

# Verwenden von ADOBE® SCENE7®

## **Rechtliche Hinweise**

Rechtliche Hinweise finden Sie unter <http://helpx.adobe.com/de/legal/legal-notice.html>.

# Inhalt

## Kapitel 1: Einführung in Adobe Scene7

Neuerungen .....	1
Systemanforderungen .....	1
Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung .....	2
Verwenden der Hilfe .....	2
Technischer Support .....	3
Hilfe für Scene7 Media Portal .....	4
Adobe Training Services .....	4
Entwicklerressourcen .....	5

## Kapitel 2: Erste Schritte

Übersicht über die Adobe Scene7-Plattform .....	7
Verwenden von Scene7 Publishing System (Desktop-Version) .....	9
Media Portal .....	9
An- und Abmeldung .....	10
Grundlagen der Navigation .....	11
Grundlagen der Einstellungen .....	13
Rich-Media-Daten .....	14

## Kapitel 3: Einstellungen

Persönliche Einstellungen .....	16
Anwendungseinstellungen .....	21
Veröffentlichungseinstellungen .....	59
Video SEO .....	65
Administrationseinstellungen .....	68

## Kapitel 4: Media Portal

Systemanforderungen .....	74
Kurzanleitung: Media Portal-Administration .....	74
Media Portal-Benutzerrollen .....	76
Erstellen und Verwalten von Media Portal-Gruppen .....	77
Hinzufügen und Verwalten von Media Portal-Benutzern .....	79
Verwalten von FTP-Konten .....	82
Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen .....	83
Erstellen und Aktivieren von Bildvorgaben .....	84
Effizientes Arbeiten mit Metadaten .....	84
Anpassen der Oberfläche von Media Portal .....	85

## Kapitel 5: Hochladen und Veröffentlichen von Elementen

Hochladen von Dateien .....	86
Veröffentlichen von Dateien .....	95
Testen von Assets vor dem Veröffentlichen .....	99
Überprüfen von Auftragsdateien .....	102

**Kapitel 6: Verwalten von Assets**

Arbeiten mit Asset-Ordern	107
Anzeigen von Assets im Durchsuchenbedienfeld	108
Auswählen von Assets im Durchsuchenbedienfeld	109
Suchen nach Assets	109
Anzeigen einer Asset-Vorschau	113
Verschieben, Umbenennen und Löschen von Assets	115
Arbeiten in der Detailansicht	117
Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten	119
Exportieren von Assets aus dem Scene7 Publishing System	126
Weitergeben von Asset-Änderungen an Peers in Echtzeit	127
Drucken von Assets	128
Verwalten des Ordners „Papierkorb“	128
Verwalten der Arbeit mithilfe von Projekten	129

**Kapitel 7: Bildgrößenänderung**

Kurzanleitung: Bildgrößenänderung	132
Hochladen von Masterbildern	133
Einstellen von Bildvorgaben	134
Veröffentlichen der Masterbilder	135
Verknüpfen von URLs mit einer Web-Anwendung	136

**Kapitel 8: Zoom**

Kurzanleitung: Zoom	139
Hochladen von Zoombildern	140
Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom	141
Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben	143
Anzeigen der Vorschau von Bild-Assets mit verschiedenen Zoom-Viewern	145
Veröffentlichen von Zoombildern	145
Verknüpfen von Zoom-Viewern mit Webseiten	146

**Kapitel 9: E-Kataloge**

Kurzanleitung: E-Katalog	150
Hochladen der PDF-Dateien	152
Erstellen eines E-Katalogs	154
Erstellen von Imagemaps in E-Katalogen	157
Verwalten des Infofeldinhalts	161
Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben	163
Anzeigen einer Vorschau von E-Katalogen im E-Katalog-Viewer	164
Veröffentlichen von E-Katalogen	165
Verknüpfen eines E-Katalogs mit einer Website	165

**Kapitel 10: Bildsätze**

Kurzanleitung: Bildsätze	168
Vorbereiten von Bildsatz-Assets zum Hochladen	169
Erstellen eines Bildsatzes	170
Einbeziehen von Zoomzielen und Imagemaps in Bildsätze	172
Verwalten des Infofeldinhalts	172



Anzeigen von Bildsätzen .....	174
Automatisierte Bildsaterstellung .....	175
Verknüpfen eines Bildsatzes mit einer Website .....	175

### **Kapitel 11: Mustersets**

Kurzanleitung: Mustersets .....	178
Vorbereiten der Musterset-Assets für das Hochladen .....	179
Erstellen eines Mustersets .....	179
Einbeziehen von Zoomzielen und Imagemaps in Mustersets .....	182
Anzeigen von Mustersets .....	182
Verknüpfen eines Mustersets mit einer Website .....	183

### **Kapitel 12: Rotationssets**

Kurzanleitung: Rotationssets .....	186
Erstellen eines Rotationssets .....	188
Einstellen von Rotationsset-Viewer-Vorgaben .....	191
Anzeigen einer Vorschau für ein Rotationsset .....	191
Veröffentlichen eines Rotationssets .....	192
Verknüpfen eines Rotationssets mit einer Website .....	193

### **Kapitel 13: Vorlagen aus Grundelementen**

Kurzanleitung: Vorlagen aus Grundelementen .....	195
Hochladen von Vorlagendateien .....	197
Erstellen einer Vorlage .....	197
Erstellen von Vorlagenparametern .....	206
Veröffentlichen von Vorlagen .....	208
Verknüpfen einer Vorlage mit einer Website .....	208
Verwalten von Inhaltsvariationen .....	209

### **Kapitel 14: Vorlagen für Veröffentlichungen**

Kurzanleitung: Vorlagen für Veröffentlichungen .....	211
Erstellen der Ausgangsvorlage in Illustrator .....	212
Hochladen von Dateien für Vorlagen für Veröffentlichungen .....	213
Definieren der Variabilität: Parametrisierung oder DOM-Manipulation? .....	213
Parametrisieren einer Vorlage in Scene7 .....	214
Anzeigen von Vorschauen und Aktualisieren von Vorlagenattributen .....	218
DOM-Manipulation .....	220
Verknüpfen einer FXG-Vorlage mit einer Webseite .....	222
Erstellen eines PDF-Dokuments .....	223

### **Kapitel 15: Video**

Arbeiten mit HTML5-Video .....	231
Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers .....	233
Kurzanleitung: Video .....	234
Hochladen und Kodieren von Video .....	236
Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer .....	249
Bereitstellen von Video auf Websites und mobilen Sites .....	251
Hinzufügen von Untertiteln zu Videos .....	257

Hinzufügen von Kapitelmarken zu Video .....	259
Exportieren von Quellvideos und kodierten Videos .....	261
Verwenden der universellen URL .....	261
<b>Kapitel 16: Videoneuschnitte</b>	
Kurzanleitung: Videoneuschnitte .....	263
Video-Vorgaben .....	265
Hochladen und Transkodieren von Videos für Videoneuschnitte .....	265
Miniaturansichten für Videoneuschnitte .....	266
Einrichten von Viewer-Vorgaben für Videoneuschnitte .....	266
Erstellen von Videoneuschnitten .....	267
Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage .....	279
Erstellen von Informationsbedienfeldern für Videoneuschnitte .....	280
Anzeigen einer Vorschau von Videoneuschnitten in einem Viewer .....	283
Veröffentlichen eines Videoneuschnitts .....	284
Bereitstellen von Videoneuschnitten auf Websites .....	285
<b>Kapitel 17: Gemischte Mediensets</b>	
Kurzanleitung: Gemischte Mediensets .....	287
Erstellen eines gemischten Mediensets .....	288
Einrichten einer Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets .....	291
Veröffentlichen eines gemischten Mediensets .....	292
Verknüpfen eines gemischten Mediensets mit einer Website .....	293
<b>Kapitel 18: Adobe Analytics-Instrumentierungskit</b>	
Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten .....	296
Kurzanleitung: Integrieren von Scene7 und Adobe Analytics .....	297
Anmelden bei Adobe Analytics .....	298
Konfigurieren von Adobe Analytics-Berichten .....	298
Veröffentlichen von Adobe Analytics-Konfigurationsinformationen .....	303
Instrumentieren eines Viewers mit dem Adobe Analytics-Instrumentierungskit .....	303
Testen der Adobe Analytics-Integration durch Anzeigen eines Adobe Analytics-Berichts .....	305
Deaktivieren der Adobe Analytics-Verfolgung .....	305
<b>Kapitel 19: Test&amp;Target-Integration</b>	
Kurzanleitung: Integration von Test&Target .....	306
Integration von Scene7 mit Test&Target .....	307
Erstellen eines Angebotssets .....	307
Weiterleiten von Angebotssets an Test&Target .....	311
<b>Kapitel 20: Benutzergenerierte Inhalte</b>	
Hochladen von Bild-Assets oder Vektor-Assets .....	313
Löschen eines hochgeladenen Assets .....	323
Abrufen von Speichernutzungsinformationen .....	323
<b>Kapitel 21: Masterdateien</b>	
Empfohlene Verfahren zur Optimierung der Bildqualität .....	325
Bearbeiten von Bildern .....	329

Erstellen von Imagemaps .....	329
Beschneiden eines Bildes .....	336
Scharfzeichnen eines Bildes .....	337
Anpassen eines Bildes .....	342
Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen .....	344
Arbeiten mit PDF-Dateien .....	347
Arbeiten mit PSD-Dateien .....	349
Arbeiten mit PostScript- und Illustrator-Dateien .....	351
Arbeiten mit Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien .....	352
Arbeiten mit SWF-Dateien für Viewer .....	352
 <b>Kapitel 22: Unterstützungsdateien</b>	
Schriftarten .....	353
ICC-Profile .....	354
XML-Dateien .....	355

# Kapitel 1: Einführung in Adobe Scene7

Willkommen bei Adobe® Scene7®, dem führenden medienübergreifenden On-Demand-Veröffentlichungssystem, mit dem dynamischer Rich-Content hochgeladen, verwaltet, erweitert und auf allen Geräten und Displays veröffentlicht werden kann. Die Adobe Scene7-Lösungen bieten Folgendes:

- **Dynamic Imaging:** Bearbeitung, Formatierung und Größenänderung in Echtzeit, interaktives Zoomen und Schwenken; Farb- und Texturänderung; 360-Grad-Drehung; Bildvorlagen; Multimedia-Viewer.
- **E-Kataloge:** Erstellen, Verknüpfen mittels Hotspots, Veröffentlichen und Bereitstellen von dynamisch bereitgestellten Onlinekatalogen in konfigurierbaren Viewern.
- **Media Portal:** Self-Service-Umgebung, die Portalbenutzern mit von Administratoren gesteuerten „Ansichten“ einfachen Zugang zu Scene7-Assets bietet. Benutzer haben zudem die Möglichkeit, die Assets hochzuladen, zu durchsuchen, gezielt zu suchen, in einer Vorschau anzuzeigen und sie in die im Unternehmen verwendeten Formate zu exportieren.
- **eVideo:** Fertige Videos in unterschiedlichen Formaten hochladen, automatisch transkodieren und in Flash-Formate standardisieren, verwalten, bearbeiten, veröffentlichen und in konfigurierbare Video-Viewer streamen sowie Hotspots und Videovorlagen erstellen.
- **Visuelle Konfiguratoren:** Technologie zum Rendern in Echtzeit, um Personalisierungs- und Anpassungseffekte, wie Echtzeitrendering von Farbstrukturen, Oberflächen, Mustern, Monogrammen und Gravuren in Produktbildern oder Szenen, online visuell konfigurieren zu können.
- **Web-to-Print:** Satztechnologie in Echtzeit und Grundlage für benutzerdefinierte Web-to-Print-Lösungen zum Erstellen von benutzerdefinierten und personalisierten Dokumenten.
- **Gezielte E-Mails und Druckkampagnen:** Für zielgerichtete, personalisierte visuelle E-Mail-Kampagnen, die mit Kundenprofilen, Produkten und Kanaldatenbanken verknüpft sind.

## Neuerungen

Informationen zum aktuellen Release von Adobe Scene7, einschließlich neuer Funktionen, Verbesserungen und Fehlerbehebungen, finden Sie in den [Versionshinweisen zu Scene7](#).

## Systemanforderungen

Um optimale Ergebnisse mit dem Scene7 Publishing System zu erzielen, sollten Sie vor der erstmaligen Verwendung sicherstellen, dass Ihr System folgende Systemanforderungen und Empfehlungen erfüllt:

- Microsoft® Windows® 7 oder höher oder Mac OS X 10.6 oder höher (Macintosh® Intel-Prozessor erforderlich).
- 3 GB Arbeitsspeicher (RAM) erforderlich (4 GB oder mehr empfohlen).
- Farbmonitor.
- Grafikkarte, die True Color mit einer Auflösung von 1280x1024 oder höher unterstützt.
- Java-aktivierter Browser, Flash 11 oder höher.
- Unterstützte Browser unter Windows: Internet Explorer 9.0 oder höher, Firefox 23 oder höher.

- Unterstützte Browser unter Mac OS: Safari 6.0 oder höher, Firefox™ 23 oder höher.

**Hinweis:** Wenn Ihr Browser nicht über Flash Player 11 verfügt, können Sie das Programm von Adobe unter [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_flashplayer\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_de) herunterladen.

## Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung

Die Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung ist eine Adobe AIR®-Anwendung, mit der Sie SPS und Media Portal auf dem Desktop ohne Webbrowser ausführen können. Mit der SPS-Desktop-Anwendung können Sie Dateien und Ordner vom Desktop hochladen.

## Verwenden der Hilfe

Adobe Scene7 bietet ein Hilfe-System und eine in die Benutzeroberfläche integrierte Hilfe.

### Hilfe-System

Im Hilfe-System von Scene7 finden Sie die notwendigen Informationen zum Ausführen sämtlicher Aufgaben. Um die Hilfe über das Scene7 Publishing System aufzurufen, wählen Sie „Hilfe“ > „Hilfe zu diesem Thema“. Daraufhin wird das Hilfe-System geöffnet. Auf der eingeblendeten Seite wird der Scene7-Anzeigebereich beschrieben, den Sie gerade betrachten. Um das Inhaltsverzeichnis des Hilfeprogramms zu öffnen, wählen Sie „Hilfe“ > „Hilfe-Inhalte“.

So verwenden Sie das Hilfe-System:

**Suchen im Inhaltsverzeichnis** Um Informationen anzuzeigen, klicken Sie auf das Plus-Symbol neben den Überschriften und Unterüberschriften. Durch Klicken auf das Minus-Symbol können Sie Unterüberschriften wieder ausblenden.

**Suchen nach Stichwörtern** Geben Sie in das Suchfeld einen Suchbegriff ein. Daraufhin wird eine Liste von Seiten aus dem Hilfe-System angezeigt, die das von Ihnen eingegebene Wort enthalten. Durch Klicken auf einen Eintrag können Sie die entsprechende Seite öffnen.

**Hyperlink-Querverweise** Das gesamte Hilfe-System enthält zahlreiche Hyperlink-Querverweise. Wenn Sie auf einen Hyperlink klicken, wird eine Seite aus dem Hilfe-System mit zusätzlichen bzw. vertiefenden Informationen über die auszuführende Aufgabe geöffnet.


Informationen darüber, wie Sie technischen Support für Scene7 erhalten, finden Sie unter „Hilfe“ > „Support“.


### Hilfefunktionen in der Benutzeroberfläche

Scene7 bietet eine in die Benutzeroberfläche integrierte Hilfe:

**QuickInfos** Wenn Sie den Mauszeiger über eine Schaltfläche, ein Menü oder einen Navigationslink halten, wird eine QuickInfo eingeblendet. In der QuickInfo ist der Name des jeweiligen Elements der Benutzeroberfläche angegeben, sodass eine schnelle Erkennung möglich ist.

**Anleitungen** In einigen Anzeigebereichen werden Anleitungen als Textüberlagerung mit grundlegenden Informationen zum Ausführen einer Aufgabe angezeigt. Darüber hinaus werden in einigen Anzeigebereichen auch folgende Symbole angezeigt:

- **Symbol für Anleitungen** Klicken Sie auf das Tipp-Symbol , um eine kurze Aufgabenanleitung aufzurufen.

- **Fragezeichen-Symbol** Klicken Sie auf das Fragezeichen-Symbol , um Erläuterungen zu den Schaltflächen und Steuerelementen aufzurufen, neben denen das Symbol angezeigt wird.

## Technischer Support

Unternehmen jeder Größe können den für sie richtigen technischen Support erhalten. Diese Tabelle beschreibt die technischen Support-Angebote für Scene7.

Technischer Support	Testversion	Mitgliedschaft
Max. Anz. Fälle	2 pro Monat	Unbegrenzt
Reaktionszeit	2 Werktage	4 Geschäftsstunden
Kostenlose Videolehrgänge und Live-Schulungskurse im Internet	Inbegriffen	Inbegriffen
E-Mail-Support	s7trialsupport@adobe.com	USA/Kanada: s7support@adobe.com  Japan: s7support_jp@adobe.com  EMEA: s7intsupport@adobe.com
Live-Telefon-Support	Nicht verfügbar	USA/Kanada:  (800) 898-9743 oder 454-5910 (408), Montag bis Freitag 06:00 bis 18:00 (PT)  Japan:  +81-3-6743-9632, Montag-Freitag, 9:00 Uhr bis 17:00 Uhr (normale Geschäftszeiten)  Europa:  +44 (0) 20 35641782, Montag bis Freitag 09:00 bis 18:00 (UTC/GMT)  Deutschland:  +49 (0) 69 51709005, Montag bis Freitag 10:00 bis 19:00 (MEZ)  Frankreich:  Montag bis Freitag +33 157324085 10:00 bis 19:00 (MEZ)  Niederlande:  +31 (0) 20 2035138, Montag bis Freitag 10:00 bis 19:00 (MEZ)

Geben Sie beim Melden von Problemen an das Team des technischen Supports bitte die folgenden Informationen an:

- Name des Unternehmens
- Name, Telefonnummer und E-Mail-Adresse
- Scene7-Anwendung, -Plattform und -Version

- Beschreibung des Problems; Schritte zum Reproduzieren des Problems
- Fehlermeldung (sofern vorhanden)
- Browser-Typ und -Version (falls relevant)
- Adobe® Flash® Player-Version (falls relevant)

## Hilfe für Scene7 Media Portal

Das folgende Hilfedokument ist auch in Scene7 verfügbar:

**Verwenden von Scene7 Media Portal** Adobe® Scene7 Media Portal ist eine browserbasierte Umgebung, über die Portalbenutzer mühelos Zugriff auf Assets erhalten und diese hochladen, durchsuchen, suchen, in einer Vorschau anzeigen und in die im Unternehmen verwendeten Formate exportieren können. Weitere Informationen finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_mediaportalusing\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_de).

## Adobe Training Services

Scene7 bietet Schulungen in Form von Videolehrgängen, Workshops und Websitzungen mit Kursleitern sowie Demos.

### Adobe Training Services

Adobe Training Services bietet umfassende und benutzerspezifische Präsenzs Schulungen für Ihr Unternehmen. Die Schulung kann in Form regionaler Schulungskurse, webbasierter Sitzungen oder benutzerdefinierter Onsite-Workshops durchgeführt werden. Regionale Kurse können von allen Kunden in Anspruch genommen werden. Sie werden regelmäßig an verschiedenen Orten in Nordamerika und EMEA angeboten. Benutzerdefinierte Sitzungen können speziell auf bestimmte Gruppen abgestimmt werden, etwa auf Anwender mit unterschiedlichem Kenntnisstand (von Einsteigern bis hin zu Fortgeschrittenen), Endbenutzer, Administratoren oder IT-Mitarbeiter.

Siehe [Adobe Training Services](#).

### Schnellstart-Video-Lehrgänge

Informieren Sie sich über Media Portal, Dynamic Imaging, E-Kataloge, eVideos, Web-to-Print und viele andere Themen, um das Scene7 Publishing System und dessen Nutzung besser zu verstehen.

Siehe [Schnellstart-Video-Lehrgänge](#).

### Demos

Sehen Sie sich Demos der Funktionen von Scene7 an.

Sieh [Demos](#).

### Kapitel „Erste Schritte“ in der Hilfe

Im Abschnitt „Erste Schritte“ des Hilfe-Systems finden Sie Anleitungen für neue Nutzer von Scene7. Sie erhalten darin grundlegende Informationen zu Plattform, Navigation, Einstellungen und Asset-Verwaltung sowie zum Aufbau von Rich-Media-Inhalten.

Siehe „[Erste Schritte](#)“ auf Seite 7.

## Entwicklerressourcen

Sie können Dokumentation zu den neuesten Hauptversionen jedes Scene7-Softwaremoduls nutzen. Dokumente zu bestimmten Modulen sind für Scene7 Image Authoring, das Scene7 Publishing System, den Image-Server, den Rendering-Server, die Viewer und Web-to-Print verfügbar.

Zu einigen Modulen gibt es außerdem Versionshinweise. Die Versionshinweise enthalten Details zur jeweiligen Version, einschließlich Verbesserungen, neue Funktionen, Tipps, Ratschläge zur Fehlerbehebung und bekannte Probleme, die aktuell untersucht werden. Darüber hinaus finden Sie in den Versionshinweisen interaktive Beispiele für Rich-Media-Funktionen und Angaben dazu, wie sie aktiviert werden. Häufig enthalten die Versionshinweise außerdem Anleitungen zur Installation und Konfiguration für Kunden mit lizenzierter Software.

In Referenzhandbüchern zu Image-Server, Rendering-Server und Viewer werden die HTTP-Protokolle für diese Server-Module beschrieben. Website-Entwickler, die Scene7-Rich-Media-Inhalte für die Nutzung auf einer Website oder in einer speziellen Anwendung weiter gehend anpassen möchten, können auf diese Handbücher zurückgreifen. Bei den Beschreibungen wird davon ausgegangen, dass die Leser mit dem Scene7-System, mit allgemeinen Standards und Konventionen des HTTP-Protokolls sowie mit grundlegenden Begriffen aus dem Bereich der Bildbearbeitung vertraut sind.

### API des Scene7 Publishing System

Dokument	Webadresse
API-Referenzhandbuch	Wenden Sie sich an das Team des technischen Supports zu Scene7, um diese Dokumentation zu erhalten.

### Image Authoring

Dokument	Webadresse
Benutzerhandbuch	Wenden Sie sich an das Team des technischen Supports zu Scene7, um diese Dokumentation zu erhalten.
Versionshinweise	Wenden Sie sich an das Team des technischen Supports zu Scene7, um diese Dokumentation zu erhalten.

### Image Serving und Image Rendering

Dokument	Webadresse
API-Referenzhandbuch	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html</a>

### Viewer

Dokument	Webadresse
Viewer-Referenzhandbuch und Versionshinweise	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html</a>
Beispiele für die Viewer-Bibliothek	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html</a>
Adobe Scene7-Viewer-SDK für Adobe Flash	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de</a>
Adobe Scene7-HTML5-Viewer-SDK	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de</a>



## Web-to-Print

Dokument	Webadresse
Referenzhandbuch	<a href="http://www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_de">www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_de</a>
Solution Accelerator-SDK	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de</a>

## Zugriff auf SDKs über Adobe Developer Connection

Um SDKs herunterzuladen und zu installieren, müssen Sie bei Adobe Developer Connection registriert sein.

- 1 Rufen Sie im Browser die Adobe Developer Connection-Seite unter [https://marketing.adobe.com/developer/de\\_DE](https://marketing.adobe.com/developer/de_DE) auf.
- 2 Klicken Sie auf der Developer Connection-Homepage rechts oben auf „Registrieren“.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Registrieren“ einen Benutzernamen und eine E-Mail-Adresse ein und stimmen Sie den Geschäftsbedingungen zu.
- 4 Klicken Sie auf „Neues Konto erstellen“.  
Daraufhin erhalten Sie eine Begrüßungs-E-Mail.
- 5 Klicken Sie in der E-Mail auf den Link zum Ändern des Kennworts, um Ihr Konto zu aktivieren und Ihr Kennwort zu ändern.
- 6 Legen Sie ein Kennwort fest und klicken Sie dann auf „Speichern“.
- 7 Klicken Sie auf der Developer Connection-Seite rechts oben auf „Dev Center“.  
([https://marketing.adobe.com/developer/de\\_DE/devcenter](https://marketing.adobe.com/developer/de_DE/devcenter)).
- 8 Klicken Sie im linken Navigationsbereich auf Scene7.
- 9 Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um das gewünschte SDK herunterzuladen und zu installieren.

# Kapitel 2: Erste Schritte

Mit Adobe® Scene7® können Sie Medien-Assets in das Scene7 Publishing System importieren, Rich-Media-Daten erstellen und Ihre Arbeit auf Scene7-Image-Servern veröffentlichen. Sie können viele verschiedene Arten von Assets hochladen, beispielsweise Bilder, PDFs, PSD-Dateien, Videos, Grafiken und Schriftarten. Während des Veröffentlichungsvorgangs generiert Scene7 die URLs, die Sie für Ihre Websites, Mobilgeräte und Anwendungen benötigen.

Die Werkzeuge für Rich-Media-Daten umfassen Bildgrößenänderung, E-Kataloge, Bildsätze, Rotationssets, Mustersets, gemischte Mediensets, einfache Vorlagen, FXG-Vorlagen und Videoneuschnitte.

## Übersicht über die Adobe Scene7-Plattform

Scene7 ist eine integrierte Umgebung zum Verwalten, Veröffentlichen und Versenden von Rich-Media-Daten. Rich-Media-Daten können für alle Marketing- und Vertriebskanäle verwendet werden, einschließlich Internet, Druckmaterial, E-Mail-Kampagnen, Web-Portale, Desktop-Computer und sonstige Geräte.

### Workflows

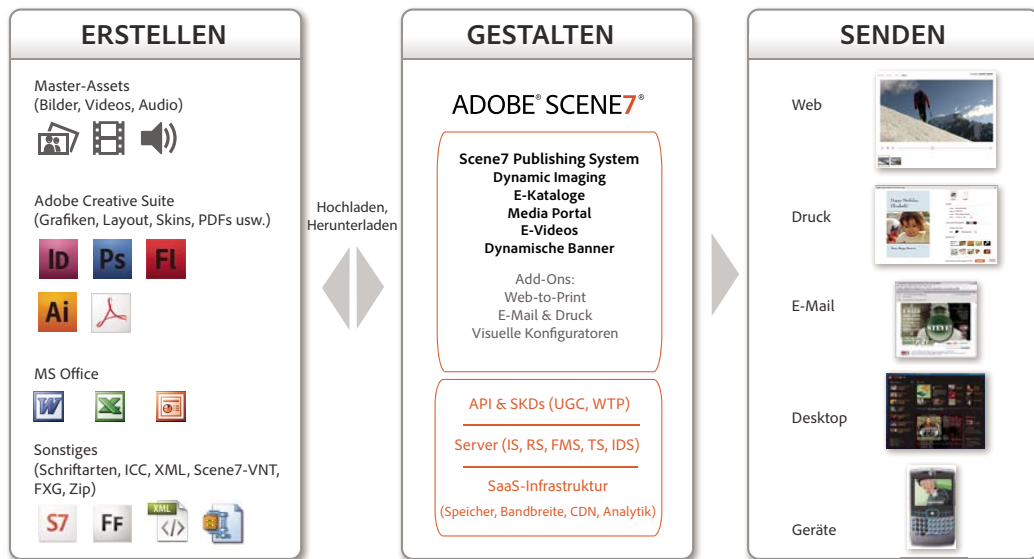
Die wichtigsten Schritte für einen Scene7-Workflow sind folgende:

**Assets hochladen und verwalten** Laden Sie Ihre Medien-Assets in SPS hoch. In diesem System können Sie Assets organisieren und durchsuchen sowie nach bestimmten Assets suchen. Außerdem können Sie Metadaten auf Assets anwenden. Wenn Sie die Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung installieren, können Sie Dateien und Ordner von Ihrem Desktop in einen Zielordner ziehen und so in diesen Ordner hochladen.

**Rich-Media-Daten erstellen** Erstellen Sie verschiedene Konfigurationen Ihrer Assets wie E-Kataloge, Bildsätze, Rotationssets, Mustersets, gemischte Mediensets, einfache Vorlagen, FXG-Vorlagen und Videoneuschnitte. Weitere Informationen finden Sie unter „[Rich-Media-Daten](#)“ auf Seite 14.

**Veröffentlichen und verwalten** Sie können Assets auf dem Scene7-SaaS-Netzwerk veröffentlichen und anschließend deren Status überwachen. Außerdem können Sie Benutzerberechtigungen verwalten und die Sicherheit gewährleisten.

**Bereitstellen** Übertragen Sie Medien vom Scene7-SaaS-Netzwerk auf Webseiten, Anwendungen und Mobilgeräte. Die Medien sind leistungsoptimiert und werden mit CDN-Caching zur Verfügung gestellt. Scene7 stellt Ihnen eine URL für jedes Asset zur Verfügung. Sobald Sie das Asset veröffentlichen, wird die URL aktiv.



Der Scene7-Workflow

## Einzelne Masterbilder und einzelne URL-Aufrufe

Scene7 unterscheidet sich grundsätzlich von anderen Systemen, da Sie mit Scene7 Mediendaten dynamisch aus einzelnen Master-Assets und URL-Aufrufen senden können.

Die mit Scene7 generierten URL-Zeichenfolgen enthalten Anweisungen für den Server, wie das Asset angezeigt werden soll, wenn es gesendet wird. Ein und dasselbe Masterbild kann beispielsweise mit unterschiedlichen Größen, Formaten, Stärken, Farben und Zoomansichten gesendet werden. Während der Erstellung und Veröffentlichung von Medien-Assets mit Scene7 können Sie die Effekte visuell konfigurieren. Auf diese Weise werden die URL-Aufrufe erstellt, mit denen dem Server korrekt mitgeteilt wird, wie das Master-Asset in Anwendungen präsentiert werden soll.



Scene7 kann ein und dasselbe Masterbild mithilfe unterschiedlicher Medien in unterschiedlichen Größen und Formaten senden.

## Inhalts-Caching

Die von Scene7 dynamisch generierten Bilder eignen sich zum Zwischenspeichern in Caches. In den meisten Fällen handelt es sich um JPEG-Bilder mit eindeutigen URL-Aufrufen, durch die sie zu identifizieren sind. Die Bilder werden über ein CDN-System (Content Delivery Network) gesendet, ein Netzwerk von Servern, die über das Internet miteinander verbunden sind und dazu dienen, Inhalte schneller zu übermitteln. Die Bilder werden zunächst von weltweit verbreiteten Servern verteilt und dann an einzelne Computer gesendet. Bei der Implementierung eines Caching-Mechanismus über einen beliebigen CDN-Anbieter braucht lediglich der Servername so geändert zu werden, dass er auf den CDN-fähigen Scene7-Image-Server verweist. Zum Lieferumfang jeder Scene7-Edition gehört ein CDN-Caching-Paket.

## Verwenden von Scene7 Publishing System (Desktop-Version)

Scene7 Publishing System ist als Desktop-Anwendung erhältlich, mit der das Hochladen von Assets auf die webbasierte Scene7 Publishing-Plattform optimiert wird. Die Desktop-Version enthält alle Funktionen der Webversion. Sie unterstützt außerdem das Hochladen von Dateien und Ordnern durch Ziehen direkt vom Desktop.

### Systemanforderungen

Um optimale Ergebnisse mit der Desktop-Version von Scene7 zu erzielen, sollten Sie vor der erstmaligen Verwendung sicherstellen, dass Ihr System folgende Systemanforderungen und Empfehlungen erfüllt:

- Microsoft® Windows® 7 oder höher; Mac OS X 10.6 oder höher (Macintosh® Intel-Prozessor erforderlich).
- 3 GB Arbeitsspeicher (RAM) erforderlich (4 GB oder mehr empfohlen).
- Minimale Auflösung 1000 x 640 – (1024 x 768 oder höher empfohlen).
- Adobe AIR 15.0 oder höher erforderlich.

### Installieren von Scene7 Publishing System (Desktop-Version)

- 1 Klicken Sie im Scene7 Publishing System auf „**Einstellungen**“ > „**Persönliche Einstellungen**“.
- 2 Führen Sie auf der Seite „Persönliche Einstellungen“ unter „Desktop-Version“ einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Jetzt installieren**“.
  - Wenn Sie die Desktop-Version zuvor bereits installiert hatten, klicken Sie auf „**Jetzt neu installieren**“.

## Media Portal

Mit Adobe Media Portal können Unternehmen ganz einfach kreative Assets erwerben, kontrollieren und an externe Partner und Kanäle sowie an interne Geschäftsbutzer verteilen. In dieser browserbasierten Self-Service-Umgebung erhalten Benutzer von Media Portal mit von Administratoren gesteuerten „Ansichten“ mühelosen Zugriff auf Scene7-Assets, sodass sie diese hochladen, durchsuchen, suchen, in einer Vorschau anzeigen und sie in die im Unternehmen verwendeten Formate exportieren können.

Weitere Informationen zu Media Portal, einschließlich Systemvoraussetzungen, finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_mediaportalusing\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_de).

Informationen zur Verwaltung von Media Portal finden Sie unter „[Kurzanleitung: Media Portal-Administration](#)“ auf Seite 74.

## An- und Abmeldung

Zum Hochladen, Erstellen und Veröffentlichen von Daten im Scene7 Publishing System müssen bestimmte Benutzervoraussetzungen und Systemanforderungen erfüllt werden. Zur Identifizierung in SPS müssen Sie sich anmelden. Am Ende der Verwendung von Scene7 melden Sie sich wieder ab.

Vor der Verwendung von Scene7 muss Ihnen Folgendes vorliegen:

**Einstellungen** Der Administrator muss Ihnen in den Einstellungen die Berechtigung zur Verwendung von Scene7 erteilt haben.

**URL** Sie benötigen die URL-Adresse für den Zugriff auf Scene7. Diese URL wird Ihnen in der Begrüßungs-E-Mail vom zuständigen Scene7-Administrator mitgeteilt.

**Anmeldename** Als Anmeldenamen verwenden Sie Ihre E-Mail-Adresse.

**Kennwort** In der Begrüßungs-E-Mail von Scene7 bzw. vom Scene7-Administrator wird Ihnen ein temporäres Kennwort mitgeteilt. Bei der ersten Anmeldung werden Sie dazu aufgefordert, dieses temporäre Kennwort zu ändern.

### Anmelden

Die Begrüßungs-E-Mail, die Sie von Ihrem Administrator erhalten, enthält die Anmelde-URL, Ihren Benutzernamen und ein temporäres Kennwort.

- 1 Starten Sie Ihren Webbrowser.
- 2 Rufen Sie die Anmelde-URL von Scene7 auf (aus der Begrüßungs-E-Mail). Alternativ dazu können Sie sich auch über die Scene7-Website ([www.adobe.com/de/products/scene7.html](http://www.adobe.com/de/products/scene7.html)) anmelden, indem Sie auf die Schaltfläche für das Kunden-Login klicken.
- 3 Geben Sie im Feld „Benutzername“ Ihre E-Mail-Adresse ein.
- 4 Geben Sie im Feld „Kennwort“ das Kennwort ein.
- 5 Sie können optional Ihren Benutzernamen speichern, indem Sie die Option „Benutzernamen speichern“ wählen.
- 6 Klicken Sie auf „Anmelden“.

### Verwandte Hilfethemen

„[Persönliche Einstellungen](#)“ auf Seite 16

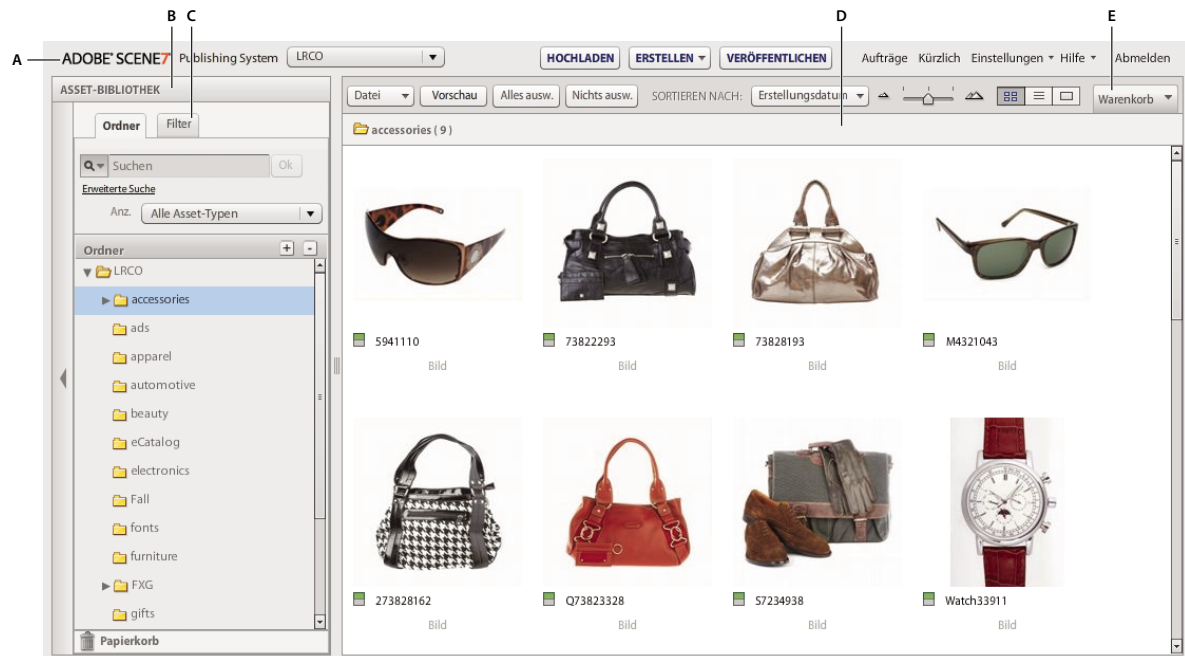
### Abmelden

- Klicken Sie auf „Abmelden“ rechts von der Symbolleiste für globale Navigation.
- Schließen Sie den Browser.

**Wichtig:** Da SPS webbasiert ist, wird bei einem Wechsel zu einer anderen Website das System geschlossen. Wenn Sie beispielsweise im Browser auf „Zurück“ klicken, wird Scene7 beendet.

## Grundlagen der Navigation

Der Anzeigebereich von Scene7 Publishing System ist in drei Hauptbereiche unterteilt: Symbolleiste für globale Navigation, Asset-Bibliothek und Durchsuchen-/Erstellenbedienfeld.



Die wichtigsten Bereiche von Scene7.

A. Symbolleiste für globale Navigation B. Asset-Bibliothek C. Registerkarte „Filter“ D. Durchsuchenbedienfeld E. Warenkorb (nur Media Portal)

## Symbolleiste für globale Navigation

Die Symbolleiste für globale Navigation, die sich am oberen Rand des Anzeigebereichs befindet, enthält Schaltflächen zum Ausführen verschiedener Aufgaben:

**Unternehmen auswählen** Sie können im Menü das Unternehmen auswählen, auf das Sie zugreifen möchten. Wenn Sie nur mit einem Unternehmen arbeiten, wird diese Schaltfläche nicht angezeigt.

**Hochladen** Über diese Schaltfläche können Sie das Fenster „Hochladen“ aufrufen, damit Sie Dateien von einem Computer oder Netzwerk in SPS hochladen können. Die Dateien können entweder vom Desktop oder per FTP hochgeladen werden. Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

**Erstellen** Über diese Schaltfläche können Sie im Menü eine Aufgaben zum Erstellen bestimmter Elemente auswählen. Nach der Auswahl wird das Erstellenbedienfeld geöffnet, damit Sie einen Asset-Typ erstellen können.

**Veröffentlichen** Über diese Schaltfläche wird der Anzeigebereich „Veröffentlichen“ geöffnet, damit Sie Rich-Media-Assets auf Scene7-Image-Servern und in der weiteren Scene7-SAAS-Infrastruktur veröffentlichen können. Siehe „[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95.

**Aufträge** Über diese Schaltfläche wird der Anzeigebereich „Aufträge“ geöffnet, damit Sie die Datensätze zu Upload- und Veröffentlichungsaufträgen überprüfen können.

**Kürzlich** Öffnet den Bildschirm „Jüngste Aktivitäten“, damit Sie die Namen der zuletzt geänderten Assets und der letzten Upload- und Veröffentlichungsaufträge anzeigen können.

**Einstellungen** Öffnet den Anzeigebereich „Einstellungen“, in dem Sie Einstellungs- und Verwaltungsoptionen wählen können, um Scene7 für Ihre Zwecke zu optimieren. Siehe „[Einstellungen](#)“ auf Seite 16.


**Hilfe** Über diese Schaltfläche können Sie eine Hilfe-Option auswählen:


- **Hilfe > Hilfe-Inhalt zu diesem Thema** Öffnet das Hilfe-System und zeigt die Seite mit Informationen zu der Aufgabe an, die Sie gerade bearbeiten.
- **Hilfe > Video-Tutorial** Ruft Videos zu bestimmten Themen auf, um die ersten Schritte mit dem jeweiligen Rich-Media-Veröffentlichungsworkflow aufzuzeigen.
- **Hilfe > Hilfe-Inhalte** Öffnet die Einleitung des Hilfesystems. Sie können durch das Inhaltsverzeichnis blättern, um unterschiedliche Themen zu suchen und anzuzeigen.
- **Hilfe > Info** Zeigt Informationen zu der von Ihnen ausgeführten Scene7-Version an.
- **Hilfe > Support** Zeigt, wie Sie technischen Support für Scene7 erhalten.

**Abmelden** Beendet das Scene7 Publishing System.

## Asset-Bibliothek

In der Asset-Bibliothek können Sie die Assets organisieren, mit denen Sie arbeiten. Zur Organisation der Assets in der Asset-Bibliothek können Sie Ordner und Unterordner erstellen.

Im Bedienfeld der Asset-Bibliothek werden oben Befehle zum Suchen von Assets angezeigt. Sie können nach Assets suchen und filtern, um bestimmte Assets zu finden. Wenn Sie überprüfen möchten, welche Assets Sie bereits gelöscht haben, klicken Sie unten im Fenster der Asset-Bibliothek auf das Papierkorb-Symbol .




 *Mit den Steuerelementen im Fenster der Asset-Bibliothek können Sie die Bibliothek öffnen oder schließen, um mehr Raum zum Arbeiten im Anzeigebereich zu erhalten. Klicken Sie auf die Steuerelemente zum Erweitern bzw. Minimieren, um das Bedienfeld nach Bedarf zu erweitern oder zu schließen. Diese Steuerelemente befinden sich auf der linken Seite des Bedienfelds.*

### Verwandte Hilfethemen

„[Verwalten von Assets](#)“ auf Seite 107

## Durchsuchen-/Erstellenbedienfeld

Im Durchsuchen-/Erstellenbedienfeld werden die meisten Arbeitsvorgänge ausgeführt. Was in diesem Bedienfeld angezeigt wird, hängt davon ab, ob Sie gerade im Durchsuchen- oder im Erstellen-Modus arbeiten.

**Durchsuchen-Modus** Wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus, den Sie anzeigen und mit dessen Inhalt Sie im Durchsuchenbedienfeld arbeiten möchten. Für die Arbeit mit Assets stehen Ihnen in diesem Bedienfeld die Menüs „Datei“, „Vorschau“, „Alles auswählen“, „Nichts auswählen“ und „Sortieren nach“ zur Verfügung. Außerdem können Sie die Assets auf verschiedene Art anzeigen, indem Sie den Schieberegler betätigen oder auf „Rasteransicht“ , „Listenansicht“  oder „Detailansicht“  klicken. Wenn Sie auf „Detailansicht“ klicken oder auf ein bestimmtes Asset doppelklicken, wird das Asset in der Detailansicht geöffnet, in der Sie assetspezifische Dateivorgänge ausführen können.

**Erstellen-Modus** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erstellen“ und wählen Sie eine Option, um mit dem Erstellen eines E-Katalogs, eines Bildsatzes, eines Rotationssets oder einer der anderen Optionen im Menü „Erstellen“ zu beginnen. Der Anzeigebereich „Erstellen“ wird geöffnet. Sie können sowohl vor als auch nach dem Aktivieren des Erstellen-Modus die Assets auswählen, mit denen Sie arbeiten möchten.

### Verwandte Hilfethemen

- „[Verwalten von Assets](#)“ auf Seite 107
- „[Anzeigen von Assets im Durchsuchenbedienfeld](#)“ auf Seite 108
- „[Auswählen von Assets im Durchsuchenbedienfeld](#)“ auf Seite 109
- „[Suchen nach Assets](#)“ auf Seite 109

## Grundlagen der Einstellungen

Verwenden Sie den Anzeigebereich „Einstellungen“ von Scene7 Publishing System, um Ihre persönlichen Einstellungen einzugeben. Falls Sie ein Administrator sind, legen Sie die Unternehmenseinstellungen fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Einstellungen“ in der Symbolleiste der globalen Navigation, um einen Anzeigebereich „Einstellungen“ zu öffnen.

Welche Einstellungen in diesem Anzeigebereich zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Status als Benutzer oder Administrator ab.

- Benutzer können nur auf persönliche Einstellungen und die Konten der Unternehmen zugreifen, deren Mitglied sie sind. Sie können keine Verwaltungsaufgaben ausführen.
- Administratoren haben Zugriff auf persönliche Einstellungen und können außerdem ihre eigenen Unternehmenskonten anzeigen und verwalten. Sie können weiterhin alle Funktionen zum Festlegen der Anwendungseinstellungen sowie Verwaltungsfunktionen, einschließlich des Hinzufügens von Administratoren und Benutzern, ausführen.

Darüber hinaus können Administratoren im Anzeigebereich „Einstellungen“ auch Bildvorgaben und Viewer-Vorgaben festlegen:

**Bildvorgaben** Bildvorgaben sind gespeicherte Formate, mit denen Masterbilder in verschiedenen Größen und Formaten angezeigt werden können.

**Viewer-Vorgaben** Mithilfe von Viewer-Vorgaben können Sie bestimmen, wie Rich-Media-Daten in einem Viewer dargestellt werden sollen.

### Verwandte Hilfethemen

- „[Einstellungen](#)“ auf Seite 16
- „[Benutzerverwaltung](#)“ auf Seite 68
- „[Bildvorgaben](#)“ auf Seite 25
- „[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34



## Rich-Media-Daten

Scene7 stellt zahlreiche Werkzeuge zum Erstellen von Rich-Media-Daten bereit. Sie können die folgenden Rich-Media-Typen erstellen:

**E-Kataloge** Sie können eine interaktive Web-Version Ihres Katalogs oder anderer Printwerbematerialien präsentieren. Erstellen Sie klickbare Bereiche (so genannte Imagemaps), die Rollover-Inhalte zeigen und den Kunden gestatten, Seiten umzublättern, zu schwenken und Klebezettel an Seiten anzubringen. Siehe „[Kurzanleitung: E-Katalog](#)“ auf Seite 150.

**eVideo** Ermöglicht eine qualitativ hochwertige Videoerfahrung auf unterschiedlichen Bildschirmen, darunter Desktops, Mobilgeräte und Tablets. Verwenden Sie vordefinierte Scene7-Kodierungsvorgaben oder passen Sie die Kodierung benutzerdefiniert an, um die Qualität und Größe des Videos zu kontrollieren. Organisieren, durchsuchen und suchen Sie gezielt Videos mit umfassender Metadatenunterstützung für eine effiziente Verwaltung von Video-Assets. Siehe „[Kurzanleitung: Video](#)“ auf Seite 234.

**Imagemaps** Sie können Bilder in beliebiger Größe und beliebigem Format auf der gesamten Website dynamisch bereitstellen. Anstatt manuell viele Bilder in unterschiedlichen Größen zu erstellen, können Sie einfach nur ein Masterbild verwenden. Wenn Scene7 das angeforderte Bild sendet, wird es automatisch für Ergebnisse in höchstmöglicher Qualität in Bezug auf Größe, Format, Stärke, Qualität und Schärfe optimiert. Siehe „[Kurzanleitung: Bildgrößenänderung](#)“ auf Seite 132.

**Bildsätze** Ermöglichen Sie eine interaktive Kauf-Umgebung, in der Benutzer Produkte in verschiedenen Ansichten betrachten können. Sie können Zoomfunktionen, verschiedene Ansichten und Farbfelder zu einer integrierten Darstellung kombinieren. Siehe „[Kurzanleitung: Bildsätze](#)“ auf Seite 168.

**Gemischte Mediensets** Stellen Sie eine Mischung von Bildsätzen, Rotationssets, Mustersets, Zoomzielen, Video und Audio in einer Präsentation zur Verfügung. Sie können gemischte Mediensets mit Registerkarten einrichten, um Videomaterial von Bildern zu trennen. Sie können auch festlegen, wo und wie Muster und Zoomziele angezeigt werden, und Benutzern eine umfassende Multimedia-Ansicht Ihrer Produkte und Dienstleistungen ermöglichen. Siehe „[Kurzanleitung: Gemischte Mediensets](#)“ auf Seite 287.

**Rotationssets** Sie können Bildfolgen für die horizontale Rotation erstellen. Anhand von Rotationssets können Besucher Ihrer Websites Produkte drehen und aus verschiedenen Perspektiven betrachten. Sie können eindimensionale und zweidimensionale Rotationssets erstellen. Siehe „[Kurzanleitung: Rotationssets](#)“ auf Seite 186.

**Mustersets** Sie können eine interaktive Einkaufstour erstellen, bei der die Benutzer Produkte in unterschiedlichen Farben und Mustern anzeigen können. Sie können Zoomfunktionen, verschiedene Ansichten und Farbfelder zu einer integrierten Darstellung kombinieren. Siehe „[Mustersets](#)“ auf Seite 178

**Vorlagen aus Grundelementen** Sie können datenbasierte Vorlagen erstellen, in denen Schriftarten, Bilder und Grafiken für die Monogrammerstellung, Online-Personalisierung und für Werbeaktionen kombiniert werden. Beispielsweise können Sie Ebenen mit Hinweisen auf Ausverkaufs- oder Werbeaktionen über Produktbilder legen oder die Namen von Kunden auf T-Shirts oder Kaffeetassen platzieren. Die Kunden können ihre Namen in den von Ihnen gesendeten E-Mails oder Printwerbebroschüren sehen. Siehe „[Kurzanleitung: Vorlagen aus Grundelementen](#)“ auf Seite 195.

**Vorlagen für Veröffentlichungen** Erstellen Sie professionelle Markenauftritte, die von Ihren Kunden, Auftraggebern und Mitarbeitern einfach angepasst und personalisiert werden können. Auf diese Weise wird dafür gesorgt, dass Unternehmensinhalte und die Markenidentität im gesamten Veröffentlichungsprozess konsistent einheitlich präsentiert wird. Die Endbenutzer können die Druckinhalte individuell anpassen, allerdings nur in dem Rahmen, den Sie ihnen erlauben. Beispiele für solche angepasste Druckprodukte sind personalisiertes Briefpapier, Visitenkarten, Poster, Grußkarten, Etiketten, Schecks, Geschenke, Kleidungsstücke, Kalender, Sammelalben und Fotoalben.

Unternehmen können so für eine einheitliche Markenidentität in ihren Materialien sorgen, die für die einzelnen Regionen, Franchisepartner, Geschäfte und Niederlassungen angepasst werden kann. Siehe „[Kurzanleitung: Vorlagen für Veröffentlichungen](#)“ auf Seite 211.

**Videoneuschnitte** Kombinieren Sie Videoclips, Audio, Fotos, Grafiken, Text und Übergänge im einfach zu benutzerfreundlichen Fenster „Videoneuschnitte“. Mit Videoneuschnitten ist es auf einfache Weise möglich, vorhandene Videos aufzuwerten, um etwa auf besondere Aktionen aufmerksam zu machen oder eine zielgerichtete Ansprache umzusetzen. Siehe „[Kurzanleitung: Videoneuschnitte](#)“ auf Seite 263.

**Zoomziele** Gestatten Sie Kunden das Heranzoomen, Herauszoomen und Schwenken von Bildern mithilfe der konfigurierbaren Viewer, die Sie mit Scene7 erhalten. Auf diese Weise können die Kunden Produktdetails schnell und interaktiv in hoher Auflösung anzeigen. Siehe „[Kurzanleitung: Zoom](#)“ auf Seite 139.

# Kapitel 3: Einstellungen

Über die Anzeigebereiche für Einstellungen in Adobe® Scene7 können Sie Scene7 für Ihr Unternehmen anpassen und Benutzer verwalten:

- Im Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ können Sie persönliche Einstellungen ändern, z. B. die Einstellungen für das Durchsuchenbedienfeld oder Ihr Kennwort.  
Siehe „[Persönliche Einstellungen](#)“ auf Seite 16.
- In den Anzeigebereichen für Anwendungseinstellungen können Sie allgemeine Programmeinstellungen einrichten, Bildvorgaben, Videovorgaben und Viewer-Vorgaben erstellen sowie Metadaten definieren.  
Siehe „[Anwendungseinstellungen](#)“ auf Seite 21.
- In den Anzeigebereichen „Administrationseinstellungen“ können Sie Benutzer verwalten und auf Nutzungsberichte zugreifen.  
Siehe „[Administrationseinstellungen](#)“ auf Seite 68.
- In den Anzeigebereichen „Media Portal“ können Sie Media Portal verwalten.  
Siehe „[Media Portal](#)“ auf Seite 74.

Um die Anzeigebereiche für Einstellungen zu öffnen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und wählen den gewünschten Einstellungstyp. Im Anzeigebereich für Einstellungen können Sie die unterschiedlichen Einstellungsoptionen anzeigen, indem Sie diese mit den entsprechenden Steuerelementen erweitern bzw. minimieren.

**Wichtig:** Die Einstellungen im Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ können von allen Benutzern geändert werden, während nur Administratoren auf die Anzeigebereiche „Anwendungseinstellungen“ und „Administrationseinstellungen“ zugreifen können.

## Persönliche Einstellungen

Die Einstellungen im Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ können von allen Benutzern geändert werden. Um den Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ zu öffnen, wählen Sie „Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“.

**Hinweis:** Im Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ ist die Benutzerrolle angegeben, die Ihnen im Scene7 Publishing System zugeordnet ist: „Unternehmensadministrator“, „Administrator“ oder „Benutzer“.

Die persönlichen Einstellungen steuern das Standardverhalten des Durchsuchenbedienfelds, den E-Mail-Empfang und die Kennwordeinstellungen. Vergessen Sie nicht, nach dem Ändern dieser Einstellungen auf „Speichern“ zu klicken.

### Eigene Konto-Informationen

Identifiziert Ihren Kontonamen, Namen, Benutzernamen (E-Mail-Adresse) und zugewiesene Benutzerrolle.

### Desktop-Version

Um die Desktop-Version vom Scene 7 Publishing System auf Ihrem lokalen Festplattenlaufwerk zu installieren, klicken Sie auf „Jetzt installieren“. Alternativ dazu können Sie auf „Jetzt neu installieren“ klicken, um die Desktop-Version erneut zu installieren.

**Illustrator-Zusatzmodul für Web-to-Print**

Auf Computern, die Windows 7 oder 8 ausführen, müssen Sie über Administratorrechte verfügen und als Administrator angemeldet sein, um das Adobe Illustrator-Zusatzmodul für Web-to-Print zu installieren. Das Zusatzmodul ist nach der Installation in Adobe Illustrator verfügbar.

Das Zusatzmodul wird von folgenden Adobe Illustrator-Versionen unterstützt:

- Adobe Illustrator 18 in Adobe Creative Cloud 2014
- Adobe Illustrator 17 in Adobe Creative Cloud
- Adobe Illustrator 16 in Adobe Creative Suite 6

Die folgenden Adobe Illustrator-Plattformen werden unterstützt:

- Apple Mac OS X 10.7 oder höher
- Windows 8 32-Bit und 64-Bit
- Windows 7 32-Bit und 64-Bit
- Windows XP 32-Bit und 64-Bit (für Adobe Illustrator 16 in Adobe Creative Suite 6)

Siehe auch „[Vorlagen für Veröffentlichungen](#)“ auf Seite 211

**So installieren Sie das Zusatzmodul auf Ihrer lokalen Festplatte**

- 1 Klicken Sie im Scene7 Publishing System auf der Seite „Persönliche Einstellungen“ unter dem Illustrator-Zusatzmodul für Web-to-Print auf **Jetzt herunterladen**, um die Datei **Illustrator Plug-in for Web-to-Print.zip** herunterzuladen.
- 2 Entpacken Sie die ZIP-Datei in einen temporären Ordner.  
Im Stammverzeichnis der entpackten ZIP-Datei ist eine Readme-Datei enthalten, in der Sie zusätzliche Informationen zum Zusatzmodul finden.
- 3 Führen Sie je nach installiertem Betriebssystem einen der folgenden Schritte durch:
  - **Windows**

Bei der Ausführung von	Schritte
Adobe Illustrator 18 in Adobe Creative Cloud 2014	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>CC-2014</b>.</li> <li>2 Je nachdem, welche Adobe Illustrator-Version Sie verwenden, klicken Sie auf <b>win32</b> oder <b>win64</b>.</li> <li>3 Klicken Sie auf <b>libraries</b> &gt; <b>flame</b> und kopieren Sie die Datei <i>aflame.dll</i> in den ausführbaren Adobe Illustrator-Ordner. Beispiel: <b>C:\Programme\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows</b>. <i>Hinweis: Dieser Beispielpfad bezieht sich auf ein 64-Bit-Verzeichnis; das 32-Bit-Verzeichnis ist möglicherweise unter <b>Programme (x86)</b> zu finden.</i></li> <li>4 Kehren Sie zum selben Ordner <b>libraries</b> zurück, klicken Sie auf <b>flamingo</b> und kopieren Sie die Datei <i>aflamingo.dll</i> in denselben ausführbaren Adobe Illustrator-Ordner, den Sie im vorherigen Schritt verwendet haben.</li> <li>5 Je nachdem, welchen Ordner Sie in Schritt 2 ausgewählt haben, kehren Sie zum <b>win32</b>- oder <b>win64</b>-Ordner zurück und kopieren Sie die Datei <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>C:\Programme\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plugin\Illustrator Formats</b>. <i>Hinweis: Dieser Beispielpfad bezieht sich auf ein 64-Bit-Verzeichnis; das 32-Bit-Verzeichnis ist möglicherweise unter <b>Programme (x86)</b> zu finden.</i></li> </ol>
Adobe Illustrator 17 in Adobe Creative Cloud	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>CC</b>.</li> <li>2 Je nachdem, welche Adobe Illustrator-Version Sie verwenden, klicken Sie auf <b>win32</b> oder <b>win64</b>.</li> <li>3 Kopieren Sie die Datei <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>C:\Programme\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plugins\Illustrator Formats</b>. <i>Hinweis: Dieser Beispielpfad bezieht sich auf ein 64-Bit-Verzeichnis; das 32-Bit-Verzeichnis ist möglicherweise unter <b>Programme (x86)</b> zu finden.</i></li> </ol>
Adobe Illustrator 16 in Adobe Creative Suite 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>6.0</b>.</li> <li>2 Je nachdem, welche Adobe Illustrator-Version Sie verwenden, klicken Sie auf <b>win32</b> oder <b>win64</b>.</li> <li>3 Kopieren Sie die Datei <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>C:\Programme\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plugins\Illustrator Formats</b>. <i>Hinweis: Dieser Beispielpfad bezieht sich auf ein 64-Bit-Verzeichnis; das 32-Bit-Verzeichnis ist möglicherweise unter <b>Programme (x86)</b> zu finden.</i></li> </ol>

- Mac

Bei der Ausführung von	Schritte
Adobe Illustrator 18 in Adobe Creative Cloud 2014	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>CC-64 &gt; mac64</b>.</li> <li>2 Klicken Sie auf <b>libraries &gt; flame</b> und kopieren Sie den Ordner <i>aflame.framework</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Paketinhalte. Beispiel: <b>/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Illustrator.app/Contents/Frameworks/</b> (Zum Öffnen des Adobe Illustrator-Ordners für Paketinhalte klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol <b>Adobe Illustrator CC 2014</b> und im Kontextmenü auf <b>Paketinhalt anzeigen</b>.)</li> <li>3 Kehren Sie zum selben Ordner <b>libraries</b> zurück, klicken Sie auf <b>flamingo</b> und kopieren Sie den Ordner <i>aflamingo.framework</i> in denselben Adobe Illustrator-Ordner für Paketinhalte, den Sie im vorherigen Schritt verwendet haben.</li> <li>4 Kehren Sie zum Ordner <b>mac64</b> zurück, den Sie in Schritt 1 ausgewählt haben, und kopieren Sie den Ordner <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Plugins/Illustrator Formats/</b>.</li> </ol>
Adobe Illustrator 17 in Adobe Creative Cloud	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>CC &gt; mac64</b>.</li> <li>2 Kopieren Sie den Ordner <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>/Applications/Adobe Illustrator CC/Plugins/Illustrator Formats/</b>.</li> </ol>
Adobe Illustrator 16 in Adobe Creative Suite 6	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie im Stammverzeichnis des entpackten Ordners auf <b>6.0 &gt; mac64</b>.</li> <li>2 Kopieren Sie den Ordner <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> in den Adobe Illustrator-Ordner für Zusatzmodule. Beispiel: <b>/Applications/Adobe Illustrator CS6/Plugins/Illustrator Formats/</b>.</li> </ol>

Das Zusatzmodul ist nun in Adobe Illustrator verfügbar und kann verwendet werden.

### Browser

**Größe für Miniaturansichten** Legt die Standardgröße für Miniaturansichten in der Rasteransicht im Durchsuchenbedienfeld fest.

**Standardansicht für Asset-Bibliothek** Legt fest, ob die Assets in der Asset-Bibliothek als Miniaturansichten oder als Liste von Namen angezeigt werden sollen. Wenn Sie mit einer Vielzahl von Assets in der Asset-Bibliothek arbeiten, können Sie diese Assets dem Namen nach geordnet anzeigen. Wenn Sie zum Beispiel einen großen E-Katalog mit vielen PDF-Dateien erstellen, können Sie die Assets dem Namen nach geordnet anzeigen, damit die Liste kürzer wird.

**Standardsortierreihenfolge für das Durchsuchen** Legt die Reihenfolge fest, in der Assets standardmäßig im Durchsuchenbedienfeld angezeigt werden. Im Menü können Sie ein Sortierungskriterium auswählen und sich zwischen aufsteigender und absteigender Sortierung entscheiden.

**Standard-Speicherort für Durchsuchen** Hiermit können Sie die Suchposition auf Standard, den zuletzt durchsuchten Ordner oder eine bestimmte Position festlegen, zu der Sie navigieren und sie identifizieren. Außerdem können Sie festlegen, dass die Dateien und Ordner an der Suchposition in absteigender oder aufsteigender Reihenfolge angezeigt werden.

**Standardansicht beim Durchsuchen** Legt fest, ob beim ersten Öffnen des Durchsuchenbedienfelds standardmäßig die Rasteransicht oder die Listenansicht angezeigt werden soll.

**Darstellung von Vorschaltseiten** Legt fest, ob Vorschaltseiten wie der Begrüßungsbildschirm angezeigt werden sollen.

**QuickInfo einblenden** Legt fest, ob QuickInfos angezeigt werden sollen, wenn Sie den Mauszeiger über Schaltflächen, Menüs und Navigationsverknüpfungen bewegen. QuickInfos enthalten Beschreibungen der angezeigten Elemente.

**Schachbretthintergrund** Zeigt hinter Bildern eine Ebene mit Schachbrettmuster an, sodass bei Bildern mit Alpha-Kanal die transparenten Bereiche leicht erkennbar sind.

**Dateigröße anzeigen** Zeigt beim Durchsuchen die Dateigröße eines Assets an.

**Beim Verlassen von SPS bestätigen** Zeigt ein Bestätigungsfenster an, bevor Sie das Scene7 Publishing System verlassen.

**Ben.-def. Felder in Suche einschließen** Deaktiviert (Standard), um die Systemleistung bei den meisten möglichen Metadaten-Suchen zu verbessern.

Wenn für die meisten Ihrer Metadaten-Suchen die Einbeziehung benutzerdefinierter Felder hilfreich ist, können Sie diese Option aktivieren. Alternativ bietet Ihnen die erweiterte Suche eine zielgerichtete und schnellere Suche als bei der Verwendung benutzerdefinierter Felder.

Siehe „[Durchführen einer erweiterten Suche](#)“ auf Seite 110.

Siehe auch „[Benutzerdefinierte Felder](#)“ auf Seite 53.

**Einfacher Suchtyp** Wählen Sie einen Standardsuchtyp, „Enthält“ oder „Beginnt mit“.

**Media Portal-Funktionen anzeigen** Wählen Sie diese Option, um auf Media Portal-Funktionen wie den Warenkorb zuzugreifen.

**Befehlsfeedback anzeigen** Zeigt Befehlsanfragen an den Server an.

**Dialog beim Exportieren anzeigen** Zeigt beim Exportieren ein Dialogfeld an. Wenn Sie die Auswahl dieser Option aufheben, können Sie trotzdem die Ergebnisse des Exports auf der Seite „Aufträge“ abrufen.

#### E-Mail an Freunde senden

**E-Mail-Optionen** Geben Sie an, wie Sie von Scene7 per E-Mail informiert werden möchten, wenn Upload-Aufträge und Veröffentlichungsaufträge abgeschlossen sind. Sie können beispielsweise festlegen, dass Sie nur über den Abschluss von Aufträgen informiert werden, wenn zuvor Warnungen und Fehlermeldungen aufgetreten sind.

**E-Mail-Umfang** Legt fest, ob Sie E-Mails für alle Aufträge Ihres Unternehmens erhalten möchten oder nur für Upload-Aufträge und Veröffentlichungsaufträge, die Sie selbst gestartet haben.

**E-Mail-Typen** Legt fest, ob Sie darüber informiert werden möchten, wenn Upload-Aufträge und Veröffentlichungsaufträge abgeschlossen sind.

#### Sprache

**Bevorzugte Sprache** Bestimmt die Sprache der Oberfläche.

### **Kennwort**

**Neues Kennwort** Geben Sie ein neues Kennwort (mit mindestens sechs Zeichen) ein.

**Kennwort erneut eingeben** Geben Sie das neue Kennwort zur Bestätigung erneut ein.

**Ablaufdatum des Kennworts** Legt fest, ob Ihr Kennwort aus Sicherheitsgründen nach 72 Tagen ablaufen soll. Wenn Sie „Ja“ wählen, werden Sie nach 72 Tagen aufgefordert, ein neues Kennwort zu erstellen.

## **Anwendungseinstellungen**

Sie können auf den Seiten „Anwendungseinstellungen“ allgemeine Einstellungen eingeben, Bildvorgaben, Videokodierungsvorgaben und Viewer-Vorgaben erstellen oder Universelle Viewer, Standard-Viewer und Metadaten definieren. Sie können auch Stapelsatzvorgaben einrichten, um die Erstellung von (beispielsweise) 2D-Rotationssets, Veröffentlichungseinstellungen und Video SEO-Einstellungen zu automatisieren.

**Wichtig:** Nur Systemadministratoren des Scene7 Publishing Systems können die Einstellungen auf den Seiten „Anwendungseinstellungen“ ändern.

### **Allgemeine Einstellungen**

Um den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ in der Symbolleiste für globale Navigation zu öffnen, klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“.

#### **Server**

Beim Erstellen eines Kontos stellt Scene7 automatisch die zugeordneten Server für Ihr Unternehmen bereit. Auf Grundlage dieser Server werden URL-Zeichenfolgen für Ihre Websites und Anwendungen erstellt. Diese URL-Aufrufe sind spezifisch für Ihr Konto.

Siehe auch „[Testen des Secure Testing-Dienstes](#)“ auf Seite 101.

**Veröffentlichungsservername** Dieser Server wird als aktiver CDN-Server in allen für Ihr Konto spezifischen systemgenerierten URL-Aufrufen verwendet. Ändern Sie diesen Servernamen nur dann, wenn Sie von einem Scene7-Support-Mitarbeiter ausdrücklich dazu aufgefordert werden.

**Ursprungsservername** Dieser Server wird ausschließlich zur Qualitätsprüfung verwendet. Ändern Sie diesen Servernamen nur dann, wenn Sie von einem Scene7-Support-Mitarbeiter ausdrücklich dazu aufgefordert werden.

**AGM-Servername** Dieser Server wird für Web-to-Print-Vorlagen verwendet. Die Einstellungen für diesen Server sind unternehmensweit gültig. Ändern Sie diesen Servernamen nur dann, wenn Sie von einem Scene7-Support-Mitarbeiter ausdrücklich dazu aufgefordert werden.

**Test&Target-Servername** Ihre Test&Target-URL bis einschließlich .com. Anweisungen zum Abrufen dieser URL finden Sie unter „[Integration von Scene7 mit Test&Target](#)“ auf Seite 307.

**Servername für iOS-Streaming** URL zu Ihrem Scene7-iOS-Streamingserver. Dieser Server liefert Streaming-Video für iOS-basierte Geräte über das HTTP-Protokoll.

**Servername für RTMP-Streaming** URL zu Ihrem Scene7-RTMP-Streamingserver (Real-Time Messaging Protocol). Dieser Server liefert Streaming-Video über das RTMP-Protokoll und Flash Media Server.

**Servername für Progressive Video** URL zu Ihrem Scene7-Progressive-Video-Server. Dieser Server liefert Progressive Video über das HTTP-Protokoll.

**URL für unveröffentlichte Assets anzeigen** Wählen Sie diese Option, wenn Scene7 bei der Vorschau eines Assets eine URL anzeigen soll unabhängig davon, ob es bereits veröffentlicht wurde. Falls das Asset noch nicht veröffentlicht



wurde, funktioniert die URL nicht. Sie können jedoch die URL für Planungs- oder organisatorische Zwecke verwenden.

**AIR-Installation zulassen** Wählen Sie diese Option, damit Benutzer die Scene Publishing System-Desktop-Version auf ihre lokalen Festplattenlaufwerke herunterladen können. Die Option zum Installieren der Anwendung befindet sich im Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ unter der Option „Desktop-Version“.

Benutzer von AIR müssen die vorhandene App manuell deinstallieren und von der Web-Version von Scene7 Publishing System (unter „Persönliche Einstellungen“) aus erneut installieren. Nach dieser einmaligen Neuinstallation werden Sie aufgefordert, ein Upgrade durchzuführen, sobald der Server über eine neue Version von Scene7 Publishing System AIR verfügt. Das Scene7 Publishing System ist in das Update-Framework für Anwendungen integriert, das den Aktualisierungsprozess optimiert.

**Vorlage für das Ungültigmachen des CDN-Cache** Definiert die Vorlage, mit der der CDN-Cache (Content Delivery Network) ungültig gemacht wird.

Angenommen Sie geben eine URL für ein Bild ein (einschließlich Bildvorgaben oder Modifikator) mit Bezug auf die <ID>, anstelle einer bestimmten Bild-ID wie im folgenden Beispiel:

```
http://sample.scene7.com/is/image/Company/<ID>?$s7product$
```

Wenn die Vorlage nur die <ID> enthält, ergänzt SPS diese mit `http://<server>/is/image`. Dabei ist <server> der Name des Servers für die Veröffentlichung, der bei den allgemeinen Einstellungen definiert wurde.

Wenn Sie die Vorgabe „Ungültiges CDN“ einrichten, ein Bild namens „Backpack\_B“ auswählen und dann auf **Datei > Ungültiges CDN** klicken, wird die folgende URL in der Benutzeroberfläche für ungültige CDNs generiert:

```
http://sample.scene7.com/is/image/Company/Backpack_B?$s7product$
```

Klicken Sie im URL-Listenfeld auf **Weiter**, um den Cache für diesen Aufruf dieser speziellen Bild-URL zu löschen. Beachten Sie, dass Sie URLs auch hinzufügen können, indem Sie sie in das URL-Listenfeld eingeben oder einfügen. Sie müssen nicht zuvor die Vorlage festlegen.

Nachdem Sie die Vorlage für das Ungültigmachen des CDN-Cache ausgewählt und eine Anforderung zum Ungültigmachen des CDN gestellt haben, wird die Zeit, die geschätzt zum Löschen des Cache benötigt wird, in einem Popup angezeigt.

Auch wenn mehrere Bilder im SPS ausgewählt sind, wenn Sie auf **Datei > Ungültiges CDN** klicken, wird auf jedes Bild in der gespeicherten Vorlage-URL verwiesen. Daher können Sie eine Vorlage für „Ungültiges CDN“ mit Verweis auf jede URL definieren, auf die auf Ihrer Website verwiesen wird (z. B. Produktdetails, Suchergebnisse usw.). Wenn Sie dann ein Bild oder mehrere Bilder für das Ungültigmachen aus Cache auswählen, wird die URL automatisch in der Benutzeroberfläche eingetragen.

Siehe „[Inhalts-Caching](#)“ auf Seite 9.

Siehe „[Erneut veröffentlichte Assets und CDN-Verzögerungen](#)“ auf Seite 99.

## Durchsuchen

**Projekte anzeigen** Legt fest, ob Projekte als Organisationsmöglichkeit für Scene7-Assets zur Verfügung stehen sollen. Siehe „[Verwalten der Arbeit mithilfe von Projekten](#)“ auf Seite 129.

**Beispiel für eVideo-Inhalte anzeigen** Bietet Beispielinhalte für Videoneuschnitte im Anzeigebereich „Videoneuschnitte“. Der Beispielinhalt – Audio, Hintergrund, Ränder, Bildunterschriften, Effekte, Grafiken, Übergänge und Video – wird im Bedienfeld „Beispielinhalt für eVideo“ angezeigt.

**Generierten Inhalt anzeigen** Zeigt in Ordnern die aus einem Asset generierten Inhalte an. Wenn z. B. eine PDF-Datei beim Hochladen gerastert wird, erstellt Scene7 für jede Seite in der Original-PDF ein eigenes Bild. Wenn die Option

„Generierten Inhalt anzeigen“ aktiviert ist, erscheint jedes beim Hochladen der Original-PDF generierte Bild zusammen mit der PDF in dem Ordner, in den die PDF hochgeladen wurde.

**Kodierte Videos anzeigen** Standardmäßig deaktiviert (aus).

Wenn Sie Videos im Scene7 Publishing System rasch auffinden möchten, ohne durch zahlreiche kodierte Ableitungen desselben Videos zu navigieren, lassen Sie diese Option deaktiviert (Standard). Nur die Mastervideo-Miniaturansicht, d. h. das Quellvideo, das Sie hochgeladen und zur Erstellung aller Ableitungen verwendet haben, sowie die Miniaturansicht des übergeordneten adaptiven Videosets, das alle untergeordneten Ableitungen des kodierten Videosets enthält, werden in der Benutzeroberfläche angezeigt.

Vom Mastervideo oder dem adaptiven Videoset aus können Sie jedoch weiterhin auf einzelne kodierte Videos zugreifen. Doppelklicken Sie hierzu auf das Videominiaturbild, um die Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie dann im rechten Bedienfeld auf „**Kodierte Videos**“, um auf alle untergeordneten Videos zuzugreifen.

Sie können auch den Befehl „**Datei**“ > „**Neu verarbeiten**“ wählen, um direkt aus einem adaptiven Videoset weitere kodierte untergeordnete Videos zu erstellen. Das Scene7 Publishing System findet automatisch das übergeordnete Mastervideo des adaptiven Videosets und verwendet dieses als Quellvideo für die Transkodierung. Nachdem Sie die neuen, individuell kodierten Videos gespeichert haben, werden sie jedoch nicht angezeigt, wenn Sie nach ihnen suchen. Sie sind jedoch weiterhin über die Registerkarte „Kodierte Videos“ in der Detailansicht verfügbar.

Siehe „[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236.

Um auch im Rahmen einer Suche weiterhin auf alle verschlüsselten Videoableitungen zugreifen zu können, aktivieren Sie die Option „**Kodierte Videos anzeigen**“.

Das Menü „Erstellen“ enthält bestimmte Aktionen, die nur (oder optional) mit einzelnen Videos verwendet werden. Daher müssen alle kodierten Videoableitungen angezeigt werden, aus denen Sie auswählen können, unabhängig davon, wie Sie die Option „**Kodierte Videos anzeigen**“ eingestellt haben. Folgende Erstellungsaktionen steuern die Einstellung „**Kodierte Videos anzeigen**“: „**Adaptive Videosets**“, „**E-Kataloge**“ und „**Videoneuschnitte**“.

***Hinweis:** Wenn Sie Ihre Video-Assets nicht mit dem Scene7 Publishing System hochgeladen und kodiert haben, zeigt Scene7 sämtliche kodierten Videos an, auch wenn diese Option deaktiviert wurde.*

### Scene7-FTP-Konto

**Server** Listet Ihren FTP-Konto-Server auf.

**Benutzername** Listet Ihren FTP-Konto-Benutzernamen auf.

### Zur Anwendung hochladen

**Bilder überschreiben** Dateien mit identischen Namen sind in Scene7 nicht zulässig. Jedes Element muss eine eindeutige Scene7 Publishing System-ID haben (den Bildnamen ohne Dateierweiterung). Aufgrund dieser Regel enthält das Dialogfeld „Hochladen“ die Option „Überschreiben“. Die genaue Wirkung dieser Option hängt von der Einstellung der Option „Bilder überschreiben“ ab. Sie legen damit fest, was beim Hochladen von Ersatzbildern geschieht – die Ersatzbilder können die Originalbilder ersetzen oder zu Duplikaten werden. Duplikate werden durch Anhängen einer Ziffer umbenannt („Sessel.tif“ würde beispielsweise zu „Sessel-1.tif“). Die Optionen wirken sich auf Bilder aus, die in einen vom Originalspeicherort abweichenden Ordner hochgeladen werden bzw. die eine andere Dateierweiterung haben als das Original (beispielsweise JPG, TIF oder PNG). (Siehe „[Verwenden der Option „Bilder überschreiben“](#)“ auf Seite 24.)

- **Im aktuellen Ordner Bilder mit demselben Namen und derselben Erweiterung überschreiben** Diese Option stellt die strengste Ersetzungsregel dar. Das Ersatzbild muss in den Ordner des Originalbilds hochgeladen werden und dieselbe Dateierweiterung haben wie das Originalbild. Wenn diese Voraussetzungen nicht erfüllt sind, wird ein Duplikat erstellt.

- **Im aktuellen Ordner Assets mit demselben Namen unabhängig von der Erweiterung überschreiben** Das Ersatzbild muss in den Ordner des Originalbilds hochgeladen werden, die Dateierweiterung darf jedoch von der des Originalbilds abweichen. Beispiel: „Sessel.tif“ ersetzt die Datei „Sessel.jpg“.

- **In beliebigem Ordner Assets mit demselben Namen und derselben Erweiterung überschreiben** Das Ersatzbild muss dieselbe Dateierweiterung haben wie das Originalbild (beispielsweise würde „Sessel.jpg“ die Datei „Sessel.jpg“ ersetzen, nicht jedoch die Datei „Sessel.tif“). Sie können das Ersatzbild jedoch in einen anderen Ordner hochladen als den, in dem sich das Original befindet. Das hochgeladene Bild bleibt dann im neuen Ordner; die Datei befindet sich also nicht mehr am ursprünglichen Speicherort.

- **In belieb. Ordner Assets mit ident. Namen unabh. von Erweiterung überschreiben** Diese Option stellt die am wenigsten einschränkende Ersetzungsregel dar. Sie können ein Ersatzbild in einen anderen Ordner hochladen als den, in dem sich das Originalbild befindet, und eine Datei mit einer anderen Dateierweiterung verwenden, um die Originaldatei zu ersetzen. Wenn sich die Originaldatei in einem anderen Ordner befindet, bleibt das Ersatzbild in dem neuen Ordner, in den es hochgeladen wurde.

**Veröffentlichung beibehalten** Legt fest, ob bei einem zu Scene7 hochgeladenen Ersatzbild die Einstellung „Bereit zum Veröffentlichen“ vom ersetzten Bild beibehalten wird oder ob die Einstellung beim Hochladen vorgenommen wird.

**Standardfarbprofile** Legt fest, welche Farbprofile beim Hinzufügen von CMYK-Bildern im Rahmen standardmäßiger Farbprofiloptionen angewendet werden.

**Standardmäßige Upload-Optionen** Öffnet das Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“, in dem Sie die standardmäßigen Upload-Optionen festlegen können. Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter [„Optionen für das Hochladen“](#) auf Seite 92.

### Imagemap-Editor, an Anwendung

**Standard-HREF für Imagemaps** Legt die Standard-URL für die HREF-Spalte von Imagemaps fest. Dabei handelt es sich um die Standard-URL, die beim Erstellen neuer Imagemaps angezeigt wird.

**Standardvorlage für Imagemaps** Legt das Standard-JavaScript für die HREF-Vorlage von Imagemaps fest. Sie haben die Möglichkeit, benutzerdefinierten Code einzustellen, der beim Klicken auf eine Imagemap ausgeführt wird.

### Andere Einstellungen, an Anwendung

**Warnmeldungen beim Leeren des Papierkorbs** Assets im Papierkorb werden innerhalb von sieben Tagen automatisch entfernt. Wählen Sie „E-Mails senden, bevor Elemente im Papierkorb automatisch gelöscht werden“, wenn Unternehmensadministratoren vier Tage vor dem dauerhaften Löschen von Assets im Papierkorb eine Benachrichtigung erhalten sollen. Siehe [„Verwalten des Ordners „Papierkorb““](#) auf Seite 128.

## Verwenden der Option „Bilder überschreiben“

Dateien mit identischen Namen sind in Scene7 nicht zulässig. Jedes Element muss eine eindeutige Scene7 Publishing System-ID haben (den Bildnamen ohne Dateierweiterung). Aufgrund dieser Regel enthält das Dialogfeld „Hochladen“ die Option „Bilder überschreiben“. Die genaue Wirkung dieser Option hängt von einer Festlegung für „Scene7 Publishing System-interne Einstellungen“ des jeweiligen Unternehmens ab.

Wenn Sie zuvor Bilder hochgeladen und später die Originaldateien geändert (oder ersetzt) haben, legen Sie über die Option für das Überschreiben fest, wie Scene7 die Bilder ersetzen soll. Informationen über das Bild bleiben unverändert, aber das neue Bild ersetzt das alte. Wenn der Ordner auch Bilder enthält, die nicht bereits in Scene7 vorliegen, werden diese Bilder hinzugefügt.

Verwenden Sie diese Option, wenn von Ihnen hochgeladene Bilder geändert wurden, der Verweis auf die Bilder jedoch gleich bleibt. Das Überschreiben ist außerdem beim Hochladen und Extrahieren von Adobe® PDF-Dateien nützlich. Um präzise einzustellen, wie Scene7 das Bild *extrahieren* soll, passen Sie im Dialogfeld „Hochladen“ die Option „ICC-Farbprofil“ an und laden das Bild erneut unter Verwendung der Funktion zum Überschreiben hoch.

Die Scene7-IDs, mit denen Bilder von den Produktions-Servern abgerufen werden, leiten sich von den Dateinamen der Bilder ab. Bei den Dateinamen wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden, sowohl in Bezug auf die Ersetzung vorhandener Dateien als auch in Bezug auf Scene7-IDs zum Abrufen von Bildern. Achten Sie bei den Dateinamen auf korrekte Groß- und Kleinschreibung, bevor Sie Dateien zu Scene7 hochladen, damit Scene7-IDs nicht mit unterschiedlicher Schreibweise für ein und dasselbe Bild angelegt werden.

Wenn Sie diese Option deaktivieren, werden alle Bilder, die mit vorhandenen Bildern übereinstimmende Dateinamen haben, als Duplikate betrachtet und daher nicht hinzugefügt.

## Bildvorgaben

In diesem Anzeigebereich können Bildvorgaben erstellt und bearbeitet werden. Mithilfe von Bildvorgaben kann Scene7 Bilder auf Grundlage ein und desselben Masterbildes dynamisch in verschiedenen Größen senden. Jede Bildvorgabe stellt eine vordefinierte Zusammenstellung von Größen- und Formatierungsbefehlen zum Anzeigen des Bildes dar. Wenn Sie eine Bildvorgabe erstellen, wählen Sie eine Größe, in der das Bild gesendet werden soll. Darüber hinaus wählen Sie Formatierungsbefehle, mit denen die Darstellung des Bildes für den Sendevorgang optimiert wird.

Administratoren können Vorgaben für das Exportieren von Assets erstellen. Benutzer können beim Exportieren von Bildern eine Vorgabe auswählen, die die Bilder gemäß den Spezifikationen des Administrators neu formatiert.

Um den Anzeigebereich „Bildvorgaben“ zu öffnen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Einstellungen“ > „Bildvorgaben“.

### Verwandte Hilfetemen

„[Einstellen von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 134

## Erstellen und Bearbeiten von Bildvorgaben

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Bildvorgaben“.
- 2 Sie können eine völlig neue Bildvorgabe erstellen oder eine bereits vorhandene als Vorlage verwenden:  
**Erstellen einer Bildvorgabe** Klicken Sie auf „Hinzufügen“.  
**Erstellen einer Bildvorgabe mittels einer vorhandenen Vorgabe** Wählen Sie die Bildvorgabe aus, die der von Ihnen gewünschten am ähnlichsten ist, und klicken Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.
- 3 Geben Sie im Anzeigebereich „Vorgabe hinzufügen“ oder „Vorgabe bearbeiten“ einen Namen für die Vorgabe ein.
- 4 Legen Sie die gewünschten Einstellungen für die Vorgabe fest.  
Siehe „[Optionen für Bildvorgaben](#)“ auf Seite 26.
- 5 Klicken Sie auf „Speichern“ oder, falls die Vorgabe anhand einer vorhandenen Vorgabe erstellt wurde, auf „Speichern unter“.
- 6 Um eine Vorschau der Vorgabe mit Ihrem eigenen Bild anzuzeigen, klicken Sie auf „Durchsuchen“ und wählen Sie das Bild aus. Um eine Vorschau mit dem Standardbild anzuzeigen, klicken Sie auf „Zurücksetzen“.

Sie können eine Bildvorgabe bearbeiten, indem Sie im Anzeigebereich „Bildvorgaben“ deren Namen markieren und auf „Bearbeiten“ klicken. Um eine Bildvorgabe zu löschen, wählen Sie diese aus und klicken Sie auf „Löschen“.

## Optionen für Bildvorgaben

Der Anzeigebereich „Vorgabe hinzufügen“ bzw. „Vorgabe bearbeiten“ bietet folgende Optionen zum Erstellen bzw. Bearbeiten von Bildvorgaben:

**Vorgabename** Geben Sie einen beschreibenden Namen ohne Leerzeichen ein. Fügen Sie eine Bildgrößenangabe in den Namen ein, um Benutzern die Identifizierung der Bildvorgabe zu erleichtern.

**Breite und Höhe** Geben Sie die Größe, in der das Bild gesendet werden soll, in Pixel an.

**Format** Wählen Sie in diesem Menü ein Format aus. Bei Auswahl der Formate GIF, JPEG, PDF oder TIFF werden weitere Optionen angezeigt:

- **GIF-Farbquantisierungsoptionen**
  - **Typ** Wählen Sie zwischen „Adaptiv“ (Standardwert), „Web“ und „Macintosh“. Wenn Sie „GIF mit Alpha“ wählen, ist die Option „Macintosh“ nicht verfügbar.
  - **Dithering** Wählen Sie zwischen „Diffus“ und „Aus“.
  - **Anzahl Farben** Ziehen Sie den Regler, um eine Zahl zwischen 2 und 255 einzugeben.
  - **Farbliste** Geben Sie eine kommasetrennte Liste ein. Geben Sie beispielsweise für Weiß, Grau und Schwarz Folgendes ein: 000000,888888,ffffff.
- **JPEG-Optionen**
  - **Qualität** Steuert den JPEG-Komprimierungsgrad. Diese Einstellung wirkt sich sowohl auf die Dateigröße als auch die Bildqualität aus. Die JPEG-Qualitätsskala reicht von 1 bis 100.
  - **JPG-Chrominanz-Downsampling aktivieren** Da das menschliche Auge gegenüber Hochfrequenzfarbinformationen weniger empfindlich ist als gegenüber Hochfrequenzleuchtdichte, werden die Bildinformationen bei JPEG-Bildern in Leuchtdichte- und Farbkomponenten aufgeteilt. Bei der Komprimierung eines JPEG-Bildes behält die Leuchtdichtekomponente die volle Auflösung, während für die Farbkomponenten ein Downsampling, d. h. eine Mittelwerterstellung für Pixelgruppen, ausgeführt wird. Obwohl das Datenvolumen beim Downsampling um die Hälfte oder ein Drittel reduziert wird, ist die auftretende Qualitätsminderung kaum wahrnehmbar. Downsampling kann nicht auf Graustufenbilder angewendet werden. Mit dieser Technik wird der Komprimierungsgrad, der für Bilder mit hohem Kontrast (z. B. Bilder mit überlappendem Text) sinnvoll ist, reduziert.
- **PDF- und TIFF-Optionen**
  - **Komprimierung** Wählen Sie einen Komprimierungsalgorithmus.

**Farbraum** Wählen Sie einen Farbraum.

**Scharfzeichnen** Wählen Sie nach Abschluss aller Skalierungsvorgänge die Option „Einfaches Scharfzeichnen aktivieren“, um einen grundlegenden Scharfzeichnungsfilter auf das Bild anzuwenden. Wenn ein Bild in einer anderen Größe verschwommen angezeigt wird, kann dieser Effekt durch Scharfzeichnen kompensiert werden.

Weitere Informationen zu Scharfzeichnen, Resamplingmodi und Unschärfemaske finden Sie im Abschnitt „[Scharfzeichnen eines Bildes](#)“ auf Seite 337.

**Resamplingmodus** Wählen Sie eine Option für den Resamplingmodus aus. Mit diesen Optionen wird ein Bild beim Downsampling scharfgezeichnet:

- **Bilinear** Die schnellste Resamplingmethode, bei der jedoch einige Glättungsstörungen wahrzunehmen sind.
- **Bikubisch** Erhöht die CPU-Auslastung auf dem Image-Server, erzielt jedoch schärfere Bilder mit weniger wahrnehmbaren Glättungsstörungen.

- **Scharf2** Kann geringfügig schärfere Ergebnisse als die bikubische Methode liefern, verursacht jedoch auch eine noch höhere CPU-Auslastung auf dem Image-Server.
- **Trilinear** Verwendet sowohl höhere als auch niedrigere Auflösungen, falls verfügbar, ist jedoch nur bei Problemen mit der Glättung zu empfehlen. Bei dieser Methode wird die JPEG-Dateigröße durch Reduzierung der Hochfrequenzdaten verringert.

**Unschärfemaske** Zur Optimierung des Scharfzeichnens können Sie zwischen folgenden Optionen wählen:

- **Betrag** Gibt den Kontrastgrad an, der auf die Pixel an den Rändern angewendet wird. Der Standardwert ist 1,0. Für Bilder mit höherer Auflösung können Sie ihn auf bis zu 5,0 erhöhen. Sie können sich die Auswirkung der Option „Betrag“ wie ein Maß für die Filterintensität vorstellen.
- **Radius** Legt fest, wie viele Pixel um die Kantenpixel durch das Scharfzeichnen geändert werden. Geben Sie für Bilder mit hoher Auflösung Werte zwischen 1 und 2 ein. Bei einem geringeren Wert werden nur die Kantenpixel scharfgezeichnet, während bei einem hohen Wert ein breiterer Pixelbereich scharfgezeichnet wird. Der richtige Wert hängt von der Größe des Bilds ab.
- **Schwelle** Gibt den Kontrastbereich an, der beim Anwenden des Filters „Unschärfemaske“ ignoriert werden soll. Anders ausgedrückt legt diese Option fest, wie stark sich die scharfgezeichneten Pixel von dem sie umgebenden Bereich unterscheiden müssen, damit sie als Kantenpixel erkannt und scharfgezeichnet werden. Damit kein Bildrauschen entsteht, sollten Sie mit Werten zwischen 0,02 und 0,2 experimentieren. Beim Standardwert 6 werden alle Pixel im Bild scharfgezeichnet.
- **Farbraum** Legt fest, ob für das Bild der Farbbereich, in dem das Bild erstellt wurde, normalerweise RGB („Original“), oder ein Leuchtdichtebereich („Intensität“) verwendet werden soll.

**Farbe** Wählen Sie zwischen folgenden Optionen:

- **Farbprofil für Ausgabe** Wählen Sie „Standard verwenden“ oder eines der ICC-Farbprofile aus, die im Scene7 Publishing System verfügbar sind.

Siehe auch „[ICC-Profile](#)“ auf Seite 354.

- **Renderpriorität** Wählen Sie eine der Optionen aus, wenn Sie die Standardeinstellung für die Renderpriorität des Farbprofils überschreiben möchten. Die Verwendung dieser Option ist sinnvoll, wenn eines der Standard-ICC-Profile Zielfarbraum einer Farbumwandlung ist, ein Ausgabegerät (Drucker oder Bildschirm) durch dieses Profil bestimmt wird und die angegebene Renderpriorität für dieses Profil gültig ist.
- **Profil einbetten** Wählen Sie diese Option, damit beim Öffnen dieses Bilds in Adobe® Photoshop® dieses Profil verwendet wird.

**Druckauflösung** Wählen Sie eine Auflösung zum Drucken des Bilds, wobei 72 Pixel der Standardwert ist.

**URL-Modifikatoren** Wenn Sie zur Definition der Bildvorgabe lieber die URL-Modifikatoren als die Einstellungen angeben möchten, können Sie die Modifikatoren hier eingeben.

**Beispielbild-URL** Gibt die „unbearbeitete“ URL-Zeichenfolge an, die der Scene7-Server zum Senden von Bildern mit der Bildvorgabe verwendet, die Sie hinzufügen oder bearbeiten. Diese URL-Zeichenfolge codiert alle Formateinstellungen, die Sie im Anzeigebereich „Vorgabe hinzufügen“ bzw. „Vorgabe bearbeiten“ auswählen.

## Bearbeiten, Entfernen oder Deaktivieren einer Bildvorgabe

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Bildvorgaben“.
- 2 Wählen Sie im Anzeigebereich „Bildvorgaben“ eine Vorgabe aus der Tabelle aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „Bearbeiten“ und geben Sie im Dialogfeld „Vorgabe bearbeiten“ neue Optionen ein.



- Klicken Sie auf „Löschen“, um die Vorgabe aus der Liste zu entfernen.
- Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Aktiv“ neben dem Namen einer Vorgabe, um sie aus der gesamten Benutzeroberfläche für MediaPortal-Benutzer des Scene7 Publishing System zu entfernen.

## Aktivieren und Deaktivieren von adaptiven Video-Vorgaben

Scene7 enthält Vorgaben für die adaptive Videokodierung. Es handelt sich dabei um eine Masterliste von Vorgaben, in der die Vorgaben für adaptive Videos im Format 16:9 und 4:3 in einer Gruppe zusammengefasst sind. Diese vordefinierten Vorgaben enthalten die am häufigsten verwendeten Kodierungseinstellungen und sind für die Wiedergabe auf Mobilgeräten, Tablets und Desktops optimiert.

Nur Vorgaben für die adaptive Videokodierung sind standardmäßig aktiviert (bzw. „eingeschaltet“). Sie können sie bei Bedarf deaktivieren. Deaktivierte „Adaptive Video“-Voreinstellungen stehen im eVideo-Abschnitt des Dialogfelds „Upload-Auftragsoptionen“ nicht zur Auswahl.

Siehe „[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236.

### So aktivieren und deaktivieren Sie adaptive Video-Vorgaben

- 1 Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Scene7 Publishing Systems auf **Einstellungen** > **Anwendungseinstellungen** > **Video-Vorgaben** > **Adaptive Video-Vorgaben**.
- 2 Wenn Sie eine Vorgabe aus der Liste „eVideo-Optionen“ im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ entfernen möchten, deaktivieren Sie auf der Seite „Adaptive Video-Vorgaben“ das Kontrollkästchen neben dem Vorgabenamen.
- 3 Klicken Sie auf **Schließen**.

## Video-Vorgaben zum Kodieren von Videodateien

Klicken Sie in der rechten unteren Ecke der Seite „Upload“ auf die Option „Auftragsoptionen“, um eine Kodierungsvorgabe auszuwählen. Erweitern Sie in dem Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ die eVideo-Optionen und wählen Sie die gewünschten Vorgaben für die Videokodierung aus.

**Hinweis:** Mit Ausnahme von „Adaptive Video“, das standardmäßig aktiviert ist, werden im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ möglicherweise nicht alle adaptiven oder einzelnen Videokodierungsvorgaben angezeigt. Scene7-Administratoren können bestimmen, welche Videokodierungsvorgaben im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ angezeigt werden.

- Wählen Sie aus den folgenden Vorgaben für die adaptive Kodierung bzw. für die einzelne Kodierung:
  - 16:9 Adaptive Video** Erstellt Video mit dem Seitenverhältnis von 16:9 für die Ausgabe auf Desktop-PCs (Flash 9-kompatibel), Mobilgeräten (iPhone, iPad, Android) und Tablets (iPad, Android), deren Auflösung und Bitrate für die Verbindungsgeschwindigkeit des Viewers optimiert ist.
  - 4:3 Adaptive Video** Erstellt Video mit dem Seitenverhältnis von 4:3 für die Ausgabe auf Desktop-PCs (Flash 9-kompatibel), Mobilgeräten (iPhone, iPad, Android) und Tablets (iPad, Android), deren Auflösung und Bitrate für die Verbindungsgeschwindigkeit des Viewers optimiert ist.
  - Adaptive Video** Eine einzelne Kodierungsvorgabe, die mit jedem Seitenverhältnis verwendet werden kann, um Videos zur Wiedergabe auf Mobilgeräten, Tablets und Desktops zu erstellen. Hochgeladene Quellvideos, die mit dieser Vorgabe kodiert wurden, weisen eine feste Höhe auf. Die Breite wird jedoch automatisch skaliert, um das Seitenverhältnis des Videos beizubehalten.

Die Flexibilität der automatischen Skalierungsfunktion ist ebenfalls standardmäßig verfügbar, wenn Sie eine eigene benutzerdefinierte Vorgabe für die Videokodierung erstellen.

Siehe „[Hinzufügen oder Bearbeiten einer Videokodierungsvorgabe](#)“ auf Seite 247.

**Adaptive Videokodierung (16:9 oder 4:3)** Erstellt Video mit den Seitenverhältnissen 16:9 und 4:3 für die Ausgabe auf Desktop-PCs (Flash 9-kompatibel), Mobilgeräten (iPhone, iPad, Android) und Tablets (iPad, Android), deren Auflösung und Bitrate für die Verbindungsgeschwindigkeit des Viewers optimiert ist.

Siehe „[Vorgaben für die adaptive Videokodierung \(16:9 oder 4:3\)](#)“ auf Seite 30.

**Einzelne Kodierungsvorgaben •Desktop (Flash 9- und HTML5 OGG-kompatibel)** Erstellt eine MP4-Datei für die Ausgabe eines Streaming- oder progressiven eVideos auf Desktop-PCs.

Siehe „[Vorgaben für die Videokodierung für Desktop-PCs](#)“ auf Seite 31.

- **Mobil (iPhone, iPad, Android)** Erstellt eine MP4-Datei zur Wiedergabe auf iPhone, iPad und Android-Geräten.

Siehe „[Vorgaben für die Videokodierung für Mobilgeräte](#)“ auf Seite 33.

- **Tablet (iPad, Android)** Erstellt eine MP4-Datei zur Wiedergabe auf iPads und Android-Geräten.

Sie können auch eine OGV-Datei für die progressive eVideo-Wiedergabe auf Desktopcomputern mit dem HTML5-Video-Player des Browsers erstellen.

Siehe „[Vorgaben für die Videokodierung für Tablets](#)“ auf Seite 33.

***Hinweis:** Um Videos auf iPads auszugeben, können Sie eine der Kodierungsvorgaben unter „Mobil“ oder „Tablet“ auswählen. Tablet-Vorgaben weisen gewöhnlich eine höhere Auflösung und Qualität auf und sind für den iPad mit seinem größeren Display und der hohen Verbindungsgeschwindigkeit optimiert. Damit Videodateien, die mit einer Tablet-Vorgabe kodiert wurden, richtig wiedergegeben werden können, muss die mobile Site bzw. Anwendung über einen Code zur Gerätereckennung verfügen. Dieser Code sorgt dafür, dass, abhängig vom erkannten Wiedergabegerät, das entsprechende Videomaterial für iPhone oder iPad bereitgestellt wird. Durch die Auswahl einer Mobil-Vorgabe für die Wiedergabe von Videodateien auf dem iPad wird der Workflow vereinfacht. Das liegt daran, dass Sie für iPhones und iPads dieselbe Videodatei verwenden können. Allerdings wird dabei die Qualität des Videomaterials an das iPhone mit seiner geringeren Auflösung angepasst.*

- Wählen Sie unter der Gruppe „Kodierungsvorgaben“ in der Dropdown-Liste „Kodierungsvorgaben sortieren“ entweder „Name“ oder „Größe“, um die Vorgaben nach Name oder Auflösung zu sortieren.
- Wählen Sie eine für die Auflösung und Bandbreite der geplanten Videowiedergabe geeignete Kodierungsvorgabe.
- Sie können die adaptive Videokodierung und eine oder mehrere Kodierungsvorgaben pro Video auswählen. Beispielsweise können Sie eine Datei beim Hochladen gleichzeitig für Desktop und mobile Geräte kodieren.

Nach dem Klicken auf **Hochladen starten** wird die ursprüngliche Mastervideodatei hochgeladen, und daraus werden kodierte Dateien generiert.

## Kodierungsvorgabeoptionen

Folgende Parameter stehen für die Kodierungsvorgabeoptionen zur Verfügung:

**Zielverbindungsgeschwindigkeit** Die Geschwindigkeit der Internetverbindung des Endbenutzers.

**Kodierungsdateisuffix** Das Suffix, das dem Namen der Videodatei nach erfolgter Kodierung zur Identifikation angehängt wird.

**Bit-Rate für Videos (Datenrate)** Die Menge an kodierten Daten, die für eine Sekunde Videowiedergabe übertragen werden müssen (in Kilobit pro Sekunde).

**Pixel Breite/Höhe** Die Breite des Videobilds (in Pixel) und die Höhe des Videobilds (in Pixel).



**Bilder pro Sekunde (fps)** Die Anzahl der Einzelbilder, oder Standbilder, pro Sekunde (fps). In den USA und Japan werden die meisten Videos mit 29,97 fps aufgenommen und in Europa und Asien (ausgenommen Japan) mit 25 fps. Film wird mit 24 fps aufgenommen.

**Bit-Rate für Audiodateien** Die Menge an kodierten Daten, die für eine Sekunde Audiowiedergabe übertragen werden müssen, in Kilobit pro Sekunde.

Die folgende Tabelle enthält empfohlene Verfahren zur Auswahl von Video-Vorgaben und die Namenskonventionen, mit denen kodierte Dateien bezeichnet werden.

### Adaptive Video (Standard)

Eine Kodierungsvorgabe, die mit jedem Seitenverhältnis verwendet werden kann, um Videos zur Wiedergabe auf Mobilgeräten, Tablets und Desktops zu erstellen. Hochgeladene Quellvideos, die mit dieser Vorgabe kodiert werden (Standard und optimales Verfahren), werden auf eine feste Höhe eingestellt, die Breite wird jedoch automatisch so skaliert, dass das Seitenverhältnis des Videos beibehalten wird.

#### Adaptive Video (Standard)

	Kodierungsvorgabenn ame/QuickInfo-Text	Kodierungsdateisuf fix	Videodat enrate (Kbit/s)	Breite/Höhe (Pixel)	Einzel bilder pro Sekun de (fps)	Audiobitr ate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	Auto x360, 800 kBit/s	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	Gleich Quelle	64	Für Mobilgeräte (iPhone, iPad, Android)
2	Auto x 480, 1400 kBit/s	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	Gleich Quelle	64	Für Tablet (iPad, Android)
3	Auto x 720, 2600 kBit/s	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	Gleich Quelle	64	Für Desktops (mit Flash 9 kompatibel)

### Vorgaben für die adaptive Videokodierung (16:9 oder 4:3)

Diese Vorgaben für die adaptive Videokodierung bestehen aus einer Serie einzelner Kodierungsvorgaben, die basierend auf dem Seitenverhältnis des hochgeladenen Videos automatisch für Sie ausgewählt werden. Wenn Sie z. B. ein 4:3-Video hochladen, wird es automatisch mit allen fünf 4:3-Vorgaben kodiert, die sich in der Master-Vorgabenliste der Option **Adaptive Videokodierung (16:9 oder 4:3)** befinden.

Informationen zu den Parametern für Kodierungsoptionen finden Sie unter „[Kodierungsvorgabeoptionen](#)“ auf Seite 29.

### Vorgaben für die adaptive Videokodierung (16:9 oder 4: 3)

	Kodierungsvorgabenn ame/QuickInfo-Text	Zielverbi ndungsge schwindi gkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuf fix	Videodat enrate (Kbit/s)	Breite/Höhe (Pixel)	Einzel bilder pro Sekun de (fps)	Audiobitr ate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	16:9, 512x288, Mobil (iPhone, iPad, Android), (400 KBit/s)	500	_Mobile_512x288_4 00K	400	512 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
2	4:3, 384x288, Mobil (iPhone, iPad, Android), (400 KBit/s)	500	_Mobile_384x288_4 00K	400	384 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
3	16:9, 512x288, Mobil (iPhone, iPad, Android), (600 KBit/s)	700	_Mobile_512x288_6 00K	600	512 x 288	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G
4	4:3, 384x288, Mobil (iPhone, iPad, Android), (600 KBit/s)	700	_Mobile_384x288_6 00	600	384 x 288	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G
5	16:9, 640x360, Tablet (iPad, Android), (800 KBit/s)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, WiFi
6	4:3, 640x480, Tablet (iPad, Android), (800 KBit/s)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, WiFi
7	16:9, 768x432, Tablet (iPad, Android), (1200 KBit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x432_1200 K	1200	768 x 432	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, WiFi
8	4:3, 768x576, Tablet (iPad, Android), (1200 KBit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x576_1200 K	1200	768 x 576	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, WiFi
9	16:9, 1280x720, Desktop (mit Flash 9 kompatibel), (2000 KBit/s)	3,0 Mbit/s	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Gleich Quelle	128	High Definition, Widescreen
10	4:3, 1280x960, Desktop (mit Flash 9 kompatibel), (2000 KBit/s)	3,0 Mbit/s	_1280x960_2000K	2000 Kbit/s	1280 x 960	Gleich Quelle	128	High Definition

### Vorgaben für die Videokodierung für Desktop-PCs

Vorgaben für die Videokodierung für MP4 und OGV auf Desktopcomputern.

Informationen zu den Parametern für Kodierungsoptionen finden Sie unter „[Kodierungsvorgabeoptionen](#)“ auf Seite 29.

### H264 Main 3.2 - Audio AAC, Dateierweiterung MP4

	Kodierungsvorgabenn ame/QuickInfo-Text	Zielverbi ndungsge schwindi gkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuf fix	Videodat enrate (Kbit/s)	Breite/Höhe (Pixel)	Einzel bilder pro Sekun de (fps)	Audiobitr ate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	16:9, 480 x 270 (400 Kbit/s)	500	_480x270_400K	400	480 x 270	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, Widescreen
2	16:9, 640 x 360 (800 Kbit/s)	900	_640x360_800K	800	640 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Bildauflösung, Widescreen
3	16:9, 800 x 450 (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_800x450_1200K	1200	800 x 450	Gleich Quelle	96	Mittelhohe Auflösung
4	16:9, 1280 x 720 (2000 Kbit/s)	3,0 Mbit/s	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Gleich Quelle	128	High Definition, Widescreen
5	4:3, 320 x 240 (400 Kbit/s)	500	_320X240_400K	400	320 x 240	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung
6	4:3, 480 x 360 (800 Kbit/s)	900	_480x360_800K	800	480 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung
7	4:3, 640 x 480 (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_640x480_1200K	1200	640 x 480	Gleich Quelle	96	Mittlere Auflösung
8	4:3, 1280 x 960 (2000 Kbit/s)	3,0 Mbit/s	_1280x960_2000K	2000	1280 x 960	Gleich Quelle	128	High Definition

### OGG Theora Vorbis - Dateierweiterung OGV

	Kodierungsvorgabenn ame/QuickInfo-Text	Zielverbi ndungsge schwindi gkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuf fix	Videodat enrate (Kbit/s)	Breite/Höhe (Pixel)	Einzel bilder pro Sekun de (fps)	Audiobitr ate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	16:9, 480 x 270 (400 Kbit/s), OGG	500	_OGG_480x270_400K	400	480 x 270	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, Widescreen
2	16:9, 640 x 360 (800 Kbit/s), OGG	900	_OGG_640x360_800K	800	640 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Bildauflösung, Widescreen
3	16:9, 800 x 450 (1200 Kbit/s), OGG	1,5 Mbit/s	_OGG_800x450_1200K	1200	800 x 450	Gleich Quelle	96	Mittelhohe Auflösung
4	16:9, 1280 x 720 (2000 Kbit/s), OGG	3,0 Mbit/s	_OGG_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Gleich Quelle	128	High Definition, Widescreen
5	4:3, 320 x 240 (400 Kbit/s), OGG	500	_OGG_320X240_400K	400	320 x 240	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung
6	4:3, 480 x 360 (800 Kbit/s), OGG	900	_OGG_480x360_800K	800	480 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung
7	4:3, 640 x 480 (1200 Kbit/s), OGG	1,5 Mbit/s	_OGG_640x480_1200K	1200	640 x 480	Gleich Quelle	96	Mittlere Auflösung
8	4:3, 1280 x 960 (2000 Kbit/s), OGG	3,0 Mbit/s	_OGG_1280x960_2000K	2000	1280 x 960	Gleich Quelle	128	High Definition

## Vorgaben für die Videokodierung für Mobilgeräte

Gleich wie Bildrate der Quelle. Vorgaben für die Videokodierung für iPhone, iPad und Android-Mobilgeräte

Informationen zu den Parametern für Kodierungsoptionen finden Sie unter „[Kodierungsvorgabeoptionen](#)“ auf Seite 29.

### H264 Baseline 2.1 - Audio AAC, Dateierweiterung MP4

	Kodierungsvorgabename/QuickInfo-Text	Zielverbindungsgeschwindigkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuffix	Videobitrate (Kbit/s)	Pixel Breite/Höhe	Einzelbilder pro Sekunde (fps)	Audiobitrate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	16:9, 512 x 288, Mobil (400 Kbit/s)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
2	16:9, 512 x 288, Mobil (600 Kbit/s)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G
3	16:9, 512 x 288, Mobil (800 Kbit/s)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512 x 288	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, Wi-Fi
4	16:9, 512 x 288, Mobil (1000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_Mobile_512x288_1000K	1000	512 x 288	Gleich Quelle	80	Hohe Auflösung, Wi-Fi
5	16:9, 512 x 288, Mobil (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_Mobile_512x288_1200K	1200	512 x 288	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288, Mobil (400 Kbit/s)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
7	4:3, 384 x 288, Mobil (600 Kbit/s)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384 x 288	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G
8	4:3, 448 x 336, Mobil (800 Kbit/s)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448 x 336	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, Wi-Fi
9	4:3, 448 x 336, Mobil (1000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_Mobile_448x336_1000K	1000	448 x 336	Gleich Quelle	80	Hohe Auflösung, Wi-Fi
10	4:3, 448 x 336, Mobil (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_Mobile_448x336_1200K	1200	448 x 336	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, Wi-Fi

## Vorgaben für die Videokodierung für Tablets

Gleich wie Bildrate der Quelle. Vorgaben für die Videokodierung für iPad und Android-Tablet-Geräte

Informationen zu den Parametern für Kodierungsoptionen finden Sie unter „[Kodierungsvorgabeoptionen](#)“ auf Seite 29.

### H264 Main 3.1 - Audio HE-AACv1, Dateierweiterung MP4

	Kodierungsvorgabename/QuickInfo-Text	Zielverbindungsgeschwindigkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuffix	Videobitrate (Kbit/s)	Pixel Breite/Höhe	Einzelbilder pro Sekunde (fps)	Audiobitrate (Kbit/s)	Empfehlungen
1	16:9, 512 x 288, iPad (400 Kbit/s)	500	_iPad_512x288_400K	400	512 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
2	16:9, 512 x 288, iPad (600 Kbit/s)	700	_iPad_512x288_600K	600	512 x 288	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G

	Kodierungsvorgaben name/QuickInfo-Text	Zielverbind ungsgeschw indigkeit (Kbit/s)	Kodierungsdateisuffix	Videobitr ate (Kbit/s)	Pixel Breite/Höhe	Einzelbi lder pro Sekund e (fps)	Audiobi trate (Kbit/s)	Empfehlungen
3	16:9, 640 x 360, iPad (800 Kbit/s)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, Wi-Fi
4	16:9, 640 x 360, iPad (1000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_iPad_640x360_1000K	1000	640 x 360	Gleich Quelle	80	Hohe Auflösung, Wi-Fi
5	16:9, 768 x 432, iPad (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288, iPad (400 Kbit/s)	500	_iPad_384x288_400K	400	384 x 288	Gleich Quelle	64	Niedrige Auflösung, 3G
7	4:3, 512 x 384, iPad (600 Kbit/s)	700	_iPad_512x384_600K	600	512 x 384	Gleich Quelle	64	Mittlere Auflösung, 3G
8	4:3, 640 x 480, iPad (800 Kbit/s)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Gleich Quelle	80	Mittlere Auflösung, Wi-Fi
9	4:3, 640 x 480, iPad (1000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_iPad_640x480_1000K	1000	640 x 480	Gleich Quelle	80	Hohe Auflösung, Wi-Fi
10	4:3, 768 x 576, iPad (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x576_1200K	1200	768 x 576	Gleich Quelle	96	Hohe Auflösung, Wi-Fi

## Viewer-Vorgaben

Eine *Viewer-Vorgabe* ist eine Zusammenstellung von Einstellungen, mit denen die Anzeige von Rich-Media-Assets auf den Computerbildschirmen und Mobilgeräten für die Benutzer festgelegt wird. Sie können als Administrator Viewer-Vorgaben erstellen. Es sind Einstellungen für eine ganze Palette von Viewer-Konfigurationsoptionen verfügbar. Sie können beispielsweise die Viewer-Anzeigegröße, das Zoomverhalten, die Farbschemata, Ränder und Schriftarten ändern.

Wir empfehlen, dass Sie die HTML5 Video Viewer von Scene7 verwenden. Dank der für die HTML5 Video Viewer verwendeten Vorgaben handelt es sich um robuste Video-Player. Durch Kombination der Gestaltungsmöglichkeit der Wiedergabekomponenten mit HTML5 und CSS, der eingebetteten Wiedergabe und der Verwendung von adaptivem und progressivem Streaming je nach Browserfähigkeiten in einem einzigen Player, erweitern Sie die Reichweite ihrer Rich Media-Inhalte auf Desktop-, Tablet- und Mobilgerätebenutzer und stellen eine optimierte Videoerfahrung sicher.

Siehe [About HTML5 Viewers](#) im Adobe Scene7 Viewer-Referenzhandbuch.

Siehe „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Abhängig vom Viewer können Sie Community-Funktionen hinzufügen. Zu den Community-Funktionen zählen die Schaltflächen „Einbetten“, „E-Mail an Freunde senden“, „Verknüpfen“ und „Zur Website“. Mit diesen Schaltflächen können Personen, die die Viewer verwenden, diese mit anderen teilen oder die Scene7-Website öffnen.

Siehe auch [Beispiele in der Scene7 Viewer-Referenzbibliothek](#).

## Viewer-Unterstützung für interaktiv entwickelte Webseiten

Verschiedene Webseiten haben unterschiedliche Anforderungen. Eventuell möchten Sie eine Webseite erstellen, die einen Link bereitstellt, der den HTML5-Viewer in einem separaten Browserfenster angezeigt. In anderen Fällen kann es erforderlich sein, den HTML5-Viewer direkt auf der Hosting-Seite einzubetten. Im letzteren Fall hat der Webseite möglicherweise ein statisches Layout. Sie kann auch „Interaktiv“ sein und auf verschiedenen Geräten unterschiedlich oder für verschiedene Fenstergrößen im Browser angezeigt werden. Um diese Anforderungen zu erfüllen, sind die HTML5-Viewer mit einer Scene7-Unterstützung für statische Webseiten und interaktiv entwickelte Webseiten ausgestattet.

Weitere Informationen zum Einbetten von interaktiven Viewern in Ihre Website finden Sie in der [Responsive Static Image-Bibliothek](#) der *Scene7-Image-Server-Hilfe*.

## Viewer-Vorgabentypen

Administratoren können die folgenden Arten von Viewer-Vorgaben erstellen und anpassen:

**E-Katalog-Viewer** Simuliert den Vorgang des Lesens eines gedruckten Katalogs. Sie können von Seite zu Seite wechseln, Elemente auf einer Seite heran- und herauszoomen und mithilfe von Imagemaps weitere Informationen zu den Elementen auf der Seite anzeigen. Sie können auch ein Infofeld einschließen, um detaillierte Informationen zu einem Element und eine verweissensitive Grafik anzuzeigen, wenn dem Bereich ein gültiges `rollover_key`-Attribut zugeordnet wurde. Zum Einschließen eines Infofelds geben Sie im Anzeigebereich „Infofeldeinstellungen“ des E-Katalog-Viewer-Vorgabe-Fensters die URL eines Infoservers ein.

**Musterset-Viewer** Zeigt ein Bild mit einer anderen Farbe, einem anderen Material, einer anderen Textur, einem anderen Abschluss oder einem anderen Stoff an. Über eine Miniaturansicht können Benutzer die Unterschiede im Bild anzeigen.

**Viewer für gemischte Mediensets** Zeigt verschiedene Arten von Medien in einem Viewer an. Sie können darin Mustersets, Rotationssets, Bilder und Videos einschließen. Sie können Registerkarten für verschiedene Arten von Inhalten einstellen, beispielsweise eine Registerkarte für Bildsätze und eine für Videos. Videos, die aus einem gemischten Medienset abgespielt werden, verwenden einen standardmäßigen Video-Viewer mit einer Zeitleiste und Video-Steuerelementen wie „Abbrechen“, „Anhalten“, „Zurückspulen“ und „Abspielen“. Wenn Sie eine Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets einstellen, geben Sie an, welche Viewer für die verschiedenen Arten von Assets in Ihrem gemischten Medienset verwendet werden sollen. Sie können auch den Raster-Viewer oder den Karussell-Viewer verwenden, um ein gemischtes Medienset anzuzeigen.

**Rotationsset-Viewer** Bietet verschiedene Ansichten eines Bilds, sodass Benutzer ein Objekt drehen können, um es von verschiedenen Seiten und Perspektiven zu untersuchen.

**Video-Viewer** Zeigt Videos mit den Abmessungen, d. h. der Auflösung, der Quelldatei oder in einem benutzerdefinierten Format an. Scene7 bietet diverse vordefinierte Viewer-Vorgaben zur Ausgabe von Videos. Darüber hinaus können Sie als Administrator zudem eigene Video Viewer-Vorgaben erstellen. Es stehen mehr als ein Dutzend verschiedener Einstellungen zur Konfiguration des Video-Viewers zur Verfügung. Sie können Größe, Vorder- und Hintergrundfarbe, Video- und Audio-Steuerelemente, Fortschrittsleiste, Skin der Benutzeroberfläche, Sozialfunktionen und Hilfe-Funktionen konfigurieren.

**Videoneuschnitt-Viewer** Zum Erstellen von Videoneuschnitten, bietet Beispielaudiodateien, Hintergründe, Ränder, Bildunterschriften, Effekte, Grafiken, Übergänge und Video. Dieser Inhalt wird im Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ im Bedienfeld „Beispielinhalt für eVideo“ angezeigt.

**Zoom-Viewer** Es stehen drei verschiedene Arten von Zoom-Viewern zur Auswahl:

- **Zoom-Viewer** Mit diesem Viewer können Benutzer einen Bereich heranzoomen, indem sie darauf klicken. Sie können auf Steuerelemente klicken, um heran- und herauszuzoomen und das Bild auf seine Standardgröße zurücksetzen.

- **Zoom-Viewer: Flyout** Zeigt ein zweites Bild des gezoomten Bereichs neben dem Originalbild an. Der Benutzer hat keine Steuerelemente zur Verfügung. Er bewegt einfach die Auswahl über den Bereich, der angezeigt werden soll.

Bedenken Sie bei der Festlegung der gesamten Bandbreitennutzung für diesen Viewer, dass sowohl das Hauptbild als auch das Flyout-Bild im Viewer geladen werden müssen. Die Größe des Hauptbildes (Anzeigenbreite und -höhe) und der Zoomfaktor bestimmen die Größe des Flyout-Bildes. Setzen Sie diese beiden Werte gut in Relation, damit das Flyout-Bild eine kompakte Dateigröße erhält. Wenn beispielsweise die Hauptbilddatei sehr groß ist, verringern Sie den Wert für den Zoomfaktor. (Die Flyout-Breite und Flyout-Höhe bestimmen die Größe des Flyout-Fensters, aber nicht die Größe des Flyout-Bildes, das in den Viewer geladen wird.)

Wenn die Größe des Hauptbildes beispielsweise 350 x 350 Pixel bei einem Zoomfaktor von 3 beträgt, ist das Flyout-Bild 1050 x 1050 Pixel groß. Wenn die Größe des Hauptbildes 300 x 300 Pixel bei einem Zoomfaktor von 4 beträgt, ist das Flyout-Bild 1200 x 1200 Pixel groß. Über die Einstellung für die JPEG-Qualität (empfohlener Wert: zwischen 80 und 90) können Sie die Dateigröße deutlich reduzieren. Der empfohlene Wert für den Zoomfaktor liegt, je nach Größe des Hauptbildes, zwischen 2,5 und 4.

## Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben

In der folgenden Tabelle werden die aktuell verfügbaren Scene7-Viewer-Vorgaben aufgeführt. Außerdem gibt die Tabelle Aufschluss über die Viewer-Kompatibilität mit Desktop- und mobilen Geräten sowie die für jeden Viewer verwendete Technologie.

Siehe auch [Beispiele in der Scene7 Viewer-Referenzbibliothek](#).

Informationen zu unterstützten Webbrowser- und Betriebssystemversionen für Viewer finden Sie in den Viewer-Versionshinweisen.

Siehe [Scene7 Viewer-Versionshinweise](#).

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Zoom-Viewer</b>						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_inline	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-Zoom-Guided	Flash AS2	X				
Zoom	Flash AS3	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Bildsatz-Viewer</b>						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_ImageSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_ImageSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
ImageSet	Flash AS3	X				
ImageSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-ImageSet-Guided	Flash AS2	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Musterset-Viewer</b>						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
SwatchSet	Flash AS3	X				
SwatchSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>E-Katalog-Viewer</b>						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (Enthält Unterstützung für soziale Netzwerke.)	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_eCatalog (Enthält Unterstützung für soziale Netzwerke.)	HTML5	X	X	X	X	X



	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
eCatalog_Flash	Flash AS3	X				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-eCatalog	Flash AS2	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Rotationsset-Viewer</b>						
Universal_HTML5_SpinSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SpinSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
Spin	Flash AS3	X				
Spin_Auto_Flash	Flash AS3	X				
Spin_eCat_Flash	Flash AS3	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet	Blackberry-Smartphone	Windows Phone
<b>eVideo-Viewer</b>  Scene7 unterstützt die mobile Videowiedergabe für MP4-H.264-Video. Blackberry-Geräte, die dieses Videoformat unterstützen, finden Sie hier: <a href="#">Von Blackberry unterstützte Videoformate</a>  Windows-Geräte, die dieses Videoformat unterstützen, finden Sie hier: <a href="#">Von Windows Phone unterstützte Videoformate</a>								
Universal_HTML5_Video (Enthält Unterstützung für Untertitel.)  Siehe „ <a href="#">Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers</a> “ auf Seite 233.	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_social (Enthält Unterstützung für Untertitel und soziale Netzwerke.)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet	BlackBerry-Smartphone	Windows Phone
Video	Flash AS3	X						
Video_eCat	Flash AS3	X						
Video_Caption	Flash AS3	X						

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Videoneuschnitt-Viewer</b>						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	Viewer-Technologie	Desktop	Apple iPhone	Apple iPad	Android Smartphone	Android Tablet
<b>Viewer für gemischte Mediensets</b>						
Universal_HTML5_MixedMedia_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_MixedMedia_light	HTML5	X	X	X	X	X
MixedMedia_AutoSpin_Flash	Flash AS3	X				
Mixed_Media	Flash AS3	X				

## Übersicht über die unterstützten Gesten für Mobilgeräte-Viewer

Die folgende Tabelle enthält die Gesten für Mobilgeräte-Viewer, die von iOS-, Android 2.x- und Android 3.x-Geräten unterstützt werden.

Geste	Flyout-Zoom	Zoom	eCatalog	Spin
Ziehen	Schwenken	Schwenken	Schwenken	Schwenken
Tippen	Blendet das Flyout-Fenster ein	Blendet die Benutzeroberfläche ein oder aus	Blendet die Benutzeroberfläche ein oder aus	Blendet die Benutzeroberfläche ein oder aus
Doppelt tippen	Trifft nicht zu	Vergrößert oder setzt zurück	Vergrößert oder setzt zurück	Vergrößert oder setzt zurück
Aufziehen	Trifft nicht zu	Vergrößert (nur iOS und Android 3x)	Vergrößert (nur iOS und Android 3x)	Vergrößert (nur iOS und Android 3x)
Zuziehen	Trifft nicht zu	Verkleinert (nur iOS und Android 3x)	Verkleinert (nur iOS und Android 3x)	Verkleinert (nur iOS und Android 3x)
Streichen	Bildlauf der Musterleiste	Bildlauf für Bilder	Bildlauf für Seiten	Rotiert
Schnipsen	Bildlauf der Musterleiste	Bildlauf für Bilder	Bildlauf für Seiten	Rotiert

## Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“

Über den Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ erstellen und verwalten Sie Viewer-Vorgaben. Klicken Sie auf **Einstellungen > Viewer-Vorgaben**, um diesen Bildschirm zu öffnen.

Der Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ umfasst Werkzeuge für die folgenden Aufgaben:

**Hinzufügen einer Vorgabe** Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um im Dialogfeld „Viewer-Vorgaben hinzufügen“ Auswahlen zu treffen.

Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

**Bearbeiten einer Vorgabe** Wählen Sie eine Vorgabe und klicken Sie auf **Bearbeiten**.

Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

**Löschen einer Vorgabe** Wählen Sie eine Vorgabe und klicken Sie auf **Löschen**.

**Hinzufügen der Lokalisierungsunterstützung zu einer Vorgabe** Fügen Sie dem Image-Server unter „Veröffentlichungseinstellungen“ Werte für die Zeichenfolge für Gebietsschemakarten hinzu, bearbeiten Sie dann eine Flash AS3-Viewer-Vorgabe und fügen Sie einen lokalisierten QuickInfo-Text hinzu.

Siehe „[Hinzufügen der Lokalisierungsunterstützung zu einer Flash AS3-Vorgabe](#)“ auf Seite 42.

**Exportieren einer Vorgabe** Wählen Sie eine HTML5- oder Flash AS3-Viewer-Vorgabe und klicken Sie auf „Exportieren“, um die Viewer-Skin herunterzuladen, damit Sie sie als Grundlage für das Erstellen und Hinzufügen neuer Viewer-Vorgaben verwenden können.

Siehe „[Exportieren von HTML5- oder einer Flash AS3-Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 43.

**Filtern der Liste der Viewer-Vorgaben** Mit diesen Werkzeugen können Sie die Liste filtern:


- Öffnen Sie die Dropdown-Liste **Aktiv/Inaktiv** und wählen Sie eine Option, um die aktiven Vorgaben, inaktiven Vorgaben oder alle Vorgabe anzuzeigen.
- Öffnen Sie die Dropdown-Liste **Plattform** und wählen Sie die Option, mit der nur die Viewer für die Flash AS3-Plattform angezeigt werden.
- Öffnen Sie die Dropdown-Liste **Viewer** und wählen Sie eine Option, um nur bestimmte Viewer-Typen anzuzeigen. Wählen Sie **Alle Viewer**, um alle Viewer anzuzeigen.

**Sortieren von Vorgaben** Klicken Sie auf einen Spaltentitel („Aktiv“, „Universell“, „Typ“, „Vorgabe“ oder „Plattform“), um die Liste für eine Spalte zu sortieren. Klicken Sie nochmals auf einen Spaltentitel, um die Liste in absteigender (oder aufsteigender) Reihenfolge zu sortieren.

Siehe „[Universelle Viewer](#)“ auf Seite 45.

**Aktivieren und Deaktivieren von Vorgaben** Wählen Sie eine Vorgabe aus und klicken Sie auf die Option „Aktiv“, um die entsprechende Vorgabe zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Siehe „[Aktivieren oder Deaktivieren von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 44.

 Klicken Sie auf „Vorschau“ rechts im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“, um zu sehen, wie ein Asset in der von Ihnen gewählten Viewer-Vorgabe aussieht. Wenn ein anderes Asset angezeigt werden soll, können Sie im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ auf „Durchsuchen“ klicken und im Dialogfeld „Asset für Vorschau auswählen“ das gewünschte Asset auswählen.

## Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben

Neben dem Hinzufügen von Viewer-Vorgaben mithilfe der Option „Hinzufügen“ in der Benutzeroberfläche können Sie auch die Option „Exportieren“ verwenden, um eine Viewer-Vorgabe hinzuzufügen. Exportieren Sie dazu einfach eine bestehende Viewer-Vorgabe für Flash AS3 oder HTML5 und verwenden Sie diese anschließend als Grundlage für die neue Vorgabe.

Siehe „[Exportieren von HTML5- oder einer Flash AS3-Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 43.

### So fügen Sie Viewer-Vorgaben hinzu und bearbeiten sie

- 1 Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Scene7 Publishing Systems auf **Einstellungen** > **Viewer-Vorgaben**.

Sie können die Liste der Vorgaben filtern. Wenn nur Vorgaben für Video-Viewer aufgelistet werden sollen, wählen Sie auf der Symbolleiste direkt über der Tabelle in der Dropdown-Liste „Viewer“ die Option „Video-Viewer“ aus.

- 2 Fügen Sie im Bildschirm „Viewer-Vorgaben“ die Viewer-Vorgabe hinzu oder bearbeiten Sie sie.

**Hinzufügen** Klicken Sie auf der Symbolleiste auf **Hinzufügen**. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform und anschließend einen Rich-Media-Asset-Typ.

Klicken Sie auf **Speichern unter**, wenn Sie die Viewer-Vorgabe erstellt haben.

**Hinzufügen auf Grundlage einer bereits vorhandenen Viewer-Vorgabe** Wählen Sie in der Tabelle eine Video-Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie dann auf der Symbolleiste auf **Bearbeiten**.

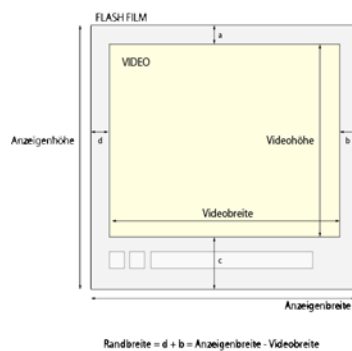
Klicken Sie nach der Neukonfiguration des Video-Viewers auf **Speichern unter**, um die Vorgabe unter einem anderen Namen im Textfeld „Vorgabename“ zu speichern.

**Bearbeiten** Wählen Sie eine vorhandene Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**.

- 3 Geben Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ im Feld „Vorgabename“ den Namen der Vorgabe ein oder bearbeiten Sie den bereits vorhandenen Namen im Feld.

- 4 Legen Sie die weiteren gewünschten Optionen fest.

**Hinweis:** Wenn Sie „Gleich Quelle“ wählen, wird die Größe des Video-Viewers automatisch an die Abmessungen des kodierten Videos angepasst. Wenn Sie diese Option wählen, können Sie nicht die Anzeigenbreite oder -höhe eingeben. Stattdessen werden diese Optionen vom Video selbst übernommen. Wenn Sie „Gleich Quelle“ wählen, müssen Sie die Randgröße an die Abmessungen der Skin außerhalb des Wiedergabebereichs anpassen. Die Randgröße bezeichnet Höhe und Breite der Video-Steuerelemente in Pixel. Anhand der folgenden Abbildung können Sie Ihre gewünschte Randgröße bestimmen.



Die Anzeigehöhe und -breite sowie die Randhöhe und -breite eines Video-Viewers.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Speichern unter**, wenn Sie eine Viewer-Vorgabe auf Grundlage einer bereits vorhandenen Vorgabe erstellen.
- Klicken Sie auf **Speichern**, wenn Sie eine Viewer-Vorgabe hinzugefügt oder bearbeitet haben.

## Hinzufügen der Lokalisierungsunterstützung zu einer Flash AS3-Vorgabe

Sie können einem Flash AS3-Viewer einen lokalisierten QuickInfo-Text hinzufügen.

Um diese Funktion zu nutzen, definieren Sie zunächst eine Zeichenfolge für Gebietsschemakarten auf dem Image-Server. Bearbeiten Sie anschließend den QuickInfo-Text einer Flash AS3-Viewer-Vorgabe.

Siehe „[Betrachtungen beim Planen der Asset-Lokalisierung](#)“ auf Seite 60.

Denken Sie daran, dass das Scene7 Publishing System keine Schriftarten für östliche Sprachen wie Japanisch, Chinesisch und Koreanisch umfasst. Diese Sprachen benötigen normalerweise UTF-8 oder einen anderen Zeichensatz. Um im QuickInfo-Text eine dieser Sprachen anzuzeigen, müssen Sie sich unter dem entsprechenden Gebietsschema bei Scene7 anmelden und können dann die gewünschten QuickInfo-Werte eingeben. Oder kodieren Sie den QuickInfo-Text als UTF-8; schneiden Sie dazu den Text aus einem Textverarbeitungsprogramm aus, das in der gewünschten Sprache ausgeführt wird, und fügen Sie ihn ein.

Neben der Möglichkeit lokalisierte QuickInfos in einem Viewer zu verwenden, indem Sie die unten stehenden Schritte ausführen, gibt es auch eine alternative Methode, die Sie verwenden können. Sie können lokalisierte QuickInfos und sogar lokalisierte Grafiken einem Viewer direkt im Viewer-SDK hinzufügen. Anweisungen hierzu finden Sie im Kapitel zur *Lokalisierung* im PDF-Handbuch zum *Adobe Scene7 Viewer-SDK für Adobe Flash*, das Teil des *Adobe Scene7 Viewer-SDK*-Downloads ist und unter [Adobe Developer Connection](#) zur Verfügung steht.

**Hinweis:** Um Optionen für die Unterstützung bei der Lokalisierung einzustellen, wenden Sie sich an den technischen Support von Adobe Scene7 oder senden Sie eine E-Mail an [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com), um Hilfe beim Setup anzufordern.

### So fügen Sie einer Flash AS3-Vorgabe Lokalisierungsunterstützung hinzu

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Veröffentlichungseinstellungen**“ > „**Image-Server**“.
- 2 Führen Sie im Image-Server-Bedienfeld einen Bildlauf nach unten zum Bereich „Lokalisierungsunterstützung“ durch.

**Hinweis:** Um Optionen für die Unterstützung bei der Lokalisierung einzustellen, wenden Sie sich an den technischen Support von Adobe Scene7 oder senden Sie eine E-Mail an [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com), um Hilfe beim Setup anzufordern.

- 3 Legen Sie im Textfeld „Zeichenfolge für Gebietsschemakarte“ die Sprachen fest, die Sie unterstützen möchten.

Wenn Sie beispielsweise in einem Viewer Unterstützung für Englisch, Spanisch und Japanisch bieten möchten, lautet die ordnungsgemäße Syntax der Gebietsschemakarte `en,en,|es,es,|ja,ja,.` Der Parameter ist „`LocaleStrMap`“.

Bei jedem Paar aus Zweibuchstaben-Sprachen steht der erste Zweibuchstaben-Code für den Namen der Sprache. Sie könnten anstelle des Zweibuchstaben-Codes den Namen der Sprache auch ausschreiben (z. B. `English,en`). Unabhängig von der verwendeten Methode wird mit der hier angegebenen Liste an Sprachen auch die Sprachliste gefüllt, die unter „Gebietsschema“ angezeigt wird, wenn Sie eine Viewer-Vorgabe bearbeiten. Sie wird auch verwendet, wenn Sie über `viewerURL&locale=en` in der Viewer-URL einen lokalisierten Viewer anfordern.

- 4 Klicken Sie auf „**Speichern**“ und dann auf „**OK**“.
- 5 Klicken Sie im linken Bereich des Einrichtungsbildschirms unter „Anwendungseinstellungen“ auf „**Viewer**“ > „**Viewer-Vorgaben**“.

- 6 Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Alle Plattformen“ in der Einrichtungssymbolleiste „Flash AS3“ aus.
- 7 Wählen Sie eine aktive Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie dann in der Einrichtungssymbolleiste auf **„Bearbeiten“**.
- 8 Wählen Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ aus der Dropdown-Liste „Anzeigen“ eine Sprache aus, deren QuickInfos im Viewer lokalisiert angezeigt werden sollen.
- 9 Klicken Sie im linken Bereich des Anzeigebereichs „Viewer konfigurieren“ auf einen Komponentennamen wie „Abspielen-anhalten-Schaltfläche“ oder „Vollbild-Schaltfläche“.
- 10 Geben Sie im QuickInfo-Textfeld der Komponente den Wert für die Sprache ein, die Sie ausgewählt haben.
- 11 Wenn Sie mit der Eingabe der QuickInfo-Werte für die verschiedenen Komponenten, aus denen eine Viewer-Vorgabe besteht, fertig sind, klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Anzeigebereichs „Viewer konfigurieren“ auf **„Speichern unter“**.
- 12 Wiederholen Sie die Schritte 8-10, wenn Sie zusätzliche Sprachen unterstützen.
- 13 Geben Sie im Dialogfeld „Unter neuem Namen speichern“ den neuen Namen der Viewer-Vorgabe ein und klicken Sie dann auf **„Speichern“**.

### Exportieren von HTML5- oder einer Flash AS3-Viewer-Vorgabe

Sie können eine vorhandene HTML5- oder eine Flash AS3-Viewer-Vorgabe exportieren und diese als Grundlage für die Erstellung einer neuen HTML5- oder Flash AS3-Viewer-Vorgabe verwenden. Diese Exportoption ist nützlich, da Sie den Viewer auf diese Weise nicht komplett neu erstellen müssen. Stattdessen exportieren Sie eine Vorgabe mit Einstellungen, die Ihren Anforderungen in etwa entsprechen, und verwenden diese dann als Ausgangspunkt für Ihre Design-Anpassungen.

Stellen Sie darüber hinaus beim Exportieren einer HTML5-Viewer-Vorgabe sicher, dass das HTML5 Viewer-SDK installiert ist, sodass Sie den exportierten CSS-Code und den zugehörigen JavaScript-Code bearbeiten können. Entsprechend gilt, wenn Sie eine Flash AS3 Viewer-Vorgabe exportieren, stellen Sie sicher, dass das Flash Viewer-SDK in Adobe Flash Professional installiert ist, damit Sie die exportierte FLA-Datei bearbeiten können.

Siehe „[Entwicklerressourcen](#)“ auf Seite 5.

### So exportieren Sie eine HTML5- oder eine Flash AS3-Viewer-Vorgabe

- 1 Klicken Sie auf **Einstellungen > Viewer-Vorgaben**.
- 2 Wählen Sie auf der Symbolleiste „Viewer-Vorgaben“ in der zweiten Dropdown-Liste von links **HTML5** oder **Flash AS3** aus.
- 3 Wählen Sie in der dritten Dropdown-Liste von links die Option **Alle Viewer** aus.
- 4 Wählen Sie die Viewer-Vorgabe, die Sie als Grundlage für eine neue HTML5- oder Flash AS3-Viewer-Vorgabe verwenden möchten.
- 5 Klicken Sie auf der Symbolleiste auf **Exportieren**.
- 6 Klicken Sie im Dialogfeld „Ausgewählte Assets exportieren“ auf **Export starten**.

Nach dem Exportieren erhalten Sie eine komprimierte FLA-Datei, wenn Sie einen Flash AS3-Viewer exportiert haben. Wenn Sie dagegen einen HTML5-Viewer exportiert haben, erhalten Sie eine CSS-Datei. Laden Sie die Datei herunter und dekomprimieren Sie sie.

- 7 Führen Sie, abhängig von der exportierten Viewer-Vorgabe einen der folgenden Schritte aus:
  - Öffnen Sie die FLA-Datei in Adobe Flash Professional und nehmen Sie Ihre Änderungen vor. Stellen Sie sicher, dass das Scene7-Viewer-Flash-SDK installiert ist, bevor Sie die Datei bearbeiten.Exportieren Sie die FLA-Datei als Film und speichern Sie die dabei entstandene SWF-Datei.

- Öffnen Sie die CSS-Datei in einem CSS-Editor, nehmen Sie Ihre Änderungen vor und speichern Sie die Datei anschließend.
- 8 Laden Sie die SWF- oder CSS-Datei in das Scene7 Publishing System hoch.  
Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.
- 9 Veröffentlichen Sie die SWF- oder CSS-Datei auf dem Scene7-Image-Server.  
Siehe „[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95.
- 10 Fügen Sie wie üblich die neue Viewer-Vorgabe hinzu. Je nachdem, welchen Viewer Sie exportiert haben, wählen Sie die Viewer-SWF-Datei oder die Viewer-CSS-Datei aus, die Sie hochgeladen haben.  
Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

### Aktivieren oder Deaktivieren von Viewer-Vorgaben

Wenn Benutzer eine URL zum Anzeigen von Assets erstellen möchten, öffnen Sie im Dialogfeld „Vorschau“ die Dropdown-Liste „Vorgaben“, wählen eine Viewer-Vorgabe aus und klicken auf die Schaltfläche „URL kopieren“ (siehe „[Kopieren der URL einer Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 44). Diese Vorgabenliste enthält Viewer-Vorgaben, die Administratoren im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ hinzufügen und verwalten können. Alle aktiven E-Katalog-Viewer-Vorgaben werden beispielsweise im Dialogfeld „Vorschau“ in der Dropdown-Liste „Vorgaben“ angezeigt, wenn ein Benutzer eine Vorschau eines E-Katalogs anzeigt.

Wenn Sie Viewer-Vorgaben im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ nicht deaktivieren, kann die Dropdown-Liste „Vorgaben“ im Dialogfeld „Vorschau“ sehr viele Einträge umfassen.

So aktivieren oder deaktivieren Sie Viewer-Vorgaben

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“, um den gleichnamigen Anzeigebereich aufzurufen.
- 2 Aktivieren oder deaktivieren Sie die Optionen „Aktiv“, um die Viewer-Vorgaben zu aktivieren oder zu deaktivieren.

### Verwandte Hilfetemen

„[Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“](#)“ auf Seite 40

„[Universelle Viewer](#)“ auf Seite 45

### Kopieren der URL einer Viewer-Vorgabe

Nachdem Sie ein Asset veröffentlicht haben, können Sie eine URL kopieren, um das Asset mit den Einstellungen einer bestimmten Viewer-Vorgabe anzuzeigen.

Die URL wird in die Zwischenablage kopiert. Anschließend können Sie sie nach Bedarf in den HTML-Code Ihrer Website, des Mobilgeräts oder Ihrer Anwendung einfügen.

### So kopieren Sie die URL einer Viewer-Vorgabe

- 1 Markieren Sie das Asset im Durchsuchenbedienfeld.
- 2 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
- Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

### Kopieren von Einbettungscode einer Viewer-Vorgabe

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für die ausgewählte Viewer-Vorgabe überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können.

Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

#### So kopieren Sie den Einbettungscode einer Viewer-Vorgabe

- 1 Wählen Sie das Asset im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets aus.
- 2 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs-Bedienfeld auf der rechten Seite auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.
- 4 Klicken Sie auf „**Schließen**“.

### Universelle Viewer

**Hinweis:** Das Verwenden der universellen Viewer ist kein empfohlenes Verfahren – sie dienen lediglich für Legat-Dateien. Wir empfehlen die Verwendung der HTML5-Viewer, die im Scene7 Publishing System-Paket enthalten sind.

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe auch „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36.



Sie können die universellen Viewer zum Anzeigen von Video und Bildern auf verschiedenen Anzeigegeräten verwenden, z. B. Desktop-PCs, Smartphones und Tablets. Dabei verwenden Sie nur einen URL.

Da verschiedene Plattformen unterschiedliche Technologien unterstützten, wie Flash oder HTML5, mussten bisher stets eigene Viewer erstellt werden. Anschließend musste die eigene Geräteerkennung geschrieben werden, um zwischen den verschiedenen Plattformen zu wechseln. Insgesamt war für den gesamten Prozess entscheidend mehr Entwicklungsarbeit und die Wartung mehrerer URLs erforderlich.

Wenn Sie universelle Viewer einrichten, wird Ihnen mit Scene7 eine einzelne universelle URL bereitgestellt, die Sie auf Ihren Webseiten, mobilen Sites und mobilen Apps verwenden und integrieren können. Darüber hinaus erfolgt die Geräteerkennung mit dem Scene7 Publishing System automatisch, wodurch Kunden der richtige Inhalt im richtigen Viewer auf dem richtigen Gerät bereitgestellt wird.

Die eigentliche Einrichtung von universellen Viewern erfolgt unter „Anwendungseinstellungen“. Zu den Viewer-Typen, die eingerichtet werden können, gehören Zoom, Bildsätze, Musterset, Rotationsset, E-Katalog und Video.

Sie können auch eine vorhandene universelle Viewer-Vorgabe als Grundlage verwenden, um eigene universelle Viewer-Profilen mit eigenen Namen zu erstellen. Es kann zum Beispiel vorkommen, dass Sie zu Lokalisierungszwecken, für unterschiedliche Unternehmenseinheiten innerhalb eines Unternehmens, für bestimmte Produktkategorien oder für bestimmte Saisons jeweils unterschiedliche Viewer erstellen möchten (beispielsweise einen universellen E-Katalog-Viewer für den Frühling und einen universellen E-Katalog-Viewer für den Sommer).

Für jeden Viewer-Typ, wie z. B. Zoom, werden die betroffenen Plattformen und assoziierten Viewer angezeigt, wie z. B. HTML-basierte Viewer oder auf Flash-Technologie basierte Viewer. Für jede Plattform ziehen Sie je nach verwendetem Gerät (z. B. Smartphone, Tablet oder Desktop) den entsprechenden Viewer herüber.

Bei Handheld-Smartphones werden Android- und Apple-basierte Smartphones unterstützt. Bei Tablets werden Android- und Apple-basierte Tablets unterstützt. Bei Desktops wird Flash Player unterstützt.

Um die Einrichtung von universellen Viewern später zu bearbeiten, stellen Sie sicher, dass Sie einen Auftrag auf dem Scene7-Image-Server veröffentlichen, damit Ihre Änderungen wirksam werden.

Siehe auch [Beispiele in der Scene7 Viewer-Bibliothek](#).

### Einrichten von universellen Viewern

**Hinweis:** Das Verwenden der universellen Viewer ist kein empfohlenes Verfahren – sie dienen lediglich für Legat-Dateien. Wir empfehlen die Verwendung der HTML5-Viewer, die im Scene7 Publishing System-Paket enthalten sind.

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe auch „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36.

Die zur Einrichtung in universellen Viewern verfügbaren Viewer sind eine Kombination aus allen vordefinierten, mit Scene7 mitgelieferten Viewer-Vorgaben und den benutzerdefinierten, von Ihnen hinzugefügten Viewern. Nicht eingeschlossen sind benutzerdefinierte Viewer, die Sie implementiert, jedoch noch nicht zum Scene7 Publishing System hochgeladen haben.

Die in universellen Viewern eingeblendeten und auswählbaren Viewer werden in den Viewer-Vorgaben aufgelistet.

Siehe „[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34.

Wenn Sie die Konfiguration eines bestehenden universellen Viewers bearbeiten, stellen Sie sicher, dass Sie einen Auftrag auf dem Scene7-Image-Server veröffentlichen, damit Ihre Änderungen wirksam werden.

### So richten Sie universelle Viewer ein

- 1 Klicken Sie im Menü „Einstellungen“ auf **Anwendungseinstellungen**.

- 2 Klicken Sie im linken Fenster in der Baumstruktur „Anwendungseinstellungen“ auf **Viewer > Universelle Viewer**.
- 3 Klicken Sie links oben auf der Seite „Universelle Viewer“ auf die Registerkarte für den gewünschten Viewer-Typ oder auf die Registerkarte **Neues Profil** und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:

Viewer-Typ-Registerkarte	Aktion
„Zoom“, „Bildsatz“, „Musterset“, „Rotationsset“ oder „E-Katalog	<p>Ziehen Sie im Gruppenfeld „<b>HTML-basierte Viewer</b>“ oder „<b>Flash-basierte Viewer</b>“ den gewünschten Viewer auf den Bildschirm des jeweiligen Geräts.</p> <p>Wenn Sie mit dem Zeiger auf einen Viewer zeigen, werden in der Benutzeroberfläche die Bildschirme der kompatiblen Geräte hervorgehoben, während die Bildschirme der nicht kompatiblen Geräte abgeblendet (nicht verfügbar) sind.</p>
Video	<p>Um die universelle URL für Video verwenden zu können, müssen Sie Videos, die mit unterschiedlichen Bitraten kodiert sind, in einem „Adaptive Video“-Set zusammenfassen. Dies ist der Fall, da Sie dasselbe Video nicht für die Wiedergabe über verschiedene Anzeigemedien hinweg verwenden sollten. Mobilgeräte erfordern beispielsweise in der Regel Videos mit einer niedrigeren Bitrate, mit Desktop-Bildschirmen sind dagegen höhere Bitraten möglich.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ziehen Sie den gewünschten Viewer im Gruppenfeld für Video-Viewer auf den Bildschirm für Desktop-PCs.</li> </ul> <p>Wenn Sie adaptives Streaming auf Desktopcomputern unterstützen möchten, verwenden Sie den Viewer „AS3 Video“.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Geben Sie im Textfeld „Smartphone“ oder „Tablet“ eine Ziel-Bitrate für die Wiedergabe auf dem jeweiligen Gerät ein. Die Werte in diesen Feldern gelten nur dann, wenn kein adaptives Streaming verwendet wird. Das adaptive Streaming wird auf iOS-Geräten von Apple für Kunden unterstützt, die über eine eVideo-Streaming-Lizenz verfügen. In derartigen Fällen wird die Bitrate automatisch auf der Grundlage der erkannten Bandbreite gewählt. Anderenfalls wählt Scene7 das Video im adaptiven Videoset, dessen Bitrate Ihrem Ziel am ehesten entspricht, und gibt dieses Video per progressiven Download wieder. Mobile Geräte haben eigene, integrierte Videoplayer und verfügen daher nicht über Viewer.</li> </ul> <p>Die Bitrate dient als Video-Qualitätsmaß. Mit anderen Worten, je höher die Bitrate ist, desto besser ist die Videoqualität. Anders herum sinkt die Videoqualität, je niedriger die Bitrate ist. Beispiel: Sie können für Smartphones eine niedrigere gewünschte Datenrate in Kbit/s eingeben, da sie häufig bei Verbindungen mit niedrigerer Bandbreite verwendet werden. Dahingegen können Sie bei Verbindungen mit höherer Bandbreite für ein Tablet eine höhere Bitrate eingeben, da Ihre Kunden wahrscheinlich eine WLAN-Verbindung verwenden. Sie sollten als Ziel-Bitrate in der Smartphone-Kategorie „500“ und in der Tablet-Kategorie „1000“ wählen.</p> <p>Siehe „<a href="#">Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung</a>“ auf Seite 241.</p>
Neues Profil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wählen Sie in der Dropdown-Liste auf der Registerkarte „Neues Profil“ eine Viewer-Vorgabe, auf der die neuen universellen Viewer basieren sollen.</li> <li>• Ziehen Sie im Gruppenfeld „HTML-basierte Viewer“ oder „Flash-basierte Viewer“ den gewünschten Viewer auf den Bildschirm des jeweiligen Geräts.</li> </ul> <p>Wenn Sie mit dem Zeiger auf einen Viewer zeigen, werden in der Benutzeroberfläche die Bildschirme der kompatiblen Geräte hervorgehoben, während die Bildschirme der nicht kompatiblen Geräte abgeblendet (nicht verfügbar) sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Doppelklicken Sie auf die Registerkarte <b>Neues Profil</b> und geben Sie dann in das Textfeld den Namen des neuen universellen Viewers ein.</li> </ul>

- 4 (Optional) Wählen Sie in der Dropdown-Liste **Bildvorgabenersatz auswählen** den Namen der Bildvorgabe aus, die Sie verwenden möchten.

Wenn Scene7 nicht unterstützte Geräte oder Bildschirme ermittelt, wird ein statisches Bild mit den Vorgabeeinstellungen angezeigt, die Sie in der Dropdown-Liste auswählen. Die Liste basiert auf Bildvorgaben, die Sie im Scene7 Publishing System erstellt und hinzugefügt haben.

Siehe „[Erstellen und Bearbeiten von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 25.

5 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke der Seite „Universelle Viewer“ auf **Speichern**.

6 Klicken Sie auf **Schließen**, um zur Browser-Seite zurückzukehren.

### Anzeigen einer Vorschau von universellen Viewern

***Hinweis:** Das Verwenden der universellen Viewer ist kein empfohlenes Verfahren – sie dienen lediglich für Legat-Dateien. Wir empfehlen die Verwendung der HTML5-Viewer, die im Scene7 Publishing System-Paket enthalten sind.*

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe auch „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36.

Sie können die von Ihnen eingerichteten universellen Viewer anzeigen, um sicherzustellen, dass Sie den richtigen Viewer für das richtige Gerät gewählt haben.

Wenn Sie die Konfiguration von universellen Viewern ändern müssen, stellen Sie sicher, dass Sie einen Auftrag auf dem Scene7-Image-Server veröffentlichen, damit Ihre Änderungen wirksam werden.

Siehe auch [Beispiele in der Scene7 Viewer-Referenzbibliothek](#).

### So zeigen Sie eine Vorschau von universellen Viewern an

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Asset enthält, von dem Sie mit einem Viewer eine Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Klicken Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“.
- 3 Führen Sie, abhängig von der Ansicht, die Sie verwenden, einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Raster- oder Listenansicht ein Asset aus. In der Dropdown-Liste „**Vorschau**“ neben dem Miniaturbild wählen Sie „**Viewer-Liste**“ aus.
  - Klicken Sie in der Symbolleiste über dem Fenster „Assets“ in der Raster-, Listen- oder Detailansicht in der Dropdown-Liste „**Vorschau**“ auf „**Viewer-Liste**“.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie in der Tabelle „Viewer-Liste“ auf die Spaltenüberschrift „**Plattformtyp**“, um die Spalte in auf- oder absteigender Reihenfolge zu sortieren.  
  
Finden Sie in der Spalte „Plattformtyp“ den Namen der Viewer mit dem Plattformtyp „Universell“. Klicken Sie dann in der Zeile, deren Viewer Sie anzeigen möchten, auf „**Vorschau**“.
  - Wählen Sie rechts oben in der Tabelle „Viewer-Liste“ in der Dropdown-Liste **Plattform** die Option **Universell** aus, um nur die universellen Plattformtypen in der Tabelle anzuzeigen.  
  
Klicken Sie auf „**Vorschau**“ in der Zeile, deren universelle Viewer angezeigt werden sollen.
- 5 Schließen Sie den im Browser-Popup-Fenster angezeigten Viewer, um zum Anzeigebereich „Viewer-Liste“ zurückzukehren.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Anzeigebereichs auf „**Schließen**“, um zum Fenster „Assets“ zurückzukehren.

### Kopieren der URL eines universellen Viewers

**Hinweis:** Das Verwenden der universellen Viewer ist kein empfohlenes Verfahren – sie dienen lediglich für Legat-Dateien. Wir empfehlen die Verwendung der HTML5-Viewer, die im Scene7 Publishing System-Paket enthalten sind.

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe auch „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36.

Sie können eine universelle URL entweder aus dem Fenster „Viewer-Liste“ oder aus dem Fenster „Detailansicht“ kopieren.

### So kopieren Sie eine URL eines universellen Viewers

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Asset enthält, dessen URL Sie kopieren möchten.
- 2 Führen Sie die folgenden Schritte aus:

Kopieren der universellen URL mit	Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
Viewer-Liste	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „<b>Rasteransicht</b>“. Klicken Sie im Assets-Fenster unter dem Miniaturbild eines Asset auf „<b>Vorschau</b>“ &gt; „<b>Viewer-Liste</b>“.</li> <li>• Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „<b>Listenansicht</b>“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein Asset und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „<b>Vorschau</b>“ &gt; „<b>Viewer-Liste</b>“.</li> <li>• Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „<b>Detailansicht</b>“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „<b>Vorschau</b>“ &gt; „<b>Viewer-Liste</b>“.</li> </ul>
Detailansicht	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „<b>Rasteransicht</b>“. Im Fenster „Asset“ doppelklicken Sie auf das Miniaturbild eines Assets, um es in der Detailansicht zu öffnen.</li> </ul>

- 3 (Dieser Schritt ist für die Rasteransicht und Listenansicht optional und gilt nicht, wenn Sie in der Detailansicht arbeiten.) Wählen Sie im Fenster „Viewer-Liste“ links unten in der Dropdown-Liste „**URL-Kodierung für URL-kopieren-Generierung**“ die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Asset-URL für die URL verwendet werden soll.
- 4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wenn Sie über das Fenster „Viewer-Liste“ zugreifen, klicken Sie in der Zeile, bei der der Plattformtyp „Universell“ lautet, auf „**URL kopieren**“.
  - Wenn Sie über die Detailansicht im URLs-Bedienfeld zugreifen, klicken Sie unter der Überschrift „Universelle Vorgaben“ auf „**URL kopieren**“.

### Kopieren von Einbettungscode eines universellen Viewers

**Hinweis:** Das Verwenden der universellen Viewer ist kein empfohlenes Verfahren – sie dienen lediglich für Legat-Dateien. Wir empfehlen die Verwendung der HTML5-Viewer, die im Scene7 Publishing System-Paket enthalten sind.

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe auch „[Kompatibilitätsmatrix für Scene7-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 36.

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für den ausgewählten universellen Viewer überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines universellen Viewers

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der ein Asset enthält, dessen Einbettungscode des universellen Viewers Sie kopieren möchten.
- 2 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite unter „Universelle Vorgaben“ rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle rechts neben dem Viewer mit dem Plattformtyp „Universell“ auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle rechts neben dem Viewer mit dem Plattformtyp „Universell“ auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle rechts neben dem Viewer mit dem Plattformtyp „Universell“ auf „**Code einbetten**“.
- 3 Legen Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ im Textfeld einen Ziel-DIV-Ebenennamen für den Einbettungscode des universellen Viewers fest.  
Sie können einen beliebigen Namen angeben. Der Name ermöglicht es Ihnen, die DIV-Ebenen zu organisieren, und er wird im setTargetDiv-Tag des Einbettungscode verwendet.
- 4 Klicken Sie auf „**Einbettungscode abrufen**“.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf „**In Zwischenablage kopieren**“.
- 6 Klicken Sie auf „**Schließen**“.

### Konfigurieren von Standard-Viewern

Sie können „Standard-Viewer“ verwenden, um den Standard-Viewer zu konfigurieren, der mit einem Asset verknüpft ist, wenn Sie die Vorschaufunktion in Scene7 verwenden. Die Standardvorschau kann für die folgenden Asset-Typen festgelegt werden:

- Bild
- Video
- Rotationsset
- Katalog

- Bildsatz
- Musterset
- Medienset
- Videoneuschnitt

[„Anzeigen einer Asset-Vorschau“ auf Seite 113](#)

### So konfigurieren Sie Standard-Viewer

- 1 Klicken Sie in der Dropdown-Liste „Einstellungen“ auf „Anwendungseinstellungen“.
- 2 Erweitern Sie im Fenster „Einstellungen“ im linken Bereich die Option „Anwendungseinstellungen“ > „Viewer“.
- 3 Klicken Sie auf „Standard-Viewer“.
- 4 Wählen Sie im Fenster „Standard-Viewer“ in der Dropdown-Liste für die einzelnen Asset-Typen den Viewer aus, den Sie mit der Asset-Vorschau verknüpfen möchten.
- 5 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Standard-Viewer“ auf „Einstellungen speichern“.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Einstellungen“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

## Metadaten-Ansichten

*Metadaten* sind standardisierte Informationen zu einem Asset. Mit Metadaten können Sie Ihren Arbeitsablauf optimieren, Ihre Assets organisieren und die Suche verbessern. Scene7 unterstützt den Standard IPTC (International Press Telecommunications Council) und den Standard XMP (Extensible Metadata Platform). Vor der Anzeige oder Eingabe von Asset-Metadaten in der Detailansicht können Benutzer im Menü „Metadaten-Ansichten“ den Metadatenfeldersatz auswählen, den sie anzeigen oder zur Beschreibung des Assets verwenden möchten.

Scene7 enthält einige vordefinierte Metadaten-Ansichten. Administratoren können eigene Metadaten-Ansichten erstellen, die Benutzer bei der Eingabe von Metadaten auswählen können.

### Verwandte Hilfethemen

[„Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten“ auf Seite 119](#)

### Erstellen einer Metadaten-Ansicht

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellung“ > „Metadaten-Ansichten“.
- 2 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 3 Geben Sie einen Namen für die Ansicht im Feld „Vorgabename“ ein.
- 4 (Optional) Wählen Sie „Als Standard definieren“, damit diese Ansicht Benutzern standardmäßig angezeigt wird, wenn sie das Metadatenbedienfeld in der Detailansicht öffnen.
- 5 (Optional) Wählen Sie „UDF einschließen“, um benutzerdefinierte Felder in die Ansicht einzuschließen. Benutzerdefinierte Felder werden oben im Metadatenbedienfeld in der Detailansicht angezeigt.
- 6 Wählen Sie die Felder aus, die in der Ansicht angezeigt werden sollen. (Klicken Sie auf „Alles auswählen“, um alle Felder auszuwählen.)
- 7 Klicken Sie auf „Speichern“.

Die ausgewählten Kategorien und Felder für die Ansicht werden im Vorschaubedienfeld angezeigt.

## Verwalten von Metadaten-Ansichten

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellung“ > „Metadaten-Ansichten“.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie eine Ansicht aus, um eine Vorschau davon zu erstellen. Die Felder in der Ansicht werden im Vorschaubedienfeld angezeigt.
  - Um eine Ansicht zu bearbeiten, wählen Sie sie aus und klicken Sie dann auf „Bearbeiten“. Wählen Sie dann im Vorschaubedienfeld Feldnamen aus oder heben Sie deren Auswahl auf und aktivieren oder deaktivieren Sie die Option „UDF einschließen“.
  - Wenn Sie eine Ansicht löschen möchten, wählen Sie diese aus und klicken Sie dann auf „Löschen“.
  - Um eine Ansicht zur Standardansicht zu machen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf „Als Standard definieren“. Die Standardansicht ist die Ansicht, die Benutzern standardmäßig angezeigt wird, wenn sie ein Asset in der Detailansicht öffnen und zum Metadatenbedienfeld wechseln.

## Metadaten-Vorgaben

Metadaten-Vorgaben bieten Administratoren eine Möglichkeit, den Assets zugeordnete Metadaten zu kontrollieren und zu regeln. In der Detail-Ansicht kann ein Benutzer Metadaten eines Assets in den zu diesem Zweck bereitgestellten Feldern eingeben. Ein Benutzer kann beispielsweise einen Eigentümernamen, eine Copyrightbeschreibung und eine Adresse eingeben. Um sicherzustellen, dass Benutzer Informationen genau und vollständig eingeben, können Sie Metadaten-Vorgaben erstellen. Wenn Sie in der Detail-Ansicht Metadaten-Vorgaben wählen, werden die Metadatenfelder mit vordefinierten Werten gefüllt. So werden beispielsweise der Eigentümername, die Copyrightbeschreibung und die Adresse automatisch eingegeben.

Erstellen Sie eine Metadaten-Vorgabe für jeden Satz mit Metadatenwerten, die die Benutzer automatisch in der Detail-Ansicht zur Beschreibung eines Assets eingeben können.

### Verwandte Hilfetemen

„[Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten](#)“ auf Seite 119

„[Benutzerdefinierte Felder](#)“ auf Seite 53

## Erstellen oder Bearbeiten einer Metadaten-Vorgabe

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellung“ > „Metadaten-Vorgaben“.
- 2 Führen Sie im Anzeigebereich „Metadaten-Vorgaben“ einen der folgenden Schritte aus:
  - Um eine Vorgabe zu erstellen, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Geben Sie einen Namen für die Vorgabe in das Feld „Name der Metadatenvorlage“ ein, klicken Sie auf „Metadaten-Ansichten“ und wählen Sie eine Ansicht aus der Dropdown-Liste (siehe „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51).
  - Um eine vorhandene Vorgabe zu bearbeiten, wählen Sie die Vorgabe aus der Liste für Metadaten-Vorgaben aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 3 Blenden Sie die Überschriften ein, die Sie in die Vorgabe aufnehmen möchten, und geben Sie Werte in die verschiedenen Felder ein, die Sie in die Vorgabe aufnehmen möchten.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

Die ausgewählten Kategorien und Felder für die Vorgabe werden im Vorschaubedienfeld angezeigt.

## Verwalten von Metadaten-Vorgaben

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellung“ > „Metadaten-Vorgaben“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Vorschau einer Vorgabe anzuzeigen, wählen Sie die entsprechende Vorgabe aus. Die Vorgabeninformationen (Kategorien und Felder) werden im Anzeigebereich „Vorschau“ angezeigt.
- Wenn Sie eine Vorgabe löschen möchten, wählen Sie die Vorgabe aus und klicken Sie auf „Löschen“.

## Benutzerdefinierte Felder

Ein Medienportal-Administrator bzw. Unternehmensadministrator kann individuelle, benutzerdefinierte Metadatenfelder erstellen. Mit individuellen Feldern können Sie Assets im Scene7 Publishing System organisieren. Außerdem können Sie die Felder bei Bedarf als aktiv markieren. Wenn die Felder aktiviert sind, erscheinen die Namen dieser benutzerdefinierten Metadatenfelder im Metadatenbedienfeld in der Detailansicht. Die Benutzer können Informationen zur Beschreibung der Assets in die benutzerdefinierten Metadatenfelder eingeben. Außerdem können Benutzer ein benutzerdefiniertes Metadatenfeld als Suchkriterium angeben.

Eine effektive Nutzung benutzerdefinierter Metadatenfelder besteht darin, die Aktivierungszeit eines Assets für einen bestimmten Launch oder Ausverkauf zu verzögern. Sie können Felder für die Aktivierung und Deaktivierung definieren, die jeweils auf dem Typ „Datum“ basieren. Verwenden Sie anschließend das Bedienfeld **Metadaten** in der **Detailansicht** oder **Datei > Informationen bearbeiten**, um anzugeben, wann das Asset aktiviert bzw. deaktiviert werden soll. Das Scene7 Publishing System prüft den Veröffentlichungsstatus eines Assets sowie seinen Veröffentlichungsverlauf. Wenn er sich nicht innerhalb der Aktivierungszeit befindet, wird der Veröffentlichungsstatus als „Nicht veröffentlicht“ angezeigt.

**Hinweis:** Damit benutzerdefinierte Felder im Metadatenbedienfeld der Detailansicht angezeigt werden, schließen Sie benutzerdefinierte Felder in die Metadaten-Ansichten ein. Wählen Sie im Anzeigebereich „Metadaten-Ansichten“ die Option „UDF einschließen“. Weitere Informationen finden Sie unter „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51.

**Wichtig:** Um über eigene, benutzerdefinierte Felder nach Assets zu suchen, klicken Sie auf **Einstellungen > Persönliche Einstellungen** und wählen Sie dann **Benutzerdefinierte Felder in Suche einschließen** aus. Siehe „[Persönliche Einstellungen](#)“ auf Seite 16.

## Erstellen eines benutzerdefinierten Metadatenfelds

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Metadaten**“ > „**Benutzerdefinierte Felder**“.
- 2 Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“.
- 3 Legen Sie im Dialogfeld „Benutzerdefiniertes Feld“ die gewünschten Optionen fest.

**Name** Geben Sie einen Namen für das Metadatenfeld ein.

**Typ** Wählen Sie die Option für den Datentyp aus, den die Benutzer in dieses Metadatenfeld eingeben können:

- **Zeichenfolge** Eine Textzeichenfolge.
- **Ganzzahl** Eine Ganzzahl.
- **Float** Eine Gleitkommazahl.
- **Ja/Nein** Ein boolescher Ja/Nein-Wert.
- **Datum** Ein Datum. Das Format MM/TT/JJJJ ist zulässig.
- **Dateiname** Der Name einer Datei.
- **Farbe** Der Name einer Farbe.
- **Dimension** Die Breite und Höhe des Assets.
- **Nicht spezifiziert** Für Rückwärtskompatibilität. Wählen Sie diese Option nicht aus.



**Standardwert** Sie können optional den wahrscheinlichsten Wert eingeben. Dieser Wert wird als Standardwert für das neue Feld verwendet.

**Gilt für** Wählen Sie optional einen Asset-Typ aus, wenn Sie das Metadatenfeld nur auf einen bestimmten Asset-Typ anwenden möchten.

**Wichtig:** Wählen Sie die Option „Gilt für“ sorgfältig aus, da sie nach der Erstellung eines benutzerdefinierten Felds nicht mehr geändert werden kann. Sie können in Scene7 den Namen, Typ und Standardwert eines benutzerdefinierten Felds bearbeiten, jedoch nicht die Einstellung „Gilt für“.

- 4 Klicken Sie auf „**Speichern**“, wenn Sie das Metadatenfeld erstellt haben.

## Verwalten von benutzerdefinierten Feldern

Im Anzeigebereich „Benutzerdefinierte Felder“ finden Sie Befehle zum Verwalten eigener, benutzerdefinierter Felder.

Benutzerdefinierte Felder können nur von Media Portal-Administratoren und Unternehmensadministratoren verwaltet werden.

Um diesen Bildschirm zu öffnen, klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Metadaten**“ > „**Benutzerdefinierte Felder**“.

**Bearbeiten eines Felds** Wählen Sie das Feld aus und klicken Sie dann auf „**Bearbeiten**“.

**Löschen eines Felds** Wählen Sie das Feld aus und klicken Sie dann auf „**Löschen**“.

**Aktivieren und Deaktivieren von Feldern** Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Aktiv“ neben dem Feldnamen. Wenn Sie eine Administratorfunktion in Ihrer Organisation innehaben, wird diese Option eventuell nicht angezeigt. Da diese Option in einem direkten Zusammenhang mit MediaPortal steht, müssen Sie die Option **MediaPortal-Funktionen anzeigen** in den „Persönlichen Einstellungen“, um die aktivierten und deaktivierten Felder anzuzeigen.

## Optimieren von Dateien

Während Sie Dateien in das Scene7 Publishing System hochladen, werden diese vom System für die Speicherung und Veröffentlichung optimiert. Wenn das Hochladen jedoch unterbrochen wird, können einige Bilder nicht optimiert werden. In diesem Fall wird die Meldung „Bild wurde noch nicht optimiert“ angezeigt. Als Administrator können Sie jedoch auch diese Dateien optimieren.

Ihre Dateien werden vom Scene7 Publishing System durchsucht, wobei nur die Bilder optimiert werden, die nicht bereits vollständig optimiert sind.

- 1 Wählen Sie „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ und anschließend „**Dateien optimieren**“.
- 2 Geben Sie die Informationen für den Optimierungsauftrag ein und klicken Sie auf „**Absenden**“  
Wenn Sie mit mehr als einem Unternehmen arbeiten, optimieren Sie Dateien, die zu unterschiedlichen Unternehmen gehören, getrennt.

## Verwandte Hilfetemen

„[Überprüfen von Auftragsdateien](#)“ auf Seite 102

## Stapelsatzvorgaben

Anhand der Stapelsatzvorgaben können Sie während der Ausführung eines Auftrags automatisch Bildsätze oder Rotationssets erstellen, um Assets in das Scene7 Publishing System hochzuladen.

Unternehmensadministratoren legen zuerst Namenskonventionen für die Assets fest, die sie in einem Satz gruppieren möchten. Sie können dann eine Stapelsatzvorgabe erstellen, um diese Bilder zu referenzieren. Jede Vorgabe ist ein eindeutig benannter, in sich abgeschlossener Satz von Anweisungen, die definieren, wie der Satz unter Verwendung der Bilder, die den definierten Benennungsregeln im Vorgabenrezept entsprechen, konstruiert werden soll.

Alle aktiven Stapelsatzvorgaben für ein Unternehmen werden im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ aufgelistet, sodass Sie bei jedem Hochladevorgang auswählen können, welche Vorgabe angewendet werden soll.

Unternehmensadministratoren sehen alle aktiven und inaktiven Stapelsatzvorgaben. Beim Hochladen von Dateien erstellt Scene7 automatisch einen Satz mit allen Dateien, die der definierten Benennungsregel in den aktiven Vorgaben entsprechen.

## Standardbenennung

Der Unternehmensadministrator erstellt eine Standard-Benennungskonvention, die in einem beliebigen Stapelsatzvorgaben-Rezept verwendet wird. Die in der Definition der Stapelsatzvorgabe verwendete Standardbenennungsregel ist möglicherweise alles, was Ihr Unternehmen benötigt, um Stapelsätze für alle Websites zu generieren. Eine Stapelsatzvorgabe wird erstellt, damit die von Ihnen definierte Standardbenennungsregel verwendet werden kann. Sie können so viele Stapelsatzvorgaben mit alternativen, benutzerdefinierten Benennungsregeln erstellen, wie für einen bestimmten Satz von Inhalten notwendig sind, falls eine Ausnahme für eine unternehmensspezifische Standardbenennung existiert.

Die Einrichtung einer Standardbenennungsregel ist keine Voraussetzung für die Verwendung der Funktionen von Stapelsatzvorgaben. Es hat sich jedoch bewährt, mithilfe der Standardbenennungsregel so viele Elemente Ihrer Benennungsregel wie möglich zu erstellen, die Sie in einem Satz gruppieren möchten, um die Erstellung von Stapelsätzen zu vereinfachen.

- 1 Klicken Sie auf **Einstellungen** > **Anwendungseinstellungen** > **Stapelsatzvorgaben** > **Standardbenennung**.
- 2 Wählen Sie **Formular anzeigen** oder **Code anzeigen**, um die gewünschte Ansicht festzulegen, und geben Sie Informationen zu den einzelnen Elementen ein.

Sie können das Kontrollkästchen „Code anzeigen“ aktivieren, um die Erstellung des regelmäßigen Ausdruckswerts neben Ihren Formularauswahlen anzuzeigen. Sie können diese Werte nach Bedarf eingeben oder ändern. Dies hilft Ihnen bei der Definition der Elemente der Benennungsdefinition, falls Sie aus irgendeinem Grund durch die Formularansicht eingeschränkt werden. Falls Ihre Werte in der Formularansicht nicht analysiert werden können, werden die Formularfelder inaktiv.

***Hinweis:** Deaktivierte Formularfelder weisen nicht unbedingt auf einen ungültigen regelmäßigen Ausdruck hin. Es gibt keine Möglichkeit zu prüfen, ob Ihre regelmäßigen Ausdrücke korrekt sind. Sie sehen die Ergebnisse des regelmäßigen Ausdrucks, den Sie für jedes Element erstellen, im Anschluss an die Zeile „Ergebnis“. Der vollständige regelmäßige Anschluss wird am unteren Seitenrand angezeigt.*

- 3 Erweitern Sie die Elemente bei Bedarf und geben Sie die zu verwendenden Benennungsregeln ein.
- 4 Klicken Sie bei Bedarf auf **Hinzufügen**, um einem Element eine weitere Benennungsregel hinzuzufügen. Klicken Sie auf **Entfernen**, um eine Benennungsregel für ein Element zu löschen.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern unter** und geben Sie einen Namen für die Vorgabe ein. Wenn Sie eine vorhandene Vorgabe bearbeiten, klicken Sie auf **Speichern**.

Alternativ können Sie „Code anzeigen“ ohne verfügbare Formularfelder verwenden. In dieser Ansicht können Sie Ihre Benennungsregeldefinitionen vollständig unter Verwendung regelmäßiger Ausdrücke erstellen.

Zwei Elemente sind zur Definition verfügbar: Treffer und Grundname. Anhand dieser Felder können Sie alle Elemente einer Benennungsregel definieren und denjenigen Teil der Regel identifizieren, mit dem Sie den Satz benennen, der diese Elemente enthält. Die Benennungsregel eines Unternehmens kann eine oder mehrere Zeilen der Definition für jedes dieser Elemente verwenden. Sie können für Ihre spezifische Definition so viele Zeilen wie erforderlich verwenden und sie zu eindeutigen Elementen gruppieren, beispielsweise Elementen für Hauptbild, Farbe, alternative Ansicht und Muster.

## Erstellen einer Stapelsatzvorgabe

Scene7 verwendet Stapelsatzvorgaben, um Assets, die häufig verwendete Informationen oder Inhalte gemeinsam nutzen, in Bildsätzen zu organisieren, die in Viewern angezeigt werden können. Die Stapelsatzvorgaben-Rezepte werden parallel zu den Asset-Importaufträgen ausgeführt, die Sie in Scene7 planen.

Verwenden Sie „Stapelsatzvorgaben“ zum Erstellen, Bearbeiten und Verwalten Ihrer Stapelsatzvorgaben. Sie können so viele Stapelsatzvorgaben wie nötig erstellen, um alle benötigten Asset-Importaufträge abzudecken. Es gibt zwei Formen von Stapelsatzvorgabendefinitionen, eine für eine von Ihnen eingerichtete Standardbenennungsregel und eine für benutzerdefinierte Standardbenennungsregeln, die Sie spontan erstellen.

Sie können zum Definieren einer Stapelsatzvorgabe die Formularfeldmethode oder aber die Code-Methode verwenden, welche Ihnen die Verwendung regelmäßiger Ausdrücke gestattet. Ebenso wie bei der Standardbenennung können Sie „Code anzeigen“ zur gleichen Zeit verwenden, wie Sie Definitionen in der Formularansicht vornehmen und mithilfe von regelmäßigen Ausdrücken Ihre Definitionen erstellen. Alternativ können Sie eine der Ansichten deaktivieren, um ausschließlich die eine oder die andere zu verwenden.

Siehe auch „[Erstellen einer Stapelsatzvorgabe für die automatische Erstellung eines 2D-Rotationssets](#)“ auf Seite 57.

### So erstellen Sie eine Stapelsatzvorgabe

- 1 Klicken Sie auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Stapelsatzvorgaben > Stapelsatzvorgabe**. **Formular anzeigen**, wie in der oberen rechten Ecke der Detailseite angezeigt, ist die Standardansicht.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld „Vorgabenliste“ auf **Hinzufügen**, um die Definitionsfelder in der Detailansicht auf der rechten Seite des Bildschirms zu aktivieren.
- 3 Geben Sie in der Detailansicht in das Feld „Vorgabename“ einen Namen für die Vorgabe ein.
- 4 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Stapelsatztyp“ einen Vorgabentyp aus.  
Um automatisch ein 2D-Rotationsset zu erzeugen, wählen Sie in der Dropdownliste „Stapelsatztyp“ die Option **Multiachsen-Rotationsset**.
- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wenn Sie eine Standard-Benennungskonvention verwenden, die Sie zuvor unter „Anwendungseinstellungen“ > „Stapelsatzvorgaben“ > „Standardbenennung“ eingerichtet haben, erweitern Sie **Asset-Benennungsregeln** und klicken Sie anschließend in der Dropdownliste „Dateibenennung“ auf **Standard**.
  - Um eine Benennungskonvention während der Einrichtung der Vorgabe zu definieren, erweitern Sie **Asset-Benennungsregeln** und klicken Sie anschließend in der Dropdownliste „Dateibenennung“ auf **Standard**.
- 6 Für die Reihenfolge der Sequenz definieren Sie die Reihenfolge der Bilder, nachdem der Satz gruppiert wurde. Die Assets werden standardmäßig in alphanumerischer Reihenfolge angeordnet. Sie können jedoch auch eine durch Kommas getrennte Liste mit regulären Ausdrücken verwenden, um die Reihenfolge anzupassen.
- 7 Geben Sie für „Satzbenennungs- und -erstellungsregel“ das Suffix bzw. Präfix für den Basisnamen an, den Sie in der Asset-Benennungsregel definiert haben. Legen Sie außerdem fest, wo der Bildsatz in der Scene7-Ordnerstruktur erstellt werden soll.

Falls Sie eine große Anzahl von Bildsätzen definieren, sollten Sie diese von den Ordnern, die die Assets selbst enthalten, getrennt halten. Zahlreiche Kunden erstellen einen Ordner „Bildsätze“ und weisen die Anwendung an, im Stapelsatz generierte Sätze hier abzulegen.

8 Klicken Sie im Detailbedienfeld auf **Speichern**.

### Erstellen einer Stapelsatzvorgabe für die automatische Erstellung eines 2D-Rotationssets

Sie können den Stapelsatztyp **Multiachsen-Rotationsset** verwenden, um ein „Rezept“ zu erstellen, das die Erstellung von 2D-Rotationssets automatisiert. Für die Gruppierung von Bildern werden die regulären Ausdrücke „Zeile“ und „Spalte“ verwendet, sodass die Bild-Assets im multidimensionalen Array korrekt an der entsprechenden Position ausgerichtet werden.

Siehe auch „[Erstellen einer Stapelsatzvorgabe](#)“ auf Seite 56.

Es gibt keine Mindest- oder Maximalzahl an Reihen und Spalten, die in einem Multiachsen-Rotationsset vorhanden sein müssen.

Beispiel: Sie möchten ein Multiachsen-Rotationsset mit dem Namen *spin-2dspin* erstellen. Sie haben einen Satz von Rotationsset-Bildern, die drei Zeilen mit 12 Bildern pro Zeile enthalten. Die Bilder haben die folgenden Namen:

spin-01-01  
spin-01-02  
...  
spin-01-12  
spin-02-01  
...  
spin-03-12

Mit diesen Informationen können Sie Ihr Stapelsatztyp-Rezept wie folgt erstellen:

The screenshot shows the 'Vorgabename' (Recipe Name) set to '2DSpin'. The 'Stapelsatztyp' (Stack Type) is 'Multiachsen-Rotationsset'. Under 'Asset-Benennungsregeln' (Asset Naming Rules), the 'Dateibenennung' (File Naming) is set to 'Ben. def.'. The 'Treffer' (Hit) section shows a 'Raw-Code' of '([a-z]+)-\d\d-\d\d' and an 'Ergebnis' (Result) of '([a-z]+)-\d\d-\d\d'. The 'Grundname' (Base Name) section is empty. The 'Zeilen-/Spaltenposition' (Row/Column Position) section is expanded, showing 'Zelle' (Cell) and 'Spalte' (Column) rules. The 'Zelle' rule has a 'Raw-Code' of '[a-z]+-(\d\d)-\d\d' and an 'Ergebnis' of '[a-z]+-(\d\d)-\d\d'. The 'Spalte' rule has a 'Raw-Code' of '[a-z]+-(\d\d)-\d\d' and an 'Ergebnis' of '[a-z]+-(\d\d)-\d\d'. At the bottom, the 'Benennungsregel und Erstellungsoptionen festlegen' (Set naming rule and creation options) section shows a 'Präfix' (Prefix) of '' and a 'Suffix' (Suffix) of '-2dspin'.

*Stapelsatztyp-Rezept für ein 2D-Rotationsset.*

Die Gruppierung für den freigegebenen Assetnamensteil des Rotationssets wird dem Feld **Treffer** hinzugefügt (wie hervorgehoben). Der variable Teil des Assetnamens, der die Zeile und die Spalte enthält, wird den Feldern **Zeile** bzw. **Spalte** hinzugefügt.

Wenn das Rotationsset hochgeladen und veröffentlicht wird, aktivieren Sie den Namen des 2D-Rotationsset-Rezepts, der unter **Stapelsatzvorlagen** im Dialogfeld **Upload-Auftragsoptionen** aufgeführt wird.

**So erstellen Sie eine Stapelsatzvorgabe für die automatische Erstellung eines 2D-Rotationssets**

- 1 Wählen Sie **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Stapelsatzvorgaben > Stapelsatzvorgabe. Formular anzeigen**, wie in der oberen rechten Ecke der Detailseite angezeigt, ist die Standardansicht.
- 2 Klicken Sie im Bedienfeld „Vorgabenliste“ auf **Hinzufügen**, um die Definitionsfelder in der Detailansicht auf der rechten Seite des Bildschirms zu aktivieren.
- 3 Geben Sie in der Detailansicht in das Feld „Vorgabename“ einen Namen für die Vorgabe ein.
- 4 Wählen Sie im Dropdown-Menü „Stapelsatztyp“ die Option **Asset-Set**.
- 5 Wählen Sie in der Dropdownliste „Untertyp“ die Option **Multiachsen-Rotationsset**.
- 6 Erweitern Sie **Asset-Benennungskonventionen** und klicken Sie in der Dropdownliste „Dateibenennung“ auf **Benutzerdefiniert**.
- 7 Verwenden Sie die Attribute **Entspricht** und optional **Grundname**, um einen regulären Ausdruck für die Benennung der Bild-Assets zu definieren, aus denen die Gruppierung besteht.

Ein regulärer Ausdruck für einen genauen Treffer könnte z. B. wie folgt aussehen:

```
(\w+) - \w+ - \w+
```

- 8 Erweitern Sie **Zeilen-/Spaltenposition** und definieren Sie anschließend den Namen des Formats für die Position des Bild-Assets innerhalb des 2D-Rotationsset-Arrays.

Setzen Sie die Zeilen- oder Spaltenposition im Dateinamen in Klammern.

Ein regulärer Ausdruck für die Zeile könnte beispielsweise wie folgt aussehen:

```
\w+ - R ( [0-9] + ) - \w+
```

oder

```
\w+ - ( \d+ ) - \w+
```

Ein regulärer Ausdruck für die Spalte könnte wie folgt aussehen:

```
\w+ - \w+ - C ( [0-9] + )
```

oder

```
\w+ - \w+ - C ( \d+ )
```

Beachten Sie, dass dies nur Beispiele sind. Sie können reguläre Ausdrücke Ihren Bedürfnissen entsprechend erstellen.

**Hinweis:** Wenn anhand der Kombination aus regulärem Ausdruck für Zeile und Spalte diese Position des Assets innerhalb des multidimensionalen Rotationsset-Arrays nicht ermittelt werden kann, wird das Asset nicht dem Set hinzugefügt und ein Fehler wird protokolliert.

- 9 Geben Sie für „Satzbenennungs- und -erstellungsregel“ das Suffix bzw. Präfix für den Basisnamen an, den Sie in der Asset-Benennungsregel definiert haben. Legen Sie außerdem fest, wo der Bildsatz in der Scene7-Ordnerstruktur erstellt werden soll.

Falls Sie eine große Anzahl von Bildsätzen definieren, sollten Sie diese von den Ordnern, die die Assets selbst enthalten, getrennt halten. Zahlreiche Kunden erstellen einen Ordner „Bildsätze“ und weisen die Anwendung an, im Stapelsatz generierte Sätze hier abzulegen.

10 Klicken Sie auf „Speichern“ im Detailbedienfeld.

11 Gehen Sie beim Hochladen und Veröffentlichen des Rotationssets wie gewohnt vor und stellen Sie sicher, dass Sie den Namen des 2D-Rotationssets im Dialogfeld „Auftragsoptionen“ unter „Stapelsatzvorgaben“ aktivieren.

Siehe „[Hochladen und Veröffentlichen von Elementen](#)“ auf Seite 86.

## Veröffentlichungseinstellungen

Mit den Einstellungen im Anzeigebereich „Veröffentlichungseinstellungen“ wird festgelegt, wie Assets standardmäßig von Scene7-Servern an Websites oder Anwendungen übertragen werden. Wenn keine Einstellung festgelegt wurde, überträgt der Scene7-Server ein Asset gemäß den Standardeinstellungen im Anzeigebereich „Veröffentlichungseinstellungen“. Bei der Anforderung zum Senden eines Bilds, in der beispielsweise kein Auflösungswert angegeben ist, wird das Bild mit der Auflösung gesendet, die im Anzeigebereich „Image-Server“ als Wert für „Standardobjektauflösung“ angegeben ist.

Administratoren können die Standardeinstellungen in den Anzeigebereichen „Image-Server“, „Bild-Renderer“ und „Vignette“ ändern, um festzulegen, wie Assets standardmäßig von den Servern gesendet werden.

Um den Anzeigebereich „Veröffentlichungseinstellungen“ zu öffnen, wählen Sie „Einstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Veröffentlichungseinstellungen“.

**Wichtig:** Die Optionen im Anzeigebereich „Veröffentlichungseinstellungen“ sollten nur von erfahrenen Website-Entwicklern und Programmierern geändert werden. Es wird davon ausgegangen, dass Benutzer, die Einstellungen in diesen Anzeigebereichen ändern, mit dem Scene7 Publishing System, den Standards und Konventionen des HTTP-Protokolls und den Grundlagen der Bildbearbeitung vertraut sind.

### Image-Server

Im Anzeigebereich „Image-Server“ werden Standardeinstellungen für das Senden von Bildern von den Image-Servern festgelegt. Es sind Einstellungen in den folgenden fünf Kategorien verfügbar (detaillierte Beschreibungen der Einstellungen finden Sie direkt im Anzeigebereich „Image-Server“):

Ändern Sie diese Einstellungen nur unter Anleitung von Scene7-Support-Mitarbeitern.

**Katalogverwaltung** Mit diesen Einstellungen wird die Interaktion zwischen dem Scene7 Publishing System und dem Katalog bestimmt. Anders als bei den meisten Webservern verweisen die URL-Aufrufe der Scene7-Image-Server nicht direkt auf Bilddateien, sondern auf eine Manifest- oder Katalogdatei. Die Katalogdatei (nicht zu verwechseln mit einem E-Katalog) enthält eine Liste mit dem gesamten Inhalt, der auf dem Image-Server veröffentlicht wurde, und den Pfaden aller Bilddateien. Wenn Sie über eine Digimarc-ID verfügen, geben Sie Ihre Benutzerdaten im Abschnitt „Benutzerinformationen für Digimarc“ ein.

**Anfrage-Attribute** Mit diesen Einstellungen wird eingeschränkt, welche Bilder dafür freigegeben sind, von den Servern gesendet zu werden.

**Standardattribute für Anfragen** Diese Einstellungen beziehen sich auf die standardmäßige Darstellung von Bildern.

**Allgemeine Attribute für Miniaturansichten** Diese Einstellungen beziehen sich auf die standardmäßige Darstellung und Anordnung der Miniaturansichten von Bildern.

**Standardeinstellungen für Katalogfelder** Diese Einstellungen beziehen sich auf die Auflösung und den Standardtyp der Miniaturansichten von Bildern.

**Farbverwaltungsattribute** Mit diesen Einstellungen wird festgelegt, welches ICC-Farbprofil verwendet werden soll.

**Kompatibilitätsattribute** Bei Aktivierung dieser Einstellung werden Anfangs- und Endabsätze in Textebenen wie in Version 3.6 behandelt, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten.

**Lokalisierungsunterstützung** Mithilfe dieser Einstellungen können Sie mehrere Gebietsschema-Attribute verwalten. Damit können Sie außerdem eine Zeichenfolge für Gebietsschemakarten angeben, um zu definieren, welche Sprachen Sie für die verschiedenen QuickInfos in den Viewern unterstützen möchten.

Wenn Sie beispielsweise eine multinationale Marke sind mit Vertrieb in verschiedenen Ländern, können Sie sicherstellen, dass jedes Land seinen eigenen Gebietsschema-spezifischen Viewer hat. Für diese Funktion geben Sie eine Zeichenfolge für Gebietsschemakarten an. Bearbeiten Sie anschließend den QuickInfo-Text in der Vorgabe eines Viewers, indem Sie die übersetzten Zeichenfolgen für die gewünschte Sprache hinzufügen.

**Hinweis:** Um Optionen für die Unterstützung bei der Lokalisierung einzustellen, wenden Sie sich an den technischen Support zu Adobe Scene7 oder senden Sie eine E-Mail an [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com), um Hilfe beim Setup anzufordern.

Weitere Informationen zum Einrichten von **Lokalisierungsunterstützung** finden Sie unter „[Betrachtungen beim Planen der Asset-Lokalisierung](#)“ auf Seite 60.

Siehe auch „[Hinzufügen der Lokalisierungsunterstützung zu einer Flash AS3-Vorgabe](#)“ auf Seite 42.

## Betrachtungen beim Planen der Asset-Lokalisierung

**Hinweis:** Wenn Sie die Optionen für die Lokalisierungsunterstützung wie das Feld „Gebietsschemakarte“ im Scene7 Publishing System einrichten möchten, wenden Sie sich an den technischen Support zu Adobe für Scene7. Oder senden Sie eine E-Mail an [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) und bitten Sie um Hilfe bei der Einrichtung.

Häufig wird das Scene7 Publishing System (SPS) dazu verwendet, die Produktbilder auf e-Commerce-Websites zu verwalten. Internationale Unternehmen haben das Problem, dass Assets für ähnliche Produkte je nach Land ganz anders aussehen. Normalerweise betreffen die Unterschiede nur sehr wenige Bereiche des gesamten Mediums. Es ist unglaublich aufwändig, aufgrund dieser Unterschiede sämtliche Assets für jedes der Länder zu kopieren und nur die Unterschiede zu überschreiben. Dies widerspricht der Metapher von einem Master-Asset. Solche Unterschiede bei Assets können von länderspezifischen Videos mit verschiedenen Audiospuren bis zu minimalen aber wichtigen Unterschieden bei einem Netzkabel reichen, das im Lieferumfang des Produkts enthalten ist. S7 verwendet einen grundlegenden Suchmechanismus. Sie definieren eine Reihenfolge der Asset-Suffixe, in denen Image Server beginnend mit dem erforderlichen Gebietsschema sucht.

### So werden Assets lokalisiert

Das Gebietsschema für eine IS-Anfrage (Image Serving) wird mit dem folgenden IS/IR-Befehl (Image Rendering) identifiziert:

```
locale=
```

Dieser Befehl akzeptiert eine Zeichenfolge mit der Gebietsschema-ID (locId), bei der die Groß- und Kleinschreibung nicht berücksichtigt werden muss. Bei der Gebietsschema-ID handelt es sich im Allgemeinen um eine Zeichenfolge mit 2-6 Zeichen, die aus Buchstaben und „\_“ besteht.

IS unterstützt willkürliche druckbare ASCII-Zeichenfolgen. Der Befehl `locale=` hat eine globale Reichweite. Dies bedeutet, dass er auf die gesamte Abfrage angewendet wird, einschließlich sämtlicher IS- und IR-Abfragen, referenzierter Vorlagen und Bildebenen. Mehrere Gebietsschemas pro Abfrage, wie ein verschiedenes Gebietsschema für jede Ebene, werden nicht unterstützt. Es ist jedoch denkbar, explizite Überschreibvorgänge in verschachtelten Abfragen zuzulassen.

Wenn `locale=` nicht angegeben ist, wird `attribute::DefaultLocale` an die Übersetzungs-Engines weitergegeben. Auf den Wert `locale=` wird eine beschränkte Eingabeprüfung angewendet. Leere Werte des Typs `locale=` sind zulässig. Da `locale=` eine globale Reichweite hat, wird `attribute::DefaultLocale` vom Hauptkatalog für die gesamte Abfrage bereitgestellt.

Zu den Vorteilen der Nutzung von `locale=` und `attribute::DefaultLocale` gehören unter anderem die folgenden:

- Freigeben von Inhalten für mehrere Gebietsschemas.
- Zugriff auf Gebietsschema-spezifische Inhalte mit generischen IDs.
- Zulassen von Flexibilität bei Benennungskonventionen und Verwaltung Gebietsschema-spezifischer Inhalte wie Gebietsschema-Präfix und -Suffix oder Gebietsschema-spezifischer Inhalte in einem separaten Katalog.
- Unterstützung für direkten Zugriff auf Gebietsschema-spezifische Versionen.
- Sammelobjekte wie Bildsets können generische Verweise auf möglicherweise Gebietsschema-spezifische Inhalte enthalten.
- Unterstützt alle von Katalogen verwaltete Inhalte, die unter Umständen lokalisiert werden müssen, einschließlich Bildern, Bildsets, Vignetten, Materialien und Viewer-Konfigurations-Datensätzen.
- Minimieren von Änderungen an der IPS-Datenbank und IS-Manifestmechanismen.
- Unterstützung für statische Inhalte wie Videos und Skins wird bei der Implementierung von RFC IS-63 hinzugefügt.
- Das Standard-Gebietsschema kann konfiguriert werden.

#### Anwendungsszenarios

Anwendung	Szenario
Viewer-Lokalisierung	Nachdem statische Inhaltskataloge implementiert wurden, wird die Lokalisierung ausschließlich mit dem Parameter <code>locale=</code> gesteuert, der an alle durchgeführten IS-Abfragen angehängt wird. Konfigurationsdatensätze, Skins, Splashscreens usw. können über Gebietsschema-spezifische Varianten verfügen. Der korrekte Inhalt wird über IS bereitgestellt, ohne dass der Viewer wissen muss, welche Inhalte lokalisiert sind und wie die entsprechenden IDs lauten.
Bilder und Videos	Internationale Konzerne verwenden häufig eine Mischung aus generischen und Gebietsschema-spezifischen Inhalten. Mit diesem Mechanismus kann ein Verweis auf ein Bild oder Video generisch sein. Und IS stellt die Gebietsschema-spezifischen Inhalte bereit, sofern diese vorhanden sind.
Bildsätze und Mediensets	Das gesamte Bildset kann sich für bestimmte Gebietsschemas unterscheiden, z. B. wenn ein E-Katalog komplett unterschiedlich ist. Dabei wird die Übersetzung vom generischen zum Gebietsschema-spezifischen Bild vom Viewer verwaltet.  Häufig verweisen individuelle IDs in einem generischen Set auf lokalisierte Inhalte. Die meisten Fotos eines Geräts, bis auf das Foto des Bedienfeldes, können beispielsweise in allen Sprachen verwendet werden. IS übersetzt automatisch IDs, sodass keine Gebietsschema-spezifischen Bildsets erstellt werden müssen.

#### Implementieren von Asset-Lokalisierung

Scene7 Publishing und Image Serving verfügen über eine Oberfläche, auf der Bilder und statische Inhalte lokalisiert werden können.

Ohne Lokalisierung sieht eine Image Server-URL wie folgt aus:

`http://server/is/image/company/image`



Mit Lokalisierung wird der Image Server-URL der Parameter `locale=` wie folgt hinzugefügt:

`http://server/is/image/company/image?locale=de_DE`

Beim Eingang des http-Abrufs beim Image Server wird der Parameter `locale=` über das Feld „localeMap“ in der Gruppe **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Veröffentlichungseinstellungen > Image-Server > Lokalisierungsunterstützung** geparkt.

Das Feld „Gebietsschemakarte“ enthält eine Liste mit Einträgen, die durch einen senkrechten Strich (|) getrennt sind.

Jeder Eintrag besteht aus einer durch Kommas getrennten Liste von Werten. Der erste Wert ist der Suchwert, der vom Parameter `locale=` weitergegeben wird. Bei den verbleibenden Werten handelt es sich um Suffix-/Ersetzungswerte, die nachfolgend verwendet werden, bis einer davon zu einem vorhandenen Bild führt.

Ob ein Suffixwert oder ein Ersetzungswert angewendet wird, hängt von der Einstellung „Globales Gebietsschema“ in der Gruppe **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Veröffentlichungseinstellungen > Image-Server > Lokalisierungsunterstützung** ab.

**Hinweis:** Die Einstellung „Globales Gebietsschema“ ist zurzeit nur möglich, wenn Sie sie über die API wählen, nicht über die Oberfläche von Scene7 Publishing System.

#### Beispiel für ein Suffix

URL	localeMap-IDs	Ergebnis
<code>http://server/is/image/company/image?locale=de_DE</code>	<code>de_DE, _DE,   fr_FR, _FR,</code>	Beachten Sie, dass kein GlobalLocale definiert ist. Der Gebietsschema-Parameter <code>de_DE</code> wird mit dem ersten Eintrag in der localeMap abgeglichen. Der erste entsprechende Wert <code>_DE</code> wird dem Asset als Suffix angehängt <code>image_DE</code> und er wird auf dem Image-Server gesucht. Wenn er auf dem Server gefunden wird, wird er zurückgegeben. Andernfalls wird der zweite Wert „ <code>_</code> “ als Suffix verwendet, wodurch das Bild selbst zurückgegeben wird.

#### Beispiel für eine Ersetzung

URL	GlobalLocale- und localeMap-IDs	Ergebnis
<code>http://server/is/image/company/image-main-01?locale=de_DE</code>	<code>GlobalLocale=main localeMap - de_DE, de, main  fr_FR, fr, main</code>	Im Ersetzungsbeispiel oben ist GlobalLocale auf <code>main</code> eingestellt. Der Gebietsschema-Parameter <code>de_DE</code> wird mit dem ersten Eintrag in der localeMap abgeglichen. Der GlobalLocale-Teilstring wird gefunden und durch den ersten entsprechenden Wert in localeMap ersetzt: <code>image-de-01</code> . Wenn er auf dem Image-Server gefunden wird, wird er zurückgegeben. Andernfalls wird der zweite Wert ersetzt, was zu <code>image-main-01</code> führt.

Wenn in der URL kein Gebietsschema definiert ist, verwendet der Image-Server DefaultLocale, sofern definiert, und wendet es auf die URL an.

Wenn ein unbekannter oder leere Gebietsschema-Parameter mit `locale=` bereitgestellt wird, wird localeMap nach dem leeren Wert „starting with“ durchsucht. Es ist wichtig, diese Option so zu konfigurieren, dass für nicht bekannte Gebietsschemas ein Standard-Gebietsschema angewendet wird.

## defaultImage

Der Image-Server versucht nacheinander, die Optionen für das angeforderte Gebietsschema zu verwenden. Wenn keine Übereinstimmung gefunden wird, werden die Gebietsschema-Optionen auf das defaultImage angewendet und die übereinstimmende Version wird zurückgegeben. Deshalb muss entweder jedes Gebietsschema eine Option für das Bild ohne Lokalisierung enthalten oder die lokalisierten defaultImage-Versionen müssen im Scene7 Publishing System verfügbar sein.

## Szenarios für die Suche nach der localeMap

Angenommen, Sie möchten die folgenden Gebietsschemas unterstützen:

en, en\_us, en\_uk, de, de\_at, de\_de, fr

Sie ordnen diesen Gebietsschemas die folgenden Suffixe \_E, \_G und \_F für Englisch, Deutsch bzw. Französisch zu. Bei allen Beispielen lautet die generische Eingabebild-ID myImg.

### Standardverhalten bei der Suche nach der localeMap

Die Gebietsschema-IDs werden den entsprechenden Suffixen zugeordnet. Wenn keine Gebietsschema-spezifische ID im Katalog gefunden wird, wird die generische ID verwendet. Beachten Sie die leeren locSuffix-Werte, die der generischen ID zugeordnet sind.

attribute::LocaleMap=en,\_E|en\_us,\_E|en\_uk,\_E|fr,\_F|de,\_D|de\_at,\_D|de\_de,\_D,

locale=	Zu durchsuchende Ausgabe-IDs
en,en_us, en_uk	myImg_E, myImg
de,de_de,de_at	myImg_D, myImg
fr	myImg_F, myImg
Alle anderen	-

### Suchen der localeMap bei unbekanntem Gebietsschema

Sie können unbekannte Gebietsschemas bestimmten IDs oder generischen IDs zuordnen. Beispiel: Sie können unbekannte Gebietsschemas den englischen IDs zuordnen oder, wenn diese nicht vorhanden sind, den generischen IDs.

attribute::LocaleMap=en,\_E|en\_us,\_E|en\_uk,\_E|fr,\_F|de,\_D|de\_at,\_D|de\_de,\_D|,\_E,

locale=	Zu durchsuchende Ausgabe-IDs
de,de_de,de_at	myImg_D,myImg
fr	myImg_F,myImg
Alle anderen	myImg_E,myImg

Sie können auch ein spezielles locSuffix, z. B. „U“, nur für unbekannte Gebietsschemas verwenden und die Verwendung des Standardbildes erzwingen, wenn kein \_U vorhanden ist, wie im folgenden Beispiel:

attribute::LocaleMap=en,\_E|en\_us,\_E|en\_uk,\_E|fr,\_F|de,\_D|de\_at,\_D|de\_de,\_D|,\_U

Oder Sie können wie im folgenden Beispiel direkt die generische ID zuordnen:

attribute::LocaleMap=en,\_E|en\_us,\_E|en\_uk,\_E|fr,\_F|de,\_D|de\_at,\_D|de\_de,\_D|,

### Suchen der localeMap mit einer mehrstufigen Suche

Häufig ist es hilfreich, Gebietsschemas zu gruppieren, z. B. nach den Regionen Europa, Naher Osten und Nordamerika, um so regionalen Standards wie Sonneneinstrahlung zu berücksichtigen. Diesen Effekt erzielen Sie mit einer mehrstufigen Suche.

In diesem Beispiel gehen wir davon aus, dass Sie Sammlungen für die Verwendung in Europa und den USA bzw. im Nahen Osten unterstützen möchten. Beide Sammlungen basieren auf der generischen Bildsammlung und in beiden werden einige Bilder hinzugefügt oder angepasst. Beide Sammlungen werden dann weiter an bestimmte Gebietsschemas angepasst, `m1`, `m2` für zwei Varianten für den Nahen Osten und `w1`, `w2`, und `w3` für drei Gebietsschemas für Europa und die USA. Dabei verwenden `w1` und `w3` dieselben Bilder. Unbekannte Gebietsschemas sind nur der generischen Sammlung zugeordnet und haben keinen Zugriff auf Gebietsschema-spezifische Bilder. Die Karte würde wie folgt aussehen:

```
attribute::LocaleMap=w1,-W,|w2,-W2,-W,|w3,-W,|m1,-M1,-M,|m2,-M2,-M,|,
```

locale=	Zu durchsuchende Ausgabe-IDs
w1, w3	myImg-W, myImg
w2	myImg-W2, myImg-W, myImg
m1	myImg-M1, myImg-M, myImg
m2	myImg-M2, myImg-M, myImg
Alle anderen	mylmg

#### Suchen der localeMap über die Suche nach bestimmten IDs

Einige Bildbenennungskonventionen unterstützen unter Umständen keine generischen Bild-IDs. Die generischen IDs aus der Abfrage müssen einer bestimmten ID im Katalog zugeordnet werden. In einigen Fällen ist die exakte spezifische ID jedoch unter Umständen unbekannt.

Ausgehend vom ersten Beispiel könnten die Bilder für alle Sprachen die Suffixe `_1`, `_2` oder `_3` haben. Bilder, die für französische Gebietsschemas spezifisch sind, könnten die Suffixe `_22` oder `_23` haben. Und Bilder, die für die deutschen Gebietsschemas spezifisch sind, könnten die Suffixe `_470` oder `_480` haben.

```
attribute::LocaleMap=_1,_2,_3|fr,_22,_23,_1,_2,_3|de,_470,_480,_1,_2,_3|de_at,_470,_480,_1,_2,_3|de_de,_470,_480,_1,_2,_3
```

locale=	Zu durchsuchende Ausgabe-IDs
fr	mylmg_22, mylmg_23, mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3
de, de_at, de_de	mylmg_470, mylmg_480, mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3
Alle anderen	mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3

#### **Wichtige Überlegungen bei der Implementierung von Lokalisierungsunterstützung**

- Die Lokalisierung ist auf ID-basierte Asset-Abrufe beschränkt und kann nicht für pfadbasierte Asset-Abrufe verwendet werden. Wenn also Videos mit einem Gebietsschema abgerufen werden sollen, müssen sie als Unternehmens-/Asset-ID abgerufen werden, nicht über den vollständigen Pfad zum Video. Dies bedeutet, dass Sie `rtmp` bei der Lokalisierung nicht verwenden können, da bei dieser Methode nur pfadbasierte Videoabrufe möglich sind.
- Sie können kein gemischtes Medienset verwenden, das ein einzelnes Video enthält, wenn `localeMap` aktiv ist. Andernfalls schlägt der Abruf der Set-Inhalte fehl. Im dieses Problem zu umgehen, können Sie einem adaptiven Videoset ein einzelnes Video hinzufügen. Fügen Sie das adaptive Videoset anschließend einem gemischten Medienset hinzu.

- Bestimmte Abfragen sind nicht lokalisiert. Dies gilt beispielsweise für die Abfrage der Inhalte eines adaptiven Videosets. Wenn Sie also adaptive Videosets mit Lokalisierung verwenden möchten, müssen Sie das adaptive Videoset in einem gemischten Medienset platzieren. Rufen Sie dann den Viewer für gemischte Medien mit dem Parameter `locale= ab`.

## Bild-Renderer

Im Anzeigebereich „Bild-Renderer“ werden Standardeinstellungen für das Senden von Bildern von den Bild-Renderer-Servern festgelegt. Es sind Einstellungen in den folgenden fünf Kategorien verfügbar (detaillierte Beschreibungen der Einstellungen finden Sie direkt im Anzeigebereich „Image-Server“):

**Katalogverwaltung** Mit diesen Einstellungen wird die Interaktion zwischen dem Scene7 Publishing System und der Katalogdatei bestimmt. URL-Aufrufe an den Scene7-Rendering-Server verweisen auf den Katalog, der seinerseits einen Aufruf zum Senden der Bilder vom Server ausgibt. Ändern Sie diese Einstellungen nur unter Anleitung von Scene7-Support-Mitarbeitern.

**Sitzungsattribute** Mit diesen Einstellungen werden Fehlerparameter, die URL für relative Bild-URLs und die Zulässigkeit von überlappenden Objekten festgelegt.

**Standard-Materialattribute** Mit diesen Einstellungen werden Standardwerte für die Auflösung und Scharfzeichnung der Bilder festgelegt.

**Attribute der Antwortbilder** Diese Einstellungen beziehen sich auf die standardmäßige Darstellung von Bildern.

**Farbverwaltungsattribute** Diese Einstellungen beziehen sich auf die standardmäßigen Farbeinstellungen für Bilder.

## Vignette

Der Anzeigebereich „Vignette“ enthält Einstellungen zum Festlegen der standardmäßigen Darstellung von Vignetten (eine detaillierte Beschreibung der Optionen finden Sie im Anzeigebereich selbst).

## Video SEO

Die Suchmaschinenoptimierung (SEO) ist ein Vorgang, der die Erhöhung der Zugriffe auf eine Website über Suchmaschinen zum Ziel hat. Suchmaschinen zeigen beim Sammeln von Informationen zu textbasierten Inhalten ausgezeichnete Leistung. Bei Videoinhalten können sie jedoch nur dann zufriedenstellende Informationen aufweisen, wenn diese direkt in die Suchmaschine eingespeist werden.

Mit Scene7 Video SEO können Sie Suchmaschinen mithilfe der Video-Metadaten Beschreibungen Ihrer Videos zur Verfügung stellen. Scene7 bietet die Möglichkeit zur Erstellung von Video-Sitemaps und mRSS-Feeds. Bei diesen Formaten handelt es sich um standardmäßige XML-Dateien, mit denen Videoinformationen an Suchmaschinen übermittelt werden:

**Video-Sitemap** Informiert Google darüber, wo sich welcher Videoinhalt auf einer Website befindet. In der Folge sind die Videos vollständig auf Google suchbar. Eine Video-Sitemap kann beispielsweise die Laufzeit und Kategorien von Videos angeben. Informationen über Video-Sitemaps finden Sie unter <http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471>.

**mRSS-(Media Really Simple Syndication-)Feed** Wird von Inhaltsherausgebern verwendet, um Mediendateien in die Yahoo!- Videosuche einzuspeisen. Weitere Informationen zu mRSS-Feeds finden Sie unter <http://www.rssboard.org/media-rss>.

**Hinweis:** Google unterstützt sowohl das Video-Sitemap- als auch das mRSS-Feed-Protokoll für die Übermittlung von Informationen an Suchmaschinen.

Scene7 kann Video-Sitemaps und mRSS-Feeds aus den mit jedem Video gespeicherten Metadaten erstellen. Beim Erstellen von Video-Sitemaps und mRSS-Feeds können Sie wählen, welche Metadatenfelder der Videos eingeschlossen werden sollen. Auf diese Weise beschreiben Sie Suchmaschinen Ihre Videos, damit diese Besucher treffsicherer zu Videos auf Ihrer Website leiten können.

**Wichtig:** Ermitteln Sie vor der Erstellung einer Video-Sitemap oder eines mRSS-Feeds, welche Felder die XML-Datei für die Suchmaschine enthalten muss und wie diese Felder strukturiert sein müssen. Gute Video-Sitemaps oder mRSS-Feeds müssen die Anforderungen der Suchmaschine erfüllen.

Scene7 erstellt Berichte über Video-Sitemaps und mRSS-Feeds, nachdem Sie sie erstellt haben. Diese Berichte sind im Anzeigebereich „Bericht für Video SEO“ verfügbar.

**Wichtig:** Für die Video-Sitemaps und mRSS-Feeds erfasst Scene7 nur Metadaten aus Videos, die zur Veröffentlichung markiert sind. Markieren Sie Videos zur Veröffentlichung, um ihre Metadaten in Video-Sitemaps und mRSS-Feeds einzuschließen.

## Auswählen von Einstellungen für Video SEO

Wählen Sie im Anzeigebereich „Einstellungen für Video SEO“ die Video SEO-Einstellungen für Video-Sitemaps und mRSS-Feeds aus. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Video SEO“ > „Einstellungen“, um diesen Anzeigebereich zu öffnen.

Wählen Sie im Bereich „Allgemeine Einstellung“, ob Video-Sitemaps, mRSS-Feeds oder beides erstellt werden sollen. Verknüpfen Sie im Bereich „Erstellungseinstellungen“ Metadatenfelder mit Eingabefeldern.

Wenn Sie die gewünschten Einstellungen ausgewählt haben, klicken Sie auf „Erstellen“ (oder „Speichern & Erstellen“), um die Video-Sitemap, das mRSS-Feed oder beide zu erstellen.

## Auswählen von allgemeinen Einstellungen

Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Erstellungsmodus“ einen Berichtsmodus:

**Video-Sitemap** Erstellt eine Video-Sitemap.

**mRSS-Feed** Erstellt ein Media RSS (mRSS)-Feed.

**Beide** Erstellt beide XML-Dateitypen.

**Aus** Wählen Sie diese Option, um keine Video-Sitemaps und Media RSS (mRSS)-Feeds mehr zu erstellen.

Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Automatischer Modus“ bzw. „Manueller Modus“, ob die Erstellung automatisch oder manuell erfolgen soll:

**Automatischer Modus** Scene7 erstellt täglich automatisch eine Video-Sitemap, ein Media RSS (mRSS)-Feed oder beides. Wählen Sie die Option „Zur Veröffentlichung markieren“, um die von Scene7 erstellte XML-Datei automatisch zur Veröffentlichung zu markieren.

**Manueller Modus** Scene7 erstellt die Video-Sitemap, das Media RSS (mRSS)-Feed oder beides, wenn Sie im Anzeigebereich „Einstellungen für Video SEO“ auf „Erstellen“ oder „Speichern & Erstellen“ klicken. Wählen Sie außerdem aus den folgenden Optionen:

- **Keine weiteren Einstellungen** Markiert die erstellte XML-Datei nicht zur Veröffentlichung.
- **Zur Veröffentlichung markieren** Markiert die erstellte XML-Datei zur Veröffentlichung.

- **Partielle Erstellung zulassen** Suchmaschinen können XML-Dateien zurückweisen, die nicht für alle Videos vollständige Metadateninformationen enthalten. Mit dieser Option wird die XML-Datei erstellt, selbst wenn für einige Videos keine Metadaten verfügbar sind. Im Anzeigebereich „Bericht“ wird eine Warnung registriert. Wählen Sie diese Option, wenn Sie die XML-Datei exportieren und die fehlenden Informationen manuell bearbeiten möchten.

## Auswählen von Erstellungseinstellungen

Im Bereich „Erstellungseinstellungen“ sind Eingabefelder für die Video-Sitemap und/oder das mRSS-Feed aufgeführt, im Metadatenbedienfeld sind die Namen der Metadatenfelder aufgeführt. Verwenden Sie den Bereich „Allgemeine Einstellungen“, um Eingabefelder und Metadatenfelder zu verknüpfen. So geben Sie an, wo Scene7 die Metadaten für Video-Sitemaps und/oder mRSS-Feeds abrufen soll.

- 1 Wählen Sie im Menü „Metadaten-Ansichten“ eine Metadaten-Ansicht. Wenn Sie eine Ansicht ausgewählt haben, werden die Namen der Metadatenfelder im Metadatenbedienfeld angezeigt. (Weitere Informationen zu Metadaten-Ansichten finden Sie unter „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51.)

- 2 Ziehen Sie die Metadatenfeldnamen vom Metadatenbedienfeld zu den Eingabefeldern „Startseite“, „Titel“, „Beschreibung“, „Tags“ und „Kategorie“. Die Felder „Startseite“, „Titel“ und „Beschreibung“ sind obligatorisch.

**Hinweis:** Sie können auch manuell Daten in die Eingabefelder eintragen.

- 3 Klicken Sie auf „Speichern“ (um die Einstellungen zu speichern, ohne die XML-Datei zu erstellen), „Erstellen“ (um die XML-Datei zu erstellen) oder „Speichern & Erstellen“ (um zu speichern und die Datei zu erstellen).

Die XML-Datei wird erstellt und in das Auftragsprotokoll eingetragen. Video-Sitemap-Dateien (video-sitemap) und Media RSS (mRSS)-Feed-Dateien (mrss-feed) werden im Stammordner Ihres Unternehmens gespeichert.

**Hinweis:** Sie müssen die Video-Sitemap oder das mRSS-Feed veröffentlichen, bevor Sie die Datei an Suchmaschinen übermitteln können. Video-Sitemap- und Media RSS (mRSS)-Feed-Dateien werden im Stammordner des Unternehmens gespeichert. Markieren Sie diese XML-Dateien gegebenenfalls zur Veröffentlichung und klicken Sie auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“.

## Übermitteln von Video-Sitemap- und mRSS-Feed-Dateien an Suchmaschinen

Video-Sitemap- und Media RSS (mRSS)-Feed-Dateien werden im Stammordner des Unternehmens gespeichert:

- `http://{Veröffentlichungsserver}/is/content/{Unternehmensname}/mrss-feed.xml`
- `http://{Veröffentlichungsserver}/is/content/{Unternehmensname}/video-sitemap.xml`

Kopieren Sie eine dieser URLs in die Webmaster-Tools einer Suchmaschine, um Ihre Video-Sitemap- oder Media RSS (mRSS)-Feed-Datei an diese Suchmaschine zu übermitteln.

## Anzeigen von Berichten für Video SEO

Zeigen Sie Video SEO-Berichte im Anzeigebereich „Bericht für Video SEO“ an. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Video SEO“ > „Berichte“, um diesen Anzeigebereich zu öffnen.

Wenn bei der Erstellung des Berichts Fehler aufgetreten sind, werden diese im Anzeigebereich „Bericht“ aufgeführt.

## Administrationseinstellungen

Die Bildschirme „Administrationseinstellungen“ dienen Scene7 Publishing System-Benutzern zur Verwaltung. In diesen Anzeigebereichen können Sie die Einstellungen für die Arbeit der Benutzer mit dem Scene7 Publishing System festlegen und per E-Mail mit den Benutzern kommunizieren.

- ❖ Um die Optionen für Administrationseinstellungen aufzurufen, klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“. Erweitern Sie die Administrationseinstellungen.

### Benutzerverwaltung

Jedem Scene7-Benutzer wird eine Rolle zugewiesen, die seine Berechtigungen und Zugriffsrechte für Funktionen im Scene7 Publishing System bestimmt. Administratoren legen die verschiedenen Rollen und Verantwortungsbereiche für die Unternehmen fest, denen sie zugewiesen sind.

In der Regel konfiguriert Scene7 den ersten Unternehmenssatz und weist einen Unternehmensadministrator zu. Der Unternehmensadministrator richtet die Scene7 Publishing System-Benutzer ein und verwaltet sie.

Das Scene7 Publishing System unterstützt drei Benutzerrollen. Alle drei Rollen können auf Unternehmen zugreifen, die für das Scene7 Publishing System eingerichtet sind:

**SPS-Administrator** Kann alle Funktionen im Scene7 Publishing System aufrufen und verwalten, Unternehmen einrichten sowie Administratoren und Benutzer hinzufügen.

**Unternehmensadministrator** Kann nur eigene Unternehmen anzeigen und verwalten. Ein Unternehmensadministrator kann außerdem alle Verwaltungsfunktionen ausführen, einschließlich des Hinzufügens von Administratoren und Benutzern. Ein Unternehmensadministrator kann einen Benutzer zu den SPS-Unternehmensadministratorkonten hinzufügen. (Dies ist die Standard-Benutzerrolle.)

**SPS-Benutzer** Kann auf Unternehmen zugreifen, denen er zugewiesen wurde, jedoch keine Verwaltungsaufgaben ausführen.

Nachdem ein Benutzer hinzugefügt wurde, erhält er vom Scene7 Publishing System eine Begrüßungs-E-Mail. Die Nachricht enthält ein Kennwort und die Scene7 Publishing System-URL.

### Hinzufügen eines Benutzers oder Administrators

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“.
- 2 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 3 Geben Sie den Namen und die E-Mail-Adresse des Benutzers oder Administrators ein, den Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf „Weiter“.

***Hinweis:** In E-Mail-Adressen ist kein Apostroph (') erlaubt.*

- 4 Wählen Sie die Rolle aus, die Sie dem Benutzer zuordnen möchten.  
Siehe „[Benutzerverwaltung](#)“ auf Seite 68.
- 5 Wählen Sie einen Unternehmensnamen aus, um einem Unternehmen einen Benutzer hinzuzufügen.
- 6 Wenn Sie den Benutzer einer Gruppe hinzufügen möchten (falls Sie einen Media-Portal-Benutzer oder -Mitarbeiter hinzufügen), klicken Sie auf „Weiter“ und fügen Sie den Benutzer hinzu.
- 7 Klicken Sie auf „Speichern“, um die Benutzereinrichtung abzuschließen.

Nach dem Speichern werden Sie gefragt, ob Sie einem anderen Unternehmen einen Benutzer hinzufügen möchten. Klicken Sie auf „Hinzufügen“, wenn Sie den Benutzer einem Unternehmen hinzufügen möchten.

Alle neuen Benutzer erhalten ein zufällig generiertes Kennwort, das geändert werden muss, sobald sie sich zum ersten Mal beim Scene7 Publishing System anmelden.

Die von Ihnen hinzugefügten neuen Benutzer erhalten eine Begrüßungs-E-Mail. Die E-Mail enthält ein temporäres Kennwort sowie Anleitungen zur Anmeldung am Scene7 Publishing System.

Wenn der Benutzer keine Begrüßungs-E-Mail erhält, bitten Sie ihn zur SPS-Anmeldeseite zu gehen (<http://s7sps1.scene7.com>), um dort auf den Link „Forgot My Password“ (Kennwort vergessen?) zu klicken. Das Kennwort wird zurückgesetzt und es wird eine neue E-Mail gesendet. Wenn der Benutzer auch diese E-Mail nicht erhält und sie nicht in seinem Spam-Ordner ist, wenden Sie sich an den technischen Support.

Beim Hinzufügen von neuen Media-Portal-Benutzern können Sie auch „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“ aufrufen und dann auf „Benutzerliste hochladen“ klicken und eine CSV-Datei wählen, die nicht mehr als 500 Benutzer enthält.

### Löschen eines Benutzers

Sie können Benutzer aus dem Scene7 Publishing System löschen, indem Sie sie als ungültig markieren. Ungültige Benutzer werden aus dem System und sämtlichen Konten entfernt.

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“.
- 2 Wählen Sie aus der Liste einen Benutzer aus und klicken Sie dann auf „Bearbeiten“.
- 3 Deaktivieren Sie „Gültig“.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

### Aktivieren oder Deaktivieren von Benutzern

Benutzer, die deaktiviert wurden, können nicht mehr auf das oben im Menü „Konto zum Zugreifen auswählen“ aufgelistete Konto zugreifen.

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“.
- 2 Aktivieren bzw. deaktivieren Sie in der Benutzerliste das Kontrollkästchen „Aktiv“ neben dem Namen des Benutzers.

### Bearbeiten von Benutzerinformationen

Welche Benutzerinformationen Sie bearbeiten können, hängt von Ihrer Rolle als Administrator und der zugewiesenen Rolle der Benutzer ab, deren Angaben Sie bearbeiten möchten. Abgeblendete Optionen (nicht verfügbar) sind nicht bearbeitbar.

- 1 Gehen Sie zu „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“.
- 2 Wählen Sie den Benutzer aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 3 Wählen Sie den Eintrag in der Tabelle aus, die das Unternehmen anzeigt, für das Sie die Berechtigungen oder den Zugriff ändern möchten, und klicken Sie dann auf den Link „Unternehmen verwalten“.
- 4 Wählen Sie die Benutzerrolle aus.



- 5 Wenn Sie die Gruppenmitgliedschaft des Benutzers ändern möchten (falls Sie Media-Portal-Benutzer oder -Mitarbeiter bearbeiten oder hinzufügen), klicken Sie auf „Weiter“ und bearbeiten Sie die Gruppenmitgliedschaft.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Filtern und Sortieren der Benutzerliste

Sie können die Benutzerliste sortieren und filtern, um Benutzer zu suchen. Alle Benutzer sämtlicher von Ihnen verwalteten Konten werden in der Benutzerliste aufgelistet, unabhängig von dem im Menü „Konto zum Zugreifen auswählen“ ausgewählten Konto.

Sie können die folgenden Techniken zum Filtern der Benutzerliste verwenden:

**Filtern nach Gruppe** Wählen Sie im Menü „N. Gruppe“ eine Option aus, um die Liste auf Benutzer in einer bestimmten Gruppe einzuschränken.

**Filtern nach Benutzerrollen** Wählen Sie im Menü „Nach Benutzerrolle“ eine der Optionen, um die Liste auf verschiedene Benutzer- bzw. Administratortypen einzuschränken.

**Filtern nach Feldnamen** Wählen Sie die Option „Filtern nach Feld aktivieren“. Wählen Sie anschließend im Menü „Nach Feldname“ die Spalte, nach der Sie filtern möchten, und im Menü „Zeichen filtern“ den gewünschten Buchstaben aus. Anschließend wird die Liste in der ausgewählten Spalte nach dem angegebenen Buchstaben gefiltert. Um wieder die vollständige Liste anzuzeigen, deaktivieren Sie die Option „Filtern nach Feld aktivieren“.

**Ausblenden ungültiger Benutzer** Deaktivieren Sie die Option „Ungültige einschließen“. In den Suchergebnissen werden nur Benutzer aufgelistet, die im System vorhanden sind. Ungültige Benutzer wurden aus dem System und sämtlichen von Ihnen verwalteten Konten gelöscht.

**Sortieren nach Spalte** Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, um alle Benutzer nach Status, Vorname, Nachname, E-Mail-Adresse, Benutzerrolle bzw. nach ihrer Gültigkeit alphabetisch zu sortieren.

Wenn Sie mit sehr vielen Benutzern arbeiten, können Sie im Menü „Max. Listengr.“ eine Zahl eingeben, um die Länge der Liste zu beschränken.

## Bandbreite und Speicher

SPS-Administratoren können Berichte zu Bandbreite und Speicherplatz sowie Berichte anderer Typen für die von ihnen verwalteten Unternehmen erstellen. Diese Berichte sind im Anzeigebereich „Bandbreite und Speicher“ verfügbar.

Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“, um diesen Anzeigebereich zu öffnen. Erweitern Sie die Administrationseinstellungen und klicken Sie dann auf „Bandbreite und Speicher“.

## Berichtstypen

Die folgende Tabelle beschreibt Berichte, die Sie im Anzeigebereich „Bandbreite und Speicher“ generieren können:

Bericht	Information	Verwendung
Bandbreite	Bandbreitennutzung nach Unternehmen	Verfolgen Sie die Bandbreitennutzung nach Unternehmen über bestimmte Zeitspannen, um Datenverkehrsmuster zu ermitteln.
Speicher	Speicherverwendung	Verfolgen Sie die hochgeladene Datenmenge nach Unternehmen.
Bildinhalt	Die Anzahl der Bildanfragen nach Typ	Verfolgen Sie die Anzahl der Anfragen nach und das Volumen für verschiedene Bildtypen.

Bericht	Information	Verwendung
Domäne	Die Anzahl der URL-Anfragen nach Domäne	Verfolgen Sie die Bildernutzung auf der Basis der Domäne der Bildanfragen eines bestimmten Unternehmens. (Scene7 kann mehr als eine Domäne pro Konto zur Verfügung stellen. Weitere Informationen erhalten Sie vom technischen Support.)
Video-Streaming	Bandbreitennutzung für Streaming-Videos	Verfolgen Sie die Nutzung von Streaming-Videos nach Unternehmen über bestimmte Zeitspannen, um Datenverkehrsmuster zu ermitteln.
Videoinhalt	Wiedergabezeit verschiedener Videos	Ermitteln Sie, welche Videos am häufigsten und am wenigsten häufig abgerufen werden.

Der Bericht „Bildinhalt“ enthält Informationen über Anforderungen nach den folgenden Bildtypen:

**Bildanfragen** Anfragen nach Bildern.

**Miniaturansichts-Anfragen** Anfragen nach Musterbildern oder Alternativbildern in Viewern.

**Maskenanfragen** Anfragen nach Bildern, die Graustufen-Masken zurückgeben.

**Viewer-Kachelanfragen** Bildanfragen, die von einem Viewer geladen werden.

**VNT-Objektanfragen** Image Rendering-Anfragen, die ein Bild mit bestimmten Objekten in den angefragten Vignetten zurückgeben.

**VNT-Informationsanfragen** Image Rendering-Anfragen, die Informationen zu den angefragten Vignetten zurückgeben.

**Hinweis:** Der Bericht zu Video-Streaming bezieht nur Streaming-Videos mit ein. Die Anzeige progressiver Videos wird nicht verfolgt.

## Generieren eines Berichts

So generieren Sie einen Bericht zur Bandbreite, zum Speicher, zu Bildinhalt, zur Domäne, zum Video-Streaming oder zu Videoinhalt:

- 1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“.
- 2 Erweitern Sie die Administrationseinstellungen und klicken Sie dann auf „Bandbreite und Speicher“.
- 3 Klicken Sie auf eine Registerkarte: Bandbreite, Speicher, Bildinhalt, Domäne, Video-Streaming oder Videoinhalt.  
Siehe „[Berichtstypen](#)“ auf Seite 70.

## Unterschiedliche Anzeige von Daten

Nachdem Sie einen Bericht auf der Seite „Bandbreite und Speicher“ generiert haben, können Sie Optionen zum Anzeigen der Informationen auswählen. Sie können festlegen, wie die Informationen dargestellt werden, die Informationen in einem Diagramm oder Datenraster anzeigen und einen Zeitraum für das Erfassen von Informationen bestimmen. In der Datenansicht können Sie die Informationen auch sortieren und in Spalten anordnen.

**Anzeigen der Daten in einem Diagramm oder Datenraster** Klicken Sie auf die Option „Diagrammansicht“, um die Daten in einem Diagramm anzuzeigen, oder auf „Datenansicht“, um sie in einem Datenraster anzuzeigen.

**Auswählen eines Darstellungstyp für den Bericht** Wählen Sie im Menü „Berichtstyp“ die Option „Zusammenfassung“, „Täglich“ oder „Monatlich“, um die Daten als Übersicht oder für jeweils einen Tag oder Monat zu organisieren. Diese Option steht nicht in allen Berichten zur Verfügung.

**Angeben eines Zeitraums** Wählen Sie Optionen aus, um einen Zeitraum für Ihren Bericht festzulegen, und klicken Sie anschließend auf „Aktualisieren“:

- **Vordefinierter Zeitraum** Wählen Sie im Menü „Vorgegebener Bericht“ eine Option aus. Wählen Sie beispielsweise „Letzter Monat“, um die Daten des letzten Monats zu erfassen.
- **Benutzerdefinierter Zeitraum** Wählen Sie im Menü „Vorgegebener Bericht“ die Option „Benutzerdefiniert“ aus. Wählen Sie anschließend ein Datum im Menü „Startmonat“ (bzw. „Startdatum“) und ein Datum im Menü „Anzahl Monate (bzw. „Anzahl Tage“). Für Berichte zur Domäne und zum Videoinhalt können Sie ein bestimmtes Start- und Enddatum für die Erfassung von Berichtsinformationen wählen.

**Sortieren der Daten (nur Datenansicht)** Zum Sortieren der Informationen in einer Spalte klicken Sie auf die Spaltenüberschrift. Bei erneutem Klicken wird die Sortierreihenfolge umgekehrt (absteigend).

**Neuanordnen der Spalten (nur Datenansicht)** Um eine Spalte an eine andere Position im Datenraster zu verschieben, ziehen Sie die Überschrift.

## Exportieren und Drucken von Berichten

Nachdem Sie einen Bericht generiert haben, können Sie die Daten für die Verwendung in Tabellen und anderen Anwendungen exportieren. Sie können die Berichte auch ausdrucken.

**Exportieren von Berichtsdaten** In der Datenansicht können Sie die Daten nach Bedarf sortieren und anordnen. Rufen Sie anschließend das Menü „Exportieren“ auf und wählen Sie ein Format: „Tabulatorgetrennt“, „Durch Komma getrennt“ oder „HTML-formatiert“. Die Daten werden in dem gewünschten Format in die Zwischenablage kopiert. Jetzt können Sie die Daten in eine Tabelle oder Anwendung einfügen.

**Drucken eines Berichts** Klicken Sie auf „Drucken“, wählen Sie im Druckdialogfeld die gewünschten Optionen aus und klicken Sie auf „OK“.

## Verwandte Hilfethemen

„[Bildfehler](#)“ auf Seite 72

## Bildfehler

SPS-Administratoren können Bildfehlerberichte generieren. Ein Bildfehlerbericht zeigt eine Liste der 20 häufigsten Bildfehler in den letzten 24 Stunden für das Unternehmen an, bei dem Sie derzeit angemeldet sind. Gehen Sie folgendermaßen vor, um einen Bildfehlerbericht zu generieren:

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“.
- 2 Erweitern Sie die Administrationseinstellungen und klicken Sie dann auf „Bildfehler“.
- 3 (Optional) Führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf eine Spaltenüberschrift, um die Fehler nach der jeweiligen Spaltenangabe zu sortieren. Standardmäßig sind die Fehler absteigend nach der Anzahl der Instanzen geordnet.
  - Bewegen Sie den Cursor über das Feld „Antwort“ eines Fehlers, um die jeweilige Fehlermeldung anzuzeigen.
  - Bewegen Sie den Cursor über das Feld „URL“ oder „Referrer“, um den Link zum Bild oder der Referrer-Website anzuzeigen.
  - Klicken Sie auf „URL kopieren“, um den Link zum tatsächlichen Bild zu kopieren. Sie können diesen Link in ein Browserfenster kopieren, um das Bild aufzurufen und den Fehler zu prüfen.
  - Klicken Sie auf die zum Feld „Referrer“ gehörige Schaltfläche „URL kopieren“, um den Link zur Referrer-Website zu kopieren.

Die angezeigten Fehler betreffen das Unternehmen, bei dem Sie aktuell angemeldet sind. Jeder Fehler enthält die folgenden Informationen:

**Bild-ID** ID des fehlerhaften Bildes.

**Zeit** Der Zeitbereich zwischen der ersten Meldung des Fehlers und der letzten Meldung des Fehlers innerhalb der letzten 24 Stunden.

**Anzahl** Die Anzahl der für das Bild berichteten Fehler.

**Antwort** Die jeweilige Fehlermeldung. Fehler haben IDs, die mit 4xx oder 5xx beginnen.

**URLs** Gibt die URL zum Bild in Scene7 an.

**Referrer** Gibt die URL der Website an, von der die ursprüngliche Anfrage gesendet wurde. Der Referrer kann jede Website sein, auf der ein Link zu dem Bild zu finden ist.

Für die Spalten „URL“ und „Referrer“ gibt es die Schaltfläche „URL kopieren“, um das Testen der URLs zu vereinfachen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Bandbreite und Speicher](#)“ auf Seite 70

# Kapitel 4: Media Portal

Mit Adobe® Scene7® Media Portal können Unternehmen einfach kreative Assets erwerben, kontrollieren und an externe Partner und Kanäle sowie an interne Geschäftsbutzer verteilen. In dieser browserbasierten Self-Service-Umgebung erhalten Benutzer von Media Portal mit von Administratoren gesteuerten „Ansichten“ mühelosen Zugriff auf Scene7-Assets, sodass sie diese durchsuchen, suchen, in einer Vorschau anzeigen und sie in die im Unternehmen verwendeten Formate exportieren können.

Als Administrator bestimmen Sie, wie Benutzer Assets in Media Portal anzeigen, abrufen und verwenden können. Außerdem können Sie die Oberfläche von Media Portal an Ihre Website und Marke anpassen. Sie können Schriftart, Schriftfarbe und Schriftgröße festlegen sowie markenspezifische Elemente, wie z. B. Logos, in die Oberfläche von Media Portal integrieren.

## Systemanforderungen

Um optimale Ergebnisse mit Scene7 Media Portal zu erzielen, sollten Sie vor der erstmaligen Verwendung sicherstellen, dass Ihr System folgende Systemanforderungen und Empfehlungen erfüllt:

- Microsoft® Windows® 7 oder höher oder Mac OS X 10.6 oder höher (Macintosh® Intel-Prozessor erforderlich).
- 3 GB Arbeitsspeicher (RAM) erforderlich (4 GB oder mehr empfohlen).
- Farbmonitor.
- Grafikkarte, die True Color mit einer Auflösung von 1280x1024 oder höher unterstützt.
- Java-aktivierter Browser, Flash 11 oder höher.
- Unterstützte Browser unter Windows: Internet Explorer 9 oder höher, Firefox 23.0 oder höher.
- Unterstützte Browser unter Mac OS: Safari 6.0 oder höher, Firefox™ 23 oder höher.

**Hinweis:** Wenn Ihr Browser nicht über Flash Player 11 verfügt, können Sie das Programm von Adobe unter [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_flashplayer\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_de) herunterladen.

## Kurzanleitung: Media Portal-Administration

Diese Kurzanleitung hilft Ihnen, sich schnell mit der Media Portal-Administration vertraut zu machen. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Verstehen der Media Portal-Benutzerrollen

Es gibt drei Rollen für Media Portal-Benutzer: Benutzer, Mitarbeiter und Mitarbeiter-Benutzer. Jede Rolle kann bestimmte Aufgaben ausführen. Zum Beispiel kann ein Mitarbeiter Dateien und Ordner umbenennen und löschen, was einem Benutzer dagegen nicht erlaubt ist. Machen Sie sich mit den unterschiedlichen Rollen vertraut, damit Sie beim Hinzufügen von Benutzern deren Verantwortlichkeiten verstehen.

Siehe „[Media Portal-Benutzerrollen](#)“ auf Seite 76.

## 2. Erstellen von Gruppen zur Verwaltung von Benutzern

Gruppen bestimmen, auf welche Ordner und Dateien ein Benutzer Zugriff hat, welche Aktionen Benutzer in diesen Ordnern und Dateien ausführen können und welche Bildvorgaben zur Verfügung stehen. Als Administrator besteht Ihre erste Aufgabe im Anlegen von Gruppen. Legen Sie für jede Gruppe fest, auf welche Ordner, Dateien und Bildvorgaben die Gruppenmitglieder Zugriff haben sollen. Weisen Sie den Gruppenmitgliedern außerdem Berechtigungen zum Lesen, Schreiben und Löschen zu. Über diese Berechtigungen wird festgelegt, ob Mitglieder die Ordner und Dateien, auf die sie Zugriff haben, durchsuchen, bearbeiten, umbenennen und löschen dürfen.

Siehe „[Erstellen und Verwalten von Media Portal-Gruppen](#)“ auf Seite 77.

## 3. Hinzufügen von Benutzern

Wenn Sie einen Benutzer hinzufügen, weisen Sie ihm eine Rolle zu (Benutzer, Mitarbeiter oder Mitarbeiter-Benutzer). Sie weisen den Benutzer außerdem einer oder mehreren Gruppen zu. Um das Hinzufügen von Benutzern zu beschleunigen, können Sie eine Benutzerliste in einer CSV-Datei hochladen. Neue Benutzer erhalten eine Begrüßungs-E-Mail und Anweisungen für die Anmeldung bei Media Portal.

Siehe „[Hinzufügen und Verwalten von Media Portal-Benutzern](#)“ auf Seite 79.

## 4. Verwalten von FTP-Konten

Sie können separate FTP-Konten haben, die mit Media Portal verbunden und einem bestimmten Ordner in Ihrem Scene7 Publishing System-Konto zugeordnet sind. Hierdurch können Sie es Benutzern ermöglichen, über separate FTP-Konten digitale Assets in Ihr Konto hochzuladen.

Siehe „[Verwalten von FTP-Konten](#)“ auf Seite 82.

**Hinweis:** Diese FTP-Konten können nur von Media Portal-Administratoren verwaltet werden. Außerdem können nur Benutzer mit der Rolle „Media Portal-Mitarbeiter-Benutzer“ oder „Media Portal-Mitarbeiter“ Dateien hochladen.

Siehe „[Media Portal-Benutzerrollen](#)“ auf Seite 76.

## 5. Festlegen von Exportoptionen

Media Portal-Benutzer können Dateien in verschiedenen Formaten und als Original-Masterdateien exportieren, sofern Sie ihnen die erforderlichen Berechtigungen zugeteilt haben. Als Administrator entscheiden Sie, wie Benutzer Dateien exportieren können.

Siehe „[Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen](#)“ auf Seite 83.

## 6. Erstellen von Bildvorgaben

Eine Bildvorgabe ist eine Sammlung vordefinierter Einstellungen, mit denen Größe, Qualität, Format, Auflösung und andere Darstellungsaspekte für ein Bild beim Exportieren festgelegt werden. Mit Bildvorgaben kontrollieren Sie, wie Bilder beim Exportieren durch Benutzer angepasst werden.

Siehe „[Erstellen und Aktivieren von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 84.

## 7. Erstellen von Metadaten-Vorgaben und benutzerdefinierten Metadatenfeldern

Metadaten beschreiben und identifizieren Dateien, sodass Assets einfacher gefunden und organisiert werden können. Um sicherzustellen, dass Metadaten ordnungsgemäß eingegeben und erforderliche Metadatenfelder ausgefüllt werden, können Sie Metadaten-Vorgaben erstellen. Eine Metadaten-Vorgabe ist ein vordefinierter Satz von Metadaten-Einträgen. Sie können auch Metadatenfelder erstellen, die Dateien, mit denen Sie arbeiten, eindeutig beschreiben.

Siehe „[Effizientes Arbeiten mit Metadaten](#)“ auf Seite 84.

## 8. Anpassen des Media Portal-Bildschirms

Mit den Media Portal-Stileinstellungen können Sie die Oberfläche von Media Portal mit eigenen Unternehmenslogos und Farben anpassen. Verwenden Sie die Stileinstellungen, um Media Portal an das Erscheinungsbild Ihres Unternehmens anzupassen.

Siehe „[Anpassen der Oberfläche von Media Portal](#)“ auf Seite 85.

# Media Portal-Benutzerrollen

Media Portal stellt die folgenden Rollen mit jeweils unterschiedlichen Zugriffsrechten und Berechtigungen zur Verfügung. Wenn Sie einen Benutzer registrieren, weisen Sie dem Benutzer eine der folgenden Rollen zu:

**Media Portal-Administrator** Kann Administratoren, Mitarbeiter und Benutzer hinzufügen und entfernen. Administratoren können außerdem Zugriffsrechte für Gruppen festlegen, FTP-Konten verwalten, vom Unternehmen genehmigte Konvertierungsformate (Vorgaben) zuweisen, E-Mails an Media Portal-Benutzer versenden sowie Berichte zur Portal- und Speichernutzung einsehen.

**Media Portal-Benutzer** Kann auf Ordner und Dateien zugreifen. Benutzer können nur Dateien auflisten, eine Dateivorschau anzeigen und Dateien herunterladen. Diese Rolle ist geeignet für Kanal- oder Servicepartner, die auf Ihre vom Unternehmen genehmigten Assets zugreifen müssen.

**Media Portal-Mitarbeiter** Kann Dateien und Metadaten in Bereichen, für die ein Administrator ihm Berechtigungen zugewiesen hat, hochladen und durchsuchen sowie Vorschaubilder erstellen. Ein Mitarbeiter kann keine Dateien herunterladen. Mitarbeiter können Metadaten bearbeiten, Dateinamen ändern, Dateien in andere Ordner verschieben und Dateien löschen.

**Media Portal-Mitarbeiter-Benutzer** Kann auf Ordner und Dateien zugreifen. Ein Mitarbeiter-Benutzer kann Bilder und Metadaten durchsuchen, als Vorschau anzeigen, herunterladen und hochladen. Mitarbeiter-Benutzer können Dateinamen ändern, Dateien in andere Ordner verschieben und Dateien löschen.

In dieser Tabelle sind die zulässigen Aufgaben für die einzelnen Rollen aufgelistet. Administratoren und Mitarbeiter-Benutzer können alle in dieser Tabelle aufgelisteten Aufgaben ausführen:

Aufgabe	Benutzer	Mitarbeiter	Mitarbeiter-Benutzer
Ordner und Dateien durchsuchen	X	X	X
Metadaten durchsuchen	X	X	X
Dateivorschau	X	X	X
Dateien suchen	X	X	X
Dateien in das Scene7 Publishing System hochladen		X	X
Asset-Metadaten bearbeiten und importieren		X	X
Ordner erstellen, umbenennen und löschen		X	X
Asset-Metadaten exportieren	X		X
Dateinamen ändern		X	X
Dateien in andere Ordner verschieben		X	X

Aufgabe	Benutzer	Mitarbeiter	Mitarbeiter-Benutzer
Dateien umbenennen		X	X
Dateien löschen		X	X
Dateien aus dem SPS exportieren (herunterladen)	X		X

## Erstellen und Verwalten von Media Portal-Gruppen

Mithilfe von *Gruppen* können Sie die Media Portal-Benutzer leichter verwalten. Um auf ein Asset zugreifen zu können, muss ein Benutzer Mitglied mindestens einer Gruppe mit den erforderlichen Berechtigungen für dieses Asset sein. Wenn Sie einen Benutzer hinzufügen, weisen Sie ihm eine oder mehrere Rollen zu. Dadurch gewähren Sie dem Benutzer Zugriffsrechte für die Ordner, denen die Gruppe zugewiesen wurde. Sie können auch angeben, welche Bildvorgaben einer Gruppe zur Verfügung stehen.

### Verwenden von Gruppen zum Beschränken des Zugriffs auf Ordner, Assets und Bildvorgaben

Wenn Sie Gruppen erstellen, können Sie Zugriffsrechte auf unterschiedlichen Ebenen gewähren. Für jede Gruppe weisen Sie Lese-, Schreib- und Löschberechtigungen für unterschiedliche Ordner und Assets in den Ordnern zu. Außerdem legen Sie fest, welche Bildvorgaben der Gruppe zur Verfügung stehen. Anschließend weisen Sie Benutzer den Gruppen zu. Ein Benutzer kann Mitglied mehrerer Gruppen sein. Durch das Gruppenkonzept können Sie flexibel Zugriffsrechte für einen Teil des Gesamtinhalts zuweisen.

Wenn Sie einer Gruppe keine speziellen Zugriffsrechte für ein Asset oder einen Ordner zuweisen, erbt das Asset bzw. der Ordner die Rechte von dem in der Ordnerhierarchie jeweils übergeordneten Ordner. Wenn Sie einem Ordner Rechte zuweisen, werden dieselben Rechte für sämtliche darin enthaltenen Ordner übernommen.

**Hinweis:** Benutzer können mehreren Gruppen angehören. Wenn ein Benutzer zwei Gruppen mit unterschiedlichen Zugriffsrechten für einen Ordner angehört, werden jeweils die höchsten Zugriffsrechte angewendet.

### Hinzufügen einer Gruppe

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Media Portal-Einrichtung“ > „Gruppen“.
- 2 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Gruppe hinzufügen“ im Feld „Gruppenname“ einen Namen für die Gruppe ein und klicken Sie dann auf „Gruppe hinzufügen“.
- 4 Bei Bedarf können Sie die Kontrollkästchen neben den Namen von Benutzern aktivieren, um diese Benutzer der neuen Gruppe hinzuzufügen.
- 5 Wenn Sie an dieser Stelle Zugriffsberechtigungen festlegen möchten, klicken Sie auf die Registerkarte „Asset-Zugriffsberechtigungen“ und legen Sie dann die gewünschten Optionen fest.  
Siehe „[Einrichten von Asset-Zugriffsberechtigungen für eine Gruppe](#)“ auf Seite 78.
- 6 Wenn Sie wählen möchten, welche Bildvorgaben für die Gruppe verfügbar sein sollen, klicken Sie auf die Registerkarte „Bildvorgabezugriffsberechtigungen“ und wählen Sie Bildvorgaben aus, die die Gruppe verwenden kann.  
Siehe „[Auswählen der Bildvorgabezugriffsberechtigungen für eine Gruppe](#)“ auf Seite 78.
- 7 Klicken Sie auf „Schließen“.



## Einrichten von Asset-Zugriffsberechtigungen für eine Gruppe

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Media Portal-Einrichtung**“ > „**Gruppen**“.
- 2 Führen Sie auf der Seite „Gruppen“ einen der folgenden Schritte aus:
  - Um eine Gruppe hinzuzufügen und Berechtigungen festzulegen, klicken Sie auf „**Hinzufügen**“. Geben Sie im Dialogfeld „Gruppe hinzufügen“ einen Namen für die Gruppe ein, klicken Sie auf „**Gruppe hinzufügen**“ und fügen Sie der Gruppe Benutzer hinzu.
  - Um die Berechtigungen einer Gruppe zu bearbeiten, wählen Sie die Gruppe aus und klicken dann auf „**Bearbeiten**“.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Gruppe hinzufügen“ bzw. „Gruppe bearbeiten“ auf die Registerkarte „**Asset-Zugriffsberechtigungen**“. Über die Kontrollkästchen auf der rechten Seite der Registerkarte können Sie Rechte zum Lesen, Schreiben und Löschen für Ordner und Assets festlegen. Im linken Fensterbereich können Sie Ordner und Unterordner erweitern und minimieren.
- 4 Um Ordnern oder einzelnen Assets Rechte zuzuweisen, wählen Sie den Ordner im linken Fensterbereich aus. Der Inhalt des Ordners wird im rechten Fensterbereich angezeigt. Legen Sie dann die Rechte für die Gruppe fest, indem Sie im rechten Fensterbereich die Kontrollkästchen für die entsprechenden Dateien bzw. Ordner aktivieren.  
In dieser Tabelle werden verschiedenen Aufgaben Berechtigungen zum Lesen, Schreiben und Löschen zugewiesen.

Aufgabe	Lesen	Schreiben	Löschen
Ordner und Dateien durchsuchen	X		
Dateien bearbeiten (zuschneiden, scharfzeichnen, anpassen)		X	
Dateinamen ändern		X	
Dateien in andere Ordner verschieben		X	
Dateien umbenennen		X	
Dateien löschen			X

- 5 Klicken Sie auf „**Schließen**“.

**Wichtig:** Zugriffsrechte werden eingerichtet, wenn Sie ein Kästchen aktivieren. Wenn Sie einem Ordner Rechte zuweisen, werden dieselben Rechte auch den darin enthaltenen Ordner und Dateien zugewiesen. Sie können jedoch auch abweichende Rechte für einzelne Unterordner und Asset-Dateien festlegen.

## Auswählen der Bildvorgabezugriffsberechtigungen für eine Gruppe

Wählen Sie Bildvorgabezugriffsberechtigungen für eine Gruppe, wenn Sie festlegen möchten, welche Bildvorgaben den Gruppenmitgliedern beim Exportieren von Assets mit dem Media Portal zur Verfügung stehen sollen.

Siehe auch „[Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen](#)“ auf Seite 83.

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Media Portal-Einrichtung**“ > „**Gruppen**“.
- 2 Führen Sie auf der Seite „Gruppen“ einen der folgenden Schritte aus:
  - Um eine Gruppe hinzuzufügen und anzugeben, welche Bildvorgaben ihr zur Verfügung stehen sollen, klicken Sie auf „**Hinzufügen**“. Geben Sie im Dialogfeld „Gruppe hinzufügen“ einen Namen für die Gruppe ein, klicken Sie auf „**Gruppe hinzufügen**“ und fügen Sie der Gruppe Benutzer hinzu.
  - Um die Bildvorgabe-Optionen einer Gruppe zu bearbeiten, wählen Sie die Gruppe aus und klicken dann auf „**Bearbeiten**“.

- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Gruppe hinzufügen“ bzw. „Gruppe bearbeiten“ auf die Registerkarte **„Bildvorgabezugriffsberechtigungen“**.
- 4 Wählen Sie Bildvorgaben aus bzw. heben Sie ihre Auswahl auf, um festzulegen, welche Bildvorgaben den Media Portal-Benutzern beim Exportieren von Assets zur Verfügung stehen.
- 5 Klicken Sie auf **„Schließen“**.

## Bearbeiten und Löschen von Gruppen

- 1 Klicken Sie auf **„Einstellungen“ > „Media Portal-Einrichtung“ > „Gruppen“**.
- 2 Wählen Sie auf der Seite „Gruppenliste“ eine Gruppe aus und bearbeiten oder löschen Sie sie.  
**Bearbeiten einer Gruppe** Klicken Sie auf **„Bearbeiten“** und wählen Sie dann die gewünschten Optionen im Dialogfeld „Gruppe bearbeiten“.  
**Löschen einer Gruppe** Klicken Sie auf **„Löschen“**.

## Hinzufügen und Verwalten von Media Portal-Benutzern

Als Administrator können Sie Benutzer hinzufügen und verwalten, entscheiden, ob Benutzer Kennwörter ändern dürfen, Benutzerinformationen bearbeiten und Benutzerlisten hochladen. Diese Aufgaben werden im Anzeigebereich „Benutzerverwaltung“ ausgeführt. Um diesen Bildschirm aufzurufen, klicken Sie auf **„Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“**.

***Wichtig:** Bevor Sie Benutzer hinzufügen können, müssen Sie Gruppen einrichten, um die Benutzer zu verwalten. In Media Portal können Benutzer nur hinzugefügt werden, wenn sie gleichzeitig einer oder mehreren Gruppen zugewiesen werden. Weitere Informationen finden Sie unter [„Erstellen und Verwalten von Media Portal-Gruppen“](#) auf Seite 77.*

## Handhabung von Media Portal-Kennwörtern

Media Portal-Benutzer, -Mitarbeiter und -Mitarbeiter-Benutzer erhalten eine E-Mail mit einem Kennwort, wenn Sie sie anmelden. Administratoren können entscheiden, ob Media Portal-Benutzer dieses Kennwort ändern dürfen.

- 1 Klicken Sie auf **„Einstellungen“ > „Media Portal-Einrichtung“ > „Allgemeine Einstellungen“**.
- 2 Auf der Seite „Allgemeine Einstellungen“ können Sie **„Kennwortänderung durch MediaPortal-Benutzer zulassen“** aktivieren oder deaktivieren.
- 3 Klicken Sie auf **„Speichern“**.

***Hinweis:** Media Portal-Benutzer, die Kennwörter ändern dürfen, klicken auf **„Einstellungen“ > „Persönliche Einstellungen“** und ändern Kennwörter im Bildschirm **„Persönliche Einstellungen“**.*

## Hinzufügen eines Media Portal-Benutzers

- 1 Klicken Sie auf **„Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Administrationseinstellungen“ > „Benutzerverwaltung“**.
- 2 Klicken Sie auf der Seite „Benutzerverwaltung“ auf **„Hinzufügen“**.
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Benutzer hinzufügen“ im Bedienfeld „Benutzerinformationen“ den Vornamen, Nachnamen und die E-Mail-Adresse des Benutzers ein und klicken Sie dann auf **„Weiter“**.

- 4 Wählen Sie im Bedienfeld „Unternehmen/Rolle“ aus der Dropdown-Liste „Unternehmen“ ein oder mehrere Unternehmen für den Benutzer aus.
- 5 Wählen Sie in der Liste „Rolle“ eine Media Portal-Rolle aus und klicken Sie dann auf „Weiter“.  
Siehe „[Media Portal-Benutzerrollen](#)“ auf Seite 76.
- 6 Wählen Sie im Bedienfeld „Auf Gruppen zugreifen“ mindestens eine Gruppe aus.  
Siehe „[Erstellen und Verwalten von Media Portal-Gruppen](#)“ auf Seite 77.
- 7 (Optional) Klicken Sie auf „E-Mail-Einstellungen“, um von den Standardeinstellungen abweichende E-Mail-Einstellungen auszuwählen.  
Siehe „[Einrichten der Begrüßungs-E-Mail für Media Portal-Benutzer](#)“ auf Seite 81.
- 8 Klicken Sie auf „Benutzer hinzufügen“.

Nachdem ein Benutzer hinzugefügt wurde, erhält er von Media Portal eine Begrüßungs-E-Mail. Die Nachricht enthält ein temporäres Passwort und die Media Portal-URL.

## Hochladen einer Media Portal-Benutzerliste

Um viele Benutzer gleichzeitig hinzuzufügen, können Sie eine Benutzerliste hochladen. Die Benutzer werden automatisch dem derzeit ausgewählten Konto hinzugefügt.

Erstellen Sie die Benutzerliste mit den Benutzerdaten als CSV-Datei (kommagetrennte Werte). Nach dem Hochladen der Liste werden die Benutzer in der Liste dem Konto automatisch mit ihren angegebenen Gruppenzuweisungen hinzugefügt. Jeder Benutzer erhält eine Begrüßungs-E-Mail mit einer Verknüpfung zum Media Portal und einem temporären Kennwort.

### Erstellen der CSV-Datei

Erstellen Sie eine CSV-Datei (dateiname.csv), die dem folgenden Format entspricht. In der ersten Zeile der Datei müssen die in dieser Tabelle aufgelisteten Spaltenüberschriften enthalten sein. Die Sortierung der Spalten ist unerheblich. Alle Spalten sind erforderlich.

Spaltenname	Beschreibung
Vorname	Der Vorname.
Nachname	Der Nachname.
E-Mail an Freunde senden	Eine gültige E-Mail-Adresse.
Kennwort	Ein Kennwort (auf Groß-/Kleinschreibung achten).
Benutzerrolle	Media Portal-Administrator Media Portal-Benutzer Media Portal-Mitarbeiter Media Portal-Mitarbeiter-Benutzer
Gruppen	Auflistung aller dem Benutzer zugewiesenen Gruppen (durch Kommas getrennt). Geben Sie die Gruppe an, indem Sie vor dem Kontonamen einen Schrägstrich (/) einfügen. Beispiel: PortalCo/IT. „PortalCo“ ist das Konto und „IT“ ist die Gruppe innerhalb des PortalCo-Kontos.

Die folgende Beispieltabelle zeigt, wie eine CSV-Datei aussehen muss:

Vorname	Nachname	E-Mail an Freunde senden	Kennwort	Benutzerrolle	Gruppen
Peter	Peterson	petep@company.com	willkommen	Media Portal-Administrator	PortalCo/IT,PortalCo/Admin
Kevin	Marks	kevinm@myco.com	willkommen	Media Portal-Benutzer	PortalCo/MktgGroup, PortalCo/test

## Hochladen der CSV-Datei

- 1 Öffnen Sie unter „Einstellungen“ den Anzeigebereich „Benutzerverwaltung“.
- 2 Klicken Sie auf „**Benutzerliste hochladen**“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Datei zum Hochladen auswählen“ die CSV-Datei aus und klicken Sie dann auf „**Öffnen**“.

Alle Benutzer in der Liste werden automatisch den angegebenen Gruppen hinzugefügt. Jeder Benutzer erhält eine Begrüßungs-E-Mail.

**Hinweis:** Wenn die CSV-Datei nicht ordnungsgemäß formatiert war, wird die folgende Fehlermeldung angezeigt: „Bei der Verarbeitung der hochgeladenen CSV-Datei ist ein Fehler aufgetreten. Überprüfen Sie den Inhalt der Datei auf gültige Daten.“ Wenn die CSV-Datei einen vorhandenen IP- oder IPS-Benutzer enthält, wird dieser nicht der Benutzerliste hinzugefügt.

## Generieren einer auswählbaren Media Portal-Benutzerliste

Sie können die Namen und E-Mail-Adressen von Media Portal-Benutzern in einem Popup-Fenster anzeigen. Dies ist nützlich, wenn Sie Benutzernamen und Adressen kopieren und in eine Anwendung außerhalb von Media Portal einfügen möchten.

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Administrationseinstellungen**“ > „**Benutzerverwaltung**“.
- 2 Wählen Sie in der Dropdown-Liste „**Nach Benutzerrolle**“ eine Media Portal-Rolle aus und klicken Sie auf „**Aktualisieren**“, um die Namen einer Klasse von Media Portal-Benutzern anzuzeigen.
- 3 Klicken Sie auf „**Popup-Liste**“, um das Popup-Fenster zu öffnen. Sie können diese Liste kopieren und einfügen.

## Einrichten der Begrüßungs-E-Mail für Media Portal-Benutzer

Sie können eine Begrüßungs-E-Mail an neue Media Portal-Benutzer, -Mitarbeiter und -Mitarbeiter-Benutzer senden lassen, die Sie hinzufügen. Sie können diese E-Mail-Nachricht anpassen oder Scene7 so einstellen, dass diese Nachricht nicht gesendet wird.

- 1 Wählen Sie „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Administrationseinstellungen**“ > „**Benutzerverwaltung**“.
- 2 Klicken Sie im Anzeigebereich „Benutzerverwaltung“ auf die Schaltfläche „**E-Mail-Einstellungen**“.
- 3 Nehmen Sie im Dialogfeld „E-Mail-Einstellungen“ folgende Einstellungen vor:

**E-Mail senden** Deaktivieren Sie diese Option, wenn Sie neue Benutzer nicht per E-Mail darüber informieren möchten, dass Sie sie registriert haben.

**Standardpasswort** Geben Sie ein temporäres Kennwort für neue Benutzer ein oder lassen Sie das Feld leer; in diesem Fall erstellt Scene7 zufällige Kennwörter. Benutzer werden bei der ersten Anmeldung gebeten, ihr Kennwort zu ändern.

**Platzhalter-URL** Geben Sie eine URL ein, die vom Standard abweicht, wenn die Benutzer über eine andere URL auf Scene7 zugreifen.

## Andere Aufgaben zur Benutzerverwaltung

Über den Anzeigebereich „Benutzerverwaltung“ können Sie außerdem folgende Aufgaben ausführen:

**Filtern und Sortieren der Benutzerliste** Filtern Sie die Liste von Media Portal-Benutzern, um bestimmte Benutzer zu finden.

Siehe „[Filtern und Sortieren der Benutzerliste](#)“ auf Seite 70.

**Löschen von Benutzern** Löschen Sie einen Benutzer aus der Liste.

Siehe „[Löschen eines Benutzers](#)“ auf Seite 69.

**Aktivieren und Deaktivieren von Benutzern** Hindern Sie einen Benutzer daran, auf Ordner zuzugreifen.

Siehe „[Aktivieren oder Deaktivieren von Benutzern](#)“ auf Seite 69.

**Bearbeiten von Benutzerinformationen** Geben Sie aktuelle Informationen zu einem Benutzer ein.

Siehe „[Bearbeiten von Benutzerinformationen](#)“ auf Seite 69.

**Erstellen benutzerdefinierter Felder** Erstellen Sie eigene, benutzerdefinierte Metadatenfelder, damit die Assets im Scene7 Publishing System leichter organisiert werden können. Die Felder können bei Bedarf auch aktiviert oder deaktiviert werden.

Siehe „[Benutzerdefinierte Felder](#)“ auf Seite 53.

## Verwalten von FTP-Konten

FTP-Konten können nur von Media Portal-Administratoren verwaltet werden. Darüber hinaus können nur Benutzer mit der Rolle „Media Portal-Mitarbeiter-Benutzer“ bzw. „Media Portal-Mitarbeiter“ digitale Assets hochladen.

Denken Sie daran, dass Sie bestehende Media Portal-Benutzer über die Seite „Benutzerverwaltung“ in den Administrationseinstellungen aktivieren bzw. deaktivieren können.

Siehe „[Aktivieren oder Deaktivieren von Benutzern](#)“ auf Seite 69.

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Media Portal**“ > „**FTP-Konten**“.
- 2 Wählen Sie auf der Seite „FTP-Konto hinzufügen“ in der Dropdown-Liste „Benutzername für FTP-Konten“ einen Benutzer aus.

Wenn ein Benutzer nicht aufgeführt ist, müssen Sie ihn u. U. zuerst über die Administrationseinstellungen als einen Media Portal-Admin, einen Media Portal-Mitarbeiter-Benutzer oder einen Media Portal-Mitarbeiter hinzufügen. Nachdem Sie den Benutzer mit der entsprechenden Rolle hinzugefügt haben, ist der Benutzername in der Dropdown-Liste verfügbar.

Siehe „[Hinzufügen eines Media Portal-Benutzers](#)“ auf Seite 79.

- 3 Geben Sie in den Feldern „Kennwort“ und „Bestätigen“ das Kennwort für das FTP-Konto ein.
- 4 Klicken Sie auf „**Speichern**“, um das Konto der Tabelle „Vorhandene Konten“ hinzuzufügen.

Um Medien-Assets hochzuladen, benötigen Sie den Benutzernamen für das FTP-Konto, der in der Tabelle „Vorhandene Konten“ aufgelistet ist, sowie das Kennwort, das dem Konto zugewiesen ist.

Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

## Löschen eines bestehenden FTP-Kontos

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Media Portal**“ > „**FTP-Konten**“.
- 2 Wählen Sie auf der Seite „FTP-Konto hinzufügen“ in der Tabelle „Vorhandene Konten“ das FTP-Konto aus, das Sie entfernen möchten.
- 3 Klicken Sie auf „**Löschen**“.

## Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen

Media Portal-Benutzer können Bilder in einem anderen Format exportieren, sofern der Administrator ihnen die erforderlichen Berechtigungen zugewiesen hat. Sie können beispielsweise die Größe, das Dateiformat und die Bildqualität ändern. Ein automatisches Neuformatieren von Bildern während des Exports spart Zeit, da die Bilder nicht separat neu formatiert werden müssen. Darüber hinaus können Administratoren eine Vorgabe erstellen, also eine voreingestellte Auswahl von Formatierungseinstellungen für Bilder. Sie können eine Vorgabe beim Exportieren von Bildern verwenden, um sie entsprechend den Spezifikationen des Unternehmens neu zu formatieren.

Die folgenden beiden Einschränkungen gelten, wenn Sie Bild-Asset über eine benutzerdefinierte Konvertierung exportieren oder wenn Sie Original-Masterbilder exportieren:

- Die komprimierte Zip-Exportdatei kann für den Exportauftrag maximal 1 GB groß sein.
- Sie können maximal 500 Assets pro Exportauftrag haben.

Siehe auch „[Exportieren von Assets aus dem Scene7 Publishing System](#)“ auf Seite 126

**So legen Sie fest, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen.**

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Bildvorgaben**“.
- 2 Legen Sie im Fenster „Bildvorgaben“ die folgenden Optionen nach Bedarf fest:

**Benutzerdefinierte Konvertierung aktivieren** Wenn diese Option aktiviert ist, können Benutzer im Fenster „Ausgewählte Assets exportieren“ aus der Dropdown-Liste „Größe“ die Option „**Andere**“ wählen. Benutzer können dann eine Maßeinheit wie Pixel oder Zentimeter wählen und die gewünschte Breite und Höhe festlegen. Wenn sie diese Dateien exportieren oder herunterladen, werden die Bilddateien neu formatiert.

Wenn in der Dropdownliste **Größe** der Wert **Pixel** ausgewählt wird, kann die resultierende Bildhöhe x Bildbreite maximal 100 Millionen Pixel betragen. Diese Größe entspricht 10.000 x 10.000 Pixel bei einem quadratischen Bild bzw. etwa 8.000 x 12.000 Pixel bei einem Seitenverhältnis von 2:3. Diese Größenbeschränkung gilt nicht, wenn Sie Original-Masterbilder exportieren.

Wenn diese Option deaktiviert ist, können Benutzer nur Dateien herunterladen, ohne sie dabei neu zu formatieren.

**Export des Originals aktivieren** Hiermit können Sie originale Masterbilder exportieren. Im Bedienfeld „Ausgewählte Assets exportieren“ können Benutzer das Dropdown-Menü **Konvertierung** öffnen und **Original exportieren** auswählen, um Originaldateien zu exportieren. Wenn diese Option deaktiviert ist, müssen Benutzer beim Exportieren von Bildern eine Bildvorgabe auswählen oder Konvertierungsoptionen festlegen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Bildvorgaben](#)“ auf Seite 25

„[Auswählen der Bildvorgabezugriffsberechtigungen für eine Gruppe](#)“ auf Seite 78

## Erstellen und Aktivieren von Bildvorgaben

Wenn Benutzer Bildassets aus Media Portal exportieren, können sie im Dialogfeld „Ausgewählte Assets exportieren“ eine Bildvorgabe auswählen. Eine Bildvorgabe ist eine Sammlung vordefinierter Einstellungen, mit denen Größe, Qualität, Format, Auflösung und andere Darstellungsaspekte für ein Bild beim Exportieren festgelegt werden.

Mit Bildvorgaben können Media Portal-Administratoren kontrollieren, wie Bilder beim Exportieren umformatiert werden. Mit Bildvorgaben werden Bilder entsprechend den Spezifikationen Ihres Unternehmens neu formatiert, wenn Benutzer Bilder aus dem Scene7 Publishing System exportieren. Benutzer müssen Bilder also nicht selbst neu formatieren, sondern können sie entsprechend den präzisen Einstellungen einer Bildvorgabe exportieren.

Die folgenden Einschränkungen gelten, wenn Sie Bild-Assets exportieren:

- Die Breite x Höhe muss kleiner als oder gleich 100 MB pro Bild sein. Beispielsweise kann das Bild nicht 10K x 10K oder eine Seitenverhältnisvariation darunter wie z. B. 8K x 12K überschreiten.
- Die Gesamtdateigröße pro Exportauftrag beträgt maximal 1 GB.
- Sie können maximal 500 Assets pro Exportauftrag haben.

**Hinweis:** Diese Einschränkungen gelten nur für den Export von abgeleiteten Bild-Assets, nicht für den Export von Masterdateien.

Hinweise zum Erstellen von Bildvorgaben finden Sie unter „[Bildvorgaben](#)“ auf Seite 25.

Informationen dazu, wie Sie Benutzern erlauben, beim Exportieren von Bildern Bildvorgaben auszuwählen, finden Sie unter „[Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen](#)“ auf Seite 83.

Informationen dazu, wie Sie festlegen, welche Bildvorgaben den Mitgliedern einer Gruppe zur Verfügung stehen, finden Sie unter „[Auswählen der Bildvorgabezugriffsberechtigungen für eine Gruppe](#)“ auf Seite 78.

## Effizientes Arbeiten mit Metadaten

Alle Dateien im Scene7 Publishing System verfügen über Metadaten. Metadaten beschreiben und identifizieren Dateien, sodass Assets einfacher gefunden und organisiert werden können. Um die Metadaten eines Assets anzuzeigen, öffnen Sie es in der Detailansicht und überprüfen Sie das Metadatenbedienfeld. Die Metadatenfelder in diesem Bedienfeld enthalten deskriptive Informationen über das Asset.

Metadaten sind nur dann nützlich für das Suchen und Organisieren von Assets, wenn die Metadatenfelder ordnungsgemäß ausgefüllt wurden. Um sicherzustellen, dass Metadaten ordnungsgemäß festgelegt und alle erforderlichen Metadatenfelder ausgefüllt werden, können Sie Metadaten-Vorgaben erstellen. Eine *Metadaten-Vorgabe* ist ein vordefinierter Satz von Metadaten-Einträgen. Statt Metadaten manuell einzugeben, können Benutzer in der Detailansicht eine Metadaten-Vorgabe auswählen, um Metadatenfelder automatisch mit vordefinierten Informationen ausfüllen zu lassen.

Hinweise zum Erstellen von Metadaten-Vorgaben finden Sie unter „[Metadaten-Vorgaben](#)“ auf Seite 52.

Hinweise zum Erstellen von Metadatenfeldern, die Assets, mit denen Sie arbeiten, eindeutig beschreiben, finden Sie unter „[Benutzerdefinierte Felder](#)“ auf Seite 53.

## Anpassen der Oberfläche von Media Portal

Mit den Media Portal-Stileinstellungen können Sie die Oberfläche von Media Portal mit eigenen Unternehmenslogos und Farben anpassen. Verwenden Sie die Stileinstellungen, um Media Portal an das Erscheinungsbild Ihres Unternehmens anzupassen.

Um die Stileinstellungen aufzurufen, wählen Sie „**Einstellungen**“ > „**Media Portal-Einrichtung**“ > „**Stileinstellungen**“. Klicken Sie auf „**Speichern**“, um vorgenommene Einstellungen zu speichern. Sie können auf „**Wiederherstellen**“ klicken, um wieder zu den Standardeinstellungen zurückzukehren. Im Bereich „Vorschau“ sehen Sie, wie sich jede vorgenommene Änderung auswirkt.

**Logo** Klicken Sie auf „**Durchsuchen**“ und wählen Sie im Fenster „Logo-Bild auswählen“ eine Grafik aus.

**Anwendung** Treffen Sie eine Auswahl in den Menüs „Hintergrundverlaufsfarben“, um eine Verlaufsfarbe zu erstellen.

**Tree** Wählen Sie eine Rollover-Farbe (die angezeigt wird, wenn Sie den Mauszeiger über ein Objekt bewegen) und eine Auswahlfarbe (die bei Auswahl eines Objekts angezeigt wird) aus.

**Akkordeon** Wählen Sie für das Akkordeon, das auf der rechten Seite der Detailansicht angezeigt wird, Hintergrundfarben, einen Randstil sowie Rollover- und Auswahlfarbe aus.

**Akkordeon-Header** Legen Sie fest, ob der Text im Akkordeon-Header fett formatiert wird.

**Datenraster** Wählen Sie Farben für die Kopfzeile in Datenrastern aus.

**Warnung** Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für Warnmeldungen aus.

**Fortschrittsleiste** Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für die Fortschrittsanzeige bei Uploads und Downloads aus.

Damit Media Portal-Benutzer die von Ihnen gewählten Stileinstellungen sehen können, müssen sie **?company=(Name des Unternehmens)** an die URL anhängen, mit der sie auf das Media Portal zugreifen. Um die Stileinstellungen anzuzeigen, müssten Media Portal-Benutzer, die auf das Unternehmen PortalCo unter:

**<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal>**

zugreifen, stattdessen folgende URL verwenden:

**<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal?company=PortalCo>**

Durch Angabe des Unternehmensnamens in der URL erkennt das Media Portal, auf welches Unternehmen ein Benutzer zugreifen möchte, sodass die Stileinstellungen des Unternehmens entsprechend angewendet werden.

Erfahren Sie mehr darüber, wie Sie Media Portal-Benutzern über URL-Änderungen informieren und eine Begrüßungs-E-Mail einrichten, damit neue Benutzer die richtige Media Portal-URL erhalten.

Siehe E-Mail-Nachrichten und „[Einrichten der Begrüßungs-E-Mail für Media Portal-Benutzer](#)“ auf Seite 81.



# Kapitel 5: Hochladen und Veröffentlichen von Elementen

Ihre Arbeit in Scene7 ist in drei Bereiche unterteilt:

- Hochladen von Datei-Assets in das Scene7 Publishing System
- Verwalten von Dateien, damit daraus Rich-Media-Assets aufgebaut werden können
- Veröffentlichen der Asset-Dateien auf einem Scene7-Server, sodass sie für die Bereitstellung auf Ihrer Website bzw. in Ihrer Anwendung zur Verfügung stehen

Wenn Sie Asset-Dateien zum SPS hochladen oder auf Scene7-Servern veröffentlichen, zeichnet das System die Dateiübertragungen auf der Seite „Aufträge“ auf. Sie können diese Seite aufrufen, um Ihre Hochlade- und Veröffentlichungsaktivitäten zu verfolgen.

**Wichtig:** Beim Hochladen einer Datei generiert Scene7 die URL für die Datei. Die URL wird erst aktiv, wenn Sie die Datei veröffentlichen.

**Hinweis:** Die neue Funktion „Sofortiges Veröffentlichen“ wurde kurz nach der Veröffentlichung von SPS 6.0 eingeführt. Mit dieser Funktion können Sie Assets in nur einem Arbeitsschritt sofort veröffentlichen. Die Einführung der Funktion erfolgt allmählich. Sie ersetzt die Funktion „Zur Veröffentlichung markieren“. Manche Benutzer sehen noch für einige Zeit die derzeitige Benutzeroberfläche und Funktionalität, bis die Funktion auch für sie eingeführt wird. Außerdem verwenden einige Assets die Funktion „Zur Veröffentlichung markieren“ auch nach der Veröffentlichung noch für eine bestimmte Zeit weiter.

## Hochladen von Dateien

Bevor Sie Asset-Dateien in das Scene7 Publishing System hochladen, sollten Sie sich vergewissern, dass die Asset-Dateien korrekt benannt sind und dass die Ordnerstruktur Ihren Vorstellungen entspricht. Sie können Dateien von einer Scene7-spezifischen FTP-Site oder direkt von Ihrem Computer bzw. aus Ihrem Netzwerk hochladen. Scene7 bietet Optionen zum Optimieren von Dateien während des Hochladevorgangs. Wenn Sie die Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung installieren, können Sie Dateien und Ordner vom Desktop in einen Zielordner ziehen und so in diesen Ordner hochladen. (Siehe „[Allgemeine Einstellungen](#)“ auf Seite 21.)

## Vorbereiten von Assets und Ordnern zum Hochladen

Vergewissern Sie sich vor dem Hochladen von Assets in das Scene7 Publishing System, dass diese das richtige Format und die richtige Größe haben. Außerdem müssen Sie die Scene7-Regeln zur Benennung von Assets einhalten. Indem Sie eine Ordnerorganisation und -struktur konfigurieren, erleichtern Sie sich das Auffinden von Dateien und die Arbeit mit den Dateien.

## Unterstützte Asset-Dateiformate

In der folgenden Tabelle sind die vom Scene7 Publishing System unterstützten Asset-Dateiformate aufgeführt. Informationen über unterstützte Camera Raw-Dateien finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_cameraraw\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_de).

Asset-Dateiformate	Beschreibung
Audio	AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3
Cascading Stylesheet	CSS
Farbprofile	ICC, ICM
Flash	FLA, FLV, SWF, SWC, F4V
Schriftarten	AFM, OTF, PFB, PFM, PhotoFont, TTC, TTF
FXG	FXG
Illustrator	AI, FXG
Bilder	BMP, FPX, GIF, JPEG, JPG, PNG, PICT (nur Windows), TIF, TIFF
InDesign	INDD, INDT
MS Office	DOC, PPT, RTF, XLS
PDF	PDF
Photoshop	PSD, FXG und Camera Raw
PostScript	EPS, PS
Scene7 Image Authoring	VNC, VNT, VNW
SVG	SVG, SVGX
TAR	TAR
Video	3GP, AVI, F4V, FLV, M2P, M2T, M2TS, M2V, M4V, MOV, MP4, MPEG, MPG, MTS, OGV, TS, VOB, WMV/ASF
XML	XML
ZIP	ZIP

Die Upload-Unterstützung von ZIP- und TAR-Archiven umfasst ein Kontrollkästchen, mit dem Sie angeben können, ob die Dateien entpackt werden sollen.

## Asset-Typen

Um mit Scene7 optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie die empfohlenen Dateiformate und -größen verwenden. In der folgenden Tabelle sind die empfohlenen Formate und Dateigrößen für häufig verwendete Assets aufgeführt.

Asset-Typ	Beschreibung/Empfehlungen
Audio	Zu den Eingabeformaten von Audio-Assets gehören AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3. Sie können Audio-Daten in die folgenden Formate transcodieren: MP3, AAC und HE-AAC.
Bilder (für Bildgrößenänderungen, Zoom, Bildsätze, Rotationssets)	Bilder müssen an der längsten Seite mindestens 2000 Pixel haben. Die normalen Bildgrößen liegen zwischen 1500 und 2500 Pixel an der längsten Seite. Verlustfreie Bildformate, z. B. TIFF und PNG, sind zu empfehlen. Bei Verwendung eines JPEG-Bildes sollten Sie die höchste Qualitätseinstellung wählen. Animierte GIF-Dateien werden wie sonstiger statischer Inhalt behandelt, wie z. B. SWF-Animationen.
E-Kataloge	Verwenden Sie hoch auflösende PDF-Dateien, die mit Adobe® Acrobat® oder einer Creative Suite-Anwendung erstellt und als „druckbereit“ gespeichert wurden. PDF-Dateien beinhalten alle erforderlichen Schriftarten, Bilder, Masken und Grafikelemente, auf die verwiesen wird, entweder als Einzelseiten, doppelseitige Druckbögen oder in einem mehrseitigen Format. Sortieren Sie die Seiten, indem Sie die Dateien in alphanumerischer Reihenfolge benennen. Platzieren Sie alle PDF-Dateien für einen E-Katalog in einem einzigen Ordner, um das Hochladen zu vereinfachen. Beim Hochladen können Sie Schnittoptionen auswählen, um die Zuschneidebereiche, einschließlich Schnittmarken, Passermarken oder Farbkontrollstreifen, aus den PDF-Dateien zu entfernen. Da die meisten druckbereiten PDF-Dateien im CMYK-Farbraum gespeichert werden, ist es wichtig, das für die PDF-Dateien verwendete ICC-Farbprofil für CMYK zu ermitteln und abzurufen.
Vorlagen	Bild- oder Layoutentwürfe mit Ebenen können Text, Bilder und Ebenen enthalten. Bildebenen, Textzeichenfolgen und Ebenenattribute wie Farbe und Größe können parametrisiert werden, sodass variable Daten angepasst werden können. Die Anforderungen für in Vorlagen verwendete Bilder sind dieselben wie für andere Bilder. Bereiten Sie Grafiken in Photoshop oder einem anderen Bildbearbeitungsprogramm vor. Speichern Sie jede Grafik einzeln als reduzierte, transparente Datei im TIFF- oder PNG-Format. Stellen Sie sicher, dass die Bildauflösung für den beabsichtigten Verwendungszweck geeignet ist. Bilder, die für Druckzwecke verwendet werden sollen, sollten eine Auflösung von 300 ppi besitzen.
Videos	Scene7 unterstützt Videodateien in den Formaten FLV, F4V, OGV und MP4. Sie können Dateien beim Hochladen in das Format „MP4“ transcodieren.  Siehe „ <a href="#">Unterstützte Asset-Dateiformate</a> “ auf Seite 86.
Schriftarten	Hochgeladene TrueType-, Type1- (nur Windows), OpenType-Schriftarten und PhotoFonts
Bilder	Bilder und Bilddateien mit mehreren Ebenen.
Bildsätze und Mustersets	Sammlungen zusammengehöriger Bilder, die in einem Viewer angezeigt werden können.
ICC-Profil	Farbprofil, mit dem ein hochgeladenes Bild aus dem Ursprungsfarbraum in einen anderen Farbraum konvertiert werden kann.
SWF-Dateien für Viewer	Speziell entworfene FLA-Dateien, die als Skins für verschiedene Scene7-Viewer verwendet werden können.
Vignetten	Mit dem Image Authoring-Programm erstellte Bilder sowie zugehörige Dateien.
Inhaltsdateien	Adobe InDesign-, Illustrator- oder Photoshop-Inhaltsdateien.
FXG-Dateien	Auflösungsunabhängige Grafikformatdateien, mit deren Hilfe Sie anpassbare Vorlagen für die Ausgabe auf Druckern, im Web, als E-Mail, auf einem Desktop und auf anderen Geräten erstellen können.
SVG-Dateien	Skalierbare Vektorgrafikdateien, die vom Image-Serving-Server gerendert werden können.
XML-Dateien	Dateien, die Vorverarbeitungsregeln zum Verändern der Pfad- und Abfrageabschnitte von Anforderungen festlegen.
Cascading Stylesheet-Dateien	Laden Sie CSS-Skins zur Anpassung von HTML5-Viewern hoch. Dieser Vorgang ist ähnlich wie das Hochladen von Viewer-Skins (SWFs) für Flash-Viewer.
JavaScript-Dateien	JavaScript-Dateien werden für die Viewer-Instrumentation verwendet, um Kontoinformationen festzuhalten. Adobe Security empfiehlt dies ausschließlich für Client-Konten, die für die Zustellung eine separate Domain haben (um das Site-übergreifende Scripting zu verhindern).

**Hinweis:** Beim Hochladen von Bilddateien und PDF-Dateien in SPS konvertiert das System diese Quelldateien in P-TIFF-Dateien (Pyramid TIFF). Diese P-TIFF-Dateien werden später auf den Scene7-Image-Servern veröffentlicht. Scene7 verwendet das Pyramid TIFF-Dateiformat, weil es verschiedene Zoomfaktoren zulässt, die beim Anzeigen von Dateien mit einem Scene7-Zoom-Viewer schnelle Zoomvorgänge ermöglichen.

## Unterstützte statische Dateiformate

Scene7 unterstützt einige statische Dateiformate. Statischer Inhalt ist jedes Asset, das im ist-Zustand veröffentlicht wird, z. B. XML, PDF, SWF, CSS usw.

Die folgenden Dateitypen können veröffentlicht werden:

- Flash-Video
- SWF-Dateien für Viewer
- XML
- PDF (wenn PDF-Dateien speziell zur Veröffentlichung nach dem Upload markiert wurden, dies verhindert die Bereitstellung aller PDF-Dateien für den vorhandene eCatalog-/PDF-Arbeitsablauf)
- PrX-Video
- Mastervideo
- ZIP
- Animiertes GIF
- CSS
- JavaScript (wenn das Unternehmen mit einer eigenen Domäne konfiguriert wurde)
- Audiodateien

Scene7 bietet keine Möglichkeit, eine Vorschau der URL von statischem Inhalt zu generieren.

## Dateinamenanforderungen

Da beim Hochladen die Erweiterungen aus den Dateinamen entfernt werden, sind Dateien mit demselben Stammnamen nicht zulässig. Im Scene7-System wird der Asset-Dateiname ohne Dateinamenerweiterung zur Asset-ID. Deshalb muss jedes Asset einen eindeutigen Namen haben.

Stellen Sie deshalb sicher, dass allen Benutzern in Ihrem Unternehmen die folgenden Dateinamenregeln vertraut sind:

- Asset-IDs mit exakt demselben Namen sind im System nicht zulässig.
- Bei Asset-ID-Namen wird die Groß-/Kleinschreibung berücksichtigt.
- Asset-IDs sollten keine Leerzeichen enthalten (z. B. nicht „Schwarze Jacke.tif“ oder „Blaue Jacke.jpg“). Scene7 verwendet beim Erstellen von URL-Zeichenfolgen den ASCII-Code zur Darstellung von Leerzeichen in Asset-Namen. Diese ASCII-Codierung beeinträchtigt jedoch die Lesbarkeit der URLs.
- Sprachspezifische Zeichen sind in Dateinamen zulässig. Allerdings dürfen Dateinamen die folgenden Zeichen nicht enthalten:

`\ ; / ? : @ & = + $ , * " < > | ' { } %`

Wenn ein Dateiname eines oder mehrere der oben aufgeführten Zeichen enthält, werden die Zeichen beim Hochladen aus dem Dateinamen entfernt.

In den meisten Fällen kann als Asset-Dateiname die Elementnummer, Produkt-SKU oder ein anderer Name des dargestellten Elements verwendet werden, wie im Folgenden:

Element	Dateiname	Asset-ID
896649	896649.jpg	896649
48A3_2X	48A3_2X.tif	48A3_2X

## Ordnerorganisation und -struktur

Erstellen Sie im Scene7 Publishing System eine Ordner- und Unterordnerorganisationsstruktur, bevor Sie die eigentlichen Inhalte in das System hochladen. Eine solche Vorausplanung hat die folgenden zwei wichtigen Vorteile:

- Wenn Sie die Inhalte per FTP in SPS hochladen, können Sie das System anweisen, Ihre Ordnerstruktur beim Hochladen zu replizieren. Auf diese Weise werden die Inhalte in SPS in denselben Ordnern und Unterordnern organisiert wie auf Ihrem Computer oder in Ihrem Netzwerk. (Um die Ordnerstruktur in SPS zu replizieren, wählen Sie beim Hochladen von Assets per FTP die Option „Unterordner einschließen“.)
- Es ist sehr viel schwieriger, Ordner nach dem Hochladen der Dateien innerhalb des Systems neu zu organisieren, als vorab eine sorgfältig vorbereitete Ordnerstruktur zu erstellen.

Welche Vorgehensweise Sie bei der Benennung von Ordnern und der Ordnerstruktur im Scene7 Publishing System verfolgen, hängt vom Bedarf Ihres Unternehmens ab. Es folgen einige Beispiele für Ordnerstrukturen:

**SKU-basiert** Die Ordnernamen entsprechen der SKU oder Elementnummer. Beispielsweise werden separate Ordner für alle mit 0, 20, 30 usw. beginnenden Nummerserien erstellt.

**Markenbasiert** Für Hersteller mehrerer Markenserien oder für Einzelhändler, die Marken anderer Unternehmen vertreiben, empfiehlt sich eine Unterteilung der Dateien in Produktordner, die nach den verschiedenen Marken benannt sind.

**Projektbasiert** Die Ordner werden nach Einführungs-/Lieferdatum oder Projektname organisiert. Kunden, die hauptsächlich E-Kataloge erstellen, bevorzugen diese Vorgehensweise.

**Spiegeln der Website-Ordnerhierarchie** Bei dieser Vorgehensweise wird die Ordnerstruktur der Website, bei der die Ordner beispielsweise nach Produktkategorien benannt sind, gespiegelt.

## Verwandte Hilfetemen

„[Arbeiten mit Asset-Ordnern](#)“ auf Seite 107

## Hochladen der Dateien

Sie können einzelne Dateien vom Desktop oder Ordner über FTP hochladen. Wenn Sie Dateien mit einer Gesamtgröße von mehr als 100 MB oder ganze Ordner und Unterordner hochladen möchten, wählen Sie die Option „Über FTP“.

Wenn Sie die Adobe Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung installiert haben, können Sie Dateien und Ordner vom Desktop in einen Zielordner ziehen und so in diesen Ordner hochladen.

Sie erhalten vom Scene7 Publishing System eine E-Mail zur Bestätigung des Beginns und Endes Ihres Upload-Auftrags; Sie werden außerdem benachrichtigt, wenn Probleme auftreten.

Während eines oder unmittelbar nach einem großen Upload-Auftrag(s) wird u. U. für einige neue Elemente die Meldung „Bild wurde noch nicht optimiert“ angezeigt. Dieser Text wird eingeblendet, wenn die Dateien noch nicht vollständig verarbeitet sind und dem SPS hinzugefügt wurden. Sie können die betroffenen Dateien später optimieren. (Siehe „[Optimieren von Dateien](#)“ auf Seite 54.)

### Verwandte Hilfetemen

„[Umgang mit wiederkehrenden Upload-Aufträgen und Veröffentlichungsaufträgen](#)“ auf Seite 104

„[Verwenden eines Upload-Auftrags oder Veröffentlichungsauftrags als Auslöser](#)“ auf Seite 106

### Hochladen von Dateien vom Desktop mit Scene7

- 1 Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf **Hochladen**.
  - 2 Wählen Sie auf der Seite „Hochladen“ die Option **Vom Desktop**.
  - 3 Klicken Sie auf **Durchsuchen**.
  - 4 Wählen Sie im Dialogfeld „Hochzuladende Dateien auswählen“ die hochzuladenden Dateien aus und klicken Sie dann auf **Öffnen** (Windows®) bzw. „Auswählen“ (Mac OS®).
- Hinweis:** Die Namen der von Ihnen ausgewählten Dateien werden in Scene7 auf die Dateinamenliste gesetzt. Sie können eine Datei aus der Liste entfernen, indem Sie den Namen auswählen und dann auf die Schaltfläche „Löschen“ klicken.*
- 5 Wählen Sie im Gruppenfeld „Ordnerziel wählen“ einen Zielordner für die hochgeladenen Dateien aus.
  - 6 Klicken Sie in der Nähe der rechten unteren Ecke der Seite „Hochladen“ auf **Auftragungsoptionen** und wählen Sie die gewünschten Optionen aus.

Siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.

***Hinweis:** Im Dialogfeld „Auftragungsoptionen hochladen“ stehen zwei Optionen für das Hochladen zur Verfügung: „Nach dem Hochladen veröffentlichen“ und „In belieb. Ordner überschreiben“. Je nach den Einstellungen unter „Anwendungseinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“ > „Zur Anwendung hochladen“ > „Bilder überschreiben“ sind möglicherweise andere Optionen verfügbar. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Auftragungsoptionen“ erhalten Sie Zugriff auf andere Optionen für das Hochladen. Für Informationen zu allen Optionen für das Hochladen siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.*

- 7 Klicken Sie auf **Speichern**.
- 8 Klicken Sie auf **Upload starten**.

Klicken Sie auf der globalen Navigationsleiste auf **Aufträge**, um den Fortschritt beim Hochladen anzuzeigen. Sie können Ihre Arbeit im Scene7 Publishing System fortsetzen und bei Bedarf jederzeit wieder zur Seite „Aufträge“ wechseln, um einen in Verarbeitung befindlichen Auftrag zu überprüfen.

Wenn Sie einen in Verarbeitung befindlichen Upload-Auftrag stornieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen** neben der Angabe „Dauer“.

### Verwandte Hilfetemen

„[Umgang mit wiederkehrenden Upload-Aufträgen und Veröffentlichungsaufträgen](#)“ auf Seite 104

„[Verwenden eines Upload-Auftrags oder Veröffentlichungsauftrags als Auslöser](#)“ auf Seite 106

### Hochladen von Dateien mit der SPS-Desktop-Anwendung

Mit der Scene7 Publishing System-Desktop-Anwendung können Sie Dateien und Ordner in einen Zielordner ziehen und so in diesen Ordner hochladen.

- 1 Klicken Sie in der Desktop-Anwendung von Scene7 Publishing System auf der globalen Navigationsleiste auf **Hochladen**. Das Dialogfeld „Desktop-Dateisystem“ wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Desktop-Dateisystem“ in der unteren Hälfte den Zielordner für die hochgeladenen Dateien bzw. Ordner aus.

- 3 Ziehen Sie Dateien oder Ordner aus der Liste der Dateien und Ordner auf Ihrem Computer (obere Hälfte des Dialogfelds) in die untere Hälfte des Dialogfelds.
- 4 Klicken Sie auf **Auftragsoptionen** und wählen Sie die gewünschten Optionen aus.  
Siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.
- 5 Klicken Sie auf **Jetzt hochladen**.

Um einen aktiven Upload-Auftrag abubrechen, klicken Sie zunächst auf **Aufträge** und dann auf **Abbrechen**.

### Hochladen von Dateien über FTP

- 1 Melden Sie sich bei der Scene7-FTP-Site für Ihre Region an. Melden Sie sich mit dem von Ihrem Administrator erhaltenen FTP-Benutzernamen und -Kennwort an.
- 2 Klicken Sie in Scene7 auf der globalen Navigationsleiste auf **Hochladen**.
- 3 Klicken Sie auf der Seite „Hochladen“ auf **Über FTP**.
- 4 Wählen Sie einen FTP-Ordner aus, von dem Sie Dateien hochladen möchten, und wählen Sie dann einen Zielordner im Scene7 Publishing System aus.
- 5 Klicken Sie auf **Auftragsoptionen** und wählen Sie die gewünschten Optionen aus.  
Siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.

***Hinweis:** Im Anzeigebereich „Hochladen“ stehen zwei Optionen für das Hochladen zur Verfügung: „Nach dem Hochladen veröffentlichen“ und „In belieb. Ordner überschreiben“. Durch Klicken auf die Schaltfläche **Auftragsoptionen** erhalten Sie Zugriff auf andere Optionen für das Hochladen. Für Informationen zu allen Optionen für das Hochladen siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.*

- 6 Klicken Sie auf **Upload starten**.

Klicken Sie auf der globalen Navigationsleiste auf **Aufträge**, um den Fortschritt beim Hochladen anzuzeigen. Die Seite „Aufträge“ wird eingeblendet. Sie sehen darin den Fortschritt des Hochladevorgangs. Sie können Ihre Arbeit im Scene7 Publishing System fortsetzen und bei Bedarf jederzeit wieder zur Seite „Aufträge“ wechseln, um einen in Verarbeitung befindlichen Auftrag zu überprüfen.

Wenn Sie einen in Verarbeitung befindlichen Upload-Auftrag stornieren möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen** neben der Angabe „Dauer“.

### Verwandte Hilfethemen

„[Umgang mit wiederkehrenden Upload-Aufträgen und Veröffentlichungsaufträgen](#)“ auf Seite 104

„[Verwenden eines Upload-Auftrags oder Veröffentlichungsauftrags als Auslöser](#)“ auf Seite 106

## Optionen für das Hochladen

Beim Hochladen von Dateien stehen folgende Optionen zur Verfügung:

**Auftragsname** Geben Sie einen Namen für diesen Upload-Auftrag ein. Dieser Auftrag wird ebenso wie andere Upload- und Veröffentlichungsaufträge auf der Seite „Aufträge“ erfasst – hier können Sie den Status von Aufträgen prüfen.

Siehe „[Überprüfen von Auftragsdateien](#)“ auf Seite 102.

**Nach dem Hochladen veröffentlichen** Wählen Sie diese Option, um die hochgeladenen Elemente automatisch zu veröffentlichen. Wenn Sie Dateien veröffentlichen, werden die Dateien an Live-Server gesendet. Die URLs für diese

Dateien können dann auf externen Websites und in externen Anwendungen verwendet werden. Diese Option steht auch auf der Seite „Hochladen“ zur Verfügung.

Weitere Informationen finden Sie im Web unter [Instant Publish Notice PDF](#).

**In belieb. Ordner Assets mit ident. Namen unabh. von Erweiterung überschreiben** Aktivieren Sie diese Option, wenn die hochgeladenen Dateien vorhandene gleichnamige Dateien ersetzen sollen. Je nach den Einstellungen unter „Anwendungseinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“ > „Zur Anwendung hochladen“ > „Bilder überschreiben“ lautet der Name dieser Option möglicherweise anders.

**Auftragsoptionen** Klicken Sie auf „Auftragsoptionen“, um das Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ zu öffnen, und wählen Sie die gewünschten Optionen aus. Diese wirken sich auf den gesamten Upload-Auftrag aus. Diese Optionen sind für alle Dateitypen identisch.

**Hinweis:** Über die Seite „Allgemeine Programmeinstellungen“ können Sie Standardoptionen für das Hochladen von Dateien festlegen. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“, um diese Seite zu öffnen. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Standardmäßige Upload-Optionen“, um das Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ zu öffnen.

- **Wann (nur bei Uploads über FTP)** Wählen Sie „Einmalig“ oder „Wiederkehrend“. Beim Einstellen eines wiederkehrenden Auftrags müssen Sie eine Wiederholungsoption („Täglich“, „Wöchentlich“, „Monatlich“ oder „Benutzerdefiniert“) wählen, um anzugeben, wie oft der Veröffentlichungsauftrag wiederholt werden soll. Anschließend geben Sie nach Bedarf die Planungsoptionen an.
- **In belieb. Ordner Assets mit ident. Namen unabh. von Erweiterung überschreiben** Aktivieren Sie diese Option, wenn die hochgeladenen Dateien vorhandene gleichnamige Dateien ersetzen sollen. Diese Option steht auch auf der Seite „Hochladen“ zur Verfügung. Je nach den Einstellungen unter „Anwendungseinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“ > „Zur Anwendung hochladen“ > „Bilder überschreiben“ lautet der Name dieser Option möglicherweise anders.
- **Unterordner einschließen (nur beim Hochladen mit der Option „Über FTP“)** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie auch die Unterordner im hochzuladenden Ordner hochladen möchten. Der Name des hochgeladenen Ordners und die Namen der darin enthaltenen Unterordner werden automatisch in das SPS eingetragen.
- **Metadaten-Dateien verarbeiten (nur beim Hochladen über FTP)** Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie eine tabulatorgetrennte Datei oder XML-Datei hochladen, um gleichzeitig mehreren Assets Metadaten hinzuzufügen.

Siehe „[Importieren von Metadaten \(über FTP\)](#)“ auf Seite 122.

- **Optionen für Beschneiden** Um weiße Randpixel automatisch von einem Bild zu entfernen, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ den Eintrag „Manuell“ aus und geben Sie die gewünschte Pixelanzahl zum Entfernen der Randpixel in die Felder „Oben“, „Rechts“, „Unten“ und „Links“ ein. Sie können auch „Beschneiden“ > „Beschneiden“ und eine der folgenden Optionen wählen:

Beschneiden basierend auf

Entscheiden Sie, ob das Beschneiden auf der Basis von Farbe oder Transparenz ausgeführt werden soll:

- **Farbe:** Wählen Sie die Option „Farbe“. Wählen Sie anschließend im Menü „Ecke“ die Bildecke mit der Farbe aus, die der Farbe der weißen Flächen, die Sie entfernen möchten, am besten entspricht.
- **Transparenz:** Wählen Sie die Option „Transparenz“.

Toleranz

Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Toleranzwert zwischen 0 und 1.

- **Beschneiden nach Farbe:** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie exakt der Farbe entsprechen, die Sie in der Bildecke ausgewählt haben. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Farbabweichung zu.



- **Beschneiden nach Transparenz:** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie vollkommen transparent sind. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Transparenzabweichung zu.
- **Farbprofiloptionen** Wählen Sie eine Farbkonvertierung, wenn Sie optimierte Dateien erstellen, die für eine dynamische Scene7-Bereitstellung verwendet werden:

#### Beibehalten der Standardfarbe

Behält die Quellbildfarben bei, wenn die Bilder Farbrauminformationen enthalten; es findet keine Farbkonvertierung statt. Heutzutage ist in fast allen Bildern das entsprechende Farbprofil eingebettet. Wenn jedoch ein CMYK-Quellbild kein eingebettetes Farbprofil enthält, werden die Farben in den sRGB-Farbraum (standardmäßiges Rot Grün Blau) umgewandelt. sRGB ist der empfohlene Farbraum für die Anzeige von Bildern auf Websites.

#### Ursprünglichen Farbraum beibehalten

Behält die ursprünglichen Farben bei, ohne dass eine Farbkonvertierung bei der Erfassung im Scene7 Publishing System stattfindet. Bei Bildern ohne eingebettetes Farbprofil finden alle erforderlichen Konvertierungen zum Bearbeiten von Anforderungen für das Bild in den Standardfarbprofilen statt, die in den Veröffentlichungseinstellungen konfiguriert sind. Diese Farbprofile stimmen möglicherweise nicht mit der Farbe in Dateien überein, die mit dieser Option erstellt wurde. Deshalb empfehlen wir, die Option „Beibehaltung der Standardfarbe“ zu verwenden.

#### Benutzerdefinierte Einstellung von > in

Öffnet die Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“, damit Sie dort jeweils einen Farbraum auswählen können. Diese erweiterte Option überschreibt alle Farbinformationen, die in die Quelldatei eingebettet sind. Sie sollten diese Option nur dann auswählen, wenn alle von Ihnen gesendeten Bilder falsche oder fehlende Farbprofilinformationen enthalten.

- **Bildbearbeitungsoptionen** Sie können in Bildern vorhandene Schnittmasken beibehalten und ein Farbprofil auswählen.

Siehe „[Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen](#)“ auf Seite 344.

- **PostScript-Optionen** Sie können PostScript®-Dateien rastern, Dateien beschneiden, transparente Hintergründe beibehalten, eine Auflösung wählen und einen Farbraum festlegen.

Siehe „[Arbeiten mit PostScript- und Illustrator-Dateien](#)“ auf Seite 351.

- **Photoshop-Optionen** Sie können Vorlagen aus Adobe® Photoshop®-Dateien erstellen, Ebenen beibehalten, angeben, wie Ebenen benannt werden, Text extrahieren und festlegen, wie Bilder in Vorlagen verankert werden.

Siehe „[Optionen für das Hochladen von PSD-Dateien](#)“ auf Seite 349.

- **PDF-Optionen** Sie können die Dateien rastern, Suchbegriffe und Links extrahieren, automatisch einen E-Katalog erstellen lassen, die Auflösung festlegen und einen Farbraum wählen.

Siehe „[Optionen für das Hochladen von PDF-Dateien](#)“ auf Seite 347.

- **Illustrator-Optionen** Sie können Adobe Illustrator®-Dateien rastern, transparente Hintergründe beibehalten, eine Auflösung wählen und einen Farbraum festlegen.

Siehe „[Arbeiten mit PostScript- und Illustrator-Dateien](#)“ auf Seite 351.

- **eVideo-Optionen** Sie können eine Videodatei durch Auswählen einer Video-Vorgabe transkodieren.

Siehe „[Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben](#)“ auf Seite 245.

- **Zusätzliche Metadatenoptionen** Geben Sie Schlüsselwörter ein, die die hochzuladenden Dateien beschreiben. Trennen Sie Schlüsselwörter mit Kommata. Schlüsselwörter vereinfachen die Suche nach Assets.

Siehe „[Durchführen einer erweiterten Suche](#)“ auf Seite 110.

- **Stapelsatzvorgaben** Wenn Sie ein Bildset, ein Multiachsen-Rotationsset oder ein Musterset aus den hochgeladenen Dateien erstellen möchten, klicken Sie auf die Spalte „Aktiv“ für die zu verwendende Vorgabe. Sie können mehrere Vorgaben auswählen. Die Vorgaben werden auf der Seite „Anwendungseinstellungen“ > „Stapelsatzvorgaben“ erstellt.

Siehe „[Stapelsatzvorgaben](#)“ auf Seite 54.

## Starten eines weiteren Auftrags im Anschluss an einen Upload-Auftrag

Wenn Sie Elemente per FTP hochladen, können Sie einen Folgeauftrag unmittelbar nach Abschluss des Uploads beginnen lassen. (Wenn für diesen Zeitpunkt die Ausführung anderer Aufträge geplant ist, wird der hier terminierte Auftrag in der Warteschlange hinter diesen Aufträgen eingereiht.)

Für den neuen Auftrag wird eine Benachrichtigung an die von Ihnen festgelegte Adresse geschickt, sodass Code am vorgesehenen Ort ausgelöst werden kann. Der nachfolgende Veröffentlichungsauftrag erhält den Namen des Upload-Auftrags mit dem Präfix *Pub\_* (für Publikation).

### So folgen Sie dem Hochladen mit einem anderen Auftrag

- 1 Klicken Sie **Hochladen** und klicken Sie auf die Registerkarte **Über FTP**.
- 2 Wählen Sie im Bereich „Erweitert“ bei „Nach Upload weiteren Auftrag ausführen“ eine der folgenden Optionen:
  - HTTP-Anfrage
  - Veröffentlichung zum Image-Server
  - Mit Image Rendering veröffentlichen
  - Videoveröffentlichung
- 3 Geben Sie die HTTP-Adresse an.
- 4 Legen Sie fest, ob die Ausführung nur erfolgen soll, wenn Dateien hochgeladen wurden.
- 5 Geben Sie an, ob die Anfrage jedes Mal nach Abschluss eines Auftrags oder nur nach der Veröffentlichung von Dateien ausgeführt werden soll.

***Hinweis:** Bei geplanten regelmäßigen Aufträgen werden unter Umständen keine Dateien veröffentlicht.*

## Veröffentlichen von Dateien

Sie veröffentlichen Ihre Assets auf Scene7-Image-Servern. Sie können Assets einmalig veröffentlichen oder in Scene7 die wiederkehrende Veröffentlichung nach einem bestimmten Zeitplan einrichten. Sobald die Assets veröffentlicht wurden, sind sie für Sie zur Bereitstellung verfügbar. Sie können die URL-Aufrufe aus dem Scene7 Publishing System kopieren und in Ihre Website bzw. Anwendung einfügen.

### Nach dem Hochladen veröffentlichen

Assets befinden sich entweder in einem veröffentlichten oder unveröffentlichten Status. Standardmäßig sind alle Assets, die Sie in Scene7 hochgeladen haben, automatisch zur Veröffentlichung markiert.

Weitere Informationen finden Sie in der ++ [PDF-Datei mit Hinweisen zur Funktion „Sofortiges Veröffentlichen“](#).

Sie haben zum Markieren von Assets zur Veröffentlichung die folgenden Möglichkeiten:

**Nach dem Hochladen veröffentlichen** Wählen Sie unten auf der Seite „Hochladen“ die Option **Nach dem Hochladen veröffentlichen** aus. Die Standardeinstellung ist „ausgewählt“.

**Nach dem Hochladen veröffentlichen** Wählen Sie im Dialogfeld „Auftragsoptionen“ die Option **Nach dem Hochladen veröffentlichen**. Die Standardeinstellung ist „ausgewählt“.

Einige abgeleitete Assets werden automatisch zur Veröffentlichung markiert, wenn ihre Stammelemente zur Veröffentlichung markiert werden. In der folgenden Tabelle sind die Arten von abgeleiteten Assets aufgeführt, die automatisch zur Veröffentlichung markiert werden.

Übergeordnetes Element (Gruppe)	Untergeordnete Elemente (Mitglieder)
Bildsätze	Die Bilder in einem Satz.
Mustersets	Die Farbfelder in einem Satz.
Rotationssets	Die Bilder in einem Satz.
Vorlagen	Vorlagendateien, Seiten und Bilder.

Abgeleitete Bilder werden zur Veröffentlichung markiert, wenn die zugehörigen Stammbilder veröffentlicht werden. Abgeleitete Bilder sind beispielsweise Bilder, die Sie mit Bildbearbeitungsoptionen angepasst haben. In der Detailansicht werden diese abgeleiteten Bilder unter „Version und Ableitungen“ angezeigt.

## Erstellen eines Veröffentlichungsauftrags

Damit Assets, die Sie zur Veröffentlichung markiert haben, auf Scene7-Servern veröffentlicht, aber nicht automatisch veröffentlicht werden, erstellen Sie einen Veröffentlichungsauftrag. Sie können Veröffentlichungsaufträge entweder nur einmal ausführen oder eine regelmäßig wiederkehrende Ausführung einstellen. Scene7 bietet erweiterte Veröffentlichungsoptionen für das Veröffentlichen auf bestimmten Servern sowie Optionen für das erneute Veröffentlichen von Assets, die bereits veröffentlicht wurden.

### So erstellen Sie einen Veröffentlichungsauftrag

- 1 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf „**Veröffentlichen**“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ aus, ob Sie einen einmaligen oder einen wiederkehrenden Auftrag veröffentlichen möchten.

Siehe „[Erstellen eines einmaligen Veröffentlichungsauftrags](#)“ auf Seite 97 und „[Erstellen eines wiederkehrenden Veröffentlichungsauftrags](#)“ auf Seite 97.

- 3 Geben Sie einen Auftragsnamen ein.
- 4 Blenden Sie optional die erweiterten Optionen ein und legen Sie die gewünschten Einstellungen fest.  
Siehe „[Erweiterte Veröffentlichungsoptionen](#)“ auf Seite 97.
- 5 Klicken Sie auf **Veröffentlichung**.

SPS erfasst Veröffentlichungsaufträge auf der Seite „Aufträge“. Sie können Veröffentlichungsaufträge auf dieser Seite überprüfen.

**Wichtig:** Assets, die Sie erneut publizieren (nachdem sie bereits veröffentlicht wurden), werden aufgrund des Web-Cache-Mechanismus im Netzwerk zur Inhaltsbereitstellung (Content Delivery Network, CDN) nicht sofort auf Ihrer Website angezeigt. Siehe „[Erneut veröffentlichte Assets und CDN-Verzögerungen](#)“ auf Seite 99.

## Verwandte Hilfetemen

„[Stornieren eines Veröffentlichungsauftrags](#)“ auf Seite 98

„[Überprüfen von Auftragsdateien](#)“ auf Seite 102

„[Bearbeiten, Löschen, Anhalten und Wiederaufnehmen wiederkehrender Aufträge](#)“ auf Seite 104

## Erstellen eines einmaligen Veröffentlichungsauftrags

Sie erstellen einen einmaligen Veröffentlichungsauftrag, indem Sie auf der Seite „Veröffentlichen“ die Option „Einmalig“ auswählen.

Wenn der Veröffentlichungsauftrag zu einem späteren Zeitpunkt ausgeführt werden soll, wählen Sie im Menü „Wann“ die Option „Für späteren Termin einplanen“. Wählen Sie dann per Kalender und Uhrzeit-Regler einen Zeitpunkt für die Ausführung des Veröffentlichungsauftrags aus.

## Erstellen eines wiederkehrenden Veröffentlichungsauftrags

Sie erstellen einen wiederkehrenden Veröffentlichungsauftrag, indem Sie auf der Seite „Veröffentlichen“ die Option „Wiederkehrend“ aktivieren.

Bestimmen Sie dann durch Auswählen einer Option für „Wiederholen“ („Täglich“, „Wöchentlich“, „Monatlich“ oder „Benutzerdefiniert“) das Intervall für die Ausführung des Veröffentlichungsauftrags. Scene7 bietet Kalenderwerkzeuge zum Planen des wiederkehrenden Veröffentlichungsauftrags. Sie können die Option „Benutzerdefiniert“ wählen und in das Feld „Regel“ eine Regel zur Beschreibung eines benutzerdefinierten Auftragsintervalls eingeben.

Siehe „[Festlegen eines individuellen Zeitintervalls für Upload-Aufträge bzw. Veröffentlichungsaufträge](#)“ auf Seite 104.

**Hinweis:** Wiederkehrende Veröffentlichungsaufträge (und Upload-Aufträge) werden auf der Seite „Aufträge“ aufgelistet. Wenn Sie einen geplanten Auftrag bearbeiten oder löschen möchten, wählen Sie auf der Seite „Aufträge“ die Registerkarte „Geplant“ aus.

## Erweiterte Veröffentlichungsoptionen

Sie können auf der Seite „Veröffentlichen“ erweiterte Optionen anzeigen und damit Einstellungen für einen Veröffentlichungsauftrag festlegen:

**Veröffentlichen auf** Wählen Sie einen Server-Typ, um Assets nur auf einem bestimmten Server zu veröffentlichen, nicht auf allen Servern.

**Veröffentlichen** Standardmäßig werden von SPS nur Assets veröffentlicht, die neu sind und noch nicht veröffentlicht wurden (Option „Neu seit letzter Veröffentlichung“). Sie können jedoch die Option „Vollständige Veröffentlichung“ wählen, um auch solche Assets zu veröffentlichen, die aktualisiert wurden oder seit der letzten Veröffentlichung verändert wurden. Wählen Sie „Vollständig mit Suchdaten“, wenn Sie einen E-Katalog veröffentlichen und den Lesern das Durchsuchen unter Verwendung von Suchbegriffen ermöglichen möchten.

**Auftrag ausführen als** Wählen Sie einen Benutzernamen aus der Liste. Auf der Seite „Aufträge“ können Aufträge nach Benutzername sortiert werden. Durch Wählen eines Namens verbinden Sie einen Veröffentlichungsauftrag mit einem Benutzer.

**HTTP-Benachrichtigung** Geben Sie eine URL ein, um nachfolgende Veröffentlichungsaufträge auszulösen.

Siehe „[Verwenden eines Upload-Auftrags oder Veröffentlichungsauftrags als Auslöser](#)“ auf Seite 106.)

## Stornieren eines Veröffentlichungsauftrags

Sie haben die Möglichkeit, einen in Verarbeitung befindlichen Veröffentlichungsauftrag zu stornieren. Als Administrator können Sie einen in Verarbeitung befindlichen Veröffentlichungsauftrag auch über die Seite „Aufträge“ für das Unternehmen stornieren.

Rufen Sie zum Stornieren eines Veröffentlichungsauftrags die Seite „Aufträge“ auf und klicken Sie auf „Abbrechen“. Auf der Registerkarte „Geplant“ der Seite „Aufträge“ können Sie einen Auftrag anhalten und wiederaufnehmen, indem Sie in der Spalte „Aktiv“ des Auftrags das Kontrollkästchen markieren bzw. dessen Markierung aufheben.

***Hinweis:** Wenn Sie einen Veröffentlichungsauftrag storniert haben, ändert sich dessen Status zu „Wird angehalten“, bis ein Punkt erreicht wird, an dem ein sicherer Abbruch möglich ist. Bis zum Anhalten eines Veröffentlichungsauftrags kann es einige Zeit dauern, wenn gerade Daten aus der Datenbank abgerufen werden.*

## Manuelles Veröffentlichen von Assets

Sie können einzelne Assets manuell veröffentlichen, anstatt einen Veröffentlichungsauftrag zu erstellen. Beim Veröffentlichen eines Sets, z. B. eines Bildsatzes oder adaptiven Videosets, werden das Set (das übergeordnete Element) und alle Mitglieder (die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets veröffentlicht.

Unveröffentlichte Assets werden in der Benutzeroberfläche durch ein graues durchgestrichenes Kreissymbol gekennzeichnet (Status „unveröffentlicht“). Das Symbol wird links neben dem Namen des Assets angezeigt. Nach dem Veröffentlichen eines Assets ändert sich das Symbol in ein grünes Kreissymbol mit einem weißen Häkchen (Status „veröffentlicht“).

### So veröffentlichen Sie Assets manuell

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere Assets aus.

Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Veröffentlichen**.

- Klicken Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht auf das graue durchgestrichene Kreissymbol, das links neben dem Namen des Assets angezeigt wird.

## Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets

Sie können die Veröffentlichung einzelner Assets manuell rückgängig machen. Beim Rückgängigmachen der Veröffentlichung eines Sets, z. B. eines Mustersets oder eines E-Katalogs, erhält das Set (das übergeordnete Element) den Status „unveröffentlicht“. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Veröffentlichte Elemente werden in der Benutzeroberfläche mit einem grünen Kreissymbol mit einem weißen Häkchen gekennzeichnet (Status „veröffentlicht“), das links neben dem Namen des Assets angezeigt wird. Nach dem Rückgängigmachen der Veröffentlichung eines Assets ändert sich das Symbol in ein graues durchgestrichenes Kreissymbol (Status „unveröffentlicht“).

### So machen Sie die Veröffentlichung eines Assets manuell rückgängig

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere veröffentlichte Assets aus.

Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Veröffentlichung rückgängig machen**.

- Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht auf das grüne Kreissymbol mit dem Häkchen, das links neben dem Namen des Assets angezeigt wird.

## Abrufen des Veröffentlichungsverlaufs für ein Asset

In der Detailansicht wird oben im Bedienfeld das Datum angezeigt, an dem das Asset zuletzt veröffentlicht wurde. Sie können weitere Details zum Veröffentlichungsverlauf abrufen, indem Sie in der Detailansicht das Bedienfeld „Verlauf und Veröffentlichungsserver“ öffnen. Dort wird angezeigt, wann und auf welchen Servern das Asset veröffentlicht wurde.

### Verwandte Hilfethemen

„[Überprüfen von Auftragsdateien](#)“ auf Seite 102

## Erneut veröffentlichte Assets und CDN-Verzögerungen

Scene7-Assets werden über das Netzwerk zur Inhaltsbereitstellung (Content Delivery Network, CDN) verteilt. CDN ist ein System von vernetzten Computer-Servern, die auf transparente Weise zusammenarbeiten, um Inhalte – insbesondere umfangreiche Medieninhalte – für Endbenutzer bereitzustellen. Im CDN-System werden Web-Inhalte in Web-Caches gespeichert, die über das Internet verteilt sind (das so genannte Edge-Cache-Netzwerk). Web-Inhalte werden von diesen Web-Caches an Endbenutzer ausgegeben, damit die Bereitstellung schneller erfolgt.

Wenn ein Benutzer eine Website zum ersten Mal herunterlädt, werden die Assets an einen CDN-Web-Cache-Server übertragen und auf diesem Server gespeichert. Beim nächsten Abruf der Website von einem Benutzer in derselben geografischen Region kann der im Cache gespeicherte Inhalt schneller bereitgestellt werden. Die Inhaltsbereitstellung erfolgt schneller, weil der Inhalt näher beim Endbenutzer aufbewahrt wird. CDN ermöglicht eine schnellere Anzeige von Websites. Die Bandbreitenanforderungen an den zentralen Server werden verringert, da die Inhalte über das Edge-Cache-Netzwerk bereitgestellt werden, nicht jedes Mal von einem zentralen Server aus.

Neu veröffentlichte Scene7-Inhalte stehen Endbenutzern unmittelbar zur Verfügung und werden schnell an das Edge-Cache-Netzwerk übertragen. Neue erneut veröffentlichte Inhalte – etwa Bilder mit identischen Namen wie zuvor auf einem Image-Server veröffentlichte Bilder – werden im CDN jedoch bis zu zehn Stunden lang nicht aktualisiert. Endbenutzer sehen stattdessen die Daten im Web-Cache des CDN. Aus diesem Grund werden die erneut veröffentlichten Scene7-Assets für Endbenutzer eventuell erst nach zehn Stunden angezeigt.

Wenn Sie möchten, dass neue erneut veröffentlichte Bild-Assets schneller zur Verfügung stehen als mit zehnstündiger Verzögerung, können Sie Web-Caches im CDN bereinigen. Bei der Bereinigung der Web-Caches werden alte Inhalte aus den CDN-Web-Caches entfernt und durch die zuletzt veröffentlichten Assets ersetzt.

Klicken Sie zum Bereinigen des Cache auf „Datei“ > „Ungültiges CDN“. Alle ausgewählten Dateien werden aus dem Cache entfernt. Wenn keine veröffentlichbare Assets vorhanden oder Sie kein Unternehmensadministrator sind, ist die CDN-Option „Entfernen“ nicht verfügbar.

## Testen von Assets vor dem Veröffentlichen

Mit Secure Testing können Sie eine sichere Testumgebung definieren und eine robuste B2B-Lösung erstellen, die auf einem konfigurierbaren Satz aus IP-Adressen und -Bereichen basiert. Dadurch können Sie Ihre Scene7-Bereitstellungen an die Architektur Ihrer Content-Management- und Commerce-Plattformen anpassen.

Mit Secure Testing können Sie eine Vorabversion (Staging) der Website mit unveröffentlichtem Inhalt in der Vorschau anzeigen.

Möglicherweise bevorzugen Sie aus folgenden Gründen das Erstellen einer Staging-Umgebung, anstatt Assets öffentlich verfügbar zu machen:

- Vorschau der Websites vor der Veröffentlichung (Staging-Website).

- Bereitstellen von Assets, deren Zugriff eingeschränkt sein soll, wie E-Kataloge, die Preise in einer B2B-Web-Anwendung anzeigen.
- Verwenden von Assets hinter einer Firewall als Teil des Produktinformations-Managementsystems, der Kundenservice-Anwendung, Online-Kursen usw.

**Hinweis:** Secure Testing beeinträchtigt nicht den Zugriff auf das Scene7 Publishing System. Die SPS-Sicherheit bleibt erhalten und erfordert die üblichen Zugangsdaten für SPS und entsprechende Webdienste.

## Funktionsweise von Secure Testing

Die meisten Unternehmen haben eine Firewall für den Internetzugriff. Der Zugriff auf das Internet ist damit auf bestimmten Routen möglich und normalerweise auf bestimmte öffentliche IP-Adressen beschränkt.

Über das Unternehmensnetzwerk können Sie Ihre öffentliche IP-Adresse mithilfe von Websites wie <http://whatismyip.com> herausfinden oder diese Informationen bei Ihrer IT-Abteilung anfordern.

Mit Secure Testing stellt Scene7 einen speziellen Image-Server für Staging-Umgebungen oder interne Anwendungen zur Verfügung. Mit jeder Anforderung bei diesem Server wird die Original-IP-Adresse überprüft. Wenn die eingehende Anforderung nicht auf der genehmigten Liste der IP-Adressen steht, wird eine Fehlerantwort zurückgesendet. Die genehmigte Liste der IP-Adressen wird vom Scene7-Unternehmensadministrator für die Secure Testing-Umgebung des Unternehmens konfiguriert.

Da die Position der ursprünglichen Anforderung bestätigt werden muss, läuft der Verkehr für den Secure Testing-Dienst im Gegensatz zum Verkehr des öffentlichen Scene7-Image-Servers über kein CDN. Anforderungen beim Secure Testing-Dienst können eine etwas höhere Latenzzeit verglichen mit dem öffentlichen Scene7-Image-Server haben.

Unveröffentlichte Assets sind sofort über den Secure Testing-Dienst verfügbar und müssen nicht erst veröffentlicht werden. Dies ermöglicht es Ihnen, eine Vorschau auszuführen, bevor Assets auf dem für die Öffentlichkeit zugänglichen Image-Server veröffentlicht werden.

**Hinweis:** Secure Testing-Dienste erweitern den Katalogserver, der mit einem internen Veröffentlichungskontext konfiguriert ist. Wenn Ihr Unternehmen daher für die Veröffentlichung von Secure Testing konfiguriert wurde, müssen Sie beachten, dass sämtliche hochgeladenen Assets im Scene7 Publishing System sofort in den Secure Testing-Diensten verfügbar sind. Dies gilt unabhängig davon, ob die Assets für das Hochladen oder Veröffentlichen markiert wurden.

Der Secure Testing-Dienst unterstützt derzeit die folgenden Asset-Typen:

- Bilder.
- Vignetten (Render-Server-Anforderungen).
- Sätze, einschließlich Bildsätzen, E-Katalog, Rendersets und Mediensets.
- Standard-Viewer von Scene7 für Rich Media.
- Scene7 OnDemand JSP-Seiten.
- Statische Inhalte wie PDF-Dateien und progressiv bereitgestellte Videos.
- HTTP-Videostreaming.
- Progressives Videostreaming.

Die folgenden Asset-Typen und -Funktionen werden derzeit nicht unterstützt:

- RTMP-Videostreaming
- Render-Server-Anforderungen
- UGC-Dienste

- Web-to-Print
- Scene7-Informations- oder E-Katalog-Suche

## Testen des Secure Testing-Dienstes

Sie sollten den Secure Testing-Dienst testen, um sicherzustellen, dass er wie erwartet funktioniert.

### Vorbereiten des Kontos

- 1 Wenden Sie sich an den technischen Support und fordern Sie die Aktivierung der sicheren Testumgebung für Ihr Konto an.
- 2 Klicken Sie im Scene7 Publishing System auf „**Einstellungen**“ > „**Veröffentlichungseinstellungen**“ > „**Image-Server**“.
- 3 Wählen Sie auf der Seite „Veröffentlichung zum Image-Server“ in der Dropdownliste „Veröffentlichungskontext“ die Option **Image-Server-Test**.
- 4 Für den Client-Adressfilter klicken Sie auf „**Hinzufügen**“.
- 5 Wählen Sie das Kontrollkästchen aus, um die Adresse zu aktivieren, und geben Sie dann eine IP-Adresse und eine Netzmaske in die entsprechenden Textfelder ein.
- 6 Wiederholen Sie diese beiden Schritte, um weitere IP-Adressen hinzuzufügen. Fahren Sie andernfalls mit dem nächsten Schritt fort.
- 7 Klicken Sie unten links auf der Seite „Veröffentlichung zum Image-Server“ auf **Speichern**.
- 8 Laden Sie die gewünschten Bilder zu Ihrem Scene7 Publishing System-Konto hoch.  
Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.
- 9 Vergewissern Sie sich, dass einige der Bilder zur Veröffentlichung markiert und andere nicht markiert sind, und senden Sie dann den Veröffentlichungsauftrag ab.  
Siehe „[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95.
- 10 Legen Sie den Namen des Secure Testing-Dienstes fest, indem Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Anwendungseinstellungen**“ > „**Allgemeine Einstellungen**“ klicken.
- 11 Suchen Sie auf der Seite „Allgemeine Programmeinstellungen“ in der Gruppe „Server“ den Namen rechts neben **Servername für den Testveröffentlichungskontext**.

Wenden Sie sich an den technischen Support, wenn der Servername fehlt oder die URLs zum Server nicht funktionieren.

### Vorbereiten von Website-Variationen

Sie benötigen zwei Variationen einer Website, die Links zu veröffentlichten und unveröffentlichten Assets enthält:

- Öffentliche Version: Verknüpfen Sie Assets mit der herkömmlichen Scene7-URL-Syntax
- Staging-Version: Verknüpfen Sie Assets mit der gleichen Syntax, jedoch mit dem Namen der Secure Testing Site



### Ausführen von Tests

Führen Sie die folgenden Tests aus:

- 1 Überprüfen Sie, ob Assets in Ihrem Unternehmensnetzwerk angezeigt werden.

Innerhalb des Unternehmensnetzwerks, das durch den zuvor definierten IP-Adressbereich identifiziert wird, sollte die Staging-Version der Website alle Bilder anzeigen, ob markiert oder unmarkiert. So können Sie Tests durchführen, ohne versehentlich Bilder vor der Genehmigung der Vorschau oder Produkteinführung verfügbar zu machen.

Überprüfen Sie, ob die öffentliche Version Ihrer Website wie zuvor mit Scene7 veröffentlichte Assets anzeigt.

- 2 Überprüfen Sie, ob außerhalb des Unternehmensnetzwerks die unveröffentlichten Assets (die nicht für die Veröffentlichung markiert wurden) vor dem Zugriff durch Dritte geschützt sind.

Greifen Sie auf Ihr Netzwerk von außerhalb zu (z. B. von Ihrem Heimcomputer oder über eine 3G-Verbindung). Vergewissern Sie sich so, dass die öffentliche Version der Website alle veröffentlichten Assets, jedoch keine unveröffentlichten Inhalte anzeigt.

Die Staging-Version darf kein Asset anzeigen, weil Sie mit einer nicht zugelassenen IP-Adresse auf den Secure Testing-Dienst zugreifen.

## Überprüfen von Auftragsdateien

Damit Sie Datei-Uploads zum Scene7 Publishing System und die auf Scene7-Servern veröffentlichten Dateien überwachen können, steht Ihnen in SPS die Seite „Aufträge“ zur Verfügung. Sie haben auf der Seite „Aufträge“ die Möglichkeit, Upload-Aufträge und Veröffentlichungsaufträge zu überprüfen, den Status von Aufträgen zu ermitteln und Veröffentlichungsaufträge zu stornieren. Sie können außerdem Termine für die Ausführung von Upload-Aufträgen und Veröffentlichungsaufträgen planen.

Wenn Sie Assets hochladen, wird neben dem Menü „Aufträge“ die Anzahl der verarbeiteten Dateien sowie ein rotierendes Symbol angezeigt, das darauf hinweist, dass derzeit ein Auftrag verarbeitet wird. Sie können auf das Symbol klicken, um weitere Informationen zum aktiven Auftrag anzuzeigen.

**Hinweis:** Eine Liste der kürzlich veröffentlichten Aufträge steht auch auf der Seite „Jüngste Aktivitäten“ zur Verfügung. Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Kürzlich“, um diese Seite zu öffnen.

### Seite „Aufträge“

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Aufträge“, um die Seite „Aufträge“ zu öffnen. Standardmäßig werden die neuesten Aufträge oben in der Liste angezeigt.

Auf der Registerkarte „Verlauf“ der Seite „Aufträge“ werden die Aufträge nach folgenden Kategorien angezeigt:

**Auftragstyp** Ein Symbol weist auf den Auftragstyp hin: Upload-Aufträge und Veröffentlichungsaufträge kommen am häufigsten vor.

**Auftragsname** Die Bezeichnung des Auftrags. Enthalten sind der vom Benutzer eingegebene Teil des Namens und der Datums-/Zeitstempel.

**Gestartet** Der Zeitpunkt des Starts der Auftragsausführung.

**Gesamt** Die Anzahl der übertragenen Dateien.

**W (Warnmeldungen)** Die Anzahl eventuell vorhandener Warnmeldungen für den Auftrag. Warnmeldungen weisen auf Probleme mit dem Auftrag hin, die eine Ausführung des Auftrags insgesamt nicht beeinträchtigen. Die

Warnmeldungen können normalerweise ignoriert werden, da sie auf ausgeblendete Dateien hinweisen. Beispiele sind etwa die Dateien „DS\_store“ (Macintosh) und „Thumbs.db“ (Windows), die Informationen über das Anzeigen von Bilddateien für Nutzer enthalten. Warneinträge zu diesen Dateien können ignoriert werden, da kein Bezug zur Nutzung der Dateien in Scene7 besteht. Sie können auf einen Auftragsnamen doppelklicken, um detaillierte Informationen über Warnungen abzurufen.

**F (Fehler)** Die Anzahl eventuell vorhandener Fehler im Auftrag. Sie können auf einen Auftragsnamen doppelklicken, um detaillierte Informationen über Fehler abzurufen.

**Dauer** Die Zeitspanne vom Beginn der Ausführung bis zum Abschluss des Auftrags.

**Status** Zeigt den Status des Auftrags an.

**Ziel** Bei Upload-Aufträgen: Der Name des Unternehmens und der Ordner, in den Dateien hochgeladen wurden. Bei Veröffentlichungsaufträgen kommt diese Kategorie nicht vor.

**Gesendet von** Zeigt eine Liste an, aus der hervorgeht, wer die Assets hochgeladen hat.

***Hinweis:** Sie können in Verarbeitung befindliche Veröffentlichungsaufträge und Upload-Aufträge stornieren, indem Sie neben der Fortschrittsleiste auf die Schaltfläche „Abbrechen“ klicken.*

### Verwandte Hilfetemen

„[Ändern von Ansichten auf der Seite „Aufträge“](#)“ auf Seite 103

## Ändern von Ansichten auf der Seite „Aufträge“

Mit den folgenden Verfahren können Sie Aufträge sortieren oder die Ansicht der Registerkarte „Verlauf“ auf der Seite „Aufträge“ ändern:

**Sortieren** Klicken Sie auf einen Spaltennamen, um die Liste anhand einer bestimmten Spalte zu sortieren. Durch Klicken auf den Schalter neben dem Spaltennamen können Sie zwischen auf- und absteigender Sortierfolge wechseln.

**Datumsbereich** Wählen Sie im Menü „Datumsbereich“ eine Option aus, um die Liste der Aufträge auf das aktuelle Datum, die vorherige Woche oder den vorherigen Monat einzuschränken. Wählen Sie „Benutzerdefinierter Datumsbereich“, wenn Sie einen bestimmten Datumsbereich festlegen möchten.

**Auftragstyp** Wählen Sie im Menü „Auftragstyp“ die Option „Veröffentlichen“ oder „Hochladen“, um die Liste auf Veröffentlichungsaufträge bzw. Upload-Aufträge zu beschränken. Wenn Sie „Alle“ wählen, werden beide Arten von Aufträgen angezeigt.

**Anzeigen** Wählen Sie „Anzeigen“ > „Meine Aufträge“ oder „Anzeigen“ > „Alle Aufträge“, um die Liste auf Aufträge zu beschränken, die Sie selbst oder Mitarbeiter in Ihrem Unternehmen initiiert haben.

### Verwandte Hilfetemen

„[Seite „Aufträge“](#)“ auf Seite 102

„[Anzeigen, Kopieren oder Drucken eines Auftragsdetailberichts](#)“ auf Seite 103

## Anzeigen, Kopieren oder Drucken eines Auftragsdetailberichts

Doppelklicken Sie auf der Seite „Aufträge“ auf den Namen eines Berichts, um die Seite „Auftragsdetails“ zu öffnen. Auf dieser Seite werden die im Auftrag enthaltenen Dateien aufgelistet. Klicken Sie auf „Detailansicht“, um die SPS-ID, den Zielpfad und Statusinformationen für einen Eintrag anzuzeigen. Wenn Sie eine PDF- oder PostScript-Datei hochgeladen haben, für die im SPS nicht verfügbare Schriftarten erforderlich sind, werden die fehlenden Schriftarten im Bericht aufgeführt.

Sie können diese Informationen in die Zwischenablage kopieren.

- 1 Doppelklicken Sie auf der Seite „Aufträge“ auf den Namen eines Berichts, um die Seite „Auftragsdetails“ zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf „Detailansicht“, um einen detaillierten Bericht über einen Eintrag zu erhalten.
- 3 Klicken Sie auf „In Zwischenabl. kop.“.

### Verwandte Hilfetemen

„Seite „Aufträge““ auf Seite 102

## Umgang mit wiederkehrenden Upload-Aufträgen und Veröffentlichungsaufträgen

Wiederkehrende Upload- und Veröffentlichungsaufträge, die Sie auf den Seiten „Hochladen“ und „Veröffentlichen“ erstellen, werden auf der Seite „Aufträge“ auf der Registerkarte „Geplant“ angezeigt. Sie können wiederkehrende Aufträge auf der Registerkarte „Geplant“ bearbeiten und löschen.

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Aufträge“. Wählen Sie auf der Seite „Aufträge“ die Registerkarte „Geplant“ aus, um wiederkehrende Aufträge bearbeiten und löschen zu können.

***Hinweis:** Sie können die Auftragsliste auf der Registerkarte „Geplant“ über die Menüs „Auftragstyp“ und „Anzeigen“ filtern. Wählen Sie einen Auftragstyp, um die Liste auf Veröffentlichungsaufträge einer bestimmten Art einzuschränken. Wählen Sie eine „Anzeigen“-Option, um entweder nur die von Ihnen erstellten Aufträge oder die Aufträge aller Mitarbeiter im Unternehmen anzuzeigen.*

### Bearbeiten, Löschen, Anhalten und Wiederaufnehmen wiederkehrender Aufträge

Sie können einen auf der Seite „Aufträge“ ausgewählten wiederkehrenden Auftrag mit den folgenden Verfahren bearbeiten bzw. löschen:

**Bearbeiten eines wiederkehrenden Auftrags** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ und geben Sie im Dialogfeld „Geplanten Auftrag bearbeiten“ Terminangaben ein. Wenn Sie möchten, dass der Auftrag in einem Intervall Ihrer Wahl wiederholt ausgeführt wird, wählen Sie „Wiederholen“ > „Benutzerdefiniert“.

Siehe „[Festlegen eines individuellen Zeitintervalls für Upload-Aufträge bzw. Veröffentlichungsaufträge](#)“ auf Seite 104.

**Löschen eines wiederkehrenden Auftrags** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Löschen“.

**Anhalten (und Wiederaufnehmen) eines wiederkehrenden Auftrags** Wenn Sie einen Auftrag anhalten möchten, heben Sie in der Spalte „Aktiv“ die Markierung des Kontrollkästchens auf. Wenn der angehaltene Auftrag weiter verarbeitet werden (wiederaufgenommen) werden soll, aktivieren Sie das Kontrollkästchen wieder.

### Festlegen eines individuellen Zeitintervalls für Upload-Aufträge bzw. Veröffentlichungsaufträge

Wenn Sie ein benutzerdefiniertes Zeitintervall für einen Upload-Auftrag (per FTP) oder einen Veröffentlichungsauftrag festlegen möchten, wählen Sie auf der Seite „Hochladen“ bzw. „Veröffentlichen“ den Befehl „Wiederholen“ > „Benutzerdefiniert“. Geben Sie dann Zahlen und Platzhalter in das Feld „Regel“ ein, um ein Zeitintervall für die wiederkehrenden Upload-Aufträge bzw. Veröffentlichungsaufträge festzulegen.

Dies ist die Syntax zum Beschreiben benutzerdefinierter Zeitintervalle für Upload-Aufträge bzw. Veröffentlichungsaufträge im Feld „Regel“:

[Sekunden] [Minuten] [Uhrzeit] [Tag] [Monat] [Wochentag]

Mit 0 15 10 \* \* ? würde ein Auftrag beispielsweise jeden Tag um 10:15:00 Uhr ausgeführt werden.

In den folgenden Tabellen und in der Liste unten ist dargestellt, wie sich ein Zeitintervall in das Feld „Regel“ eingeben lässt.

Diese Tabelle enthält Informationen zu den Zeitabschnitten, den jeweils zulässigen Werten und den unterstützten Platzhaltern:

Zeitabschnitte	Zulässige Werte	Kommentare	Unterstützte Platzhalter
Sekunden	0–59		, - * /
Minuten	0–59		, - * /
Stunden	0–23	Beachten Sie die Verwendung des 24-Stunden-Formats.	, - * /
Tag des Monats	1–31	Es ist nicht möglich, sowohl für „Tag des Monats“ als auch für „Wochentag“ einen numerischen Wert festzulegen. Eines der beiden Felder muss ein Platzhalterzeichen ? enthalten.	, - * / ? L K
Monat	1 bis 12 oder Jan, Feb, Mär, Apr, Mai, Jun, Jul, Aug, Sep, Okt, Nov, Dez	Bei den Werten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.	, - * /
Wochentag	Mo, Di, Mi, Do, Fr, Sa, So	Bei den Werten wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden. Es ist nicht möglich, sowohl für „Tag des Monats“ als auch für „Wochentag“ einen numerischen Wert festzulegen. Eines der beiden Felder muss ein Platzhalterzeichen ? enthalten.	, - * / ? L K #
Jahr (optional)	Leer oder 1970–2099		, - * /

In dieser Tabelle sind die im Feld „Regel“ zulässigen Platzhalterzeichen mit Nutzungshinweisen aufgeführt:

Platzhalterzeichen	Name	Beschreibung
*	Sternchen	Alle Werte (beispielsweise „jede Minute“).
?	Fragezeichen	Kein bestimmter Wert (beispielsweise „jede Minute innerhalb der festgelegten Stunde“).
,	Komma	Zusätzliche Werte (beispielsweise „Montag und Mittwoch“).
-	Trennstrich	Wertebereich (beispielsweise „Montag bis Freitag“).
/	Schrägstrich	Abschnitte (z. B. „alle 15 Minuten“).

Platzhalterzeichen	Name	Beschreibung
L	Großes L	<p>Letzter „Tag des Monats“ bzw. „Wochentag“ (nur bei diesen Feldern verfügbar). Im Monat Januar würde der Wert „L“ für „Tag des Monats“ den Auftrag beispielsweise für den 31. Januar planen.</p> <p>Für das Feld „Wochentag“ kann das Zeichen allein eingegeben werden, um den Auftrag für Samstag zu planen. Die Verwendung mit einer Zahl ist möglich (beispielsweise „6L“ zum Festlegen des letzten Freitags im Monat).</p> <p>„L“ darf nicht mit den Platzhaltern Komma oder Trennstrich verwendet werden.</p>
#	Zeichen für „Nr.“	<p>Der n-te Wochentag des Monats (nur beim Feld „Wochentag“ verfügbar).</p> <p>Beispielsweise würde mit 6#3 im Feld „Wochentag“ der dritte Freitag des Monats festgelegt werden. Die 6 steht für Freitag (sechster Tag der Woche), die 3 für das dritte Auftreten im Monat.</p>
K	Großes K	<p>Erster „Tag des Monats“ im Kalender bzw. erster „Wochentag“ im Kalender (nur bei diesen Feldern verfügbar). Mit dem Wert „1C“ für „Tag des Monats“ würde beispielsweise der erste Tag im Kalender festgelegt werden, der nach dem fünften folgt.</p> <p>Beim „Wochentag“ würde mit „1C“ der erste Tag im Kalender an oder nach einem Sonntag festgelegt werden.</p>

Diese Liste enthält Beispiele zur Beschreibung von Zeitintervallen im Feld „Regel“:

- 0 0 12 \* \* ? : Jeden Tag am Mittag
- 0 15 10 ? \* \* : 10:15 morgens an jedem Tag
- 0 0/5 14 \* \* ? : Alle 5 Minuten zwischen 14:00 und 14:55 Uhr an jedem Tag
- 0 0/5 14,18 \* \* ? : Alle 5 Minuten zwischen 14:00 und 14:55 Uhr an jedem Tag und alle 5 Minuten zwischen 18:00 und 18:55 Uhr an jedem Tag
- 0 10,44 14 ? 3 : Mi um 14:10 Uhr sowie 14:44 Uhr jeden Mittwoch im März
- 0 15 10 ? \* : Mo–Fr werktags um 10:15 Uhr
- 0 15 10 20 \* ? : Um 10:15 Uhr am 20. Tag jedes Monats
- 0 15 10 L \* ? : Um 10:15 Uhr am letzten Tag jedes Monats
- 0 15 10 ? \* 6L : Um 10:15 Uhr am letzten Freitag jedes Monats
- 0 15 10 \* \* 6#3 : Um 10:15 Uhr am dritten Freitag jedes Monats

## Verwenden eines Upload-Auftrags oder Veröffentlichungsauftrags als Auslöser

Wenn Sie Assets per FTP hochladen oder einen Veröffentlichungsauftrag ausführen, können Sie einen Folgeauftrag unmittelbar nach Abschluss des Uploads beginnen lassen. (Wenn für diesen Zeitpunkt die Ausführung anderer Aufträge geplant ist, wird der hier terminierte Auftrag in der Warteschlange hinter diesen Aufträgen eingereiht.) Für den neuen Auftrag wird eine Benachrichtigung an die von Ihnen festgelegte Adresse geschickt, sodass Code am vorgesehenen Ort ausgelöst werden kann. Der nachfolgende Upload-Auftrag erhält denselben Namen wie der aktuelle Upload-Auftrag, jedoch mit dem Präfix „\_Pub“.

Wenn ein Upload-Auftrag- oder Veröffentlichungsauftrag einen anderen Auftrag auslösen soll, wählen Sie auf der Seite „Hochladen“ oder „Veröffentlichen“ die Option „Erweitert“. Geben Sie dann die URL in das Textfeld „HTTP-Benachrichtigung“ ein.

# Kapitel 6: Verwalten von Assets

Zum Verwalten von Assets steht in Scene7 die Asset-Bibliothek zur Verfügung. Die Asset-Bibliothek enthält die Ordner, in denen Sie Ihre Asset-Dateien speichern. Wenn Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner auswählen, wird im Durchsuchenbedienfeld der Inhalt dieses Ordners angezeigt. Im Durchsuchenbedienfeld lassen sich Elemente in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht anzeigen. Wenn Sie sich auf ein einzelnes Asset konzentrieren möchten, doppelklicken Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das gewünschte Asset, um es in der Detailansicht anzuzeigen.

Mit den Werkzeugen im Durchsuchenbedienfeld können Sie Assets anzeigen, auswählen, suchen, als Vorschau betrachten, verschieben, umbenennen und löschen. Von Ihnen gelöschte Assets werden im Ordner „Papierkorb“ abgelegt; Sie können Assets bei Bedarf aus diesem Ordner zurückholen (wiederherstellen).

Wenn Sie ein Asset untersuchen oder verwenden möchten, öffnen Sie es in der Detailansicht. In der Detailansicht können Sie Metadaten aufzeichnen, um das Finden und Verarbeiten von Assets zu vereinfachen.

## Arbeiten mit Asset-Ordern

Datei-Assets werden im Scene7 Publishing System in Ordnern aufbewahrt. In der Asset-Bibliothek werden diese Ordner in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt. Wenn Sie Dateien von Ihrem Computer oder Netzwerk zum Scene7 Publishing System hochladen, werden Sie aufgefordert, den Namen eines Ordners zum Speichern der Dateien anzugeben. Erstellen Sie diese Ordner, bevor Sie mit dem Hochladen von Dateien beginnen.

Legen Sie unbedingt eine Ordnerstruktur und -anordnung zum Speichern Ihrer Dateien im Scene7 Publishing System an, bevor Sie Dateien hochladen.

## Einblenden, Verschieben, Ausblenden und Öffnen von Ordnern


In der Asset-Bibliothek werden Dateien innerhalb eines Ordnerbaums angezeigt. Wenn Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner auswählen, wird der Ordnerinhalt im Durchsuchenbedienfeld angezeigt. Zum Suchen von Ordnern im Ordnerbaum haben Sie folgende Möglichkeiten:

**Anzeigen von Unterordnern** Klicken Sie auf das Symbol zum Erweitern der Ordneranzeige, um die Unterordner in einem Ordner einzublenden. Dieses Symbol wird links neben den Ordnernamen angezeigt.

**Verschieben eines Ordners** Sie können einen Ordner verschieben, indem Sie ihn zu einer neuen Position ziehen und dort ablegen oder indem Sie „Datei“ > „Ordner verschieben“ auswählen.


**Ausblenden von Ordnern** Klicken Sie auf das Symbol zum Einschränken der Ordneranzeige, um Unterordner auszublenden. Dieses Symbol wird links neben den Ordnernamen angezeigt.


**Öffnen eines Ordners** Wählen Sie einen Ordner aus, um den Ordnerinhalt im Durchsuchenbedienfeld anzuzeigen.

 Sie können die Asset-Bibliothek durch Klicken auf das Symbol zum Erweitern/Einschränken auf der linken Seite ein- bzw. ausblenden. Schränken Sie die Anzeige der Asset-Bibliothek ein, wenn Sie mehr Platz für die Arbeit im Durchsuchenbedienfeld benötigen.

## Erstellen von Ordnern


Führen Sie zum Erstellen eines Ordners die folgenden Schritte aus:

- 1 Wählen Sie in der Asset-Bibliothek den Ordner aus, in dem Sie einen Unterordner erstellen möchten.
- 2 Klicken Sie am oberen Rand der Ordnerliste auf „Ordner hinzufügen“ .
- 3 Geben Sie in das Feld neben dem Ordnersymbol einen beschreibenden Namen für Ihren neuen Ordner bzw. Unterordner ein.

 Sie können beim Hochladen von Dateien per FTP auch Ordner im Scene7 Publishing System erstellen. Wenn Sie beim Hochladen per FTP die Option „Unterordner einschließen“ aktivieren, wird die Ordnerstruktur von Ihrem Computer ins System übernommen. Dateien und Unterordner auf Ihrem Computer bzw. in Ihrem Netzwerk werden in der Asset-Bibliothek nachgebildet; die von Ihnen hochgeladenen Assets werden in den entsprechenden Ordnern platziert.

## Löschen und Umbenennen von Ordnern

Wenn Sie einen Ordner löschen oder umbenennen möchten, wählen Sie ihn aus und gehen Sie dann wie folgt vor:


**Löschen** Klicken Sie auf „Ordner entfernen“ . Assets aus einem gelöschten Ordner werden im Ordner „Papierkorb“ abgelegt. Sie haben die Möglichkeit, die Assets von dort zurückzuholen.


**Umbenennen** Doppelklicken Sie auf den Namen und geben Sie einen neuen Namen ein.


**Wichtig:** Es ist nicht möglich, Ordner oder Assets zu kopieren, denn dadurch würden im Scene7 Publishing System doppelte Ordner bzw. Assets entstehen – dies ist im System nicht zulässig.


## Anzeigen von Assets im Durchsuchenbedienfeld

Sie können die Anzeige der Assets im Durchsuchenbedienfeld verändern, indem Sie auf eine Ansicht-Schaltfläche klicken:

**Rasteransicht** Wenn Sie auf die Schaltfläche „Rasteransicht“  klicken, werden Assets als Miniaturansichten in einem Raster angezeigt. In der Rasteransicht können Sie den Regler „Miniaturansicht“ ziehen, um die Größe der Miniaturansichten zu ändern.

**Listenansicht** Wenn Sie auf die Schaltfläche „Listenansicht“  klicken, werden Assets in einer Liste angezeigt. In der Liste sind für jedes Asset der Name und Typ, das Erstellungsdatum sowie das Datum der letzten Änderung angegeben. Je nach Asset-Typ erhalten Sie verschiedene weitere Informationen, beispielsweise zu den Abmessungen und zur Dateigröße eines Bildes.

**Detailansicht** Wählen Sie ein Asset aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Detailansicht“ , um das Asset in der Detailansicht zu untersuchen. Sie können auch auf ein Asset doppelklicken oder ein Asset auswählen und dann „Datei“ > „Details“ wählen, um zur Detailansicht zu wechseln. Falls Ihr Administrator die Voreinstellung „URL anzeigen“ angegeben hat, werden in der Detailansicht die URLs für alle Assets angezeigt. Die URLs sind jedoch erst dann aktiv, wenn ein Asset veröffentlicht wurde.

 Sie haben die Möglichkeit, eine Standardansicht für das Durchsuchenbedienfeld auszuwählen und die von Ihnen gewünschten Spezifikationen festzulegen. Siehe „[Persönliche Einstellungen](#)“ auf Seite 16.

## Auswählen von Assets im Durchsuchenbedienfeld

Im Durchsuchenbedienfeld können Sie ein Asset zum Verarbeiten auswählen. Sie haben zum Auswählen von Assets die folgenden Möglichkeiten:

**Einzelnes Asset** Klicken Sie auf das Asset (durch Doppelklicken wird das Asset in der Detailansicht geöffnet).


**Mehrere Assets** Durch Klicken bei gedrückter Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) können Sie Assets an unterschiedlichen Stellen des Durchsuchenbedienfelds auswählen. Wenn Sie mehrere nebeneinander angezeigte Assets auswählen möchten, klicken Sie auf das erste gewünschte Asset und dann bei gedrückter Umschalttaste auf das letzte gewünschte Asset.

**Alle Assets im Durchsuchenbedienfeld** Wählen Sie „Auswählen“ > „Alle“.

**Keine Assets** Wählen Sie „Auswählen“ > „Keine“.

## Suchen nach Assets

Für die Suche nach Datei-Assets im Scene7 Publishing System können Sie Assets nach Typ anzeigen, Assets im Bedienfeld „Durchsuchen“ sortieren, eine einfache oder erweiterte Suche durchführen und nach Assets filtern.

 *Der Anzeigebereich „Persönliche Einstellungen“ bietet Optionen zur Auswahl der Art der Suche. Sie können beispielsweise einen Standard-Suchtyp wählen und festlegen, ob benutzerdefinierte Felder bei einer Suche berücksichtigt werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter [„Persönliche Einstellungen“](#) auf Seite 16.*

### Verwandte Hilfethemen

„[Grundlagen der Navigation](#)“ auf Seite 11

## Anzeigen von Assets nach Typ

Wenn Sie während Ihrer Suche nur Dateien eines bestimmten Typs sehen möchten, öffnen Sie in der Asset-Bibliothek das Dropdownmenü „Anzeigen“ und wählen Sie den gewünschten Dateityp aus. Danach werden in der Asset-Bibliothek nur Assets des ausgewählten Typs angezeigt.

## Sortieren von Dateien im Durchsuchenbedienfeld

Um den Inhalt eines Ordners oder die Suchergebnisse im Durchsuchenbedienfeld zu sortieren, wählen Sie im Menü „Sortieren“ eine Option. Folgende Optionen stehen zur Wahl: „Name“, „Größe“, „Typ“, „Erstellungsdatum“ und „Zuletzt geändert“.

Eine Sortierung ist nach den genannten Kriterien in aufsteigender und absteigender Folge möglich – klicken Sie entweder auf „Aufsteigend“ oder auf „Absteigend“.


Klicken Sie in der Listenansicht zum Sortieren auf einen Spaltennamen.

## Durchführen einer einfachen Suche

Über das Feld „Suchen“ lassen sich einfache Suchvorgänge starten. Sie können Elemente anhand ihres Namens suchen oder anhand von Metadaten, die ein bestimmtes Schlüsselwort enthalten.



So führen Sie eine einfache Suche durch

- 1 Wählen Sie den Ordner in der Asset-Bibliothek aus, um in einem bestimmten Ordner und den zugehörigen Unterordnern zu suchen
- 2 Klicken Sie in der Asset-Bibliothek auf  und wählen Sie die gewünschte Option, um die Suche zu erweitern bzw. einzuschränken. Folgende Optionen stehen zur Wahl: „In allen Dateien und Ordner“, „Im ausgewählten Ordner“ oder „In ausgewählten Ordnern und Unterordnern“.
- 3 Geben Sie einen Suchbegriff ein.
- 4 Klicken Sie auf „OK“ oder drücken Sie die Eingabetaste.

Die Ergebnisse Ihrer Suche werden im Durchsuchenbedienfeld angezeigt.



*Scene7 speichert Suchvorgänge. Wenn Sie eine bestimmte Suche ein zweites Mal ausführen möchten, klicken Sie auf „Suchen“ und wählen Sie ganz unten im Menü „Suchen“ den Namen einer Suche aus.*

## Durchführen einer erweiterten Suche

Klicken Sie in der Asset-Bibliothek auf „Erweiterte Suche“, wenn Sie die Möglichkeit haben möchten, bei Ihrer Suche zahlreiche Kriterien wie beispielsweise Werte in Metadatenfeldern festzulegen.

Legen Sie nach Bedarf die folgenden Suchkriterien fest:

**Nach Asset-Typ filtern** Sie können die Suche auf einen bestimmten Asset-Typ beschränken, indem Sie den gewünschten Asset-Typ im Menü auswählen.

**Dateien und Ordner** Geben Sie an, wo gesucht werden soll: „In allen Dateien und Ordnern“, „Im ausgewählten Ordner“ oder „In ausgewählten Ordnern und Unterordnern“.

**Alle Veröffentlichungsstadien** Sie können nach Dateien suchen, die als „Bereit für Veröffentlichung“ markiert oder nicht markiert sind; alternativ werden alle Dateien in die Suche einbezogen.

**Bedingungen** Wenn Sie Metadaten-Kriterien für die Suche festlegen, müssen Sie angeben, ob alle Kriterien erfüllt sein müssen (UND-Suche) oder nur ein Kriterium zutreffen muss (ODER-Suche).

**Suchkriterien für Metadaten festlegen** Erstellen Sie mindestens ein Suchfeld für die Suche nach Metadaten. So erstellen Sie Suchfelder

- 1 Öffnen Sie die Liste „Metadatenansicht“ (links neben dem Menü „Feld hinzufügen“) und wählen Sie eine Metadatenansicht. Sie können die Kompaktansicht, IPTC-, XMP-Ansicht oder eine Ansicht wählen, die Ihr Administrator eingerichtet hat.
- 2 Wählen Sie im Menü „Feld hinzufügen“ einen Feldnamen aus.
- 3 Wählen Sie für ein Textfeld eine der „Enthält“-Optionen aus („Enthält“, „Enthält nicht“, „Beginnt mit“, „Endet mit“ oder „Entspricht“).
- 4 Wählen Sie bei numerischen Feldern einen Wert oder geben Sie einen Datumsbereich ein.
- 5 (Optional) Wiederholen Sie Schritte 1–4, um weitere Suchfelder zu erstellen.

Sie können auf „Suchfeld entfernen“ klicken, um ein Suchfeld zu entfernen.

Klicken Sie auf „Suchen“, um den Suchvorgang zu starten. Die Ergebnisse der Suche werden im Durchsuchenbedienfeld angezeigt. Sie können jede Suchbedingung ändern und anschließend auf „Suchen“ klicken, um den Suchvorgang erneut auszuführen.

Klicken Sie auf „Entfernen“, um alle Suchkriterien zurückzusetzen und einen neuen Suchvorgang durchzuführen. Klicken Sie auf „Schließen“, um das Suchenbedienfeld zu schließen.

## Verwandte Hilfetemen

„[Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten](#)“ auf Seite 119

## Filtern von Assets mit Metadaten

Sie filtern Assets über die Registerkarte „Filter“ der Asset-Bibliothek. Metadatenwerte dienen dabei als Filterkriterien. Wenn Sie das Metadatenfeld gewählt haben, das Sie zum Filtern verwenden möchten, werden auf der Registerkarte „Filter“ alle Metadatenwerte aufgelistet, die in das gewählte Feld eingegeben wurden. Außerdem wird die Anzahl der Assets angezeigt, denen der jeweilige Wert zugewiesen wurde. Wenn Sie beispielsweise nach dem Metadatenfeld „Ersteller“ filtern möchten, werden auf der Registerkarte „Filter“ alle Namen aufgelistet, die für verschiedene Assets in das Metadatenfeld „Ersteller“ eingegeben wurden. Für jeden Namen wird die Anzahl der Assets aufgelistet, der dieser Name zugewiesen wurde. Anschließend klicken Sie auf einen Metadatenwert, um alle Assets anzuzeigen, denen der Wert zugewiesen wurde. In unserem Beispiel klicken Sie auf den Metadatenwert „Jimmy“, um alle Assets anzuzeigen, in deren Metadatenfeld „Ersteller“ der Name „Jimmy“ eingetragen wurde. Sie können auch mehr als ein Metadatenfeld als Filterkriterium heranziehen.

Filtervorgänge können zur erneuten Ausführung gespeichert werden.

**Hinweis:** Nur Metadatenfelder der standardmäßigen Metadaten-Ansicht können für Filtervorgänge verwendet werden. Der Anzeigebereich „Metadaten-Ansichten“ zeigt den Namen der standardmäßigen Metadaten-Ansicht an.

Siehe „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51.

## Verwandte Hilfetemen

„[Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten](#)“ auf Seite 119

## Ausführen eines Filtervorgangs


Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Assets durch Filtern ihrer Metadatenwerte zu suchen:

- 1 Klicken Sie in der Asset-Bibliothek auf die Registerkarte „Filter“.

Die Kriterien des vorherigen Filtervorgangs werden im Filterfenster angezeigt. Das Filterfenster ist in Bedienfelder unterteilt, wobei jedes Bedienfeld für ein Metadatenfeld steht. Verwenden Sie die Bedienfelder, um zu wählen, nach welchen Metadatenfeldern gefiltert werden soll, und um für jedes Feld einen Wert für den Filtervorgang zu wählen.

Um einen erstellten und gespeicherten Filtervorgang auszuführen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe auswählen“ und wählen Sie den Namen des Vorgangs aus dem Menü aus.

Siehe „[Speichern, Wiederholen und Löschen von Filtervorgängen](#)“ auf Seite 112.

- 2 Klicken Sie in einem Bedienfeld auf die Feldschaltfläche  und gehen Sie folgendermaßen vor, um das Filtermenü anzuzeigen und den Filtervorgang zu erstellen:

**Auswählen eines Metadatenfelds** Wählen Sie den Feldnamen aus dem Filtermenü aus.

**Hinweis:** Nur die Namen von Metadatenfeldern der standardmäßigen Metadaten-Ansicht werden im Filtermenü angezeigt.

Siehe „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51.

**Hinzufügen eines Metadatenfelds** Wählen Sie „Bedienfeld hinzufügen“. Wenn das Bedienfeld im Filterfenster angezeigt wird, klicken Sie auf die Feldschaltfläche und wählen Sie den Namen eines Metadatenfelds aus dem Filtermenü aus.

**Entfernen eines Metadatenfelds** Wählen Sie im Filtermenü „Bedienfeld entfernen“.

Wenn Sie ein Metadatenfeld auswählen, werden folgende Informationen im Bedienfeld aufgelistet:

- alle in das Feld eingegebenen Metadatenwerte.
- für jeden Metadatenwert die Anzahl der Assets mit diesem Wert.

3 Wiederholen Sie Schritt 2 so oft wie nötig, um alle Metadatenfelder in Bedienfeldern anzuzeigen, die Sie für den Filtervorgang verwenden möchten.

4 Wählen Sie in jedem Bedienfeld einen Metadatenwert aus, nach dem gefiltert werden soll. Sie können in jedem Bedienfeld nur einen Metadatenwert auswählen.

Assets, die über alle ausgewählten Werte verfügen, werden im Durchsuchenbedienfeld angezeigt.



*Um ein Feld vorübergehend aus dem Filtervorgang zu entfernen, klicken Sie auf „Auswahl aufheben“. Diese Option befindet sich oben über den Metadatenwerten in jedem Bedienfeld.*

5 (Optional) Um den Filtervorgang zu speichern, sodass Sie ihn später erneut ausführen können, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe auswählen“, wählen Sie die Option „Aktuelle Auswahl als neue Vorgaben speichern“ und geben Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Namen ein.

## Speichern, Wiederholen und Löschen von Filtervorgängen

Befolgen Sie diese Anweisungen auf der Registerkarte „Filter“, um Filtervorgänge zu speichern, zu wiederholen und zu löschen:

**Speichern eines Filtervorgangs** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe auswählen“, wählen Sie die Option „Aktuelle Auswahl als neue Vorgaben speichern“ und geben Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Namen ein.

**Wiederholen eines Filtervorgangs** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Vorgabe auswählen“ und wählen Sie den Namen eines Filtervorgangs aus dem Menü aus. Im Menü sind von Ihnen gespeicherte Filtervorgänge aufgelistet.

**Löschen eines Filtervorgangs aus dem Menü „Vorgabe auswählen“** Führen Sie den Filtervorgang aus. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Vorgabe auswählen“ und wählen Sie im Menü die Option „Vorgabe löschen“.

## Verwenden des MetadatenServers

Beim MetadatenServer handelt es sich um eine öffentliche API, die Sie verwenden können, um Assets anhand von Metadaten mithilfe von HTTP-Anfragen zu suchen.

Klicken Sie zum Konfigurieren des MetadatenServers auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Veröffentlichungseinstellungen“ > „MetadatenServer“.

Das Fenster „Veröffentlichung zum MetadatenServer“ wird geöffnet. In diesem Fenster können Sie folgende Optionen festlegen:

**Sofortiges Veröffentlichen** Veröffentlicht Änderungen an Metadaten automatisch, einschließlich neuer Assets, Stichwortänderungen usw.

**XMP-Paket** Veröffentlicht das XMP-Paket. Dieses Paket wird nicht für die Suche verwendet, stellt jedoch die aktuellsten XMP-Daten bereit.

**Schlüsselwörter** Veröffentlicht Ihre Schlüsselwörter auf dem MetadatenServer, sodass diese für Suchanfragen verwendet werden können.

**Veröffentlichungsfelder MetadatenServer** Wählen Sie die in die Metadaten einzuschließenden Felder aus. So können Sie festlegen, welche Informationen zu Ihren Assets öffentlich zugänglich sind. Diese Felder werden auch in Metadatenansichten angezeigt, können jedoch nur auf dem MetadatenServer geändert werden.

Klicken Sie auf „Sofort veröffentlichen“, um den Auftrag zu starten. Eine Bestätigungsmeldung zeigt an, dass der Auftrag gestartet wurde.

## Anzeigen einer Asset-Vorschau

Über die Option „Vorschau“ können Sie sich anzeigen lassen, wie ein digitales Asset bei einem Kunden angezeigt wird. Die Vorschaufunktion verwendet den Standard-Viewer, der dem Asset zugewiesen ist. Standard-Viewer werden in den Anwendungseinstellungen konfiguriert.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Wenn Sie ein Vorlagen-Asset mit Parameterebenen in der Vorschau anzeigen möchten, können Sie die Parameter oder die Bildvorgabe ändern. Da Ihre Änderungen inline vorgenommen werden, können Sie die Ergebnisse sofort im gleichen Fenster sehen.

Siehe auch [Beispiele in der Scene7 Viewer-Bibliothek](#).

### So zeigen Sie eine Asset-Vorschau an

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu den Asset-Ordnern, die das Asset enthalten, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“.
- 3 Führen Sie, abhängig von der Ansicht, die Sie verwenden, einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie im Fenster „Asset“ in der Rasteransicht oder Listenansicht ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“.
  - Klicken Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht in der Symbolleiste über dem Assets-Fenster auf „Vorschau“.

## Anzeigen einer Asset-Vorschau für eine bestimmte Viewer-Plattform

Mit der Viewer-Liste können Sie in der Vorschau testen, wie ein Asset in einer bestimmten Viewer-Plattform wie HTML5 angezeigt wird. Je nach dem Asset-Typ und dem jeweiligen für die Vorschau ausgewählten Viewer sind möglicherweise nicht alle Plattformen in der Viewer-Liste verfügbar.

Sie können mit der Viewer-Liste auch die URL eines Viewers kopieren oder den Viewer-Code zum Einbetten in Ihren Webseiten anzeigen und kopieren.

Bei einer gegebenen Viewer-Plattform können Sie im Fenster Viewer-Liste visuell sehen, für welche Geräte (z. B. Tablets und Smartphones) dieser Viewer verfügbar ist.

### So zeigen Sie eine Asset-Vorschau für eine bestimmte Viewer-Plattform an

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu den Asset-Ordnern, die das Asset enthalten, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Asset und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.

3 (Optional) Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ auf die Spaltenüberschrift „**Name**“ oder „**Plattformtyp**“, um die Spalte in auf- oder absteigender Reihenfolge zu sortieren.

4 Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ auf „Vorschau“, um zu sehen, wie das Asset für einen ausgewählten Viewer und Plattformtyp angezeigt wird.

Schließen Sie die angezeigte Vorschau, um zum Fenster „Viewer-Liste“ zurückzukehren.

5 (Optional) Wählen Sie unten im Fenster „Viewer-Liste“ in der Dropdown-Liste „URL-Kodierung für URL-kopieren-Generierung“ die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Asset-URL für die URL verwendet werden soll.

6 (Optional) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ auf „URL kopieren“ für den ausgewählten Viewer und Plattformtyp.

Wenn Sie auf „URL kopieren“ klicken, wird die verknüpfte URL automatisch in die Zwischenablage kopiert.

- Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ auf „Code einbetten“.

Wenn Sie auf „Code einbetten“ klicken, wird das Fenster „Code einbetten“ geöffnet, in dem Sie den Viewer-Code überprüfen können. Das Bearbeiten von Code ist in diesem Fenster nicht erlaubt. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten einfügen können.

Schließen Sie die angezeigte Vorschau, um zum Fenster „Viewer-Liste“ zurückzukehren.

- Klicken Sie in der rechten oberen Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Universelle URL“, um die unveröffentlichte URL in die Zwischenablage zu kopieren.

Siehe „[Universelle Viewer](#)“ auf Seite 45.

7 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

## Anzeigen einer Bild-Asset-Vorschau auf Grundlage seiner Bildvorgabe

Sie können eine Vorschau eines Bild-Asset auf Grundlage seiner Bildvorgabe aufrufen, um zu sehen, wie das Bild aussieht, wenn es dynamisch in verschiedenen Größen für Ihre Website oder Anwendung bereitgestellt wird.

Eine Bildvorgabe ist eine Sammlung vordefinierter Einstellungen, mit denen Größe, Qualität, Format, Auflösung und andere Darstellungsaspekte für ein Bild beim Exportieren festgelegt werden.

Siehe „[Einstellen von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 134.

Siehe „[Erstellen und Aktivieren von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 84.

### So zeigen Sie eine Vorschau eines Bild-Assets auf Grundlage seiner Bildvorgabe an

- 1 Navigieren Sie in der Asset-Bibliothek auf der linken Seite zu den Asset-Ordern, die das Bild-Asset enthalten, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Bild-Asset und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Bild-Asset und klicken Sie anschließend rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
- 3 Wählen Sie im Fenster „Bildvorgabeliste“ in der Tabelle den Namen einer Vorgabe aus, deren Bild-Asset Sie inline im rechten Fensterbereich in der Vorschau anzeigen möchten.
- 4 (Optional) Wählen Sie unten im Fenster „Bildvorgabeliste“ in der Dropdown-Liste „URL-Kodierung für URL-kopieren-Generierung“ die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Bild-Asset-URL für die URL verwendet werden soll.
- 5 (Optional) Klicken Sie im Fenster „Bildvorgabeliste“ im rechten oberen Bereich des Vorschaubereichs auf „URL kopieren“ für den ausgewählten Vorgabetyp.  
Wenn Sie auf „URL kopieren“ klicken, wird die verknüpfte URL automatisch in die Zwischenablage kopiert.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Bildvorgabeliste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

## Verschieben, Umbenennen und Löschen von Assets

Sie können Assets über das Durchsuchenbedienfeld verschieben, umbenennen und löschen. Außerdem können Sie mithilfe einer Textdatei viele Assets auf einmal löschen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Auswählen von Assets im Durchsuchenbedienfeld](#)“ auf Seite 109

„[Vorbereiten von Assets und Ordnern zum Hochladen](#)“ auf Seite 86

„[Wiederherstellen von Assets aus dem Ordner „Papierkorb“](#)“ auf Seite 129

### Verschieben von Assets

Sie können Assets über das Durchsuchenbedienfeld in andere Ordner verschieben.

- ❖ Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die gewünschten Assets aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte durch:
  - Zeigen Sie den Ordner, in den Sie die Assets verschieben möchten, in der Asset-Bibliothek an und ziehen Sie dann die Assets in den Ordner.
  - Sie können auch auf „Datei“ > „Verschieben“ klicken, im Fenster „Assets verschieben“ einen Ordner auswählen und dann auf „Verschieben“ klicken.

## Umbenennen von Assets

So benennen Sie ein Asset um

- ❖ Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld das Asset aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte durch:
  - Wählen Sie den Namen aus, geben Sie den neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf eine andere Stelle.
  - Wählen Sie „Datei“ > „Umbenennen“. Der Name des Assets wird hervorgehoben. Geben Sie einen neuen Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste.


Geben Sie nicht den Namen eines bereits im Scene7 Publishing System bestehenden Assets ein.

## Löschen von Assets

Sie können im Durchsuchenbedienfeld ausgewählte Assets oder auch ganze Ordner löschen. Gelöschte Assets und Ordner werden in den Ordner „Papierkorb“ verschoben und nach sieben Tagen endgültig gelöscht.

Wenn Sie ein Asset löschen, werden auch alle davon abgeleiteten Assets gelöscht. Beim Löschen eines Bildes, für das Sie Zoomziele erstellt haben, werden beispielsweise auch die Zoomziele gelöscht.

**Wichtig:** *Zoomziele, Bildattribute und Verlaufseinträge werden endgültig gelöscht, wenn Sie die zugehörigen Assets löschen. Die Elemente werden nicht zusammen mit den Assets in den Ordner „Papierkorb“ verschoben, sie können daher auch nicht wiederhergestellt werden.*

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um ein oder mehrere Assets zu löschen, wählen Sie die Assets im Durchsuchenbedienfeld aus und drücken die Entf-Taste oder wählen „Datei“ > „Löschen“.
  - Um einen Ordner zu löschen, wählen Sie ihn in der Asset-Bibliothek aus und klicken auf „Ordner entfernen“ .

Beim Löschen werden die Ordner selbst sowie alle darin (auch in Unterordnern) enthaltenen Assets gelöscht.

**Wichtig:** *Es empfiehlt sich, in Scene7 Asset-Dateien nicht zu löschen, sondern zu überschreiben, wenn Sie Asset-Dateien durch andere Dateien gleichen Namens ersetzen möchten.*

## Löschen mehrerer Assets mithilfe einer Textdatei

Wenn Sie viele Assets auf einmal aus der Asset-Bibliothek löschen möchten, können Sie die betreffenden Assets in einer Textdatei auflisten und diese Liste dann an Scene7 senden.

Erstellen Sie die Liste der Scene7 Publishing System-IDs und speichern Sie sie als Textdatei (.txt). Die einzelnen Scene7 Publishing System-IDs müssen jeweils in einer eigenen Zeile (gefolgt von einem Zeilenumbruch) stehen.

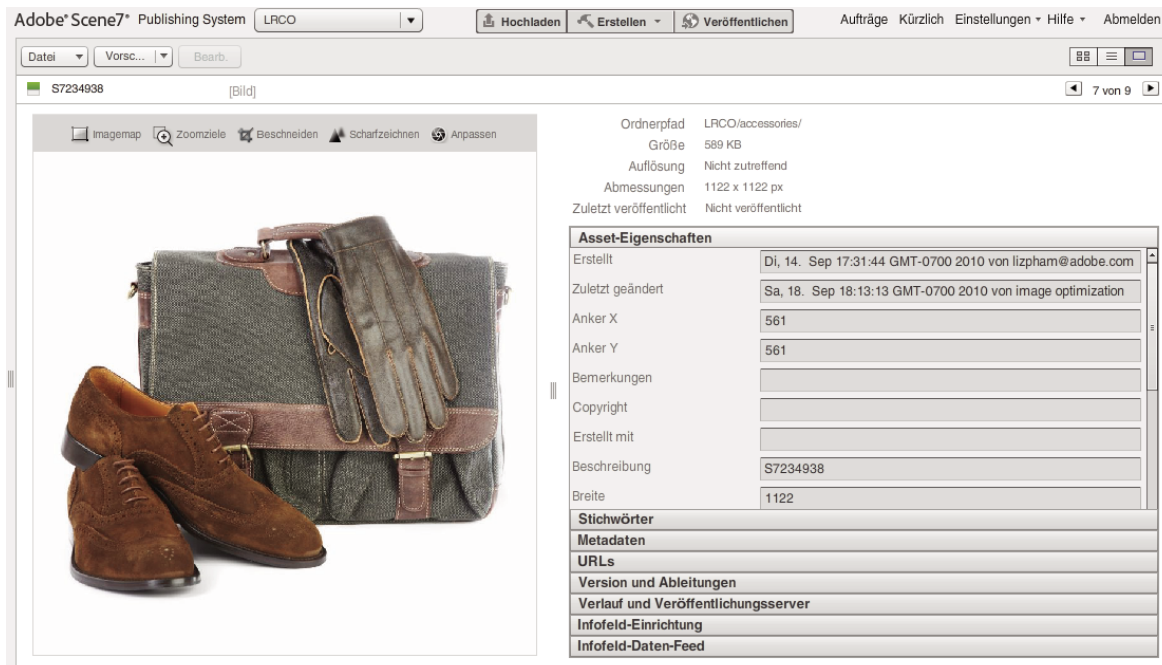
Wenn Sie mit dem Erstellen der Liste fertig sind, führen Sie die folgenden Schritte aus, um die Assets zu löschen:

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Asset-Liste löschen“.
- 2 Gehen Sie im Dialogfeld „Asset-Liste löschen“ zu der Textdatei, die die Liste der zu löschenden Assets enthält, oder geben Sie den Pfad zu dieser Datei ein.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Löschen“.

Wenn beim Löschen von Assets mithilfe einer Textdatei eine Scene7 Publishing System-ID in der Liste fehlt, wird die Meldung „Die folgenden Listeneinträge konnten nicht überprüft werden:“ zusammen mit der Liste der Einträge angezeigt. Es wird jedoch kein Fehler im Anzeigebereich „Auftrag“ generiert.

## Arbeiten in der Detailansicht

Wenn Sie ein Asset in der Detailansicht öffnen, können Sie es prüfen und verwenden. In der Detailansicht werden die Größe sowie die Attribute, Ableitungen und Metadaten des Assets angezeigt. Darüber hinaus können Sie hier sehen, ob und wann das Asset veröffentlicht wurde, und die URL veröffentlichter Assets abrufen. Bei manchen Asset-Typen können Sie auch eine Vorschau in verschiedenen Größen anzeigen, Details heranzoomen oder herauszoomen, die Schärfe verändern, die Darstellung beschneiden und andere Formatierungsvorgänge ausführen.




Ein Asset in der Detailansicht.

💡 Wenn Sie den Ordner öffnen möchten, in dem das Asset gespeichert ist, klicken Sie oben im Infobedienfeld auf den Ordnerpfad.

### Öffnen eines Assets in der Detailansicht

Um ein Asset genau zu überprüfen, in einer Vorschau anzuzeigen oder zu bearbeiten, können Sie es in der Detailansicht anzeigen.

❖ Führen Sie im Durchsuchenbedienfeld einen der folgenden Schritte aus:

- Doppelklicken Sie auf das gewünschte Asset.
- Wählen Sie das Asset aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Detailansicht“ .
- Wählen Sie das Asset aus und klicken Sie dann auf „Datei“ > „Details“.

💡 Mit den Schaltflächen „Vorheriges Asset“ und „Nächstes Asset“ können Sie in der Detailansicht zwischen Assets aus demselben Ordner wechseln. Die Schaltflächen befinden sich rechts oben in der Detailansicht.



## Abrufen von Informationen in der Detailansicht

Die Detailansicht enthält Informationen zu einem Asset oder einer Datei. Sie finden hier folgende Angaben zum jeweiligen Element: den Ordner, in dem das Element gespeichert ist, den Dateinamen, das Datum, an dem das Element in das Scene7 Publishing System hochgeladen wurde, und dessen Veröffentlichungsverlauf. Sie können Metadaten auch in der Detailansicht für ein Asset anzeigen und bearbeiten sowie Schlüsselwörter hinzufügen.

Sie können die URL eines Assets in der Detailansicht anzeigen. Diese ist jedoch erst aktiv, nachdem das Asset veröffentlicht wurde. Zu Bildern wird in der Detailansicht außerdem eine Liste erstellter und abgeleiteter Assets samt Metadaten angezeigt; Beispiele dafür sind Zoomziele und Bildsätze.

### Verwandte Hilfethemen

„[Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten](#)“ auf Seite 119

## Arbeiten mit Assets in der Detailansicht

In der Detailansicht stehen Werkzeuge für die Arbeit mit dem von Ihnen geöffneten Asset zur Verfügung. Die Werkzeuge sind je nach Asset-Typ unterschiedlich, Sie können in der Detailansicht aber immer die folgenden Funktionen ausführen:

**Elemente zur Veröffentlichung** Klicken Sie links neben dem Namen auf das Veröffentlichungssymbol oder auf „Datei > Veröffentlichen“ bzw. „Datei > Veröffentlichung rückgängigmachen“.

**Umbenennen des Assets** Wählen Sie den Namen aus und geben Sie einen neuen Namen ein.

**Bearbeiten und Hinzufügen von Metadaten** Wählen Sie das Metadatenbedienfeld aus und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor. Siehe „[Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten](#)“ auf Seite 119.

**Bearbeiten und Hinzufügen von Schlüsselwörtern** Wählen Sie Schlüsselwörter aus und fügen Sie sie nach Bedarf hinzu oder entfernen Sie sie. Siehe „[Hinzufügen oder Bearbeiten von Schlüsselwörtern](#)“ auf Seite 120.

**Löschen des Assets** Wählen Sie „Datei > Löschen“.

Bei eigenständigen Dateien – beispielsweise bei Bildern, Bildsätzen und Schriftarten – können Sie in der Detailansicht den Veröffentlichungs- und Bearbeitungsverlauf einsehen und Auftragsdetails prüfen.

Die folgende Tabelle bietet eine Übersicht über die zusätzlichen Optionen, die in der Detailansicht für unterschiedliche Asset-Typen zur Verfügung stehen.

Asset-Typ	Bearbeiten/Anpassen	Vorschau
Bilder	Imagemaps hinzufügen Zoomziele hinzufügen Beschneiden Scharfzeichnen Angepasste Ansicht erstellen	Ja; Zoom und Bildvorgaben.
Möbel- und Fensterbehangbilder	Nein	Miniaturansicht.
E-Kataloge	Bearbeiten	Ja. Infofeld steht ebenfalls zur Verfügung..
Flash-Quelldateien	Nein	Nein.
Schriftarten	Informationen zur Schriftart bearbeiten	Nein.
FXG-Dateien	Bearbeiten	Ja.

Asset-Typ	Bearbeiten/Anpassen	Vorschau
ICC-Profil	Profilinformationen bearbeiten	Nein.
Illustrator-Dateien	Nein (sofern nicht in FXG konvertiert)	Nein.
Bildsätze	Bearbeiten	Ja.
InDesign-Dateien	Nein (sofern nicht in FXG konvertiert)	Nein.
PDF-Dateien	Nein	Nein.
PSD-Dateien	Ja für einzelne Ebenen	Ja für einzelne Ebenen.
Rotationssets	Bearbeiten	Ja.
SVG-Dateien	Nein	Nein.
Vorlagen	Bearbeiten	Ja.
Videos	Nein	Ja.
SWF-Dateien für Viewer	Nein	Nein.
Vignetten und gerenderte Vignetten	Nein	Bild wird gezeigt; Inhalt und Struktur der renderbaren Elemente einer Vignette sind im XML-Format dargestellt.
XML-Dateien	Nein	Inhalt wird gezeigt.
Zip-Dateien	Nein	Inhalt wird nicht gezeigt.

## Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten

Sie haben die Möglichkeit, spezifische Informationen über die Dateien, mit denen Sie arbeiten, im Scene7 Publishing System zu speichern. Diese Informationen werden als *Metadaten* bezeichnet. Sie können Assets in Scene7 mithilfe von Metadaten organisieren, durchsuchen, filtern und sortieren.

Metadaten werden in der Detailansicht zusammen mit den von Scene7 generierten Informationen wie dem Dateierstellungsdatum, dem Veröffentlichungsdatum und Schlüsselwörtern angezeigt. Um Metadaten anzuzeigen, öffnen Sie das Asset in der Detailansicht und wählen Sie das Metadatenbedienfeld aus. Sie können Metadaten in der Detailansicht eingeben und bearbeiten.

Manche Metadaten sind direkt in eine Datei eingebettet. Wenn eine Datei derartige Metadaten enthält, lädt Scene7 diese automatisch mit der Datei hoch. Sie können Metadaten in Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator und in anderen Anwendungen in Quell-Assets einbetten. Scene7 erkennt diese Metadaten. Sie können in der Detailansicht über das Metadatenbedienfeld auch einzelnen Dateien Metadaten hinzufügen. Damit die Einheitlichkeit Asset-übergreifend gewährleistet werden kann, können Unternehmensadministratoren Metadatenvorlagen mit den zu verwendenden Metadatenfeldern erstellen.

Weitere Informationen zu Metadaten finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_xmp\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_de).

### Verwandte Hilfetemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

„[Metadaten-Vorgaben](#)“ auf Seite 52

## Anzeigen von Metadaten

Um die Metadaten eines Assets anzuzeigen, öffnen Sie es in der Detailansicht und klicken Sie auf das Metadatenbedienfeld. Wählen Sie anschließend eine Option aus dem Menü „Metadaten-Ansichten“ aus, um einen Metadatenfeldersatz auszuwählen. Scene7 bietet folgende Metadaten-Ansichten:

**Kompakte Ansicht** Eine einfache Werteliste.


**IPTC** Werte gemäß den Definitionen des International Press Telecommunications Council.

**XMP** Werte gemäß den Definitionen der Extensible Metadata Platform.

Administratoren können Metadaten-Ansichten erstellen. Diese Ansichten werden auch im Menü „Metadaten-Ansichten“ angezeigt. Weitere Informationen zum Erstellen von Metadaten-Ansichten finden Sie unter „[Metadaten-Ansichten](#)“ auf Seite 51.

## Manuelles Eingeben von Metadaten für ein Asset

- 1 Zeigen Sie das Asset in der Detailansicht an.
- 2 Öffnen Sie das Metadatenbedienfeld und führen Sie einen oder beide der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie die Metadatenansicht aus, um festzustellen, welche Metadatenfelder im Bedienfeld angezeigt werden.
  - Wählen Sie einen Vorgabewert aus und klicken Sie auf „Übernehmen“, um die Metadatenfelder mit den Vorgabewerten zu füllen. Diese Vorgabewerte werden von Unternehmensadministratoren erstellt.
- 3 Geben Sie Werte in das Metadatenbedienfeld ein.

 *Um die Metadaten mehrerer Assets gleichzeitig zu bearbeiten, wählen Sie „Datei“ > „Informationen bearbeiten“. Bearbeitungen, die Sie im Fenster „Informationen bearbeiten“ an Metadaten vornehmen, werden auf alle ausgewählten Assets angewendet.*

## Hinzufügen oder Bearbeiten von Schlüsselwörtern

Neben Metadaten können Sie Schlüsselwörter verwenden, um die Durchsuchung und Verwaltung Ihrer Assets zu unterstützen.

Wenn Sie während dieser Sitzung Schlüsselwörter zu anderen Dateien hinzugefügt oder aus Ihrer Liste entfernt haben, werden Sie in der Tabelle für Schlüsselwortvorschläge angezeigt.

- 1 Öffnen Sie die Datei in der Detailansicht.
- 2 Klicken Sie auf „Schlüsselwörter“.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um Schlüsselwörter hinzuzufügen:
  - Geben Sie ein Schlüsselwort in das Textfeld ein und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
  - Klicken Sie in der Tabelle für Schlüsselwortvorschläge auf ein Schlüsselwort.
- 4 Um ein Schlüsselwort zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken dann auf „Entfernen“. Es wird in die Tabelle für Schlüsselwortvorschläge verschoben.

**Hinweis:** Sie können Dateien beim Hochladen nach Scene7 Schlüsselwörter hinzufügen. Klicken Sie dazu im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ auf „Zusätzliche Metadaten“ und geben Sie die Schlüsselwörter ein. Siehe „[Optionen für das Hochladen](#)“ auf Seite 92.

## Importieren von Metadaten

Statt Metadaten für jedes Asset manuell einzugeben, können Sie Metadaten aus einer tabulatorgetrennten Datei oder XML-Datei für mehrere Assets gleichzeitig importieren. Die Metadaten in eine tabulatorgetrennte Datei oder XML-Datei einzugeben und diese Datei dann zu importieren, ist weniger zeitaufwendig, als die Metadaten für einzelne Assets manuell einzugeben. Geben Sie in der ersten Zeile der tabulatorgetrennten Datei die ID und die Namen der gewünschten Metadatenfelder ein. Geben Sie in die nächsten Zeilen jeweils einen Asset-ID-Namen gefolgt von den Metadaten-Werten ein. Felder, die nicht in der tabulatorgetrennten Datei oder in der XML-Datei enthalten sind, werden nicht geändert. Wenn Sie Metadaten aus einer XML-Datei importieren möchten, müssen Sie sicherstellen, dass diese DTD-konform ist.

**Hinweis:** Sie können eine Vorlage zum Eingeben von Metadaten erstellen, damit diese ordnungsgemäß in das Scene7 Publishing System importiert werden. Nach dem Erstellen der Vorlage können Sie sie zum Eingeben der Metadaten verwenden. Siehe „[Erstellen einer Vorlage zum Eingeben und Hochladen von Metadaten](#)“ auf Seite 123.

Weitere Informationen zu standardisierten Eigenschaften finden Sie unter: <http://www.adobe.com/devnet/xmp.html>

- 1 Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die Bilder aus, denen Sie Metadaten aus der tabulatorgetrennten oder XML-Datei hinzufügen möchten.
- 2 Wählen Sie **Datei > Metadaten importieren**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld **Metadaten hochladen** auf **Durchsuchen**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld **Hochzuladende Dateien auswählen** die tabulatorgetrennte Datei bzw. die XML-Datei mit den Metadaten aus.
- 5 Geben Sie einen Auftragsnamen ein.
- 6 Klicken Sie auf **Hochladen**.

### Identifizieren von verschiedenen Metadaten-Typen beim Import

Beachten Sie Folgendes, wenn verschiedene Metadaten-Typen für den Import identifiziert werden:

- Benutzerdefinierte Felder werden anhand des Namens identifiziert, der unter „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Metadaten“ > „Benutzerdefinierte Felder“ angegeben wurde. Lassen Sie sich mit der Funktion „Datei generieren“ eine Liste mit allen definierten UDFs im richtigen Importformat anzeigen.
- Bei den XMP-Metadaten-Eigenschaften muss das entsprechende XMP-Präfix vor dem Namen (der Eigenschaft) stehen. Präfix und Name werden durch einen Doppelpunkt voneinander getrennt. Das XMP-Präfix finden Sie unter „Einstellungen > „Anwendungseinstellungen“ > „Metadaten“ > „Schema-Editor“. Die technischen Namen finden Sie in der Dokumentation zum jeweiligen XMP-Schema. Beachten Sie, dass XMP-Eigenschaftsnamen nicht bei der Funktion „Datei generieren“ angezeigt werden.
- Bei den Metadaten-Eigenschaften muss das entsprechende Präfix vor dem Namen (der Eigenschaft) stehen. Präfix und Name werden durch einen Doppelpunkt voneinander getrennt. Das Präfix und die Eigenschaftsnamen werden im Metadaten-Schema-Editor definiert. Beachten Sie, dass die Eigenschaftsnamen von Metadaten-Schematas nicht bei der Funktion „Datei generieren“ angezeigt werden.

Beispiel: Die XMP-Eigenschaft für Schlüsselwörter ist das XMP-Schema „Dublin Core“ mit dem Präfix „dc“ und „subject“ ist der technische XMP-Name. Das Präfix und der technische XMP-Name werden zu „dc:subject“ kombiniert und bilden den Namen der Eigenschaft. Im Importformat der XML-Metadaten muss der Eigenschaftsname „dc:subject“ lauten. Im tabulatorgetrennten Importformat muss es die Spaltenüberschrift sein.

### Importieren von Schlüsselwörtern

Schlüsselwörter lassen sich als Komma getrennte Liste importieren. Wenn ein Komma in einem der einzelnen Werte angezeigt wird, muss ihm ein umgekehrter Schrägstrich (\) (Backslash) vorangestellt werden. Ein umgekehrter Schrägstrich muss mit einem doppelten umgekehrten Schrägstrich (\\) angegeben werden.

Beispiel: Eine Metadaten-Importdatei mit dem Wert „Hello\\, World!,back\\slash,foo“ für „dc: subject“ legt drei XMP-Schlüsselwörter für das Asset fest: „Hello, World!“, „back\\slash“ und „foo“.

### Importieren von XMP- und Metadaten-Schema-XMP-Dateien

Der XML-Import akzeptiert nur gültige XML. Wenn Sie XMP- oder Metadaten-Schema-Felder importieren, wird das Namespace-Präfix hinzugefügt und wie ein XMP-Namespace behandelt. Dieser Namespace muss (z. B. auf oberster Tag-Ebene) angegeben werden.

Beispiel:

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
  <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"
</ips>
```

### Importieren von XMP und tabulatorgetrennten Metadata-Schema-Metadata-Dateien

Das Präfix muss in der entsprechenden Spaltenüberschrift im Importfeld hinzugefügt werden.

## Importieren von Metadaten (über FTP)

Sie können Metadaten für mehrere Dateien importieren, indem Sie die Metadaten in eine tabulatorgetrennte Datei oder in eine XML-Datei eingeben und im Anzeigebereich „Hochladen (über FTP)“ die Option „Metadaten-Dateien verarbeiten“ auswählen.

Stellen Sie sicher, dass die Daten in der tabulatorgetrennten Datei oder in der XML-Datei im korrekten Format vorliegen. Geben Sie in die erste Zeile das ID-Feld, gefolgt von den Namen der Metadaten-Felder ein, die geändert werden sollen. Geben Sie in die nächsten Zeilen jeweils einen Asset-ID-Namen gefolgt von den Metadaten-Werten ein. Felder, die nicht in der tabulatorgetrennten Datei oder in der XML-Datei enthalten sind, werden nicht geändert.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Hochladen“ und wählen Sie im Anzeigebereich „Aufträge“ die Registerkarte „Über FTP“ aus, um die Metadaten zu importieren. Klicken Sie dann auf „Auftragungsoptionen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ die Option „Metadaten-Dateien verarbeiten“.

## Stapel-Umbenennung von IDs mit Metadaten

Sie können Scene7 Publishing System-IDs unter Verwendung von Metadaten umbenennen, die aus einer tabulatorgetrennten Textdatei oder einer XML-Datei importiert wurden. Die importierten Metadaten werden nur auf die in der Metadaten-datei selbst angegebenen Bilder angewendet. Dabei ist es unerheblich, ob Bilder im Durchsuchenbedienfeld ausgewählt sind oder nicht.

Um die Scene7 Publishing System-ID eines Bildes umzubenennen, fügen Sie der tabulatorgetrennten Datei eine Spalte mit der Bezeichnung *newipsid* hinzu oder der XML-Datei ein Feld mit der Bezeichnung *new\_vc\_objectname*.

Beispiel:

ipsid	newipsid
testjacket_1	Jacket_test_1

ipsid	newipsid
testjacket_blue	Jacket_test_2

Im Auftragsprotokoll für den Metadatenauftrag wird festgehalten, welche IDs erfolgreich umbenannt wurden und welche nicht.

## Erstellen einer Vorlage zum Eingeben und Hochladen von Metadaten

Scene7 bietet einen Befehl zum Erstellen einer Vorlage zum Speichern von Metadaten. Mit dieser Vorlage können Sie sicherstellen, dass die Metadaten im richtigen Format eingegeben und fehlerlos in das Scene7 Publishing System importiert werden. Gehen Sie folgendermaßen vor, um eine Vorlage zum Eingeben und Importieren von Metadaten in das Scene7 Publishing System zu erstellen:

- 1 Wählen Sie Bildassets mit Metadatenfeldern aus, die Sie in der Vorlage verwenden möchten.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Metadaten importieren“.
- 3 Wählen Sie ein Bild vom Typ „Asset-Eigenschaften“ aus.
- 4 Wählen Sie im Menü „Datei“ unter „Erstellen“ die Option „Tabulatorgetrennte Vorlage“, „XML-Metadaten des Assets“ oder „XML-DTD“.
- 5 Klicken Sie auf „Erstellen“.
- 6 Kopieren Sie die Daten im daraufhin angezeigten Dialogfeld. Verwenden Sie diese Daten, um die Vorlage zu erstellen.

### Verwandte Hilfetemen

„[Importieren von Metadaten](#)“ auf Seite 121

## Arbeiten mit Metadaten-Schemata

Ein Unternehmensadministrator kann eine Liste aller verfügbaren Schemata anzeigen. Öffnen Sie „Anwendungseinstellungen“ > „Metadaten“ > „Metadaten-Schema“.

Zunächst werden die Listen der globalen Standardschemata wie XMP ausgeblendet. Sie können mithilfe des Kontrollkästchens unten in der Liste angezeigt werden.

Der Unternehmensadministrator kann ein neues benutzerdefiniertes Schema erstellen oder ein vorhandenes benutzerdefiniertes Schema bearbeiten.

Sie können den Metadaten-Schema-Editor verwenden, um die folgenden Aktionen ausführen:

Aktion	Beschreibung
Hinzufügen	Fügt eine neue Eigenschaft zum Schema hinzu. Ein modaler Dialog erfasst die Informationen: ID, Beschriftung, Struktur und Datentyp.
Auswahlwert hinzufügen	Fügt einer Eigenschaft mit „Offene Auswahl“ oder „Geschlossene Auswahl“ eine neue Auswahloption hinzu. Alle Auswahlwerte haben den gleichen Typ. Sie müssen die Eigenschaft auswählen, um die Schaltfläche zu aktivieren.

Aktion	Beschreibung
Bearbeiten	Bearbeiten der Beschriftung einer Eigenschaft oder eines Auswahlwertes. Sie können nur die Beschriftung und ID ändern, nicht aber die Typinformationen.
Nach oben verschieben/Nach unten verschieben	Die Reihenfolge im Schema wird in der Benutzeroberfläche übernommen. Um die Reihenfolge zu ändern, wählen Sie eine Eigenschaft oder einen Auswahlwert aus und verschieben diese mit den Schaltflächen. Ziehen und Ablegen wird derzeit nicht unterstützt.
Löschen	Löscht eine Eigenschaft oder einen Auswahlwert aus dem Schema. Damit werden keine Werte aus dem XMP-Block oder der Datenbank gelöscht. Die Eigenschaft ist nicht mehr für Metadaten-Ansichten verfügbar und wird aus der Asset-Detailansicht entfernt. Wenn die Eigenschaft auf dem Metadatenserver veröffentlicht wurde, erzwingen Sie eine Veröffentlichung, um die Daten von dem öffentlich zugänglichen Metadaten-Server zu entfernen.

Das System generiert automatisch ein benutzerdefiniertes Schema für benutzerdefinierte Felder mit dem Präfix „s7udf“. Dies sind die vorhandenen benutzerdefinierten Felder, die in ihrem eigenen Einstellungsbereich bearbeitet werden.

**Hinweis:** Von Änderungen am Schema bleiben die Asset-Metadaten unberührt. Sie werden jedoch nicht für alle SPS- und Metadatenserver-Funktionen angezeigt und nach dem Ändern kann darauf nicht mehr zugegriffen werden. Ähnlich verhält es sich, wenn Metadaten für ein Asset vorhanden sind. Dann werden durch die Erstellung des passenden Schemas die Metadaten in SPS und auf dem Metadatenserver verwendbar.

Der Metadaten-Schema-Editor bietet eine grafische Möglichkeit, um ein unternehmenseigenes Schema in SPS hinzuzufügen oder zu bearbeiten. Ein Schema wird durch ein Präfix, einen Namespace und eine Liste von Eigenschaften definiert.

- Name  
Name der Benutzeroberfläche für das Schema. Wird verwendet, um die Eigenschaften in den Metadaten-Ansichten und bei der erweiterten Suche zu identifizieren. Vergleichbar mit XMP-Abschnitten wie Basic, IPTC, PDF.
- Präfix  
Technischer, eindeutiger Identifikator für das Schema. Beschränkt auf die Buchstaben a-z und A-Z. Das Präfix ist nicht in der Benutzeroberfläche von SPS sichtbar, wird aber verwendet, wenn die Metadaten für ein Asset im XMP-Block und in der Datenbank gespeichert werden. Das Präfix wird verwendet, um Metadaten-Felder bei Metadaten-Suchanfragen beim Metadatenserver oder beim Importieren eindeutig zu identifizieren.
- Namespace  
Technischer, eindeutiger Identifikator für das Schema, normalerweise eine URL im Format <http://ihr.unternehmen.com/name/version/>. Weitere Informationen finden Sie in der Liste der Standardschemata für Beispiele. Der Namespace wird nicht in der Benutzeroberfläche von SPS angezeigt, jedoch verwendet, um Metadaten im XMP-Block zu speichern.
- Beschreibung  
Freie Formularbeschreibung des Schemas.

**Hinweis:** Präfix und Namespace können nicht bearbeitet werden. Um diese Eigenschaften zu ändern, müssen Sie das Schema löschen und neu erstellen.

Eigenschaften beschreiben die Metadaten, die mit diesem Schema im XMP-Block gespeichert werden können. Eine Eigenschaft besteht aus:

Eigenschaft	Beschreibung
ID	<p>Technischer Identifikator für diese Eigenschaft. Die ID ist in der SPS-Benutzeroberfläche nicht sichtbar, wird aber verwendet, wenn die Metadaten für ein Asset im XMP-Block und in der Datenbank gespeichert werden. Die ID wird verwendet, um Suchanfragen auf dem Metadatenserver zu erstellen. Die ID hat einige Einschränkungen wie folgende:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keine Leerzeichen</li> <li>• Kein „“ , „“ , „\$“</li> <li>• Keine Zahl als erstes Zeichen</li> <li>• Es empfiehlt sich, a-z oder A-Z als erstes Zeichen zu verwenden</li> </ul> <p>Sobald erstellt, kann die ID nicht geändert werden.</p>
Beschriftung	Name dieser Eigenschaft in der Benutzeroberfläche.
Struktur	<p>Legt die Art der Eigenschaft zusammen mit dem Datentyp fest. Eine Struktur kann sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Einfacher Typ: Einzelwert des Datentyps</li> <li>• Sequenz: eine Liste von Werten desselben Datentyps</li> <li>• Offene Auswahl: Wählen Sie ein Element aus einer zuvor festgelegten Liste von Werten aus oder geben Sie einen beliebigen Text ein. Kann nur vom Datentyp „Zeichenfolge“ oder „Integer“ sein.</li> <li>• Geschlossene Auswahl: Wählen Sie ein Element aus einer zuvor festgelegten Liste von Werten aus (ein Popup- oder ein Kombinationsfeld).</li> </ul>
Datentyp	<p>Wählen Sie aus den verfügbaren Typen aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Zeichenfolge</li> <li>• Integer</li> <li>• Float</li> <li>• Ja/Nein (Boolescher Wert)</li> <li>• Datum</li> </ul>

Wenn die Eigenschaft als Struktur eine offene oder geschlossene Auswahl verwendet, müssen Sie mindestens einen Auswahlwert zur Verfügung stellen. Eine offene Auswahl kann geändert werden. Eine geschlossene Auswahl kann nicht geändert werden. Alle Auswahlwerte haben den Datentyp der Eigenschaft.

Eigenschaft	Beschreibung
ID	<p>Technischer Identifikator für diesen Wert. Die ID ist in der SPS-Benutzeroberfläche nicht sichtbar, wird aber verwendet, wenn die Metadaten für ein Asset im XMP-Block und in der Datenbank gespeichert werden. Die ID wird für Suchanfragen auf dem Metadatenserver verwendet. Die ID darf keine Leerzeichen enthalten. Sobald erstellt, kann die ID nicht geändert werden.</p>
Beschriftung	Name dieses Wertes in der Benutzeroberfläche.



## Exportieren von Assets aus dem Scene7 Publishing System

Sie können die im Scene7 Publishing System bearbeiteten Assets auf einem lokalen Netzlaufwerk speichern. Exportierte Assets werden zum Herunterladen oder Senden per E-Mail in einer ZIP-Datei zusammengestellt.

Die komprimierte Zip-Datei kann für den Exportauftrag maximal 1 GB groß sein. Beachten Sie außerdem, dass ein Exportauftrag maximal 500 Assets enthalten kann.

Scene7 speichert Informationen zu exportierten Aufträgen im Anzeigebereich „Aufträge“.

### So exportieren Sie Assets aus dem Scene7 Publishing System

- 1 Wählen Sie die zu exportierenden Assets aus und klicken Sie dann auf „Datei“ > „Exportieren“.
- 2 Klicken Sie im Fenster „Ausgewählte Assets exportieren“ auf „Bildoptionen“ und legen Sie dann die folgenden Optionen fest (Administratoren bestimmen, welche Optionen ihren Benutzern zur Verfügung stehen):

**Vorgaben** Sie können optional eine Bildvorgabe zum Formatieren des Assets während des Exports wählen. Wenn Sie eine Bildvorgabe wählen, stehen die übrigen Formatierungsoptionen nicht zur Verfügung, da das Asset die in der Bildvorgabe festgelegten Formate übernimmt.

**Konvertierung** Hiermit können Sie die Asset-Datei bzw. das Originalbild konvertieren.

**Größe** Sie können eine Standardgröße auswählen. Sie können auch in der Dropdown-Liste „Größe“ auf „Andere“ klicken, die gewünschte Maßeinheit wählen und dann die Breite und Höhe festlegen.

Siehe auch „[Festlegen, welche Exportoptionen Media Portal-Benutzern zur Verfügung stehen](#)“ auf Seite 83.

**Format** Wählen Sie ein Bildformat.

**Farbe** Wählen Sie „RGB“, „CMYK“ oder „Graustufen“.

**Auflösung** Wählen Sie 72, 150 oder 300 ppi.

**Auftragsname** Sie können dem Export einen Auftragsnamen zuweisen.

**E-Mail senden an** Geben Sie optional eine E-Mail-Adresse ein, an die die Assets per E-Mail geschickt werden sollen. In der E-Mail-Nachricht wird die URL aufgeführt, über die der Empfänger die Assets herunterladen kann.

- 3 Klicken Sie auf „Exportieren“.

Drei grundlegende Exportaktionen werden unterstützt:

- Ausgangsdatei: Exportieren Sie die Ausgangsdatei des Assets.
- Mit Vorlage konvertieren: Verwenden Sie eine Bildvorlage zur Asset-Formatierung.
- Ohne Vorlage konvertieren: Geben Sie Bildmodifikatoren im Exportdialogfeld an.

Die nachfolgenden Asset-Typen können nicht exportiert werden. Für alle anderen Typen sollte ein Export generiert werden.

- Bildsätze
- Rendersets
- Rotationssets
- Mediensets
- Sets mit mehreren Bitraten
- E-Kataloge

Vorlagen können außerdem nicht als Ausgangsdatei exportiert werden.

Sie können die Konvertierungsoptionen beim Export folgender Asset-Typen verwenden:

- Bilder
- Vorlagen
- Angepasste Bilder
- PDF (erzeugt konvertierte Seiten)
- PostScript

Wird eine große Menge verschiedener Asset-Typen für den Export ausgewählt, ergibt sich folgendes Verhalten:

- Alle Asset-Typen, die nicht exportiert werden können, werden vor dem Übermitteln des Auftrags aus der Liste entfernt.
- Wurde eine Konvertierung angefordert, werden alle konvertierbaren Typen konvertiert und die übrigen Typen als Ausgangsdateien exportiert.

## Weitergeben von Asset-Änderungen an Peers in Echtzeit

Werden mehrere Instanzen von Scene7 auf einem oder mehreren Computern in demselben Unternehmen ausgeführt, so werden die folgenden Aktionen auf einem beliebigen Scene7-Client in Echtzeit von allen Peer-Clients übernommen:

- Bearbeitung eines Assets (Builder, Bild-Editor usw.)
- Umbenennung eines Assets
- Löschung eines Assets
- Verschiebung eines Assets
- Hochladen mindestens eines Assets (sowohl Desktop als auch FTP)
- Erstellung, Löschung oder Umbenennung eines Ordners

Nach einer Änderung in einem Ausgangs-Client wird diese von allen Peer-Clients, die beim selben Unternehmen angemeldet sind, übernommen. Die Änderungen werden in den Peer-Clients ohne Benachrichtigung vorgenommen, es sei denn, ein geändertes Asset wird im Peer-Client in einem der Bild-Editoren oder Builder zur selben Zeit bearbeitet.

Bei der Anmeldung fordert Sie Flash Player auf, Peer-Aktualisierungen zuzulassen oder abzulehnen. Sie können festlegen, dass Ihre Auswahl gespeichert wird, sodass Sie die Eingabe nur einmal vornehmen müssen. Um Ihre Auswahl zu löschen, löschen Sie die jeweilige Site in den globalen Einstellungen aus dem Anzeigebereich „Peer-Netzwerk“.

Wenn Sie ein Asset gerade bearbeiten, das von einem Peer geändert wurde, werden Sie aufgefordert, die Änderung in den Builder oder Editor zu übernehmen. Wenn Sie „Ja“ auswählen, verwirft der Builder oder Editor Ihre eigenen Änderungen am Asset und importiert das aktualisierte Asset. Wenn Sie „Nein“ auswählen, wird das Asset im Builder oder Editor nicht aktualisiert und Ihre eigenen Änderungen bleiben in der Sitzung erhalten.


Nach dem Speichern des Assets werden Sie informiert, dass eine aktuellere Version vorhanden ist und gefragt, ob Sie das Asset mit Ihren Änderungen überschreiben möchten.

## Drucken von Assets

Führen Sie zum Drucken von Assets die folgenden Schritte aus:

- 1 Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die zu druckenden Assets aus.
- 2 Wählen Sie „Datei“ > „Drucken“ oder drücken Sie Strg+P (Windows) bzw. Befehl+P (Macintosh).
- 3 Geben Sie im Dialogfeld „Drucken“ an, wie viele Exemplare gedruckt werden sollen, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Drucken“.

## Verwalten des Ordners „Papierkorb“

Elemente, die Sie aus dem Scene7 Publishing System löschen, werden in den Ordner „Papierkorb“ verschoben. Sie bleiben sieben Tage lang in diesem Ordner; während dieser Zeit ist eine Wiederherstellung möglich. Nach Ablauf der sieben Tage werden die Elemente im Papierkorb endgültig gelöscht. Sie können gelöschte Elemente im Ordner „Papierkorb“ anzeigen, indem Sie unten in der Asset-Bibliothek auf das Symbol „Papierkorb“  klicken.

Alle Benutzer können Elemente aus dem Ordner „Papierkorb“ wiederherstellen, sie also wieder in die Ordner übertragen, aus denen sie gelöscht wurden. Alle Benutzer haben außerdem die Möglichkeit, den Ordner „Papierkorb“ zu leeren, also den gesamten Inhalt daraus zu löschen.

Durch das Entfernen der Elemente aus dem Ordner „Papierkorb“ werden die Elemente endgültig aus dem Scene7 Publishing System gelöscht; eine Wiederherstellung der Elemente ist danach nicht mehr möglich. Informationen zum Einstellen von Benachrichtigungen für Unternehmensadministratoren bei bevorstehendem automatischem Löschen von Assets aus dem Papierkorb finden Sie im Abschnitt „[Allgemeine Einstellungen](#)“ auf Seite 21.

**Wichtig:** Assets, die in den Ordner „Papierkorb“ verschoben wurden, sind immer noch beim Scene7 Publishing System registriert. Wenn Sie versuchen, eine Datei hochzuladen, deren Name mit dem einer Datei im Ordner „Papierkorb“ übereinstimmt, behandelt Scene7 das neue Asset als Duplikat. Deshalb wird dem Asset-Namen eine Zahl angehängt.

### Verwandte Hilfethemen

„[Löschen von Assets](#)“ auf Seite 116

## Ordner „Papierkorb“


Wenn Sie ein Element aus einem Ordner löschen, wird es im Ordner „Papierkorb“ abgelegt. Das Löschen eines Elements mit nachfolgendem Verschieben in den Ordner „Papierkorb“ ist mit folgenden Gegebenheiten bzw. Abläufen verbunden:

- Obwohl das Element aus Ihren Scene7 Publishing System-Ordnern entfernt wurde, kann seine ID keinem anderen Asset zugewiesen werden, solange sich das Element im Ordner „Papierkorb“ befindet. Wenn Sie versuchen, ein Asset hochzuladen, das denselben Namen hat wie eine Datei im Ordner „Papierkorb“, hängt Scene7 eine Ziffer an den Namen des Assets an.
- Das Element kann nicht veröffentlicht werden. Selbst wenn das Element zur Veröffentlichung markiert war, als sie es gelöscht haben, wird es nicht veröffentlicht.
- Das Element bleibt im Ordner „Papierkorb“, bis es wiederhergestellt wird, bis der Befehl „Papierkorb leeren“ gewählt wird oder bis sieben Tage vergangen sind. Nach Ablauf von sieben Tagen wird das Element durch einen automatischen Datenbereinigungsvorgang endgültig gelöscht.

## Wiederherstellen von Assets aus dem Ordner „Papierkorb“


Ein Asset lässt sich nicht nur durch die Person wiederherstellen, die das Asset gelöscht hat; jeder Benutzer kann Assets aus dem Ordner „Papierkorb“ wiederherstellen. Wiederhergestellte Assets werden in den Ordnern platziert, aus denen sie zuvor gelöscht wurden. Sollten diese Ordner nicht mehr vorhanden sein, werden sie vom Scene7 Publishing System neu erstellt; danach werden die wiederhergestellten Assets in den erneut erstellten Ordnern abgelegt.

Führen Sie zum Wiederherstellen von Assets aus dem Ordner „Papierkorb“ in die Ursprungsordner die folgenden Schritte aus:

- 1 Klicken Sie auf das Symbol „Papierkorb“ , um den Ordner „Papierkorb“ zu öffnen.
- 2 Wählen Sie die wiederherzustellenden Assets aus.
- 3 Wählen Sie „Datei“ > „Wiederherstellen“.

## Endgültiges Löschen der Assets im Ordner „Papierkorb“

Wenn Sie Assets aus dem Ordner „Papierkorb“ löschen, werden sie endgültig aus dem System entfernt. Nach Ablauf von sieben Tagen werden Assets automatisch aus dem Ordner „Papierkorb“ gelöscht.

Wenn Sie Assets endgültig aus dem Papierkorb löschen möchten, klicken Sie auf das Papierkorbsymbol , um den Ordner „Papierkorb“ zu öffnen. Dann können Sie einzelne Assets oder alle Assets in diesem Ordner löschen:

**Löschen einzelner Assets** Markieren Sie die Assets, die Sie endgültig löschen möchten, und wählen Sie dann „Datei“ > „Aus Papierkorb löschen“.

**Löschen aller Assets** Wählen Sie „Datei“ > „Papierkorb leeren“.

## Verwalten der Arbeit mithilfe von Projekten

Projekte bieten Ihnen eine zusätzliche Möglichkeit, Assets unabhängig von den Ordnern zu verwalten, in denen die Assets enthalten sind. Ein Asset kann nur in einem einzigen Ordner abgelegt werden, lässt sich jedoch zu Organisationszwecken in mehrere Projektordner kopieren.

Nachdem Sie einen Projektordner erstellt haben, können Sie Assets darin ablegen. Bei Assets in einem Projekt handelt es sich jedoch eigentlich nur um Verweise auf den Ordner in der Asset-Bibliothek, in dem die Assets tatsächlich gespeichert sind. Sie können ein Asset in mehreren Projekten ablegen. Beispielsweise wäre es möglich, das Bild einer Bluse sowohl im Projektordner „Blusen“ als auch im Projektordner „Herbstsammlung“ zu platzieren.

Sie können ein Projekt erstellen, wenn Sie Dateien hochladen oder Projekte in der Asset-Bibliothek erstellen.




*Es empfiehlt sich, Assets vorzugsweise über Metadaten zu verwalten, nicht unter Verwendung von Projekten. Siehe [„Anzeigen, Hinzufügen und Exportieren von Metadaten“](#) auf Seite 119.*

**Hinweis:** Sie können Assets nur dann in Projekten verwalten, wenn Ihr Administrator entsprechende Einstellungen festgelegt hat. Wenn Sie unten in der Asset-Bibliothek keinen Abschnitt mit Projektordnern sehen, steht Ihnen diese Möglichkeit zum Verwalten von Assets nicht zur Verfügung. Siehe [„Allgemeine Einstellungen“](#) auf Seite 21.

## Erstellen eines Projektordners

Sie können einen Projektordner entweder in der Asset-Bibliothek oder beim Hochladen von Dateien zum Scene7 Publishing System erstellen:

**In der Asset-Bibliothek** Gehen Sie mithilfe der Bildlaufleiste zum Projektabschnitt im unteren Teil der Asset-Bibliothek und klicken Sie auf die Schaltfläche „Projekt hinzufügen“ . Geben Sie dann einen Namen für das Projekt ein.


**Beim Hochladen von Dateien** Wählen Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ im Menü „Zum Projekt hinzufügen“ die Option „Projekt erstellen“. Geben Sie dann einen Namen für das Projekt ein.

***Hinweis:** Der Projektbereich in der Asset-Bibliothek besteht aus einer Ordnerliste mit nur einer Ebene; Unterordner sind nicht zulässig.*

## Arbeiten mit Projektordnern

Beachten Sie beim Anzeigen, Löschen und Umbenennen eines Projektordners die folgenden Hinweise:

**Anzeigen des Inhalts** Wählen Sie in der Asset-Bibliothek den Namen des Ordners aus. Die im Ordner enthaltenen Assets werden im Durchsuchenbedienfeld angezeigt.

**Löschen von Projektordnern** Wählen Sie den Projektordner aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Projekt entfernen“ . Beim Löschen von Assets aus einem Projektordner werden die Assets nicht aus dem Scene7 Publishing System entfernt; die Assets bleiben in den Ursprungsordnern, in denen sie gespeichert sind.

**Umbenennen von Projektordnern** Doppelklicken Sie in der Asset-Bibliothek auf den Namen des Ordners und geben Sie dann einen neuen Namen ein.

## Einfügen von Assets in einen Projektordner

Sie können Bilder entweder über das Durchsuchenbedienfeld oder beim Hochladen von Dateien zum Scene7 Publishing System in einen Projektordner einfügen:

**Über das Durchsuchenbedienfeld** Wählen Sie die Assets aus und ziehen Sie sie in einen Projektordner. Alternativ können Sie „Datei“ > „Zum Projekt hinzufügen“ wählen, im Dialogfeld „Projekt auswählen“ einen Projektordnernamen wählen und dann auf die Schaltfläche „Absenden“ klicken.

**Beim Hochladen von Dateien** Wählen Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ die Schaltfläche „Auftragsoptionen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ die Option „Projekte“ und wählen Sie einen Projektnamen aus.

# Kapitel 7: Bildgrößenänderung

Bildgrößenänderung bezeichnet die Möglichkeit, in Scene7 von einem Bild mit hoher Auflösung mehrere Bilder abzuleiten. Es ist dadurch nicht mehr erforderlich, verschiedene Bildversionen – etwa eine Miniaturansicht und eine vergrößerte Ansicht – für Websites oder andere Anwendungen manuell zu erstellen; es reicht aus, ein einzelnes Masterbild bereitzustellen. Scene7 generiert alle abgewandelten Bilder ganz nach Bedarf. Die dynamische Bereitstellung von Bildern basierend auf nur einem Masterbild ist mit zahlreichen Vorteilen verbunden:

- Sie müssen nicht manuell verschiedene Bildversionen in unterschiedlichen Größen erstellen. Sie stellen ein Masterbild für Scene7 bereit, in Scene7 werden dann unterschiedlich große Ableitungen davon generiert.
- Sie können schnell die Größe für einen bestimmten Bildtyp in der gesamten Website bzw. Anwendung ändern. Möchten Sie beispielsweise alle Miniaturansichten ändern, bearbeiten Sie dazu die Bildvorgabe „Miniaturansicht“. Eine Bildvorgabe ähnelt einem Makro – mehrere Attribute für Größe und Formatierung sind darin gesammelt. Sie können die Bildvorgabe „Miniaturansicht“ bearbeiten, um die Größe aller in der Website bzw. Anwendung vorhandenen Miniaturansichten zu ändern.
- Es ist nicht erforderlich, die Masterversionen und sämtliche verschiedenen Ableitungen mit Content-Management- oder Asset-Management-Systemen intern oder extern zu verwalten.



1. Laden Sie eine einzelne Masterbilddatei hoch.
2. Erstellen Sie Bildvorgaben (um Größe, Format, Scharfzeichnen und andere Einstellungen festzulegen).
3. Veröffentlichen Sie die Datei.
4. Kopieren Sie die URLs in die Website, um verschiedene Größen dynamisch anzuzeigen.

*Aus einer hoch auflösenden Masterdatei lassen sich mehrere abgeleitete Bilder erstellen.*

## Kurzanleitung: Bildgrößenänderung

Diese Kurzanleitung zum Thema Bildgrößenänderung ermöglicht einen schnellen Einstieg in die Technik der Bildgrößenänderung im Scene7 Publishing System. Führen Sie die Schritte 1 bis 5 aus. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Hochladen von Masterbildern

Zunächst laden Sie Ihre Masterbilder in das Scene7 Publishing System hoch. Was die Größe betrifft, empfiehlt Scene7, Bilder in der maximalen auf der Website oder in der Anwendung erwarteten Größe zu verwenden. Möchten Sie beispielsweise, dass Betrachter die Bilder per Zoom vergrößern können, sollten Sie Bilder hochladen, deren längste Abmessung (Breite oder Höhe) mindestens 2000 Pixel beträgt. Scene7 unterstützt zahlreiche Dateiformate; es empfiehlt sich jedoch, verlustfreie TIFF- und PNG-Bilder zu verwenden.

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Hochladen“, um Dateien von Ihrem Computer in einen Ordner im Scene7 Publishing System hochzuladen. Siehe [„Hochladen von Masterbildern“](#) auf Seite 133.

### 2. Einstellen von Bildvorgaben

Ähnlich wie bei einem Makro sind in einer Bildvorgabe vordefinierte Größen- und Formatierungsbefehle unter einem gemeinsamen Namen gespeichert. Eine Bildvorgabe bestimmt die Größe und Formatierung der von Scene7-Image-Servern gelieferten Bilder. Wenn Sie den Status eines Unternehmensadministrators haben, können Sie Bildvorgaben selbst anlegen. Scene7 bietet auch standardmäßige Bildvorgaben, die Sie zum dynamischen Bereitstellen von Bildern verwenden können.

Um als Administrator eine Bildvorgabe zu erstellen, wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“. Blenden Sie im Anzeigebereich „Einstellungen“ die Optionen für „Anwendungseinstellungen“ ein und wählen Sie „Bildvorgaben“. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Hinzufügen“ oder „Bearbeiten“, um eine Bildvorgabe zu erstellen.

Die von Ihnen erstellte Bildvorgabe wird im Anzeigebereich „Vorschau“ in das Menü „Bildvorgabe“ eingefügt. Mithilfe der neuen Bildvorgabe können Sie Bilder auf Ihren Websites und in Ihren Anwendungen dynamisch anzeigen. Siehe [„Einstellen von Bildvorgaben“](#) auf Seite 134.

### 3. Anzeigen einer Vorschau für Bildvorgaben

Der nächste Schritt besteht im Anzeigen einer Vorschau der Bildvorgaben, die Ihr Administrator für die unterschiedlichen vorgegebenen Größen eingestellt hat.

Um in den Bildvorgaben zu suchen, klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Bildvorgaben“ und suchen Sie anschließend eine Bildvorgabe.

Experimentieren Sie mit verschiedenen Bildvorgaben. Finden Sie heraus, wie sich die dynamische Ausgabe in verschiedenen Größen auf Ihrer Website bzw. in Ihrer Anwendung auswirkt.

Siehe [„Anzeigen einer Bild-Asset-Vorschau auf Grundlage seiner Bildvorgabe“](#) auf Seite 114.

### 4. Veröffentlichen von Masterbildern

Das Veröffentlichen Ihrer Masterbilddateien hat zwei wichtige Auswirkungen:

- Nach der Veröffentlichung Ihrer Masterbilder auf Scene7-Image-Servern können die Bilder dynamisch für Ihre Website und Anwendung bereitgestellt werden.

- Bei der Veröffentlichung werden die URL-Zeichenfolgen aktiviert, mit denen Bilder von Scene7-Image-Servern auf der Website bzw. in der Anwendung aufgerufen werden können. Nach dem Veröffentlichen können Sie die von Scene7 generierten URLs kopieren und an den gewünschten Stellen auf Ihrer Website bzw. in Ihrer Anwendung platzieren.

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“, um einen Veröffentlichungsvorgang einzuleiten. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf die Schaltfläche „Veröffentlichungsvorgang starten“. Siehe „[Veröffentlichen der Masterbilder](#)“ auf Seite 135.

## 5. Verknüpfen von URLs mit einer Web-Anwendung

Scene7 erstellt URL-Zeichenfolgen zum Aufrufen von Bildern. Wenn Sie Bilder auf Scene7-Image-Servern veröffentlichen, werden die URLs aktiv. Sie können diese URL-Zeichenfolgen vom Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) oder vom Anzeigebereich „Vorschau“ aus kopieren. Nach dem Kopieren sind die URL-Zeichenfolgen auf der Website und in Anwendungen einsetzbar. Die URL für die Bildgrößenänderung ersetzt den Verweis auf den Namen eines statischen Bildes im Code Ihrer Website. Die URL referenziert einen Masterbildnamen, der über Ihre Datenbank für jedes neue anzuzeigende Bild ersetzt wird.

Mit Bildvorgaben generierte URL-Zeichenfolgen enthalten –in Dollarzeichen (\$) eingeschlossen – den Namen einer Bildvorgabe. Beispielsweise könnte \$Miniaturansicht\$ die Bildvorgabe sein, die für das Anzeigen der Masterbilder in Miniaturansichtgröße angelegt wurde. Siehe „[Verknüpfen von URLs mit einer Web-Anwendung](#)“ auf Seite 136.

# Hochladen von Masterbildern

Vergewissern Sie sich vor dem Hochladen von Bildern zum Scene7 Publishing System, dass Qualität, Größe und Format optimal sind. Scene7 empfiehlt hochwertige Bilder mit einer ausreichend hohen Pixelzahl (zwischen 1500 und 2000 Pixel an der längeren Seite). Dies gewährleistet, dass alle dynamischen Bildbearbeitungsvorgänge durchgeführt werden können.

Detaillierte Informationen über das Hochladen von Bildern finden Sie unter „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

## Vorbereiten von Masterbildern zum Hochladen

Passen Sie Ihre Masterbilddateien vor dem Hochladen zum Scene7 Publishing System auf geeignete Weise an:

**Bildgröße** Erstellen Sie Bilder im größten Format, das Sie voraussichtlich einsetzen werden. Die typische Bildgröße beträgt zwischen 1500 und 2500 Pixel an der längsten Seite. Wenn Sie vorhaben, die Zoom-Funktion zu verwenden, empfiehlt sich der Einsatz von Bildern mit mindestens 2000 Pixeln an der längsten Seite, damit optimale Zoom-Details gewährleistet sind.

**Dateiformate** Scene7 unterstützt alle gängigen Dateiformate für Bilder, beispielsweise TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF und EPS. Verlustfreie Bildformate – TIFF und PNG – werden empfohlen. Wenn Sie JPEG-Bilder verwenden, sollten Sie dafür die höchstmögliche Qualität einstellen.

**Farbraum** RGB ist der Farbraum für Bildpräsentationen im Internet. CMYK-Bilder (häufig zum Drucken eingesetzt) werden beim Hochladen automatisch in RGB konvertiert. Es empfiehlt sich, CMYK-Bilder hochzuladen, die ein eingebettetes ICC-Farbprofil für die Konvertierung in RGB enthalten. Siehe auch „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.



## Einstellen von Bildvorgaben

Eine Bildvorgabe ähnelt einem Makro – es handelt sich um eine vordefinierte, mit gemeinsamem Namen gespeicherte Sammlung von Befehlen zur Größeneinstellung und Formatierung. Ein Beispiel zur Funktionsweise von Bildvorgaben: Angenommen, für Ihre Website wird jedes Produktbild in zwei unterschiedlichen Größen benötigt, einmal im Format 500 x 500 Pixel und einmal im Format 150 x 150 Pixel. Sie erstellen dann zwei Bildvorgaben, eine mit der Bezeichnung „Vergrößerung“ zum Anzeigen von Bildern mit 500 x 500 Pixeln, eine mit der Bezeichnung „Miniaturansicht“ zum Anzeigen von Bildern mit 150 x 150 Pixeln. Wenn ein Scene7-Image-Server Bilder in diesen Größen bereitstellen muss, ruft er die Bildvorgaben „Vergrößerung“ und „Miniaturansicht“ ab. Dann erstellt der Server dynamisch je ein Bild in der Größe und mit den Formatierungsangaben, die in den beiden Bildvorgaben gespeichert sind.

Scene7 bietet verschiedene Bildvorgaben, die mit bewährten Einstellungen vorkonfiguriert sind; Administratoren haben außerdem die Möglichkeit, neue Bildvorgaben zu erstellen. Sie können eine Bildvorgabe komplett neu erstellen oder eine vorhandene Bildvorgabe abwandeln und unter neuem Namen speichern.

Bei Bildern, deren Größe bei der dynamischen Bereitstellung von einem Server verringert wird, kann es zu einem Verlust an Schärfe und Detail kommen. Aus diesem Grund enthält jede Bildvorgabe Elemente zur Formatierungssteuerung, mit denen ein Bild bei Bereitstellung in einer bestimmten Größe optimiert wird. Ihre Bilder werden dadurch scharf und klar für die Website bzw. Anwendung bereitgestellt.

### Erstellen einer Bildvorgabe

Als Unternehmensadministrator haben Sie die Möglichkeit, eigene Bildvorgaben zu erstellen. Sie können neue Bildvorgaben erstellen oder mit einer Standardbildvorgabe von Scene7 beginnen, diese bearbeiten und dann unter einem neuen Namen speichern.

#### So erstellen Sie ein Bildvorgabe

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Bildvorgaben“.

Hier können Sie den Namen einer Bildvorgabe auswählen, um die Vorschau einer vorhandenen Bildvorgabe einzublenden. Sobald Sie den Namen einer Bildvorgabe auswählen, ändern sich Größe und Aussehen des Beispiels im Vorschaufenster.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

**Erstellen einer Bildvorgabe** Klicken Sie auf „Hinzufügen“.

**Bearbeiten einer Bildvorgabe** Wählen Sie eine ähnliche Bildvorgabe wie die aus, die Sie erstellen möchten, und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

- 3 Geben Sie einen Namen für die Bildvorgabe ein.
- 4 Geben Sie die Breite und Höhe in Pixeln ein. Diese Werte bestimmen die Größe, in der Bilder bereitgestellt werden.
- 5 Füllen Sie die Felder im Anzeigebereich „Vorgabe hinzufügen“ bzw. „Vorgabe bearbeiten“ aus. Einzelheiten dazu finden Sie im Abschnitt [„Optionen für Bildvorgaben“](#) auf Seite 26.

Zu Beginn werden die folgenden bewährten Einstellungen empfohlen:

**Format** Wählen Sie JPEG oder ein anderes Format, das Ihren Anforderungen entspricht. Das Bildformat JPEG wird von allen Webbrowsern unterstützt; es bietet Ausgewogenheit in Bezug auf geringe Dateigröße einerseits und hohe Bildqualität andererseits. Das JPEG-Format ist allerdings mit einer verlustbehafteten Komprimierung verbunden; bei zu hoch eingestellter Komprimierung können unerwünschte Bildartefakte entstehen. Aus diesem Grund wird für Scene7 empfohlen, die Komprimierungsqualität (mit dem Regler) auf 75 einzustellen. Mit dieser Einstellung erreichen Sie eine angemessene Bildqualität bei ausreichend kleiner Dateigröße.

**Scharfzeichnen** Lassen Sie die Option „Scharfzeichnen“ deaktiviert (da Sie mit diesem Scharfzeichnungsfilter weniger Steuerungsmöglichkeiten haben als bei Verwendung der Unschärfemaske-Einstellungen).

**Resamplingmodus** Wählen Sie die Option „Bikubisch“

**Optionen für „Unschärfemaske“** Verwenden Sie die folgenden Einstellungen:

Vorgabetyp	Größe	Unschärfem.: Betrag	Unschärfem.: Radius	Unschärfem.: Schwelle
Cross-Selling (besonders kleine Miniaturansicht)	75 x 75	1,5	0,8	5
Miniaturansicht	150 x 150	1,1	1	5
Hauptansicht	350 x 350	1	1	6
Vergrößerung	500 x 500	1,2	1,2	5

**6** Klicken Sie auf „Speichern“.

Die hier aufgeführten bewährten Einstellungen für Scene7-Bildvorgaben sind allgemeine Empfehlungen; das Scharfzeichnen ist ein sehr subjektiver Vorgang. Die oben aufgeführten Einstellungen wurden für ein Masterbild der Größe 2000 x 2000 Pixel festgelegt; Einstellungen für größere oder kleinere Masterversionen können abweichen. Wenn Sie die Unschärfemaske-Einstellungen verändern möchten, sind die folgenden Bereiche zu empfehlen:

**Betrag** Zwischen 0,8 und 1,5.

**Radius** Zwischen 0,6 und 2.

**Schwelle** Von 1 bis 6.

Wenn Sie eine Bildvorgabe löschen möchten, wählen Sie sie im Anzeigebereich „Bildvorgaben“ aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Löschen“.

### Verwandte Hilfethemen

„Erstellen und Bearbeiten von Bildvorgaben“ auf Seite 25

„Optionen für Bildvorgaben“ auf Seite 26

„Anzeigen einer Bild-Asset-Vorschau auf Grundlage seiner Bildvorgabe“ auf Seite 114


## Veröffentlichen der Masterbilder

Bei der Veröffentlichung werden Ihre Bilddateien auf den Scene7-Image-Server übertragen; hier können sie dann für Ihre Website und Ihre Anwendungen abgerufen werden. Im Zuge der Veröffentlichung aktiviert das Scene7 Publishing System auch die URL-Zeichenfolgen, die Sie für Ihre Website und Ihre Anwendungen benötigen.

### Verwandte Hilfethemen

„Veröffentlichen von Dateien“ auf Seite 95

## Markieren von Masterbildern zur Veröffentlichung

Masterbilder, die auf Scene7-Image-Server kopiert werden sollen, müssen zur Veröffentlichung markiert werden. Im Durchsuchenbedienfeld können Sie Ihre zu veröffentlichenden Masterbilder markieren. Klicken Sie dazu auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“ . Auch beim Hochladen zum Scene7 Publishing System können Sie Bilder zur Veröffentlichung markieren.

## Veröffentlichen von Masterbildern

Um Masterbilder auf Scene7-Image-Servern zu veröffentlichen, klicken Sie zunächst auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“. Wählen Sie dann eine Option für „Wann“ (entweder „Einmalig“ oder „Wiederkehrend“), geben Sie optional einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Veröffentlichungsvorgang starten“.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

## Verknüpfen von URLs mit einer Web-Anwendung

Ihre Websites und Anwendungen greifen über URL-Zeichenfolgen auf den Inhalt der Scene7-Image-Server zu. Nachdem Sie ein Bild veröffentlicht haben, aktiviert Scene7 eine URL-Zeichenfolge, mit der auf die Bildvorgabe auf Scene7-Image-Servern verwiesen wird. Sie können die URLs zum Test kopieren und in einen Webbrowser einfügen.

Um die URL-Zeichenfolgen in Ihre Websites und Anwendungen einfügen zu können, kopieren Sie die URL-Zeichenfolgen aus dem Scene7 Publishing System. Die zu einer Bildvorgabe generierte URL-Zeichenfolge ist im Anzeigebereich „Vorschau“ und im Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) abrufbar.

## Abrufen einer Bildvorgabe-URL

Eine mit einer Bildvorgabe generierte URL-Zeichenfolge lässt sich im Anzeigebereich „Vorschau“ und in der Detailansicht abrufen. Sie können die URL in die Zwischenablage kopieren und dann nach Bedarf einfügen.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Abrufen einer Bildvorgabe-URL aus „Vorschau“

- 1 Navigieren Sie in der Asset-Bibliothek auf der linken Seite zu den Asset-Ordern, die das Bild-Asset enthalten, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Wählen Sie im Assets-Fenster ein einzelnes Bild-Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Bild-Asset und klicken Sie anschließend rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Bildvorgabeliste“.
- 3 (Optional) Wählen Sie unten im Fenster „Bildvorgabeliste“ in der Dropdown-Liste „URL-Kodierung für URL-kopieren-Generierung“ die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Bild-Asset-URL für die URL verwendet werden soll.

- 4 Klicken Sie im Fester „Bildvorgabeliste“ im rechten oberen Bereich des Vorschaubereichs auf „URL kopieren“ für den ausgewählten Vorgabetyp.
- 5 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Bildvorgabeliste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

### Abrufen einer Bildvorgabe-URL im Durchsuchenbedienfeld

- 1 Navigieren Sie in der Asset-Bibliothek auf der linken Seite zu den Asset-Ordern, die das Bild-Asset enthalten, das Sie in der Vorschau anzeigen möchten.
- 2 Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein einzelnes Bild-Asset aus.
- 3 Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“.
- 4 Klicken Sie im Bereich auf der rechten Seite auf „URLs“, um die Liste der Bildvorgaben einzublenden.
- 5 Klicken Sie neben dem Namen der Bildvorgabe mit der URL, die Sie in die Zwischenablage kopieren möchten, auf „URL kopieren“.

### URL-Zeichenfolgen zu Bildvorgaben

Ein URL-Aufruf zur Bildgrößenänderung an die Scene7-Image-Server hat folgende grundlegende Syntax:

*Pfad/Name des Image-Servers/Kontoname/Bildname?Modifikator1&Modifikator2&...*

In einer Scene7-Image-Server-URL sind nach dem Fragezeichen (?) an den Server gerichtete Anweisungen in Bezug auf die Bilddarstellung enthalten. Beispielsweise wird mit dem folgenden URL-Aufruf ein Bild namens „backpack“ mit einer Breite von 250 Pixeln angezeigt:

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250
```

Eine Bildvorgabe-URL enthält alle Modifikator-Anweisungen für die Darstellung des Bildes in der richtigen Größe und mit der richtigen Formatierung. Ohne Bildvorgabe sind nach dem Fragezeichen (?) sämtliche Modifikator-Anweisungen in der URL-Zeichenfolge angegeben:

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250&fmt=jpeg&qlt=80,0&resMode=sharp&op_usm=1.1,0.5,1,0
```

Bei einer URL-Zeichenfolge, die mit einer Bildvorgabe generiert wurde, ist statt der Vorgabenanweisungen der Name der Bildvorgabe angegeben – hier das Beispiel analog zur langen URL oben:

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$
```

Bildvorgabennamen in URLs sind in Dollarzeichen (\$) eingeschlossen. Wenn ein Scene7-Image-Server den Bildvorgabe-Abschnitt der URL erfasst (in diesem Beispiel `Groß`), wird das Bild basierend auf den Größen- und Formatierungsanweisungen gemäß Bildvorgabe „Groß“ dynamisch bereitgestellt.

### Verwandte Hilfetemen

„[Einfügen dynamischer Bilder in Websites](#)“ auf Seite 137

### Einfügen dynamischer Bilder in Websites

Wenn dynamische Bilder in eine Website eingefügt werden sollen, wird normalerweise das Tag `<IMG>` im HTML-Code der Website unter Verwendung der Scene7-URL-Zeichenfolge verändert, um eine Anforderung bei Scene7-Image-Servern zu stellen. Mit der Zeichenfolge wird das Bild in der Größe und Formatierung gemäß Bildvorgabe dargestellt.

Der typische Aufruf zum Öffnen eines statischen Bildes wäre beispielsweise dies:

```
img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"
```

Stattdessen wird nun das Tag `<IMG>` verwendet, um den Verweis auf ein statisches Bild durch einen Bildvorgaben-Aufruf an die Scene7-Plattform zu ersetzen. Hier ein Beispiel:

```
img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"
```

Ein Scene7-Image-Server würde bei diesem Beispiel die Definition von `$thumbnail$` (Miniaturansicht) „nachschiessen“ und dynamisch das passende Bild generieren (mit den Größen- und Formatierungseigenschaften, die durch die Bildvorgabe `thumbnail` (Miniaturansicht) festgelegt sind). In einer URL-Zeichenfolge sind normalerweise alle Elemente für die Seitenvorlage unveränderlich, ausgenommen der Produktbild-Dateiname (in diesem Fall `backpack_trns`). Das einzige Element, das automatisch von Ihrem kommerziellen Server in die Seitenvorlage eingefügt wird, ist die IPS-ID bzw. der Name des Bildes.

### **Verwandte Hilfethemen**

„[URL-Zeichenfolgen zu Bildvorgaben](#)“ auf Seite 137

# Kapitel 8: Zoom

Durch Zoomen können Sie hoch auflösende Details in Bildern interaktiv anzeigen. Sie können beispielsweise die Farben, Optionen, Winkel und Details eines Bilds in einem dynamischen, voll konfigurierbaren, integrierten Viewer anzeigen. Dieser Viewer kann in eine Website eingebettet oder in einem Popup-Fenster angezeigt werden. Sie können Bilder in Nahaufnahme ansehen und in hoher Auflösung schwenken, um sie genau zu betrachten. Die Zoomfunktion bietet Ihren Kunden eine nützliche, informative und interaktive Anzeigemöglichkeit.

Scene7 bietet darüber hinaus auch einen geführten Zoom, mit dem Sie die wichtigen Merkmale eines Bildes hervorheben können. Wenn Sie die Aufmerksamkeit der Betrachter beispielsweise auf ein Logo lenken möchten, können Sie ein Zoomziel für das Logo erstellen. Wenn die Betrachter dann auf das Zoomziel klicken, wird das Logo herangezoomt.

Alle Zoombilder werden mithilfe von einzelnen Masterbildern, Grafiken und datenbankgestützten Attributen erstellt und gesendet. Mit der Scene7-Zoomfunktion lässt sich der Zeit- und Kostenaufwand zum Erstellen und Senden von Bildern erheblich verringern. Zum Zoomen von Bildern stehen Ihnen Zoom-Viewer für HTML5 und Flash AS3 zur Verfügung. Im Zoom-Viewer gibt es Schaltflächen zum Zoomen und Schwenken des Bildes. Das Schwenken ist darüber hinaus auch durch Ziehen des Bildes im Anzeigebereich möglich. Mithilfe von Zoom-Viewer-Vorgaben können Sie den Zoom-Viewer für das Zoomen von Bildern konfigurieren.

## Kurzanleitung: Zoom

Diese Kurzanleitung für die Zoomfunktion hilft Ihnen, sich schnell mit den Zoomtechniken in Scene7 vertraut zu machen. Führen Sie die Schritte 1 bis 6 aus. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.


### 1. Hochladen von Zoombildern

Laden Sie zuerst Ihre Zoombilder in das Scene7 Publishing System hoch. Damit Sie optimale Zoomergebnisse erzielen, sollten die in Scene7 verwendeten Bilder an ihrer längsten Seite mindestens 2000 Pixel haben.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um Bilder von einem Computer oder Netzwerk in einen Ordner im Scene7 Publishing System hochzuladen. Siehe „[Hochladen von Zoombildern](#)“ auf Seite 140.

### 2. Erstellen von Zoomzielen für geführtes Zoomen

Mithilfe von Zoomzielen können Sie bestimmte Bildausschnitte hervorheben. Beispielsweise können Sie die Aufmerksamkeit auf die Bildausschnitte lenken, die das Bild einmalig oder unverwechselbar machen. Im Zoom-Viewer-Fenster werden Zoomziele als Miniaturansichten neben dem Bild angezeigt. Bei Auswahl der Miniaturansicht eines dieser Zoomziele wird automatisch der zugeordnete Bildausschnitt herangezoomt.

Um ein Zoomziel zu erstellen, klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ und wählen Sie „Zoomziele“ oder öffnen Sie im Durchsuchenbedienfeld in der Detail-Ansicht ein Bild und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoomziele“ . Legen Sie dann im Zoomzieleeditor mithilfe der Zoomwerkzeuge einen bestimmten Bildausschnitt als Ziel fest. Siehe „[Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom](#)“ auf Seite 141.

### 3. Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben

Mithilfe von Zoom-Viewer-Vorgaben wird der Stil und das Verhalten von Zoom-Viewern festgelegt. Scene7 enthält bereits voreingestellte, standardmäßige Zoom-Viewer-Vorgaben, die sich bewährt haben. Als Administrator können Sie jedoch auch eigene Zoom-Viewer-Vorgaben festlegen.

Um eine Zoom-Viewer-Vorgabe zu erstellen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und wählen Sie „Viewer-Vorgaben“. Klicken Sie dann im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ auf die Schaltfläche „Hinzufügen“, wählen Sie eine Plattform, wählen Sie einen Zoom-Viewer und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Legen Sie anschließend im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die gewünschten Optionen fest.

Scene7 bietet Optionen für Zoom-Viewer-Vorgaben, mit denen Sie den Schaltflächenstil und die Gesamtdarstellung des Viewers festlegen können. Sie können auch die Zoomeinstellungen für Ihre Website anpassen. Siehe [„Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben“](#) auf Seite 143.

### 4. Anzeigen der Vorschau von Bildern mit dem Zoom-Viewer

Um vorab zu sehen, wie die gezoomten Bilder aussehen werden, können Sie eine Vorschau der Bilder in einem Zoom-Viewer anzeigen.

Wenn Sie unterschiedliche Zoom-Viewer-Vorgaben und deren Zoomdarstellung ausprobieren möchten, wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld ein Bild aus und klicken Sie auf „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet. Wählen Sie „Vorgaben“ > „Zoom“ und anschließend eine der Vorgaben in den Menüs „Zoom“ aus.

Die Zoomschaltflächen werden angezeigt. Sie können sehen, wie die Zoombilder auf der Website dargestellt werden. Sie können die Zoomschaltflächen (und ggf. Zoomziele) auswählen, um die Einstellungen der gewählten Zoom-Viewer-Vorgabe auszuprobieren. Siehe [„Anzeigen der Vorschau von Bild-Assets mit verschiedenen Zoom-Viewern“](#) auf Seite 145.

### 5. Veröffentlichen von Zoombildern

Beim Veröffentlichen von Zoombildern werden diese auf Scene7-Image-Servern bereitgestellt, damit sie an Ihre Website und Anwendung übertragen werden können. Während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert das Scene7 Publishing System URL-Zeichenfolgen, mit denen die Zoombilder von Scene7-Image-Servern für Ihre Website oder Anwendung aufgerufen werden können.

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“, um einen Veröffentlichungsvorgang einzuleiten. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf die Schaltfläche „Veröffentlichungsvorgang starten“. Siehe [„Veröffentlichen von Zoombildern“](#) auf Seite 145.

### 6. Verknüpfen von Zoom-Viewern mit einer Website

Wenn Sie Bilder auf den Scene7-Image-Servern veröffentlichen, erstellt Scene7 die erforderlichen URL-Zeichenfolgen zum Aufrufen der Zoombilder und aktiviert sie. Sie können diese URL-Zeichenfolgen im Anzeigebereich „Vorschau“ kopieren. Nach dem Kopieren sind die URL-Zeichenfolgen für Ihre Websites und Anwendungen verfügbar. Siehe [„Verknüpfen von Zoom-Viewern mit Webseiten“](#) auf Seite 146.

## Hochladen von Zoombildern

Zoombilder müssen eine hohe Pixelzahl aufweisen. Eine hohe Pixelzahl gewährleistet, dass Betrachter Bilddetails auch nach dem Zoomen noch deutlich erkennen können. Stellen Sie vor dem Hochladen in das Scene7 Publishing System (SPS) sicher, dass die Bilder eine angemessene Größe haben.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um mit dem Hochladen der Bilder zu beginnen.

Detaillierte Informationen zum Hochladen von Bildern finden Sie unter „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

### Vorbereiten von Bildern für das Zoomen

Um die Vorteile der Scene7-Zoomfunktionen voll ausnutzen zu können, sollten Sie die Zoombilddateien vor dem Hochladen wie folgt vorbereiten:

**Bildgröße** Scene7 empfiehlt die Verwendung von Bilddateien mit einer Größe von mindestens 2000 Pixeln an der längsten Seite. Dadurch wird gewährleistet, dass Bilddetails auch nach dem Zoomen noch deutlich zu erkennen sind.

**Dateiformate** Scene7 unterstützt alle gängigen Dateiformate für Bilder, beispielsweise TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF und EPS. Verlustfreie Bildformate – TIFF und PNG – werden empfohlen. Wenn Sie JPEG-Bilder verwenden, sollten Sie dafür die höchstmögliche Qualität einstellen.

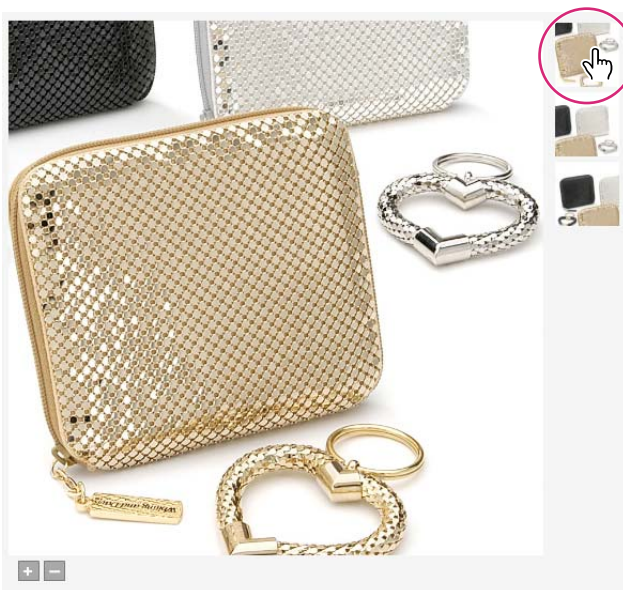
**Farbraum** Für Web-Bildpräsentationen wird der RGB-Farbraum verwendet. CMYK-Bilder werden beim Hochladen automatisch in RGB konvertiert. Es empfiehlt sich, CMYK-Bilder hochzuladen, die ein eingebettetes ICC-Farbprofil für die Konvertierung in RGB enthalten. Siehe auch „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

### Verwandte Hilfetemen

„[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86

## Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom

Anhand von Zoomzielen wird die Aufmerksamkeit der Betrachter auf bestimmte Bildausschnitte gelenkt. Neben dem freien Zoomen können Betrachter auch auf die Miniaturansicht eines Zoomziels klicken und direkt den Bildausschnitt heranzoomen, den Sie hervorheben möchten. Zoomziele bieten Ihnen die Möglichkeit, besonders attraktive oder interessante Bildausschnitte hervorzuheben.



Miniaturansichten von Zoomzielen im Zoom-Viewer.



## Zoomziele


Der maximale Zoomprozentsatz für Zoomziele ist 100 %. Der minimale Zoomprozentsatz variiert in Abhängigkeit von einer Kombination aus Viewer-Größe und Bildgröße, wie in folgender Tabelle dargestellt:

Bildgröße	Viewer-Größe	Zoomprozentsatz
Groß	Kleiner	Kleinerer Minimalwert
Klein	Größer	Größerer Minimalwert

Sie können die Größe des Zoom-Viewers an die auf der Website verwendete Größe anpassen. Um diese Einstellung dauerhaft zu ändern, können Sie im Anzeigebereich „Einstellungen“ die Viewer-Größe entsprechend ändern (sofern Sie ein Administrator sind). Siehe „[Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 143.

## Erstellen und Bearbeiten von Zoomzielen

Im Zoomziel-Editor erstellen und bearbeiten Sie Zoomziele. Um diesen Editor zu öffnen, wählen Sie ein Bild und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ und wählen Sie „Zoomziele“.
- Zeigen Sie im Durchsuchenbedienfeld das Bild in der Detail-Ansicht an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoomziele“ .

Klicken Sie im Zoomziel-Editor auf die Schaltfläche „Ziel auswählen“ (den Pfeil), um ein Ziel auszuwählen, bevor Sie seine Größe oder Position ändern. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ziele hinzufügen“ (das Rechteck), um ein Zoomziel für das Bild zu erstellen. Der Zoomziel-Editor bietet außerdem Werkzeuge zum Löschen, Kopieren und Benennen von Zoomzielen.

### Erstellen eines Zoomziels

Öffnen Sie den Zoomziel-Editor und führen Sie folgende Schritte aus, um ein Zoomziel zu erstellen:

- 1 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ziele hinzufügen“ (das Rechteck), bewegen Sie den Zeiger über das Bild und klicken Sie auf die Stelle, an die Sie das Zoomziel setzen möchten.

Ein Miniaturbild des Zoomziels wird im Bedienfeld im rechten Anzeigebereich angezeigt.

- 2 Klicken Sie im Zoomziel-Editor auf die Schaltfläche „Ziel auswählen“ (den Pfeil), um das von Ihnen erstellte Zoomziel auszuwählen, und stellen Sie Größe und Position des Ziels ein.

**Größe ändern** Bewegen Sie den Zeiger über eine Ecke des Zoomziels und ziehen Sie, um das Ziel zu vergrößern oder zu verkleinern.

**Positionieren** Bewegen Sie den Zeiger über das Zoomziel und ziehen Sie es an eine andere Position.

- 3 Geben Sie im Feld „Name“ einen Namen für das Zoomziel ein.

**Wichtig:** In das Feld „Name“ geben Sie mehr als nur einen Namen ein. Wenn Benutzer den Zeiger über das Zoomziel bewegen, sehen sie, was Sie in das Feld „Name“ eingegeben haben. Geben Sie eine kurze Beschreibung des Zoomziels in das Feld „Name“ ein, damit die Benutzer wissen, auf was sie zoomen können.

- 4 Optional können Sie im Feld „Benutzerdaten“ entsprechende Informationen eingeben. Dieses Feld dient Website-Designern dazu, dem Zoomziel Informationen hinzuzufügen.
- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“.

Die Koordinaten und Zoomstärke des Zoomziels werden gespeichert. Eine Miniaturansicht Ihres Zoomziels mit dem von Ihnen eingegebenen Namen wird rechts im Anzeigebereich eingeblendet.



Um sich eine Vorschau Ihrer Zoomziele in einem Zoom-Viewer anzeigen zu lassen, klicken Sie im Zoomziel-Editor auf die Schaltfläche „Vorschau“ und wählen Sie im Anzeigebereich „Vorschau“ einen Zoom-Viewer aus. Informationen zu diesem Anzeigebereich finden Sie unter [„Anzeigen der Vorschau von Bild-Assets mit verschiedenen Zoom-Viewern“](#) auf Seite 145.

## Bearbeiten von Zoomzielen

Mit den folgenden Techniken können Sie im Zoomziel-Editor Zoomziele bearbeiten:

**Neupositionieren** Um das Ziel auszuwählen, klicken Sie mit der Schaltfläche „Ziel auswählen“ (Pfeil) auf das Ziel. Ziehen Sie das Ziel dann an eine andere Position.

**Größe ändern** Um das Ziel auszuwählen, klicken Sie mit der Schaltfläche „Ziel auswählen“ (Pfeil) auf das Ziel. Bewegen Sie den Zeiger dann über eine Ecke des Zoomziels und ziehen Sie, um das Ziel zu vergrößern oder zu verkleinern.

**Löschen** Klicken Sie rechts im Anzeigebereich auf das Miniaturbild des Ziels. Klicken Sie dann auf die Schaltfläche „Ziel löschen“.

**Umbenennen** Klicken Sie rechts im Anzeigebereich auf das Miniaturbild des Ziels. Geben Sie dann einen Namen in das Feld „Name“ ein und klicken Sie auf „Speichern“.

## Kopieren von Zoomzielen

Sie können Zoomziele von einem Bild zu einem anderen kopieren. Kopieren Sie Ziele, wenn zwei Bilder ähnlichen Inhalt haben und ihre Zoomziele zu den gleichen Orten gehören. Um Zoomziele in ein anderes Bild zu kopieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

- 1 Öffnen Sie das Bild mit den Zoomzielen, die Sie im Zoomziel-Editor kopieren möchten.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Ziele kopieren nach“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Bilder auswählen“ ein Bild und klicken Sie auf die Schaltfläche „Auswählen“.

## Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben

Mithilfe von Zoom-Viewer-Vorgaben wird der Stil, das Verhalten und das Aussehen von Zoom-Viewern festgelegt. Scene7 bietet viele Optionen zum Anpassen und Gestalten von Viewern. Scene7 wird mit standardmäßigen einfachen (schnellen), Flyout- und benutzerdefinierten Zoom-Viewer-Vorgaben geliefert. Als Administrator können Sie neue unternehmensweite Zoom-Viewer-Vorgaben erstellen oder eine Standardvorgabe bearbeiten und sie unter einem neuen Namen speichern.

Alle Zoom-Viewer enthalten Schaltflächen zum Heranzoomen, Herauszoomen, Schwenken und Zurücksetzen des Bildes in seinen ursprünglichen Zustand vor dem Zoomen. Das Aussehen dieser Schaltflächen und des Fensters an sich hängt von den ausgewählten Zoom-Viewer-Vorgaben ab. Sie können eine Zoom-Viewer-Vorgabe mit unterschiedlichen Farben, Rahmen, Schriftarten und Bildeinstellungen konfigurieren. Wenn Sie einen Zoom-Viewer für geführtes Zoomen konfigurieren, können Sie darüber hinaus auch die Positionierung der Zoomziele festlegen. Zoomziele sind Miniaturansichten, auf die ein Benutzer klicken kann, um den von Ihnen zugeordneten Bildausschnitt heranzuzoomen.

## Verwandte Hilfetemen

[„Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben“](#) auf Seite 41

## Zoom-Viewer-Vorgaben

Scene7 bietet folgende Zoomen-Viewer-Vorgaben:

**Zoom-Viewer: Einfach** Stellt einen einfachen Zoom des Originalbildes zur Verfügung.

**Zoom-Viewer: Flyout** Zeigt ein zweites Bild des gezoomten Bereichs neben dem Originalbild an. Der Benutzer hat keine Steuerelemente zur Verfügung. Er bewegt einfach die Auswahl über den Bereich, der angezeigt werden soll.

Bedenken Sie bei der Festlegung der gesamten Bandbreitennutzung für diesen Viewer, dass sowohl das Hauptbild als auch das Flyout-Bild im Viewer geladen werden müssen. Die Größe des Flyout-Bildes berechnet sich aus der Größe des Hauptbildes (Anzeigebreite und -höhe) und dem Zoomfaktor. Setzen Sie diese beiden Werte gut in Relation, damit das Flyout-Bild eine kompakte Dateigröße erhält. Wenn beispielsweise die Hauptbilddatei sehr groß ist, verringern Sie den Wert für den Zoomfaktor. (Die Flyout-Breite und Flyout-Höhe bestimmen die Größe des Flyout-Fensters, aber nicht die Größe des Flyout-Bildes, das in den Viewer geladen wird.)

Wenn die Größe des Hauptbildes beispielsweise 350 x 350 Pixel bei einem Zoomfaktor von 3 beträgt, ist das Flyout-Bild 1050 x 1050 Pixel groß. Wenn die Größe des Hauptbildes 300 x 300 Pixel bei einem Zoomfaktor von 4 beträgt, ist das Flyout-Bild 1200 x 1200 Pixel groß. Über die Einstellung für die JPEG-Qualität (empfohlener Wert: zwischen 80 und 90) können Sie die Dateigröße deutlich reduzieren. Der empfohlene Wert für den Zoomfaktor liegt, je nach Größe des Hauptbildes, zwischen 2,5 und 4.

Scene7 empfiehlt für Flyout-Zoom-Viewer-Vorgaben die folgenden Parameter:

- **Vergrößerte Bildabmessungen** Ca. 1500 x 1500 Pixel, höchstens 2000 x 2000 Pixel.
- **Bildgröße** 100 KB oder weniger, höchstens 150 KB (komprimieren Sie die Datei, damit sie nicht größer wird als 150 KB).

**Zoom-Viewer: Benutzerdefiniert** Stellt geführte oder nicht geführte Zooms mit Bildern, Bildsätzen mit mehreren Ansichten oder Farbfeldsätzen zur Verfügung.

## Erstellen und Bearbeiten von Zoom-Viewer-Vorgaben

Führen Sie zum Erstellen oder Bearbeiten einer Zoom-Viewer-Vorgabe folgende Schritte aus:

1 Wählen Sie „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.

2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

**Erstellen einer Vorgabe** Klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform, wählen Sie einen Zoom-Viewer und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Geben Sie im Feld „Vorgabename“ dann einen Namen für die Vorgabe ein.

**Bearbeiten einer Vorgabe** Wählen Sie eine Zoom-Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“.

3 Wählen Sie die gewünschten Einstellungen aus.

Um eine Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie neben der Option auf das Symbol „Tipp“ .

Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.

4 Klicken Sie auf „Speichern“ oder „Speichern unter“.

5 Überprüfen Sie im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ die neu erstellte Zoom-Viewer-Vorgabe bzw. Zoom-Viewer-Vorgabe für geführtes Zoomen. Falls Sie weitere Anpassungen vornehmen müssen, klicken Sie auf „Bearbeiten“, ändern die Einstellungen im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ und klicken auf „Speichern“.

Informationen zum Verwalten von Viewer-Vorgaben im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ finden Sie unter [„Viewer-Vorgaben“](#) auf Seite 34.

## Anzeigen der Vorschau von Bild-Assets mit verschiedenen Zoom-Viewern

Im Anzeigebereich „Viewer-Liste“ können Sie sich eine Vorschau von Bildern mit unterschiedlichen Zoom-Viewer-Vorgaben ansehen.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

### So zeigen Sie eine Vorschau von Bild-Assets mit unterschiedlichen Zoom-Viewern an

- 1 Wählen Sie in der Asset-Bibliothek auf der linken Seite in der Dropdown-Liste „Einblenden“ einen bildbasierten Asset-Typ, wie z. B. „Bild“ oder „Bild-Set“ aus.
- 2 Navigieren Sie im Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ auf der linken Seite zu den Asset-Ordnern, die die Bilder enthalten, von denen Sie mit einem Zoom-Viewer eine Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Assets-Fenster unter dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Assets-Fenster ein Asset und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- 4 Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Tabelle auf einen Viewer-Hyperlink, um das Asset im ausgewählten Viewer als Vorschau anzuzeigen.
- 5 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Bildschirm „Viewer-Liste“ zurückzukehren.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

### Verwandte Hilfetemen

„[Konfigurieren von Zoom-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 143

„[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50


## Veröffentlichen von Zoombildern

Beim Veröffentlichen werden die Zoombilder auf Scene7-Image-Servern gespeichert, damit sie Ihrer Website und Anwendung zur Verfügung gestellt werden können. Während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert das Scene7 Publishing System (SPS) die URL-Zeichenfolgen. Sie können diese URL-Zeichenfolgen in den HTML-Code Ihrer Website einfügen.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Markieren von Bildern zur Veröffentlichung

Bilder, die veröffentlicht werden sollen, müssen entsprechend markiert werden, damit Sie auf die Scene7-Image-Server kopiert werden. Sie können Bilder zur Veröffentlichung markieren, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“  klicken. Sie können Bilder auch während des Hochladens zur Veröffentlichung markieren.

## Veröffentlichen von Bildern

Um Zoombilder zu veröffentlichen, klicken Sie zunächst in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Veröffentlichen“. Wählen Sie dann eine Option für „Wann“ (entweder „Einmalig“ oder „Wiederkehrend“), geben Sie optional einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein und klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Veröffentlichungsvorgang starten“.

## Verknüpfen von Zoom-Viewern mit Webseiten

Ihre Websites und Anwendungen greifen mithilfe von URL-Zeichenfolgen oder eingebettetem Code auf den Inhalt von Scene7-Image-Servern, einschließlich Masterbildern und zugeordneten Zoomzielen, sowie auf Zoom-Viewer-Vorgaben zu. Diese URL-Zeichenfolgen werden während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert. Sie können die URL-Zeichenfolgen oder den Einbettungscode im Scene7 Publishing System kopieren und in Ihre Webseiten und Anwendungen einfügen.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

## Kopieren der URL eines Zoom-Viewers

- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Zoom-Viewer enthält, dessen URL Sie kopieren möchten.
- 2 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“ oder „**Listenansicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

## Hinzufügen von Zoom-Viewer-URLs zu einer Webseite

Normalerweise klicken Besucher einer Website zum Zoomen von Bildern zunächst auf ein Zoomsymbol (häufig wird als Symbol eine Lupe verwendet). Über diese Symbolschaltfläche wird eine dynamische Website (ASP oder JSP) aufgerufen und das Bild in einem Popup-Fenster angezeigt. In diesem Popup-Fenster können die Website-Besucher das Bild dann tatsächlich heranzoomen.

Mit dem folgenden Code kann beispielsweise ein Popup-Fenster zum Zoomen geöffnet werden:

```
<a href="javascript:zoom_window();" >
</a>
```

Dabei ist zu beachten, dass die Verknüpfung eine JavaScript-Funktion mit dem Namen `zoom_window()` aufruft. Die Funktion `zoom_window()` wird über dem Tag `</HEAD>` in den HTML-Code der Website eingefügt.

```
<script language="javascript">
<!--
function zoom_window() {
window.open("http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp
?company=S7Web&sku=Backpack1&zoomwidth=420&zoomheight=470&
vc=skin=/is-viewers/flash/basicZoomSkin.swf", "", "toolbar=no,location=no,directories=no,"
+ "status=no,menubar=no,scrollbars=yes"+
"resizable=yes,width=500,height=450,top=0,left=0,right=0,bottom=0")
}
-->
</script>
```

Zu beachten ist außerdem, dass die URL des Popup-Fensters eine Scene7-URL-Zeichenfolge ist (`http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp`). Mit dieser URL wird das Popup-Fenster (eine JSP-Seite) zum Zoomen aufgerufen, das den Flash-Zoom-Viewer und das Masterbild enthält. Die JSP-Seite, der Zoom-Viewer und das Masterbild sind alle auf Scene7-Servern gespeichert. Ersetzen Sie die Scene7-URL im Code durch Ihre eigene Zoom-URL-Zeichenfolge.

Beachten Sie, dass die URL einen SKU-Parameter enthält (`&sku=Backpack1`). Die Zeichenfolge nach `&sku=` lautet **Backpack1**. Die Verknüpfung des Popup-Fensters für die Zoomfunktion eines jeden Produkts enthält einen anderen SKU-Produktparameter, über den die Scene7-JSP-Seite ermittelt, welches Produktbild angezeigt werden soll.

Der Benutzer wählt auf der Produktdetailseite, die im Anzeigebereich angezeigt wird, die Zoomfunktionsverknüpfung aus.

## Kopieren von Einbettungscode eines Zoom-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für den ausgewählten Zoom-Viewer überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines Zoom-Viewers

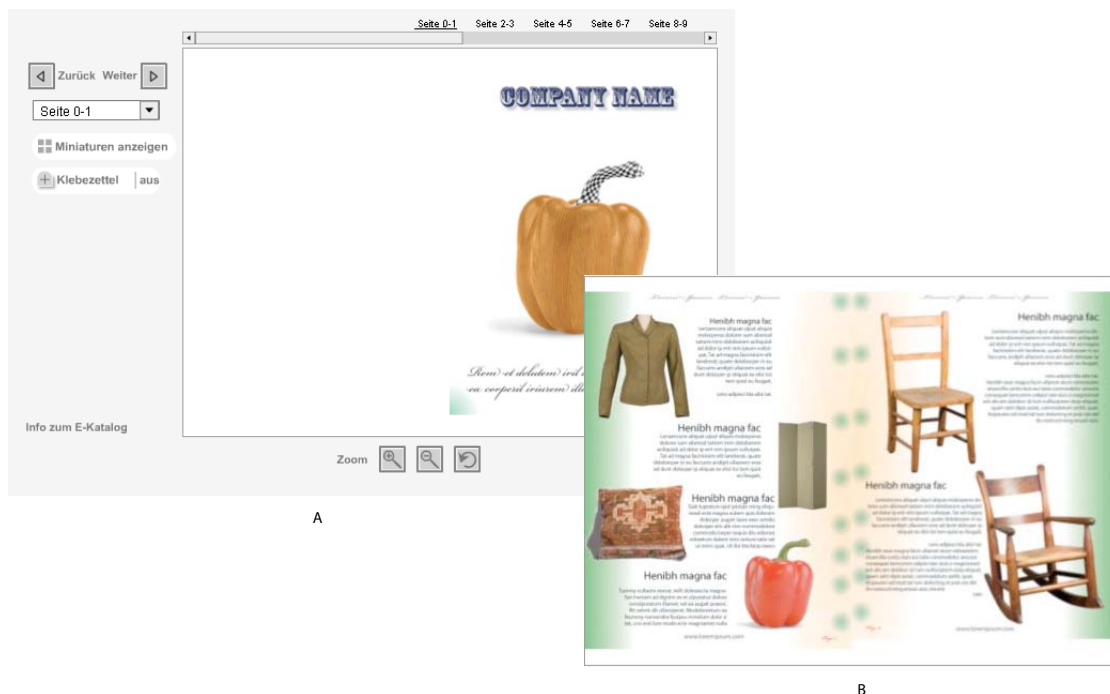
- 1 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Zoom-Viewer enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 2 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**Code einbetten**“.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
- 3** Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 4** Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 9: E-Kataloge

Ein E-Katalog ist eine digitale Webversion von Druckwerbematerial, z. B. von Katalogen, Broschüren, Handzetteln, Produkthandbüchern oder Werberundschreiben. Ein E-Katalog wird auf einer Website in einem E-Katalog-Viewer angezeigt. Dieser Viewer simuliert denselben Leseindruck wie beim Betrachten von Druckwerbematerial. Je nachdem, welche Einstellungen Sie festlegen, stehen in Viewern folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Vorwärts- oder Rückwärtsblättern, indem auf die untere linke bzw. untere rechte Ecke einer Seite oder auf die Schaltflächen „Zurück“ bzw. „Weiter“ geklickt wird
- Auswählen einer Seitenzahl oder eines Seitentitels, um zu einer bestimmten Seite zu wechseln
- Heranzoomen, Herauszoomen und Schwenken, um bestimmte Elemente auf einer Seite genau zu betrachten
- Bewegen des Mauszeigers über bestimmte Seitenbereiche (so genannte Imagemaps), um ein Popup-Fenster mit Informationen zu den Elementen anzuzeigen
- Klicken auf einen bestimmten Seitenbereich, um eine neue Website mit weiteren Informationen zu einem Element zu öffnen.
- Schreiben und Anbringen eines Klebezettels als Lesezeichen an einer bestimmten E-Katalogseite
- Tippen auf Imagemap-Symbole, um zugehörige Websites oder Kontext-Infopfelder anzuzeigen.
- Verwenden von Gesten zur Interaktion, einschließlich der Zangenbewegung zum Zoomen und der Wischbewegung zum Umblättern von Seiten.
- Durchsuchen der Elemente nach bestimmten Schlüsselwörtern



Der E-Katalog, wie er für Benutzer angezeigt wird.  
**A.** E-Katalogstartseite **B.** Auf Seite 2 aufgeschlagener E-Katalog



Zum Erstellen eines E-Katalogs verwenden Sie normalerweise hoch auflösende PDF-Dateien, die in Adobe® Acrobat® oder einem anderen Druckprogramm erstellt wurden. Sie können jedoch auch einen E-Katalog aus Bilddateien erstellen.

Während der Erstellung des E-Katalogs können Sie Seiten oder Druckbögen in der gewünschten Reihenfolge anordnen. Darüber hinaus können Sie angeben, ob Einzelseiten, doppelseitige Druckbögen oder mehrseitige Druckbögen verwendet werden sollen. Sie können auch Imagemaps erstellen, sodass Benutzer auf bestimmte Seitenbereiche klicken können, um eine zugeordnete Seite Ihrer Website in einem neuen Fenster zu öffnen. Der Rollover-Text, der angezeigt wird, kann mithilfe der Infofeldeinstellungen im Anzeigebereich „E-Katalog“ verwaltet werden. Außerdem haben Sie bei der Konfiguration des E-Katalog-Viewers die Möglichkeit, aus mehr als 100 verschiedenen Konfigurationsoptionen zu wählen. Sie können die Funktionen und die Darstellung des Viewers speziell für die gewünschte Zielgruppe anpassen.

## Kurzanleitung: E-Katalog

Diese Kurzanleitung für die Erstellung eines E-Katalogs hilft Ihnen, sich schnell mit den E-Katalogfunktionen vertraut zu machen. Führen Sie die Schritte 1 bis 7 aus. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Hochladen der PDF-Dateien

Normalerweise werden Adobe PDF-Dateien als Grundlage für einen E-Katalog verwendet. Da PDF-Dateien speziell zum Drucken vorgesehen sind, enthalten sie normalerweise CMYK-Bilder. Das Scene7 Publishing System erkennt diese Bilder und konvertiert sie anhand standardmäßiger CMYK-Farbprofile. Es ist jedoch möglich, dass Sie ein benutzerdefiniertes Farbprofil verwenden und zu diesem Zweck hochladen müssen.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um PDF-Dateien oder Bilder für den E-Katalog hochzuladen. Sie können die Dateien entweder vom Desktop oder per FTP hochladen. FTP ist zu empfehlen, wenn Sie viele Dateien oder Dateien, die größer als 100 MB sind, hochladen möchten.

Im Anzeigebereich „Hochladen“ finden Sie im Bereich „PDF-Optionen“ Einstellungen für das Hochladen von PDF-Dateien mit der angemessenen Auflösung und dem richtigen Farbraum. Eine Auflösung von 150 Pixel pro Zoll wird empfohlen. Wenn unmittelbar nach dem Hochladen einer PDF-Datei automatisch ein E-Katalog erstellt werden soll, wählen Sie die Option „E-Katalog automatisch erstellen“.

Siehe „[Hochladen der PDF-Dateien](#)“ auf Seite 152.

### 2. Erstellen eines E-Katalogs

Sie können einen E-Katalog erstellen, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld PDF-Dateien oder Bilddateien markieren, dann auf „Erstellen“ klicken und schließlich „E-Kataloge“ wählen. Der Anzeigebereich „E-Katalog“ wird geöffnet.

Klicken Sie auf der Registerkarte „Seiten ordnen“ auf eine der Layout-Schaltflächen „1-fach“, „2-fach“ oder „Benutzerdefiniert“, um festzulegen, ob einseitige, doppelseitige oder benutzerdefinierte Druckbögen verwendet werden sollen. Sie können die Anordnung der Seiten oder Druckbögen durch Ziehen oder, insbesondere in großen E-Katalogen, durch Auswahl eines Seitennamens im Menü „Verschieben nach“ ändern.




Um Seiten hinzuzufügen, wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus und ziehen Sie die gewünschten PDF-Dateien oder Bilddateien aus dem Ordner in den Anzeigebereich „Seiten ordnen“. Anstelle der Standardseitenzahlen können Sie benutzerdefinierte Seitennamen angeben oder eine große Anzahl von Seitennamen importieren.

Klicken Sie auf „Speichern“, geben Sie einen Namen für den E-Katalog ein, wählen Sie einen SPS-Ordner aus, in dem der E-Katalog gespeichert werden soll, und klicken Sie auf „Speichern“. Speichern Sie jede Änderung der Seitenanordnung oder Bearbeitung des E-Katalogs, indem Sie auf „Speichern“ klicken.

Siehe „[Erstellen eines E-Katalogs](#)“ auf Seite 154.

### 3. Erstellen von Imagemaps

Imagemaps erweitern E-Katalogseiten um eine weitere Dimension. Eine Imagemap ist ein Seitenbereich, mit dessen Hilfe weitere Informationen zu einem Element angezeigt werden können. Wenn Betrachter der Website den Mauszeiger über eine Imagemap bewegen, wird eine Beschreibung des Elements angezeigt. Durch Klicken auf eine Imagemap wird ein externer Verweis aktiviert, mit dem eine neue Website mit weiteren Informationen zu einem Element geöffnet wird.

Um eine Imagemap zu erstellen, öffnen Sie den Anzeigebereich „E-Katalog“. Rufen Sie dann im Anzeigebereich „E-Katalog“ die Registerkarte „Imagemap-Seiten“ auf und zeichnen Sie mithilfe des Rechteck-Imagemap-Werkzeugs  oder des Polygon-Imagemap-Werkzeugs  den gewünschten Bereich. Durch Ziehen der Ränder mit dem Schwenken-Werkzeug  können Sie die Position und Größe von Imagemaps nachträglich ändern.

Nachdem Sie die Imagemap gezeichnet haben, geben Sie die URL-Adresse ein, die mit der Imagemap verknüpft sein soll. Sie können auch den Rollover-Text eingeben, der beim Bewegen des Mauszeigers über die Imagemap angezeigt werden soll.

Siehe „[Erstellen von Imagemaps in E-Katalogen](#)“ auf Seite 157.

Siehe „[Einbetten von Rich-Media-Daten in einen E-Katalog](#)“ auf Seite 158.

Der Imagemap-Text kann mithilfe der Infofeldeinstellungen im Anzeigebereich „E-Katalog“ eingestellt und verwaltet werden.

Siehe „[Verwalten des Infofeldinhalts](#)“ auf Seite 161.

### 4. Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben

Den Endbenutzern wird der E-Katalog im E-Katalog-Viewer angezeigt. Wenn Sie ein Administrator sind, können Sie den E-Katalog-Viewer konfigurieren. Sie können beispielsweise die Rahmenfarbe ändern und eine neue Skin zur Gestaltung des E-Katalogs auswählen. Zum Lieferumfang von Scene7 gehören verschiedene bewährte E-Katalog-Viewer-Vorgaben, die Sie zum Anzeigen des E-Katalogs auswählen können. Als Administrator können Sie jedoch auch eigene E-Katalog-Viewer-Vorgaben erstellen.

Um E-Katalog-Viewer-Vorgaben zu erstellen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Einstellungen“ und wählen Sie „Viewer-Vorgaben“. Klicken Sie dann auf „Hinzufügen“, wählen Sie eine Plattform und wählen Sie „E-Katalog“ > „Viewer“.

Siehe „[Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 163.

### 5. Anzeigen einer Vorschau von E-Katalogen im E-Katalog-Viewer

Mithilfe von E-Katalog-Viewer-Vorgaben wird der Stil und das Verhalten von E-Katalog-Viewern festgelegt.

Um festzustellen, wie der E-Katalog mit den verschiedenen E-Katalog-Viewer-Vorgaben angezeigt wird, markieren Sie den E-Katalog im Durchsuchenbedienfeld und klicken Sie auf „Vorschau“. Die Vorschau wird in dem als Standard festgelegten Viewer geöffnet.

Achten Sie auf Ausrichtung, Farbschema, Aussehen der Steuerelemente zum Umblättern der Seiten und Aussehen der Seiten beim Umblättern.

Siehe „[Anzeigen einer Vorschau von E-Katalogen im E-Katalog-Viewer](#)“ auf Seite 164.

## 6. Veröffentlichen von E-Katalogen

Beim Veröffentlichen eines E-Katalogs wird dieser auf Scene7-Image-Server geladen, damit er an Ihre Website und Anwendung übertragen werden kann. Während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert Scene7 Publishing System die URL-Zeichenfolge für Ihren E-Katalog, mit der der E-Katalog von Scene7-Image-Servern für Ihre Website oder Anwendung aufgerufen werden kann.

Nachdem Sie den E-Katalog im Durchsuchenbedienfeld zur Veröffentlichung markiert haben, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Veröffentlichen“, um den Veröffentlichungsvorgang zu starten. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

Siehe „[Veröffentlichen von E-Katalogen](#)“ auf Seite 165.

## 7. Verknüpfen eines E-Katalogs mit einer Website

Wenn Sie den E-Katalog auf den Scene7-Image-Servern veröffentlichen, aktiviert Scene7 die erforderliche URL-Zeichenfolge zum Aufrufen des E-Katalogs. Sie können diese URL-Zeichenfolge aus dem Anzeigebereich „Vorschau“ sowie aus dem Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) kopieren, nachdem Sie im Bedienfeld URLs ausgewählt haben. Nach dem Kopieren ist die URL-Zeichenfolge für Ihre Websites und Anwendungen verfügbar.

Platzieren Sie die Verknüpfung zum E-Katalog an geeigneter Stelle auf Ihrer Website (wenden Sie sich ggf. an die IT-Abteilung Ihres Unternehmens). Wenn Benutzer auf die Verknüpfung klicken, wird der E-Katalog-Viewer angezeigt, damit die Benutzer den E-Katalog durchsuchen können.

Siehe „[Verknüpfen eines E-Katalogs mit einer Website](#)“ auf Seite 165.

# Hochladen der PDF-Dateien

Normalerweise werden Adobe PDF-Dateien als Grundlage für einen E-Katalog verwendet, da sie sämtliche Bildinformationen sowie Schriftarten und Vektorgrafiken enthalten. Sie können einen E-Katalog jedoch auch auf Grundlage von Bildern erstellen. Nachdem Sie die PDF-Dateien zum Hochladen vorbereitet haben, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um den Vorgang zu starten.

## Vorbereiten der PDF-Dateien

Die PDF-Dateien müssen vor dem Hochladen in das Scene7 Publishing System vorbereitet werden.

- Platzieren Sie alle Dateien in demselben Ordner auf dem Computer oder im Netzwerk, um das Hochladen zu vereinfachen.
- Benennen Sie die Dateien in alphanumerischer Reihenfolge gemäß der gewünschten Seitenabfolge. Eine Vorabsortierung der Seiten erleichtert nach dem Hochladen die Anordnung der Dateien in der richtigen Reihenfolge.
- Überprüfen Sie, ob die PDF-Seiten Schnittmarken, Passermarken oder Farbkontrollstreifen enthalten. Diese Markierungen kennzeichnen die Stellen, an denen das Papier beim Druck abgeschnitten werden soll. Sie müssen vor der Veröffentlichung des E-Katalogs im Internet entfernt werden. Scene7 ermöglicht beim Hochladen von PDF-Dateien die Auswahl von Optionen für Schnittmarken.
- Wenn Sie möchten, dass Betrachter der Website den E-Katalog nach Schlüsselwörtern durchsuchen können, stellen Sie fest, ob es sich um reduzierte PDF-Dateien handelt. Aus reduzierten PDF-Dateien können keine Suchbegriffe extrahiert werden. Um festzustellen, ob eine PDF-Datei reduziert ist, versuchen Sie, Text darin zu markieren. Wenn kein Text markiert werden kann, ist es eine reduzierte PDF-Datei und folglich können Betrachter der Website den E-Katalog nicht nach Schlüsselwörtern durchsuchen.

- Da PDF-Dateien speziell zum Drucken vorgesehen sind, enthalten sie normalerweise CMYK-Bilder. Standardmäßig kann SPS diese CMYK-Bilder automatisch erkennen und mithilfe eines integrierten CMYK-Farbprofils konvertieren. Sie können zum Konvertieren der CMYK-Bilder auch ein benutzerdefiniertes Farbprofil verwenden.

Siehe „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

## Bewährte Optionen zum Hochladen von PDF-Dateien

Ausführliche Informationen zu den verschiedenen Methoden zum Hochladen finden Sie unter „[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90.

Wählen Sie die hochzuladenden Dateien aus und beachten Sie die folgenden bewährten Optionen für PDF-Dateien:

**Beschneiden** Wenn die Seiten Schnittmarken, Passermarken und sonstige Marken enthalten, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ die Option „Manuell“. Geben Sie die Anzahl der Pixel an, die an den Seitenkanten oben, rechts, unten und links abgeschnitten werden sollen. Schnittmarken werden normalerweise einen halben Zoll vom Rand gesetzt. Sofern Sie die empfohlene Auflösung von 150 ppi gewählt haben, bewirkt die Eingabe des Werts 75 in den Textfeldern „Oben“, „Rechts“, „Unten“ und „Links“, dass die Ränder jeweils um einen halben Zoll (ca. 1,25 cm) beschnitten werden (weil 75 Pixel bei 150 ppi einem halben Zoll entsprechen).

**Verarbeitung** Wählen Sie im Menü „Verarbeitungsvorgang läuft“ die Option „Rastern“. Die PDF-Datei muss gerastert werden, damit alle Seiten und Bilder im E-Katalog angezeigt werden können.

**Suchbegriffe extrahieren (optional)** Wählen Sie diese Option, wenn Sie möchten, dass die Betrachter der Website den E-Katalog nach Schlüsselwörtern durchsuchen können.

**E-Katalog aus mehrseitiger PDF automatisch erstellen (optional)** Wählen Sie diese Option, wenn ein E-Katalog unmittelbar nach dem Hochladen automatisch erstellt werden soll. Sie können dann sofort den Anzeigebereich „E-Katalog“ aufrufen und daran arbeiten, ohne zuerst PDF-Dateien auswählen und den Befehl „Erstellen“ aktivieren zu müssen. Der E-Katalog erhält in diesem Fall denselben Namen wie die PDF-Datei.

**Auflösung** In Scene7 werden 150 ppi empfohlen.

**Farbraum** Es empfiehlt sich, die Option „Automatisch erkennen“ zu wählen. Normalerweise enthalten PDF-Dateien, die zum Drucken vorgesehen sind, CMYK-Bilder, während PDF-Dateien, die nur zum Anzeigen vorgesehen sind, RGB-Bilder enthalten. Wenn in einer PDF-Datei beide Farbräume verwendet wurden, können Sie einen bestimmten Farbraum auswählen, indem Sie „Immer RGB“ oder „Immer CMYK“ wählen. Zur Verwendung beider Farbräume innerhalb einer PDF-Datei kommt es, wenn Seitengrafiken im CMYK-Farbraum und Bilder im RGB-Farbraum verwendet werden. Wenn Sie ein ICC-Profil hochgeladen haben, wird dessen Name zur Auswahl im Menü „Farbraum“ angezeigt.

Siehe „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

**Farbprofil** Wählen Sie eine Farbprofil-Option aus:

- **In sRGB konvertieren** Konvertiert das Bild in den sRGB-Farbraum (Standard Red Green Blue). sRGB ist der empfohlene Farbraum für die Anzeige von Bildern auf Websites.
- **Ursprünglichen Farbraum beibehalten** Behält den ursprünglichen Farbraum bei.
- **Benutzerdefinierte Einstellung von > in** Öffnet die Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“, damit Sie dort jeweils einen Farbraum auswählen können. Sie können einen Photoshop-Standardfarbraum auswählen oder einen Farbraum, den Sie in SPS hochgeladen haben.

Siehe „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

**Hinweis:** Details zu allen PDF-Optionen finden Sie unter „[Optionen für das Hochladen von PDF-Dateien](#)“ auf Seite 347.

## Erstellen eines E-Katalogs

Zum Erstellen eines E-Katalogs müssen die Seiten geordnet, das Seitenlayout ausgewählt und die Seiten durch Zeichnen von Imagemaps und Eingabe von Rollover- und Hypertext-Verknüpfungsdaten verknüpft werden. Optional können Sie das Inhaltsverzeichnis so anpassen, dass die Betrachter der Website anstelle von Seitenzahlen individuelle Seitennamen im E-Katalog-Viewer sehen.

### Erstellen eines E-Katalogs

Sie können sowohl Bilddateien als auch PDF-Dateien in den E-Katalog einbeziehen.

Wenn Sie einen E-Katalog erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.




#### So erstellen Sie einen E-Katalog

- 1 Wählen Sie zu Beginn der Erstellung eines E-Katalogs eine der folgenden Vorgehensweisen:

**Zuerst die Dateien auswählen** Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die Dateien aus und klicken Sie dann auf **Erstellen > E-Kataloge**.

**Vom Anzeigebereich „E-Katalog“ ausgehen** Klicken Sie auf **Erstellen > E-Kataloge**. Wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus und ziehen Sie die gewünschten Dateien dann aus dem Ordner auf die Registerkarte „Seiten ordnen“ der Seite „E-Katalog“.

***Hinweis:** Um die Elemente in der Asset-Bibliothek als Liste der Namen anzuzeigen statt als Miniaturansichten, wählen Sie unter „Persönliche Einstellungen“ als Standardansicht für die Asset-Bibliothek die Option „Name“ aus.*

- 2 Wählen Sie ein Gesamtlayout für den E-Katalog aus. Klicken Sie für Einzelseiten auf „1-fach“ , für doppelseitige Druckbögen auf „2-fach“  oder für Druckbögen mit mehr als zwei Seiten auf „Benutzerdefiniert“ . Das Dialogfeld „E-Katalog-Layout ändern“ wird angezeigt. Wählen Sie die Option „Alle Bögen“ und klicken Sie auf „OK“.
- 3 Optional können Sie das Layout einzelner Seiten oder Druckbögen ändern, indem Sie auf diese klicken und dann „1-fach“, „2-fach“ oder „Benutzerdefiniert“ wählen. Das Dialogfeld „E-Katalog-Layout ändern“ wird angezeigt. Wählen Sie die Option „Ausgewählte Bögen“ und klicken Sie auf „OK“.
- 4 Ordnen Sie die Seiten mit einem der folgenden Verfahren nach Bedarf neu an:
 

**Ziehen** Ziehen Sie eine Seite oder einen Druckbogen an die neue Position. Die vertikale Leiste zeigt an, wohin die Seite verschoben wird.

**Schaltfläche „Verschieben nach“** Markieren Sie eine Seite oder einen Druckbogen, klicken Sie auf „Verschieben nach“ und wählen Sie im Menü die Seite aus, vor der Sie die verschobene Seite einfügen möchten.

**Sequenz-Nr.** Geben Sie in der Listenansicht Seitennummern in die Felder „Sequenz-Nr.“ ein.

- 5 Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.
- 7 Wählen Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Ordner aus, in dem der E-Katalog gespeichert werden soll. Geben Sie in das Feld „Dateiname“ den Namen des Rotationssets ein.
- 8 Klicken Sie auf **Speichern**.

Nach dem Speichern können Sie eine Vorschau des E-Katalogs anzeigen, indem Sie auf **Vorschau** klicken.

## Bearbeiten eines E-Katalogs

Abhängig davon, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So bearbeiten Sie einen E-Katalog

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche **Bearbeiten** des E-Katalogs.
- 2 Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen vor.
- 3 Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

## Löschen eines E-Katalogs

Wenn Sie ein Set löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So löschen Sie einen E-Katalog

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht einen oder mehrere E-Kataloge aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

## Anpassen des Inhaltsverzeichnisses

Scene7 fügt auf der Registerkarte „Seiten ordnen“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ Standardseitenzahlen in den E-Katalog ein. Um benutzerdefinierte Seitennamen zu verwenden, können Sie die Seitenbeschriftungen ändern, aus denen das Inhaltsverzeichnis erstellt wird. Eine Umbenennung der Vorder- und Rückseite wird empfohlen. Die Vorderseite sollte beispielsweise besser „Titelseite“ anstelle von „Seite 0–1“ heißen.

Sie können ein angepasstes Inhaltsverzeichnis für den E-Katalog erstellen: entweder manuell oder durch das Importieren der Seitennamen aus einer CSV- (nur Mac) oder XML-Datei.

**Hinweis:** Um die standardmäßigen Seitentitel wiederherzustellen, klicken Sie auf der Registerkarte „Seiten ordnen“ auf „Inhaltsverz.“ und wählen Sie „Standardw. wiederherstellen (alle)“.

### Manuelles Eingeben von Seitennamen

Um Seitennamen einzeln von Hand einzugeben, rufen Sie im Anzeigebereich „E-Katalog“ die Registerkarte „Seiten ordnen“ auf. Klicken Sie dann in das Seitenzahlenfeld und geben Sie einen Namen ein. Geben Sie für alle Seiten, deren Namen Sie festlegen möchten, einen Namen ein.

### Importieren von Seitennamen

Das Importieren von Seitennamen wird für einen E-Katalog mit sehr vielen Seiten empfohlen. Sie haben die Möglichkeit, die Namen aus einer tabulatorgetrennten Datei oder einer XML-Datei zu importieren.

Formatieren Sie die Inhaltsverzeichnisbeschriftungen, die im Feld „Benutzerdaten“ des Bilds gespeichert sind, als Liste mit Paaren im Format Name=<Wert>, die durch zwei Fragezeichen (??) voneinander getrennt sind. Um beispielsweise eine Beschriftung für ein Inhaltsverzeichnisfeld mit dem Namen tocEN festzulegen, setzen Sie im Feld „Benutzerdaten“ des Bilds folgenden Wert:

tocEN=<EN\_Seitenbeschriftung>

Um unterschiedliche Beschriftungen für die Inhaltsverzeichnisfelder tocEN und tocFR festzulegen, setzen Sie folgenden Wert:

tocEN=<EN\_Seitenbeschriftung>??tocFR=<FR\_Seitenbeschriftung>

Um das Feld „Benutzerdaten“ in eine tabulatorgetrennte Datei zu importieren, fügen Sie das Feld „Benutzerdaten“ ein:

IPSID	Benutzerdaten
<Bild-IPSID>	tocEN=<EN_Seitenbeschriftung>??tocFR=<FR_Seitenbeschriftung>

Um das Feld „Benutzerdaten“ in eine XML-Datei zu importieren, fügen Sie das Attribut vc\_userdata ein:



```
<ips>
<ghw_object vc_objectname="<image_IPS_ID>" ... vc_userdata="
tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" ... />
</ips>
```

Um Seitennamen aus einer tabulatorgetrennten Datei oder XML-Datei zu importieren, klicken Sie auf „Inhaltsverz.“ und wählen Sie die Option „Importieren“. Das Dialogfeld „Metadaten hochladen“ wird angezeigt. Klicken Sie auf „Durchsuchen“ und importieren Sie die CSV- (nur Mac) oder XML-Datei, die jeder Seite einen Seitennamen zuordnet.


## Erstellen von Imagemaps in E-Katalogen


Eine Imagemap ist ein Bereich auf einer E-Katalogseite, über den Sie den Mauszeiger bewegen oder auf den Sie klicken können, um verschiedene Aktionen auszulösen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Imagemap bewegen, sehen Sie beispielsweise einen Rollover-Text mit der Beschreibung eines Elements. Wenn Sie auf eine Imagemap klicken, wird eine andere Aktion ausgelöst. Beispielsweise können Sie eine Webseite öffnen, damit die Besucher der Website mehr über einen Artikel erfahren oder ihn kaufen können oder damit Sie ein Video starten können, um einen Artikel in Aktion zu sehen.

### Zeichnen von Imagemaps in E-Katalogen

Imagemaps für E-Kataloge werden auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ gezeichnet. In diesem Anzeigebereich wird links der Bereich „Imagemap“ mit den E-Katalogseiten und rechts eine Liste mit Imagemaps angezeigt. Beim Erstellen von Imagemaps werden deren Namen in der Imagemap-Liste eingefügt.

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ des E-Katalogs.
- 2 Klicken Sie auf „Imagemap-Seiten“.
- 3 Wählen Sie links im Anzeigebereich „Imagemap-Seiten“ die gewünschte Seite aus.
- 4 Zeichnen Sie im Bereich „Imagemap“ eine rechteckige oder polygonale (vieleckige) Imagemap:

**Rechteckige Imagemap** Wählen Sie das Rechteck-Imagemap-Werkzeug  und erstellen Sie auf der Seite ein Rechteck durch Ziehen mit der Maus.

**Polygonale Imagemap** Wählen Sie das Polygon-Imagemap-Werkzeug  und klicken Sie so oft entlang des Imagemap-Umfangs, bis die gewünschte Anzahl von Ecken erreicht ist. Während Sie klicken, werden in Scene7 die Ränder der Imagemap gezeichnet.

Nachdem Sie eine Imagemap gezeichnet haben, ordnet Scene7 ihr in der Imagemap-Liste einen Namen zu. Der von Scene7 automatisch zugeordnete Name besteht aus dem Namen der Seite, auf der Sie die Imagemap gezeichnet haben, und einer laufenden Nummer.

- 5 (Optional) Geben Sie im Imagemap-Liste-Bedienfeld in der Spalte „Name“ einen neuen Namen für die Imagemap ein. Der von Ihnen eingegebene Name darf keine Leerzeichen enthalten.
- 6 Sie können festlegen, dass beim Klicken auf eine Imagemap in einem Viewer eine neue Webseite geöffnet wird. Geben Sie im Imagemap-Liste-Bedienfeld in der Spalte „URL“ die URL der Webseite ein.

Klicken Sie auf „Bearbeiten“ und geben Sie eine Vorlage ein, um die Eingabe von URLs (Href-Vorlagen) zu vereinfachen.

Siehe „[Eingeben von JavaScript-Code und URLs unter Verwendung einer Vorlage](#)“ auf Seite 333.



- 7 (Optional) Klicken Sie in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „Rollover-Text“ und geben Sie dann den Text ein, den Benutzer auf dem Bildschirm sehen sollen, wenn sie den Mauszeiger über die Imagemap bewegen.
- 8 (Optional) Klicken Sie in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „Andere Aktionen“ und geben Sie ein Attribut ein, um eine Weichzeichner- oder Fokusaktion auszulösen, sobald der Benutzer den Mauszeiger über eine Imagemap bewegt.

Siehe „[Festlegen anderer Aktionen für Imagemaps](#)“ auf Seite 334.

- 9 Klicken Sie auf „Speichern“.

- 10 (Optional) Klicken Sie auf „Vorschau“, um den E-Katalog mit der Standardvorgabe für einen E-Katalog-Viewer anzuzeigen.

Um eine Imagemap zu löschen, wählen Sie deren Namen in der Imagemap-Liste aus und klicken Sie dann auf „Löschen“. Um eine Imagemap vorübergehend auf einer Seite zu deaktivieren, ohne sie jedoch zu löschen, deaktivieren Sie im Imagemap-Liste-Bedienfeld die Option „Ein“ der jeweiligen Imagemap.

## Einbetten von Rich-Media-Daten in einen E-Katalog

Mit der Rich-Media-Option des E-Katalogs können Sie Videos im MP4-Format oder Rotationssets zu Imagemaps hinzufügen, die Sie in einen E-Katalog eingefügt haben. Wenn ein Benutzer auf den Imagemap-Bereich im E-Katalog klickt, wird das verknüpfte Video oder das Rotationsset angezeigt. Diese Funktion ist besonders hilfreich, wenn Sie möchten, dass die Kunden einen Artikel in Aktion oder einen Artikel aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Perspektiven sehen können.

Sie können optional auch QuickInfo-Text anzeigen, wenn Kunden den Mauszeiger über die Imagemap bewegen, sodass sie wissen, worauf sie klicken.

### So betten Sie Rich-Media-Daten in einen E-Katalog ein

- 1 Zeichnen Sie eine E-Katalog-Imagemap.

Siehe „[Zeichnen von Imagemaps in E-Katalogen](#)“ auf Seite 157.


- 2 Wählen Sie aus der Dropdown-Liste „Anzeigen“ die Option „Rich-Media-Daten“ aus.
- 3 Navigieren Sie im Bedienfeld „Assets hinzufügen“ links zu einem Ordner, der das Rotationsset oder Video-Asset (MP4-Format) enthält, das Sie einbetten möchten.
- 4 Ziehen Sie das Asset auf die Imagemap.
- 5 (Optional) Geben Sie im Imagemap-Liste-Bedienfeld unter der Spaltenüberschrift „QuickInfo“ den Text ein, der den Besuchern am Bildschirm angezeigt werden soll, wenn sie den Mauszeiger über die Imagemap bewegen.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“.
- 7 (Optional) Klicken Sie im Anzeigebereich „E-Katalog“ auf „Vorschau“, um eine Vorschau vom E-Katalog mit der standardmäßigen eCatalog\_PopupViewers\_Flash-Viewer-Vorschau anzuzeigen.

Denken Sie daran, dass Sie die Popup-Einstellungen für die standardmäßige eCatalog\_PopupViewers\_Flash-Viewer-Vorgabe bearbeiten können, um das gewünschte Aussehen zu erhalten. Insbesondere können Sie die Flash AS3-Video-Viewer-Vorgabe auswählen, die Sie für den Popup-Video-Viewer verwenden möchten, bzw. die Flash AS3-Rotationsset-Viewer-Vorgabe, die Sie für den Rotationsset-Viewer verwenden möchten.

Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

## Bearbeiten von Imagemaps in E-Katalogen

Führen Sie auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ die folgenden Schritte zum Bearbeiten von Imagemaps in E-Katalogen durch:

**Anpassen der Position** Aktivieren Sie das Schwenken-Werkzeug  und zeigen Sie mit dem Mauszeiger in die Nähe des Rands der Imagemap, jedoch nicht direkt auf ihn. Wenn sich der Zeiger in einen vierköpfigen Pfeil ändert, ziehen Sie die gesamte Imagemap an eine neue Position.

Siehe „[Anpassen der Position, Form und Größe von Imagemaps](#)“ auf Seite 331.

**Ändern der Form und Größe** Um die Größe einer rechteckigen Imagemap zu ändern, wählen Sie das Schwenken-Werkzeug aus. Bewegen Sie dann den Mauszeiger über den Rand oder eine Ecke der Imagemap. Wenn der Mauszeiger als Doppelpfeil dargestellt wird, ziehen Sie ihn. Um die Größe einer polygonalen Imagemap zu ändern, ziehen Sie einen quadratischen Auswahlziehungspunkt an die gewünschte Stelle. Um einen Auswahlziehungspunkt zu erstellen, klicken Sie auf den Rand der Imagemap und beginnen Sie zu ziehen.

Siehe „[Anpassen der Position, Form und Größe von Imagemaps](#)“ auf Seite 331.

**Löschen von Imagemaps** Wählen Sie das Schwenken-Werkzeug aus, klicken Sie auf die Imagemap, um sie auszuwählen, und anschließend auf „Löschen“.

(Um sämtliche Imagemaps aus einem E-Katalog zu entfernen, rufen Sie die Registerkarte „Seiten ordnen“ auf und klicken dann auf „Maps löschen“.)

**Beheben von überlappenden Imagemaps** Ziehen Sie in der Imagemap-Liste eine Imagemap an eine andere Position, um die Reihenfolge der Imagemaps zu ändern.

Siehe „[Beheben von überlappenden Imagemaps](#)“ auf Seite 332.

**Kopieren von Imagemaps auf andere Seiten** Klicken Sie auf „Imagemaps kopieren zu“. (Stellen Sie zuvor sicher, dass Sie sich auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ befinden.) Wählen Sie im Anzeigebereich „Bilder auswählen“ die Seite oder Seiten aus, auf der oder denen Sie die Imagemaps kopieren möchten, und klicken Sie auf „Auswählen“.

Siehe „[Kopieren von Imagemaps](#)“ auf Seite 332.

**Hinweis:** Sie können Imagemaps nicht nur auf andere Seiten in einem E-Katalog kopieren, sondern auch alle Imagemaps in einem E-Katalog in einen anderen E-Katalog kopieren. Siehe „[Kopieren von Imagemaps zwischen E-Katalogen](#)“ auf Seite 160.

## Überprüfen und Importieren von Imagemap-Daten

Im Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung werden Metadaten zum E-Katalog angezeigt. Sie können in diesem Anzeigebereich auch einen Stapelimport von Imagemap-Daten für den E-Katalog starten. Ein solcher Import von Imagemap-Daten erleichtert die Eingabe von Imagemap-URLs und Rollover-Text.

Um die Map-Übersicht anzuzeigen, klicken Sie auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des E-Katalog-Anzeigebereichs auf „Zusammenfassung“.

### Überprüfen der Zusammenfassung von Imagemap-Daten

- 1 Klicken Sie im Anzeigebereich „Imagemap-Seiten“ auf „Zusammenfassung“.

Im Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung wird die Anzahl der im E-Katalog enthaltenen Imagemaps, URLs, Rollover-Textbeschreibungen und anderen Aktionen angezeigt.

- 2 Wenn Rollover\_Key-Fehler auftreten, klicken Sie in der Spalte „Rollover\_Key-Fehler“ auf einen Fehler, um Hinweise zur Fehlerbehebung in der Tabelle anzuzeigen. Sie können den Text dieser Meldung kopieren und direkt in Ihre Tabelle einfügen.

- 3 Klicken Sie auf „Vorschau“, um die Seite im E-Katalog-Viewer zu überprüfen, klicken Sie auf das „X“, um den Anzeigebereich „Zusammenfassung“ zu schließen, oder klicken Sie auf „Schließen“, um zum Anzeigebereich „Durchsuchen“ zurückzukehren.

## Importieren von Imagemap-Daten

Anstatt auf jeder Seite Imagemap-Daten einzugeben, können Sie über den Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung auch die Daten für den gesamten E-Katalog importieren. Die Imagemap-Daten werden in Form einer tabulatorgetrennten oder XML DTD-Datei importiert. Die Felder in der Datei müssen dieselbe Reihenfolge haben, wie im Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung dargestellt: „Name“, „Inhaltsverz.“, „Imagemaps“, „URLs“, „Rollover-Text“, „Andere Aktionen“ und „Suchzeichenfolgen“. Indem Sie Imagemap-Daten importieren, können Sie sich die Arbeit beim Eingeben der Daten in der Imagemap-Liste zum Erstellen der einzelnen Imagemaps sparen.

**Hinweis:** Bevor Sie Imagemap-Daten importieren können, müssen Sie die Imagemaps bereits erstellt haben.

Führen Sie im Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung die folgenden Schritte zum Importieren vom Imagemap-Daten für die bereits erstellten Imagemaps aus:

- 1 Klicken Sie auf „Map-Daten importieren“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Metadaten importieren“ auf „Durchsuchen“ und wählen Sie dann die tabulatorgetrennte Datei bzw. XML-DTD-Datei aus.
- 3 Geben Sie im Feld „Auftragsname“ einen Namen für die Datei ein (achten Sie darauf, die Dateinamenerweiterung dabei nicht zu ändern).
- 4 Klicken Sie auf „Hochladen“.

## Kopieren von Imagemaps zwischen E-Katalogen

Sie können alle Imagemaps in einem E-Katalog in einen anderen E-Katalog kopieren. Das Kopieren der Imagemaps auf diese Weise ist ein praktisches Verfahren, um Imagemaps zwischen fremdsprachigen Versionen des gleichen E-Katalogs zu kopieren. Damit dieser Kopiervorgang erfolgreich ist, sollten in Scene7 nur Imagemaps zwischen E-Katalogen mit der gleichen Anzahl von Seiten und den gleichen Bildern kopiert werden.

**Wichtig:** Falls der E-Katalog, in den Sie Imagemaps kopieren, bereits Imagemaps enthält, werden diese beim Kopiervorgang gelöscht.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um alle Imagemaps in einem E-Katalog in einen anderen E-Katalog zu kopieren:

- 1 Wählen Sie den E-Katalog mit den zu kopierenden Imagemaps aus und klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ des E-Katalogs.
- 2 Klicken Sie auf der Registerkarte „Seiten ordnen“ auf „Maps kopieren“.
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld „Asset auswählen“ den E-Katalog aus, in den Sie die Imagemaps kopieren möchten, und klicken Sie dann auf „Auswählen“.

Scene7 zeigt eine Warnmeldung an, wenn der Ziel-E-Katalog (der E-Katalog, in den Imagemaps kopiert werden sollen) eine andere Anzahl von Seiten oder Bilder mit einer anderen Größe enthält. Durch Klicken auf „Fortfahren“ werden die Imagemaps trotz der Warnung kopiert.

## Verwalten des Infofeldinhalts

Sie können den Imagemap-Text für Ihre Rollover in E-Katalogen verwenden. Darüber hinaus besteht jedoch auch die Möglichkeit, anhand eines Infofelds größere Mengen von Rollover-Text, einschließlich Links, hinzuzufügen. Zur Verwaltung des Infofelds können Sie zeitlich begrenztes Caching und geplante Inhaltsaktualisierungen verwenden.

Sie können die Infofeldeinstellungen und die darin enthaltenen Daten anhand der folgenden Funktionen in Scene7 verwalten:

- Im Bedienbereich „Infofeld-Einrichtung“ können Sie Folgendes angeben: die Vorlage, die für die Anzeige des Infofeldtexts verwendet werden soll, eine Standardantwort bei Fehlern sowie die Dauer (in Stunden), die diese Informationen zwischengespeichert werden sollen. Zusätzlich können Sie festlegen, ob der E-Katalog automatisch veröffentlicht werden soll.
- Im Bedienfeld „Infofeld-Daten-Feed“ können Sie eine CSV-Datei angeben, die den Text enthält, der im Rollover-Text des Infofelds angezeigt werden soll, sowie die geplanten Zeiten zum Aktualisieren der Informationen.
- Über das Dialogfeld „Metadaten importieren“ (Zugriff über die Ansicht „Imagemap-Seiten“) können Sie eine tabulatorgetrennte TXT-Datei mit den Informationen zum Rollover-Text importieren. Sie können diese TXT-Option oder das Datafeed-Bedienfeld mit der CSV-Dateioption für Ihren Rollover-Text verwenden.
- In der Ansicht „Imagemap-Seiten“ steht eine Option zur Verfügung, mit der Sie eine Vorschau des XML-Codes für die einzelnen Imagemaps aufrufen können.

## Einstellen einer Antwortvorlage

Sie können eine von drei vorgegebenen Antwortvorlagen für die Anzeige von Text in einem Infofeld auswählen. Diese vorgegebenen Antwortvorlagen bestimmen, wie Ihre Informationen im Infofeld dargestellt werden: Anzahl der Spalten und Zeilen, Schriftbild, Größe, Schriftart usw. Sie können eine vorgegebene Antwortvorlage auswählen oder eine eigene erstellen.

**Hinweis:** Sie können die Antwortvorlage auch in der Viewer-Vorgabe einrichten. Um die Antwortvorlage in der Viewer-Vorgabe zu verwenden, fügen Sie in der Viewer-Vorgabe am Ende der Infoserver-URL die Zeichenfolge „fmt=1“ ein.

Siehe „[Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 163.

- 1 Doppelklicken Sie auf Ihren E-Katalog, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf den Anzeigebereich „Infofeld-Einrichtung“, um diesen zu öffnen.
- 3 Wählen Sie eine Antwortvorlage aus:
  - Wählen Sie eine Vorgabe aus dem Menü „Antwortvorlage“ aus. Der XML-Code für den Vorlagenentwurf wird im Feld „Benutzervorlage“ angezeigt.
  - Wählen Sie „Benutzerdefiniert“, um Ihre eigene Antwortvorlage zu erstellen. Geben Sie die XML-Definition der Vorlage in das Feld „Benutzervorlage“ ein. Sie können die vorgegebenen Vorlagen als Grundlage für Ihre eigenen verwenden.
- 4 (Optional) Geben Sie im Feld „Standardantwort“ den Text ein, der angezeigt werden soll, wenn Scene7 beim Abrufen von Informationen für eine Imagemap auf einen Fehler stößt. Wenn das System beispielsweise einen Firmennamen und einen E-Katalog-Namen, jedoch keinen Rollover-Bezeichner empfängt, so wird dem Benutzer diese Meldung angezeigt.
- 5 Geben Sie die Anzahl der Stunden bis zum Zwischenspeichern der Daten in das Feld „Antwort-TTL“ ein:
  - Geben Sie eine niedrigere Zahl ein, wenn die Daten im Verlauf des Tages häufig aktualisiert werden.

- Geben Sie eine höhere Zahl ein, falls die Daten relativ stabil sind und nicht so häufig aktualisiert werden müssen. Der Standardwert lautet zehn Stunden.

6 Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

## Importieren von Quellinhalt für das Infofeld

Sie können eine kommasetrennte (CSV) oder tabulatorgetrennte (TXT) Datei für den Quelltext des Infofelds für einen E-Katalog verwenden. Tabulatorgetrennte Dateien müssen die UTF16-Kodierung (Unicode) verwenden. Verschiedene Dateitypen werden mithilfe unterschiedlicher Methoden importiert.

Beachten Sie beim Formatieren von Quellinhalt die folgenden Richtlinien:

- Stellen Sie sicher, dass die tabulator- und kommasetrennten Daten so viele Spalten enthalten, wie für die Rollover-Vorlage benötigt werden.
- Stellen Sie sicher, dass das erste Element bzw. die erste Datenspalte der Rollover-Bezeichner ist (verknüpft mit dem `rollover_key`-Wert aus der URL der Imagemap).
- Stellen Sie sicher, dass jedes tabulator- oder kommasetrennte Element nach dem Bezeichner das Element ist, das in der Antwortvorlage ersetzt werden soll (sodass also für die erste Spalte \$1\$, für die zweite \$2\$ usw. eingesetzt wird).

## Importieren von CSV-Inhalten von einem extern gehosteten Speicherort

- 1 Doppelklicken Sie auf den E-Katalog, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf den Anzeigebereich „Infofeld-Daten-Feed“, um diesen zu öffnen.
- 3 Geben Sie die URL für die CSV-Datei in das Feld „Speicherort der extern gehosteten CSV-Datei (HTTP)“ ein. Sie können diese URL in das Feld kopieren oder sie direkt eintippen.
- 4 (Optional) Geben Sie im Menü „Terminplanaktualisierung“ eine Zeit an, zu der die Aktualisierung der Inhalte stattfinden soll, und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Sie können mehrere Zeitpunkte für die Aktualisierung auswählen. Jede Aktualisierungszeit wird im Feld „Zeiten aktualisieren“ angegeben. (Um eine Zeit zu löschen, wählen Sie diese aus und klicken dann auf „Löschen“).
- 5 (Optional) Klicken Sie auf „Aktualisierung jetzt ausführen“, um den Inhalt sofort zu aktualisieren.

## Importieren einer tabulatorgetrennten oder CSV-Datei

- 1 Doppelklicken Sie auf den E-Katalog, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf den Anzeigebereich „Infofeld-Einrichtung“, um diesen zu öffnen.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „S7Info-Inhalt hochladen“.
- 4 Klicken Sie auf „Durchsuchen“, wählen Sie die gewünschte tabulatorgetrennte TXT-, CSV-, oder SSV-Datei aus und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 5 Klicken Sie auf „Hochladen“.

Scene7 sendet Ihnen eine E-Mail-Nachricht, um Sie zu benachrichtigen, ob der Upload-Vorgang erfolgreich war oder nicht.

## Anzeigen der Vorschau für Rollover-Text für eine Imagemap

Im Anzeigebereich „Imagemap-Seiten“ können Sie einfach und schnell den Infofeldtext für die Imagemaps auf einer bestimmten Seite Ihres E-Katalogs anzeigen.

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ des E-Katalogs.

- 2 Klicken Sie auf „Imagemap-Seiten“.
- 3 Wählen Sie oberhalb der Tabelle auf der rechten Seite des Bildschirms aus dem Menü „Anzeigen“ den Eintrag „Infofeld“.

Der Rollover-Text wird neben jeder Imagemap mit Infofeld-Text angezeigt.


## Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben

Mit E-Katalog-Viewer-Vorgaben werden Stil, Verhalten und Aussehen von E-Katalog-Viewern bestimmt. Zum einen bietet Scene7 vorgefertigte E-Katalog-Viewer-Vorgaben, zum anderen können Sie als Administrator auch eigene E-Katalog-Viewer-Vorgaben erstellen.

Beim Erstellen einer neuen Vorgabe können Sie entweder ohne jegliche Vorlage beginnen oder eine in Scene7 bereitgestellte E-Katalog-Viewer-Vorgabe unter einem anderen Namen speichern und dann bearbeiten. Sie können eigene E-Katalog-Viewer-Vorgaben erstellen, um Druckwerbematerial in den Farben Ihres Unternehmens zu präsentieren.

E-Katalog-Viewer-Vorgaben bieten zahlreiche Einstellungen für das Umblättern der Seiten, für Zoomfunktionen, Suchfunktionen und die Auswahl von Skins. Das Aussehen dieser Steuerelemente und des Viewers an sich hängt von den ausgewählten E-Katalog-Viewer-Vorgaben ab.

Führen Sie folgende Schritte aus, um eine E-Katalog-Viewer-Vorgabe zu erstellen (nur Administratoren):

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.
- 2 Um im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ eine E-Katalog-Viewer-Vorgabe zu erstellen, können Sie ganz neu beginnen oder eine vorhandene E-Katalog-Viewer-Vorgabe als Vorlage verwenden:  
**Erstellen einer E-Katalog-Viewer-Vorgabe** Klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgaben hinzufügen“ eine Plattform aus, wählen Sie „E-Katalog-Viewer“ und klicken Sie dann auf „Hinzufügen“.  
**Bearbeiten einer E-Katalog-Vorgabe** Wählen Sie eine E-Katalog-Vorgabe aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“. Wenn Sie die Vorgabe neu erstellt haben, klicken Sie auf „Speichern unter“.
- 3 Geben Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ einen Namen für die E-Katalog-Viewer-Vorgabe ein.
- 4 Legen Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die Optionen fest.  
Klicken Sie auf das Informationssymbol  neben der Option, um dessen Beschreibung anzuzeigen.  
Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.
- 5 (Optional) Unter „Infofeldeinstellungen“ kann die Option „URL des Infoservers“ folgende spezielle Platzhalter umfassen, die vom Viewer ersetzt werden:

Platzhalter	Ersetzt durch	Anmerkungen
\$1\$	„rollover_key“-Wert	Die ID für das Element <area> der Imagemap.
\$2\$	frame	Die Sequenznummer des momentan angezeigten Bildfelds im Bildsatz.
\$3\$	imageroot	Das erste Pfadelement des ersten Elements, das im Bildbefehl angegeben wird (normalerweise die Katalog-ID des Katalogeintrags, der den Bildsatz bestimmt).

- 6 (Optional) Geben Sie unter „Infofeldeinstellungen“ im Feld „Antwortvorlage“ den Text ein, der angezeigt werden soll, wenn Scene7 beim Abrufen von Informationen für eine Imagemap auf einen Fehler stößt. Wenn das System beispielsweise einen Firmennamen und einen E-Katalog-Namen, jedoch keinen Rollover-Bezeichner empfängt, so wird dem Benutzer diese Meldung angezeigt.

**Wichtig:** Um anstelle der im E-Katalog definierten Vorlage diese Antwortvorlage zu verwenden, fügen Sie am Ende der Infoserver-URL die Zeichenfolge „fmt=1“ ein. Beispiel: `HTTP://.../$3$/$4$/$1$/?FMT=1`.

- 7 Klicken Sie auf „Speichern“.
- 8 Wenn die soeben erstellte E-Katalog-Viewer-Vorgabe standardmäßig zum Anzeigen von E-Katalogen auf Ihrer Website verwendet werden soll, klicken Sie auf „Standard“.

Um eine E-Katalog-Viewer-Vorgabe zu löschen, wählen Sie diese im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ aus und klicken Sie auf „Löschen“.

### Verwandte Hilfethemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

## Anzeigen einer Vorschau von E-Katalogen im E-Katalog-Viewer

Verwenden Sie „Vorschau“, um Ihren E-Katalog mit verschiedenen E-Katalog-Viewer-Vorgaben anzuzeigen. Sie können die verschiedenen Steuerelemente zum Umblättern der Seiten, Schreiben von Klebezetteln und Durchsuchen des E-Katalogs ausprobieren.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

### So zeigen Sie eine Vorschau von E-Katalogen im E-Katalog-Viewer an


- 1 Wählen Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ einen videobasierten Asset-Typ, z. B. „Video“ oder „Videoset“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu den Asset-Ordnern, die Videos enthalten, die Sie mit einem E-Katalog-Viewer in der Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Fenster „Asset“ unter dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein Asset und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- 4 Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Tabelle auf einen Viewer-Hyperlink, um das Asset im ausgewählten Viewer als Vorschau anzuzeigen.
- 5 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Bildschirm „Viewer-Liste“ zurückzukehren.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

### Verwandte Hilfetemen

„[Konfigurieren von E-Katalog-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 163

## Veröffentlichen von E-Katalogen

Beim Veröffentlichen wird der E-Katalog auf Scene7-Image-Servern gespeichert, damit er Ihrer Website und Anwendung zur Verfügung gestellt werden kann. Während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert das Scene7 Publishing System die URL-Zeichenfolge, die Sie anschließend in den HTML-Code der Website einfügen können.

Vergewissern Sie sich vor Beginn der Veröffentlichung, dass der E-Katalog im Durchsuchenbedienfeld oder auf der Seite „Asset-Details“ für die Veröffentlichung markiert ist. Um einen E-Katalog (oder ein anderes Asset) zur Veröffentlichung zu markieren, klicken Sie auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“ .

So veröffentlichen Sie E-Kataloge auf Scene7-Image-Servern

- 1 Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Veröffentlichen“.
- 2 Wählen Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ eine der „Wann“-Optionen („Einmalig“ oder „Wiederkehrend“).
- 3 (Optional) Sie können einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag eingeben. Lassen Sie die aus Datum und Uhrzeit bestehende Zeitmarke jedoch unverändert.
- 4 Wenn Sie den E-Katalog so konfiguriert haben, dass Betrachter der Website nach Stichwörtern suchen können, vergewissern Sie sich, dass die Stichwortdaten veröffentlicht wurden. Klicken Sie auf „Erweitert“, um erweiterte Optionen anzuzeigen, und wählen Sie im Menü „Veröffentlichen“ die Option „Vollständig mit Suchdaten“. Diese Option ist standardmäßig aktiviert.
- 5 Klicken Sie auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Verknüpfen eines E-Katalogs mit einer Website

Ihre Websites und Anwendungen greifen mithilfe von URL-Zeichenfolgen oder eingebettetem Code auf Scene7-Image-Server-Inhalt zu, darunter E-Kataloge. Diese URL-Zeichenfolgen werden während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert. Um die URL-Zeichenfolge oder den Einbettungscode für den E-Katalog auf den Websites und in den Anwendungen einzufügen, können Sie sie/ihn im Scene7 Publishing System kopieren.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Kopieren der URL eines E-Katalogs

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „Katalog“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den E-Katalog enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.



3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
- Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

## Hinzufügen von E-Katalog-URLs zu einer Webseite

Die am häufigsten verwendete Möglichkeit zum Implementieren eines E-Katalogs ist, eine Verknüpfung in Form einer Miniaturansicht der E-Katalog-Titelseite auf einer Website zu platzieren. Vergewissern Sie sich, dass der E-Katalog im Browser in einem eigenen zentrierten Popup-Fenster angezeigt wird (wenden Sie sich ggf. an die IT-Abteilung Ihres Unternehmens). In dem Fenster darf keine Symbol- und Adressleiste angezeigt werden.

Nachfolgend ist ein Beispiel für HTML-Code dargestellt, mit dem ein E-Katalog-Viewer in einem Popup-Fenster angezeigt wird. Wenn Sie diesen Code verwenden möchten, kopieren Sie die URL Ihres E-Katalogs in diesen Code und fügen Sie den Code dann auf der Website oder in der Anwendung ein.

```
<html>
<head>
<script language="javascript">
<!--
function openECatalog() { window.open("http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/brochure/
flash_brochure.jsp?company=YourCo&sku=june06");
-->
</script>
</head>

<body>
<a href="javascript:openECatalog();">Click Here to View
Your eCatalog</a>
</body>
</html>
```

## Kopieren von Einbettungscode eines E-Katalog-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für den ausgewählten E-Katalog überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie Einbettungscode eines E-Katalog-Viewers

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf **„Katalog“**.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den E-Katalog enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs-Bedienfeld auf der rechten Seite auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Listenansicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**, **„Listenansicht“** oder **„Detailansicht“**. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf **„In Zwischenablage kopieren“**.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 10: Bildsätze

Scene7-Bildsätze sorgen für eine integrierte Darstellung. Im dynamischen Bildsatz-Viewer können die Benutzer verschiedene Ansichten eines Elements anzeigen, indem sie auf eine Miniaturansicht klicken. Mit Bildsätzen können Sie alternative Ansichten eines Elements in hoher Auflösung präsentieren.

Der Bildsatz-Viewer bietet auch Zoomfunktionen zur genauen Betrachtung der Bilder. Sie haben die Möglichkeit, geführte Zoomziele und Imagemaps im Bildsatz zu erstellen. Durch Bildsätze wird das Betrachten der Bilder stimmiger und individueller.

## Kurzanleitung: Bildsätze

Diese Kurzanleitung für Bildsätze hilft Ihnen, sich schnell mit den Bildsatztechniken in Scene7 vertraut zu machen.

### 1. Hochladen von Masterbildern für mehrere Ansichten und Muster

Laden Sie zuerst die Bilder für die Bildsätze hoch. Da die Benutzer die Bilder im Bildsatz-Viewer heranzoomen können, sollten Sie bei der Auswahl der Bilder deren Eignung zum Zoomen berücksichtigen. Vergewissern Sie sich, dass die längste Seite der Bilder mindestens 2000 Pixel hat. Scene7 unterstützt zahlreiche Dateiformate; es empfiehlt sich jedoch, verlustfreie TIFF-, PNG- und EPS-Bilder zu verwenden.

Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Hochladen“, um Dateien von Ihrem Computer in einen Ordner im Scene7 Publishing System hochzuladen.

Siehe „[Vorbereiten von Bildsatz-Assets zum Hochladen](#)“ auf Seite 169 und „[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90.

### 2. Erstellen eines Bildsatzes

In Bildsätzen können Benutzer im Bildsatz-Viewer auf Miniaturansichten klicken, um ein Bild von einer anderen Seite oder aus einem anderen Blickwinkel zu sehen.

Klicken Sie auf „Erstellen“ und wählen Sie die Option „Bildsätze“, um einen Bildsatz zu erstellen. Ziehen Sie dann im Anzeigebereich „Bildsatz“ die Bilder in den Anzeigebereich, um Ihren Bildsatz zusammenzustellen. Organisieren und löschen Sie Bilder wie gewünscht und fügen Sie sie hinzu.

Siehe „[Erstellen eines Bildsatzes](#)“ auf Seite 170.

Siehe auch „[Einbeziehen von Zoomzielen und Imagemaps in Bildsätze](#)“ auf Seite 172

### 3. Einstellen von Bildsatz-Viewer-Vorgaben(nach Bedarf).

Administratoren können Bildsatz-Viewer-Vorgaben erstellen oder ändern. Im Lieferumfang von Scene7 sind Viewer-Standardvorgaben für jeden Rich-Media-Typ enthalten. Verwenden Sie den Zoom-Viewer: „Benutzerdefiniert“ > „Bilder“ oder Vorgaben für Bildsätze/mehrere Ansichten, um Ihre Bildsätze anzuzeigen.

Sie können Viewer-Vorgaben aus dem Anzeigebereich „Anwendungseinstellungen“ hinzufügen oder bearbeiten.

Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

#### 4. Anzeigen einer Vorschau für einen Bildsatz


Wählen Sie den Bildsatz im Durchsuchenbedienfeld aus und klicken Sie auf „Vorschau“. Der Bildsatz wird im Anzeigebereich „Vorschau“ angezeigt. Klicken Sie auf die Miniaturansicht-Symbole, um den Bildsatz im Bildsatz-Viewer genau zu betrachten. Sie können auch andere Vorgaben aus dem Menü „Vorgaben“ auswählen.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

#### 5. Veröffentlichen eines Bildsatzes

Durch Veröffentlichen eines Bildsatzes wird dieser auf Scene7-Servern platziert und die URL-Zeichenfolge aktiviert.

**Hinweis:** Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie beim Erstellen und Speichern des Bildsatzes die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** (Standard) ausgewählt haben.

Klicken Sie im Durchsuchenbedienfeld links neben dem Namen auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“  und anschließend auf „Veröffentlichen“. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

Siehe „[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95.

#### 6. Verknüpfen eines Bildsatzes mit Ihrer Website

Scene7 erstellt URL-Aufrufe für Bildsätze und aktiviert diese nach der Veröffentlichung. Sie können diese URLs im Anzeigebereich „Vorschau“ kopieren.

Wählen Sie dazu den Bildsatz aus und klicken Sie auf „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet. Wählen Sie anschließend eine Bildsatz-Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie auf „URL kopieren“.

Siehe „[Verknüpfen eines Bildsatzes mit einer Website](#)“ auf Seite 175.

## Vorbereiten von Bildsatz-Assets zum Hochladen

Bevor Sie die für Bildsätze benötigten Bilder in das Scene7 Publishing System hochladen, vergewissern Sie sich, dass die Bilder die richtige Größe und das richtige Format haben.

Um einen Bildsatz mit mehreren Ansichten zu erstellen, benötigen Sie Bilder, die ein Element aus unterschiedlichen Perspektiven zeigen oder verschiedene Aspekte eines Elements darstellen. Das Ziel dabei ist, die wichtigen Merkmale eines Elements so hervorzuheben, dass die Betrachter eine umfassende Vorstellung davon erhalten, wie es aussieht und was es leistet.

Da die Benutzer die Bilder in einem Bildsatz heranzoomen können, vergewissern Sie sich, dass die längste Seite der Bilder mindestens 2000 Pixel hat. Scene7 unterstützt zahlreiche Dateiformate; es empfiehlt sich jedoch, verlustfreie TIFF-, PNG- und EPS-Bilder zu verwenden.

Detaillierte Anweisungen zum Hochladen von Assets finden Sie unter „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

#### Verwandte Hilfethemen

„[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90

„[Arbeiten mit Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien](#)“ auf Seite 352

## Erstellen eines Bildsatzes

Um einen Bildsatz mit mehreren Ansichten zu erstellen, benötigen Sie Bilder, die ein Element aus unterschiedlichen Perspektiven zeigen oder verschiedene Aspekte eines Elements darstellen. Das Ziel dabei ist, dem Betrachter Bilder eines Elements zu präsentieren, damit er eine umfassende Vorstellung davon erhält, wie es aussieht und was es leistet.

### Erstellen eines Bildsatzes

Wenn Sie ein Set erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So erstellen Sie einen Bildsatz

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

**Zuerst die Bilder auswählen** Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die Bilder aus, die Sie für den Bildsatz verwenden möchten, und klicken Sie auf **Erstellen > Bildsätze**.

**Vom Anzeigebereich „Bildsatz“ ausgehen** Klicken Sie auf **Erstellen > Bildsätze**. Der Anzeigebereich „Bildsatz“ wird geöffnet. Wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus und ziehen Sie die Bilder, die Sie für den Bildsatz verwenden möchten, in den Anzeigebereich „Bildsatz“.

- 2 Um die Reihenfolge der Bilder zu ändern, ziehen Sie die Bilder an die gewünschten Positionen.
- 3 Stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Ordner zum Speichern des Bildsatzes aus, geben Sie einen Namen für den Bildsatz ein und klicken Sie auf **Speichern**.
- 5 Wenn Sie den Bildsatz im Bildsatz-Viewer anzeigen möchten, klicken Sie im Anzeigebereich „Bildsatz“ auf die Schaltfläche **Vorschau**. Durch Klicken auf Muster-Miniaturansichten im Bildsatz-Viewer können Sie anzeigen, wie sich diese verhalten.

### Bearbeiten eines Bildsatzes

Abhängig davon, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So bearbeiten Sie einen Bildsatz

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht den gewünschten Bildsatz und klicken Sie unterhalb des Bildes auf **Bearbeiten**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um ein Bild hinzuzufügen (veröffentlicht oder unveröffentlicht), ziehen Sie es aus einem Ordner in „Assets hinzufügen“ auf die Seite **Ansichten** des Bildsatzes.
  - Um ein Bild zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie in der Symbolleiste auf **Löschen**.
  - Um die Bilder neu anzuordnen, ziehen Sie ein Bild in eine neue Position.
- 3 Wenn Sie die Bearbeitung des Sets abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner für das Set aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie auf **Speichern**.

### Löschen eines Bildsatzes

Wenn Sie ein Set löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So löschen Sie einen Bildsatz

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht einen oder mehrere Bildsätze aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

## Einbeziehen von Zoomzielen und Imagemaps in Bildsätze

Wenn Sie für die Bilder im Bildsatz Zoomziele und Imagemaps definieren, werden diese Elemente im Bildsatz-Viewer angezeigt. Die Benutzer können im Bildsatz-Viewer beispielsweise auf eine Imagemap klicken und auf der Website eine neue Seite mit Informationen zum Element öffnen. Oder die Benutzer können im Bildsatz-Viewer auf die Miniaturansicht eines Zoomziels klicken, um einen Bildausschnitt automatisch heranzuzoomen.

Wenn Sie den Benutzern Zoomziele und Imagemaps zur Verfügung stellen möchten, können Sie diese Elemente für die Bilder im Bildsatz erstellen. Verwenden Sie dazu die Werkzeuge für Imagemaps oder Zoomziele, die im Anzeigebereich „Bildsatz“ bzw. im Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) zur Verfügung stehen.

### Verwandte Hilfetemen

„[Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom](#)“ auf Seite 141

„[Erstellen von Imagemaps](#)“ auf Seite 329

## Verwalten des Infefeldinhalts

Zusätzlich zur Verwendung von Imagemap-Text für Ihre Rollover in Bildsätzen können Sie zum Hinzufügen größerer Mengen von Rollover-Text, einschließlich Links, ein Infefeld verwenden. Sie können das Infefeld auch mithilfe von zeitlich begrenztem Caching und geplanten Inhaltsaktualisierungen verwalten.

Zur Verwaltung Ihrer InfefeldEinstellungen und der im Infefeld enthaltenen Daten stehen Ihnen im Scene7 Publishing System die folgenden Funktionen zur Verfügung:

- Im Bedienbereich „Infefeld-Einrichtung“ können Sie Folgendes angeben: die Vorlage, die für die Anzeige des Infefeldtexts verwendet werden soll, eine Standardantwort bei Fehlern sowie die Dauer (in Stunden), die diese Informationen zwischengespeichert werden sollen. Zusätzlich können Sie festlegen, ob der Bildsatz automatisch veröffentlicht werden soll.
- Im Bedienfeld „Infefeld-Daten-Feed“ können Sie Folgendes angeben: eine CSV-Datei, die den Text enthält, der im Rollover-Text des Infefelds angezeigt werden soll, sowie die geplanten Zeiten zum Aktualisieren der Informationen.
- Mit dem Dialogfeld „Metadaten importieren“ können Sie eine tabulatorgetrennte TXT-Datei importieren, die die Rollover-Textdaten enthält. Sie können für Ihren Rollover-Text diese TXT-Option oder das Bedienfeld „Infefeld-Daten-Feed“ mit der CSV-Dateioption verwenden.

### Einrichten einer Antwortvorlage

Sie können eine von drei vorgegebenen Antwortvorlagen für die Anzeige von Text in einem Infefeld auswählen. Diese vorgegebenen Antwortvorlagen bestimmen, wie Ihre Informationen im Infefeld dargestellt werden: Anzahl der Spalten und Zeilen, Schriftbild, Größe, Schriftart usw. Sie können eine vorgegebene Antwortvorlage auswählen oder eine eigene erstellen.

#### So richten Sie eine Antwortvorlage ein

- 1 Doppelklicken Sie auf Ihren Bildsatz, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf „Infefeld-Einrichtung“, um das Bedienfeld zu öffnen.

- 3 Führen Sie in der Dropdown-Liste „Antwortvorlage“ einen der folgenden Schritte aus:
  - Wählen Sie „Standard“, um die Standardantwort zu verwenden. Im Textfeld „Benutzervorlage“ wird, abgeblendet, der XML-Code für den Vorlagenentwurf angezeigt.
  - Wählen Sie „Benutzerdefiniert“, um eine eigene Antwortvorlage zu erstellen. Geben Sie in das Textfeld „Benutzervorlage“ die XML-Definition der Vorlage ein. Sie können die Standardvorlage verwenden, die im Textfeld als Basis für Ihre eigene Antwort bereits definiert ist.
- 4 (Optional) Geben Sie im Feld „Standardantwort“ den Text ein, der angezeigt werden soll, wenn Scene7 beim Abrufen von Informationen für eine Imagemap auf einen Fehler stößt. Wenn das System beispielsweise einen Firmennamen und einen Bildsatznamen, jedoch keinen Rollover-Bezeichner empfängt, wird dem Benutzer diese Meldung angezeigt.
- 5 Geben Sie in das Textfeld „Antwort-TTL“ die Anzahl der Stunden bis zum Zwischenspeichern der Daten ein.  
Geben Sie eine niedrigere Zahl ein, wenn die Daten im Verlauf des Tages häufig aktualisiert werden.  
Geben Sie eine höhere Zahl ein, falls die Daten relativ stabil sind und nicht so häufig aktualisiert werden müssen. Der Standardwert lautet zehn Stunden.
- 6 Klicken Sie auf „Hochladen“, um den Infofeldinhalt auf Grundlage der rollover\_key-Werte in s7info hochzuladen.
- 7 Wählen Sie im Dialogfeld „S7Info-Upload“ die Datei aus, die Sie verwenden möchten, und klicken Sie dann auf „Hochladen“.  
Es werden tabulatorgetrennte Dateien mit UTF-16-Kodierung und CSV-Dateien mit ASCII-Kodierung unterstützt. Bei CSV-Dateien müssen Nicht-ASCII-Zeichen HTML-kodiert sein.
- 8 Klicken Sie im Feld „Infofeld-Einrichtung“ auf „Veröffentlichen“.

## Importieren von Quellinhalt für das Infofeld

Sie können für den Quelltext eines Infofelds für einen Bildsatz eine CSV-Datei (kommagetrennte Werte) mit ASCII-Kodierung (Nicht-ASCII-Zeichen müssen HTML-kodiert sein) oder eine tabulatorgetrennte Datei verwenden. Tabulatorgetrennte Dateien müssen die UTF-16-Kodierung (Unicode) verwenden. Verschiedene Dateitypen werden mithilfe unterschiedlicher Methoden importiert.

Beachten Sie beim Formatieren von Quellinhalt die folgenden Richtlinien:

- Die tabulator- und kommagetrennten Daten müssen alle notwendigen Spalten für die Rollover-Vorlage enthalten.
- Das erste Element oder die erste Datenspalte muss der Rollover-Bezeichner sein (verknüpft mit dem rollover\_key-Wert aus den Imagemap-URLs).
- Stellen Sie sicher, dass jedes tabulator- oder kommagetrennte Element nach dem Bezeichner das Element ist, das in der Antwortvorlage ersetzt werden soll (sodass also für die erste Spalte \$1\$, für die zweite \$2\$ usw. eingesetzt wird).

## Importieren von CSV-Inhalten von einem extern gehosteten Speicherort

- 1 Doppelklicken Sie auf den Bildsatz, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Klicken Sie auf „Infofeld-Daten-Feed“, um das Bedienfeld zu öffnen.
- 3 Geben Sie in das Textfeld der extern gehosteten CSV-Datei (HTTP) die URL der CSV-Datei ein.
- 4 (Optional) Definieren Sie in den Feldern der Terminplanaktualisierung einen Zeitpunkt zur Aktualisierung des Inhalts und klicken Sie auf „Hinzufügen“.



Sie können mehrere Zeitpunkte für die Aktualisierung auswählen. Jede Aktualisierungszeit wird im Textfeld „Zeiten aktualisieren“ angegeben. Um eine geplante Zeit zu löschen, wählen Sie diese aus und klicken dann auf „Löschen“.

- 5 (Optional) Klicken Sie auf „Aktualisierung ausführen“, um den Inhalt sofort zu aktualisieren.

## Anzeigen von Bildsätzen

Sie können Ihre Bildsätze unter Verwendung der verfügbaren Vorgaben im Vorschaufenster anzeigen. Für Bildsätze verwenden Sie eine benutzerdefinierte Viewer-Vorgabe für Zoom-Viewer.

Zum Lieferumfang von Scene7 gehören Viewer-Standardvorgaben. Administratoren können die Viewer-Vorgaben erstellen oder ändern.

### Verwandte Hilfethemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

## Einrichten von Zoom-Viewer-Vorgaben für Bildsätze

Sie können Viewer-Vorgaben für jeden Bedarf erstellen und anpassen.

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.
- 2 Um eine Viewer-Vorgabe zu erstellen oder zu bearbeiten, gehen Sie im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ wie folgt vor:  
**Erstellen** Klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform aus, wählen Sie „Zoom-Viewer: Benutzerdefiniert“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Sie können eine neue Zoom-Viewer-Vorgabe auch auf Grundlage einer bereits vorhandenen Vorgabe erstellen. Suchen Sie in diesem Fall nach dem Namen der Vorgabe, die als Vorlage dienen soll, markieren Sie ihn und klicken Sie auf „Bearbeiten“. Geben Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ einen Namen für die neue Vorgabe ein.  
**Bearbeiten** Suchen Sie in diesem Fall nach dem Namen der Vorgabe, die als Vorlage dienen soll, markieren Sie ihn und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 3 Wählen Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die gewünschten Optionen aus.  
Um eine Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie neben der Option auf das Symbol „Tipp“ ⓘ.  
Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“ (bzw. „Speichern unter“).

## Anzeigen einer Vorschau von Bildsatz-Assets in einem Viewer

Mit der Vorschau können Sie testen, wie ein Asset in einer bestimmten Viewer-Plattform wie HTML5 angezeigt wird. Je nach dem Asset-Typ und dem jeweiligen für die Vorschau ausgewählten Viewer sind möglicherweise nicht alle Plattformen für die Vorschau verfügbar.

- 1 Wählen Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ die Option „Bildsatz“ aus.
- 2 Durchsuchen Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek die Asset-Ordner, um den Bildsatz auszuwählen, den Sie in der Vorschau anzeigen möchten.

**3** Führen Sie einen der folgenden Schritte aus

- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Halten Sie den Cursor im Assets-Fenster über ein Asset und klicken Sie auf „Vorschau“.
- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Assets-Fenster in einem Asset-Miniaturfenster auf „Vorschau“.
- Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in derselben Symbolleiste auf „Vorschau“.
- Wählen Sie im Assets-Fenster ein Asset aus. Klicken Sie in der Symbolleiste auf „Datei“ > „Vorschau“.

**4** (Optional) Wählen Sie im Vorschaufenster in der Dropdown-Liste am unteren Rand die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Asset-URL auf diese angewendet werden soll.

**5** Klicken Sie auf eine Viewer-Verknüpfung, um das Asset im ausgewählten Viewer in der Vorschau anzuzeigen.  
Wenn Sie auf eine Viewer-Verknüpfung klicken, wird die verknüpfte URL automatisch in die Zwischenablage kopiert.

**6** Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Anzeigebereich „Vorschau“ zurückzukehren.

**7** Klicken Sie auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

## Automatisierte Bildsatzerstellung

Sie können die Bildsatzerstellung als unabhängigen Auftrag automatisieren, der nicht von einem Upload abhängig ist.

### So automatisieren Sie einen Bildsatz

**1** Wählen Sie **Datei > Erstellen eines Sets**.

**2** Geben Sie im Dialogfeld „Erstellen eines Sets“ einen Auftragsnamen an.

Standardmäßig wird dem Auftrag ein Name zugewiesen, aus dem hervorgeht, dass es sich um einen generierten Auftrag handelt und wann der Auftrag generiert wurde.

**3** Wählen Sie die anzuwendende Voreinstellung aus.

**4** Klicken Sie auf **Zielordner** und geben Sie den Ordner an, den Sie verwenden möchten.

**5** Klicken Sie auf **Absenden**.

## Verknüpfen eines Bildsatzes mit einer Website

Nach der Veröffentlichung eines Bildsatzes können Sie dessen URL oder Einbettungscode auf Ihrer Website oder in Ihrer Anwendung verwenden. Danach können Sie nach Bedarf die URL bereitstellen oder den Einbettungscode einfügen, damit die Benutzer den Bildsatz auf der Website oder in der Anwendung anzeigen können.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Kopieren der Bildsatz-URL

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Bildsatz**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Bildsatz enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

## Hinzufügen von Bildsatz-URLs zur Website

Die am häufigsten verwendete Möglichkeit zum Implementieren eines Bildsatzes ist es, eine Verknüpfung in Form eines Navigationssymbols auf einer Website zu platzieren. Beim Klicken auf die Verknüpfung wird eine dynamische Seite (ASP oder JSP) aufgerufen, auf der der Bildsatz in einem Popup-Zoomfenster angezeigt wird. Die Zoomverknüpfung öffnet ein Popup-Fenster, das die eigentliche Zoomfunktion enthält. Der folgende Code ist ein Beispiel:

```
<script language="javascript">
<!--
function zoom_window() {
window.open("http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set","",
"toolbar=no,location=no,directories=no,"+
"status=no,menubar=no,scrollbars=yes"+
"resizable=yes,width=500,height=450,top=0,left=0,right=0,bottom=0")
}
-->
</script>
```

Der folgende URL-Aufruf an die Scene7-Plattform erfolgt nach demselben Protokoll wie bei allen Zoom-Viewern, nur dass für den SKU-Parameter jetzt ein Bildsatzname angegeben wird.

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set`

Beachten Sie in der obigen URL die SKU-Nummer (`sku=sweater_1_set`). Die Zeichenfolge nach `sku=` ist der Bildsatzname (`sweater_1_set`). Die Benutzer können auf die Verknüpfung der Zoomfunktion klicken, mit der das Fenster aufgerufen wird.

## Kopieren von Einbettungscode eines Bildsatz-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für den ausgewählten Bildsatz überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie Einbettungscode eines Bildsatz-Viewers

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Bildsatz**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Bildsatz enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs-Bedienfeld auf der rechten Seite auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 11: Mustersets

Mustersets von Scene7 bieten Benutzern eine integrierte Anzeigeerfahrung. Im dynamischen Musterset-Viewer können Benutzer ein Element anzeigen, das in anderen Farben, Materialien, Texturen, Ausführungen oder Stoffen gerendert wurde, indem sie einfach auf eine Miniaturansicht klicken.

## Kurzanleitung: Mustersets

Diese Kurzanleitung für Mustersets hilft Ihnen, sich schnell mit den Musterset-Techniken in Scene7 vertraut zu machen.

### 1. Hochladen der Bilder und Musterdateien

Laden Sie zuerst die Bilder und Musterdateien für die Mustersets hoch.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Hochladen“, um Dateien von Ihrem Computer in einen Ordner im Scene7 Publishing System hochzuladen. Siehe [„Vorbereiten der Musterset-Assets für das Hochladen“](#) auf Seite 179 und [„Hochladen der Dateien“](#) auf Seite 90.

### 2. Erstellen eines Mustersets

Um ein Musterset zu erstellen, klicken Sie auf „Erstellen > Mustersets“. Ziehen Sie im Anzeigebereich „Musterset“ die Bilder und Farbfelder in den Anzeigebereich. Siehe [„Erstellen eines Mustersets“](#) auf Seite 179.

### 3. Einstellen von Musterset-Viewer-Vorgaben

Administratoren können Bildsatz-Viewer-Vorgaben erstellen oder ändern. Im Lieferumfang von Scene7 sind Viewer-Standardvorgaben für jeden Rich-Media-Typ enthalten. Verwenden Sie den Zoom-Viewer: „Benutzerdefiniert“ > „Bildsatz/Farbfelder“, um Ihre Mustersets anzuzeigen.

Siehe [„Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben“](#) auf Seite 41.


### 4. Anzeigen einer Vorschau für ein Musterset

Wählen Sie das Musterset im Durchsuchenbedienfeld aus und klicken Sie auf „Vorschau“. Das Musterset wird in diesem Anzeigebereich angezeigt. Klicken Sie auf die Miniaturansichten und Mustersymbole, um das Musterset im Bildsatz-Viewer genau zu betrachten. Sie können auch andere Vorgaben aus dem Menü „Vorgaben“ auswählen.

Siehe [„Anzeigen einer Asset-Vorschau“](#) auf Seite 113.

### 5. Veröffentlichen eines Mustersets

Durch das Veröffentlichen eines Mustersets wird dieses auf Scene7-Servern platziert und die URL-Zeichenfolge aktiviert.

Klicken Sie im Durchsuchenbedienfeld links neben dem Namen auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“  und anschließend auf „Veröffentlichen“. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

Siehe [„Veröffentlichen von Dateien“](#) auf Seite 95.

## 6. Verknüpfen eines Mustersets mit einer Website

Scene7 erstellt URL-Aufrufe für Mustersets und aktiviert sie nach der Veröffentlichung. Sie können diese URLs im Anzeigebereich „Vorschau“ kopieren.

Markieren Sie dazu das Musterset und klicken Sie auf „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet. Wählen Sie anschließend eine Musterset-Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie auf „URL kopieren“. Siehe „[Verknüpfen eines Mustersets mit einer Website](#)“ auf Seite 183.

# Vorbereiten der Musterset-Assets für das Hochladen

Bevor Sie die benötigten Bilder hochladen, müssen Sie sicherstellen, dass Größe und Format der Bilder korrekt sind. Stellen Sie auch die benötigten Musterdateien zusammen.

Wenn Sie ein Musterset mit Farbfeldern erstellen möchten, benötigen Sie Vignetten oder unterschiedliche Aufnahmen desselben Objekts, die dieses in verschiedenen Farben, Mustern oder Ausführungen darstellen. Darüber hinaus benötigen Sie Musterdateien, die unterschiedlichen Farben, Mustern oder Ausführungen entsprechen. Um beispielsweise ein Musterset zu präsentieren, in dem dieselbe Jacke in Schwarz, Braun und Grün dargestellt ist, benötigen Sie Folgendes:

- Je eine Aufnahme der Jacke in Schwarz, Braun und Grün.
- Je ein schwarzes, braunes und grünes Farbfeld.

Da die Benutzer die Bilder in einem Musterset heranzoomen können, ist sicherzustellen, dass die längste Seite der Bilder mindestens 2000 Pixel aufweist. Scene7 unterstützt zahlreiche Dateiformate; es empfiehlt sich jedoch, verlustfreie TIFF-, PNG- und EPS-Bilder zu verwenden.

Detaillierte Anweisungen zum Hochladen von Assets finden Sie unter „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

## Verwandte Hilfethemen

„[Arbeiten mit Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien](#)“ auf Seite 352

# Erstellen eines Mustersets

Ein Musterset-Bildsatz ermöglicht den Benutzern die Ansicht eines Objekts in unterschiedlichen Farben, Mustern oder Ausführungen. Wenn Sie ein Musterset mit Farbfeldern erstellen möchten, benötigen Sie für jede Farbe, jedes Muster oder jede Ausführung, die Sie den Benutzern präsentieren möchten, jeweils ein Bild. Darüber hinaus benötigen Sie für jede Farbe, jedes Muster oder jede Ausführung auch jeweils ein entsprechendes Muster.

Beispielsweise können Sie Bilder von Schirmmützen präsentieren, wobei die Schirme rot, grün oder blau sind. In diesem Fall benötigen Sie drei Aufnahmen derselben Mütze: Je eine Aufnahme mit einem roten Schirm, einem grünen und einem blauen Schirm. Darüber hinaus benötigen Sie ein rotes, grünes und blaues Farbfeld. Die Farbfelder dienen als Miniaturansichten, auf die die Benutzer im Musterset-Viewer klicken können, um die Mütze mit rotem, grünem oder blauem Schirm anzuzeigen.

## Erstellen eines Mustersets

Wenn Sie ein Set erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So erstellen Sie ein Musterset

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

**Zuerst die Bilder auswählen** Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die Bilder aus und klicken Sie dann auf **Erstellen > Mustersets**.

**Vom Anzeigebereich „Musterset“ ausgehen** Klicken Sie auf **Erstellen > Mustersets**. Wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus und ziehen Sie die Bilder in den Bereich „Ansichten“ auf der Seite „Musterset“.

- 2 Ziehen Sie Farbfelder, Muster oder Ausführungen in das Platzhalterfeld „Muster“ auf der Seite „Musterset“.

Vergewissern Sie sich, dass die Musterdateien für Farben, Muster oder Ausführungen, die Sie in die Platzhalter ziehen, tatsächlich den Farben, Mustern oder Ausführungen des zugehörigen Bilds entsprechen.

- 3 Um die Reihenfolge der Bilder in Ihrem Musterset zu ändern, ziehen Sie die Bilder zu neuen Positionen.
- 4 Stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Ordner aus, in dem Sie Ihr Farbfeld-Musterset ablegen wollen, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie auf „Senden“.
- 6 Um Ihr Musterset im Musterset-Viewer anzuzeigen, klicken Sie im Anzeigebereich „Musterset“ auf **Vorschau**. Sie können auf die Muster-Miniaturansichten im Anzeigebereich „Musterset“ klicken, um zu sehen, wie sie sich verhalten.

### Bearbeiten eines Mustersets

Je nachdem, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So bearbeiten Sie ein Musterset

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht das gewünschte Musterset und klicken Sie unterhalb des Bildes auf **Bearbeiten**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um ein Bild hinzuzufügen (veröffentlicht oder unveröffentlicht), ziehen Sie es aus einem Ordner in „Assets hinzufügen“ auf die Seite **Ansichten** des Mustersets.
  - Um ein Bild zu entfernen, wählen Sie es aus und klicken Sie in der Symbolleiste auf **Löschen**.
  - Um die Bilder neu anzuordnen, ziehen Sie ein Bild in eine neue Position.
- 3 Wenn Sie die Bearbeitung des Sets abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

#### Löschen eines Mustersets

Wenn Sie ein Set löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So löschen Sie ein Musterset

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere Mustersets aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.



## Einbeziehen von Zoomzielen und Imagemaps in Mustersets

Wenn Sie für die Bilder im Musterset Zoomziele und Imagemaps definieren, werden diese Elemente im Musterset-Viewer angezeigt. Die Benutzer können im Musterset-Viewer dann beispielsweise auf eine Imagemap klicken und auf der Website eine neue Seite mit Informationen zum Objekt öffnen. Oder die Benutzer können im Musterset-Viewer auf die Miniaturansicht eines Zoomziels klicken, um einen Bildausschnitt automatisch heranzuzoomen.

Wenn Sie den Benutzern Zoomziele und Imagemaps zur Verfügung stellen möchten, können Sie diese Elemente für die Bilder im Musterset erstellen. Verwenden Sie dazu die Werkzeuge für Imagemaps oder Zoomziele, die im Anzeigebereich „Musterset“ bzw. im Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) zur Verfügung stehen.

### Verwandte Hilfetemen

„[Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom](#)“ auf Seite 141

„[Erstellen von Imagemaps](#)“ auf Seite 329

## Anzeigen von Mustersets

Sie können Ihre Mustersets unter Verwendung der verfügbaren Vorgaben im Vorschaufenster anzeigen. Für Mustersets verwenden Sie eine benutzerdefinierte Viewer-Vorgabe für Zoom-Viewer.

Zum Lieferumfang von Scene7 gehören Viewer-Standardvorgaben. Administratoren können die Viewer-Vorgaben erstellen oder ändern.

### Verwandte Hilfetemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

## Einrichten von Zoom-Viewer-Vorgaben für Mustersets

Sie können Viewer-Vorgaben für jeden Bedarf erstellen und anpassen.

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.

Das Fenster „Viewer-Vorgaben“ wird geöffnet.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine neue Vorgabe zu erstellen, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform, wählen Sie „Musterset-Viewer“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
- Um eine bestehende Musterset-Viewer-Vorgabe zu bearbeiten, wählen Sie die Vorgabe aus und klicken auf „Bearbeiten“.

Der Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ wird geöffnet.

- 3 Geben Sie in das Feld „Vorgabename“ einen Namen für die Musterset-Viewer-Vorgabe ein.

- 4 Wählen Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die gewünschten Optionen aus.

Um eine Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie neben der Option auf das Symbol „Tipp“ .

Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.

- 5 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Anzeigen einer Vorschau von Mustersets in einem Viewer

Mit der Vorschau können Sie testen, wie ein Asset in einer bestimmten Viewer-Plattform wie HTML5 angezeigt wird. Je nach dem Asset-Typ und dem jeweiligen für die Vorschau ausgewählten Viewer sind möglicherweise nicht alle Plattformen für die Vorschau verfügbar.

- 1 Wählen Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ einen auf einem Musterset basierenden Asset-Typ aus, z. B. „Musterset“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Musterset enthält, das Sie mit einem Viewer in der Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Halten Sie den Cursor im Assets-Fenster über ein Asset und klicken Sie auf „Vorschau“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Assets-Fenster in einem Asset-Miniaturfenster auf „Vorschau“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in derselben Symbolleiste auf „Vorschau“.
  - Wählen Sie im Assets-Fenster ein Asset aus. Klicken Sie in der Symbolleiste auf „Datei“ > „Vorschau“.
- 4 (Optional) Wählen Sie im Vorschaufenster in der Dropdown-Liste am unteren Rand die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Asset-URL auf diese angewendet werden soll.
- 5 Klicken Sie auf eine Viewer-Verknüpfung, um das Asset im ausgewählten Viewer in der Vorschau anzuzeigen.  
Wenn Sie auf eine Viewer-Verknüpfung klicken, wird die verknüpfte URL automatisch in die Zwischenablage kopiert.
- 6 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Anzeigebereich „Vorschau“ zurückzukehren.
- 7 Klicken Sie auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

## Verknüpfen eines Mustersets mit einer Website

Nach der Veröffentlichung eines Mustersets können Sie dessen URL oder Einbettungscode auf Ihrer Website oder in Ihrer Anwendung verwenden. Danach können Sie nach Bedarf die URL bereitstellen oder den Einbettungscode einfügen, damit die Benutzer das Musterset auf der Website oder in der Anwendung anzeigen können.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Kopieren der URL eines Mustersets

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Musterset**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Musterset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.

- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

## Hinzufügen von Musterset-URLs zur Website

Die am häufigsten verwendete Möglichkeit zum Implementieren eines Mustersets besteht darin, eine Verknüpfung in Form eines Navigationssymbols auf einer Website zu platzieren. Beim Klicken auf die Verknüpfung wird eine dynamische Seite (ASP oder JSP) aufgerufen, auf der das Musterset in einem Popup-Zoomfenster angezeigt wird. Die Zoomverknüpfung öffnet ein Popup-Fenster, das die eigentliche Zoomfunktion enthält. Der folgende Code ist ein Beispiel:

```
<script language="javascript">
<!--
function zoom_window() {
window.open("http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=swea
ter_1_set","",
"toolbar=no,location=no,directories=no,"+
"status=no,menubar=no,scrollbars=yes"+
"resizable=yes,width=500,height=450,top=0,left=0,right=0,bottom=0")
}
-->
</script>
```

Der folgende URL-Aufruf an die Scene7-Plattform erfolgt nach demselben Protokoll wie bei allen Zoom-Viewern, nur dass für den SKU-Parameter jetzt ein Musterset-Name angegeben wird.

**Hinweis:** Diese URL dient lediglich als Beispiel für die Syntax; der Link ist nicht aktiv.

[http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht\\_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater\\_1\\_set](http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set)

Beachten Sie in der obigen URL-Syntax die SKU-Nummer (`sku=sweater_1_set`). Die Zeichenfolge nach `sku=` ist der Musterset-Name (`sweater_1_set`). Die Benutzer können auf die Verknüpfung der Zoomfunktion klicken, mit der das Fenster aufgerufen wird.

## Kopieren von Einbettungscode des Musterset-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für das ausgewählte Musterset überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines Musterset-Viewers

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf **„Musterset“**.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Musterset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Listenansicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**, **„Listenansicht“** oder **„Detailansicht“**. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf **„In Zwischenablage kopieren“**.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 12: Rotationssets

Mit einem Rotationsset wird simuliert, wie man ein reales Objekt dreht, um es von allen Seiten betrachten zu können. Rotationssets ermöglichen die Anzeige von Objekten aus einem beliebigen Blickwinkel, um seine wichtigsten visuellen Eigenschaften zu erfassen. Ein Rotationsset simuliert eine 360°-Rundumansicht des Objekts. Scene7 bietet eindimensionale Rotationssets, die das Drehen des Objekts ermöglichen, und zweidimensionale Rotationssets, die das Drehen und Kippen des Objekts ermöglichen. Zudem sind alle Ansichten mit nur wenigen Mausklicks frei zoombar und schwenkbar. Auf diese Weise können Benutzer ein Objekt näher und aus einer bestimmten Perspektive betrachten.



*Bilder für ein Rotationsset.*

Rotationssets akzeptieren auch Imagemaps. Eine Imagemap ist ein Bereich auf einem Bild in einem Rotationsset, mit dessen Hilfe ein Rollover-Bedienfeld mit Text angezeigt werden kann. Wenn der Benutzer auf eine Imagemap klickt, wird eine bestimmte Aktion ausgelöst. Beispielsweise kann eine Website aufgerufen werden, auf der der Benutzer mehr über ein Produkt erfährt. Um auf den Einsatz von Imagemaps in einem Rotationsset aufmerksam zu machen, erscheint eine Kontur um die Imagemap, sobald der Mauszeiger darüber bewegt wird.

Siehe „[Erstellen von Imagemaps](#)“ auf Seite 329.

## Kurzanleitung: Rotationssets

Diese Kurzanleitung für Rotationssets hilft Ihnen, sich schnell mit den Rotationsset-Techniken in Scene7 vertraut zu machen. Führen Sie die Schritte 1 bis 7 aus. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Erstellen und Hochladen der Bilder

Sie benötigen mindestens 8 bis 12 Aufnahmen eines Objekts für eindimensionale und 16 bis 24 Aufnahmen für zweidimensionale Rotationssets. Die Aufnahmen müssen in regelmäßigen Abständen gemacht werden, um den Eindruck von Rotation und Spiegelung zu erwecken. Wenn Sie beispielsweise ein eindimensionales Rotationsset aus 12 Aufnahmen zusammenstellen, muss das Objekt jeweils um 30° (360 geteilt durch 12) gedreht werden.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um Rotationsset-Bilder von einem Computer oder Netzwerk in das Scene7 Publishing System hochzuladen.

Siehe „[Richtlinien für das Aufnehmen von Rotationsset-Bildern](#)“ auf Seite 188.

## 2. Erstellen eines Rotationssets

Um ein Rotationsset zu erstellen, klicken Sie auf „Erstellen“ und wählen Sie die Option „Rotationssets“. Legen Sie im Dialogfeld „Größe des Rotationssets“ die gewünschte Anzahl von Zeilen und Zellen fest und klicken Sie auf „OK“. Ziehen Sie dann die Bilder auf das Raster im Anzeigebereich „Rotationsset“.

Siehe „[Erstellen eines Rotationssets](#)“ auf Seite 188.

## 3. Bearbeiten eines Rotationssets

Um ein Rotationsset zu bearbeiten, klicken Sie auf dessen Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“. Der Anzeigebereich „Rotationsset“ wird geöffnet. Fügen Sie Bilder hinzu, löschen Sie sie und ändern Sie ihre Position. Sie können die Position der Zeilen in zweidimensionalen Rotationssets ändern.

Siehe „[Bearbeiten eines Rotationssets](#)“ auf Seite 189.

## 4. Einstellen von Rotationsset-Viewer-Vorgaben

Administratoren können Rotationsset-Viewer-Vorgaben erstellen. Mit einer solchen Vorgabe wird das Aussehen eines Rotationsset-Viewers festgelegt. Um eine neue Rotationsset-Viewer-Vorgabe zu erstellen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Einstellungen“. Rufen Sie im Anzeigebereich „Einstellungen“ die Optionen für „Anwendungseinstellungen“ auf und wählen Sie dann „Viewer-Vorgaben“.

Wählen Sie im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ das Menü „Hinzufügen“ aus und wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ die Option „Rotationsset-Viewer“. Legen Sie anschließend im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die gewünschten Optionen fest.

Siehe „[Einstellen von Rotationsset-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 191.


## 5. Anzeigen einer Vorschau für ein Rotationsset

Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld Ihr Rotationsset aus und klicken Sie auf dessen Rollover-Schaltfläche „Vorschau“. Halten Sie im Anzeigebereich „Vorschau“ die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Mauszeiger nach links oder rechts, um das Element zu rotieren.

Siehe „[Anzeigen einer Vorschau für ein Rotationsset](#)“ auf Seite 191.

## 6. Veröffentlichen eines Rotationssets

Beim Veröffentlichen eines Rotationssets wird dieses auf Scene7-Server hochgeladen, damit es dynamisch an Ihre Website bzw. Anwendung übertragen werden kann. Außerdem wird die URL-Zeichenfolge aktiviert, mit der das Rotationsset von Ihrer Website oder Anwendung aus von den Scene7-Image-Servern abgerufen werden kann.

Um ein Rotationsset zu veröffentlichen, markieren Sie es zur Veröffentlichung, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das entsprechende Symbol  neben dem Namen des Rotationssets klicken. Klicken Sie auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“, um einen Veröffentlichungsvorgang einzuleiten. Klicken Sie im Anzeigebereich „Veröffentlichen“ auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

Siehe „[Veröffentlichen eines Rotationssets](#)“ auf Seite 192.

## 7. Verknüpfen eines Rotationssets mit einer Website

Nachdem die Rotationssets veröffentlicht wurden, erstellt Scene7 URL-Zeichenfolgen zum Aufrufen der Rotationssets und aktiviert sie. Sie können diese URLs im Anzeigebereich „Vorschau“ kopieren.

Markieren Sie dazu das Rotationsset und klicken Sie auf „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet. Wählen Sie eine Rotationsset-Viewer-Vorgabe aus. Klicken Sie anschließend auf „URL kopieren“.

Siehe „[Verknüpfen eines Rotationssets mit einer Website](#)“ auf Seite 193.

## Erstellen eines Rotationssets

Um ein effektives Rotationsset erstellen zu können, müssen Sie darauf achten, die Bilder korrekt aufzunehmen. Sie können in Scene7 ein Rotationsset erstellen, indem Sie auf „Erstellen“ klicken und dann die Option „Rotationssets“ wählen. Im Anzeigebereich „Rotationsset“ können Sie Rotationssets bearbeiten.

***Hinweis:** In früheren Versionen von Scene7 standen zweidimensionale Rotationssets nicht zur Verfügung. Wenn Sie ein Rotationsset aus einer früheren Version von Scene7 verwenden möchten, müssen Sie dieses zunächst als eindimensionales Rotationsset unter einem neuen Namen speichern. Klicken Sie im Anzeigebereich „Rotationsset“ auf „Speichern unter“ und geben Sie einen neuen Namen ein, damit Sie es in Scene7 bearbeiten können.*

### Richtlinien für das Aufnehmen von Rotationsset-Bildern

Allgemein gilt, je mehr Bilder das Rotationsset hat, desto besser kommt der Rotationseffekt zur Geltung. Eine höhere Anzahl von Rotationsset-Bildern bringt jedoch auch eine längere Ladezeit für die Bilder mit sich. Scene7 empfiehlt folgende Richtlinien für die Aufnahmen von Bildern, die in einem Rotationsset verwendet werden sollen:

- Verwenden Sie mindestens 8 bis 12 Aufnahmen eines Objekts für eindimensionale und 16 bis 24 Aufnahmen für zweidimensionale Rotationssets.
- Verwenden Sie ein verlustfreies Format. Zu empfehlen sind die Formate TIFF und PNG.
- Maskieren Sie alle Bilder, so dass das Objekt vor einem reinweißen oder anderen kontrastreichen Hintergrund erscheint. Fügen Sie nach Wunsch Schatten hinzu.
- Vergewissern Sie sich, dass die Produktdetails gut ausgeleuchtet und fokussiert sind.
- Nehmen Sie Bilder für Modekleidung mit einer Gliederpuppe oder einem Model auf. Oft wird die Gliederpuppe entweder vollständig maskiert (durch Verwendung einer gläsernen Gliederpuppe) oder das Bild wird mit einer stilisierten Gliederpuppe dargestellt. Sie können ein Rotationsset auch mit einem Model aufnehmen, indem Sie die Anzahl unterschiedlicher Blickwinkel definieren. Markieren Sie jede Winkelposition mit Klebeband auf dem Boden, um dem Model Position und Blickrichtung für die Aufnahmen anzuzeigen.

### Erstellen eines Rotationssets

Beachten Sie, dass die Reihenfolge, in der das Rotationsset in Scene7 Publishing System verfasst oder erstellt wird, von Bedeutung ist. Je nachdem, in welcher Reihenfolge Sie die Assets anordnen, wenn Sie Bilder auf einem Raster auf der Seite „Rotationsset“ ablegen, dreht sich das Rotationsset in eine bestimmte Richtung. Deshalb entspricht die Reihenfolge, in der es im Konstruktor angezeigt wird, der Drehrichtung des Assets, wenn ein Benutzer den Mauszeiger oder Finger von links nach rechts bewegt.

Wenn Sie ein Set erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch [„Manuelles Veröffentlichen von Assets“](#) auf Seite 98 und [„Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets“](#) auf Seite 98.

Nach dem Speichern eines Rotationssets können Sie seine Anzeige im Standard-Viewer mithilfe der Vorschau auf der Seite „Erstellen: Rotationsset“ testen.

### So erstellen Sie ein Rotationsset

- 1 Klicken Sie im Dropdown-Menü **Erstellen** auf **Rotationssets**.
- 2 Legen Sie im Dialogfeld „Größe des Rotationssets“ die gewünschte Anzahl an Zeilen und Zellen fest.  
Wählen Sie für ein eindimensionales Rotationsset nur eine Zeile.  
Wählen Sie für ein zweidimensionales Rotationsset zwei oder mehr Zeilen.
- 3 Klicken Sie auf **OK**.
- 4 Ziehen Sie Bilder auf das Raster im Anzeigebereich „Rotationsset“.
- 5 Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.
- 7 Wählen Sie im Dialogfeld „Speichern“ einen Ordner aus, in dem das Rotationsset gespeichert werden soll. Geben Sie in das Feld „Dateiname“ den Namen des Rotationssets ein.
- 8 Klicken Sie auf **Speichern**.

### Verwandte Hilfetemen

[„Bearbeiten eines Rotationssets“](#) auf Seite 189

## Bearbeiten eines Rotationssets

Je nachdem, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:



Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So bearbeiten Sie ein Rotationsset

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche **Bearbeiten** des Rotationssets.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Entfernen von Bildern** Wählen Sie das Bild aus und klicken Sie dann auf **Löschen**.
  - Hinzufügen von Bildern** Ziehen Sie das Bild in eine Zelle.
  - Ändern der Zeilenreihenfolge (zweidimensionale Rotationssets)** Klicken Sie auf das Auswahlfeld links neben einer Zeile und klicken Sie dann auf **Zeile nach unten verschieben** bzw. **Zeile nach oben verschieben**.
  - Hinzufügen von Zeilen und Zellen** Geben Sie in die Felder „Zeilen“ und „Zellen“ die gewünschte Anzahl von Zeilen und von Zellen pro Zeile ein.
- 3 Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

#### Löschen eines Rotationssets

Wenn Sie ein Set löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So löschen Sie ein Rotationsset

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere Rotationssets aus.

- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

## Einstellen von Rotationsset-Viewer-Vorgaben

Mit Rotationsset-Viewer-Vorgaben werden der Stil, das Verhalten und das Aussehen von Viewern bestimmt. Zum Lieferumfang von Scene7 gehören standardmäßige Rotationsset-Viewer-Vorgaben. Als Administrator können Sie auch eigene Rotationsset-Viewer-Vorgaben erstellen. Sie können eine Rotationsset-Viewer-Vorgabe mit verschiedenen Farben, Rahmen, Schriftarten und Bildeinstellungen konfigurieren.

Führen Sie zum Erstellen einer Rotationsset-Viewer-Vorgabe die folgenden Schritte aus:


- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.

Das Fenster „Viewer-Vorgaben“ wird geöffnet.

- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine neue Vorgabe zu erstellen, klicken Sie auf „Hinzufügen“, wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform aus und wählen Sie dann „Rotationsset-Viewer“.
- Um eine bestehende Rotationsset-Viewer-Vorgabe zu bearbeiten, wählen Sie die Vorgabe aus und klicken auf „Bearbeiten“.

Der Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ wird geöffnet.

- 3 Geben Sie in das Feld „Vorgabename“ einen Namen für die Rotationsset-Viewer-Vorgabe ein.
- 4 Wählen Sie die weiteren gewünschten Optionen aus. Um eine Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie neben der Option auf das Symbol „Tipp“ .

Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.

- 5 Klicken Sie auf „Speichern“.

Klicken Sie auf „Als Standard definieren“, um die soeben erstellte Rotationsset-Viewer-Vorgabe für Ihr Unternehmen als Standardvorgabe für Rotationssets festzulegen.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Um eine Rotationsset-Viewer-Vorgabe zu löschen, wählen Sie diese im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ aus und klicken Sie auf „Löschen“.

### Verwandte Hilfethemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

## Anzeigen einer Vorschau für ein Rotationsset

Mit der Viewer-Liste können Sie in der Vorschau testen, wie ein Asset in einer bestimmten Viewer-Plattform, wie HTML5 angezeigt wird. Je nach dem Asset-Typ und dem jeweiligen für die Vorschau ausgewählten Viewer sind möglicherweise nicht alle Plattformen in der Viewer-Liste verfügbar.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

### So zeigen Sie eine Rotationsset-Vorschau an

- 1 Wählen Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ den Asset-Typ „Rotationsset“ aus.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Rotationsset enthält, das Sie mit einem Viewer in der Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Assets-Fenster unter dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Assets-Fenster ein Asset und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- 4 Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Tabelle auf einen Viewer-Hyperlink, um das Asset im ausgewählten Viewer als Vorschau anzuzeigen.
- 5 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Bildschirm „Viewer-Liste“ zurückzukehren.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.

### Verwandte Hilfetemen

„[Bearbeiten eines Rotationssets](#)“ auf Seite 189


## Veröffentlichen eines Rotationssets

Beim Veröffentlichen eines Rotationssets werden die Bilder auf Scene7-Image-Servern gespeichert, damit sie für Ihre Website oder Anwendung verfügbar sind. Im Zuge der Veröffentlichung aktiviert SPS auch die URL-Zeichenfolgen für das Rotationsset, die Sie für Ihre Website oder Anwendung benötigen.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Markieren eines Rotationssets zur Veröffentlichung

Markieren Sie das Rotationsset zur Veröffentlichung, damit es auf die Scene7-Image-Server kopiert wird. Sie können das Rotationsset zur Veröffentlichung markieren, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld links neben dem Namen des Rotationssets auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“  klicken. Wenn Sie das Rotationsset selbst zur Veröffentlichung markieren, werden alle darin befindlichen Bilder entsprechend markiert.

## Veröffentlichen des Rotationssets

Um ein Rotationsset auf Scene7-Image-Servern zu veröffentlichen, klicken Sie zunächst auf der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“. Wählen Sie dann eine „Wann“-Option aus, geben Sie optional einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein und klicken Sie auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

## Verknüpfen eines Rotationssets mit einer Website

Websites und Anwendungen greifen mithilfe von URL-Zeichenfolgen oder eingebettetem Code auf Scene7-Image-Server-Inhalt zu, darunter Rotationssets. Diese URL-Zeichenfolgen werden während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert. Um die URL-Zeichenfolge oder den Einbettungscode für das Rotationsset auf den Websites und in den Anwendungen einzufügen, können Sie sie/ihn im Scene7 Publishing System kopieren.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Kopieren der URL eines Rotationssets

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Rotationsset**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Rotationsset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

### Hinzufügen von Rotationsset-URLs zur Website

Rotationssets werden wie alle Zoom-Viewer über eine dynamische Seite (ASP oder JSP) implementiert, mit der das Rotationsset in einem Zoom-Fenster angezeigt wird. Der URL-Aufruf an die Scene7-Plattform erfolgt nach demselben Protokoll wie bei einem Zoom-Viewer. Der Name der Viewer-Vorgabe hängt jedoch von der Vorgabe ab, die der Administrator als standardmäßige Rotationsset-Viewer-Vorgabe definiert hat. In folgendem Syntaxbeispiel enthält die URL (inaktiv) den Vorgabennamen `viewer.jsp`, und der SKU-Parameter entspricht dem Rotationssetnamen:

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin`

Achten Sie in diesem URL-Syntaxbeispiel (inaktiver Link) auf die SKU-Nummer (`sku=backpack_spin`). Die Zeichenfolge nach `sku=` gibt den Rotationssetnamen (`backpack_spin`) an.

### Kopieren von Einbettungscode eines Rotationsset-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für das ausgewählte Rotationsset überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines Rotationsset-Viewers

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf **„Rotationsset“**.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Rotationsset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Listenansicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**, **„Listenansicht“** oder **„Detailansicht“**. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf **„In Zwischenablage kopieren“**.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 13: Vorlagen aus Grundelementen

Vorlagen aus Grundelementen sind dynamisch erstellte und adressierbare Bilddateien, die wie die Dateien in Bildbearbeitungsanwendungen, z. B. Adobe® Photoshop®, in über Ebenen verfügen. Im Unterschied zu einer statischen Datei mit Ebenen, z. B. einer PSD-Datei, kann eine Vorlage auch Parameter enthalten. Mithilfe von Parametern können die verschiedenen Aspekte eines Bilds adressiert und angepasst werden.

**Hinweis:** Sie können auch Vorlagen aus layoutbasierten Entwürfen erstellen. Hierzu verwenden Sie die Option „Vorlagen für Veröffentlichungen“ und Dateien aus Adobe Illustrator und InDesign. Siehe „[Vorlagen für Veröffentlichungen](#)“ auf Seite 211.

Eine Vorlage kann eine beliebige Anzahl von Bildebenen und Textebenen enthalten. Sie können eine statische Datei, die Ebenen enthält, z. B. eine PSD-Datei mit Ebenen, in eine Vorlage konvertieren oder in Scene7 eine Vorlage neu erstellen. Sie können in Vorlagen auch Textebenen mit den Schriftarten erstellen, die Sie in das Scene7 Publishing System (SPS) hochgeladen haben. Nachdem Sie einer Vorlage Text hinzugefügt haben, können Sie ihn formatieren, indem Sie Ausrichtung, Schriftart, Schriftgröße und Schriftfarbe ändern.

Im Anzeigebereich „Parameter“ lassen sich beliebige Aspekte der Vorlage in adressierbare Parameter konvertieren. Auf diese Weise können Sie angeben, welches Bild mit Ebenen bzw. welcher Textwert in der Vorlage verwendet werden soll. Parameter werden mit der URL-Zeichenfolge übergeben, damit Sie das auf dem Image-Server generierte Antwortbild durch dynamisches Ändern eines beliebigen Parameters entsprechend anpassen können.

## Kurzanleitung: Vorlagen aus Grundelementen

Diese Kurzanleitung hilft Ihnen, sich schnell mit Vorlagen aus Grundelementen vertraut zu machen.

### 1. Hochladen von Dateien

Laden Sie zunächst die PSD-Datei oder die Bilddatei für Ihre Vorlage hoch. Scene7 unterstützt viele Bilddateiformate neben PSD. Die verlustfreien Formate TIFF und PNG werden jedoch für Vorlagen empfohlen, da sie Transparenz ermöglichen.


Wenn Sie eine Vorlage basierend auf einer PSD-Datei erstellen möchten, wählen Sie beim Hochladen der PSD-Datei im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ die Option „Vorlage erstellen“. Wählen Sie außerdem die Option „Ebenenbenennung“, um in Scene7 anzugeben, wie die PSD-Ebenen benannt werden sollen, wenn sie in das Scene7 Publishing System hochgeladen werden.

Wenn Sie Bilddateien verwenden, können Sie die Bilder beim Hochladen beschneiden oder eine Maske aus deren Beschneidungspfaden erstellen.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Hochladen“, um eine PSD-Datei oder andere Bilddateien von Ihrem Computer in einen Ordner in SPS hochzuladen. Siehe „[Hochladen von Vorlagendateien](#)“ auf Seite 197.

## 2. Erstellen von Vorlagen

Um eine Vorlage basierend auf einer PSD-Datei zu erstellen, wählen Sie beim Hochladen der Datei die Option „Vorlage erstellen“. Um eine Vorlage basierend auf Bildern zu erstellen, wählen Sie „Erstellen“ > „Vorlagen aus Grundelementen“, geben Sie einen Wert für die Breite und Höhe der Arbeitsfläche ein, wählen Sie „Designer“ oder „Entwickler“ und ziehen Sie die Bilder in den Anzeigebereich „Vorlagen“. Sie können die Bilder auch auswählen, bevor Sie „Erstellen“ > „Vorlagen aus Grundelementen“ wählen. Der Anzeigebereich „Vorlagen aus Grundelementen“ enthält Werkzeuge für folgende Aktivitäten:

- Bildebenen hinzufügen. Um eine Ebene hinzuzufügen, ziehen Sie ein Bild in den Anzeigebereich „Vorlage“.
- Textebenen hinzufügen. Wählen Sie das Text-Werkzeug  aus und ziehen Sie damit einen Rahmen für die Textebene auf. Anschließend können Sie den Text mit den Werkzeugen im Anzeigebereich „Text“ formatieren.
- Größe und Position von Ebenen ändern.
- Anordnung von Ebenen ändern.
- Schatten- und Schein-Effekte auf Bild- und Textebenen anwenden.

Siehe „[Erstellen einer Vorlage](#)“ auf Seite 197.

## 3. Erstellen von Vorlagenparametern

Im nächsten Schritt werden die Eigenschaften von Ebenen in Parameter umgewandelt, d. h. parametrisiert, um festzulegen, welche Ebeneneigenschaften in die URL-Zeichenfolge aufgenommen werden. Parameter bieten Ihnen bei der Verwendung von Vorlagen größtmögliche Flexibilität. Nachdem Sie eine Ebeneneigenschaft parametrisiert haben, können Sie den Parameter dynamisch ändern.

Um eine Ebene zu parametrisieren, öffnen Sie die Vorlage im Anzeigebereich „Vorlage“ und klicken Sie neben dem Namen der Ebene auf „Parameter“. Wählen Sie im Anzeigebereich „Parameter“ jeweils die Option neben den Parametern, die Sie hinzufügen möchten. Siehe „[Erstellen von Vorlagenparametern](#)“ auf Seite 206.

## 4. Veröffentlichen von Vorlagen

Beim Veröffentlichen einer Vorlage wird diese auf Scene7-Image-Servern gespeichert, damit sie dynamisch an Ihre Website bzw. Anwendung übertragen werden kann. Im Zuge der Veröffentlichung wird auch die URL aktiviert, mit der die Vorlage auf den Scene7-Image-Servern für Ihre Website bzw. Anwendung abgerufen werden kann.

Achten Sie darauf, alle Bilder zu veröffentlichen, die der Vorlage zugeordnet sind.

Um eine Vorlage zu veröffentlichen, markieren Sie sie zur Veröffentlichung und klicken in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Veröffentlichen“. Klicken Sie anschließend auf „Veröffentlichungsvorgang starten“. Siehe „[Veröffentlichen von Vorlagen](#)“ auf Seite 208.


## 5. Verknüpfen einer Vorlage mit einer Website

Beim Veröffentlichen von Vorlagen auf den Scene7-Image-Servern erstellt Scene7 URLs für die Vorlagen und aktiviert diese. Sie können diese URL-Zeichenfolgen im Anzeigebereich „Vorschau für Vorlagen“ kopieren.

Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die Vorlage aus und klicken Sie auf „Vorschau“, um den Anzeigebereich „Vorschau für Vorlagen“ zu öffnen. Wählen Sie anschließend eine Bildvorgabe zum Übertragen der Vorlage aus und klicken Sie auf „URL kopieren“. Die URL, die Sie im Anzeigebereich „Vorschau“ kopiert haben, können Sie anschließend auf Ihrer Website oder in Ihrer Anwendung verwenden. Siehe „[Verknüpfen einer Vorlage mit einer Website](#)“ auf Seite 208.

## Hochladen von Vorlagendateien

Laden Sie die Dateien, die Sie für die Vorlage benötigen, in das Scene7 Publishing System hoch, bevor Sie mit dem Erstellen der Vorlage beginnen. Sie können Vorlagen aus einer Adobe® Photoshop® PSD- oder einer Bilddatei erstellen. Die Verwendung von TIFF- und PNG-Bildern wird empfohlen, da sie auch Transparenz zulassen.

 *Es empfiehlt sich, in der Vorlage von Scene7 transparente TIFF- und PSD-Bilder in exakt derselben Größe zu verwenden, wie sie auf der Website angezeigt werden sollen. Wenn Sie die Vorlage veröffentlichen, rufen Sie das Bild mit einer Bildvorgabe auf, die ebenfalls dieselbe Größe hat. Durch Einhaltung der korrekten Abmessungen muss die Größe der Vorlage nicht angepasst werden (es ist also kein Resampling erforderlich).*

Vorlagen können basierend auf Adobe Photoshop-PSD- oder Bilddateien erstellt werden.

Detaillierte Anweisungen zum Hochladen von Dateien finden Sie unter „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86. Folgendes ist beim Hochladen von Vorlagendateien zu beachten:

- Wenn Sie PSD-Dateien hochladen, können Sie eine Vorlage daraus erstellen. Scene7 erstellt für jede Ebene der PSD-Datei ein eigenes Bild. Rufen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ die „Photoshop-Optionen“ auf, wählen Sie dort die Option „Ebenen beibehalten“ und dann die Option „Vorlage erstellen“. Wählen Sie anschließend im Menü „Name der Ebene“ eine Option zur Benennung der Bilder, die Scene7 aus den Ebenen der PSD-Datei erstellt. Siehe „[Optionen für das Hochladen von PSD-Dateien](#)“ auf Seite 349.
- Wenn Sie Bilder hochladen, können Sie eine Maske aus ihrem Beschneidungspfad erstellen. Diese Option betrifft Bilder, die unter Verwendung eines Beschneidungspfads erstellt wurden. Wählen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ die Bildbearbeitungsoptionen und dann die Option „Maske aus Beschneidungspfad erstellen“. Siehe „[Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen](#)“ auf Seite 344.

### Verwandte Hilfetemen

„[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90

„[Arbeiten mit PSD-Dateien](#)“ auf Seite 349

## Erstellen einer Vorlage

Um eine Vorlage zu erstellen, klicken Sie auf „Erstellen > Vorlagen aus Grundelementen“. Wählen Sie entweder „Designer“ oder „Entwickler“ aus. Auf dieser Seite können Sie Bild- und Textebenen hinzufügen. Darüber hinaus können Sie sowohl die Anordnung als auch die Größe und Position von Ebenen ändern sowie Schatten- und Schein-Effekte auf Bilder und Text anwenden.

**Hinweis:** Wenn Sie eine Vorlage bearbeiten, die in einer früheren Version von Scene7 Publishing System erstellt wurde, wird beim Speichern mitunter die Frage gestellt „Wollen Sie eine Arbeitsflächenebene hinzufügen?“. Wählen Sie „Nein“, um zu verhindern, dass eine neue Grundebene erstellt wird. Falls Sie versehentlich „Ja“ wählen, löschen Sie die Modifikatoren „&allowCanvasPrompt“ und „&layer=0“ in der URL und drücken Sie die Eingabetaste bzw. den Zeilenschalter.

### Erstellen der Ausgangsvorlage

Wenn Sie einen Vorlagensatz erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:



Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

Sie können Vorlagen aus einer vorhandenen Vorlage erstellen. Öffnen Sie die vorhandene Vorlage, klicken Sie auf **Speichern unter** und geben Sie im Dialogfeld „Speichern unter“ einen neuen Namen ein.

#### So erstellen Sie einen ersten Vorlagensatz

- 1 Verwenden Sie zum Erstellen der Vorlage eine der folgenden Methoden:

**Zuerst die PSD-Datei oder Bilder auswählen** Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die PSD-Datei oder die Bilder aus, die Sie in Ihrer Vorlage verwenden möchten, und klicken Sie auf **Erstellen > Vorlagen aus Grundelementen**.

**Vom Anzeigebereich „Vorlage“ ausgehen** Klicken Sie auf **Erstellen > Vorlagen aus Grundelementen**. Wählen Sie entweder **Designer** oder **Entwickler** aus.

- 2 Geben Sie im Dialogfeld „Größe der Arbeitsfläche eingeben“ Werte für die Breite und Höhe der Vorlage ein.
- 3 Wählen Sie in der Asset-Bibliothek einen Ordner aus und ziehen Sie die PSD-Datei bzw. die Bilder, die Sie für die Vorlage verwenden möchten, in den Anzeigebereich „Vorlage“.
- 4 Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 5 Klicken Sie auf **Speichern**.
- 6 Wählen Sie einen Ordner zum Speichern der Vorlage aus, geben Sie einen Namen für die Vorlage ein und klicken Sie auf **Absenden**.

Falls es notwendig ist, verkleinert Scene7 die Bilder, um sie an die Arbeitsfläche – also die Fläche zum Definieren der Vorlage im Anzeigebereich „Vorlage“ – anzupassen.

#### Verwandte Hilfetemen

„[Erstellen von Bildebenen](#)“ auf Seite 200

„[Erstellen einer Textebene](#)“ auf Seite 200

### Bearbeiten eines Vorlagensatzes

Je nachdem, ob Sie eine veröffentlichte oder unveröffentlichte Vorlage bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So bearbeiten Sie einen Vorlagensatz

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht den gewünschten Vorlagensatz und klicken Sie unterhalb des Bildes auf **Bearbeiten**.
- 2 Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen an der Vorlage vor.
- 3 Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

### Löschen einer Vorlage

Wenn Sie einen Vorlagensatz löschen, wird der Satz in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

#### So löschen Sie eine Vorlage

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht eine oder mehrere Vorlagen aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

### Anzeigebereich „Vorlage“

Der Anzeigebereich „Vorlage“ enthält Werkzeuge zum Bearbeiten und Parametrisieren von Ebenen:

Zum Erstellen von Vorlagen stehen Ihnen im Anzeigebereich „Vorlage“ die folgenden Werkzeuge zur Verfügung:

**Schwenken-Werkzeug** Damit können Sie Ebenen auswählen, diese auf dem Arbeitsbereich verschieben, ihre Größe verändern oder sie drehen.

**Textwerkzeug** Erstellt eine Textebene. Ziehen Sie das Werkzeug auf die Arbeitsfläche, um eine Textebene zu erstellen, und geben Sie dann den gewünschten Text in der Ebene ein. Siehe „[Erstellen einer Textebene](#)“ auf Seite 200.

**Schaltfläche „Vorschau“** Öffnet den Anzeigebereich „Vorschau“ und zeigt die Vorlage in einem Zoom-Viewer an. Sie sehen dann, wie die Vorlage auf der Website bzw. in der Anwendung aussehen wird.

**Schaltfläche „Parameterzusammenfassung“** Öffnet den Anzeigebereich „Parameterzusammenfassung“. Darin werden die Namen aller Ebenen in der Vorlage sowie für jede Ebene die Namen der aktivierten Parameter angezeigt.

**Texteditor Version 4.3 und Texteditor Version 4.2** Sie können zwischen dem neuen Texteditor mit allen Funktionen, Texteditor Version 4.3, oder der Vorgängerversion, Texteditor Version 4.2, wählen. Beim Erstellen neuer Vorlagen ist Texteditor Version 4.3 standardmäßig ausgewählt. Beim Bearbeiten älterer Vorlagen ist Texteditor Version 4.2 standardmäßig ausgewählt. Texteditor Version 4.3 unterstützt derzeit keine Umbrüche. Verwenden Sie daher Texteditor Version 4.2, wenn Sie ältere Vorlagen bearbeiten, die Umbrüche verwenden, um die Funktionsfähigkeit der Vorlage beizubehalten. Wenn Ihre älteren Vorlagen keine Umbrüche verwenden, können Sie Texteditor Version 4.3 verwenden, um von den zahlreichen neuen Funktionen zu profitieren, z. B. „Ränder vergrößern“, „Ränder verkleinern“, „Text in Großbuchstaben formatieren“ und „Text einpassen“.

**Hinweis:** Die Option von Texteditor Version 4.2 wird demnächst aus Scene7 entfernt. Daher wird empfohlen, sofern möglich Texteditor Version 4.3 zu verwenden. Die Option „Wortumbruch“ wird in einer späteren Version von Texteditor enthalten sein.

**Designer und Entwickler** Wählen Sie die Option, die am ehesten Ihrer Aufgabenrolle entspricht.

**Arbeitsfläche** Gibt die für die Vorlage verfügbare Gesamtfläche in Pixel an. Die Standardgröße beträgt 300 x 300 Pixel. Ebenen werden auf der Arbeitsfläche platziert.

**Liste „Ebenen“** Listet die Namen der Ebenen in der Vorlage auf. Um eine Ebene auszuwählen, markieren Sie deren Namen in der Liste „Ebenen“. Die Liste „Ebenen“ enthält Werkzeuge, mit denen Ebenen mit Effekten versehen, gelöscht, umsortiert und parametrisiert werden können. Siehe „[Arbeiten mit Ebenen](#)“ auf Seite 203.

**Bereich „Ebeneneigenschaften“** Enthält Werkzeuge zum Ändern der Hintergrundfarbe, Deckkraft, Größe und Position einer Ebene sowie der Hintergrundfarbe, Deckkraft und Größe der Arbeitsfläche. Außerdem können Sie hier die Schatten- und Schein-Effekte anpassen. Siehe „[Arbeiten mit Ebenen](#)“ auf Seite 203.

## Erstellen von Bildebenen

❖ Ziehen Sie das Bild von der Asset-Bibliothek auf die Arbeitsfläche.


Der ID-Name des Bilds wird in der Liste „Ebenen“ angezeigt.

**Hinweis:** Ggf. verkleinert Scene7 die Bilder, um sie an die Arbeitsfläche anzupassen, wenn Sie eine Bildebene erstellen.

## Verwandte Hilfethemen

„[Arbeiten mit Ebenen](#)“ auf Seite 203

## Erstellen einer Textebene

1 Wählen Sie das Textwerkzeug  aus.

2 Ziehen Sie, um ein Textfeld auf der Arbeitsfläche oder auf einem Bild zu erstellen.

- 3 Über den eingblendeten Anzeigebereich „Text“ können Sie Text einfügen, indem Sie unter der Registerkarte „Vorgabe“ die folgenden Schritte ausführen:
  - Geben Sie Text in das Textfeld ein. Um den Text in das Textfeld einzupassen, wählen Sie „Text einpassen“.
  - Fügen Sie Text aus der Zwischenablage in das Textfeld ein.
- 4 Klicken Sie auf „Übernehmen“ und schließen Sie das Textfeld.

## Formatieren von Text

Um Text in einer Textebene zu formatieren, führen Sie die folgenden Schritte aus:

- 1 Doppelklicken Sie in der Liste „Ebenen“ auf den Namen des Textfelds, dessen Inhalt Sie bearbeiten möchten. Der Texteditor wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie im Textfeld den zu formatierenden Text aus. Sie können den gesamten Text, Teile davon oder auch nur einzelne Zeichen auswählen.
- 3 Geben Sie die gewünschten Formatierungsoptionen an und klicken Sie auf „Übernehmen“.

**Schriftart** Wählen Sie im Menü „Schriftart“ die gewünschte Schriftart aus. Wenn die gewünschte Schriftart nicht im Menü vorhanden ist, können Sie sie in das Scene7 Publishing System hochladen. Siehe „[Schriftarten](#)“ auf Seite 353.


**Schriftgrad** Wählen Sie eine Schriftgröße aus dem Menü aus, geben Sie eine bestimmte Größe in das Feld ein oder klicken Sie auf die Pfeiltasten nach oben oder nach unten, um die Größe um zwei Punkte zu vergrößern oder zu verkleinern.


**Farbe** Klicken Sie, um eine Farbe für den Text auszuwählen.


**Fett, Kursiv oder Unterstrichen** Wählen Sie den Text aus und klicken Sie dann auf das Symbol für die Art der Formatierung, die Sie auf den Text anwenden möchten.


**Nur Großbuchstaben, Hochgestellt oder Tiefgestellt** Wählen Sie den Text aus und klicken Sie dann auf das Symbol für die Art der Formatierung, die Sie auf den Text anwenden möchten.


**Ausrichtung** Klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche, um den Text linksbündig, zentriert oder rechtsbündig in der Textebene auszurichten.

**Laufweite**  Geben Sie einen numerischen Wert ein, um den der Abstand zwischen Wörtern angepasst werden soll, oder wählen Sie diesen aus.

**Kerning**  Geben Sie einen numerischen Wert ein, um den der Abstand zwischen Zeichen angepasst werden soll, oder wählen Sie diesen aus.

**Zeilenabstand**  Geben Sie einen numerischen Wert ein, um den der Abstand zwischen Zeilen angepasst werden soll, oder wählen Sie diesen aus.

**Grundlinienversatz**  Geben Sie einen numerischen Wert ein, um den ein ausgewähltes Zeichen relativ zur Grundlinie des umliegenden Texts nach oben oder unten verschoben werden soll. Diese Option ist insbesondere hilfreich, wenn Sie Brüche von Hand eingeben oder die Position von eingebundenen Grafiken anpassen.

 *Klicken Sie auf „Rückgängig“, um die letzte Aktion rückgängig zu machen. Klicken Sie auf „Wiederholen“, wenn Sie es sich nach dem Klicken auf „Rückgängig“ zum Zurücknehmen einer Aktion anders überlegen.*


## Formatieren von Absätzen


- 1 Doppelklicken Sie in der Liste „Ebenen“ auf den Namen des Textfelds, dessen Inhalt Sie bearbeiten möchten. Der Texteditor wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie den Absatz, den Sie formatieren möchten.


- 3 Geben Sie die gewünschten Formatierungsoptionen an und klicken Sie auf „Übernehmen“.


**Ausrichtung** Klicken Sie, um die Art der Ausrichtung festzulegen: links ausrichten, zentrieren, rechts ausrichten oder Blocksatz.


**Absatzende-Ausrichtung** Klicken Sie, um die Art der Ausrichtung für die letzte Zeile in einem Absatz festzulegen: letzte Zeile links ausrichten, letzte Zeile zentrieren oder letzte Zeile rechts ausrichten.


**Zeilenabstand**  Geben Sie einen numerischen Wert ein, um den der Abstand zwischen allen Zeilen in dem Absatz angepasst werden soll, oder wählen Sie diesen aus.

**Alle einrücken**  Klicken Sie, um den Wert, um den der Text eingerückt wird, zu vergrößern.

**Einzug entfernen**  Klicken Sie, um den Wert, um den der Text eingerückt wird, zu verkleinern.

**Erste Zeile einrücken**  Geben Sie den Wert an, um den die erste Zeile mit Text eingerückt werden soll.

**Abstand vor Absatz**  Geben Sie an, wie viel Platz über der ersten Zeile mit Text in einem Absatz freigelassen werden soll.

**Abstand nach Absatz**  Geben Sie an, wieviel Platz nach der letzten Zeile mit Text in einem Absatz freigelassen werden soll.

**Vertikale Ausrichtung** Geben Sie an, wo der Text vertikal im Textfeld ausgerichtet werden soll: oben, Mitte oder unten.

**Textrichtung** Wählen Sie die Richtung aus, in der der Text angezeigt werden soll: von rechts nach links oder von links nach rechts.

## Anpassen der Eigenschaften der Textebene

- 1 Wählen Sie im Anzeigebereich „Vorlagen aus Grundelementen“ das Textfeld aus, das Sie anpassen möchten.
- 2 Wählen Sie im Feld „Ebeneneigenschaften“ eine der folgenden Optionen:

**Text verkleinern (nur Texteditor Version 4.2)** Wählen Sie diese Option, um den Text zu verkleinern, damit er in das Textfeld passt.

**Wortumbruch (nur Texteditor Version 4.2)** Wählen Sie eine Umbruchoption, um anzugeben, wie der Text umbrochen werden soll:

- **Umbrechen** Bricht den Text um, damit dieser in ein Textfeld passt, das horizontal zu schmal ist.
- **Kein Umbruch** Bricht den Text nicht um, wenn das Textfeld horizontal zu schmal ist, sondern schneidet stattdessen einen Teil des Texts ab.
- **Fester Umbruch** Bricht den Text um, damit dieser in ein Textfeld passt, bricht jedoch keine Wörter.

**Position** Legt die Position des Textfelds auf der Arbeitsfläche fest.

**Erweiterte Umrandung** Fügt Ränder hinzu oder beschneidet das Rechteck der Ebene. Geben Sie die Anzahl der Pixel für links, oben, unten und rechts an, die hinzugefügt bzw. entfernt werden sollen. Geben Sie positive Zahlen ein, um einen Rand hinzuzufügen, bzw. negative zum Beschneiden.

## Verwandte Hilfetemen

„Ändern der Größe und Position von Ebenen und der Arbeitsfläche“ auf Seite 203

## Anzeigen und Bearbeiten des Text-Quell-Codes

Die im Texteditor auf der Registerkarte „Quelle“ angegebenen Informationen dienen nur zur Referenz. Bearbeiten Sie diesen Text nur, wenn Sie mit der Bearbeitung von Quell-Code vertraut sind.

- 1 Doppelklicken Sie in der Liste „Ebenen“ auf den Namen des Textfelds, dessen Inhalt Sie bearbeiten möchten. Der Texteditor wird geöffnet.
- 2 Klicken Sie im Texteditor auf die Registerkarte „Quelle“, um den Quell-Code des Texts anzuzeigen.
- 3 Überprüfen oder bearbeiten Sie den Text nach Wunsch.

Die Änderungen bleiben erhalten, auch wenn Sie zwischen der Vorschau- und der Quell-Ansicht wechseln.

- 4 Klicken Sie auf „Übernehmen“, um die vorgenommenen Änderungen zu rendern.

## Arbeiten mit Ebenen

Sie können in der Liste „Ebenen“ und im Bereich „Ebeneigenschaften“ mit Ebenen arbeiten. Sie können die Anordnung von Ebenen sowie ihre Größe und Position ändern, Ebenen drehen und Hintergrund- und Vordergrundfarbe, Deckkraft und Übergangsmodus einer Ebene festlegen.

Sie können außerdem die Größe der Arbeitsfläche ändern sowie deren Hintergrundfarbe und Deckkraft festlegen.


## Neuanordnen von Ebenen

Eine Änderung der Ebenenreihenfolge kann sich auf ihr Aussehen auswirken, insbesondere wenn Transparenz oder Überdrucken involviert sind. Zeigen Sie unbedingt eine Vorschau der Ergebnisse an, bevor Sie die Änderungen festschreiben.

- ❖ Wählen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen, um die Ebenen in einer Vorlage neu anzuordnen:
  - Markieren Sie eine Ebene in der Liste „Ebenen“. Klicken Sie dann entsprechend oft auf die Nach-oben- bzw. Nach-unten-Schaltfläche, um die Ebene an die richtige Position in der Liste zu verschieben.
  - Ziehen Sie eine Ebene in der Liste „Ebenen“ nach oben oder unten.

## Ändern der Größe und Position von Ebenen und der Arbeitsfläche

Ebenen müssen klein genug sein, damit sie auf die Arbeitsfläche passen. Sie können die Größe einer Ebene oder der Arbeitsfläche manuell oder durch Eingabe der Abmessungen ändern. Sie können die Position einer Ebene manuell oder durch Eingabe der Abstandswerte ändern. Sie können eine Ebene auch drehen.

 *Es empfiehlt sich, in Scene7 eine Bildvorgabe zu erstellen, deren Größe exakt der Größe der Vorlage entspricht. Durch die übereinstimmende Größe zwischen Bildvorgabe und Vorlage wird erreicht, dass die endgültige Ausgabegröße und die Scharfzeichnungsoptionen für die Vorlage korrekt festgelegt sind. Nachdem Sie diese Bildvorgabe erstellt haben, können Sie im Anzeigebereich „Vorschau für Vorlagen“ im Menü „Vorgabe anwenden“ die Bildvorgabe auswählen. Im Anzeigebereich können Sie sehen, wie das Bild aussieht, wenn es vom Server gesendet wird. Siehe „[Einstellen von Bildvorgaben](#)“ auf Seite 134.*

## Ändern der Größe einer Ebene

Um die Größe einer Ebene oder der Arbeitsfläche zu ändern, markieren Sie die Ebene oder Arbeitsfläche in der Liste „Ebenen“ und führen Sie eines der folgenden Verfahren aus:

**Manuelles Ändern der Größe** Ziehen Sie eine Ecke der Ebene oder Arbeitsfläche in die gewünschte Richtung. Bei Textebenen können Sie auch eine Kante der Ebene ziehen. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Größe zu ändern, dabei jedoch das Seitenverhältnis (die Form) beizubehalten.

**Eingeben der Abmessungen** Geben Sie in den Textfeldern „B“ (Breite) und „H“ (Höhe) des Bereichs „Ebeneneigenschaften“ die gewünschten Abmessungen in Pixel an.

Sie können nicht nur die Größe einer Ebene ändern, sondern auch deren Umrandung erweitern. Geben Sie dazu im Bereich „Ebeneneigenschaften“ in den Feldern „Links“, „Rechts“, „Oben“ und „Unten“ Werte für die erweiterte Umrandung ein. Durch eine erweiterte Umrandung wird der aktuellen Ebene ein Rand hinzugefügt, um den Abstand der Ebene zur Begrenzung ihrer Basisebene zu vergrößern. Eine erweiterte Umrandung ist sinnvoll, wenn Sie einen Schatten-Effekt oder den Effekt „Schein nach außen“ hinzufügen und diesen Effekt deutlicher sichtbar machen möchten. Durch eine erweiterte Umrandung nimmt die Größe der Ebene zu und ihre Hintergrundfarbe wird in dem erweiterten Bereich angezeigt. Die Position der Basisebene wird im Verhältnis zur neuen Größe der Ebene angepasst. Wenn die aktuelle Ebene beispielsweise zentriert in der Basisebene angeordnet ist, führt eine Erweiterung auf der linken Seite der Ebene dazu, dass sie in der Basisebene weiter nach rechts verschoben wird.

### Ändern der Position einer Ebene

Um die Position einer Ebene auf der Arbeitsfläche zu ändern, markieren Sie deren Namen in der Liste „Ebenen“ und führen Sie eines der folgenden Verfahren aus:

**Manuelles Ändern der Position** Bewegen Sie den Mauszeiger nahe an die Begrenzung einer Ebene heran, jedoch nicht darüber. Wenn der Mauszeiger als Vierfachpfeil dargestellt wird, klicken und ziehen Sie.

**Eingeben von Abstandswerten für die Position** Geben Sie in den Textfeldern „X“ und „Y“ Werte für den Abstand auf der X- bzw. Y-Achse ein. Diese Werte entsprechen dem X- bzw. Y-Abstand des Ankerpunkts in Pixel.


### Drehen einer Ebene

Im Feld „Drehen“ sind die Winkel aufgelistet, um die die Ebene gedreht werden kann. Um eine Ebene zu drehen, wählen Sie deren Namen in der Liste „Ebenen“ aus und führen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen aus:

**Manuelles Drehen** Bewegen Sie den Mauszeiger nahe an die Ecke der Ebene heran, aber nicht darüber. Wenn der Cursor für das Drehen angezeigt wird, ziehen Sie die Ecke der Ebene in die gewünschte Richtung. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um in Schritten von 15 Grad zu drehen.

**Eingeben eines Winkelwerts** Geben Sie die Anzahl an Grad ein, um die die Ebene gedreht werden soll. Die Drehung erfolgt bei positiven Werten im Uhrzeigersinn und bei negativen gegen den Uhrzeigersinn.

### Ausblenden einer Ebene oder eines Ebeneneffekts


Sie können eine Ebene oder einen Ebeneneffekt ausblenden, indem Sie auf das Augensymbol  neben dem Ebenennamen oder dem Effektnamen klicken. Ausgeblendete Ebenen werden nicht in Vorschauen oder in der Ausgabe angezeigt. Die Ebeneninformationen werden jedoch nicht aus der URL gelöscht. Stattdessen wird „hide=1“ zu der URL hinzugefügt, um darauf hinzuweisen, dass die Ebene gegenwärtig ausgeblendet ist. Beispiel:

```
layer=5&src=is{PortalCo/title}&pos=274,192&effect=-1&effect=Drop Shadow&blendmode
```


```
layer=5&src=is{PortalCo/title}&pos=274,192&hide=1&effect=-1&effect=Drop Shadow&blendmode
```

### Bestimmen von Hintergrundfarbe, Deckkraft und Übergangsmodus

Um die Hintergrundfarbe, Deckkraft und den Übergangsmodus für eine Ebene oder die Arbeitsfläche auszuwählen, markieren Sie die Ebene oder Arbeitsfläche und führen Sie eine der folgenden Vorgehensweisen aus:

**Vordergrundfarbe** Klicken Sie auf „Vordergrundfarbe“  und wählen Sie ein Farbfeld aus, um die Farbe des Schatten- oder Schein-Effekts zu ändern. Sie können auch einen Farbwertparameter in diesem Feld eingeben. Die Hintergrundfarbe wird nur für Ebenen mit Transparenz angewendet. Sie wird beispielsweise auf die teilweise transparente Ebene eines Preisschilds oder den Hintergrund eines Textfelds angewendet. Ebenen, die aus einem PSD-

, TIFF- oder PNG-Bild bestehen, in dem Transparenz aktiviert wurde, können einen transparenten Hintergrund haben.

**Hintergrundfarbe** Klicken Sie auf „Hintergrundfarbe“  und wählen Sie ein Farbfeld aus, um die Farbe des Schatten- oder Schein-Effekts zu ändern.

**Deckkraft** Ziehen Sie den Schieberegler „Deckkraft“ auf einen entsprechenden Wert, um die Ebene durchsichtig zu machen, sodass ein Teil des darunter liegenden Bilds durchscheint. Bei einem Wert von 100 Prozent ist die Ebene vollkommen undurchsichtig. Bei einem Wert von 0 ist sie vollkommen transparent.

**Übergangsmodus** Wählen Sie eine Option, um einen der in Photoshop verfügbaren Übergangsmodi (Füllmethoden) zu simulieren. Sie haben die Wahl zwischen „Normal“, „Auflösen“, „Aufhellen“, „Abdunkeln“, „Multiplizieren“ und „Negativ multiplizieren“. Diese Optionen können nur auf Ebenen, nicht jedoch auf die Arbeitsfläche angewendet werden.

## Verwenden von Schatten- und Schein-Effekten mit Ebenen

Sie können einen Schatten- oder Schein-Effekt auf eine Ebene anwenden. Der Schatten- oder Schein-Effekt wird auf den Umfang der Ebene angewendet und kann nach innen oder außen gerichtet sein, je nachdem, welche Schatten- oder Schein-Option Sie wählen. Wenn die Vorlage ursprünglich auf einer PSD-Datei mit Schatten- oder Schein-Effekten basiert, können Sie diese Effekte im Scene7 Publishing System anpassen.

Nachdem Sie einen Schatten- oder Schein-Effekt angewendet haben, können Sie dessen Größe, Farbe, Deckkraft und Position im Bereich „Ebeneneigenschaften“ des Anzeigebereichs „Vorlage“ anpassen.

### Anwenden eines Schatten- oder Schein-Effekts auf eine Ebene

So wenden Sie einen Schatten- oder Schein-Effekt an

- 1 Markieren Sie eine Ebene in der Liste „Ebenen“.
- 2 Wählen Sie im Menü „Effekt hinzufügen“ eine der folgenden Optionen:

**Schlagschatten** Wendet einen Schatten an der unteren und rechten Seite der Ebene an.

**Schatten nach innen** Wendet einen Schatten auf alle Innenkanten der Ebene an.

**Schein nach außen** Wendet einen Schein-Effekt auf alle Außenkanten der Ebene an.


**Schein nach innen** Wendet einen Schein-Effekt auf alle Innenkanten der Ebene an.

Nach dem Anwenden eines Effekts wird dessen Name in der Liste „Ebene“ angezeigt. Um einen Effekt zu löschen, markieren Sie dessen Namen in der Liste „Ebenen“ und klicken Sie dann auf „Löschen“.

**Hinweis:** In manchen Fällen sind die Effekte „Schlagschatten“ oder „Schein nach außen“ nicht zu sehen, wenn die darunter liegende Ebene nicht groß genug ist, um die Effekte anzuzeigen. Wenn ein Schatten- oder Schein-Effekt nicht zu sehen ist, können Sie Werte für eine erweiterte Umrandung eingeben oder die Anordnung der Ebene ändern. Siehe [„Ändern der Größe und Position von Ebenen und der Arbeitsfläche“](#) auf Seite 203 und [„Neuanordnen von Ebenen“](#) auf Seite 203.

### Anpassen eines Schatten- oder Schein-Effekts

Um einen Schatten- oder Schein-Effekt anzupassen, markieren Sie dessen Namen in der Liste „Ebenen“. Ändern Sie dann im Bereich „Ebeneneigenschaften“ des Anzeigebereichs „Vorlage“ die Einstellungen für den Effekt.

**Farbe** Klicken Sie auf „Farbe“  und wählen Sie ein Farbfeld aus, um die Farbe des Schatten- oder Schein-Effekts zu ändern. Sie können auch einen Farbwertparameter in diesem Feld eingeben.



**Deckkraft** Ziehen Sie den Schieberegler, um die Intensität des Effekts festzulegen. Je geringer die Deckkraftwerte, desto transparenter die Effekte.


**Übergangsmodus** Wählen Sie eine Option, um einen der in Photoshop verfügbaren Übergangsmodi (Füllmethoden) zu simulieren. Sie haben die Wahl zwischen „Normal“, „Auflösen“, „Aufhellen“, „Abdunkeln“, „Multiplizieren“ und „Negativ multiplizieren“.

**Größe** Geben Sie in den Feldern „X“ und „Y“ entsprechende Werte ein, um den Schatten-Effekt zu vergrößern oder zu verkleinern. Die Größenoptionen sind nur für die Effekte „Schatten nach innen“ und „Schlagschatten“ verfügbar.

**Vergrößern** Ziehen Sie den Schieberegler, um den Effekt nach innen oder außen zu erweitern.

**Weichzeichnen** Ziehen Sie den Schieberegler, um den Effekt „Weiche Kante“ einzustellen. Je größer der Weichzeichnungswert, desto weicher (undeutlicher) die Kante.

## Maskieren von Ebenen

Über die Schaltfläche „Maske“ in der Liste „Ebenen“ können Sie angeben, wie die Maske oder der Alpha-Kanal einer Ebene verwendet werden soll. Mithilfe der Schaltfläche „Maske“ können Sie den Effekt einer Hintergrundebene auf eine bestimmte Ebene oder die gesamte übergeordnete Ebene in der Vorlage anwenden. Wählen Sie in der Liste „Ebenen“ eine Ebene aus und klicken Sie auf „Maske“ , um zwischen folgenden Status zu wechseln:

- Der Hintergrund der Ebene ist deckend.
- Der Inhalt der Ebene erscheint invertiert und der Hintergrund der Ebene ist schwarz gefüllt.
- Der Hintergrund der Ebenen ist Schwarz gefüllt.

## Erstellen von Vorlagenparametern

Durch Parameter können Sie Vorlagen mit maximaler Flexibilität verwenden, da Parameter die dynamische Anpassung eines Vorlagenbilds ermöglichen. Sie können festlegen, welche Text- und Bildebenen in das Vorlagenbild eingefügt und welche Parameter für die einzelnen Ebenen angezeigt werden sollen. Um beispielsweise die Aufmerksamkeit auf ein Produkt zu lenken, das im Ausverkauf ist, können Sie die Textebene „Ausverkauf“ erstellen. Später können Sie diese Ebene entfernen, das übrige Vorlagenbild jedoch beibehalten, indem Sie nur den Parameter „Ausverkauf“ entfernen.


Beim Erstellen von Vorlagenparametern legen Sie im Endeffekt fest, welche Teile der Vorlage in einer URL-Zeichenfolge aufgerufen werden. Das Einfügen bestimmter Parameter in eine URL-Zeichenfolge bewirkt, dass die den Parametern zugeordneten Elemente angezeigt werden. Mithilfe der Parameter können Sie also dynamisch beeinflussen, wie das vom Image-Server erstellte Vorlagenbild aussehen wird, und daraus benutzerdefinierte Ergebnisse erzeugen. Auf diese Weise können Sie eine Vorlage dynamisch ändern, indem Sie einige oder alle Parameter über die URL aufrufen.


Bei den Parametern für Textebenen können Sie auch die Textzeichenfolge zu einem dynamischen Feld machen, dem Werte in der Datenbank zugeordnet sind. Die Möglichkeit, Text mit einer Datenbank zu verknüpfen, ist beispielsweise für Werbekampagnen nützlich. Sie können dadurch benutzerdefinierte Vorlagenbilder erstellen, auf denen die Namen der Kunden angezeigt werden. Sie können beispielsweise auch einen Textebenenparameter mit einer Preisdatenbank verknüpfen, um den Preis eines Produkts in einem Vorlagenbild anzuzeigen.

Sie können einen Parameter mehrmals referenzieren. Verwenden Sie das Kombinationsfeld für jeden Befehl im Parameterdialogfeld, um alle Parameter auszuwählen, die zum jeweiligen Befehl passen. (Beispielsweise sind alle Größenparameter für den Befehl „size=“ verfügbar usw.) Sie können die Parameterreferenz einem beliebigen Parameter neu zuweisen, der bereits im Kombinationsfeld enthalten ist, und ihr einen neuen Namen geben, der nicht bereits im Kombinationsfeld vorhanden ist. Im letzteren Fall muss der Name eindeutig sein. Andernfalls wird eine Fehlermeldung angezeigt, die besagt, dass der Parameter bereits vorhanden ist. Wenn Sie eine Parameterreferenz löschen, wird der Parameter aus der URL gelöscht, wenn er nicht an einer anderen Stelle referenziert wird. Wenn Sie den Standardwert für einen Textparameter ändern, werden alle Referenzen zu diesem Parameter aktualisiert. Die Aktualisierung ist in der Ebenentabelle, in der Vorlagenanzeige und in der URL sichtbar. Wenn Sie ein Ebenenattribut ändern, indem Sie Griffpunkte verschieben oder im Eigenschaftenbedienfeld Werte eingeben, werden der Parameterwert sowie alle Referenzen zu diesem Parameter aktualisiert. Wenn Sie beispielsweise die Größe zweier Ebenen mithilfe eines Parameters festgelegt haben, werden beide Ebenengrößen aktualisiert, wenn eine der beiden Ebenengrößen geändert wird. Wenn Sie eine Vorlage in der Vorschau anzeigen und dort einen Parameter ändern, werden alle Referenzen zu diesem Parameter aktualisiert.

## Einstellen einer Parametervorgabe für eine Ebene

Führen Sie für jede Ebene in der Vorlage folgende Schritte zum Erstellen von Vorlagenparametern aus:


- 1 Klicken Sie in der Liste „Ebenen“ neben dem Namen der Ebene, für die Sie Parameter erstellen möchten, auf „Parameter“ . Der Anzeigebereich „Parameter“ wird geöffnet. Darin werden die Namen aller Parameter in der Ebene, deren Werte und deren Typ aufgelistet.
- 2 Aktivieren Sie neben dem Namen jedes Parameters, der in das Vorlagenbild eingefügt werden soll, die Option „Ein“.
- 3 Klicken Sie auf „Schließen“, um den Anzeigebereich „Parameter“ zu schließen.

 *Im Anzeigebereich „Parameter“ können Sie Parameter umbenennen. Durch das Umbenennen ist ein Parameter leichter in der URL-Zeichenfolge zu erkennen und kann einfacher als Datenbankwert verwendet werden. Um einen Parameter umzubenennen, aktivieren Sie dessen Option „Ein“, klicken Sie auf dessen Namen und geben Sie im Feld „Name“ einen neuen Namen ein.*

Um eine Liste der Parameter anzuzeigen, die Sie für eine Vorlage erstellt haben, klicken Sie im Anzeigebereich „Vorlage“ auf „Parameterzusammenfassung“. Der Anzeigebereich „Parameterzusammenfassung“ wird angezeigt. Darin werden die Namen aller Ebenen und, falls Sie für eine Ebene Parameter erstellt haben, die Namen und Werte der Parameter aufgelistet.

## Festlegen dynamischer Textparameter

Bei Textebenen können Sie außerdem die Textzeichenfolge zu einem dynamischen Feld machen, dem ein Datenbankwert zugeordnet ist. Führen Sie folgende Schritte aus:

- 1 Klicken Sie im Anzeigebereich „Vorlage“ neben dem Namen der Textebene, für die Sie dynamische Textparameter erstellen möchten, auf „Parameter“ . Der Anzeigebereich „Parameter“ wird geöffnet.
- 2 Aktivieren Sie die Option „Ein“ neben dem Namen des Textattributs (textAttr).
- 3 Rufen Sie im Anzeigebildschirm „Parameter“ die Registerkarte „Text“ auf.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Parameter hinzufügen“. Der standardmäßige Parametername wird angezeigt. Sie können diesen Namen ersetzen, indem Sie ihn markieren und dann überschreiben. Die aktuelle Textzeichenfolge wird der neue Name des Parameters.
- 5 Klicken Sie auf „Schließen“, um den Anzeigebereich „Parameter“ zu schließen.

Um dem Parameternamen einen Datenbankwert zuzuordnen, fügen Sie folgende Zeichenfolge an die Vorlagen-URL an:

?\$\_2(parameter name)=(database value)


Der Parametername wird durch Namen in einem Datenbankfeld oder durch Java-Code ersetzt, der z. B. auf den aktuellen Preis eines Produkts oder auf einen Kundennamen verweist.

## Veröffentlichen von Vorlagen

Durch das Veröffentlichen der Vorlage wird diese auf Scene7-Image-Servern gespeichert, damit sie für Ihre Website und Anwendung zur Verfügung steht. Im Zuge der Veröffentlichung aktiviert das Scene7 Publishing System die URLs, die Sie für Ihre Website und Ihre Anwendung benötigen.

**Wichtig:** Um eine Vorlage zu verwenden, veröffentlichen Sie den gesamten Inhalt, der bei ihrer Erstellung verwendet wurde, einschließlich der Schriftarten und Bilder. Wenn Sie nicht alle erforderlichen Dateien berücksichtigen, wird beim Veröffentlichen eine Fehlermeldung angezeigt.

### Markieren von Vorlagen zur Veröffentlichung

Vorlagen und all ihre Unterstützungsdateien müssen zur Veröffentlichung markiert werden, damit sie auf Scene7-Image-Servern gespeichert werden. Sie können diese Elemente zur Veröffentlichung markieren, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“  klicken.

#### Verwandte Hilfethemen

„[Nach dem Hochladen veröffentlichen](#)“ auf Seite 95

### Veröffentlichen der Vorlage

Um Vorlagen auf Scene7-Image-Servern zu veröffentlichen, klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf „Veröffentlichen“. Wählen Sie dann eine „Wann“-Option aus, geben Sie optional einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein und klicken Sie auf „Veröffentlichungsvorgang starten“.

#### Verwandte Hilfethemen

„[Erstellen eines Veröffentlichungsauftrags](#)“ auf Seite 96

## Verknüpfen einer Vorlage mit einer Website

Ihre Websites und Anwendungen greifen über URL-Zeichenfolgen auf den Inhalt der Scene7-Image-Server zu. Nachdem Sie eine Vorlage veröffentlicht haben, aktiviert Scene7 eine URL-Zeichenfolge, mit der auf die Vorlage auf Scene7-Image-Servern verwiesen wird. Sie können diese URL zum Testen in einem Webbrowser einfügen.

Um URL-Zeichenfolgen in Ihre Websites und Anwendungen einfügen zu können, kopieren Sie die URL-Zeichenfolgen aus dem Scene7 Publishing System. Um die mit einer Bildvorgabe generierte Zeichenfolge einer Vorlagen-URL abzurufen, rufen Sie den Anzeigebereich „Vorschau“ oder das Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) auf. Wählen Sie anschließend eine Bildvorgabe aus und klicken Sie auf „URL kopieren“.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

## Abrufen einer Vorlagen-URL

Sie können die mit einer Bildvorgabe generierte Zeichenfolge einer Vorlagen-URL im Anzeigebereich „Vorschau für Vorlagen“ abrufen. Sie können die URL in die Zwischenablage kopieren und dann nach Bedarf einfügen. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die mit einer Bildvorgabe generierte Zeichenfolge einer Vorlagen-URL aus dem Anzeigebereich „Vorschau für Vorlagen“ abzurufen:

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Vorschau“ oder wählen Sie „Datei“ > „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie in den Menüs der Vorgabe die Bildvorgabe, mit der Sie das Vorlagenbild übertragen möchten. Im Anzeigebereich „Vorschau“ können Sie sehen, wie die Vorlage aussieht, wenn sie vom Server übertragen wird.
- 3 Klicken Sie auf „URL kopieren“, um die URL in die Zwischenablage zu kopieren.

## Hinzufügen von Vorlagen-URLs zur Webseite

Um Ihrer Website eine Vorlage hinzuzufügen, muss vom Webseiten-Entwicklungsteam das Tag `<IMG>` im HTML-Code der Website durch die von Scene7 generierte URL-Zeichenfolge ersetzt werden, damit eine Anforderung an die Scene7-Image-Server gesendet wird. Mithilfe einer Commerce-Engine oder des dynamischen Webseiten-Codes wird das Vorlagenbild in der Größe und mit den Formatierungen eingefügt, die Sie in der für die Vorlage ausgewählten Bildvorgabe definiert haben.

### Verwandte Hilfetemen

„[Einfügen dynamischer Bilder in Websites](#)“ auf Seite 137

## Verwalten von Inhaltsvariationen

Verwenden Sie Vorlagensätze, um die Veröffentlichung von Asset-Variationen zu verwalten.

Erstellen Sie einen Vorlagensatz, um Variationen einer Vorlage zu verwalten. Sie können festlegen, welche Variation verwendet wird, ohne den Code auf der Website zu ändern. Dies erleichtert Content Managern das Rotieren von Inhalten, ohne dass die IT-Mitarbeiter eine URL im Webcode ändern müssen.

Universelle URLs werden verwendet, um die Vorlagenvariation anzuzeigen, die auf der Seite angezeigt wird. Die Anzeige erfolgt basierend auf der Reihenfolge, in der sie im Satz aufgeführt sind. Die erste Vorlage in der Vorlagensatz-Liste wird immer veröffentlicht.

Sie können jede beliebige Bildvorgabe-URL aus der Liste verwenden. Bildvorgabe-URLs sind mit universellen URLs vergleichbar. Es kann mehr als eine Bildvorlage-URL geben.

- 1 Klicken Sie auf „Erstellen“ > „Vorlagensätze“.  
Der Builder wird geöffnet.
- 2 Wählen Sie eine Vorlage aus und klicken Sie dann auf „Hinzufügen“ > „Vorschau“.
- 3 Ändern Sie die Vorlageneigenschaften und klicken Sie auf „Speichern unter“, um eine neue Version zu erstellen.
- 4 Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf „Speichern“.  
Sie müssen das Asset und die Vorlage veröffentlichen.

5 Wechseln Sie zur Detailseite, um eine Kopie der URL aus dem URL-Bereich zu erhalten.

Sie können eine Vorlage in der Reihenfolge verschieben (z. B. an den Anfang der Liste), indem Sie sie an die neue Position ziehen. Veröffentlichen Sie sie erneut, um die neue Reihenfolge zu senden.

**Hinweis:** Möglicherweise müssen Sie den Cache löschen, um die Änderungen zu sehen. Die Änderung wird nur auf der Website angezeigt, nachdem die Änderung den Cache-Zyklus durchlaufen hat.

# Kapitel 14: Vorlagen für Veröffentlichungen

Mit Adobe® Scene7® Web-to-Print können Sie Inhalte für professionelle Markenauftritte erstellen, die von Ihren Kunden, Auftraggebern und Mitarbeitern einfach angepasst und personalisiert werden können. Auf diese Weise wird dafür gesorgt, dass Unternehmensinhalte und die Markenidentität im gesamten Veröffentlichungsprozess konsistent einheitlich präsentiert wird. Die Endbenutzer können die Druckinhalte individuell anpassen, allerdings nur in dem Rahmen, den Sie ihnen erlauben. Beispiele für solche angepasste Druckprodukte sind personalisiertes Briefpapier, Visitenkarten, Poster, Grußkarten, Etiketten, Schecks, Geschenke, Kleidungsstücke, Kalender, Sammelalben und Fotoalben. Unternehmen können so für eine einheitliche Markenidentität in ihren Materialien sorgen, die für die einzelnen Regionen, Franchisepartner, Geschäfte und Niederlassungen angepasst werden kann.

Der erste Schritt ist die Entwicklung einer Vorlage in Adobe Illustrator®. Mit der Vorlage legen Sie genau fest, was konstant und was variabel ist. Die variablen Komponenten sind dann die Komponenten, die angepasst werden können. So können Endbenutzer z. B. in einer Illustrator-Datei Text, der als variable Komponente parametrisiert wurde, durch eigenen Text ersetzen. Auch eine Hintergrundfarbe kann, nachdem sie als variable Komponente parametrisiert wurde, gegen eine andere Hintergrundfarbe ausgetauscht werden.

Scene7 bietet zwei Workflows für Vorlagenveröffentlichungen: einen für einfache Verwendungen und einen für erweiterte Verwendungen. Beim Workflow für einfache Verwendungen muss in Adobe Illustrator ein entsprechendes Design entwickelt werden, das dann auf Scene7 hochgeladen wird, wo die variablen Elemente mit Parametern im SPS zu definieren sind. Der Workflow für erweiterte Verwendungen erfordert eine umfangreichere Definition der Variabilität. Die variablen Elemente müssen in Adobe Illustrator erstellt werden, die Datei muss nach Scene7 hochgeladen werden, und anschließend müssen diese Elemente direkt auf einem XML-Level mit URL-Aufrufen manipuliert werden. Dieser Vorgang wird als *DOM-Manipulation* bezeichnet.

**Hinweis:** Weitere Informationen zu Web-to-Print-Workflows, zur Vorlagenerstellung, Parametrisierung, DOM-Manipulation und zu vielen anderen Verfahrensweisen in Scene7 finden Sie im Dokument zum Web-to-Print-Workflow unter: [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_webtoprint\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_de). Laden Sie die ZIP-Datei auf Ihre Festplatte herunter und extrahieren Sie den Inhalt (das Scene7 Web-to-Print-Workflow-Übungsdocument und die Übungsassets).

## Kurzanleitung: Vorlagen für Veröffentlichungen

In dieser Kurzanleitung wird der Workflow für einfache Verwendungen beschrieben, mit dem anhand von Illustrator-Dateien hochwertige, anpassbare Druckprodukte erstellt werden können.

### 1. Entwerfen Ihrer Illustrator-Datei für das Veröffentlichen von Vorlagen

Entwerfen Sie die Vorlage in Illustrator. Wenn Sie zum Anpassen Ihrer Vorlage die DOM-Manipulation verwenden möchten, definieren Sie in Illustrator s7:elementIDs für die variablen Elemente.

Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten „Erstellen der Ausgangsvorlage in Illustrator“ auf Seite 212 und „DOM-Manipulation“ auf Seite 220.

## 2. Konvertieren Ihrer Vorlage in das Scene7-FXG-Format und Hochladen in das SPS

Adobe Creative Cloud-Benutzer können das Adobe Illustrator-Zusatzmodul für Web-to-Print verwenden. Dieses Plugin konvertiert Vorlagen in Scene7-FXG-Dateien. Wenn eine Vorlage Schriftarten enthält, müssen die entsprechenden Schriftartdateien in das Scene7 Publishing System hochgeladen werden, bevor die FXG-Datei hochgeladen wird.

Informationen dazu finden Sie im Abschnitt „[Hochladen von Dateien für Vorlagen für Veröffentlichungen](#)“ auf Seite 213.

## 3. Anzeigen, Definieren oder Verfeinern der Parameter in Scene7

In den Anzeigebereichen „Vorschau“ und „Erstellen“ von Vorlagen für Veröffentlichungen können Sie variable Elemente über Parameter definieren und verfeinern, sich eine Vorschau der Ergebnisse ansehen und die Ergebnisse testen. Diese Anzeigebereiche bieten die folgenden Möglichkeiten:

- Erstellen und Bearbeiten von Parametern
- Festlegen von Standardwerten für Parametereigenschaften und -attribute
- Kopieren der Vorschau-URL in die Zwischenablage durch Klicken auf „URL kopieren“, um sich das Ergebnis in einem Browserfenster als Vorschau anzeigen zu lassen.

Siehe „[Parametrisieren einer Vorlage in Scene7](#)“ auf Seite 214.

## 4. Veröffentlichen der FXG-Vorlage

Wenn Sie mit dem Definieren und Testen der Parameter und Attribute fertig sind, können Sie die Datei veröffentlichen. Durch das Veröffentlichen der FXG-Vorlage wird die Vorlage auf den Scene7-Image-Servern gespeichert und die URL wird aktiviert.

Achten Sie darauf, alle Bilder und Schriftarten zu veröffentlichen, die der FXG-Vorlage zugeordnet sind.

Siehe „[Veröffentlichen von FXG-Vorlagen](#)“ auf Seite 222.

## 5. Abrufen der URL

Über ihre URL kann die Vorlage jetzt in Ihre Website eingebettet werden und die Endbenutzer können den variablen Inhalt personalisieren.

Siehe „[Verknüpfen einer FXG-Vorlage mit einer Webseite](#)“ auf Seite 222.

# Erstellen der Ausgangsvorlage in Illustrator

Erstellen Sie zunächst das Bild- und Textmaterial und die Vorlage in Illustrator. Achten Sie darauf, dass Ihre Illustrator-Vorlage die folgenden Vorgaben erfüllt, damit sie erfolgreich parametrisiert werden kann:

- Überdenken Sie genau, welche Vorlagenkomponenten variabel sein sollen.
- Sorgen Sie dafür, dass sich die Ebenen in der richtigen Reihenfolge befinden, sodass kein Objekt unbeabsichtigt verdeckt wird.
- Entfernen Sie alle nicht benötigten Ebenen. Dadurch verhindern Sie, dass diese irrtümlicherweise als Parameter verwendet werden.

- Laden Sie alle Schriftarten für Ihre Vorlage in das Scene7 Publishing System hoch. Dies muss erfolgen, bevor Sie Ihre Vorlage hochladen. (Warten Sie, bis der Hochladevorgang für die Schriftarten abgeschlossen ist, bevor Sie mit dem Hochladen der Vorlage beginnen.) Scene7 benötigt diese Schriftarten, um den Text in der Vorlage korrekt darstellen zu können.
- Wenn das Enddokument mit hoher Qualität gedruckt werden soll, legen Sie die Auflösung auf 300 ppi fest.

## Hochladen von Dateien für Vorlagen für Veröffentlichungen

Konvertieren Sie zum Erstellen von Dateien für Scene7-Vorlagen für Veröffentlichungen Ihre Illustrator-Datei in das Scene7-FXG-Dateiformat und laden Sie die Datei in das SPS hoch.

### Verwandte Hilfetemen

„[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90

### Vorbereiten der Datei für den Hochladevorgang

Führen Sie folgende Schritte durch, *bevor* Sie die Scene7-FXG-Datei manuell in das Scene7 Publishing System hochladen:

- Laden Sie die Schriftarten vor dem eigentlichen Hochladen der FXG-Datei separat hoch.
- Laden Sie die Bilder hoch, die sich in dem vom FXG-Zusatzmodul erstellten Asset-Ordner befinden.

## Definieren der Variabilität: Parametrisierung oder DOM-Manipulation?

Scene7 bietet zwei Methoden zum Verwalten variabler Inhalte in einer Vorlage. Bei beiden Methoden wird die Vorlage zunächst in Illustrator erstellt, dann in das Scene7 FXG-Format konvertiert und schließlich in SPS hochgeladen. Die Methoden unterscheiden sich allerdings darin, wie viel Kontrolle Sie über variable Elemente haben und wie viele Vorkenntnisse jeweils erforderlich sind:

**Parametrisieren im Scene7 Publishing System** Diese Technik umfasst das Definieren der Variabilität in den Anzeigebereichen „Erstellen“ und „Vorschau“ in SS bzw. im Adobe Illustrator-Plugin für Web-to-Print. Beide Methoden bieten Ihnen die Tools, mit denen Sie Parameter erstellen, Parameterwerte zuweisen und die Ergebnisse testen können.

**Verwenden von DOM-Manipulation** Mit dieser Methode können Sie das Design und die Vorlagen auf XML-Ebene präzise anpassen. Scene7 FXG-Dateien liegen im XML-Format vor. Bei diesem Ansatz können Sie Ihre Designvorlage direkt über ihr XML-DOM (Display Object Model) ändern. In Illustrator markieren Sie Variablenelemente mit „s7:elementID“, um diese später mit URL-Befehlen zu manipulieren.

### Verwandte Hilfetemen

„[Parametrisieren einer Vorlage in Scene7](#)“ auf Seite 214

„[DOM-Manipulation](#)“ auf Seite 220



## Parametrisieren einer Vorlage in Scene7

Nachdem Sie eine im Scene7-FXG-Format gespeicherte Illustrator-Vorlage in das Scene7 Publishing System hochgeladen haben, können Sie deren variable Elemente definieren. Parametrisieren Sie dazu die variablen Elemente in den Anzeigebereichen „Erstellen“ und „Vorschau“ von Vorlagen für Veröffentlichungen. Scene7 enthält Werkzeuge, mit denen Sie Text- und Objektparameter auf Ebenen und deren Eigenschaften definieren können. Außerdem können Sie verschiedene Versionen einer Vorlage erstellen.

Durch Parametrisierung einer FXG-Vorlage lassen sich die Variabilität von Text, Bildern und Grafiken in der Vorlage anpassen. So können Sie z. B. eine Textzeile so parametrisieren, dass die Endbenutzer den Text in der gesamten Webbenutzeroberfläche ändern können. Sie können auch leere Textfelder als Variablen definieren, sodass die Endbenutzer diese Felder mit personalisiertem Text füllen können. Auch die Attribute und Eigenschaften der Designelemente können im Anzeigebereich „Erstellen“ von Vorlagen für Veröffentlichungen parametrisiert werden.

**Hinweis:** Wenn Sie beabsichtigen, mit DOM-Manipulation zu arbeiten, müssen Sie die Vorlage nicht in Scene7 parametrisieren.

### Verwandte Hilfethemen

„[Erstellen der Ausgangsvorlage in Illustrator](#)“ auf Seite 212

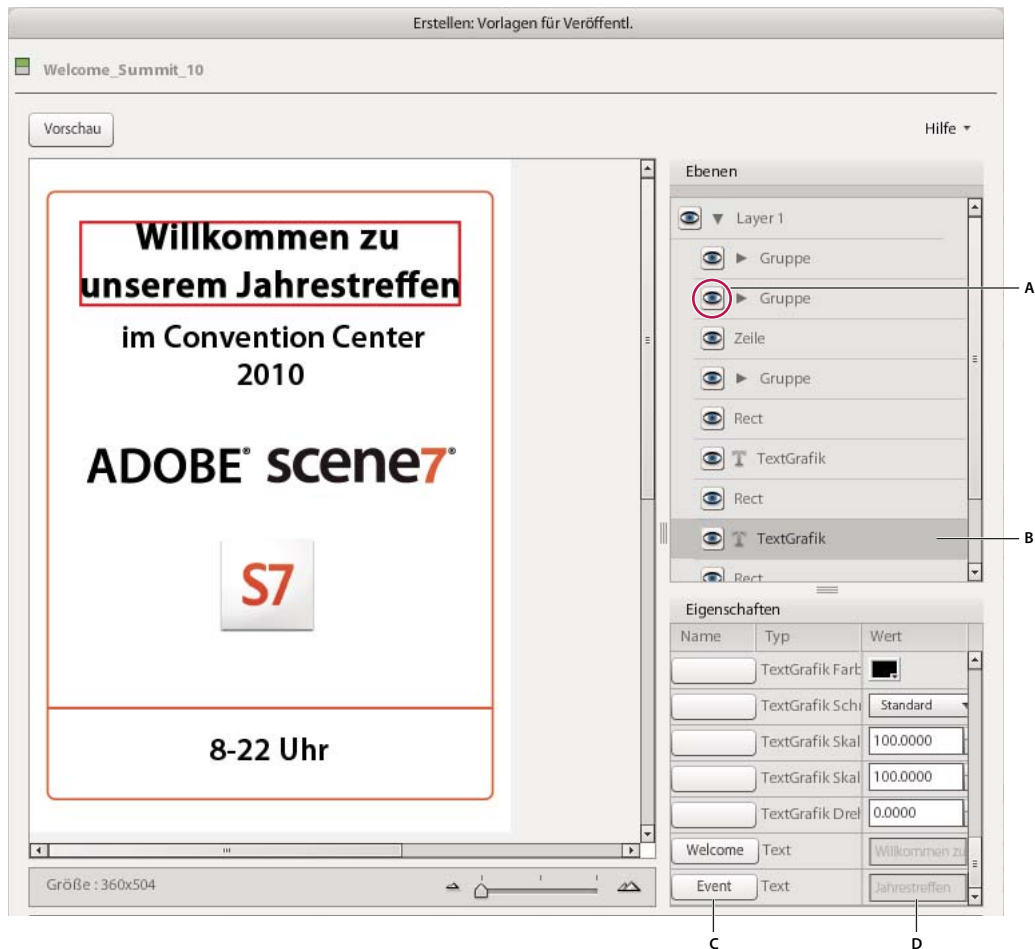
„[Hochladen von Dateien für Vorlagen für Veröffentlichungen](#)“ auf Seite 213

## Definieren von Parametern in FXG-Vorlagen

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um in Scene7 Parameter für eine FXG-Vorlage zu parametrisieren:

- 1 Wählen Sie im Fenster „Durchsuchen“ die FXG-Datei aus.
- 2 Klicken Sie auf „Erstellen“ und wählen Sie „Vorlagen für Veröffentl.“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Bearbeiten“ der Datei.

Der Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“ wird geöffnet.



Parametrisieren einer Vorlage im Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“.

A. Durch Klicken auf das Augensymbol kann eine Ebene ein- bzw. ausgeblendet werden. B. Nach dem Auswählen einer Ebene werden die zugehörigen Eigenschaften angezeigt. C. Durch Zuweisen eines Namens wird ein Attribut variabel. D. Legen Sie den Standardwert für das Attribut fest.

- 3 Wählen Sie im Ebenenbedienfeld im Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“ die Ebene mit den Elementen aus, die parametrisiert werden sollen.

💡 Vergewissern Sie sich durch wiederholtes Klicken auf das Augensymbol, dass Sie das gewünschte Objekt ausgewählt haben.

- 4 Klicken Sie im Eigenschaftenbedienfeld in der Spalte „Name“ (wenn Sie Text parametrisieren möchten) oder in der Spalte „Parameter“ (wenn Sie Objekte parametrisieren möchten) auf einen Parameter.

**Text** Klicken Sie in das Textfeld (gehen Sie dazu mithilfe der Bildlaufleiste an das Ende der Liste „Eigenschaften“). Das Dialogfeld „Parameter“ wird angezeigt. Wählen Sie den Text aus, der parametrisiert werden soll, und klicken Sie auf „Hinzufügen“. Sie können aus ein und derselben Texteigenschaft mehrere Parameter erstellen, indem Sie unterschiedliche Abschnitte des Texts auswählen und für jeden Abschnitt Parameter hinzufügen. Wenn Sie den Namen des Parameters ändern möchten, klicken Sie darauf, geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf „Schließen“.

**Objekte** Klicken Sie in ein Kästchen in der Spalte „Parameter“. Das Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ wird angezeigt. Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie auf „OK“.

Sie haben die Möglichkeit, mehrere Attribute auf einmal mit demselben Wert anzupassen, indem Sie für jedes der gewünschten Attribute denselben Parameternamen verwenden. Enthält Ihre Vorlage beispielsweise ein Rechteck und einen Stern, können Sie bei beiden Elementen für das Farbattribut „Einfarbig“ den Parameternamen **NeueFarbe** verwenden. Wenn dann der Wert für **NeueFarbe** geändert wird, erhalten sowohl das Rechteck als auch der Stern die neue Farbe.

- 5 Legen Sie im Feld „Wert“ oder „Daten“ einen Standardwert für das Attribut fest. Stellen Sie alle Eigenschaften des ausgewählten Objekts ein, um genau das gewünschte Erscheinungsbild zu erhalten.
- 6 (Optional) Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5 für alle Objekte oder Ebenen, die parametrisiert werden sollen.
- 7 Klicken Sie auf „Speichern“ oder „Speichern unter“.
- 8 Klicken Sie auf „Vorschau“, um das Fenster „Scene7 FXG-Vorschau“ zu öffnen und sich die von Ihnen erstellten Parameter mit deren Standardwerten anzusehen.

## Ein- bzw. Ausblenden eines Objekts oder einer Ebene in der FXG-Vorlage

Ausgeblendete Objekte und Ebenen sind in der Vorschau und in der Ausgabe nicht sichtbar, sie werden jedoch nicht aus der Datei gelöscht. Das Wiedereinblenden ist nach Bedarf möglich. Sichtbarkeit ist ein Attribut, das Sie als Variable definieren können. Durch Klicken auf das Augensymbol zum Ein- bzw. Ausblenden legen Sie den Standardwert für die Sichtbarkeit eines Objekts oder einer Ebene fest.

- 1 Wenn Sie ein Objekt oder eine Ebene in der Datei ausblenden möchten, klicken Sie im Objektebedienfeld auf das Augensymbol neben dem Namen dieses Objekts bzw. dieser Ebene.
- 2 Durch erneutes Klicken wird das Objekt bzw. die Ebene wieder eingeblendet.

## Erstellen unterschiedlicher Versionen einer Vorlage

Sie können Attribute bearbeiten, um für verschiedene Verwendungen verschiedene Versionen der Vorlage zu erstellen.

Wenn Sie die Datei als neue FXG-Vorlage speichern möchten, ohne die ursprüngliche FXG-Vorlage zu überschreiben, klicken Sie im Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“ auf „Speichern als“.

## Verwenden von Text mit Kontur

Text mit Kontur ist ein Beispiel für die Parametrisierung von Attributen. Scene7 unterstützt die folgenden Funktionen für Text mit Kontur:

- Breite der Kontur
- Gestricheltes Konturmuster
- Verschiedene Verbindungsstile
- Verschiedene Abschlusstile
- Überdrucken der Kontur
- Separate Farbhandhabung für Konturen einschließlich Unterstützung für Volltonfarbe

In dieser Tabelle sind die Attribute für Text mit Kontur aufgeführt.

Attribut	Beschreibung
s7:fill <Boolescher Wert> (nur S7FXG)	Gibt an, ob die Textfüllung aktiviert ist. Der Standardwert ist „true“.

Attribut	Beschreibung
<code>s7:stroke</code> <Boolescher Wert> (nur S7FXG)	Gibt an, ob die Textkontur aktiviert ist. Der Standardwert ist „false“.
<code>s7:weight</code> <Zahl> (nur S7FXG)	Gibt die Stärke der Textkontur in Punkt an. Die Standardstärke ist 1 Punkt.
<code>s7:joints</code> <Zeichenfolge> (miter, round, bevel) (nur S7FXG)	Gibt den Verbindungstyp für die Kontur an. Der Standardwert ist round.
<code>s7:caps</code> <Zeichenfolge> (none, round, square) (nur S7FXG)	Gibt den Abschlusstyp für die Kontur an. Der Standardwert ist round.
<code>s7:miterLimit</code> <Zahl> (nur S7FXG)	Gibt die Gehrungsgrenze an, wenn der Verbindungstyp für die Kontur eine Gehrungsverbindung ist. Die Standardgrenze ist 4.
<code>s7:strokeOverprint</code> <Boolescher Wert> (nur S7FXG)	Gibt an, ob Überdrucken für die Kontur aktiviert ist. Der Standardwert ist „false“.
<code>s7:strokeColorName</code> (nur S7FXG)	Wie <code>s7:colorName</code> , außer dass der Name der Farbe für die Kontur definiert wird.
<code>s7:strokeColorValue</code> (nur S7FXG)	Wie <code>s7:colorValue</code> , außer dass der Wert der Farbe für die Kontur definiert wird.
<code>s7:strokeColorspace</code> (nur S7FXG)	Wie <code>s7:colorspace</code> , außer dass der Farbraum für die Kontur definiert wird.
<code>flm:dashPattern</code> <Array> (nur S7FXG)	Standardmäßig sind keine Muster für die Striche und Lücken festgelegt. Dieses Attribut definiert das Strich-Lücke-Muster der Kontur. Der erste Wert ist der Strich der Kontur. Der zweite Wert ist die Lücke zwischen den Strichen. Sie können den Array auf dieselbe Weise auf mehr Werte erweitern; dabei stehen die Werte alternierend für Strich und Lücke.

## Arbeiten mit verformtem Text

Mit verformtem Text können Sie das Erscheinungsbild von Text durch Effekte wie Welle, Flag, Dehnung usw. ändern.

Verformter Text wird für RichText-Objekte unterstützt. Der Text kann horizontal oder vertikal angeordnet sein und kann ein Punktttext, Flächentext und Text auf einem Pfad sein. Wenn Text verformt werden soll, muss zunächst das gesamte Textobjekt ausgewählt werden.

Verformter Text kann in Adobe Illustrator erstellt werden.

Beim Verformen von Text können Sie folgende Attribute festlegen:

- Stil
- Richtung
- Biegung
- Horizontale Verzerrung
- Vertikale Verzerrung

Jedes Attribut enthält einen Wertesatz.

Attribut	Werte	Standard
Stil <code>s7:warpStyle</code>	<code>nonearcLowerarcUpperarchbulgeshellLowershellUpperflagwavefishrisefishEyeinflatesqueezetwist</code>	<code>none</code>
Richtung <code>s7:warpDirection</code>	<code>horizontalvertical</code>	<code>horizontal</code>
Biegung <code>s7:warpBend</code>	-1 bis 1	0,5
Horizontale Verzerrung <code>s7:warpHorizontalDistortion</code>	-1 bis 1	0
Vertikale Verzerrung <code>s7:warpVerticalDistortion</code>	-1 bis 1	0

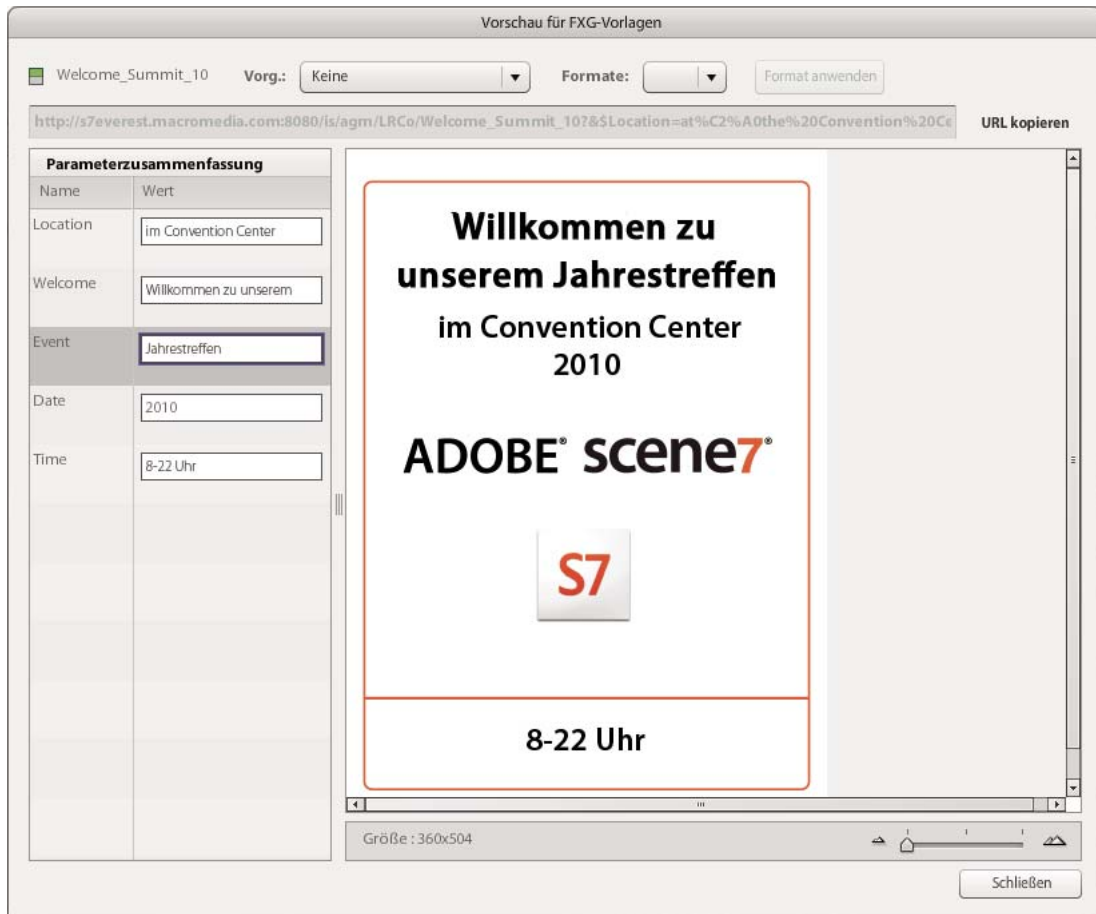
**Hinweis:** Bei `inflate` und `fishEye` hat eine Änderung des Flags `s7:warpDirection` von „horizontal“ zu „vertical“ keine Auswirkungen auf die Ausgabe.

Weitere Informationen zum Erstellen und Verwenden von verformten Text finden Sie in der Adobe Illustrator-Dokumentation.

## Anzeigen von Vorschauen und Aktualisieren von Vorlagenattributen

Im Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“ werden alle Parameter angezeigt, die Sie für die Vorlage angepasst haben. Sämtliche Werte spiegeln die Standardattribute wider. Sie können die Werte für jeden der aufgeführten Parameter ändern, sich eine Vorschau der geänderten Datei ansehen und die Datei dann veröffentlichen.

- 1 Wenn die Vorlage nicht bereits im Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“ geöffnet ist, öffnen Sie die FXG-Vorlage in der Detailansicht und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 2 Klicken Sie im Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“ auf „Vorschau“ (oben im Fenster).  
Die Vorschau wird unter Verwendung der Standardparameter angezeigt.



Standardparameter im Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“.

**Hinweis:** Wenn die Vorlage aus mehreren Seiten besteht, können Sie die Pfeilschaltflächen verwenden, um zu einer anderen Seite zu gelangen.

- 3 Geben Sie zum Ändern des Werts für einen Parameter den gewünschten neuen Wert in das Feld „Wert“ ein oder wählen Sie im Menü einen neuen Wert aus. Wenn Sie eine Grafik austauschen möchten, geben Sie die URL für die neue Grafik ein.

Die Dateivorschau wird den neuen Werten entsprechend dynamisch aktualisiert.



*Neue Werte werden dynamisch übernommen.*

- 4 Wenn Sie die Vorlage mit einer anderen Vorgabegröße anzeigen möchten, wählen Sie im Menü „Vorgaben“ die gewünschte Größe aus.
- 5 Um eine Datei für die Vorschau zu erstellen, wählen Sie im Menü „Format“ entweder „PDF“ oder „SWF“ und klicken Sie anschließend auf „Format anwenden“.
- 6 Um die URL für die Vorgabe zu kopieren, klicken Sie auf „URL kopieren“.
- 7 Wenn Sie zum Anzeigebereich „Vorlagen für Veröffentlichungen“ zurückkehren und Ihre Änderungen speichern möchten, klicken Sie auf „Bearbeiten“ oder schließen Sie den Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“.

**Hinweis:** Die URL steht Ihnen zum Kopieren zur Verfügung; sie wird jedoch erst aktiv, wenn die Vorlage veröffentlicht wurde. Die URL umfasst automatisch die ausgewählten variablen Daten und Vorgabeeinstellungen.

## DOM-Manipulation

Die DOM-Manipulation (Document Object Model) ist ein Verfahren, bei dem Designdateien durch direktes Manipulieren ihres XML-Codes bearbeitet werden. Die DOM-Manipulation ermöglicht eine bessere Steuerung der variablen Designelemente. So können Sie auf diese Weise z. B. den Inhalt und das Aussehen der Designelemente ändern und bei Bedarf sogar neue Elemente erstellen.

Scene7 bietet die Möglichkeit, nach dem Veröffentlichen einer Scene7-FXG-Vorlage deren DOM über URL-Befehle zu manipulieren. Designelemente in der FXG-Vorlage werden manipuliert, indem die Befehle über die URL übergeben werden. Auf diese Weise können Sie Attribute dynamisch manipulieren und Grafiken hinzufügen.

Wenn Sie mit der DOM-Manipulation arbeiten möchten, erstellen Sie in Ihrer Illustrator-Datei s7:elementIDs, bevor Sie sie in eine Scene7-FXG-Datei konvertieren und in das SPS hochladen.

**Wichtig:** Bei der Verwendung von DOM-Manipulationsbefehlen müssen alle weitergeleiteten Werte URL-kodiert sein.

**Hinweis:** Das Illustrator-Zusatzmodul für Web-to-Print (für die Konvertierung von Illustrator-Dateien) nimmt eine Konvertierung in das Format FXG 2.0 vor. Weitere Informationen zu dieser Spezifikation finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_fxg2\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_fxg2_de).

## Verwandte Hilfetemen

„Definieren der Variabilität: Parametrisierung oder DOM-Manipulation?“ auf Seite 213

## Erstellen von s7:elementIDs in Illustrator-Dateien

Wenn Sie ein in Illustrator erstelltes Design mithilfe von DOM-Manipulation bearbeiten möchten, erstellen Sie in Ihrem Illustrator-Design s7:elementIDs. Auf diese Weise können Designelemente nach der Veröffentlichung der Vorlage mit URL-Befehlen bearbeitet werden.

### Erstellen von s7:elementIDs für die DOM-Manipulation von Text

Wenn Sie eine s7:elementID für die DOM-Manipulation eines Textobjekts erstellen möchten, öffnen Sie das Ebenenbedienfeld in Illustrator. Benennen Sie dann die Textebene, auf der sich der variable Text befindet, mit einer s7:elementID. Geben Sie dazu die Buchstaben **id**, einen Doppelpunkt (:) und einen Namen ein. Beispiele für mögliche s7:elementID-Textebennamen:

**id:NameGeburtstagskind**

**id:Geburtsdatum**

**id:EingabeVornameSie**

### Erstellen von s7:elementIDs für die DOM-Manipulation von Objekten

Wenn die Endbenutzer die Attribute von Objekten ändern können sollen, erstellen Sie s7:elementIDs für Objekte. Objekte können aus ganzen Textrahmen, Grafiken und Bildern bestehen. Ein Beispiel für eine Objekt-Element-ID ist ein farbiger Hintergrund. Mit dem Wechsel der Jahreszeiten kann der Endbenutzer die Hintergrundfarbe eines Posters an die jeweilige Jahreszeit anpassen.

Bevor Sie in Illustrator eine s7:elementID für ein Objekt erstellen, erstellen Sie zunächst eine separate Ebene für das Objekt.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um in Illustrator eine s7:elementID für ein Objekt zu erstellen:

- 1 Wählen Sie das Objekt aus.
- 2 Wählen Sie „Fenster“ > „Ebenen“. Das Ebenenbedienfeld wird geöffnet.
- 3 Versetzen Sie die Objektebene mit einer s7:elementID. Geben Sie dazu die Buchstaben **id**, einen Doppelpunkt (:) und eine Beschreibung ein, um das Element identifizieren zu können. Beispiele für mögliche s7:elementID-Objektebenennamen:

**id:Hintergrundfarbe**

**id:DrehungProzent**



id:JacketJPG

## Veröffentlichen von FXG-Vorlagen

Durch das Veröffentlichen der FXG-Vorlage wird die Vorlage auf den Scene7-Servern gespeichert, damit sie für Ihre Website und Anwendung zur Verfügung steht. Im Zuge der Veröffentlichung aktiviert das Scene7 Publishing System die URLs, die Sie für Ihre Website bzw. Anwendung benötigen.


**Hinweis:** Wenn Sie Ihre FXG-Vorlage verwenden möchten, veröffentlichen Sie den gesamten Inhalt, der bei der Erstellung der Vorlage verwendet wurde, einschließlich der Schriftarten und Bilder. Wenn Sie nicht alle erforderlichen Dateien berücksichtigen, wird beim Veröffentlichen eine Fehlermeldung angezeigt.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Markieren von FXG-Vorlagen zur Veröffentlichung

Vorlagen und sämtliche zugehörigen Unterstützungsdateien müssen zur Veröffentlichung markiert werden, damit sie auf Scene7-Image-Servern gespeichert werden.

- 1 Wählen Sie im Durchsuchenbedienfeld die FXG-Vorlage sowie ggf. verwendete Grafiken, Bilder und Schriftarten aus.
- 2 Klicken Sie auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“ .

## Veröffentlichen der FXG-Vorlage

- 1 Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Veröffentlichen“.
- 2 Wählen Sie eine Option für „Wann“ und geben Sie optional einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Veröff. starten“.

## Indikatoranzeige für Textüberlauf

Ein *Indikator für Textüberlauf* wird angezeigt, wenn Text in einem Textrahmen (oder bei verkettetem Text im letzten Textrahmen) den vorgesehenen Platz überschreitet. Der Indikator ist ein rotes Kästchen mit einem Pluszeichen. Textüberlaufindikatoren sind im SPS immer aktiviert.

Textüberlaufindikatoren werden über den Modifikator `markOverflowingTextFrame` gesteuert. Verwenden Sie den Modifikator wie folgt:

Modifikator/Werte	Beschreibung
<code>markOverflowingTextFrame=0, 1</code>	Mit dem Wert „1“ werden Textflussindikatoren angezeigt. Der Standardwert ist „0“. (Obwohl der Standardwert „0“ ist, sind Textüberlaufindikatoren im SPS immer aktiviert.) Beachten Sie beim Modifikator <code>markOverflowingTextFrame</code> die Groß-/Kleinschreibung.

## Verknüpfen einer FXG-Vorlage mit einer Webseite

Nachdem Sie eine FXG-Vorlage veröffentlicht haben, aktiviert Scene7 eine URL-Zeichenfolge, mit der auf die FXG-Vorlage auf Scene7-Servern verwiesen wird. Sie können diese URL zum Testen in einem Webbrowser einfügen.

Um URL-Zeichenfolgen in Ihre Websites und Anwendungen einfügen zu können, kopieren Sie die URL-Zeichenfolgen aus dem Scene7 Publishing System. Die zu einer FXG-Vorlage per Bildvorlage generierte URL-Zeichenfolge für das Betrachten der Vorlage in einer bestimmten Größe ist im Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“ und im Durchsuchenbedienfeld (in der Detailansicht) abrufbar. Wählen Sie eine Bildvorgabe aus und klicken Sie auf „URL kopieren“.

**Wichtig:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

Führen Sie die folgenden Schritte aus, um die mit einer Bildvorgabe generierte URL-Zeichenfolge für eine FXG-Vorlage aus dem Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“ abzurufen:

- 1 Wählen Sie die FXG-Vorlage im Durchsuchenbedienfeld aus.
- 2 Klicken Sie auf „Vorschau“ oder wählen Sie „Datei“ > „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau für FXG-Vorlagen“ wird geöffnet.
- 3 Klicken Sie auf „URL kopieren“, um die URL in die Zwischenablage zu kopieren.

## Erstellen eines PDF-Dokuments

Als letzten Schritt im Web-to-Print-Prozess wird die benutzerdefinierte PDF generiert. Nachdem die Endbenutzer mithilfe der von Ihnen erstellten Webanwendung die Vorlage personalisiert haben, erstellen sie das endgültige PDF-Dokument. Die endgültige PDF wird in der Regel für den Druck von professioneller Güte an eine Druckerei geschickt. Unter Anwendung der richtigen JobOptions-Datei und durch richtiges Einrichten von Schriftarten, Druckermarkierungen und Farben stellen Entwickler sicher, dass die endgültige PDF erwartungsgemäß gedruckt wird.

### Einstellen von PDF-Vorgaben

Geben Sie den PDF-Kompatibilitätsgrad und die Druckereinstellungen an, indem Sie eine PDF-JobOptions-Datei erstellen und auf den Scene7-Server hochladen. Sie können z. B. PDF/X-4-kompatible PDF-Ausgabe wählen (für PDF-Druck/-Veröffentlichungsworkflows empfohlen). Sie können die JobOptions-Datei in ihrer Authoring Software (wie z. B. Adobe Illustrator) oder in Acrobat erstellen. Konsultieren Sie stets Ihre Druckerei, um die richtigen Auftragsoptionseinstellungen für Ihren Druckauftrag zu erhalten.

Weitere Informationen zum Erstellen von JobOptions-Dateien sowie Informationen zum Erstellen einer JobOptions-Datei in Acrobat finden Sie in der Adobe Acrobat-Hilfe.

So erstellen Sie eine JobOptions-Datei in Illustrator

- 1 Wählen Sie „Bearbeiten“ > „Adobe PDF-Vorgaben“.
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld die Vorgabe, die Sie verwenden möchten.

Folgende Auftragsoptionseinstellungen werden von Scene7 unterstützt:

Allgemein	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kompatibilität</li><li>• Komprimierung auf Objektebene</li><li>• Miniaturansichten einbetten</li><li>• Für schnelle Webansicht optimieren</li></ul>
-----------	---

Bilder	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Downsampling</li> <li>• Auflösung</li> <li>• Schwelle</li> <li>• Komprimierung für Farbe, Grau und Mono</li> </ul>
Schriftarten	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alle Schriftarten einbetten (Schriftarten werden standardmäßig eingebettet)</li> <li>• OpenType-Schriftarten einbetten</li> <li>• Subset-Schriften, wenn Prozentsatz der Zeichen kleiner ist als:</li> <li>• Liste immer einbetten</li> <li>• Liste niemals einbetten</li> </ul>
Farbe	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Farbstrategie („Nur Bilder für Farbmanagement kennzeichnen“ wird wie „Alles für Farbmanagement kennzeichnen“ behandelt)</li> <li>• Dokument-Renderpriorität</li> <li>• Nur die folgenden Arbeitsfarbräume werden für 4.2.5 unterstützt. Mit Version 4.3 können Sie jedes vom Kunden bereitgestellte Profil verwenden, das zu IPS hochgeladen wurde.</li> <li>• Als Problemumgehung können Sie den Zielarbeitsfarbraum für das zu konvertierende Bildmaterial unter Anwendung der Standardfarbprofile des Unternehmens angeben.</li> </ul>
RGB	<ul style="list-style-type: none"> <li>• e-sRGB</li> <li>• scRGB mit Codierungsbereich [-4.0, 4.0]</li> <li>• Lab D50</li> <li>• PCS XYZ</li> <li>• Flat XYZ</li> <li>• Linear ROMM-RGB</li> <li>• ROMM-RGB</li> <li>• sYCC 8-Bit</li> <li>• e-sYCC 8-Bit</li> </ul>

Grau	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Grau Gamma 1.8</li> <li>• Grau Gamma 2.2</li> <li>• Tonwertzuwachs 10%</li> <li>• Tonwertzuwachs 15%</li> <li>• Tonwertzuwachs 20%</li> <li>• Tonwertzuwachs 25%</li> <li>• Tonwertzuwachs 30%</li> <li>• sGray</li> </ul>
CMYK- Werte für kalibrierte CMYK- Farbräume beibehalte n	
Erweitert	„OPI-Kommentare beibehalten“ ist immer aktiviert
Standards	Einhaltungsstandard

**Hinweis:** Scene7 ignoriert Druckermarkierungseinstellungen in der JobOptions-Datei. Stattdessen werden Druckermarkierungen über die URL-Befehle von Scene7 konfiguriert.

- 3 Klicken Sie auf „Exportieren“, geben Sie einen Namen und Speicherort an, und klicken Sie auf „Speichern“.
- 4 Laden Sie die JobOptions-Datei als Asset zum Scene7 Publishing System hoch.

Verwenden Sie sie mit Ihrer veröffentlichten Vorlage, indem Sie sie in der URL referenzieren. Beispiel:

`http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&joboption=SPSfilenameid`

## Vorbereitung der PDF für den Druck

Befolgen Sie die in diesem Abschnitt erläuterten Richtlinien, bevor Sie letzte Vorbereitungen an Ihrer PDF für den Druck treffen.

### Bilder

Stellen Sie sicher, dass alle Bilder in Ihrem Veröffentlichungsauftrag auf den Scene7-Server hochgeladen und veröffentlicht wurden.

### Schriftarten

Stellen Sie sicher, dass alle Schriftarten in Ihrem Veröffentlichungsauftrag auf den Scene7-Server hochgeladen und veröffentlicht wurden. Vergewissern Sie sich, dass Sie über die rechtlichen Berechtigungen zum Hosten der Schriftarten verfügen, wenn Sie möchten, dass Endbenutzer sie ändern können.

### Bildauflösung (Pixel pro Zoll)

Die Auflösung von Bitmapbildern wird vom Scene7-Server in generierten, druckfertigen PDFs beibehalten. Scene7 skaliert die Bildauflösung gegebenenfalls hoch. Um optimale Ergebnisse zu gewährleisten, belassen Sie die Auflösung bei der Vorschau im Internet auf dem Standardwert (normalerweise 72 DPI). Die Standardauflösung für alle Bilder in Ihrem Unternehmen wird im Fenster „Einstellungen für Veröffentlichungen“/„Image-Server“ im Abschnitt „Standarddruckauflösung“ festgelegt. Höhere Auflösungen (wie z. B. 300 DPI) können eine längere Verarbeitungszeit zur Folge haben und sollten nur bei druckfertigen PDFs angewendet werden. Mit dem Befehl „imageRes=“ in der URL setzen Sie die Standardauflösung für PDF-Aufträge manuell außer Kraft.

### Farbmanagement

Für Ihre Dokumente und Bilder können Graustufen-, CMYK-, benannte Volltonfarben-, RGB- oder Lab-Farbenmodelle verwendet werden. Jede wird unkalibriert oder kalibriert unter Anwendung eines ICC-Farbprofils verwendet. Die besten Ergebnisse werden durch Einbettung des Profils in die generierte, druckfertige PDF erzielt. Der Scene7-Server nimmt diesen Vorgang automatisch vor. Vergewissern Sie sich, dass alle erforderlichen Farbprofile auf die Scene7-Plattform hochgeladen wurden. Stellen Sie vorzugsweise sicher, dass die in Ihrer Design-Anwendung festgelegten Farbmanagementoptionen mit denen im Scene7-Server übereinstimmen:

**Farbmanagementeinstellungen in der Design-Anwendung:** Geben Sie in den Farbeinstellungen Ihrer Authoring Software (wie z. B. Adobe Illustrator) die RGB- und CMYK-Farbprofile im Arbeitsfarbraumabschnitt an.

**Scene7-Farbmanagementeinstellungen:** Die Farbmanagementeinstellungen in der Design-Anwendung sollten normalerweise mit den Standardfarbprofilen auf dem Scene7-Server übereinstimmen. Diese Einstellungen finden Sie im Fenster „Veröffentlichungseinstellungen/Image-Server“.

## Anzeigen von Druckmarken

In folgenden Fällen erstellen Sie möglicherweise eine PDF:

- Bei einem fertigen Dokument
- Bei einem Zwischendokument, wie einem Film oder einer Bildtafel, die zur Produktion an die Druckerei gesendet wird

Ein Zwischendokument kann zusätzliche Produktionsinhalte enthalten, wie z. B. Beschnittträger, Druckermarkierungen usw. Diese Inhalte werden in der Regel außerhalb der Grenzen der fertigen Seite angezeigt.

Alle im Anzeigebereich zum Hinzufügen von Druckmarken in Acrobat verfügbaren Marken werden unterstützt. Die Druckermarken werden über den Parameter `printerMark` gesteuert. Die Syntax sieht folgendermaßen aus:  
`&printerMark=trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed.`

- `trim marks = 0|1`
- `bleed marks = 0|1`
- `registration marks = 0|1`
- `color bars = 0|1`
- `page information = 0|1`
- `style = | Illustrator | IllustratorJ | QuarkXPress`
- `line weight = 0.125 | 0.25 | 0.50`
- `layer embed = 0|1`

Bei der Vorbereitung eines Dokuments für den Druck sind möglicherweise Druckmarken erforderlich, damit der Druckdienstleister Trennfilme für Proofs besser ausrichten, Filme für die richtige Kalibrierung und Tintendichte besser abmessen, Filme besser auf die richtige Größe zuschneiden kann usw. Druckmarken geben die Begrenzungen von Dokumentrahmen wie Endformatrahmen und Anschnittrahmen an. Zu den produktionsrelevanten Inhalten gehören u. a.:

**Medienrahmen** Die Begrenzungen des physischen Mediums, auf das die Seite gedruckt wird. Inhalte außerhalb des Medienrahmens können ohne Bedenken verworfen werden; die bedeutsamen Dateiinhalte werden nicht beeinträchtigt.

**Anschnittrahmen** Der Bereich, auf den die Inhalte der Seite bei Ausgabe in einer Produktionsumgebung zugeschnitten werden. Der Anschnittrahmen kann Bereiche enthalten, die aufgrund der physischen Einschränkungen von Schnitt-, Faltungs- und Zuschnittgeräten erforderlich sind. Der Standardwert ist der Maskenrahmen der Seite.

**Endformatrahmen** Die gewünschten Abmessungen der fertigen Seite nach dem Zuschnitt. Der Endformatrahmen kann kleiner als der Medienrahmen sein, um produktionsrelevante Inhalte wie Druckanweisungen, Schnittmarken und Farbbalken zu ermöglichen. Der Standardwert ist der Maskenrahmen der Seite.

**Objektrahmen** Die Abmessungen der tatsächlichen Seiteninhalte (einschließlich eventueller Leerräume) gemäß der Intention des Seitenerstellers. Der Standardwert ist der Maskenrahmen der Seite.

Sie können die in der folgenden Tabelle aufgeführten Modifikatoren verwenden, um die in Adobe Illustrator, InDesign und Acrobat verfügbaren Druckmarken zu replizieren:

Modifikator/Werte	Beschreibung
bleedMargin=top, left, bottom, right	<p>Dieser wird in Acrobat mit der Option „Seiten beschneiden“ angegeben. Wählen Sie „BleedBox“, und geben Sie die Ränder mit der Option „Randeinstellungen“ an.</p> <p>Die Werte stehen für den Abstand des oberen, linken, unteren und rechten Randes von den ursprünglichen Rändern des Bildmaterials (des Medienrahmens) nach innen. Die Werte (0–1000) werden in der Maßeinheit Punkt angegeben.</p> <p>Neue Höhe = ursprüngliche Höhe - (oben + unten)</p> <p>Neue Breite = ursprüngliche Breite - (links + rechts)</p>
mediaMargin=top, left, bottom, right	<p>Dieser wird in Acrobat mit der Option „Seiten beschneiden“ angegeben. Ändern Sie die benutzerdefinierte Seitengröße unter der Option „Seitengröße ändern“.</p> <p>Die Werte stehen für den Abstand des oberen, linken, unteren und rechten Randes von den ursprünglichen Rändern des Bildmaterials (des Medienrahmens) nach außen. Die Werte (0–1000) werden in der Maßeinheit Punkt angegeben.</p> <p>Neue Höhe = oben + unten + ursprüngliche Höhe</p> <p>Neue Breite = oben + unten + ursprüngliche Breite</p> <p>Die Werte für die neue Höhe und Breite bestimmen die neue Seitengröße der generierten PDF.</p> <p>Sobald ein neuer Medienrahmen definiert wurde, muss bei allen Berechnungen des Endformat- und des Anschnittrahmens der Medienrahmen als Kante des Bildmaterials berücksichtigt werden.</p>

Modifikator/Werte	Beschreibung
<code>trimMargin=top, left, bottom, right</code>	<p>Dieser wird in Acrobat mit der Option „Seiten beschneiden“ angegeben. Wählen Sie „Endformatrahmen“, und geben Sie mit der Option „Randeinstellungen“ die Ränder an.</p> <p>Die Werte stehen für den Abstand des oberen, linken, unteren und rechten Randes von den ursprünglichen Rändern des Bildmaterials (des Medienrahmens) nach innen. Die Werte (0–1000) werden in der Maßeinheit Punkt angegeben.</p> <p>Neue Höhe = ursprüngliche Höhe - (oben + unten) Neue Breite = ursprüngliche Breite - (links + rechts)</p>
<code>printerMark= trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed</code>	<p>Die Werte lauten wie folgt:</p> <p><code>trim marks</code> = 0, 1 (Standard: 0)  <code>bleed marks</code> = 0, 1 (Standard: 0)  <code>registration marks</code> = 0, 1 (Standard: 0)  <code>color bars</code> = 0, 1 (Standard: 0)  <code>page information</code> = 0, 1 (Standard: 0)  <code>style</code> = Default, InDesignJ1, InDesignJ2, Illustrator, illustratorJ, QuarkXPress (Standard: Default)  <code>line weight</code> = 0,125–0,2; beide Werte einschließlich (Standard: 0,25)  <code>layer embed</code> = 0, 1, wobei mit 1 eine neue Ebene mit allen Druckmarken erstellt wird (Standard: 1)</p> <p>Je nach verwendetem Stil werden die Markierungen und Farbleisten unterschiedlich angezeigt und stimmen mit den von Acrobat verwendeten Stilen überein.</p>

Folgendes ist zu Druckmarken zu beachten:

- Geben Sie Anschnittländer, Endformatländer und Medienländer beim Festlegen von Druckmarken durch URL-Aufrufe an. Wenn Sie Druckmarken ohne diese Länder festlegen, werden diese Marken außerhalb des sichtbaren Bereichs der erzeugten PDF angelegt. Außerdem überlappen die Endformat- und Anschnittmarken.
- Wenn Sie dieselben Randwerte für Endformat- und Anschnittländer festlegen, überlappen die Endformat- und Anschnittmarken, wenn beide in `&printerMark` auf 1 gesetzt sind.
- Wenn Sie über URL-Aufrufe als Format SWF („fmt=swf“) oder Bildformate festlegen, enthält die Ausgabe keine Druckmarken oder Länder, weil es sich um eine Funktion speziell für die PDF-Ausgabe handelt.
- Wenn Sie `&printerMark=` über die URL festlegen, werden für alle Parameter die Standardwerte verwendet. Wenn Sie `&printerMark=1` festlegen, wird „trim marks“ auf „1“ gesetzt und alle anderen Parameter werden auf ihre Standardwerte gesetzt. Um das n-te Element zu aktivieren, müssen jedoch alle Parameter (n-1) über die URL festgelegt werden.
- Wenn Sie nur einen Wert für `&trimMargin`, `&bleedMargin` und `&mediaMargin` festlegen, wird dieser Wert auf alle oberen, unteren, linken und rechten Länder des ursprünglichen Bildmaterials angewendet.
- Wenn Sie nur die Werte für die oberen und linken Länder von `&trimMargin`, `&bleedMargin` und `&mediaMargin` festlegen, wird der Wert für den oberen Rand auch auf den unteren Rand und der Wert für den linken Rand auch auf den rechten Rand angewendet.
- Wenn Sie keinen Wert für die rechten Länder von `&trimMargin`, `&bleedMargin` und `&mediaMargin` festlegen, wird der Wert für den linken Rand auch auf den rechten Rand angewendet.

- Bei mehrseitigen PDFs werden die Druckmarken/-ränder auf alle Seiten angewendet (in Acrobat können Benutzer Seitenbereiche für Druckmarken/-ränder auswählen).
- Die Ausgabe einer PDF mit aktivierten Druckmarken/Rändern stimmt exakt mit Acrobat X überein, wenn nicht anders angegeben.

Wenn Sie über den &joboption-Modifikator in der URL eine PDF/X-4-kompatible PDF erstellen möchten, beachten Sie die Einschränkungen im Hinblick auf Druckermarkierungen, die in der PDF ISO\_15930-7-2008.pdf angegeben sind:

- Jedes Seitenobjekt einer PDF-Datei enthält einen Medienrahmen. Jedes Seitenobjekt in einer PDF/X-4-kompatiblen Datei sollte einen Endformatrahmen oder einen Objektrahmen enthalten, nicht jedoch beides. Der Medienrahmen kann durch Vererbung eingeschlossen werden.
- Wenn es einen Anschnittrahmen gibt, dürfen der Objektrahmen oder der Endformatrahmen nicht über die Grenzen des Anschnittrahmens hinausgehen. Wenn es einen Maskenrahmen gibt, dürfen weder der Objektrahmen, noch der Endformatrahmen oder der Anschnittrahmen über die Grenzen des Maskenrahmens hinausgehen.
- Weder der Objektrahmen, noch der Endformatrahmen, der Maskenrahmen oder der Anschnittrahmen darf über die Grenzen des Medienrahmens hinausgehen.
- In einigen industriellen Anwendungen ist die Verwendung eines Anschnittrahmens erforderlich. Dabei sollten angemessene Handelspraktiken angewandt werden.
- Die Verwendung eines Endformatrahmens sollte der Verwendung eines Objektrahmens vorgezogen werden.
- Alle anderen Annotationen als TrapNet und PrinterMark müssen einen Wert für Rect haben, der vollständig außerhalb des Anschnittrahmens liegt (bzw. des Endformatrahmens oder Objektrahmens, wenn es keinen Anschnittrahmen gibt). Alle PrinterMark-Annotationen müssen einen Wert für Rect haben, der vollständig außerhalb des Endformatrahmens bzw. des Objektrahmens liegt. Ein PDF/X-4-kompatibler Reader kann Annotationen vollständig ignorieren, außer PDF TrapNet-Annotationen.
- Ein Rect gilt als vollständig außerhalb eines Begrenzungsrahmens, wenn alle Koordinaten des Rect außerhalb oder auf der Kante des Begrenzungsrahmens liegen. Die Überschneidung der beiden Rechtecke muss gleich Null sein.
- Wenn das ViewerPreferences-Wörterbuch die Schlüssel ViewArea, ViewClip, PrintArea oder PrintClip enthält, müssen diese Schlüssel den Wert MediaBox oder (wenn es in allen Seitenobjekten der Datei einen Anschnittrahmen gibt) oder BleedBox haben.



# Kapitel 15: Video

Adobe® Scene7 eVideo ist eine Komplettlösung, die das Veröffentlichen hochwertigen Video-Materials für verschiedene Anzeigemedien wie Desktop-Rechner, iOS, Android, Blackberry und Windows-Mobilgeräte erheblich vereinfacht. Bei adaptiven Videosets werden Versionen desselben Videos gruppiert, die in unterschiedlichen Bitraten und Formaten kodiert sind, z. B. mit 400 Kbit/s, 800 Kbit/s und 1000 Kbit/s. Der Desktop-Computer oder das Mobilgerät erkennt die verfügbare Bandbreite.

Zum Beispiel werden auf einem iOS-Mobilgerät Bandbreiten wie 3G, 4G oder Wi-Fi erkannt. Anschließend wird unter den verschiedenen Video-Bitraten innerhalb des adaptiven Videosets automatisch das richtig kodierte Video ausgewählt. Das Video wird auf Desktops, Mobilgeräte und Tablets gestreamt.

Außerdem wird die Videoqualität automatisch angepasst, wenn sich die Netzwerkbedingungen des Desktop- oder Mobilgeräts ändern. Das adaptive Videoset reagiert auch, wenn der Vollbildmodus auf einem Desktop geöffnet wird. Es verwendet dann eine höhere Auflösung und verbessert so das Seherlebnis des Kunden. Adaptive Videosets bieten die bestmögliche Wiedergabe von Scene7-Videos auf verschiedenen Anzeigemedien und Geräten.

Die Logik, die ein Video-Player verwendet, um das richtige kodierte Video für die Wiedergabe auszuwählen, basiert auf dem folgenden Algorithmus:

- 1 Die Wiedergabe wird mit dem Video im adaptiven Videoset mit der Bitrate gestartet, die am ehesten der des Zielsets entspricht, der für „Erste Desktop-Bitrate:“ im Video-Player angegeben ist.
- 2 Kodierte Videos ausschließen, deren Höhe größer als 150 % der Playerhöhe ist.
- 3 Kodierte Videos ausschließen, deren Bitrate größer als 70 % der erkannten Downloadgeschwindigkeit ist.
- 4 Aus den verbleibenden kodierten Videos die Version mit der höchsten Bitrate auswählen.
- 5 Der Video-Player prüft dann während der Wiedergabe vier Sekunden die Bandbreite und nimmt nach Bedarf Anpassungen vor.

Für die Verwaltung von einzelnen Videos und Videosets unterstützt Scene7 Folgendes:

- Das Hochladen von Video aus verschiedenen unterstützten Videoformaten und Audioformaten und das Kodieren von Video im MP4 H.264-Format für die Wiedergabe auf verschiedenen Anzeigemedien. Sie können vordefinierte Scene7 adaptive Video-Vorgaben und Kodierungsvorgaben für einzelne Videos verwenden oder Ihre eigene Kodierung anpassen, um die Qualität und Größe des Video zu kontrollieren.

Wenn ein adaptives Videoset erzeugt wird, enthält es MP4-Videos und F4V-Videos.

**Hinweis:** Master-/Quellvideos, OGG-Videos und andere Quellvideoformate können dem adaptiven Videoset nicht hinzugefügt werden.

- Video-Untertitel in folgenden Viewern: Univeral\_HTML5\_Video, Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark, Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light und Video\_Caption (Flash AS3); und Video-Kapitelnavigation in folgenden Viewern: Univeral\_HTML5\_Video, Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark und Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light.

Siehe „[Hinzufügen von Untertiteln zu Videos](#)“ auf Seite 257.

Siehe „[Hinzufügen von Kapitelmarken zu Video](#)“ auf Seite 259.

- Organisieren, Durchsuchen und Suchen von Videos mit vollständiger Metadatenunterstützung für eine effiziente Verwaltung von Video-Assets.

- Stellen Sie adaptive Videosets für Websites, Desktop-PCs und Mobilgeräte zur Verfügung, einschließlich iPhone, iPad, Android™, Blackberry und Windows Phone.

Das adaptive Video-Streaming wird auf zahlreichen iOS-Plattformen unterstützt.

Lesen Sie dazu die neuesten Informationen im [Scene7 Viewers-Referenzhandbuch](#).

Scene7 unterstützt die mobile Videowiedergabe für MP4-H.264-Video. Blackberry-Geräte, die dieses Videoformat unterstützen, finden Sie auf der folgenden Website:

Siehe [Von Blackberry unterstützte Videoformate](#).

Windows-Geräte, die dieses Videoformat unterstützen, finden Sie hier:

Siehe [Von Windows Phone unterstützte Videoformate](#).

- Wiedergabe von Videos mithilfe von Scene7-Viewer-Vorgaben wie den Folgenden:
  - Einzel-Video-Viewer
  - Viewer für gemischte Medien, die Video- und Bildinhalte kombinieren
- Konfigurieren von Video-Playern für individuelle Branding-Anforderungen
- Integrieren von Videos in Websites, mobile Sites oder mobile Anwendungen über eine einfache URL oder einen eingebetteten Code.

Siehe „[Kurzanleitung: Video](#)“ auf Seite 234.

## Arbeiten mit HTML5-Video

Zwar ist HTML5 ein gebräuchlicher Standard für die Bereitstellung mobiler Videos, dennoch sollten Sie die folgenden Einschränkungen von HTML5 als Plattform für die Bereitstellung von Desktop-Video beachten:

- HTML5 bietet nur eine suboptimale Desktop-Videowiedergabe.

Es gibt keinen Standard für Videostreaming über Webbrowser für HTML5. Daher können Sie Ihren Kunden Videos nur über progressive Downloads bereitstellen. Dies bedeutet längere Ladezeiten und längere Suchvorgänge im Video. Darüber hinaus wird eine temporäre Kopie des Videos auf dem Desktop des Benutzers gespeichert.

Außerdem ist kein adaptives Videostreaming verfügbar. Beim adaptiven Videostreaming erkennt der Video-Player die Netzwerkverbindung eines Benutzers und stellt auf dynamische Weise die richtige Videoqualität bereit. Dies bedeutet, dass bei geringer Bandbreite eine niedrige Qualität und bei höherer Bandbreite eine höhere Qualität bereitgestellt wird. Ohne dynamisches Streaming werden alle Benutzer unabhängig von der verfügbaren Bandbreite mit demselben „Einheitsvideo“ versorgt.

- Mehr Videos, die Sie kodieren und verwalten müssen.

Es gibt keine Videoformate oder Codecs, die von allen Browsern unterstützt werden. Um hierfür zu kompensieren, müssen Sie zwei bis vier verschiedene Videoformate kodieren (z. B. MP4, OGG Theora und WebM). Diese Kodierung ist erforderlich, nur damit ein und dasselbe Video auf unterschiedlichen Webbrowsern wie Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari usw. wiedergegeben werden kann.

- Eingeschränkte Anpassbarkeit von Video-Playern.

Jeder HTML5-Browser verwendet eine eigene Darstellung für die Steuerelemente des Video-Players. Es ist daher schwierig, eine einheitliche Videoerfahrung für alle Benutzer zu schaffen, da Video-Player nur beschränkt anpassbar sind.

- Eingeschränkte Erreichbarkeit von Benutzern.

Nicht alle Desktop-Browser sind mit HTML5 kompatibel. Beispielsweise werden HTML5-Video-Tags von den Internet Explorer Versionen 7 und 8 nicht unterstützt. Diese Einschränkung bedeutet, dass nicht alle Desktop-Benutzer erreicht werden können.

Nachfolgend finden Sie die unterstützten Systemanforderungen für HTML5-Videocodecs:

OGG	MP4
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Firefox 3.5 oder höher (Desktop)</li> <li>• Chrom 3.0 oder höher (Desktop)</li> <li>• Android 2.3 oder höher (Mobil)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Internet Explorer 9 oder höher (Desktop und Mobil)</li> <li>• Android 3.0 oder höher (Tablet)</li> <li>• iOS 3.1 oder höher (Mobil)</li> <li>• Chrome 29 (neueste Version; Chrome aktualisiert automatisch auf die neueste Version)</li> <li>• Safari 5.1 (nur Mac OS)</li> </ul>

Siehe „[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236.

Obwohl es es hierbei um wesentliche Einschränkungen handelt, gibt es zwei Alternativen, die Sie verwenden können. Eine dieser Alternativen empfehlen wir für die Bereitstellung von Rich-Media-Inhalten:

- Verwenden Sie die HTML5-Video-Viewer in Scene7 Publishing System.

Als optimale Vorgehensweise können Sie die universellen HTML5-Video-Viewer verwenden, um viele der oben beschriebenen Probleme bei der HTML5-Video-Wiedergabe auf einfache Weise zu beheben. Der Video-Viewer ist ein eigenständiger Player, mit dem Sie die folgenden beiden Vorteile nutzen können.

- 1 Gestalten der Funktionalität des Players mithilfe von HTML5 und CSS.
- 2 Geben Sie das Video entweder mithilfe von adaptiven Streaming oder progressiven Streaming wieder, um die Mehrzahl der Desktop- und mobilen Nutzer zu erreichen – auch auf Browsern, die HTML5 nicht unterstützen. Der Player kann Flash- oder HTML5-Wiedergabe dynamisch nutzen, basierend auf dem verwendeten Browser und der Plug-in-Kompatibilität.

Siehe „[Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers](#)“ auf Seite 233.

Siehe [Dynamische Wiedergabe von Video](#).

Siehe auch [About HTML5 Viewers](#) im Adobe Scene7 Viewers-Referenzhandbuch.

- Verwenden Sie die Funktion „Universelle URL“.

Verwenden Sie das Scene7 Publishing System, um ein universelles Videoprofil mithilfe des Flash-Video-Viewers auf Desktop- und nativen Geräte-Playern auf mobilen Geräten und Tablets einzurichten.

**Hinweis:** Einer der Vorteile der Verwendung des HTML5-Video-Viewers (optimale Vorgehensweise) ist, dass das Video, anders als bei der Verwendung der Funktion „Universelle URL“, nicht in einem anderen Fenster geöffnet wird, sodass ihr Kunde nicht von Ihrer Website weitergeleitet wird. Stattdessen findet die gesamte Wiedergabe auf derselben Webseite statt. Durch das Verwenden des HTML5-Video-Viewers können Sie außerdem das Video auf einer mobilen Webseite eingebettet wiedergeben und den Video-Player für ein konsistentes, markengetreues Erlebnis sowohl für Desktopcomputer als auch für Mobilgeräte anpassen.

Siehe „[Verwenden der universellen URL](#)“ auf Seite 261.

## Optimale Vorgehensweise: Verwenden des HTML5-Video-Viewers

Die Scene 7 HTML5-Video-Viewer-Vorgaben sind robuste Video-Player. Sie können sie verwenden, um viele häufig auftretende Probleme im Zusammenhang mit der HTML5-Video-Wiedergabe und mit Mobilgeräten zu vermeiden. Dazu gehören beispielsweise das Fehlen einer adaptiven Streaming-Bereitstellung und eingeschränkte Browser-Reichweite.

Was das Design des Players angeht, können Sie alle Funktionen Video-Players mithilfe der standardmäßigen Web-Entwicklungstools gestalten. Sie können beispielsweise die Schaltflächen, die Steuerelemente und den benutzerdefinierten Standbildhintergrund mithilfe von HTML5 und CSS gestalten, um Ihren Kunden ein benutzerdefiniertes Erscheinungsbild zu bieten.

Bei der Wiedergabe erkennt der Viewers automatisch die Videofähigkeit des Browsers. Das Video wird dann als Flash- oder Apple-Streaming bereitgestellt (adaptives Video-Streaming). Wenn diese Bereitstellungsmethoden nicht möglich sind, wird stattdessen das progressive HTML5- verwendet.

Durch Kombination der Gestaltungsmöglichkeit der Wiedergabekomponenten mit HTML5 und CSS, der eingebetteten Wiedergabe und der Verwendung von adaptivem und progressivem Streaming je nach Browserfähigkeiten in einem einzigen Player, erweitern Sie die Reichweite ihrer Rich Media-Inhalte auf Desktop- und Mobilgerätebenutzer und stellen eine optimierte Videoerfahrung sicher.

Sieh auch [About HTML5 Viewers](#) im Adobe Scene7 Viewers-Referenzhandbuch.

### So funktioniert der HTML5-Video-Viewer auf Desktopcomputern

Beim adaptiven Video-Streaming für Desktops werden für das Umschalten zwischen den Bitraten zunächst alle F4V-Videos in dem adaptiven Videoset verwendet. Wenn keine F4V-Videos vorhanden sind, werden alle MP4-Videos im adaptiven Videoset verwendet.

Die folgende Tabelle beschreibt den Arbeitsablauf, der vom HTML5-Video-Viewer verwendet wird, um zu bestimmen, wie Videos auf Desktopcomputern wiedergegeben werden.

Frage	Antwort
Verfügt der Browser des Desktopcomputers über einen installierten Flash Player?  Ja – siehe Beschreibung rechts.  Nein – weiter mit der nächsten Frage.	Das Video wird vom HTML5-Video-Viewer unter Verwendung von Flash-basiertem adaptiven HTTP-Streaming wiedergegeben, das die Wiedergabe automatisch an die Netzwerkbandbreitenkapazität anpasst und dem Kunden das Suchen ermöglicht.
Ist der Destop-Browser Apple Safari?  Ja – siehe Beschreibung rechts.  Nein – weiter mit der nächsten Frage.	Das Video wird vom HTML5-Video-Viewer in Safari unter Verwendung des iOS-Standards von Apple für adaptives HTTP-Video-Streaming wiedergegeben, das die Wiedergabe automatisch an die Netzwerkbandbreitenkapazität anpasst und dem Kunden das Suchen ermöglicht.
Ist der Browser des Desktopcomputers HTML5-kompatibel und nutzt das Video den H.264-Codec?  Ja – siehe Beschreibung rechts.  Nein – weiter mit der nächsten Frage.	Das Video wird vom HTML5-Video-Viewer unter Verwendung des HTML5-Tags <video> wiedergegeben. Dieses Tag ermöglicht das progressive Herunterladen des Videos und die native Wiedergabe auf dem Desktop ohne Plug-Ins.
Steht der Flash Player in Firefox oder in Internet Explorer 8 oder früher nicht zur Verfügung?	Das Video kann nicht wiedergegeben werden.

## So funktioniert der HTML5-Video-Viewer auf Mobilgeräten

Beim adaptiven Video-Streaming für Mobilgeräte werden für das Umschalten zwischen den Bitraten zunächst alle MP4-Videos in dem adaptiven Videoset verwendet.

Die folgende Tabelle beschreibt den Arbeitsablauf, der vom HTML5-Video-Viewer verwendet wird, um zu bestimmen, wie Videos auf Mobilgeräten wiedergegeben werden.

Frage	Antwort
Ist das Mobilgerät ein iOS-basiertes Smartphone oder Tablet?  Ja – siehe Beschreibung rechts.  Nein – weiter mit der nächsten Frage.	Das Video wird vom HTML5-Video-Viewer unter Verwendung des iOS-Standards von Apple für adaptives HTTP-Video-Streaming wiedergegeben, das die Wiedergabe automatisch an die Netzwerkbandbreitenkapazität anpasst und dem Kunden das Suchen ermöglicht.
Handelt es sich um ein unterstütztes Android-, BlackBerry- oder Windows Mobilgerät?  Ja – siehe Beschreibung rechts.  Nein – weiter mit der nächsten Frage.	Das Video wird vom HTML5-Video-Viewer unter Verwendung des progressiven HTML5-Video-Downloads wiedergegeben.
Handelt es sich um ein nicht unterstütztes Gerät?	Das Video kann nicht wiedergegeben werden.

## Kurzanleitung: Video

Die folgende Arbeitsablaufbeschreibung hilft Ihnen, sich schnell mit adaptiven Videosets in Scene7 vertraut zu machen. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Hochladen und Kodieren von Video

Generieren und laden Sie adaptive Videosets mithilfe eines der beiden folgenden Szenarien hoch:

- **Vorkodierte Videos hochladen** – Wenn Ihre Video bereits außerhalb Scene7 kodiert wurden, klicken Sie auf der globalen Navigationsleiste auf **Hochladen**, um nach MP4- oder F4V-Videodateien zu suchen und diese direkt an das Scene7 Publishing System hochzuladen. Klicken Sie dann auf **Erstellen > Adaptive Videosets**. Navigieren Sie zu Ihren Videodateien. Fügen Sie die gewünschten Videodateien per Drag & Drop in die Tabelle für adaptive Videosets ein und speichern Sie das Set.
- **Master-/Quellvideos hochladen** – Wenn Ihre Videos noch nicht kodiert sind, klicken Sie auf der globalen Navigationsleiste auf **Hochladen**, um Master-/Quelldateien (nicht-MP4-, nicht-FLV- und nicht-F4V-Dateien) hochzuladen und Scene7 Publishing System die Kodierung zu MP4-Dateien durchführen zu lassen. Wählen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ unter den eVideo-Optionen die Option **Adaptive Video**.

Mit dieser bevorzugten Option können Sie ein adaptives Videoset erstellen, das automatisch die korrekte Kodierungsvorgabe (16:9 oder 4:3) entsprechend den Abmessungen des hochgeladenen Videos anpasst. Wenn Sie den Hochladeauftrag senden, wird automatisch ein adaptives Videoset erstellt, das drei Videokodierungen im korrekten Seitenverhältnis enthält.

Alternativ können Sie im gleichen Dialogfeld „Auftragsoptionen“ unter den eVideo-Optionen die Option **Einzelne Kodierungsvorgaben** erweitern und einzelne Videokodierungsvorgaben in den Bereichen **Desktop**, **Mobil (iPhone, iPad, Android)** und **Tablet (iPad, Android)** auswählen, um die MP4-Dateien zu erstellen.

- Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, ein Master-Video mithilfe der Funktion „Neu verarbeiten“ neu zu verarbeiten. Die neu kodierten Videos werden dem vorhandenen adaptiven Videoset hinzugefügt.

Siehe „[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236.

**Verwandte Themen**

„Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung“ auf Seite 241

**Optional**

Scene7 umfasst zahlreiche vordefinierte Videokodierungsvorgaben. Diese vordefinierten Vorgaben decken die heutzutage am häufigsten verwendeten Videokodierungseinstellungen ab und wurden für die Wiedergabe auf den jeweiligen Zieldisplays optimiert.

Außerdem können Administratoren, wenn eine weitere Anpassung erforderlich ist, Video-Vorgaben erstellen, um die Größe und Wiedergabe von eVideo für Endbenutzer anzupassen. Administratoren können Video-Vorgaben über die Seite „Video-Vorgaben“ hinzufügen und verwalten. Zum Öffnen dieser Seite klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Video-Vorgaben“ > „Einzelne Kodierungsvorgaben“. Auf der Seite „Video-Vorgaben“ finden Sie Optionen, um Video-Vorgaben hinzuzufügen, zu bearbeiten, zu löschen und zu aktivieren.

Siehe „[Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben](#)“ auf Seite 245.

**2. Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer**

Um zu überprüfen, wie die Video-Ausgabe für Endbenutzer auf einem Desktop-PC, Ihrer Website bzw. dem mobilen Gerät aussieht, wählen Sie das Video im Bedienfeld „Durchsuchen“ aus und klicken Sie dann auf **Vorschau**.

Siehe „[Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer](#)“ auf Seite 249.

Sie können das Video im Anzeigebereich „Vorschau“ wiedergeben. Sie können auch verschiedene Video-Viewer auswählen, um auszuprobieren, wie das Video in den verschiedenen Playern dargestellt wird. Wir empfehlen, dass Sie den HTML5 Video-Player für die Wiedergabe auf verschiedenen Anzeigegegeräten wie Desktop, Tablet und Mobilgeräte verwenden.

**Optional**

Anpassung der Viewer-Vorgaben – Scene7 bietet vordefinierte Viewer-Vorgaben für die Bereitstellung von Video. Diese Vorgaben bestimmen das Aussehen des Viewers und die Funktionsweise der Wiedergabe-Steuerelemente. Zum Anpassen des Video-Viewers können Administratoren die Viewer-Vorgaben über die Seite „Viewer-Vorgaben“ hinzufügen und verwalten. Um diese Seite zu öffnen, klicken Sie in rechts oben in Scene7 auf „Einstellungen“ > „Video-Vorgaben“. Auf der Seite „Viewer-Vorgaben“ finden Sie Befehle, um Viewer-Vorgaben hinzuzufügen, zu bearbeiten, zu löschen und zu aktivieren.

Siehe „[Arbeiten mit Video-Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 250.

**3. Bereitstellen von Videos auf Websites und mobilen Sites**

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um Video in Ihre Website zu integrieren:

- Zeigen Sie das Video in einem eigenen Popup- oder Modalfenster an; in diesem Fall sollten Sie die Funktion „URL kopieren“ verwenden.

Um eine URL für ein Video entweder in der Raster- oder Listenansicht zu erhalten, wählen Sie das Video im Bedienfeld „Durchsuchen“ aus. Klicken Sie auf „Vorschau“ und dann auf „URL kopieren“ rechts neben `Universal_HTML5_Viewer`.

Wenn Sie auf die Schaltfläche „URL kopieren“ klicken, wird die URL in die Zwischenablage kopiert. Fügen Sie diesen Code in den HTML-Code Ihrer Website, mobilen Site oder Anwendung ein.

**Hinweis:** URLs werden erst aktiv, nachdem Sie das Video oder das adaptive Videoset veröffentlicht haben.

- Zeigen Sie das in die Webseite eingebettete Video an. Verwenden Sie dazu die Funktion zum Einbetten von Code.

Um den Einbettungscode für ein Video entweder in der Raster- oder Listenansicht zu erhalten, wählen Sie das Video im Bedienfeld „Durchsuchen“ aus. Klicken Sie auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“. Klicken Sie unter der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „Code einbetten“ rechts neben `Universal_HTML5_Video`. Das Bearbeiten des Codes ist nicht zulässig.

Klicken Sie auf „Schließen“ und fügen Sie den Einbettungscode in Ihre Webseiten ein.

**Hinweis:** Der Einbettungscode wird erst aktiv, nachdem Sie das Video oder das adaptive Videoset veröffentlicht haben.

Siehe „[Bereitstellen von Video auf Websites und mobilen Sites](#)“ auf Seite 251.

## Hochladen und Kodieren von Video

Um einzelne Videos oder adaptive Videosets für die Wiedergabe auf Websites oder mobilen Geräten zu erstellen, laden Sie zunächst Ihre Mastervideodateien in das Scene7 Publishing System hoch. Scene7 wandelt die Videos in das MP4-Format um und veröffentlicht die Videos in den folgenden Dateiformaten:

**MP4** Scene7 empfiehlt MP4 als das bevorzugte Videodateiformat. Verwenden Sie MP4-Dateien für Folgendes:

- HTTP Dynamic Streaming an Desktops.
- HTTP Live Streaming (Apple Streaming-Protokoll).
- Progressive Videowiedergabe auf Blackberry-, Android- und Windows Mobile-Geräten

**OGG Theora** Verwenden Sie OGV-Dateien für die progressive Videowiedergabe auf Desktops und Mobilgeräten ohne Flash-Unterstützung.

**Flash FLV und F4V** Verwenden Sie die Formate FLV und F4V zur progressiven oder Streaming-Wiedergabe im Adobe Flash Player auf Desktop-Computern.

Scene7 bietet zwei Workflows zum Hochladen dieser Videodateien:

**Vorkodierte Videos** Sie laden Dateien in den Formaten FLV, F4V und MP4 direkt in Scene7 hoch. Bei diesem Arbeitsablauf werden Dateien zum Zeitpunkt des Hochladens nicht kodiert. Die Dateien werden vorkodiert und so für die Ausgabe auf dem Desktop und mobilen Geräten vorbereitet.

**Master-Quellvideos** Laden Sie Master-Quellvideodateien hoch und kodieren Sie sie beim Hochladen in MP4-Dateien. Kodierte Videos haben im Bedienfeld „Durchsuchen“ die Bezeichnung „Video“. Scene7 unterstützt das Kodieren von Videodateien in viele Formate.

- Achten Sie darauf, dass die Masterquellvideodateien, die Sie kodieren möchten, unterstützt werden.

Siehe „[Unterstützte Videodateitypen für die Kodierung](#)“ auf Seite 240.

- Wählen Sie eine Videokodierungsvorgabe aus.

Siehe „[Video-Vorgaben zum Kodieren von Videodateien](#)“ auf Seite 28.

Siehe „[Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung](#)“ auf Seite 241.

Scene7 erstellt auch Videominiaturen. Erfahren Sie mehr über Videominiaturen, das Abrufen ihrer URLs und das Bearbeiten von Standbildern.

Siehe „[Arbeiten mit Videominiaturen](#)“ auf Seite 256.

**So laden Sie Videos hoch und kodieren sie**

- ❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:





Ihre Videos wurden bereits kodiert	<ol style="list-style-type: none"><li>1 Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf <b>Hochladen</b>.</li><li>2 Klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ auf die Registerkarte <b>Vom Desktop</b>.</li><li>3 Klicken Sie auf der Seite „Hochladen“ im Bedienfeld „Hochzuladende Dateien auswählen“ auf <b>Durchsuchen</b>, navigieren Sie zu einer MP4- oder F4V-Videodatei, und klicken Sie dann auf <b>Öffnen</b>.</li><li>4 Wählen Sie im Bedienfeld „Ordnerziel wählen“ einen Ordner für die hochgeladene Datei aus.</li><li>5 Achten Sie auf der Seite „Hochladen“ darauf, dass die Option <b>Nach dem Hochladen veröffentlichen</b> aktiviert ist.</li><li>6 Klicken Sie auf <b>Upload starten</b>.</li></ol>
------------------------------------	---

<p>Wenn Sie Ihre Videos mithilfe von Scene 7 Publishing System kodieren möchten</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf <b>Hochladen</b>.</li> <li>2 Klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ auf die Registerkarte <b>Vom Desktop</b>.</li> <li>3 Klicken Sie im Bedienfeld „Hochzuladende Dateien auswählen“ auf <b>Durchsuchen</b>, navigieren Sie zu einer Masterquellvideodatei und klicken Sie anschließend auf <b>Öffnen</b>.</li> <li>4 Wählen Sie im Bedienfeld „Ordnerziel wählen“ einen Ordner für die hochgeladene Datei aus.</li> <li>5 Klicken Sie in der unteren rechten Ecke der Seite auf <b>Auftragungsoptionen</b>,</li> <li>6 Erweitern Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ die Option <b>eVideo-Optionen</b>.</li> <li>7 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie empfohlen, die folgende Methode zu verwenden. Wählen Sie <b>Adaptive Videokodierung</b>. Siehe „<a href="#">Adaptive Video (Standard)</a>“ auf Seite 30.</li> <li>• Optional können Sie, wenn Sie einzelne Kodierungseinstellungen verwenden möchten, die folgenden Schritte ausführen. Erweitern Sie <b>Einzelne Kodierungsvorgaben</b> und wählen Sie anschließend die gewünschten Optionen für Desktop, Mobilgerät und Tablet. Siehe „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Desktop-PCs</a>“ auf Seite 31, „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Mobilgeräte</a>“ auf Seite 33, „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Tablets</a>“ auf Seite 33.</li> </ul> </li> <li>8 Klicken Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ auf <b>Speichern</b>.</li> <li>9 Achten Sie auf der Seite „Hochladen“ darauf, dass die Option <b>Nach dem Hochladen veröffentlichen</b> aktiviert ist.</li> <li>10 Klicken Sie unten rechts auf der Seite „Hochladen“ auf <b>Upload starten</b>.</li> </ol>
---	---

<p>Wenn Sie eine bereits hochgeladene Videodatei neu kodieren möchten</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Navigieren Sie in Scene7 im Bedienfeld „Durchsuchen“ zu dem gewünschten Video und markieren Sie es.</li> <li>2 Klicken Sie auf <b>Datei &gt; Neu verarbeiten</b>.</li> <li>3 Erweitern Sie im Dialogfeld „Assets neu verarbeiten“ die eVideo-Optionen.</li> <li>4 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wie empfohlen, die folgende Methode zu verwenden. Wählen Sie <b>Adaptive Video</b>. Siehe „<a href="#">Adaptive Video (Standard)</a>“ auf Seite 30.</li> <li>• Optional können Sie, wenn Sie einzelne Kodierungseinstellungen verwenden möchten, die folgenden Schritte ausführen. Erweitern Sie <b>Einzelne Kodierungsvorgaben</b> und wählen Sie anschließend die gewünschten Optionen für Desktop, Mobilgerät und Tablet. Siehe „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Desktop-PCs</a>“ auf Seite 31, „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Mobilgeräte</a>“ auf Seite 33, „<a href="#">Vorgaben für die Videokodierung für Tablets</a>“ auf Seite 33.</li> </ul> </li> <li>5 Klicken Sie im Dialogfeld „Assets neu verarbeiten“ auf <b>Absenden</b>.</li> </ol>
---	---

Wenn Sie eine Kodierungsvorgabe für adaptives Video oder mehrere einzelne Kodierungsvorgaben verwenden, ist das Ergebnis ein adaptives Videoset, das automatisch mit mehreren Videokodierungen erzeugt wurde. Sie können auch manuell ein adaptives Videoset erstellen, indem Sie die einzelnen Videos auswählen.

Wenn Sie ein adaptives Videoset entweder automatisch oder manuell erstellen, werden nur MP4- und M4V-Dateien erzeugt.

### Verwandte Hilfethemen

„[Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung](#)“ auf Seite 241

„[Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben](#)“ auf Seite 245

## Unterstützte Videodateitypen für die Kodierung

In der folgenden Tabelle sind die Videodateitypen (mit zulässigen Video-Codecs) aufgelistet, die Sie beim Hochladen in das Format MP4 oder OGV kodieren lassen können. Die Tabelle enthält Dateiformate und Codecs:

**Videodateiformate** Ähnlich wie bei ZIP-Dateien bestimmt das *Videodateiformat*, wie Dateien in der Videodatei enthalten sind. Eine Videodatei besteht in der Regel aus mehreren Spuren – einer Videospur (ohne Audio) und einer oder mehreren Audiospuren (ohne Video) –, die miteinander verknüpft und synchronisiert sind. Das Videodateiformat legt fest, wie diese unterschiedlichen Datenspuren in der Videodatei organisiert sind.

**Video-Codecs** *Video-Codec* bezeichnet den Algorithmus, mit dem ein Video kodiert wurde. Ein Video-Player dekodiert das Video entsprechend dem Codec und zeigt dann eine Reihe von Bildern, auch Frames oder Bildfelder genannt, auf dem Bildschirm an. Codecs reduzieren die Datenmenge, die in Videodateien gespeichert werden muss, um das Video wiedergeben zu können. Statt Daten zu jedem einzelnen Bildfeld zu speichern, werden nur die

Unterschiede zwischen zwei Bildfeldern gespeichert. Da bei den meisten Videos die Unterschiede zwischen einzelnen Bildfeldern gering sind, sorgen Codecs für hohe Komprimierungsraten und damit kleinere Dateien.

Videodateiformat	Video-Codecs
3GP	H.263, H.264
AVI	DivX, DV
F4V	H.264
FLV	H.263
M2P	MPEG-2 PS
M2T	MPEG-2 TS
M2TS	MPEG-2 TS
M2V	MPEG-2 ES
M4V	H.264
MOV	DV, DVCPro 50, H.261, H.263, H.264, Sorenson Video 1
MP4	H.264/MPEG-4 AVC
MPEG	MPEG-2 SS
MPG	MPEG-2 SS
MTS	MPEG-2
ProRes	APCN, APCS, APCO, APCH, AP4H
TS	DVCPro 50
VOB	MPEG-2
WMV/ASF	VC-1, Windows Media Video 7, Windows Media Video 8

**Hinweis:** Auf der Seite „Aufträge“ werden Sie darauf hingewiesen, wenn eine Datei beim Hochladen und Kodieren zurückgewiesen wurde, da sie einen nicht unterstützten Codec oder Dateicontainer enthält. Weitere Informationen finden Sie unter „Überprüfen von Auftragsdateien“ auf Seite 102.

## Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung

Im Folgenden finden Sie Tipps zu bewährten Vorgehensweisen beim Kodieren von Video-Quelldateien im Scene7 Publishing System.

Weitere praktische Hinweise zur Videokodierung finden Sie hier:

- Artikel: *Streaming 101: The Basics — Codecs, Bandwidth, Data Rate, and Resolution*: [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_streaming101\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_de).
- Video: *Video Encoding Basics*: [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_encoding\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_de).

### Verwandte Hilfetemen

„[Kurzanleitung: Video](#)“ auf Seite 234

„[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236

„Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben“ auf Seite 245

„Arbeiten mit Video-Viewer-Vorgaben“ auf Seite 250

## Quell-Video dateien

Beim Kodieren einer Videodatei sollten Sie eine Quell-Video datei mit der höchstmöglichen Qualität verwenden. Vermeiden Sie es, Dateien zu nutzen, die bereits zuvor kodiert wurden, da diese schon komprimiert sind. Eine weitere Kodierung würde zu einem Video von minderwertiger Qualität führen.

Die folgende Tabelle beschreibt die empfohlene Größe, das Seitenverhältnis und die minimale Bitrate, die Ihre Quellvideodateien haben sollten, wenn Sie sie kodieren:

Größe	Seitenverhältnis	Minimale Bitrate
1024 X 768	4:3	4500 Kbit/s sind für die meisten Videos ausreichend.
1280 X 720	16:9	3000–6000 Kbit/s, je nach Ausmaß der Bewegungen im Video.
1920 X 1080	16:9	6000–8000 Kbit/s, je nach Ausmaß der Bewegungen im Video.

## Abrufen der Metadaten der Datei

Sie können die Metadaten einer Datei auf drei Arten abrufen: durch Anzeigen der Metadaten in Scene 7, mithilfe eines Video-Bearbeitungswerkzeugs oder mithilfe einer Anwendung zum Abrufen von Metadaten. Im Folgenden finden Sie Anweisungen zur Verwendung von MediaInfo, einer Drittanbieter-Anwendung zum Abrufen der Metadaten einer Videodatei.

- 1 Gehen Sie zur folgenden Webseite: <http://mediainfo.sourceforge.net/de/Download>.
- 2 Wählen Sie das Installationsprogramm für die GUI-Version aus und laden Sie es herunter. Befolgen Sie anschließend die Installationsanweisungen.
- 3 Nach der Installation klicken Sie entweder mit der rechten Maustaste auf die Videodatei (nur Windows) und wählen „MediaInfo“ aus. Öffnen Sie alternativ MediaInfo und ziehen Sie die Videodatei in die Anwendung. Es werden alle mit der Videodatei verknüpften Metadaten angezeigt, einschließlich Breite, Höhe und FPS.

## Seitenverhältnis

Beim Auswählen bzw. beim Erstellen einer Videokodierungsvorgabe für Ihre Mastervideodatei müssen Sie sicherstellen, dass die Vorgabe das gleiche Seitenverhältnis wie die Mastervideodatei aufweist. Das *Seitenverhältnis* ist das Verhältnis von Breite und Höhe des Videos.

Um das Seitenverhältnis einer Videodatei zu ermitteln, rufen Sie die Metadaten der Datei ab und notieren Sie die Breite und Höhe der Datei (siehe „Abrufen der Metadaten der Datei“ auf Seite 242). Berechnen Sie das Seitenverhältnis anhand der folgenden Formel:

Breite/Höhe = Seitenverhältnis

In der folgenden Tabelle sind die Formelerggebnisse und die zugehörigen gebräuchlichen Seitenverhältnisse angegeben:

Formelerggebnis	Seitenverhältnis
1,33	4:3
0,75	3:4

Formelergebnis	Seitenverhältnis
1,78	16:9
0,56	9:16

Ein Video mit einer Breite von 1440 und einer Höhe von 1080 hat ein Seitenverhältnis von 1440/1080 bzw. 1,33. In diesem Fall wählen Sie eine Videokodierungsvorgabe mit einem Seitenverhältnis von 4:3 zum Kodieren der Videodatei.

## Datenrate

Die *Datenrate* (auch als *Bitrate* bezeichnet) ist die Menge an Daten, die kodiert werden, um eine Videowiedergabe mit einer Dauer von einer Sekunde zu erzeugen. Die Datenrate wird in Kilobit pro Sekunde (Kbit/s) gemessen.

**Wichtig:** Da alle Codecs eine verlustreiche Komprimierung verwenden, ist die Datenrate der wichtigste Faktor für die Videoqualität. Bei einer verlustreichen Komprimierung gilt, dass die Qualität umso stärker beeinträchtigt wird, je mehr Sie eine Videodatei komprimieren. Aus diesem Grund ist die Qualität der komprimierten Datei umso niedriger, je niedriger die Datenrate ist (vorausgesetzt, dass alle anderen Merkmale wie Auflösung, Bildfrequenz und Codec gleich sind).

Bei der Auswahl einer Videokodierungsvorgabe sollte daher die Verbindungsgeschwindigkeit des Endbenutzers berücksichtigt werden. Wählen Sie eine Vorgabe mit einer Datenrate von 80 % dieser Geschwindigkeit. Wenn die Verbindungsgeschwindigkeit des Endbenutzers beispielsweise 1000 Kbit/s beträgt, dann ist die beste Vorgabe eine mit einer Videodatenrate von 800 Kbit/s.

In dieser Tabelle sind die Datenraten typischer Verbindungsgeschwindigkeiten aufgeführt.

Geschwindigkeit (Kbit/s)	Verbindungstyp
256	Einwahlverbindung.
800	Typische Mobilverbindung. Für diese Verbindung sollten Sie für eine wahre 3G-Erfahrung eine Datenrate zwischen 400 und maximal 800 Kbit/s veranschlagen.
2000	Typische Breitband-Desktop-Verbindung. Für diese Verbindung sollten Sie eine Datenrate zwischen 800 und 2000 Kbit/s veranschlagen, wobei die meisten Datenraten zwischen 1200 und 1500 Kbit/s liegen.
5000	Typische Hochgeschwindigkeits-Breitbandverbindung. Eine Kodierung in diesem oberen Bereich wird nicht empfohlen, da eine Videoübertragung in dieser Geschwindigkeit für die meisten Kunden nicht verfügbar ist.

## Auflösung


Als *Auflösung* wird die Höhe und Breite einer Videodatei in Pixel bezeichnet. Die meisten Quell-Videodateien werden mit einer hohen Auflösung (z. B. 1920 x 1080) gespeichert. Für Streaming-Zwecke wird die Quell-Videodatei auf eine kleinere Auflösung komprimiert (640 x 480 oder kleiner).

Auflösung und Datenrate sind zwei eng miteinander verknüpfte Faktoren, die die Videoqualität bestimmen. Um stets die gleiche Videoqualität aufrechtzuerhalten, muss bei einer Erhöhung der Pixelanzahl in einer Videodatei (d. h. bei einer höheren Auflösung) auch eine entsprechend höhere Datenrate verwendet werden. Nehmen Sie beispielsweise die Anzahl der Pixel pro Bild in einer Videodatei mit einer Auflösung von 320 x 240 und einer anderen mit einer Auflösung von 640 x 480:

Auflösung	Pixel pro Bild
320 x 240	76.800

Auflösung	Pixel pro Bild
640 x 480	307.200

Die Datei mit der Auflösung 640 x 480 hat viermal mehr Pixel pro Bild. Um für diese beiden Beispielauflösungen die gleiche Datenrate zu erzielen, wenden Sie auf die Datei mit einer Auflösung von 640 x 480 die vierfache Komprimierung an, was jedoch die Qualität des Videos beeinträchtigt. Daher ergibt eine Video-Datenrate von 250 Kbit/s eine hochwertige Anzeige bei einer Auflösung von 320 x 240, jedoch nicht bei einer Auflösung von 640 x 480.

 Allgemein gilt Folgendes: Je höher die verwendete Datenrate, desto besser sieht Ihr Video aus, und umgekehrt je höher die verwendete Auflösung, desto höher muss die Datenrate sein, um (verglichen mit niedrigeren Auflösungen) eine gute Anzeigequalität zu erzielen.

Da Auflösung und Datenrate eng miteinander verbunden sind, haben Sie beim Kodieren von Video zwei Optionen:

- Wählen Sie eine Datenrate und kodieren Sie dann mit der höchsten Auflösung, die für die gewählte Datenrate zufriedenstellende Ergebnisse erzielt.
- Wählen Sie eine Auflösung und kodieren Sie dann mit der Datenrate, die zum Erzielen von hochwertigem Video mit der gewählten Auflösung erforderlich ist.

Bei der Auswahl (bzw. beim Erstellen) einer Videokodierungsvorgabe für Ihre Master-Videodatei, ermitteln Sie anhand der folgenden Tabelle die korrekte Auflösung:

Auflösung	Höhe (Pixel)	Bildschirmgröße
240p	240	Winziger Bildschirm
300p	300	Kleiner Bildschirm wie bei Mobilgeräten
360p	360	Kleiner Bildschirm
480p	480	Mittelgroßer Bildschirm
720p	720	Großer Bildschirm
1080p	1080	Großer HD-Bildschirm

### Fps (Einzelbilder pro Sekunde)

In den USA und Japan werden die meisten Videos mit 29,97 Bildern pro Sekunde (fps) aufgenommen und in Europa mit 25 fps. Film wird mit 24 fps aufgenommen.

Wählen Sie eine Videokodierungsvorgabe, die der fps-Rate Ihrer Master-Videodatei entspricht. Wenn Ihr Mastervideo beispielsweise mit 25 fps aufgenommen wurde, wählen Sie eine Kodierungsvorgabe mit 25 fps. Standardmäßig verwenden alle benutzerdefinierten Kodierungen die fps-Rate der Master-Videodatei. Aus diesem Grund müssen Sie die fps-Rate beim Erstellen einer Videokodierungsvorgabe nicht eigens angeben.

### Maße für die Videokodierung

Um optimale Ergebnisse zu erzielen, wählen Sie Kodierungsmaße, bei denen die Größe des Quellvideos ein ganzes Vielfaches aller Ihrer kodierten Videos aufweist.

Um dies zu berechnen, dividieren Sie die ursprüngliche Breite durch die kodierte Breite; dies ergibt das Breitenverhältnis. Dividieren Sie anschließend die ursprüngliche Höhe durch die kodierte Höhe; dies ergibt das Höhenverhältnis.

Wenn das resultierende Verhältnis eine Ganzzahl ist, bedeutet dies, dass das Video optimal skaliert ist. Wenn das resultierende Verhältnis keine Ganzzahl ist, beeinträchtigt dies die Videoqualität, weil verbleibende Pixelartefakte auf dem Bildschirm sichtbar sind. Dies wird insbesondere dann deutlich, wenn das Video Text enthält.

Ein Beispiel: Angenommen das Quellvideo hat die Maße 1920 x 1080. In der folgenden Tabelle werden die optimalen Kodierungseinstellungen für drei kodierte Videos aufgeführt.

Videotyp	Breite x Höhe	Breitenverhältnis	Höhenverhältnis
Quelle	1920 x 1080	1	1
Kodiert	960 x 540	2	2
Kodiert	640 x 360	3	3
Kodiert	480 x 270	4	4

### Kodiertes Videodateiformat

Adobe Scene7 empfiehlt die Verwendung von MP4 H.264-Videokodierungsvorgaben. Da MP4-Dateien den H.264-Video codec verwenden, wird hochwertiges Videomaterial in einer komprimierten Datei geliefert.

### Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben

Mastervideodateien, die mit professioneller Produktionsausrüstung und Videoschnittsoftware erstellt wurden, sind häufig zu groß und liegen in einem für Online-Medien ungeeigneten Format vor. Um digitales Videomaterial in geeignete Formate für verschiedene Ausgabemedien zu konvertieren, können Sie die Videodateien *transkodieren* (ein Vorgang, der auch als *Kodieren* bezeichnet wird). Durch das Kodieren wird das Video komprimiert und in Größe und Format für die Ausgabe auf Websites und mobilen Geräten optimiert.

Siehe „[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236.

Scene7 bietet eine Bibliothek vordefinierter Videokodierungsvorgaben, die die heutzutage am häufigsten verwendeten Kodierungseinstellungen abdecken. Diese Kodierungsvorgaben wurden für die Wiedergabe auf den jeweiligen Zieldisplays optimiert. Außerdem können Administratoren eigene Videokodierungsvorgaben erstellen, um die Größe und Wiedergabe von Videos für Endbenutzer anzupassen. Alle Videokodierungsvorgaben, sowohl von Scene7 vordefinierte als auch eigene, geben Videodateien im Format MP4 aus.

Über den Anzeigebereich „Video-Vorgaben“ können Administratoren Videokodierungen einrichten und verwalten. Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Aktivieren und Deaktivieren von Videokodierungsvorgaben.
- Erstellen einer Videokodierungsvorgabe.
- Bearbeiten von Videokodierungsvorgaben.
- Löschen von Videokodierungsvorgaben.

Jedes Video, das Sie in das Scene7 Publishing System hochladen oder im Scene7 Publishing System kodieren, wird als „Video“ behandelt. Diese Asset-Bezeichnung bedeutet, dass Sie das Video für die Wiedergabe auf Desktops, mobilen Geräten oder beiden bereitstellen können. Beispielsweise können Sie eine Vorschau dieser Arten von Videos im Scene7 Publishing System anzeigen. Sie können auch URLs (mithilfe der Funktion „URL kopieren“) sowie Einbettungscode (mithilfe der Funktion „Code einbetten“) für die Verwendung mit Video-Playern, auf Websites usw. generieren.

Siehe „[Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer](#)“ auf Seite 249.

Siehe „[Verknüpfen einer Video-URL mit einer mobilen Site oder Website](#)“ auf Seite 252.



Siehe „[Einbetten des Video-Viewers auf einer Webseite](#)“ auf Seite 253.

Video-Assets, die Sie hochladen und im Scene7 Publishing System kodieren, können Sie in den folgenden Dateiformaten bereitstellen:

**MP4 H.264** Scene7 empfiehlt MP4 als das bevorzugte Videodateiformat. Verwenden Sie MP4-Dateien für Folgendes:

- HTTP Dynamic Streaming an Desktops.
- HTTP Live Streaming (Apple Streaming-Protokoll).
- Progressive Videowiedergabe auf BlackBerry-, Android- und Windows Mobile-Geräten.

**OGG Vorbis** Verwenden Sie OGV-Dateien für die progressive Videowiedergabe auf Desktops ohne Flash-Unterstützung.

**F4V H.264, FLV VP6 und FLV H.263** Verwenden Sie die Formate Flash FLV oder F4V zur progressiven oder Streaming-Wiedergabe im Adobe Flash Player auf Desktop-Computern.

Alle anderen Videoformate und Codecs, die nicht in der obigen Liste aufgeführt sind, werden als „Mastervideo“ behandelt. Diese Asset-Bezeichnung bedeutet, dass das Video eine Quellvideodatei ist und nicht für die Wiedergabe auf Desktops oder mobilen Geräten verwendet werden kann. Beispielsweise können Sie keine Vorschau dieser Videos im Scene7 Publishing System anzeigen. Sie können auch keine Verknüpfungen des Typs „URL kopieren“ sowie Einbettungscode für die Verwendung in Video-Playern, auf Websites usw. generieren.

## Filtern der Liste von Videokodierungsvorgaben

Die Seiten „Video-Vorgaben“ und „Adaptive Video-Vorgaben“ enthalten eine Tabelle, in der der aktive Status, der Vorgabename, das vorgesehene Wiedergabegerät, die Videoabmessungen und die Zielfrequenz für jede Videovorgabe aufgeführt werden.

Sie können diese Liste anpassen, indem Sie den Filter „Beide“, „Aktiv“ oder „Inaktiv“ auswählen, um entweder alle Videovorgaben anzuzeigen oder die Liste auf aktive bzw. inaktive Vorgaben zu beschränken.

Sie können auch basierend auf einem Wiedergabegerät filtern, um die Liste auf Videovorgaben zu beschränken, die für alle Geräte, Desktops, Mobilgeräte oder Tablets entwickelt wurden.

### So filtern Sie die Liste der Videokodierungsvorgaben

- 1 Klicken Sie in Scene7 auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Video-Vorgabe > Adaptive Videovorgaben** oder **Einzelne Kodierungsvorgaben**.

Die Seiten für „Adaptive Videovorgaben“ und „Einzelne Kodierungsvorgaben“ enthalten eine Tabelle, in der der aktive Status, der Vorgabename, das vorgesehene Wiedergabegerät, die Videoabmessungen und die Zielfrequenz für jede Videovorgabe aufgeführt sind.

- 2 Verwenden Sie auf der Seite „Einzelne Kodierungsvorgaben“ mit der Bezeichnung „Video-Vorgaben“ die beiden Dropdownlisten auf der Symbolleiste „Videovorgaben“, um die Tabelle basierend auf dem aktiven Status und dem Wiedergabegerät anzupassen.

- Wählen Sie in der ersten, schmalen Dropdownliste die Option **Beide**, um alle Videovorgaben anzuzeigen, oder wählen Sie entweder **Aktiv** oder **Inaktiv**, um die Liste auf die Vorgaben zu beschränken, die entweder aktiv oder inaktiv sind.
- Wählen in der zweiten, breiteren Dropdownliste ein Wiedergabegerät aus, um die Liste auf Videovorgaben zu beschränken, die für die Wiedergabe von Videos auf Desktops entwickelt wurden. Alternativ wählen Sie Videovorgaben aus, die für die Wiedergabe von Videos auf mobilen Geräten oder Tablets entwickelt wurden.

## Aktivieren oder Deaktivieren von Videokodierungsvorgaben

Aktivierte Videovorgaben werden im Dialogfeld „Upload-Auftragseinstellungen“ angezeigt. Dieses Dialogfeld wird angezeigt, wenn ein Benutzer Videodateien während des Upload-Prozesses hochlädt. Sie können in einer Liste oder aktivierten Kodierungsvorgaben wählen.

### So aktivieren oder deaktivieren Sie Videokodierungsvorgaben

- 1 Klicken Sie in Scene7 auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Video-Vorgaben**.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **Adaptive Videovorgaben**.
  - Klicken Sie auf **Einzelne Kodierungsvorgaben**.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Zum Aktivieren einer Videovorgabe aktivieren Sie auf der Seite der Vorgaben unter der Spalte „Aktiv“ das Kontrollkästchen neben einem Vorgabenamen.
  - Zum Deaktivieren einer Videovorgabe deaktivieren Sie das Kontrollkästchen dem Videovorgabenamen, den Sie deaktivieren möchten.

***Hinweis:** Inaktive Videovorgaben werden im Dialogfeld „Upload-Auftragseinstellungen“ nicht angezeigt.*

- 4 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke der Seite auf **Schließen**.

## Hinzufügen oder Bearbeiten einer Videokodierungsvorgabe

Sie können Ihre eigenen, benutzerdefinierten einzelnen Kodierungsvorlagen erstellen und sie zur Tabelle der Videovorgaben hinzufügen. Sie können Änderungen an allen von Scene7 vordefinierten, einzelnen Videokodierungsvorgaben vornehmen, vorausgesetzt, Sie speichern die bearbeitete Vorgabe unter einem neuen Namen.

In Scene7 gibt es Obergrenzen für Zieldatenrate, Auflösungshöhe und -breite, um eine Wiedergabe in hoher Qualität sicherzustellen. Es werden Warnmeldungen angezeigt, wenn Sie diese Beschränkungen überschreiten:

- Für die Wiedergabe auf dem Computer gilt für die Obergrenzen:  $(\text{Breite}/16) * (\text{Höhe}/16) < 8192$ .
- Für die Wiedergabe auf mobilen Geräten gilt für die Obergrenzen:  $(\text{Breite}/16) * (\text{Höhe}/16) < 660$ ; Zieldatenrate  $< 4000$ .
- Für die Wiedergabe auf Tablet-Geräten gilt für die Obergrenzen:  $(\text{Breite}/16) * (\text{Höhe}/16) < 3600$ .

### So fügen Sie eine Videokodierungsvorgabe hinzu oder bearbeiten sie

- 1 Klicken Sie in Scene7 auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Video-Vorgaben**.
- 2 Klicken Sie auf **Einzelne Kodierungsvorgaben**, um die Seite „Video-Vorgaben“ zu öffnen.
- 3 Auf der Seite „Video-Vorgaben“ führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf der Symbolleiste „Video-Vorgabe“ auf **Hinzufügen**, um eine neue Video-Vorgabe hinzuzufügen.
  - Wählen Sie eine Video-Vorgabe aus. Klicken Sie auf der Symbolleiste auf **Bearbeiten**.  
Sie können vordefinierte Scene7-Vorgaben nicht bearbeiten, sondern nur über **Speichern unter** eine neue Vorgabe auf Grundlage einer bereits vorhandenen erstellen.
- 4 Legen Sie auf der Seite „Video-Vorgabe hinzufügen“ oder „Video-Vorgabe bearbeiten“ die Optionen für die Video-Vorgaben wie folgt fest.

Die empfohlenen Einstellungen finden Sie unter „[Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung](#)“ auf Seite 241.

Option „Video-Vorgabe“	Beschreibung
Vorgabename	Geben Sie einen beschreibenden Namen für die Video-Vorgabe ein. Der hier eingegebene Name wird im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ angezeigt, in dem Benutzer Optionen zum Transkodieren auswählen.
Beschreibung	Beschreiben Sie die Video-Vorgabe. Der hier eingegebene Text wird als QuickInfo angezeigt, wenn Sie mit dem Mauszeiger im Dialogfeld „Upload-Auftragungsoptionen“ auf den Namen einer Vorgabe zeigen. In diesem Dialogfeld wählen Benutzer Optionen zum Transkodieren aus.
Wiedergabegerät	Wählen Sie das Gerät aus, auf dem das Video wiedergegeben werden soll. Zur Auswahl stehen die Optionen „Computer“ (kompatibel mit Flash 9), „Mobil“ (iPhone, iPad, Android) oder „Tablet“ (nur iPad). Über diese Einstellung wird automatisch der geeignete Video- und Audio-Codec für die Kodierung festgelegt.
Zielfdatenrate	Geben Sie die durchschnittliche Verbindungsgeschwindigkeit des Endbenutzers in Kilobit pro Sekunde ein. Sie können die Datenrate eingeben oder zur Eingabe den Regler ziehen. Für die Verbindungsgeschwindigkeit werden typische Geschwindigkeiten für Breitband-, DSL-, mobile und DFÜ-Verbindungen aufgelistet. Diese Einstellung legt automatisch die kombinierte Video- und Audiodatenrate fest. Anders ausgedrückt, die Datenmenge, die kodiert wird, um eine einzige Sekunde für die Videowiedergabe zu generieren. Je höher die Datenrate, desto besser ist die Qualität des resultierenden Videos. Ist die Datenrate jedoch zu hoch, kommt es zu erheblich größeren Dateien und dadurch zu einer Beeinträchtigung der Wiedergabe bei geringeren Bandbreiten. Es empfiehlt sich, einen Kompromiss zwischen hohen und niedrigen Datenraten einzugehen. Die Videos sollten in möglichst hoher Qualität wiedergegeben werden, ohne jedoch Benutzer mit langsameren Verbindungen zu benachteiligen.
Seitenverhältnis	<p>Das Seitenverhältnis ist das Verhältnis von Breite und Höhe des Videos. Die ersten beiden Seitenverhältnisse in der Liste werden häufig verwendet, um Video horizontal anzuzeigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 4:3: Wird für nahezu alle TV-Übertragungen in Standardauflösung verwendet.</li> <li>• 16:9: Wird für nahezu alle HDTV-Übertragungen in Widescreen sowie für Spielfilme verwendet.</li> <li>• Autom. Skalierung (Standard): Eine einzelne Kodierungsvorgabe, die mit jedem Seitenverhältnis verwendet werden kann, um Videos zur Wiedergabe auf Mobilgeräten, Tablets und Desktops zu erstellen. Hochgeladene Quellvideos, die mit dieser Vorgabe kodiert wurden, weisen eine feste Höhe auf. Die Breite wird jedoch automatisch skaliert, um das Seitenverhältnis des Videos (Verhältnis von Breite zu Höhe) beizubehalten.</li> <li>• Benutzerdefiniert: Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie ein eigenes Videoformat festlegen möchten.</li> </ul> <p>Das ausgewählte Seitenverhältnis legt die Einstellungen für Breite und Höhe für die Auflösungsgröße fest. Der Breiten- bzw. Höhenwert wird automatisch an das jeweilige Seitenverhältnis angepasst.</p>

Option „Video-Vorgabe“	Beschreibung
Auflösung	<p>Die Auflösung wird in Anzahl der Pixel (Breite x Höhe) angegeben und legt die Größe des Videos fest. Geben Sie einen Wert für die Breite und Höhe in Pixeln ein oder ziehen Sie zur Eingabe den Regler. Für die Auflösung werden typische Werte aufgelistet. Die Werte für Breite und Höhe werden jeweils automatisch an das ausgewählte Seitenverhältnis angepasst. Wenn Sie zum Beispiel als Seitenverhältnis „4:3“ festlegen und als Breite „400“ eingeben, wird für die Höhe automatisch „300“ eingegeben.</p> <p>Wenn Sie für das Seitenverhältnis die Einstellung <b>Autom. Skalierung</b> festgelegt haben, wird für die Breite der Auflösungsgröße automatisch der Wert <b>Auto</b> festgelegt.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <b>Vorschau</b>, um ein Browserfenster mit einer Vorschau der ausgewählten Auflösungseinstellungen anzuzeigen.</p>
Kodierungsdatei suffix	Geben Sie ein Suffix ein. Dieses Suffix wird dem Namen der Videodatei nach erfolgter Kodierung angehängt. Der Name darf Bindestriche und Unterstriche enthalten, jedoch keine Leerzeichen oder Sonderzeichen.
Andere Einstellungen	Scene7 legt alle anderen Kodierungseinstellungen anhand von bewährten Kodierungsrichtlinien fest.

5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Speichern**, wenn Sie eine Video-Vorgabe hinzugefügt oder bearbeitet haben.
- Klicken Sie auf **Speichern unter**, wenn Sie eine Video-Vorgabe auf Grundlage einer bereits vorhandenen Vorgabe erstellt haben.

## Löschen einer Videokodierungsvorgabe

Administratoren können benutzerdefinierte Video-Vorgaben löschen. Video-Vorgaben, die zum Lieferumfang von Scene7 gehören, können nicht gelöscht werden.

### So löschen Sie eine Videokodierungsvorgabe

- 1 Klicken Sie in Scene7 auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Video-Vorgaben**.
- 2 Klicken Sie auf **Einzelne Kodierungsvorgaben**, um die Seite „Video-Vorgaben“ zu öffnen.
- 3 Wählen Sie auf der Seite „Video-Vorgaben“ die Vorgabe aus, die Sie nicht mehr benötigen und entfernen möchten.
- 4 Klicken Sie auf der Symbolleiste „Video-Vorgabe“ auf **Löschen**.
- 5 Klicken Sie im Dialogfeld „Voreinstellung löschen“ auf **Löschen**.

## Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer

Sie können eine Vorschau des Videos im Video-Viewer anzeigen.

Siehe „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

### So zeigen sie eine Vorschau von Videos im Video-Viewer an

- 1 Wählen Sie im Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ auf der linken Seite in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ die Option **Video** (einzelne kodierte Videos) oder **Adaptive Videoset** aus (wenn die adaptive Videokodierungsvorgabe verwendet wird, ist das Ergebnis ein Videoset, der mit mehreren Bitraten kodiert ist).

- 2 Navigieren Sie im linken Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ zu den Asset-Ordern, um das Video auszuwählen, von dem Sie eine Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „**Listenansicht**“. Halten Sie den Cursor im Assets-Fenster über ein Asset und klicken Sie auf „**Vorschau**“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „**Rasteransicht**“. Klicken Sie im Fenster „Assets“ in einem Asset-Miniaturfenster auf „**Vorschau**“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „**Detailansicht**“. Klicken Sie in derselben Symbolleiste auf „**Vorschau**“.
  - Wählen Sie im Assets-Fenster ein Asset aus. Klicken Sie in der Symbolleiste auf „**Datei**“ > „**Vorschau**“.
- 4 (Optional) Wählen Sie im Vorschauenfenster in der Dropdown-Liste am unteren Rand die URL-Kodierung aus, die beim Kopieren der Asset-URL auf diese angewendet werden soll.
- 5 Klicken Sie auf die Verknüpfung „Vorschau“, um das Asset im ausgewählten Viewer in der Vorschau anzuzeigen.
- 6 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Anzeigebereich „Vorschau“ zurückzukehren.
- 7 Klicken Sie auf „**Schließen**“, um zum Fenster „Assets“ zurückzukehren.

**Hinweis:** Scene7 bietet eine nützliche Vorschaufunktion für MP4-Videos auf dem Desktop. Verwenden Sie diese Methode, um eine Vorschau von mobilen Inhalten auf dem Desktop anzuzeigen, ohne sie auf einem mobilen Gerät testen zu müssen. Denken Sie daran, dass die Vorschau auf dem Desktop die Wiedergabe auf dem mobilen Gerät nicht unbedingt realistisch widerspiegelt. Um zu überprüfen, wie Videos auf einem mobilen Gerät abgespielt werden, wählen Sie im Anzeigebereich „Vorschau“ die Option „URL kopieren“ und geben Sie diese URL in den Webbrowser eines mobilen Geräts ein. Weitere Informationen finden Sie unter „[Bereitstellen von Video auf Websites und mobilen Sites](#)“ auf Seite 251.

### Verwandte Hilfetemen

„[Optimale Vorgehensweisen für die Videokodierung](#)“ auf Seite 241

„[Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben](#)“ auf Seite 245

## Arbeiten mit Video-Viewer-Vorgaben

Die Benutzer sehen die Videos im Video-Viewer an. Welches Verhalten der Video-Viewer aufweist, wie er aussieht und wie seine Wiedergabe-Steuerelemente funktionieren, hängt von der Viewer-Vorgabe ab, die Sie für die Videowiedergabe auswählen. Sie wählen eine Viewer-Vorgabe im Anzeigebereich „Vorschau“ aus. Nach der Auswahl der Vorgabe können Sie die URL oder den Einbettungscode beziehen, um das Video mit der ausgewählten Viewer-Vorgabe wiederzugeben.

Scene7 bietet diverse vordefinierte Viewer-Vorgaben zur Ausgabe von Videos und als Administrator können Sie zudem eigene Viewer-Vorgaben erstellen. Es stehen mehr als ein Dutzend verschiedener Einstellungen zur Konfiguration des Video-Viewers zur Verfügung. Sie können Größe, Farbe, Video- und Audio-Steuerelemente, Fortschrittsleiste, Skin der Benutzeroberfläche und Funktionen für soziale Netze konfigurieren.

Siehe auch „[Anzeigen einer Vorschau von Videos in einem Video-Viewer](#)“ auf Seite 249.

### Hinzufügen oder Bearbeiten einer Video-Viewer-Vorgabe

Unter „Viewer-Vorgaben“ werden die verschiedenen Viewer-Typen und ihre Voreinstellungen angezeigt. Sie können ihre eigenen benutzerdefinierten Viewer-Vorgaben hinzufügen und bearbeiten oder vorhandene, mit dem Scene7 Publishing System mitgelieferte Viewer-Vorgaben bearbeiten.

Unter „Viewer-Vorgaben“ können Sie Viewer-Vorgaben aktivieren, filtern, sortieren und Vorschauen von ihnen anzeigen.

Siehe „[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34.

### So fügen Sie eine Video-Viewer-Vorgabe hinzu oder bearbeiten sie

- 1 Klicken Sie in der rechten oberen Ecke von Scene7 Publishing System auf **Einstellungen** > **Viewer-Vorgaben**.

Um nur die Vorgaben für Video-Viewer anzuzeigen, wählen Sie den Video-Viewer in der Dropdown-Liste „Viewer“ auf der Symbolleiste direkt über der Tabelle aus.

- 2 Hinzufügen oder Bearbeiten einer Viewer-Vorgabe zum Anzeigen eines Videos:

**Hinzufügen** Klicken Sie auf der Symbolleiste auf **Hinzufügen**. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ in den jeweiligen Dropdown-Listen eine Plattform und einen Viewer aus und klicken Sie auf **Hinzufügen**.


Siehe auch „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

**Hinzufügen auf Grundlage einer bereits vorhandenen Viewer-Vorgabe** Wählen Sie in der Tabelle eine Video-Viewer-Vorgabe und klicken Sie auf der Symbolleiste auf **Bearbeiten**.

Klicken Sie nach der Neukonfiguration des Video-Viewers auf **Speichern unter**, um die Vorgabe unter einem anderen Namen im Textfeld „Vorgabename“ zu speichern.

**Bearbeiten** Wählen Sie eine Video-Viewer-Vorgabe aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**.

- 3 Geben Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ im Feld „Vorgabename“ den Namen der Vorgabe ein oder bearbeiten Sie den bereits vorhandenen Namen im Feld.
- 4 Legen Sie die weiteren gewünschten Optionen fest.

Um die Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie auf das zugehörige Tipp-Symbol .

- 5 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf **Speichern unter**, wenn Sie eine Viewer-Vorgabe auf Grundlage einer bereits vorhandenen Vorgabe erstellen.
- Klicken Sie auf **Speichern**, wenn Sie eine Viewer-Vorgabe hinzugefügt oder bearbeitet haben.

## Bereitstellen von Video auf Websites und mobilen Sites

Websites, mobile Sites und Desktop-Anwendungen greifen mithilfe von URL-Zeichenfolgen oder eingebettetem Code auf den Inhalt von Scene7-Image-Servern zu – auch auf eVideo. Scene7 aktiviert diese URL-Zeichenfolgen während des Veröffentlichungsvorgangs. Um die URL-Zeichenfolge oder den Einbettungscode für Ihr Video in Ihre Webseiten, mobilen Seiten und Desktop-Anwendungen einfügen zu können, kopieren Sie sie/ihn in Scene7 Publishing System.

**Wichtig:** Diese URL bzw. der Einbettungscode wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.

### Veröffentlichen von Videos

Durch das Veröffentlichen eines Videos können Scene7-Server es an Ihre Website, mobile Site oder Anwendung übertragen.

Es gibt zwei unterschiedliche Methoden zum Veröffentlichen von Video:

- **Videos sofort beim Hochladen automatisch veröffentlichen**

Als Teil des Hochladevorgangs von Video kann Scene7 Videos automatisch veröffentlichen, nachdem sie hochgeladen und kodiert sind. Durch das sofortige Veröffentlichen entfällt die Anforderung, Video nach dem Hochladen separat zu veröffentlichen.

- **Videos nach dem Hochladen manuell veröffentlichen**

Wenn Sie Videos nach dem Hochladen nicht sofort veröffentlichen möchten, können Sie Videos jederzeit manuell veröffentlichen.

Nach der Veröffentlichung von Videos aktiviert das Scene7 Publishing System die URL-Zeichenfolgen, die Sie im HTML-Code der Site bzw. Anwendung verwenden können.

### So Veröffentlichen Sie Video

❖ Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Videos sofort nach dem Hochladen automatisch zu veröffentlichen, klicken Sie im Fenster „Hochladen“ auf **Nach dem Hochladen veröffentlichen**. An dieser Stellen ist der Vorgang abgeschlossen, Sie müssen keine weiteren Schritte ausführen.
- Um Videos nach dem Hochladen manuell zu veröffentlichen, wählen Sie die entsprechenden Videos im Bedienfeld „Durchsuchen“ aus und klicken dann auf der globalen Navigationsleiste auf **Veröffentlichen**.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Verknüpfen einer Video-URL mit einer mobilen Site oder Website

Nach dem Veröffentlichen eines Videos können Sie dessen URL abrufen, um sie auf Ihrer Website, mobilen Site oder in Ihrer Anwendung zu verwenden. Verwenden Sie die Video-URL, wenn Videos in einem Popup-Menü oder einem modalen Fenster auf die Webseite angezeigt werden sollen.

Wenn ein Besucher auf den Link klickt, wird das Gerät, die Bandbreite oder die Bildschirmgröße automatisch erkannt. Das entsprechende Video wird zur Wiedergabe in einem vordefinierten Viewer für Desktop-PCs oder mit dem systemeigenen Videoplayer für Smartphones und Tablets des Mobilgeräts angezeigt.

Siehe auch „[Einbetten des Video-Viewers auf einer Webseite](#)“ auf Seite 253.

### So verknüpfen Sie eine Video-URL mit einer mobilen Site oder Website

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste auf **Video** oder **Adaptives Video-Set**.
- 2 Im Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ auf der linken Seite navigieren Sie zu dem Asset-Ordner, in dem das Video bzw. das adaptive Videoset enthalten ist, für das Sie eine Verknüpfung erstellen möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“ oder „**Listenansicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf eine Videominiatur, um sie in der Detailansicht zu öffnen. In dem Bedienfeld für URLs und Einbettungscode auf der rechten Seite klicken Sie unter „HTTP Streaming“ auf **URL kopieren** rechts neben dem gewünschten Viewer. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

4 Fügen Sie die HTML5 Video-URL auf Ihrer Website und Ihrer mobilen Site ein.

## Einbetten des Video-Viewers auf einer Webseite

Verwenden Sie die Funktion zum Einbetten von Code, wenn Sie das auf Ihrer Website eingebettete Video wiedergeben möchten. Sie können den Einbettungscode auch in die Zwischenablage kopieren, um ihn von dort in Webseiten einfügen zu können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

Siehe auch „[Verknüpfen einer Video-URL mit einer mobilen Site oder Website](#)“ auf Seite 252.

### So betten Sie den Video-Viewer in einer Webseite ein

1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste auf **Video** oder **Adaptives Videoset**.

2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Video bzw. das adaptive Videoset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.

3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“ oder „**Listenansicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf eine Videominiatur, um sie in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im Bedienfeld für die URLs und den Einbettungscode auf der rechten Seite unter „HTTP Streaming“ auf **Code einbetten** rechts neben dem gewünschten Viewer. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Videominiaturbilds auf **Vorschau** > **Viewer-Liste**.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.



Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“. Wir empfehlen, dass Sie die URL kopieren, die dem Viewer `Universal_HTML5_Video` zugeordnet ist.

- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.

Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

- 5 Klicken Sie auf „**Schließen**“.

- 6 Fügen Sie den Einbettungscode in Ihre Webseiten ein.

## Implementieren von Einbettungscode für die Verwendung von HTML5-Video mit MP4- und OGG-Video-Assets

Wenn Sie den Scene7 HTML5-Video-Player nicht, sondern stattdessen das native HTML5 `<video>`-Tag mit MP4- und OGG-Video-Assets verwenden möchten, können Sie das folgende Einbettungscode-Beispiel verwenden:

```
<video poster="S7 video thumbnail URL" controls>
  <source src="S7 OGG video asset URL (no player)" type='video/ogg; codecs="theora, vorbis"' />
  <source src="S7 MP4 mobile progressive video asset URL (no player)" type='video/mp4; codecs="avc1.4D401E, mp4a.40.2"' />
  <p>This is fallback content</p>
</video>
```

- Ersetzen Sie „S7 video thumbnail URL“ durch die tatsächliche Videominiatur-URL. Hierbei handelt es sich um das Miniaturbild des Videos, das Benutzer vor der Wiedergabe des Videos sehen.

Siehe „[Abrufen von Videominiatur-URLs](#)“ auf Seite 256.

- Ersetzen Sie „S7 OGG video asset URL (no player)“ durch die progressive URL des Videos für OGG-Video. Siehe „[Verknüpfen einer Video-URL mit einer mobilen Site oder Website](#)“ auf Seite 252.

- Ersetzen Sie „S7 MP4 mobile progressive video asset URL (no player)“ durch die progressive Mobil-URL des Videos.

Siehe „[Verknüpfen einer Video-URL mit einer mobilen Site oder Website](#)“ auf Seite 252.

## Bereitstellen von Videos mithilfe von Video-Playern von von Drittanbietern

Wenn Sie einen Video-Player eines Drittanbieter oder einen eigenen Video-Player statt des Scene7-Video-Viewers verwenden, können Sie die direkte Video-URL beziehen, die für das Video-Streaming mit mehreren Bitraten für HTTP und iOS oder progressives Herunterladen verwendet werden kann.

### So stellen Sie ein Video mit einem Video-Player eines Drittanbieters bereit

- 1 Klicken Sie im Scene7 Publishing System auf der Symbolleiste für globale Navigation auf **Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Allgemeine Einstellungen**.
- 2 Abhängig vom URL-Typ, die Sie verwenden möchten, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

<p>So generieren Sie eine direkte URL für das HTTP-Video-Streaming für Desktops (mit mehreren Bitraten)</p>	<p><b>1</b> Erstellen Sie auf der Seite <b>Allgemeine Programmeinstellungen</b> in der Gruppe <b>Server</b> im Textfeld <b>Veröffentlichungsservername</b> die direkte URL unter Verwendung der folgenden Syntax:</p> <pre>server/is/content/company/folder/filename.f4m</pre> <p>Angenommen, der Name des Veröffentlichungsservers lautet <code>http://s7d9.scene7.com/</code>. Bei Verwendung der Syntax in Schritt 2 könnte die direkte URL wie folgt aussehen:</p> <p><b>2</b> <code>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m</code></p>
<p>So generieren Sie eine direkte URL für das iOS-Video-Streaming (mit mehreren Bitraten)</p>	<p>❖ Erstellen Sie auf der Seite <b>Allgemeine Programmeinstellungen</b> in der Gruppe <b>Server</b> im Textfeld <b>Veröffentlichungsservername</b> die direkte URL unter Verwendung der folgenden Syntax:</p> <pre>server/is/content/company/folder/filename.m3u8</pre> <p>Angenommen, der Name des Veröffentlichungsservers lautet <code>http://s7d9.scene7.com/</code>. Bei Verwendung der Syntax in Schritt 2 könnte die direkte URL wie folgt aussehen:</p> <pre>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8</pre>
<p>So generieren Sie eine direkte URL für das HTTP-Video-Streaming für Desktops (mit einer Bitrate)</p>	<p><b>1</b> Ersetzen Sie auf der Seite <b>Allgemeine Programmeinstellungen</b> in der Gruppe <b>Server</b> im Textfeld <b>Servername für iOS-Streaming</b> den Wert <b>hls/vod</b> im Servernamen durch <b>hds/vod</b>.</p> <p><b>2</b> Erstellen Sie die direkte URL für das eVideo unter Verwendung der folgenden Syntax:</p> <pre>server/company/folder/filename.ext.f4m</pre> <p>Bei Verwendung der obigen Syntax könnte eine direkte URL für ein eVideo beispielsweise wie folgt aussehen:</p> <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m</pre>
<p>So generieren Sie eine direkte URL für das iOS-Video-Streaming (mit einer Bitrate)</p>	<p>❖ Kombinieren Sie auf der Seite <b>Allgemeine Programmeinstellungen</b> in der Gruppe <b>Server</b> im Textfeld <b>Servername für iOS-Streaming</b> <code>server/company/folder/filename.ext.m3u8</code> mit dem Namen des iOS-Streaming-Servers.</p> <p>Angenommen, der Name des iOS-Streaming-Servers lautet <code>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/</code>. Bei Verwendung der Syntax in Schritt 2 könnte die direkte URL für ein eVideo wie folgt aussehen:</p> <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8</pre>

So generieren Sie eine direkte URL für ein progressives Video	<p>❖ Erstellen Sie auf der Seite <b>Allgemeine Programmeinstellungen</b> in der Gruppe <b>Server</b> im Textfeld <b>Servername für progressives Video</b> die direkte URL für das eVideo unter Verwendung der folgenden Syntax:</p> <pre>server/company/folder/filename</pre> <p>Angenommen, der Servername für das progressive Video lautet <code>http://s7d9.scene7.com/e2/</code>. Bei Verwendung der Syntax in Schritt 2 könnte die direkte URL für ein eVideo wie folgt aussehen:</p> <pre>http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4</pre>
---	--

## Arbeiten mit Videominiaturen

Scene7 erstellt Miniaturansichten für Videoneuschnitte, kodierte Videos und vorkodierte Videos. Videominiaturen können wie alle anderen Bild-Assets verwendet werden. Außerdem können Sie URLs für die von Scene7 erstellten Videominiaturen abrufen und sie außerhalb von SPS bereitstellen. Beispielsweise können Sie die Miniaturansichten in Suchergebnissen, relevanten Videolisten und Videowiedergabelisten auf einer Website bereitstellen.

Miniaturansichten werden basierend auf dem ersten heterogenen Frame (d. h. kein vollständig schwarzer oder vollständig weißer Frame usw.) des Videos generiert.

Siehe auch „[Videoneuschnitte](#)“ auf Seite 263.

## Abrufen von Videominiatur-URLs

Während des Hochladevorgangs erstellt Scene7 automatisch Videominiaturen. Die Miniaturansichten werden im Durchsuchenbedienfeld in der Listen- und Rasteransicht angezeigt.

Führen Sie zum Erstellen von URLs für Videominiaturen einen Veröffentlichungsvorgang durch.

Siehe „[Veröffentlichen von Videos](#)“ auf Seite 251.

Nach der Veröffentlichung können Sie Videominiatur-URLs in der Detailansicht im URL-Bedienfeld sowie im Code-einbetten-Bedienfeld abrufen. Klicken Sie auf der rechten Seite der Videominiatur auf „**URL kopieren**“, um die entsprechende URL zu kopieren.

## Bearbeiten von Standbildern in Video-Viewern

Das *Standbild* ist das erste Bild, das in Video-Viewern angezeigt wird, bevor die Wiedergabe beginnt. Scene7 verwendet Videominiaturen als Standbilder.

Sie können auch Bildmodifikatoren auf das Standbild anwenden. Sie können das Standbild beispielsweise beschneiden oder transparent machen. Öffnen Sie zum Bearbeiten des Standbilds den Anzeigebereich „Konfiguration“ des Video-Viewers und geben Sie unter „Standbildmodifikatoren“ Modifikatoren ein.

Siehe „[Hinzufügen oder Bearbeiten einer Video-Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 250.

Siehe [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_image\\_server\\_guide\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_de).

Sie können auch Videominiaturen bearbeiten, indem Sie Modifikatoren an die Videominiatur-URLs anhängen.

## Hinzufügen von Untertiteln zu Videos

Sie können die Relevanz Ihrer Videos global ausdehnen, indem Sie einzelnen Videos oder adaptive Video-Sets Untertitel hinzufügen. Wenn Sie Untertitel hinzufügen, müssen Sie die Audiodaten nicht synchronisieren oder Muttersprachler damit beauftragen, die Audiodateien neu in einer anderen Sprache aufzuzeichnen. Das Video wird in der Sprache, in der es aufgenommen wurde, wiedergegeben. Fremdsprachliche Untertitel werden angezeigt, sodass auch Nutzer anderer Sprachen den Audioteil noch verstehen können.

Untertitel bieten zudem eine größere Barrierefreiheit, indem optional zuschaltbare Untertitel für Personen mit Hörbehinderung verwendet werden.

**Hinweis:** Der verwendete Video-Player muss die Anzeige von Untertiteln unterstützen.

Siehe „[Hinzufügen oder Bearbeiten einer Video-Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 250 für die Konfiguration des Untertitel-Effekts und zum Bearbeiten des Untertitelmenüs selbst, einschließlich des Menütextes für folgende Viewer:

- Universal\_HTML5\_Video-Viewer (HTML5)
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark-Viewer (HTML5)
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light-Viewer (HTML5)
- Video\_Caption-Viewer (Flash AS3)

Siehe auch „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

Siehe „[Hinzufügen der Lokalisierungsunterstützung zu einer Flash AS3-Vorgabe](#)“ auf Seite 42, um Lokalisierungsunterstützung zu einem Videountertitel-Viewer hinzuzufügen.

Bei Bedarf können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Video-Viewer mit Untertiteln erstellen und mit Ihrer Marke versehen, anstatt eine Video-Viewer-Vorgabe zu verwenden. Informationen zum Erstellen eigener HTML5-Viewer-Untertitel finden Sie im Handbuch *Adobe Scene7 Viewer-SDK für HTML5* unter *Adobe Scene7 Viewer-SDK* in den Bereichen `s7sdk.video.VideoPlayer` und `s7sdk.common.ClosedCaptionButton`.

Informationen dazu, wie Sie einen eigenen Flash AS3-Viewer mit Untertiteln erstellen, finden Sie im *Adobe Scene7 Viewer-SDK für Adobe Flash*, ebenfalls im *Adobe Scene7 Viewer-SDK*.

Das *Adobe Scene7 Viewer-SDK* ist in folgendem Verzeichnis zum Download verfügbar:

[Adobe Developer Connection](#).

Scene7 kann Untertiteldateien in das JSON-Format (JavaScript Object Notation) konvertieren. Diese Konvertierung bedeutet, dass Sie den JSON-Text eine Webseite verborgen, aber als vollständiges Transkript des Video einfügen können. Suchmaschinen können dann den Inhalt durchsuchen und indizieren, damit Besucher die Videos leichter finden können und zusätzliche Details zum Videoinhalt erhalten.

Weitere Informationen zur JSON-Funktion in einer URL finden Sie im Web unter [Serving static \(non-image\) contents](#) in der *Scene7 Image Serving API-Hilfe*.

### So fügen Sie einem Video Untertitel hinzu

- 1 Erstellen Sie mit einer Drittanbieter-Anwendung außerhalb des Scene7 Publishing System Ihre Videountertiteldatei basierend auf dem von Ihnen verwendeten Viewer.

Viewer-Typ	Untertiteldatei
HTML5	<p>Wenn Sie einen HTML5-Video-Viewer verwenden, stellen Sie sicher, dass die erstellte Untertiteldatei dem WebVTT-Standard (Web Video Text Tracks) folgt. Die Erweiterung der Untertiteldatei lautet .vtt. Weitere Informationen zum WebVTT-Untertitelstandard finden Sie unter <a href="#">WebVTT: Das Web Video Text Tracks-Format</a>.</p> <p>Es gibt sowohl kostenlose als auch kostenpflichtige Tools und Dienste, die Sie zum Erstellen von Untertiteldateien außerhalb von Scene7 Publishing Systems verwenden können. Um beispielsweise eine Videountertiteldatei ohne Stile zu erstellen, können Sie das folgende kostenlose Online-Hilfsprogramm für die Erstellung und Bearbeitung von Untertiteln verwenden.</p> <p><a href="#">WebVTT Caption Maker</a></p> <p>Für optimale Ergebnisse verwenden Sie das Programm in Internet Explorer 9 oder höher, Google Chrome oder Safari.</p> <p>Fügen Sie im Programm im Feld <b>Enter URL of video file</b> (URL der Videodatei eingeben) die URL Ihrer Videodatei ein und klicken Sie anschließend auf <b>Load</b> (Laden).</p> <p>Beispiel: Wenn Sie eine Scene7-URL für Ihre Videodatei verwenden, doppelklicken Sie in SPS auf ein einzelnes Video-Asset (kein adaptives Videoset oder Mastervideo), um es in der Detailansicht zu öffnen. Erweitern Sie im rechten Bereich der Detailansicht <b>URLs und Code einbetten</b>. Klicken Sie dann in der Gruppe „Mobil“ rechts neben „Mobil (Progressiv)“ auf <b>URL kopieren</b>. Auf diese Weise erhalten Sie die URL zur Videodatei, die Sie dann in das Feld <b>Enter URL of video file</b> (URL der Videodatei eingeben) einfügen können. Internet Explorer, Chrome oder Safari können das Video dann nativ wiedergeben. Folgen Sie jetzt auf der Website den Anweisungen auf dem Bildschirm, um Ihre WebVTT-Datei zu erstellen und zu speichern. Wenn Sie fertig sind, kopieren Sie den Inhalt der Untertiteldatei und fügen Sie ihn in einen Texteditor ein. Speichern Sie ihn nun mit der Dateierweiterung .vtt.</p> <p><b>Hinweis:</b> Für globale Unterstützung von Videountertiteln in anderen Sprachen als Englisch erfordert der WebVTT-Standard separate .vtt-Dateien und Abrufe für jede Sprache, die unterstützt werden soll.</p> <p>Im Allgemeinen sollte der Name der Untertitel-VTT-Datei denselben Namen haben wie die Videodatei und über den Dateinamenanhang <code>captions</code> verfügen. Dies kann Ihnen bei der Automatisierung der Generierung von Videos URLs mit Ihrem vorhandenen Web-Inhalt-Managementsystem helfen.</p>
Flash AS3	<p>Wenn Sie einen Flash-Video-Viewer verwenden, stellen Sie sicher, dass er den DFXP-Standard (Distribution Format Exchange Profile) oder den SMPTE-Standard (Society of Motion Picture &amp; Television Engineers) unterstützt.</p> <p>Weitere Informationen über Untertitelstandards finden Sie in den folgenden Quellen:</p> <p><a href="#">Timed Text DFXP</a></p> <p><a href="#">SMPTE</a></p> <p>Weitere Informationen zu empfohlenen Untertitel-Werkzeugen und -Diensten, die die benötigten Formate und Standards unterstützen, finden Sie in den <a href="#">Adobe Flash Design-Richtlinien für Barrierefreiheit</a>.</p> <p>Ein Beispiel einer Untertitel-XML-Datei finden Sie in der <a href="#">Untertitel-Beispieldatei</a>.</p> <p>Wenn Sie mehrere Sprachen anbieten, die Sie unterstützen möchten, kann Ihre Untertitel-Datei über einen Sprachbereich verfügen, der für jede Sprache wiederholt wird. Sie müssen keine separate Untertitel-Datei für jede Sprache erstellen.</p> <p>Im Allgemeinen sollte der Name der Untertitel-XML-Datei denselben Namen haben wie die Videodatei und über den Dateinamenanhang <code>_captions</code> verfügen. Dies kann Ihnen bei der Automatisierung der Generierung von Videos URLs mit Ihrem vorhandenen Web-Inhalt-Managementsystem helfen.</p>

2 Laden Sie im Scene7 Publishing System Ihre WebVTT-, DFXP- oder SMPTE XML-Untertiteldatei hoch.

Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

- 3 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der die Videodatei enthält, die Sie der hochgeladenen Untertiteldatei zuordnen möchten.
- 4 Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Video-Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds des Assets auf **Vorschau > Viewer-Liste**.
- 5 Suchen Sie in der Tabelle „Viewer-Liste“ den HTML5-Viewer mit dem Namen **Universal\_HTML5\_Video**, **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** oder **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** oder suchen Sie den Flash AS3-Viewer mit dem Namen **Video\_Caption** und führen Sie anschließend einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie für einen Popup-Video-Viewer rechts neben dem Namen auf „**URL kopieren**“.

Hängen Sie an die kopierte URL des Videos die folgende Syntax an, um es mit der kopierten URL der Untertiteldatei zuzuordnen:

```
&captionasset=<kompletter kopierter URL-Pfad zur .vtt-Untertiteldatei,1>
```

Beachten Sie die Zeichen , 1 am Ende des Untertitel-URL-Pfades. Direkt nach der Dateierweiterung .vtt können Sie im Pfad die Untertitel-Schaltfläche in der Video-Player-Leiste aktivieren oder deaktivieren, indem Sie die Einstellung 1 bzw. 0 wählen.

- Klicken Sie für einen eingebetteten Video-Viewer rechts neben dem Namen auf „**Code einbetten**“.

Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.

Für den Flash AS3-Viewer **Video\_Caption** hängen Sie den kopierten Einbettungscode wie folgt an:

```
document.write('<param name="Untertitel-Asset"
value="Unternehmensname/Untertiteldateiname">');
```

oder

Für die HTML5-Viewer **Universal\_HTML5\_Video**, **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** und **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** hängen Sie den kopierten Einbettungscode wie folgt an:

```
videoViewer.setParam("caption", "<komplett kopierter URL-Pfad zur .vtt-
Untertiteldatei,1>")
```

Beachten Sie die Zeichen , 1 am Ende des URL-Pfades. Direkt nach der Dateierweiterung .vtt können Sie im URL-Pfad die Untertitel-Schaltfläche in der Video-Player-Leiste aktivieren oder deaktivieren, indem Sie die Einstellung 1 bzw. 0 wählen.

## Hinzufügen von Kapitelmarken zu Video

Um das Betrachten von und das Navigieren in langen Videos zu vereinfachen, können Sie Kapitelmarken zu einzelnen Videos oder adaptiven Videosets hinzufügen. Wenn Benutzer das Video abspielen, können sie in der Videozeitleiste (auch Video-Abspielleiste genannt) auf eine Kapitelmarke klicken, um zu einer bestimmten Stelle im Video oder direkt zu anderen Inhalten, Demos, Übungen usw. zu springen.

**Hinweis:** Der verwendete Video-Player muss die Verwendung von Kapitelmarken unterstützen.

Informationen zum Konfigurieren der Cue-Points für die Kapitelnavigation und der in Popups angezeigten Kapiteltitle für den **Universal\_HTML5\_Video**-Viewer (HTML5) finden Sie unter „[Hinzufügen oder Bearbeiten einer Video-Viewer-Vorgabe](#)“ auf Seite 250.

Siehe auch „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

Bei Bedarf können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Video-Viewer mit Kapiteln erstellen und mit Ihrer Marke versehen, statt eine Video-Viewer-Vorgabe zu verwenden. Informationen zum Erstellen eigener HTML5-Viewer mit Kapitelnavigation finden Sie im Handbuch *Adobe Scene7 Viewer-SDK für HTML5* unter *Adobe Scene7 Viewer-SDK* im Abschnitt „Customizing Behavior Using Modifiers“ in den Bereichen `s7sdk.video.VideoPlayer` und `s7sdk.video.VideoScrubber`.

Das *Adobe Scene7 Viewer-SDK* ist in folgendem Verzeichnis zum Download verfügbar:

[Adobe Developer Connection](#).

Das Erstellen einer Kapittelliste für ein Video ist mit dem Erstellen von Untertiteln vergleichbar. Das heißt, Sie müssen eine WebVTT-Datei erstellen. Beachten Sie jedoch, dass diese Datei getrennt von der WebVTT-Untertiteldatei erstellt werden muss. Untertitel und Kapitel dürfen nicht in derselben WebVTT-Datei enthalten sein.

Sie können die WebVTT-Datei für die Kapitelnavigation nach folgendem Beispiel erstellen:

```
WEBVTT
Chapter 1
00:00.000 --> 01:04.364
The bicycle store behind it all.
Chapter 2
01:04.364 --> 02:00.944
Creative Cloud.
Chapter 3
02:00.944 --> 03:02.937
Ease of management for a working solution.
Chapter 4
03:02.937 --> 03:35.000
Cost-efficient access to rapidly evolving technology.
```

Im obigen Beispiel ist `Chapter 1` der Cue-Point-Bezeichner. Diese Angabe ist optional. Die Cue-Point-Zeit `00:00:000 --> 01:04:364` gibt die Start- und Endzeit des Kapitels im Format `00:00:000` an. Die letzten drei Ziffern geben die Millisekunden an und können auf „000“ belassen werden. Der Kapiteltitle `The bicycle store behind it all` ist die eigentliche Beschreibung des Kapitelinhalts. Der Cue-Point-Bezeichner, die Cue-Point-Zeit und der Kapiteltitle werden im Video-Player in einem Popup angezeigt, wenn ein Benutzer mit dem Mauszeiger auf einen visuellen Cue-Point in der Video-Zeitleiste zeigt oder darüberfährt.

Da Sie einen HTML5-Video-Viewer verwenden, stellen Sie sicher, dass die erstellte Kapiteldatei dem WebVTT (Web Video Text Tracks)-Standard folgt. Die Erweiterung der Kapiteldatei lautet `.vtt`. Weitere Informationen zum WebVTT-Untertitelstandard

finden Sie unter [WebVTT: Das Web Video Text Tracks-Format](#).

### So fügen Sie Kapitelmarken zu Video hinzu

- 1 Erstellen Sie die Videokapiteldatei in einem einfachen Texteditor außerhalb von Scene7 Publishing System.

**Hinweis:** Für globale Unterstützung von Videokapiteln in anderen Sprachen als Englisch erfordert der WebVTT-Standard separate `.vtt`-Dateien und Abrufe für jede Sprache, die unterstützt werden soll.

- 2 Speichern Sie die `.vtt`-Datei mit UTF-8-Kodierung, um Problemen mit der Zeichenwiedergabe im Text der Kapiteltitle vorzubeugen.

Im Allgemeinen sollte die Kapitel-VTT-Datei denselben Namen haben wie die Videodatei und über den Dateinamenanhang `chapters` verfügen. Dies kann Ihnen bei der Automatisierung der Generierung von Video-URLs mit Ihrem vorhandenen Web-Inhalt-Managementsystem helfen.

- 3 Laden Sie die WebVTT-Kapiteldatei in Scene7 Publishing System hoch.

Siehe „[Hochladen von Dateien](#)“ auf Seite 86.

- 4 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der die Videodatei enthält, die Sie der hochgeladenen Kapiteldatei zuordnen möchten.
- 5 Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Video-Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbildes des Assets auf **Vorschau > Viewer-Liste**.
- 6 Suchen Sie in der Tabelle „Viewer-Liste“ den HTML5-Viewer mit dem Namen **Universal\_HTML5\_Video** und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie für einen Popup-Video-Viewer rechts neben dem Namen auf „**URL kopieren**“.

Hängen Sie an die kopierte URL des Videos die folgende Syntax an, um es mit der kopierten URL der Untertiteldatei zuzuordnen:

```
&navigation=<vollständiger Pfad der kopierten URL zur .vtt-Datei für die Kapitelnavigation>
```

- Klicken Sie für einen eingebetteten Video-Viewer rechts neben dem Namen auf „**Code einbetten**“.

Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.

Für den HTML5-Viewer **Universal\_HTML5\_Video** hängen Sie den kopierten Einbettungscode wie folgt an:

```
videoViewer.setParam("navigation","<vollständiger Pfad der kopierten URL zur .vtt-Datei für die Kapitelnavigation>")
```

## Exportieren von Quellvideos und kodierten Videos

Quellvideos haben im Durchsuchenbedienfeld die Bezeichnung „Mastervideo“. Kodierte Videos haben die Bezeichnung „Video“. Sie können sowohl Quellvideos als auch Mastervideos exportieren. Um Videodateien zu exportieren, wählen Sie sie im Durchsuchenbedienfeld aus und wählen Sie „Datei“ > „Exportieren“.

Siehe „[Exportieren von Assets aus dem Scene7 Publishing System](#)“ auf Seite 126

### Verwandte Hilfethemen

„[Hochladen und Kodieren von Video](#)“ auf Seite 236

## Verwenden der universellen URL

Sie können den folgenden Arbeitsablauf in Scene7 Publishing System verwenden, wenn Sie Video für mehrere Anzeigeformate kodieren und veröffentlichen möchten.



**Hinweis:** Wenn Sie diesen alternativen Arbeitsablauf verwenden, sollten Sie stattdessen den HTML5-Video-Viewer nutzen.

- Verwenden Sie das Scene7 Publishing System, um Ihre Videos hochzuladen und in MP4 H.264 zu kodieren.

MP4 ist ein Format, das Benutzer auf Desktop- und mobilen Bildschirmen wiedergeben können, einschließlich unter iOS und auf Android-Geräten. Sie können sogar eine vordefinierte Einstellung für die adaptive Videokodierung wählen, sodass Sie die Kodierung durch Auswahl eines einzigen Kontrollkästchens durchführen können.

- Richten Sie ein universelles Video-Profil zur Verwendung eines Flash-Video-Viewers für Desktop-PCs ein, und setzen Sie die Standardeinstellung auf den nativen Geräte-Player auf mobilen Geräten und Tablets.
- Veröffentlichen Sie Ihre Videos mithilfe der URL eines universellen Viewers in Scene7.

Siehe auch „[Universelle Viewer](#)“ auf Seite 45.

# Kapitel 16: Videoneuschnitte

In Scene7 können Sie Mastervideodateien mithilfe der Adobe Premiere Express-Technologie in *Videoneuschnitten* aufwerten. Diese Technologie bietet benutzerfreundliche Funktionen zur Erstellung interaktiver Kaufumgebungen direkt innerhalb des Videos. Sie können beispielsweise klickbare Produkthotspots mit wichtigen Informationen oder Call-to-Action-Schaltflächen, über die das Video erworben werden kann, hinzufügen. Sie erstellen Videoneuschnitte, indem Sie im Bearbeitungsfenster „Videoneuschnitt“ Video- und Audiomaterial (für zusätzliche Tonspuren oder Sprachkommentare), Fotos, Grafiken (für Überlagerungen), Text (für Titel und Bildunterschriften bzw. Beschriftungen) sowie Übergänge miteinander kombinieren. Das Erstellen von Videoneuschnitten bietet sich beispielsweise zur Verwendung bei spezifischen Werbeaktionen oder Kampagnen an.

Zusätzlich können Sie Vorlagen für Videoneuschnitte erstellen. Mit Vorlagen für Videoneuschnitte können Sie die Inhalte von Videoneuschnitten jederzeit bearbeiten, um zielgerichtete und personalisierte Videos zu erstellen.

Um Ihre Videoneuschnitte noch ansprechender zu gestalten, können Sie Popup-Informationsbedienfelder für Videoneuschnitte mit detaillierten Produktbeschreibungen und Bildern erstellen. Diese Informationsbedienfelder werden angezeigt, wenn der Endbenutzer den Mauszeiger über den Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ bewegt. Ein Informationsbedienfeld kann Text, Bilder und URL-Links enthalten.

## Kurzanleitung: Videoneuschnitte

Die folgende Workflow-Beschreibung hilft Ihnen, sich schnell mit Videoneuschnitten vertraut zu machen. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Einrichten von Video-Vorgaben

Scene7 bietet viele vordefinierte Vorgaben für die Videokodierung, die speziell für die Bereitstellung von Videoneuschnitten auf Adobe Flash Playern sowohl im Flash- als auch im MP4-Videoformat entwickelt wurden. Diese vordefinierten Vorgaben decken die am häufigsten verwendeten Kodierungseinstellungen ab und wurden für die Wiedergabe auf den jeweiligen Zieldisplays optimiert. Außerdem können Administratoren eigene Video-Vorgaben erstellen, um die Größe und Wiedergabe von Videoneuschnitten für Endbenutzer anzupassen.

Administratoren können Videovorgaben hinzufügen und verwalten, indem sie auf „Einstellungen > Anwendungseinstellungen > Videovorgaben > Einzelne Kodierungsvorgaben > Hinzufügen“ klicken. Wählen Sie im Dropdownmenü „Wiedergabegerät“ die Option „Desktop (mit Flash 9 kompatibel)“, „Desktop (kompatibel mit HTML5 OGG)“, „Mobil (iPhone, iPad, Android)“ oder „Tablet (iPad, Android)“. Wählen Sie die übrigen Optionen entsprechend Ihren Bedürfnissen.

Siehe „[Video-Vorgaben](#)“ auf Seite 265.

### 2. Hochladen (und Transkodieren) von Videodateien

Verwenden Sie zum Erstellen von Videoneuschnitten FLV-, F4V- oder MP4-Dateien oder transkodieren Sie andere Videotypen beim Hochladen der Dateien in das MP4-Format.

Um eine Datei für die Verwendung als Videoneuschnitt zu transkodieren, klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ auf „Auftragsoptionen“, um das Dialogfeld „Auftragsoptionen“ zu öffnen. Wählen Sie anschließend unter „Videooptionen“ eine Option.

Siehe „[Hochladen und Transkodieren von Videos für Videoneuschnitte](#)“ auf Seite 265.

### 3. Einrichten von Viewer-Vorgaben für Neuschnitte

Die Viewer-Vorgaben für Neuschnitte bestimmen das Aussehen des Viewers und die Funktionsweise der Wiedergabe-Steuerelemente. Scene7 bietet vordefinierte Viewer-Vorgaben für Neuschnitte für die Bereitstellung von Videoneuschnitten. Zudem können Sie Ihre eigenen Vorgaben erstellen, wenn Sie über Administratorrechte verfügen.

Über den Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ können Sie Viewer-Vorgaben für Neuschnitte hinzufügen und verwalten. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“, um diesen Anzeigebereich zu öffnen.

Siehe „[Einrichten von Viewer-Vorgaben für Videoneuschnitte](#)“ auf Seite 266.

### 4. Erstellen von Videoneuschnitten

Sie können Videoneuschnitte im Fenster „Videoneuschnitt“ erstellen. Ziehen Sie Assets, die Sie im Videoneuschnitt verwenden möchten, auf die Bühne oder Zeitleiste. Das Fenster „Videoneuschnitt“ enthält Werkzeuge zum Hinzufügen von Bildern, Grafiken, Audiomaterial, Hintergründen, Rändern, Überschriften, Effekten und Übergängen. Sie können Beispiel-Assets aus dem Anzeigebereich „Beispielinhalt für eVideo“ verwenden oder eigene Assets hinzufügen, um Ihre Videoneuschnitte aufzuwerten.

Siehe „[Erstellen von Videoneuschnitten](#)“ auf Seite 267.

Durch die Parametrisierung eines Videoneuschnitts können Sie ihn bearbeiten, indem Sie Inhalte zur Laufzeit ersetzen. Sie können Vorlagen aus Videoneuschnitten erstellen, mit denen Videomaterial, Überlagerungen (Bilder, Grafiken, Hintergründe, Ränder, Überschriften), Tonspuren, Effekte und Übergänge dynamisch aktualisiert werden können.

Siehe „[Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage](#)“ auf Seite 279.

Um Popup-Informationsbedienfelder für Videoneuschnitte zu erstellen, legen Sie eine Antwortvorlage an. Wenn der Endbenutzer dann den Mauszeiger über den Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ bewegt, wird das Informationsbedienfeld angezeigt. Ein Informationsbedienfeld kann Text, Bilder und URL-Links enthalten.

Siehe „[Erstellen von Informationsbedienfeldern für Videoneuschnitte](#)“ auf Seite 280.

### 5. Anzeigen einer Vorschau für Videoneuschnitte in einem Viewer

Um zu überprüfen, wie die Videoneuschnitt-Ausgabe für Endbenutzer auf Ihrer Website aussieht, wählen Sie das Video im Durchsuchenbedienfeld aus. Klicken Sie dann auf „Vorschau“, wählen Sie „Datei“ > „Vorschau“ oder klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Vorschau“. Der Anzeigebereich „Vorschau“ wird geöffnet.

Siehe „[Anzeigen einer Vorschau von Videoneuschnitten in einem Viewer](#)“ auf Seite 283.

### 6. Veröffentlichen von Videoneuschnitten

Beim Veröffentlichen eines Videoneuschnitts wird dieser auf Scene7-Server gestellt, damit er an Ihre Website gesendet werden kann. Während des Veröffentlichungsvorgangs aktiviert Scene7 die URL-Zeichenfolge, mit welcher der Videoneuschnitt von den Scene7-Servern für Ihre Website abgerufen werden kann.

**Hinweis:** Das Video muss sowohl auf dem Image-Server als auch dem Video-Server veröffentlicht werden. Sie verwenden den Video-Server, um das eigentliche Video-Asset zu veröffentlichen. Und Sie verwenden den Image-Server, um verwandte Video-Assets wie Video-Miniaturansichten, Set-Informationen für „Adaptive Video“-Sets und die XML-Datei für Videoneuschnitte zu veröffentlichen.

Um einen Videoneuschnitt zu veröffentlichen, markieren Sie ihn zur Veröffentlichung, indem Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das Symbol „Zur Veröffentlichung markieren“ klicken. Klicken Sie anschließend auf „Veröff. starten“.

Siehe „[Veröffentlichen eines Videoneuschnitts](#)“ auf Seite 284.

## 7. Bereitstellen von Videoneuschnitten auf Websites

Um die URL für einen Videoneuschnitt abzurufen, wählen Sie ihn im Durchsuchenbedienfeld aus. Klicken Sie dann auf „Vorschau“ und anschließend auf „URL kopieren“. Wenn Sie auf die Schaltfläche „URL kopieren“ klicken, wird die URL in die Zwischenablage kopiert. Fügen Sie diesen Code in den HTML-Code Ihrer Website ein.

Siehe „[Bereitstellen von Videoneuschnitten auf Websites](#)“ auf Seite 285.

# Video-Vorgaben

Sie können zum Erstellen von Videoneuschnitten FLV-, F4V- oder MP4-Dateien verwenden oder andere Videotypen beim Hochladen der Dateien in das MP4-Format transkodieren. Während der Transkodierung wird das Video auf eine optimale Größe für die Verwendung als Videoneuschnitt komprimiert.

Scene7 bietet eine umfassende Bibliothek vordefinierter Kodierungsvorgaben, die die am häufigsten verwendeten Kodierungseinstellungen abdecken. Außerdem können Administratoren eigene Kodierungsvorgaben für Videos erstellen, um die Größe und Wiedergabe von Videoneuschnitten für Endbenutzer anzupassen.

Weitere Informationen über Videovorgaben und darüber, wie sie erstellt, aktiviert, deaktiviert, gelöscht und verwaltet werden, finden Sie im Anzeigebereich „Videovorgaben“.

Siehe „[Arbeiten mit Videokodierungsvorgaben](#)“ auf Seite 245.

# Hochladen und Transkodieren von Videos für Videoneuschnitte

Scene7 verfügt über zwei Optionen zum Hochladen von Dateien für Videoneuschnitte:

**Video-Server** Laden Sie Dateien in den Formaten FLV, F4V oder MP4 direkt zu Scene7 hoch. Bei diesem Workflow werden Dateien beim Hochladen nicht transkodiert.

**Video-Streaming** Laden Sie Master-/Quelldateien hoch und transkodieren Sie sie beim Hochladen in das MP4-Format.

- Stellen Sie sicher, dass die Master-/Quelldateien, die Sie transkodieren möchten, unterstützt werden.  
Siehe „[Unterstützte Videodateitypen für die Kodierung](#)“ auf Seite 240.
- Wählen Sie beim Hochladen der Datei eine Kodierungsvorgabe. Klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ auf „Auftragsoptionen“, zeigen Sie im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ die eVideo-Optionen an und wählen Sie eine Vorgabe aus. Beschreibungen der Transkodierungsoptionen finden Sie unter „[Vorgaben für die adaptive Videokodierung \(16:9 oder 4:3\)](#)“ auf Seite 30.

## Verwandte Hilfetemen

„[Kodierungsvorgabeoptionen](#)“ auf Seite 29

## Miniaturansichten für Videoneuschnitte

Scene7 erstellt Miniaturansichten für Videoneuschnitte (sowie für kodierte und vorkodierte Videos). Die Miniaturansichten werden im Durchsuchenbedienfeld angezeigt. Scene7 verwendet das erste Bild des ersten Videos im Neuschnitt zum Erstellen einer Videoneuschnittminiatur. Enthält ein Videoneuschnitt mehr als ein Video, so wird das erste Bild des ersten Videos verwendet.

Sie können die URLs von Videoneuschnittminiaturen abrufen und außerhalb von SPS auf Websites bereitstellen. Scene7 verwendet Videominiaturen für Standbilder, d. h. für das erste Bild, das in Video-Viewern und Videoneuschnitt-Viewern angezeigt wird, bevor die Wiedergabe beginnt. In Flash AS3-Videoneuschnitt-Viewern können Sie Bildmodifikatoren auf das Standbild anwenden.

Erfahren Sie mehr über Videominiaturen, das Abrufen von Videominiatur-URLs und das Bearbeiten von Standbildern.

Siehe „[Arbeiten mit Videominiaturen](#)“ auf Seite 256.

## Einrichten von Viewer-Vorgaben für Videoneuschnitte

Endbenutzer können die von Ihnen erstellen Videoneuschnitte in einem Videoneuschnitt-Viewer abspielen. Dieser Viewer bestimmt das Aussehen der Videoneuschnitte und die Funktionsweise der Wiedergabe-Steuerelemente. So legt der Viewer beispielsweise Größe, Farbe, Video- und Audiosteuerung, Fortschrittsleiste und Skin der Benutzeroberfläche fest. Sie wählen eine Viewer-Vorgabe im Anzeigebereich „Vorschau“ aus. Nach der Auswahl der Vorgabe können Sie auf „URL kopieren“ klicken, um die URL zum Wiedergeben des Videos mit der ausgewählten Viewer-Vorgabe abzurufen.

Scene7 bietet zahlreiche vordefinierte Viewer-Vorgaben für das Abspielen von Videoneuschnitten. Administrator haben zudem die Möglichkeit, benutzerdefinierte Vorgaben zu erstellen, wobei sie aus mehr als einem Dutzend unterschiedlicher Einstellungen wählen können.

Führen Sie folgende Schritte aus, um eine Viewer-Vorgabe zum Anzeigen von Videoneuschnitten einzurichten:

- 1 Klicken Sie auf „**Einstellungen**“ > „**Viewer-Vorgaben**“.

Der Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ wird geöffnet. In diesem Anzeigebereich werden Viewer-Vorgaben für alle Viewer-Typen aufgelistet. Um nur Vorgaben für die Wiedergabe von Videoneuschnitten anzuzeigen, wählen Sie im Menü „Plattform“ den Eintrag „Flash AS3“, öffnen Sie die Dropdown-Liste „Viewer“ und wählen Sie „Videoneuschnitt-Viewer“.

Erfahren Sie mehr über das Aktivieren, Filtern, Sortieren und Anzeigen einer Vorschau von Viewer-Vorgaben in diesem Anzeigebereich.

Siehe „[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34.

- 2 Fügen Sie eine Viewer-Vorgabe zum Anzeigen von Videoneuschnitten hinzu oder bearbeiten Sie eine Vorgabe:

**Hinzufügen** Klicken Sie auf „**Hinzufügen**“. Klicken Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ in der Dropdown-Liste „Plattform“ auf „Flash AS3“. Klicken Sie in der Dropdown-Liste „Viewer“ auf „Videoneuschnitt-Viewer“ und dann auf „Hinzufügen“.

**Hinzufügen auf Grundlage einer bereits vorhandenen Viewer-Vorgabe** Wählen Sie eine Videoneuschnitt-Viewer-Vorgabe und klicken Sie auf „Bearbeiten“. Nachdem Sie den Videoneuschnitt-Viewer nach Bedarf angepasst haben, klicken Sie auf „Speichern unter“, um die Vorgabe unter einem neuen Namen zu speichern.

**Bearbeiten** Wählen Sie eine Videoneuschnitt-Viewer-Vorgabe und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

Der Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ wird geöffnet.

- 3 Geben Sie einen Vorgabennamen ein (bzw. bearbeiten Sie ihn).
- 4 Wählen Sie in der Kategorie „Gemeinsame Einstellungen“ eine Bildschirmgröße für den Videoneuschnitt-Viewer:  
**Gleich Quelle** Wählen Sie „Gleich Quelle“, um die Größe des Videoneuschnitt-Viewers automatisch an die Breite und Höhe des Vorschauvideos anzupassen.  
**Benutzerdefinierte Größe** Wählen Sie „Benutzerdefinierte Größe“ und geben Sie in die Felder „Videobreite“ und „Videohöhe“ Abmessungen in Pixel ein, um eine feste Größe für den Videoneuschnitt-Viewer festzulegen.
- 5 Wählen Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ die gewünschten Optionen aus.  
Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt. Um die Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie auf das zugehörige Tipp-Symbol ⓘ.
- 6 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „Speichern unter“, wenn Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer auf Grundlage einer bereits vorhandenen Vorgabe erstellen.
  - Klicken Sie auf „Speichern“, wenn Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer hinzugefügt oder bearbeitet haben.

## Erstellen von Videoneuschnitten

*Videoneuschnitte* sind Neuankordnungen Ihrer Mastervideodateien. Sie erstellen Videoneuschnitte, indem Sie FLV-, F4V- oder MP4-Dateien im Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ mit Audiomaterial, Bildern, Grafiken, Text und Übergängen kombinieren. Mit Videoneuschnitten ist es auf einfache Weise möglich, vorhandene Videos aufzuwerten, um etwa auf besondere Aktionen aufmerksam zu machen oder eine zielgerichtete Ansprache umzusetzen.

Videoneuschnitte werden in einem Videoneuschnitt-Viewer von Scene7 angezeigt, nicht in einem Video-Viewer (dazu ist Flash Player 10 oder höher erforderlich).

### Bei Videoneuschnitten verwendbare Assets

Videoneuschnitte setzen sich aus Szenen zusammen. Setzen Sie Bildunterschriften, Grafiken, visuelle Effekte, Tonspuren und andere Scene7-Assets ein, um Szenen in Ihrem Videoneuschnitt aufzuwerten. Jede Szene kann mit sechs verschiedenen Assets gestaltet werden.

**Hinweis:** Scene7 bietet Beispiel-Assets, die Sie in Ihrem Videoneuschnitt verwenden können. Zudem können Sie eigene Assets hochladen. Sie finden die Beispiel-Assets unten in der Asset-Bibliothek im Bereich „Beispielinhalt für eVideo“ des Fensters „Videoneuschnitt“. Informationen zum Verwenden eigener Assets finden Sie unter [„Entwerfen von Assets und Zuordnen von Tags zu Assets“](#) auf Seite 277.

**Audio** Sie haben die Möglichkeit, eine Tonspur auf den gesamten Videoneuschnitt anzuwenden. Über den Eigenschafteninspektor lässt sich die Lautstärke der Tonspur bei Videoszenen mit eigenem eingebetteten Audiomaterial steuern.

**Hintergrund** Sie haben die Möglichkeit, eine individuelle Hintergrundfarbe auf eine Szene anzuwenden. Im Eigenschafteninspektor stehen zahlreiche Farben zur Auswahl.

**Rand** Sie haben die Möglichkeit, eine Grafiküberlagerung hinzuzufügen, die eine Szene während des Abspielvorgangs einrahmt. Beispielsweise entsteht mit dem Vorhang-Rand der Eindruck, das Video würde in einem Theater gezeigt. Ränder sind nicht anpassbar und bilden immer die oberste Ebene. Sie können für jede Szene einen anderen Rand


verwenden oder alternativ denselben Rand auf alle Szenen anwenden, indem sie ihn auf den globalen Ablagebereich ziehen.

**Bildunterschrift** Sie haben die Möglichkeit, ein Textfeld hinzuzufügen, das auf dem Bildschirm angezeigt wird. Scene7 bietet unterschiedliche Arten von Beschriftungen und Bildunterschriften, beispielsweise Sprech- bzw. Denkblasen, Banner und Klebezettel (Haftnotizen). Geben Sie zunächst den Text für die Bildunterschrift ein und wählen Sie dann Schriftart, Schriftgrad und Schriftfarbe. Sie können den Text bei Bedarf drehen. Sie können mehrere Bildunterschriften pro Szene verwenden oder durch Ziehen in den globalen Ablagebereich eine Bildunterschrift auf alle Szenen anwenden.

**Effekt** Sie haben die Möglichkeit, den Ausdruck oder Charakter einer Szene zu ändern. Beispielsweise lassen sich Szenen weichzeichnen, aufhellen oder verdunkeln; die Brillanz kann ebenso verstärkt werden wie der Kontrast. Effekte wirken sich auf ganze Szenen aus. Nachdem Sie einen Effekt angewendet haben, besteht die Möglichkeit, im Eigenschafteninspektor die Feinabstimmung dafür vorzunehmen. Sie können mehrere Effekte einsetzen, um das gewünschte Ergebnis zu erzielen. Die Effekte werden gestapelt, während Sie sie per Drag-&-Drop einfügen. Sie können die Abfolge der Effekte ändern, um sie auf unterschiedliche Ebenen anzuwenden. Wenn Sie einen Effekt in den globalen Ablagebereich ziehen, wird er auf alle Szenen angewendet.

**Grafik** Platzieren Sie eine Grafik auf Videos oder anderen Bildern, indem Sie sie auf die Bühne oder Szenenzeile ziehen. Eine auf diese Weise verwendete Grafik wird als *Überlagerung* bezeichnet. Jedes Bild ist als Grafik verwendbar, sofern es als Überlagerung eingestuft wird. Nachdem Sie eine Grafik auf der Bühne platziert haben, können Sie den Eigenschafteninspektor öffnen und Transparenzeinstellungen, Tiefenstufe (z-Reihenfolge) sowie Ebenenfüllmethoden für die Grafik einstellen. Sie können festlegen, wie lange die Grafik angezeigt wird, indem Sie den Regler für die Bildendzeit bis auf maximal 60 Sekunden ziehen (wenn sich die Überlagerung über einem Video befindet, entspricht die Anzeigedauer der Länge der Videoszene). Pro Szene sind bis zu sechs Grafiken einsetzbar (entsprechend der Beschränkung auf maximal sechs Assets pro Szene).

**Übergang** Sie haben die Möglichkeit, den Wechsel zwischen Szenen klarer zu kennzeichnen oder einen flüssigeren Übergang von einer Szene zur nächsten einzustellen. Bei einem Weichzeichnen-Übergang endet beispielsweise die erste Szene in einem unscharfen Bild, mit dem dann die nächste Szene beginnt, bevor sie immer deutlicher wird. Im Eigenschafteninspektor können Sie die Dauer von Übergängen steuern und auch den Ton passend zum Übergang aus- und wieder einblenden.

**Video** Erstellen Sie Szenen mit hochgeladenen Videos, die mit einer Scene7 Video-Vorgabe kodiert wurden. Sie können das Video scrubben, um den gewünschten Schnittpunkt auszuwählen. Durch Klicken auf die Schaltfläche mit dem Scherensymbol  lässt sich das Video in zwei Teile trennen. Sie können auch die Eingangs- und Ausgangspunkte der einzelnen Videos ändern, um ein langes Video in kleinere Segmente zu unterteilen. Sie können mehrere Videos in einem Videoneuschnitt zusammenfassen.

**Hinweis:** Sie können für jedes sichtbare Asset in Ihrem Videoneuschnitt einen Link hinzufügen. Sie können jedoch keine Links zu Übergängen oder Einzelbildern in einem Video hinzufügen.

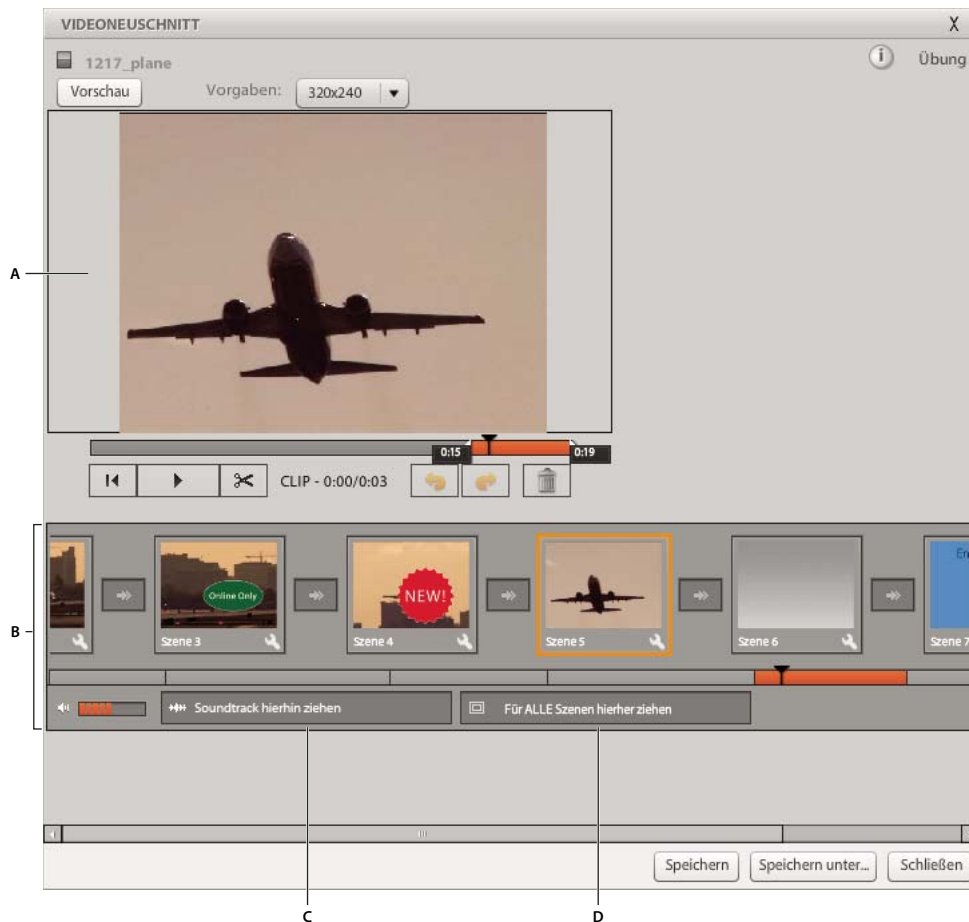
## Verwandte Hilfethemen

„[Entwerfen von Assets und Zuordnen von Tags zu Assets](#)“ auf Seite 277

## Übersicht zum Fenster „Videoneuschnitt“






Im Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ finden Sie alle Werkzeuge, die Sie zum Erstellen, Bearbeiten und Anzeigen einer Vorschau eines Videoneuschnitts benötigen.

Zum Öffnen des Fensters klicken Sie auf „Erstellen“ und wählen „Videoneuschnitte“. Szenen, die Sie in Ihren Videoneuschnitt einfügen, werden in der Szenenzeile als Szenenelemente angezeigt. Um weitere Assets hinzuzufügen, zeigen Sie das Bedienfeld „Assets hinzufügen“ links im Fenster an.



Videoneuschnitt (Fenster).

A. Bühne B. Szenenzeile mit Szenenelementen und Übergangselementen C. Ablagebereich für die Tonspur D. Globaler Ablagebereich

Die Vorschau eines Neuschnitts lässt sich mit den Schaltflächen für Wiedergabe , schnellen Rücklauf  und Pause  steuern. Durch Ziehen des Abspielkopfs  gelangen Sie zu anderen Teilen der Szene bzw. zu anderen Szenen im Neuschnitt. Der Ton lässt sich durch Ziehen des Lautstärkereglers bzw. durch Klicken auf das Stummschaltssymbol  einstellen.

**Hinweis:** Die Steuerelemente für die Lautstärke wirken sich nur auf die Videowiedergabe im Fenster „Videoneuschnitt“ aus; Sie legen damit nicht die Lautstärkeeinstellungen für das Video fest. Informationen über das Festlegen der Lautstärkeeinstellungen für Szenen und Videoneuschnitte finden Sie im Abschnitt „[Einstellen der Lautstärke](#)“ auf Seite 273.


Das Fenster „Videoneuschnitt“ enthält die folgenden Komponenten:

## Bühne

Die Bühne bietet Ihnen die Möglichkeit, eine Szene zu erstellen und wiederzugeben. Zudem können Sie über die Bühne Ränder, Bildunterschriften, Effekte und Überlagerungen in Szenen einfügen und diese Elemente bearbeiten.



## Szenenzeile

In der Szenenzeile wird für jede Szene in Ihrem Videoneuschnitt ein Szenenelement angezeigt. In der Szenenzeile erstellen Sie eine Szene durch Ziehen von Videos oder Bildern. Sie können außerdem einen Übergang zwischen Szenen einfügen, die Reihenfolge der Szenen ändern und den fertigen Videoneuschnitt abspielen. Die Zeitleiste unter der Szenenzeile zeigt die Länge des Videoneuschnitts an. Wenn Sie ein Szenenelement auswählen, wird ein Abschnitt in der Zeitleiste ausgefüllt. Dieser ausgefüllte Abschnitt entspricht dem Anteil, den die ausgewählte Szene am Video hat. Sie können den Abspielkopf  an der Zeitleiste oder Szenenzeile ziehen, um einen Vorlauf bzw. Rücklauf im Videoneuschnitt durchzuführen.

## Ablagebereich für die Tonspur

Über den Ablagebereich für die Tonspur können Sie eine Audiodatei wählen, die mit dem Videoneuschnitt abgespielt wird. Wählen Sie in der Asset-Bibliothek eine Audiodatei aus und ziehen Sie sie in den Ablagebereich für die Tonspur. Der Ton wird als *Schleife* abgespielt – die Wiedergabe beginnt mit dem Anfang der Tonspur und läuft bis zu deren Ende, danach beginnt sie wieder am Anfang.



Siehe „[Einstellen der Lautstärke](#)“ auf Seite 273.

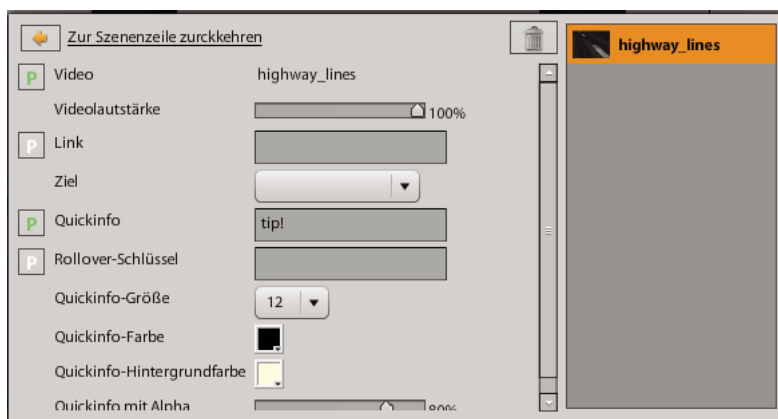
## Globaler Ablagebereich

Wenn Sie ein Asset auf jede Szene im Videoneuschnitt anwenden möchten, wählen Sie es in der Asset-Bibliothek aus und ziehen es dann auf den globalen Ablagebereich. Um beispielsweise um jede Szene denselben Rand zu legen, ziehen Sie einen Rand aus der Asset-Bibliothek in den globalen Ablagebereich. Ränder, Bildunterschriften, Effekte und Grafiken lassen sich global auf alle Szenen anwenden. Bilder, Videos und Übergänge können dagegen nicht in den globalen Ablagebereich gezogen werden.

## Eigenschafteninspektor


Im Eigenschafteninspektor stehen verschiedene Werkzeuge zum Anpassen Ihrer Szenen zur Verfügung. Sie können beispielsweise die Lautstärke einer Szene oder eines Soundtracks steuern und die Überlagerungen, Beschriftungen, Grafiken oder andere auf eine Szene angewendeten Effekte neu anordnen, entfernen oder anpassen. Außerdem können mit dem Eigenschafteninspektor Links zu Szenen, Objekten oder dem gesamten Video hinzugefügt werden. Der Eigenschafteninspektor kann hilfreich sein, wenn Sie ein Asset oder einen Effekt anpassen möchten, vor dem sich ein anderes Asset bzw. ein anderer Effekt befindet.

Zum Öffnen des Eigenschafteninspektors doppelklicken Sie auf ein Szenenelement oder klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol . Zum Schließen des Eigenschafteninspektors klicken Sie auf die Schaltfläche „Zur Szenenzeile zurückkehren“ .




Eigenschafteninspektor


Im Eigenschafteninspektor können Sie folgende Vorgänge ausführen:

- Einstellen der Steuerelemente für ein Asset oder für Effekte. Wählen Sie in der Liste auf der rechten Seite ein Asset oder einen Effekt aus, damit die zugehörigen Steuerelemente eingeblendet werden. Im Videofenster stehen nun auch die Größen-Steuerelemente zur Verfügung.
- Fügen Sie einen Link und QuickInfo-Text zu einem beliebigen Asset im Videoneuschnitt hinzu.
- Ordnen Sie das Asset oder die Effekte für eine Szene neu an. Klicken Sie auf die Pfeilschaltflächen neben dem ausgewählten Asset bzw. neben den ausgewählten Effekten, um die Anordnung zu ändern. Die Assets und Effekte der oberen Listenpositionen sind vorn im Video. Der Videoclip muss sich am Ende der Liste befinden.
- Entfernen eines Assets. Wählen Sie das gewünschte Asset in der Liste aus und klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Papierkorbsymbol .
- Steuern der Video- und Tonspurlautstärke in einer Szene. Ziehen Sie die Lautstärkeregler, um die Lautstärke zu erhöhen oder zu verringern.
- Hinzufügen von Rollover-Key-Text, der angezeigt wird, wenn ein Benutzer den Mauszeiger über das Video bewegt.
- Parametrisieren Sie Video, Überlagerungs-Asset, Link, QuickInfo oder Rollover-Key, sodass Sie eine Videovorlage erstellen können.

Siehe „[Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage](#)“ auf Seite 279.

### Optionen und Dialogfeld „Parameter bearbeiten“

Mit dem Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ können Sie verschiedene Eigenschaften des Videoneuschnitts festlegen und benennen, die variabel sein sollen. Das Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ wird über den Eigenschafteninspektor der Szene aufgerufen, deren Inhalt variabel sein soll. Eigenschaften, die variabel sein können, sind durch ein Symbol  neben ihrem Namen gekennzeichnet.

Um das Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ zu öffnen, klicken Sie auf „Parameter“ .

Siehe „[Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage](#)“ auf Seite 279.

## Erstellen und Bearbeiten von Videoneuschnitten

Sie erstellen einen Videoneuschnitt, indem Sie Videoszenen, Bilder, Übergänge und andere Assets miteinander kombinieren. Nachdem Sie die erste Szene erstellt haben, können Sie Assets und einen Soundtrack hinzufügen. Ein *Soundtrack* ist eine Audiodatei, die über den gesamten Videoneuschnitt hinweg als Schleife wiedergegeben wird.

Im Bereich „Beispielinhalt für eVideo“ der Asset-Bibliothek von Scene7 finden Sie Beispiel-Assets. Mit der Adobe Flash-Authoring-Umgebung, Adobe Photoshop und Adobe Illustrator können Sie jedoch auch eigene Assets erstellen.

**Wichtig:** Um Beispielinhalt für eVideo in Videoneuschnitten zu verwenden, wählen Sie im Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ die Option „Beispielinhalt für eVideo anzeigen“. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Allgemeine Einstellungen“, um diesen Anzeigebereich zu öffnen.

Siehe „[Bei Videoneuschnitten verwendbare Assets](#)“ auf Seite 267.

Siehe „[Asset-Dateitypen](#)“ auf Seite 277.


### Erstellen eines Videoneuschnitts

- 1 Wählen Sie ein Video im Durchsuchenbedienfeld aus, klicken Sie auf „Erstellen“ und wählen Sie die Option „Videoneuschnitte“.

- 2 Geben Sie für die Neuschnittanzeigegröße je einen Wert für Breite und Höhe an und klicken Sie auf „Übernehmen“.
- 3 Ziehen Sie im Fenster „Videoneuschnitt“ eine FLV-Datei oder ein Bild von der Asset-Bibliothek auf die Bühne oder die Szenenzeile.



Wenn Sie ein Asset auf die Bühne ziehen, wird eine Szene am Ende des Videoneuschnitts erstellt. Wenn Sie ein Asset auf die Szenenzeile ziehen, wird die Szene an der Stelle des Videoneuschnitts erstellt, auf der Sie das Asset ablegen.

- 4 Zum Anpassen des Videoneuschnitts führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um eine farbige Hintergrundszene hinzuzufügen, wählen Sie einen Hintergrund aus der Asset-Bibliothek aus und ziehen Sie diesen auf die Bühne oder Szenenzeile. Doppelklicken Sie auf das Szenenelement, um den Eigenschafteninspektor zu öffnen, und wählen Sie „Hintergrund“. Klicken Sie anschließend auf die Schaltfläche „Hintergrundfarbe“  und wählen Sie eine Farbe aus.
  - Um Rahmen, Beschriftungen, Effekte oder Überlagerungen (ein Bild oder eine Grafik) hinzuzufügen, wählen Sie sie in der Asset-Bibliothek aus und ziehen Sie sie auf die Bühne oder Szenenzeile. Wenn Sie sie auf alle Szenen anwenden möchten, ziehen Sie sie auf die Ablegezone „Global“.

**Hinweis:** Nachdem Sie diese Arten von Assets angewendet haben, können Sie im Eigenschafteninspektor Anpassungen dafür vornehmen. Ränder lassen sich nicht anpassen.

- Zum Hinzufügen einer Tonspur wählen Sie in der Asset-Bibliothek eine Audiodatei aus und ziehen sie in den Ablagebereich für die Tonspur. Sie können eine MP3-Datei verwenden.
- Um einen Übergang hinzuzufügen, wählen Sie diesen in der Asset-Bibliothek aus und ziehen ihn auf ein Übergangselement auf der Szenezeile. Übergangselemente werden in der Szenenzeile zwischen Szenenelementen angezeigt.

Siehe „[Bearbeiten angewendeter Assets](#)“ auf Seite 274.

**Hinweis:** Wenn Sie den Mauszeiger über ein Szenenelement bewegen, wird der Name der Videodatei bzw. des Basisbildes eingeblendet.

- 5 Zeigen Sie eine Vorschau des Videoneuschnitts an, um sicherzustellen, dass das Video wie gewünscht abgespielt wird.
- 6 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Öffnen eines gespeicherten Videoneuschnitts zur Bearbeitung

Verwenden Sie die folgenden Methoden, um einen Videoneuschnitt zur Bearbeitung zu öffnen:

- Klicken Sie auf Bearbeiten.
- Doppelklicken Sie im Fenster „Durchsuchen“ auf den Videoneuschnitt. Klicken Sie in der Detailansicht auf „Bearbeiten“.

## Arbeiten mit Szenen und Sounds

Das Fenster „Videoneuschnitt“ enthält Steuerelemente für das Arbeiten mit Szenen und Sounds sowie für das Ändern der Länge einer Szene, das Unterteilen einer Szene und das Entfernen von Teilen einer Szene.

### Neuanordnen von Szenen

- ❖ Ziehen Sie Szenenelemente auf der Szenenzeile, um die Anordnung zu ändern.


Szenen werden nach dem Ändern der Anordnung neu nummeriert.

## Aufzeichnen von Ebenen oder Effekten innerhalb einer Szene

- ❖ Klicken Sie im Eigenschafteninspektor auf die Pfeilschaltflächen neben dem ausgewählten Asset bzw. neben den ausgewählten Effekten, um die Anordnung zu ändern. Die Assets und Effekte der oberen Listenpositionen sind vorn im Video. Der Videoclip muss sich am Ende der Liste befinden. Erfahren Sie mehr über das Bearbeiten der Tiefenstufe (z-Reihenfolge).



Siehe „Ändern der Tiefenstufe (z-Reihenfolge) einer Überlagerung oder Bildunterschrift“ auf Seite 276.

## Löschen einer Szene oder eines Übergangs

- ❖ Wählen Sie ein Szenen- oder Übergangselement auf der Szenenzeile aus und klicken Sie auf das Symbol für den Papierkorb .


## Hinzufügen eines Links

Sie können Links zu sichtbaren Assets wie Bildern, Grafiken und Beschriftungen hinzufügen. Standardmäßig werden Links in einem neuen Browserfenster geöffnet (wenn Sie eine Vorschau anzeigen, werden sie immer in einem neuen Browserfenster geöffnet). Auf Wunsch können sie jedoch auch im gleichen Fenster geöffnet werden.

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um einen Link auf den gesamten Videoneuschnitt anzuwenden, wählen Sie ein Asset in der Ablegezone „Global“ aus und klicken Sie dann auf das Schraubenschlüsselsymbol  für dieses Asset.
  - Um einen Link auf eine Szene anzuwenden, wählen Sie das Asset (Rand, Hintergrund, Beschriftung oder Bild) innerhalb dieser Szene aus und klicken Sie dann auf das Schraubenschlüsselsymbol  für dieses Asset.
- 2 Geben Sie im Eigenschafteninspektor die URL für den Link in das Feld „Hyperlink“ ein. Geben Sie auch den http://-Teil der URL ein.
- 3 Um eine QuickInfo hinzuzufügen, die angezeigt wird, wenn Sie den Cursor über den Link im Video bewegen, geben Sie den Text in das Feld „QuickInfo“ ein.
- 4 (Optional) Wählen Sie folgende Optionen:
  - Farbe** Auswählen einer Farbe für den QuickInfo-Text oder -Hintergrund.
  - Deckkraft** Ziehen Sie den Regler, um den Grad der Transparenz für den QuickInfo-Text anzugeben.
  - Link öffnen in** Geben Sie an, ob der Link in einem neuen oder im gleichen Browserfenster geöffnet werden soll. Standardmäßig wird der Link in einem neuen Browserfenster geöffnet. Beim Anzeigen einer Vorschau in Scene7 wird der Link immer in einem neuen Browserfenster angezeigt, unabhängig von der hier gewählten Option.
  - Größe** Legen Sie mithilfe der Werteliste die Größe des QuickInfo-Textes fest.


## Einstellen der Lautstärke

Sie können die Lautstärke einer globalen Tonspur oder des Tons einer bestimmten Szene im Fenster „Videoneuschnitt“ anpassen.


- 1 Wählen Sie in der Szenenzeile ein Szenenelement aus und doppelklicken Sie auf das Szenenelement oder klicken Sie auf das zugehörige Schraubenschlüsselsymbol . Der Eigenschafteninspektor wird geöffnet.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Zum Einstellen der Lautstärke für die Tonspur ziehen Sie den Regler für die Tonspurlautstärke.
  - Zum Einstellen der Lautstärke für den Ton einer Szene ziehen Sie den Regler für die Videolautstärke.

**Hinweis:** Mit den Lautstärke-Steuerelementen unten links im Fenster „Videoneuschritt“ regeln Sie die Lautstärke für das Abspielen eines Videos im Fenster „Videoneuschritt“. Diese Steuerelemente wirken sich nicht auf die eigentliche Videolautstärke aus.

### Entfernen einer Tonspur



- ❖ Klicken Sie auf den Ablagebereich für die Tonspur, um die Audiodatei auszuwählen, und klicken Sie dann auf das Papierkorbsymbol .

### Ändern der Länge einer Szene aus einem Bild oder Hintergrund

- ❖ Ziehen Sie den zugehörigen Endpunkt  auf der Zeitleiste der Bühne.



Sie können der Zeitleiste der Bühne entnehmen, wie viele Sekunden die Szene lang ist. Szenen, die mit Bildern und Hintergründen erstellt wurden, sind standardmäßig drei Sekunden lang.

### Entfernen oder Wiederherstellen eines Szenenbestandteils

- 1 Gehen Sie zum Entfernen eines Szenenbestandteils wie folgt vor:
  - Zum Entfernen des Anfangs einer Videoszene ziehen Sie das Anfangspunktsymbol  an der Zeitleiste der Bühne nach rechts, bis der gesamte zu entfernende Abschnitt grau dargestellt wird.
  - Zum Entfernen des Endes einer Videoszene ziehen Sie das Endpunktsymbol  an der Zeitleiste der Bühne nach links, bis der gesamte zu entfernende Abschnitt grau dargestellt wird.
  - Zum Entfernen eines Abschnitts aus der Mitte einer Videoszene teilen Sie die Szene an der gewünschten Stelle und entfernen dann bei einer der Teilszenen den Anfang oder das Ende.
- 2 Zum Wiederherstellen eines entfernten Segments ziehen Sie den Anfangs- bzw. Endpunkt über den entfernten Abschnitt (also den grauen Bereich) zurück.

### Unterteilen einer Szene

Das Unterteilen einer Szene ist notwendig, wenn Sie Assets auf unterschiedliche Teile einer Szene anwenden möchten oder wenn ein Abschnitt aus der Mitte einer Szene entfernt werden soll.

- 1 Ziehen Sie den Abspielkopf  in der Zeitleiste der Bühne an die Stelle, an der die Szene geteilt werden soll.
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Scherensymbol .
- Zwei Szenen entstehen; am Ende der ersten Szene und am Anfang der zweiten Szene wurde ein Abschnitt entfernt.
- 3 (Optional) Wenn Sie die Videoszenen wieder zusammenfügen möchten, löschen Sie eine Teilszene und stellen Sie bei der anderen Teilszene den entfernten Abschnitt wieder her.


### Bearbeiten angewendeter Assets

Sie können angewendete Bildunterschriften, Überlagerungen, Übergänge und Effekte über den Eigenschafteninspektor bearbeiten. Ränder sind nicht bearbeitbar. Übergänge werden wie beim Anwenden bearbeitet.

### Verwandte Hilfethemen

„Entwerfen von Assets und Zuordnen von Tags zu Assets“ auf Seite 277

### Bearbeiten eines Effekts

- 1 Doppelklicken Sie auf ein Szenenelement oder auf den globalen Ablagebereich oder klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol , um den Eigenschafteninspektor zu öffnen.

- 2 Passen Sie die Effekteinstellungen nach Bedarf an. (Die Einstellungen sind bei allen Effekten unterschiedlich.) Auf der Bühne sehen Sie die Auswirkungen Ihrer Optionseinstellungen.


### Bearbeiten eines Übergangs

- ❖ Doppelklicken Sie auf das Übergangssymbol und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie den Regler für die Wiedergabedauer, um die Länge des Übergangs zu ändern.
  - Aktivieren Sie die Option „Audioblende“, um den Ton beim Übergang aus- und einzublenden.

### Bearbeiten einer Bildunterschrift

- 1 Wählen Sie die Bildunterschrift auf der Bühne aus und geben Sie in der eingeblendeten Bildunterschrift-Symboleiste den Text für die Bildunterschrift ein.
- 2 Wählen Sie in der Symboleiste Schriftart, Schriftgrad und Schriftfarbe sowie die Ausrichtung für den Text.  
***Hinweis:** Schriftarten sind in SWF-Dateien für Bildunterschriften eingebettet. Aus diesem Grund können Sie für eine Bildunterschrift nur die Schriftarten auswählen, die in der Bildunterschrift-Symboleiste zur Verfügung stehen.*
- 3 Legen Sie die Einstellungen für Transparenz und Ebenenfüllmethode fest.  
Siehe „[Einstellen von Transparenz- und Ebeneneffekten für Bildunterschriften und Überlagerungen](#)“ auf Seite 275.
- 4 Bearbeiten Sie die Größe und Position der Bildunterschrift und drehen Sie sie.  
Siehe „[Ändern der Größe, Position und Drehung von Bildunterschriften und Überlagerungen](#)“ auf Seite 276.
- 5 Ändern Sie die Tiefenstufe (z-Reihenfolge) der Bildunterschrift.  
Siehe „[Ändern der Tiefenstufe \(z-Reihenfolge\) einer Überlagerung oder Bildunterschrift](#)“ auf Seite 276.

### Bearbeiten einer Überlagerung

- 1 Doppelklicken Sie auf ein Szenenelement oder auf den globalen Ablagebereich oder klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol , um den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 2 Wählen Sie den Namen der gewünschten Überlagerung aus.
- 3 Legen Sie die Einstellungen für Transparenz und Ebenenfüllmethode fest.  
Siehe „[Einstellen von Transparenz- und Ebeneneffekten für Bildunterschriften und Überlagerungen](#)“ auf Seite 275.
- 4 Bearbeiten Sie die Größe und Position der Überlagerung und drehen Sie sie.  
Siehe „[Ändern der Größe, Position und Drehung von Bildunterschriften und Überlagerungen](#)“ auf Seite 276.
- 5 Ändern Sie die Tiefenstufe (z-Reihenfolge) der Überlagerung.  
Siehe „[Ändern der Tiefenstufe \(z-Reihenfolge\) einer Überlagerung oder Bildunterschrift](#)“ auf Seite 276.

### Einstellen von Transparenz- und Ebeneneffekten für Bildunterschriften und Überlagerungen

Bildunterschriften und Überlagerungen werden vorne in Szenen angezeigt. Standardmäßig sind diese Assets vollständig undurchsichtig – sie verdecken die darunterliegenden Assets. Sie haben jedoch die Möglichkeit, eine Transparenzeinstellung und eine Ebenenfüllmethode für diese Assets zu wählen, um eine bessere Anpassung zu erreichen.

- 1 Wählen Sie die Bildunterschrift oder Überlagerung auf der Bühne aus.

- 2 Doppelklicken Sie auf das Szenenelement oder klicken Sie auf das zugehörige Schraubenschlüsselsymbol, um den Eigenschafteninspektor zu öffnen. Wenn die Bildunterschrift bzw. Überlagerung in jeder Szene vorkommt, doppelklicken Sie auf den globalen Ablagebereich, um den zugehörigen Eigenschafteninspektor zu öffnen.

- 3 Wählen Sie Optionen für die Bildunterschrift oder Überlagerung:

**Transparenz** Ziehen Sie den Regler, um eine Einstellung festzulegen. Bei 100 Prozent ist die Bildunterschrift bzw. Überlagerung vollständig sichtbar, bei 1 Prozent ist die Bildunterschrift bzw. Überlagerung transparent.

**Ebenenfüllmethode** Wählen Sie eine Option, um festzulegen, wie die Bildunterschrift bzw. Überlagerung in die darunter liegende Ebene eingeblendet wird. Die Optionen wirken sich je nach Hintergrundfarbe und je nach Farbe und Transparenzgrad der Bildunterschrift bzw. Überlagerung anders aus. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Option bewegen, sehen Sie das Ergebnis auf der Bühne.

**Vertikal/Horizontal umdrehen** (Nur Bildunterschriften) Wählen Sie eine dieser Optionen aus, wenn Sie die Bildunterschrift spiegeln möchten.

**Schlagschatten** (Nur Bildunterschriften) Wählen Sie diese Option, wenn die Buchstaben einen schwachen Schatten werfen sollen.


## Ändern der Größe, Position und Drehung von Bildunterschriften und Überlagerungen

- 1 Wählen Sie die Bildunterschrift oder Überlagerung aus. Begrenzungsrahmen und Auswahlgriffe werden angezeigt.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Zum Ändern der Größe des Assets ziehen Sie einen Auswahlgriff an einer Ecke oder Kante des Begrenzungsrahmens.
  - Zum Ändern der Position des Assets bewegen Sie den Mauszeiger über das Asset, bis er als Vierfachpfeil dargestellt wird. Ziehen Sie das Asset dann an die gewünschte neue Position.
  - Zum Drehen des Assets ziehen Sie den Drehgriff.

Wenn es sich bei dem zu bearbeitenden Asset um ein globales Asset handelt (das Sie in den globalen Ablagebereich gezogen haben), ändert sich die Größe, Position oder Drehung des Assets in allen Szenen.

## Ändern der Tiefenstufe (z-Reihenfolge) einer Überlagerung oder Bildunterschrift


Überlagerungen und Bildunterschriften können sich überlappen, wenn in derselben Szene mehrere dieser Elemente eingesetzt werden. Das Neuankordnen der Assets ist notwendig, wenn Überlappungen vorkommen und Sie ein Asset vor oder hinter einem anderen positionieren möchten.


- 1 Wählen Sie in der Szenenzeile das Szenenelement der Szene mit sich überlappenden Assets aus. Wenn die sich überlappenden Assets global angewendet sind, müssen Sie den globalen Ablagebereich auswählen.
- 2 Doppelklicken Sie auf das Szenenelement (oder den globalen Ablagebereich) oder klicken Sie auf das jeweilige Schraubenschlüsselsymbol . Der Eigenschafteninspektor wird geöffnet. Darin sind alle Assets aufgelistet; die vorderen Assets stehen oben in der Liste. Neben den Namen der Assets, die Sie in der Liste nach oben oder unten verschieben können, werden Pfeile angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf den nach oben oder unten zeigenden Pfeil, um die z-Anordnung in der Liste zu ändern.

**Wichtig:** Global angewendete Assets, die in jeder Szene vorkommen, werden vor anderen Assets angezeigt. Diese globalen Assets lassen sich nicht hinter andere Assets verschieben.

## Entfernen eines Assets

Sie können einen auf einzelne Szenen oder alle Szenen angewendeten Rand oder Effekt bzw. eine auf einzelne oder alle Szenen angewendete Bildunterschrift oder Überlagerung entfernen. Assets, die im globalen Ablagebereich platziert wurden, sind auf alle Szenen angewendet.

- 1 Wählen Sie in der Szenenzeile die Szene aus, die das zu entfernende Asset enthält.
- 2 Wählen Sie das Asset auf der Bühne aus und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol . Alternativ können Sie das Asset von der Bühne ziehen.

**Hinweis:** Wenn Sie Schwierigkeiten haben, ein Asset auf der Bühne auszuwählen, öffnen Sie den Eigenschafteninspektor (klicken Sie dazu auf das Schraubenschlüsselsymbol ) , wählen Sie das Asset in der Asset-Liste aus und klicken Sie auf das Papierkorbsymbol.

## Entwerfen von Assets und Zuordnen von Tags zu Assets

Scene7 bietet Beispieldateien für Audio, Hintergründe, Ränder, Bildunterschriften, Effekte, Grafiken, Übergänge und Video im Bereich „Beispielinhalt für eVideo“ der Asset-Bibliothek. Neben diesen Beispiel-Assets können Sie auch eigene Assets erstellen und in Videoneuschnitten verwenden. Mit der Adobe Flash-Authoring-Umgebung, Adobe Photoshop und Adobe Illustrator können Sie außerdem eigene Assets erstellen. Sie können Asset-Dateien mit Flash 9 oder höher als ActionScript 3 SWF-Dateien veröffentlichen.

Nachdem Sie ein Asset erstellt und in Scene7 hochgeladen haben, markieren Sie es als Videoneuschnitt-Asset. Durch die Tag-Zuweisung erkennt Scene7 das Element als Videoneuschnitt-Asset. (Wenn Sie Hilfe bei der Erstellung eines Effekts oder Übergangs benötigen, wenden Sie sich an das Scene7-Team.)

**Wichtig:** Bedenken Sie, wie die in Ihrem Videoneuschnitt verwendeten Assets in dem Viewer angezeigt werden, mit dem die Endbenutzer Ihr Video abspielen. Es ist besonders wichtig, dass jedes Asset eine angemessen hohe Auflösung für die Wiedergabe in dem von Ihnen ausgewählten Viewer aufweist. Idealerweise sollten Videos dieselbe Auflösung wie der Viewer aufweisen, selbst wenn eine Wiedergabe auch dann möglich ist, wenn ihre Auflösung niedriger ist. Das Seitenverhältnis der Assets sollte dem von Ihnen ausgewählten Viewer entsprechen.

## Asset-Dateitypen

Diese Tabelle beschreibt die Asset-Dateitypen, die zum Erstellen von Videoneuschnitten verwendet werden.

Asset-Typ	Zulässige Dateitypen
Audio	MP3
Hintergrund	GIF, PNG, SWF
Rand	GIF, PNG, SWF (als Rand markieren)
Bildunterschrift	SWF (als Bildunterschrift markieren)
Effekt	SWF (Beispiele aus Scene7 verwenden)
Grafik	GIF, JPG, PNG, SWF (SWF-Dateien als Überlagerungen markieren)
Übergang	SWF (Beispiele aus Scene7 verwenden)
Video	FLV, F4V, MP4

**Wichtig:** Verwenden Sie in Videoneuschnitten ActionScript 3 SWF-Dateien in Flash Player 9 oder höher. Andere SWF-Typen sind nicht zulässig.




**Hinweis:** Scene7 bietet Effekt- und Übergangsdateien; Sie können diese Dateien nicht für die Verwendung in Videoneuschnitten hochladen. Effekte und Übergänge sind im Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ im Bedienfeld „Beispielinhalt für eVideo“ verfügbar. Wenden Sie sich an das Scene7-Team, wenn Sie eigene Effekte und Übergänge entwerfen möchten.

## Entwerfen und Markieren von Rändern


Mit Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator oder Adobe Fireworks® können Sie Ränder für Ihre Videoneuschnitte entwerfen. Scene7 empfiehlt die Verwendung einer SWF-Datei; PNG- und GIF-Dateien können beim Skalieren verschwommene Bilder und Pixel-Effekt aufweisen.

- 1 Beachten Sie beim Erstellen eines Randes in Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator oder Adobe Fireworks die folgenden Richtlinien:
  - Dateiformat SWF (Flash 9, statisch oder animiert), PNG oder GIF
  - SWF-Dateien mit Einstellung ActionScript 3
  - 24 Bilder pro Sekunde (fps)
  - Kein Verweis auf eine Dokumentklasse in einer SWF-Datei
- 2 Erstellen Sie Animationen ausschließlich in der Hauptzeitleiste. Verschachteln Sie Animationen nicht innerhalb von Videoclips.

 Wenn der Rand nicht an die Kanten der Bühne heran reicht und Sie den Zwischenraum im Videoneuschnitt beibehalten möchten, platzieren Sie über allen Ebenen einen transparenten Filmclip, der der Größe Ihrer Viewer-Vorgabe entspricht. In Scene7 wird versucht, den Rand in Anpassung an die Größe der Bühne zu skalieren.
- 3 Laden Sie die Rand-Datei zu Scene7 hoch und öffnen Sie sie in der Detailansicht.
- 4 Öffnen Sie das Metadatenbedienfeld und das Menü „SWF-Typ des Neuschnitts“ und wählen Sie „Rand“.

## Entwerfen und Markieren von Beschriftungen

- 1 Verwenden Sie zum Erstellen von Beschriftungen Adobe Flash Professional CS3 oder höher und verwenden Sie zum Veröffentlichen der Beschriftungen das SWF-Dateiformat in Flash Player 9 oder höher.

 Betten Sie die Schriftart in das Textfeld auf der Bühne ein, geben Sie dabei jedoch einen Zeichenbereich an. Lateinisch ist für Bildunterschriften in deutscher Sprache normalerweise ausreichend.
- 2 Fügen Sie ein dynamisches Textobjekt hinzu, um die Eingabe und Anzeige der Beschriftung zu ermöglichen. Weisen Sie dem Objekt im Bedienfeld „Eigenschaften“ den Namen „inputField“ zu. Sie können die Standardeinstellungen für Schriftart, Farbe und Größe im Bedienfeld „Eigenschaften“ festlegen sowie zusätzliche Grafiken hinzufügen.
- 3 Laden Sie die Bildunterschrift zu Scene7 hoch und öffnen Sie sie in der Detailansicht.
- 4 Öffnen Sie das Metadatenbedienfeld und das Menü „SWF-Typ des Neuschnitts“ und wählen Sie „Flash-Bildunterschrift“.

## Entwerfen und Markieren einer Überlagerungsgrafik

Verwenden Sie Vektorgrafiken zum Erstellen von Überlagerungen, damit beim Skalieren eine höhere Bildqualität erreicht wird. Wenn Sie Bitmapbilder verwenden, empfiehlt Adobe die Verwendung von PNG-Dateien, weil damit eine bessere Transparenz erzeugt wird; Sie können jedoch auch JPG- und GIF-Dateien für Überlagerungen verwenden.

- 1 Beachten Sie beim Erstellen von Überlagerungen mit einem Vektorgrafikprogramm wie Adobe Flash Professional die folgenden Richtlinien:
  - Dateiformat SWF (Flash 9 oder höher), JPG, GIF oder PNG mit transparentem Hintergrund (PNG ist empfehlenswert, weil damit bessere Transparenzergebnisse erzielt werden)
  - 24 Bilder pro Sekunde
  - Kein Verweis auf eine Dokumentklasse in einer SWF-Datei
  - Animationen müssen in der Hauptzeitleiste erstellt werden und dürfen nicht innerhalb von Videoclips verschachtelt sein
- 2 Laden Sie die Grafik-Datei zu Scene7 hoch und öffnen Sie sie in der Detailansicht.
- 3 Öffnen Sie das Metadatenbedienfeld und das Menü „SWF-Typ des Neuschnitts“ und wählen Sie „Überlagerung“.



## Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage

Mit Videoneuschnitt-Vorlagen können Sie einen einzelnen Neuschnitt erstellen und dessen Inhalt zur Laufzeit ersetzen. Sie können Vorlagen aus Videoneuschnitten erstellen, welche die Überlagerungen, Tonspuren, Übergänge und sogar das Video selbst dynamisch aktualisieren.

Ebenso wie bei einfachen und FXG-Vorlagen erstellen Sie in Videoneuschnitt-Vorlagen Parameter für die Eigenschaften, die variabel sein sollen. Sie können Parameter für die URL von Inhalten, Hotspot-QuickInfos, Verknüpfungen, Rollover-Keys sowie Bildunterschriften erstellen. Parameter für die URL von Inhalten ermöglichen es Ihnen, Videos, Bilder, Soundtracks oder Überlagerungen auszutauschen. Wenn Sie einen Parameter zum Ändern der URL für ein Video oder Bild erstellen, werden sämtliche Instanzen dieses Videos bzw. Bildes im Videoneuschnitt geändert. Wenn die Länge des ersetzten Inhalts abweicht, wird der Zeitrahmen in der Vorlage an den neuen Inhalt angepasst.


Sie können den gleichen Parameternamen für den Text in verschiedenen Assets, z. B. Bildunterschriften, in Ihrem Videoneuschnitt verwenden, um den Text in allen Instanzen gleichzeitig zu ändern.

## Erstellen variabler Eigenschaften

- 1 Doppelklicken Sie auf das Szenenelement oder klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol  für die Szene, deren Eigenschaften variabel sein sollen. Wenn es sich um eine globale Eigenschaft handelt, klicken Sie auf das Schraubenschlüsselsymbol im globalen Ablagebereich.
- 2 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor neben der Eigenschaft auf „Parameter“ .
- Das Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ wird geöffnet und zeigt den Standardnamen und -wert des Parameters an.
- 3 Klicken Sie auf „OK“, um den Standardparameternamen zu übernehmen, oder geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie dann auf „Übernehmen“.

**Hinweis:** Eigenschaften sind nicht standardmäßig variabel. Sie müssen für jede Eigenschaft, die variabel sein soll, das Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ öffnen und auf „Übernehmen“ klicken.

## Entfernen der Parameter für eine Eigenschaft

- 1 Klicken Sie im Eigenschafteninspektor neben der Eigenschaft auf „Parameter“ .
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Parameter bearbeiten“ auf „Entfernen“.

## Austauschen von Inhalt in variablen Eigenschaften

Nachdem Sie die Eigenschaften für einen Videoneuschnitt parametrisiert haben, können Sie während der Vorschau Werte für variable Eigenschaften angeben.

- 1 Klicken Sie im Fenster „Videoneuschnitt“ auf „Vorschau“.  
Der Neuschnitt wird im Vorschauenfenster mit den variablen Namen und Werten in einem Bedienfeld an der linken Seite des Fensters angezeigt.
- 2 Um einen variablen Wert zu ändern, geben Sie einen neuen Wert in das Feld für die Variable ein oder klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ein Asset auszuwählen.  
Der variable Wert bzw. das Asset wird ersetzt und in der Vorschau angezeigt.
- 3 Klicken Sie auf „Schließen“, um zum Fenster „Videoneuschnitt“ zurückzukehren.

## Erstellen von Informationsbedienfeldern für Videoneuschnitte

Sie können Informationsbedienfelder für Videoneuschnitte erstellen. Wenn der Endbenutzer dann den Mauszeiger über die Überlagerung bewegt, wird das Informationsbedienfeld angezeigt. Ein Informationsbedienfeld kann Text, Bilder und URL-Links enthalten. Informationsbedienfelder sind eine hervorragende Möglichkeit, Ihre Videoneuschnitte aufzuwerten und sie interaktiv und ansprechender zu gestalten.

Führen Sie zum Erstellen eines Informationsbedienfeldes die folgenden grundlegenden Schritte aus:

- 1 Geben Sie Rollover-Key-Identifikatoren an: Öffnen Sie im Fenster „Videoneuschnitt“ den Eigenschafteninspektor für eine Überlagerung und geben Sie im Feld „Rollover-Key“ einen Identifikatorknamen an. Der Identifikatorkname wird verwendet, um Inhalte für das Informationsbedienfeld einzufügen.  
Siehe [„Eingeben von Rollover-Key-Identifikatoren“](#) auf Seite 281.
- 2 Schreiben Sie den Code für die Antwortvorlage: Die Antwortvorlage formatiert das Informationsbedienfeld im Videoneuschnitt. Darüber hinaus stellt sie Platzhalter für Inhalte wie Text, Bilder und URLs bereit, die im Feld angezeigt werden.  
Siehe [„Schreiben des Codes für die Antwortvorlage“](#) auf Seite 281.
- 3 Erstellen Sie die Antwortvorlage in einer Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer: Erstellen oder bearbeiten Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer, aktivieren Sie im Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ das Informationsbedienfeld und geben Sie den Code für die Antwortvorlage ein.  
Siehe [„Erstellen der Antwortvorlage in einer Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer“](#) auf Seite 282.
- 4 Erstellen Sie eine TXT- oder UTF-16-Datei: Diese Datei enthält Identifikatorknamen von Rollover-Key-Feldern in Ihren Videoneuschnitten (die von Ihnen in Schritt 1 eingegebenen Identifikatoren). Für jeden Identifikatorknamen stellt die Datei den HTML- und XML-Code bereit, der beschreibt, wie die Platzhalter in der Antwortvorlage ausgefüllt werden.  
Siehe [„Erstellen einer TXT- oder UTF-16-Datei mit Informationsbedienfeld-Inhalten“](#) auf Seite 282.

- 5 Laden Sie die TXT- oder UTF-16-Datei hoch: Laden Sie die Datei zum Scene7 Publishing System hoch. Durch das Hochladen werden die Dateidaten für die Antwortvorlage bereitgestellt.

Siehe „[Hochladen der TXT- oder UTF-16-Datei](#)“ auf Seite 283.

- 6 Veröffentlichen Sie das Informationsbedienfeld: Aktivieren Sie das Informationsbedienfeld eines Videoneuschnitts, indem Sie es im Scene7 Publishing System veröffentlichen. Öffnen Sie in der Detailansicht den Anzeigebereich „Infocfeld-Einrichtung“ und klicken Sie auf „Veröffentlichen“.


Siehe „[Veröffentlichen des Informationsbedienfeldes](#)“ auf Seite 283.

Sie können eine Master-TXT- oder -UTF-16-Datei mit Inhalten für alle Informationsbedienfelder in Ihren Videoneuschnitten verwalten. Um die Inhalte in den Informationsbedienfeldern zu aktualisieren, können Sie den Code der TXT- oder UTF-16-Datei bearbeiten und die Datei erneut importieren. Auf diese Weise können Sie Informationsbedienfelder für alle Ihre Videoneuschnitte von einem zentralen Speicherort aus verwalten. Je nach Ihren aktuellen Anforderungen können Sie über die Informationsbedienfelder jederzeit auf effektive Weise mit Ihren Kunden kommunizieren.

## Eingeben von Rollover-Key-Identifikatoren

Im Anzeigebereich „Videoneuschnitt“ stellt der Eigenschafteninspektor ein Rollover-Key-Feld für die Eingabe von Identifikatoren bereit, die bei der Erstellung von Informationsbedienfeldern verwendet werden. Durch die Eingabe eines Identifikators in dieses Feld können Sie eine Asset-Überlagerung mit dem Code in einer TXT- oder UTF-16-Datei verbinden. Dieser Code stellt wiederum Informationen für das Informationsbedienfeld bereit.

Führen Sie zum Eingeben eines Identifikators zur Verwendung in einem Informationsbedienfeld die folgenden Schritte aus:

- 1 Wählen Sie die Szene aus, die ein Informationsbedienfeld erhalten soll.
- 2 Doppelklicken Sie auf das Szenenelement oder klicken Sie auf das zugehörige Schraubenschlüsselsymbol , um den Eigenschafteninspektor zu öffnen.
- 3 Klicken Sie auf das Überlagerungs-Asset, um es mit einem Informationsbedienfeld zu verbinden. Sie können alle sichtbaren Asset-Überlagerungen wie Bilder, Grafiken und Beschriftungen verwenden.
- 4 Geben Sie im Rollover-Key-Feld einen Identifikatorknamen ein. Der Name darf keine Leerstellen enthalten.
- 5 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“.

Wiederholen Sie diese Schritte für alle Überlagerungs-Assets im Videoneuschnitt, die ein Informationsbedienfeld erhalten sollen.

## Schreiben des Codes für die Antwortvorlage

Der Code für die Antwortvorlage formatiert das Informationsbedienfeld und stellt Platzhalter für die Eingabe von Inhalten bereit.

Die Antwortvorlage kann in zwei Teile untergliedert werden: Standardwerte für Variablen und Antwortformat. Die Standardwerte für Variablen werden verwendet, falls der Rollover-Key keinen Wert aufweist. Variablenwerte sind wie folgt gekennzeichnet: \$1\$, \$2\$, \$3\$, .... Folgende Syntax wird im Code für die Antwortvorlage verwendet:

```
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var  
name='4'></var><![CDATA[<b>Var 1</b> = $1$<br><b>Var 2</b> = $2$<br><b>Var 3<b> =  
$3$<br><b>Var 4</b> = $4$]]></info>
```

Diese URL ist wie folgt gekennzeichnet:

	\$1\$	\$2\$	\$3\$	\$4\$
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImagelD</var> <var name='4'></var><![CDATA[<b>Var 1</b> =	 <b>Var 2</b> =	 <b>Var 3</b> =	 <b>Var 4</b> =	]]></info>

## Erstellen der Antwortvorlage in einer Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer

Idealerweise sollten Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer für jeden Videoneuschnitt erstellen, der über ein Informationsbedienfeld verfügt, und anschließend die Antwortvorlage in die Vorgabe eingeben.

Führen Sie zum Erstellen der Antwortvorlage im Anzeigebereich „Viewer-Vorgaben“ die folgenden Schritte aus:

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.
- 2 Fügen Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer hinzu oder bearbeiten Sie eine Vorgabe:  
**Hinzufügen** Klicken Sie auf „Hinzufügen“, um einen Videoneuschnitt-Viewer hinzuzufügen. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform, wählen Sie „Videoneuschnitt-Viewer“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.  
**Bearbeiten** Wählen Sie einen Videoneuschnitt-Viewer und klicken Sie auf „Bearbeiten“.
- 3 Wählen Sie „Infofeldeinstellungen“.
- 4 Wählen Sie für die Einstellung „Informationen verwenden“ die Option „Ein“.  
**Hinweis:** Nachdem Sie auf „Ein“ geklickt haben, wird im Feld „URL des Infoservers“ eine URL angezeigt. Ändern Sie diese URL nicht.
- 5 Fügen Sie im Feld „Antwortvorlage“ den Code für die Antwortvorlage ein.
- 6 Legen Sie Einstellungen zum Definieren des Informationsbedienfeld-Randes fest. Durch Klicken auf die Tipp-Schaltfläche ⓘ können Sie Erläuterungen zu den Einstellungen anzeigen.
- 7 Klicken Sie auf die Schaltfläche „Speichern“ (oder geben Sie einen Vorgabennamen ein und klicken Sie auf „Speichern unter“, wenn Sie eine Vorgabe für Videoneuschnitt-Viewer bearbeiten).

## Erstellen einer TXT- oder UTF-16-Datei mit Informationsbedienfeld-Inhalten

Erstellen Sie mit Microsoft Excel® eine Tabelle mit den Identifikatornamen für Rollover-Keys in der ersten Spalte und den Variableninhalten, welche in die Antwortvorlage eingefügt werden, rechts neben den jeweiligen Namen. Die Variableninhalte werden den Markierungen \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... in der Antwortvorlage zugeordnet.

Siehe „[Schreiben des Codes für die Antwortvorlage](#)“ auf Seite 281.

Diese Tabelle zeigt, wie die korrekt formatierte Tabelle aussehen sollte. In diesem Beispiel steht die Variable 1 für die Beschreibung, Variable 2 für die Miniaturansicht und Variable 3 für den URL-Link für das Informationsbedienfeld. Die Daten in den einzelnen Zeilen geben an, was in dem mit dem Rollover-Key verbundenen Informationsbedienfeld angezeigt wird.

Rollover-Key-Identifikator	\$1\$	\$2\$	\$3\$
kitchenInfo	Erhältlich in verschiedenen Farben wie Pearl Metallic und Nickel Pearl, die unsere Pro Line Series ergänzen.	Company/p34915z	<a href="http://bit.ly/9nKA2X">Details ></a>

Nachdem Sie die Daten eingegeben haben, speichern Sie sie als TXT-Datei (Windows®-Benutzer) oder UTF-16-Datei (Mac®-Benutzer) in Excel, indem Sie die folgenden Schritte ausführen:

- 1 Wählen Sie „Datei“ > „Speichern unter“.
- 2 Wählen Sie im daraufhin angezeigten Menü „TXT“ (tabulatorgetrennt) oder „UTF-16“ aus.
- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Hochladen der TXT- oder UTF-16-Datei

Scene7 ruft Variablendaten für Informationsbedienfelder aus TXT- und UTF-16-Dateien ab. Diese Daten werden in die Antwortvorlage eingefügt. Führen Sie zum Hochladen der TXT- oder UTF-16-Dateidaten zum Scene7 Publishing System die folgenden Schritte aus:

- 1 Doppelklicken Sie auf den Videoneuschnitt, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Wählen Sie den Anzeigebereich „Infocfeld-Einrichtung“ aus.
- 3 Klicken Sie auf „Hochladen“ und klicken Sie im Dialogfeld „S7 Info hochladen“ auf „Durchsuchen“, um eine TXT- oder UTF-16-Datei auszuwählen, und klicken Sie auf „Öffnen“.
- 4 Klicken Sie auf „Hochladen“.

## Veröffentlichen des Informationsbedienfeldes

Aktivieren Sie das Informationsbedienfeld eines Videoneuschnitts, indem Sie es im Scene7 Publishing System veröffentlichen. Nach der Veröffentlichung kann das Informationsbedienfeld bei der Wiedergabe von Videoneuschnitten in Viewern angezeigt werden.

**Hinweis:** Laden Sie vor dem Veröffentlichen des Informationsbedienfeldes die TXT- oder UTF-16-Datei mit ID-Namen aus Rollover-Key-Feldern hoch. Weitere Informationen finden Sie unter „[Hochladen der TXT- oder UTF-16-Datei](#)“ auf Seite 283.

Führen Sie zum Veröffentlichen eines Informationsbedienfeldes die folgenden Schritte aus:

- 1 Doppelklicken Sie auf den Videoneuschnitt, um ihn in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Wählen Sie den Anzeigebereich „Infocfeld-Einrichtung“ aus.
- 3 Geben Sie die Anzahl der Stunden bis zum Zwischenspeichern der Daten in das Feld „Antwort-TTL“ ein:
  - Geben Sie eine niedrigere Zahl ein, wenn die Daten im Verlauf des Tages häufig aktualisiert werden.
  - Geben Sie eine höhere Zahl ein, falls die Daten relativ stabil sind und nicht so häufig aktualisiert werden müssen. Der Standardwert lautet zehn Stunden.
- 4 Klicken Sie auf „Veröffentlichen“.

## Anzeigen einer Vorschau von Videoneuschnitten in einem Viewer

Mit der Vorschau können Sie testen, wie ein Asset in einer bestimmten Viewer-Plattform wie HTML5 angezeigt wird. Je nach dem Asset-Typ und dem jeweiligen für die Vorschau ausgewählten Viewer sind möglicherweise nicht alle Plattformen in der Viewer-Lise verfügbar.

Siehe „[Konfigurieren von Standard-Viewern](#)“ auf Seite 50.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

- 1 Wählen Sie im linken Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ in der Dropdown-Liste „Einblenden“ den Videoneuschnitt-Asset-Typ.
- 2 Navigieren Sie im linken Bedienfeld „Asset-Bibliothek“ zu den Asset-Ordnern, die die Videoneuschnitt-Assets enthalten, von denen Sie mit einem Viewer eine Vorschau anzeigen möchten.
- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Rasteransicht“. Klicken Sie im Fenster „Asset“ unter dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Listenansicht“. Wählen Sie im Fenster „Asset“ ein Asset und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
  - Klicken Sie über dem Assets-Fenster auf der rechten Seite der Symbolleiste auf „Detailansicht“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „Vorschau“ > „Viewer-Liste“.
- 4 Klicken Sie im Fenster „Viewer-Liste“ in der Tabelle auf einen Viewer-Hyperlink, um das Asset im ausgewählten Viewer als Vorschau anzuzeigen.
- 5 Schließen Sie den angezeigten Viewer, um zum Bildschirm „Viewer-Liste“ zurückzukehren.
- 6 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke des Fensters „Viewer-Liste“ auf „Schließen“, um zum Assets-Fenster zurückzukehren.



## Veröffentlichen eines Videoneuschnitts

Durch das Veröffentlichen eines Videoneuschnitts können Scene7-Server diesen an Ihre Website oder Anwendung übertragen.

**Hinweis:** Videoneuschnitte müssen sowohl auf dem **Video-Server** als auch dem **Image-Server** veröffentlicht werden. Sie verwenden den **Video-Server**, um die eigentlichen Videos zu veröffentlichen, die Sie für die Veröffentlichung markiert haben. Und Sie verwenden den **Image-Server**, um verwandte Video-Assets wie Video-Miniaturansichten, Set-Informationen für „Adaptive Video“-Sets und die XML-Datei für Videoneuschnitte zu veröffentlichen.

Nach der Veröffentlichung eines Videoneuschnitts aktiviert das Scene7 Publishing System die URL-Zeichenfolgen, die Sie im HTML-Code der Site bzw. Anwendung verwenden können.

### So veröffentlichen Sie einen Videoneuschnitt

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen neben dem Namen jeder Datei, die Sie veröffentlichen möchten, auf das Symbol **Zur Veröffentlichung markieren** .
  - Klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ neben dem Namen jeder Datei, die Sie veröffentlichen möchten, auf das Symbol **Zur Veröffentlichung markieren** .
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf „**Veröffentlichen**“.
- 3 Legen Sie die gewünschten Planungsoptionen fest.
- 4 (Optional) Geben Sie im Feld **Auftragsname** einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein.
- 5 Wählen Sie in den **erweiterten Optionen** in der Dropdown-Liste **Veröffentl. auf:** die Option **Video-Server** aus.  
Siehe „[Erweiterte Veröffentlichungsoptionen](#)“ auf Seite 97 für zusätzliche Optionen, die festgelegt werden können.

- 6 Klicken Sie auf **Veröffentlichung**.
- 7 Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 bis 4.
- 8 Wählen Sie in den **erweiterten Optionen** in der Dropdown-Liste **Veröffentl. auf:** die Option **Image-Server** aus.  
Siehe „[Erweiterte Veröffentlichungsoptionen](#)“ auf Seite 97 für zusätzliche Optionen, die festgelegt werden können.
- 9 Klicken Sie auf **Veröffentlichung**.

### Verwandte Hilfetemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

## Bereitstellen von Videoneuschnitten auf Websites

Websites und Anwendungen greifen mithilfe von URL-Zeichenfolgen oder Einbettungscode auf den Inhalt von Scene7-Servern zu – auch auf Videoneuschnitte. Scene7 aktiviert diese URL-Zeichenfolgen während des Veröffentlichungsvorgangs. Um die URL-Zeichenfolge oder den Einbettungscode für den Videoneuschnitt in die Webseiten und in den Anwendungen einzufügen, können Sie sie/ihn im Scene7 Publishing System kopieren.

***Hinweis:** Diese URL wird erst dann aktiv, wenn Sie das Asset veröffentlichen.*

### Kopieren der URL eines Videoneuschnitts

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Videoneuschnitt**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Videoneuschnitt enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.



## Hinzufügen von Videoneuschnitten zu einer Webseite oder Anwendung

Stellen Sie Videoneuschnitte mit einer dynamischen Seite (ASP oder JSP) bereit, auf der sie in einem Scene7-Videoneuschnitt-Viewer angezeigt werden. Der URL-Aufruf an die Scene7-Plattform erfolgt nach demselben Protokoll. Der Player liefert ein Video, das vom Web-Team des Unternehmens zur Veröffentlichung auf einem Scene7-Video-Server in das Scene7 Publishing System hochgeladen werden kann.

## Kopieren von Einbettungscode eines Videoneuschnitt-Viewers

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für den ausgewählten Videoneuschnitt überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines Videoneuschnitt-Viewers

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf **„Videoneuschnitt“**.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der den Videoneuschnitt enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Listenansicht“**. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
  - Klicken Sie auf **„Rasteransicht“**, **„Listenansicht“** oder **„Detailansicht“**. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf **„Vorschau“** > **„Viewer-Liste“**.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf **„Code einbetten“**.
- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf **„In Zwischenablage kopieren“**.  
Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.
- 5 Klicken Sie auf **„Schließen“**.

# Kapitel 17: Gemischte Mediensets

Gemischte Mediensets von Scene7 bieten Benutzern eine integrierte Anzeigeerfahrung. Gemischte Mediensets können Bilder, Bildsätze, Mustersets, Rotationssets und Videos beinhalten. Benutzer können auf verschiedene Registerkarten im gemischte Medien-Viewer klicken, um die Elemente in verschiedenen Viewern anzuzeigen. Falls keine Registerkarten angegeben werden, werden alle Assets gemeinsam in der Musterzeile angezeigt.

Die Viewer-Vorgaben für gemischte Mediensets enthalten Community-Optionen, mit denen Endbenutzer Code einbetten, URLs kopieren und Verknüpfungen zur Haupt-Website erstellen können. Über diese Optionen können Benutzer Produktinformationen auf ihren eigenen Websites oder Social-Networking-Sites zur Verfügung stellen.

## Kurzanleitung: Gemischte Mediensets

Diese Kurzanleitung zu gemischten Mediensets hilft Ihnen, sich schnell mit den Techniken für gemischte Mediensets in Scene7 vertraut zu machen.

### 1. Hochladen der Bilder, Musterdateien und Videos

Laden Sie zunächst die Bilder, Musterdateien und Videos für Ihre gemischten Mediensets hoch. Da die Benutzer die Bilder im gemischten Medienset-Viewer heranzoomen können, sollten Sie bei der Auswahl der Bilder deren Eignung zum Zoomen berücksichtigen. Vergewissern Sie sich, dass die längste Seite der Bilder mindestens 2000 Pixel hat.

Klicken Sie in der Symbolleiste für globale Navigation auf die Schaltfläche „Hochladen“, um Dateien von Ihrem Computer in einen Ordner im Scene7 Publishing System hochzuladen.

Siehe „[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90.

### 2. Erstellen von Mediensets zur Verwendung im gemischten Medienset

Sie können Bilder, Bildsätze, Mustersets, Rotationssets und Videos zu Ihrem gemischten Medienset hinzufügen. Bereiten Sie die Mediensets vor, bevor Sie sie zum gemischten Medienset hinzufügen.

Siehe „[Erstellen eines Bildsatzes](#)“ auf Seite 170, „[Erstellen eines Mustersets](#)“ auf Seite 179 und „[Erstellen eines Rotationssets](#)“ auf Seite 188.

### 3. Erstellen eines gemischten Mediensets

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Erstellen“ und wählen Sie „Gemischte Mediensets“. Ziehen Sie die Bilder, Mustersets, Bildsätze und Videos auf den Anzeigebereich „Gemischtes Medienset“. Um einen Soundtrack hinzuzufügen, ziehen Sie eine Audiodatei in das Feld „Tonspur“.

Siehe „[Erstellen eines gemischten Mediensets](#)“ auf Seite 288.

### 4. Einrichten der Vorgaben für gemischte Mediensets

Scene7 wird mit standardmäßigen Viewer-Vorgaben für gemischte Mediensets geliefert. Administratoren können Viewer-Vorgaben für gemischte Mediensets erstellen oder ändern.

Beim Einrichten einer Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets fügen Sie die Viewer-Vorgaben für alle anderen Assets in Ihrem Set hinzu. Falls Ihr gemischtes Medienset beispielsweise Videos enthält, fügen Sie eine Video-Viewer-Vorgabe zur Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets hinzu. Sie können auch einen Soundtrack zum Viewer hinzufügen. Dieser Soundtrack wird abgespielt, wenn der Viewer geöffnet ist. Wenn ein Video abgespielt wird, wird die Soundtrack-Wiedergabe unterbrochen.

Siehe „[Einrichten einer Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets](#)“ auf Seite 291 und „[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41.

### 5. Anzeigen einer Vorschau eines gemischten Mediensets

Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Vorschau“ des gemischten Mediensets. Das gemischte Medienset wird angezeigt. Sie können auf die Miniaturansichten und Mustersymbole klicken, um das gemischte Medienset im gemischten Medienset-Viewer genau zu betrachten. Sie können verschiedene Viewer aus den Menüs „Vorgaben“ auswählen.

Siehe „[Anzeigen einer Asset-Vorschau](#)“ auf Seite 113.

### 6. Veröffentlichen eines gemischten Mediensets

Durch das Veröffentlichen eines gemischten Mediensets wird dieses auf Scene7-Servern platziert und die URL-Zeichenfolge aktiviert.

Gemischte Mediensets müssen sowohl auf dem **Video-Server** als auch auf dem **Image-Server** veröffentlicht werden. Sie verwenden den **Video-Server**, um die eigentlichen Videos zu veröffentlichen, die Sie für die Veröffentlichung markiert haben. Und Sie verwenden den **Image-Server**, um verwandte Video-Assets wie Video-Miniaturansichten, Set-Informationen für adaptive Videosets und die XML-Datei für Videoneuschnitte zu veröffentlichen.

Siehe „[Veröffentlichen eines gemischten Mediensets](#)“ auf Seite 292.

### 7. Verknüpfen eines gemischten Mediensets mit einer Website

Nachdem die gemischten Mediensets veröffentlicht wurden, aktiviert Scene7 URL-Aufrufe für sie. Sie können diese URLs im Anzeigebereich „Vorschau“ kopieren.

Wählen Sie das gemischte Medienset aus und klicken Sie auf „Vorschau“. Wählen Sie im Anzeigebereich „Vorschau“ eine Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets aus und klicken Sie dann auf „URL kopieren“. Siehe „[Verknüpfen eines gemischten Mediensets mit einer Website](#)“ auf Seite 293.

## Erstellen eines gemischten Mediensets

Erstellen Sie ein gemischtes Medienset, wenn Sie mehrere Arten von Viewern in einer Präsentation kombinieren möchten. Stellen Sie dabei sicher, dass die Bildsätze, Mustersets und Rotationssets für die Veröffentlichung bereit sind, bevor Sie sie zu dem gemischten Medienset hinzufügen.



Anzeigen eines gemischten Mediensets.  
A. Bildsatz B. Rotationsset C. Musterset D. Videos

## Erstellen eines gemischten Mediensets

Wenn Sie ein Set erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So erstellen Sie ein gemischtes Medienset

- 1 Klicken Sie auf **Erstellen > Gemischte Mediensets**.
- 2 Ziehen Sie die Videos, Bildsätze, Rotationssets und Muster aus der Asset-Bibliothek in den Anzeigebereich „Gemischte Mediensets“.

**Hinweis:** Gemischte Mediensets unterstützen keine Assets mit Dateinamen, die eines der folgenden Zeichen enthalten: `(){}.`

- 3 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um einen Soundtrack hinzuzufügen, ziehen Sie eine Audiodatei aus der Asset-Bibliothek in das Feld „Soundtrack“. Der Soundtrack wird während der Anzeige der Bilder abgespielt. Er stoppt, wenn das Video abgespielt wird.

- Sie können die Reihenfolge der Sets ändern, indem Sie sie im Anzeigebereich „Gemischte Mediensets“ an neue Positionen ziehen. Die Reihenfolge der Sets im Anzeigebereich entspricht der Reihenfolge von links nach rechts, in der den Benutzern die Sets im gemischten Medienset-Viewer angezeigt werden.
  - (Optional) Um eine benutzerdefinierte Miniaturansicht für ein Video im Viewer hinzuzufügen, ziehen Sie eine Bilddatei aus der Asset-Bibliothek in das Platzhalterfeld für die Miniaturansicht.
- 4 Stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
  - 5 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Ordner zum Speichern des gemischten Mediensets aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie auf **Speichern**.  
Klicken Sie auf **Vorschau**, um zu sehen, wie der kombinierte Bildsatz in einem Bildsatz-Viewer aussieht.

## Bearbeiten eines gemischten Mediensets

Sie können ein gemischtes Medienset bearbeiten. Falls Sie ein Set innerhalb eines gemischten Mediensets bearbeiten möchten, öffnen Sie dieses Set für sich allein, bearbeiten und speichern Sie es. Die Änderungen werden im gemischten Medienset angezeigt.

Je nachdem, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So bearbeiten Sie ein gemischte Medienset

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche **Bearbeiten** des gemischten Mediensets.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um Elemente zu entfernen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Löschen**.
  - Um Elemente neu anzuordnen, ziehen Sie sie an die gewünschten Positionen.

- 3 Wenn Sie die Bearbeitung des Sets abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern** oder **Speicher unter**.

## Löschen eines gemischten Mediensets

Wenn Sie ein Set löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So löschen Sie ein gemischtes Medienset

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere gemischte Mediensets aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

## Einrichten einer Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets


Viewer-Vorgaben für gemischte Mediensets bestimmen den Stil, das Verhalten und das Aussehen Ihres Hauptviewers. Sie geben beim Konfigurieren einer Vorgabe an, welche anderen Viewer innerhalb eines gemischten Medienset-Viewers angezeigt werden sollen. Wenn Ihr gemischtes Medienset z. B. einen Bildsatz enthält, geben Sie für den gemischten Medienset-Viewer eine Viewer-Vorgabe für Bildsätze an.

Sie können alle oder bestimmte Community-Funktionen zum gemischten Medienset-Viewer hinzufügen. Die Funktion „Einbetten“ fügt eine Verknüpfung zum Viewer hinzu, über die Benutzer den Code für die Anzeige des Viewers auf einer externen Seite (wie z. B. einem Blog, einer Website oder einer Social-Networking-Site) kopieren können. Mit der Funktion „Verknüpfen“ wird dem Viewer die URL zur Verfügung gestellt, mit der Benutzer eine Verknüpfung zum Viewer erstellen können. Mit der Funktion „Zur Website“ können Sie eine Verknüpfung zu einer bestimmten Website einfügen.

- 1 Klicken Sie auf „Einstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.  
Das Fenster „Viewer-Vorgaben“ wird geöffnet.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um eine neue Vorgabe zu erstellen, klicken Sie auf „Hinzufügen“. Wählen Sie im Dialogfeld „Viewer-Vorgabe hinzufügen“ eine Plattform aus, wählen Sie „Viewer für gemischte Mediensets“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.
  - Um eine Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets zu bearbeiten, wählen Sie diese aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“.

Der Anzeigebereich „Viewer konfigurieren“ wird geöffnet.

- 3 Geben Sie einen Namen in das Feld „Vorgabename“ für die Viewer-Vorgabe für gemischte Mediensets ein.
- 4 Geben Sie an, ob Registerkarten verwendet werden sollen. Über Registerkarten können Sie Elemente nach Typ, wie z. B. Videos, Mustersets oder Rotationsets trennen. Wenn Sie keine Registerkarten verwenden, werden alle Elemente in einer Zeile unter dem Vorschaufenster angezeigt.

- 5 Geben Sie im Feld „Name“ einen Namen für den Viewer ein, den Sie hinzufügen möchten.  
Falls Sie beispielsweise ein Musterset zu Ihrem gemischten Medienset hinzufügen, so geben Sie *Musterset A* ein.
- 6 Wählen Sie im Menü „Viewer“ den Asset-Typ aus, den Sie anzeigen möchten (z. B. „Mustersets“).
- 7 Wählen Sie im Menü „Vorgabe“ eine Vorgabe für den gewählten Asset-Typ aus.  
Falls Sie beispielsweise ein Musterset hinzufügen, so wählen Sie „Musterset1-Farben“.
- 8 Klicken Sie auf „Hinzufügen“.  
Die neue Viewer-Vorgabe wird in der Liste angezeigt.
- 9 Wiederholen Sie die Schritte 6–9 für alle Viewer-Vorgaben, die Sie hinzufügen möchten.
- 10 Gehen Sie wie folgt vor, um die Vorgabenliste zu bearbeiten:
  - Um eine Vorgabe aus der Liste zu löschen, klicken Sie auf „Löschen“.
  - Um die Vorgaben in der Liste neu anzuordnen, wählen Sie eine Vorgabe aus und klicken Sie auf den blauen Pfeil nach oben bzw. unten.
- 11 Um Community-Funktionen zum Viewer hinzuzufügen (Einbetten, Verknüpfen oder Zur Website), wählen Sie die Optionen für die folgenden Punkte aus:
  - E-Mail an Freunde senden** Klicken Sie auf „Ein“, um eine E-Mail-Schaltfläche im Viewer zu aktivieren. Wenn Benutzer beim Anzeigen des Sets auf die Schaltfläche „E-Mail an Freunde senden“ klicken, wird eine E-Mail mit der Verknüpfung des Sets generiert.
  - Einbetten** Klicken Sie auf „Live“. Geben Sie im Feld „Beschriftung für Einbetten-Schaltfläche“ den Namen an, der im Viewer auf der Schaltfläche „Einbetten“ angezeigt werden soll. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ggf. eine benutzerdefinierte Skin für die Schaltfläche auszuwählen.
  - Verknüpfen** Klicken Sie auf „Live“. Geben Sie im Feld „Beschr. f. Verknüpfungsschaltfläche“ den Namen an, der im Viewer auf der Schaltfläche „Verknüpfen“ angezeigt werden soll. Klicken Sie auf „Durchsuchen“, um ggf. eine benutzerdefinierte Skin für die Schaltfläche auszuwählen.
  - Zur Website** Klicken Sie auf „Live“. Geben Sie im Feld „Beschriftung für Besuchen-Schaltfläche“ den Namen an, der im Viewer auf der Schaltfläche „Zur Website“ angezeigt werden soll. Geben Sie im Feld „URL besuchen“ die URL der Webseite an, die durch Klicken auf die Verknüpfung geöffnet werden soll.
- 12 Wählen Sie die weiteren gewünschten Optionen aus. Um eine Beschreibung einer Option anzuzeigen, klicken Sie neben der Option auf das Symbol „Tipp“ .
- Im Anzeigebereich „Vorschau“ werden jeweils die Auswirkungen der vorgenommenen Änderungen angezeigt.
- 13 Klicken Sie auf „Speichern“.

### Verwandte Hilfetemen

„[Hinzufügen und Bearbeiten von Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 41

## Veröffentlichen eines gemischten Mediensets



Wenn Sie ein gemischtes Medienset veröffentlichen möchten, das Sie zur Veröffentlichung auf Scene7-Image- und Image-Servern markiert haben, erstellen Sie einen Veröffentlichungsauftrag. Scene7 bietet erweiterte Veröffentlichungsoptionen für das Veröffentlichen auf bestimmten Servern sowie Optionen für das erneute Veröffentlichen von Assets, die bereits veröffentlicht wurden.

**Hinweis:** Gemischte Mediensets müssen sowohl auf dem **Video-Server** als auch auf dem **Image-Server** veröffentlicht werden. Sie verwenden den **Video-Server**, um die eigentlichen Videos zu veröffentlichen, die Sie für die Veröffentlichung markiert haben. Und Sie verwenden den **Image-Server**, um verwandte Video-Assets wie Video-Miniaturansichten, Set-Informationen für adaptive Videosets und die XML-Datei für Videoneuschnitte zu veröffentlichen.

Im Scene7 Publishing System werden Veröffentlichungsaufträge im Anzeigebereich „Aufträge“ erfasst.

Siehe „[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95.

#### So veröffentlichen Sie ein gemischtes Medienset

- 1 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen neben dem Namen jeder Datei, die Sie veröffentlichen möchten, auf das Symbol **Zur Veröffentlichung markieren** .
  - Klicken Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ neben dem Namen jeder Datei, die Sie veröffentlichen möchten, auf das Symbol **Zur Veröffentlichung markieren** .
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf „**Veröffentlichen**“.
- 3 Legen Sie die gewünschten Planungsoptionen fest.
- 4 (Optional) Geben Sie im Feld **Auftragsname** einen Namen für den Veröffentlichungsauftrag ein.
- 5 Wählen Sie in den **erweiterten Optionen** in der Dropdown-Liste **Veröffentl. auf:** die Option **Video-Server** aus.  
Siehe „[Erweiterte Veröffentlichungsoptionen](#)“ auf Seite 97 für zusätzliche Optionen, die festgelegt werden können.
- 6 Klicken Sie auf **Veröffentlichung**.
- 7 Wiederholen Sie die obigen Schritte 2 bis 4.
- 8 Wählen Sie in den **erweiterten Optionen** in der Dropdown-Liste **Veröffentl. auf:** die Option **Image-Server** aus.  
Siehe „[Erweiterte Veröffentlichungsoptionen](#)“ auf Seite 97 für zusätzliche Optionen, die festgelegt werden können.
- 9 Klicken Sie auf **Veröffentlichung**.

## Verknüpfen eines gemischten Mediensets mit einer Website

Nach der Veröffentlichung eines gemischten Mediensets können Sie dessen URL abrufen, um sie auf Ihrer Website oder in Ihrer Anwendung zu verwenden. Danach können Sie die URL nach Bedarf verwenden, damit die Benutzer das gemischten Medienset auf der Website oder in der Anwendung anzeigen können.

#### Verwandte Hilfethemen

„[Veröffentlichen von Dateien](#)“ auf Seite 95

#### Abrufen einer gemischten Medienset-URL

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Medienset**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das Medienset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.



- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**URL kopieren**“.

## Hinzufügen von URLs für gemischte Mediensets zur Website

Die am häufigsten verwendete Möglichkeit zum Implementieren eines gemischten Mediensets besteht darin, eine Verknüpfung in Form eines Navigationssymbols auf einer Website zu platzieren. Beim Klicken auf die Verknüpfung wird eine dynamische Seite (ASP oder JSP) aufgerufen, auf der das gemischte Medienset in einem gemischtes Medienset-Viewer-Fenster angezeigt wird.

## Kopieren von Einbettungscode eines Viewers für gemischte Mediensets

Mithilfe der Einbettungscode-Funktion können Sie den Viewer-Code für das ausgewählte gemischte Medienset überprüfen. Sie können den Code auch in die Zwischenablage kopieren, damit Sie ihn in Webseiten für die Bereitstellung des Viewers einfügen können. Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

### So kopieren Sie den Einbettungscode eines Viewers für gemischte Mediensets

- 1 Klicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „**Gemischtes Medienset**“.
- 2 Navigieren Sie auf der linken Seite der Asset-Bibliothek zu dem Asset-Ordner, der das gemischte Medienset enthält, dessen Einbettungscode Sie kopieren möchten.
- 3 Führen Sie über dem Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf der rechten Seite der Symbolleiste einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Doppelklicken Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets auf ein einzelnes Asset, um es in der Detailansicht zu öffnen. Klicken Sie im URLs- und Code-einbetten-Bedienfeld auf der rechten Seite rechts neben dem gewünschten Viewer auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie anschließend unterhalb des Miniaturbilds auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.
  - Klicken Sie auf „**Listenansicht**“. Wählen Sie im Bedienfeld zum Durchsuchen von Assets ein einzelnes Asset aus und klicken Sie dann rechts neben dem Miniaturbild auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.  
Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.

- Klicken Sie auf „**Rasteransicht**“, „**Listenansicht**“ oder „**Detailansicht**“. Klicken Sie in der gleichen Symbolleiste auf „**Vorschau**“ > „**Viewer-Liste**“.

Klicken Sie auf der Seite „Viewer-Liste“ in der Spalte „Aktionen“ der Tabelle auf „**Code einbetten**“.

- 4 Klicken Sie im Dialogfeld „Code einbetten“ auf „**In Zwischenablage kopieren**“.

Die Bearbeitung von Code im Dialogfeld „Code einbetten“ ist nicht zulässig.

- 5 Klicken Sie auf „Schließen“.

# Kapitel 18: Adobe Analytics-Instrumentierungskit

Mit dem branchenführenden Adobe Analytics können Marketingexperten von einer Stelle aus integrierte Daten beliebiger Online-Initiativen über mehrere Marketing-Kanäle hinweg erfassen, auswerten und optimieren.

Nachdem Adobe Analytics in das Scene7 Publishing System integriert wurde, können Sie Berichte über das Verhalten von Benutzern von Scene7-Viewern auf Ihrer Website generieren. Wenn ein Besucher einer Website beispielsweise in einem Scene7-Zoom-Viewer auf das Zoomziel klickt, wird diese Aktion von Adobe Analytics aufgezeichnet. In Adobe Analytics-Berichte können kumulative Informationen über die Benutzeraktivitäten in Scene7-Viewern erfasst werden.

Mit Adobe Analytics-Berichten können Sie sich einen detaillierten Überblick über die Aktivitäten von Kunden auf Ihrer Website verschaffen. Sie können ermitteln, welche Produktpräsentationen zu Geschäftsabschlüssen führen und welche die Kunden nicht ansprechen.

Siehe auch Videomessung in Adobe Analytics.

**Hinweis:** Um Adobe Analytics in das Scene7 Publishing System integrieren und Analytics-Berichte erstellen zu können, ist ein gültiges Adobe Analytics-Konto erforderlich.

## Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten

Mit Adobe Analytics Heartbeat-basierten Videoberichten müssen Sie die vier Video Viewer-Ereignisse (Wiedergabe, Pause, Stopp, Milestone) nicht mehr aktivieren, wenn Sie Adobe Analytics in Scene7 konfigurieren. Video Heartbeat arbeitet problemlos mit den HTML5 Video- und MixedMedia-Viewern in Scene7 in der Standardkonfiguration zusammen. Der Video-Player erzeugt Verfolgungsdaten für die Anzeige in Adobe Analytics-Berichten.

- Die Integration von Adobe Analytics-Berichten mit Scene7 unterstützt Lösungsvariablen, jedoch keine benutzerdefinierten Variablen.

Weitere Informationen zu den Lösungsvariablen und benutzerdefinierten Variablen finden Sie unter [Configure Analytics Video Reporting](#).

- Standardisierte (Out-of-the-box) Segmente mit Schritten von einer Minute werden unterstützt. Andererseits wird die Berichterstellung für benutzerdefinierte Segmente, wie benutzerdefinierte Meilensteine basierend auf Zeitschritten, % Meilenstein oder Offset-Meilensteine nicht unterstützt.

Weitere Informationen zu den Anforderungen von Video Heartbeat und zur Einrichtung finden Sie unter [Measuring Video in Adobe Analytics using Video Heartbeat](#).

Wenn Sie Ihren eigenen Viewer anpassen und Video Heartbeat verwenden möchten, lesen Sie *Enabling Adobe Analytics Video Reports* in der Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK, die Sie über die Adobe Developer Connection unter [Zugriff auf SDKs über Adobe Developer Connection](#) herunterladen können.

**Hinweis:** Wenn Ihre lizenzierte Lösung von Adobe Analytics kein Video Heartbeat enthält, müssen Sie die in diesem Kapitel beschriebenen Schritte ausführen, um Adobe Analytics-Variablen zu Scene7-Viewer-Ereignissen und -Variablen zuzuweisen.

# Kurzanleitung: Integrieren von Scene7 und Adobe Analytics

Diese Kurzanleitung hilft Ihnen, sich schnell mit dem Adobe Analytics-Instrumentierungskit vertraut zu machen.

## 1. Melden Sie sich bei Adobe Analytics über Scene7 an, und laden Sie die Adobe Analytics-Berichtsvariablen herunter

**Hinweis:** Bevor Sie Adobe Analytics-Berichte konfigurieren und Adobe Analytics-Variablen zu Scene7-Ereignissen zuweisen können, vergewissern Sie sich, dass Sie als Mitglied der Web Service Access-Gruppe in Adobe Analytics hinzugefügt wurden. Mitglieder dieser Gruppe können unabhängig von den in der Schnittstelle eingerichteten Berechtigungen auf alle Berichte in den angegebenen Bericht-Suites über die Marketing Cloud Web-Services-API zugreifen. Um ein Mitglied der Gruppe zu werden, klicken Sie in Adobe Analytics auf **Admin Tools > Benutzerverwaltung > Gruppen bearbeiten**.

Nachdem Sie sich vergewissert haben, dass Sie Mitglied der Web Service Access-Gruppe sind, klicken Sie in Scene7 auf **Einrichtung > Anwendungseinrichtung > Adobe Analytics**. Klicken Sie auf der Seite „Adobe Analytics-Konfiguration“ auf **Adobe Analytics-Anmeldung**.

Siehe „[Anmelden bei Adobe Analytics](#)“ auf Seite 298.

Geben Sie Ihre Anmeldedaten in das Dialogfeld „Adobe Analytics-Anmeldung“ ein und klicken Sie dann auf **Anmeldung**. Wählen Sie im Dropdown-Menü „Berichts-Suite“ den Namen der Berichts-Suite aus, die Sie verwenden möchten.

## 2. Weisen Sie Adobe Analytics-Berichtsvariablen zu Scene7 Viewer-Ereignissen und Scene7-Variablen zu

Geben Sie auf der Seite „Adobe Analytics-Konfiguration“ die Informationen an, die Sie in Adobe Analytics-Berichte aufnehmen möchten. Wählen Sie für jedes Scene7 Viewer-Ereignis, für das Sie Informationen benötigen, eine Adobe Analytics-Variable (aus Ihrer Berichts-Suite) und eine Scene7-Variable aus.

- Viewer-Ereignisse beschreiben die Benutzeraktivität, die Sie in Berichten erfassen möchten.
- Scene7-Variablen beschreiben die Daten zu Benutzerereignissen, die in Berichten ausgegeben werden sollen.

Die Adobe Analytics-Konfiguration bietet zudem Werkzeuge, um Viewer-Ereignisse zu aktivieren, zu bearbeiten und zu löschen.

Wenn Sie auf der Seite „Adobe Analytics-Konfiguration“ auf „Speichern“ klicken, wird angepasster Code zum Erfassen von Benutzeraktivitäten in die Scene7-Viewer eingefügt. Mit dieser Funktion können Sie Benutzeraktivitäten in Adobe Analytics-Berichten verfolgen.

Siehe „[Konfigurieren von Adobe Analytics-Berichten](#)“ auf Seite 298.

## 3. Veröffentlichen Sie Ihre Scene7-Viewer.

Veröffentlichen Sie Ihre Scene7-Viewer, damit diese (mit Code zum Verfolgen der Benutzeraktivität in Adobe Analytics-Berichten) auf Scene7-Server geladen werden. Nach der Veröffentlichung sind diese Informationen in den Viewern enthalten und können für die Adobe Analytics-Analyse verwendet werden.

Siehe „[Veröffentlichen von Adobe Analytics-Konfigurationsinformationen](#)“ auf Seite 303.

## 4. Platzieren Sie Scene7-Viewer auf Ihrer Website.

Integrieren Sie die Scene7-Viewer mit dem Adobe Analytics-Tracking-Code in Ihre Website.

#### 5. Testen Sie die Adobe Analytics-Integration, indem Sie einen Adobe Analytics-Bericht anzeigen.

Rufen Sie die Adobe Analytics-Website auf, um Adobe Analytics-Berichte anzuzeigen. Auf der Berichterstellungsseite können Sie sowohl Daten anzeigen als auch Diagramme und Tabellen zur Auswertung von Benutzeraktivitäten mit verschiedenen Viewern generieren.

Siehe „[Testen der Adobe Analytics-Integration durch Anzeigen eines Adobe Analytics-Berichts](#)“ auf Seite 305.

## Anmelden bei Adobe Analytics

Bevor Sie sich anmelden können, um Adobe Analytics-Berichte zu konfigurieren und Adobe Analytics-Variablen zu Scene7-Ereignissen zuzuweisen, vergewissern Sie sich, dass Sie als Mitglied der Web Service Access-Gruppe in Adobe Analytics hinzugefügt wurden. Mitglieder dieser Gruppe können unabhängig von den in der Schnittstelle eingerichteten Berechtigungen auf alle Berichte in den angegebenen Bericht-Suites über die Marketing Cloud Web-Services-API zugreifen. Um ein Mitglied der Gruppe zu werden, klicken Sie in Adobe Analytics auf **Admin Tools** > **Benutzerverwaltung** > **Gruppen bearbeiten**.

#### So melden Sie sich bei Adobe Analytics an

- 1 Klicken Sie auf **Einstellungen** > **Anwendungseinstellungen**.
- 2 Klicken Sie im linken Fensterbereich unter „Anwendungseinstellungen“ auf **Adobe Analytics**.
- 3 Klicken Sie im Fenster „Adobe Analytics-Konfiguration“ auf **Adobe Analytics-Anmeldung**.
- 4 Geben Sie im Dialogfeld für die Adobe Analytics-Anmeldung Ihren Firmennamen, Ihren Benutzernamen und Ihr Kennwort ein.
- 5 Klicken Sie auf **Anmelden**.
- 6 Wählen Sie eine Report Suite aus und klicken Sie auf **OK**.

***Hinweis:** Bei der ersten Anmeldung bei Adobe Analytics ist die Dropdown-Liste „Berichts-Suite“ leer. Bei der ersten Anmeldung wählen Sie keine Report Suite aus. Wenn Sie sich zum ersten Mal angemeldet haben, melden Sie sich wieder ab und rufen Sie dann den Adobe Analytics-Anzeigebereich erneut auf. Melden Sie sich wieder an, damit Sie eine Berichts-Suite auswählen können.*

#### Verwandte Hilfetemen

„[Konfigurieren von Adobe Analytics-Berichten](#)“ auf Seite 298

## Konfigurieren von Adobe Analytics-Berichten

Um in Adobe Analytics festzulegen, welche Informationen in Adobe Analytics-Berichten enthalten sein sollen, rufen Sie den Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ auf. Wenn die Berichte konfiguriert sind, werden in diesem Anzeigebereich für jedes Viewer-Ereignis, für das Informationen gewünscht werden, eine entsprechende Adobe Analytics-Variable und eine Scene7-Variable aufgelistet. Diese Kombinationen aus Viewer-Ereignis, Adobe Analytics-Variable und Scene7-Variable bestimmen, welche Informationen in den Berichten enthalten sind.

Neben der Möglichkeit, Viewer-Ereignisse mit Variablen zu verknüpfen, umfasst der Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ auch Funktionen zum Aktivieren, Bearbeiten und Löschen von Viewer-Ereignissen.

**Wichtig:** Wenn Sie Adobe Analytics-Berichtseinstellungen in Adobe Analytics ändern, müssen Sie sich unbedingt wieder vom Adobe Scene7 Publishing System aus bei Adobe Analytics anmelden, Ihre Adobe Analytics-Konfigurationseinstellungen erneut speichern und dann die Veröffentlichung erneut durchführen.

Siehe „[Anmelden bei Adobe Analytics](#)“ auf Seite 298.

Siehe „[Veröffentlichen von Adobe Analytics-Konfigurationsinformationen](#)“ auf Seite 303.

## Zuweisen von Adobe Analytics-Variablen zu Scene7-Viewer-Ereignissen und -Variablen

Verwenden Sie den Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“, um Viewer-Ereignisse mit Adobe Analytics-Berichtsvariablen und Scene7-Variablen zu verknüpfen. Wählen Sie für jedes Viewer-Ereignis eine Adobe Analytics-Variable und eine Scene7-Variable aus. Anweisungen zum Öffnen des Anzeigebereichs „Adobe Analytics-Konfiguration“ finden Sie unter „[Anmelden bei Adobe Analytics](#)“ auf Seite 298.

### So weisen Sie Scene7-Viewer-Ereignisse und -Variablen zu Adobe Analytics-Variablen zu

- 1 Wenn Sie sich von Scene7 aus bei Adobe Analytics anmelden und eine Berichts-Suite wählen, aktivieren Sie auf der Seite „Adobe Analytics-Konfiguration“ in der Tabellenspalte ganz rechts ein Ereignis, indem Sie auf **Aktivieren** klicken.
- 2 Zeigen Sie in der Spalte „Variablen“ die Variablenpaarauswahl an, indem Sie für das gewünschte Viewer-Ereignis auf die Pfeilschaltfläche klicken.

Siehe „[Viewer-Ereignisse](#)“ auf Seite 299.

- 3 Fügen Sie eine Scene7-Variable hinzu.

Siehe „[Szene7-Variablen](#)“ auf Seite 302.

- 4 Fügen Sie eine Adobe Analytics-Variable hinzu.
- 5 (Optional) Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um ein weiteres Variablenpaar hinzuzufügen.
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.

Nach dem Klicken auf „Speichern“ werden das Viewer-Ereignis, seine Adobe Analytics-Variable und seine Scene7-Variable im Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ aufgelistet.

- 7 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke auf **Schließen**.
- 8 Klicken Sie auf **Veröffentlichen** > **Veröffentlichung starten**, um eine Image-Serving-Veröffentlichung durchzuführen.

Die Veröffentlichung ist notwendig, damit die in den Viewern enthaltenen Informationen auf den Scene7-Servern verfügbar sind.

### Verwandte Hilfetemen

„[Aktivieren, Bearbeiten und Löschen von Viewer-Ereignissen](#)“ auf Seite 303

### Viewer-Ereignisse

Viewer-Ereignisse beschreiben Aktionen, die Benutzer mit Scene7-Viewern ausführen. Wenn ein Benutzer eine bestimmte Aktion startet, z. B. wenn er auf eine Miniatur klickt oder ein Video startet oder anhält, „überträgt“ der Viewer ein Ereignis sowie die mit diesem Ereignis zusammenhängenden Daten an die Webseite.

In der folgenden Tabelle werden Viewer-Ereignisse beschrieben, die Sie dem Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ hinzufügen können.

Viewer-Ereignis	Unterstützung für AS3-Viewer-Plattform	Unterstützung und Viewer für die HTML5 Viewer-Plattform	Beschreibung
LOAD	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (E-Katalog, Flyout, Rotationsset, Video, Zoom)	Wenn ein Benutzer den Viewer startet
PAGE	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (E-Katalog)	Wenn ein Benutzer in E-Katalogen eine Seite umblättert oder in zielgerichteten Zoom-Viewern auf ein anderes Ziel oder Farbfeld klickt.
SWAP	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (E-Katalog, Flyout, Rotationsset, Video, Zoom)	Wenn ein Benutzer auf eine andere Miniatur klickt, um ein anderes Bild anzuzeigen
ITEM	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (E-Katalog)	Wenn ein Benutzer in Viewern, die Imagemaps unterstützen, in denen Rollover definiert sind, mit der Maus auf eine Imagemap zeigt, um den Rollover-Text zu lesen
HREF	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (E-Katalog)	Wenn ein Benutzer in Viewern, die Imagemaps unterstützen, auf eine URL in einer Imagemap klickt
TARGET	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist		Wenn ein Benutzer in zielgerichteten Zoom-Viewern auf ein Zoomziel klickt, um einen Teil eines Bilds zu vergrößern
SEARCH	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist		Wenn ein Benutzer in E-Katalogen eine Wortsuche durchführt
PLAY	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (Video)	Wenn ein Benutzer in Video-Viewern auf „Wiedergabe“ klickt, um ein Video wiederzugeben  Alternativ zum Aktivieren dieses Viewer-Ereignisses lesen Sie <a href="#">„Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten“</a> auf Seite 296.

Viewer-Ereignis	Unterstützung für AS3-Viewer-Plattform	Unterstützung und Viewer für die HTML5 Viewer-Plattform	Beschreibung
PAUSE	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (Video)	Wenn ein Benutzer in Video-Viewern auf „Pause“ klickt, um ein Video anzuhalten  Alternativ zum Aktivieren dieses Viewer-Ereignisses lesen Sie „ <a href="#">Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten</a> “ auf Seite 296.
STOP	Wenn die Tracking-Manager-Komponente in den Viewer integriert ist	X (Video)	Wenn ein Benutzer in Video-Viewern auf „Stopp“ klickt, um ein Video abubrechen.  <b>Hinweis:</b> Für die HTML5-Viewer-Plattform ist dieses Viewer-Ereignis nur für benutzerdefinierte HTML5-Viewer verfügbar, die Sie mit dem Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK erstellt haben.  Alternativ zum Aktivieren dieses Viewer-Ereignisses lesen Sie „ <a href="#">Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten</a> “ auf Seite 296.
MILESTONE	X	X (Video)	In Video-Viewern werden Meilensteinereignisse generiert, wenn der Benutzer jeweils 0, 25, 50, 75 oder 100 Prozent des Videos gesehen hat.  Alternativ zum Aktivieren dieses Viewer-Ereignisses lesen Sie „ <a href="#">Aktivieren von Adobe Analytics-Videoberichten</a> “ auf Seite 296.
SWATCH		X (Flyout, Zoom)	Dieses Viewer-Ereignis wird mit dem PAGE-Viewer-Ereignis im Scene7 Publishing System verknüpft.  <b>Hinweis:</b> Dieses HTML5-Viewer-Plattform-Ereignis ist nur für benutzerdefinierte HTML5-Viewer verfügbar, die Sie mit dem Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK erstellt haben.



Viewer-Ereignis	Unterstützung für AS3-Viewer-Plattform	Unterstützung und Viewer für die HTML5 Viewer-Plattform	Beschreibung
ZOOM		X (E-Katalog, Rotationsset, Zoom)	Wird nicht von Adobe Analytics verfolgt. <b>Hinweis:</b> Dieses HTML5-Viewer-Plattform-Ereignis ist nur für benutzerdefinierte HTML5-Viewer verfügbar, die Sie mit dem Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK erstellt haben.
PAN		X (E-Katalog, Rotationsset, Zoom)	Wird nicht von Adobe Analytics verfolgt. <b>Hinweis:</b> Dieses HTML5-Viewer-Plattform-Ereignis ist nur für benutzerdefinierte HTML5-Viewer verfügbar, die Sie mit dem Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK erstellt haben.
SPIN		X (Rotationsset)	Wird nicht von Adobe Analytics verfolgt. <b>Hinweis:</b> Dieses HTML5-Viewer-Plattform-Ereignis ist nur für benutzerdefinierte HTML5-Viewer verfügbar, die Sie mit dem Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK erstellt haben.

## Szene7-Variablen

Wählen Sie für jedes Viewer-Ereignis im Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ eine Adobe Analytics-Variable und eine Scene7-Variable aus. Scene7-Variablen stehen für Daten, die Sie in einem Bericht anzeigen können. Zum Beispiel listet die Variable `searchTerm` Schlüsselwörter auf, die in E-Katalog-Suchvorgängen verwendet wurden.

In der nachfolgenden Tabelle werden die Scene7-Variablen beschrieben.

Szene7-Variable	Beschreibung
asset	Asset-ID oder Videopfaddatei im Scene7 Publishing System.
viewerId	Eine beliebige Zahl, die den verschiedenen Viewertypen zugeordnet wird.
pageLabel	Die Seite, die von einem Viewer in E-Katalogen angezeigt wird.
label	Der Beschriftungswert (eine Zeichenfolge).
frame	Die Seite oder Seitenreferenz in einem Bildsatz.
rollover_keyRaw	Der gesamte HREF-Wert, nicht nur ein verarbeiteter Teil.
rollover_keyProc	Die ID eines Elements, auf das in einer Imagemap verwiesen wird (gültig für Href- und Elementereignisse).
searchTerm	Ein Begriff, der bei der Suche in E-Katalogen verwendet wird.

Szene7-Variable	Beschreibung
timeStamp	In Video-Viewern ausgewählte Befehle zum Abspielen, Abbrechen und Anhalten.
progress	Der abgeschlossene Prozentsatz eines Meilensteinereignisses.
targetId	Der ID-Wert (eine Zahl).

## Aktivieren, Bearbeiten und Löschen von Viewer-Ereignissen

Im Anzeigebereich „Adobe Analytics-Konfiguration“ können Sie Viewer-Ereignisse aktivieren, bearbeiten und löschen:

**Aktivieren** Aktivieren oder deaktivieren Sie das Kontrollkästchen „Aktiv“, um ein Viewer-Ereignis zu aktivieren bzw. zu deaktivieren.

**Bearbeiten** Wählen Sie ein Viewer-Ereignis aus und klicken Sie auf „Bearbeiten“. Wählen Sie im Dialogfeld „Adobe Analytics-Variable“ eine andere Adobe Analytics-Variable und Scene7-Variable aus und klicken Sie auf „Speichern“. Weitere Informationen finden Sie unter [„Zuweisen von Adobe Analytics-Variablen zu Scene7-Viewer-Ereignissen und -Variablen“](#) auf Seite 299.

**Löschen** Wählen Sie ein Viewer-Ereignis aus und klicken Sie auf „Löschen“.

## Veröffentlichen von Adobe Analytics-Konfigurationsinformationen

Veröffentlichen Sie Ihre Scene7-Viewer, damit Konfigurationsoptionen zu Adobe Analytics-Berichten an Scene7-Server übermittelt werden. Diese Informationen werden in Viewer eingebettet. Die Veröffentlichung ist notwendig, damit die in den Viewern enthaltenen Informationen auf den Scene7-Servern verfügbar sind. Von den Servern können die Informationen an Adobe Analytics weitergeleitet werden, nachdem Benutzer Aktivitäten mit den Viewern ausgeführt haben.

**Wichtig:** Wenn Sie Adobe Analytics-Berichtseinstellungen in Adobe Analytics ändern, müssen Sie sich unbedingt wieder vom Adobe Scene7 Publishing System aus bei Adobe Analytics anmelden, Ihre Adobe Analytics-Konfigurationseinstellungen erneut speichern und dann die Veröffentlichung erneut durchführen.

Siehe [„Anmelden bei Adobe Analytics“](#) auf Seite 298.

Siehe [„Konfigurieren von Adobe Analytics-Berichten“](#) auf Seite 298.

### So veröffentlichen Sie Konfigurationsinformationen

- 1 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf „**Veröffentlichen**“.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld „Veröffentlichen“ auf „**Veröffentlichungsvorgang starten**“.

## Instrumentieren eines Viewers mit dem Adobe Analytics-Instrumentierungskit

Sie können das Adobe Analytics-Instrumentierungskit verwenden, um einen ActionScript 3.0 (AS3) Viewer in Adobe Analytics zu integrieren.

Wenn Sie eine der vordefinierten HTML5-Viewer-Vorgaben von Scene7 verwenden, beachten Sie, dass diese bereits den Implementierungscode für das Senden von Daten an Adobe Analytics enthalten. Eine weitere Instrumentierung ist nicht nötig. Wenn Sie sich jedoch entscheiden, mit dem HTML5-Viewer-SDK eigene benutzerdefinierte HTML5-Viewer zu erstellen, finden Sie im *Benutzerhandbuch zum Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK* Informationen zur Verwendung der Tracking Manager-Komponente von Adobe Analytics.

Das *Benutzerhandbuch zum Adobe Scene7 HTML5 Viewer-SDK* ist als Teil des SDK-Downloads über Adobe Developer Connection erhältlich.

Siehe [www.adobe.com/go/learn/learn\\_s7\\_devresources\\_de](http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_de).

## Richten Sie die Adobe Analytics-Nachverfolgung im Scene7 Publishing System ein.

Fügen Sie für alle AS3 Flash-Viewer dem HTML-Container den folgenden JavaScript-Code hinzu (üblicherweise im <head>-Element):

```
<!-- ***** Site Catalyst Tracking ***** --><script type="text/javascript"
src="http://s7d6.scene7.com/s7viewers/s_code.jsp?company=<SPS Company
ID>&preset=companypreset-1"></script>
```

company wird auf den SPS-Unternehmensnamen gesetzt. &preset ist optional, es sei denn, der Unternehmensvorgabename ist nicht companypreset. In solchen Fällen könnte er companypreset-1, companypreset-2 usw. lauten. Die höhere Zahl bedeutet eine neuere Instanz der Vorgabe. Ermitteln Sie den richtigen Unternehmensvorgabennamen, indem Sie die Funktion **URL kopieren** aufrufen und preset= überprüfen, um den Unternehmensvorgabennamen zu suchen.

Anschließend fügen Sie eine Funktion hinzu, die das Viewer-Ereignis an den Adobe Analytics-Rückverfolgungscode sendet.

Fügen Sie dem HTML-Container (bzw. JSP, ASPX usw.) die Funktion s7ComponentEvent() hinzu:

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {
s7track(eventData); }
```

Beachten Sie beim Funktionsnamen die Groß-/Kleinschreibung. Der einzige Parameter, der an s7componentEvent weitergegeben wird und erforderlich ist, ist der letzte Parameter: eventData. s7track() wird über die im obigen Code eingeschlossene Datei „s\_code.jsp“ definiert. s7track verarbeitet die Verfolgung für jedes Ereignis. (Wenn Sie an Adobe Analytics übermittelte Daten weiter anpassen müssen, sollten Sie dies an dieser Stelle tun.)

## Aktivieren von HREF- und ITEM-Ereignissen

Sie können HREF-Ereignisse (Rollover) und ITEM-Ereignisse (Mausklicks/Berührungen) in den Viewern aktivieren, indem Sie die Imagemap bearbeiten. Definieren Sie die Identifikatoren für HREF und ITEM in der mit dem Viewer-Inhalt verknüpften Imagemap. Fügen Sie dem HREF-Wert in der Imagemap einen Parameter &rolloverKey= hinzu.

## Testen der Adobe Analytics-Integration durch Anzeigen eines Adobe Analytics-Berichts

Wenn Sie die erforderlichen Variablen in Adobe Analytics erstellt, diese mit Scene7-Ereignissen verknüpft und die erforderlichen Implementierungsschritte ausgeführt haben, müssen Sie das Setup testen. Sie können in Adobe Analytics selbst testen und prüfen, ob die Daten erfasst werden. Wenn das Setup hier funktioniert, sind keine weiteren Schritte nötig. Wenn Sie die obenstehenden Schritte ausgeführt und Ihre Scene7-Ereignisdaten mit mindestens einer benutzerdefinierten Traffic-Variablen verknüpft haben, testen Sie die Daten in Adobe Analytics mit diesem Arbeitsablauf.

### So testen Sie die Integration durch Anzeigen eines Adobe Analytics-Berichts

- 1 Starten Sie in Ihrem Konto einen Scene7-Viewer, vorzugsweise einen, der die zu erfassende Metrik überträgt, und interagieren Sie damit, um Ereignisdaten zu erstellen.

Wenn Sie z. B. die beliebtesten alternativen Ansichten in einem Bildset ermitteln möchten, zeigen Sie eine Vorschau des Bildsets an und klicken Sie auf die verschiedenen Miniaturbilder.

- 2 Wählen Sie in Adobe Analytics „Benutzerspez. Traffic“ > „Benutzerspezifischer Traffic 1-10“ > „[Name der Eigenschaft]“ und wählen Sie den gewünschten Traffic-Eigenschaftennamen.

Wenn Sie z. B. die Eigenschaft „LoadAsset“ in unserem Beispielkonto aufrufen möchten, wählen Sie entsprechend „Benutzerspez. Traffic“ > „Benutzerspezifischer Traffic 1-10“ > „LoadAsset“. Wenn Sie über mehr als zehn benutzerdefinierte Eigenschaften verfügen, werden unter Umständen weitere Menüoptionen angezeigt.

- 3 Zeigen Sie das von Adobe Analytics erstellte Diagramm an. Beachten Sie, dass es normalerweise nur die Daten für eine Metrik enthält. Wenn Sie auch wissen möchten, mit welchem Asset diese Daten verknüpft sind (z. B. welches Video nur zu 50 % angezeigt wird oder welches Bildset am beliebtesten ist), erfassen Sie die Assetdaten dieses Ereignisses ebenfalls.

**Hinweis:** Alle Scene7-Viewer-Daten werden in benutzerdefinierten Traffic-Berichten oder in benutzerdefinierten Konvertierungsberichten von Adobe Analytics aufgeführt.

Weitere Informationen finden Sie unter [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_sitecatalystguide\\_de](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_de).

## Deaktivieren der Adobe Analytics-Verfolgung

### So deaktivieren Sie die Adobe Analytics-Verfolgung

- 1 Schalten Sie alle Ereignisse auf der Seite „Adobe Analytics-Konfiguration“ im Scene7 Publishing System aus.
- 2 Speichern und veröffentlichen Sie.

Dadurch wird die Unterstützung durch Scene7 und durch URLs deaktiviert, die über die Funktion **CopyURL** bezogen werden. Wenn Sie eine benutzerdefinierte Verfolgung implementieren, deaktivieren Sie die Verfolgung durch Adobe Analytics gemäß der Konfiguration auf der Seite „Konfiguration“, um Konflikte mit der benutzerdefinierten Implementierung zu verhindern.

# Kapitel 19: Test&Target-Integration

Adobe® Test&Target™ ermöglicht Marketingexperten die schnelle und beständige Durchführung mehrerer A/B- und Multivariate-Tests, das Messen der Wirksamkeit und eine Verbesserung der Relevanz von Onlineinhalten durch Segmentierung, Zielrichtung und automatisierte Personalisierung.

Das Scene7 Publishing System ermöglicht es Ihnen, Angebote und Angebotssets für Test&Target-Kampagnen zu erstellen. Sie können beispielsweise ein Angebotsset mit drei Varianten desselben Rich-Media-Assets erstellen und mit Test&Target ermitteln, welches Asset höhere Kaufraten liefert. Sie können Angebote und Angebotssets aus einer einfachen Vorlage oder aus einzelnen Bildern erstellen. Nachdem das Angebotsset an Test&Target weitergeleitet oder dort gespeichert wurde, wo die Angebote mBoxes und Erfahrungen zugewiesen werden, kann Test&Target Kampagnen ausführen, um zu ermitteln, welche Variante einer Website für Click-Throughs und Besuchsaktionen (Conversion) am wirksamsten ist.

Verwenden Sie für eine flexiblere Anpassung dynamischer Scene7-Inhalte Test&Target-HTML-Angebote. Weitere Informationen finden Sie in der Produktdokumentation zu Test&Target.

**Hinweis:** Für die Ausführung von Test&Target im Scene7 Publishing System wird ein gültiges Adobe Test&Target-Konto benötigt.

## Kurzanleitung: Integration von Test&Target

Diese Kurzanleitung dient als schnelle Einführung in HTML-Angebotssets von Test&Target. Führen Sie die Schritte 1 bis 3 aus. Nach jedem Schritt wird auf ein Thema mit weiteren Informationen verwiesen.

### 1. Geben Sie Ihre Test&Target-URL in den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ ein.

Scene7 benötigt Ihre Test&Target-URL für die Integration mit Test&Target. Kopieren Sie den Teil der Test&Target-URL bis einschließlich `.com` und geben Sie ihn in den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ von Scene7 ein. Siehe [„Integration von Scene7 mit Test&Target“](#) auf Seite 307.

### 2. Erstellen Sie das Angebotsset.

Verwenden Sie eine parametrisierte Vorlage oder Bilder, um ein Angebotsset zu erstellen. Sie erstellen HTML-Angebotssets im Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“. Um diesen Anzeigebereich zu öffnen, wählen Sie Ihre Vorlage oder die Bilder aus und wählen Sie dann „Erstellen“ > „Test&Target-Angebotsset“.

Um ein Angebot mit einer Vorlage zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Hinzufügen und Vorschau“ und ändern Sie die Parameterwerte im Anzeigebereich „Hinzufügen und Vorschau“.

Um ein Angebot mit Bildern zu erstellen, ziehen Sie Bilder in den Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“. Durch Klicken auf die Schaltfläche „Vorschau“ können Sie eine Bildvorgabe für eines oder alle Bilder im Angebotsset auswählen.

Speichern Sie das Angebotsset, nachdem Sie es erstellt haben.

Siehe [„Erstellen eines Angebotssets“](#) auf Seite 307.

### 3. Leiten Sie das Angebotsset an Test&Target weiter.

Klicken Sie im Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ auf die Schaltfläche „Angebote weiterleiten“ und geben Sie Ihre Anmeldedaten in das Dialogfeld „Test&Target-Anmeldung“ ein. Siehe [„Weiterleiten von Angebotssets an Test&Target“](#) auf Seite 311.

## Integration von Scene7 mit Test&Target

Bevor Sie Scene7 in Test&Target integrieren können, müssen Sie Ihre Test&Target-URL in den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ von Scene7 eingeben. Führen Sie die folgenden Schritte aus, um Ihre Test&Target-URL abzurufen und in den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ von Scene7 einzugeben:

- 1 Öffnen Sie das Anmeldefenster von Test&Target unter der folgenden Adresse:  
`https://admin.testandtarget.omniture.com`.
- 2 Geben Sie Ihre Anmeldedaten ein und klicken Sie auf „Anmelden“.
- 3 Nachdem Sie sich angemeldet haben, kopieren Sie in der Adressleiste Ihres Browsers die URL bis einschließlich `.com`.  
Wenn beispielsweise die fiktive URL (URL-Pfade enthalten immer Vorwärtsstriche (Slash) keine Backslashes wie in diesen beiden Beispielen) in der Adressleiste `https://admin16.testandtarget.omniture.com/admin/home.do` ist, kopieren Sie diesen Teil der fiktiven URL: `https://admin16.testandtarget.omniture.com`.  
In Schritt 5 fügen Sie den Teil der URL ein, den Sie im Bildschirm „Allgemeine Programmeinstellungen“ von Scene7 kopiert haben.
- 4 Wählen Sie in Scene7 „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“, um den Anzeigebereich „Allgemeine Programmeinstellungen“ zu öffnen.
- 5 Fügen Sie im Feld „Test&Target Server Name“ die in Schritt 3 kopierte URL ein.
- 6 Klicken Sie auf „Schließen“.

## Erstellen eines Angebotssets

Sie können die folgenden Angebotsset-Typen erstellen:

- Videoneuschnitt
- Video
- Parametrisierte Vorlage
- Bild

Klicken Sie für Videoneuschnitte und Vorlagen auf **Hinzufügen und Vorschau** und legen Sie die gewünschten Parameter fest. Die anderen Angebotsset-Typen enthalten keine Parameter, aber Sie können sie dennoch anpassen, indem Sie auf **Vorschau** klicken und die verfügbaren Vorgaben ändern.

Scene7 bietet Werkzeuge zum Bearbeiten sowie zum Erstellen von Angebotssets.

**Wichtig:** Bevor Sie ein Angebotsset erstellen, stellen Sie sicher, dass alle Assets, die Sie für das Set im Scene7 Publishing System verwenden möchten, veröffentlicht sind. Siehe auch [„Manuelles Veröffentlichen von Assets“](#) auf Seite 98 und [„Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets“](#) auf Seite 98.

## Verwandte Hilfethemen

„[Erstellen von Vorlagenparametern](#)“ auf Seite 206

„[Erstellen einer Videoneuschnitt-Vorlage](#)“ auf Seite 279

## Angebotsset-Typen

Erstellen Sie ein Angebotsset aus den folgenden Angebotsset-Typen:

**Bilder** Sie können Bilder für ein Angebotsset zusammenstellen. Jedes Bild besteht dabei aus einem anderen Angebot im Set.

**Bildvorlage** Sie können Bildvorlagen in Scene7 mit dem Befehl „Erstellen“ > „Vorlagen aus Grundelementen“ parametrisieren. Mithilfe von Parametern können Komponenten der Vorlage (Text in Textrahmen, die verschiedenen Bilder) ausgetauscht und angepasst werden. Für ein Angebotsset können Sie beispielsweise mithilfe von Vorlagenparametern verschiedene Varianten desselben Bildes erstellen. Weitere Informationen zum Erstellen und Parametrisieren von Bildvorlagen finden Sie unter „[Erstellen von Vorlagenparametern](#)“ auf Seite 206.

**Video** Sie können Videomaterial für ein Angebotsset zusammenstellen. Jedes Video besteht dabei aus einem anderen Angebot im Set.

**Videoneuschnitt** Sie können aus Mastervideos Videoneuschnitte erstellen, um interaktive Einkaufserlebnisse direkt im Video zu gestalten. Sie können beispielsweise klickbare Produkthotspots mit wichtigen Informationen oder Call-to-Action-Schaltflächen, über die das Video erworben werden kann, hinzufügen.

## Erstellen eines Angebotssets mit einer parametrisierten Vorlage oder einem Videoneuschnitt

Wenn Sie ein Angebotsset erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So erstellen Sie ein Angebotsset mit einer parametrisierten Vorlage oder einem Videoneuschnitt

1 Wählen Sie die Vorlage, das Banner oder den Videoneuschnitt aus.

2 Klicken Sie auf **Erstellen** > **Test&Target-Angebotsset**.

Der Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ wird angezeigt. Dieser Anzeigebereich enthält die Angebote im Angebotsset. Das erste Element in der Liste ist das Objekt.

3 Wählen Sie das Objekt aus und klicken Sie auf **Hinzufügen und Vorschau**.

Links auf dieser Seite sind die Parameter in der Vorlage mit ihren Werten aufgelistet.

- 4 Ändern Sie die Parameterwerte, um das Angebot zu erstellen. Geben Sie beispielsweise anderen Text in ein Textfeld ein, ändern Sie die Größe einer Ebene, tauschen Sie ein Bild durch ein anderes aus oder wählen Sie eine andere Viewer-Vorgabe.
- 5 Klicken Sie auf **Speichern** oder **Speichern unter**, um das Angebot als Teil des Angebotssets zu speichern.  
Der Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ enthält die von Ihnen erstellten Angebote.
- 6 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um weitere Angebote für das Set zu erstellen.
- 7 Wenn Sie fertig sind, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 8 Klicken Sie auf **Schließen**, geben Sie einen Namen für das Angebotsset ein und klicken Sie auf **Speichern**.  
Bevor Sie den Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ schließen, leiten Sie das Angebotsset an Test&Target weiter. Siehe „[Weiterleiten von Angebotssets an Test&Target](#)“ auf Seite 311.

### Verwandte Hilfetemen

„[Bearbeiten eines Angebotssets](#)“ auf Seite 310

## Erstellen eines Angebotssets mit Bildern oder Videos

Wenn Sie ein Angebotsset erstellen, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Unveröffentlicht	Mitglieder behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So erstellen Sie ein Angebotsset mit Bildern oder Videos

- 1 Sie können die Bilder oder Videos für das Angebotsset im Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ oder in der Raster- oder Listenansicht zusammenstellen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:  
**Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“** Klicken Sie auf **Erstellen** > **Test&Target-Angebotsset**. Ziehen Sie die Bilder oder Videos in den Anzeigebereich. Wenn Sie verschiedene Video- oder Bildgrößen erstellen möchten, ziehen Sie mehrere Kopien des Bildes oder Videos in den Anzeigebereich und legen Sie jede Größe einzeln fest.  
**Raster- oder Listenansicht** Wählen Sie die Bilder oder Videos aus und klicken Sie dann auf **Erstellen** > **Test&Target-Angebotsset**.
- 2 Optional können Sie ein Bild oder Video auswählen und auf **Vorschau** klicken. Auf der Seite mit der Vorschau des Angebots können Sie Größe und Ansicht des ausgewählten Bildes oder Videos oder aller Bilder oder Videos im Angebotsset bearbeiten.
  - Wählen Sie eine Vorlage aus, um Ansicht und Größe des Bildes oder Videos zu verändern.
  - Aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Vorgaben für alle auswählen“, um die gewünschte Vorgabe auf alle Angebote im Angebotsset anzuwenden.



Klicken Sie auf **Speichern**, um Ihre Änderungen am Bild- oder Videoangebot zu speichern. Klicken Sie anschließend auf **Schließen**, um zur Seite „Test&Target-Angebotsset“ zurückzukehren.

- 3 Nachdem Sie die Angebote für das Angebotsset erstellt und Bildvorgaben für die Bilder ausgewählt haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, geben Sie einen Namen für das Angebotsset ein und klicken Sie auf **Speichern**.

Bevor Sie den Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ schließen, leiten Sie das Angebotsset an Test&Target weiter. Siehe „[Weiterleiten von Angebotssets an Test&Target](#)“ auf Seite 311.

## Bearbeiten eines Angebotssets

Je nachdem, ob Sie ein veröffentlichtes oder unveröffentlichtes Set bearbeiten, wirkt sich die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** wie folgt auf das Set und die Set-Mitglieder aus:

Set bereits veröffentlicht?	Option „Nach dem Speichern veröffentlichen“ vor dem Speichern Ihrer Bearbeitungen ausgewählt?	Status des Sets nach dem Speichern	Status der Set-Mitglieder nach dem Speichern
Ja	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Ja	Nein	Veröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder behalten den Status „veröffentlicht“ bei.  Alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.
Nein	Ja	Veröffentlicht	Veröffentlicht
Nein	Nein	Unveröffentlicht	Vorhandene Set-Mitglieder und alle neuen Set-Mitglieder, die Sie während der Bearbeitung hinzugefügt haben, behalten ihren Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So bearbeiten Sie ein Angebotsset

- 1 Um ein Angebotsset zu bearbeiten, zeigen Sie das Angebotsset in der Raster- oder Listenansicht an und klicken Sie auf seine Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“. Der Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ wird angezeigt.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:  
**Entfernen eines Angebots** Wählen Sie das Angebot aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Löschen“, um ein Angebot aus dem Set zu entfernen.

**Hinzufügen eines Angebots** Wie Sie ein Angebot hinzufügen, hängt von der Art des Angebots ab, mit dem Sie arbeiten:

- Vorlagen und Videoneuschritte: Klicken Sie auf **Hinzufügen und Vorschau** und erstellen Sie auf der Seite „Angebote hinzufügen und Vorschau anzeigen“ ein weiteres Angebot.
- Bilder und Videos: Ziehen Sie ein Bild oder Video auf die Seite „Test&Target-Angebotsset“.

***Hinweis:** Angebotssets, die einer Kampagne zugeordnet sind, können nicht gelöscht werden. Melden Sie sich zum Löschen eines einer Kampagne zugeordneten Angebotssets bei Test&Target an und entfernen Sie zunächst die Kampagnenzuordnung. Selbst wenn Sie die Verknüpfung eines Assets mit einer Kampagne aufheben, können Sie das Asset nur aus dem Scene7 Publishing System heraus mit Anmeldung bei Test&Target löschen, nicht von Test&Target selbst aus.*

- 3 Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, stellen Sie sicher, dass rechts unten auf der Seite die Option **Nach dem Speichern veröffentlichen** ausgewählt ist (Standard).
- 4 Klicken Sie auf **Speichern**, wählen Sie einen Speicherordner aus, geben Sie einen Namen für das Set ein und klicken Sie dann auf **Speichern**.

## Löschen eines Angebotssets

Wenn Sie ein Angebotsset löschen, wird das Set in den Papierkorb verschoben. Die Mitglieder (bzw. die untergeordneten Elemente) innerhalb des Sets sind davon jedoch nicht betroffen; sie behalten ihren jeweiligen Status „veröffentlicht“ oder „unveröffentlicht“ bei.

Siehe auch „[Manuelles Veröffentlichen von Assets](#)“ auf Seite 98 und „[Manuelles Rückgängigmachen der Veröffentlichung von Assets](#)“ auf Seite 98.

### So löschen Sie ein Angebotsset

- 1 Wählen Sie in der Rasteransicht, Listenansicht oder Detailansicht ein oder mehrere Angebotssets aus.
- 2 Klicken Sie in der globalen Navigationsleiste auf **Datei > Löschen > Löschen**.

## Weiterleiten von Angebotssets an Test&Target

Nachdem Sie ein Angebotsset erstellt oder bearbeitet haben, leiten Sie es an Test&Target weiter, indem Sie folgende Schritte ausführen:

- 1 Klicken Sie im Anzeigebereich „Test&Target-Angebotsset“ auf die Schaltfläche „Angebote weiterleiten“.
- 2 Geben Sie Ihre Anmeldedaten ein.
- 3 Klicken Sie auf die Anmeldeschaltfläche.

Während der Übertragung an Test&Target wird das Präfix „S7\_“ automatisch vor die jeweiligen Angebotsnamen gesetzt. Dieses Präfix wird angehängt, damit Sie die Scene7-Angebote in der Angebotsliste von Test&Target mühelos finden können. Das Angebot wird beispielsweise als S7\_<Name des Angebotssets>\_<Name des Angebots> angezeigt.

SPS leitet Inhalte an Test&Target-Widget-Angebote weiter. Mit Widget-Angeboten können Sie eigene Angebotsinhalte außerhalb von Test&Target hosten. Widget-Angebote funktionieren ähnlich wie Standardangebote, die außerhalb von Test&Target gehostet werden. So kann Test&Target Angebotsinhalte bereitstellen, die auf Ihrem Server gespeichert sind, wodurch eine optimierte und dynamischere Nutzung dieser Inhalte möglich wird. Widget-Angebote rufen Inhalte über eine URL ab und nehmen Sie zur Bereitstellung für ca. zwei Stunden in einen Cache-Speicher auf. Mit Widget-Angeboten erhalten Sie Erstellungsmöglichkeiten für dynamische Inhalte, die andere Angebote außerhalb von Test&Target nicht bieten können. Wenn die mbox, die die Inhalte bereitstellt, mbox-Parameter wie `mboxProductID` und `mbox.offerId` enthält, werden die URL-Parameter `productId= [PRODUKT_ID]` und `offerID= [ANGEBOTSID]` an die angeforderte URL angehängt. Diese Parameter können von einem Dienst verwendet werden, der unter der Widget-Angebots-URL verfügbar ist, um Inhalte außerhalb von Test&Target zurückzugeben, die Produkt- oder Bestellinformationen aus Ihren mboxen verwenden. Auf das Widget-Angebot kann auch über die API zugegriffen werden, um Angebote programmatisch außerhalb von Test&Target zu erstellen.

# Kapitel 20: Benutzergenerierte Inhalte

Sie können benutzergenerierte Inhalte verwenden, indem Sie Assets auf ein dediziertes Scene7-Speicher-Repository hochladen und zugehörige Vorgänge durchführen.

UGC unterstützt die folgenden Formate:

- Raster: JPG, PNG, TIFF
- Vektor: AI, EPS, PDF (nur, wenn die PDF-Datei zuvor in Adobe Illustrator CS6 geöffnet und gespeichert wurde)

Sie erhalten einen gemeinsamen geheimen Schlüssel, bevor Sie Assets hochladen. Verwenden Sie diesen Schlüssel, um ein Upload-Token abzurufen. Sie senden das Upload-Token, wenn Sie Assets hochladen und andere Aufgaben für benutzergenerierte Inhalte ausführen.

Wenn Sie einen gemeinsamen geheimen Schlüssel und ein Upload-Token erhalten haben, können Sie die folgenden Vorgänge für benutzergenerierte Inhalte ausführen:

- Hochladen eines Assets.  
Siehe „[Hochladen von Bild-Assets oder Vektor-Assets](#)“ auf Seite 313.
- Abrufen von Asset-Metadaten für Bilder  
Siehe „[Abrufen von Asset-Metadaten für Bilder](#)“ auf Seite 318.
- Löschen eines hochgeladenen Assets.  
Siehe „[Löschen eines hochgeladenen Assets](#)“ auf Seite 323
- Abrufen von Informationen zur Speichernutzung eines Unternehmens.  
Siehe „[Abrufen von Speichernutzungsinformationen](#)“ auf Seite 323

## Hochladen von Bild-Assets oder Vektor-Assets

Bevor Sie ein Bild-Asset hochladen können, fordern Sie zunächst einen gemeinsamen geheimen Schlüssel an. Mit diesem gemeinsamen geheimen Schlüssel können Sie ein Upload-Token abrufen. Mit dem Upload-Token können Sie anschließend Bild- oder Vektor-Assets hochladen.

### Anfordern eines gemeinsamen geheimen Schlüssels

Fordern Sie einen *gemeinsamen geheimen Schlüssel* an, indem Sie eine E-Mail an den technischen Support von Scene7 senden (s7support@adobe.com).

Geben Sie in der E-Mail-Nachricht den Unternehmensnamen an, den Sie verwenden möchten, um Bild-Assets hochzuladen. Speichern Sie den Schlüssel, den Sie von Scene7 erhalten, zur zukünftigen Verwendung lokal.

### Abrufen des Upload-Tokens

Das *Upload-Token* stellt sicher, dass niemand denselben gemeinsamen geheimen Schlüssel zum Hochladen von Assets verwenden kann. Außerdem stellt es sicher, dass der Upload zulässig ist und von einer vertrauenswürdigen Quelle stammt.

Das Upload-Token besteht aus einer alphanumerischen Zeichenfolge, die nur für eine begrenzte Zeitspanne gültig ist. Verwenden Sie die folgenden URLs und ersetzen Sie Ihren gemeinsamen geheimen Schlüssel, um das Upload-Token abzurufen.

- Bild

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602
```

In diesem Beispiel lautet der gemeinsame geheime Schlüssel fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602

- Vektor

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9
```

In diesem Beispiel lautet der gemeinsame geheime Schlüssel 2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9

Standardmäßig läuft das Upload-Token 5 Minuten (300 Sekunden) nach dem Abrufen ab. Wenn Sie mehr Zeit benötigen, schließen Sie den Parameter `expires` und die gewünschte Zeit in Sekunden in die URL ein. So wird bei der folgenden URL für ein Beispielfeld ein Upload-Token abgerufen, das 1800 Sekunden gültig ist:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800
```

Die erfolgreiche Antwort für Bilder sieht folgendermaßen aus:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>get_uploadtoken</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Upload Token for fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602</title>
      <message>
        <uploadtoken>aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_1800</uploadtoken>
        <expiration_in_seconds>1800</expiration_in_seconds>
      </message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

Speichern Sie das Upload-Token für zukünftige Anfragen lokal.

Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Abrufen eines Upload-Tokens verwenden:

URL-Parameter	Erforderlich oder optional	Wert
op	Erforderlich	get_uploadtoken
shared_secret	Erforderlich	Der gemeinsame geheime Schlüssel für das Unternehmen, das den Upload ausführt.
expires	Optional	Anzahl der Sekunden, die das Upload-Token gültig ist. Der Standardwert ist 300 Sekunden, wenn nicht spezifiziert.

**Beispielfeld-URL:**

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600
```

### Beispiel-Vektor-URL:

`http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-  
ala5-9ac2875429b9&expires=5000`

### Zulässige HTTP-Methoden: GET und POST

Sie können nun ein Bild-Asset hochladen.

Siehe „[Hochladen von Bild-Assets](#)“ auf Seite 315.

## Hochladen von Bild-Assets

Wenn Sie ein Upload-Token abgerufen haben, das für eine bestimmte Zeitspanne gültig ist, können Sie ein Bild-Asset hochladen. Sie laden das Asset mit der POST-Methode als mehrteilige Formulardaten hoch, während Sie die übrigen Werte als URL-Anfragezeichenfolge senden, wie im nachfolgenden Beispiel gezeigt:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-  
312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

Die Felder `upload_token` und `company_name` sind erforderlich.

Siehe „[Abrufen des Upload-Tokens](#)“ auf Seite 313.

Siehe „[Anfordern eines gemeinsamen geheimen Schlüssels](#)“ auf Seite 313.

Sie können auch andere optionale Werte als URL-Anfragezeichenfolgen senden, wie das nachfolgende Beispiel zeigt:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-  
312094e0ef20_18000&company_name=000Company&file_limit=2000000&file_exts=jpg,gif`

Der Parameter `file_limit` gibt die maximale Dateigröße in Byte an. Der Parameter `file_exts` gibt die für das Hochladen zulässigen Erweiterungen des Dateinamens an. Diese beiden Werte sind optional.

In der Anwendung sind globale Beschränkungen für die maximale Dateigröße und zulässigen Dateierweiterungen festgelegt. Wenn es sich bei der von Ihnen gesendeten Anforderung um eine Untergruppe der globalen Beschränkungen handelt, wird diese berücksichtigt. Die globalen Beschränkungen lauten wie folgt:

Globale Beschränkung	Wert
Dateigröße für alle Clients	20 MB
Unterstützte Bilddateiformate zum Hochladen	BMP, GIF, JPG, PNG, PSD

Mit dem folgenden HTML-Formular können Benutzer Assets hochladen. In dem Formular wird der Benutzer aufgefordert, die folgenden Informationen einzugeben:

- Einen Unternehmensnamen
- Ein Upload-Token
- Eine Beschränkung für die Dateigröße
- Eine Liste mit den Erweiterungen für Dateinamen
- Den Namen der hochzuladenden Datei

**Testseite für UGC-Bild-Upload:**

**Unternehmensname**

**Upload-Token**

**Max. Dateigröße (in Byte)**  Byte

**Dateierweiterungen zulässig**

**Farbprofil beibehalten** ☐ Ja ☒ Nein

**Dateiname beibehalten** ☐ Ja ☒ Nein

**Hochzuladende Datei:**

**Klicken Sie auf "Senden", um Ihr Bild hochzuladen:**

Ein HTML-Formular zum Hochladen eines Assets.

Der folgende HTML-Code wird angezeigt, wenn Sie im Browserfenster mit der rechten Maustaste klicken und anschließend für das in der Abbildung dargestellte Formular auf „**Quelltext anzeigen**“ klicken. Der Code enthält die URL-Anfragezeichenfolge und die POST-Methode, die ausgeführt werden, wenn der Benutzer auf „Absenden“ klickt.

```
<html>
<body>
  <script language="javascript">
    function uploadImage()
    {
      var preserve_colorprofile = "false";
      if(document.image_upload.preserve_colorprofile[0].checked == true){
        preserve_colorprofile = "true";
      }
      var preserve_filename = "false";
      if(document.image_upload.preserve_filename[0].checked == true){
        preserve_filename = "true";
      }
      document.image_upload.action="https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&company_name="+d
      ocument.image_upload.company_name.value+"&upload_token="+document.image_upload.upload_token.
      value+"&file_limit="+document.image_upload.file_limit.value+"&file_exts="+document.image_upl
      oad.file_exts.value+"&preserve_colorprofile="+preserve_colorprofile+"&preserve_filename="+pr
      eserve_filename;
      return true;
    }
  </script>
  <form method="POST" enctype="multipart/form-data" name="image_upload" id="image_upload"
  onSubmit="return uploadImage();">
  <table>
  <tr><td colspan="2"><strong> UGC Image Upload Test Page: </strong></td></tr>
  <tr><td colspan="2"></td></tr>
  <tr><td><strong> Company Name</strong></td><td><input type="text" size="40"
  name="company_name"></td></tr>
  <tr><td><strong> Upload Token </strong></td><td><input type="text" size="40"
  name="upload_token"></td></tr>
  <tr><td><strong> File Size Limit (in bytes) </strong></td><td><input type="text" size="40"
  name="file_limit">&nbsp;bytes</td></tr>
  <tr><td><strong> File Extensions allowed </strong></td><td><input type="text" size="40"
  name="file_exts"></td></tr>
```

```
<tr><td><strong> Preserve Color Profile</strong></td><td><input type="radio"
name="preserve_colorprofile" value="true">Yes    <input type="radio"
name="preserve_colorprofile" value="false" checked>No</td></tr>
<tr><td><strong> Preserve File Name</strong></td><td><input type="radio"
name="preserve_filename" value="true">Yes    <input type="radio"
name="preserve_filename" value="false" checked>No</td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>File to upload: : </strong></td>
<td><input name="filename" type="file" id="filename" size="58" maxlength="1024" /></td>
</tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>Click Submit to upload your image: </strong></td>
<td><input type="submit" value="Submit"></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
</html>
```

Um die XML-Antwort im Internet Explorer anzuzeigen, klicken Sie auf „Ansicht“ > „Quelltext“. Um die XML-Antwort in Firefox anzuzeigen, klicken Sie auf „Ansicht“ > „Seitenquelltext anzeigen“. Zur Anzeige von XML-Antworten wird Firefox empfohlen.

Hier eine Beispielantwort für einen erfolgreiche Upload:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>upload</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Your file has been uploaded Successfully.</title>
      <message>
        <url>http://s7w2p1.scene7.com/is/image/ </url>
        <path>000Company/ugc/1442564.tif</path>
        <fullurl>http://s7w2p1.scene7.com/is/image/000Company/ugc/1442564.tif </fullurl>
      </message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

**Hinweis:** Das hochgeladene Asset (JPG, GIF usw.) wird ins PTIFF-Format umgewandelt und mit der Antwort wird eine direkte Verknüpfung zu diesem PTIFF-Asset gesendet.

Das Asset kann wie jede andere Image-Server-Ressource gehandhabt werden; Sie können auch Verarbeitungsanfragen darauf anwenden. Mit der folgenden URL wird beispielsweise ein Asset in der angegebenen Breite und Höhe angefordert.

<http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?wid=800&hei=100&fit=stretch>

Senden Sie das hochzuladende Asset mit der POST-Methode als mehrteilige Formulardaten, während Sie die übrigen Werte als URL-Anfragezeichenfolge senden. Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Hochladen eines Assets verwenden:



URL-Parameter	Erforderlich oder optional	Wert
op	Erforderlich	upload
upload_token	Erforderlich	Upload-Token für den gemeinsamen geheimen Schlüssel für das Unternehmen.
company_name	Erforderlich	Name des hochladenden Unternehmens.
file_limit	Optional	Maximale Dateigröße (in Byte) für das Asset.
file_exts	Optional	Liste der zulässigen Erweiterungen für die Bild-Asset-Datei.
preserve_colorprofile	Optional	Behält eingebettete Farbprofile bei der Konvertierung der hochgeladenen Datei in das PTIFF-Format bei. Mögliche Werte sind „true“ oder „false“. Der Standardwert ist „false“..
preserve_filename	Optional	Behält den Dateinamen des hochgeladenen Assets bei. Mögliche Werte sind „true“ oder „false“. Der Standardwert ist „false“..

**Hinweis:** Das hochzuladende Asset muss als einziges Feld in einer mehrteiligen POST-Anfrage hochgeladen werden.

#### Beispiel-URL:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

#### Zulässige HTTP-Methode:

POST

#### Abrufen von Asset-Metadaten für Bilder

Mit `image_info` können Sie Metadaten für ein hochgeladenes Asset abrufen, wie im nachfolgenden Beispiel gezeigt:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif`

Hier ein Beispiel für eine erfolgreiche Antwort:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>image_info</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>More information on 1442564.tif</title>
      <message>
        File created on Tue Sep 08 19:02:04 CDT 2009, File Size = 243494 bytes
      </message>
      <imageFormat>Tiff</imageFormat>
      <colorSpace>Rgb</colorSpace>
      <width>686</width>
      <height>457</height>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Abrufen von Informationen für ein Asset verwenden:

URL-Parameter	Erforderlich oder optional	Wert
op	Erforderlich	image_info
shared_secret	Erforderlich	Der gemeinsame geheime Schlüssel für das Unternehmen.
image_name	Erforderlich	Name des Bildes.

#### Beispiel-URL:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image\\_info&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

#### Zulässige HTTP-Methode:

GET und POST

## Hochladen von Vektor-Assets

Wenn Sie ein Upload-Token abgerufen haben, das für eine bestimmte Zeitspanne gültig ist, können Sie ein Vektor-Asset hochladen. Sie laden das Asset mit der POST-Methode als mehrteilige Formulardaten hoch, während Sie die übrigen Werte als URL-Anfragezeichenfolge senden, wie im nachfolgenden Beispiel gezeigt:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

Die Felder `upload_token` und `company_name` sind erforderlich.

Siehe „[Abrufen des Upload-Tokens](#)“ auf Seite 313.

Siehe „[Anfordern eines gemeinsamen geheimen Schlüssels](#)“ auf Seite 313.

Sie können auch andere optionale Werte als URL-Anfragezeichenfolgen senden, wie das nachfolgende Beispiel zeigt:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company&file\\_limit=2000000&file\\_exts=ai,pdf](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company&file_limit=2000000&file_exts=ai,pdf)

Der Parameter `file_limit` gibt die maximale Dateigröße in Byte an. Der Parameter `file_exts` gibt die für das Hochladen zulässigen Erweiterungen des Dateinamens an. Diese beiden Werte sind optional.

In der Anwendung sind globale Beschränkungen für die maximale Dateigröße und zulässigen Dateierweiterungen festgelegt. Wenn es sich bei der von Ihnen gesendeten Anforderung um eine Untergruppe der globalen Beschränkungen handelt, wird diese berücksichtigt. Die globalen Beschränkungen lauten wie folgt:

Globale Beschränkung	Wert
Dateigröße für alle Clients	20 MB
Unterstützte Vektordateiformate zum Hochladen	AI, EPS, PDF (nur, wenn das PDF-Dokument zuvor in Adobe Illustrator CS6 geöffnet und gespeichert wurde)

Mit dem folgenden HTML-Formular können Benutzer Assets hochladen. In dem Formular wird der Benutzer aufgefordert, die folgenden Informationen einzugeben:

- Einen Unternehmensnamen
- Ein Upload-Token
- Eine Beschränkung für die Dateigröße
- Eine Liste mit den Erweiterungen für Dateinamen
- Den Namen der hochzuladenden Datei

**Testseite für UGC-Bild-Upload:**

**Unternehmensname**

**Upload-Token**

**Max. Dateigröße (in Byte)**  Byte

**Dateierweiterungen zulässig**

**Farbprofil beibehalten** ☐ Ja ☒ Nein

**Dateiname beibehalten** ☐ Ja ☒ Nein

**Hochzuladende Datei:**

**Klicken Sie auf "Senden", um Ihr Bild hochzuladen:**

Ein HTML-Formular zum Hochladen eines Assets.

Der folgende HTML-Code wird angezeigt, wenn Sie im Browserfenster mit der rechten Maustaste klicken und anschließend für das in der Abbildung dargestellte Formular auf „**Quelltext anzeigen**“ klicken. Der Code enthält die URL-Anfragezeichenfolge und die POST-Methode, die ausgeführt werden, wenn der Benutzer auf „**Absenden**“ klickt.

```
<body>
<script language="javascript">
function uploadImage()
{
document.image_upload.action="vector?op=upload&company_name="+document.image_upload.company_
name.value+"&upload_token="+document.image_upload.upload_token.value+"&file_limit="+document
.image_upload.file_limit.value+"&file_exts="+document.image_upload.file_exts.value;
return true;
}
</script>
<form method="POST" enctype="multipart/form-data" name="image_upload" id="image_upload"
onSubmit="return uploadImage();">
<table>
<tr><td colspan="2"><strong> UGC Vector Upload Test Page: </strong></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td><strong> Company Name</strong></td><td><input type="text" size="40"
name="company_name"></td></tr>
<tr><td><strong> Upload Token </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="upload_token"></td></tr>
<tr><td><strong> File Size Limit (in bytes) </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="file_limit">&nbsp;bytes</td></tr>
<tr><td><strong> File Extensions allowed </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="file_exts"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>File to upload: : </strong></td>
<td><input name="filename" type="file" id="filename" size="58" maxlength="1024" /></td>
</tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>Click Submit to upload your Vector: </strong></td>
<td><input type="submit" value="Submit"></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
```

Um die XML-Antwort im Internet Explorer anzuzeigen, klicken Sie auf „Ansicht“ > „Quelltext“. Um die XML-Antwort in Firefox anzuzeigen, klicken Sie auf „Ansicht“ > „Seitenquelltext anzeigen“. Zur Anzeige von XML-Antworten wird Firefox empfohlen.

Hier eine Beispielantwort für einen erfolgreiche Upload:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content -Vector</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>upload</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Your file has been uploaded Successfully.</title>
      <message>
        <url>http://s7w2p1.scene7.com/is/agm</url>
        <path>W2PTest/ugc/8875744.fxc</path>
        <fullurl>
          http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxc
        </fullurl>
      </message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

**Hinweis:** Das hochgeladene Asset (AI, EPS, PDF usw.) wird ins FXG-Format umgewandelt und mit der Antwort wird eine direkte Verknüpfung zu diesem FXG-Asset gesendet.

Das Asset kann wie jede andere Web-to-Print-Ressource gehandhabt werden; Sie können auch Verarbeitungsanfragen darauf anwenden. Beispielsweise wandelt die folgende URL eine FXG-Ressource in ein png-Bild mit 500x500 Pixeln um.

<http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxc?fmt=png&wid=500&hei=500>

Senden Sie das hochzuladende Asset mit der POST-Methode als mehrteilige Formulardaten, während Sie die übrigen Werte als URL-Anfragezeichenfolge senden. Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Hochladen eines Assets verwenden:

URL-Parameter	Erforderlich oder optional	Wert
op	Erforderlich	upload
upload_token	Erforderlich	Upload-Token für den gemeinsamen geheimen Schlüssel für das Unternehmen.
company_name	Erforderlich	Name des hochladenden Unternehmens.
file_limit	Optional	Maximale Dateigröße (in Byte) für das Asset.
file_exts	Optional	Liste der zulässigen Erweiterungen für die Asset-Datei.

**Hinweis:** Das hochzuladende Asset muss als einziges Feld in einer mehrteiligen POST-Anfrage hochgeladen werden.

#### Beispiel-URL:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

#### Zulässige HTTP-Methode:

POST

## Löschen eines hochgeladenen Assets

Verwenden Sie den Parameter `delete` in folgendem Format, um ein Asset zu löschen:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

Hier ein Beispiel für eine Antwort, wenn ein Bild-Asset gelöscht wird:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>delete</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Delete request for1442564.tif</title>
      <message>Your file was successfully deleted</message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Löschen eines Assets verwenden:

URL-Parameter	Erforderlich/optional	Wert
op	Erforderlich	delete
shared_secret	Erforderlich	Der gemeinsame geheime Schlüssel für das Unternehmen.
<ul style="list-style-type: none"><li>Für Bilder: image_name</li><li>Bei Vektoren: fxg_name</li></ul>	Erforderlich	Name des Assets, das gelöscht werden soll.

### Beispielbild-URL:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

### Beispiel-Vektor-URL:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47& &fxg_name=8875744.fxg
```

## Abrufen von Speichernutzungsinformationen

Mit dem Parameter `disk_info` können Sie Informationen zur Speichernutzung eines Unternehmens abrufen, wie im folgenden Beispiel gezeigt:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63
```

Eine Antwort sieht beispielsweise folgendermaßen aus:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>disk_info</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Disk Information for d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63</title>
      <message>Total Space available = 1395402342400 bytes. Total Space used = 0
bytes.</message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

Folgende Felder können Sie in der URL-Anfragezeichenfolge zum Abrufen von Speichernutzungsinformationen verwenden:

URL-Parameter	Erforderlich/optional	Wert
op	Erforderlich	disk_info
shared_secret	Erforderlich	Der gemeinsame geheime Schlüssel für das Unternehmen

Der folgende Beispiel-Code ruft Speichernutzungsinformationen für das Unternehmen „000Company“ ab:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602
```

# Kapitel 21: Masterdateien

Mithilfe von Masterdateien können Sie Rich-Media-Assets in Scene7 erstellen. Zu diesen Dateien gehören Bilder, PDF-Dateien (zum Erstellen von E-Katalogen) sowie AI-, ID- und PSD-Dateien (zum Erstellen von Web-to-Print-Vorlagen). Scene7 unterstützt auch SWF-Dateien, die als *Skins* in verschiedenen Viewer-Vorgaben verwendet werden können, z. B. für den Zoom-Viewer, E-Katalog-Viewer und andere Viewer.

Das Scene7 Publishing System bietet Tools zur Bildbearbeitung. Sie können Imagemaps und Zoomziele für Bilder erstellen. Außerdem können Sie Bilder beschneiden, scharfzeichnen und anpassen.

## Empfohlene Verfahren zur Optimierung der Bildqualität

Das Optimieren der Bildqualität kann ein sehr zeitaufwendiger Prozess sein, da viele Faktoren dazu beitragen, akzeptable Ergebnisse zu erzielen. Das Ergebnis ist teilweise subjektiv, da jede Person die Bildqualität unterschiedlich wahrnimmt. Strukturiertes Experimentieren ist der Schlüssel zum Erfolg.

Scene7 umfasst mehr als 100 Image Serving-Befehle zur Feineinstellung und Optimierung von Bildern und zur Darstellung der Ergebnisse. Die folgenden Richtlinien sollen Ihnen dabei helfen, den Vorgang zu optimieren und die gewünschten Ergebnisse schnell mit nur einigen wichtigen Befehlen und empfohlenen Verfahren zu erzielen.

### Empfohlene Verfahren für das Bildformat (&fmt=)

- Das JPG- oder das PNG-Format ist die beste Wahl, um Bilder in akzeptabler Qualität und handlicher Größe und Dateigröße bereitzustellen.
- Wenn kein Formatbefehl mit der URL angegeben wird, verwendet Scene7 Image Serving standardmäßig das JPG-Format für die Bereitstellung.
- JPG-Dateien werden in einem Verhältnis von 10:1 komprimiert und produzieren so in der Regel kleinere Bilddateigrößen. PNG-Dateien werden in einem Verhältnis von etwa 2:1 komprimiert, mit Ausnahme von Fällen, bei denen das Bild einen weißen Hintergrund enthält. Dennoch lässt sich sagen, dass PNG-Dateien grundsätzlich größer sind als JPG-Dateien.
- JPG verwendet eine verlustbehaftete Komprimierung. Dies bedeutet, dass Bildelemente (Pixel) bei der Komprimierung verworfen werden. Im Gegensatz dazu verwendet PNG eine verlustfreie Komprimierung.
- JPG komprimiert Fotografien häufig mit einer höheren Genauigkeit als künstliche Bilder mit scharfen Kanten und hohem Kontrast.
- Wenn die Bilder transparente Anteile enthalten, sollte das PNG-Format verwendet werden, da JPG keine Transparenz unterstützt.

Wir empfehlen für ein Bildformat, mit der gebräuchlichsten Einstellung `&fmt=JPG` zu beginnen.



## Empfohlene Verfahren für die Bildgröße

Das dynamische Reduzieren der Bildgröße ist eine der Aufgaben, die am häufigsten mit Scene7 Image Serving durchgeführt wird. Sie umfasst die Angabe der Größe und, optional, welcher Modus zur Verringerung der Abtastrate (Downsampling) zum Herunterskalieren verwendet werden soll.

- Für die Bildgrößenänderung ist der beste und der einfachste Ansatz, `&wid=<Wert>` und `&hei=<Wert>` oder einfach nur `&hei=<Wert>` zu verwenden. Diese Parameter legen die Bildbreite automatisch in der Übereinstimmung mit dem Seitenverhältnis fest.
- `&resMode=<Wert>` steuert den zum Downsampling verwendeten Algorithmus. Beginnen Sie mit `&resMode=sharp2`. Dieser Wert bietet die beste Bildqualität. Obwohl der Wert `=bilinear` zum Downsampling schneller ist, führt er häufig zum Aliasing von Artefakten.

Wir empfehlen zur Bildgrößenänderung die Einstellungen `&wid=<Wert>&hei=<Wert>&resMode=sharp2` oder `&hei=<Wert>&resMode=sharp2`

## Empfohlene Verfahren für das Scharfzeichnen von Bildern

Das Scharfzeichnen von Bildern ist der komplexeste Aspekt beim Bearbeiten von Bildern für Ihre Website. Hier werden auch die meisten Fehler begangen. Nehmen Sie sich die Zeit, genau zu lernen, wie das Scharfzeichnen und Weichzeichnen mit Masken in Scene7 funktioniert, indem Sie die folgenden Ressourcen nutzen:

Weißbuch zu den empfohlenen Verfahren [Sharpening images in Adobe Scene7 Publishing System and on Image Server](#).

Im Adobe TV: [Sharpening an image with unsharp mask](#).

Mit Scene7 können Sie Bilder beim Erfassen, bei der Auslieferung während beider Vorgänge scharfzeichnen. In den meisten Fällen sollten Sie Bilder jedoch nur mit einer der beiden Methoden scharfzeichnen, nicht mit beiden. Das Scharfzeichnen von Bildern bei der Auslieferung, auf einer URL, bietet in der Regel die besten Ergebnisse.

Es gibt zwei Methoden zum Scharfzeichnen:

- Einfaches Scharfzeichnen (`&op_sharpen`) – Ähnlich wie der Scharfzeichnen-Filter in Photoshop wendet das einfache Scharfzeichnen ein grundlegendes Scharfzeichnen an der endgültigen Ansicht des Bildes an, das der dynamischen Größenänderung folgt. Diese Methode kann jedoch nicht vom Benutzer konfiguriert werden. Wir empfehlen, den Befehl `&op_sharpen` nur dann anzuwenden, wenn es erforderlich ist,
- Unschärfemaske (`&op_USM`) – Die Unschärfemaske ist ein branchenüblicher Scharfzeichnungsfilter. Wir empfehlen, beim Scharfzeichnen von Bildern mit der Unschärfemaske die folgenden Richtlinien zu beachten. Mit der Unschärfemaske können Sie die folgenden drei Parameter steuern:

- `&op_sharpen=Betrag,Radius,Schwellenwert`
  - Betrag (0 bis 5, die Stärke des Effekts.)
  - Radius (0 bis 250, die Breite der „Scharfzeichnen-Linien“, die um das scharfgezeichnete Objekt gezogen werden, in Pixel gemessen.)

Beachten Sie, dass die Parameter `Radius` und `Betrag` gegeneinander arbeiten. Das Reduzieren des `Radius` kann durch Erhöhen des `Betrags` kompensiert werden. `Radius` ermöglicht eine bessere Kontrolle, da ein geringer Wert nur die Kantenpixel scharfzeichnet, während bei einem hohen Wert ein breiter Pixelbereich scharfgezeichnet wird.

- Schwellenwert (0 bis 255, Empfindlichkeit des Effekts.)

Dieser Parameter legt fest, wie stark sich die scharfgezeichneten Pixel von dem sie umgebenden Bereich unterscheiden müssen, damit sie als Kantenpixel erkannt und vom Filter scharfgezeichnet werden. Der Schwellenwert hilft dabei, das übermäßige Scharfzeichnen von Bereichen mit ähnlichen Farben zu vermeiden, z. B. bei Hauttönen. Beispiel: Bei einem Schwellenwert von 12 werden leichte Variationen der Hauttonhelligkeit ignoriert, um kein Rauschen hinzuzufügen, aber dennoch wird kontrastreichen Bereichen (z. B. wo Wimpern auf die Haut treffen) ein Kantenkontrast hinzugefügt.

Weitere Informationen, wie Sie diese drei Parameter einrichten, einschließlich den empfohlenen Verfahren für die Verwendung der Filter, finden Sie in den folgenden Ressourcen:

Scene7-Hilfethemen unter [Scharfzeichnen eines Bildes](#).

Weißbuch zu den empfohlenen Verfahren [Sharpening images in Adobe Scene7 Publishing System and on Image Server](#).

- Mit Scene7 können Sie auch einen vierten Parameter steuern: Monochrom (0, 1). Dieser Parameter stellt fest, ob die Unschärfemaske unter Verwendung des Werts 0 separat auf jede Farbkomponente oder unter Verwendung des Werts 1 auf die Gesamthelligkeit/Intensität angewendet wurde.

Wir empfehlen, mit dem Parameter „Radius“ der Unschärfemaske zu beginnen. Sie können beispielsweise mit den folgenden Radius-Einstellungen beginnen:

- Website: 0,2 bis 0,3 Pixel
- Fotografischer Druck (250 bis 300 ppi): 0,3 bis 0,5 Pixel
- Offsetdruck (266 bis 300 ppi): 0,7 bis 1,0 Pixel
- Leinwanddruck (150 ppi): 1,5 bis 2,0 Pixel

Erhöhen Sie diesen Wert stufenweise von 1,75 bis 4. Wenn das Ergebnis des Scharfzeichnens Ihre Anforderungen noch nicht erfüllt, erhöhen Sie den Radius-Wert um eine Dezimalstelle und führen Sie den „Betrag“ erneut von 1,75 bis 4 aus. Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Bedarf.

Lassen Sie die Parametereinstellung „Monochrom“ auf 0.

## Empfohlene Verfahren für die JPEG-Komprimierung (&qlt=)

- Dieser Parameter steuert die Qualität der JPG-Kodierung. Ein höherer Wert bedeutet eine höhere Bildqualität, jedoch auch eine größere Datei; entsprechend bedeutet ein niedrigerer Wert eine geringere Bildqualität, aber eine kleinere Dateigröße. Der Bereich für diesen Parameter ist 0 bis 100.
- Setzen Sie den Wert zur Optimierung der Qualität nicht auf 100. Der Unterschied zwischen einer Einstellung von 90 oder 95 und 100 ist fast nicht mehr wahrnehmbar, aber der Wert 100 vergrößert die Bilddatei unnötig. Daher sollten Sie für eine optimale Bildqualität und akzeptable Bilddateigröße einen Wert zwischen `qlt=` 90 und 95 wählen.
- Für eine akzeptable Bildqualität bei relativ kleiner Bilddateigröße sollten Sie einen Wert für `qlt=` von 80 wählen. Werte unter 70 bis 75 führen zu einer deutlichen Verschlechterung der Bildqualität.
- Wir empfehlen, einen Mittelwert zu wählen: Setzen Sie den Wert für `qlt=` auf einen Wert von 85.
- Verwenden des Chroma-Flags in `qlt=`
  - Der Parameter `qlt=` umfasst eine zweite Einstellung, mit der Sie das RGB-Farbart-Downsampling über den Wert `, 1` ein- bzw. über den Wert `, 0` ausschalten.
  - Der Einfachheit halber sollten Sie das RGB-Farbart-Downsampling zunächst deaktivieren (`, 0`). Diese Einstellung führt in der Regel zu einer besseren Bildqualität, insbesondere bei künstlichen Bildern mit vielen scharfen Kanten und hohem Kontrast.

Unsere Empfehlung für die JPG-Komprimierung ist der Wert `&qlt=85,0`.

## Empfohlene Verfahren für die JPEG-Größenanpassung (`&jpegSize=`)

`jpegSize` ist ein sehr nützlicher Parameter, wenn Sie sicherstellen möchten, dass ein Bild für die Bereitstellung für Geräte mit einem begrenzten Speicherplatz eine bestimmte Größe nicht überschreitet.

- Dieser Parameter wird in Kilobyte eingestellt (`jpegSize=<Größe_in_Kilobyte>`). Er legt die maximal zulässige Größe für Bildbereitstellung fest.
- `&jpegSize=` arbeitet mit dem JPG-Komprimierungsparameter `&qlt=` zusammen. Wenn die JPG-Reaktion mit dem angegebenen JPG-Komprimierungsparameter (`&qlt=`) den Wert `jpegSize` nicht überschreitet, wird das Bild mit der für `&qlt=` definierten Qualität zurückgegeben. Andernfalls `&qlt=` stufenweise verringert, bis das Bild der maximal zulässigen Größe entspricht, oder bis das System feststellt, dass das Bild nicht angepasst werden kann und eine Fehlermeldung ausgibt.

Wenn Sie JPG-Bilder für Geräte mit begrenztem Speicherplatz bereitstellen, empfehlen wir, einen Wert für `&jpegSize=` festzulegen und den Parameter `&qlt=` hinzuzufügen.

## Zusammenfassung der empfohlenen Verfahren

Um eine hohe Bildqualität bei einer kleinen Dateigröße zu erreichen, sollten Sie mit der folgenden Parameterkombination beginnen:

```
fmt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=1.75,0.3,2,0
```

Diese Einstellungskombination führt in den meisten Situationen zu hervorragenden Ergebnissen.

Wenn eine weitere Optimierung für das Bild erforderlich ist, passen die Parameter für das Scharfzeichnen (Unschärfemaske) schrittweise an, indem Sie den Radiuswert auf 0,2 oder 0,3 einstellen. Anschließend können Sie den Betrag schrittweise von 1,75 bis maximal 4 erhöhen (entspricht einer Einstellung von 400 % in Photoshop). Prüfen Sie, ob das gewünschte Ergebnis erzielt wurde.

Wenn die gewünschten Ergebnisse für das Scharfzeichnen noch nicht erreicht wurden, erhöhen Sie den Radius in Dezimalschritten. Beginnen Sie für jeden Dezimalschnitt wieder mit einem Betrag von 1,75 und erhöhen Sie den Wert schrittweise bis maximal 4. Wiederholen Sie diesen Vorgang, bis das gewünschte Ergebnis erreicht ist. Obwohl die oben aufgeführten Werte einen von Kreativstudios erprobten Ansatz bieten, können Sie auch mit anderen Werten beginnen und andere Strategien verfolgen. Die Zufriedenheit mit den erzielten Ergebnissen ist immer subjektiv, aus diesem Grund ist strukturiertes Experimentieren der Schlüssel zum Erfolg.


Wenn Sie experimentieren, können Ihnen die folgenden allgemeinen Empfehlungen helfen, den Vorgang zu optimieren:


- Probieren und testen Sie unterschiedliche Parameter in Echtzeit, entweder direkt über eine Scene7-URL oder mithilfe der Scene7 Publishing System-Bildkorrekturfunktionen, die eine Echtzeitvorschau der Anpassungen bietet.
- Denken Sie daran, dass Sie Scene7 Image Serving-Befehle zu einer Bildvorgabe gruppieren können. Eine Bildvorgabe ist grundsätzlich ein URL-Befehlsmakro mit benutzerdefinierten Vorgabennamen wie `$miniatur_niedrig$` und `&produkt_hoch$`. Der benutzerdefinierte Vorgabenname in einem URL-Pfad ruft diese Voreinstellungen auf. Diese Funktionen helfen Ihnen dabei, die Befehls- und Qualitätseinstellungen für verschiedene Verwendungsmuster der Bildern auf Ihrer Website zu verwalten und verkürzen die Gesamtlänge der URLs.


- Darüber hinaus bietet Scene7 erweiterte Möglichkeiten, die Qualität von Bildern anzupassen, z. B. das Anwenden des Scharfzeichnens von Bildern während der Erfassung. Für solche Fälle, bei denen dies eine Option zur Feineinstellung und Optimierung der Darstellungsergebnisse ist, bieten die Adobe Professional Services weitere spezielle Tipps und empfohlene Verfahren an.


## Bearbeiten von Bildern


Das Scene7 Publishing System bietet viele Tools zum Erstellen von Rich-Media-Effekten. Diese Tools stehen zur Verfügung, wenn Sie im Durchsuchenbedienfeld in der Detailansicht auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ klicken. In Scene7 können Sie die folgenden Bildbearbeitungsaufgaben ausführen:

**Imagemaps erstellen** Wählen Sie den Befehl „Bild“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Imagemap“ , um eine Imagemap zu erstellen. Eine Imagemap ist ein Hotspot auf einem Bild oder einer E-Katalog-Seite oder ein Bild in einem Rotationsset, mit dessen Hilfe ein Bedienfeld mit Rollover-Text angezeigt werden kann. Die Benutzer können auf eine Imagemap klicken, um beispielsweise eine neue Website aufzurufen. Siehe „[Erstellen von Imagemaps](#)“ auf Seite 329.

**Zoomziele erstellen** Wählen Sie den Befehl „Zoomziele“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Zoomziele“ , um Miniaturansichten eines Zoomziels zu erstellen. Die Benutzer können im Zoom-Viewer auf die Miniaturansicht eines Zoomziels klicken, um einen bestimmten Teil des Bilds direkt heranzuzoomen. Siehe „[Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom](#)“ auf Seite 141.

**Bilder zuschneiden** Wählen Sie den Befehl „Beschneiden“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Beschneiden“ , um ein Bild zu beschneiden. Siehe „[Beschneiden eines Bildes](#)“ auf Seite 336.

**Bilder scharfzeichnen** Wählen Sie den Befehl „Scharfzeichnen“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Scharfzeichnen“ , um ein Bild scharfzuzeichnen, damit die Umrisse weniger verschwommen und deutlicher zu erkennen sind. Siehe „[Scharfzeichnen eines Bildes](#)“ auf Seite 337.

**Bilder anpassen** Wählen Sie den Befehl „Anpassen“ oder klicken Sie auf die Schaltfläche „Anpassen“ , um ein Bild zu spiegeln, zu drehen, weichzuzeichnen, zu färben oder dessen Farbbalance zu ändern. Siehe „[Anpassen eines Bildes](#)“ auf Seite 342.

**Bearbeiten von Ebenen** Klicken Sie auf die Registerkarte „Ebenen“, um einzelne, bearbeitbare Ebenen in einer PSD-Datei anzuzeigen. Beim Hochladen einer PSD-Datei werden alle Ebenen einzeln als separate Dateien hochgeladen, sodass Sie sie in Scene7 bearbeiten können.

Sie können die Bildbearbeitung entweder mit diesen Tools ausführen oder die Bilder beim Hochladen in das Scene7 Publishing System bearbeiten. Beim Hochladen können Sie beispielsweise ein Bild beschneiden, eine Maske aus einem Beschneidungspfad erstellen und ein Farbprofil für ein Bild auswählen.


## Erstellen von Imagemaps


Eine Imagemap ist ein Bereich auf einem Bild oder einer E-Katalog-Seite oder ein Bild in einem Rotationsset, mit dessen Hilfe ein Bedienfeld mit Rollover-Text angezeigt werden kann. Wenn der Benutzer auf eine Imagemap klickt, wird eine bestimmte Aktion ausgelöst. Beispielsweise kann eine Website aufgerufen werden, auf der der Benutzer mehr über ein Produkt erfährt. Um auf die Imagemaps auf Bildern aufmerksam zu machen, wird die Imagemap umrahmt angezeigt, wenn der Benutzer den Mauszeiger darüber bewegt.

Sie können eine Imagemap in Scene7 oder auch dann erstellen, wenn Sie einen Katalog in Adobe Acrobat oder Adobe InDesign entwerfen.



- 2 Sie können eine rechteckige oder polygonale Imagemap zeichnen:

**Rechteckige Imagemap** Wählen Sie das Rechteck-Imagemap-Werkzeug  und erstellen Sie auf der Seite ein Rechteck durch Ziehen mit der Maus. Um einen Punkt zu einer rechteckigen Map hinzuzufügen (und sie so in eine polygonale verweissensitive Grafik zu ändern), drücken Sie die **Strg**-Taste, platzieren Sie das Einfügen-Werkzeug an der gewünschten Position und klicken mit der linken Maustaste.

**Polygonale Imagemap** Wählen Sie das Polygon-Imagemap-Werkzeug  und klicken Sie entlang des Bereichs, den Sie als Imagemap einrahmen möchten. Verwenden Sie den Regler für die Dichte des Polygons, um die Punktdichte im Polygon zu ändern. Die ursprüngliche Dichte wird wiederhergestellt, wenn Sie andere Maps auswählen. Wenn ein Punkt im Polygon hinzugefügt, gelöscht oder verschoben wird, wird die ursprüngliche Dichte verworfen und der Regler auf den Maximalwert zurückgesetzt.

- 3 Geben Sie optional in der Imagemap-Liste einen Namen für die Imagemap ein. Nachdem Sie eine Imagemap gezeichnet haben, ordnet Scene7 ihr automatisch einen Namen zu.

Der automatisch zugeordnete Name besteht aus dem Namen des jeweiligen Bilds bzw. der E-Katalogseite und einer fortlaufenden Nummer. Sie können jedoch auch einen Namen Ihrer Wahl eingeben.

- 4 Wenn die Benutzer durch Klicken auf die Imagemap eine neue Website öffnen können sollen, geben Sie in der Imagemap-Liste die entsprechende URL ein.

Siehe „[Eingeben von JavaScript-Code und URLs unter Verwendung einer Vorlage](#)“ auf Seite 333.

- 5 Wenn Rollover-Text angezeigt werden soll, sobald die Benutzer den Mauszeiger über die Imagemap bewegen, geben Sie den Text in der Imagemap-Liste ein. Wählen Sie im Menü „Anzeigen“ der Imagemap-Liste die Option „Rollover-Text“. Geben Sie anschließend den Text ein, der für die Benutzer auf dem Bildschirm angezeigt werden soll. Sie können den Text in einem Textverarbeitungsprogramm schreiben und in das Feld „Rollover-Text“ kopieren.

- 6 Sie können auch eine andere Aktion definieren, die ausgeführt werden soll, wenn die Benutzer den Mauszeiger über die Imagemap bewegen. Klicken Sie in der Dropdown-Liste „Anzeigen“ auf „Andere Aktionen“. Geben Sie die Attribute der Aktion ein. (Klicken Sie auf „Anzeigen“ > „Beide“, um den Rollover-Text und eine Aktion für eine Imagemap zu erstellen.)



Siehe „[Festlegen anderer Aktionen für Imagemaps](#)“ auf Seite 334.

- 7 (Optional) Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf „Vorschau“, um Imagemaps in der Vorschau anzuzeigen.
- Um eine Imagemap oder einen Polygonscheitelpunkt zu löschen, wählen Sie die Form auf dem Bild aus und klicken Sie auf „Löschen“. Oder klicken Sie bei einem E-Katalog in der Registerkarte „Seiten ordnen“ auf „Maps löschen“, um Imagemaps aus allen Seiten zu entfernen.
- Um eine Imagemap vorübergehend von einem Bild, einer E-Katalogseite oder einem Bild in einem Rotationsset zu entfernen, ohne sie zu löschen, deaktivieren Sie in der Imagemap-Liste die entsprechende Option „Ein“.

- 8 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Anpassen der Position, Form und Größe von Imagemaps

Um die Position, Form und Größe einer Imagemap zu ändern, klicken Sie auf „Imagemap“ . Wählen Sie dann das Schwenken-Werkzeug  aus und führen Sie folgende Schritte aus:

**Ändern der Position** Bewegen Sie den Mauszeiger an die Begrenzung der Imagemap heran, jedoch nicht darüber. Wenn der Mauszeiger als Vierfachpfeil dargestellt wird, ziehen Sie die Imagemap an eine andere Position.

**Ändern der Größe und Form** Wie Sie die Form und Größe einer Imagemap ändern können, hängt davon ab, ob Sie eine rechteckige oder polygonale Imagemap bearbeiten möchten.

- **Rechteckige Imagemap** Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Seite oder Ecke der Imagemap. Wenn der Mauszeiger als Doppelpfeil dargestellt wird, ziehen Sie mit der Maus. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Größe zu ändern, dabei jedoch das Seitenverhältnis (die Form) beizubehalten.
- **Polygonale Imagemap** Ziehen Sie einen quadratischen Auswahlziehungspunkt auf. Um einen Auswahlziehungspunkt zu erstellen, klicken Sie auf den Rand der Imagemap und beginnen Sie zu ziehen.



*Sie können den Schieberegler „Größe“ unten im Anzeigebereich ziehen, um die Ansichten zu ändern und die Imagemap besser anzeigen zu können.*

### Beheben von überlappenden Imagemaps

Wenn das Bild oder die E-Katalogseite mehrere Imagemaps enthält, die sich überschneiden, können Sie Einstellungen für die Überschneidung festlegen. Ändern Sie dazu in der Imagemap-Liste die Reihenfolge der Imagemaps. Ziehen Sie die Namen zu einer höheren oder niedrigeren Position in der Liste. Die Imagemaps an höheren Positionen überlagern die Imagemaps an niedrigeren Positionen in der Liste.

### Importieren von Imagemap-Daten

Anstatt auf jeder Seite Imagemap-Daten einzugeben, können Sie auch die Daten für das Bild, das Rotationsset oder den E-Katalog in den Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung importieren. Die Imagemap-Daten werden in Form einer tabulatorgetrennten oder XML DTD-Datei importiert. Die Felder in der Datei müssen dieselbe Reihenfolge haben, wie im Anzeigebereich mit der Imagemap-Zusammenfassung dargestellt: „Name“, „Inhaltsverz.“, „Imagemaps“, „URLs“, „Rollover-Text“, „Andere Aktionen“ und „Suchzeichenfolgen“. Indem Sie Imagemap-Daten importieren, können Sie sich die Arbeit beim Eingeben der Daten in der Imagemap-Liste zum Erstellen der einzelnen Imagemaps sparen.

#### So importieren Sie Imagemap-Daten

- 1 Gehen Sie zur Seite „Imagemap-Editor“ (für Bilder oder Bilder in Rotationssets) oder zur Registerkarte „Imagemap-Seiten“ im Bearbeitungsbildschirm für E-Kataloge.
- 2 Klicken Sie auf „Metadaten importieren“.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld „Metadaten hochladen“ auf „Bild“ oder „Imagemap“, um die Metadaten des gewünschten Asset-Eigenschaftstyps hochzuladen.
- 4 Wählen Sie in der Dropdown-Liste „Datei erstellen“ die Datei aus, die Sie erstellen möchten.
- 5 (Optional) Klicken Sie auf „Erstellen“, um die erzeugten Daten abhängig von dem von ihnen gewünschten Dateityp in der Vorschau anzuzeigen. Klicken Sie auf „Schließen“, um zum Dialogfeld „Metadaten hochladen“ zurückzukehren.
- 6 Navigieren Sie zu der Datei, die Sie hochladen möchten. Geben Sie im Textfeld „Dateiname“ den Namen der erstellten Datei an.
- 7 (Optional) Geben Sie im Feld „Auftragsname“ einen Namen für den Auftrag „Metadaten hochladen“ ein.
- 8 Klicken Sie auf „Hochladen“.

### Kopieren von Imagemaps

Sie können Imagemaps zwischen Bildern und E-Katalogseiten kopieren. Kopieren Sie Imagemaps, um sie als Vorlage zum Erstellen anderer Imagemaps zu verwenden. Sie können Imagemaps auch kopieren, um sie auf Bildern oder Seiten mit demselben Layout oder derselben Imagemap-Struktur erneut zu verwenden.

Das Kopieren von Imagemaps in einem E-Katalog ist zum Beispiel eine praktische Möglichkeit, alle Imagemaps in die unterschiedlichen Sprachversionen des gleichen E-Katalogs zu kopieren. Um ein optimales Ergebnis zu erzielen, sollten Sie nach Möglichkeit zwischen E-Katalogen mit derselben Seitenanzahl und den gleichen Bildern kopieren. Falls der E-Katalog, in den Sie Imagemaps kopieren, bereits Imagemaps enthält, werden diese beim Kopiervorgang gelöscht.

### So kopieren Sie Imagemaps

- 1 Gehen Sie zur Seite „Imagemap-Editor“ (für Bilder oder Bilder in Rotationssets) oder zur Registerkarte „Imagemap-Seiten“ im Bearbeitungsbildschirm für E-Kataloge.
- 2 Klicken Sie auf „Imagemaps kopieren zu“.
- 3 Führen Sie, abhängig davon, ob Sie Imagemaps aus Bildern oder Imagemaps aus einem E-Katalog kopieren möchten, einen der folgenden Schritte aus:
  - (Bilder) Wählen Sie im Bildschirm „Bilder auswählen“ die Bilder aus, die Sie in die Imagemaps kopieren möchten.
  - (E-Katalog) Wählen Sie im Bildschirm „Asset auswählen“ die Bilder oder E-Katalogseiten aus, die Sie in die Imagemaps kopieren möchten.
- 4 Klicken Sie auf „Auswählen“.

### Eingeben von JavaScript-Code und URLs unter Verwendung einer Vorlage

Sie können eine URL-Vorlage (auch Href-Vorlage genannt) definieren, um das Eingeben von Imagemap-URLs einfacher und effizienter zu machen. Es ist sinnvoll, eine URL-Vorlage zu definieren, wenn die meisten Ihrer Imagemap-URLs ein gemeinsames festes Format haben. Wenn Sie den gleich bleibenden Teil der URL als Vorlage definieren, brauchen Sie diesen Teil beim Erstellen einer neuen Imagemap-URL nicht jedes Mal erneut einzugeben. Eine URL-Vorlage kann auch JavaScript-Befehle, Pfadnamen und Parameter enthalten. Standardmäßig enthält die URL-Vorlage den proprietären Scene7-JavaScript-Handler `loadProduct`, mit dem das Bild in einem neuen Fenster geöffnet wird.

**Hinweis:** Beachten Sie, dass JavaScript-Code, den Sie dem HREF-Attribut Ihrer Imagemap hinzufügen, auf dem Clientcomputer ausgeführt wird. Stellen Sie daher sicher, dass der JavaScript-Code sicher ist.

### URL-Vorlagen

Eine URL-Vorlage funktioniert so, dass der Inhalt der Spalte „URL“ in der Imagemap-Liste durch ein doppeltes Dollarzeichen („\$\$“) in der Vorlage ersetzt wird:

```
Javascript:loadProduct('$$$');void(0);
```

Fügen Sie alle Werte, die sich nicht bei jeder Imagemap ändern, in die URL-Vorlage ein. Fügen Sie anschließend nur die Werte hinzu, die sich in der Spalte „URL“ der Imagemap-Liste ändern. Beispiel:

- URL-Vorlage: `javascript:loadProduct('http://www.beispielwebsite.com/$$$');void(0);`
- URL-Wert: `produkt.htm`
- Tatsächlich generierte URL:  
`javascript:loadProduct('http://www.beispielwebsite.com/produkt.html');void(0);`



Standardmäßig enthält die URL-Vorlage den proprietären Scene7-JavaScript-Handler `loadProduct`, mit dem ein neues Fenster unter der URL-Zieladresse geöffnet wird. Sie können diesen JavaScript-Handler jedoch durch beliebigen JavaScript-Code ersetzen oder die folgenden Scene7-Handler verwenden:

- `loadProductCW`

Zeigt das URL-Ziel an, das in der Spalte „URL“ des aktuellen Fensters angegeben ist. Dieser Handler ist hauptsächlich für E-Kataloge vorgesehen, die in eine Seite innerhalb einer Website integriert sind.

- `loadProductPW`

Zeigt das URL-Ziel an, das in der Spalte „URL“ des übergeordneten Fensters (d. h. der Seite, über die die aktuelle Seite geöffnet wurde) angegeben ist. Das aktuelle Fenster bleibt geöffnet, während im übergeordneten Fenster das URL-Ziel angezeigt wird.

**Hinweis:** Der Handler `loadProductPW` unterstützt keine DHTML- und HTML5-Viewer.

## Erstellen einer URL-Vorlage

So erstellen Sie eine URL-Vorlage:

- 1 Klicken Sie im Anzeigebereich „Map-Editor“ (bei Bildern oder Rotationssets) bzw. auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ (bei E-Katalogseiten) neben der Option „URL-Vorlage“ auf „Bearbeiten“. Das Dialogfeld „Verweisvorlage bearbeiten“ wird geöffnet.
- 2 Geben Sie den gesamten JavaScript-Code und die vollständige URL ein (wobei der variable Teil durch Dollarzeichen `[$$]` ersetzt wird). Sie können den Code einfügen, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und „Einfügen“ wählen.
- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

## Arbeiten mit URL-Vorlagen

Auf der Seite „Map-Editor“ (bei Bildern und Rotationssets) bzw. der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ (bei E-Katalogseiten) stehen folgende Befehle zum Einstellen von URL-Vorlagen zur Verfügung:

**URL-Vorlage** Wählen Sie die Option „URL-Vorlage“, um die URL-Vorlage auf alle Imagemaps auf einem Bild oder einer E-Katalogseite anzuwenden.

**Vorlage** Wenn Sie in der Liste der Imagemap-URLs die Option „Vorlage“ auf einzelne Imagemaps anwenden, wird für diese Imagemaps nicht die URL-Vorlage verwendet.

## Festlegen anderer Aktionen für Imagemaps

Sie können im Menü „Anzeigen“ die Option „Andere Aktionen“ wählen, um andere Aktionen als die Anzeige von Rollover-Text und den Aufruf von Websites auszulösen. Wenn der Benutzer den Mauszeiger über eine Imagemap bewegt, kann die Aktion ausgelöst werden. Diese Aktionen sind Attribute, die mithilfe der HTML-Spezifikationen des W3C (World Wide Web Consortium) für clientseitige Imagemaps definiert werden. Diese umfassen Folgende:

**accesskey** Löst eine Aktion aus, wenn der Benutzer eine bestimmte Taste der Tastatur drückt.

**onfocus** Löst ein Ereignis aus, wenn die Imagemap durch Klicken mit der Maus, Betätigen des Tabulators oder Drücken einer Zugriffstaste den Fokus erhält. Sie können beispielsweise eine Website aufrufen, wenn die Imagemap den Fokus erhält, und sie wieder schließen, wenn die Imagemap den Fokus wieder verliert.

**onblur** Löst ein Ereignis aus, wenn die Imagemap den Fokus verliert, entweder durch Betätigung des Cursors oder des Tabulators.

### So definieren Sie weitere Aktionen für Imagemaps

- 1 Öffnen Sie im Anzeigebereich „Map-Editor“ (bei Bildern und Rotationssets) bzw. auf der Registerkarte „Imagemap-Seiten“ des Anzeigebereichs „E-Katalog“ (bei E-Katalogseiten) das Menü „Anzeigen“ und wählen Sie die Option „Andere Aktionen“.
- 2 Fügen Sie unter Verwendung der vom W3C-Konsortium spezifizierten Syntax in der Spalte „Andere Aktionen“ der Imagemap-Liste die unterstützten Attribute ein.
- 3 Klicken Sie auf „Speichern“.

Wählen Sie im Menü „Anzeigen“ die Option „Beide“, wenn für eine Imagemap sowohl Rollover-Text angezeigt als auch eine Aktion ausgeführt werden soll.

## Erstellen von Imagemaps in Adobe Acrobat oder InDesign

Sie können Imagemaps während des Entwerfens Ihres E-Katalogs in Adobe Acrobat oder Adobe InDesign erstellen.

Erstellen Sie in Acrobat oder InDesign Hyperlinks an den Stellen, an denen die Imagemaps angezeigt werden sollen. Geben Sie die entsprechende URL für die Imagemaps an. Wählen Sie beim Hochladen der PDF-Datei in Scene7 die Option „Links extrahieren“, um Links automatisch in Imagemaps umzuwandeln.

Weitere Informationen finden Sie in der InDesign- oder Acrobat-Hilfe.

### So erstellen Sie Imagemaps in Adobe InDesign

- 1 Wählen Sie in InDesign „Fenster“ > „Interaktiv“ > „Hyperlinks“, um das Bedienfeld „Hyperlinks“ zu öffnen.
  - 2 Markieren Sie den Text, das Bild oder die Grafik, die Sie in eine Imagemap einfügen möchten.
  - 3 Klicken Sie im Bedienfeldmenü des Bedienfelds „Hyperlinks“ auf die Option „Neuer Hyperlink“.
  - 4 Wählen Sie im Dialogfeld „Neuer Hyperlink“ im Menü „Verknüpfen mit“ die Option „URL“.
  - 5 Geben Sie im Feld „URL“ die Produkt-ID ein und klicken Sie auf „OK“. (Scene7 vervollständigt die URL mit der URL-Vorlage der Imagemap.)
- Hinweis:** Sie müssen keine Optionen für das Aussehen in InDesign festlegen. Sie können das Aussehen in Scene7 festlegen.*
- 6 Wiederholen Sie Schritt 2 bis 5 für alle Imagemaps, die Sie erstellen möchten.
  - 7 Exportieren Sie die Datei als PDF.
  - 8 Laden Sie die PDF in Scene7 hoch und wählen Sie in den PDF-Optionen die Option „Links extrahieren“.

### So erstellen Sie Imagemaps in Adobe Acrobat

- 1 Wählen Sie in Acrobat „Werkzeuge“ > „Erweiterte Bearbeitung“ > „Verknüpfungswerkzeug“.
  - 2 Erstellen Sie die Imagemap durch Ziehen. Das Feld „Verknüpfung erstellen“ wird geöffnet.
  - 3 Wählen Sie „Benutzerdefinierte Verknüpfung“ und klicken Sie auf „Weiter“.
- Hinweis:** Sie müssen keine Optionen für das Aussehen in Acrobat festlegen. Sie können das Aussehen in Scene7 festlegen.*
- 4 Klicken Sie im Feld „Verknüpfungseigenschaften“ auf „Aktionen“.
  - 5 Wählen Sie im Menü „Aktion auswählen“ die Option „Web-Verknüpfung öffnen“ und klicken Sie auf „Hinzufügen“.

- 6 Geben Sie im Feld „URL bearbeiten“ die Produkt-ID der Imagemap ein und klicken Sie auf „OK“. (Scene7 vervollständigt die URL mit der URL-Vorlage der Imagemap.)
- 7 Wiederholen Sie Schritt 1 bis 7 für alle Imagemaps, die Sie erstellen möchten.
- 8 Speichern Sie die Datei.
- 9 Laden Sie die PDF in Scene7 hoch und wählen Sie in den PDF-Optionen die Option „Links extrahieren“.

## Beschneiden eines Bildes

Sie können Bilder im Scene7 Publishing System beschneiden. Die Informationen zu den beschnittenen Bildern werden im System gespeichert, damit sie in ihrem ursprünglichen Zustand wiederhergestellt werden können. Sie können ein Bild auch beschneiden und die beschnittene Version unter einem neuen Namen speichern.

Sie haben die Möglichkeit, durch Beschneiden den weißen Bereich um das Bild herum zu entfernen oder einen beliebigen Bildbereich zu isolieren.

**Hinweis:** Sie können die beschnittene Version des Bilds unter einem anderen Namen speichern, indem Sie auf die Schaltfläche „Speichern unter“ klicken. Wählen Sie im Fenster „Speichern unter“ die Option „Als neue Masterversion speichern“, um eine zweite Kopie des Bilds zu speichern. Wählen Sie die Option „Als zusätzliche Ansicht des Masterbilds speichern“, um das Original und dessen beschnittene Version unter verschiedenen Namen zu speichern. Wählen Sie die Option „Original ersetzen“, um die Originaldatei, die Sie beschnitten haben, zu löschen. Geben Sie anschließend einen Namen für das Bild ein und klicken Sie auf „Absenden“.

### Verwandte Hilfethemen


„Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen“ auf Seite 344

„Beschneiden weißer Flächen in PDF-Dateien“ auf Seite 348

„Beschneiden der Kanten von PDF-Seiten“ auf Seite 349

## Beschneiden zum Entfernen des weißen Bereichs am Bildrand


Sie können die transparenten oder einfarbigen Pixel am Rand eines Bilds durch Beschneiden entfernen.

- 1 Um ein Bild zu beschneiden, klicken Sie auf seine Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ und wählen Sie „Beschneiden“ oder zeigen Sie es im Durchsuchenbedienfeld in der Detailansicht an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Beschneiden“ . Der Anzeigebereich „Beschneidungseditor“ wird geöffnet.
- 2 Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Wenn Sie farbige Pixel beschneiden möchten, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ den Befehl „Farbe“. Das Dialogfeld „Nach Farbe zuschneiden“ wird angezeigt. Wählen Sie im Menü „Ecke“ eine Ecke mit der Hintergrundfarbe aus, die abgeschnitten werden soll. Geben Sie für die Einstellung „Toleranz“ einen Wert zwischen 0 und 1 ein. Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie exakt der Farbe entsprechen, die Sie in der Bildecke ausgewählt haben. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Farbabweichung zu. Klicken Sie auf „Beschneiden“.
  - Wenn Sie transparente Pixel beschneiden möchten, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ den Befehl „Transparent“. Das Dialogfeld „Auto-Zuschneiden nach Transparenz“ wird angezeigt. Geben Sie für die Einstellung „Toleranz“ einen Wert zwischen 0 und 1 ein. Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden nur vollkommen transparente Pixel abgeschnitten. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Transparenzabweichung zu. Klicken Sie auf „Beschneiden“.

3 Klicken Sie auf „Speichern“.

**Hinweis:** Um ein Bild in seinen ursprünglichen Zustand zurück zu versetzen, nachdem Sie es beschnitten haben, zeigen Sie das Bild im Anzeigebereich „Beschneidungseditor“ an und klicken Sie auf „Zurücksetzen“.

## Auswählen eines zu beschneidenden Bereichs

- 1 Um ein Bild zu beschneiden, klicken Sie auf seine Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ und wählen Sie „Beschneiden“ oder zeigen Sie es im Durchsuchenbedienfeld in der Detailansicht an und klicken Sie auf die Schaltfläche „Beschneiden“ . Der Anzeigebereich „Beschneidungseditor“ wird geöffnet.
- 2 Platzieren Sie den Teil des Bilds, der nicht beschnitten werden soll, im Ausschnittrahmen. Was innerhalb des Rahmens ist, bleibt erhalten, wenn Sie auf „Speichern“ klicken, um das Bild zu beschneiden.
- 3 Führen Sie zum Anpassen des zu beschneidenden Bereichs einen der folgenden Schritte aus:
  - Ziehen Sie eine Seite oder Ecke des Rahmens. Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Größe zu ändern, dabei jedoch das Seitenverhältnis (die Form) des zu beschneidenden Bereichs beizubehalten.
  - Geben Sie in den Feldern unter „Größe“ die gewünschten Pixelmaße an.
  - Verschieben Sie den Rahmen. Bewegen Sie den Zeiger in das Innere des Feldes. Wenn der Mauszeiger als Vierfachpfeil dargestellt wird, ziehen Sie den Rahmen an die gewünschte Position.
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“.

**Hinweis:** Um ein Bild in seinen ursprünglichen Zustand zurück zu versetzen, nachdem Sie es beschnitten haben, zeigen Sie das Bild im Anzeigebereich „Beschneidungseditor“ an und klicken Sie auf „Zurücksetzen“.

## Scharfzeichnen eines Bildes

Mit der Bildbearbeitungstechnik des Scharfzeichnens werden die Umrisse eines digitalen Bilds deutlicher dargestellt. Beim Scharfzeichnen wird der Kontrast zwischen den Randpixeln erhöht und der Übergang zwischen dunklen und hellen Bereichen dadurch hervorgehoben. Durch Scharfzeichnen wird der lokale Kontrast erhöht und die feinen Details kommen deutlicher zur Geltung. Es gibt keine feste Formel für das korrekte Scharfzeichnen aller Bilder. Bei zu geringem Scharfzeichnen können die Konturen des Bilds verschwommen wirken, während zu starkes Scharfzeichnen helle Ränder an den Kanten (Halos), Störungen und Bildrauschen verursachen kann.

Scene7 empfiehlt, für alle Bilder Bildvorgaben zu verwenden. Hierdurch wird eine einheitliche Größe gewährleistet und die Schärfung wird in jedem Bild erzwungen, das mit einer Bildvorgabe aufgerufen wird. Darüber hinaus können Sie die Schärfungsparameter einer Bildvorgabe ganz einfach bearbeiten und ändern. Wenn Sie das nächste Mal eine Veröffentlichung vornehmen, erhalten alle Bilder, die mit dieser Vorgabe aufgerufen werden, die neuen Werte.

Scene7 empfiehlt auch, Schärfung zu Viewer-Vorgaben hinzuzufügen und dann einen Viewer mit dieser Vorgabe aufzurufen. Hierdurch wird sichergestellt, dass Bilder in den Viewern klar und ansprechend sind.

Unabhängig davon, ob Sie Bildvorgaben und Viewer-Vorgaben oder eine andere Methode des Scharfzeichnens verwenden, sollten Sie Ihre Bilder scharfzeichnen. Wenn Sie das nicht tun, sehen Ihre Bilder (und Websites) u. U. verschwommen aus.

**Wichtig:** Mit dem Befehl „Scharfzeichnen“ werden die Einstellungen unter „Bildvorgaben“, einschließlich der dort angegebenen Scharfzeichnungseinstellungen, überschrieben. Eine Bildvorgabe bestimmt die Größe und Formatierung der von Scene7-Image-Servern gelieferten Bilder. Scene7 empfiehlt die Verwendung von Bildvorgaben beim Senden aller Bilder, um einheitliche Werte für Größe und Scharfzeichnung zu gewährleisten. Wenn jedoch die Scharfzeichnungseinstellungen für ein einzelnes Bild geändert wurden, gelten die Scharfzeichnungseinstellungen der Bildvorgabe nicht mehr für dieses Bild. Es wird dann ohne Anwendung der Scharfzeichnungseinstellungen der Bildvorgabe gesendet.

Es ist oft notwendig, Bilder scharfzuzeichnen. Scene7 SPS und Image-Server bieten mehrere Scharfzeichnungsoptionen an. Es ist wichtig zu wissen, was das Scharfzeichnen bei einem Bild bewirkt und wie viel Scharfzeichnung Sie benötigen. Die meisten Bilder müssen etwas scharfgezeichnet werden, aber der Grad der Scharfzeichnung hängt vom Bild ab.


Die Bildschärfung erhöht den Kontrast der Pixel, um den Eindruck zu erwecken, dass die Kanten akzentuiert sind. Menschen nehmen diesen erhöhten Kantenkontrast als Schärfe wahr. Obwohl es einfach ist, ein Bild mithilfe von Scharfzeichnungsfiltren zu verbessern, ist es auch einfach, ein Bild zu stark scharfzuzeichnen.


Wenn ein Bild zu stark scharfgezeichnet ist, entsteht ein Halo- oder Banding-Effekt.

Es gibt optimale Vorgehensweisen, anhand derer Sie das Scharfzeichnen der Bilder im Scene7 Publishing System und auf dem Scene7 Image Server optimieren können.

Siehe [Optimale Vorgehensweisen für das Scharfzeichnen von Bildern im Scene7 Publishing System und auf dem Scene7 Image Server](#).

### So zeichnen Sie ein Bild scharf

Um ein Bild scharfzuzeichnen, klicken Sie auf seine Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ und wählen Sie „Scharfzeichnen“ oder öffnen Sie es im Durchsuchenbedienfeld in der Detailansicht und klicken Sie auf die Schaltfläche „Scharfzeichnen“ . Der Anzeigebereich „Schärfe-Editor“ mit den Scharfzeichnungsbefehlen wird geöffnet. Wählen Sie die gewünschten Befehle aus und klicken Sie dann auf „Speichern“.

 *Bevor Sie ein Bild scharfzeichnen, können Sie im Menü „Vorgabe anwenden“ eine Bildvorgabe auswählen, um deren Effekte für die Scharfzeichnung des Bilds zu sehen. Die Scharfzeichnungseffekte der Bildvorgabe können für das Bild bereits ausreichend sein. Das Menü „Vorgabe anwenden“ befindet sich am unteren Rand des Anzeigebereichs „Schärfe-Editor“.*

### Scharfzeichnungsoptionen

Die folgende Tabelle zeigt die Scharfzeichnungsoptionen des Image-Servers.

Name	URL-Protokoll	Werte	Beispiel
Einfaches Scharfzeichnen	op_sharpen	0   1	op_sharpen=1
Resamplingmodus	resMode	bilin   bicub   sharp2   trilin bilin: Wählt bilineare Standardinterpolation aus. Schnellste Neuberechnungsmethode; einige Aliasing-Artefakte sind möglicherweise bemerkbar. bicub: Wählt bikubische Interpolation aus. CPU-intensiver als bilin, erzielt aber schärfere Bilder mit weniger bemerkbaren Aliasing-Artefakten. sharp2: Wählt eine modifizierte Lanczos-Fensterfunktion als Interpolationsalgorithmus aus. Kann etwas schärfere Ergebnisse als „bikubisch“ erzeugen, lastet aber die CPU stärker aus. trilin: Wählt eine modifizierte trilineare Interpolation aus, die sowohl eine höhere als auch eine niedrigere Auflösung verwendet, falls verfügbar. Wird nur bei Problemen mit dem Aliasing empfohlen. Reduziert JPEG-Größen aufgrund der reduzierten Hochfrequenzdaten.	resMode=sharp2
Unschärfemaske	op_usm	Stärke, Radius, Schwellenwert, Monochrom Stärke: Filterstärkefaktor (real 0 bis 5) Radius: Filterkernradius in Pixel (real 0 bis 250) Schwellenwert: Filterschwellenwert (Integer 0 bis 255) Monochrom: Auf 0 eingestellt, um jede Farbkomponente separat unscharf zu markieren, auf 1 eingestellt, um Bildhelligkeit (Intensität) unscharf zu maskieren.	op_usm=1,1,10,0

Wählen Sie im Menü „Scharfzeichnen“ eine der folgenden Optionen:

**Keine** Deaktiviert das Scharfzeichnen.

**Scharfzeichnen** Führt einen einfachen Scharfzeichnungsdurchlauf auf der Datei aus, nachdem sie skaliert wurde. Dies ist ähnlich wie der Scharfzeichnungsfilter in Photoshop und unterstützt alle Benutzerparameter. Normalerweise würden Sie diesen Filter oder „Unscharf maskieren“ verwenden, aber nicht beide. Diese Methode wird nicht als Best Practice empfohlen, sie kann aber verschwommene Bilder kompensieren. (URL: op\_sharpen)

**Unschärfemaske** Ermöglicht es Ihnen, einen Scharfzeichnungseffekt an das endgültige neu berechnete Bild anzupassen. Sie können die Intensität des Effekts, den Radius des Effekts (gemessen in Pixel) und einen Schwellenwert für den Kontrast steuern, der ignoriert wird. Dieser Effekt verwendet die gleichen Optionen wie der Photoshop-Filter „Unscharf maskieren“. (URL: op\_usm)

Wählen Sie diese Optionen, um die Scharfzeichnung mit „Unscharf maskieren“ anzupassen:

- **Betrag** Gibt den Kontrastgrad an, der auf die Pixel an den Rändern angewendet wird. Der Standardwert ist 0,0. Für Bilder mit höherer Auflösung können Sie ihn auf bis zu 5,0 erhöhen. Sie können sich die Auswirkung der Option „Betrag“ wie ein Maß für die Filterintensität vorstellen. Beachten Sie, dass die Stärke-Einstellung in Scene7 nicht dieselbe wie die Stärke-Einstellung in Photoshop ist. Photoshop verwendet einen Wert im Bereich von 1 % bis 500 %, während Scene7 von 0,0 bis 5,0 skaliert. (5,0 entspricht ungefähr 500 % in Photoshop, 0,9 ungefähr 90 % usw.)
- **Radius** Legt fest, wie viele Pixel um die Kantenpixel durch das Scharfzeichnen geändert werden. Der Effekt wird auf allen Pixeln im Bild ausgeführt und strahlt in alle Richtungen aus.

Der beste Radiuswert hängt von der Größe des Bilds ab. Bei einem geringeren Wert werden nur die Kantenpixel scharfgezeichnet, während bei einem hohen Wert ein breiterer Pixelbereich scharfgezeichnet wird.

Um beispielsweise einen ähnlichen Scharfzeichnungseffekt für ein 2000 x 2000 Pixel und ein 500 x 2000-Pixelbild zu erhalten, könnten Sie einen Radiuswert von zwei Pixeln auf dem 2000 x 2000 Pixel und einen Radiuswert von einem Pixel auf dem 500 x 500-Pixelbild (bzw. einen größeren Wert für ein Bild mit mehr Pixeln) festlegen.

- **Schwelle** Gibt den Kontrastbereich an, der beim Anwenden des Filters „Unschärfemaske“ ignoriert werden soll. Diese Option legt also fest, wie stark sich die scharfgezeichneten Pixel von dem sie umgebenden Bereich unterscheiden müssen, damit sie als Kantenpixel erkannt und scharfgezeichnet werden.

Der Schwellenwert verwendet einen Wert von 0-255, was für die Anzahl der Helligkeitsschritte in einem Graustufenbild steht. 0=schwarz, 128=50 % grau und 255=weiß. Beispiel: Ein Schwellenwert von 12 ignoriert leichte Variationen der Hauttonhelligkeit, um kein Rauschen hinzuzufügen, fügt aber trotzdem Kantenkontrast zu kontrastreichen Bereichen (z. B. wo Wimpern auf die Haut treffen) hinzu.

Wenn Sie beispielsweise ein Foto mit einem Gesicht einer Person haben, wirkt sich „Unschärf maskieren“ auf die Teile des Bildes mit dem höchsten Kontrast und der glattesten Haut aus. Selbst die glatteste Haut weist subtile Änderungen in Helligkeitswerten auf. Wenn Sie keinen Schwellenwert verwenden, akzentuiert der Filter diese subtilen Änderungen in den Hautpixeln und erzeugt einen Rauscheffekt (der wahrscheinlich unerwünscht ist), während er gleichzeitig den Kontrast an den Wimpern erhöht und somit die Schärfe verbessert (wahrscheinlich wünschenswert). Um dieses Problem zu vermeiden, verwenden Sie einen Schwellenwert, bei dem der Filter Pixel ignoriert, die den Kontrast nicht drastisch ändern, wie z. B. glatte Haut. Damit kein Bildrauschen entsteht, sollten Sie mit Werten zwischen 0,02 und 0,2 experimentieren. Beim Standardwert 0 werden alle Pixel im Bild scharfgezeichnet.

- **Anwenden auf** Wählen Sie die Option „Jede Farbe“, um das Scharfzeichnen getrennt auf die einzelnen Farbkomponenten anzuwenden. Wenn Sie hingegen die Option „Helligkeit“ auswählen, wird das Scharfzeichnen auf die Helligkeitsbereiche des Bilds angewendet.

### Resampling

Wählen Sie im Menü „Resampling“ eine Option. Mit diesen Optionen wird ein Bild beim Downsampling scharfgezeichnet:

**Keine** Deaktiviert das Resampling.

**Bilinear** Die schnellste Resamplingmethode, bei der jedoch einige Glättungsstörungen wahrzunehmen sind.

**Bikubisch** Erhöht die CPU-Auslastung auf dem Image-Server, erzielt jedoch schärfere Bilder mit weniger wahrnehmbaren Glättungsstörungen.

**Scharfzeichnen2** Kann geringfügig schärfere Ergebnisse als die bikubische Methode liefern, verursacht jedoch auch eine noch höhere CPU-Auslastung auf dem Image-Server.

**Trilinear** Verwendet sowohl höhere als auch niedrigere Auflösungen, falls verfügbar, ist jedoch nur bei Problemen mit der Glättung zu empfehlen. Bei dieser Methode wird die JPEG-Dateigröße durch Reduzierung der Hochfrequenzdaten verringert.

### Scharfzeichnen und Bildvorgaben

Sie können alle drei Scharfzeichnungseffekte mischen, um Ihr Endergebnis zu erzielen. Dies wird allerdings nicht empfohlen. Scene7 empfiehlt, dass Sie Ihre Scharfzeichnungseffekte als Teil einer Bildvorgabe speichern. Bildvorgaben ermöglichen es Ihnen, die am häufigsten verwendeten Bildmodifizierer in einem Paket zusammenzustellen, um ein dynamisch skaliertes Bild in einem Textstring zu erstellen. Eine Bildvorgabe enthält Werte für das Dateiformat (normalerweise JPEG für das Web), Pixelanzahl und Bildschärfen. Anstatt die URL bei jedem Bildmodifizierer

anzuhängen, der benötigt wird, um einen bestimmten Bildgrößentyp zu erstellen, erstellen Sie eine benannte Bildvorgabe wie z. B. „Miniaturansicht“, konfigurieren die Miniaturbildvorgabe mit der gewünschten Größe, dem Dateiformat und den gewünschten Scharfzeichnungsoptionen und rufen dann das Bild mit dem Bildvorgabenamen auf. Bildvorgaben verkürzen die Länge der Gesamt-URL. Diese beiden URLs erzeugen das gleiche 350 x 350-JPEG-Bild mit Scharfzeichnung.

- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op\\_usm=0.9,1.0,8,0](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=0.9,1.0,8,0)
- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?\\$\\_s7product\\$](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?$_s7product$)

Bildvorgaben können jederzeit geändert und aktualisiert werden. Sie sehen die Ergebnisse einer Änderung an einer Bildvorgabe nach der Veröffentlichung und nachdem der Cache für die URL gelöscht worden ist.

Wenn Sie eine Vorgabe für jedes Bild in einer Größenkategorie verwenden, kann ein Unternehmensadministrator die Definition der jeweiligen Bildvorgabe aktualisieren, sie erneut veröffentlichen und damit jedes Bild mithilfe dieses Formats ändern, ohne Webcode zu ändern. Es empfiehlt sich, eine Bildvorgabe pro Größe auf Ihrer Site zu verwenden. Um eine Bildvorgabe hinzuzufügen, gehen Sie zu „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Bildvorgaben“. Fügen Sie dann eine Vorgabe hinzu oder bearbeiten Sie eine vorhandene Vorgabe. Das einzige erforderliche Feld ist der Name der Vorgabe. Sie sollten jedoch einen gewissen Grad der Scharfzeichnung in jede Vorgabe aufnehmen.

### JPG-Qualität

Die Optionen für „JPG-Qualität“ bestimmen den JPG-Komprimierungsgrad:

**JPG-Qualität** Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Komprimierungsgrade sowie das Chrominanz-Downsampling bestimmen möchten.

**Schieberegler** Legt den JPG-Komprimierungsgrad fest. Diese Einstellung wirkt sich sowohl auf die Dateigröße als auch die Bildqualität aus. Die JPG-Qualitätsskala reicht von 1 bis 100.

**JPG-Chrominanz-Downsampling aktivieren** Da das menschliche Auge gegenüber Hochfrequenzfarbinformationen weniger empfindlich ist als gegenüber Hochfrequenzleuchtdichte, werden die Bildinformationen bei JPEG-Bildern in Leuchtdichte- und Farbkomponenten aufgeteilt. Bei der Komprimierung eines JPEG-Bildes behält die Leuchtdichtekomponente die volle Auflösung, während für die Farbkomponenten ein Downsampling, d. h. eine Mittelwerterstellung für Pixelgruppen, ausgeführt wird. Obwohl das Datenvolumen beim Downsampling um die Hälfte oder ein Drittel reduziert wird, ist die auftretende Qualitätsminderung kaum wahrnehmbar. Downsampling kann nicht auf Graustufenbilder angewendet werden. Mit dieser Technik wird der Komprimierungsgrad, der für Bilder mit hohem Kontrast (z. B. Bilder mit überlappendem Text) sinnvoll ist, reduziert.

### Festlegen von unternehmensweiten Scharfzeichnungsoptionen

Wenn Sie keine Bildvorgabe verwenden oder spezifische Image-Server-Scharfzeichnungsprotokolle mit dem URL-String übergeben, wird das Bild beim Downsampling nicht scharfgezeichnet. Sie können jedoch in diesem Fall die Standard-Scharfzeichnungswerte festlegen, wodurch jedes Bild immer etwas scharfgezeichnet wird.

Um Standard-Scharfzeichnungsoptionen für Ihr Unternehmen festzulegen, gehen Sie zu „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Veröffentlichungseinstellungen“ > „Image-Server“. Wenn Sie den Standard-Resampling-Modus auf „Scharf2“ einstellen, wird das Bild beim Downsampling immer scharfgezeichnet.

### Hinzufügen von Scharfzeichnung zu Viewer-Vorgaben

Wenn Sie der Vorgabe keine Scharfzeichnungs-Bildmodifizierer hinzufügen, kann das kleine, anfänglich geladene Bild verschwommen aussehen, weil ein Downsampling durchgeführt wurde, um es in das Viewer-Fenster einzupassen, ohne scharfgezeichnet zu werden.



In SPS können Sie mit Viewer-Vorgaben (genau wie mit Bildvorgaben) viele Optionen an einem Ort zentralisieren, z. B. Wahl von Haut- und Viewer-Optionen. (Sie könnten beispielsweise eine Druckschaltfläche einfügen oder die Geschwindigkeit der Zoomanimation steuern.) Viewer-Vorgaben befinden sich im selben Bereich wie Bildvorgaben, und zwar unter „Einstellungen“ > „Anwendungseinstellungen“ > „Viewer-Vorgaben“.

Die Modifiziereroption befindet sich im Bereich „Core-Einstellungen“ aller E-Katalog-, Rotations- und benutzerdefinierter Zoom-Viewer-Vorgaben. Wenn Sie die URL-Scharfzeichnungsbefehle zum Feld „Modifizierer“ hinzufügen, fügen Sie bei jedem Aufruf des Viewers mit der jeweiligen Viewer-Vorgabe Scharfzeichnung hinzu.

Um die Viewer-Vorgabe aufzurufen, verwenden Sie den Befehl „config=“ in der Viewer-URL. Hier ist ein Beispiel für das Aufrufen eines Bildsatzes (Schuhe) mit einer Viewer-Vorgabe (FantasticoZoom2009):

```
http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/FantasticoZoom2009&locale=de
```

Diese Vorgabe schärft und ändert die Standardskin des Viewers.

### Erstellen bildspezifischer Abweichungen

Die letzte und am wenigsten empfohlene Scharfzeichnungsmethode besteht darin, Scharfzeichnungsabweichungen auf Bildbasis zu erstellen. Hierdurch wird die Scharfzeichnung in einer Bildvorgabe mit ihren eigenen spezifischen Werten überschrieben. Allerdings werden hierbei alle anderen Scharfzeichnungsmethoden bei einer beliebigen Größe überschrieben. Der beste Anwendungsfall für diese Methode ist, wenn einige Ihrer Bilder nicht hochauflösend sind und die Werte in den Bildvorgaben für diese kleinen Bilder zu hoch sind. In diesem Fall könnte ein bildabhängiges Scharfzeichnen notwendig sein.

Wählen Sie in SPS ein Bild aus, gehen Sie zur Detailansicht (per Doppelklick oder Klick auf die Schaltfläche „Detailansicht“) und klicken Sie auf „Scharfzeichnen“. Ändern Sie die gewünschten Parameter und klicken Sie dann auf „Speichern“. Hierdurch wird dem Image-Server mitgeteilt, diese Scharfzeichnungsparameter anstatt eines Befehls zu verwenden, den Sie in der URL aufrufen, wie z. B. einen Scharfzeichnungsmodifizierer oder eine Bildvorgabe. Sie müssen veröffentlichen, damit die Änderungen wirksam werden.

## Anpassen eines Bildes

Scene7 bietet verschiedene Befehle zum Anpassen der Bilddarstellung. Sie können ein Bild spiegeln, drehen, weichzeichnen, färben und dessen Farbbalance ändern. Während Sie mit diesen Befehlen experimentieren, können Sie deren Auswirkungen auf die Darstellung des bearbeiteten Bilds verfolgen.

Siehe auch „[Erstellen eines Alias für ein Bild](#)“ auf Seite 343.

- 1 Klicken Sie auf die Rollover-Schaltfläche „Bearbeiten“ des Bildes und wählen Sie „Anpassen“ oder doppelklicken Sie im Durchsuchenbedienfeld auf das Bild, um es in der Detailansicht zu öffnen.
- 2 Wählen Sie eine Größe und eine Bildvorgabe aus (unten in der Ansicht).
- 3 Mithilfe der Befehle auf der rechten Seite des Fensters „Anpassungseditor“ können Sie Anpassungen an dem Bild vornehmen:
  - Mit der Option „Spiegeln“ können Sie ein Bild horizontal bzw. vertikal spiegeln.
  - Mit dem Drehen-Regler können Sie das Bild drehen. Sie können das Bild auch drehen, indem Sie im Feld „Drehen“ entsprechende Werte eingeben. Bei positiven Werten wird es im Uhrzeigersinn, bei negativen Werten gegen den Uhrzeigersinn gedreht.
  - Mit dem Schieberegler „Weichzeichnen“ bzw. dem gleichnamigen Feld wird das Bild weichgezeichnet. Je höher der Wert, desto stärker wird das Bild weichgezeichnet.

- Mithilfe der Optionen „Kontrast“, „Helligkeit“, „Sättigung“, „Farbton“ und „Farbbalance“ können Sie die Farbe und Helligkeit anpassen. Diese Effekte sind kumulativ. Beispielsweise werden Änderungen an den Einstellungen „Magenta“/„Grün“ zu den Änderungen an der Einstellung „Farbton“ hinzugefügt und summiert.
  - Mit der Option „Färben“ können Sie ein Bild färben und gleichzeitig dessen Einstellungen für Tiefen und Lichter beibehalten. Auch die Änderungen an den Einstellungen für „Färben“ sind kumulativ. Wählen Sie im Menü „Helligkeit“ die Option „Kein Ausgleich“, um die automatische Kompensation der Helligkeit zu deaktivieren. Setzen Sie den Kontrastwert auf 0, wenn Sie den Kontrastbereich des Originalbilds beibehalten möchten, oder geben Sie andernfalls einen Kontrastbereich mit einem Wert größer als 0 an. Mit dem Wert 100 erzielen Sie den maximalen Kontrast. Normalerweise liegen die Werte zwischen 30 und 70.
- 4 Wenn Sie das Anpassen des Bildes beendet haben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Klicken Sie auf **Speichern**.
  - Um das Original des Bildes zu ersetzen, klicken Sie auf **Speichern unter**.  
Wählen Sie in der Dropdownliste **Original ersetzen** und klicken Sie anschließend auf **Speichern**.
  - Um das Bild als neues Masterbild zu speichern, klicken Sie auf **Speichern unter**.  
Wählen Sie in der Dropdownliste **Als neue Masterversion speichern**.  
Wählen Sie im Listenfeld **Ordnername** den Ordner, in dem das neue Masterbild gespeichert werden soll.  
Klicken Sie auf **Speichern**.
  - Um das Bild als zusätzliche Ansicht des Masterbildes zu speichern, können Sie einen Alias erstellen. Klicken Sie auf **Speichern unter**.  
Klicken Sie im Dialogfeld **Speichern unter** in der Dropdownliste auf **Als zusätzliche Ansicht des Masterbilds speichern**.  
Wählen Sie im Listenfeld **Ordnername** den Ordner, in dem das neue Masterbild gespeichert werden soll.  
Klicken Sie auf **Speichern**.

## Erstellen eines Alias für ein Bild

Wenn Sie ein Bild angepasst haben, möchten Sie es vielleicht als zusätzliche Ansicht des Masterbildes speichern. Hierfür können Sie mit der Funktion **Als zusätzliche Ansicht des Masterbilds speichern** einen Alias des Bildes erstellen.

- 1 Klicken Sie in der Rasteransicht oder der Listenansicht in der Dropdown-Liste **Bearbeiten** neben dem Bild, für das Sie einen Alias erstellen möchten, auf **Anpassen**.
- 2 Klicken Sie in der rechten unteren Ecke der Seite auf **Speichern unter**.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld **Speichern unter** in der Dropdownliste auf **Als zusätzliche Ansicht des Masterbilds speichern**.
- 4 Wählen Sie im Listenfeld **Ordnername** den Ordner, in dem Sie das Aliasbild speichern möchten.
- 5 Geben Sie im Feld **Dateiname** den Namen ein, den Sie für den Alias verwenden möchten.
- 6 Klicken Sie auf **Speichern**.

## Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen

Beim Hochladen von Bilddateien, einschließlich AI-, EPS- und PSD-Dateien, können Sie folgende Bearbeitungsaktionen im Dialogfeld „Upload-Auftragsoptionen“ vornehmen:

- Beschneiden des Bilds zum Entfernen weißer Flächen am Rand.
- Manuelles Beschneiden eines Bilds an den Kanten.
- Auswählen eines Farbprofils.
- Erstellen einer Maske aus einem Beschneidungspfad.
- Scharfzeichnen von Bildern mit Optionen für „Unschärfemaske“
- Hintergrund aussparen

Diese Optionen finden Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ unter „Bildbearbeitungsoptionen“.

### Beschneiden von Bildern zum Entfernen weißer Flächen

Um automatisch weiße Pixelflächen von einem Bild abzuschneiden, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ die Option „Beschneiden“. Anschließend können Sie folgende Optionen wählen:

**Beschneiden basierend auf** Entscheiden Sie, ob das Beschneiden auf der Basis von Farbe oder Transparenz ausgeführt werden soll:

- **Farbe** Wählen Sie die Option „Farbe“. Wählen Sie anschließend in der Dropdown-Liste „Ecke“ die Bildecke mit der Farbe aus, die der Farbe der weißen Flächen, die Sie beschneiden möchten, am besten entspricht.
- **Transparenz** Wählen Sie die Option „Transparenz“.

**Toleranz** Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Toleranzwert zwischen 0 und 1.

- **Beschneiden nach Farbe** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie exakt der Farbe entsprechen, die Sie in der Bildecke ausgewählt haben. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Farbabweichung zu.
- **Beschneiden nach Transparenz** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie vollkommen transparent sind. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Transparenzabweichung zu.

### Manuelles Beschneiden eines Bilds an den Kanten

Um ein Bild manuell an den Kanten zu beschneiden, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ die Option „Manuell“. Geben Sie dann die Anzahl an Pixeln ein, die an einer oder jeder Kante des Bilds abgeschnitten werden soll. Wie viel vom Bild abgeschnitten wird, hängt von der ppi-Einstellung (Pixel pro Zoll) in der Bilddatei ab. Wenn das Bild beispielsweise eine Auflösung von 150 ppi hat und Sie in den Textfeldern „Oben“, „Rechts“, „Unten“ und „Links“ jeweils den Wert 75 eingeben, wird an jeder Kante ein halber Zoll (ca. 1,25 cm) abgeschnitten.

### Auswählen eines Farbprofils

Wählen Sie unter „Farbprofil“ eine der folgenden Optionen, um einen Farbraum für das Bild festzulegen:

**In sRGB konvertieren** Konvertiert das Bild in den sRGB-Farbraum (Standard Red Green Blue). sRGB ist der empfohlene Farbraum für die Anzeige von Bildern auf Websites.

**Ursprünglichen Farbraum beibehalten** Behält den ursprünglichen Farbraum bei.

**Benutzerdefinierte Einstellung von > in** Öffnet die Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“, damit Sie dort jeweils einen Farbraum auswählen können. Sie können einen Photoshop-Standardfarbraum auswählen oder einen Farbraum, den Sie in SPS hochgeladen haben.

Siehe „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

### Erstellen einer Maske aus einem Beschneidungspfad

Wählen Sie die **Maske aus Beschneidungspfad erstellen**, um basierend auf den Beschneidungspfadinformationen eine Maske für das Bild zu erstellen. Diese Option betrifft Bilder, die unter Verwendung eines Beschneidungspfads erstellt wurden.

### Scharfzeichnen eines Bildes mithilfe der Unschärfemaske

Dieser Filter ermöglicht es Ihnen, den Scharfzeichnungsfiltereffekt an das endgültige neu berechnete Bild anzupassen. Sie können die Intensität des Effekts, den Radius des Effekts (gemessen in Pixel) und einen Schwellenwert für den Kontrast steuern, der ignoriert wird.

Dieser Effekt verwendet die gleichen Optionen wie der Photoshop-Filter „Unschärf maskieren“. Im Gegensatz zu dem, dass der Name impliziert, ist die „Unschärfemaske“ ein Scharfzeichnungsfilter.

Wählen Sie unter „Unschärfemaske“ die gewünschten Optionen aus. Die zur Verfügung stehenden Optionen sind in der folgenden Tabelle aufgeführt:

Optionen für „Unschärfemaske“	Beschreibung
Betrag	<p>Gibt den Kontrastgrad an, der auf die Pixel an den Rändern angewendet wird.</p> <p>Sie können sich die Auswirkung der Option „Betrag“ wie ein Maß für die Filterintensität vorstellen. Beachten Sie, dass die Stärke-Einstellung in Scene7 nicht dieselbe wie die Stärke-Einstellung in Photoshop ist. Photoshop verwendet einen Wert im Bereich von 1 % bis 500 %, während Scene7 die Werte von 0,0 bis 5,0 skaliert. (Ein Wert von 5,0 in SPS entspricht ungefähr 500 % in Photoshop, ein Wert von 0,9 ungefähr 90 % usw.)</p>

Optionen für „Unschärfemaske“	Beschreibung
Radius	<p>Diese Option steuert den Radius des Effekts. Der Wertebereich beträgt 0 bis 250.</p> <p>Der Effekt wird auf allen Pixeln im Bild ausgeführt und strahlt in alle Richtungen aus. Der Radius wird in Pixel angegeben. Um beispielsweise einen ähnlichen Scharfzeichnungseffekt für ein 2000 x 2000-Pixelbild und ein 500 x 500-Pixelbild zu erhalten, können Sie einen Radiuswert von zwei Pixeln auf dem 2000 x 2000-Pixelbild und einen Radiuswert von einem Pixel auf dem 500 x 500-Pixelbild festlegen. Ein größerer Wert wird entsprechend für ein Bild mit mehr Pixeln verwendet.</p>
Schwelle	<p>Gibt den Kontrastbereich an, der beim Anwenden des Filters „Unschärfemaske“ ignoriert werden soll. Dies ist wichtig, damit kein „Bildrauschen“ entsteht, wenn Sie diesen Filter anwenden. Der Schwellenwert verwendet einen Wert von 0 bis 255, was für die Anzahl der Helligkeitsschritte in einem Graustufenbild steht. 0=schwarz, 128=50 % grau und 255=weiß.</p> <p>Beispiel: Ein Schwellenwert von 12 ignoriert leichte Variationen der Hauttonhelligkeit, um kein Rauschen hinzuzufügen, fügt aber trotzdem einen Kantenkontrast zu kontrastreichen Bereichen (z. B. wo Wimpern auf die Haut treffen) hinzu.</p> <p>Wenn Sie beispielsweise ein Foto mit einem Gesicht einer Person haben, wirkt sich die „Unschärfemaske“ auf die Teile des Bildes mit dem höchsten Kontrast (z. B. wo die Wimpern auf die Haut treffen), und auf die glatte Haut aus, um einen wünschenswerten Kontrastbereich zu schaffen. Selbst die glatteste Haut weist subtile Änderungen in Helligkeitswerten auf. Wenn Sie keinen Schwellenwert verwenden, akzentuiert der Filter diese subtilen Änderungen in den Hautpixeln. Dies wiederum erzeugt einen Rauscheffekt (der wahrscheinlich unerwünscht ist), während er gleichzeitig den Kontrast an den Wimpern erhöht und somit die Schärfe verbessert (wahrscheinlich wünschenswert).</p> <p>Um dieses Problem zu vermeiden, verwenden Sie einen Schwellenwert, bei dem der Filter Pixel ignoriert, die den Kontrast nicht drastisch ändern, wie z. B. glatte Haut.</p> <p>Achten Sie in der weiter oben gezeigten Reißverschlussgrafik auf die Textur neben dem Reißverschluss. Hier ist Bildrauschen erkennbar, weil die Schwellenwerte zu niedrig waren, um das Bildrauschen zu unterdrücken.</p>
Monochrom	<p>Wählen Sie diese Option, um die „Unschärfemaske“ auf die Gesamthelligkeit (Intensität) des Bildes anzuwenden.</p> <p>Deaktivieren Sie diese Option, um die „Unschärfemaske“ separat für jede Farbkomponente anzuwenden.</p>

Siehe „[Scharfzeichnen eines Bildes](#)“ auf Seite 337.

Siehe [Sharpening images in Scene7 Publishing System and on Image Server](#).

### Hintergrund aussparen

Mit der Option „Hintergrund aussparen“ können Sie den Hintergrund eines Bildes automatisch entfernen, wenn Sie das Bild hochladen. Diese Technik eignet sich dazu, die Aufmerksamkeit auf ein bestimmtes Objekt zu lenken und es von einem stark ablenkenden Hintergrund abzuheben.

Optionen für „Hintergrund aussparen“	Beschreibung
Hintergrund aussparen	Wählen Sie diese Option, um die Funktionen und Optionen für „Hintergrund aussparen“ zu aktivieren bzw. „einzuschalten“.
Ecke	Erforderlich.  Die Ecke des Bildes, mit der die auszusparende Hintergrundfarbe definiert wird.  Sie können zwischen <b>Links oben</b> , <b>Links unten</b> , <b>Rechts oben</b> oder <b>Rechts unten</b> wählen.
Füllmethode	Erforderlich.  Legt die Pixeltransparenz der von Ihnen gewählten „Ecke“ fest.  Sie können zwischen den folgenden Füllmethoden wählen: <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Großflächig füllen</b> – Macht alle Pixel transparent, die der von Ihnen angegebenen „Ecke“ entsprechen und mit ihr verbunden sind.</li><li>• <b>Pixel abgleichen</b> – Macht alle entsprechenden Pixel transparent, unabhängig von ihrer Position auf dem Bild.</li></ul>
Toleranz	Optional.  Legt den zulässigen Betrag für die Abweichung von der Pixelfarbe fest, basierend von der „Ecke“, die Sie ausgewählt haben.  Bei einem Wert von 0,0 muss die Pixelfarbe exakt entsprechen. Ein Wert von 1,0 steht für die größtmögliche Abweichung.

### Verwandte Hilfetemen

„[Beschneiden eines Bildes](#)“ auf Seite 336

## Arbeiten mit PDF-Dateien

Zum Erstellen von E-Katalogen werden in Scene7 hauptsächlich PDF-Dateien (Portable Document Format) verwendet. Wenn Sie eine PDF-Datei hochladen, werden die Seiten standardmäßig von Scene7 gerastert bzw. gerippt, damit sie zum Erstellen von Rich-Media-Daten verwendet werden können.

### Optionen für das Hochladen von PDF-Dateien

Eine PDF-Datei, die Sie hochladen, können Sie auf verschiedene Weisen formatieren. Sie können Seiten beschneiden, Suchbegriffe extrahieren, eine ppi-Auflösung (Pixel pro Zoll) eingeben und einen Farbraum auswählen. PDF-Dateien enthalten oft einen Beschnitttrand, Schnittmarken, Passermarken und sonstige Druckmarken. Sie können diese Marken beim Hochladen der PDF-Datei an den Kanten der Seiten abschneiden.

Die Optionen für das Hochladen von PDF-Dateien finden Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ unter „PDF-Optionen“.

### Verarbeitung

Es stehen folgende Verarbeitungsoptionen zur Verfügung:

**Rastern** (Standard) Rippt die Seiten der PDF-Datei und konvertiert Vektorgrafiken in Bitmapbilder. Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen E-Katalog erstellen möchten.

**Suchbegriffe extrahieren** Extrahiert Begriffe aus der PDF-Datei, damit die Datei in einem E-Katalog-Viewer nach Schlüsselwörtern durchsucht werden kann.

**Links extrahieren** Extrahiert Links aus PDF-Dateien und konvertiert sie in Imagemaps, die in einem E-Katalog-Viewer verwendet werden.

**E-Katalog aus mehrseitiger PDF automatisch erstellen** Erstellt automatisch einen E-Katalog aus der PDF-Datei. Der E-Katalog erhält denselben Namen wie die hochgeladene PDF-Datei. (Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie die PDF-Datei beim Hochladen rastern.)

### Auflösung

Legt die Auflösungseinstellung fest. Mit dieser Einstellung wird bestimmt, wie viele Pixel pro Zoll in der PDF-Datei angezeigt werden. Der Standardwert ist 150.

### Farbraum

Wählen Sie im Menü „Farbraum“ einen Farbraum für die PDF-Datei aus. Die meisten PDF-Dateien enthalten sowohl RGB- als auch CMYK-Farbbilder. Der RGB-Farbraum eignet sich besonders gut, um die Datei online anzuzeigen.

**Automatisch erkennen** Behält den Farbraum der PDF-Datei bei.

**Immer RGB** Konvertiert die Datei in den RGB-Farbraum.

**Immer CMYK** Konvertiert die Datei in den CMYK-Farbraum.

**Immer Graustufen** Konvertiert die Datei in den Graustufen-Farbraum.

### Farbprofil

Wählen Sie eine Farbprofil-Option aus:

**In sRGB konvertieren** Konvertiert das Bild in den sRGB-Farbraum (Standard Red Green Blue). sRGB ist der empfohlene Farbraum für die Anzeige von Bildern auf Websites.

**Ursprünglichen Farbraum beibehalten** Behält den ursprünglichen Farbraum bei.

**Benutzerdefinierte Einstellung von > in** Öffnet die Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“, damit Sie dort jeweils einen Farbraum auswählen können. Sie können einen Photoshop-Standardfarbraum auswählen oder einen Farbraum, den Sie in SPS hochgeladen haben.

Siehe „[ICC-Profile](#)“ auf Seite 354.

## Beschneiden weißer Flächen in PDF-Dateien

1 Um beim Hochladen einer PDF-Datei Pixel in weißen Flächen automatisch abzuschneiden, wählen Sie im Menü „Beschneiden“ die Option „Beschneiden“.

2 Legen Sie die folgenden Optionen fest:

**Beschneiden basierend auf** Entscheiden Sie, ob das Beschneiden auf der Basis von Farbe oder Transparenz ausgeführt werden soll:

- **Farbe** Wählen Sie die Option „Farbe“. Wählen Sie anschließend im Menü „Ecke“ die Ecke in der PDF-Datei aus, deren Farbe mit der Farbe der weißen Flächen, die Sie entfernen möchten, am besten übereinstimmt.
- **Transparenz** Wählen Sie die Option „Transparenz“.

**Toleranz** Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Toleranzwert zwischen 0 und 1.

- **Beschneiden nach Farbe** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie exakt der Farbe entsprechen, die Sie in der Ecke der PDF-Datei ausgewählt haben. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Farbabweichung zu.
- **Beschneiden nach Transparenz** Wenn Sie den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie vollkommen transparent sind. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Transparenzabweichung zu.

## Beschneiden der Kanten von PDF-Seiten

Sie können die Druckmarken an den Kanten der Seiten in einer PDF-Datei beim Hochladen manuell entfernen.

- 1 Wählen Sie im Menü „Beschneiden“ die Option „Manuell“.
- 2 Geben Sie in die Textfelder „Oben“, „Rechts“, „Unten“ und „Links“ Pixelwerte für den Bereich ein, der am jeweiligen Bildrand abgeschnitten werden soll.

Wie viel von der Seite tatsächlich abgeschnitten wird, hängt davon ab, welchen Wert Sie für die Auflösungseinstellung „Pixel/Zoll“ der PDF-Datei eingeben. Wenn Sie beispielsweise eine Auflösung von 150 (Standardwert) eingeben und an den Kanten der Seiten 75 Pixel abschneiden, wird ein halber Zoll (ca. 1,25 cm) abgeschnitten, weil 75 Pixel bei einer Auflösung von 150 ppi (Pixel pro Zoll) einem halben Zoll entsprechen.

## Arbeiten mit PSD-Dateien

Zum Erstellen von Vorlagen werden in Scene7 hauptsächlich PSD-Dateien (Photoshop-Dateien) verwendet. Wenn Sie eine PSD-Datei hochladen, können Sie aus der Datei automatisch eine Scene7-Vorlage erstellen, indem Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ die Option „Vorlage erstellen“ wählen.

Wenn Sie eine PSD-Datei mit mehreren Ebenen zum Erstellen einer Vorlage verwenden, erstellt SPS für jede Ebene ein Bild.

### Optionen für das Hochladen von PSD-Dateien

Die Optionen zum Hochladen von PSD-Dateien befinden sich unter „Upload-Auftragsoptionen“ > „Photoshop-Optionen“. Sie können dabei eine Datei beschneiden, ein Farbprofil für sie auswählen, sie zum Erstellen einer Vorlage verwenden und einen Anker für sie auswählen.

Beim Hochladen von PSD-Dateien sind folgende Optionen verfügbar:

**Beschneiden** (Befindet sich unter „Optionen für Beschneiden“.) Wählen Sie die Option „Beschneiden“, um die weißen Flächen an den Rändern einer PSD-Datei automatisch abzuschneiden, oder wählen Sie die Option „Manuell“, um die Kanten der PSD-Datei zu beschneiden:

- **Beschneiden** Wählen Sie im Menü „Beschneiden basierend auf“ die Option „Farbe“ oder „Transparenz“.

Bei Auswahl der Option „Farbe“ wählen Sie anschließend im Menü „Ecke“ die Ecke in der PSD-Datei aus, deren Farbe mit der Farbe der weißen Flächen, die Sie entfernen möchten, am besten übereinstimmt.

Ziehen Sie den Schieberegler auf einen Toleranzwert zwischen 0 und 1.

Wenn Sie beim Beschneiden basierend auf Farbe den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie exakt der Farbe entsprechen, die Sie in der Ecke der PSD-Datei ausgewählt haben. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Farbabweichung zu.



Wenn Sie beim Beschneiden basierend auf Transparenz den Wert 0 einstellen, werden Pixel nur abgeschnitten, wenn sie vollkommen transparent sind. Werte, die näher an 1 liegen, lassen eine größere Transparenzabweichung zu.

- **Manuell** Geben Sie die Anzahl an Pixeln ein, die an einer oder jeder Kante des Bilds abgeschnitten werden soll. Wie viel vom Bild abgeschnitten wird, hängt von der ppi-Einstellung (Pixel pro Zoll) in der Bilddatei ab. Wenn das Bild beispielsweise eine Auflösung von 150 ppi hat und Sie in den Textfeldern „Oben“, „Rechts“, „Unten“ und „Links“ jeweils den Wert 75 eingeben, wird an jeder Kante des Bilds ein halber Zoll (ca. 1,25 cm) abgeschnitten.

**Farbprofil** (Befindet sich unter „Farbprofiloptionen“.) Wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- **In sRGB konvertieren (Standardeinstellung)** Konvertiert das Bild in den sRGB-Farbraum (Standard Red Green Blue). sRGB ist der empfohlene Farbraum für die Anzeige von Bildern auf Websites.
- **Ursprünglichen Farbraum beibehalten** Behält den ursprünglichen Farbraum des Bilds bei.
- **Benutzerdefinierte Einstellung von > in** Öffnet die Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“, damit Sie dort jeweils einen Farbraum auswählen können. Sie können einen Photoshop-Standardfarbraum auswählen oder einen Farbraum, den Sie in SPS hochgeladen haben. Siehe „[ICC-Profil](#)“ auf Seite 354.

**Ebenen beibehalten** Rippt die Ebenen der PSD-Datei, falls vorhanden, und erstellt getrennte Assets daraus. Die Asset-Ebenen bleiben mit der PSD-Datei verknüpft. Zeigen Sie sie an, indem Sie die PSD-Datei in der Detailansicht öffnen und das Ebenenbedienfeld auswählen. Siehe „[Anzeigen und Bearbeiten von Ebenen in einer PSD-Datei](#)“ auf Seite 351.

**Vorlage erstellen** Erstellt eine Vorlage aus den Ebenen der PSD-Datei.

**Text extrahieren** Extrahiert den Text, damit die Benutzer die Datei in einem Viewer nach Begriffen durchsuchen können.

**Ebenen auf Hintergrundgröße ausdehnen** Dehnt die Größe gerippter Bildebenen auf die Größe der Hintergrundebene aus.

**Name der Ebene** Die Ebenen der PSD-Datei werden als getrennte Bilder hochgeladen. Wählen Sie eine Option zur Benennung dieser Bilder im Scene7 Publishing System:

- **Name der Ebene** Die Bilder erhalten dieselben Namen wie die Ebenen der PSD-Datei, auf denen sie basieren. Wenn eine Ebene der PSD-Originaldatei beispielsweise „Preisschild“ heißt, wird auch das zugehörige Bild „Preisschild“ genannt. Wenn es sich bei den Namen der Ebenen in der PSD-Datei jedoch um standardmäßige Photoshop-Ebenennamen handelt („Hintergrund“, „Ebene 1“, Ebene 2“ usw.), werden die Bilder nicht nach den Standardebenennamen, sondern nach den Nummern der Ebenen in der PSD-Datei benannt.
- **Photoshop und Nummer der Ebene** Benennt die Bilder nach den Nummern der zugehörigen Ebenen der PSD-Datei, wobei die ursprünglichen Ebenennamen ignoriert werden. Die Bilder werden mit dem Photoshop-Dateinamen und einer angefügten Nummer der Ebene benannt. Beispielsweise erhält die zweite Ebene der Datei „Frühjahrsannonce.psd“ den Namen „Frühjahrsannonce\_2“, auch wenn sie in Photoshop einen nicht standardmäßigen Namen hatte.
- **Photoshop und Name der Ebene** Benennt die Bilder nach der PSD-Datei gefolgt vom Namen bzw. der Nummer der Ebene. Die Nummern der Ebenen werden verwendet, wenn es sich bei den Namen der Ebenen in der PSD-Datei um standardmäßige Photoshop-Ebenennamen handelt. Beispielsweise erhält die Ebene „Preisschild“ in der PSD-Datei „Frühjahrsannonce“ den Namen „Frühjahrsannonce\_Preisschild“. Eine Ebene mit dem standardmäßigen Namen „Ebene 2“ erhält den Namen „Frühjahrsannonce\_2“.

**Anker** Legen Sie fest, wie Bilder in Vorlagen verankert werden, die aus Kompositionen mit Ebenen auf der Grundlage einer PSD-Datei erstellt wurden. Standardmäßig wird der Anker zentriert. Bei einem zentrierten Anker können Ersatzbilder unabhängig von ihrem Seitenverhältnis denselben Raum am besten ausfüllen. Bilder mit einem anderen Seitenverhältnis, die dieses Bild ersetzen, nehmen effektiv denselben Raum ein, wenn auf die Vorlage verwiesen und der Parametersatz verwendet wird. Wählen Sie eine andere Einstellung, wenn es für Ihre Anwendung erforderlich ist, dass die Ersatzbilder den zugewiesenen Raum in der Vorlage ausfüllen.

## Anzeigen und Bearbeiten von Ebenen in einer PSD-Datei

Wenn Sie beim Hochladen der PSD-Datei die Option „Ebenen beibehalten“ gewählt haben, hat Scene7 die einzelnen Ebenen gerippt und als Assets gespeichert. Sie können die zu einer PSD-Datei gehörenden Asset-Ebenen anzeigen und bearbeiten, indem Sie die Datei in der Detailansicht des Durchsuchenbedienfelds öffnen.

- 1 Doppelklicken Sie auf die vollständige PSD-Datei im Durchsuchenbedienfeld, um diese in der Detailansicht zu öffnen.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie das komplette Asset öffnen und nicht nur eine der PSD-Ebenen.

- 2 Klicken Sie auf „Ebenen“, um das Bedienfeld „Ebenen“ zu öffnen. Alle Ebenen werden als separate Bilder im Bedienfeld „Ebenen“ angezeigt.
- 3 Doppelklicken Sie auf eine Ebene, um sie zu öffnen, und führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken Sie auf das Symbol „Imagemap“, um eine Imagemap auf der Ebene zu erstellen. (Siehe „[Erstellen von Imagemaps](#)“ auf Seite 329.)
  - Klicken Sie auf „Zoomziele“, um Zoomziele auf der Ebene zu erstellen. (Siehe „[Erstellen von Zoomzielen für geführten Zoom](#)“ auf Seite 141.)
  - Klicken Sie auf das Symbol für das Zuschneiden, um die Ebene zu beschneiden. (Siehe „[Beschneiden eines Bildes](#)“ auf Seite 336.)
  - Klicken Sie auf „Scharfzeichnen“, um die Ebene scharf zu zeichnen. (Siehe „[Scharfzeichnen eines Bildes](#)“ auf Seite 337.)
  - Klicken Sie auf „Anpassen“, um die Ebene anzupassen. (Siehe „[Anpassen eines Bildes](#)“ auf Seite 342.)
- 4 Klicken Sie auf „Speichern“ oder „Speichern unter“.
- 5 Um eine andere Ebene anzuzeigen oder zu bearbeiten, klicken Sie auf einen Pfeil am unteren Rand der Ebenenvorschau.
- 6 Wenn Sie die Ebenen-Detailansicht beenden möchten, klicken Sie auf das Symbol für die Rasteransicht.

## Arbeiten mit PostScript- und Illustrator-Dateien

Sie können im Scene7 Publishing System auch Adobe® PostScript®-Dateien (EPS) und Adobe® Illustrator®-Dateien (AI) verwenden. Scene7 stellt Befehle bereit, mit denen Sie diese Dateien beim Hochladen konfigurieren können.

Beim Hochladen von EPS- und AI-Bilddateien stehen Ihnen verschiedene Formatierungsmöglichkeiten zur Verfügung. Sie können die Dateien rastern, sie für die Vorlagenveröffentlichung in FXG konvertieren, einen transparenten Hintergrund festlegen sowie eine Auflösung und einen Farbraum wählen. Die Optionen zum Formatieren von PostScript- und Illustrator-Dateien finden Sie im Anzeigebereich „Hochladen“ unter „PostScript-Optionen“ bzw. im Feld „Upload-Auftragsoptionen“ unter „Illustrator-Optionen“.

**Verarbeitung** Wählen Sie die Option „Rastern“, um Vektorgrafiken in der Datei in das Bitmap-Format zu konvertieren.

**Transparenten Hintergrund in gerendertem Bild beibehalten** Behält die Hintergrundtransparenz der Datei bei.

**Auflösung** Legt die Auflösungseinstellung fest. Mit dieser Einstellung wird bestimmt, wie viele Pixel pro Zoll in der Datei angezeigt werden.

**Farbraum** Wählen Sie im Menü „Farbraum“ eine der folgenden Optionen aus:

- **Automatisch erkennen** Behält den Farbraum der Datei bei.

- **Immer RGB** Konvertiert die Datei in den RGB-Farbraum.
- **Immer CMYK** Konvertiert die Datei in den CMYK-Farbraum.
- **Immer Graustufen** Konvertiert die Datei in den Graustufen-Farbraum.

## Arbeiten mit Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien

Benutzer des Tools Scene7 Image Authoring können in Scene7 Vignettendateien (VNT), Fensterbehangdateien (VNW) und Möbeldateien (VNC) verwenden. Diese Dateien können im Scene7 Publishing System weder erstellt noch bearbeitet werden.

Bei Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien handelt es sich um durch Authoring erstellte Bilder. Bei Verwendung des Scene7-Programms Image Authoring können Sie Objekte in einem Bild maskieren, sodass die Benutzer dasselbe Bild in unterschiedlichen Texturen und Farben sehen können. Beispielsweise können die Benutzer ein Sofa mit unterschiedlichen Bezügen, ein Fenster mit verschiedenen Vorhängen und Gardinen oder einen Schrank aus unterschiedlichen Holzarten sehen.

Vignetten-, Fensterbehang- und Möbeldateien werden ebenso wie alle anderen Dateien hochgeladen.

## Arbeiten mit SWF-Dateien für Viewer

Im Scene7 Publishing System werden SWF-Dateien als *Skins* für die Benutzeroberflächen der verschiedenen Viewer verwendet. Wenn Benutzer einen Viewer konfigurieren, können sie eine SWF-Datei als Skin für den Viewer auswählen. Viewer-SWF-Dateien arbeiten mit den anderen Viewer-Konfigurationseinstellungen zusammen, um das Aussehen und die Funktionsweise eines Viewers zu bestimmen.

Benutzer können eine SWF-Datei nicht nur zur Festlegung der Gesamtdarstellung eines Viewers, sondern auch für folgende Aufgaben auswählen:

- Animation während des *Ladevorgangs* als erste Ansicht des Viewers anzeigen.
- Darstellung der für den Viewer verfügbaren Hilfe-Themen festlegen.
- Animation während *Wartezeiten* anzeigen, in denen der Viewer auf eine Antwort wartet.

**Hinweis:** Das Scene7 Publishing System stellt SWF-Standardanimationen für den Ladevorgang und Wartezeiten bereit. Sie können diese SWF-Standarddateien verwenden oder eigene SWF-Dateien für den Ladevorgang und Wartezeiten auswählen. Sofern Sie keine SWF-Datei zur Darstellung der Schaltfläche „Hilfe“ für einen Viewer auswählen, wird diese Schaltfläche standardmäßig ausgeblendet.

Bevor Sie SWF-Dateien für einen Viewer auswählen können, müssen Sie die Dateien in SPS laden und veröffentlichen.

### Verwandte Hilfethemen

„[Viewer-Vorgaben](#)“ auf Seite 34

# Kapitel 22: Unterstützungsdateien

Unterstützungsdateien werden von Scene7 zum Anzeigen von Schriftarten und Konvertieren von Bilddateien aus einem Farbraum in einen anderen benötigt. Zu den Unterstützungsdateien gehören auch XML-Dateien sowie verschiedene andere Dateitypen.

Eine umfassende Liste der unterstützten Dateiformate finden Sie unter „[Unterstützte Asset-Dateiformate](#)“ auf Seite 86.

## Schriftarten

In einigen Fällen werden Sie vom Scene7 Publishing System aufgefordert, eine Schriftartdatei hochzuladen, damit Text in einer bestimmten Schriftart eingegeben oder dargestellt werden kann. Wenn Sie beispielsweise eine bestimmte Schriftart für Text auf einer Vorlagenebene verwenden möchten, laden Sie die entsprechende Schriftartdatei hoch. Wenn die Seitenzahlen des E-Katalog-Viewers in einer bestimmten Schriftart angezeigt werden sollen, laden Sie die entsprechende Schriftartdatei hoch.

Scene7 unterstützt folgende Schriftarttypen:

- Alle TrueType-Schriftarten
- PostScript®-Schriftarten
- OpenType/TrueType-Schriftarten
- OpenType/PostScript-Schriftarten
- PhotoFonts

Nachdem eine Schriftartdatei hochgeladen wurde, können Sie im Anzeigebereich „Informationen bearbeiten“ deren SPS-ID, Schriftartnamen und Typdaten ändern.

**Wichtig:** Wenn Sie Schriftarten in Vorlagenebenen verwenden möchten, empfiehlt Scene7, alle Schriftschnitte (fett, kursiv, fett-kursiv und normal) hochzuladen. Scene7 benötigt diese Schriftschnitte zur Verarbeitung von Anforderungen. Es ist außerdem zu empfehlen, alle PostScript-/Adobe-Type 1-Dateien, die einer Schriftart zugeordnet sind, hochzuladen, weil einige dieser Schriftarten detaillierte Kerning-Daten enthalten.

## Hochladen von Schriftartdateien

Schriftartdateien werden genau so wie andere Dateien hochgeladen. Sie können Schriftartdateien in einem beliebigen SPS-Ordner speichern. Siehe „[Hochladen der Dateien](#)“ auf Seite 90.

## Bearbeiten von Schriftartdateidaten

Sie können den ID-Namen einer Schriftart sowie deren Typdaten ändern. Die Bearbeitung einer Schriftartdatei kann für Suchvorgänge hilfreich sein und das Auffinden von Schriftarten erleichtern.

Wählen Sie die zu bearbeitende Schriftartdatei in der Detailansicht des Durchsuchenbedienfelds und wählen Sie „Datei“ > „Informationen bearbeiten“. Der Anzeigebereich „Informationen bearbeiten“ wird angezeigt. Wählen Sie die folgenden Optionen und klicken Sie anschließend auf „Absenden“.

**Name der Schriftart** Dieser Name wird beim Veröffentlichen für die Schriftart angegeben.

**PostScript-Name** Dies ist der vollständige PostScript-Name der Schriftart. Er gibt normalerweise auch die Stärke und den Schnitt der Schriftart an.

**RTF-Name** Dieser Name wird in einem Popup-Menü des RTF-Editors angezeigt, in dem Textebenen für Vorlagen erstellt werden.

**Name der Schriftartfamilie** Dieser Name gibt den Schriftartnamen ohne Hinweise auf Schnitt, Stärke oder Schriftarttyp an.

**Schriftschnitt** Zur Auswahl stehen die Optionen „Normal“, „Fett“, „Kursiv“ und „Fett-Kursiv“.

**Schriftart** Zur Auswahl stehen die Optionen „TrueType“ und „Adobe-Type 1“. Wenn Sie diese Schriftarten mit einem anderen Namen bezeichnen, können Sie diesen eingeben.

**Abkürzung für Schriftarttyp** Folgende Optionen stehen zur Auswahl:

- **TTF** TrueType-Schriftartdateien, die für das Rendering und Image Serving von PDF/PostScript-Dateien verwendet werden.
- **AFM** Adobe PostScript-Schriftartdateien, die Adobe Font Metrics-Daten enthalten und für das Image Serving verwendet werden.
- **PFM** Adobe PostScript-Schriftartdateien, die binäre Daten zur Schriftartmetrik (Schriftartabmessungen) enthalten.
- **PFB** Adobe PostScript-Schriftartdateien, die binäre Daten zur Schriftartkontur enthalten und für das Rendering und Image Serving von PDF/PostScript-Dateien verwendet werden.

## ICC-Profile

In einem ICC-Profil (International Color Consortium) wird beschrieben, wie Bilddateien korrekt von einem Farbraum in einen anderen konvertiert werden. Mithilfe von ICC-Profilen werden die Bilder in korrekten Farben angezeigt. Um beispielsweise Bilder, die zum Drucken vorgesehen sind, korrekt auf einem Computerbildschirm anzuzeigen, können Sie ein ICC-Profil auswählen. Das Profil konvertiert die Bilder in einen anderen Farbraum und gewährleistet, dass die Farben auf dem Bildschirm korrekt angezeigt werden.

Im Scene7 Publishing System können Sie beim Hochladen der Bilder ein ICC-Profil auswählen, mit dem die Bilder in einen anderen Farbraum konvertiert werden. Alle ICC-Standardprofile für Photoshop sind standardmäßig in SPS verfügbar. Um die Namen von Farbprofilen im Anzeigebereich „Hochladen“ anzuzeigen, wählen Sie im Menü „Farbprofil“ die Option „Benutzerdefinierte Einstellung von > in“ und wählen Sie anschließend in den Menüs „Konvertieren von“ und „Konvertieren in“ die entsprechenden ICC-Profilnamen aus. Siehe [„Bildbearbeitungsoptionen beim Hochladen“](#) auf Seite 344.

Neben der Verwendung der ICC-Standardprofile können Sie auch andere ICC-Profile in SPS hochladen und für die Farbraumkonvertierung zur Verfügung stellen. Rufen Sie die Detailansicht des Durchsuchenbedienfelds auf, um die Einstellungen für „Profil-Kategorie“, „Art des Farbraums“ und „PCS-Typ“ eines ICC-Profiles zu ermitteln.

## Hochladen von ICC-Profilen

ICC-Profile werden genau so wie andere Dateien hochgeladen. Sie können ICC-Profile in einem beliebigen SPS-Ordner speichern. Siehe [„Hochladen der Dateien“](#) auf Seite 90.

## Überprüfen von ICC-Profilen

Um ein ICC-Profil zu überprüfen, zeigen Sie es in der Detailansicht des Durchsuchenbedienfelds an. Die Detailansicht enthält folgende Informationen zu ICC-Profilen:

**Profil-Kategorie** Das ICC (International Color Consortium) definiert, welche Arten von Anwendungen von den jeweiligen Kategorien abgedeckt werden. Beispielsweise betreffen Eingabepprofile Geräte wie Digitalkameras und Scanner, während Ausgabepprofile Drucker betreffen.

**Art des Farbraums** Diese Zahl gibt den Eingabefarbraum für das Profil gemäß der ICC-Definition an. Die Art des Farbraums definiert die Anzahl an Komponenten des Farbraums und deren Interpretation. Der RGB-Farbraum enthält beispielsweise drei Komponenten: Rot, Grün und Blau. Die Art des Farbraums gibt jedoch nicht die besonderen Farbcharakteristika des Farbraums an (z. B. die Chromatizität der Primärfarben).

**PCS-Typ** Der PCS-Typ gibt den Ausgabefarbraum des Profils an, d. h. dessen Kontaktfarbraum (Profile Connection Space, PCS). Beispielsweise kann ein Farbprofil RGB in PCS konvertieren, von dem es anschließend in CMYK konvertiert wird.

Für Eingabe-, Anzeige- oder Ausgabepprofile, mit denen Farben oder Bilder mit Tags versehen werden können, ist der PCS-Typ entweder „XYZ“ oder „Lab“. Dieses Profil ist als der entsprechend bestimmte Farbraum gemäß der Definition der ICC-Spezifikation zu interpretieren.

## XML-Dateien

Für Websites, die ein XML-basiertes System zum Verwalten von Bildern und Bilddaten verwenden, können XML-Dateien in das Scene7 Publishing System hochgeladen werden. Sie können eine dieser Dateien als Regeldefinitionsdatei zur Vorverarbeitung für das Image Serving festlegen. Mithilfe dieser Datei wird das Standardprotokollformat für Image Serving für die Geschäftslogik Ihres Commerce-Servers umstrukturiert. Im Anzeigebereich „Einstellungen“ können Sie den Pfad einer XML-Datei angeben, die als Regeldefinitionsdatei dienen soll. Die Pfadeinstellung befindet sich im Anzeigebereich „Veröffentlichung zum Image-Server“ unter „Katalogverwaltung“. Siehe „[Image-Server](#)“ auf Seite 59.