

Uso de ADOBE® SCENE7®

Avisos legales

Para ver los avisos legales, consulte <http://helpx.adobe.com/es/legal/legal-notice.html>.

Contenidos

Capítulo 1: Introducción a Adobe Scene7

Novedades	1
Requisitos del sistema	1
Aplicaciones de escritorio de Adobe Scene7 Publishing System	2
Uso de la Ayuda	2
Asistencia técnica	3
Ayuda para Scene7 Media Portal	4
Servicios de formación de Adobe	4
Recursos para el desarrollador	4

Capítulo 2: Introducción

Información general sobre la plataforma Adobe Scene7	7
Uso de la versión de escritorio de Scene7 Publishing System	9
Media Portal	9
Inicio y cierre de sesión	10
Nociones básicas de navegación	10
Nociones básicas de ajuste	13
Acerca de los medios enriquecidos	13

Capítulo 3: Ajustes

Ajustes personales	15
Ajustes de aplicación	20
Ajuste de publicación	59
Optimización para motores de búsqueda de vídeos	65
Ajustes de administración	67

Capítulo 4: Media Portal

Requisitos del sistema	73
Inicio rápido: Administración de Media Portal	73
Funciones de usuario en Media Portal	75
Creación y administración de grupos de Media Portal	76
Adición y administración de usuarios de Media Portal	78
Administración de cuentas de FTP	81
Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal	82
Creación y activación de ajustes preestablecidos de imagen	83
Uso eficaz de los metadatos	83
Personalización de la pantalla de Media Portal	84

Capítulo 5: Carga y publicación de recursos

Carga de archivos	85
Publicación XSLT	94
Prueba de los recursos antes de hacerlos públicos	98
Comprobación de archivos de trabajo	100

Capítulo 6: Administración de recursos

Uso de carpetas de recursos	105
Visualización de recursos en el panel Examinar	106
Selección de recursos en el panel Examinar	106
Búsqueda de recursos	107
Previsualización de un recurso	110
Desplazamiento, cambio de nombre y eliminación de recursos	113
Uso de la vista de detalles	114
Visualización, adición y exportación de metadatos	117
Exportación de recursos de Scene7 Publishing System	123
Uso compartido de cambios de recursos con iguales en tiempo real	124
Impresión de recursos	125
Gestión de la carpeta Papelera	125
Organización del trabajo con proyectos	126

Capítulo 7: Tamaño de imagen

Inicio rápido: Cambio de tamaño de imagen	129
Carga de imágenes principales	130
Configuración de ajustes preestablecidos de imagen	131
Publicación de imágenes principales	132
Vinculación de direcciones URL al sitio web	133

Capítulo 8: Zoom

Inicio rápido: Zoom	136
Carga de imágenes de zoom	137
Creación de destinos de zoom para zoom guiado	138
Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom	140
Vista previa de recursos de imagen con distintos visores de zoom	141
Publicación de imágenes de zoom	142
Vinculación de visores de zoom a páginas web	143

Capítulo 9: Catálogos electrónicos

Inicio rápido: Catálogo electrónico	147
Carga de archivos PDF	149
Creación de un catálogo electrónico	150
Creación de mapas de imagen de catálogos electrónicos	154
Gestión del contenido del panel de información	157
Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos	159
Vista previa de catálogos electrónicos en el visor de catálogos electrónicos	161
Publicación de catálogos electrónicos	161
Vinculación de un catálogo electrónico a una página web	162

Capítulo 10: Conjuntos de imágenes

Inicio rápido: Conjuntos de imágenes	165
Preparación de recursos de conjunto de imágenes para cargar	166
Creación de un conjunto de imágenes	167
Inclusión de destinos de zoom y mapas de imagen en conjuntos de imágenes	169
Gestión del contenido del panel de información	169

Visualización de conjuntos de imágenes	171
Generación automatizada de conjuntos de imágenes	172
Vinculación de un conjunto de imágenes a una página web	173

Capítulo 11: Conjuntos de muestras

Inicio rápido: Conjuntos de muestras	175
Preparación de recursos de conjunto de muestras para cargar	176
Creación de un conjunto de muestras	176
Inclusión de destinos de zoom y mapas de imagen en conjuntos de muestras	179
Visualización de conjuntos de muestras	179
Vinculación de un conjunto de muestras a una página web	180

Capítulo 12: Conjuntos de giros

Inicio rápido: Conjuntos de giros	183
Creación de un conjunto de giros	185
Configuración de ajustes preestablecidos del visor de conjunto de giros	187
Vista previa de un conjunto de giros	188
Publicación de un conjunto de giros	189
Vinculación de un conjunto de giros a una página web	189

Capítulo 13: Funciones básicas de plantilla

Inicio rápido: Funciones básicas de plantilla	192
Carga de archivos de plantilla	193
Creación de una plantilla	194
Creación de parámetros de plantilla	202
Publicación de plantillas	204
Vinculación de una plantilla a una página web	204
Gestión de variaciones de contenido	205

Capítulo 14: Publicación de plantilla

Inicio rápido: Publicación de plantilla	207
Creación de la plantilla inicial en Illustrator	208
Carga de archivos para publicación de plantillas	208
Definición de variabilidad: parametrización y manipulación DOM	209
Parametrización de una plantilla en Scene7	209
Vista previa y actualización de los atributos de la plantilla	213
Manipulación DOM	215
Vinculación de plantillas FXG a páginas web	217
Creación de documentos PDF	218

Capítulo 15: Vídeo

Acerca del uso de vídeos HTML5	226
Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5	228
Inicio rápido: Vídeo	229
Carga y codificación de vídeo	231
Previsualización de vídeos en un visor de vídeos	243
Distribución de vídeos en sitios web y sitios móviles	245
Adición de subtítulos a vídeos	251

Adición de marcadores de capítulo a vídeos	253
Exportación de vídeos de origen y codificados	255
Uso de Universal URL.	255

Capítulo 16: Reediciones de vídeo

Inicio rápido: Reediciones de vídeo	257
Ajustes preestablecidos de vídeo	259
Carga y transcodificación de vídeo para reediciones de vídeo	259
Miniaturas para reediciones de vídeo	260
Configuración de ajustes preestablecidos de visor para reediciones de vídeo	260
Creación de reediciones de vídeo	261
Creación de una plantilla de reedición de vídeo	272
Creación de paneles de información para reediciones de vídeo	274
Vista previa de reediciones de vídeo en un visor	277
Publicación de una reedición de vídeo	278
Implementación de una reedición de vídeo en un sitio web	279

Capítulo 17: Conjuntos de medios mixtos

Inicio rápido: Conjuntos de medios mixtos	281
Creación de un conjunto de medios mixtos	282
Configuración de un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos	285
Publicación de un conjunto de medios mixtos	286
Vinculación de un conjunto de medios mixtos a una página web	287

Capítulo 18: Kit de instrumentación de Adobe Analytics

Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics	289
Inicio rápido: Integración de Scene7 y Adobe Analytics	290
Inicio de sesión en Adobe Analytics	291
Configuración de informes de Adobe Analytics	291
Publicación de la información de configuración de Adobe Analytics	296
Instrumentación de visores con el kit de instrumentación de Adobe Analytics	296
Prueba de integración mediante la visualización de un informe de Adobe Analytics	298
Desactivación del seguimiento de Adobe Analytics	298

Capítulo 19: Integración de Test&Target

Inicio rápido: Integración de Test&Target	299
Integración de Scene7 con Test&Target	300
Creación de un conjunto de ofertas	300
Transferencia de conjuntos de ofertas a Test&Target	304

Capítulo 20: Contenido generado por usuarios

Carga de recursos de imagen o recursos de vector	305
Eliminación de recursos cargados	314
Obtención de información sobre el uso del disco	314

Capítulo 21: Archivos principales

Prácticas recomendadas para optimizar la calidad de las imágenes	316
Edición de imágenes	320

Creación de mapas de imagen	320
Recorte de imágenes	326
Enfoque de imágenes	328
Ajuste de imágenes	332
Opciones de edición de imágenes al cargarlas	334
Uso de archivos PDF	336
Uso de archivos PSD	338
Uso de archivos de PostScript e Illustrator	340
Uso de archivos de viñeta, cobertura de ventana y armario	341
Uso de archivos de visor SWF	341
 Capítulo 22: Archivos de compatibilidad	
Fuentes	342
Perfiles ICC	343
Archivos XML	344

Capítulo 1: Introducción a Adobe Scene7

Bienvenido a Adobe® Scene7®, el sistema de publicación multiplataforma bajo demanda líder en el sector para cargar, gestionar, mejorar y publicar contenido dinámico enriquecido en todo tipo de dispositivos y pantallas. Las soluciones de Adobe Scene7 incluyen lo siguiente:

- Imágenes dinámicas: edición en tiempo real, con cambio de formatos y tamaños, zoom y desplazamiento interactivo, muestras de colores y texturas, giros de 360°, plantillas de imágenes y visores multimedia.
- Catálogos electrónicos: creación, vinculación de puntos interactivos, publicación y distribución de catálogos dinámicos en línea a visores configurables.
- Media Portal: un entorno de "autoservicio" que proporciona a los usuarios "vistas" de los recursos de Scene7 controladas por el administrador para acceder fácilmente a las funciones de carga, exploración, búsqueda, vista previa y exportación de recursos.
- eVideo: posibilidad de cargar los vídeos finales en cualquier formato, estandarizar y transcodificar automáticamente a formatos Flash, gestionar, editar, crear puntos interactivos y plantillas de vídeo, publicar y enviar flujo continuo de vídeo a visores de vídeo configurables.
- Configuradores visuales: tecnología de procesamiento en tiempo real para poder hacer configuraciones visuales en línea y personalizar efectos. Por ejemplo, procesar en tiempo real texturas y colores, superficies, motivos, monogramas y grabados en escenas o en imágenes de productos.
- Impresión virtual: tecnología y marco de composición en tiempo real para habilitar el uso de soluciones personalizadas de impresión virtual para crear documentos personalizados.
- Impresión y correo electrónico de destino: distribución de campañas de correo electrónico personalizadas visualmente, vinculadas a perfiles de cliente, a productos y a bases de datos de canales.

Novedades

Para consultar la información de la versión más reciente de Adobe Scene7, incluidas las nuevas funciones, mejoras y correcciones, consulte las [Notas de la versión de Scene7](#).

Requisitos del sistema

Para una experiencia óptima con Scene7 Publishing System, asegúrese de que el sistema cumple los requisitos y recomendaciones siguientes:

- Se requiere Microsoft® Windows® 7 o posterior, Mac OS X 10.6 o procesador Intel® Macintosh superior.
- Se requieren 3 GB de RAM o más (se recomiendan como mínimo 4 GB).
- Monitor a color.
- Tarjeta de vídeo compatible con Color verdadero en resolución 1280 x 1024 o superior.
- Navegador compatible con JAVA, Flash 11 o superior.
- Navegadores admitidos por Windows: Internet Explorer 9.0 o superior, Firefox 23 o superior.
- Navegadores admitidos por Macintosh: Safari 6.0 o superior, Firefox™ 23 o superior.

Nota: Si el explorador no tiene Flash Player versión 11, puede descargarlo desde Adobe en www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_es.

Aplicaciones de escritorio de Adobe Scene7 Publishing System

La aplicación de escritorio Adobe Scene7 Publishing System es una aplicación Adobe AIR® que le permite ejecutar SPS y Media Portal desde su escritorio sin necesidad de un navegador web. Puede utilizar la aplicación de escritorio de SPS para cargar archivos y carpetas desde el escritorio.

Uso de la Ayuda

Adobe Scene7 ofrece un programa de ayuda e información emergente en pantalla.

Programa de ayuda

El sistema de ayuda de Scene7 se ha diseñado para dirigir al usuario a información necesaria para realizar todas las tareas. Para acceder a la ayuda de Scene7 Publishing System, elija Ayuda > Ayuda para este tema. El sistema de ayuda se abre en una página que explica la pantalla de Scene7 activa. Elija Ayuda > Contenidos de la ayuda para abrir el programa de ayuda con la tabla de contenido.

Para usar el programa de ayuda:

Búsqueda de contenido Haga clic en el icono del signo más que hay junto a los títulos y subtítulos de contenido para buscar información. Puede hacer clic en el icono - para contraer los subtítulos.

Búsqueda por palabra clave Escriba el término que quiera buscar en el cuadro Buscar. Se mostrará una lista de páginas del sistema de ayuda que contienen la palabra buscada. Seleccione una página para abrirla.

Hipervínculos de referencias cruzadas El sistema de ayuda incluye numerosas referencias cruzadas en forma de hipervínculos. Seleccione un hipervínculo para abrir una página de ayuda con más información relacionada con la tarea que está investigando.

Para obtener información sobre cómo obtener asistencia técnica de Scene7, elija Ayuda > Asistencia técnica.

Ayuda en pantalla

Scene7 ofrece ayuda en pantalla:

Información de objetos Al mover el puntero sobre botones, menús y vínculos de navegación, se muestra información sobre dichos objetos. Esta información identifica los nombres de los elementos en pantalla.

Instrucciones en pantalla Algunas pantallas presentan instrucciones iniciales, en forma de texto superpuesto que explica cómo realizar una tarea. Algunas pantallas también ofrecen estos iconos:

- **Icono de instrucciones** Haga clic en el icono de información  para leer unas instrucciones breves sobre las tareas.
- **Icono de signo de interrogación** Haga clic en el icono de signo de interrogación  al lado de botones o controles específicos para obtener una explicación de los mismos.

Asistencia técnica

La asistencia técnica está pensada para empresas de cualquier tamaño. Esta tabla describe las opciones de asistencia técnica disponibles para Scene7:

Asistencia técnica	Versión de prueba	Suscripción
Límite de casos	2 al mes	Sin límite
Tiempo de respuesta	Sin días laborables	4 horas de trabajo
Tutoriales en vídeo y clases de formación gratis en la Web	Incluido	Incluido
Asistencia por correo electrónico	s7trialsupport@adobe.com	EE. UU. y Canadá: s7support@adobe.com Japón: s7support_jp@adobe.com EMEA: s7intsupport@adobe.com
Asistencia telefónica directa	No disponible	EE. UU. y Canadá: (800) 898-9743 o (408) 454-5910, de lunes a viernes, 06:00-18:00 (PT) Japón: +81-3 -6743-9632, de lunes a viernes, 09:00-17:00 (horario estándar) Europa: +44 (0)20 35641782, de lunes a viernes, 09:00-18:00 (UTC/GMT) Alemania: +49 (0)69 51709005, de lunes a viernes, 10:00-19:00 (CET) Francia: +33 157324085, de lunes a viernes, 10:00-19:00 (CET) Países Bajos: +31 (0)20 2035138, de lunes a viernes, 10:00-19:00 (CET)

Al notificar algún problema al personal de asistencia técnica, tendrá que suministrar estos datos:

- Nombre de empresa
- Su nombre, número de teléfono y dirección de correo electrónico
- Aplicación, plataforma y versión de Scene7
- Descripción del problema y los pasos requeridos para reproducirlo
- Mensajes de error (de haberlos)
- Tipo y versión de explorador (si procede)
- Versión de Adobe® Flash® Player (si procede)

Ayuda para Scene7 Media Portal

El siguiente documento de ayuda también está disponible desde Scene7:

Uso de Scene7 Media Portal Adobe Scene7 Media Portal es un entorno basado en explorador que facilita el acceso de los usuarios del portal para cargar, explorar, buscar, previsualizar y exportar recursos en formatos aprobados por la empresa. Consulte www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_es.

Servicios de formación de Adobe

Scene7 ofrece formación a través de tutoriales de vídeo, demostraciones y talleres y sesiones web dirigidos por expertos.

Servicios de formación de Adobe

Los servicios de formación de Adobe ofrecen sesiones de formación presencial exhaustivas y personalizadas adaptadas a las necesidades de cada organización. Los cursos de formación pueden seguir el modelo de clases universitarias a nivel regional, pueden ser sesiones basadas en Web o bien talleres personalizados en las instalaciones del cliente. Las clases a nivel regional están abiertas a todos los clientes y tienen lugar de manera periódica en distintas ubicaciones de Norteamérica y los países EMEA. Las sesiones de formación personalizadas se pueden adaptar a diversos tipos de usuarios: avanzados, usuarios finales, administradores y personal de TI.

Consulte [Servicios de formación de Adobe](#).

Tutoriales de vídeo de inicio rápido

Más información sobre Media Portal, imágenes dinámicas, catálogos electrónicos, eVideos, impresión virtual y muchos otros temas relacionados con la comprensión y uso de Scene7 Publishing System.

Consulte [Tutoriales de vídeo de inicio rápido](#).

Demostraciones

Vea demostraciones de las funciones de Scene7.

Consulte [Demostraciones](#).

Capítulo Introducción de la Ayuda

Esta sección contiene instrucciones para usuarios que no han utilizado Scene7 anteriormente. Explica las nociones básicas de la plataforma, navegación, configuración, gestión de recursos y generación de medios enriquecidos.

Consulte [“Introducción”](#) en la página 7.

Recursos para el desarrollador

Scene7 proporciona documentación relativa a la última versión principal de cada módulo de software de Scene7. Existen documentos específicos para Scene7 Image Authoring, Scene7 Publishing System, Servidor de imágenes, Servidor de procesamiento, los visores y la impresión virtual.

Existen también notas de la versión para algunos módulos. Las notas de la versión proporcionan información diversa sobre la versión: mejoras, nuevas funciones, sugerencias, consejos sobre solución de problemas y problemas conocidos pendientes de resolución. También ofrecen ejemplos interactivos de las funciones de los medios enriquecidos y su activación. Además, las notas de la versión ofrecen instrucciones de instalación y configuración para los clientes que tienen software con licencia.

Las guías de referencia de los servidores de imagen y procesamiento y de los visores describen los protocolos http de estos módulos de servidor. Los desarrolladores de sitios web que deseen personalizar y aprovechar más los medios enriquecidos de Scene7 para un sitio web o una aplicación personalizada pueden utilizar estas guías. Scene7 da por hecho que el lector conoce el sistema Scene7, las normas y convenciones generales del protocolo http y la terminología básica de administración de imágenes.

API de Scene7 Publishing System

Documento	Dirección web
Guía de referencia de API	Póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica de Scene7 para obtener esta documentación.

Image Authoring

Documento	Dirección web
Guía del usuario	Póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica de Scene7 para obtener esta documentación.
Notas de la versión	Póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica de Scene7 para obtener esta documentación.

Servicio de imágenes y procesamiento de imágenes

Documento	Dirección web
Guía de referencia de API	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html

Visores

Documento	Dirección web
Guía de referencia de visores y notas de la versión	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html
Ejemplos de la biblioteca de visores	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html
SDK de visor de Adobe Scene7 para Adobe Flash	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_es
SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_es

Impresión virtual

Documento	Dirección web
Guía de referencia	www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_es
SDK para aceleración de soluciones	http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_es

Acceso a SDK a través de Adobe Developer Connection

Para descargar e instalar los SDK, debe registrarse en Adobe Developer Connection.

- 1 En su navegador web, vaya a Adobe Developer Connection en https://marketing.adobe.com/developer/es_ES.
- 2 En la página de inicio de Developer Connection, haga clic en Registrarse cerca de la esquina superior derecha.
- 3 En el cuadro de diálogo Registrarse, introduzca su nombre de usuario, su dirección de correo electrónico y, a continuación, acepte los términos y condiciones.
- 4 Haga clic en Crear cuenta nueva.
Se le enviará un correo electrónico de bienvenida.
- 5 Para activar la cuenta y configurar la contraseña, haga clic en la opción Haga clic para cambiar la contraseña.
- 6 Configure la contraseña y, a continuación, haga clic en Guardar.
- 7 En la esquina superior derecha de la página de Developer Connection, haga clic en Centro de desarrolladores.
(https://marketing.adobe.com/developer/es_ES/devcenter).
- 8 En el área de navegación izquierda, haga clic en Scene7.
- 9 Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para descargar e instalar el SDK que desee.

Capítulo 2: Introducción

Adobe® Scene7® le permite cargar recursos de medios a Scene7 Publishing System (SPS), generar medios enriquecidos y publicar su trabajo en los servidores de imágenes de Scene7. Puede cargar varios recursos diferentes, como imágenes, archivos PDF, archivos PSD, videos, gráficos y fuentes. Como parte del proceso de publicación, Scene7 genera las direcciones URL necesarias para aplicaciones, páginas web y dispositivos móviles.

Las herramientas de medios enriquecidos incluyen opciones para cambiar el tamaño de la imagen, los catálogos electrónicos, los conjuntos de imágenes, los conjuntos de giros, los conjuntos de muestras, los conjuntos de medios mixtos, las plantillas básicas, las plantillas de FXG y las reediciones de vídeo.

Información general sobre la plataforma Adobe Scene7

Scene7 es un entorno integrado de servicio, publicación y gestión de medios enriquecidos. Los medios enriquecidos se pueden distribuir a través de todo tipo de canales de marketing y ventas: la Web, material impreso, campañas por correo electrónico, portales web, ordenadores de sobremesa y dispositivos.

Flujo de trabajo

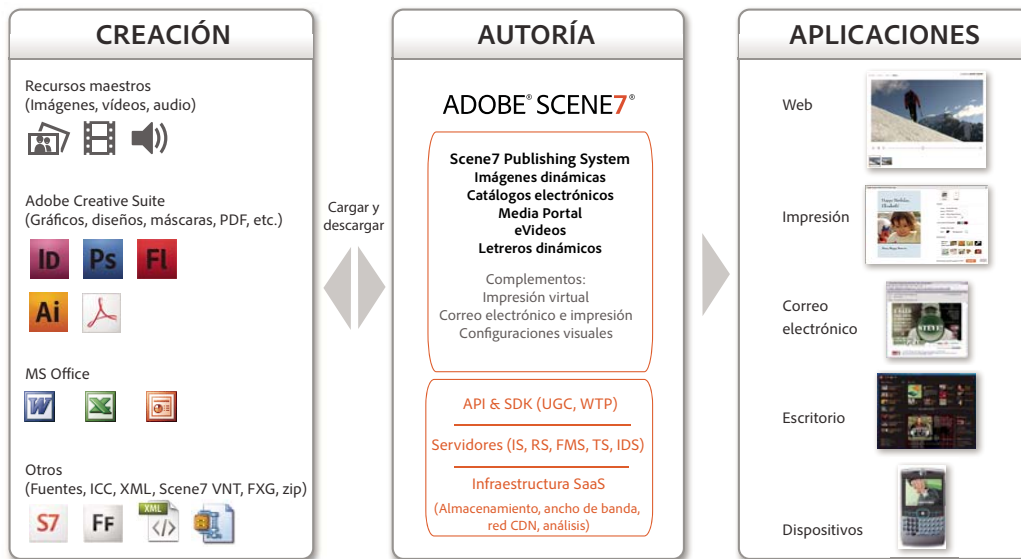
Los pasos clave del flujo de trabajo de Scene7 son los siguientes:

Cargar y gestionar los recursos Cargue sus recursos de medios en SPS. Puede organizar, examinar y buscar recursos en el sistema. También puede aplicar metadatos a recursos. Si instala la aplicación de escritorio de Adobe Scene7 Publishing System, podrá cargar archivos y carpetas arrastrándolos desde el escritorio a una carpeta de carga.

Crear medios enriquecidos Cree diferentes configuraciones para los recursos, como catálogos electrónicos, conjuntos de imágenes, conjuntos de giros, conjuntos de muestras, conjuntos de medios mixtos, plantillas básicas, plantillas de FXG y reediciones de vídeo. Para obtener más información, consulte [“Acerca de los medios enriquecidos”](#) en la página 13.

Publicar y administrar Publique recursos en la red de Scene7 SAAS, supervise el estado de esos recursos cuando se publiquen, administre derechos de usuario y mantenga las opciones de seguridad.

Suministrar Distribuya medios desde la red SAAS de Scene7 a páginas web, aplicaciones y dispositivos móviles; los medios se optimizarán según el rendimiento y se distribuirán con funciones de caché CDN. Scene7 proporciona una URL para cada recurso. La URL se activará una vez publique el recurso.



Flujo de trabajo de Scene7.

Imágenes principales únicas y llamadas mediante URL únicas

La principal diferencia entre Scene7 y otros sistemas es que Scene7 permite transmitir medios dinámicamente desde llamadas mediante URL y recursos principales únicos.

Las cadenas URL que se generan con Scene7 incluyen instrucciones que indican al servidor cómo mostrar el recurso cuando llega a su destino. Por ejemplo, la misma imagen principal se puede proporcionar en diferentes tamaños, formatos, grosores, colores y vistas de zoom. La generación y publicación de recursos de medios con Scene7 incluye tareas de configuración visual de efectos. Así se crean las llamadas mediante URL que indican al servidor cómo debe presentar a las aplicaciones el recurso principal.



Scene7 puede proporcionar la misma imagen principal para medios diversos, y en tamaños y formatos diferentes.

Caché de contenido

Las imágenes que Scene7 genera de forma dinámica suelen ser almacenables en caché; en general se trata de imágenes JPEG con llamadas mediante URL que las identifican de modo exclusivo. Las imágenes se envían a la red de entrega de contenido (CDN), un sistema de servidores conectados entre sí a través de Internet con el fin de agilizar las entregas. Las imágenes se distribuyen a los ordenadores desde servidores globales. Al implementar un mecanismo de caché mediante un proveedor CDN cualquiera, basta con cambiar el nombre del servidor para que apunte al Servidor de imágenes de Scene7 habilitado para CDN. Todas las versiones de Scene7 incluyen funciones de caché CDN.

Uso de la versión de escritorio de Scene7 Publishing System

Scene7 Publishing System está disponible en versión de escritorio para racionalizar la carga de recursos a la plataforma basada en Web de Scene7 Publishing System. La versión de escritorio incluye todas las funciones de la versión web. También incluye la posibilidad de cargar carpetas y archivos arrastrándolos directamente desde el escritorio.

Requisitos del sistema

Para una experiencia óptima con Scene7 Desktop, asegúrese de que el sistema cumple los requisitos y recomendaciones siguientes:

- Se requiere Microsoft® Windows® 7 o posterior, Mac OS X 10.6 o superior con procesador Intel® Macintosh.
- Se requieren 3 GB de RAM o más (se recomiendan como mínimo 4 GB).
- Resolución mínima de 1000 X 640, (se recomienda 1024 X 768 o superior).
- Se requiere Adobe AIR 15.0 o superior.

Instalación de la versión de escritorio de Scene7 Publishing System

- 1 En Scene7 Publishing System, haga clic en **Ajustes > Ajustes personales**.
- 2 En la página Ajustes personales, vaya a Versión de escritorio y realice una de las acciones siguientes:
 - Haga clic en **Instalar ahora**.
 - Si ya ha instalado la versión de escritorio, haga clic en **Volver a instalar ahora**.

Media Portal

Adobe Media Portal ofrece a las empresas la posibilidad de adquirir y controlar fácilmente recursos creativos aprobados, así como distribuirlos a socios y canales externos y a usuarios internos de la empresa. Este entorno de "autoservicio" basado en explorador proporciona a los usuarios del portal "vistas" de los recursos controladas por el administrador para acceder fácilmente a las funciones de carga, exploración, búsqueda, vista previa y exportación de recursos en los formatos aprobados por la empresa.

Para obtener más información sobre Media Portal, incluyendo los requisitos del sistema, consulte www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_es.

Para obtener información acerca de cómo se administra Media Portal, consulte "[Inicio rápido: Administración de Media Portal](#)" en la página 73.

Inicio y cierre de sesión

Las tareas de carga, generación y publicación de recursos con Scene7 Publishing System exigen el cumplimiento previo de requisitos de sistema y otros. Es preciso completar un inicio de sesión para identificarse como usuario de SPS. Al terminar de usar Scene7, debe cerrarse la sesión.

Compruebe que cumple los siguientes requisitos antes de usar Scene7:

Ajustes Debe haber sido configurado por el administrador para usar Scene7.

URL Necesita una ubicación URL para acceder a Scene7. Esta dirección URL se suministra en el mensaje electrónico de bienvenida o la proporciona el administrador de Scene7.

Nombre de inicio de sesión Se utiliza la dirección de correo electrónico.

Contraseña Se suministra una contraseña temporal en el mensaje electrónico de bienvenida o la proporciona el administrador de Scene7. Al iniciar sesión por primera vez, se indica al usuario que puede cambiar esa contraseña temporal.

Inicio de sesión

El correo electrónico de bienvenida de su administrador le proporciona la URL de acceso, su nombre de usuario y una contraseña temporal.

- 1 Inicie el explorador web.
- 2 Diríjase a la URL de inicio de sesión de Scene7 (proporcionada en el correo electrónico de bienvenida). También puede iniciar sesión desde el sitio web de Scene7 (www.adobe.com/es/products/scene7.html) seleccionando el botón de inicio de sesión de cliente.
- 3 Introduzca su dirección de correo electrónico en el cuadro Nombre de usuario.
- 4 Introduzca su contraseña en el cuadro Contraseña.
- 5 También puede indicar al sistema que recuerde su dirección de correo seleccionando la opción Recordar mi nombre de usuario.
- 6 Haga clic en Iniciar sesión.

Más temas de ayuda

“[Ajustes personales](#)” en la página 15

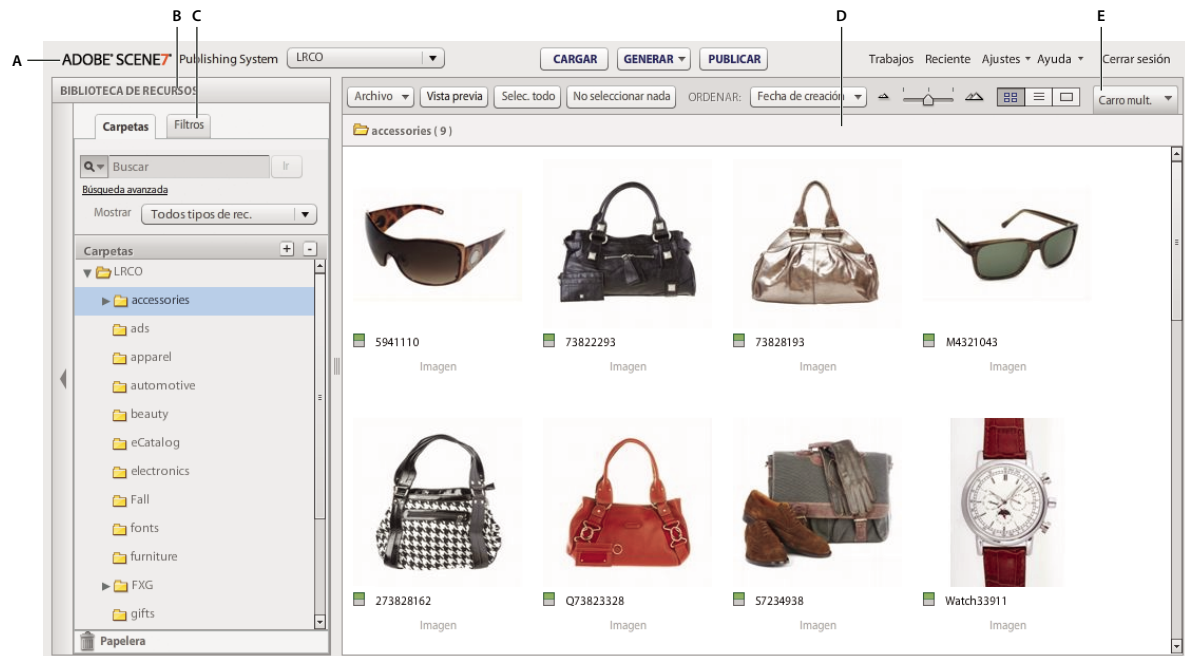
Cierre de sesión

- Haga clic en Cerrar sesión en el lado derecho de la barra de navegación global.
- Cierre el explorador.

Importante: Puesto que SPS es un sistema basado en la Web, se cierra al pasar a otro sitio web. Esto puede ocurrir, por ejemplo, al hacer clic en el botón Atrás del navegador.

Nociones básicas de navegación

La pantalla de Scene7 Publishing System se divide en tres áreas principales: barra de navegación global, biblioteca de recursos y paneles Examinar/Generar.



Áreas principales de Scene7.

A. Barra de navegación global B. Biblioteca de recursos C. Ficha Filtros D. Panel Examinar E. Carro multimedia (solo para Media Portal)

Barra de navegación global

La barra de navegación global, situada en la parte superior de la pantalla, contiene botones para realizar diversas tareas:

Seleccionar empresa Elija la empresa a la que desea acceder desde el menú. Este botón no está disponible cuando solo se trabaja con una empresa.

Cargar Abre una pantalla para cargar en SPS archivos ubicados en el ordenador o la red. Es posible cargar archivos desde el escritorio o por medio de FTP. Consulte “[Carga de archivos](#)” en la página 85.

Generar Elija una de las tareas de generación disponibles en el menú. Se abrirá el panel de generación, donde podrá crear un tipo de recurso.

Publicar Abre la pantalla de publicación, para publicar recursos de medios enriquecidos en servidores de imágenes de Scene7 y en el resto de la infraestructura de Scene7 SAAS. Consulte “[Publicación XSLT](#)” en la página 94.

Trabajos Abre la pantalla Trabajos, donde podrá ver los registros de los trabajos de carga y publicación.

Reciente Abre la pantalla Actividad reciente, donde podrá ver los nombres de los recursos modificados recientemente y los trabajos de carga y publicación más recientes.

Ajustes Abre la pantalla Ajustes, en la que podrá seleccionar opciones de configuración y administración para optimizar el uso de Scene7. Consulte “[Ajustes](#)” en la página 15.

Ayuda Seleccione una opción:

- **Ayuda > Ayuda para este tema** Abre el sistema de ayuda en una página que contiene información relacionada con la tarea en curso.
- **Ayuda > Tutorial de vídeo** Da acceso a vídeos de temas específicos relacionados con los procedimientos iniciales del flujo de trabajo de publicación de medios enriquecidos.
- **Ayuda > Contenidos de la ayuda** Abre el sistema de ayuda por la página de introducción. Haga clic en los temas de la tabla de contenido para buscar y ver temas diferentes.

- **Ayuda > Acerca de** Indica la versión de Scene7 en uso.
- **Ayuda > Asistencia técnica** Indica cómo obtener asistencia técnica de Scene7.

Cerrar sesión Sale de Adobe Scene7 Publishing System.

Biblioteca de recursos

Permite organizar los recursos con los que se está trabajando. Puede crear carpetas y subcarpetas para colocar en ellas los recursos ubicados en la biblioteca.

En la parte superior del panel Biblioteca de recursos hay comandos de búsqueda de recursos. Puede buscar recursos y también aplicar filtros para buscarlos. Haga clic en el icono de la papelera  situado en la parte inferior de la biblioteca de recursos para examinar los que ha eliminado.

 *Puede hacer clic en los controles de la biblioteca de recursos para abrirla o cerrarla y obtener así más espacio de trabajo en pantalla. Existen controles para expandir y contraer el panel. Estos controles se encuentran en la parte izquierda del panel.*

Más temas de ayuda

[“Administración de recursos”](#) en la página 105

Panel Examinar/Generar

La mayor parte del trabajo se realiza en el panel Examinar/generación. El contenido mostrado en el panel depende del modo recurso:

Modo de exploración Seleccione una carpeta en la Biblioteca de recursos para ver y utilizar su contenido en el panel Examinar. Este panel ofrece menús Archivo, Vista previa, Seleccionar todo, No seleccionar nada y Ordenar para trabajar con los recursos. Los recursos se pueden mostrar de varias formas, moviendo el control deslizante o haciendo clic en el botón correspondiente a una de las vistas: de cuadrícula , de lista  o de detalles . Al hacer clic en el botón de vista de detalles o hacer doble clic en un recurso, éste se abre en una vista de detalles que permite realizar operaciones de archivo según el recurso.

Modo de generación Haga clic en el botón Generar y elija una opción para empezar a generar un catálogo electrónico, un conjunto de imágenes, un conjunto de giros o para elegir cualquiera de los otros elementos disponibles en el menú Generar. Se abrirá la pantalla Generar. La selección de recursos con los que trabajar se puede realizar antes o después de activar el modo de generación.

Más temas de ayuda

[“Administración de recursos”](#) en la página 105

[“Visualización de recursos en el panel Examinar”](#) en la página 106

[“Selección de recursos en el panel Examinar”](#) en la página 106

[“Búsqueda de recursos”](#) en la página 107

Nociones básicas de ajuste

Utilice la pantalla de configuración de Scene7 Publishing System para acceder a sus ajustes personales. Si es un administrador, configure los ajustes de su empresa. Para abrir una pantalla de ajustes, haga clic en el botón Ajustes en la barra de navegación global.

Los ajustes de configuración disponibles en esta pantalla dependen de si el estado es usuario o administrador:

- Los usuarios solo podrán acceder a los ajustes personales y cuentas de las empresas de las que sean miembros; no podrán realizar tareas administrativas.
- Los administradores pueden acceder a los ajustes personales, así como ver y administrar las cuentas de su propia empresa. Además, pueden realizar todas las funciones de configuración de la aplicación y todas las funciones de administración, incluyendo agregar administradores y usuarios.

Los administradores también pueden configurar ajustes preestablecidos de imágenes y de visores en la pantalla Ajustes.

Ajustes preestablecidos de imagen Los ajustes preestablecidos de imagen son formatos guardados para mostrar imágenes principales en diferentes tamaños y formatos.

Ajustes preestablecidos de visor Los valores preestablecidos de visor determinan cómo se ven los medios enriquecidos en un visor.

Más temas de ayuda

[“Ajustes”](#) en la página 15

[“Administración de usuarios”](#) en la página 67

[“Ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 24

[“Ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 34

Acerca de los medios enriquecidos

Scene7 ofrece numerosas herramientas para crear medios enriquecidos. Estos son los tipos de medios enriquecidos que puede crear:

Catálogos electrónicos Para presentar una versión web interactiva de catálogos u otros materiales impresos. Cree zonas donde poder hacer clic (llamadas mapas de imagen) que muestren el contenido rollover y permitan a los clientes pasar páginas, utilizar el zoom, obtener una vista panorámica y adjuntar notas adhesivas a las páginas. Consulte [“Inicio rápido: Catálogo electrónico”](#) en la página 147.

eVideo Distribuya vídeo de alta calidad a varias pantallas, incluidos escritorios, dispositivos móviles y tabletas. Utilice los ajustes preestablecidos de codificación de Scene7 o personalice la codificación para controlar la calidad y el tamaño de los vídeos. Organice, explore o busque vídeos con total compatibilidad de metadatos para gestionar eficazmente sus recursos de vídeo. Consulte [“Inicio rápido: Vídeo”](#) en la página 229.

Mapas de imágenes Distribuya dinámicamente imágenes de cualquier tamaño y formato a través del sitio web. En lugar de crear manualmente varias imágenes de distintos tamaños, se utiliza una sola imagen principal. Al suministrar la imagen solicitada, Scene7 la optimiza para obtener la mejor calidad en cuanto a tamaño, formato, grosor, calidad y enfoque. Consulte [“Inicio rápido: Cambio de tamaño de imagen”](#) en la página 129.

Conjuntos de imágenes Ofrezca una experiencia de compra interactiva en la que los usuarios puedan ver los productos en diferentes vistas. Puede combinar zoom, vistas múltiples y muestras de color para una visualización integrada. Consulte [“Inicio rápido: Conjuntos de imágenes”](#) en la página 165.

Conjuntos de medios mixtos Proporciona una combinación de conjuntos de imágenes, conjuntos de giros, conjuntos de muestras, destinos de zoom, vídeo y audio en una sola presentación. Puede configurar los conjuntos de medios mixtos con fichas para separar los vídeos de las imágenes. También puede especificar dónde y cómo visualizar las muestras y destinos de zoom, y ofrecer a los usuarios una vista multimedia completa de sus productos o servicios. Consulte [“Inicio rápido: Conjuntos de medios mixtos”](#) en la página 281.

Conjuntos de giros Cree una secuencia de imágenes para girarlas horizontalmente. Los conjuntos de giros permiten a los visitantes de su página web girar los productos y verlos desde diferentes ángulos. Los conjuntos de giros se pueden crear de forma monodimensional o bidimensional. Consulte [“Inicio rápido: Conjuntos de giros”](#) en la página 183.

Conjuntos de muestras Para ofrecer una experiencia de compras interactiva en la que los usuarios podrán ver productos en diversos colores y con distintos motivos. Puede combinar zoom, vistas múltiples y muestras de color para una visualización integrada. Consulte [“Conjuntos de muestras”](#) en la página 175.

Funciones básicas de plantilla Cree plantillas controladas por datos que combinen fuentes, imágenes y gráficos para crear monogramas, promociones y personalizaciones en línea. Por ejemplo, puede crear capas de gráficos de rebajas u otras promociones en imágenes de productos; o colocar nombres de clientes en camisetas o tazas. Los clientes pueden ver sus nombres en los mensajes de correo electrónico o los folletos impresos que les envíe. Consulte [“Inicio rápido: Funciones básicas de plantilla”](#) en la página 192.

Publicación de plantilla Cree contenido profesional para imprimir que sus clientes y personal puedan personalizar fácilmente. Podrá mantener la identidad de su marca y empresa durante todo el proceso de publicación. Los usuarios finales podrán personalizar el contenido de impresión para el que usted les autorice. Por ejemplo, podrá ofrecer productos personalizados como papeles, tarjetas de negocio, cheques, pósters, tarjetas de felicitación, etiquetas, regalos, ropa, calendarios, o álbumes de recortes y fotográficos. Las empresas podrán mantener una identidad de marca común en sus creaciones y personalizarla según la región, franquicia, tienda o sucursal. Consulte [“Inicio rápido: Publicación de plantilla”](#) en la página 207.

Reediciones de vídeo Combine clips de vídeo, audio, fotos, gráficos, texto y transiciones en la ventana Reedición de vídeo, muy fácil de usar. Con las reediciones de vídeo, es muy sencillo mejorar sus vídeos a fin de resaltar determinadas funciones o de dirigir promociones a un público concreto. Consulte [“Inicio rápido: Reediciones de vídeo”](#) en la página 257.

Destinos de zoom Permite a los clientes acercarse, alejarse y obtener una panorámica de las imágenes utilizando los visores configurables incluidos en Scene7. De este modo los clientes podrán ver detalles de productos de forma interactiva y con alta resolución. Consulte [“Inicio rápido: Zoom”](#) en la página 136.

Capítulo 3: Ajustes

Adobe® Scene7 le ofrece las pantallas de ajustes para que pueda personalizar Scene7 de acuerdo con su empresa y administrar los usuarios:

- Abra la pantalla Ajustes personales para cambiar su configuración personal, como por ejemplo la configuración del panel Examinar o su contraseña.
Consulte “[Ajustes personales](#)” en la página 15.
- Abra las pantallas de Ajustes de aplicación para acceder a la configuración general de la aplicación, crear ajustes preestablecidos de imagen, ajustes preestablecidos de vídeo y definir metadatos.
Consulte “[Ajustes de aplicación](#)” en la página 20.
- Abra las pantallas de Ajuste de administración para administrar los usuarios y acceder a los informes de uso.
Consulte “[Ajustes de administración](#)” en la página 67.
- Abra las pantallas de Media Portal para administrar Media Portal.
Consulte “[Media Portal](#)” en la página 73.

Para abrir la pantalla Ajustes, en la barra de navegación global, haga clic en Ajustes y seleccione el tipo de ajustes que desee. En la pantalla Ajustes, puede ver las diferentes opciones de ajuste haciendo clic en los controles de expansión y contracción.

Importante: Todos los usuarios pueden cambiar las opciones de la pantalla Ajustes personales, pero las pantallas de Ajustes de aplicación y Ajustes de administración están reservadas para los administradores.

Ajustes personales

Todos los usuarios pueden cambiar la configuración de la página Ajustes personales. Para abrir la pantalla Ajustes personales, haga clic en Ajustes > Ajustes personales.

Nota: En la pantalla Ajustes personales se muestra su función de usuario dentro de Scene7 Publishing System: administrador de empresa, administrador o usuario.

La configuración de Ajustes personales determina el comportamiento predeterminado del panel Examinar, la manera en que se recibe correo electrónico y la configuración de la contraseña. No olvide hacer clic en Guardar después de cambiar la configuración.

Información de mi cuenta

Identifica el nombre de la cuenta, el nombre, el nombre de usuario (dirección de correo electrónico) y la función de usuario asignada.

Versión de escritorio

Haga clic en Instalar ahora para instalar la versión de escritorio de Scene7 Publishing System en su unidad de disco duro local. También puede hacer clic en Volver a instalar ahora para instalar la versión de escritorio de nuevo.

Plugin de Illustrator para impresión virtual

En equipos con Windows 7 o 8, deberá disponer de privilegios de administrador e iniciar sesión como tal en Windows para poder instalar y actualizar el plugin de Illustrator para impresión virtual. Después de instalar el plugin, estará disponible en Adobe Illustrator.

El plugin es compatible con las siguientes versiones de Adobe Illustrator:

- Adobe Illustrator 18 en Adobe Creative Cloud 2014.
- Adobe Illustrator 17 en Adobe Creative Cloud.
- Adobe Illustrator 16 en Adobe Creative Suite 6.

Entre las plataformas compatibles con Adobe Illustrator se incluyen:

- Apple Mac OS X 10.7 o superior.
- Windows 8 de 32 bits y 64 bits.
- Windows 7 de 32 bits y 64 bits.
- Windows XP de 32 bits y 64 bits (solo para Adobe Illustrator 16 en Adobe Creative Suite 6).

Consulte también “[Publicación de plantilla](#)” en la página 207.

Para instalar el plugin en la unidad de disco duro local

1 En la página Ajustes personales de Scene7 Publishing System, debajo del plugin de Illustrator para impresión virtual, haga clic en **Descargar ahora** para descargar el archivo **Plugin de Illustrator para impresión virtual**.

2 Descomprima el archivo ZIP en una carpeta temporal.

Se incluye un archivo Léame en la raíz del archivo descomprimido que le proporcionará información adicional sobre el plugin.

3 Según el sistema operativo instalado, realice una de las acciones siguientes:

- **Windows**

Si dispone de	Haga lo siguiente
Adobe Illustrator 18 en Adobe Creative Cloud 2014	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en CC-2014. 2 Según la versión de bits Adobe Illustrator que esté utilizando, haga clic en win32 o win64. 3 Haga clic en Bibliotecas > flame y copie <i>aflame.dll</i> en la carpeta ejecutable de Adobe Illustrator. Por ejemplo, C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows. <i>Nota: Esta ruta de ejemplo es para la ubicación de 64 bits; la ubicación de 32 bits puede estar en Archivos de programa (x86).</i> 4 Vuelva a la misma carpeta Bibliotecas, haga clic en Flamingo y copie <i>aflamingo.dll</i> en la misma carpeta ejecutable de Adobe Illustrator que haya utilizado en el paso anterior. 5 Vuelva a la carpeta win32 o win64 seleccionada en el paso 2 y copie <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plug-ins\Illustrator Formats. <i>Nota: Esta ruta de ejemplo es para la ubicación de 64 bits; la ubicación de 32 bits puede estar en Archivos de programa (x86).</i>
Adobe Illustrator 17 en Adobe Creative Cloud	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en CC. 2 Según la versión de bits Adobe Illustrator que esté utilizando, haga clic en win32 o win64. 3 Copie <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats. <i>Nota: Esta ruta de ejemplo es para la ubicación de 64 bits; la ubicación de 32 bits puede estar en Archivos de programa (x86).</i>
Adobe Illustrator 16 en Adobe Creative Suite 6	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en 6.0. 2 Según la versión de bits Adobe Illustrator que esté utilizando, haga clic en win32 o win64. 3 Copie <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, C:\Archivos de programa\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats. <i>Nota: Esta ruta de ejemplo es para la ubicación de 64 bits; la ubicación de 32 bits puede estar en Archivos de programa (x86).</i>

- Mac

Si dispone de	Haga lo siguiente
Adobe Illustrator 18 en Adobe Creative Cloud 2014	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en CC-2014 > mac64. 2 Haga clic en Bibliotecas > flame y copie la carpeta <i>aflame.framework</i> en la carpeta de contenido del paquete de Adobe Illustrator. Por ejemplo, /Aplicaciones/Adobe Illustrator CC 2014/Illustrator.app/Contents/Frameworks/. (Para abrir la carpeta de contenido del paquete de Adobe Illustrator, haga clic con el botón derecho en el icono de Adobe illustrator CC 2014 y haga clic en Mostrar contenido del paquete en el menú contextual.) 3 Vuelva a la misma carpeta Bibliotecas, haga clic en flamingo y copie la carpeta <i>aflamingo.framework</i> en la misma carpeta de contenido del paquete de Adobe Illustrator que haya utilizado en el paso anterior. 4 Vuelva a la carpeta mac64 seleccionada en el paso 1 y copie la carpeta <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, /Aplicaciones/Adobe Illustrator CC 2014/Plugins/Illustrator Formats/.
Adobe Illustrator 17 en Adobe Creative Cloud	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en CC > mac64. 2 Copie la carpeta <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, /Aplicaciones/Adobe Illustrator CC/Plugins/Illustrator Formats/.
Adobe Illustrator 16 en Adobe Creative Suite 6	1 Desde la raíz de la carpeta sin comprimir, haga clic en 6.0 > mac64. 2 Copie la carpeta <i>AdobeS7FXGFileFormat.aip</i> en la carpeta de plugins de Adobe Illustrator. Por ejemplo, /Aplicaciones/Adobe Illustrator CS6/Plugins/Illustrator Formats/.

El plugin está ahora disponible para utilizarlo en Adobe Illustrator.

Explorador

Tamaño de miniatura Determina el tamaño predeterminado de las imágenes en miniatura en la vista de cuadrícula del panel Examinar.

Vista de biblioteca de recursos predeterminada Determina si los recursos de la biblioteca de recursos para crear conjuntos aparecen por nombre o como miniaturas. Si trabaja con numerosos recursos de la biblioteca de recursos, puede visualizarlos por nombre. Por ejemplo, si va a crear un catálogo electrónico con muchos archivos PDF, puede ver los recursos por nombre para que la lista sea más pequeña.

Orden de exploración predeterminado Determina el orden predeterminado en que los recursos aparecen en el panel Examinar. Elija un criterio de orden en el menú y seleccione si desea un orden ascendente o descendente.

Ubicación de exploración predeterminada Permite definir la ubicación de exploración en la ubicación predeterminada, la última carpeta explorada o la ubicación concreta que busque e identifique. También puede definir que los archivos y las carpetas aparezcan por orden ascendente o descendente en la ubicación de exploración.

Vista de exploración predeterminada Determina la vista predeterminada al abrir el panel Examinar por primera vez: vista de cuadrícula o de lista.

Presentación de pantalla de bienvenida Determina si se mostrarán las pantallas de bienvenida.

Mostrar información de objetos Determina si se mostrará la información sobre herramientas al mover el puntero sobre botones, menús y vínculos de navegación. La información de objeto describe los elementos en pantalla.

Fondo de tablero de ajedrez Muestra una capa de tablero de ajedrez detrás de las imágenes, de modo que resulta más fácil distinguir las áreas transparentes de imágenes con un canal alfa.

Mostrar tamaño del archivo Muestra el tamaño de archivo del recurso mientras explora.

Confirmar al salir de SPS Muestra una ventana de confirmación antes de salir de Scene7 Publishing System.

Incluir UDF en la búsqueda Se anula la selección de forma predeterminada para mejorar el rendimiento del sistema para la mayoría de las búsquedas de metadatos.

Si necesita incluir los campos personalizables en la mayoría de sus búsquedas de metadatos, puede seleccionar esta opción para activarla. Si lo prefiere, puede utilizar la búsqueda avanzada para permitir una búsqueda más rápida y directa sin incluir todos los campos personalizables.

Consulte “[Búsqueda avanzada](#)” en la página 107.

Consulte también “[Campos personalizables](#)” en la página 53.

Tipo de búsqueda básica Seleccione un tipo de búsqueda predeterminado, Contiene o Empieza por.

Mostrar funciones de Media Portal Seleccione esta opción para acceder a las funciones de Media Portal, como puede ser Carro Multimedia.

Mostrar comentarios de comando Muestra las solicitudes de comando al servidor.

Mostrar cuadro de diálogo al exportar Muestra un cuadro de diálogo cuando se realiza una exportación. Aunque anule la selección de esta opción, puede recuperar los resultados de la exportación desde la página Trabajos.

Correo electrónico

Opciones de correo electrónico Elija cómo desea que Scene7 le informe por correo electrónico cuando se completen los trabajos de carga y publicación. Puede recibir notificaciones sobre la finalización de un trabajo solo cuando aparezcan advertencias o se produzcan errores.

Ámbito de correo electrónico Determina si recibirá correos electrónicos para todos los trabajos de su empresa o si solo para los trabajos de carga y publicación que usted haya iniciado.

Tipos de correos electrónicos Determina si recibe una notificación al completarse los trabajos de carga y publicación.

Idioma

Idioma preferido Determina el idioma de la interfaz.

Contraseña

Nueva contraseña Introduzca una nueva contraseña (debe tener un mínimo de seis caracteres).

Vuelva a escribir la contraseña Vuelva a introducir la nueva contraseña para asegurarse de que la ha introducido correctamente.

Caducidad de contraseña Determina si la contraseña caducará a los 72 días, como medida de seguridad. Si selecciona Sí, se le pedirá que cree una nueva contraseña dentro de 72 días.

Ajustes de aplicación

Puede utilizar las páginas Ajustes de aplicación para introducir los ajustes generales, para crear ajustes preestablecidos de imagen, ajustes preestablecidos de codificación de vídeo, ajustes preestablecidos de visor, o para definir los visores universales, los visores predeterminados y los metadatos. También puede configurar ajustes preestablecidos de conjuntos de lotes para automatizar, por ejemplo, la creación de conjuntos de giros 2D, la configuración de publicación y la configuración de la optimización para motores de búsqueda de vídeos.

***Importante:** Solo los administradores de Scene7 Publishing System pueden cambiar la configuración de las páginas Ajustes de aplicación.*

Configuración general

Para abrir la página Configuración general de la aplicación, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Configuración general** en la barra de navegación global.

Servidores

Al crear su cuenta, Scene7 proporciona de forma automática los servidores asignados a su empresa. Estos servidores se utilizan para crear cadenas URL para su página web y sus aplicaciones. Estas llamadas mediante URL son específicas para su cuenta.

Consulte también “[Prueba del servicio Secure Testing](#)” en la página 99.

Servidor de publicación Este servidor es el servidor CDN interactivo que se utiliza para todas las llamadas mediante URL generadas por el sistema, las cuales son específicas de su cuenta. No cambie este nombre de servidor a no ser que se lo indique un técnico del servicio de asistencia de Scene7.

Servidor de origen Este servidor se utiliza solo para el control de calidad. No cambie este nombre de servidor a no ser que se lo indique un técnico del servicio de asistencia Scene7.

Nombre del servidor AGM Este servidor se utiliza para plantillas de impresión virtual. Este servidor se configura para toda la empresa. No cambie este nombre de servidor a no ser que se lo indique un técnico del servicio de asistencia Scene7.

Nombre del servidor de Test&Target Su URL de Test&Target, hasta .com inclusive. Para obtener instrucciones sobre la obtención de esta URL, consulte “[Integración de Scene7 con Test&Target](#)” en la página 300.

Nombre del servidor de flujo iOS La dirección URL de su servidor de flujo continuo iOS de Scene7. Este servidor ofrece transmisión de vídeo para los dispositivos basados en iOS utilizando el protocolo HTTP.

Nombre del servidor de flujo RTMP La dirección URL de su servidor de flujo continuo RTMP (protocolo de mensajería en tiempo real) de Scene7. Este servidor ofrece transmisión de vídeo utilizando el protocolo RTMP y el servidor Flash Media Server.

Nombre del servidor de vídeo progresivo La URL de su servidor de vídeo progresivo de Scene7. Este servidor ofrece vídeo progresivo utilizando el protocolo HTTP.

Mostrar URL de recursos sin publicar Seleccione esta opción si desea que Scene7 muestre una dirección URL en la vista previa de cualquier recurso, esté publicado o no. Si el recurso no está publicado, la URL no funciona. Sin embargo, puede utilizar la dirección URL para fines de planificación o de organización.

Permitir instalación de AIR Seleccione esta opción si desea que los usuarios puedan descargar la versión de escritorio de Scene7 Publishing System en sus unidades de disco duro. Los usuarios instalan la aplicación desde el área Versión de escritorio de la pantalla Ajustes personales.

Los usuarios de AIR deben desinstalar manualmente la aplicación existente y volver a la instalarla desde la versión web de Scene7 Publishing System (en Configuración personal). Tras esta reinstalación puntual, se le pide que ejecute la actualización cada vez que el servidor disponga de una versión nueva de Scene7 Publishing System AIR. Scene7 Publishing System está integrado con el marco de actualización de la aplicación que facilita el proceso de actualización.

Plantilla de invalidación de CDN Especifica la plantilla que se utiliza para invalidar la memoria caché de la CDN (red de suministro de contenido).

Por ejemplo, supongamos que introduce la dirección URL de una imagen (incluidos los ajustes preestablecidos de la imagen o modificadores) que hace referencia a <ID>, en lugar de un ID de imagen específico como en el ejemplo siguiente:

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

Si la plantilla solo contiene <ID>, SPS introduce `http://<servidor>/is/image`, donde <servidor> es el nombre del servidor de publicación definido en Configuración general.

Si se define una plantilla de inutilización de CDN, se selecciona una imagen con el nombre Backpack_B y se hace clic en **Archivo > Inutilizar en CDN**, se crea la siguiente URL en la interfaz de inutilización de CDN:

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

En el cuadro de lista de URL, haga clic en **Continuar** para borrar la caché de esa llamada de URL a la imagen específica. Tenga en cuenta que también puede agregar una URL escribiéndola o pegándola en el cuadro de lista de URL, por lo que no es necesario establecer la plantilla por adelantado.

Después de seleccionar la plantilla de inutilización de CDN y realizar la solicitud de Inutilizar en CDN, aparecerá un indicador en la interfaz de usuario que le proporciona una idea de cuánto tiempo tardará en borrarse la caché.

Del mismo modo, si se seleccionan varias imágenes de SPS cuando se hace clic en **Archivo > Inutilizar en CDN**, se hace referencia a cada imagen en la plantilla URL guardada. Por lo tanto, se puede definir una plantilla de invalidación de CDN que haga referencia a cada URL a la que se hace referencia en su sitio web (por ejemplo, los detalles del producto, los resultados de la búsqueda, etc.). A continuación, cuando se seleccione una o varias imágenes para la invalidación desde la caché, las direcciones URL rellenan automáticamente la interfaz.

Consulte “[Caché de contenido](#)” en la página 9.

Consulte “[Segunda publicación de recursos y retrasos de CDN](#)” en la página 97.

Examinar

Mostrar proyectos Determina si los proyectos serán una de las formas de organizar recursos en Scene7. Consulte “[Organización del trabajo con proyectos](#)” en la página 126.

Mostrar contenido de muestra de eVideo Proporciona contenido de muestra de Reediciones de vídeo en la pantalla de reediciones de eVideo. El contenido de muestra (audio, fondo, borde, rótulos, efectos, gráficos, transiciones y vídeo) aparece en el panel Contenido de eVideo de muestra.

Mostrar contenido generado En las carpetas, muestra el contenido generado a partir de un recurso. Por ejemplo, cuando se rasteriza un archivo PDF durante la carga, Scene7 crea una imagen para cada página del PDF original. Si la

opción **Mostrar contenido generado** está seleccionada, cada imagen generada durante la carga del PDF original aparecerá junto con el PDF en la carpeta en la que se cargó.

Mostrar vídeos codificados Esta opción no está seleccionada (está desactivada) de forma predeterminada.

Para buscar rápidamente vídeos en Scene7 Publishing System sin tener que navegar por numerosos derivados codificados del mismo vídeo, deje esta opción sin seleccionar (valor predeterminado). Solo se muestran en la interfaz de usuario la miniatura del vídeo principal, es decir, el vídeo de origen que ha cargado y utilizado para crear todos los derivados, y la miniatura "principal" del conjunto de vídeos adaptable, que contiene todos los derivados "secundarios" del conjunto de vídeos codificados.

Sin embargo, puede seguir teniendo acceso a vídeos codificados individuales en el vídeo principal o en el conjunto de vídeos adaptable. Para ello, haga doble clic en la imagen en miniatura del vídeo para abrir la vista de detalles. A continuación, haga clic en **Vídeos codificados** en el panel derecho para tener acceso a todos los vídeos "secundarios".

También puede utilizar **Archivo > Volver a procesar** para crear más vídeos "secundarios" codificados directamente desde un conjunto de vídeos adaptable. Scene7 Publishing System busca automáticamente el vídeo "principal" del conjunto adaptable y lo utiliza como vídeo de origen en la transcodificación. Sin embargo, cuando se guardan los nuevos vídeos codificados individuales, estos no se ven al buscar o examinar un elemento. No obstante, siguen siendo accesibles desde la ficha Vídeos codificados en la vista de detalles.

Consulte "[Carga y codificación de vídeo](#)" en la página 231.

Para mantener la capacidad de tener acceso a todos los derivados del vídeo codificado al buscar y examinar, seleccione **Mostrar vídeos codificados**.

Hay ciertas acciones en el menú Generar que solo funcionan, o funcionan de forma opcional, con vídeos individuales. Esta funcionalidad hace que sea necesario mostrar todos los derivados de vídeos codificados que pueda seleccionar, independientemente de cómo haya definido la opción **Mostrar vídeos codificados**. Las acciones Generar que anulan el ajuste **Mostrar vídeos codificados** incluyen **conjuntos de vídeos adaptable**, **catálogos electrónicos** y **reediciones de vídeo**.

***Nota:** Si no utilizó Scene7 Publishing System para cargar y codificar los recursos de vídeo, Scene7 muestra todos sus vídeos codificados individuales, aunque esta opción no está seleccionada.*

Cuenta FTP de Scene7

Servidores Muestra el servidor de su cuenta FTP.

Nombre de usuario Muestra el nombre de usuario de su cuenta FTP.

Cargar a la aplicación

Sobrescribir imágenes Scene7 no admite que dos archivos tengan el mismo nombre. El ID de Scene7 Publishing System de cada elemento (el nombre de la imagen menos la extensión de nombre de archivo) debe ser único. Debido a esta regla, el cuadro de diálogo Cargar dispone de una opción Sobrescribir. El efecto exacto de esta opción depende de la opción Sobrescribir imágenes especificada. Estas opciones especifican cómo se cargan las imágenes de sustitución: si sustituyen las imágenes originales o si se convierten en imágenes duplicadas. En el caso de las imágenes duplicadas, se cambia su nombre agregando "-1" (por ejemplo, el nombre silla.tif se cambia a silla-1.tif). Estas opciones también afectan a las imágenes cargadas en una carpeta distinta de la original o a las imágenes con una extensión de nombre de archivo diferente de la original (como JPG, TIF o PNG). (Consulte "[Uso de la opción Sobrescribir imágenes](#)" en la página 23).

- **Sobrescribir en la carpeta actual. El nombre base y la extensión de la imagen deben ser los mismos** Esta opción supone la regla más estricta de sustitución. Exige que la imagen de sustitución se cargue en la misma carpeta y tenga la misma extensión de nombre de archivo que la imagen original. Si no se cumplen estos requisitos, se crea un duplicado.

- **Sobrescribir en la carpeta actual. El nombre base del recurso debe ser el mismo, independientemente de su extensión** Exige que la imagen de sustitución se cargue en la misma carpeta que la imagen original. Sin embargo, la extensión de nombre de archivo puede ser distinta de la original. Por ejemplo, silla.tif sustituye silla.jpg.
- **Sobrescribir en cualquier carpeta. La extensión y el nombre base del recurso deben ser los mismos** Exige que la imagen de sustitución tenga la misma extensión de nombre de archivo que la imagen original (por ejemplo, silla.jpg debe sustituir a silla.jpg, no silla.tif). Sin embargo, puede cargar la imagen de sustitución en otra carpeta distinta de la original. La imagen actualizada reside en la nueva carpeta; el archivo ya no se encuentra en su ubicación original.
- **Sobrescribir en cualquier carpeta. El nombre base del recurso debe ser el mismo, independientemente de su extensión** Esta opción supone la regla de sustitución menos excluyente. Puede cargar la imagen de sustitución en otra carpeta distinta de la original, cargar un archivo con una extensión de nombre de archivo diferente y sustituir el archivo original. Si el archivo original está en otra carpeta, la imagen de sustitución residirá en la nueva carpeta en la que se haya cargado.

Conservar publicación Indica si la imagen de sustitución cargada en Scene7 conserva la configuración Listo para publicar de la imagen que sustituye o si se debe especificar la configuración al realizar la carga.

Perfiles de color predeterminados Especifica los perfiles de color aplicados al usar las opciones de perfil de color predeterminadas al agregar imágenes CMYK.

Opciones de carga predeterminadas Abre el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, donde puede especificar las opciones predeterminadas de carga. Para obtener información sobre estas opciones, consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.

Editor de mapas de imagen, a aplicación

HREF de mapa de imágenes predeterminado Define la dirección URL predeterminada que se emplea para la columna HREF de mapa de imágenes. Es la dirección URL predeterminada que se muestra cuando se crean mapas de imagen.

Plantilla de mapa de imágenes predeterminada Define el código JavaScript predeterminado para la plantilla HREF de mapa de imágenes. Puede especificar el código personalizado que se debe ejecutar al hacer clic en un mapa de imagen.

Otras opciones, a aplicación

Advertencias de limpieza de papelera Los recursos que estén en la papelera se eliminan automáticamente en un plazo de siete días. Seleccione “Enviar correos electrónicos antes de que los elementos de la papelera se eliminen automáticamente” si desea que se envíen notificaciones a los administradores de la empresa cuando falten cuatro días para que los recursos que hay en la papelera se eliminen de forma permanente. Consulte [“Gestión de la carpeta Papelera”](#) en la página 125.

Uso de la opción Sobrescribir imágenes

Scene7 no admite que dos archivos tengan el mismo nombre. El ID de Scene7 Publishing System de cada elemento (el nombre de la imagen menos la extensión de nombre de archivo) debe ser único. Debido a esta regla, el cuadro de diálogo Cargar incluye las opciones Sobrescribir imágenes. El efecto exacto de esta opción depende de un ajuste de configuración interna de Scene7 Publishing System de cada empresa.

Si después de haber cargado estas imágenes, realiza algún cambio en los archivos originales (o los sustituye), seleccione una de las opciones de sobreescritura para especificar el modo en que Scene7 sustituye la imagen. No se modifica ningún dato referente a la imagen sino que la nueva imagen sustituye la antigua. Si la carpeta también contiene otras imágenes que todavía no están en Scene7, se agregan.

Use esta opción si las imágenes cargadas han sufrido alguna variación (por ejemplo, se ha alterado una imagen) pero la referencia a ellas permanece igual. La sobreescritura también resulta de utilidad a la hora de cargar y extraer archivos PDF de Adobe®. Para perfeccionar cómo Scene7 *extrae* la imagen, ajuste las opciones de perfil de color ICC en el cuadro de diálogo Cargar y vuelva a cargar con la función Sobreescibir.

Los ID de Scene7 con los que se accede a las imágenes desde los servidores de producción se derivan de los nombres de archivo de las imágenes. Por eso, es importante el uso de caracteres en mayúscula y minúscula en el nombre del archivo tanto para la sustitución de archivos existentes como para los ID de Scene7 utilizados para acceder a la imagen. Asegúrese de que el uso de mayúsculas y minúsculas en los nombres de los archivos sea correcto antes de cargarlos en Scene7 a fin de evitar que los ID de Scene7 solo difieran en la caja para una misma imagen.

Al anular la selección de esta opción, todas las imágenes que tengan los mismos nombres de archivo como imágenes existentes se tratan como duplicados y, por consiguiente, no se agregan.

Ajustes preestablecidos de imagen

En la pantalla Ajustes preestablecidos de imagen se pueden crear y editar ajustes preestablecidos de imagen. Los ajustes preestablecidos de imagen permiten que Scene7 cree imágenes de distintos tamaños dinámicamente a partir de una misma imagen principal. Cada ajuste preestablecido de imagen representa una serie de comandos predefinidos de formato y tamaño que determinan la presentación de las imágenes. Cuando se crea un ajuste preestablecido de imagen, debe elegir un tamaño para la distribución de imágenes. También se deben escoger los comandos de formato para que se optimice el aspecto de la imagen al distribuirla para su visualización.

Los administradores pueden crear ajustes preestablecidos para exportar recursos. Los usuarios pueden elegir un ajuste preestablecido al exportar imágenes, lo que corrige el formato de las imágenes de acuerdo con las especificaciones del administrador.

Para abrir la pantalla Ajuste preestablecido de imagen, haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen en la barra de navegación global.

Más temas de ayuda

[“Configuración de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 131

Creación y edición de ajustes preestablecidos de imagen

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen.
- 2 Cree un ajuste preestablecido nuevo o empiece a partir de un ajuste preestablecido existente:
Creación de un ajuste preestablecido de imagen Haga clic en Agregar.
Creación de un ajuste preestablecido de imagen a partir de un ajuste preestablecido existente Seleccione el ajuste preestablecido de imagen más parecido al que desee crear y, a continuación, haga clic en Editar.
- 3 En la pantalla de adición (o de edición) del ajuste preestablecido, introduzca el nombre que desea darle al ajuste preestablecido.
- 4 Defina las opciones de ajustes preestablecidos que desea.
Consulte [“Opciones de ajuste preestablecido de imagen”](#) en la página 25.
- 5 Haga clic en Guardar o, si ha empezado a partir de un ajuste preestablecido existente, haga clic en Guardar como.
- 6 Para realizar una vista previa del ajuste preestablecido con su propia imagen, haga clic en Examinar y, a continuación, seleccione una imagen. Para una vista previa con la imagen predeterminada, haga clic en Restablecer.

Puede editar un ajuste preestablecido de imagen si selecciona su nombre en la pantalla Ajustes preestablecidos de imagen y luego hace clic en Editar. Para eliminar un ajuste preestablecido de imagen, selecciónelo y, a continuación, haga clic en Eliminar.

Opciones de ajuste preestablecido de imagen

En las pantallas de adición y edición de ajustes preestablecidos, encontrará las siguientes opciones de creación y edición de ajustes preestablecidos de imagen:

Nombre de ajuste preestablecido Introduzca un nombre descriptivo; no incluya espacios en blanco. Incluya la especificación de tamaño de imagen en el nombre para ayudar a los usuarios a identificar el ajuste preestablecido de imagen.

Anchura y Altura Introduzca en píxeles el tamaño que tendrá la imagen distribuida.

Formato Elija uno de los formatos disponibles en el menú. Al elegir el formato GIF, JPEG, PDF o TIFF, aparecen más opciones:

- Opciones de Cuantificación de color GIF
 - **Tipo** Elija entre Adaptable (opción predeterminada), Web o Macintosh. Si elige GIF con alfa, la opción Macintosh® no estará disponible.
 - **Tramado** Elija entre Difuso o Desactivado.
 - **Número de colores** Arrastre el control deslizante para introducir 2-255.
 - **Lista de colores** Escriba una lista separada por comas. Por ejemplo, para blanco, gris y negro, introduzca 000000,888888,ffffff.
- Opciones JPEG
 - **Calidad** Controla el nivel de compresión JPEG. Esta configuración afecta tanto al tamaño como a la calidad de la imagen. La escala de la calidad JPEG va de 1 a 100.
 - **Activar disminución de resolución de crominancia JPEG** Puesto que el ojo es menos sensible a la información de color de alta frecuencia que a la luminancia de alta frecuencia, las imágenes JPEG dividen la información de la imagen en componentes de color y de luminancia. Al comprimir una imagen JPEG, el componente de luminancia conserva la totalidad de su resolución, mientras que la resolución de los componentes de color se disminuye mediante promedios de grupos de píxeles. La disminución de resolución le resta una mitad o un tercio al volumen de los datos sin tener casi ningún impacto en la calidad percibida. La disminución de resolución no se aplica a las imágenes en escala de grises. Esta técnica reduce la cantidad de compresión, lo cual resulta útil para las imágenes de mayor contraste (por ejemplo, las imágenes con texto superpuesto).
- Opciones PDF y TIFF
 - **Compresión** Elija un algoritmo de compresión.

Espacio de color Elija un espacio de color.

Enfoque Seleccione la opción Activar enfoque simple si desea aplicar un filtro de enfoque básico a la imagen una vez que se hayan realizado las tareas de ampliación o reducción. El enfoque puede ayudar a ver mejor las imágenes borrosas que se obtienen al mostrar una imagen en un tamaño diferente.

Para obtener más información acerca del enfoque, los modos de remuestreo y la máscara de enfoque, consulte [“Enfoque de imágenes”](#) en la página 328.

Modo de remuestreo Elija una opción en Modo de remuestreo. Estas opciones pueden enfocar la imagen cuando se disminuye su resolución:

- **Bilinear** El método de remuestreo más rápido; pueden verse algunos artefactos de solapamiento.

- **Bicúbico** Aumenta el uso de CPU en el servidor de imágenes, pero genera imágenes más enfocadas en las que los artefactos de solapamiento son menos evidentes.
- **Enfocado2** Puede producir unos resultados algo más enfocados que los de la opción Bicúbico, aunque se utilizará más CPU en el servidor de imágenes.
- **Trilinear** Utiliza tanto resoluciones altas como resoluciones bajas; se recomienda utilizar solo cuando el solapamiento suponga un problema. Este método reduce el tamaño JPEG debido a la reducción de datos de alta frecuencia.

Máscara de enfoque Determine estas opciones para precisar el enfoque:

- **Cantidad** Controla el contraste que se aplica a los píxeles de bordes. El valor predeterminado es 1,0. En las imágenes de alta resolución, puede aumentarse hasta 5,0. La cantidad equivaldría a la medida de la intensidad del filtro.
- **Radio** Determina el número de píxeles alrededor de los píxeles de borde que afectan al enfoque. Para las imágenes de alta resolución, introduzca una cantidad de 1 a 2. Un valor bajo aplica enfoque solo a los píxeles de borde; un valor alto aplica enfoque a un mayor número de píxeles. El valor adecuado depende del tamaño de la imagen.
- **Umbral** Determina el intervalo de contraste que debe ignorarse cuando se aplica el filtro de máscara de enfoque. Es decir, esta opción determina en qué deben diferenciarse los píxeles enfocados del área que los rodea antes de ser considerados píxeles de borde y por tanto enfocados. Para evitar la introducción de ruido, experimente con valores entre 0,02 y 0,2. El valor predeterminado (6) aplica enfoque a todos los píxeles de la imagen.
- **Espacio de color** Determina si la imagen debe utilizar el espacio en que se creó, que suele ser RGB (Original), o un espacio de luminancia (Intensidad).

Color Elija estas opciones:

- **Perfil de color de salida** Elija el valor predeterminado o alguno de los perfiles de color ICC disponibles en Scene7 Publishing System.

Consulte también “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

- **Interpretación** Seleccione una opción si desea anular la interpretación predeterminada del perfil de color. Utilice esta opción cuando uno de los perfiles ICC predeterminados es el espacio de color de destino en una conversión de color, un dispositivo de salida (impresora o monitor) está caracterizado por este perfil y la interpretación especificada es válida para este perfil.
- **Incrustar perfil** Seleccione esta opción para que al abrir una imagen en Adobe® Photoshop® se utilice este perfil.

Resolución de impresión Elija una resolución para la impresión de la página; el valor predeterminado es 72 píxeles.

Modificadores de URL Si prefiere especificar modificadores de URL para definir el ajuste preestablecido de imagen, en lugar de usar la configuración, introduzca aquí los modificadores.

URL de imagen de muestra Muestra el "borrador" de la URL que el servidor de imágenes de Scene7 utiliza para distribuir las imágenes con el ajuste preestablecido de imagen que está agregando o editando. Esta cadena URL codifica la configuración de formato seleccionada en las pantallas de adición o de edición de ajustes preestablecidos.

Edición, eliminación o desactivación de un ajuste preestablecido de imagen

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen.
- 2 En la pantalla Ajustes preestablecidos de imagen, seleccione un ajuste preestablecido de la tabla y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en Editar y, acto seguido, especifique nuevas opciones en el cuadro de diálogo Editar ajuste preestablecido.
 - Haga clic en Eliminar para eliminar el ajuste preestablecido de la lista.

- Anule la selección de la casilla de verificación Activo que hay junto al nombre de un ajuste preestablecido para quitarlo de toda la interfaz de usuario de Scene7 Publishing System para los usuarios de Media Portal.

Activación o desactivación de los ajustes preestablecidos de vídeos adaptables

Scene7 ofrece ajustes preestablecidos de codificación de vídeo adaptable. Es una lista maestra de ajustes preestablecidos que combina ajustes preestablecidos de vídeo adaptable de 16:9 y ajustes preestablecidos de vídeo adaptable de 4:3 en un grupo. Estos ajustes preestablecidos predefinidos reflejan la configuración de codificación más común y se han optimizado para la reproducción en dispositivos móviles, tablets y escritorios.

De forma predeterminada solo se activan (habilitan o “encienden”) los ajustes preestablecidos de codificación de “Vídeo adaptable”. Puede desactivarlos, si lo desea. Los ajustes preestablecidos de vídeos adaptables inactivos no aparecen como una opción seleccionable en la sección eVideo del cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.

Consulte [“Carga y codificación de vídeo”](#) en la página 231.

Para activar y desactivar ajustes preestablecidos de vídeos adaptables

- 1 Cerca de la esquina superior derecha de Scene7 Publishing System, haga clic en **Ajustes > Configuración de aplicaciones > Ajustes preestablecidos de vídeo > Ajustes preestablecidos de vídeo adaptables**.
- 2 En la página Ajustes preestablecidos de vídeo, anule la selección de la casilla de verificación situada junto al nombre de un ajuste preestablecido para quitarlo de la lista Opciones de eVideo del cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.
- 3 Haga clic en **Cerrar**.

Ajustes preestablecidos de vídeo para la codificación de archivos de vídeo

Para seleccionar un ajuste preestablecido de codificación, haga clic en Opc. de trabajo en la esquina inferior derecha de la página de carga. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, expanda Opciones de eVideo y elija los ajustes preestablecidos de codificación de vídeo que desee.

Nota: Aparte de “Vídeo adaptable”, que está activado de forma predeterminada, puede ser que no vea todos los ajustes preestablecidos de codificación única o de vídeos adaptables en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga. Los administradores de Scene7 determinan los ajustes preestablecidos de codificación de vídeo visibles en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.

- Elija entre los siguientes ajustes preestablecidos de codificación de vídeo adaptable o a ajustes preestablecidos de codificación única:

Vídeo adaptable 16:9 Cree vídeos con la proporción de aspecto de 16:9 para su distribución en equipos de escritorio (compatible con Flash 9), móviles (iPhone, iPad, Android) y tablets (iPad, Android), optimizados con la resolución y la velocidad de bits que mejor se ajusten a la velocidad de conexión del visor.

Vídeo adaptable 4:3 Cree vídeos con la proporción de aspecto de 4:3 para su distribución en equipos de escritorio (compatible con Flash 9), móviles (iPhone, iPad, Android) y tablets (iPad, Android), optimizados con la resolución y la velocidad de bits que mejor se ajusten a la velocidad de conexión del visor.

Vídeo adaptable Un ajuste preestablecido de codificación única que funciona con cualquier proporción de aspecto para crear vídeos para su distribución en teléfonos móviles, tablets y equipos de escritorio. Los vídeos originales cargados que se hayan codificado con este ajuste preestablecido se definirán con una altura fija. Sin embargo, la anchura se escalará automáticamente para mantener la proporción de aspecto del vídeo.

Esta flexibilidad de tener una “Escala automática” también está disponible de forma predeterminada al crear su propio ajuste preestablecido de codificación de vídeo personalizado.

Consulte “[Adición o edición de un ajuste preestablecido de codificación de vídeo](#)” en la página 241.

Codificación de vídeo adaptable (16:9 o 4:3) Cree vídeos con la proporción de aspecto de 16:9 y 4:3 para su distribución en equipos de escritorio (compatible con Flash 9), móviles (iPhone, iPad, Android) y tablets (iPad, Android), optimizados con la resolución y la velocidad de bits que mejor se ajusten a la velocidad de conexión del visor.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de vídeo de codificación de vídeo adaptable \(16:9 o 4:3\)](#)” en la página 29

Ajustes preestablecidos de codificación única •Escritorio (compatible con Flash 9 y HTML5 OGG) Cree un archivo MP4 para ofrecer una experiencia de flujo continuo o progresivo de eVideo para equipos de escritorio.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para equipos de escritorio](#)” en la página 30.

- **Móvil (iPhone, iPad, Android)** Cree un archivo MP4 para la publicación en iPhone, iPad y Android.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para dispositivos móviles](#)” en la página 32.

- **Tablet (iPad, Android)** Cree un archivo MP4 para la publicación en iPad y Android.

O bien, cree un archivo OGV para la publicación de un eVideo progresivo en los ordenadores de escritorio utilizando el reproductor de vídeo HTML5 del navegador web.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para tablets](#)” en la página 33.

***Nota:** Para publicar vídeo en iPad, puede elegir un ajuste preestablecido de codificación Móvil o Tablet. Los ajustes preestablecidos Tablet están diseñados específicamente para iPad, normalmente con mayor resolución y calidad para aprovechar el tamaño de pantalla más grande y la conexión de ancho de banda más alta. La publicación de archivos de vídeo codificados con un ajuste preestablecido Tablet requiere la inclusión de código de detección de dispositivo en la aplicación o sitio móvil. Este código cambia entre la visualización de vídeo en iPhone o iPad, según el dispositivo de reproducción. Si se selecciona un ajuste preestablecido Móvil para la publicación de archivos de vídeo en iPad, el flujo de trabajo es más simple. El motivo es que puede utilizar el mismo archivo de vídeo para iPhone e iPad. Sin embargo, la calidad se estandariza a la visualización de iPhone de menor resolución.*

- En el grupo Ajustes preestablecidos de codificación, en la lista desplegable Ordenar valores preestablecidos de codificación, seleccione Nombre o Tamaño para ordenar los ajustes preestablecidos por el nombre o el tamaño de resolución.
- Al elegir el ajuste preestablecido de codificación, tenga en cuenta el tamaño de resolución y el ancho de banda con los que se va a reproducir el vídeo.
- Puede seleccionar la codificación de vídeo adaptable y uno o más ajustes preestablecidos de vídeo. Por ejemplo, puede codificar un archivo para escritorio o dispositivo móvil en un trabajo de carga.

Después de hacer clic en **Iniciar carga**, se carga el archivo de vídeo maestro original y se generan a partir de él los archivos codificados.

Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación

Los parámetros de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación son los siguientes:

Velocidad de conexión de destino Velocidad de conexión a Internet del usuario final de destino.

Sufijo de archivo codificado Sufijo que se añade al archivo de vídeo codificado para su identificación.

Velocidad de bits de vídeo (velocidad de datos) Cantidad de datos que se codifican para configurar un solo segundo de reproducción de vídeo (en kilobits por segundo).

Anchura y altura en píxeles Dimensión de anchura en píxeles de la imagen de la pantalla; dimensión de altura en píxeles de la imagen de la pantalla.

Fotogramas por segundo (fps) Número de fotogramas o imágenes estáticas para cada segundo de vídeo. En Estados Unidos y Japón, la mayoría de los vídeos se graban a 29,97 fps; en Europa y Asia (excluido Japón), la mayoría se graba a 25 fps. Las películas se graban a 24 fps.

Velocidad de bits de audio Cantidad de datos que se codifican para configurar un solo segundo de reproducción de audio en kilobits por segundo.

En las siguientes tablas se muestran las mejores prácticas recomendadas para seleccionar ajustes preestablecidos de vídeo y las convenciones de designación que se utilizan para dar nombre a los archivos codificados.

Vídeo adaptable (predeterminado)

Un ajuste preestablecido de codificación que funciona con cualquier proporción de aspecto para crear vídeos para su distribución en teléfonos móviles, tablets y equipos de escritorio. Los vídeos originales cargados que se codifiquen con este ajuste preestablecido (valor predeterminado y una práctica recomendada) se definen con una altura fija, mientras que la anchura se escala automáticamente para mantener la proporción de aspecto del vídeo.

Vídeo adaptable (predeterminado)

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de datos de vídeo (kbps)	Anchura/Altura (píxeles)	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	Automático x360, 800 kbps	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	Igual que el origen	64	Para móvil (iPhone, iPad, Android)
2	Automático x 480, 1400 kbps	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	Igual que el origen	64	Para tablet (iPad, Android)
3	Automático x 720, 2600 kbps	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	Igual que el origen	64	Para escritorio (compatible con Flash 9)

Ajustes preestablecidos de vídeo de codificación de vídeo adaptable (16:9 o 4:3)

Estos ajustes preestablecidos de codificación de vídeo adaptable combinan una serie de ajustes preestablecidos de codificación individuales que se seleccionan automáticamente en función de la proporción de vídeo que cargue. Por ejemplo, si carga un vídeo de 4:3, se codificará automáticamente con los cinco ajustes preestablecidos de 4:3 de la lista maestra de ajustes preestablecidos en la opción **Codificación de vídeo adaptable (16:9 o 4:3)**.

Para obtener más información sobre los parámetros de las opciones de codificación, consulte [“Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación”](#) en la página 28.

Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo adaptable (16:9 o 4:3)

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de datos de vídeo (kbps)	Anchura/Altura (píxeles)	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	16:9, 512 x 288, Móvil (iPhone, iPad, Android), (400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G
2	4:3, 384 x 288 px, Móvil (iPhone, iPad, Android), (400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G
3	16:9, 512 x 288, Móvil (iPhone, iPad, Android), (600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G
4	4:3, 384 x 288, Móvil (iPhone, iPad, Android), (600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384 x 288	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G
5	16:9, 640 x 360, Tablet (iPad, Android), (800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Igual que el origen	80	Resolución media, WiFi
6	4:3, 640 x 480, Tablet (iPad, Android), (800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Igual que el origen	80	Resolución media, WiFi
7	16:9, 768 x 432, Tablet (iPad, Android), (1200 Kbps)	1,5 Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	Igual que el origen	96	Alta resolución, WiFi
8	4:3, 768 x 576, Tablet (iPad, Android), (1200 Kbps)	1,5 Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768 x 576	Igual que el origen	96	Alta resolución, WiFi
9	16:9, 1280 x 720, Escritorio (compatible con Flash 9), (2000 Kbps)	3,0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Igual que el origen	128	Pantalla ancha de alta definición
10	4:3, 1280 x 960, Escritorio (compatible con Flash 9), (2000 Kbps)	3,0 Mbps	_1280x960_2000K	2000 Kbps	1280 x 960	Igual que el origen	128	Alta definición

Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para equipos de escritorio

Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para MP4 y OGV en ordenadores de escritorio.

Para obtener más información sobre los parámetros de las opciones de codificación, consulte [“Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación”](#) en la página 28.

H264 Main 3.2, audio AAC, extensión de archivo MP4

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de datos de vídeo (kbps)	Anchura/Altura (píxeles)	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	16:9, 480x270 (400 Kbps)	500	_480x270_400K	400	480x270	Igual que el origen	64	Pantalla ancha de baja resolución
2	16:9, 640x360 (800 Kbps)	900	_640x360_800K	800	640 x 360	Igual que el origen	80	Resolución media para pantalla ancha
3	16:9, 800x450 (1200 Kbps)	1,5 Mbps	_800x450_1200K	1200	800x450	Igual que el origen	96	Resolución media/alta
4	16:9, 1280x720 (2000 Kbps)	3,0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Igual que el origen	128	Pantalla ancha de alta definición
5	4:3, 320x240 (400 Kbps)	500	_320x240_400K	400	320 x 240	Igual que el origen	64	Baja resolución
6	4:3, 480x360 (800 Kbps)	900	_480x360_800K	800	480x360	Igual que el origen	80	Resolución media
7	4:3, 640x480 (1200 Kbps)	1,5 Mbps	_640x480_1200K	1200	640 x 480	Igual que el origen	96	Resolución media/alta
8	4:3, 1280x960 (2000 Kbps)	3,0 Mbps	_1280x960_2000K	2000	1280 x 960	Igual que el origen	128	Alta definición

OGG Theora Vorbis - extensión de archivo OGV

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de datos de vídeo (kbps)	Anchura/Altura (píxeles)	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	16:9, 480x270 (400 Kbps), OGG	500	_OGG_480x270_400K	400	480x270	Igual que el origen	64	Pantalla ancha de baja resolución
2	16:9, 640x360 (800 Kbps), OGG	900	_OGG_640x360_800K	800	640 x 360	Igual que el origen	80	Resolución media para pantalla ancha
3	16:9, 800x450 (1200 Kbps), OGG	1,5 Mbps	_OGG_800x450_1200K	1200	800x450	Igual que el origen	96	Resolución media/alta
4	16:9, 1280x720 (2000 Kbps), OGG	3,0 Mbps	_OGG_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	Igual que el origen	128	Pantalla ancha de alta definición

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de datos de vídeo (kbps)	Anchura/Altura (píxeles)	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
5	4:3, 320x240 (400 Kbps), OGG	500	_OGG_320X240_400K	400	320 x 240	Igual que el origen	64	Baja resolución
6	4:3, 480x360 (800 Kbps), OGG	900	_OGG_480x360_800K	800	480x360	Igual que el origen	80	Resolución media
7	4:3, 640x480 (1200 Kbps), OGG	1,5 Mbps	_OGG_640x480_1200K	1200	640 x 480	Igual que el origen	96	Resolución media/alta
8	4:3, 1280x960 (2000 Kbps), OGG	3,0 Mbps	_OGG_1280x960_2000K	2000	1280 x 960	Igual que el origen	128	Alta definición

Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para dispositivos móviles

Igual que fps del origen. Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para iPhone, iPad y dispositivos móviles Android.

Para obtener más información sobre los parámetros de opciones de codificación, consulte “[Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación](#)” en la página 28.

H264 Baseline 2.1, audio AAC, extensión de archivo MP4

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de bits de vídeo (Kbps)	Anchura y altura en píxeles	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	16:9, 512 x 288 , Móvil (400 kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G
2	16:9, 512 x 288 , Móvil (600 kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G
3	16:9, 512 x 288 , Móvil (800 kbps)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512 x 288	Igual que el origen	80	Resolución media, Wi-Fi
4	16:9, 512 x 288 , Móvil (1000 kbps)	1,2 Mbps	_Mobile_512x288_1000K	1.000	512 x 288	Igual que el origen	80	Alta resolución, Wi-Fi
5	16:9, 512 x 288 , Móvil (1200 kbps)	1,5 Mbps	_Mobile_512x288_1200K	1200	512 x 288	Igual que el origen	96	Alta resolución, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288 , Móvil (400 kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de bits de vídeo (Kbps)	Anchura y altura en píxeles	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
7	4:3, 384 x 288 , Móvil (600 kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384 x 288	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G
8	4:3, 448 x 336 , Móvil (800 kbps)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448 x 336	Igual que el origen	80	Resolución media, Wi-Fi
9	4:3, 448 x 336 , Móvil (1000 kbps)	1,2 Mbps	_Mobile_448x336_1000K	1.000	448 x 336	Igual que el origen	80	Alta resolución, Wi-Fi
10	4:3, 448 x 336 , Móvil (1200 kbps)	1,5 Mbps	_Mobile_448x336_1200K	1200	448 x 336	Igual que el origen	96	Alta resolución, Wi-Fi

Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para tablets

Igual que fps del origen. Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para iPad y dispositivos tablet de Android.

Para obtener más información sobre los parámetros de opciones de codificación, consulte “[Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación](#)” en la página 28

H264 Main 3.1, audio HE-AACv1, extensión de archivo MP4

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de bits de vídeo (Kbps)	Anchura y altura en píxeles	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
1	16:9, 512 x 288 , iPad (400 kbps)	500	_iPad_512x288_400K	400	512 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G
2	16:9, 512 x 288 , iPad (600 kbps)	700	_iPad_512x288_600K	600	512 x 288	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G
3	16:9, 640 x 360 , iPad (800 kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Igual que el origen	80	Resolución media, Wi-Fi
4	16:9, 640 x 360 , iPad (1000 kbps)	1,2 Mbps	_iPad_640x360_1000K	1.000	640 x 360	Igual que el origen	80	Alta resolución, Wi-Fi
5	16:9, 768 x 432 , iPad (1200 kbps)	1,5 Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	Igual que el origen	96	Alta resolución, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288 , iPad (400 kbps)	500	_iPad_384x288_400K	400	384 x 288	Igual que el origen	64	Baja resolución, 3G
7	4:3, 512 x 384 , iPad (600 kbps)	700	_iPad_512x384_600K	600	512 x 384	Igual que el origen	64	Resolución media, 3G

	Nombre de ajuste preestablecido de codificación/Texto de información sobre herramientas	Velocidad de conexión de destino (kbps)	Sufijo de archivo codificado	Velocidad de bits de vídeo (Kbps)	Anchura y altura en píxeles	Fps	Velocidad de bits de audio (kbps)	Recomendaciones
8	4:3, 640 x 480, iPad (800 kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Igual que el origen	80	Resolución media, Wi-Fi
9	4:3, 640 x 480, iPad (1000 kbps)	1,2 Mbps	_iPad_640x480_1000K	1.000	640 x 480	Igual que el origen	80	Alta resolución, Wi-Fi
10	4:3, 768 x 576, iPad (1200 kbps)	1,5 Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768 x 576	Igual que el origen	96	Alta resolución, Wi-Fi

Ajustes preestablecidos de visor

Un *ajuste preestablecido de visor* es una serie de opciones que determinan la manera en que los usuarios verán los recursos de medios enriquecidos en la pantalla de su ordenador y dispositivos móviles. Como administrador, puede crear ajustes preestablecidos de visor. Se pueden configurar varias opciones de configuración para los visores. Por ejemplo, puede cambiar el tamaño, el comportamiento del zoom, las combinaciones de colores, los bordes y las fuentes del visor.

La práctica recomendada es utilizar los visores de vídeo HTML5 de Scene7. Los ajustes preestablecidos utilizados en los visores de vídeo HTML5 son reproductores de vídeo sólidos. Al combinar en un solo reproductor la capacidad para diseñar los componentes de reproducción mediante HTML5 y CSS, tener la reproducción incorporada y usar flujo adaptable y progresivo en función de la capacidad del explorador, se amplía el alcance del contenido de medios enriquecidos para los usuarios de móviles, tablets y de escritorio y se garantiza una experiencia optimizada de vídeo.

Consulte [Acerca de los visores de HTML5](#) en la Guía de referencia de visores de Adobe Scene7.

Consulte “[Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7](#)” en la página 36.

Consulte “[Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5](#)” en la página 228.

Dependiendo del visor, puede añadir funciones de comunidad. Las funciones de la comunidad incluyen los botones de incrustación, enlace y visita al sitio. Estos botones permiten usar los visores, compartir el visor con otros usuarios o abrir el sitio web de Scene7.

Consulte también [Ejemplos de la biblioteca de referencia de visores de Scene7](#).

Compatibilidad de los visores para páginas web diseñadas para interactividad

Diferentes páginas Web tienen diferentes necesidades. A veces deseará que la página web proporcione un vínculo que abra el visor HTML5 en otra ventana del explorador. En otros casos, puede ser necesario incrustar el visor HTML5 directamente en la página de alojamiento. En este último caso, la página web puede tener un diseño estático. O bien, puede ser “interactiva” y mostrarse de forma diferente en diferentes dispositivos o diferentes tamaños de ventana de explorador. Para satisfacer estas necesidades, los visores HTML5 de Scene7 son compatibles con páginas web tanto estáticas como interactivas.

Consulte [Biblioteca de imágenes estáticas interactivas](#) en la *Ayuda de la API del servicio de imágenes de Scene7* para obtener más información sobre la incrustación de visores interactivos en sus páginas web.

Tipos de ajustes preestablecidos

Los administradores pueden crear y personalizar los siguientes tipos de valores preestablecidos de visor:

Visor de catálogos electrónicos Simula la experiencia real de leer un catálogo impreso. Puede moverse de una página a otra, acercar y alejar los elementos de una página, y usar los mapas de imagen para ver más información acerca de los elementos de la página. También puede incluir un panel de información para mostrar información detallada y un elemento de mapa de imagen si el área del mapa tiene un atributo rollover_key válido. Para incluir un panel de información, especifique una dirección URL del servidor de información en la configuración del panel de información de la ventana de ajuste preestablecido de visor de catálogo electrónico.

Visor de conjuntos de muestras Muestra la imagen con un color, material, textura, acabado o tela diferentes. Los usuarios deben hacer clic en una miniatura para ver las variaciones en la imagen.

Visor de conjuntos de medios mixtos Muestra los diferentes tipos de medios en un solo visor. Puede incluir conjuntos de muestras, conjuntos de giros, imágenes y vídeos. Puede configurar fichas que contengan distintos tipos de contenido, como una ficha para conjuntos de imágenes y otra ficha para vídeos. Los vídeos que se reproducen desde un conjunto de medios mixtos usan un visor de vídeo estándar con una línea de tiempo y controles de vídeo, como Detener, Pausa, Rebobinar y Reproducir. Al configurar un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos, debe especificar qué visores desea usar para los diferentes tipos de recursos en su conjunto de medios mixtos. También puede usar el visor de cuadrícula o carrusel para ver un conjunto de medios mixtos.

Visor de conjuntos de giros Proporciona vistas múltiples de una imagen para que los usuarios puedan girar el objeto y examinar sus diferentes aspectos y ángulos.

Visor de vídeos Visualiza vídeos utilizando las dimensiones de resolución del archivo de origen o un tamaño personalizado. Scene7 incluye muchos ajustes preestablecidos de visor predefinidos para la reproducción de vídeo y, si es un administrador, puede crear sus propios ajustes preestablecidos de visor de vídeo. Hay más de una docena de opciones de configuración diferentes para personalizar el visor de vídeo. Puede configurar el tamaño, el color de primer plano y fondo, los controles de audio y vídeo, la barra de progreso, la apariencia de la interfaz del usuario, las funciones sociales y la ayuda del visor.

Visor de reediciones de vídeo Para la creación de reediciones de vídeo, proporciona audio de muestra, fondos, bordes, rótulos, efectos, gráficos, transiciones y vídeo. Este contenido aparece en el panel Contenido de eVideo muestra de la pantalla Reedición de vídeo.

Visores de zoom Ofrece una selección de tres tipos de visor de zoom:

- **Visor de zoom** Permite a los usuarios acercarse a una zona haciendo clic. Pueden hacer clic en los controles para acercarse, alejarse y restablecer la imagen a su tamaño predeterminado.
- **Visor de zoom: Desplegable** Muestra una segunda imagen de la zona ampliada junto a la imagen original. No hay controles, los usuarios simplemente mueven la selección sobre la zona que desean ver.

Al determinar el uso del ancho de banda completo para este visor, tenga en cuenta que tanto la imagen principal como la imagen flotante se muestran en el visor. El tamaño de imagen principal (la anchura y altura de escenario) y el factor de zoom determinan el tamaño de la imagen flotante. Para evitar que el tamaño del archivo flotante sea demasiado grande, equilibre estos dos valores: si el tamaño de la imagen principal es muy grande, reduzca el valor de Factor de zoom. (Los valores de Anchura flotante y Altura flotante determinan el tamaño de la ventana flotante, pero no el tamaño de la imagen que se muestra en el visor).

Por ejemplo, si el tamaño de la imagen principal es 350 x 350 píxeles, con un factor de zoom de 3, el tamaño de la imagen flotante que resultará será de 1050 x 1050 píxeles. Si el tamaño de la imagen principal es de 300 x 300 píxeles, con un factor de zoom de 4, el tamaño de la imagen flotante será de 1200 x 1200 píxeles. Según el ajuste de calidad JPEG (el recomendado es entre 80 y 90), podrá reducir el tamaño del archivo en gran medida. Los factores de zoom recomendados son de 2,5 a 4, según el tamaño de la imagen principal.

Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7

En la tabla siguiente se identifican los ajustes preestablecidos de visor de Scene7 disponibles en la actualidad. En la tabla también se especifica la compatibilidad del visor con los ordenadores y los dispositivos móviles, así como la tecnología empleada para cada visor.

Consulte también [Ejemplos de la biblioteca de referencia de visores de Scene7](#).

Para obtener información sobre las versiones de sistema operativo y navegador web admitidas para los visores, consulte las notas de la versión de los visores.

Consulte [Notas de la versión de la referencia de los visores de Scene7](#).

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de zoom						
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				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de conjuntos de imágenes						
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				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de conjuntos de muestras						
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				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de catálogos electrónicos						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (Incluye compatibilidad con medios sociales.)	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_eCatalog (Incluye compatibilidad con medios sociales.)	HTML5	X	X	X	X	X
eCatalog_Flash	Flash AS3	X				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-eCatalog	Flash AS2	X				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de giros						
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				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android	Smartphone Blackberry	Teléfono de Windows
Visores de eVideo Scene7 admite la reproducción de vídeo móvil con formato MP4 H.264. Aquí puede consultar los dispositivos BlackBerry compatibles con este formato de vídeo: Supported video formats on BlackBerry (Formatos de vídeo compatibles con BlackBerry). Y aquí puede consultar los dispositivos Windows compatibles con este formato de vídeo: Supported video formats on Windows Phone (Formatos de vídeo compatibles con Windows Phone).								
Universal_HTML5_Video (Incluye compatibilidad con subtítulos opcionales.) Consulte “ Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5 ” en la página 228.	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_social (Incluye compatibilidad con subtítulos opcionales y medios sociales.)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Vídeo	Flash AS3	X						
Vídeo_eCat	Flash AS3	X						
Vídeo_Caption	Flash AS3	X						

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visor de reediciones de vídeo						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	Tecnología de visor	Ordenador	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablet Android
Visores de conjuntos de medios mixtos						
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				

Tabla de gestos de visores móviles admitidos

En la siguiente tabla se identifican los gestos del visor móvil que admiten los dispositivos iOS, Android 2.x y Android 3.x.

Gesto	Zoom flotante	Zoom	Catálogo electrónico	Giro
Arrastrar	Panorámicas	Panorámicas	Panorámicas	Panorámicas
Tocar	Muestra la ventana flotante	Muestra u oculta la interfaz de usuario	Muestra u oculta la interfaz de usuario	Muestra u oculta la interfaz de usuario
Tocar dos veces	No corresponde	Acerca o restablece	Acerca o restablece	Acerca o restablece
Pellizcar hacia fuera	No corresponde	Acerca (solo iOS y Android 3x)	Acerca (solo iOS y Android 3x)	Acerca (solo iOS y Android 3x)
Pellizcar hacia dentro	No corresponde	Aleja (solo iOS y Android 3x)	Aleja (solo iOS y Android 3x)	Aleja (solo iOS y Android 3x)
Realizar un barrido	Desplaza la barra de muestras	Se desplaza por las imágenes	Se desplaza por las páginas	Gira
Deslizar rápido	Desplaza la barra de muestras	Se desplaza por las imágenes	Se desplaza por las páginas	Gira

Acerca de la pantalla Ajustes preestablecidos de visor

Esta pantalla permite crear y gestionar ajustes preestablecidos de visor. Para abrir esta pantalla, haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.

La pantalla Ajustes preestablecidos de visor ofrece una serie de herramientas para realizar las siguientes tareas:

Agregar un ajuste preestablecido Haga clic en **Agregar** y elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor.

Consulte “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Editar un ajuste preestablecido Seleccione un ajuste preestablecido y, a continuación, haga clic en **Editar**.

Consulte “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Eliminar un ajuste preestablecido Seleccione un ajuste preestablecido y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.

Adición de asistencia para la localización a un ajuste preestablecido Agregue valores de cadena de asignación de configuración regional en el servidor de imágenes en Ajustes de publicación y, a continuación, edite un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 y agregue texto de información de objeto localizado.

Consulte “[Adición de asistencia para la localización a un ajuste preestablecido de visor Flash AS3](#)” en la página 41.

Exportación de un ajuste preestablecido Seleccione un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5 y, a continuación, haga clic en Exportar para descargar la apariencia de visor si desea utilizarla como punto de partida para crear y añadir otro ajuste preestablecido de visor.

Consulte “[Exportación de un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5](#)” en la página 42.

Filtrar la lista de ajustes preestablecidos Utilice estas herramientas para filtrar la lista:

- Abra la lista desplegable de **activo/inactivo** y seleccione una opción para mostrar los ajustes preestablecidos activos, los inactivos o todos.
- Abra la lista desplegable **Plataforma** y elija mostrar solo los visores de la plataforma Flash AS3.
- Abra la lista desplegable **Visor** y elija una opción para ver únicamente los visores de un tipo concreto. Seleccione **Todos los visores** para mostrarlos todos.

Ordenar ajustes preestablecidos Haga clic en el encabezado de una columna (Activo, Universal, Tipo, Ajuste preestablecido o Plataforma) para ordenar la lista de la misma. Vuelva a hacer clic en el encabezado de columna para ordenar la lista en orden descendente (o ascendente).

Consulte “[Acerca de los visores universales](#)” en la página 45.

Activar y desactivar ajustes preestablecidos Seleccione un ajuste preestablecido y haga clic en la opción Activar para activarlo o desactivarlo.

Consulte “[Activación o desactivación de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 43.

 Haga clic en *Vista previa* a la derecha de la pantalla *Ajustes preestablecidos de visor* y compruebe qué aspecto tiene el recurso con el ajuste preestablecido de visor seleccionado. Si desea ver otro recurso, haga clic en *Examinar* en la pantalla *Ajustes preestablecidos de visor* y seleccione otro recurso en el cuadro de diálogo *Seleccionar recurso para vista previa*.

Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor

Además de añadir ajustes preestablecidos de visor con **Agregar** en la interfaz de usuario, también puede usar **Exportar** para hacerlo. Basta con exportar un ajuste preestablecido de visor existente para Flash AS3 o HTML5 y, luego, emplearlo como base para el nuevo ajuste preestablecido.

Consulte “[Exportación de un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5](#)” en la página 42.

Para añadir y editar ajustes preestablecidos de visor

- 1 Cerca de la esquina superior derecha de Scene7 Publishing System, haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.

Puede filtrar la lista de ajustes preestablecidos. Por ejemplo, para ver solo los ajustes preestablecidos para los visores de vídeos, seleccione **Visor de vídeos** en el menú desplegable de visores que hay en la barra de herramientas, justo encima de la tabla.

- 2 En la pantalla *Ajustes preestablecidos de visor*, añada o edite el ajuste preestablecido de visor oportuno.

Adición Haga clic en **Agregar** en la barra de herramientas. En el cuadro de diálogo *Añadir ajuste preestablecido de visor*, elija una plataforma y seleccione un tipo de recurso de medios enriquecidos.

Haga clic en **Guardar como** cuando termine de crear el ajuste preestablecido de visor.

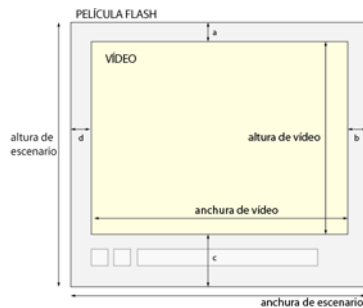
Agregar a partir de un ajuste preestablecido de visor existente En la tabla, seleccione un ajuste preestablecido de visor de vídeo y, a continuación, haga clic en **Editar** en la barra de herramientas.

Después de volver a configurar el visor de vídeo, haga clic en **Guardar como** para guardar el ajuste preestablecido con otro nombre en el campo de texto *Nombre de ajuste preestablecido*.

Edición Seleccione un ajuste preestablecido de visor existente y, a continuación, haga clic en **Editar**.

- 3 En la pantalla *Configurar visor*, en el campo *Nombre de ajuste preestablecido*, escriba o edite el nombre.
- 4 Defina las opciones restantes que desee.

Nota: Seleccione *Igual que el origen* para ajustar automáticamente el tamaño del visor de vídeos al tamaño de resolución del vídeo codificado. Si elige esta opción, no puede introducir la anchura ni la altura del escenario sino que estas opciones proceden del propio vídeo. Si selecciona *Igual que el origen*, configure la opción de tamaño de margen para que refleje las dimensiones de aspecto fuera del área de reproducción de vídeo. Este tamaño de margen es la altura y anchura de píxel de los controles de vídeo. La siguiente ilustración le ayuda a determinar los tamaños de margen que se deben utilizar.



$\text{anchura de margen} = d + b = \text{anchura de escenario} - \text{anchura de video}$
 $\text{altura de margen} = a + c = \text{altura de escenario} - \text{altura de video}$

Altura y anchura tanto del escenario como del margen de un visor de vídeo.

5 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Guardar como** si ha agregado un ajuste preestablecido de visor a partir de uno existente.
- Haga clic en **Guardar** si ha agregado o editado un ajuste preestablecido de visor.

Adición de asistencia para la localización a un ajuste preestablecido de visor Flash AS3

Puede agregar texto de información de objeto localizado a un visor Flash AS3.

Para llevar a cabo esta función, defina en primer lugar una cadena de asignación de configuración regional en el servidor de imágenes. A continuación, edite el texto de información de objeto de un ajuste preestablecido de visor Flash AS3.

Consulte “[Consideraciones al configurar la localización de recursos](#)” en la página 60.

Tenga en cuenta que Scene7 Publishing no incluye fuentes para los idiomas orientales como el japonés, chino o coreano. Dichos idiomas normalmente requieren una codificación UTF-8 o un conjunto de caracteres distinto. Por lo tanto, para utilizar estos idiomas para el texto de información sobre herramientas puede iniciar sesión en Scene7 desde dicha configuración regional e introducir los valores de la información sobre herramientas que desee. O bien, el texto de información sobre herramientas como UTF-8; es decir, cortar y pegar el texto en un procesador de textos que ejecute el idioma oriental deseado.

Además de la posibilidad de utilizar información localizada sobre herramientas en un visor siguiendo los pasos que se describen a continuación, existe un método alternativo. Puede agregar información sobre herramientas localizada e incluso gráficos localizados a un visor directamente en el SDK de visor. Para obtener instrucciones, consulte el capítulo *Localización* de la guía en PDF sobre el *SDK de visor de Adobe Scene7 para Adobe Flash*, disponible como parte de la descarga del *SDK de visor de Adobe Scene7* desde [Adobe Developer Connection](#).

Nota: Si desea configurar las opciones de Asistencia para la localización, póngase en contacto con el Servicio técnico de Adobe Scene7 o envíe un correo electrónico a s7support@adobe.com.

Para agregar asistencia para la localización a un ajuste preestablecido de visor Flash AS3

- 1 Haga clic en **Configurar > Ajustes de aplicación > Ajustes de publicación > Servidor de imágenes**.
- 2 En el panel Publicar de Servidor de imágenes, desplácese hacia abajo hasta la sección Asistencia para la localización.

Nota: Si desea configurar las opciones de Asistencia para la localización, póngase en contacto con el Servicio técnico de Adobe Scene7 o envíe un correo electrónico a s7support@adobe.com.

- 3 En el campo de texto de cadena de asignación de configuración regional, especifique los idiomas que desea admitir. Por ejemplo, si desea admitir inglés, español y japonés en un visor, la sintaxis adecuada de la cadena de asignación es `en, es, ja`. El parámetro es `LocaleStrMap`.

Para cada par de idiomas de dos letras, el primer código de dos letras es el nombre del idioma. También se puede especificar el nombre del idioma en lugar de utilizar un código de dos letras (como *Inglés*, *en*,). Independientemente del método que se utilice, la lista de idiomas que especifique aquí también rellenará la lista de idiomas que aparecen en la lista desplegable de configuración regional cuando se edita un ajuste preestablecido de visor. También se utilizará cuando se solicite un visor localizado a través de `viewerURL&locale=en` en la URL del visor.

- 4 Haga clic en **Guardar** y luego en **OK**.
- 5 En el panel izquierdo de la pantalla Configuración, en Ajustes de aplicación, haga clic en **Visores > Ajustes preestablecidos de visor**.
- 6 En la lista desplegable Todas las plataformas de la barra de herramientas Configuración, seleccione Flash AS3.
- 7 Seleccione un ajuste preestablecido de visor activo y, a continuación, en la barra de herramientas Configuración, haga clic en **Editar**.
- 8 En la pantalla de Configurar visor, en la lista desplegable Configuración regional, seleccione el idioma cuya información sobre herramientas desea que aparezca localizada en el visor.
- 9 En el panel izquierdo de la pantalla de Configurar visor, haga clic en nombre de un componente, como el botón de Pausa/Reproducir o el botón de pantalla completa.
- 10 En el campo de texto de información sobre herramientas del componente, escriba el valor del idioma seleccionado.
- 11 Cuando haya terminado de introducir los valores de información sobre herramientas de los distintos componentes que conforman un ajuste preestablecido de visor, en la esquina inferior derecha de la pantalla de Configurar visor, haga clic en **Guardar como**.
- 12 Repita los pasos del 8 al 10 si van a admitir idiomas adicionales.
- 13 En el cuadro de diálogo Guardar como nombre de nuevo ajuste preestablecido escriba el nuevo nombre del ajuste preestablecido de visor y, a continuación, haga clic en **Guardar**.

Exportación de un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5

Puede exportar un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5 existente para utilizarlo como base para crear un nuevo ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5. Esta opción de exportación resulta útil porque no tiene que crear el visor de cero, sino que puede exportar un ajuste preestablecido con un aspecto y un comportamiento parecidos a los deseados y, luego, usarlo como punto de partida para realizar ajustes de diseño.

Si va a exportar un ajuste preestablecido de visor HTML5, asegúrese de tener instalado el SDK de visor HTML5 para poder editar el CSS exportado y el código JavaScript relacionado. De igual forma, si va a exportar un ajuste preestablecido de visor Flash AS3, asegúrese de tener instalado el SDK de visor Flash en Adobe Flash Professional para poder editar el archivo FLA exportado.

Consulte [“Recursos para el desarrollador”](#) en la página 4.

Para exportar un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.
- 2 En la barra de herramientas Ajustes preestablecidos de visor, seleccione **HTML5** o **Flash AS3** en la segunda lista desplegable desde la izquierda.
- 3 En la tercera lista desplegable desde la izquierda, seleccione **Todos los visores**.
- 4 Seleccione el ajuste preestablecido de visor que desee utilizar como punto de partida para un ajuste preestablecido de visor Flash AS3 o HTML5 nuevo.
- 5 En la barra de herramientas, haga clic en **Exportar**.

- 6 En el cuadro de diálogo Exportar recursos seleccionados, haga clic en **Enviar exp..**

Después de la exportación, recibirá un archivo FLA comprimido si ha exportado un visor de Flash AS3. Si ha exportado un visor HTML5, recibirá un archivo CSS. Descargue y descomprima el archivo.

- 7 Realice una de las acciones siguientes en función del ajuste preestablecido de visor exportado:

- Abra el archivo FLA en Adobe Flash Professional y realice los cambios oportunos. Asegúrese de tener instalado el SDK de visor de Scene7 para Flash antes de editar el archivo.

Exporte el archivo FLA como una película y guarde el archivo SWF resultante.

- Abra el archivo CSS en un editor de CSS, realice los cambios oportunos y, a continuación, guarde el archivo.

- 8 Cargue el archivo SWF o el archivo CSS en Scene7 Publishing System.

Consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.

- 9 Publique el archivo SWF o el archivo CSS en el servidor de imágenes de Scene7.

Consulte [“Publicación XSLT”](#) en la página 94.

- 10 Añada el nuevo ajuste preestablecido de visor del modo habitual. Según el visor exportado, seleccione el archivo SWF o CSS de visor que ha cargado.

Consulte [“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40.

Activación o desactivación de ajustes preestablecidos de visor

Para crear una URL y mostrar los recursos, los usuarios deben abrir la lista desplegable Ajustes preestablecidos del cuadro de diálogo Vista previa, seleccionar un Ajuste preestablecido de visor y hacer clic en Copiar URL (consulte [“Copia de la dirección URL de un ajuste preestablecido de visor”](#) en la página 43). La lista Ajustes preestablecidos contiene unos ajustes que los administradores pueden agregar y gestionar desde la pantalla Ajustes preestablecidos de visor. Por ejemplo, cuando un usuario obtiene una vista previa de un catálogo electrónico, todos los ajustes preestablecidos de visor del catálogo activo aparecen en la lista desplegable Ajustes preestablecidos, en el cuadro de diálogo Vista previa.

Si no desactiva los ajustes preestablecidos de visor en su pantalla correspondiente, la lista desplegable de ajustes del cuadro de diálogo Ajustes preestablecidos puede llenarse demasiado.

Para activar o desactivar ajustes preestablecidos de visor

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor para acceder a la pantalla Ajustes preestablecidos de visor.
- 2 Seleccione o anule la selección de opciones activas para activar o desactivar ajustes preestablecidos de visor.

Más temas de ayuda

[“Acerca de la pantalla Ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 39

[“Acerca de los visores universales”](#) en la página 45

Copia de la dirección URL de un ajuste preestablecido de visor

Tras publicar un recurso, puede copiar una URL para mostrar el recurso con la configuración de un ajuste preestablecido de visor.

La URL se copiará en el portapapeles. Podrá utilizarla como sea necesario en el código HTML de su página web, dispositivo móvil o aplicación.

Para copiar la dirección URL de un ajuste preestablecido de visor

- 1 Seleccione el recurso en el panel Examinar.
- 2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Copia del código incrustado de un ajuste preestablecido de visor

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del ajuste preestablecido de visor seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor.

No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un ajuste preestablecido de visor

- 1 Seleccione el recurso en el panel de exploración de recursos.
- 2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel Direcciones URL de la derecha, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
- 3 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
- 4 Haga clic en **Cerrar**.

Acerca de los visores universales

Nota: No se recomienda el uso de visores universales, solo se incluyen para el uso con elementos heredados. La práctica recomendada es utilizar los visores HTML5 que se incluyen con Scene7 Publishing System.

Consulte [“Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5”](#) en la página 228.

Consulte también [“Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7”](#) en la página 36.

Puede utilizar los visores universales para publicar vídeos e imágenes en varias clases de pantallas, como las de equipos de escritorio, smartphones y tablets, desde una dirección URL única.

Antes, como las distintas plataformas admitían tecnologías diferentes como Flash o HTML5, debía crear sus propios visores y, luego, escribir su propio código de detección de dispositivos para poder cambiar entre esas experiencias distintas. En general, todo el proceso exigía mucho más trabajo de desarrollo, además del mantenimiento de varias URL.

Si configura visores universales, Scene7 proporciona una URL universal única que se puede implementar e integrar en los sitios web, los sitios móviles y las aplicaciones móviles. Además, Scene7 Publishing System ejecuta automáticamente la detección de dispositivos y presenta a los clientes el contenido correcto, en el visor adecuado y en el dispositivo oportuno.

La configuración de visores universales se lleva a cabo en Ajustes de aplicación. Los tipos de visor que se pueden configurar son Zoom, Conjunto de imágenes, Conjunto de muestras, Giro, Catálogo electrónico y Vídeo.

También puede utilizar un ajuste preestablecido de visor universal existente como base para crear sus propios perfiles de visor universal con un nombre de su elección. Por ejemplo, puede decidir crear distintos visores del mismo tipo para tareas de localización, para distintas unidades de negocio dentro de la misma empresa, para distintas categorías de producto, o para cada temporada (como, por ejemplo, un visor universal para el catálogo electrónico de primavera y otro para el de verano).

En cada tipo de visor (por ejemplo, Zoom) se muestran las plataformas de destino, así como los visores asociados, como visores basados en HTML o visores basados en la tecnología Flash. Para cada plataforma de destino, debe arrastrar el visor que desee utilizar y soltarlo en el dispositivo oportuno, por ejemplo, smartphone, tablet u ordenador.

En el caso de los smartphones, se admiten smartphones basados en Android y en Apple. En el caso de los dispositivos tablet, se admiten tablets basados en Android y en Apple. En el caso de los ordenadores, se admite Flash Player.

Para editar la configuración de los visores universales, asegúrese de publicar un trabajo en el servidor de imágenes de Scene7 para que se apliquen los cambios.

Consulte también [Ejemplos de la biblioteca de visores de Scene7](#).

Configuración de visores universales

Nota: No se recomienda el uso de visores universales, solo se incluyen para el uso con elementos heredados. La práctica recomendada es utilizar los visores HTML5 que se incluyen con Scene7 Publishing System.

Consulte [“Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5”](#) en la página 228.

Consulte también [“Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7”](#) en la página 36.

Los visores disponibles para la configuración en Visores universales son una combinación de todos los ajustes preestablecidos de visor que ya vienen definidos con Scene7 y de los visores personalizados añadidos por el usuario. Se excluyen todos los visores personalizados implementados pero que no se hayan cargado todavía en Scene7 Publishing System.

Para ver qué visores aparecen y se pueden seleccionar en Visores universales, consulte los visores que figuran en Ajustes preestablecidos de visor.

Consulte [“Ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 34.

Si edita la configuración de un visor universal existente, asegúrese de publicar un trabajo en el servidor de imágenes de Scene7 para que se apliquen los cambios.

Para configurar visores universales

- 1 En el menú Ajustes, haga clic en **Ajustes de aplicación**.
- 2 En el árbol Ajustes de aplicación del panel izquierdo, haga clic en **Visores > Visores universales**.
- 3 Junto a la esquina superior izquierda de la página Visores universales, haga clic en una ficha de tipo de visor, o bien, en la ficha **Nuevo perfil** y, a continuación, realice una de las siguientes operaciones:

Si la ficha de tipo de visor en la que ha hecho clic es	Lleve a cabo el procedimiento siguiente:
Zoom, Conjunto de imágenes, Conjunto de muestras, Giro o Catálogo electrónico	En el cuadro de grupo Visores HTML o el cuadro de grupo Visores para Adobe Flash, arrastre el visor que desee utilizar y suéltelo en la pantalla del dispositivo apropiado. Al pasar el puntero por un visor, se resaltan en la interfaz de usuario las pantallas de dispositivo compatibles; las pantallas de dispositivo incompatibles aparecen atenuadas (no disponibles).
Vídeo	Para utilizar la URL universal para los vídeos, debe agrupar vídeos codificados a diferentes velocidades de bits en un conjunto de vídeos adaptables. El motivo es que no debe usar el mismo vídeo para la reproducción en distintas pantallas. Por ejemplo, los dispositivos móviles suelen necesitar vídeos con una velocidad de bits menor mientras que las pantallas de los ordenadores admiten una velocidad de bits mayor. - En el cuadro de grupo de los visores de vídeos, arrastre el visor que desee utilizar y suéltelo en la pantalla para ordenadores. Si desea admitir el flujo continuo adaptable en equipos de escritorio, utilice el visor de "Vídeo" AS3. - En el campo de texto Smartphone o el campo de texto Tablet, introduzca la velocidad de bits objetivo para la reproducción en cada dispositivo. Estos campos solo se aplican cuando no hay flujo continuo adaptable. El flujo continuo adaptable se admite en los dispositivos Apple iOS de los clientes que dispongan de la licencia para flujo continuo de eVideo. En ese caso, la velocidad de bits del vídeo se selecciona de forma automática en función del ancho de banda detectado. Si no, Scene7 selecciona el vídeo del conjunto de vídeos adaptables con la velocidad de bits más parecida a la del destino (sin pasarse) y reproduce ese vídeo mediante una descarga progresiva. Los dispositivos móviles disponen de reproductores de vídeo nativos integrados, por lo que carecen de visores. La velocidad de bits es una medida del grado de calidad del vídeo. Es decir, cuanto mayor sea la velocidad de bits, mejor será la calidad del vídeo. Y al contrario: cuanto menor sea la velocidad de bits, peor será la calidad del vídeo. Por ejemplo, puede introducir una velocidad objetivo en kbps menor para los smartphones, porque éstos se suelen utilizar con conexiones cuyo ancho de banda es menor. Si las conexiones tienen un ancho de banda mayor (como ocurre con los dispositivos tablet), puede introducir una velocidad de bits mayor porque es probable que los clientes usen una conexión Wi-Fi. Se recomienda establecer la velocidad de bits de destino de "500" en la categoría Smartphone y "1000" en la categoría Tablet. Consulte "Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo" en la página 235.
Nuevo perfil	- En la lista desplegable de la ficha Nuevo perfil, seleccione un ajuste preestablecido de visor en el que quiera basar el nuevo visor universal. - En el cuadro de grupo Visores HTML o el cuadro de grupo Visores para Adobe Flash, arrastre el visor que desee utilizar y suéltelo en la pantalla del dispositivo apropiado. Al pasar el puntero por un visor, se resaltan en la interfaz de usuario las pantallas de dispositivo compatibles; las pantallas de dispositivo incompatibles aparecen atenuadas (no disponibles). - Haga doble clic en la ficha Nuevo perfil y, a continuación, escriba el nombre del nuevo visor universal en el campo de texto.

- 4 (Opcional) En la lista desplegable **Seleccionar ajuste preestablecido de imagen predeterminada**, seleccione el nombre del ajuste preestablecido de imagen que desee utilizar.

Si Scene7 encuentra un dispositivo o una pantalla que no se admite, se muestra una imagen estática con el ajuste preestablecido que seleccione en la lista desplegable. La lista se basa en los ajustes preestablecidos de imagen creados y añadidos en Scene7 Publishing System.

Consulte [“Creación y edición de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 24.

5 En la parte inferior derecha de la página Visor universal, haga clic en **Guardar**.

6 Haga clic en **Cerrar** para volver a la página de exploración.

Vista previa de visores universales

***Nota:** No se recomienda el uso de visores universales, solo se incluyen para el uso con elementos heredados. La práctica recomendada es utilizar los visores HTML5 que se incluyen con Scene7 Publishing System.*

Consulte [“Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5”](#) en la página 228.

Consulte también [“Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7”](#) en la página 36.

Es posible obtener una vista previa de los visores universales definidos para comprobar que se han seleccionado los visores adecuados para cada dispositivo.

Si tiene que realizar algún cambio en la configuración de los visores universales, asegúrese de publicar un trabajo en el servidor de imágenes de Scene7 para que se apliquen los cambios.

Consulte también [Ejemplos de la biblioteca de referencia de visores de Scene7](#).

Para obtener una vista previa de visores universales

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el recurso cuya vista previa desee obtener con un visor.
- 2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**.
- 3 En función de la vista que se esté utilizando, realice una de las acciones siguientes:
 - En el panel de exploración de recursos de la vista de cuadrícula o de lista, seleccione un único recurso. En la lista desplegable de **vista previa** junto a la imagen en miniatura, seleccione **Lista del visor**.
 - En la barra de herramientas sobre la ventana Recursos de la vista de cuadrícula, lista o detalles, en el menú desplegable de **vista previa**, despliegue la lista y haga clic en **Lista del visor**.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
 - En la tabla de la Lista del visor, haga clic en el encabezado de la columna **Tipo de plataforma** para colocar las columnas en orden ascendente o descendente.

En la columna Tipo de plataforma, busque los nombres de los visores cuyo tipo de plataforma es Universal y, a continuación, haga clic en **Vista previa** en la fila cuyo visor desee ver.
 - Junto a la esquina superior derecha de la tabla Lista del visor, en la lista desplegable **Plataforma**, seleccione **Universal** para filtrar la tabla por el tipo de plataforma universal.

Haga clic en **Vista previa** en la fila cuyo visor universal desee ver.
- 5 Cierre el visor mostrado en la ventana emergente del explorador para volver a la ventana Lista del visor.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana, haga clic en **Cerrar** para volver a la ventana Recursos.

Copia de una URL de visor universal

Nota: No se recomienda el uso de visores universales, solo se incluyen para el uso con elementos heredados. La práctica recomendada es utilizar los visores HTML5 que se incluyen con Scene7 Publishing System.

Consulte “[Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5](#)” en la página 228.

Consulte también “[Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7](#)” en la página 36.

Las direcciones URL universales se pueden copiar desde la ventana Lista del visor o la ventana Vista de detalles.

Para copiar una URL de visor universal

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el recurso cuya URL desee copiar.
- 2 Lleve a cabo el procedimiento siguiente:

Para copiar la URL universal mediante:	Realice una de las siguientes acciones:
Lista del visor	• Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, debajo de la imagen en miniatura de un recurso, haga clic en Vista previa > Lista del visor. • Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un recurso y, a continuación, a la derecha de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor. • Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
Vista de detalles	• Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recursos, haga doble clic en la imagen en miniatura de un único recurso para abrirlo en la vista de detalles.

- 3 (Este paso es opcional para la vista de cuadrícula y la vista de lista, y no se aplica en la vista de detalles). En la ventana Lista del visor, en lista desplegable **Codificación URL para la creación de copias URL**, situada cerca de la esquina inferior izquierda, seleccione la codificación URL que desee aplicar a la URL del recurso cuando se copie.
- 4 Realice una de las siguientes acciones:
 - Si accede a través de la ventana de Lista del visor, haga clic en **Copiar URL** en la fila con el tipo de plataforma Universal.
 - Si accede a través de la Vista de detalles, en el panel URL, bajo el encabezado Valores preestablecidos universales, haga clic en **Copiar URL**.

Copia del código incrustado de un visor universal

Nota: No se recomienda el uso de visores universales, solo se incluyen para el uso con elementos heredados. La práctica recomendada es utilizar los visores HTML5 que se incluyen con Scene7 Publishing System.

Consulte “[Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5](#)” en la página 228.

Consulte también “[Tabla de compatibilidad de ajustes preestablecidos de visor de Scene7](#)” en la página 36.

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor universal seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor universal

1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga un recurso cuyo código incrustado del visor universal desee copiar.

2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, en Valores preestablecidos universales, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor cuyo tipo de plataforma es universal.

- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor cuyo tipo de plataforma es universal.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor cuyo tipo de plataforma es universal.

3 En el cuadro de diálogo Código incrustado, en el campo de texto, especifique un nombre de capa DIV de destino del código incrustado del visor universal.

Puede especificar el nombre que desee. El nombre simplemente le ayudará a mantener las capas DIV organizadas y se utiliza en la etiqueta setTargetDiv del código incrustado.

4 Haga clic en **Obtener código incrustado**.

No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

5 Haga clic en **Copiar al portapapeles**.

6 Haga clic en **Cerrar**.

Configuración de los visores predeterminados

Puede utilizar visores predeterminados para configurar el visor predeterminado que está asociado con un recurso cuando se utiliza la opción Vista previa en Scene7 Publishing System. Puede configurar la experiencia de previsualización por defecto para los siguientes tipos de recursos:

- Imagen
- Vídeo
- Conjunto de giros
- Catálogo

- Conjunto de imágenes
- Conjunto de muestras
- Conjunto de medios
- Reedición de vídeo

[“Previsualización de un recurso” en la página 110](#)

Para configurar los visores predeterminados

- 1 En la lista desplegable Ajustes, haga clic en Ajustes de aplicación.
- 2 En el panel izquierdo de la ventana Ajustes, expanda Ajustes de aplicación > Visores.
- 3 Haga clic en Visores predeterminados.
- 4 En la ventana Visores predeterminados, en la lista desplegable para cada tipo de recurso, seleccione el visor que desee asociar con la vista previa del recurso.
- 5 En la esquina inferior derecha de la ventana Visores predeterminados, haga clic en Guardar ajustes.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Ajustes, haga clic en Cerrar para volver a la ventana Recurso.

Vistas de metadatos

Los *metadatos* constituyen un conjunto de información estandarizada sobre un recurso. Puede utilizar metadatos para perfeccionar el flujo de trabajo, organizar sus recursos y mejorar las búsquedas. Scene7 admite el formato estándar IPTC (International Press Telecommunications Council) y el formato estándar XMP (Extensible Metadata Platform). Antes de que los usuarios vean o introduzcan los metadatos de un recurso en la vista de detalles, pueden abrir el menú Vistas de metadatos y seleccionar el conjunto de campos de metadatos que deseen ver o utilizar para describir el recurso.

Scene7 incluye vistas de metadatos predefinidas; además, los administradores pueden crear sus propias vistas de metadatos que los usuarios podrán elegir al introducir metadatos.

Más temas de ayuda

[“Visualización, adición y exportación de metadatos” en la página 117](#)

Creación de una vista de metadatos

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Vistas de metadatos.
- 2 Haga clic en Agregar.
- 3 Introduzca un nombre para la vista en el campo Nombre de ajuste preestablecido.
- 4 (Opcional) Marque Establecer como predeterminado para convertir esta vista en la vista que verán los usuarios cuando abran el panel Metadatos en la vista de detalles.
- 5 (Opcional) Seleccione Incluir UDF para incluir en la vista campos definidos por el usuario. Los campos definidos por el usuario aparecen en la parte superior del panel Metadatos en la vista de detalles.
- 6 Seleccione los datos que desee incluir en la vista (haga clic en Seleccionar todo para seleccionar todos los campos).
- 7 Haga clic en Guardar.

Las categorías y los campos seleccionados de la vista aparecen en el panel Vista previa.

Gestión de vistas de metadatos

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Vistas de metadatos.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para obtener una vista previa de una vista, selecciónela. Los campos de la vista aparecen en el panel Vista previa.
 - Para editar una vista, selecciónela y haga clic en Editar. A continuación, marque o desmarque los nombres de los campos en el panel Vista previa y marque o desmarque la opción Incluir UDF.
 - Para eliminar una vista, selecciónela y haga clic en Eliminar.
 - Para hacer una vista predeterminada, selecciónela y haga clic en Establecer como predeterminado. La vista predeterminada es aquella que ven los usuarios cuando abren un recurso en la vista de detalles y acceden al panel Metadatos.

Ajustes preestablecidos de metadatos

Los ajustes preestablecidos ofrecen a los administradores un método para controlar y regular metadatos que se asignan a los recursos. En la vista de detalles, un usuario puede introducir metadatos sobre un recurso en los campos que se proporcionan para ese propósito. Por ejemplo, un usuario puede introducir el nombre de un propietario, la descripción de derechos de autor y la dirección. Para asegurarse de que los usuarios introducen esta información de un modo preciso y completo, puede crear ajustes preestablecidos de metadatos. La elección de un ajuste preestablecido de metadatos en la Vista de detalles rellena los campos de metadatos con valores predefinidos. Por ejemplo, el nombre de un propietario, la descripción de derechos de autor y la dirección se rellenan de forma automática.

Cree un ajuste preestablecido de metadatos para cada conjunto de valores de metadatos que desee que los usuarios puedan introducir de forma automática en la vista de detalles para describir un recurso.

Más temas de ayuda

[“Visualización, adición y exportación de metadatos”](#) en la página 117

[“Campos personalizables”](#) en la página 53

Creación o edición de un ajuste preestablecido de metadatos

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de metadatos.
- 2 En la pantalla Ajustes preestablecidos de metadatos, realice lo siguiente:
 - Para crear un ajuste preestablecido, haga clic en Agregar. Escriba un nombre para el ajuste en el campo Nombre de plantilla de metadatos y, a continuación, haga clic en Vistas de metadatos y seleccione una vista en la lista desplegable (consulte [“Vistas de metadatos”](#) en la página 51).
 - Para editar un ajuste preestablecido, selecciónelo en la lista Ajustes preestablecidos de metadatos y haga clic en Editar.
- 3 Expandir los encabezados que desee incluir en el ajuste preestablecido e introduzca los valores en los distintos campos que desee incluir en este ajuste.
- 4 Haga clic en Guardar.

Las categorías y los campos seleccionados para el ajuste preestablecido aparecen en el panel Vista previa.

Gestión de ajustes preestablecidos de metadatos

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de metadatos.

2 Realice una de las siguientes acciones:

- Para obtener la vista previa de un ajuste preestablecido, selecciónelo. La información del ajuste preestablecido (categorías y campos) aparece en la pantalla Ajuste preestablecido.
- Para eliminar un ajuste preestablecido, selecciónelo y haga clic en Eliminar.

Campos personalizables

Un administrador de Media Portal o un administrador de empresa pueden crear campos de metadatos personalizables o personalizados. Los campos personalizados le ayudan a organizar los recursos en Scene7 Publishing System. Los campos también se pueden marcar como activos, según sea necesario. Cuando están activados, los nombres de estos campos de metadatos personalizados aparecen en el panel Metadatos, en la vista de detalles. Los usuarios pueden introducir información en los campos de metadatos definidos por el usuario para describir los recursos. También pueden utilizar un campo de metadatos definido por el usuario como criterio de búsqueda.

Un uso efectivo de los campos de metadatos personalizables es retardar el tiempo de activación de un recurso para un lanzamiento o una oferta específicos. Debe definir un campo “activación” y un campo “desactivación” basados en el tipo Fecha. A continuación, con el panel **Metadatos** en la vista de **detalles** o con **Archivo > Editar información**, puede especificar cuándo se activa y desactiva el recurso. Scene7 Publishing System comprueba el estado y el historial de publicación de un recurso. Si no está dentro del tiempo de activación, el estado de publicación se mostrará como “Sin publicar”.

Nota: Para que los campos definidos por el usuario aparezcan en el panel Metadatos de la vista de detalles, inclúyalos en las vistas de detalles. En la pantalla Vistas de metadatos, seleccione la opción **Incluir UDF** (campos definidos por el usuario). Para obtener más información, consulte “[Vistas de metadatos](#)” en la página 51.

Importante: Para buscar recursos utilizando los campos personalizados o personalizables, haga clic en **Ajustes > Ajustes personales** y seleccione **Incluir UDF en la búsqueda**. Consulte “[Ajustes personales](#)” en la página 15.

Creación de un campo de metadatos definido por el usuario

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Metadatos > Campos personalizables**.
- 2 Haga clic en **Agregar**.
- 3 En el cuadro de diálogo Campo personalizado, seleccione las opciones que desee.

Nombre Introduzca un nombre para el campo de metadatos.

Tipo Elija una opción que defina el tipo de información que los usuarios pueden introducir en el campo de metadatos:

- **Cadena** Una cadena de texto.
- **Ent** Un entero.
- **Flotante** Un número de punto flotante.
- **Sí/No** Un valor booleano de sí o no.
- **Fecha** Una fecha. Se acepta el formato MM/DD/AAAA.
- **Nombre de archivo** El nombre de un archivo.
- **Color** El nombre de un color.
- **Dimensión** Anchura y altura del recurso.
- **Sin tipo** Para compatibilidad con versiones anteriores. No seleccione esta opción.

Valor predeterminado Si lo desea, introduzca el valor que es más probable que introduzcan los usuarios. El valor introducido se convertirá en el valor predeterminado del campo que cree.

Se aplica a También puede seleccionar un tipo de recurso si desea que el campo de metadatos se aplique solo a un tipo específico de recurso.

***Importante:** seleccione la opción Se aplica a con atención porque no podrá cambiarla tras crear un campo definido por el usuario. Scene7 le permite editar el nombre, el tipo y el valor predeterminado de un campo personalizable, pero no el valor de Se aplica a.*

4 Haga clic en **Guardar** cuando termine de crear el campo de metadatos.

Gestión de campos personalizables

La pantalla Campos personalizables ofrece comandos para gestionar campos de metadatos personalizados definidos por el usuario.

Solo un administrador de Media Portal o un administrador de empresa pueden administrar campos personalizables.

Para abrir esta pantalla, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Metadatos > Campos personalizables**.

Edición de un campo Seleccione el campo y, a continuación, haga clic en **Editar**.

Eliminación de un campo Seleccione el campo y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.

Activación y desactivación de campos Haga clic para seleccionar o anular la selección de la opción Activar que aparece junto al nombre de un campo. Si tiene la función de Administración de empresa, puede ser que no se muestre esta opción. Puesto que esta opción se refiere a MediaPortal, debe seleccionar (activar) **Mostrar funciones de MediaPortal** en Ajustes personales para ver los campos que se activan y desactivan.

Optimización de archivos

Cuando carga archivos en Scene7 Publishing System, el sistema los optimiza para su almacenamiento y publicación. Sin embargo, si se interrumpe el proceso de carga, no se pueden optimizar todas las imágenes. De ser así, aparecerá el mensaje "La imagen no está optimizada todavía". Si es un administrador podrá optimizar estos archivos.

Scene7 Publishing System realiza una búsqueda entre los archivos y optimiza solo las imágenes que no hayan sido optimizadas anteriormente.

1 Seleccione **Ajustes > Ajustes de aplicación** y seleccione **Optimización de archivos**.

2 Introduzca la información del trabajo de optimización y haga clic en **Enviar**.

Si trabaja con más de una empresa, optimice los archivos de cada una de forma independiente.

Más temas de ayuda

[“Comprobación de archivos de trabajo”](#) en la página 100

Valores preestablecidos de conjuntos de lotes

Utilice los valores preestablecidos de conjuntos de lotes para crear automáticamente conjuntos de imágenes o conjuntos de giros mientras se ejecuta un trabajo para cargar recursos en Scene7 Publishing System.

Los administradores de la empresa definen en primer lugar las convenciones de nombres de los recursos que desean agrupar en un conjunto. Puede crear un ajuste preestablecido de conjunto de lotes para hacer referencia a estas imágenes. Cada valor preestablecido tiene un nombre exclusivo y un conjunto de instrucciones independiente para crear el conjunto con imágenes que coincidan con las convenciones de nombre definidas en el ajuste preestablecido.

Todos los ajustes preestablecidos de conjunto de lotes activos aparecen en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga para que pueda especificar qué ajuste preestablecido desea aplicar durante cada sesión de carga. Los administradores de empresa pueden ver todos los valores preestablecidos de conjuntos activos e inactivos. Al cargar archivos, Scene7 crea automáticamente un conjunto con todos los archivos que coinciden con la convención de nombre definida en los valores preestablecidos activos.

Nombre por defecto

El administrador de empresa crea una convención de nombre predeterminada que se utiliza en las fórmulas de los ajustes preestablecidos de conjunto de lotes. La convención de nombre predeterminada seleccionada en la definición del ajuste preestablecido de conjunto de lotes puede ser todo lo que la empresa necesita para la generación de conjuntos de lotes para todos los sitios web. Se crea un ajuste preestablecido de conjunto de lotes para utilizar la convención de nombre predeterminada que defina. Puede crear tantos ajustes preestablecidos de conjunto de lotes como desee con diferentes convenciones de nombre personalizadas necesarias para un conjunto particular de contenido en casos en los que hay una excepción en el nombre predeterminado definido de la empresa.

Al configurar una convención de nombre predeterminada no es necesario utilizar la funcionalidad de ajuste preestablecido de conjunto de lotes, la práctica recomendada es utilizar la convención de nombre predeterminada para definir todos los elementos de la convención con nombre que desee agrupar en un conjunto para agilizar la creación de conjuntos de lotes.

1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de conjunto por lotes > Nombre por defecto**.

2 Seleccione **Ver formulario** o **Ver código** para determinar cómo desea ver e introducir la información de cada elemento.

Puede seleccionar la casilla de verificación Ver código para ver la creación del valor de expresión regular junto con las selecciones de formulario. Puede introducir o alterar estos valores para ayudar a definir los elementos de la convención de nombre, si la vista del formulario le limita por alguna razón. Si los valores no se pueden analizar en la vista del formulario, los campos del formulario se volverán inactivos.

***Nota:** Los campos del formulario desactivados no indican ninguna expresión regular no válida. No hay certeza de que las expresiones regulares sean correctas. Verá los resultados de la expresión regular que está creando para cada elemento después de la línea de resultados. La expresión regular completa está visible en la parte inferior de la página.*

3 Expanda los elementos necesarios e introduzca las convenciones de nombres que desee usar.

4 Si es necesario, haga clic en **Agregar** para añadir otra convención de nombre para un elemento. O bien, haga clic en **Eliminar** para eliminar la convención de nombre de un elemento.

5 Haga clic en **Guardar como** y escriba un nombre para el ajuste preestablecido. También puede hacer clic en **Guardar** si está editando un ajuste preestablecido existente.

También puede usar la visualización de código sin campos de formulario disponibles. En esta vista, puede crear las definiciones de convención de nombre con expresiones regulares.

Hay dos elementos disponibles para la definición: la coincidencia y el nombre base. Estos campos le permiten definir todos los elementos de una convención de nombre e identificar la parte de la convención utilizada para dar nombre al conjunto que los contiene. Una convención de nombre individual de una empresa puede hacer uso de una o más líneas de definición para cada uno de esos elementos. Puede utilizar tantas líneas como necesite para su definición única y agruparlas en distintos elementos, como imagen principal, elemento de color, elemento de vista alternativa y elemento de muestra.

Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes

Scene7 agrupa los ajustes preestablecidos de conjunto de lotes que comparten información o contenido comunes en conjuntos de imágenes para la visualización en visores. Las fórmulas para los ajustes preestablecidos de conjunto de lotes se ejecutan automáticamente junto con los trabajos de importación de recursos programados en Scene7.

En la pantalla Ajustes preestablecidos de conjunto por lotes, cree, edite y gestione sus valores preestablecidos de conjunto de lotes. Puede crear tantos valores preestablecidos de conjunto de lotes como necesite para cubrir todos los trabajos de ingesta de recursos requeridos. Hay dos formas de definiciones de ajustes preestablecidos de conjunto por lotes, una para una convención de nombre predeterminada que haya configurado y otra para convenciones de nombre personalizadas que puede crear sobre la marcha.

Puede utilizar el método de campo de formulario para definir un ajuste preestablecido de conjunto de lotes o el método de código, que le permite utilizar expresiones regulares. En Nombre por defecto, puede elegir la vista de código al mismo tiempo que define la vista de formulario y utiliza las expresiones regulares para crear las definiciones. También puede desactivar la vista para utilizar una u otra exclusivamente.

Consulte también “[Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes para la generación automática de conjuntos de giros 2D](#)” en la página 57.

Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de conjunto por lotes > Valor preestablecido de conjunto de lotes**. Ver **formulario**, definido en la esquina superior derecha de la página Detalles, es la opción predeterminada.
- 2 En el panel Lista de ajustes preestablecidos, haga clic en **Añadir** para activar los campos de definición en el panel Detalles del lateral derecho de la pantalla.
- 3 En el panel Detalles, en el campo Nombre de ajuste preestablecido, escriba un nombre para el ajuste preestablecido.
- 4 En el menú desplegable Tipo de conjunto de lotes, seleccione un tipo de ajuste preestablecido.
Para generar un conjunto de giros 2D, seleccione **Conjunto de giros con varios ejes** en la lista desplegable Tipo de conjunto de lotes.
- 5 Realice una de las acciones siguientes:
 - Si está utilizando una convención de nombres predeterminada configurada previamente en Ajustes de aplicación > Valores preestablecidos de conjuntos de lotes > Nombre por defecto, amplíe **Convenciones de nombres de recursos** y haga clic en **Predeterminado** en la lista desplegable Nombres de archivo.
 - Para definir una convención de nombre al configurar el ajuste preestablecido, amplíe **Convenciones de nombres de recursos** y haga clic en **Personalizado** en la lista desplegable Nombres de archivo.
- 6 Para el orden de secuencia, defina el orden de las imágenes una vez que el conjunto se haya agrupado en Scene7. De forma predeterminada, los recursos se ordenan de forma alfanumérica. Sin embargo, puede utilizar una lista de expresiones regulares separada por comas para definir el orden.
- 7 Para las convenciones de nombres de conjuntos y opciones de creación, especifique el sufijo o prefijo en el nombre base que definió en Convenciones de nombres de recursos. Además, defina el lugar en el que el conjunto de imágenes se creará en la estructura de carpetas de Scene7.
Si define un gran número de conjuntos de imágenes, es posible que prefiera mantenerlos separados de las carpetas que contienen los propios recursos. Algunos clientes crean la carpeta Conjuntos de imágenes y redirigen la aplicación para colocar aquí los conjuntos de lotes generados.
- 8 Haga clic en **Guardar** en el panel Detalles.

Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes para la generación automática de conjuntos de giros 2D

Puede utilizar el Tipo de conjunto de lotes **Conjunto de giros con varios ejes** para crear una “fórmula” que automatizará la creación de conjuntos de giros 2D. La agrupación de imágenes utiliza expresiones regulares de fila y columna para alinear los recursos de imagen correctamente en la ubicación correspondiente de la matriz multidimensional.

Consulte también “[Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes](#)” en la página 56.

No hay un número máximo o mínimo de filas o columnas para un conjunto de giros de varios ejes.

Por ejemplo, supongamos que desea crear un conjunto de giros de varios ejes denominado *spin-2dspin*. Tiene un grupo de imágenes de conjunto de giros que contiene tres filas, con 12 imágenes por fila. Las imágenes se denominan de la forma siguiente:

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

Con esta información, puede crear esta fórmula de tipo de conjunto de lotes:

The screenshot shows the 'Ajustes' (Settings) window for creating a 'Conjunto de lotes' (Batch Set). The 'Nombre de valor preestablecido' (Predefined value name) is '2DSpin'. The 'Tipo de conjunto de lotes' (Batch set type) is 'Conjunto de giros con varios ejes' (Multi-axis rotation set). Under 'Convenciones de nombres de recursos' (Resource naming conventions), 'Nombres de archivo' (File names) is set to 'Personaliz.' (Custom). The 'Coincidencia' (Coincidence) section shows a 'Código RAW' (RAW code) of '([a-z]+)-[d|d]-[d|d]' and a 'Resultado' (Result) of '[a-z]+-[d|d]-[d|d]'. The 'Nombre base' (Base name) is 'Nombre base'. The 'Posición de columna/fila' (Column/row position) section defines the format for the image name in the batch set, requiring parentheses to enclose the row or column position in the file name, such as 'w=fila(d+)w' and 'w=columna(d+)w'. The 'Fila' (Row) section shows a 'Código RAW' of '[a-z]+-[d|d]-[d|d]' and a 'Resultado' of '[a-z]+-[d|d]-[d|d]'. The 'Columna' (Column) section shows a 'Código RAW' of '[a-z]+-[d|d]-[d|d]' and a 'Resultado' of '[a-z]+-[d|d]-[d|d]'. The 'Establecer convención de nombres y opciones de creación' (Set naming convention and creation options) section shows 'Prefijo' (Prefix) as '' and 'Sufijo' (Suffix) as '-2dspin'.

Fórmula de tipo de conjunto de lotes para un conjunto de giros 2D.

La agrupación de la parte compartida del nombre de recurso del conjunto de giros se añade al campo **Coincidencia** (zona resaltada). La parte variable del nombre de recurso que contiene la fila y la columna se añade a los campos **Fila** y **Columna** respectivamente.

Cuando se cargue y publique el conjunto de giros, se activará el nombre de la fórmula de conjunto de giros 2D que se muestra en **Ajustes preestablecidos de conjunto por lotes** en el cuadro de diálogo **Opciones de trabajo de carga**.

Creación de un ajuste preestablecido de conjunto de lotes para la generación automática de conjuntos de giros 2D

- 1 Elija **Ajustes > Ajustes de aplicación > Valores preestablecidos de conjunto por lotes > Valor preestablecido de conjunto de lotes**. Ver **formulario**, definido en la esquina superior derecha de la página Detalles, es la opción predeterminada.
- 2 En el panel Lista de ajustes preestablecidos, haga clic en **Añadir** para activar los campos de definición en el panel Detalles del lateral derecho de la pantalla.
- 3 En el panel Detalles, en el campo Nombre de ajuste preestablecido, escriba un nombre para el ajuste preestablecido.
- 4 En el menú desplegable Tipo de conjunto de lotes, seleccione **Conjunto de recursos**.
- 5 En la lista desplegable Subtipo, seleccione **Conjunto de giros con varios ejes**.
- 6 Amplíe **Convenciones de nombres de recursos** y, a continuación, haga clic en **Personalizado** en la lista desplegable Nombre de archivos.
- 7 Utilice los atributos **Coincidencia** y, si lo desea, **Nombre base** para definir una expresión regular para la denominación de los recursos de imágenes que conforman el grupo.

Por ejemplo, la expresión regular Coincidencia literal puede tener el siguiente aspecto:

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

- 8 Amplíe **Posición de columna/fila** y defina el formato de nombre para la posición del recurso de imágenes en la matriz Conjunto de giros 2D.

Ponga entre corchetes la posición de la fila o la columna en el nombre de archivo.

Por ejemplo, la expresión regular de fila puede tener el aspecto siguiente:

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

o

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

La expresión regular de columna puede tener el aspecto siguiente:

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

o

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

Recuerde que solo son ejemplos. Puede crear su expresión regular como prefiera según sus necesidades.

Nota: Si la combinación de expresiones regulares de columna y fila no puede determinar la posición del recurso en la matriz de conjunto de giros multidimensional, ese recurso no se añadirá al conjunto y se registrará un error.

- 9 Para las convenciones de nombres de conjuntos y opciones de creación, especifique el sufijo o prefijo en el nombre base que definió en Convenciones de nombres de recursos. Además, defina el lugar en el que el conjunto de imágenes se creará en la estructura de carpetas de Scene7.

Si define un gran número de conjuntos de imágenes, es posible que prefiera mantenerlos separados de las carpetas que contienen los propios recursos. Algunos clientes crean la carpeta Conjuntos de imágenes y redirigen la aplicación para colocar aquí los conjuntos de lotes generados.

- 10 Haga clic en Guardar en el panel Detalles.
- 11 Cargue y publique el conjunto de giros de la forma habitual, asegurándose de activar el nombre del conjunto de giros 2D en el cuadro de diálogo Opciones de carga de trabajo, en Valores preestablecidos de conjunto por lotes. Consulte [“Carga y publicación de recursos”](#) en la página 85

Ajuste de publicación

La configuración de la pantalla Ajuste de publicación determina la manera predeterminada en que los servidores de Scene7 distribuyen los recursos a las páginas web o aplicaciones. Si no se especifica alguna opción, el servidor de Scene7 envía el recurso siguiendo la opción predeterminada de la pantalla Ajuste de publicación. Por ejemplo, si se solicita una imagen que no incluye un atributo de resolución se enviará una imagen con la configuración de Resolución de objeto predeterminada que se encuentra en la pantalla del servidor de imágenes.

Los administradores pueden cambiar la configuración predeterminada de las pantallas Servidor de imágenes, Procesador de imágenes y Viñeta para establecer la configuración predeterminada a la hora de enviar recursos desde los servidores.

Para abrir las pantallas de Ajuste de publicación, haga clic en Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajuste de publicación.

Importante: las pantallas de Ajuste de publicación están reservadas a los desarrolladores y programadores web experimentados. Scene7 da por hecho que los usuarios que cambian la configuración de estas pantallas conocen Scene7 Publishing System, las normas y convenciones generales del protocolo HTTP y la terminología básica de administración de imágenes.

Servidor de imágenes

La pantalla del servidor de imágenes establece la configuración predeterminada a la hora de enviar imágenes desde los servidores de imágenes. Las opciones de configuración se dividen en estas cinco categorías (consulte la pantalla del servidor de imágenes para ver una descripción detallada de las opciones).

Si desea cambiar esta configuración, hágalo solo con la ayuda de un técnico de asistencia de Scene7.

Gestión de catálogo Esta configuración determina la interacción entre Scene7 Publishing System y el catálogo. Al contrario que la mayoría de servidores web, el servidor de imágenes de Scene7 dirige las llamadas mediante URL a un archivo de catálogo o manifiesto en lugar de a un archivo de imagen. El archivo de catálogo (que no debe confundirse con un catálogo electrónico) contiene una lista del contenido que se ha publicado en el servidor de imágenes además de la ruta de cada imagen. Si tiene un ID de Digimarc, introduzca su información de usuario en la sección Información de usuario de Digimarc.

Atributos de solicitud Esta configuración define límites para las imágenes que pueden enviarse desde el servidor.

Atributos de solicitud predeterminados Esta configuración define la apariencia predeterminada de las imágenes.

Atributos de miniatura comunes Esta configuración define la apariencia predeterminada y la alineación de las miniaturas.

Valores predeterminados para los campos del catálogo Esta configuración define la resolución y el tipo de miniatura predeterminada de las imágenes.

Atributos de gestión de colores Esta configuración determina los perfiles de color ICC que se utilizarán.

Atributos de compatibilidad Con esta configuración los párrafos de inicio y fin en las capas de texto se tratan como en la versión 3.6 para lograr una compatibilidad con versiones anteriores.

Asistencia para la localización Esta configuración le permite gestionar varios atributos de configuración regional. También permite especificar una cadena de asignación de configuración regional, de forma que puede definir los idiomas que desee admitir para los distintos consejos de herramientas en los visores.

Por ejemplo, si es una marca multinacional que vende en distintos países, puede asegurarse de que cada país tiene su propio visor con su propia configuración regional específica. Para llevar a cabo esta funcionalidad, puede especificar una cadena de asignación de configuración regional. A continuación, puede editar el texto de información sobre

herramientas en un ajuste preestablecido del visor, agregando las cadenas de texto traducidas del visor para el idioma que desee.

Nota: Si desea configurar las opciones de Asistencia para la localización, póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica de Adobe Scene7 o envíe un correo electrónico a s7support@adobe.com.

Para más información sobre la configuración de la **Asistencia para la localización**, consulte “[Consideraciones al configurar la localización de recursos](#)” en la página 60.

Consulte “[Adición de asistencia para la localización a un ajuste preestablecido de visor Flash AS3](#)” en la página 41.

Consideraciones al configurar la localización de recursos

Nota: Si desea configurar las opciones de asistencia para la localización de Scene7 Publishing System, como el campo *Asignación de configuración regional*, póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica de Adobe Scene7. O bien, envíe un correo electrónico a s7support@adobe.com para solicitar ayuda con la configuración.

Una forma habitual de utilizar Scene7 Publishing System (SPS) es para administrar imágenes de sus productos en sitios Web de comercio electrónico. Las empresas internacionales se enfrentan a un reto importante, ya que los recursos para productos similares tienen un aspecto distinto según el país. Normalmente, las diferencias constituyen una pequeña parte de todo el medio. Copiar todos los recursos para cada uno de los países y sobrescribir solo las diferencias es un enorme esfuerzo y contradice el principio de un solo recurso maestro. Dichas diferencias en los recursos pueden ser numerosas, desde vídeos para cada país con diferentes pistas de audio hasta diferencias pequeñas pero importantes en el cable de alimentación que se utiliza con el producto. S7 utiliza un mecanismo básico de búsqueda. Puede definir el orden de los sufijos de los recursos en que busca el servidor de imágenes, empezando por la configuración regional requerida.

Búsqueda de recursos

La configuración regional de un servicio de imágenes (IS) se identifica con el comando siguiente para IS/IR (procesamiento de imágenes):

`locale=`

Este comando acepta una cadena de ID de configuración regional (`locId`) que no distingue entre mayúsculas y minúsculas. El ID de configuración regional suele ser una cadena de 2-6 caracteres compuesta por letras y “_”.

IS admite las cadenas ASCII arbitrarias imprimibles. El comando `locale=` tiene un ámbito global, lo que significa que se aplica a toda la solicitud, incluidas todas las solicitudes IS e IR anidadas, las plantillas a las que se hace referencia y las capas de imágenes. No se admiten varias configuraciones regionales por solicitud, como por ejemplo una configuración regional distinta para cada capa. Sin embargo, se pueden permitir omisiones explícitas en solicitudes anidadas.

Si no se especifica `locale=`, `attribute::DefaultLocale` se transfiere a los motores de traducción. Se aplica una validación de entrada limitada al valor `locale=`. Se permiten valores `locale=` vacíos. Como `locale=` tiene un ámbito global, el catálogo principal proporciona `attribute::DefaultLocale` para toda la solicitud.

Entre las ventajas de utilizar `locale=` y `attribute::DefaultLocale` se incluyen:

- Uso compartido de contenido para varias configuraciones regionales.
- Acceso a contenido de una configuración regional específica con identificadores genéricos.
- Flexibilidad en las convenciones de nombre y la administración del contenido de una configuración regional específica, tal como prefijo de configuración regional en vez de sufijo o contenido para una configuración regional concreta en un catálogo independiente.
- Acceso directo a versiones de una configuración regional específica.

- Los objetos agregados, como conjuntos de imágenes, puede contener referencias genéricas a contenido potencialmente específico para una configuración regional.
- Admite todo el contenido administrado por los catálogos que deban localizarse, incluyendo imágenes, conjuntos de imágenes, ilustraciones, materiales y registros de configuración del visor.
- Minimice los cambios de la base de datos de IPS y los mecanismos IS aparentes.
- Se añadirá compatibilidad con contenido estático como vídeos y apariencias cuando se implemente RFC IS-63.
- Se puede configurar la configuración regional predeterminada.

Situaciones de aplicación

Aplicación	Situación
Localización de un visor	Tras implementar los catálogos de contenido estático, el parámetro <code>locale=</code> añadido a todas las solicitudes a IS controla la localización completamente. Los registros de configuración, las apariencias, pantallas de bienvenida, etc., pueden tener o no variantes regionales. IS proporciona el contenido correcto sin que el visor necesite saber qué parte del contenido se ha localizado y cuáles son sus ID.
Imágenes y vídeo	Las compañías multinacionales suelen tener una mezcla de contenido genérico y regional. Con este mecanismo, una referencia a una imagen o un vídeo puede ser genérica, e IS muestra el contenido regional si está disponible.
Conjuntos de imágenes y conjuntos de medios	El conjunto de imágenes completo puede ser diferente para algunas regiones (como cuando un catálogo electrónico es completamente diferente) y el visor controla la traducción de un conjunto de imágenes genérico a otro regional. Normalmente, identificadores individuales de un conjunto genérico pueden hacer referencia a contenido localizado. Por ejemplo, la mayoría de las fotografías de un dispositivo pueden ser iguales en todos los idiomas, excepto la fotografía del panel de control. IS traduce automáticamente los identificadores, por lo que no es necesario generar conjuntos de imágenes regionales.

Implementación de la localización de recursos

Scene7 Publishing y el servicio de imágenes tienen una interfaz que permite localizar imágenes y contenido estático.

Sin localización, una URL del servidor de imágenes tendrá este aspecto:

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

Con localización, una URL del servidor de imágenes añade el parámetro `locale=` a la ruta, como se muestra a continuación:

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

Quando el servidor de imágenes recibe la llamada HTTP, el parámetro `locale=` se analiza con el campo `localeMap` situado en el grupo **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de publicación > Servidor de imágenes > Asistencia para la localización**.

El campo de asignación de configuración regional contiene una lista de entradas separadas por barras verticales (|).

Cada entrada consta de una lista de valores separados por comas. El primer valor es el valor de búsqueda que se transfiere al parámetro `locale=`. Los valores restantes son sufijos o valores de sustitución que se prueban posteriormente hasta que uno resulta en una imagen existente.

La aplicación de un sufijo o un valor de sustitución depende del ajuste de la configuración regional global en el grupo **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de publicación > Servidor de imágenes > Asistencia para la localización**.

Nota: La configuración regional global solo es posible si se establece mediante la API, no en la interfaz de Scene7 Publishing System.

Ejemplo de sufijo

URL	ID de localeMap	Resultado
<code>http://server/is/image/company/image?locale=de_DE</code>	<code>de_DE, _DE, fr_FR, _FR,</code>	Observe que no se ha definido GlobalLocale. El parámetro de configuración regional <code>de_DE</code> se compara con la primera entrada de localeMap. El primer valor correspondiente <code>_DE</code> se añade como sufijo al recurso <code>image_DE</code> y se intenta encontrarlo en el servidor de imágenes. Si se encuentra en el servidor, se devuelve. De lo contrario, se utiliza como sufijo el segundo valor <code>""</code> , con lo que se devuelve la propia imagen.

Ejemplo de sustitución

URL	ID de GlobalLocale y de localeMap	Resultado
<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>	En el ejemplo de sustitución superior, GlobalLocale se define en main. El parámetro de configuración regional <code>de_DE</code> se compara con la primera entrada de localeMap. Se busca la subcadena GlobalLocale y se sustituye por el primer valor correspondiente de localeMap: <code>image-de-01</code> . Si se encuentra en el servidor de imágenes, se devuelve. De lo contrario, se sustituye el segundo valor, lo que resulta en <code>image-main-01</code> .

Si no se define ninguna configuración regional en la URL, el servidor de imágenes toma el valor de DefaultLocale, si se ha definido, y lo aplica a la URL.

Si se incluye un parámetro de configuración regional desconocido o vacío en `locale=`, se busca en localeMap el valor vacío “comenzando con”. Es importante configurar esta opción para tener una configuración regional predeterminada para configuraciones regionales desconocidas.

Acerca de defaultImage

El servidor de imágenes prueba las opciones de la configuración regional solicitada, una tras otra. Si no coincide ninguna, se aplican las opciones de configuración regional a defaultImage y se devuelve la versión coincidente. Por lo tanto, cada configuración regional debe incluir una opción de imagen sin localización o deberían haber disponibles versiones de defaultImage localizadas en Scene7 Publishing System.

Situaciones de búsqueda de localeMap

Supongamos que desee admitir las siguientes configuraciones regionales:

`en, en_us, en_uk, de, de_at, de_de, fr`

Estas configuraciones locales se asignan a los sufijos `_E`, `_G` y `_F` para inglés, alemán y francés respectivamente. En todos los ejemplos, el ID de imagen de entrada genérico es `myImg`.

Comportamiento estándar de búsqueda de localeMap

Los ID de configuración regional se asignan a los sufijos correspondientes. Si no se encuentra ningún ID de configuración regional en el catálogo, se prueba un ID genérico. Observe los valores vacíos de locSuffix que se asignan al ID genérico.

```
attribute::LocaleMap=en,_E|en_us,_E|en_uk,_E|fr,_F|de,_D|de_at,_D|de_de,_D,
```

locale=	ID de salida que se buscará
en,en_us, en_uk	myImg_E, myImg
de,de_de,de_at	myImg_D, myImg
fr	myImg_F, myImg
Todos los demás	-

Búsqueda de localeMap cuando la configuración regional es desconocida

Puede asignar configuraciones regionales desconocidas a ID específicos o genéricos. Para este ejemplo, puede asignar configuraciones regionales desconocidas a ID ingleses o, si no existen, a los ID genéricos.

```
attribute::LocaleMap=en,_E|en_us,_E|en_uk,_E|fr,_F|de,_D|de_at,_D|de_de,_D|,_E,
```

locale=	ID de salida que se buscará
de,de_de,de_at	myImg_D,myImg
fr	myImg_F,myImg
Todos los demás	myImg_E,myImg

También puede tener un locSuffix dedicado, como U, solo para configuraciones regionales desconocidas y mostrar la imagen predeterminada si no hay _U, como se muestra a continuación:

```
attribute::LocaleMap=en,_E|en_us,_E|en_uk,_E|fr,_F|de,_D|de_at,_D|de_de,_D|,_U
```

O bien, puede asignarse directamente al ID genérico, como se muestra a continuación:

```
attribute::LocaleMap=en,_E|en_us,_E|en_uk,_E|fr,_F|de,_D|de_at,_D|de_de,_D|,
```

Búsqueda de localeMap mediante una búsqueda con varios niveles

Suele ser conveniente agrupar las configuraciones regionales, como Europa, Oriente Medio y Norteamérica, para tratar estándares regionales, como la exposición de la piel. Puede conseguir este efecto con una búsqueda con varios niveles.

Para este ejemplo, supongamos que desee admitir colecciones para su aplicación en Occidente y Oriente. Ambas colecciones se basan en la colección de imágenes genéricas y ambas añaden o modifican ciertas imágenes. Ambas colecciones se limitan aún más para configuraciones regionales específicas, como m1, m2 para dos variantes orientales y w1, w2, y w3 para tres configuraciones regionales occidentales, excepto que se comparten las imágenes para w1 y w3. Las configuraciones regionales desconocidas solo se asignan a la colección genérica y no tienen acceso a las imágenes específicas de configuración regional. A continuación se muestra qué aspecto tendrá la asignación:

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

locale=	ID de salida que se buscará
w1, w3	myImg-W, myImg
w2	myImg-W2, myImg-W, myImg
m1	myImg-M1, myImg-M, myImg
m2	myImg-M2, myImg-M, myImg
Todos los demás	mylmg

Búsqueda de localeMap en ID específicos

Algunas convenciones de nombre no admiten ID de imágenes genéricos. Los ID genéricos de la solicitud deben asignarse a un ID específico del catálogo. Sin embargo, puede haber casos en los que no se conoce el ID específico exacto.

Basado en el primer ejemplo, las imágenes para todos los idiomas puede tener los sufijos _1, _2 o _3. Las imágenes específicas de las configuraciones regionales francesas pueden tener los sufijos _22 o _23. Las imágenes específicas de las configuraciones regionales alemanas pueden tener los sufijos _470 o _480.

```
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=	ID de salida que se buscará
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
Todos los demás	mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3

Consideraciones importantes al implementar la asistencia para la localización

- La localización se limita a las llamadas de recursos basados en ID y no puede usarse en llamadas de recursos basados en rutas. Por consiguiente, al llamar a videos con configuraciones locales, debe llamarse como ID de empresa/recurso; no con la ruta completa del video. Esto significa que no puede utilizar RTMP con la localización porque este método solo se utiliza con llamadas de video basadas en ruta.
- No puede utilizar conjuntos de medios mixtos que contengan un solo video cuando localeMap está activo; si no, se producirá un error de la llamada al contenido. Para solucionar este problema, puede añadir un solo video a un conjunto de videos adaptable. A continuación, añada el conjunto de videos adaptable a un conjunto de medios mixtos.
- Algunas solicitudes no se localizan, como las solicitudes de contenido de un conjunto de videos adaptable. Por tanto, si desea utilizar conjuntos de videos adaptables con la localización, debe poner el conjunto de videos adaptable dentro de un conjunto de medios mixtos. A continuación, llame al conjunto en un visor de medios mixtos con el parámetro locale=.

Procesador de imágenes

La pantalla del procesador de imágenes establece la configuración predeterminada a la hora de enviar conjuntos de imágenes desde los servidores de procesamiento de imágenes. Las opciones de configuración se dividen en estas cinco categorías (consulte la pantalla del servidor de imágenes para ver una descripción detallada de las opciones):

Gestión de catálogo Esta configuración determina la interacción entre Scene7 Publishing System y el archivo de catálogo. El servidor de procesamiento de Scene7 hace llamadas mediante URL al catálogo, el cual a su vez hace una llamada para enviar imágenes desde el servidor. Si desea cambiar esta configuración, hágalo solo con la ayuda de un técnico de asistencia de Scene7.

Atributos de sesión Esta configuración establece los parámetros de error, las URL de imágenes relativas y si se permite o no la superposición de objetos.

Atributos de material predeterminados Esta configuración establece la resolución y el enfoque predeterminados de las imágenes.

Atributos de imagen de respuesta Esta configuración define la apariencia predeterminada de las imágenes.

Atributos de gestión de colores Esta configuración define las opciones de color predeterminadas de las imágenes.

Viñeta

En la pantalla Viñeta se puede establecer la apariencia predeterminada de las viñetas (consulte la pantalla para ver una descripción detallada de las opciones).

Optimización para motores de búsqueda de vídeos

La optimización para motores de búsqueda de vídeos es el proceso que consiste en mejorar el volumen del tráfico a un sitio web desde motores de búsqueda. Aunque los motores de búsqueda destacan por reunir información sobre el contenido basado en texto, no consiguen adquirir de forma adecuada información sobre vídeos a menos que se les proporcione.

Con la optimización para motores de búsqueda de vídeos de Scene7, se aprovechan los metadatos de los vídeos para proporcionar los motores de búsqueda sus descripciones. Scene7 facilita la creación de mapas de vídeos y de recursos mRSS, que son archivos XML estándar para enviar información sobre los vídeos a los motores de búsqueda:

Mapa de vídeos Comunica a Google la información exacta de la ubicación de un vídeo en un sitio y de su contenido. Por consiguiente, es posible buscar los vídeos en Google. Por ejemplo, un mapa de vídeos puede especificar el tiempo de reproducción y las categorías de los vídeos. Para obtener más información acerca de los mapas de vídeos, consulte <http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471>.

Recursos mRSS Los editores de contenido los utilizan para suministrar archivos multimedia a la búsqueda de vídeos de Yahoo!. Para obtener más información sobre los recursos mRSS, consulte <http://www.rssboard.org/media-rss>.

Nota: Google admite los protocolos tanto de mapas de vídeos como de recursos mRSS para enviar información a los motores de búsqueda.

Scene7 puede generar mapas de vídeos y recursos mRSS a partir de los metadatos almacenados con cada vídeo. Al crear los mapas de vídeos y los recursos mRSS, se decide qué campos de metadatos de los archivos de vídeo se incluyen. Así, describe los vídeos a los motores de búsqueda de modo que dirijan el tráfico a los vídeos de su sitio web con más precisión.

Importante: antes de crear un mapa de vídeos o un recurso mRSS, averigüe qué campos necesita el motor de búsqueda en el archivo XML y cómo se deben estructurar. Para crear un mapa de vídeos o un recurso mRSS correcto, debe cumplir los requisitos del motor de búsqueda.

Scene7 crea informes sobre los mapas de vídeos y los recursos mRSS después de generarlos. Estos informes se encuentran disponibles en la pantalla Informe de la optimización para motores de búsqueda de vídeos.

Importante: en el caso de los mapas de vídeos y los recursos mRSS, Scene7 solo captura los metadatos de los vídeos marcados para su publicación. Marque los vídeos para su publicación si desea incluir sus metadatos en los mapas de vídeos y los recursos mRSS.

Selección de la configuración de la optimización para motores de búsqueda de vídeos

Seleccione la configuración de la optimización para los mapas de vídeos y los recursos mRSS en la pantalla Ajustes de la optimización para motores de búsqueda de vídeos. Para abrir esta pantalla, seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Optimización para motores de búsqueda de vídeos > Configuración.

En el área Configuración general, elija si se deben generar mapas de vídeos, recursos mRSS o ambos. En el área Configuración de creación, asigne los campos de metadatos a los campos de entrada.

Una vez seleccionada la configuración, haga clic en Generar (o en Guardar y crear) para crear los mapas de vídeos, los recursos mRSS o ambos.

Selección de la configuración general

En la lista desplegable Modo de creación, elija un modo de informe:

Mapa de vídeos Crea un mapa de vídeos.

Recursos mRSS Crea un recurso mRSS.

Ambos Crea ambos tipos de archivos XML.

Desactivado Elija esta opción para dejar de crear mapas de vídeos y recursos (mRSS).

En la lista desplegable Modo automático/manual, elija si la creación se realiza de manera automática o manual:

Modo automático Scene7 crea automáticamente un mapa de vídeos, un recurso mRSS o ambos una vez al día. Elija la opción Marcar para publicación para que el archivo XML que crea Scene7 se marque de forma automática para su publicación.

Modo manual Scene7 crea el mapa de vídeos, el recurso mRSS o ambos al hacer clic en Crear o Guardar y crear en la pantalla de configuración de la optimización de búsqueda de vídeos. Elija también estas opciones:

- **No hay más opciones de configuración** El archivo XML que se crea no se marca para su publicación.
- **Marcar para publicación** El archivo XML que se crea se marca para su publicación.
- **Permitir creación parcial** Los motores de búsqueda pueden rechazar un archivo XML si no contiene la información completa de los metadatos de todos los vídeos. Con esta opción, se crea el archivo XML aunque no haya metadatos disponibles para algunos vídeos. Se registra un aviso en la pantalla del informe. Elija esta opción si pretende exportar el archivo XML y procesar la información que falta manualmente.

Selección de la configuración de creación

En el área Configuración de creación se muestran los campos de entrada del mapa de vídeos o del recurso mRSS y, en el panel Metadatos, los nombres de los campos de metadatos. Use el área Configuración general para asignar los campos de entrada a los campos de metadatos. Al realizar esta acción, se indica a Scene7 de dónde se obtienen los metadatos para el mapa de vídeos o el recurso mRSS.

- 1 En el menú Vistas de metadatos, elija una vista de metadatos. Una vez seleccionada la vista, los nombres de los campos de metadatos aparecen en el panel Metadatos. (Para obtener más información acerca de las vistas de metadatos, consulte “[Vistas de metadatos](#)” en la página 51).
- 2 Arrastre los nombres de los campos de metadatos del panel Metadatos a los campos de entrada Página de aterrizaje, Título, Descripción, Etiquetas y Categoría. Los campos Página de aterrizaje, Título y Descripción son obligatorios.

***Nota:** Si lo prefiere, introduzca manualmente los campos de entrada.*

- 3 Haga clic en Guardar (para guardar la configuración sin crear el archivo XML), en Generar (para crear el archivo XML) o en Guardar y crear (para guardar y crear el archivo).

El archivo XML se crea y se registra en el registro de trabajo. Los archivos de mapas de vídeos (video-sitemap) y de recursos mRSS (mrss-feed) se almacenan en la carpeta raíz de la empresa.

***Nota:** Es preciso publicar los mapas de vídeos o los recursos mRSS para poder enviarlos a los motores de búsqueda. Los archivos de mapas de vídeos y de recursos mRSS se almacenan en la carpeta raíz de la empresa. Si es necesario, marque estos archivos XML para su publicación y haga clic en Publicar.*

Envío de archivos de mapas de vídeos y recursos mRSS a los motores de búsqueda

Los archivos de mapas de vídeos y de recursos mRSS se almacenan en la carpeta raíz de la empresa:

- `http://{servidor_publicación}/is/content/{nombre_empresa}/mrss-feed.xml`
- `http://{servidor_publicación}/is/content/{nombre_empresa}/video-sitemap.xml`

Copie una de estas URL en las herramientas del webmaster del motor de búsqueda para enviar el archivo de mapa de vídeos o de recurso mRSS a los motores de búsqueda.

Visualización de informes de la optimización para motores de búsqueda de vídeos

Consulte estos informes en la pantalla Informe de la optimización para motores de búsqueda de vídeos. Para abrir esta pantalla, seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación > Optimización para motores de búsqueda de vídeos > Informes.

Si se ha producido algún error al crear un informe, se muestra en la pantalla del informe.

Ajustes de administración

Las pantallas Ajustes de administración sirven para administrar los usuarios de Scene7 Publishing System. Utilice estas pantallas para permitir a los usuarios trabajar en Scene7 Publishing System y para comunicarse con los usuarios por correo electrónico.

- ❖ Para acceder a las opciones de Ajustes de administración, seleccione Ajustes > Ajustes personales. Expanda Ajustes de administración.

Administración de usuarios

Todos los usuarios de Scene7 tienen asignada una función que determina sus privilegios y derechos de acceso a las funciones de Scene7 Publishing System. Los administradores determinan las distintas funciones y responsabilidades para sus empresas.

Normalmente, Scene7 configura el primer conjunto de empresas y asigna un administrador de empresa. A continuación, el administrador de empresa configura y administra los usuarios de Scene7 Publishing System.

Scene7 Publishing System admite tres funciones de usuario. Las tres funciones de usuario pueden acceder a la configuración de empresas de Scene7 Publishing System:

Administrador de SPS Puede ver y administrar todas las funciones de Scene7 Publishing System, así como configurar empresas y añadir administradores y usuarios.

Administrador de empresa Puede ver y administrar solo sus empresas. También puede realizar todas las funciones de administración (incluida la adición de administradores y usuarios). El administrador de empresa puede añadir usuarios a las cuentas de administración de la empresa de SPS. (Esta función es la función de usuario predeterminada).

Usuario de SPS Puede acceder a las empresas que tiene asignadas, pero no puede realizar ninguna tarea administrativa.

Tras añadir un usuario, Scene7 Publishing System le envía un mensaje de correo electrónico de bienvenida. Este mensaje incluye una contraseña y la URL de Scene7 Publishing System.

Adición de un usuario o administrador

- 1 Haga clic en Configuración > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios.
- 2 Haga clic en Agregar.
- 3 Introduzca el nombre y la dirección de correo electrónico del usuario o administrador que desea agregar y, a continuación, haga clic en Siguiente.

Nota: El carácter apóstrofe (') no está permitido en las direcciones de correo electrónico.

- 4 Elija la función que desea asignar al usuario.

Consulte “[Administración de usuarios](#)” en la página 67.

- 5 Seleccione un nombre de empresa para agregar un usuario a una empresa.
- 6 Si desea agregar el usuario a un grupo (si está agregando un usuario o colaborador de Media Portal), haga clic en Siguiente y agregue el usuario.
- 7 Haga clic en Guardar para completar la configuración de usuario.

Después de guardar, se le preguntará si desea agregar un usuario a otra empresa. Haga clic en Agregar si desea agregar el usuario a una empresa.

Todos los nuevos usuarios reciben una contraseña generada al azar; los usuarios deben cambiar su contraseña la primera vez que inicien sesión en Scene7 Publishing System.

Los nuevos usuarios reciben un correo electrónico de bienvenida una vez que se han agregado al sistema. El correo electrónico proporciona una contraseña temporal y explica cómo se debe iniciar sesión en Scene7 Publishing System.

Si el usuario no recibe el correo electrónico de bienvenida, tendrá que ir a la página de inicio de sesión (<http://s7sps1.scene7.com>), y hacer clic en Olvidé mi contraseña. La contraseña se restablece y se envía un nuevo mensaje de correo electrónico. Si el usuario no recibe el correo electrónico y no se encuentra en su carpeta de correo no deseado, póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica.

Al agregar nuevos usuarios del Media Portal, también puede ir a Ajustes > Ajustes de aplicación > Administración de usuarios y, a continuación, hacer clic en Cargar lista de usuarios y seleccionar un archivo .csv con un máximo de 500 usuarios.

Eliminación de un usuario

Puede eliminar usuarios de Scene7 Publishing System marcándolos como no válidos. Los usuarios no válidos se eliminan del sistema y de todas las cuentas.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 Seleccione un usuario de la lista y haga clic en **Editar**.
- 3 Anule la selección de Válido.
- 4 Haga clic en **Guardar**.

Activación o desactivación de usuarios

Los usuarios desactivados dejan de tener permiso para acceder a una cuenta que aparezca en la parte superior del menú para seleccionar cuentas a las que acceder.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 En la lista de usuarios, seleccione o anule la selección de la opción Activar que aparece junto al nombre del usuario.

Edición de la información de usuario

La información de usuario que puede modificar depende de su función como administrador y de la función que tenga asignada el usuario cuya información se desea editar. Las opciones que aparecen atenuadas (no disponibles) no son editables.

- 1 Vaya a **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 Seleccione el usuario y haga clic en **Editar**.
- 3 Seleccione la entrada en la tabla que muestra la empresa para la que está intentando modificar los permisos o acceso y, a continuación, haga clic en el vínculo Gestionar empresa.
- 4 Seleccione la función de usuario.
- 5 Si desea cambiar la membresía del grupo del usuario (si está editando o agregando un usuario o colaborador de Media Portal), haga clic en Siguiente y edite la membresía del grupo.
- 6 Haga clic en **Guardar**.

Filtrado y ordenación de la lista de usuarios

Puede filtrar y ordenar la lista para buscar usuarios. Todos los usuarios de las cuentas que administra aparecen en la lista de los usuarios independientemente de la cuenta seleccionada en el menú de selección de cuenta a la que acceder.

Puede utilizar las siguientes técnicas de filtrado en la lista usuarios:

Filtrar por grupo Seleccione el menú Por grupo y elija una opción para reducir la lista de usuarios de un grupo.

Filtrar por función de usuario En el menú Por función de usuario elija una opción para reducir la lista a usuarios o administradores de un tipo determinado.

Filtrar según el nombre del campo Seleccione la opción Activar filtración por campos. A continuación, en el menú Por nombre de campo, seleccione la columna con la que desea filtrar la lista y elija una letra en el menú de caracteres de filtro. La lista se filtrará en una de las columnas según la letra elegida. Para volver a ver la lista completa desactive la opción Activar filtración por campos.

Excluir usuarios no válidos Anule la selección de la opción Incluir no válidos. En los resultados de búsqueda aparecerán solo los usuarios que están en el sistema. Los usuarios no válidos se han eliminado del sistema y las cuentas que administra.

Ordenar por encabezado de columna Haga clic en un encabezado para ordenar todos los usuarios por su estado, de forma alfabética por nombre, apellidos, correo electrónico, función de usuario o por estado válido/no válido.

Si tiene muchos usuarios, puede limitar el tamaño de la lista seleccionando un número en el menú Tamaño máximo de lista.

Ancho de banda y almacenamiento

Los administradores de SPS pueden generar informes sobre el ancho de banda, el almacenamiento y otros tipos de informes para las empresas que administran. Los informes están disponibles en la pantalla Ancho de banda y almacenamiento.

Para abrir esta pantalla, haga clic en Ajustes > Ajustes personales. Expanda Ajustes de administración y, a continuación, haga clic en Ancho de banda y almacenamiento.

Tipos de informes

La tabla siguiente describe los informes que se pueden generar en la pantalla Ancho de banda y almacenamiento:

Informe	Información	Uso
Ancho de banda	Uso del ancho de banda por la empresa	Lleve un seguimiento del uso del ancho de banda por la empresa a lo largo de intervalos de fechas específicos para determinar patrones de tráfico.
Almacenamiento	Uso del almacenamiento	Lleve un seguimiento de la cantidad de datos que carga la empresa.
Contenido de imagen	Número de solicitudes de imágenes por tipo	Lleve un seguimiento del número de solicitudes y el volumen de los diferentes tipos de imágenes.
Dominio	El número de solicitudes de URL por dominio	Lleve un seguimiento del uso de imágenes según el dominio de la solicitud de imagen para una empresa concreta. (Scene7 puede ofrecer más de un dominio por cuenta. Para obtener más información, póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica).
Flujo continuo de vídeo	Uso del ancho de banda para el flujo continuo de vídeo	Lleve un seguimiento del uso del flujo continuo de vídeo por empresa a lo largo de intervalos de fechas específicos para determinar patrones de tráfico.
Contenido de vídeo	Tiempo de reproducción de distintos vídeos	Determine cuáles son los vídeos más vistos y menos vistos.

El informe de contenido de imagen proporciona información acerca de las solicitudes para estos tipos de imágenes:

Solicitud de imágenes Solicitudes de imágenes.

Solicitud de miniatura Solicitudes de muestras o imágenes alternativas en visores.

Solicitud de máscara Solicitudes de imágenes que devuelven máscaras en escala de grises.

Solicitud de mosaico de visor Solicitudes de imagen cargadas por un visor.

Solicitud de objeto Vnt Solicitudes de procesamiento de imágenes que devuelven una imagen con objetos especificados en las viñetas solicitadas.

Solicitud de información de Vnt Solicitudes de procesamiento de imágenes que devuelven información en relación con las viñetas solicitadas.

***Nota:** El informe de flujo continuo de vídeo solo se aplica al flujo continuo de vídeos. No registra la visualización de vídeos progresivos.*

Generación de un informe

Siga estos pasos para generar un informe de ancho de banda, almacenamiento, contenido de imágenes, dominio, flujo continuo de vídeo o contenido de vídeo:

- 1 Seleccione Ajustes > Ajustes personales.
- 2 Expanda Ajustes de administración y, a continuación, haga clic en Ancho de banda y almacenamiento.
- 3 Haga clic en una ficha: Ancho de banda, Almacenamiento, Contenido de la imagen, Dominio, Flujo continuo de vídeo o Contenido de vídeo.
Consulte “[Tipos de informes](#)” en la página 69.

Visualización de datos con distintos métodos

Después de generar un informe en la página Ancho de banda y almacenamiento, puede elegir opciones para ver la información. Puede elegir cómo se presenta la información, ver la información en un diagrama o en una cuadrícula de datos, así como especificar un período de tiempo para la recopilación de información. En la vista Datos, también puede ordenar la información y reorganizar las columnas.

Visualización de datos en un diagrama o una cuadrícula de datos Haga clic en la opción Vista de diagrama para ver los datos en un diagrama; haga clic en Vista de datos para ver los datos en una cuadrícula de datos.

Elección del tipo de presentación del informe En el menú Tipo de informe, elija Resumen, Diario o Mensual para organizar los datos de forma resumida, diaria o mensual. No todos los informes ofrecen esta opción.

Especificación de un período de tiempo Elija opciones para definir un período de tiempo para el informe y, a continuación, haga clic en Actualizar después de definir un período de tiempo:

- **Período de tiempo predefinido** En el menú Informe predefinido, elija una opción. Por ejemplo, elija Último mes para recopilar los datos del mes anterior.
- **Período de tiempo personalizado** En el menú Informe predefinido, elija Personalizado. A continuación, elija una fecha en el menú Mes de inicio (o Fecha de inicio) y otra fecha en el menú N.º de meses (o N.º de días). En el caso de informes de dominio y de contenido de vídeo, puede elegir una fecha inicial y final específica para capturar los datos del informe.

Ordenación de datos (solo en la vista Datos) Para ordenar la información en una columna, haga clic en el encabezado de la columna. Haga clic de nuevo para cambiar al orden descendente.

Reorganización de las columnas (solo en la vista Datos) Para mover una columna a otra ubicación de la cuadrícula de datos, arrastre su encabezado.

Exportación e impresión de informes

Después de generar un informe, puede exportar sus datos para utilizarlos en hojas de cálculo y en otras aplicaciones. También puede imprimir los informes.

Exportación de los datos del informe En la vista Datos, ordene y organice los datos de la forma conveniente. A continuación, abra el menú Exportar y elija un formato: Delimitado por tabuladores, Separado por comas o HTML formateado. Los datos se copian en el portapapeles con el formato que elija. Ahora puede pegarlos en una hoja de cálculo o en una aplicación.

Impresión de un informe Haga clic en Imprimir, elija las opciones que desee en el cuadro de diálogo Imprimir y, a continuación, haga clic en Aceptar.

Más temas de ayuda

[“Errores de imagen”](#) en la página 71

Errores de imagen

Los administradores de SPS pueden generar informes de errores de imagen. Estos informes proporcionan una lista de los 20 errores de imagen más frecuentes, en las últimas 24 horas, de la empresa en la que haya iniciado sesión en ese momento. Siga estos pasos para generar un informe de errores de imagen:

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes personales.
- 2 Expanda Ajustes de administración y, a continuación, haga clic en Errores de imagen.

3 (Opcional) Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Haga clic en un encabezado para ordenar los errores según la información del encabezado. De manera predeterminada, los errores se ordenan, de mayor a menor, según el número de veces que aparecen.
- Mueva el cursor sobre el campo Respuesta de un determinado error para ver el mensaje de error específico.
- Mueva el cursor sobre el campo URL o el campo Referencia para ver el vínculo de la imagen o la página web de referencia.
- Haga clic en Copiar URL de la columna URL para copiar el vínculo a la imagen real. Puede pegar este vínculo en una ventana del explorador para acceder a la imagen e investigar el error.
- Haga clic en Copiar URL de la columna Referencia para copiar el vínculo a la página web de referencia.

Los errores mostrados pertenecen a la empresa en la que haya iniciado sesión en ese momento. Cada error incluye la siguiente información:

ID de imagen ID de la imagen con error.

Tiempo Intervalo de tiempo desde la primera vez que se informó del error hasta la última vez, dentro de las últimas 24 horas.

Recuento Número de errores encontrados en la imagen.

Respuesta Mensaje de error específico. Los errores son 4xx o 5xx.

URL Muestra la URL de la imagen en Scene 7.

Referencia Especifica la URL del sitio web del que procede la solicitud inicial. La referencia puede ser cualquier sitio web que tenga un vínculo a la imagen.

Las columnas URL y Referencia tienen asociada la opción Copiar URL para simplificar el proceso de prueba.

Más temas de ayuda

[“Ancho de banda y almacenamiento”](#) en la página 69

Capítulo 4: Media Portal

Adobe® Scene7® Media Portal ofrece a las empresas la posibilidad de adquirir y controlar fácilmente recursos creativos aprobados, así como distribuirlos a socios, canales externos y a usuarios internos de la empresa. Este entorno de "autoservicio" basado en explorador proporciona a los usuarios de Media Portal "vistas" de los recursos de Scene7 controladas por el administrador para acceder fácilmente a las funciones de carga, exploración, búsqueda, vista previa y exportación de recursos en los formatos aprobados por la empresa.

Como administrador, podrá controlar la forma en la que los usuarios ven los recursos en Media Portal, cómo acceden a ellos y cómo los utilizan. Es más, podrá personalizar la interfaz de Media Portal según el estilo de su sitio web y su marca. Puede especificar la fuente, su color y su tamaño, además de que también puede incorporar a la interfaz de Media Portal elementos de marcas, como por ejemplo logotipos.

Requisitos del sistema

Para una experiencia óptima con Scene7 Media Portal, asegúrese de que el sistema cumple los requisitos y recomendaciones siguientes:

- Se requiere Microsoft® Windows® 7 o posterior, Mac OS X 10.6 o procesador Intel® Macintosh superior.
- Se requieren 3 GB de RAM o más (se recomiendan como mínimo 4 GB).
- Monitor a color.
- Tarjeta de vídeo compatible con Color verdadero en resolución 1280 x 1024 o superior.
- Navegador compatible con JAVA, Flash 11 o superior.
- Navegadores admitidos por Windows: Internet Explorer 9 o superior, Firefox 23.0 o superior.
- Navegadores admitidos por Macintosh: Safari 6.0 o superior, Firefox™ 23 o superior.

Nota: Si el explorador no tiene Flash Player versión 11, puede descargarlo desde Adobe en www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_es.

Inicio rápido: Administración de Media Portal

Esta sección de inicio rápido se ha diseñado para que se familiarice rápidamente con el proceso de administración de Media Portal. El final de cada paso incluye una referencia cruzada a un tema con información más exhaustiva.

1. Comprensión del funcionamiento de las funciones de usuario en Media Portal

Los usuarios de Media Portal incluyen tres categorías: usuario, colaborador y usuario colaborador. Cada función puede realizar un conjunto diferente de tareas. Por ejemplo, los colaboradores pueden cambiar el nombre de los archivos y las carpetas y eliminarlos, pero los usuarios normales no pueden realizar estas tareas. Es fundamental que entienda qué capacidades ofrecen las diferentes funciones, de modo que, cuando agregue usuarios, sea consciente de las responsabilidades que les va a dar.

Consulte “[Funciones de usuario en Media Portal](#)” en la página 75.

2. Creación de grupos para administrar usuarios

Los grupos determinan las carpetas y los archivos a los que los usuarios tienen acceso, las acciones que pueden realizar los usuarios en dichas carpetas y en dichos archivos, así como los ajustes preestablecidos de imágenes disponibles. Como administrador, su primera tarea será la de crear grupos. Para cada grupo, deberá decidir a qué carpetas, a qué archivos y a qué ajustes preestablecidos de imágenes pueden acceder los miembros de dicho grupo. También tendrá que otorgar permisos de lectura, escritura y eliminación a los miembros del grupo. Estos permisos determinan si los miembros del grupo pueden explorar, editar o eliminar las carpetas y los archivos a los que tengan acceso, o cambiarles el nombre.

Consulte [“Creación y administración de grupos de Media Portal”](#) en la página 76.

3. Adición de usuarios

Cuando se agrega un usuario, se le asigna una función (usuario, colaborador o usuario colaborador). También tendrá que asignar el usuario a un grupo o a varios. Para acelerar el proceso de adición de usuarios, puede cargar una lista de usuarios en forma de archivo CSV. Los usuarios nuevos recibirán un mensaje de correo electrónico de bienvenida con instrucciones acerca de cómo iniciar sesión en Media Portal.

Consulte [“Adición y administración de usuarios de Media Portal”](#) en la página 78.

4. Administración de cuentas de FTP

Puede tener cuentas de FTP independientes que estén asociadas a Media Portal y asignadas a una carpeta específica de la cuenta de Scene7 Publishing System. Este tipo de funcionalidad significa que puede permitir a los usuarios cargar recursos digitales en la cuenta a través de cuentas de FTP independientes.

Consulte [“Administración de cuentas de FTP”](#) en la página 81.

Nota: Solo los administradores de Media Portal pueden administrar estas cuentas de FTP. Además, solo los usuarios con la función de Usuario colaborador de Media Portal o Colaborador de Media Portal pueden cargar archivos.

Consulte [“Funciones de usuario en Media Portal”](#) en la página 75.

5. Especificación de opciones de exportación

Si les da permiso para ello, los usuarios de Media Portal pueden cambiar el formato de los archivos al exportarlos, así como pueden exportar los archivos principales originales. Como administrador, usted decidirá cómo deben exportar los archivos los usuarios.

Consulte [“Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal”](#) en la página 82.

6. Creación de ajustes preestablecidos de imagen

Un ajuste preestablecido de imagen es una recopilación de ajustes predefinidos para cambiar el tamaño, la calidad de la imagen, el formato, la resolución y otros aspectos visuales de una imagen al exportarse. Puede crear ajustes preestablecidos de imágenes para controlar el modo en el que se cambiará el formato de las imágenes cuando los usuarios las exporten.

Consulte [“Creación y activación de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 83.

7. Creación de ajustes preestablecidos de metadatos y campos de metadatos personalizables

Los metadatos, que describen e identifican un archivo, se utilizan para buscar y organizar recursos. Los ajustes preestablecidos de metadatos sirven para garantizar que los metadatos se introducen correctamente, así como que los campos de metadatos que exigen incluir datos se rellenan según corresponda. Un ajuste preestablecido de metadatos es un conjunto predefinido de entradas de metadatos. También se pueden crear campos de metadatos que describan de forma exclusiva los archivos con los que se trabaja.

Consulte “[Uso eficaz de los metadatos](#)” en la página 83.

8. Personalización de la pantalla de Media Portal

Los ajustes de estilo de Media Portal le permiten aplicar un estilo de marca a la pantalla de Media Portal, con los colores y el logotipo de su empresa. Utilice los ajustes de estilo para poner el sello de su empresa en Media Portal.

Consulte “[Personalización de la pantalla de Media Portal](#)” en la página 84.

Funciones de usuario en Media Portal

Media Portal incluye las siguientes funciones, cada una con derechos de acceso y permisos diferentes. Cuando se registra a un usuario, se le asigna una de las siguientes funciones:

Administrador de Media Portal Puede añadir y eliminar nuevos administradores, colaboradores y usuarios. El administrador también puede establecer derechos de acceso de grupo, administrar cuentas de FTP, asignar formatos de conversión aprobados por la empresa (ajustes preestablecidos), enviar correos electrónicos a los usuarios de Media Portal y ver los informes de almacenamiento y uso del portal.

Usuario de Media Portal Tiene acceso a carpetas y archivos. Un usuario solo puede examinar, previsualizar y descargar archivos. Esta función es adecuada para socios de canal o de servicio que necesitan acceso a los recursos aprobados de su empresa.

Colaborador de Media Portal Puede cargar, buscar y abrir vistas previas de archivos y metadatos en las áreas en las que el administrador haya concedido permisos. El colaborador no puede descargar archivos. Los colaboradores pueden editar metadatos, cambiar el nombre de los archivos y las carpetas, mover archivos a carpetas diferentes o eliminar archivos.

Usuario colaborador de Media Portal Tiene acceso a carpetas y archivos. Un usuario colaborador puede examinar, descargar y cargar imágenes y metadatos, así como obtener una vista previa de los mismos. Los usuarios colaboradores pueden cambiar el nombre de los archivos, mover archivos a carpetas diferentes o eliminar archivos.

Esta tabla describe las tareas que pueden realizar los usuarios según su función. Los administradores y los usuarios colaboradores pueden realizar todas las tareas incluidas en la tabla:

Tarea	Usuario	Colaborador	Usuario colaborador
Examinar carpetas y archivos	X	X	X
Explorar metadatos	X	X	X
Previsualizar archivos	X	X	X
Buscar archivos	X	X	X
Cargar archivos en Scene7 Publishing System		X	X
Editar e importar metadatos de recursos		X	X
Crear, cambiar el nombre y eliminar carpetas		X	X
Exportar metadatos de recursos	X		X
Cambiar nombres de archivos		X	X
Mover archivos a otras carpetas		X	X

Tarea	Usuario	Colaborador	Usuario colaborador
Cambiar el nombre de los archivos		X	X
Eliminar archivos		X	X
Exportar (descargar) archivos desde SPS	X		X

Creación y administración de grupos de Media Portal

Los *grupos* están pensados para ayudarle a administrar los usuarios de Media Portal. Para poder acceder a un recurso, un usuario debe ser miembro de al menos un grupo que tenga permiso de acceso a dicho recurso. Cuando se agrega un usuario, se le asigna a un grupo o más. Al hacerlo, se le otorga acceso al usuario a las carpetas que se han asignado al grupo. También puede elegir a qué ajustes preestablecidos de imagen podrá acceder un grupo determinado.

Uso de grupos para restringir el acceso a carpetas, recursos y ajustes preestablecidos de imagen

Para otorgar permiso a diferentes niveles, cree grupos. Por cada grupo, puede asignar permisos de lectura, escritura y eliminación de las diferentes carpetas y recursos de las carpetas. Asimismo, puede decidir a qué ajustes preestablecidos de imagen podrá acceder el grupo. A continuación, asigne usuarios a los grupos. Un usuario puede ser miembro de varios grupos. El concepto de grupo le permite disponer de flexibilidad para asignar acceso a conjuntos limitados del contenido total.

Si un usuario no tiene permiso para leer una carpeta o recurso, no podrá ver ni lo uno ni lo otro. Conceda permisos a la carpeta principal para asegurarse de que todas las carpetas secundarias tienen los mismos derechos que la principal.

Nota: *Un usuario puede ser miembro de varios grupos. Cuando un usuario pertenece a dos grupos con permisos de acceso diferentes a una carpeta, el usuario recibe el permiso mayor.*

Adición de un grupo

- 1 Haga clic en **Ajustes > Configuración de Media Portal > Grupos**.
- 2 Haga clic en **Agregar**.
- 3 En el cuadro de diálogo Agregar grupo, escriba un nombre para el grupo en el cuadro Nombre de grupo y haga clic en **Agregar grupo**.
- 4 Si lo desea, puede seleccionar las casillas de verificación que hay junto a los nombres de los usuarios para agregar usuarios al grupo nuevo.
- 5 Si desea especificar los permisos de acceso en este momento, haga clic en la ficha **Permisos de acceso a recursos** y, a continuación, especifique las opciones que desee.
Consulte “[Establecimiento de permisos de acceso a recursos para un grupo](#)” en la página 77.
- 6 Si desea elegir los ajustes preestablecidos de imagen que estarán disponibles para el grupo, haga clic en la ficha **Permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen** y seleccione los ajustes preestablecidos de imagen que el grupo pueda utilizar.
Consulte “[Elección de permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen para un grupo](#)” en la página 77.
- 7 Haga clic en **Cerrar**.

Establecimiento de permisos de acceso a recursos para un grupo

- 1 Haga clic en **Ajustes > Configuración de Media Portal > Grupos**.
- 2 En la página de lista de grupos, realice una de las siguientes acciones:
 - Para agregar un grupo y especificar permisos, haga clic en **Agregar**. En el cuadro de diálogo Agregar grupo, introduzca un nombre para el grupo, haga clic en **Agregar grupo** y agregue usuarios al grupo.
 - Para editar los permisos de un grupo, selecciónelo y haga clic en **Editar**.
- 3 En el cuadro de diálogo Agregar grupo o Editar grupo, haga clic en la ficha **Permisos de acceso a recursos**. En la parte derecha de la ficha aparecen cuadros para conceder los permisos de lectura, escritura y eliminación de carpetas y recursos. Puede expandir y contraer las carpetas y subcarpetas del panel izquierdo.
- 4 Para asignar derechos a carpetas o recursos individuales, seleccione la carpeta en el panel izquierdo. El contenido de la carpeta aparece en el panel derecho. Para asignar derechos al grupo, seleccione los cuadros de los archivos o carpetas correspondientes en el panel derecho.

Esta tabla relaciona diferentes tareas con los permisos de lectura, escritura y eliminación.

Tarea	Leer	Escribir	Eliminar
Examinar carpetas y archivos	X		
Editar archivos (recortar, enfocar, ajustar)		X	
Cambiar nombres de archivo		X	
Mover archivos a otras carpetas		X	
Cambiar el nombre de los archivos		X	
Eliminar archivos			X

- 5 Haga clic en **Cerrar**.

Importante: los derechos de acceso se establecen cuando se selecciona un cuadro. Cuando asigna derechos a una carpeta, sus subcarpetas y todos los archivos que están dentro reciben los mismos derechos que la carpeta principal. No obstante, puede especificar derechos diferentes para subcarpetas y archivos de recursos independientes.

Elección de permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen para un grupo

Elija los permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen para un grupo si desea especificar los ajustes preestablecidos de imagen disponibles para los miembros de un grupo cuando se exportan recursos con Media Portal.

Consulte también “[Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal](#)” en la página 82.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Configuración de Media Portal > Grupos**.
- 2 En la página de lista de grupos, realice una de las siguientes acciones:
 - Para agregar un grupo y especificar los ajustes preestablecidos de imagen disponibles, haga clic en **Agregar**. En el cuadro de diálogo Agregar grupo, introduzca un nombre para el grupo, haga clic en **Agregar grupo** y agregue usuarios al grupo.
 - Para editar las opciones de ajustes preestablecidos de imagen de un grupo, seleccione el grupo y haga clic en **Editar**.

- 3 En el cuadro de diálogo Agregar grupo o Editar grupo, haga clic en la ficha **Permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen**.
- 4 Seleccione o anule la selección de ajustes preestablecidos de imagen para especificar los ajustes preestablecidos de imagen que pueden utilizar los usuarios de Media Portal al exportar recursos.
- 5 Haga clic en **Cerrar**.

Edición y eliminación de grupos

- 1 Haga clic en **Ajustes > Configuración de Media Portal > Grupos**.
- 2 En la página de lista de grupos, seleccione un grupo y edítelo o elimínelo.
Edición de un grupo Haga clic en el botón **Editar** y elija las opciones oportunas en el cuadro de diálogo Editar grupo.
Eliminación de un grupo Haga clic en **Eliminar**.

Adición y administración de usuarios de Media Portal

Como administrador puede añadir y administrar a los usuarios, decidir si pueden cambiar las contraseñas, editar su información y cargar listas de usuarios. Estas tareas se realizan desde la pantalla Administración de usuarios. Para acceder a esta pantalla, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.

Importante: antes de agregar usuarios tendrá que configurar grupos para administrarlos. Media Portal no permite agregar un usuario sin asignarlo a uno o varios grupos. Para obtener más información, consulte “[Creación y administración de grupos de Media Portal](#)” en la página 76.

Administración de las contraseñas de Media Portal

A los usuarios, colaboradores y usuarios colaboradores de Media Portal se les envía un mensaje de correo electrónico de bienvenida con una contraseña cuando usted los registra. Los administradores pueden decidir si los usuarios de Media Portal pueden cambiar esta contraseña.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Configuración de Media Portal > Configuración general**.
- 2 En la pantalla Configuración general, marque o desmarque la opción **Permitir que el usuario de Media Portal cambie la contraseña**.
- 3 Haga clic en **Guardar**.

Nota: Los usuarios de Media Portal con permiso para cambiar su contraseña pueden hacerlo haciendo clic en **Ajustes > Ajustes personales** y cambiando la contraseña en la pantalla **Ajustes personales**.

Adición de un usuario de Media Portal

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 En la página Administración de usuarios, haga clic en **Agregar**.
- 3 En el cuadro de diálogo Agregar usuario, en el panel Información del usuario, escriba el nombre, el apellido y la dirección de correo electrónico del usuario y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
- 4 En el panel Empresa/Función, en la lista desplegable de empresas, seleccione una o varias empresas para el usuario.

- 5 En la lista Función, seleccione una función de Media Portal y, a continuación, haga clic en **Siguiente**.
Consulte “[Funciones de usuario en Media Portal](#)” en la página 75.
- 6 En el panel Grupos de acceso, seleccione uno o varios grupos.
Consulte “[Creación y administración de grupos de Media Portal](#)” en la página 76.
- 7 (Opcional) Haga clic en **Config. correo** y seleccione una configuración del correo electrónico distinta de la predeterminada.
Consulte “[Configuración del mensaje de correo electrónico de bienvenida para los usuarios de Media Portal](#)” en la página 80.
- 8 Haga clic en **Agregar usuario**.
Tras añadir un usuario, Media Portal envía al usuario un mensaje de correo electrónico de bienvenida. El mensaje incluye una contraseña temporal y la dirección URL de Media Portal.

Carga de una lista de usuarios de Media Portal

Si desea agregar varios usuarios, puede cargar una lista de usuarios. Los usuarios se añaden automáticamente a la cuenta seleccionada.

Cree una lista de usuarios en un archivo CSV (valores separados por comas) que contenga la información de usuario. Una vez se haya cargado el archivo, los usuarios de la lista se añaden automáticamente a la cuenta con las asignaciones de grupo que se han especificado. Todos los usuarios nuevos reciben un mensaje de correo electrónico de bienvenida. En este mensaje se incluye un vínculo a Media Portal y una contraseña temporal.

Creación de un archivo CSV

Cree un archivo CSV (nombrearchivo.csv) conforme al formato y los campos que se indican a continuación. La primera fila debe contener los encabezados de columna que aparecen en esta tabla. Puede ordenar las columnas como desee. Todas las columnas son obligatorias.

Nombre de columna	Descripción
Nombre	El nombre.
Apellidos	Los apellidos.
Correo electrónico	Una dirección de correo electrónico válida.
Contraseña	Contraseña con distinción entre mayúsculas y minúsculas.
Función de usuario	Administrador de Media Portal Usuario de Media Portal Colaborador de Media Portal Usuario colaborador de Media Portal
Grupos	Lista de una o varias asignaciones de grupos de cuentas de cada usuario, separadas por comas. Debe especificar el grupo, agregando como prefijo el nombre de cuenta, separado por la barra diagonal (/). Por ejemplo, PortalCo/IT, donde PortalCo es la cuenta e IT es el grupo dentro de la cuenta PortalCo.

La siguiente hoja de cálculo de ejemplo muestra cómo diseñar un archivo CSV:

Nombre	Apellidos	Correo electrónico	Contraseña	Función de usuario	Grupos
Pedro	Pérez	pedrop@empresa.com	bienvenido	Administrador de Media Portal	CoPortal/TI,CoPortal/Admin
Javier	Gómez	javiere@miempresa.com	bienvenido	Usuario de Media Portal	PortalCo/GrupoMarketing, PortalCo/prueba

Carga del archivo CSV

- 1 Abra la pantalla de ajuste Administración de usuarios.
- 2 Haga clic en **Cargar lista de usuarios**.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccione el archivo que desea cargar, seleccione el archivo CSV y haga clic en **Abrir**.

Se añaden automáticamente los usuarios de la lista a los grupos especificados y se envía un mensaje de correo electrónico de bienvenida.

Nota: Si el archivo CSV no tiene el formato correcto, aparece el mensaje de error "Se ha producido un error al procesar el archivo CSV cargado. Compruebe si los datos del archivo son válidos". Además, si el archivo CSV contiene un usuario de IP o IPS existente, éste no se añade a la lista de usuarios.

Generación de una lista seleccionable de usuarios de Media Portal

Puede ver los nombres y las direcciones de correo electrónico de los usuarios de Media Portal en una ventana emergente. Esta lista resulta útil para cortar y pegar nombres y direcciones de correo electrónico de usuarios y usarlos en otra aplicación distinta a Media Portal.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 En la lista desplegable **Por función de usuario**, elija el nombre de una función de usuario de Media Portal y haga clic en **Actualizar** para mostrar los nombres de una clase de usuario de Media Portal.
- 3 Haga clic en el botón **Lista emergente** para abrir la ventana emergente. Esta lista se puede copiar y pegar.

Configuración del mensaje de correo electrónico de bienvenida para los usuarios de Media Portal

Puede enviar un mensaje de correo de bienvenida cuando agregue usuarios, colaboradores y usuarios colaboradores de Media Portal. Puede configurar este mensaje o indicar a Scene7 que no lo envíe.

- 1 Elija **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de administración > Administración de usuarios**.
- 2 En la pantalla de ajuste Administración de usuarios, haga clic en el botón **Config. correo**.
- 3 En el cuadro de diálogo Config. correo, especifique una de estas configuraciones:

Enviar correo electrónico Anule la selección de esta opción si no desea informar por correo electrónico a los usuarios nuevos de que los ha admitido.

Contraseña predeterminada Introduzca una contraseña temporal para los usuarios nuevos o deje el campo vacío para que Scene7 genere contraseñas aleatorias. La primera vez que un usuario inicie sesión, se le pedirá que cambie la contraseña.

URL de sustitución Introduzca una URL distinta a la predeterminada, si los usuarios acceden a Scene7 desde otra URL.

Otras tareas de administración de usuarios

También puede realizar las siguientes tareas desde la pantalla de ajuste Administración de usuarios:

Filtrado y ordenación de la lista de usuarios Filtre la lista de usuarios de Media Portal para localizar usuarios.

Consulte “[Filtrado y ordenación de la lista de usuarios](#)” en la página 69.

Eliminación de usuarios Elimine un usuario de la lista.

Consulte “[Eliminación de un usuario](#)” en la página 68.

Activación y desactivación de usuarios Impida que un usuario pueda acceder a las carpetas.

Consulte “[Activación o desactivación de usuarios](#)” en la página 68.

Edición de información de usuario Introduzca información actualizada acerca de un usuario.

Consulte “[Edición de la información de usuario](#)” en la página 69.

Creación de campos personalizables Cree campos de metadatos personalizados definidos por el usuario como ayuda para organizar los recursos en Scene7 Publishing System. Los campos también pueden activarse o desactivarse según sea necesario.

Consulte “[Campos personalizables](#)” en la página 53.

Administración de cuentas de FTP

Solo los administradores de Media Portal pueden administrar y gestionar las cuentas de FTP. Además, solo los usuarios con la función de *Usuario colaborador de Media Portal* o *Colaborador de Media Portal* pueden cargar recursos digitales.

Recuerde que puede activar o desactivar los usuarios de Media Portal existentes a través de la página Administración de usuarios en Ajuste de administración.

Consulte “[Activación o desactivación de usuarios](#)” en la página 68.

1 Haga clic en **Ajustes > Media Portal > Cuentas de FTP**.

2 En la página Agregar cuenta de FTP, en la lista desplegable Usuario de cuentas de FTP, seleccione un usuario.

Si un usuario no aparece en la lista, es posible que tenga que agregarlo primero como un Administrador de Media Portal, un Usuario colaborador de Media Portal o un Colaborador de Media Portal por medio de Ajustes de administración. Después de agregar el usuario con la función adecuada, su nombre de usuario está disponible en la lista desplegable.

Consulte “[Adición de un usuario de Media Portal](#)” en la página 78.

3 En los campos Contraseña y Confirmar, escriba la contraseña de la cuenta de FTP.

4 Haga clic en **Guardar** para agregar la cuenta a la tabla Cuentas existentes.

Para cargar recursos de medios, necesita el usuario de la cuenta de FTP que aparece en la tabla Cuentas existentes y la contraseña asignada a la cuenta.

Consulte “[Carga de archivos](#)” en la página 85.

Eliminación de una cuenta de FTP existente

1 Haga clic en **Ajustes > Media Portal > Cuentas de FTP**.

- 2 En la página Agregar cuenta de FTP, en la tabla Cuentas existentes, seleccione la cuenta de FTP que desea quitar.
- 3 Haga clic en **Eliminar**.

Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal

Si el administrador les otorga permiso para hacerlo, los usuarios de Media Portal pueden cambiar el formato de las imágenes al exportarlas. Por ejemplo, pueden cambiar el tamaño, el formato de archivo y la calidad de la imagen. Al cambiar el formato de las imágenes automáticamente a medida que se exportan, se ahorra tiempo, ya que no tiene que formatearlas por separado. Además, los administradores pueden crear un ajuste preestablecido, es decir, una selección preestablecida de configuraciones de formato de imagen. Puede usar un ajuste preestablecido al exportar imágenes para cambiarles el formato conforme a las especificaciones de la empresa.

Las dos restricciones siguientes se aplican si exporta recursos de imagen por medio de una conversión definida por el usuario o si exporta imágenes principales originales:

- El archivo ZIP comprimido de exportación tiene un tamaño máximo de 1 GB para el trabajo de exportación.
- Puede tener un máximo de 500 recursos en total por trabajo de exportación.

Consulte también “[Exportación de recursos de Scene7 Publishing System](#)” en la página 123.

Para especificar las opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen**.
- 2 En la ventana Ajustes preestablecidos de imagen, seleccione una de las siguientes opciones:

Activar conversión definida por el usuario Cuando se selecciona, esta opción permite a los usuarios elegir **otro** en la lista desplegable **Tamaño** de la ventana Exportar recursos seleccionados. A continuación, los usuarios pueden elegir una unidad de medida como, por ejemplo, píxeles o centímetros, y especificar la anchura y la altura deseadas. Al exportar o descargar estos archivos, se cambia el formato de los archivos de imagen.

Cuando se eligen **píxeles** de la lista desplegable **Tamaño**, la anchura x la altura de la imagen resultante no puede superar los 100 millones de píxeles. Este tamaño equivale a 10.000 x 10.000 píxeles para una imagen cuadrada, o aproximadamente 8.000 x 12.000 píxeles para una imagen con una proporción de aspecto 2x3. Esta restricción de tamaño no se aplica si exporta imágenes principales originales.

Anule la selección de esta opción si desea que los usuarios descarguen archivos sin cambiar el formato al descargarlos.

Activar exportación de elemento original Le permite exportar imágenes principales originales. En el cuadro de diálogo Exportar recursos seleccionados, los usuarios pueden abrir el menú desplegable **Conversión** y elegir **Exportar original** para exportar los archivos originales. Anule la selección de esta opción si desea obligar a los usuarios a seleccionar un ajuste preestablecido de imagen o sus propias opciones de conversión al exportar imágenes.

Más temas de ayuda

“[Ajustes preestablecidos de imagen](#)” en la página 24

“[Elección de permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen para un grupo](#)” en la página 77

Creación y activación de ajustes preestablecidos de imagen

Cuando los usuarios exportan recursos de imagen con Media Portal, pueden elegir un ajuste preestablecido de imagen en el cuadro de diálogo Exportar recursos seleccionados. Un ajuste preestablecido de imagen es una recopilación de ajustes predefinidos para cambiar el tamaño, la calidad de la imagen, el formato, la resolución y otros aspectos visuales de una imagen al exportarse.

Los administradores de Media Portal pueden crear ajustes preestablecidos de imagen para controlar la forma en la que se cambia el formato de las imágenes al exportarse. Los ajustes preestablecidos de imagen cambian el formato de las imágenes de acuerdo con las especificaciones de la empresa cuando los usuarios exportan imágenes desde Scene7 Publishing System. En lugar de cambiar el formato de las imágenes ellos mismos, los usuarios las exportan a las especificaciones concretas de un ajuste preestablecido de imagen.

Las siguientes restricciones se aplican al exportar recursos de imagen:

- La anchura x altura debe ser menor o igual que 100 MB por imagen. Por ejemplo, la imagen no puede superar 10 000 x 10 000 o cualquier variación de aspecto inferior, como 8000 x 12 000.
- El tamaño total del archivo no puede superar 1 GB por trabajo de exportación.
- Puede tener un máximo de 500 recursos en total por trabajo de exportación.

Nota: Estas restricciones se aplican solo a la exportación de recursos de imagen derivados, no a la exportación de archivos maestros.

Para crear ajustes preestablecidos de imagen, consulte [“Ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 24.

Para permitir que los usuarios puedan elegir Ajustes preestablecidos de imagen al exportar archivos, consulte [“Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal”](#) en la página 82.

Para elegir los ajustes preestablecidos de imagen que podrán utilizar los miembros de un grupo, consulte [“Elección de permisos de acceso a ajustes preestablecidos de imagen para un grupo”](#) en la página 77.

Uso eficaz de los metadatos

Todos los archivos de Scene7 Publishing System contienen metadatos. Los metadatos, que describen e identifican un archivo, se utilizan para buscar y organizar recursos. Para ver los metadatos de un recurso, ábralo en la vista de detalles y examine el panel Metadatos. Los campos de metadatos de este panel ofrecen información descriptiva sobre el recurso.

Si los metadatos no se incluyen correctamente en los campos correspondientes, éstos no serán útiles para realizar búsquedas y organizar recursos. Para introducir metadatos correctamente y asegurarse de que todos los campos de metadatos adecuados contienen sus metadatos, puede crear ajustes preestablecidos de metadatos. Un *ajuste preestablecido de metadatos* es un conjunto predefinido de entradas de metadatos. En lugar de introducir los metadatos los mismos usuarios, estos pueden, en la vista de detalles, elegir un ajuste preestablecido de metadatos para rellenar los campos de metadatos con información predefinida.

Para crear ajustes preestablecidos de metadatos, consulte [“Ajustes preestablecidos de metadatos”](#) en la página 52.

Para crear campos de metadatos que describan de forma exclusiva los recursos con los que se trabaja, consulte [“Campos personalizables”](#) en la página 53.

Personalización de la pantalla de Media Portal

Los ajustes de estilo de Media Portal le permiten aplicar un estilo de marca a la pantalla de Media Portal, con los colores y el logotipo de su empresa. Utilice los ajustes de estilo para poner el sello de su empresa en Media Portal.

Para acceder a los ajustes de estilo, elija **Ajustes > Configuración de Media Portal > Configuración de estilo**. Asegúrese de hacer clic en **Guardar** para guardar la configuración después de realizarla. Puede hacer clic en **Restaurar** para recuperar la configuración predeterminada. A medida que vaya seleccionando, el panel Vista previa irá mostrando cómo quedan las opciones que vaya eligiendo.

Logotipo Haga clic en **Examinar** y elija un gráfico en la ventana Seleccionar imagen de logotipo.

Aplicación Cree una mezcla de color degradado mediante las opciones de los menús Colores de degradado del fondo.

Árbol Elija un color de rollover (el color que aparece cuando mueve el puntero sobre un elemento) y un color de selección (el color que aparece cuando se selecciona un elemento).

Acordeón Elija colores de fondo, un estilo de borde y colores de rollover y de selección para el acordeón que aparece en el lado derecho de la pantalla en la vista de detalles.

Encabezado de acordeón Elija si quiere que el texto del encabezado de acordeón vaya en negrita.

Cuadrícula de datos Elija colores para la fila de encabezado en las cuadrículas de datos.

Alerta Elija un color de fondo para los cuadros de mensajes de alerta.

Barra de progreso Elija un color para la barra que indica el progreso de las cargas y las descargas.

Para que los usuarios de Media Portal vean los ajustes de estilo que usted elija, deben añadir **?company=(nombre de la empresa)** a la URL con la que acceden a Media Portal. Por ejemplo, para ver los ajustes de estilo, los usuarios de Media Portal que accedan a la empresa PortalCo mediante la siguiente URL:

<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal>

utilizarían la siguiente URL:

<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal?company=PortalCo>

Al incluir el nombre de la empresa en la URL, Media Portal puede reconocer la empresa a la que un usuario desea acceder y aplicar los ajustes de estilo de la empresa de la forma oportuna.

Para obtener información sobre cómo comunicar los cambios de URL a los usuarios de Media Portal, así como sobre cómo configurar un mensaje de correo electrónico de bienvenida para que los usuarios nuevos reciban la URL de Media Portal correcta.

Consulte: Comunicaciones por correo electrónico y “[Configuración del mensaje de correo electrónico de bienvenida para los usuarios de Media Portal](#)” en la página 80.

Capítulo 5: Carga y publicación de recursos

El trabajo en Scene7 se divide en tres áreas básicas:

- Carga de recursos de archivos en Scene7 Publishing System.
- Administración de archivos para usarlos en la creación de recursos de medios enriquecidos.
- Publicación de los archivos de recursos en un servidor de Scene7 de modo que estén disponibles para el sitio Web o la aplicación.

Cuando se cargan archivos de recurso en SPS, si se publican en servidores de Scene7, el sistema registra estas transferencias de archivos en la página Trabajos. Puede ir a esta página para realizar un seguimiento de las actividades de carga y publicación.

Importante: al cargar un archivo, Scene7 genera la dirección URL para el archivo. Esta URL no se activa hasta que publique el archivo.

Nota: La nueva función Publicación instantánea se introdujo después de la versión SPS 6.0. Esta función, que publica los recursos inmediatamente con un solo paso, se implementará gradualmente y sustituirá a la funcionalidad actual “Marcar para publicación”. Algunos usuarios continuarán disponiendo de la interfaz y funcionalidad actuales durante algún tiempo, hasta que se incluyan en la implementación. Además, algunos recursos continuarán utilizando el proceso “Marcar para publicación” durante algún tiempo después de la implementación.

Carga de archivos

Antes de cargar archivos de recursos en Scene7 Publishing System, asegúrese de que tienen el nombre correcto y que la estructura de carpetas está organizada de la forma que desea. Puede cargar archivos desde un sitio FTP proporcionado por Scene7 o directamente desde el ordenador o la red. Scene7 ofrece opciones para optimizar los archivos al cargarlos. Si ha instalado la aplicación de escritorio de Adobe Scene7 Publishing System, puede cargar archivos y carpetas arrastrándolos directamente desde el equipo. (Consulte “[Configuración general](#)” en la página 20).

Preparación de los recursos y las carpetas para la carga

Antes de cargar recursos en Scene7 Publishing System, asegúrese de que tienen el tamaño y el formato correcto. También es importante respetar las reglas de nomenclatura de Scene7. La creación de una estructura de carpetas para los archivos facilita la búsqueda y el uso de éstos.

Formatos de archivo de recurso admitidos

Esta tabla muestra los formatos de archivo de recurso que Scene7 Publishing System admite. Para obtener información sobre los archivos de Camera Raw admitidos, visite www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_es.

Formatos de archivo de recurso	Descripción
Audio	AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3
Hoja de estilos en cascada	CSS
Perfiles de color	ICC, ICM
Flash	FLA, FLV, SWF, SWC, F4V
Fuentes	AFM, OTF, PFB, PFM, PhotoFont, TTC, TTF
FXG	FXG
Illustrator	AI, FXG
Imágenes	BMP, FPX, GIF, JPEG, JPG, PNG, PICT (solo Windows), TIF, TIFF
InDesign	INDD, INDT
MS Office	DOC, PPT, RTF, XLS
PDF	PDF
Photoshop	PSD, FXG y RAW de cámara
PostScript	EPS, PS
Scene7 Image Authoring	VNC, VNT, VNW
SVG	SVG, SVGX
TAR	TAR
Vídeo	3GP, AVI, F4V, FLV, M2P, M2T, M2TS, M2V, M4V, MOV, MP4, MPEG, MPG, MTS, OGV, TS, VOB, WMV/ASF
XML	XML
ZIP	ZIP

La carga de archivos TAR y ZIP incluye una casilla de verificación para seleccionar si desea descomprimir los archivos.

Tipos de recursos

Utilice los tamaños y formatos de archivo recomendados para obtener los mejores resultados posibles con Scene7. Esta tabla muestra los tipos de recursos, algunos con los formatos y tamaños de archivos recomendados para los recursos más comunes.

Tipo de recurso	Descripción/Recomendaciones
Audio	Los formatos de recursos de audio de entrada incluyen AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF y MP3. Puede transcodificar audio a los formatos siguientes: MP3, AAC y HE-AAC.
Imágenes (para cambio de tamaño de imagen, zoom, conjuntos de imágenes, conjuntos de giros)	El tamaño mínimo de las imágenes debe ser de 2.000 píxeles a lo largo; el tamaño típico suele ser entre 1.500 y 2.500 píxeles. Se recomiendan los formatos de imagen sin pérdida (incluidos TIFF y PNG). Con imágenes JPEG, use los valores más altos de calidad. Los archivos GIF animados se gestionan como cualquier otro contenido estático, por ejemplo, animaciones SWF.
Catálogos electrónicos	Use archivos PDF de alta resolución creados en Adobe® Acrobat® o una aplicación de Creative Suite guardados como "listos para publicación". Los archivos PDF incluyen todas las fuentes, imágenes y máscaras requeridas, así como elementos gráficos a los que se hace referencia, ya sea en formato de página única, doble o multipágina. Asigne un nombre alfanumérico a los archivos para ordenar las páginas. Coloque todos los PDF para el catálogo electrónico en una misma carpeta, para facilitar la tarea de carga. Puede seleccionar opciones de recorte para quitar de los archivos marcas de recorte, destinos de registro o barras de color. La mayoría de archivos PDF listos para imprenta utilizan un espacio de color CMYK, por lo que es importante obtener el perfil de color CMYK ICC utilizado con los archivos.
Plantillas	Las imágenes o los diseños con capas pueden incluir texto, imágenes y capas. Las capas de imagen, las cadenas de texto y los atributos, tales como el color y tamaño, pueden parametrizarse para personalizar los datos variables. Los requisitos de imagen cuando se utilizan plantillas son los mismos que para otros tipos de imagen. Prepare los gráficos en Photoshop u otro programa de edición de imágenes. Guarde cada gráfico como archivo acoplado transparente, en formato TIFF o PNG. Asegúrese de que la resolución de la imagen es apropiada para el uso previsto. Las imágenes para impresión deben ser de 300 ppp.
Vídeos	Scene7 admite archivos de vídeo guardados con formato FLV, F4V, OGV y MP4. Puede transcodificar los archivos a formato MP4 en el momento de realizar la carga. Consulte " Formatos de archivo de recurso admitidos " en la página 85
Fuentes	Fuentes TrueType, Type1 (solo Windows), OpenType y PhotoFonts cargadas.
Imágenes	Imágenes y archivos de imagen con capas.
Conjuntos de imágenes y conjuntos de muestras	Un conjunto de imágenes se compone de imágenes relacionadas que se pueden mostrar en un visor.
Perfiles ICC	Perfil de color que se puede usar para convertir una imagen cargada de su espacio de color de origen a uno diferente.
Archivos de visor SWF	Archivos FLA con diseño personalizado que se pueden usar como "apariencias" para varios visores de Scene7.
Viñetas	Imágenes creadas con el programa Image Authoring, así como archivos relacionados.
Archivos de contenido	Archivos de contenido de Adobe InDesign, Illustrator o Photoshop.
Archivos FXG	Archivos con formato gráfico independiente de la resolución que puede utilizar para crear plantillas personalizadas para impresión, web, correo electrónico, escritorio y dispositivos.
Archivos SVG	Archivos gráficos vectoriales escalables que los servidores para servicio de imágenes pueden procesar.
Archivos XML	Archivos que definen reglas de preprocesamiento utilizadas para modificar la ruta y las partes de consulta de las solicitudes.
Archivos de hoja de estilos en cascada	Cargue apariencias de CSS para personalizar los visores de HTML5. Es similar a cargar apariencias de visor (SWF) para los visores de Flash.
Archivos JavaScript	Los archivos JavaScript se utilizan para la instrumentación del visor con el fin de contener la información de la cuenta. El equipo de seguridad de Adobe solo los recomienda para las cuentas de cliente que dispongan de un dominio independiente en uso para la entrega (a fin de evitar la aplicación de scripts en distintos sitios).

Nota: Al cargar archivos de imagen y PDF en SPS, el sistema convierte estos archivos de origen a formato P-TIFF (Pyramid TIFF). Los archivos P-TIFF son los que posteriormente se publicarán en servidores de imágenes de Scene7. Scene7 usa el formato Pyramid Tiff porque contiene varios valores de zoom que agilizan la operación durante la visualización en un visor de zoom de Scene7.

Formatos de archivo estático compatibles

Scene7 admite diversos formatos de archivo estático. El contenido estático es cualquier recurso que se publica "tal cual" como, por ejemplo, XML, PDF, SWF, CSS, etc.

Los siguientes tipos de archivo pueden publicarse:

- Vídeo de Flash
- Visor SWF
- XML
- PDF (cuando PDF se marca específicamente para la publicación tras la carga con el fin de evitar la entrega de todos los archivos PDF para el flujo de trabajo existente de catálogos electrónicos/PDF)
- Vídeo PrX
- Vídeo maestro
- ZIP
- GIF animado
- CSS
- JavaScript (cuando la empresa se configura con su propio dominio)
- Archivos de sonido

Scene7 no ofrece la opción para generar una URL de vista previa del contenido estático.

Requisitos de nombre de archivo

Dado que las extensiones de nombre de archivo se quitan durante el proceso de carga, el sistema no permite que haya archivos con el mismo nombre raíz. En Scene7, el nombre de archivo de un recurso sin la extensión correspondiente se convierte en el identificador del recurso. Por esta razón no puede haber dos recursos con el mismo nombre.

Asegúrese de que todos los usuarios de la empresa entienden las reglas de designación de archivos.

- El sistema no admite identificadores de recurso con un nombre idéntico.
- Los nombres de ID de recursos distinguen entre mayúsculas y minúsculas.
- Como práctica recomendada, compruebe que los ID de recursos no contienen espacios en blanco (por ejemplo, chaqueta negra.tif o chaqueta azul.jpg). Scene7 codifica en ASCII los espacios en blanco en los nombres de recursos al usar éstos para crear cadenas URL. Estos códigos ASCII son difíciles de leer, lo que dificulta la lectura de las direcciones URL.
- Los caracteres específicos de idioma están permitidos en los nombres de archivo. No obstante, los siguientes caracteres se permiten en los nombres de archivo:

`\ ; / ? : @ & = + $ , * " ' < > | ' { } %`

Si un nombre de archivo contiene uno o varios de los caracteres anteriores, los caracteres se eliminan del nombre durante la carga.

En la mayoría de los casos, un nombre de archivo de recurso puede coincidir con el número de elemento, la SKU de producto u otro nombre tal y como se indica:

Elemento	Nombre de archivo	ID de recurso
896649	896649.jpg	896649
48A3_2X	48A3_2X.tif	48A3_2X

Organización y estructura de carpetas

Organice y estructure carpetas y subcarpetas en Scene7 Publishing System antes de cargar el contenido en el sistema. Esto aporta dos ventajas:

- Al cargar el contenido en SPS por medio de FTP, puede indicar al sistema que reproduzca la estructura de carpetas durante la carga. De esta forma, el contenido en SPS se organiza en las mismas carpetas y subcarpetas que en el ordenador o la red del usuario. Para reproducir la estructura de carpetas en SPS, seleccione la opción Incluir subcarpetas al cargar recursos a través de FTP.
- La reorganización de carpetas dentro del sistema después de cargar los archivos resulta más difícil que un punto de partida con una estructura de carpetas ya probada.

A la hora de elegir unas convenciones de nomenclatura y estructura para almacenar contenido en Scene7 Publishing System es preciso tener en cuenta los requisitos de cada empresa. A continuación se citan algunos ejemplos de estructura de carpetas:

Basado en SKU Los nombres asignados a las carpetas corresponden a números de elemento o SKU. Por ejemplo, se crean carpetas distintas para las series de números 0-, 20-, 30-, etc.

Basado en marca Para fabricantes con diversas marcas y distribuidores que suministran también marcas de otras empresas, los archivos se organizan en carpetas de productos cuyos nombres corresponden a diversas marcas.

Basado en proyecto Las carpetas se organizan por fecha de lanzamiento/anuncio o por nombre de proyecto. Es el método favorito de los clientes que producen principalmente catálogos electrónicos.

Reflejo de la jerarquía de carpetas del sitio web Esta estructura refleja la utilizada en el sitio Web con carpetas cuyos nombres se basan, por ejemplo, en categorías de producto.

Más temas de ayuda

[“Uso de carpetas de recursos”](#) en la página 105

Carga de los archivos

Puede cargar archivos individuales desde el escritorio o cargar carpetas enteras mediante FTP. Si desea cargar más de 100 MB de archivos o carpetas enteras con subcarpetas, seleccione Por medio de FTP.

Si ha instalado la aplicación de escritorio Adobe Scene7 Publishing System, puede arrastrar archivos y carpetas directamente desde el escritorio a una carpeta de carga de destino.

Scene7 Publishing System le enviará un mensaje de correo electrónico para confirmar cuándo comienza y termina el trabajo de carga, y para notificar posibles problemas.

Durante un trabajo de carga grande, o inmediatamente después, algunos elementos nuevos pueden mostrar el mensaje "La imagen no está optimizada todavía". Este mensaje aparece porque los archivos no se han procesado y agregado a SPS. Puede optimizar estos archivos posteriormente. (Consulte [“Optimización de archivos”](#) en la página 54).

Más temas de ayuda

[“Gestión de trabajos recurrentes de carga y publicación”](#) en la página 102

[“Uso de un trabajo de carga o publicación como desencadenador”](#) en la página 104

Carga de archivos desde el escritorio con Scene7

- 1 En la barra de navegación global, haga clic en **Cargar**.
- 2 En la página de carga, haga clic en **Desde el escritorio**.
- 3 Haga clic en **Explorar**.
- 4 En el cuadro de diálogo Seleccionar archivos para cargar, seleccione los archivos que desea cargar y, a continuación, haga clic en **Abrir** (Windows®) o Seleccionar (Mac OS®).

***Nota:** Después de seleccionar archivos, Scene7 muestra sus nombres en la lista Nombres de archivo. Puede eliminar un archivo seleccionando éste primero y luego el botón Eliminar.*

- 5 En el grupo Elija el destino de la carpeta, elija una carpeta de destino para cargar los archivos.
- 6 Cerca de la esquina inferior derecha de la página de carga, haga clic en **Opc. de trabajo** y especifique las opciones que desee.

Consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.

***Nota:** Hay dos opciones de carga disponibles, Publicar tras la carga y Sobrescribir en cualquier carpeta, en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga. Además puede haber otras opciones disponibles en función de la configuración de Ajustes de aplicación > Configuración general > Cargar a la aplicación > Sobrescribir imágenes. Para acceder a otras opciones del trabajo de carga, haga clic en el botón Opciones de trabajo. Para obtener información sobre todas las opciones de carga, consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.*

- 7 Haga clic en **Guardar**.
- 8 Haga clic en **Cargar envío**.

Para ver el progreso de la carga, haga clic en **Trabajos** en la barra de navegación global. Puede continuar trabajando en Scene7 Publishing System y regresar a la pantalla Trabajos en cualquier momento para consultar un trabajo en curso.

Para cancelar un trabajo de carga que se encuentre en curso, seleccione **Cancelar** junto al tiempo de duración.

Más temas de ayuda

[“Gestión de trabajos recurrentes de carga y publicación”](#) en la página 102

[“Uso de un trabajo de carga o publicación como desencadenador”](#) en la página 104

Carga de archivos con la aplicación SPS Desktop

La aplicación Scene7 Publishing System Desktop le permite cargar archivos y carpetas arrastrándolos.

- 1 En la aplicación Scene7 Publishing System Desktop, en la barra de navegación global, haga clic en **Cargar**. Se abrirá el cuadro de diálogo Sistema de archivos de escritorio.
- 2 En el cuadro de diálogo Sistema de archivos de escritorio, en la mitad inferior, seleccione la carpeta de destino para los archivos o carpetas cargados.
- 3 Arrastre uno o más archivos o carpetas de la lista de su equipo o red (en la mitad superior del cuadro de diálogo) a la mitad inferior.
- 4 Haga clic en **Opc. de trabajo** y especifique las opciones que desee.

Consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.

5 Haga clic en **Cargar ahora**.

Para cancelar un trabajo de carga en curso, haga clic en **Trabajos** y, a continuación, en **Cancelar**.

Carga de archivos utilizando la opción Por medio de FTP

- 1 Inicie sesión en el sitio FTP de Scene7 específico de su región. Utilice el nombre de usuario y la contraseña FTP que ha recibido del administrador.
- 2 En Scene7, en la barra de navegación global, haga clic en **Cargar**.
- 3 En la página de carga, haga clic en **Por medio de FTP**.
- 4 Seleccione una carpeta de FTP desde la que desea cargar los archivos y, a continuación, seleccione una carpeta de destino en Scene7 Publishing System.
- 5 Haga clic en **Opc. de trabajo** y especifique las opciones que desee.

Consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.

***Nota:** Hay dos opciones de carga disponibles, **Publicar tras la carga** y **Sobrescribir en cualquier carpeta**, en la página de carga. Para acceder a otras opciones del trabajo de carga, haga clic en **Opc. de trabajo**. Para obtener información sobre todas las opciones de carga, consulte [“Opciones de carga”](#) en la página 91.*

6 Haga clic en **Cargar envío**.

Para ver el progreso de la carga, en la barra de navegación global, haga clic en **Trabajos**. La página Trabajos muestra el progreso de la carga. Puede continuar trabajando en Scene7 Publishing System y regresar a la pantalla Trabajos en cualquier momento para consultar un trabajo en curso.

Para cancelar un trabajo de carga que se encuentre en curso, haga clic en **Cancelar** junto al tiempo de duración.

Más temas de ayuda

[“Gestión de trabajos recurrentes de carga y publicación”](#) en la página 102

[“Uso de un trabajo de carga o publicación como desencadenador”](#) en la página 104

Opciones de carga

Al cargar archivos, puede elegir entre las siguientes opciones:

Nombre de trabajo Escriba un nombre para este trabajo de carga. El trabajo, junto con otros de carga y publicación, se grabará en la página Trabajos, donde puede comprobar el estado de los trabajos.

Consulte [“Comprobación de archivos de trabajo”](#) en la página 100.

Publicar tras la carga Seleccione esta opción para publicar automáticamente los recursos que cargue. Al publicar archivos, se envían a servidores interactivos. Las URL para estos archivos se pueden utilizar en sitios Web y aplicaciones externas. Esta opción también está disponible en la página de carga.

Consulte también [PDF de aviso de publicación instantánea](#).

Sobrescribir en cualquier carpeta. El nombre base del recurso debe ser el mismo, independientemente de su extensión Seleccione esta opción si desea que los archivos que cargue sustituyan archivos existentes con los mismos nombres. El nombre de esta opción puede variar en función de la configuración de Ajustes de aplicación > Configuración general > Cargar a la aplicación > Sobrescribir imágenes.

Opciones de trabajo Haga clic en Opciones de trabajo para abrir el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga y seleccione las opciones que afectan a todo el trabajo de carga. Estas opciones son las mismas para todos los tipos de archivos.

***Nota:** Puede seleccionar opciones predeterminadas para la carga de archivos empezando por la página Configuración general de la aplicación. Para abrir esta página, seleccione Ajustes > Ajustes de aplicación. Haga clic en el botón Opciones de carga predeterminadas para abrir el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.*

- **Cuándo (cargas FTP solamente)** Seleccione Una vez o Recurrente. Para establecer un trabajo recurrente, elija una opción de repetición: diaria, semanal, mensual, o personalizada, para especificar cuándo desea que se repita el trabajo de publicación. A continuación, especifique las opciones de programación que sea necesario.
- **Sobrescribir en cualquier carpeta. El nombre base del recurso debe ser el mismo, independientemente de su extensión** Seleccione esta opción si desea que los archivos que cargue sustituyan archivos existentes con los mismos nombres. Esta opción también está disponible en la página de carga. El nombre de esta opción puede variar en función de la configuración de Ajustes de aplicación > Configuración general > Cargar a la aplicación > Sobrescribir imágenes.
- **Incluir subcarpetas (solo en cargas por medio de FTP)** Seleccione esta opción si desea cargar subcarpetas de la carpeta que va a cargar. Los nombres de la carpeta y las subcarpetas que cargue se introducirán automáticamente en SPS.
- **Procesar archivos de metadatos (solo en cargas por medio de FTP)** Seleccione esta opción si desea cargar un archivo delimitado por tabuladores o XML para agregar metadatos a varios recursos.

Consulte “[Importación de metadatos \(mediante FTP\)](#)” en la página 120.

- **Opciones de recorte** Para recortar automáticamente píxeles de espacio en blanco de una imagen, abra el menú Recortar, elija Manual e introduzca las medidas en píxeles en los campos Superior, Derecha, Inferior e Izquierda para recortar desde los lados. También puede seleccionar Recortar del menú Recortar y elegir estas opciones:

Recortar basándose en

Elija si desea un recorte basado en color o transparencia:

- **Color:** elija la opción Color. A continuación, seleccione el menú Esquina y elija la esquina de la imagen que mejor represente el color de espacio en blanco que desea recortar.
- **Transparencia:** elija la opción Transparencia.

Tolerancia

Arrastre el control deslizante para especificar una tolerancia de 0 a 1:

- **Recorte basado en color:** especifique 0 para recortar píxeles solo si coinciden exactamente con el color seleccionado en la esquina de la imagen. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor diferencia de color.
- **Recorte basado en transparencia:** especifique 0 para recortar píxeles solo si son totalmente transparentes; los números más cercanos a 1 permiten una mayor transparencia.
- **Opciones de perfil de color** Elija una conversión de color al crear los archivos optimizados que se utilizan para la distribución dinámica de Scene7:

Conservación de color predeterminada

Mantiene los colores de la imagen de origen siempre que las imágenes contengan información de espacio de color; no hay ninguna conversión de color. Casi todas las imágenes actuales ya tienen incrustado el perfil de color adecuado. Sin embargo, si la imagen de origen CMYK no contiene un perfil de color incrustado, los colores se convierten al espacio de color sRGB (Standard Red Green Blue). sRGB es el espacio de color que se recomienda para mostrar imágenes en páginas web.

Mantener el espacio de color original

Conserva los colores originales sin ninguna conversión de color durante la ingesta en Scene7 Publishing System. Para las imágenes sin un perfil de color incrustado, las conversiones de color necesarias para procesar solicitudes de la imagen se realizan con los perfiles de color predeterminados como están configurados en Configuración de publicación. Puede ser que estos perfiles de color no coincidan con el color en los archivos creados con esta opción. Por lo tanto, se recomienda utilizar la opción Conservación de color predeterminada.

Personalizar De > A

Abre menús para que se pueda elegir un espacio de color Convertir de y Convertir a. Esta opción avanzada sustituye cualquier información de color incrustada en el archivo de origen. Solo debe seleccionar esta opción cuando todas las imágenes que esté enviando contengan datos incorrectos o falten los datos de perfil de color.

- **Opciones de edición de imágenes** Puede conservar las máscaras de recorte en imágenes y elegir un perfil de color.

Consulte “[Opciones de edición de imágenes al cargarlas](#)” en la página 334.

- **Opciones de PostScript** Puede rasterizar archivos de PostScript®, recortar archivos, conservar fondos transparentes y elegir una resolución y un espacio de color.

Consulte “[Uso de archivos de PostScript e Illustrator](#)” en la página 340.

- **Opciones de Photoshop** Puede crear plantillas a partir de archivos de Adobe® Photoshop®, mantener las capas, especificar cómo se llaman las capas, extraer el texto e indicar cómo se anclan las imágenes en las plantillas.

Consulte “[Opciones de carga de archivos PSD](#)” en la página 338.

- **Opciones de PDF** Puede rasterizar los archivos, extraer palabras de búsqueda y vínculos, generar automáticamente un catálogo electrónico, definir la resolución y elegir un espacio de color.

Consulte “[Opciones de carga de archivos PDF](#)” en la página 336.

- **Opciones de Illustrator** Puede rasterizar archivos de Adobe Illustrator®, conservar fondos transparentes y elegir una resolución y un espacio de color.

Consulte “[Uso de archivos de PostScript e Illustrator](#)” en la página 340.

- **Opciones de eVideo** Puede transcodificar un archivo de vídeo eligiendo un ajuste preestablecido de vídeo.

Consulte “[Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo](#)” en la página 239.

- **Opciones adicionales de metadatos** Introduzca palabras clave que describan los archivos que va a cargar. Separe las palabras clave con una coma. Las palabras clave facilitan la búsqueda de recursos.

Consulte “[Búsqueda avanzada](#)” en la página 107.

- **Valores preestablecidos de conjuntos de lotes** Si desea crear un conjunto de imágenes, un conjunto de giros de varios ejes o un conjunto de muestras a partir de los archivos cargados, haga clic en la columna Activo para el ajuste preestablecido que desee usar. Puede seleccionar varios ajustes preestablecidos. Los ajustes preestablecidos se crean en la página Ajustes de aplicación/Valores preestablecidos de conjunto por lotes.

Consulte “[Valores preestablecidos de conjuntos de lotes](#)” en la página 54.

Ejecución de trabajos a continuación de la carga

Al cargar elementos por medio de FTP, puede programar el inicio del trabajo siguiente para el momento en que termine la carga. (Si hay otros trabajos programados para ese mismo momento, los trabajos que programe aquí se colocarán detrás de ellos).

El nuevo trabajo envía una notificación a la dirección especificada para activar el código de esa ubicación. Este trabajo de publicación que sigue recibe el mismo nombre que el trabajo de carga pero se le añade el prefijo *Pub_*.

Para seguir una carga con otro trabajo

- 1 Haga clic en **Cargar** y, haga clic **POR MEDIO DE FTP**.
- 2 En la sección Avanzada, seleccione la opción adecuada en Seguir carga con otro trabajo:
 - Solicitud HTTP
 - Publicación para servicio de imágenes
 - Procesador de imágenes
 - Publicación de vídeo
- 3 Especifique la dirección HTTP.
- 4 Especifique si la ejecución debe tener lugar solo si se han cargado los archivos.
- 5 Indique si desea ejecutar esta solicitud cada vez que termine este trabajo o solo si se han publicado archivos.

***Nota:** La programación periódica de los trabajos no garantiza la publicación de ningún archivo.*

Publicación XSLT

Los recursos se publican en los servidores de imágenes de Scene7. Puede publicar recursos una sola vez o definir una programación recurrente para que Scene7 publique los recursos. Después de publicarse, tiene los recursos disponibles para su entrega. Puede copiar las llamadas URL desde Scene7 Publishing System y agregarlas a su aplicación o sitio Web.

Publicar tras la carga

Los recursos están en un estado publicado o no. De forma predeterminada, los recursos que cargue en Scene7 se marcan automáticamente para publicar.

Para obtener más información, consulte [PDF de aviso de publicación instantánea](#).

Para marcar recursos para la publicación, siga estas técnicas:

Publicar tras la carga En la página de carga, seleccione **Publicar tras la carga**, cerca de la parte inferior. El valor predeterminado es un estado seleccionado.

Publicar tras la carga En el cuadro de diálogo Opc. de trabajo, seleccione **Publicar tras la carga**. El valor predeterminado es un estado seleccionado.

Algunos recursos "secundarios" se marcan para la publicación de forma automática al marcarse para publicación los recursos principales. En esta tabla se muestran los recursos que se marcan para la publicación de forma automática.

Elemento principal (grupo)	Elementos secundarios (miembros)
Conjuntos de imágenes	Imágenes del conjunto.
Conjuntos de muestras	Muestras del conjunto.
Conjuntos de giros	Imágenes del conjunto.
Plantillas	Archivos de plantilla, páginas e imágenes.

Las imágenes derivadas también se marcan para la publicación de forma automática cuando se están publicando las imágenes principales. Las imágenes derivadas son imágenes que se han ajustado con las opciones de edición de imágenes. Puede ver estas imágenes derivadas en la vista de detalles si selecciona Creación y derivados.

Creación de un trabajo de publicación

Cree un trabajo de publicación para publicar recursos que haya cargado en los servidores de Scene7 pero que aún no desee publicar automáticamente. Puede llevar a cabo un trabajo de publicación único o programar trabajos para que se repitan de forma regular. Scene7 ofrece opciones de publicación avanzada que permiten publicar recursos en servidores específicos y opciones que permiten volver a publicar recursos ya publicados.

Para crear un trabajo de publicación

- 1 En la barra de navegación global, haga clic en **Publicar**.
- 2 En el cuadro de diálogo Publicar, seleccione si desea crear un trabajo de publicación de una sola vez o recurrente.
Consulte [“Creación de un trabajo de publicación único”](#) en la página 95 y [“Creación de un trabajo de publicación recurrente”](#) en la página 95.
- 3 Introduzca un nombre de trabajo.
- 4 Si lo desea, acceda a las opciones avanzadas y elija entre estas opciones.
Consulte [“Opciones avanzadas de publicación”](#) en la página 96.
- 5 Haga clic en **Enviar publ..**

SPS mantiene un seguimiento de los trabajos de publicación en la página Trabajos. Puede revisar los trabajos de publicación en esta página.

Importante: los recursos que se vuelven a publicar (ya publicados con anterioridad) no aparecen de inmediato en la página Web debido al mecanismo Web de almacenamiento en caché de la red de entrega de contenido (CDN). Consulte [“Segunda publicación de recursos y retrasos de CDN”](#) en la página 97.

Más temas de ayuda

[“Cancelación de un trabajo de publicación”](#) en la página 96

[“Comprobación de archivos de trabajo”](#) en la página 100

[“Edición, eliminación, pausa y reanudación de trabajos recurrentes”](#) en la página 102

Creación de un trabajo de publicación único

Para crear un trabajo de publicación único seleccione la opción Una vez en la página Publicar.

Si desea iniciar el trabajo de publicación más tarde, seleccione el menú Cuándo y elija Programar para más tarde. A continuación utilice el control deslizante de calendario y hora para seleccionar el día y la hora en que desea ejecutar el trabajo de publicación.

Creación de un trabajo de publicación recurrente

Para crear un trabajo de publicación recurrente seleccione la opción Recurrente en la página Publicar.

A continuación, elija una opción de repetición (A diario, Cada semana, Cada mes o Personalizar) según la frecuencia con que desee que se realice el trabajo. Scene7 presenta herramientas de calendario para la planificación del trabajo de publicación recurrente. Puede elegir la opción Personalizar e introducir una regla en el cuadro Regla para describir un intervalo de trabajos personalizado.

Consulte [“Creación de un intervalo personalizado para un trabajo de carga o publicación”](#) en la página 102.

Nota: Los trabajos de publicación (y carga) recurrentes aparecen en la página Trabajos. Si desea editar o eliminar un trabajo programado vaya a la ficha Programados en la página Trabajos.

Opciones avanzadas de publicación

Puede acceder a las opciones avanzadas desde la página Publicar y especificar estas opciones para controlar un trabajo de publicación:

Publicar en Elija un tipo de servidor si desea publicar los recursos en un servidor específico y no en todos los servidores.

Publicar De forma predeterminada, SPS publica solo los recursos nuevos y omite los que se hayan publicado anteriormente (opción Novedades desde la última publicación). Sin embargo, puede elegir Publicación completa y publicar los recursos que se hayan actualizado o cambiado desde su última publicación. Elija Completa con datos de búsqueda si va a publicar un catálogo electrónico y desea que los lectores puedan realizar búsquedas por palabra clave.

Ejecutar trabajo como Elija un nombre de usuario en la lista. Desde la página Trabajos, puede ordenar los trabajos por nombre de usuario. Si elige un nombre, asociará el trabajo de publicación con un usuario.

Notificación http Introduzca una URL para desencadenar trabajos de publicación posteriores.

(Consulte “[Uso de un trabajo de carga o publicación como desencadenador](#)” en la página 104).

Cancelación de un trabajo de publicación

Puede cancelar los trabajos de publicación que están en curso. Además, si es administrador, puede cancelar un trabajo de publicación en curso desde la página Trabajos de la empresa.

Para cancelar un trabajo de publicación, vaya a la página Trabajos y haga clic en Cancelar. En la ficha Programados de la página Trabajos, puede pausar o reanudar un trabajo mediante la casilla de verificación de la columna Activo.

Nota: Al cancelar un trabajo de publicación, su estado se cambia a “deteniendo” hasta que el trabajo se pueda detener de forma segura. Si el trabajo de publicación está obteniendo datos de la base de datos, puede que tarde un tiempo en detenerse.

Publicación manual de recursos

Puede publicar recursos individuales manualmente en lugar de crear un trabajo de publicación. Cuando publica conjuntos, como un conjunto de imágenes o un conjunto de vídeos adaptable, se publican el conjunto (o “elemento principal”) y todos los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto.

Los recursos sin publicar se indican en la interfaz de usuario con un icono gris redondeado con una barra diagonal (estado sin publicar) a la izquierda del nombre del recurso. Tras publicar un recurso, el icono cambia a verde y tiene una marca de comprobación blanca en el centro (estado publicado).

Para publicar recursos manualmente

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, utilice los métodos tradicionales de selección de archivos para seleccionar uno o más recursos sin publicar.

En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Publicar**.

- En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, haga clic en el icono gris redondeado con una barra diagonal a la izquierda del nombre del recurso.

Cancelación manual de la publicación de recursos

Puede cancelar la publicación de los recursos individuales manualmente. Al cancelar la publicación de conjuntos, como un conjunto de muestras o un catálogo electrónico, el conjunto (o “elemento principal”) pasa a un estado no publicado. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Los recursos publicados aparecen en la interfaz de usuario con un icono verde redondeado con una marca de comprobación blanca en el centro (estado publicado) a la izquierda del nombre del recurso. Después de cancelar la publicación de un recurso, el icono se vuelve gris con una barra diagonal (estado sin publicar).

Para cancelar la publicación de recursos manualmente

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios recursos publicados.
En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Cancelar publicación**.
- En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, haga clic en el icono verde redondeado a la izquierda del nombre del recurso.

Obtención del historial de publicación de un recurso

La última fecha de publicación de los recursos se muestra en la vista de detalles, en la parte superior del panel. Puede obtener más detalles sobre el historial de publicación si abre el panel Historial y servidores publicados en la vista de detalles. En este panel, podrá ver cuándo se publicó el recurso y los servidores en los que se publicó.

Más temas de ayuda

“[Comprobación de archivos de trabajo](#)” en la página 100

Segunda publicación de recursos y retrasos de CDN

Los recursos de Scene7 se distribuyen en la red de entrega de contenido (CDN). CDN es un sistema de servidores de ordenador conectados entre sí que cooperan con transparencia para entregar contenido, especialmente de medios de gran tamaño, a los usuarios finales. En el sistema CDN, el contenido web se almacena en memorias caché web que se encuentran en Internet (red de cachés de Edge). El contenido web se distribuye a los usuarios finales desde estas memorias caché web para agilizar la distribución.

La primera vez que alguien descarga una página web, los recursos se envían a un servidor web de almacenamiento en caché de CDN. Se almacenan en este servidor para que la próxima vez que alguien que se encuentre en la misma zona acceda a la página web, se pueda agilizar la entrega del mismo contenido almacenado en la caché. El contenido se entrega con mayor rapidez porque se encuentra más cerca del usuario final. CDN agiliza la visualización de páginas web. Disminuye la necesidad de banda ancha del servidor central porque el contenido se entrega desde la red de borde de almacenamiento en caché, y no desde un servidor central en cada caso.

El usuario puede acceder de forma inmediata al nuevo contenido que se publique en Scene7, con el que se llena rápidamente la red de borde de almacenamiento en caché. Pero el nuevo contenido que se vuelve a publicar (las imágenes que tienen el mismo nombre que otras imágenes publicadas en un servidor de imágenes) no se actualiza en CDN hasta pasadas diez horas. En lugar de ver este contenido, los usuarios ven el de la memoria caché web de la red CDN. Por ello, puede que los recursos de Scene7 que se vuelven a publicar no estén disponibles para los usuarios finales hasta pasadas diez horas.

Si desea que los recursos de imagen que se vuelven a publicar estén disponibles antes de ese plazo, puede vaciar las cachés web de CDN. Al vaciar estas memorias se eliminará el contenido antiguo de las cachés web de CDN y será sustituido por los recursos que se han publicado recientemente.

Para vaciar la caché, haga clic en Archivo > Inutilizar en CDN. Se eliminan todos los archivos seleccionados de la caché. Si no hay ningún recurso para publicar o no es administrador de empresa, la opción Quitar de CDN no se encuentra disponible.

Prueba de los recursos antes de hacerlos públicos

Secure Testing le ayudará a definir un entorno de prueba seguro y generar una solución B2B sólida, basándose en un conjunto de direcciones y rangos IP configurables. Esta funcionalidad le permite equiparar sus proyectos de Scene7 con la arquitectura de su plataforma comercial y de gestión del contenido.

Con Secure Testing, puede obtener una vista previa de la versión de ensayo del sitio web con contenido no publicado.

Es posible que prefiera crear un entorno de ensayo en lugar de hacer públicos los recursos disponibles por las siguientes razones:

- Previsualizar sitios web antes del lanzamiento público (sitio web de ensayo).
- Disponer de los recursos que requieren acceso limitado, como catálogos electrónicos que muestran los precios en una aplicación web B2B.
- Utilizar recursos detrás de un firewall como parte del sistema de administración de información del producto, aplicación del servicio de atención al cliente, centro de formación, etc.

Nota: Secure Testing no afecta al acceso a Scene7 Publishing System. La seguridad de SPS sigue siendo la misma y requiere las credenciales habituales para acceder a SPS y los servicios web relacionados.

Funcionamiento de Secure Testing

Las mayoría de las empresas ejecutan Internet detrás de un firewall. El acceso a Internet se lleva a cabo a través de ciertas rutas y normalmente desde un rango limitado de direcciones IP públicas.

Desde la red de la empresa, puede averiguar la dirección IP pública usando sitios web como <http://whatismyip.com> o bien solicitar esta información a la organización de TI de la empresa.

Con Secure Testing, Scene7 establece un servidor de imágenes dedicado para los entornos de ensayo o las aplicaciones internas. Cualquier solicitud a este servidor comprueba la dirección IP de origen. Si la solicitud entrante no está en la lista aprobada de direcciones IP, se devuelve una respuesta de error. El administrador de Scene7 configura la lista aprobada de direcciones IP para el entorno Secure Testing de su empresa.

Dado que la ubicación de la solicitud original debe confirmarse, el tráfico del servicio Secure Testing no se enruta a través de una red de distribución de contenidos, como el tráfico del servidor de imágenes público de Scene7. Las solicitudes al servicio Secure Testing pueden tener una latencia ligeramente superior si se comparan con los servidores de imágenes de Scene7.

Los recursos no publicados están disponibles inmediatamente desde los servicios de Secure Testing, sin necesidad de publicarlos. Esto permite ejecutar una vista previa antes de que los recursos se publiquen en un servidor de imágenes público.

Nota: Los servicios de Secure Testing aprovechan el servidor de catálogos configurado con un contexto de publicación interna. Por lo tanto, si su empresa está configurada para publicar en Secure Testing, tenga en cuenta que cualquier recurso cargado en Scene7 Publishing System queda inmediatamente disponible en los servicios de Secure Testing. Esta funcionalidad es cierta independientemente de si los recursos están marcados para la publicación o para la carga.

El servicio Secure Testing actualmente admite los siguientes tipos de recursos:

- Imágenes.
- Viñetas (solicitudes del servidor de procesamiento).
- Conjuntos, incluidos los conjuntos de imágenes, catálogos electrónicos, conjuntos de procesamiento y conjuntos de medios.
- Visores de medios enriquecidos estándares de Scene7.
- Páginas de Scene7 OnDemand JSP.
- Contenido estático, como archivos PDF y vídeos de reproducción progresiva.
- Flujo continuo de vídeo HTTP.
- Flujo progresivo de vídeo.

Las siguientes funciones y tipos de recursos no se admiten actualmente:

- Flujo continuo de vídeo RTMP
- Solicitudes al servidor de procesamiento
- Servicios UGC
- Impresión virtual
- Búsqueda de catálogos electrónicos o información de Scene7

Prueba del servicio Secure Testing

Es conveniente que pruebe el servicio Secure Testing para asegurarse de que funciona como se espera.

Preparación de la cuenta

- 1 Póngase en contacto con el servicio de asistencia técnica y solicite que Secure Testing se habilite en su cuenta.
- 2 En Scene7 Publishing System, haga clic en **Ajustes > Ajustes de publicación > Servidor de imágenes**.
- 3 En la lista desplegable Contexto de publicación de la página Servidor de imágenes, seleccione **Probar servicio de imágenes**.
- 4 En el filtro de direcciones de clientes, haga clic en **Agregar**.
- 5 Marque la casilla de verificación para habilitar (activar) la dirección y, seguidamente, escriba una dirección IP y una máscara de red en los respectivos campos de texto.
- 6 Repita los dos pasos anteriores para agregar más direcciones IP. De lo contrario, continúe con el paso siguiente.
- 7 En la parte inferior izquierda de la página Servidor de imágenes, haga clic en **Guardar**.
- 8 Cargue las imágenes deseadas en su cuenta de Scene7 Publishing System.
Consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.
- 9 Asegúrese de que algunas imágenes se han marcado para publicación y otros están sin marcar y, a continuación, envíe el trabajo de publicación.
Consulte [“Publicación XSLT”](#) en la página 94.

10 Para determinar el nombre de su servicio Secure Testing, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Configuración general**.

11 En el grupo de servidores de la página Configuración general de la aplicación, busque el nombre a la derecha de la opción **Nombre del servidor del contexto de publicación de prueba**.

Póngase en contacto con el servicio de soporte técnico si falta el nombre del servidor o si las URL del servidor no funcionan.

Preparación de las variaciones del sitio web

Se necesitan dos variaciones de un sitio web que vincule los recursos publicados y no publicados:

- Versión pública: enlaza los recursos con la sintaxis de URL tradicional de Scene7
- Versión de ensayo: enlaza los recursos con la misma sintaxis pero con el nombre del sitio de Secure Testing

Ejecución de las pruebas

Realice las siguientes pruebas:

- 1 Compruebe si los recursos son visibles desde la red de la empresa.

Desde la red de la empresa identificada por el rango de direcciones IP definido anteriormente, la versión de ensayo del sitio web debe mostrar todas las imágenes, con independencia de si están marcadas para su publicación. Esto le permitirá probarlas sin que las imágenes queden disponibles accidentalmente antes de previsualizar el lanzamiento del producto o la aprobación.

Confirme que la versión pública de su sitio muestra recursos publicados según lo hacía antes con Scene7.

- 2 Desde fuera de la red de la empresa, compruebe que los recursos no publicados (es decir, sin marcar para publicación) están protegidos contra el acceso de terceros.

Acceda a la red desde fuera (por ejemplo, desde su ordenador personal o a través de una conexión 3G) y, a continuación, compruebe que la versión pública del sitio muestra todos los recursos publicados pero ninguno del contenido sin publicar.

Compruebe que la versión de ensayo no muestra ningún recurso, ya que está accediendo al servicio Secure Testing desde una dirección IP no autorizada.

Comprobación de archivos de trabajo

Para controlar la carga de archivos a Scene7 Publishing System y la publicación de archivos en los servidores de Scene7, SPS ofrece la página Trabajos. Desde esta página, puede revisar los trabajos de carga y publicación, comprobar el estado de los trabajos y cancelar trabajos de publicación. También puede programar trabajos de carga y publicación.

Cuando carga recursos, aparece un icono que gira junto al menú Trabajos que indica que el trabajo está en curso y el número de archivos que se están procesando. Puede hacer clic en el icono para obtener más información sobre el trabajo activo.

Nota: También puede acceder a la lista con las publicaciones recientes desde la página Actividad reciente. Haga clic en Reciente en la barra de navegación global para abrir esta página.

Acerca de la página Trabajos

Seleccione el botón Trabajos en la barra de navegación global para abrir la página Trabajos. De forma predeterminada, la lista de trabajos empieza por los trabajos más recientes.

En la ficha Historial de la página Trabajos, los trabajos se clasifican según estas categorías:

Tipo de trabajo El tipo de trabajo se indica con un icono: los tipos de trabajo más comunes son los de carga y publicación.

Nombre de trabajo El nombre del trabajo. El nombre está formado por la parte introducida por el usuario y el sello de fecha y hora.

Iniciado Cuándo se inició el trabajo.

Total Número de archivos transferidos.

A (advertencias) El número de advertencias que tiene el trabajo (en caso de existir alguna). Las advertencias indican los problemas sobre el trabajo que no afectan a la finalización del mismo. Normalmente, estas advertencias pueden omitirse porque se refieren a archivos ocultos. Por ejemplo, los archivos .DS_store (Macintosh) y Thumbs.db (Windows) contienen información sobre la manera en que los usuarios finales ven los archivos de imagen. Las entradas de advertencia referentes a estos archivos pueden omitirse porque no influyen a la manera en que estos archivos se utilizan en Scene7. Si desea obtener información detallada sobre las advertencias, puede hacer doble clic en el nombre de trabajo.

E (errores) Muestra el número de errores que tiene el trabajo (en caso de existir alguno). Si desea obtener información detallada sobre los errores, puede hacer doble clic en el nombre de trabajo.

Duración Tiempo que se tarda en completar el trabajo.

Estado Muestra el estado del trabajo.

Destino En el caso de los trabajos de carga, se muestra el nombre de la empresa y la carpeta a la que se han cargado los archivos. Esta categoría no se aplica a los trabajos de publicación.

Enviado por Indica quién ha cargado los recursos.

***Nota:** Si desea cancelar algún trabajo de publicación o carga que esté en curso, haga clic en el botón Cancelar situado junto a la barra de progreso.*

Más temas de ayuda

[“Cambio de vistas en la página Trabajos”](#) en la página 101

Cambio de vistas en la página Trabajos

Para ordenar trabajos o cambiar la vista de la ficha Historial en la página Trabajos, utilice estas técnicas:

Ordenación Seleccione un nombre de columna para ordenar la lista según una columna determinada. Para cambiar entre el orden ascendente o descendente, seleccione la flecha que aparece al lado del nombre de la columna.

Intervalo de fechas Elija una opción en el menú Intervalo de fechas para reducir la lista de trabajos a los trabajos de la fecha actual, de la semana anterior o del mes anterior. Elija Intervalo de fechas personalizado para introducir un intervalo de fechas específico.

Tipo de trabajo Elija entre Publicación o Carga en el menú Tipo de trabajo para reducir la lista a los trabajos de publicación o carga. Elija Todo para ver ambos tipos de trabajo.

Mostrar Elija Mostrar > Mis trabajos o Mostrar > Todos los trabajos para alternar entre los trabajos suyos y los trabajos de otras personas de su empresa.

Más temas de ayuda

[“Acerca de la página Trabajos”](#) en la página 100

[“Visualización, copia o impresión de un informe con los detalles del trabajo”](#) en la página 102

Visualización, copia o impresión de un informe con los detalles del trabajo

En la página Trabajos, haga doble clic en el nombre de un informe para abrir la página con los detalles del trabajo. Esta página ofrece un informe resumido acerca de los archivos del trabajo. Haga clic en Ver detalles para ver el ID de SPS, ruta de destino e información de estado de una entrada. Si ha cargado un archivo PDF o PostScript que requiere fuentes que no están disponibles en SPS, las fuentes que faltan se mostrarán en el informe.

Puede copiar esta información en el portapapeles.

- 1 En la página Trabajos, haga doble clic en el nombre de un informe para abrir la página con los detalles del trabajo.
- 2 Haga clic en Ver detalles para obtener un informe detallado sobre una entrada.
- 3 Haga clic en Copiar en el portapapeles.

Más temas de ayuda

[“Acerca de la página Trabajos”](#) en la página 100

Gestión de trabajos recurrentes de carga y publicación

Los trabajos recurrentes de carga y publicación que se crean en las páginas de carga y publicación se muestran en la ficha Programados de la página Trabajos. Desde esta ficha, puede editar y eliminar los trabajos recurrentes.

Seleccione el botón Trabajos en la barra de navegación global y, una vez en la página Trabajos, seleccione la ficha Programados para editar o eliminar los trabajos recurrentes.

Nota: La lista de trabajos de esta ficha puede filtrarse con los menús Tipo de trabajo y Mostrar. Elija un tipo de trabajo para reducir la lista a trabajos de publicación de un tipo específico. Elija la opción Mostrar para mostrar los trabajos creados por usted o los trabajos creados por todos los empleados de su empresa.

Edición, eliminación, pausa y reanudación de trabajos recurrentes

Seleccione un trabajo recurrente en la página Trabajos y siga estas instrucciones para editarlo o eliminarlo:

Edición de un trabajo recurrente Seleccione el botón Editar e introduzca información de programación en el cuadro de diálogo Editar trabajo programado. Si desea que el trabajo se repita según un intervalo personalizado, elija Repetir > Personalizar.

Consulte [“Creación de un intervalo personalizado para un trabajo de carga o publicación”](#) en la página 102.

Eliminación de un trabajo recurrente Seleccione el botón Eliminar.

Pausa (y reanudación) de un trabajo recurrente En la columna Activo, anule la selección de la casilla de verificación para detener un trabajo; selecciónela para reanudar un trabajo en pausa.

Creación de un intervalo personalizado para un trabajo de carga o publicación

Si desea crear un intervalo personalizado para un trabajo de carga (por medio de FTP) o publicación, elija Repetir > Personalizar en la página de carga o publicación. A continuación introduzca números y comodines en el cuadro Regla para describir el intervalo de repetición de los trabajos de carga o publicación.

La sintaxis con que se describen los intervalos para los trabajos de carga y publicación en el cuadro Regla es la siguiente:

[segundos] [minutos] [hora] [día] [mes] [día de la semana]

Por ejemplo, con 0 15 10 * * ? se programa un trabajo para que se ejecute todos los días a las 10:15.00.

En las tablas y la lista siguientes se explica cómo se describe un intervalo en el cuadro Regla.

En esta tabla se muestran los períodos temporales, los valores permitidos y los comodines que se admiten:

Períodos temporales	Valores permitidos	Comentarios	Comodines admitidos
Segundos	0 a 59		, - * /
Minutos	0 a 59		, - * /
Horas	0 a 23	Tenga en cuenta que se utiliza un reloj de 24 horas.	, - * /
Día del mes	1 a 31	No puede especificar un valor numérico tanto para "día del mes" como para "día de la semana". Uno de estos campos debe usar el símbolo ?, que actúa como comodín.	, - * / ? L C
Mes	1 a 12 o ene, feb, mar, abr, may, jun, jul, ago, sep, oct, nov, dic	Los valores distinguen entre mayúsculas y minúsculas.	, - * /
Día de la semana	lun, mar, mié, jue, vie, sáb, dom	Los valores distinguen entre mayúsculas y minúsculas. No puede especificar un valor numérico tanto para "día del mes" como para "día de la semana". Uno de estos campos debe usar el símbolo ?, que actúa como comodín.	, - * / ? L C #
Año (opcional)	Vacío o de 1970 a 2099		, - * /

En esta tabla se muestran los caracteres comodín que se admiten en el cuadro Regla y cómo se utilizan estos caracteres:

Carácter comodín	Nombre	Qué describe
*	Asterisco	Todos los valores (por ejemplo, "cada minuto").
?	Signo de interrogación	Ningún valor específico (por ejemplo, "cualquier minuto dentro de la hora especificada").
,	Coma	Valores adicionales (por ejemplo, "lunes y miércoles").
-	Guión	Intervalo de valores (por ejemplo, "de lunes a viernes").
/	Barra diagonal	Períodos (por ejemplo, "cada 15 minutos").

Carácter comodín	Nombre	Qué describe
L	L mayúscula	Último "día del mes" o "día de la semana" (solo disponible para estos campos). Por ejemplo, si el mes es enero y se escribe el valor L en el campo "día del mes" el trabajo se programa para el 31 de enero. En el campo "día de la semana", puede introducir este carácter si desea programar el trabajo para que se ejecute los sábados. Puede usarlo con un número, como por ejemplo 6L, para especificar el último viernes del mes. No combine el carácter L con los comodines coma o guión.
#	Almohadilla	Número del día de la semana dentro del mes (solo disponible para el campo "día de la semana"). Por ejemplo, si introduce 5#3 en el campo "día de la semana" el trabajo se ejecutará en tercer viernes del mes. El 5 representa el "viernes" (el quinto día de la semana) y el 3 equivale a la tercera vez que se da en el mes.
C	# C mayúscula	Primer "día del mes" o "día de la semana" en el calendario (solo disponible para estos campos). Por ejemplo, si se especifica el valor 1C en el campo "día del mes" el trabajo se programará para el primer día del calendario a partir del día cinco. En el caso del campo "día de la semana", si se especifica 1C el trabajo se programará para el primer día del calendario a partir del lunes.

En esta lista se pueden ver ejemplos de cómo se describen los intervalos de tiempo en el cuadro Regla:

- 0 0 12 * * ?: a mediodía todos los días
- 0 15 10 ? * *: a las 10:15 todos los días
- 0 0/5 14 * * ?: cada 5 minutos entre las 14:00 y las 14:55 todos los días
- 0 0/5 14,18 * * ?: cada 5 minutos entre las 14:00 y las 14:55 todos los días y cada 5 minutos entre las 18:00 y las 18:55 todos los días
- 0 10,44 14 ? 3: los miércoles a las 14:10 y a las 14:44 y todos los miércoles de marzo
- 0 15 10 ? *: de lunes a viernes a las 10:15 todos los días entre semana
- 0 15 10 20 * ?: a las 10:15 el día 20 de cada mes
- 0 15 10 L * ?: a las 10:15 el último día de cada mes
- 0 15 10 ? * 6L: a las 10:15 el último sábado de cada mes
- 0 15 10 * * 5#3: a las 10:15 el tercer viernes de cada mes

Uso de un trabajo de carga o publicación como desencadenador

Al cargar recursos por medio de FTP o al ejecutar un trabajo de publicación, se programa un trabajo posterior que se iniciará en cuanto finalice la carga. (Si hay otros trabajos programados para ese mismo momento, el trabajo que programe aquí se colocará detrás de ellos). El nuevo trabajo envía una notificación a la dirección especificada para activar el código de esa ubicación. Este trabajo de carga que sigue recibe el mismo nombre que el trabajo de carga actual, pero se le añade el prefijo _Pub.

Para hacer que un trabajo de carga o publicación desencadene otro trabajo, seleccione Avanzada en la página de carga o publicación. A continuación, introduzca la URL en el campo de texto Notificación http.

Capítulo 6: Administración de recursos

Scene7 ofrece la biblioteca de recursos para administrar éstos. La biblioteca de recursos contiene las carpetas donde se almacenan los archivos de recursos. Si se selecciona una carpeta en la biblioteca de recursos, se muestra el contenido de dicha carpeta en el panel Examinar. Los elementos del panel Examinar se pueden visualizar en vistas de cuadrícula, lista o detalles. Cuando desee centrarse en un solo recurso, haga doble clic en él dentro del panel Examinar para mostrarlo en la vista de detalles.

El panel Examinar ofrece herramientas para ver, seleccionar, localizar, obtener una vista previa, mover, cambiar de nombre y eliminar recursos. Los recursos que se eliminan se colocan en la carpeta Papelera y se pueden recuperar.

Si desea analizar un recurso o trabajar con él, ábralo en la vista de detalles. Puede grabar metadatos en la vista de detalles para facilitar la localización y el trabajo con un recurso.

Uso de carpetas de recursos

Los recursos de archivos en Scene7 Publishing System se guardan en carpetas. Estas carpetas aparecen en orden alfabético en el panel de la biblioteca de recursos. Antes de cargar archivos en Scene7 Publishing System desde el ordenador o la red, se le pedirá que indique una carpeta donde almacenar los archivos. Cree estas carpetas antes de cargar ningún archivo.

Establezca una estructura organizada de carpetas para almacenar los archivos en Scene7 Publishing System antes de cargarlos.

Visualización, movimiento, ocultación y apertura de carpetas

En la biblioteca de recursos se muestran los archivos que contiene el árbol de carpetas. Al seleccionar una carpeta en la biblioteca de recursos, su contenido aparecerá en el panel Examinar. Utilice estas técnicas para localizar carpetas en el árbol de carpetas:

Mostrar carpetas Seleccione el control de expansión para mostrar las subcarpetas de una carpeta. Este icono se encuentra a la izquierda del nombre de cada carpeta.

Cambio de la ubicación de una carpeta Puede mover una carpeta arrastrándola y soltándola en su nueva ubicación, o bien, seleccionando Archivo > Mover carpeta.

Ocultar carpetas Seleccione el icono para contraer para ocultar las subcarpetas. Este icono se encuentra a la izquierda del nombre de cada carpeta.

Abrir una carpeta Seleccione una carpeta para mostrar el contenido en el panel Examinar.

 Puede mostrar u ocultar la biblioteca de recursos si hace clic en el control para expandir/contraer, en la parte izquierda de la biblioteca. Oculte el panel de la biblioteca de recursos si necesita más espacio de trabajo en el panel Examinar.

Creación de carpetas

Para crear una carpeta, siga estos pasos:

- 1 En la biblioteca de recursos, seleccione la carpeta dentro de la que desea crear una carpeta.
- 2 Seleccione el botón Agregar carpeta . Este icono se encuentra en la parte superior de la lista de carpetas.

- 3 Escriba un nombre descriptivo para la carpeta o subcarpeta en el campo situado junto al icono de la carpeta.

 También puede crear carpetas en Scene7 Publishing System al cargar archivos por medio de FTP. Si selecciona la opción Incluir subcarpetas al cargar archivos por medio de FTP, se reproducirá la estructura de carpetas del sistema de su ordenador. Las carpetas y subcarpetas del ordenador o la red se reproducirán en la biblioteca de recursos, y los recursos cargados se colocarán en estas carpetas.

Eliminación y cambio de nombre de las carpetas

Seleccione una carpeta y utilice estas técnicas para eliminarla o cambiar su nombre:

Eliminación Seleccione el botón Eliminar carpeta . Los recursos que se encuentren en una carpeta eliminada se colocarán en la carpeta Papelera. Podrá recuperarlos desde esta carpeta.

Cambio de nombre Haga doble clic sobre el nombre y escriba otro nombre.

Importante: no es posible copiar carpetas ni recursos porque esta acción crearía duplicados en Scene7 Publishing System, y no se admiten duplicados en este sistema.

Visualización de recursos en el panel Examinar

Puede cambiar la manera en que se muestran los recursos en el panel Examinar si selecciona un botón de vista:

Vista de cuadrícula Seleccione el botón Vista de cuadrícula  para ver los recursos en forma de miniatura en una cuadrícula. En la vista de cuadrícula, puede arrastrar el control deslizante para cambiar el tamaño de las imágenes en miniatura.

Vista de lista Seleccione el botón Vista de lista  para ver una lista con los recursos. En la lista se muestra el nombre, el tipo, la fecha de creación y la fecha de la última modificación de cada recurso. Según el recurso con el que esté trabajando, puede que obtenga más información. Por ejemplo, si está trabajando con una imagen, puede ver las dimensiones y el tamaño del archivo.

Vista de detalles Seleccione un recurso y, a continuación, seleccione el botón Vista de detalles  para examinar el recurso en la vista de detalles. También puede hacer doble clic en el recurso o seleccionarlo y elegir Archivo > Detalles para acceder a la vista de detalles. Si el administrador ha especificado la preferencia Mostrar URL, las direcciones URL aparecen para todos los recursos en la vista de detalles; sin embargo, las URL solo se activan una vez que se publica el recurso.

 Puede seleccionar una vista predeterminada para el panel Examinar y hacer que éste funcione de acuerdo con sus especificaciones. Consulte [“Ajustes personales”](#) en la página 15.

Selección de recursos en el panel Examinar

Para trabajar con un recurso, selecciónelo en el panel Examinar. Para seleccionar recursos, utilice estas técnicas:

Un único recurso Haga clic en el recurso (si hace doble clic abrirá la vista de detalles del recurso).

Varios recursos Mantenga pulsada la tecla Ctrl (Windows) o la tecla Comando (Macintosh) mientras hace clic para seleccionar recursos que estén dispersos dentro del panel Examinar. Pulse la tecla Mayús mientras hace clic (haga clic en un recurso y haga clic en otro manteniendo la tecla Mayús pulsada) para seleccionar recursos adyacentes.

Todos los recursos del panel Examinar Elija Seleccionar > Todo.

Ningún recurso Elija Seleccionar > Ninguno.

Búsqueda de recursos

Para localizar recursos de archivos en Scene7 Publishing System, puede ver los recursos por tipo, clasificarlos en el panel Examinar, llevar a cabo una búsqueda sencilla, avanzada y filtrar por recursos.

 La pantalla de Ajustes personales le permite seleccionar cómo desea realizar las búsquedas. Por ejemplo, puede elegir un tipo de búsqueda predeterminado e indicar si desea incluir campos definidos por el usuario en las búsquedas. Para obtener más información, consulte [“Ajustes personales”](#) en la página 15.

Más temas de ayuda

[“Nociones básicas de navegación”](#) en la página 10

Visualización de recursos por tipo

Para ver archivos solo de un determinado tipo al examinar, abra el menú desplegable Mostrar de la Biblioteca de recursos y elija un tipo de archivo. Se mostrarán los recursos del tipo elegido en la biblioteca de recursos.

Ordenación de archivos en el panel Examinar

Para ordenar el contenido de una carpeta o buscar resultados en el panel Examinar, seleccione el menú Ordenar y elija una opción. Las opciones son Nombre, Tamaño, Tipo, Fecha de creación y Última modificación.

Puede elegir entre Ascendente o Descendente para colocar los recursos según los criterios elegidos.

En la vista de lista, puede ordenar haciendo clic en el nombre de una columna.

Búsqueda simple

Utilice el campo Buscar para realizar una búsqueda simple. Puede buscar elementos por nombre o buscar los elementos cuyos metadatos contengan una palabra clave determinada.

Para realizar una búsqueda sencilla:

- 1 Seleccione la carpeta en la biblioteca de recursos para realizar búsquedas en una carpeta específica y sus subcarpetas.
- 2 Haga clic en  en la biblioteca de recursos y elija una opción según el ámbito de búsqueda deseado. Puede elegir En todos los archivos y carpetas, En la carpeta seleccionada o En carpetas y subcarpetas seleccionadas.
- 3 Introduzca un término de búsqueda.
- 4 Haga clic en Ir y pulse Intro.

Los resultados de la búsqueda se mostrarán en el panel Examinar.

 Scene7 mantiene un seguimiento de sus búsquedas. Para volver a ejecutar una búsqueda, seleccione el botón de búsqueda y elija el nombre de la búsqueda deseada en la parte inferior del menú de búsqueda.

Búsqueda avanzada

Haga clic en Búsqueda avanzada en la biblioteca de recursos para realizar búsquedas con muchos criterios, incluidos los valores de los campos de metadatos.

Especifique uno de los siguientes criterios de búsqueda:

Filtrar recursos por tipo Reduzca los resultados de la búsqueda a un solo tipo de recurso eligiendo un tipo de recurso en el menú.

Archivos y carpetas Elija dónde desea realizar la búsqueda: En todos los archivos y carpetas, En la carpeta seleccionada o En carpetas y subcarpetas seleccionadas.

Todos los estados de publicación Busque entre los archivos marcados para la publicación, no marcados para la publicación o entre todos los archivos.

Condiciones Si especifica criterios de metadatos para la búsqueda, seleccione si desea que la búsqueda cumpla todas las condiciones (búsqueda con todas las condiciones) o cualquiera de ellas (búsqueda con cualquiera de las condiciones).

Especificar criterios de búsqueda de metadatos Cree uno o más campos de búsqueda para buscar entre los metadatos. Para crear campos de búsqueda:

- 1 Abra la lista Vistas de metadatos (a la izquierda del menú Agregar un campo) y elija una vista de metadatos. Puede elegir mostrar una vista compacta, IPTC, XMP, o bien, una vista que su administrador haya configurado.
- 2 Seleccione el menú Agregar un campo y elija un nombre de campo en la lista desplegable.
- 3 Elija una opción entre Contiene, No contiene, Comienza por, Termina por o Igual que.
- 4 En el caso de los campos numéricos, elija un valor o introduzca un intervalo de fechas personalizado.
- 5 (Opcional) Repita los pasos del 1 al 4 para crear más campos de búsqueda.

Para eliminar un campo puede hacer clic en el botón Eliminar campo de búsqueda.

Haga clic en Buscar para comenzar la búsqueda. Los resultados de la búsqueda se mostrarán en el panel Examinar. Puede modificar cualquier condición de búsqueda y hacer clic en Buscar para ejecutarla de nuevo.

Haga clic en Borrar para borrar los criterios de búsqueda y comenzar una nueva búsqueda. Seleccione el botón Cerrar cuando finalice la operación para cerrar el panel de búsqueda.

Más temas de ayuda

[“Visualización, adición y exportación de metadatos”](#) en la página 117

Filtrado de recursos con metadatos

Filtre recursos en la ficha Filtros de la Biblioteca de recursos. Para filtrar recursos, utilice valores de metadatos como criterios. Tras elegir el campo de metadatos que desea utilizar para filtrar, la ficha Filtros muestra todos los valores de metadatos introducidos en el campo elegido y el número de recursos asignado a cada valor. Por ejemplo, en una operación de filtrado en el campo de metadatos Creador, la ficha Filtros muestra todos los nombres introducidos en el campo de metadatos Creador de los diferentes recursos y, para cada nombre, el número de recursos asignados al nombre. Puede hacer clic en un valor de metadatos para ver todos los recursos a los que se les ha asignado dicho valor. En el ejemplo, el usuario hace clic en el valor de metadatos Jimmy para ver todos los recursos en el que se introdujo el nombre Jimmy en el campo de metadatos Creador. Puede filtrar utilizando más de un campo de metadatos como criterio de filtro.

Puede guardar las operaciones de filtrado para ejecutarlas más veces.

Nota: Solo los campos de metadatos de la Vista de metadatos predeterminada pueden utilizarse para las operaciones de filtrado. La pantalla Vistas de metadatos muestra el nombre de la vista de metadatos predeterminada.

Consulte [“Vistas de metadatos”](#) en la página 51.

Más temas de ayuda

[“Visualización, adición y exportación de metadatos”](#) en la página 117

Operación de filtrado

Siga estos pasos para localizar recursos mediante filtros con sus valores de metadatos:

- 1 Haga clic en la ficha Filtros de la Biblioteca de recursos.

Los criterios de su operación de filtrado anterior se mostrarán en el panel Filtros. El panel Filtros está dividido en varios paneles; cada uno de ellos representa un campo de metadatos. Utilice los paneles para seleccionar con qué campos de metadatos filtrar y, dentro de cada campo, para seleccionar un valor de metadatos para la operación de filtrado.

Para ejecutar una operación de filtrado que se ha creado y guardado anteriormente, haga clic en el botón de selección de ajustes preestablecidos y elija el nombre de la operación en el menú.

Consulte [“Guardado, repetición y eliminación de operaciones de filtrado”](#) en la página 109.

- 2 Haga clic en el botón Campo  de un panel y siga estas instrucciones para mostrar el menú de filtrado y crear la operación correspondiente:

Selección de un campo de metadatos Seleccione el nombre del campo en el menú de filtrado.

***Nota:** En el menú de filtrado solo aparecen los nombres de los campos de metadatos de la vista de metadatos predeterminada.*

Consulte [“Vistas de metadatos”](#) en la página 51.

Agregar un campo de metadatos Seleccione Agregar panel. Cuando éste aparezca en el panel Filtros, haga clic en el botón Campo y seleccione el nombre de un campo de metadatos en el menú de filtrado.

Eliminación de un campo de metadatos Seleccione Quitar panel en el menú de filtrado.

Si selecciona un campo de metadatos, su panel muestra:

- Todos los valores de metadatos introducidos en el campo.
- Para cada valor de metadatos, el número de recursos a los que se les ha dado el valor.

- 3 Repita el paso 2 tantas veces como sea necesario para mostrar en los paneles todos los campos de metadatos para la operación de filtrado.
- 4 En cada panel, seleccione un valor de metadatos con el que realizar la operación de filtrado. No puede seleccionar más de un valor de metadatos en cada panel.

Los recursos que coincidan con todos los valores seleccionados aparecerán en el panel Examinar.



Para eliminar temporalmente un campo de la operación de filtrado, haga clic en Anular todas las selecciones. Esta opción está situada en la parte superior de cada panel, encima de los valores de metadatos.

- 5 (Opcional) Para guardar la operación de filtrado y poder ejecutarla más adelante, haga clic en el botón Seleccionar ajuste preestablecido, seleccione Guardar los ajustes preestablecidos actuales como nuevos e introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Guardar.

Guardado, repetición y eliminación de operaciones de filtrado

Siga estas instrucciones en la ficha Filtros para guardar, repetir y eliminar las operaciones de filtrado:

Guardar una operación de filtrado Haga clic en el botón Seleccionar ajuste preestablecido, seleccione Guardar los ajustes preestablecidos actuales como nuevos e introduzca un nombre en el cuadro de diálogo Guardar.

Repetir una operación de filtrado Haga clic en el botón Seleccionar ajuste preestablecido y seleccione el nombre de una operación de filtrado en el menú. El menú muestra las operaciones de filtrado guardadas.

Eliminar una operación de filtrado del menú Seleccionar ajuste preestablecido Ejecute la operación de filtrado. A continuación, haga clic en el botón Seleccionar ajuste preestablecido y seleccione Eliminar ajuste preestablecido en el menú.

Uso del servidor de metadatos

El servidor de metadatos es una API pública que permite buscar recursos por metadatos mediante solicitudes HTTP.

Para configurar el servidor de metadatos, haga clic en Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de publicación > Servidor de metadatos.

Se abre la pantalla Publicación en el servidor de metadatos. Esta pantalla permite definir las siguientes opciones:

Publicación instantánea Transfiere los cambios en los metadatos automáticamente en el momento de realizarse, incluidos nuevos recursos, cambios de palabra clave, etc.

Paquete XMP Publica el paquete XMP. Este paquete no se utiliza en las búsquedas, pero proporciona el XMP más actualizado.

Palabras clave Publica las palabras clave en el servidor de metadatos para que se empleen en las búsquedas.

Campos de publicación del servidor de metadatos Seleccione los campos que se deben incluir en los metadatos. Permite determinar cuánta información sobre los recursos está a disposición pública. Estos campos también se muestran en Vistas de metadatos, pero solo se pueden modificar en el servidor de metadatos.

Haga clic en Publicar ahora para iniciar el trabajo. Aparece una confirmación de que el trabajo se ha iniciado.

Previsualización de un recurso

Puede utilizar Vista previa para ver el aspecto que tendrá un recurso digital cuando lo visualice un cliente. La Vista previa utiliza el visor predeterminado que tiene asignado el recurso. Los visores predeterminados se configuran en Ajustes de aplicación.

Consulte [“Configuración de los visores predeterminados”](#) en la página 50.

Si se muestra la vista previa de un recurso de plantilla con capas de parámetros, puede realizar cambios en los parámetros o cambiar el ajuste preestablecido de imagen. Debido a que los cambios se realizan en línea, los resultados pueden verse inmediatamente desde la propia ventana de vista previa.

Consulte también [Ejemplos de la biblioteca de visores de Scene7](#).

Para obtener la vista previa de un recurso

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contienen el recurso cuya vista previa desea obtener.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles.

3 En función de la vista que se esté utilizando, realice una de las acciones siguientes:

- En la ventana Recurso de la Vista de cuadrícula o la Vista de lista, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en Vista previa junto a la imagen en miniatura.
- En la barra de herramientas que hay encima de la ventana Recursos de la Vista de cuadrícula, la Vista de lista o la Vista de detalles, haga clic en Vista previa.

Vista previa de un recurso en función del tipo de plataforma de visor

Utilice la Lista del visor para previsualizar cómo se muestra un recurso en una plataforma de visor concreta como HTML5. Según el tipo de recurso y el visor asociado cuya vista previa haya seleccionado, no todas las plataformas se encuentran disponibles en Lista del visor.

También puede utilizar la Lista del visor para copiar la URL de un visor o para ver y copiar el código del visor para incorporarlo en sus páginas web.

Para una plataforma de visor específica, la ventana Lista del visor le permite ver cuáles son los dispositivos, como tablets y smartphones, para los cuales está disponible el uso del visor.

Para obtener la vista previa de un recurso en función del tipo de plataforma de visor

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contienen el recurso cuya vista previa desea obtener.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista del visor debajo de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista del visor a la derecha de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
- 3 (Opcional) En la ventana Lista del visor, haga clic en el encabezado de la columna **Nombre** o **Tipo de plataforma** para ordenar la columna en orden ascendente o descendente.
- 4 En la ventana Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en Vista previa para ver cómo se visualiza el recurso para un visor y un tipo de plataforma seleccionados.

Cierre la vista previa mostrada para volver a la pantalla Lista del visor.

- 5 (Opcional) En la ventana Lista del visor, en la lista desplegable inferior Codificación URL para la creación de copias URL, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso cuando se copie.
- 6 (Opcional) Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:
 - En la ventana Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en Copiar URL para un visor y un tipo de plataforma seleccionados.
Al hacer clic en Copiar URL, la URL asociada se copia automáticamente en el portapapeles.
 - En la ventana Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en Código incrustado.
Al hacer clic en Código incrustado, se abre la ventana Código incrustado, donde se puede revisar el código del visor. El código no se puede editar en la ventana. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web.

Cierre la vista previa mostrada para volver a la pantalla Lista del visor.

- En la esquina superior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Universal URL para copiar en el portapapeles la URL sin publicar.

Consulte [“Acerca de los visores universales”](#) en la página 45.

- 7 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Vista previa de un recurso de imagen en su ajuste preestablecido de imagen

Puede previsualizar un recurso de imagen basándose en su ajuste preestablecido de imagen para ver el aspecto que tendrá la imagen al distribuirse dinámicamente y con distintos tamaños en su aplicación o sitio web.

Un ajuste preestablecido de imagen es una recopilación de ajustes predefinidos para cambiar el tamaño, la calidad de la imagen, el formato, la resolución y otros aspectos visuales de una imagen al exportarse.

Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 131.

Consulte [“Creación y activación de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 83.

Para obtener la vista previa de un recurso de imagen en su ajuste preestablecido de imagen

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contienen el recurso de imagen cuya vista previa desea obtener.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso de imagen y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen debajo de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso de imagen y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen a la derecha de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen.
- 3 En la tabla de la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, seleccione el nombre de un tipo de ajuste preestablecido cuyo recurso de imagen quiera previsualizar en línea en el panel derecho.
- 4 (Opcional) En la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, en la lista desplegable inferior Codificación URL para la creación de copias URL, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso de imagen cuando se copie.
- 5 (Opcional) En la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, en la parte superior derecha del panel de vista previa, haga clic en Copiar URL para el tipo de ajuste preestablecido seleccionado.
Al hacer clic en Copiar URL, la URL asociada se copia automáticamente en el portapapeles.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Desplazamiento, cambio de nombre y eliminación de recursos

Puede mover y eliminar recursos, así como cambiarles el nombre, desde el panel Examinar. Además, puede eliminar varios recursos de forma simultánea con un archivo de texto.

Más temas de ayuda

[“Selección de recursos en el panel Examinar”](#) en la página 106

[“Preparación de los recursos y las carpetas para la carga”](#) en la página 85

[“Restauración de recursos desde la carpeta Papelera”](#) en la página 126

Desplazamiento de recursos

En el panel Examinar, puede mover recursos a carpetas diferentes.

- ❖ Seleccione los recursos en el panel Examinar y realice una de las siguientes acciones:
 - Busque la carpeta a la que desea mover los recursos en la biblioteca de recursos y arrastre los recursos a esta carpeta.
 - Elija Archivo > Mover, seleccione una carpeta en la ventana Mover recursos y seleccione Mover.

Cambio de nombre de un recurso

Para cambiar el nombre de un recurso:

- ❖ Seleccione el recurso en el panel Examinar y realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione el nombre, escriba un nombre nuevo y pulse Intro o haga clic fuera del nombre.
 - Elija Archivo > Cambiar nombre. Se resaltará el nombre del archivo. Introduzca un nuevo nombre y pulse Intro.

Asegúrese de que el nombre introducido no corresponde al de ningún recurso de Scene7 Publishing System existente.

Eliminación de recursos

Puede eliminar los recursos que seleccione desde el panel Examinar, así como carpetas enteras. Los recursos y carpetas eliminados se mueven a la carpeta Papelera, donde permanecerán durante 7 días antes de ser eliminados de forma permanente.

Al eliminar un recurso, todos los derivados de dicho recurso se eliminarán con él. Por ejemplo, si elimina una imagen para la cual ha creado destinos de zoom, se eliminarán tanto la imagen como los destinos de zoom.

Importante: los destinos de zoom, los atributos de imagen y las entradas del historial se eliminarán permanentemente al eliminar los recursos a partir de los que se originaron. No se mueven junto con el recurso a la carpeta Papelera, por lo que no se pueden restaurar desde la papelera.

- ❖ Realice una de las siguientes acciones:
 - Para eliminar uno o más recursos, selecciónelos en el panel Examinar y pulse Suprimir o seleccione Archivo > Eliminar.
 - Para eliminar una carpeta, selecciónela en la biblioteca de recursos y haga clic en Eliminar carpeta .

Al eliminar una carpeta se eliminarán la carpeta, los recursos que contenga y los recursos que haya en las subcarpetas.

Importante: si desea eliminar un recurso para reemplazarlo por otro con el mismo nombre, Scene7 recomienda que sobrescriba el archivo de recurso en lugar de eliminarlo.

Eliminación de varios recursos con un archivo de texto

Para eliminar varios recursos de la biblioteca a la vez, puede anotar los recursos que desee eliminar en un archivo de texto y enviarlo a Scene7.

Cree una lista con los ID de Scene7 Publishing System y guárdela como un archivo de texto (.txt). Cada ID de Scene7 Publishing System debe estar en una línea diferente (seguido de un salto de línea).

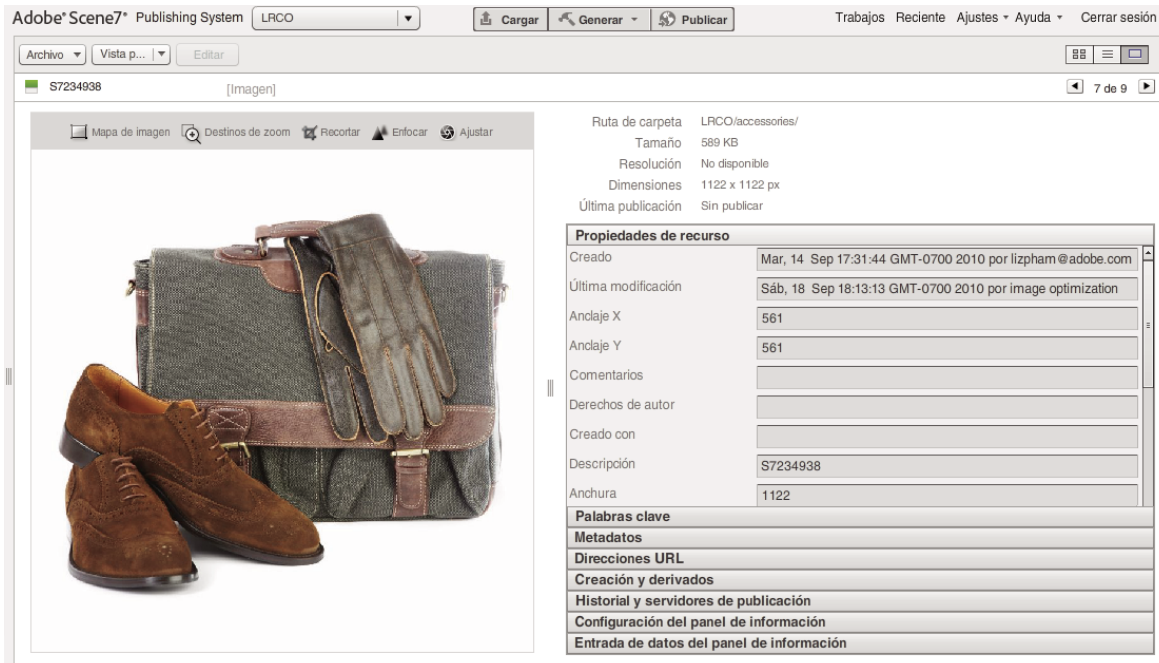
Después de crear la lista, siga estos pasos para eliminar los recursos:

- 1 Seleccione Archivo > Lista de recursos para eliminar.
- 2 En el cuadro de diálogo Lista de recursos para eliminar, busque el archivo de texto (o escriba la ruta) con la lista de recursos que desea eliminar.
- 3 Haga clic en el botón Eliminar.

Al eliminar recursos con un archivo de texto, si uno de los ID de Scene7 Publishing System no está en la lista, se muestra un mensaje junto con la lista de entradas que le hará saber que “No se pueden validar estas entradas de la lista:” en Scene7. Sin embargo, Scene7 no generará un error en la pantalla Trabajo.

Uso de la vista de detalles

Puede trabajar con un recurso y obtener más información sobre el mismo en la vista de detalles. En la vista de detalles, verá el tamaño, los atributos, los derivados y los metadatos del recurso. También se indica si el recurso se ha publicado y cuándo, y es posible obtener la dirección URL de recursos publicados. Dependiendo del tipo de recurso, pueden ser viables diversas operaciones como, por ejemplo, visualización en distintos tamaños, aplicación de zoom, enfoque, recorte y otras operaciones de formato.



Recurso en la vista de detalles.

💡 Para abrir la carpeta en la que se almacena el recurso, puede hacer clic en la ruta de la carpeta en la parte superior del panel Información.

Apertura de un recurso en la vista de detalles

Para examinar un recurso, obtener una vista previa o trabajar con él, puede utilizar la vista de detalles.

- ❖ En el panel Examinar, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga doble clic en el recurso.
 - Seleccione el recurso y luego el botón Vista de detalles .
 - Seleccione el recurso y elija Archivo > Detalles.

💡 En la vista de detalles, puede cambiar de recurso dentro de la misma carpeta si selecciona los botones Recurso anterior o Siguiente recurso. Estos botones se encuentran en la esquina superior derecha de la vista de detalles.

Obtención de información en la vista de detalles

La vista de detalles proporciona información sobre un archivo o recurso. Muestra la siguiente información sobre el elemento: la carpeta en que se almacena, el nombre de archivo, la fecha en que el elemento se cargó a Scene7 Publishing System y el historial de publicación. También puede ver y editar metadatos, y agregar palabras clave para un recurso en la vista de detalles.

Puede obtener la dirección URL de un recurso en la vista de detalles; sin embargo, la dirección no estará activa hasta que se publique el recurso. En el caso de las imágenes, la vista de detalles también proporciona una lista de recursos generados y derivados, así como metadatos (por ejemplo destinos de zoom y conjuntos de imágenes).

Más temas de ayuda

“[Visualización, adición y exportación de metadatos](#)” en la página 117

Uso de recursos en la vista de detalles

En la vista de detalles encontrará herramientas para trabajar con el recurso seleccionado. Las herramientas disponibles dependerán del tipo de recurso con el que esté trabajando; las siguientes funciones siempre están disponibles en la vista de detalles:

elementos para publicación Haga clic en el icono Publicar situado a la izquierda del nombre, o en Archivo > Publicar o archivo > Cancelar publicación.

Cambio de nombre del recurso Seleccione el nombre e introduzca un nombre nuevo.

Editar y agregar metadatos Seleccione el panel Metadatos y realice los cambios oportunos. Consulte “[Visualización, adición y exportación de metadatos](#)” en la página 117.

Editar y agregar palabras clave Seleccione las palabras clave y agréguelas o elimínelas según le interese. Consulte “[Adición o edición de palabras clave](#)” en la página 118.

Eliminación del recurso Haga clic en Archivo > Eliminar.

En el caso de los archivos discretos (por ejemplo imágenes, conjuntos de imágenes y fuentes) la vista de detalles le ofrece la posibilidad de ver el historial de publicación y edición y de consultar los detalles del trabajo.

En esta tabla se muestran las opciones adicionales que la vista de detalles ofrece para los diferentes tipos de recursos.

Tipo de recurso	Edición/Ajustes	Vista previa
Imágenes	Agregar mapas de imagen Agregar destinos de zoom Recortar Enfocar Crear vistas ajustadas	Sí; ajustes preestablecidos de zoom e imagen.
Imágenes de cobertura de ventana y armario	No	Miniatura.
Catálogos electrónicos	Editar	Sí; panel de información también disponible.
Archivos de origen Flash	No	No.
Fuentes	Editar información de fuente	No.
Archivos FXG	Editar	Sí.
Perfiles ICC	Editar información de perfil	No.
Archivos de Illustrator	No (a menos que se convierta a FXG)	No.
Conjuntos de imágenes	Editar	Sí.
Archivos de InDesign	No (a menos que se convierta a FXG)	No.
Archivos PDF	No	No.
Archivos PSD	Sí, para capas individuales	Sí, para capas individuales.
Conjuntos de giros	Editar	Sí.
Archivos SVG	No	No.
Plantillas	Editar	Sí.
Videos	No	Sí.

Tipo de recurso	Edición/Ajustes	Vista previa
Archivos de visor SWF	No	No.
Viñetas y viñetas procesadas	No	Se muestra la imagen; puede ver el contenido y la estructura de los elementos procesables de la viñeta en formato XML.
Archivos XML	No	Se muestra el contenido.
Archivos ZIP	No	El contenido no se muestra.

Visualización, adición y exportación de metadatos

Puede almacenar información específica sobre los archivos con que trabaja en Scene7 Publishing System; esta información recibe el nombre de *metadatos*. Puede usar los metadatos en Scene7 para organizar, buscar, filtrar y ordenar los recursos.

Los metadatos aparecen en la vista de detalles junto con la información generada por Scene7, como la fecha de creación del archivo, la fecha de publicación y las palabras clave. Para ver los metadatos, abra el recurso en la vista de detalles y seleccione el panel Metadatos. Puede introducir y editar metadatos en la vista de detalles.

Algunos metadatos están incrustados directamente en un archivo. Si un archivo contiene estos metadatos, Scene7 los carga automáticamente con el archivo. Puede incrustar los metadatos en recursos de origen en Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator y otras aplicaciones; Scene7 reconoce estos metadatos. También puede añadir metadatos a archivos individuales en el panel de metadatos, en la vista de detalles. Para mantener la coherencia entre los recursos, los administradores de empresa pueden crear plantillas de metadatos que proporcionen los campos de metadatos que se pueden rellenar.

Para obtener más información sobre los metadatos incrustados, consulte www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_es.

Más temas de ayuda

“[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34

“[Ajustes preestablecidos de metadatos](#)” en la página 52

Visualización de metadatos

Para ver los metadatos de un recurso, abra el recurso en la vista de detalles y seleccione el panel Metadatos. A continuación, seleccione una opción en el menú Vista de metadatos para seleccionar un conjunto de campos de metadatos. Scene7 ofrece estas vistas de metadatos:

Vista compacta Una lista básica de valores.

IPTC Los valores según define el International Press Telecommunications Council.

XMP Los valores tal como se definen en la plataforma de metadatos extensible.

Los administradores pueden crear vistas de metadatos. Estas vistas también aparecen en el menú Vistas de metadatos. Para obtener más información acerca de la creación de vistas de metadatos, consulte “[Vistas de metadatos](#)” en la página 51.

Introducción manual de metadatos para un recurso

- 1 Abra el recurso en la vista de detalles.

2 Abra el panel Metadatos y realice una de estas acciones o ambas:

- Elija una vista de metadatos para determinar qué campos de metadatos aparecen en el panel.
- Elija un valor de ajuste preestablecido y haga clic en Aplicar para rellenar los campos de metadatos con valores de ajustes preestablecidos. Los administradores de empresas son los encargados de crear estos valores de ajustes preestablecidos.

3 Introduzca los valores en el panel Metadatos.

 *Para editar los metadatos de varios recursos a la vez, seleccione los recursos y haga clic en Archivo > Editar información. Los cambios que se hagan en la ventana Editar información se aplicarán a todos los recursos seleccionados.*

Adición o edición de palabras clave

Además de los metadatos, las palabras clave también le pueden servir para buscar y gestionar sus recursos.

Si durante la sesión ha agregado palabras clave para otros archivos, o si las ha eliminado de su lista, aparecerán todas en la tabla Sugerencias de palabras clave.

1 Abra el archivo en la vista de detalles.

2 Haga clic en Palabras clave.

3 Para agregar palabras clave, realice lo siguiente:

- Escriba una palabra clave en el cuadro de texto y haga clic en Agregar.
- En la tabla Sugerencias de palabras clave, haga clic en una palabra clave.

4 Para eliminar una palabra clave, selecciónela y haga clic en Eliminar. Pasará a incluirse en la tabla Sugerencias de palabras clave.

Nota: *Puede añadir palabras clave a los archivos al cargarlos en Scene7. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, seleccione Metadatos adicionales e introduzca palabras clave. Consulte “Opciones de carga” en la página 91.*

Importación de metadatos

En lugar de introducir los metadatos manualmente de uno en uno, puede importar los metadatos para varios recursos diferentes desde un archivo delimitado por tabuladores o XML. Introducir los metadatos en un archivo delimitado por tabuladores o XML e importar este archivo requiere menos tiempo que si se introducen estos metadatos en recursos individuales. En la primera fila del archivo delimitado por tabuladores, introduzca el ID y los nombres de los campos para los que desea grabar los metadatos. En cada fila posterior, introduzca un nombre de ID de recurso seguido de los valores de los metadatos. Los campos que no se incluyen en el archivo XML o delimitado por tabuladores no se modificarán. Para importar metadatos desde un archivo XML, asegúrese de que cumple con el archivo DTD.

Nota: *Puede crear una plantilla para introducir los metadatos de modo que puedan importarse correctamente en Scene7 Publishing System. Una vez creada la plantilla, puede utilizarla para introducir los metadatos. Consulte “Creación de una plantilla para la introducción y carga de metadatos” en la página 120.*

Puede encontrar más información acerca de las propiedades estandarizadas en:

<http://www.adobe.com/devnet/xmp.html>

1 En el panel Examinar, seleccione las imágenes a las que quiera agregar metadatos a partir del archivo delimitado por tabuladores o XML.

2 Haga clic en **Archivo > Importar metadatos**.

3 En el cuadro de diálogo **Cargar metadatos**, haga clic en **Examinar**.

- 4 En el cuadro de diálogo **Seleccionar archivos para cargar**, seleccione el archivo XML o delimitado por tabuladores que contenga los metadatos.
- 5 Introduzca un nombre de trabajo.
- 6 Haga clic en **Cargar**.

Identificación de los distintos tipos de metadatos en la importación

Tenga en cuenta lo siguiente al identificar diferentes tipos de metadatos para su importación:

- Los campos personalizables se identifican por su nombre según se crearon en Ajustes > Ajustes de aplicación > Metadatos > Campos personalizables. Utilice la función de Generar archivo para obtener una lista de todos los campos personalizables definidos con el formato correcto de importación.
- Las propiedades de metadatos XMP deben tener el prefijo XMP correspondiente antes que el nombre (propiedad-). Dos puntos separan el prefijo y el nombre. El prefijo XMP se puede encontrar en Ajustes > Ajustes de aplicación > Metadatos > Editor de esquemas de metadatos. Los nombres técnicos se pueden encontrar en la documentación del esquema de XMP correspondiente. Tenga en cuenta que los nombres de propiedades XMP no aparecen en la función Generar archivo.
- Las propiedades del esquema de metadatos deben tener el prefijo correspondiente antes del nombre (propiedad-). Dos puntos separan el prefijo y el nombre. El prefijo y los nombres de propiedad se definen en el editor de esquemas de metadatos. Tenga en cuenta que los nombres de propiedades de los esquemas de metadatos no aparecen en la función Generar archivo.

Por ejemplo: la propiedad XMP para las palabras clave es el esquema de XMP "Dublin Core" con el prefijo "dc" y "subject" es el nombre técnico de XMP. El prefijo y nombre XMP técnico se combinan en el nombre de propiedad completo "dc:subject". En el formato importación de metadatos XML, "dc.subject" debe ser el nombre de la propiedad. En el formato de importación delimitado por tabuladores, ése debe ser el encabezado de columna.

Importación de palabras clave

Las palabras clave se pueden importar como listas separadas por comas. Si una coma aparece en cualquiera de los valores individuales, necesita una barra invertida (\) como carácter de escape. Una barra invertida literal es la barra invertida doble habitual (\\).

Por ejemplo, un archivo de importación de metadatos que contenga el valor "Hello\\, World!,barra\\invertida,foo" para "dc:subject" presenta tres palabras clave XMP en el recurso: "Hello, World!" "barra\\invertida" y "foo".

Importación de archivos XMP de metadatos de esquemas de metadatos y XMP

La importación de XML solo acepta XML válido. Al importar los campos de esquemas de metadatos o XMP, se agrega el prefijo de espacio de nombre y se comporta como un espacio de nombre XMP. Este espacio de nombre se debe declarar, por ejemplo, en la etiqueta de nivel superior.

Por ejemplo:

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
  <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"
</ips>
```

Importación de archivos delimitados por tabuladores de metadatos de esquemas de metadatos y XMP

El prefijo debe agregarse en el encabezado de la columna correspondiente del campo de importación.

Importación de metadatos (mediante FTP)

Para importar metadatos para varios archivos, introduzca los metadatos en un archivo XML o delimitado por tabuladores y seleccione la opción Procesar archivos de metadatos en la pantalla de carga mediante FTP.

Asegúrese de que los datos del archivo XML o delimitado por tabuladores tienen el formato correcto. En la primera fila, introduzca el campo de ID seguido de los nombres de los campos de metadatos que desea modificar. En cada fila posterior, introduzca un nombre de ID de recurso seguido de los valores de los metadatos. Los campos que no se incluyen en el archivo XML o delimitado por tabuladores no se modificarán.

Haga clic en el botón Cargar en la barra de navegación global y, en la pantalla Trabajos, elija la ficha Por medio de FTP para importar los metadatos. A continuación, haga clic en Opciones de trabajo. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, elija Procesar archivos de metadatos.

Cambio de nombre de ID por lotes con metadatos

Puede cambiar el nombre de los ID de Scene7 Publishing System con metadatos importados de un archivo delimitado por tabuladores o un archivo XML. Los metadatos importados solo se aplican a las imágenes que se especifican en el archivo de metadatos. No importa si las imágenes están seleccionadas en el panel Examinar.

Para cambiar el nombre del ID de Scene7 Publishing System de una imagen, añada una columna con la etiqueta *newipsid* al archivo delimitado por tabuladores o añada un campo con el nombre *new_vc_objectname* a los datos XML.

Por ejemplo:

ipsid	newipsid
pruebachaqueta_1	Prueba_chaqueta_1
pruebachaqueta_azul	Prueba_chaqueta_2

El registro de trabajos para el trabajo de metadatos muestra qué ID se han cambiado correctamente y cuáles no.

Creación de una plantilla para la introducción y carga de metadatos

Scene7 incluye un comando para crear una plantilla para el registro de metadatos. El uso de esta plantilla garantiza que los metadatos se introducen con el formato correcto de modo que puedan cargarse correctamente a Scene7 Publishing System. Siga estos pasos para crear una plantilla y utilizarla en la grabación e importación de metadatos a Scene7 Publishing System:

- 1 Seleccione recursos de imagen con los campos de metadatos que desee incluir en la plantilla.
- 2 Elija Archivo > Importar metadatos.
- 3 Seleccione Imagen para el tipo de propiedades de recurso.
- 4 En el menú de generación de archivos, seleccione Plantilla delimitada por tabuladores, Metadatos XML de recursos o DTD de XML.
- 5 Haga clic en Generar.
- 6 Copie los datos en el cuadro de diálogo que aparece. Utilice estos datos para construir la plantilla.

Más temas de ayuda

[“Importación de metadatos”](#) en la página 118

Trabajo con esquemas de metadatos

Un administrador de empresa puede ver una lista de todos los esquemas disponibles. Abra Ajustes de aplicación > Metadatos > Esquema de metadatos.

Inicialmente, en la lista, los esquemas de estándares globales como XMP se encuentran ocultos. Para verlos, use la casilla de verificación de la parte inferior de la lista.

Los administradores de empresa pueden crear un nuevo esquema personalizado o editar un esquema personalizado existente.

Puede utilizar el editor de esquemas de metadatos para realizar las siguientes acciones:

Acción	Descripción
Agregar	Añade una nueva propiedad al esquema. Un cuadro de diálogo modal recopila la siguiente información: ID, etiqueta, estructura y tipo de datos.
Agregar valor de opción	Agrega una nueva opción seleccionable a una propiedad con estructura Opción abierta u Opción cerrada. Todos los valores de opción son del mismo tipo. Debe seleccionar la propiedad para activar el botón.
Editar	Permite editar la etiqueta de una propiedad o valor de opción. Solo se puede cambiar la etiqueta, ID, y la información de tipo es inmutable.
Mover hacia arriba/Mover hacia abajo	El orden en el esquema se refleja en la interfaz de usuario. Para cambiar el orden, seleccione una propiedad o un valor de opción, y muévalos con los botones. La función de arrastrar y soltar no se admite en este momento.
Eliminar	Elimina una propiedad o un valor de opción del esquema. No elimina los valores del bloque XMP ni la base de datos. La propiedad ya no está disponible para vistas de metadatos y se elimina de la vista de detalles del recurso. Si la propiedad se ha publicado en el servidor de metadatos, fuerce la publicación para eliminar los datos del servidor de metadatos público.

El sistema genera automáticamente un esquema personalizado para los campos definidos por el usuario con el prefijo "s7udf". Éstos son los campos definidos por el usuario existentes y se editan en su propia sección de ajustes.

Nota: Los cambios en el esquema nunca cambian los metadatos del recurso. Sin embargo, no son visibles para todas las funciones del servidor de metadatos SPS y no se puede acceder a ellos una vez que se han cambiado. Del mismo modo, si existen metadatos para un recurso, la creación del esquema de coincidencia permite que los metadatos se puedan usar en SPS y en el servidor de metadatos.

El editor de esquemas de metadatos permite para agregar o editar de forma gráfica un esquema personalizado de la empresa en SPS. Un esquema se define por un prefijo, un espacio de nombre y una lista de propiedades.

- Nombre

Nombre de interfaz de usuario para el esquema. Se utiliza para identificar las propiedades en las vistas de metadatos y la búsqueda avanzada. Similar a las secciones XMP como Basic, IPTC, PDF.

- Prefijo

Identificador técnico exclusivo para el esquema. Limitado a las letras a-z y A-Z. El prefijo no se encuentra visible en la interfaz de usuario de SPS, pero se utiliza cuando los metadatos de un recurso se almacenan en el bloque XMP y nuestra base de datos. El prefijo se usa para identificar de forma exclusiva los campos de metadatos en las consultas de búsqueda de metadatos en el servidor de metadatos o durante la importación.

- Espacio de nombre

Identificador técnico exclusivo para el esquema, normalmente una dirección URL del tipo <http://su.empresa.com/nombre/versión/>. Consulte ejemplos en la lista de esquemas de estándares. El espacio de nombre no es visible en la interfaz de usuario de SPS, pero se utiliza para almacenar los metadatos en el bloque XMP.

- Descripción

Descripción de formato libre del esquema.

Nota: El prefijo y el espacio de nombre no se pueden editar. Para cambiar estas propiedades, deberá eliminar y volver a crear el esquema.

Las propiedades describen los metadatos que se pueden almacenar con este esquema en el bloque XMP. Una propiedad consta de lo siguiente:

Propiedad	Descripción
ID	Identificador técnico para esta propiedad. El ID no es visible en la interfaz de usuario de SPS, pero se usa, cuando los metadatos de un recurso se almacenan en el bloque XMP y nuestra base de datos. Este código se utiliza para crear consultas de búsqueda en el servidor de metadatos. El ID tiene algunas limitaciones, por ejemplo: • No puede contener espacios • No " ", ":", "\$" • No puede contener un número como primer carácter • Lo mejor es utilizar una letra de a-z o A-Z como primer carácter Una vez creado, el ID no se puede modificar.
Etiqueta	Nombre de interfaz de usuario para esta propiedad.
Estructura	Determina el tipo de la propiedad junto con el tipo de datos. La estructura puede ser uno de los siguientes valores: • Tipo simple: solo el valor del tipo de datos. • Secuencia: una lista de valores del mismo tipo de datos. • Opción abierta: seleccione un elemento de la lista de valores predefinidos, o introduzca texto libre. El tipo de datos solo puede ser Cadena o Entero. • Opción cerrada: seleccione un elemento de la lista de valores predefinidos (una ventana emergente o un cuadro combinado).
Tipo de datos	Seleccione uno de estos tipos disponibles: • Cadena • Entero • Flotante • Sí/No (booleano) • Fecha

Si la propiedad tiene la estructura Opción abierta u Opción cerrada, debe proporcionar al menos un valor de opción. La Opción abierta se puede cambiar. La Opción cerrada no se puede cambiar. Todos los valores de opción tienen el tipo de datos de la propiedad.

Propiedad	Descripción
ID	Identificador técnico para este valor. El ID no es visible en la interfaz de usuario de SPS, pero se utiliza cuando los metadatos de un recurso se almacenan en el bloque XMP y la base de datos. Este ID se utiliza en las consultas de búsquedas del servidor de metadatos. El ID no puede contener espacios. Una vez creado, el ID no se puede modificar.
Etiqueta	Nombre de interfaz de usuario para este valor.

Exportación de recursos de Scene7 Publishing System

Puede guardar en una unidad de red local los recursos que haya editado en Scene7 Publishing System. Los recursos exportados se incluyen en un archivo ZIP que se puede descargar o enviar por correo electrónico.

El archivo ZIP comprimido tiene un tamaño máximo de 1 GB para el trabajo de exportación. Asimismo, tenga en cuenta que se permite un máximo de 500 recursos en total por trabajo de exportación.

Scene7 guarda un registro de los trabajos de exportación en la pantalla Trabajos.

Para exportar recursos de Scene7 Publishing System

- 1 Seleccione los recursos que desea exportar y haga clic en **Archivo > Exportar**.
- 2 En la ventana Exportar recursos seleccionados, haga clic en **Opciones de imagen** y especifique cualquiera de las siguientes opciones (los administradores determinan las opciones que están disponibles para los usuarios):

Ajustes preestablecidos Si lo desea, elija un ajuste preestablecido de imagen para dar formato al recurso al exportarlo. Si elige un ajuste preestablecido de imagen, las otras opciones de formato no estarán disponibles, ya que el recurso adopta los formatos definidos en el ajuste preestablecido de imagen.

Conversión Convierta el archivo de recurso o la imagen original.

Tamaño Puede seleccionar un tamaño estándar. O bien, puede hacer clic en **Otro** en la lista desplegable Tamaño, elegir la unidad de medida que desee y, a continuación, especificar la anchura y la altura.

Consulte también “[Especificación de opciones de exportación disponibles para los usuarios de Media Portal](#)” en la página 82.

Formato Elija un formato de imagen.

Color Elija RGB, CMYK, o GRIS (escala de grises).

Resolución Elija 72, 150 o 300 ppp.

Nombre de trabajo Puede asignar un nombre de trabajo a la exportación.

Enviar correo electrónico a Si lo desea, puede introducir una dirección de correo electrónico para enviar los recursos por correo electrónico. Este mensaje de correo electrónico contiene una URL a la que el destinatario puede ir para descargar los recursos.

- 3 Haga clic en **Exportar**.

Se admiten tres acciones de exportación básicas:

- Archivo original (se exporta el archivo original del recurso)
- Opción de conversión con un ajuste preestablecido (se utiliza un ajuste preestablecido de imagen para dar formato al recurso)

- Opción de conversión sin un ajuste preestablecido (se utiliza el cuadro de diálogo de exportación para especificar los modificadores de la imagen)

No se pueden exportar los siguientes tipos de recursos. Todos los demás sí deben generar una exportación.

- Conjuntos de imágenes
- Conjuntos de procesamiento
- Conjuntos de giros
- Conjuntos de medios
- Conjuntos de varias velocidades de bits
- Catálogos electrónicos

Además, las plantillas no se pueden exportar como “archivos originales”.

Es posible usar la conversión con el fin de exportar los siguientes tipos de recursos:

- Imágenes
- Plantillas
- Imágenes ajustadas
- PDF (se generarán páginas convertidas)
- PostScript

Si se indica una amplia selección de tipos de recursos diversos al proceso de exportación, se produce el siguiente comportamiento:

- Antes de enviar el trabajo, se eliminan de la lista todos los tipos de recursos que no se pueden exportar
- Si se solicita una conversión, se convierten todos los tipos susceptibles y todos los demás se exportan como originales

Uso compartido de cambios de recursos con iguales en tiempo real

Cuando hay varias copias de Scene7 en ejecución en más de un ordenador de la misma empresa, las siguientes acciones de cualquier cliente de Scene7 se actualizan en tiempo real en todos los clientes de iguales:

- Edición de un recurso (generador, editor de imágenes, etc.)
- Cambio de nombre de un recurso
- Eliminación de un recurso
- Movimiento de un recurso
- Carga de uno o más recursos (tanto escritorio como FTP)
- Creación, eliminación o cambio de nombre de una carpeta

Una vez que se realiza un cambio en el cliente de origen, se actualizan con dicho cambio todos los clientes de iguales de la misma empresa. Estos cambios no se notifican a los iguales a menos que estén editando el recurso cambiado en cualquiera de los generadores o editores de imágenes.

Al iniciar la sesión, Flash Player pregunta si desea permitir o rechazar las actualizaciones de iguales. Puede especificar que se "recuerde" la selección para que solo se le pregunte una vez. Para borrar la opción elegida, elimine el sitio oportuno del panel Redes asistidas por pares de Configuración global.

Si está editando un recurso cambiado por un igual, se le pedirá que inserte el cambio en el generador o editor. Al elegir Sí, el generador o editor elimina los cambios realizados en el recurso e importa el recurso actualizado. Si elige No, no se cambia el recurso en el generador o editor sino que los cambios realizados se mantienen en la sesión.

Cuando guarde el recurso, se le notificará la existencia de una versión más reciente y se le preguntará si desea sobrescribir el recurso con sus cambios.

Impresión de recursos

Para imprimir un recurso, siga estos pasos:

- 1 En el panel Examinar, seleccione el recurso o los recursos que desea imprimir.
- 2 Elija Archivo > Imprimir o pulse Ctrl+P (Windows) o Comando+P (Macintosh).
- 3 En el cuadro de diálogo Imprimir, elija cuántas copias desea imprimir y a continuación seleccione el botón Imprimir.

Gestión de la carpeta Papelera

Los archivos que se eliminan de Scene7 Publishing System se mueven a la carpeta Papelera. Permanecen siete días en esta carpeta, hasta que se restauran o se eliminan de forma permanente. Puede examinar los elementos eliminados si selecciona el icono de la papelera  situado en la parte inferior de la biblioteca de recursos; se mostrarán los elementos que hay en la carpeta Papelera.

Todos los usuarios pueden restaurar elementos desde la carpeta Papelera y colocarlos en la carpeta en que se encontraban antes de ser eliminados. Todos los usuarios pueden vaciar la carpeta Papelera y eliminar su contenido.

Al eliminar elementos de la carpeta Papelera, éstos se eliminarán de forma permanente de Scene7 Publishing System; los elementos eliminados desde la carpeta Papelera no se podrán restaurar. Si desea obtener información sobre la configuración de notificaciones destinadas a los administradores de la empresa cuando los recursos estén a punto de eliminarse automáticamente de la papelera, consulte ["Configuración general"](#) en la página 20.

Importante: los recursos que se encuentran en la carpeta Papelera siguen registrados en Scene7 Publishing System. Si intenta cargar un archivo con un nombre igual al de un archivo eliminado que se encuentre en la carpeta Papelera, el recurso que cargue se tratará como un recurso duplicado. Por tanto, se agregará un número al nombre.

Más temas de ayuda

["Eliminación de recursos"](#) en la página 113

Acerca de la carpeta Papelera

Si elimina un recurso en una carpeta, éste se colocará en la carpeta Papelera. Al eliminar un elemento y moverlo a la carpeta Papelera, ocurre lo siguiente:

- Aunque el elemento se ha eliminado de las carpetas de Scene7 Publishing System, su ID no se podrá asignar a otro recurso mientras se encuentre en la carpeta Papelera. Si intenta cargar un recurso con el mismo nombre que el archivo que se encuentra en la carpeta Papelera, Scene7 agregará un número al nombre del recurso.
- El elemento no se puede publicar. Aunque el elemento estuviera marcado para la publicación al eliminarlo, no se publicará.
- El elemento permanece en la carpeta Papelera durante siete días, a menos que se restaure antes o alguien elija el comando para vaciar la papelera. Pasados siete días, se produce una operación de limpieza automática y el elemento se elimina de forma permanente.

Restauración de recursos desde la carpeta Papelera

La persona que eliminó el recurso no tiene por qué ser la misma que lo restaure; cualquier usuario puede restaurar recursos desde la carpeta Papelera. Los recursos restaurados se colocan en las carpetas de donde se eliminaron. Si estas carpetas ya no existen, Scene7 Publishing System vuelve a crearlas y los recursos restaurados se colocan en ellas.

Para restaurar recursos desde la carpeta Papelera y volver a colocarlos en las carpetas de las que se eliminaron, siga estos pasos:

- 1 Seleccione el icono Papelera  para abrir la carpeta Papelera.
- 2 Seleccione el recurso o los recursos que desea restaurar.
- 3 Elija Archivo > Restaurar desde papelera.

Eliminación permanente de recursos desde la carpeta Papelera

Al eliminar recursos en la carpeta Papelera, éstos se eliminan de forma permanente. Los recursos se eliminan de forma automática de la carpeta Papelera después de siete días.

Si desea eliminar recursos de forma permanente desde la carpeta Papelera, seleccione el icono Papelera  para abrir esta carpeta. A continuación, elimine recursos individuales o elimine todos los recursos de la papelera:

Eliminación de recursos individuales Seleccione los recursos que desea eliminar de forma permanente y elija Archivo > Eliminar de papelera.

Eliminación de todos los recursos Elija Archivo > Vaciar papelera.

Organización del trabajo con proyectos

Los proyectos proporcionan una manera opcional de organizar los recursos, sin tener en cuenta las carpetas en las que están almacenados. Un recurso solo puede colocarse en una carpeta, aunque puede copiarse en más de una carpeta de proyecto con el fin de organizar los elementos.

Una vez que haya creado una carpeta de proyecto, podrá colocar recursos en ella. Pero téngase en cuenta que los recursos que hay en los proyectos son meros vínculos a una carpeta de la biblioteca de recursos, donde se almacenan los recursos reales. Puede colocar un recurso en más de un proyecto. Por ejemplo, la imagen de una blusa puede colocarse tanto en la carpeta de proyecto "Blusas" como en la carpeta "Colección de otoño".

Los proyectos pueden crearse al cargar archivos o desde el panel de la biblioteca de recursos.

 Scene7 recomienda organizar los recursos por metadatos y no por proyectos. Consulte “[Visualización, adición y exportación de metadatos](#)” en la página 117.

Nota: Para poder organizar los recursos por proyectos, es necesario tener permiso del administrador. Si no ve una sección para las carpetas de proyectos en la parte inferior de la biblioteca de recursos, significa que no puede acceder a este método de organización de recursos. Consulte “[Configuración general](#)” en la página 20.

Creación de una carpeta de proyecto

Puede crear una carpeta de proyecto desde la biblioteca de recursos o al cargar archivos a Scene7 Publishing System:

Desde la biblioteca de recursos Acceda a la sección Proyectos, en la parte inferior de la biblioteca de recursos, y seleccione el botón Agregar proyecto . A continuación, escriba un nombre para el proyecto.

Al cargar archivos En la pantalla de carga, seleccione el menú Agregar al proyecto y elija Crear proyecto. A continuación, escriba un nombre para el proyecto.

Nota: El área de proyectos de la biblioteca de recursos es una lista de carpetas de un solo nivel; no admite subcarpetas.

Uso de carpetas de proyecto

Si desea mostrar o eliminar una carpeta de proyecto, o cambiarle el nombre, siga estas instrucciones:

Exploración del contenido Seleccione el nombre de la carpeta en la biblioteca de recursos. Los recursos que contiene aparecen en el panel Examinar.

Eliminación de carpetas de proyecto Seleccione la carpeta de proyecto y a continuación seleccione el botón Eliminar proyecto . Si elimina recursos de una carpeta de proyecto, éstos no se eliminarán de Scene7 Publishing System, sino que permanecerán en la carpeta original en la que se almacenan.

Cambio de nombre de carpetas de proyecto En el panel de recursos, haga doble clic en el nombre de la carpeta e introduzca un nombre nuevo.

Adición de recursos a una carpeta de proyecto

Puede agregar imágenes a una carpeta de proyecto desde el panel Examinar o al cargar archivos a Scene7 Publishing System:

Desde el panel Examinar Seleccione los recursos y arrástrelos a una carpeta de proyecto. También puede elegir Archivo > Agregar al proyecto, seleccionar el nombre de la carpeta de proyecto en el cuadro de diálogo Seleccionar proyecto y seleccionar el botón Enviar.

Al cargar archivos En la pantalla de carga, haga clic en el botón Opciones de trabajo. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, elija Proyectos y seleccione un nombre de proyecto.

Capítulo 7: Tamaño de imagen

Por "cambio de tamaño de imagen" se entiende la capacidad Scene7 de crear varias imágenes derivadas a partir de una imagen de alta resolución. En lugar de crear manualmente varias imágenes (por ejemplo, una miniatura y una imagen de vista ampliada) para su aplicación o su sitio web, utilizará una sola imagen principal. Basándose en esa imagen, Scene7 genera todas las imágenes modificadas que requiera el usuario. La creación dinámica de imágenes a partir de una imagen principal aporta diversas ventajas:

- Se elimina la necesidad de crear manualmente varias copias de la misma imagen en diferentes tamaños. Con una sola imagen principal suministrada, Scene7 puede generar imágenes derivadas de tamaños diversos.
- Se puede cambiar rápidamente el tamaño de un tipo de imagen en toda una aplicación o un sitio web. Por ejemplo, para cambiar todas las miniaturas, puede modificar el ajuste preestablecido de imagen para miniatura. Un ajuste preestablecido de imagen, similar a una macro, se compone de una serie de atributos de formato y tamaño. Puede modificar el ajuste preestablecido de imagen para miniatura para cambiar en una sola operación el tamaño de todas las miniaturas que haya en su aplicación o sitio web.
- Se elimina la necesidad de gestionar las imágenes principales y todas sus derivadas en los sistemas de gestión de recursos o contenido, tanto interna como externamente.



1. Cargue un archivo con la imagen principal única
2. Cree ajustes preestablecidos de imagen (para definir el tamaño, el formato, el enfoque y otras opciones)
3. Publique
4. Copie las direcciones URL y utilícelas en páginas Web para mostrar diferentes tamaños de forma dinámica

Puede crear imágenes derivadas de diversos tamaños a partir de un mismo archivo principal de alta resolución.

Inicio rápido: Cambio de tamaño de imagen

Estas instrucciones de inicio rápido se han diseñado para agilizar el aprendizaje de las técnicas de cambio de tamaño de imagen en Scene7 Publishing System. Siga los pasos del 1 al 5. Después de cada paso hay una referencia cruzada que proporciona más información relevante.

1. Carga de imágenes principales

Comience por cargar las imágenes principales en Scene7 Publishing System. Scene7 recomienda que las imágenes tengan el tamaño máximo que se piense usar en el sitio web o la aplicación. Por ejemplo, si quiere que los visores apliquen zoom, cargue imágenes cuya dimensión superior sea al menos 2000 píxeles. Scene7 admite diversos formatos de archivo de imagen, pero se recomiendan los formatos sin pérdida TIFF y PNG.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para cargar archivos del ordenador en una carpeta de Scene7 Publishing System. Consulte [“Carga de imágenes principales”](#) en la página 130.

2. Configuración de ajustes preestablecidos de imagen

Un ajuste preestablecido de imagen se compone de una serie de comandos de formato y tamaño predefinidos, que se guarda con un nombre exclusivo; es similar a una macro. Un ajuste preestablecido de imagen controla el tamaño y el formato de las imágenes distribuidas a través de los servidores de imágenes de Scene7. Los administradores pueden crear ajustes preestablecidos de imagen. Además, Scene7 suministra ajustes preestablecidos de imagen predeterminados, que se pueden usar para la distribución dinámica de imágenes.

Para crear un ajuste preestablecido de imagen (si es administrador), elija Ajustes > Ajustes de aplicación. En la pantalla Ajustes, seleccione Ajustes de aplicación y luego Ajustes preestablecidos de imagen. A continuación, seleccione el botón Agregar o Editar para crear un ajuste preestablecido de imagen.

El ajuste creado se incluye en el menú Ajustes preestablecidos de imagen de la pantalla Vista previa. Podrá utilizar el nuevo ajuste preestablecido para mostrar dinámicamente imágenes en sus sitios web o aplicaciones. Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 131.

3. Vista previa de ajustes preestablecidos de imagen

El siguiente paso consiste en obtener una vista previa de los ajustes preestablecidos creados por el administrador en diferentes tamaños.

Para examinar los ajustes preestablecidos de imagen, haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen y, a continuación, busque un ajuste preestablecido de imagen.

Experimente con los diversos ajustes. Compruebe el aspecto que tendrá la imagen al distribuirse dinámicamente, con distintos tamaños, a su aplicación o sitio web.

Consulte [“Vista previa de un recurso de imagen en su ajuste preestablecido de imagen”](#) en la página 112.

4. Publicación de imágenes principales

La publicación de archivos de imágenes principales tiene dos finalidades:

- Publicar las imágenes principales en servidores de imágenes de Scene7 para que se puedan distribuir dinámicamente a su sitio web y su aplicación.
- Al publicarlas, se activan las cadenas URL para llamar a imágenes en servidores de imágenes de Scene7 para el sitio web o la aplicación. Después de publicar las imágenes, podrá copiar y colocar las URL generadas por Scene7 en el lugar del sitio web o de la aplicación que haga falta.

Seleccione el botón Publicar en la barra de navegación global para iniciar una publicación. En la pantalla Publicar, seleccione el botón Iniciar publicación. Consulte [“Publicación de imágenes principales”](#) en la página 132.

5. Vinculación de direcciones URL al sitio web

Scene7 crea cadenas de llamada de URL para las imágenes. La URL se activará al publicar las imágenes en los servidores de imágenes de Scene7. Puede copiar estas cadenas URL desde el panel Examinar (en vista de detalles) o desde la pantalla Vista previa. Cuando haya copiado las cadenas URL, podrá usarlas en sus sitios web y en sus aplicaciones. La URL de cambio de tamaño de imagen sustituye a la referencia a un nombre de imagen estática en el código de página web dinámico. La URL hace referencia al nombre de una imagen principal, que la base de datos sustituye por cada nueva imagen que mostrar.

Las cadenas URL generadas con ajustes preestablecidos de imagen contienen el nombre de un ajuste preestablecido de imagen. Este nombre se indica entre signos de dólar (\$). Por ejemplo, \$miniatura\$ puede ser el ajuste preestablecido de imagen para mostrar imágenes principales como miniaturas. Consulte [“Vinculación de direcciones URL al sitio web”](#) en la página 133.

Carga de imágenes principales

Antes de cargar imágenes en Scene7 Publishing System, asegúrese de que tienen un tamaño y un formato de la máxima calidad posible. Scene7 recomienda cargar imágenes de alta calidad con un tamaño de píxeles suficiente (de 1500 a 2000 a lo largo). Esto permite cualquier cambio dinámico que sea necesario.

Para obtener más información sobre la carga de imágenes, consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.

Preparación y carga de imágenes principales

Antes de cargar los archivos de imágenes principales a Scene7 Publishing System, debe prepararlos:

Tamaño de imagen Cree imágenes con el mayor tamaño que tenga previsto utilizar. Los tamaños estándar están entre 1.500 y 2.500 píxeles (a lo largo). Si quiere usar la función Zoom, Scene7 recomienda un tamaño de imagen de al menos 2000 píxeles a lo largo, para una visualización óptima de los detalles al aplicar zoom.

Formatos de archivo Scene7 admite todos los formatos de archivos de imagen estándar, como TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF y EPS. Se recomiendan los formatos de imagen sin pérdida (TIFF y PNG). Si usa una imagen JPEG, utilice los valores más altos de calidad.

Espacio de color RGB es el espacio de color para presentaciones con imágenes web; las imágenes CMYK de uso habitual para impresión se convierten automáticamente a RGB al cargarlas. Se recomienda cargar imágenes CMYK con un perfil de color ICC incrustado para la conversión a RGB. Consulte también [“Perfiles ICC”](#) en la página 343.

Configuración de ajustes preestablecidos de imagen

Un ajuste preestablecido de imagen, que se guarda con un nombre exclusivo, es similar a una macro y se compone de una serie de comandos de formato y tamaño predefinidos. Para entender cómo se usan los ajustes preestablecidos de imagen, supongamos que su sitio web requiere que la imagen de cada producto aparezca en dos tamaños distintos: 500 x 500 píxeles y 150 x 150 píxeles. Así pues, crea dos ajustes preestablecidos de imagen, uno denominado “Ampliación” para mostrar imágenes de 500 x 500 píxeles y otro denominado “Miniatura” para mostrar imágenes de 150 x 150 píxeles. Para distribuir imágenes con los tamaños “Ampliación” y “Miniatura”, un servidor de imágenes de Scene7 busca la definición del ajuste preestablecido de imagen Ampliación y la del ajuste preestablecido de imagen Miniatura. El servidor generará dinámicamente una imagen con las especificaciones de tamaño y formato de cada ajuste preestablecido de imagen.

Scene7 se entrega con varios ajustes preestablecidos de imagen "recomendados" listos para su uso. Los administradores también pueden crear ajustes preestablecidos de imagen. Para crear un nuevo ajuste preestablecido, puede empezar desde cero o tomar uno existente como punto de partida y guardarlo con un nombre nuevo.

Téngase en cuenta que las imágenes de tamaño reducido pueden sufrir pérdidas de enfoque y detalles al distribuirse dinámicamente desde un servidor. Por esta razón, cada ajuste preestablecido de imagen contiene controles de formato para optimizar una imagen cuando se distribuye con un tamaño concreto. Estos controles garantizan la nitidez de las imágenes al llegar al sitio web o la aplicación de destino.

Creación de un ajuste preestablecido de imagen

Los administradores pueden crear ajustes preestablecidos de imagen. Puede crear ajustes preestablecidos de imagen nuevos o empezar con un ajuste preestablecido de imagen predeterminado proporcionado por Scene7, editarlo y guardarlo con otro nombre.

Para crear un ajuste preestablecido de imagen

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de imagen.

Puede buscar el nombre de uno de ellos aquí para obtener una vista previa. Al seleccionar el nombre de un ajuste preestablecido, cambia el tamaño y el aspecto de la imagen de muestra en la ventana Vista previa.

- 2 Realice una de las siguientes acciones:

Creación de un ajuste preestablecido de imagen Haga clic en Agregar.

Edición de un ajuste preestablecido de imagen Busque el ajuste preestablecido de imagen más parecido al que desee crear y, a continuación, haga clic en Editar.

- 3 Asigne un nombre al ajuste.
- 4 Indique los valores de altura y anchura en píxeles. Estas medidas determinan el tamaño en que se distribuirán las imágenes.
- 5 Introduzca los datos requeridos en la pantalla Agregar ajuste preestablecido o Editar ajuste preestablecido. Para obtener más información, consulte [“Opciones de ajuste preestablecido de imagen”](#) en la página 25.

Scene7 recomienda las siguientes opciones para empezar:

Formato Elija JPEG u otro formato adecuado para los requisitos de su empresa. Todos los exploradores web admiten el formato de imagen JPEG, que ofrece un buen equilibrio entre tamaños de archivo pequeños y calidad de imagen. Pero las imágenes JPEG usan un esquema de compresión con pérdida que implica riesgos de defectos de imagen si el valor de compresión es demasiado bajo. Por esa razón, Scene7 recomienda configurar la calidad de compresión con un valor de 75. Este valor ofrece un buen equilibrio entre la calidad de imagen y el tamaño de archivo pequeño.

Enfoque No seleccione Enfoque (este filtro ofrece menos control que las opciones de Máscara de enfoque).

Modo de remuestreo Elija la opción Bicúbico.

Opciones de Máscara de enfoque Defina la configuración aquí indicada:

Tipo de ajuste preestablecido	Tamaño	Máscara: Cantidad	Máscara: Radio	Máscara: Umbral
Venta cruzada (miniatura mini)	75 x 75	1,5	0,8	5
Miniatura	150 x 150	1,1	1	5
Principal	350 x 350	1	1	6
Ampliación	500 x 500	1,2	1,2	5

6 Haga clic en Guardar.

Las opciones recomendadas en Scene7 para crear ajustes preestablecidos de imagen que se citan aquí son orientativas; téngase en cuenta que el enfoque es un factor subjetivo. Las “prácticas recomendadas” se basan en una imagen principal de 2000 x 2000. Las opciones deseables para imágenes mayores o menores pueden ser diferentes. Scene7 recomienda los siguientes rangos de valores de Máscara de enfoque:

Cantidad Entre 0,8 y 1,5.

Radio Entre 0,6 y 2.

Umbral De 1 a 6.

Para eliminar un ajuste preestablecido de imagen, selecciónelo en la pantalla Ajustes preestablecidos de imagen y seleccione el botón Eliminar.

Más temas de ayuda

[“Creación y edición de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 24

[“Opciones de ajuste preestablecido de imagen”](#) en la página 25

[“Vista previa de un recurso de imagen en su ajuste preestablecido de imagen”](#) en la página 112

Publicación de imágenes principales

El proceso de publicación pone los archivos de imagen en servidores de imágenes de Scene7, donde quedan disponibles para su aplicación o su sitio web. Además, durante el proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa las cadenas URL necesarias para la aplicación o el sitio web.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Marcado de imágenes principales para publicación

Las imágenes principales se deben marcar para publicación para que se puedan copiar en servidores de imágenes de Scene7. Puede marcar las imágenes principales para publicación en el panel Examinar seleccionando el icono Marcar para publicación . También se pueden marcar imágenes para publicación al cargarlas en Scene7 Publishing System.

Publicación de imágenes principales

Para publicar imágenes principales en los servidores de imágenes de Scene7, seleccione el botón Publicar, en la barra de navegación global. Seleccione a continuación una opción Cuándo (una vez o recurrente), introduzca si lo desea un nombre para el trabajo de publicación y seleccione el botón Iniciar publicación.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Vinculación de direcciones URL al sitio web

Las aplicaciones y los sitios web acceden al contenido del servidor de imágenes de Scene7 a través de cadenas URL. Después de publicar una imagen, Scene7 activa la cadena URL que hace referencia al ajuste preestablecido de imagen en los servidores de imágenes de Scene7. Puede probar el funcionamiento de estas cadenas URL pegándolas en un explorador web.

Para colocar estas cadenas URL en las páginas web y aplicaciones, se deben copiar de Scene7 Publishing System. Para obtener una cadena URL generada con un ajuste preestablecido de imagen, abra la pantalla Vista previa o el panel Examinar (en vista de detalles).

Obtención de una URL de ajuste preestablecido de imagen

Puede obtener una cadena URL generada por un ajuste preestablecido de imagen en la Vista previa o en Vista de detalles. Una vez copiada, la URL queda disponible en el portapapeles para que pueda pegarla cuando lo necesite.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Obtención de una URL de ajuste preestablecido de imagen desde Vista previa

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contienen el recurso de imagen cuya vista previa desea obtener.
- 2 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso de imagen y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen debajo de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso de imagen y, a continuación, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen a la derecha de la imagen en miniatura.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista de ajustes preestablecidos de imagen.
- 3 (Opcional) En la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, en la lista desplegable inferior Codificación URL para la creación de copias URL, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso de imagen cuando se copie.
- 4 En la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, en la parte superior derecha del panel de vista previa, haga clic en Copiar URL para el tipo de ajuste preestablecido seleccionado.
- 5 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista de ajustes preestablecidos de imagen, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Obtención de una URL de ajustes preestablecidos de imagen desde el panel Examinar

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contienen el recurso de imagen cuya vista previa desea obtener.
- 2 Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, seleccione un único recurso de imagen.
- 3 Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles.
- 4 Haga clic en Direcciones URL en el panel de la derecha para desplegar la lista de ajustes preestablecidos de imagen.
- 5 Haga clic en el vínculo Copiar URL junto al nombre del ajuste preestablecido cuya URL quiera copiar en el portapapeles.

Acerca de las cadenas URL de ajustes preestablecidos de imagen

Una llamada mediante URL a servidores de imágenes de Scene7 para cambio de tamaño tiene esta sintaxis básica:

ruta/nombre de servidor de imágenes/nombre de cuenta/nombre de imagen?modificador1&modificador2&...

En una URL del servidor de imágenes de Scene7, las instrucciones para que el servidor muestre la imagen aparecen detrás del signo de interrogación (?). Por ejemplo, esta llamada mediante URL envía una imagen denominada “backpack” con una anchura de 250 píxeles:

`http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250`

Una URL de ajuste preestablecido de imagen contiene todas las instrucciones de modificador para presentar la imagen con las especificaciones de formato y tamaño correctas. Si no hay un ajuste preestablecido de imagen, observará que todas las instrucciones de modificador aparecen tras el signo de interrogación (?) en esta cadena URL:

`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`

Pero en una cadena URL generada con un ajuste preestablecido de imagen, el nombre del ajuste aparece en lugar de las instrucciones definidas por el ajuste preestablecido. Por ejemplo, para la URL larga ilustrada arriba, la cadena URL es:

`http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$`

Los nombres de ajuste preestablecido de imagen en direcciones URL se incluyen entre signos de dólar (\$). Cuando un servidor de imágenes de Scene7 encuentra la porción de ajuste preestablecido de imagen de la URL (en este caso `Large`), utiliza las instrucciones de formato y tamaño definidas por el ajuste preestablecido de imagen “Large”.

Más temas de ayuda

“[Adición de imágenes dinámicas a la página web](#)” en la página 134

Adición de imágenes dinámicas a la página web

Para agregar imágenes dinámicas a la página web, la etiqueta `<IMG>` del código HTML de página web se suele modificar con la cadena URL de Scene7 para enviar una solicitud a los servidores de imágenes de Scene7. Esta cadena produce una imagen con las especificaciones de formato y tamaño definidas por el ajuste preestablecido de imagen.

Por ejemplo, en lugar de la típica llamada para abrir una imagen estática:

`img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"`

ahora usa una etiqueta `<IMG>` para sustituir la referencia a una imagen estática con una llamada de ajuste preestablecido de imagen a la plataforma Scene7. Ejemplo de llamada:

`img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"`

En este ejemplo, un servidor de imágenes de Scene7 “busca” la definición de `$thumbnail$` y genera dinámicamente la imagen apropiada, con las especificaciones de formato y tamaño definidas por el ajuste preestablecido de imagen `thumbnail`. En una cadena URL, todos los elementos a excepción del nombre de archivo de imagen de producto (`backpack_trns` en este caso) suelen estar fijados para la plantilla de página. El único elemento que se inserta automáticamente en la plantilla desde el servidor comercial es el ID de IPS o nombre de la imagen.

Más temas de ayuda

“[Acerca de las cadenas URL de ajustes preestablecidos de imagen](#)” en la página 134

Capítulo 8: Zoom

La aplicación de zoom permite ver detalles de alta resolución en las imágenes de forma interactiva. Por ejemplo, se pueden ver colores, opciones, ángulos y detalles de una imagen en un visor integrado, dinámico y completamente configurable. Este visor puede ser parte de una página web o aparecer en una ventana emergente. Puede analizar las imágenes de cerca y desplazarlas con resoluciones altas. La aplicación de zoom ofrece a los clientes una visualización interactiva, informativa y atractiva.

Scene7 también ofrece zoom guiado para poder resaltar los elementos importantes en una imagen. Por ejemplo, para centrar la atención en un logotipo, puede crear un destino de zoom para el mismo. Cuando un usuario haga clic en este destino de zoom, se aplicará zoom al logotipo.

Todas las imágenes de zoom se crean y ofrecen a partir de imágenes principales, gráficos y atributos controlados por base de datos. El zoom de Scene7 reduce considerablemente el tiempo y el coste de generación y distribución de imágenes. Se pueden usar visores de zoom, disponibles en HTML5 y Flash AS3, para aplicar zoom en las imágenes. El visor de zoom tiene botones en los que se puede hacer clic para aplicar zoom y desplazamiento; también se pueden realizar desplazamientos arrastrando a la pantalla. Mediante ajustes preestablecidos de visor de zoom se puede configurar el visor de zoom dentro del cual se aplicará zoom en las imágenes.

Inicio rápido: Zoom

Este inicio rápido sobre la función de zoom se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de las técnicas de zoom en Scene7. Siga los pasos del 1 al 6. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información.

1. Carga de imágenes de zoom

Comience por cargar las imágenes de zoom en Scene7 Publishing System. Para optimizar el uso del zoom, Scene7 recomienda que las imágenes tengan al menos 2.000 píxeles a lo largo.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para cargar imágenes del ordenador o la red en una carpeta de Scene7 Publishing System. Consulte [“Carga de imágenes de zoom”](#) en la página 137.

2. Creación de destinos de zoom para zoom guiado

Los destinos de zoom permiten resaltar partes específicas de una imagen. Por ejemplo, puede hacer destacar las partes de una imagen que la hacen exclusiva. En la ventana del visor de zoom, los destinos de zoom aparecen como miniaturas al lado de la imagen. Si se selecciona una de estas miniaturas de destino de zoom, se aplica zoom automáticamente en una parte de la imagen que se especifique.

Para crear un destino de zoom, haga clic en el botón de rollover Editar y seleccione Destinos de zoom, o bien abra una imagen en el panel Examinar de la vista Detalles y haga clic en el botón Destinos de zoom . A continuación, use las herramientas de zoom en la pantalla del editor de destinos de zoom para aislar parte de la imagen como destino. Consulte [“Creación de destinos de zoom para zoom guiado”](#) en la página 138.

3. Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom

Los ajustes preestablecidos de visor de zoom determinan el estilo y comportamiento de los visores de zoom. Los administradores pueden configurar ajustes preestablecidos de visor de zoom. Scene7 también tiene ajustes preestablecidos de visor de zoom “recomendados”.

Para crear un ajuste preestablecido del visor de zoom, haga clic en el botón Ajustes en la barra de navegación global y seleccione Ajustes preestablecidos de visor. A continuación, haga clic en el botón Agregar en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor, seleccione una plataforma, elija Visor de zoom y haga clic en Agregar. A continuación elija las opciones deseadas en la pantalla Configurar visor.

Scene7 ofrece opciones para ajustes preestablecidos de visor de zoom que permiten seleccionar el estilo de los botones y el aspecto general del visor. También puede personalizar la configuración de zoom para el sitio web. Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom”](#) en la página 140.

4. Vista previa de imágenes con el visor de zoom

Puede obtener una vista previa de imágenes en un visor de zoom para ver lo que sucede al aplicar zoom en las imágenes.

Para explorar varios ajustes preestablecidos de visor de zoom y cómo presentan el efecto de zoom, elija una imagen en el panel Examinar y haga clic en el botón Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa. Elija Ajustes preestablecidos > Zoom y seleccione un ajuste preestablecido en el menú Zoom.

Aparecerán los botones Zoom. Puede ver el aspecto de las imágenes de zoom en el sitio web. Seleccione los botones (y destinos) de zoom para probar la configuración del ajuste preestablecido de visor de zoom que elija. Consulte [“Vista previa de recursos de imagen con distintos visores de zoom”](#) en la página 141.

5. Publicación de imágenes de zoom

Al publicar imágenes de zoom, se colocan en servidores de imágenes de Scene7 para que se puedan publicar en el sitio web y la aplicación. Como parte del proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa cadenas URL. Estas cadenas URL llaman a imágenes de zoom de los servidores de imágenes de Scene7 al sitio web o la aplicación.

Seleccione el botón Publicar en la barra de navegación global para iniciar una publicación. En la pantalla Publicar, seleccione el botón Iniciar publicación. Consulte [“Publicación de imágenes de zoom”](#) en la página 142.

6. Vinculación de visores de zoom al sitio web

Scene7 crea las cadenas de llamada mediante URL necesarias para el zoom de imágenes y las activa al publicar las imágenes en los servidores de imágenes de Scene7. Puede copiar estas cadenas URL de la pantalla Vista previa. Cuando haya copiado las cadenas URL, estarán disponibles para su página web y sus aplicaciones. Consulte [“Vinculación de visores de zoom a páginas web”](#) en la página 143.

Carga de imágenes de zoom

Las imágenes de zoom deben tener una cantidad elevada de píxeles. Se requiere un número elevado de píxeles para poder ver claramente los detalles de las imágenes al aplicar zoom en éstas. Compruebe que las imágenes que utilice tengan el tamaño adecuado antes de cargarlas a SPS.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para empezar a cargar imágenes.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo cargar imágenes, consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.

Preparación de imágenes para aplicarles zoom

Para un uso óptimo de las funciones de zoom de Scene7, prepare los archivos de imagen de zoom antes de cargarlos:

Tamaño de imagen Scene7 recomienda el uso de archivos de imagen que tengan como mínimo 2.000 píxeles a lo largo. De este modo, las imágenes se verán con claridad cuando los usuarios apliquen zoom en las mismas.

Formatos de archivo Scene7 admite todos los formatos de archivos de imagen estándar, como TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF y EPS. Se recomiendan los formatos de imagen sin pérdida (TIFF y PNG). Si usa una imagen JPEG, utilice los valores más altos de calidad.

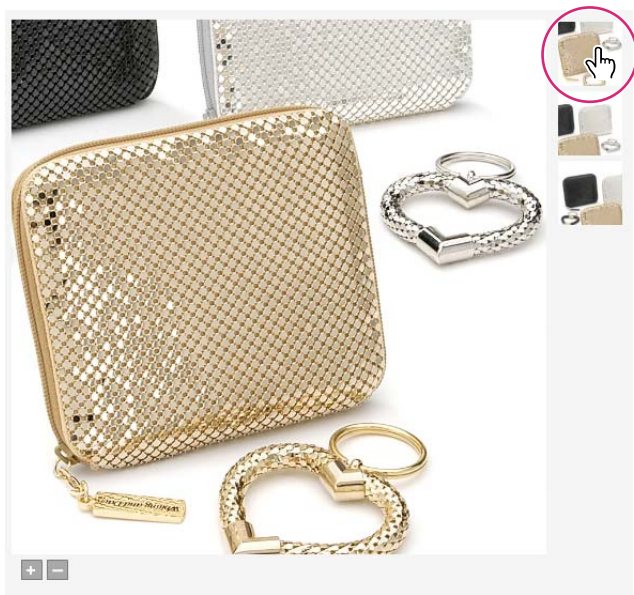
Espacio de color RGB es el espacio de color para presentaciones con imágenes web; las imágenes CMYK se convierten automáticamente a RGB al cargarlas. Se recomienda cargar imágenes CMYK con un perfil de color ICC incrustado para la conversión a RGB. Consulte también “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Más temas de ayuda

“[Carga de archivos](#)” en la página 85

Creación de destinos de zoom para zoom guiado

Los destinos de zoom guían a ciertas partes de una imagen. Además de aplicar zoom de forma libre, es posible aplicar zoom en la parte deseada de la imagen al hacer clic en la miniatura de destino de zoom correspondiente. Los destinos de zoom permiten resaltar las partes atractivas o interesantes de una imagen.



Destinos de zoom de miniaturas en el visor de zoom.

Acerca de los destinos de zoom

El valor máximo de zoom en los destinos de zoom es 100%. El porcentaje mínimo de zoom varía según la combinación de los tamaños del visor y la imagen, como se muestra en esta tabla:

Tamaño de imagen	Tamaño de visor	Porcentaje de zoom
Grande	Menor	Mínimo más pequeño
Pequeño	Mayor	Mínimo más grande

Puede cambiar el tamaño del visor de zoom para que corresponda al que se usa en la página web. Para modificar este valor de forma definitiva, puede cambiar el tamaño del visor en la pantalla Ajustes (si es administrador). Consulte “[Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom](#)” en la página 140.

Creación y edición de destinos de zoom

Cree y edite destinos de zoom en la pantalla Editor de destinos de zoom. Para abrir esta pantalla, seleccione una imagen y realice una de las acciones siguientes:

- Haga clic en el botón de rollover Editar y elija Destinos de zoom.
- En el panel Examinar, visualice la imagen en la vista Detalles y haga clic en el botón Destinos de zoom .

En la pantalla Editor de destinos de zoom, haga clic en el botón de selección de destino (la flecha) para seleccionar un destino antes de cambiar su tamaño o posición. Haga clic en el botón Añadir destino (el rectángulo) para crear un destino de zoom en la imagen. La pantalla Editor de destinos de zoom también proporciona herramientas para eliminar, copiar y asignar nombre a los destinos de zoom.

Creación de un destino de zoom

Abra la pantalla Editor de destinos de zoom y siga estos pasos para crear un destino de zoom:

- 1 Haga clic en el botón Añadir destino (el rectángulo), mueva el puntero sobre la imagen y haga clic donde desee colocar el destino de zoom.

Aparece una imagen de miniatura del destino de zoom en el panel de la derecha de la pantalla.

- 2 Haga clic en el botón de selección de destino (la flecha), haga clic para seleccionar el destino de zoom creado y ajuste el tamaño y la posición del destino.

Cambio de tamaño Mueva el puntero por la esquina del destino de zoom y arrastre para ampliar o reducir el destino.

Colocación Mueva el puntero por el destino de zoom y arrástrelo a otra ubicación.

- 3 Escriba un nombre para el destino de zoom en el cuadro Nombre.

Importante: lo que introduzca en el cuadro Nombre es mucho más que un nombre. Cuando los usuarios mueven el puntero por el destino de zoom, ven lo que se ha introducido en el cuadro Nombre. Introduzca una breve descripción del destino de zoom en el cuadro Nombre para que los usuarios sepan en qué pueden hacer zoom.

- 4 También puede introducir datos de usuario en el campo Datos de usuario. Este campo permite que los diseñadores de sitios web agreguen información en el destino de zoom.

- 5 Haga clic en el botón Guardar.

Se guardarán las coordenadas y el nivel de zoom correspondientes al destino de zoom. A la derecha de la pantalla aparece una imagen de miniatura del destino de zoom con el nombre introducido.

 Para ver el aspecto de los destinos de zoom en un visor de zoom, haga clic en el botón Vista previa en la pantalla Editor de destinos de zoom y seleccione un visor de zoom en la pantalla Vista previa. Para obtener más información sobre esta pantalla, consulte “[Vista previa de recursos de imagen con distintos visores de zoom](#)” en la página 141.

Edición de destinos de zoom

Utilice estas técnicas en la pantalla Editor de destinos de zoom para editar destinos de zoom:

Cambio de posición Con el botón de selección de destino (la flecha), haga clic en el destino para seleccionarlo. A continuación, arrastre el destino a otra ubicación.

Cambio de tamaño Con el botón de selección de destino (la flecha), haga clic en el destino para seleccionarlo. A continuación, mueva el puntero por la esquina del destino de zoom y arrastre para ampliar o reducir el destino.

Eliminación Haga clic en la imagen de miniatura del destino en el lado derecho de la pantalla. A continuación, haga clic en el botón Eliminar destino.

Cambio de nombre Haga clic en la imagen de miniatura del destino en el lado derecho de la pantalla. A continuación, introduzca un nombre en el cuadro Nombre y haga clic en Guardar.

Copia de destinos de zoom

Puede copiar destinos de zoom de una imagen a otra. Copie los destinos cuando dos imágenes presenten un contenido similar y sus destinos de zoom pertenezcan a las mismas ubicaciones. Siga estos pasos para copiar los destinos de zoom a otra imagen:

- 1 Abra la imagen con los destinos de zoom que desea copiar en la pantalla Editor de destinos de zoom.
- 2 Haga clic en el botón Copiar destinos en.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar imágenes, seleccione una imagen y haga clic en el botón Elegir.

Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom

Los ajustes preestablecidos de visor de zoom determinan el estilo, el comportamiento y el aspecto de los visores de zoom. Scene7 ofrece diversas opciones para la personalización y el cambio de apariencia de los visores. Scene7 viene con valores preestablecidos de visor zoom básico (rápido), flotante y personalizado. Si es administrador, puede crear nuevos ajustes preestablecidos de visor de zoom para su empresa o editar un ajuste preestablecido de visor de zoom predeterminado y guardarlo con un nombre nuevo.

Todos los visores de zoom tienen botones para acercar, alejar, desplazar y restablecer la imagen a su estado original tras la aplicación de zoom. El aspecto de estos botones y el de la ventana depende de la selección de ajustes preestablecidos de visor de zoom. Los ajustes preestablecidos de visor de zoom se pueden configurar con diferentes colores, bordes, fuentes y parámetros de imagen. Al configurar un visor de zoom guiado, también puede elegir dónde colocar los destinos de zoom. Los destinos de zoom son miniaturas en las que hacen clic los usuarios para aplicar zoom en áreas que se hayan especificado.

Más temas de ayuda

[“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40

Acerca de los ajustes preestablecidos de visor de zoom

Scene7 proporciona estos ajustes preestablecidos de visor de zoom:

Visor de zoom: Básico Proporciona un zoom básico en la imagen original.

Visor de zoom: Desplegable Muestra una segunda imagen de la zona ampliada junto a la imagen original. No hay controles, los usuarios simplemente mueven la selección sobre la zona que desean ver.

Al determinar el uso del ancho de banda completo para este visor, tenga en cuenta que tanto la imagen principal como la imagen flotante se muestran en el visor. El tamaño de la imagen flotante viene determinado por el tamaño de la imagen principal (anchura y altura de escenario) y el factor de zoom. Para evitar que el tamaño del archivo flotante sea demasiado grande, equilibre estos dos valores: si el tamaño de la imagen principal es muy grande, reduzca el valor de

Factor de zoom. (Los valores de Anchura flotante y Altura flotante determinan el tamaño de la ventana flotante, pero no el tamaño de la imagen que se muestra en el visor).

Por ejemplo, si el tamaño de la imagen principal es 350 x 350 píxeles, con un factor de zoom de 3, el tamaño de la imagen flotante que resultará será de 1050 x 1050 píxeles. Si el tamaño de la imagen principal es de 300 x 300 píxeles, con un factor de zoom de 4, el tamaño de la imagen flotante será de 1200 x 1200 píxeles. Según el ajuste de calidad JPEG (el recomendado es entre 80 y 90), podrá reducir el tamaño del archivo en gran medida. Los factores de zoom recomendados son de 2,5 a 4, según el tamaño de la imagen principal.

Scene7 recomienda estos parámetros para los ajustes preestablecidos del visor de zoom flotante:

- **Tamaño de imagen ampliado** Aproximadamente 1500 por 1500 píxeles, no se deben superar los 2000 por 2000 píxeles.
- **Tamaño de imagen** 100 KB o menos, no se deben superar los 150 KB (comprima el archivo para mantenerlo por debajo de 150 KB).

Visor de zoom: Personalizado Proporciona zoom con imágenes guiados o no, conjuntos de imágenes con vistas múltiples, o conjuntos de muestras de color.

Creación y edición de ajustes preestablecidos de visor de zoom

Siga estos pasos para crear o editar un ajuste preestablecido de visor de zoom:

1 Seleccione Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.

2 Realice una de las siguientes acciones:

Creación de un ajuste preestablecido Haga clic en el botón Agregar. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, elija una plataforma, seleccione un visor de zoom y haga clic en Agregar. A continuación, en el cuadro Nombre de ajuste preestablecido, introduzca un nombre.

Editar un ajuste preestablecido Seleccione un ajuste preestablecido de visor de zoom y haga clic en el botón Editar.

3 Especifique los ajustes que desee.

Para ver una descripción de una opción, haga clic en el icono de información ⓘ que aparece junto a ella.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.

4 Haga clic en Guardar o Guardar como.

5 En la pantalla Ajustes preestablecidos de visor, examine el ajuste preestablecido de visor de zoom o el ajuste preestablecido de visor de zoom guiado que haya creado. Si se necesita realizar un ajuste, haga clic en Editar, cambie el ajuste en la pantalla de configuración del visor y haga clic en Guardar.

Para obtener más información sobre la gestión de valores preestablecidos de visor en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor, consulte “[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34.

Vista previa de recursos de imagen con distintos visores de zoom

En la pantalla Lista del visor, puede obtener una vista previa de las imágenes utilizando diferentes valores preestablecidos de visor de zoom.

Consulte “[Configuración de los visores predeterminados](#)” en la página 50.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

Para previsualizar los recursos de imagen con diferentes visores de zoom

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione un tipo de recurso de imagen como Imagen o Conjunto de imágenes.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contengan las imágenes cuya vista previa desee obtener con un visor de zoom.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, situada debajo de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un recurso y, a continuación, a la derecha de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
- 4 En la tabla de la ventana Lista del visor, haga clic en un vínculo de visor para obtener una vista previa del recurso en el visor seleccionado.
- 5 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Lista del visor.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Más temas de ayuda

[“Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom”](#) en la página 140

[“Configuración de los visores predeterminados”](#) en la página 50

Publicación de imágenes de zoom

La publicación coloca las imágenes de zoom en servidores de imágenes de Scene7 para que estén disponibles en el sitio web y la aplicación. Como parte del proceso de publicación, SPS activa las cadenas URL. Puede colocar estas cadenas URL en el código HTML del sitio web.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Marcado de imágenes para publicación

Las imágenes se deben marcar para publicación para que se puedan copiar en servidores de imágenes de Scene7. Puede marcar las imágenes para publicación en el panel Examinar seleccionando el icono Marcar para publicación . También se pueden marcar imágenes para publicación al cargarlas.

Publicación de las imágenes

Para publicar imágenes con zoom, empiece por seleccionar el botón Publicar en la barra de navegación global. Seleccione a continuación una opción Cuándo (una vez o recurrente), introduzca si lo desea un nombre para el trabajo de publicación y seleccione el botón Iniciar publicación.

Vinculación de visores de zoom a páginas web

Los sitios web y las aplicaciones acceden al contenido de servidores de imágenes de Scene7, como las imágenes principales, los destinos de zoom asociados y ajustes preestablecidos de visor de zoom, a través de cadenas URL o código incrustado. Estas cadenas URL se activan durante el proceso de publicación. Para colocar estas cadenas URL o el código incrustado en las páginas web y aplicaciones, se copian de Scene7 Publishing System.

***Importante:** La URL no se activa hasta que publique el recurso.*

Copia de una URL de visor de zoom

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el visor de zoom cuya URL desee copiar.
- 2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula** o **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de visores de zoom a una página web

Normalmente, los visitantes de un sitio web aplican zoom en las imágenes seleccionando primero un icono de zoom (representado por un icono de lupa, por lo general). Si se selecciona este icono, se inicia una página web dinámica (ASP o JSP) que muestra la imagen en una ventana emergente. Es en esta ventana emergente donde los visitantes aplican zoom en la imagen.

A continuación mostramos un ejemplo de código que puede crear el personal de TI para abrir una ventana emergente para la aplicación de zoom:

```
<a href="javascript:zoom_window();">
</a>
```

Observe que el vínculo llama a una función de JavaScript, `zoom_window()`. La función `zoom_window()` se coloca encima de la etiqueta `</HEAD>` en el código HTML de la página web:

```
<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>
```

Observe que la URL en la ventana emergente es una URL de Scene7 (http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp). Esta URL llama a la ventana emergente de zoom (una página JSP) que contiene el visor Flash de zoom y la imagen principal. La página JSP, el visor de zoom y la imagen principal se encuentran en servidores de Scene7. Reemplace la URL de Scene7 en el código con la URL de zoom.

En la URL verá un parámetro de SKU (`&sku=Backpack1`). La cadena que sigue a `&sku=` es `Backpack1`. El vínculo emergente para la función de zoom del producto contiene una SKU de producto diferente, que indica a la página JSP de Scene7 JSP la imagen de producto que debe mostrar.

El usuario selecciona el vínculo para la función de zoom en la página de detalles del producto que abre la pantalla.

Copia de la copia incrustada de un visor de zoom

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor de zoom seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de zoom

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el visor de zoom cuyo código incrustado desee copiar.
- 2 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- 3 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.

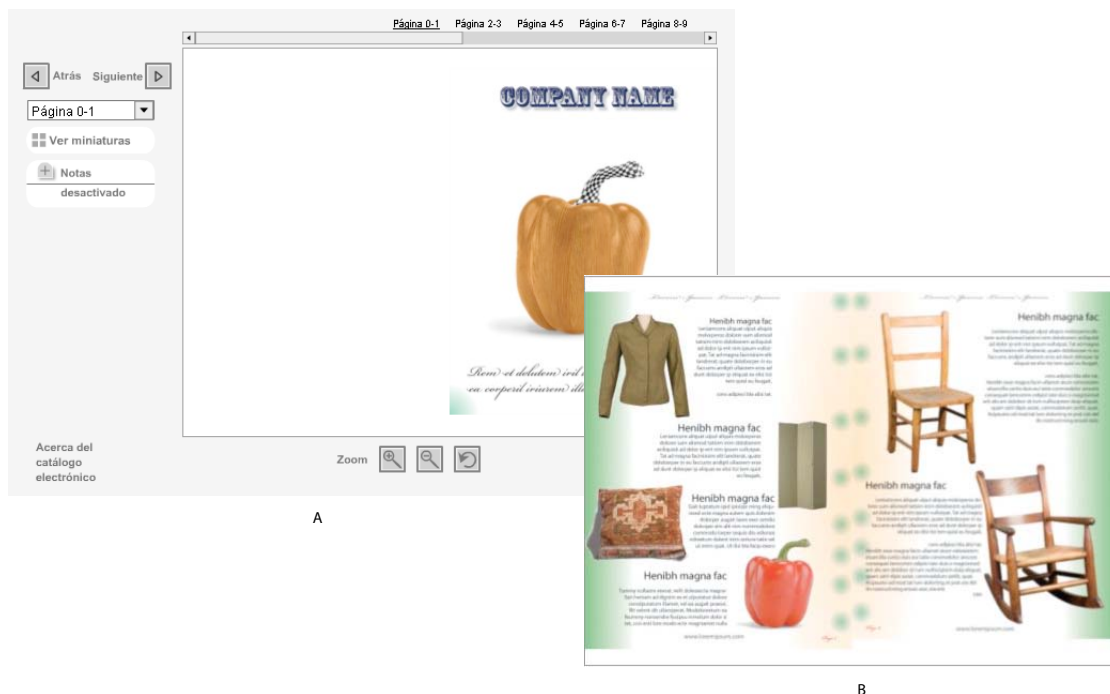
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

- 4 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 9: Catálogos electrónicos

Un catálogo electrónico es una versión web digital de material impreso: por ejemplo, un catálogo, un folleto, un manual de un producto o una circular publicitaria. Los catálogos electrónicos se muestran en un visor de catálogos electrónicos contenido en un sitio web. Este visor simula la lectura de material impreso. Según la configuración que se elija para el catálogo electrónico, los usuarios podrán:

- Pasar a la página siguiente o a la anterior al hacer clic en la esquina inferior izquierda o derecha de la página actual, o en los botones Recurso anterior o Siguiente recurso.
- Seleccionar un número o un título de página para ir a una página determinada.
- Acercar o alejar la página, y desplazarse por ella para examinar sus elementos.
- Pasar el puntero por encima de una región de la página (denominada mapa de imagen) para ver una ventana emergente con información sobre un producto.
- Hacer clic en una región de la página para abrir una nueva página web con más información sobre un determinado producto.
- Escribir una nota adhesiva y adjuntarla a una página del catálogo electrónico.
- Tocar los iconos del mapa de imagen para iniciar las páginas web relacionadas o los paneles de información en contexto.
- Usar interacciones de gestos como pellizcar para ampliar y reducir la imagen o arrastrar para pasar de página.
- Buscar elementos por palabras clave.



Catálogo electrónico que ven los usuarios.

A. Primera página del catálogo electrónico B. Segunda página del catálogo electrónico

Para crear un catálogo electrónico, suelen utilizarse archivos PDF de alta resolución creados en Adobe® Acrobat® o en otro programa de impresión, aunque también pueden crearse catálogos electrónicos a partir de archivos de imagen.

Al crear el catálogo electrónico, tiene la posibilidad de ordenar como desee páginas o conjuntos de páginas. También puede decidir si desea ver páginas individuales, dobles o múltiples. Puede crear mapas de imagen en algunas regiones de las páginas para que los usuarios puedan, por ejemplo, hacer clic en una zona de la página y abrir una nueva página dentro de su sitio web. Puede gestionar el texto de rollover que aparece mediante la configuración del panel de información en la pantalla del catálogo electrónico. También puede configurar el visor de catálogos electrónicos, para lo cual puede elegir entre más de 100 opciones de configuración diferentes. Puede adaptar las funciones, el aspecto y el diseño del visor según sus destinatarios.

Inicio rápido: Catálogo electrónico

Este inicio rápido de catálogos electrónicos se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de catálogos electrónicos. Siga los pasos del 1 al 7. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información.

1. Carga de archivos PDF

Los catálogos electrónicos suelen crearse a partir de archivos PDF. Puesto que están diseñados para imprimirse, los archivos PDF suelen contener imágenes en CMYK. Scene7 Publishing System detecta estas imágenes y las convierte por medio de un perfil de color CMYK estándar. Sin embargo, quizás debe cargar y usar un perfil de color personalizado.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para iniciar la carga de archivos o imágenes PDF para crear el catálogo electrónico. Puede cargar archivos desde el escritorio o por medio de FTP; se recomienda usar FTP si va a cargar muchos archivos o archivos cuyo tamaño es superior a 100 MB.

En la pantalla de carga, Opciones de PDF le ofrece las opciones necesarias para cargar los archivos PDF con la resolución adecuada y el espacio de color correcto. Se recomienda utilizar una resolución de 150 píxeles por pulgada. Puede seleccionar la opción Generar catálogo electrónico automáticamente y crear un catálogo electrónico al cargar un archivo PDF.

Consulte [“Carga de archivos PDF”](#) en la página 149.

2. Creación de un catálogo electrónico

Para crear un catálogo electrónico, seleccione los archivos PDF o archivos de imagen en el panel Examinar, haga clic en el botón Generar y elija Catálogos electrónicos. Se abre la pantalla Catálogo electrónico.

En la ficha Ordenar páginas, seleccione uno de los botones de presentación (1 vertical, 2 verticales o personalizado) para elegir si desea que se muestre una página individual, una doble o si desea personalizar la presentación. Puede reorganizar las páginas o los conjuntos de páginas arrastrándolos o, en el caso de los catálogos electrónicos de mayor tamaño, eligiendo un nombre de página en el menú Mover a.

Para agregar páginas, seleccione una carpeta en la biblioteca de recursos y arrastre los archivos PDF o de imagen a la pantalla Ordenar páginas. Si no desea utilizar la numeración de páginas predeterminada, puede proporcionar nombres de página personalizados o importar varios nombres de página.

Haga clic en el botón Guardar, asigne un nombre al catálogo electrónico, elija la carpeta de SPS en la que desea guardarlo y seleccione el botón Guardar. Cada vez que cambie el orden de las páginas o que edite el catálogo electrónico, guarde los cambios haciendo clic en el botón Guardar.

Consulte [“Creación de un catálogo electrónico”](#) en la página 150.

3. Creación de mapas de imagen

Los mapas de imagen agregan otra dimensión a las páginas del catálogo electrónico. Un mapa de imagen es una región de la página que ofrece más información sobre un elemento determinado. Al pasar el puntero sobre el mapa de imagen, los usuarios verán una descripción del elemento. Al hacer clic en el mapa de imagen se activa una referencia externa, que abre una nueva página web donde hay más información sobre el elemento seleccionado.

Para crear un mapa de imagen, abra la pantalla Catálogo electrónico. A continuación, vaya a la ficha Páginas de mapa de la pantalla Catálogo electrónico y dibuje el mapa con la herramienta de mapa de imagen rectangular  o la herramienta de mapa de imagen poligonal . Si desea ajustar la posición y el tamaño de los mapas de imagen, arrastre los bordes del mapa con la Herramienta de desplazamiento .

Tras dibujar el mapa de imagen, introduzca la dirección URL a la que desea ir al hacer clic en el mapa de imagen. También puede escribir el texto de rollover que aparecerá al mover el puntero sobre el mapa de imagen.

Consulte [“Creación de mapas de imagen de catálogos electrónicos”](#) en la página 154.

Consulte [“Incrustación de medios enriquecidos en un catálogo electrónico”](#) en la página 155.

Puede configurar y gestionar el texto del mapa de imagen mediante la configuración del panel de información en la pantalla del catálogo electrónico.

Consulte [“Gestión del contenido del panel de información”](#) en la página 157.

4. Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos

Los usuarios finales ven el catálogo electrónico en el visor de catálogos electrónicos. Si es un administrador, puede configurar el visor de catálogos electrónicos. Puede cambiar el color del contorno y seleccionar una nueva “apariencia” para personalizar el catálogo electrónico. Scene7 se entrega con varios ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos “recomendados”. Puede elegir uno de estos ajustes preestablecidos para visualizar los catálogos electrónicos. También puede crear un ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos propio si es administrador.

Para crear un ajuste preestablecido para el visor del catálogo electrónico, haga clic en el botón Ajustes de la barra de navegación global y elija Ajustes preestablecidos de visor. A continuación, haga clic en Agregar, elija una plataforma y luego seleccione Catálogo electrónico > Visor.

Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos”](#) en la página 159.

5. Vista previa de catálogos electrónicos en el visor de catálogos electrónicos

Los ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos determinan el estilo y comportamiento de los visores de catálogos electrónicos.

Para ver cómo queda el catálogo electrónico con los ajustes preestablecidos, seleccione el catálogo electrónico en el panel Examinar y luego haga clic en Vista previa. Se abrirá la pantalla Vista previa en el visor predeterminado.

Fijese en la orientación, la combinación de colores, el aspecto de los controles con los que se cambia de página y la apariencia de las páginas al pasar de página.

Consulte [“Vista previa de catálogos electrónicos en el visor de catálogos electrónicos”](#) en la página 161.

6. Publicación de catálogos electrónicos

Cuando se publica el catálogo electrónico, éste se coloca en los servidores de imágenes de Scene7 para que quede disponible en el sitio web y en la aplicación. Como parte del proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa la cadena URL para el catálogo electrónico. Utilice esta URL para llamar al catálogo electrónico desde los servidores de imágenes de Scene7 al sitio web o la aplicación.

Tras marcar el catálogo electrónico para la publicación en el panel Examinar, seleccione el botón Publicar en la barra de navegación global para iniciar la publicación. En la pantalla Publicar, haga clic en Iniciar publicación.

Consulte [“Publicación de catálogos electrónicos”](#) en la página 161.

7. Vinculación de un catálogo electrónico a una página web

Al publicar el catálogo electrónico en los servidores de imágenes de Scene7, Scene7 activa la cadena de llamada mediante URL necesaria para mostrar el catálogo electrónico. Puede copiar esta cadena URL desde la pantalla Vista previa o desde la vista de detalles del panel Examinar si selecciona Direcciones URL en el panel. Cuando haya copiado la cadena URL, estará disponible para los sitios web y las aplicaciones.

Decida junto con su grupo de TI cuál es el lugar más apropiado de la página web para colocar el vínculo al catálogo electrónico. Al hacer clic en el vínculo, aparecerá el visor de catálogos electrónicos y los usuarios podrán examinar el catálogo electrónico.

Consulte [“Vinculación de un catálogo electrónico a una página web”](#) en la página 162.

Carga de archivos PDF

Los catálogos electrónicos suelen crearse a partir de archivos PDF; estos archivos contienen toda la información de imágenes, así como fuentes y gráficos vectoriales. También puede generar un catálogo electrónico a partir de imágenes. Tras preparar los archivos PDF que desea cargar, seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para iniciar la carga de los archivos PDF.

Preparación de los archivos PDF

Antes de cargar los archivos PDF a Scene7 Publishing System, debe prepararlos:

- Coloque todos los archivos en la misma carpeta del ordenador o de la red para facilitar la carga de los mismos.
- Asigne un nombre alfanumérico a los archivos para determinar el orden de las páginas. Si ordena las páginas, resultará más fácil colocarlas correctamente una vez se hayan cargado los archivos.
- Examine las páginas PDF y compruebe si contienen marcas de recorte, destinos de registro o barras de color. Estas marcas determinan dónde se corta el papel al imprimir; deben eliminarse antes de colocar el catálogo electrónico en la Web. Scene7 tiene opciones para administrar las marcas de recorte al cargar archivos PDF.
- Si desea que los usuarios del catálogo electrónico tengan la posibilidad de realizar búsquedas por palabra clave dentro del mismo, averigüe si los archivos PDF están "acoplados". Si los archivos PDF están acoplados, no se podrán extraer palabras de búsqueda. Para averiguar si un archivo PDF está acoplado, intente seleccionar texto dentro del mismo. Si no puede seleccionar texto, significa que el archivo PDF está acoplado y por lo tanto los usuarios no pueden realizar búsquedas por palabra clave dentro del catálogo electrónico.
- Puesto que están diseñados para imprimirse, los archivos PDF suelen contener imágenes en CMYK. De forma predeterminada, SPS puede detectar estas imágenes CMYK de forma inteligente y convertirlas con un perfil de color CMYK interno. Sin embargo, si desea usar un perfil de color personalizado para convertir imágenes CMYK, puede hacerlo.

Consulte [“Perfiles ICC”](#) en la página 343.

Prácticas recomendadas para cargar PDF

Para obtener información más detallada sobre los diferentes métodos de carga, consulte “[Carga de los archivos](#)” en la página 89.

Elija los archivos que desea cargar y seleccione estas opciones de PDF *recomendadas*:

Recortar Seleccione el menú Recortar y elija Manual si las páginas contienen marcas de recorte, destinos de registro u otro tipo de marcas. Elija el número de píxeles que desea recortar en la parte superior, derecha, inferior e izquierda de las páginas. Las marcas de recorte suelen tener un margen de media pulgada. Suponiendo que ha elegido una resolución de 150 píxeles por pulgada (la configuración recomendada), si introduce 75, 75, 75, 75 en los cuadros de texto Superior, Derecha, Inferior e Izquierda, recortará media pulgada de los márgenes (en una resolución es 150 ppp, media pulgada equivale a 75 píxeles).

Procesamiento Seleccione el menú Procesamiento y elija Rasterizar. Para que todas las páginas y las imágenes se muestren en el catálogo electrónico, debe rasterizar el archivo PDF.

Extraer palabras de búsqueda (opcional) Seleccione esta opción si desea que los usuarios puedan realizar búsquedas por palabra clave dentro del catálogo electrónico.

Generar catálogo electrónico automáticamente a partir de PDF con varias páginas (opcional) Seleccione esta opción si desea crear un catálogo electrónico de forma automática al cargar archivos. Puede ir directamente a la pantalla del catálogo electrónico y comenzar a trabajar en el catálogo electrónico sin necesidad de seleccionar primero los archivos PDF y el comando Generar. El catálogo electrónico recibe el mismo nombre que el archivo PDF.

Resolución Scene7 recomienda una resolución de 150 píxeles por pulgada.

Espacio de color Scene7 recomienda elegir Detectar automáticamente. Los archivos PDF creados para imprimirse suelen estar en modo CMYK, mientras que los diseñados para visualizarse en línea están en modo RGB. Si un archivo PDF utiliza ambos espacios de color, puede seleccionar un espacio específico si elige Forzar RGB o Forzar CMYK. Los archivos PDF pueden utilizar ambos espacios de color, por ejemplo, cuando los gráficos utilizan un espacio de color CMYK pero las imágenes utilizan RGB. Si ha cargado un perfil ICC, su nombre aparecerá en el menú Espacio de color, desde donde lo podrá elegir.

Consulte “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Perfil de color Elija una opción de Perfil de color:

- **Convertir a SRGB** Convierte a SRGB (Standard Red Green Blue). SRGB es el espacio de color que se recomienda para mostrar imágenes en páginas web.
- **Mantener el espacio de color original** Conserva el espacio de color original.
- **Personalizar De > A** Abre menús para que se pueda elegir un espacio de color Convertir de y Convertir a. Puede elegir un espacio de color estándar de Photoshop o uno que haya cargado en SPS.

Consulte “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Nota: Para ver los detalles de todas las opciones del PDF, consulte “[Opciones de carga de archivos PDF](#)” en la página 336.

Creación de un catálogo electrónico

Al crear un catálogo electrónico es preciso ordenar las páginas, elegir su presentación y vincular las páginas mediante mapas de imagen y datos de vínculos de hipertexto y de rollover. Si lo desea, también puede personalizar la tabla de contenido para que los usuarios vean nombres de página en lugar de números en el visor de catálogos electrónicos.

Creación de un catálogo electrónico

El catálogo electrónico puede contener tanto archivos de imagen como archivos PDF.

Al crear un catálogo electrónico, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción "Publicar después de guardar" antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también "[Publicación manual de recursos](#)" en la página 96 y "[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)" en la página 97.

Para crear un catálogo electrónico

- 1 Comience la creación del catálogo electrónico utilizando una de estas técnicas:

En primer lugar, seleccione los archivos En el panel Examinar, seleccione los archivos y a continuación haga clic en **Generar > Catálogos electrónicos**.

Empiece desde la pantalla Catálogo electrónico Haga clic en **Generar > Catálogos electrónicos**. Seleccione una carpeta en la biblioteca de recursos y arrastre los archivos deseados a la ficha Ordenar páginas que se encuentra en la página Catálogo electrónico.

***Nota:** Para ver los elementos de la biblioteca de recursos por su nombre en lugar de ver las miniaturas, seleccione la opción Nombre en la vista de biblioteca de recursos predeterminada en Ajustes personales.*

- 2 Seleccione la presentación general que tendrá el catálogo electrónico. Haga clic en el botón 1 vertical  para mostrar una sola página, en el botón 2 verticales  para mostrar dos páginas, o en el botón Personalizar  para mostrar más de dos páginas. Aparecerá el cuadro de diálogo Cambiar la presentación del catálogo electrónico. Seleccione la opción Todas las distribuciones y luego haga clic en Aceptar.
- 3 También puede cambiar la presentación de las páginas o distribuciones de páginas individuales seleccionándolas y eligiendo a continuación el botón 1 vertical, 2 verticales o Personalizar. Aparecerá el cuadro de diálogo Cambiar la presentación del catálogo electrónico. Seleccione las opciones Distribuciones seleccionadas y luego haga clic en Aceptar.
- 4 Reordene las páginas según sea necesario con una de estas técnicas:

Arrastrar Arrastre una página o un conjunto de páginas a una nueva ubicación. La barra vertical muestra el lugar al que se ha movido la página.

Botón Mover a Seleccione una página o una distribución de páginas, haga clic en el botón Mover a y, una vez en el menú, elija la página que aparecerá después de la que acaba de seleccionar.

N.º de secuencia En Vista de lista, introduzca los números de página en los campos N.º de secuencia.
- 5 Cuando haya terminado, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 6 Haga clic en **Guardar**.
- 7 En el cuadro de diálogo Guardar, seleccione la carpeta en la que desee almacenar el catálogo electrónico. En el campo Nombre de archivo, escriba el nombre del conjunto de giros.
- 8 Haga clic en **Guardar**.

Una vez que haya guardado el catálogo electrónico, podrá acceder a la vista previa de este si hace clic en **Vista previa**.

Edición de un catálogo electrónico

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción "Publicar después de Guardar" antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también "[Publicación manual de recursos](#)" en la página 96 y "[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)" en la página 97.

Para editar un catálogo electrónico

- 1 Haga clic en el botón de rollover **Editar** del catálogo electrónico.
- 2 Realice los cambios necesarios.
- 3 Cuando haya terminado con su edición, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta de almacenamiento, especifique un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de un catálogo electrónico

Cuando se elimina un conjunto, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o "elementos secundarios") dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también "[Publicación manual de recursos](#)" en la página 96 y "[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)" en la página 97.

Para eliminar un catálogo electrónico

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios catálogos electrónicos.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Personalización de la tabla de contenido (TOC)

Scene7 numera las páginas del catálogo electrónico de forma predeterminada al seleccionar la ficha Ordenar páginas en la pantalla Catálogo electrónico. Si desea personalizar el nombre de las páginas, puede cambiar las etiquetas de las páginas que forman la tabla de contenido (TOC). Se recomienda cambiar el nombre de la portada y la contraportada. Por ejemplo, la portada podría llamarse “Portada” en lugar de “Página 0-1”.

Puede crear una tabla de contenido (TOC) personalizada para el catálogo electrónico manualmente o importando los nombres de las páginas de un archivo CSV (solo Mac) o XML.

Nota: Para restaurar los títulos de página predeterminados, haga clic en el botón Etiquetas de tabla de contenido en la ficha Ordenar páginas y elija Restaurar valores (todos).

Introducción manual de nombres de página

Para introducir manualmente nombres de página uno por uno, vaya a la ficha Ordenar páginas de la pantalla Catálogo electrónico. Haga clic en el campo del número de página e introduzca un nombre. Introduzca un nombre para cada página si lo desea.

Importación de nombres de página

Se recomienda la importación de nombres de página si se trabaja con un catálogo electrónico de muchas páginas. También puede importar los nombres de un archivo delimitado por tabuladores o XML.

La etiqueta de tabla de contenido se almacena en el campo Datos de usuario de una imagen; dé a estos datos el formato de una lista de pares de nombre=<valor> separados por dos signos de interrogación “?”. Por ejemplo, para establecer una etiqueta para una tabla de contenido con el nombre tocEN, establezca los datos de usuario de la imagen en:

tocEN=<EN_page_label>

Para establecer etiquetas independientes para campos de tabla de contenido con los nombres tocEN y tocFR:

tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>

Para importar el campo Datos de usuario en un archivo delimitado por tabuladores, incluya el campo userdata:

IPSID	Userdata
<image_IPS_ID>	tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>

Para importar el campo Datos de usuario en un archivo XML, incluya el atributo vc_userdata:

```
<ips>
<ghw_object vc_objectname="<image_IPS_ID>" ... vc_userdata="
tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" ... />
</ips>
```

Para importar nombres de página de un archivo delimitado por tabuladores o XML, seleccione el botón Etiquetas de tabla de contenido y elija Importar. Aparecerá el cuadro de diálogo Cargar metadatos. Haga clic en el botón Examinar e importe el archivo CSV (solo Mac) o XML que asocia cada página a un nombre de página.

Creación de mapas de imagen de catálogos electrónicos

Un mapa de imagen es una región dentro de una página del catálogo electrónico sobre la que se puede pasar el ratón o hacer clic para activar varios tipos de acciones. Al mover el puntero sobre un mapa de imagen se ve, por ejemplo, un texto de rollover en el que se describe un elemento. Al hacer clic en un mapa de imagen, se inicia otra acción. Por ejemplo, se puede abrir una página web para que los usuarios que la vean puedan obtener más información sobre un elemento o adquirirlo, o bien puede iniciar un vídeo para ver un elemento en uso.

Dibujo de mapas de imagen de catálogos electrónicos

Los mapas de imagen de los catálogos electrónicos se dibujan en la ficha Páginas de mapa, que se encuentra en la pantalla Catálogo electrónico. En esta pantalla aparece el área del mapa de imagen en la que se muestran las páginas del catálogo electrónico y, a la derecha, la lista de mapas de imagen. A medida que cree los mapas de imagen, sus nombres se añadirán a la lista de mapas de imagen.

- 1 Haga clic en el botón de rollover Editar del catálogo electrónico.
- 2 Haga clic en Páginas de mapa.
- 3 En la parte izquierda de la pantalla Páginas de mapa, seleccione la página que desee.
- 4 En el área del mapa de imagen, dibuje un mapa de imagen rectangular o poligonal (con varios lados):
Mapa rectangular Seleccione la herramienta de mapa de imagen rectangular  y arrastre el ratón sobre la página para crear el rectángulo.
Mapa poligonal Seleccione la herramienta de mapa de imagen poligonal  y haga clic alrededor del perímetro de la imagen las veces necesarias. A medida que hace clic, Scene7 va dibujando el borde del mapa de imagen.
Una vez que haya dibujado el mapa de imagen, Scene7 le proporcionará un nombre en la lista de mapas de imagen. Scene7 forma el nombre agregando un número secuencial al nombre de la página del catálogo electrónico en la que está trabajando.
- 5 (Opcional) En el panel de lista de mapas de imagen, en la columna Nombre, introduzca un nuevo nombre para el mapa de imagen. No incluya espacios en blanco en el nombre.
- 6 Puede hacer que los visores abran una página web nueva cuando se haga clic en el mapa de imagen. En el panel de lista de mapas de imagen, introduzca la dirección URL de la página web en la columna URL.
Haga clic en Editar e introduzca una plantilla para facilitar la introducción de direcciones URL (plantillas href).
Consulte “[Uso de plantillas para introducir elementos de JavaScript y direcciones URL](#)” en la página 324.
- 7 (Opcional) En la lista desplegable Mostrar, haga clic en Texto de rollover y, a continuación, introduzca el texto que desea que se vea en pantalla cuando se mueva el cursor sobre el mapa de imagen.
- 8 (Opcional) En la lista desplegable Mostrar, haga clic en Otras acciones e introduzca un atributo para activar una acción de enfoque o desenfoque cuando los usuarios muevan el puntero sobre un mapa de imagen.
Consulte “[Definición de otras acciones para los mapas de imagen](#)” en la página 325.
- 9 Haga clic en Guardar.
- 10 (Opcional) Haga clic en Vista previa para ver el catálogo electrónico definido con el ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos.

Si desea eliminar un mapa de imagen, seleccione su nombre en la lista de mapas de imagen y haga clic en Eliminar. Si desea eliminar de forma temporal un mapa de imagen dentro de la página y no borrarlo definitivamente, desactive la opción Activado del mapa de imagen en la lista de mapas de imagen.

Incrustación de medios enriquecidos en un catálogo electrónico

Puede utilizar la opción de medios enriquecidos de catálogo electrónico para agregar vídeos en formato MP4 o conjuntos de giros a mapas de imagen que se hayan añadido a un catálogo electrónico. Cuando un usuario hace clic en el área de mapa de imagen en el catálogo electrónico, se abre el vídeo o conjunto de giros asociado. Esta funcionalidad es especialmente útil si desea que los clientes vean un elemento en uso o vean un elemento desde diferentes ángulos y perspectivas.

Opcionalmente, también puede mostrar texto de información sobre herramientas cuando los clientes muevan el cursor sobre el mapa de imagen para que puedan saber en qué elemento están haciendo clic.

Para incrustar medios enriquecidos en un catálogo electrónico

- 1 Dibuje un mapa de imagen de catálogo electrónico.
Consulte [“Dibujo de mapas de imagen de catálogos electrónicos”](#) en la página 154.
- 2 En la lista desplegable Mostrar, seleccione Medios enriquecidos.
- 3 En el panel Agregar recursos en la parte izquierda, navegue hasta la carpeta que contenga el conjunto de giros o el vídeo (formato MP4) que desee incrustar.
- 4 Arrastre el recurso al mapa de imagen.
- 5 (Opcional) En el panel de lista de mapas de imagen, en el encabezado de columna Información sobre herramientas, introduzca el texto que desee que vean en pantalla los usuarios cuando muevan el puntero sobre el mapa de imagen.
- 6 Haga clic en Guardar.
- 7 (Opcional) En la pantalla del catálogo electrónico, haga clic en Vista previa para obtener una vista previa del catálogo electrónico con el ajuste preestablecido de visor eCatalog_PopupViewers_Flash predeterminado.

Recuerde que se puede editar la configuración emergente para el ajuste preestablecido de visor eCatalog_PopupViewers_Flash predeterminado para obtener la apariencia que desee. En concreto, puede seleccionar el ajuste preestablecido de visor de vídeo Flash AS3 que desee utilizar para el visor de vídeo emergente; y el valor preestablecido de visor de conjunto de giros Flash AS3 que desee utilizar para el visor de conjuntos de giros.

Consulte [“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40.

Edición de mapas de imagen de catálogos electrónicos

En la pantalla Catálogo electrónico, vaya a la ficha Páginas de mapa, desde donde podrá utilizar estas técnicas para editar los mapas de imagen del catálogo electrónico:

Ajuste de la posición Seleccione la Herramienta de desplazamiento  y mueva el puntero cerca del borde del mapa, sin llegar a pasar sobre él. Cuando el puntero se convierta en una flecha con cuatro puntas, arrastre el mapa completo de imagen a una nueva ubicación.

Consulte [“Ajuste de la posición, la forma y el tamaño de los mapas de imagen”](#) en la página 322.

Cambio de forma y tamaño Para cambiar el tamaño de un mapa de imagen rectangular, seleccione la herramienta de desplazamiento. A continuación, mueva el puntero sobre un lado o una esquina y, cuando vea la flecha con dos puntas, arrastre el ratón. Para cambiar el tamaño de un mapa de imagen poligonal, arrastre el ratón para crear un tirador de selección cuadrada. Para crear un tirador de selección, haga clic en el borde del mapa de imagen y arrastre el ratón.

Consulte [“Ajuste de la posición, la forma y el tamaño de los mapas de imagen”](#) en la página 322.

Eliminación de mapas de imagen Seleccione la herramienta de desplazamiento, haga clic en el mapa de imagen para seleccionarlo y, a continuación, en el botón Eliminar.

Para quitar todos los mapas de imagen de un catálogo electrónico, vaya a la ficha Ordenar páginas y haga clic en Borrar mapas.

Control de superposición de mapas de imagen Arrastre el ratón para cambiar el orden de los mapas de imagen en la lista de mapas de imagen.

Consulte “[Control de superposición de mapas de imagen](#)” en la página 323.

Copia de mapas de imagen a otras páginas Seleccione el botón Copiar mapas a (asegúrese de que está en la ficha Páginas de mapa). En la pantalla Seleccionar imágenes, seleccione la página o páginas en las que quiere copiar los mapas de imagen y haga clic en el botón Seleccionar.

Consulte “[Copia de mapas de imagen](#)” en la página 323.

Nota: Además de copiar mapas de imagen a otras páginas del catálogo electrónico, puede copiar todos los mapas de imagen de un catálogo electrónico a otro. Consulte “[Copia de mapas de imagen entre catálogos electrónicos](#)” en la página 157.

Revisión e importación de datos de mapa de imagen

En la pantalla Resumen de mapas se pueden ver los metadatos del catálogo electrónico. Desde esta pantalla, también puede importar datos de mapas de imagen por lotes para el catálogo electrónico. Si se importan datos de mapas de imagen de esta forma, será más fácil introducir direcciones URL y texto de rollover para los mapas de imagen.

Para ver la pantalla Resumen de mapas, en la ficha Páginas de mapa de la pantalla Catálogo electrónico haga clic en Resumen.

Visualización del resumen de datos de mapas de imagen

- 1 En la pantalla Páginas de mapa, haga clic en Resumen.

En la pantalla Resumen de mapas, se puede ver la cantidad de mapas de imagen, direcciones URL, textos descriptivos de rollover y otras acciones que hay en el catálogo electrónico.

- 2 Si hay errores de tecla de rollover, haga clic en el error en la columna de error Rollover_Key para ver qué se debe cambiar en la hoja de cálculo y corregir el error. Puede seleccionar y copiar el texto de este mensaje, y pegarlo en la hoja de cálculo.
- 3 Haga clic en Vista previa para examinar la página en el visor de catálogos electrónicos, haga clic en X para cerrar la pantalla Resumen y volver a la pantalla Páginas de mapa o haga clic en Cerrar para volver a Examinar.

Importación de datos de mapa de imagen

En lugar de introducir datos de mapa de imagen en cada página, puede importar los datos de todo el catálogo desde la pantalla Resumen de mapas. Los datos de mapa de imagen se importan como un archivo delimitado por tabuladores o DTD de XML. Los campos del archivo deben tener el orden que se muestra en la pantalla Resumen de mapas:

Nombre, Etiquetas de tabla de contenido, Mapas, Direcciones URL, Texto de rollover, Otras acciones y Cadenas de búsqueda. Si importa los datos de mapa de imagen, no tendrá que introducir los datos en la lista de mapas de imagen cada vez que crea un mapa de imagen.

Nota: Antes de importar estos datos, debe haber creado los mapas de imagen.

Vaya a la pantalla Resumen de mapas y siga estos pasos para importar los datos de mapa de imagen para los mapas de imagen creados:

- 1 Haga clic en Importar datos de mapa.

- 2 En el cuadro de diálogo Importar metadatos, haga clic en Examinar y, a continuación, seleccione el archivo DTD de XML o delimitado por tabuladores.
- 3 Escriba el nombre que desea asignar al archivo (mantenga la extensión) en el campo Nombre de trabajo.
- 4 Haga clic en Cargar.

Copia de mapas de imagen entre catálogos electrónicos

Puede copiar todos los mapas de imagen de un catálogo electrónico a otro. La copia de mapas de imagen con este método es una forma cómoda de copiar los mapas de imagen entre las distintas traducciones en otros idiomas del mismo catálogo electrónico. Para que la copia se realice correctamente, Scene7 recomienda que la copia se realice entre catálogos electrónicos que tengan el mismo número de páginas y las mismas imágenes.

Importante: si el catálogo electrónico al que copia los mapas de imagen ya contiene otros mapas de imagen, dichos mapas se eliminarán cuando se realice la copia.

Siga estos pasos para copiar todos los mapas de imagen de un catálogo electrónico a otro:

- 1 Seleccione el catálogo electrónico que contenga los mapas de imagen que desea copiar y haga clic en el botón de rollover Editar del catálogo electrónico.
- 2 En la ficha Ordenar páginas, haga clic en Copiar mapas.
- 3 En el cuadro de diálogo Seleccionar recurso, elija el catálogo electrónico en el que desea copiar los mapas de imagen y haga clic en Seleccionar.

Scene7 muestra un mensaje de advertencia si el catálogo electrónico de destino (el catálogo electrónico al que copia los mapas de imagen) tiene un número de páginas o imágenes distinto o contiene imágenes con un tamaño diferente. Puede hacer clic en Continuar si desea copiar los mapas de imagen a pesar de la advertencia.

Gestión del contenido del panel de información

Además de utilizar el texto del mapa de imagen para sus rollover en los catálogos electrónicos, puede utilizar un panel de información para agregar grandes cantidades de texto rollover, incluyendo los vínculos. También puede gestionar el panel de información mediante el uso de almacenamiento en caché programado y actualizaciones de contenido planificadas.

Puede gestionar la configuración y los datos de su panel de información mediante las siguientes características de Scene7:

- El panel de configuración del panel de información le permite especificar la plantilla que desea usar para mostrar el texto del panel de información, una respuesta predeterminada para los errores y el número de horas del almacenamiento de la información en caché. Además, puede especificar si desea publicar automáticamente los catálogos electrónicos.
- La alimentación de datos del panel de información le permite especificar un archivo CSV que contenga el texto que desea que aparezca en el texto rollover del panel de información, así como programar los tiempos de actualización de la información.
- El cuadro de diálogo Importar metadatos (al que se accede a través de la vista Páginas de mapa) permite importar un archivo TXT delimitado por tabuladores con la información del texto rollover. Puede utilizar esta opción de TXT o el panel de alimentación de datos con la opción de archivo CSV para su texto rollover.
- La vista Páginas de mapa proporciona una opción para previsualizar el XML que aparece para los mapas de imagen específicos.

Configuración de una plantilla de respuesta

Puede seleccionar una de las tres plantillas de respuesta preestablecidas para mostrar el texto en un panel de información. Estas plantillas de respuesta preestablecidas determinan cómo se presenta la información en el panel de información: el número de columnas y filas, el tamaño del tipo de letra, la fuente, etc. Puede seleccionar una plantilla de respuesta preestablecida o crear una propia.

Nota: También puede configurar una plantilla de respuesta en Ajustes preestablecidos de visor. Para usar una plantilla de respuesta en Ajustes preestablecidos de visor, añada “fmt=1” al final de la URL del servidor de información en Ajustes preestablecidos de visor.

Consulte “Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos” en la página 159.

- 1 Haga doble clic en su catálogo electrónico para abrirlo en la vista de detalles.
- 2 Haga clic en el panel de configuración del panel de información para abrirlo.
- 3 Seleccione una plantilla de respuesta:
 - Seleccione un ajuste preestablecido en el menú de la plantilla de respuesta. El XML para el diseño de la plantilla aparece en el cuadro de plantilla de usuario.
 - Para crear su propia plantilla de respuesta, seleccione Personalizar. Escriba la definición de la plantilla XML en el cuadro de plantilla de usuario. Puede usar una plantilla preestablecida como base para la suya propia.
- 4 (Opcional) En el cuadro de respuesta predeterminada, escriba el texto que desea que aparezca si Scene7 encuentra un error al recuperar la información para un mapa de imagen. Por ejemplo, si el sistema recibe un nombre de empresa y un nombre de catálogo electrónico, pero ningún identificador rollover, aparecerá este mensaje para el usuario.
- 5 En el cuadro de respuesta TTL, escriba el número de horas que desea esperar antes de almacenar los datos en caché:
 - Establezca un número más bajo si los datos se actualizan frecuentemente a lo largo del día.
 - Establezca un número más alto si los datos son relativamente estables y no requieren actualizarse con frecuencia a lo largo del día. El valor predeterminado es de diez horas.
- 6 Haga clic en Publicar.

Importación del contenido de origen para el panel de información

Puede utilizar archivos de valores separados por comas (CSV) o archivos delimitados por tabuladores (TXT) para el texto de origen del panel de información de un catálogo electrónico. Los archivos delimitados por tabuladores deben usar la codificación UTF16 (Unicode). Puede importar los distintos tipos de archivos mediante diferentes métodos.

Cuando dé formato al contenido de origen, tenga en cuenta las siguientes pautas:

- Asegúrese de que los archivos de datos delimitados por comas y tabuladores contienen tantas columnas como sean necesarias para la plantilla de rollover.
- Asegúrese de que el primer elemento o columna de datos es el identificador de rollover (asociado con el valor rollover_key de las URL de mapas de imagen).
- Asegúrese de que cada elemento delimitado por comas o tabuladores tras el identificador es el elemento que desea sustituir en la plantilla de respuesta (la primera columna se sustituye en \$1\$, la segunda columna en \$2\$, y así sucesivamente).

Importación de contenido CSV desde una ubicación alojada externamente

- 1 Haga doble clic en el catálogo electrónico para abrirlo en la vista de detalles.

- 2 Haga clic en el panel de alimentación de datos del panel de información para abrirlo.
- 3 Introduzca la dirección URL para el archivo CSV en el cuadro Ubicación del archivo CSV alojado de forma externa. Puede pegar la URL en este campo o escribirla directamente.
- 4 (Opcional) Especifique un tiempo para la actualización del contenido mediante los menús Actualiz. de la progr. y haga clic en Agregar. Puede seleccionar varios tiempos de actualización. Cada tiempo de actualización aparece en el cuadro de tiempos de actualización. (Para eliminar un tiempo, selecciónelo y haga clic en Eliminar).
- 5 (Opcional) Haga clic en el botón de ejecución de la actualización para actualizar los contenidos inmediatamente.

Importación de un archivo CSV o delimitado por tabuladores

- 1 Haga doble clic en el catálogo electrónico para abrirlo en la vista de detalles.
- 2 Haga clic en el panel de configuración del panel de información para abrirlo.
- 3 Haga clic en el botón Cargar contenido de S7Info.
- 4 Haga clic en Examinar, seleccione el archivo TXT delimitado por tabuladores o el archivo CSV o SSV que desea usar y haga clic en Abrir.
- 5 Haga clic en Cargar.

Scene7 le enviará un mensaje de correo electrónico que le permitirá saber si la carga se realizó correctamente o no.

Vista previa de texto de tecla rollover para un mapa de imagen

Mediante la pantalla Páginas de mapa, puede ver de forma fácil y rápida el texto del panel de información para los mapas de imágenes en una página específica de su catálogo electrónico.

- 1 Haga clic en el botón de rollover Editar del catálogo.
- 2 Haga clic en Páginas de mapa.
- 3 En la parte superior de la tabla, en la parte derecha de la pantalla, elija Panel de información desde el menú Mostrar.
El texto de tecla rollover aparece junto a cada mapa de imagen que contiene texto del panel de información.

Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos

Los ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos determinan el estilo, el comportamiento y el aspecto de los visores de catálogos electrónicos. Scene7 proporciona ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos, y se pueden crear ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos propios si se es administrador.

Para crear un nuevo ajuste preestablecido, puede empezar desde cero o a partir del ajuste preestablecido que proporciona Scene7 y guardarlo con un nuevo nombre. Puede crear sus propios ajustes preestablecidos de visor para presentar el material impreso en los colores de la empresa y establecer el tono.

Los ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos proporcionan muchas opciones de configuración para pasar de página, acercar o alejar la imagen, realizar búsquedas y elegir “apariencias”. El aspecto de estos controles y del propiamente dicho depende de la selección de ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos.

Siga estos pasos para crear un ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos (debe ser un administrador):

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.

- 2 En la pantalla Ajustes preestablecidos de visor, cree un ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos desde cero o a partir de un ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos existente:

Creación de un ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos Haga clic en Agregar. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, elija una plataforma, seleccione Visor de catálogos electrónicos y, a continuación, haga clic en Agregar.

Edición de un ajuste preestablecido del visor de catálogos electrónicos Seleccione un ajuste preestablecido del visor de catálogo electrónico y, a continuación, haga clic en Editar. Haga clic en Guardar como cuando termine de crear el ajuste preestablecido.

- 3 En la pantalla Configurar visor, introduzca un nombre para el ajuste preestablecido de visor de catálogos electrónicos.

- 4 En la pantalla de Configurar visor, establezca las opciones que desee.

Haga clic en el icono de información ⓘ situado junto a la opción para ver su descripción.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.

- 5 (Opcional) En Configuración de panel de información, la opción URL de servidor de información puede incluir los siguientes distintivos especiales, que el visor sustituye:

Distintivo	Se sustituye por	Notas
\$1\$	valor rollover_key	El identificador de elemento del elemento <area> del mapa.
\$2\$	frame	El número de secuencia del cuadro que se muestra actualmente en el conjunto de imágenes.
\$3\$	imageroot	El primer elemento de ruta del primer elemento especificado en el comando de imagen (normalmente el ID del catálogo de imágenes de la entrada del catálogo en la que se especifica el conjunto de imágenes).

- 6 (Opcional) En Configuración de panel de información, en el cuadro Plantilla de respuesta, escriba el texto que desea que aparezca si Scene7 encuentra un error al recuperar la información para un mapa de imagen. Por ejemplo, si el sistema recibe un nombre de empresa y un nombre de catálogo electrónico, pero ningún identificador rollover, aparecerá este mensaje para el usuario.

Importante: para usar esta plantilla de respuesta en lugar de la plantilla definida en el catálogo electrónico, añada “fmt=1” al final de la URL del servidor de información. Por ejemplo: HTTP://.../\$3\$/\$4\$/\$1\$/?fmt=1.

- 7 Haga clic en Guardar.

- 8 Haga clic en Predeterminado si desea que el ajuste preestablecido del visor de catálogos electrónicos creado se utilice para mostrar los catálogos electrónicos de su página web.

Para eliminar un ajuste preestablecido de visor de catálogo electrónico, selecciónelo en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor y haga clic en Eliminar.

Más temas de ayuda

“Ajustes preestablecidos de visor” en la página 34

Vista previa de catálogos electrónicos en el visor de catálogos electrónicos

Utilice Vista previa para mostrar el catálogo electrónico con diferentes ajustes preestablecidos del visor. Puede probar los diferentes controles para pasar páginas, escribir notas adhesivas y examinar el catálogo.

Consulte [“Configuración de los visores predeterminados”](#) en la página 50.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

Para obtener una vista previa de catálogos electrónicos en el visor de catálogos electrónicos

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione un tipo de recurso de vídeo como Vídeo o Conjunto de vídeo.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contengan los vídeos cuya vista previa desee obtener con el visor de catálogos electrónicos.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, situada debajo de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un recurso y, a continuación, a la derecha de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
- 4 En la tabla de la ventana Lista del visor, haga clic en un vínculo de visor para obtener una vista previa del recurso en el visor seleccionado.
- 5 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Lista del visor.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Más temas de ayuda

[“Configuración de ajustes preestablecidos del visor de catálogos electrónicos”](#) en la página 159

Publicación de catálogos electrónicos

Al publicarlo, se coloca el catálogo electrónico en los servidores de imágenes de Scene7 para que esté disponible en el sitio web o en la aplicación. Como parte del proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa la cadena URL. Puede colocar esta cadena URL en el código HTML de su página web.

Antes de publicar el catálogo electrónico, asegúrese de haberlo marcado para la publicación en el panel Examinar o en la página con los detalles del recurso. Para marcar un catálogo electrónico (o cualquier otro recurso) para la publicación, seleccione el icono Marcar para publicación .

Para publicar el catálogo electrónico en los servidores de imágenes de Scene7:

- 1 Haga clic en Publicar en la barra de navegación global.
- 2 En la pantalla Publicar, seleccione una opción para el parámetro Cuándo (Una vez o Recurrente).

- 3 También puede introducir un nombre para el trabajo de publicación pero debe mantener el sello de fecha y hora.
- 4 Si configura el catálogo electrónico para que los usuarios puedan realizar búsquedas por palabras clave, deberá publicar los datos de palabra clave. Haga clic en Avanzada para mostrar las opciones avanzadas, seleccione el menú Publicar y elija Completa con datos de búsqueda. Ésta es la opción seleccionada por defecto.
- 5 Haga clic en Iniciar publicación.

Más temas de ayuda

“[Publicación XSLT](#)” en la página 94

Vinculación de un catálogo electrónico a una página web

Los sitios web y las aplicaciones acceden al contenido del Servidor de imágenes de Scene7, incluidos los catálogos electrónicos, a través de cadenas de URL o código incrustado. Estas cadenas URL se activan durante el proceso de publicación. Para colocar la cadena URL o código incrustado del catálogo electrónico en las páginas web y las aplicaciones, debe copiar esta cadena desde Scene7 Publishing System.

***Importante:** La URL no se activa hasta que publique el recurso.*

Copia de la URL de un catálogo electrónico

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Catálogo**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el catálogo electrónico cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de catálogo electrónico a la página web

La manera más común de distribuir el catálogo electrónico consiste en colocar en la página web un vínculo representado por una miniatura de la portada del catálogo electrónico. Trabaje con su grupo de TI para que el catálogo electrónico se abra en una ventana emergente centrada y bien visible. Solicite al grupo de TI que no se muestren la barra de herramientas ni la de dirección del explorador.

A continuación se muestra un ejemplo de código HTML que abre una ventana emergente de muestra con un visor de catálogos electrónicos. Para utilizar este código, copie la URL de su catálogo electrónico en este código y colóquelo en su sitio web o aplicación.

```
<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>
```

Copia del código incrustado de un visor de catálogos electrónicos

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor del catálogo electrónico seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de catálogos electrónicos

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Catálogo**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el catálogo electrónico cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel Direcciones URL de la derecha, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.

No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 10: Conjuntos de imágenes

Los conjuntos de imágenes de Scene7 proporcionan al usuario una experiencia de visualización integral. En el visor de conjuntos de imágenes dinámico los usuarios pueden acceder a diversas vistas de un elemento haciendo clic en una imagen de miniatura. Los conjuntos de imágenes le permiten ofrecer vistas de alta resolución alternativas de un elemento.

El visor de conjuntos de imágenes ofrece herramientas de zoom para examinar las imágenes de cerca. Si lo desea, puede crear destinos de zoom guiado y mapas de imagen para que formen parte del conjunto de imágenes. Los conjuntos de imágenes permiten una visualización completa y coordinada.

Inicio rápido: Conjuntos de imágenes

Este inicio rápido sobre los conjuntos de imágenes se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de las técnicas de conjuntos de imágenes en Scene7.

1. Carga de las imágenes principales para varias vistas y muestras

Comience el proceso cargando las imágenes para los conjuntos de imágenes. Puesto que los usuarios pueden aplicar zoom a las imágenes en el visor de conjuntos de imágenes, recuerde tener en cuenta el zoom a la hora de elegir las imágenes. Asegúrese de que la dimensión superior de las imágenes es de al menos 2000 píxeles. Scene7 admite diversos formatos de archivo de imagen, pero se recomiendan los formatos sin pérdida TIFF, PNG y EPS.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para cargar archivos del ordenador en una carpeta de Scene7 Publishing System.

Consulte [“Preparación de recursos de conjunto de imágenes para cargar”](#) en la página 166 y [“Carga de los archivos”](#) en la página 89.

2. Creación de un conjunto de imágenes

En los conjuntos de imágenes, los usuarios hacen clic en las miniaturas del visor de conjuntos de imágenes para ver una imagen desde un ángulo o punto de vista diferente.

Para crear un conjunto de imágenes, seleccione el botón Generar y elija Conjuntos de imágenes. A continuación, en la pantalla Conjunto de imágenes, arrastre las imágenes a la pantalla para componer el conjunto. Organice, agregue y elimine imágenes según sea necesario.

Consulte [“Creación de un conjunto de imágenes”](#) en la página 167.

Consulte también [“Inclusión de destinos de zoom y mapas de imagen en conjuntos de imágenes”](#) en la página 169

3. Configuración de ajustes preestablecidos de visor de conjunto de imágenes, según sea necesario

Los administradores pueden crear o modificar los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de imágenes. Scene7 incluye ajustes preestablecidos de visor para cada tipo de medio enriquecido. Use el Visor de zoom: Personalizar > Imágenes o ajustes preestablecidos de Conjuntos de imágenes/Múltiples vistas para ver los conjuntos de imágenes.

Puede añadir o editar los ajustes preestablecidos del visor desde la pantalla Ajustes de aplicación.

Consulte [“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40.

4. Vista previa de un conjunto de imágenes

Seleccione el conjunto de imágenes en el panel Examinar y haga clic en Vista previa. El conjunto de imágenes aparece en la pantalla Vista previa. Si desea examinar el conjunto de imágenes en el visor seleccionado, haga clic en los iconos de miniaturas. Puede elegir distintos visores en el menú Ajustes preestablecidos.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

5. Publicación de un conjunto de imágenes

Al publicar un conjunto de imágenes, éste se carga en los servidores de Scene7 y se activa la cadena URL.

Nota: *Este paso no es necesario si seleccionó la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada) al crear y guardar el conjunto de imágenes.*

Haga clic en el icono Marcar para publicación  que se encuentra a la izquierda del nombre en el panel Examinar y, a continuación, haga clic en Publicar. En la pantalla Publicar, haga clic en Iniciar publicación.

Consulte [“Publicación XSLT”](#) en la página 94.

6. Vinculación de un conjunto de imágenes al sitio web

Scene7 crea llamadas mediante URL para conjuntos de imágenes y los activa después de la publicación. Puede copiar estas direcciones URL desde la pantalla Vista previa.

Seleccione el conjunto de imágenes y, a continuación, seleccione el botón Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa. Seleccione un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de imágenes y haga clic en el botón Copiar URL.

Consulte [“Vinculación de un conjunto de imágenes a una página web”](#) en la página 173.

Preparación de recursos de conjunto de imágenes para cargar

Antes de cargar las imágenes que necesita para el conjunto de imágenes a Scene7 Publishing System, asegúrese de que las imágenes tienen el tamaño y el formato adecuados.

Para crear un conjunto de imágenes con varias vistas, necesita imágenes que muestren un elemento desde distintos puntos de vista o que muestren distintos aspectos del mismo elemento. El objetivo es resaltar las características importantes del elemento para que los usuarios tengan una visión completa de su aspecto o función.

Puesto que los usuarios pueden aplicar zoom a las imágenes en los conjuntos de imágenes, asegúrese de que las imágenes de mayor dimensión tienen un mínimo de 2000 píxeles. Scene7 admite diversos formatos de archivo de imagen, pero se recomiendan los formatos sin pérdida TIFF, PNG y EPS.

Para obtener instrucciones detalladas sobre la carga de recursos, consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.

Más temas de ayuda

[“Carga de los archivos”](#) en la página 89

[“Uso de archivos de viñeta, cobertura de ventana y armario”](#) en la página 341

Creación de un conjunto de imágenes

Para crear un conjunto de imágenes con varias vistas, necesita imágenes que muestren un elemento desde distintos puntos de vista o que muestren distintos aspectos del mismo elemento. El objetivo es que las imágenes del elemento que vean los usuarios les den una idea clara de cuál es su aspecto y función.

Creación de un conjunto de imágenes

Al crear un conjunto, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para crear un conjunto de imágenes

- 1 Realice una de las siguientes acciones:

Seleccionar las imágenes en primer lugar En el panel Examinar, seleccione las imágenes que quiera para el conjunto de imágenes, haga clic en el botón **Generar > Conjuntos de imágenes**.

Comenzar el proceso en la pantalla Conjunto de imágenes Haga clic en **Generar > Conjuntos de imágenes**. Aparecerá la pantalla Conjunto de imágenes. Seleccione una carpeta en la biblioteca de recursos y arrastre las imágenes que desea agregar al conjunto de imágenes a la pantalla Conjunto de imágenes.

- 2 Para cambiar el orden de las imágenes, arrastre cada una a su nueva ubicación.
- 3 Asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta para almacenar su conjunto de imágenes, escriba un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.
- 5 Para ver su conjunto de imágenes en el visor de conjuntos de imágenes, haga clic en **Vista previa** en la pantalla Conjunto de imágenes. Puede hacer clic en las muestras de miniaturas del visor de conjuntos de imágenes para ver el resultado.

Edición de un conjunto de imágenes

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción "Publicar después de Guardar" antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para editar un conjunto de imágenes

- 1 En la vista de cuadrícula, busque un conjunto de imágenes y, debajo de la imagen, haga clic en **Editar**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para agregar una imagen (publicada o sin publicar), arrástrela desde una carpeta en Agregar recursos hasta la página **Vistas** del conjunto de imágenes.
 - Para eliminar una imagen, selecciónela, y haga clic en **Eliminar** en la barra de herramientas.
 - Para reordenar las imágenes, arrastre cada imagen a una nueva posición.
- 3 Cuando haya terminado de editar el conjunto, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta para almacenar el conjunto, escriba un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de un conjunto de imágenes

Cuando se elimina un conjunto, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar un conjunto de imágenes

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios conjuntos de imágenes.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Inclusión de destinos de zoom y mapas de imagen en conjuntos de imágenes

Si define destinos de zoom y mapas de imagen para las imágenes de un conjunto de imágenes, estos destinos y mapas aparecerán en el visor de conjuntos de imágenes. Los usuarios pueden, por ejemplo, hacer clic en un mapa de imagen en el visor de conjuntos de imágenes y abrir una nueva página dentro de su página web, la cual incluirá información sobre un elemento. También pueden hacer clic en una miniatura de destino dentro del visor de conjuntos de imágenes para aplicar zoom automático a una parte de la imagen.

Si desea que los usuarios puedan tener acceso a destinos de zoom y mapas de imagen, cree destinos de zoom y mapas de imagen para las imágenes del conjunto de imágenes. Puede hacer esto con las herramientas de mapas de imagen y de destinos de zoom que encontrará en la pantalla Conjunto de imágenes o en el panel Examinar (en la vista de detalles).

Más temas de ayuda

[“Creación de destinos de zoom para zoom guiado”](#) en la página 138

[“Creación de mapas de imagen”](#) en la página 320

Gestión del contenido del panel de información

Además de utilizar el texto del mapa de imagen para sus rollover en los conjuntos de imágenes, puede utilizar un panel de información para agregar grandes cantidades de texto rollover, incluyendo los vínculos. También puede gestionar el panel de información mediante el uso de almacenamiento en caché programado y actualizaciones de contenido planificadas.

Puede gestionar la configuración y los datos de su panel de información mediante las siguientes características de Scene7 Publishing System:

- El panel de configuración del panel de información le permite especificar la plantilla que desea usar para mostrar el texto del panel de información, una respuesta predeterminada para los errores y el número de horas del almacenamiento de la información en caché. Además, puede especificar si desea publicar automáticamente el conjunto de imágenes.
- El panel Entrada de datos del panel de información le permite especificar un archivo CSV que contenga el texto que desea que aparezca en el texto rollover del panel de información, así como programar los tiempos de actualización de la información.
- El cuadro de diálogo Importación de metadatos le permite importar un archivo TXT delimitado por tabuladores con la información del texto rollover. Puede utilizar esta opción de TXT o el panel Entrada de datos del panel de información con la opción de archivo CSV para su texto rollover.

Configuración de una plantilla de respuesta

Puede seleccionar una de las tres plantillas de respuesta preestablecidas para mostrar el texto en un panel de información. Estas plantillas de respuesta preestablecidas determinan cómo se presenta la información en el panel de información: el número de columnas y filas, el tamaño del tipo de letra, la fuente, etc. Puede seleccionar una plantilla de respuesta preestablecida o crear una propia.

Para configurar una plantilla de respuesta

- 1 Haga doble clic en el conjunto de imágenes para abrirlo en la vista de detalles.
- 2 Haga clic en Configuración del panel de información para desplegar el panel.
- 3 En la lista desplegable Plantilla de respuesta, realice una de las siguientes acciones:
 - Seleccione Predeterminado para utilizar la respuesta predeterminada. El XML para el diseño de la plantilla aparece atenuado en el cuadro de texto Plantilla del usuario.
 - Para crear su propia plantilla de respuesta, seleccione Personalizar. En el cuadro de texto Plantilla del usuario, escriba la definición XML de la plantilla. Como base para su propia respuesta, puede utilizar la plantilla predeterminada que ya está definida en el cuadro de texto.
- 4 (Opcional) En el cuadro de respuesta predeterminada, escriba el texto que desea que aparezca si Scene7 encuentra un error al recuperar la información para un mapa de imagen. Por ejemplo, si el sistema recibe un nombre de empresa y un nombre de conjunto de imágenes, pero ningún identificador rollover, aparecerá este mensaje para el usuario.
- 5 En el campo de texto Tiempo de respuesta, escriba el número de horas que desea esperar antes de almacenar los datos en caché.

Establezca un número más bajo si los datos se actualizan frecuentemente a lo largo del día.

Establezca un número más alto si los datos son relativamente estables y no requieren actualizarse con frecuencia a lo largo del día. El valor predeterminado es de diez horas.
- 6 Haga clic en Cargar para cargar el contenido del panel de información, basado en los valores de rollover_key, a s7info.
- 7 En el cuadro de diálogo Carga de S7Info, busque el archivo que desea utilizar y, a continuación, haga clic en Cargar.

Son compatibles los archivos delimitados por tabuladores con codificación UTF-16 y los archivos CSV con codificación ASCII. En el caso de los archivos CSV, los caracteres no ASCII deben estar codificados en HTML.
- 8 En el panel Configuración del panel de información, haga clic en Publicar.

Importación del contenido de origen para el panel de información

Puede utilizar un archivo CSV (valores delimitados por comas) con codificación ASCII (los caracteres no ASCII deben tener codificación HTML) o un archivo delimitado por tabuladores para el texto de origen del panel de información de un conjunto de imágenes. Los archivos delimitados por tabuladores deben usar la codificación UTF-16 (Unicode). Puede importar los distintos tipos de archivos mediante diferentes métodos.

Cuando dé formato al contenido de origen, tenga en cuenta las siguientes pautas:

- Los datos delimitados por tabuladores y comas deben contener tantas columnas como sea necesario para la plantilla rollover.
- El primer elemento o columna de datos debe ser el identificador de rollover (asociado con el valor rollover_key de las URL de mapas de imagen).
- Asegúrese de que cada elemento delimitado por comas o tabuladores tras el identificador es el elemento que desea sustituir en la plantilla de respuesta (la primera columna se sustituye en \$1\$, la segunda columna en \$2\$, y así sucesivamente).

Importación de contenido CSV desde una ubicación alojada externamente

- 1 Haga doble clic en el conjunto de imágenes para abrirlo en la vista de detalles.

- 2 Haga clic en Entrada de datos del panel de información para desplegar el panel.
- 3 En el campo de texto Ubicación del archivo CSV alojado de forma externa (HTTP), introduzca la URL del archivo CSV.
- 4 (Opcional) En los campos Actualiz. de la progr., especifique un tiempo de actualización del contenido y, a continuación, haga clic en Agregar.

Puede seleccionar varios tiempos de actualización. Cada tiempo de actualización aparece en el cuadro Tiempos de actualización. Para eliminar un tiempo programado, selecciónelo y haga clic en Eliminar.
- 5 (Opcional) Haga clic en Ejecutar actualización para actualizar los contenidos inmediatamente.

Visualización de conjuntos de imágenes

Puede ver los conjuntos de imágenes en la ventana Vista previa con los ajustes preestablecidos disponibles. Para usar un visor de zoom: Ajuste preestablecido de visor personalizado para conjuntos de imágenes.

Scene7 incluye ajustes preestablecidos de visor predeterminados. Los administradores pueden crear o modificar los ajustes preestablecidos de visor.

Más temas de ayuda

[“Ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 34

Configuración de ajustes preestablecidos de visor de zoom para conjuntos de imágenes

Puede crear y personalizar ajustes preestablecidos de visor de acuerdo con sus necesidades.

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.
- 2 Cree o edite el ajuste preestablecido de visor en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor realizando una de las acciones siguientes:

Creación Haga clic en Agregar. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, elija una plataforma, seleccione Visor de zoom: Personalizado y, a continuación, haga clic en Agregar. También puede crear un ajuste preestablecido de visor de zoom a partir de un ajuste preestablecido existente. Muestre el nombre del ajuste preestablecido, selecciónelo, y a continuación seleccione el botón Editar. En la pantalla Configurar visor, introduzca un nombre para el ajuste preestablecido de visor.

Edición Muestre el nombre de un ajuste preestablecido, selecciónelo y, a continuación, haga clic en el botón Editar.
- 3 Elija las opciones deseadas en la pantalla Configurar visor.

Para ver una descripción de una opción, haga clic en el icono de información ⓘ que aparece junto a ella.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.
- 4 Haga clic en Guardar (o en Guardar como).

Vista previa de recursos de conjuntos de imágenes en un visor

Utilice Vista previa para comprobar cómo se muestra un recurso en una plataforma de visor concreta como HTML5. Según el tipo de recurso y el visor asociado cuya vista previa haya seleccionado, no todas las plataformas se encuentran disponibles en Vista previa.

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione Conjunto de imágenes.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue por las carpetas de recursos para seleccionar el conjunto de imágenes cuya vista previa desee obtener.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recursos, pase el cursor sobre un recurso y, a continuación, haga clic en Vista previa.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recursos, en la ventana de una miniatura de un recurso, haga clic en Vista previa.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa.
 - En la ventana Recursos, seleccione un recurso. En la barra de herramientas, haga clic en Archivo > Vista previa.
- 4 (Opcional) En la lista desplegable de la parte inferior de la ventana Vista previa, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso cuando se copie.
- 5 Haga clic en el vínculo de un visor para obtener la vista previa del recurso en el visor seleccionado.
Al hacer clic en un vínculo de visor determinado, se copia la URL asociada en el portapapeles automáticamente.
- 6 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Vista previa.
- 7 Haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recursos.

Generación automatizada de conjuntos de imágenes

Puede automatizar la generación de conjuntos como un trabajo independiente de la carga.

Para automatizar la generación de conjuntos de imágenes

- 1 Haga clic en **Archivo > Generar conjunto**.
- 2 En el cuadro de diálogo Generar conjunto, especifique un nombre de trabajo.
De forma predeterminada, al trabajo se le asigna un nombre que indica que se ha generado y cuándo se ha generado.
- 3 Seleccione el ajuste preestablecido que desea aplicar.
- 4 Haga clic en **Carpeta de destino** y especifique la carpeta que desea utilizar.
- 5 Haga clic en **Enviar**.

Vinculación de un conjunto de imágenes a una página web

Una vez haya publicado un conjunto de imágenes, podrá copiar la URL o código incrustado en su página web o aplicación. A continuación, podrá implementar la URL o pegar el código incrustado según lo necesite para que los usuarios puedan ver el conjunto de imágenes en el sitio web o en la aplicación.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Copia de una URL de conjunto de imágenes

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de imágenes**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de imágenes cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel de URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de conjuntos de imágenes a una página web

La manera más común de distribuir conjuntos de imágenes consiste en colocar un vínculo (por medio de un icono de navegación) en la página web. Si se selecciona este icono, se inicia una página web dinámica (ASP o JSP) que muestra el conjunto de imágenes en una ventana emergente con zoom. El vínculo de zoom abre una ventana emergente que contiene la función de zoom. A continuación encontrará un ejemplo del código:


```
<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>
```

La siguiente llamada mediante URL a la plataforma de Scene7 sigue el mismo protocolo que los visores de zoom, con la excepción de que el parámetro SKU es ahora el nombre del conjunto de imágenes.

http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set

En la URL que hay más arriba, fíjese en que hay un número de SKU (`sku=sweater_1_set`). La cadena que sigue a `sku=` es el nombre del conjunto de imágenes (`sweater_1_set`). El usuario hace clic en el vínculo de la función de zoom, el cual abre una nueva ventana.

Copia del código incrustado de un visor de conjuntos de imágenes

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor del conjunto de imágenes seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de conjuntos de imágenes

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de imágenes**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de imágenes cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel Direcciones URL de la derecha, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.
- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 11: Conjuntos de muestras

Los conjuntos de muestras de Scene7 ofrecen a los usuarios una visualización integrada. En el visor dinámico de conjuntos de muestras, los usuarios pueden ver un elemento con distintos colores, materiales, texturas, acabados o telas simplemente haciendo clic en una miniatura.

Inicio rápido: Conjuntos de muestras

Este inicio rápido sobre los conjuntos de muestras se ha diseñado para el uso inicial de las técnicas de conjuntos de muestras en Scene7.

1. Carga de las imágenes y los archivos de muestra

Comience el proceso cargando las imágenes y los archivos de muestra para los conjuntos de muestras.

Haga clic en Cargar en la barra de navegación global para cargar archivos del ordenador en una carpeta de Scene7 Publishing System. Consulte [“Preparación de recursos de conjunto de muestras para cargar”](#) en la página 176 y [“Carga de los archivos”](#) en la página 89.

2. Creación de un conjunto de muestras

Para crear un conjunto de muestras, haga clic en Generar > Conjuntos de muestras. En la pantalla Conjuntos de muestras, arrastre imágenes y muestras de color a la pantalla. Consulte [“Creación de un conjunto de muestras”](#) en la página 176.

3. Configuración de ajustes preestablecidos de visor de conjunto de muestras

Los administradores pueden crear o modificar los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de imágenes. Scene7 incluye ajustes preestablecidos de visor para cada tipo de medio enriquecido. Utilice el Visor de zoom: Personalizar > ajustes preestablecidos de Conjuntos de imágenes/Muestras de color para ver sus conjuntos de muestras.

Consulte [“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40.

4. Vista previa de un conjunto de muestras

Seleccione el conjunto de muestras en el panel Examinar y haga clic en Vista previa. El conjunto de muestras aparece en esta pantalla. Si desea examinar el conjunto de muestras en el visor seleccionado, haga clic en los iconos de miniaturas y muestras. Puede elegir distintos visores en el menú Ajustes preestablecidos.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

5. Publicación de un conjunto de muestras

Al publicar un conjunto de muestras, éste se carga en los servidores de Scene7 y se activa la cadena URL.

Haga clic en el icono Marcar para publicación  que se encuentra a la izquierda del nombre en el panel Examinar y, a continuación, haga clic en Publicar. En la pantalla Publicar, haga clic en Iniciar publicación.

Consulte [“Publicación XSLT”](#) en la página 94.

6. Vinculación de un conjunto de muestras a una página web

Scene7 crea llamadas mediante URL para conjuntos de muestras y las activa después de su publicación. Puede copiar estas direcciones URL desde la pantalla Vista previa.

Seleccione el conjunto de muestras y, a continuación, seleccione el botón Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa. Seleccione un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de muestras y seleccione el botón Copiar URL. Consulte [“Vinculación de un conjunto de muestras a una página web”](#) en la página 180.

Preparación de recursos de conjunto de muestras para cargar

Antes de cargar las imágenes que necesita, asegúrese de que las imágenes son del tamaño y formato correctos. Reúna también los archivos de muestra que necesite.

Para crear un conjunto de muestras, necesita viñetas o distintas tomas de la misma imagen en la que ésta se vea con colores, motivos o acabados diferentes. También necesita archivos de muestra que se correspondan con los diversos colores, motivos o acabados. Por ejemplo, para crear un conjunto de muestras que muestre la misma chaqueta en negro, marrón y verde, necesitará:

- Tomas de la misma chaqueta en negro, marrón y verde.
- Muestras de color en negro, marrón y verde.

Puesto que los usuarios pueden aplicar zoom a las muestras en los conjuntos de imágenes, asegúrese de que las imágenes de mayor dimensión tienen un mínimo de 2000 píxeles. Scene7 admite diversos formatos de archivo de imagen, pero se recomiendan los formatos sin pérdida TIFF, PNG y EPS.

Para obtener instrucciones detalladas sobre la carga de recursos, consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85.

Más temas de ayuda

[“Uso de archivos de viñeta, cobertura de ventana y armario”](#) en la página 341

Creación de un conjunto de muestras

Gracias a los conjuntos de muestras, los usuarios pueden ver un elemento en diferentes colores, motivos o acabados. Para crear un conjunto de muestras con muestras de color, necesitará una imagen para cada color, motivo o acabado diferente que desee incluir. También necesitará una muestra de color, motivo o acabado para cada color, motivo o acabado.

Por ejemplo, supongamos que desea ofrecer imágenes de gorras con viseras de distintos colores; las viseras son de color rojo, verde y azul. En este caso, necesita tres tomas de la misma gorra. Necesitará una toma para la visera roja, otra para la verde y una tercera para la azul. También necesitará muestras de color en rojo, verde y azul. Las muestras de color serán las miniaturas en las que los usuarios harán clic en el visor de conjuntos de muestras para ver la gorra con la visera roja, verde o azul.

Creación de un conjunto de muestras

Al crear un conjunto, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para crear un conjunto de muestras

- 1 Realice una de las siguientes acciones:

Seleccionar las imágenes en primer lugar En el panel Examinar, seleccione las imágenes y haga clic en **Generar > Conjuntos de muestras**.

Comience el proceso en la pantalla Conjunto de muestras Haga clic en **Generar > Conjuntos de muestras**.

Seleccione una carpeta en la biblioteca de recursos y arrastre las imágenes a la sección Vistas de la página Conjunto de muestras.

- 2 Arrastre los colores, patrones o acabados de muestra al cuadro de marcador de posición Muestras de la página Conjunto de muestras.
Asegúrese de que la muestra de color, motivo o acabado que arrastra hasta los marcadores de posición representa el color, el motivo o el acabado de la imagen adyacente.
- 3 Para cambiar el orden de las imágenes en su conjunto de muestras, arrastre las imágenes a su nueva ubicación.
- 4 Asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 5 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta para almacenar su conjunto de muestras de color, escriba un nombre para el conjunto y haga clic en **Enviar**.
- 6 Para ver su conjunto de muestras en el visor de conjuntos de muestras, haga clic en **Vista previa** en la pantalla Conjunto de muestras. Puede hacer clic en las miniaturas de las muestras en el visor de conjuntos de muestras para ver el resultado.

Edición de un conjunto de muestras

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción "Publicar después de Guardar" antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para editar un conjunto de muestras

- 1 En la vista de cuadrícula, busque un conjunto de muestras y, debajo de la imagen, haga clic en **Editar**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para agregar una imagen (publicada o sin publicar), arrástrela desde una carpeta en Agregar recursos hasta la página **Vistas** del conjunto de muestras.
 - Para eliminar una imagen, selecciónela, y haga clic en **Eliminar** en la barra de herramientas.
 - Para reordenar las imágenes, arrastre cada imagen a una nueva posición.
- 3 Cuando haya terminado de editar el conjunto, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta de almacenamiento, especifique un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de un conjunto de muestras

Cuando se elimina un conjunto, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar un conjunto de muestras

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios conjuntos de muestras.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Inclusión de destinos de zoom y mapas de imagen en conjuntos de muestras

Si define destinos de zoom y mapas de imagen para las imágenes de un conjunto de muestras, estos destinos y mapas aparecen en el visor de conjuntos de muestras. Los usuarios pueden, por ejemplo, hacer clic en un mapa de imagen en el visor de conjuntos de muestras y abrir una nueva página dentro de su página web en la que se ofrece más información sobre un elemento. También pueden hacer clic en una miniatura de destino dentro del visor de conjuntos de muestras para aplicar zoom automático a una parte de la imagen.

Si desea que los usuarios puedan tener acceso a destinos de zoom y mapas de imagen, cree destinos de zoom y mapas de imagen para las imágenes del conjunto de muestras. Puede hacer esto con las herramientas de mapas de imagen y de destinos de zoom que encontrará en la pantalla Conjunto de muestras o en el panel Examinar (en la vista de detalles).

Más temas de ayuda

[“Creación de destinos de zoom para zoom guiado”](#) en la página 138

[“Creación de mapas de imagen”](#) en la página 320

Visualización de conjuntos de muestras

Puede ver los conjuntos de muestras en la ventana Vista previa con los ajustes preestablecidos disponibles. Para usar un visor de zoom: Ajuste preestablecido de visor personalizado para conjuntos de muestras.

Scene7 incluye ajustes preestablecidos de visor predeterminados. Los administradores pueden crear o modificar los ajustes preestablecidos de visor.

Más temas de ayuda

[“Ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 34

Configuración de los ajustes preestablecidos del visor de zoom para conjuntos de muestras

Puede crear y personalizar ajustes preestablecidos de visor de acuerdo con sus necesidades.

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.
Se abrirá la ventana Valores preestablecidos de visor.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para crear un ajuste preestablecido nuevo, haga clic en Agregar. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, seleccione una plataforma, elija Visor de conjuntos de muestras y haga clic en Agregar.
 - Para editar un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de muestras, seleccione el ajuste preestablecido y haga clic en Editar.Se abrirá la pantalla Configurar visor.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de ajuste preestablecido para el ajuste preestablecido del visor de conjuntos de muestras.

- 4 Elija las opciones deseadas en la pantalla Configurar visor.

Para ver una descripción de una opción, haga clic en el icono de información ⓘ que aparece junto a ella.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.

- 5 Haga clic en Guardar.

Vista previa de conjuntos de muestras en un visor

Utilice Vista previa para comprobar cómo se muestra un recurso en una plataforma de visor concreta como HTML5. Según el tipo de recurso y el visor asociado cuya vista previa haya seleccionado, no todas las plataformas se encuentran disponibles en Vista previa.

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione un tipo de recurso basado en conjuntos de muestras como Conjunto de muestras.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contengan el conjunto de muestras cuya vista previa desee obtener con un visor.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recursos, pase el cursor sobre un recurso y, a continuación, haga clic en Vista previa.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recursos, en la ventana de una miniatura de un recurso, haga clic en Vista previa.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa.
 - En la ventana Recursos, seleccione un recurso. En la barra de herramientas, haga clic en Archivo > Vista previa.
- 4 (Opcional) En la lista desplegable de la parte inferior de la ventana Vista previa, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso cuando se copie.
- 5 Haga clic en el vínculo de un visor para obtener la vista previa del recurso en el visor seleccionado.

Al hacer clic en un vínculo de visor determinado, se copia la URL asociada en el portapapeles automáticamente.
- 6 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Vista previa.
- 7 Haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recursos.

Vinculación de un conjunto de muestras a una página web

Una vez que haya publicado un conjunto de muestras, puede usar su URL o código incrustado para utilizarlos en su página web o aplicación. A continuación, podrá implementar la URL o código incrustado según lo necesite para que los usuarios puedan ver el conjunto de muestras en el sitio web o en la aplicación.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Copia de una URL de conjunto de muestras

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de muestras**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de muestras cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de conjuntos de muestras a una página web

La manera más común de distribuir conjuntos de muestras consiste en colocar un vínculo (por medio de un icono de navegación) en la página web. Si se selecciona este icono, se inicia una página web dinámica (ASP o JSP) que muestra el conjunto de muestras en una ventana emergente con zoom. El vínculo de zoom abre una ventana emergente que contiene la función de zoom. A continuación encontrará un ejemplo del código:

```
<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>
```

La siguiente llamada mediante URL a la plataforma de Scene7 sigue el mismo protocolo que los visores de zoom, con la excepción de que el parámetro SKU es ahora el nombre del conjunto de muestras.

Nota: Esta URL se ha diseñado para que actúe como ejemplo de sintaxis únicamente; no es un vínculo activo.

http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set

En la sintaxis de la URL de más arriba, fijese en que hay un número de SKU (`sku=sweater_1_set`). La cadena que sigue a `sku=` es el nombre del conjunto de muestras (`sweater_1_set`). El usuario hace clic en el vínculo de la función de zoom, el cual abre una nueva ventana.

Copia del código incrustado de un visor de conjuntos de muestras

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor del conjunto de muestras seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de conjuntos de muestras

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de muestras**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de muestras cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.
- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 12: Conjuntos de giros

Un conjunto de giros simula la acción física de girar un objeto para examinarlo. Los conjuntos de giros permiten ver elementos desde cualquier ángulo, por lo que se pueden obtener los detalles visuales clave de los mismos desde cualquier ángulo. Un conjunto de giros simula una visualización de 360 grados. Scene7 ofrece conjuntos de giros unidimensionales, que permiten a los visores rotar un elemento, y conjuntos de giros bidimensionales, donde los visores pueden rotar y voltear el elemento. Además, los usuarios pueden aplicar zoom a cualquiera de las vistas y desplazarse por ellas de forma libre con tan solo hacer clic con el ratón. De esta forma, los usuarios pueden examinar un elemento de cerca desde un punto de vista determinado.



Imágenes para un conjunto de giros.

Los conjuntos de giros también aceptan mapas de imagen. Un mapa de imagen es una región de una imagen dentro de un conjunto de giros que muestra un panel de rollover con texto. Cuando el usuario hace clic en un mapa de imagen, se activa una acción de cierto tipo. Por ejemplo, se abre una página web para que el usuario pueda obtener más información sobre un producto. Para llamar la atención sobre el uso de un mapa de imagen en un conjunto de giros, cuando el usuario mueve el puntero del ratón por encima del mapa de imagen se visualiza un contorno alrededor del mismo.

Consulte “[Creación de mapas de imagen](#)” en la página 320.

Inicio rápido: Conjuntos de giros

Este inicio rápido sobre los conjuntos de giros se ha diseñado para el uso inicial de las técnicas de conjuntos de giros en Scene7. Siga los pasos del 1 al 7. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información si la necesita.

1. Creación y carga de las imágenes

Necesita un mínimo de 8 a 12 tomas de un elemento para un conjunto de giros unidimensional y de 16 a 24 para un conjunto de giros bidimensional. Las tomas deben realizarse siguiendo intervalos regulares para dar la impresión de que se está rotando y volteando el elemento. Por ejemplo, si el conjunto de giros unidimensional incluye 12 tomas, gire el elemento 30 grados (360 entre 12) cada vez que realice una toma.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para cargar imágenes de giro del ordenador o la red en Scene7 Publishing System.

Consulte [“Instrucciones para obtener imágenes para conjuntos de giros”](#) en la página 185.

2. Creación de un conjunto de giros

Para crear un conjunto de giros, haga clic en el botón Generar y elija Conjuntos de giros. En el cuadro de diálogo Tamaño del conjunto de giros, seleccione el número de columnas y celdas que desee incluir y haga clic en Aceptar. A continuación, arrastre las imágenes hasta la cuadrícula de la pantalla Conjunto de giros.

Consulte [“Creación de un conjunto de giros”](#) en la página 185.

3. Edición de un conjunto de giros

Para editar un conjunto de giros, seleccione el botón de rollover de edición correspondiente. Aparecerá la pantalla Conjunto de giros. Agregue y quite las imágenes y cambie su posición. Puede cambiar la posición de las filas en los conjuntos de giros bidimensionales.

Consulte [“Edición de un conjunto de giros”](#) en la página 186.

4. Configuración de ajustes preestablecidos del visor de conjunto de giros

Los administradores pueden crear ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de giros. Estos ajustes preestablecidos determinan el aspecto del visor de conjuntos de giros. Para crear un nuevo ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros, seleccione el botón Ajustes en la barra de navegación global. En la pantalla Ajustes, seleccione Ajustes de aplicación y luego Ajustes preestablecidos de visor.

En la pantalla Ajustes preestablecidos de visor, seleccione el menú Agregar y elija la opción Visor de conjuntos de giros en el cuadro de diálogo que aparece. A continuación elija las opciones deseadas en la pantalla Configurar visor.

Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos del visor de conjunto de giros”](#) en la página 187.

5. Vista previa de un conjunto de giros

Seleccione su conjunto de giros en el panel Examinar y haga clic en el botón de rollover Vista previa. En la pantalla Vista previa, mantenga presionado el botón del ratón y arrastre el puntero hacia la izquierda o la derecha para “girar” el elemento visualmente.

Consulte [“Vista previa de un conjunto de giros”](#) en la página 188.

6. Publicación de un conjunto de giros

Al publicar un conjunto de giros, éste se coloca en los servidores de Scene7 para que esté disponible de forma dinámica en el sitio web y la aplicación. También se activan cadenas URL que realizan llamadas al conjunto de giros desde los servidores de imágenes de Scene7 al sitio web o la aplicación.

Para publicar un conjunto de giros, márkelo para publicación seleccionando el icono Marcar para publicación  que se encuentra al lado del nombre del conjunto en el panel Examinar. Seleccione el botón Publicar en la barra de navegación global para iniciar una publicación. En la pantalla Publicar, haga clic en Iniciar publicación.

Consulte [“Publicación de un conjunto de giros”](#) en la página 189.

7. Vinculación de un conjunto de giros a una página web

Scene7 crea cadenas de llamada mediante URL para los conjuntos de giros, y las activa una vez que éstos se han publicado. Puede copiar estas direcciones URL desde la pantalla Vista previa.

Selecione el conjunto de giros y a continuación seleccione el botón Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa. Seleccione un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros. A continuación seleccione el botón Copiar URL.

Consulte “[Vinculación de un conjunto de giros a una página web](#)” en la página 189.

Creación de un conjunto de giros

Si desea crear un conjunto de giros eficaz, asegúrese de tomar las imágenes correctamente. Para crear un conjunto de giros en Scene7 seleccione el botón Generar y elija Conjuntos de giros. Edite los conjuntos de giros en la pantalla Conjunto de giros.

Nota: Las versiones anteriores de Scene7 no ofrecían conjuntos de giros bidimensionales. Si ha creado un conjunto de giros en una versión anterior de Scene7, no podrá guardar su conjunto de giros unidimensional sin cambiar antes el nombre. Haga clic en Guardar como en la pantalla Conjunto de giros e introduzca un nuevo nombre para poder editarlo en Scene7.

Instrucciones para obtener imágenes para conjuntos de giros

Por normal general, cuantas más imágenes tenga un conjunto de giros, mejor será el efecto de giro. Sin embargo, si se incluyen muchas imágenes en el conjunto también se aumentará el tiempo que tardan en cargarse las imágenes. Scene7 recomienda seguir estas instrucciones a la hora de tomar imágenes para los conjuntos de giros:

- Utilice un mínimo de 8 a 12 imágenes para un conjunto de giros unidimensional y de 16 a 24 para un conjunto bidimensional.
- Utilice un formato sin pérdida; se recomiendan TIFF y PNG.
- Aplique máscara a todas las imágenes para que el elemento aparezca en un fondo blanco puro o con otro color de alto contraste. Si lo desea, agregue sombras.
- Asegúrese de que los detalles del producto están bien iluminados y enfocados.
- Tome las imágenes de giro para las prendas de ropa con un maniquí o una persona. El maniquí suele ocultarse por completo (mediante el uso de un maniquí de cristal); también se puede mostrar un maniquí o busto estilizado en la imagen. Puede crear un conjunto de giros con persona definiendo el número de ángulos. Marque cada ángulo en el suelo con cinta adhesiva para indicar a la persona dónde debe colocarse y hacia dónde debe mirar en cada toma.

Creación de un conjunto de giros

Tenga en cuenta que es importante el orden en que se ha creado o editado el conjunto de giros en Scene7 Publishing System. Dependiendo del orden de los recursos al arrastrar y colocar imágenes en la cuadrícula de la pantalla Conjunto de giros, el conjunto girará en una dirección determinada. Por consiguiente, el orden en que se ve en el generador es la forma en que el recurso gira cuando un usuario mueve el puntero del ratón o mueve el dedo, de izquierda a derecha.

Al crear un conjunto, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Después de guardar un conjunto de giros, use la opción Vista previa de la página Generar: Conjunto de giros para comprobar el aspecto del conjunto de giros en el visor predeterminado.

Para crear un conjunto de giros

- 1 En el menú desplegable **Generar**, haga clic en **Conjuntos de giros**.
- 2 En el cuadro de diálogo Tamaño del conjunto de giros, defina el número de filas y celdas que desee.
Para crear un conjunto de giros de una dimensión, seleccione solo una fila.
Para crear un conjunto de giros de dos dimensiones, seleccione dos filas o más.
- 3 Haga clic en **Aceptar**.
- 4 Arrastre las imágenes y suéltelas en la cuadrícula de la pantalla Conjunto de giros.
- 5 Cuando haya terminado, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 6 Haga clic en **Guardar**.
- 7 En el cuadro de diálogo Guardar, seleccione la carpeta en la que desee almacenar el conjunto de giros. En el campo Nombre de archivo, escriba el nombre del conjunto de giros.
- 8 Haga clic en **Guardar**.

Más temas de ayuda

“[Edición de un conjunto de giros](#)” en la página 186

Edición de un conjunto de giros

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de Guardar” antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para editar un conjunto de giros

- 1 Haga clic en el botón de rollover **Editar** del conjunto de giros.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Eliminación de imágenes** Seleccione la imagen y, a continuación, haga clic en **Eliminar**.
 - Agregar imágenes** Arrastre la imagen hasta una celda.
 - Reordenación de filas (conjuntos de giros bidimensionales)** Haga clic en un cuadro de selección de fila (a la izquierda de la fila) y, a continuación, en **Bajar fila** o **Subir fila**.
 - Agregar filas y celdas** Introduzca un número en el cuadro Filas y en el cuadro Celdas para determinar el número de filas y el número de celdas en cada fila.
- 3 Cuando haya terminado con su edición, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta de almacenamiento, especifique un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de un conjunto de giros

Cuando se elimina un conjunto, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar un conjunto de giros

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios conjuntos de giros.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Configuración de ajustes preestablecidos del visor de conjunto de giros

Los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de giros determinan el estilo, el comportamiento y el aspecto de los visores. Scene7 incluye ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de giros predeterminados. Si es un administrador, también puede crear su propio ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros. Los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de giros se pueden configurar con diferentes colores, bordes, fuentes y parámetros de imagen.

Para crear un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros, siga estos pasos:

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.
Se abrirá la ventana Valores preestablecidos de visor.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para crear un ajuste preestablecido, haga clic en **Agregar** y en el cuadro de diálogo **Añadir ajuste preestablecido de visor** que aparece, seleccione una plataforma y elija **Visor de conjuntos de giros**.

- Para editar un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros, seleccione el ajuste preestablecido y haga clic en Editar.

Se abrirá la pantalla Configurar visor.

- 3 Escriba un nombre para el ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros en el cuadro Nombre de ajuste preestablecido.
- 4 Especifique otras opciones que desee. Para ver una descripción de una opción, haga clic en el icono de información  que aparece junto a ella.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.

- 5 Haga clic en Guardar.

Si desea que el ajuste preestablecido del visor de conjuntos de giros creado sea el valor predeterminado de la empresa para mostrar conjuntos de giros, haga clic en Establecer como predeterminado.

Consulte “[Configuración de los visores predeterminados](#)” en la página 50.

Para eliminar un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros, selecciónelo en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor y seleccione el botón Eliminar.

Más temas de ayuda

“[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34

Vista previa de un conjunto de giros

Utilice la Lista del visor para previsualizar cómo se muestra un recurso en una plataforma de visor concreta como HTML5. Según el tipo de recurso y el visor asociado cuya vista previa haya seleccionado, no todas las plataformas se encuentran disponibles en Lista del visor.

Consulte “[Configuración de los visores predeterminados](#)” en la página 50.

Consulte “[Previsualización de un recurso](#)” en la página 110.

Para realizar una vista previa de un conjunto de giros

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione un tipo de recurso de conjunto de giros.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contengan el conjunto de giros cuya vista previa desee obtener con un visor.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, situada debajo de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un recurso y, a continuación, a la derecha de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.

- 4 En la tabla de la ventana Lista del visor, haga clic en un vínculo de visor para obtener una vista previa del recurso en el visor seleccionado.
- 5 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Lista del visor.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Más temas de ayuda

[“Edición de un conjunto de giros”](#) en la página 186

Publicación de un conjunto de giros

Al publicar un conjunto de giros las imágenes del conjunto se colocan en los servidores de imágenes de Scene7, donde quedan disponibles para el sitio web o la aplicación. Además, durante el proceso de publicación, SPS activa las cadenas URL del conjunto de giros necesarias para la aplicación o el sitio web.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Marcado de un conjunto de giros para la publicación

Marque el conjunto de giros para la publicación para que éste se copie en los servidores de imágenes de Scene7. Para marcar un conjunto de giros para la publicación en el panel Examinar, seleccione el icono Marcar para publicación  que se encuentra a la izquierda del nombre del conjunto. Al marcar el conjunto de giros, todas las imágenes del conjunto se marcarán para la publicación.

Publicación del conjunto de giros

Para publicar un conjunto de giros en los servidores de imágenes de Scene7, seleccione el botón Publicar, en la barra de navegación global. Seleccione a continuación una opción Cuándo, introduzca si lo desea un nombre para el trabajo de publicación, y seleccione el botón Iniciar publicación.

Vinculación de un conjunto de giros a una página web

Los sitios web y las aplicaciones acceden al contenido del servidor de imágenes de Scene7, incluidos los conjuntos de giro, a través de cadenas de URL o código incrustado. Estas cadenas URL se activan durante el proceso de publicación. Para colocar la cadena URL o código incrustado del conjunto de giros en las páginas web y las aplicaciones, debe copiar esta cadena desde Scene7 Publishing System.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Copia de una URL de conjunto de giros

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de giros**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de giros cuyo código incrustado desee copiar.

- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de conjuntos de giros a una página web

Los conjuntos de giros se distribuyen como todos los visores de zoom, a través de una página dinámica (ASP o JSP) que muestra el conjunto de giros en una ventana de zoom. La llamada mediante URL a la plataforma de Scene7 sigue el mismo protocolo en el visor de zoom. Sin embargo, el nombre del ajuste preestablecido de visor depende del ajuste preestablecido que el administrador haya definido como ajuste preestablecido de visor de conjuntos de giros predeterminado. Por ejemplo, el siguiente ejemplo de sintaxis de URL desactivada incluye un nombre de ajuste preestablecido denominado `viewer.jsp` y el parámetro de SKU es ahora el nombre de conjunto de giros:

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin`

En este ejemplo de sintaxis de URL (el vínculo no está activado), fíjese en que hay un número de SKU (`sku=backpack_spin`). La cadena que aparece después de `sku=` es el nombre del conjunto de giros (`backpack spin`).

Copia del código incrustado de un visor de conjuntos de giros

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor del conjunto de giros seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de conjuntos de giros

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de giros**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de giros cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula, Vista de lista o Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.

- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.

No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 13: Funciones básicas de plantilla

Las funciones básicas de plantilla son archivos de imagen direccionables en capas creados de forma dinámica como las capas de archivos en aplicaciones de edición de imágenes (por ejemplo, Adobe® Photoshop®). A diferencia de los archivos estáticos que contienen capas (por ejemplo, archivos PSD), una plantilla puede incluir parámetros. A través de parámetros, puede dirigir y personalizar los diferentes aspectos de la imagen.

Nota: También puede crear plantillas a partir de diseños mediante el uso de *Publicación de plantillas* y archivos de Adobe Illustrator e InDesign. Consulte [“Publicación de plantilla”](#) en la página 207.

Una plantilla puede contener un número cualquiera de capas de imagen y capas de texto. Puede convertir en plantilla un archivo estático que contenga capas (por ejemplo, un archivo PSD); también es posible crear plantillas nuevas en Scene7. Puede crear capas de texto en plantillas, con fuentes cargadas en SPS. Después de agregar texto a una plantilla, puede modificar las fuentes, el tamaño y el color de éstas y la justificación.

En la pantalla Parámetros puede convertir cualquier aspecto de una plantilla en un parámetro direccionable. De este modo podrá elegir qué imagen de capa o qué valor de texto usar en la plantilla. Los parámetros se pasan junto a la cadena URL, lo que le permite cambiar cualquier parámetro para personalizar de forma dinámica la imagen de respuesta generada por el servidor de imágenes.

Inicio rápido: Funciones básicas de plantilla

Este inicio rápido se ha diseñado para el uso inicial de Funciones básicas de plantilla.

1. Carga de archivos

Empiece por subir el archivo PSD o archivo de imagen para su plantilla. Scene7 admite multitud de formatos de archivo de imagen, además de PSD, pero se recomienda utilizar imágenes TIFF a prueba de pérdida de datos o PNG para las plantillas, ya que permiten transparencia.

Si va a usar un archivo PSD para crear la plantilla, seleccione la opción Crear plantilla en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga cuando cargue el archivo PSD. También debe elegir una opción de Nombres de capas para indicar a Scene7 cómo asignar nombres a capas PSD al cargarlas a Scene7 Publishing System.

Si utiliza archivos de imagen, puede recortar las imágenes y crear una máscara a partir de ruta de recorte al cargar las imágenes.

Seleccione el botón Cargar en la barra de navegación global para cargar un archivo PSD u otro archivo de imagen desde su ordenador a una carpeta en SPS. Consulte [“Carga de archivos de plantilla”](#) en la página 193.

2. Creación de una plantilla

Para crear una plantilla a partir de un archivo PSD, seleccione la opción Crear plantilla cuando cargue el archivo. Para crear una plantilla a partir de imágenes, seleccione Generar > Funciones básicas de plantilla, introduzca las medidas de ancho y alto del lienzo, seleccione Diseñador o Desarrollador y arrastre las imágenes a la pantalla Plantilla. También puede seleccionar las imágenes antes de elegir Generar > Funciones básicas de plantilla. En la pantalla Plantilla hay herramientas para:

- Agregar capas de imagen. Para agregar una capa, arrastre una imagen a la pantalla Plantilla.
- Agregar capas de texto. Seleccione la herramienta de texto **T** y arrastre el ratón para dibujar un cuadro para la capa de texto; a continuación, utilice las herramientas disponibles en la pantalla de texto para aplicar formato.

- Cambiar el tamaño y la posición de capas.
- Cambiar el orden de capas.
- Aplicar efectos de sombra y resplandor en capas de imagen y texto.

Consulte [“Creación de una plantilla”](#) en la página 194.

3. Creación de los parámetros de plantilla

El siguiente paso es la parametrización de las propiedades de capas para determinar qué propiedades se incluyen en la cadena URL. Los parámetros aumentan la flexibilidad de uso de las plantillas. Después de convertir una propiedad de capa en parámetro, se puede cambiar de forma dinámica.

Para parametrizar una capa, abra la plantilla en la pantalla Plantilla y seleccione el botón Parámetros junto al nombre de una capa. En la pantalla Parámetros, seleccione la opción correspondiente a cada parámetro que desee agregar. Consulte [“Creación de parámetros de plantilla”](#) en la página 202.

4. Publicación de plantillas

Al publicar una plantilla, ésta se coloca en los servidores de imágenes de Scene7 para que esté disponible de forma dinámica en el sitio web o la aplicación. La publicación también activa la URL para llamar a la plantilla desde los servidores de imágenes de Scene7 hasta su sitio web o aplicación.

Debe publicar todas las imágenes asociadas a su plantilla.

Para publicar una plantilla, márkela para publicación y seleccione el botón Publicar en la barra de navegación global. A continuación, seleccione el botón Iniciar publicación. Consulte [“Publicación de plantillas”](#) en la página 204.

5. Vinculación de una plantilla a una página web

Scene7 crea las direcciones URL de las plantillas y activa las URL al publicar plantillas en los servidores de imágenes de Scene7. Puede copiar estas cadenas URL de la pantalla Vista previa de plantilla.

Seleccione la plantilla en el panel Examinar y, luego, haga clic en el botón Vista previa para abrir la pantalla Vista previa de plantilla. A continuación, elija un ajuste preestablecido de imagen para enviar la plantilla y seleccione el botón Copiar URL. Después de copiar la URL desde la pantalla Vista previa, ésta se podrá usar en el sitio web o en la aplicación. Consulte [“Vinculación de una plantilla a una página web”](#) en la página 204.

Carga de archivos de plantilla

Cargue los archivos requeridos para la plantilla en Scene7 Publishing System antes de comenzar el proceso de creación. Puede generar plantillas a partir de un archivo PSD de Adobe® Photoshop® o un archivo de imagen. Se recomienda usar imágenes TIFF y PNG, ya que permiten transparencia.

 Scene7 recomienda el uso de imágenes transparentes TIFF o PSD en las plantillas, con el tamaño exacto de presentación en el sitio web. Al publicar la plantilla, utilice un ajuste preestablecido de imagen del mismo tamaño para llamar a la imagen. Con esta precaución se evitará un remuestreo que dé como resultado un tamaño mayor o menor que el previsto.

Las plantillas pueden crearse a partir de archivos PSD de Adobe Photoshop o archivos de imagen.

Para obtener instrucciones detalladas sobre cómo cargar archivos, consulte [“Carga de archivos”](#) en la página 85. Tenga en cuenta lo siguiente al cargar archivos de plantilla:

- Si carga un archivo PSD, puede crear una plantilla a partir de él. Scene7 crea una imagen por cada capa del archivo PSD. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, seleccione Opciones de Photoshop, luego Mantener capas y, por último, Crear plantilla. Seleccione una opción en el menú Nombres de capas, para indicar cómo asignar nombres a las imágenes que Scene7 cree a partir de capas del archivo PSD. Consulte [“Opciones de carga de archivos PSD”](#) en la página 338.
- Si carga imágenes, puede crear una máscara a partir de su trazado de recorte. Esta opción es aplicable a imágenes creadas con aplicaciones de edición de imágenes en que se ha creado una ruta de recorte. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, seleccione Opciones de edición de imágenes y, a continuación, Crear máscara a partir de ruta de recorte. Consulte [“Opciones de edición de imágenes al cargarlas”](#) en la página 334.

Más temas de ayuda

[“Carga de los archivos”](#) en la página 89

[“Uso de archivos PSD”](#) en la página 338

Creación de una plantilla

Para crear una plantilla, haga clic en Generar > Funciones básicas de plantilla. Seleccione Diseñador o Desarrollador. En esta página puede añadir capas de imagen y de texto. También puede cambiar el orden de las capas, modificar el tamaño y la posición de éstas y aplicarles efectos de sombra y resplandor.

Nota: Si edita una plantilla creada en una versión anterior de Scene7 Publishing System, al guardar puede recibir un mensaje con la pregunta: “¿Desea añadir una capa de lienzo?”. Seleccione No para evitar agregar una nueva capa base. Si por error selecciona Sí, elimine los modificadores “& allowCanvasPrompt” y “& layer=0” de la URL y pulse Intro o Retorno.

Creación de la plantilla inicial

Al crear un conjunto de plantillas, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Puede crear una plantilla a partir de una existente. Abra la plantilla, haga clic en **Guardar como** y escriba otro nombre en el cuadro de diálogo Guardar como.

Para crear el conjunto de plantillas inicial

- 1 Para crear la plantilla, utilice uno de los métodos siguientes:

Seleccione el archivo PSD o las imágenes En el panel Examinar, seleccione el archivo PSD o las imágenes que desee para su plantilla, haga clic en **Generar > Funciones básicas de plantilla**.

Empiece desde la pantalla Plantilla Haga clic en **Generar > Funciones básicas de plantilla**. Seleccione **Diseñador o Desarrollador**.

- 2 En el cuadro de diálogo Introducir tamaño de lienzo, introduzca los valores de anchura y altura de la plantilla.
- 3 Seleccione una carpeta en la biblioteca de recursos y arrastre el archivo PSD o las imágenes requeridas hasta la pantalla Plantilla.
- 4 Cuando haya terminado, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 5 Haga clic en **Guardar**.

- 6 Seleccione una carpeta para guardar la plantilla, asigne un nombre a la plantilla y seleccione el botón **Enviar**.

Si es preciso, Scene7 reduce el tamaño de las imágenes para que quepan en el lienzo, el área de la pantalla Plantilla en que se definen las plantillas.

Más temas de ayuda

[“Creación de capas de imagen”](#) en la página 197

[“Creación de una capa de texto”](#) en la página 197

Edición de un conjunto de plantillas

Según si edita un conjunto de plantillas publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de Guardar” antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Para editar un conjunto de plantillas

- 1 En la vista de cuadrícula, busque un conjunto de plantillas y, debajo de la imagen, haga clic en **Editar**.
- 2 Realice los cambios necesarios en la plantilla.
- 3 Cuando haya terminado con su edición, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta de almacenamiento, especifique un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de una plantilla

Cuando se elimina un conjunto de plantillas, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar una plantilla

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione una o varias plantillas.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Información sobre la pantalla Plantilla

La pantalla Plantilla contiene herramientas de edición y parametrización de capas.

Use estas herramientas en la pantalla Plantilla para crear plantillas:

Herramienta de desplazamiento Le permite seleccionar las capas, moverlas en el lienzo, cambiarles el tamaño o rotarlas.

Herramienta de texto Crea una capa de texto. Arrastre el puntero sobre el lienzo para crear una capa de texto e introduzca el texto en la capa. Consulte “[Creación de una capa de texto](#)” en la página 197.

Botón Vista previa Abre la pantalla Vista previa y muestra la plantilla en un visor de zoom. La plantilla aparece tal y como la verán los usuarios que accedan al sitio web o utilicen la aplicación.

Botón Resumen de parámetros Abre la pantalla Resumen de parámetros. Puede ver el nombre de cada una de las capas de una plantilla y, en cada capa, los nombres de los parámetros que se han activado.

Editor de texto v4.2 y v4.3 Puede elegir entre utilizar el Editor de texto más reciente y con más funciones, el v4.3, o el anterior, el v4.2. Al crear nuevas plantillas, se seleccionará por defecto el Editor de texto v4.3. Al editar plantillas antiguas, se seleccionará por defecto el Editor de texto 4.2. El Editor de texto v4.3 no admite el ajuste de palabras, de modo que si desea editar plantillas antiguas que utilicen ajuste de palabras, deberá utilizar el Editor de texto v4.2 para mantener intacta la fidelidad de la plantilla. Si la plantilla antigua no utiliza ajuste de palabras, puede seleccionar el Editor de texto v4.3 para aprovechar las nuevas funciones que este ofrece, como Aumentar márgenes, Reducir márgenes, Establecer texto en Todo en mayúsculas y Copiar texto de ajuste.

Nota: La opción del Editor de texto v4.2 terminará siendo eliminada de Scene7, por lo que recomendamos el uso del Editor de texto v4.3 siempre que sea posible. La opción de ajuste de palabras se incluirá en una versión posterior del Editor de texto.

Diseñador y Desarrollador Seleccione la opción que mejor describa su función.

Lienzo Define el área total disponible, en píxeles, para la plantilla. El tamaño predeterminado es 300 x 300 píxeles. La capas se colocan en el lienzo.

Lista de capas Cita los nombres de las capas que contiene la plantilla. Para seleccionar una capa, seleccione su nombre en esta lista. La lista de capas ofrece herramientas para agregar efectos a capas, eliminar y parametrizar capas y modificar el orden de éstas. Consulte “[Uso de capas](#)” en la página 199.

Área Propiedades de la capa Ofrece herramientas para modificar el color de fondo, la opacidad, el tamaño y la posición de una capa, así como el color de fondo, la opacidad y el tamaño del lienzo. También es posible ajustar efectos de sombra y resplandor. Consulte “[Uso de capas](#)” en la página 199.

Creación de capas de imagen

❖ Arrastre la imagen desde la biblioteca de recursos al lienzo.

El ID de la imagen aparece en la lista de capas.

***Nota:** Si es preciso, Scene7 reduce el tamaño de las imágenes para que quepan en el lienzo al crear una capa de imagen.*

Más temas de ayuda

“[Uso de capas](#)” en la página 199

Creación de una capa de texto

- 1 Seleccione la herramienta de texto **T**.
- 2 Arrastre para crear un cuadro de texto en el lienzo o en una imagen.
- 3 En la pantalla Texto que aparece, agregue texto mediante uno de los siguientes procedimientos en la ficha Vista previa:
 - Escriba el texto en el cuadro de texto. Seleccione Copiar texto de ajuste para ajustar el texto al cuadro de texto.
 - Pegue el texto desde el portapapeles en el cuadro de texto.
- 4 Haga clic en Aplicar y cierre la pantalla de texto.

Formateo de texto

Siga estos pasos para dar formato al texto en una capa de texto:

- 1 En la lista Capas, haga doble clic en el nombre del cuadro de texto que contenga el texto que desee editar. Accederá al Editor de texto.
- 2 En el cuadro de texto, seleccione el texto al que desea dar formato. Puede seleccionar todo o parte del texto, o caracteres individuales.
- 3 Especifique las siguientes opciones de formato y, a continuación, haga clic en Aplicar.

Fuente Elija una fuente en el menú Fuente. Si el tipo de letra que desea no aparece en el menú, puede cargarlo en Scene7 Publishing System. Consulte “[Fuentes](#)” en la página 342.

Tamaño de fuente Elija un tamaño de fuente del menú, escriba un tamaño específico en el cuadro, o haga clic en las flechas arriba o abajo para aumentar o disminuir el tamaño en dos puntos.

Color Haga clic para seleccionar un color para el texto.

Negrita, cursiva o subrayado Seleccione el texto y haga clic en el icono para el tipo de formato que desea aplicar al texto.

Todo en mayúsculas, superíndice o subíndice Seleccione el texto y haga clic en el icono para el tipo de formato que desea aplicar al texto.

Alineación Elija uno de los botones de alineación para centrar el texto o alinearlos a la izquierda o a la derecha en la capa.

Tracking  Escriba o seleccione un valor numérico según el cual ajustar la cantidad de espacio entre palabras.

Kerning  Escriba o seleccione un valor numérico según el cual ajustar la cantidad de espacio entre caracteres.

Espaciado interlineal  Escriba o seleccione un valor numérico según el cual ajustar la cantidad de espacio entre líneas.

Desplazamiento de línea de base  Escriba o seleccione un valor numérico con el que mover el carácter seleccionado hacia arriba o hacia abajo en relación a la línea de base del texto que lo rodea. Esta opción resulta especialmente útil al definir fracciones manualmente o al ajustar la posición de gráficos integrados.

 Haga clic en *Deshacer* para deshacer la última acción. Haga clic en *Rehacer* si cambia de opinión acerca de deshacer una acción después de hacer clic en *Deshacer*.

Formateo de párrafos

- 1 En la lista Capas, haga doble clic en el nombre del cuadro de texto que contenga el texto que desee editar. Accederá al Editor de texto.
- 2 Seleccione el párrafo al que desea dar formato.
- 3 Especifique las siguientes opciones de formato y, a continuación, haga clic en Aplicar.

Alineación Haga clic para especificar el tipo de alineación: a la izquierda, al centro, a la derecha o justificado.

Justificación al final del párrafo Haga clic para especificar el tipo de justificación para la última línea del párrafo: la última línea se alinea a la izquierda, al centro o a la derecha.

Interlineado  Escriba o seleccione un valor numérico según el cual ajustar la cantidad de espacio entre todas las líneas del párrafo.

Sangría en todas las líneas  Haga clic para aumentar la distancia de sangrado del texto.

Eliminar sangría  Haga clic para reducir la distancia de sangrado del texto.

Sangría en primera línea  Especifique la distancia a la que desea sangrar la primera línea de texto.

Espacio antes del párrafo  Especifique la cantidad de espacio que desea que aparezca por encima de la primera línea de texto en el párrafo.

Espacio después del párrafo  Especifique la cantidad de espacio que desea que aparezca por debajo de la última línea de texto en el párrafo.

Alineación vertical Seleccione dónde desea que aparezca el texto verticalmente dentro de la caja de texto: superior, medio o inferior.

Dirección del texto Seleccione la dirección en que desea que se muestre el texto: de derecha a izquierda o de izquierda a derecha.

Ajuste de propiedades de capas de texto

- 1 En la pantalla Funciones básicas de plantilla, seleccione el cuadro de texto que desea ajustar.
- 2 En el panel Propiedades de la capa, seleccione cualquiera de los siguientes:

Reducir texto (solo para el Editor de texto v4.2) Seleccione esta opción para reducir el tamaño del texto hasta que quepa en el cuadro de texto.

Ajustar texto (solo para el Editor de texto v4.2) Seleccione una opción de ajuste para especificar cómo debe ajustarse el texto:

- **Ajustar** Ajusta el texto para que encaje en un cuadro de texto que es demasiado pequeño horizontalmente.
- **No aj.** No ajusta el texto cuando el cuadro de texto es demasiado pequeño horizontalmente, y en su lugar, se corta una parte del texto.
- **Ajuste de no separación** Ajusta el texto para que encaje en un cuadro de texto y no separa las palabras.

Posición Especifica la ubicación del cuadro de texto en el lienzo.

Relleno Agrega márgenes o recorta el rectángulo de la capa. Especifique el número de píxeles que agregar o eliminar de izquierda, arriba, abajo, y derecha. Introduzca números positivos para agregar un margen; introduzca números negativos para recortarlos.

Más temas de ayuda

[“Cambio del tamaño y la posición de las capas y el lienzo”](#) en la página 199

Visualización y edición de texto del código fuente

La información que se proporciona en la ficha Origen del Editor de texto es para su referencia. Modifique el texto únicamente si está familiarizado con la edición de código fuente.

- 1 En la lista Capas, haga doble clic en el nombre del cuadro de texto que contenga el texto que desee editar. Accederá al Editor de texto.
- 2 Haga clic en la ficha Origen del Editor de texto para mostrar el código fuente del texto.
- 3 Vea o edite el texto según lo necesite.

Los cambios se mantienen intactos al alternar entre la vista previa y la vista de código fuente.

- 4 Haga clic en Aplicar para efectuar los cambios.

Uso de capas

Use la lista de capas y el área Propiedades de la capa para trabajar con capas. Puede reordenar las capas, modificar su tamaño y posición, girarlas y determinar el color de fondo, color de primer plano, opacidad y modo de mezcla de una capa.

También es posible modificar el tamaño del lienzo y especificar su color de fondo y opacidad.

Reordenación de las capas

Cambiar el orden de las capas puede afectar a su apariencia, especialmente cuando se trata de la transparencia o la sobreimpresión. Asegúrese de comprobar el resultado mediante una vista previa antes de confirmar los cambios.

- ❖ Use una de estas técnicas para cambiar el orden de las capas de una plantilla:
 - Seleccione una capa en la lista de capas. A continuación, haga clic en el botón Subir o Bajar las veces necesarias para colocar la capa en la posición deseada en la lista.
 - Arrastre una capa a una posición superior o inferior en la lista.

Cambio del tamaño y la posición de las capas y el lienzo

El tamaño de las capas no debe superar las restricciones del lienzo. Puede modificar el tamaño de una capa o el del lienzo manualmente o introduciendo las medidas requeridas. Puede modificar la posición de una capa manualmente o introduciendo los valores de desfase requeridos. También puede rotar una capa.

 Scene7 recomienda crear un ajuste preestablecido de imagen con un tamaño idéntico al de la plantilla. De este modo se asegura una definición correcta de las opciones de enfoque y el tamaño de salida final de la plantilla. Después de crear este ajuste de imagen preestablecido, está disponible en el menú Ajustes preestablecidos, en la pantalla Vista previa de plantilla. La pantalla muestra el aspecto que tendrá la imagen procedente del servidor. Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos de imagen”](#) en la página 131.

Cambio del tamaño de una capa

Para modificar el tamaño de una capa o el del lienzo, seleccione la capa o el lienzo en la lista de capas y use una de estas técnicas:

Cambio de tamaño manual Seleccione y arrastre una esquina de la capa o del lienzo. Con las capas de texto, también puede arrastrar un lado de la capa. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para cambiar el tamaño pero manteniendo la proporción de aspecto (la forma).

Introducción de medidas de tamaño de capa Introduzca valores en píxeles en los cuadros de anchura y de altura del área Propiedades de la capa.

Además de cambiar el tamaño, también es posible añadir un margen a la capa. Para ello, introduzca un valor de margen en los cuadros Izquierda, Derecha, Superior e Inferior del área Propiedades de la capa. Se insertará un margen entre la capa actual y el perímetro de la capa base. El margen es útil para hacer más visibles efectos de sombra paralela o resplandor exterior añadidos. El margen incrementa el tamaño de una capa y muestra su color de fondo en el área extendida. La posición de la capa base se ajusta con relación al nuevo tamaño de la capa. Por ejemplo, si la capa actual está centrada en la capa base, al extenderse el lado izquierdo de la capa ésta se desplaza hacia la derecha de la capa base.

Cambio de la posición de una capa

Para modificar la posición de una capa o la del lienzo, seleccione el nombre en la lista de capas y use una de estas técnicas:

Cambio de posición manual Coloque el cursor junto al borde de una capa (sin que lo toque) y, cuando aparezca el icono de flecha con cuatro puntas, haga clic y arrastre.

Introducción de medidas de desfase de posición Introduzca los valores deseados en los cuadros de texto X e Y. Estos valores representan el desfase x, y del punto de anclaje, medido en píxeles.

Rotación de una capa

El cuadro Rotar indica el ángulo de rotación de la capa. Para rotar una capa, seleccione el nombre de ésta en la lista de capas y use una de estas técnicas:

Rotación manual Coloque el cursor junto a una esquina de la capa, sin que la toque. Cuando aparezca el cursor de rotación, arrastre la esquina de la capa. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para rotar en incrementos de 15 grados.

Introducción de un valor de rotación Introduzca los grados de rotación que aplicar a la capa. Se aplica una rotación hacia la derecha; para rotar la capa hacia la izquierda, debe introducir un valor negativo.

Ocultación de una capa o un efecto de capa

Puede ocultar una capa o efecto de capa haciendo clic en el icono del ojo  junto al nombre de la capa o del efecto. Las capas ocultas no aparecen en las vistas previas o en el resultado final. La información de la capa no se elimina de la URL. En su lugar, se agrega "hide=1" a la URL para señalar que la capa está oculta a la vista. Por ejemplo:

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

Configuración del color de fondo, la opacidad y el modo de fusión

Para definir el color de fondo, la opacidad y el modo de fusión de una capa o del lienzo, seleccione la capa o el lienzo y use una de estas técnicas:

Color frontal Haga clic en el botón Color frontal  y seleccione una muestra de color para cambiar el color de la sombra o el resplandor. También puede introducir un valor de color en el cuadro. El color de fondo solo se aplica a las capas con transparencia. Se puede utilizar, por ejemplo, en una capa con transparencia parcial de una etiqueta de precio o en el fondo de un campo de texto. Las capas que consisten en una imagen PSD, TIFF o PNG con transparencia activada pueden tener fondos transparentes.

Color de fondo Haga clic en el botón Color de fondo  y seleccione una muestra de color para cambiar el color de las zonas de relleno.

Opacidad Arrastre el control deslizante Opacidad para hacer una capa translúcida para que deje ver parte de la imagen subyacente. El valor 100 representa la opacidad total y el valor 0 la transparencia.

Modo de fusión Elija una opción para simular uno de los modos de fusión disponibles en Photoshop. Las opciones son Normal, Disolver, Aclarar, Oscurecer, Multiplicar y Pantalla. Estas opciones están disponibles para capas únicamente, no son aplicables a lienzos.

Utilización de efectos de sombra y resplandor en las capas

Puede aplicar una sombra o un resplandor a una capa. La sombra o el resplandor se aplican al perímetro de la capa y se extienden hacia dentro o hacia fuera, según la opción elegida. Si la plantilla se ha creado a partir de un archivo PSD con efectos de sombra y resplandor, puede ajustar estos efectos en Scene7 Publishing System.

Después de aplicar un efecto de sombra o resplandor, puede ajustar su tamaño, color, opacidad y posición en el área Propiedades de la capa, en la pantalla Plantilla.

Aplicación de un efecto de sombra o resplandor a una capa

Para aplicar un efecto de sombra o resplandor:

- 1 Seleccione una capa en la lista de capas.
- 2 Seleccione el menú Agregar efecto y elija una opción:

Sombra paralela Aplica una sombra a las partes inferior y derecha de la capa.

Sombra interior Aplica una sombra a los bordes interiores de la capa.

Resplandor externo Aplica un resplandor alrededor de todos los bordes de la capa.

Resplandor interior Aplica un resplandor a los bordes internos de la capa.

Después de aplicar un efecto, el nombre del mismo aparece en la lista de capas. Para eliminar un efecto, seleccione el nombre correspondiente en la lista de capas y luego seleccione el botón Eliminar.

Nota: Si la capa subyacente es demasiado pequeña para mostrarlo, puede que no sea visible un efecto de sombra paralela o resplandor externo aplicado. De ser así, puede añadir valores de margen a la capa, o cambiar el orden de las capas. Consulte [“Cambio del tamaño y la posición de las capas y el lienzo”](#) en la página 199 y [“Reordenación de las capas”](#) en la página 199.

Ajuste de un efecto de sombra o resplandor

Para ajustar un efecto de sombra o resplandor, seleccione el nombre correspondiente en la lista de capas. Cambie los valores que tiene asignados en el área Propiedades de la capa:

Color Seleccione el botón Color  y elija una muestra de color para cambiar el color de la sombra o del resplandor. También puede introducir un valor de color en el cuadro.

Opacidad Arrastre el control deslizante para definir la intensidad del efecto. Cuanto menor sea el valor de opacidad, mayor será la transparencia del efecto.

Modo de fusión Elija una opción para simular uno de los modos de fusión disponibles en Photoshop. Las opciones son Normal, Disolver, Aclarar, Oscurecer, Multiplicar y Pantalla.

Tamaño Introduzca los valores deseados en los cuadros X e Y para aumentar o reducir el efecto de sombra. Las opciones de tamaño son aplicables a sombras interiores y paralelas.

Incrementar Arrastre el control deslizante para extender el efecto hacia dentro o hacia fuera.

Desenfocar Arrastre el control deslizante para definir el valor de calado en los bordes del efecto. Cuanto mayor sea el desenfoque, mayor será el calado.

Creación de máscaras en capas

El botón Máscara, disponible en la lista de capas, permite especificar el uso de la máscara o el canal alfa de una capa. Con este botón puede aplicar el efecto de una capa de fondo a una capa concreta, o a toda la capa principal de la plantilla. Seleccione una capa en la lista de capas y luego seleccione el botón Máscara  para acceder a estos estados:

- El fondo de la capa es opaco.
- El contenido de la capa se invierte y el fondo de ésta se rellena de negro sólido.
- El fondo de la capa se rellena de negro sólido.

Creación de parámetros de plantilla

Los parámetros le permiten usar las plantillas con la máxima flexibilidad; puede personalizar de forma dinámica una plantilla de imagen. Puede decidir cuál de las capas de imagen y texto desea incluir en la plantilla, y en cada capa, qué parámetros desea mostrar. Por ejemplo, para destacar un producto rebajado, puede crear una capa con el texto Rebajado. Posteriormente podrá quitar el parámetro Rebajado para quitar esta capa manteniendo el resto de la imagen de plantilla.

La creación de parámetros de plantilla implica la definición de las partes de la plantilla a las que llamar en una cadena URL. Una URL compuesta de parámetros revela esos elementos en la cadena URL. Con los parámetros expuestos, puede crear resultados personalizados de la manera en que la plantilla de la imagen se construye de forma dinámica en el servidor de imágenes. Así se puede cambiar una plantilla de forma dinámica ya que se puede llamar a todos los parámetros o solo algunos de una URL.

Con parámetros de capa de texto, la cadena de texto también puede ser un campo dinámico vinculado a valores en una base de datos. La vinculación de texto a una base de datos puede ser útil en casos como las promociones, por ejemplo. Puede personalizar imágenes de plantilla para que muestren nombres de clientes. También puede vincular un parámetro de capa de texto a una base de datos de precios para mostrar el precio de un artículo en una imagen de plantilla.

Puede hacer referencia a un parámetro más de una vez. Use el cuadro combinado de cada comando del cuadro de diálogo de parámetros para seleccionar cualquier parámetro que coincida con el comando en cuestión. (Por ejemplo, están disponibles todos los parámetros de tamaño para el comando size=). Puede reasignar la referencia de parámetro a cualquier parámetro que ya esté en el cuadro combinado y cambiar su nombre por otro que no aparezca. Si se realiza esta última acción, el nombre debe ser único. Si no, aparece un error que indica que ya existe ese parámetro. Si elimina una referencia de parámetro, éste se elimina de la URL en caso de que no aparezca en ningún sitio ninguna otra referencia a él. Si cambia el valor predeterminado de un parámetro de texto, se actualizan todas las referencias a dicho parámetro. Puede ver la actualización en la tabla de capas, en el procesamiento de la plantilla y en la URL. Si cambia un atributo de capa manipulando los selectores de cambio de tamaño o escribiendo los valores oportunos en el panel de propiedades, se actualiza tanto el valor del parámetro como todas las referencias a él. Por ejemplo, si ha parametrizado el tamaño de dos capas con un solo parámetro, se actualiza el tamaño de ambas capas al cambiar cualquiera de ellas. Si obtiene la vista previa de una plantilla y modifica un parámetro, se actualizan todas las referencias a dicho parámetro.

Parametrización de una capa

Siga estos pasos con cada capa de la plantilla para crear parámetros de plantilla:

- 1 En la lista de capas, seleccione el botón Parámetros  situado junto al nombre de la capa para la que quiere crear parámetros. Se abre la pantalla Parámetros. Aquí aparecen los nombres de cada parámetro existente en la capa, con sus valores y sus tipos.
- 2 Seleccione la opción Activado de cada parámetro que quiera incluir en la imagen de plantilla.
- 3 Seleccione el botón Cerrar para cerrar la pantalla Parámetros.

 *En la pantalla Parámetros puede cambiar el nombre de éstos. El cambio de nombre de un parámetro puede hacerlo más fácil de identificar en cadenas URL y más fácil de usar como valor de base de datos. Para cambiar el nombre de un parámetro, seleccione la opción Activado correspondiente, haga clic en el nombre actual y escriba el nuevo en el campo Nombre.*

Para ver una lista de los parámetros que ha creado para la plantilla, seleccione el botón Resumen de parámetros en la pantalla Plantilla. Aparecerá la pantalla Resumen de parámetros. Aquí aparecen los nombres de las capas y, si ha creado parámetros para alguna de ellas, los nombres y valores de los parámetros.

Creación de parámetros de texto dinámico

Para capas de texto, puede convertir la cadena de texto en campo dinámico vinculado a un valor de base de datos. Siga estos pasos:

- 1 En la pantalla Plantilla, seleccione el botón Parámetros  situado junto al nombre de la capa de texto para la que quiere crear parámetros de texto dinámico. Se abre la pantalla Parámetros.
- 2 Seleccione el botón Activado junto al nombre del atributo de texto (textAttr).
- 3 Seleccione la ficha Texto en la pantalla Parámetros.
- 4 Haga clic en el botón Agregar parámetro. Aparecerá un nombre de parámetro predeterminado. Si quiere modificar el nombre, selecciónelo y sobrescríballo. La cadena de texto actual se convierte en el nuevo nombre del parámetro.
- 5 Seleccione el botón Cerrar para cerrar la pantalla Parámetros.

Para que el nombre del parámetro use un valor de base de datos, añada la siguiente cadena al final de la URL de la plantilla:

```
?$_2(parameter name)=(database value)
```

El nombre del parámetro se sustituirá por nombres en un campo de base de datos o código Java que indique, por ejemplo, el precio actual de un artículo o el nombre de un cliente.

Publicación de plantillas

Al publicar una plantilla, se coloca en los servidores de imágenes de Scene7 y queda disponible para el sitio web y la aplicación. Durante el proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa las cadenas URL necesarias para la aplicación o el sitio web.

Importante: Para usar la plantilla, publique todo el contenido utilizado para crearla, incluidas fuentes e imágenes. Si no incluye todos los campos requeridos, aparecerá un mensaje de error durante la publicación.

Marcado de plantillas para publicación

Antes de colocarlas en los servidores de imágenes de Scene7, las plantillas y todos sus archivos de compatibilidad se deben marcar para publicación. Puede marcar estos elementos para publicación en el panel Examinar, seleccionando el icono Marcar para publicación .

Más temas de ayuda

[“Publicar tras la carga”](#) en la página 94

Publicación de la plantilla

Para publicar plantillas en los servidores de imágenes de Scene7, haga clic en el botón Publicar, en la barra de navegación global. Seleccione a continuación una opción Cuándo, introduzca si lo desea un nombre para el trabajo de publicación, y seleccione el botón Iniciar publicación.

Más temas de ayuda

[“Creación de un trabajo de publicación”](#) en la página 95

Vinculación de una plantilla a una página web

Las aplicaciones y los sitios web acceden al contenido del servidor de imágenes de Scene7 a través de cadenas URL. Después de publicar una plantilla, Scene7 activa una cadena URL que hace referencia a la plantilla del servidor de imágenes de Scene7. Puede pegar esta URL en un explorador web para probar su funcionamiento.

Para colocar cadenas URL en las páginas web y aplicaciones, se deben copiar de Scene7 Publishing System. Para obtener una URL de plantilla generada con un ajuste preestablecido de imagen, abra la pantalla Vista previa o el panel Examinar (en vista de detalles). A continuación, seleccione un ajuste preestablecido de imagen y seleccione el botón Copiar URL.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Obtención de una URL de plantilla

Puede obtener una cadena URL de plantilla generada por un ajuste preestablecido de imagen en la pantalla Vista previa de plantilla. Una vez copiada la URL, ésta queda disponible en el portapapeles para que pueda pegarla cuando lo necesite. Siga estos pasos para obtener una cadena URL de plantilla generada con un ajuste preestablecido de imagen en la pantalla Vista previa de plantilla:

- 1 Haga clic en el botón de rollover de vista previa de la plantilla o elija Archivo > Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa.
- 2 En los menús de Ajuste preestablecido, elija el Ajuste preestablecido de imagen que desee aplicar para enviar la imagen de plantilla. La pantalla Vista previa muestra el aspecto que tendrá la plantilla procedente del servidor.
- 3 Haga clic en el botón Copiar URL para copiar la URL en el portapapeles.

Adición de direcciones URL de plantilla a la página web

Para agregar una plantilla a la página web, consulte con el equipo de desarrollo de la página para modificar la etiqueta del código de la página HTML con la cadena URL de Scene7 para realizar una solicitud a los servidores de imágenes de Scene7. El motor comercial o el código de página web dinámico inserta la imagen de plantilla con el tamaño y el formato definidos por el ajuste preestablecido elegido para la plantilla.

Más temas de ayuda

“[Adición de imágenes dinámicas a la página web](#)” en la página 134

Gestión de variaciones de contenido

Use conjuntos de plantillas para gestionar la forma en que se publican las variaciones de recursos.

Cree un conjunto de plantillas para gestionar las variaciones de una plantilla. Puede controlar qué variación se utiliza sin cambiar el código de su sitio. Esto ayuda a los administradores de contenido a rotar el contenido sin que sea necesario cambiar ninguna URL en el código web.

Las URL universales se utilizan para mostrar la variación de plantilla que aparece en la página, en función del orden en el que aparecen en el conjunto. La plantilla de la parte superior de la lista de conjuntos de plantillas siempre se publica.

Puede utilizar cualquier URL de ajuste preestablecido de imagen de la lista. Las URL de ajustes preestablecidos de imagen son como las URL universales. Puede haber más de una URL de ajuste preestablecido de imagen.

- 1 Haga clic en Generar > Conjuntos de plantillas.
El generador se abre.
- 2 Seleccione una plantilla y, a continuación, haga clic en Agregar/Vista previa.
- 3 Modifique las propiedades de la plantilla y haga clic en Guardar como para crear una nueva versión.
- 4 Escriba un nombre y haga clic en Guardar.
Debe publicar ambos, el recurso y la plantilla.
- 5 Vaya a la página de detalles para obtener una URL de copia desde la sección de las URL.

Puede cambiar el orden de una plantilla (por ejemplo, moverla a la parte superior de la lista), arrastrándola a su nueva ubicación. Vuelva a publicar para enviar el orden nuevo.

Nota: Es posible que tenga que borrar la caché para ver los cambios. El cambio solo aparece en el sitio web después de que se haya completado el ciclo de la caché.

Capítulo 14: Publicación de plantilla

La aplicación de impresión virtual de Adobe® Scene7® le permite crear contenido profesional para imprimir que sus clientes y personal podrán personalizar fácilmente. Podrá mantener la identidad de su marca y empresa durante todo el proceso de publicación. Los usuarios finales podrán personalizar el contenido de impresión para el que usted les autorice. Por ejemplo, podrá ofrecer productos personalizados como papeles, tarjetas de negocio, cheques, pósters, tarjetas de felicitación, etiquetas, regalos, ropa, calendarios, o álbumes de recortes y fotográficos. Las empresas podrán mantener una identidad de marca común en sus creaciones y personalizarla según la región, franquicia, tienda o sucursal.

Para empezar, diseñe una plantilla en Adobe Illustrator®. La plantilla define claramente los elementos fijos y los variables (estos últimos son los componentes que se pueden personalizar). Por ejemplo, después de parametrizar texto en un archivo de Illustrator, los usuarios finales podrán introducir un texto propio. Asimismo, tras parametrizar un color de fondo como un componente variable, éste se podrá cambiar por un color de fondo diferente.

Scene7 ofrece dos flujos de trabajo de publicación de plantillas diferentes: uno para trabajos básicos y otro para avanzados. Las funciones básicas permiten crear un diseño en Adobe Illustrator, cargarlo en Scene7 y definir elementos variables mediante parámetros en SPS. Las funciones avanzadas requieren una definición más compleja de las variables. Las funciones avanzadas permiten crear elementos variables en Adobe Illustrator, cargar el archivo en Scene7 y manipular directamente estos elementos en el nivel XML con llamadas de URL. Este escenario se denomina *manipulación DOM*.

Nota: Para obtener más información sobre los flujos de trabajo de impresión virtual, la creación de plantillas, la parametrización o la manipulación DOM, entre otras funciones de Scene7, consulte la guía del flujo de trabajo de impresión virtual en esta dirección: www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_es. Descargue el archivo Zip en su disco duro local y extraiga su contenido (la guía del flujo de trabajo de la impresión virtual de Scene7 y los recursos del tutorial).

Inicio rápido: Publicación de plantilla

Esta sección de inicio rápido describe el flujo de trabajo básico para utilizar archivos de Illustrator y crear productos de impresión personalizables de alta calidad.

1. Diseño de archivos de Illustrator para la publicación de plantillas

Diseñe una plantilla en Illustrator. Si desea utilizar el método de manipulación DOM (avanzado) para personalizar la plantilla, defina los ID de elementos de s7 para los elementos variables de Illustrator.

Consulte “[Creación de la plantilla inicial en Illustrator](#)” en la página 208 y “[Manipulación DOM](#)” en la página 215.

2. Conversión de la plantilla a formato FXG de Scene7 y carga a Scene7 Publishing System

Los usuarios de Adobe Creative Cloud pueden utilizar el plugin de Adobe Illustrator para impresión virtual. Este plugin convierte plantillas al formato FXG de Scene7. Si una plantilla contiene fuentes, los archivos de fuentes correspondientes deben cargarse en Scene7 Publishing System antes de cargar el archivo FXG.

Consulte “[Carga de archivos para publicación de plantillas](#)” en la página 208.

3. Visualización, definición o ajuste de parámetros en Scene7

En las pantallas Vista previa de plantilla y Generar, puede definir y ajustar los elementos variables mediante parámetros, previsualizar los resultados y probarlos. En estas pantallas, podrá:

- Crear y modificar parámetros.
- Especificar valores predeterminados para propiedades y atributos de parámetros.
- Hacer clic en Copiar URL para copiar la URL de previsualización en el portapapeles y previsualizar el resultado en una ventana del explorador.

Consulte [“Parametrización de una plantilla en Scene7”](#) en la página 209.

4. Publicación de una plantilla FXG

Tras finalizar la definición y la prueba de los parámetros y atributos, publique el archivo. La publicación de la plantilla FXG la sitúa en los servidores de imágenes de Scene7 y activa la URL.

Debe publicar todas las imágenes y fuentes asociadas a su plantilla FXG.

Consulte [“Publicación de plantillas FXG”](#) en la página 217.

5. Obtención de la URL

Mediante esta URL, la plantilla estará lista para incrustarse en el sitio web y para que los usuarios puedan personalizar el contenido variable.

Consulte [“Vinculación de plantillas FXG a páginas web”](#) en la página 217.

Creación de la plantilla inicial en Illustrator

Comience creando la ilustración inicial y la plantilla en Illustrator. Asegúrese de que la plantilla de Illustrator cumpla las siguientes especificaciones para que pueda parametrizarse correctamente:

- Determine qué componentes de la plantilla desea hacer variables.
- Asegúrese de que las capas están en el orden correcto, de forma que ningún objeto quede oscurecido involuntariamente.
- Elimine las capas innecesarias. La eliminación de estas capas evita que se utilicen como parámetros por equivocación.
- Cargue todas las fuentes de la plantilla en Scene7 Publishing System. Haga esto antes de cargar la plantilla (y asegúrese de que el trabajo de carga se completa antes de cargar la plantilla). Scene7 requiere que las fuentes procesen el texto correctamente en la plantilla.
- Establezca la resolución a 300 ppp si desea imprimir el documento final con calidad alta.

Carga de archivos para publicación de plantillas

Para crear archivos para Scene7 Template Publishing, convierta su archivo de Illustrator al formato de archivo FXG de Scene7 y cárguelo en SPS.

Más temas de ayuda

[“Carga de los archivos”](#) en la página 89

Preparación del archivo para la carga

Haga lo siguiente *antes* de cargar manualmente el archivo FXG de Scene7 en Scene7 Publishing System:

- Cargue las fuentes por separado antes de cargar el archivo FXG.
- Cargue las imágenes relacionadas encontradas en la carpeta de recursos creada con el complemento FXG.

Definición de variabilidad: parametrización y manipulación DOM

Scene7 ofrece dos técnicas para gestionar contenido variable en una plantilla. Con ambas técnicas se diseña la plantilla inicial en Illustrator, se convierte al formato de archivo FXG de Scene7 y se carga en SPS. Sin embargo, las técnicas difieren en el grado de control que tiene sobre los elementos variables y la habilidad necesaria para utilizarlos:

Parametrización en Scene7 Publishing System Esta técnica implica la definición de variabilidad en las pantallas Generar y Vista previa de Publicación de plantilla en SPS o en el plugin de impresión virtual de Adobe Illustrator. Ambos métodos proporcionan herramientas para crear parámetros, asignar valores de parámetros y probar los resultados.

Uso de manipulación DOM Esta técnica permite tomar el control del diseño y la plantilla a nivel de XML. Los archivos FXG de Scene7 son XML. Con este enfoque, puede editar la plantilla de diseño directamente mediante su DOM (modelo de objeto de visualización) de XML. En Illustrator, se marcan los elementos variables con s7:elementIDs para manipularlos con comandos URL posteriormente.

Más temas de ayuda

[“Parametrización de una plantilla en Scene7”](#) en la página 209

[“Manipulación DOM”](#) en la página 215

Parametrización de una plantilla en Scene7

Tras cargar en Scene7 Publishing System una plantilla de Illustrator guardada en formato FXG de Scene7, puede definir sus elementos variables. Para ello, parametrice los elementos variables en las pantallas Generar y Vista previa de Publicación de plantillas. Scene7 proporciona herramientas para definir parámetros de texto y objeto en capas y sus propiedades respectivas. También puede crear diferentes versiones de una plantilla.

La parametrización de una plantilla FXG le permite personalizar la variabilidad del texto, las imágenes y los gráficos de la plantilla. Por ejemplo, puede parametrizar una línea de texto de forma que los usuarios finales puedan modificar el texto a través de una interfaz de usuario web. Puede definir campos de texto vacíos como variables de forma que los usuarios finales puedan rellenar estos campos con texto personalizado. También puede parametrizar los atributos y las propiedades de los elementos de diseño en la pantalla Generar de Publicación de plantilla de S7.

Nota: No es necesario parametrizar la plantilla en Scene7 si va a usar la manipulación DOM.

Más temas de ayuda

“Creación de la plantilla inicial en Illustrator” en la página 208

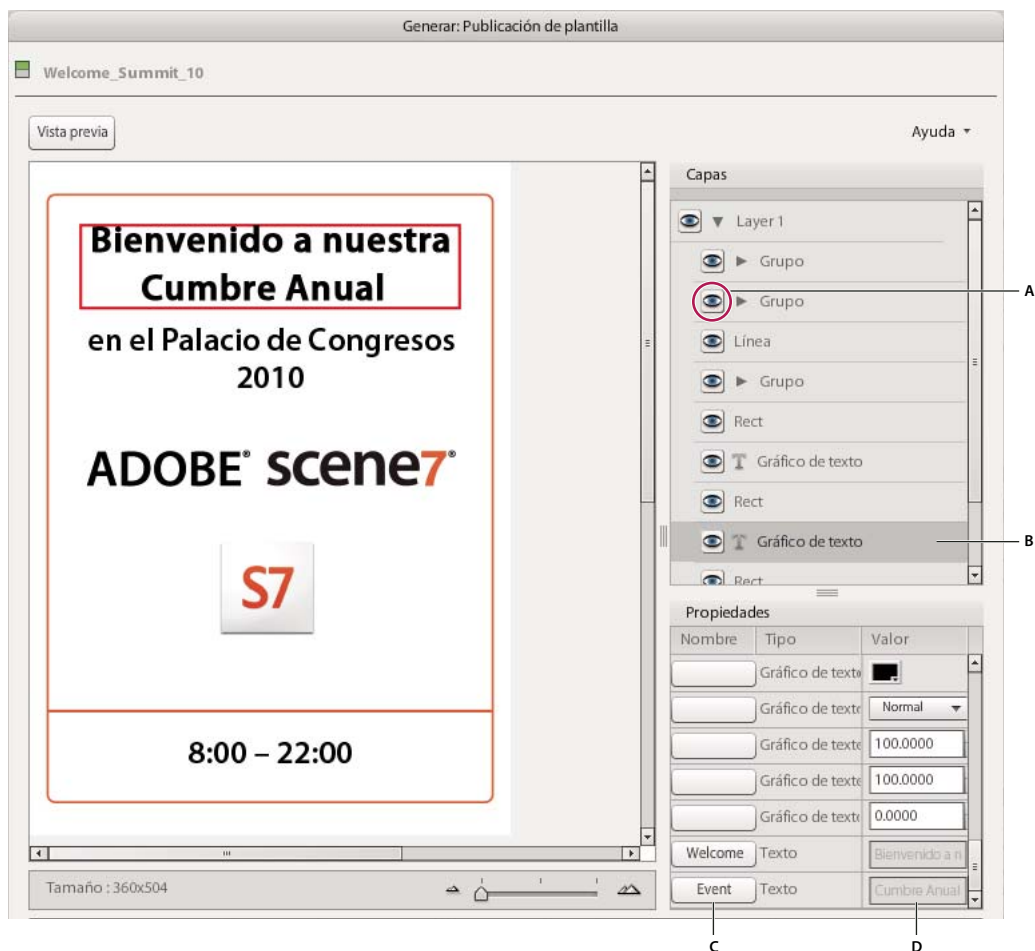
“Carga de archivos para publicación de plantillas” en la página 208

Definición de parámetros en plantillas FXG

Siga estos pasos en Scene7 para definir parámetros para una plantilla FXG:

- 1 En la ventana Examinar, seleccione el archivo FXG.
- 2 Haga clic en Generar y elija Publicación de plantilla, o bien, haga clic en el botón de edición del archivo.

Se abre la pantalla Publicación de plantilla.



Parametrización de una plantilla en la pantalla Publicación de plantilla.

A. Haga clic en el icono del ojo para mostrar u ocultar la capa B. Seleccione la capa para mostrar sus propiedades C. Asigne un nombre al atributo para hacerlo variable D. Especifique el valor predeterminado para el atributo

- 3 En el panel Capas de la pantalla Publicación de plantilla, seleccione la capa que contenga los elementos que desea parametrizar.



Haga clic en el icono del ojo para activarlo o desactivarlo y asegurarse de que selecciona el objeto correcto.

- 4 En el panel Propiedades, haga clic en un parámetro de la columna Nombre (para parametrizar texto) o Parámetro (para parametrizar objetos).

Texto Haga clic en el campo de texto (al final de la lista de propiedades). Se abrirá el cuadro de diálogo Parámetros. Seleccione el texto que desea parametrizar y haga clic en Agregar. Puede crear varios parámetros desde la misma propiedad de texto si selecciona diferentes partes del texto y añade parámetros para cada una de ellas. Para cambiar el nombre del parámetro, haga clic en él e introduzca un nuevo nombre. A continuación, haga clic en Cerrar.

Objetos Haga clic en una casilla de la columna Parámetro. Se abrirá el cuadro de diálogo Editar parámetro. Introduzca un nombre y haga clic en Aceptar.

Para personalizar múltiples atributos a la vez con el mismo valor, use el mismo nombre de parámetro para cada atributo. Por ejemplo, si la plantilla tiene un rectángulo y una estrella, puede teclear **nuevo_color** como nombre de parámetro para el atributo Color sólido de cada uno. Siempre que cambie el valor **nuevo_color**, tanto el rectángulo como la estrella cambiarán al nuevo color.

- 5 Especifique un valor predeterminado para el atributo del campo Valor o Datos. Establezca todas las propiedades del objeto seleccionado para especificar la apariencia exacta que desea.
- 6 (Opcional) Repita los pasos del 3 al 5 para todos los objetos o capas que desee parametrizar.
- 7 Haga clic en Guardar o Guardar como.
- 8 Haga clic en Vista previa para abrir la ventana de vista previa de FXG y ver los parámetros creados con sus valores predeterminados.

Procedimiento para mostrar u ocultar objetos o capas de plantillas FXG

Los objetos y capas ocultos no son visibles en la vista previa o la salida, pero no se eliminan del archivo. Usted puede hacerlos visibles de nuevo si lo desea. La visibilidad es un atributo que puede hacer variable. Al activar o desactivar el icono de ojo, se establece el valor predeterminado de visibilidad de ese objeto o capa.

- 1 En el panel Objetos, haga clic en el icono de ojo que aparezca junto a un nombre de objeto o capa para ocultarlo en el archivo.
- 2 Haga clic de nuevo para que el objeto vuelva a estar visible.

Creación de versiones diferentes de una plantilla

Es posible editar los atributos para crear varias versiones de las plantillas destinadas a usos distintos.

En la pantalla Publicación de plantilla, haga clic en Guardar como para guardar el archivo como una plantilla FXG nueva sin sobrescribir la plantilla FXG original.

Uso de texto con trazos

El texto con trazos es un ejemplo de cómo se pueden parametrizar atributos. Scene7 admite estas características de texto con trazos:

- Anchura del trazo
- Patrón de trazo discontinuo
- Diferentes estilos de unión
- Diferentes estilos de extremo final
- Sobreimpresión del trazo
- Administración independiente de color del trazo, con compatibilidad con tintas planas

En esta tabla se describen los atributos que admiten texto con trazos.

Atributo	Descripción
<code>s7:fill</code> <valor_booleano> (solo S7FXG)	Especifica si se permite el relleno del texto. El valor predeterminado es true.
<code>s7:stroke</code> <valor_booleano> (solo S7FXG)	Especifica si se permite el trazo en el texto. El valor predeterminado es false.
<code>s7:weight</code> <número> (solo S7FXG)	Especifica el grosor del trazo del texto en puntos. El valor predeterminado es 1 punto.
<code>s7:joints</code> <cadena> (miter, round o bevel) (solo S7FXG)	Especifica el tipo de unión del trazo. El valor predeterminado es round.
<code>s7:caps</code> <cadena> (none, round o square) (solo S7FXG)	Especifica el tipo de extremo del trazo. El valor predeterminado es round.
<code>s7:miterLimit</code> <número> (solo S7FXG)	Especifica el límite del ángulo cuando la unión del trazo es una unión en ángulo. El valor predeterminado es 4.
<code>s7:strokeOverprint</code> <valor_booleano> (solo S7FXG)	Especifica si se permite la sobreimpresión del trazo. El valor predeterminado es false.
<code>s7:strokeColorName</code> (solo S7FXG)	Es igual que <code>s7:colorName</code> con la salvedad de que define el nombre del color del trazo.
<code>s7:strokeColorValue</code> (solo S7FXG)	Es igual que <code>s7:colorValue</code> con la salvedad de que define el valor del color que se utiliza para el trazo.
<code>s7:strokeColorspace</code> (solo S7FXG)	Es igual que <code>s7:colorspace</code> con la salvedad de que define el espacio de color del trazo.
<code>flm:dashPattern</code> <matriz> (solo S7FXG)	De manera predeterminada, no hay ningún patrón de guiones y huecos. Este atributo define el patrón de guiones y huecos del trazo. El primer valor es el guión del trazo. El segundo es el hueco que hay entre los guiones. La matriz se puede ampliar del mismo modo especificando varios valores alternativos de guión y hueco.

Uso de texto deformado

El texto deformado permite modificar el aspecto del texto con efectos como onda, bandera, estirar, etc.

El texto deformado es compatible con los objetos de texto enriquecido. El texto puede ser horizontal o vertical, y puede ser texto de punto, de área y de ruta de texto. Para poder aplicar la deformación debe haberse seleccionado previamente todo el objeto de texto.

En Adobe Illustrator se puede crear texto deformado.

Al deformar texto, se pueden definir los siguientes atributos:

- Estilo
- Dirección
- Curva
- Distorsión horizontal
- Distorsión vertical

Cada atributo contiene un conjunto de valores.

Atributo	Valores	Predeterminado
Estilo <code>s7:warpStyle</code>	<code>nonearcarcLowerarcUpperarchbulg eshellLowershellUpperflagwavefi shrisefishEyeinflatesqueezetwis t</code>	<code>none</code>
Dirección <code>s7:warpDirection</code>	<code>horizontalvertical</code>	<code>horizontal</code>
Curva <code>s7:warpBend</code>	<code>-1 a 1</code>	<code>0,5</code>
Distorsión horizontal <code>s7:warpHorizontalDistortion</code>	<code>-1 a 1</code>	<code>0</code>
Distorsión vertical <code>s7:warpVerticalDistortion</code>	<code>-1 a 1</code>	<code>0</code>

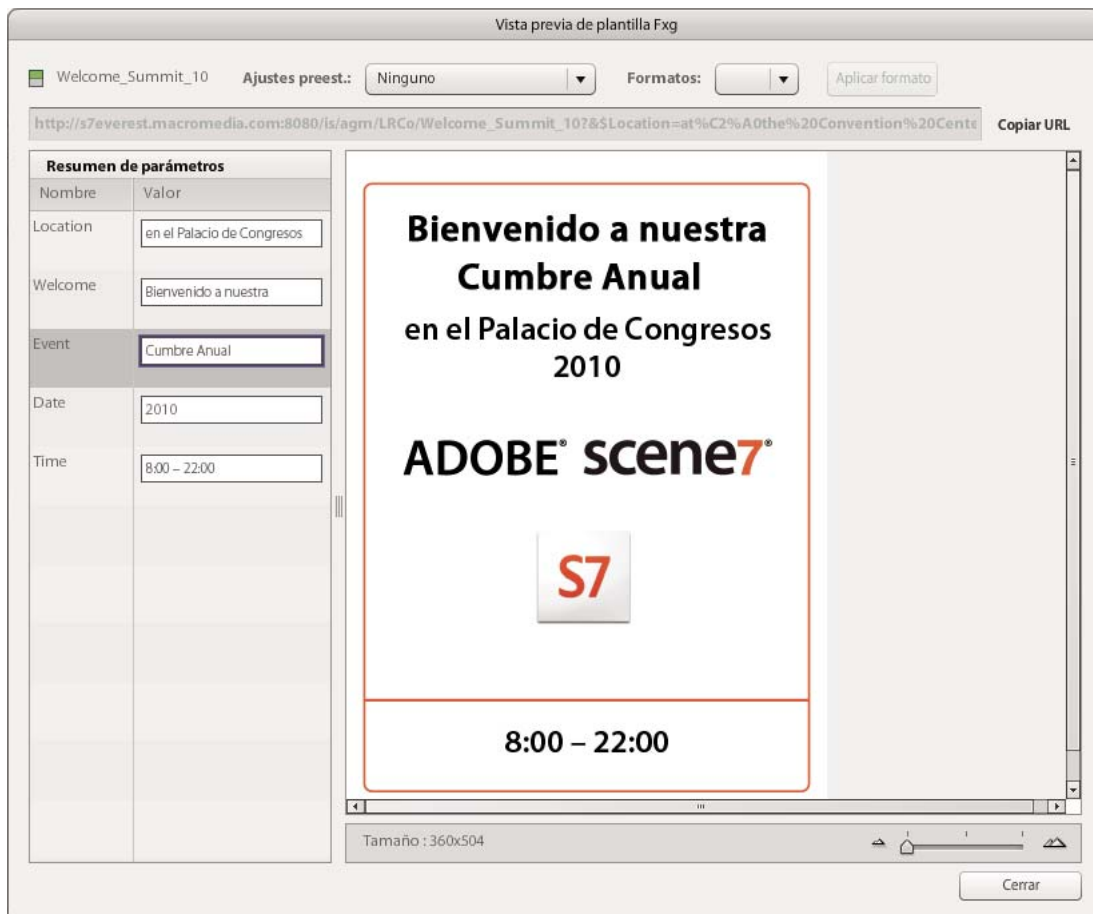
Nota: Para *inflate* y *fishEye*, cambiar el indicador `s7:warpDirection` entre *horizontal* y *vertical* no tiene ningún efecto en el resultado.

Para obtener más información acerca de cómo crear y usar texto deformado, consulte la documentación de Adobe Illustrator.

Vista previa y actualización de los atributos de la plantilla

La pantalla de vista previa de la plantilla FXG muestra todos los parámetros personalizados de ésta. Todos los valores muestran los atributos predeterminados. Puede cambiar los valores de cualquier parámetro de la lista, así como previsualizar y publicar el archivo modificado.

- 1 Si la plantilla aún no está abierta en la pantalla de la plantilla de FXG, abra la plantilla FXG en la vista de detalles y haga clic en Edición.
- 2 En la pantalla Publicación de plantilla, haga clic en Vista previa (en la parte superior de la ventana).
La plantilla se muestra con los parámetros predeterminados.

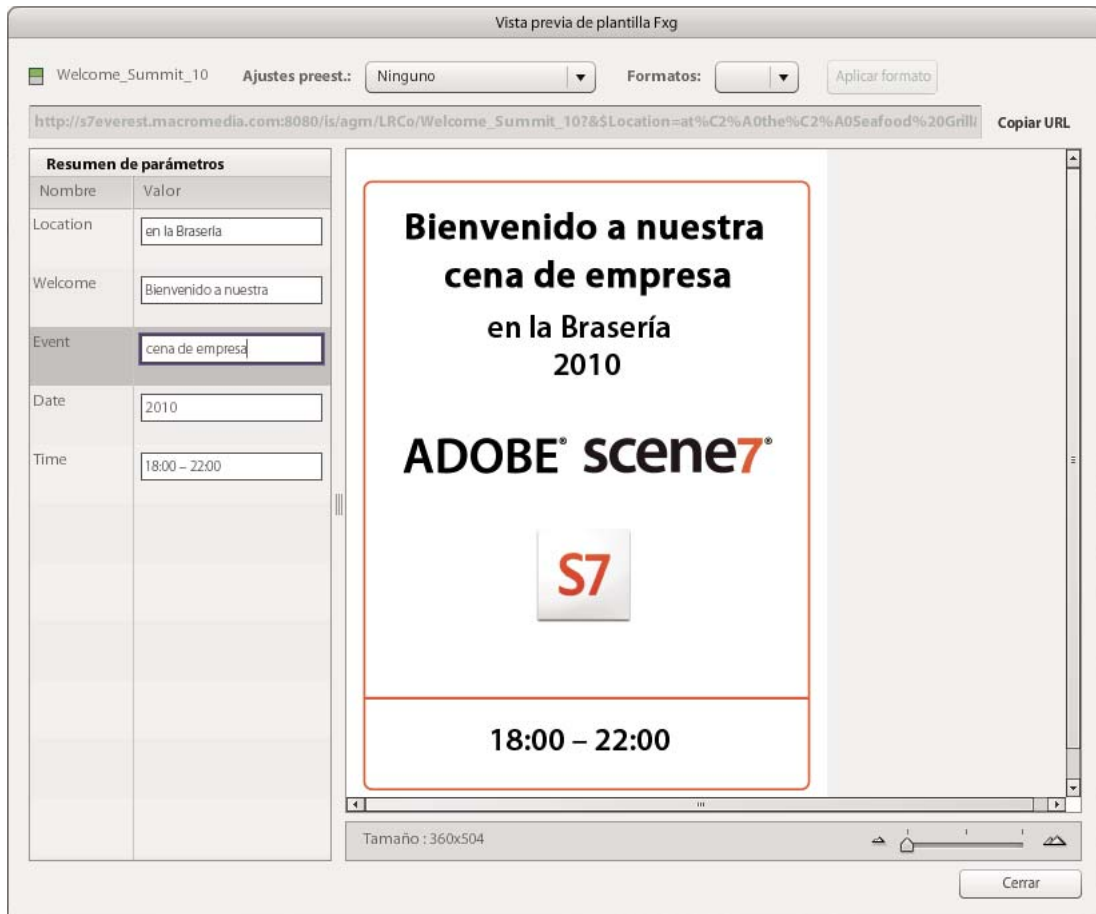


Parámetros predeterminados en la pantalla Vista previa de plantilla FXG.

Nota: Haga clic en los botones de flecha hacia arriba o hacia abajo para ir a las distintas páginas de una plantilla de varias.

- 3 Para cambiar el valor de un parámetro, escriba un nuevo valor en el cuadro Valor o seleccione un nuevo valor en el menú. Para cambiar un gráfico, introduzca la URL del nuevo gráfico.

La vista previa de archivos se actualiza de forma dinámica para mostrar los nuevos valores.



Nuevos valores reflejados dinámicamente.

- 4 Para ver la plantilla con un ajuste preestablecido de tamaño diferente, elija el tamaño en el menú Ajustes preestablecidos.
- 5 Para crear un archivo y verlo en vista previa, elija PDF o SWF en el menú Formato y haga clic en Aplicar formato.
- 6 Para copiar la URL para la plantilla, haga clic en Copiar URL.
- 7 Para volver a la pantalla de publicación de plantillas y guardar los cambios, haga clic en Edición, o cierre la pantalla de vista previa de la plantilla FXG.

Nota: La URL está disponible para copiar, pero no se activa hasta que se publique la plantilla. La URL incluye automáticamente los datos de variable seleccionados y la configuración de ajuste preestablecido.

Manipulación DOM

La manipulación DOM ("document object model", modelo de objeto de documento) es una técnica para editar un archivo de diseño mediante la manipulación directa de su código XML. La manipulación DOM le proporciona más control sobre los elementos de diseño variables, incluido el cambio del contenido y la apariencia; también puede crear nuevos elementos según los necesite.

Scene7 le permite manipular el DOM de una plantilla en formato FXG de Scene7 mediante los comandos de URL después de que se publique la plantilla. Los elementos de diseño de la plantilla FXG se manipulan al transferir comandos a través de la URL. De esta forma, puede manipular de forma dinámica y añadir atributos a los gráficos.

Para usar la manipulación DOM, cree un ID de elemento de s7 en el archivo de Illustrator antes de convertirlo en un archivo FXG de Scene7 y cargarlo en SPS.

Importante: para utilizar comandos de manipulación DOM, todos los valores pasados deben estar codificados en una URL.

Nota: El plugin de Adobe Illustrator para impresión virtual (para convertir archivos de Illustrator) sirve para convertir al formato FXG 2.0. Para obtener más información sobre esta especificación, consulte www.adobe.com/go/learn_s7_fxg2_es.

Más temas de ayuda

“Definición de variabilidad: parametrización y manipulación DOM” en la página 209

Creación de ID de elemento de s7 en archivos de Illustrator

Para utilizar la manipulación DOM con un diseño creado en Illustrator, cree ID de elementos de s7 en su archivo de Illustrator. La creación de ID de elementos de s7 permite a los elementos del diseño modificarse con comandos de URL después de que la plantilla se haya publicado.

Creación de ID de elementos de s7 para la manipulación DOM de texto

Para crear un ID de elemento de s7 para la manipulación DOM de un objeto de texto, abra el panel Capas en Illustrator. A continuación, proporcione un ID de elemento de s7 como nombre a la capa de texto que tenga la variable de texto. Para ello, introduzca las letras **id** (para la identificación), un signo de dos puntos (:) y un nombre. A continuación, se muestran ejemplos de nombres de capas de texto con ID de elementos de s7:

id:NombreCumpleaños

id:FechadeNacimiento

id:IntroducirNombredeElla

Creación de ID de elementos de s7 para la manipulación DOM de objetos

Cree ID de elementos de s7 para los objetos si desea que los usuarios puedan cambiar los atributos de los objetos. Los objetos pueden estar compuestos por marcos de texto completos, gráficos e imágenes. Un color de fondo es un ejemplo de un ID de elemento de color. Al cambiar una promoción, el usuario final podrá cambiar el color de fondo de un póster para que esté acorde con la promoción.

Antes de crear un ID de elemento de s7 para un objeto en Illustrator, cree una capa independiente para éste.

Siga estos pasos para crear un ID de elemento de s7 para un objeto en Illustrator:

- 1 Seleccione el objeto.
- 2 Seleccione Ventanas > Capas. Se abrirá el panel Capas.
- 3 Nombre la capa del objeto con un ID de elemento de s7. Para ello, introduzca las letras **id** (para la identificación), un signo de dos puntos (:) y una descripción para identificar el elemento. A continuación, se muestran ejemplos de nombres de capas de objeto con ID de elementos de s7:

id:ColordeFondo

id:PorcentajedeRotación

id:ChaquetaJPG

Publicación de plantillas FXG

Al publicar una plantilla FXG, ésta se coloca en los servidores de Scene7 y queda disponible para el sitio web y la aplicación. Durante el proceso de publicación, Scene7 Publishing System activa las URL necesarias para la aplicación o el sitio web.

Nota: Para usar la plantilla FXG, publique todo el contenido utilizado para crearla, incluidas fuentes e imágenes. Si no incluye todos los campos requeridos, aparecerá un mensaje de error durante la publicación.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Marcado de plantillas FXG para publicación

Antes de colocarlas en los servidores de imágenes de Scene7, las plantillas y todos sus archivos auxiliares se deben marcar para publicación.

- 1 En el panel Examinar, seleccione la plantilla de FXG junto con los gráficos, imágenes y fuentes utilizadas.
- 2 Haga clic en el icono Marcar para publicación .

Publicación de la plantilla FXG

- 1 Haga clic en el botón Publicar de la barra de navegación global.
- 2 Seleccione una opción Cuándo e introduzca un nombre para el trabajo de publicación, si lo desea.
- 3 Haga clic en el botón Iniciar publicación.

Indicador de desbordamiento de texto

El *indicador de desbordamiento de texto* muestra si el texto se sale del espacio que tiene asignado en un marco de texto (o en el último marco de texto si se trata de un texto enlazado). Este indicador es un cuadro rojo con un signo más en su interior. Los indicadores de desbordamiento de texto siempre están activados en SPS.

Los indicadores de desbordamiento de texto se controlan con el modificador `markOverflowingTextFrame`. Este modificador se usa de la manera siguiente:

Modificador y valores	Descripción
<code>markOverflowingTextFrame = 0,1</code>	Con el valor 1, aparecen los indicadores de flujo de texto. El valor predeterminado es 0. (Aunque el valor predeterminado es 0, los indicadores de desbordamiento de texto siempre están activados en SPS). Tenga en cuenta que, en el modificador <code>markOverflowingTextFrame</code> , se distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Vinculación de plantillas FXG a páginas web

Después de publicar una plantilla FXG, Scene7 activa una cadena URL que hace referencia a la plantilla FXG en los servidores de Scene7. Puede pegar esta URL en un explorador web para probar su funcionamiento.

Para colocar cadenas URL en las páginas web y aplicaciones, se deben copiar de Scene7 Publishing System. Para obtener cadena URL de una plantilla FXG generada con un ajuste preestablecido de imagen para ver la plantilla con un tamaño específico, vaya a la pantalla de vista previa de plantilla FXG o al panel Examinar (en vista de detalles). A continuación, seleccione un ajuste preestablecido de imagen y haga clic en el botón Copiar dirección URL.

Importante: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Siga estos pasos para obtener una cadena URL de plantilla FXG generada con un ajuste preestablecido de imagen en la pantalla Vista previa de plantilla FXG:

- 1 Seleccione la plantilla FXG en el panel Examinar.
- 2 Haga clic en el botón Vista previa o elija Archivo > Vista previa. Aparece la pantalla Vista previa de plantilla FXG.
- 3 Seleccione el botón Copiar URL para copiar la URL en el portapapeles.

Creación de documentos PDF

El paso final en el proceso de impresión virtual consiste en generar el PDF personalizado. Después de que los usuarios finales personalicen la plantilla con la aplicación web que ha creado, crean un documento PDF definitivo. Por lo general, este PDF definitivo se envía a un proveedor de servicios de impresión para conseguir una impresión profesional. Para asegurarse de que el PDF definitivo se imprime como debe, los desarrolladores usan el archivo de opciones del trabajo correcto y configuran las fuentes, las marcas de impresión y los colores correctamente.

Configuración de ajustes preestablecidos de PDF

Especifique el grado de compatibilidad con PDF y la configuración de la impresora creando un archivo de opciones de trabajos PDF y cargándolo en el servidor de Scene7. Por ejemplo, seleccione una salida PDF compatible con PDF/X-4 (se recomienda para flujos de trabajo de publicación de impresiones PDF). El archivo de opciones de trabajos se puede crear en un software de creación (como Adobe Illustrator) o en Acrobat. Consulte siempre al encargado de la impresión, que puede indicarle la configuración de opciones adecuada para los trabajos de impresión.

Para obtener más información sobre la creación de archivos de opciones de trabajos y del archivo de opciones de trabajo en Acrobat, consulte la ayuda de Adobe Acrobat.

Para crear un archivo de opciones de trabajos en Illustrator:

- 1 Seleccione Edición > Ajustes preestablecidos de Adobe PDF.
- 2 En el cuadro de diálogo, seleccione el ajuste preestablecido que desee utilizar.

En Scene7 se admiten los siguientes ajustes de opciones de trabajos:

General	• Compatibilidad • Compresión de nivel de objetos • Incrustar miniaturas • Optimizar para vista rápida en Web
---------	---

Imágenes	• Disminuir resolución • Resolución • Umbral • Compresión para color, gris y mono
Fuentes	• Incrustar todas las fuentes (las fuentes se incrustan de manera predeterminada) • Incrustar fuentes OpenType • Crear subconjunto de fuentes incrustadas cuando el porcentaje de caracteres utilizado sea menor que • Lista Incrustar siempre • Lista No incrustar nunca
Color	• Estrategia de color (el etiquetado exclusivo de imágenes se interpreta como etiquetar todo) • Calidad de representación del documento • Solo se admiten los espacios de trabajo siguientes en 4.2.5. 4.3 permitirá utilizar cualquier perfil proporcionado por el cliente que se haya cargado en IPS • Como solución alternativa, puede especificar el espacio de color de destino para el diseño que se va a convertir utilizando los perfiles de color predeterminados de la empresa
RGB	• e-sRGB • scRGB con rango de codificación [-4.0, 4.0] • Lab D50 • PCS XYZ • Flat XYZ (XYZ plano) • Linear ROMM-RGB (ROMM-RGB lineal) • ROMM-RGB • sYCC 8-bit (sYCC de 8 bits) • e-sYCC 8-bit (e-sYCC de 8 bits)

Gris	• Gris Gamma 1.8 • Gris Gamma 2.2 • Dot Gain 10% • Dot Gain 15% • Dot Gain 20% • Dot Gain 25% • Dot Gain 30% • sGray
Mantener valores CMYK para espacios de color CMYK calibrados	
Avanzado	Conservar comentarios OPI (siempre activado)
Estándares	Estándar de compatibilidad

Nota: Scene7 ignora la configuración de marcas de la impresora en el archivo de opciones de trabajos. En su lugar, las marcas de la impresora se configuran mediante el uso de comandos de URL de Scene7.

3 Haga clic en Exportar y, a continuación, especifique un nombre y una ubicación y haga clic en Guardar.

4 Cargue el archivo de opciones de trabajos como recurso en Scene7 Publishing System.

Úselo con la plantilla publicada haciendo referencia a él en la URL. Por ejemplo:

`http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&joboption=SPSfilenameid`

Preparación de PDF para la impresión

Antes de finalizar el PDF para la impresión, no olvide seguir las instrucciones de esta sección.

Imágenes

Asegúrese de que todas las imágenes del trabajo de publicación se han cargado en el servidor de Scene7 y se han publicado.

Fuentes

Asegúrese de que todas las fuentes del trabajo de publicación se han cargado en el servidor de Scene7 y se han publicado. Cerciórese de que tiene los derechos legales adecuados para alojar las fuentes si desea permitir que los usuarios finales las cambien.

Resolución de imagen (píxeles por pulgada)

El servidor de Scene7 conserva la resolución de las imágenes de mapas de bits en los PDF generados listos para la impresión. Scene7 aumenta la resolución de imagen si es necesario. Para conseguir resultados óptimos, deje el valor predeterminado de resolución (por lo general, 72 ppp) para la vista previa en Web. La resolución predeterminada de todas las imágenes de la empresa se define en la sección Resolución de impresión predeterminada de la ventana Configuración de publicación/Servidor de imágenes. Si la resolución es alta (por ejemplo, 300 ppp), el resultado puede ser un tiempo de procesamiento más prolongado, por lo que solo se debe aplicar a PDF listos para imprimir. Use el comando `imageRes=` de la URL para anular manualmente la resolución predeterminada de los trabajos en PDF.

Gestión de color

El documento y las imágenes pueden utilizar la escala de grises, CMYK, tintas planas con nombre, RGB o modelos de color Lab. Cada modelo puede estar calibrado o no empleando un perfil de color ICC. Para obtener unos resultados óptimos, incruste el perfil en el PDF generado listo para la impresión. El servidor de Scene7 lo hace de manera predeterminada. Asegúrese de que se han cargado todos los perfiles de color necesarios en la plataforma de Scene7. Es preferible que las opciones de gestión del color definidas en la aplicación de diseño coincidan con las definidas en el servidor de Scene7:

Configuración de la gestión del color en la aplicación de diseño: en la configuración del color de la aplicación de creación (por ejemplo, Adobe Illustrator), especifique los perfiles de color RGB y CMYK en la sección de los espacios de trabajo.

Configuración de la gestión del color en Scene7: por lo general, la configuración de la gestión del color en la aplicación de diseño debe coincidir con los perfiles de color predeterminados del servidor de Scene7. Esta configuración se encuentra en la ventana Ajustes de publicación/Servidor de imágenes.

Visualización de marcas de impresora

Puede crear un archivo PDF para cualquiera de estos casos:

- Documentos terminados
- Documentos intermedios como películas o placas que se pueden enviar a una impresora para producción

Los documentos intermedios pueden incluir contenido de producción adicional como márgenes de sangrado, marcas de impresora, etc. Este contenido suele aparecer fuera de los límites de la página terminada.

Todas las marcas disponibles en la pantalla "Agregar marcas de impresora" en Acrobat son compatibles. Las marcas de impresora se controlan con el parámetro `printerMark`. La sintaxis es `&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`

Al preparar un documento para su impresión, las marcas de impresora pueden ayudar al servicio de impresión a alinear las películas de separación para generar pruebas, establecer la calibración y la densidad de tinta correctas de la película, recortar la película con el tamaño adecuado, etc. Las marcas de impresora indican los límites de los cuadros del documento, por ejemplo, de los rectángulos de corte y sangrado. El contenido relacionado con la producción puede incluir lo siguiente:

Rectángulo del soporte Límites del soporte físico en el que se va a imprimir la página. Se puede descartar el contenido que está fuera del rectángulo sin que se modifique el archivo.

Rectángulo de sangrado Región a la que se recorta el contenido de la página cuando se genera la salida en un entorno de producción. Este rectángulo puede incluir áreas necesarias por las limitaciones físicas de los equipos de corte, plegado o recorte. El valor predeterminado es el cuadro de recorte de la página.

Rectángulo de corte Dimensiones esperadas de la página terminada después del recorte. Este rectángulo puede ser más pequeño que el rectángulo del soporte a fin de dejar sitio para contenido relacionado con la producción, por ejemplo, instrucciones de impresión, marcas de corte o barras de colores. El valor predeterminado es el cuadro de recorte de la página.

Rectángulo de diseño Extensión del contenido significativo de la página (incluidos espacios en blanco) concebido por el creador. El valor predeterminado es el cuadro de recorte de la página.

Los modificadores de la tabla siguiente permiten replicar las marcas de impresora disponibles en Adobe Illustrator, InDesign y Acrobat:

Modificador y valores	Descripción
bleedMargin = top, left, bottom, right	Se especifica en Acrobat con la opción Definir cuadros de página. Seleccione BleedBox y, a continuación, especifique los márgenes con la opción Controles de margen. Los valores representan la distancia a los bordes superior, izquierdo, inferior y derecho desde los bordes originales del diseño (esto es, el rectángulo del soporte) hacia adentro. Los valores (0–1000) se indican en puntos. Nueva altura = altura original - (superior + inferior) Nueva anchura = anchura original - (izquierdo + derecho)
mediaMargin = top, left, bottom, right	Se especifica en Acrobat con la opción Definir cuadros de página. Modifique el tamaño de página personalizado en la opción Cambiar tamaño de página. Los valores representan la distancia a los bordes superior, izquierdo, inferior y derecho desde los bordes originales del diseño (esto es, el rectángulo del soporte) hacia afuera. Los valores (0–1000) se indican en puntos. Nueva altura = superior + inferior + altura original Nueva anchura = izquierda + derecha + anchura original Los valores de nueva altura y nueva anchura determinan el nuevo tamaño de página del PDF generado. Una vez definido un nuevo MediaBox, todos los cálculos de los márgenes de corte y sangrado deben tener en cuenta el nuevo MediaBox como borde del diseño.

Modificador y valores	Descripción
<code>trimMargin = top, left, bottom, right</code>	Se especifica en Acrobat con la opción Definir cuadros de página. Seleccione TrimBox y, a continuación, especifique los márgenes con la opción Controles de margen. Los valores representan la distancia a los bordes superior, izquierdo, inferior y derecho desde los bordes originales del diseño (esto es, el rectángulo del soporte) hacia adentro. Los valores (0–1000) se indican en puntos. Nueva altura = altura original - (superior + inferior) Nueva anchura = anchura original - (izquierdo + derecho)
<code>printerMark = trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed</code>	Los valores son los siguientes: <code>trim marks = 0, 1</code> (el valor predeterminado es 0) <code>bleed marks = 0, 1</code> (el valor predeterminado es 0) <code>registration marks = 0, 1</code> (el valor predeterminado es 0) <code>color bars = 0, 1</code> (el valor predeterminado es 0) <code>page information = 0, 1</code> (el valor predeterminado es 0) <code>style = Default, InDesignJ1, InDesignJ2, Illustrator, illustratorJ, QuarkXPress</code> (el valor predeterminado es Default) <code>line weight = 0,125–0,2</code>, ambos valores inclusive (el valor predeterminado es 0.25) <code>layer embed = 0, 1</code>, donde 1 crea otra capa que contiene todas las marcas de impresora (el valor predeterminado es 1) Según el estilo utilizado, las marcas y las barras de color aparecen diferentes y coinciden con los estilos correspondientes que se usan en Acrobat.

Tenga en cuenta lo siguiente sobre las marcas de impresora:

- Especifique los márgenes de sangrado, de corte y de medios mediante llamadas mediante URL al especificar las marcas de impresora. Si se especifican las marcas de impresora sin especificar estos márgenes, las marcas aparecen fuera de la región visible del PDF generado. Además, las marcas de corte y sangrado se superponen.
- Si se especifican los mismos valores para los márgenes de corte y sangrado, las marcas de corte y sangrado se superponen en caso de que ambos indicadores estén definidos en 1 en `&printerMark`.
- Si se especifican formatos `fmt=swf/image` mediante llamadas mediante URL, se obtiene una salida sin ningún margen ni ninguna marca de impresora porque esta función es específica de salidas en PDF.
- Si se especifica `&printerMark=` mediante la URL, se utilizan los valores predeterminados para todos los parámetros. Si se especifica `&printerMark=1`, las marcas de corte se definen en 1 y en los valores predeterminados para los demás parámetros. No obstante, para definir el enésimo elemento en ON, es preciso especificar todos los parámetros (n-1) mediante URL.
- Si solo se especifica un valor para `&trimMargin`, `&bleedMargin` y `&mediaMargin`, dicho valor se aplica a todos los márgenes (superior, inferior, izquierdo y derecho) del diseño original.
- Si solo se especifican los valores superior e izquierdo mediante `&trimMargin`, `&bleedMargin` y `&mediaMargin`, el valor superior se asigna al valor inferior y el valor izquierdo es igual que el derecho.
- Si no se especifica el valor derecho mediante `&trimMargin`, `&bleedMargin` y `&mediaMargin`, el valor izquierdo se asigna al derecho.

- En los PDF de varias páginas, los márgenes y las marcas de impresora se aplican a todas las páginas (en Acrobat, los usuarios pueden seleccionar intervalos de páginas para los márgenes o las marcas de impresora).
- La salida de un PDF en el que se han activado los márgenes o las marcas de impresora coincide exactamente con Acrobat X a menos que se especifique lo contrario.

Si desea crear un archivo PDF compatible con PDF/X-4 con el modificador &joboption en la URL, debe tener en cuenta las limitaciones relacionadas con las marcas de impresora especificadas en el PDF ISO_15930-7-2008.pdf:

- Cada uno de los objetos de página de un archivo PDF incluye un MediaBox. Cada uno de los objetos de página de un archivo conforme con PDF/X-4 debe incluir un TrimBox o un ArtBox, pero no ambos. Se puede incluir un MediaBox por herencia.
- Si hay un BleedBox, el ArtBox o el TrimBox no se debe extender más allá de los límites del BleedBox. Si hay un CropBox, ni el ArtBox, ni el TrimBox ni el BleedBox se deben extender más allá de los límites del CropBox.
- Ni el ArtBox, ni el TrimBox, ni el CropBox ni el BleedBox se deben extender más allá de los límites del MediaBox.
- Algunas prácticas del sector exigen el uso del BleedBox. Se deben seguir las prácticas comerciales apropiadas.
- Se recomienda utilizar el TrimBox en lugar del ArtBox.
- Todas las anotaciones que no sean TrapNet y PrinterMark deben tener un valor para Rect que esté completamente fuera del BleedBox (o del TrimBox o del ArtBox si no hay ningún BleedBox). Todas las anotaciones PrinterMark deben tener un valor para Rect que esté completamente fuera del TrimBox o del ArtBox. Es posible que los lectores compatibles con PDF/X-4 ignoren por completo las anotaciones salvo las anotaciones TrapNet de PDF.
- Rect se considera como completamente fuera de un cuadro delimitador si todas sus coordenadas se encuentran fuera del cuadro delimitador o en su borde y la intersección de los dos rectángulos es cero.
- Si el diccionario ViewerPreferences contiene las claves ViewArea, ViewClip, PrintArea o PrintClip, cada una de las que haya debe tener el valor MediaBox o, si hay un BleedBox en todos los objetos de página del archivo, el valor BleedBox.

Capítulo 15: Vídeo

eVideo de Adobe® Scene7 es una solución integral que facilita la publicación de vídeo adaptable de alta calidad para transmitir en varias pantallas, incluidos el escritorio, iOS, Android, BlackBerry y Windows Phone. Los conjuntos de vídeos adaptables agrupan versiones del mismo vídeo codificadas con una velocidad de bits y un formato diferentes, por ejemplo, 400 kbps, 800 kbps y 1.000 kbps. El ordenador de escritorio o dispositivo móvil detecta el ancho de banda disponible.

Por ejemplo, en un dispositivo móvil iOS, detecta un ancho de banda de, por ejemplo, 3G, 4G o Wi-Fi. A continuación, selecciona de forma automática el vídeo codificado correcto de las diversas velocidades de bits que incluye el conjunto de vídeos adaptable. El vídeo se transmite a equipos de escritorio, dispositivos móviles o tablets.

Además, la calidad de vídeo se cambia dinámicamente de forma automática si las condiciones de la red cambian en el equipo de escritorio o en el dispositivo móvil. Además, si un cliente entra en modo de pantalla completa en un equipo de escritorio, el conjunto de vídeos adaptable responde usando una mejor resolución y, por lo tanto, mejorando la experiencia de visualización del cliente. El uso de conjuntos de vídeos adaptables le ofrece la mejor calidad de reproducción de vídeos para los clientes que reproducen vídeos de Scene7 en varios dispositivos y pantallas.

La lógica que un reproductor de vídeo utiliza para determinar qué vídeo codificado se debe reproducir o seleccionar durante la reproducción se basa en el siguiente algoritmo:

- 1 La reproducción comienza con el vídeo del conjunto de vídeos adaptables con la velocidad de bits más parecida al destino definido para la “velocidad de bits de escritorio inicial” en el reproductor de vídeo.
- 2 Eliminar los vídeos codificados con una altura un 150% mayor que la altura del reproductor.
- 3 Eliminar los vídeos codificados con una velocidad de bits un 70% mayor que la velocidad de descarga detectada.
- 4 De los vídeos codificados restantes, seleccionar la representación con la velocidad máxima de bits.
- 5 El reproductor de vídeo, a continuación, comprueba el ancho de banda cada cuatro segundos durante la reproducción y se ajusta según sea necesario.

Para la administración de un solo clip y conjuntos de vídeos adaptables, Scene7 admite lo siguiente:

- Carga de vídeos de varios formatos de vídeo y audio compatibles y codificación de vídeo al formato MP4 H.264 para su reproducción en varias pantallas. Puede utilizar los ajustes preestablecidos de vídeo adaptables predefinidos de Scene7, ajustes preestablecidos de codificación de vídeo único o personalizar la codificación para controlar la calidad y el tamaño del vídeo.

Cuando se genera un conjunto de vídeos adaptables, incluye vídeos F4V y vídeos MP4.

Nota: Los vídeos de origen/maestros, OGG y cualquier otro vídeo de formato de origen no se añadirán al conjunto de vídeos adaptables.

- Subtitulación de vídeo en los visores Universal_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark y Universal_HTML5_MixedMedia_light o el visor Video_Caption (Flash AS3) y navegación por capítulos de vídeo en los visores Universal_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark y Universal_HTML5_MixedMedia_light.

Consulte “[Adición de subtítulos a vídeos](#)” en la página 251.

Consulte “[Adición de marcadores de capítulo a vídeos](#)” en la página 253.

- Organice, explore o busque vídeos con total compatibilidad de metadatos para gestionar eficazmente sus recursos de vídeo.

- Publique conjuntos de vídeos adaptables en la web, así como en equipos de escritorio y dispositivos móviles, incluidos iPhone, iPad, Android™, BlackBerry y Windows Phone.

El flujo de vídeo adaptable se admite en numerosas plataformas de iOS.

Consulte la compatibilidad más reciente en la [Guía de referencia de visores de Scene7](#).

Scene7 admite la reproducción de vídeo móvil con formato MP4 H.264. Puede consultar los dispositivos BlackBerry compatibles con este formato de vídeo en este sitio web:

Consulte [Supported video formats on BlackBerry](#) (Formatos de vídeo compatibles con BlackBerry).

Puede consultar los dispositivos Windows compatibles con este formato de vídeo:

Consulte [Supported video formats on Windows Phone](#) (Formatos de vídeo compatibles con Windows Phone).

- Reproducción de vídeo mediante los ajustes preestablecidos de visor de Scene7, incluidos los siguientes:
 - Visores de vídeos únicos.
 - Visores de medios mixtos que combinan contenido de vídeo y de imagen.
- Configuración de reproductores de vídeo para cumplir las necesidades de marca.
- Integración de vídeo en el sitio web, el sitio móvil o la aplicación móvil con una URL o código incrustado.

Consulte “[Inicio rápido: Vídeo](#)” en la página 229.

Acerca del uso de vídeos HTML5

Aunque HTML5 es un estándar común para la distribución de vídeos en dispositivos móviles, tenga en cuenta las siguientes limitaciones de HTML5 como plataforma para los equipos de escritorio:

- HTML5 no proporciona una experiencia óptima en equipos de escritorio.

No existe ningún estándar de flujo continuo de vídeo en todos los navegadores web para HTML5. Por consiguiente, solo puede publicar vídeos para los clientes por medio de una descarga progresiva. Esto conlleva mayor tiempo de carga y más tiempo buscando en el vídeo. Y una copia temporal del vídeo se almacena en el escritorio del usuario.

Además, no está disponible el flujo de vídeo adaptable. Con el flujo de vídeo adaptable, el reproductor detecta la conexión de red del usuario y adapta dinámicamente la calidad del vídeo. Es decir, es suministrará un vídeo de baja calidad para las conexiones lentas, mientras que las conexiones más rápidas disfrutarán de un vídeo de mayor calidad. Sin este flujo continuo dinámico, todos los usuarios visualizan el vídeo con una única calidad, independientemente de su ancho de banda.

- Más vídeos para codificar y gestionar.

No hay ningún códec ni formato de vídeo compatible con todos los navegadores. Para compensarlo, debe codificar a un mínimo de dos y un máximo de cuatro formatos de vídeo (como, por ejemplo, MP4, OGG Theora y WebM). Esta codificación resulta necesaria para que el mismo vídeo se reproduzca en Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari y otros navegadores web.

- Capacidad limitada para personalizar el reproductor de vídeo.

Cada navegador HTML5 tiene su propia apariencia predeterminada para los controles del reproductor de vídeo. Como resultado, resulta difícil crear un visor de vídeo coherente para los usuarios, ya que el reproductor tiene limitaciones para personalizarse.

- Alcance limitado a los usuarios.

No todos los navegadores de escritorio son compatibles con HTML5. Por ejemplo, las versiones 7 y 8 de Internet Explorer no admiten las etiquetas de vídeo HTML5. Esta limitación significa que no puede alcanzar a todos los usuarios de escritorio.

Entre otros, los requisitos compatibles del sistema para los codecs de vídeo HTML5 son los siguientes:

OGG	MP4
• Firefox 3.5 o superior (escritorio) • Chrome 3.0 o superior (escritorio) • Android 2.3 o superior (móvil)	• Internet Explorer 9 o superior (escritorio y móviles) • Android 3.0 o superior (tableta) • iOS 3.1 o superior (móvil) • Chrome 29 (versión más reciente; Chrome se actualiza automáticamente a la versión más reciente) • Safari 5.1 (solo Mac OS)

Consulte “[Carga y codificación de vídeo](#)” en la página 231.

Aunque estas limitaciones son importantes, hay dos alternativas que puede utilizar; una de ellas es una práctica recomendada para entregar medios enriquecidos:

- Utilice los nuevos visores de vídeo HTML5 en Scene7 Publishing System.

La práctica recomendada es utilizar los ajustes preestablecidos del visor `Universal_HTML5_Video` para resolver fácilmente muchos de los problemas descritos anteriormente sobre la reproducción de vídeo HTML5. El visor de vídeo es un solo reproductor que permite aprovechar lo siguiente al mismo tiempo.

- 1 Diseñar la funcionalidad del reproductor utilizando HTML5 y CSS.
- 2 Reproducir el vídeo mediante el flujo continuo adaptable o descarga de flujo continuo progresivo para acceder a la mayoría de usuarios de escritorio y móviles, incluso en los exploradores que no sean compatibles con HTML5. El reproductor puede utilizar la reproducción Flash o HTML5 dinámicamente según el explorador que utilice y la compatibilidad de plugins.

Consulte “[Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5](#)” en la página 228.

Consulte [Dynamic video playback](#) (Reproducción dinámica de vídeo).

Consulte también [Acerca de los visores de HTML5](#) en la Guía de referencia de visores de Adobe Scene7.

- Utilice la función Universal URL.

Utilice Scene7 Publishing System para configurar un perfil de vídeo universal mediante el visor de vídeo Flash en el escritorio y el reproductor nativo del dispositivo en dispositivos móviles y tablets.

Nota: Una de las ventajas del uso del visor de vídeo HTML5, que es una práctica recomendada, es que, a diferencia del uso de la función Universal URL, no abre el vídeo en otra ventana alejando a los clientes de su sitio web. En su lugar, mantiene toda la experiencia de reproducción en la misma página web. El uso del visor de vídeo HTML5 también implica que se puede reproducir el vídeo incrustado en una página web móvil y personalizar el reproductor de vídeo para una experiencia coherente de la marca tanto en los equipos de escritorio como en los dispositivos móviles.

Consulte “[Uso de Universal URL.](#)” en la página 255.

Práctica recomendada: Uso del visor de vídeo HTML5

Los ajustes preestablecidos del visor de vídeo HTML5 de Scene7 son reproductores de vídeo sólidos. Se pueden utilizar para evitar muchos problemas comunes que se asocian con la reproducción de vídeo HTML5 y problemas relacionados con los dispositivos móviles como falta de flujo continuo adaptable y límites de alcance de exploradores de escritorio.

En la parte de diseño del reproductor, puede diseñar toda la funcionalidad del reproductor de vídeo mediante herramientas de desarrollo web estándar. Por ejemplo, se pueden diseñar los botones, controles y el fondo de imagen de póster personalizado utilizando HTML5 y CSS para ayudarle a captar clientes con un aspecto personalizado.

En la parte de reproducción del visor, se detecta de forma automática la funcionalidad de vídeo del navegador. Por lo tanto, se ofrece el vídeo mediante el flujo de Flash o Apple (flujo de vídeo adaptable). O bien, si los métodos de difusión no están presentes, se utilizará el flujo progresivo HTML5 en su lugar.

Al combinar en un solo reproductor la capacidad para diseñar los componentes reproducción mediante HTML5 y CSS, tener la reproducción incorporada y usar flujo adaptable y progresivo en función de la capacidad del navegador, se amplía el alcance del contenido de medios enriquecidos para los usuarios móviles y escritorio y se garantiza una experiencia optimizada de vídeo.

Consulte también [Acerca de los visores de HTML5](#) en la Guía de referencia de visores de Adobe Scene7.

Modo de funcionamiento del visor de vídeo HTML5 en equipos de escritorio

Para el flujo continuo de vídeo adaptable de escritorio, los vídeos utilizados para el cambio de velocidad de bits se basan en primer lugar en todos los vídeos F4V en el conjunto de vídeos adaptables. Si no hay ninguno, se basa en todos los vídeos MP4 del Conjunto de vídeos adaptable.

La tabla siguiente describe el flujo de trabajo que utiliza el visor de vídeo HTML5 para determinar el modo en que los vídeos se reproducen en equipos de escritorio.

Pregunta	Respuesta
¿El navegador de escritorio tiene Flash Player instalado? Sí: consulte la descripción de la derecha. No: continúe a la pregunta siguiente.	El visor de vídeo HTML5 reproduce el vídeo con flujo adaptable HTTP basado en Flash que ajusta automáticamente la reproducción en función de la capacidad de ancho de banda de la red y también permite la búsqueda del cliente.
¿Es el explorador de escritorio Apple Safari? Sí: consulte la descripción de la derecha. No: continúe a la pregunta siguiente.	El visor de vídeo HTML5 reproduce el vídeo en Safari utilizando el estándar iOS de Apple para el flujo de vídeo adaptable HTTP que ajusta automáticamente la reproducción en función de la capacidad de ancho de banda de la red y también permite la búsqueda del cliente.
¿Es el navegador de escritorio HTML5 compatible y utiliza el vídeo el códec H.264? Sí: consulte la descripción de la derecha. No: continúe a la pregunta siguiente.	El visor de vídeo HTML5 reproduce el vídeo utilizando la etiqueta HTML5 <video>. Esta etiqueta permite que el vídeo se descargue de forma progresiva y se reproduzca de forma nativa en el equipo de escritorio sin ningún plugin.
¿Flash Player no está disponible en Firefox ni Internet Explorer 8 o versiones anteriores?	No se puede reproducir el vídeo.

Funcionamiento del visor de vídeo HTML5 en dispositivos móviles

Para el flujo continuo de vídeo adaptable móvil, los vídeos utilizados para el cambio de velocidad de bits se basan en primer lugar en los vídeos MP4 en el conjunto de vídeos adaptables.

En la siguiente tabla se describe el flujo de trabajo que el visor de vídeo HTML5 utiliza para determinar cómo reproducir vídeos en dispositivos móviles.

Pregunta	Respuesta
¿Es el dispositivo móvil una tablet o un smartphone basado en iOS? Sí: consulte la respuesta de la derecha. No: continúe a la pregunta siguiente.	El visor de vídeo HTML5 reproduce el vídeo utilizando el estándar iOS de Apple para el flujo de vídeo adaptable HTTP que ajusta automáticamente la reproducción en función de la capacidad de ancho de banda de la red y también permite la búsqueda del cliente.
¿Se trata de un dispositivo móvil Android, Blackberry o Windows compatible? Sí: consulte la descripción de la derecha. No: continúe a la pregunta siguiente.	El visor de vídeo HTML5 reproduce el vídeo utilizando la descarga de vídeo progresiva HTML5.
¿Es un dispositivo no compatible?	No se puede reproducir el vídeo.

Inicio rápido: Vídeo

La descripción del flujo de trabajo paso a paso siguiente se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de conjuntos de vídeos adaptables en Scene7. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información.

1. Carga y codificación de vídeo

Cargue y genere conjuntos de vídeos adaptables con una de las dos situaciones siguientes:

- **Cargar vídeos precodificados:** si sus vídeos ya se habían codificado fuera de Scene7, haga clic en **Cargar** en la barra de navegación global para buscar y cargar archivos MP4 o F4V de vídeo directamente en Scene7 Publishing System. A continuación, haga clic en **Generar > Conjuntos de vídeos adaptables**. Busque los archivos de vídeo. Arrastre los archivos de vídeo deseados, suéltelos en la tabla Conjunto de vídeos adaptable y, a continuación, guarde el conjunto.
- **Cargar vídeos de origen maestros:** si los vídeos no están codificados, haga clic en **Cargar** en la barra de navegación global para cargar los archivos de origen de vídeo maestros (que no sean MP4, FLV ni F4V) para que Scene7 Publishing System los codifique en archivos MP4. En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, en Opciones de eVideo, seleccione **Vídeo adaptable**.

Esta opción preferida permite crear un conjunto de vídeos adaptables que aplica automáticamente el ajuste preestablecido de codificación correcto al vídeo, 16:9 o 4:3, para que coincida con las dimensiones del vídeo que haya cargado. Al enviar el trabajo de carga, se crea automáticamente un conjunto de vídeos adaptable que incluye tres codificaciones de vídeo con la proporción de aspecto correcta.

En el cuadro de diálogo Opc. de trabajo, en Opciones de Evideo, amplíe **Ajustes preestablecidos de codificación única** y seleccione los ajustes preestablecidos de codificación de vídeo individuales que desee de **Escritorio**, **Móvil (iPhone, iPad, Android)** y **Tablet (iPad, Android)** para crear archivos MP4.

- O bien, puede volver a procesar un vídeo maestro mediante la función de reprocesamiento. Los vídeos recién codificados se añaden al Conjunto de vídeos adaptable existente.

Consulte [“Carga y codificación de vídeo”](#) en la página 231.

Véase también

[“Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo”](#) en la página 235

Opcional

Scene7 ofrece numerosos ajustes preestablecidos de codificación de vídeo predefinidos. Estos ajustes preestablecidos reflejan la configuración de codificación de vídeo más común y se han optimizado para la reproducción en las pantallas de destino.

Sin embargo, si es necesario personalizar más el proyecto, los administradores pueden crear ajustes preestablecidos de vídeo para personalizar el tamaño y la reproducción de vídeos para los usuarios finales. Los administradores pueden agregar y administrar ajustes preestablecidos de vídeo desde la página Ajustes preestablecidos de vídeo disponible en Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo > Ajustes preestablecidos de codificación única. La página Ajustes preestablecidos de vídeo contiene opciones para agregar, editar, eliminar y activar ajustes preestablecidos de vídeo.

Consulte [“Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo”](#) en la página 239.

2. Previsualización de vídeos en un visor de vídeos

Para ver cómo se reproduce un vídeo para los usuarios finales en un equipo de escritorio, en el sitio web o en un dispositivo móvil, seleccione el vídeo en el panel Examinar y, a continuación, haga clic en **Vista previa**.

Consulte [“Previsualización de vídeos en un visor de vídeos”](#) en la página 243.

Puede reproducir el vídeo en la pantalla Vista previa. También puede elegir visores de vídeos diferentes para ver qué aspecto tiene el vídeo en otros reproductores. La práctica recomendada es utilizar el reproductor de vídeo HTML5 para la reproducción multipantalla en escritorios, tablets y dispositivos móviles.

Opcional

Personalización de ajustes preestablecidos de visor: Scene7 ofrece ajustes preestablecidos de visor predefinidos para la distribución de vídeos. Estos ajustes preestablecidos determinan la apariencia del visor y cómo funcionan los controles de reproducción. Para personalizar el visor de vídeo, los administradores pueden agregar y gestionar ajustes preestablecidos de visor desde la página Ajustes preestablecidos de visor. Para abrir esta página, en la esquina superior derecha de Scene7 Publishing System, haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor. La página Ajustes preestablecidos de visor contiene opciones para agregar, editar, eliminar y activar ajustes preestablecidos de visor.

Consulte [“Uso de ajustes preestablecidos de visor de vídeo”](#) en la página 244.

3. Distribución de vídeos en sitios web y sitios móviles

Para incorporar el vídeo en el sitio web, puede realizar cualquiera de las acciones siguientes:

- Mostrar el vídeo en su propia ventana emergente o modal; en ese caso, se utiliza la función de Copiar URL.

Para obtener la URL de un vídeo, en la vista de cuadrícula o de lista, selecciónelo en el panel Examinar. Haga clic en Vista previa, y, a continuación, en Copiar URL, a la derecha de `Universal_HTML5_Viewer`.

Después de hacer clic en Copiar URL, la dirección URL se copia al portapapeles. Coloque este código en el HTML de su sitio web, sitio móvil o aplicación.

***Nota:** Las direcciones URL solo se activan tras publicar el vídeo o el conjunto de vídeos adaptables.*

- Mostrar el vídeo incrustado en la página web; en ese caso, deberá utilizar la función de Código incrustado.

Para obtener el código incrustado de un vídeo, en la vista de cuadrícula o de lista, selecciónelo en el panel Examinar. Haga clic en Vista previa > Lista del visor. En la columna Acciones de la tabla, haga clic en Código incrustado a la derecha de `Universal_HTML5_Video`. No se permite editar el código.

Haga clic en Cerrar y pegue el código incrustado en las páginas web.

Nota: *Incrustar código solo se activa después de publicar el vídeo o el conjunto de vídeos adaptables.*

Consulte “[Distribución de vídeos en sitios web y sitios móviles](#)” en la página 245.

Carga y codificación de vídeo

Para crear vídeo único o conjuntos de vídeos adaptables para publicarlos en la web o dispositivos móviles, primero cargue los archivos de vídeo maestros en Scene7 Publishing System. Scene7 codifica los vídeos en formato MP4 y publica el vídeo en los siguientes formatos de archivo:

MP4 Scene7 recomienda MP4 como el formato de archivo de vídeo preferido. Utilice archivos MP4 para lo siguiente:

- Flujo dinámico HTTP en equipos de escritorio.
- HTTP Live Streaming (protocolo de flujo de Apple).
- Publicación de vídeo progresivo en dispositivos móviles Android, BlackBerry y Windows Phone

OGG Theora Utilice archivos OGV para la publicación de vídeo progresivo en equipos de escritorio y dispositivos móviles no habilitados para Flash.

Archivos FLV y F4V de Flash Utilice archivos FLV o F4V para la publicación de vídeo progresivo o de flujo continuo en reproductores de Adobe Flash en el escritorio.

Scene7 ofrece dos flujos de trabajo para cargar archivos de vídeo:

Vídeos codificados previamente Los archivos FLV, F4V y MP4 se cargan directamente en Scene7. Con este flujo de trabajo, los archivos no se codifican al cargarlos. Los archivos se codifican previamente como preparación para la publicación en el escritorio y los dispositivos móviles.

Vídeos de origen maestros Cargue archivos de origen maestros y, al cargarlos, codifíquelos en archivos MP4. Los vídeos codificados tienen la etiqueta “Vídeo” en el panel Examinar. Scene7 admite la codificación de archivos de vídeo con varios formatos.

- Asegúrese de que los archivos de vídeo de origen maestros que desea codificar sean compatibles.

Consulte “[Tipos de archivo de vídeo compatibles para la codificación](#)” en la página 234.

- Elija un ajuste preestablecido de codificación de vídeo.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de vídeo para la codificación de archivos de vídeo](#)” en la página 27

Consulte “[Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo](#)” en la página 235.

Scene7 también genera miniaturas de vídeo. Puede obtener más información sobre las miniaturas de vídeo, la obtención de sus URL y la modificación de fotogramas de póster.

Consulte “[Uso de las miniaturas de vídeo](#)” en la página 250.

Para cargar y codificar vídeos

- ❖ Realice una de las siguientes acciones:

Si los videos ya están codificados	1 En la barra de navegación global, haga clic en Cargar. 2 En la pantalla Cargar, haga clic en la ficha Desde el escritorio. 3 En la página de carga, en el panel Seleccionar archivos para cargar, haga clic en Examinar, busque el archivo de vídeo MP4 o F4V y, a continuación, haga clic en Abrir. 4 En el panel Elija el destino de la carpeta, elija una carpeta para cargar el archivo. 5 En la página de carga, asegúrese de que esté activado Publicar tras la carga. 6 Haga clic en Cargar envío.
Si desea codificar los videos mediante Scene7 Publishing System	1 En la barra de navegación global, haga clic en Cargar. 2 En la pantalla Cargar, haga clic en la ficha Desde el escritorio. 3 En el panel Seleccionar archivos para cargar, haga clic en Examinar, busque un archivo de vídeo de origen maestro y haga clic en Abrir. 4 En el panel Elija el destino de la carpeta, elija una carpeta para cargar el archivo. 5 En la esquina inferior derecha de la página, haga clic en Opc. de trabajo. 6 En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, amplíe Opciones de eVideo. 7 Realice una de las siguientes acciones: • La práctica recomendada es utilizar el método siguiente. Seleccione Codificación de vídeo adaptable. Consulte "Vídeo adaptable (predeterminado)" en la página 29. • (Opcional) Si desea utilizar ajustes de codificación individuales, haga lo siguiente. Amplíe Ajustes preestablecidos de codificación única y seleccione las opciones de codificación que desee para Escritorio, Móvil y Tablet. Consulte "Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para equipos de escritorio" en la página 30, "Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para dispositivos móviles" en la página 32, "Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para tablets" en la página 33. 8 En el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, haga clic en Guardar. 9 En la página de carga, asegúrese de que esté activado Publicar tras la carga. 10 En la página de carga, en la esquina inferior derecha, haga clic en Cargar envío.

Si desea volver a codificar a un archivo de vídeo cargado anteriormente	1 En Scene7, en el panel Examinar, vaya al vídeo y selecciónelo. 2 Haga clic en Archivo > Procesar de nuevo. 3 En el cuadro de diálogo Volver a procesar los recursos, expanda Opciones de eVideo. 4 Realice una de las siguientes acciones: • La práctica recomendada es utilizar el método siguiente. Seleccione Vídeo adaptable. Consulte “Vídeo adaptable (predeterminado)” en la página 29. • (Opcional) Si desea utilizar ajustes de codificación individuales, haga lo siguiente. Amplíe Ajustes preestablecidos de codificación única y seleccione las opciones de codificación que desee para Escritorio, Móvil y Tablet. Consulte “Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para equipos de escritorio” en la página 30, “Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para dispositivos móviles” en la página 32, “Ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para tablets” en la página 33. 5 En el cuadro de diálogo Volver a procesar los recursos, haga clic en Enviar.
--	---

Cuando se utiliza un ajuste preestablecido de codificación de vídeo adaptable o varios ajustes preestablecidos de codificación individuales, el resultado es un conjunto de vídeos adaptables que se crea automáticamente con varias codificaciones de vídeo. También puede crear manualmente un conjunto de vídeos adaptables seleccionando los vídeos individuales.

Cuando se genera un conjunto de vídeos adaptables automáticamente o manualmente, solo se crean tipos de archivo MP4 y M4V.

Más temas de ayuda

“[Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo](#)” en la página 235

“[Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo](#)” en la página 239

Tipos de archivo de vídeo compatibles para la codificación

En la siguiente tabla se muestran los tipos de archivo de vídeo (con los códecs de vídeo permitidos) que puede codificar al formato MP4 u OGV al cargar los archivos. En la tabla se muestran los formatos de archivo y códecs:

Formatos de archivo de vídeo De forma similar a un archivo ZIP, un *formato de archivo de vídeo* determina cómo se incluye el archivo en el vídeo. Un archivo de vídeo suele contener varias pistas, una pista de vídeo (sin audio) y una o más pistas de audio (sin vídeo), que están interrelacionadas y sincronizadas. El formato de archivo de vídeo determina cómo se organizan estas distintas pistas de datos y metadatos.

Códecs de vídeo Un *códec de vídeo* describe el algoritmo con el que se ha codificado un vídeo. Un reproductor de vídeo descodifica el vídeo según su códec y, a continuación, reproduce una serie de imágenes, o fotogramas, en la pantalla. Los códecs minimizan la cantidad de información que tienen que almacenar los archivos de vídeo para reproducir el

vídeo. En lugar de la información sobre cada fotograma individual, solo se almacena la información sobre las diferencias entre un fotograma y el siguiente. Puesto que la mayoría de vídeos cambian poco de un fotograma al siguiente, los códecs permiten velocidades de compresión altas, cuyo resultado son tamaños de archivo menores.

Formato de archivo de vídeo	Códecs de vídeo
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

Nota: La pantalla Trabajos le avisa si carga e intenta codificar un archivo de vídeo pero este se rechaza porque contiene un códec o contenedor de archivos no compatible. Para obtener más información, consulte [“Comprobación de archivos de trabajo”](#) en la página 100.

Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo

A continuación se detallan prácticas recomendadas para codificar archivos de vídeo de origen en Scene7 Publishing System.

Para obtener más consejos sobre la codificación de vídeo, consulte los siguientes recursos:

- Artículo: *Streaming 101: The Basics — Codecs, Bandwidth, Data Rate, and Resolution* (*Streaming 101: Conceptos básicos: códecs, ancho de banda, velocidad de datos y resolución*): www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_es.
- Vídeo: *Video Encoding Basics* (*Conceptos básicos de codificación de vídeo*): www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_es.

Más temas de ayuda

“Inicio rápido: Vídeo” en la página 229

“Carga y codificación de vídeo” en la página 231

“Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo” en la página 239

“Uso de ajustes preestablecidos de visor de vídeo” en la página 244

Archivos de vídeo de origen

Al codificar un archivo de vídeo, utilice el archivo de vídeo de origen de la máxima calidad posible. Evite utilizar archivos de vídeo codificados previamente, ya que estos archivos ya están comprimidos y una codificación adicional crearía un vídeo de mala calidad.

La siguiente tabla describe el tamaño recomendado, la proporción de aspecto y la velocidad de bits mínima que deben tener los archivos de vídeo de origen cuando se codifiquen:

Tamaño	Proporción de aspecto	Velocidad de bits mínima
1024 X 768	4:3	4500 Kbps para la mayoría de vídeos.
1280 X 720	16:9	3000 - 6000 kbps, dependiendo de la cantidad de movimiento del vídeo.
1920 X 1080	16:9	6000 - 8000 kbps, dependiendo de la cantidad de movimiento del vídeo.

Obtención de los metadatos de un archivo

Puede obtener los metadatos de un archivo visualizando sus metadatos en Scene7, mediante una herramienta de edición de vídeo o mediante una aplicación diseñada para obtener metadatos. A continuación se muestran instrucciones para el uso de MediaInfo, una aplicación de terceros, para obtener los metadatos de un archivo de vídeo:

- 1 Visite esta página web: <http://mediainfo.sourceforge.net/en/Download>.
- 2 Seleccione y descargue el instalador para la versión de interfaz gráfica de usuario y siga las instrucciones de instalación.
- 3 Después de la instalación, haga clic con el botón derecho en el archivo de vídeo (solo Windows) y seleccione MediaInfo o abra MediaInfo y arrastre el archivo de vídeo a la aplicación. Se ven todos los metadatos asociados al archivo de vídeo, incluida su anchura, su altura y los fotogramas por segundo.

Proporción de aspecto

Al elegir o crear un ajuste preestablecido de codificación de vídeo para el archivo de vídeo principal, asegúrese de que dicho ajuste tenga la misma proporción de aspecto que el archivo de vídeo principal. La *proporción de aspecto* es la proporción de anchura y altura del vídeo.

Para determinar la proporción de aspecto de un archivo de vídeo, obtenga los metadatos del archivo y tenga en cuenta la anchura y la altura del archivo (consulte “Obtención de los metadatos de un archivo” en la página 236). A continuación, utilice esta fórmula para determinar la proporción de aspecto:

$\text{anchura/altura} = \text{proporción de aspecto}$

En la tabla siguiente se describe cómo se traducen los resultados de la fórmula en opciones comunes de proporción de aspecto:

Resultado de la fórmula	Proporción de aspecto
1,33	4:3
0,75	3:4

Resultado de la fórmula	Proporción de aspecto
1,78	16:9
0,56	9:16

Por ejemplo, un vídeo con una anchura de 1440 y una altura de 1080 tiene una proporción de aspecto de 1440/1080 o 1,33. En este caso, debe elegir un ajuste preestablecido de codificación de vídeo con una proporción de aspecto 4:3 para codificar el archivo de vídeo.

Velocidad de datos

La *velocidad de datos* (también denominada *velocidad de bits*) es la cantidad de datos codificados para crear un solo segundo de reproducción de vídeo. La velocidad de datos se mide en kilobits por segundo (kbps).

Importante: debido a que todos los códecs utilizan la compresión con pérdida, la velocidad de datos es el factor más importante en lo que respecta a la calidad de vídeo. En la compresión con pérdida, cuanto más se comprima un archivo de vídeo, más se degrada la calidad. Por este motivo, si se mantienen las demás características (la resolución, la velocidad de fotogramas y el códec), cuanto menor sea la velocidad de los datos, menor será la calidad del archivo comprimido.

Al elegir un ajuste preestablecido de codificación de vídeo, tenga en cuenta la velocidad de conexión del usuario final al que va destinado. Elija un ajuste que tenga una velocidad de datos del 80 por ciento de dicha velocidad. Por ejemplo, si la velocidad de conexión del usuario final al que va destinado es de 1000 kbps, el mejor ajuste preestablecido es aquel que tiene una velocidad de datos de vídeo de 800 kbps.

En esta tabla se describe la velocidad de datos de las velocidades de conexión habituales.

Velocidad (kbps)	Tipo de conexión
256	Conexión de marcación.
800	Conexión móvil habitual. Para esta conexión, utilice una velocidad de datos en el rango de 400 a 800 para experiencias 3G.
2000	Conexión de escritorio de ancho de banda habitual. Para esta conexión, utilice una velocidad de datos en el rango de 800 a 2000 kbps, con velocidades medias entre 1200 y 1500 kbps.
5000	Conexión de gran ancho de banda habitual. La codificación en este rango superior no se recomienda, porque la mayoría de los usuarios no pueden recibir el vídeo a esta velocidad.

Resolución

Con *resolución* se describe la altura y la anchura de un vídeo en píxeles. La mayoría de vídeos de origen se almacenan con una resolución alta (por ejemplo, 1920 x 1080). Para el flujo continuo, el vídeo de origen se comprime con una resolución menor (640 x 480 o inferior).

La resolución y la velocidad de datos son dos factores totalmente vinculados que determinan la calidad de vídeo. Para mantener la misma calidad de vídeo, cuanto mayor sea el número de píxeles de un archivo de vídeo (cuanto mayor sea la resolución), mayor será la velocidad de datos. Por ejemplo, observe el número de píxeles por fotograma en un archivo de vídeo con una resolución de 320 x 240 y de 640 x 480:

Resolución	Píxeles por fotograma
320 x 240	76.800
640 x 480	307.200

El archivo con resolución 640 x 480 tiene cuatro veces más píxeles por fotograma. Para lograr la misma velocidad de datos para estas dos resoluciones de ejemplo, tiene que aplicar cuatro veces la compresión al archivo de 640 x 480, lo que puede reducir la calidad del vídeo. Por lo tanto, una velocidad de datos de vídeo de 250 Kbps produce una visualización de alta calidad con una resolución de 320 x 240, pero no con una resolución de 640 x 480.

 *Por lo general, cuanto mayor sea la velocidad de datos que utilice, mejor será el aspecto del vídeo; por otra parte, cuanto mayor sea la resolución que use, mayor velocidad de datos necesitará para mantener la calidad de visualización (en comparación con resoluciones inferiores).*

Debido a que la resolución y la velocidad de datos están vinculadas, al codificar el vídeo dispone de dos opciones:

- Elegir una velocidad de datos y, a continuación, codificar a la máxima resolución que permita una visualización aceptable con la velocidad de datos elegida.
- Elegir una resolución y, a continuación, codificar con la velocidad de datos necesaria para lograr un vídeo de gran calidad a la resolución elegida.

Cuando elija (o cree) un ajuste preestablecido de codificación de vídeo para el archivo de vídeo principal, utilice esta tabla para conseguir la resolución correcta:

Resolución	Altura (píxeles)	Tamaño de la pantalla
240p	240	Pantalla muy pequeña
300p	300	Pantalla pequeña habitual de los dispositivos móviles
360p	360	Pantalla pequeña
480p	480	Pantalla intermedia
720p	720	Pantalla grande
1080p	1080	Pantalla grande de alta definición

Fotogramas por segundo (fps)

En Estados Unidos y Japón, la mayoría de los vídeos se graban a 29,97 fotogramas por segundo (fps); en Europa, la mayoría se graba a 25 fps. Las películas se graban a 24 fps.

Elija un ajuste preestablecido de codificación de vídeo que coincida con la velocidad de fps del archivo de vídeo principal. Por ejemplo, si el vídeo principal tiene una resolución de 25 fps, elija un ajuste preestablecido de codificación de 25 fps. De manera predeterminada, toda la codificación personalizada utiliza el valor de fps del archivo de vídeo principal. Por este motivo, no es necesario que especifique explícitamente el ajuste de fps al crear un ajuste preestablecido de codificación de vídeo.

Dimensiones de codificación de vídeo

Para obtener resultados óptimos, seleccione unas dimensiones de codificación de forma que el vídeo de origen sea un múltiplo entero de todos los vídeos codificados.

Para calcular esta proporción, divida la anchura del archivo de origen entre la anchura del archivo codificado. Seguidamente, divida la altura del archivo de origen entre la altura del archivo codificado para obtener la proporción de altura.

Si la proporción resultante es un número entero, el vídeo tendrá una escala óptima. Si la proporción resultante no es un número entero, la calidad del vídeo se verá afectada por defectos de píxeles en la pantalla. Este efecto resulta más evidente cuando el vídeo tiene texto.

Como ejemplo, suponga que el vídeo de origen es de 1920 x 1080. En la tabla siguiente, los tres vídeos codificados ofrecen los ajustes de codificación óptimos que deben utilizarse.

Tipo de vídeo	Anchura x altura	Proporción de anchura	Proporción de altura
Origen	1920 x 1080	1	1
Codificado	960 x 540	2	2
Codificado	640 x 360	3	3
Codificado	480 x 270	4	4

Formato de archivo de vídeo codificado

Adobe Scene7 recomienda utilizar ajustes preestablecidos de codificación de vídeo MP4 H.264. Dado que los archivos MP4 usan el códec de vídeo H.264, proporcionan vídeo de alta calidad pero con un tamaño de archivo comprimido.

Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo

Los archivos de vídeo principales creados con un equipo de producción de vídeo y software de edición de vídeo suelen ser demasiado grandes y no tienen el formato correcto para la publicación en destinos en línea. Para convertir vídeo digital al formato y especificaciones correctos para la reproducción en distintas pantallas, puede *transcodificar* archivos de vídeo (un proceso que también se denomina *codificación*). Durante el proceso de codificación, el vídeo se comprime a un tamaño de archivo eficaz más pequeño, óptimo para la publicación en la web y en dispositivos móviles.

Consulte “[Carga y codificación de vídeo](#)” en la página 231.

Scene7 proporciona una biblioteca de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo predefinidos que reflejan los ajustes de codificación más comunes. Estos ajustes preestablecidos de codificación se han optimizado para la reproducción en pantallas de destino. Además, los administradores pueden crear sus propios ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para personalizar el tamaño y la calidad de reproducción de vídeos para los usuarios finales. Todos los ajustes preestablecidos de codificación de vídeo, ya sean originales de Scene7 o personalizados, emiten el vídeo en el formato de archivo MP4.

En la pantalla Ajustes preestablecidos de vídeo, los administradores pueden configurar y administrar la codificación de vídeo. Pueden hacer lo siguiente:

- Activar y desactivar ajustes preestablecidos de codificación de vídeo.
- Crear un ajuste preestablecido de codificación de vídeo.
- Editar ajustes preestablecidos de codificación de vídeo.
- Eliminar ajustes preestablecidos de vídeo.

Cualquier vídeo cargado o codificado en Scene7 Publishing System se trata como “vídeo”. Es decir, con esta clasificación de los recursos, podrá publicar el vídeo para reproducirlo en equipos de escritorio, dispositivos móviles, o ambos. Por ejemplo, puede obtener una vista previa de estos tipos de vídeos en Scene7 Publishing System. También puede generar direcciones URL (con la función de Copiar URL) y código que puede incrustar (con la función de Código incrustado) para su uso con los reproductores de vídeo, en sitios web, etc.

Consulte “[Previsualización de vídeos en un visor de vídeos](#)” en la página 243.

Consulte “[Vinculación de una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles](#)” en la página 246.

Consulte “[Incrustación del visor de vídeo en páginas web](#)” en la página 247.

Para los recursos de vídeo que cargados y codificados en Scene7 Publishing System, puede publicar los vídeos en los siguientes formatos de archivo:

MP4 H.264 Scene7 recomienda MP4 como el formato de archivo de vídeo preferido. Utilice archivos MP4 para lo siguiente:

- Flujo dinámico HTTP en equipos de escritorio.
- HTTP Live Streaming (protocolo de flujo de Apple).
- Publicación de vídeo progresivo en dispositivos móviles Android, BlackBerry y Windows Phone.

OGG Vorbis Utilice archivos OGV para la publicación de vídeo progresivo en equipos de escritorio no habilitados para Flash.

F4V H.264, FLV VP6 y FLV H.263 Utilice archivos FLV o F4V Flash para la publicación de vídeo progresivo o de flujo continuo en reproductores de Adobe Flash en el escritorio.

Cualquier otro códec y formato de vídeo que no aparezca en la lista anterior se tratará como "vídeo principal". Esta clasificación de los recursos implica que el vídeo es un archivo de origen y no se puede utilizar para su reproducción en escritorios ni dispositivos móviles. Por ejemplo, no puede obtener una vista previa de estos tipos de vídeos en Scene7 Publishing System. Tampoco puede generar las opciones Copiar URL ni Código incrustado para su uso en los reproductores de vídeo, en los sitios web, etc.

Filtrado de la lista de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo

La página Ajustes preestablecidos de vídeo y la página Ajustes preestablecidos de vídeos adaptables constan de una tabla que enumera el estado activo, el nombre del ajuste preestablecido, el dispositivo de reproducción, el tamaño del vídeo y la velocidad de datos de destino de cada ajuste preestablecido de vídeo.

Puede restringir la lista seleccionando filtrar por Activo, Inactivo o Ambos o reducir la lista a los que están activos o inactivos.

También puede filtrar en función de una opción de dispositivo de reproducción para reducir la lista a los ajustes preestablecidos de vídeo diseñados para reproducir vídeos en todos los dispositivos, escritorio, móviles o tablets.

Para filtrar la lista de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo

- 1 En Scene7, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo > Ajustes preestablecidos de vídeos adaptables** o **Ajustes preestablecidos de codificación única**.

Las páginas para los ajustes preestablecidos de vídeos adaptables y ajustes preestablecidos de codificación única incluyen una tabla que enumera el estado activo, el nombre de ajuste preestablecido, el dispositivo de reproducción, tamaño del vídeo, y la velocidad de datos de destino de cada ajuste preestablecido de vídeo.

- 2 En la página de ajustes preestablecidos de codificación única llamada Ajustes preestablecidos de vídeo, en la barra de herramientas de ajustes preestablecidos de vídeo, utilice las dos listas desplegables para restringir la lista de ajustes preestablecidos en la tabla según el estado activo y el dispositivo de reproducción.
 - En el primer campo, con una lista desplegable más estrecha, elija **Ambos** para ver todos los ajustes preestablecidos de vídeo o elija **Activo** o **Inactivo** para reducir la lista a los que están activos o inactivos.
 - En la segunda lista desplegable, más amplia, elija una opción de dispositivo de reproducción para reducir la lista a los ajustes preestablecidos de vídeo diseñados para reproducir vídeos en equipos de escritorio o para reproducir vídeos en dispositivos móviles o tablets.

Activación o desactivación de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo

Los ajustes preestablecidos de vídeo activados aparecen en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga. Se trata del cuadro de diálogo que aparece cuando un usuario carga archivos de vídeo durante el proceso de carga. Puede elegir de una lista de todos los ajustes preestablecidos de codificación activados.

Para activar o desactivar ajustes preestablecidos de codificación de vídeo

- 1 En Scene7, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo**.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Ajustes preestablecidos de vídeo adaptables**.
 - Haga clic en **Ajustes preestablecidos de codificación única**.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para activar un ajuste preestablecido de vídeo, en la columna Activo de la página de ajustes preestablecidos, seleccione la casilla junto a un nombre de ajuste preestablecido.
 - Para desactivar un ajuste preestablecido de vídeo, desactive la casilla junto a los que desea hacer inactivos.

***Nota:** Los ajustes preestablecidos de vídeo inactivos no aparecen en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.*
- 4 En la esquina inferior derecha de la página, haga clic en **Cerrar**.

Adición o edición de un ajuste preestablecido de codificación de vídeo

Puede crear sus propios ajustes preestablecidos de codificación única personalizados y añadirlos a la tabla Ajustes preestablecidos de vídeo. También se pueden realizar cambios en cualquier ajuste preestablecido de codificación de vídeo predefinido que se incluye con Scene7, siempre que guarde el ajuste preestablecido modificado con otro nombre.

Scene7 establece límites máximos de velocidad de datos de destino, altura de resolución y anchura de resolución para garantizar una reproducción adecuada. Aparecerán mensajes de advertencia si se exceden los límites siguientes:

- Para la reproducción en ordenadores, los límites son: $(\text{anchura}/16) * (\text{altura}/16) < 8192$.
- Para la reproducción en móviles, los límites son: $(\text{anchura}/16) * (\text{altura}/16) < 660$; velocidad de datos de destino < 4000.
- Para la reproducción en tablet, los límites son: $(\text{anchura}/16) * (\text{altura}/16) < 3600$.

Para añadir o editar un ajuste preestablecido de codificación de vídeo

- 1 En Scene7, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo**.
 - 2 Haga clic en **Ajustes preestablecidos de codificación única** para abrir la página Ajustes preestablecidos de vídeo.
 - 3 En la página Ajustes preestablecidos de vídeo, realice una de las acciones siguientes:
 - En la barra de herramientas de Ajustes preestablecidos de vídeo, haga clic en **Agregar** para agregar un nuevo ajuste preestablecido de vídeo.
 - Seleccione un ajuste preestablecido de vídeo. En la barra de herramientas, haga clic en **Editar**.

No puede editar ajustes preestablecidos de Scene7 predefinidos; solo puede crear un ajuste preestablecido a partir de uno existente seleccionando **Guardar como**.
 - 4 En la página Agregar ajuste preestablecido de vídeo o la página Editar ajuste preestablecido de vídeo, establezca las opciones de ajustes preestablecidos de vídeo que desee.
- Consulte [“Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo”](#) en la página 235 para ver la configuración recomendada.

Opci�n de ajuste preestablecido de v�deo	Descripci�n
Nombre de ajuste preestablecido	Asigne un nombre descriptivo al ajuste. Este nombre aparece en el cuadro de di�logo Opciones de trabajo de carga, en el que los usuarios seleccionan las opciones de transcodificaci�n.
Descripci�n	Describa el ajuste preestablecido de v�deo. Lo que introduzca aparecer� como informaci�n de objeto al mover el puntero sobre el nombre del ajuste preestablecido en el cuadro de di�logo Opciones de trabajo de carga en el que los usuarios seleccionan las opciones de transcodificaci�n.
Dispositivo de reproducci�n	Seleccione el dispositivo en el que est� previsto que se reproduzca el v�deo. Las opciones son Equipo (compatible con Flash 9), M�vil (iPhone, iPad, Android) o Tablet (solo iPad). Esta configuraci�n determina autom�ticamente el c�dec de audio y v�deo adecuado utilizado durante la codificaci�n.
Velocidad de datos de destino	Introduzca la velocidad media de la conexi�n a Internet (en kilobits por segundo) del usuario final de destino. La velocidad se puede introducir manualmente o con el control deslizante. El espectro de velocidad de conexi�n del usuario muestra las velocidades t�picas para ancho de banda, DSL, conexiones m�viles y de marcaci�n. Esta configuraci�n determina autom�ticamente la velocidad de datos de audio y de v�deo combinada. Es decir, la cantidad de datos codificados para configurar un solo segundo de reproducci�n de v�deo. Cuanto mayor sea la velocidad de datos, mejor ser� la calidad del v�deo resultante. No obstante, las velocidades de datos demasiado altas producen tama�os de archivo grandes que crean visualizaciones no del todo satisfactorias por parte de los usuarios que tengan un ancho de banda menor. Como pr�ctica recomendada, encuentre el equilibrio entre velocidades de datos altas y bajas. Intente crear una reproducci�n con una calidad adecuada sin perjudicar a los usuarios que tienen anchos de banda bajos.
Proporci�n de aspecto	La proporci�n de aspecto es la relaci�n de anchura y altura del v�deo. Las dos primeras proporciones de aspecto enumeradas a continuaci�n suelen utilizarse para mostrar v�deo horizontalmente: • 4:3, utilizado para casi todos los contenidos emitidos en la televisi�n est�ndar. • 16:9, utilizado para casi todas las pel�culas y contenido de TV de alta definici�n para pantalla panor�mica. • Escala autom�tica: (predeterminado) un ajuste preestablecido de codificaci�n que funciona con cualquier proporci�n de aspecto para crear v�deos para su distribuci�n en tel�fonos m�viles, tablets y equipos de escritorio. Los v�deos originales cargados que se hayan codificado con este ajuste preestablecido se definir�n con una altura fija. Sin embargo, la anchura se escala autom�ticamente para mantener la proporci�n de aspecto del v�deo (proporci�n de anchura a altura). • Personalizado: se utiliza para definir un tama�o de v�deo no est�ndar. La relaci�n de aspecto que elija determinar� la configuraci�n de anchura y altura del tama�o de la resoluci�n; los valores de anchura y altura se escalar�n autom�ticamente a la relaci�n de aspecto adecuada.

Opción de ajuste preestablecido de vídeo	Descripción
Tamaño de la resolución	El tamaño de la resolución, expresado mediante el número de anchura de píxeles por el número de altura de píxeles, determina la dimensión. Introduzca los valores de anchura y altura en píxeles o sírvase del control deslizante. El espectro de resolución muestra los tamaños de resolución típicos. Los valores de anchura y altura se adherirán automáticamente a la relación de aspecto seleccionada. Por ejemplo, si selecciona 4:3 como relación de aspecto e introduce 400 para la anchura, automáticamente se introduce 300 para la altura. Si ha seleccionado Escala automática para el ajuste Proporción de aspecto, el valor Anchura de Tamaño de la resolución se establece automáticamente en Automático. Haga clic en Vista previa para abrir una ventana del explorador y ver en ella las opciones de resolución.
Codificar sufijo de archivo	Introduzca un sufijo. Este sufijo se añade al archivo de vídeo codificado resultante. Puede introducir un guión y un guión bajo en el nombre; los espacios en blanco y los caracteres especiales no están permitidos.
Otros ajustes	Scene7 determina toda la configuración de codificación automáticamente según las directrices de codificación de práctica recomendada.

5 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Guardar** si ha agregado o editado un ajuste preestablecido de vídeo.
- Haga clic en **Guardar como** si ha agregado un ajuste preestablecido de vídeo a partir de uno existente.

Eliminación de un ajuste preestablecido de codificación de vídeo.

Los administradores pueden eliminar ajustes preestablecidos de vídeo personalizados. No se puede eliminar los ajustes preestablecidos que se incluyen con Scene7.

Para eliminar un ajuste preestablecido de codificación de vídeo

- 1 En Scene7, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo**.
- 2 Haga clic en **Ajustes preestablecidos de codificación única** para abrir la página Ajustes preestablecidos de vídeo.
- 3 En la página Ajustes preestablecidos de vídeo, seleccione un ajuste preestablecido de vídeo de la tabla que ya no desee o necesite.
- 4 En la barra de herramientas de ajustes preestablecidos de vídeo, haga clic en **Eliminar**.
- 5 En el cuadro de diálogo Eliminar ajuste preestablecido, haga clic en **Eliminar**.

Previsualización de vídeos en un visor de vídeos

Puede obtener una vista previa del aspecto de un vídeo y de cómo se reproduce en el visor de vídeos.

Consulte “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Para previsualizar vídeos en un visor de vídeo

- 1 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, en la lista desplegable Mostrar, seleccione **Vídeo** (vídeos de codificación única) o **Conjunto de vídeos adaptables** (cuando se utiliza el ajuste preestablecido de codificación de vídeo adaptable, se producirá un conjunto de vídeos codificados con varias velocidades de bits).

- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos para seleccionar el vídeo cuya vista previa desee obtener.
- 3 Realice una de las acciones siguientes:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en **Vista de lista**. En la ventana Recursos, pase el cursor por un recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa**.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en **Vista de cuadrícula**. En la ventana Recursos, en la ventana de una miniatura de un recurso, haga clic en **Vista previa**.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa**.
 - En la ventana Recursos, seleccione un recurso. En la barra de herramientas, haga clic en **Archivo > Vista previa**.
- 4 (Opcional) En la lista desplegable de la parte inferior de la ventana Vista previa, seleccione la codificación de URL que desee aplicar a la dirección URL del recurso cuando se copie.
- 5 Haga clic en el vínculo de Vista previa para previsualizar el recurso en el visor seleccionado.
- 6 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Vista previa.
- 7 Haga clic en **Cerrar** para volver a la pantalla Recursos.

Nota: Scene7 proporciona un método cómodo para obtener vistas previas de vídeo MP4 en el escritorio. Utilice este método para obtener una vista previa del contenido móvil en el escritorio sin probarlo físicamente en dispositivos móviles. Sin embargo, tenga en cuenta que lo que ve en la vista previa de escritorio no muestra de forma realista el aspecto de la reproducción en el dispositivo móvil. Para obtener una vista previa del aspecto y reproducción del vídeo en un dispositivo móvil, vaya a la pantalla Vista previa, seleccione la opción de Copiar URL e introduzca la URL en el explorador web de un dispositivo móvil. Para obtener más información, consulte [“Distribución de vídeos en sitios web y sitios móviles”](#) en la página 245.

Más temas de ayuda

[“Prácticas recomendadas para la codificación de vídeo”](#) en la página 235

[“Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo”](#) en la página 239

Uso de ajustes preestablecidos de visor de vídeo

Los usuarios ven vídeos en el visor de vídeo. La manera de comportarse del visor de vídeo, su aspecto y el funcionamiento de los controles de reproducción dependerán del ajuste preestablecido de visor que elija para reproducir el vídeo. Puede seleccionar un ajuste preestablecido de vídeo en la pantalla Vista previa. Después de seleccionar un ajuste preestablecido, puede obtener la URL o el código incrustado para reproducir el vídeo con el ajuste preestablecido de visor seleccionado.

Scene7 incluye muchos ajustes preestablecidos de visor predefinidos para la reproducción de vídeo y, si es un administrador, puede crear sus propios ajustes preestablecidos de visor. Hay más de una docena de opciones de configuración diferentes para personalizar el visor de vídeo. Puede configurar el tamaño, el color, los controles de audio y vídeo, la barra de progreso, la apariencia de la interfaz del usuario y las funciones sociales del visor.

Consulte también [“Previsualización de vídeos en un visor de vídeos”](#) en la página 243.

Adición o edición de un ajuste preestablecido de visor de vídeo

Puede usar Ajustes preestablecidos de visor para ver los diversos tipos de visor y su configuración predefinida. También puede añadir y editar sus propios ajustes preestablecidos de visor personalizados o editar los ajustes preestablecidos de visor existentes que vienen con Scene7 Publishing System.

En Ajustes preestablecidos de visor, puede activar, filtrar y ordenar los ajustes, así como obtener una vista previa de los mismos.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34.

Para añadir o editar un ajuste preestablecido de visor de vídeo

- 1 Cerca de la esquina superior derecha de Scene7 Publishing System, haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.

Para ver solo los ajustes preestablecidos para los visores de vídeos, seleccione Visor de vídeos en la lista desplegable de visores que hay en la barra de herramientas, justo encima de la tabla.

- 2 Agregue o edite un ajuste preestablecido de visor para mostrar vídeo:

Agregar Haga clic en **Agregar** en la barra de herramientas. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, elija una plataforma y un visor en las listas desplegables correspondientes y, a continuación, haga clic en **Agregar**.

Consulte también “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Agregar a partir de un ajuste preestablecido de visor existente En la tabla, seleccione un ajuste preestablecido de visor de vídeo y, a continuación, haga clic en **Editar** en la barra de herramientas.

Después de volver a configurar el visor de vídeo, haga clic en **Guardar como** para guardar el ajuste preestablecido con otro nombre en el campo de texto Nombre de ajuste preestablecido.

Edición Seleccione un ajuste preestablecido de visor de vídeo y, a continuación, haga clic en **Editar**.

- 3 En la pantalla Configurar visor, en el campo Nombre de ajuste preestablecido, escriba o edite el nombre.

- 4 Defina las opciones restantes que desee.

Para ver una descripción de una opción, haga clic en su icono de información .

- 5 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en **Guardar como** si ha agregado un ajuste preestablecido de visor a partir de uno existente.
- Haga clic en **Guardar** si ha agregado o editado un ajuste preestablecido de visor.

Distribución de vídeos en sitios web y sitios móviles

Los sitios web, los sitios móviles y las aplicaciones de escritorio acceden al contenido del servidor de Scene7, incluido vídeo, a través de cadenas URL o código incrustado. Scene7 activa estas cadenas URL durante el proceso de publicación. Para colocar la cadena URL de vídeo o el código incrustado del vídeo en las páginas web, las páginas móviles y las aplicaciones de escritorio, debe copiar esta cadena desde Scene7 Publishing System.

Importante: La URL o el código incrustado no se activan hasta que publique el recurso.

Publicación de vídeo

La publicación de un vídeo permite a los servidores de Scene7 mostrar el vídeo en el sitio web, sitio móvil o aplicación.

Existen dos métodos que puede utilizar para publicar vídeos:

- **Publicación automática e instantánea de vídeos durante la carga**

Como parte del proceso de carga del vídeo, Scene7 puede publicar vídeos automáticamente cuando se cargan y se codifican. Esta capacidad para publicar inmediatamente significa que no es necesario publicar los vídeos por separado posteriormente.

- **Publicación manual de vídeos tras la carga**

Si no desea publicar vídeos inmediatamente, puede publicar los vídeos manualmente en cualquier momento.

Después de publicar los vídeos, Scene7 Publishing System activa las cadenas URL del código de la aplicación o página HTML.

Para publicar vídeos

❖ Realice una de las siguientes acciones:

- Para publicar vídeos de forma automática e instantánea durante la carga, haga clic en **Publicar tras la carga** en la pantalla de carga. Ya ha terminado; no tiene que seguir más pasos.
- Para publicar vídeos de forma manual tras carga, en el panel Examinar, seleccione los vídeos y a continuación, en la barra de navegación global, haga clic en **Publicar**.

Más temas de ayuda

[“Publicación XSLT”](#) en la página 94

Vinculación de una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles

Una vez que haya publicado un vídeo, puede obtener su URL para utilizarla en un sitio web, un sitio de dispositivos móviles o una aplicación de escritorio. Utilice las URL de vídeo cuando desee mostrar vídeo en una ventana emergente o modal por encima de la página web.

Cuando un cliente haga clic en el vínculo, se detectará automáticamente el dispositivo, el ancho de banda y el tamaño de la pantalla. Se mostrará el vídeo apropiado para la reproducción en el visor predefinido para el ordenador o en el reproductor de vídeo nativo del dispositivo smartphone o tablet.

Consulte también [“Incrustación del visor de vídeo en páginas web”](#) en la página 247.

Para vincular una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Vídeo Conjunto de vídeos adaptables**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el vídeo o el conjunto de vídeos adaptables cuyo código incrustado desee vincular.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula** o **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en la miniatura de vídeo de un solo recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, en Flujo HTTP, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee. La práctica recomendada es copiar la URL asociada al visor `Universal_HTML5_Video`.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**. La práctica recomendada es copiar la URL asociada al visor `Universal_HTML5_Video`.

- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**. La práctica recomendada es copiar la URL asociada al visor `Universal_HTML5_Video`.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.

En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**. La práctica recomendada es copiar la URL asociada al visor `Universal_HTML5_Video`.

- 4 Coloque el vínculo a la URL del vídeo HTML5 en el sitio web y el sitio de dispositivos móviles.

Incrustación del visor de vídeo en páginas web

Utilice la función de código incrustado si desea reproducir el vídeo incrustado en la página web. Copie el código incrustado en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Consulte también “[Vinculación de una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles](#)” en la página 246.

Para incrustar el visor de vídeo en una página web

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Vídeo Conjunto de vídeos adaptables**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el vídeo o el conjunto de vídeos adaptables cuyo código incrustado desea copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula** o **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en la miniatura de vídeo de un solo recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, en Flujo HTTP, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee. La práctica recomendada es hacer clic en **Código incrustado**, asociado al visor `Universal_HTML5_Video`.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen de la miniatura de vídeo.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**. La práctica recomendada es hacer clic en **Código incrustado**, asociado al visor `Universal_HTML5_Video`.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**. La práctica recomendada es hacer clic en **Código incrustado**, asociado al visor `Universal_HTML5_Video`.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**. La práctica recomendada es hacer clic en **Código incrustado**, asociado al visor `Universal_HTML5_Video`.
- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.
- 5 Haga clic en **Cerrar**.

6 Pegue el código incrustado en las páginas web.

Implementación de código incrustado para utilizar vídeo HTML5 con recursos de vídeo MP4 y OGG

Si no utiliza el reproductor de vídeo HTML5 de Scene7 y desea utilizar la etiqueta nativa HTML5 <video> con recursos de vídeo MP4 y OGG, puede utilizar el siguiente código incrustado de muestra:

```
<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>
```

- Reemplazar la "URL de la miniatura del vídeo S7" con la URL de la miniatura del vídeo. Esta es la imagen en miniatura del vídeo que un usuario ve antes de reproducir el vídeo.

Consulte [“Obtención de las URL de miniaturas de vídeo”](#) en la página 250.

- Reemplazar la "URL del recurso de vídeo OGG S7 (sin reproductor)" con la URL progresiva del vídeo para el vídeo OGG.

Consulte [“Vinculación de una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles”](#) en la página 246.

- Reemplazar la "URL del recurso de vídeo móvil progresivo S7 MP4 (sin reproductor)" con la URL móvil progresiva del vídeo.

Consulte [“Vinculación de una URL de vídeo a sitios web o de dispositivos móviles”](#) en la página 246.

Implementación de vídeo con un reproductor de vídeo de terceros

Si utiliza un reproductor de vídeo de terceros o un reproductor de vídeo integrado personalizado en lugar de un visor de vídeo de Scene7, puede obtener la dirección URL de vídeo directa que funciona para el flujo continuo de vídeo de varias velocidades de bits iOS y HTTP o descarga progresiva.

Para implementar vídeo con un reproductor de vídeo de terceros

- 1 En Scene7 Publishing System, en la barra de navegación global, haga clic en **Ajustes > Ajustes de aplicación > Configuración general**.
- 2 Según el tipo de URL que desee utilizar, realice una de las tareas siguientes:

Para generar una URL directa de vídeo de flujo continuo HTTP para escritorio (varias velocidades)	1 En la página Configuración general de la aplicación, en el grupo Servidores, campo de texto Servidor de publicación, cree la URL directa utilizando la siguiente sintaxis: <pre>server/is/content/company/folder/filename.f4m</pre> Por ejemplo, supongamos que el nombre del servidor de publicación es <code>http://s7d9.scene7.com/</code>. Utilizando la sintaxis en el paso 2, la dirección URL directa puede tener el siguiente aspecto: 2 <code>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m</code>
Para generar una URL directa de vídeo de flujo continuo iOS (varias velocidades)	❖ En la página Configuración general de la aplicación, en el grupo Servidores, campo de texto Servidor de publicación, cree la URL directa utilizando la siguiente sintaxis: <pre>server/is/content/company/folder/filename.m3u8</pre> Por ejemplo, supongamos que el nombre del servidor de publicación es <code>http://s7d9.scene7.com/</code>. Utilizando la sintaxis en el paso 2, la dirección URL directa puede tener el siguiente aspecto: <pre>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8</pre>
Para generar una URL directa de vídeo de flujo HTTP para escritorio (una sola velocidad de bits):	1 En la página configuración general de la aplicación, grupo Servidores, en el campo de texto Nombre del servidor de flujo iOS, reemplace hls/vod por hd/vod en el nombre del servidor. 2 Cree la URL de eVideo directa con la siguiente sintaxis: <pre>server/company/folder/filename.ext.f4m</pre> Por ejemplo, si se usa la sintaxis anterior, un ejemplo de URL de eVideo directa puede tener el siguiente aspecto: <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m</pre>
Para generar una URL directa de vídeo de flujo iOS (una sola velocidad de bits)	❖ En la página configuración general de la aplicación, grupo Servidores, en el campo de texto Nombre del servidor de flujo iOS, combine <code>server/company/folder/filename.ext.m3u8</code> con el nombre del servidor de flujo iOS. Por ejemplo, supongamos que el nombre de servidor de flujo iOS es <code>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/</code>. Utilizando la sintaxis del paso 2, la dirección URL de eVideo directa puede tener el siguiente aspecto: <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8</pre>

Para generar una URL directa de vídeo progresivo	❖ En la página Configuración general de la aplicación, en el grupo Servidores, campo de texto Nombre del servidor de vídeo progresivo, cree la URL de eVideo directa utilizando la siguiente sintaxis: <pre>server/company/folder/filename</pre> Por ejemplo, supongamos que el nombre del servidor de vídeo progresivo es <code>http://s7d9.scene7.com/e2/</code>. Utilizando la sintaxis del paso 2, la dirección URL de eVideo directa puede tener el siguiente aspecto: <pre>http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4</pre>
--	--

Uso de las miniaturas de vídeo

Scene7 genera miniaturas para reediciones de vídeo, vídeos codificados y vídeos precodificados. Puede utilizar las miniaturas de vídeo como cualquier otro recurso de imagen. Además, puede obtener las URL para las miniaturas de vídeo que genera Scene7 e implementar estas URL fuera de SPS. Por ejemplo, puede implementar las miniaturas en resultados de búsquedas, listados de vídeos relacionados y listas de reproducción de vídeos en un sitio web.

Las miniaturas se generan en función del primer fotograma heterogéneo (no en un fotograma todo negro o todo blanco, etc.) del vídeo.

Consulte también “[Reediciones de vídeo](#)” en la página 257.

Obtención de las URL de miniaturas de vídeo

Scene7 genera automáticamente miniaturas de los vídeos mientras los carga. Las miniaturas aparecen en el panel Examinar en la vista de lista y en la vista de cuadrícula.

Para generar direcciones URL para miniaturas de vídeo, realice una operación de publicación.

Consulte “[Publicación de vídeo](#)” en la página 245.

Tras la publicación, puede obtener las URL de las miniaturas de vídeo en la vista de detalles del panel URL y código incrustado. Haga clic en **Copiar URL** a la derecha de la miniatura de vídeo para copiar su dirección URL.

Modificación de fotogramas de póster en visores de vídeos

El *fotograma de póster* es el fotograma inicial que aparece en los visores de vídeo antes de que el vídeo empiece a reproducirse. Scene7 utiliza miniaturas de vídeos como fotogramas de póster.

Puede aplicar modificadores de imagen al fotograma de póster. Por ejemplo, puede recortar el fotograma de póster o hacerlo transparente. Para modificar el fotograma de póster, abra la pantalla de configuración del visor de vídeo e introduzca modificadores en la sección Modificadores de imagen de póster.

Consulte “[Adición o edición de un ajuste preestablecido de visor de vídeo](#)” en la página 244.

Visite www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_es.

También puede modificar las miniaturas de los vídeos agregando modificadores a las URL de las miniaturas de vídeo.

Adición de subtítulos a vídeos

Para ampliar el alcance de los vídeos a mercados globales, agregue subtítulos a vídeos únicos o a conjuntos de vídeos adaptables. Con los rótulos, evita tener que doblar el audio o la necesidad de utilizar hablantes nativos para volver a grabar el audio en idiomas diferentes. El vídeo se reproduce en el idioma en el que se ha grabado. Los subtítulos en lengua extranjera aparecen para que las personas de distintos idiomas puedan entender la parte de audio.

Los subtítulos también permiten una mayor accesibilidad gracias al uso de rótulos cerrados para personas con discapacidad auditiva.

Nota: *El reproductor de vídeo que se utiliza debe admitir la visualización de rótulos.*

Consulte “[Adición o edición de un ajuste preestablecido de visor de vídeo](#)” en la página 244 para configurar el efecto de subtítulo y editar el propio menú de subtítulo, incluido el texto del menú para cualquiera de los visores siguientes:

- Visor Universal_HTML5_Video (HTML5).
- Visor Universal_HTML5_MixedMedia_dark (HTML5).
- Visor Universal_HTML5_MixedMedia_light (HTML5).
- Visor Video_Caption (Flash AS3).

Consulte también “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Consulte “[Adición de asistencia para la localización a un ajuste preestablecido de visor Flash AS3](#)” en la página 41 para añadir compatibilidad con la localización a un visor de subtítulos de vídeo.

Si lo desea, puede crear y personalizar su propio visor de vídeo con subtítulos en lugar de utilizar el ajuste preestablecido de visor de vídeo. Para obtener instrucciones sobre cómo crear su propio visor HTML5 con subtítulos, en la guía *SDK de visor de Adobe Scene7 para HTML5*, en *SDK de visor de Adobe Scene7*, haga referencia a las clases `s7sdk.video.VideoPlayer` y `s7sdk.common.ClosedCaptionButton`.

O bien, para crear su propio visor Flash AS3 con subtítulos, consulte *SDK de visor de Adobe Scene7 para Adobe Flash*, que también se encuentra en el *SDK de visor de Adobe Scene7*.

El *SDK de visor de Adobe Scene7* puede descargarse desde esta ubicación:

[Adobe Developer Connection](#).

Scene7 tiene la capacidad de convertir archivos de subtítulos al formato JSON (JavaScript Object Notation). Esta conversión significa que puede incrustar el texto de JSON en una página web como una transcripción completa pero oculta del vídeo. Los motores de búsqueda pueden buscar e indexar el contenido para que los vídeos se detecten más fácilmente y para proporcionar a los clientes detalles adicionales sobre el contenido de vídeo.

Consulte [Servicio de contenido estático \(sin imágenes\)](#) en la *Ayuda de la API de servicio de imágenes de Scene7* para obtener más información sobre el uso de la función de JSON en una URL.

Para agregar subtítulos a vídeos

- 1 Con una aplicación de terceros fuera de Scene7 Publishing System, cree un archivo de subtítulos de vídeo según el tipo de visor que utilice.

Tipo de visor	Archivo de subtítulos
HTML5	Si utiliza un visor de vídeo HTML5, asegúrese de que el archivo de subtítulos que cree sigue el estándar de WebVTT (Web Video Text Tracks). La extensión de nombre de archivo de subtítulos es .vtt. Puede obtener más información sobre el estándar de subtítulos WebVTT. Consulte WebVTT: el formato Web Video Text Tracks. Hay herramientas y servicios gratuitos y de pago que puede utilizar para crear archivos de subtítulos fuera de Scene7 Publishing System. Por ejemplo, para crear un archivo de vídeo de subtítulo sencillo sin diseñar, puede utilizar esta herramienta en línea gratuita de edición y creación de subtítulos: Creador de subtítulos WebVTT Para obtener resultados óptimos, utilice la herramienta en Internet Explorer 9 o posterior, Google Chrome o Safari. En la herramienta, pegue la URL del archivo de vídeo en el campo Escribir dirección URL del archivo de vídeo y haga clic en Cargar. Por ejemplo, si utiliza una URL de Scene7 para el archivo de vídeo, en SPS, haga doble clic en un recurso de vídeo individual (no en un conjunto de vídeos adaptable o un vídeo maestro) para abrirlo en la vista de detalles. En el panel derecho de la vista de detalles, amplíe URL y código incrustado. A continuación, en el grupo Móvil, a la derecha de Móvil (progresivo), haga clic en Copiar URL. Este proceso resultará en la URL del propio archivo de vídeo, que podrá pegar en Escribir dirección URL del archivo de vídeo. Internet Explorer, Chrome o Safari podrán reproducir el vídeo de forma nativa. Siga las instrucciones en pantalla del sitio para crear y guardar el archivo WebVTT. Cuando haya terminado, copie el contenido del archivo de subtítulos, péguelo en un editor de texto sin formato y guárdelo con una extensión de nombre de archivo .vtt. <i>Nota: Para obtener compatibilidad global con subtítulos de vídeo en idiomas distintos al inglés, el estándar WebVTT requiere crear llamadas y archivos .vtt independientes para cada idioma.</i> Lo normal es que desee nombrar al archivo de subtítulos VTT con el mismo nombre que el archivo de vídeo y le añada la palabra <code>captions</code>. Esto puede ayudarle a automatizar la generación de URL de vídeo mediante el sistema de administración de contenido web.
Flash AS3	Si utiliza un visor de vídeo Flash, asegúrese de que siga el estándar DFXP (Distribution Format Exchange Profile) o el estándar SMPTE (Society of Motion Picture & Television Engineers). Para obtener más información sobre los estándares de subtítulos, consulte: Timed Text DFXP (Formato Timed Text: DFXP) SMPTE Para obtener más información sobre herramientas y servicios de subtítulos que admiten los estándares y formatos necesarios, consulte Directrices de diseño de accesibilidad de Adobe Flash (en inglés). Para obtener más información sobre archivos de rótulos XML, consulte Sample Caption File (Archivos de rótulos de ejemplo). Si desea admitir varios idiomas, el archivo de subtítulos puede tener una sección de idiomas que se repita para cada idioma. No es necesario crear archivos de subtítulos independientes para cada idioma. Lo normal es que desee nombrar al archivo de subtítulos XML con el mismo nombre que el archivo de vídeo y le añada <code>captions</code>. Esto puede ayudarle a automatizar la generación de URL de vídeo mediante el sistema de administración de contenido web.

2 En Scene7 Publishing System, cargue el archivo WebVTT, DFXP o SMPTE XML.

Consulte “[Carga de archivos](#)” en la página 85.

- 3 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el archivo de vídeo que desee asociar al archivo de subtítulos que ha cargado.
- 4 En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso de vídeo y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura del recurso.
- 5 En la tabla Lista de visores, busque el visor HTML5 denominado **Universal_HTML5_Video**, **Universal_HTML5_MixedMedia_dark** o **Universal_HTML5_MixedMedia_light** o busque el visor Flash AS3 denominado **Video_Caption** y realice una de las acciones siguientes:

- Para obtener un visor de vídeo emergente, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del nombre.

Añada la URL copiada del vídeo con la siguiente sintaxis para asociarla con la URL copiada en el archivo de subtítulos:

```
&captionasset=<ruta completa de Copiar URL al archivo de subtítulos .vtt,1>
```

Observe , 1 al final de la ruta de la URL de subtítulos. Inmediatamente después de la extensión de nombre de archivo .vtt en la ruta, tiene la opción de activar o desactivar el botón de subtítulos opcionales en la barra del reproductor de vídeo si lo define en 1 o 0 respectivamente.

- Para obtener un visor de vídeo incorporado, haga clic en **Código Incrustado** a la derecha del nombre.

En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.

Para el visor **Video_Caption** de Flash AS3, añada el código incrustado copiado con lo siguiente:

```
document.write('<param name="captionasset" value="companyname/captionfilename">');
```

o

Para los visores HTML5 **Universal_HTML5_Video**, **Universal_HTML5_MixedMedia_dark** o **Universal_HTML5_MixedMedia_light**, añada el código incrustado copiado con lo siguiente:

```
videoViewer.setParam("caption", "<ruta completa de Copiar URL al archivo de subtítulos .vtt,1>")
```

Observe , 1 al final de la ruta de URL. Inmediatamente después de la extensión de nombre de archivo .vtt en la ruta de URL, tiene la opción de activar o desactivar el botón de subtítulos opcionales en la barra del reproductor de vídeo si lo define en 1 o 0 respectivamente.

Adición de marcadores de capítulo a vídeos

Para facilitar la visualización y navegación en vídeos de larga duración, agregue marcadores de capítulo a vídeos individuales o a conjuntos de vídeos adaptables. Cuando un usuario reproduce el vídeo, puede hacer clic en los marcadores de capítulo en la línea de tiempo de vídeo (también conocido como selección manual de vídeo) para navegar con facilidad hasta su punto de interés o para pasar inmediatamente a contenido nuevo, demostraciones, tutoriales, y así sucesivamente.

Nota: El reproductor de vídeo que se utilice debe admitir los marcadores de capítulo.

Consulte “[Adición o edición de un ajuste preestablecido de visor de vídeo](#)” en la página 244 para configurar los puntos de señal de navegación por capítulos y el texto emergente de títulos de capítulos para el visor **Universal_HTML5_Video** (HTML5).

Consulte también “[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40.

Si lo desea, puede crear y personalizar su propio visor de vídeo con capítulos en lugar de utilizar el ajuste preestablecido de visor de vídeo. Para obtener instrucciones sobre cómo crear su propio visor HTML5 con navegación por capítulos, en la guía *SDK de visor de Adobe Scene7 para HTML5*, en *SDK de visor de Adobe Scene7*, haga referencia al título “Personalización de comportamiento mediante modificadores” en las clases `s7sdk.video.VideoPlayer` y `s7sdk.video.VideoScrubber`.

El *SDK de visor de Adobe Scene7* puede descargarse desde esta ubicación:

[Adobe Developer Connection](#).

Puede crear una lista de capítulos del vídeo más o menos del mismo modo en que se crean los subtítulos. Es decir, se crea un archivo WebVTT. Tenga en cuenta, no obstante, que este archivo debe ser independiente de cualquier otro archivo WebVTT de subtítulo que utilice; no puede combinar subtítulos y capítulos en un archivo WebVTT.

Puede utilizar la siguiente muestra como ejemplo del formato que se utiliza para crear un archivo WebVTT con navegación por capítulos:

```
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.
```

En el ejemplo anterior, Capítulo 1 es el identificador de señal y es opcional. La hora de señal 00:00:000 --> 01:04:364 especifica el tiempo de inicio y final del capítulo, en formato 00:00:000. Los tres últimos dígitos son milisegundos y pueden dejarse como 000, si se prefiere. El título de capítulo The bicycle store behind it all es la descripción del contenido del capítulo. El identificador de señal, el tiempo de señal de inicio y el título del capítulo aparecen en una ventana emergente en el reproductor de vídeo cuando un usuario desliza el puntero sobre un punto de señal visual en la línea de tiempo de vídeo.

Como está utilizando un visor de vídeo HTML5, asegúrese de que el archivo de capítulos que cree siga el estándar de WebVTT (Web Video Text Tracks). La extensión de nombre de archivo de capítulos es .vtt. Puede obtener más información sobre el estándar de subtítulos WebVTT.

Consulte [WebVTT: el formato Web Video Text Tracks](#).

Para agregar marcadores de capítulo a vídeos

- 1 Con un editor de texto simple fuera de Scene7 Publishing System, cree un archivo de capítulos de vídeo.

Nota: Para obtener compatibilidad global con capítulos de vídeo en idiomas distintos al inglés, el estándar WebVTT requiere crear llamadas y archivos .vtt independientes para cada idioma.

- 2 Guarde el archivo .vtt con una codificación UTF8 para evitar problemas de representación de caracteres en el texto del título del capítulo.

Lo normal es que desee nombrar al archivo de capítulos VTT con el mismo nombre que el archivo de vídeo y le añada la palabra `chapters`. Esto puede ayudarle a automatizar la generación de URL de vídeo mediante el sistema de administración de contenido web.

- 3 En Scene7 Publishing System, cargue el archivo de capítulos WebVTT.

Consulte “[Carga de archivos](#)” en la página 85.

- 4 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el archivo de vídeo que desee asociar al archivo de capítulos que haya cargado.
- 5 En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso de vídeo y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura del recurso.
- 6 En la tabla Lista de visores, busque el visor HTML5 con el nombre **Universal_HTML5_Video** y, a continuación, realice una de las siguientes acciones:

- Para obtener un visor de vídeo emergente, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del nombre.

Añada la URL copiada del vídeo con la siguiente sintaxis para asociarla con la URL copiada en el archivo de subtítulos:

```
&navigation=<ruta completa de Copiar URL al archivo de navegación por capítulos .vtt>
```

- Para obtener un visor de vídeo incorporado, haga clic en **Código Incrustado** a la derecha del nombre.

En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.

Para el visor HTML5 `Universal_HTML5_Video`, añada el código incrustado copiado con lo siguiente:

```
videoViewer.setParam("navigation","<ruta completa de Copiar URL al archivo de navegación por capítulos .vtt>")
```

Exportación de vídeos de origen y codificados

En el panel Examinar, los vídeos de origen tienen la etiqueta “Vídeo principal”. Los vídeos codificados tienen la etiqueta “Vídeo”. Es posible exportar tanto los vídeos de origen como los vídeos principales. Para exportar los archivos de vídeo, selecciónelos en el panel Examinar y elija Archivo > Exportar.

Consulte “[Exportación de recursos de Scene7 Publishing System](#)” en la página 123.

Más temas de ayuda

“[Carga y codificación de vídeo](#)” en la página 231

Uso de Universal URL.

Puede utilizar el siguiente flujo de trabajo de Scene7 Publishing System cuando desee codificar y publicar vídeos en varias pantallas.

Nota: Aunque puede utilizar este flujo de trabajo alternativo, la práctica recomendada es utilizar el visor de vídeo HTML5.

- Utilice Scene7 Publishing System para cargar y codificar los vídeos a MP4 H.264.

MP4 es un formato que se puede reproducir en las pantallas de escritorio y móviles, incluyendo dispositivos iOS y Android. Puede incluso utilizar un ajuste inmediato de codificación de vídeo adaptable que simplifica la codificación con tan solo marcar una casilla de verificación.

- Configure un perfil de vídeo universal para utilizar un visor de vídeo Flash para escritorio y utilizar de forma predeterminada el reproductor nativo del dispositivo móvil y la tablet.
- Publique los vídeos mediante la URL de visor universal inteligente de Scene7.

Consulte también “[Acerca de los visores universales](#)” en la página 45.

Capítulo 16: Reediciones de vídeo

En Scene7, puede convertir vídeos principales en *Reediciones de vídeo* para mejorarlos gracias a la tecnología Adobe Premiere Express. Esta tecnología proporciona funciones de edición fáciles de usar para crear procesos de compra interactivos directamente dentro del vídeo. Por ejemplo, puede añadir zonas interactivas en los productos para que, al hacer clic en ellas, se muestre información relacionada. También puede añadir botones de acción para habilitar la compra desde el vídeo. Así, puede crear reediciones en la ventana del editor de reediciones de vídeo y combinar vídeo, audio (para pistas de sonido secundarias o voz en off), fotografías, gráficos (para superposiciones), texto (para títulos o rótulos) y transiciones. Puede crear reediciones de vídeo para promociones o campañas específicas.

Además, puede crear plantillas para las reediciones de vídeo. Las plantillas de reedición de vídeo permiten modificar los contenidos de la reedición de vídeo durante el tiempo de ejecución, lo que permite crear vídeos personalizados y dirigidos a un público específico.

Para que las reediciones de vídeo sean más atractivas, puede añadir paneles de información emergentes con descripciones detalladas e imágenes de productos. El panel de información aparece cuando el usuario final mueve el puntero sobre la pantalla de reedición de vídeo. Un panel de información puede contener texto, imágenes y vínculos URL.

Inicio rápido: Reediciones de vídeo

La siguiente descripción del flujo de trabajo paso a paso se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de las reediciones de vídeo. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información.

1. Configuración de ajustes preestablecidos de vídeo

Scene7 ofrece muchos ajustes preestablecidos de vídeo de codificación diseñados específicamente para ofrecer reediciones de vídeo en reproductores de Adobe Flash en formatos de vídeo Flash y MP4. Estos ajustes preestablecidos reflejan la configuración de codificación más común y se han optimizado para la reproducción en las pantallas de destino. Además, los administradores pueden crear ajustes preestablecidos de vídeo y personalizar así el tamaño y la reproducción de las reediciones de vídeo para los usuarios finales.

Los administradores pueden agregar y administrar ajustes preestablecidos de vídeo si hacen clic en Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes preestablecidos de vídeo > Ajustes preestablecidos de codificación única > Agregar. En el menú desplegable Dispositivo de reproducción, elija Escritorio (compatible con Flash 9), Escritorio (compatible con formato OGG de HTML5), Móvil (iPhone, iPad, Android) o Tablet (iPad, Android). Defina o edite las opciones restantes según sea necesario.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de vídeo](#)” en la página 259.

2. Carga (y transcodificación) de archivos de vídeo

Para crear reediciones de vídeo, utilice archivos FLV, F4V o MP4, o transcodifique otros tipos de vídeo a MP4 cuando cargue los archivos.

Para transcodificar un archivo y utilizarlo como una reedición de vídeo, haga clic en Opciones de trabajo en la pantalla Cargar para abrir el cuadro de diálogo Opciones de trabajo. A continuación, seleccione una opción de Opciones de eVideo.

Consulte “[Carga y transcodificación de vídeo para reediciones de vídeo](#)” en la página 259.

3. Configuración de ajustes preestablecidos del visor de reediciones

Los ajustes preestablecidos del visor de reediciones determinan la apariencia del visor y el funcionamiento de los controles de reproducción. Scene7 ofrece ajustes preestablecidos del visor de reediciones predeterminados para crear reediciones de vídeo. El usuario, como administrador, puede crear los suyos propios.

La pantalla de ajustes preestablecidos de visor permite añadir y gestionar ajustes preestablecidos del visor de reediciones. Para abrirla, seleccionar Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.

Consulte [“Configuración de ajustes preestablecidos de visor para reediciones de vídeo”](#) en la página 260.

4. Creación de reediciones de vídeo

Puede crear reediciones de vídeo en la ventana Reedición de vídeo. Arrastre al escenario o a la línea de tiempo los recursos que quiera incluir en la reedición de vídeo. La ventana Reedición de vídeo ofrece herramientas para añadir imágenes, gráficos, audio, fondos, bordes, rótulos, efectos y transiciones. Puede utilizar recursos de muestra en el panel Contenido de eVideo de muestra o añadir sus propios recursos para mejorar las reediciones de vídeo.

Consulte [“Creación de reediciones de vídeo”](#) en la página 261.

Al configurar una reedición de vídeo, podrá modificarla sustituyendo los contenidos durante el tiempo de ejecución. Puede crear plantillas de reediciones de vídeo que actualicen de forma dinámica los vídeos, las superposiciones (imágenes, gráficos, fondos, bordes o rótulos), las pistas de sonido, los efectos y las transiciones.

Consulte [“Creación de una plantilla de reedición de vídeo”](#) en la página 272.

Para crear paneles de información emergentes para reediciones de vídeo, debe crear una plantilla de respuesta. Cuando el usuario final mueva el puntero sobre la pantalla Reedición de vídeo, aparecerá el panel de información. Puede contener texto, imágenes y vínculos URL.

Consulte [“Creación de paneles de información para reediciones de vídeo”](#) en la página 274.

5. Vista previa de reediciones de vídeo en un visor

Para ver cómo se reproduce una reedición de vídeo de cara a los usuarios finales del sitio web, seleccione el vídeo en el panel Examinar. A continuación, haga clic en el botón Vista previa, elija Archivo > Vista previa o haga clic en el botón de rollover Vista previa. Se abre la pantalla Vista previa.

Consulte [“Vista previa de reediciones de vídeo en un visor”](#) en la página 277.

6. Publicación de reediciones de vídeo

Al publicar una reedición de vídeo, ésta se coloca en los servidores de Scene7 para que esté disponible en el sitio web. Como parte del proceso de publicación, Scene7 activa la cadena URL para acceder a la reedición de vídeo de los servidores de Scene7 desde el sitio web.

Nota: El vídeo requiere las publicaciones del Servidor de imágenes y el Servidor de vídeo. El Servidor de vídeo se puede utilizar para publicar el recurso de vídeo real. Asimismo, el Servidor de imágenes se emplea para publicar recursos de vídeo relacionados, como, por ejemplo, miniaturas de vídeo, información de conjunto para cualquier conjunto de vídeos adaptable y el archivo XML para las reediciones de vídeo.

Para publicar reediciones de vídeo, márkuelas para publicación seleccionando el icono Marcar para publicación en el panel Examinar. A continuación, haga clic en Iniciar publicación.

Consulte [“Publicación de una reedición de vídeo”](#) en la página 278.

7. Implementación de reediciones de vídeo en un sitio web

A fin de obtener la dirección URL de una reedición de vídeo, seleccione el elemento correspondiente en el panel Examinar, haga clic en el botón Vista previa y, a continuación, en el botón Copiar URL. Al hacer clic en el botón Copiar URL, la dirección URL se copiará en el portapapeles. Coloque este código en el HTML de su sitio web.

Consulte [“Implementación de una reedición de vídeo en un sitio web”](#) en la página 279.

Ajustes preestablecidos de vídeo

Para crear reediciones de vídeo, utilice archivos FLV, F4V o MP4, o transcodifique otros tipos de vídeo a MP4 cuando cargue los archivos. Durante el proceso de transcodificación, el vídeo se comprime a un tamaño óptimo para que se utilice como reedición de vídeo.

Scene7 ofrece una biblioteca de ajustes preestablecidos de codificación para reediciones de vídeo que refleja los ajustes de codificación más comunes. Además, los administradores pueden crear sus propios ajustes preestablecidos de codificación de vídeo para personalizar el tamaño y la calidad de reproducción de las reediciones de vídeo para los usuarios finales.

Puede obtener más información sobre los ajustes preestablecidos de vídeo, incluida su creación, activación y desactivación, eliminación y administración, en la pantalla Ajustes preestablecidos de vídeo.

Consulte [“Uso de ajustes preestablecidos de codificación de vídeo”](#) en la página 239.

Carga y transcodificación de vídeo para reediciones de vídeo

Scene7 ofrece dos opciones para cargar archivos de Reediciones de vídeo:

Servicio de vídeo Cargue archivos FLV, F4V o MP4 directamente en Scene7. Con este flujo de trabajo, los archivos no se transcodifican durante la carga.

Flujo continuo de vídeo Cargue archivos principales/originales y, al cargarlos, transcodifíquelos al formato MP4.

- Asegúrese de que los archivos principales/originales que desea transcodificar son compatibles.

Consulte [“Tipos de archivo de vídeo compatibles para la codificación”](#) en la página 234.

- Seleccione un ajuste preestablecido de codificación cuando cargue el archivo. Haga clic en el botón Opciones de trabajo en la pantalla Cargar y, en el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga, visualice las Opciones de eVideo y elija un ajuste preestablecido. Para ver descripciones de las opciones de transcodificación, consulte [“Ajustes preestablecidos de vídeo de codificación de vídeo adaptable \(16:9 o 4:3\)”](#) en la página 29.

Más temas de ayuda

[“Acerca de las opciones de ajustes preestablecidos de codificación”](#) en la página 28

Miniaturas para reediciones de vídeo

Scene7 genera miniaturas para reediciones de vídeo (así como vídeos codificados y vídeos precodificados). Puede ver estas miniaturas en el panel Examinar. Para obtener una miniatura para la reedición de vídeo, Scene7 utiliza el primer fotograma del vídeo de la reedición. En una reedición de vídeo con más de un vídeo, se utiliza el primer vídeo y el primer fotograma.

Puede obtener las URL de miniaturas de reediciones de vídeo e implementarlas fuera de SPS en sitios web. Scene7 utiliza miniaturas de vídeo para fotogramas de póster, el fotograma inicial que aparece en visores de vídeo y visores de reediciones de vídeo antes de que el vídeo empiece a reproducirse. En los visores de reediciones de vídeo Flash AS3, puede aplicar modificadores de imagen al fotograma de póster.

Puede obtener más información sobre las miniaturas de vídeo, la obtención de URL de miniaturas de vídeo y la modificación de fotogramas de póster.

Consulte “[Uso de las miniaturas de vídeo](#)” en la página 250.

Configuración de ajustes preestablecidos de visor para reediciones de vídeo

Los usuarios finales verán las reediciones de vídeo que haya creado en un visor de reediciones de vídeo. Este visor determina el aspecto de una reedición de vídeo y el funcionamiento de sus controles de reproducción. Por ejemplo, el visor determina el tamaño, el color, los controles de audio y vídeo, la barra de avance y el aspecto de la interfaz de usuario. Puede seleccionar un ajuste preestablecido de vídeo en la pantalla Vista previa. Después de seleccionar un ajuste preestablecido, puede hacer clic en Copiar URL con el fin de obtener la URL para reproducir el vídeo con el ajuste preestablecido de visor seleccionado.

Scene7 dispone de diversos ajustes preestablecidos de visor para reproducir reediciones de vídeo y los administradores pueden crear ajustes preestablecidos personalizados de entre más de doce ajustes diferentes.

Siga estos pasos y configure un ajuste preestablecido de visor para mostrar reediciones de vídeo:

1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.

Se abrirá la pantalla Ajustes preestablecidos de visor. En esta pantalla, se muestran los ajustes preestablecidos de visor para todos los tipos de visores. Para ver únicamente ajustes preestablecidos para mostrar reediciones de vídeo, elija Flash AS3 en el menú Plataforma, abra la lista desplegable de visores y elija Visor de reedición de vídeo.

Puede obtener más información sobre la activación, el filtrado, la ordenación y la vista previa de los ajustes preestablecidos de visor en esta pantalla.

Consulte “[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34.

2 Agregue o edite un ajuste preestablecido de visor para mostrar reediciones de vídeo:

Agregar Haga clic en **Agregar**. En el cuadro de diálogo Agregar ajuste preestablecido de visor, en la lista desplegable Plataforma, haga clic en Flash AS3. En la lista desplegable Visor, haga clic en Visor de reediciones de vídeo y, a continuación, haga clic en Agregar.

Agregar a partir de un ajuste preestablecido de visor existente Seleccione un ajuste preestablecido de visor de reediciones de vídeo y, a continuación, haga clic en Editar. Después de reconfigurar el visor de reediciones de vídeo, haga clic en Guardar como para guardar el ajuste preestablecido con un nombre diferente.

Edición Seleccione un ajuste preestablecido de visor de reediciones de vídeo y, a continuación, haga clic en Editar.

Se abrirá la pantalla Configurar visor.

3 Introduzca (o edite) el nombre del ajuste preestablecido.

4 En la categoría Configuración común, seleccione un tamaño de pantalla para el visor de reediciones de vídeo.

Igual que el origen Haga clic en Igual que el origen para equiparar automáticamente el tamaño del visor de reediciones de vídeo y el tamaño del vídeo que se está prevvisualizando.

Tamaño personalizado Haga clic en Tamaño personalizado e introduzca valores en píxeles en los campos Anchura de vídeo y Altura de vídeo para definir un tamaño fijo para el visor de reediciones de vídeo.

5 Elija las opciones deseadas en la pantalla Configurar visor.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración. Para ver una descripción de una opción, haga clic en su icono de información ⓘ.

6 Realice una de las siguientes acciones:

- Haga clic en Guardar como si ha agregado un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo a partir de uno existente.
- Haga clic en Guardar si ha agregado o editado un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo.

Creación de reediciones de vídeo

Las *reediciones de vídeo* son mezclas de los archivos de vídeo principales. Puede crear reediciones de vídeo mediante archivos FLV, F4V o MP4 y combinando estos archivos con audio, imágenes, gráficos, texto y transiciones en la ventana Reedición de vídeo. Con las reediciones de vídeo, es muy sencillo mejorar sus vídeos a fin de resaltar determinadas funciones o de dirigir promociones a un público concreto.

Los usuarios ven las reediciones de vídeo en un visor de reediciones de vídeo de Scene7, no en un visor de vídeos (y deben utilizar Flash Player 10 o posterior).

Recursos disponibles para el uso en reediciones de vídeo

Las reediciones de vídeo están compuestas por escenas. Use rótulos, gráficos, efectos visuales, pistas de sonido y otros recursos de Scene7 para mejorar las escenas de las reediciones de vídeo. Cada escena puede tener seis recursos diferentes.

Nota: Scene7 proporciona recursos de muestra que puede utilizar en la reedición de vídeos y usted puede cargar sus propios recursos. Los recursos de muestra se encuentran en el panel Contenido de eVideo de muestra de la ventana Reedición de vídeo (en la parte inferior de la biblioteca de recursos). Para utilizar sus propios recursos, consulte [“Diseño y etiquetado de recursos”](#) en la página 271.

Audio Aplique una pista de sonido a la reedición de vídeo completa. Use el inspector de propiedades para controlar el volumen de la pista en las escenas de vídeo que contengan su propio audio incrustado.

Fondo Aplique un color de fondo personalizado a una escena. Puede elegir entre muchos colores distintos en el inspector de propiedades.

Borde Agregue una superposición gráfica que enmarque una escena cuando se esté reproduciendo. Por ejemplo, el borde Cortinas agrega cortinas por encima del vídeo para que dé la sensación de estar viendo el vídeo en un teatro. Los bordes no se pueden ajustar y constituyen siempre la capa superior. Puede usar un borde por escena o aplicar el mismo borde a todas las escenas arrastrándolo a la zona de colocación global.

Rótulo Agregue un cuadro de texto para que aparezca en la pantalla. Scene7 ofrece distintos tipos de rótulos, entre otros, bocadillos, letreros y notas adhesivas. Después de escribir el texto del rótulo, seleccione un tipo, un tamaño y un color de fuente. Si se desea, se puede rotar el texto. Puede usar varios rótulos por escena o aplicar el mismo rótulo a todas las escenas arrastrándolo a la zona de colocación global.

Efecto Cambie el tono o el carácter de una escena. Por ejemplo, puede desenfocar, aclarar u oscurecer las escenas o bien agregarles brillo o contraste. Los efectos se aplican a escenas enteras. Después de aplicar un efecto, puede precisarlo en la ventana del inspector de propiedades. Utilice varios efectos a fin de obtener el resultado deseado. Los efectos se apilan al arrastrar y soltar. Además, puede cambiar el orden de los efectos para aplicarlos a diferentes capas. Para aplicar un efecto a todas las escenas, arrástrelo a la zona de colocación global.

Gráfico Coloque un gráfico en la parte superior de los vídeos u otras imágenes arrastrándolo al escenario o a la línea de escenas. Este tipo de gráficos se llaman *superposiciones*. Es posible usar cualquier imagen como gráfico si la designa como superposición. Tras colocar un gráfico en el escenario, abra la ventana del inspector de propiedades y elija los comandos de transparencia, el nivel de profundidad (orden z) y los comandos de fusión de capas apropiados para el gráfico. Puede especificar cuánto tiempo debe mostrarse el gráfico en pantalla deslizando el controlador de tiempo de la imagen hasta un máximo de 60 segundos (si la superposición está encima de un vídeo, aparece el mismo tiempo que la escena de vídeo). Puede usar hasta seis gráficos por escena (hay un máximo de seis recursos en total por escena).

Transición Ayuda a marcar con claridad el paso de una escena a otra o a hacerlo más vago. En las transiciones desenfocadas, por ejemplo, la primera escena termina con un desenfoque y la siguiente empieza con un desenfoque que se enfoca de manera gradual. El inspector de propiedades permite controlar la duración de las transiciones así como la aparición y la desaparición paulatinas del audio al tiempo que se produce la transición.

Vídeo Para crear escenas utilizando vídeos cargados que han sido codificados con un ajuste preestablecido de vídeo de Scene7. Puede seleccionar de forma manual el punto de edición deseado y *dividir* el vídeo en dos partes con el botón de las tijeras . También puede cambiar los puntos Dentro y Fuera de cada vídeo para recortar un vídeo largo en segmentos más pequeños. Puede combinar múltiples vídeos en una reedición de vídeo.

Nota: Puede agregar un vínculo a cualquier recurso visible en la reedición de vídeo. No se pueden agregar vínculos a las transiciones o los fotogramas de vídeo.

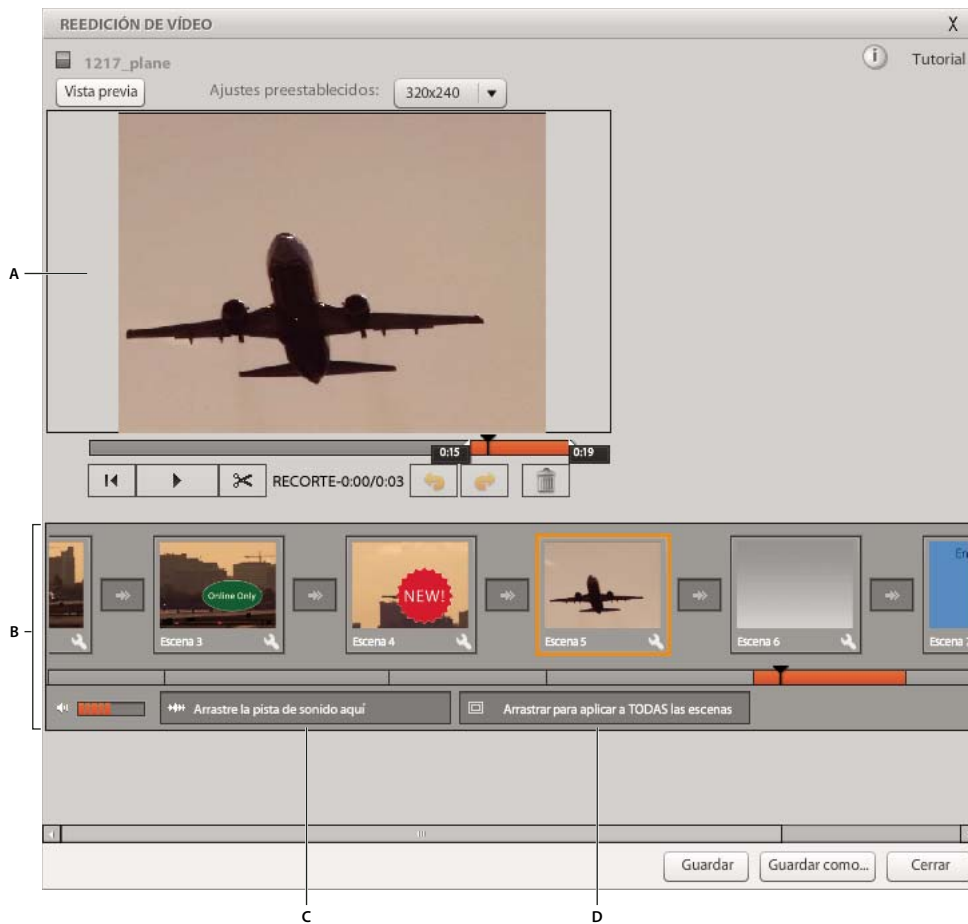
Más temas de ayuda

[“Diseño y etiquetado de recursos”](#) en la página 271

Información general sobre la ventana Reedición de vídeo

La ventana de reedición de vídeo proporciona todas las herramientas que necesita para crear, editar y realizar la vista previa de una reedición de vídeo.

Para abrir la ventana, haga clic en el botón Generar y seleccione Reediciones de vídeo. Las escenas agregadas a sus reediciones de vídeo aparecen como mosaicos en la línea de escenas. Para agregar más recursos, abra el panel correspondiente situado a la izquierda de la ventana.



Ventana Reedición de vídeo.

A. Escenario B. Línea de escenas con mosaicos de escenas y de transiciones C. Zona de colocación de la pista de sonido D. Zona de colocación global

Use los botones de reproducción , rebobinado  y pausa  para obtener la vista previa de una reedición. Para desplazarse a partes distintas de una escena o a otras escenas de la reedición, arrastre la cabeza lectora . Para ajustar el audio, arrastre el control deslizante del volumen o haga clic en el icono de silencio .

Nota: Los controles de volumen solo sirven para reproducir el vídeo en la ventana Reedición de vídeo, no para seleccionar la configuración del volumen. Para obtener más información sobre la configuración del volumen de las escenas y las reediciones de vídeo, consulte [“Ajuste del volumen”](#) en la página 267.

La ventana Reedición de vídeo contiene los componentes siguientes.

Escenario

Use el escenario para crear una escena, reproducir una escena y agregar o manipular los bordes, los rótulos, los efectos y las superposiciones de las escenas.

Línea de escenas

La línea de escenas muestra un mosaico por cada escena de la reedición de vídeo. En la línea de escenas puede crear una escena arrastrando vídeos o imágenes, agregar una transición entre dos escenas, cambiar el orden de las escenas y reproducir la reedición de vídeo. La línea de tiempo que aparece debajo de la línea de escenas indica la duración de la reedición de vídeo. Al seleccionar algún mosaico de escena, se rellena una parte de la línea de tiempo. El fragmento que se rellena indica cuánta parte del vídeo ocupa la escena seleccionada. Arrastre la cabeza lectora  por la línea de tiempo o la de escenas para avanzar o retroceder en la reedición de vídeo.

Zona de colocación de la pista de sonido

Use la zona de colocación de la pista de sonido para seleccionar el archivo de audio que se debe reproducir a lo largo de toda la reedición de vídeo. Seleccione el archivo de audio en la biblioteca de recursos y arrástrelo a la zona de colocación de la pista de sonido. El archivo de audio *se repite*, es decir, empieza desde el principio y vuelve a sonar cuando acaba la reproducción.

Consulte “[Ajuste del volumen](#)” en la página 267.

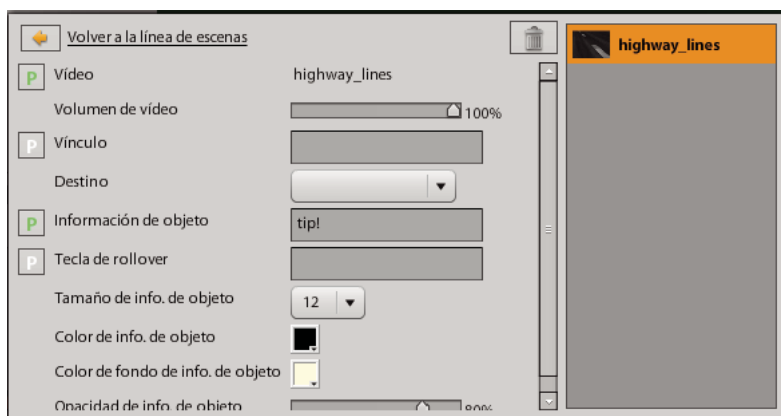
Zona de colocación global

Seleccione un recurso en la biblioteca de recursos y arrástrelo a la zona de colocación global para aplicarlo a todas las escenas de la reedición de vídeo. Por ejemplo, para colocar el mismo borde en todas las escenas, arrastre el borde oportuno desde la biblioteca de recursos hasta la zona de colocación global. Se pueden aplicar de forma global a todas las escenas los bordes, los rótulos, los efectos y los gráficos. Las imágenes, los vídeos y las transiciones no se pueden aplicar a la zona de colocación global.

Inspector de propiedades

El inspector de propiedades dispone de diferentes herramientas para ajustar las escenas. Por ejemplo, puede controlar el volumen de una escena o el volumen de una pista de sonido, o bien, reordenar, eliminar o ajustar superposiciones, rótulos, gráficos y otros efectos aplicados a la escena. También puede usar el inspector de propiedades para agregar vínculos a las escenas o los objetos, o a todo el vídeo. El inspector de propiedades puede ser útil cuando se ajusta un recurso o un efecto que está detrás de otro recurso o efecto.

Para abrir el inspector de propiedades, haga doble clic en un mosaico de escena o haga clic en el icono de la llave inglesa . Para cerrar la ventana del inspector de propiedades, haga clic en Volver a la línea de escenas .



Inspector de propiedades

En el inspector de propiedades, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

- Ajustar los controles de los recursos o los efectos. Seleccionar un recurso o un efecto en la lista de la derecha para que se muestren sus controles. Sus controles de tamaño también están disponibles en la ventana de vídeo.
- Agregar un vínculo y texto de puntero a cualquier recurso visible en la reedición de vídeo.
- Cambiar el orden de los recursos o los efectos de las escenas. Haga clic en las flechas arriba o abajo junto al icono del recurso o efecto seleccionado para reordenarlos. Cuanto más arriba estén los recursos y los efectos en la lista, más adelante aparecen en el vídeo. El clip de vídeo debe ocupar el último puesto de la lista.
- Quitar recursos. Selecciónelo en la lista y, a continuación, haga clic en Papelera .
- Controlar el volumen del vídeo y de la pista de sonido de las escenas. Arrastre los controles deslizantes para subir o bajar el volumen.
- Añadir el texto del botón de rollover que aparece cuando un usuario mueve el puntero sobre el vídeo.
- Configurar el vídeo, el recurso de superposición, el vínculo, la información de objeto o el botón de rollover para que pueda crear una plantilla de vídeo.

Consulte [“Creación de una plantilla de reedición de vídeo”](#) en la página 272.

Opciones y cuadro de diálogo Editar parámetros

Use el cuadro de diálogo Editar parámetros para especificar un nombre y las distintas propiedades de la reedición de vídeo que desea hacer variable. Puede acceder al cuadro de diálogo Editar parámetros desde el inspector de propiedades de la escena en la que se encuentra el contenido que desea hacer variable. Las propiedades que se pueden hacer variables tienen un icono  junto al nombre.

Para abrir el cuadro de diálogo Editar parámetros, haga clic en el botón Parámetro .

Consulte [“Creación de una plantilla de reedición de vídeo”](#) en la página 272.

Creación y edición de reediciones de vídeo

Se crea una reedición de vídeo mediante la combinación de escenas de vídeo, audio, imágenes, transiciones y otros recursos. Después de crear la escena inicial, puede agregar recursos y una pista de sonido. Una *pista de sonido* es un archivo de audio que se repite durante toda la reedición de vídeo.

Scene7 incluye recursos de muestra en el panel de contenido de eVideo de muestra de la biblioteca de recursos. No obstante, puede crear sus propios recursos con el entorno de creación de Adobe Flash, con Adobe Photoshop y con Adobe Illustrator.

Importante: para usar contenido de muestra de eVideo en las Reediciones de vídeo, seleccione *Mostrar contenido de muestra de eVideo en la pantalla Configuración general de la aplicación*. Para abrir esta pantalla, seleccione *Ajustes > Ajustes de aplicación > Configuración general*.

Consulte [“Recursos disponibles para el uso en reediciones de vídeo”](#) en la página 261.

Consulte [“Tipos de archivo de recurso”](#) en la página 271.

Creación de una reedición de vídeo

- 1 Seleccione un vídeo en el panel Examinar y, a continuación, haga clic en Generar y seleccione Reediciones de vídeo.
- 2 Introduzca un valor de anchura y altura para el tamaño de escenario de la reedición y, a continuación, haga clic en Aplicar.
- 3 En la ventana de reedición de vídeo, arrastre un archivo FLV o una imagen de la biblioteca de recursos al escenario o a la línea de escenas.

 Al arrastrar un recurso al escenario, se crea una escena al final de la reedición de vídeo. Al arrastrarlo a la línea de escenas, se crea una escena en el lugar de la reedición de vídeo donde coloque el recurso.

4 Para personalizar la reedición de vídeo, realice cualquiera de las siguientes acciones:

- Para agregar una escena de fondo de color, seleccione un fondo de la biblioteca de recursos y arrástrelo al escenario o a la línea de escenas. Haga clic en el mosaico de la escena para abrir el inspector de propiedades y seleccione Fondo. A continuación, haga clic en el botón Color de fondo  y elija un color.
- Para agregar un borde, rótulo, efecto o superposición (una imagen o un gráfico), selecciónelo en la biblioteca de recursos y arrástrelo al escenario o a la línea de escenas. O bien, para aplicarlo a todas las escenas, arrástrelo a la zona de colocación global.

Nota: Una vez aplicados estos tipos de recursos, puede ajustarlos en la ventana del inspector de propiedades. Los bordes no se pueden ajustar.

- Para agregar una pista de sonido, seleccione un archivo de audio en la biblioteca de recursos y arrástrelo a la zona de colocación de la pista de sonido. Puede usar un archivo MP3.
- Para agregar una transición, selecciónela en la biblioteca de recursos y arrástrela a un mosaico de transición en la línea de escenas. Los mosaicos de transición aparecen entre los mosaicos de escenas de la línea de escenas.

Consulte “[Edición de recursos aplicados](#)” en la página 268.

Nota: Mueva el puntero por encima del mosaico de una escena para ver el nombre del archivo de vídeo o de la imagen con que se ha creado.

5 Obtenga una vista previa de la reedición del vídeo para asegurarse de que se reproduce de la forma esperada.

6 Haga clic en Guardar.

Apertura de una reedición de vídeo guardada para su edición

Utilice estas técnicas para abrir una reedición de vídeo y editarla:

- Haga clic en Editar.
- Haga doble clic en la reedición de vídeo en la ventana Examinar. A continuación, en la vista de detalles, haga clic en Editar.

Gestión de escenas y sonidos

La ventana Reedición de vídeo ofrece controles para gestionar escenas, sonidos, cambiar la duración de una escena, dividir una escena y eliminar partes de una escena.

Reordenación de escenas

- ❖ Arrastre los mosaicos de escenas por la línea de escenas para cambiar el orden.

Después de cambiar el orden de las escenas, se vuelven a numerar.

Reordenación de las capas o efectos en una escena

- ❖ En el inspector de propiedades, haga clic en las flechas arriba o abajo junto al icono del recurso o efecto seleccionado para reordenarlos. Cuanto más arriba estén los recursos y los efectos en la lista, más adelante aparecen en el vídeo. El clip de vídeo debe ocupar el último puesto de la lista. Puede obtener más información sobre cómo cambiar el nivel de profundidad (orden z).

Consulte “[Cambio del nivel de profundidad \(orden z\) de una superposición o un rótulo](#)” en la página 270.

Eliminación de una escena o transición

- ❖ Seleccione un mosaico de escena o de transición en la línea de escenas, y haga clic en Papelera .

Adición de un vínculo

Puede agregar vínculos a recursos visibles, como imágenes, gráficos y rótulos. Por defecto, los vínculos se abren en una ventana nueva (y siempre se abren en una ventana nueva al realizar la vista previa), pero puede elegir que el vínculo se abra en la misma ventana.

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para aplicar el vínculo a toda la reedición de vídeo, seleccione un recurso de la zona de colocación global y haga clic en el icono de llave inglesa  del recurso.
 - Para aplicar el vínculo a una escena, seleccione el recurso (borde, fondo, rótulo o imagen) en la escena y haga clic en el icono de llave inglesa  para ese recurso.
- 2 En el panel del inspector de propiedades, escriba la dirección URL para el vínculo en el cuadro Vínculo. Asegúrese de incluir http:// en la URL.
- 3 Para agregar un cuadro de información de herramienta que aparezca cuando se mueve el cursor sobre el vínculo del vídeo, escriba el texto en el cuadro Información de herramienta.
- 4 (Opcional) Especifique cualquiera de las siguientes opciones:
 - Color** Haga clic para seleccionar un color para el texto de información sobre herramientas o el fondo de información sobre herramientas.
 - Opacidad** Arrastre el control deslizante para especificar el nivel de opacidad del texto de la información de herramienta.
 - Destino** Especifique si el vínculo se abrirá en una nueva ventana del explorador o en la misma. De forma predeterminada, el vínculo se abre en una nueva ventana del explorador. Cuando realice la vista previa en Scene7, el vínculo siempre se abrirá en una ventana nueva del explorador, independientemente de la opción seleccionada.
 - Tamaño** Especifique el tamaño del texto de información de herramienta en la lista de valores.

Ajuste del volumen

En la ventana Reedición de vídeo puede ajustar el volumen de una pista de sonido global o el audio incluido en una escena individual.

- 1 Haga doble clic en el mosaico de una escena en la línea de escenas o seleccione el mosaico y haga clic en el botón de la llave inglesa . Se abre la ventana del inspector de propiedades.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para ajustar el volumen de la pista de sonido, arrastre el control deslizante pertinente.
 - Para ajustar el volumen del audio de una escena, arrastre el control deslizante del volumen del vídeo.

Nota: Los controles de volumen de la esquina inferior izquierda de la ventana Reedición de vídeo controlan el nivel del volumen durante la reproducción de vídeos en esta ventana. Estos controles no afectan al volumen del vídeo en sí.

Eliminación de pistas de sonido

- ❖ Haga clic en la zona de colocación de la pista de sonido para seleccionar el archivo de audio y, entonces, haga clic en el botón Papelera .

Cambio de la duración de escenas creadas a partir de una imagen o un fondo

- ❖ Arrastre el punto final  sobre la línea de tiempo del escenario.

Ésta indica la duración en segundos de la escena. De manera predeterminada, las escenas creadas con imágenes y fondos duran tres segundos.

Eliminación y restauración de partes de escenas

- 1 Para quitar una parte de una escena, siga uno de estos procedimientos:
 - Para quitar el principio de una escena de vídeo, arrastre hacia la derecha el punto inicial  de la línea de tiempo del escenario hasta que se vuelva de color gris todo el segmento que desee eliminar.
 - Para quitar el final de una escena de vídeo, arrastre hacia la izquierda el punto final  de la línea de tiempo del escenario hasta que se vuelva de color gris todo el segmento que desee eliminar.
 - Para quitar una sección situada en el medio de una escena de vídeo, divida la escena por donde vaya a realizar la eliminación y, a continuación, elimine el principio o el final de una de las escenas obtenidas tras la división.
- 2 Para restaurar un segmento eliminado, vuelva a arrastrar el punto inicial o el punto final por él (la zona gris).

División de escenas

La división de una escena se hace indispensable si desea aplicar recursos a partes diferentes de ella o si desea eliminar algún fragmento central.

- 1 En la línea de tiempo del escenario, arrastre la cabeza lectora  hasta el punto por donde desee dividir la escena.
- 2 Haga clic en el botón Tijeras .
- Se crean dos escenas idénticas con un segmento quitado del final de la primera escena y un segmento quitado del principio de la segunda escena.
- 3 (Opcional) Para volver a unir las escenas de vídeo, elimine una de ellas y restaure el segmento quitado de la otra.

Edición de recursos aplicados

En la ventana del inspector de propiedades puede editar los rótulos, las superposiciones, las transiciones y los efectos que haya aplicado. Los bordes no se pueden editar. Las transiciones se editan al mismo tiempo que se aplican.

Más temas de ayuda

[“Diseño y etiquetado de recursos”](#) en la página 271

Edición de efectos

- 1 Haga doble clic en el mosaico de una escena o en la zona de colocación global, o haga clic en el botón de la llave inglesa  para abrir el inspector de propiedades.
- 2 Ajuste la configuración de los efectos como sea preciso. (Todos los efectos tienen una configuración diferente). En el escenario se reflejan los resultados de las opciones seleccionadas.

Edición de una transición

- ❖ Haga clic en el icono de transición y realice una de las siguientes acciones:
 - Arrastre el control deslizante de duración para seleccionar cuánto dura la transición.
 - Seleccione la opción Fundir audio para permitir la aparición y la desaparición paulatinas del audio al tiempo que se produce la transición.

Edición de rótulos

- 1 Seleccione el rótulo en el escenario y escriba el texto adecuado en la barra de herramientas que aparece.
- 2 Use la barra de herramientas para seleccionar una fuente, un tamaño de fuente, el color de la fuente y alinear el texto.
***Nota:** Las fuentes están incrustadas en los archivos SWF de rótulos. Por esa razón, no puede elegir para los rótulos ninguna fuente que no se encuentre disponible en la barra de herramientas de los rótulos.*
- 3 Elija los ajustes de transparencia y fusión de capas.
Consulte “[Especificación de transparencia y efectos de capa para los rótulos y las superposiciones](#)” en la página 269.
- 4 Cambie el tamaño y la posición y gire el rótulo.
Consulte “[Cambio de tamaño, cambio de posición y giro de los rótulos y las superposiciones](#)” en la página 270.
- 5 Cambie el nivel de profundidad (orden z) del rótulo.
Consulte “[Cambio del nivel de profundidad \(orden z\) de una superposición o un rótulo](#)” en la página 270.

Edición de superposiciones

- 1 Haga doble clic en el mosaico de una escena o en la zona de colocación global, o haga clic en el botón de la llave inglesa  para abrir el inspector de propiedades.
- 2 Seleccione el nombre de la superposición.
- 3 Elija los ajustes de transparencia y fusión de capas.
Consulte “[Especificación de transparencia y efectos de capa para los rótulos y las superposiciones](#)” en la página 269.
- 4 Cambie el tamaño y la posición y gire la superposición.
Consulte “[Cambio de tamaño, cambio de posición y giro de los rótulos y las superposiciones](#)” en la página 270.
- 5 Cambie el nivel de profundidad (orden z) de la superposición.
Consulte “[Cambio del nivel de profundidad \(orden z\) de una superposición o un rótulo](#)” en la página 270.

Especificación de transparencia y efectos de capa para los rótulos y las superposiciones

Los rótulos y las superposiciones ocupan el primer plano de las escenas. De manera predeterminada, estos recursos son del todo opacos, es decir, oscurecen los recursos que tengan debajo. No obstante, puede seleccionar una configuración de transparencia para estos recursos así como una opción de fusión de capas con objeto de mejorar su presentación en la pantalla.

- 1 En el escenario, seleccione el rótulo o la superposición.
- 2 Haga doble clic en el mosaico de una escena o haga clic en su botón de la llave inglesa para abrir el inspector de propiedades. Si el rótulo o la superposición aparece en todas las escenas, haga doble clic en la zona de colocación global para abrir la ventana del inspector de propiedades correspondiente.
- 3 Seleccione las opciones oportunas para el rótulo o la superposición:
Transparencia Arrastre el control deslizante para seleccionar una configuración. Al 100%, el recurso está visible por completo; al 1%, es transparente.
Fusión de capas Seleccione una opción para definir cómo se funde el rótulo o la superposición con la capa inferior. Estas opciones provocan distintos efectos según el color del fondo y tanto el color como la transparencia del rótulo o de la superposición. Mueva el puntero por encima de una opción para comprobar su efecto en el escenario.

Voltear verticalmente o Voltear horizontalmente (Solo para rótulos) Seleccione una de estas opciones para voltear el rótulo.

Sombra paralela (Solo para rótulos) Seleccione esta opción para que las letras aparezcan con una sombra paralela en la pantalla.

Cambio de tamaño, cambio de posición y giro de los rótulos y las superposiciones

- 1 Seleccione un rótulo o una superposición. Aparecen los bordes y los tiradores de selección.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para cambiar el tamaño del recurso, arrastre el tirador de selección de la esquina o del lado del borde.
 - Para cambiar de posición el recurso, mueva el puntero por encima de él hasta que el cursor se convierta en una flecha con cuatro puntas y, entonces, arrastre el recurso a su nueva ubicación.
 - Para rotar el recurso, arrastre el tirador de rotación.

Si manipula un recurso global (esto es, uno situado en la zona de colocación global), se modifica su tamaño, se cambia de posición o se rota en todas las escenas.

Cambio del nivel de profundidad (orden z) de una superposición o un rótulo

Las superposiciones y los rótulos se pueden solapar si hay más de uno en la misma escena. Es preciso alterar el orden de los recursos cuando se superponen y alguno de ellos debe estar por delante o por detrás de otro.

- 1 En la línea de escenas, seleccione el mosaico de la escena cuyos recursos están solapados. Si los recursos solapados se han aplicado de forma global, seleccione la zona de colocación global.
- 2 Haga doble clic en el mosaico de la escena (o en la zona de colocación global) o haga clic en el botón de la llave inglesa  correspondiente. Se abre la ventana del inspector de propiedades. En ella figuran todos los recursos; los que aparecen más adelante ocupan los primeros puestos de la lista. Junto a los nombres de los recursos hay unas flechas que permiten moverlos hacia arriba o hacia abajo por la lista.
- 3 Haga clic en las flechas hacia arriba o hacia abajo para alterar el orden z de la lista.

Importante: los recursos globales que se muestran en todas las escenas aparecen delante de los demás recursos. Estos recursos no se pueden colocar detrás de los incluidos en escenas individuales.

Eliminación de recursos

Existe la posibilidad de eliminar los bordes, los efectos, los rótulos o las superposiciones que se han aplicado a escenas individuales o a todas las escenas. Los recursos que incluye en la zona de colocación global se aplican a todas las escenas.

- 1 En la línea de escenas, seleccione la escena que contenga el recurso que desee quitar.
- 2 Seleccione el recurso en el escenario y haga clic en el botón Papelera  o arrástrelo fuera del escenario.

Nota: Si resulta complicado seleccionar el recurso en el escenario, abra la ventana del inspector de propiedades (haciendo clic en el botón de la llave inglesa ), seleccione el recurso en la lista y haga clic en el botón Papelera.

Diseño y etiquetado de recursos

Scene7 proporciona audio, fondos, bordes, rótulos, efectos, gráficos, transiciones y vídeos de muestra en el panel Contenido de eVideo de muestra de la Biblioteca de recursos. Además de utilizar estos recursos de muestra, puede crear sus propios recursos para utilizarlos en las reediciones de vídeo. Puede crear sus propios recursos con la herramienta de creación de Adobe Flash, con Adobe Photoshop o con Adobe Illustrator. Publique archivos de recursos como archivos SWF de Flash 9 o posterior, o bien, ActionScript 3.

Una vez que haya creado un recurso y lo haya cargado en Scene7, etiquételo como recurso de reedición de vídeo. El etiquetado permite a Scene7 reconocer los recursos destinados a las reediciones de vídeo. (No puede crear un efecto o transición por su cuenta; póngase en contacto con Scene7 si necesita esta opción).

Importante: considere la forma en que aparecerán los recursos de la reedición de vídeo en el visor que elija para que los usuarios finales vean su vídeo. Lo más importante es que cada recurso necesita una resolución lo suficientemente alta para mostrarse bien en el visor que elija. Lo ideal es que los vídeos tengan la misma resolución que el visor, aunque también se reproducirán si tienen una resolución menor. La relación de aspecto de los recursos debe coincidir con el visor que elija.

Tipos de archivo de recurso

En esta tabla se muestran los tipos de archivo de recurso que puede utilizar para crear reediciones de vídeo.

Tipo de recurso	Tipos de archivo permitidos
Audio	MP3
Fondo	GIF, PNG, SWF
Borde	GIF, PNG, SWF (marcar como borde)
Rótulo	SWF (marcar como rótulo)
Efecto	SWF (utilice muestras de Scene7)
Gráfico	GIF, JPG, PNG, SWF (marcar archivos SWF como superposiciones)
Transición	SWF (utilice muestras de Scene7)
Vídeo	FLV, F4V, MP4

Importante: utilice Flash Player 9 o posterior y archivos SWF de ActionScript 3 en las reediciones de vídeo. No se permiten otros tipos de archivos SWF.

Nota: Scene7 proporciona archivos de efectos y transiciones; no puede cargar estos archivos para utilizarlos en reediciones de vídeo. Este contenido aparece en el panel Contenido de eVideo de muestra de la ventana Reedición de vídeo. Póngase en contacto con Scene7 si desea diseñar sus propios efectos y transiciones.

Diseño y etiquetado de un borde

Puede diseñar bordes para las reediciones de vídeo con Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o Adobe Fireworks®. Scene7 recomienda utilizar un archivo SWF; los archivos PNG y GIF pueden aparecer borrosos o pixelados cuando se ponen a escala.

1 Utilice Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator o Adobe Fireworks para crear un borde según estas instrucciones:

- Formato de archivo SWF (estático o animado) de Flash Player 9 o posterior, PNG o GIF
- Especifique archivos SWF para ActionScript3

- 24 cuadros por segundo (fps)
 - No haga referencia a ninguna clase de documento en el archivo SWF
- 2 Cree animaciones solo en la línea de tiempo principal. No anide animaciones dentro de los clips de vídeo.



Si el borde no toca los límites del escenario pero desea mantener ese espacio en la reedición de vídeo, coloque un clip de película transparente del tamaño de su ajuste preestablecido de visor encima de todas las capas. Scene7 intenta ajustar el borde al escenario.

- 3 Cargue el archivo de borde a Scene7 y ábralo en la vista de detalles.
- 4 Abra el panel Metadatos, abra el menú Tipo de SWF de reedición y elija Borde.

Diseño y etiquetado de un rótulo

- 1 Utilice Adobe Flash Professional CS3 o posterior para crear rótulos y publicarlos en el formato de archivo SWF de Flash Player 9 o posterior.



Incruste la fuente en el campo de texto del escenario pero especifique un rango de caracteres. La fuente Basic Latin es suficiente para los rótulos en inglés.

- 2 Añada un objeto de texto dinámico para permitir la introducción y visualización del rótulo. En el panel Propiedades, nombre al objeto como inputField. En el panel Propiedades, puede establecer su fuente, color y tamaño predeterminados, así como añadir gráficos adicionales.
- 3 Cargue el rótulo a Scene7 y ábralo en la vista de detalles.
- 4 Abra el panel Metadatos, abra el menú de reedición de escritura SWF y elija Rótulo Flash.

Diseño y etiquetado de un gráfico superpuesto

Si utiliza gráficos vectoriales para crear las superposiciones, conseguirá una mejor calidad de imagen al cambiar de escala. Si utiliza imágenes de mapa de bits, Adobe recomienda el uso de archivos PNG para las superposiciones porque ofrecen mejor transparencia pero también se pueden emplear archivos JPG y GIF.

- 1 Use alguna aplicación de gráficos vectoriales como Adobe Flash Professional para crear las superposiciones según estas instrucciones:
 - Archivo SWF de Flash 9 o posterior, JPG, GIF o PNG con un lienzo transparente (se recomienda PNG porque ofrece mejor transparencia).
 - 24 cuadros por segundo.
 - No haga referencia a ninguna clase de documento en el archivo SWF.
 - Cree animaciones en la línea de tiempo principal. No anide animaciones dentro de los clips de vídeo.
- 2 Cargue el archivo de gráfico a Scene7 y ábralo en la vista de detalles.
- 3 Abra el panel Metadatos, abra el menú de reedición de escritura SWF y elija Superponer.

Creación de una plantilla de reedición de vídeo

Las plantillas de reedición de vídeo le permiten crear una única reedición y posteriormente modificarla como desee sustituyendo el contenido durante la ejecución. Puede crear plantillas a partir de reediciones de vídeo que actualicen de forma dinámica las superposiciones, pistas de sonido, transiciones e incluso el vídeo en sí.

Al igual que en las plantillas básicas y plantillas de FXG, con las plantillas de reedición de vídeo puede crear parámetros para las propiedades que desea hacer variables. Puede crear parámetros para la URL de contenido, la información de los puntos interactivos y los vínculos, el botón de rollover y el texto de los rótulos. Al crear parámetros para la URL de contenido puede sustituir un vídeo, una imagen, una pista de sonido o una superposición diferentes. Cuando crea un parámetro para cambiar la URL de un vídeo o una imagen, se cambian todas las instancias del vídeo o la imagen en la reedición de vídeo. Cuando sustituye el contenido por otro de diferente duración, el tiempo de la plantilla cambia para ajustarse al nuevo contenido.

Puede usar el mismo nombre de parámetro para texto de diferentes recursos (por ejemplo, rótulos) en la reedición de vídeo para cambiar el texto de todas las instancias al mismo tiempo.

Creación de propiedades variables

- 1 Haga doble clic en el mosaico de una escena o haga clic en el botón de la llave inglesa  de la escena que contiene la propiedad que desea hacer variable. Si la propiedad es global, haga clic en el botón de la llave inglesa en la zona de colocación global.
- 2 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Parámetro  que aparece junto a la propiedad.
Se abre el cuadro de diálogo Editar parámetro y aparece el nombre y valor predeterminados del parámetro.
- 3 Haga clic en Aceptar para aceptar el nombre de parámetro predeterminado o escriba un nuevo nombre en el cuadro y haga clic en Aplicar.

Nota: Las propiedades no son variables de forma predeterminada. Abra el cuadro de diálogo Editar parámetro y haga clic en Aplicar cuando desee hacer variable una propiedad.

Eliminación de la configuración de una propiedad

- 1 En el inspector de propiedades, haga clic en el botón Parámetro  que aparece junto a la propiedad.
- 2 En el cuadro de diálogo Editar parámetro, haga clic en Eliminar.

Sustitución de contenido en propiedades variables

Tras configurar las propiedades de una reedición de vídeo, puede sustituir los valores para las propiedades de variables mientras abre la reedición en una vista previa.

- 1 En la ventana Reedición de vídeo, haga clic en Vista previa.
La reedición aparece en la ventana de vista previa, con los valores y los nombres de variables en un panel a la izquierda de la ventana.
- 2 Para cambiar un valor de variable, escriba un nuevo valor en el cuadro de la variable o haga clic en el botón Examinar para elegir un recurso.
El valor de la variable o del recurso se sustituye y aparece en la vista previa.
- 3 Haga clic en Cerrar para volver a la ventana Reedición de vídeo.

Creación de paneles de información para reediciones de vídeo

Puede crear paneles de información para reediciones de vídeo. Cuando el usuario final mueva el puntero sobre la superposición, aparecerá el panel de información. Puede contener texto, imágenes y vínculos URL. Los paneles de información son una excelente forma de añadir valor a las reediciones de vídeo, haciendo que sean interactivas y más atractivas.

Para crear un panel de información para una reedición de vídeo, siga estos pasos básicos:

- 1 Introduzca identificadores de botón de rollover: en la ventana de reedición de vídeo, abra el inspector de propiedades para una superposición e introduzca un nombre de identificador en el campo de botón de rollover. El nombre de este identificador se utiliza para incluir contenidos en el panel de información.

Consulte [“Introducción de identificadores de botones de rollover”](#) en la página 275.

- 2 Escriba el código para la plantilla de respuesta: la plantilla de respuesta aporta formato al panel de información en la reedición de vídeo; también proporciona marcadores de posición para el contenido, es decir, para el texto, las imágenes y las direcciones URL que aparecen en el panel.

Consulte [“Escritura del código para la plantilla de respuesta”](#) en la página 275.

- 3 Cree una la plantilla de respuesta en un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo: cree o edite un ajuste preestablecido del visor de reedición de vídeo, y en la pantalla Configurar visor, active el panel de información e introduzca el código de la plantilla de respuesta.

Consulte [“Creación de una plantilla de respuesta en un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo”](#) en la página 275.

- 4 Cree un archivo TXT o UTF-16: este archivo enumera los nombres de identificadores de los campos de botones de rollover en las reediciones de vídeo (los identificadores que se introdujeron en el paso 1). Para cada nombre de identificador, el archivo proporciona el código HTML y XML que describe la manera de rellenar marcadores de posición en la plantilla de respuesta.

Consulte [“Creación de un archivo TXT o UTF-16 con contenidos del panel de información”](#) en la página 276.

- 5 Cargue el archivo TXT o UTF-16 a Scene7 Publishing System. Al cargar los datos de los archivos, estos estarán disponibles en la plantilla de respuesta.

Consulte [“Carga del archivo TXT o UTF-16”](#) en la página 276.

- 6 Publique el panel de información: active un panel de información de reedición de vídeo publicándolo en Scene7 Publishing System. En la vista de detalles, abra el panel Configuración del panel de información y haga clic en el botón Publicar.

Consulte [“Publicación del panel de información”](#) en la página 277.

Puede mantener un archivo TXT o UTF-16 principal con el contenido de todos los paneles de información de las reediciones de vídeo. Para actualizar el contenido en los paneles de información, puede cambiar el código en el archivo TXT o UTF-16 y volver a importar el archivo. De este forma, podrá actualizar los paneles de información de todas las reediciones de vídeo desde una ubicación central. A medida que sus necesidades cambien, podrá seguir comunicándose de forma eficaz con sus clientes a través de los paneles de información.

Introducción de identificadores de botones de rollover

En la pantalla de reedición de vídeo, el inspector de propiedades proporciona un campo de botón de rollover para introducir identificadores que se utilizarán para crear paneles de información. Mediante la introducción de un identificador en este campo podrá asociar una superposición de recurso con código al archivo TXT o UTF-16. A su vez, este código proporciona contenidos al panel de información.

Siga estos pasos en la pantalla de reedición de vídeo para introducir un identificador y utilizarlo en un panel de información:

- 1 Seleccione la escena en la que quiera colocar un panel de información.
- 2 Haga doble clic en el mosaico de la escena o haga clic en el botón de la llave inglesa  para abrir el inspector de propiedades.
- 3 Haga clic en el recurso de superposición para asociarlo a un panel de información. Puede utilizar superposiciones de recursos visibles, como imágenes, gráficos y rótulos.
- 4 En el campo de botón de rollover, introduzca un nombre de identificador. No incluya espacios en blanco en el nombre.
- 5 Haga clic en el botón Guardar.

Repita estos pasos con cada recurso de superposición en la reedición de vídeo en la que quiera poner un panel de información.

Escritura del código para la plantilla de respuesta

El código de la plantilla de respuesta aporta formato al panel de información y proporciona marcadores de posición para introducir contenidos.

La plantilla de respuesta se puede dividir en dos partes: valores predeterminados variables y formato de respuesta. Los valores predeterminados variables se utilizan en caso de que el botón de rollover no tenga asignado ningún valor. Los valores variables están señalizados con \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... A continuación, se indica la sintaxis utilizada en el código de la plantilla de respuesta:

```
<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>
```

Esta URL está señalizada de la siguiente manera:

	\$1\$	\$2\$	\$3\$	\$4\$
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>NombreEmpresa/IDimagen</var> <var name='4'></var><![CDATA[Var 1 =	 Var 2 =	 Var 3 =	 Var 4 =	]]></info>

Creación de una plantilla de respuesta en un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo

Como práctica recomendada, cree un ajuste preestablecido de reedición de vídeo para cada reedición de vídeo que tenga un panel de información e introduzca la plantilla de respuesta en el ajuste preestablecido.

Siga estos pasos para crear la plantilla de respuesta en la pantalla Ajustes preestablecidos de visor:

- 1 Haga clic en Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor.

2 Agregue o edite un visor de reediciones de vídeo:

Agregar Haga clic en Agregar para agregar un visor de reediciones de vídeo. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, elija una plataforma, seleccione Visor de reediciones de vídeo y, a continuación, haga clic en Agregar.

Edición Seleccione un visor de reediciones de vídeo y, a continuación, haga clic en Editar.

3 Seleccione Configuración del panel de información.

4 Para el ajuste Usar servidor de información, seleccione Activado.

Nota: Después de hacer clic en Activado, aparecerá una URL en el campo URL del servidor de información. No cambie la URL del servidor de información.

5 En el cuadro Plantilla de respuesta, introduzca o pegue el código de plantilla de respuesta.

6 Elija o introduzca los ajustes para definir el borde del panel de información. Puede hacer clic en el botón de sugerencia de información ⓘ para una explicación de los ajustes.

7 Haga clic en el botón Guardar (o introduzca un nombre preestablecido y haga clic en Guardar como si está editando un ajuste preestablecido del visor de reediciones de vídeo).

Creación de un archivo TXT o UTF-16 con contenidos del panel de información

Mediante Microsoft Excel®, cree una hoja de cálculo con nombres de identificadores de botones de rollover en la primera columna y, a la derecha de cada nombre, ponga el contenido variable que se va a incluir en la plantilla de respuesta. El contenido variable se asigna a las demarcaciones \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... de la plantilla de respuesta.

Consulte “[Escritura del código para la plantilla de respuesta](#)” en la página 275.

En esta tabla se muestra el aspecto de la hoja de cálculo cuando tiene el formato correcto. En este ejemplo, la variable 1 es el texto descriptivo, la variable 2 es la miniatura de la imagen y la variable 3 es el vínculo URL para el panel de información. Los datos de cada fila indican lo que se mostrará en el panel de información asociado al botón de rollover.

Identificador de botón de rollover	\$1\$	\$2\$	\$3\$
InformaciónCoci na	En una variedad de colores, como perla metalizado y níquel perlado, que complementan nuestra línea profesional de aparatos	Empresa/p34915z	Detalles

Después de introducir los datos, guárdelos como un archivo TXT (usuarios de Windows®) o UTF-16 (usuarios de Mac®) en Excel siguiendo estos pasos:

1 Haga clic en Archivo > Guardar como.

2 En el tipo de archivo del menú Guardar como, elija TXT (delimitado por tabuladores) o UTF-16.

3 Haga clic en Guardar.

Carga del archivo TXT o UTF-16

Scene7 obtiene datos de variables para los paneles de información desde los archivos TXT y UTF-16. Estos datos se incluyen en la plantilla de respuesta. Siga estos pasos para cargar los datos de los archivos TXT o UTF-16 a Scene7 Publishing System:

1 Haga doble clic en la reedición de vídeo para abrirla en la vista de detalles.

- 2 Seleccione el panel Configuración del panel de información.
- 3 Haga clic en Cargar y, en el cuadro de diálogo Carga de S7Info, haga clic en Examinar, seleccione su archivo TXT o UTF-16 y haga clic en Abrir.
- 4 Haga clic en Cargar.

Publicación del panel de información

Active un panel de información de reedición de vídeo publicándolo en Scene7 Publishing System. Después de publicarlos, los visores podrán mostrar el panel de información cuando reproduzcan la reedición de vídeo.

Nota: Antes de publicar el panel de información, cargue el archivo TXT o UTF-16 con los nombres de identificador de los campos de botones de rollover. Para obtener más información, consulte [“Carga del archivo TXT o UTF-16”](#) en la página 276.

Para publicar un panel de información, siga estos pasos:

- 1 Haga doble clic en la reedición de vídeo para abrirla en la vista de detalles.
- 2 Seleccione el panel Configuración del panel de información.
- 3 En el cuadro de respuesta TTL, escriba el número de horas que desea esperar antes de almacenar los datos en caché:
 - Establezca un número más bajo si los datos se actualizan frecuentemente a lo largo del día.
 - Establezca un número más alto si los datos son relativamente estables y no requieren actualizarse con frecuencia a lo largo del día. El valor predeterminado es de diez horas.
- 4 Haga clic en Publicar.

Vista previa de reediciones de vídeo en un visor

Utilice la Lista del visor para comprobar cómo se muestra un recurso en una plataforma de visor concreta como HTML5. Según el tipo de recurso y el visor asociado cuya vista previa haya seleccionado, no todas las plataformas se encuentran disponibles en Lista del visor.

Consulte [“Configuración de los visores predeterminados”](#) en la página 50.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, seleccione el tipo de recurso Reedición de vídeo.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a las carpetas de recursos que contengan los recursos de reedición de vídeo cuya vista previa desee obtener con un visor.
- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de cuadrícula. En la ventana Recurso, situada debajo de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de lista. En la ventana Recurso, seleccione un recurso y, a continuación, a la derecha de la imagen en miniatura, haga clic en Vista previa > Lista del visor.
 - Por encima de la ventana Recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, haga clic en Vista de detalles. En la misma barra de herramientas, haga clic en Vista previa > Lista del visor.

- 4 En la tabla de la ventana Lista del visor, haga clic en un vínculo de visor para obtener una vista previa del recurso en el visor seleccionado.
- 5 Cierre el visor mostrado para volver a la pantalla Lista del visor.
- 6 En la esquina inferior derecha de la ventana Lista del visor, haga clic en Cerrar para volver a la pantalla Recurso.

Publicación de una reedición de vídeo

La publicación de una reedición de vídeo permite a los servidores de Scene7 mostrar el vídeo en el sitio web o la aplicación.

***Nota:** Las Reediciones de vídeo requieren que se publique en el **Servidor de vídeo** y también en el **Servidor de imágenes**. El **Servidor de vídeo** se utiliza para publicar los vídeos reales que se han marcado para publicación. El **Servidor de imágenes** se emplea para publicar recursos relacionados, como, por ejemplo, miniaturas de vídeo, definir la información para cualquier conjunto de vídeos adaptable y el archivo XML para las reediciones de vídeo.*

Después de publicar una reedición de vídeo, Scene7 Publishing System activa las cadenas URL del código de la aplicación o la página HTML.

Para publicar una reedición de vídeo

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - En el panel Examinar, haga clic en la opción **Marcar para publicación**  que aparece junto al nombre de cada uno de los archivos que desee publicar.
 - En la pantalla Cargar, haga clic en la opción **Marcar para publicación**  que aparece junto al nombre de cada uno de los archivos que desee publicar.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Publicar**.
- 3 Defina las opciones de programación que desee.
- 4 (Opcional) En el campo **Nombre del trabajo**, escriba un nombre para la tarea de publicación.
- 5 En opciones **Avanzado**, lista desplegable **Publicar en**, seleccione **Servidor de vídeo**.

Consulte “[Opciones avanzadas de publicación](#)” en la página 96 para ver las opciones adicionales que se pueden definir.
- 6 Haga clic en **Enviar publ..**
- 7 Repita los pasos anteriores 2 al 4.
- 8 En las opciones **Avanzado**, lista desplegable **Publicar en**, seleccione **Servidor de imágenes**.

Consulte “[Opciones avanzadas de publicación](#)” en la página 96 para ver las opciones adicionales que se pueden definir.
- 9 Haga clic en **Enviar publ..**

Más temas de ayuda

“[Publicación XSLT](#)” en la página 94

Implementación de una reedición de vídeo en un sitio web

Las páginas web y las aplicaciones acceden al contenido del servidor de Scene7, incluidas las reediciones de vídeo, a través de cadenas URL o código incrustado. Scene7 activa estas cadenas URL durante el proceso de publicación. Para colocar la cadena URL o código incrustado de la reedición de vídeo en las páginas web y las aplicaciones, debe copiar esta cadena desde Scene7 Publishing System.

Nota: La URL no se activa hasta que publique el recurso.

Copia de una URL de reedición de vídeo

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Reedición de vídeo**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga la reedición de vídeo cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de una reedición de vídeo a una página web o aplicación

Distribuya las reediciones de vídeo por medio de una página dinámica (ASP o JSP) que muestre los vídeos en un visor de reediciones de vídeo de Scene7. La llamada mediante URL a la plataforma de Scene7 sigue el mismo protocolo. El reproductor ofrece un vídeo que su equipo web puede cargar a Scene7 Publishing System para su publicación en un servidor de vídeo de Scene7.

Copia del código incrustado de un visor de reediciones de vídeo

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código de la reedición de vídeo seleccionada. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de reediciones de vídeo

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Reedición de vídeo**.

- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga la reedición de vídeo cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.
- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 17: Conjuntos de medios mixtos

Los conjuntos de medios mixtos de Scene7 ofrecen a los usuarios una visualización integrada. Los conjuntos de medios mixtos pueden incluir imágenes, conjuntos de imágenes, conjuntos de muestras, conjuntos de giros y vídeos. Los usuarios pueden hacer clic en diferentes fichas del visor de medios mixtos para ver los elementos en los distintos visores. Si no se especifica ninguna ficha, todos los recursos se muestran juntos en la fila de muestras.

Los ajustes preestablecidos del visor de conjuntos de medios mixtos incluyen opciones de comunidad para los usuarios finales para incrustar código, copiar URL y crear un vínculo al sitio web principal. Los usuarios pueden utilizar estas opciones para compartir información sobre los productos en sus sitios web personales o en los sitios de redes sociales.

Inicio rápido: Conjuntos de medios mixtos

Este inicio rápido sobre los conjuntos de medios mixtos se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de las técnicas de conjuntos de medios mixtos en Scene7.

1. Carga de imágenes, archivos de muestras y vídeos

Comience por cargar las imágenes, los archivos de muestras, y los vídeos para sus conjuntos de medios mixtos. Puesto que los usuarios pueden aplicar zoom a las imágenes en el visor de conjuntos de medios mixtos, recuerde tener en cuenta el zoom a la hora de elegir las imágenes. Asegúrese de que la dimensión superior de las imágenes es de al menos 2000 píxeles.

Haga clic en Cargar en la barra de navegación global para cargar archivos del ordenador en una carpeta de Scene7 Publishing System.

Consulte [“Carga de los archivos”](#) en la página 89.

2. Creación de conjuntos de medios para su uso dentro del conjunto de medios mixtos

Puede agregar imágenes, conjuntos de imágenes, conjuntos de muestras, conjuntos de giros y vídeos a su conjunto de medios mixtos. Prepare los conjuntos de medios antes de agregarlos al conjunto de medios mixtos.

Consulte [“Creación de un conjunto de imágenes”](#) en la página 167, [“Creación de un conjunto de muestras”](#) en la página 176 y [“Creación de un conjunto de giros”](#) en la página 185.

3. Creación de un conjunto de medios mixtos

Haga clic en el botón Generar y elija Conjuntos de medios mixtos. Arrastre las imágenes, los conjuntos de muestras, los conjuntos de imágenes y los vídeos a la pantalla del conjunto de medios mixtos. Para añadir una pista de sonido, arrastre un archivo de audio al cuadro Pista de sonido.

Consulte [“Creación de un conjunto de medios mixtos”](#) en la página 282

4. Configuración de ajustes preestablecidos del visor de medios mixtos

Scene7 incluye ajustes preestablecidos del visor predeterminados para los conjuntos de medios mixtos. Los administradores pueden crear o modificar los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de medios mixtos.

Al configurar un ajuste preestablecido del visor de conjuntos de medios mixtos, es necesario agregar los ajustes preestablecidos de visor para todos los demás recursos del conjunto. Por ejemplo, si su conjunto de medios mixtos incluye vídeos, será necesario agregar un ajuste preestablecido de visor de vídeo al ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos. También puede agregar una pista de audio al visor. Esta pista de audio se reproduce mientras el visor está abierto, pero no cuando un vídeo está activo.

Consulte [“Configuración de un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos”](#) en la página 285 y [“Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor”](#) en la página 40.

5. Vista previa de un conjunto de medios mixtos

Haga clic en el botón de rollover Vista previa del conjunto de medios mixtos. El conjunto de medios mixtos aparece. Si desea examinar el conjunto de medios mixtos en el visor de conjuntos de medios mixtos, puede hacer clic en los iconos de miniaturas y muestras. Puede elegir distintos visores en el menú Ajustes preestablecidos.

Consulte [“Previsualización de un recurso”](#) en la página 110.

6. Publicación de un conjunto de medios mixtos

Al publicar un conjunto de medios mixtos, éste se carga en los servidores de Scene7 y se activa la cadena URL.

Los conjuntos de vídeo adaptables requieren que se publique en el **Servidor de vídeo** y también en el **Servidor de imágenes**. El **Servidor de vídeo** se utiliza para publicar los vídeos reales que se han marcado para publicación. El **Servidor de imágenes** se emplea para publicar recursos relacionados, como, por ejemplo, miniaturas de vídeo, definir la información para cualquier conjunto de vídeos adaptable y el archivo XML para las reediciones de vídeo.

Consulte [“Publicación de un conjunto de medios mixtos”](#) en la página 286

7. Vinculación de un conjunto de medios mixtos a una página web

Scene7 activa llamadas mediante URL para los conjuntos de medios mixtos una vez que éstos se han publicado. Puede copiar estas direcciones URL desde la pantalla Vista previa.

Seleccione el conjunto de medios mixtos y haga clic en Vista previa. En la pantalla Vista previa, seleccione un ajuste predeterminado del visor de conjuntos de medios mixtos y haga clic en el botón Copiar URL. Consulte [“Vinculación de un conjunto de medios mixtos a una página web”](#) en la página 287.

Creación de un conjunto de medios mixtos

Cree un conjunto de medios mixtos cuando desee combinar varios tipos de visores en una sola presentación.

Asegúrese de que sus archivos, conjuntos de imágenes, conjuntos de muestras y conjuntos de giros están listos para su publicación antes de agregarlos al conjunto de medios mixtos.



Visualización de un conjunto de medios mixtos.
A. Conjunto de imágenes B. Conjunto de giros C. Conjunto de muestras D. Vídeos

Creación de un conjunto de medios mixtos

Al crear un conjunto, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para crear un conjunto de medios mixtos

- 1 Haga clic en **Generar > Conjuntos de medios mixtos**.
- 2 Arrastre los vídeos, los conjuntos de imágenes, los conjuntos de giros y las muestras de la biblioteca de recursos a la pantalla del conjunto de medios mixtos.

Nota: Los conjuntos de medios mixtos no admiten recursos con nombre de archivo que contengan alguno de los siguientes caracteres: () { }.

- 3 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para añadir una pista de sonido, arrastre un archivo de audio de la biblioteca de recursos al cuadro Pista de sonido. La pista de sonido se reproduce mientras se muestran las imágenes. Se detiene cuando se reproduce vídeo.

- Para cambiar el orden de los conjuntos, arrástrelos a nuevas ubicaciones en la pantalla Conjunto de medios mixtos. El orden de los conjuntos en la pantalla determina el orden de izquierda a derecha en que los usuarios verán los conjuntos en el visor de conjuntos de medios mixtos.
 - (Opcional) Para añadir una miniatura personalizada que represente el vídeo en el visor, arrastre el archivo de imagen desde la biblioteca de recursos hasta el cuadro de posición de miniaturas.
- 4 Asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
 - 5 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta para almacenar su conjunto de medios mixtos, escriba un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Si desea ver el aspecto que tendrá el conjunto de imágenes combinado en un visor de conjuntos de imágenes, seleccione el botón **Vista previa**.

Edición de un conjunto de medios mixtos

Puede editar un conjunto de medios mixtos. Si desea editar un conjunto dentro de un conjunto de medios mixtos, abra el conjunto por separado, edítelo y guárdelo. Los cambios aparecen en el conjunto de medios mixtos.

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de Guardar” antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para editar un conjunto de medios mixtos

- 1 Haga clic en el botón de rollover **Editar** del conjunto de medios mixtos.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para eliminar elementos, selecciónelos y haga clic en **Eliminar**.
 - Para reordenar elementos, arrástrelos a sus nuevas ubicaciones.
- 3 Cuando haya terminado de editar el conjunto, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.

- 4 Haga clic en **Guardar** o **Guardar como**.

Eliminación de un conjunto de medios mixtos

Cuando se elimina un conjunto, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar un conjunto de medios mixtos

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios conjuntos de medios mixtos.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Configuración de un ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos

Los ajustes preestablecidos de visor de conjuntos de medios mixtos determinan el estilo, el comportamiento y la apariencia del visor principal. Al configurar un ajuste preestablecido, puede especificar qué otros visores desea que aparezcan en el interior del visor de medios mixtos. Por ejemplo, si ha incluido un conjunto de imágenes en el conjunto de medios mixtos, especifique un ajuste preestablecido para el visor de conjuntos de medios mixtos.

Puede elegir incluir todas o algunas de las funciones de comunidad en el visor de conjuntos de medios mixtos. La función Incrustar añade un vínculo al visor que permite que los usuarios copien el código necesario para ver el visor en una página externa (como un blog, sitio web o sitio de red social). La función Vínculo proporciona la dirección URL al visor, de forma que los usuarios pueden volver a este visor. La función Visita proporciona un vínculo al sitio web que especifique.

- 1 Haga clic en **Ajustes > Ajustes preestablecidos de visor**.
Se abrirá la ventana Valores preestablecidos de visor.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para crear un ajuste preestablecido nuevo, haga clic en **Agregar**. En el cuadro de diálogo Añadir ajuste preestablecido de visor, seleccione una plataforma, elija Visor de conjuntos de medios mixtos y haga clic en **Agregar**.
 - Para editar un conjunto preestablecido del visor de conjuntos de medios mixtos, selecciónelo y haga clic en **Editar**.Se abrirá la pantalla Configurar visor.
- 3 Escriba un nombre en el cuadro Nombre de ajuste preestablecido para el ajuste preestablecido de visor de conjuntos de medios mixtos.
- 4 Especifique Fichas o Sin fichas. Las fichas separan los elementos por tipo, como vídeos, muestras y conjuntos de giros. Cuando especifica Sin fichas, todos los elementos aparecen en una fila en la ventana de vista previa.
- 5 En el cuadro Nombre, escriba un nombre para el visor que desee agregar.
Por ejemplo, si va a añadir un conjunto de muestras a su conjunto de medios mixtos, escriba *Conjunto de muestras A*.
- 6 En el menú Visor, seleccione el tipo de recurso que desea ver, como Conjuntos de muestras.
- 7 En el menú Ajuste preestablecido, elija el ajuste preestablecido para el tipo de recurso elegido.

Por ejemplo, si va a añadir un conjunto de muestras, seleccione Conjunto de muestras 1 - Colores.

8 Haga clic en Agregar.

El nuevo ajuste preestablecido del visor aparece en la lista.

9 Repita los pasos 6 a 9 para todos los ajustes preestablecidos de visor que desee agregar.

10 Para editar la lista de ajustes preestablecidos, realice una de las siguientes acciones:

- Para eliminar un ajuste preestablecido de la lista, selecciónelo y haga clic en Eliminar.
- Para reordenar los ajustes preestablecidos en la lista, seleccione un ajuste preestablecido y haga clic en la flecha azul hacia arriba o abajo.

11 Para agregar funciones de comunidad (Incrustar, Vínculo, Visita) al visor, especifique las opciones para cualquiera de lo siguiente:

Correo electrónico Haga clic en Activado para activar el botón Correo electrónico en el visor. Cuando se visualiza el conjunto y el usuario hace clic en el botón Correo electrónico, se abre un mensaje que contiene un vínculo a este conjunto.

Incrustar Haga clic en la opción de elementos interactivos. En el cuadro Etiqueta de botón de incrustación, escriba el nombre que desea ver en el visor del botón Incrustar. Si lo desea, haga clic en Examinar para localizar y seleccionar una apariencia para el botón.

Vincular Haga clic en la opción de elementos interactivos. En el cuadro Etiqueta de botón de vínculo, escriba el nombre que desea ver en el visor del botón Vínculo. Si lo desea, haga clic en Examinar para localizar y seleccionar una apariencia para el botón.

Visita Haga clic en la opción de elementos interactivos. En el cuadro Etiqueta del botón de visita, escriba el nombre que desea ver en el visor del botón Visita. En el cuadro URL de visita, escriba la URL del sitio web que desea abrir cuando se haga clic en el vínculo.

12 Especifique otras opciones que desee. Para ver una descripción de una opción, haga clic en el icono de información que aparece junto a ella.

La pantalla Vista previa muestra el visor mientras actualiza y cambia la configuración.

13 Haga clic en Guardar.

Más temas de ayuda

“[Adición y edición de ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 40

Publicación de un conjunto de medios mixtos

Cree un trabajo de publicación para publicar un conjunto de medios mixtos marcado para su publicación en el servidor de vídeo y el servidor de imágenes de Scene7. Scene7 ofrece opciones de publicación avanzada que permiten publicar recursos en servidores específicos y opciones que permiten volver a publicar recursos ya publicados.

Nota: Los conjuntos de vídeo adaptables requieren que se publique en el **Servidor de vídeo** y también en el **Servidor de imágenes**. El **Servidor de vídeo** se utiliza para publicar los vídeos reales que se han marcado para publicación. El **Servidor de imágenes** se emplea para publicar recursos relacionados, como, por ejemplo, miniaturas de vídeo, definir la información para cualquier conjunto de vídeos adaptable y el archivo XML para las reediciones de vídeo.

Scene7 Publishing System mantiene un seguimiento de los trabajos de publicación en la pantalla Trabajos.

Consulte “[Publicación XSLT](#)” en la página 94.

Para publicar un conjunto de medios mixtos

- 1 Realice una de las siguientes acciones:
 - En el panel Examinar, haga clic en la opción **Marcar para publicación**  que aparece junto al nombre de cada uno de los archivos que desee publicar.
 - En la pantalla Cargar, haga clic en la opción **Marcar para publicación**  que aparece junto al nombre de cada uno de los archivos que desee publicar.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Publicar**.
- 3 Defina las opciones de programación que desee.
- 4 (Opcional) En el campo **Nombre del trabajo**, especifique un nombre para la tarea de publicación.
- 5 En las opciones **Avanzado**, lista desplegable **Publicar en**, seleccione **Servidor de vídeo**.
Consulte “[Opciones avanzadas de publicación](#)” en la página 96 para ver las opciones adicionales que se pueden definir.
- 6 Haga clic en **Enviar publ..**
- 7 Repita los pasos anteriores 2 al 4.
- 8 En las opciones **Avanzado**, en la lista desplegable **Publicar en**, seleccione **Servidor de imágenes**.
Consulte “[Opciones avanzadas de publicación](#)” en la página 96 para ver las opciones adicionales que se pueden definir.
- 9 Haga clic en **Enviar publ..**

Vinculación de un conjunto de medios mixtos a una página web

Una vez que haya publicado un conjunto de medios mixtos, puede obtener su URL para utilizarla en su página web o aplicación. A continuación puede implementar la URL como lo necesite para que los usuarios puedan ver el conjunto de medios mixtos en la página web o aplicación.

Más temas de ayuda

“[Publicación XSLT](#)” en la página 94

Obtención de URL para un conjunto de medios mixtos

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de medios**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de medios cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Copiar URL** a la derecha del visor que desee.

- Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
- Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.
- Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Copiar URL**.

Adición de direcciones URL de conjuntos de medios mixtos a una página web

La manera más común de distribuir conjuntos de medios mixtos consiste en colocar un vínculo (por medio de un icono de navegación) en la página web. Si se selecciona este icono, se inicia una página web dinámica (ASP o JSP) que muestra el conjunto de medios mixtos en un visor de conjuntos de medios mixtos.

Copia del código incrustado de un visor de conjuntos de medios mixtos

El uso de la función de código incrustado permite revisar el código del visor del conjunto de medios mixtos seleccionado. También puede copiar el código en el portapapeles para pegarlo en sus páginas web para la implementación del visor. No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.

Para copiar el código incrustado de un visor de conjuntos de medios mixtos

- 1 En la lista desplegable Mostrar del panel de exploración de recursos, haga clic en **Conjunto de medios mixtos**.
- 2 En el panel Biblioteca de recursos del lado izquierdo, navegue a la carpeta de recursos que contenga el conjunto de medios mixtos cuyo código incrustado desee copiar.
- 3 Encima del panel de exploración de recursos, en la parte derecha de la barra de herramientas, realice una de las siguientes acciones:
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, haga doble clic en un único recurso para abrirlo en la vista de detalles. En el panel URL y código incrustado de la derecha, haga clic en **Código incrustado** a la derecha del visor que desee.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** debajo de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de lista**. En el panel de exploración de recursos, seleccione un único recurso y, a continuación, haga clic en **Vista previa > Lista del visor** a la derecha de la imagen en miniatura.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
 - Haga clic en **Vista de cuadrícula**, **Vista de lista** o **Vista de detalles**. En la misma barra de herramientas, haga clic en **Vista previa > Lista del visor**.
En la página Lista del visor, en la columna Acciones de la tabla, haga clic en **Código incrustado**.
- 4 En el cuadro de diálogo Código incrustado, haga clic en **Copiar al portapapeles**.
No se permite la edición del código en el cuadro de diálogo Código incrustado.
- 5 Haga clic en Cerrar.

Capítulo 18: Kit de instrumentación de Adobe Analytics

Adobe Analytics es un producto líder de la industria que ofrece a los vendedores un lugar donde pueden medir, analizar y optimizar datos integrados de todas las iniciativas en línea a través de múltiples canales de marketing.

Una vez haya integrado Adobe Analytics con Scene7 Publishing System, podrá obtener informes sobre el comportamiento de los visitantes del sitio web utilizando visores de Scene7 en su sitio web. Por ejemplo, cuando un visitante de un sitio web hace clic en un destino de zoom en un visor zoom de Scene7, Adobe Analytics registra esta acción. Los informes de Adobe Analytics pueden recabar información acumulada sobre la actividad de los usuarios en los visores de Scene7.

Con el uso de los informes de Adobe Analytics, podrá obtener una imagen clara de la actividad de los clientes en su sitio web. Podrá averiguar cuáles son las presentaciones de productos que producen ventas y cuáles las que no despiertan el interés de los clientes.

Consulte también *Medición de vídeo en Adobe Analytics*.

Nota: Se requiere una cuenta válida de Adobe Analytics para integrar Analytics con Scene7 Publishing System y generar informes de Analytics.

Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics

Si utiliza los informes de vídeo basados en monitoreo de Adobe Analytics, ya no necesita activar los cuatro eventos del visor de vídeo (reproducir, pausa, detener e hito) al configurar Adobe Analytics en Scene7. El monitoreo de vídeo funciona con los visores de medios mixtos y de vídeo HTML5 incluidos con Scene7. El reproductor de vídeo genera el seguimiento de datos para visualizarlos dentro de los informes de vídeo de Adobe Analytics.

- La integración de los informes de vídeo de Adobe Analytics con Scene7 admite variables de solución, pero no variables personalizadas.

Consulte [Configuración de los informes de vídeo de Analytics](#) para obtener más información sobre las variables de solución y las variables personalizadas.

- Se admiten los segmentos listos para usar en incrementos de un minuto. Sin embargo, no se admiten los informes de segmento personalizados, como hitos definidos por el usuario basados en períodos temporales, % de hitos o hitos de desplazamiento.

Para obtener más información sobre los requisitos y la configuración del monitoreo de vídeo, consulte [Medición de vídeo en Adobe Analytics mediante el monitoreo de vídeo](#).

Si está modificando su propio visor y desea utilizar el monitoreo de vídeo, consulte *Activación de informes de vídeo en Adobe Analytics* en los SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7 que pueden descargarse a través de Adobe Developer Connection en www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_es.

Nota: Si la solución con licencia de Adobe Analytics no incluye el monitoreo de vídeo, deberá seguir utilizando los pasos descritos en este capítulo para asignar variables de Adobe Analytics a eventos y variables de visor de Scene7.

Inicio rápido: Integración de Scene7 y Adobe Analytics

Este inicio rápido se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial del kit de instrumentación de Adobe Analytics.

1. Inicie sesión en Adobe Analytics mediante Scene7 y descargue las variables de informes de Adobe Analytics

Nota: Para poder configurar los informes de Adobe Analytics y combinar las variables de informes de Adobe Analytics con eventos de Scene7, compruebe que sea un miembro del grupo Acceso a servicio web de Adobe Analytics. Los miembros de este grupo pueden acceder a todos los informes de los grupos de informes especificados mediante la API de servicios web de Marketing Cloud independientemente de los permisos establecidos en la interfaz. Para agregar un miembro al grupo, en Adobe Analytics, haga clic en **Herramientas de administración** > **Administración de usuario** > **Editar grupos**.

Después de comprobar que es miembro del grupo Acceso a servicio Web, en Scene7, haga clic en **Ajustes** > **Ajustes de aplicación** > **Adobe Analytics**. En la página de configuración de Adobe Analytics, haga clic en **Inicio de sesión de Adobe Analytics**.

Consulte [“Inicio de sesión en Adobe Analytics”](#) en la página 291.

En el cuadro de diálogo de inicio de sesión de Adobe Analytics, escriba sus credenciales y haga clic en **Inicio de sesión**. En el menú desplegable Grupo de informes, seleccione el nombre del grupo de informes que desee utilizar.

2. Asigne variables de informes de Adobe Analytics a eventos de visor de Scene7 y variables de Scene7

En la página de configuración de Adobe Analytics, especifique la información que desee incluir en los informes de Adobe Analytics. Para cada visor de Scene7 del cual precise información, elija una variable de Adobe Analytics (de su grupo de informes) y otra de Scene7.

- Los eventos del visor describen la actividad de los usuarios que desea registrar en los informes.
- Las variables de Scene7 describen los datos sobre los eventos de usuario que desea incluir en los informes.

La pantalla de configuración de Adobe Analytics también incluye herramientas para activar, editar y eliminar eventos de visor.

Al hacer clic en la opción Guardar de la pantalla de configuración de Adobe Analytics, se inserta un código de seguimiento personalizado en los visores de Scene7 que mide la actividad de los usuarios. Esta funcionalidad permite realizar el seguimiento de la actividad de los usuarios en los informes de Adobe Analytics.

Consulte [“Configuración de informes de Adobe Analytics”](#) en la página 291.

3. Publicación de visores de Scene7

Publique los visores de Scene7 de forma que estos (con el código para el seguimiento de la actividad de los usuarios en los informes de Adobe Analytics) se carguen en los servidores de Scene7. Después de la publicación, esta información se incluye en los visores y puede emplearse en los análisis de Adobe Analytics.

Consulte [“Publicación de la información de configuración de Adobe Analytics”](#) en la página 296.

4. Colocación de visores de Scene7 en un sitio web

Coloque los visores de Scene7 con el código de seguimiento de Adobe Analytics en su sitio web.

5. Prueba de la integración de Adobe Analytics mediante un informe de Adobe Analytics

Para ver los informes de Adobe Analytics, visite el sitio web de Adobe Analytics. En la página de informes puede consultar los datos y generar gráficos y diagramas para medir la actividad de los usuarios con diferentes visores.

Consulte [“Prueba de integración mediante la visualización de un informe de Adobe Analytics”](#) en la página 298.

Inicio de sesión en Adobe Analytics

Ante de iniciar sesión para poder configurar los informes de Adobe Analytics y combinar las variables de informes de Adobe Analytics con eventos de Scene7, compruebe que sea un miembro del grupo Acceso a servicio web de Adobe Analytics. Los miembros de este grupo pueden acceder a todos los informes de los grupos de informes especificados mediante la API de servicios web de Marketing Cloud independientemente de los permisos establecidos en la interfaz. Para agregar un miembro al grupo, en Adobe Analytics, haga clic en **Herramientas de administración** > **Administración de usuario** > **Editar grupos**.

Inicio de sesión en Adobe Analytics

- 1 Haga clic en **Ajustes** > **Ajustes de aplicación**.
- 2 En el panel izquierdo, haga clic en **Adobe Analytics** en Ajustes de aplicación.
- 3 En la pantalla de configuración de Adobe Analytics, haga clic en **Inicio de sesión de Adobe Analytics**.
- 4 En el cuadro de diálogo Inicio de sesión de , especifique el nombre de su empresa, el nombre de usuario y la contraseña.
- 5 Haga clic en **Inicio de sesión**.
- 6 Seleccione un conjunto de informes y haga clic en **Aceptar**.

Nota: Al iniciar sesión por primera vez en Adobe Analytics, la lista desplegable Grupo de informes se muestra vacía. En el primer inicio de sesión no se elige un conjunto de informes. Tras iniciar sesión por primera vez, ciérrela y, a continuación, regrese a la pantalla de Adobe Analytics. Vuelva a iniciar sesión para poder seleccionar un conjunto de informes.

Más temas de ayuda

[“Configuración de informes de Adobe Analytics”](#) en la página 291

Configuración de informes de Adobe Analytics

Para indicar a Adobe Analytics la información que desea incluir en los informes de Adobe Analytics, vaya a la pantalla de configuración de Adobe Analytics. Una vez configurados los informes, esta pantalla enumera, para cada evento de visor del que desea obtener información, una variable de Adobe Analytics y una variable de Scene7 correspondiente. Estas combinaciones de evento de visor-variable de Adobe Analytics-variable de Scene7 determinarán la información que se registrará en los informes.

Además de asociar eventos de visor con variables, la pantalla de configuración de Adobe Analytics ofrece herramientas para activar, editar y eliminar eventos de visor.

Importante: Cada vez que cambie los ajustes de los informes de Adobe Analytics desde Adobe Analytics, asegúrese de volver a conectarse a Adobe Analytics desde Adobe Scene7 Publishing System, vuelva a guardar su configuración de Adobe Analytics y, finalmente, vuelva a publicar.

Consulte [“Inicio de sesión en Adobe Analytics”](#) en la página 291.

Consulte [“Publicación de la información de configuración de Adobe Analytics”](#) en la página 296.

Asignación de variables de Adobe Analytics a eventos y variables de visor de Scene7

Utilice la pantalla de configuración de Adobe Analytics para asociar eventos del visor con variables de Adobe Analytics y variables de Scene7. Para cada evento de visor, seleccione una variable de Adobe Analytics y una variable de Scene7. Si precisa instrucciones para acceder a la pantalla de configuración de Adobe Analytics, consulte [“Inicio de sesión en Adobe Analytics”](#) en la página 291.

Para asignar variables de informes de Adobe Analytics a eventos de visor y variables de Scene7

- 1 Cuando haya iniciado sesión en Adobe Analytics desde Scene7 y seleccione un grupo de informes, haga clic en **Activar** en la columna de la derecha de la tabla de la página de configuración de Adobe Analytics para activar un evento de visor.
- 2 En la columna Variables, muestre el selector de pares de variables haciendo clic en el botón de flecha del evento de visor deseado.

Consulte [“Eventos de visor”](#) en la página 292.

- 3 Añada una variable de Scene7.

Consulte [“Variables de Scene7”](#) en la página 295.

- 4 Añada una variable de Adobe Analytics.

- 5 (Opcional) Para añadir otro par de variables, haga clic en **Agregar**.

- 6 Haga clic en **Guardar**.

Al hacer clic en Guardar, el evento de visor, su variable de Adobe Analytics y su variable de Scene7 se mostrarán en la pantalla de configuración de Adobe Analytics.

- 7 En la esquina inferior derecha, haga clic en **Cerrar**.

- 8 Haga clic en **Publicar** > **Enviar publ.** para ejecutar una publicación para servicio de imágenes.

La publicación es necesaria para que la información contenida en los visores se encuentre disponible en los servidores de Scene7.

Más temas de ayuda

[“Activación, edición y eliminación de eventos de visor”](#) en la página 296

Eventos de visor

Los eventos de visor describen las acciones que realizan los usuarios con los visores de Scene7. Cuando un usuario inicia una acción, como hacer clic en una miniatura o iniciar o detener un vídeo, el visor “difunde” un evento en la página Web, junto con los datos asociados con dicho evento.

La tabla siguiente describe los eventos de visor que puede añadir a la pantalla de configuración de Adobe Analytics.

Evento de visor	Compatibilidad con la plataforma de visor AS3	Compatibilidad y visores de plataforma de visor HTML5	Descripción
LOAD	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (catálogo electrónico, flotante, conjunto de giros, vídeo, zoom)	Cuando un usuario inicia el visor.
PAGE	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (catálogo electrónico)	En los catálogos electrónicos, cuando un usuario da la vuelta a una página; en visores con destino de zoom, cuando un usuario hace clic en un destino o una muestra de color diferentes.
SWAP	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (catálogo electrónico, flotante, conjunto de giros, vídeo, zoom)	Cuando un usuario hace clic en otra miniatura para ver una imagen diferente.
ITEM	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (catálogo electrónico)	En visores compatibles con mapas de imagen en las que se hayan definido rollovers, cuando un usuario desliza el puntero sobre un mapa de imagen para leer el texto rollover.
HREF	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (catálogo electrónico)	En visores que admiten mapas de imagen, cuando un usuario hace clic en una URL de un mapa de imagen.
TARGET	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.		En visores con destino de zoom, cuando un usuario hace clic en un destino de zoom para ampliar parte de una imagen.
SEARCH	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.		En los catálogos electrónicos, cuando un usuario realiza la búsqueda de una palabra.
PLAY	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (vídeo)	En los visores de vídeo, cuando un usuario hace clic en Reproducir para iniciar la reproducción de un vídeo. Como alternativa a activar este evento de visor, consulte "Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics" en la página 289.
PAUSE	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (vídeo)	En los visores de vídeo, cuando un usuario hace clic en Pausa para interrumpir la reproducción de un vídeo. Como alternativa a activar este evento de visor, consulte "Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics" en la página 289.

Evento de visor	Compatibilidad con la plataforma de visor AS3	Compatibilidad y visores de plataforma de visor HTML5	Descripción
STOP	Si el componente de gestor de seguimiento está integrado en el visor.	X (vídeo)	En los visores de vídeo, cuando un usuario hace clic en Detener para parar la reproducción de un vídeo. Nota: Para la plataforma de visor HTML5, este evento de visor solo está disponible para los visores HTML5 personalizados que ha creado con el SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7. Como alternativa a activar este evento de visor, consulte “Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics” en la página 289.
MILESTONE	X	X (vídeo)	En los visores de vídeo, los eventos de hito se generan cuando el usuario ha visto el 0, el 25, el 50, el 75 o el 100% del vídeo. Como alternativa a activar este evento de visor, consulte “Activación de los informes de vídeo de Adobe Analytics” en la página 289.
SWATCH		X (flotante, zoom)	Este evento de visor se asigna al evento de visor PAGE en Scene7 Publishing System. Nota: Este evento de visor de la plataforma HTML5 solo está disponible para los visores HTML5 personalizados que ha creado con el SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7.

Evento de visor	Compatibilidad con la plataforma de visor AS3	Compatibilidad y visores de plataforma de visor HTML5	Descripción
ZOOM		X (catálogo electrónico, conjunto de giros, zoom)	No rastreado por Adobe Analytics. Nota: Este evento de visor de la plataforma HTML5 solo está disponible para los visores HTML5 personalizados que ha creado con el SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7.
PAN		X (catálogo electrónico, conjunto de giros, zoom)	No rastreado por Adobe Analytics. Nota: Este evento de visor de la plataforma HTML5 solo está disponible para los visores HTML5 personalizados que ha creado con el SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7.
SPIN		X (conjunto de giros)	No rastreado por Adobe Analytics. Nota: Este evento de visor de la plataforma HTML5 solo está disponible para los visores HTML5 personalizados que ha creado con el SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7.

Variables de Scene7

Para cada evento de visor de la pantalla de configuración de Adobe Analytics, elija una variable de Adobe Analytics y una *variable de Scene7*. Las variables de Scene7 representan los datos que puede obtener en un informe. Por ejemplo, la variable `searchTerm` enumera las palabras clave utilizadas en las búsquedas de los catálogos electrónicos.

En la tabla siguiente se describen las variables de Scene7.

Variable de Scene7	Descripción
asset	Archivo de ruta de vídeo o ID de recurso de Scene7 Publishing System.
viewworld	Número arbitrario asignado a cada tipo de visor distinto.
pageLabel	En los catálogos electrónicos, página que muestra un visor.
label	El valor de la etiqueta (una cadena).
frame	La página o referencia de página de un conjunto de imágenes.
rollover_keyRaw	El valor HREF completo y no únicamente una parte procesada del mismo.
rollover_keyProc	ID de un elemento al que se hace referencia en un mapa de imagen (válido para href y eventos de elemento).
searchTerm	Término que se utiliza en la búsqueda en los catálogos electrónicos.

Variable de Scene7	Descripción
timeStamp	Opciones de reproducción, detención y pausa en los visores de vídeo.
progress	Porcentaje de un evento de hito que se ha finalizado.
targetId	El valor del identificador (un número).

Activación, edición y eliminación de eventos de visor

En la pantalla de configuración de Adobe Analytics puede activar, editar y eliminar eventos de visor:

Activación Seleccione o anule la selección de la casilla de verificación Activo para activar o desactivar un evento de visor.

Edición Seleccione un evento de visor y haga clic en el botón Editar. En el cuadro de diálogo Variable de Adobe Analytics, seleccione otra variable de Adobe Analytics y de Scene7 y haga clic en Guardar. Para obtener más información, consulte [“Asignación de variables de Adobe Analytics a eventos y variables de visor de Scene7”](#) en la página 292.

Eliminación Seleccione un evento de visor y haga clic en el botón Eliminar.

Publicación de la información de configuración de Adobe Analytics

Publique sus visores de Scene7 de modo que la información sobre la configuración de los informes de Adobe Analytics se envíe a los servidores de Scene7. Esta información se incrusta en los visores. La publicación es necesaria para que la información contenida en los visores se encuentre disponible en los servidores de Scene7. Desde los servidores, se puede retransmitir a Adobe Analytics cuando los usuarios realizan alguna actividad en los visores.

Importante: Cada vez que cambie los ajustes de los informes de Adobe Analytics desde Adobe Analytics, asegúrese de volver a conectarse a Adobe Analytics desde Adobe Scene7 Publishing System, vuelva a guardar su configuración de Adobe Analytics y, finalmente, vuelva a publicar.

Consulte [“Inicio de sesión en Adobe Analytics”](#) en la página 291.

Consulte [“Configuración de informes de Adobe Analytics”](#) en la página 291.

Para publicar información de configuración

- 1 En la barra de navegación global, haga clic en **Publicar**.
- 2 En el cuadro de diálogo Publicar, haga clic en **Iniciar publicación**.

Instrumentación de visores con el kit de instrumentación de Adobe Analytics

Puede utilizar el kit de instrumentación de Adobe Analytics para integrar un visor de ActionScript 3.0 (AS3) con Adobe Analytics.

Si utiliza los ajustes preestablecidos del visor HTML5 de Scene7 predefinidos, tenga en cuenta que ya contienen todo el código de implementación necesario para enviar datos a Adobe Analytics; no se requiere ninguna otra instrumentación. Sin embargo, si decide crear sus propios visores HTML5 personalizados mediante el SDK de visor HTML5, consulte la *Guía del usuario del SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7* para obtener instrucciones sobre cómo utilizar el componente Gestor de seguimiento de Adobe Analytics.

La *Guía del usuario del SDK de visor HTML5 de Adobe Scene7* está disponible como parte de la descarga del SDK de Adobe Developer Connection.

Consulte www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_es.

Configuración del seguimiento de Adobe Analytics desde Scene7 Publishing System

En todos los visores AS3 Flash, añada el siguiente código JavaScript al contenedor HTML, normalmente en el elemento `<head>`:

```
<!-- ***** 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 se define en el nombre de la empresa de SPS. El ajuste preestablecido es opcional a menos que el nombre preestablecido de la empresa no sea `companypreset` (ajuste preestablecido de la empresa). En estos casos, podría ser `companypreset-1`, `companypreset-2`, y así sucesivamente. El número más alto es una instancia más reciente del ajuste preestablecido. Para determinar el nombre del valor preestablecido correcto de la empresa, haga clic en **Copiar URL** y, a continuación, consulte el parámetro `preset=` para buscar el nombre preestablecido de la empresa.

A continuación, añadirá una función que transmite el evento de visor al código de seguimiento de Adobe Analytics.

Añada la función `s7ComponentEvent()` al contenedor HTML (JSP, ASPX u otro):

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {
s7track(eventData); }
```

En el nombre de la función se distingue entre mayúsculas y minúsculas. El único parámetro que se pasa a `s7ComponentEvent` y que es obligatorio es el último: `eventData`. `s7track()` se define en el archivo `s_code.jsp` antes incluido. `s7track` maneja el seguimiento completo de cada uno de los eventos. (Para personalizar aún más los datos transmitidos a Adobe Analytics, se hace en esta área.)

Activación de eventos HREF e ITEM

Los eventos HREF (rollover) e ITEM (toques/clics de ratón) se pueden activar en los visores mediante la edición del mapa de imagen. Defina los identificadores de HREF e ITEM dentro del mapa de imagen asociado al contenido del visor. Añada el parámetro `&rolloverKey=` al valor HREF del mapa de imagen.

Prueba de integración mediante la visualización de un informe de Adobe Analytics

Una vez haya creado las variables necesarias en Adobe Analytics, cuando las haya vinculado a eventos de Scene7 y haya completado los pasos de implementación necesarios, debe probar la configuración. Puede probar y verificar que se están capturando datos desde Adobe Analytics. Si la configuración funciona en SiteCatalyst, no serán necesarios más pasos. Si ha seguido los pasos anteriores y ha vinculado los datos de eventos de Scene7 a una o más variables de tráfico personalizadas, siga este flujo de trabajo para probar sus datos en Adobe Analytics.

Prueba de la integración de mediante la visualización de un informe de Adobe Analytics

- 1 Inicie un visor de Scene7 desde su cuenta, especialmente uno que difunda las métricas que desee capturar y utilícelo para crear datos de eventos.

Por ejemplo, si desea medir las vistas alternativas más populares de un conjunto de imágenes, prevvisualice un conjunto de imágenes y haga clic en las distintas imágenes de miniaturas.

- 2 Dentro de Adobe Analytics, vaya a Tráfico personalizado > Tráfico personalizado 1-10 > [Nombre de la propiedad] y seleccione el nombre de la propiedad de tráfico de las opciones del menú.

Por ejemplo, para acceder a la propiedad LoadAsset de la cuenta de muestra, la opción de menú correcta sería Tráfico personalizado > Tráfico personalizado 1-10 > LoadAsset. Si tiene más de diez propiedades personalizadas, verá opciones adicionales del menú.

- 3 Consulte la tabla generada por Adobe Analytics. Tenga en cuenta que suelen ser solo los datos de una métrica. Si también desea saber con qué recurso están asociados estos datos (p. ej., qué vídeo solo se mira hasta el 50% o qué imagen es la más popular de un conjunto), asegúrese de capturar también los datos de recursos de este evento.

Nota: Todos los datos de visores de Scene7 se muestran e incluyen en informes de tráfico personalizado o en informes de conversión personalizada de Adobe Analytics.

Para obtener más información, consulte www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_es.

Desactivación del seguimiento de Adobe Analytics

Para desactivar el seguimiento de Adobe Analytics

- 1 Desactive todos los eventos de la página de configuración de Adobe Analytics en Scene7 Publishing System.
- 2 Guarde y publique.

Así se desactiva la compatibilidad con Scene7 y con las direcciones URL obtenidas de la función **CopyURL**. Si implementa el seguimiento personalizado, desactive el seguimiento de Adobe Analytics tal como se ha configurado en la página de configuración para evitar conflictos con la implementación personalizada.

Capítulo 19: Integración de Test&Target

Adobe® Test&Target™ pone el control directamente en manos de los profesionales de marketing para ejecutar rápida y continuamente varias pruebas A/B y multivariadas, medir la eficacia y aumentar la importancia del contenido en línea en la segmentación, establecimiento de destinos y personalización automatizada.

Scene7 Publishing System permite crear ofertas y ofrecer conjuntos para campañas de Test&Target. Por ejemplo, puede crear un conjunto de ofertas con tres variaciones del mismo recurso de medios enriquecidos y dejar que Test&Target determine qué recurso proporciona el mejor estímulo de conversión. Puede crear ofertas y ofrecer conjuntos de ofertas a partir de una plantilla básica o de imágenes individuales. Una vez transferida o guardada la oferta en Adobe Test&Target, donde las ofertas se asocian a mBoxes y experiencias, Test&Target puede ejecutar campañas para determinar qué variación de un sitio web tiene más probabilidades de funcionar mejor para clics en anuncios y conversión.

Para realizar una personalización aún mayor del contenido dinámico de Scene7, use las ofertas HTML de Test&Target. Consulte la documentación del producto Test&Target para obtener más información.

Nota: Se requiere una cuenta de Adobe Test&Target válida para utilizar Test&Target con Scene7 Publishing System.

Inicio rápido: Integración de Test&Target

Este inicio rápido se ha diseñado para ayudarle en el uso inicial de conjuntos de ofertas HTML de Test&Target. Siga los pasos del 1 al 3. Después de cada paso hay una referencia cruzada a un encabezado de tema en el que podrá encontrar más información.

1. Introducción de la URL de Test&Target en la pantalla Configuración general de la aplicación.

Scene7 necesita su URL de Test&Target para integrarse con Test&Target. Copie la parte de la URL de Test&Target hasta *.com* inclusive, e introdúzcala en la pantalla Configuración general de la aplicación de Scene7. Consulte [“Integración de Scene7 con Test&Target”](#) en la página 300.

2. Creación del conjunto de ofertas

Utilice una plantilla parametrizada o imágenes para crear un conjunto de ofertas. Los conjuntos de ofertas HTML se crean en la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target. Para abrir esta pantalla, seleccione la plantilla o las imágenes y elija Generar > Conjuntos de ofertas de Test&Target.

Para crear una oferta con una plantilla, haga clic en el botón Agregar y previsualizar y, en la pantalla Agregar y previsualizar, cambie los valores de los parámetros.

Para crear una oferta con imágenes, arrástrelas a la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target. Puede hacer clic en el botón Vista previa para elegir un ajuste preestablecido para una imagen o todas las imágenes del conjunto de ofertas.

Guarde el conjunto de ofertas una vez creado.

Consulte [“Creación de un conjunto de ofertas”](#) en la página 300.

3. Transferencia del conjunto de ofertas a Test&Target

En la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target, haga clic en el botón Transferir ofertas e introduzca sus credenciales de inicio de sesión en el cuadro de diálogo Inicio de sesión en Test&Target. Consulte [“Transferencia de conjuntos de ofertas a Test&Target”](#) en la página 304.

Integración de Scene7 con Test&Target

Para poder integrar Scene7 con Test&Target, debe introducir la URL de Test&Target en la pantalla Configuración general de la aplicación de Scene7. Siga estos pasos para obtener la URL de Test&Target e introdúzcala en la pantalla Configuración general de la aplicación:

- 1 Vaya a la ventana Inicio de sesión de Test&Target en esta dirección: <https://admin.testandtarget.omniture.com>.
- 2 Introduzca sus credenciales y haga clic en el botón de inicio de sesión.
- 3 Una vez iniciada la sesión, en la barra de dirección del explorador, copie la URL hasta *.com* inclusive.

Por ejemplo, si la URL ficticia (las rutas de URL siempre contienen barras diagonales, no barras invertidas como en estos dos ejemplos) en la barra de direcciones es
<https://admin16.testandtarget.omniture.com/admin/home.do>, copie esta parte de la URL ficticia:
<https://admin16.testandtarget.omniture.com>.

En el paso 5, pegará la parte de la URL que ha copiado en la pantalla Configuración general de la aplicación de Scene7.
- 4 En Scene7, elija Ajustes > Ajustes de aplicación para abrir la pantalla Configuración general de la aplicación.
- 5 En el campo Nombre del servidor de Test&Target, pegue la URL que ha copiado en el paso 3.
- 6 Haga clic en Cerrar.

Creación de un conjunto de ofertas

Se puede crear cualquiera de los siguientes tipos de conjuntos de ofertas:

- Reedición de vídeo
- Vídeo
- Plantilla parametrizada
- Imagen

En el caso de las reediciones de vídeo, y las plantillas, haga clic en **Agregar y previsualizar** y, a continuación, defina los parámetros elegidos. Los otros tipos de conjuntos de ofertas no incluyen parámetros pero, aun así, se pueden personalizar haciendo clic en **Vista previa** y cambiando los ajustes preestablecidos disponibles.

Scene7 ofrece herramientas para la edición y la creación de conjuntos de ofertas.

Importante: Antes de crear un conjunto de ofertas, asegúrese de publicar todos los recursos que desee utilizar para el conjunto en Scene7 Publishing System. Consulte [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Más temas de ayuda

[“Creación de parámetros de plantilla”](#) en la página 202

[“Creación de una plantilla de reedición de vídeo”](#) en la página 272

Tipos de conjuntos de ofertas

Se puede crear un conjunto de ofertas de cualquiera de los siguientes tipos:

Imágenes Puede montar imágenes para un conjunto de ofertas. Cada imagen conforma una oferta distinta en el conjunto.

Plantilla de imagen Puede parametrizar plantillas de imagen en Scene7 mediante el comando Generar > Funciones básicas de plantilla. Mediante parámetros, se pueden intercambiar y personalizar los componentes de la plantilla como el texto de los cuadros de texto y las distintas imágenes. Para un conjunto de ofertas, puede utilizar parámetros de plantilla para crear variaciones de la misma imagen en el conjunto de ofertas, por ejemplo. Para obtener más información sobre la creación y la parametrización de plantillas de imagen, consulte [“Creación de parámetros de plantilla”](#) en la página 202.

Vídeo Puede montar vídeos para un conjunto de ofertas. Cada vídeo conforma una oferta distinta en el conjunto.

Reedición de vídeo Los vídeos principales se pueden mejorar en reediciones de vídeo a fin de crear experiencias de compra interactiva directamente dentro del vídeo. Por ejemplo, puede añadir zonas interactivas en los productos para que, al hacer clic en ellas, se muestre información relacionada. También puede añadir botones de acción para habilitar la compra desde el vídeo.

Creación de conjuntos de ofertas con una plantilla o reedición de vídeo parametrizada

Al crear un conjunto de ofertas, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Para crear un conjunto de ofertas con una plantilla o una reedición de vídeo parametrizada

- 1 Seleccione la plantilla, el letrero o la reedición de vídeo.
- 2 Haga clic en **Generar > Conjuntos de ofertas de Test&Target**.
Aparecerá la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target. En esta pantalla se muestran las ofertas del conjunto. El primer elemento de la lista es el objeto.
- 3 Seleccione el objeto y haga clic en **Agregar y previsualizar**.
En la parte izquierda de esta página, se muestran los parámetros de la plantilla y sus valores.
- 4 Cambie los valores de los parámetros para crear la oferta. Por ejemplo, introduzca otro texto en el campo de texto, cambie el tamaño de una capa, intercambie una imagen por otra, o bien seleccione otro ajuste preestablecido de visor.
- 5 Haga clic en **Guardar** o en **Guardar como** para guardar la oferta como parte del conjunto de ofertas.
La pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target muestra las ofertas creadas.

- 6 Repita los pasos del 3 al 5 para crear más ofertas para el conjunto.
- 7 Cuando haya terminado, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 8 Haga clic en **Cerrar**, especifique un nombre para el conjunto de ofertas y haga clic en **Guardar**.

Antes de cerrar la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target, transfiera el conjunto a Test&Target. Consulte [“Transferencia de conjuntos de ofertas a Test&Target”](#) en la página 304.

Más temas de ayuda

[“Edición de un conjunto de ofertas”](#) en la página 303

Creación de un conjunto de ofertas con imágenes o vídeos

Al crear un conjunto de ofertas, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de guardar” antes de guardar?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Publicado	Publicado
No	Sin publicar	Los miembros del conjunto conservan su estado publicado o no.

Consulte también [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Para crear un conjunto de ofertas con imágenes o vídeos

- 1 Monte las imágenes o los vídeos para el conjunto de ofertas empezando en la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target o en la vista de cuadrícula o de lista y utilice uno de los métodos siguientes:

Pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target Haga clic en **Generar > Conjuntos de ofertas de Test&Target**.

Arrastre las imágenes o los vídeos a la pantalla. Para crear vídeos o imágenes de distintos tamaños, arrastre varias copias de la imagen o del vídeo y defina cada tamaño de manera individual.

Vista de cuadrícula o de lista Seleccione las imágenes o los vídeos y haga clic en **Generar > Conjuntos de ofertas de Test&Target**.

- 2 Si lo desea, seleccione una imagen o un vídeo y haga clic en **Vista previa**. En la página Previsualizar ofertas puede cambiar el tamaño y el aspecto de la imagen o el vídeo seleccionados o de todas las imágenes o todos los vídeos del conjunto de ofertas.

- Elija un valor preestablecido para cambiar el aspecto y el tamaño de la imagen o del vídeo.
- Haga clic en la casilla de verificación de selección de ajustes preestablecidos para todas con el fin de aplicar los ajustes que elija a todas las ofertas del conjunto de ofertas.

Haga clic en **Guardar** para guardar los cambios en la oferta de imagen o vídeo. A continuación, haga clic en **Cerrar** para volver a la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target.

- 3 Cuando haya terminado de crear ofertas para el conjunto de ofertas y haga elegido ajustes preestablecidos de imagen para distintas imágenes, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, especifique un nombre para el conjunto de ofertas y haga clic en **Guardar**.

Antes de cerrar la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target, transfiera el conjunto a Test&Target. Consulte [“Transferencia de conjuntos de ofertas a Test&Target”](#) en la página 304.

Edición de un conjunto de ofertas

Según si edita un conjunto publicado o sin publicar, la opción **Publicar después de guardar** afecta al conjunto y a los miembros del conjunto de las siguientes formas:

¿Ya se ha publicado el conjunto?	¿Se ha seleccionado la opción “Publicar después de Guardar” antes de guardar la edición?	Estado del conjunto después de guardar	Estado de los miembros del conjunto después de guardar
Sí	Sí	Publicado	Publicado
Sí	No	Publicado	Los miembros existentes del conjunto conservarán su estado publicado. Cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservará su estado publicado o no publicado.
No	Sí	Publicado	Publicado
No	No	Sin publicar	Los miembros existentes del conjunto y cualquier nuevo miembro que añada al conjunto durante la edición conservarán su estado publicado o no publicado.

Consulte también [“Publicación manual de recursos”](#) en la página 96 y [“Cancelación manual de la publicación de recursos”](#) en la página 97.

Para editar un conjunto de ofertas

- 1 Para editar un conjunto de ofertas, visualícelo en la vista de cuadrícula o de lista y haga clic en su botón de rollover Editar. Aparecerá la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target.

- 2 Realice una de las siguientes acciones:

Eliminación de una oferta Seleccione la oferta y haga clic en el botón Eliminar para eliminar una oferta del conjunto.

Adición de una oferta La forma de agregar una oferta depende del tipo de conjunto de oferta con el que trabaje:

- Plantillas y reediciones de vídeo: haga clic en **Agregar y previsualizar** y, en la pantalla Agregar y previsualizar ofertas, cree otra oferta.
- Imágenes y vídeos: arrastre una imagen o un vídeo a la página Conjuntos de ofertas de Test&Target.

Nota: No puede eliminar un conjunto de ofertas que esté asociado a una campaña. Antes de eliminar un conjunto de ofertas asociado a una campaña, inicie sesión en Test&Target y elimine las asociaciones de la campaña. Incluso después de eliminar la asociación de la campaña, solo se puede eliminar el recurso desde Scene7 Publishing System (para lo que se debe iniciar sesión en Test&Target) pero no desde Test&Target.

- 3 Cuando haya terminado con su edición, asegúrese de que esté seleccionada la opción **Publicar después de guardar** (predeterminada), cerca de la esquina inferior derecha de la página.
- 4 Haga clic en **Guardar**, seleccione una carpeta de almacenamiento, especifique un nombre para el conjunto y haga clic en **Guardar**.

Eliminación de un conjunto de ofertas

Cuando se elimina un conjunto de ofertas, el conjunto en sí se mueve a la papelera. Sin embargo, los miembros (o “elementos secundarios”) dentro de dicho conjunto no se verán afectados; cada uno mantendrá su estado existente de publicación o no.

Consulte también “[Publicación manual de recursos](#)” en la página 96 y “[Cancelación manual de la publicación de recursos](#)” en la página 97.

Para eliminar un conjunto de ofertas

- 1 En la vista de cuadrícula, la vista de lista o la vista de detalles, seleccione uno o varios conjuntos de ofertas.
- 2 En la barra de navegación global, haga clic en **Archivo > Eliminar > Eliminar**.

Transferencia de conjuntos de ofertas a Test&Target

Después de crear o editar un conjunto de ofertas, transféralo a Test&Target siguiendo estos pasos:

- 1 En la pantalla Conjuntos de ofertas de Test&Target, haga clic en el botón Transferir ofertas.
- 2 Introduzca sus credenciales de inicio de sesión.
- 3 Haga clic en el botón Iniciar sesión.

Durante la transferencia a Test&Target, se adjunta el prefijo S7_ automáticamente al principio de los nombres de ofertas. Este prefijo se adjunta para garantizar que pueda encontrar fácilmente las ofertas de Scene7 en la lista de ofertas de Test&Target. Por ejemplo, la oferta aparece como S7_<nombre_conjunto_ofertas>_<nombre_oferta>.

SPS realiza la transferencia a ofertas de widget de Test&Target. Las ofertas de widget permiten alojar el contenido de ofertas particular fuera de Test&Target. Las ofertas de widget son similares a las ofertas estándar alojadas fuera de Test&Target. Con ellas, Test&Target puede implementar el contenido de las ofertas que está almacenado en el servidor, lo que facilita un uso más sofisticado y dinámico. Las ofertas de widget recuperan contenido de una URL, lo almacenan en caché y lo presentan durante alrededor de dos horas. A diferencia de otras ofertas que están fuera de Test&Target, las ofertas de widget suministran algunas funciones de creación de contenido dinámico. Si el mbox que presenta la oferta contiene parámetros de mbox como `mboxProductID` y `mbox.offerID`, se añaden los parámetros de URL `productId=[PRODUCT_ID]` y `offerID=[OFFERID]` a la URL solicitada. Alguno de los servicios disponibles en la URL de ofertas de widget puede usar estos parámetros para devolver contenido que esté fuera de Test&Target pero utilice información de productos o pedidos de sus mboxes. También se puede acceder a las ofertas de widget mediante la API para que se creen ofertas fuera de Test&Target mediante programación.

Capítulo 20: Contenido generado por usuarios

El uso de contenido generado por usuarios consiste en cargar recursos en un repositorio de almacenamiento de Scene7 dedicado y en realizar las operaciones relacionadas.

El contenido generado por usuarios admite los siguientes formatos de archivo:

- Rasterizado: JPG, PNG, TIFF
- Vector: AI, EPS, PDF (solo cuando el archivo PDF se haya abierto y guardado en Adobe Illustrator CS6)

Antes de cargar los recursos, es preciso obtener una clave secreta compartida. Esta clave permite recuperar un distintivo de carga. El distintivo de carga se envía al cargar recursos y al realizar otras tareas con el contenido generado por usuarios.

Tras recuperar una clave secreta compartida y un distintivo de carga, se pueden realizar las operaciones siguientes con el contenido generado por usuarios:

- Cargar un recurso.
Consulte [“Carga de recursos de imagen o recursos de vector”](#) en la página 305.
- Obtenga los metadatos de un recurso de imagen.
Consulte [“Obtención de los metadatos de los recursos de imagen”](#) en la página 310.
- Eliminar un recurso cargado.
Consulte [“Eliminación de recursos cargados”](#) en la página 314.
- Obtener información sobre el uso de espacio en disco de una empresa.
Consulte [“Obtención de información sobre el uso del disco”](#) en la página 314.

Carga de recursos de imagen o recursos de vector

Para poder cargar un recurso de imagen, primero debe solicitar una clave secreta compartida. Esta clave permite recuperar un distintivo de carga. Este distintivo de carga se emplea para cargar recursos de imagen o vector.

Solicitud de la clave secreta compartida

Para solicitar una *clave secreta compartida*, envíe al equipo de asistencia técnica de Scene7 un mensaje de correo electrónico a la dirección s7support@adobe.com.

En el mensaje, proporcione el nombre de empresa que desee utilizar para cargar los recursos de imagen. Cuando reciba la clave de Scene7, guárdela en el equipo local para su uso en lo sucesivo.

Recuperación del distintivo de carga

El *distintivo de carga* garantiza que nadie más use la misma clave secreta compartida para cargar recursos. Garantiza que la carga sea legítima y que proceda de una fuente de confianza.

El distintivo de carga es una cadena alfanumérica que solo se encuentra disponible durante un tiempo concreto. Use las siguientes URL (sustituyendo la clave secreta compartida por la suya) para recuperar el distintivo de carga.

- Imagen

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602
```

En este ejemplo, la clave secreta compartida es fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602.

- Vector

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-ala5-9ac2875429b9
```

En este ejemplo, la clave secreta compartida es 2d19f60e-890a-4e79-ala5-9ac2875429b9.

De manera predeterminada, el distintivo de carga caduca en 5 minutos (300 segundos) después de recuperarlo. Si desea solicitar más tiempo, incluya en la URL `expires` seguido de la cantidad de tiempo necesaria en segundos. Por ejemplo, esta URL de imagen de ejemplo recupera un distintivo de carga válido durante 1.800 segundos:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800
```

Éste es un ejemplo de respuesta correcta para imágenes:

```
<?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>
```

Guarde el distintivo de carga en el equipo local para utilizarlo en las futuras solicitudes.

Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para recuperar un distintivo de carga:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	get_uploadtoken
shared_secret	Obligatorio	Clave secreta compartida de la empresa que realiza la carga.
expires	Opcional	Número de segundos durante los que es válido el distintivo de carga. Si no se especifica, el valor predeterminado es 300 segundos.

URL de imagen de muestra:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600
```

URL de vector de prueba:

`http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9&expires=5000`

Métodos HTTP permitidos: GET y POST

Ya puede cargar un recurso de imagen.

Consulte “[Carga de recursos de imagen](#)” en la página 307.

Carga de recursos de imagen

Después de recuperar un distintivo de carga válido durante un tiempo determinado, ya se puede cargar un recurso de imagen. El recurso se carga como una publicación de varias partes o formularios mientras que el resto de los valores se envía en forma de cadena de consulta URL, tal como se muestra en este ejemplo:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

Los campos `upload_token` y `company_name` son obligatorios.

Consulte “[Recuperación del distintivo de carga](#)” en la página 305.

Consulte “[Solicitud de la clave secreta compartida](#)” en la página 305.

También se pueden enviar otros valores opcionales en forma de cadenas de consulta URL, como en este ejemplo:

`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`

El parámetro `file_limit` especifica el límite de tamaño del archivo en bytes. El parámetro `file_exts` especifica las extensiones de nombre de archivo permitidas en la carga. Ambos valores son opcionales.

En la aplicación se definen límites globales tanto para el límite de tamaño de los archivos como para las extensiones de nombre de archivo permitidas. Todo lo incluido en la solicitud se acepta si es un subconjunto de los límites globales. Éstos son los límites globales:

Límite global	Valor
Tamaño de archivo para todos los clientes	20 MB
Formatos de archivo de imagen admitidos para la carga	BMP, GIF, JPG, PNG y PSD

El siguiente formulario HTML permite al usuario cargar un recurso. En el formulario se pide al usuario que introduzca la información siguiente:

- Nombre de empresa
- Distintivo de carga
- Límite de tamaño de archivo
- Lista de extensiones de nombre de archivo
- Nombre del archivo que se debe cargar

Página de prueba para la carga de imagen generada por el usuario (UGC):

Nombre de la empresa

Distintivo de carga

Tamaño de archivo máximo (en bytes)

 bytes

Extensiones de archivo permitidas

Conservar perfil de color

☐ Sí
☒ No

Conservar nombre de archivo

☐ Sí
☒ No

Archivo para cargar:

Examinar

Haga clic en Enviar para cargar la imagen:

Enviar

Formulario HTML para cargar un recurso.

Al hacer clic con el botón derecho en la ventana del explorador y, luego, hacer clic en **Ver código fuente**, aparece el siguiente código, que corresponde al formulario mostrado en la ilustración. El código muestra la cadena de consulta URL y el método POST oportunos que se ejecutan cuando el usuario hace clic en Enviar.

```
<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="+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+"&preserve_colorprofile="+preserve_colorprofile+"&preserve_filename="+preserve_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>
```

Para ver la respuesta en XML en Internet Explorer, haga clic en **Ver > Código fuente**. Para ver la respuesta en XML en Firefox, haga clic en **Ver > Código fuente de la página**. Se recomienda utilizar Firefox para ver las respuestas en XML.

A continuación se muestra una respuesta de carga correcta de ejemplo:

```
<?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>
```

Nota: El recurso cargado (JPG, GIF, etc.) se convierte al formato PTIFF y la respuesta envía un vínculo directo a ese recurso PTIFF.

El recurso es igual que cualquier otro recurso de servicio de imágenes, es decir, se le pueden aplicar consultas de procesamiento. Por ejemplo, la URL siguiente solicita un recurso ajustado con la anchura y la altura especificadas.

<http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?&wid=800&hei=100&fit=stretch>

Envíe el recurso para la carga como una publicación de varias partes o formularios y el resto de los valores en forma de cadena de consulta URL. Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para cargar un recurso:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	upload
upload_token	Obligatorio	Distintivo de carga para la clave secreta compartida asociada a la empresa.
company_name	Obligatorio	Nombre de la empresa que realiza la carga.
file_limit	Opcional	Límite de tamaño de archivo, en bytes, del recurso.
file_exts	Opcional	Lista de extensiones admitidas para el archivo de recurso de imagen.
preserve_colorprofile	Opcional	Conserva el perfil de color incrustado al convertir el archivo cargado a formato PTIFF. Los valores posibles son true y false. El valor predeterminado es false.
preserve_filename	Opcional	Conserva el nombre de archivo del recurso cargado. Los valores posibles son true y false. El valor predeterminado es false.

Nota: Es obligatorio enviar el recurso que se desea cargar como el único campo en las solicitudes POST de varias partes.

URL de ejemplo:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

Método HTTP permitido:

POST

Obtención de los metadatos de los recursos de imagen

Se puede usar `image_info` para recuperar los metadatos de cualquier recurso cargado, tal como se muestra en el siguiente ejemplo:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif`

Éste es un ejemplo de respuesta correcta:

```
<?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
        <imageFormat>Tiff</imageFormat>
        <colorSpace>Rgb</colorSpace>
        <width>686</width>
        <height>457</height>
      </message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para solicitar información de un recurso:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	image_info
shared_secret	Obligatorio	Clave secreta compartida de la empresa.
image_name	Obligatorio	Nombre de la imagen.

URL de ejemplo:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif`

Método HTTP permitido:

GET y POST

Carga de recursos de vector

Después de recuperar un distintivo de carga válido durante un tiempo determinado, ya se puede cargar un recurso de vector. El recurso se carga como una publicación de varias partes o formularios mientras que el resto de los valores se envía en forma de cadena de consulta URL, tal como se muestra en este ejemplo:

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

Los campos `upload_token` y `company_name` son obligatorios.

Consulte [“Recuperación del distintivo de carga”](#) en la página 305.

Consulte [“Solicitud de la clave secreta compartida”](#) en la página 305.

También se pueden enviar otros valores opcionales en forma de cadenas de consulta URL, como en este ejemplo:

`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`

El parámetro `file_limit` especifica el límite de tamaño del archivo en bytes. El parámetro `file_exts` especifica las extensiones de nombre de archivo permitidas en la carga. Ambos valores son opcionales.

En la aplicación se definen límites globales tanto para el límite de tamaño de los archivos como para las extensiones de nombre de archivo permitidas. Todo lo incluido en la solicitud se acepta si es un subconjunto de los límites globales. Éstos son los límites globales:

Límite global	Valor
Tamaño de archivo para todos los clientes	20 MB
Formatos de archivo de vector admitidos para la carga	AI, EPS, PDF (solo cuando el archivo PDF se haya abierto y guardado en Adobe Illustrator CS6)

El siguiente formulario HTML permite al usuario cargar un recurso. En el formulario se pide al usuario que introduzca la información siguiente:

- Nombre de empresa
- Distintivo de carga
- Límite de tamaño de archivo

- Lista de extensiones de nombre de archivo
- Nombre del archivo que se debe cargar

Formulario HTML para cargar un recurso.

Al hacer clic con el botón derecho en la ventana del explorador y, luego, hacer clic en **Ver código fuente**, aparece el siguiente código, que corresponde al formulario mostrado en la ilustración. El código muestra la cadena de consulta URL y el método POST oportunos que se ejecutan cuando el usuario hace clic en **Enviar**.

```
<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>
```

Para ver la respuesta en XML en Internet Explorer, haga clic en **Ver > Código fuente**. Para ver la respuesta en XML en Firefox, haga clic en **Ver > Código fuente de la página**. Se recomienda utilizar Firefox para ver las respuestas en XML.

A continuación se muestra una respuesta de carga correcta de ejemplo:

```
<?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>
```

Nota: El recurso cargado (AI, EPS, PDF, etc.) se convierte al formato FXG y la respuesta envía un vínculo directo a ese recurso FXG.

El recurso es igual que cualquier otro recurso de impresión virtual, es decir, se le pueden aplicar consultas de procesamiento. Por ejemplo, la siguiente URL convierte un recurso FXG en una imagen PNG de 500 x 500.

<http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxc?fmt=png&wid=500&hei=500>

Envíe el recurso para la carga como una publicación de varias partes o formularios y el resto de los valores en forma de cadena de consulta URL. Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para cargar un recurso:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	upload
upload_token	Obligatorio	Distintivo de carga para la clave secreta compartida asociada a la empresa.
company_name	Obligatorio	Nombre de la empresa que realiza la carga.
file_limit	Opcional	Límite de tamaño de archivo, en bytes, del recurso.
file_exts	Opcional	Lista de extensiones admitidas para el archivo de recurso.

Nota: Es obligatorio enviar el recurso que se desea cargar como el único campo en las solicitudes POST de varias partes.

URL de ejemplo:

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company

Método HTTP permitido:

POST

Eliminación de recursos cargados

Se puede usar el parámetro `delete` con este formato para eliminar un recurso:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

A continuación se muestra un ejemplo de respuesta después de haber eliminado un recurso de imagen:

```
<?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>
```

Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para eliminar un recurso:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	delete
shared_secret	Obligatorio	Clave secreta compartida de la empresa.
- Para las imágenes: image_name - Para el vector: fxg_name	Obligatorio	Nombre del recurso que se debe eliminar.

URL de imagen de muestra:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

URL de vector de prueba:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&fxg_name=8875744.fxg
```

Obtención de información sobre el uso del disco

El parámetro `disk_info` se puede usar para recuperar información sobre el uso del espacio en disco de la empresa, tal como se muestra en este ejemplo:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beea1c63
```

Éste es un ejemplo de respuesta:

```
<?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>
```

Se pueden usar los campos siguientes en la cadena de consulta URL para obtener información sobre el uso del disco:

Parámetro de URL	Obligatorio u opcional	Valor
op	Obligatorio	disk_info
shared_secret	Obligatorio	Clave secreta compartida de la empresa

El siguiente ejemplo de código obtiene información del disco de la empresa 000Company:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602
```

Capítulo 21: Archivos principales

Los archivos principales se utilizan para crear recursos de medios enriquecidos en Scene7. Entre estos archivos se encuentran las imágenes, los archivos PDF (para crear catálogos electrónicos) y los archivos AI, ID y PSD (para crear plantillas de impresión virtual). Scene7 también admite archivos SWF para usarlos como *apariencias* en los diferentes ajustes preestablecidos de visor: visor de zoom, visor de catálogos electrónicos y otros visores.

Scene7 Publishing System ofrece herramientas para la edición de imágenes. Puede crear destinos de zoom y de mapas de imágenes para imágenes. También puede recortar, enfocar y ajustar imágenes.

Prácticas recomendadas para optimizar la calidad de las imágenes

La optimización de la calidad de las imágenes puede ser un proceso lento, ya que intervienen muchos factores para conseguir resultados aceptables. El resultado es en parte subjetivo porque distintas personas perciben la calidad de las imágenes de forma distinta. La clave es la experimentación estructurada.

Scene7 incluye más de 100 comandos de servicio de imágenes para perfeccionar y optimizar las imágenes y procesar los resultados. Las directrices siguientes pueden ayudarle a agilizar el proceso y a obtener buenos resultados con rapidez utilizando ciertos comandos esenciales y prácticas recomendadas.

Prácticas recomendadas para el formato de imágenes (&fmt=)

- Los formatos JPG o PNG son las mejores opciones para distribuir imágenes con una buena calidad y con un tamaño y peso manejables.
- Si no se proporciona ningún comando de formato en la URL, el servicio de imágenes de Scene7 utiliza JPG de forma predeterminada.
- JPG comprime en una proporción de 10:1 y generalmente ofrece tamaños de archivo de imagen más pequeños. PNG comprime en una proporción de 2:1 aproximadamente, excepto en ciertos casos, como cuando las imágenes contienen un fondo blanco. Normalmente, los tamaños de archivo PNG son mayores que los archivos JPG.
- JPG utiliza compresión con pérdidas, lo que significa que elementos de la imagen (píxeles) se eliminan durante la compresión. PNG utiliza la compresión sin pérdidas.
- JPG a menudo comprime imágenes fotográficas con una mejor fidelidad que las imágenes sintéticas con contraste y bordes y nítidos.
- Si las imágenes contienen transparencias, utilice PNG porque JPG no admite transparencias.

Para el formato de imágenes, la práctica recomendada es empezar con la configuración más común, `&fmt=JPG`.

Prácticas recomendadas para el tamaño de imagen

La reducción dinámica del tamaño de una imagen es una de las tareas más comunes que realiza el servicio de imágenes de Scene7. Requiere especificar el tamaño y, opcionalmente, el modo de disminución de resolución que se utiliza para reducir el tamaño de la imagen.

- Para modificar el tamaño de la imagen, el mejor método y el más directo es utilizar `&wid=<value>` y `&hei=<value>` o simplemente `&hei=<value>`. Estos parámetros establecen la anchura de la imagen automáticamente según la proporción de aspecto.
- `&resMode=<value>` controla el algoritmo utilizado para disminuir la resolución. Comience con `&resMode=sharp2`. Este valor proporciona la mejor calidad de imagen. Aunque utilizar el valor de disminución de resolución `=bilinear` es más rápido, normalmente produce defectos en la imagen.

La práctica recomendada para el tamaño de imagen es utilizar `&wid=<value>&hei=<value>&resMode=sharp2` o `&hei=<value>&resMode=sharp2`

Prácticas recomendadas para el enfoque de imágenes

El enfoque de imágenes es el aspecto más complejo del control de imágenes en su sitio Web y en el que se producen muchos errores. Dedique tiempo a estudiar los útiles recursos siguientes para aprender cómo funcionan el enfoque y las máscaras de enfoque en Scene7:

Artículo técnico de prácticas recomendadas [Enfoque de imágenes en Scene7 Publishing System y el servidor de imágenes de Scene7](#).

En Adobe TV, vea [Enfoque de una imagen con una máscara de enfoque](#).

Con Scene7, puede enfocar imágenes durante la ingesta, la distribución o en ambos procesos. En la mayoría de los casos, no obstante, deberá enfocar las imágenes con un método u otro, pero no ambos. Normalmente, el enfoque de imágenes durante la distribución, en una URL, ofrece los mejores resultados.

Puede utilizar dos métodos de enfoque de imágenes:

- El enfoque simple (`&op_sharpen`): este método, que es similar al filtro de enfoque utilizado en Photoshop, aplica un enfoque básico a la vista final de la imagen tras el cambio de tamaño dinámico. Sin embargo, este método no puede configurarse. Se recomienda no utilizar `&op_sharpen` a menos que sea necesario.
- Máscara de enfoque (`&op_usm`): la máscara de enfoque es un filtro de enfoque estándar del sector. La práctica recomendada es enfocar imágenes con la máscara de enfoque siguiendo las directrices siguientes. Las máscaras de enfoque permiten controlar los tres parámetros siguientes:

- `&op_sharpen=amount, radius, threshold`
 - `amount` (cantidad= (0-5, intensidad del efecto).
 - `radius` (radio) (0-250, anchura de las “líneas de enfoque” dibujadas alrededor del objeto enfocado, medidas en píxeles.)

Tenga en cuenta que los parámetros de `radio` y `cantidad` funcionan en forma contrapuesta. La reducción de `radio` se puede compensar si se incrementa la `cantidad`. `Radio` permite un control más preciso ya que un valor inferior enfoca solo los píxeles de borde, mientras que un valor superior enfoca una banda más ancha de píxeles.

- `threshold` (umbral) (0-255, sensibilidad del efecto).

Este parámetro determina hasta qué punto deben ser distintos los píxeles enfocados respecto al área que los rodea para poder considerarse píxeles de borde y por tanto enfocarse. El umbral ayuda a evitar el exceso de áreas de enfoque con colores similares, como los tonos de piel. Por ejemplo, un valor de umbral 12 ignora las ligeras variaciones de brillo en el tono de la piel para no agregar “ruido” y, simultáneamente, agrega contraste al borde de las áreas contrastadas, por ejemplo, donde las pestañas tocan la piel.

Para obtener más información sobre la configuración de estos tres parámetros, incluidas las prácticas recomendadas de uso del filtro, consulte los siguientes recursos:

Tema de ayuda de Scene7 sobre [Enfoque de imágenes](#).

Artículo técnico de prácticas recomendadas [Enfoque de imágenes en Scene7 Publishing System y el servidor de imágenes de Scene7](#).

- Scene7 también permite controlar un cuarto parámetro: monochrome (monocromo) (0, 1). Este parámetro determina si la máscara de enfoque se aplica a cada componente de color por separado mediante el valor 0 o al brillo o la intensidad de la imagen con el valor 1.

La práctica recomendada es comenzar con el parámetro de radio de máscara de enfoque. Puede comenzar con las configuraciones de radio siguientes:

- Sitio web: 0,2-0,3 píxeles
- Impresión fotográfica (250-300 ppp): 0,3-0,5 píxeles
- Impresión en offset (266-300 ppp): 0,7-1,0 píxeles
- Impresión de lienzo (150 ppp): 1,5-2,0 píxeles

Aumente gradualmente la cantidad de 1,75 a 4. Si el enfoque aún no aparece como desea, aumente el radio en un decimal y ejecute de nuevo la cantidad de 1,75 a 4. Repita el proceso tantas veces como sea necesario.

Deje la configuración del parámetro monocromo en 0.

Prácticas recomendadas para la compresión de JPEG (&qlt=)

- Este parámetro controla la calidad de codificación de JPG. Un valor más alto significa una mejor calidad de imagen pero un tamaño mayor de archivo; por lo contrario, un valor inferior significa una imagen de menor calidad pero un tamaño de archivo más pequeño. El rango de este parámetro es 0-100.
- Para optimizar la calidad, no defina el valor del parámetro a 100. La diferencia entre un ajuste de 90 o 95 y 100 es casi imperceptible, pero 100 aumenta innecesariamente el tamaño de archivo de la imagen. Por lo tanto, para optimizar la calidad y evitar los archivos de imágenes demasiado grandes, ajuste el valor de `qlt=` a 90 o 95.
- Para obtener un tamaño de archivo más pequeño y conservar un nivel de calidad de imagen aceptable, ajuste el valor de `qlt=` a 80. Los valores por debajo de 70 a 75 degradan considerablemente la calidad de imagen.
- Como práctica recomendada, para conseguir un resultado equilibrado, ajuste el valor de `qlt=` a 85.
- Utilización del indicador de cromatismo en `qlt=`
 - El parámetro `qlt=` tiene una segunda configuración que le permite activar la disminución de resolución de cromaticidad RGB mediante el valor , 1, o desactivarla mediante el valor , 0.
 - Para simplificar, empiece con la disminución de resolución de cromaticidad RGB desactivada (, 0). Este ajuste normalmente ofrece una mejor calidad de imagen, especialmente en imágenes sintéticas con muchos bordes nítidos y contraste.

La práctica recomendada de compresión JPG es `&qlt=85, 0`.

Prácticas recomendadas para el tamaño JPEG (&jpegSize=)

`jpegSize` es un parámetro muy útil si desea asegurarse de que una imagen no supere un determinado tamaño para la distribución en dispositivos con memoria limitada.

- Este parámetro se establece en kilobytes (`jpegSize=<tamaño_en_kilobytes>`). Define el tamaño máximo permitido para la distribución de imágenes.
- `&jpegSize=` interactúa con el parámetro de compresión JPG `&qlt=`. Si la respuesta JPG con el parámetro de compresión JPG especificado (`&qlt=`) no supera el valor de `jpegSize`, la imagen se devuelve con el `&qlt=` definido. De lo contrario, `&qlt=` se disminuye gradualmente hasta que la imagen se ajuste al tamaño máximo permitido o hasta que el sistema determine que no cabe y devuelva un error.

Se recomienda configurar `&jpegSize=` y añadir el parámetro `&qlt=` si va a distribuir imágenes JPG a dispositivos con memoria limitada.

Resumen de prácticas recomendadas

Como práctica recomendada, para lograr una alta calidad de imagen y un tamaño de archivo pequeño, comience con esta combinación de parámetros:

```
fmt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=1.75,0.3,2,0
```

Esta combinación da resultados excelentes en la mayoría de circunstancias.

Si necesita optimizar la imagen aún más, ajuste gradualmente los parámetros de enfoque (la máscara de enfoque) comenzando con un radio definido en 0,2 o 0,3. A continuación, aumente gradualmente la cantidad desde 1,75 a 4 (equivalente al 400% en Photoshop). Compruebe si se ha obtenido el resultado deseado.

Si los resultados de enfoque aún no son satisfactorios, aumente el radio en incrementos decimales. Tras cada incremento decimal, vuelva a ajustar la cantidad en 1,75 y aumentela gradualmente a 4. Repita este proceso hasta lograr el resultado deseado. Aunque los valores anteriores son un método validado por los estudios creativos, recuerde que puede empezar con otros valores y seguir otras estrategias. Si los resultados son satisfactorios o no es una cuestión subjetiva y, por lo tanto, la clave es la experimentación estructurada.

Al experimentar, también puede encontrar las sugerencias generales siguientes útiles para optimizar el flujo de trabajo:

- Pruebe los diferentes parámetros en tiempo real, directamente en una URL de Scene7 o mediante la funcionalidad de ajuste de imagen de Scene7 Publishing System, que proporciona previsualizaciones en tiempo real de las operaciones de ajuste.
- Recuerde que la práctica recomendada es agrupar los comandos de servicio de imágenes de Scene7 en un ajuste preestablecido de imagen. Un ajuste preestablecido de imagen es básicamente un conjunto de macros de comandos de URL con nombres de ajuste preestablecido personalizados como `$thumb_low$` y `&product_high$`. El nombre del ajuste preestablecido personalizado en una ruta URL invoca estos ajustes preestablecidos. Esta funcionalidad le ayudará a administrar comandos y ajustes de calidad para diferentes modelos de uso de imágenes en su sitio web y reducirá la longitud total de la URL.
- Scene7 también proporciona métodos más avanzados de precisar la calidad de imagen, tal como la aplicación del enfoque de imágenes durante la ingesta. En el caso de usos avanzados, en los que es necesaria esta opción para perfeccionar y optimizar aún más los resultados del procesamiento, Adobe Professional Service puede ayudarle con prácticas recomendadas y sugerencias personalizadas.

Edición de imágenes

Scene7 Publishing System ofrece numerosas herramientas para crear efectos de medios enriquecidos. Estas herramientas aparecen disponibles al hacer clic en el botón de rollover Editar y en el panel Examinar en la vista de detalles. Scene7 le permite realizar las siguientes tareas de edición de imágenes:

Crear mapas de imagen Seleccione el comando Imagen o el botón Mapa de imagen  para crear un mapa de imagen. Un mapa de imagen es una zona interactiva de una imagen, una página del catálogo electrónico o una imagen del Conjunto de giros, que muestra un panel con texto de rollover. Los usuarios pueden hacer clic en un mapa de imagen para, por ejemplo, abrir una página web nueva. Consulte “[Creación de mapas de imagen](#)” en la página 320.

Crear destinos de zoom Seleccione el comando o el botón Destinos de zoom  para crear destinos de miniatura. Los usuarios pueden hacer clic en un destino de miniatura en el visor de zoom para aplicar zoom directamente en una parte concreta de una imagen. Consulte “[Creación de destinos de zoom para zoom guiado](#)” en la página 138.

Recortar una imagen Seleccione el comando o el botón Recortar  para recortar una imagen. Consulte “[Recorte de imágenes](#)” en la página 326.

Enfocar una imagen Seleccione el comando o el botón Enfocar  para enfocar una imagen y hacer menos borrosos y más nítidos sus contornos. Consulte “[Enfoque de imágenes](#)” en la página 328.

Ajustar una imagen Seleccione el comando o el botón Ajustar  para voltear, rotar, desenfocar, colorear o alterar el equilibrio de color de una imagen. Consulte “[Ajuste de imágenes](#)” en la página 332.

Editar capas Haga clic en la ficha Capas para mostrar las capas individuales editables en un archivo PSD. Al cargar un archivo PSD, todas las capas se cargan de forma individual como archivos separados para que pueda editarlos dentro de Scene7.

Además de editar imágenes mediante estas herramientas, puede hacerlo al cargarlas en Scene7 Publishing System. Por ejemplo, puede recortar imágenes, crear una máscara a partir de una ruta de recorte, y seleccionar un perfil de color para una imagen al cargarla.

Creación de mapas de imagen

Un mapa de imagen es una zona de una imagen, una página del catálogo electrónico o una imagen del Conjunto de giros, que muestra un panel de rollover con texto. Cuando el usuario hace clic en un mapa de imagen, se activa una acción de cierto tipo. Por ejemplo, se abre una página web para que el usuario pueda obtener más información sobre un producto. Para llamar la atención sobre un mapa de imagen, aparece un contorno alrededor de este cuando el usuario coloca el puntero sobre él.

Además de crear mapas de imagen en Scene7, también se pueden crear mapas de imagen al diseñar un catálogo en Adobe Acrobat o Adobe InDesign.

Al crear mapas de imagen, puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

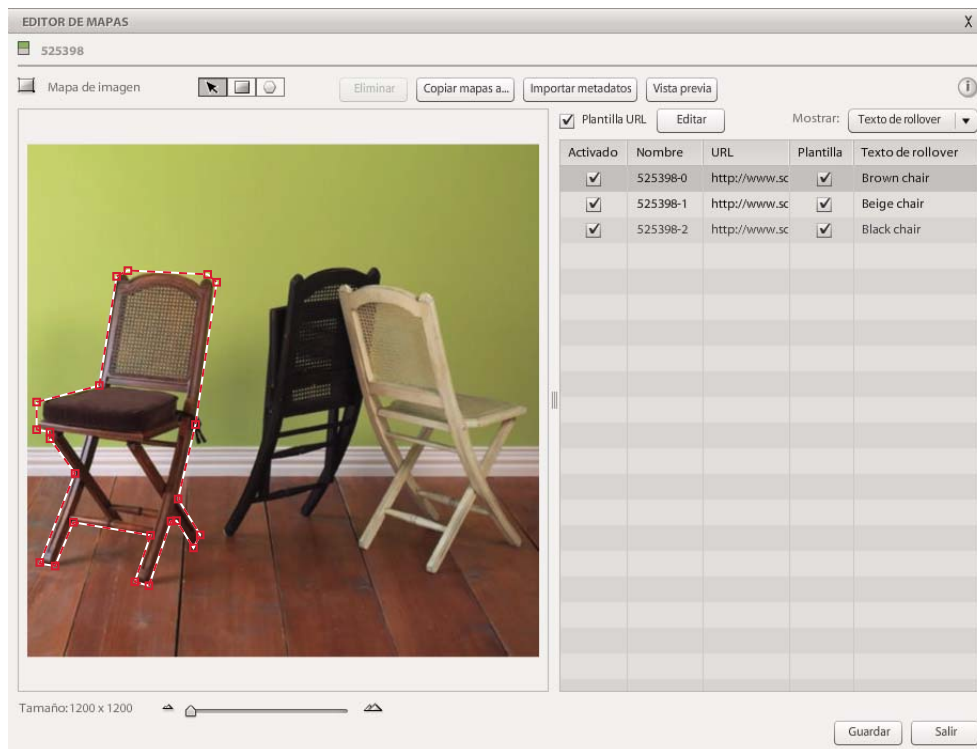
- Introducir texto de rollover.
- Introducir JavaScript y URL para abrir páginas web.
- Crear plantillas URL para mapas de imagen.
- Copiar mapas de imagen en otras imágenes, páginas de catálogo electrónico o conjuntos de giro.
- Exportar mapas de imagen a CSV o XML.
- Importar metadatos de imagen desde un archivo delimitado por tabuladores o desde un archivo XML.

- Definir otras acciones determinadas por el consorcio World Wide Web.
- Obtener una vista previa de mapas de imagen.

Dibujo y ajuste de mapas de imagen

1 Realice una de las siguientes acciones:

- Si está trabajando con una imagen en la Vista de cuadrícula o en la Vista de lista, haga clic en Mapa de imagen en la lista desplegable Editar. O bien, ábrala en la Vista de detalles y, a continuación, haga clic en Mapa de imagen  encima de la imagen.
- Si está trabajando con un conjunto de giros en la Vista de cuadrícula o la Vista de lista, haga clic en Editar. O bien, ábralo en la Vista de detalles y, a continuación, haga clic en Editar. Seleccione un recurso de imagen y, a continuación, haga clic en Mapa de imagen .
- Si trabaja con un catálogo electrónico, en la Vista de cuadrícula, la Vista de lista o la Vista de detalles, haga clic en Editar. Haga clic en la ficha Páginas de mapa.



Creación de un mapa de imagen.

2 Dibuje un mapa de imagen rectangular o poligonal (de varios lados):

Mapa rectangular Seleccione la herramienta de mapa de imagen rectangular  y arrastre el ratón sobre la página para crear el rectángulo. Para añadir un punto a un mapa rectangular (y, por lo tanto, cambiarlo a un mapa poligonal), pulse **Ctrl** y, a continuación, coloque la herramienta de inserción en el lugar deseado y haga clic.

Mapa poligonal Seleccione la herramienta de mapa de imagen poligonal  y haga clic en puntos sobre el perímetro del área de la imagen que desee encerrar en el polígono. Use el control deslizante de densidad del polígono para modificar la densidad de punto del polígono. Se recuerda la densidad original al seleccionar otros

mapas. Si se añade, elimina o mueve cualquier punto del polígono, se pierde la densidad original y se restablece el valor máximo del control deslizante.

- 3 Si lo desea, asigne un nombre al mapa de imagen en la lista de mapas de imagen. Cuando haya dibujado un mapa de imagen, Scene7 le proporcionará un nombre.

Scene7 crea el nombre agregando un número secuencial al nombre de la imagen o página de catálogo electrónico en la que está trabajando. Puede introducir el nombre que desee.

- 4 Si desea que se abra una nueva página web cuando los usuarios hagan clic en el mapa de imagen, introduzca la URL en la lista de mapas de imagen.

Consulte “[Uso de plantillas para introducir elementos de JavaScript y direcciones URL](#)” en la página 324.

- 5 Para mostrar texto de rollover cuando los usuarios muevan el puntero sobre el mapa de imagen, introduzca el texto en la lista Mapa de imagen. En la lista de mapas de imagen, seleccione el menú Mostrar y elija Texto de rollover. Introduzca el texto que desee que vean en pantalla los usuarios. Puede escribir el texto en un procesador de textos y copiarlo en el campo Texto de rollover.

- 6 Si desea que se produzca otra acción cuando los usuarios muevan el ratón sobre un mapa de imagen, defina la acción. En la lista desplegable Mostrar, haga clic en Otras acciones. Introduzca los atributos de la acción. (Haga clic en Mostrar > Ambos para crear texto de rollover y una acción para un mapa de imagen).

Consulte “[Definición de otras acciones para los mapas de imagen](#)” en la página 325.

- 7 (Opcional) Lleve a cabo uno de los procedimientos siguientes:

- Haga clic en Vista previa para realizar una vista previa de los mapas de imagen.
- Para eliminar un mapa de imagen o vértice de polígono, seleccione una forma de la imagen y, a continuación, haga clic en Eliminar. O bien, en un catálogo electrónico, en la ficha Ordenar páginas, haga clic en Borrar mapas para eliminar los mapas de imagen de todas las páginas.
- Para quitar temporalmente un mapa de imagen de una imagen, una imagen de un conjunto de giros o una página del catálogo electrónico sin eliminarla, anule la selección de la opción Activado correspondiente en la lista Mapa de imagen.

- 8 Haga clic en Guardar.

Ajuste de la posición, la forma y el tamaño de los mapas de imagen

Para cambiar la posición, la forma y el tamaño de un mapa de imagen, seleccione el botón Mapa de imagen . A continuación, seleccione la Herramienta de desplazamiento  y siga estas instrucciones:

Cambio de posición Acerque el puntero al borde del mapa de imagen, sin tocarlo. Cuando vea el icono de flecha con cuatro puntas, arrastre el mapa a una nueva ubicación.

Cambio de tamaño y forma El cambio de la forma y el tamaño de un mapa de imagen dependerá de si se trabaja con un mapa de imagen rectangular o poligonal:

- **Mapa de imagen rectangular** Mueva el puntero sobre un lado o una esquina del mapa de imagen. Al ver el icono de flecha con dos puntas, comience a arrastrar. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para cambiar el tamaño pero manteniendo la proporción de aspecto (la forma).
- **Mapa de imagen poligonal** Arrastre el tirador de selección cuadrada. Para crear un tirador de selección, haga clic en el borde del mapa de imagen y arrastre el ratón.

 *Puede arrastrar el control deslizante Tamaño en la parte inferior de la pantalla para cambiar de vista y visualizar mejor el mapa de imagen.*

Control de superposición de mapas de imagen

Si la imagen o página de catálogo electrónico incluye más de un mapa de imagen y estos se superponen, puede determinar cómo lo hacen. Para ello, cambie el orden de los mapas en la lista de mapas de imagen. Arrastre sus nombres hacia la parte superior o inferior de la lista. La posición de un nombre en la lista determina si su mapa de imagen se superpone sobre otros.

Importación de datos de mapa de imagen

En lugar de introducir datos de mapa de imagen en cada página, puede importar los datos de su conjunto de giros o catálogo electrónico desde la pantalla Resumen de mapas. Los datos de mapa de imagen se importan como un archivo delimitado por tabuladores o DTD de XML. Los campos del archivo deben tener el orden que se muestra en la pantalla Resumen de mapas: Nombre, Etiquetas de tabla de contenido, Mapas, Direcciones URL, Texto de rollover, Otras acciones y Cadenas de búsqueda. Si importa los datos de mapa de imagen, no tendrá que introducir los datos en la lista de mapas de imagen cada vez que crea un mapa de imagen.

Para importar los datos de mapa de imagen

- 1 Vaya a la página del editor Mapa de imagen (para las imágenes o imágenes de los conjuntos de giros) o a la ficha Páginas de mapa de la pantalla de edición del catálogo electrónico.
- 2 Haga clic en Importar metadatos.
- 3 En el cuadro de diálogo Cargar metadatos, haga clic en la imagen o mapa de imagen para cargar los metadatos del tipo de propiedad de recurso que desee.
- 4 En la lista desplegable Generar archivo, seleccione el tipo de archivo que desea crear.
- 5 (Opcional) Haga clic en Generar para obtener una vista previa de los datos resultantes en función del tipo de archivo que desea crear. Haga clic en Cerrar para regresar al cuadro de diálogo Cargar metadatos.
- 6 Busque el archivo que desea cargar. En el campo de texto Nombre del archivo, especifique el nombre del archivo generado.
- 7 (Opcional) En el campo Nombre del trabajo, especifique un nombre para el trabajo de carga de metadatos.
- 8 Haga clic en Cargar.

Copia de mapas de imagen

Puede copiar mapas de imagen de una imagen o página de catálogo electrónico a otra. Utilice la copia de mapas de imagen para avanzar en su creación. También puede copiar mapas de imagen para volver a crearlos en imágenes o páginas que compartan el mismo diseño o la misma estructura de mapas.

Por ejemplo, copiar mapas de imagen en un catálogo electrónico es una forma cómoda de copiar todos los mapas de imagen entre las versiones en distintos idiomas del mismo catálogo electrónico. Para obtener los mejores resultados, la copia es más eficaz si se realiza entre catálogos electrónicos que tengan el mismo número de páginas y las mismas imágenes. Si el catálogo electrónico al que copia ya contiene mapas de imagen, dichos mapas se eliminarán cuando se realice la copia.

Para copiar mapas de imagen

- 1 Vaya a la página del editor Mapa de imagen (para las imágenes o imágenes de los conjuntos de giros) o a la ficha Páginas de mapa de la pantalla de edición del catálogo electrónico.
- 2 Haga clic en Copiar mapas a.

- 3 Realice una de las acciones siguientes, dependiendo de si está copiando los mapas de imagen desde imágenes o desde un catálogo electrónico:
 - (Imágenes) En la pantalla Seleccionar imágenes, seleccione las imágenes a las que desea copiar los mapas de imagen.
 - (Catálogo electrónico) En la pantalla Seleccionar recurso, seleccione las imágenes o las páginas del catálogo electrónico a las que desea copiar los mapas de imagen.
- 4 Haga clic en Seleccionar.

Uso de plantillas para introducir elementos de JavaScript y direcciones URL

Puede definir una plantilla URL (conocida también como plantilla Href) para introducir direcciones URL de mapa de imagen con mayor facilidad y eficiencia. Defina una plantilla URL si la mayoría de las URL de mapa de imagen comparten un formato común, fijo. Al introducir la parte de la URL que es fija como plantilla de URL, no tiene que introducir esta parte de la URL cada vez que cree un mapa de imagen. La plantilla URL también puede contener comandos JavaScript, nombres de ruta y parámetros. De forma predeterminada, la plantilla URL contiene un controlador JavaScript exclusivo de Scene7, llamado `loadProduct`, que abre la imagen en una ventana nueva.

Nota: Tenga en cuenta que al añadir el código JavaScript al atributo `HREF` del mapa de imagen, el código se ejecutará en el equipo del cliente. Por lo tanto, compruebe que el código JavaScript sea seguro.

Acerca de las plantillas URL

La plantilla URL sustituye el contenido de la columna URL en la lista de mapas de imagen con dos signos de dólar ('\$') en la plantilla:

```
Javascript:loadProduct('$','$');void(0);
```

Deberá colocar todos los valores que no cambian entre los mapas de imagen en la plantilla URL. Agregue solo los valores que no cambien en la columna URL en la lista de mapas de imagen. Por ejemplo:

- Plantilla URL: `javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/$$');void(0);`
- Valor URL: `product.htm`
- URL real generada:
`javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/product.html');void(0);`

De forma predeterminada, la plantilla de URL incluye un controlador JavaScript exclusivo de Scene7, llamado `loadProduct`, que abre una ventana nueva con el destino de URL. Sin embargo, puede usar cualquier código JavaScript para sustituir este controlador JavaScript o usar uno de los siguientes de Scene7:

- `loadProductCW`
muestra el destino URL especificado en la columna URL en la ventana activa. Este controlador es fundamentalmente para catálogos electrónicos que se integran en una página dentro de un sitio Web.
- `loadProductPW`
muestra el destino URL especificado en la columna URL en la ventana principal (la página que abrió la activa). La ventana activa permanece abierta, pero la principal cambia para mostrar el destino URL.

Nota: El controlador `loadProductPW` no admite los visores de DHTML y HTML5.

Creación de una plantilla URL

Para crear una plantilla de URL:

- 1 En la pantalla Editor de mapas (imágenes o conjuntos de giros) o la ficha Páginas de mapa de la pantalla Catálogo electrónico (catálogos electrónicos), seleccione Editar, junto a la opción Plantilla URL. Se abrirá el cuadro de diálogo Editar la plantilla del mapa.
- 2 Introduzca el código JavaScript y la URL completa (con la parte variable sustituida por signo de dólar [\$]). Puede pegar el código si hace clic con el botón derecho y elige Pegar.
- 3 Seleccione el botón Guardar.

Trabajo con plantillas URL

La página Editor de mapas (imágenes y conjuntos de giros) y la ficha Páginas de mapa de la pantalla Catálogo electrónico (catálogos electrónicos) ofrecen los siguientes comandos para el trabajo con plantillas URL:

Opción Plantilla URL Seleccione la opción Plantilla URL para aplicar la plantilla URL a todos los mapas de imagen en una imagen o página de catálogo electrónico.

Opción Plantilla Anule la selección de una opción Plantilla en la lista de mapas de imagen si no desea que un mapa de imagen individual use la plantilla URL.

Definición de otras acciones para los mapas de imagen

Puede seleccionar el menú Mostrar y elegir Otras acciones para activar acciones que no sean las de texto de rollover e inicio de página web. Cuando el usuario mueve el puntero sobre un mapa de imagen, se puede iniciar una acción. Estas acciones son atributos definidos para mapas de imagen de la parte del cliente acorde con las especificaciones del lenguaje HTML del consorcio World Wide Web. Incluyen:

accesskey Activa una acción cuando el usuario pulsa una tecla asignada en el teclado.

onfocus Activa un evento cuando el mapa de imagen recibe atención, por el uso del cursor o por la pulsación del tabulador o de una tecla de acceso. Por ejemplo, puede abrir una página web cuando el mapa de imagen recibe atención y cerrarla cuando pierde dicha atención.

onblur Activa un elemento cuando el mapa de imagen pierde atención, por el uso del cursor o la pulsación del tabulador.

Para definir otras acciones para los mapas de imagen

- 1 En la pantalla Editor de mapas (imágenes y conjuntos de giros) o la ficha Páginas de mapa de la pantalla Catálogo electrónico (catálogos electrónicos), seleccione el menú Mostrar y elija Otras acciones.
- 2 Mediante la sintaxis del lenguaje HTML del consorcio World Wide Web, agregue los atributos admitidos en la columna Otras acciones de la lista de mapas de imagen.
- 3 Haga clic en Guardar.

Seleccione el menú Mostrar y elija Ambos si desea que un mapa de imagen tenga texto de rollover además de una acción.

Creación de mapas de imagen en Adobe Acrobat o en Adobe InDesign

Puede crear mapas de imagen mientras diseña su catálogo electrónico en Adobe Acrobat o en Adobe InDesign.

En Acrobat o InDesign, cree referencias de hipervínculo donde desee que aparezcan los mapas de imagen y especifique ubicaciones de URL para el mapa de imagen. Si se selecciona la opción Extraer vínculos al cargar el archivo PDF en Scene7, los vínculos se convierten automáticamente en mapas de imágenes.

Para obtener más información, consulte la Ayuda de InDesign o Acrobat.

Para crear mapas de imagen en Adobe InDesign

- 1 En InDesign, haga clic en Ventana > Interactiva > Hipervínculos para abrir el panel Hipervínculos.
- 2 Seleccione el texto, fotograma o gráfico que desea que aparezca en el mapa de imagen.
- 3 En el panel de hipervínculos, haga clic en Nuevo hipervínculo en el menú del panel.
- 4 En el cuadro de diálogo Nuevo Hipervínculo, elija URL en el menú Vincular a.
- 5 Escriba o pegue la ID de producto en el cuadro URL y haga clic en Aceptar. (Scene7 completa la URL utilizando la plantilla URL del mapa de imagen).

Nota: No es necesario definir las opciones de apariencia en InDesign. Puede especificar la apariencia en Scene7.

- 6 Repita los pasos 2 a 5 para todos los mapas de imágenes que desee crear.
- 7 Exporte el archivo como PDF.
- 8 Cargue el PDF en Scene7 y seleccione Extraer vínculos en Opciones de PDF.

Para crear mapas de imagen en Adobe Acrobat

- 1 En Acrobat, elija Herramientas > Edición avanzada > Herramienta Vínculos.
- 2 Arrastre para crear el mapa de imagen. Se abre el cuadro Crear vínculo.
- 3 Seleccione Vínculo personalizado y haga clic en Siguiente.

Nota: No es necesario definir las opciones de apariencia en Acrobat. Puede especificar la apariencia en Scene7.

- 4 En el cuadro Propiedades del Vínculo, haga clic en Acciones.
- 5 Seleccione Abrir un vínculo web en el menú Seleccionar acción y haga clic en Agregar.
- 6 Escriba la ID del producto para el mapa de imagen en el cuadro Editar URL y haga clic en Aceptar. (Scene7 completa la URL utilizando la plantilla URL del mapa de imagen).
- 7 Repita los pasos 1 a 7 para todos los mapas de imágenes que desee crear.
- 8 Guarde el archivo.
- 9 Cargue el PDF en Scene7 y seleccione Extraer vínculos en Opciones de PDF.

Recorte de imágenes

Se pueden recortar imágenes en Scene7 Publishing System. El sistema retiene información sobre las imágenes que se recortaron para que pueda restaurar su estado original. También puede recortar una imagen y guardar con otro nombre la versión recortada.

Al recortar una imagen, puede quitar el espacio en blanco que la rodea o un área concreta de la imagen.

Nota: Después del recorte, puede hacer clic en el botón Guardar como y guardar una versión recortada de la imagen con un nombre diferente. En la ventana Guardar como, elija Guardar como nuevo elemento principal para guardar una segunda copia de la imagen. Elija Guardar como vista adicional de imagen principal para guardar el original y su versión recortada con un nombre diferente. Elija Reemplazar original para eliminar el archivo original en el que recortó la imagen. A continuación, introduzca un nombre para la imagen y seleccione el botón Enviar.

Más temas de ayuda

[“Opciones de edición de imágenes al cargarlas”](#) en la página 334

[“Recorte de espacio en blanco de un archivo PDF”](#) en la página 337

[“Recorte de los lados de páginas PDF”](#) en la página 338

Recorte para quitar espacio en blanco alrededor de una imagen

Puede recortar los píxeles transparentes o de color sólido del borde de una imagen.

- 1 Para recortar una imagen, haga clic en su botón de rollover Editar y elija Recortar, o bien muéstrela en el panel Examinar de la vista de detalles y haga clic en el botón Recortar . Aparecerá la pantalla Editor de recorte.
- 2 Realice una de las siguientes acciones:
 - Para recortar los píxeles de color, elija el menú Recortar y seleccione Color. Aparecerá el cuadro de diálogo Recorte automático por color. Seleccione el menú Esquina y elija una esquina con el color de fondo que desee recortar. Introduzca a continuación un valor de Tolerancia de 0 a 1. El valor 0 recorta píxeles solo si coinciden exactamente con el color seleccionado en la esquina de la imagen. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor diferencia de color. Seleccione el botón Recortar.
 - Para recortar los píxeles transparentes, elija el menú Recortar y seleccione Transparente. Aparecerá el cuadro de diálogo Recorte automático por transparencia. Introduzca un valor de Tolerancia de 0 a 1. El valor 0 recorta píxeles solo si son totalmente transparentes. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor transparencia. Seleccione el botón Recortar.
- 3 Haga clic en Guardar.

Nota: Para restaurar una imagen a su estado original tras su recorte, muéstrela en la pantalla Editor de recorte y seleccione el botón Restablecer.

Selección de áreas que recortar

- 1 Para recortar una imagen, haga clic en su botón de rollover Editar y elija Recortar, o bien muéstrela en el panel Examinar de la vista de detalles y haga clic en el botón Recortar . Aparecerá la pantalla Editor de recorte.
- 2 Coloque dentro del cuadro de recorte la parte de la imagen que no desee recortar. Lo que aparece dentro del cuadro permanecerá al seleccionar el botón Guardar y recortar la imagen.
- 3 Para ajustar el área de recorte, siga uno de estos procedimientos:
 - Arrastre un lado o una esquina del recuadro. Mantenga pulsada la tecla Mayús mientras arrastra para cambiar el tamaño manteniendo la proporción de aspecto (la forma) del área de recorte.
 - Introduzca medidas de píxel en los cuadros Tamaño.
 - Arrastre para mover el cuadro de recorte. Mueva el puntero dentro de los límites del cuadro. Cuando vea la flecha con cuatro puntas, arrastre el cuadro a una nueva ubicación en la imagen.
- 4 Haga clic en Guardar.

Nota: Para restaurar una imagen a su estado original tras su recorte, muéstrela en la pantalla Editor de recorte y seleccione el botón Restablecer.

Enfoque de imágenes

El enfoque es una técnica de manipulación de imágenes para hacer más nítidos los contornos de una imagen digital. El enfoque aumenta el contraste entre los píxeles del borde y subraya la transición entre las áreas oscuras y claras. El enfoque aumenta el contraste local y resalta el detalle fino. No existe una fórmula estricta para enfocar correctamente todas las imágenes. Muy poco enfoque puede suavizar una imagen, pero demasiado añadirá halos, artefactos y ruido.

Scene7 recomienda encarecidamente el uso de ajustes preestablecidos de imagen para todas las imágenes. Esto garantiza un tamaño uniforme y el enfoque se aplica a cualquier imagen llamada con un ajuste preestablecido de imagen. Además, puede editar y cambiar los parámetros de enfoque de un ajuste preestablecido de imagen con bastante facilidad. La siguiente vez que publique, todas las imágenes invocadas con dicho ajuste preestablecido reciben los nuevos valores.

Además, Scene7 recomienda agregar enfoque a ajustes preestablecidos de visor y, a continuación, llamar a un visor con dicho ajuste preestablecido. Esto garantiza que las imágenes de los visores sean nítidas y atractivas.

Sin embargo, tanto si utiliza los ajustes preestablecidos de imagen y de visor o un método alternativo de enfoque, deberá enfocar las imágenes. Si no, las imágenes (y el sitio web) podrían tener un aspecto suave y borroso.

Importante: los comandos de *Enfocar* anulan los valores de *Ajuste preestablecido*, incluidos sus efectos de enfoque. Un ajuste preestablecido de imagen controla el tamaño y el formato de las imágenes distribuidas a través de los servidores de imágenes de Scene7. Scene7 recomienda el uso de *Ajustes preestablecidos de imagen* al distribuir todas las imágenes para cerciorarse de que se distribuyan con un tamaño y enfoque uniformes. Una vez que se cambian los valores de enfoque de una imagen individual, sin embargo, los valores de enfoque del ajuste preestablecido de imagen dejarán de aplicarse a la imagen. Se distribuye sin los valores de enfoque del ajuste preestablecido de imagen.

A menudo es necesario enfocar imágenes. Scene7 SPS y los servidores de imágenes cuentan con varias opciones de enfoque. Es importante entender cómo afecta el enfoque a una imagen y el grado de enfoque que necesita. La mayoría de las imágenes necesitan algo de enfoque pero la cantidad necesaria depende de la imagen.

El enfoque de imágenes aumenta el contraste de los píxeles para crear el efecto de bordes acentuados. Los seres humanos perciben esta mejora del contraste de los bordes como un enfoque. Si bien es fácil mejorar una imagen mediante filtros de enfoque aplicados a la imagen, también es fácil enfocar una imagen demasiado.

Al enfocar una imagen demasiado se crea un efecto de halo o bandas de las líneas del borde.

Puede seguir ciertas prácticas recomendadas para optimizar el enfoque de las imágenes en Scene7 Publishing System y el servidor de imágenes de Scene7.

Consulte [Prácticas recomendadas para enfocar imágenes en Scene7 Publishing System y el servidor de imágenes de Scene7](#).

Para enfocar una imagen

Para enfocar una imagen, haga clic en su botón de rollover Editar y elija Enfocar, o bien muéstrela en el panel Examinar de la vista de detalles y haga clic en el botón Enfocar . Se abrirá la pantalla Editor de enfoque con comandos de enfoque. Elija comandos y seleccione el botón Guardar.

 Antes de enfocar una imagen, puede seleccionar el menú *Aplicar ajuste preestablecido* y elegir un ajuste preestablecido de imagen para ver sus efectos de enfoque. Los efectos de enfoque de un ajuste preestablecido de imagen pueden resultar adecuados para la imagen. El menú *Aplicar ajuste preestablecido* se encuentra en la parte inferior de la pantalla Editor de enfoque.

Opciones de enfoque

La siguiente tabla muestra las opciones de enfoque del servidor de imágenes.

Nombre	Protocolo de URL	Valores	Ejemplo
Enfoque simple	op_sharpen	0 1	op_sharpen=1
Modo de remuestreo	resMode	bilin bicub sharp2 trilin bilin: selecciona la interpolación bilineal estándar. Método de remuestreo más rápido; pueden verse algunos defectos de solapamiento. bicub: selecciona la interpolación bicúbica. Aumenta el uso de CPU con respecto a bilin, pero genera imágenes más enfocadas en las que los defectos de solapamiento son menos evidentes. sharp2: selecciona una función de ventana Lanczos modificada como un algoritmo de interpolación. Puede producir unos resultados algo más enfocados que la opción bicúbica con un uso mayor de CPU. trilin: selecciona una interpolación trilineal modificada, que utiliza tanto resoluciones mayores como menores, si están disponibles. Solo se recomienda su uso cuando el solapamiento suponga un problema. Reducirá los tamaños de JPEG debido a la disminución de datos de alta frecuencia.	resMode=sharp2
Máscara de enfoque	op_usm	cantidad, radio, umbral, monocromo cantidad: factor de intensidad del filtro (real 0...5) radio: radio del núcleo del filtro en píxeles (0... 250 reales) umbral: nivel de umbral de filtro (int. 0... 255) monocromo: definido como 0 para aplicar la máscara de enfoque a cada componente de color por separado, definido como 1 para aplicar la máscara de enfoque al brillo (intensidad) de la imagen	op_usm=1,1,10,0

Seleccione el menú Enfoque y elija una opción:

Ninguno Desactiva el enfoque.

Enfocar Ejecuta un enfoque simple en el archivo después de que se cambie su tamaño. Es similar al filtro "Enfocar" de Photoshop y no admite ningún parámetro de usuario. Normalmente, utilizaría este filtro o Máscara de enfoque pero no ambos. Como práctica recomendada, no se recomienda utilizar este método, pero puede ayudar a compensar el desenfoque. (URL: op_sharpen)

Máscara de enfoque Permite ajustar con precisión un efecto de filtro de enfoque en la imagen final con la resolución disminuida. Puede controlar la intensidad del efecto, el radio del efecto (medido en píxeles) y un umbral de contraste que se ignorará. Este efecto utiliza las mismas opciones que el filtro "Máscara de enfoque" de Photoshop. (URL: op_usm)

Elija estas opciones para precisar el enfoque con Máscara de enfoque:

- **Cantidad** Controla el contraste que se aplica a los píxeles de bordes. El valor predeterminado es 0,0. En las imágenes de alta resolución, puede aumentarse hasta 5,0. La cantidad equivaldría a la medida de la intensidad del filtro. Tenga en cuenta que el valor de Cantidad en Scene7 no equivale al valor de Cantidad en Photoshop. Photoshop utiliza una

cantidad en el rango de 1% a 500%, mientras que Scene7 utiliza una escala de 0,0 a 5,0. (5,0 equivale aproximadamente al 500% en Photoshop, 0,9 es similar al 90 % y así sucesivamente).

- **Radio** Determina el número de píxeles alrededor de los píxeles de borde que afectan al enfoque. El efecto se ejecuta en todos los píxeles de la imagen e irradia en todas las direcciones.

El valor de radio óptimo depende del tamaño de la imagen. Un valor bajo enfoca sólo los píxeles del borde. Un valor alto enfoca una banda más ancha de píxeles.

Por ejemplo, para obtener un efecto de enfoque similar para una imagen de 2000 x 2000 píxeles y una imagen de 500 x 500 píxeles, podría establecer un valor de radio de dos píxeles en la imagen de 2000 x 2000 píxeles. A continuación, defina un valor de radio de un píxel en la imagen de 500 x 500 píxeles (un valor mayor para una imagen con más píxeles).

- **Umbral** Determina el intervalo de contraste que debe ignorarse cuando se aplica el filtro de máscara de enfoque. Esta opción determina cómo deben ser de distintos los píxeles enfocados del área que los rodea para poder considerarse píxeles de borde y por tanto enfocarse.

El umbral utiliza un valor entre 0 y 255, que es el número de pasos de brillo de una imagen en escala de grises. 0 = negro, 128 = 50% gris y 255 = blanco. Por ejemplo, el valor de umbral 12 ignora las ligeras variaciones de brillo en el tono de la piel para no agregar ruido, al mismo tiempo que agrega contraste del borde a las áreas contrastadas, por ejemplo, donde las pestañas tocan la piel.

Como ejemplo, supongamos que tiene una fotografía de una cara. La máscara de enfoque afecta a las partes de la imagen con mayor contraste y a la piel lisa. Incluso la piel más suave presenta cambios sutiles en los valores de brillo. Si no usa un valor de umbral, el filtro acentúa estos cambios sutiles en los píxeles de la piel, lo que crea un efecto de ruido (algo probablemente no deseable) y aumenta el contraste en las pestañas, mejorando el enfoque (algo probablemente deseable). Para evitarlo, utilice un valor de umbral que indique al filtro que ignore los píxeles que no cambian de contraste considerablemente, como la piel lisa. Para evitar la introducción de ruido, experimente con valores entre 0,02 y 0,2. El valor predeterminado (0) aplica enfoque a todos los píxeles de la imagen.

- **Aplicar a** Elija Cada color para aplicar enfoque por separado a cada componente de color; elija Brillo para aplicar enfoque a áreas de brillo de la imagen.

Remuestreo

Seleccione el menú Remuestreo y elija una opción. Estas opciones pueden enfocar la imagen cuando se disminuye su resolución:

Ninguno Desactiva el remuestreo.

Bilineal El método de remuestreo más rápido; pueden verse algunos artefactos de solapamiento.

Bicúbico Aumenta el uso de CPU en el servidor de imágenes, pero genera imágenes más enfocadas en las que los artefactos de solapamiento son menos evidentes.

Enfoque2 Puede producir unos resultados algo más enfocados que los de la opción Bicúbico, aunque se utilizará más CPU en el servidor de imágenes.

Trilineal Utiliza tanto resoluciones altas como resoluciones bajas; se recomienda utilizar solo cuando el solapamiento suponga un problema. Este método reduce el tamaño JPEG debido a la reducción de datos de alta frecuencia.

Enfoque y ajustes preestablecidos de imagen

Puede mezclar los tres efectos de enfoque para obtener el resultado final. Sin embargo, esto no es recomendable. Scene7 recomienda guardar los efectos de enfoque como parte de un ajuste preestablecido de imagen. Los ajustes preestablecidos de imagen le permiten empaquetar los modificadores de imagen que se usan con más frecuencia para crear una imagen cuyo tamaño ha cambiado dinámicamente en una pequeña cadena de texto. Un ajuste preestablecido de imagen contiene valores para el formato de archivo (por lo general, JPEG para la Web), recuento de píxeles y enfoque de imagen. En lugar de agregar la URL con cada modificador de imagen necesario para crear un tipo específico de tamaño de imagen, cree un ajuste preestablecido de imagen con un nombre como “miniatura”, configure el ajuste preestablecido de imagen de la miniatura con el tamaño, el formato de archivo y las opciones de enfoque adecuados y, a continuación, invoque la imagen mediante el nombre del ajuste preestablecido de imagen. Los ajustes preestablecidos de imagen reducen la longitud total de la URL. Estas dos URL producen la misma imagen JPEG de 350 x 350 con enfoque:

- 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?$_s7product$)

Los ajustes preestablecidos de imagen se pueden cambiar y actualizar en cualquier momento. Verá los resultados de un cambio en un ajuste preestablecido de imagen después de publicar y después de que se borre la caché de la URL.

Si utiliza un ajuste preestablecido para cada imagen de una categoría de tamaño, cualquier administrador de empresa puede actualizar la definición de dicho ajuste preestablecido de imagen, volver a publicar y aplicar cambios a todas las imágenes con ese formato sin necesidad de cambiar ningún código web. La práctica recomendada es utilizar un ajuste preestablecido de imagen para cada tamaño único en el sitio. Para agregar un ajuste preestablecido de imagen, vaya a Ajustes > Configuración de la aplicación > Ajustes preestablecidos de imagen. A continuación, agregue o edite un ajuste preestablecido existente. El único campo requerido es el nombre del ajuste preestablecido. Sin embargo, se debe incluir algún nivel de enfoque en cada ajuste preestablecido.

Calidad JPG

Las opciones de Calidad JPG controlan el nivel de compresión JPG:

Calidad JPG Seleccione esta opción si desea controlar los niveles de compresión y la disminución de resolución de crominancia.

Control deslizante Determina el nivel de compresión JPEG. Esta configuración afecta tanto al tamaño como a la calidad de la imagen. La escala de la calidad JPG va de 1 a 100.

Activar disminución de resolución de crominancia JPEG Puesto que el ojo es menos sensible a la información de color de alta frecuencia que a la luminancia de alta frecuencia, las imágenes JPEG dividen la información de la imagen en componentes de color y de luminancia. Al comprimir una imagen JPEG, el componente de luminancia conserva la totalidad de su resolución, mientras que la resolución de los componentes de color se disminuye mediante promedios de grupos de píxeles. La disminución de resolución le resta una mitad o un tercio al volumen de los datos sin tener casi ningún impacto en la calidad percibida. La disminución de resolución no se aplica a las imágenes en escala de grises. Esta técnica reduce la cantidad de compresión, lo cual resulta útil para las imágenes de mayor contraste (por ejemplo, las imágenes con texto superpuesto).

Configuración de las opciones de enfoque en toda la empresa

Si no utiliza un ajuste preestablecido de imagen o transfiere protocolos de enfoque específicos del servidor de imagen junto con la cadena URL, la imagen no se enfocará cuando disminuya su resolución. Sin embargo, si esto ocurre puede definir los valores de enfoque predeterminados y, a partir de entonces, cualquier imagen tendrá siempre algo de enfoque.

Para definir las opciones de enfoque predeterminadas de la empresa, vaya a Ajustes > Ajustes de aplicación > Ajustes de publicación > Servidor de imágenes. Si define Modo de remuestreo predeterminado en Enfocado2, siempre se enfocará la imagen cuando disminuya la resolución.

Adición de enfoque a ajustes preestablecidos de visor

A no ser que se agreguen modificadores de imagen de enfoque al ajuste preestablecido, la pequeña imagen inicial de carga puede parecer suave porque se ha disminuido su resolución para que se ajuste a la ventana del visor sin enfocarla.

En SPS, los ajustes preestablecidos de visor (como los ajustes preestablecidos de imagen) permiten centralizar muchas opciones en una ubicación, como una selección de opciones de apariencia y visor (por ejemplo, un botón Imprimir o el control de la velocidad de la animación de zoom). Los ajustes preestablecidos de visor se encuentran en la misma sección que los ajustes preestablecidos de imagen, en Ajustes > Ajustes de la aplicación > Ajustes preestablecidos de visor.

La opción Modificadores se encuentra en la sección Configuración básica de todos los ajustes preestablecidos de visor de catálogos electrónicos, de conjunto de giros y de zoom personalizado. Al agregar comandos de enfoque de URL al cuadro Modificadores, se agrega enfoque cada vez que se llama a ese visor con ese ajuste preestablecido de visor.

Para llamar al ajuste preestablecido de visor, utilice el comando `config=` en la URL de visor. A continuación se muestra un ejemplo de cómo llamar a un conjunto de imágenes (zapatos) con un ajuste preestablecido de visor (FantasticoZoom2009):

```
http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/FantasticoZoom2009&locale=en
```

El ajuste preestablecido enfoca y cambia la apariencia predeterminada del visor.

Creación de anulaciones específicas de la imagen

El último método de enfoque (y el menos recomendado) consiste en crear anulaciones de enfoque imagen por imagen. Esto anula el enfoque en un ajuste preestablecido de imagen con sus propios valores específicos. Sin embargo, anula todos los demás métodos de enfoque en cualquier tamaño. El mejor caso de uso de este método es si algunas de las imágenes no son de alta resolución y los valores de los ajustes preestablecidos de imagen son demasiado altos para estas imágenes pequeñas. En este caso, podría ser necesario aplicar algo de enfoque por imagen.

En SPS, seleccione cualquier imagen, vaya a la vista de detalles (haciendo doble clic o pulsando el botón Ver detalles) y haga clic en Enfocar. Cambie cualquier parámetro y, a continuación, haga clic en Guardar. Esto indica al servidor de imágenes que utilice estos parámetros de enfoque en lugar de cualquier comando al que se llame en la URL, como un modificador de enfoque o un ajuste preestablecido de imagen. Debe publicar para que los cambios surtan efecto.

Ajuste de imágenes

Scene7 incluye varios comandos para ajustar el aspecto de una imagen. Puede voltear, rotar, desenfocar, colorear o alterar el equilibrio de color de una imagen. Al experimentar con estos comandos, puede ver sus efectos en la imagen con que trabaje.

Consulte también “[Creación de un alias para una imagen](#)” en la página 333.

- 1 Haga clic en el botón de rollover Editar de la imagen y seleccione Ajustar o, en el panel Examinar, haga doble clic en la imagen para abrirla en la vista de detalles.
- 2 Seleccione un tamaño y un ajuste preestablecido de imagen (en la parte inferior de la ventana).

- 3 Use los comandos que se encuentran en la parte derecha de la ventana Editor de ajustes para ajustar la imagen:
- Use las opciones de Voltar para voltear una imagen horizontal o verticalmente.
 - Use el control deslizante de rotación para rotar la imagen. Puede introducir valores en el campo Rotar para rotar una imagen. Los valores positivos la rotan hacia la derecha; los negativos, hacia la izquierda.
 - Use el control deslizante Desenfocar o su cuadro correspondiente para desenfocar una imagen. Cuanto más alto sea el valor, más desenfocada quedará la imagen.
 - Use las opciones Contraste, Brillo, Saturación, Tono y Equilibrio de color para ajustar el color y el brillo. Estos efectos son acumulativos. Por ejemplo, los cambios en el valor Magenta/Verde se agregan a los realizados en el valor Tono.
 - Use las opciones de Colorear para colorear una imagen a la vez que conserva las sombras y los resaltes. Los cambios en la opción Colorear también son acumulativos. Elija el menú Brillo y seleccione Sin compensación para desactivar la compensación automática de brillo. Establezca el valor de contraste en 0 para conservar el rango de contraste de la imagen original, o especifique un rango de contraste con un valor superior a 0. Un valor de 100 maximiza el contraste. Los valores típicos se encuentran entre 30 y 70.
- 4 Cuando termine de ajustar la imagen, realice una de las acciones siguientes:
- Haga clic en **Guardar**.
 - Para reemplazar el original de la imagen, haga clic en **Guardar como**.
En la lista desplegable, seleccione **Reemplazar original** y, a continuación, haga clic en **Guardar**.
 - Para guardar la imagen como nueva imagen principal, haga clic en **Guardar como**.
En la lista desplegable, seleccione **Guardar como nuevo elemento principal**.
En el cuadro de lista **Nombre de la carpeta**, seleccione la carpeta en la que desee guardar la nueva imagen principal.
Haga clic en **Guardar**.
 - Para guardar la imagen como vista adicional de la imagen principal puede crear un alias. Haga clic en **Guardar como**.
En la lista desplegable del cuadro de diálogo **Guardar como**, haga clic en **Guardar como vista adicional de imagen principal**.
En el cuadro de lista **Nombre de la carpeta**, seleccione la carpeta en la que desee guardar la nueva imagen principal.
Haga clic en **Guardar**.

Creación de un alias para una imagen

Cuando haya ajustado una imagen, puede ser que desee guardarla como vista adicional de la imagen principal. Para ello, puede crear un alias para la imagen con la función **Guardar como vista adicional de imagen principal**.

- 1 En la vista de cuadrícula o la vista de lista, en la lista desplegable **Editar** situada junto a la imagen para la que desea crear un alias, haga clic en **Ajustar**.
- 2 En la esquina inferior derecha de la página, haga clic en **Guardar como**.
- 3 En la lista desplegable del cuadro de diálogo **Guardar como**, haga clic en **Guardar como vista adicional de imagen principal**.
- 4 En el cuadro de lista **Nombre de la carpeta**, seleccione la carpeta en la que desee guardar la imagen con alias.
- 5 En el campo **Nombre del archivo**, escriba el nombre que desee utilizar para el alias.

6 Haga clic en **Guardar**.

Opciones de edición de imágenes al cargarlas

A la hora de cargar archivos de imágenes, incluidos archivos AI, EPS y PSD, podrá realizar las siguientes tareas de edición desde el cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga:

- Recortar el espacio en blanco del borde de imágenes.
- Recortar manualmente de los lados de imágenes.
- Elegir un perfil de color.
- Crear una máscara a partir de una ruta de recorte.
- Enfoque de imágenes con las opciones de máscara de enfoque
- Fondo de cobertura

Estas opciones se encuentran en la pantalla Cargar, en Opciones de edición de imágenes.

Recorte de espacio en blanco de imágenes

Para recortar automáticamente píxeles de espacio en blanco de una imagen, seleccione el menú Recortar y elija Recortar. Elija a continuación estas opciones:

Recortar basándose en Elija si desea un recorte basado en color o transparencia:

- **Color** Elija la opción Color. A continuación, en la lista desplegable Esquina, seleccione la esquina de la imagen que mejor represente el color de espacio en blanco que desea recortar.
- **Transparencia** Elija la opción Transparencia.

Tolerancia Arrastre el control deslizante para especificar una tolerancia de 0 a 1:

- **Recorte basado en color** Especifique 0 para recortar píxeles solo si coinciden exactamente con el color seleccionado en la esquina de la imagen. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor diferencia de color.
- **Recorte basado en transparencia** Especifique 0 para recortar píxeles solo si son totalmente transparentes; los números más cercanos a 1 permiten una mayor transparencia.

Recorte manual de los lados de imágenes

Para recortar manualmente de los lados de una imagen, seleccione el menú Recortar y elija Manual. A continuación, introduzca el número de píxeles que recortar de uno o ambos lados de la imagen. La cantidad de imagen que se recorte dependerá del valor ppp (píxeles por pulgada) en el archivo de imagen. Por ejemplo, si la imagen muestra 150 ppp y se introduce 75 en los cuadros de texto Superior, Derecha, Inferior e Izquierda, se recortará media pulgada de cada lado.

Selección de un perfil de color

Elija una opción Perfil de color para seleccionar un espacio de color para la imagen:

Convertir a SRGB Convierte a SRGB (Standard Red Green Blue). SRGB es el espacio de color que se recomienda para mostrar imágenes en páginas web.

Mantener el espacio de color original Conserva el espacio de color original.

Personalizar De > A Abre menús para que se pueda elegir un espacio de color Convertir de y Convertir a. Puede elegir un espacio de color estándar de Photoshop o uno que haya cargado en SPS.

Consulte “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Creación de una máscara a partir de una ruta de recorte

Seleccione **Crear máscara a partir de ruta de recorte** para crear una máscara para la imagen a partir de la información sobre su ruta de recorte. Esta opción es aplicable a imágenes creadas con aplicaciones de edición de imágenes en que se ha creado una ruta de recorte.

Enfoque de una imagen con la máscara de enfoque

Este filtro permite ajustar un efecto de filtro de enfoque en la imagen final con disminución de resolución, controlar la intensidad del efecto, el radio del efecto (medido en píxeles) y un umbral de contraste que se omite.

Este efecto utiliza las mismas opciones que el filtro Máscara de enfoque de Photoshop. Máscara de enfoque es un filtro de enfoque.

En Máscara de enfoque, establezca las opciones que desee. Las opciones de configuración se describen en la siguiente tabla:

Opciones de Máscara de enfoque	Descripción
Cantidad	Controla el contraste que se aplica a los píxeles de bordes. Considérelo como la intensidad del efecto. La principal diferencia entre los valores de cantidad de la máscara de enfoque en SPS y los valores de cantidad en Adobe Photoshop, es que Photoshop tiene un rango de cantidad de 1% a 500%. En cambio, en SPS, el rango de valores es de 0,0 a 5,0. Un valor de 5,0 en SPS equivale aproximadamente a 500% en Photoshop; un valor de 0,9 equivale a 90%, y así sucesivamente.
Radio	Controla el radio del efecto. El rango de valores es 0-250. El efecto se ejecuta en todos los píxeles de una imagen e irradia desde todos los píxeles en todas las direcciones. El radio se mide en píxeles. Por ejemplo, para obtener un efecto de enfoque similar para una imagen de 2000 x 2000 píxeles y una imagen de 500 x 500 píxeles, podría establecer un valor de radio de dos píxeles en la imagen de 2000 x 2000 píxeles y un valor de radio de un píxel en la imagen de 500 x 500 píxeles. Para una imagen que tenga más píxeles, se utilizará un valor más alto.
Umbral	El umbral es un rango de contraste que se omite cuando se aplica el filtro Máscara de enfoque. Es importante no introducir ningún “ruido” en la imagen cuando se utiliza este filtro. El rango de valores es 0-255, que es el número de pasos de brillo de una imagen en escala de grises. 0 = negro, 128 = 50% gris y 255 = blanco. Por ejemplo, un valor de umbral 12 ignora las ligeras variaciones de brillo en el tono de la piel para no agregar ruido y, simultáneamente, agrega contraste al borde de las áreas contrastadas, por ejemplo, donde las pestañas tocan la piel. Así pues, en una fotografía de una cara, la máscara de enfoque afecta a las áreas contrastadas de la imagen, por ejemplo donde las pestañas tocan la piel para crear un área obvia de contraste y la piel lisa. Incluso la piel más suave presenta cambios sutiles en los valores de brillo. Si no utiliza un valor de umbral, el filtro enfatiza estos cambios sutiles en píxeles de piel. A su vez, se crea un efecto ruidoso e indeseable mientras el contraste en las pestañas se aumenta, lo que aumenta el enfoque. Para evitarlo, se introduce un valor de umbral que indica al filtro que omita los píxeles que no cambien el contraste considerablemente, como la piel lisa. En el gráfico de la cremallera mostrado anteriormente, observe la textura junto a las cremalleras. Se muestra ruido en la imagen porque los valores de umbral eran demasiado bajos para eliminar el ruido.
Monocromo	Selecciónelo para aplicar una máscara de enfoque al brillo (intensidad) de la imagen. Anule su selección para aplicar la máscara de enfoque a cada componente de color por separado.

Consulte también “[Enfoque de imágenes](#)” en la página 328.

Consulte también [Enfoque de imágenes en Scene7 Publishing System](#) y el [servidor de imágenes de Scene7](#).

Fondo de cobertura

Puede utilizar el fondo de cobertura para eliminar automáticamente el fondo de una imagen al cargarla. Esta técnica es útil para resaltar un objeto concreto y hacer que destaque en un fondo recargado.

Opciones de fondo de cobertura	Descripción
Fondo de cobertura	Seleccione esta opción para activar o “encender” la función y las opciones de fondo de cobertura.
Esquina	Obligatorio. La esquina de la imagen que se utiliza para definir el color de fondo en la cobertura. Puede elegir entre Superior izquierda , Inferior izquierda , Superior derecha o Inferior derecha .
Método de relleno	Obligatorio. Controla la transparencia de píxeles desde la posición de esquina que defina. Tiene la opción de elegir entre los siguientes métodos de relleno: • Relleno de inundación: hace que todos los píxeles que coincidan con la esquina especificada y que estén conectados con la misma sean transparentes. • Coincidir con píxeles: hace que todos los píxeles coincidentes sean transparentes, independientemente de su ubicación en la imagen.
Tolerancia	Opcional. Controla la cantidad de variación permitida en la coincidencia de colores de píxeles según la ubicación de esquina que haya definido. Utilice un valor de 0,0 para coincidir con colores de píxeles exactamente, o bien utilice un valor de 1,0 para permitir la mayor variación posible.

Más temas de ayuda

“[Recorte de imágenes](#)” en la página 326

Uso de archivos PDF

Los archivos PDF (Portable Document Format) son los que más se utilizan en Scene7 para crear catálogos electrónicos. Al cargar un archivo PDF, Scene7 rasteriza, o extrae, las páginas de forma predeterminada para que se puedan utilizar en la creación de medios enriquecidos.

Opciones de carga de archivos PDF

Al cargar un archivo PDF, puede darle formato de varios modos. Puede recortar sus páginas, extraer palabras de búsqueda, introducir una resolución de píxeles por pulgada y elegir un espacio de color. Los archivos PDF muchas veces contienen un margen y marcas de recorte, marcas de registro y otras marcas de impresión. Estas marcas se pueden recortar de los lados de las páginas al cargar un archivo PDF.

Las opciones para cargar archivos PDF se encuentran en la pantalla Cargar, en Opciones de PDF.

Procesamiento

Las opciones de Procesamiento son:

Rasterizar (Predeterminado) Extrae las páginas en el archivo PDF y convierte los gráficos vectoriales en imágenes de mapa de bits. Elija esta opción para crear un catálogo electrónico.

Extraer palabras de búsqueda Extrae palabras del archivo PDF para que se puedan realizar búsquedas de palabras clave en él dentro de un visor de catálogos electrónicos.

Extraer vínculos Extrae vínculos de los archivos PDF y los convierte en mapas de imágenes que se utilizan en un visor de catálogos electrónicos.

Generar automáticamente catálogo electrónico con PDF de varias páginas Crea automáticamente un catálogo electrónico a partir del archivo PDF. El catálogo electrónico recibe el mismo nombre que el archivo PDF cargado. (Esta opción solo está disponible si rasteriza el archivo PDF al cargarlo).

Resolución

Determina el valor de la resolución. Este valor determina cuántos píxeles se muestran por pulgada en el archivo PDF. El valor predeterminado es 150.

Espacio de color

Seleccione el menú Espacio de color y elija un espacio de color para el archivo PDF. La mayoría de los archivos PDF tienen imágenes de color RGB y CMYK. El espacio de color RGB es preferible para la visualización en línea.

Detectar automáticamente Retiene el espacio de color del archivo PDF.

Forzar RGB Convierte al espacio de color RGB.

Forzar CMYK Convierte al espacio de color CMYK.

Forzar escala de grises Convierte al espacio de color Escala de grises.

Perfil de color

Elija una opción de Perfil de color:

Convertir a SRGB Convierte a SRGB (Standard Red Green Blue). SRGB es el espacio de color que se recomienda para mostrar imágenes en páginas web.

Mantener el espacio de color original Conserva el espacio de color original.

Personalizar De > A Abre menús para que se pueda elegir un espacio de color Convertir de y Convertir a. Puede elegir un espacio de color estándar de Photoshop o uno que haya cargado en SPS.

Consulte “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Recorte de espacio en blanco de un archivo PDF

1 Para recortar automáticamente píxeles de espacio en blanco de un archivo PDF al cargarlo, seleccione el menú Recortar y elija Recortar.

2 Especifique las opciones siguientes:

Recortar basándose en Elija si desea un recorte basado en color o transparencia:

- **Color** Elija la opción Color. A continuación, seleccione el menú Esquina y elija la esquina del PDF que mejor represente el color de espacio en blanco que desea recortar.
- **Transparencia** Elija la opción Transparencia.

Tolerancia Arrastre el control deslizante para especificar una tolerancia de 0 a 1:

- **Recorte basado en color** Especifique 0 para recortar píxeles solo si coinciden exactamente con el color seleccionado en la esquina del PDF. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor diferencia de color.
- **Recorte basado en transparencia** Especifique 0 para recortar píxeles solo si son totalmente transparentes; los números más cercanos a 1 permiten una mayor transparencia.

Recorte de los lados de páginas PDF

Se pueden quitar manualmente las marcas de impresión de los lados de páginas en un archivo PDF al cargarlo.

- 1 Seleccione el menú Recortar y elija Manual.
- 2 Introduzca valores de píxeles en los cuadros de texto Superior, Derecha, Inferior e Izquierda para recortar de las partes superior e inferior, así como los lados, de las páginas.

La cantidad que se recorte de la página dependerá del valor de resolución en píxeles/pulgada que se introduzca para el archivo PDF. Por ejemplo, si se introduce 150 (valor predeterminado) como valor de resolución en píxeles/pulgada y se recortan 75 píxeles de los lados de las páginas, se recortará media pulgada, ya que, a 150 píxeles por pulgada, 75 píxeles equivalen a media pulgada.

Uso de archivos PSD

Los archivos PSD (Photoshop Document) son los que más se utilizan en Scene7 para crear plantillas. Al cargar un archivo PSD, puede crear una plantilla de Scene7 automáticamente a partir de un archivo (seleccione la opción Crear plantilla en la pantalla Cargar).

SPS crea varias imágenes a partir de un archivo PSD con capas si se usa el archivo para crear una plantilla; crea una imagen para cada capa.

Opciones de carga de archivos PSD

Las opciones de carga de archivos PSD están disponibles en Opciones de Photoshop, en la sección Opciones de trabajo de carga. Puede recortar un archivo, elegir un perfil de color para el mismo, usarlo para crear una plantilla y seleccionar un anclaje.

Estas opciones están disponibles al cargar archivos PSD:

Recortar (en Opciones de recorte). Elija Recortar para recortar automáticamente espacio en blanco de los bordes de un archivo PSD; elija Manual para recortar los lados del archivo PSD:

- **Recortar** Seleccione el menú Recortar basándose en y elija Color o Transparencia.

Si selecciona la opción Color, seleccione el menú Esquina y elija la esquina del PSD que mejor represente el color de espacio en blanco que desea recortar.

Arrastre el control deslizante para especificar una tolerancia de 0 a 1:

Para un recorte basado en color, especifique 0 para recortar píxeles solo si coinciden exactamente con el color seleccionado en la esquina del PSD. Los números más cercanos a 1 permiten una mayor diferencia de color.

Para un recorte basado en transparencia, especifique 0 para recortar píxeles solo si son totalmente transparentes; los números más cercanos a 1 permiten una mayor transparencia.

- **Manual** Introduzca el número de píxeles que recortar de uno o ambos lados de la imagen. La cantidad de imagen que se recorte dependerá del valor ppp (píxeles por pulgada) en el archivo de imagen. Por ejemplo, si la imagen muestra 150 ppp y se introduce 75 en los cuadros de texto Superior, Derecha, Inferior e Izquierda, se recortará media pulgada de cada lado de la imagen.

Perfil de color (en Opciones de perfil de color). Elija una opción:

- **Convertir a SRGB (predeterminado)** Convierte a SRGB (Standard Red Green Blue). SRGB es el espacio de color que se recomienda para mostrar imágenes en páginas web.
- **Mantener el espacio de color original** Retiene el espacio de color original de la imagen.
- **Personalizar De > A** Abre menús para que se pueda elegir un espacio de color Convertir de y Convertir a. Puede elegir un espacio de color estándar de Photoshop o uno que haya cargado en SPS. Consulte “[Perfiles ICC](#)” en la página 343.

Mantener capas Extrae las capas en el PSD, si existen, y las convierte en recursos individuales. Las capas de recursos permanecen asociadas al PSD. Para verlas, abra el archivo PSD en la vista de detalles y seleccione el panel de capas. Consulte “[Visualización y edición de capas de archivos PSD](#)” en la página 340.

Crear plantilla Crea una plantilla a partir de las capas en el archivo PSD.

Extraer texto Extrae el texto para que los usuarios puedan buscar texto en un visor.

Extender las capas al tamaño del fondo Extiende el tamaño de las capas de imagen extraídas al tamaño de la capa de fondo.

Nombres de capas Las capas en el archivo PSD se cargan como imágenes independientes. Elija una opción para asignar nombres a estas imágenes en Scene7 Publishing System:

- **Nombre de capa** Asigna a las imágenes los nombres de sus capas en el archivo PSD. Por ejemplo, una capa con el nombre Etiqueta de precio en el archivo PSD original se convierte en una imagen con el nombre Etiqueta de precio. Sin embargo, si los nombres de capa en el archivo PSD son de forma predeterminada nombres de capa de Photoshop (Fondo, Capa 1, Capa 2, etc), las imágenes recibirán como nombre su número de capa en el archivo PSD, no su nombre de capa predeterminado.
- **Número de Photoshop y de capa** Asigna nombres a las imágenes según los números de sus capas en el archivo PSD, e ignora los nombres de capa originales. Las imágenes reciben el nombre del archivo de Photoshop y un sufijo de número de capa. Por ejemplo, la segunda capa de un archivo con el nombre Anuncio primavera.psd recibirá el nombre Anuncio primavera_2 aunque tenga un nombre no predeterminado en Photoshop.
- **Nombre de Photoshop y de capa** Asigna a las imágenes el nombre del archivo PSD, seguido por el nombre o número de capa. El número de capa se utiliza si los nombres de capa en el archivo PSD son nombres de capa predeterminados de Photoshop. Por ejemplo, una capa con el nombre Etiqueta de precio en un archivo PSD con el nombre Anuncio primavera se llamará Anuncio primavera_Etiqueta de precio. Una capa con el nombre predeterminado Capa 2 se llamará Anuncio primavera_2.

Anclaje Especifique cómo se anclan las imágenes en plantillas que se generan de la composición por capas producida a partir del archivo PSD. De forma predeterminada, el anclaje es al centro. Un anclaje central permite la sustitución de imágenes para rellenar mejor el mismo espacio, independientemente de la proporción de la imagen de sustitución. Las imágenes con una proporción diferente que sustituyan esta imagen, al hacer referencia a la plantilla y usar la sustitución paramétrica, ocuparán el mismo espacio. Cambie a otra configuración si la aplicación requiere que las imágenes de sustitución rellenen el espacio asignado en la plantilla.

Visualización y edición de capas de archivos PSD

Si seleccionó la opción Mantener capas al cargar el PSD, Scene7 extrajo las capas individuales y las convirtió en recursos. Puede visualizar y editar las capas de recurso pertenecientes a un archivo PSD abriendo el archivo en el panel Examinar, en la vista de detalles.

- 1 Haga doble clic en el archivo PSD completo en el panel Examinar para abrirlo en la vista de detalles.
***Nota:** Asegúrese de abrir el recurso completo y no una de las capas del PSD.*
- 2 Haga clic en Capas para abrir el panel Capas. Todas las capas aparecen como imágenes independientes en el panel Capas.
- 3 Haga doble clic en una capa para abrirla y realizar cualquiera de las siguientes acciones:
 - Haga clic en el icono Mapa de imagen para crear un mapa de imagen en la capa. (Consulte “[Creación de mapas de imagen](#)” en la página 320).
 - Haga clic en el icono Destinos de zoom para crear destinos de zoom en la capa. (Consulte “[Creación de destinos de zoom para zoom guiado](#)” en la página 138).
 - Haga clic en el icono Recortar para recortar la capa. (Consulte “[Recorte de imágenes](#)” en la página 326).
 - Haga clic en Enfocar para enfocar la capa. (Consulte “[Enfoque de imágenes](#)” en la página 328).
 - Haga clic en Ajustar para ajustar la capa. (Consulte “[Ajuste de imágenes](#)” en la página 332).
- 4 Haga clic en Guardar o Guardar como.
- 5 Para ver o editar una capa diferente, haga clic en una de las flechas de la parte inferior de la vista previa de la capa.
- 6 Para salir de la vista de detalles de la capa, haga clic en el icono de vista de cuadrícula.

Uso de archivos de PostScript e Illustrator

Puede usar archivos de Adobe® PostScript® (EPS) y Adobe® Illustrator® (AI) en Scene7 Publishing System. Scene7 ofrece comandos para configurar estos archivos al cargarlos.

Al cargar archivos de imagen PostScript (EPS) o Illustrator (AI), se les puede dar formato de varias formas. Puede rasterizar los archivos, convertirlos a FXG para la publicación de plantillas, mantener el fondo transparente, seleccionar una resolución y elegir un espacio de color. Las opciones para dar formato a archivos de PostScript e Illustrator están disponibles en la pantalla Cargar, en Opciones de PostScript y Opciones de Illustrator del cuadro de diálogo Opciones de trabajo de carga.

Procesamiento Elija Rasterizar para convertir los gráficos vectoriales del archivo al formato de mapa de bits.

Mantener el fondo transparente en la imagen procesada Mantiene la transparencia de fondo del archivo.

Resolución Determina el valor de la resolución. Este valor determina cuántos píxeles se muestran por pulgada en el archivo.

Espacio de color Seleccione el menú Espacio de color y elija un espacio de color:

- **Detectar automáticamente** Retiene el espacio de color del archivo.
- **Forzar RGB** Convierte al espacio de color RGB.
- **Forzar CMYK** Convierte al espacio de color CMYK.
- **Forzar escala de grises** Convierte al espacio de color Escala de grises.

Uso de archivos de viñeta, cobertura de ventana y armario

Los usuarios de la herramienta Scene7 Image Authoring pueden usar viñetas (archivos VNT), coberturas de ventana (archivos VNW) y armarios (archivos VNC) en Scene7. Estos archivos no se pueden crear o editar en Scene7 Publishing System.

Las viñetas, coberturas de ventana y armarios son imágenes creadas. Mediante un programa de Scene7 diferente, llamado Image Authoring, se enmascaran objetos en una imagen para que los usuarios puedan ver la misma imagen en diferentes texturas y colores. Por ejemplo, los usuarios ven un sofá tapizado con diferentes tejidos, una ventana decorada con diferentes tratamientos, o un armario con acabados de diferentes tipos de madera.

Cargue viñetas, coberturas de ventanas y armarios igual que cualquier otro archivo.

Uso de archivos de visor SWF

En Scene7 Publishing System, los archivos SWF se utilizan como *apariencias* de interfaz de usuario para los diferentes visores. Cuando los usuarios configuran un visor, pueden elegir una apariencia SWF para él. Los archivos SWF del visor, en combinación con otros parámetros de configuración del visor, determinan su aspecto y funcionamiento.

Además de elegir un archivo SWF que determine el aspecto general de un visor, los usuarios pueden elegir archivos SWF para:

- Mostrar una animación de *carga* la primera vez que aparezca el visor.
- Determinar el aspecto de los temas de Ayuda disponibles para el visor.
- Reproducir una animación de *espera* cuando el visor espere una respuesta.

Nota: Scene7 Publishing System proporciona archivos SWF predeterminados para la animación de carga y la de espera. Puede usar estos archivos SWF predeterminados o elegir archivos SWF de carga y espera propios. A menos que elija un archivo SWF de botón Ayuda para un visor, el botón Ayuda se ocultará de forma predeterminada.

Antes de poder elegir archivos SWF para un visor, cárguelos en SPS y publíquelos.

Más temas de ayuda

“[Ajustes preestablecidos de visor](#)” en la página 34

Capítulo 22: Archivos de compatibilidad

Los archivos de compatibilidad son archivos que Scene7 utiliza para mostrar fuentes y convertir archivos de imagen de un espacio de color a otro. Los archivos de compatibilidad también incluyen archivos XML y otros tipos de archivos.

Para obtener una lista completa de los formatos de los archivos compatibles, consulte “[Formatos de archivo de recurso admitidos](#)” en la página 85.

Fuentes

En algunas ocasiones, debe cargar un archivo de fuente a Scene7 Publishing System para introducir o procesar el texto de una fuente determinada. Por ejemplo, para utilizar una fuente determinada para el texto de una capa de plantilla, cargue el archivo de fuente. Para mostrar los números de página del visor de catálogos electrónicos con una fuente determinada, cargue el archivo de fuente.

Scene7 admite estos tipos de fuente:

- Todas las fuentes TrueType
- Fuentes PostScript®
- Fuentes OpenType/TrueType
- Fuentes OpenType/PostScript
- PhotoFonts

Una vez que haya cargado el archivo de fuente, puede cambiar su ID de SPS, nombre de fuente e información de tipo en la pantalla Editar información.

Importante: Scene7 recomienda cargar todos los estilos de fuente (negrita, cursiva, negrita/cursiva y normal) si pretende utilizar fuentes en las capas de plantilla. Scene7 necesita estos estilos de fuente a la hora de procesar solicitudes. También se recomienda cargar todos los archivos Type 1 de PostScript/Adobe que estén asociados con la fuente, ya que algunas de estas fuentes contienen información detallada de espaciado.

Carga de archivos de fuente

Cargue archivos de fuente utilizando las mismas técnicas que usa para cargar otros archivos. Puede almacenar archivos de fuente en cualquier carpeta de SPS. Consulte “[Carga de los archivos](#)” en la página 89.

Edición de información sobre archivos de fuente

Puede cambiar el nombre del ID y la información de tipo de las fuentes. Editar una fuente puede resultar útil en las búsquedas y facilitar la identificación de fuentes.

En el panel Examinar, acceda al archivo de fuente que desea editar en la vista de detalles y elija Archivo > Editar información. Se abrirá la pantalla Editar información. Elija las siguientes opciones y seleccione el botón Enviar.

Nombre de fuente Este nombre sirve para identificar la fuente al publicarla.

Nombre Postscript Este nombre es el nombre PostScript completo de la fuente. Suele referirse al grosor o el estilo.

Nombre RTF Este nombre aparece en un menú emergente en el editor RTF en el que se crean las capas de texto para plantillas.

Nombre de familia de fuente Este nombre es el nombre de la fuente sin indicaciones de estilo, grosor o tipo de fuente.

Estilo de fuente Las opciones son normal, negrita, cursiva y negrita-cursiva.

Tipo de fuente Las opciones son TrueType y Adobe Type 1. Si utiliza otro nombre para denominar estas fuentes, puede introducirlo.

Abreviación de tipo de fuente Las opciones son las siguientes:

- **TTF** Archivos de fuente TrueType que se utilizan para el procesamiento y el servicio de imágenes en PDF/PostScript.
- **AFM** Archivos de fuente de Adobe PostScript que contienen datos métricos de la fuente de Adobe (Adobe Font Metrics) y que se utilizan para el servicio de imágenes.
- **PFM** Archivos de fuente de Adobe PostScript que contienen datos métricos binarios sobre la fuente.
- **PFB** Archivos de fuente de Adobe PostScript que contienen datos binarios del contorno de la fuente y que se utilizan para el procesamiento y el servicio de imágenes en PDF/PostScript.

Perfiles ICC

Un perfil ICC (International Color Consortium) es un archivo que describe cómo se deben convertir los archivos de imagen de un espacio de color a otro. Los perfiles ICC le ayudan a obtener los colores correctos para las imágenes. Por ejemplo, para mostrar correctamente imágenes diseñadas para la impresión en un monitor de ordenador, puede elegir un perfil ICC. Este perfil convierte el espacio de color de la imagen y garantiza que los colores se muestren correctamente en línea.

En Scene7 Publishing System, puede elegir un perfil ICC para convertir las imágenes a un espacio de color diferente al cargarlas. Todos los perfiles ICC estándar de Photoshop están disponibles de forma predeterminada en SPS. Para ver los nombres de los perfiles de color en la pantalla de carga, seleccione el menú Perfil de color. A continuación elija Personalizar De > A y elija un perfil ICC en los menús Convertir de y Convertir a. Consulte “[Opciones de edición de imágenes al cargarlas](#)” en la página 334.

No solo puede utilizar los perfiles ICC predeterminados, también puede cargar otros perfiles ICC a SPS y hacer que estén disponibles para la conversión de espacios de color. Cambie a la vista de detalles en el panel Examinar para investigar la clase de perfil, el tipo de espacio de color y el tipo de PCS de un perfil ICC.

Carga de perfiles ICC

Cargue perfiles ICC utilizando las mismas técnicas que usa para cargar otros archivos. Puede almacenar perfiles ICC en cualquier carpeta de SPS. Consulte “[Carga de los archivos](#)” en la página 89.

Examen de un perfil ICC

Para examinar un perfil ICC, selecciónelo en el panel Examinar y acceda a la vista de detalles. La vista de detalles le ofrece esta información sobre los perfiles ICC:

Clase de perfil El ICC (International Color Consortium) define una clase para cada tipo de aplicación. Por ejemplo, los perfiles de entrada se aplican a los dispositivos como las cámaras digitales o los escáneres, mientras que los perfiles de salida se aplican a las impresoras.

Tipo de espacio de color Este número es el espacio de color "de entrada" del perfil, según la definición del ICC. El tipo de espacio de color especifica el número de componentes del espacio de color y la interpretación de esos componentes.

Por ejemplo, RGB es un espacio de color con tres componentes: rojo, verde y azul. El tipo de espacio de color no precisa las características de color del espacio (por ejemplo, la cromaticidad de los colores primarios).

Tipo de PCS El tipo de PCS es el espacio de color "de salida" del perfil, es decir, su espacio de conexión de perfiles. Por ejemplo, un perfil de color puede convertir RGB al PCS, el cual lo convierte en CMYK.

Para obtener un perfil de entrada, presentación y salida útil para el etiquetado de colores e imágenes, el tipo de PCS debe ser XYZ o Lab. Este perfil sería el espacio de color específico correspondiente que se define en la especificación de ICC.

Archivos XML

Para los sitios web que utilizan un sistema basado en XML para administrar las imágenes y la información de imágenes, se pueden cargar archivos XML a Scene7 Publishing System. Uno de estos archivos puede elegirse como el archivo con el conjunto de normas de procesamiento previo para el servicio de imágenes. Este archivo reestructura el formato de protocolo de servicio de imágenes estándar para cumplir con la lógica empresarial de su servidor comercial. En la pantalla Ajustes, puede especificar un archivo XML para que actúe como la ruta de archivo para definiciones de conjunto de reglas. Esta configuración de ruta se encuentra en la sección Gestión de catálogo de la pantalla de publicación de Servidor de imágenes. Consulte "[Servidor de imágenes](#)" en la página 59.