Utilisation d'ADOBE® SCENE7®

Informations juridiques

Pour consulter les informations juridiques, voir http://helpx.adobe.com/fr/legal/legal-notices.html.

Dernière mise à jour le 22/10/2014

Sommaire

Chapitre 1 : Présentation d'Adobe Scene7
Nouveautés 1
Configuration système requise 1
Applications de bureau Adobe Scene7 Publishing System 2
Utilisation de l'aide 2
Assistance 3
Aide de Scene7 Media Portal 4
Services de formation Adobe 4
Ressources du développeur 5

Chapitre 2 : Démarrage rapide
Présentation de la plate-forme Adobe Scene7 7
Utilisation de la version de bureau de Scene7 Publishing System 9
Media Portal 9
Connexion et déconnexion 10
Navigation - Notions élémentaires 11
Configuration - Notions élémentaires 13
A propos du média enrichi 13

Chapitre 3 : Configuration
Configuration personnelle 15
Configuration de l'application 20
Configuration de la publication 59
Optimisation du référencement de la vidéo 66
Configuration de l'administration 68

Chapitre 4 : Portail multimédia
Configuration système requise 74
Démarrage rapide : Administration du portail multimédia 74
Rôles utilisateur du portail multimédia 76
Création et gestion des groupes du portail multimédia 77
Ajout et gestion des utilisateurs du portail multimédia 79
Gestion des comptes FTP 83
Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia 84
Création et activation des paramètres d'image prédéfinis 85
Optimisation de l'utilisation des métadonnées 85
Personnalisation de l'écran du portail multimédia 86

Chapitre 5 : Téléchargement et publication de fichiers
Téléchargement des fichiers 87
Publication de fichiers 96
Test des fichiers avant de les rendre publics 100
Vérification de fichiers de tâche 103

Chapitre 6 : Gestion des fichiers

Utilisation de dossiers de fichiers 108
Visualisation de fichiers dans le panneau de navigation 109
Sélection de fichiers dans le panneau de navigation 110
Recherche de fichiers 110
Prévisualisation d'un fichier 114
Déplacement, suppression et changement de nom de fichier 116
Utilisation du mode Affichage des détails 118
Affichage, ajout et exportation de métadonnées 120
Exportation de fichiers à partir de Scene7 Publishing System 127
Partage de modifications de fichier en temps réel avec des pairs 128
Impression de fichiers 129
Gestion du dossier Corbeille 129
Organisation de votre travail avec des projets 130

Chapitre 7 : Dimensionnement des images

Démarrage rapide : Dimensionnement des images 133
Téléchargement des images originales 134
Configuration des paramètres d'image prédéfinis 135
Publication des images originales 136
Liaison des URL à une application Web 137

Chapitre 8 : Zoom

Démarrage rapide : Zoom 140
Téléchargement des images de zoom 141
Création de cibles de zoom pour un zoom guidé 142
Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom 144
Prévisualisation de fichiers images avec diverses visionneuses de zoom 146
Publication des images de zoom 146
Liaison des visionneuses de zoom à vos pages Web 147

Chapitre 9 : Catalogues électroniques

Démarrage rapide : Catalogues électroniques 151
Téléchargement des fichiers PDF 153
Création d'un catalogue électronique 155
Création de zones cliquables dans un catalogue électronique 158
Gestion du contenu du panneau d'informations 162
Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique 164
Prévisualisation des catalogues électroniques dans la visionneuse de catalogue électronique 165
Publication des catalogues électroniques 166
Liaison d'un catalogue électronique à une page Web 166

Chapitre 10 : Visionneuses d'images

Démarrage rapide : Visionneuses d'images 169
Préparation du téléchargement de fichiers de visionneuse d'images 170
Création d'une visionneuse d'images 171
Inclusion de cibles de zoom et de zones cliquables dans les visionneuses d'images 173
Gestion du contenu du panneau d'informations 173

Visualisation des visionneuses d'images 175
Génération automatique d'une visionneuse d'images 176
Liaison d'une visionneuse d'images à une page Web 177

Chapitre 11 : Série d'échantillons
Démarrage rapide : Séries d'échantillons 179
Préparation du téléchargement de fichiers de série d'échantillons 180
Création d'une série d'échantillons 180
Inclusion de cibles de zoom et de zones cliquables dans les séries d'échantillons 183
Visualisation des séries d'échantillons 183
Liaison d'une série d'échantillons à une page Web 184

Chapitre 12 : Visionneuses à 360°
Démarrage rapide : Visionneuses à 360° 187
Création d'une visionneuse à 360° 189
Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse à 360° 192
Prévisualisation d'une visionneuse à 360° 192
Publication d'une visionneuse à 360° 193
Liaison d'une visionneuse à 360° à une page Web 194

Chapitre 13 : Concepts de base des modèles
Démarrage rapide : Concepts de base des modèles 196
Téléchargement des fichiers de modèle 198
Création d'un modèle 198
Création de paramètres de modèle 207
Publication de modèles 208
Liaison d'un modèle à une page Web 209
Gestion des variations de contenu 210

Chapitre 14 : Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis
Démarrage rapide : Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis 211
Création d'un modèle initial dans Illustrator 212
Téléchargement de fichiers pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis 213
Définition de la variabilité : paramétrage et manipulation DOM 213
Paramétrage d'un modèle dans Scene7 213
Prévisualisation et mise à jour des attributs de modèle 218
Manipulation DOM 220
Liaison d'un modèle FXG à une page Web 222
Création d'un document PDF 223

Chapitre 15 : Visionneuse de vidéos
Utilisation de la vidéo HTML5 231
Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 233
Démarrage rapide : Vidéo 234
Chargement et codage de vidéos 236
Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse 249
Déploiement de vidéos sur vos sites Web et sites mobiles 251
Ajout de sous-titres aux vidéos 257

Ajout de marques de chapitre à la vidéo 259
Exportation de vidéos source et encodées 261
Utilisation de l'URL universelle 261

Chapitre 16 : Découpe vidéo
Démarrage rapide : Découpes vidéo 263
Paramètres vidéo prédéfinis 265
Téléchargement et transcodage vidéo pour les découpes vidéo 265
Miniatures de découpes vidéo 266
Configuration de paramètres prédéfinis de la visionneuse pour les découpes vidéo 266
Création de découpes vidéo 267
Création d'un modèle de découpe vidéo 279
Création de panneaux d'informations pour découpes vidéo 280
Prévisualisation de découpes vidéo dans une visionneuse 283
Publication d'une découpe vidéo 284
Déploiement d'une découpe vidéo sur votre site Web 285

Chapitre 17 : Visionneuses de supports variés
Démarrage rapide : Visionneuses de supports variés 287
Création d'une visionneuse de supports variés 288
Configuration d'un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés 291
Publication d'une visionneuse de supports variés 293
Liaison d'une visionneuse de supports variés à une page Web 293

Chapitre 18 : Kit d'instrumentation d'Adobe Analytics
Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics 296
Démarrage rapide : Intégration de Scene7 et d'Adobe Analytics 297
Connexion à Adobe Analytics 298
Configuration des rapports Adobe Analytics 298
Publication des informations de configuration d'Adobe Analytics 303
Instrumentation d'une visionneuse avec le kit d'instrumentation Adobe Analytics 304
Test de l'intégration en affichant un rapport Adobe Analytics 305
Désactivation du suivi d'Adobe Analytics 305

Chapitre 19 : Intégration de Test&Target
Démarrage rapide : Intégration de Test&Target 306
Intégration de Scene7 avec Test&Target 307
Création d'une visionneuse d'offres 307
Promotion de visionneuses d'offres sur Test&Target 311

Chapitre 20 : Contenu généré par l'utilisateur
Transfert d'un fichier d'image ou d'un fichier vectoriel 312
Suppression d'un fichier téléchargé 322
Obtention d'informations sur l'utilisation du disque 322

Chapitre 21 : Fichiers originaux
Recommandations pour optimiser la qualité des images 324
Retouche d'images 328

Création de zones cliquables 328
Recadrage d'une image 334
Accentuation d'une image 336
Modification d'une image 341
Options d'édition d'images au téléchargement 342
Utilisation de documents PDF 345
Utilisation de fichiers PSD 347
Utilisation de fichiers PostScript et Illustrator 349
Utilisation de fichiers de vignettes, de garnitures de fenêtre et de meubles 350
Utilisation de fichiers SWF de visionneuse 350

Chapitre 22 : Fichiers de support
Polices 351
Profils ICC 352
Fichiers XML 353

Chapitre 1 : Présentation d'Adobe Scene7

Bienvenue dans Adobe® Scene7®, le premier système de publication multisupport à la demande, conçu pour le téléchargement, la gestion, l'amélioration et la publication de contenu enrichi dynamique sur tous les types de périphériques et d'écrans. Les solutions Adobe Scene7 se composent des éléments suivants :

- Traitement dynamique de l'image : retouche, formatage et redimensionnement en temps réel, zoom et panoramique interactifs, échantillonnage de couleurs et de textures, visionneuse à 360°, modèles d'image et visionneuses multimédia.
- Catalogues électroniques : création, liaison de zones réactives, publication et diffusion dynamique de catalogues en ligne dans des visionneuses configurables.
- Media Portal : environnement en libre service permettant aux utilisateurs du portail de disposer de « vues » des fichiers Scene7 contrôlées par un administrateur. Ils peuvent ainsi accéder facilement aux fonctions de téléchargement, de navigation, de recherche, de prévisualisation et d'exportation de fichiers.
- eVideo : téléchargement de vidéos finales dans tout format, transcodage automatique et normalisation aux formats Flash, gestion, modification, création de zones réactives et de modèles vidéo, publication et diffusion dans des visionneuses de vidéos configurables.
- Configurateurs visuels : technologie de rendu en temps réel permettant la configuration visuelle en ligne en vue de créer des effets personnalisés tels que le rendu en temps réel des textures de couleurs, des surfaces, des motifs, des monogrammes et des gravures en scènes ou en images de produit.
- Impression en ligne : technologie et structure de composition en temps réel permettant de personnaliser des solutions d'impression en ligne en vue de créer des documents totalement personnalisés.
- Messagerie et impression cibles : diffusion de campagnes de messagerie visuellement ciblées et personnalisées en fonction du profil client, du produit et des bases de données des réseaux de distribution.

Nouveautés

Pour consulter des informations à jour sur Adobe Scene7, y compris sur les nouvelles fonctionnalités, les améliorations et les corrections, voir Notes de mise à jour Scene7.

Configuration système requise

Pour profiter au mieux de Scene7 Publishing System, assurez-vous que votre système est conforme à la configuration suivante :

- Microsoft® Windows® 7 ou ultérieur ou Mac OS X 10.6 ou ultérieur ; processeur Macintosh® Intel requis.
- 3 Go de RAM (4 Go ou plus recommandé).
- Moniteur couleur.
- Carte vidéo prenant en charge les couleurs vraies à une résolution de 1280 x 1024 pixels ou plus.
- Navigateur compatible JAVA, Flash 11 ou ultérieur.

- Navigateurs pris en charge par Windows : Internet Explorer 9.0 (ou version ultérieure) ; Firefox 23 (ou version ultérieure).
- Navigateurs pris en charge par Macintosh : Safari 6.0 (ou version ultérieure) ; Firefox™ 23 (ou version ultérieure).

Remarque : *si votre navigateur n'inclut pas la version 11 de Flash Player, vous pouvez la télécharger depuis le site d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_fr.*

Applications de bureau Adobe Scene7 Publishing System

L'application de bureau Adobe Scene7 Publishing System est une application Adobe AIR® qui vous permet d'exécuter SPS et Media Portal à partir de votre bureau sans navigateur Web. Vous pouvez utiliser l'application de bureau SPS pour télécharger des fichiers et des dossiers depuis votre bureau.

Utilisation de l'aide

Adobe Scene7 comprend un système d'aide, ainsi qu'une aide contextuelle.

Système d'aide

Le système d'aide de Scene7 est conçu de manière à vous fournir les informations dont vous avez besoin pour effectuer toutes les tâches. Pour accéder à l'aide à partir de Scene7 Publishing System, choisissez Aide > Aide sur ce sujet. Le système d'aide ouvre une page décrivant l'écran Scene7 actuellement affiché. Choisissez Aide > Rubriques d'aide pour ouvrir le sommaire du système d'aide.

Pour utiliser le système d'aide :

Recherche dans le sommaire Pour rechercher des informations, cliquez sur l'icône représentant un signe plus en regard des titres et sous-titres du sommaire. L'icône représentant un signe moins permet de réduire les sous-titres.

Recherche par mot-clé Tapez un mot à rechercher dans la zone de recherche. Une liste des pages du système d'aide contenant le mot saisi s'affiche. Sélectionnez une page pour l'ouvrir.

Références croisées sous forme de liens hypertextes Le système d'aide est jalonné de nombreuses références croisées présentées sous la forme de liens hypertextes. Il vous suffit de sélectionner un lien hypertexte pour afficher d'autres informations d'aide ou des informations générales sur la tâche que vous souhaitez effectuer.

Pour plus d'informations sur l'obtention de l'assistance technique de Scene7, choisissez Aide > Assistance.

Aide contextuelle

Scene7 présente également une aide contextuelle :

Info-bulles Des info-bulles s'affichent lorsque vous placez le curseur sur des boutons, des menus et des liens de navigation. Ces info-bulles indiquent le nom des éléments affichés à l'écran afin que vous puissiez les identifier rapidement.

Instructions contextuelles Certains écrans proposent des instructions de démarrage rapide sous la forme d'une superposition de texte qui explique comment effectuer une tâche. En outre, certains écrans proposent les icônes suivantes :

- **Icône Instructions** Cliquez sur l'icône d'information pour obtenir des instructions succinctes sur les tâches.
- **Icône Point d'interrogation** Cliquez sur l'icône Point d'interrogation située en regard de certains boutons ou contrôles pour obtenir leur description détaillée.

Assistance

Les services d'assistance technique sont conçus pour répondre aux besoins des entreprises de toute taille. Ce tableau décrit les offres d'assistance technique de Scene7 :

Assistance	**Version d'évaluation**	**Abonnement**
Nombre de cas	2 par mois	Illimité
Délai de réponse	2 jours ouvrés	4 heures ouvrées
Formation en ligne et en direct gratuite et didacticiels vidéo	Inclus	Inclus
Assistance par e-mail	s7trialsupport@adobe.com	Etats-Unis/Canada : s7support@adobe.com Japon : s7support_jp@adobe.com EMEA : s7intsupport@adobe.com
Assistance téléphonique en direct	Non disponible	Etats-Unis/Canada : (800) 898-9743 ou (408) 520-5910, lundi-vendredi, 06:00-18:00 (PT) Japon : +81-3-6743-9632, du lundi au vendredi, de 9h00 à 17h00 (heure légale) Europe: +44 (0) 20 35641782, lundi-vendredi , 09:00-18:00 (UTC/GMT) Allemagne: +49 (0), 69 51709005, lundi-vendredi 10:00-19:00 (CET) France: +33 (0)1 57 32 40 85, lundi-vendredi , 10:00-19:00 (CET) Pays-Bas: +31 (0)20 2035138, lundi-vendredi, 10:00-19:00 (CET)

Lorsque vous signalez des problèmes à l'assistance technique, vous devez disposer des informations suivantes :

- Nom de la société
- Vos nom, numéro de téléphone et adresse e-mail
- Application, plate-forme et version Scene7
- Description du problème et étapes à suivre pour le reproduire
- Message d'erreur (le cas échéant)
- Type et version du navigateur (le cas échéant)
- Version d'Adobe® Flash® Player (le cas échéant)

Aide de Scene7 Media Portal

Le document d'aide suivant est également disponible dans Scene7 :

Utilisation de Scene7 Media Portal Environnement reposant sur un navigateur, Adobe Scene7 Media Portal permet aux utilisateurs du portail d'accéder facilement aux fonctions suivantes : téléchargement, navigation, recherche, prévisualisation et exportation de fichiers dans des formats approuvés par l'entreprise. Voir www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_fr.

Services de formation Adobe

Scene7 propose des formations sous la forme de didacticiels vidéo, d'ateliers dirigés par un professeur, de sessions Web et de démonstrations.

Services de formation Adobe
Les services de formation Adobe proposent des formations en classe approfondies et personnalisées, adaptées aux besoins de votre entreprise. Ces formations peuvent prendre diverses formes : cours de type universitaire ayant lieu dans la région, cours en ligne ou encore ateliers sur site personnalisés. Les cours régionaux sont ouverts à tous les clients et se déroulent régulièrement dans plusieurs villes d'Amérique du Nord et de la zone EMOA (Europe-Moyen-Orient-Afrique). Les cours personnalisés peuvent être adaptés en fonction de l'expérience des utilisateurs (débutants à avancés) et de leur rôle (utilisateurs finaux, administrateurs, personnel informatique).

Voir Services de formation Adobe.

Didacticiels vidéo de démarrage rapide
Découvrez le portail multimédia, le traitement dynamique des images, les catalogues électroniques, les eVideos, l'impression en ligne et bien d'autres sujets permettant de vous familiariser avec Scene7 Publishing System et de l'utiliser.

Voir Didacticiels vidéo de démarrage rapide.

Démonstrations
Visionnez des démonstrations des fonctionnalités de Scene7.

Voir Démos.

Chapitre Démarrage rapide de l'aide

La section Démarrage rapide du système d'aide propose des instructions destinées aux utilisateurs débutants qui découvrent Scene7. Elle explique les notions élémentaires relatives à la plate-forme, la navigation, la configuration, la gestion des fichiers et la création de médias enrichis.

(voir « Démarrage rapide » à la page 7).

Ressources du développeur

Scene7 propose une documentation associée à la dernière version majeure de chaque module logiciel Scene7. Les documents de ces modules sont disponibles pour Scene7 Image Authoring, Scene7 Publishing System, Image Server, Render Server, les visionneuses et les solutions d'impression en ligne Scene7.

Des notes de mise à jour sont également disponibles pour certains modules. Les notes de mise à jour fournissent des détails sur la version, notamment les améliorations, les nouveautés, les conseils, les solutions de dépannage et autres problèmes répertoriés. Elles présentent également des exemples interactifs sur les fonctions de média enrichi et illustrent leur mode d'activation. Par ailleurs, les notes de mise à jour contiennent des instructions d'installation et de configuration pour les clients propriétaires d'un logiciel sous licence.

Des guides de référence à Image Server, Render Server et aux visionneuses décrivent les protocoles HTTP pour ces modules de serveur. Ils sont destinés entre autres aux développeurs de sites Web souhaitant personnaliser et exploiter davantage les médias enrichis de Scene7 pour un site Web ou une application personnalisée. Scene7 suppose que le lecteur est familiarisé avec le système Scene7, les normes et les conventions de protocole HTTP, ainsi que la terminologie de base du domaine du traitement d'images.

API de Scene7 Publishing System

Document	Adresse Web
Guide de référence des API	Pour obtenir de la documentation, contactez l'assistance technique de Scene7.

Image Authoring

Document	Adresse Web
Guide de l'utilisateur	Pour obtenir cette documentation, contactez l'assistance technique de Scene7.
Notes de mise à jour	Pour obtenir cette documentation, contactez l'assistance technique de Scene7.

Diffusion d'images et rendu d'images

Document	Adresse Web
Guide de référence des API	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html

Visionneuses

Document	Adresse Web
Guide de référence et notes de mise à jours des visionneuses	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html
Exemples de bibliothèque de visionneuse	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html
Kit de développement de visionneuse Adobe Scene7 pour Adobe Flash	www.adobe.com/go/learn/learn_s70_devresources_fr
Kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7	www.adobe.com/go/learn/learn_s70_devresources_fr

Impression en ligne

Document	Adresse Web
Guide de référence	www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_fr
Kit de développement d'accélérateurs de solution	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_fr

Accès aux kits de développement via Adobe Developer Connection

Pour télécharger et installer les kits de développement, vous devez vous inscrire à Adobe Developer Connection.

1. Dans votre navigateur Web, accédez au site Adobe Developer Connection à l'adresse https://marketing.adobe.com/developer/fr_FR.
2. Sur la page d'accueil de Developer Connection, près du coin supérieur droit, cliquez sur S'inscrire.
3. Dans la boîte de dialogue d'inscription, saisissez votre nom d'utilisateur, votre adresse e-mail, puis acceptez les termes et les conditions.
4. Cliquez sur Créer un nouveau compte.

   Un e-mail de bienvenue vous est envoyé.
5. Pour activer votre compte et définir votre mot de passe, cliquez sur le lien Cliquez ici pour modifier le mot de passe figurant dans l'e-mail.
6. Définissez votre mot de passe, puis cliquez sur Enregistrer.
7. Dans le coin supérieur droit de la page Developer Connection, cliquez sur Dev Center.

   (https://marketing.adobe.com/developer/fr_FR/devcenter).
8. Dans la zone de navigation de gauche, cliquez sur Scene7.
9. Suivez les instructions contextuelles pour télécharger et installer le SDK de votre choix.

Chapitre 2 : Démarrage rapide

Adobe® Scene7® vous permet de télécharger des fichiers multimédias dans Scene7 Publishing System (SPS), de créer des médias enrichis et de publier votre travail sur des serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez télécharger de nombreux types de fichiers différents, tels que des images, des fichiers PDF et PSD, des vidéos, des graphiques et des polices. Dans le cadre du processus de publication, Scene7 génère les adresses URL nécessaires à vos sites Web, appareils mobiles et applications.

Les outils de médias enrichis comprennent le dimensionnement d'image, les catalogues électroniques, les visionneuses d'images, les visionneuses à 360°, les séries d'échantillons, les visionneuses de supports variés, les modèles de base, les modèles FXG et les découpes vidéo.

Présentation de la plate-forme Adobe Scene7

Scene7 est un environnement intégré de gestion, de publication et de mise à disposition de média enrichi. Il est possible de diffuser le média enrichi sur tous les canaux de distribution et de vente, notamment le Web, les supports imprimés, les campagnes par e-mail, les portails Web, les bureaux et autres dispositifs.

Flux de travaux

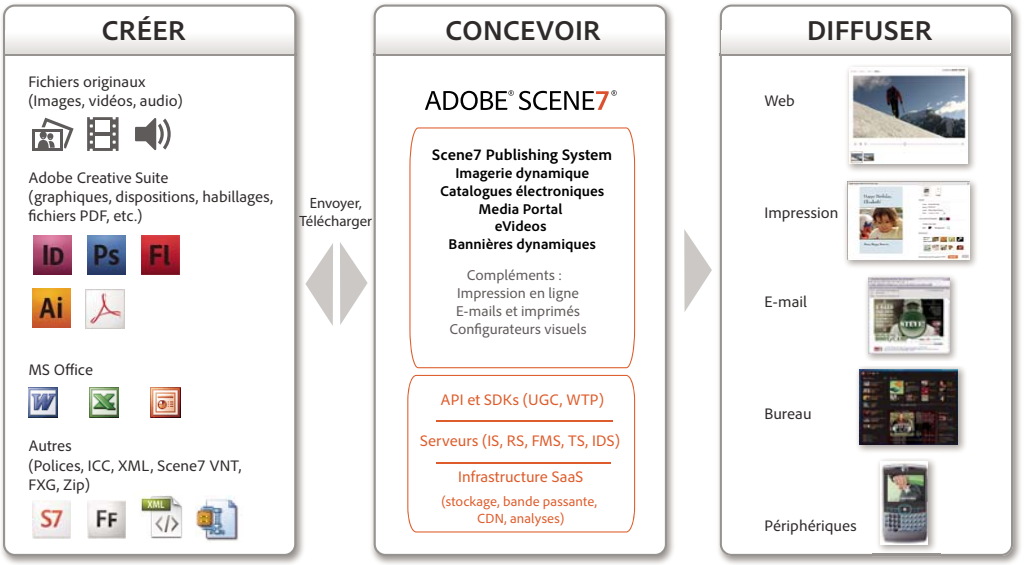
Les étapes clés du flux de travaux Scene7 sont les suivantes :

Téléchargement et gestion de vos fichiers Téléchargez vos fichiers multimédias vers SPS. Vous pouvez organiser, explorer et rechercher des fichiers sur le système. Vous pouvez également appliquer des métadonnées aux fichiers. Si vous installez l'application de bureau Adobe Scene7 Publishing System, vous pouvez télécharger des fichiers et des dossiers en les faisant glisser de votre bureau vers un dossier de téléchargement.

Création de médias enrichis Créez plusieurs configurations de vos fichiers, telles que les catalogues électroniques, les visionneuses d'images, les visionneuses à 360°, les séries d'échantillons, les visionneuses de supports variés, les modèles de base, les modèles FXG et les découpes vidéo. Pour plus d'informations, voir « A propos du média enrichi » à la page 13.

Publication et administration Publiez les fichiers sur les réseaux Scene7 Saas, contrôlez leur état après leur publication, administrez les droits d'utilisateur et gérez la sécurité.

Diffusion Diffusez les médias stockés sur le réseau Scene7 SaaS sous forme de pages Web, d'applications et d'appareils mobiles ; les médias sont optimisés au niveau des performances et sont fournis avec une fonction de mise en cache sur le réseau de diffusion de contenu. Scene7 met à votre disposition une URL pour chaque fichier. Une fois le fichier publié, l'URL s'active.



Flux de travaux Scene7

Images originales uniques et appels d'URL uniques

Scene7 se distingue radicalement des autres systèmes, car vous pouvez l'utiliser pour fournir, de manière dynamique, un média à partir de fichiers originaux et d'appels d'URL uniques.

Les chaînes URL que vous générez avec Scene7 incluent des instructions indiquant au serveur les modalités d'affichage du fichier fourni. Par exemple, il est possible de mettre à disposition une même image originale selon des tailles, formats, poids, couleurs et vues de zoom différents. Dans le cadre de la création et de la publication de fichiers multimédias avec Scene7, vous configurez visuellement les effets. Ainsi, vous créez les appels d'URL qui indiquent correctement au serveur les modalités de présentation du fichier original dans les applications.

Scene7 peut diffuser la même image originale via différents supports et selon des tailles et des formats différents.

Mise en cache du contenu

Les images générées dynamiquement par Scene7 exploitent la mémoire cache ; dans la plupart des cas, il s'agit d'images JPEG avec des appels d'URL uniques qui les identifient. Les images sont acheminées sur le réseau de diffusion de contenu (CDN), un système de serveurs en réseau sur Internet permettant de diffuser plus rapidement le contenu. Les images sont distribuées aux ordinateurs à partir de serveurs répartis dans le monde. Lorsque vous mettez en œuvre un mécanisme de mise en cache à l'aide d'un fournisseur CDN, modifiez simplement le nom du serveur afin qu'il pointe vers le serveur Scene7 Image Server compatible CDN. Toutes les éditions Scene7 incluent une mise en cache CDN.

Utilisation de la version de bureau de Scene7 Publishing System

Il existe une version de bureau de Scene7 Publishing System qui permet de rationaliser le transfert des fichiers vers la plate-forme Scene7 Publishing en ligne. La version de bureau comprend toutes les fonctions de la version Web. Elle offre également la possibilité de transférer des fichiers et des dossiers en les faisant glisser directement à partir du bureau.

Configuration système requise

Pour profiter au mieux de la version de bureau de Scene7, assurez-vous que votre système est conforme à la configuration suivante :

- Microsoft® Windows® 7 ou version ultérieure ; Mac OS X 10.6 ou version ultérieure avec processeur Macintosh® Intel requis.
- 3 Go de RAM (4 Go ou plus recommandé).
- Résolution minimale de 1 000 x 640 - (1 024 x 768 ou plus recommandé).
- Adobe AIR 15.0 ou version ultérieure requise.

Installation de la version de bureau de Scene7 Publishing System Desktop

1 Dans Scene7 Publishing System, cliquez sur **Configuration** > **Configuration personnelle**.

2 Sur la page Configuration personnelle, sous Version de bureau, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Installer**.
   - Si vous avez installé précédemment la version de bureau, cliquez sur **Réinstaller maintenant**.

Media Portal

Adobe Media Portal permet aux entreprises d'acquérir, de contrôler et de distribuer facilement des fichiers créatifs destinés à des partenaires et réseaux externes, de même qu'à des utilisateurs internes de la société. Grâce à cet environnement en libre service qui repose sur un navigateur, les utilisateurs du portail disposent de « vues » des fichiers Scene7 contrôlées par un administrateur. Ils peuvent ainsi accéder facilement aux fonctions de téléchargement, de navigation, de recherche, de prévisualisation et d'exportation de fichiers, dans des formats approuvés par l'entreprise.

Pour plus d'informations sur Media Portal et sur la configuration requise, voir www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_fr.

Pour plus d'informations sur l'administration de Media Portal, voir « Démarrage rapide : Administration du portail multimédia » à la page 74.

Connexion et déconnexion

Les opérations de téléchargement, de création et de publication avec Scene7 Publishing System sont soumises à certaines conditions préalables au niveau de l'utilisateur et au respect de la configuration système requise. Pour vous identifier auprès de SPS, connectez-vous. Lorsque vous avez fini d'utiliser Scene7, déconnectez-vous.

Voici la liste des conditions requises pour utiliser Scene7 :

Configuration Pour que vous puissiez utiliser Scene7, votre administrateur doit avoir configuré votre profil.

URL Vous devez disposer de l'URL d'accès à Scene7. Elle figure dans l'e-mail de bienvenue, mais vous pouvez aussi vous la procurer auprès de votre administrateur Scene7.

Nom de connexion Utilisez votre adresse e-mail comme nom de connexion.

Mot de passe Votre mot de passe temporaire figure dans le message de bienvenue, mais vous pouvez aussi vous le procurer auprès de votre administrateur Scene7. Lors de votre première connexion, vous êtes invité à modifier ce mot de passe temporaire.

Connexion

L'e-mail de bienvenue que vous a envoyé l'administrateur contient l'URL de connexion, votre nom d'utilisateur et un mot de passe temporaire.

1. Lancez votre navigateur Web.
2. Accédez à l'URL de connexion de Scene7 (indiquée dans l'e-mail de bienvenue). Vous pouvez également vous connecter à partir du site Web de Scene7 :(www.adobe.com/products/scene7.html) en sélectionnant le bouton Connexion client.
3. Entrez votre adresse e-mail dans la zone Nom d'utilisateur.
4. Entrez votre mot de passe dans la zone Mot de passe.
5. (Facultatif) Sélectionnez l'option Se souvenir de mon nom d'utilisateur afin que l'ordinateur enregistre votre adresse e-mail.
6. Cliquez sur Connexion.

Voir aussi

« Configuration personnelle » à la page 15

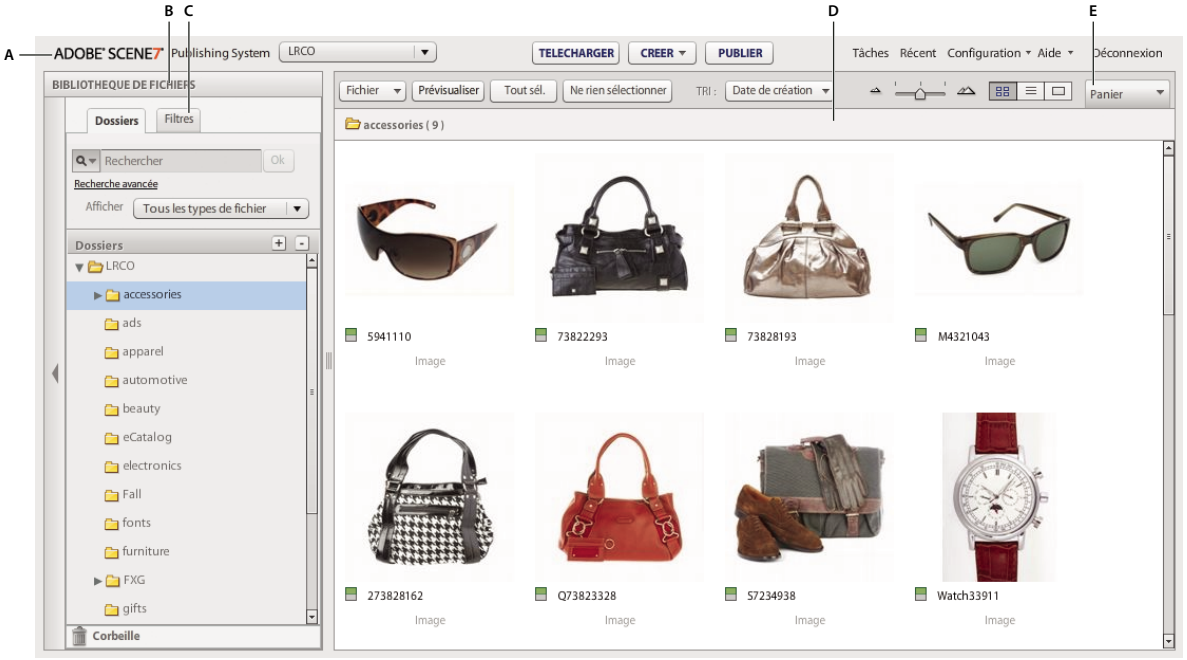
Déconnexion

- Cliquez sur Déconnexion dans la partie droite de la barre de navigation globale.
- Quittez le navigateur.

Important : *étant donné que SPS est un système Web, le fait de se rendre sur un autre site Web entraîne sa fermeture. Par exemple, si vous cliquez sur le bouton Précédent de votre navigateur, vous quittez Scene7.*

Navigation - Notions élémentaires

L'écran Scene7 Publishing System comprend trois grandes zones : la barre de navigation globale, la bibliothèque de fichiers et le panneau de navigation/de création.



Zones principales de Scene7.
***A.** Barre de navigation globale **B.** Bibliothèque de fichiers **C.** Onglet Filtres **D.** Panneau de navigation **E.** Panier (Media Portal uniquement)*

Barre de navigation globale

La barre de navigation globale, située dans la partie supérieure de l'écran, se compose de boutons permettant d'exécuter différentes tâches :

Sélectionner une entreprise Dans ce menu, choisissez l'entreprise à laquelle vous souhaitez accéder. Ce bouton n'apparaît pas si vous travaillez avec une seule entreprise.

Télécharger Ouvre l'écran de téléchargement pour vous permettre de télécharger des fichiers à partir de l'ordinateur ou du réseau vers SPS. Vous pouvez télécharger des fichiers à partir du bureau ou par FTP (File Transfer Protocol) (voir la section « Téléchargement des fichiers » à la page 87).

Créer Choisissez une tâche de création dans le menu. Le panneau de création qui s'ouvre vous permet de créer un type de fichier.

Publier Ce bouton ouvre l'écran de publication pour vous permettre de publier des fichiers multimédias enrichis sur les serveurs Scene7 Image Server et le reste de l'infrastructure SAAS Scene7. Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

Tâches Ouvre l'écran des tâches de sorte que vous puissiez consulter les enregistrements des tâches de téléchargement et de publication.

Récent Ouvre l'écran Activités récentes qui vous permet de visualiser le nom des fichiers récemment modifiés et des dernières tâches de téléchargement et de publication.

Configuration Ouvre l'écran de configuration pour que vous puissiez choisir des options de configuration ou d'administration en vue d'optimiser l'utilisation de Scene7 (voir « Configuration » à la page 15).

Aide Sélectionnez une option d'aide :

- **Aide > Rubriques sur ce sujet** Ouvre le système d'aide sur une page contenant des informations relatives à la tâche en cours.
- **Aide > Didacticiel vidéo** Permet d'accéder à des vidéos sur des thèmes spécifiques illustrant la mise en route de chaque flux de travaux lié à la publication de média enrichi.
- **Aide > Rubriques d'aide** Ouvre le système d'aide sur la page d'introduction. Vous pouvez cliquer sur les entrées de la table des matières pour rechercher et afficher diverses rubriques.
- **Aide > A propos de** Indique la version de Scene7 en cours d'exécution.
- **Aide > Assistance** Indique comment obtenir l'assistance technique de Scene7.

Déconnexion Permet de quitter Scene7 Publishing System.

Bibliothèque de fichiers

Utilisez la bibliothèque de fichiers pour organiser vos fichiers. A cette fin, vous pouvez créer des dossiers et des sous-dossiers.

La partie supérieure du panneau Bibliothèque de fichiers comporte des commandes qui permettent de localiser les fichiers. Vous pouvez rechercher des fichiers et appliquer des filtres visant à localiser des fichiers précis. Cliquez sur l'icône Corbeille en bas de la bibliothèque de fichiers pour consulter les fichiers supprimés.

Vous pouvez utiliser les commandes de la bibliothèque de fichiers pour ouvrir ou fermer cette dernière et obtenir davantage d'espace pour le travail à l'écran. Choisissez Développer/Réduire pour développer ou réduire le panneau. Ces commandes se situent sur le côté gauche du panneau.

Voir aussi

« Gestion des fichiers » à la page 108

Panneau de navigation/Panneau de création

Le panneau de navigation/de création est l'emplacement où se concentre votre travail. Le contenu du panneau dépend du mode utilisé (Navigation/Création) :

Mode de navigation Sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers pour visualiser et utiliser son contenu dans le panneau de navigation. Ce panneau propose les menus suivants pour manipuler les fichiers : Fichier, Prévisualiser, Tout sélectionner, Ne rien sélectionner et Tri. Vous pouvez également visualiser les fichiers de différentes façons en déplaçant le curseur ou en sélectionnant le bouton Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails. Le fait de sélectionner le bouton Affichage des détails ou de cliquer deux fois sur un fichier ouvre ce dernier en mode Affichage des détails, où vous pouvez effectuer des opérations liées au fichier.

Mode de création Cliquez sur le bouton Créer et choisissez une option pour lancer, au choix, la création d'un catalogue électronique, d'une visionneuse d'images, d'une visionneuse à 360° ou de l'un des autres éléments proposés dans ce menu. L'écran de création s'ouvre. Vous pouvez sélectionner les fichiers à utiliser avant ou après l'entrée en mode de création.

Voir aussi

« Gestion des fichiers » à la page 108

« Visualisation de fichiers dans le panneau de navigation » à la page 109

« Sélection de fichiers dans le panneau de navigation » à la page 110

« Recherche de fichiers » à la page 110

Configuration - Notions élémentaires

L'écran de configuration de Scene7 Publishing System vous permet de définir vos paramètres personnels. Si vous êtes administrateur, vous pouvez configurer les paramètres de votre entreprise. Pour ouvrir un écran de configuration, cliquez sur le bouton Configuration de la barre de navigation globale.

Dans cet écran, la disponibilité des paramètres dépend de votre statut (utilisateur ou administrateur) :

- Les utilisateurs peuvent uniquement accéder aux paramètres personnels et aux comptes des entreprises dont ils sont membres ; ils ne peuvent pas exécuter de tâches d'administration.
- Les administrateurs peuvent non seulement accéder aux paramètres personnels, mais aussi afficher et administrer leurs propres comptes d'entreprise. Ils ont également la possibilité d'administrer toutes les fonctions de configuration de l'application, ainsi que l'ensemble des fonctions d'administration, y compris l'ajout d'administrateurs et d'utilisateurs.

Parmi les privilèges des administrateurs, citons également la configuration des paramètres d'image prédéfinis et des paramètres prédéfinis de la visionneuse dans l'écran de configuration :

Paramètres d'image prédéfinis Il s'agit de formats enregistrés permettant d'afficher des images originales selon différentes tailles et différents formats.

Paramètres prédéfinis de la visionneuse Ils déterminent les modalités de visualisation du média enrichi dans une visionneuse.

Voir aussi

« Configuration » à la page 15

« Administration utilisateur » à la page 68

« Paramètres d'image prédéfinis » à la page 24

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

A propos du média enrichi

Scene7 offre de nombreux outils permettant de créer un média enrichi. Les types de média enrichi suivants sont disponibles à la création :

Catalogues électroniques Présentez une version Web interactive de votre catalogue ou d'un autre support imprimé. Créez des zones cliquables affichant du contenu de survol, et autorisez les clients à tourner les pages, zoomer, effectuer un panoramique ou encore ajouter des pense-bêtes à des pages (voir « Démarrage rapide : Catalogues électroniques » à la page 151).

eVideo Bénéficiez d'une haute qualité vidéo sur plusieurs écrans, y compris des ordinateurs de bureau, des appareils mobiles et des tablettes. Contrôlez la qualité et la taille de la vidéo grâce à l'utilisation de paramètres prédéfinis ou personnalisés d'encodage Scene7. Organisez, parcourez et recherchez des vidéos en recourant aux métadonnées, dont la prise en charge est totale, afin de gérer efficacement vos fichiers vidéo (voir « Démarrage rapide : Vidéo » à la page 234).

Zones cliquables Présentez de façon dynamique des images de toute taille et de tout format dans l'ensemble de votre site Web. Plutôt que de créer manuellement de nombreuses images de différentes tailles, utilisez une seule image originale. Au moment de la mise à disposition de l'image demandée, Scene7 optimise cette dernière de sorte qu'elle produise les meilleurs résultats en matière de taille, format, poids, qualité et netteté (voir « Démarrage rapide : Dimensionnement des images » à la page 133).

Visionneuses d'images Proposez une expérience d'achat interactive pendant laquelle les utilisateurs peuvent visualiser les produits dans différents vues. Vous pouvez associer les zooms, les vues multiples et les nuances pour proposer une expérience de visualisation intégrée (voir « Démarrage rapide : Visionneuses d'images » à la page 169).

Visionneuses de supports variés Associez, au sein d'une même présentation, des visionneuses d'images, des visionneuses à 360°, des séries d'échantillons, des cibles de zoom, de la vidéo et du contenu audio. Vous pouvez configurer des visionneuses de supports variés avec des onglets afin d'isoler la vidéo des images. Vous pouvez également définir l'emplacement et le mode d'affichage des échantillons et des cibles de zoom, et donner ainsi aux utilisateurs une vue multimédia de vos produits ou services (voir « Démarrage rapide : Visionneuses de supports variés » à la page 287).

Visionneuses à 360° Ordonnez les images pour les faire tourner horizontalement. Les visionneuses à 360° permettent aux visiteurs de votre site Web de faire pivoter les produits et de les visualiser sous différents angles. Vous pouvez créer des visionneuses à 360° unidimensionnelles ou bidimensionnelles (voir « Démarrage rapide : Visionneuses à 360° » à la page 187).

Série d'échantillons Proposez une expérience d'achat interactive pendant laquelle les utilisateurs peuvent visualiser les produits avec différentes couleurs et différents modèles. Vous pouvez associer les zooms, les vues multiples et les nuances pour proposer une expérience de visualisation intégrée (voir « Série d'échantillons » à la page 179).

Concepts de base des modèles Créez des modèles adaptés aux données, qui combinent des polices, des images et des graphiques pour la création de monogrammes, la personnalisation en ligne et les promotions. Par exemple, superposez des graphiques promotionnels sur les images de produit ou placez le nom des clients sur des T-shirts ou des tasses. Les clients peuvent voir leur nom dans les e-mails ou les brochures imprimées que vous leur envoyez (voir « Démarrage rapide : Concepts de base des modèles » à la page 196).

Publication de modèles Créez du contenu d'impression professionnel que vos clients et votre personnel pourront facilement personnaliser. Vous pouvez conserver le contenu et l'identité de marque de l'entreprise tout au long du processus de publication. Les utilisateurs finals peuvent personnaliser le contenu d'impression, mais uniquement la partie du contenu dont vous avez autorisé la personnalisation. Papeterie personnalisée, cartes de visite, affiches, cartes de vœux, étiquettes, tickets, cadeaux, vêtements, calendriers, scrapbooks et albums photos sont autant d'exemples de produits d'impression personnalisés que vous pouvez présenter. Les entreprises peuvent conserver une identité de marque commune avec une enseigne qui peut être adaptée à différentes régions, franchises, boutiques et succursales (voir « Démarrage rapide : Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis » à la page 211).

Découpe vidéo Combinez des clips vidéo, des fichiers son, des photos, des images, du texte et des transitions dans la fenêtre Découpe vidéo, très simple d'emploi. Créez des découpes vidéo pour améliorer facilement votre vidéo et mettre en évidence des articles ou des promotions ciblées (voir « Démarrage rapide : Découpes vidéo » à la page 263).

Cibles de zoom Permet aux clients d'effectuer un zoom avant, un zoom arrière ou un panoramique sur des images à l'aide des visionneuses configurables fournies avec Scene7. Les clients peuvent ainsi, de façon rapide et interactive, visualiser les détails d'un produit en haute résolution (voir « Démarrage rapide : Zoom » à la page 140).

Chapitre 3 : Configuration

Adobe® Scene7 comporte des écrans de configuration qui permettent de personnaliser Scene7 pour une société et de gérer des utilisateurs, comme suit :

- Ouvrez l'écran Configuration personnelle pour modifier les paramètres personnels, notamment ceux du panneau de navigation ainsi que votre mot de passe.

  Voir « Configuration personnelle » à la page 15.

- Ouvrez l'écran Configuration de l'application pour définir des paramètres d'application généraux, créer des paramètres d'image prédéfinis, des paramètres vidéo prédéfinis, des paramètres de visionneuse prédéfinis et définir des métadonnées.

  Voir « Configuration de l'application » à la page 20.

- Accédez aux écrans Configuration de l'administration pour gérer les utilisateurs et les rapports d'accès.

  Voir « Configuration de l'administration » à la page 68.

- Pour gérer le portail multimédia, ouvrez l'écran de ce dernier.

  Voir « Portail multimédia » à la page 74.

Pour ouvrir les écrans de configuration, sur la barre de navigation globale, cliquez sur Configuration, puis sélectionnez le type de paramètres que vous souhaitez. Dans l'écran Configuration, vous pouvez afficher différentes options de configuration en cliquant sur les commandes Développer/Réduire.

Important : *tous les utilisateurs peuvent modifier les paramètres de l'écran Configuration personnelle, mais les écrans Configuration de l'application et Configuration de l'administration sont réservés aux administrateurs.*

Configuration personnelle

Tous les utilisateurs peuvent modifier les paramètres de l'écran Configuration personnelle. Pour ouvrir l'écran Configuration personnelle, cliquez sur Configuration > Configuration personnelle.

Remarque : *l'écran Configuration personnelle répertorie vos rôles utilisateurs dans Scene7 Publishing System : Administrateur d'entreprise, Administrateur ou Utilisateur.*

Les paramètres de l'écran Configuration personnelle contrôlent le comportement par défaut du panneau de navigation, le mode de réception des e-mails et la configuration des mots de passe. Pensez à cliquer sur Enregistrer après avoir modifié ces paramètres.

Informations sur mon compte

Identifie le nom de compte, le nom, le nom d'utilisateur (adresse électronique) et le rôle utilisateur attribué.

Version de bureau

Cliquez sur Installer maintenant pour installer la version de bureau de Scene7 Publishing System sur le disque dur local. Sinon, cliquez sur Réinstaller maintenant pour réinstaller la version de bureau.

Module externe d'Illustator pour l'impression en ligne

Sous Windows 7 ou 8, vous devez disposer de droits d'administrateur et être connecté en tant qu'administrateur sous Windows pour installer le module externe d'Adobe Illustrator pour l'impression en ligne. Une fois le module externe installé, il est disponible dans Adobe Illustrator.

Le module externe est pris en charge pour les versions suivantes d'Adobe Illustrator :

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

Les plates-formes prises en charge d'Adobe Illustrator sont les suivantes :

- Appel Mac OS X 10.7 ou version ultérieure.
- Windows 8, 32 et 64 bits.
- Windows 7, 32 et 64 bits.
- Windows XP, 32 et 64 bits (pour Adobe Illustrator 16 dans Adobe Creative Suite 6 uniquement).

Voir aussi « Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis » à la page 211.

Pour installer le module externe sur votre disque dur local

1. Sur la page Configuration personnelle dans Scene7 Publishing System, sous le module externe d'Illustrator pour l'impression en ligne, cliquez sur **Télécharger maintenant** pour télécharger le fichier **Module externe d'Illustrator pour Web-to-Print.zip**.
2. Décompressez le fichier ZIP dans un dossier temporaire.

   Un fichier Lisez-moi relatif est inclus dans la racine du fichier décompressé pour fournir des informations supplémentaires sur le module externe.
3. Selon votre système d'exploitation, effectuez l'une des opérations suivantes :
   - **Windows**

Si vous exécutez	Instructions :
Adobe Illustrator 18 dans Adobe Creative Cloud 2014	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **CC-2014**. **2** Selon la version de bits d'Adobe Illustrator utilisée, cliquez sur **win32** ou sur **win64**. **3** Cliquez sur **Bibliothèques** > **flamme**, puis copiez *aflame.dll* dans le dossier exécutable d'Adobe Illustrator. Par exemple, **C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows**. ***Remarque :*** *Cet exemple de chemin concerne l'emplacement 64 bits ; l'emplacement 32 bits peut se trouver sous* ***Program Files (x86)****.* **4** Revenez au même dossier **Bibliothèques**, cliquez sur **flamingo**, puis copiez *aflamingo.dll* dans le même dossier exécutable d'Adobe Illustrator utilisé à l'étape précédente. **5** Revenez au dossier **win32** ou **win64** sélectionné à l'étape 2, puis copiez *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier Modules externes d'Adobe Illustrator. Par exemple, **C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plug-ins\Illustrator Formats**. ***Remarque :*** *Cet exemple de chemin concerne l'emplacement 64 bits ; l'emplacement 32 bits peut se trouver sous* ***Program Files (x86)****.*
Adobe Illustrator 17 dans Adobe Creative Cloud	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **CC**. **2** Selon la version de bits d'Adobe Illustrator utilisée, cliquez sur **win32** ou sur **win64**. **3** Copiez *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier des modules externes d'Adobe Illustrator. Par exemple, **C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats**. ***Remarque :*** *Cet exemple de chemin concerne l'emplacement 64 bits ; l'emplacement 32 bits peut se trouver sous* ***Program Files (x86)****.*
Adobe Illustrator 16 dans Adobe Creative Suite 6	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **6.0**. **2** Selon la version de bits d'Adobe Illustrator utilisée, cliquez sur **win32** ou sur **win64**. **3** Copiez *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier des modules externes d'Adobe Illustrator. Par exemple, **C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats**. ***Remarque :*** *Cet exemple de chemin concerne l'emplacement 64 bits ; l'emplacement 32 bits peut se trouver sous* ***Program Files (x86)****.*

- **Mac**

Si vous exécutez	Instructions :
Adobe Illustrator 18 dans Adobe Creative Cloud 2014	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **CC-2014** > **mac64**. **2** Cliquez sur **Bibliothèques** > **flame**, puis copiez le dossier *aflame.framework* dans le dossier de contenu de package d'Adobe Illustrator. Par exemple, **/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Illustrator.app/Contents/Frameworks/**. (Pour ouvrir le dossier du contenu du package d'Adobe Illustrator, cliquez avec le bouton droit sur l'icône **Adobe Illustrator CC 2014** et cliquez sur **Show Package Contents** (« Afficher le contenu du package ») du menu contextuel.) **3** Revenez au même dossier **bibliothèques**, cliquez sur **flamingo**, puis copiez le dossier *aflamingo.framework* dans le même dossier de contenu du package d'Adobe Illustrator utilisé à l'étape précédente. **4** Revenez au dossier **mac64** sélectionné à l'étape 1, puis copiez le dossier *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier du module externe d'Adobe Illustrator. Par exemple, **/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Plug-ins/Illustrator Formats/**.
Adobe Illustrator 17 dans Adobe Creative Cloud	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **CC** > **mac64**. **2** Copiez le dossier *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier du module externe d'Adobe Illustrator. Par exemple, **/Applications/Adobe Illustrator CC/Plug-ins/Illustrator Formats/**.
Adobe Illustrator 16 dans Adobe Creative Suite 6	**1** A partir de la racine du dossier décompressé, cliquez sur **6.0** > **mac64**. **2** Copiez le dossier *AdobeS7FXGFileFormat.aip* dans le dossier du module externe d'Adobe Illustrator. Par exemple, **/Applications/Adobe Illustrator CS6/Plug-ins/Illustrator Formats/**.

Le module externe est désormais disponible pour être utilisé dans Adobe Illustrator.

Navigateur

Taille des miniatures Définit la taille par défaut des images miniatures dans le panneau de navigation en mode Affichage de la grille.

Affichage par défaut de la bibliothèque de fichiers Détermine si les fichiers de la bibliothèque destinés à la création des visionneuses apparaissent sous la forme de miniatures ou par nom. Si vous travaillez avec un grand nombre de fichiers dans la bibliothèque, vous pouvez les afficher par nom. Par exemple, si vous créez un catalogue électronique volumineux avec de nombreux fichiers PDF, vous pouvez afficher les fichiers par nom pour que la liste soit plus courte.

Ordre de tri par défaut de la navigation Détermine l'ordre d'affichage par défaut des fichiers dans le panneau de navigation. Choisissez un critère de tri dans le menu, et optez pour un ordre croissant ou décroissant.

Emplacement de navigation par défaut Vous permet de définir comme emplacement de navigation le dossier par défaut, le dossier dans lequel vous avez navigué en dernier ou un emplacement spécifique dans lequel vous avez navigué et que vous avez identifié. Vous pouvez également définir l'emplacement de navigation pour trier les fichiers et les dossiers dans l'ordre ascendant ou descendant.

Affichage de la navigation par défaut Définit le mode d'affichage par défaut du panneau de navigation à sa première ouverture : Affichage de la grille ou Affichage par liste.

Affichage de l'écran de lancement Permet d'activer ou non l'affichage des écrans de lancement, notamment l'écran de bienvenue.

Afficher les info-bulles Permet d'activer ou non l'affichage des info-bulles lorsque le pointeur survole des boutons, des menus et des liens de navigation. Les info-bulles décrivent les objets à l'écran.

Damier de fond Affiche un damier derrière les images qui vous permet de voir facilement les zones transparentes d'une image qui contient une couche alpha.

Afficher la taille du fichier Affiche la taille d'un fichier au cours de la navigation.

Confirmer avant de quitter SPS Affiche une fenêtre de confirmation avant que vous quittiez Scene7 Publishing System.

Inclure les champs définis par les utilisateurs dans la recherche Option désélectionnée (par défaut) pour améliorer les performances du système pour la plupart des recherches de métadonnées que vous exécutez.

Si l'inclusion de champs définis par les utilisateurs est bénéfique pour la plupart de vos recherches de métadonnées, activez-la en sélectionnant cette option. Vous pouvez également utiliser Recherche avancée afin d'effectuer des recherches mieux orientées et plus rapides qu'avec l'inclusion de tous les champs définis par les utilisateurs.

Voir « Recherche avancée » à la page 111.

Voir aussi « Champs personnalisés » à la page 53.

Recherche de base Choisissez un type de recherche par défaut, Contient ou Commence par.

Afficher les fonctionnalités MediaPortal Sélectionnez cette option pour accéder aux fonctionnalités du portail multimédia, telle que le panier.

Afficher les commentaires sur les commandes Affiche les demandes de commandes envoyées au serveur.

Afficher la boîte de dialogue pendant l'exportation Affiche une boîte de dialogue lorsque vous effectuez une exportation. Si vous désélectionnez cette option, vous pouvez toujours accéder à la page Tâches pour récupérer les résultats de votre exportation.

E-mail

Options de messagerie Choisissez la manière dont vous souhaitez être informé via e-mail par Scene7 lorsque les tâches de téléchargement et de publication sont terminées. Vous pouvez recevoir des avis de fin de travaux uniquement si des avertissements ou des erreurs se sont produits.

Destinataires des e-mails Indique si vous recevez tous les e-mails des tâches de votre société ou uniquement les e-mails sur les tâches de téléchargement et de publication que vous avez lancées.

Types d'e-mails Détermine si vous êtes informé de la fin des tâches de téléchargement et de publication.

Langue

Langue souhaitée Détermine la langue de l'interface.

Mot de passe

Nouveau mot de passe Entrez un nouveau mot de passe (il doit être composé d'au moins six caractères).

Confirmer le mot de passe Entrez une seconde fois le nouveau mot de passe pour vous assurer de le saisir correctement.

Expiration du mot de passe Indique si votre mot de passe expire à l'issue d'un délai de 72 jours par mesure de sécurité. Si vous sélectionnez Oui, vous serez invité à créer un nouveau mot de passe passé ce délai.

Configuration de l'application

Les pages Configuration de l'application vous permettent de saisir les paramètres généraux, de créer des paramètres d'image prédéfinis, des paramètres prédéfinis de codage vidéo, des paramètres prédéfinis de la visionneuse, ou de définir les visionneuses universelles, les visionneuses par défaut et les métadonnées. Vous pouvez également configurer les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot afin d'automatiser la génération de visionneuses à 360° 2D (par exemple), des paramètres de publication et des paramètres d'optimisation du référencement de la vidéo.

Important : *seuls les administrateurs Scene7 Publishing System sont habilités à modifier les paramètres des pages Configuration de l'application.*

Paramètres généraux

Pour ouvrir la page Paramètres généraux de l'application, sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres généraux**.

Serveurs

Au moment de la création du compte, Scene7 fournit automatiquement les serveurs affectés à votre société. Ces serveurs sont utilisés pour créer des chaînes URL pour votre site Web et vos applications. Ces appels d'URL sont spécifiques à votre compte.

Voir aussi « Test du service Secure Testing » à la page 102.

Nom du serveur publié Il s'agit du serveur CDN connecté utilisé pour tous les appels d'URL générés par le système et spécifique à votre compte. Ne changez pas le nom de ce serveur, sauf si un ingénieur de l'assistance technique Scene7 vous le demande.

Nom du serveur original Il s'agit du serveur qui n'est utilisé que pour réaliser des tests d'assurance qualité. Ne changez pas le nom de ce serveur, sauf si un ingénieur de l'assistance technique Scene7 vous le demande.

Nom du serveur AGM Ce serveur est utilisé pour les modèles d'impression en ligne. Ce serveur est défini à l'échelle de l'entreprise. Ne changez pas le nom de ce serveur, sauf si un ingénieur de l'assistance technique Scene7 vous le demande.

Nom du serveur Test&Target Votre URL Test&Target jusqu'à *.com* compris. Pour obtenir des instructions sur l'obtention de cette URL, voir « Intégration de Scene7 avec Test&Target » à la page 307.

Nom du serveur de flux continu iOS L'URL de votre serveur de flux continu Scene7 iOS. Ce serveur permet de proposer des vidéos en flux continu sur les périphériques iOS à l'aide du protocole HTTP.

Nom du serveur de flux continu RTMP L'URL de votre serveur de flux continu Scene7 RTMP (Real Time Messaging Protocol). Ce serveur permet de proposer des vidéos en flux continu à l'aide du protocole RTMP et de Flash Media Server.

Nom du serveur de vidéo progressive L'URL de votre serveur de vidéo progressive Scene7. Ce serveur permet de proposer des vidéos progressives à l'aide du protocole HTTP.

Afficher l'URL des fichiers non publiés Sélectionnez cette option si vous souhaitez que Scene7 affiche une URL lors de la visualisation d'un fichier, qu'il soit publié ou non. Si le fichier n'est pas publié, l'URL ne fonctionne pas. Vous pouvez, cependant, utiliser l'URL à des fins de planification ou d'organisation.

Autoriser l'installation d'AIR Sélectionnez cette option pour autoriser les utilisateurs à télécharger la version de bureau de Scene7 Publishing System sur le disque dur local. Les utilisateurs peuvent installer l'application à partir de la zone Version de bureau de l'écran Configuration personnelle.

Les utilisateurs d'AIR peuvent désinstaller manuellement leur application existante et effectuer une réinstallation à partir de la version en ligne de Scene7 Publishing System (sous Paramètres personnels). Après cette réinstallation unique, vous êtes invité à effectuer une mise à niveau lorsque le serveur dispose d'une version plus récente de Scene7 Publishing System AIR. Scene7 Publishing System est intégré dans Application Update Framework qui simplifie le processus de mise à niveau.

Modèle d'invalidation sur le réseau de diffusion de contenu Spécifie le modèle utilisé pour invalider la mémoire cache du réseau de diffusion de contenu.

Par exemple, supposons que vous saisissez l'URL d'une image (y compris les paramètres prédéfinis ou les modificateurs d'une image) référençant `<ID>`, au lieu de l'ID d'une image spécifique, comme dans l'exemple suivant :

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

Si le modèle contient uniquement `<ID>`, SPS renseigne `http://<serveur>/is/image`, où `<serveur>` est le nom du serveur de publication défini dans Paramètres généraux.

Si vous définissez le modèle CDN Invalidate, que vous sélectionnez une image nommée Backpack_B, puis que vous cliquez sur **Fichier** > **Invalider sur le réseau de diffusion de contenu**, l'URL suivante est générée dans l'interface de CDN Invalidate :

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

Dans la zone de la liste des URL, cliquez sur **Continuer** pour effacer la mémoire cache de cet appel d'URL d'image spécifique. Notez que vous pouvez également ajouter des URL en les saisissant ou en les collant dans la zone de la liste des URL ; vous n'avez pas besoin de définir le modèle au préalable.

Une fois le modèle d'invalidation sur le réseau de diffusion de contenu sélectionné et une demande d'invalidation sur le réseau de diffusion de contenu effectuée, un indicateur s'affiche dans l'interface utilisateur et donne une évaluation du temps nécessaire pour effacer le cache.

De même, si plusieurs images sont sélectionnées dans SPS lorsque vous cliquez sur **Fichier** > **Invalider sur le réseau de diffusion de contenu**, chaque image est référencée dans l'URL modèle enregistrée. Par conséquent, vous pouvez définir un modèle CDN Invalidate référençant chaque URL référencée sur votre site Web (comme le détail d'un produit, les résultats de recherche, et ainsi de suite). Puis, lorsque vous sélectionnez une ou plusieurs images pour invalidation à partir de la mémoire cache, les URL sont renseignées automatiquement dans l'interface.

Voir « Mise en cache du contenu » à la page 9.

Voir « Fichiers republiés et délais CDN » à la page 100.

Parcourir

Afficher les projets Indique si des projets sont disponibles pour organiser vos fichiers Scene7 (voir « Organisation de votre travail avec des projets » à la page 130).

Afficher l'échantillon de contenu eVideo Fournit l'échantillon de contenu des découpes vidéo dans l'écran Découpes eVideo. L'échantillon de contenu (audio, arrière-plan, bordures, légendes, effets, graphiques, transitions et vidéo) apparaît dans le panneau Echantillon de contenu eVideo.

Afficher le contenu généré Dans les dossiers, affiche le contenu généré à partir d'un fichier. Par exemple, lorsqu'un fichier PDF est pixellisé en cours de téléchargement, Scene7 crée une image pour chaque page du PDF original. Si cette option est sélectionnée, chaque image générée au moment du téléchargement du fichier PDF original apparaît aux côtés du fichier PDF dans le dossier où il a été téléchargé.

Afficher les vidéos codées Cette option est désactivée par défaut.

Pour rechercher et visionner rapidement des vidéos dans Scene7 Publishing System sans avoir à passer en revue l'ensemble des versions dérivées (codées) de la même vidéo, laissez cette option désactivée (par défaut). Seule la miniature de la vidéo principale (c'est-à-dire la vidéo source que vous avez transférée et utilisée pour créer tous les dérivés) et seule la miniature de la visionneuse de vidéos adaptatives « parent » (qui contient l'ensemble des dérivés « enfants » de la visionneuse de vidéos codées) sont affichés dans l'interface utilisateur.

Il est toujours possible d'accéder à des vidéos codées individuelles à partir de la vidéo originale ou de la visionneuse de vidéos adaptatives. Pour ce faire, double-cliquez sur l'image miniature de la vidéo pour passer en mode Affichage des détails. Cliquez ensuite sur **Vidéos codées** dans le panneau droit pour accéder à l'intégralité des vidéos « enfants ».

Vous pouvez également utiliser la commande **Fichier > Retraiter** pour créer d'autres vidéos codées « enfants » directement depuis une visionneuse de vidéos adaptatives. Scene7 Publishing System recherche automatiquement la vidéo originale « parent » de la visionneuse de vidéos adaptatives et l'utilise comme source vidéo pour le transcodage. Cependant, lorsque vous enregistrez les nouvelles vidéos codées individuelles, elles ne sont pas visibles lors d'une recherche ou d'une navigation. Elles restent néanmoins accessibles à partir de l'onglet Vidéos codées dans la vue Affichage des détails.

Voir « Chargement et codage de vidéos » à la page 236.

Pour continuer à accéder à toutes les vidéos codées dérivées lors d'une recherche ou d'une navigation, sélectionnez **Afficher les vidéos codées**.

Certaines actions du menu Créer ne fonctionnent qu'avec des vidéos individuelles. C'est la raison pour laquelle il est nécessaire d'afficher toutes les vidéos codées dérivées pouvant être sélectionnées, quelle que soit la façon dont vous définissez le paramètre **Afficher les vidéos codées**. Les actions du menu Créer prioritaires sur le paramètre **Afficher les vidéos codées** sont **Visionneuses de vidéos adaptatives**, **Catalogues électroniques** et **Découpes vidéo**.

Remarque : *si vous n'avez pas transféré et codé vos fichiers vidéo à partir de Scene7 Publishing System, Scene7 affiche toutes vos vidéos codées individuelles, même si cette option est désélectionnée.*

Compte FTP Scene7

Serveur Répertorie votre serveur de compte FTP.

Nom d'utilisateur Répertorie votre nom d'utilisateur de compte FTP.

Télécharger dans l'application

Ecraser les images Scene7 ne permet pas d'avoir deux fichiers portant le même nom. L'identifiant Scene7 Publishing System de chaque élément (le nom de l'image sans l'extension de fichier) doit être unique. De par cette règle, la boîte de dialogue Télécharger contient une option Ecraser. L'effet précis de cette option dépend de l'option Ecraser les images spécifiée. Ces options spécifient la manière dont les images de remplacement sont téléchargées : elles peuvent remplacer les images d'origine ou devenir des doublons. Lorsqu'un doublon est créé, le suffixe « -1 » est ajouté au nom de l'image d'origine. Par exemple, le nom chaise.tif devient chaise-1.tif pour le doublon. Ces options affectent les images téléchargées dans un dossier autre que le dossier d'origine ou les images dont l'extension est différente de celle

du fichier d'origine (telle que JPG, TIF ou encore PNG) (voir « Utilisation de l'option Ecraser les images » à la page 23).

- **Ecraser dans le dossier actuel, même nom/même extension d'image de base** Cette règle de remplacement est la plus stricte. Elle nécessite que vous téléchargiez l'image de remplacement dans le même dossier que l'image d'origine, et qu'elle ait la même extension que le fichier d'origine. Si ces conditions ne sont pas remplies, un doublon est créé.
- **Ecraser dans le dossier actuel, même nom de fichier de base sans tenir compte de l'extension** Cette règle nécessite que vous téléchargiez l'image de remplacement dans le même dossier que l'image d'origine, mais l'extension peut être différente de celle du fichier d'origine. Par exemple, chaise.tif peut remplacer chaise.jpg.
- **Ecraser dans n'importe quel dossier, même nom/extension de fichier de base** Cette règle nécessite que l'image de remplacement ait la même extension que l'image d'origine (par exemple, chaise.jpg peut remplacer uniquement chaise.jpg et non chaise.tif). Vous pouvez toutefois télécharger l'image de remplacement dans un dossier différent de celui de l'image d'origine. L'image mise à jour se trouve dans le nouveau dossier, et le fichier d'origine n'est plus disponible à l'emplacement d'origine.
- **Ecraser dans un dossier, même nom de fichier, extension indépendante** Cette règle de remplacement est la plus permissive. Elle vous permet de télécharger une image de remplacement dans un dossier autre que celui de l'image d'origine, de télécharger un fichier dont l'extension est différente de celle du fichier d'origine et de remplacer le fichier d'origine. Si le fichier d'origine se trouve dans un dossier différent, l'image de remplacement est enregistrée dans le dossier où elle a été téléchargée.

Conserver la publication Indique si une image de remplacement téléchargée dans Scene7 conserve le paramètre Prêt à publier de l'image qu'elle remplace ou si ce paramètre est spécifié lors du téléchargement.

Profils de couleurs par défaut Ce paramètre indique les profils de couleurs appliqués dans les options de profils de couleurs par défaut lors de l'ajout d'images CMJN.

Options de téléchargement par défaut Ouvre la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, dans laquelle vous pouvez préciser les options de téléchargement par défaut. Pour plus d'informations sur ces options, voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.

Editeur de zone cliquable, vers l'application

HREF de mappage d'images par défaut Définit l'URL par défaut utilisée pour la colonne HREF de mappage d'images. Il s'agit de l'URL par défaut qui apparaît lorsque vous créez des zones cliquables.

Modèle de mappage d'images par défaut Définit le script JavaScript par défaut pour le modèle HREF de mappage d'images. Vous pouvez également définir un code personnalisé à exécuter chaque fois que vous cliquez sur une zone cliquable.

Autres paramètres, vers l'application

Avertissements de nettoyage de la corbeille Les fichiers contenus dans le dossier Corbeille sont automatiquement supprimés au bout de sept jours. Sélectionnez « Envoyer des e-mails avant la suppression automatique des éléments de la corbeille » si vous voulez que des notifications soient envoyées aux administrateurs des entreprises quatre jours avant la suppression définitive d'éléments situés dans la corbeille. (Voir « Gestion du dossier Corbeille » à la page 129).

Utilisation de l'option Ecraser les images

Scene7 ne permet pas d'avoir deux fichiers portant le même nom. L'identifiant Scene7 Publishing System de chaque élément (le nom de l'image sans l'extension de fichier) doit être unique. De par cette règle, la boîte de dialogue Télécharger contient des options Ecraser les images. L'effet précis de cette option dépend de l'un des paramètres internes de Scene7 Publishing System pour chaque entreprise.

Si vous avez précédemment téléchargé des images puis modifié (ou remplacé) les fichiers d'origine, l'option Ecraser choisie indique comment Scene7 remplace les images. Aucune donnée sur l'image ne change, mais la nouvelle image remplace l'ancienne. Si le dossier contient également des images qui n'ont pas encore été placées dans Scene7, celles-ci sont ajoutées.

Utilisez cette option si les images que vous avez téléchargées ont été modifiées d'une façon ou d'une autre (retouchées, par exemple), mais que la référence à l'image reste inchangée. L'écrasement se révèle particulièrement utile lorsque des fichiers Adobe® PDF sont téléchargés puis extraits. Pour régler la manière dont Scene7 *pixellise* l'image, ajustez les options du profil de couleurs ICC dans la boîte de dialogue Télécharger, puis lancez de nouveau le téléchargement à l'aide de la fonction Ecraser.

Les ID Scene7 utilisés pour accéder aux images des serveurs de production proviennent des noms de fichier des images. Le respect de la casse (utilisation des majuscules ou minuscules) dans les noms des fichiers est important, tant dans le remplacement de fichiers existants que dans les ID Scene7 utilisés pour accéder aux images. Vérifiez la casse dans les noms des fichiers avant de télécharger ces derniers dans Scene7 pour éviter que des ID Scene7 d'une même image ne se distinguent les uns des autres que par la casse.

Si vous désactivez cette option, toutes les images dont les noms sont identiques à des images existantes sont considérées comme des doublons et ne sont donc pas ajoutées.

Paramètres d'image prédéfinis

L'écran Paramètres d'image prédéfinis sert à créer et à modifier les paramètres d'image prédéfinis. Les paramètres d'image prédéfinis permettent à Scene7 de diffuser des images dynamiquement à des tailles variées à partir de la même image originale. Chaque paramètre d'image prédéfini forme un ensemble prédéfini de commandes de dimensionnement et de formatage permettant d'afficher les images. Lorsque vous créez un paramètre d'image prédéfini, vous choisissez une taille pour la diffusion des images. Vous devez également sélectionner les commandes de formatage pour optimiser l'aspect de l'image lors de sa diffusion.

Les administrateurs peuvent créer des paramètres prédéfinis pour l'exportation de fichiers. Les utilisateurs peuvent choisir un paramètre prédéfini au moment de l'exportation des images, qui reformate également les images selon les spécifications définies par l'administrateur.

Pour ouvrir l'écran Paramètres d'image prédéfinis, cliquez sur Configuration > Paramètres d'image prédéfinis dans la barre de navigation globale.

Voir aussi

« Configuration des paramètres d'image prédéfinis » à la page 135

Création et modification de paramètres d'image prédéfinis

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres d'image prédéfinis.

2 Créez un paramètre prédéfini à partir d'un paramètre existant :

Création d'un paramètre d'image prédéfini Cliquez sur Ajouter.

Création d'un paramètre d'image prédéfini à partir d'un paramètre existant Sélectionnez le paramètre d'image prédéfini qui s'apparente le plus à celui que vous souhaitez créer, puis cliquez sur Modifier.

3 Sur l'écran Ajouter un paramètre prédéfini ou Modifier le paramètre prédéfini, attribuez un nom au paramètre prédéfini.

4 Définissez les options de paramètres prédéfinis de votre choix.

Voir « Options des paramètres d'image prédéfinis » à la page 25.

5 Cliquez sur Enregistrer, ou si vous avez commencé à partir d'un paramètre existant, cliquez sur Enregistrer sous.

6 Pour prévisualiser le paramètre prédéfini avec votre propre image, cliquez sur Parcourir, puis sélectionnez l'image. Pour effectuer une prévisualisation avec l'image par défaut, cliquez sur Réinitialiser.

Pour modifier un paramètre d'image prédéfini, sélectionnez son nom dans l'écran Paramètres d'image prédéfinis, puis cliquez sur Modifier. Pour supprimer un paramètre d'image prédéfini, sélectionnez-le, puis cliquez sur Supprimer.

Options des paramètres d'image prédéfinis

Les écrans Ajouter un paramètre prédéfini et Modifier le paramètre prédéfini mettent à votre disposition les options suivantes pour créer et modifier les paramètres d'image prédéfinis :

Nom du paramètre prédéfini Entrez un nom descriptif sans espaces. Ajoutez la spécification de taille de l'image dans le nom pour permettre aux utilisateurs d'identifier ce paramètre d'image prédéfini.

Largeur et Hauteur Entrez la taille en pixels de l'image à diffuser.

Format Choisissez un format dans le menu correspondant. Le choix du format GIF, JPEG, PDF ou TIFF apporte des options supplémentaires :

- Options Quantification de couleurs GIF
  - **Type** Sélectionnez Adaptatif (valeur par défaut), Web ou Macintosh. Si vous choisissez l'option GIF avec couche alpha, l'option Macintosh® n'est pas disponible.
  - **Juxtaposition** Sélectionnez Diffus ou Non.
  - **Nombre de couleurs** Faites glisser le curseur pour entrer une valeur comprise entre 2 et 255.
  - **Liste de couleurs** Entrez une liste séparée par des virgules. Par exemple, pour le blanc, le gris et le noir, entrez 000000,888888,ffffff.
- Options JPEG
  - **Qualité** Contrôle le niveau de compression JPEG. Ce paramètre affecte à la fois la taille du fichier et la qualité de l'image. L'échelle de qualité JPEG s'étend de 1 à 100.
  - **Activer la réduction de la chrominance JPEG** Comme l'œil humain est moins sensible aux données chromatiques à fréquence élevée qu'à la luminance à fréquence élevée, les images JPEG divisent les informations graphiques en composantes de luminance et de couleur. Lorsqu'une image JPEG est compressée, la composante de luminance conserve sa pleine résolution, tandis que les composantes de couleur sont sous-échantillonnées par interpolation, c'est-à-dire le calcul de la moyenne de groupes de pixels. La réduction de résolution (sous-échantillonnage) réduit de moitié ou d'un tiers le volume de données, quasiment sans nuire à la qualité perceptible par l'œil humain. La réduction de résolution ne s'applique pas aux images en niveaux de gris. Cette technique réduit le niveau de compression nécessaire pour les images présentant un contraste élevé (par exemple, les images contenant du texte superposé).
- Options PDF et TIFF
  - **Compression** Choisissez un algorithme de compression.

Espace colorimétrique Choisissez un espace colorimétrique.

Accentuation Sélectionnez l'option Activer l'accentuation simple pour appliquer un filtre d'accentuation de base à l'image à l'issue des opérations de mise à l'échelle. L'accentuation peut compenser le flou produit lors de l'affichage d'une image à une taille différente.

Pour plus de détails sur l'accentuation, les modes de ré-échantillonnage et le masquage flou, voir « Accentuation d'une image » à la page 336.

Mode de ré-échantillonnage Choisissez un mode de ré-échantillonnage. Les options suivantes permettent d'accentuer l'image lorsque sa résolution est réduite :

- **Bilinéaire** Il s'agit de la méthode de ré-échantillonnage la plus rapide ; certains artefacts de crénelage sont visibles.
- **Bicubique** Bien qu'elle sollicite davantage le processeur sur le serveur Image Server, cette méthode produit des images plus nettes dont les artefacts de crénelage sont plus discrets.
- **Net2** Cette méthode peut produire des images légèrement plus nettes que celles obtenues avec l'option Bicubique, en sollicitant toutefois davantage le processeur du serveur Image Server.
- **Trilinéaire** Cette méthode utilise à la fois des résolutions élevées et faibles si elles sont disponibles. Elle est recommandée si le crénelage devient problématique. Elle réduit la taille du fichier JPEG en raison des données à haute fréquence réduites.

Masquage flou Choisissez les options suivantes pour préciser l'accentuation :

- **Quantité** Contrôle le degré de contraste appliqué aux pixels de contour. La valeur par défaut est de 1. Pour des images à haute résolution, vous pouvez l'augmenter jusqu'à 5. Imaginez la quantité comme étant l'unité de mesure de l'intensité du filtre.
- **Rayon** Détermine le nombre de pixels entourant les pixels de contour affectés par l'accentuation. Pour les images à haute résolution, entrez une valeur comprise entre 1 et 2. Une valeur faible renforce uniquement les pixels de contour, tandis qu'une valeur élevée traite une plus large bande de pixels. La valeur appropriée dépend de la taille de l'image.
- **Seuil** Détermine la plage de contraste à ignorer lorsque le filtre de masquage flou est appliqué. En d'autres termes, cette option définit l'écart recherché entre les pixels et la zone environnante avant qu'ils ne soient considérés comme des pixels de contour et ne soient accentués. Pour éviter d'introduire du bruit, jouez avec des valeurs comprises entre 0,02 et 0,2. La valeur par défaut de 6 permet d'accentuer tous les pixels de l'image.
- **Espace colorimétrique** Indique si l'image utilise l'espace de création de l'image, généralement RVB (Original) ou un espace de luminance (Intensité).

Couleur Choisissez les options suivantes :

- **Profil de couleur cible** Sélectionnez l'option Utiliser le paramètre par défaut ou l'un des profils de couleurs ICC disponibles sur Scene7 Publishing System

(voir aussi « Profils ICC » à la page 352).

- **Intention de rendu** Sélectionnez une option pour remplacer le mode de rendu par défaut du profil de couleurs. Utilisez cette option lorsqu'un des profils ICC par défaut est l'espace cible d'une conversion de couleurs, qu'un périphérique de sortie (imprimante ou moniteur) est caractérisé par ce profil et que le mode de rendu spécifié est valide pour ce profil.
- **Intégrer le profil** Sélectionnez cette option pour que cette image utilise ce profil, si vous l'ouvrez dans Adobe® Photoshop®.

Résolution d'impression Choisissez une résolution d'impression pour cette image ; 72 pixels est la valeur par défaut.

Modificateurs d'URL Si vous préférez spécifier des modificateurs d'URL qui définissent votre paramètre d'image prédéfini, plutôt que les paramètres, entrez ici les modificateurs.

URL de l'échantillon d'image Répertorie la chaîne URL brute utilisée par le serveur Scene7 Image Server pour diffuser les images avec le paramètre d'image prédéfini que vous ajoutez ou modifiez. Cette chaîne URL code tous les paramètres de format que vous sélectionnez sur l'écran Ajouter un paramètre prédéfini ou Modifier le paramètre prédéfini.

Modification, suppression ou désactivation d'un paramètre d'image prédéfini

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres d'image prédéfinis.

2 Dans l'écran Paramètres d'image prédéfinis, sélectionnez un paramètre prédéfini dans le tableau, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur Modifier, puis spécifiez de nouvelles options dans la boîte de dialogue Modifier le paramètre prédéfini.
- Cliquez sur Supprimer pour supprimer le paramètre prédéfini dans la liste.
- Décochez la case Actif située en regard du nom du paramètre prédéfini à supprimer de l'ensemble de l'interface utilisateur de Scene7 Publishing System pour les utilisateurs du portail multimédia.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de vidéo adaptative

Scene7 propose plusieurs paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative. Il s'agit d'une liste type de paramètres prédéfinis qui associe dans un seul groupe les paramètres prédéfinis de vidéo adaptative 16:9 et les paramètres prédéfinis de vidéo adaptative 4:3. Ces paramètres prédéfinis représentent les paramètres de codage les plus courants et sont optimisés pour la lecture sur périphériques mobiles, tablettes cibles et ordinateurs.

Seuls les paramètres prédéfinis de codage de « vidéo adaptative » sont activés par défaut. Vous pouvez les désactiver, si vous le souhaitez. Les paramètres prédéfinis de vidéo adaptative inactifs n'apparaissent pas sous forme d'option sélectionnable dans la section eVideo de la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.

Voir « Chargement et codage de vidéos » à la page 236.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de vidéo adaptative

1 Près du coin supérieur droit de Scene7 Publishing System, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres vidéo prédéfinis** > **Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative**.

2 Sur la page Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative, décochez la case située en regard du nom d'un paramètre prédéfini à supprimer de la liste Options eVideo figurant dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.

3 Cliquez sur **Fermer**.

Paramètres vidéo prédéfinis pour le codage des fichiers vidéo

Pour choisir un paramètre de codage prédéfini, dans le coin inférieur droit de la page de chargement, cliquez sur Options de tâche. Ensuite, dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, affichez les options eVideo et choisissez les paramètres prédéfinis de codage vidéo.

Remarque : *A l'exception de la « vidéo adaptative », qui est activée par défaut, il est possible que les autres paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative ou de vidéo unique ne s'affichent pas tous dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche. Les administrateurs de Scene7 déterminent quels paramètres prédéfinis de codage vidéo apparaissent dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.*

- Choisissez l'un des paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative ou de codage unique suivants :

  Vidéo adaptative 16:9 Créez des vidéos 16:9 pour les diffuser sur les ordinateurs (compatible avec Flash 9), les mobiles (iPhone, iPad, Android) et les tablettes (iPad, Android), avec la résolution et le débit qui correspondent le mieux à la vitesse de connexion de l'utilisateur.

  Vidéo adaptative 4:3 Créez des vidéos 4:3 pour les diffuser sur les ordinateurs (compatible avec Flash 9), les mobiles (iPhone, iPad, Android) et les tablettes (iPad, Android), avec la résolution et le débit qui correspondent le mieux à la vitesse de connexion de l'utilisateur.

Vidéo adaptative Un paramètre prédéfini de codage unique qui fonctionne avec n'importe quelle proportion pour créer des vidéos pour une diffusion sur téléphone, tablette et ordinateur de bureau. Les vidéos source transférées qui sont codées avec ce paramètre prédéfini sont définies avec une hauteur fixe. Toutefois, la largeur est automatiquement mise à l'échelle pour conserver les proportions de la vidéo.

Cette souplesse que procure la fonctionnalité de « redimensionnement automatique » est également disponible par défaut lorsque vous créez votre propre paramètre prédéfini de codage de vidéo personnalisé.

Voir « Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de codage vidéo » à la page 247.

Codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3) Créez des vidéos 16:9 et 4:3 pour les diffuser sur les ordinateurs (compatible avec Flash 9), les mobiles (iPhone, iPad, Android) et les tablettes (iPad, Android), avec la résolution et le débit qui correspondent le mieux à la vitesse de connexion de l'utilisateur.

Voir « Paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3) » à la page 29.

Paramètres prédéfinis de codage uniques **•Bureau (compatible avec Flash 9 et avec HTML5 OGG)** Créer un fichier MP4 pour la diffusion en flux continu ou une expérience eVideo progressive sur des ordinateurs de bureau.

Voir « Paramètres prédéfinis de codage de vidéo pour ordinateur de bureau » à la page 30.

- **Mobile (iPhone, iPad, Android)** Créez un fichier MP4 pour diffuser sur des iPhones, iPads et Android.

Voir « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour périphérique mobile » à la page 32.

- **Tablette (iPad, Android)** Créer un fichier MP4 pour la diffusion sur des iPads et des Android,

ou créer un fichier OGV pour effectuer une diffusion progressive sur des ordinateurs de bureau au moyen du lecteur vidéo HTML5 du navigateur.

Voir « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour tablette » à la page 33.

Remarque : *pour diffuser de la vidéo sur des iPads, vous pouvez choisir un paramètre de codage prédéfini Mobile ou Tablette. Les paramètres prédéfinis Tablette sont spécialement conçus pour l'iPad, généralement avec une meilleure résolution et une qualité supérieure pour tirer parti de l'écran plus large et de la connexion à bande passante plus puissante. Afin de diffuser des fichiers vidéo codés avec un paramètre prédéfini Tablette, vous devez inclure un code de détection de périphérique sur votre site ou application mobile. Ce code bascule entre une expérience vidéo iPhone ou iPad, selon le périphérique de lecture. Le choix d'un paramètre prédéfini Mobile pour la diffusion de fichiers vidéo sur l'iPad représente un flux de travail plus simple, car vous pouvez utiliser le même fichier vidéo pour les iPhones et les iPads. En revanche, la qualité est normalisée sur la résolution iPhone, qui est inférieure.*

- Sous le groupe Paramètres prédéfinis de codage, dans la liste déroulante Trier les paramètres prédéfinis de codage, sélectionnez Nom ou Taille pour trier les paramètres prédéfinis par nom ou taille de résolution.
- Choisissez un paramètre de codage prédéfini en fonction de la taille de résolution et de la bande passante prévues pour lire la vidéo.
- Sélectionnez Codage de vidéo adaptative et un ou plusieurs paramètres prédéfinis de codage par vidéo. Par exemple, vous pouvez coder un fichier pour les ordinateurs de bureau et pour les périphériques mobiles dans le cadre d'une seule tâche de téléchargement.

Après avoir cliqué sur **Démarr. téléch.**, le fichier vidéo original est téléchargé et des fichiers codés sont générés à partir de celui-ci.

A propos des options de codage prédéfinies

Les paramètres des options de codage prédéfinies sont comme suit :

Vitesse de connexion cible Vitesse de connexion Internet de l'utilisateur final cible.

Suffixe de fichier codé Suffixe ajouté au fichier vidéo codé à des fins d'identification.

Débit vidéo (débit de données) Quantité totale de données codées pour produire une seule seconde de lecture vidéo (en kilobits par seconde).

Hauteur/largeur en pixels La largeur de l'image (en pixels) ; la hauteur de l'image (en pixels).

Image par seconde (ips) Nombre de cadres, ou d'images fixes, par seconde de vidéo. Aux Etats-Unis et au Japon, la plupart des vidéos sont tournées à 29,97 ips ; en Europe et dans les autres pays d'Asie, la plupart des vidéos le sont à 25 ips. Un film est tourné à 24 ips.

Débit audio Quantité totale de données codées pour produire une seule seconde de lecture audio (en kilobits par seconde).

Le tableau suivant répertorie les meilleures pratiques recommandées pour la sélection de paramètres vidéo prédéfinis et les conventions de dénomination qui sont utilisées pour désigner les fichiers codés.

Vidéo adaptative (par défaut)

Un paramètre prédéfini de codage qui fonctionne avec n'importe quelle proportion pour permettre la création de vidéos pour une diffusion sur téléphone, tablette et ordinateur de bureau Les vidéos source transférées qui sont codées à l'aide de ce paramètre prédéfini (la valeur par défaut et recommandée) sont définies avec une hauteur fixe alors que la largeur est redimensionnée automatiquement pour conserver les proportions de la vidéo.

Vidéo adaptative (valeur par défaut)

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Suffixe de fichier codé	Débit de données vidéo (Kb/s)	Largeur/hauteur (pixels)	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	Automatique x 360, 800 Kbits/s	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	Identique à la source	64	Mobile (iPhone, iPad, Android)
2	Automatique x 480, 1 400 Kbits/s	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	Identique à la source	64	Tablette (iPad, Android)
3	Automatique x 720, 2 600 Kbits/s	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	Identique à la source	64	Ordinateur de bureau (compatible avec Flash 9)

Paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3)

Ces paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative combinent une série de paramètres prédéfinis de codage individuels qui sont automatiquement sélectionnés en fonction des proportions de la vidéo que vous transférez. Si, par exemple, vous téléchargez une vidéo 4:3, elle est automatiquement codée à l'aide des cinq paramètres prédéfinis 4:3 trouvés dans la liste des paramètres prédéfinis originaux dans l'option **Codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3)**.

Pour plus d'informations sur les options de codage, voir « A propos des options de codage prédéfinies » à la page 28.

Paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3)

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit de données vidéo (Kb/s)	Largeur/hauteur (pixels)	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	16:9, 512x288, mobile (iPhone, iPad, Android), (400 kbits/s)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G
2	4:3, 384x288, mobile (iPhone, iPad, Android), (400 kbits/s)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G
3	16:9, 512x288, mobile (iPhone, iPad, Android), (600 kbits/s)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G
4	4:3, 384x288, mobile (iPhone, iPad, Android), (600 kbits/s)	700	_Mobile_384x288_600	600	384 x 288	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G
5	16:9, 640x360, tablette (iPad, Android), (800 Kbits/s)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
6	4:3, 640x480, tablette (iPad, Android), (800 Kbits/s)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
7	16:9, 768x432, tablette (iPad, Android), (1 200 Kbits/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x432_1200K	1 200	768 x 432	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi
8	4:3, 768x576, tablette (iPad, Android), (1 200 Kbits/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x576_1200K	1 200	768 x 576	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi
9	16:9, 1280x720, bureau (compatible avec Flash 9), (2 000 kbits/s)	3 Mbits/s	_1280X720_2000K	2 000	1280 x 720	Identique à la source	128	Haute définition, Grand écran
10	4:3, 1280x960, bureau (compatible avec Flash 9), (2 000 kbits/s)	3 Mbits/s	_1280X 960_2000K	2 000 Kbits/s	1280x960	Identique à la source	128	Haute définition

Paramètres prédéfinis de codage de vidéo pour ordinateur de bureau

Il s'agit des paramètres prédéfinis de codage pour les formats vidéo MP4 et OGV sur les ordinateurs de bureau.

Pour plus d'informations sur les options de codage prédéfinies, voir « A propos des options de codage prédéfinies » à la page 28.

H264 Main 3.2 - Audio AAC, Extension de fichier MP4

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit de données vidéo (Kb/s)	Largeur/hauteur (pixels)	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	16:9, 480 x 270 (400 Kbit/s)	500	_480X270_400K	400	480 x 270	Identique à la source	64	Résolution grand écran faible
2	16:9, 640 x 360 (800 Kbits/s)	900	_640X360_800K	800	640 x 360	Identique à la source	80	Résolution grand écran moyenne
3	16:9, 800 x 450 (1 200 Kbits/s)	1,5 Mbit/s	_800X450_1200K	1 200	800 x 450	Identique à la source	96	Moyenne à haute résolution
4	16:9, 1280 x 720 (2 000 Kbits/s)	3 Mbits/s	_1280X720_2000K	2 000	1280 x 720	Identique à la source	128	Haute définition, Grand écran
5	4:3, 320 x 240 (400 kb/s)	500	_320X240_400K	400	320 x 240	Identique à la source	64	Basse résolution
6	4:3, 480 x 360 (800 Kbits/s)	900	_480X360_800K	800	480 x 360	Identique à la source	80	Résolution moyenne
7	4:3, 640 x 480 (1 200 Kbits/s)	1,5 Mbit/s	_640X480_1200K	1 200	640 x 480	Identique à la source	96	Moyenne à haute résolution
8	4:3, 1 280 x 960 (2 000 Kbits/s)	3 Mbits/s	_1280X960_2000K	2 000	1280 x 960	Identique à la source	128	Haute définition

OGG Theora Vorbis - extension de fichier OGV

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit de données vidéo (Kb/s)	Largeur/hauteur (pixels)	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	16:9, 480 x 270 (400 Kbits/s, OGG	500	_OGG_480x270_400K	400	480 x 270	Identique à la source	64	Résolution grand écran faible
2	16:9, 640 x 360 (800 Kbits/s), OGG	900	_OGG_640x360_800K	800	640 x 360	Identique à la source	80	Résolution grand écran moyenne
3	16:9, 800 x 450 (1 200 Kbits/s), OGG	1,5 Mbit/s	_OGG_800x450_1200K	1 200	800 x 450	Identique à la source	96	Moyenne à haute résolution
4	16:9, 1280 x 720 (2 000 Kbits/s), OGG	3 Mbits/s	_OGG_1280x720_2000K	2 000	1280 x 720	Identique à la source	128	Haute définition, Grand écran

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit de données vidéo (Kb/s)	Largeur/hauteur (pixels)	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
5	4:3, 320 x 240 (400 kb/s), OGG	500	_OGG_320X240_400K	400	320 x 240	Identique à la source	64	Basse résolution
6	4:3, 480 x 360 (800 Kbits/s), OGG	900	_OGG_480x360_800K	800	480 x 360	Identique à la source	80	Résolution moyenne
7	4:3, 640 x 480 (1 200 Kbits/s), OGG	1,5 Mbit/s	_OGG_640x480_1200K	1 200	640 x 480	Identique à la source	96	Moyenne à haute résolution
8	4:3, 1 280 x 960 (2 000 Kbits/s), OGG	3 Mbits/s	_OGG_1280x960_2000K	2 000	1280 x 960	Identique à la source	128	Haute définition

Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour périphérique mobile

Identique au débit source. Paramètres prédéfinis de codage de vidéo pour périphériques mobiles tels que l'iPhone, l'iPad et Android.

Pour plus d'informations sur les options de codage prédéfinies, voir « A propos des options de codage prédéfinies » à la page 28.

H264 Baseline 2.1 - Audio AAC, Extension de fichier MP4

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit vidéo (Kbit/s)	Hauteur/largeur en pixels	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	16:9, 512 x 288, Mobile (400 Kbit/s)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G
2	16:9, 512 x 288, Mobile (600 Kbit/s)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G
3	16:9, 512 x 288, Mobile (800 Kbit/s)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512 x 288	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
4	16:9, 512 x 288, Mobile (1 000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_Mobile_512x288_1000K	1 000	512 x 288	Identique à la source	80	Haute résolution, Wi-Fi
5	16:9, 512 x 288, Mobile (1 200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_Mobile_512x288_1200K	1 200	512 x 288	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288, Mobile (400 Kbit/s)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit vidéo (Kbit/s)	Hauteur/largeur en pixels	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
7	4:3, 384 x 288, Mobile (600 Kbit/s)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384 x 288	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G
8	4:3, 448 x 336, Mobile (800 Kbit/s)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448 x 336	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
9	4:3, 448 x 336, Mobile (1 000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_Mobile_448x336_1000K	1 000	448 x 336	Identique à la source	80	Haute résolution, Wi-Fi
10	4:3, 448 x 336, Mobile (1 200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_Mobile_448x336_1200K	1 200	448 x 336	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi

Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour tablette

Identique au débit source. Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour tablettes, telles que l'iPad et Android.

Pour plus d'informations sur les options de codage prédéfinies, voir « A propos des options de codage prédéfinies » à la page 28.

H264 Main 3.1 - Audio HE-AACv1 - Extension de fichier MP4

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit vidéo (Kbit/s)	Hauteur/largeur en pixels	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
1	16:9, 512 x 288, iPad (400 Kbit/s)	500	_iPad_512x288_400K	400	512x288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G
2	16:9, 512 x 288, iPad (600 Kbit/s)	700	_iPad_512x288_600K	600	512 x 288	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G
3	16:9, 640 x 360, iPad (800 Kbit/s)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
4	16:9, 640 x 360, iPad (1 000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_iPad_640x360_1000K	1 000	640 x 360	Identique à la source	80	Haute résolution, Wi-Fi
5	16:9, 768 x 432, iPad (1200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x432_1200K	1 200	768 x 432	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi
6	4:3, 384 x 288, iPad (400 Kbit/s)	500	_iPad_384x288_400K	400	384 x 288	Identique à la source	64	Faible résolution, 3G
7	4:3, 512 x 384, iPad (600 Kbit/s)	700	_iPad_512x384_600K	600	512 x 384	Identique à la source	64	Résolution moyenne, 3G

	Nom du paramètre prédéfini de codage/Texte de l'info-bulle	Vitesse de connexion cible (Kbit/s)	Suffixe de fichier codé	Débit vidéo (Kbit/s)	Hauteur/largeur en pixels	Nombre d'images par seconde (i/s)	Débit audio (Kbit/s)	Recommandations
8	4:3, 640 x 480, iPad (800 Kbit/s)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	Identique à la source	80	Résolution moyenne, Wi-Fi
9	4:3, 640 x 480, iPad (1 000 Kbit/s)	1,2 Mbit/s	_iPad_640x480_1000K	1 000	640 x 480	Identique à la source	80	Haute résolution, Wi-Fi
10	4:3, 768 x 576, iPad (1 200 Kbit/s)	1,5 Mbit/s	_iPad_768x576_1200K	1 200	768 x 576	Identique à la source	96	Haute résolution, Wi-Fi

Paramètres prédéfinis de la visionneuse

Un *paramètre prédéfini de visionneuse* est un ensemble de paramètres qui déterminent comment les utilisateurs voient les fichiers de média enrichi sur leur écran d'ordinateur et périphériques mobiles. En tant qu'administrateur, vous pouvez créer des paramètres de visionneuse prédéfinis. Des paramètres sont disponibles pour un ensemble d'options de configuration de la visionneuse. Vous pouvez, par exemple, modifier la taille d'affichage de la visionneuse, le comportement du zoom, les modes de couleurs, les bordures et les polices.

En règle générale, utilisez les visionneuses de vidéos HTML5 de Scene7. Les paramètres prédéfinis utilisés dans des visionneuses de vidéos HTML5 sont des lecteurs vidéo fiables. En combinant dans un seul lecteur la capacité de concevoir les composants de lecture à l'aide de code HTML5 et CSS, d'avoir accès à la lecture incorporée et d'utiliser les flux continus adaptatifs et progressifs selon la capacité du navigateur, vous pouvez étendre la portée de votre contenu multimédia aux utilisateurs d'appareils mobiles, de tablettes et d'ordinateurs et garantir ainsi une expérience vidéo rationalisée.

Voir A propos des visionneuses HTML5dans le guide de référence des visionneuses d'Adobe Scene7.

Voir « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Selon la visionneuse, vous pouvez ajouter des fonctions communautaires. Ces fonctions comprennent des boutons d'incorporation, d'e-mail, de lien et de visite de site. Ces boutons permettent aux utilisateurs de partager les visionneuses qu'ils consultent ou d'afficher le site Web Scene7.

Voir aussi Exemples de bibliothèques de référence des visionneuses Scene7.

Prise en charge des visionneuses pour les pages Web adaptées

Différentes pages Web ont différents besoins. Vous pouvez souhaiter qu'une page Web fournisse un lien qui ouvre la visionneuse HTML5 dans une fenêtre distincte du navigateur. Dans d'autres cas, il peut être nécessaire d'incorporer la visionneuse HTML5 directement sur la page d'hébergement. Dans ce dernier cas, la page Web peut avoir une disposition statique. Sinon, elle peut être « adaptée » et s'afficher différemment en fonction du périphérique ou de la taille du navigateur. Pour répondre à ces besoins, les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 prennent en charge les pages Web statiques et adaptées.

Voir Bibliothèque d'images statiques adaptées dans *l'aide de l'API Scene7 Image Serving* pour en savoir plus sur la méthode d'incorporation des visionneuses adaptées dans vos pages Web.

Types de paramètres prédéfinis de visionneuse

Les administrateurs peuvent créer et personnaliser les types de paramètres prédéfinis suivants :

Visionneuse de catalogue électronique Simule le processus de lecture d'un catalogue imprimé. Vous pouvez tourner les pages, effectuer un zoom avant ou arrière sur des éléments d'une page, ou encore utiliser des zones cliquables pour afficher davantage de détails sur divers objets. Vous pouvez également inclure un panneau d'informations afin d'afficher des informations détaillées et un objet créé à partir d'une image si la zone cliquable contient un attribut rollover_key valide. Pour ce faire, indiquez l'URL du serveur d'informations dans le volet Paramètres du panneau d'informations de la fenêtre des paramètres par défaut de la visionneuse de catalogue électronique.

Visionneuse d'échantillons Affiche une image dans une couleur, un matériau, une texture, un fini ou un tissu différent. Les utilisateurs cliquent sur une miniature pour voir les variations de l'image.

Visionneuse de supports variés Affiche différents types de supports dans une seule visionneuse. Vous pouvez y inclure des séries d'échantillons, des visionneuses à 360°, des images et des vidéos. Vous pouvez également configurer des onglets pour stocker différents types de contenu (par exemple, un pour les visionneuses d'images et un autre pour les vidéos). Les vidéos lues grâce à une visionneuse de supports variés utilisent une visionneuse de vidéos standard comportant un plan de montage chronologique et des commandes vidéo comme Arrêt, Pause, Rembobinage et Lecture. Lorsque vous configurez un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés, vous indiquez les visionneuses à utiliser pour les différents types de fichiers qu'elle contient. Vous pouvez également utiliser la visionneuse de grille ou de carrousel pour visualiser les fichiers d'une visionneuse de supports variés.

Visionneuse à 360° Propose plusieurs vues d'une image afin que les utilisateurs puissent faire pivoter l'objet pour l'examiner sous différents angles.

Visionneuse de vidéos Affiche les vidéos en utilisant les dimensions de résolution du fichier source ou une taille personnalisée. Scene7 inclut de nombreux paramètres prédéfinis de visionneuse pour la lecture vidéo. De plus, si vous êtes un administrateur, vous pouvez créer vos propres paramètres prédéfinis de visionneuse de vidéos. Il existe plus d'une douzaine de paramètres distincts pour la configuration de la visionneuse de vidéos. Vous pouvez configurer la taille, la couleur de premier plan et d'arrière-plan, les commandes vidéo et audio, la barre de progression, l'habillage de l'interface utilisateur, les fonctions sociales et l'aide.

Visionneuse de découpe vidéo Dans le cadre de la création de découpes vidéo, fournit des échantillons audio, d'arrière-plans, de bordures, de légendes, d'effets, de graphiques, de transitions et vidéo. Ce contenu apparaît dans le panneau Echantillon de contenu eVideo de l'écran Découpage vidéo.

Visionneuses de zoom Propose trois types de visionneuses de zoom :

- **Visionneuse de zoom** Permet aux utilisateurs de zoomer sur la zone en cliquant dessus. Ils peuvent cliquer sur les commandes pour effectuer un zoom avant ou arrière et rétablir la taille par défaut de l'image.

- **Visionneuse de zoom : Fenêtre déroulante** Affiche une seconde image de la zone agrandie en regard de l'image d'origine. Aucune commande n'est disponible. Il suffit de déplacer la sélection sur la zone à visualiser.

Pour déterminer la quantité totale de bande passante allouée à la visionneuse, n'oubliez pas que l'image principale et celle de la fenêtre déroulante sont toutes deux diffusées par la visionneuse. La taille de l'image principale (largeur et hauteur d'affichage) et le facteur de zoom déterminent la taille de la fenêtre déroulante. Pour que la fenêtre déroulante ne devienne pas trop volumineuse, équilibrez ces deux valeurs : si la taille de l'image principale est importante, réduisez la valeur du facteur de zoom. (La Largeur de la fenêtre déroulante et la Hauteur de la fenêtre déroulante déterminent la taille de la fenêtre déroulante, mais pas la taille de l'image diffusée par la visionneuse.)

Par exemple, si la taille de l'image principale est de 350 x 350 pixels et que le facteur de zoom est de 3, la taille d'image de la fenêtre déroulante sera de 1 050 x 1 050 pixels. Si la taille de l'image principale est de 300 x 300 pixels et que le facteur de zoom est de 4, la taille d'image de la fenêtre déroulante sera de 1 200 x 1 200 pixels. Selon la valeur de qualité JPEG sélectionnée (une valeur comprise entre 80 et 90 est recommandée), il est possible de réduire sensiblement la taille du fichier. Selon la taille de l'image principale, un facteur de zoom de 2,5 à 4 est recommandé.

Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7

Le tableau suivant identifie les paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 actuellement disponibles. Ce tableau indique également la compatibilité de la visionneuse avec les périphériques mobiles et fixes, et la technologie utilisée pour chacune des visionneuses données.

Voir aussi Exemples de bibliothèques de référence des visionneuses Scene7.

Pour en savoir plus sur les versions de navigateur Web et de système d'exploitation prises en charge pour les visionneuses, consultez les notes de mise à jour des visionneuses.

Voir Notes de mise à jour de référence des visionneuses Scene7.

	Technologie de la visionneuse	**Bureau**	**Apple iPhone**	**Apple iPad**	**Smartphone Android**	**Tablette Android**
Visionneuses 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**				

	Technologie de la visionneuse	**Bureau**	**Apple iPhone**	**Apple iPad**	**Smartphone Android**	**Tablette Android**
Visionneuses d'images						
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**				

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android
Visionneuses d'échantillons						
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**				

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android
Visionneuses de catalogue électronique						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (Inclut la prise en charge des médias sociaux.)	HTML5	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**
Universal_HTML5_eCatalog (Inclut la prise en charge des médias sociaux.)	HTML5	**X**	**X**	**X**	**X**	**X**
eCatalog_Flash	Flash AS3	**X**				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	**X**				
Legacy-eCatalog	Flash AS2	**X**				

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android
Visionneuses à 360°						
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**				

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android	Smartphone Blackberry	Windows Phone
Visionneuses d'eVideo Scene7 gère la lecture vidéo mobile au format MP4 H.264. Le document suivant recense les périphériques BlackBerry prenant en charge ce format vidéo : Formats vidéo pris en charge sur Blackberry La liste des périphériques Windows compatibles avec ce format vidéo figure dans le document suivant : Formats vidéo pris en charge sur Windows Phone.								
Universal_HTML5_Video (Comprend la prise en charge du sous-titrage.) Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_social (Comprend la prise en charge du sous-titrage et des médias sociaux.)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Vidéo	Flash AS3	X						
Vidéo_eCat	Flash AS3	X						
Vidéo_Légende	Flash AS3	X						

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android
Visionneuse de découpe vidéo						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	Technologie de la visionneuse	Bureau	Apple iPhone	Apple iPad	Smartphone Android	Tablette Android
Visionneuses de supports variés						
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				

Matrice des mouvements des visionneuses mobiles pris en charge

Le tableau suivant identifie les mouvements des visionneuses mobiles qui sont pris en charge sur les périphériques iOS, Android 2.x et Android 3.x.

Mouvement	Zoom déroulant	Zoom	Catalogue électronique	Spin
Faire glisser	Panoramiques	Panoramiques	Panoramiques	Panoramiques
Contact	Affiche la fenêtre déroulante	Affiche ou masque l'interface utilisateur	Affiche ou masque l'interface utilisateur	Affiche ou masque l'interface utilisateur
Double-contact	S/O	Effectue un zoom avant ou réinitialise	Effectue un zoom avant ou réinitialise	Effectue un zoom avant ou réinitialise
Pincer en ouvrant	S/O	Effectue un zoom avant (iOS et Android 3x uniquement)	Effectue un zoom avant (iOS et Android 3x uniquement)	Effectue un zoom avant (iOS et Android 3x uniquement)
Pincer en fermant	S/O	Effectue un zoom arrière (iOS et Android 3x uniquement)	Effectue un zoom arrière (iOS et Android 3x uniquement)	Effectue un zoom arrière (iOS et Android 3x uniquement)
Balayer	Fait défiler la barre d'échantillons	Fait défiler les images	Fait défiler les pages	Fait pivoter
Tapoter	Fait défiler la barre d'échantillons	Fait défiler les images	Fait défiler les pages	Fait pivoter

A propos de l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse

Créez et gérez des paramètres prédéfinis de la visionneuse sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Pour ouvrir cet écran, cliquez sur **Configuration** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

L'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse propose des outils permettant d'effectuer les tâches suivantes :

Ajout d'un paramètre prédéfini Cliquez sur **Ajouter** et faites vos choix dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Modification d'un paramètre prédéfini Sélectionnez un paramètre prédéfini, puis cliquez sur **Modifier**.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Suppression d'un paramètre prédéfini Sélectionnez un paramètre prédéfini, puis cliquez sur **Supprimer**.

Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini Ajoutez des valeurs de chaîne de mappage des paramètres régionaux au serveur d'images sous Configuration de la publication, puis modifiez un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 et ajoutez le texte d'info-bulle localisé.

Voir « Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 » à la page 41.

Exportation d'un paramètre prédéfini Sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5, puis cliquez sur Exporter pour télécharger l'habillage de la visionneuse en vue de l'utiliser comme base lors de la création et de l'ajout d'un nouveau paramètre prédéfini de visionneuse.

Voir « Exportation d'un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5 » à la page 42.

Filtrage de la liste des paramètres prédéfinis de la visionneuse Utilisez ces outils pour filtrer la liste :

- Dans la liste déroulante **Actifs/Inactifs**, choisissez une option pour afficher les paramètres prédéfinis actifs, les paramètres prédéfinis inactifs ou tous les paramètres prédéfinis.
- Dans la liste déroulante **Plate-forme**, choisissez d'afficher uniquement les visionneuses pour la plate-forme Flash AS3.
- Dans la liste déroulante **Visionneuse**, choisissez une option pour afficher uniquement les visionneuses d'un certain type. Sélectionnez **Toutes les visionneuses** pour les voir toutes.

Tri des paramètres prédéfinis Cliquez sur un en-tête de colonne (Actif, Universelle, Type, Paramètre prédéfini ou Plate-forme) pour trier la liste par rapport à une colonne. Cliquez à nouveau sur un en-tête de colonne pour trier la liste dans l'ordre décroissant (ou croissant).

Voir « A propos des visionneuses universelles » à la page 45.

Activation et désactivation de paramètres prédéfinis Sélectionnez un paramètre prédéfini, puis cliquez sur son option Actif pour l'activer ou le désactiver.

Voir « Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 43.

Cliquez sur Prévisualiser sur le côté droit de l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse pour avoir une idée du rendu d'un fichier avec le paramètre de visionneuse prédéfini sélectionné. Pour voir un autre fichier, vous pouvez cliquer sur le bouton Parcourir de l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse et sélectionner un autre fichier dans la boîte de dialogue Choisir fich. à prévisualiser.

Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse

Outre l'option Ajouter de l'interface utilisateur, vous pouvez également utiliser l'option Exporter pour ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse. Cette option permet d'exporter un paramètre prédéfini existant pour Flash AS3 ou HTML5 en vue de l'utiliser comme base du nouveau paramètre prédéfini.

Voir « Exportation d'un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5 » à la page 42.

Ajout et modification de paramètres prédéfinis de visionneuse

1 Près de l'angle supérieur droit de Scene7 Publishing System, cliquez sur **Configuration** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

   Vous pouvez filtrer la liste des paramètres prédéfinis. Par exemple, pour afficher uniquement les paramètres prédéfinis pour les visionneuses de vidéos, sélectionnez Visionneuse de vidéos dans le menu déroulant des visionneuses sur la barre d'outils qui se trouve directement au-dessus du tableau.

2 Dans l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, ajoutez ou modifiez le paramètre prédéfini de visionneuse.

   Ajout Cliquez sur **Ajouter** dans la barre d'outils. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme et un type de fichier de média enrichi.

   Cliquez sur **Enregistrer en tant que** lorsque vous avez terminé de créer le paramètre prédéfini de la visionneuse.

   Ajout à partir d'un paramètre prédéfini de visionneuse existant Dans le tableau, sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos, puis cliquez sur **Modifier** dans la barre d'outils.

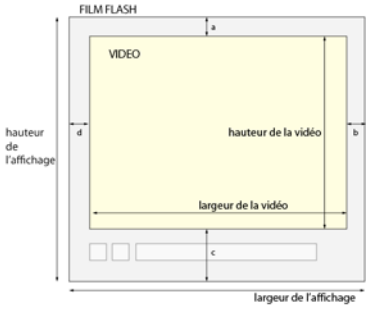
   Après avoir reconfiguré la visionneuse de vidéos, cliquez sur **Enregistrer en tant que** pour enregistrer le paramètre prédéfini sous un autre nom dans le champ Nom du paramètre prédéfini.

   Modification Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse, puis cliquez sur **Modifier**.

3 Dans l'écran Configurer la visionneuse, dans le champ Nom du paramètre prédéfini, saisissez ou modifiez le nom du paramètre prédéfini.

4 Définissez les options restantes si vous le souhaitez.

Remarque : *choisissez Identique à la source pour dimensionner automatiquement la visionneuse de vidéos selon la taille de résolution de la vidéo codée. Si vous sélectionnez cette option, vous ne pouvez pas saisir la largeur d'affichage et la hauteur d'affichage. Ces valeurs proviennent directement de la vidéo elle-même. Si vous choisissez Identique à la source, définissez l'option Taille de marge, de sorte qu'elle reflète les dimensions d'habillage en dehors de la zone de lecture vidéo. Cette taille de marge correspond à la hauteur et à la largeur, en pixels, des commandes vidéo. Vous pouvez utiliser l'illustration suivante pour vous aider à déterminer les tailles des marges à utiliser.*



Hauteur et largeur d'affichage et hauteur et largeur de marge d'une visionneuse de vidéos

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Enregistrer en tant que** si vous avez ajouté un paramètre prédéfini de visionneuse à partir d'un paramètre prédéfini existant.
- Cliquez sur **Enregistrer** si vous avez ajouté ou modifié un paramètre prédéfini de visionneuse.

Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3

Vous pouvez ajouter du texte d'info-bulle personnalisé à une visionneuse Flash AS3.

Pour ce faire, vous devez tout d'abord définir une chaîne de carte de paramètres régionaux sur le serveur d'images, puis modifier le texte d'info-bulle d'un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3.

Voir « Considérations à prendre en compte lors de la configuration de la localisation des fichiers » à la page 60.

Notez que Scene7 Publishing System ne contient pas les polices de caractères des langues orientales, telles que le japonais, le chinois ou le coréen. Ces langues nécessitent généralement un jeu de caractères UTF-8 ou un jeu de caractères différent. Par conséquent, pour pouvoir utiliser ces langues pour le texte d'info-bulle, vous pouvez vous connecter à Scene7 depuis cet environnement local et saisir les valeurs d'info-bulle appropriées. Ou bien, le texte d'info-bulle en UTF-8, c'est-à-dire, coupez et collez le texte à partir d'un traitement de texte qui exécute la langue orientale désirée.

Outre la possibilité d'utiliser des info-bulles localisées dans une visionneuse en suivant les étapes ci-dessous, vous pouvez utiliser une méthode alternative. Vous pouvez ajouter des info-bulles localisées et même des graphiques localisés à une visionneuse directement dans Viewer SDK. Pour les instructions, voir le chapitre *Localisation* dans le guide PDF *Adobe Scene7 Viewer SDK for Adobe Flash* disponible dans le cadre du téléchargement d'*Adobe Scene7 Viewer SDK* depuis Accès aux kits de développement via Adobe Developer Connection.

Remarque : *pour configurer les options d'aide à la localisation, contactez le support technique Adobe Scene7 ou envoyez un courrier électronique à s7support@adobe.com pour demander une assistance.*

Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de la publication** > **Image Server**.

2 Dans le panneau Publication sur hébergeur d'images, faites défiler l'écran pour accéder à la section d'aide à la localisation.

   Remarque : *pour configurer les options d'aide à la localisation, contactez le support technique Adobe Scene7 ou envoyez un courrier électronique à s7support@adobe.com pour demander une assistance.*

3 Dans le champ de texte Chaîne de carte de paramètres régionaux, définissez les langues à prendre en charge.

   Par exemple, si vous souhaitez prendre en charge l'anglais, l'espagnol et le japonais dans une visionneuse, la syntaxe appropriée de la carte est `en,en, |es,es, |ja,ja,`. Le paramètre est `LocaleStrMap`.

   Pour chaque paire de langues, le premier code à deux lettres est le nom de la langue. Vous pouvez également saisir le nom de la langue à la place du code à deux lettres (comme dans `français, fr, )`. Quelle que soit la méthode que vous utilisez, la liste des langues que vous spécifiez ici figure également dans la liste des langues dans la liste déroulante Paramètres régionaux lorsque vous modifiez un paramètre prédéfini de visionneuse. Elle est également utilisée lors de la demande d'une visionneuse localisée par le biais de `viewerURL&locale=en` dans l'URL de la visionneuse.

4 Cliquez sur **Enregistrer** et **OK**.

5 Dans le volet gauche de l'écran de configuration, sous Configuration de l'application, cliquez sur **Visionneuses** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

6 Dans la liste déroulante Toutes les plates-formes de la barre d'outils de configuration, sélectionnez Flash AS3.

7 Sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse actif, puis cliquez sur **Modifier** dans la barre d'outils de configuration.

8 Dans la liste déroulante Paramètres régionaux dans l'écran Configurer la visionneuse, sélectionnez une langue dont les info-bulles doivent être localisées dans la visionneuse.

9 Dans le panneau de gauche de l'écran Configurer la visionneuse, cliquez sur un nom de composant, tel que Bouton Pause/Lecture ou Bouton de plein écran.

10 Dans le champ de texte de l'info-bulle du composant, saisissez la valeur de la langue que vous avez sélectionnée.

11 Lorsque vous avez terminé de saisir les valeurs d'info-bulle des composants qui constituent un paramètre prédéfini de visionneuse, dans l'angle inférieur droit de l'écran Configurer la visionneuse, cliquez sur **Enregistrer sous**.

12 Répétez les étapes 8 à 10 si vous prenez en charge des langues supplémentaires.

13 Dans la boîte de dialogue Enr. nouv. nom par. préd., saisissez le nouveau nom du paramètre prédéfini de visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Exportation d'un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5

Vous pouvez exporter un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5 existant en vue de l'utiliser comme base d'un nouveau paramètre prédéfini. Cette méthode est pratique car elle vous évite d'avoir à créer une visionneuse depuis le début. En effet, il vous suffit d'exporter un paramètre prédéfini présentant des caractéristiques et un comportement semblables à ce que vous recherchez, puis de l'utiliser comme point de départ pour vos modifications.

Si vous exportez un paramètre prédéfini de visionneuse HTML5, assurez-vous que le kit de développement de visionneuse HTML5 est installé pour pouvoir modifier le fichier CSS exporté et le code JavaScript associé. De même, si vous exportez un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3, assurez-vous que le kit de développement de visionneuse Flash est bien installé sur Adobe Flash Professional pour pouvoir modifier le fichier FLA exporté.

Voir « Ressources du développeur » à la page 5.

Exportation d'un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 ou HTML5

1 Cliquez sur **Configuration** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

2 Sur la barre d'outils Paramètres prédéfinis de la visionneuse, dans la deuxième liste déroulante en partant de la gauche, sélectionnez **HTML5** ou **Flash AS3**.

3 Dans la troisième liste déroulante en partant de la gauche, sélectionnez **Toutes les visionneuses**.

4 Sélectionnez le paramètre prédéfini de la visionneuse à utiliser comme base pour un nouveau paramètre prédéfini de visionneuse HTML5 ou Flash AS3.

5 Dans la barre d'outils, cliquez sur **Exporter**.

6 Dans la boîte de dialogue Exporter les fichiers sélectionnés, cliquez sur **Lancer l'exportation**.

Si vous avez exporté une visionneuse Flash AS3, vous obtenez un fichier FLA compressé à l'issue de l'opération. Dans le cas d'une visionneuse HTML5, vous obtenez un fichier CSS. Téléchargez et décompressez l'archive.

7 Procédez de l'une des manières suivantes selon le paramètre prédéfini de la visionneuse que vous avez exporté :

- Ouvrez le fichier FLA dans Adobe Flash Professional et apportez-y vos modifications. Assurez-vous que le kit de développement de visionneuse Flash Scene7 est installé avant de modifier le fichier.

  Exportez le fichier FLA sous forme de film et enregistrez le fichier SWF ainsi obtenu.

- Ouvrez le fichier CSS dans un éditeur CSS, effectuez vos modifications, puis enregistrez le fichier.

8 Téléchargez le fichier SWF ou le fichier CSS dans Scene7 Publishing System.

Voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

9 Publiez le fichier SWF ou CSS sur Scene7 Image Server.

Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

10 Ajoutez le nouveau paramètre prédéfini de visionneuse comme vous le faites habituellement. Selon la visionneuse que vous avez exportée, sélectionnez soit le fichier SWF, soit le fichier CSS que vous venez de télécharger.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de la visionneuse

Pour créer une URL afin d'afficher des fichiers, les utilisateurs ouvrent la liste déroulante Paramètres prédéfinis de la boîte de dialogue de prévisualisation, sélectionnent un paramètre prédéfini de visionneuse et cliquent sur Copier l'URL (voir « Copie de l'URL d'un paramètre prédéfini de visionneuse » à la page 44). Cette liste de paramètres prédéfinis présente les paramètres prédéfinis de la visionneuse que les administrateurs ajoutent et gèrent sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Par exemple, tous les paramètres prédéfinis actifs de la Visionneuse de catalogue électronique apparaissent dans la liste déroulante Paramètres prédéfinis de la boîte de dialogue Prévisualisation lorsqu'un utilisateur prévisualise un catalogue électronique.

A moins que vous ne désactiviez les Paramètres prédéfinis de la visionneuse sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, la liste déroulante Paramètres prédéfinis de la boîte de dialogue Prévisualisation peut très vite être remplie.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de visionneuse

1 Choisissez Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse pour ouvrir l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

2 Sélectionnez ou désélectionnez les options Actif pour activer ou désactiver les Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir aussi

« A propos de l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 39

« A propos des visionneuses universelles » à la page 45

Copie de l'URL d'un paramètre prédéfini de visionneuse

Après avoir publié un fichier, vous pouvez copier une URL pour afficher le fichier avec les valeurs d'un paramètre prédéfini de visionneuse.

L'URL est copiée dans le Presse-papiers. Vous pouvez l'utiliser, selon vos besoins, dans le code HTML de votre page Web, de votre périphérique mobile ou de votre application.

Copie de l'URL d'un paramètre prédéfini de visionneuse

1 Sélectionnez le fichier dans le panneau de navigation.

2 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Copie du code intégré d'un paramètre prédéfini de visionneuse

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code du paramètre prédéfini de la visionneuse sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code intégré d'un paramètre prédéfini de visionneuse

1 Sélectionnez le fichier dans le panneau de navigation des fichiers.

2 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL sur la droite, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

3 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

4 Cliquez sur **Fermer**.

A propos des visionneuses universelles

Remarque : *l'utilisation de visionneuses universelles n'est pas recommandée ; elles sont destinées uniquement pour la lecture de documents hérités. Il est préférable d'utiliser les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 Publishing System.*

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Voir aussi la « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

Vous pouvez utiliser des visionneuses universelles pour publier des vidéos et des images sur plusieurs écrans (ordinateurs, smartphones, tablettes, etc.) à partir d'une seule URL.

Auparavant, puisque les diverses plates-formes prenaient en charge différentes technologies comme Flash ou HTML5, il vous fallait créer vos propres visionneuses. Vous deviez alors écrire votre propre détection de périphérique afin de pouvoir permuter entre ces différentes technologies. Globalement, le processus total nécessitait beaucoup de temps de développement et également la maintenance de plusieurs URL.

Pour la configuration de visionneuses universelles, Scene7 met à votre disposition une URL unique et universelle que vous pouvez déployer et intégrer dans vos sites Web, sites mobiles et applications mobiles. En outre, Scene7 Publishing System détecte automatiquement les périphériques et offre à vos clients un contenu adapté, disponible dans la visionneuse correspondante et compatible avec le périphérique approprié.

La configuration réelle des visionneuses universelles s'effectue dans Configuration de l'application. Vous pouvez configurer différents types de visionneuses, notamment des visionneuses de zoom, d'images, d'échantillons, à 360°, de catalogue électronique ou de vidéo.

Vous pouvez également utiliser un paramètre prédéfini de visionneuse universelle existant comme base pour créer vos propres profils de visionneuse universelle. Vous pouvez, par exemple, décider de créer différentes visionneuses de même type à des fins de localisation, pour différentes unités commerciales au sein de la même entreprise, pour des catégories de produits ou pour chaque saison (comme une visionneuse universelle du catalogue électronique Printemps ou Eté).

Pour chaque type de visionneuse, comme la visionneuse de zoom, ses plates-formes cibles et les visionneuses associées sont affichées, comme des visionneuses HTML ou des visionneuses Flash. Pour chaque plate-forme cible différente, vous glissez-déposez la visionneuse que vous souhaitez utiliser avec un périphérique particulier, comme un smartphone, une tablette ou un ordinateur.

Pour les smartphones mobiles, les dispositifs Android et Apple sont pris en charge. Pour les tablettes, les dispositifs Android et Apple sont pris en charge. Pour les ordinateurs, le lecteur Flash est pris en charge.

Pour modifier ultérieurement la configuration des visionneuses universelles, veillez à publier une tâche sur Scene7 Image Server afin que vos modifications prennent effet.

Voir aussi Exemples de bibliothèques de visionneuses Scene7.

Configuration de visionneuses universelles

Remarque : *l'utilisation de visionneuses universelles n'est pas recommandée ; elles sont destinées uniquement pour la lecture de documents hérités. Il est préférable d'utiliser les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 Publishing System.*

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Voir aussi la « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

Les visionneuses que vous pouvez configurer dans des visionneuses universelles sont une association de tous les paramètres prédéfinis de visionneuses disponibles dans Scene7 et de toutes les visionneuses personnalisées que vous avez ajoutées. Cela exclut toutes les visionneuses personnalisées que vous avez implémentées mais que vous n'avez pas encore téléchargées dans Scene7 Publishing System.

Vous pouvez visualiser les visionneuses qui sont affichées et sélectionnables dans les visionneuses universelles en accédant aux visionneuses qui sont répertoriées dans Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir « Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34.

Si vous modifiez la configuration d'une visionneuse universelle existante, veillez à publier une tâche sur Scene7 Image Server afin que vos modifications prennent effet.

Pour configurer des visionneuses universelles

1. Dans le menu Configuration, cliquez sur **Configuration de l'application**.
2. Dans le panneau de gauche, au niveau de l'arborescence Configuration de l'application, cliquez sur **Visionneuses** > **Visionneuses universelles**.
3. Près du coin supérieur gauche de la page Visionneuses universelles, cliquez sur un onglet de type de visionneuse ou cliquez sur l'onglet **Nouveau profil**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

Si l'onglet de type de visionneuse sélectionné est	Procédez comme suit :
Visionneuse de zoom, d'images, d'échantillons, à 360° ou de catalogue électronique	Dans la zone de groupe des **visionneuses HTML** ou dans celle des **visionneuses pour Adobe Flash**, faites glisser la visionneuse que vous souhaitez utiliser et déposez-la sur l'écran d'un périphérique. Lorsque vous déplacez le pointeur sur une visionneuse, les écrans de périphériques compatibles avec la visionneuse sont mis en évidence dans l'interface utilisateur ; les écrans non compatibles sont grisés (non disponibles).
Visionneuse de vidéos	Pour utiliser l'URL universelle d'une vidéo, vous devez regrouper des vidéos codées selon diverses vitesses de transmission (ou débits) au sein d'une visionneuse de vidéos adaptative. l'utilisation de la même vidéo pour une lecture sur plusieurs écrans étant déconseillée. Par exemple, les périphériques mobiles prennent en charge des débits vidéo plus lents que les écrans d'ordinateur, qui eux sont capables de gérer des débits plus élevés. • Dans la zone de groupe des visionneuses de vidéos, faites glisser la visionneuse que vous souhaitez utiliser et déposez-la sur l'écran pour l'ordinateur. Si vous prévoyez la diffusion adaptative en flux continu sur des ordinateurs de bureau, utilisez la visionneuse de vidéos AS3. • Dans le champ de texte Smartphone ou Tablette, entrez une vitesse de transmission (ou débit) cible pour la lecture sur chaque périphérique. Ces champs sont pris en compte uniquement en l'absence de diffusion adaptative. La diffusion adaptative est prise en charge sur les périphériques iOS d'Apple, pour les clients disposant de la licence de diffusion en flux continu eVideo. Dans ce cas, le débit vidéo est sélectionné automatiquement, sur la base de la bande passante détectée. Dans le cas contraire, Scene7 prélève la vidéo dans la visionneuse de vidéos adaptative qui présente le débit le plus proche de votre cible sans le dépasser et lit cette vidéo au moyen d'un téléchargement progressif. Les périphériques mobiles présentent des lecteurs vidéo natifs et intégrés et ne disposent donc pas de visionneuses. La vitesse de transmission mesure le niveau de qualité vidéo. En d'autres termes, la qualité vidéo s'améliore à mesure que la vitesse de transmission augmente. Inversement, si la vitesse de transmission est faible, la qualité vidéo est médiocre. Par exemple, vous pouvez entrer un débit cible en Kbits/s faible pour les smartphones car ils sont souvent utilisés avec une connexion à bande passante limitée. A l'inverse, pour les connexions à bande passante élevée, vous pouvez entrer un débit rapide pour une tablette car vos clients utilisent généralement une connexion Wifi. Il est recommandé de définir le débit cible sur « 500 » dans la catégorie Smartphone et sur « 1 000 » dans la catégorie Tablette. Voir « Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241.
Nouveau profil	• Dans la liste déroulante de l'onglet Nouveau profil, sélectionnez le paramètre prédéfini de visionneuse qui vous servira de base pour votre nouvelle visionneuse universelle. • Dans la zone de groupe des visionneuses HTML ou dans celle des visionneuses pour Adobe Flash, faites glisser la visionneuse que vous souhaitez utiliser et déposez-la sur l'écran d'un périphérique. Lorsque vous déplacez le pointeur sur une visionneuse, les écrans de périphériques compatibles avec la visionneuse sont mis en évidence dans l'interface utilisateur ; les écrans non compatibles sont grisés (non disponibles). • Cliquez deux fois sur l'onglet **Nouveau profil**, puis entrez le nom de la nouvelle visionneuse universelle dans le champ de texte.

4 (Facultatif) Dans la liste déroulante **Sélectionner des paramètres d'image prédéfinis de secours**, sélectionnez le nom des paramètres d'image prédéfinis que vous souhaitez utiliser.

Si Scene7 détecte un périphérique ou un écran non pris en charge, une image statique est affichée à l'aide des paramètres prédéfinis sélectionnés dans la liste déroulante. Cette liste est constituée des paramètres d'image prédéfinis que vous avez créés et ajoutés à Scene7 Publishing System.

Voir « Création et modification de paramètres d'image prédéfinis » à la page 24.

5 Dans le coin inférieur droit de la page Visionneuse universelle, cliquez sur **Enregistrer**.

6 Cliquez sur **Fermer** pour revenir au navigateur.

Prévisualisation de visionneuses universelles

Remarque : *l'utilisation de visionneuses universelles n'est pas recommandée ; elles sont destinées uniquement pour la lecture de documents hérités. Il est préférable d'utiliser les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 Publishing System.*

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Voir aussi la « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

Vous pouvez prévisualiser les visionneuses universelles configurées pour vous assurer que la visionneuse que vous avez choisie est bien adaptée au périphérique.

Si vous devez apporter des modifications à la configuration des visionneuses universelles, veillez à publier une tâche sur Scene7 Image Server afin que vos modifications prennent effet.

Voir aussi Exemples de bibliothèques de référence des visionneuses Scene7.

Prévisualiser des visionneuses universelles

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le fichier à prévisualiser.

2 Au-dessus du panneau de navigation, sur le côté droit de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**.

3 En fonction de la vue que vous utilisez, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans le panneau de navigation des fichiers de la vue de la grille ou de la vue de la liste, sélectionnez un seul fichier. Dans la liste déroulante **Prévisualiser** à proximité de l'image miniature, sélectionnez **Liste des visionneuses**.
- Dans la barre d'outils au-dessus de la fenêtre Fichiers de l'Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, dans la liste déroulante **Prévisualiser**, cliquez sur **Liste des visionneuses**.

4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la table Liste des visionneuses, cliquez sur l'en-tête de la colonne **Type de plate-forme** pour trier la colonne par ordre croissant ou décroissant.

  Dans la colonne Type de plate-forme, localisez les noms des visionneuses dont le type de plate-forme est Universel, puis cliquez sur **Prévisualiser** dans la ligne dont vous souhaitez visualiser la visionneuse.

- Près du coin supérieur droit de la table de la Liste des visionneuses, dans la liste déroulante **Plate-forme**, sélectionnez **Universel** pour filtrer la table selon le type de plate-forme Universel.

  Cliquez sur **Prévisualiser** dans la ligne contenant la visionneuse universelle que vous souhaitez visualiser.

5 Fermez la visionneuse affichée dans la fenêtre contextuelle du navigateur pour revenir à l'écran Liste des visionneuses.

6 Dans le coin inférieur droit de l'écran, cliquez sur **Fermer** pour revenir à la fenêtre Fichiers.

Copie d'une URL de visionneuse universelle

Remarque : *l'utilisation de visionneuses universelles n'est pas recommandée ; elles sont destinées uniquement pour la lecture de documents hérités. Il est préférable d'utiliser les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 Publishing System.*

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Voir aussi la « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

Vous pouvez copier une URL universelle depuis la fenêtre Liste des visionneuses ou Affichage des détails.

Copie d'une URL de visionneuse universelle :

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le fichier dont vous souhaitez copier l'URL.

2 Procédez comme suit :

Pour copier l'URL universelle par	Effectuez l'une des opérations suivantes :
Liste des visionneuses	• Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans la fenêtre Fichiers, située au-dessous de l'image miniature d'un fichier, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**. • Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la liste**. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**. • Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.
Affichage des détails	• Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans la fenêtre Fichier, cliquez deux fois sur la miniature d'un fichier unique pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails.

3 (Cette étape est facultative pour l'Affichage de la grille ou l'Affichage par liste ; elle ne s'applique pas si vous vous trouvez dans le mode Affichage des détails.) Dans la fenêtre Liste des visionneuses, dans la liste déroulante **Codage de l'URL pour la génération de copies d'URL** à proximité du coin inférieur gauche, sélectionnez le codage URL que vous souhaitez appliquer à l'URL du fichier une fois celle-ci copiée.

4 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous y accédez par la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur **Copier l'URL** dans la ligne dont le type de plate-forme est Universelle.
- Si vous y accédez par le mode Affichage des détails, dans le panneau des URL, sous l'en-tête Paramètres prédéfinis universels, cliquez sur **Copier l'URL**.

Copie du code incorporé d'une visionneuse universelle

Remarque : *l'utilisation de visionneuses universelles n'est pas recommandée ; elles sont destinées uniquement pour la lecture de documents hérités. Il est préférable d'utiliser les visionneuses HTML5 fournies avec Scene7 Publishing System.*

Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

Voir aussi la « Matrice de compatibilité des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7 » à la page 36.

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse universelle sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse universelle

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse universelle dont vous voulez copier le code incorporé.

2 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, sous Paramètres prédéfinis universels, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Listes des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite d'une visionneuse dont le type de plate-forme est universel.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite d'une visionneuse dont le type de plate-forme est universel.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite d'une visionneuse dont type de plate-forme est universel.

3 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, dans la zone de texte, spécifiez un nom de calque DIV cible pour le code incorporé de la visionneuse universelle.

  Vous pouvez spécifier le nom de votre choix. Le nom permet simplement de conserver les calques DIV organisés et il est utilisé dans la balise setTargetDiv du code incorporé.

4 Cliquez sur **Obtenir le code incorporé**.

  Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

6 Cliquez sur **Fermer**.

Configuration des visionneuses par défaut

Vous pouvez utiliser les visionneuses par défaut pour configurer la visionneuse par défaut qui est associée au fichier lorsque vous utilisez l'option Prévisualiser dans Scene7 Publishing System. Vous pouvez configurer l'expérience de prévisualisation par défaut pour les types de fichier suivants :

- Image
- Vidéo
- Visionneuse à 360°
- Catalogue

- ImageSet
- SwatchSet
- Visionneuse de supports
- Découpe vidéo

« Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

Pour configurer les visionneuses par défaut

1 Dans la liste déroulante de configuration, cliquez sur Configuration de l'application.

2 Dans le volet gauche de la fenêtre de configuration, développez Configuration de l'application > Visionneuses.

3 Cliquez sur Visionneuses par défaut.

4 Sur la fenêtre Visionneuses par défaut, dans la liste déroulante de chaque type de fichier, sélectionnez la visionneuse que vous souhaitez associer à l'aperçu du fichier.

5 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Visionneuses par défaut, cliquez sur Enregistrer les paramètres.

6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre de configuration, cliquez sur Fermer pour revenir à la fenêtre Fichiers.

Vues des métadonnées

Les *métadonnées* sont des informations normalisées concernant un fichier. Vous pouvez utiliser les métadonnées pour rationaliser votre flux de travail, organiser vos fichiers et améliorer les performances de recherche. Scene7 prend en charge les normes IPTC (International Press Telecommunications Council) et XMP (eXtensible Metadata Platform). Avant d'afficher ou de saisir des métadonnées pour un fichier en mode Affichage des détails, les utilisateurs peuvent ouvrir le menu Vues des métadonnées et choisir le jeu de champs de métadonnées à afficher ou utiliser pour décrire le fichier.

Scene7 propose un certain nombre de vues de métadonnées prédéfinies que les administrateurs peuvent compléter en créant leurs propres vues de métadonnées que les utilisateurs peuvent choisir lorsqu'ils saisissent des métadonnées.

Voir aussi

« Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120

Création d'une vue de métadonnées

1 Choisissez Configuration > Configuration de l'application > Vues des métadonnées.

2 Cliquez sur Ajouter.

3 Dans le champ Nom du paramètre prédéfini, indiquez le nom de la vue.

4 (Facultatif) Sélectionnez l'option Définir comme valeur par défaut pour que cette vue soit automatiquement sélectionnée lorsque les utilisateurs ouvrent le panneau Métadonnées en mode Affichage des détails.

5 (Facultatif) Sélectionnez l'option Include UDF (Inclure les champs définis par les utilisateurs) pour inclure des champs définis par les utilisateurs dans la vue. Les champs définis par les utilisateurs apparaissent en haut du panneau Métadonnées en mode Affichage des détails.

6 Sélectionnez les champs pour la vue (cliquez sur Sélectionner tous pour les sélectionner tous).

7 Cliquez sur Enregistrer.

Les catégories et les champs sélectionnés pour la vue apparaissent dans le panneau de prévisualisation.

Gestion des vues de métadonnées

1 Choisissez Configuration > Configuration de l'application > Vues des métadonnées.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour prévisualiser une vue, sélectionnez-la. Les champs de la vue apparaissent dans le panneau de prévisualisation.
- Pour modifier une vue, sélectionnez-la et cliquez sur Modifier. Ensuite, sélectionnez ou désélectionnez les noms des champs dans le panneau de prévisualisation, puis sélectionnez ou désélectionnez l'option Inclure les champs définis par les utilisateurs.
- Pour supprimer une vue, sélectionnez-la et cliquez sur Supprimer.
- Pour définir une vue par défaut, sélectionnez-la et cliquez sur Définir comme valeur par défaut. La vue par défaut est celle qui s'affiche automatiquement lorsque les utilisateurs ouvrent un fichier en mode Affichage des détails, puis accèdent au panneau Métadonnées.

Paramètres prédéfinis des métadonnées

Les paramètres prédéfinis des métadonnées permettent aux administrateurs de contrôler et de réguler les métadonnées attribuées aux fichiers. En mode Affichage des détails, un utilisateur peut entrer des métadonnées concernant un fichier dans les champs fournis à cet effet. Par exemple, un utilisateur peut entrer un nom de propriétaire, une description de copyright et une adresse. Pour vous assurer que les utilisateurs entrent correctement ces informations, vous pouvez créer des paramètres prédéfinis de métadonnées. Le fait de choisir un paramètre prédéfini de métadonnées en mode Affichage des détails remplit les champs des métadonnées à l'aide de valeurs prédéfinies. Par exemple, un nom de propriétaire, une description de copyright et une adresse sont entrés de façon automatique.

Créez un paramètre prédéfini de métadonnées pour chaque ensemble de valeurs de métadonnées que vous souhaitez que les utilisateurs puissent entrer automatiquement en mode Affichage des détails pour décrire un fichier.

Voir aussi

« Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120

« Champs personnalisés » à la page 53

Création ou modification d'un paramètre prédéfini de métadonnées

1 Choisissez Configuration > Configuration de l'application > Paramètres prédéfinis des métadonnées.

2 Dans l'écran Paramètres prédéfinis de métadonnées, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour créer un paramètre prédéfini, cliquez sur Ajouter. Dans le champ Nom de modèle de métadonnées, indiquez un nom, puis cliquez sur Vues des métadonnées et choisissez une vue dans la liste déroulante (voir « Vues des métadonnées » à la page 51).
- Pour modifier un paramètre prédéfini, sélectionnez-le dans la liste Paramètres prédéfinis des métadonnées et cliquez sur Modifier.

3 Développez les en-têtes que vous souhaitez inclure dans le paramètre prédéfini et entrez les valeurs dans les différents champs que vous souhaitez inclure dans le paramètre prédéfini.

4 Cliquez sur Enregistrer.

Les catégories et les champs sélectionnés pour le paramètre prédéfini sont visibles dans le panneau de prévisualisation.

Gestion des paramètres prédéfinis des métadonnées

1 Choisissez Configuration > Configuration de l'application > Paramètres prédéfinis des métadonnées.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour prévisualiser un paramètre prédéfini, sélectionnez ce dernier. Les informations correspondantes (catégories et champs) s'affichent dans l'écran de prévisualisation.
- Pour supprimer un paramètre prédéfini, sélectionnez-le, puis cliquez sur Supprimer.

Champs personnalisés

Un administrateur de portail multimédia ou un administrateur d'entreprise peut créer des champs de métadonnées définis par l'utilisateur personnalisés. Avec un champ personnalisé, vous pouvez classer les fichiers dans le système Scene7 Publishing System. Les champs peuvent également être marqués comme activés, si nécessaire. Quand ils sont activés, les noms de ces champs de métadonnées personnalisés s'affichent dans le panneau Métadonnées de la vue de détails. Les utilisateurs peuvent renseigner les champs de métadonnées définies par les utilisateurs pour décrire les fichiers. Ils peuvent également définir un champ de métadonnées utilisateur comme critère de recherche.

Pour utiliser efficacement les champs de métadonnées définis par l'utilisateur, retardez l'heure d'activation d'un fichier pour un lancement ou une vente spécifique. Définissez un champ « activation » et un champ « désactivation », d'après le type Date. Ensuite, dans le panneau **Métadonnées** dans la vue **Détails** ou sous **Fichier** > **Modifier les infos**, indiquez à quel moment le fichier sera activé et désactivé. Scene7 Publishing System vérifie l'état de publication d'un fichier, ainsi que l'historique de publication. En dehors de la période d'activation, l'état de publication indique « Non publié ».

Remarque : *pour afficher les champs définis par les utilisateurs dans le panneau Métadonnées en mode Affichage des détails, incluez ces types de champs dans les vues des métadonnées. Dans l'écran Vues des métadonnées, sélectionnez l'option Include UDF (Inclure les champs définis par les utilisateurs). Pour plus d'informations, voir « Vues des métadonnées » à la page 51.*

Important : *Pour rechercher des fichiers en utilisant les champs personnalisés définis par les utilisateurs, cliquez sur* ***Configuration*** > ***Configuration personnelle****, puis sélectionnez* ***Inclure les champs définis par les utilisateurs dans la recherche****. Voir « Configuration personnelle » à la page 15.*

Création d'un champ de métadonnées défini par l'utilisateur

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Métadonnées** > **Champs définis par l'utilisateur**.

2 Cliquez sur **Ajouter**.

3 Dans la boîte de dialogue Champ personnalisé, définissez les options de votre choix.

Nom Entrez le nom du champ de métadonnées.

Type Choisissez une option qui définit le type d'information que les utilisateurs peuvent entrer dans le champ des métadonnées :

- **Chaîne** Chaîne de caractères.
- **Entier** Entier.
- **Flottante** Nombre à virgule flottante.
- **Oui/Non** Valeur booléenne oui/non.
- **Date** Date. Le format de date MM/JJ/AAAA est accepté.
- **Nom de fichier** Nom d'un fichier.
- **Couleur** Nom d'une couleur.

- **Dimension** Largeur et hauteur du fichier.
- **Aucun type** Proposée pour la rétrocompatibilité. Ne sélectionnez pas cette option.

Valeur par défaut Entrez la valeur la plus probable qui devrait être saisie dans le champ (facultatif). La valeur que vous entrez devient la valeur par défaut du champ que vous créez.

S'applique à Vous pouvez également choisir un type de fichier pour que le champ de métadonnées s'applique uniquement à un type de fichier spécifique.

Important : *soyez vigilant lorsque vous sélectionnez une option d'application, car une fois le champ défini, il est impossible de modifier ces options. Scene7 permet de modifier le nom, le type et la valeur par défaut d'un champ défini par l'utilisateur, mais pas ses paramètres d'application.*

4 Cliquez sur **Enregistrer** lorsque vous avez terminé de créer le champ de métadonnées.

Gestion de champs définis par les utilisateurs

L'écran Champs définis par l'utilisateur comporte des commandes qui permettent de gérer des champs de métadonnées personnalisés définis par les utilisateurs.

Seul un administrateur du portail multimédia ou un administrateur d'entreprise peut gérer les champs définis par l'utilisateur.

Pour ouvrir cet écran, choisissez **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Métadonnées** > **Champs définis par l'utilisateur**.

Modification d'un champ Sélectionnez le champ, puis cliquez sur **Modifier**.

Suppression d'un champ Sélectionnez le champ, puis cliquez sur **Supprimer**.

Activation et désactivation de champs Cliquez sur l'option Actif située en regard du champ d'un champ pour sélectionner ou désélectionner cette option. Si vous êtes un administrateur dans la société, cette option peut ne pas s'afficher. Cette option étant liée à MediaPortal, vous devez sélectionner (activer) l'option **Afficher les fonctionnalités MediaPortal** dans la configuration personnelle pour que les champs d'activation et de désactivation soient visibles.

Optimisation des fichiers

A mesure que vous téléchargez des fichiers dans Scene7 Publishing System, ils y sont optimisés pour leur stockage et leur publication. Toutefois, en cas d'interruption du processus de téléchargement, certaines images ne pourront pas être optimisées. Dans ce cas, le message « Image non optimisée » s'affiche. Vous pouvez cependant optimiser ces fichiers si vous êtes un administrateur.

Scene7 Publishing System lance une recherche sur vos fichiers pour n'optimiser que les images qui n'ont pas été entièrement optimisées auparavant.

1 Choisissez la commande Configuration > Configuration de l'application, puis sélectionnez Optimiser des fichiers.

2 Saisissez des informations pour la tâche d'optimisation et cliquez sur Envoyer.

Si vous travaillez pour plusieurs sociétés, optimisez les fichiers des différentes entreprises séparément.

Voir aussi

« Vérification de fichiers de tâche » à la page 103

Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot

Utilisez les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot pour créer automatiquement des visionneuses d'images ou des visionneuses à 360° pendant l'exécution d'une tâche de téléchargement de fichiers dans Scene7 Publishing System.

Les administrateurs d'entreprise définissent d'abord des conventions d'affectation de nom pour les fichiers qu'ils souhaitent regrouper dans un ensemble. Vous pouvez ensuite créer un paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour référencer ces images. Chaque paramètre prédéfini correspond à un ensemble d'instructions indépendant à nom unique qui définit comment créer la visionneuse en utilisant des images correspondant aux conventions d'affectation de nom définies dans la recette de paramètres prédéfinis.

Tous les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot actifs d'une entreprise sont répertoriés dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche. Ainsi, vous pouvez indiquer le paramètre prédéfini qui sera appliqué lors de chaque téléchargement. Les administrateurs d'entreprise verront tous les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot actifs et inactifs. Lorsque vous téléchargez des fichiers, Scene7 crée automatiquement une visionneuse avec tous les fichiers qui répondent aux conventions d'affectation de nom définies dans les paramètres prédéfinis actifs.

Affectation de nom par défaut

L'administrateur d'entreprise crée une convention d'affectation de nom par défaut, qui est utilisée dans n'importe quelle recette de paramètres prédéfinis d'ensemble par lot. La convention d'affectation de nom par défaut sélectionnée dans la définition des paramètres prédéfinis d'ensemble par lot peut être la seule convention dont votre entreprise a besoin pour générer des visionneuses par lot pour tous les sites Web. Vous devez créer un paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour utiliser la convention d'affectation de nom par défaut définie. Vous pouvez créer autant de paramètres prédéfinis d'ensemble par lot que nécessaire avec des conventions d'affectation de nom différentes et personnalisées pour une visionneuse de contenu spécifique au cas où il existe une exception dans l'affectation de nom par défaut définie par l'entreprise.

Bien que la définition d'une convention d'affectation de nom par défaut ne soit pas nécessaire pour utiliser les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot, il est recommandé d'utiliser la convention d'affectation de nom par défaut pour définir les éléments de votre convention d'affectation de nom que vous souhaitez regrouper dans une visionneuse afin de rationaliser la création d'ensembles par lot.

1. Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot** > **Affectation de nom par défaut**.
2. Sélectionnez **Afficher le formulaire** ou **Afficher le code** pour indiquer le mode de visualisation et de saisie des informations sur chaque élément.

   Vous pouvez cocher la case Afficher le code pour afficher la valeur d'expression régulière à côté de vos sélections dans le formulaire. Vous pouvez saisir ou modifier ces valeurs pour définir les éléments de la convention d'affectation de nom si l'affichage sous forme de formulaire vous bloque pour quelque raison que ce soit. Si vos valeurs ne peuvent pas être analysées dans l'affichage sous forme de formulaire, les champs de formulaire seront inactifs.

   Remarque : *les champs de formulaire désactivés n'indiquent pas que l'expression régulière n'est pas valide. Aucune validation ne vous permet de confirmer que vos expressions régulières sont correctes. Vous verrez les résultats de l'expression régulière que vous créez pour chaque élément après la ligne Résultat. L'expression régulière est visible en entier en bas de la page.*
3. Développez chaque élément selon vos besoins et indiquez les conventions d'affectation de nom que vous voulez utiliser.
4. Si nécessaire, cliquez sur **Ajouter** pour ajouter une autre convention d'appellation à un élément. Pour supprimer la convention d'appellation d'un élément, cliquez sur **Supprimer**.

5 Cliquez sur **Enregistrer sous** et saisissez un nom pour le paramètre prédéfini. Si vous modifiez un paramètre prédéfini existant, cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez également utiliser l'affichage du code sans champ de formulaire. Cet affichage vous permet de définir vos conventions d'affectation de nom en utilisant uniquement des expressions régulières.

Deux éléments sont disponibles pour la définition : Correspondance et Nom de base. Ces champs vous permettent de définir tous les éléments de la convention d'affectation de nom et d'identifier la partie de la convention utilisée pour nommer la visionneuse dans laquelle ils se trouvent. La convention d'affectation de nom individuelle d'une entreprise est susceptible d'utiliser une ou plusieurs lignes de définition pour chacun de ces éléments. Vous pouvez utiliser autant de lignes que vous le souhaitez pour votre définition unique et les regrouper dans des éléments distincts, par exemple pour l'image principale, l'élément Couleur, l'élément d'affichage secondaire et l'élément Echantillon.

Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot

Scene7 utilise les paramètres prédéfinis d'ensemble par lot pour organiser les fichiers partageant certaines informations ou du contenu dans des visionneuses d'images pour l'affichage dans des visionneuses. Les recettes de paramètres prédéfinis d'ensemble par lot sont automatiquement exécutées en même temps que les tâches d'importation des fichiers que vous planifiez dans Scene7.

Utilisez Paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour créer, modifier et gérer vos paramètres prédéfinis d'ensemble par lot. Vous pouvez créer autant de paramètres prédéfinis d'ensemble par lot que vous le souhaitez pour couvrir l'ensemble des tâches d'assimilation des fichiers. Il existe deux formes de définition de paramètre prédéfini d'ensemble par lot : une pour la convention d'affectation de nom par défaut que vous avez définie et une pour les conventions d'affectation de nom personnalisées que vous créez en cas de besoin.

Pour définir un paramètre prédéfini d'ensemble par lot, utilisez la méthode de champ de formulaire ou la méthode de code, qui vous permet d'utiliser les expressions régulières. Tout comme pour l'affectation de nom par défaut, vous pouvez choisir d'afficher le code lorsque vous créez des définitions sous forme de formulaire et utiliser des expressions régulières pour créer vos définitions. Vous pouvez également désélectionner l'un des deux affichages pour utiliser uniquement l'un ou l'autre.

Voir également « Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour la génération automatique d'une visionneuse à 360° 2D » à la page 57.

Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot** > **Paramètre prédéfini d'ensemble par lot**. La vue par défaut est la vue **Afficher le formulaire**, comme défini dans le coin supérieur droit de la page Détails.

2 Dans le panneau Liste des paramètres prédéfinis, cliquez sur **Ajouter** pour activer les champs de définition dans le panneau Détails situé sur la droite de l'écran.

3 Dans le panneau Détails, dans le champ Nom du paramètre prédéfini, nommez le paramètre prédéfini.

4 Dans le menu déroulant Type d'ensemble par lot, sélectionnez un type de paramètre prédéfini.

   Pour générer automatiquement une visionneuse à 360° 2D, sélectionnez **Visionneuse à 360° multi-axe** dans la liste déroulante Type d'ensemble par lot.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

   - Si vous appliquez une convention d'affectation de nom par défaut que vous avez précédemment définie sous Configuration de l'application > Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot > Affectation de nom par défaut, développez **Conventions d'affectation de nom** puis, dans la liste déroulante Affectation de nom de fichier, cliquez sur **Par défaut**.

- Pour définir une convention d'affectation de nom quand vous configurez le paramètre prédéfini, développez **Conventions d'affectation de nom** puis, dans la liste déroulante Affectation de nom de fichier, cliquez sur **Personnalisé**.

6 Pour l'ordre de la séquence, définissez l'ordre des images une fois que la visionneuse est regroupée dans Scene7. Par défaut, les fichiers seront classés par ordre alphanumérique. Cependant, vous pouvez utiliser une liste d'expressions courantes de format CSV (valeurs séparées par des virgules) pour définir l'ordre.

7 Dans Options de création et d'affectation de nom de l'ensemble, indiquez le suffixe ou le préfixe du nom de base que vous avez défini dans la convention d'affectation de nom. Définissez également l'emplacement de création de la visionneuse d'images dans la structure des dossiers Scene7.

   Si vous définissez un grand nombre de visionneuses d'images, vous préférerez sans doute les conserver séparément des dossiers contenant les fichiers. De nombreux utilisateurs créent un dossier Visionneuses d'images et configurent l'application de façon à ce qu'elle importe les visionneuses générées par lot à cet emplacement.

8 Cliquez sur **Enregistrer** dans le panneau Détails.

Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour la génération automatique d'une visionneuse à 360° 2D

Utilisez le type d'ensemble par lot **Visionneuse à 360° multi-axe** pour créer une « recette » qui automatise la génération des visionneuses à 360° 2D. Le regroupement des images utilise les expressions régulières Ligne et Colonne afin que les fichiers d'image soient correctement alignés à l'emplacement correspondant dans le tableau multidimensionnel.

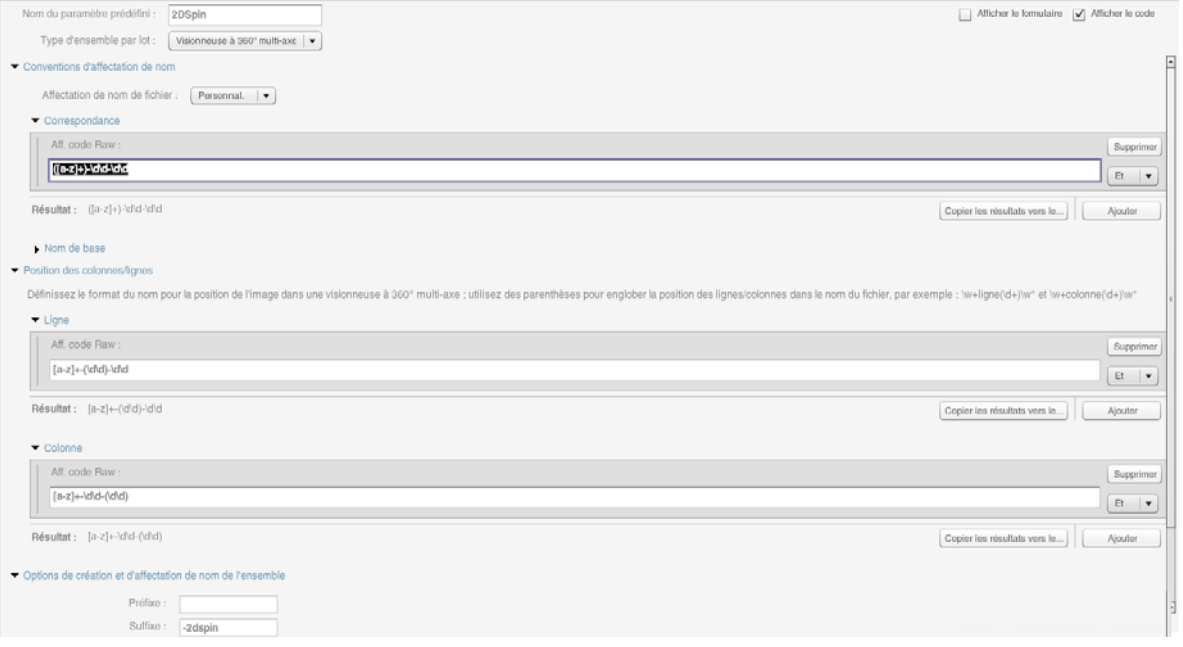
Voir également « Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot » à la page 56.

Il n'existe aucune limite minimale ou maximale quant au nombre de lignes ou de colonnes nécessaires dans la visionneuse à 360° multi-axe.

Par exemple, supposons que vous souhaitiez créer une visionneuse à 360° multi-axe nommée *spin-2dspin*. Vous disposez d'un ensemble d'images de la visionneuse à 360° qui contient trois lignes, avec 12 images par ligne. Les images sont nommées comme suit :

```
spin-01-01
spin-01-02
…
spin-01-12
spin-02-01
…
spin-03-12
```

Avec ces informations, vous pouvez créer votre recette de type d'ensemble par lot comme suit :



Recette de type d'ensemble par lot pour une visionneuse à 360° 2D.

Le groupement pour la partie du nom de ressource partagée de la visionneuse à 360° est ajouté au champ **Correspondance** (comme surligné). La partie variable du nom de ressource contenant la ligne et la colonne est ajoutée aux champs **Ligne** et **Colonne**, respectivement.

Lorsque la visionneuse à 360° est chargée et publiée, vous activez le nom de la recette de la visionneuse 2D à 360° répertoriée sous **Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot** dans la boîte de dialogue **Télécharger les options de la tâche**.

Création d'un paramètre prédéfini d'ensemble par lot pour la génération automatique d'une visionneuse à 360° 2D.

1 Sélectionnez **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot** > **Paramètre prédéfini d'ensemble par lot**. La vue par défaut est la vue **Afficher le formulaire**, comme défini dans le coin supérieur droit de la page Détails.

2 Dans le panneau Liste des paramètres prédéfinis, cliquez sur **Ajouter** pour activer les champs de définition dans le panneau Détails situé sur la droite de l'écran.

3 Dans le panneau Détails, dans le champ Nom du paramètre prédéfini, nommez le paramètre prédéfini.

4 Dans le menu déroulant Type d'ensemble par lot, sélectionnez **Visionneuse de fichiers**.

5 Dans la liste déroulante Sous-type, sélectionnez **Visionneuse à 360° multi-axe**.

6 Développez les **Conventions d'affectation de nom** puis, dans la liste déroulante Affectation de nom de fichier, cliquez sur **Personnalisé**.

7 Utilisez les attributs **Correspondance** et, éventuellement, **Nom de base** pour définir une expression régulière pour l'appellation des fichiers d'image du regroupement.

   Par exemple, votre expression régulière Correspondance littérale peut se présenter comme suit :

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

8 Développez **Position des colonnes/lignes**, puis définissez le format de nom de la position du fichier d'image dans le tableau de la visionneuse à 360° 2D.

Placez la position de ligne ou de colonne entre parenthèses dans le nom de fichier.

Par exemple, l'expression régulière de ligne peut se présenter comme suit :

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

ou

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

L'expression régulière de colonne peut se présenter comme suit :

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

ou

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

N'oubliez pas qu'il s'agit uniquement d'exemples. Vous pouvez créer votre expression régulière comme bon vous semble, en fonction de vos besoins.

Remarque : *si la combinaison des expressions régulières de ligne et de colonne ne parvient pas à déterminer la position du fichier dans le tableau de visionneuse à 360° multidimensionnel, ce fichier n'est pas ajouté à la visionneuse et une erreur est enregistrée.*

9 Dans Options de création et d'affectation de nom de l'ensemble, indiquez le suffixe ou le préfixe du nom de base que vous avez défini dans la convention d'affectation de nom. Définissez également l'emplacement de création de la visionneuse d'images dans la structure des dossiers Scene7.

Si vous définissez un grand nombre de visionneuses d'images, vous préférerez sans doute les conserver séparément des dossiers contenant les fichiers. De nombreux utilisateurs créent un dossier Visionneuses d'images et configurent l'application de façon à ce qu'elle importe les visionneuses générées par lot à cet emplacement.

10 Cliquez sur Enregistrer dans le panneau Détails.

11 Téléchargez et publiez la visionneuse à 360° comme vous le faites habituellement, en veillant à activer le nom de la visionneuse à 360° 2D dans la boîte de dialogue Options de téléchargement de tâche, sous Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot.

Voir « Téléchargement et publication de fichiers » à la page 87.

Configuration de la publication

Les paramètres de l'écran Configuration de la publication déterminent le mode de diffusion des fichiers par défaut à partir des serveurs Scene7 vers les sites Web ou les applications. Si aucun paramètre n'est défini, le serveur Scene7 diffuse un fichier en fonction d'un paramètre par défaut de l'écran Configuration de la publication. Par exemple, une requête de diffusion d'une image qui ne contient pas d'attribut de résolution renvoie une image avec le paramètre Résolution d'objet par défaut de l'écran Image Server.

Les administrateurs peuvent modifier les paramètres par défaut sur les écrans Image Server, Image Renderer et Vignette pour définir les paramètres par défaut utilisés pour diffuser des fichiers à partir des serveurs.

Pour ouvrir les écrans Configuration de la publication, cliquez sur Configuration >Configuration de l'application > Configuration de la publication.

Important : *les écrans Configuration de la publication s'adressent aux développeurs et programmeurs chevronnés de sites Web. L'utilisation de Scene7 présuppose que les utilisateurs qui modifient les paramètres de ces écrans ont une bonne connaissance de Scene7 Publishing System, des normes et conventions liées au protocole HTTP ainsi que des principes élémentaires de la technologie de retouche d'images.*

Image Server

L'écran Image Server définit les paramètres par défaut permettant de diffuser les images à partir des serveurs d'images. Les paramètres sont disponibles dans cinq catégories (voir l'écran Image Server pour obtenir une description détaillée des paramètres).

Modifiez ces paramètres uniquement avec l'assistance d'un ingénieur du support technique Scene7.

Gestion de catalogue Ces paramètres déterminent la façon dont Scene7 Publishing System et le catalogue interagissent. Contrairement à la plupart des serveurs Web, les appels d'URL Image Server Scene7 sont dirigés vers un fichier manifest, ou catalogue, plutôt qu'un fichier d'image. Le fichier catalogue (à ne pas confondre avec un catalogue électronique) contient une liste de tous les contenus publiés sur le serveur d'images avec le chemin d'accès à chaque image. Si vous disposez d'un ID Digimarc, entrez vos informations d'utilisateur dans la section Informations d'utilisateur Digimarc.

Attributs de requête Ces paramètres imposent des limites aux images qui peuvent être diffusées à partir du serveur.

Attributs de requête par défaut Ces paramètres concernent l'aspect par défaut des images.

Attributs de miniature courants Ces paramètres s'appliquent à l'aspect par défaut et à l'alignement des images miniatures.

Valeurs par défaut des champs de catalogue Ces paramètres concernent la résolution et le type de miniature par défaut des images.

Attributs de gestion des couleurs Ces paramètres déterminent le choix des profils de couleurs ICC utilisés.

Attributs de compatibilité Ce paramètre permet aux paragraphes de début et de fin des calques textes d'être traités tels qu'ils l'étaient dans la version 3.6, ce qui les rend rétrocompatibles.

Aide à la localisation Ces paramètres permettent de gérer divers attributs régionaux. Il permet également de définir une chaîne de carte de paramètres régionaux pour définir les langues à prendre en charge pour les info-bulles dans les visionneuses.

Par exemple, si votre entreprise est une société multinationale qui vend dans différents pays, chaque pays peut avoir sa propre visionneuse correspondant aux paramètres régionaux. Pour accomplir cette fonctionnalité, vous spécifiez une chaîne de carte de paramètres régionaux. Vous pouvez ensuite modifier le texte d'info-bulle dans un paramètre prédéfini de la visionneuse en ajoutant les chaînes de texte traduites de la langue appropriée.

Remarque : *pour configurer les options d'aide à la localisation, contactez le support technique Adobe Scene7 ou envoyez un courrier électronique à s7support@adobe.com pour demander une assistance.*

Pour plus d'informations sur la configuration de l'**Aide à la localisation**, voir « Considérations à prendre en compte lors de la configuration de la localisation des fichiers » à la page 60.

Voir aussi « Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 » à la page 41.

Considérations à prendre en compte lors de la configuration de la localisation des fichiers

Remarque : *si vous souhaitez installer les options d'aide à la localisation dans Scene7 Publishing System, telles que le champ de mappage des paramètres régionaux, contactez l'assistance technique d'Adobe Scene7. Ou envoyez un courrier électronique à s7support@adobe.com pour demander de l'aide au sujet de la configuration.*

L'une des façons courantes d'utiliser Scene7 Publishing System (SPS) consiste à gérer les images de produit sur les sites Web de commerce électronique. Les sociétés internationales doivent gérer le fait que l'aspect des fichiers pour des produits similaires diffère d'un pays à l'autre. En général, ces différences concernent une petite partie seulement de l'ensemble des médias. Le fait de gérer de telles différences en copiant tous les fichiers pour chacun des pays et en remplaçant uniquement les différences représente un effort considérable et contredit la métaphore du fichier original unique. De telles différences de fichiers peuvent impliquer, en raison des vidéos spécifiques aux pays avec différentes pistes audio, des différences importantes bien que très subtiles des câbles d'alimentation utilisés avec le produit. S7 applique un mécanisme de recherche de base. Vous définissez l'ordre des suffixes des fichiers analysés par le serveur d'images, en commençant par les paramètres régionaux requis.

Méthode de localisation des fichiers

Les paramètres régionaux pour une demande de diffusion d'image IS (Image Serving) est identifié avec la commande de rendu d'image IS/IR (Image Rendering) suivante :

`locale=`

Cette commande accepte une chaîne d'ID de paramètres régionaux (locId) non sensible à la casse. L'ID de paramètres régionaux est généralement une chaîne de 2 à 6 caractères composée de lettres et de signes « _ ».

IS prend en charge les chaînes ASCII imprimables arbitraires. La commande `locale=` a une portée globale, ce qui signifie qu'elle s'applique à la demande entière, y compris toutes les demandes IS et IR imbriquées, les modèles référencés et les calques d'image. Plusieurs paramètres régionaux par demande (par exemple un paramètre régional différent pour chaque calque) ne sont pas pris en charge. Toutefois, il est possible d'autoriser les remplacements explicites dans les demandes imbriquées.

Si `locale=` n'est pas spécifié, `attribute::DefaultLocale` est transmis aux moteurs de traduction. La validation d'entrée limitée s'applique à la valeur `locale=`. Les valeurs `locale=` vides sont autorisées. Etant donné que `locale=` a une portée globale, `attribute::DefaultLocale` est fourni par le catalogue principal pour la demande entière.

Voici quelques-uns des avantages de l'utilisation de `locale=` et de `attribute::DefaultLocale` :

- Partage du contenu pour plusieurs paramètres régionaux.
- Accès à un contenu spécifique à un paramètre régional à l'aide des ID génériques.
- Flexibilité par rapport aux conventions d'affection de nom et à la gestion du contenu spécifique à un paramètre régional, par exemple préfixe/suffixe des paramètres régionaux ou contenu spécifique à un paramètre régional dans un catalogue distinct.
- Prise en charge de l'accès direct pour les versions spécifiques à un paramètre régional.
- L'agrégation des objets (visionneuses d'images par exemple) peut contenir des références génériques au contenu potentiellement spécifique à un paramètre régional.
- Prise en charge de tout le contenu géré par des catalogues qui peuvent devoir être localisés, notamment les images, les visionneuses d'images, les vignettes, les brochures et les enregistrements de configuration de la visionneuse.
- Réduction des modifications de la base de données IPS et des mécanismes de manifeste IS.
- La prise en charge du contenu statique (vidéos et habillages par exemple) sera ajoutée lors de la mise en œuvre de RFC IS-63.
- Les paramètres régionaux par défaut sont configurables.

Scénarios d'application

Application	Scénario
Localisation de la visionneuse	Une fois les catalogues de contenu statique mis en œuvre, la localisation est entièrement contrôlée avec le paramètre `locale=`, qui est annexé à toutes les demandes envoyées à IS. Il peut exister des variantes spécifiques aux paramètres régionaux pour les enregistrements de configuration, habillages, écrans de démarrage, etc. Le contenu approprié est fourni par IS sans que la visionneuse doive savoir quel contenu est localisé et quels sont ses ID.
Images et vidéo	Les entreprises multinationales ont généralement recours à un contenu à la fois générique et spécifique à un paramètre régional. Grâce à ce mécanisme, une référence à une image ou à une vidéo peut être générique, tandis qu'IS diffuse le contenu spécifique à un paramètre régional, s'il existe.
Visionneuses d'images et visionneuses de supports	L'intégralité de la visionneuse d'images peut différer pour certains paramètres régionaux (par exemple si un catalogue électronique est entièrement différent) avec la traduction d'une visionneuse d'images générique en visionneuse d'images spécifique à un paramètre régional gérée par la visionneuse. En règle générale, les ID individuels d'une visionneuse générique peuvent faire référence au contenu localisé. Par exemple, la plupart des photos d'un appareil peuvent être identiques dans toutes les langues, à l'exception de la photo du panneau de contrôle. IS traduit automatiquement les ID, si bien qu'il n'est pas nécessaire de générer des visionneuses d'images spécifiques aux paramètres régionaux.

Mise en œuvre de la localisation des fichiers

L'interface de Scene7 Publishing et d'Image Serving permet la localisation des images et du contenu statique.

Sans localisation, une URL de serveur d'images ressemble à ce qui suit :

```
http://server/is/image/entreprise/image
```

Avec la localisation, une URL de serveur d'images ajoute le paramètre `locale=` au chemin d'accès, comme dans l'exemple suivant :

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

A réception de l'appel HTTP par le serveur d'images, le paramètre `locale=` est analysé par le champ localeMap figurant dans le groupe **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de la publication** > **Serveur d'images** > **Aide à la localisation**.

Le champ de carte de paramètres régionaux contient une liste des entrées séparées à l'aide du symbole de barre verticale (|).

Chaque entrée se compose d'une liste de valeurs séparées par des virgules. La première valeur correspond à la valeur de recherche transmise par le paramètre `locale=`. Les autres valeurs sont les valeurs de suffixe/remplacement essayées les unes après les autres jusqu'à ce que l'une d'elles produise une image existante.

L'application d'une valeur de suffixe ou de remplacement dépend du paramètre régional Monde entier dans le groupe **Configuration** >**Configuration de l'application** > **Configuration de la publication** > **Serveur d'images** > **Aide à la localisation**.

Remarque : *le paramètre régional Monde entier est actuellement possible uniquement si vous l'avez défini par l'API, et non dans l'interface de Scene7 Publishing System.*

Exemple de suffixe

URL	ID de localeMap	Résultat
`http://server/is/image/entreprise/image?locale=de_DE`	`de_DE,_DE,|fr_FR,_FR,`	Aucun paramètre GlobalLocale n'est défini. Le paramètre régional `de_DE` est trié par rapport à la première entrée dans localeMap. La première valeur `_DE` correspondante est ajoutée sous forme de suffixe au fichier `image_DE` et est recherchée sur le serveur d'images. Si elle est trouvée sur le serveur, elle est renvoyée. Dans le cas contraire, la seconde valeur "" est utilisée comme suffixe et l'image elle-même est renvoyée.

Exemple de remplacement

URL	ID de GlobalLocale et localeMap	Résultat

`http://server/is/image/entreprise/image-main-01?locale=de_DE`	`GlobalLocale=main`
	
	`localeMap - de_DE,de,main|fr_FR,fr,main`
		Dans l'exemple de remplacement ci-dessus, GlobalLocale est défini sur `main`. Le paramètre régional `de_DE` est trié par rapport à la première entrée dans localeMap. La sous-chaîne GlobalLocale est trouvée et remplacée par la première valeur correspondante « de » dans le paramètre localeMap : `image-de-01`. Si elle est trouvée sur le serveur d'images, elle est renvoyée. Dans le cas contraire, la seconde valeur est remplacée, ce qui donne `image-main-01`.

Si aucun paramètre régional n'est défini dans l'URL, le serveur d'images prend l'attribut DefaultLocale, s'il est défini, et l'applique à l'URL.

Si un paramètre régional vide ou inconnu est fourni avec `locale=`, la valeur vide « starting with » est recherchée dans localeMap. Il est important de configurer cette fonction pour qu'un paramètre régional par défaut soit appliqué aux paramètres régionaux inconnus.

A propos de defaultImage

Le serveur d'images essaie l'une après l'autre les options pour les paramètres régionaux demandés. Si aucune correspondance n'est trouvée, les options de paramètres régionaux sont appliquées à defaultImage et la version correspondante est renvoyée. Par conséquent, chaque paramètre régional doit inclure une option pour l'image sans localisation ou les versions localisées de defaultImage doivent être rendues disponibles dans Scene7 Publishing System.

Scénarios de recherche de localeMap

Supposons que vous deviez prendre en charge les paramètres régionaux suivants :

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

Vous associez ces paramètres régionaux aux suffixes `_E`, `_G` et `_F` pour l'anglais, l'allemand et le français, respectivement. Pour tous les exemples, l'ID de l'image d'entrée générique est `myImg`.

Comportement standard de recherche de localeMap

Les ID de paramètres régionaux sont associés à leurs suffixes correspondants. Si aucun ID spécifique aux paramètres régionaux n'est trouvé dans le catalogue, l'ID générique est testée. Observez les valeurs locSuffix vides qui correspondent à l'ID générique.

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

locale=	ID de sortie à rechercher
en,en_us, en_uk	myImg_E, myImg
de,de_de,de_at	myImg_D, myImg
fr	myImg_F, myImg
Tous les autres	-

Recherche de localeMap lorsque les paramètres régionaux sont inconnus

Vous pouvez associer les paramètres régionaux inconnus aux ID spécifiques ou génériques. Dans notre exemple, vous pouvez associer les paramètres régionaux inconnus aux ID Anglais ou, s'ils n'existent pas, aux identifiants génériques.

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

locale=	ID de sortie à rechercher
de,de_de,de_at	myImg_D,myImg
fr	myImg_F,myImg
Tous les autres	myImg_E,myImg

Vous pouvez également avoir un attribut locSuffix dédié, tel que U, uniquement pour les paramètres régionaux inconnus et forcer le mappage avec l'image par défaut si aucun attribut `_U` n'existe, comme dans l'exemple suivant :

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

Ou vous pouvez établir la correspondance directement avec l'ID générique, comme dans l'exemple suivant :

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

Recherche de localeMap à l'aide d'une recherche à plusieurs niveaux

Il est généralement recommandé de regrouper les paramètres régionaux (européens, Moyen-Orient et nord-américains, par exemple) pour se conformer aux normes régionales, telles que l'exposition des habillages. Vous pouvez obtenir cet effet en utilisant une recherche à plusieurs niveaux.

Pour cet exemple, supposons que vous souhaitiez prendre en charge les collections pour une utilisation en Occident et au Moyen-Orient. Les deux collections reposent sur la collection d'images génériques, et ajoutent ou modifient toutes deux certaines images. Les deux collections sont ensuite précisées davantage pour les paramètres régionaux spécifiques, tels que `m1, m2` pour les deux variantes du Moyen-Orient, puis `w1, w2` et `w3` pour les trois paramètres régionaux occidentaux, sauf que les images sont partagées pour `w1` et `w3`. Les paramètres régionaux inconnus sont mappés uniquement à la collection générique et n'ont pas accès aux images spécifiques à un paramètre régional. Voici à quoi doit ressembler le mappage :

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

locale=	ID de sortie à rechercher
w1, w3	myImg-W, myImg
w2	myImg-W2, myImg-W, myImg
m1	myImg-M1, myImg-M, myImg
m2	myImg-M2, myImg-M, myImg
Tous les autres	mylmg

Recherche de localeMap en recherchant des ID spécifiques

Certaines conventions d'affectation de nom des images peuvent ne pas prendre en charge les ID d'images génériques. Les ID génériques issus de la demande doivent être mappés à l'ID spécifié dans le catalogue. Cependant, il arrive que l'ID spécifique exact ne soit pas connu.

En reprenant le premier exemple comme base, les images pour toutes les langues peuvent avoir les suffixes `_1`, `_2` ou `_3`. Les images propres aux paramètres régionaux Français peuvent avoir le suffixe `_22` ou `_23`. Les images propres aux paramètres régionaux Allemand peuvent avoir le suffixe `_470` ou `_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 sortie à rechercher
`fr`	myImg_22, myImg_23, myImg_1, myImg_2, myImg_3
`de, de_at, de_de`	myImg_470, myImg_480, myImg_1, myImg_2,myImg_3
Tous les autres	myImg_1, myImg_2, myImg_3

Considérations importantes lors de la mise en œuvre de l'aide à la localisation

- La localisation se limite aux appels de fichier basés sur l'ID et ne peut pas être utilisée pour les appels de fichier basés sur le chemin d'accès. Par conséquent, lors de l'appel de vidéos avec des paramètres régionaux, celles-ci doivent être appelées en tant que company/assetID et non comme chemin d'accès complet à la vidéo. En d'autres termes, vous ne pouvez pas utiliser la méthode rtmp avec la localisation car elle peut uniquement être utilisée avec les appels de vidéos basés sur le chemin d'accès.
- Vous ne pouvez pas utiliser une visionneuse de supports variés contenant une seule vidéo lorsque localeMap est actif ; sinon, l'appel au contenu de la visionneuse échoue. Pour contourner ce problème, vous pouvez ajouter une vidéo unique à une visionneuse de vidéos adaptative. Ensuite, ajoutez la visionneuse de vidéos adaptative à une visionneuse de supports variés.
- Certaines demandes ne sont pas localisées, comme par exemple les demandes de contenu d'une visionneuse de vidéos adaptative. Par conséquent, si vous prévoyez d'utiliser des visionneuses de vidéos adaptatives avec la localisation, vous devez placer la visionneuse de vidéos adaptative dans une visionneuse de supports variés. Ensuite, appelez la visionneuse dans une visionneuse de supports variés avec le paramètre `locale=`.

Image Renderer

L'écran Image Renderer définit les paramètres par défaut de la diffusion des visionneuses d'images à partir des serveurs de rendu d'images. Les paramètres sont disponibles dans les 5 catégories suivantes (voir l'écran Image Server pour obtenir des descriptions détaillées des paramètres) :

Gestion de catalogue Ces paramètres déterminent la façon dont Scene7 Publishing System et le fichier de catalogue interagissent. Les appels d'URL Scene7 Render Server sont dirigés vers le catalogue, qui à son tour lance un appel pour diffuser les images du serveur. Modifiez ces paramètres uniquement avec l'assistance d'un ingénieur du support technique Scene7.

Attributs de session Ces paramètres définissent les paramètres d'erreurs, l'URL racine pour les URL relatives d'images et l'autorisation des objets superposés.

Attributs de matériau par défaut Ces paramètres définissent les paramètres de résolution et d'accentuation par défaut des images.

Attributs d'image de réponse Ces paramètres concernent l'aspect par défaut des images.

Attributs de gestion des couleurs Ces paramètres s'appliquent à la couleur par défaut des images.

Vignette

L'écran Vignette propose des paramètres permettant de définir l'aspect par défaut des vignettes (voir l'écran pour obtenir une description détaillée des options).

Optimisation du référencement de la vidéo

L'optimisation du référencement de la vidéo consiste à améliorer le volume de trafic vers un site Web à partir des moteurs de recherche. Les moteurs de recherche sont des outils parfaits pour collecter des informations à partir d'un contenu texte. Par contre, ils sont moins performants pour obtenir des informations sur des vidéos, sauf si ces informations leur sont fournies.

Grâce à la fonction d'optimisation du référencement de la vidéo de Scene7, vous pouvez utiliser les métadonnées de la vidéo pour fournir des descriptions de vos vidéos aux moteurs de recherche. Scene7 permet de créer des plans de site vidéo et des flux mRSS (Media RSS). Il s'agit de fichiers XML standard utilisés pour envoyer des informations sur la vidéo aux moteurs de recherche.

Plan de site vidéo Indique précisément à Google où la vidéo du site a été prise et quel est son contenu. Par conséquent, les vidéos peuvent faire l'objet d'une recherche sur Google. Par exemple, un plan de site vidéo peut préciser le temps d'exécution et la catégorie. Pour plus d'informations sur les plans de site vidéo, voir http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471.

Flux Media RSS (Media Really Simple Syndication) Utilisé par les éditeurs de contenu pour alimenter les fichiers multimédia dans Yahoo! Video Search. Pour plus d'informations sur les flux mRSS, voir http://www.rssboard.org/media-rss.

Remarque : *Google prend en charge à la fois le plan de site vidéo et le protocole de flux mRSS pour envoyer des informations aux moteurs de recherche.*

Scene7 peut créer des plans de site vidéo et des flux mRSS à partir des métadonnées stockées avec chaque vidéo. Lorsque vous créez des plans de site vidéo et des flux mRSS, vous choisissez les champs de métadonnées à partir des fichiers vidéo à inclure. Ainsi, vous décrivez vos vidéos aux moteurs de recherche pour qu'ils puissent plus facilement rediriger le trafic vers les vidéos de votre site Web.

Important : *avant de créer un plan de site vidéo ou un flux mRSS, cherchez quels champs sont nécessaires au moteur de recherche dans le fichier XML et comment les structurer. Pour qu'un plan de site vidéo ou un flux mRSS soit réussi, il doit répondre aux exigences du moteur de recherche.*

Scene7 produit des rapports sur les plans de site vidéo et les flux mRSS une fois que vous les avez générés. Ces rapports sont disponibles dans l'écran Rapport d'optimisation du référencement des vidéos.

Important : *pour les plans de site vidéo et les flux mRSS, Scene7 capture uniquement des métadonnées de vidéos marquées pour la publication. Les vidéos marquées pour la publication incluent leurs métadonnées dans les plans de site vidéo et les flux mRSS.*

Choix des paramètres d'optimisation du référencement de la vidéo

Sélectionnez les paramètres d'optimisation du référencement de la vidéo pour les plans de site vidéo et les flux mRSS dans l'écran Paramètres d'optimisation du référencement des vidéos. Pour ouvrir cet écran, choisissez Configuration > Configuration de l'application > Optimisation du référencement de la vidéo > Paramètres.

Dans la zone Paramètres généraux, choisissez de générer des plans de site vidéo, des flux mRSS ou les deux. Dans la zone Paramètres de génération, mappez les champs de métadonnées aux champs d'entrée.

Lorsque vous avez choisi les paramètres, cliquez sur Générer (ou Enregistrer et générer) pour créer le plan de site vidéo, le flux mRSS ou les deux.

Choix des paramètres généraux

Dans la liste déroulante Mode de génération, choisissez un mode de rapport :

Plan de site vidéo Permet de créer un plan de site vidéo.

Flux mRSS Permet de créer un flux Media RSS (mRSS).

Les deux Permet de créer les deux types de fichiers XML.

Désactivé Choisissez cette option pour arrêter de générer des plans de site vidéo et un flux Media RSS (mRSS).

Dans la liste déroulante Mode automatique/Mode manuel, choisissez de générer automatiquement ou manuellement :

Mode automatique Scene7 génère automatiquement un plan de site vidéo, un flux Media RSS (mRSS) ou les deux, chaque jour. Sélectionnez l'option Marquer pour publication pour marquer automatiquement pour publication le fichier XML généré par Scene7.

Mode manuel Scene7 génère le plan de site vidéo, le flux Media RSS (mRSS) ou les deux, lorsque vous cliquez sur Générer ou sur Enregistrer et générer dans l'écran des paramètres d'optimisation de recherche vidéo. Sélectionnez également ces options :

- **Aucun autre paramètre** Ne marque pas pour publication le fichier XML généré.
- **Marquer pour publication** Marque pour publication le fichier XML généré.
- **Autoriser une génération partielle** Les moteurs de recherche peuvent rejeter un fichier XML si les informations de métadonnées ne sont pas complètes pour toutes les vidéos. Cette option génère le fichier XML même si les métadonnées ne sont pas disponibles pour certaines vidéos. Un avertissement est enregistré dans l'écran de rapport. Sélectionnez cette option si vous essayez d'exporter le fichier XML et complétez les informations manquantes manuellement.

Choix des paramètres de génération

La zone Paramètres de génération répertorie les champs d'entrée du plan de site vidéo et/ou du flux mRSS, et, dans le panneau Métadonnées, les noms des champs de métadonnées. Utilisez la zone Paramètres généraux pour mapper les champs d'entrée aux champs de métadonnées. Vous indiquez ainsi à Scene7 où obtenir les métadonnées pour le plan de site vidéo et/ou le flux mRSS.

1. Dans le menu Vues des métadonnées, choisissez un affichage de métadonnées. Après avoir choisi un affichage, les noms des champs de métadonnées apparaissent dans le panneau Métadonnées. (Pour plus d'informations sur les vues de métadonnées, voir « Vues des métadonnées » à la page 51.)
2. Faites glisser les noms de champ de métadonnées du panneau Métadonnées dans les champs de saisie Page de destination, Titre, Description, Balises et Catégorie. Les champs Page de destination, Titre et Description sont obligatoires.

   Remarque : *vous pouvez également saisir manuellement les données dans les champs d'entrée.*
3. Cliquez sur Enregistrer (pour enregistrer les paramètres sans générer le fichier XML), Générer (pour générer le fichier XML) ou Enregistrer et générer (pour enregistrer et générer le fichier).

   Le fichier XML est généré et enregistré dans le journal de la tâche. Les fichiers de plan de site vidéo (plan de site-vidéo) et de flux Media RSS (mRSS) sont enregistrés dans le dossier racine de votre entreprise.

Remarque : *vous devez publier le plan de site vidéo ou le flux mRSS avant de pouvoir l'envoyer aux moteurs de recherche. Les fichiers de plan de site vidéo et de flux Media RSS (mRSS) sont stockés dans le dossier racine de l'entreprise. Si nécessaire, marquez ces fichiers XML pour publication et cliquez sur Publier.*

Envoi des fichiers de plan de site vidéo et de flux mRSS aux moteurs de recherche

Les fichiers de plan de site vidéo et de flux Media RSS (mRSS) sont stockés dans le dossier racine de l'entreprise :

- http://{serveur-publication}/is/content/{nomdel'entreprise}/mrss-feed.xml
- http://{serveur-publication}/is/content/{nomdel'entreprise}/video-sitemap.xml

Copiez l'une de ces URL dans les outils de l'administrateur Web du moteur de recherche pour envoyer votre fichier de plan de site vidéo ou de flux Media RSS (mRSS) aux moteurs de recherche.

Affichage des rapports d'optimisation du référencement des vidéos

Affichez les rapports d'optimisation du référencement des vidéos dans l'écran Rapport d'optimisation du référencement des vidéos. Pour ouvrir cet écran, choisissez Configuration > Configuration de l'application > Optimisation du référencement de la vidéo > Rapports.

Si une erreur se produit lors de la génération d'un rapport, elle est répertoriée dans l'écran Rapport.

Configuration de l'administration

Les écrans Configuration de l'administration sont destinés à la gestion des utilisateurs de Scene7 Publishing System. Utilisez ces écrans pour permettre aux utilisateurs de travailler dans Scene7 Publishing System et pour communiquer par e-mail avec eux.

❖ Pour accéder aux options Configuration de l'administration, cliquez sur Configuration > Configuration personnelle. Développez Configuration de l'administration.

Administration utilisateur

Tous les utilisateurs de Scene7 se voient attribuer un rôle qui détermine leurs privilèges et droits d'accès aux fonctions de Scene7 Publishing System. Les administrateurs définissent les différents rôles et responsabilités pour les entreprises auxquelles ils sont affectés.

En général, Scene7 configure le premier ensemble d'entreprises et détermine un administrateur d'entreprise. L'administrateur de l'entreprise configure et gère alors les utilisateurs de Scene7 Publishing System.

Scene7 Publishing System prend en charge trois rôles utilisateur. Ces trois rôles donnent accès à des entreprises configurées pour Scene7 Publishing System :

Administrateur SPS Il peut visualiser et gérer toutes les fonctions de Scene7 Publishing System, mais aussi configurer des entreprises et ajouter des administrateurs et des utilisateurs.

Administrateur d'entreprise Il peut uniquement visualiser et gérer ses propres entreprises. Il peut également remplir toutes les fonctions d'administration, notamment l'ajout d'administrateurs et d'utilisateurs. L'Administrateur d'entreprise peut ajouter un utilisateur aux comptes d'administration SPS de l'entreprise. (Ce rôle est le rôle utilisateur par défaut.)

Utilisateur de SPS Il a accès aux entreprises qui lui ont été attribuées, mais il ne peut pas effectuer de tâche administrative.

Une fois que vous avez ajouté un utilisateur, Scene7 Publishing System lui envoie un e-mail de bienvenue. Ce message comporte un mot de passe et l'URL de Scene7 Publishing System.

Ajout d'un utilisateur ou d'un administrateur

1 Cliquez sur Configuration > Configuration de l'application > Configuration de l'administration > Administration utilisateur.

2 Cliquez sur Ajouter.

3 Entrez le nom et l'adresse électronique de l'utilisateur ou de l'administrateur à ajouter, puis cliquez sur Suivant.

Remarque : *le caractère apostrophe (') n'est pas autorisé dans les adresses électroniques.*

4 Choisissez une option de rôle pour attribuer un rôle à l'utilisateur.

Voir « Administration utilisateur » à la page 68.

5 Sélectionnez un nom de société pour ajouter un utilisateur à une entreprise.

6 Si vous souhaitez ajouter l'utilisateur à un groupe (si vous ajoutez un utilisateur ou un contributeur au portail multimédia), cliquez sur Suivant et ajoutez l'utilisateur.

7 Cliquez sur le bouton Enregistrer pour terminer la configuration de l'utilisateur.

Après l'enregistrement, une invite demande si vous souhaitez ajouter un utilisateur à une autre société. Cliquez sur Ajouter si vous souhaitez ajouter l'utilisateur à une société.

Un mot de passe est attribué de manière aléatoire à tous les nouveaux utilisateurs. Les utilisateurs doivent changer le mot de passe lors de leur première connexion au système Scene7 Publishing System.

Un e-mail de bienvenue est envoyé aux utilisateurs une fois qu'ils ont été ajoutés. Ce message électronique indique un mot de passe provisoire et explique la procédure à suivre pour se connecter à Scene7 Publishing System.

Si l'utilisateur ne reçoit pas le courrier électronique de bienvenue, renvoyez-le vers la page de connexion SPS http://s7sps1.scene7.com et cliquez sur Mot de passe oublié. Le mot de passe est réinitialisé et un nouveau courrier électronique est envoyé. Si l'utilisateur ne reçoit pas le courrier électronique et qu'il n'est pas placé dans le dossier du courrier indésirable, contactez le support technique.

Lorsque vous ajoutez de nouveaux utilisateurs du portail multimédia, vous pouvez également accéder à Configuration >Configuration de l'application > Administration utilisateur, puis cliquer sur Télécharger liste utilisateur et sélectionner un fichier .csv contenant 500 utilisateurs maximum.

Suppression d'un utilisateur

Vous pouvez supprimer des utilisateurs de Scene7 Publishing System en les rendant non valides. Les utilisateurs non valides sont supprimés du système et de tous les comptes.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Sélectionnez un utilisateur dans la liste, puis cliquez sur **Modifier**.

3 Désélectionnez l'option Valide.

4 Cliquez sur **Enregistrer**.

Activation ou désactivation d'utilisateurs

Les utilisateurs désactivés n'ont plus le droit d'accéder au compte indiqué en haut du menu Sélectionner le compte auquel accéder.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Dans la liste des utilisateurs, activez ou désactivez l'option Actif en regard du nom de l'utilisateur.

Modification des informations utilisateur

Les informations sur l'utilisateur que vous pouvez modifier dépendent de votre rôle en tant qu'administrateur et du rôle de l'utilisateur dont vous souhaitez modifier les informations. Les options qui apparaissent en grisé (non disponibles) ne sont pas modifiables.

1 Allez à **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Sélectionnez l'utilisateur, puis cliquez sur **Modifier**.

3 Sélectionnez l'entrée dans le tableau qui affiche l'entreprise dont vous essayez de modifier les autorisations ou l'accès, puis cliquez sur le lien Gérer l'entreprise.

4 Sélectionnez le rôle de l'utilisateur.

5 Si vous souhaitez modifier le groupe de l'utilisateur (si vous modifiez ou ajoutez un utilisateur ou un contributeur au portail multimédia), cliquez sur Suivant et modifiez l'appartenance au groupe.

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

Filtrage et tri de la liste des utilisateurs

Vous pouvez filtrer et trier la liste des utilisateurs afin de localiser les utilisateurs. Tous les utilisateurs figurant dans tous les comptes que vous gérez sont répertoriés dans la liste des utilisateurs, quel que soit le compte sélectionné dans le menu Sélectionner le compte auquel accéder.

Vous pouvez utiliser les techniques de filtrage suivantes :

Filtrage par groupe Sélectionnez le menu Par gpe, puis choisissez une option pour restreindre la liste aux utilisateurs d'un groupe.

Filtrage par rôle utilisateur Sélectionnez le menu Par rôle utilisateur, puis choisissez une option pour restreindre la liste aux utilisateurs et aux administrateurs de types différents

Filtrage par nom de champ Sélectionnez l'option Activer le filtre par champ. Sélectionnez ensuite le menu Par nom de champ, puis choisissez une colonne pour filtrer la liste. Sélectionnez ensuite le menu Filtrer par caractère, puis choisissez une lettre. La liste est filtrée en fonction d'une des colonnes selon la lettre que vous avez choisie. Désélectionnez l'option Activer le filtre par champ pour afficher la liste complète.

Filtrage des utilisateurs non valides Désélectionnez l'option Inclure les utilisateurs non valides. Les résultats de la recherche affichent uniquement les utilisateurs présents dans le système. Les utilisateurs non valides ont été supprimés du système et des comptes que vous gérez.

Tri par en-tête de colonne Cliquez sur un en-tête pour trier tous les utilisateurs en fonction de leur statut (valide/non valide), dans l'ordre alphabétique (par nom, prénom ou adresse de messagerie) ou en fonction de leur rôle.

Si les utilisateurs sont trop nombreux, vous pouvez limiter la taille de la liste en sélectionnant le menu Taille liste max., puis en choisissant une valeur.

Bande passante et stockage

Les administrateurs SPS peuvent consulter des rapports de bande passante, de stockage et d'erreurs pour les entreprises qu'ils gèrent. Ces rapports sont disponibles sur l'écran Bande passante et stockage.

Pour ouvrir cet écran, cliquez sur Configuration > Configuration personnelle. Développez Configuration de l'administration, puis cliquez sur Bande passante et stockage.

Types de rapports

Le tableau suivant décrit les rapports que vous pouvez générer à partir de l'écran Bande passante et stockage :

Rapport	Informations	Utilité
Bande passante	Utilisation de la bande passante par entreprise	Observe l'utilisation de la bande passante par entreprise dans un intervalle de temps spécifié afin de définir des schémas de trafic.
Stockage	Utilisation de l'espace de stockage	Observe la quantité de données téléchargées par une entreprise.
Contenu de l'image	Nombre de demandes d'images par type	Observe le nombre de demandes et le volume pour différents types d'images.
Domaine	Nombre de demandes d'URL par domaine	Observe l'utilisation des images en fonction du domaine de la demande d'image pour une entreprise spécifique. (Scene7 permet à un même compte d'avoir plusieurs domaines. Pour plus d'informations, contactez l'assistance technique.)
Diffusion de vidéo en flux continu	Utilisation de la bande passante pour la diffusion de vidéo en flux continu	Observe l'utilisation de la diffusion de vidéo en flux continu par entreprise dans un intervalle de temps spécifié afin de définir des schémas de trafic.
Contenu vidéo	Temps de lecture de différentes vidéos	Détermine quelles sont les vidéos les plus visionnées et les moins visionnées.

Le rapport Contenu de l'image fournit des informations sur les requêtes pour les types d'image suivants :

Demande d'images Concerne les demandes d'images.

Demande de miniatures Demandes d'images nuancées ou alternatives dans les visionneuses.

Demande de masques Demandes d'images qui renvoient des masques en niveau de gris.

Demande de mosaïque de visionneuse Demandes d'images chargées par une visionneuse.

Demande d'objets Vnt Demandes de rendu d'image qui renvoient une image avec des objets spécifiés dans les vignettes demandées.

Demande d'info Vnt Demandes de rendu d'image qui renvoient des informations relatives aux vignettes demandées.

Remarque : *le rapport Diffusion de vidéo en flux continu s'applique uniquement aux vidéos diffusées en flux continu. Il ne rend nullement compte des vidéos en cours de visionnage.*

Génération d'un rapport

Pour générer un rapport de bande passante, stockage, contenu de l'image, domaine, diffusion en flux continu de vidéo ou contenu de la vidéo :

1 Sélectionnez Configuration > Configuration personnelle.

2 Développez Configuration de l'administration, puis cliquez sur Bande passante et stockage.

3 Cliquez sur un onglet : Bande passante, Stockage, Contenu de l'image, Domaine, Diffusion vidéo en flux continu ou Contenu vidéo.

Voir « Types de rapports » à la page 71.

Affichage des données de différentes manières

Après avoir généré un rapport sur la page Bande passante et stockage, vous pouvez choisir des options pour l'affichage des informations. Vous pouvez choisir le mode de présentation des informations, afficher les informations dans un tableau ou une grille de données et indiquer une période pour la capture des informations. En mode Affichage des données, vous pouvez également trier les informations et réorganiser les colonnes.

Affichage des données dans un tableau ou une grille de données Cliquez sur l'option Affichage du tableau pour afficher les données dans un tableau ; cliquez sur l'option Affichage des données pour afficher les données dans une grille de données.

Choix du type de présentation d'un rapport Dans le menu Type de rapport, choisissez Résumé, Chaque jour ou Une fois par mois pour organiser les données sous forme de résumé, par jour ou par mois. Tous les rapports ne proposent pas cette option.

Définition d'une période Choisissez les options permettant de définir une période pour votre rapport, puis cliquez sur Mettre à jour après avoir défini une période :

- **Période prédéfinie** Dans le menu Rapport prédéfini, choisissez une option. Par exemple, choisissez Le mois dernier pour capturer les données du mois précédent.
- **Période personnalisée** Dans le menu Rapport prédéfini, choisissez Personnalisé. Choisissez ensuite une date dans le menu Mois de début (ou Date de début) et une date dans le menu Nombre de mois (ou Nombre de jours). Pour les rapports de domaine ou de contenu vidéo, vous pouvez choisir une date de début et une date de fin spécifiques pour la capture des informations du rapport.

Tri des données (Affichage des données uniquement) Pour trier les informations d'une colonne, cliquez sur l'en-tête de la colonne. Cliquez une nouvelle fois pour effectuer le tri dans l'ordre décroissant.

Réorganisation des colonnes (Affichage des données uniquement) Pour déplacer une colonne vers un autre emplacement sur la grille de données, faites glisser son en-tête.

Exportation et impression des rapports

Après avoir généré un rapport, vous pouvez exporter ses données pour une utilisation dans des feuilles de calcul et d'autres applications. Vous pouvez également imprimer des rapports.

Exportation des données de rapport Dans Affichage des données, triez et organisez les données selon vos besoins. Ouvrez ensuite le menu Exporter et choisissez un format : Délimité par une tabulation, Séparé par des virgules ou Format HTML. Les données sont copiées dans le Presse-papiers au format choisi. Vous pouvez à présent coller les données dans une feuille de calcul ou une application.

Impression d'un rapport Cliquez sur Imprimer, sélectionnez les options de votre choix dans la boîte de dialogue d'impression, puis cliquez sur OK.

Voir aussi

« Erreurs d'image » à la page 73

Erreurs d'image

Les administrateurs SPS peuvent générer des rapports d'erreurs d'image. Un rapport d'erreurs d'image fournit la liste des 20 erreurs d'image les plus fréquentes sur les dernières 24 heures, pour l'entreprise à laquelle vous êtes actuellement connecté. Pour générer un rapport d'erreurs d'image, procédez comme suit :

1 Choisissez Configuration > Configuration personnelle.

2 Développez Configuration de l'administration, puis cliquez sur Erreurs d'image.

3 (Facultatif) Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur un en-tête pour trier les erreurs selon les informations de l'en-tête. Par défaut, les erreurs sont triées par nombre d'occurrences, du plus élevé au moins élevé.
- Placez le curseur sur le champ Réponse d'une erreur pour afficher le message d'erreur correspondant.
- Placez le curseur sur le champ URL ou sur le champ Référent pour afficher le lien pointant vers l'image ou le site Web référent.
- Cliquez sur Copier l'URL de la colonne URL pour copier le lien pointant vers l'image. Vous pouvez coller ce lien dans un navigateur pour accéder à l'image et étudier l'erreur.
- Cliquez sur Copier l'URL de la colonne Référent pour copier le lien pointant vers le site Web référent.

Les erreurs s'affichent pour la société à laquelle vous êtes actuellement connecté. Les informations suivantes sont indiquées pour chaque erreur :

Identifiant de l'image Identifiant de l'image concernée.

Heure Plage horaire entre l'heure à laquelle l'erreur a été signalée pour la première fois et l'heure à laquelle elle a été signalée pour la dernière fois, au cours des dernières 24 heures.

Nombre Nombre d'erreurs signalées sur l'image.

Réponse Message d'erreur spécifique. Les erreurs sont soit 4xx soit 5xx.

URL URL de l'image sur Scene7.

Référent URL du site Web dont provient la demande initiale. Le référant peut être n'importe quel site Web contenant un lien vers l'image.

Les colonnes URL et Référent disposent de boutons Copier l'URL qui permettent de simplifier les tests.

Voir aussi

« Bande passante et stockage » à la page 71

Chapitre 4 : Portail multimédia

Adobe® Scene7® Media Portal permet aux entreprises d'acquérir, de contrôler et de distribuer facilement des fichiers créatifs destinés à des partenaires et réseaux externes, de même qu'à des utilisateurs internes de la société. Grâce à cet environnement en libre-service qui repose sur un navigateur, les utilisateurs du portail multimédia disposent de « vues » des fichiers Scene7 contrôlées par un administrateur. Ils peuvent ainsi accéder facilement aux fonctions de téléchargement, de navigation, de recherche, de prévisualisation et d'exportation de fichiers, dans des formats approuvés par l'entreprise.

En tant qu'administrateur, vous contrôlez la manière dont les utilisateurs visualisent, ouvrent et utilisent les fichiers disponibles dans le portail multimédia. Vous pouvez par ailleurs personnaliser l'interface du portail multimédia en fonction de votre site Web et de votre marque. Vous avez la possibilité de spécifier la police et ses attributs (couleur et taille), de même que d'incorporer des éléments d'identification de la marque (tels que des logos) dans l'interface du portail multimédia.

Configuration système requise

Pour profiter au mieux de Scene7 Media Portal, assurez-vous que votre système est conforme à la configuration suivante :

- Microsoft® Windows® 7 ou ultérieur ou Mac OS X 10.6 ou ultérieur ; processeur Macintosh® Intel requis.
- 3 Go de RAM (4 Go ou plus recommandé).
- Moniteur couleur.
- Carte vidéo prenant en charge les couleurs vraies à une résolution de 1280 x 1024 pixels ou plus.
- Navigateur compatible JAVA, Flash 11 ou ultérieur.
- Navigateurs pris en charge par Windows : Internet Explorer 9 (ou version ultérieure) ; Firefox 23.0 (ou version ultérieure).
- Navigateurs pris en charge par Macintosh : Safari 6.0 (ou version ultérieure) ; Firefox™ 23 (ou version ultérieure).

Remarque : *si votre navigateur n'inclut pas la version 11 de Flash Player, vous pouvez la télécharger depuis le site d'Adobe, à l'adresse www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_fr.*

Démarrage rapide : Administration du portail multimédia

Cette section de démarrage rapide est conçue pour vous aider à maîtriser rapidement les opérations liées à l'administration du portail multimédia. A la fin de chaque étape figure une référence croisée pointant vers une rubrique présentant des informations complémentaires sur le sujet.

1. Compréhension des rôles utilisateur du portail multimédia

Les utilisateurs du portail multimédia se rangent dans trois catégories : utilisateur, contributeur et contributeur-utilisateur. Chaque rôle permet d'effectuer un ensemble de tâches précis. Par exemple, un contributeur est habilité à renommer et à supprimer des fichiers et des dossiers, contrairement à un simple utilisateur. Familiarisez-vous avec ces rôles afin de pouvoir, lors de la création des rôles, bien comprendre les responsabilités que vous octroyez à chacun d'entre eux.

Voir « Rôles utilisateur du portail multimédia » à la page 76.

2. Création de groupes de gestion des utilisateurs

Les groupes déterminent les dossiers et les fichiers auxquels l'utilisateur a accès, les opérations qu'il peut effectuer dans ceux-ci, ainsi que les paramètres d'image prédéfinis disponibles. En tant qu'administrateur, votre première tâche consiste à créer des groupes. Pour chaque groupe, décidez des dossiers, fichiers et paramètres d'image prédéfinis auxquels les membres du groupe pourront accéder. Accordez également aux membres du groupe les autorisations de lecture, d'écriture et de suppression adéquates. Ces autorisations déterminent si les membres du groupe sont habilités à parcourir, modifier, renommer et supprimer les dossiers et fichiers auxquels ils ont accès.

Voir « Création et gestion des groupes du portail multimédia » à la page 77.

3. Ajout des utilisateurs

Lorsque vous ajoutez un utilisateur, vous lui attribuez un rôle (utilisateur, contributeur ou contributeur-utilisateur). Vous affectez également l'utilisateur à un ou plusieurs groupes. Pour accélérer la procédure d'ajout, vous pouvez télécharger une liste d'utilisateurs enregistrée dans un fichier au format CSV. Les nouveaux utilisateurs reçoivent un message électronique de bienvenue accompagné d'instructions de connexion au portail multimédia.

Voir « Ajout et gestion des utilisateurs du portail multimédia » à la page 79.

4. Gestion des comptes FTP

Vous pouvez disposer de comptes FTP distincts associés au portail multimédia et mappés à un dossier spécifique dans votre compte Scene7 Publishing System. Ce type de fonctionnalité signifie que vous pouvez autoriser les utilisateurs à télécharger des fichiers numériques sur votre compte en utilisant des comptes FTP distincts.

Voir « Gestion des comptes FTP » à la page 83.

Remarque : *seuls les administrateurs du portail multimédia peuvent gérer ces comptes FTP. En outre, seuls les utilisateurs affectés du rôle de Contributeur-utilisateur Media Portal ou Contributeur Media Portal peuvent télécharger des fichiers.*

Voir « Rôles utilisateur du portail multimédia » à la page 76.

5. Configuration des options d'exportation

Lors de l'exportation de fichiers, les utilisateurs du portail multimédia ont la possibilité de reformater les fichiers en vue d'exporter les fichiers originaux, sous réserve d'y être autorisés par vous (l'administrateur). En effet, en tant qu'administrateur, c'est à vous de décider du mode d'exportation des fichiers par les utilisateurs.

Voir « Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 84.

6. Création de paramètres d'image prédéfinis

Un paramètre d'image prédéfini désigne un ensemble de paramètres préétablis qui permettent de modifier la taille, la qualité d'image, le format, la résolution et d'autres attributs de l'apparence d'une image au moment de l'exportation. Les paramètres d'image prédéfinis peuvent servir à contrôler le type de reformatage des images lors de leur exportation.

Voir « Création et activation des paramètres d'image prédéfinis » à la page 85.

7. Création de paramètres prédéfinis des métadonnées et de champs de métadonnées définis par l'utilisateur
Les métadonnées permettent de décrire et d'identifier un fichier ; elles servent à rechercher et à organiser les fichiers. Les paramètres prédéfinis de métadonnées permettent de vous assurer que les métadonnées sont spécifiées correctement et que les champs de métadonnées obligatoires sont bien remplis. Un paramètre prédéfini de métadonnées est un ensemble préétabli d'entrées de métadonnées. Vous pouvez également créer des champs de métadonnées qui décrivent de manière unique les fichiers que vous utilisez.

Voir « Optimisation de l'utilisation des métadonnées » à la page 85.

8. Personnalisation de l'écran du portail multimédia
Les paramètres de style du portail multimédia vous permettent de faire apparaître la marque de votre entreprise sur l'écran du portail multimédia sous forme de logo et de couleurs personnalisés. Grâce aux paramètres de style, vous pouvez faire figurer le tampon de votre société sur le portail multimédia.

Voir « Personnalisation de l'écran du portail multimédia » à la page 86.

Rôles utilisateur du portail multimédia

Le portail multimédia propose les rôles suivants, chacun d'entre eux étant assorti de droits d'accès et d'autorisations spécifiques. Lorsque vous inscrivez un utilisateur, vous lui attribuez l'un des rôles suivants :

Administrateur du portail multimédia Habilité à ajouter et à supprimer des administrateurs, des contributeurs et des utilisateurs. Il peut également définir des droits d'accès pour les groupes, gérer les comptes FTP, attribuer des formats (paramètres prédéfinis) de conversion approuvés par l'entreprise, envoyer des e-mails aux utilisateurs du portail multimédia et afficher des rapports sur l'utilisation du portail et le stockage.

Utilisateur du portail multimédia A accès aux dossiers et aux fichiers. Un utilisateur peut uniquement parcourir, prévisualiser et télécharger des fichiers. Ce rôle convient à vos partenaires de réseaux de distribution ou de services qui ont besoin d'accéder à vos fichiers d'entreprise approuvés.

Contributeur au portail multimédia Habilité à télécharger, prévisualiser et parcourir des fichiers et des métadonnées dans les domaines sur lesquels l'administrateur lui a accordé des droits. Un contributeur n'est pas autorisé à télécharger des fichiers. Il peut modifier des métadonnées, renommer des fichiers, déplacer ces derniers d'un dossier vers un autre et en supprimer.

Contributeur-utilisateur du portail multimédia A accès aux dossiers et aux fichiers. Un contributeur-utilisateur peut parcourir, prévisualiser et télécharger des images et des métadonnées. Il peut renommer, déplacer et supprimer des fichiers.

Ce tableau décrit les tâches que les utilisateurs peuvent effectuer selon le rôle qui leur a été attribué. Les administrateurs et les contributeurs-utilisateurs sont habilités à effectuer toutes les tâches indiquées dans le tableau :

Tâche	Utilisateur	Contributeur	Contributeur-utilisateur
Parcourir dossiers et fichiers	X	X	X
Parcourir les métadonnées	X	X	X
Prévisualiser les fichiers	X	X	X
Rechercher des fichiers	X	X	X

Tâche	Utilisateur	Contributeur	Contributeur-utilisateur
Télécharger des fichiers vers Scene7 Publishing System		X	X
Modifier et importer les métadonnées de fichiers		X	X
Créer, renommer et supprimer des dossiers		X	X
Exporter les métadonnées de fichiers	X		X
Renommer des fichiers		X	X
Déplacer des fichiers vers des dossiers différents		X	X
Renommer des fichiers		X	X
Supprimer des fichiers		X	X
Exporter (télécharger) des fichiers à partir de SPS	X		X

Création et gestion des groupes du portail multimédia

Les *groupes* sont conçus pour vous aider à administrer les utilisateurs du portail multimédia. Pour accéder à un fichier, un utilisateur doit appartenir au minimum à un groupe autorisé à accéder à ce fichier. Lorsque vous ajoutez un utilisateur, vous l'affectez à un ou plusieurs groupes. Ce faisant, vous lui accordez un accès aux dossiers attribués au groupe auquel il appartient. Vous pouvez également choisir les paramètres d'image prédéfinis qui sont disponibles pour un groupe.

Utilisation de groupes pour restreindre l'accès à des dossiers, fichiers et paramètres d'image prédéfinis

Pour accorder des autorisations d'accès à différents niveaux, vous créez des groupes. Pour chaque groupe, vous définissez des autorisations d'accès en lecture, en écriture et en suppression à des dossiers et à leur contenu. Vous déterminez également les paramètres d'image prédéfinis qui sont disponibles pour le groupe. Vous affectez ensuite les utilisateurs à des groupes. Un utilisateur peut appartenir à plusieurs groupes. Le concept de groupe vous offre la possibilité de donner accès à un nombre limité de contenus par rapport au contenu total.

Si vous n'accordez pas à un groupe des autorisations spécifiques sur un fichier ou un dossier, ce fichier/dossier hérite des autorisations que vous avez accordées à son dossier parent (le dossier situé au niveau immédiatement supérieur dans la hiérarchie). Pour vous assurer que tous les dossiers enfants d'un dossier particulier héritent d'autorisations identiques, accordez les autorisations au dossier parent.

Remarque : *les utilisateurs peuvent appartenir à plusieurs groupes. Lorsqu'un utilisateur appartient à deux groupes ayant des autorisations d'accès différentes à un dossier, cet utilisateur est doté du niveau d'accès le plus élevé.*

Ajout d'un groupe

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Groupes**.

2 Cliquez sur **Ajouter**.

3 Dans la boîte de dialogue Ajouter un groupe, saisissez le nom du groupe dans la zone Nom du groupe et cliquez sur **Ajouter un groupe**.

4 Le cas échéant, vous pouvez cocher les cases situées en regard des noms des utilisateurs à ajouter au nouveau groupe.

5 Si vous souhaitez spécifier les droits d'accès à ce moment-là, cliquez sur l'onglet **Autorisations d'accès au fichier**, puis spécifiez les options de votre choix.

Voir « Définition des autorisations d'accès aux fichiers pour un groupe » à la page 78.

6 Si vous souhaitez choisir les paramètres d'image prédéfinis qui sont disponibles pour le groupe, cliquez sur l'onglet **Autorisations d'accès ImagePreset**, puis sélectionnez l'option Paramètres d'image prédéfinis que le groupe peut utiliser.

Voir « Choix des autorisations d'accès de paramètres d'image prédéfinis pour un groupe » à la page 79.

7 Cliquez sur **Fermer**.

Définition des autorisations d'accès aux fichiers pour un groupe

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Groupes**.

2 Dans la page de liste des Groupes, effectuez l'une de ces actions :

- Pour ajouter un groupe et spécifier des autorisations, cliquez sur **Ajouter**. Dans la boîte de dialogue Ajouter un groupe, saisissez un nom pour le groupe, cliquez sur **Ajouter un groupe**, puis ajoutez des utilisateurs au groupe.
- Pour modifier les autorisations d'un groupe, sélectionnez le groupe qui vous intéresse et cliquez sur **Modifier**.

3 Dans la boîte de dialogue Ajouter un groupe ou Modifier le groupe, cliquez sur l'onglet **Autorisation d'accès au fichier**. Dans la partie droite de l'onglet, des cases permettent de définir les autorisations en lecture, en écriture et en suppression sur les dossiers et les fichiers. Vous pouvez développer et réduire les dossiers et sous-dossiers dans le volet gauche.

4 Pour attribuer des droits sur des dossiers ou des fichiers individuels, sélectionnez le dossier dans le volet gauche. Le contenu du dossier s'affiche dans le volet droit. Attribuez ensuite des droits au groupe en cochant les cases des dossiers ou fichiers correspondants dans le volet droit.

Ce tableau présente la correspondance entre différentes tâches et les autorisations de lecture, d'écriture et de suppression associées.

Tâche	Lecture	Ecriture	Suppression
Parcourir dossiers et fichiers	X		
Modifier des fichiers (recadrage, accentuation, modification)		X	
Modifier les noms de fichiers		X	
Déplacer des fichiers vers des dossiers différents		X	
Renommer des fichiers		X	
Supprimer des fichiers			X

5 Cliquez sur **Fermer**.

Important : *les droits d'accès sont établis lorsque vous sélectionnez une zone de texte. Lorsque vous accordez des droits sur un dossier, ses sous-dossiers ainsi que tous les fichiers qu'il contient obtiennent les mêmes droits que le dossier parent. Toutefois, vous pouvez définir des droits différents pour des sous-dossiers et des fichiers individuels.*

Choix des autorisations d'accès de paramètres d'image prédéfinis pour un groupe

Choisissez les autorisations d'accès de paramètres d'image prédéfinis si vous souhaitez indiquer quels paramètres d'image prédéfinis sont disponibles pour les membres du groupes lorsqu'ils exportent des fichiers avec le portail multimédia.

Voir aussi « Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 84.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Groupes**.

2 Dans la page de liste des Groupes, effectuez l'une de ces actions :

- Pour ajouter un groupe et préciser quels paramètres d'image prédéfinis lui sont accessibles, cliquez sur **Ajouter**. Dans la boîte de dialogue Ajouter un groupe, saisissez un nom pour le groupe, cliquez sur **Ajouter un groupe**, puis ajoutez des utilisateurs au groupe.
- Pour modifier les options de paramètres d'image prédéfinis d'un groupe, sélectionnez le groupe et cliquez sur **Modifier**.

3 Dans la boîte de dialogue Ajouter un groupe ou Modifier le groupe, cliquez sur l'onglet **Autorisations d'accès ImagePreset**.

4 Sélectionnez ou désélectionnez des paramètres d'image prédéfinis pour indiquer quels paramètres prédéfinis sont accessibles aux utilisateurs du portail multimédia lorsqu'ils exportent des fichiers.

5 Cliquez sur **Fermer**.

Modification et suppression de groupes

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Groupes**.

2 Sur la page de liste des groupes, sélectionnez un groupe et modifiez ou supprimez-le.

Modification d'un groupe Cliquez sur **Modifier**, puis configurez les options voulues dans la boîte de dialogue Modifier le groupe.

Suppression d'un groupe Cliquez sur **Supprimer**.

Ajout et gestion des utilisateurs du portail multimédia

En tant qu'administrateur, vous pouvez ajouter et gérer des utilisateurs, définir s'ils peuvent modifier leur mot de passe, modifier les informations utilisateur et télécharger des listes d'utilisateurs. Ces tâches sont accomplies à partir de l'écran Administration utilisateur. Pour accéder à cet écran, choisissez **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

Important : *avant d'ajouter des utilisateurs, configurez des groupes chargés de les administrer. Le portail multimédia ne vous laisse pas ajouter un utilisateur sans l'affecter à un ou plusieurs groupes. Pour plus d'informations, voir « Création et gestion des groupes du portail multimédia » à la page 77.*

Gestion des mots de passe du portail multimédia

Lorsque leur inscription est validée, les utilisateurs, les contributeurs et les contributeurs-utilisateurs du portail multimédia reçoivent un message électronique de bienvenue dans lequel figure un mot de passe. Les administrateurs peuvent déterminer si les utilisateurs du portail multimédia sont autorisés à modifier ce mot de passe.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Paramètres généraux**.

2 Dans la page Paramètres généraux, sélectionnez ou désélectionnez l'option **Autoriser l'utilisateur Media Portal à modifier le mot de passe**.

3 Cliquez sur **Enregistrer**.

Remarque : *les utilisateurs du portail multimédia autorisés à modifier leur mot de passe peuvent procéder à cette modification en cliquant sur* ***Configuration*** > ***Configuration personnelle****, puis en modifiant le mot de passe dans l'écran Configuration personnelle.*

Ajout d'un utilisateur au portail multimédia

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Sur la page Administration utilisateur, cliquez sur **Ajouter**.

3 Dans la boîte de dialogue Ajouter un utilisateur, dans le panneau Informations utilisateur, entrez les prénom, nom et adresse électronique de l'utilisateur, puis cliquez sur **Suivant**.

4 Dans le panneau Entreprise/Fonction, dans la liste déroulante des entreprises, sélectionnez une ou plusieurs entreprises pour l'utilisateur.

5 Dans la liste des fonctions, sélectionnez une fonction du portail multimédia, puis cliquez sur **Suivant**.

   Voir « Rôles utilisateur du portail multimédia » à la page 76.

6 Dans le panneau des Groupes d'accès, sélectionnez un ou plusieurs groupes.

   Voir « Création et gestion des groupes du portail multimédia » à la page 77.

7 (Facultatif) Cliquez sur **Paramètres d'e-mail** pour choisir d'autres paramètres d'e-mail dans les paramètres par défaut.

   Voir « Définition du message de l'e-mail de bienvenue pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 82.

8 Cliquez sur **Ajouter un utilisateur**.

Une fois que vous avez ajouté un utilisateur, le portail multimédia lui envoie un e-mail de bienvenue. Le message comprend un mot de passe temporaire et l'URL du portail multimédia.

Téléchargement d'une liste d'utilisateurs du portail multimédia

Si vous devez ajouter de nombreux utilisateurs, vous pouvez télécharger une liste d'utilisateurs. Ceux-ci seront automatiquement ajoutés au compte sélectionné.

Créez la liste d'utilisateurs au format de fichier CSV (valeurs séparées par des virgules). Une fois la liste téléchargée, les utilisateurs y figurant sont automatiquement ajoutés au compte avec leurs attributions de groupe. Un e-mail de bienvenue est envoyé à chaque nouvel utilisateur, avec un lien vers le portail multimédia et un mot de passe temporaire.

Création du fichier CSV

Créez un fichier CSV (nom_de_fichier.csv) conforme au format et aux champs suivants. La première ligne du fichier doit contenir les en-têtes de colonne indiqués dans ce tableau. Vous pouvez trier ces colonnes selon vos souhaits. Toutes les colonnes sont obligatoires.

Nom de la colonne	Description
Prénom	Contient le prénom.
Nom	Contient le nom.
E-mail	Contient une adresse de messagerie valide.
Mot de passe	Contient une chaîne de mot de passe sensible à la casse.
Rôle utilisateur	Administrateur du portail multimédia Utilisateur du portail multimédia Contributeur au portail multimédia Contributeur - Utilisateur du portail multimédia
Groupes	Liste d'une ou de plusieurs attributions de groupe de compte pour chaque utilisateur, séparées par des virgules. Vous définissez le groupe en y ajoutant le nom du compte en préfixe, séparé par une barre oblique (/). Par exemple, PortalCo/IT, où PortalCo correspond au compte et IT au groupe du compte PortalCo.

L'exemple de feuille de calcul ci-dessous montre la disposition d'un fichier CSV :

Prénom	Nom	E-mail	Mot de passe	Rôle utilisateur	Groupes
Peter	Peterson	petep@entreprise.com	bienvenue	MediaPortalAdmin	PortalCo/IT,PortalCo/Admin
Kevin	Marks	kevinm@monentreprise.com	bienvenue	Utilisateur du portail multimédia	PortalCo/MktgGroup, PortalCo/test

Téléchargement du fichier CSV

1 Ouvrez l'écran de configuration de l'administration utilisateur.

2 Cliquez sur **Télécharger liste utilisateurs**.

3 Dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier à télécharger, sélectionnez le fichier CSV, puis cliquez sur **Ouvrir**.

Chaque utilisateur de la liste est automatiquement ajouté aux groupes spécifiés Un message de bienvenue est envoyé à chacun d'eux.

Remarque : *si le fichier CSV n'a pas été correctement mis en forme, le message d'erreur suivant s'affiche : « Une erreur est survenue pendant le traitement du fichier CSV téléchargé. Veuillez vérifier que les données du fichier sont valides ». En outre, si le fichier CSV contient un utilisateur IP ou IPS existant, cet utilisateur n'est pas ajouté à la liste des utilisateurs.*

Génération d'une liste d'utilisateurs du portail multimédia disponible à la sélection

Vous pouvez afficher les noms et les adresses e-mail des utilisateurs du portail multimédia dans une fenêtre contextuelle. Cette liste est utile pour couper et coller des noms d'utilisateur et des adresses qui seront utilisés à l'extérieur du portail multimédia.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Dans la liste **Par rôle utilisateur**, choisissez le nom d'un rôle utilisateur du portail multimédia, puis cliquez sur **Actualiser** afin d'afficher uniquement les noms d'une seule catégorie d'utilisateurs du portail multimédia.

3 Cliquez sur **Liste contextuelle** pour ouvrir la fenêtre contextuelle. Vous pouvez copier et coller cette liste.

Définition du message de l'e-mail de bienvenue pour les utilisateurs du portail multimédia

Vous pouvez envoyer un e-mail de bienvenue à tous les nouveaux utilisateurs, contributeurs et contributeurs-utilisateurs du portail multimédia. Vous pouvez configurer ce message ou indiquer à Scene7 de ne pas l'envoyer.

1 Choisissez **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Configuration de l'administration** > **Administration utilisateur**.

2 Dans l'écran de configuration de l'administration utilisateur, cliquez sur le bouton **Paramètres d'e-mail**.

3 Dans la boîte de dialogue Paramètres d'e-mail, définissez les paramètres suivants à votre convenance :

Envoyer un e-mail Désélectionnez cette option si vous ne voulez pas envoyer d'e-mail aux nouveaux utilisateurs pour leur indiquer que vous les avez ajoutés.

Mot de passe par défaut Saisissez un mot de passe temporaire pour les nouveaux utilisateurs, ou laissez le champ vide afin de laisser Scene7 générer lui-même des mots de passe aléatoires. Les utilisateurs sont invités à modifier leur mot de passe lors de la première connexion.

URL de remplacement Indiquez l'URL utilisée par les utilisateurs pour accéder à Scene7 si elle est différente de celle par défaut.

Autres tâches de gestion des utilisateurs

L'écran de configuration de l'administration utilisateur vous permet d'effectuer les tâches suivantes :

Filtrage et tri de la liste des utilisateurs Permet de filtrer la liste des utilisateurs du portail multimédia en vue de localiser des utilisateurs précis

(voir « Filtrage et tri de la liste des utilisateurs » à la page 70).

Suppression des utilisateurs Permet de supprimer un utilisateur de la liste

(voir « Suppression d'un utilisateur » à la page 69.

Activation et désactivation d'utilisateurs Interrompt l'accès d'un utilisateur aux dossiers

(voir « Activation ou désactivation d'utilisateurs » à la page 70).

Modification des informations de l'utilisateur Permet de saisir des informations à jour concernant l'utilisateur

(voir « Modification des informations utilisateur » à la page 70).

Création de champs définis par l'utilisateur Permet de créer des champs de métadonnées personnalisés définis par les utilisateurs pour organiser les fichiers dans Scene7 Publishing System. Les champs peuvent également être activés ou désactivés, le cas échéant.

(Voir « Champs personnalisés » à la page 53.)

Gestion des comptes FTP

Seuls les administrateurs du portail multimédia peuvent administrer et gérer les comptes FTP. En outre, seuls les utilisateurs affectés du rôle de *Contributeur-Utilisateur Media Portal* ou *Contributeur Media Portal* peuvent télécharger des fichiers numériques.

Rappelez-vous que vous pouvez activer ou désactiver les utilisateurs existants du portail multimédia dans la page d'administration utilisateur de la configuration de l'administration.

Voir « Activation ou désactivation d'utilisateurs » à la page 70.

1 Cliquez sur **Configuration** > **Media Portal** > **Comptes FTP**.

2 Sur la page d'ajout de compte FTP, sélectionnez un utilisateur dans la liste déroulante Nom d'utilisateur des comptes FTP.

   Si un utilisateur n'est pas dans la liste, vous devez peut-être d'abord l'ajouter en tant qu'Administrateur Media Portal, Contributeur-Utilisateur Media Portal ou Contributeur Media Portal dans la configuration de l'administration. Après avoir ajouté l'utilisateur avec le rôle approprié, le nom d'utilisateur est disponible dans la liste déroulante.

   Voir « Ajout d'un utilisateur au portail multimédia » à la page 80.

3 Dans les champs Mot de passe et Confirmation, tapez le mot de passe pour le compte FTP.

4 Cliquez sur **Enregistrer** pour ajouter le compte à la table des comptes existants.

   Pour télécharger des fichiers multimédia, vous avez besoin du nom d'utilisateur du compte FTP indiqué dans la table des comptes existants et du mot de passe attribué à ce compte.

   Voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

Suppression d'un compte FTP existant

1 Cliquez sur **Configuration** > **Media Portal** > **Comptes FTP**.

2 Sur la page d'ajout de compte FTP, sélectionnez dans la table des comptes existants le compte FTP à supprimer.

3 Cliquez sur **Supprimer**.

Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia

Sous réserve que l'administrateur les y autorise, les utilisateurs du portail multimédia peuvent reformater des images lors de leur exportation. Par exemple, il est possible de modifier la taille et le format du fichier, ainsi que la qualité de l'image. Le reformatage automatique des images au cours de l'exportation évite d'avoir à effectuer cette opération séparément, ce qui permet de gagner du temps. De plus, les administrateurs peuvent créer un paramètre prédéfini, c'est-à-dire une sélection préétablie de paramètres de format d'image. Vous pouvez ainsi utiliser un paramètre prédéfini lors de l'exportation d'images afin de les reformater selon les spécifications de l'entreprise.

Les deux restrictions suivantes s'appliquent si vous exportez des images par le biais d'une conversion définie par l'utilisateur ou si vous exportez des images originales :

- La taille du fichier d'exportation zip compressé ne doit pas dépasser 1 Go pour la tâche d'exportation.
- Une tâche d'exportation peut contenir un maximum de 500 fichiers.

Voir aussi « Exportation de fichiers à partir de Scene7 Publishing System » à la page 127.

Pour définir les options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia

1 Cliquez sur **Configuration** > **Paramètres d'image prédéfinis**.

2 Dans la fenêtre Paramètres d'image prédéfinis, sélectionnez l'une des options suivantes :

Activer la conversion définie par l'utilisateur Lorsque cette option est sélectionnée, les utilisateurs peuvent choisir **autre** dans la liste déroulante Taille de la fenêtre Exporter les fichiers sélectionnés. Les utilisateurs peuvent ensuite choisir une unité de mesure, pixels ou centimètres, puis spécifier la largeur et la hauteur souhaitée. Lors de l'exportation ou du téléchargement de ces fichiers, les fichiers image sont reformatés.

Lorsque vous choisissez **pixels** dans la liste déroulante **Taille**, la largeur x hauteur de l'image obtenue ne doit pas dépasser 100 millions de pixels. Cette taille équivaut à 10 000 x 10 000 pixels pour une image carrée ou à environ 8 000 x 12 000 pixels pour une image 2x3. Cette limitation de taille ne s'applique pas si vous exportez des images originales.

Désélectionnez cette option si vous souhaitez que les utilisateurs téléchargent les fichiers sans les reformater pendant le téléchargement.

Activer l'exportation de l'original Permet d'exporter les images originales. Dans le panneau Exporter les fichiers sélectionnés, les utilisateurs peuvent ouvrir le menu déroulant **Conversion** et choisir l'option **Exporter l'original** afin d'exporter les fichiers d'origine. Désélectionnez cette option si vous souhaitez obliger les utilisateurs à appliquer un paramètre d'image prédéfini ou des options de conversion spécifiques lorsqu'ils exportent des images.

Voir aussi

« Paramètres d'image prédéfinis » à la page 24

« Choix des autorisations d'accès de paramètres d'image prédéfinis pour un groupe » à la page 79

Création et activation des paramètres d'image prédéfinis

Lors de l'exportation de fichiers d'image via le portail multimédia, les utilisateurs peuvent choisir un paramètre d'image prédéfini dans la boîte de dialogue Exporter les fichiers sélectionnés. Un paramètre d'image prédéfini désigne un ensemble de paramètres préétablis qui permettent de modifier la taille, la qualité d'image, le format, la résolution et d'autres attributs de l'apparence d'une image au moment de l'exportation.

Les administrateurs du portail multimédia peuvent créer des paramètres d'image prédéfinis permettant de contrôler le type de reformatage des images lors de leur exportation. Les paramètres d'image prédéfinis permettent de reformater les images selon les spécifications de l'entreprise lors de l'exportation d'images à partir de Scene7 Publishing System. Au lieu de reformater les images selon leurs préférences, les utilisateurs les exportent en respectant les spécifications exactes d'un paramètre d'image prédéfini.

Les restrictions suivantes s'appliquent lorsque vous exportez des fichiers d'image :

- La largeur x hauteur doit être inférieure ou égale à 100 Mo par image. Par exemple, l'image ne doit pas dépasser 10 K x 10 K, ou toute variation de rapport telle que 8 K x 12 K.
- La taille totale maximum du fichier est de 1 Go par tâche d'exportation.
- Il peut y avoir un maximum de 500 fichiers par tâche d'exportation.

Remarque : *ces restrictions s'appliquent uniquement à l'exportation de fichiers d'image dérivés, et non à celle de fichiers maître.*

Pour plus d'informations sur la création d'un paramètre d'image prédéfini, voir « Paramètres d'image prédéfinis » à la page 24.

Pour permettre aux utilisateurs de choisir des paramètres d'image prédéfinis lors de l'exportation de leurs fichiers, voir « Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 84.

Pour choisir les paramètres d'image prédéfinis accessibles par les membres d'un groupe, voir « Choix des autorisations d'accès de paramètres d'image prédéfinis pour un groupe » à la page 79.

Optimisation de l'utilisation des métadonnées

Tous les fichiers stockés sur Scene7 Publishing System contiennent des métadonnées. Les métadonnées permettent de décrire et d'identifier un fichier ; elles servent à rechercher et à organiser les fichiers. Pour afficher les métadonnées d'un fichier, ouvrez celui-ci en mode Affichage des détails et examinez le panneau Métadonnées. Les champs de métadonnées de ce panneau fournissent des informations descriptives sur le fichier.

Les métadonnées ne sont pas utiles dans le cadre des recherches et de l'organisation des fichiers à moins d'être saisies correctement dans les champs prévus à cet effet. Pour spécifier correctement les métadonnées et vous assurer que tous les champs appropriés sont remplis, créez des paramètres prédéfinis de métadonnées. Un *paramètre prédéfini de métadonnées* est un ensemble préétabli d'entrées de métadonnées. Plutôt que de saisir les métadonnées proprement dites, les utilisateurs peuvent, en mode Affichage des détails, sélectionner un paramètre prédéfini de métadonnées pour remplir les champs de métadonnées obligatoires à l'aide d'informations préconfigurées.

Pour plus d'informations sur la création d'un paramètre prédéfini de métadonnées, voir « Paramètres prédéfinis des métadonnées » à la page 52.

Pour créer des champs de métadonnées décrivant de manière unique les fichiers que vous utilisez, voir « Champs personnalisés » à la page 53.

Personnalisation de l'écran du portail multimédia

Les paramètres de style du portail multimédia vous permettent de faire apparaître la marque de votre entreprise sur l'écran du portail multimédia sous forme de logo et de couleurs personnalisés. Grâce aux paramètres de style, vous pouvez faire figurer le tampon de votre société sur le portail multimédia.

Pour accéder aux paramètres de style, choisissez **Configuration** > **Configuration de Media Portal** > **Paramètres de style**. Assurez-vous de cliquer sur **Enregistrer** pour enregistrer vos paramètres après les avoir définis. Vous pouvez cliquer sur **Restaurer** pour retrouver les paramètres par défaut. A mesure que vous configurez les options, le panneau de prévisualisation reflète vos choix.

Logo Cliquez sur **Parcourir** et choisissez une image dans la fenêtre Sélectionner l'image de logo.

Application Créez un dégradé de couleurs mélangées en configurant les menus disponibles sous Couleurs d'arrière-plan en dégradé.

Arbre Choisissez une couleur de survol (couleur qui s'affiche lorsque le pointeur est immobilisé sur un élément) et une couleur de sélection (couleur utilisée pour la sélection d'un élément).

Accordéon Choisissez des couleurs d'arrière-plan, un style de bordure et des couleurs de survol et de sélection pour l'accordéon figurant dans la partie droite de l'écran en mode Affichage des détails.

En-tête d'Accordéon Déterminez si le texte figurant dans l'en-tête de l'accordéon doit apparaître en gras.

Grille de données Choisissez les couleurs de la ligne d'en-tête dans les grilles de données.

Alerte Choisissez une couleur d'arrière-plan pour les boîtes de message d'alerte.

Barre de progression Choisissez une couleur pour la barre indiquant l'évolution des téléchargements (en amont comme en aval).

Pour que les utilisateurs du portail multimédia puissent voir les paramètres de style que vous choisissez, ils doivent adjoindre **?company=(nom de l'entreprise)** à l'URL avec laquelle ils accèdent au portail multimédia. Par exemple, pour voir les paramètres de style, les utilisateurs du portail multimédia qui accèdent à l'entreprise PortalCo à l'adresse l'exemple suivant :

http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal

utilise l'URL suivante à la place :

http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal?company=PortalCo

L'inclusion du nom de l'entreprise dans l'URL permet au portail multimédia d'identifier l'entreprise à laquelle un utilisateur souhaite accéder et d'appliquer des paramètres de style de l'entreprise en question.

Vous pouvez en savoir plus sur la communication des changements d'URL aux utilisateurs du portail multimédia, et sur la définition d'un message de l'e-mail de bienvenue pour que les nouveaux utilisateurs reçoivent l'URL de portail multimédia correcte.

Voir Communications par e-mail et « Définition du message de l'e-mail de bienvenue pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 82.

Chapitre 5 : Téléchargement et publication de fichiers

Votre travail dans Scene7 est axé sur trois pôles :

- le téléchargement des fichiers vers Scene7 Publishing System ;
- la gestion de vos fichiers de manière à pouvoir les utiliser pour créer des fichiers de média enrichi ;
- la publication de vos fichiers sur un serveur Scene7 de manière à pouvoir les diffuser sur votre site Web et dans votre application.

Lorsque vous téléchargez des fichiers vers SPS et publiez des fichiers sur des serveurs Scene7, le système enregistre ces transferts de fichiers sur la page Tâches. Vous pouvez accéder à cette page pour suivre et surveiller vos activités de téléchargement et de publication.

Important : *lorsque vous téléchargez un fichier, Scene7 génère l'URL correspondante. Cette URL reste inactive tant que le fichier n'a pas été publié.*

Remarque : *Une nouvelle fonctionnalité Publication instantanée a été disponible peu après la publication de SPS 6.0. Cette fonctionnalité, qui publie immédiatement les fichiers en une seule étape, est introduite progressivement, remplaçant la fonctionnalité actuelle « Marquer pour publication ». Certains utilisateurs continueront de voir l'interface et la fonctionnalité actuelles pendant quelque temps, jusqu'à ce que celles-ci soient incluses dans le déploiement. En outre, certains fichiers continueront d'utiliser le processus « Marquer pour publication » pendant quelque temps après le déploiement.*

Téléchargement des fichiers

Avant de télécharger des fichiers dans Scene7 Publishing System, assurez-vous que leur nom est correct et que la structure des dossiers est configurée et organisée selon vos souhaits. Vous pouvez télécharger des fichiers depuis un site FTP fourni par Scene7 ou directement depuis votre ordinateur ou votre réseau. Scene7 met à votre disposition des options permettant d'optimiser les fichiers à mesure de leur téléchargement. Si vous avez installé l'application de bureau Scene7 Publishing System, vous pouvez télécharger des fichiers et des dossiers en les faisant glisser directement depuis votre bureau (voir « Paramètres généraux » à la page 20).

Préparation du téléchargement des fichiers et dossiers

Avant de télécharger des fichiers vers Scene7 Publishing System, vérifiez que leur format et leur taille sont corrects. Vous devez également respecter les règles Scene7 de nommage des fichiers. La définition d'une organisation et d'une structure de dossiers pour les fichiers garantit une facilité de localisation et d'utilisation de ces derniers.

Formats de fichiers pris en charge

Ce tableau dresse la liste des formats de fichiers pris en charge par le système de publication Scene7 (pour plus d'informations sur les fichiers Camera Raw pris en charge, voir www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_fr).

Formats de fichiers	Description
Audio	AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3
Feuille de style en cascade	CSS
Profils colorimétriques	ICC, ICM
Flash	FLA, FLV, SWF, SWC, F4V
Polices	AFM, OTF, PFB, PFM, PhotoFont, TTC, TTF
FXG	FXG
Illustrator	AI, FXG
Images	BMP, FPX, GIF, JPEG, JPG, PNG, PICT (Windows uniquement), TIF, TIFF
InDesign	INDD, INDT
MS Office	DOC, PPT, RTF, XLS
PDF	PDF
Photoshop	PSD, FXG et Camera Raw
Postscript	EPS, PS
Scene7 Image Authoring	VNC, VNT, VNW
SVG	SVG, SVGX
TAR	TAR
Vidéo	3GP, AVI, F4V, FLV, M2P, M2T, M2TS, M2V, M4V, MOV, MP4, MPEG, MPG, MTS, OGV, TS, VOB, WMV/ASF
XML	XML
ZIP	ZIP

La fonction de transfert au format TAR et ZIP offre une case à cocher permettant d'indiquer si vous souhaitez décompresser les fichiers.

Types de ressource

Pour obtenir des résultats optimaux avec la plate-forme Scene7, veillez à utiliser les formats et tailles de fichier recommandés. Ce tableau répertorie les types de fichiers, dont certains avec les formats et tailles recommandés pour les fichiers couramment utilisés.

Type de fichier	Description/Recommandations
Audio	Les formats de fichiers audio entrants incluent AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF et MP3. Vous pouvez transcoder du contenu audio aux formats suivants : MP3, AAC et HE-AAC.
Images (pour le dimensionnement des images, le zoom, les visionneuses d'images, les visionneuses à 360°)	Les images doivent présenter au moins 2 000 pixels pour la dimension la plus longue ; la taille d'une image type est comprise entre 1 500 et 2 500 pixels pour la dimension la plus longue. Les formats d'image sans perte, notamment TIFF et PNG, sont recommandés. Avec une image JPEG, utilisez les paramètres de qualité les plus élevés. Les fichiers GIF animés sont traités comme du contenu statique, tel que des animations SWF.
Catalogues électroniques	Utilisez des fichiers PDF haute résolution créés dans Adobe® Acrobat® ou dans une application Creative Suite avec un enregistrement « bon à tirer ». Les fichiers PDF incluent l'ensemble des polices, images, masques et éléments graphiques référencés nécessaires, au format de page unique, de planche en double page ou de plusieurs pages. Organisez les pages en nommant les fichiers selon un ordre alphanumérique. Placez tous les fichiers PDF du catalogue électronique dans un dossier unique en vue de faciliter le téléchargement. Vous pouvez sélectionner des options de recadrage lors du téléchargement afin de supprimer la zone de rognage des fichiers PDF, notamment les traits de coupe, les repères de montage ou les gammes de couleurs. La plupart des fichiers PDF « bon à tirer » sont caractérisés par l'espace colorimétrique CMJN ; il est donc important d'obtenir le profil colorimétrique ICC CMJN utilisé avec vos fichiers PDF.
Modèles	Image superposée ou disposition pouvant inclure du texte, des images et des calques. Les calques d'image, les chaînes de texte et les attributs, comme la couleur et la taille, peuvent être paramétrés de manière à pouvoir personnaliser les données variables. Pour les modèles, les exigences sont les mêmes que pour les autres images. Préparez vos images dans Photoshop ou un autre éditeur d'images. Enregistrez chaque image sous forme de fichier transparent aplati au format TIFF ou PNG. Assurez-vous que la résolution de l'image est adaptée à l'utilisation qui en sera faite. Pour l'impression, elle doit être de 300 ppp.
Vidéos	Scene7 prend en charge les fichiers vidéo enregistrés aux formats FLV, F4V, OGV et MP4. Vous pouvez transcoder des fichiers vers le format MP4 lors du téléchargement. Voir « Formats de fichiers pris en charge » à la page 87.
Polices	Polices TrueType, Type1 (Windows uniquement), OpenType et PhotoFonts téléchargées
Images	Images et fichiers d'images superposées.
Visionneuses d'images et séries d'échantillons	Ensemble d'images associées pouvant être affichées dans une visionneuse.
Profils ICC	Profil de couleur pouvant être utilisé pour convertir une image téléchargée depuis son espace colorimétrique source dans un autre espace colorimétrique.
Fichiers SWF de visionneuse	Fichiers FLA personnalisés que vous pouvez utiliser comme « habillages » pour différentes visionneuses Scene7.
Vignettes	Images créées avec le programme Image Authoring, ainsi que les fichiers associés.
Fichiers de contenu	Fichiers de contenu Adobe InDesign, Illustrator ou Photoshop.
Fichiers FXG	Format de fichiers graphiques à résolution indépendante permettant de créer des modèles personnalisables en vue d'une sortie pour impression, Web, courrier électronique, ordinateur et appareils mobiles.
Fichiers SVG	Fichiers Scalable Vector Graphic dont le rendu peut être effectué par des serveurs Image Server.

Type de fichier	Description/Recommandations
Fichiers XML	Fichiers qui définissent les règles de prétraitement utilisées pour modifier les parties chemin (path) et interrogation (query) des requêtes.
Fichiers de feuille de style en cascade	Téléchargez des habillages CSS pour personnaliser des visionneuses HTML5. Cette opération est semblable à celle consistant à télécharger des habillages (SWF) pour des visionneuses Flash.
Fichiers JavaScript	Les fichiers Javascript sont utilisés à des fins d'instrumentalisation de la visionneuse pour conserver des informations sur le compte. Adobe Security recommande cette opération uniquement pour les comptes client qui utilisent un domaine distinct pour l'envoi (afin d'éviter d'utiliser un même script sur plusieurs sites).

Remarque : *lorsque vous téléchargez des fichiers d'images et des fichiers PDF vers SPS, le système convertit ces fichiers sources en fichiers P-TIFF (Pyramid TIFF). Ces fichiers P-TIFF sont les fichiers publiés ultérieurement sur les serveurs Scene7 Image Server. Scene7 utilise ce format car il contient différents rapports de zoom permettant d'effectuer un zoom rapide après une visualisation avec une visionneuse de zoom Scene7.*

Formats de fichier statique pris en charge

Scene7 prend en charge plusieurs formats de fichier statique. Le contenu statique peut être n'importe quel fichier publié « en l'état » (XML, PDF, SWF, CSS, etc.).

Les types de fichier suivants peuvent être publiés :

- Vidéo Flash
- Fichier SWF de visionneuse
- XML
- PDF (lorsque le fichier PDF est spécifiquement marqué pour publication après le téléchargement, afin d'éviter la diffusion de tous les fichiers PDF pour les flux de travaux de catalogue électronique/PDF existants)
- Vidéo PrX
- Vidéo originale
- ZIP
- GIF animé
- CSS
- JavaScript (lorsque l'entreprise est configurée avec son propre domaine)
- Fichiers audio

Scene7 ne permet pas de générer une URL d'aperçu du contenu statique.

Exigences relatives aux noms de fichiers

Etant donné que l'extension est ôtée du nom du fichier durant le processus de téléchargement, le système ne permet pas que des fichiers présentent le même nom racine. Dans le système Scene7, le nom du fichier dépourvu de l'extension devient l'ID du fichier. C'est la raison pour laquelle deux fichiers ne peuvent pas avoir le même nom.

Veillez à ce que tous les utilisateurs de votre entreprise se familiarisent avec les règles de dénomination de fichiers suivantes :

- Les ID de fichier présentant exactement le même nom ne sont pas autorisés dans le système.
- Les ID de fichier sont sensibles à la casse.

- Il est recommandé de s'assurer que les ID de fichier ne contiennent pas d'espace (par exemple, veste noire.tif et veste bleue.jpg). Scene7 code en ASCII les espaces présents dans les noms de fichier lorsqu'il les utilise pour créer des chaînes URL. Ces codes ASCII sont difficiles à lire, ce qui rend également plus difficile la lecture de ces chaînes.
- Les caractères spécifiques aux langues sont autorisés dans les noms de fichier, à l'exception des caractères suivants :

  \ ; / ? : @ & = + $, * " < > | ' { } %

  Si un nom de fichier contient un ou plusieurs de ces caractères, ceux-ci sont supprimés du nom du fichier au moment du téléchargement.

Dans la plupart des cas, le nom de fichier correspond au numéro d'article, à l'UGS (unité de gestion des stocks) ou à un autre nom, comme ci-dessous :

Article	Nom de fichier	ID de fichier
896649	896649.jpg	896649
48A3_2X	48A3_2X.tif	48A3_2X

Organisation et structure des dossiers

Organisez et structurez les dossiers et sous-dossiers dans Scene7 Publishing System avant de télécharger votre contenu. Cette procédure présente deux principaux avantages :

- Au moment du téléchargement de votre contenu vers SPS via FTP, vous pouvez indiquer au système de répliquer votre structure de dossiers. Ainsi, votre contenu est organisé dans les mêmes dossiers et sous-dossiers, à la fois dans SPS et sur votre ordinateur ou votre réseau (pour répliquer la structure de dossiers dans SPS, sélectionnez l'option Inclure les sous-dossiers au moment du téléchargement des fichiers via FTP).
- La réorganisation des dossiers au sein du système, une fois les fichiers téléchargés, s'avère beaucoup plus difficile que le démarrage avec une structure de dossiers soigneusement étudiée.

La technique de nommage des dossiers et la structure que vous choisissez pour stocker votre contenu dans Scene7 Publishing System dépendent des besoins de votre entreprise. Voici quelques exemples de structure de dossiers :

Par UGS Les dossiers sont nommés en fonction des UGS ou des numéros d'article. Par exemple, des dossiers distincts sont créés pour les séries de numéros 0-, 20-, 30-.

Par marque Pour les fabricants qui possèdent plusieurs marques et les détaillants qui commercialisent d'autres marques issues d'autres sociétés, séparez les fichiers en dossiers produit nommés d'après les différentes marques.

Par projet Les dossiers sont organisés en fonction de la date de déploiement ou du nom du projet. Les clients qui produisent principalement des catalogues électroniques favorisent cette approche.

Miroir de hiérarchie de dossiers de site Web Cette structure de dossiers est une image miroir de la structure de dossiers du site Web, avec des dossiers portant, par exemple, le nom des catégories de produits.

Voir aussi

« Utilisation de dossiers de fichiers » à la page 108

Téléchargement de fichiers

Vous pouvez télécharger des fichiers à partir du bureau ou des dossiers complets par FTP (File Transfer Protocol). Si vous souhaitez télécharger un volume de fichiers supérieur à 100 Mo ou des dossiers et sous-dossiers entiers, sélectionnez l'option Via FTP.

Si vous avez installé l'application de bureau Scene7 Publishing System, vous pouvez directement faire glisser des fichiers et des dossiers de votre bureau vers le dossier de téléchargement.

Scene7 Publishing System vous envoie un message électronique vous confirmant la date et l'heure de début et de fin de votre tâche de téléchargement, et vous avertissant de problèmes éventuels.

Pendant (ou juste après) une tâche de téléchargement volumineuse, le message « Image non optimisée » risque de s'afficher pour certains nouveaux objets. L'affichage de ce message indique que les fichiers n'ont pas été traités entièrement ni ajoutés à SPS. Vous pouvez optimiser ces fichiers ultérieurement (voir « Optimisation des fichiers » à la page 54).

Voir aussi

« Gestion de tâches de téléchargement et de publication périodiques » à la page 105

« Utilisation d'une tâche de téléchargement ou de publication comme déclencheur » à la page 107

Téléchargement de fichiers depuis le bureau à l'aide de Scene7

1 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Télécharger**.

2 Sur la page de téléchargement, cliquez sur **A partir du bureau**.

3 Cliquez sur **Parcourir**.

4 Dans la boîte de dialogue Sélectionner les fichiers à télécharger, sélectionnez les fichiers à télécharger, puis cliquez sur **Ouvrir** (Windows®) ou sur Sélectionner (Mac OS®).

   Remarque : *une fois les fichiers sélectionnés, Scene7 affiche leur nom dans la liste des noms de fichiers. Pour supprimer un fichier, sélectionnez-le dans la liste, puis sélectionnez le bouton Supprimer.*

5 Dans le champ Choisir le dossier de destination, sélectionnez un dossier de destination pour les fichiers téléchargés.

6 Près du coin inférieur droit de la page de téléchargement, cliquez sur **Options de tâche**, puis spécifiez les options souhaitées.

   Voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.

   Remarque : *deux options de téléchargement, Publier après le téléchargement et Ecraser dans un dossier, sont disponibles dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche. D'autres options peuvent être disponibles, en fonction des paramètres définis dans Configuration de l'application > Paramètres généraux > Télécharger dans l'application > Ecraser les images. Vous pouvez accéder à d'autres options de tâches de téléchargement en cliquant sur le bouton Options tâche. Pour plus d'informations sur toutes les options de téléchargement, voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.*

7 Cliquez sur **Enregistrer**.

8 Cliquez sur **Lancer le téléchargement**.

   Pour afficher la progression du transfert, cliquez sur **Tâches** dans la barre de navigation globale. Vous pouvez poursuivre votre travail dans Scene7 Publishing System et revenir à la page Tâches à n'importe quel moment pour consulter une tâche en cours.

Pour annuler une tâche de téléchargement en cours, cliquez sur **Annuler** en regard de la durée.

Voir aussi

« Gestion de tâches de téléchargement et de publication périodiques » à la page 105

« Utilisation d'une tâche de téléchargement ou de publication comme déclencheur » à la page 107

Télécharger des fichiers à l'aide de l'application de bureau SPS

L'application de bureau Scene7 Publishing System vous permet de télécharger des fichiers et des dossiers en les faisant glisser.

1 Dans l'application de bureau Scene7 Publishing System, sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Télécharger**. La boîte de dialogue Système de fichiers du bureau s'ouvre.

2 Dans la boîte de dialogue Système de fichiers du bureau, dans la partie inférieure, sélectionnez le dossier de destination pour des fichiers ou des dossiers téléchargés.

3 Faites glisser un ou plusieurs fichiers ou dossiers de la liste de fichiers et dossiers de votre ordinateur ou réseau (moitié supérieure de la boîte de dialogue) vers la moitié inférieure de la boîte de dialogue.

4 Cliquez sur **Options de tâche**, puis spécifiez les options souhaitées.

   Voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.

5 Cliquez sur **Charger maintenant**.

Pour annuler une tâche de téléchargement en cours, cliquez sur **Tâches**, puis sur **Annuler**.

Téléchargement de fichiers à l'aide de l'option Via FTP

1 Connectez-vous au site FTP Scene7 spécifique à votre région. Utilisez le nom d'utilisateur et le mot de passe FTP qui vous ont été envoyés par votre administrateur.

2 Dans Scene7, sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Télécharger**.

3 Sur la page de téléchargement, cliquez sur **Via FTP**.

4 Choisissez un dossier FTP à partir duquel effectuer le téléchargement, puis choisissez un dossier de destination dans Scene7 Publishing System.

5 Cliquez sur **Options de tâche**, puis spécifiez les options souhaitées.

   Voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.

   Remarque : *deux options de téléchargement, Publier après le téléchargement et Ecraser dans un dossier, sont disponibles sur la page Télécharger. Pour accéder à d'autres options de tâches de téléchargement, cliquez sur* ***Options de tâche****. Pour plus d'informations sur toutes les options de téléchargement, voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.*

6 Cliquez sur **Lancer le téléchargement**.

   Pour afficher la progression du transfert, dans la barre de navigation globale, cliquez sur **Tâches**. La page Tâches présente la progression du téléchargement. Vous pouvez poursuivre votre travail dans Scene7 Publishing System et revenir à la page Tâches à n'importe quel moment pour consulter une tâche en cours.

Pour annuler une tâche de téléchargement en cours, cliquez sur **Annuler** en regard de la durée.

Voir aussi

« Gestion de tâches de téléchargement et de publication périodiques » à la page 105

« Utilisation d'une tâche de téléchargement ou de publication comme déclencheur » à la page 107

Options de téléchargement des fichiers

Lorsque vous téléchargez des fichiers, vous avez le choix entre les options suivantes :

Nom de la tâche Attribuez un nom à cette tâche de téléchargement. La tâche en question, ainsi que les autres tâches de téléchargement et de publication, sont enregistrées sur la page Tâches, sur laquelle vous pouvez vérifier l'état des tâches

(voir « Vérification de fichiers de tâche » à la page 103).

Publier après le téléchargement Sélectionnez cette option pour publier automatiquement les fichiers que vous téléchargez. Lorsque vous publiez des fichiers, ils sont envoyés aux serveurs connectés. Les URL de ces fichiers peuvent alors être utilisées sur des sites Web et des applications externes. Cette option est également disponible sur la page de téléchargement.

Voir aussi Instant Publish Notice PDF (avis de publication instantanée, en anglais).

Ecraser dans un dossier, même nom de fichier, extension indépendante Permet de remplacer des fichiers existants portant le même nom que les fichiers que vous téléchargez. Le nom de cette option peut être différent, en fonction des paramètres définis dans Configuration des applications > Paramètres généraux > Télécharger dans l'application > Ecraser les images.

Options tâche Cliquez sur Options tâche pour ouvrir la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, puis choisissez les options qui affectent la tâche de téléchargement entière. Elles sont identiques pour tous les types de fichier.

Remarque : *vous pouvez choisir les options par défaut pour télécharger les fichiers en commençant sur l'écran Paramètres généraux de l'application. Pour ouvrir cette page, choisissez Configuration > Configuration de l'application. Cliquez sur le bouton Options de téléchargement par défaut pour ouvrir la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.*

- **Quand (téléchargements par FTP uniquement)** Sélectionnez Unique ou Périodique. Pour définir la périodicité de la tâche de publication, choisissez une option Répéter : Chaque jour, Une fois par semaine, Une fois par mois ou Personnalisé. Indiquez ensuite les options de planification suivant vos besoins.
- **Ecraser dans un dossier, même nom de fichier, extension indépendante** Permet de remplacer des fichiers existants portant le même nom que les fichiers que vous téléchargez. Cette option est également disponible sur la page de téléchargement. Le nom de cette option peut être différent, en fonction des paramètres définis dans Configurations des applications > Paramètres généraux > Télécharger dans l'application > Ecraser les images.
- **Inclure les sous-dossiers (téléchargements via FTP uniquement)** Permet de télécharger les sous-dossiers du dossier que vous avez l'intention de télécharger. Les noms du dossier et des sous-dossiers associés que vous téléchargez sont automatiquement saisis dans SPS.
- **Traiter les fichiers de métadonnées (téléchargements via FTP uniquement)** Sélectionnez cette option si vous souhaitez télécharger un fichier XML ou délimité par des tabulations pour ajouter des métadonnées à plusieurs fichiers.

Voir « Importation de métadonnées (via FTP) » à la page 123.

- **Options de recadrage** Pour supprimer automatiquement d'une image les pixels représentant des espaces blancs, ouvrez le menu Recadrer, choisissez Manuel, puis entrez les mesures en pixels dans les champs Haut, Droite, Bas et Gauche pour recadrer par les côtés. Vous pouvez également choisir Rogner dans le menu Recadrer et choisir les options suivantes :

Rogner en fonction de

Optez pour un recadrage en fonction de la couleur ou de la transparence :

- Couleur : choisissez l'option Couleur. Sélectionnez ensuite le menu Coin, puis choisissez l'angle de l'image présentant la couleur qui correspond le mieux à l'espace blanc à rogner.
- Transparence : choisissez l'option Transparence.

Tolérance

Faites glisser le curseur pour définir une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1 :

- Rognage en fonction de la couleur : indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils correspondent exactement à la couleur que vous avez sélectionnée dans l'angle de l'image. Les valeurs qui se rapprochent de 1 admettent un plus grand écart des couleurs.
- Rognage en fonction de la transparence : indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils sont entièrement transparents. Les valeurs plus proches de 1 permettent une plus grande transparence.

- **Options de profils de couleurs** Sélectionnez une conversion des couleurs lorsque vous créez les fichiers optimisés utilisés pour la diffusion dynamique Scene7 :

Conservation des couleurs par défaut

Conserve les couleurs de l'image source lorsque les images comportent des informations sur l'espace colorimétrique ; il n'y a aucune conversion des couleurs. Pour la plupart des images aujourd'hui, un profil colorimétrique approprié est déjà inclus. Toutefois, si une image source CMJN ne contient pas de profil colorimétrique intégré, les couleurs sont converties dans l'espace colorimétrique sRVB (rouge vert bleu standard). sRVB est l'espace colorimétrique recommandé pour l'affichage d'images sur les pages Web.

Conserver l'espace colorimétrique original

Conserve les couleurs d'origine sans conversion des couleurs au point d'assimilation dans Scene7 Publishing System. Pour les images sans profil incorporé, toute conversion des couleurs nécessaire aux demandes de traitement de l'image sont effectuées à l'aide des profils colorimétriques par défaut configurés dans les paramètres de publication. Ces profils colorimétriques peuvent ne pas correspondre aux couleurs des fichiers créés avec cette option. Par conséquent, vous avez intérêt à utiliser l'option de conservation des couleurs par défaut.

Personnaliser de > à

Permet d'accéder aux menus pour sélectionner un espace colorimétrique source (Convertir à partir de) et un espace colorimétrique cible (Convertir en). Cette option avancée remplace toutes les informations de couleur incorporées dans le fichier source. Sélectionnez cette option uniquement lorsque toutes les images que vous envoyez contiennent des données de profil colorimétrique incorrectes ou manquantes.

- **Options d'édition d'images** Vous pouvez conserver les masques d'écrêtage dans les images et choisir un profil de couleur

(voir « Options d'édition d'images au téléchargement » à la page 342).

- **Options PostScript** Vous pouvez pixelliser les fichiers PostScript®, recadrer les fichiers, conserver les arrière-plans transparents et choisir une résolution ainsi qu'un espace colorimétrique

(voir « Utilisation de fichiers PostScript et Illustrator » à la page 349).

- **Options Photoshop** Vous pouvez créer des modèles à partir de fichiers Adobe® Photoshop®, conserver les calques, définir la méthode d'attribution des noms de calque, extraire du texte et indiquer le mode d'ancrage des images dans les modèles

(voir « Options de téléchargement des fichiers PSD » à la page 347).

- **Options PDF** Vous pouvez pixelliser les fichiers, extraire des mots de recherche et des liens, auto-générer un catalogue électronique, définir la résolution et choisir un espace colorimétrique.

(voir « Options de téléchargement des fichiers PDF » à la page 345).

- **Options Illustrator** Vous pouvez pixelliser des fichiers Adobe Illustrator®, conserver les arrière-plans transparents et choisir une résolution ainsi qu'un espace colorimétrique

(voir « Utilisation de fichiers PostScript et Illustrator » à la page 349).

- **Options eVideo** Vous pouvez transcoder un fichier vidéo en sélectionnant un paramètre vidéo prédéfini

Voir « Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245.

- **Options de métadonnées supplémentaires** Entrez les mots-clés qui décrivent les fichiers à télécharger. Séparez les mots clés-par des virgules. Les mots-clés facilitent les recherches portant sur les fichiers

(voir « Recherche avancée » à la page 111).

- **Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot** Si vous voulez créer une visionneuse d'images, une visionneuse à 360° multi-axe ou une série d'échantillons à partir des fichiers téléchargés, cliquez sur la colonne Actif correspondant au paramètre prédéfini à utiliser. Rien ne vous empêche de sélectionner plusieurs paramètres prédéfinis. Vous créez les paramètres prédéfinis sur la page Configuration de l'application/Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot

(voir « Paramètres prédéfinis d'ensemble par lot » à la page 55).

Enchaînement d'une tâche de téléchargement et d'une autre tâche

Lorsque vous téléchargez des éléments à partir d'un site FTP, vous pouvez planifier une autre tâche de sorte qu'elle commence sitôt le téléchargement terminé. (Si le début d'autres tâches est planifié à ce moment-là, la tâche planifiée ici sera mise en file d'attente derrière elles.)

La nouvelle tâche envoie une notification à l'adresse spécifiée par vos soins de manière à déclencher ce code à cet emplacement. Cette tâche de publication consécutive reprend le nom de la tâche de téléchargement, mais ajoute *Pub_* devant le nom.

Enchaînement d'une tâche de téléchargement et d'une autre tâche

1. Cliquez sur **Télécharger**, puis sur l'onglet **Via FTP**.
2. Dans la section Avancé, choisissez l'une des options suivantes dans Suivre le téléchargement avec une autre tâche :
   - Requête HTTP
   - Publication sur hébergeur d'images
   - Publication de rendu d'image
   - Publication de vidéo
3. Spécifiez l'adresse HTTP.
4. Spécifiez si l'exécution doit se produire uniquement si les fichiers ont été téléchargés.
5. Indiquez si vous souhaitez exécuter cette requête chaque fois que cette tâche se termine ou uniquement lorsque les fichiers ont été publiés.

   Remarque : *les tâches régulièrement planifiées peuvent n'entraîner aucune publication de fichiers.*

Publication de fichiers

Vos fichiers sont publiés vers les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez publier des fichiers une seule fois ou configurer Scene7 pour planifier une publication périodique des fichiers. Une fois vos fichiers publiés, vous en disposez pour les diffuser. Vous pouvez copier les appels d'URL à partir du système de publication Scene7 et les ajouter à votre site Web ou votre application.

Publication après le téléchargement

Fichiers dans un état publié ou non publié. Par défaut, tous les fichiers que vous téléchargez dans Scene7 sont automatiquement marqués pour publication.

Pour plus d'informations, voir Instant Publish Notice PDF (avis de publication instantanée, en anglais).

Pour marquer des fichiers pour publication, utilisez les techniques suivantes :

Publication après le téléchargement Sur la page de transfert, dans le bas, sélectionnez **Publication après le téléchargement**. La valeur par défaut est un état sélectionné.

Publication après le téléchargement Dans la boîte de dialogue Options de tâche, sélectionnez **Publier après le téléchargement**. La valeur par défaut est un état sélectionné.

Certains fichiers « enfants » sont systématiquement marqués pour publication lorsque leurs parents le sont. Ce tableau dresse la liste des fichiers enfants automatiquement marqués pour publication.

Elément (groupe) parent	Eléments (membre) enfants
Visionneuses d'images	Images dans la visionneuse.
Séries d'échantillons	Echantillons dans la visionneuse.
Visionneuses à 360°	Images dans la visionneuse.
Modèles	Images, pages et fichiers de modèle.

Les images dérivées sont automatiquement marquées pour publication lorsque leurs images parentes sont publiées. Les images dérivées incluent les images que vous avez modifiées avec des options d'édition d'image. Vous pouvez voir ces images dérivées dans la vue de détail sous Version et dérivés.

Création d'une tâche de publication

Créez une tâche de publication pour publier des fichiers que vous avez téléchargés sur les serveurs Scene7 mais que vous avez choisi de ne pas automatiquement publier. Vous pouvez réaliser une tâche de publication unique ou planifier la publication périodique de certaines tâches. Scene7 propose des options de publication avancées vers des serveurs spécifiques et des options pour republier des fichiers qui ont déjà été publiés.

Création d'une tâche de publication

1 Sur la barre de navigation générale, cliquez sur **Publier**,

2 Dans la boîte de dialogue Publier, choisissez s'il s'agit d'une tâche de publication ponctuelle ou périodique

(voir les sections « Création d'une tâche de publication unique » à la page 98 et « Création d'une tâche de publication périodique » à la page 98).

3 Entrez un nom de tâche.

4 (Facultatif) Affichez les options avancées, puis choisissez parmi elles

(voir « Options de publication avancées » à la page 98).

5 Cliquez sur **Lancer public.**

SPS assure le suivi des tâches de publication sur la page Tâches. Vous pouvez consulter les tâches de publication sur cette page.

Important : *les fichiers que vous republiez (vous les avez publiés auparavant) ne s'affichent pas immédiatement sur votre site Web en raison du mécanisme de mise en mémoire cache Web activé sur le réseau de diffusion de contenu (CDN) (voir « Fichiers republiés et délais CDN » à la page 100).*

Voir aussi

« Annulation d'une tâche de publication » à la page 99

« Vérification de fichiers de tâche » à la page 103

« Edition, suppression, interruption et reprise de tâches » à la page 105

Création d'une tâche de publication unique

Pour créer une tâche de publication unique, sélectionnez l'option Unique sur la page de publication.

Si vous souhaitez que la tâche de publication ait lieu à une date ultérieure, sélectionnez l'option Planifier pour plus tard dans le menu Quand. Puis, à l'aide du curseur de calendrier et d'heure, sélectionnez le jour et l'heure d'exécution de la publication.

Création d'une tâche de publication périodique

Pour créer une tâche de publication périodique, sélectionnez l'option Périodique sur la page de publication.

Puis, pour définir la périodicité de la tâche de publication, choisissez une option Répéter : Chaque jour, Une fois par semaine, Une fois par mois ou Personnalisé. Scene7 propose des outils de calendrier pour planifier la tâche de téléchargement périodique. Vous pouvez choisir l'option Personnalisé, puis entrer une règle dans la zone Règle pour définir un intervalle de tâche personnalisé

(voir « Création d'un intervalle de téléchargement ou de publication personnalisé » à la page 105).

Remarque : *les tâches de publication (et de téléchargement) périodiques sont répertoriées sur la page Tâches. Vous pouvez modifier ou supprimer une tâche planifiée sous l'onglet Planifiée, sur la page Tâches.*

Options de publication avancées

Vous pouvez afficher les options avancées sur la page de publication et en choisir certaines pour gérer une tâche de publication :

Publier vers Choisissez un type de serveur vers lequel publier vos fichiers si vous ne souhaitez pas les publier vers tous les serveurs.

Publier Par défaut, SPS publie uniquement les fichiers nouveaux et qui n'ont pas encore été publiés (option Nouveau depuis la dernière publication). Cependant, vous pouvez choisir l'option Publication complète pour publier également les fichiers qui ont été mis à jour ou modifiés depuis leur dernière publication. Choisissez l'option Complet avec données de recherche si vous publiez un catalogue électronique et souhaitez que ses utilisateurs puissent y effectuer des recherches par mot-clé.

Exécuter la tâche en tant que Choisissez un nom d'utilisateur dans la liste. Vous pouvez trier les tâches par nom d'utilisateur sur la page Tâches. En choisissant un nom, vous associez une tâche de publication à un utilisateur.

Notification http Entrez une URL pour déclencher les tâches de publication ultérieures

(voir « Utilisation d'une tâche de téléchargement ou de publication comme déclencheur » à la page 107).

Annulation d'une tâche de publication

Vous pouvez annuler une tâche de publication en cours. Par ailleurs, si vous êtes administrateur, vous pouvez annuler une tâche de publication en cours à partir de la page des tâches de l'entreprise.

Pour annuler une tâche de publication, sur la page Tâches, cliquez sur Annuler. Dans l'onglet Planifiée de la page Tâches, vous pouvez interrompre ou reprendre une tâche en décochant/cochant la case située dans la colonne Actif de la tâche.

Remarque : *après avoir annulé une tâche de publication, son état devient « Arrêt en cours » tant qu'elle n'a pas atteint un point où elle peut s'arrêter en toute sécurité. L'arrêt d'une tâche de publication peut prendre un certain temps si la récupération des données dans la base de données est en cours.*

Publication manuelle de fichiers

Vous pouvez publier des fichiers individuels manuellement au lieu de créer une tâche de publication. Lorsque vous publiez des visionneuses, comme une visionneuse d'images ou de vidéos adaptative, la visionneuse (ou « parent ») et tous les membres (ou « enfants ») dans cette visionneuse sont publiés.

Les fichiers non publiés sont indiqués dans l'interface utilisateur par une icône grise et ronde traversée d'une barre oblique (état non publié), à gauche du nom du fichier. Une fois le fichier publié, l'icône devient verte et une coche blanche s'affiche en son centre (état publié).

Pour publier manuellement des fichiers

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, utilisez les méthodes standard de sélection des fichiers pour sélectionner un ou plusieurs fichiers non publiés.

  Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Publier**.

- En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, cliquez sur l'icône grise et ronde traversée d'une barre oblique, à gauche du nom du fichier.

Annulation manuelle de la publication de fichiers

Vous pouvez annuler manuellement la publication de fichiers individuels. Lorsque vous annulez la publication de visionneuses, comme une visionneuse de série d'échantillons ou un catalogue électronique, la visionneuse (ou « parent ») passe à l'état non publié. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Les fichiers publiés sont indiqués dans l'interface utilisateur par une icône ronde et verte avec une coche blanche affichée en son centre (état publié), à gauche du nom du fichier. Suite à l'annulation de la publication d'un fichier, l'icône s'affiche en gris et traversée d'une barre oblique (état non publié),

Pour annuler manuellement la publication de fichiers

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez un ou plusieurs fichiers publiés.

  Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Unpublish** (« Annuler la publication »).

- En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, cliquez sur l'icône ronde marquée d'une coche verte située sur la gauche du nom du fichier.

Récupération de l'historique de publication d'un fichier

La dernière date de publication d'un fichier apparaît dans la vue Affichage des détails située dans la partie supérieure du panneau. Vous pouvez obtenir des détails supplémentaires sur l'historique de publication dans le panneau Historique et serveurs publiés de la vue de détail. A partir de là, vous pouvez savoir quand le fichier a été publié et vers quels serveurs.

Voir aussi

« Vérification de fichiers de tâche » à la page 103

Fichiers republiés et délais CDN

Les fichiers Scene7 sont distribués sur le réseau de diffusion de contenu (CDN). CDN est un système de serveurs informatiques reliés en réseau qui coopèrent de manière transparente pour diffuser des contenus, surtout des contenus multimédias volumineux, vers des utilisateurs finaux. Dans le système CDN, le contenu Web est stocké dans des caches Web sur le réseau Internet (appelé réseau cache de périphérie). Le contenu Web est livré aux utilisateurs plus rapidement à partir de ces caches Web.

Lors du premier téléchargement d'une page Web, les fichiers correspondants sont envoyés à un serveur cache CDN pour y être stockés. Ainsi, au prochain accès de la page Web, le même contenu mis en cache pourra être acheminé plus rapidement à une personne située à proximité. Le contenu étant plus proche de l'utilisateur final, il est livré plus vite. Le système CDN accélère l'affichage des pages Web. Il réduit les besoins en bande passante sur le serveur central dans la mesure où le contenu est diffusé à partir du réseau cache de périphérie, et non pas d'un serveur central à chaque fois.

Le contenu Scene7 venant d'être publié est immédiatement mis à la disposition de l'utilisateur final et vient rapidement remplir le réseau cache de périphérie. Néanmoins, le contenu venant d'être republié (à savoir des images portant exactement le même nom que les images précédemment publiées vers un serveur d'images) n'est actualisé sur le CDN qu'au bout de 10 heures, au maximum. En fait, l'utilisateur final n'a accès qu'au contenu du cache Web sur le réseau CDN. C'est pourquoi les fichiers Scene7 republiés risquent de ne pas être visibles par les utilisateurs finaux pendant 10 heures.

Pour mettre à disposition des fichiers récemment republiés avant ce délai de 10 heures, vous pouvez vider les caches Web sur le CDN. Ce vidage aura pour effet de supprimer l'ancien contenu des caches Web CDN et de le remplacer par les derniers fichiers publiés.

Pour vider le cache, cliquez sur Fichier > Invalider sur le réseau de diffusion de contenu. Tous les fichiers sélectionnés sont supprimés du cache. Si aucun fichier de publication n'est disponible ou si vous n'êtes pas l'administrateur de la société, l'option Supprimer du réseau de redéfinition de contenu est désactivée.

Test des fichiers avant de les rendre publics

Secure Testing vous permet de définir un environnement de test sécurisé et de créer des solutions B2B solides, basées sur un ensemble configurable de plages et d'adresses IP. Cette fonctionnalité permet de faire correspondre vos déploiements Scene7 avec l'architecture de votre gestion de contenu et de la plate-forme de commerce.

Avec Secure Testing, vous pouvez prévisualiser la version intermédiaire du site Web avec le contenu non publié.

Il se peut que vous préfériez créer un environnement intermédiaire plutôt que de publier des fichiers pour les raisons suivantes :

- Aperçu des sites Web avant lancement public (site Web intermédiaire).

- Servir les fichiers qui nécessitent un accès restreint, tels que les catalogues électroniques qui affichent des prix dans une application Web B2B.
- Utiliser des fichiers se trouvant derrière un pare-feu dans le cadre du système de gestion des informations sur le produit, d'une application de service d'assistance à la clientèle, d'un site de formation, etc.

Remarque : *Secure Testing n'a pas d'incidence sur l'accès au Scene7 Publishing System. La sécurité de SPS reste cohérente et requiert les informations d'identification habituelles pour accéder à SPS et aux services Web associés.*

Comment fonctionne Secure Testing

La plupart des entreprises gèrent leur Internet derrière un pare-feu. L'accès à Internet est possible via certaines routes et généralement via une plage limitée d'adresses IP publiques.

Dans le réseau de votre entreprise, vous pouvez déterminer votre adresse IP publique en utilisant des sites Web tels que http://whatismyip.com ou demander ces informations au service informatique de votre entreprise.

Avec Secure Testing, Scene7 établit un serveur d'images dédié pour les environnements intermédiaires ou les applications internes. Toute requête sur ce serveur vérifie l'adresse IP d'origine. Si la requête entrante n'est pas incluse dans la liste approuvée des adresses IP, une réponse d'échec est renvoyée. L'administrateur d'entreprise Scene7 est chargé de configurer la liste approuvée des adresses IP pour l'environnement Secure Testing de son entreprise.

Etant donné que l'emplacement de la requête d'origine doit être confirmé, le trafic du service Secure Testing n'est pas acheminé via un réseau de distribution de contenu tel que le trafic du serveur d'images Scene7 public. Les requêtes effectuées auprès du service Secure Testing peuvent présenter un temps de latence légèrement supérieur par rapport aux serveurs d'images Scene7 publics.

Les fichiers non publiés sont immédiatement disponibles à partir des services Secure Testing, sans avoir besoin d'être publiés. Cela vous permet d'effectuer un aperçu avant que les fichiers ne soient publiés dans leur serveur d'images destiné au public.

Remarque : *Les services Secure Testing tirent parti du serveur de catalogue configuré avec un contexte de publication interne. Par conséquent, si votre entreprise a été configurée pour publier sur Secure Testing, n'oubliez pas que les fichiers transférés vers Scene7 Publishing System deviennent immédiatement disponibles dans les services Secure Testing. Cela est vrai pour les fichiers marqués ou non pour publication au moment du transfert.*

Le service Secure Testing prend actuellement en charge les types de fichier suivants :

- Images.
- Vignettes (demandes de seveur Render Server).
- Visionneuses, dont visionneuses d'images, catalogue électronique, visionneuses de rendu et de supports.
- Visionneuses de supports enrichis Scene7 standard.
- Pages JSP à la demande Scene7.
- Contenu statique, par exemple fichiers PDF et vidéos servies progressivement.
- Diffusion vidéo en flux continu HTTP.
- Diffusion vidéo progressive.

Les types de fichiers suivants et les fonctionnalités suivantes ne sont actuellement pas pris en charge :

- Diffusion vidéo en flux continu RTMP
- Requêtes de serveur de rendu
- Services UGC

- Impression en ligne
- Recherche Info ou catalogue électronique Scene7

Test du service Secure Testing

Vous devez tester le service Secure Testing pour vous assurer qu'il fonctionne correctement.

Préparation de votre compte

1 Contactez le support technique et demandez qu'il active Secure Testing dans votre compte.

2 Dans Scene7 Publishing System, cliquez sur **Configuration** > **Configuration personnelle** > **Image Server**.

3 Dans la liste déroulante Contexte de publication de la page Publication sur hébergeur d'images, sélectionnez **Test de l'hébergeur d'images**.

4 Pour l'option Filtre d'adresse client, cliquez sur **Ajouter**.

5 Cochez la case permettant d'activer l'adresse, puis saisissez une adresse IP et un masque de sous-réseau dans les champs correspondants.

6 Répétez les deux étapes précédentes pour ajouter d'autres adresses IP. Sinon, passez à l'étape suivante.

7 En bas à gauche de la page Publication sur hébergeur d'images, cliquez sur **Enregistrer**.

8 Transférez les images souhaitées vers votre compte Scene7 Publishing System.

Voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

9 Assurez-vous qu'une partie des images sont marquées pour publication et qu'une autre partie des images ne le sont pas, puis envoyez la tâche de publication.

Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

10 Déterminez le nom de votre service Secure Testing en cliquant sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres généraux**.

11 A la page Paramètres généraux de l'application, sous le groupe Serveurs, recherchez le nom indiqué à droite de **Test de contexte de publication du nom du serveur**.

Contactez l'assistance technique si le nom de serveur est manquant ou si des URL vers le serveur ne fonctionnent pas.

Préparation des variations de site Web

Deux variations d'un site Web qui lie les fichiers publiés et non publiés sont nécessaires :

- Version publique : liez les fichiers en utilisant votre syntaxe d'URL Scene7 traditionnelle
- Version intermédiaire : liez les fichiers en utilisant la même syntaxe mais avec le nom du site Secure Testing

Exécution des tests

Effectuez les tests suivants :

1 Vérifiez si les fichiers sont visibles de l'intérieur de votre réseau d'entreprise.

Depuis le réseau d'entreprise identifié par la plage d'adresses IP précédemment définie, la version intermédiaire du site Web doit afficher toutes les images, qu'elles soient marquées pour publication ou non. Cela vous permet de tester sans rendre les images accidentellement disponibles avant approbation ou lancement du produit.

Confirmez que la version publique de votre site affiche des fichiers publiés tels que précédemment avec Scene7.

2 Depuis l'extérieur de votre réseau d'entreprise, vérifiez que les fichiers non publiés (c'est-à-dire, non marqués pour publication) sont protégés contre l'accès de tiers.

   Accédez votre réseau depuis l'extérieur (par exemple, depuis votre ordinateur personnel ou via une connexion 3G), puis vérifiez que la version publique du site affiche tous les fichiers publiés mais pas le contenu non publié.

   Confirmez que la version intermédiaire n'affiche aucun fichier, car vous accédez au service Secure Testing à partir d'une adresse IP non approuvée.

Vérification de fichiers de tâche

Pour surveiller les téléchargements de fichiers vers Scene7 Publishing System ainsi que les fichiers publiés sur les serveurs Scene7, SPS met à disposition la page Tâches. Vous pouvez consulter des tâches de téléchargement et de publication sur la page Tâches, y vérifier l'état des tâches et annuler des publications. Vous pouvez également planifier des tâches de téléchargement et de publication.

Lorsque vous téléchargez des fichiers, une icône rotative apparaît en regard du menu Tâches, indiquant qu'une tâche est en cours, ainsi que le nombre de fichiers en cours. Vous pouvez cliquer sur cette icône pour consulter davantage d'informations sur la tâche active.

Remarque : *la liste des tâches récemment publiées est également disponible sur la page Activités récentes. Pour ouvrir cette page, cliquez sur le bouton Récent dans la barre de navigation globale.*

A propos de la page Tâches

Cliquez sur le bouton Tâches dans la barre de navigation globale pour ouvrir la page Tâches. Par défaut, les tâches sont répertoriées de la plus récente à la moins récente.

Sur l'onglet Historique de la page Tâches, les tâches sont répertoriées selon les catégories suivantes :

Type de tâche Une icône indique le type de tâche : Téléchargement et Publication sont les types de tâche les plus courants.

Nom de la tâche Il s'agit du nom de la tâche. Le nom comprend deux parties : le nom saisi par l'utilisateur et l'horodatage.

Commencée Il s'agit de l'indication du début de la tâche.

Total Il s'agit du nombre de fichiers transférés.

A (Avertissements) Il s'agit du nombre d'avertissements pour la tâche (le cas échéant). Les avertissements indiquent des problèmes associés à la tâche qui sont sans effet sur son exécution globale. Ces avertissements peuvent généralement être ignorés parce qu'ils sont signalés dans des fichiers masqués. Par exemple, les fichiers .DS_store (Macintosh) et Thumbs.db (Windows) contiennent des informations sur le mode d'affichage des fichiers d'images visibles par les utilisateurs. Vous pouvez donc ignorer les avertissements concernant ces fichiers, puisqu'ils ne sont pas relatifs à l'utilisation des fichiers dans Scene7. Vous pouvez cliquer deux fois sur un nom de tâche pour obtenir des informations détaillées sur les avertissements la concernant.

E (Erreurs) Il s'agit du nombre d'erreurs pour la tâche (le cas échéant). Vous pouvez cliquer deux fois sur un nom de tâche pour obtenir des informations détaillées sur les erreurs la concernant.

Durée Il s'agit du temps de réalisation de la tâche.

Etat Affiche l'état de la tâche.

Destination Pour les tâches de téléchargement, il s'agit du nom de l'entreprise et du dossier vers lequel les fichiers ont été téléchargés. Cette catégorie ne s'applique pas aux tâches publiées.

Soumis par Dresse la liste des utilisateurs qui ont téléchargé les fichiers.

Remarque : *vous pouvez annuler des tâches de publication et de téléchargement en cours en cliquant sur le bouton Annuler en regard de la barre de progression.*

Voir aussi

« Modification des vues de la page Tâches » à la page 104

Modification des vues de la page Tâches

Pour trier des tâches ou modifier votre affichage sur l'onglet Historique de la page Tâches, appliquez les techniques suivantes :

Tri Sélectionnez un nom de colonne pour trier la liste en fonction d'une colonne particulière. Vous pouvez sélectionner le bouton bascule près du nom de la colonne pour trier les entrées par ordre croissant ou décroissant.

Plage de dates Dans le menu Plage de dates, choisissez une option pour restreindre la liste des tâches à la date actuelle, la semaine précédente ou le mois précédent. Choisissez l'option Plage de dates personnalisée pour entrer une plage de dates spécifique.

Type de tâche Dans le menu Type de tâche, choisissez l'option Publier ou Télécharger pour réduire la liste aux tâches de publication ou de téléchargement. Choisissez l'option Tout pour voir les deux types de tâche.

Afficher Choisissez les options Afficher > Mes tâches ou Afficher > Toutes les tâches pour restreindre la liste aux tâches commandées par vos soins ou par des employés de votre entreprise.

Voir aussi

« A propos de la page Tâches » à la page 103

« Affichage, copie ou impression d'un rapport de détails sur la tâche » à la page 104

Affichage, copie ou impression d'un rapport de détails sur la tâche

Cliquez deux fois sur le nom d'un rapport sur la page Tâches pour ouvrir la page Détails sur la tâche. Cette page présente un récapitulatif sur les fichiers de la tâche. Cliquez sur Afficher les détails pour voir l'ID SPS, le chemin de destination et les informations d'état d'une entrée. Si vous avez téléchargé un fichier PDF ou PostScript nécessitant des polices qui ne sont pas disponibles dans SPS, le rapport répertorie les polices manquantes.

Vous pouvez copier ces informations dans le Presse-papiers.

1 Cliquez deux fois sur le nom d'un rapport sur la page Tâches pour ouvrir la page Détails sur la tâche.

2 Cliquez sur Afficher les détails pour obtenir un rapport détaillé sur une entrée.

3 Cliquez sur Copier dans le Presse-papiers.

Voir aussi

« A propos de la page Tâches » à la page 103

Gestion de tâches de téléchargement et de publication périodiques

Les tâches de téléchargement et de publication périodiques que vous créez dans les pages Télécharger et Publier sont répertoriées dans l'onglet Planifiée de la page Tâches. Vous pouvez éditer et supprimer des tâches périodiques dans l'onglet Planifiée.

Cliquez sur le bouton Tâches dans la barre de navigation globale et, sur la page Tâches qui apparaît, sélectionnez l'onglet Planifiée pour éditer et supprimer des tâches périodiques.

Remarque : *vous pouvez filtrer la liste des tâches dans l'onglet Planifiée avec les menus Type de tâche et Afficher. Choisissez un type de tâche pour restreindre la liste à des tâches de publication spécifiques. Choisissez une option Afficher pour afficher les tâches créées par vos soins ou par quelqu'un de l'entreprise.*

Edition, suppression, interruption et reprise de tâches

Sélectionnez une tâche périodique sur la page Tâches, puis procédez comme suit pour l'éditer ou la supprimer :

Edition d'une tâche périodique Sélectionnez le bouton Modifier, puis entrez des informations de planification dans la boîte de dialogue Modifier la tâche planifiée. Si vous souhaitez planifier la tâche selon l'intervalle de votre choix, choisissez l'option Répéter > Personnalisé

(voir « Création d'un intervalle de téléchargement ou de publication personnalisé » à la page 105).

Suppression d'une tâche périodique Sélectionnez le bouton Supprimer.

Interruption (ou reprise) d'une tâche périodique Dans la colonne Actif, décochez une case pour interrompre une tâche ; cochez la case pour reprendre la tâche interrompue.

Création d'un intervalle de téléchargement ou de publication personnalisé

Pour créer un intervalle personnalisé pour une tâche de téléchargement (via FTP) ou de publication, choisissez l'option Répéter > Personnalisé sur la page Télécharger ou Publier. Puis, entrez des numéros et des caractères génériques dans la zone Règle pour définir l'intervalle de périodicité de la tâche en question.

La syntaxe de définition des intervalles personnalisés de périodicité de téléchargement ou de publication dans la zone Règle se présente comme suit :

[secondes] [minutes] [heure du jour] [jour du mois] [mois] [jour de la semaine]

Par exemple, `0 15 10 * * ?` prévoit une tâche à 10 h 15 chaque jour.

Les tableaux et la liste ci-après expliquent comment définir un intervalle dans la zone Règle.

Ce tableau indique les incréments temporels, leurs valeurs autorisées et les caractères génériques qu'ils prennent en charge :

Incréments temporels	Valeurs autorisées	Commentaires	Caractères génériques pris en charge
Secondes	0–59		, - * /
Minutes	0–59		, - * /
Heures	0–23	Notez l'utilisation d'une horloge à cycle de 24 heures.	, - * /
Jour du mois	1–31	Il est impossible de spécifier une valeur numérique à la fois pour « Jour du mois » et « Jour de la semaine ». Un de ces champs doit utiliser un caractère générique ?.	, - * / ? L C

Incréments temporels	Valeurs autorisées	Commentaires	Caractères génériques pris en charge
Mois	1–12 ou jan, fév, mar, avr, mai, jun, jul, aoû, sep, oct, nov, déc	Les valeurs sont sensibles à la casse.	, - * /
Jour de la semaine	Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam, Dim	Les valeurs sont sensibles à la casse. Il est impossible de spécifier une valeur numérique à la fois pour « Jour du mois » et « Jour de la semaine ». Un de ces champs doit utiliser un caractère générique ?.	, - * / ? L C #
Année (facultatif)	Vide ou 1970–2099		, - * /

Ce tableau indique les caractères génériques qui sont autorisés dans la zone Règle et explique comment les utiliser :

Caractère générique	Nom	Description
*	Astérisque	Toutes les valeurs (par exemple, « toutes les minutes »).
?	Point d'interrogation	Aucune valeur spécifique (par exemple, n'importe quelle minute comprise dans l'heure spécifiée).
,	Virgule	Valeurs supplémentaires (par exemple, lundi et mercredi).
-	Trait d'union	Plage de valeurs (par exemple, du lundi au vendredi).
/	Barre oblique	Incréments (par exemple, toutes les 15 minutes).
L	Lettre L majuscule	Dernier « jour du mois » ou « jour de la semaine » (disponible pour ces champs uniquement). Par exemple, pour le mois de janvier, la valeur L du champ « jour du mois » planifie la tâche pour le 31 janvier. Pour le champ « jour de la semaine », vous pouvez entrer ce caractère seul pour planifier la tâche le samedi. Vous pouvez l'utiliser avec un numéro (par exemple, 6L) pour spécifier le dernier vendredi du mois. N'utilisez pas L avec une virgule ou un trait d'union.
#	Carré	« N-ième » jour du mois (disponible pour le champ « jour de la semaine » uniquement). Par exemple, 6#3 dans le champ « jour de la semaine » signifie le troisième vendredi du mois. Le 6 représente « vendredi » (le sixième jour de la semaine), et le 3 désigne la troisième occurrence dans le mois.
C	# lettre C majuscule	Premier « jour du mois » ou « jour de la semaine » du calendrier (disponible pour ces champs uniquement). Par exemple, la valeur 1C pour le champ « jour du mois » planifie la tâche le premier jour du calendrier qui survient le ou après le cinquième jour. Pour le champ « jour de la semaine », la valeur 1C planifie la tâche le premier jour du calendrier qui intervient le ou après le dimanche.

Cette liste donne des exemples de définition d'intervalle dans la zone Règle :

- 0 0 12 * * ? : à midi tous les jours
- 0 15 10 ? * * : à 10h15 tous les jours
- 0 0/5 14 * * ? : toutes les 5 minutes entre 14h00 et 14h55 tous les jours
- 0 0/5 14,18 * * ? : toutes les 5 minutes entre 14h00 et 14h55 tous les jours et toutes les 5 minutes entre 18h00 et 18h55 tous les jours
- 0 10,44 14 ? 3 : le mercredi à 14h10 et à 14h44 tous les mercredis du mois de mars

- 0 15 10 ? * : du lundi au vendredi à 10h15
- 0 15 10 20 * ? : à 10h15 le 20e jour de chaque mois
- 0 15 10 L * ? : à 10h15 le dernier jour de chaque mois
- 0 15 10 ? * 6L : à 10h15 le dernier vendredi de chaque mois
- 0 15 10 * * 6#3 : à 10h15 le troisième vendredi de chaque mois

Utilisation d'une tâche de téléchargement ou de publication comme déclencheur

Lorsque vous téléchargez des fichiers via FTP ou exécutez une tâche de publication, vous pouvez planifier une tâche ultérieure de telle manière qu'elle commence dès que le téléchargement est terminé. (Si le début d'autres tâches est planifié à ce moment-là, la tâche planifiée ici sera mise en file d'attente derrière elles.) La nouvelle tâche envoie une notification à l'adresse spécifiée par vos soins de manière à déclencher ce code à cet emplacement. Le même nom que la tâche de téléchargement actuelle est attribué à la tâche de téléchargement à suivre, si ce n'est qu'il est accompagné du préfixe _Pub.

Pour faire en sorte qu'une tâche de téléchargement ou de publication serve de déclencheur à une autre tâche, sélectionnez l'option Avancé sur la page Télécharger ou Publier. Entrez ensuite l'URL dans le champ Notification HTTP.

Chapitre 6 : Gestion des fichiers

Scene7 propose une bibliothèque de fichiers pour gérer les fichiers. La bibliothèque de fichiers contient les dossiers dans lesquels vous stockez vos fichiers. La sélection d'un dossier dans la bibliothèque de fichiers a pour effet d'afficher le contenu de ce dossier dans le panneau de navigation. Vous pouvez visualiser des objets dans le panneau de navigation en mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails. Lorsque vous souhaitez vous focaliser sur un seul fichier, cliquez deux fois dessus dans le panneau de navigation pour le visualiser en mode Affichage des détails.

Le panneau de navigation propose des outils permettant de visualiser, sélectionner, localiser, prévisualiser, déplacer, renommer et supprimer des fichiers. Les fichiers que vous supprimez sont placés dans le dossier Corbeille ; vous pouvez les récupérer dans ce dossier.

Lorsque vous souhaitez examiner ou utiliser un fichier, ouvrez-le en mode Affichage des détails. Vous pouvez enregistrer des métadonnées en mode Affichage des détails pour faciliter la localisation et l'utilisation d'un fichier.

Utilisation de dossiers de fichiers

Scene7 Publishing System conserve les fichiers dans des dossiers, lesquels sont classés par ordre alphabétique dans le panneau Bibliothèque de fichiers. Avant de télécharger les fichiers à partir de votre ordinateur ou votre réseau vers Scene7 Publishing System, vous êtes invité à nommer un dossier dans lequel stocker les fichiers en question. Créez ces dossiers avant de télécharger des fichiers.

Veillez à structurer et à organiser vos dossiers dans Scene7 Publishing System avant d'y stocker les fichiers que vous téléchargerez.

Affichage, déplacement, masquage et ouverture de dossiers

La bibliothèque de fichiers affiche les fichiers sous forme d'arborescence de dossiers. Lorsque vous sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers, son contenu s'affiche dans le panneau de navigation. Pour localiser des dossiers dans l'arborescence de dossiers, utilisez les techniques suivantes :

Affichage des sous-dossiers Sélectionnez l'icône de développement des dossiers pour afficher les sous-dossiers d'un dossier. Cette icône se trouve à gauche des noms de dossiers.

Déplacement d'un dossier Vous pouvez déplacer un dossier en le faisant glisser et en le déposant dans son nouvel emplacement, ou en sélectionnant Fichier > Déplacer dossier.

Masquage des dossiers Sélectionnez l'icône de réduction des dossiers pour réduire l'affichage des sous-dossiers. Cette icône se trouve à gauche des noms de dossiers.

Ouverture d'un dossier Sélectionnez un dossier pour afficher son contenu dans le panneau de navigation.

Vous pouvez masquer ou afficher la bibliothèque de fichiers en cliquant sur la commande de développement/réduction, à gauche. Réduisez le panneau Bibliothèque de fichiers pour optimiser l'espace réservé au panneau de navigation.

Création de dossiers

Pour créer un dossier, procédez comme suit :

1 Dans la bibliothèque de fichiers, sélectionnez le dossier dans lequel vous souhaitez créer un sous-dossier.

2 Sélectionnez le bouton Ajouter un dossier . Cette icône est située en haut de la liste des dossiers.

3 Donnez un nom descriptif au nouveau dossier ou sous-dossier dans le champ situé en regard de l'icône de dossier.

Vous pouvez également créer des dossiers dans Scene7 Publishing System lorsque vous téléchargez des fichiers via FTP. En sélectionnant l'option Inclure les sous-dossiers lors du téléchargement des fichiers via FTP, la structure des dossiers de votre ordinateur est répliquée dans le système. Les fichiers et les sous-dossiers de votre ordinateur ou réseau sont répliqués dans la bibliothèque de fichiers, et les fichiers que vous téléchargez sont placés dans ces dossiers.

Suppression de dossiers et attribution d'un nouveau nom aux dossiers

Sélectionnez un dossier et utilisez les techniques suivantes pour le supprimer ou le renommer :

Suppression Cliquez sur le bouton Supprimer un dossier . Les fichiers d'un dossier supprimé sont placés dans le dossier Corbeille. Vous pouvez les y récupérer.

Attribution d'un nouveau nom Double-cliquez sur le nom et saisissez un nouveau nom.

Important : *il n'est pas possible de copier des dossiers ou des fichiers sous peine de créer des doublons de dossiers et de fichiers dans Scene7 Publishing System, les doublons n'étant pas autorisés sur le système.*

Visualisation de fichiers dans le panneau de navigation

Vous pouvez modifier l'affichage des fichiers dans le panneau de navigation en sélectionnant un bouton d'affichage :

Affichage de la grille Cliquez sur le bouton Affichage de la grille pour voir les fichiers sous forme de miniatures dans une grille. En mode Affichage de la grille, vous pouvez faire glisser le curseur de miniature pour modifier la taille des miniatures.

Affichage par liste Cliquez sur le bouton Affichage par liste pour voir les fichiers sous forme de liste. La liste vous indique le nom, le type, la date de création et la date de la dernière modification de chaque fichier. Selon le type de fichier utilisé, d'autres informations s'affichent. Par exemple, vous pouvez voir les dimensions et la taille de fichier d'une image.

Affichage des détails Sélectionnez un fichier, puis cliquez sur le bouton Affichage des détails pour examiner le fichier dans une vue détaillée. Vous pouvez également cliquer deux fois sur un fichier ou le sélectionner puis choisir la commande Fichier > Détails pour le voir dans une vue détaillée. Si l'administrateur a défini la préférence Afficher l'URL, les URL apparaissent pour tous les fichiers en mode Affichage des détails ; cependant, elles ne sont activées qu'une fois le fichier publié.

Vous pouvez sélectionner un affichage par défaut pour le panneau de navigation et configurer le panneau selon vos spécifications (voir « Configuration personnelle » à la page 15).

Sélection de fichiers dans le panneau de navigation

Sélectionnez un fichier dans le panneau de navigation pour l'utiliser. Utilisez les techniques suivantes pour sélectionner des fichiers :

Un fichier unique Cliquez sur le fichier (un double-clic ouvre le fichier en mode Affichage des détails).

Plusieurs fichiers Tout en maintenant la touche Ctrl (Windows) ou Cmde (Macintosh) enfoncée, cliquez sur les fichiers aux différents emplacements du panneau de navigation. Tout en maintenant la touche Maj enfoncée, cliquez (cliquez sur un fichier, puis cliquez sur un autre fichier avec la touche Maj enfoncée) sur des fichiers adjacents pour les sélectionner.

Tous les fichiers du panneau de navigation Choisissez Sélectionner > Tout.

Aucun fichier Choisissez Sélectionner > Aucun.

Recherche de fichiers

Pour localiser des fichiers dans Scene7 Publishing System, vous pouvez les afficher par type, les trier dans le panneau de navigation, lancer une recherche simple ou avancée, lancer une recherche par analogie ou filtrer les fichiers.

L'écran Configuration personnelle contient des options de recherche. Vous pouvez, par exemple, choisir de lancer une recherche par défaut et d'y ajouter éventuellement des champs définis par l'utilisateur. Pour plus d'informations, voir « *Configuration personnelle* » *à la page 15.*

Voir aussi

« Navigation - Notions élémentaires » à la page 11

Affichage des fichiers par type

Pour afficher uniquement un certain type de fichiers, ouvrez le menu déroulant Afficher dans la bibliothèque de fichiers, puis choisissez un type de fichier. Seuls les fichiers du type choisi apparaissent dans la bibliothèque de fichiers.

Tri de fichiers dans le panneau de navigation

Pour trier le contenu d'un dossier ou les résultats d'une recherche dans le panneau de navigation, sélectionnez le menu Tri, puis choisissez l'une des options suivantes : Nom, Taille, Type, Date de création ou Dernière modification.

Vous pouvez choisir l'option Croissant ou Décroissant pour trier les fichiers par ordre croissant ou décroissant selon les critères choisis.

En mode Affichage par liste, vous pouvez trier les fichiers en cliquant sur le nom d'une colonne.

Recherche simple

Utilisez le champ de recherche pour effectuer une recherche simple. Vous pouvez rechercher des objets par nom ou rechercher des objets dont les métadonnées contiennent un mot-clé.

Pour mener une recherche simple :

1 Sélectionnez le dossier en question dans la bibliothèque de fichiers pour effectuer une recherche dans un dossier spécifique et ses sous-dossiers.

2 Cliquez sur dans la bibliothèque de fichiers, puis choisissez une option qui décrit l'étendue de la recherche. Choisissez l'option Dans tous les fichiers et dossiers, Dans le dossier sélectionné ou Dans dossier et sous-doss. sélect.

3 Spécifiez le terme à rechercher.

4 Cliquez sur Ok ou appuyez sur Entrée.

Les résultats de la recherche s'affichent dans le panneau de navigation.

Scene7 conserve une trace des recherches effectuées. Pour lancer une seconde fois une recherche, cliquez sur le bouton Rechercher, puis choisissez le nom d'une recherche dans la partie inférieure du menu de recherche.

Recherche avancée

Cliquez sur Recherche avancée dans la bibliothèque de fichiers pour effectuer une recherche à l'aide de plusieurs critères, notamment des valeurs dans les champs de métadonnées.

Configurez un ou plusieurs des critères de recherche suivants :

Filtrer par type de fichier Restreignez l'étendue de votre recherche à un seul type de fichier en choisissant un type de fichier dans le menu.

Fichiers et dossiers Choisissez l'emplacement de votre recherche : Dans tous les fichiers et dossiers, Dans le dossier sélectionné ou Dans dossier et sous-doss. sélect.

Tous les états de publication Recherchez les fichiers marqués pour publication, non marqués pour publication ou tous les fichiers.

Conditions Si vous définissez des critères de métadonnées pour la recherche, indiquez si la recherche doit répondre à tous les critères (recherche TOUT) ou seulement à l'un d'eux (recherche OU).

Définir les règles de recherche pour appliquer les critères de recherche de métadonnées Créez un ou plusieurs champs de recherche pour rechercher des métadonnées. Pour créer des champs de recherche :

1 Déroulez le menu Vues des métadonnées (situé à gauche du menu Ajouter un champ) et choisissez un type d'affichage des métadonnées. Vous pouvez choisir un affichage compact, IPTC, XMP ou tel que défini par l'administrateur.

2 Sélectionnez le menu Ajouter un champ et choisissez un nom de champ dans la liste déroulante.

3 Choisissez une option sous Contient (Contient, Ne contient pas, Commence par, Se termine par ou Est égal à).

4 Pour les champs numériques, choisissez une valeur ou entrez une plage de dates personnalisée.

5 (Facultatif) Recommencez les étapes 1 à 4 pour créer d'autres champs de recherche.

Pour supprimer un champ de recherche, cliquez sur le bouton Supprimer le champ de recherche.

Cliquez sur Rechercher pour lancer la recherche. Les résultats de la recherche s'affichent dans le panneau de navigation. Vous pouvez modifier n'importe quel critère de recherche puis cliquer sur Rechercher pour lancer une nouvelle recherche.

Cliquez sur Effacer pour effacer les critères de recherche et lancer une nouvelle recherche. Lorsque vos recherches sont terminées, cliquez sur Fermer pour fermer le volet de recherche.

Voir aussi

« Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120

Filtrage des fichiers à l'aide de métadonnées

Vous pouvez filtrer les fichiers dans l'onglet Filtres de la bibliothèque de fichiers. Pour ce faire, vous pouvez utiliser les métadonnées comme critères de filtre. Après sélection d'un champ de métadonnées, l'onglet Filtres répertorie toutes les valeurs de métadonnées saisies dans le champ sélectionné et le nombre de fichiers attribués à chaque valeur. Par exemple, dans une opération de filtre portant sur le champ de métadonnées Créateur, l'onglet Filtres répertorie tous les noms de tous les fichiers qui ont été saisis dans le champ de métadonnées Créateur, et pour chaque nom, le nombre de fichiers pour lesquels ce nom est utilisé. Cliquez ensuite sur une valeur de métadonnées pour afficher tous les fichiers pour lesquels cette valeur a été utilisée. Dans cet exemple, cliquez sur la valeur de métadonnées Jimmy pour afficher tous les fichiers pour lesquels Jimmy a été saisi dans le champ de métadonnées Créateur. Le filtrage par métadonnées peut porter sur plusieurs critères de filtre.

Les opérations de filtre peuvent être enregistrées afin d'être réutilisées plusieurs fois.

Remarque : *seuls les champs de métadonnées de la vue de métadonnées par défaut sont utilisables pour les opérations de filtre. L'écran Vues des métadonnées affiche le nom de la vue de données par défaut.*

Voir « Vues des métadonnées » à la page 51.

Voir aussi

« Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120

Exécution d'une opération de filtre

Procédez comme suit pour trouver des fichiers en filtrant leurs valeurs de métadonnées :

1 Cliquez sur l'onglet Filtres dans la bibliothèque de fichiers.

   Les critères de votre opération de filtrage précédente apparaissent dans le panneau Filtres. Chaque volet du panneau Filtres représente un champ de métadonnées. Utilisez les volets du panneau pour choisir les champs de métadonnées, et dans chaque champ, choisissez une valeur de métadonnées à utiliser pour l'opération de filtrage.

   Pour exécuter une opération de filtrage enregistrée, cliquez sur le bouton Sélectionner le paramètre prédéfini, puis choisissez le nom de l'opération à exécuter dans le menu.

   Voir « Enregistrement, réexécution et suppression d'opérations de filtrage » à la page 113.

2 Après avoir cliqué sur le bouton Champ d'un panneau, suivez ces instructions pour afficher le menu de filtrage et exécuter une opération de filtrage :

   Sélection d'un champ de métadonnées Sélectionnez le nom du champ dans le menu de filtrage.

   Remarque : *seuls les noms des champs de métadonnées contenus dans la vue de métadonnées par défaut s'affichent dans le menu de filtrage.*

   Voir « Vues des métadonnées » à la page 51.

   Ajout d'un champ de métadonnées Choisissez l'option Ajouter un panneau. Lorsque le volet apparaît dans le panneau Filtres, cliquez sur le bouton Champ et sélectionnez le nom d'un champ de métadonnées dans le menu de filtre.

   Suppression d'un champ de métadonnées Choisissez l'option Supprimer ce panneau dans le menu de filtrage.

   Lorsque vous choisissez un champ de métadonnées, son panneau répertorie :

   - toutes les valeurs de métadonnées saisies dans le champ,
   - pour chaque valeur de métadonnées, le nombre de fichiers portant cette valeur.

3 Répétez l'étape 2 autant de fois que nécessaire pour répertorier tous les champs de métadonnées pour l'opération de filtre sur les panneaux.

4 Dans chaque panneau, sélectionnez une valeur de métadonnées à filtrer (pas plus d'une par panneau).

Les fichiers qui correspondent à toutes les valeurs sélectionnées s'affichent dans le panneau de navigation.

Pour ignorer temporairement un champ de l'opération de filtrage, cliquez sur l'option Tout désélectionner. Cette option se trouve en haut de chaque panneau, au-dessus des valeurs de métadonnées.

5 (Facultatif) Pour enregistrer une opération de filtre afin de l'exécuter ultérieurement, cliquez sur le bouton Sélectionner le paramètre prédéfini, choisissez l'option Enregistrer l'élément actuel en tant que nouveau paramètre prédéfini, puis saisissez un nom dans la boîte de dialogue Enregistrer.

Enregistrement, réexécution et suppression d'opérations de filtrage

Suivez les instructions affichées sur l'onglet Filtres pour enregistrer, réexécuter et supprimer des opérations de filtrage :

Enregistrement d'une opération de filtrage Cliquez sur le bouton Sélectionner le paramètre prédéfini, choisissez l'option Enregistrer l'élément actuel en tant que nouveau paramètre prédéfini, puis saisissez un nom dans la boîte de dialogue Enregistrer.

Réexécution d'une opération de filtrage Cliquez sur le bouton Sélectionner le paramètre prédéfini, puis choisissez le nom d'une opération de filtrage dans le menu. Le menu répertorie les opérations de filtrage que vous avez enregistrées.

Suppression d'une opération de filtrage à partir du menu Sélectionner le paramètre prédéfini Exécutez l'opération de filtrage. Cliquez ensuite sur le bouton Sélectionner le paramètre prédéfini, puis choisissez l'option Supprimer le paramètre prédéfini dans le menu.

Utilisation du serveur de métadonnées

Le serveur de métadonnées est une API publique qui permet de rechercher des fichiers par métadonnées, via des requêtes HTTP.

Pour configurer le serveur de métadonnées, cliquez sur Configuration > Configuration de l'application > Configuration de la publication > Serveur de métadonnées.

L'écran Publication sur le serveur de métadonnées apparaît. Cet écran vous permet de définir les options suivantes :

Publication instantanée Pousse automatiquement toutes les modifications apportées aux métadonnées, y compris les nouveaux fichiers, les nouveaux mots-clés et autres.

Paquet XMP Publie le paquet XMP. Ce paquet n'est pas pris en compte dans la recherche mais fournit des informations XMP à jour.

Mots-clés Publie vos mots-clés sur le serveur de métadonnées pour qu'ils soient pris en compte dans les recherches.

Champs de publication du serveur de métadonnées Sélectionne les champs à inclure dans les métadonnées. Cela vous permet de déterminer la quantité d'informations relatives à vos fichiers qui est accessible au public. Ces champs sont également affichés dans les vues des métadonnées, mais ils peuvent uniquement être modifiés dans le serveur de métadonnées.

Cliquez sur Publier maintenant pour démarrer la tâche. Un message de confirmation, vous indiquant que la tâche a démarré, apparaît.

Prévisualisation d'un fichier

La prévisualisation vous permet d'avoir une idée du rendu d'un fichier numérique lorsqu'il sera affiché par un client. Elle utilise la visionneuse par défaut qui a été attribuée au fichier. Les visionneuses par défaut sont configurées dans Configuration de l'application.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Si vous prévisualisez un modèle de fichier avec des calques de paramètres, vous pouvez apporter des modifications aux paramètres ou modifier le paramètre d'image prédéfini. Etant donné que les modifications apportées sont effectuées en ligne, vous pouvez afficher les résultats immédiatement dans la même fenêtre de prévisualisation.

Voir aussi Exemples de bibliothèques de visionneuses de Scene7.

Pour prévisualiser un fichier

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier de fichiers qui contient le fichier à prévisualiser.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails.

3 En fonction de la vue que vous utilisez, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Dans la fenêtre Fichiers en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, sélectionnez un seul fichier, puis cliquez sur Prévisualiser près de l'image miniature.
- Sur la barre d'outils au-dessus de la fenêtre Fichiers en mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, cliquez sur Prévisualiser.

Prévisualisation d'un fichier selon le type de plate-forme de la visionneuse

La fonction Liste des visionneuses vous permet d'avoir une idée du rendu d'un fichier sur telle ou telle plateforme de visionneuse, HTML5 par exemple. Notez que la fonction Liste des visionneuses ne contient pas toutes les plates-formes selon le type de fichier et la visionneuse sélectionnés.

La fonction Liste des visionneuses vous permet également de copier l'URL d'une visionneuse ou d'afficher et de copier le code de la visionneuse pour l'intégrer dans vos pages Web.

Pour une plate-forme de visionneuse donnée, la fenêtre Liste des visionneuses vous permet de voir les appareils, tels que les tablettes et les smartphones, pouvant être utilisés par la visionneuse.

Pour prévisualiser un fichier selon le type de plate-forme de la visionneuse

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier de fichiers qui contient le fichier à prévisualiser.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier, puis au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

3 (Facultatif) Dans la fenêtre Liste des visionneuses, puis cliquez sur l'en-tête de la colonne **Nom** ou **Type de plate-forme** pour trier la colonne par ordre croissant ou décroissant.

4 Dans la fenêtre Liste des visionneuses, sous la colonne Actions du tableau, cliquez sur Prévisualiser pour avoir une idée du rendu du fichier pour la visionneuse et le type de plate-forme sélectionnés.

   Fermez l'aperçu affiché pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.

5 (Facultatif) Sur la fenêtre Liste des visionneuses, dans la liste déroulante Codage de l'URL pour la génération de copies d'URL située dans la partie inférieure, sélectionnez le codage URL que vous souhaitez appliquer à l'URL du fichier lorsqu'elle est copiée.

6 (Facultatif) Utilisez l'une des méthodes suivantes :

   - Dans la fenêtre Liste des visionneuses, sous la colonne Actions du tableau, cliquez sur Copier l'URL pour la visionneuse et le type de plate-forme sélectionnés.

     Lorsque vous cliquez sur Copier l'URL, l'URL associée est automatiquement copiée dans le Presse-papiers.

   - Dans la fenêtre Liste des visionneuses, sous la colonne Actions du tableau, cliquez sur Intégrer le code.

     Lorsque vous cliquez sur Intégrer le code, la fenêtre correspondante s'ouvre, vous permettant de consulter le code de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans cette fenêtre. Vous pouvez également copier le code dans le Presse-papiers ; vous pouvez ainsi le coller dans vos pages Web.

     Fermez l'aperçu affiché pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.

   - Dans le coin supérieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur URL universelle pour copier l'URL non publiée dans le Presse-papiers.

     Voir « A propos des visionneuses universelles » à la page 45.

7 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Prévisualisation d'un fichier d'image en fonction de son paramètre d'image prédéfini

Vous pouvez prévisualiser un fichier d'image en fonction de son paramètre d'image prédéfini afin d'avoir une idée du rendu de l'image lorsqu'elle sera dynamiquement diffusée dans votre site Web ou votre application, à des tailles différentes.

Un paramètre d'image prédéfini désigne un ensemble de paramètres préétablis qui permettent de modifier la taille, la qualité d'image, le format, la résolution et d'autres attributs de l'apparence d'une image au moment de l'exportation.

Voir « Configuration des paramètres d'image prédéfinis » à la page 135.

Voir « Création et activation des paramètres d'image prédéfinis » à la page 85.

Pour prévisualiser un fichier d'image en fonction de son paramètre d'image prédéfini

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le fichier d'image à prévisualiser.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier d'image, puis au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier d'image, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.

3 Dans la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, sélectionnez, dans le tableau, le nom du type de paramètre prédéfini dont vous souhaitez prévisualiser le fichier d'image en ligne, dans le volet droit.

4 (Facultatif) Dans la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, dans la liste déroulante Codage de l'URL pour la génération de copies d'URL située dans la partie inférieure, sélectionnez le codage URL à appliquer à l'URL du fichier d'image lorsqu'elle est copiée.

5 (Facultatif) Dans la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, située dans l'angle supérieur droit du volet de prévisualisation, cliquez sur Copier l'URL pour le type de paramètre prédéfini sélectionné.

Lorsque vous cliquez sur Copier l'URL, l'URL associée est automatiquement copiée dans le Presse-papiers.

6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Déplacement, suppression et changement de nom de fichier

Vous pouvez déplacer, renommer et supprimer des fichiers à partir du panneau de navigation. Vous pouvez également supprimer plusieurs fichiers simultanément à l'aide d'un fichier texte.

Voir aussi

« Sélection de fichiers dans le panneau de navigation » à la page 110

« Préparation du téléchargement des fichiers et dossiers » à la page 87

« Restauration de fichiers à partir du dossier Corbeille » à la page 129

Déplacement des fichiers

Vous pouvez déplacer des fichiers dans d'autres dossiers du panneau de navigation.

❖ Pour ce faire, sélectionnez le ou les fichiers dans le panneau de navigation, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Affichez le dossier vers lequel vous souhaitez déplacer les fichiers dans la bibliothèque de fichiers, puis faites glisser les fichiers vers le dossier en question.
- Choisissez Fichier > Déplacer, sélectionnez un dossier dans la fenêtre Déplacer les fichiers, puis cliquez sur Déplacer.

Attribution d'un nouveau nom à un fichier

Pour renommer un fichier :

❖ Sélectionnez le fichier dans le panneau de navigation, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez le nom, saisissez un nouveau nom, puis appuyez sur Entrée ou cliquez en dehors du nom.
- Choisissez Fichier > Renommer. Le nom du fichier est mis en surbrillance. Saisissez un nouveau nom, puis appuyez sur la touche Entrée.

Vous ne devez pas saisir le nom d'un fichier Scene7 Publishing System existant.

Suppression de fichiers

Vous pouvez supprimer des fichiers sélectionnés dans le panneau de navigation ainsi que des dossiers entiers. Les fichiers et les dossiers supprimés sont déplacés vers le dossier Corbeille, où ils sont conservés pendant sept jours avant d'être définitivement supprimés.

Lorsque vous supprimez un fichier, tous les fichiers dérivés de ce fichier sont supprimés en même temps. Par exemple, la suppression d'une image pour laquelle vous avez créé des cibles de zoom entraîne la suppression simultanée des cibles de zoom.

Important : *les cibles de zoom, les attributs d'image et les entrées d'historique sont supprimés définitivement lorsque vous supprimez les fichiers d'où ils proviennent. Ils ne sont pas déplacés simultanément avec le fichier vers le dossier Corbeille ; ils ne peuvent pas non plus être restaurés depuis la Corbeille.*

❖ Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour supprimer un ou plusieurs fichiers, sélectionnez-les dans le panneau de navigation et appuyez sur la touche Suppr ou choisissez Fichier > Supprimer.
- Pour supprimer un dossier, sélectionnez-le dans la bibliothèque de fichiers et cliquez sur Supprimer un dossier .

  La suppression d'un dossier supprime tous les fichiers qu'il contient ainsi que tous les fichiers de ses sous-dossiers.

Important : *il est recommandé d'écraser les fichiers plutôt que de les supprimer si vous voulez remplacer un fichier par un autre fichier du même nom.*

Suppression de plusieurs fichiers à l'aide d'un fichier texte

Pour supprimer plusieurs fichiers de la bibliothèque en une seule fois, vous pouvez faire la liste des fichiers à supprimer dans un fichier texte puis la soumettre à Scene7.

Créez la liste des identifiants Scene7 Publishing System et enregistrez-la dans un fichier texte (.txt). Chaque identifiant Scene7 Publishing System doit apparaître sur une ligne différente (suivi d'un retour à la ligne forcé).

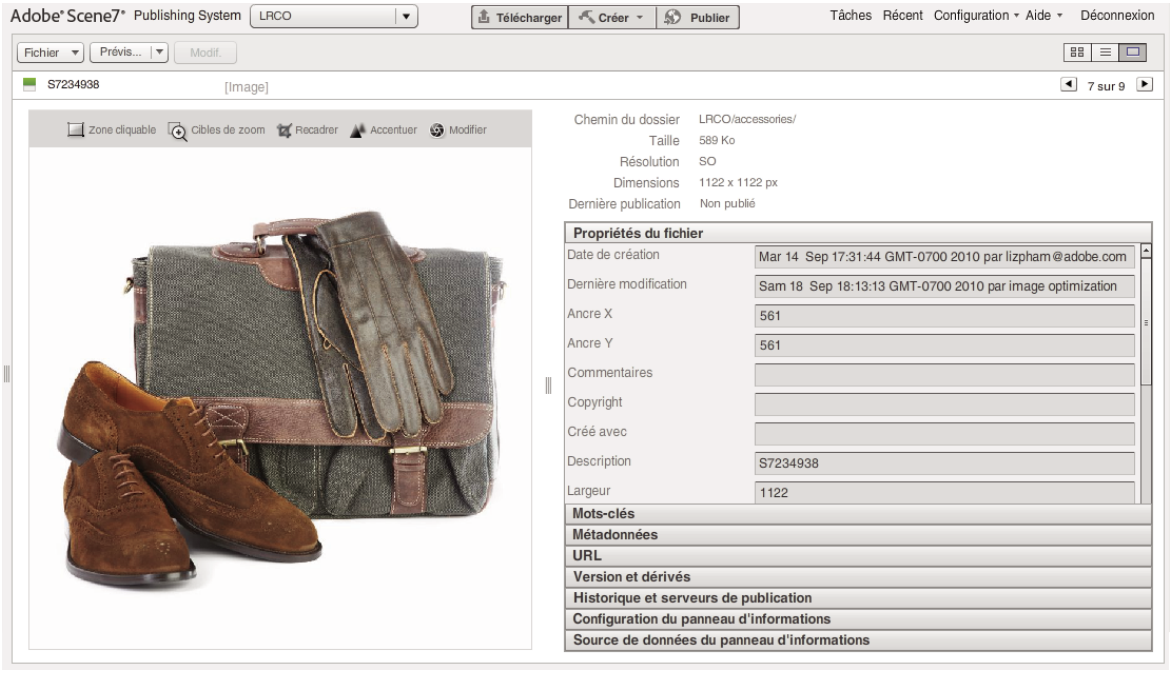
Pour supprimer des fichiers à l'aide de cette liste créée, procédez comme suit :

1. Choisissez Fichier > Supprimer une liste de fichiers.
2. Dans la boîte de dialogue Supprimer une liste de fichiers, parcourez les dossiers ou tapez le chemin de l'emplacement du fichier texte comportant la liste des fichiers à supprimer.
3. Cliquez sur le bouton Supprimer.

Lorsque vous supprimez des fichiers avec un fichier texte, si un identifiant de Scene7 Publishing System ne figure pas dans la liste, un message vous informant que Scene7 « ne peux pas valider ces entrées dans votre liste : » s'affiche, ainsi que la liste des entrées. Toutefois, Scene7 ne génère pas d'erreur sur l'écran Tâches.

Utilisation du mode Affichage des détails

Le mode Affichage des détails permet d'utiliser un fichier et d'en savoir plus à son sujet. En mode Affichage des détails, la taille, les attributs, les dérivés, ainsi que les métadonnées du fichier sont visibles. Vous obtenez également des indications sur la publication ou non du fichier, la date de sa publication et l'URL du fichier publié. En fonction du type de fichier, vous pouvez le prévisualiser selon différentes tailles, effectuer un zoom avant et exécuter une accentuation, un recadrage ou d'autres opérations de mise en forme.



Affichage des détails pour un fichier

Pour ouvrir le dossier dans lequel le fichier est stocké, vous pouvez cliquer sur le chemin du dossier indiqué en haut du panneau Informations.

Ouverture d'un fichier en mode Affichage des détails

Pour examiner en détail un fichier, le prévisualiser ou l'utiliser, choisissez l'option Affichage des détails.

❖ Dans le panneau de navigation, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez deux fois sur le fichier.
- Sélectionnez le fichier, puis cliquez sur le bouton Affichage des détails.
- Sélectionnez le fichier, puis choisissez Fichier > Détails.

En mode Affichage des détails, vous pouvez passer d'un fichier à l'autre dans le même dossier en sélectionnant le bouton Fichier précédent ou Fichier suivant. Ces boutons sont situés dans le coin supérieur droit de l'affichage des détails.

Obtention d'informations en mode Affichage des détails

L'affichage des détails permet d'obtenir des informations sur un fichier. Il donne les informations suivantes concernant un objet : dossier dans lequel il est stocké, nom de fichier, date de téléchargement vers Scene7 Publishing System et historique de publication. Vous pouvez également afficher et modifier des métadonnées et ajouter des mots-clés à un fichier en mode Affichage des détails.

Vous pouvez obtenir une URL de fichier en mode Affichage des détails ; cependant, l'URL n'est activée qu'une fois l'objet publié. Pour les images, l'affichage des détails fournit également une liste des fichiers et métadonnées créés et dérivés, comme les cibles de zoom et les visionneuses d'images.

Voir aussi

« Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120

Utilisation de fichiers en mode Affichage des détails

L'affichage des détails donne accès à des outils utilisables avec le fichier que vous avez ouvert. La nature des outils disponibles dépend du type de fichier que vous utilisez, mais l'affichage des détails propose les fonctions suivantes :

éléments pour publier Cliquez sur l'icône de publication à gauche du nom, ou sur Fichier > Publier ou Fichier > Unpublish (« Annuler la publication »).

Attribution d'un nouveau nom au fichier Sélectionnez le nom, puis entrez-en un nouveau.

Ajout et modification de métadonnées Sélectionnez le panneau Métadonnées et effectuez les modifications requises (voir « Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120).

Ajout et modification de mots-clés Sélectionnez Mots-clés et ajoutez ou supprimez les mots-clés à votre convenance (voir « Ajout ou modification de mots-clés » à la page 121).

Suppression du fichier Cliquez sur Fichier > Supprimer.

Pour les fichiers discrets (images, visionneuses d'images et polices, par exemple), vous pouvez visualiser l'historique de publication et d'édition, et vérifier les détails de la tâche, en mode Affichage des détails.

Ce tableau indique les options supplémentaires disponibles avec différents types de fichier (de ressource) en mode Affichage des détails.

Type de fichier	Edition/Modification	Prévisualisation
Images	Ajout de zones cliquables Ajout de cibles de zoom Recadrer Accentuation Modification de l'image	Oui : zoom et paramètres d'image prédéfinis.
Images de meuble et de garnitures de fenêtre	Non	Miniature.
Catalogues électroniques	Edition	Oui. panneau d'informations également disponible.

Type de fichier	Edition/Modification	Prévisualisation
Fichiers sources Flash	Non	Non.
Polices	Edition des informations de polices	Non.
Fichiers FXG	Edition	Oui.
Profils ICC	Edition des informations de profil	Non.
Fichiers Illustrator	Non (sauf conversion au format FXG)	Non.
Visionneuses d'images	Edition	Oui.
Fichiers InDesign	Non (sauf conversion au format FXG)	Non.
Fichiers PDF	Non	Non.
Fichiers PSD	Oui pour les calques individuels	Oui pour les calques individuels.
Visionneuses à 360°	Edition	Oui.
Fichiers SVG	Non	Non.
Modèles	Edition	Oui.
Vidéos	Non	Oui.
Fichiers SWF de visionneuse	Non	Non.
Vignettes et rendus de vignette	Non	L'image est affichée. Vous pouvez visualiser le contenu et la structure des éléments permettant de créer un rendu de la vignette au format XML..
Fichiers XML	Non	Le contenu est affiché..
Fichiers ZIP	Non	Le contenu n'est pas affiché.

Affichage, ajout et exportation de métadonnées

Vous pouvez stocker des informations spécifiques aux fichiers que vous utilisez dans Scene7 Publishing System ; ces informations s'appellent des *métadonnées*. Dans Scene7, les métadonnées vous permettent d'organiser, de rechercher, de filtrer et de trier vos fichiers.

Les métadonnées s'affichent en mode Affichage des détails en même temps que les informations générées par Scene7, comme la date de création et la date de publication du fichier, ainsi que les mots-clés. Pour afficher les métadonnées, ouvrez le fichier en mode Affichage des détails et sélectionnez le panneau Métadonnées. Ensuite, saisissez ou modifier les métadonnées.

Certaines métadonnées sont intégrées directement dans un fichier. Si un fichier contient ces métadonnées, Scene7 les télécharge automatiquement avec le fichier. Vous pouvez intégrer des métadonnées dans des fichiers source dans Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator et d'autres applications ; Scene7 reconnaît ces métadonnées. Vous pouvez aussi ajouter des métadonnées à des fichiers individuels dans le panneau Métadonnées en mode Affichage des détails. Pour assurer la cohérence entre fichiers, les administrateurs créent des modèles de métadonnées qui fournissent les champs de métadonnées à remplir.

Pour plus d'informations sur les métadonnées intégrées, rendez-vous sur le site www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_fr.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

« Paramètres prédéfinis des métadonnées » à la page 52

Affichage des métadonnées

Pour afficher les métadonnées d'un fichier, ouvrez le fichier en question en mode Affichage des détails, puis cliquez dans le panneau Métadonnées. Choisissez alors une option dans le menu Vues des métadonnées pour sélectionner un jeu de champs de métadonnées. Scene7 propose les vues de métadonnées :

Affichage réduit Liste basique de valeurs.

IPTC Valeurs définies par l'International Press Telecommunications Council.

XMP Valeurs définies par une plate-forme de métadonnées extensible.

Les administrateurs peuvent créer des vues de métadonnées qui apparaissent également dans le menu Vues des métadonnées. Pour plus d'informations sur la création de vues de métadonnées, voir « Vues des métadonnées » à la page 51.

Saisie manuelle de métadonnées pour un fichier

1 Ouvrez le fichier en mode Affichage des détails.

2 Ouvrez le panneau Métadonnées et effectuez une ou les deux opérations suivantes :

- Choisissez une vue de métadonnées pour déterminer les champs de métadonnées qui apparaissent dans le panneau.
- Choisissez une valeur prédéfinie et cliquez sur Appliquer pour remplir les champs de métadonnées avec des valeurs prédéfinies. Les administrateurs d'entreprise créent ces valeurs prédéfinies.

3 Entrez les valeurs dans le panneau Métadonnées.

Pour modifier les métadonnées de plusieurs fichiers en une seule fois, sélectionnez les fichiers en question, puis choisissez Fichier > Modifier les infos. Les modifications apportées aux métadonnées dans la fenêtre Modifier les infos s'appliquent à tous les fichiers sélectionnés.

Ajout ou modification de mots-clés

En plus des métadonnées, vous pouvez utiliser des mots-clés pour faciliter la recherche et la gestion des fichiers.

Si vous avez ajouté des mots-clés à d'autres fichiers au cours de la session actuelle ou si vous avez supprimé des mots-clés de votre liste, ils figurent dans le tableau Suggestions de mots-clés.

1 Ouvrez le fichier en mode Affichage des détails.

2 Cliquez sur Mots-clés.

3 Pour ajouter des mots-clés, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Saisissez un mot-clé dans la zone de texte, puis cliquez sur Ajouter.
- Cliquez sur un mot-clé dans le tableau Suggestions de mots-clés.

4 Pour supprimer un mot-clé, sélectionnez-le et cliquez sur Supprimer. Le mot-clé est placé dans le tableau Suggestions de mots-clés.

Remarque : *vous pouvez ajouter des mots-clés à des fichiers lors de leur téléchargement vers Scene7. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, sélectionnez l'option Métadonnées supplémentaires, puis saisissez les mots-clés. Voir « Options de téléchargement des fichiers » à la page 93.*

Importation de métadonnées

Au lieu de saisir manuellement les métadonnées fichier par fichier, vous pouvez les importer pour plusieurs fichiers à partir d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier XML. Il est plus rapide de taper les métadonnées dans un fichier délimité par des tabulations ou un fichier XML que vous importez ensuite que de les saisir dans chaque fichier concerné. Sur la première ligne du fichier délimité par des tabulations, saisissez l'identifiant et le nom des champs pour lesquels vous souhaitez enregistrer des métadonnées. Sur chaque ligne suivante, saisissez l'identifiant d'un fichier suivi des valeurs de métadonnées. Les champs qui ne font pas partie du fichier délimité par des tabulations ou du fichier XML ne sont pas modifiés. Pour importer des métadonnées à partir d'un fichier XML, veillez à respecter les définitions DTD.

Remarque : *vous pouvez créer un modèle de saisie des métadonnées afin d'importer les informations correctes dans Scene7 Publishing System. Une fois le modèle défini, vous pouvez y entrer les métadonnées (voir « Création d'un modèle de saisie des métadonnées à télécharger » à la page 124).*

Vous pouvez trouver plus d'informations sur les propriétés normalisées à l'adresse :
http://www.adobe.com/fr/devnet/xmp.html

1. Dans le panneau de navigation, sélectionnez les images auxquelles vous souhaitez ajouter des métadonnées à partir du fichier délimité par des tabulations ou du fichier XML.
2. Cliquez sur **Fichier** > **Importer les métadonnées**.
3. Dans la boîte de dialogue **Télécharger les métadonnées**, cliquez sur **Parcourir**.
4. Dans la boîte de dialogue **Sélectionnez les fichiers à télécharger**, sélectionnez le fichier XML ou délimité par des tabulations contenant les métadonnées.
5. Entrez un nom de tâche.
6. Cliquez sur **Télécharger**.

Identification des différents types de métadonnées dans l'importation

Gardez cela à l'esprit lors de l'identification des différents types de métadonnées à importer :

- Les champs définis par l'utilisateur sont identifiés par le nom qui leur a été attribué lors de la création dans Configuration > Configuration de l'application > Métadonnées > Champs définis par l'utilisateur. Utilisez la fonctionnalité Générer un fichier pour obtenir une liste de tous les champs définis par l'utilisateur au format d'importation correct.
- Les propriétés des métadonnées XMP doivent avoir le préfixe XMP associé avant le nom (property-). Le symbole deux-points sépare le préfixe du nom. Le préfixe XMP se trouve dans Configuration > Configuration de l'application > Métadonnées > Editeur de schéma de métadonnées. Les noms techniques se trouvent dans la documentation du schéma XMP associé. Notez que les noms des propriétés XMP n'apparaissent pas dans la fonction Générer un fichier.
- Les propriétés de schéma des métadonnées doivent avoir le préfixe associé avant le nom (property-). Le symbole deux-points sépare le préfixe du nom. Le préfixe et les noms de propriété sont définis dans l'Editeur de schéma de métadonnées. Notez que les noms des propriétés de schéma de métadonnées n'apparaissent pas dans la fonction Générer un fichier.

Par exemple : la propriété XMP pour les mots-clés est le schéma XMP « Dublin Core » avec le préfixe « dc » et « subject » est le nom XMP technique. Le préfixe et le nom XMP technique sont combinés en un nom complet de propriété « dc:subject ». Dans le format d'importation des métadonnées XML, « dc:subject » doit représenter le nom de la propriété. Dans le format d'importation délimité par tabulation, il doit représenter l'en-tête de la colonne.

Importation de mots-clés

Les mots-clés peuvent être importés en tant que liste séparée par des virgules. Si une virgule apparaît dans l'une des valeurs individuelles, elle doit absolument être ignorée par une barre oblique inverse (\). Une barre oblique inverse littérale est l'habituelle double-barre oblique inverse (\\).

Par exemple, un fichier d'importation de métadonnées contenant la valeur «Hello\, World!,back\\slash,foo » pour « dc:subject » définit trois mots-clés XMP sur le fichier : « Hello, World! », « back\slash » et « foo ».

Importation de fichiers XMP de métadonnées et de schémas de métadonnées

L'importation XML n'accepte que les fichiers XML valides. Lors de l'importation de champs XMP ou de schéma de métadonnées, le préfixe d'espace de noms est ajouté et se comporte comme un espace de noms XMP. Cet espace de noms doit être déclaré, par ex. dans la balise de niveau supérieur.

Par exemple :

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
    <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"
</ips>
```

Importation de fichiers délimités par des tabulations de métadonnées et de schémas de métadonnées

Le préfixe doit être ajouté à l'en-tête de colonne associé du champ d'importation.

Importation de métadonnées (via FTP)

Pour importer les métadonnées de plusieurs fichiers, saisissez les métadonnées dans un fichier délimité par des tabulations ou dans un fichier XML, puis sélectionnez l'option Traiter les fichiers de métadonnées sur l'écran de téléchargement (via FTP).

Vérifiez que les données contenues dans le fichier délimité par des tabulations ou le fichier XML sont enregistrées au bon format. Sur la première ligne, saisissez le champ de l'identifiant, suivi du nom des champs de métadonnées à modifier. Sur chaque ligne suivante, saisissez l'identifiant d'un fichier suivi des valeurs de métadonnées. Les champs qui ne font pas partie du fichier délimité par des tabulations ou du fichier XML ne sont pas modifiés.

Dans la barre de navigation globale, cliquez sur le bouton Télécharger. Ensuite, dans l'écran Tâches, activez l'onglet Via FTP pour importer les métadonnées. Cliquez ensuite sur Options tâche. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, choisissez Traiter les fichiers de métadonnées.

Attribution d'un nouveau nom aux ID par lots à l'aide de métadonnées

Vous pouvez renommer des identifiants Scene7 Publishing System au moyen de métadonnées importées à partir d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier XML. Les métadonnées importées sont appliquées uniquement aux images spécifiées dans le fichier de métadonnées. Il n'est pas important que les images soient sélectionnées dans le panneau de navigation.

Pour renommer l'ID Scene7 Publishing System d'une image, ajoutez une colonne intitulée *newipsid* au fichier délimité par des tabulations ou ajoutez un fichier nommé *new_vc_objectname* aux données XML.

Par exemple :

ipsid	newipsid
testjacket_1	Jacket_test_1
testjacket_blue	Jacket_test_2

Le rapport de la tâche concernant les métadonnées indique les ID qui ont été renommés et ceux qui ne l'ont pas été.

Création d'un modèle de saisie des métadonnées à télécharger

Scene7 propose une commande permettant de créer un modèle conçu pour l'enregistrement des métadonnées. L'utilisation d'un modèle permet de s'assurer que les métadonnées sont enregistrées au bon format et qu'elles peuvent être téléchargées sans problème sur Scene7 Publishing System. Pour créer un modèle destiné à l'enregistrement et à l'importation de métadonnées vers Scene7 Publishing System, procédez comme suit :

1. Sélectionnez les fichiers d'image comportant les champs de métadonnées à insérer dans le modèle.
2. Choisissez Fichier > Importer les métadonnées.
3. Sélectionnez Image pour le type de propriétés du fichier.
4. Dans le menu Générer un fichier, sélectionnez Modèle délimité par des onglets, Métadonnées XML du fichier ou DTD XML.
5. Cliquez sur Générer.
6. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, copiez les données. Elles vous serviront à créer le modèle.

Voir aussi

« Importation de métadonnées » à la page 122

Utilisation des schémas de métadonnées

Un administrateur de la société peut afficher une liste de tous les schémas disponibles. Ouvrez Configuration de l'application > Métadonnées > Schéma de métadonnées.

Initialement, la liste des schémas standard globaux tels que XMP est masquée. Elle peut être affichée en utilisant la case située au bas de la liste.

L'administrateur de la société peut créer un nouveau schéma personnalisé ou modifier un schéma personnalisé existant.

Vous pouvez utiliser l'Editeur de schéma de métadonnées pour exécuter les actions suivantes :

Action	Description
Ajouter	Ajoute une nouvelle propriété au schéma. Une boîte de dialogue modale collecte les informations : ID, Etiquette, Structure et Type des données.
Ajouter une valeur de choix	Ajoute un nouveau choix sélectionnable à une propriété avec la structure Choix ouvert ou Choix fermé. Toutes les valeurs de choix présentent le même type. Vous devez sélectionner la propriété elle-même pour activer le bouton.

Action	Description
Edition	Modifiez l'étiquette d'une propriété ou d'une valeur de choix. Vous pouvez uniquement modifier l'étiquette. L'ID et les informations de type sont immuables.
Déplacer vers le haut / Déplacer vers le bas	L'ordre du schéma est reflété dans l'interface utilisateur. Pour modifier l'ordre, sélectionnez une propriété ou une valeur de choix et déplacez-la avec les boutons. L'opération glisser-déposer n'est pas prise en charge pour le moment.
Suppression	Supprime une propriété ou une valeur de choix du schéma. Cette opération ne supprime pas les valeurs du bloc XMP ou de la base de données. La propriété n'est plus disponible pour les Vues des métadonnées et est supprimée du mode Affichage des détails du fichier. Si la propriété a été publiée sur le serveur de métadonnées, effectuez une publication de force pour supprimer les données du serveur de métadonnées accessible au public.

Le système génère automatiquement un schéma personnalisé pour les champs définis par l'utilisateur avec le préfixe « s7udf ». Il s'agit des champs définis par l'utilisateur existants et ceux-ci peuvent être modifiés dans leur propre section de configuration.

Remarque : *les modifications apportées au schéma ne modifient jamais les métadonnées de l'élément lui-même. Cependant, elles ne sont pas visibles pour tous les SPS et la fonctionnalité Serveur de métadonnées et ne sont plus accessibles après avoir été modifiées. De même, s'il existe des métadonnées pour un fichier, la création du schéma correspondant rend les métadonnées utilisables dans le SPS et le serveur de métadonnées.*

L'Editeur de schéma de métadonnées offre une interface graphique pour ajouter ou modifier un schéma personnalisé dans SPS. Un schéma est défini par un préfixe, un espace de noms et une liste de propriétés.

- Nom

  Nom d'IU pour le schéma. Utilisé pour identifier les propriétés dans les Vues des métadonnées et dans la Recherche avancée. Similaire aux sections XMP telles que Basic, IPTC, PDF.

- Préfixe

  Identificateur unique technique pour le schéma. Limité à des lettres (a-z et A-Z). Le préfixe n'est pas visible dans l'interface utilisateur de SPS, mais il est utilisé lorsque des métadonnées pour un fichier sont stockées dans le bloc XMP et dans notre base de données. Le préfixe est utilisé pour identifier de manière unique les champs de métadonnées dans les recherches de métadonnées sur le serveur de métadonnées ou lors de l'importation.

- Espace de noms

  Identificateur unique technique pour le schéma, généralement une URL sous la forme http://votre.société.com/nom/version/. Consultez la liste des schémas standard pour obtenir des exemples. L'espace de noms n'est pas visible dans l'interface utilisateur de SPS, mais est utilisé pour stocker les métadonnées dans le bloc XMP.

- Description

  Description libre du schéma.

Remarque : *le préfixe et l'espace de noms ne peuvent pas être modifiés. Pour modifier ces propriétés, vous devez supprimer et recréer le schéma.*

Les propriétés décrivent les métadonnées pouvant être stockées avec ce schéma dans le bloc XMP. Une propriété se compose des éléments suivants :

Propriété	Description
ID	Identificateur technique pour cette propriété. L'ID n'est pas visible dans l'interface utilisateur de SPS, mais est utilisé lorsque des métadonnées pour un fichier sont stockées dans le bloc XMP et dans notre base de données. L'ID est utilisé pour créer des requêtes de recherche sur le Serveur de métadonnées. L'ID est soumis à certaines restrictions telles que : • Aucun espace • Pas de ".", ":", "$" • Pas de nombre en premier caractère • Il est conseillé d'utiliser une lettre a-z ou A-Z comme premier caractère Une fois créé, l'ID ne peut pas être modifié.
Etiquette	Nom d'IU pour cette propriété.
Structure	Détermine le type de la propriété ainsi que le type de données. La structure peut avoir l'une des valeurs suivantes : • Type simple : valeur unique de type de données • Séquence : une liste de valeurs du même type de données • Choix ouvert : sélectionnez un élément à partir d'une liste de valeurs prédéfinies, ou saisissez du texte libre. Peut uniquement être de type Chaîne ou Entier • Choix fermé : sélectionnez un élément dans une liste de valeurs prédéfinies (une fenêtre contextuelle ou une zone combinée)
Type de données	Sélectionnez parmi ces types disponibles : • Chaîne • Entier • Flottante • Oui/Non (valeur booléenne) • Date

Lorsque la propriété présente la structure Choix ouvert ou Choix fermé, vous devez fournir au moins une valeur de choix. Le choix ouvert peut être modifié. Le choix fermé ne peut pas être modifié. Toutes les valeurs de choix présentent le même type de données que la propriété.

Propriété	Description
ID	Identificateur technique pour cette valeur. L'ID n'est pas visible dans l'interface utilisateur de SPS, mais est utilisé lorsque des métadonnées pour un fichier sont stockées dans le bloc XMP et dans la base de données. L'ID est utilisé dans les requêtes de recherche sur le Serveur de métadonnées. L'ID ne doit pas contenir d'espace. Une fois créé, l'ID ne peut pas être modifié.
Etiquette	Nom d'IU pour cette valeur.

Exportation de fichiers à partir de Scene7 Publishing System

Vous pouvez enregistrer des fichiers que vous avez édités dans Scene7 Publishing System sur un lecteur réseau local. Les fichiers exportés sont compressés dans un fichier ZIP pour le téléchargement ou l'envoi par courrier électronique.

La taille du fichier zip compressé ne doit pas dépasser 1 Go pour la tâche d'exportation. En outre, chaque tâche d'exportation ne peut contenir que 500 fichiers au maximum.

Scene7 conserve un enregistrement des tâches d'exportation dans l'écran Tâches.

Pour exporter des fichiers à partir de Scene7 Publishing System

1 Sélectionnez les fichiers à exporter, puis cliquez sur **Fichier** > **Exporter**.

2 Dans la fenêtre Exporter les fichiers sélectionnés, cliquez sur **Options d'image**, puis spécifiez une ou plusieurs options parmi les suivantes (les administrateurs déterminent quelles options sont disponibles pour les utilisateurs) :

Paramètres prédéfinis (Facultatif) Choisissez un paramètre d'image prédéfini pour formater le fichier lorsque vous l'exportez. Si vous choisissez un paramètre d'image prédéfini, les autres options de formatage ne sont pas disponibles, car le fichier adopte les formats définis par ce paramètre d'image prédéfini.

Conversion Convertissez le fichier ou l'image d'origine.

Taille Vous pouvez sélectionner une taille standard. Ou, vous pouvez cliquer sur **Autres** dans la liste déroulante Taille, choisir l'unité de mesure souhaitée, puis spécifier la largeur et la hauteur.

Voir aussi « Définition d'options d'exportation disponibles pour les utilisateurs du portail multimédia » à la page 84.

Format Choisissez un format d'image.

Couleur Choisissez RVB, CMJN ou Niveaux de gris.

Résolution Choisissez 72, 150 ou 300 ppp.

Nom de la tâche Vous pouvez attribuer un nom de tâche à l'exportation.

Envoyer un e-mail à (Facultatif) Entrez une adresse e-mail pour l'envoi des fichiers par e-mail. Le message e-mail indique l'URL à laquelle le destinataire peut accéder pour télécharger les fichiers.

3 Cliquez sur **Exporter**.

Trois actions d'exportation de base sont prises en charge :

- Fichier d'origine (exporte le fichier d'origine)
- Conversion avec un paramètre prédéfini (utilise un paramètre prédéfini d'image pour formater le fichier)
- Conversion sans paramètre prédéfini) (utilise la boîte de dialogue d'exportation pour spécifier les modificateurs d'image)

Il est impossible d'exporter les types de fichier suivants (pour tous les autres types de fichier, l'exportation est possible) :

- Visionneuses d'images
- Visionneuses de rendus
- Visionneuses à 360°
- Visionneuses de supports

- Visionneuses à débit binaire multiple
- Catalogues électroniques

Par ailleurs, les modèles ne peuvent être exportés en tant que « fichier d'origine ».

Pour exporter les types de fichier suivants, utilisez la conversion :

- Images
- Modèles
- Images modifiées
- PDF (génère des pages converties)
- Postscript

Le chargement de nombreux types de fichier divers dans l'outil d'exportation entraîne les comportements suivants :

- Tous les types de fichier qu'il est impossible d'exporter sont supprimés de la liste avant que la tâche soit soumise.
- Si une conversion est demandée, tous les types de fichier pouvant être convertis le sont, et tous les autres sont exportés en tant que fichier d'origine.

Partage de modifications de fichier en temps réel avec des pairs

L'exécution de plusieurs instances de Scene7 sur un ou plusieurs ordinateurs d'une même société étant possible, les actions suivantes sont mises à jour en temps réel pour tous les clients pairs Scene7 :

- Edition d'un fichier (zone de création, éditeur d'images, etc.)
- Modification du nom d'un fichier
- Suppression d'un fichier
- Déplacement d'un fichier
- Téléchargement d'un ou plusieurs fichiers (sur l'ordinateur et le FTP)
- Création, suppression ou modification du nom d'un dossier

Lorsqu'une modification est apportée dans le client d'origine, tous les clients pairs connectés dans la même société sont mis à jour. Les modifications sont appliquées aux pairs sans aucune notification, sauf si un pair modifie un fichier édité dans un éditeur d'images ou une zone de création.

Lorsque vous vous connectez, le lecteur Flash vous invite à accepter ou à rejeter les modifications de pairs. Vous pouvez « mémoriser » votre choix afin que la question ne vous soit plus posée par la suite. Pour annuler votre choix, supprimez le site concerné dans le panneau Mise en réseau coopérative.

Si vous éditez un fichier modifié par un pair, vous êtes invité à intégrer la modification dans la zone de création ou l'éditeur. Si vous acceptez, la zone de création ou l'éditeur ignore toutes vos modifications et importe le fichier modifié par le pair. Si vous refusez, le fichier reste tel quel dans la zone de création ou l'éditeur, et toutes les modifications que vous avez apportées sont conservées au cours de cette session.

Au moment d'enregistrer le fichier, vous êtes informé qu'il existe une nouvelle version et êtes invité à remplacer cette version par la vôtre.

Impression de fichiers

Pour imprimer un fichier, procédez comme suit :

1 Dans le panneau de navigation, sélectionnez le ou les fichiers à imprimer.

2 Choisissez Fichier > Imprimer ou appuyez sur les touches Ctrl+P (Windows) ou Cmde+P (Macintosh).

3 Dans la boîte de dialogue d'impression, choisissez le nombre de copies à imprimer, puis cliquez sur le bouton Imprimer.

Gestion du dossier Corbeille

Les objets que vous supprimez de Scene7 Publishing System sont déplacés vers le dossier Corbeille. Ils y restent sept jours durant avant d'être restaurés ou définitivement supprimés. Vous pouvez examiner des objets supprimés en sélectionnant l'icône Corbeille située en bas de la bibliothèque de fichiers.

Tous les utilisateurs peuvent restaurer des objets du dossier Corbeille vers leurs dossiers d'origine. Tous les utilisateurs peuvent également vider le dossier Corbeille de tout son contenu.

La suppression d'objets du dossier Corbeille entraîne la suppression définitive des objets de Scene7 Publishing System ; les objets supprimés du dossier Corbeille ne peuvent plus être restaurés. Pour plus d'informations sur la configuration de notifications envoyées aux administrateurs d'entreprises lorsque des fichiers sont sur le point d'être supprimés automatiquement du dossier Corbeille, voir « Paramètres généraux » à la page 20.

Important : *les fichiers déplacés vers le dossier Corbeille sont toujours enregistrés dans Scene7 Publishing System. Si vous tentez de télécharger un fichier portant le même nom qu'un fichier supprimé se trouvant dans le dossier Corbeille, Scene7 traite le fichier à télécharger comme un doublon. A ce titre, un numéro sera ajouté à son nom.*

Voir aussi

« Suppression de fichiers » à la page 117

A propos du dossier Corbeille

Dès que vous supprimez un objet d'un dossier, cet objet est placé dans le dossier Corbeille. Voici ce qui se passe quand vous supprimez un objet et le déplacez vers le dossier Corbeille :

- Bien que l'objet soit supprimé de vos dossiers Scene7 Publishing System, il est impossible d'attribuer son identification à un autre fichier tant qu'il reste dans le dossier Corbeille. Si vous tentez de télécharger un fichier portant le même nom qu'un fichier se trouvant dans le dossier Corbeille, Scene7 ajoute un numéro au nom du fichier.
- L'objet ne peut pas être publié. Même si l'objet était marqué pour publication au moment de sa suppression, il ne sera pas publié.
- L'objet reste dans le dossier Corbeille jusqu'à ce qu'il soit restauré, que 7 jours se soient écoulés ou qu'il soit définitivement supprimé par la commande Vider la corbeille. Au bout de 7 jours, l'objet est définitivement supprimé au cours d'une opération de nettoyage automatique.

Restauration de fichiers à partir du dossier Corbeille

N'importe quelle personne est autorisée à restaurer des fichiers du dossier Corbeille. Les fichiers restaurés sont placés dans leurs dossiers d'origine. Si ces dossiers n'existent plus, Scene7 Publishing System les recrée pour les y placer.

Pour restaurer des fichiers du dossier Corbeille vers leurs dossiers d'origine, procédez comme suit :

1 Sélectionnez l'icône Corbeille pour ouvrir le dossier Corbeille.

2 Sélectionnez le ou les fichiers à restaurer.

3 Choisissez Fichier > Restaurer depuis la corbeille.

Suppression définitive de fichiers du dossier Corbeille

Lorsque vous supprimez des fichiers du dossier Corbeille, sachez qu'ils sont définitivement supprimés. Les fichiers sont automatiquement supprimés du dossier Corbeille au bout de 7 jours.

Pour supprimer définitivement des fichiers du dossier Corbeille, sélectionnez l'icône Corbeille pour ouvrir le dossier correspondant. Ensuite, procédez à la suppression de fichiers individuels ou de tous les fichiers :

Suppression de fichiers individuels Sélectionnez les fichiers à supprimer définitivement et choisissez Fichier > Supprimer de la corbeille.

Suppression de tous les fichiers Choisissez Fichier > Vider la corbeille.

Organisation de votre travail avec des projets

Les projets constituent un autre moyen d'organiser des fichiers indépendamment des dossiers dans lesquels ils sont stockés. Un fichier peut être placé seulement dans un dossier, mais il peut être copié dans plusieurs dossiers Projet à des fins d'organisation.

Après avoir créé un dossier Projet, vous pouvez y placer des fichiers. Cependant, les fichiers d'un projet sont en fait des pointeurs vers le dossier Bibliothèque de fichiers dans lequel les fichiers sont réellement stockés. Vous pouvez placer un fichier dans plusieurs projets. Par exemple, vous pouvez placer une image de chemisier à la fois dans les dossiers de projet « Chemisiers » et « Collection automne ».

Vous pouvez créer un projet lorsque vous téléchargez des fichiers ou créer des projets dans le panneau Bibliothèque de fichiers.

Il est recommandé d'organiser des fichiers avec des métadonnées plutôt qu'avec des projets (voir « Affichage, ajout et exportation de métadonnées » à la page 120).

***Remarque :** l'organisation des fichiers en projets est réservée aux utilisateurs dont l'administrateur a configuré leur profil en conséquence. Si aucune section de dossier Projets ne s'affiche en bas de la bibliothèque de fichiers, c'est que vous ne bénéficiez pas de cette méthode d'organisation (voir « Paramètres généraux » à la page 20).*

Création d'un dossier Projet

Vous pouvez créer un dossier Projet à partir de la bibliothèque de fichiers ou lorsque vous téléchargez des fichiers vers Scene7 Publishing System :

Dans la bibliothèque de fichiers Accédez à la section Projets au bas de la bibliothèque de fichiers, puis cliquez sur le bouton Ajouter un projet. Puis, attribuez un nom au projet.

Lors du téléchargement de fichiers Dans l'écran de téléchargement, choisissez l'option Créer un projet dans le menu Ajouter au projet. Puis, attribuez un nom au projet.

Remarque : *la zone Projets de la bibliothèque de fichiers est une liste de dossiers à niveau unique ; elle n'autorise pas les sous-dossiers.*

Utilisation de dossiers Projet

Pour afficher, supprimer et renommer un dossier Projet, procédez comme suit :

Navigation dans les contenus Sélectionnez le nom du dossier dans la bibliothèque de fichiers. Les fichiers associés s'affichent dans le panneau de navigation.

Suppression de dossiers Projet Sélectionnez le dossier Projet, puis cliquez sur le bouton Supprimer un projet. La suppression de fichiers d'un dossier Projet ne signifie pas leur suppression dans Scene7 Publishing System ; les fichiers sont conservés dans leurs dossiers de stockage d'origine.

Attribution d'un nouveau nom à un dossier Projet Cliquez deux fois sur le nom du dossier dans le panneau de fichiers, puis entrez un nouveau nom.

Ajout de fichiers à un dossier Projet

Vous pouvez ajouter des images à un dossier Projet à partir du panneau de navigation ou lorsque vous téléchargez des fichiers vers Scene7 Publishing System :

A partir du panneau de navigation Sélectionnez les fichiers et faites-les glisser vers un dossier Projet. Vous pouvez également choisir la commande Fichier > Ajouter au projet, sélectionner un nom de dossier Projet dans la boîte de dialogue Sélectionner un projet, puis sélectionner le bouton Envoyer.

Lors du téléchargement de fichiers Dans l'écran de téléchargement, cliquez sur le bouton Options tâche. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, choisissez Projets, puis sélectionnez un nom de projet.

Chapitre 7 : Dimensionnement des images

Le dimensionnement d'image se rapporte à la capacité de Scene7 de créer plusieurs images dérivées à partir d'une image haute résolution unique. Plutôt que de créer manuellement plusieurs images (par exemple, une image miniature et une image agrandie) pour votre site Web ou votre application, vous fournissez une image originale unique. Scene7 génère toutes les images modifiées sur demande. La capacité de fournir des images de façon dynamique à partir d'une image originale unique présente de nombreux avantages :

- Vous n'êtes pas tenu de créer manuellement plusieurs copies de l'image selon différentes tailles. Vous fournissez une image originale unique à Scene7, puis le système génère des images de différentes tailles, dérivées de l'image originale.
- Vous pouvez rapidement modifier la taille d'un type d'image sur votre site Web ou dans votre application. Par exemple, pour modifier toutes les images miniatures, vous pouvez modifier le paramètre d'image prédéfini « miniature ». Un paramètre d'image prédéfini s'apparente à une macro ; il représente un ensemble d'attributs de taille et de formatage. Vous pouvez modifier le paramètre d'image prédéfini « miniature » en vue de changer la taille de toutes les images miniatures de votre site Web ou de votre application.
- Vous n'êtes pas tenu de gérer les images originales et l'ensemble des images dérivées dans vos systèmes de gestion de contenu, en interne ou en externe.

Image originale unique
(1 500 à 2 000 pixels recommandés pour la dimension la plus longue)

Images dimensionnées de manière dynamique
(en utilisant les paramètres d'image prédéfinis)

1. Téléchargez le fichier de l'image originale unique
2. Définissez des paramètres d'image prédéfinis (taille, format, accentuation et autres paramètres)
3. Publiez l'image
4. Copiez les URL et utilisez-les sur des sites Web pour afficher différentes tailles de manière dynamique

Vous pouvez créer plusieurs images dérivées, de différentes tailles, à partir du même fichier original haute résolution.

Démarrage rapide : Dimensionnement des images

Cette section a pour but de vous aider à vous familiariser rapidement avec les techniques de dimensionnement d'image de Scene7 Publishing System. Suivez les étapes 1 à 5. A la fin de chaque étape, un renvoi vous permet d'obtenir davantage d'informations, si nécessaire.

1. Téléchargement des images originales

Dans un premier temps, téléchargez vos images originales vers Scene7 Publishing System. En ce qui concerne la taille, il est recommandé de choisir le format maximum que vous comptez utiliser pour vos images sur votre site Web ou dans votre application. Par exemple, si vous souhaitez que les visionneuses effectuent un zoom, téléchargez des images dont la dimension la plus grande correspond au moins à 2 000 pixels. Scene7 prend en charge de nombreux formats de fichier d'images, mais l'utilisation d'images TIFF et PNG sans perte est recommandée.

Cliquez sur le bouton Télécharger de la barre de navigation globale pour télécharger des fichiers depuis votre ordinateur vers un dossier de Scene7 Publishing System (voir « Téléchargement des images originales » à la page 134).

2. Configuration des paramètres d'image prédéfinis

Semblable à une macro, un paramètre d'image prédéfini est un ensemble de commandes prédéfinies de taille et de formatage enregistrées sous un nom. Un paramètre d'image prédéfini gère la taille et le formatage des images diffusées à partir des serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez définir vous-même des paramètres d'image prédéfinis si vous avez le statut d'administrateur. Scene7 fournit également des paramètres d'image prédéfinis par défaut, que vous pouvez utiliser pour diffuser des images de manière dynamique.

Pour créer un paramètre prédéfini d'image (si vous êtes administrateur), choisissez Configuration > Configuration de l'application. Dans l'écran qui apparaît, affichez les options Configuration de l'application, puis choisissez l'option Paramètres d'image prédéfinis. Sélectionnez ensuite le bouton Ajouter ou Editer pour créer un paramètre d'image prédéfini.

Le paramètre créé est ajouté au menu Paramètres d'image prédéfinis dans l'écran de prévisualisation. Vous pouvez utiliser le nouveau paramètre d'image prédéfini pour afficher des images dynamiquement sur vos sites Web et dans vos applications (voir « Configuration des paramètres d'image prédéfinis » à la page 135).

3. Prévisualisation des paramètres d'image prédéfinis

L'étape suivante consiste à prévisualiser les paramètres d'image prédéfinis que votre administrateur a configurés selon différentes tailles.

Pour explorer les paramètres d'image prédéfinis, cliquez sur Configuration > Paramètres d'image prédéfinis, puis accédez à un paramètre d'image prédéfini.

Testez les différents paramètres d'image prédéfinis. Découvrez l'apparence de votre image lorsqu'elle est diffusée dynamiquement vers votre site Web ou votre application, selon différentes tailles.

Voir « Prévisualisation d'un fichier d'image en fonction de son paramètre d'image prédéfini » à la page 115.

4. Publication de vos images originales

La publication des fichiers d'images originaux présente deux objectifs essentiels :

- La publication des images originales sur les serveurs Scene7 Image Server permet leur diffusion dynamique sur votre site Web ou dans votre application.
- La publication active les chaînes URL pour l'appel des images entre les serveurs Scene7 Image Server et votre site Web ou application. Après la publication, vous pouvez copier et placer les URL générées par Scene7 aux emplacements appropriés nécessaires sur votre site Web ou dans votre application.

Cliquez sur le bouton Publier de la barre de navigation globale pour lancer une publication. Dans l'écran de publication qui s'affiche, cliquez sur le bouton Lancer publication (voir « Publication des images originales » à la page 136).

5. Liaison des URL à une application Web

Scene7 crée des chaînes d'appel URL pour les images. Lorsque vous publiez des images sur des serveurs Scene7 Image Server, les URL s'activent. Vous pouvez copier ces chaînes URL à partir du panneau de navigation (Affichage des détails) ou de l'écran de prévisualisation. Une fois que vous avez copié les chaînes URL, vous pouvez les utiliser dans votre site Web et vos applications. L'URL de dimensionnement d'image remplace la référence à un nom d'image statique dans votre code de page Web. L'URL référence un nom d'image originale, qui est remplacé par votre base de données pour chaque nouvelle image à afficher.

Les chaînes URL générées avec des paramètres d'image prédéfinis contiennent le nom d'un paramètre d'image prédéfini. Ce nom est délimité par deux symboles du dollar ($). Par exemple, `$miniature$` peut représenter le paramètre d'image prédéfini conçu pour afficher les images originales sous forme de miniature (voir « Liaison des URL à une application Web » à la page 137).

Téléchargement des images originales

Avant de télécharger des images vers Scene7 Publishing System, assurez-vous qu'elles présentent une taille et un format optimaux. Avec Scene7, le téléchargement d'images de haute qualité comportant un nombre de pixels suffisant (entre 1 500 et 2 000 pixels pour la longueur) est recommandé. Cela permet de réaliser le traitement dynamique requis de l'image.

Pour plus d'informations sur le téléchargement d'images, voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

Préparation des images originales pour leur téléchargement

Préparez vos fichiers d'images originaux avant de les télécharger vers Scene7 Publishing System :

Taille de l'image Créez la plus grande taille d'image que vous envisagez d'utiliser. La taille d'image type est comprise entre 1500 et 2500 pixels pour la dimension la plus longue. Si vous prévoyez d'utiliser la fonction Zoom, il est recommandé d'utiliser des images d'au moins 2 000 pixels pour la dimension la plus longue, afin d'obtenir la meilleure qualité de détail.

Formats de fichier Scene7 prend en charge tous les formats de fichier d'image standard, notamment les formats TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF et EPS. Il est recommandé de privilégier les formats d'image sans perte, à savoir TIFF et PNG. Si vous utilisez une image JPEG, choisissez les paramètres de qualité les plus élevés.

Espace colorimétrique RVB est l'espace colorimétrique des présentations d'images Web ; les images CMJN couramment utilisées pour l'impression sont automatiquement converties en mode RVB lors du téléchargement. Il est recommandé de télécharger des images CMJN dotées d'un profil de couleurs ICC incorporé pour la conversion en mode RVB (voir aussi « Profils ICC » à la page 352).

Configuration des paramètres d'image prédéfinis

Semblable à une macro, un paramètre d'image prédéfini est un ensemble prédéfini de commandes de dimensionnement et de formatage enregistrées sous un nom. Pour comprendre le fonctionnement des paramètres d'image prédéfinis, imaginez que votre site Web nécessite l'affichage de chaque image d'un produit dans deux tailles différentes : 500 x 500 pixels et 150 x 150 pixels. Vous créez deux paramètres d'image prédéfinis, l'un nommé « Agrandissement » pour afficher des images de 500 x 500 pixels et l'autre nommé « Miniature » pour afficher des images de 150 x 150 pixels. Pour fournir des images de type « Agrandissement » et « Miniature », un serveur Scene7 Image Server recherche la définition des paramètres prédéfinis Agrandissement et Miniature. Ensuite, le serveur génère en mode dynamique une image dont la taille et le format correspondent à chaque type de paramètre prédéfini.

Scene7 fournit plusieurs paramètres d'image prédéfinis et préconfigurés, correspondant aux « meilleures pratiques » ; les administrateurs ont également la possibilité de créer des paramètres d'image prédéfinis. Vous pouvez créer un paramètre d'image prédéfini entièrement nouveau ou exploiter un paramètre existant et enregistrer votre création sous un nouveau nom.

Les images de taille réduite, lorsqu'elles sont diffusées dynamiquement à partir d'un serveur, peuvent perdre en netteté et en détail. C'est la raison pour laquelle chaque paramètre d'image prédéfini contient des commandes de formatage permettant d'optimiser l'image lorsqu'elle est diffusée avec une taille particulière. Ces commandes garantissent une image nette et claire au moment de la diffusion vers le site Web ou l'application.

Création d'un paramètre d'image prédéfini

Si vous avez le statut d'administrateur, vous pouvez créer vos propres paramètres d'image prédéfinis. Vous pouvez créer des paramètres d'image prédéfinis ou commencer par un paramètre d'image prédéfini par défaut fourni par Scene7, le modifier, puis l'enregistrer sous un nouveau nom.

Pour créer un paramètre d'image prédéfini

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres d'image prédéfinis.

   Dans cet écran, vous pouvez sélectionner le nom d'un paramètre d'image prédéfini pour le prévisualiser. Lorsque vous sélectionnez un nom de paramètre d'image prédéfini, l'échantillon d'image de la fenêtre de prévisualisation change de taille et d'apparence.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

   Création d'un paramètre d'image prédéfini Cliquez sur Ajouter.

   Modification d'un paramètre d'image prédéfini Accédez au paramètre d'image prédéfini qui s'apparente le plus à celui que vous souhaitez créer, puis cliquez sur Modifier.

3 Entrez le nom du paramètre.

4 Complétez les champs Largeur et Hauteur en pixels. Ces mesures déterminent la taille à laquelle les images sont diffusées.

5 Renseignez l'écran Ajouter un paramètre prédéfini ou Modifier le paramètre prédéfini. Pour plus de détails, voir « Options des paramètres d'image prédéfinis » à la page 25.

   Le paramétrage suivant (correspondant aux « meilleures pratiques ») est recommandé pour commencer :

   Format Choisissez l'option JPEG ou un autre format qui satisfait à vos exigences. Tous les navigateurs Web prennent en charge le format d'image JPEG ; il offre un bon compromis entre la taille de fichier réduite et la qualité de l'image. Toutefois, les images au format JPEG utilisent un type de compression avec perte, lequel est susceptible d'introduire des artefacts d'image indésirables si le paramètre de compression est trop faible. C'est la raison pour

laquelle il est recommandé de définir la qualité de compression (curseur) à 75. Ce paramètre offre un bon compromis entre qualité d'image et taille de fichier réduite.

Accentuation Ne sélectionnez pas l'option Accentuation (ce filtre d'accentuation est moins précis que les paramètres Masquage flou).

Mode de ré-échantillonnage Choisissez l'option Bicubique.

Options de masquage flou Entrez les paramètres indiqués ci-dessous.

Type de paramètre prédéfini	Taille	Quantité	Rayon	Seuil
Très petite miniature	75 x 75	1,5	0,8	5
Miniature	150 x 150	1,1	1	5
Image principale	350 x 350	1	1	6
Agrandissement	500 x 500	1,2	1,2	5

6 Cliquez sur Enregistrer.

Les options « meilleures pratiques » de Scene7, répertoriées ici pour la création de paramètres d'image prédéfinis, constituent des recommandations générales ; l'accentuation est hautement subjective. Ces paramètres sont basés sur une image originale de 2 000 x 2 000 ; il se peut que les paramètres relatifs à des images originales plus grandes ou plus petites soient différents. Si vous souhaitez ajuster les paramètres Masquage flou, les plages de valeurs recommandées sont les suivantes :

Quantité Entre 0,8 et 1,5.

Rayon Entre 0,6 et 2.

Seuil De 1 à 6.

Pour supprimer un paramètre d'image prédéfini, sélectionnez-le dans l'écran Paramètres d'image prédéfinis, puis cliquez sur le bouton Supprimer.

Voir aussi

« Création et modification de paramètres d'image prédéfinis » à la page 24

« Options des paramètres d'image prédéfinis » à la page 25

« Prévisualisation d'un fichier d'image en fonction de son paramètre d'image prédéfini » à la page 115

Publication des images originales

Lorsque vous publiez vos fichiers d'images, ils sont placés sur les serveurs Scene7 Image Server où ils sont alors disponibles pour votre site Web et votre application. En outre, au cours du processus de publication, Scene7 Publishing System active les chaînes URL nécessaires à votre site Web et à votre application.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Marquage des images originales pour publication

Les images originales doivent être marquées pour publication de façon à être copiées sur les serveurs Scene7 Image Server. Dans le panneau de navigation, vous pouvez marquer vos images originales pour publication en sélectionnant l'icône Marquer pour publication. Vous pouvez également marquer des images pour publication lorsque vous les téléchargez vers Scene7 Publishing System.

Publication de vos images originales

Pour publier des images originales sur les serveurs Scene7 Image Server, sélectionnez d'abord le bouton Publier dans la barre de navigation globale. Sélectionnez ensuite une option Quand (Unique ou Périodique), entrez un nom (facultatif) pour la tâche de publication, puis cliquez sur le bouton Lancer publication.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Liaison des URL à une application Web

Vos sites Web et applications accèdent au contenu du serveur Scene7 Image Server au moyen de chaînes URL. Après la publication d'une image, Scene7 active une chaîne URL qui référence le paramètre d'image prédéfini sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez coller ces URL dans un navigateur Web pour procéder à des essais.

Pour placer ces chaînes URL dans vos pages Web et applications, copiez-les à partir de Scene7 Publishing System. Pour obtenir une chaîne URL générée avec un paramètre d'image prédéfini, atteignez l'écran de prévisualisation ou le panneau de navigation (Affichage des détails).

Obtention d'une URL de paramètre d'image prédéfini

Vous pouvez obtenir une chaîne URL générée par un paramètre d'image prédéfini à partir de l'écran Prévisualisation ou Affichage des détails. Une fois l'URL copiée, elle est stockée dans le Presse-papiers ; vous pouvez ainsi la coller si nécessaire.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Obtention d'une URL de paramètre d'image prédéfini depuis l'écran Prévisualisation

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le fichier d'image à prévisualiser.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier d'image, puis au-dessous de l'image miniature, cliquez sur le bouton Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier d'image, cliquez sur la droite de l'image miniature, puis sur le bouton Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des paramètres prédéfinis de l'image.

3 (Facultatif) Dans la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, dans la liste déroulante Codage de l'URL pour la génération de copies d'URL située dans la partie inférieure, sélectionnez le codage URL à appliquer à l'URL du fichier d'image lorsqu'il est copié.

4 Dans la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, située dans l'angle supérieur droit du volet de prévisualisation, cliquez sur Copier l'URL pour le type de paramètre prédéfini sélectionné.

5 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des paramètres prédéfinis de l'image, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Obtention d'une URL de paramètre d'image prédéfini à partir du panneau de navigation

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le fichier d'image à prévisualiser.

2 Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un seul fichier d'image.

3 Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails.

4 Cliquez sur des URL dans le panneau situé du côté droit de l'écran afin d'afficher la liste des paramètres d'image prédéfinis.

5 Activez le lien Copier l'URL situé en regard du nom du paramètre d'image prédéfini dont vous souhaitez copier l'URL dans le Presse-papiers.

A propos des chaînes URL de paramètre d'image prédéfini

Dans le cadre du dimensionnement d'image, un appel d'URL aux serveurs Scene7 Image Server présente la syntaxe de base suivante :

chemin/*nom_serveur_Image_Server*/*nom_compte*/*nom_image*?*modificateur1*&*modificateur2*&…

Dans une URL Scene7 Image Server, les instructions destinées au serveur pour l'affichage de l'image figurent après le point d'interrogation (?). Par exemple, cet appel d'URL fournit une image nommée « backpack » à une largeur de 250 pixels :

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250
```

Une URL de paramètre d'image prédéfini contient toutes les instructions de modificateur pour présenter l'image conformément aux spécifications de taille et de formatage. Sans paramètre d'image prédéfini, notez toutes les instructions de modificateur après le point d'interrogation (?) dans cette chaîne 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
```

Toutefois, dans une chaîne URL générée avec un paramètre d'image prédéfini, le nom du paramètre apparaît à la place des instructions définies par ce même paramètre. Par exemple, en prenant pour référence l'URL longue ci-dessus, la chaîne URL se présente comme suit :

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$
```

Dans les URL, le nom du paramètre d'image prédéfini est compris entre des signes dollar ($). Lorsqu'un serveur Scene7 Image Server détecte la partie « paramètre d'image prédéfini » de l'URL (dans le cas présent, `Large`), il fournit l'image de manière dynamique sur la base des instructions de taille et de formatage définies par le paramètre d'image prédéfini.

Voir aussi

« Ajout d'images dynamiques à une page Web » à la page 139

Ajout d'images dynamiques à une page Web

L'ajout d'images dynamiques à une page Web consiste généralement à modifier la balise `<IMG>` du code HTML de la page au moyen de la chaîne URL Scene7 en vue d'une requête aux serveurs Scene7 Image Server. Cette chaîne produit l'image conformément aux spécifications de taille et de formatage définies par le paramètre d'image prédéfini.

Par exemple, à la place de l'appel type pour ouvrir une image statique telle que

```
img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"
```

vous utilisez désormais la balise `<IMG>` pour remplacer la référence à une image statique par un appel de paramètre d'image prédéfini à la plate-forme Scene7. Exemple d'appel :

```
img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"
```

Dans cet exemple, un serveur Scene7 Image Server « cherche » la définition de `$thumbnail$` et génère dynamiquement l'image appropriée conformément aux spécifications de taille et de formatage définies par le paramètre d'image prédéfini `thumbnail`. Dans une chaîne URL, tous les éléments, à l'exception du nom de fichier de l'image du produit (dans le cas présent, `backpack_trns`), sont généralement reliés pour le modèle de page. Le seul élément automatiquement inséré dans le modèle de page, à partir de votre serveur commercial, est l'ID du système de traitement de l'information ou le nom de l'image.

Voir aussi

« A propos des chaînes URL de paramètre d'image prédéfini » à la page 138

Chapitre 8 : Zoom

La fonction de zoom permet une visualisation interactive des détails haute résolution dans les images. Vous pouvez, par exemple, voir les couleurs, les options, les angles et les détails d'une image dans une visionneuse intégrée, entièrement configurable et dynamique. Cette visionneuse peut être incorporée à une page Web ou s'afficher dans une fenêtre contextuelle. Vous pouvez examiner des images de près et effectuer un panoramique à des résolutions élevées pour les inspecter en détail. La fonction de zoom permet à vos clients de bénéficier d'une expérience de visualisation plus interactive, instructive et dynamique.

Scene7 propose également une fonction de zoom guidé, qui constitue un bon moyen de mettre en évidence les éléments importants d'une image. Vous pouvez par exemple créer une cible de zoom pour un logo afin d'attirer l'attention des utilisateurs sur ce dernier. Lorsque les utilisateurs cliquent sur cette cible de zoom, ils effectuent un zoom sur le logo.

Toutes les images de zoom sont créées et servies à partir d'images originales uniques, de graphiques et d'attributs gérés par des bases de données. La fonction de zoom de Scene7 permet une réduction significative du temps et des coûts de production et de livraison d'images. Vous pouvez utiliser des visionneuses de zoom, de type HTML5 et Flash AS3, pour effectuer un zoom sur les images. La visionneuse de zoom comporte des boutons sur lesquels il suffit de cliquer pour effectuer un zoom et un panoramique ; à cela s'ajoute la possibilité d'effectuer un panoramique par glissement sur l'écran. Des paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom permettent de configurer la visionneuse utilisée pour effectuer un zoom sur les images.

Démarrage rapide : Zoom

La section Démarrage rapide : Zoom est conçue pour aider à maîtriser rapidement les techniques de zoom dans Scene7. Suivez les étapes 1 à 6. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Téléchargement des images de zoom

Commencez par télécharger vos images de zoom vers Scene7 Publishing System. Pour un zoom optimal avec Scene7, il est recommandé d'utiliser des images d'au moins 2 000 pixels dans la dimension la plus longue.

Sélectionnez le bouton Télécharger sur la barre de navigation globale pour télécharger des images depuis votre ordinateur ou votre réseau dans un dossier de Scene7 Publishing System (voir « Téléchargement des images de zoom » à la page 141).

2. Création de cibles de zoom pour un zoom guidé

Les cibles de zoom vous permettent de mettre en valeur des sections particulières d'une image. Vous pouvez, par exemple, attirer l'attention des utilisateurs sur les sections d'une image qui la caractérisent ou la distinguent. Les cibles de zoom s'affichent sous la forme de miniatures, à côté de l'image, dans la fenêtre de la visionneuse de zoom. La sélection d'une de ces miniatures de cible de zoom permet d'effectuer un zoom automatique sur la section de l'image que vous définissez.

Pour créer une cible de zoom, cliquez sur le bouton de modification en survol et choisissez Cibles de zoom ou ouvrez une image dans le panneau de navigation en mode Affichage des détails, puis cliquez sur le bouton Cibles de zoom . Utilisez ensuite les outils de zoom disponibles sur l'écran de l'éditeur de cible de zoom pour définir une partie de l'image comme cible (voir « Création de cibles de zoom pour un zoom guidé » à la page 142).

3. Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom

Les paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom déterminent le style et le comportement des visionneuses de zoom. Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom par défaut fondés sur les « meilleures pratiques », mais rien ne vous empêche d'en configurer d'autres si vous êtes un administrateur.

Pour créer un paramètre prédéfini de visionneuse de zoom, cliquez sur le bouton Configuration dans la barre de navigation globale et choisissez Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Ensuite, sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, cliquez sur le bouton Ajouter, choisissez une plate-forme, choisissez une visionneuse de zoom, puis cliquez sur Ajouter. Ensuite, sélectionnez des options sur l'écran Configurer la visionneuse

Scene7 propose des options pour les paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom qui permettent de sélectionner le style des boutons et l'aspect global de la visionneuse. Vous avez également la possibilité de personnaliser les paramètres de zoom pour votre site Web (voir « Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom » à la page 144).

4. Prévisualisation des images avec la visionneuse de zoom

Vous pouvez prévisualiser des images dans une visionneuse de zoom afin de vérifier le résultat obtenu lorsque vous effectuez un zoom sur les images.

Pour faire des essais avec divers paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom, choisissez une image dans le panneau de navigation, puis cliquez sur le bouton Prévisualiser. L'écran Prévisualiser s'ouvre. Choisissez la commande Paramètres prédéfinis > Zoom, puis sélectionnez un paramètre prédéfini avec les menus Zoom.

Les boutons de zoom apparaissent. Vous pouvez alors vérifier l'aspect des images de zoom sur votre site Web. Sélectionnez les boutons de zoom (et les cibles de zoom) pour tester le paramètre prédéfini de visionneuse de zoom choisi (voir « Prévisualisation de fichiers images avec diverses visionneuses de zoom » à la page 146).

5. Publication des images de zoom

Lorsque vous publiez des images de zoom, elles sont placées sur les serveurs Scene7 Image Server afin de pouvoir être diffusées sur votre site Web et dans votre application. Scene7 Publishing System active des chaînes URL dans le cadre du processus de publication. Ces chaînes URL permettent d'invoquer les images de zoom dans votre application ou sur votre site Web depuis les serveurs Scene7 Image Server.

Cliquez sur le bouton Publier de la barre de navigation globale pour lancer une publication. Dans l'écran de publication qui s'affiche, cliquez sur le bouton Lancer publication (voir « Publication des images de zoom » à la page 146).

6. Liaison des visionneuses de zoom à une page Web

Scene7 crée les chaînes d'appel URL nécessaires pour zoomer sur des images et les active lors de la publication des images sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran Prévisualiser. Une fois copiées, les chaînes URL peuvent être utilisées dans vos applications et sur vos sites Web (voir « Liaison des visionneuses de zoom à vos pages Web » à la page 147).

Téléchargement des images de zoom

Les images de zoom doivent présenter un grand nombre de pixels afin que les utilisateurs puissent voir clairement les détails des images lorsqu'ils effectuent un zoom. Assurez-vous que les images utilisées se présentent dans la taille adéquate avant de les télécharger dans Scene7 Publishing System.

Sélectionnez le bouton Télécharger sur la barre de navigation globale pour lancer le téléchargement des images.

Pour des instructions détaillées sur le téléchargement des images, voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

Préparation des images de zoom

Pour tirer pleinement parti des fonctions de zoom de Scene7, préparez vos fichiers d'images de zoom avant de les télécharger :

Taille de l'image Pour Scene7, il est recommandé d'utiliser des fichiers d'image présentant au moins 2 000 pixels dans la dimension la plus longue, ce afin d'obtenir des images clairement visibles lors de l'exécution d'un zoom.

Formats de fichier Scene7 prend en charge tous les formats de fichier d'image standard, notamment les formats TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF et EPS. Il est recommandé de privilégier les formats d'image sans perte, à savoir TIFF et PNG. Si vous utilisez une image JPEG, choisissez les paramètres de qualité les plus élevés.

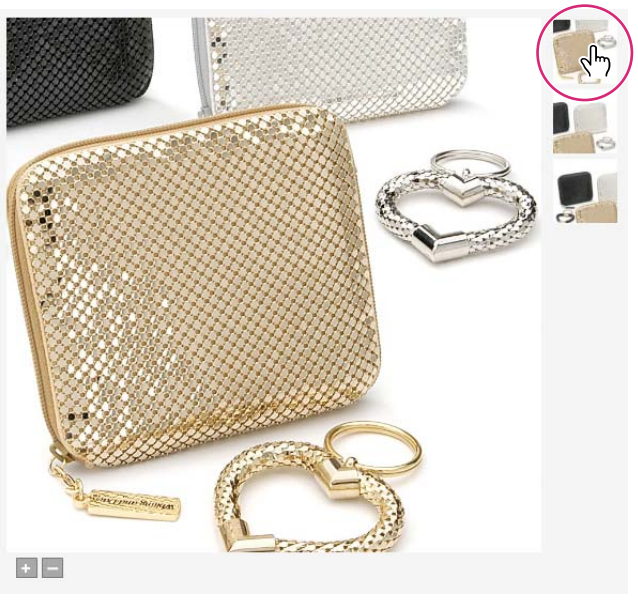
Espace colorimétrique Les images Web se présentent dans l'espace colorimétrique RVB ; les images CMJN sont automatiquement converties en mode RVB lorsque vous les téléchargez. Il est recommandé de télécharger des images CMJN dotées d'un profil de couleurs ICC incorporé pour la conversion en mode RVB (voir aussi « Profils ICC » à la page 352).

Voir aussi

« Téléchargement des fichiers » à la page 87

Création de cibles de zoom pour un zoom guidé

Les cibles de zoom permettent d'orienter les utilisateurs vers certaines sections d'une image. Les utilisateurs peuvent effectuer un zoom libre mais aussi cliquer sur une miniature de cible de zoom afin d'effectuer un zoom sur la section de l'image à privilégier. Les cibles de zoom sont un bon moyen de mettre en valeur les sections attrayantes ou intéressantes d'une image.



Cibles de zoom miniatures dans la visionneuse de zoom.

A propos des cibles de zoom

Le taux de zoom maximal applicable aux cibles de zoom est de 100 %. Le taux de zoom minimal varie selon la taille de la visionneuse et de l'image, comme indiqué dans le tableau ci-après.

Taille de l'image	Taille de la visionneuse	Facteur de zoom
Grande	Plus petite	Taux minimal plus petit
Petite	Plus grande	Taux minimal plus grand

Vous pouvez ajuster la taille de la visionneuse de zoom à celle utilisée sur votre page Web. Si vous souhaitez que cette modification soit permanente, changez la taille de la visionneuse sur l'écran Configuration (si vous êtes un administrateur) (voir « Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom » à la page 144).

Création et modification de cibles de zoom

Créez et modifiez des cibles de zoom sur l'écran Editeur de cible de zoom. Pour ouvrir cet écran, sélectionnez une image et procédez de l'une des façons suivantes :

- Cliquez sur le bouton de modification en survol, puis sélectionnez Cibles de zoom.
- Dans le panneau de navigation, affichez l'image en mode Affichage des détails, puis cliquez sur le bouton Cibles de zoom .

Sur l'écran Editeur de cible de zoom, cliquez sur le bouton de sélection de cible (la flèche) pour sélectionner une cible avant de modifier sa taille ou sa position. Cliquez sur le bouton d'ajout de cibles (le rectangle) pour créer une cible de zoom sur l'image. L'écran Editeur de cible de zoom propose également des outils permettant de supprimer, de copier et de nommer des cibles de zoom.

Création d'une cible de zoom

Pour créer une cible de zoom, ouvrez l'écran Editeur de cible de zoom et procédez comme suit :

1 Cliquez sur le bouton d'ajout de cibles (le rectangle), déplacez le pointeur sur l'image et cliquez à l'endroit où vous souhaitez ajouter la cible de zoom.

   Une image miniature de la cible de zoom apparaît dans le panneau situé sur la droite de l'écran.

2 Cliquez sur le bouton de sélection de cible (la flèche), cliquez sur la cible de zoom que vous avez créée et réglez sa taille et sa position.

   Redimensionnement Déplacez le pointeur vers un coin de la cible de zoom et faites-le glisser pour élargir ou rétrécir la cible.

   Positionnement Déplacez le pointeur vers la cible de zoom et faites-la glisser vers un autre emplacement.

3 Indiquez le nom de la cible de zoom dans le champ Nom.

   Important : *les informations que vous indiquez dans la zone Nom sont bien plus que cela. Lorsque les utilisateurs déplacent le pointeur sur la cible de zoom, ils voient ces informations. Entrez donc, dans cette zone Nom, une brève description de la cible de zoom pour que les utilisateurs sachent sur quoi ils peuvent zoomer.*

4 (Facultatif) Saisissez des données utilisateur dans le champ Données utilisateur. Ce champ, destiné aux concepteurs Web, permet d'ajouter des informations à la cible de zoom.

5 Cliquez sur le bouton Enregistrer.

   Les coordonnées et le niveau de zoom de la cible de zoom sont enregistrés. Une miniature de votre cible de zoom, avec le nom que vous avez indiqué, apparaît dans le panneau situé sur la droite de l'écran.

Pour voir à quoi ressemblent vos cibles de zoom dans une visionneuse de zoom, cliquez sur le bouton Prévisualiser sur l'écran Editeur de cible de zoom et choisissez une visionneuse de zoom sur l'écran Prévisualiser. Pour plus d'informations sur cet écran, voir « Prévisualisation de fichiers images avec diverses visionneuses de zoom » à la page 146.

Modification de cibles de zoom

Utilisez ces techniques sur l'écran Editeur de cible de zoom pour modifier des cibles de zoom :

Repositionnement Avec le bouton de sélection de cible (la flèche), cliquez sur la cible pour la sélectionner. Ensuite, faites glisser la cible vers un autre emplacement.

Redimensionnement Avec le bouton de sélection de cible (la flèche), cliquez sur la cible pour la sélectionner. Ensuite, déplacez le pointeur vers un coin de la cible de zoom et faites-le glisser pour élargir ou rétrécir la cible.

Suppression Cliquez sur l'image de miniature de la cible située sur la droite de l'écran. Ensuite, cliquez sur le bouton de suppression de cible.

Attribution d'un nouveau nom Cliquez sur l'image de miniature de la cible située sur la droite de l'écran. Ensuite, entrez un nom dans la zone Nom et cliquez sur Enregistrer.

Copie de cibles de zoom

Vous pouvez copier des cibles de zoom d'une image à une autre. Copiez des cibles lorsque deux images présentent du contenu similaire et que leurs cibles de zoom se trouvent aux mêmes emplacements. Pour copier des cibles de zoom vers une autre image, procédez comme suit :

1 Sur l'écran Editeur de cible de zoom, ouvrez l'image contenant les cibles de zoom à copier.

2 Cliquez sur le bouton Copier les cibles dans.

3 Dans la boîte de dialogue Sélectionner des images, sélectionnez une image et cliquez sur le bouton Sélectionner.

Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom

Les paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom déterminent le style, le comportement et l'aspect des visionneuses de zoom. Scene7 offre de nombreuses options pour la personnalisation et l'habillage des visionneuses. Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom par défaut : Basique (rapide), Fenêtre déroulante et Personnalisée. Si vous êtes un administrateur, vous pouvez créer de nouveaux paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom d'entreprise ou modifier un paramètre prédéfini par défaut et l'enregistrer ensuite sous un nouveau nom.

Toutes les visionneuses de zoom comportent des boutons permettant d'effectuer un zoom avant, un zoom arrière et un panoramique mais aussi de rétablir l'état initial de l'image après le zoom. L'aspect des boutons et de la fenêtre elle-même est fonction des paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom actuellement sélectionnés. Vous pouvez configurer un paramètre prédéfini de visionneuse de zoom avec des couleurs, des bordures, des polices et des paramètres d'image différents. Dans le cas d'une visionneuse de zoom guidé, vous pouvez également choisir l'emplacement des cibles de zoom. Les cibles de zoom correspondent aux miniatures sur lesquelles les utilisateurs cliquent pour effectuer un zoom sur les zones que vous définissez.

Voir aussi

« Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40

A propos des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom

Scene7 propose les paramètres prédéfinis suivants pour la visionneuse de zoom :

Visionneuse de zoom : Basique Permet d'effectuer un zoom de base sur l'image d'origine.

Visionneuse de zoom : Fenêtre déroulante Affiche une seconde image de la zone agrandie en regard de l'image d'origine. Aucune commande n'est disponible. Il suffit de déplacer la sélection sur la zone à visualiser.

Pour déterminer la quantité totale de bande passante allouée à la visionneuse, n'oubliez pas que l'image principale et celle de la fenêtre déroulante sont toutes deux diffusées par la visionneuse. La taille de l'image de la fenêtre déroulante est déterminée par la taille de l'image principale (largeur et hauteur d'affichage) et par le facteur de zoom. Pour que la fenêtre déroulante ne devienne pas trop volumineuse, équilibrez ces deux valeurs : si la taille de l'image principale est importante, réduisez la valeur du facteur de zoom. (La Largeur de la fenêtre déroulante et la Hauteur de la fenêtre déroulante déterminent la taille de la fenêtre déroulante, mais pas la taille de l'image diffusée par la visionneuse.)

Par exemple, si la taille de l'image principale est de 350 x 350 pixels et que le facteur de zoom est de 3, la taille d'image de la fenêtre déroulante sera de 1 050 x 1 050 pixels. Si la taille de l'image principale est de 300 x 300 pixels et que le facteur de zoom est de 4, la taille d'image de la fenêtre déroulante sera de 1 200 x 1 200 pixels. Selon la valeur de qualité JPEG sélectionnée (une valeur comprise entre 80 et 90 est recommandée), il est possible de réduire sensiblement la taille du fichier. Selon la taille de l'image principale, un facteur de zoom de 2,5 à 4 est recommandé.

Il est recommandé d'utiliser les paramètres prédéfinis suivants pour la visionneuse de zoom Fenêtre déroulante :

- **Taille d'image agrandie** Environ 1 500 par 1 500 pixels, sans dépasser 2 000 par 2 000 pixels.
- **Taille de l'image** 100 Ko ou moins, sans dépasser 150 Ko (compressez le fichier pour qu'il fasse moins de 150 Ko).

Visionneuse de zoom : Personnalisée Permet d'effectuer un zoom guidé ou non guidé avec des images, des visionneuses d'images avec vues multiples ou des ensembles de nuances.

Création et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom

Pour créer ou modifier un paramètre prédéfini de visionneuse de zoom, procédez comme suit :

1 Choisissez Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

Création d'un paramètre prédéfini Cliquez sur le bouton Ajouter. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, choisissez une visionneuse de zoom, puis cliquez sur Ajouter. Ensuite, saisissez le nom à attribuer à ce paramètre dans la zone Nom du paramètre prédéfini.

Modification d'un paramètre prédéfini Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse de zoom, puis cliquez sur Modifier.

3 Spécifiez les paramètres de votre choix.

Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur l'icône d'information adjacente.

L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

4 Cliquez sur Enregistrer ou Enregistrer sous.

5 Sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, examinez le paramètre prédéfini de visionneuse de zoom libre ou guidé que vous venez de créer. Si des ajustements s'avèrent nécessaires, cliquez sur Modifier, effectuez les modifications appropriées dans l'écran Configurer la visionneuse, puis cliquez sur Enregistrer.

Pour plus d'informations sur la gestion des paramètres prédéfinis de visionneuse sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, voir « Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34.

Prévisualisation de fichiers images avec diverses visionneuses de zoom

Sur l'écran Liste des visionneuses, vous pouvez prévisualiser des images à l'aide de différents paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114.

Pour prévisualiser des fichiers d'image avec diverses visionneuses de zoom

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez un type de fichier basé sur des images, comme Image ou Visionneuse d'images.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient les images à prévisualiser via la visionneuse de zoom.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, située au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

4 Dans le tableau de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur un lien de la visionneuse pour prévisualiser le fichier dans la visionneuse sélectionnée.

5 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.

6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Voir aussi

« Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom » à la page 144

« Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50

Publication des images de zoom

Lorsque vous publiez vos images de zoom, elles sont placées sur les serveurs Scene7 Image Server pour être rendues accessibles sur votre site Web et dans votre application. Scene7 Publishing System (SPS) active les chaînes URL dans le cadre du processus de publication. Vous pouvez placer ces chaînes URL dans le code HTML de votre site Web.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Marquage des images pour publication

Il est nécessaire de marquer les images pour publication pour qu'elles puissent être copiées sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez marquer vos images pour publication depuis le panneau de navigation en sélectionnant l'icône Marquer pour publication . Vous pouvez également effectuer cette opération au cours du téléchargement.

Publication des images

Pour publier des images de zoom, sélectionnez d'abord le bouton Publier dans la barre de navigation globale. Sélectionnez ensuite une option Quand (Unique ou Périodique), entrez le nom (facultatif) de la tâche de publication, puis cliquez sur le bouton Lancer publication.

Liaison des visionneuses de zoom à vos pages Web

Vos sites Web et applications accèdent au contenu Scene7 Image Server, y compris aux images originales, aux cibles de zoom correspondantes et aux paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom via des chaînes URL ou du code incorporé. Ces chaînes URL sont activées au cours du processus de publication. Pour placer ces chaînes URL ou le code incorporé dans vos pages Web et applications, vous les copiez depuis Scene7 Publishing System.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Copie de l'URL d'une visionneuse de zoom

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse de zoom dont vous voulez copier le code incorporé.

2 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille** ou **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Copiez l'URL** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de visionneuse de zoom à une page Web

En règle générale, les visiteurs d'un site Web effectuent un zoom sur les images en sélectionnant en premier lieu une icône de zoom (souvent à l'image d'une loupe). La sélection de cette icône entraîne l'ouverture d'une page Web dynamique (ASP ou JSP) qui affiche l'image dans une fenêtre contextuelle. C'est dans cette fenêtre contextuelle que les visiteurs effectuent un zoom sur l'image.

Vous trouverez ci-après un exemple de code que votre personnel informatique peut créer pour ouvrir une fenêtre contextuelle de zoom :

```
<a href="javascript:zoom_window();">
<img src="http://www.scene7.com/images/buttons/zoomMag.gif" width="50" height="50" border="0"
/></a>
```

Vous pouvez constater que le lien invoque une fonction JavaScript appelée `zoom_window()`. La fonction `zoom_window()` est placée au-dessus de la balise `</HEAD>` dans le code HTML de la page 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>
```

L'URL de la fenêtre contextuelle est une URL Scene7 (`http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp`). Cette URL invoque la fenêtre contextuelle (une page JSP) contenant la visionneuse de zoom Flash et l'image originale. La page JSP, la visionneuse de zoom et l'image originale résident toutes sur les serveurs Scene7. Remplacez l'URL Scene7 par votre URL de zoom dans le code.

Observez la présence d'un paramètre SKU dans l'URL (**`&sku=Backpack1`**). La chaîne **`Backpack1`** figure à la suite du paramètre **`&sku=`**. Le lien contextuel de la fonction de zoom contient un SKU de produit différent, qui indique à la page JSP Scene7 l'image à afficher.

L'utilisateur sélectionne le lien de la fonction de zoom sur la page d'informations du produit qui ouvre l'écran.

Copie de la copie incorporée d'une visionneuse de zoom

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse de zoom sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de zoom

1. Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse de zoom dont vous voulez copier le code incorporé.
2. Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
   - Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

     Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
   - Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

3 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

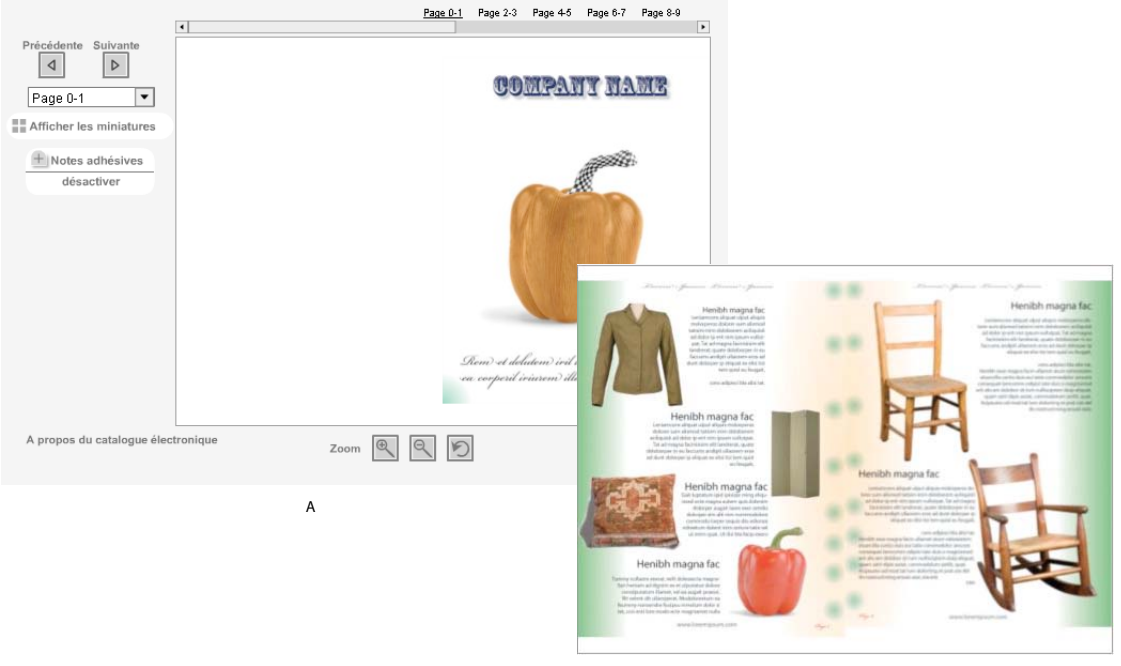
  Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

4 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 9 : Catalogues électroniques

Un catalogue électronique est une version en ligne numérique de documents imprimés, tels qu'un catalogue, une brochure, un dépliant, un guide de produits ou un prospectus. Un catalogue électronique s'affiche dans une visionneuse de catalogue électronique sur un site Web. Cette visionneuse simule le processus de lecture de documents imprimés. Selon les paramètres de catalogue électronique que vous avez choisis, les utilisateurs peuvent :

- passer à la page suivante ou revenir à la page précédente en cliquant sur le coin inférieur droit ou gauche d'une page ou sur le bouton Suivant ou Précédent ;
- afficher une page particulière en sélectionnant son numéro ou son titre ;
- effectuer un zoom avant, un zoom arrière ou un panoramique pour examiner des articles figurant sur une page ;
- déplacer le pointeur sur une zone de la page (appelée zone cliquable) pour afficher une fenêtre contextuelle contenant des informations sur un article ;
- cliquer sur une zone de la page pour ouvrir une nouvelle page Web contenant d'autres informations sur un article ;
- rédiger un pense-bête et l'associer à une page du catalogue électronique ;
- cliquer sur les icônes d'images interactives pour lancer les pages Web associées ou les panneaux d'informations contextuels ;
- utiliser les interactions de mouvement, y compris le zoom pincé et le feuilletage des pages ;
- effectuer des recherches par mot-clé.



A

B

Catalogue électronique présenté aux utilisateurs.
A. *Page d'ouverture du catalogue électronique* ***B.*** *Page 2 du catalogue électronique*

En règle générale, pour créer un catalogue électronique, vous utilisez des fichiers PDF haute résolution créés dans Adobe® Acrobat® ou un autre programme d'impression. Néanmoins, rien ne vous empêche d'avoir recours à des fichiers d'images.

Lorsque vous créez un catalogue électronique, vous agencez les pages ou les planches dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez également indiquer si vous souhaitez obtenir des pages simples, des planches en double page ou des planches de plusieurs pages. A cela s'ajoute la possibilité de créer des zones cliquables à certains endroits de la page, afin que les utilisateurs puissent ouvrir une nouvelle page de votre site Web d'un simple clic. Vous pouvez gérer le texte de survol qui s'affiche à l'aide des paramètres du panneau d'informations dans l'écran Catalogue électronique. Vous disposez également de plus de 100 options de configuration différentes pour configurer la visionneuse de catalogue électronique à votre convenance. Vous pouvez ainsi adapter les fonctionnalités et l'aspect de votre visionneuse en fonction de votre clientèle.

Démarrage rapide : Catalogues électroniques

Cette section de démarrage rapide est conçue pour vous aider à maîtriser rapidement les opérations liées aux catalogues électroniques. Suivez les étapes 1 à 7. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Téléchargement des fichiers PDF

En règle générale, un catalogue électronique est créé à partir de fichiers Adobe PDF. Les fichiers PDF étant destinés à l'impression, ils contiennent le plus souvent des images CMJN. Scene7 Publishing System détecte ces images et les convertit à l'aide d'un profil de couleurs CMJN standard. Cependant, vous pouvez être amené à télécharger et à utiliser un profil de couleurs personnalisé.

Cliquez sur le bouton Télécharger de la barre de navigation globale pour lancer le téléchargement des images ou fichiers PDF appropriés pour créer votre catalogue électronique. Vous pouvez télécharger des fichiers depuis votre bureau ou via FTP, cette dernière méthode étant recommandée si les fichiers sont nombreux ou de taille supérieure à 100 Mo.

La section Options PDF de l'écran de téléchargement contient des options qui permettent de télécharger des fichiers PDF présentant l'espace colorimétrique adéquat et la résolution voulue. Une résolution de 150 pixels par pouce est recommandée. L'option Générer automatiquement un catalogue permet de créer un catalogue lors du téléchargement d'un fichier PDF.

Voir « Téléchargement des fichiers PDF » à la page 153.

2. Création d'un catalogue électronique

Pour créer un catalogue électronique, choisissez les fichiers PDF ou d'images voulus dans le panneau de navigation, cliquez sur le bouton Créer, puis choisissez l'option Catalogues électroniques. L'écran Catalogue électronique s'affiche.

Sous l'onglet Ordre des pages, cliquez sur un bouton Disposition (1 vignette, 2 vignettes ou Personnalisé) pour indiquer si vous souhaitez obtenir des planches d'une seule page, des planches en double page ou des planches personnalisées. Vous pouvez réorganiser les pages ou les planches en les faisant glisser ou, dans le cas de catalogues électroniques volumineux, en choisissant un nom de page dans le menu Déplacer vers.

Pour ajouter des pages, sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers, puis faites glisser les fichiers PDF ou d'images dans l'écran Ordre des pages. Si les numéros de page par défaut ne vous conviennent pas, vous pouvez indiquer des noms de page personnalisés ou importer un grand nombre de noms de page.

Cliquez sur le bouton Enregistrer, nommez votre catalogue électronique, choisissez le dossier SPS dans lequel le stocker, puis cliquez sur Envoyer. Vous devez cliquer sur le bouton Enregistrer chaque fois que vous modifiez l'agencement des pages ou le catalogue électronique pour que vos modifications soient conservées.

Voir « Création d'un catalogue électronique » à la page 155.

3. Création de zones cliquables

Les zones cliquables ajoutent une nouvelle dimension aux pages des catalogues électroniques. Une zone cliquable correspond à une zone de la page permettant d'afficher d'autres informations sur un article. Lorsque les utilisateurs placent le pointeur sur une zone cliquable, une description de l'article en question s'affiche. La sélection d'une zone cliquable a pour effet d'activer une référence externe qui permet d'ouvrir une nouvelle page Web contenant des informations supplémentaires sur un article.

Pour créer une zone cliquable, ouvrez l'écran Catalogue électronique. Accédez ensuite à l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique, puis tracez la zone à l'aide de l'outil de zone cliquable rectangulaire ou de l'outil de zone cliquable polygonale. Vous pouvez ajuster la position et la taille d'une zone cliquable en faisant glisser ses bordures à l'aide de l'outil Panoramique.

Après avoir tracé la zone cliquable, indiquez l'URL à atteindre lorsque vous cliquez sur cette zone. Vous pouvez également indiquer le texte de survol qui s'affiche lorsque le pointeur se trouve sur la zone cliquable.

Voir « Création de zones cliquables dans un catalogue électronique » à la page 158.

Voir « Intégration de médias enrichis dans un catalogue électronique » à la page 159.

Vous pouvez configurer et gérer le texte de zone cliquable à l'aide des paramètres du panneau d'informations de l'écran Catalogue électronique.

Voir « Gestion du contenu du panneau d'informations » à la page 162.

4. Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique

Les utilisateurs finaux consultent votre catalogue dans la visionneuse de catalogue électronique. Si vous êtes un administrateur, vous avez la possibilité de configurer cette visionneuse. Vous pouvez modifier la couleur de son contour et sélectionner un nouvel habillage pour définir la marque de votre catalogue électronique. Scene7 est fourni avec un certain nombre de paramètres prédéfinis recommandés pour la visionneuse de catalogue électronique. Vous pouvez sélectionner l'un de ces paramètres pour afficher vos catalogues électroniques. Vous pouvez également créer vous-même un paramètre prédéfini pour la visionneuse de catalogue électronique si vous êtes administrateur.

Pour créer un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique, cliquez sur le bouton Configuration de la barre de navigation globale, puis choisissez Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Cliquez ensuite sur Ajouter, sélectionnez une plate-forme et choisissez Catalogue électronique > Visionneuse.

Voir « Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique » à la page 164.

5. Prévisualisation des catalogues électroniques dans la visionneuse de catalogue électronique

Les paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogue électronique déterminent le style et le comportement de vos visionneuses de catalogue électronique.

Pour découvrir de quelle manière les paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogue électronique affichent votre catalogue, sélectionnez votre catalogue électronique dans le panneau de navigation et cliquez sur Prévisualiser. L'écran de prévisualisation s'ouvre dans la visionneuse par défaut.

Observez l'orientation des pages, la palette de couleurs, l'aspect des commandes permettant de changer de page et la manière dont les pages s'affichent lorsque vous les feuilletez.

Voir « Prévisualisation des catalogues électroniques dans la visionneuse de catalogue électronique » à la page 165.

6. Publication des catalogues électroniques

Lorsque vous publiez votre catalogue électronique, il est placé sur les serveurs Scene7 Image Server afin de pouvoir être diffusé sur votre site Web et dans votre application. Scene7 Publishing System active la chaîne URL de votre catalogue électronique au cours du processus de publication. Utilisez cette URL pour invoquer le catalogue électronique sur votre site Web ou dans votre application depuis les serveurs Scene7 Image Server.

Après avoir marqué le catalogue électronique pour publication dans le panneau de navigation, cliquez sur le bouton Publier de la barre de navigation globale afin de lancer une publication. Dans l'écran Publier, cliquez sur Lancer publication.

Voir « Publication des catalogues électroniques » à la page 166.

7. Liaison d'un catalogue électronique à une page Web

Scene7 active la chaîne d'appel URL nécessaire pour afficher votre catalogue électronique lorsque vous le publiez sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez copier cette chaîne URL depuis l'écran de prévisualisation et le panneau de navigation (en mode Affichage des détails) en la sélectionnant dans le panneau. Une fois copiée, la chaîne URL peut être utilisée sur vos sites Web et dans vos applications.

Travaillez de concert avec votre équipe informatique pour décider de l'emplacement du lien vers le catalogue électronique au sein de votre page Web. Un clic sur ce lien entraîne l'ouverture de la visionneuse, permettant ainsi aux utilisateurs de parcourir votre catalogue électronique.

Voir « Liaison d'un catalogue électronique à une page Web » à la page 166.

Téléchargement des fichiers PDF

En règle générale, un catalogue électronique est créé à partir de fichiers Adobe PDF ; ces fichiers contiennent l'ensemble des informations relatives aux images, ainsi que les polices et les graphiques vectoriels. Néanmoins, rien ne vous empêche de créer un catalogue électronique à partir d'images. Après avoir préparé vos fichiers PDF pour le téléchargement, cliquez sur le bouton Télécharger de la barre de navigation globale pour lancer le téléchargement des fichiers.

Préparation des fichiers PDF

Préparez vos fichiers PDF avant de les télécharger vers Scene7 Publishing System :

- Placez tous les fichiers dans le même dossier sur votre ordinateur ou votre réseau pour faciliter leur téléchargement.
- Nommez les fichiers selon un ordre alphanumérique, par page. L'organisation des pages selon un ordre donné facilite leur bon assemblage après le téléchargement des fichiers.
- Examinez les pages PDF afin de vérifier si elles contiennent des traits de coupe, des repères de montage ou des gammes de couleurs. Ces marques indiquent où couper le papier lorsque les documents sont imprimés et doivent impérativement être supprimées avant le placement du catalogue électronique sur le Web. Des options permettant de supprimer ces marques sont disponibles dans Scene7 lors du téléchargement des fichiers PDF.

- Si vous souhaitez que les utilisateurs puissent effectuer des recherches par mot-clé dans votre catalogue électronique, déterminez si vos fichiers PDF sont aplatis. Il est impossible d'extraire des mots de recherche dans des fichiers PDF aplatis. Pour savoir si un fichier PDF est aplati, essayez de sélectionner le texte qu'il contient. Si le texte n'est pas sélectionnable, le fichier PDF est aplati. Les utilisateurs ne peuvent donc pas effectuer de recherches par mot-clé dans votre catalogue électronique.
- Les fichiers PDF étant destinés à l'impression, ils contiennent le plus souvent des images CMJN. Par défaut, Scene7 Publishing System peut détecter les images CMJN et les convertir à l'aide d'un profil de couleurs CMJN interne. Vous pouvez cependant utiliser un profil de couleurs personnalisé pour convertir les images CMJN.

  (voir « Profils ICC » à la page 352).

Options recommandées pour le téléchargement des fichiers PDF

Pour obtenir des informations détaillées sur les différentes méthodes de téléchargement, voir « Téléchargement de fichiers » à la page 91.

Sélectionnez les fichiers à télécharger, puis sélectionnez ces options PDF *recommandées* :

Recadrer Sélectionnez le menu Recadrer, puis choisissez Manuel si les pages contiennent des traits de coupe, des repères de montage ou autres marques. Indiquez les valeurs de recadrage (en nombre de pixels) à partir des bords supérieur, droit, inférieur et gauche des pages. En règle générale, les traits de coupe sont définis sur une marge d'un demi-pouce. Supposons que vous choisissiez une résolution de 150 pixels par pouce (valeur recommandée), si vous entrez 75, 75, 75, 75 dans les zones de texte Bord supérieur, Droite, Bord inférieur et Gauche, les marges sont recadrées d'un demi-pouce (à 150 ppp, la moitié d'un pouce équivaut à 75 pixels).

Traitement Sélectionnez le menu Traitement, puis choisissez Pixelliser. Il est nécessaire de pixelliser le fichier PDF afin que toutes les pages et les images soient affichées dans le catalogue électronique.

Extraire les mots de recherche (facultatif) Sélectionnez cette option si vous souhaitez que les utilisateurs puissent effectuer des recherches par mot-clé dans votre catalogue électronique.

Générer automatiquement un catalogue électronique à partir d'un PDF de plusieurs pages (facultatif) Sélectionnez cette option pour créer automatiquement un catalogue électronique pendant le téléchargement. L'écran de catalogue électronique s'affiche alors directement, et vous pouvez commencer à travailler sur votre catalogue électronique sans avoir à sélectionner préalablement les fichiers PDF et la commande Créer. Le catalogue électronique prend le nom du fichier PDF.

Résolution Une résolution de 150 pixels par pouce est recommandée.

Espace colorimétrique La sélection de l'option Détecter automatiquement est recommandée dans Scene7. En règle générale, les fichiers PDF destinés à l'impression sont créés dans l'espace colorimétrique CMJN, tandis que ceux conçus pour le Web le sont dans l'espace RVB. Si un fichier PDF utilise les deux espaces colorimétriques, vous pouvez opter pour l'utilisation de l'un de ces espaces en choisissant l'option Forcer comme RVB ou Forcer comme CMJN. Les fichiers PDF utilisent les deux espaces de couleurs lorsqu'ils contiennent des graphiques CMJN et des images RVB, par exemple. Si vous avez téléchargé un profil ICC, son nom s'affiche dans le menu Espace colorimétrique, où vous pouvez le sélectionner à votre convenance.

(voir « Profils ICC » à la page 352).

Profil de couleurs Choisissez une option de profil de couleurs :

- **Convertir en SRVB** Convertit en mode SRVB (Standard Red Green Blue, rouge vert bleu standard). SRVB est l'espace colorimétrique recommandé pour l'affichage d'images sur les pages Web.
- **Conserver l'espace colorimétrique original** Conserve l'espace colorimétrique d'origine.

- **Personnaliser de > à** Permet d'accéder aux menus pour sélectionner un espace colorimétrique source (Convertir à partir de) et un espace colorimétrique cible (Convertir en). Vous pouvez choisir un espace colorimétrique Photoshop standard ou un espace colorimétrique téléchargé sur SPS.

(voir « Profils ICC » à la page 352).

Remarque : *pour plus d'informations sur toutes les options PDF, voir « Options de téléchargement des fichiers PDF » à la page 345.*

Création d'un catalogue électronique

Dans le cadre de la création d'un catalogue électronique, il convient de définir l'ordre des pages et leur disposition, puis de les lier en traçant des zones cliquables et en saisissant des données de lien hypertexte et de survol. Accessoirement, vous pouvez personnaliser la table des matières afin que les utilisateurs puissent voir le nom des pages plutôt que leur numéro dans la visionneuse de catalogue électronique.

Création d'un catalogue électronique

Vous pouvez inclure des fichiers d'images ainsi que des fichiers PDF dans votre catalogue électronique.

Lorsque vous créez un catalogue électronique, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour créer un catalogue électronique

1 Utilisez l'une des méthodes suivantes pour commencer à créer votre catalogue électronique :

Sélection préalable des fichiers Dans le panneau de navigation, sélectionnez les fichiers, puis cliquez sur **Créer** > **Catalogues électroniques**.

Création à partir de l'écran Catalogue électronique Cliquez sur **Créer** > **Catalogues électroniques**. Sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers, puis faites glisser son contenu vers l'onglet Ordre des pages de la page Catalogue électronique.

Remarque : *pour visualiser les éléments de la bibliothèque de fichiers par nom plutôt que par miniature, sélectionnez l'option Nom pour l'affichage par défaut de la bibliothèque de fichiers dans l'écran Configuration personnelle.*

2 Sélectionnez la disposition globale de votre catalogue électronique. Cliquez sur le bouton 1 vignette pour des pages simples, 2 vignettes pour des planches en double page ou Personnalisé pour des planches de plus de deux pages. La boîte de dialogue Modifier la disposition du catalogue électronique s'affiche. Sélectionnez l'option Toutes les pages, puis cliquez sur OK.

3 Le cas échéant, vous pouvez changer la disposition des pages individuelles ou des planches en les sélectionnant, puis en cliquant sur le bouton 1 vignette (1 haut), 2 vignettes (2 haut) ou Personnalisé. La boîte de dialogue Modifier la disposition du catalogue électronique s'affiche. Sélectionnez l'option Feuilles sélectionnées, puis cliquez sur OK.

4 Réorganisez les pages selon vos besoins en utilisant l'une des méthodes suivantes :

Glisser-déplacer Faites glisser une page ou une planche à l'emplacement voulu. La barre verticale indique le nouvel emplacement de la page.

Bouton Déplacer vers Sélectionnez une page ou une planche, cliquez sur le bouton Déplacer vers, puis dans le menu, choisissez la page qui doit suivre celle sélectionnée.

N° de séquence Saisissez les numéros de page dans les champs Séquence n° en mode Affichage par liste.

5 Une fois terminé, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

7 Dans la boîte de dialogue Enregistrer, sélectionnez le dossier dans lequel conserver le catalogue électronique. Dans le champ Nom de fichier, saisissez le nom de la visionneuse à 360°.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Vous pouvez prévisualiser votre catalogue électronique, après l'avoir enregistré, en cliquant sur **Prévisualiser**.

Modification d'un catalogue électronique

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier un catalogue électronique

1 Cliquez sur le bouton de survol **Modifier** du catalogue électronique.

2 Apportez les modifications de votre choix.

3 Une fois les modifications terminées, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier de stockage, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'un catalogue électronique

Lorsque vous supprimez une visionneuse, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer un catalogue électronique

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez un ou plusieurs catalogues électroniques.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Personnalisation de la table des matières

Scene7 affiche des numéros de page par défaut pour votre catalogue électronique sous l'onglet Ordre des pages de l'écran Catalogue électronique. Pour utiliser des noms de page personnalisés, libre à vous de modifier les étiquettes de page qui composent la table des matières. Il est recommandé de renommer les pages de couverture recto (avant) et verso (arrière). Par exemple, la page de couverture recto peut s'intituler « Couverture » plutôt que « Page 0–1 ».

Vous pouvez créer une table des matières personnalisée pour votre catalogue électronique, manuellement ou en important le nom des pages à partir d'un fichier CSV (Mac uniquement) ou XML.

Remarque : *pour restaurer les titres des pages par défaut, sous l'onglet Ordre des pages, cliquez sur le bouton Etiquettes de la table des matières, puis choisissez Restaurer paramètres par défaut (tous).*

Saisie manuelle des noms de pages

Pour entrer manuellement les noms de page un par un, activez l'onglet Ordre des pages de l'écran Catalogue électronique. Cliquez ensuite dans le champ de numérotation des pages, puis entrez un nom pour chacune des pages à nommer.

Importation des noms de page

Il est recommandé d'utiliser la méthode d'importation des noms de page si le catalogue électronique contient de nombreuses pages. Vous pouvez importer les noms à partir d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier XML.

L'étiquette de table des matières est stockée dans le champ Données utilisateur d'une image. Formatez ces données sous la forme d'une liste de paires nom=<valeur> séparées par deux points d'interrogation « ?? ». Par exemple, pour définir une étiquette d'un champ de table des matières appelé tocEN, définissez le champ Données utilisateur de l'image sur :

tocEN=<EN_étiquette_de_page>

Pour définir des étiquettes distinctes pour les champs des tables de matières tocEN et tocFR :

tocEN=<EN_étiquette_de_page>??tocFR=<FR_étiquette_de_page>

Pour importer le champ Données utilisateur dans un fichier délimité par des tabulations, ajoutez le champ userdata :

IPSID	Userdata
<image_IPS_ID>	tocEN=<EN_étiquette_de_page>??tocFR=<FR_étiquette_de_page>

Pour importer le champ Données utilisateur dans un fichier XML, ajoutez l'attribut `vc_userdata`:

```
<ips>
<ghw_object vc_objectname="<image_IPS_ID>" … vc_userdata="
tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" … />
</ips>
```

Pour importer les noms de page à partir d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier XML, cliquez sur le bouton Etiq. tab. mat., puis choisissez Importer. La boîte de dialogue Télécharger les métadonnées s'affiche. Cliquez sur le bouton Parcourir, puis importez le fichier CSV (Mac uniquement) ou XML qui associe chaque page à un nom de page.

Création de zones cliquables dans un catalogue électronique

Une zone cliquable est une zone d'une page de catalogue électronique sur laquelle vous pouvez faire survoler le curseur ou cliquer pour déclencher diverses actions. Par exemple, le positionnement du pointeur sur une zone cliquable entraîne l'affichage d'une description d'objet. Lorsque vous cliquez sur une zone cliquable, une autre action est déclenchée. Par exemple, vous pouvez ouvrir une page Web pour que les utilisateurs qui la consultent puissent en savoir plus sur un élément ou l'acheter, ou vous pouvez lancer une vidéo pour afficher un élément en cours d'utilisation.

Traçage de zones cliquables dans un catalogue électronique

Vous dessinez les zones cliquables des catalogues sur l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique. Cet écran contient une section Zone cliquable dans laquelle les pages du catalogue électronique sont affichées, ainsi qu'une liste des zones cliquables, à droite. Au fur et à mesure que vous tracez les zones cliquables, leur nom est ajouté à cette liste.

1 Cliquez sur le bouton de survol Modifier du catalogue électronique.

2 Cliquez sur Pages de zones.

3 Sur le côté gauche de l'écran Pages de zones, sélectionnez la page souhaitée.

4 Dans la section Zone cliquable, tracez une zone rectangulaire ou polygonale (à plusieurs côtés) :

Zone cliquable rectangulaire Sélectionnez l'outil de zone cliquable rectangulaire, puis faites glisser le curseur sur la page pour tracer le rectangle.

Zone cliquable polygonale Sélectionnez l'outil de zone cliquable polygonale, puis cliquez autant de fois que nécessaire autour du périmètre de l'image. Scene7 trace les bordures de la zone cliquable au fur et à mesure que vous cliquez.

Lorsque vous avez fini de tracer une zone cliquable, Scene7 lui attribue un nom dans la liste de zones cliquables. Ce nom est formé d'un numéro d'ordre précédé du nom de la page de catalogue électronique dans laquelle vous travaillez.

5 (Facultatif) Dans la liste des zones cliquables, dans la colonne Nom, saisissez un nouveau nom pour la zone cliquable. N'insérez pas d'espaces dans le nom que vous saisissez.

6 Vous pouvez permettre aux utilisateurs d'afficher une nouvelle page Web lorsqu'ils cliquent sur la zone cliquable. Dans le panneau de la liste des zones cliquables, saisissez l'URL de la page Web dans la colonne URL.

   Cliquez sur Modifier, puis saisissez un modèle pour faciliter la saisie des URL(modèles Href).

   (voir « Utilisation d'un modèle pour définir du code JavaScript et des URL » à la page 332).

7 (Facultatif) Dans la liste déroulante Afficher, cliquez sur Texte de survol, puis saisissez le texte que les utilisateurs doivent voir apparaître lorsqu'ils placent le pointeur sur la zone cliquable.

8 (Facultatif) Dans la liste déroulante Afficher, cliquez sur Autres actions, puis saisissez un attribut pour déclencher un flou ou une mise au point lorsque les utilisateurs placent le pointeur sur une zone cliquable.

   (voir « Définition d'autres actions relatives aux zones cliquables » à la page 333).

9 Cliquez sur Enregistrer.

10 (Facultatif) Cliquez sur Prévisualiser pour afficher le catalogue électronique avec le paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique par défaut.

Pour supprimer une zone cliquable, sélectionnez son nom dans la liste des zones cliquables et cliquez sur Supprimer. Pour désactiver temporairement une zone cliquable sur une page sans supprimer la zone cliquable, désélectionnez l'option Oui de la zone cliquable dans le panneau de la liste des zones cliquables.

Intégration de médias enrichis dans un catalogue électronique

Vous pouvez utiliser l'option Média enrichis du catalogue électronique pour ajouter des vidéos de format MP4 ou des visionneuses à 360° aux zones cliquables que vous avez ajoutées dans un catalogue électronique. Lorsqu'un utilisateur clique sur la région de la zone cliquable dans le catalogue électronique, la vidéo ou la visionneuse à 360° associée s'affiche. Cette fonctionnalité est particulièrement utile si vous souhaitez que les clients puissent voir un élément en cours d'utilisation ou le voir sous d'autres angles et perspectives.

Vous pouvez également afficher un texte d'info-bulle lorsque les clients placent le pointeur sur la zone cliquable, afin qu'ils puissent identifier l'élément sur lequel ils cliquent.

Intégration de médias enrichis dans un catalogue électronique

1 Tracez une zone cliquable dans un catalogue électronique.

   Voir « Traçage de zones cliquables dans un catalogue électronique » à la page 158.

2 Dans la liste déroulante Afficher, sélectionnez Médias enrichis.

3 Dans le panneau d'ajout de fichiers sur la gauche, accédez à un dossier contenant le fichier de la visionneuse à 360° ou de vidéo (format MP4) à intégrer.

4 Faites glisser le fichier sur la zone cliquable.

5 (Facultatif) Dans le panneau de la liste des zones cliquables, dans la colonne Info-bulle, saisissez le texte que les utilisateurs doivent voir s'afficher lorsqu'ils placent le pointeur sur la zone cliquable.

6 Cliquez sur Enregistrer.

7 (Facultatif) Dans l'écran de catalogue électronique, cliquez sur Prévisualiser pour afficher l'aperçu du catalogue électronique avec le paramètre de visionneuse prédéfini eCatalog_PopupViewers_Flash par défaut.

Notez que vous pouvez modifier les paramètres des fenêtres pop-up du paramètre de visionneuse prédéfini eCatalog_PopupViewers_Flash par défaut pour obtenir l'apparence que vous souhaitez. En particulier, vous pouvez choisir le paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos Flash AS3 à utiliser pour la visionneuse de vidéos pop-up et le paramètre prédéfini de visionneuse à 360° S3 Flash à utiliser pour la visionneuse à 360°.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Edition des zones cliquables d'un catalogue électronique

En commençant par l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique, utilisez ces techniques pour éditer les zones cliquables d'un catalogue électronique :

Ajustement de la position Choisissez l'outil Panoramique et placez le pointeur près de la bordure de la zone cliquable, et non dessus. Lorsque le pointeur prend la forme d'une flèche à quatre pointes, faites glisser la zone de l'image entière vers un nouvel emplacement.

Voir « Ajustement de la position, de la forme et de la taille des zones cliquables » à la page 330.

Modification de la forme et de la taille Pour redimensionner une zone cliquable rectangulaire, sélectionnez l'outil Panoramique. Puis déplacez le pointeur au-dessus d'une ligne de bordure ou d'un coin, et lorsque vous voyez apparaître l'icône en forme de flèche à deux pointes, faites glisser. Pour redimensionner une zone cliquable polygonale, faites glisser une poignée de sélection carrée. Pour créer une poignée de sélection, cliquez sur la bordure de la zone cliquable et faites glisser.

Voir « Ajustement de la position, de la forme et de la taille des zones cliquables » à la page 330.

Suppression de zones cliquables Sélectionnez l'outil Panoramique, cliquez sur la zone cliquable pour la sélectionner, puis cliquez sur Supprimer.

Pour supprimer toutes les zones cliquables d'un catalogue électronique, cliquez sur l'onglet Ordre des pages, puis cliquez sur Effacer les zones cliquables.

Gestion des zones cliquables superposées Utilisez la méthode du glisser-déplacer pour modifier l'ordre des zones cliquables dans la liste de zones cliquables.

Voir « Gestion des zones cliquables superposées » à la page 331.

Copie de zones cliquables vers d'autres pages Sélectionnez le bouton Copier les zones dans (assurez-vous que l'onglet Pages de zones est actif). Dans l'écran Sélectionner des images, choisissez la ou les pages sur lesquelles copier les zones cliquables, puis cliquez sur le bouton Sélectionner.

Voir « Copie de zones cliquables » à la page 331.

Remarque : *vous pouvez copier des zones cliquables dans différentes pages d'un catalogue électronique ou copier toutes les zones cliquables d'un catalogue électronique dans un autre catalogue. Voir « Copie de zones cliquables entre catalogues électroniques » à la page 161.*

Vérification et importation des données de zone cliquable

L'écran de résumé de zone cliquable fournit des métadonnées concernant votre catalogue électronique. Il permet également l'importation par lots des données de zone cliquable pour votre catalogue électronique. Cette méthode d'importation des données facilite la saisie des URL et du texte de survol des zones cliquables.

Pour afficher l'écran Résumé de zone cliquable, dans l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique, cliquez sur Résumé.

Vérification du résumé des données de zone cliquable

1 Sur l'écran Pages de zones, cliquez sur Résumé.

   L'écran Résumé de zone cliquable indique le nombre de zones cliquables, d'URL, de descriptions de texte de survol et autres actions définies dans votre catalogue électronique.

2 En cas d'erreur lors du survol, cliquez sur l'erreur en question dans la colonne Rollover_Key pour savoir quel élément de la feuille de calcul nécessite d'être corrigé. Vous pouvez sélectionner et copier le texte contenu dans ce message et le coller dans la feuille de calcul.

3 Cliquez sur Prévisualiser pour vérifier une page dans la visionneuse de catalogue électronique, cliquez sur X pour fermer l'écran Résumé et revenir à l'écran Pages de zones ou cliquez sur Fermer pour revenir à la navigation.

Importation des données de zone cliquable

Plutôt que de saisir les données de zone cliquable sur chacune des pages, vous avez la possibilité d'importer les données de l'ensemble de votre catalogue électronique dans l'écran de résumé de zone cliquable. Vous importez les données de zone cliquable sous la forme d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier DTD XML. Les champs du fichier doivent être dans l'ordre indiqué sur l'écran de résumé de zone cliquable : Nom, Etiquettes de table des matières, Zones, URL, Texte de survol, Autres actions et Chaînes de recherche. Vous évitez ainsi d'avoir à saisir les données dans la liste de zones cliquables au fur et à mesure que vous créez ces dernières.

Remarque : *vous devez avoir créé les zones cliquables avant d'importer les données correspondantes.*

Depuis l'écran de résumé de zone cliquable, procédez comme suit pour importer les données des zones cliquables que vous avez créées :

1 Cliquez sur Importer des données de zone cliquable.

2 Dans la boîte de dialogue Importer les métadonnées, cliquez sur Parcourir, puis sélectionnez le fichier délimité par des tabulations ou le fichier DTD XML.

3 Dans le champ Nom de la tâche, saisissez le nom du fichier (en veillant à bien indiquer l'extension).

4 Cliquez sur Télécharger.

Copie de zones cliquables entre catalogues électroniques

Vous pouvez copier toutes les zones cliquables d'un catalogue électronique dans un autre catalogue électronique. Il s'agit d'une méthode pratique de copie de zones cliquables entre les traductions en langues étrangères du même catalogue électronique. Pour qu'elle se déroule correctement, Scene7 recommande que la copie entre les catalogues électroniques soit effectuée avec les mêmes numéros de page et les mêmes images.

Important : *si le catalogue électronique dans lequel vous copiez des zones cliquables contient déjà des zones cliquables, celles-ci sont supprimées lors de la copie.*

Pour copier toutes les zones cliquables d'un catalogue électronique vers un autre, procédez comme suit :

1 Sélectionnez le catalogue électronique contenant les zones cliquables à copier, puis cliquez sur le bouton de modification en survol du catalogue électronique.

2 Dans l'onglet Ordre des pages, cliquez sur Copier les zones.

3 Dans la boîte de dialogue Sélectionner un fichier, sélectionnez le catalogue électronique dans lequel vous souhaitez copier les zones cliquables, puis cliquez sur Sélectionner.

Scene7 affiche un message d'avertissement si le catalogue électronique cible (dans lequel vous copiez des zones cliquables) possède un nombre différent de pages ou des images qui sont de taille différente. Vous pouvez cliquer sur Continuer pour copier les zones cliquables en dépit de l'avertissement.

Gestion du contenu du panneau d'informations

Outre l'utilisation de texte de zone cliquable pour vos survols dans les catalogues électroniques, vous pouvez utiliser un panneau d'informations pour ajouter de plus grandes quantités de texte de survol, y compris des liens. Vous pouvez également gérer le panneau d'informations en utilisant la mise en cache temporisée et en planifiant des mises à jour du contenu.

Vous pouvez gérer les données et la configuration de votre panneau d'informations à l'aide des fonctionnalités de Scene7 suivantes :

- Le panneau Configuration du panneau d'informations vous permet de définir le modèle utilisé pour afficher le texte du panneau, une réponse par défaut aux erreurs, ainsi que la période de mise en cache (en heures) des informations. Par ailleurs, vous pouvez préciser si les catalogues électroniques sont automatiquement publiés.
- Le panneau Source de données du panneau d'informations vous permet d'indiquer un fichier CSV contenant le texte à afficher comme texte de survol du panneau d'informations, ainsi que les heures de planification de la mise à jour des informations.
- La boîte de dialogue Importer les métadonnées (accessible à partir de la vue Pages de zones) vous permet d'importer un fichier TXT délimité par des tabulations contenant les informations sur le texte de survol. Vous pouvez utiliser cette option TXT ou le panneau de source de données avec l'option de fichier CSV pour votre texte de survol.
- La vue Pages de zones propose une option permettant de prévisualiser le code XML affiché pour des zones cliquables spécifiques.

Configuration d'un modèle de réponse

Vous pouvez sélectionner l'un des trois modèles de réponse prédéfinis pour afficher du texte dans un panneau d'informations. Ces modèles de réponse prédéfinis déterminent le mode de présentation de vos informations dans le panneau d'informations : nombre de colonnes et de lignes, police et corps de caractères, etc. Vous pouvez sélectionner un modèle prédéfini existant ou en créer un nouveau.

Remarque : *vous pouvez également configurer le modèle de réponse dans le paramètre prédéfini de la visionneuse. Pour ce faire, ajoutez « fmt=1 » à la fin de l'URL du serveur d'informations dans le paramètre prédéfini de la visionneuse.*

(Voir « Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique » à la page 164.)

1. Cliquez deux fois sur votre catalogue électronique pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.
2. Cliquez sur le panneau Configuration du panneau d'informations pour l'ouvrir.
3. Sélectionnez un modèle de réponse :
   - Sélectionnez un paramètre prédéfini dans le menu Modèle de réponse. Le code XML de la conception du modèle s'affiche dans le champ Modèle utilisateur.
   - Sélectionnez Personnalisé pour créer votre propre modèle de réponse. Entrez la définition XML du modèle dans le champ Modèle utilisateur. Vous pouvez vous inspirer des modèles prédéfinis pour créer le vôtre.
4. (Facultatif) Dans le champ Réponse par défaut, entrez le texte qui doit s'afficher si Scene7 rencontre une erreur lors de la récupération d'informations pour une zone cliquable. Par exemple, si le système reçoit un nom d'entreprise et un nom de catalogue électronique, mais pas d'identificateur de survol, ce message est affiché à l'intention de l'utilisateur.
5. Dans le champ Réponse TTL, entrez le nombre d'heures d'attente avant la mise en cache des données :
   - Optez pour une valeur faible si de nombreuses mises à jour des données sont effectuées quotidiennement.

- Optez pour une valeur élevée si les données sont relativement stables et ne nécessitent pas de mises à jour fréquentes. La valeur par défaut est de 10 heures.

6 Cliquez sur Publier.

Importation de contenu source pour le panneau d'informations

Vous pouvez utiliser un fichier CSV (valeurs délimitées par des virgules) ou TXT (valeurs délimitées par des tabulations) pour le texte source d'un panneau d'informations de catalogue électronique. Les fichiers délimités par des tabulations doivent utiliser l'encodage UTF16 (Unicode). La méthode d'importation utilisée dépend du type de fichier.

Lorsque vous effectuez la mise en forme du contenu source, n'oubliez pas les points suivants :

- Assurez-vous que les données délimitées par des virgules et des tabulations contiennent autant de colonnes que nécessaire pour le modèle de survol.
- Assurez-vous que le premier objet ou la première colonne de données correspond bien à l'identificateur de survol (associé à la valeur rollover_key des URL de zone cliquable).
- Assurez-vous que chaque objet délimité par des virgules ou des tabulations situé après l'identificateur est bien celui que vous souhaitez remplacer dans le modèle de réponse (la première colonne est donc remplacée par 1, la deuxième par 2, et ainsi de suite).

Importation de contenu CSV depuis un emplacement hébergé en externe

1 Cliquez deux fois sur le catalogue électronique pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.

2 Cliquez sur le panneau Source de données du panneau d'informations pour l'ouvrir.

3 Dans la zone Emplacement du fichier CSV hébergé en externe (HTTP), saisissez l'URL associée au fichier CSV. Vous pouvez coller l'URL dans ce champ ou la saisir directement.

4 (Facultatif) Indiquez l'heure de mise à jour du contenu à l'aide des menus Planifier une mise à jour, puis cliquez sur Ajouter. Vous pouvez sélectionner plusieurs heures. Chaque heure de mise à jour apparaît dans la zone Mettre à jour les durées. (Pour supprimer une heure, sélectionnez-la, puis cliquez sur Supprimer.)

5 (Facultatif) Cliquez sur M. à jour maintenant pour procéder à une mise à jour immédiate du contenu.

Importation d'un fichier CSV ou délimité par des tabulations

1 Cliquez deux fois sur le catalogue électronique pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.

2 Cliquez sur le panneau Configuration du panneau d'informations pour l'ouvrir.

3 Cliquez sur le bouton Télécharger le contenu S7Info.

4 Cliquez sur Parcourir, sélectionnez le fichier TXT délimité par des tabulations ou le fichier CSV ou SSV à utiliser, puis cliquez sur Ouvrir.

5 Cliquez sur Télécharger.

Un message Scene7 vous informe par e-mail de la réussite ou de l'échec du téléchargement.

Prévisualisation du texte de survol pour une zone cliquable

L'écran Pages de zones vous permet de visualiser, en un tournemain, le texte du panneau d'informations pour les zones cliquables sur une page spécifique de votre catalogue électronique.

1 Cliquez sur le bouton de survol Modifier du catalogue électronique.

2 Cliquez sur Pages de zones.

3 Sélectionnez Panneau d'informations dans le menu Afficher situé dans la partie supérieure du tableau à droite de l'écran.

   Le texte de survol apparaît en regard de chaque zone cliquable contenant le texte du panneau d'informations.

Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique

Les paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique déterminent le style, le comportement et l'aspect des visionneuses de catalogue électronique. Scene7 fournit des paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogue électronique tout en vous offrant la possibilité de créer vos propres paramètres prédéfinis, si vous êtes un administrateur.

Pour créer un nouveau paramètre prédéfini, vous pouvez soit commencer depuis le début, soit utiliser un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique fourni par Scene7 et l'enregistrer sous un nouveau nom. Vous pouvez créer vos paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogue électronique pour présenter un support imprimé dans les couleurs de votre société et définir le ton.

De nombreux paramètres prédéfinis sont disponibles pour la visionneuse de catalogue électronique ; ils portent notamment sur la navigation, l'exécution de zoom, la recherche, ainsi que sur les habillages. L'aspect des commandes et de la visionneuse elle-même est fonction des paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogue électronique actuellement sélectionnés.

Pour créer un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique (vous devez être un administrateur), procédez comme suit :

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

2 Dans l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, créez un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogues électroniques en partant de zéro ou d'un paramètre prédéfini existant :

   Création d'un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique Cliquez sur Ajouter. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, sélectionnez Visionneuse de catalogue électronique, puis cliquez sur Ajouter.

   Edition d'un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse de catalogue électronique, puis cliquez sur Modifier. Une fois le paramètre prédéfini créé, cliquez sur Enregistrer sous.

3 Dans l'écran Configurer la visionneuse, saisissez le nom à attribuer à votre paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique.

4 Dans l'écran Configurer la visionneuse, définissez les options de votre choix.

   Cliquez sur l'icône d'informations adjacente pour pouvoir voir sa description.

   L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

5 (Facultatif) Disponible parmi les paramètres du panneau d'informations, l'option URL du serveur d'informations peut inclure les jetons spéciaux suivants, remplacés par la visionneuse :

Jeton	Remplacé par	Remarques
1	valeur rollover_key	Identificateur d'objet de l'élément <zone> de la mappe
2	frame	Numéro de séquence de l'image actuellement affichée dans la visionneuse d'images
3	imageroot	Premier élément de chemin du premier objet indiqué dans la commande d'image (en principe, l'identifiant de catalogue d'images de l'entrée de catalogue indiquant la visionneuse d'images)

6 (Facultatif) Dans le champ Modèle de réponse des paramètres du panneau d'informations, saisissez le texte qui doit s'afficher si Scene7 rencontre une erreur lors de la récupération d'informations pour une zone cliquable. Par exemple, si le système reçoit un nom d'entreprise et un nom de catalogue électronique, mais pas d'identificateur de survol, ce message est affiché à l'intention de l'utilisateur.

Important : *pour utiliser ce modèle de réponse à la place du modèle défini dans le catalogue électronique, ajoutez « fmt=1 » à la fin de l'URL du serveur d'informations. Par exemple : HTTP://…/3/4/1/?FMT=1.*

7 Cliquez sur Enregistrer.

8 Cliquez sur Par défaut si vous souhaitez utiliser le paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique que vous avez créé pour afficher des catalogues électroniques sur votre page Web.

Pour supprimer un paramètre prédéfini de visionneuse de catalogue électronique, sélectionnez-le dans l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, puis cliquez sur Supprimer.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

Prévisualisation des catalogues électroniques dans la visionneuse de catalogue électronique

Passez en mode Prévisualiser pour afficher le catalogue électronique avec divers paramètres prédéfinis de visionneuse de catalogues électroniques. Vous avez toute latitude pour essayer les diverses commandes permettant de tourner les pages, de rédiger des pense-bêtes et de parcourir le catalogue.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

Pour prévisualiser des catalogues électroniques dans la visionneuse de catalogues électroniques

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez un type de fichier basé sur la vidéo, tel que Vidéo ou Visionneuse de vidéos.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient les vidéos à prévisualiser à l'aide d'une visionneuse de catalogue électronique.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, située au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Liste des visionneuses. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

4 Dans le tableau de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur un lien de la visionneuse pour prévisualiser le fichier dans la visionneuse sélectionnée.

5 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.

6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur Fermer pour revenir à la fenêtre Fichiers.

Voir aussi

« Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de catalogue électronique » à la page 164

Publication des catalogues électroniques

Lorsque vous publiez le catalogue électronique, il est placé sur les serveurs Scene7 Image Server afin qu'il puisse être affiché sur votre site Web ou dans votre application. Scene7 Publishing System active la chaîne URL au cours du processus de publication. Vous pouvez placer cette chaîne URL dans le code HTML de votre page Web.

Assurez-vous que votre catalogue électronique est marqué pour publication dans le panneau de navigation ou la page Détails du fichier avant de le publier. Pour marquer un catalogue électronique (ou tout autre fichier) pour publication, sélectionnez l'icône Marquer pour publication.

Pour publier votre catalogue électronique sur des serveurs Scene7 Image Server :

1 Cliquez sur Publier sur la barre de navigation globale.

2 Sur l'écran de publication, sélectionnez une option Quand (Unique ou Périodique).

3 (Facultatif) Saisissez un nom pour la tâche de publication, puis conservez le tampon d'heure et de date.

4 Si vous configurez vos catalogues électroniques de manière à permettre aux utilisateurs d'effectuer des recherches par mot-clé, assurez-vous que les mots-clés sont publiés. Cliquez sur Avancé pour afficher d'autres options, puis choisissez Complet avec données de recherche dans le menu Publier. Cette option est sélectionnée par défaut.

5 Cliquez sur Commencer la publication.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Liaison d'un catalogue électronique à une page Web

Vos sites Web et applications accèdent au contenu Scene7 Image Server, y compris aux catalogues électroniques, par le biais de chaînes URL ou via du code incorporé. Ces chaînes URL sont activées au cours du processus de publication. Pour placer la chaîne URL ou le code incorporé du catalogue électronique dans vos pages Web et applications, copiez l'URL ou le code depuis Scene7 Publishing System.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Copie de l'URL d'un catalogue électronique

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Catalogue**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le catalogue électronique dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus de panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et d'intégration du code, sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** à droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de catalogue électronique à une page Web

La méthode la plus courante pour déployer un catalogue électronique consiste à placer un lien se présentant sous la forme d'une page de couverture miniature de catalogue électronique sur une page Web. Consultez votre équipe informatique pour vous assurer que le catalogue électronique s'ouvre dans une fenêtre contextuelle nette et centrée. Demandez-lui de masquer dans le navigateur la barre d'outils et la barre d'adresse.

Voici un exemple de code HTML qui lance une visionneuse de catalogue dans une fenêtre contextuelle. Pour utiliser ce code, copiez-y l'URL de votre catalogue électronique, puis placez le tout sur votre site Web ou dans votre application.

```
<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>
```

Copie du code incorporé d'une visionneuse de catalogue électronique

L'utilisation de la fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse du catalogue électronique sélectionné. Vous pouvez également copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de catalogue électronique

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Catalogue**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient le catalogue électronique dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus de panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL sur la droite, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

4 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 10 : Visionneuses d'images

Les visionneuses d'images Scene7 offrent aux utilisateurs une expérience de visualisation totalement intégrée. La visionneuse d'images dynamique vous permet d'afficher différentes vues d'un objet d'un simple clic sur une image miniature. Les visionneuses d'images vous permettent de présenter d'autres vues d'un objet dans une résolution élevée.

Les outils de zoom de la visionneuse d'images sont pratiques pour examiner les images de plus près. Si vous le souhaitez, vous pouvez intégrer des cibles de zoom guidé et des zones cliquables dans votre visionneuse d'images. Les visionneuses d'images garantissent une visualisation concertée et privée.

Démarrage rapide : Visionneuses d'images

Cette section de démarrage rapide consacrée aux visionneuses d'images est conçue pour vous aider à maîtriser rapidement les techniques de visionnage dans Scene7.

1. Téléchargez vos images originales pour plusieurs vues et nuanciers

Commencez par télécharger les images pour les visionneuses d'images. Comme les utilisateurs peuvent effectuer un zoom sur les images de la visionneuse, prenez en compte la fonction de zoom lorsque vous choisissez les images. Assurez-vous que la dimension la plus grande des images correspond au moins à 2 000 pixels. Scene7 prend en charge de nombreux formats de fichier d'images, mais l'utilisation d'images TIFF, PNG et EPS sans perte est recommandée.

Sélectionnez le bouton Télécharger dans la barre de navigation globale pour télécharger des fichiers depuis votre ordinateur vers un dossier du système de publication Scene7.

Voir les sections « Préparation du téléchargement de fichiers de visionneuse d'images » à la page 170 et « Téléchargement de fichiers » à la page 91.

2. Création d'une visionneuse d'images

Pour visualiser des images sous un angle différent dans des visionneuses d'images, il suffit de cliquer sur leur miniature.

Pour créer une visionneuse d'images, cliquez sur le bouton Créer, puis choisissez Visionneuses d'images. Puis, sur l'écran Visionneuse d'images, faites glisser vos images sur l'écran pour composer votre visionneuse. Organisez, ajoutez et supprimez des images, en fonction de vos besoins.

Voir « Création d'une visionneuse d'images » à la page 171.

Voir aussi « Inclusion de cibles de zoom et de zones cliquables dans les visionneuses d'images » à la page 173

3. Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse d'images, selon les besoins

Les administrateurs peuvent créer ou modifier les paramètres prédéfinis de la visionneuse d'images. Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse par défaut pour chacun des types de média enrichi. Utilisez les paramètres prédéfinis Visionneuse de zoom : Personnalisée > Images ou Visionneuses d'images / Vues multiples pour visualiser vos visionneuses d'images.

L'ajout et la modification des paramètres prédéfinis de visionneuse s'effectuent à partir de l'écran Configuration de l'application.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

4. Prévisualisation d'une visionneuse d'images

Sélectionnez la visionneuse d'images dans le panneau de navigation, puis cliquez sur Prévisualiser. La visionneuse d'images s'affiche dans l'écran de prévisualisation. Cliquez sur les icônes de miniature pour examiner votre visionneuse d'images dans la visionneuse sélectionnée. Différentes visionneuses sont disponibles dans le menu Paramètres prédéfinis.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

5. Publication d'une visionneuse d'images

Lorsque vous publiez une visionneuse d'images, elle est placée sur des serveurs Scene7, et la chaîne URL est activée.

Remarque : *Cette étape n'est pas nécessaire si vous avez sélectionné* ***Publish after save****(« Publier après l'enregistrement ») (valeur par défaut) au moment de la création et de l'enregistrement de la visionneuse d'images.*

Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'icône Marquer pour publication située à gauche de son nom, puis sur Publier. Dans l'écran Publier, cliquez sur Lancer publication.

Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

6. Liaison d'une visionneuse d'images sur votre site Web

Scene7 crée des appels URL pour les visionneuses d'images et les active après leur publication. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran de prévisualisation.

Sélectionnez la visionneuse d'images, puis cliquez sur le bouton Prévisualiser. L'écran de prévisualisation s'ouvre. Sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse d'images, puis cliquez sur le bouton Copier l'URL.

Voir « Liaison d'une visionneuse d'images à une page Web » à la page 177.

Préparation du téléchargement de fichiers de visionneuse d'images

Avant de télécharger les images de la visionneuse vers Scene7 Publishing System, assurez-vous que leur taille et leur format sont corrects.

Pour créer une visionneuse d'images avec des vues multiples, vos images doivent montrer un objet selon différentes perspectives ou montrer différents aspects d'un même article. L'objectif est de mettre en lumière les caractéristiques principales d'un objet pour présenter aux utilisateurs une image fidèle à son apparence et à sa fonction.

Comme il est possible d'effectuer un zoom sur les images de la visionneuse, vérifiez que la dimension la plus grande des images correspond au moins à 2 000 pixels. Scene7 prend en charge de nombreux formats de fichier d'images, mais l'utilisation d'images TIFF, PNG et EPS sans perte est recommandée.

Pour des instructions détaillées sur le téléchargement des fichiers, voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

Voir aussi

« Téléchargement de fichiers » à la page 91

« Utilisation de fichiers de vignettes, de garnitures de fenêtre et de meubles » à la page 350

Création d'une visionneuse d'images

Pour créer une visionneuse d'images avec des vues multiples, vos images doivent montrer un objet selon différentes perspectives ou montrer différents aspects d'un même article. L'objectif est de présenter aux utilisateurs des images d'un objet qui leur permettent de s'en faire une idée précise.

Création d'une visionneuse d'images

Lorsque vous créez une visionneuse, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour créer une visionneuse d'images

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

Sélection préalable des images Dans le panneau de navigation, sélectionnez les images destinées à la visionneuse d'images, cliquez sur **Créer** >**Visionneuses d'images**.

Création à partir de l'écran Visionneuse d'images Cliquez sur **Créer** > **Visionneuses d'images**. L'écran Visionneuse d'images s'affiche. Sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers, puis faites glisser les images de la visionneuse sur l'écran Visionneuse d'images.

2 Pour changer l'ordre des images, faites-les glisser vers leur nouvel emplacement.

3 Près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier pour y stocker la visionneuse d'images, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

5 Pour afficher vos images dans la visionneuse, cliquez sur **Prévisualiser** dans l'écran Visionneuse d'images. Vous pouvez cliquer sur des miniatures d'échantillon dans la visionneuse d'images afin d'examiner leur comportement.

Modification d'une visionneuse d'images

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une visionneuse d'images

1 En mode Grille, recherchez un ImageSet (visionneuse d'images), puis au-dessous de l'image, cliquez sur **Modifier**.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour ajouter une image (publiée ou non publiée), faites-la glisser d'un dossier du panneau d'ajout de fichiers sur la page **des vues** de la visionneuse d'images.
- Pour supprimer une image, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Supprimer** dans la barre d'outils.
- Pour réorganiser des images, faites glisser l'image de votre choix vers sa nouvelle position.

3 Lorsque vous avez terminé de modifier la visionneuse, près de l'angle inférieur droit de la page, assurez-vous que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier pour y stocker la visionneuse, attribuez un nom à celle-ci, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'une visionneuse d'images

Lorsque vous supprimez une visionneuse, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer une visionneuse d'images

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez une ou plusieurs visionneuses d'images.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Inclusion de cibles de zoom et de zones cliquables dans les visionneuses d'images

Si vous définissez des cibles de zoom et des zones cliquables pour les images de votre visionneuse, elles apparaissent dans la visionneuse d'images. A titre d'exemple, les utilisateurs peuvent cliquer sur une zone cliquable dans la visionneuse et ainsi ouvrir une nouvelle page de votre site Web affichant des informations sur un article. Ils peuvent cliquer sur une miniature cible de la visionneuse et appliquer automatiquement un zoom à une partie d'une image.

Pour rendre accessibles aux utilisateurs les cibles de zoom et les zones cliquables, créez-les dans votre visionneuse. Pour cela, vous pouvez utiliser les outils Zone cliquable ou Cible de zoom dans l'écran Visionneuse d'images ou dans le panneau de navigation (vue de détails).

Voir aussi

« Création de cibles de zoom pour un zoom guidé » à la page 142

« Création de zones cliquables » à la page 328

Gestion du contenu du panneau d'informations

Outre l'utilisation de texte de zone cliquable pour vos survols dans les visionneuses d'images, vous pouvez utiliser un panneau d'informations pour ajouter de plus grandes quantités de texte de survol, y compris des liens. Vous pouvez également gérer le panneau d'informations en utilisant la mise en cache temporisée et en planifiant des mises à jour du contenu.

Vous pouvez gérer les données et la configuration de votre panneau d'informations à l'aide des fonctionnalités de Scene7 Publishing System suivantes :

- Le panneau Configuration du panneau d'informations vous permet de définir le modèle utilisé pour afficher le texte du panneau, une réponse par défaut aux erreurs, ainsi que la période de mise en cache (en heures) des informations. Par ailleurs, vous pouvez préciser si la visionneuse d'image est automatiquement publiée.
- Le panneau Source de données du panneau d'informations vous permet d'indiquer un fichier CSV contenant le texte à afficher comme texte de survol du panneau d'informations, ainsi que les heures de planification de la mise à jour des informations.
- La boîte de dialogue Importer les métadonnées vous permet d'importer un fichier TXT délimité par des tabulations contenant les informations sur le texte de survol. Vous pouvez utiliser cette option TXT ou le panneau de source de données du panneau d'informations avec l'option de fichier CSV pour votre texte de survol.

Configuration d'un modèle de réponse

Vous pouvez sélectionner l'un des trois modèles de réponse prédéfinis pour afficher du texte dans un panneau d'informations. Ces modèles de réponse prédéfinis déterminent le mode de présentation de vos informations dans le panneau d'informations : nombre de colonnes et de lignes, police et corps de caractères, etc. Vous pouvez sélectionner un modèle prédéfini existant ou en créer un nouveau.

Pour configurer un modèle de réponse

1. Cliquez deux fois sur votre visionneuse d'image pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.
2. Cliquez sur Configuration du panneau d'informations pour déplier le panneau.

3 Dans la liste déroulante Modèle de réponse, procédez de l'une des façons suivantes :
   - Sélectionnez Par défaut pour utiliser la réponse par défaut. Le code XML de la conception du modèle s'affiche, grisé, dans la zone de texte Modèle utilisateur.
   - Sélectionnez Personnalisé pour créer votre propre modèle de réponse. Dans la zone de texte Modèle utilisateur, entrez la définition du modèle XML. Vous pouvez utiliser le modèle par défaut qui est déjà défini dans la zone de texte comme base pour votre propre réponse.
4 (Facultatif) Dans le champ Réponse par défaut, entrez le texte qui doit s'afficher si Scene7 rencontre une erreur lors de la récupération d'informations pour une zone cliquable. Par exemple, si le système reçoit un nom d'entreprise et un nom de visionneuse d'image, mais pas d'identificateur de survol, ce message est affiché à l'intention de l'utilisateur.
5 Dans le champ Réponse TTL, entrez le nombre d'heures d'attente avant la mise en cache des données.

   Optez pour une valeur faible si de nombreuses mises à jour des données sont effectuées quotidiennement.

   Optez pour une valeur élevée si les données sont relativement stables et ne nécessitent pas de mises à jour fréquentes. La valeur par défaut est de 10 heures.
6 Cliquez sur Télécharger pour télécharger le contenu du panneau d'informations, basé sur les valeurs rollover_key, dans s7info.
7 Dans la boîte de dialogue Téléchargement S7Info, accédez au fichier que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur Télécharger.

   Les formats de fichiers pris en charge sont les fichiers délimités par des tabulations avec un encodage UTF-16, ou au format CSV avec un encodage ASCII. Pour les fichiers CSV, les caractères non ASCII doivent être encodés au format HTML.
8 Dans le panneau Configuration du panneau d'informations, cliquez sur Publier.

Importation de contenu source pour le panneau d'informations

Vous pouvez utiliser un fichier CSV (valeurs séparées par des virgules) avec un encodage ASCII (les caractères non ASCII doivent être encodés au format HTML) ou un fichier délimité par des tabulations pour le texte source d'un panneau d'informations, pour une visionneuse d'image. Les fichiers délimités par des tabulations doivent utiliser l'encodage UTF-16 (Unicode). La méthode d'importation utilisée dépend du type de fichier.

Lorsque vous effectuez la mise en forme du contenu source, n'oubliez pas les points suivants :

- Les données délimitées par des virgules et des tabulations doivent contenir autant de colonnes que nécessaire pour le modèle de survol.
- Le premier objet ou la première colonne de données doit correspondre à l'identificateur de survol (associé à la valeur rollover_key des URL de zone cliquable).
- Assurez-vous que chaque objet délimité par des virgules ou des tabulations situé après l'identificateur est bien celui que vous souhaitez remplacer dans le modèle de réponse (la première colonne est donc remplacée par 1, la deuxième par 2, et ainsi de suite).

Importation de contenu CSV depuis un emplacement hébergé en externe

1 Cliquez deux fois sur la visionneuse d'image pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.
2 Cliquez sur Source de données du panneau d'informations pour déplier le panneau.
3 Dans le champ de l'emplacement du fichier CSV hébergé en externe (HTTP), entrez l'URL du fichier CSV.

4 (Facultatif) Dans les champs Planifier une mise à jour, spécifiez l'heure de la mise à jour du contenu, puis cliquez sur Ajouter.

   Vous pouvez sélectionner plusieurs heures. Chaque heure de mise à jour apparaît dans la zone Mettre à jour les durées. Pour supprimer une heure planifiée, sélectionnez-la, puis cliquez sur Supprimer.

5 (Facultatif) Cliquez sur Lancer la mise à jour pour procéder à une mise à jour immédiate du contenu.

Visualisation des visionneuses d'images

Vous pouvez visualiser vos visionneuses d'images dans la fenêtre de prévisualisation à l'aide de vos paramètres prédéfinis disponibles. Utilisez une visionneuse de zoom : un paramètre prédéfini et personnalisé pour les visionneuses d'images.

Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse par défaut. Les administrateurs peuvent créer ou modifier les paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom pour les visionneuses d'images

Vous pouvez créer et personnaliser des paramètres prédéfinis de la visionneuse en fonction de vos besoins.

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

2 Pour créer ou modifier un paramètre prédéfini sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, procédez de l'une des manières suivantes :

   Création Cliquez sur Ajouter. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, sélectionnez Visionneuse de zoom : personnalisée, puis cliquez sur Ajouter. Vous pouvez également créer un paramètre prédéfini de visionneuse de zoom à partir d'un paramètre existant. Affichez le nom du paramètre, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton Editer. Sur l'écran Configurer la visionneuse, attribuez un nom au paramètre prédéfini.

   Modification Affichez le nom d'un paramètre prédéfini, sélectionnez-le, puis cliquez sur le bouton Editer.

3 Sélectionnez des options dans l'écran Configurer la visionneuse.

   Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur l'icône d'information adjacente.

   L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

4 Cliquez sur Enregistrer (ou sur Enregistrer sous).

Prévisualisation des fichiers d'une visionneuse d'images dans une visionneuse

La fonction Prévisualiser vous permet de vous faire une idée du rendu d'un fichier sur telle ou telle plateforme de type visionneuse, HTML5 par exemple. Notez que la fonction de prévisualisation ne contient pas toutes les plates-formes, selon le type de fichier et la visionneuse sélectionnés.

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez Visionneuse d'images.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, parcourez les dossiers de fichiers pour sélectionner la visionneuse d'images à prévisualiser.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, déplacez le pointeur sur un fichier, puis cliquez sur Prévisualiser.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre de vignette d'un fichier, cliquez sur Prévisualiser.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Dans cette même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser.
- Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier. Dans la barre d'outils, cliquez sur Fichier > Prévisualiser.

4 (Facultatif) Dans la liste déroulante située en bas de la fenêtre Prévisualiser, sélectionnez le codage d'URL à appliquer à l'URL du fichier au moment de la copie.

5 Cliquez sur le lien d'une visionneuse pour effectuer une prévisualisation dans la visionneuse sélectionnée.

Lorsque vous cliquez sur un lien de visionneuse donné, l'URL associée est automatiquement copiée dans le Presse-papiers.

6 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à l'écran de prévisualisation.

7 Cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Génération automatique d'une visionneuse d'images

Vous pouvez automatiser la création d'une visionneuse d'images dans le cadre d'une tâche indépendante d'un transfert.

Pour automatiser la génération de visionneuse d'images

1 Cliquez sur **Fichier** > **Générer l'ensemble**.

2 Dans la boîte de dialogue Générer l'ensemble, spécifiez un nom de tâche.

Par défaut, le nom attribué à la tâche indique qu'il s'agit d'une tâche générée et précise la date de création de celle-ci.

3 Sélectionnez le paramètre prédéfini que vous souhaitez appliquer.

4 Cliquez sur **Dossier de destination** et spécifiez le dossier que vous avez l'intention d'utiliser.

5 Cliquez sur **Envoyer**.

Liaison d'une visionneuse d'images à une page Web

Après avoir publié une visionneuse d'images, vous pouvez copier son URL ou son code incorporé afin de l'utiliser dans votre site Web ou application. Ensuite, vous pouvez déployer l'URL ou coller le code incorporé de manière appropriée pour que les utilisateurs puissent voir la visionneuse d'images sur votre site Web ou dans votre application.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Copie de l'URL d'une visionneuse d'images

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Visionneuse d'images**

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse d'images dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** à droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de visionneuse d'images à une page Web

La méthode la plus courante pour déployer les visionneuses d'images consiste à insérer un lien (par le biais d'une icône de navigation) dans votre page Web. Lorsque vous cliquez dessus, le lien lance une page dynamique (ASP ou JSP) affichant la visionneuse d'images dans une fenêtre de zoom contextuelle. Le lien de zoom affiche une fenêtre contextuelle contenant l'affichage agrandi proprement dit. Voici un exemple de code :

```
<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>
```

L'appel d'URL suivant vers la plate-forme Scene7 respecte le même protocole que toutes les visionneuses de zoom, à l'exception du paramètre SKU qui est maintenant le nom de la visionneuse d'images.

```
http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set
```

Dans l'URL ci-dessus, notez le numéro SKU (`sku=sweater_1_set`). La chaîne après `sku=` correspond au nom de la visionneuse d'images (`sweater_1_set`). L'utilisateur clique sur le lien de la fonction de zoom qui déclenche l'affichage d'une fenêtre.

Copie du code incorporé d'une visionneuse d'images

L'utilisation de la fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse d'images sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse d'images

1. Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Visionneuse d'images**.
2. Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse d'images dont vous voulez copier le code incorporé.
3. Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :
   - Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL sur la droite, cliquez sur **Code incorporé**.
   - Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

     Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
   - Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

     Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
   - Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

     Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
4. Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

   Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.
5. Cliquez sur Fermer.

Chapitre 11 : Série d'échantillons

Les séries d'échantillons Scene7 offrent aux utilisateurs une expérience de visualisation intégrée. La visionneuse de série d'échantillons dynamique permet aux utilisateurs d'afficher un objet rendu dans une couleur, un matériau, une texture, un fini ou un tissu différent en cliquant simplement sur une miniature.

Démarrage rapide : Séries d'échantillons

Cette section de démarrage rapide consacrée aux séries d'échantillons est conçue pour aider à maîtriser rapidement les techniques relatives aux séries d'échantillons dans Scene7.

1. Téléchargement des fichiers d'images et d'échantillons

Commencez par télécharger les fichiers d'images et d'échantillons pour les séries d'échantillons.

Cliquez sur Télécharger dans la barre de navigation globale pour télécharger des fichiers depuis votre ordinateur vers un dossier de Scene7 Publishing System (voir les sections « Préparation du téléchargement de fichiers de série d'échantillons » à la page 180 et « Téléchargement de fichiers » à la page 91).

2. Création d'une série d'échantillons

Pour créer une série d'échantillons, cliquez sur Créer > Séries d'échantillons. Dans l'écran Série d'échantillons, faites glisser les images et les nuances sur l'écran. (voir « Création d'une série d'échantillons » à la page 180).

3. Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de série d'échantillons

Les administrateurs peuvent créer ou modifier les paramètres prédéfinis de la visionneuse d'images. Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse par défaut pour chacun des types de média enrichi. Utilisez les paramètres prédéfinis Visionneuse de zoom : Personnalisée > Visionneuses d'images / Nuances pour visualiser vos séries d'échantillons.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

4. Prévisualisation d'une série d'échantillons

Sélectionnez·la·série·d'échantillons dans le panneau de navigation, puis cliquez sur Prévisualiser. La série d'échantillons s'affiche dans cet écran. Cliquez sur les icônes de miniature et d'échantillon pour examiner votre série d'échantillons dans la visionneuse sélectionnée. Différentes visionneuses sont disponibles dans le menu Paramètres prédéfinis.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

5. Publication d'une série d'échantillons

Lorsque vous publiez une série d'échantillons, elle est placée sur des serveurs Scene7 et la chaîne URL est activée.

Dans le panneau de navigation, cliquez sur l'icône Marquer pour publication située à gauche de son nom, puis sur Publier. Dans l'écran Publier, cliquez sur Lancer publication.

Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

6. Liaison d'une série d'échantillons à une page Web

Scene7 crée des appels URL pour les séries d'échantillons et les active après leur publication. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran de prévisualisation.

Sélectionnez la série d'échantillons, puis sélectionnez le bouton Prévisualiser. L'écran de prévisualisation s'ouvre. Sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse de série d'échantillons, puis cliquez sur le bouton Copier l'URL (voir « Liaison d'une série d'échantillons à une page Web » à la page 184).

Préparation du téléchargement de fichiers de série d'échantillons

Avant de télécharger les images dont vous avez besoin, assurez-vous que leur taille et leur format sont corrects. Assemblez également les fichiers d'échantillons nécessaires.

Pour créer une série d'échantillons, vous devez utiliser des vignettes ou des prises de vue différentes de la même image l'illustrant dans divers motifs, finis ou couleurs. Vous devez disposer de fichiers d'échantillons qui correspondent à ces motifs, finis ou couleurs. Par exemple, pour présenter une série d'échantillons montrant la même veste en noir, en marron et en vert, vous devez disposer des images suivantes :

- Une prise de vue en noir, en marron et en vert de la même veste
- Une nuance noire, marron et verte

Etant donné qu'il est possible d'effectuer un zoom sur les images des séries d'échantillons, vérifiez que la dimension la plus grande des images correspond au moins à 2 000 pixels. Scene7 prend en charge de nombreux formats de fichier d'images, mais l'utilisation d'images TIFF, PNG et EPS sans perte est recommandée.

Pour des instructions détaillées sur le téléchargement des fichiers, voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

Voir aussi

« Utilisation de fichiers de vignettes, de garnitures de fenêtre et de meubles » à la page 350

Création d'une série d'échantillons

Une série d'échantillons permet à l'utilisateur de visualiser un objet dans une couleur, un motif ou un fini différent. Pour créer une série d'échantillons avec des nuances, vous devez disposer d'une image pour chaque couleur, motif ou fini que vous souhaitez présenter aux utilisateurs. Vous avez également besoin d'un échantillon pour chaque couleur, motif ou fini.

Par exemple, si vous souhaitez présenter des casquettes avec des visières de couleurs différentes (rouge, vert et bleu), vous avez besoin de trois prises de vue de la même casquette : une première vue avec une visière rouge, une autre avec une visière verte et une dernière avec une visière bleue. Vous avez également besoin d'une nuance rouge, verte et bleue. Les nuances servent de miniatures sur lesquelles les utilisateurs cliquent dans la visionneuse de série d'échantillons pour visualiser les casquettes avec visière rouge, verte et bleue.

Création d'une série d'échantillons

Lorsque vous créez une visionneuse, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour créer une série d'échantillons

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

Sélection préalable des images Dans le panneau de navigation, sélectionnez les images, puis cliquez sur **Créer** > **Séries d'échantillons** .

Création à partir de l'écran Série d'échantillons Cliquez sur **Créer** > **Séries d'échantillons**. Sélectionnez un dossier dans la bibliothèque des fichiers, puis faites glisser les images sur la section Vues de la page Série d'échantillons.

2 Faites glisser des nuances, des motifs ou des finis sur l'emplacement réservé Echantillons de la page Série d'échantillons.

Assurez-vous que l'échantillon de la couleur, du motif ou du fini que vous faites glisser sur chaque emplacement réservé correspond à celui de l'image adjacente.

3 Pour changer l'ordre des images dans votre série d'échantillons, faites-les glisser vers leur nouvel emplacement.

4 Près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

5 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier pour y stocker votre série d'échantillons, attribuez un nom à la série, puis cliquez sur Envoyer.

6 Pour afficher votre série d'échantillons dans sa visionneuse, cliquez sur **Prévisualiser** dans l'écran Série d'échantillons. Vous pouvez cliquer sur des miniatures d'échantillon dans la visionneuse de série d'échantillons afin d'examiner leur comportement.

Modification d'une série d'échantillons

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une série d'échantillons

1 En mode Grille, recherchez un SwatchSet (série d'échantillons), puis au-dessous de l'image, cliquez sur **Modifier**.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour ajouter une image (publiée ou non publiée), faites-la glisser d'un dossier du panneau d'ajout des fichiers sur la page **des vues** de la série d'échantillons.
- Pour supprimer une image, sélectionnez-la, puis cliquez sur **Supprimer** dans la barre d'outils.
- Pour réorganiser des images, faites glisser l'image de votre choix vers sa nouvelle position.

3 Lorsque vous avez terminé de modifier la visionneuse, près de l'angle inférieur droit de la page, assurez-vous que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier de stockage, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'une série d'échantillons

Lorsque vous supprimez une visionneuse, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer une série d'échantillons

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez une ou plusieurs séries d'échantillons.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Inclusion de cibles de zoom et de zones cliquables dans les séries d'échantillons

Si vous définissez des cibles de zoom et des zones cliquables pour les images de votre série d'échantillons, elles apparaissent dans la visionneuse correspondante. A titre d'exemple, les utilisateurs peuvent cliquer sur une zone cliquable dans la visionneuse de série d'échantillons et ouvrir ainsi une nouvelle page de votre site Web contenant des informations sur un objet. Ils peuvent cliquer sur une miniature cible de la visionneuse et zoomer automatiquement sur une partie d'une image.

Pour rendre accessibles aux utilisateurs les cibles de zoom et les zones cliquables, créez-les dans votre visionneuse de série d'échantillons. Pour cela, vous pouvez utiliser les outils Zones cliquables ou Cibles de zoom dans l'écran Visionneuse de série d'échantillons ou dans le panneau de navigation (en mode Affichage des détails).

Voir aussi

« Création de cibles de zoom pour un zoom guidé » à la page 142

« Création de zones cliquables » à la page 328

Visualisation des séries d'échantillons

Vous pouvez visualiser vos séries d'échantillons dans la fenêtre de prévisualisation à l'aide de vos paramètres prédéfinis disponibles. Utilisez une visionneuse de zoom : un paramètre prédéfini et personnalisé pour les séries d'échantillons.

Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis de visionneuse par défaut. Les administrateurs peuvent créer ou modifier les paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse de zoom pour les séries d'échantillons

Vous pouvez créer des paramètres prédéfinis de la visionneuse et les adapter à vos besoins.

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

   La fenêtre Paramètres prédéfinis de la visionneuse apparaît.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

   - Pour créer un paramètre prédéfini, cliquez sur Ajouter. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, choisissez Visionneuse d'échantillons, puis cliquez sur Ajouter.
   - Pour modifier un paramètre prédéfini de visionneuse de série d'échantillons, sélectionnez-le, puis cliquez sur Modifier.

   L'écran Configurer la visionneuse apparaît.

3 Attribuez un nom au paramètre prédéfini de la visionneuse de série d'échantillons dans la zone Nom du paramètre prédéfini.

4 Sélectionnez des options dans l'écran Configurer la visionneuse.

   Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur l'icône d'information adjacente.

   L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

5 Cliquez sur Enregistrer.

Prévisualisation des séries d'échantillons dans une visionneuse

La fonction Prévisualiser vous permet de vous faire une idée du rendu d'un fichier sur telle ou telle plateforme de type visionneuse, HTML5 par exemple. Notez que la fonction de prévisualisation ne contient pas toutes les plates-formes, selon le type de fichier et la visionneuse sélectionnés.

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez un type de fichier basé sur une série d'échantillons, tel que Série d'échantillons.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la série d'échantillons à prévisualiser à l'aide d'une visionneuse.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, déplacez le pointeur sur un fichier, puis cliquez sur Prévisualiser.
   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre de vignette d'un fichier, cliquez sur Prévisualiser.
   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Dans cette même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser.
   - Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier. Dans la barre d'outils, cliquez sur Fichier > Prévisualiser.

4 (Facultatif) Dans la liste déroulante située en bas de la fenêtre Prévisualiser, sélectionnez le codage d'URL à appliquer à l'URL du fichier au moment de la copie.

5 Cliquez sur le lien d'une visionneuse pour afficher un aperçu du fichier dans la visionneuse sélectionnée.

   Lorsque vous cliquez sur un lien de visionneuse donné, l'URL associée est automatiquement copiée dans le Presse-papiers.

6 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à l'écran de prévisualisation.

7 Cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Liaison d'une série d'échantillons à une page Web

Après avoir publié une série d'échantillons, vous pouvez utiliser son URL ou son code incorporé dans votre site Web ou application. Ensuite, vous pouvez déployer l'URL ou le code incorporé de manière appropriée pour que les utilisateurs puissent afficher la série d'échantillons sur votre site Web ou dans votre application.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Copie de l'URL d'une série d'échantillon

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Série d'échantillons**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la série d'échantillons dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de série d'échantillons à une page Web

La méthode la plus courante pour déployer des séries d'échantillons consiste à insérer un lien (par le biais d'une icône de navigation) dans votre page Web. Lorsque vous cliquez dessus, le lien lance une page dynamique (ASP ou JSP) affichant la série d'échantillons dans une fenêtre de zoom contextuelle. Le lien de zoom affiche une fenêtre contextuelle contenant l'affichage agrandi proprement dit. Voici un exemple de code :

```
<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>
```

L'appel d'URL suivant vers la plate-forme Scene7 respecte le même protocole que toutes les visionneuses de zoom, à l'exception du paramètre SKU qui est à présent le nom de la série d'échantillons.

Remarque : *Cette URL est uniquement destinée à servir d'exemple de syntaxe ; il ne s'agit pas d'un lien dynamique.*

```
http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set
```

Dans la syntaxe d'URL ci-dessus, notez le numéro SKU (`sku=sweater_1_set`). La chaîne après `sku=` est le nom de la série d'échantillons (`sweater_1_set`). L'utilisateur clique sur le lien de la fonction de zoom qui déclenche l'affichage d'une fenêtre.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de série d'échantillons

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la série d'échantillons sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de la coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de série d'échantillons

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Série d'échantillons**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la série d'échantillons dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous la l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

4 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 12 : Visionneuses à 360°

Une visionneuse à 360° simule la rotation d'un objet afin de l'examiner. Elle permet de visualiser des objets sous n'importe quel angle et profiter ainsi des moindres détails. La visionneuse à 360° procure une expérience de visualisation panoramique. Scene7 propose des visionneuses à 360° unidimensionnelles, avec possibilité de faire pivoter un élément, et des visionneuses à 360° bidimensionnelles, avec possibilité de faire pivoter et de retourner un élément. De plus, les utilisateurs peuvent effectuer un zoom librement et appliquer un panoramique à l'aide de quelques clics de la souris seulement. Ainsi, les utilisateurs peuvent examiner un objet de plus près sous un angle bien précis.

Images d'une visionneuse à 360°.

Les visionneuses à 360° acceptent également les zones cliquables. Une zone cliquable est une partie sur une image dans la visionneuse à 360° qui affiche un panneau de survol avec un texte. Une action est déclenchée lorsque l'utilisateur clique sur une zone cliquable. Par exemple, une page Web affiche des informations détaillées sur un produit. Pour attirer l'attention sur l'utilisation d'une zone cliquable dans une visionneuse à 360°, un contour apparaît autour de la zone cliquable lorsque l'utilisateur déplace le pointeur de la souris au-dessus d'elle.

Voir « Création de zones cliquables » à la page 328.

Démarrage rapide : Visionneuses à 360°

Cette section de démarrage rapide consacrée aux visionneuses à 360° est conçue pour aider à maîtriser rapidement les techniques de visionnage à 360° dans Scene7. Suivez les étapes 1 à 7. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Création et téléchargement des images

Au minimum, vous avez besoin de 8 à 12 prises de vue d'un élément pour pouvoir utiliser une visionneuse à 360° unidimensionnelle et de 16 à 24 prises de vue pour pouvoir utiliser une visionneuse à 360° bidimensionnelle. Les prises de vue doivent être réalisées à intervalles réguliers pour donner l'impression que l'objet est en rotation et retourné. Par exemple, si une visionneuse unidimensionnelle comprend 12 prises de vue, faites pivoter l'objet de 30 degrés (360/12) pour chaque prise de vue.

Sélectionnez le bouton Télécharger dans la barre de navigation globale pour télécharger les images de la visionneuse de votre ordinateur ou du réseau vers Scene7 Publishing System.

Voir « Instructions pour prendre des clichés d'images de la visionneuse à 360° » à la page 189.

2. Création d'une visionneuse à 360°

Pour créer une visionneuse à 360°, cliquez sur le bouton Créer, puis choisissez l'option Visionneuses à 360°. Dans la boîte de dialogue Taille de la visionneuse, choisissez le nombre de lignes et de cellules à créer, puis cliquez sur OK. Ensuite, faites glisser des images vers la grille de l'écran Visionneuse à 360°.

Voir « Création d'une visionneuse à 360° » à la page 189.

3. Edition d'une visionneuse à 360°

Pour modifier une visionneuse à 360°, sélectionnez son bouton de modification en survol. L'écran Visionneuse à 360° apparaît. Ajoutez, supprimez des images et modifiez leur position. Vous pouvez modifier la position des lignes des visionneuses à 360° bidimensionnelles.

Voir « Edition d'une visionneuse à 360° » à la page 190.

4. Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse à 360°

Les administrateurs peuvent créer des paramètres prédéfinis de visionneuse à 360°. Ces paramètres définissent son aspect. Pour configurer un nouveau paramètre prédéfini de visionneuse à 360°, sélectionnez le bouton Configuration dans la barre de navigation globale. Dans l'écran de configuration, affichez les options Configuration de l'application, puis choisissez l'option Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Sur l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, sélectionnez le menu Ajouter, puis dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, sélectionnez Visionneuse à 360°. Ensuite, sélectionnez des options sur l'écran Configurer la visionneuse.

Voir « Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse à 360° » à la page 192.

5. Prévisualisation d'une visionneuse à 360°

Sélectionnez la visionneuse à 360° dans le panneau de navigation, puis cliquez sur son bouton de prévisualisation en survol. Dans l'écran de prévisualisation, maintenez le bouton de la souris enfoncé et faites glisser le pointeur vers la gauche ou la droite pour faire tourner visuellement l'élément.

Voir « Prévisualisation d'une visionneuse à 360° » à la page 192.

6. Publication d'une visionneuse à 360°

Lorsque vous publiez une visionneuse à 360°, elle est placée sur les serveurs Scene7 afin de pouvoir être diffusée de manière dynamique sur votre site Web ou dans votre application. Une chaîne URL est également activée. Elle appelle la visionneuse à 360° depuis les serveurs Scene7 Image Server vers votre site Web ou votre application.

Pour publier une visionneuse à 360°, marquez-la pour publication en sélectionnant l'icône Marquer pour publication située en regard de son nom dans le panneau de navigation. Cliquez sur le bouton Publier dans la barre de navigation globale pour lancer une publication. Dans l'écran Publier, cliquez sur Lancer publication.

Voir « Publication d'une visionneuse à 360° » à la page 193.

7. Liaison d'une visionneuse à 360° à une page Web

Scene7 crée des chaînes d'appel URL pour les visionneuses à 360° et les active après leur publication. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran de prévisualisation.

Sélectionnez la visionneuse à 360°, puis sélectionnez le bouton Prévisualiser. L'écran de prévisualisation s'ouvre. Sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse à 360°. Sélectionnez ensuite le bouton Copier l'URL.

Voir « Liaison d'une visionneuse à 360° à une page Web » à la page 194.

Création d'une visionneuse à 360°

Pour créer une visionneuse panoramique efficace, assurez-vous que les clichés soient pris correctement. Vous pouvez créer une visionneuse à 360° dans Scene7 en sélectionnant le bouton Créer puis en choisissant Visionneuses à 360°. Modifiez les visionneuses à 360° dans l'écran correspondant.

Remarque : *les versions précédentes de Scene7 ne proposaient pas de visionneuses à 360° bidirectionnelles. Si vous avez créé une visionneuse à 360° dans une version précédente de Scene7, vous ne pouvez pas enregistrer votre visionneuse à 360° unidimensionnelle sans l'enregistrer d'abord sous un autre nom. Cliquez sur Enregistrer sous dans l'écran Visionneuse à 360° et donnez un nouveau nom à la visionneuse afin de pouvoir la modifier dans Scene7.*

Instructions pour prendre des clichés d'images de la visionneuse à 360°

En règle générale, plus le nombre d'images de la visionneuse est élevé, meilleure est la qualité de l'effet de rotation de l'objet. Cependant, un nombre élevé d'images dans la visionneuse augmente la durée de chargement des images. Il est recommandé d'observer les consignes suivantes pour prendre des clichés pour la visionneuse à 360° :

- Au minimum, utilisez 8 à 12 images dans une visionneuse à 360° unidimensionnelle et 16 à 24 images dans une visionneuse à 360° bidimensionnelle.
- Utilisez un format d'image sans perte (formats TIFF et PNG recommandés).
- Masquez toutes les images pour faire apparaître l'objet sur un fond blanc ou fortement contrasté. Ajoutez éventuellement des ombres.
- Assurez-vous que les détails du produit sont bien éclairés et que leur mise au point est nette.
- Prenez des clichés de vêtements de prêt-à-porter avec un mannequin ou un modèle. Souvent, le mannequin est entièrement masqué (avec un mannequin en verre), ou un mannequin stylé/de couture est visible sur l'image. Vous pouvez créer une visionneuse sur un modèle vivant en définissant le nombre d'angles. Marquez chaque angle avec du ruban adhésif sur le sol pour guider le modèle sur la pose à prendre et indiquer la direction de chaque prise de vue.

Création d'une visionneuse à 360°

Notez que l'ordre dans lequel la visionneuse à 360° est créée dans Scene7 Publishing System est important. La rotation de la visionneuse à 360° varie en fonction du classement des fichiers lorsque vous faites glisser et déposer des images dans la grille de la page de la visionneuse à 360°. L'ordre dans lequel elle est affichée dans la zone de création définit sa rotation lorsque l'utilisateur déplace le pointeur de la souris ou ses doigts, de gauche à droite.

Lorsque vous créez une visionneuse, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Lorsque vous enregistrez une visionneuse à 360°, vous pouvez ensuite utiliser la fonction Prévisualiser dans la page Créer : Visionneuse à 360° pour voir comment s'affiche votre visionneuse à 360° dans la visionneuse par défaut.

Pour créer une visionneuse à 360°

1 Dans le menu déroulant **Créer**, cliquez sur **Visionneuse à 360°**.

2 Dans la boîte de dialogue Visionneuse à 360°, définissez le nombre de lignes et de cellules.

   Pour une visionneuse à 360° unidimensionnelle, sélectionnez une seule ligne.

   Pour une visionneuse à 360° bidimensionnelle, sélectionnez au moins deux lignes.

3 Cliquez sur **OK**.

4 Faites glisser des images vers la grille de l'écran Visionneuse à 360°.

5 Une fois terminé, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

6 Cliquez sur **Enregistrer**.

7 Dans la boîte de dialogue Enregistrer, sélectionnez le dossier dans lequel conserver la visionneuse à 360°. Dans le champ Nom de fichier, saisissez le nom de la visionneuse à 360°.

8 Cliquez sur **Enregistrer**.

Voir aussi

« Edition d'une visionneuse à 360° » à la page 190

Edition d'une visionneuse à 360°

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une visionneuse à 360°

1 Cliquez sur le bouton de survol **Modifier** de la visionneuse à 360°.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

Suppression d'images Sélectionnez l'image, puis cliquez sur **Supprimer**.

Ajout d'images Faites glisser l'image dans une cellule.

Réorganisation des lignes (visionneuses à 360° bidimensionnelles) Cliquez sur une zone de sélection de ligne (à gauche de la ligne), puis sur **Déplacer la ligne vers le bas** ou **Déplacer la ligne vers le haut**.

Ajout de lignes et de cellules Entrez un nombre dans la zone Lignes et un nombre dans la zone Cellules pour déterminer le nombre de lignes et le nombre de cellules sur chaque ligne.

3 Une fois les modifications terminées, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier de stockage, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'une visionneuse à 360°

Lorsque vous supprimez une visionneuse, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer une visionneuse à 360°

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez une ou plusieurs visionneuses à 360°.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Configuration des paramètres prédéfinis de la visionneuse à 360°

Les paramètres prédéfinis de la visionneuse à 360° définissent le style, le comportement et l'aspect des visionneuses. Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis par défaut de visionneuse à 360°. Si vous êtes un administrateur, vous pouvez créer vos propres paramètres prédéfinis de visionneuse à 360°. Vous pouvez configurer un paramètre prédéfini de visionneuse à 360° avec des couleurs, des bordures, des polices et des paramètres d'image différents.

Pour créer des paramètres prédéfinis de visionneuse à 360°, procédez comme suit :

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

La fenêtre Paramètres prédéfinis de la visionneuse apparaît.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour créer un paramètre prédéfini, cliquez sur Ajouter, puis dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme et choisissez Visionneuse à 360°.
- Pour modifier un paramètre prédéfini de visionneuse à 360°, sélectionnez-le, puis cliquez sur Modifier.

L'écran Configurer la visionneuse apparaît.

3 Attribuez un nom au paramètre prédéfini de la visionneuse à 360° dans la zone Nom du paramètre prédéfini.

4 Spécifiez les autres options voulues. Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur l'icône d'information adjacente.

L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

5 Cliquez sur Enregistrer.

Cliquez sur Définir comme valeur par défaut pour que le paramètre prédéfini de visionneuse à 360° que vous avez créé devienne la configuration par défaut de la société pour l'affichage des visionneuses à 360°.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Pour supprimer un paramètre prédéfini de visionneuse à 360°, sélectionnez-le dans l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, puis cliquez sur le bouton Supprimer.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

Prévisualisation d'une visionneuse à 360°

La fonction Liste des visionneuses vous permet d'avoir une idée du rendu d'un fichier sur telle ou telle plate-forme de visionneuse, HTML5 par exemple. Notez que la fonction Liste des visionneuses ne contient pas toutes les plates-formes selon le type de fichier et la visionneuse sélectionnés.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

Pour prévisualiser une visionneuse à 360°

1 Dans la liste déroulante d'affichage du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez le type de fichier de la visionneuse à 360°.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse à 360° à prévisualiser.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, située au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.

4 Dans le tableau de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur un lien de la visionneuse pour prévisualiser le fichier dans la visionneuse sélectionnée.

5 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.

6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Voir aussi

« Edition d'une visionneuse à 360° » à la page 190

Publication d'une visionneuse à 360°

Lorsque vous publiez une visionneuse à 360°, les images qui la composent sont placées sur les serveurs Scene7 Image Server où elles sont accessibles pour votre site Web ou votre application. En outre, au cours du processus de publication, SPS active les chaînes URL de visionneuse à 360° nécessaires pour votre site Web ou votre application.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Marquage d'une visionneuse à 360° pour publication

Marquez votre visionneuse à 360° pour une publication afin de la copier sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez marquer votre visionneuse à 360° pour publication dans le panneau de navigation en cliquant sur l'icône Marquer pour publication située à gauche de son nom. Toutes les images de la visionneuse sont marquées pour la publication lorsque vous appliquez le marquage à la visionneuse à 360° elle-même.

Publication de la visionneuse à 360°

Pour publier une visionneuse à 360° sur les serveurs Scene7 Image Server, sélectionnez d'abord le bouton Publier dans la barre de navigation globale. Sélectionnez ensuite une option Quand, entrez le nom (facultatif) de la tâche de publication, puis sélectionnez le bouton Lancer publication.

Liaison d'une visionneuse à 360° à une page Web

Vos sites Web et applications accèdent au contenu Scene7 Image Server, y compris aux visionneuses à 360°, par le biais de chaînes URL ou du code incorporé. Ces chaînes URL sont activées au cours du processus de publication. Pour placer la chaîne URL ou le code incorporé de la visionneuse à 360° dans vos pages Web ou applications, copiez-la ou le depuis Scene7 Publishing System.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Copie de l'URL d'une visionneuse à 360°

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur Visionneuse de vidéos adaptative.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse à 360° dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de visionneuse à 360° à une page Web

Les visionneuses à 360° sont déployées comme toutes les visionneuses de zoom par le biais d'une page dynamique (ASP ou JSP) qui affiche la visionneuse à 360° dans une fenêtre de zoom. L'appel d'URL vers la plate-forme Scene7 suit le même protocole sur la visionneuse de zoom. Cependant, le nom du paramètre prédéfini de visionneuse dépend du paramètre prédéfini que l'administrateur a défini comme paramètre prédéfini de visionneuse à 360° par défaut. Par exemple, la syntaxe de l'URL en différé suivante contient le nom de paramètre prédéfini `viewer.jsp` et le paramètre SKU est désormais le nom de la visionneuse à 360° :

```
http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin
```

Dans cet exemple de syntaxe d'URL (le lien n'est pas en direct), notez le numéro SKU (`sku=backpack_spin`). La chaîne après `sku=` est le nom de la visionneuse à 360° (`backpack spin`).

Copie du code incorporé d'une visionneuse à 360°

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse à 360° sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse à 360°

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Visionneuse à 360°**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse à 360° dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

4 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 13 : Concepts de base des modèles

Les concepts de base des modèles sont des fichiers d'images créés dynamiquement et superposés de manière adressable comme les fichiers de calques dans les applications de retouche d'images, notamment Adobe® Photoshop®. Contrairement à un fichier statique contenant des calques, par exemple un fichier PSD, un modèle peut comporter des paramètres. C'est grâce à ces paramètres que les différents aspects de l'image peuvent être traités et personnalisés.

Remarque : *vous pouvez également créer des modèles à partir de conceptions basées sur des dispositions grâce au module de publication à l'aide de modèles prédéfinis et à des fichiers issus d'Adobe Illustrator et InDesign (voir « Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis » à la page 211).*

Un modèle peut contenir n'importe quel nombre de calques d'image et de texte. Vous pouvez transformer un fichier statique contenant des calques, par exemple un fichier de calques PSD, en modèle, de même que créer des modèles dans Scene7. Vous pouvez créer des calques de texte dans les modèles à l'aide des polices que vous avez téléchargées dans SPS. Une fois que vous avez ajouté du texte à un modèle, vous pouvez le mettre en forme en modifiant la justification, les polices, le corps des caractères et la couleur.

Sur l'écran Paramètres, vous pouvez convertir n'importe quel aspect d'un modèle en paramètre adressable. Ainsi, vous pouvez sélectionner l'image superposée ou la valeur du texte à utiliser dans votre modèle. Les paramètres sont transmis avec la chaîne URL, ce qui vous permet de modifier n'importe quel paramètre afin de personnaliser dynamiquement l'image de réponse générée à partir du serveur d'images.

Démarrage rapide : Concepts de base des modèles

Cette section de démarrage rapide est conçue pour aider à maîtriser rapidement les opérations liées aux concepts de base des modèles.

1. Téléchargement des fichiers

Commencez par télécharger le fichier PSD ou le fichier d'image de votre modèle. Outre le format PSD, Scene7 prend en charge de nombreux formats d'images. Cependant, les images TIFF et PNG sans perte sont recommandées pour les modèles, car elles acceptent la transparence.

Si vous utilisez un fichier PSD pour créer votre modèle, sélectionnez l'option Créer un modèle dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche lorsque vous téléchargez le fichier PSD. Choisissez également l'option Nom de calque pour indiquer à Scene7 le mode d'attribution des noms aux calques PSD lorsqu'ils sont téléchargés dans Scene7 Publishing System.

Si vous utilisez des fichiers d'images, vous pouvez recadrer les images et créer également un masque à partir des chemins de tracé dans les images au cours du téléchargement.

Sélectionnez le bouton Télécharger de la barre de navigation globale pour télécharger un fichier PSD ou d'autres fichiers d'images de votre ordinateur dans un dossier SPS (voir « Téléchargement des fichiers de modèle » à la page 198).

2. Création d'un modèle

Pour créer un modèle à partir d'un fichier PSD, sélectionnez l'option Créer un modèle lorsque vous téléchargez le fichier. Pour créer un modèle depuis des images, choisissez Créer > Concepts de base des modèles, entrez la largeur et la hauteur de la zone de travail, puis faites glisser des images sur l'écran Modèle. Vous pouvez également sélectionner les images avant de choisir la commande Créer > Concepts de base des modèles. L'écran Modèle contient des outils permettant d'effectuer les opérations suivantes :

- Ajout de calques d'images (pour ajouter un calque, faites glisser une image sur l'écran Modèle)
- Ajout de calques de texte Sélectionnez l'outil Texte T, faites glisser la souris pour tracer le cadre de délimitation du calque de texte, puis formatez le texte à l'aide des outils de l'écran Texte.
- Modification de la taille et de la position des calques
- Modification de l'ordre des calques
- Application d'effets d'ombre et d'éclat aux calques d'image et de texte

Voir « Création d'un modèle » à la page 198.

3. Création de paramètres de modèle

L'étape suivante consiste à paramétrer les propriétés sur les calques pour déterminer les propriétés de calque à inclure dans la chaîne URL. Les paramètres permettent de manipuler les modèles avec une souplesse optimale. Après avoir transformé une propriété de calque en paramètre, vous pouvez le modifier dynamiquement.

Pour paramétrer un calque, ouvrez le modèle sur l'écran Modèle, puis sélectionnez le bouton Paramètres situé en regard du nom du calque. Sur l'écran Paramètres, sélectionnez l'option située en regard de chacun des paramètres à ajouter (voir « Création de paramètres de modèle » à la page 207).

4. Publication de modèles

Lorsque vous publiez votre modèle, il est placé sur les serveurs Scene7 Image Server afin de pouvoir être diffusé dynamiquement sur votre site Web ou dans votre application. Une URL est également activée. Elle appelle le modèle depuis les serveurs Scene7 Image Server vers votre site Web ou votre application.

Assurez-vous de publier toutes les images associées à votre modèle.

Pour publier un modèle, marquez-le pour publication, puis sélectionnez le bouton Publier dans la barre de navigation globale. Sélectionnez ensuite le bouton Lancer publication (voir « Publication de modèles » à la page 208).

5. Liaison d'un modèle à une page Web

Scene7 crée des URL pour les modèles et les active lorsque vous publiez des modèles sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran Prévisualisation du modèle.

Sélectionnez votre modèle dans le panneau de navigation, puis cliquez sur le bouton Prévisualiser pour accéder à l'écran Prévisualisation du modèle. Ensuite, choisissez un paramètre d'image prédéfini pour la diffusion de votre modèle, puis sélectionnez le bouton Copier l'URL. Après avoir copié l'URL à partir de l'écran de prévisualisation, vous pouvez l'utiliser sur votre site Web ou dans votre application (voir « Liaison d'un modèle à une page Web » à la page 209).

Téléchargement des fichiers de modèle

Téléchargez les fichiers nécessaires à votre modèle dans Scene7 Publishing System avant de commencer à créer le modèle. Vous pouvez créer des modèles à partir d'un fichier Adobe® Photoshop® PSD ou d'un fichier d'image. Les images TIFF et PNG sont recommandées en raison de leur prise en charge de la transparence.

Scene7 recommande l'utilisation d'images TIFF ou PSD transparentes dans vos modèles à la taille d'affichage exacte souhaitée sur votre site Web. Lorsque vous publiez le modèle, appelez l'image avec un paramètre d'image prédéfini qui soit de la même taille. Si vous prenez soin de définir correctement la taille, il sera inutile de redimensionner (rééchantillonner) le modèle par rapport à la taille à laquelle il a été créé.

Les modèles peuvent être créés à partir de fichiers Adobe Photoshop PSD ou de fichiers d'images.

Vous trouverez des instructions détaillées sur le téléchargement des fichiers à la section « Téléchargement des fichiers » à la page 87. Tenez compte des remarques suivantes lors du téléchargement de fichiers de modèle :

- Si vous téléchargez un fichier PSD, vous pouvez créer un modèle à partir de celui-ci. Scene7 crée une image distincte pour chacun des calques du fichier PSD. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, sélectionnez Options Photoshop, choisissez l'option Conserver les calques, puis sélectionnez l'option Créer un modèle. Ensuite, choisissez une option dans le menu Nom de calque pour attribuer un nom aux images créées par Scene7 à partir des calques du fichier PSD (voir « Options de téléchargement des fichiers PSD » à la page 347).
- En cas de téléchargement d'images, vous pouvez créer un masque à partir de leur chemin de tracé. Cette option s'applique aux images créées à l'aide d'applications de retouche d'images dans lesquelles un chemin de tracé a été créé. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, sélectionnez Options d'édition d'images, puis sélectionnez l'option Créer un masque à partir du chemin de tracé (voir « Options d'édition d'images au téléchargement » à la page 342).

Voir aussi

« Téléchargement de fichiers » à la page 91

« Utilisation de fichiers PSD » à la page 347

Création d'un modèle

Pour créer un modèle, cliquez sur Créer > Concepts de base des modèles. Sélectionnez Concepteur ou Développeur. Sur cette page, vous pouvez ajouter des calques d'image et de texte. Vous pouvez également réorganiser les calques, modifier la taille et la position des calques et appliquer des effets d'ombre et d'éclat aux images et au texte.

Remarque : *si vous modifiez un modèle créé dans une version antérieure de Scene7 Publishing System, il se peut que le message « Voulez-vous ajouter un calque de zone de travail ? » s'affiche. Sélectionnez Non pour éviter l'ajout d'un nouveau calque de base. Si, par mégarde, vous avez cliqué sur Oui, supprimez les modificateurs « &allowCanvasPrompt » et « &layer=0 » de l'URL, et appuyez ensuite sur Entrée ou Retour.*

Création du modèle initial

Lorsque vous créez une visionneuse de modèles, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Vous pouvez créer un modèle à partir d'un modèle existant. Ouvrez le modèle, cliquez sur **Enregistrer en tant que**, puis entrez un nouveau nom dans la boîte de dialogue Enregistrer en tant que.

Pour créer la visionneuse de modèles d'origine

1 Pour créer votre modèle, utilisez l'une des méthodes suivantes :

   Sélection préalable du fichier PSD ou des images Dans le panneau de navigation, sélectionnez le fichier PSD ou les images de votre modèle, cliquez sur **Créer** > **Concepts de base des modèles**.

   Création à partir de l'écran Modèle Cliquez sur **Créer** > **Concepts de base des modèles**. Sélectionnez **Concepteur** ou **Développeur**.

2 Dans la boîte de dialogue Saisir la taille de la zone de travail, entrez la largeur et la hauteur de votre modèle.

3 Sélectionnez un dossier dans la bibliothèque de fichiers, puis faites glisser le fichier PSD ou les images de votre modèle sur l'écran correspondant.

4 Une fois terminé, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

5 Cliquez sur **Enregistrer**.

6 Sélectionnez un dossier de stockage pour votre modèle, nommez le modèle, puis cliquez sur **Envoyer**.

   Scene7 réduit les images si nécessaire pour les ajuster à la zone de travail, espace de l'écran Modèle réservé à la définition du modèle.

Voir aussi

« Création de calques d'image » à la page 201

« Création d'un calque de texte » à la page 201

Modification d'une visionneuse de modèles

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou une visionneuse de modèles non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une visionneuse de modèles

1 En mode Affichage de la grille, recherchez une visionneuse de modèles, puis au-dessous de l'image, cliquez sur **Modifier**.

2 Modifiez le modèle selon vos besoins.

3 Une fois les modifications terminées, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier de stockage, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'un modèle

Lorsque vous supprimez une visionneuse de modèles, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer un modèle

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez un ou plusieurs modèles.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Description de l'écran Modèle

L'écran Modèle contient des outils permettant de manipuler et de paramétrer les calques.

Utilisez les outils suivants de l'écran Modèle pour créer des modèles :

Outil Panoramique Vous permet de sélectionner des calques, de les déplacer dans la zone de travail, de les redimensionner et de les faire pivoter.

Outil Texte Crée un calque de texte. Faites glisser le pointeur de l'outil sur la zone de travail pour créer un calque de texte, puis saisissez le texte dans le calque (voir « Création d'un calque de texte » à la page 201).

Bouton Prévisualiser Ouvre l'écran de prévisualisation et affiche le modèle dans une visionneuse de zoom. Vous pouvez visualiser le modèle en situation réelle sur votre site Web ou dans votre application.

Bouton Résumé des paramètres Ouvre l'écran Résumé des paramètres. Vous pouvez voir le nom de tous les calques d'un modèle, et sur chaque calque, le nom des paramètres qui ont été activés.

Editeur de texte v4.3 et Editeur de texte v4.2 S'agissant de l'éditeur de texte, vous avez le choix entre sa version la plus récente et la plus complète, Editeur de texte v4.3, et la version précédente, Editeur de texte v4.2. Pour la création de nouveaux modèles, l'Editeur de texte v4.3 est sélectionné par défaut. Pour la modification d'anciens modèles, l'Editeur de texte v4.2 est sélectionné par défaut. L'Editeur de texte v4.3 ne prend pas en charge le renvoi à la ligne. Par conséquent, pour modifier d'anciens modèles utilisant le renvoi à la ligne et y rester fidèle, utilisez l'Editeur de texte v4.2. Si un ancien modèle ne prend pas en charge le renvoi à la ligne, choisissez l'Editeur de texte v4.3 pour tirer parti de ses nombreuses nouveautés, telles que ses fonctionnalités Augmenter les marges, Diminuer les marges, Ecrire le texte en lettres capitales et Ajuster le texte.

Remarque : *l'Editeur de texte v4.2 sera supprimé des options Scene7 ; lorsque cela est possible, il est donc recommandé d'utiliser l'Editeur de texte 4.3. L'option Renvoi à la ligne du mot sera intégrée à une prochaine version de l'Editeur de texte.*

Concepteur et développeur Sélectionnez l'option qui décrit le mieux votre rôle.

Zone de travail Désigne la zone totale disponible, exprimée en pixels, dédiée à la définition de votre modèle. La taille par défaut est de 300 x 300 pixels. Les calques sont placés sur la zone de travail.

Liste Calques Répertorie les noms de calque du modèle. Pour sélectionner un calque, sélectionnez son nom dans la liste Calques. La liste Calques est assortie d'outils permettant de supprimer, de réorganiser et de paramétrer les calques, et de leur ajouter des effets (voir « Utilisation des calques » à la page 204).

Zone Propriétés calque Propose des outils permettant de modifier la couleur d'arrière-plan, l'opacité, la taille et la position d'un calque, de même que la couleur d'arrière-plan, l'opacité et la taille de la zone de travail. Vous pouvez également y régler les effets d'ombre et d'éclat (voir « Utilisation des calques » à la page 204).

Création de calques d'image

❖ Faites glisser l'image de la bibliothèque de fichiers vers la zone de travail.

Le nom d'identification (ID) de l'image figure dans la liste Calques.

Remarque : *si nécessaire, Scene7 peut réduire les images pour les ajuster à la zone de travail lorsque vous créez un calque d'image.*

Voir aussi

« Utilisation des calques » à la page 204

Création d'un calque de texte

1 Sélectionnez l'outil Texte T.

2 Faites glisser le curseur de la souris pour créer une zone de texte sur la zone de travail ou sur une image.

3 Sur l'écran Texte qui apparaît, ajoutez le texte en procédant de l'une des façons suivantes sur l'onglet de prévisualisation :
   - Saisissez du texte dans la zone de texte. Choisissez Ajuster le texte pour qu'il tienne dans la zone de texte.
   - Collez du texte dans la zone de texte à partir du Presse-papiers.
4 Cliquez sur Appliquer, puis fermez l'écran Texte.

Mise en forme de texte

Pour mettre en forme le texte dans un calque de texte, procédez comme suit :

1 Dans la liste Calques, cliquez deux fois sur le nom de la zone de texte à modifier. L'Editeur de texte s'ouvre.
2 Dans la zone de texte, sélectionnez le texte à mettre en forme. Vous pouvez sélectionner une partie ou la totalité du texte, ainsi que des caractères isolés.
3 Définissez les options de mise en forme, puis cliquez sur Appliquer.

   Police Choisissez une police dans le menu du même nom. Si une police ne figure pas dans le menu, vous pouvez la télécharger dans Scene7 Publishing System (voir « Polices » à la page 351).

   Taille de la police Sélectionnez une taille de police dans le menu, entrez une valeur dans la zone ou cliquez sur les flèches vers le haut ou vers le bas pour augmenter ou diminuer la taille de deux points.

   Couleur Cliquez pour sélectionner une couleur de texte.

   Gras, Italique ou Souligner le texte Sélectionnez le texte, puis cliquez sur l'icône correspondant au type de mise en forme à appliquer.

   Ecrire le texte en lettres capitales, Exposant ou Indice Sélectionnez le texte, puis cliquez sur l'icône correspondant au type de mise en forme à appliquer.

   Alignement Sélectionnez le bouton Alignement pour aligner à gauche, centrer ou aligner à droite le texte dans le calque de texte.

   Définir l'approche pour les caractères sélectionnés Saisissez ou sélectionnez une valeur numérique représentant l'espace entre les mots.

   Définir le crénage pour les caractères sélectionnés Saisissez ou sélectionnez une valeur numérique représentant l'espace entre les caractères.

   Espacement des lignes Saisissez ou sélectionnez une valeur numérique représentant l'espace entre les lignes.

   Définir le décalage vertical Saisissez ou sélectionnez une valeur numérique représentant le décalage vers le haut ou vers le bas d'un caractère sélectionné par rapport à la ligne de base du texte environnant. Cette option est particulièrement utile lorsque vous composez des fractions manuellement ou que vous modifiez la position des images texte.

Cliquez sur Annuler pour annuler votre dernière opération. Cliquez sur Rétablir si vous changez d'avis après avoir annulé une action.

Mise en forme de paragraphes

1 Dans la liste Calques, cliquez deux fois sur le nom de la zone de texte à modifier. L'Editeur de texte s'ouvre.
2 Sélectionnez le paragraphe que vous souhaitez mettre en forme.
3 Définissez les options de mise en forme, puis cliquez sur Appliquer.

   Alignement Cliquez sur le type d'alignement pour le définir : Aligner à gauche, Aligner au centre, Aligner à droite ou Justifier.

Justification de fin de paragraphe Cliquez sur le type de justification à utiliser pour la dernière ligne du paragraphe, pour le définir : Dernière ligne : aligner à gauche, au centre ou à droite.

Espacement des lignes Saisissez ou sélectionnez une valeur numérique représentant l'espace entre les lignes du paragraphe.

Appliquer un retrait à tout le texte Cliquez pour augmenter la valeur de mise en retrait du texte.

Supprimer le retrait Cliquez pour diminuer la valeur de mise en retrait du texte.

Appliquer un retrait à la première ligne Indiquez la valeur de mise en retrait de la première ligne du texte.

Espace avant Indiquez l'espace à afficher au-dessus de la première ligne de texte du paragraphe.

Espace après Indiquez l'espace à afficher sous la dernière ligne de texte du paragraphe.

Alignement vertical Sélectionnez l'endroit où le texte doit apparaître verticalement dans la zone de texte : Bord supérieur, Centre ou Bord inférieur.

Orientation du texte Sélectionnez l'orientation du texte : De droite à gauche ou De gauche à droite.

Modification des propriétés du calque de texte

1 Dans l'écran Concepts de base des modèles, sélectionnez la zone de texte à modifier.

2 Dans le panneau Propriétés du calque, sélectionnez l'une des options suivantes :

Réduire le texte (Editeur de texte v4.2 uniquement) Sélectionnez cette option pour réduire le texte afin qu'il s'adapte à la zone de texte.

Renvoi à la ligne du mot (Editeur de texte v4.2 uniquement) Sélectionnez une option pour définir, le cas échéant, la méthode de renvoi à la ligne :

- **Renvoi à la ligne** Renvoie le texte à la ligne afin de l'adapter à une zone de texte dont la largeur est insuffisante.
- **Pas de renvoi à la ligne** Ne renvoie pas le texte à la ligne lorsque la largeur de la zone de texte est insuffisante, mais coupe une partie du texte.
- **Renvoi à la ligne insécable** Renvoie le texte à la ligne pour l'adapter à la taille d'une zone de texte, sans scinder les mots.

Position Indique l'emplacement de la zone de texte sur la zone de travail.

Remplissage Ajoute des marges au rectangle du calque ou le recadre. Indiquez le nombre de pixels à ajouter aux bords gauche, supérieur, inférieur et droit, ou à leur retrancher. Entrez des valeurs positives pour ajouter une marge, et des valeurs négatives pour effectuer un recadrage.

Voir aussi

« Modification de la taille et de la position des calques et de la zone de travail » à la page 204

Affichage et modification du code source du texte

Les informations fournies dans l'onglet Source de l'Editeur de texte vous serviront de référence. Ne modifiez le texte que si vous êtes rompu à l'édition du code source.

1 Dans la liste Calques, cliquez deux fois sur le nom de la zone de texte à modifier. L'Editeur de texte s'ouvre.

2 Cliquez sur l'onglet Source de l'Editeur de texte pour afficher le code source du texte.

3 Affichez le texte ou apportez-y les modifications nécessaires.

Les changements sont conservés lorsque vous basculez entre les vues Prévisualiser et Source.

4 Cliquez sur Appliquer pour effectuer le rendu des modifications.

Utilisation des calques

Utilisez la liste Calques et la zone Propriétés calque pour manipuler les calques. Vous pouvez réorganiser les calques, modifier leur taille et leur position, leur appliquer une rotation et définir leur couleur d'arrière-plan ou de premier plan, leur opacité et leur mode de fusion.

Vous pouvez également modifier la taille de la zone de travail, sélectionner sa couleur d'arrière-plan et modifier son paramètre d'opacité.

Réagencement des calques

La réorganisation des calques peut avoir une incidence sur leur apparence, surtout si cela concerne la transparence ou la surimpression. Veillez à prévisualiser le résultat avant de valider vos modifications.

❖ Pour réorganiser les calques dans un modèle, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Sélectionnez un calque dans la liste Calques, puis cliquez sur le bouton Haut ou Bas autant de fois que nécessaire pour placer le calque à la position souhaitée dans la liste.
- Faites glisser un calque vers le haut ou vers le bas dans la liste Calques.

Modification de la taille et de la position des calques et de la zone de travail

Les calques doivent être suffisamment petits pour tenir dans la zone de travail. Vous pouvez modifier la taille d'un calque ou d'une zone de travail manuellement ou en spécifiant des mesures. Vous pouvez changer la position d'un calque manuellement ou en spécifiant des valeurs de décalage. Vous pouvez également appliquer une rotation à un calque.

Dans Scene7, il est recommandé de créer un paramètre d'image prédéfini de la même taille que votre modèle. Travailler avec un paramètre d'image prédéfini et un modèle de taille identique permet de définir correctement la taille de sortie finale et les options d'accentuation du modèle. Une fois que vous avez créé ce paramètre d'image prédéfini, vous pouvez le sélectionner dans le menu Appliquer le paramètre prédéfini de l'écran Prévisualisation du modèle. L'écran montre l'image telle qu'elle sera diffusée depuis le serveur (voir « Configuration des paramètres d'image prédéfinis » à la page 135).

Modification de la taille d'un calque

Pour modifier la taille d'un calque ou de la zone de travail, sélectionnez le calque ou la zone de travail dans la liste Calques, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

Modification manuelle de la taille Sélectionnez un angle du calque ou de la zone de travail, puis faites-le glisser. Avec les calques de texte, vous pouvez également faire glisser un côté du calque. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser la souris pour modifier la taille tout en conservant le format (la forme).

Saisie des dimensions de la taille du calque Entrez les mesures en pixels dans les zones de texte L (Largeur) et H (Hauteur) de la section Propriétés du calque.

En plus de modifier la taille d'un calque, vous pouvez lui appliquer un remplissage. Pour ce faire, entrez une mesure de remplissage dans les cases des bords gauche, droit, supérieur et inférieur de la zone Propriétés calque. Le remplissage permet d'ajouter une marge au calque actif pour le décaler du périmètre de son calque de base. Il est pratique pour faire ressortir l'effet d'ombre portée ou d'ombre extérieure ajouté, le cas échéant. De plus, il augmente la taille d'un calque et affiche sa couleur d'arrière-plan dans la zone de remplissage étendue. Le calque de base se repositionne en fonction de la nouvelle taille du calque. Par exemple, si le calque actif est centré sur le calque de base, lorsque vous étendez le côté gauche du calque actif, il s'éloigne d'autant vers la droite du calque de base.

Modification de la position d'un calque

Pour modifier la position d'un calque dans la zone de travail, sélectionnez-le dans la liste Calques, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

Modification manuelle de la position Amenez le pointeur à proximité du contour du calque, puis, lorsque le curseur se transforme en flèche à quatre pointes, cliquez à l'emplacement du pointeur, puis faites-le glisser.

Saisie des valeurs de décalage de la position Entrez les valeurs de décalage X et Y dans les zones de texte X et Y. Ces valeurs représentent le décalage du point d'ancrage sur les axes x et y, exprimé en pixels.

Rotation d'un calque

La zone Pivoter indique l'angle de rotation du calque. Pour faire pivoter un calque, sélectionnez son nom dans la liste Calques, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

Rotation manuelle Amenez le curseur à proximité d'un angle du calque (mais pas dessus). Lorsque le curseur de rotation apparaît, faites glisser l'angle du calque. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser pour faire pivoter par incréments de 15 degrés.

Saisie d'une unité de degré Entrez le nombre de degrés de rotation du calque. La rotation s'effectue dans le sens horaire. Pour appliquer une rotation dans le sens anti-horaire, entrez un nombre négatif.

Masquage d'un calque ou d'un effet de calque

Vous pouvez masquer un calque ou un effet de calque en cliquant sur l'icône représentant un œil en regard du nom du calque ou de l'effet. Les calques masqués n'apparaissent pas sur les prévisualisations, ni sur la sortie. Les informations sur le calque sont conservées dans l'URL. « hide=1 » est cependant ajouté à l'URL pour indiquer que le calque est actuellement masqué. Par exemple :

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

Détermination de la couleur de fond, de l'opacité et du mode de fusion

Pour choisir une couleur d'arrière-plan, une opacité et un mode de fusion pour un calque ou la zone de travail, sélectionnez le calque ou la zone de travail, puis utilisez les techniques suivantes :

Couleur de premier plan Cliquez sur le bouton Couleur de premier plan , puis choisissez une nuance pour modifier la couleur de l'ombre ou de l'éclat (lueur). Vous pouvez également entrer une valeur chromatique dans la zone. La couleur d'arrière-plan ne s'applique qu'aux calques qui utilisent la transparence. Par exemple, elle s'applique partiellement à un calque transparent d'une étiquette de prix ou l'arrière-plan d'une zone de texte. Les calques composés d'une image PSD, TIFF ou PNG dont la transparence est activée peuvent avoir un arrière-plan transparent.

Couleur de fond Cliquez sur le bouton Couleur de fond , puis choisissez une nuance pour modifier la couleur des zones de remplissage.

Opacité Faites glisser le curseur Opacité pour rendre un calque translucide et ainsi faire transparaître une partie de l'image sous-jacente. Le paramètre 100 % définit une opacité totale ; le paramètre 0 % définit la transparence.

Mode de fusion Choisissez une option pour simuler l'un des modes de fusion disponibles dans Photoshop. Les options disponibles sont les suivantes : Normal, Fondu, Eclaircir, Assombrir, Multiplier et Ecran. Ces options sont disponibles pour les calques, non pour la zone de travail.

Utilisation des effets d'ombre et d'éclat sur les calques

Vous pouvez appliquer une ombre ou un éclat à un calque. L'ombre ou l'éclat est appliqué au périmètre du calque et s'étend vers l'intérieur ou l'extérieur, en fonction de l'option sélectionnée. Si votre modèle est issu d'un fichier PSD avec des effets d'ombre et d'éclat, vous pouvez régler ces effets dans Scene7 Publishing System.

Une fois que vous avez appliqué un effet d'ombre ou d'éclat, vous pouvez régler sa taille, sa couleur, son opacité et sa position dans la zone Propriétés calque de l'écran Modèle.

Application d'un effet d'ombre ou d'éclat à un calque

Pour appliquer un effet d'ombre ou d'éclat, procédez comme suit :

1 Sélectionnez un calque dans la liste Calques.

2 Sélectionnez le menu Ajouter un effet, puis choisissez une option :

Ombre portée Applique une ombre au côté inférieur droit du calque.

Ombre intérieure Applique un effet d'ombre à l'intérieur du contour du calque.

Eclat extérieur Applique un effet d'éclat sur tout le contour du calque.

Eclat intérieur Applique un effet d'éclat à l'intérieur du contour du calque.

Un nom d'effet apparaît dans la liste Calques après l'application d'un effet. Pour supprimer un effet, sélectionnez son nom dans la liste Calques, puis sélectionnez le bouton Supprimer.

Remarque : *parfois, l'effet d'une ombre portée ou d'un éclat extérieur n'est pas visible, notamment lorsque le calque sous-jacent est trop petit pour l'afficher. Si l'ombre ou l'éclat est invisible, essayez d'ajouter du remplissage au calque ou de le réorganiser (voir les sections « Modification de la taille et de la position des calques et de la zone de travail » à la page 204 et « Réagencement des calques » à la page 204).*

Ajustement d'un effet d'ombre ou d'éclat

Pour ajuster un effet d'ombre ou d'éclat, sélectionnez d'abord son nom dans la liste Calques. Ensuite, modifiez ses paramètres dans la zone Propriétés calque de l'écran Modèle :

Couleur Sélectionnez le bouton Couleur , puis choisissez une nuance pour modifier la couleur de l'ombre ou de l'éclat. Vous pouvez également saisir une valeur chromatique dans la zone.

Opacité Faites glisser le curseur pour définir l'intensité de l'effet. Les effets moins opaques sont plus transparents.

Mode de fusion Choisissez une option pour simuler l'un des modes de fusion disponibles dans Photoshop. Les options disponibles sont les suivantes : Normal, Fondu, Eclaircir, Assombrir, Multiplier et Ecran.

Taille Entrez dans les zones X et Y les valeurs à utiliser pour augmenter ou réduire l'effet d'ombre. Les options de taille ne sont disponibles que pour les ombres intérieures et les ombres portées.

Agrandir Faites glisser le curseur pour étendre l'effet vers l'intérieur ou l'extérieur.

Flou Faites glisser le curseur pour régler le contour progressif sur les bords de l'effet. Plus le degré de flou est élevé, plus les contours sont atténués.

Masquage des calques

La liste Calques comporte un bouton Masque qui définit le mode d'utilisation du masque ou de la couche alpha d'un calque. A l'aide du bouton Masque, vous pouvez appliquer l'effet d'un calque d'arrière-plan à un calque particulier ou au calque parent entier de votre modèle. Sélectionnez un calque dans la liste Calques, puis sélectionnez le bouton Masque pour parcourir les états suivants :

- L'arrière-plan du calque est opaque.
- Le contenu du calque est inversé, et une couleur noire unie est appliquée à l'arrière-plan du calque.
- Une couleur noire unie est appliquée à l'arrière-plan du calque.

Création de paramètres de modèle

Les paramètres permettent d'utiliser les modèles avec une extrême souplesse. Ils offrent la possibilité de personnaliser dynamiquement une image de modèle. Vous pouvez déterminer les calques de texte et d'image à inclure dans le modèle et, dans chacun des calques, les paramètres à afficher. Par exemple, pour mettre en lumière un produit soldé, vous pouvez créer un calque de texte Promotions. Ultérieurement, vous pourrez supprimer ce calque tout en conservant le reste de l'image de modèle simplement en supprimant le paramètre Promotions.

Lorsque vous créez des paramètres de modèle, vous spécifiez en fait les parties du modèle à appeler dans une chaîne URL. Une URL créée avec des paramètres expose ces éléments dans la chaîne URL. Avec les paramètres exposés, vous pouvez créer des résultats personnalisés en vous basant sur le mode de création dynamique de l'image de modèle à partir du serveur Image Server. Ainsi, vous pouvez modifier un modèle dynamiquement puisque vous pouvez appeler la totalité ou une partie de ses paramètres dans une URL.

Dans les paramètres de calque de texte, vous pouvez également transformer la chaîne de texte en champ dynamique lié aux valeurs d'une base de données. Il est très pratique de pouvoir lier un texte à une base de données, notamment dans le cadre de promotions. Vous pouvez personnaliser les images de modèle pour qu'elles affichent le nom des clients. A titre d'exemple, vous pouvez également lier un paramètre de calque de texte à une base de données de prix afin d'afficher le prix d'un article dans une image de modèle.

Vous pouvez vous référer à un même paramètre plusieurs fois. Pour chaque commande de la boîte de dialogue des paramètres, sélectionnez un paramètre qui correspond à la commande concernée dans la zone combinée. Par exemple, tous les paramètres de taille sont disponibles pour la commande size=, etc. Vous pouvez attribuer de nouveau la référence de paramètre à n'importe quel autre paramètre déjà existant dans la zone combinée à condition de lui donner un nouveau nom. Dans ce cas, le nom doit être unique. A défaut de nom unique, un message d'erreur indiquant que le paramètre existe déjà apparaît. Lorsque vous supprimez une référence de paramètre, le paramètre est supprimé de l'URL s'il n'est associé à aucune autre référence. Lorsque vous modifiez la valeur par défaut d'un paramètre de texte, toutes les références renvoyant à ce paramètre sont mises à jour. Vous pouvez voir la mise à jour dans le tableau de calques, dans le rendu du modèle et dans l'URL. Lorsque vous modifiez un attribut de calque en manipulant les poignées de redimensionnement ou en saisissant de nouvelles valeurs dans le panneau des propriétés, la valeur du paramètre ainsi que toutes les références au paramètre en question sont mises à jour. Par exemple, si vous avez paramétré la taille de deux calques à l'aide d'un seul paramètre, les dimensions des deux calques sont mises à jour simultanément lorsque vous modifiez les dimensions d'un seul des calques. Lorsque vous prévisualisez un modèle et modifiez un paramètre, toutes les références au paramètre en question sont mises à jour.

Paramétrage d'un calque

Pour créer des paramètres de modèle pour chacun des calques de votre modèle, procédez comme suit :

1 Dans la liste Calques, sélectionnez le bouton Paramètres P situé en regard du nom du calque pour lequel vous souhaitez créer des paramètres. L'écran Paramètres apparaît. Il affiche la liste des noms de tous les paramètres du calque, leur valeur et leur type.

2 Sélectionnez l'option Oui située en regard du nom de chaque paramètre à inclure dans l'image de modèle.

3 Sélectionnez le bouton Fermer pour quitter l'écran Paramètres.

Vous pouvez renommer les paramètres dans l'écran Paramètres. Un paramètre renommé est plus facile à identifier dans les chaînes URL et à utiliser comme valeur de base de données. Pour renommer un paramètre, sélectionnez l'option Oui correspondante, cliquez sur son nom, puis entrez un nouveau nom dans le champ Nom.

Pour obtenir la liste des paramètres que vous avez créés pour votre modèle, sélectionnez le bouton Résumé des paramètres dans l'écran Modèle. L'écran Résumé des paramètres apparaît. Il répertorie le nom de tous les calques et, si vous avez créé des paramètres pour un calque, le nom et la valeur de ces paramètres.

Création de paramètres de texte dynamique

Pour les calques de texte, vous pouvez en outre transformer la chaîne de texte en champ dynamique lié à une valeur d'une base de données. Procédez comme suit :

1 Dans l'écran Modèle, sélectionnez le bouton Paramètres P situé en regard du nom du calque de texte pour lequel vous souhaitez créer des paramètres de texte dynamiques. L'écran Paramètres apparaît.

2 Sélectionnez l'option Oui située en regard du nom de l'attribut de texte (textAttr).

3 Sélectionnez l'onglet Texte dans l'écran Paramètres.

4 Cliquez sur le bouton Ajouter paramètre. Un nom de paramètre par défaut s'affiche. Pour remplacer ce nom, sélectionnez-le, puis saisissez un autre nom. La chaîne de texte courante devient le nouveau nom du paramètre.

5 Sélectionnez le bouton Fermer pour quitter l'écran Paramètres.

Pour que le nom du paramètre utilise une valeur de base de données, ajoutez la chaîne suivante dans l'URL du modèle :

```
?$_2(parameter name)=(database value)
```

Le nom du paramètre sera remplacé par des noms dans un champ de base de données ou un code Java indiquant, par exemple, le prix actuel d'un article ou le nom d'un client.

Publication de modèles

Lorsque vous publiez votre modèle, il est placé sur les serveurs Scene7 Image Server où il est disponible pour votre site Web et votre application. En outre, durant le processus de publication, Scene7 Publishing System active les URL nécessaires à votre site Web et à votre application.

Important : *pour utiliser votre modèle, publiez tout le contenu qui a servi à le créer, y compris les polices et les images. Si vous n'incluez pas tous les fichiers requis, un message d'erreur s'affiche lors de la publication.*

Marquage des modèles pour publication

Les modèles et tous les fichiers de support qui leur sont associés doivent être marqués pour publication afin d'être placés sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez marquer ces éléments pour leur publication depuis le panneau de navigation en sélectionnant l'icône Marquer pour publication.

Voir aussi

« Publication après le téléchargement » à la page 97

Publication de votre modèle

Pour publier des modèles sur les serveurs Scene7 Image Server, sélectionnez d'abord le bouton Publier dans la barre de navigation globale. Sélectionnez ensuite une option Quand, entrez un nom (facultatif) pour la tâche de publication, puis sélectionnez le bouton Lancer publication.

Voir aussi

« Création d'une tâche de publication » à la page 97

Liaison d'un modèle à une page Web

Vos sites Web et applications accèdent au contenu du serveur Scene7 Image Server au moyen de chaînes URL. Après la publication d'un modèle, Scene7 active une chaîne URL qui référence le modèle sur les serveurs Scene7 Image Server. Vous pouvez coller cette URL dans un navigateur Web afin de la tester.

Pour placer les chaînes URL dans vos pages Web et applications, copiez-les à partir de Scene7 Publishing System. Pour obtenir une chaîne URL générée avec un paramètre d'image prédéfini, affichez l'écran de prévisualisation ou le panneau de navigation (vue de détails). Ensuite, sélectionnez un paramètre d'image prédéfini, puis cliquez sur le bouton Copier l'URL.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Obtention d'une URL de modèle

Vous pouvez obtenir une chaîne URL de modèle générée par un paramètre d'image prédéfini depuis l'écran Prévisualisation du modèle. Une fois l'URL copiée, elle est stockée dans le Presse-papiers ; vous pouvez ainsi la coller si nécessaire. Pour obtenir, à partir de l'écran Prévisualisation du modèle, une chaîne URL de modèle générée avec un paramètre d'image prédéfini, procédez comme suit :

1. Cliquez sur le bouton de prévisualisation en survol du modèle ou choisissez la commande Fichier > Prévisualiser. L'écran de prévisualisation s'ouvre.
2. A l'aide des menus du paramètre prédéfini, choisissez le paramètre d'image prédéfini avec lequel vous souhaitez diffuser l'image de modèle. L'écran de prévisualisation affiche le modèle tel qu'il apparaîtra lors de sa diffusion à partir du serveur.
3. Cliquez sur le bouton Copier l'URL pour copier l'URL dans le Presse-papiers.

Ajout d'URL de modèle à une page Web

Pour ajouter un modèle à votre page Web, adressez-vous à votre équipe de développement Web pour modifier la balise `<IMG>` dans le code HTML de votre page Web à l'aide de la chaîne URL Scene7 en vue de soumettre une requête sur les serveurs Scene7 Image Server. Le moteur de commerce électronique ou le code de page Web dynamique insère l'image de modèle en respectant la taille et les paramètres de formatage définis dans le paramètre d'image prédéfini que vous avez choisi pour le modèle.

Voir aussi

« Ajout d'images dynamiques à une page Web » à la page 139

Gestion des variations de contenu

Utilisez les visionneuses de modèles pour gérer la façon dont les variations de fichier sont publiées.

Créez une visionneuse de modèles pour gérer les variations d'un modèle. Vous pouvez contrôler la variation utilisée sans modifier le code sur votre site. Cela permet aux gestionnaires de contenu de déplacer du contenu sans avoir à demander à un informaticien de modifier une URL dans le code Web.

Les URL universelles sont utilisées pour afficher la variation de modèle qui apparaît sur la page, en fonction de l'ordre dans lequel elles sont répertoriées dans la visionneuse. Le modèle en haut de la liste des visionneuses de modèles est toujours publié.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle URL prédéfinie d'image à partir de la liste. Les URL prédéfinies d'image sont similaires aux URL universelles. Il peut y avoir plusieurs URL prédéfinies d'image.

1. Cliquez sur Créer > Visionneuses de modèles.

   Le générateur s'ouvre.

2. Sélectionnez un modèle, puis cliquez sur Ajouter/Prévisualiser.
3. Modifiez les propriétés du modèle, puis cliquez sur Enregistrer sous pour créer une nouvelle version.
4. Saisissez un nom et cliquez sur Enregistrer.

   Vous devez publier à la fois le fichier et le modèle.

5. Accédez à la page Détails pour obtenir une URL copiée à partir de la section URL.

Vous pouvez déplacer un modèle dans l'ordre du modèle (par exemple, vers le haut de la liste) en le faisant glisser vers son nouvel emplacement. Publiez à nouveau afin de soumettre le nouvel ordre.

Remarque : *il se peut que vous deviez effacer la mémoire cache pour voir les modifications. La modification s'affiche uniquement sur le site Web après être passée par le cycle complet de la mémoire cache.*

Chapitre 14 : Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis

Adobe® Scene7® Web-to-Print vous permet de créer du contenu d'impression professionnel que vos clients et votre personnel peuvent facilement personnaliser. Vous pouvez conserver le contenu et l'identité de marque de l'entreprise tout au long du processus de publication. Les utilisateurs finals peuvent personnaliser le contenu d'impression, mais uniquement la partie du contenu dont vous avez autorisé la personnalisation. Papeterie personnalisée, cartes de visite, affiches, cartes de vœux, étiquettes, tickets, cadeaux, vêtements, calendriers, scrapbooks et albums photos sont autant d'exemples de produits d'impression personnalisés que vous pouvez présenter. Les entreprises peuvent conserver une identité de marque commune avec une enseigne qui peut être adaptée à différentes régions, franchises boutiques et succursales.

Vous commencez par créer un modèle dans Adobe Illustrator®. Le modèle définit avec précision les éléments permanents ou variables ; les éléments variables sont ceux qui pourront être personnalisés. Par exemple, une fois qu'une zone de texte est paramétrée dans un fichier Illustrator, les utilisateurs finals peuvent saisir le texte de leur choix. De la même façon, une couleur de fond paramétrée en tant qu'élément variable peut être modifiée.

Scene7 propose deux flux de travail pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis : pour une utilisation de base ou une utilisation avancée. Une utilisation de base consiste à créer un modèle dans Adobe Illustrator, le transférer vers Scene7 et définir des éléments variables à l'aide des paramètres dans SPS. Une utilisation avancée nécessite une définition plus détaillée de la variabilité. Elle consiste à créer des éléments variables dans Adobe Illustrator, transférer le fichier vers Scene7 et manipuler directement les éléments au niveau du code XML avec des appels d'URL. Ce scénario porte le nom de *manipulation DOM*.

Remarque : *pour plus d'informations sur les flux de travaux d'impression en ligne de Scene7, la création de modèles, le paramétrage, la manipulation DOM, etc., consultez le guide des flux de travaux d'impression en ligne, à l'adresse suivante : www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_fr. Téléchargez le fichier zip sur votre disque dur local et extrayez son contenu (document relatif au flux de production d'impression Scene7 et autres didacticiels).*

Démarrage rapide : Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis

Cette section de démarrage rapide décrit le flux de travail de base en vue d'utiliser des fichiers Illustrator pour créer des produits d'impression personnalisables de haute qualité.

1. Conception d'un fichier Illustrator pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis

Dans Illustrator, créez votre modèle. Si vous souhaitez utiliser la méthode de manipulation avancée DOM pour personnaliser votre modèle, définissez des identifiants d'élément Scene7 pour les éléments variables dans Illustrator.

Voir les sections « Création d'un modèle initial dans Illustrator » à la page 212 et « Manipulation DOM » à la page 220.

2. Conversion du modèle au format FXG Scene7 et téléchargement vers Scene7 Publishing System

Les utilisateurs d'Adobe Creative Cloud peuvent utiliser le module externe d'Adobe Illustrator pour l'impression en ligne. Ce module externe convertit les modèles au format FXG Scene7. Si un modèle comporte des polices de caractères, les fichiers de police correspondants doivent être téléchargés vers SPS avant le téléchargement du fichier FXG.

Voir « Téléchargement de fichiers pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis » à la page 213.

3. Affichage, définition ou redéfinition de paramètres dans Scene7

Dans les écrans de prévisualisation et de création du module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, vous pouvez définir et affiner des éléments variables à l'aide des fonctions de paramétrage, prévisualisation des résultats et test des résultats. Dans ces écrans, vous pouvez effectuer les actions suivantes :

- Créer et modifier des paramètres.
- Indiquer des valeurs par défaut pour les attributs et les propriétés des paramètres.
- Pour copier l'URL de prévisualisation dans le Presse-papiers et prévisualiser le résultat dans un navigateur, cliquez sur Copier l'URL.

Voir « Paramétrage d'un modèle dans Scene7 » à la page 213.

4. Publication du modèle FXG

Après avoir défini et testé les paramètres et attributs, publiez le fichier. Lorsque vous publiez votre modèle FXG, il est placé sur les serveurs Scene7 Image Server, et l'URL est activée.

Assurez-vous de publier toutes les images et polices associées à votre modèle FXG.

Voir « Publication de modèles FXG » à la page 222.

5. Obtention de l'URL

A l'aide de son URL, le modèle est maintenant prêt à être intégré à votre site Web pour que les utilisateurs finals puissent en personnaliser le contenu variable.

Voir « Liaison d'un modèle FXG à une page Web » à la page 222.

Création d'un modèle initial dans Illustrator

Commencez la création de l'illustration et du modèle initiaux dans Illustrator. Pour que votre modèle Illustrator soit correctement paramétré, vérifiez qu'il respecte les instructions suivantes :

- Déterminez avec précision les composants du modèle qui doivent être variables.
- Vérifiez que les calques sont dans le bon ordre pour qu'aucun objet ne soit occulté involontairement.
- Supprimez les calques inutiles. Leur suppression permet d'éviter qu'ils ne soient utilisés en tant que paramètres par erreur.
- Téléchargez toutes les polices de votre modèle vers Scene7 Publishing System. Effectuez cette opération avant de télécharger votre modèle (et assurez-vous que la tâche de téléchargement des polices est terminée avant de télécharger le modèle). Scene7 a besoin de ces polices pour afficher le texte du modèle correctement.
- Si vous souhaitez que l'impression du document final soit d'une qualité supérieure, définissez la résolution sur 300 ppp.

Téléchargement de fichiers pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis

Afin de créer des fichiers pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, convertissez votre fichier Illustrator au format de fichier FXG Scene7, puis transférez-le vers SPS.

Voir aussi

« Téléchargement de fichiers » à la page 91

Préparation du fichier pour le transfert

Procédez comme suit *avant* de transférer manuellement le fichier FXG Scene7 vers Scene7 Publishing System :

- Transférez les polices séparément avant de transférer le fichier FXG.
- Téléchargez les images associées trouvées dans le dossier de fichiers créé par le plug-in FXG.

Définition de la variabilité : paramétrage et manipulation DOM

Scene7 propose deux techniques de gestion du contenu variable dans un modèle. Avec ces deux techniques, vous concevez le modèle initial dans Illustrator, le convertissez au format FXG Scene7, puis le téléchargez vers SPS. Toutefois, ces deux techniques diffèrent dans le degré de contrôle dont vous disposez sur les éléments variables et les compétences requises pour les utiliser :

Paramétrage dans Scene7 Publishing System Cette technique implique de définir la variabilité dans les écrans de création et de prévisualisation du module de publication à l'aide de modèles prédéfinis dans SPS ou dans le module externe Adobe Illustrator pour l'impression en ligne. Chaque méthode fournit des outils permettant de créer des paramètres, d'attribuer des valeurs de paramètre et de tester les résultats.

Utilisation de la manipulation DOM Cette technique vous permet de contrôler la conception et le modèle au niveau XML. Les fichiers FXG Scene7 sont des fichiers XML. Cette approche vous permet de modifier votre modèle de conception directement à l'aide de son modèle DOM (Display Object Model) XML. Dans Illustrator, vous marquez les éléments variables avec des identifiants d'élément Scene7 pour les manipuler ensuite à l'aide de commandes URL.

Voir aussi

« Paramétrage d'un modèle dans Scene7 » à la page 213

« Manipulation DOM » à la page 220

Paramétrage d'un modèle dans Scene7

Une fois que vous avez enregistré un modèle Illustrator au format FXG Scene7 puis téléchargé le fichier vers Scene7 Publishing System, vous pouvez définir ses éléments variables. Pour ce faire, paramétrez les éléments variables dans les écrans de création et de prévisualisation du module de publication à l'aide de modèles prédéfinis. Scene7 propose des outils permettant de définir les paramètres de texte et d'objets des calques et leurs propriétés respectives. Vous pouvez également créer différentes versions d'un même modèle.

Le paramétrage d'un modèle FXG vous permet de personnaliser la variabilité du texte, des images et des graphiques dans le modèle. Par exemple, vous pouvez paramétrer une ligne de texte pour que les utilisateurs finals puissent modifier le texte via une interface Web. Vous pouvez définir des zones de texte vides en tant que variables pour que les utilisateurs finals puissent les remplir avec du texte personnalisé. Vous pouvez également paramétrer les attributs et propriétés des éléments de conception dans l'écran de création du module de publication à l'aide de modèles prédéfinis de Scene7.

Remarque : *le paramétrage du modèle dans Scene7 n'est pas obligatoire si vous avez l'intention d'utiliser la méthode de manipulation DOM.*

Voir aussi

« Création d'un modèle initial dans Illustrator » à la page 212

« Téléchargement de fichiers pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis » à la page 213

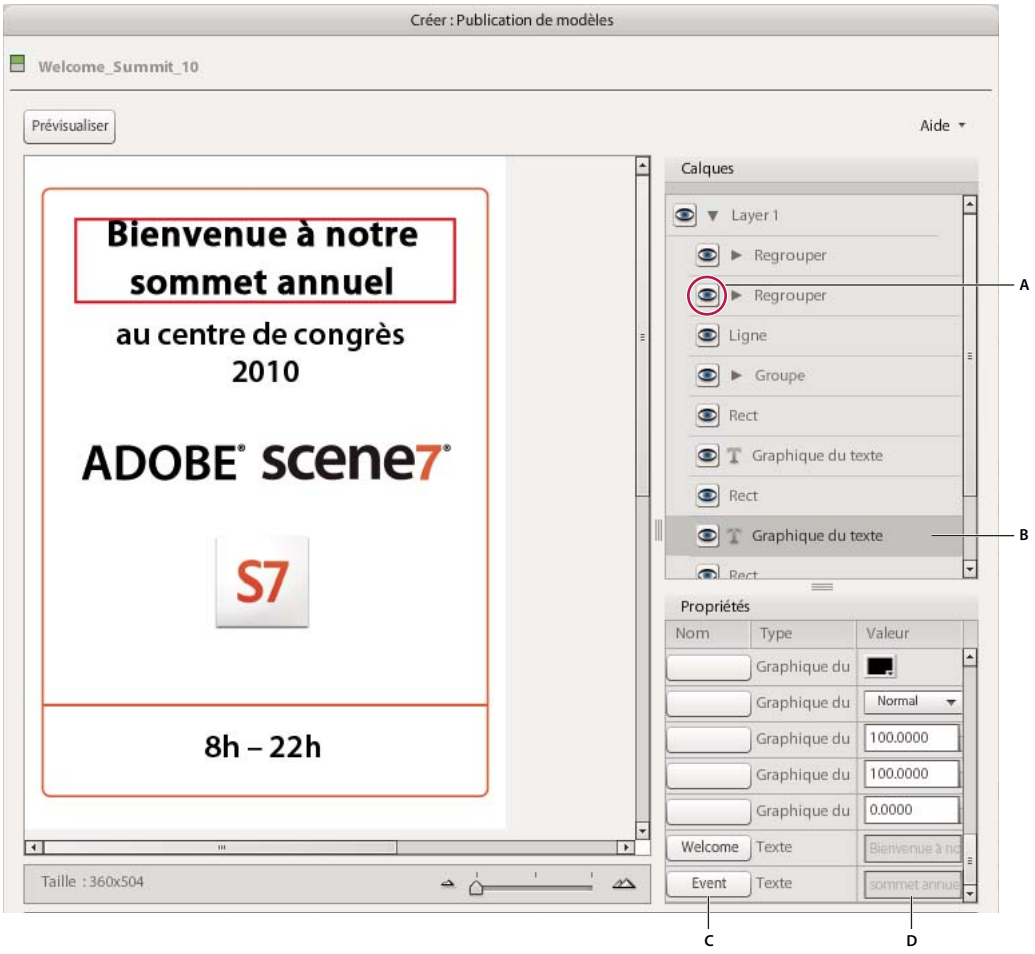
Définition des paramètres d'un modèle FXG

Pour définir les paramètres d'un modèle FXG, procédez comme suit :

1 Sélectionnez le fichier FXG dans la fenêtre de navigation.

2 Cliquez sur Créer et sélectionnez Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis ou cliquez sur le bouton Modifier du fichier.

   L'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis s'ouvre.



Paramétrage d'un modèle dans l'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis.
A. *Cliquez sur l'icône en forme d'œil pour afficher ou masquer un calque.* ***B.*** *Sélectionnez le calque pour en afficher les propriétés.*
C. *Attribuez un nom à l'attribut pour le rendre variable.* ***D.*** *Définissez la valeur par défaut de l'attribut.*

3 Dans le panneau Calques de l'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, sélectionnez le calque comprenant les éléments que vous souhaitez paramétrer.

Cliquez sur l'icône en forme d'œil pour l'activer et la désactiver. Vous avez ainsi la certitude de sélectionner l'objet souhaité.

4 Dans le panneau Propriétés, cliquez sur un paramètre dans la colonne Nom (pour paramétrer du texte) ou Paramètre (pour paramétrer des objets).

Texte Cliquez dans la zone de texte (faites défiler la liste des propriétés vers le bas pour trouver la zone de texte). La boîte de dialogue Paramètres s'affiche. Sélectionnez le texte à paramétrer, puis cliquez sur Ajouter. Pour créer plusieurs paramètres pour une même propriété de texte, sélectionnez diverses parties du texte et ajoutez des paramètres pour chacune d'elles. Pour modifier le nom d'un paramètre, cliquez dessus, saisissez un nouveau nom, puis cliquez sur le bouton Fermer.

Objets Cliquez sur une zone de la colonne Paramètre. La boîte de dialogue Modifier le paramètre s'affiche. Saisissez un nom de paramètre, puis cliquez sur OK.

Pour personnaliser simultanément plusieurs attributs avec la même valeur, utilisez le même nom de paramètre pour chacun d'eux. A titre d'exemple, si votre modèle comporte un rectangle et une étoile, vous pouvez entrer **newcolor** comme nom de paramètre pour chaque attribut Couleur unie. Toute modification de la valeur **newcolor** est alors répercutée sur le rectangle et l'étoile.

5 Dans le champ Valeur ou Données, spécifiez une valeur par défaut pour l'attribut. Définissez toutes les propriétés de l'objet sélectionné pour définir précisément l'apparence souhaitée.

6 (Facultatif) Répétez les étapes 3 à 5 pour tous les objets ou calques à paramétrer.

7 Cliquez sur Enregistrer ou Enregistrer sous.

8 Cliquez sur Prévisualiser pour ouvrir la fenêtre de prévisualisation du fichier FXG et afficher les paramètres que vous avez créés avec leurs valeurs par défaut.

Affichage ou masquage d'un objet ou d'un calque dans un modèle FXG

Bien qu'ils soient invisibles sur la prévisualisation ou la sortie, les objets et calques masqués ne sont pas supprimés du fichier. Vous pouvez, si vous le souhaitez, les rendre à nouveau visibles. La visibilité est un attribut que vous pouvez rendre variable. Activez ou désactivez l'icône en forme d'œil pour définir la valeur de visibilité par défaut d'un objet ou calque.

1 Dans le panneau Objets, cliquez sur l'icône en forme d'œil située en regard du nom d'un objet ou d'un calque pour masquer l'élément en question dans le fichier.

2 Cliquez à nouveau dessus pour rendre l'objet visible.

Création de différentes versions d'un modèle

Vous pouvez créer plusieurs versions du modèle en modifiant les attributs d'une version à l'autre pour servir diverses utilisations.

Dans l'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, cliquez sur le bouton Enregistrer comme pour enregistrer le fichier en tant que nouveau modèle FXG sans écraser le modèle FXG d'origine.

Utilisation du texte avec contour

Le texte avec contour est un exemple de paramétrage des attributs. Scene7 prend en charge les fonctions de texte contouré suivantes :

- Epaisseur du contour
- Motif de contour en pointillé
- Styles de sommet différents
- Styles d'extrémité différents
- Surimpression du contour
- Traitement des couleurs séparé pour le contour, incluant la prise en charge du ton direct

Ce tableau décrit les options d'objet qui prennent en charge le texte avec contour.

Attribut	Description
`s7:fill` <valeur booléenne> (S7FXG uniquement)	Précise si le fond est activé pour le texte. Vrai par défaut.
`s7:stroke` <valeur booléenne> (S7FXG uniquement)	Précise si le contour est activé pour le texte. Faux par défaut.

Attribut	Description
`s7:weight` <valeur numérique> (S7FXG uniquement)	Précise l'épaisseur du contour du texte en points. Par défaut : 1 point.
`s7:joints` <chaîne> (`pointe`, `arrondi`, `biseau`) (S7FXG uniquement)	Précise le type de sommet du contour. Par défaut : `arrondi`.
`s7:caps` <chaîne> (`sans`, `arrondi`, `carré`) (S7FXG uniquement)	Précise le type d'extrémité du contour. Par défaut : `arrondi`.
`s7:miterLimit` <valeur numérique> (S7FXG uniquement)	Précise la limite de la pointe lorsque le sommet du contour est en pointe. Par défaut : 4.
`s7:strokeOverprint` <valeur booléenne> (S7FXG uniquement)	Précise si la surimpression est activée pour le contour. Faux par défaut.
`s7:strokeColorName` (S7FXG uniquement)	Identique à `s7:colorName`, à la différence près qu'il définit le nom de la couleur du contour.
`s7:strokeColorValue` (S7FXG uniquement)	Identique à `s7:colorValue`, à la différence près qu'il définit la valeur de la couleur utilisée pour le contour.
`s7:strokeColorspace` (S7FXG uniquement)	Identique à `s7:colorspace`, à la différence près qu'il définit l'espace colorimétrique utilisé pour le contour.
`flm:dashPattern` <tableau> (S7FXG uniquement)	Par défaut, il n'y a pas de motifs pour les tirets et les espaces. Cet attribut définit le motif tiret/espace du contour. La première valeur est le tiret du contour. La seconde est l'espace entre deux tirets. Vous pouvez étendre le tableau pour plusieurs valeurs de la même manière avec les autres valeurs spécifiées comme tiret et espace.

Utilisation de texte déformé

Le texte déformé vous permet de modifier l'apparence du texte avec effets tels que l'ondulation, l'indicateur, l'étirement, etc.

Le texte déformé est pris en charge pour les objets RichText. Le texte peut être vertical ou horizontal, et peut être texte de point, texte de zone et de texte curviligne. L'objet texte doit être entièrement sélectionné pour que la déformation puisse être appliquée.

Le texte déformé peut être créé dans Adobe Illustrator.

Lorsqu'une déformation est appliquée à un texte, vous pouvez définir les attributs suivants :

- Style
- Direction
- Courbure
- Déformation horizontale
- Déformation verticale

Chaque attribut contient un ensemble de valeurs.

Attribut	Valeurs	Par défaut
Style `s7:warpStyle`	`nonearcarcLowerarcUpperarchbulgeshellLowershellUpperflagwavefishrisefishEyeinflatesqueezetwist`	`none`
Direction `s7:warpDirection`	`horizontalvertical`	`horizontal`

Attribut	Valeurs	Par défaut
Courbure `s7:warpBend`	-1 à 1	0,5
Déformation horizontale `s7:warpHorizontalDistortion`	-1 à 1	01
Déformation verticale `s7:warpVerticalDistortion`	-1 à 1	0

Remarque : *pour* `dilatation` *et* `objectif 180°`*, passer l'indicateur* `s7:warpDirection` *du mode horizontal au mode vertical n'a aucun effet sur la sortie.*

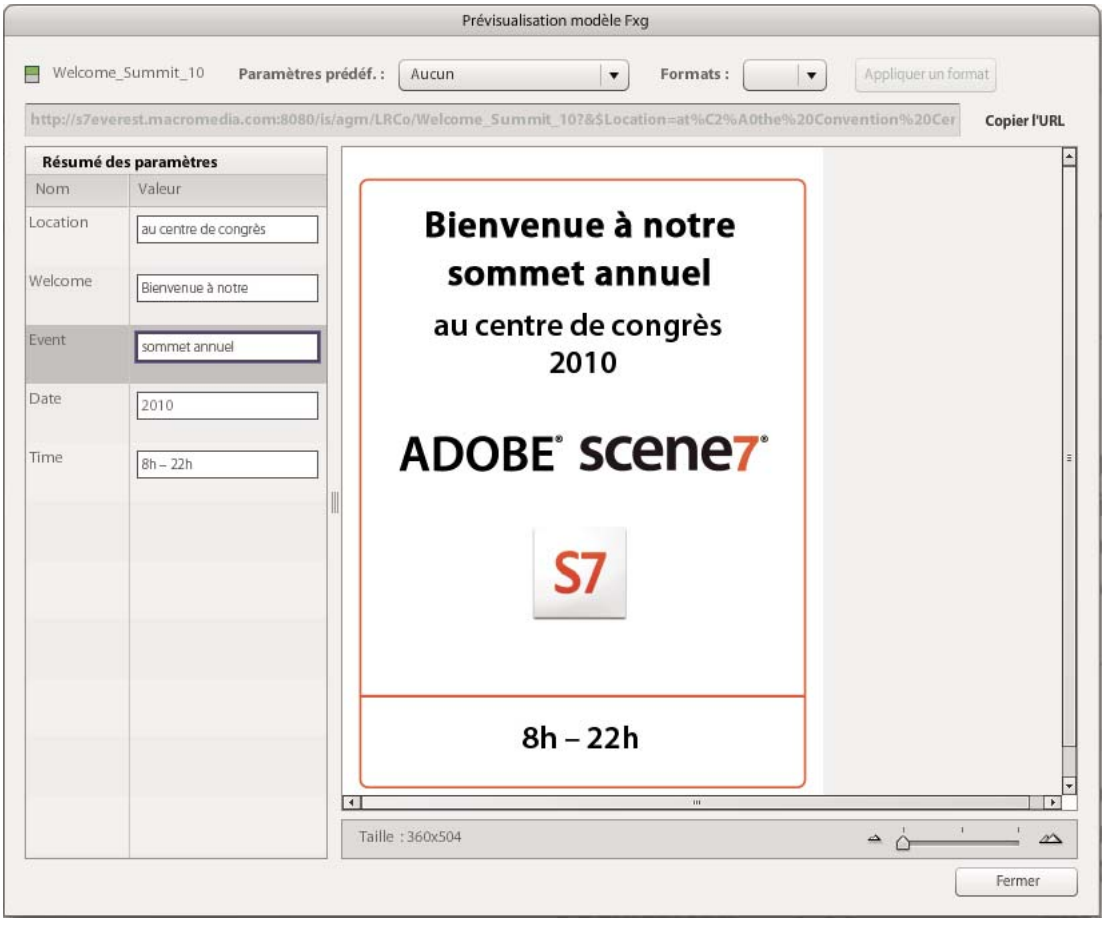
Pour plus d'informations sur la création et l'utilisation de texte déformé, reportez-vous à la documentation Adobe Illustrator.

Prévisualisation et mise à jour des attributs de modèle

L'écran Prévisualisation modèle Fxg affiche tous les paramètres personnalisés du modèle. Toutes les valeurs font apparaître les attributs par défaut. Vous pouvez modifier les valeurs de tout paramètre répertorié, ainsi que prévisualiser et publier le fichier modifié.

1. Le cas échéant, ouvrez le modèle dans l'écran du modèle FXG, ouvrez le modèle FXG en mode Affichage des détails, puis cliquez sur Modifier.
2. Dans l'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, cliquez sur le bouton Prévisualiser (situé en haut de la fenêtre).

   Le modèle s'affiche avec les paramètres par défaut.

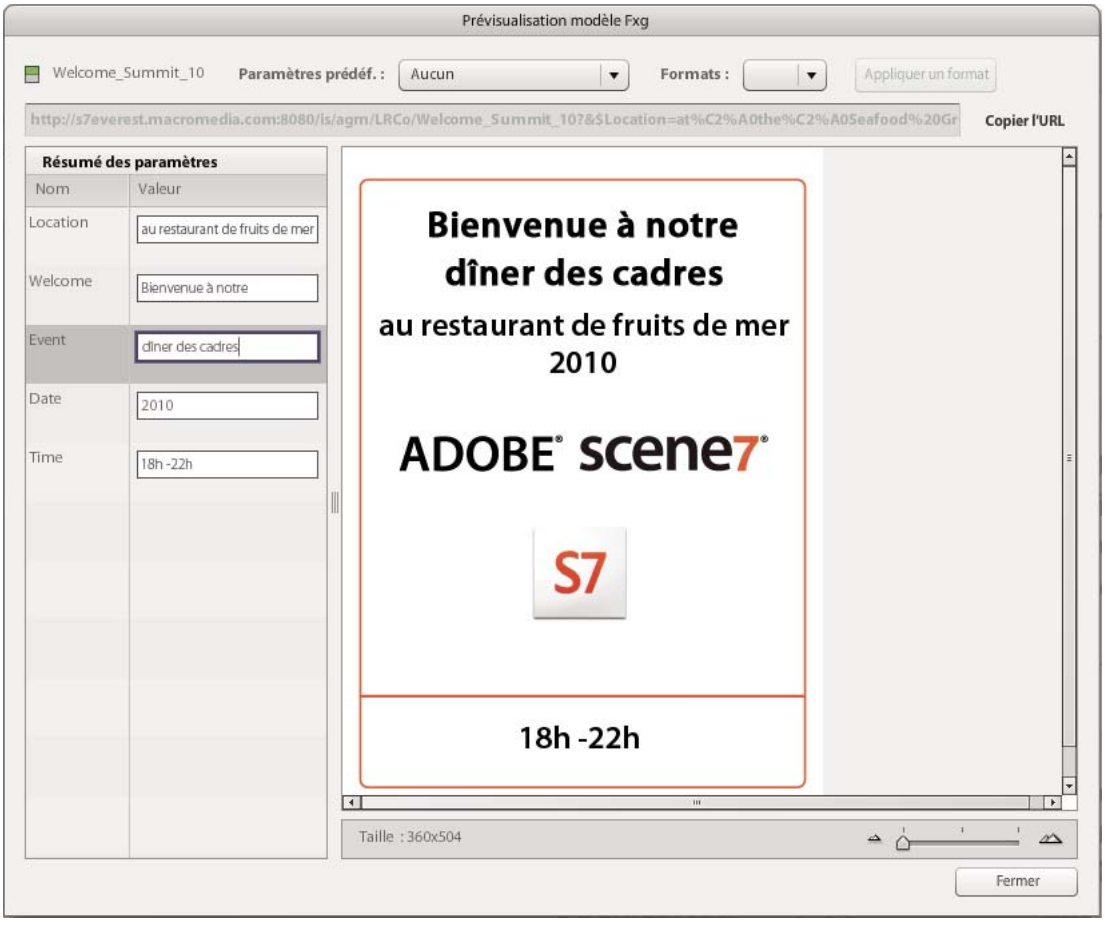


Paramètres par défaut dans l'écran de prévisualisation de modèle Fxg.

Remarque : *cliquez sur les flèches Haut ou Bas pour accéder aux différentes pages d'un modèle qui en comporte plusieurs.*

3 Pour modifier la valeur d'un paramètre, entrez une nouvelle valeur dans la zone Valeur ou sélectionnez-en une dans le menu. Pour substituer un graphique par un autre, entrez l'URL du nouveau graphique.

La prévisualisation du fichier est actualisée dynamiquement afin de faire apparaître les nouvelles valeurs.



Les nouvelles valeurs sont reflétées de façon dynamique.

4 Pour afficher le modèle avec une autre taille prédéfinie, faites votre choix dans le menu Paramètres prédéfinis.

5 Pour créer un fichier à des fins de prévisualisation, choisissez PDF ou SWF dans le menu Format, puis cliquez sur Appliquer un format.

6 Pour copier l'URL du modèle, cliquez sur Copier l'URL.

7 Pour revenir à l'écran Module de publication à l'aide de modèles prédéfinis et enregistrer vos modifications, cliquez sur Modifier ou fermez l'écran Prévisualisation modèle Fxg.

Remarque : *l'URL peut être copiée, mais elle n'est pas active tant que le modèle n'a pas été publié. L'URL inclut automatiquement les données variables et le paramètre prédéfini sélectionnés.*

Manipulation DOM

La manipulation DOM (document object model) est une technique permettant de modifier un fichier de création en manipulant directement son code XML. La manipulation DOM vous permet de mieux contrôler les éléments de création variables, y compris en modifiant leur contenu et leur aspect ; vous pouvez également créer de nouveaux éléments selon vos besoins.

Avec Scene7, vous pouvez manipuler le DOM d'un modèle FXG Scene7 au moyen de commandes URL, après la publication du modèle. Les éléments de création du modèle FXG sont manipulés par le biais de commandes URL. Vous pouvez ainsi manipuler et ajouter des attributs aux graphiques de façon dynamique.

La manipulation DOM consiste à créer des identifiants d'élément Scene7 dans votre fichier Illustrator, convertir ce fichier au format FXG Scene7, puis le transférer vers SPS.

Important : *lors de l'utilisation des commandes de manipulation DOM, toutes les valeurs transmises doivent être codées en URL.*

Remarque : *Le module externe Illustrator pour l'impression en ligne (pour la conversion des fichiers Illustrator) effectue une conversion au format FXG 2.0. Pour plus d'informations sur cette spécification, voir www.adobe.com/go/learn_s7_fxg2_fr.*

Voir aussi

« Définition de la variabilité : paramétrage et manipulation DOM » à la page 213

Création d'identifiants d'élément Scene7 dans des fichiers Illustrator

Pour utiliser la méthode de manipulation DOM avec un fichier créé dans Illustrator, vous devez créer des identifiants d'élément Scene7 dans ce fichier. La création d'identifiants d'élément Scene7 permet la modification d'éléments de création à l'aide de commandes URL après la publication du modèle.

Création d'identifiants d'élément Scene7 pour la manipulation DOM de texte

Pour créer un identifiant d'élément Scene7 en vue de la manipulation DOM d'un objet texte, ouvrez le panneau Calques dans Illustrator. Puis, sur le calque de texte qui contient du texte variable, nommez le calque à l'aide d'un identifiant d'élément Scene7. Pour ce faire, saisissez les lettres **id** (pour « identifiant »), deux points (**:**), puis un nom. Voici quelques exemples de noms de calques de texte sous forme d'identifiants d'élément Scene7 :

id:NomGarconAnniversaire

id:DateDeNaissance

id:SaisirLePrenomIci

Création d'identifiants d'élément Scene7 pour la manipulation DOM d'objets

Si vous souhaitez que les utilisateurs finals puissent modifier les attributs des objets, créez des identifiants d'élément Scene7 pour les objets. Les objets peuvent être des blocs de texte entiers, des graphiques ou des images. Un arrière-plan de couleur constitue un exemple d'identifiant d'élément d'objet. L'utilisateur final peut, par exemple, modifier la couleur d'arrière-plan d'une affiche au gré des saisons.

Avant de créer un identifiant d'élément Scene7 pour un objet dans Illustrator, créez un calque distinct pour cet objet.

Pour créer un identifiant d'élément Scene7 pour un objet dans Illustrator, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'objet.
2. Sélectionnez Fenêtres > Calques. Le panneau Calques s'ouvre.
3. Nommez le calque de l'objet à l'aide d'un identifiant d'élément Scene7. Pour ce faire, saisissez les lettres **id** (pour« identifiant »), deux points(**:**), puis une description permettant d'identifier l'élément. Voici quelques exemples de noms de calques d'objet sous forme d'identifiants d'élément Scene7 :

   id:CouleurDeFond

   id:PourcentageDeRotation

id:JaquetteJPG

Publication de modèles FXG

Lorsque vous publiez votre modèle FXG, il est placé sur les serveurs Scene7 où il est disponible pour votre site Web et votre application. En outre, durant le processus de publication, Scene7 Publishing System active les URL nécessaires à votre site Web ou à votre application.

Remarque : *pour utiliser votre modèle FXG, publiez tout le contenu qui a servi à le créer, y compris les polices et les images. Si vous n'incluez pas tous les fichiers requis, un message d'erreur s'affiche lors de la publication.*

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Marquage de modèles FXG pour publication

Les modèles et tous les fichiers de support qui leur sont associés doivent être marqués pour publication afin d'être placés sur les serveurs Scene7 Image Server.

1 Dans le panneau de navigation, sélectionnez le modèle FXG avec les graphiques, images et polices utilisés.

2 Cliquez sur l'icône Marquer pour publication.

Publication de votre modèle FXG

1 Cliquez sur le bouton Publier dans la barre de navigation globale.

2 Sélectionnez une option d'occurrence et saisissez éventuellement un nom pour la tâche de publication.

3 Cliquez sur le bouton Lancer publication.

Affichage de l'indicateur de dépassement de texte

Un *indicateur de dépassement de texte* indique quand le texte dépasse l'espace qui lui est attribué dans un bloc de texte (ou dans le dernier bloc de texte dans le cas d'un texte lié). Cet indicateur est représenté sous la forme d'un cadre rouge avec un signe plus. Les indicateurs de dépassement de texte sont toujours activés sous SPS.

Les indicateurs de dépassement de texte sont contrôlés avec le modificateur `markOverflowingTextFrame` Utilisez le modificateur comme suit :

Modificateur/valeurs	Description
`markOverflowingTextFrame`=0,1	La valeur 1 fait apparaître les indicateurs d'enchaînement. Valeur par défaut : 0. (Même si la valeur par défaut est 0, les indicateurs de dépassement de texte sont toujours activés dans SPS.) Remarque : le modificateur `markOverflowingTextFrame` est sensible à la casse.

Liaison d'un modèle FXG à une page Web

Après la publication d'un modèle FXG, Scene7 active une chaîne URL qui référence le modèle FXG sur les serveurs Scene7. Vous pouvez coller cette URL dans un navigateur Web afin de la tester.

Pour placer les chaînes URL dans vos pages Web et applications, copiez-les à partir de Scene7 Publishing System. Pour obtenir une chaîne URL de modèle FXG générée avec un paramètre d'image prédéfini afin de visualiser le modèle à une taille spécifique, ouvrez l'écran Prévisualisation modèle Fxg ou le panneau de navigation (en mode Affichage des détails). Sélectionnez ensuite un paramètre d'image prédéfini, puis cliquez sur le bouton Copier l'URL.

Important : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Pour obtenir, à partir de l'écran Prévisualisation modèle Fxg, une chaîne URL de modèle FXG générée avec un paramètre d'image prédéfini, procédez comme suit :

1 Sélectionnez le modèle FXG dans le panneau de navigation.

2 Cliquez sur le bouton Prévisualiser ou choisissez la commande Fichier > Prévisualiser. L'écran Prévisualisation modèle Fxg apparaît.

3 Cliquez sur le bouton Copier l'URL pour copier l'URL dans le Presse-papiers.

Création d'un document PDF

La dernière étape du processus d'impression en ligne consiste à créer un document PDF personnalisé. Pour ce faire, les utilisateurs doivent d'abord personnaliser le modèle à l'aide de l'application en ligne que vous avez créée, puis créer le fichier PDF final. Ensuite, le fichier PDF final est généralement envoyé à un prestataire de prépresse pour une impression professionnelle. Pour s'assurer que le fichier PDF final est imprimé comme prévu, les développeurs utilisent un fichier joboptions et configurent les polices, les repères d'impression et les couleurs en conséquence.

Configuration des paramètres prédéfinis d'un document PDF

Définissez le niveau de compatibilité du fichier PDF et les paramètres d'impression en créant un fichier PDF joboptions et en le téléchargeant sur le serveur Scene7. Vous pouvez par exemple sélectionner l'option de compatibilité PDF/X-4 pour votre sortie PDF (recommandée pour les flux de travail de publication d'impression PDF). Le fichier joboptions peut être créé dans un logiciel de création (comme Adobe Illustrator) ou dans Acrobat. Vérifiez toujours avec votre imprimeur ; il sera en mesure de vous conseiller sur les paramètres appropriés à votre tâche d'impression.

Pour plus d'informations sur la création de fichiers joboptions et sur la création d'un fichier joboptions dans Acrobat, voir l'Aide d'Adobe Acrobat.

Pour créer un fichier joboptions dans Illustrator :

1 Choisissez Edition > Paramètres prédéfinis Adobe PDF.

2 Dans la boîte de dialogue qui apparaît, sélectionnez le paramètre prédéfini à utiliser.

Scene7 prend en charge les paramètres d'option de tâche suivants :

Généraux	• Compatibilité • Compression de niveau objet • Incorporer les vignettes • Optimiser pour l'affichage rapide des pages Web

Images	• Sous-échantillonnage • Résolution • Seuil • Compression couleur/niveaux de gris/monochrome
Polices	• Incorporer toutes les polices (les polices sont incorporées par défaut) • Incorporer les polices OpenType • Jeux partiels de polices lorsque le pourcentage de caractères est inférieur à : • Liste Toujours incorporer • Liste Ne jamais incorporer
Couleur	• Gestion des couleurs (l'option Référencer les images uniquement est traitée comme l'option Référencer les couleurs) • Mode de rendu du document • Seuls les espaces de travail suivants sont pris en charge par la version 4.2.5. Dans la version 4.3, vous pourrez utiliser n'importe quel profil de client téléchargé dans IPS. • En attendant, vous pouvez spécifier l'espace colorimétrique de destination de l'illustration à convertir au moyen des profils colorimétriques par défaut de la société.
RVB	• e-sRGB • scRGB avec gamme de codage [-4.0, 4.0] • Lab D50 • PCS XYZ • Flat XYZ • Linear ROMM-RGB • ROMM-RGB • sYCC 8-bit • e-sYCC 8-bit

Gris	• Gray Gamma 1.8 • Gray Gamma 2.2 • Dot Gain 10% • Dot Gain 15% • Dot Gain 20% • Dot Gain 25% • Dot Gain 30% • sGray
Conserver les valeurs CMJN pour les espaces colorimétriques CMJN étalonnés	
Avancés	Conserver les commentaires OPI (option toujours activée)
Normes	Norme de conformité

Remarque : *Scene7 ignore les paramètres de repères d'impression du fichier joboptions. Au lieu de cela, les repères d'impression sont configurés au moyen des commandes d'URL de Scene7.*

3 Cliquez sur Exporter, spécifiez ensuite un nom et un emplacement, puis cliquez sur Enregistrer.

4 Téléchargez le fichier d'options de tâche en tant que fichier vers Scene7 Publishing System.

Utilisez le fichier avec votre modèle publié en y faisant référence dans l'URL. Par exemple :

```
http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&jobopti
on=SPSfilenameid
```

Préparation d'un fichier PDF pour l'impression

Avant de finaliser le fichier PDF pour l'impression, assurez-vous d'avoir respecté à la lettre les instructions figurant dans cette section.

Images

Assurez-vous que toutes les images de votre tâche de publication ont été téléchargées vers le serveur Scene7 et publiées.

Polices

Assurez-vous que toutes les polices de votre tâche de publication ont été téléchargées vers le serveur Scene7 et publiées. Assurez-vous que vous disposez des droits nécessaires pour autoriser les nouvelles polices si vous voulez autoriser les utilisateurs à modifier les polices.

Résolution d'image (pixels par pouce)

Le serveur Scene7 conserve la résolution des images bitmap dans les fichiers PDF prêts pour l'impression. Scene7 augmente la résolution des images si nécessaire. Pour optimiser les résultats, laissez la résolution par défaut (en général 72 ppp) lorsque vous prévisualisez un fichier en ligne. La résolution par défaut appliquée à toutes les images de votre société est définie dans la fenêtre Paramètres de publication/Image Server, à la section Résolution d'impression par défaut. Des résolutions plus élevées (comme 300 ppp) peuvent allonger le traitement et doivent être appliquées uniquement à un fichier PDF prêt pour l'impression. Insérez la commande imageRes= dans l'URL pour remplacer manuellement la résolution par défaut pour les tâches PDF.

Gestion des couleurs

Vous pouvez appliquer à votre document et à vos images les modèles de couleurs Gris, CMJN, Ton direct, RVB ou Lab. Il est possible d'étalonner ou non chacun de ces modèles de couleurs au moyen d'un profil de couleur ICC. Pour de meilleurs résultats, incorporez le profil dans le fichier PDF prêt pour l'impression. Le serveur Scene7 effectue cette opération par défaut. Assurez-vous que tous les profils de couleurs requis ont été téléchargés sur la plateforme Scene7. Vérifiez notamment que les options de gestion des couleurs définies dans votre application de création correspondent à celles définies dans votre serveur Scene7 :

Paramètres de gestion des couleurs de l'application de création : dans les paramètres de couleurs de votre application de création (par exemple, Adobe Illustrator), spécifiez les profils de couleurs RVB et CMJN dans la section des espaces de travail.

Paramètres de gestion des couleurs Scene7 : en général, les paramètres de gestion des couleurs de l'application de création doivent correspondre aux paramètres des profils de couleurs par défaut du serveur Scene7. Ces paramètres sont disponibles dans la fenêtre Configuration de la publication d'Image Server.

Affichage des repères d'impression

Vous pouvez créer un document PDF pour :

- un document terminé ;
- un document intermédiaire, tel qu'un film ou une plaque, pouvant être envoyé à un imprimeur.

Un document intermédiaire peut comprendre du contenu de production supplémentaire, comme des marges de fond perdu, des repères d'impression et autres. Ce contenu apparaît en général au-delà des bordures de la page finale.

Tous les repères disponibles dans l'écran « Ajouter des repères d'impression » dans Acrobat sont pris en charge. Les repères d'imprimante sont contrôlés avec le paramètre `printerMark`. La syntaxe est `&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

Lors de la préparation d'un document à imprimer, les repères d'impression peuvent être nécessaires pour aider le service d'impression à aligner les films de séparation pour produire des épreuves, mesurer le film pour l'étalonnage et la densité d'encre corrects, ajuster le film à la taille, etc. Les repères d'impression indiquent les limites des zones du document telles que les zones de rognage et les zones de fond perdu. Le contenu lié à la production peut inclure :

Zone de support Limites du support physique sur lequel la page sera imprimée. Le contenu hors de la zone de support peut être supprimé sans affecter la signification du fichier.

Zone de fond perdu Partie dans laquelle le contenu de la page est tronqué lorsqu'il est placé dans un environnement de production. La zone de fond perdu peut inclure les zones nécessaires pour prendre en compte les limites physiques du matériel de découpe, pliage et rognage. La valeur par défaut est la zone de recadrage de la page.

Zone de rognage Dimensions souhaitées de la page produite après rognage. La zone de rognage peut être plus petite que la zone de support, pour pouvoir ajouter le contenu lié à la production (instructions d'impression, traits de coupe et gammes de couleurs). La valeur par défaut est la zone de recadrage de la page.

Zone graphique Etendue du contenu significatif de la page (incluant les éventuels espaces) telle que souhaitée par l'auteur de la page. La valeur par défaut est la zone de recadrage de la page.

Vous pouvez utiliser les modificateurs illustrés dans ce tableau pour reproduire les repères d'impression disponibles dans Adobe Illustrator, InDesign et Acrobat :

Modificateur/valeurs	**Description**
`bleedMargin`=haut, gauche, bas, droite	Spécifié dans Acrobat au moyen de l'option Définir des zones de page. Sélectionnez Zone de fond perdu, puis définissez les marges au moyen de l'option Commandes de marge. Ces valeurs représentent la distance des bords supérieur, gauche, inférieur et droit par rapport aux bords originaux de l'illustration (zone de support), allant vers l'intérieur. Les valeurs (0 à 1000) sont définies en points. Nouvelle hauteur=hauteur d'origine - (haut+bas) Nouvelle largeur=largeur d'origine - (gauche+droite)
`mediaMargin`=haut, gauche, bas, droite	Spécifié dans Acrobat au moyen de l'option Définir des zones de page. Modifiez la taille de la page personnalisée au moyen de l'option Modification du format de page. Ces valeurs représentent la distance des bords supérieur, gauche, inférieur et droit par rapport aux bords originaux de l'illustration (zone de support), allant vers l'extérieur. Les valeurs (0 à 1000) sont définies en points. Nouvelle hauteur=haut+bas+hauteur d'origine Nouvelle largeur=gauche+droite+largeur d'origine Les nouvelles valeurs de hauteur et de largeur déterminent la taille de la nouvelle page du document PDF généré. Lorsqu'une nouvelle zone de support est définie, tous les calculs de marge de rognage et de marge de fond perdu doivent tenir compte de la nouvelle zone de support comme limites de l'illustration.

Modificateur/valeurs	Description
`trimMargin`=haut, gauche, bas, droite	Spécifié dans Acrobat au moyen de l'option Définir des zones de page. Sélectionnez Zone de rognage, puis définissez les marges au moyen de l'option Commandes de marge. Ces valeurs représentent la distance des bords supérieur, gauche, inférieur et droit par rapport aux bords originaux de l'illustration (zone de support), allant vers l'intérieur. Les valeurs (0 à 1000) sont définies en points. Nouvelle hauteur=hauteur d'origine - (haut+bas) Nouvelle largeur=largeur d'origine - (gauche+droite)
`printerMark`= repères de rognage, repères de fond perdu, repères de montage, gammes de couleurs, informations sur la page, style, épaisseur du trait, calque incorporé	Les valeurs sont les suivantes : repères de rognage = 0,1 (par défaut : 0) repères de fond perdu = 0,1 (par défaut : 0) repères de montage = 0,1 (par défaut : 0) gammes de couleurs = 0,1 (par défaut : 0) informations de la page = 0,1 (par défaut : 0) style = `Default`, `InDesignJ1`, `InDesignJ2`, `Illustrator`, `illustratorJ`, `QuarkXPress` (par défaut est `Default`) épaisseur du trait = 0,125 à 0,2, les deux valeurs sont inclusives (par défaut : 0,25) calque incorporé = 0, 1, avec 1 créant un nouveau calque contenant tous les repères d'impression (par défaut : 1) Selon le style utilisé, les repères et les gammes de couleurs apparaissent différemment et correspondent aux styles associés utilisés par Acrobat.

Notez les éléments suivants au sujet des repères d'impression :

- Précisez les marges de fond perdu, de rognage et de support via les appels d'URL lors de la spécification des repères d'impression. Si les repères d'impression sont spécifiés sans avoir précisé ces marges, les repères s'affichent en dehors de la partie visible du fichier PDF créé. En outre, les repères de rognage et les repères de fond perdu se chevaucheront.
- Si la même valeur est spécifiée pour la marge de rognage et la marge de fond perdu, les repères de rognage et les repères de fond perdu se chevauchent lorsque ces deux indicateurs équivalent à 1 dans `&printerMark`.
- Si les formats fmt=swf/image sont spécifiés via les appels d'URL, le document est imprimé sans repère ni marge, car cette fonction est spécifique aux sorties PDF.
- Si `&printerMark=` est spécifié via l'URL, tous les paramètres sont définis sur les valeurs par défaut. Si `&printerMark=1` est spécifié, les repères de rognage sont définis sur 1 et les autres paramètres sur les valeurs par défaut. Mais, pour que le énième élément (nth) soit défini sur ON, tous les paramètres (n-1) doivent être spécifiés via l'URL.
- Si une seule valeur est spécifiée pour `&trimMargin`, `&bleedMargin` et `&mediaMargin`, cette valeur est appliquée aux marges supérieure, inférieure, gauche et droite de l'illustration d'origine.
- Si seules les valeurs supérieure et de droite sont spécifiées via `&trimMargin`, `&bleedMargin` et `&mediaMargin`, les marges supérieure et inférieure seront identiques, tout comme celles de gauche et de droite.
- Si la valeur de droite n'est pas spécifiée via `&trimMargin`, `&bleedMargin` et `&mediaMargin`, la valeur de gauche est attribuée à droite.

- Pour un fichier PDF de plusieurs pages, les marges/repères d'impression sont appliqués à toutes les pages (dans Acrobat, les utilisateurs peuvent appliquer ces repères/marges sur des étendues de pages).
- La sortie d'un document PDF avec des repères/marges activés correspond exactement à une sortie Acrobat X sauf autrement spécifié.

Lorsque vous créez un document PDF compatible PDF/X-4 à l'aide du modificateur &joboption dans l'URL, vous devez tenir compte des limites liées aux repères d'impression spécifiés dans le fichier PDF ISO_15930-7-2008.pdf :

- Chacun des objets de page d'un fichier PDF inclut une zone de support. Et chaque objet de page d'un fichier PDF/X-4 conforme doit inclure soit une zone de rognage, soit une zone graphique, mais pas les deux. Par ailleurs, la zone de support peut être héritée.
- Si une zone de fond perdu est incluse, la zone graphique ou la zone de rognage ne doit pas s'étendre au-delà des limites de la zone de fond perdu. Si une zone de recadrage est incluse, ni la zone graphique, ni la zone de rognage, ni la zone de fond perdu ne doit s'étendre au-delà des limites de la zone de recadrage.
- Ni la zone graphique, ni la zone de rognage, ni la zone de fond perdu ne doit s'étendre au-delà des limites de la zone de support.
- Certaines pratiques dans le secteur imposent d'utiliser la zone de fond perdu. Vous devez suivre les pratiques qui conviennent.
- Il est préférable d'utiliser la zone de rognage plutôt que la zone graphique.
- La valeur Rect de toutes les annotations autres que TrapNet et PrinterMark doit se trouver totalement en dehors de la zone de fond perdu (ou des zones de rognage ou graphique en l'absence de zone de fond perdu). La valeur Rect de toutes les annotations PrinterMark doit être totalement en dehors de la zone de rognage ou de la zone graphique. Un lecteur conforme au format PDF/X-4 peut ignorer complètement les annotations hormis les annotations PDF TrapNet.
- Une valeur Rect doit être considérée comme totalement hors des limites de la zone si toutes les coordonnées de cette valeur se trouvent au-delà des limites ou sur les bords et si l'intersection de deux rectangles est au point zéro.
- Si le dictionnaire ViewerPreferences contient les clés ViewArea, ViewClip, PrintArea ou PrintClip, chacune de ces clés contient la valeur MediaBox ou (si une zone de fond perdu est présente dans tous les objets de page du fichier) BleedBox.

Chapitre 15 : Visionneuse de vidéos

Adobe® Scene7 eVideo est une solution complète qui facilite la publication de vidéos adaptatives haute qualité pour la diffusion sur plusieurs écrans, notamment les ordinateurs et les appareils mobiles iOS, Android, Blackberry et Windows. Une visionneuse de vidéos adaptative regroupe les versions d'une même vidéo codées dans des débits et des formats différents, par exemple 400 kbit/s, 800 kbit/s et 1 000 kbit/s. L'ordinateur de bureau ou le périphérique mobile détecte la bande passante disponible.

Par exemple, sur un périphérique mobile iOS, il détecte une bande passante telle que 3G, 4G ou une connexion Wi-Fi, puis sélectionne automatiquement la vidéo codée selon le débit correspondant parmi ceux disponibles dans la visionneuse de vidéos adaptative. La vidéo est diffusée en continu sur les ordinateurs, les appareils mobiles ou les tablettes.

En outre, la qualité de la vidéo est automatiquement adaptée en temps réel selon les conditions réseau sur le bureau ou l'appareil mobile. De même, si un client passe en mode plein écran sur un bureau, la visionneuse de vidéos adaptative réagit en utilisant une meilleure résolution, améliorant ainsi l'expérience de visionnage du client. Les visionneuses de vidéos adaptatives offrent une lecture optimale aux utilisateurs lisant des vidéos Scene7 sur plusieurs écrans et appareils.

La logique appliquée par un lecteur vidéo pour déterminer quelles sont les vidéos codées à lire ou à sélectionner en cours de lecture repose sur l'algorithme suivant :

1. La lecture de la vidéo est lancée dans la visionneuse de vidéos adaptative au débit le plus proche de l'objectif ciblé pour le « Débit initial sur l'ordinateur » du lecteur vidéo.
2. Elimination des vidéos codées dont la hauteur est supérieure à 150 % de la hauteur du lecteur.
3. Elimination des vidéos codées avec un débit supérieur à 70 % à la vitesse de téléchargement détectée.
4. Dans les vidéos encodées restantes, sélection du rendu avec le plus haut débit.
5. Vérification par le lecteur vidéo de la bande passante toutes les quatre secondes en cours de lecture et ajustement le cas échéant.

Pour la gestion des visionneuses de vidéos adaptative et unique, Scene7 prend en charge les fonctions suivantes :

- Téléchargement de vidéos en différents formats vidéo et audio pris en charge et codage vidéo au format MP4 H.264 pour la lecture sur plusieurs écrans. Vous pouvez utiliser les paramètres prédéfinis de vidéo adaptative ou de codage unique de Scene7 ou personnaliser le codage pour contrôler la qualité et la taille de la vidéo.

  Lorsqu'une visionneuse de vidéos adaptative est générée, elle comprend des vidéos F4V et MP4.

  Remarque : *les vidéos originales/sources, ainsi que les vidéos OGG et les vidéos d'un autre format, ne sont pas ajoutées à la visionneuse de vidéos adaptative.*

- Sous-titrage des vidéos dans les visionneuses Univeral_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark et Universal_HTML5_MixedMedia_light, ou dans la visionneuse Video_Caption (Flash AS3), et navigation de chapitre vidéo dans les visionneuses Univeral_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark et Universal_HTML5_MixedMedia_light.

  Reportez-vous à « Ajout de sous-titres aux vidéos » à la page 257.

  Voir « Ajout de marques de chapitre à la vidéo » à la page 259.

- Organiser, parcourir et effectuer des recherches dans la vidéo avec une prise en charge complète des métadonnées pour une gestion efficace des fichiers vidéo.

- Proposer des visionneuses de vidéos adaptatives en ligne ainsi que sur des ordinateurs et des appareils mobiles (iPhone, iPad, Android™, Blackberry et Windows Phone notamment).

  La diffusion de vidéo adaptative en flux continu est prise en charge sur diverses plateformes iOS.

  Voir la dernière prise en charge dans le Guide de référence des visionneuses Scene7.

  Scene7 gère la lecture vidéo mobile au format MP4 H.264. Le document suivant recense les périphériques BlackBerry prenant en charge ce format vidéo sur le site Web suivant :

  Voir Formats vidéo pris en charge sur Blackberry.

  La liste des périphériques Windows compatibles avec ce format vidéo figure dans le document suivant :

  Voir Formats vidéo pris en charge sur Windows Phone.
- Lecture de la vidéo à l'aide des paramètres prédéfinis de la visionneuse Scene7, tels que :
  - des visionneuses de vidéos uniques,
  - des visionneuses de supports mixtes combinant du contenu vidéo et des images.
- Configurer des lecteurs vidéo pour répondre à vos besoins de stratégie de marque.
- Intégrer la vidéo à votre site Web, site mobile ou application mobile grâce à une simple URL ou à un code intégré.

Voir « Démarrage rapide : Vidéo » à la page 234.

Utilisation de la vidéo HTML5

HTML5 est une norme standard permettant de proposer des vidéos sur périphériques mobiles. Les limitations suivantes s'appliquent dans le cadre d'une utilisation sur un ordinateur de bureau :

- HTML5 offre une expérience vidéo réduite sur un ordinateur de bureau.

  Aucun standard de diffusion vidéo en flux continu n'a été prévu dans ce format pour les différents navigateurs Web. Par conséquent, les vidéos que vous livrerez à vos clients devront faire l'objet d'un téléchargement progressif. Les temps de chargement seront donc d'autant plus longs et vous n'aurez aucun moyen d'effectuer des recherches dans la vidéo. Une copie temporaire de la vidéo est stockée sur l'ordinateur de bureau de l'utilisateur.

  En outre, la diffusion d'une vidéo adaptative en flux continu n'est pas possible. Lors de la diffusion d'une vidéo adaptative en flux continu, le lecteur vidéo détecte la connexion réseau de l'utilisateur et sélectionne la qualité vidéo appropriée de façon dynamique. En d'autres termes, une vidéo de qualité inférieure est associée à une bande passante plus lente et une vidéo de qualité supérieure à une connexion plus rapide. Si la diffusion en flux continu n'était pas dynamique, la lecture vidéo serait uniforme pour tous les utilisateurs, quelle que soit leur bande passante.
- Autres formats vidéo à coder et gérer

  Il n'existe aucun format et codec vidéo reconnu par tous les navigateurs. Pour contourner ce problème, vous devez réaliser le codage vidéo dans au moins deux (quatre au maximum) formats vidéo (par exemple, MP4, OGG Theora et WebM). Ce codage est indispensable pour être en mesure de lire la même vidéo sur Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari et d'autres navigateurs Web.
- Fonctions de personnalisation limitées du lecteur vidéo

  La présentation des commandes du lecteur vidéo varie d'un navigateur HTML5 à un autre. Comme les lecteurs vidéo offrent généralement des fonctions de personnalisation limitées, il est difficile par conséquent de proposer une expérience de visualisation cohérente aux utilisateurs.
- Portée limitée pour les utilisateurs

Les navigateurs de bureau ne sont pas tous compatibles avec le format HTML5. Par exemple, les versions 7 et 8 d'Internet Explorer ne prennent pas en charge les balises vidéo HTML5. Cette restriction signifie que vous ne pouvez pas atteindre tous les utilisateurs d'ordinateur.

Configuration requise pour les codecs vidéo HTML5 :

OGG	MP4
• Firefox 3.5 ou ultérieure (bureau) • Chrome 3.0 ou ultérieure (bureau) • Android 2.3 ou ultérieure (mobile)	• Internet Explorer 9 ou ultérieure (bureau et mobile) • Android 3.0 ou ultérieure (tablette) • IOS 3.1 ou ultérieure (mobile) • Chrome 29 (dernière version ; mise à jour automatique de Chrome vers la dernière version) • Safari 5.1 (Mac OS uniquement)

Voir « Chargement et codage de vidéos » à la page 236.

Ces restrictions sont importantes. Il existe toutefois deux alternatives : l'une étant une pratique recommandée pour la diffusion de votre contenu multimédia :

- Utilisez la visionneuse de vidéos HTML5 dans Scene7 Publishing System.

  En règle générale, il est préférable d'utiliser la visionneuse `Universal_HTML5_Video` afin de résoudre nombre des problèmes décrits ci-dessus à propos de la lecture de vidéos HTML5. La visionneuse de vidéos est un lecteur unique qui vous permet de tirer parti simultanément des deux éléments suivants.

  1. Conception de la fonctionnalité du lecteur à l'aide des codes HTML5 et CSS.
  2. Lecture de la vidéo à l'aide en continu adaptative ou progressive pour atteindre la majorité des utilisateurs d'ordinateur et d'appareils mobiles, même sur les navigateurs qui ne prennent pas en charge le format HTML5. Le lecteur peut dynamiquement utiliser la lecture Flash ou HTML5 en fonction du navigateur utilisé et de la compatibilité des modules externes.

  Reportez-vous à la section « Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 » à la page 233.

  Voir Lecture dynamique de la vidéo.

  Voir aussi A propos des visionneuses HTML5 dans le guide de référence des visionneuses d'Adobe Scene7.

- Utilisez la fonction d'URL universelle.

  Utilisez Scene7 Publishing System pour configurer un profil vidéo universel à l'aide de la visionneuse de vidéos Flash sur l'ordinateur et dans le lecteur natif sur les appareils mobiles et les tablettes.

Remarque : *l'utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 (qui est une meilleure pratique) a pour avantage, contrairement à l'utilisation de l'URL universelle, de ne pas ouvrir la vidéo dans une autre fenêtre, ce qui équivaut à éloigner les internautes de votre site Web. La lecture a ainsi lieu sur la même page Web. L'utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5 permet également de lire la vidéo incorporée sur une page Web mobile et de personnaliser le lecteur vidéo pour offrir aux utilisateurs une expérience homogène hors pair sur les ordinateurs de bureau et les appareils mobiles.*

Reportez-vous à la section « Utilisation de l'URL universelle » à la page 261.

Meilleure pratique : Utilisation de la visionneuse de vidéos HTML5

Les paramètres prédéfinis de la visionneuse de vidéos HTML5 Scene7 sont des lecteurs vidéo fiables. Utilisez-les pour éviter nombre des problèmes courants liés à la lecture de vidéos HTML5, ainsi que des problèmes liés aux appareils mobiles, notamment : absence de diffusion en continu adaptative et portée limitée du navigateur.

En ce qui concerne la conception du lecteur, vous pouvez concevoir toutes les fonctionnalités du lecteur vidéo à l'aide d'outils de développement Web standard. Vous pouvez, par exemple, concevoir les boutons, les commandes et les affiches personnalisées en arrière-plan au moyen du code HTML5 et CSS afin de mieux cibler les utilisateurs avec un aspect personnalisé.

En ce qui concerne la lecture, la visionneuse, détecte automatiquement les fonctionnalités vidéo du navigateur. Elle diffuse ensuite la vidéo en flux continu Flash ou Apple (diffusion en flux continu adaptatif). Si ces méthodes de distribution n'existent pas, la diffusion progressive HTML5 est utilisée à la place.

En combinant dans un lecteur unique la capacité de concevoir les composants de lecture à l'aide de code HTML5 et CSS, d'avoir accès à la lecture incorporée et d'utiliser les flux continus adaptatifs et progressifs selon la capacité du navigateur, vous pouvez étendre la portée de votre contenu multimédia aux utilisateurs d'appareils mobiles et d'ordinateurs de bureau et garantir ainsi une expérience vidéo rationalisée.

Voir aussi A propos des visionneuses HTML5 dans le guide de référence des visionneuses d'Adobe Scene7.

Fonctionnement de la visionneuse de vidéos HTML5 sur les ordinateurs

Pour la diffusion en flux continu de la vidéo adaptative sur un ordinateur, les vidéos utilisées pour le changement de débit reposent tout d'abord sur toutes les vidéos F4V dans la visionneuse de vidéos adaptative. S'il n'en n'existe aucune, elles reposent sur toutes les vidéos MP4 dans la visionneuse de vidéos adaptative.

Le tableau ci-dessous décrit le processus suivi par la visionneuse de vidéos HTML5 pour déterminer de quelle façon sont lues les vidéos sur les ordinateurs.

Question	Réponse
Flash est-il installé sur le navigateur de bureau ? Oui - voir la description à droite. Non - passez à la question suivante ci-dessous.	La visionneuse de vidéos HTML5 lit la vidéo en flux continu adaptatif HTTP Flash, qui ajuste automatiquement la lecture en fonction de la capacité de la bande passante du réseau et permet également à l'utilisateur d'effectuer des recherches.
Le navigateur est-il Apple Safari ? Oui - voir la description à droite. Non - passez à la question suivante ci-dessous.	La visionneuse de vidéos HTML5 lit la vidéo dans Safari en utilisant la norme iOS d'Apple pour la diffusion en flux continu adaptatif HTTP, qui ajuste automatiquement la lecture en fonction de la capacité de la bande passante du réseau et permet également à l'utilisateur d'effectuer des recherches.
Le navigateur de bureau est-il compatible avec le format HTML5 et la vidéo utilise-t-elle le codec H.264 ? Oui - voir la description à droite. Non - passez à la question suivante ci-dessous.	La visionneuse de vidéos HTML5 lit la vidéo à l'aide de la balise HTML5 `<video>`. Avec cette balise, la vidéo est progressivement téléchargée et diffusée en mode natif sur le bureau sans aucun module externe.
Flash Player n'est pas disponible dans Firefox ou Internet Explorer 8 ou version antérieure ?	Impossible de lire la vidéo.

Fonctionnement de la visionneuse de vidéos HTML5 sur les appareils mobiles

Pour la diffusion en flux continu de la vidéo adaptative sur un appareil mobile, les vidéos utilisées pour le changement de débit reposent tout d'abord sur toutes les vidéos MP4 dans la visionneuse de vidéos adaptative.

Le tableau ci-dessous décrit le processus suivi par la visionneuse de vidéos HTML5 pour déterminer de quelle façon sont lues les vidéos sur les appareils mobiles.

Question	Réponse
L'appareil est-il un smartphone ou une tablette iOS ? Oui - voir la réponse à droite. Non - passez à la question suivante ci-dessous.	La visionneuse de vidéos HTML5 lit la vidéo en utilisant la norme iOS d'Apple pour la diffusion en flux continu adaptatif HTTP, qui ajuste automatiquement la lecture en fonction de la capacité de la bande passante du réseau et permet également à l'utilisateur d'effectuer des recherches.
S'agit-il d'un appareil mobile Android, Blackberry ou Windows pris en charge ? Oui - voir la description à droite. Non - passez à la question suivante ci-dessous.	La visionneuse de vidéos HTML5 lit la vidéo en utilisant le téléchargement de vidéo progressif HTML5.
Est-ce un appareil non pris en charge ?	Impossible de lire la vidéo.

Démarrage rapide : Vidéo

Le processus détaillé décrit ci-après vise à vous aider à maîtriser rapidement les opérations liées aux visionneuses de vidéos adaptatives dans Scene7. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Chargement et codage de vidéos

Téléchargez et générez des visionneuses de vidéos adaptatives en suivant l'un des deux scénarios ci-après :

- **Télécharger les vidéos précodées** – Si vos vidéos étaient déjà codées en dehors de Scene7, cliquez sur **Télécharger** sur la barre de navigation globale pour rechercher et télécharger les fichiers vidéo MP4 ou F4V directement dans Scene7 Publishing System. Cliquez ensuite sur **Créer** > **Visionneuses de vidéos adaptatives**. Accédez aux fichiers vidéo requis. Faites-les glisser et déposez-les dans le tableau Visionneuse de vidéos adaptative, puis enregistrez la visionneuse.
- **Télécharger les vidéos sources originales** – Si vos vidéos ne sont pas codées, cliquez sur **Télécharger** sur la barre de navigation globale pour télécharger des fichiers vidéo sources originaux (à l'exception des formats MP4, FLV et F4V) et pour que Scene7 Publishing System les code au format MP4. Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, sous Options eVideo, sélectionnez **Vidéo adaptative**.

  Cette option conseillée permet de créer une visionneuse de vidéos adaptative qui applique automatiquement à la vidéo les paramètres de codage prédéfinis corrects, qu'il s'agisse d'un format 16:9 ou 4:3, en fonction des dimensions de la vidéo téléchargée. Lorsque vous procédez au transfert, une visionneuse de vidéos adaptative est automatiquement créée, avec trois codages vidéo aux proportions appropriées.

  Ou, dans la boîte de dialogue Options de tâche, sous Options eVideo, développez la liste **Paramètres prédéfinis de codage uniques** et sélectionnez des options de codage vidéo individuels parmi **Bureau**, **Mobile (iPhone, iPad, Android)** et **Tablette (iPad, Android)** afin de créer les fichiers MP4.
- Vous pouvez aussi retraiter une vidéo originale avec la fonction Retraiter. Les vidéos récemment codées sont ajoutées à la visionneuse de vidéos adaptative existante.

Voir « Chargement et codage de vidéos » à la page 236.

Voir aussi
« Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241

Facultatif

Scene7 propose différents paramètres prédéfinis de codage vidéo. Ces paramètres prédéfinis représentent les paramètres de codage vidéo les plus courants et ont été optimisés pour la lecture sur les écrans cibles.

Toutefois, si une personnalisation plus poussée est nécessaire, les administrateurs peuvent créer des paramètres vidéo prédéfinis pour personnaliser la taille et la lecture des vidéos pour les utilisateurs. Les administrateurs peuvent ajouter et gérer des paramètres vidéo prédéfinis sur la page Paramètres vidéo prédéfinis, sous Configuration > Configuration de l'application > Paramètres vidéo prédéfinis > Paramètres prédéfinis de codage uniques. La page Paramètres vidéo prédéfinis propose des options permettant d'ajouter, de modifier, de supprimer et d'activer des paramètres vidéo prédéfinis.

Voir « Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245.

2. Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse

Pour découvrir comment un utilisateur final voit une vidéo sur un ordinateur, votre site Web ou un périphérique mobile, sélectionnez la vidéo dans le panneau de navigation, puis cliquez sur **Prévisualiser**.

Voir « Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse » à la page 249.

Vous pouvez visionner la vidéo sur l'écran de prévisualisation. Vous pouvez également choisir d'autres visionneuses de vidéo pour vérifier l'aspect de la vidéo dans d'autres lecteurs. En règle générale, utilisez le lecteur vidéo HTML5 pour une lecture sur plusieurs écrans sur ordinateur, tablette et appareil mobile.

Facultatif

Personnalisation des paramètres prédéfinis de visionneuse – Scene7 propose des paramètres prédéfinis de visionneuse pour la diffusion vidéo. Ces paramètres déterminent l'aspect de la visionneuse et le mode de fonctionnement des commandes de lecture. Pour personnaliser la visionneuse de vidéos, les administrateurs peuvent ajouter et gérer des paramètres prédéfinis de visionneuse à partir de la page Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Pour ouvrir cette page, dans le coin supérieur droit de Scene7 Publishing System, cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse. La page Paramètres prédéfinis de la visionneuse propose des commandes permettant d'ajouter, de modifier, de supprimer et d'activer des paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir « Utilisation des paramètres prédéfinis de visionneuse de vidéos » à la page 250.

3. Déploiement de vidéos sur vos sites Web et sites mobiles

Pour intégrer la vidéo sur votre site Web, procédez de l'une des manières suivantes :

- Affichez la vidéo dans sa propre fenêtre contextuelle ou modale, auquel cas vous devez utiliser la fonctionnalité Copier l'URL.

  Pour obtenir l'URL d'une vidéo, en mode Grille ou Liste, sélectionnez la vidéo dans le panneau de navigation. Cliquez sur Prévisualiser, puis sur Copier l'URL à droite de `Universal_HTML5_Viewer`.

  Lorsque vous cliquez sur Copier l'URL, l'URL est copiée dans le Presse-papiers. Placez ce code dans le code HTML de votre site Web, site mobile ou application.

  Remarque : *les URL sont activées uniquement après que vous ayez publié la vidéo ou la visionneuse de vidéos adaptative.*

- Affichez la vidéo incorporée dans la page Web, auquel cas vous devez utiliser la fonction Intégrer le code.

  Pour obtenir le code intégré d'une vidéo, en mode Grille ou Liste, sélectionnez la vidéo dans le panneau de navigation. Cliquez sur Prévisualisation > Liste des visionneuses. Sous la colonne Actions du tableau, cliquez sur Intégrer le code à droite de `Universal_HTML5_Video`. Il n'est pas possible de modifier le code.

  Cliquez sur Fermer et collez le code intégré dans vos pages Web.

  Remarque : *le code intégré est activé uniquement après que vous ayez publié la vidéo ou la visionneuse de vidéos adaptative.*

Voir « Déploiement de vidéos sur vos sites Web et sites mobiles » à la page 251.

Chargement et codage de vidéos

Pour créer une visionneuse de vidéos adaptative ou une vidéo unique à diffuser sur le Web ou sur des appareils mobiles, téléchargez d'abord vos fichiers vidéo originaux vers Scene7 Publishing System. Scene7 code les vidéos au format MP4 et les publie aux formats suivants :

MP4 Scene7 recommande de choisir le format MP4 comme format de fichier vidéo préféré. Utilisez le format de fichiers MP4 pour effectuer les opérations suivantes :

- Diffusion en flux continu dynamique HTTP sur les ordinateurs de bureau.
- Diffusion en continu HTTP (protocole de diffusion d'Apple).
- Diffusion vidéo progressive sur appareils mobiles Android, Blackberry et Windows

OGG Theora Utilisez des fichiers OGV pour effectuer une diffusion vidéo progressive sur des périphériques de bureau et mobiles non Flash.

Fichiers FLV Flash et F4V Utilisez les fichiers FLV ou F4V pour la diffusion vidéo progressive ou en flux continu sur des lecteurs Adobe Flash Player de bureau.

Scene7 propose deux processus de téléchargement des fichiers vidéo :

Vidéos précodées Téléchargez des fichiers FLV, F4V et MP4 directement vers Scene7. En procédant ainsi, les fichiers ne sont pas codés au moment où vous les téléchargez. Les fichiers sont précodés en vue de la diffusion sur l'ordinateur de bureau et sur des périphériques mobiles.

Vidéos sources originales Téléchargez des fichiers vidéo sources originaux et, au moment du téléchargement, codez-les au format MP4. Les vidéos codées sont intitulées « Vidéos » dans le panneau de navigation. Scene7 prend en charge le codage de fichiers vidéo dans de nombreux formats.

- Vérifiez que les fichiers vidéo sources originaux que vous souhaitez coder sont pris en charge.

  Voir « Types de fichiers vidéo pris en charge pour le codage » à la page 240.

- Choisissez un paramètre prédéfini de codage vidéo.

  Voir « Paramètres vidéo prédéfinis pour le codage des fichiers vidéo » à la page 27.

Voir « Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241.

Scene7 génère également des miniatures des vidéos . Vous pouvez en savoir plus sur les miniatures de vidéos, l'obtention de leurs URL et la modification des images de l'affiche.

Voir « Utilisation de miniatures de vidéo » à la page 256.

Pour télécharger et coder des vidéos

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

Si les vidéos sont déjà codées	**1** Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Télécharger**. **2** Dans l'écran Télécharger, cliquez sur l'onglet **A partir du bureau**. **3** Sur la page de téléchargement, dans le panneau Sélectionner les fichiers à télécharger, cliquez sur **Parcourir**, accédez à un fichier vidéo MP4 ou F4V, puis cliquez sur **Ouvrir**. **4** Dans le panneau Choisir le dossier de destination, sélectionnez le dossier dans lequel placer le fichier téléchargé. **5** Sur la page de téléchargement, assurez-vous que l'option **Publier après le téléchargement** est cochée. **6** Cliquez sur **Lancer le téléchargement**.
Si vous souhaitez coder les vidéos au moyen de Scene7 Publishing System	**1** Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Télécharger**. **2** Dans l'écran Télécharger, cliquez sur l'onglet **A partir du bureau**. **3** Dans le panneau Sélectionner les fichiers à télécharger, cliquez sur **Parcourir**, accédez à un fichier vidéo source original, puis cliquez sur **Ouvrir**. **4** Dans le panneau Choisir le dossier de destination, sélectionnez le dossier dans lequel placer le fichier téléchargé. **5** Dans le coin inférieur droit de la page, cliquez sur **Options tâche**. **6** Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, choisissez Options eVideo. **7** Effectuez l'une des opérations suivantes : • Il est conseillé d'utiliser la méthode suivante. Sélectionnez **Codage de vidéo adaptative**. Voir « Vidéo adaptative (par défaut) » à la page 29. • Facultatif : si vous souhaitez utiliser des paramètres de codage individuels, procédez comme suit. Développez la liste **Paramètres prédéfinis de codage uniques**, puis sélectionnez des options de codage pour le Bureau, les mobiles et les tablettes. Voir « Paramètres prédéfinis de codage de vidéo pour ordinateur de bureau » à la page 30, « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour périphérique mobile » à la page 32, « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour tablette » à la page 33. **8** Dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, cliquez sur **Enregistrer**. **9** Sur la page de téléchargement, assurez-vous que l'option **Publier après le téléchargement** est cochée. **10** Sur la page de téléchargement, dans le coin inférieur droit, cliquez sur **Lancer le téléchargement**.

Si vous souhaitez coder à nouveau un fichier vidéo que vous avez précédemment téléchargé	**1** Dans Scene7, dans le panneau de navigation, accédez à la vidéo et sélectionnez-la. **2** Cliquez sur **Fichier** > **Retraiter**. **3** Dans la boîte de dialogue Retraitement des fichiers de la tâche, choisissez Options eVideo. **4** Effectuez l'une des opérations suivantes : • Il est conseillé d'utiliser la méthode suivante. Sélectionnez **Vidéo adaptative**. Voir « Vidéo adaptative (par défaut) » à la page 29. • Facultatif : si vous souhaitez utiliser des paramètres de codage individuels, procédez comme suit. Développez la liste **Paramètres prédéfinis de codage uniques**, puis sélectionnez des options de codage pour le Bureau, les mobiles et les tablettes. Voir « Paramètres prédéfinis de codage de vidéo pour ordinateur de bureau » à la page 30, « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour périphérique mobile » à la page 32, « Paramètres prédéfinis de codage vidéo pour tablette » à la page 33. **5** Dans la boîte de dialogue Retraitement des fichiers, cliquez sur **Envoyer**.

Lorsque vous utilisez un paramètre prédéfini de codage de vidéo adaptative ou si vous utilisez plusieurs paramètres prédéfinis de codage uniques, une visionneuse de vidéos adaptative est automatiquement créée avec plusieurs codages vidéo. Vous pouvez également créer manuellement une visionneuse de vidéos adaptative en choisissant des vidéos individuelles.

Seuls les fichiers de type MP4 et M4V sont créés lorsque vous générez une visionneuse de vidéos adaptative automatiquement ou manuellement.

Voir aussi

« Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241

« Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245

Types de fichiers vidéo pris en charge pour le codage

Le tableau suivant répertorie les types de fichiers vidéo (avec les codecs vidéo autorisés) que vous pouvez coder au format MP4 ou OGV lorsque vous transférez des fichiers. Le tableau répertorie les formats de fichiers et les codecs :

Formats de fichiers vidéo Similaire à un fichier ZIP, un *format de fichier vidéo* détermine comment les fichiers sont contenus dans le fichier vidéo. Un fichier vidéo contient généralement plusieurs pistes : une piste vidéo (sans audio) et une ou plusieurs pistes audio (sans vidéo), qui sont étroitement liées et synchronisées. Le format de fichier vidéo détermine comment ces différentes pistes de données et métadonnées sont organisées.

Codecs vidéo Un *codec vidéo* décrit l'algorithme par lequel une vidéo est codée. Un lecteur vidéo décode la vidéo en fonction de son codec, puis affiche une série d'images, ou cadres, à l'écran. Les codecs limitent la quantité

d'informations que les fichiers vidéo ont besoin de stocker pour lire la vidéo. Les fichiers vidéo n'ont ainsi pas besoin de stocker les informations de chaque cadre, mais seulement les différences entre un cadre et le suivant. Comme la plupart des vidéos changent peu d'un cadre au suivant, les codecs permettent d'obtenir des taux de compression élevés et donc, des tailles de fichiers plus petites.

Format de fichier vidéo	Codecs vidéo
3GP	H.263, H.264
Audio Video Interleave (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

Remarque : *l'écran Tâches vous alerte si vous téléchargez et tentez de coder un fichier vidéo, mais que celui-ci est rejeté car il contient un codec ou un conteneur de fichiers incompatible. Pour plus d'informations, voir « Vérification de fichiers de tâche » à la page 103.*

Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo

Voici quelques conseils sur les meilleures pratiques de codage des fichiers source vidéo dans Scene7 Publishing System.

Pour plus de conseils sur le codage vidéo, voir :

- Article : *Streaming 101: The Basics — Codecs, Bandwidth, Data Rate, and Resolution:*www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_fr.
- Vidéo : *Video Encoding Basics :* www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_fr.

Voir aussi

« Démarrage rapide : Vidéo » à la page 234

« Chargement et codage de vidéos » à la page 236

« Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245

« Utilisation des paramètres prédéfinis de visionneuse de vidéos » à la page 250

Fichiers vidéo source

Lorsque vous codez un fichier vidéo, utilisez un fichier vidéo source ayant la plus haute qualité possible. Evitez d'utiliser des fichiers vidéo précédemment codés, car ces fichiers sont déjà compressés, et un codage supplémentaire crée une vidéo de qualité inférieure.

Le tableau ci-dessous décrit la taille recommandée, le format et le débit minimal requis pour vos fichiers vidéo sources au moment de leur codage :

Taille	Format	Débit minimum
1024 x 768	4:3	4 500 Kbits/s pour la plupart des vidéos.
1280 x 720	16:9	3 000 à 6 000 Kbits/s, selon la quantité de mouvement dans la vidéo.
1920 x 1080	16:9	6 000 à 8 000 Kbits/s, selon la quantité de mouvement dans la vidéo.

Obtention des métadonnées d'un fichier

Vous pouvez obtenir les métadonnées d'un fichier en les affichant dans Scene7, en utilisant un outil d'édition vidéo ou en utilisant une application d'extraction de métadonnées. Voici les instructions d'utilisation de MediaInfo, une application tierce permettant d'extraire les métadonnées d'un fichier vidéo :

1. Accédez à cette page : http://mediainfo.sourceforge.net/fr/Download.
2. Sélectionnez et téléchargez le programme d'installation pour la version interface graphique utilisateur, puis suivez les instructions d'installation.
3. Après l'installation, cliquez avec le bouton droit sur le fichier vidéo (dans Windows seulement) et sélectionnez MediaInfo, ou bien ouvrez MediaInfo et faites glisser votre fichier vidéo dans l'application. Toutes les métadonnées de votre fichier vidéo, telles que sa largeur, sa hauteur et le nombre d'images par seconde, sont alors visibles à l'écran.

Format

Lorsque vous choisissez ou créez un paramètre prédéfini de codage vidéo pour votre fichier vidéo original, assurez-vous que le paramètre prédéfini indique le même format que le fichier vidéo original. Le *format* fait référence au rapport largeur/hauteur de la vidéo.

Pour déterminer le format d'un fichier vidéo, récupérez les métadonnées de ce fichier et notez les valeurs de largeur et de hauteur (voir « Obtention des métadonnées d'un fichier » à la page 242). Utilisez ensuite cette formule pour déterminer le format :

largeur/hauteur = format

Ce tableau décrit la façon dont les résultats de la formule se traduisent en choix de formats :

Résultat de la formule	Format
1.33	4:3
0.75	3:4

Résultat de la formule	Format
1.78	16:9
0.56	9:16

Par exemple, une vidéo qui a une largeur de 1 440 pour une hauteur de 1 080 a un format de 1 440/1 080, soit 1,33. Dans ce cas, vous choisissez un paramètre prédéfini de codage vidéo avec un format de 4:3 pour le codage du fichier vidéo.

Débit

Le *débit de données* (également appelé *débit binaire*) est la quantité de données qu'il est nécessaire de coder pour constituer une seconde de lecture vidéo. Le débit de données est mesuré en kilobits par seconde (Kbits/s).

Important : *du fait que tous les codecs utilisent la compression avec perte, le débit de données est le facteur le plus important de la qualité vidéo. Quand vous utilisez la compression avec perte, plus vous compressez la vidéo, plus la qualité de l'image se dégrade. Toutes les autres caractéristiques étant égales (résolution, taux de rafraîchissement et codec), plus le débit de données est faible, moins la qualité du fichier compressé est bonne.*

Lorsque vous choisissez un paramètre prédéfini de codage vidéo, tenez compte de la vitesse de connexion de l'utilisateur final auquel la vidéo est destinée. Choisissez un paramètre prédéfini avec un débit de données correspondant à 80 pour cent de cette vitesse. Par exemple, si la vitesse de connexion de l'utilisateur final est de 1 000 Kb/s, le meilleur paramètre prédéfini est celui qui comprend un débit vidéo de 800 Kb/s.

Ce tableau décrit le débit de données de vitesses de connexion courantes.

Vitesse (Kb/s)	Type de connexion
256	Connexion commutée.
800	Connexion mobile standard. Pour cette connexion, visez un débit de données de l'ordre de 400 Kb/s, jusqu'à 800 Kb/s pour les expériences 3G.
2 000	Connexion haut débit standard de bureau. Pour cette connexion, visez un débit de données de l'ordre de 800 à 2 000 Kb/s, bien qu'un débit de 1 200 à 1 500 Kb/s convienne à la plupart des cibles.
5000	Connexion haut débit standard. Il est déconseillé de coder dans cette fourchette supérieure, car la diffusion de la vidéo à cette vitesse n'est pas possible pour la plupart des consommateurs.

Résolution

La *résolution* décrit la hauteur et la largeur d'un fichier vidéo, exprimée en pixels. La plupart des vidéos sources sont stockées à une résolution élevée (par exemple, 1 920 x 1 080). A des fins de diffusion en flux continu, la vidéo source est compressée à une résolution inférieure (640 x 480, voire moins).

La résolution et le débit de données sont deux facteurs étroitement liés qui déterminent la qualité de la vidéo. Pour maintenir la même qualité vidéo, plus le nombre de pixels (c'est-à-dire la résolution) est élevé dans un fichier vidéo, plus le débit de données doit l'être également. Par exemple, considérez le nombre de pixels par image dans un fichier vidéo d'une résolution de 320 x 240 pixels et dans un fichier vidéo d'une résolution de 640 x 480 pixels :

Résolution	Pixels par image
320 x 240	76 800
640 x 480	307 200

Le fichier de 640 x 480 possède quatre fois plus de pixels par image. Pour atteindre le même débit de données avec ces deux résolutions, vous appliquez une compression de 4 au fichier d'une résolution de 640 x 480 pixels, ce qui peut réduire la qualité de la vidéo. Par conséquent, un débit de données vidéo de 250 Kb/s produit un affichage de haute qualité à une résolution de 320 x 240 pixels, mais pas à une résolution de 640 x 480 pixels.

En général, plus le débit de données que vous utilisez est élevé, meilleure est la qualité de la vidéo, et plus la résolution que vous utilisez est élevée, plus le débit de données doit l'être également pour que la qualité de visionnage soit préservée (par rapport aux résolutions inférieures).

Du fait que la résolution et le débit de données sont liés, vous avez le choix entre deux options lors du codage vidéo :

- Choisir un débit de données puis, en fonction de ce paramètre, coder à la résolution la plus haute pour obtenir une vidéo de bonne qualité.
- Choisir une résolution, puis coder au débit de données nécessaire pour que la qualité vidéo soit optimale à la résolution choisie.

Lorsque vous choisissez (ou créez) un paramètre prédéfini de codage vidéo pour votre fichier vidéo original, utilisez ce tableau pour choisir la résolution cible appropriée.

Résolution	**Hauteur (pixels)**	**Taille d'écran**
240p	240	Ecran de très petite taille
300p	300	Petit écran équipant généralement les appareils mobiles
360p	360	Petit écran
480p	480	Ecran de taille moyenne
720p	720	Grand écran
1080p	1 080	Grand écran haute définition

Images par seconde

Aux Etats-Unis et au Japon, la plupart des vidéos sont tournées à 29,97 ips ; en Europe, la plupart des vidéos le sont à 25 ips. Un film est tourné à 24 ips.

Choisissez un paramètre prédéfini de codage vidéo correspondant au nombre d'ips de votre vidéo originale. Par exemple, si le débit est de 25 ips pour la vidéo originale, choisissez un paramètre prédéfini de 25 ips pour le codage. Par défaut, tous les codages personnalisés utilisent le nombre d'images par seconde de la vidéo originale. C'est pourquoi il est inutile d'indiquer le nombre d'images par seconde lorsque vous créez un paramètre prédéfini de codage vidéo.

Dimensions du codage vidéo

Pour obtenir des résultats optimaux, sélectionnez les dimensions de codage de façon à ce que la vidéo source corresponde à un multiple entier de toutes vos vidéos codées.

Pour ce faire, il suffit de diviser la largeur de la source par la largeur codée pour obtenir le rapport de largeur, puis de diviser la hauteur de la source par la hauteur codée pour obtenir le rapport de hauteur.

Si le résultat est un nombre entier, cela signifie que la mise à l'échelle de la vidéo est parfaite. Si le résultat n'est pas un nombre entier, la qualité vidéo s'en ressentira en raison de la présence d'artefacts vidéo (pixels résiduels). Cet effet est plus visible lorsque la vidéo contient du texte.

Supposons, par exemple, que la résolution de votre vidéo source soit équivalente à 1920 x 1080 pixels. Dans le tableau ci-après, les trois vidéos codées indiquent les paramètres de codage optimaux à appliquer.

Type de vidéo	Largeur x Hauteur	Rapport de largeur	Rapport de hauteur
Source	1 920 x 1 080	1	1
Codée	960 x 540	2	2
Codée	640 x 360	3	3
Codée	480 x 270	4	4

Format de fichier vidéo codé

Adobe Scene7 recommande fortement d'utiliser les paramètres prédéfinis MP4 H.264 de codage vidéo. Comme les fichiers MP4 utilisent le codec vidéo H.264, la vidéo est de haute qualité mais dans un fichier au volume compressé.

Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo

Les fichiers vidéo originaux créés à partir d'équipement de production vidéo et de logiciels d'édition vidéo sont souvent trop volumineux et dans un format inapproprié à la diffusion vers des destinations en ligne. Pour convertir de la vidéo numérique afin qu'elle présente le format et les spécifications appropriés pour être lue sur divers écrans, vous pouvez *transcoder* les fichiers vidéo (processus également appelé « *codage* »). Durant le processus de codage, la vidéo est compressée pour atteindre une taille de fichier inférieure optimale pour la distribution sur le Web et sur des périphériques mobiles.

Voir « Chargement et codage de vidéos » à la page 236.

Scene7 propose une bibliothèque de paramètres prédéfinis de codage vidéo représentant les paramètres de codage les plus courants. Ces paramètres ont été optimisés pour la lecture sur les écrans cibles. De plus, les administrateurs peuvent créer leurs propres paramètres prédéfinis de codage vidéo pour personnaliser la taille et la qualité de lecture des vidéos pour les utilisateurs. Tous les paramètres prédéfinis de codage vidéo, standard de Scene7 ou personnalisés, permettent la diffusion de vidéos au format MP4.

Sur l'écran Paramètres vidéo prédéfinis, les administrateurs peuvent configurer et gérer le codage vidéo. Ils peuvent effectuer les opérations suivantes :

- activer et désactiver les paramètres vidéo prédéfinis ;
- créer un paramètre prédéfini de codage vidéo ;
- modifier les paramètres prédéfinis de codage vidéo ;
- supprimer des paramètres vidéo prédéfinis.

Toute vidéo transférée vers Scene7 Publishing System ou codée dans Scene7 Publishing System est considérée comme une « vidéo ». En d'autres termes, ce mode de classification des fichiers signifie que vous pouvez diffuser la vidéo à des fins de lecture sur des ordinateurs de bureau, des appareils mobiles, ou les deux. Il est possible, par exemple, de prévisualiser ces types de vidéo dans Scene7 Publishing System. Vous pouvez également générer des URL (à l'aide de la fonction Copier l'URL) et du code que vous pouvez incorporer (à l'aide de la fonction Intégrer le code) pour l'utiliser avec les lecteurs vidéo, sur les sites web, etc.

Voir « Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse » à la page 249.

Voir « Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou un site mobile » à la page 252.

Voir « Intégration de la visionneuse de vidéos sur une page Web » à la page 253.

Pour les fichiers vidéo que vous transférez et codez dans Scene7 Publishing System, vous pouvez diffuser la vidéo sous les formats de fichier suivants :

MP4 H.264 Scene7 recommande de choisir le format MP4 comme format de fichier vidéo préféré. Utilisez le format de fichiers MP4 pour effectuer les opérations suivantes :

- Diffusion en flux continu dynamique HTTP sur les ordinateurs de bureau.
- Diffusion en continu HTTP (protocole de diffusion d'Apple).
- Diffusion vidéo progressive sur appareils mobiles Android, Blackberry et Windows.

OGG Vorbis Utilisez des fichiers OGV pour effectuer une diffusion vidéo progressive sur des périphériques de bureau non Flash.

F4V H.264, FLV VP6 et FLV H.263 Utilisez les fichiers Flash FLV ou F4V pour la diffusion de vidéos en flux progressif ou continu sur des lecteurs Adobe Flash Player de bureau.

Tout autre format vidéo et codec non répertorié dans la liste ci-dessus est considéré comme une « vidéo originale ». Ce mode de classification des fichiers signifie que la vidéo est un fichier vidéo source non prévu pour la lecture vidéo sur des périphériques de bureau ou des périphériques mobiles. Il est impossible, par exemple, de prévisualiser ces types de vidéo dans Scene7 Publishing System. Vous ne pouvez pas non plus copier des URL et du code intégré destinés aux lecteurs vidéo, aux sites web, et ainsi de suite.

Filtrage de la liste des paramètres prédéfinis de codage vidéo

Les pages Paramètres vidéo prédéfinis et Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative se composent d'un tableau qui répertorie l'état actif, le nom du paramètre prédéfini, le périphérique de lecture prévu, la dimension de la vidéo et le débit cible des données de chaque paramètre vidéo prédéfini.

Vous pouvez affiner la liste en choisissant le filtrage Les deux, Actif ou Inactif, pour afficher tous les paramètres vidéo prédéfinis ou restreindre la liste aux paramètres actifs ou inactifs.

Vous pouvez également les filtrer en fonction d'une option de périphérique de lecture afin de restreindre la liste aux paramètres vidéo prédéfinis conçus pour la lecture de vidéos sur tous les appareils, sur les ordinateurs de bureau, les appareils mobiles ou les tablettes.

Filtrage de la liste des paramètres prédéfinis de codage vidéo

1 Dans Scene7, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres vidéo prédéfinis** > **Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative** ou **Paramètres prédéfinis de codage uniques**.

   Les pages Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative et Paramètres prédéfinis de codage uniques se composent d'un tableau qui répertorie l'état actif, le nom du paramètre prédéfini, le périphérique de lecture prévu, la dimension de la vidéo et le débit cible des données de chaque paramètre vidéo prédéfini.

2 Sur la page Paramètres prédéfinis de codage uniques intitulée Paramètres vidéo prédéfinis, sur la barre d'outils Paramètres vidéo prédéfinis, utilisez les deux listes déroulantes pour affiner la liste des paramètres prédéfinis dans le tableau en fonction de l'état Actif et du périphérique de lecture.

   - Dans la première, une liste déroulante restreinte, sélectionnez **Les deux** pour afficher tous les paramètres vidéo prédéfinis ou choisissez **Actif** ou **Inactif** pour restreindre la liste aux paramètres actifs ou inactifs.
   - Dans la deuxième, une liste déroulante plus étendue, sélectionnez une option de périphérique de lecture pour restreindre la liste aux paramètres vidéo prédéfinis destinés à lire des vidéos sur les ordinateurs de bureau, sur les appareils mobiles ou sur les tablettes.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de codage vidéo

Les paramètres vidéo prédéfinis activés sont répertoriés dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche. Cette boîte de dialogue s'ouvre lorsqu'un utilisateur transfère les fichiers vidéo pendant le processus de téléchargement. Ils peuvent choisir parmi une liste de tous les paramètres prédéfinis de codage activés.

Activation ou désactivation des paramètres prédéfinis de codage vidéo

1 Dans Scene7, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres vidéo prédéfinis**.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Paramètres prédéfinis de vidéo adaptative**.
- Cliquez sur **Paramètres prédéfinis de codage uniques**.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour activer un paramètre vidéo prédéfini, sur la page Paramètres prédéfinis, sous la colonne Actif, cochez la case en regard du nom du paramètre prédéfini.
- Pour désactiver un paramètre vidéo prédéfini, décochez la case en regard des paramètres vidéo prédéfinis que vous souhaitez rendre inactifs.

  Remarque : *Les paramètres vidéo prédéfinis inactifs ne sont pas répertoriés dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.*

4 Dans le coin inférieur droit de la page, cliquez sur **Fermer**.

Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de codage vidéo

Vous pouvez créer vos propres paramètres prédéfinis de codage unique et les ajouter au tableau Paramètres vidéo prédéfinis. Vous pouvez également modifier les paramètres vidéo prédéfinis de codage unique fournis avec Scene7, si vous enregistrez le paramètre prédéfini modifié sous un nouveau nom.

Scene7 a défini des valeurs maximales pour le débit des données cible, la hauteur et la largeur de résolution pour garantir une bonne qualité de lecture des vidéos. Les messages d'avertissement s'affichent si vous dépassez les limites suivantes :

- Pour une lecture vidéo sur ordinateur, les limites sont : (Largeur/16) * (Hauteur/16) < 8192.
- Pour une lecture vidéo sur périphérique mobile, les limites sont : (Largeur/16) * (Hauteur/16) < 660 ; débit de données cible < 4000.
- Pour une lecture vidéo sur tablette, les limites sont : (Largeur/16) * (Hauteur/16) < 3600.

Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de codage vidéo

1 Dans Scene7, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres vidéo prédéfinis**.

2 Cliquez sur **Paramètres prédéfinis de codage uniques** pour ouvrir la page Paramètres vidéo prédéfinis.

3 Sur la page Paramètres vidéo prédéfinis, procédez de l'une des manières suivantes :

- Sur la barre d'outils Paramètres vidéo prédéfinis, cliquez sur **Ajouter** pour ajouter un nouveau paramètre vidéo prédéfini.
- Sélectionnez un paramètre vidéo prédéfini. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Modifier**.

  Vous ne pouvez pas modifier les paramètres Scene7 prédéfinis ; vous pouvez seulement créer un paramètre prédéfini à partir d'un paramètre existant, en choisissant **Enregistrer sous**.

4 Dans la page Ajout d'un paramètre vidéo prédéfini ou Modification d'un paramètre vidéo prédéfini, définissez les options Paramètres vidéo prédéfinis dont vous avez besoin.

Voir « Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241 pour connaître les paramètres recommandés.

Option de paramètres vidéo prédéfinis	**Description**
Nom du paramètre prédéfini	Entrez un nom descriptif pour le paramètre vidéo prédéfini. Le nom que vous indiquez est visible dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, où les utilisateurs choisissent les options de transcodage.
Description	Décrivez le paramètre vidéo prédéfini. La description que vous fournissez apparaît sous forme d'info-bulle lorsque vous déplacez le pointeur sur le nom du paramètre prédéfini dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, où les utilisateurs choisissent les options de transcodage.
Périphérique de lecture	Choisissez le périphérique sur lequel il est prévu que la vidéo soit lue. Les options sont Ordinateur (compatible avec Flash 9), Mobile (iPhone, iPad, Android) ou Tablette (iPad uniquement). Ce paramètre détermine automatiquement le codec audio et vidéo approprié utilisé pendant le codage.
Débit de la cible	Entrez la vitesse de connexion Internet moyenne (en kilobits par seconde) de l'utilisateur final cible. Vous pouvez saisir le débit ou faire glisser le curseur pour le saisir. Le spectre de vitesse de connexion de l'utilisateur répertorie les vitesses attendues pour les connexions haut débit, DSL, mobiles et à ligne commutée. Ce paramètre détermine automatiquement le débit combiné de données audio et vidéo, autrement dit, la quantité de données qu'il est nécessaire de coder pour produire une seule seconde de lecture vidéo. Plus le débit binaire est élevé, meilleure est la qualité de la vidéo produite. Cependant, un débit de données trop élevé se traduit par des fichiers de taille très importante, ce qui peut altérer l'expérience de visionnage pour les utilisateurs qui ne disposent pas d'une connexion avec une bande passante aussi large. Il est préférable d'essayer d'équilibrer ces deux facteurs afin d'offrir une expérience de lecture vidéo de qualité, qui convienne également aux utilisateurs qui ne disposent pas d'une bande passante aussi large.
Format	Le format fait référence au rapport de la largeur de la vidéo à sa hauteur. Les deux premières proportions répertoriées ci-dessous sont souvent utilisées pour afficher la vidéo horizontalement : • 4:3, utilisé pour la diffusion de la quasi-totalité des contenus télévisés de définition standard. • 16:9, utilisé pour la diffusion sur grand écran de la quasi-totalité des contenus télévisés haute définition (HDTV) et des films. • Auto-scale (« Redimensionnement automatique ») : (valeur par défaut) un paramètre prédéfini de codage unique qui fonctionne avec n'importe quelle proportion pour créer des vidéos pour une diffusion sur téléphone, tablette et ordinateur de bureau. Les vidéos source transférées qui sont codées à l'aide de ce paramètre prédéfini sont définies avec une hauteur fixe. Toutefois, la largeur est automatiquement mise à l'échelle pour conserver les proportions de la vidéo (rapport largeur/hauteur). • Custom (« Personnaliser ») : option utilisée lorsque vous souhaitez définir une taille de vidéo non standard. La sélection du format permet de contrôler la taille de la résolution en largeur et en hauteur, de sorte que chaque valeur soit automatiquement mise à l'échelle avec le format adéquat.

Option de paramètres vidéo prédéfinis	Description
Taille de résolution	La taille de résolution fait référence aux dimensions de la vidéo, en termes de rapport du nombre de pixels en largeur sur le nombre de pixels en hauteur. Saisissez une valeur de largeur et de hauteur en pixels ou faites glisser le curseur pour saisir ces valeurs. Le spectre des résolutions répertorie les tailles de résolution les plus utilisées. Les valeurs de largeur et de hauteur s'adapteront automatiquement au format que vous avez sélectionné. Par exemple, si vous sélectionnez le format 4:3 et entrez 400 pour la largeur, 300 est automatiquement entré pour la hauteur. Si vous sélectionnez **Auto-scale**(« Redimensionnement automatique ») pour le paramètre de proportion, la valeur de la largeur pour la taille de résolution est automatiquement définie sur **Auto**. Cliquez sur **Prévisualiser** pour ouvrir une fenêtre de navigateur et voir vos choix en matière de résolution.
Encoder un suffixe de fichier	Entrez un suffixe. Ce suffixe est ajouté au fichier vidéo encodé résultant. Vous pouvez entrer un trait d'union et un trait de soulignement dans le nom, mais les espaces et les caractères spéciaux ne sont pas autorisés.
Autres paramètres	Scene7 détermine automatiquement tous les autres paramètres de codage en fonction des recommandations de codage.

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Enregistrer** si vous avez ajouté ou modifié un paramètre vidéo prédéfini.
- Cliquez sur **Enregistrer en tant que** si vous avez ajouté un paramètre vidéo prédéfini à partir d'un paramètre prédéfini existant.

Suppression d'un paramètre prédéfini de codage vidéo

Les administrateurs peuvent supprimer des paramètres vidéo prédéfinis personnalisés. En revanche, les paramètres vidéo prédéfinis fournis avec Scene7 ne peuvent pas être supprimés.

Suppression d'un paramètre prédéfini de codage vidéo

1 Dans Scene7, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres vidéo prédéfinis**.

2 Cliquez sur **Paramètres prédéfinis de codage uniques** pour ouvrir la page Paramètres vidéo prédéfinis.

3 Sur la page Paramètres vidéo prédéfinis, sélectionnez dans le tableau un paramètre vidéo prédéfini dont vous n'avez plus besoin.

4 Sur la barre d'outils Paramètres vidéo prédéfinis, cliquez sur **Supprimer**.

5 Dans la boîte de dialogue Supprimer le paramètre prédéfini, cliquez sur **Supprimer**.

Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse

Dans la visionneuse de vidéos, vous pouvez prévisualiser une vidéo et découvrir son comportement de lecture.

Voir « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Prévisualisation des vidéos dans une visionneuse de vidéos

1 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers à gauche, dans la liste déroulante Afficher, sélectionnez **Vidéo** (vidéos codées uniques) ou **Visionneuse de vidéos adaptative** (lorsque le paramètre prédéfini de codage de vidéo adaptative est utilisé, il génère un ensemble de vidéos codées à débit binaire multiple).

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez aux dossiers de fichiers pour sélectionner la vidéo à prévisualiser.

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la liste**. Dans la fenêtre Fichiers, déplacez le pointeur sur un fichier, puis cliquez sur **Prévisualiser**.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans la fenêtre de miniature d'un fichier, cliquez sur **Prévisualiser**.
- Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur **Affichage des détails**. Dans cette même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser**.
- Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier. Dans la barre d'outils, cliquez sur **Fichier** > **Prévisualiser**.

4 (Facultatif) Dans la liste déroulante située en bas de la fenêtre Prévisualiser, sélectionnez le codage d'URL à appliquer à l'URL du fichier au moment de la copie.

5 Cliquez sur le lien Prévisualiser pour créer un aperçu dans la visionneuse sélectionnée.

6 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à l'écran de prévisualisation.

7 Cliquez sur **Fermer** pour revenir à l'écran Fichiers.

Remarque : *Scene7 propose une méthode pratique pour prévisualiser la vidéo MP4 sur le Bureau. Utilisez cette méthode pour prévisualiser du contenu mobile sur le Bureau sans le tester concrètement sur des périphériques mobiles. Sachez toutefois que ce que vous voyez dans la prévisualisation n'est pas tout à fait réaliste. Pour découvrir quel aspect et quel comportement de lecture aura une vidéo sur un périphérique mobile, accédez à l'écran de prévisualisation, sélectionnez l'option Copier l'URL, puis entrez l'URL dans le navigateur Web d'un périphérique mobile. Pour plus d'informations, voir* « *Déploiement de vidéos sur vos sites Web et sites mobiles* » *à la page 251*.

Voir aussi

« Meilleures pratiques en matière de codage de vidéo » à la page 241

« Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245

Utilisation des paramètres prédéfinis de visionneuse de vidéos

Les vidéos sont regardées dans la visionneuse vidéo. Le comportement de la visionneuse de vidéos, son aspect et le fonctionnement de ses commandes de lecture dépendent du paramètre prédéfini de visionneuse que vous choisissez pour lire la vidéo. Vous choisissez un paramètre prédéfini de la visionneuse sur l'écran de prévisualisation. Après avoir choisi un paramètre prédéfini, vous pouvez obtenir l'URL ou le code intégré permettant de lire la vidéo avec le paramètre prédéfini de visionneuse que vous avez choisi.

Scene7 inclut de nombreux paramètres prédéfinis de visionneuse pour la lecture vidéo. De plus, si vous êtes un administrateur, vous pouvez créer vos propres paramètres prédéfinis de visionneuse. Il existe plus d'une douzaine de paramètres distincts pour la configuration de la visionneuse de vidéo. Vous pouvez configurer la taille, la couleur, les commandes vidéo et audio, la barre de progression, l'habillage de l'interface utilisateur et les fonctionnalités de réseau social.

Voir aussi « Prévisualisation de vidéos dans une visionneuse » à la page 249.

Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos

La fonction Paramètres prédéfinis de la visionneuse vous permet d'afficher les divers types de visionneuse et leurs paramètres prédéfinis. Vous pouvez également ajouter et modifier vos propres paramètres prédéfinis personnalisés ou modifier les paramètres prédéfinis de visionneuse existants inclus avec Scene7 Publishing System.

Dans Paramètres prédéfinis de la visionneuse, vous pouvez activer, filtrer, trier et prévisualiser les paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir « Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34.

Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos

1 Près de l'angle supérieur droit de Scene7 Publishing System, cliquez sur **Configuration** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

   Afin d'afficher uniquement les paramètres prédéfinis pour les visionneuses de vidéos, sélectionnez Visionneuse de vidéos dans la liste déroulante des visionneuses sur la barre d'outils qui se trouve directement au-dessus du tableau.

2 Ajoutez ou modifiez un paramètre prédéfini de visionneuse pour l'affichage vidéo :

   Ajout Cliquez sur **Ajouter** dans la barre d'outils. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plateforme et une visionneuse dans les listes déroulantes respectives, puis cliquez sur **Ajouter**.

   Voir aussi « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

   Ajout à partir d'un paramètre prédéfini de visionneuse existant Dans le tableau, sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos, puis cliquez sur **Modifier** dans la barre d'outils.

   Après avoir reconfiguré la visionneuse de vidéos, cliquez sur **Enregistrer en tant que** pour enregistrer le paramètre prédéfini sous un autre nom dans le champ Nom du paramètre prédéfini.

   Modification Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse, puis cliquez sur **Modifier**.

3 Dans l'écran Configurer la visionneuse, dans le champ Nom du paramètre prédéfini, saisissez ou modifiez le nom du paramètre prédéfini.

4 Définissez les options restantes si vous le souhaitez.

   Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur son icône d'information .

5 Effectuez l'une des opérations suivantes :

   - Cliquez sur **Enregistrer sous** si vous avez ajouté un paramètre prédéfini de visionneuse à partir d'un paramètre prédéfini existant.
   - Cliquez sur **Enregistrer** si vous avez ajouté ou modifié un paramètre prédéfini de visionneuse.

Déploiement de vidéos sur vos sites Web et sites mobiles

Les sites Web, les sites mobiles et les applications de bureau accèdent au contenu des serveurs Scene7, notamment aux vidéos, au moyen de chaînes d'URL ou du code intégré. Scene7 active ces chaînes URL pendant le processus de publication. Pour placer la chaîne d'URL ou le code intégré de la vidéo dans vos pages Web, pages mobiles et applications de bureau, copiez-les depuis Scene7 Publishing System.

Important : *l'URL ou le code intégré n'est actif(ve) qu'une fois le fichier publié.*

Publication des vidéos

La publication d'une vidéo permet aux serveurs Scene7 de diffuser cette vidéo sur votre site Web, site mobile ou application.

Deux méthodes peuvent être utilisées pour publier la vidéo :

- **Publication de vidéos automatiquement et immédiatement lors du transfert**

  Dans le cadre du processus de transfert vidéo, Scene7 peut automatiquement publier des vidéos lorsqu'elles sont transférées et codées. Cette capacité de publication instantanée signifie qu'il n'est pas nécessaire de publier les vidéos séparément après coup.

- **Publication d'une vidéo manuellement après le transfert**

  Si vous ne souhaitez pas publier les vidéos immédiatement, vous pouvez les publier manuellement à tout moment.

Une fois que vous avez publié des vidéos, Scene7 Publishing System active les chaînes URL du code HTML de vos pages ou de votre application.

Publication d'une vidéo

❖ Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour publier des vidéos automatiquement et immédiatement lors du transfert, dans l'écran de téléchargement, cliquez sur **Publier après le téléchargement**. Vous avez terminé ; il ne reste plus aucune étape à exécuter.
- Pour publier manuellement les vidéos après le téléchargement, dans le panneau de navigation, sélectionnez-les, puis sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Publier**.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou un site mobile

Après avoir publié une vidéo, vous pouvez obtenir son URL en vue de l'utiliser sur un site Web, un site mobile ou dans une application de bureau. Utilisez l'URL de la vidéo lorsque vous souhaitez afficher la vidéo dans une fenêtre contextuelle ou modale au haut de la page Web.

Lorsqu'un utilisateur clique sur le lien, son périphérique, sa bande passante et la taille de son écran sont automatiquement détectés. S'il s'agit d'un ordinateur, la vidéo adéquate s'affiche dans une visionneuse prédéfinie ; dans le cas d'un smartphone ou d'une tablette, elle s'affiche dans le lecteur vidéo natif du périphérique en question.

Voir aussi « Intégration de la visionneuse de vidéos sur une page Web » à la page 253.

Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou à un site mobile

1. Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Vidéo** ou sur **Visionneuse de vidéos adaptative**.
2. Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la vidéo ou la vidéo adaptative que vous souhaitez lier.

3 Au-dessus du panneau de navigation dans les fichiers, à droite de la barre d'outils, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille** ou **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur la miniature vidéo d'un fichier pour l'ouvrir en mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code intégré sur la droite, sous Diffusion en flux continu HTTP, cliquez sur **Copier l'URL** à droite de la visionneuse appropriée. En règle générale, il est recommandé de copier l'URL associée à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**. En règle générale, il est recommandé de copier l'URL associée à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**. En règle générale, il est recommandé de copier l'URL associée à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**. En règle générale, il est recommandé de copier l'URL associée à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.

4 Collez l'URL de vidéo HTML5 sur vos sites Web et mobile.

Intégration de la visionneuse de vidéos sur une page Web

Utilisez la fonction Intégrer le code lorsque vous souhaitez lire la vidéo incorporée sur une page Web. Vous copiez le code intégré dans le Presse-papiers afin de pouvoir le coller dans vos pages Web. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code intégré.

Voir aussi « Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou un site mobile » à la page 252.

Incorporation de la visionneuse de vidéos sur une page Web

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Vidéo** ou sur **Visionneuse de vidéos adaptative**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la vidéo ou la visionneuse de vidéos adaptative dont vous voulez copier le code intégré.

3 Au-dessus du panneau de navigation dans les fichiers, à droite de la barre d'outils, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille** ou **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur la miniature vidéo d'un fichier pour l'ouvrir en mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code intégré sur la droite, sous Diffusion en flux continu HTTP, cliquez sur **Intégrer le code** à droite de la visionneuse appropriée. En règle générale, il est recommandé de cliquer sur **Intégrer le code** associé à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature de vidéo, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code intégré**. En règle générale, il est recommandé de cliquer sur **Intégrer le code** associé à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.

- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code intégré**. En règle générale, il est recommandé de cliquer sur **Intégrer le code** associé à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.

- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code intégré**. En règle générale, il est recommandé de cliquer sur **Intégrer le code** associé à la visionneuse `Universal_HTML5_Video`.

4 Dans la boîte de dialogue Code intégré, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

  Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code intégré.

5 Cliquez sur **Fermer**.

6 Collez le code intégré dans vos pages Web.

Mise en œuvre du code intégré pour utiliser une vidéo HTML5 avec des ressources vidéo MP4 et OGG

Si vous n'utilisez pas le lecteur vidéo HTML5 de Scene7, mais souhaitez plutôt utiliser la balise `<video>` HTML5 native avec des fichiers vidéo MP4 et OGG, vous pouvez utiliser l'exemple de code intégré suivant :

```
<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>
```

- Remplacez « `S7 video thumbnail URL` » par l'URL de la miniature vidéo. Il s'agit de l'image miniature de la vidéo visible par l'utilisateur avant de lancer la vidéo.

  Voir « Obtention d'URL de miniatures vidéo » à la page 256.

- Remplacez « `S7 OGG video asset URL (no player)` »par l'URL de diffusion progressive de la vidéo OGG.

  Voir « Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou un site mobile » à la page 252.

- Remplacez « `S7 MP4 mobile progressive video asset URL (no player)` » par l'URL de diffusion progressive sur des périphériques mobiles.

  Voir « Liaison d'une URL de vidéo à un site Web ou un site mobile » à la page 252.

Déploiement d'une vidéo à l'aide d'un lecteur vidéo tiers

Si vous utilisez un lecteur vidéo tiers ou un lecteur vidéo intégré personnalisé au lieu d'une visionneuse Scene7, vous pouvez obtenir l'URL directe de la vidéo pour le téléchargement progressif ou en flux continu de vidéos à débit multiple HTTP et iOS.

Déploiement d'une vidéo à l'aide d'un lecteur vidéo tiers

1 Dans SPS (Scene7 Publishing System), sur la barre de navigation générale, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Paramètres généraux**.

2 Selon le type d'URL à utiliser, effectuez l'une des opérations suivantes :

Génération d'une URL directe de vidéo en flux continu HTTP pour ordinateur de bureau (débit multiple)	**1** Sur la page **Paramètres généraux de l'application**, dans le groupe **Serveurs**, dans le champ **Nom du serveur publié**, générez l'URL directe selon la syntaxe suivante : `serveur/is/content/société/dossier/nom_fichier.f4m` Supposons, par exemple, que le nom du serveur publié est `http://s7d9.scene7.com/`. En utilisant la syntaxe de l'étape 2, l'URL directe ressemblerait à ce qui suit : **2** `http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m`

Génération d'une URL directe de vidéo en flux continu iOS (débit multiple)	❖ Sur la page **Paramètres généraux de l'application**, dans le groupe **Serveurs**, dans le champ **Nom du serveur publié**, générez l'URL directe selon la syntaxe suivante :
	`serveur/is/content/société/dossier/nom_fichier.m3u8`
	Supposons, par exemple, que le nom du serveur publié est `http://s7d9.scene7.com/`. En utilisant la syntaxe de l'étape 2, l'URL directe ressemblerait à ce qui suit :
	`http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8`

Génération d'une URL directe de vidéo en flux continu HTTP pour ordinateur de bureau (débit unique)	**1** Sur la page **Paramètres généraux de l'application**, dans le groupe **Serveurs**, dans le champ **Nom du serveur de flux continu iOS**, remplacez **hls/vod** par **hds/vod** dans le nom du serveur.
	2 Générez l'URL eVideo directe selon la syntaxe suivante :
	`serveur/société/dossier/nom_fichier.ext.f4m`
	Par exemple, avec la syntaxe ci-dessus, une URL eVideo directe ressemblerait à ce qui suit :
	`http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m`

Génération d'une URL directe de vidéo en flux continu iOS (débit unique)	❖ Sur la page **Paramètres généraux de l'application**, dans le groupe **Serveurs**, dans le champ **Nom du serveur de flux continu iOS**, combinez `serveur/société/dossier/nom_fichier.ext.m3u8` au nom du serveur de flux continu iOS. Supposons par exemple que le nom du serveur de flux continu iOS est `http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/`. En utilisant la syntaxe de l'étape 2, l'URL eVideo directe ressemblerait à ce qui suit : `http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8`

Génération d'une URL de vidéo progressive directe	❖ Sur la page **Paramètres généraux de l'application**, dans le groupe **Serveurs**, dans le champ **Nom du serveur de vidéo progressive**, générez l'URL eVideo directe selon la syntaxe suivante :
	`serveur/société/dossier/nom_fichier`
	Supposons, par exemple, que le nom du serveur de vidéo progressif est `http://s7d9.scene7.com/e2/`. En utilisant la syntaxe de l'étape 2, l'URL eVideo directe ressemblerait à ce qui suit :
	`http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4`

Utilisation de miniatures de vidéo

Scene7 crée des miniatures pour les découpes vidéo, les vidéos codées et les vidéos précodées. Vous pouvez utiliser des miniatures vidéo comme n'importe quelle autre image. Vous pouvez par ailleurs obtenir des URL pour les miniatures vidéo créées par Scene7 et les déployer en dehors de SPS. Vous pouvez, par exemple, déployer les miniatures dans des résultats de recherche, des listes de vidéos correspondantes et des listes de lecture vidéo sur un site Web.

Les miniatures sont générées en fonction de la première image hétérogène (pas une image toute noire, toute blanche, etc.) de la vidéo.

Voir aussi« Découpe vidéo » à la page 263.

Obtention d'URL de miniatures vidéo

Scene7 crée automatiquement des miniatures vidéo pendant le processus de téléchargement. Ces miniatures apparaissent dans le panneau de navigation en mode Affichage de la liste et Affichage de la grille.

Pour générer des URL de miniatures vidéo, effectuez une opération de publication.

Voir « Publication des vidéos » à la page 252.

Une fois la publication terminée, vous pouvez obtenir des URL de miniatures vidéo en mode Affichage des détails dans le panneau URL et Code intégré. Cliquez sur **Copier l'URL** à droite de la miniature vidéo pour copier son URL.

Modification de cadres d'affiche dans des visionneuses de vidéos

Le *cadre d'affiche* est la première image qui apparaît dans les visionneuses de vidéos avant que ne commence la lecture de la vidéo. Scene7 utilise des miniatures vidéo en tant que cadres d'affiche.

Vous pouvez appliquer des modificateurs d'image au cadre d'affiche. Vous pouvez, par exemple, rogner le cadre d'affiche ou le rendre transparent. Pour modifier le cadre d'affiche, ouvrez l'écran de configuration de la visionneuse de vidéos et saisissez les modificateurs dans la section Poster Image Modifiers (Modificateurs de l'image d'affiche).

Voir « Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos » à la page 251.

Voir www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_fr.

Vous pouvez également modifier des miniatures vidéo en ajoutant des modificateurs aux URL de miniature vidéo.

Ajout de sous-titres aux vidéos

Vous pouvez étendre la portée de vos vidéos aux marchés mondiaux en ajoutant des sous-titres aux vidéos ou aux visionneuses de vidéos adaptatives. En ajoutant des sous-titres vous évitez d'avoir à réenregistrer le son ou de recourir à des locuteurs natifs pour réenregistrer l'audio dans chacune des langues. La vidéo est lue dans la langue dans laquelle elle a été enregistrée. Les sous-titres en langue étrangère s'affichent pour que les personnes parlant d'autres langues puissent néanmoins comprendre la partie audio.

Les légendes élargissent également l'accessibilité en utilisant le sous-titrage télétexte pour les sourds ou les malentendants.

Remarque : *le lecteur vidéo utilisé doit prendre en charge l'affichage des sous-titres.*

Voir « Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos » à la page 251 pour configurer l'effet de sous-titrage et modifier le menu de sous-titrage, y compris le texte du menu pour n'importe laquelle des visionneuses suivantes :

- Visionneuse `Universal_HTML5_Video` (HTML5).
- Visionneuse `Universal_HTML5_MixedMedia_dark` (HTML5).
- Visionneuse `Universal_HTML5_MixedMedia_light` (HTML5).
- Visionneuse `Video_Caption` (Flash AS3).

Voir aussi « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Voir « Ajout de l'aide à la localisation à un paramètre prédéfini de visionneuse Flash AS3 » à la page 41 pour ajouter l'aide à la localisation à une visionneuse de sous-titrage vidéo.

Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre visionneuse personnalisée, en lui attribuant un nom de marque, avec des sous-titres au lieu d'utiliser le paramètre prédéfini de la visionneuse de vidéos. Pour en savoir plus sur la création de votre propre visionneuse HTML5 avec des légendes, dans le guide *Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5*, dans la section *Adobe Scene7 Viewer SDK*, reportez-vous aux classes `s7sdk.video.VideoPlayer` et `s7sdk.common.ClosedCaptionButton`.

Ou, pour créer votre propre visionneuse Flash AS3 avec des légendes, voir le guide *Adobe Scene7 Viewer SDK for Adobe Flash*, également dans la section *Adobe Scene7 Viewer SDK*.

Le *kit de développement logiciel de la visionneuse Adobe Scene7* peut être téléchargé à partir de l'emplacement suivant :

Accès aux kits de développement via Adobe Developer Connection.

Scene7 peut convertir les fichiers de sous-titrage au format JSON (JavaScript Object Notation). Cette conversion signifie que vous pouvez intégrer le texte JSON dans une page Web comme transcription masquée mais complète de la vidéo. Les moteurs de recherche peuvent ensuite analyser et indexer le contenu pour rendre les vidéos plus facilement détectables et fournir aux utilisateurs des informations supplémentaires concernant le contenu de la vidéo.

Voir Diffusion de contenu statique (sans images) dans l'*Aide de l'API Scene7 Image Serving* pour plus d'informations sur l'utilisation de la fonctionnalité JSON dans une URL.

Ajout de sous-titres aux vidéos

1 A l'aide d'une application tierce extérieure à Scene7 Publishing System, créez votre propre fichier de sous-titrage vidéo en fonction du type de visionneuse utilisé.

Type de visionneuse	Fichier de sous-titrage
HTML5	Si vous utilisez une visionneuse de vidéos HTML5, assurez-vous que le fichier de sous-titrage que vous créez est conforme à la norme WebVTT (Web Video Text Tracks). Le fichier de sous-titrage a l'extension .vtt. D'autres informations sont disponibles sur la norme de sous-titrage WebVTT. Voir WebVTT: The Web Video Text Tracks format. Il existe des outils et services gratuits ou payants que vous pouvez utiliser pour créer les fichiers de sous-titrage en dehors de Scene7 Publishing System. Par exemple, pour créer un fichier de sous-titrage vidéo simple sans aucun style, vous pouvez utiliser l'outil de création et d'édition de sous-titrage en ligne gratuit suivant : WebVTT Caption Maker Pour obtenir de meilleurs résultats, utilisez l'outil dans Internet Explorer 9 ou version ultérieure, dans Google Chrome ou dans Safari. Dans l'outil, dans le champ **Enter URL of video file** (entrer l'URL du fichier vidéo), collez l'URL du fichier vidéo, puis cliquez sur **Load** (Charger). Par exemple, si vous utilisez une URL Scene7 pour votre fichier vidéo, dans SPS, cliquez deux fois sur un fichier vidéo individuel (pas une visionneuse de vidéos adaptative ni une vidéo originale) pour l'ouvrir en mode Détails. Dans le panneau droit de la vue Détails, développez la liste **URL et code intégré**. Ensuite, sous le groupe Mobile, à droite de Mobile (progressive), cliquez sur **Copier l'URL**. Ce processus vous donne l'URL d'accès au fichier vidéo, que vous pouvez ensuite coller dans le champ **Enter URL of video file**. Internet Explorer, Chrome ou Safari peuvent ensuite lire la vidéo en mode natif. Suivez maintenant les instructions à l'écran du site pour créer et enregistrer votre fichier WebVTT. Ensuite, copiez le contenu du fichier de sous-titrage et collez-le dans un éditeur de texte brut, puis enregistrez-le au format .vtt. ***Remarque :*** *pour une prise en charge internationale des sous-titrages vidéo dans d'autres langues que l'anglais, n'oubliez pas que la norme WebVTT exige que vous créiez des fichiers .vtt et des appels distincts pour chaque langue à prendre en charge.* En règle générale, vous attribuez au fichier VTT de sous-titrage le même nom que le fichier vidéo et vous lui ajoutez le mot `captions`. En procédant ainsi, vous pouvez automatiser aisément la génération des URL de vidéo en utilisant le système de gestion de contenu Web existant.
Flash AS3	Si vous utilisez une visionneuse de vidéos Flash, veillez à ce qu'il soit conforme à la norme DFXP (Distribution Format Exchange Profile) ou SMPTE (Society of Motion Picture & Television Engineers). Pour plus d'informations sur les normes de sous-titrage, rendez-vous sur : Timed Text DFXP SMPTE Pour en savoir plus sur les outils et les services de sous-titrage recommandés qui prennent en charge les formats et les normes nécessaires, rendez-vous sur Adobe Flash accessibility design guidelines. Pour consulter un exemple de fichier XML, rendez-vous sur Sample Caption File. Si vous voulez prendre en charge plusieurs langues, le fichier de sous-titrage peut comporter une section de langue qui se répète pour chaque langue. Vous n'avez pas besoin de créer des fichiers de sous-titrage pour chaque langue. En règle générale, vous attribuez au fichier XML de sous-titrage le même nom que le fichier vidéo et vous lui ajoutez le mot `captions`. En procédant ainsi, vous pouvez automatiser aisément la génération des URL de vidéo en utilisant le système de gestion de contenu Web existant.

2 Dans Scene7 Publishing System, téléchargez votre fichier de sous-titrage WebVTT, DFXP ou SMPTE XML.

Voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

3 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé sur le côté gauche, accédez au dossier de fichiers qui contient le fichier vidéo à associer au fichier de sous-titrage que vous avez téléchargé.

4 Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier vidéo puis, sous l'image miniature du fichier, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

5 Dans le tableau Liste des visionneuses, recherchez la visionneuse HTML5 nommée **Univeral_HTML5_Video**, **Universal_HTML5_MixedMedia_dark** ou la visionneuse **Universal_HTML5_MixedMedia_light**, ou trouvez la visionneuse Flash AS3 nommée **Video_Caption**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une expérience de visionneuse contextuelle, cliquez sur **Copier l'URL** à l'extrémité droite de son nom.

  Annexez l'URL copiée de la vidéo avec la syntaxe suivante pour l'associer à l'URL copiée dans le fichier de sous-titrage :

  ```
  &captionasset=<chemin d'accès de l'URL complet au fichier de sous-titrage .vtt,1>
  ```

  Notez le `,1` à la fin du chemin d'accès de l'URL de sous-titrage. Immédiatement après l'extension de fichier .vtt dans le chemin d'accès, vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver le bouton de sous-titrage dans la barre du lecteur vidéo en le définissant sur `1` ou sur `0`, respectivement.

- Pour une expérience de visionneuse de vidéos intégrée, cliquez sur **Code intégré** à l'extrémité droite de son nom.

  Dans la boîte de dialogue du code intégré, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

  Pour la visionneuse Flash AS3 **Video_Caption**, annexez le code intégré copié avec ce qui suit :

  ```
  document.write('<param name="captionasset" value="companyname/captionfilename">');
  ```

  ou

  Pour les visionneuses HTML5 `Universal_HTML5_Video`, `Universal_HTML5_MixedMedia_dark` ou `Universal_HTML5_MixedMedia_light`, annexez le code intégré copié avec ce qui suit :

  ```
  videoViewer.setParam("caption","<chemin d'accès de l'URL complet au fichier de sous-
  titrage .vtt,1>"
  ```

  Notez le `,1` à la fin du chemin d'accès de l'URL. Immédiatement après l'extension de fichier .vtt dans le chemin d'accès de l'URL, vous avez la possibilité d'activer ou de désactiver le bouton de sous-titrage dans la barre du lecteur vidéo en le définissant sur `1` ou sur `0`, respectivement.

Ajout de marques de chapitre à la vidéo

Vous pouvez rendre vos vidéos de forme longue plus faciles à regarder et à parcourir en ajoutant des marques de chapitre aux vidéos uniques ou aux visionneuses de vidéos adaptatives. Lorsqu'un utilisateur lit la vidéo, il peut cliquer sur les marques de chapitre du montage vidéo (également connues sous le nom de barre visuelle) pour accéder facilement à son point ciblé ou accéder immédiatement au nouveau contenu, à des démonstrations, des didacticiels, etc.

Remarque : *Le lecteur vidéo utilisé doit prendre en charge l'utilisation des marques de chapitre.*

Voir « Ajout ou modification d'un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos » à la page 251 pour configurer les indices de navigation des chapitres et le texte contextuel des titres de chapitres pour la visionneuse `Universal_HTML5_Video` (HTML5).

Voir aussi « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

Si vous le souhaitez, vous pouvez créer votre propre visionneuse personnalisée, en lui attribuant un nom de marque, avec des chapitres au lieu d'utiliser le paramètre prédéfini de la visionneuse de vidéos. Pour en savoir plus sur la création de votre propre visionneuse HTML5 avec une navigation des chapitres, dans le guide *Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5*, dans la section *Adobe Scene7 Viewer SDK*, reportez-vous au titre « Customizing Behavior Using Modifiers » sous les classes `s7sdk.video.VideoPlayer` et `s7sdk.common.ClosedCaptionButton`.

Le *kit de développement logiciel de la visionneuse Adobe Scene7* peut être téléchargé à partir de l'emplacement suivant :

Accès aux kits de développement via Adobe Developer Connection.

Vous créez une liste de chapitres pour votre vidéo un peu de la même façon que vous créez des légendes. Autrement dit, vous créez un fichier WebVTT. Notez, toutefois, que ce fichier doit être distinct de tout fichier de sous-titrage WebVTT que vous pouvez également utiliser ; vous ne pouvez pas combiner des légendes et des chapitres dans un fichier WebVTT.

Vous pouvez utiliser l'exemple suivant comme exemple du format utilisé pour créer un fichier WebVTT avec une navigation de chapitre :

```
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.
```

Dans l'exemple ci-dessus, le `chapitre 1` est l'identifiant de duplication et est facultatif. La période de réplication `00:00:000 --> 01:04:364` correspond aux heures de début et de fin du chapitre au format 00:00:000. Les trois derniers chiffres sont les millisecondes et peuvent être laissés sur 000, selon vos préférences. Le titre de chapitre `The bicycle store behind it all` (« Le magasin de vélos à l'arrière de tout ça ») est la description réelle du contenu du chapitre. L'identifiant de duplication, l'heure de départ, ainsi que le titre de chapitre s'affichent tous dans une fenêtre contextuelle du lecteur vidéo lorsqu'un utilisateur place le pointeur de la souris sur un point de repère visuel dans le montage de la vidéo.

Puisque vous utilisez une visionneuse de vidéos HTML5, assurez-vous que le fichier de chapitre que vous créez est conforme à la norme WebVTT (Web Video Text Tracks). L'extension du fichier de chapitre est .vtt. D'autres informations sont disponibles sur la norme de sous-titrage WebVTT.

Voir WebVTT: The Web Video Text Tracks format.

Pour ajouter des marques de chapitre à la vidéo

1 Dans un éditeur de texte simple externe à Scene7 Publishing System, créez votre fichier de chapitre vidéo.

   Remarque : *Pour une prise en charge internationale des chapitres vidéo dans d'autres langues que l'anglais, n'oubliez pas que la norme WebVTT exige que vous créiez des fichiers .vtt et des appels distincts pour chaque langue à prendre en charge.*

2 Enregistrer le fichier .vtt dans le codage UTF8 pour éviter tout problème lié au rendu des caractères dans le texte des titres de chapitres.

En règle générale, vous attribuez au fichier VTT de chapitre le même nom que le fichier vidéo et vous lui ajoutez le mot `chapitre`. En procédant ainsi, vous pouvez automatiser aisément la génération des URL de vidéo en utilisant le système de gestion de contenu Web existant.

3 Dans Scene7 Publishing System, transférez votre fichier de chapitre WebVTT.

Voir « Téléchargement des fichiers » à la page 87.

4 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé sur le côté gauche, accédez au dossier de fichiers qui contient le fichier vidéo à associer au fichier de chapitre que vous avez transféré.

5 Dans le panneau de navigation dans les fichiers, sélectionnez un fichier vidéo puis, sous l'image miniature du fichier, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

6 Dans le tableau Liste des visionneuses, recherchez la visionneuse HTML5 nommée **Univeral_HTML5_Video**, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour une expérience de visionneuse contextuelle, cliquez sur **Copier l'URL** à l'extrémité droite de son nom.

  Annexez l'URL copiée de la vidéo avec la syntaxe suivante pour l'associer à l'URL copiée dans le fichier de sous-titrage :

  ```
  &navigation=<chemin de l'URL entier au fichier de navigation de chapitre .vtt>
  ```

- Pour une expérience de visionneuse de vidéos intégrée, cliquez sur **Code intégré** à l'extrémité droite de son nom.

  Dans la boîte de dialogue du code intégré, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

  Pour la visionneuse HTML5 `Universal_HTML5_Video_`, annexez le code intégré copié avec ce qui suit :

  ```
  videoViewer.setParam("navigation","<chemin de l'URL entier au fichier de navigation de
  chapitre .vtt>"
  ```

Exportation de vidéos source et encodées

Dans le panneau de navigation, les vidéos sources sont intitulées « Vidéos originales ». Les vidéos encodées sont intitulées « Vidéos ». Vous pouvez exporter des vidéos sources et des vidéos originales. Pour exporter des fichiers vidéos, sélectionnez-les dans le panneau de navigation et choisissez Fichier > Exporter.

Voir « Exportation de fichiers à partir de Scene7 Publishing System » à la page 127.

Voir aussi

« Chargement et codage de vidéos » à la page 236

Utilisation de l'URL universelle

Suivez le processus suivant dans Scene7 Publishing System pour coder et publier des vidéos sur plusieurs écrans.

Remarque : *bien que vous puissiez utiliser cet autre processus, la meilleure pratique consiste à utiliser plutôt la visionneuse de vidéos HTML5.*

- Servez-vous de Scene7 Publishing System pour transférer et coder vos vidéos au format MP4 H.264.

  MP4 est un format lisible sur tous les écrans des appareils mobiles et des ordinateurs de bureau, y compris les périphériques iOS et Android. Vous pouvez même utiliser un paramètre de codage vidéo adaptatif prêt à l'emploi (par simple sélection d'une case à cocher) pour faciliter le codage.

- Configurez un profil vidéo universel pour utiliser une visionneuse de vidéos Flash pour ordinateur de bureau et par défaut comme lecteur natif du périphérique sur périphérique mobile ou tablette.

- Publiez vos vidéos en utilisant l'URL de visionneuse universelle dans Scene7.

  Voir aussi « A propos des visionneuses universelles » à la page 45.

Chapitre 16 : Découpe vidéo

Dans Scene7, vous pouvez améliorer les vidéos originales en *découpes vidéo* à l'aide de la technologie Adobe Premiere Express. Cette technologie offre des fonctions d'édition faciles à utiliser permettant de créer des expériences d'achat interactives directement dans la vidéo. Par exemple, vous pouvez ajouter des zones réactives cliquables pour les produits afin de fournir des informations connexes ou d'appeler des boutons d'action permettant d'effectuer l'achat à partir de la vidéo. Pour créer des découpes vidéo, accédez à la fenêtre de l'éditeur Découpe vidéo, puis associez des vidéos, des fichiers audio (pour des bandes sonores secondaires ou doublages), des photos, des graphiques (pour des recouvrements), du texte (pour des titres et légendes) et des transitions. Vous pouvez créer des découpes vidéo pour des promotions ou des campagnes spécifiques.

Par ailleurs, vous pouvez créer des modèles pour vos découpes vidéo. Les modèles Découpe vidéo permettent de modifier le contenu de la découpe vidéo lors de l'exécution et d'activer ainsi la vidéo ciblée et personnalisée.

Pour rendre vos découpes vidéo plus attrayantes, vous pouvez créer des panneaux d'informations contextuels fournissant des descriptions et des images produit détaillées sur les découpes vidéo. Le panneau d'informations s'affiche lorsque l'utilisateur final déplace le pointeur sur le panneau d'informations de la découpe vidéo. Un panneau d'informations peut contenir du texte, des images et des liens d'URL.

Démarrage rapide : Découpes vidéo

La description de flux de travail détaillée ci-dessous est conçue pour que vous maîtrisiez rapidement les opérations liées aux découpes vidéo. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Configurez des paramètres vidéo prédéfinis.

Scene7 comporte de nombreux paramètres de codage vidéo prédéfinis conçus spécifiquement pour lire des découpes vidéo dans les lecteurs Adobe Flash aux formats vidéo Flash et MP4. Ces paramètres prédéfinis représentent les paramètres de codage les plus courants et ont été optimisés pour la lecture sur les écrans cible. De plus, les administrateurs peuvent créer des paramètres vidéo prédéfinis pour personnaliser la taille et la lecture de découpes vidéo pour les utilisateurs finals.

Les administrateurs peuvent ajouter et gérer des paramètres vidéo prédéfinis en cliquant sur Configuration > Configuration de l'application > Paramètres vidéo prédéfinis > Paramètres prédéfinis de codage uniques > Ajouter. Dans le menu déroulant Périphérique de lecture, choisissez Bureau (compatible avec Flash 9), Bureau (compatible avec HTML5 OGG), Mobile (iPhone, iPad, Android) ou Tablette (iPad, Android). Définissez ou modifiez les options restantes si nécessaire.

Voir « Paramètres vidéo prédéfinis » à la page 265.

2. Téléchargez (et transcodez) des fichiers vidéo.

Pour créer des découpes vidéo, utilisez des fichiers FLV, F4V ou MP4, ou transcodez d'autres types de vidéo au format MP4 lorsque vous téléchargez les fichiers.

Pour transcoder un fichier en vue de son utilisation comme découpe vidéo, cliquez sur Options tâche dans l'écran Télécharger pour ouvrir la boîte de dialogue Options tâche. Sélectionnez ensuite une option sous Options eVidéo.

Voir « Téléchargement et transcodage vidéo pour les découpes vidéo » à la page 265.

3. Configurez les paramètres prédéfinis de la visionneuse de découpes.

Les paramètres prédéfinis de la visionneuse de découpes déterminent l'aspect de la visionneuse et le mode de fonctionnement des commandes de lecture. Outre les paramètres prédéfinis de visionneuse de découpes pour la diffusion de découpes vidéo proposés par Scene7, vous pouvez créer votre propre paramètre prédéfini si vous êtes administrateur.

Ajoutez et gérez les paramètres prédéfinis de la visionneuse de découpes à partir de l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse. Pour ouvrir cet écran, choisissez Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Voir « Configuration de paramètres prédéfinis de la visionneuse pour les découpes vidéo » à la page 266.

4. Créez la découpe vidéo.

Créez des découpes vidéo dans la fenêtre Découpe vidéo. Faites glisser les fichiers à inclure dans la découpe vidéo vers la scène ou le plan de montage chronologique. La fenêtre Découpe vidéo propose des outils d'ajout d'images, de graphiques, de son, d'arrière-plans, de bordures, de légendes, d'effets et de transitions. Vous pouvez utiliser les fichiers échantillons du panneau Echantillons de contenu eVideo ou créer vos propres échantillons afin d'enrichir vos découpes vidéo.

Voir « Création de découpes vidéo » à la page 267.

Le paramétrage d'une découpe vidéo permet d'en remplacer le contenu au moment de l'exécution. Vous pouvez créer des modèles à partir de découpes vidéo qui effectuent une mise à jour dynamique de la vidéo, des recouvrements (images, graphiques, arrière-plans, bordures et légendes), des bandes sonores, des effets et des transitions.

Voir « Création d'un modèle de découpe vidéo » à la page 279.

Pour créer des panneaux d'informations contextuels pour les découpes vidéo, créez un modèle de réponse. Lorsque l'utilisateur final déplace le pointeur sur l'écran Découpe vidéo, le panneau d'informations apparaît. Il peut contenir du texte, des images et des liens d'URL.

Voir « Création de panneaux d'informations pour découpes vidéo » à la page 280.

5. Prévisualisez les découpes vidéo dans une visionneuse.

Pour découvrir comment un utilisateur final voit une découpe vidéo sur votre site Web, sélectionnez la vidéo dans le panneau de navigation. Sélectionnez ensuite le bouton Prévisualiser, choisissez la commande Fichier > Prévisualiser ou cliquez sur le bouton de prévisualisation en survol. L'écran de prévisualisation s'ouvre.

Voir « Prévisualisation de découpes vidéo dans une visionneuse » à la page 283.

6. Publiez votre découpe vidéo.

Lorsque vous publiez une découpe vidéo, elle est placée sur les serveurs Scene7 afin d'être diffusée sur votre site Web. Dans le cadre du processus de publication, Scene7 active la chaîne URL d'appel de la découpe vidéo depuis les serveurs Scene7 vers votre site Web.

Remarque : *La vidéo nécessite une publication à la fois sur le serveur d'images et sur le serveur de vidéo. Vous utilisez le serveur de vidéo pour publier le fichier vidéo actif Et vous utilisez le serveur d'images pour publier les fichiers vidéo connexes, tels que les miniatures vidéo, les informations définies pour toute visionneuse de vidéos adaptative, ainsi que le fichier XML pour les découpes vidéo.*

Pour publier des découpes vidéo, marquez-les pour publication dans le panneau de navigation en sélectionnant l'icône Marquer pour publication. Cliquez ensuite sur Lancer publication.

Voir « Publication d'une découpe vidéo » à la page 284.

7. Déployez les découpes vidéo sur vos sites Web.
Pour obtenir l'URL d'une découpe vidéo, sélectionnez-la dans le panneau de navigation, cliquez sur le bouton Prévisualiser, puis cliquez sur Copier l'URL. Lorsque vous cliquez sur un bouton Copier l'URL, l'URL associée est automatiquement copiée dans le Presse-papiers. Placez ce code dans le code HTML de votre site Web.

Voir « Déploiement d'une découpe vidéo sur votre site Web » à la page 285.

Paramètres vidéo prédéfinis

Pour créer des découpes vidéo, vous pouvez utiliser des fichiers FLV, F4V ou MP4, ou transcoder d'autres types de vidéos au format MP4 lorsque vous téléchargez les fichiers. Durant le processus de transcodage, la vidéo est compressée pour atteindre une taille de fichier optimale exploitable comme découpe vidéo.

Scene7 propose une bibliothèque de paramètres de codage prédéfinis pour découpes vidéo représentant les paramètres de codage les plus courants. De plus, les administrateurs peuvent créer leurs propres paramètres vidéo de codage prédéfinis pour personnaliser la taille et la qualité de lecture des découpes vidéo pour les utilisateurs finals.

Vous pouvez en savoir plus sur les paramètres vidéo prédéfinis, sur la façon de les créer, de les activer et de les désactiver, de les supprimer et de les gérer dans l'écran Paramètres vidéo prédéfinis.

Voir « Utilisation des paramètres prédéfinis de codage vidéo » à la page 245.

Téléchargement et transcodage vidéo pour les découpes vidéo

Scene7 propose deux options de téléchargement de fichiers pour les découpes vidéo :

Diffusion vidéo Téléchargez des fichiers FLV, F4V ou MP4 directement vers Scene7. Dans le cadre de ce flux de travail, les fichiers ne sont pas transcodés au téléchargement.

Diffusion vidéo en flux continu Téléchargez des fichiers source/originaux et, au moment du téléchargement, transcodez-les au format MP4.

- Vérifiez que les fichiers source/originaux que vous souhaitez transcoder sont pris en charge.

  Voir « Types de fichiers vidéo pris en charge pour le codage » à la page 240.

- Lorsque vous téléchargez le fichier, choisissez un paramètre de codage prédéfini. Cliquez sur le bouton Options tâche sur l'écran Télécharger, puis dans la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche, affichez les options eVideo et choisissez un paramètre prédéfini. Pour obtenir des descriptions des options de transcodage, voir « Paramètres prédéfinis de codage de vidéo adaptative (16:9 ou 4:3) » à la page 29.

Voir aussi

« A propos des options de codage prédéfinies » à la page 28

Miniatures de découpes vidéo

Scene7 crée des miniatures pour les découpes vidéo (ainsi que pour les vidéos codées et les vidéos pré-codées). Ces miniatures sont visibles dans le panneau de navigation. Pour créer une miniature de découpe vidéo, Scene7 utilise la première image de la vidéo de la découpe. Dans le cas d'une découpe vidéo contenant plusieurs vidéos, c'est la première image de la première vidéo qui est utilisée.

Vous pouvez obtenir des URL de miniatures de découpe vidéo et les déployer sur des sites Web en dehors de SPS. Scene7 utilise des miniatures vidéo pour les cadres d'affiche ; il s'agit de la première image qui apparaît dans les visionneuses de vidéos et dans les visionneuses de découpe vidéo avant que la lecture de la vidéo ne commence. Dans les visionneuses de découpe vidéo AS3 Flash, vous pouvez appliquer des modificateurs d'image au cadre d'affiche.

Vous pouvez en savoir plus sur les miniatures vidéo, l'obtention d'URL de miniatures vidéo et la modification des images de l'affiche.

Voir « Utilisation de miniatures de vidéo » à la page 256.

Configuration de paramètres prédéfinis de la visionneuse pour les découpes vidéo

Les utilisateurs finals voient dans une visionneuse de découpes vidéo, les découpes vidéo que vous créez. Cette visionneuse détermine l'aspect de la découpe vidéo et le mode de fonctionnement des commandes de lecture. Par exemple, la visionneuse détermine la taille, la couleur, les commandes vidéo et audio, la barre de progression et l'habillage de l'interface utilisateur. Vous choisissez un paramètre prédéfini de la visionneuse sur l'écran de prévisualisation. Après avoir choisi un paramètre prédéfini, vous pouvez cliquer sur Copier l'URL pour obtenir l'URL permettant de lire la vidéo avec le paramètre prédéfini de visionneuse que vous avez choisi.

Scene7 inclut de nombreux paramètres prédéfinis de visionneuse pour la lecture des découpes vidéo. De plus, les administrateurs peuvent créer leurs propres paramètres prédéfinis en effectuant leur choix parmi une douzaine de paramètres différents.

Pour configurer un paramètre prédéfini de visionneuse en vue de l'affichage de découpes vidéo, procédez comme suit :

1 Cliquez sur **Configuration** > **Paramètres prédéfinis de la visionneuse**.

   L'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse apparaît. Cet écran répertorie les paramètres prédéfinis pour tous les types de visionneuses. Afin d'afficher uniquement les paramètres prédéfinis pour l'affichage des découpes vidéo, choisissez Flash AS3 dans le menu Plate-forme, puis ouvrez la liste déroulante Visionneuses et choisissez Visionneuse de découpes vidéo.

   Vous pouvez en savoir plus sur l'activation, le filtrage, le tri et la prévisualisation des paramètres prédéfinis de la visionneuse sur cet écran.

   Voir « Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34.

2 Ajoutez ou modifiez un paramètre prédéfini de visionneuse pour l'affichage des découpes vidéo :

   Ajout Cliquez sur **Ajouter**. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, dans la liste déroulante Plate-forme, cliquez sur Flash AS3. Dans la liste déroulante Visionneuse, cliquez sur Visionneuse de découpe vidéo, puis cliquez sur Ajouter.

   Ajout à partir d'un paramètre prédéfini de visionneuse existant Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse de découpe vidéo, puis cliquez sur Modifier. Après avoir reconfiguré la visionneuse de découpe vidéo, cliquez sur le bouton Enregistrer sous pour enregistrer le paramètre prédéfini sous un autre nom.

Modification Sélectionnez un paramètre prédéfini de la visionneuse de découpe vidéo, puis cliquez sur Modifier.

L'écran Configurer la visionneuse apparaît.

3 Entrez (ou modifiez) le nom du paramètre prédéfini.

4 Dans la catégorie Paramètres communs, sélectionnez une taille d'écran pour la visionneuse de découpe vidéo :

Identique à la source Cliquez sur l'option Identique à la source pour adapter automatiquement la taille de la visionneuse de découpe vidéo à la largeur et à la hauteur de la vidéo prévisualisée.

Taille personnalisée Cliquez sur l'option Taille personnalisée et saisissez des valeurs en pixels dans les champs Largeur de la vidéo et Hauteur de la vidéo pour définir une taille fixe pour la visionneuse de découpe vidéo.

5 Sélectionnez des options dans l'écran Configurer la visionneuse.

L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres. Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur son icône d'information .

6 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur le bouton Enregistrer sous si vous avez ajouté un paramètre prédéfini de visionneuse de découpe vidéo à partir d'un paramètre prédéfini existant.
- Cliquez sur le bouton Enregistrer si vous avez ajouté ou modifié un paramètre prédéfini de visionneuse de découpe vidéo.

Création de découpes vidéo

Les *découpes vidéo* sont des remix de fichiers vidéo originaux. Pour créer des découpes vidéo, vous utilisez des fichiers FLV, F4V ou MP4 et les associez à du son, des images, des graphiques, du texte et des transitions dans la fenêtre Découpe vidéo. Créez des découpes vidéo pour améliorer facilement votre vidéo et mettre en évidence des articles ou des promotions ciblées.

L'affichage des découpes vidéo s'effectue dans une visionneuse de découpes vidéo de Scene7 et non dans une visionneuse de vidéos. Cette opération nécessite l'utilisation de Flash Player 10 ou version ultérieure.

Fichiers pouvant être utilisés dans des découpes vidéo

Les découpes vidéo sont composées de scènes. Utilisez des légendes, graphiques, effets visuels, bandes son et autres fichiers Scene7 pour donner du relief à des scènes dans une découpe vidéo. Chaque scène peut contenir jusqu'à six fichiers différents.

Remarque : *Scene7 met à votre disposition des échantillons de fichier utilisables dans les découpes vidéo. Vous pouvez également télécharger vos propres fichiers. Les échantillons de fichier apparaissent dans le panneau Echant. de contenu eVideo de la fenêtre Découpe vidéo (située au bas de la bibliothèque de fichiers). Pour utiliser vos propres fichiers, voir* « *Conception et caractérisation de fichiers* » *à la page 277.*

Audio Applique une bande son à l'ensemble de la découpe vidéo. Utilisez l'Inspecteur des propriétés pour contrôler le volume de la bande son dans des scènes vidéo qui contiennent leur propre son intégré.

Fond Applique une couleur d'arrière-plan personnalisée à une scène. L'Inspecteur des propriétés vous permet de choisir entre plusieurs couleurs.

Bordure Ajoute un recouvrement graphique qui encadre une scène pendant la lecture. Par exemple, la bordure Tentures ajoute des rideaux sur la vidéo pour donner l'impression à l'utilisateur d'être dans un théâtre. Les bordures

ne sont pas ajustables et sont toujours le premier calque. Vous pouvez utiliser une bordure par scène ou appliquer la même bordure à toutes les scènes en la faisant glisser sur la zone de dépôt générale.

Légende Ajoute un texte qui apparaît à l'écran. Scene7 propose divers types de légende, tels que des bulles de bande dessinée, des bannières et des pense-bêtes. Une fois le texte de la légende saisi, choisissez le type, la taille et la couleur de la police. Selon vos besoins, vous pouvez faire pivoter le texte. Vous pouvez insérer plusieurs légendes par scène ou appliquer la même à toutes les scènes en la faisant glisser sur la zone de dépôt générale.

Effet Modifie le ton ou le caractère d'une scène. Vous pouvez par exemple flouter, éclaircir ou assombrir des scènes ou encore en modifier la luminosité et le contraste. Les effets s'appliquent à des scènes entières. Une fois l'effet appliqué, vous pouvez l'ajuster dans la fenêtre Inspecteur des propriétés. Vous pouvez multiplier les effets pour obtenir le résultat souhaité. Les effets sont empilés à mesure que vous les faites glisser et les déposez. Vous pouvez modifier l'ordre des effets pour les appliquer sur divers calques. Vous pouvez appliquer un effet à toutes les scènes en le faisant glisser sur la zone de dépôt générale.

Graphique Placez un graphique au-dessus de vidéos ou d'autres images en le faisant glisser sur l'espace d'affichage ou la chronologie de scènes. Un graphique utilisé ainsi est appelé *recouvrement*. N'importe quelle image peut faire office de graphique à partir du moment où vous la désignez en tant que recouvrement. Après avoir placé un graphique sur l'espace d'affichage, vous pouvez ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés et sélectionner les commandes de transparence, le niveau de profondeur (ordre z) et les commandes de fusion de calques pour le graphique. Vous pouvez spécifier la durée pendant laquelle le graphique reste affiché à l'écran en faisant glisser la poignée de contrôle de fin de chronologie vers l'extérieur (60 secondes maximum) (si le recouvrement est placé sur une vidéo, sa durée correspond à celle de la scène vidéo). Vous pouvez utiliser jusqu'à six graphiques par scène, ce qui correspond au nombre maximum de fichiers par scène.

Transition Vous aide à marquer clairement le passage d'une scène à une autre ou à faciliter la transition entre deux scènes. Dans une transition floue, par exemple, la première scène se termine sur un flou tandis que la suivante apparaît floue et devient nette progressivement. Dans la fenêtre Inspecteur des propriétés, vous pouvez contrôler la durée des transitions et modifier le volume pendant la transition.

Vidéo Créez des scènes à l'aide de vidéos téléchargées et encodées avec un paramètre prédéfini de vidéo Scene7. Vous pouvez modifier la vitesse de lecture de la vidéo pour choisir votre point d'édition et *scinder* la vidéo en deux à l'aide du bouton Ciseaux ✂. Vous pouvez également modifier les points d'entrée et de sortie de chaque vidéo afin de découper une vidéo plus longue en segments plus petits. Vous pouvez associer plusieurs vidéos en une même découpe vidéo.

Remarque : *vous pouvez ajouter un lien à tout fichier visible de votre découpe vidéo. Vous ne pouvez pas ajouter de liens vers des transitions ou des images vidéo.*

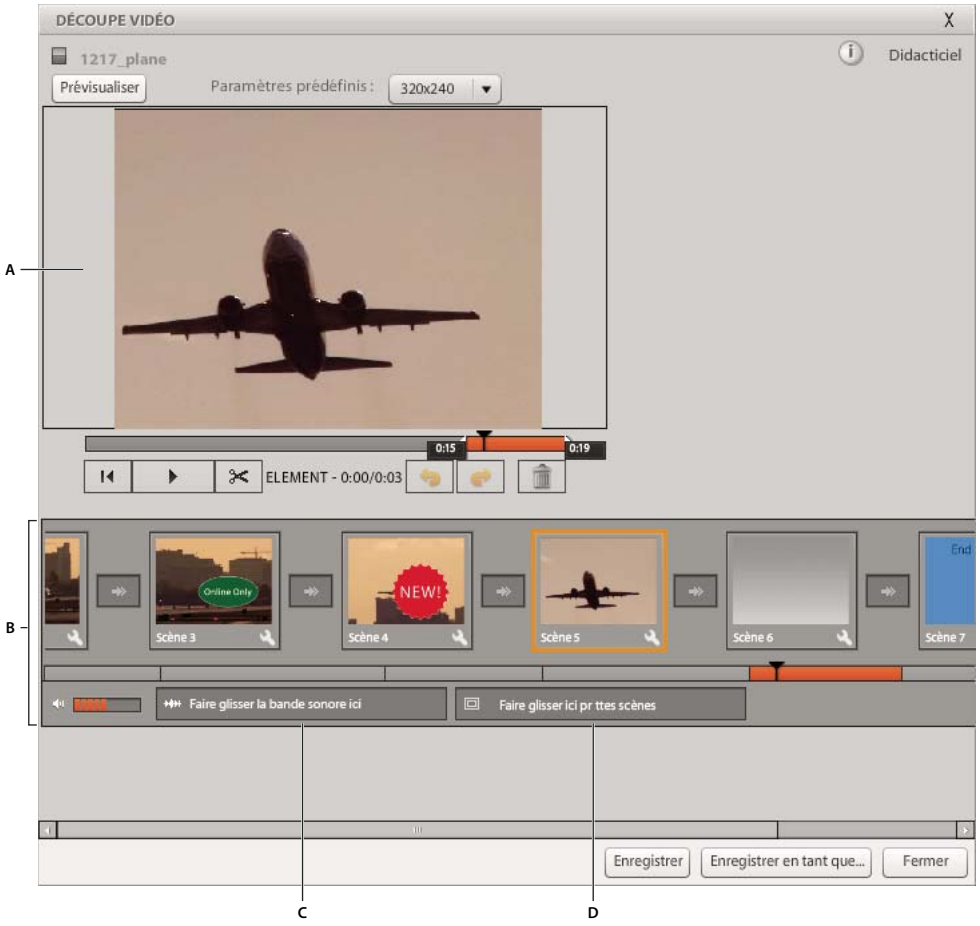
Voir aussi

« Conception et caractérisation de fichiers » à la page 277

Présentation de la fenêtre Découpe vidéo

La fenêtre Découpe vidéo propose tous les outils nécessaires pour créer, modifier et prévisualiser une découpe.

Pour ouvrir la fenêtre, cliquez sur le bouton Créer, puis sélectionnez Découpes vidéo. Les scènes que vous ajoutez à votre découpe vidéo apparaissent sous forme de mosaïques dans la chronologie de scènes. Pour ajouter des fichiers supplémentaires, affichez le panneau d'ajout de fichiers situé sur le côté gauche de la fenêtre.



Fenêtre Découpe vidéo.
***A.** Espace d'affichage **B.** Chronologie de scènes avec mosaïques de scène et de transition **C.** Zone de dépôt de la bande son **D.** Zone de dépôt générale*

Utilisez les boutons Lecture , Rembobinage et Pause pour prévisualiser une découpe. Pour accéder à diverses sections d'une scène ou à diverses scènes d'une découpe, faites glisser la tête de lecture . Pour régler le son, faites glisser le curseur du volume ou cliquez sur l'icône de coupure du son .

***Remarque :** les commandes de volume servent à lire la vidéo dans la fenêtre Découpe vidéo et non à définir les paramètres du volume. Pour plus d'informations sur la définition des paramètres du volume pour les scènes et les découpes vidéo, voir « Réglage du volume » à la page 273.*

La fenêtre Découpe vidéo contient les composants suivants.

Espace d'affichage

Permet de créer et lire des scènes vidéo et d'ajouter ou manipuler des bordures, des légendes, des effets et des recouvrements dans les scènes.

Chronologie de scènes

La chronologie des scènes affiche une mosaïque de scène par scène dans votre découpe vidéo. La chronologie des scènes permet de créer une scène en faisant glisser des vidéos ou des images, d'ajouter une transition entre des scènes, de modifier l'ordre des scènes et de lire votre découpe vidéo. Le plan de montage chronologique situé sous la chronologie des scènes indique la durée de votre découpe vidéo. Lorsque vous sélectionnez une mosaïque de scène, une section du plan de montage chronologique est remplie. Cette section vous renseigne sur la proportion de la vidéo occupée par cette scène. Vous pouvez faire glisser la tête de lecture sur le plan de montage chronologique ou la chronologie des scènes pour avancer ou reculer dans la découpe vidéo.

Zone de dépôt de la bande son

Utilisez la zone de dépôt de la bande son pour choisir un fichier audio à lire pendant votre découpe vidéo. Choisissez un fichier audio dans la bibliothèque de fichiers et faites-le glisser sur la zone de dépôt de la bande son. Le fichier audio est lu en *boucle*, c'est-à-dire qu'il reprend au début chaque fois qu'il se termine.

Voir « Réglage du volume » à la page 273.

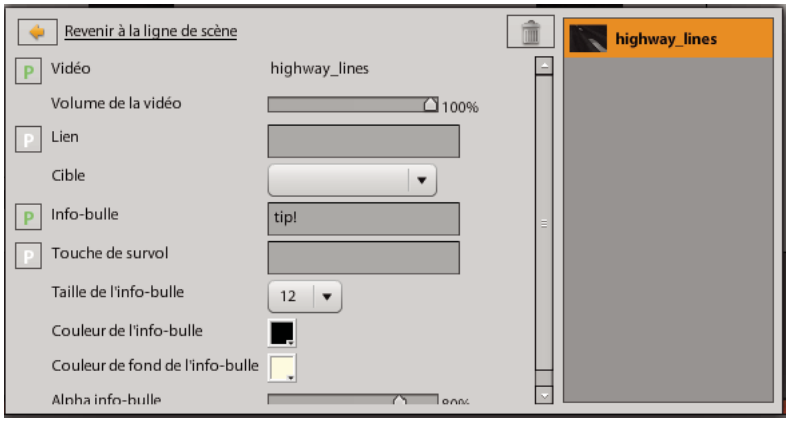
Zone de dépôt générale

Choisissez un fichier dans la bibliothèque de fichiers et faites-le glisser dans la zone de dépôt générale pour appliquer le fichier à chaque scène de votre découpe vidéo. Par exemple, pour placer la même bordure sur chaque scène, faites glisser la bordure choisie de la bibliothèque de fichiers jusque sur la zone de dépôt générale. Les bordures, légendes, effets et graphiques peuvent être appliqués à l'ensemble des scènes. En revanche, les images, vidéos et transitions ne peuvent pas être déposées sur la zone de dépôt générale.

Inspecteur des propriétés

L'Inspecteur des propriétés s'accompagne de divers outils destinés à la modification des scènes. Vous pouvez, par exemple, régler le volume d'une scène ou d'une bande sonore, ou encore réorganiser, supprimer ou modifier les recouvrements, les légendes, les graphiques et d'autres effets appliqués à la scène. L'Inspecteur des propriétés vous permet également d'ajouter des liens vers des scènes, des objets ou l'ensemble de la vidéo. Il peut également se révéler très pratique lorsque vous devez modifier un fichier ou un effet qui se trouve derrière un autre fichier ou effet.

Pour ouvrir l'Inspecteur des propriétés, cliquez deux fois sur une mosaïque de scène ou cliquez sur l'icône de clé à molette . Pour fermer la fenêtre Inspecteur des propriétés, cliquez sur le bouton Revenir à la chronologie de scènes .



Inspecteur des propriétés

L'Inspecteur des propriétés permet d'effectuer les opérations suivantes :

- Modifier un fichier ou des contrôles d'effets. Sélectionnez un fichier ou un effet dans la liste à droite pour en afficher les commandes. Les commandes de redimensionnement seront également disponibles dans la fenêtre de vidéo.
- Ajouter un lien ou une info-bulle à tout fichier visible dans votre découpe vidéo.
- Réorganiser les fichiers ou effets d'une scène. Cliquez sur les flèches Haut et Bas en regard de l'icône de fichier ou d'effet sélectionnée pour réorganiser les éléments. Les fichiers et effets qui s'affichent en haut de la liste apparaissent au premier plan sur la vidéo. Le clip vidéo doit figurer au bas de la liste.
- Supprimer un fichier. Sélectionnez-le dans la liste, puis cliquez sur Corbeille .
- Contrôler le volume de la vidéo et de la bande son dans une scène. Faites glisser les curseurs de volume pour augmenter ou baisser le volume.
- Ajouter du texte de survol. quand un utilisateur déplace le pointeur sur la vidéo.
- Définir les paramètres vidéo, de fichier de recouvrement, de lien, d'info-bulle ou de texte de survol de manière à créer un modèle vidéo.

  Voir « Création d'un modèle de découpe vidéo » à la page 279.

Options et boîte de dialogue Modifier le paramètre

La boîte de dialogue Modifier le paramètre vous permet de spécifier et de nommer les différentes propriétés de votre découpe vidéo que vous voulez rendre variables. Cette boîte de dialogue est accessible via l'Inspecteur des propriétés de la scène dont vous voulez rendre le contenu variable. Les propriétés qui peuvent devenir variables sont dotées de l'icône P en regard de leur nom.

Pour ouvrir la boîte de dialogue Modifier le paramètre, cliquez sur le bouton P.

Voir « Création d'un modèle de découpe vidéo » à la page 279.

Création et modification de découpes vidéo

Pour créer une découpe vidéo, vous devez associer des scènes vidéo, du son, des images, des transitions et d'autres fichiers. Une fois la scène initiale créée, vous pouvez y ajouter des fichiers et une bande sonore. Une *bande son* est un fichier audio lu en boucle pendant toute la durée d'une découpe vidéo.

Scene7 inclut des échantillons de fichier dans le panneau Echantillon de contenu eVideo de la bibliothèque de fichiers. Vous pouvez toutefois créer vos propres fichiers en utilisant Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ou l'environnement de création Adobe Flash.

Important : *pour utiliser un échantillon de contenu eVideo dans des découpes vidéo, sélectionnez l'option Afficher l'échantillon de contenu eVideo dans l'écran Paramètres généraux de l'application. Pour ouvrir cet écran, choisissez Configuration > Configuration de l'application > Paramètres généraux.*

Voir « Fichiers pouvant être utilisés dans des découpes vidéo » à la page 267.

Voir « Types de fichiers » à la page 277.

Création d'une découpe vidéo

1. Sélectionnez une vidéo dans le panneau de navigation, cliquez sur le bouton Créer, puis choisissez Découpes vidéo.
2. Pour la taille d'affichage de la découpe, saisissez un paramètre de largeur et de hauteur, puis cliquez sur Appliquer.
3. Dans la fenêtre Découpe vidéo, faites glisser un fichier FLV ou une image depuis la bibliothèque de fichiers vers l'espace d'affichage ou la chronologie de scènes.

Faire glisser un fichier vers l'espace d'affichage a pour effet de créer une scène qui vient s'ajouter à la fin de la découpe vidéo. Faire glisser un fichier vers la chronologie de scènes a pour effet de créer une scène au point de la vidéo où vous « lâchez » le fichier.

4 Pour personnaliser la découpe vidéo, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour ajouter une scène avec un fond coloré, sélectionnez un arrière-plan dans la bibliothèque de fichiers, puis faites-le glisser vers l'espace d'affichage ou la chronologie de scènes. Cliquez deux fois sur la mosaïque de scène pour ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés, puis sélectionnez Fond. Cliquez ensuite sur le bouton Couleur d'arrière-plan , puis choisissez une couleur.
- Pour ajouter une bordure, une légende, un effet ou un recouvrement (image ou graphique), sélectionnez l'élément voulu dans la bibliothèque de fichiers, puis faites-le glisser vers l'espace d'affichage ou la chronologie de scènes. Pour l'appliquer à toutes les scènes, faites-le glisser sur la zone de dépôt générale.

  Remarque : *après avoir appliqué ces types de fichiers, vous pouvez les modifier dans la fenêtre Inspecteur des propriétés. à l'exception des bordures.*

- Pour ajouter une bande son, sélectionnez un fichier audio dans la bibliothèque de fichiers et faites-le glisser jusque sur la zone de dépôt de la bande son. Vous pouvez utiliser un fichier MP3.
- Pour ajouter une transition, sélectionnez-la dans la bibliothèque de fichiers, puis faites-la glisser sur une mosaïque de transition de la chronologie de scènes. Les mosaïques de transition apparaissent entre les mosaïques de scène sur la chronologie de scènes.

Voir « Modification de fichiers appliqués » à la page 274.

Remarque : *déplacez le pointeur sur une mosaïque de scène pour afficher le nom du fichier vidéo ou de l'image qui a servi à créer la scène.*

5 Prévisualisez la découpe vidéo pour vérifier qu'elle se lit selon vos attentes.

6 Cliquez sur Enregistrer.

Ouverture d'une découpe vidéo enregistrée pour modification

Pour ouvrir une découpe vidéo en vue de l'éditer, utilisez les techniques suivantes :

- Cliquez sur Modifier.
- Cliquez deux fois sur la découpe vidéo dans la fenêtre Parcourir. Cliquez ensuite sur Modifier dans l'affichage des détails.

Manipulation de scènes et de sons

Les commandes de la fenêtre Découpe vidéo permettent de manipuler les scènes et le son, de modifier la longueur d'une scène, de scinder une scène en plusieurs morceaux et de supprimer des parties d'une scène.

Réorganisation des scènes

❖ Faites glisser des mosaïques de scène sur la chronologie de scènes pour en modifier l'ordre.

Les scènes sont renumérotées en conséquence.

Réorganisation des calques ou des effets dans une scène

❖ Dans l'Inspecteur des propriétés, cliquez sur les flèches Haut et Bas en regard de l'icône de l'effet ou du fichier sélectionné pour réorganiser les éléments. Les fichiers et effets qui s'affichent en haut de la liste apparaissent au premier plan sur la vidéo. Le clip vidéo doit figurer au bas de la liste. Vous pouvez en savoir plus sur la modification du niveau de profondeur (ordre z).

Voir « Modification du niveau de profondeur (ordre z) d'un recouvrement ou d'une légende » à la page 276.

Suppression d'une scène ou d'une transition

❖ Sélectionnez une mosaïque de scène ou de transition dans la chronologie de scènes, puis cliquez sur Corbeille .

Ajout d'un lien

Vous pouvez ajouter des liens à des fichiers visibles, tels que des images, des graphiques et des légendes. Par défaut, les liens s'ouvrent dans une nouvelle fenêtre de navigateur (c'est toujours le cas lors d'une prévisualisation). Vous pouvez toutefois définir l'ouverture des liens dans la même fenêtre.

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour appliquer le lien à l'ensemble de la découpe vidéo, sélectionnez un fichier dans la zone de dépôt générale, puis cliquez sur l'icône de clé à molette du fichier.
- Pour appliquer le lien à une seule scène, sélectionnez le fichier (bordure, arrière-plan, légende ou image) dans cette scène, puis cliquez sur l'icône de clé à molette du fichier.

2 Entrez l'URL du lien dans la zone Lien de l'Inspecteur des propriétés. N'oubliez pas d'indiquer la partie http:// de l'URL.

3 Pour ajouter une info-bulle (qui s'affiche lorsque le curseur survole le lien dans la vidéo), saisissez le texte dans la zone Info-bulle.

4 (Facultatif) Définissez l'une des options suivantes :

Couleur Cliquez pour sélectionner une couleur de texte d'info-bulle ou d'arrière-plan d'info-bulle.

Opacité Déplacez le curseur pour définir le niveau d'opacité du texte de l'info-bulle.

Ouvrir le lien dans Indiquez si le lien s'ouvre dans une nouvelle fenêtre du navigateur ou dans la même fenêtre. Par défaut, il s'ouvre dans une nouvelle fenêtre. Lorsque vous effectuez une prévisualisation dans Scene7, le lien s'ouvre toujours dans une nouvelle fenêtre, quelle que soit l'option sélectionnée.

Taille Spécifiez la taille du texte de l'info-bulle dans une liste de valeurs.

Réglage du volume

Dans la fenêtre Découpe vidéo, vous pouvez régler le volume de la bande sonore principale ou le son inclus dans une scène individuelle.

1 Sélectionnez une mosaïque de scène dans la chronologie de scènes, puis cliquez deux fois dessus ou cliquez sur son icône de clé à molette . La fenêtre Inspecteur des propriétés s'ouvre.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour modifier le volume d'une bande sonore, faites glisser le curseur du volume de la bande sonore.
- Pour modifier le volume du son dans une scène, faites glisser le curseur du volume de la vidéo.

Remarque : *les commandes de volume situées dans l'angle inférieur gauche de la fenêtre Découpe vidéo contrôlent le niveau de volume des vidéos lues dans la fenêtre Découpe vidéo. Ces commandes n'affectent pas les niveaux de volume de la vidéo elle-même.*

Suppression d'une bande son

❖ Cliquez sur la zone de dépôt de bande son pour sélectionner le fichier audio, puis cliquez sur l'icône de Corbeille .

Modification de la durée d'une scène d'image ou d'arrière-plan

❖ Faites glisser le curseur de fin sur le plan de montage chronologique.

Le plan de montage chronologique vous indique la durée d'une scène en secondes. Les scènes créées avec des images et des arrière-plans durent par défaut 3 secondes.

Suppression ou restauration d'une séquence de scène

1 Pour supprimer une séquence d'une scène, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour supprimer le début d'une scène vidéo, faites glisser le curseur de début vers la droite sur le plan de montage chronologique jusqu'à ce que la totalité du segment à supprimer apparaisse en gris.
- Pour supprimer la fin d'une scène vidéo, faites glisser le curseur de fin vers la gauche sur le plan de montage chronologique jusqu'à ce que la totalité du segment à supprimer apparaisse en gris.
- Pour supprimer une section au milieu d'une scène vidéo, divisez la scène au point de suppression, puis ôtez le début ou la fin d'une des scènes divisées.

2 Pour restaurer un segment supprimé, replacez le curseur de début ou de fin à l'endroit du segment supprimé (zone grise).

Division d'une scène

Il peut être utile de diviser une scène si vous souhaitez appliquer des fichiers à diverses parties d'une scène ou supprimer le milieu d'une scène.

1 Dans le plan de montage chronologique, faites glisser le curseur de tête de lecture à l'endroit où vous souhaitez diviser la scène.

2 Cliquez sur le bouton représentant des ciseaux .

Deux scènes sont alors créées ; dans l'une, un segment est supprimé en fin de scène, dans l'autre, un segment est supprimé au début de scène.

3 (Facultatif) Pour recoller les deux scènes, supprimez-en une et restaurez le segment manquant dans l'autre.

Modification de fichiers appliqués

A partir de la fenêtre Inspecteur des propriétés, vous pouvez modifier les légendes, recouvrements, transitions et effets appliqués, mais pas les bordures. La méthode utilisée pour modifier des transitions est la même que celle qui permet de les appliquer.

Voir aussi

« Conception et caractérisation de fichiers » à la page 277

Modification d'un effet

1 Cliquez deux fois sur une mosaïque de scène ou sur la zone de dépôt général, ou bien cliquez sur l'icône représentant une clé à molette pour ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés.

2 Modifiez les paramètres des effets selon vos besoins. (Différents paramètres correspondent aux différents effets.) Sitôt l'effet appliqué, vous pouvez juger immédiatement du résultat sur l'espace d'affichage.

Modification d'une transition

❖ Cliquez deux fois sur l'icône de transition, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser le curseur de durée pour modifier la longueur de la transition.
- Sélectionnez les options de fondu audio de votre choix pour introduire et faire disparaître progressivement le son pendant la transition.

Modification d'une légende

1 Sur l'espace d'affichage, sélectionnez la légende, puis saisissez le texte dans la barre d'outils de légende qui apparaît.

2 La barre d'outils permet également de choisir un type, une taille et une couleur de police et des options d'alignement du texte.

Remarque : *les polices sont intégrées dans des fichiers SWF de légende. De ce fait, il vous est impossible de choisir pour une légende une police autre que celles disponibles dans la barre d'outils de légende.*

3 Choisissez les paramètres de transparence et de fusion de calques.

Voir « Définition d'effets de transparence et de calque pour les légendes et recouvrements » à la page 275.

4 Redimensionnez, repositionnez et faites pivoter la légende.

Voir « Redimensionnement, repositionnement et rotation des légendes et recouvrements » à la page 276.

5 Modifiez le niveau de profondeur (ordre z) de la légende.

Voir « Modification du niveau de profondeur (ordre z) d'un recouvrement ou d'une légende » à la page 276.

Modification d'un recouvrement

1 Cliquez deux fois sur une mosaïque de scène ou sur la zone de dépôt général, ou bien cliquez sur l'icône représentant une clé à molette pour ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés.

2 Sélectionnez le nom de votre recouvrement.

3 Choisissez les paramètres de transparence et de fusion de calques.

Voir « Définition d'effets de transparence et de calque pour les légendes et recouvrements » à la page 275.

4 Redimensionnez, repositionnez et faites pivoter le calque.

Voir « Redimensionnement, repositionnement et rotation des légendes et recouvrements » à la page 276.

5 Modifiez le niveau de profondeur (ordre z) du recouvrement.

Voir « Modification du niveau de profondeur (ordre z) d'un recouvrement ou d'une légende » à la page 276.

Définition d'effets de transparence et de calque pour les légendes et recouvrements

Les légendes et recouvrements apparaissent au premier plan des scènes. Par défaut, ces fichiers sont 100 % opaques, c'est-à-dire qu'ils assombrissent les fichiers placés derrière. Vous pouvez toutefois choisir un paramètre de transparence pour ces fichiers, ainsi que des options de fusion de calques pour qu'ils apparaissent mieux à l'écran.

1 Sur l'espace d'affichage, sélectionnez la légende ou le recouvrement.

2 Cliquez deux fois sur une mosaïque de scène ou bien cliquez sur l'icône représentant une clé à molette pour ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés. Si la légende ou le recouvrement apparaît dans chaque scène, cliquez deux fois sur la zone de dépôt générale pour ouvrir sa fenêtre Inspecteur des propriétés.

3 Choisissez des options pour la légende ou le recouvrement :

Transparence Déplacez le curseur pour choisir un paramètre. A 100 %, le recouvrement ou la légende est totalement visible ; à 1 %, il (elle) est transparent(e).

Fusion de calques Choisissez une option pour définir la manière dont la légende ou le recouvrement est fusionné(e) avec le calque situé dessous. Les effets de ces options varient selon la couleur d'arrière-plan, et la couleur et la transparence de la légende ou du recouvrement. Placez le pointeur sur l'une de ces options pour juger de l'effet sur l'espace d'affichage.

Retourner à la verticale ou Retourner à l'horizontale (Légendes uniquement) Sélectionnez l'une de ces options pour retourner la légende.

Ombre portée (Légendes uniquement) Sélectionnez cette option pour que les lettres projettent une légère ombre sur l'écran.

Redimensionnement, repositionnement et rotation des légendes et recouvrements

1 Sélectionnez la légende ou le recouvrement. Des cadres et poignées de sélection apparaissent.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour redimensionner le fichier, faites glisser une poignée de sélection vers l'angle ou le bord du cadre.
- Pour repositionner le fichier, placez le pointeur sur le fichier jusqu'à ce qu'il prenne la forme d'une croix à quatre flèches, puis faites glisser le fichier jusqu'à un nouvel emplacement.
- Pour faire pivoter le fichier, faites glisser la poignée de rotation.

Si le fichier sur lequel vous travaillez est un fichier global, c'est-à-dire s'il a été placé sur la zone de dépôt générale, le fichier est redimensionné, repositionné ou pivoté dans toutes les scènes.

Modification du niveau de profondeur (ordre z) d'un recouvrement ou d'une légende

Les recouvrements et légendes peuvent se superposer si une même scène en contient plusieurs. Il devient nécessaire de les réagencer lorsque ces fichiers se chevauchent et que vous souhaitez les faire passer l'un devant ou derrière l'autre.

1 Dans la chronologie de scènes, sélectionnez la mosaïque de la scène dont les fichiers se chevauchent. Ou, si les fichiers qui se chevauchent sont appliqués à l'ensemble de la découpe, sélectionnez la zone de dépôt générale.

2 Cliquez deux fois sur la mosaïque de scène (ou sur la zone de dépôt général) ou bien cliquez sur l'icône représentant une clé à molette . La fenêtre Inspecteur des propriétés s'ouvre. Elle affiche la liste de tous les fichiers, avec en tête de liste les fichiers au premier plan. Des flèches apparaissent en regard des noms des fichiers que vous pouvez monter ou descendre dans la liste.

3 Cliquez sur la flèche Haut ou Bas pour modifier l'ordre z dans la liste.

Important : *les fichiers appliqués à toutes les scènes apparaissent devant les autres. Vous ne pouvez pas faire passer ces fichiers derrière les autres.*

Suppression d'un fichier

Vous pouvez supprimer une bordure, un effet, une légende ou un recouvrement appliqué(e) à une seule scène ou à toutes les scènes. Les fichiers que vous placez sur la zone de dépôt générale sont appliqués à toutes les scènes.

1 Dans la chronologie de scènes, sélectionnez la scène qui contient le fichier à supprimer.

2 Sélectionnez le fichier sur l'espace d'affichage, puis cliquez sur l'icône Corbeille , ou faites glisser le fichier hors de la scène.

Remarque : *si vous ne parvenez pas à sélectionner un fichier sur la scène, ouvrez la fenêtre Inspecteur des propriétés (en cliquant sur l'icône représentant une clé à molette), sélectionnez le fichier dans la liste de fichiers, puis cliquez sur l'icône Corbeille.*

Conception et caractérisation de fichiers

Scene7 offre des échantillons audio, des arrière-plans, des bordures, des légendes, des effets, des graphiques, des transitions et de la vidéo dans le panneau Echantillon de contenu eVideo de la bibliothèque de fichiers. Vous pouvez utiliser ces fichiers exemples ou créer vos propres fichiers en vue de les utiliser dans des découpes vidéo. Vous pouvez créer vos propres fichiers à l'aide d'Adobe Photoshop, d'Adobe Illustrator ou de l'outil de création Adobe Flash. Publiez les fichiers en tant que fichiers Flash 9 ou version ultérieure ou fichiers SWF ActionScript 3.

Après avoir créé un fichier et l'avoir téléchargé vers Scene7, désignez-le comme fichier de découpe vidéo. Cette caractérisation permet à Scene7 de reconnaître l'élément en tant que fichier de découpe vidéo (vous ne pouvez pas vous-même créer d'effet ni de transition ; contactez Scene7 si vous avez besoin de cette fonctionnalité).

Important : *vous devez tenir compte de l'apparence qu'auront vos fichiers dans la découpe vidéo lorsque les utilisateurs finals regarderont votre vidéo dans une visionneuse. Plus important, chaque fichier doit posséder une résolution suffisamment élevée pour s'afficher correctement dans la visionneuse que vous choisissez. Idéalement, les vidéos doivent posséder la même résolution que la visionneuse bien qu'elles puissent être lues si elles sont enregistrées avec une résolution inférieure. Le format des fichiers doit correspondre à celui de la visionneuse que vous choisissez.*

Types de fichiers

Ce tableau décrit les types de fichiers que vous pouvez utiliser pour créer des découpes vidéo.

Type de fichier	Type(s) de fichier(s) accepté(s)
Audio	MP3
Fond	GIF, PNG, SWF
Bordure	GIF, PNG, SWF (marquer comme bordure)
Légende	SWF (marquer comme légende)
Effet	SWF (utilise des exemples de Scene7)
Graphique	GIF, JPG, PNG, SWF (marquer les fichiers SWF comme recouvrements)
Transition	SWF (utilise des exemples de Scene7)
Vidéo	FLV, F4V, MP4

Important : *dans les découpes vidéo, utilisez des fichiers SWF ActionScript 3, Flash Player 9 ou version ultérieure. Les autres types de fichiers SWF ne sont pas autorisés.*

Remarque : *Scene7 fournit des fichiers d'effets et de transitions que vous ne pouvez pas télécharger en vue de les utiliser dans les découpes vidéo. Ce contenu apparaît dans le panneau Echant. de contenu eVideo de l'écran Découpage vidéo. Prenez contact avec Scene7 si vous envisagez de concevoir vos propres effets et transitions.*

Conception et marquage d'une bordure

Vous pouvez concevoir des bordures pour vos découpes vidéo dans Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ou Adobe Fireworks®. Scene7 recommande l'utilisation d'un fichier SWF ; les images PNG et GIF peuvent présenter un aspect flou ou pixellisé lorsqu'elles sont mises à l'échelle.

1 Utilisez Adobe Flash Professionnel, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator ou Adobe Fireworks pour créer une bordure en respectant les consignes suivantes :
   - Format de fichier SWF Flash 9 (statique ou animé), PNG ou GIF
   - Définition des fichiers SWF sur ActionScript 3
   - 24 images/seconde (i/s)
   - Pas de référencement des classes Document dans le fichier SWF
2 Créez des animations, mais uniquement dans le plan de montage chronologique, mais pas dans les clips vidéo.

   Si la bordure ne touche pas les bords de l'espace d'affichage et que vous souhaitez conserver cet espace dans la découpe vidéo, placez un clip vidéo transparent de la taille de votre paramètre prédéfini de visionneuse sur tous les calques. Scene7 tente de mettre la bordure à l'échelle pour qu'elle occupe l'espace d'affichage.
3 Téléchargez le fichier de bordure dans Scene7 et ouvrez-le dans la vue de détails.
4 Ouvrez le panneau Métadonnées, ouvrez le menu Type de SWF de la découpe, puis choisissez Bordure.

Conception et marquage d'une légende

1 Pour créer des légendes, utilisez Adobe Flash Professionnel CS3 ou version ultérieure. Publiez-les dans le format de fichier SWF de Flash Player 9 ou version ultérieure.

   Imbriquez la police dans le champ de texte sur l'espace d'affichage, mais spécifiez une plage de caractères. Basic Latin (Latin de base) s'avère suffisant pour les légendes en anglais.
2 Ajoutez un objet de texte dynamique pour autoriser la saisie et l'affichage de la légende. Dans le panneau Propriétés, donnez le nom champ de saisie à l'objet. Vous pouvez définir sa police, sa couleur et sa taille par défaut dans le panneau Propriétés, et ajouter des graphiques supplémentaires.
3 Téléchargez la légende dans Scene7 et ouvrez-la dans l'affichage des détails.
4 Ouvrez le panneau Métadonnées, ouvrez le menu Type de SWF de la découpe, puis choisissez Légende Flash.

Conception et marquage d'un graphique de recouvrement

Utilisez des fichiers vectoriels pour créer un recouvrement et obtenir ainsi une meilleure qualité d'image lorsque la vidéo est redimensionnée. Si vous utilisez des images bitmap, Adobe recommande l'utilisation de fichiers PNG, car ils produisent une meilleure transparence, mais rien ne vous empêche d'utiliser des fichiers JPG ou GIF pour vos recouvrements.

1 Utilisez une application de graphiques vectoriels, telle qu'Adobe Flash Professionnel, pour créer des recouvrements, en respectant les consignes suivantes :
   - Fichier SWF Flash Player 9 ou supérieur, JPG, GIF ou PNG avec zone de travail transparente (privilégiez le format PNG, car il produit une meilleure transparence).
   - 24 images/seconde.
   - Vous ne pouvez pas référencer une classe Document dans un fichier SWF.
   - Créez des animations dans le plan de montage chronologique principal, mais pas dans les clips vidéo.
2 Téléchargez le fichier graphique dans Scene7 et ouvrez-le dans la vue de détails.

3 Ouvrez le panneau Métadonnées, ouvrez le menu Type de SWF de la découpe, puis choisissez Recouvrement.

Création d'un modèle de découpe vidéo

Les modèles de découpe vidéo vous permettent de créer une découpe vidéo puis de la modifier en remplaçant son contenu au moment de l'exécution. Vous pouvez créer des modèles à partir de découpes vidéo qui effectuent une mise à jour dynamique des recouvrements, des bandes sonores, des transitions, voire de la vidéo elle-même.

Comme pour les modèles de base et les modèles FXG, les modèles de découpe vidéo vous offrent la possibilité de créer des paramètres pour les propriétés que vous voulez rendre variables. Vous pouvez créer des paramètres pour l'URL du contenu, les info-bulles et les liens des zones réactives, le texte de survol, ainsi que le texte des légendes. La création de paramètres pour l'URL du contenu vous permet d'effectuer une substitution de la vidéo, de l'image, de la bande sonore ou du recouvrement. La création d'un paramètre pour modifier l'URL d'une vidéo ou d'une image change toutes les instances de cette vidéo/image dans la découpe vidéo. Lorsque vous remplacez du contenu différent en termes de longueur, le cadre temporel du modèle s'adapte au nouveau contenu.

Vous pouvez utiliser le même nom de paramètre pour le texte de différents fichiers (comme les légendes) dans votre découpe vidéo pour modifier le texte de toutes les instances en une seule fois.

Création de propriétés variables

1 Cliquez deux fois sur la mosaïque de scène ou cliquez sur l'icône représentant une clé à molette de la scène contenant la propriété à rendre variable. Si la propriété est globale, cliquez sur l'icône de clé à molette dans la zone de dépôt générale.

2 Dans l'Inspecteur des propriétés, cliquez sur le bouton Paramètre en regard de la propriété.

La boîte de dialogue Modifier le paramètre s'ouvre, affichant le nom et la valeur par défaut du paramètre.

3 Cliquez sur OK pour accepter le nom par défaut du paramètre, ou saisissez un nouveau nom dans le champ et cliquez sur Appliquer.

Remarque : *par défaut, les propriétés ne sont pas variables. Ouvrez la boîte de dialogue Modifier le paramètre et cliquez sur Appliquer pour toutes les propriétés que vous voulez rendre variables.*

Suppression de paramètres d'une propriété

1 Dans l'Inspecteur des propriétés, cliquez sur le bouton Paramètre en regard de la propriété.

2 Dans la boîte de dialogue Modifier le paramètre, cliquez sur Supprimer.

Remplacement de contenu dans les propriétés variables

Après avoir paramétré les propriétés d'une découpe vidéo, vous pouvez remplacer les valeurs de propriétés variables lors de la prévisualisation.

1 Dans la fenêtre Découpe vidéo, cliquez sur Prévisualiser.

La découpe s'affiche dans la fenêtre de prévisualisation ; les noms et valeurs des variables sont visibles dans un panneau situé le long du côté gauche de la fenêtre.

2 Pour modifier la valeur d'une variable, tapez une nouvelle valeur dans la zone de la variable ou cliquez sur le bouton Parcourir afin de choisir un fichier.

La valeur de la variable ou du fichier s'affiche dans la fenêtre de prévisualisation.

3 Cliquez sur Fermer pour revenir à la fenêtre Découpe vidéo.

Création de panneaux d'informations pour découpes vidéo

Vous pouvez créer des panneaux d'informations pour découpes vidéo. Lorsque l'utilisateur final déplace le pointeur sur le recouvrement, le panneau d'informations apparaît. Il peut contenir du texte, des images et des liens d'URL. Les panneaux d'informations constituent un excellent moyen de valoriser vos découpes vidéo, et de les rendre interactives ou plus attrayantes.

Pour créer un panneau d'informations pour une découpe vidéo, effectuez ces opérations simples :

1 Saisissez des identificateurs de touche de survol : dans la fenêtre Découpe vidéo, ouvrez l'inspecteur des propriétés d'un recouvrement, puis saisissez un nom d'identificateur dans le champ Texte de survol. Ce nom d'identificateur permet d'activer le contenu du panneau d'informations.

   Voir « Saisie d'identificateur de texte de survol » à la page 281.

2 Rédigez le code pour le modèle de réponse : le modèle de réponse met en forme le panneau d'informations dans la découpe vidéo ; il fournit également des emplacements réservés pour le contenu (texte, images et URL) qui figurera dans le panneau.

   Voir « Ecriture du code pour le modèle de réponse » à la page 281.

3 Créez le modèle de réponse dans un paramètre défini de visionneuse de découpes vidéo : créez ou modifiez un paramètre prédéfini de visionneuse de découpes vidéo et, dans l'écran Configurer la visionneuse, activez le panneau d'informations, puis saisissez le code du modèle de réponse.

   Voir « Création du modèle de réponse dans un paramètre défini de visionneuse de découpes vidéo » à la page 281.

4 Créez un fichier TXT ou UTF-16 : ce fichier répertorie les noms d'identificateur des champs Texte de survol de vos découpes vidéo (il s'agit des identificateurs que vous avez indiqués à l'étape 1). Pour chaque nom d'identificateur, le fichier fournit le code HTML et XML décrivant la méthode de remplissage des emplacements réservés dans le modèle de réponse.

   Voir « Création d'un fichier TXT ou UTF-16 avec le contenu du panneau d'informations » à la page 282.

5 Téléchargez le fichier TXT ou UTF-16 : téléchargez le fichier vers Scene7 Publishing System. Le téléchargement du fichier rend ses données disponibles pour le modèle de réponse.

   Voir « Téléchargement du fichier TXT ou UTF-16 » à la page 283.

6 Publiez le panneau d'informations : activez le panneau d'informations d'une découpe vidéo en le publiant vers le système de publication Scene7. Dans l'affichage des détails, ouvrez le panneau Configuration du panneau d'informations, puis cliquez sur le bouton Publier.

   Voir « Publication du panneau d'informations » à la page 283.

Dans tous les panneaux d'informations de vos découpes vidéo, vous pouvez utiliser un fichier TXT ou UTF-16 original. Pour mettre à jour le contenu des panneaux d'informations, vous pouvez modifier le code du fichier TXT ou UTF-16 et réimporter le fichier. De cette façon, vous pouvez mettre à jour les panneaux d'informations pour toutes vos découpes vidéo à partir d'un emplacement central. Les panneaux d'informations vous permettent de communiquer efficacement avec vos clients à mesure que les besoins évoluent.

Saisie d'identificateur de texte de survol

Dans l'écran Découpe vidéo, l'Inspecteur des propriétés propose un champ Texte de survol permettant de saisir des identificateurs utilisables pour la conception de panneaux d'informations. Par la saisie d'un identificateur dans ce champ, vous associez un recouvrement de fichier au code d'un fichier TXT ou UTF-16. Ce code fournit ensuite du contenu au panneau d'informations.

Pour saisir un identificateur utilisable dans un panneau d'informations, procédez comme suit dans l'écran Découpe vidéo :

1 Sélectionnez la scène à insérer dans un panneau d'informations.

2 Cliquez deux fois sur une mosaïque de scène ou bien cliquez sur l'icône représentant une clé à molette pour ouvrir la fenêtre Inspecteur des propriétés.

3 Cliquez sur le fichier de recouvrement pour l'associer à un panneau d'informations. Vous pouvez cliquez sur n'importe quel recouvrement de fichier visible, comprenant, par exemple, des images, des graphiques et des légendes.

4 Dans le champ Texte de survol, saisissez un nom d'identificateur. Le nom ne doit pas contenir d'espaces.

5 Cliquez sur le bouton Enregistrer.

Répétez ces opérations pour chaque fichier de recouvrement de la découpe vidéo à insérer dans un panneau d'informations.

Ecriture du code pour le modèle de réponse

Le code du modèle de réponse met en forme le panneau d'informations et fournit des emplacements réservés pour la saisie de contenu.

Le modèle de réponse peut être divisé en deux parties : les valeurs de variable par défaut et le format de réponse. Les valeurs de variable par défaut sont utilisées au cas où le texte de survol ne contiendrait pas de valeur. Les valeurs de variable sont signalées comme `$1$,$2$,$3$,`…. Voici la syntaxe utilisée dans le code du modèle de réponse :

```
<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>
```

Cette URL est démarquée comme suit :

	1	2	3	4
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>NomSociété/IDImage</var> <var name='4'></var><![CDATA[Var 1 =	 Var 2 =	 Var 3 =	 Var 4 =	]]></info>

Création du modèle de réponse dans un paramètre défini de visionneuse de découpes vidéo

Il est vivement recommandé de créer un paramètre défini de visionneuse de découpes vidéo pour chaque découpe vidéo possédant un panneau d'informations, et de saisir le modèle de réponse dans le paramètre défini.

Pour créer le modèle de réponse dans l'écran Paramètres prédéfinis de la visionneuse, procédez comme suit :

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

2 Ajoutez ou modifiez une visionneuse de découpes vidéo :

Ajout Cliquez sur Ajouter pour ajouter une visionneuse de découpe vidéo. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, sélectionnez Visionneuse de découpe vidéo, puis cliquez sur Ajouter.

Modification Sélectionnez une visionneuse de découpe vidéo, puis cliquez sur Modifier.

3 Sélectionnez les paramètres du panneau d'informations.

4 Sélectionnez l'option Activé pour le paramètre Utilisation du serveur d'info.

Remarque : *après avoir cliqué sur le paramètre d'activation, vous pouvez constater que l'URL figure dans le champ URL du serveur d'informations. Ne modifiez pas l'URL du serveur d'informations.*

5 Dans la zone Modèle de réponse, saisissez ou collez le code du modèle de réponse.

6 Choisissez ou saisissez les paramètres pour définir la bordure du panneau d'informations. Le bouton d'informations vous permet de définir des textes explicatifs.

7 Cliquez sur le bouton Enregistrer (ou saisissez un nom prédéfini et cliquez sur Enregistrer sous si vous modifiez un paramètre de visionneuse de découpes vidéo).

Création d'un fichier TXT ou UTF-16 avec le contenu du panneau d'informations

Dans Microsoft Excel®, créez une feuille de calcul avec des noms d'identificateurs de texte de survol dans la première colonne, et, à droite de chaque nom, entrez le contenu de variable connecté au modèle de réponse. Le contenu Variable est mappé sur les démarcations `$1$,$2$,$3$,...` dans le modèle de réponse.

Voir « Ecriture du code pour le modèle de réponse » à la page 281.

Ce tableau illustre l'apparence de la feuille de calcul après une mise en forme adéquate. Dans cet exemple, variable 1 est le texte descriptif ; variable 2 est la vignette d'image ; et variable 3 est l'URL de lien du panneau d'informations. Les données de chaque ligne indiquent ce qui s'affichera dans le panneau d'informations associé au texte de survol.

Identificateur de texte de survol	`$1$`	`$2$`	`$3$`
kitchenInfo	Disponible dans une large gamme de couleurs, telles que Gris acier et Nickel, complétant ainsi notre gamme professionnelles d'applications	Company/p34915z	Détails >

Après avoir saisi les données, enregistrez-les dans un fichier Excel TXT (utilisateurs Windows®) ou UTF-16 (utilisateurs Mac®) en procédant comme suit :

1 Cliquez sur Fichier > Enregistrer sous.

2 Dans le menu texte Enregistrer sous, choisissez TXT (délimité par des tabulations) ou UTF-16.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Téléchargement du fichier TXT ou UTF-16

Scene7 récupère des données variables des fichiers TXT et UTF-16 destinées aux panneaux d'informations. Ces données sont connectées au modèle de réponse. Pour télécharger le fichier TXT ou UTF-16 vers Scene7 Publishing System, procédez comme suit :

1 Cliquez deux fois sur la découpe vidéo pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.

2 Sélectionnez le panneau Configuration du panneau d'informations.

3 Cliquez sur Télécharger, et dans la boîte de dialogue de téléchargement des informations de Scene7, cliquez sur le bouton Parcourir et sélectionnez votre fichier TXT ou UTF-16, puis cliquez sur Ouvrir.

4 Cliquez sur Télécharger.

Publication du panneau d'informations

Activez le panneau d'informations d'une découpe vidéo en le publiant vers Scene7 Publishing System. Après la publication, les utilisateurs voient le panneau d'informations lorsqu'ils lisent la découpe vidéo.

Remarque : *avant de publier le panneau d'informations, téléchargez le fichier TXT ou UTF-16 avec les noms d'identificateur des champs Texte de survol. Pour plus d'informations, voir « Téléchargement du fichier TXT ou UTF-16 » à la page 283.*

Pour publier un panneau d'informations, procédez comme suit :

1 Cliquez deux fois sur la découpe vidéo pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.

2 Sélectionnez le panneau Configuration du panneau d'informations.

3 Dans le champ Réponse TTL, entrez le nombre d'heures d'attente avant la mise en cache des données :

- Optez pour une valeur faible si de nombreuses mises à jour des données sont effectuées quotidiennement.
- Optez pour une valeur élevée si les données sont relativement stables et ne nécessitent pas de mises à jour fréquentes. La valeur par défaut est de 10 heures.

4 Cliquez sur Publier.

Prévisualisation de découpes vidéo dans une visionneuse

La fonction Liste des visionneuses vous permet d'avoir une idée du rendu d'un fichier sur telle ou telle plate-forme de visionneuse, HTML5 par exemple. Notez que la fonction Liste des visionneuses ne contient pas toutes les plates-formes selon le type de fichier et la visionneuse sélectionnés.

Voir « Configuration des visionneuses par défaut » à la page 50.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

1 Dans la liste déroulante d'affichage du panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, sélectionnez le type de fichier de découpe vidéo.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers situé à gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient les fichiers de découpe vidéo à prévisualiser.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage de la grille. Dans la fenêtre Fichiers, située au-dessous de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage par liste. Dans la fenêtre Fichiers, sélectionnez un fichier, puis sur la droite de l'image miniature, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
   - Au-dessus de la fenêtre Fichiers, dans la partie droite de la barre d'outils, cliquez sur Affichage des détails. Sur la même barre d'outils, cliquez sur Prévisualiser > Liste des visionneuses.
4 Dans le tableau de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur un lien de la visionneuse pour prévisualiser le fichier dans la visionneuse sélectionnée.
5 Fermez la visionneuse affichée pour revenir à la fenêtre Liste des visionneuses.
6 Dans le coin inférieur droit de la fenêtre Liste des visionneuses, cliquez sur Fermer pour revenir à l'écran Fichiers.

Publication d'une découpe vidéo

La publication d'une découpe vidéo permet aux serveurs Scene7 de la diffuser sur votre site Web ou application.

Remarque : *avec la découpe vidéo, vous devez publier sur un* ***serveur de vidéo*** *et un* ***serveur d'images****. Utilisez le* ***serveur de vidéo*** *pour publier les vidéos réelles que vous avez marquées pour publication Et vous utilisez le* ***serveur d'images*** *pour publier les fichiers vidéo connexes, tels que les miniatures vidéo, les informations définies pour toute visionneuse de vidéos adaptative, ainsi que le fichier XML pour les découpes vidéo.*

Une fois que vous avez publié une découpe vidéo, Scene7 Publishing System active les chaînes URL du code HTML de vos pages ou de votre application.

Publication d'une découpe vidéo

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau de navigation, cliquez sur **Marquer pour publication** en regard de chaque nom de fichier à publier.
   - Dans l'écran Télécharger, cliquez sur **Marquer pour publication** en regard de chaque nom de fichier à publier.
2 Sur la barre de navigation générale, cliquez sur **Publier**,
3 Définissez les options de planification de votre choix.
4 (Facultatif) Dans le champ **Nom de la tâche**, entrez un nom pour la tâche de publication.
5 Dans les options **avancées**, dans la liste déroulante **Publier vers**, sélectionnez **Serveur de vidéo**.

   Voir « Options de publication avancées » à la page 98 pour connaître les autres options que vous pouvez définir.
6 Cliquez sur **Lancer public.**
7 Répétez les étapes 2 à 4 ci-dessus.
8 Dans les options **avancées**, dans la liste déroulante **Publier vers**, sélectionnez **Serveur d'images** .

   Voir « Options de publication avancées » à la page 98 pour connaître les autres options que vous pouvez définir.
9 Cliquez sur **Lancer public.**

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Déploiement d'une découpe vidéo sur votre site Web

Les sites Web et applications accèdent au contenu des serveurs Scene7, y compris aux découpes de vidéo, en utilisant des chaînes URL ou du code incorporé. Scene7 active ces chaînes URL pendant le processus de publication. Pour placer la chaîne URL ou le code incorporé de la découpe vidéo dans vos pages Web ou applications, copiez-la ou copiez-le depuis Scene7 Publishing System.

Remarque : *l'URL n'est activée qu'une fois le fichier publié.*

Copie de l'URL d'une découpe vidéo

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez **Découpe vidéo**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la découpe vidéo dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'une découpe vidéo à votre page Web ou application

Déployez des découpes vidéo en utilisant une page dynamique (ASP ou JSP) qui affiche la vidéo dans une visionneuse de découpes vidéo Scene7. L'appel d'URL vers la plate-forme Scene7 suit le même protocole. Le lecteur diffuse une vidéo qui peut être téléchargée, par l'équipe dédiée au Web, dans Scene7 Publishing System en vue de sa publication sur un serveur de vidéo Scene7.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de découpe vidéo

La fonction Code incorporé permet de vérifier le code de visionneuse de la découpe vidéo sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de découpe vidéo

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur **Découpe vidéo**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la découpe vidéo dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** sur la droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

4 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 17 : Visionneuses de supports variés

Les visionneuses de supports variés Scene7 offrent aux utilisateurs une expérience de visualisation intégrée. Les visionneuses de supports variés peuvent contenir des images, des visionneuses d'images, des séries d'échantillons, des visionneuses à 360° et des vidéos. Les utilisateurs peuvent cliquer sur divers onglets de la visionneuse de supports variés pour visualiser les objets des différentes visionneuses. Si aucun onglet n'est sélectionné, tous les fichiers s'affichent dans la ligne d'échantillons.

Les paramètres prédéfinis de visionneuse de supports variés incluent des options de la communauté permettant aux utilisateurs finals d'incorporer du code, de copier des URL et de créer des liens vers le site Web principal. Les utilisateurs peuvent utiliser ces options pour partager des informations de produits sur leur site Web personnel ou sur des sites de réseaux sociaux.

Démarrage rapide : Visionneuses de supports variés

Cette section de démarrage rapide consacrée aux visionneuses de supports variés est conçue pour aider à maîtriser rapidement les techniques de visionnage de supports variés dans Scene7.

1. Téléchargement d'images, de fichiers d'échantillons et de vidéos

Commencez par télécharger les images, fichiers d'échantillons et vidéos pour les visionneuses de supports variés. Comme les utilisateurs peuvent effectuer un zoom sur les images de la visionneuse, prenez en compte la fonction de zoom lorsque vous choisissez des images. Assurez-vous que la dimension la plus grande des images correspond au moins à 2 000 pixels.

Cliquez sur le bouton Télécharger de la barre de navigation globale pour transférer des fichiers de votre ordinateur vers un dossier situé dans Scene7 Publishing System

(voir « Téléchargement de fichiers » à la page 91).

2. Création de visionneuses de supports à utiliser dans la visionneuse de supports variés

Vous pouvez ajouter des images, des visionneuses d'images, des séries d'échantillons, des visionneuses à 360° et des vidéos à votre visionneuse de supports variés. Préparez les visionneuses de supports avant de les ajouter à la visionneuse de supports variés.

Voir les sections « Création d'une visionneuse d'images » à la page 171, « Création d'une série d'échantillons » à la page 180 et « Création d'une visionneuse à 360° » à la page 189.

3. Création d'une visionneuse de supports variés

Cliquez sur le bouton Créer, puis sélectionnez Visionneuses de supports variés. Faites glisser les images, les séries d'échantillons, les visionneuses d'images et les vidéos sur l'écran Visionneuse de supports variés. Pour ajouter une bande sonore, faites glisser un fichier audio sur la zone Bande sonore.

Reportez-vous à la section « Création d'une visionneuse de supports variés » à la page 288.

4. Configuration de paramètres prédéfinis de la visionneuse de supports variés

Scene7 est fourni avec des paramètres prédéfinis par défaut pour les visionneuses de supports variés. Les administrateurs peuvent créer ou modifier ces paramètres prédéfinis.

Lors de la configuration d'un paramètre prédéfini pour cette visionneuse, ajoutez les paramètres de visionneuse prédéfinis pour tous les autres fichiers qu'elle contient. Par exemple, si votre visionneuse de supports variés contient des vidéos, ajoutez un paramètre prédéfini de visionneuse de vidéos à celui de la visionneuse de supports variés. Vous pouvez également ajouter une bande sonore à la visionneuse. Cette bande sonore est lue lorsque la visionneuse est ouverte mais pas lorsqu'une vidéo est active.

Reportez-vous aux sections « Configuration d'un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés » à la page 291 et « Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40.

5. Prévisualisation d'une visionneuse de supports variés

Cliquez sur le bouton de prévisualisation en survol de la visionneuse de supports variés. La visionneuse de supports variés s'ouvre. Vous pouvez cliquer sur les icônes de miniature et d'échantillon pour examiner votre visionneuse de supports variés. Différentes visionneuses sont disponibles dans les menus Paramètres prédéfinis.

Voir « Prévisualisation d'un fichier » à la page 114

6. Publication d'une visionneuse de supports variés

Lorsque vous publiez une visionneuse de supports variés, elle est placée sur des serveurs Scene7, et la chaîne URL est activée.

Avec les visionneuses de supports variés, vous devez publier sur un **serveur de vidéo** et un **serveur d'images**. Utilisez le **serveur de vidéo** pour publier les vidéos réelles que vous avez marquées pour publication Et vous utilisez le **serveur d'images** pour publier les fichiers vidéo connexes, tels que les miniatures vidéo, les informations définies pour toute visionneuse de vidéos adaptative, ainsi que le fichier XML pour les découpes vidéo.

Reportez-vous à la section « Publication d'une visionneuse de supports variés » à la page 293.

7. Liaison d'une visionneuse de supports variés à une page Web

Scene7 active des appels URL pour les visionneuses de supports variés après leur publication. Vous pouvez copier ces chaînes URL depuis l'écran de prévisualisation.

Sélectionnez la visionneuse de supports variés, puis cliquez sur Prévisualiser. Dans l'écran de prévisualisation, sélectionnez un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés, puis cliquez sur le bouton Copier l'URL (voir « Liaison d'une visionneuse de supports variés à une page Web » à la page 293).

Création d'une visionneuse de supports variés

Vous pouvez créer une visionneuse de supports variés pour associer plusieurs types de visionneuses dans une même présentation. Veillez à ce que vos fichiers, visionneuses d'images, séries d'échantillons et visionneuses à 360° soient prêts pour la publication avant de les ajouter à la visionneuse de supports variés.

Affichage d'une visionneuse de supports variés.
A. *Visionneuse d'image* ***B.*** *Visionneuse à 360°* ***C.*** *Série d'échantillons* ***D.*** *Vidéos*

Création d'une visionneuse de supports variés

Lorsque vous créez une visionneuse, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Création d'une visionneuse de supports variés

1 Cliquez sur **Créer** > **Visionneuses de supports variés**.

2 Faites glisser les vidéos, visionneuses d'images, visionneuses à 360° et échantillons depuis la bibliothèque de fichiers vers l'écran Visionneuse de supports variés.

Remarque : *les visionneuses de supports variés ne prennent pas en charge les éléments dont le nom de fichier comporte l'un des caractères suivants : ( ) { }.*

3 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour ajouter une bande sonore, faites glisser un fichier audio depuis la bibliothèque de fichiers vers la zone Bande sonore. La bande sonore est lue pendant l'affichage des images. Elle s'arrête dès que la lecture de la vidéo commence.

- Pour changer l'ordre des visionneuses, faites-les glisser à l'emplacement de votre choix sur l'écran Visionneuse de supports variés. L'ordre des visionneuses à l'écran détermine l'ordre (de gauche à droite) dans lequel les utilisateurs les visualisent dans la visionneuse de supports variés.
- (Optionnel) Pour ajouter une miniature personnalisée représentant une vidéo dans la visionneuse, faites glisser un fichier d'image depuis la bibliothèque de fichiers vers l'emplacement réservé à la miniature.

4 Près de l'angle inférieur droit de la page, assurez-vous que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

5 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier pour y stocker votre visionneuse de supports variés, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Cliquez sur **Aperçu** pour voir à quoi ressemble votre visionneuse combinée dans une visionneuse d'images.

Modification d'une visionneuse de supports variés

Vous pouvez modifier une visionneuse de supports variés. Pour modifier une visionneuse contenue dans une visionneuse de supports variés, ouvrez-la séparément, modifiez-la, puis enregistrez-la. Les modifications s'affichent dans la visionneuse de supports variés.

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	**L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?**	**Etat de la visionneuse après enregistrement**	**Etat des membres de la visionneuse après enregistrement**
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une visionneuse de supports variés

1 Cliquez sur le bouton de **modification** en survol de la visionneuse de supports variés.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Pour supprimer des objets, sélectionnez-les, puis cliquez sur **Supprimer**.
- Pour réorganiser des objets, faites-les glisser vers leur nouvel emplacement.

3 Lorsque vous avez terminé de modifier la visionneuse, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer** ou sur **Enregistrer sous**.

Suppression d'une visionneuse de supports variés

Lorsque vous supprimez une visionneuse, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer une visionneuse de supports variés

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez une ou plusieurs visionneuses de supports variés.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Configuration d'un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés

Les paramètres prédéfinis de visionneuse de supports variés définissent le style, le comportement et l'aspect de votre visionneuse principale. Lorsque vous configurez un paramètre prédéfini, vous pouvez indiquer les autres visionneuses qui doivent apparaître dans la visionneuse de supports variés. Par exemple, si vous avez inclus une visionneuse d'images dans la visionneuse de supports variés, spécifiez un paramètre prédéfini de visionneuse d'images pour la visionneuse de supports variés.

Vous pouvez choisir d'inclure tout ou partie des fonctionnalités de la communauté dans la visionneuse de supports variés. La fonctionnalité Incorporation ajoute un lien vers la visionneuse qui permet aux utilisateurs de copier le code requis pour afficher la visionneuse sur une page externe (par exemple, un blog, un site Web ou un site de réseau social). La fonctionnalité Lien fournit l'URL vers la visionneuse permettant aux utilisateurs de revenir à la visionneuse. La fonctionnalité Visite fournit un lien vers le site Web de votre choix.

1 Cliquez sur Configuration > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

La fenêtre Paramètres prédéfinis de la visionneuse apparaît.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour créer un paramètre prédéfini, cliquez sur Ajouter. Dans la boîte de dialogue Ajouter un paramètre prédéfini de visionneuse, choisissez une plate-forme, choisissez Visionneuse de supports variés, puis cliquez sur Ajouter.
- Pour modifier un paramètre prédéfini de visionneuse de supports variés, sélectionnez-le, puis cliquez sur Modifier.

L'écran Configurer la visionneuse apparaît.

3 Attribuez un nom au paramètre prédéfini de la visionneuse de supports variés dans la zone Nom du paramètre prédéfini.

4 Spécifiez l'option Onglet ou Aucun onglet. L'option Onglet sépare les éléments par type, par exemple, les vidéos, les échantillons et les images à 360°. Lorsque vous sélectionnez l'option Aucun onglet, tous les éléments apparaissent sur une même ligne sous la fenêtre de prévisualisation.

5 Indiquez un nom dans la zone Nom pour la visionneuse à ajouter.

Par exemple, si vous ajoutez une série d'échantillons à votre visionneuse de supports variés, entrez *Série d'échantillons A*.

6 Dans le menu Visionneuse, choisissez le type de fichier que vous souhaitez afficher, par exemple les séries d'échantillons.

7 Dans le menu Paramètre prédéfini, choisissez un paramètre pour le type de fichier choisi.

Par exemple, si vous ajoutez une série d'échantillons, sélectionnez SérieEchantillons1-Couleurs (SwatchSet1-Colors).

8 Cliquez sur Ajouter.

Le nouveau paramètre prédéfini de visionneuse apparaît dans la liste.

9 Répétez les étapes 6 à 9 pour tous les paramètres prédéfinis que vous souhaitez ajouter.

10 Pour modifier la liste des paramètres prédéfinis, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour supprimer un paramètre prédéfini de la liste, sélectionnez-le et cliquez sur Supprimer.
- Pour réorganiser les paramètres prédéfinis de la liste, sélectionnez un paramètre et cliquez sur la flèche bleue vers le haut ou vers le bas.

11 Pour ajouter des fonctionnalités de la communauté (Incorporation, Lien et Visite) à la visionneuse, spécifiez les options pour chacun des éléments suivants :

E-mail Cliquez sur Activé pour activer le bouton E-mail dans la visionneuse. Lorsque les utilisateurs cliquent sur le bouton E-mail pendant qu'ils consultent la visionneuse, un e-mail contenant le lien vers la visionneuse s'affiche.

Incorporation Cliquez sur Live. Dans la boîte Etiquette de bouton d'intégration, tapez le nom de bouton d'intégration que vous souhaitez afficher dans la visionneuse. Si vous le souhaitez, cliquez sur Parcourir pour rechercher et sélectionner un habillage personnalisé pour ce bouton.

Lien Cliquez sur Live. Dans la boîte Etiquette de bouton de lien, tapez le nom de bouton de lien que vous souhaitez afficher dans la visionneuse. Si vous le souhaitez, cliquez sur Parcourir pour rechercher et sélectionner un habillage personnalisé pour ce bouton.

Visite Cliquez sur Live. Dans la boîte Etiquette de bouton de visite, tapez le nom de bouton de visite que vous souhaitez afficher dans la visionneuse. Dans la boîte de dialogue URL de visite, tapez l'URL du site Web auquel vous souhaitez accéder d'un clic par le biais du lien.

12 Spécifiez les autres options voulues. Pour obtenir la description d'une option, cliquez sur l'icône d'information adjacente.

L'écran de prévisualisation affiche la visionneuse à mesure que vous actualisez et modifiez les paramètres.

13 Cliquez sur Enregistrer.

Voir aussi

« Ajout et modification de paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 40

Publication d'une visionneuse de supports variés

Pour publier une visionneuse de supports variés marquée pour publication sur un serveur d'images et un serveur de vidéo Scene7, vous devez créer une tâche de publication. Scene7 propose des options avancées de publication sur des serveurs spécifiques, ainsi que des options pour republier des fichiers qui ont déjà été publiés.

Remarque : *Avec les visionneuses de supports variés, vous devez publier sur un* ***serveur de vidéo*** *et un* ***serveur d'images****. Utilisez le* ***serveur de vidéo*** *pour publier les vidéos réelles que vous avez marquées pour publication Et vous utilisez le* ***serveur d'images*** *pour publier les fichiers vidéo connexes, tels que les miniatures vidéo, les informations définies pour toute visionneuse de vidéos adaptative, ainsi que le fichier XML pour les découpes vidéo.*

Scene7 Publishing System assure le suivi des tâches de publication dans l'écran Tâches.

Voir « Publication de fichiers » à la page 96.

Publication d'une visionneuse de supports variés

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :
   - Dans le panneau de navigation, cliquez sur **Marquer pour publication** en regard de chaque nom de fichier à publier.
   - Dans l'écran Télécharger, cliquez sur **Marquer pour publication** en regard de chaque nom de fichier à publier.
2 Sur la barre de navigation générale, cliquez sur **Publier**,
3 Définissez les options de planification de votre choix.
4 (Facultatif) Dans le champ **Nom de la tâche**, entrez un nom pour la tâche de publication.
5 Dans les options **avancées**, dans la liste déroulante **Publier vers**, sélectionnez **Serveur de vidéo**.

   Voir « Options de publication avancées » à la page 98 pour connaître les autres options que vous pouvez définir.
6 Cliquez sur **Lancer public.**
7 Répétez les étapes 2 à 4 ci-dessus.
8 Dans les options **avancées**, dans la liste déroulante **Publier vers**, sélectionnez **Serveur d'images** .

   Voir « Options de publication avancées » à la page 98 pour connaître les autres options que vous pouvez définir.
9 Cliquez sur **Lancer public.**

Liaison d'une visionneuse de supports variés à une page Web

Après avoir publié une visionneuse de supports variés, vous pouvez obtenir son URL afin de l'utiliser sur votre site Web ou dans votre application. Vous pouvez ensuite déployer l'URL, selon le cas, pour que les utilisateurs puissent accéder à la visionneuse de supports variés sur votre site Web ou dans votre application.

Voir aussi

« Publication de fichiers » à la page 96

Obtention d'une URL de visionneuse de supports variés

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez **Visionneuse de supports**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse de supports dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur la partie droite de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé, sur la droite, cliquez sur **Copier l'URL** à droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.
- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Copier l'URL**.

Ajout d'URL de visionneuse de supports variés à une page Web

La méthode la plus courante pour déployer les visionneuses de supports variés consiste à insérer un lien (par le biais d'une icône de navigation) dans votre page Web. Lorsque vous cliquez dessus, le lien lance une page dynamique (ASP ou JSP) affichant la visionneuse de supports variés dans la visionneuse appropriée.

Copie du code incorporé d'une visionneuse de supports mixtes

L'utilisation de la fonction Code incorporé permet de vérifier le code de la visionneuse de supports mixtes sélectionnée. Vous pouvez aussi copier le code dans le Presse-papiers afin de le coller dans vos pages Web pour le déploiement de la visionneuse. Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

Pour copier le code incorporé d'une visionneuse de supports mixtes

1 Dans la liste déroulante Afficher du panneau de navigation des fichiers, cliquez sur**Visionneuse de supports mixtes**.

2 Dans le panneau Bibliothèque de fichiers sur la gauche, accédez au dossier Fichiers qui contient la visionneuse de supports mixtes dont vous voulez copier le code incorporé.

3 Au-dessus du panneau de navigation des fichiers, sur le côté droit de la barre d'outils, exécutez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, cliquez deux fois sur un fichier pour l'ouvrir dans le mode Affichage des détails. Dans le panneau des URL et du code incorporé sur la droite, cliquez sur **Code incorporé** à droite de la visionneuse appropriée.
- Cliquez sur **Affichage de la grille**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis sous l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

- Cliquez sur **Affichage par liste**. Dans le panneau de navigation des fichiers, sélectionnez un fichier, puis à droite de l'image miniature, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

- Cliquez sur **Affichage de la grille**, **Affichage par liste** ou **Affichage des détails**. Dans la même barre d'outils, cliquez sur **Prévisualiser** > **Liste des visionneuses**.

  Dans la page Liste des visionneuses, dans la colonne Actions du tableau, cliquez sur **Code incorporé**.

4 Dans la boîte de dialogue Code incorporé, cliquez sur **Copier dans le Presse-papiers**.

Vous ne pouvez pas modifier le code dans la boîte de dialogue Code incorporé.

5 Cliquez sur Fermer.

Chapitre 18 : Kit d'instrumentation d'Adobe Analytics

Produit incontournable du secteur, Adobe Analytics dote les marketeurs d'une plateforme centralisée où mesurer, analyser et optimiser les données intégrées de toutes les initiatives en ligne à travers plusieurs canaux marketing.

Après avoir intégré Adobe Analytics à Scene7 Publishing System, vous pouvez obtenir des rapports sur le comportement des visiteurs de sites Web, en utilisant les visionneuses Scene7 sur votre site Web. Par exemple, lorsqu'un visiteur de site Web clique sur une cible de zoom dans la visionneuse de zoom Scene7, cette action est consignée par Adobe Analytics. Les rapports Adobe Analytics peuvent recueillir les informations cumulatives de l'activité des utilisateurs dans les visionneuses Scene7.

En utilisant les rapports Adobe Analytics, vous obtenez des données précises sur l'activité des internautes sur votre site Web. Vous pouvez déterminer quelles présentations de produits se transforment en achats et quelles présentations ne suscitent pas l'intérêt du client.

Voir aussi Mesure des vidéos dans Adobe Analytics.

Remarque : *un compte Adobe Analytics valide est requis pour intégrer Analytics à Scene7 Publishing System et générer des rapports Analytics.*

Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics

Grâce aux rapports vidéo basés sur les pulsations d'Adobe Analytics, vous n'avez plus à activer les quatre événements de visionneuse de vidéos (lecture, pause, arrêt, jalon) lorsque vous configurez Adobe Analytics dans Scene7. La mesure Pulsation vidéo fonctionne avec les visionneuses de vidéos HTML5 et de supports variés prêtes à l'emploi de Scene7. Le lecteur vidéo génère des données de suivi à afficher dans les rapports vidéo d'Adobe Analytics.

- L'intégration de rapports vidéo Adobe Analytics à Scene7 prend en charge les variables de solution, mais pas les variables personnalisées.

  Voir Configuration des rapports vidéo Analytics pour en savoir plus sur les variables de solution et les variables personnalisées.

- Des segments prêts à l'emploi par incréments d'une minute sont pris en charge. Toutefois, les rapports de segments personnalisés, comme les jalons définis par l'utilisateur d'après des incréments temporels, les jalons de pourcentage ou les jalons de décalage, ne sont pas pris en charge.

Pour en savoir plus sur les exigences et la configuration liées au rapport vidéo Pulsation, voir Mesure vidéo dans Adobe Analytics à l'aide des pulsations vidéo.

Si vous personnalisez votre propre visionneuse et souhaitez utiliser la pulsation vidéo, consultez la section *Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics* dans le kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7 disponible sur le site Adobe Developer Connection à l'adresse www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_fr.

Remarque : *si votre solution sous licence d'Adobe Analytics n'inclut pas la Pulsation vidéo, vous devez continuer à appliquer les étapes décrites dans ce chapitre pour affecter les variables Adobe Analytics aux événements et variables de visionneuse de Scene7.*

Démarrage rapide : Intégration de Scene7 et d'Adobe Analytics

Cette section de démarrage rapide est conçue pour vous familiariser rapidement avec le kit d'instrumentation d'Adobe Analytics.

1. Connexion à Adobe Analytics au moyen de Scene7 et téléchargement des variables de rapports d'Adobe Analytics

Remarque : *avant de configurer les rapports Adobe Analytics et d'associer les variables de rapports Adobe Analytics aux événements Scene7, vérifiez que vous êtes ajouté en tant que membre du groupe Accès aux services Web dans Adobe Analytics. Les membres de ce groupe ont accès à tous les rapports des suites de rapports spécifiées au moyen des API des services Web de Marketing Cloud, quelles que soient les autorisations définies dans l'interface. Pour ajouter un membre au groupe, dans Adobe Analytics, cliquez sur* ***Outils d'administration*** *>* ***Gestion des utilisateurs*** *>* ***Modifier les groupes****.*

Après avoir vérifié que vous êtes membre du groupe Accès aux services Web, dans Scene7, cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application** > **Adobe Analytics**. Sur la page Configuration d'Adobe Analytics, cliquez sur **Connexion à Adobe Analytics**.

Voir « Connexion à Adobe Analytics » à la page 298.

Dans la boîte de dialogue Connexion à Adobe Analytics, entrez vos informations d'identification et cliquez sur **Se connecter**. Dans le menu déroulant Suite de rapports, sélectionnez le nom de la suite de rapports à utiliser.

2. Association des variables de rapports Adobe Analytics aux événements de visionneuse et aux variables Scene7

Sur la page Configuration d'Adobe Analytics, spécifiez les informations souhaitées dans les rapports d'Adobe Analytics. Pour chaque événement de visionneuse Scene7 pour lequel vous souhaitez recueillir des informations, choisissez une variable Adobe Analytics (à partir de votre suite de rapports) et une variable Scene7.

- Les événements de visionneuse décrivent l'activité utilisateur que vous souhaitez mesurer à travers les rapports.
- Les variables Scene7 décrivent les données que vous souhaitez que les rapports fournissent concernant les événements utilisateur.

La configuration d'Adobe Analytics propose également des outils pour activer, modifier et supprimer des événements de visionneuse.

Une fois que vous avez cliqué sur Enregistrer dans l'écran de configuration d'Adobe Analytics, un code de suivi personnalisé destiné à mesurer l'activité utilisateur est inséré dans les visionneuses Scene7. Cette fonctionnalité vous permet d'assurer le suivi de l'activité des utilisateurs dans les rapports Adobe Analytics.

Voir « Configuration des rapports Adobe Analytics » à la page 298.

3. Publiez vos visionneuses Scene7.

Publiez vos visionneuses Scene7 pour que les visionneuses (contenant le code pour le suivi de l'activité des utilisateurs dans les rapports Adobe Analytics) soient chargées sur les serveurs Scene7. Après la publication, ces informations sont incluses aux visionneuses et peuvent être utilisées dans le cadre des analyses d'Adobe Analytics.

Voir « Publication des informations de configuration d'Adobe Analytics » à la page 303.

4. Placez les visionneuses Scene7 sur votre site Web.

Placez les visionneuses Scene7 contenant le code de suivi Adobe Analytics sur votre site Web.

5. Test de l'intégration d'Adobe Analytics en affichant un rapport Adobe Analytics

Pour consulter les rapports Adobe Analytics, accédez au site Web Adobe Analytics. La page de création de rapports vous permet de consulter les données, mais aussi de générer des graphiques et des tableaux afin de mesurer l'activité des utilisateurs pour différentes visionneuses.

Voir « Test de l'intégration en affichant un rapport Adobe Analytics » à la page 305.

Connexion à Adobe Analytics

Avant de vous connecter pour configurer les rapports Adobe Analytics et pour associer les variables de rapports Adobe Analytics aux événements Scene7, vérifiez que vous êtes membre du groupe Accès aux services Web dans Adobe Analytics. Les membres de ce groupe ont accès à tous les rapports des suites de rapports spécifiées au moyen des API des services Web de Marketing Cloud, quelles que soient les autorisations définies dans l'interface. Pour ajouter un membre au groupe, dans Adobe Analytics, cliquez sur **Outils d'administration** > **Gestion des utilisateurs** > **Modifier les groupes**.

Connexion à Adobe Analytics

1 Cliquez sur **Configuration** > **Configuration de l'application**.

2 Dans le panneau de gauche, sous Configuration de l'application, cliquez sur **Adobe Analytics**.

3 Dans l'écran Configuration d'Adobe Analytics, cliquez sur **Connexion à Adobe Analytics**.

4 Dans la boîte de dialogue Connexion à , entrez le nom de votre entreprise, votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.

5 Cliquez sur **Connexion**.

6 Choisissez une suite de rapports, puis cliquez sur **OK**.

Remarque : *lorsque vous vous connectez à Adobe Analytics pour la première fois, la liste déroulante Suite de rapports est vide. Lors de votre première connexion, vous ne choisissez pas de suite de rapports. Après vous être connecté pour la première fois, déconnectez-vous, puis revenez à l'écran Adobe Analytics. Connectez-vous de nouveau pour pouvoir choisir une suite de rapports.*

Voir aussi

« Configuration des rapports Adobe Analytics » à la page 298

Configuration des rapports Adobe Analytics

Pour indiquer à Adobe Analytics quelles informations reporter dans les rapports Adobe Analytics, accédez à l'écran de configuration d'Adobe Analytics. Une fois les rapports configurés, cet écran répertorie, pour chaque événement de visionneuse dont vous souhaitez recueillir les informations, une variable Adobe Analytics et une variable Scene7 correspondantes. Ces combinaisons événements de visionneuse+variable Adobe Analytics+variable Scene7 déterminent les informations reportées dans les rapports.

En plus d'associer les événements de visionneuse aux variables, l'écran de configuration d'Adobe Analytics propose des outils permettant d'activer, de modifier et de supprimer des événements de visionneuse.

Important : *chaque fois que vous changez les paramètres des rapports dans Adobe Analytics, n'oubliez pas de vous reconnecter à Adobe Analytics à partir d'Adobe Scene7 Publishing System, de réenregistrer vos paramètres de configuration d'Adobe Analytics, puis de relancer la publication.*

Voir « Connexion à Adobe Analytics » à la page 298.

Voir « Publication des informations de configuration d'Adobe Analytics » à la page 303.

Association des variables Adobe Analytics aux événements de visionneuse et aux variables Scene7

Utilisez l'écran de configuration d'Adobe Analytics pour associer des événements de visionneuse à des variables Adobe Analytics et Scene7. Pour chaque événement de visionneuse, choisissez une variable Adobe Analytics et une variable Scene7 Pour obtenir des instructions sur l'ouverture de l'écran de configuration d'Adobe Analytics, voir « Connexion à Adobe Analytics » à la page 298.

Association de variables Adobe Analytics aux événements et aux variables de visionneuse Scene7

1. Après vous être connecté à Adobe Analytics à partir de Scene7 et avoir sélectionné une suite de rapports, sur la page de configuration d'Adobe Analytics, dans la colonne la plus à droite du tableau, activez un événement de visionneuse en cliquant sur **Activer**.
2. Sous la colonne Variables, affichez le sélecteur de paires de variables en cliquant sur la touche fléchée de l'événement de visionneuse de votre choix.

   Voir « Evénements de visionneuse » à la page 299.
3. Ajoutez une variable Scene7.

   Voir « Variables Scene7 » à la page 302.
4. Ajoutez une variable Adobe Analytics.
5. (Facultatif) Pour ajouter une autre paire de variables, cliquez sur **Ajouter**.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

   Une fois que vous avez cliqué sur Enregistrer, l'événement de visionneuse, sa variable Adobe Analytics et sa variable Scene7 sont répertoriés dans l'écran de configuration d'Adobe Analytics.
7. Dans le coin inférieur droit, cliquez sur **Fermer**.
8. Cliquez sur **Publier** > **Lancer public.** pour exécuter une publication sur hébergeur d'images.

   La publication est une étape nécessaire pour que les informations contenues dans les visionneuses soient disponibles sur les serveurs Scene7.

Voir aussi

« Activation, modification et suppression d'événements de visionneuse » à la page 303

Evénements de visionneuse

Les événements de visionneuse décrivent les actions que les utilisateurs effectuent sur les visionneuses Scene7. Lorsqu'un utilisateur initie une certaine action (en cliquant sur une vignette ou en lançant ou arrêtant la lecture d'une vidéo, par exemple), la visionneuse « diffuse » un événement sur la page Web, avec les données associées à cet événement.

Le tableau ci-après décrit les événements de visionneuse que vous pouvez ajouter à l'écran de configuration d'Adobe Analytics.

Evénement de visionneuse	Prise en charge de la plate-forme de la visionneuse AS3	Prise en charge et visionneuses de la plate-forme de la visionneuse HTML5	Description
CHARGEMENT	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (catalogue électronique, fenêtre déroulante, visionneuse à 360°, vidéo, zoom)	Lorsqu'un utilisateur démarre la visionneuse.
PAGE	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (catalogue électronique)	Lorsqu'un utilisateur tourne une page d'un catalogue électronique ; lorsqu'un utilisateur clique sur une autre cible ou une autre nuance dans des visionneuses de zoom ciblées.
PERMUTATION	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (catalogue électronique, fenêtre déroulante, visionneuse à 360°, vidéo, zoom)	Lorsqu'un utilisateur clique sur une autre miniature pour voir une autre image.
OBJET	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (catalogue électronique)	Lorsqu'un utilisateur place le pointeur sur une zone cliquable afin d'afficher le texte de survol associé, et ce, dans une visionneuse prenant en charge les zones cliquables comportant du texte de survol.
HREF	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (catalogue électronique)	Lorsqu'un utilisateur clique sur une URL dans une zone cliquable dans des visionneuses prenant en charge les zones cliquables.
CIBLE	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.		Lorsqu'un utilisateur clique sur une cible de zoom pour zoomer sur une partie d'une image dans des visionneuses de zoom ciblées.
RECHERCHE	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.		Lorsqu'un utilisateur effectue une recherche textuelle dans des catalogues électroniques.
LECTURE	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (vidéo)	Lorsqu'un utilisateur clique sur Lecture pour commencer à lire une vidéo dans une visionneuse de vidéos. Comme alternative à l'activation de cet événement de visionneuse, voir « Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics » à la page 296.

Evénement de visionneuse	Prise en charge de la plate-forme de la visionneuse AS3	Prise en charge et visionneuses de la plate-forme de la visionneuse HTML5	Description
PAUSE	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (vidéo)	Lorsqu'un utilisateur clique sur Pause pour interrompre la lecture d'une vidéo dans une visionneuse de vidéos. Comme alternative à l'activation de cet événement de visionneuse, voir « Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics » à la page 296.
ARRET	Lorsqu'un composant du gestionnaire de suivi est intégré à la visionneuse.	**X** (vidéo)	Lorsqu'un utilisateur clique sur Arrêt pour arrêter la lecture d'une vidéo dans une visionneuse de vidéos. ***Remarque :*** *pour la plate-forme de la visionneuse HTML5, cet événement de visionneuse est disponible uniquement pour les visionneuses HTML5 personnalisées que vous avez créées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7.* Comme alternative à l'activation de cet événement de visionneuse, voir « Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics » à la page 296.
JALON	**X**	**X** (vidéo)	Dans les visionneuses de vidéos, des événements de référence sont créés lorsque l'utilisateur regarde 0, 25, 50, 75 ou 100 % de la vidéo. Comme alternative à l'activation de cet événement de visionneuse, voir « Activation des rapports vidéo d'Adobe Analytics » à la page 296.
NUANCES		**X** (fenêtre déroulante, zoom)	Cet événement de visionneuse est mappé sur l'événement de visionneuse PAGE dans Scene7 Publishing System. ***Remarque :*** *cet événement de visionneuse de la plate-forme HTML5 est disponible uniquement pour les visionneuses HTML5 personnalisées que vous avez créées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7.*

Evénement de visionneuse	Prise en charge de la plate-forme de la visionneuse AS3	Prise en charge et visionneuses de la plate-forme de la visionneuse HTML5	Description
ZOOM		**X** (catalogue électronique, visionneuse à 360°, zoom)	Non suivi par Adobe Analytics. ***Remarque :*** *cet événement de visionneuse de la plate-forme HTML5 est disponible uniquement pour les visionneuses HTML5 personnalisées que vous avez créées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7.*
PANORAMIQUE		**X** (catalogue électronique, visionneuse à 360°, zoom)	Non suivi par Adobe Analytics. ***Remarque :*** *cet événement de visionneuse de la plate-forme HTML5 est disponible uniquement pour les visionneuses HTML5 personnalisées que vous avez créées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7.*
ROTATION		**X** (visionneuse à 360°)	Non suivi par Adobe Analytics. ***Remarque :*** *cet événement de visionneuse de la plate-forme HTML5 est disponible uniquement pour les visionneuses HTML5 personnalisées que vous avez créées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5 Adobe Scene7.*

Variables Scene7

Pour chaque événement de visionneuse figurant sur l'écran de configuration d'Adobe Analytics, choisissez une variable Adobe Analytics et une *variable Scene7*. Les variables Scene7 représentent les données que vous pouvez obtenir pour un rapport. Par exemple, la variable `searchTerm` répertorie les mots-clés utilisés dans les recherches effectuées dans les catalogues électroniques.

Le tableau suivant décrit les variables Scene7.

Variable Scene7	Description
asset	Fichier de chemin vidéo ou ID de fichier Scene7 Publishing System
viewerId	Numéro arbitraire attribué à chaque type de visionneuse
pageLabel	Dans un catalogue électronique, page affichée par une visionneuse
label	Valeur de l'étiquette (chaîne).

Variable Scene7	Description
frame	Page ou référence de page dans une visionneuse d'images.
rollover_keyRaw	Valeur HREF complète, et non pas seulement la partie traitée.
rollover_keyProc	ID d'un objet référencé dans une zone cliquable (valide pour les événements href et objet)
searchTerm	Terme utilisé dans le cadre d'une recherche de catalogue électronique
timeStamp	Lecture, Arrêt et Pause choisis dans les visionneuses de vidéos.
progress	Pourcentage d'achèvement d'un événement de référence
targetId	Valeur de l'ID (nombre).

Activation, modification et suppression d'événements de visionneuse

Sur l'écran de configuration d'Adobe Analytics, vous pouvez activer, modifier et supprimer des événements de visionneuse :

Activation Sélectionnez ou désélectionnez la case à cocher Actif pour activer ou désactiver un événement de visionneuse.

Modification Sélectionnez un événement de visionneuse et cliquez sur le bouton Modifier. Dans la boîte de dialogue Variable Adobe Analytics, choisissez une autre variable Adobe Analytics et une autre variable Scene7, puis cliquez sur Enregistrer. Pour en savoir plus, voir « Association des variables Adobe Analytics aux événements de visionneuse et aux variables Scene7 » à la page 299.

Suppression Sélectionnez un événement de visionneuse et cliquez sur le bouton Supprimer.

Publication des informations de configuration d'Adobe Analytics

Publiez vos visionneuses Scene7 pour que les informations concernant la configuration des rapports Adobe Analytics soient envoyées aux serveurs Scene7. Ces informations sont incorporées aux visionneuses. La publication est une étape nécessaire pour que les informations contenues dans les visionneuses soient disponibles sur les serveurs Scene7. C'est à partir de là qu'elles peuvent être transmises à Adobe Analytics lorsque des utilisateurs effectuent une action au niveau des visionneuses.

Important : *chaque fois que vous changez les paramètres des rapports dans Adobe Analytics, n'oubliez pas de vous reconnecter à Adobe Analytics à partir d'Adobe Scene7 Publishing System, de réenregistrer vos paramètres de configuration d'Adobe Analytics, puis de relancer la publication.*

Voir « Connexion à Adobe Analytics » à la page 298.

Voir « Configuration des rapports Adobe Analytics » à la page 298.

Publication des informations de configuration

1 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Publier**,

2 puis dans la boîte de dialogue Publier, cliquez sur **Lancer public.**

Instrumentation d'une visionneuse avec le kit d'instrumentation Adobe Analytics

Utilisez le kit d'instrumentation Adobe Analytics pour intégrer une visionneuse ActionScript 3.0 (AS3) à Adobe Analytics.

Si vous utilisez les paramètres prédéfinis de visionneuse HTML5 Scene7, n'oubliez pas·qu'ils contiennent déjà tout le code de mise en œuvre requis pour envoyer des données à Adobe Analytics. Aucune autre opération de votre part n'est nécessaire. Si, toutefois, vous choisissez de créer vos propres visionneuses HTML5 personnalisées à l'aide du kit de développement de visionneuse HTML5, reportez-vous au *guide d'utilisation du kit de développement de la visionneuse HTML5 Adobe Scene7* pour savoir comment utiliser le composant Gestionnaire de suivi d'Adobe Analytics.

Le *guide de l'utilisateur du kit de développement de la visionneuse HTML5 Adobe Scene7* fait partie du kit de développement logiciel téléchargeable sur Adobe Developer Connection.

Voir www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_fr.

Configuration du suivi Adobe Analytics à partir de Scene7 Publishing System

Pour toutes les visionneuses Flash AS3, ajoutez le code JavaScript suivant au conteneur HTML, en général dans l'élément <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` représente le nom de l'entreprise SPS. `&preset` est facultatif, sauf si le nom prédéfini de l'entreprise n'est pas `companypreset`. Dans ce cas, il peut être `companypreset-1, companypreset-2`, et ainsi de suite. Le plus grand nombre correspond à une nouvelle instance du paramètre prédéfini. Pour déterminer le nom correct de la valeur prédéfinie de l'entreprise, cliquez sur **Copier l'URL**, puis recherchez le paramètre `preset=` pour connaître le nom prédéfini de l'entreprise.

Vous allez maintenant ajouter une fonction qui transmet l'événement de visionneuse au code de suivi d'Adobe Analytics.

Ajoutez la fonction `s7ComponentEvent()` au conteneur HTML (ou JSP ou ASPX ou autre) :

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {
s7track(eventData); }
```

Ce nom de fonction est sensible à la casse. Le seul paramètre obligatoire transmis à `s7componentEvent` est le dernier : `eventData`. `s7track()` est défini dans le fichier s_code.jsp inclus ci-dessus. `s7track` traite tous les suivis par événement. (Si vous devez personnaliser davantage les données transmises à Adobe Analytics, vous devez le faire ici.)

Activation des événements HREF et ITEM

Vous pouvez activer les événements HREF (survoler) et ITEM (cliquer avec la souris/toucher) dans les visionneuses via la commande d'édition de la zone cliquable. Définissez les identificateurs pour HREF et ITEM dans la zone cliquable associée au contenu de la visionneuse en ajoutant un paramètre `&rolloverKey=` à la valeur HREF dans la zone cliquable.

Test de l'intégration en affichant un rapport Adobe Analytics

Après avoir créé les variables nécessaires dans Adobe Analytics, les avoir associées aux événements Scene7 et avoir terminé les étapes de mise en œuvre requises, testez votre configuration. Vous pouvez tester et vérifier que les données sont capturées, dans Adobe Analytics même. Si la configuration fonctionne ici, aucune autre étape n'est nécessaire. En supposant que vous avez suivi les étapes ci-dessus et lié vos données d'événement Scene7 à une ou plusieurs variables de trafic personnalisées, suivez ce processus pour tester vos données dans Adobe Analytics.

Test de l'intégration en affichant un rapport Adobe Analytics

1 Lancez une visionneuse Scene7 à partir de votre compte, notamment une visionneuse qui diffuse la mesure à acquérir, puis interagissez avec elle pour créer des données d'événement.

   Si, par exemple, vous souhaitez mesurer les vues alternatives les plus populaires dans une visionneuse d'images, prévisualisez une visionneuse d'images et cliquez sur les différentes images de miniatures.

2 Dans Adobe Analytics, cliquez sur Trafic personnalisé > Trafic personnalisé 1-10 > [Nom de la variable prop], en sélectionnant le nom de la variable prop de trafic dans les options de menu.

   Par exemple, pour accéder à la variable prop LoadAsset dans notre exemple de compte, sélectionnez Trafic personnalisé > Trafic personnalisé 1-10 > LoadAsset. Si vous avez plus de dix variables prop personnalisées, d'autres options de menu sont disponibles.

3 Affichez le diagramme généré par Adobe Analytics. Notez qu'il s'agit en général uniquement des données pour une seule mesure. Si vous souhaitez également savoir à quelles ressources sont associées ces données (par exemple, quelle vidéo est regardée à uniquement 50 % ou quelle image dans un ensemble est la plus utilisée), veillez à capturer les données de ressources de cet événement également.

Remarque : *toutes les données de la visionneuse Scene7 sont affichées et reportées dans les rapports de trafic personnalisé ou dans les rapports de conversion personnalisée d'Adobe Analytics.*

Pour plus d'informations, voir www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_fr.

Désactivation du suivi d'Adobe Analytics

Désactivation du suivi Adobe Analytics

1 Désactivez tous les événements sur la page Configuration d'Adobe Analytics dans Scene7 Publishing System.

2 Enregistrez et publiez.

Cela désactive l'assistance par l'intermédiaire de Scene7 et des adresses URL obtenues depuis la fonction **Copier l'URL**. Si vous mettez en œuvre le suivi personnalisé, désactivez le suivi Adobe Analytics tel qu'il est configuré dans la page Configuration afin d'empêcher les conflits avec l'implémentation personnalisée.

Chapitre 19 : Intégration de Test&Target

Adobe® Test&Target™ donne aux marketeurs le pouvoir d'exécuter simultanément plusieurs tests A/B et à variables multiples, de mesurer l'efficacité et d'augmenter la pertinence du contenu en ligne par le biais de la segmentation, du ciblage et de la personnalisation automatisée, et ce, de manière rapide et continue.

Scene7 Publishing System vous permet de créer des offres et des visionneuses d'offres pour les campagnes Test&Target. Par exemple, vous pouvez créer une visionneuse d'offres avec trois variantes du même fichier de média enrichi et utiliser Test&Target pour déterminer quel fichier propose une meilleure augmentation des transformations. Vous pouvez créer des offres et des visionneuses d'offres à partir d'un modèle de base ou d'images individuelles. Une fois la visionneuse d'offres promue, ou enregistrée, sur Adobe Test&Target, où les offres sont associées à des encadrés mbox et à des expériences, Test&Target peut exécuter les campagnes pour déterminer quelle variation d'un site Web est susceptible de fonctionner le mieux en termes de clics et de conversions.

Pour une meilleure personnalisation du contenu Scene7 dynamique, utilisez les offres HTML Test&Target. Pour plus d'informations, voir la documentation produit Test&Target.

Remarque : *un compte Adobe Test&Target valide est requis pour utiliser Test&Target avec Scene7 Publishing System.*

Démarrage rapide : Intégration de Test&Target

Cette section de démarrage rapide est conçue pour vous aider à maîtriser rapidement les opérations liées aux visionneuses d'offres HTML Test&Target. Suivez les étapes 1 à 3. Chaque étape se termine par un renvoi à une rubrique contenant de plus amples informations.

1. Saisissez votre URL Test&Target dans l'écran Paramètres généraux de l'application.

Scene7 a besoin de votre URL Test&Target pour procéder à l'intégration de Test&Target. Copiez la partie de votre URL Test&Target jusqu'a *.com* compris, puis saisissez-la dans l'écran Paramètres généraux de l'application Scene7. Voir « Intégration de Scene7 avec Test&Target » à la page 307.

2. Créez la visionneuse d'offres.

Utilisez un modèle paramétré ou des images pour créer une visionneuse d'offres. Vous pouvez créer des visionneuses d'offres HTML sur l'écran Visionneuse d'offres Test&Target. Pour ouvrir cet écran, sélectionnez votre modèle ou vos images, puis choisissez Créer > Visionneuse d'offres Test&Target.

Pour créer une offre à partir d'un modèle, cliquez sur le bouton Ajouter et prévisualiser, puis sur l'écran Ajouter et prévisualiser, modifiez les valeurs de paramètres.

Pour créer une offre à partir d'images, faites glisser les images vers l'écran Visionneuse d'offres Test&Target. Vous pouvez cliquer sur le bouton Prévisualiser afin de choisir un paramètre prédéfini pour une image ou toutes les images d'une visionneuse d'offres.

Enregistrez la visionneuse d'offres après l'avoir créée.

Voir « Création d'une visionneuse d'offres » à la page 307.

3. Procédez à la promotion de la visionneuse d'offres sur Test&Target.

Sur l'écran Visionneuse d'offres Test&Target, cliquez sur le bouton Promouvoir des offres, puis entrez vos informations de connexion dans la boîte de dialogue Connexion à Test&Target. Voir « Promotion de visionneuses d'offres sur Test&Target » à la page 311.

Intégration de Scene7 avec Test&Target

Avant de pouvoir intégrer Scene7 avec Test&Target, vous devez saisir votre URL Test&Target dans l'écran Paramètres généraux de l'application Scene7. Pour obtenir votre URL Test&Target et la saisir dans l'écran Paramètres généraux de l'application, procédez comme suit :

1 Accédez à la fenêtre Connexion à Test&Target, à l'adresse suivante : https://admin.testandtarget.omniture.com.

2 Entrez vos informations de connexion et cliquez sur le bouton Connexion.

3 Après vous être connecté, copiez l'URL jusqu'à *.com* compris dans la barre d'adresse de votre navigateur.

   Par exemple, si l'URL fictive (les chemins des URL contiennent toujours des barres obliques, et non des barres obliques inverses comme dans ces deux exemples) dans la barre d'adresse est https:\\admin16.testandtarget.ommnture.com/admin/home.do, copiez cette portion de l'URL fictive : https:\\admin16.testandtarget.ommnture.com.

   A l'étape 5, vous collez la partie de l'URL que vous avez copiée dans l'écran Paramètres généraux de l'application Scene7.

4 Dans Scene7, choisissez Configuration > Configuration de l'application pour ouvrir l'écran Paramètres généraux de l'application.

5 Dans le champ Nom du serveur Test&Target, collez l'URL que vous avez copiée à l'étape 3.

6 Cliquez sur Fermer.

Création d'une visionneuse d'offres

Vous pouvez créer un des types suivants de visionneuses d'offres :

- Découpe vidéo
- Vidéo
- Modèle paramétré
- Image

Pour les découpes vidéo et les modèles, cliquez sur **Ajouter et prévisualiser**, puis définissez les paramètres choisis. Les autres types de visionneuses d'offres n'incluent pas les paramètres, mais vous pouvez toujours les personnaliser en cliquant sur **Prévisualiser** et en modifiant les paramètres prédéfinis disponibles.

Scene7 propose des outils permettant de créer et de modifier des visionneuses d'offres.

Important : *Avant de créer une visionneuse d'offres, assurez-vous de publier tous les fichiers que vous prévoyez d'utiliser pour la visionneuse vers Scene7 Publishing System. Voir « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).*

Voir aussi

« Création de paramètres de modèle » à la page 207

« Création d'un modèle de découpe vidéo » à la page 279

Types de visionneuses d'offres

Créez une visionneuse d'offres à partir des types suivants :

Images Vous pouvez assembler des images pour une visionneuse d'offres, chaque image représentant une offre distincte de la visionneuse.

Modèle d'image Vous pouvez paramétrer des modèles d'images dans Scene7 en utilisant la commande Créer > Concepts de base des modèles. A travers les paramètres, les composants du modèle (le texte des cadres textuels, les différentes images) peuvent être modifiés et personnalisés. Pour une visionneuse d'offres, vous pouvez utiliser les paramètres de modèles afin de créer des variantes de la même image dans votre visionneuse d'offres, par exemple. Pour plus d'informations sur la création et le paramétrage des modèles d'images, voir « Création de paramètres de modèle » à la page 207.

Vidéo Vous pouvez assembler la vidéo pour une visionneuse d'offres. Chaque vidéo est une offre différente dans la visionneuse.

Découpe vidéo Vous pouvez améliorer les vidéos originales en découpes vidéo pour créer des expériences d'achat interactives directement dans la vidéo. Par exemple, vous pouvez ajouter des zones réactives cliquables pour les produits afin de fournir des informations connexes ou d'appeler des boutons d'action permettant d'effectuer l'achat à partir de la vidéo.

Création d'une visionneuse d'offres à l'aide d'un modèle paramétré ou d'une découpe de vidéo

Lorsque vous créez une visionneuse d'offres, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour créer une visionneuse d'offres à l'aide d'un modèle paramétré ou d'une découpe vidéo

1 Sélectionnez le modèle, la bannière ou la découpe vidéo.

2 Cliquez sur **Créer** > **Visionneuse d'offres Test&Target**.

L'écran Visionneuse d'offres Test&Target apparaît. Cet écran répertorie les offres de la visionneuse d'offres. Le premier élément de la liste est l'objet.

3 Sélectionnez l'objet, puis cliquez sur **Ajouter et prévisualiser**.

Dans la partie gauche de cette page, les paramètres du modèle ainsi que leurs valeurs sont répertoriés.

4 Modifiez les valeurs de paramètres pour créer l'offre. Par exemple, entrez du texte différent dans un champ de texte, modifiez la taille d'un calque, remplacez une image par une autre ou choisissez un autre paramètre prédéfini de visionneuse.

5 Cliquez sur **Enregistrer** ou **Enregistrer sous** pour enregistrer l'offre dans le cadre de la visionneuse d'offres.

   L'écran Visionneuse d'offres Test&Target répertorie les offres que vous avez créées.

6 Répétez les étapes 3 à 5 pour créer d'autres offres pour la visionneuse.

7 Une fois terminé, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

8 Cliquez sur **Fermer**, entrez un nom pour la visionneuse d'offres, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Avant de fermer l'écran Visionneuse d'offres Test&Target, promouvez la visionneuse d'offres sur Test&Target. Voir « Promotion de visionneuses d'offres sur Test&Target » à la page 311.

Voir aussi

« Modification d'une visionneuse d'offres » à la page 310

Création d'une visionneuse d'offres à l'aide d'images ou de vidéos

Lorsque vous créez une visionneuse d'offres, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Publié	Publié
Non	Non publié	Les membres de la visionneuse conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour créer une visionneuse d'offres avec des images ou des vidéos

1 Rassemblez les images ou les vidéos de la visionneuse d'offres en commençant sur l'écran Visionneuse d'offres Test&Target ou en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, puis utilisez l'une des méthodes suivantes :

   Ecran Visionneuse d'offres Test&Target Cliquez sur **Créer** > **Visionneuse d'offres Test&Target**. Faites glisser les images ou les vidéos sur l'écran. Pour créer des vidéos ou des images de tailles diverses, faites glisser plusieurs copies de l'image ou de la vidéo et définissez chaque taille séparément.

   Mode Affichage de la grille ou Affichage par liste Sélectionnez les images ou les vidéos et cliquez sur **Créer** > **Visionneuse d'offres Test&Target**.

2 (Facultatif) Sélectionnez une image ou une vidéo et cliquez sur **Aperçu**. Sur la page Prévisualiser les offres, vous pouvez modifier la taille et l'apparence de l'image ou de la vidéo sélectionnée ou de toutes les images ou vidéos de la visionneuse d'offres.

   - Sélectionnez un paramètre prédéfini pour modifier l'aspect et la taille de l'image ou de la vidéo.
   - Cochez la case de sélection des paramètres prédéfinis applicables à toutes les offres afin d'appliquer le paramètre prédéfini à toutes les offres de la visionneuse.

Cliquez sur **Enregistrer** pour enregistrer les modifications dans l'offre d'images ou de vidéos. Cliquez ensuite sur **Fermer** pour retourner à la page Visionneuse d'offres Test&Target.

3 Une fois que vous avez créé des offres pour la visionneuse d'offres et choisi des paramètres d'image prédéfinis pour diverses images, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Fermer** et entrez un nom pour la visionneuse d'offres, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Avant de fermer l'écran Visionneuse d'offres Test&Target, promouvez la visionneuse d'offres sur Test&Target. Voir « Promotion de visionneuses d'offres sur Test&Target » à la page 311.

Modification d'une visionneuse d'offres

Selon que vous modifiez une visionneuse publiée ou non publiée, l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») affecte la visionneuse et ses membres comme suit :

Visionneuse déjà publiée ?	L'option « Publish after save » (« Publier après l'enregistrement ») est-elle sélectionnée avant l'enregistrement de votre modification ?	Etat de la visionneuse après enregistrement	Etat des membres de la visionneuse après enregistrement
Oui	Oui	Publié	Publié
Oui	Non	Publié	Les membres de visionneuse existants conservent leur état publié. Tout nouveau membre de visionneuse que vous ajoutez lors de votre modification conserve son état publié ou non publié.
Non	Oui	Publié	Publié
Non	Non	Non publié	Les membres de la visionneuse existants, ainsi que tout nouveau membre de la visionneuse que vous ajoutez lors de la modification conservent leur état publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour modifier une visionneuse d'offres

1 Pour modifier une visionneuse d'offres, affichez-la en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, puis cliquez sur son bouton de modification en survol. L'écran Visionneuse d'offres Test&Target apparaît.

2 Utilisez l'une des méthodes suivantes :

Suppression d'une offre Sélectionnez l'offre et cliquez sur le bouton Supprimer afin de supprimer cette offre de la visionneuse d'offres.

Ajout d'une offre Pour ajouter une offre, la façon dont vous procédez dépend du type de visionneuse d'offres utilisé :

- Modèles et découpes vidéo : cliquez sur **Ajouter et prévisualiser**, puis sur la page Ajouter et prévisualiser les offres, créez une offre.

- Images et vidéos : faites glisser une image ou une vidéo dans la page de visionneuse d'offres Test&Target.

Remarque : *il n'est pas possible de supprimer une visionneuse d'offres associée à une campagne. Pour pouvoir supprimer une visionneuse d'offres associée à une campagne, connectez-vous à Test&Target, puis supprimez préalablement les associations à la campagne. Même après avoir été dissocié d'une campagne, le fichier peut uniquement être supprimé à partir de Scene7 Publishing System (avec une connexion à Test&Target) et non à partir de Test&Target.*

3 Une fois les modifications terminées, près de l'angle inférieur droit de la page, vérifiez que l'option **Publish after save** (« Publier après l'enregistrement ») est sélectionnée (valeur par défaut).

4 Cliquez sur **Enregistrer**, sélectionnez un dossier de stockage, attribuez un nom à la visionneuse, puis cliquez sur **Enregistrer**.

Suppression d'une visionneuse d'offres

Lorsque vous supprimez une visionneuse d'offres, celle-ci est placée dans la corbeille. Toutefois, les membres (ou « enfants ») de cette visionneuse ne sont pas affectés : ils conservent en fait leur état existant publié ou non publié.

Voir aussi « Publication manuelle de fichiers » à la page 99 (« Publication manuelle des fichiers ») et « Annulation manuelle de la publication de fichiers » à la page 99 (« Annulation manuelle de la publication des fichiers »).

Pour supprimer une visionneuse d'offres

1 En mode Affichage de la grille, Affichage par liste ou Affichage des détails, sélectionnez une ou plusieurs visionneuses d'offres.

2 Sur la barre de navigation globale, cliquez sur **Fichier** > **Supprimer** > **Supprimer**.

Promotion de visionneuses d'offres sur Test&Target

Après avoir créé ou modifié une visionneuse d'offres, vous devez la promouvoir sur Test&Target, en procédant comme suit :

1 Sur l'écran Visionneuse d'offres Test&Target, cliquez sur le bouton Promouvoir des offres.

2 Entrez vos informations de connexion.

3 Cliquez sur le bouton Connexion.

Durant le transfert vers Test&Target, le préfixe S7_ est ajouté automatiquement aux noms d'offres. Il vous permet de trouver facilement les offres Scene7 dans la liste d'offres Test&Target. Par exemple, l'offre apparaît sous la forme suivante : S7_<nom de la visionneuse d'offre>_<nom de l'offre>.

SPS encourage les offres Widget Test&Target. Vous pouvez utiliser les offres Widget pour héberger le contenu de votre offre hors de Test&Target. Les offres Widget sont semblables aux offres standard hébergées hors de Test&Target. Elles permettent à Test&Target de déployer le contenu des offres stocké sur votre serveur, pour une utilisation plus dynamique et sophistiquée. Les offres Widget récupèrent le contenu d'une URL, mettant en cache et utilisant ce contenu pendant environ deux heures. Elles disposent de capacités de génération de contenu dynamique, contrairement aux autres offres hors de Test&Target. Si le mbox utilisant l'offre contient des paramètres mbox tels que `mboxProductID` et `mbox.offerId`, les paramètres de l'URL `productId=[PRODUCT_ID]` et `offerID=[OFFERID]` sont ajoutés à l'URL demandée. Ces paramètres peuvent être utilisés par un service disponible au niveau de l'URL de l'offre Widget pour renvoyer le contenu hors du Test&Target qui utilise les informations sur le produit ou la commande à partir de la mbox. L'offre Widget est également accessible via l'API pour créer par programmation des offres hors de Test&Target.

Chapitre 20 : Contenu généré par l'utilisateur

L'utilisation du contenu généré par l'utilisateur (user-generated content ou UGC) consiste à télécharger des fichiers vers un référentiel de stockage Scene7 dédié et de réaliser des opérations s'y rapportant.

UGC prend en charge les formats de fichier suivants :

- Fichiers pixellisés : JPG, PNG, TIFF
- Fichiers vectoriels : AI, EPS, PDF (uniquement si le fichier PDF est déjà ouvert et enregistré dans Adobe Illustrator CS6)

Avant de télécharger les fichiers, vous devez obtenir une clé de secret partagé. Cette clé vous permet de récupérer un jeton de téléchargement. Vous envoyez le jeton de téléchargement lorsque vous téléchargez des fichiers et réalisez d'autres tâches sur le contenu généré par l'utilisateur.

Après avoir récupéré une clé de secret partagé et le jeton de téléchargement, vous pouvez réaliser les opérations suivantes pour le contenu généré par l'utilisateur :

- Télécharger un fichier.

  Voir « Transfert d'un fichier d'image ou d'un fichier vectoriel » à la page 312.

- Obtenez les métadonnées du fichier d'image.

  Voir « Obtention des métadonnées de fichier pour des images » à la page 317.

- Supprimer un fichier téléchargé.

  Voir « Suppression d'un fichier téléchargé » à la page 322.

- Obtenir des informations sur l'utilisation de l'espace disque par l'entreprise.

  Voir « Obtention d'informations sur l'utilisation du disque » à la page 322.

Transfert d'un fichier d'image ou d'un fichier vectoriel

Avant de transférer un fichier d'image, vous devez d'abord demander une clé de secret partagé. Cette clé vous permet de récupérer un jeton de téléchargement. Vous utilisez ensuite le jeton de téléchargement pour transférer les fichiers d'image ou vectoriels.

Demande d'une clé de secret partagé

Envoyez votre demande de *clé de secret partagé* par courrier électronique à l'assistance technique de Scene7, à l'adresse suivante : s7support@adobe.com.

Dans le message électronique, indiquez le nom d'entreprise que vous voulez utiliser pour transférer les fichiers d'image. Après avoir reçu la clé de Scene7, enregistrez-la sur l'ordinateur pour l'utiliser ultérieurement.

Récupération du jeton de téléchargement

Le *jeton de téléchargement* garantit que personne d'autre que vous n'utilisera la même clé de secret partagé pour télécharger des fichiers. Il garantit le caractère légitime et la fiabilité de la source du téléchargement.

Le jeton de téléchargement est une chaîne numérique uniquement disponible pendant une durée limitée. Utilisez les URL suivantes, en substituant votre clé de secret partagé, pour obtenir le jeton de téléchargement.

- Image

  `https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602`

  Dans cet exemple, la clé de secret partagé est `fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602`.

- Vecteur

  `https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9`

  Dans cet exemple, la clé de secret partagé est `2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9`.

Par défaut, le jeton de téléchargement arrive à expiration au terme d'un délai de cinq minutes (300 secondes) après sa récupération. Pour demander plus de temps, incluez `expire` dans l'URL et le temps demandé en secondes. Par exemple, l'URL d'image suivante permet de récupérer un jeton de téléchargement valide pendant 1 800 secondes :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800
```

Dans le cas d'images, voici à quoi ressemble une réponse positive :

```
<?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>
```

Enregistrez le jeton de téléchargement sur l'ordinateur pour l'utiliser avec les futures requêtes.

Vous pouvez utiliser les champs suivants dans l'URL de requête pour récupérer un jeton de téléchargement :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`get_uploadtoken`
`shared_secret`	Obligatoire	La clé de secret partagé de l'entreprise qui procède au téléchargement.
`expires`	Facultatif	Durée de validité (en secondes) du jeton de téléchargement. Valeur par défaut : 300 secondes.

Exemple d'URL d'image :

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600`

Exemple d'URL de fichier vectoriel :

`http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9&expires=5000`

Méthodes HTTP autorisées : GET et POST

Vous pouvez maintenant transférer un fichier d'image.

Voir « Téléchargement d'un fichier d'image » à la page 314.

Téléchargement d'un fichier d'image

Après avoir récupéré un jeton de téléchargement valide pendant une durée limitée, vous pouvez télécharger un fichier d'image. Vous téléchargez le fichier en tant que publication de formulaire ou publication en plusieurs parties tout en envoyant le reste des valeurs en tant que chaîne de requête d'URL, comme dans cet exemple :

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

Les champs `upload_token` et `company_name` sont obligatoires.

Voir « Récupération du jeton de téléchargement » à la page 313.

Voir « Demande d'une clé de secret partagé » à la page 312.

Vous pouvez également envoyer d'autres valeurs facultatives comme chaînes de requête d'URL, comme dans cet exemple :

`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`

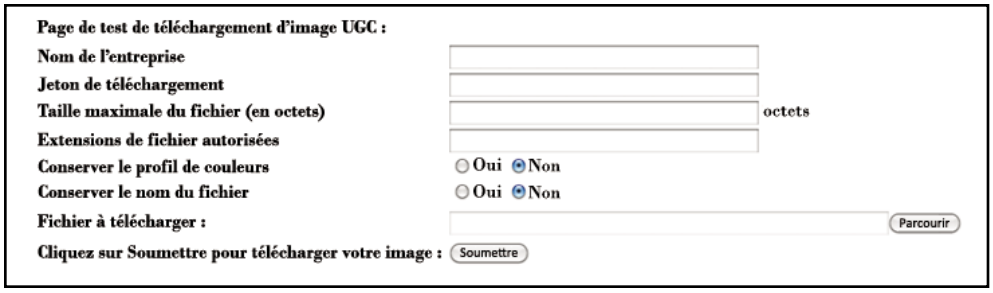
Le paramètre `file_limit` spécifie la taille limite du fichier en octets. Le paramètre `file_exts` spécifie les extensions de nom de fichier admises pour le téléchargement. Ces deux valeurs sont facultatives.

Une limite globale est définie dans l'application pour la taille limite des fichiers et les extensions de nom de fichier autorisées. Si le contenu de votre requête se trouve dans les limites globales, celle-ci est satisfaite. Les limites globales sont les suivantes :

Limite globale	Valeur
Taille du fichier pour tous les clients	20 Mo
Formats de fichiers d'image pris en charge pour le téléchargement	BMP, GIF, JPG, PNG, PSD

Le formulaire HTML suivant permet à un utilisateur de télécharger un fichier. L'utilisateur est invité à entrer les informations suivantes :

- Nom de l'entreprise
- Jeton de téléchargement
- Taille limite de fichier
- Liste des extensions de nom de fichier
- Nom du fichier à télécharger



Formulaire HTML pour le téléchargement d'un fichier

Le code HTML suivant correspondant au formulaire illustré ici est affiché lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de navigation, puis cliquez sur l'option **Afficher la source**. Le code affiche la chaîne de requête d'URL correspondante et la méthode POST qui sont exécutées lorsque l'utilisateur clique sur Envoyer.

```
<html>
<body>
    <script language="javascript">
        function uploadImage()
        {
            var preserve_colorprofile = "false";
            if(document.image_upload.preserve_colorprofile[0].checked == true){
                preserve_colorprofile = "true";
            }
            var preserve_filename = "false";
            if(document.image_upload.preserve_filename[0].checked == true){
                preserve_filename = "true";
            }
document.image_upload.action="https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&company_name="+d
ocument.image_upload.company_name.value+"&upload_token="+document.image_upload.upload_token.
value+"&file_limit="+document.image_upload.file_limit.value+"&file_exts="+document.image_upl
oad.file_exts.value+"&preserve_colorprofile="+preserve_colorprofile+"&preserve_filename="+pr
eserve_filename;
            return true;
        }
    </script>
<form method="POST" enctype="multipart/form-data" name="image_upload" id="image_upload"
onSubmit="return uploadImage();">
<table>
<tr><td colspan="2"><strong> UGC Image Upload Test Page: </strong></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td><strong> Company Name</strong></td><td><input type="text" size="40"
name="company_name"></td></tr>
<tr><td><strong> Upload Token </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="upload_token"></td></tr>
<tr><td><strong> File Size Limit (in bytes) </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="file_limit"> 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>
```

Pour afficher la réponse XML dans Internet Explorer, cliquez sur **Affichage** > **Source**. Pour afficher la réponse XML dans Firefox, cliquez sur **Affichage** > **Code source de la page**. Firefox est recommandé pour afficher les réponses XML.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de réponse à un téléchargement réussi :

```
<?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>
```

Remarque : *le fichier téléchargé (JPG, GIF, etc.) est converti au format PTIFF et un lien direct vers ce fichier PTIFF est envoyé dans la réponse.*

Ce fichier est semblable à n'importe quelle autre ressource ImageServing ; vous pouvez lui appliquer des requêtes de traitement. Par exemple, l'URL suivante demande un fichier étiré à la largeur et à la hauteur spécifiées.

```
http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?&wid=800&hei=100&fit=stretch
```

Envoyez le fichier à télécharger en tant que publication de formulaire ou en plusieurs parties tout en envoyant le reste des valeurs en tant que chaîne de requête d'URL. Vous pouvez utiliser les champs suivants dans la chaîne de requête d'URL pour télécharger un fichier :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`télécharger`
`upload_token`	Obligatoire	Jeton de téléchargement pour la clé de secret protégé associée à l'entreprise.
`company_name`	Obligatoire	Nom de l'entreprise qui réalise le téléchargement.
`file_limit`	Facultatif	Taille limite du fichier (en octets).
`file_exts`	Facultatif	Liste des extensions de fichiers d'image autorisées.
`preserve_colorprofile`	Facultatif	Conservation de tout profil de couleur incorporé avec conversion du fichier téléchargé au format PTIFF. Les valeurs possibles sont vrai ou faux. La valeur par défaut est faux.
`preserve_filename`	Facultatif	Conservation du nom du fichier téléchargé. Les valeurs possibles sont vrai ou faux. La valeur par défaut est faux.

Remarque : *vous devez envoyer le fichier à télécharger en tant que champ unique dans la requête POST en plusieurs parties.*

Exemple d'URL :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

Méthode HTTP autorisée :

POST

Obtention des métadonnées de fichier pour des images

Vous pouvez utiliser `image_info` pour récupérer les métadonnées d'un fichier que vous avez téléchargé, comme indiqué dans l'exemple suivant :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

Une réponse positive ressemble à ce qui suit :

```
<?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>
```

Vous pouvez utiliser les champs suivants dans la chaîne de requête d'URL pour demander des informations sur un fichier :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`image_info`
`shared_secret`	Obligatoire	La clé de secret partagé de l'entreprise.
`image_name`	Obligatoire	Nom de l'image.

Exemple d'URL :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

Méthode HTTP autorisée :

GET et POST

Transfert d'un fichier vectoriel

Après avoir récupéré un jeton de téléchargement valide pendant une durée limitée, vous pouvez transférer un fichier vectoriel. Vous téléchargez le fichier en tant que publication de formulaire ou publication en plusieurs parties tout en envoyant le reste des valeurs en tant que chaîne de requête d'URL, comme dans cet exemple :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

Les champs `upload_token` et `company_name` sont obligatoires.

Voir « Récupération du jeton de téléchargement » à la page 313.

Voir « Demande d'une clé de secret partagé » à la page 312.

Vous pouvez également envoyer d'autres valeurs facultatives comme chaînes de requête d'URL, comme dans cet exemple :

```
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
```

Le paramètre `file_limit` spécifie la taille limite du fichier en octets. Le paramètre `file_exts` spécifie les extensions de nom de fichier admises pour le téléchargement. Ces deux valeurs sont facultatives.

Une limite globale est définie dans l'application pour la taille limite des fichiers et les extensions de nom de fichier autorisées. Si le contenu de votre requête se trouve dans les limites globales, celle-ci est satisfaite. Les limites globales sont les suivantes :

Limite globale	Valeur
Taille du fichier pour tous les clients	20 Mo
Formats de fichiers vectoriels pris en charge pour le transfert	AI, EPS, PDF (uniquement si le fichier PDF est déjà ouvert et enregistré dans Adobe Illustrator CS6)

Le formulaire HTML suivant permet à un utilisateur de télécharger un fichier. L'utilisateur est invité à entrer les informations suivantes :

- Nom de l'entreprise

- Jeton de téléchargement
- Taille limite de fichier
- Liste des extensions de nom de fichier
- Nom du fichier à télécharger

Formulaire HTML pour le téléchargement d'un fichier

Le code HTML suivant correspondant au formulaire illustré ici est affiché lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris dans la fenêtre de navigation, puis cliquez sur l'option **Afficher la source**. Le code affiche la chaîne de requête d'URL correspondante et la méthode POST qui sont exécutées lorsque l'utilisateur clique sur **Envoyer**.

```
<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"> 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>
```

Pour afficher la réponse XML dans Internet Explorer, cliquez sur **Affichage** > **Source**. Pour afficher la réponse XML dans Firefox, cliquez sur **Affichage** > **Code source de la page**. Firefox est recommandé pour afficher les réponses XML.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de réponse à un téléchargement réussi :

```
    <?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.fxg</path>
    <fullurl>
        http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxg
    </fullurl>
</message>
</response>
</user_generated_content>
</scene7>
```

Remarque : *le fichier transféré (AI, EPS, PDF, etc.) est converti au format FXG et un lien direct vers ce fichier FXG est envoyé dans la réponse.*

Ce fichier est semblable à n'importe quelle autre ressource d'impression en ligne ; vous pouvez lui appliquer des requêtes de traitement. Par exemple, l'URL suivante convertit une ressource FXG en image PNG 500 x 500.

```
http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxg?fmt=png&wid=500&hei=500
```

Envoyez le fichier à télécharger en tant que publication de formulaire ou en plusieurs parties tout en envoyant le reste des valeurs en tant que chaîne de requête d'URL. Vous pouvez utiliser les champs suivants dans la chaîne de requête d'URL pour télécharger un fichier :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`télécharger`
`upload_token`	Obligatoire	Jeton de téléchargement pour la clé de secret protégé associée à l'entreprise.
`company_name`	Obligatoire	Nom de l'entreprise qui réalise le téléchargement.
`file_limit`	Facultatif	Taille limite du fichier (en octets).
`file_exts`	Facultatif	Liste des extensions de fichiers autorisées.

Remarque : *vous devez envoyer le fichier à télécharger en tant que champ unique dans la requête POST en plusieurs parties.*

Exemple d'URL :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_to ken=aa2a378a-cd25-4c80-994d-
312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

Méthode HTTP autorisée :

POST

Suppression d'un fichier téléchargé

Vous pouvez utiliser le paramètre `delete` dans ce format pour supprimer un fichier :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-
2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

Vous trouverez ci-après un exemple de réponse à une suppression de fichier d'image réussie :

```
<?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>
```

Vous pouvez utiliser les champs suivants dans la chaîne de requête d'URL pour supprimer un fichier :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`delete`
`shared_secret`	Obligatoire	La clé de secret partagé de l'entreprise.
• Pour les images : `image_name` • Pour les fichiers vectoriels : fxg_name	Obligatoire	Nom du fichier à supprimer.

Exemple d'URL d'image :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-
2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

Exemple d'URL de fichier vectoriel :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-
ca595f6d2b47& &fxg_name=8875744.fxg
```

Obtention d'informations sur l'utilisation du disque

Vous pouvez utiliser le paramètre `disk_info` pour récupérer des informations sur l'utilisation de l'espace disque d'une société, comme indiqué dans l'exemple suivant :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-
419beeea1c63
```

Vous trouverez ci-après un exemple de réponse :

```
<?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-419beeea1c63</title>
            <message>Total Space available = 1395402342400 bytes. Total Space used = 0
bytes.</message>
        </response>
    </user_generated_content>
</scene7>
```

Vous pouvez utiliser les champs suivants dans la chaîne de requête d'URL pour obtenir des informations sur l'utilisation du disque :

Paramètre de l'URL	Obligatoire ou facultatif	Valeur
`op`	Obligatoire	`disk_info`
`shared_secret`	Obligatoire	La clé de secret partagé de l'entreprise

L'exemple de code suivant permet d'obtenir des informations sur le disque pour l'entreprise000 :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-
2e29b78b9602
```

Chapitre 21 : Fichiers originaux

Les fichiers originaux sont des fichiers qui servent à créer des fichiers de média enrichi dans Scene7. Il peut s'agir d'images, de fichiers PDF (pour créer des catalogues électroniques) ou encore de fichiers AI, ID et PSD (pour créer des modèles d'impression en ligne). Scene7 prend également en charge les fichiers SWF utilisés comme *habillage* dans les différents paramètres prédéfinis des visionneuses, notamment la visionneuse de zoom, la visionneuse de catalogue électronique et les autres visionneuses.

Scene7 Publishing System comprend des outils de retouche d'images. Vous pouvez créer des zones cliquables et des cibles de zoom pour les images. Vous pouvez également recadrer, accentuer et ajuster les images.

Recommandations pour optimiser la qualité des images

L'optimisation de la qualité des images peut prendre un certain temps, car de nombreux facteurs entrent en jeu pour obtenir des résultats de rendu acceptables. Les résultats sont partiellement subjectifs car chaque individu perçoit différemment la qualité des images. La clé réside dans une mise en application structurée.

Scene7 comprend plus de 100 commandes de traitement d'images permettant d'affiner et d'optimiser les images et les résultats de rendu. Les conseils suivants vous aideront à simplifier le processus et à obtenir rapidement de bons résultats en utilisant quelques commandes essentielles et en appliquant les pratiques recommandées.

Recommandations relatives au format d'image (&fmt=)

- Les formats JPG et PNG sont les mieux adaptés pour obtenir des images de bonne qualité, d'une taille et d'un volume gérables.
- Si aucune commande de format n'est fournie dans l'URL, Scene7 Image Serving utilise par défaut le format JPG pour la distribution.
- Le format JPG compresse les images à un taux de 10:1 et produit généralement des images plus petites. Le format PNG compresse les images à un taux d'environ 2:1, sauf dans certains cas, notamment quand les images comportent un arrière-plan blanc. En général, toutefois, les fichiers PNG sont plus gros que les fichiers JPG.
- JPG utilise une compression avec perte, ce qui signifie que des éléments d'image (pixels) sont perdus lors de la compression. Le format PNG, en revanche, utilise une compression sans perte.
- Généralement, le format JPG compresse les images photographiques avec une plus grande fidélité que les images de synthèse avec des bords nets et un fort contraste.
- Si vos images contiennent de la transparence, utilisez le format PNG car JPG ne prend pas en charge la transparence.

Pour le format des images, il est recommandé de commencer par le paramètre le plus courant, à savoir `&fmt=JPG`.

Recommandations relatives à la taille des images

La réduction dynamique de la taille des images est l'une des tâches les plus courantes exécutées par Scene7 Image Serving. Cela implique de définir la taille et, éventuellement, le mode de sous-échantillonnage à utiliser.

- Pour le dimensionnement des images, il est préférable et plus simple d'utiliser `&wid=<valeur>` et `&hei=<valeur>` ou simplement `&hei=<valeur>`. Ces paramètres définissent automatiquement la largeur de l'image par rapport à ses proportions.
- `&resMode=<valeur>` contrôle l'algorithme utilisé pour le sous-échantillonnage. Commencez par `&resMode=sharp2`. Cette valeur fournit la meilleure qualité d'image. Si l'utilisation de la valeur de sous-échantillonnage `=bilin` est plus rapide, elle se traduit souvent par le crénelage des artefacts.

Pour le dimensionnement des images, il est recommandé d'utiliser `&wid=<valeur>&hei=<valeur>&resMode=sharp2` ou `&hei=<valeur>&resMode=sharp2`.

Recommandations relatives à l'accentuation des images

L'accentuation des images est l'aspect le plus complexe de contrôle des images sur votre site Web, et aussi source de nombreuses erreurs. Prenez le temps de vous familiariser avec les tâches d'accentuation et de masquage flou dans Scene7 en vous reportant aux ressources suivantes :

Livre blanc des pratiques recommandées Accentuation des images dans Adobe Scene7 Publishing System et sur le serveur d'images.

Sur Adobe TV, regardez Accentuation d'une image avec le masquage flou.

Dans Scene7, vous pouvez accentuer les images lors de l'assimilation, de la distribution ou les deux. Dans la plupart des cas, cependant, il est préférable d'accentuer les images en utilisant uniquement l'une des deux méthodes, mais pas les deux. L'accentuation des images à la distribution, dans une URL, produit généralement de meilleurs résultats.

Il existe deux méthodes d'accentuation des images que vous pouvez utiliser :

- Accentuation simple (`&op_sharpen`) – Similaire au filtre Plus net de Photoshop, l'accentuation simple applique une accentuation de base à la vue finale de l'image après le redimensionnement dynamique. Toutefois, cette méthode n'est pas configurable par l'utilisateur. Il est recommandé de ne pas utiliser `&op_sharpen`, sauf si cela est requis.
- Masquage flou (`&op_USM`) – Le masquage flou est un filtre d'accentuation normalisé de l'industrie. Il est recommandé d'accentuer les images avec le masquage flou en suivant les conseils ci-dessous. Le masquage flou permet de contrôler les trois paramètres suivants :
  - `&op_sharpen=quantité,rayon,seuil`
    - `quantité` (0-5, force de l'effet).
    - `rayon` (0-250, largeur des « lignes d'accentuation » tracées autour de l'objet accentué, mesurées en pixels).

      Gardez à l'esprit que les paramètres `rayon` et `quantité` fonctionnent l'un par rapport à l'autre. La réduction du `rayon` peut être compensée en augmentant la `quantité`. Le `rayon` permet un contrôle plus précis car une valeur inférieure renforce uniquement les pixels de contour, tandis qu'une valeur supérieure traite une bande de pixels plus large.
    - `seuil` (0-255, sensibilité de l'effet).

Ce paramètre définit l'écart recherché entre les pixels accentués et la zone environnante avant qu'ils ne soient considérés comme des pixels de contour et ne soient accentués par le filtre. Le seuil permet d'éviter de trop accentuer les zones avec des couleurs similaires, comme des tons chair. Par exemple, une valeur de seuil de 12 ignore les légères variations de luminosité de la peau, afin de ne pas ajouter de bruit, tout en ajoutant un contraste sur les bords dans les zones contrastées, comme la zone où les cils rencontrent la peau.

Pour plus d'informations sur la façon de définir ces trois paramètres, y compris les pratiques recommandées à appliquer avec le filtre, reportez-vous aux ressources suivantes :

Rubrique d'aide de Scene7 sur l'Accentuation d'une image.

Livre blanc des pratiques recommandées Accentuation des images dans Adobe Scene7 Publishing System et sur le serveur d'images.

- Scene7 permet également de contrôler un quatrième paramètre : monochrome (`0,1`). Ce paramètre détermine si le masquage flou est appliqué séparément à chaque composante de couleur en utilisant la valeur `0` ou à la luminosité/intensité de l'image en utilisant la valeur `1`.

En règle générale, il est recommandé de commencer par le paramètre de rayon du masquage flou. Voici les paramètres de rayon que vous pouvez utiliser en premier :

- Site Web : 0,2-0,3 pixel
- Impression photographique (250-300 ppp) : 0,3-0,5 pixel
- Impression offset (266-300 ppp) : 0,7-1,0 pixel
- Impression sur toile (150 ppp) : 1,5-2,0 pixels

Augmentez graduellement la valeur entre 1,75 et 4. Si l'accentuation ne correspond toujours pas à vos attentes, augmentez le rayon d'un point décimal et réaugmentez la quantité entre 1,75 et 4. Répétez l'opération si nécessaire.

Laissez le paramètre monochrome sur 0.

Recommandations relatives à la compression JPEG (&qlt=)

- Ce paramètre contrôle la qualité du codage JPG. Une valeur élevée produit une image de meilleure qualité mais un fichier plus gros ; en revanche, une valeur faible désigne une image de qualité inférieure mais un fichier plus petit. Ce paramètre est compris entre 0 et 100.
- Pour optimiser la qualité, ne définissez pas ce paramètre sur 100. La différence entre un paramètre de 90, 95 ou 100 est presque imperceptible, mais 100 augmente inutilement la taille du fichier image. Par conséquent, pour optimiser la qualité mais éviter que les fichiers image ne soient trop volumineux, définissez la valeur `qlt=` sur 90 ou 95.
- Pour obtenir un fichier image de petite taille tout en préservant la qualité d'image à un niveau acceptable, définissez la valeur `qlt=` sur 80. Les valeurs inférieures à 70-75 se traduisent par une dégradation notable de la qualité d'image.
- Pour rester dans la moyenne, il est recommandé de définir la valeur `qlt=` sur 85.
- Utilisation de l'indicateur de chrominance dans `qlt=`
  - Le paramètre `qlt=` comporte une seconde valeur qui permet d'activer la réduction de résolution chromatique RVB à l'aide de la valeur `,1` ou de la désactiver avec la valeur `,0`.
  - Pour rester simple, commencez par désactiver la réduction de résolution chromatique RVB (`,0`). Ce paramètre produit généralement une image de meilleure qualité, en particulier pour les images de synthèse contenant beaucoup de contours nets et un fort contraste.

Pour la compression JPG, il est recommandé d'utiliser `&qlt=85,0`.

Recommandations relatives au dimensionnement JPEG (&jpegSize=)

`jpegSize` est un paramètre utile si vous souhaitez garantir qu'une image ne dépasse pas une certaine taille pour la distribution sur les périphériques ayant une mémoire limitée.

- Ce paramètre est défini en kilo-octets (`jpegSize=<taille_en_Ko>`). Il définit la taille maximale autorisée pour la distribution des images.
- `&jpegSize=` interagit avec le paramètre de compression JPG `&qlt=`. Si la réponse JPG avec le paramètre de compression JPG spécifié (`&qlt=`) ne dépasse pas la valeur de `jpegSize`, l'image est renvoyée avec la valeur `&qlt=` définie. Sinon, la valeur `&qlt=` est progressivement réduite jusqu'à ce que l'image corresponde à la taille maximale autorisée ou jusqu'à ce que le système détermine que l'image n'est pas prise en charge et renvoie une erreur.

Il est recommandé de définir `&jpegSize=` et d'ajouter le paramètre `&qlt=` si vous distribuez des images JPG sur des périphériques ayant une mémoire limitée.

Résumé des recommandations

En règle générale, pour obtenir une image de qualité élevée mais un fichier de petite taille, commencez par la combinaison de paramètres suivante :

```
fmt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=1.75,0.3,2,0
```

Cette combinaison de paramètres produit d'excellents résultats dans la plupart des cas.

Si l'image doit être davantage optimisée, accentuez-la progressivement (masquage flou) en commençant par un rayon de 0,2 ou 0,3. Ensuite, augmentez graduellement la quantité entre 1,75 et 4 (équivalent de 400 % dans Photoshop). Vérifiez que le résultat escompté est obtenu.

Si les résultats de l'accentuation ne sont toujours pas satisfaisants, augmentez le rayon point décimal par point décimal. Pour chaque incrément décimal, redémarrez la quantité à 1,75 et augmentez-le progressivement jusqu'à 4. Répétez cette procédure jusqu'à ce que vous obteniez le résultat escompté. Les valeurs ci-dessus sont une approche validée par les studios de création ; cela ne vous empêche toutefois pas de commencer par d'autres valeurs et d'appliquer d'autres stratégies. Que vous soyez ou non satisfait par les résultats est subjectif. Par conséquent, la clé réside dans une mise en application structurée.

Tandis que vous testez différentes valeurs, vous trouverez peut-être également les suggestions générales suivantes utiles pour optimiser votre processus :

- Testez les différents paramètres en temps réel, directement sur une URL Scene7 ou en utilisant les fonctions de réglage d'image de Scene7 Publishing System, afin d'obtenir un aperçu en temps réel des différents réglages.
- En règle générale, n'oubliez pas que vous pouvez grouper des commandes de traitement des images de Scene7 dans un paramètre d'image prédéfini. Grosso modo, un paramètre d'image prédéfini est une macro de commandes d'URL avec des noms de paramètres prédéfinis personnalisés du type `$thumb_low$` et `&product_high$`. Le nom du paramètre prédéfini personnalisé dans un chemin d'URL invoque ces paramètres prédéfinis. Cette fonctionnalité permet de gérer les commandes et les paramètres de qualité de différents gabarits d'utilisation des images sur votre site Web et réduit en outre la longueur totale des URL.
- Scene7 propose également des méthodes plus élaborées permettant d'optimiser la qualité des images, par exemple en accentuant les images à l'assimilation. Pour les cas d'utilisation plus complexes où il peut s'avérer nécessaire d'affiner et d'optimiser les résultats de rendu, n'hésitez pas à faire appel à Adobe Professional Services.

Retouche d'images

Scene7 Publishing System compte de nombreux outils permettant de créer des effets de média enrichi. Pour accéder à ces outils, cliquez sur le bouton de survol Modifier, puis ouvrez le panneau de navigation en mode Affichage des détails. Les tâches de retouche d'images suivantes sont disponibles dans Scene7 :

Création de zones cliquables Sélectionnez la commande Image ou le bouton Zone cliquable pour créer une zone cliquable. Une zone cliquable est une zone réactive figurant sur une image, une page de catalogue électronique ou une image dans une visionneuse à 360°, qui affiche un panneau avec un texte de survol. Les utilisateurs peuvent cliquer sur une zone cliquable, par exemple, pour lancer une nouvelle page Web (voir « Création de zones cliquables » à la page 328).

Création de cibles de zoom Sélectionnez la commande Cibles de zoom ou le bouton du même nom pour créer des cibles de miniature. Les utilisateurs peuvent cliquer sur une cible de miniature dans la visionneuse de zoom pour effectuer un zoom directement sur une partie spécifique d'une image (voir « Création de cibles de zoom pour un zoom guidé » à la page 142).

Recadrage d'une image Sélectionnez la commande Recadrer ou le bouton du même nom pour recadrer une image. (voir « Recadrage d'une image » à la page 334).

Accentuation d'une image Sélectionnez la commande Accentuer ou le bouton du même nom pour accentuer une image et rendre son contour moins flou et plus net (voir « Accentuation d'une image » à la page 336)..

Modification d'une image Sélectionnez la commande Modifier ou le bouton du même nom pour retourner, faire pivoter, rendre flou et coloriser une image ou en modifier l'équilibre des couleurs (voir « Modification d'une image » à la page 341).

Modification de calques Cliquez sur l'onglet Calques pour afficher des calques modifiables d'un fichier PSD. Lorsque vous téléchargez un fichier PSD, tous les calques sont téléchargés sous la forme de fichiers distincts afin que vous puissiez les modifier dans Scene7.

Si vous ne modifiez pas les images au moyen de ces outils, vous pouvez le faire pendant leur téléchargement sur Scene7 Publishing System. Ainsi, vous pouvez recadrer des images, créer un masque à partir d'un chemin de tracé et sélectionner un profil de couleurs pour une image lorsque vous la téléchargez.

Création de zones cliquables

Une zone cliquable est une partie d'une image, d'une page de catalogue électronique ou d'une image dans une visionneuse à 360°, qui affiche un panneau de survol avec du texte. Une action est déclenchée lorsque l'utilisateur clique sur une zone cliquable. Par exemple, une page Web affiche des informations détaillées sur un produit. Un contour apparaît autour de la zone cliquable lorsque l'utilisateur passe le pointeur dessus, pour la faire ressortir.

Outre la possibilité de créer une zone cliquable dans Scene7, vous pouvez également créer des zones cliquables lors de la conception d'un catalogue dans Adobe Acrobat ou Adobe InDesign.

Lorsque vous créez des zones cliquables, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

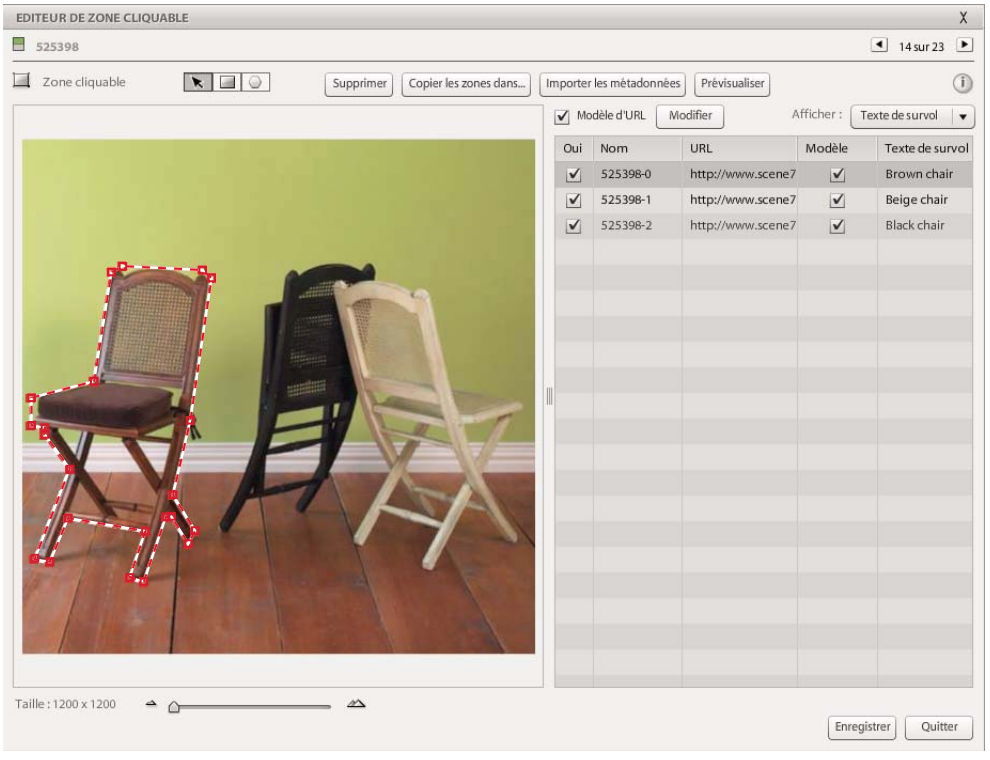
- Saisir un texte de survol.
- Entrer du code JavaScript et des URL pour lancer des pages Web.
- Créer des modèles d'URL pour les zones cliquables.
- Copier des zones cliquables dans d'autres images, pages de catalogue électronique ou images dans une visionneuse à 360°.

- Exporter des zones cliquables au format CSV ou XML.
- Importer les métadonnées de l'image à partir d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier XML.
- Définir d'autres actions conformément aux directives du consortium WWW (World Wide Web).
- Prévisualiser des zones cliquables.

Création et modification d'une zone cliquable

1 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si vous travaillez sur une image en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, sélectionnez Zone cliquable dans la liste déroulante Modifier. Ou, ouvrez-la dans la vue de détails, puis cliquez sur Zone cliquable au-dessus de l'image.
- Si vous travaillez avec une visionneuse à 360° en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, cliquez sur Modifier. Ou, ouvrez-la dans la vue de détails, puis cliquez sur Modifier. Sélectionnez un fichier d'image, puis cliquez sur Zone cliquable .
- Si vous travaillez avec un catalogue électronique en mode Affichage de la grille ou Affichage par liste, Affichage des détails, cliquez sur Modifier. Cliquez sur l'onglet Pages de zones.



Création d'une zone cliquable

2 Tracez une zone cliquable rectangulaire ou polygonale (avec de nombreux côtés) :

Zone cliquable rectangulaire Sélectionnez l'outil de zone cliquable rectangulaire, puis faites glisser le curseur sur la page pour tracer le rectangle. Pour ajouter un point à un rectangle et en faire un polygone, appuyez sur la touche **Ctrl**, placez l'outil d'insertion à l'endroit souhaité, puis cliquez.

Zone cliquable polygonale Sélectionnez l'outil de zone cliquable polygonale , puis cliquez sur des points du périmètre de la zone de l'image à délimiter. A l'aide du curseur de densité du polygone, modulez la densité du point.

La densité initiale est conservée si vous sélectionnez d'autres zones. En revanche, si vous ajoutez, supprimez ou modifiez un point du polygone, la densité initiale est perdue et le curseur revient à la valeur maximale.

3 Nommez la zone cliquable, si vous le souhaitez, dans la liste Zone cliquable. Une fois que vous avez tracé la zone cliquable, Scene7 lui attribue un nom.

Ce nom est formé d'un numéro d'ordre précédé du nom de l'image ou de la page de catalogue électronique dans laquelle vous travaillez. Vous pouvez indiquer le nom de votre choix.

4 Si vous souhaitez permettre aux utilisateurs d'accéder à une nouvelle page Web lorsqu'ils cliquent sur la zone cliquable, indiquez l'URL correspondante dans la liste Zone cliquable.

Voir « Utilisation d'un modèle pour définir du code JavaScript et des URL » à la page 332.

5 Pour qu'un texte de survol s'affiche lorsque les utilisateurs déplacent le pointeur sur la zone cliquable, saisissez le texte dans la liste Zone cliquable. Dans la liste Zone cliquable, sélectionnez le menu Afficher, puis choisissez l'option Texte de survol. Ensuite, entrez le texte que vous souhaitez présenter à l'écran aux utilisateurs. Vous pouvez rédiger le texte dans une application de traitement de texte et le copier dans le champ Texte de survol.

6 Si vous souhaitez qu'une autre action se déclenche lorsque les utilisateurs déplacent la souris sur une zone cliquable, définissez l'action. Dans la liste déroulante Afficher, cliquez sur Autres actions. Spécifiez les attributs de l'action. (Cliquez sur Afficher > Les deux pour créer un texte de survol et une action pour une zone cliquable.)

Voir « Définition d'autres actions relatives aux zones cliquables » à la page 333.

7 (Facultatif) Utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Cliquez sur Prévisualiser pour afficher un aperçu des zones cliquables.
- Pour supprimer une zone cliquable ou les sommets du polygone, sélectionnez une forme sur l'image, puis cliquez sur Supprimer. Ou, pour un catalogue électronique, sous l'onglet Ordre des pages, cliquez sur Effacer les zones cliquables pour les supprimer de toutes les pages.
- Pour retirer provisoirement une zone cliquable d'une image, d'une image dans une visionneuse à 360° ou d'une page de catalogue électronique sans la supprimer, désélectionnez l'option Oui appropriée dans la liste Zone cliquable.

8 Cliquez sur Enregistrer.

Ajustement de la position, de la forme et de la taille des zones cliquables

Pour modifier la position, la forme et la taille d'une zone cliquable, cliquez sur le bouton Zone cliquable. Sélectionnez ensuite l'outil Panoramique, puis suivez les instructions ci-dessous.

Modification de la position Amenez le pointeur de la souris près du contour de la zone cliquable mais pas dessus. Lorsque le pointeur prend la forme d'une flèche à quatre pointes, faites glisser la zone à l'emplacement voulu.

Modification de la taille et de la forme La nature de la modification de la forme et de la taille d'une zone cliquable dépend du type rectangulaire ou polygonal de la zone, comme suit :

- **Zone cliquable rectangulaire** Amenez le pointeur sur un côté ou un angle de la zone cliquable. Lorsque le pointeur prend la forme d'une flèche à double pointe, faites glisser la souris. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser la souris pour modifier la taille tout en conservant le format (la forme).
- **Zone cliquable polygonale** Faites glisser une poignée de sélection carrée. Pour obtenir une poignée de sélection, cliquez sur la bordure de la zone cliquable, puis commencez à la faire glisser.

Vous pouvez faire glisser le curseur Taille situé dans la partie inférieure de l'écran pour modifier les vues et avoir une idée plus précise de l'aspect de votre zone cliquable.

Gestion des zones cliquables superposées

Si votre image (ou page de catalogue électronique) comprend plusieurs zones cliquables et si ces zones se superposent, vous pouvez contrôler cette superposition. Pour ce faire, changez l'ordre des zones dans la liste Zone cliquable en faisant glisser leur nom vers le haut ou vers le bas. Une position élevée dans la liste indique que la zone cliquable associée se superpose avec d'autres zones cliquables.

Importation des données de zone cliquable

Plutôt que de saisir les données de zone cliquable sur chacune des pages, vous avez la possibilité d'importer les données de l'ensemble de votre image, visionneuse à 360° ou catalogue électronique dans l'écran Résumé de zone cliquable. Vous importez les données de zone cliquable sous la forme d'un fichier délimité par des tabulations ou d'un fichier DTD XML. Les champs du fichier doivent être dans l'ordre indiqué sur l'écran de résumé de zone cliquable : Nom, Etiquettes de table des matières, Zones, URL, Texte de survol, Autres actions et Chaînes de recherche. Vous évitez ainsi d'avoir à saisir les données dans la liste de zones cliquables au fur et à mesure que vous créez ces dernières.

Pour importer des données de zone cliquable

1. Aller à la page d'édition des zones cliquables (pour des images ou des images dans des visionneuses à 360°) ou l'onglet Pages de zones de l'écran d'édition du catalogue électronique.
2. Cliquez sur Importer les métadonnées.
3. Dans la boîte de dialogue Télécharger les métadonnées, cliquez sur Image ou Zone cliquable pour télécharger les métadonnées à partir du type de propriété de fichier souhaité.
4. Dans la liste déroulante Générer un fichier, sélectionnez le type de fichier que vous souhaitez créer.
5. (Facultatif) Cliquez sur Générer pour afficher un aperçu des données résultantes en fonction du type de fichier que vous voulez créer. Cliquez sur Fermer pour revenir à la boîte de dialogue Télécharger les métadonnées.
6. Naviguez jusqu'au fichier que vous souhaitez télécharger. Dans le champ de texte Nom de fichier, spécifiez le nom du fichier généré.
7. (Facultatif) Dans le champ Nom de la tâche, spécifiez un nom pour la tâche de téléchargement des métadonnées.
8. Cliquez sur Télécharger.

Copie de zones cliquables

Vous pouvez copier des zones cliquables d'une image (ou d'une page de catalogue électronique) à l'autre. Utilisez l'option de copie des zones cliquables pour mieux préparer leur création. Vous pouvez également copier les zones cliquables afin de les recréer dans des images ou des pages qui partagent la même disposition ou structure de mappage.

Par exemple, copier des zones cliquables dans un catalogue électronique permet de copier facilement toutes les zones cliquables entre les versions de langue étrangère du même catalogue électronique. Pour obtenir de meilleurs résultats, il est préférable d'effectuer une copie entre des catalogues électroniques ayant le même nombre de pages et les mêmes images. Si le catalogue électronique dans lequel vous copiez des zones cliquables contient déjà des zones cliquables, notez que celles-ci sont supprimées lors de la copie.

Pour copier des zones cliquables

1. Aller à la page d'édition des zones cliquables (pour des images ou des images dans des visionneuses à 360°) ou l'onglet Pages de zones de l'écran d'édition du catalogue électronique.
2. Cliquez sur Copier les zones dans.

3 Effectuez l'une des opérations suivantes, selon que vous souhaitiez copier des zones cliquables à partir d'images ou à partir d'un catalogue électronique :
   - (Images) Dans l'écran Sélectionner des images, sélectionnez les images dans lesquelles vous souhaitez copier les zones cliquables.
   - (Catalogue électronique) Dans l'écran Sélectionner un fichier, sélectionnez les images ou les pages de catalogue électronique dans lesquelles vous souhaitez copier les zones cliquables.
4 Cliquez sur Sélectionner.

Utilisation d'un modèle pour définir du code JavaScript et des URL

Vous pouvez définir un modèle d'URL (également appelé modèle Href) pour faciliter et améliorer la saisie des URL de zones cliquables. Définissez un modèle d'URL si la plupart des URL des zones cliquables partagent un format commun et fixe. Si vous définissez la partie de l'URL fixe comme modèle d'URL, vous êtes dispensé de l'entrer chaque fois que vous créez une zone cliquable. Le modèle d'URL peut également contenir des commandes JavaScript, des chemins d'accès et des paramètres. Par défaut, le modèle d'URL contient un code JavaScript Scene7 propriétaire appelé `loadProduct` qui permet d'ouvrir l'image dans une nouvelle fenêtre.

Remarque : *Notez que lorsque vous ajoutez du code Javascript dans l'attribut HREF de votre zone cliquable, le code s'exécute sur l'ordinateur du client. Veillez donc vous assurer que le code Javascript est sécurisé.*

A propos des modèles d'URL

Avec un modèle d'URL, le contenu de la colonne URL dans la liste Zone cliquable est remplacé par le double signe dollar ($$) dans le modèle :

```
Javascript:loadProduct('$$');void(0);
```

Toutes les valeurs invariables entre les zones cliquables doivent être insérées dans le modèle d'URL. N'ajoutez que les valeurs variables dans la colonne URL de la liste Zone cliquable. Par exemple :

- Modèle d'URL : `javascript:loadProduct('http://www.sitetemoinici.com/$$');void(0);`
- Valeur d'URL : `product.htm`
- URL réelle générée : `javascript:loadProduct('http://www.sitetemoinici.com/product.html);void(0);`

Par défaut, le modèle d'URL contient un code JavaScript Scene7 propriétaire appelé `loadProduct` qui permet d'ouvrir une nouvelle fenêtre avec l'URL de destination. Cependant, vous pouvez utiliser n'importe quel code JavaScript en remplacement de ce code JavaScript ou utiliser l'un des codes Scene7 suivants :

- `loadProductCW`

  Affiche l'URL cible spécifiée dans la colonne URL de la fenêtre active. Ce code est réservé principalement aux catalogues électroniques intégrés dans une page d'un site Web.

- `loadProductPW`

  Affiche l'URL cible spécifiée dans la colonne URL de la fenêtre parente (la page d'où la page active a été ouverte). La fenêtre active reste ouverte, mais la fenêtre parent change pour afficher l'URL cible.

  Remarque : *Le code `loadProductPW` ne prend pas en charge les visionneuses DHTML et HTML5.*

Création d'un modèle d'URL

Pour créer un modèle d'URL, procédez comme suit :

1 Sur l'écran Editeur de zone cliquable (images ou visionneuses à 360°) ou l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique (catalogues électroniques), cliquez sur Modifier en regard de l'option Modèle d'URL. La boîte de dialogue Modifier le modèle de zone apparaît.

2 Entrez le code JavaScript et l'URL complète (en remplaçant la partie variable par le double signe dollar [$$]). Vous pouvez coller le code en cliquant avec le bouton droit de la souris et en choisissant l'option Coller.

3 Cliquez sur le bouton Enregistrer.

Gestion des modèles d'URL

La page Editeur de zone cliquable (images et visionneuses à 360°) et l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique (catalogues électroniques) contiennent les commandes de gestion des modèles d'URL suivantes :

Option Modèle d'URL Sélectionnez l'option Modèle d'URL pour appliquer votre modèle d'URL à toutes les zones cliquables d'une image ou page de catalogue électronique.

Option Modèle Désélectionnez l'option Modèle dans la liste Zone cliquable des URL si vous ne souhaitez pas qu'une zone cliquable individuelle utilise le modèle d'URL.

Définition d'autres actions relatives aux zones cliquables

Dans le menu Afficher, choisissez Autres actions pour déclencher des actions autres que le texte de survol et le lancement d'une page Web. Lorsque l'utilisateur amène le pointeur sur une zone cliquable, vous pouvez initier une action. Ces actions sont des attributs définis pour les zones cliquables côté client conformément aux spécifications HTML du consortium WWW (World Wide Web). Elles comptent notamment :

accesskey Déclenche une action lorsque l'utilisateur appuie sur la touche spécifiée du clavier.

onfocus Déclenche un événement lorsque la zone cliquable devient active grâce au curseur, à une tabulation ou à une touche d'accès. Par exemple, vous pouvez lancer une page Web lorsque la zone cliquable devient active et la refermer lorsqu'elle ne l'est plus.

onblur Déclenche un événement lorsque la zone cliquable n'est plus active, grâce au curseur ou à la tabulation.

Pour définir d'autres actions pour les zones cliquables

1 Sur l'écran Editeur de zone cliquable (images et visionneuses à 360°) ou l'onglet Pages de zones de l'écran Catalogue électronique (catalogues électroniques), sélectionnez le menu Afficher, puis choisissez Autres actions.

2 Selon la syntaxe conforme aux spécifications HTML du consortium WWW (World Wide Web), ajoutez les attributs pris en charge dans la colonne Autres actions de la liste Zone cliquable.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Dans le menu Afficher, choisissez Les deux pour associer à une zone cliquable un texte de survol ainsi qu'une action.

Création de zones cliquables dans Adobe Acrobat ou Adobe InDesign

Vous pouvez créer des zones cliquables lors de la conception de votre catalogue électronique dans Adobe Acrobat ou Adobe InDesign.

Dans Acrobat ou InDesign, créez un lien hypertexte à l'emplacement auquel vous souhaitez faire apparaître la zone cliquable et spécifiez l'URL à laquelle elle doit renvoyer. La sélection de l'option Extraire les liens lors du téléchargement du fichier PDF dans Scene7 convertit automatiquement les liens en zones cliquables.

Pour plus d'informations, reportez-vous à l'aide d'InDesign ou d'Acrobat.

Création de zones cliquables dans Adobe InDesign

1 Dans InDesign, sélectionnez Fenêtre > Objet interactif > Hyperliens pour ouvrir le panneau Hyperliens.
2 Sélectionnez le texte, le bloc ou le graphique que vous souhaitez transformer en zone cliquable.
3 Dans le menu du panneau Hyperliens, cliquez sur Nouvel hyperlien.
4 Dans la boîte de dialogue Nouvel hyperlien, sélectionnez l'URL dans le menu Lien vers.
5 Tapez ou collez l'ID du produit dans le champ URL et cliquez sur OK. (Scene7 complète l'URL à l'aide du modèle d'URL de zone cliquable.)

   Remarque : *vous n'avez pas besoin de définir les options d'apparence dans InDesign. Vous pouvez en revanche les définir dans Scene7.*

6 Répétez les étapes 2 à 5 pour toutes les zones cliquables que vous souhaitez créer.
7 Exportez les fichiers au format PDF.
8 Téléchargez le PDF dans Scene7 et sélectionnez l'option Extraire les liens dans les options PDF.

Création de zones cliquables dans Adobe Acrobat

1 Dans Acrobat, sélectionnez Outils > Modifications avancées > Outil Lien.
2 Faites glisser la souris pour créer la zone cliquable. La boîte de dialogue Créer un lien s'ouvre.
3 Sélectionnez Lien personnalisé et cliquez sur Suivant.

   Remarque : *vous n'avez pas besoin de définir les options d'apparence dans Acrobat. Vous pouvez en revanche les définir dans Scene7.*

4 Dans la boîte de dialogue Propriétés du lien, cliquez sur Actions.
5 Sélectionnez Ouvrir un lien Web dans le menu Sélectionner l'action, puis cliquez sur Ajouter.
6 Tapez l'ID du produit pour la zone cliquable dans la boîte de dialogue Modifier l'URL. (Scene7 complète l'URL à l'aide du modèle d'URL de zone cliquable.)
7 Répétez les étapes 1 à 7 pour toutes les zones cliquables que vous souhaitez créer.
8 Enregistrez le fichier.
9 Téléchargez le fichier PDF dans Scene7 et sélectionnez l'option Extraire les liens dans les options PDF.

Recadrage d'une image

Vous pouvez recadrer des images dans Scene7 Publishing System. Le système conserve les informations sur les images qui ont été recadrées, ce qui vous permet de rétablir leur état d'origine. Vous pouvez également recadrer une image et enregistrer la version recadrée sous un nouveau nom.

Vous pouvez recadrer une image afin d'en supprimer les bords blancs ou de ne garder qu'une partie de l'image.

Remarque : *une fois l'image recadrée, vous pouvez cliquer sur le bouton Enregistrer en tant que, et ainsi enregistrer la version recadrée de l'image sous un autre nom. Dans la fenêtre Enregistrer en tant que, choisissez l'option Enregistrer sous nouvelle image originale pour sauvegarder une seconde copie de l'image. Choisissez l'option Enregistrer une vue supplémentaire de l'image originale pour enregistrer l'original et sa version recadrée sous un nom différent. Choisissez l'option Remplacer l'original pour supprimer le fichier original qui a servi à recadrer l'image. Ensuite, nommez l'image, puis cliquez sur le bouton Envoyer.*

Voir aussi

« Options d'édition d'images au téléchargement » à la page 342

« Suppression de l'espace blanc d'un fichier PDF » à la page 346

« Recadrage à partir des côtés des pages PDF » à la page 347

Suppression de l'espace blanc autour d'une image à l'aide du recadrage

Vous pouvez éliminer les pixels transparents ou de couleur qui apparaissent au bord d'une image.

1 Pour recadrer une image, cliquez sur son bouton de survol Modifier et choisissez Recadrer ou affichez l'image dans le panneau de navigation en mode Affichage des détails et cliquez sur le bouton Recadrer . L'écran Editeur de recadrage s'ouvre.

2 Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pour rogner des pixels de couleur, sélectionnez le menu Rogner et choisissez Couleur. La boîte de dialogue Recadrage automatique par couleur s'affiche. Dans le menu Coin, choisissez un angle dont vous souhaitez rogner la couleur d'arrière-plan. Ensuite, spécifiez une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1. La valeur 0 permet de rogner les pixels uniquement s'ils correspondent exactement à la couleur sélectionnée dans l'angle de l'image. Les valeurs qui se rapprochent de 1 admettent un plus grand écart des couleurs. Cliquez sur le bouton Recadrer.
- Pour rogner des pixels transparents, sélectionnez le menu Rogner et choisissez Transparent. La boîte de dialogue Recadrage auto par transparence s'affiche. Spécifiez une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1. La valeur 0 permet de rogner les pixels uniquement s'ils sont entièrement transparents. Les valeurs plus proches de 1 permettent une plus grande transparence. Cliquez sur Recadrer.

3 Cliquez sur Enregistrer.

Remarque : *pour restaurer l'état d'origine d'une image après l'avoir recadrée, affichez l'image dans l'écran Editeur de recadrage, puis cliquez sur le bouton Réinitialiser.*

Sélection d'une zone à recadrer

1 Pour recadrer une image, cliquez sur son bouton de survol Modifier et choisissez Recadrer ou affichez l'image dans le panneau de navigation en mode Affichage des détails et cliquez sur le bouton Recadrer . L'écran Editeur de recadrage s'ouvre.

2 Placez la partie de l'image à ne pas recadrer dans la zone de recadrage. Le contenu de la zone est conservé lorsque vous cliquez sur le bouton Enregistrer et que vous recadrez l'image.

3 Pour modifier la zone de recadrage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser un côté ou un angle de la zone de recadrage. Maintenez la touche Maj enfoncée lorsque vous faites glisser la souris pour modifier la taille tout en conservant le format (la forme) de la zone de recadrage.
- Spécifiez des valeurs en pixels dans les zones Taille.

- Faites glisser la souris pour déplacer la zone de recadrage. Positionnez le pointeur dans les limites du cadre. Lorsque le pointeur prend la forme d'une flèche à quatre pointes, faites glisser la zone à l'emplacement voulu sur l'image.

4 Cliquez sur Enregistrer.

Remarque : *pour restaurer l'état d'origine d'une image après l'avoir recadrée, affichez l'image dans l'écran Editeur de recadrage, puis cliquez sur le bouton Réinitialiser.*

Accentuation d'une image

L'accentuation est une technique de manipulation d'image qui rend plus nets les contours d'une image numérique. L'accentuation consiste à augmenter le contraste entre les pixels de contour, et ainsi à souligner la transition entre les zones sombres et les zones claires. L'accentuation augmente le contraste local et fait ressortir les détails infimes. Il n'existe pas de formule magique pour accentuer correctement toutes les images. Une accentuation trop faible produit une image douce, tandis qu'une accentuation exagérée crée des halos, des artefacts et du bruit.

Scene7 recommande fortement d'utiliser des paramètres d'image prédéfinis pour toutes les images. Vous vous assurez ainsi que toutes les images sont de taille uniforme et que l'accentuation est appliquée à chaque image avec des paramètres prédéfinis. En outre, vous pouvez modifier et remplacer facilement les paramètres d'accentuation prédéfinis des images. A la prochaine publication, toutes les images appelées avec ces paramètres prédéfinis se voient appliquer les nouvelles valeurs.

Scene7 recommande également d'ajouter l'accentuation aux paramètres prédéfinis de la visionneuse, puis d'appeler une visionneuse avec ces paramètres prédéfinis. Les images apparaissent ainsi de façon nette et attrayante dans vos visionneuses.

Cependant, que vous utilisiez les paramètres prédéfinis de la visionneuse ou des images, ou une autre méthode d'accentuation, l'important est que vous devez accentuer vos images. Si vous ne le faites pas, vos images (et votre site Web) peuvent prendre un aspect flou.

Important : *les commandes d'accentuation remplacent les paramètres d'image prédéfinis, notamment les effets d'accentuation. Un paramètre d'image prédéfini gère la taille et le formatage des images diffusées à partir des serveurs Scene7 Image Server. Il est fortement conseillé d'utiliser des paramètres d'image prédéfinis pour diffuser toutes les images en leur garantissant une taille et une accentuation uniformes. Cependant, après avoir modifié les paramètres d'accentuation d'une image individuelle, les paramètres d'image prédéfinis relatifs à l'accentuation ne s'appliquent plus à l'image. Elle est diffusée sans ces paramètres.*

Il est souvent nécessaire d'accentuer les images. Les serveurs Scene7 SPS et Image Server offrent plusieurs options d'accentuation. Il est important de comprendre l'impact de l'accentuation sur une image et le degré d'accentuation dont vous avez besoin. La plupart des images ont besoin d'accentuation mais le degré nécessaire dépend de l'image.

L'accentuation de l'image augmente le contraste des pixels pour créer un effet de contours renforcés. Ce contraste amélioré des bords est perçu par les yeux comme de la netteté. S'il est facile d'améliorer une image à l'aide de filtres d'accentuation, il est également facile de trop renforcer la netteté d'une image,

ce qui crée alors un effet de halo ou de bande sur les lignes de la bordure.

Il existe certaines pratiques recommandées pour optimiser l'accentuation des images dans Scene7 Publishing System et sur le serveur d'images Scene7.

Voir Meilleures pratiques pour l'accentuation des images dans Scene7 Publishing System et sur le serveur d'images Scene7.

Pour accentuer une image

Pour accentuer une image, cliquez sur son bouton de survol Modifier et choisissez Accentuer ou affichez l'image dans le panneau de navigation en mode Affichage des détails et cliquez sur le bouton Accentuer . L'écran Editeur de netteté apparaît avec les commandes d'accentuation. Choisissez les commandes, puis cliquez sur le bouton Enregistrer.

Avant d'accentuer une image, vous pouvez sélectionner le menu Appliquer les paramètres prédéfinis et choisir un paramètre d'image prédéfini pour en découvrir les effets. Les effets d'accentuation d'un paramètre d'image prédéfini peuvent être adaptés à votre image. Le menu Appliquer les paramètres prédéfinis se trouve dans la partie inférieure de l'écran Editeur de netteté.

Accentuation options

Le tableau suivant présente les options d'accentuation du serveur Image Server.

Nom	Protocole d'URL	Valeurs	Exemple
Accentuation simple	`op_sharpen`	`0 | 1`	`op_sharpen=1`
Mode de ré-échantillonnage	`resMode`	`bilin | bicub | sharp2 | trilin` `bilin` : sélectionne l'interpolation bilinéaire standard. Il s'agit de la méthode de ré-échantillonnage la plus rapide ; certains artefacts de crénelage peuvent être visibles. `bicub` : sélectionne l'interpolation bicubique. Bien qu'elle sollicite davantage le processeur que `bilin`, cette méthode produit des images plus nettes avec des artefacts de crénelage plus discrets. `sharp2` : sélectionne une fonction de fenêtrage Lanczos modifiée comme algorithme d'interpolation. Peut produire des images légèrement plus nettes que la méthode bicubique en sollicitant toutefois davantage le processeur. `trilin` : sélectionne une interpolation trilinéaire modifiée qui utilise les deux résolutions supérieure et inférieure lorsqu'elles sont disponibles. Méthode recommandée si le crénelage devient problématique. Elle réduit la taille des fichiers JPEG en raison des données à haute fréquence réduites.	`resMode=sharp2`
Masquage flou	`op_usm`	quantité, rayon, seuil, monochrome quantité : le facteur d'intensité du filtre (réel 0…5) rayon : rayon du noyau du filtre en pixels (réel 0...250) seuil : niveau de seuil du filtre (int 0...255) monochrome : défini sur 0 pour appliquer un masquage flou séparément à chaque composante de couleur, défini sur 1 pour appliquer un masquage flou à la luminosité de l'image (intensité)	`op_usm=1,1,10,0`

Dans le menu Accentuation, choisissez une option :

Aucun Désactive l'accentuation.

Accentuation Exécute une fois l'accentuation simple sur le fichier après redimensionnement. Cette fonction ressemble au filtre « Accentuer » de Photoshop et prend en charge tous les paramètres de l'utilisateur. Normalement, vous

pouvez utiliser ce filtre ou le masquage flou, mais pas les deux. Cette méthode n'est pas recommandée comme meilleure pratique, mais elle permet de compenser le flou. (URL: op_sharpen)

Masquage flou Vous pouvez affiner l'effet d'un filtre d'accentuation sur l'image finale à résolution réduite. Vous pouvez contrôler l'intensité de l'effet, le rayon de l'effet (mesuré en pixels) et un seuil de contraste qui seront ignorés. Cet effet utilise les mêmes options que le filtre de masquage flou de Photoshop. (URL: op_usm)

Choisissez les options suivantes pour préciser l'accentuation avec le masquage flou :

- **Quantité** Contrôle le degré de contraste appliqué aux pixels de contour. La valeur par défaut est de 0. Pour des images à haute résolution, vous pouvez l'augmenter jusqu'à 5. Imaginez la quantité comme étant l'unité de mesure de l'intensité du filtre. N'oubliez pas que la valeur de quantité dans Scene7 n'est pas la même que la valeur de quantité dans Photoshop. Photoshop utilise une quantité dans la plage de 1 % à 500 %, tandis que l'échelle de Scene7 s'étend de 0 à 5. (La valeur 5 est environ équivalente à 500 % dans Photoshop, 0,9 à 90 %, et ainsi de suite.)

- **Rayon** Détermine le nombre de pixels entourant les pixels de contour affectés par l'accentuation. L'effet est exécuté sur tous les pixels de l'image et s'étend dans toutes les directions.

La valeur appropriée du rayon dépend de la taille de l'image. Une valeur faible n'accentue que les pixels de contour. Une valeur élevée accentue une marge de pixels plus large.

Par exemple, pour obtenir un effet d'accentuation similaire pour une image de 2 000 x 2 000 pixels et une image de 500 x 500 pixels, vous pouvez définir une valeur de rayon de deux pixels sur l'image de 2 000 x 2 000 pixels. Ensuite, définissez une valeur de rayon d'un pixel pour l'image de 500 x 500 pixels (définissez une valeur plus élevée pour une image contenant plus de pixels).

- **Seuil** Détermine la plage de contraste à ignorer lorsque le filtre de masquage flou est appliqué. Cette option définit l'écart recherché entre les pixels et la zone environnante avant qu'ils ne soient considérés comme des pixels de contour et ne soient accentués.

Le seuil utilise une valeur de 0 à 255, qui est le nombre de degrés de luminosité dans une image en niveaux de gris. 0 = noir, 128 = 50 % gris et 255 = blanc. Par exemple, une valeur de seuil de 12 ignore les légères variations de luminosité de la peau, afin de ne pas ajouter de bruit, tout en ajoutant un contraste sur les bords dans les zones contrastées, comme la zone où les cils rencontrent la peau.

Par exemple, supposons que vous ayez une photo d'un visage. Le masquage flou accentue les parties de l'image les plus contrastées et la peau lisse. Même la peau la plus lisse affiche des variations subtiles de ses valeurs de luminosité. Si vous n'utilisez pas une valeur de seuil, le filtre accentue ces légères variations dans les pixels de la peau, créant ainsi un effet de bruit (probablement indésirable), tout en augmentant le contraste sur les cils, ce qui améliore la netteté (probablement souhaitable). Pour l'éviter, utilisez une valeur de seuil qui indique au filtre d'ignorer les pixels qui ne modifient pas considérablement le contraste, comme la peau lisse. Pour éviter d'introduire du bruit, jouez avec des valeurs comprises entre 0,02 et 0,2. La valeur par défaut de 0 permet d'accentuer tous les pixels de l'image.

- **Appliquer à** Choisissez l'option Chaque couleur pour appliquer l'accentuation séparément à chacune des composantes de couleur ; choisissez l'option Luminosité pour appliquer l'accentuation aux zones lumineuses.

Ré-échantillonnage

Sélectionnez le menu Ré-échantillonnage, puis choisissez une option. Les options suivantes permettent d'accentuer l'image lorsque sa résolution est réduite :

Aucun Désactive le ré-échantillonnage.

Bilinéaire Il s'agit de la méthode de ré-échantillonnage la plus rapide ; certains artefacts de crénelage sont visibles.

Bicubique Bien qu'elle sollicite davantage le processeur sur le serveur Image Server, cette méthode produit des images plus nettes dont les artefacts de crénelage sont plus discrets.

Accentuer2 Cette méthode peut produire des images légèrement plus nettes que celles obtenues avec l'option Bicubique, en sollicitant toutefois davantage le processeur du serveur Image Server.

Trilinéaire Cette méthode utilise à la fois des résolutions élevées et faibles si elles sont disponibles. Elle est recommandée si le crénelage devient problématique. Elle réduit la taille du fichier JPEG en raison des données à haute fréquence réduites.

Accentuation et paramètres d'image prédéfinis

Vous pouvez mélanger les trois effets d'accentuation pour obtenir votre résultat final. Cette approche n'est toutefois pas recommandée. Scene7 recommande d'enregistrer vos effets d'accentuation dans des paramètres d'image prédéfinis. Ces paramètres vous permettent de regrouper les modificateurs d'images les plus courants pour créer une image au redimensionnement automatique dans une petite chaîne de texte. Un paramètre d'image prédéfini contient des valeurs pour le format de fichier (généralement en format JPEG pour le Web), le nombre de pixels et l'accentuation d'image. Au lieu d'ajouter à l'URL chaque modificateur d'image nécessaire à la création d'un certain type de taille d'image, vous créez des paramètres d'image prédéfinis, par exemple « Miniature », vous configurez les paramètres prédéfinis de la miniature en indiquant les options appropriées de taille, de fichier et d'accentuation, puis vous appelez l'image avec le nom du paramètre d'image prédéfini. Les paramètres d'image prédéfinis raccourcissent la longueur globale de l'URL. Ces deux URL produisent la même image JPEG 350 x 350 avec accentuation :

- `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?$!_s7product$`

Les paramètres d'image prédéfinis peuvent être modifiés et mis à jour à tout moment. Vous pouvez voir les résultats de la modification d'un paramètre d'image prédéfini après la publication et une fois que le cache pour l'URL est effacé.

Si vous utilisez un paramètre prédéfini pour chaque image dans une catégorie de taille, tout administrateur d'entreprise peut mettre à jour ce paramètre d'image prédéfini, republier et affecter toutes les images qui utilisent ce format, sans aucune modification du code du site Web. En règle générale, utilisez un paramètre d'image prédéfini par taille unique sur votre site. Pour ajouter un paramètre d'image prédéfini, sélectionnez Configuration > Paramètres de l'application > Paramètres d'image prédéfinis. Ensuite, choisissez d'ajouter ou de modifier un paramètre prédéfini existant. Le seul champ obligatoire est le nom du paramètre prédéfini lui-même. Toutefois, vous devez inclure un certain degré d'accentuation dans chaque paramètre prédéfini.

Qualité JPG

Les options de qualité JPG contrôlent le niveau de compression JPG :

Qualité JPG Sélectionnez cette option si vous souhaitez contrôler les niveaux de compression et la réduction de la chrominance.

Curseur Détermine le niveau de compression JPG. Ce paramètre affecte à la fois la taille du fichier et la qualité de l'image. L'échelle de la qualité JPG s'étend de 1 à 100.

Activer la réduction de la chrominance JPEG Comme l'œil humain est moins sensible aux données chromatiques à fréquence élevée qu'à la luminance à fréquence élevée, les images JPEG divisent les informations graphiques en composantes de luminance et de couleur. Lorsqu'une image JPEG est compressée, la composante de luminance conserve sa pleine résolution, tandis que les composantes de couleur sont sous-échantillonnées par interpolation, c'est-à-dire le calcul de la moyenne de groupes de pixels. La réduction de résolution (sous-échantillonnage) réduit de moitié ou d'un tiers le volume de données, quasiment sans nuire à la qualité perceptible par l'œil humain. La réduction de résolution ne s'applique pas aux images en niveaux de gris. Cette technique réduit le niveau de compression nécessaire pour les images présentant un contraste élevé (par exemple, les images contenant du texte superposé).

Définition des options de l'accentuation dans toute l'entreprise

Sans paramètre d'image prédéfini ou de protocole d'accentuation spécifique au serveur Image Server en plus de la chaîne de l'URL, votre image n'est pas accentuée lorsque sa résolution est réduite. Cependant, vous pouvez définir des valeurs d'accentuation par défaut pour ce cas. Ainsi, toutes les images sont accentuées.

Pour définir les options d'accentuation par défaut de votre entreprise, sélectionnez Configuration > Configuration de l'application > Configuration de la publication > Image Server. Si vous définissez le mode de ré-échantillonnage par défaut sur Sharp2, l'image est toujours accentuée lorsque la résolution est réduite.

Ajout de l'accentuation aux paramètres prédéfinis de la visionneuse

Sauf si vous ajoutez des modificateurs d'accentuation de l'image aux paramètres prédéfinis, la petite image de chargement initial peut paraître floue car sa résolution est réduite sans accentuation pour s'ajuster à la fenêtre de la visionneuse.

Dans SPS, les paramètres prédéfinis de la visionneuse (comme les paramètres d'image prédéfinis) vous permettent de regrouper de nombreuses options en un seul endroit, y compris le choix de l'habillage et les options de la visionneuse (notamment un bouton Imprimer ou le contrôle de la vitesse de zoom). Les paramètres prédéfinis de la visionneuse se trouvent dans la même section que les paramètres d'image prédéfinis, sous Configuration > Paramètres de l'application > Paramètres prédéfinis de la visionneuse.

Les options des modificateurs se trouvent dans la section des paramètres principaux de tous les paramètres prédéfinis de visionneuse de zoom personnalisés, du catalogue électronique et de rotation. En ajoutant les commandes d'accentuation de l'URL à la boîte de dialogue des modificateurs, vous ajoutez l'accentuation chaque fois que cette visionneuse est appelée avec ce paramètre prédéfini de visionneuse.

Pour appeler le paramètre prédéfini de la visionneuse, utilisez la commande config= dans l'URL de la visionneuse. Voici un exemple de l'appel d'une visionneuse d'images (chaussures) avec un paramètre prédéfini de la visionneuse (FantasticoZoom2009) :

```
http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/Fa
ntasticoZoom2009&locale=en
```

Dans ce cas, les paramètres prédéfinis renforcent et modifient l'habillage par défaut de la visionneuse.

Création de remplacements selon l'image

La dernière méthode d'accentuation, et la moins recommandée, consiste à créer des valeurs de remplacement d'accentuation pour chaque image. Cette méthode remplace l'accentuation renforcée via des paramètres prédéfinis avec des valeurs propres spécifiques. Toutefois, cette valeur remplace toutes les autres méthodes d'accentuation pour toutes les tailles. Le meilleur scénario d'utilisation de cette méthode se présente dans le cas où certaines images ne sont pas haute résolution et que les valeurs dans les paramètres d'image prédéfinis sont trop élevées pour ces petites images. Une accentuation au cas par cas peut alors être nécessaire.

Dans SPS, sélectionnez une image, allez à Vue de détail (en cliquant deux fois ou en appuyant sur le bouton Affichage des détails), puis cliquez sur Accentuer. Modifiez les paramètres souhaités, puis cliquez sur Enregistrer. Cette option indique au serveur Image Server d'utiliser ces paramètres d'accentuation plutôt que toute autre commande appelée dans l'URL, comme un modificateur d'accentuation ou un paramètre prédéfini. Vous devez publier pour voir l'effet des modifications.

Modification d'une image

Scene7 propose différentes commandes d'ajustement de l'aspect d'une image. Vous pouvez retourner, faire pivoter, rendre flou, modifier et coloriser une image ou modifier l'équilibre de ses couleurs. Faites des essais avec ces commandes pour constater leurs effets sur l'image en cours de traitement.

Voir également « Création d'un alias pour une image » à la page 342.

1 Cliquez sur le bouton de survol Modifier de l'image et choisissez Modifier. Une autre solution consiste à ouvrir le panneau de navigation et à cliquer deux fois sur l'image afin de l'afficher en mode Affichage des détails.

2 Sélectionnez une taille et un paramètre prédéfini d'image (dans la partie inférieure de la fenêtre).

3 Utilisez les commandes situées sur le côté droit de la fenêtre Editeur de modification pour régler l'image :

- Utilisez les options de retournement (Retourner) pour faire pivoter une image sur le plan horizontal ou vertical.
- Utilisez le curseur de rotation (Pivoter) pour faire pivoter l'image. Vous pouvez saisir des valeurs dans le champ Pivoter pour appliquer une rotation à une image. Les valeurs positives appliquent une rotation horaire et les valeurs négatives, une rotation antihoraire.
- Utilisez le curseur Estomper ou la zone correspondante pour rendre une image floue. Plus la valeur est élevée, plus l'image devient floue.
- Utilisez les options Contraste, Luminosité, Saturation, Teinte et Equilibre des couleurs pour régler la couleur et la luminosité. Ces effets sont cumulatifs. Par exemple, les modifications apportées aux paramètres Magenta/Vert s'ajoutent aux modifications des paramètres Teinte.
- Utilisez les options Coloriser pour coloriser une image tout en conservant ses zones foncées et ses zones claires. Les modifications effectuées à l'aide des options Coloriser sont également cumulatives. Dans le menu Luminosité, choisissez Aucune compensation pour désactiver la compensation automatique de la luminosité. Définissez la valeur de contraste sur 0 pour conserver la plage de contraste de l'image originale, ou spécifiez une plage de contraste avec une valeur supérieure à 0. Une valeur égale à 100 produit le contraste maximum. Les valeurs habituelles sont comprises entre 30 et 70.

4 Une fois le réglage de l'image terminé, procédez de l'une des manières suivantes :

- Cliquez sur **Enregistrer**.
- Pour remplacer l'original de l'image, cliquez sur **Enregistrer sous**.

  Dans la liste déroulante, sélectionnez **Remplacer l'original**, puis cliquez sur **Enregistrer**.
- Pour enregistrer l'image en tant que nouvelle image originale, cliquez sur **Enregistrer sous**.

  Dans la liste déroulante, sélectionnez **Enregistrer en tant que nouvelle image originale**.

  Dans la zone de liste **Nom de dossier**, sélectionnez le dossier où enregistrer la nouvelle image originale.

  Cliquez sur **Enregistrer**.
- Pour enregistrer l'image sous forme d'une vue supplémentaire de l'image originale, créez un alias pour cette image. Cliquez sur **Enregistrer sous**.

  Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, dans la liste déroulante, cliquez sur **Enregistrer une vue supplémentaire de l'image originale**.

  Dans la zone de liste **Nom de dossier**, sélectionnez le dossier où enregistrer la nouvelle image originale.

  Cliquez sur **Enregistrer**.

Création d'un alias pour une image

Une fois les réglages d'une image définis, vous pouvez l'enregistrer en tant que vue supplémentaire de l'image originale. Pour ce faire, créez un alias de l'image en utilisant la fonction **Enregistrer une vue supplémentaire de l'image originale**.

1. En mode Affichage de la grille ou Affichage de la liste, dans la liste déroulante **Modifier** en regard d'une image pour laquelle vous souhaitez créer un alias, cliquez sur **Modifier**.
2. Dans le coin inférieur droit de la page, cliquez sur **Enregistrer sous**.
3. Dans la boîte de dialogue **Enregistrer sous**, dans la liste déroulante, cliquez sur **Enregistrer une vue supplémentaire de l'image originale**.
4. Dans la zone de liste **Nom de dossier**, sélectionnez le dossier où enregistrer l'alias de l'image.
5. Dans le champ **Nom de fichier**, entrez le nom à utiliser pour l'alias.
6. Cliquez sur **Enregistrer**.

Options d'édition d'images au téléchargement

Lors du téléchargement des fichiers d'image, y compris des fichiers AI, EPS et PSD, vous pouvez effectuer les opérations de retouche suivantes à partir de la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche :

- Rogner l'espace blanc du contour des images
- Recadrer manuellement des images par leurs côtés
- Choisir un profil de couleurs
- Créer un masque à partir d'un chemin de tracé
- Accentuer les images grâce aux options de masquage flou
- Masquer l'arrière-plan

Les options ci-dessous sont regroupées sous la section Options d'édition d'images, dans l'écran de téléchargement..

Suppression de l'espace blanc des images

Pour supprimer automatiquement d'une image les pixels représentant des espaces blancs, sélectionnez le menu Recadrer, puis choisissez Rogner. Ensuite, choisissez les options suivantes :

Rogner en fonction de Optez pour un recadrage en fonction de la couleur ou de la transparence :

- **Couleur** Choisissez l'option Couleur. Sélectionnez ensuite la liste déroulante Coin, puis choisissez l'angle de l'image présentant la couleur qui correspond le mieux à l'espace blanc à rogner.
- **Transparence** Choisissez l'option Transparence.

Tolérance Faites glisser le curseur pour définir une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1 :

- **Rognage en fonction de la couleur** Indiquez 0 pour rogner uniquement les pixels qui correspondent exactement à la couleur sélectionnée dans l'angle de l'image. Les valeurs qui se rapprochent de 1 admettent un plus grand écart des couleurs.
- **Rognage en fonction de la transparence** Indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils sont entièrement transparents. Les valeurs plus proches de 1 permettent une plus grande transparence.

Recadrage manuel à partir des côtés d'une image

Pour recadrer manuellement une image par ses côtés, sélectionnez le menu Recadrer, puis choisissez Manuel. Ensuite, entrez le nombre de pixels à rogner d'un côté ou de chaque côté de l'image. La proportion de l'image qui est rognée dépend du paramètre ppp (pixels par pouce) défini dans le fichier d'image. Par exemple, si l'image affiche 150 ppp et que vous entrez 75 dans les zones de texte pour les bords supérieur, droit, inférieur et gauche, un demi-pouce est rogné de chaque côté.

Choix d'un profil colorimétrique

Choisissez une option Profil de couleurs pour sélectionner un espace colorimétrique pour l'image :

Convertir en sRVB Convertit en mode sRVB (rouge vert bleu standard). sRVB est l'espace colorimétrique recommandé pour l'affichage d'images sur les pages Web.

Conserver l'espace colorimétrique original Conserve l'espace colorimétrique d'origine.

Personnaliser de > à Permet d'accéder aux menus pour sélectionner un espace colorimétrique source (Convertir à partir de) et un espace colorimétrique cible (Convertir en). Vous pouvez choisir un espace colorimétrique Photoshop standard ou un espace colorimétrique téléchargé sur SPS.

(voir « Profils ICC » à la page 352).

Création d'un masque à partir d'un chemin de tracé

Sélectionnez l'option **Créer un masque à partir du chemin de tracé** pour créer un masque pour l'image d'après les informations de son chemin de tracé. Cette option s'applique aux images créées à l'aide d'applications de retouche d'images dans lesquelles un chemin de tracé (ou masque) a été créé.

Accentuation d'une image à l'aide d'un masquage flou

Ce filtre vous permet d'affiner l'effet du filtre d'accentuation sur l'image sous-échantillonnée finale, en contrôlant l'intensité et le rayon de l'effet (mesuré en pixels) et un seuil de contraste qui est ignoré.

Cet effet utilise les mêmes options que le filtre de masquage flou de Photoshop. Contrairement à ce que suggère le nom, le masquage flou est un filtre d'accentuation.

Sous le masquage flou, définissez les options de votre choix. Les options définies sont décrites dans le tableau suivant :

Options de masquage flou	Description
Quantité	Contrôle le degré de contraste appliqué aux pixels de contour. Considérez ceci comme l'intensité de l'effet. La principale différence entre les valeurs de quantité du masquage flou dans SPS et les valeurs de quantité dans Adobe Photoshop réside dans le fait que la plage de quantité dans Photoshop est comprise entre 1 % et 500 %. En revanche, dans SPS, la plage de valeurs est comprise entre 0,0 et 5,0. Une valeur de 5,0 dans SPS équivaut environ à 500 % dans Photoshop ; une valeur de 0,9 équivaut à 90 %, etc.
Rayon	Contrôle le rayon de l'effet. La plage de valeurs varie entre 0 et 250. L'effet est exécuté sur tous les pixels d'une image et s'étend de tous les pixels dans toutes les directions. Le rayon est mesuré en pixels. Par exemple, pour obtenir un effet d'accentuation comparable dans des images à 2 000 x 2 000 pixels et à 500 x 500 pixels, définissez la valeur du rayon à deux pixels pour l'image à 2 000 x 2 000 pixels et à un pixel pour l'image à 500 x 500 pixels. Utilisez une valeur plus élevée pour une image avec plus de pixels.
Seuil	Le seuil est une plage de contraste qui est ignorée lorsque le filtre de masquage flou est appliqué. Ceci est important de sorte qu'aucun » bruit » ne soit introduit dans une image lorsque ce filtre est utilisé. La plage de valeurs est comprise entre 0 et 255, qui est le nombre de degrés de luminosité dans une image en niveaux de gris. 0 = noir, 128 = 50 % gris et 255 = blanc. Par exemple, une valeur de seuil de 12 ignore les légères variations de luminosité de la peau, afin de ne pas ajouter de bruit, tout en ajoutant un contraste sur les bords dans les zones contrastées, comme la zone où les cils rencontrent la peau. Sur une photo de visage, par exemple, le masquage flou affecte les parties contrastées de l'image, par exemple là où les cils rencontrent la peau, afin de créer une zone visible de contraste, ainsi que la peau lisse. Même la peau la plus lisse affiche des variations subtiles de ses valeurs de luminosité. Si vous n'utilisez aucune valeur de seuil, le filtre accentue ces changements subtils dans les pixels de la peau. Un effet de bruit indésirable est alors créé lorsque le contraste sur les cils est augmenté, ce qui améliore la netteté. Pour l'éviter, utilisez une valeur de seuil qui indique au filtre d'ignorer les pixels qui ne modifient pas considérablement le contraste, comme la peau lisse. Dans l'image de fermeture éclair présentée plus haut, remarquez la texture en regard des fermetures. Le bruit d'une image est exposé car les valeurs de seuil étaient trop faibles pour supprimer le bruit.
Monochrome	Choisissez cette option pour appliquer le masquage flou sur la luminosité de l'image (intensité). Désélectionnez-la pour appliquer le masquage flou séparément sur chaque composante de couleur.

Voir aussi « Accentuation d'une image » à la page 336.

Voir aussi Accentuation des images dans Scene7 Publishing System et sur le serveur d'images.

Masquer l'arrière-plan

Utilisez l'option Masquer l'arrière-plan pour supprimer automatiquement l'arrière-plan d'une image lorsque vous la transférez. Cette technique est utile pour attirer l'attention sur un objet précis et pour le faire ressortir dans un arrière-plan chargé.

Options de masquage de l'arrière-plan	Description
Masquer l'arrière-plan	Sélectionnez cette option pour autoriser ou « activer » la fonction et les options de masquage d'arrière-plan.
Coin	Obligatoire. Coin de l'image servant à définir la couleur d'arrière-plan à masquer. Choisissez **Supérieur gauche**, **Bas et gauche**, **Supérieur droit** ou **Bas et droite**.
Méthode de remplissage	Obligatoire. Contrôle la transparence des pixels à partir du coin que vous avez défini. Vous pouvez choisir parmi les méthodes de remplissage suivantes : • **Remplissage par diffusion** - Rend tous les pixels transparents qui correspondent au coin que vous avez spécifié et qui y sont rattachés. • **Correspondance des pixels** - Rend tous les pixels correspondants transparents, quel que soit leur emplacement dans l'image.
Tolérance	Facultatif. Contrôle le degré de variation autorisé dans la couleur des pixels correspondante d'après l'emplacement du coin que vous avez défini. Utilisez une valeur de 0,0 pour correspondre exactement aux couleurs de pixels ou utilisez une valeur de 1,0 pour permettre une plus grande variation.

Voir aussi

« Recadrage d'une image » à la page 334

Utilisation de documents PDF

Les fichiers PDF (Portable Document Format) sont fréquemment utilisés dans Scene7 pour créer des catalogues électroniques. Lorsque vous téléchargez un fichier PDF, Scene7 pixellise les pages par défaut de sorte que les pages puissent servir à créer un média enrichi.

Options de téléchargement des fichiers PDF

Lorsque vous téléchargez un fichier PDF, vous pouvez le formater de différentes manières. Vous pouvez recadrer les pages, extraire des mots de recherche, spécifier une résolution en pixels par pouce et choisir un espace colorimétrique. Les fichiers PDF contiennent souvent une marge de rognage, des traits de coupe, des repères de montage et autres repères d'impression. Vous pouvez éliminer ces marques sur les côtés des pages lorsque vous téléchargez un fichier PDF.

Les options de téléchargement des fichiers PDF sont regroupées sous la section Options PDF de l'écran de téléchargement.

Traitement

Les options de traitement sont les suivantes :

Pixelliser (Valeur par défaut) Pixellise les pages du fichier PDF et convertit les graphiques vectoriels en images bitmap. Choisissez cette option pour créer un catalogue électronique.

Extraire les mots de recherche Extrait les mots du fichier PDF pour permettre une recherche dans le fichier par mot-clé dans une visionneuse de catalogue électronique.

Extraire les liens Extrait les liens des fichiers PDF et les convertit en zones cliquables utilisables dans une visionneuse de catalogue électronique.

Générer automatiquement un catalogue électronique à partir de plusieurs pages PDF Crée automatiquement un catalogue électronique à partir du fichier PDF. Le catalogue électronique reprend le nom du fichier PDF que vous avez téléchargé (cette option n'est disponible que si vous pixellisez le fichier PDF au moment du téléchargement).

Résolution

Détermine le paramètre de résolution, qui définit le nombre de pixels affichés par pouce dans le fichier PDF. La valeur par défaut est de 150.

Espace colorimétrique

Dans le menu Espace colorimétrique, choisissez un espace pour le fichier PDF. La plupart des fichiers PDF contiennent des images en couleurs RVB et CMJN. L'espace colorimétrique RVB est préférable pour un affichage à l'écran.

Détecter automatiquement Conserve l'espace colorimétrique du fichier PDF.

Forcer comme RVB Convertit dans l'espace colorimétrique RVB.

Forcer comme CMJN Convertit dans l'espace colorimétrique CMJN.

Forcer comme Niveaux de gris Convertit dans l'espace colorimétrique Niveaux de gris.

Profil de couleurs

Choisissez une option de profil de couleurs :

Convertir en sRVB Convertit en mode sRVB (rouge vert bleu standard). sRVB est l'espace colorimétrique recommandé pour l'affichage d'images sur les pages Web.

Conserver l'espace colorimétrique original Conserve l'espace colorimétrique d'origine.

Personnaliser de > à Permet d'accéder aux menus pour sélectionner un espace colorimétrique source (Convertir à partir de) et un espace colorimétrique cible (Convertir en). Vous pouvez choisir un espace colorimétrique Photoshop standard ou un espace colorimétrique téléchargé sur SPS.

(voir « Profils ICC » à la page 352).

Suppression de l'espace blanc d'un fichier PDF

1 Pour supprimer automatiquement les pixels d'espace blanc d'un fichier PDF au moment du téléchargement, sélectionnez le menu Recadrer, puis choisissez Rogner.

2 Spécifiez les options suivantes :

Rogner en fonction de Optez pour un recadrage en fonction de la couleur ou de la transparence :

- **Couleur** Choisissez l'option Couleur. Sélectionnez ensuite le menu Coin, puis choisissez l'angle du fichier PDF présentant la couleur qui correspond le mieux à l'espace blanc à rogner.
- **Transparence** Choisissez l'option Transparence.

Tolérance Faites glisser le curseur pour définir une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1 :

- **Rognage en fonction de la couleur** Indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils correspondent exactement à la couleur que vous avez sélectionnée dans l'angle du fichier PDF. Les valeurs qui se rapprochent de 1 admettent un plus grand écart des couleurs.
- **Rognage en fonction de la transparence** Indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils sont entièrement transparents. Les valeurs plus proches de 1 permettent une plus grande transparence.

Recadrage à partir des côtés des pages PDF

Vous pouvez supprimer manuellement les repères d'impression sur les côtés des pages d'un fichier PDF au moment du téléchargement.

1. Dans le menu Recadrer, choisissez Manuel.
2. Entrez les valeurs en pixels dans les zones de texte pour les bords supérieur, droit, inférieur et gauche de manière à recadrer à partir du haut, du bas et des côtés des pages.

La proportion de la page rognée dépend du paramètre de résolution px/pouce (pixels par pouce) que vous spécifiez pour le fichier PDF. Par exemple, si vous entrez 150 (valeur par défaut) comme résolution px/pouce et que vous rognez 75 pixels sur les côtés des pages, un demi-pouce est rogné sachant que, à une résolution de 150 pixels par pouce, 75 pixels correspondent à la moitié d'un pouce.

Utilisation de fichiers PSD

Les fichiers PSD (fichiers de document Photoshop) sont fréquemment utilisés dans Scene7 pour créer des modèles. Lorsque vous téléchargez un fichier PSD, vous pouvez créer un modèle Scene7 automatiquement à partir du fichier (sélectionnez l'option Créer un modèle sur l'écran de téléchargement).

Le système SPS crée plusieurs images à partir d'un fichier PSD avec des calques si vous utilisez le fichier pour créer un modèle. Il crée une image par calque.

Options de téléchargement des fichiers PSD

Les options de téléchargement des fichiers PSD sont accessibles via les options Photoshop, dans Télécharger les options de la tâche. Vous pouvez recadrer un fichier, lui associer un profil de couleurs, l'utiliser pour créer un modèle et sélectionner un ancrage.

Les options suivantes sont disponibles au cours du téléchargement des fichiers PSD :

Recadrer (située sous Options de recadrage.) Choisissez l'option Rognage pour supprimer automatiquement l'espace blanc des bords d'un fichier PSD. Choisissez l'option Manuel pour rogner les côtés du fichier PSD :

- **Rognage** Dans le menu Rogner en fonction de, choisissez Couleur ou Transparence.

Si vous optez pour l'option Couleur, sélectionnez le menu Coin, puis choisissez l'angle du fichier PSD présentant la couleur qui représente le mieux la couleur de l'espace blanc à rogner.

Faites glisser le curseur pour définir une valeur de tolérance comprise entre 0 et 1 :

Pour effectuer le rognage en fonction de la couleur, indiquez la valeur 0 pour rogner les pixels seulement s'ils correspondent exactement à la couleur que vous avez sélectionnée dans l'angle du fichier PSD. Les valeurs qui se rapprochent de 1 admettent un plus grand écart des couleurs.

Pour effectuer le rognage en fonction de la transparence, indiquez 0 pour rogner les pixels seulement s'ils sont entièrement transparents. Les valeurs plus proches de 1 permettent une plus grande transparence.

- **Manuel** Entrez le nombre de pixels à rogner d'un côté ou de chaque côté de l'image. La proportion de l'image qui est rognée dépend du paramètre ppp (pixels par pouce) défini dans le fichier d'image. Par exemple, si l'image affiche 150 ppp et que vous entrez 75 dans les zones de texte pour les bords supérieur, droit, inférieur et gauche, un demi-pouce est rogné de chaque côté de l'image.

Profil de couleurs (située sous Options de profils de couleurs.) Choisissez une option :

- **Convertir en sRVB (par défaut)** Convertit en mode sRVB (rouge vert bleu standard). sRVB est l'espace colorimétrique recommandé pour l'affichage d'images sur les pages Web.

- **Conserver l'espace colorimétrique original** Conserve l'espace colorimétrique d'origine de l'image.

- **Personnaliser de > à** Permet d'accéder aux menus pour sélectionner un espace colorimétrique source (Convertir à partir de) et un espace colorimétrique cible (Convertir en). Vous pouvez choisir un espace colorimétrique Photoshop standard ou un espace colorimétrique téléchargé sur SPS (voir « Profils ICC » à la page 352).

Conserver les calques Pixellise les calques du fichier PSD, le cas échéant, dans des fichiers individuels. Les calques de ces fichiers restent associés au fichier PSD. Pour les afficher, ouvrez le fichier PSD dans l'affichage Détail et sélectionnez le panneau Calque (voir « Affichage et modification de calques d'un fichier PSD » à la page 349).

Créer un modèle Crée un modèle à partir des calques du fichier PSD.

Extraire du texte Extrait le texte pour permettre aux utilisateurs de rechercher une chaîne de caractères dans une visionneuse.

Etendre les calques à la taille du fond Etend la taille des calques d'image pixellisés à celle du calque d'arrière-plan.

Nom de calque Les calques du fichier PSD sont téléchargés comme images distinctes. Choisissez une option pour nommer ces images dans Scene7 Publishing System :

- **Nom de calque** Les images adoptent le nom de leur calque dans le fichier PSD. Par exemple, un calque appelé Etiquette de prix dans le fichier PSD d'origine devient une image nommée Etiquette de prix. Cependant, si les calques du fichier PSD portent les noms de calques Photoshop par défaut (Arrière-plan, Calque 1, Calque 2, etc.), les images sont nommées d'après leur numéro de calque dans le fichier PSD, et non leur nom par défaut.

- **Photoshop et numéro de couche** Nomme les images d'après leur numéro de calque dans le fichier PSD, leur nom de calque d'origine étant ignoré. Le nom des images est composé du nom de fichier Photoshop et d'un numéro de calque. Par exemple, le deuxième calque d'un fichier appelé Pub printemps.psd est nommé Pub printemps_2 même s'il portait un nom dans Photoshop non défini par défaut.

- **Photoshop et nom de couche** Nomme les images en reprenant le nom du fichier PSD suivi du nom du calque ou du numéro de calque. Le numéro de calque est utilisé si le nom des calques dans le fichier PSD est un nom de calque Photoshop par défaut. Par exemple, un calque nommé Etiquette de prix dans un fichier PSD appelé PubPrintemps est nommé PubPrintemps_Etiquette de prix. Un calque portant le nom par défaut Calque 2 est nommé Pub Printemps_2.

Ancre Indique le mode d'ancrage des images dans les modèles qui sont générés à partir de la composition superposée produite à partir du fichier PSD. Par défaut, l'ancrage est au centre. Un ancrage au centre permet aux images de remplacement de remplir de manière optimale le même espace, quelles que soient les proportions de l'image de remplacement. Les images qui remplacent cette image et qui présentent un aspect différent occupent le même espace lorsque le modèle est référencé et le paramètre de substitution utilisé. Changez de paramètre si votre application nécessite le remplacement d'images pour occuper l'espace alloué dans le modèle.

Affichage et modification de calques d'un fichier PSD

Si vous avez sélectionné l'option Conserver les calques lorsque vous avez téléchargé votre fichier PSD, Scene7 pixellise les différents calques dans des fichiers. Pour afficher et modifier les calques de fichier appartenant à un fichier PSD, ouvrez le fichier dans le panneau de navigation en mode Affichage des détails.

1 Cliquez deux fois sur le fichier PSD complet dans le panneau de navigation pour l'ouvrir en mode Affichage des détails.

   Remarque : *veillez à ouvrir le fichier complet et non l'un des calques PSD.*

2 Cliquez sur Calques pour ouvrir le panneau Calques. Le panneau Calques affiche tous les calques sous la forme d'images distinctes.

3 Cliquez deux fois sur un calque pour l'ouvrir, puis effectuez l'une des opérations suivantes :

   - Cliquez sur l'icône Zone cliquable pour créer une zone de ce type sur le calque (voir « Création de zones cliquables » à la page 328).
   - Cliquez sur l'icône Cibles de zoom pour créer de telles cibles sur le calque (voir « Création de cibles de zoom pour un zoom guidé » à la page 142).
   - Cliquez sur l'icône Recadrer pour recadrer le calque (voir « Recadrage d'une image » à la page 334).
   - Cliquez sur Accentuer pour accentuer le calque (voir « Accentuation d'une image » à la page 336).
   - Cliquez sur Modifier pour régler le calque (voir « Modification d'une image » à la page 341).

4 Cliquez sur Enregistrer ou Enregistrer sous.

5 Pour afficher ou modifier un autre calque, cliquez sur la flèche située au bas de l'aperçu des calques.

6 Pour quitter le mode Affichage des détails du calque, cliquez sur l'icône Affichage de la grille.

Utilisation de fichiers PostScript et Illustrator

Vous pouvez utiliser des fichiers Adobe® PostScript® (EPS) et Adobe® Illustrator® (AI) dans Scene7 Publishing System. Scene7 met à votre disposition des commandes pour la configuration de ces fichiers au cours du téléchargement.

Lorsque vous téléchargez des fichiers d'image PostScript (EPS) ou Illustrator (AI), vous pouvez les formater différemment. Vous pouvez pixelliser les fichiers, les convertir au format FXG pour le module de publication à l'aide de modèles prédéfinis, conserver l'arrière-plan transparent, choisir une résolution et sélectionner un espace colorimétrique. Les options de formatage des fichiers PostScript et Illustrator sont disponibles dans les sections Options PostScript et Options Illustrator de la boîte de dialogue Télécharger les options de la tâche.

Traitement Choisissez l'option Pixelliser pour convertir les graphiques vectoriels du fichier au format bitmap.

Conserver l'arrière-plan transparent dans le rendu d'image Conserve la transparence d'arrière-plan du fichier.

Résolution Détermine le paramètre de résolution, qui définit le nombre de pixels affichés par pouce dans le fichier.

Espace colorimétrique Dans le menu Espace colorimétrique, choisissez un espace colorimétrique :

- **Détecter automatiquement** Conserve l'espace colorimétrique du fichier.
- **Forcer comme RVB** Convertit dans l'espace colorimétrique RVB.
- **Forcer comme CMJN** Convertit dans l'espace colorimétrique CMJN.
- **Forcer comme Niveaux de gris** Convertit dans l'espace colorimétrique Niveaux de gris.

Utilisation de fichiers de vignettes, de garnitures de fenêtre et de meubles

Avec l'outil Scene7 Image Authoring, les utilisateurs peuvent utiliser dans Scene7 des vignettes (fichiers VNT), des garnitures de fenêtre (fichiers VNW) et des meubles (fichiers VNC). Ces fichiers ne peuvent être ni créés ni modifiés dans Scene7 Publishing System.

Les vignettes, les garnitures de fenêtre et les meubles sont des images créées. A l'aide d'un autre programme Scene7 appelé Image Authoring, vous pouvez masquer des objets d'une image pour permettre aux utilisateurs de regarder la même image dans une variété de textures ou de couleurs. Par exemple, les utilisateurs peuvent afficher un canapé avec des tissus d'ameublement différents, une fenêtre décorée avec une variété d'habillages ou un meuble avec des finitions dans plusieurs bois.

Téléchargez les vignettes, les garnitures de fenêtre et les meubles comme pour n'importe quel autre fichier.

Utilisation de fichiers SWF de visionneuse

Dans Scene7 Publishing System (SPS), les fichiers SWF sont utilisés pour l'*habillage* de l'interface utilisateur des différentes visionneuses. Lorsque les utilisateurs configurent une visionneuse, ils peuvent lui appliquer un habillage SWF. Les fichiers SWF des visionneuses sont associés aux paramètres de configuration des autres visionneuses pour en définir l'aspect et le fonctionnement.

Non seulement les utilisateurs peuvent sélectionner un fichier SWF pour définir l'aspect général d'une visionneuse, mais ils peuvent aussi utiliser ces fichiers SWF pour effectuer les opérations suivantes :

- Afficher une animation de *chargement* à l'affichage initial d'une visionneuse
- Déterminer l'aspect des rubriques d'aide disponibles pour la visionneuse
- Diffuser une animation de *mise en attente* lorsqu'un internaute attend une réponse

Remarque : *Scene7 Publishing System fournit des fichiers SWF par défaut pour l'animation de « chargement » et de « mise en attente ». Vous pouvez utiliser les fichiers SWF par défaut ou choisir vos propres fichiers de chargement et de mise en attente. Le bouton Aide est masqué par défaut, sauf si vous choisissez un fichier SWF comme bouton Aide d'une visionneuse.*

Avant de sélectionner des fichiers SWF pour une visionneuse, téléchargez-les sur SPS et publiez-les.

Voir aussi

« Paramètres prédéfinis de la visionneuse » à la page 34

Chapitre 22 : Fichiers de support

Les fichiers de support sont des fichiers utilisés par Scene7 pour afficher les polices et convertir les fichiers d'images entre deux espaces colorimétriques. Les fichiers de support comprennent également des fichiers de type XML et autres.

Pour consulter la liste complète des formats de fichiers pris en charge, voir « Formats de fichiers pris en charge » à la page 87.

Polices

Dans certains cas, Scene7 Publishing System requiert le téléchargement d'un fichier de polices pour la saisie ou la restitution du texte dans une police particulière. Par exemple, pour composer le texte d'un modèle de calque dans une police donnée, téléchargez le fichier de polices. Pour afficher la numérotation des pages de la visionneuse de catalogue électronique dans une police spécifique, téléchargez le fichier de polices.

Scene7 prend en charge les types de police suivants :

- Ensemble des polices TrueType
- Polices PostScript®
- Polices OpenType/TrueType
- Polices OpenType/PostScript
- PhotoFonts

Une fois que le fichier de polices a été téléchargé, vous pouvez modifier son ID SPS, le nom de la police et les informations de type dans l'écran Modifier les infos.

Important : *il est recommandé de télécharger tous les styles de police (gras, italique, gras/italique et normal) si vous envisagez d'utiliser des polices dans les modèles de calque. Scene7 a besoin de ces styles de police pour traiter les demandes. Il est également recommandé de télécharger tous les fichiers PostScript/Adobe Type 1 associés à une police dans la mesure où certaines polices contiennent des informations de crénage détaillées.*

Téléchargement de fichiers de polices

Téléchargez les fichiers de polices en procédant de la même façon que pour le téléchargement d'autres fichiers. Vous pouvez stocker des fichiers de polices dans n'importe quel dossier SPS (voir « Téléchargement de fichiers » à la page 91).

Edition d'informations de fichiers de polices

Vous pouvez modifier l'ID d'une police ainsi que les informations de type correspondantes. La modification d'un fichier de polices peut servir à effectuer des recherches et à identifier plus facilement les polices.

Dans le panneau de navigation, sélectionnez le fichier de polices à modifier dans la vue Affichage des détails, puis choisissez la commande Fichier > Modifier les informations. L'écran Editer les informations apparaît. Choisissez les options ci-dessous, puis sélectionnez le bouton Envoyer.

Nom de police Ce nom identifie la police qui est publiée.

Nom PostScript Il s'agit du nom PostScript complet de la police. Il indique généralement la graisse ou le style.

Nom du RTF Ce nom s'affiche dans un menu contextuel de l'éditeur RTF dans lequel sont créés les modèles de calque texte.

Nom de la famille de polices Ce champ répertorie le nom des polices sans indication du style, de la graisse ou du type de police.

Style de police Les options disponibles sont les suivantes : Normal, Gras, Italique et Gras-Italique.

Type de police Les options sont TrueType et Adobe Type 1. Si vous renommez ces polices, vous pouvez l'indiquer.

Abréviation de type de police Les options disponibles sont les suivantes :

- **TTF** Fichiers de police TrueType utilisés pour le rendu PDF/PostScript et la diffusion d'images.
- **AFM** Fichiers de police Adobe PostScript contenant des données Adobe Font Metrics et utilisés pour la diffusion d'images.
- **PFM** Fichiers de police Adobe PostScript contenant des données binaires sur les polices.
- **PFB** Fichiers de police Adobe PostScript contenant des données de contour de police binaires et utilisés pour le rendu PDF/PostScript et la diffusion d'images.

Profils ICC

Un profil ICC (International Color Consortium) est un fichier qui décrit le mode de conversion approprié des fichiers d'images entre deux espaces colorimétriques. Les profils ICC permettent d'obtenir les couleurs appropriées pour vos images. Ainsi, pour afficher correctement les images destinées à l'impression sur un écran d'ordinateur, vous pouvez utiliser un profil ICC. Ce profil convertit l'image dans un espace colorimétrique différent et s'assure que les couleurs s'affichent correctement à l'écran.

Dans Scene7 Publishing System, vous pouvez choisir un profil ICC pour convertir les images dans un espace colorimétrique différent lorsque vous téléchargez les images. Tous les profils ICC Photoshop standard sont disponibles par défaut sur SPS. Pour afficher le nom des profils colorimétriques sur l'écran de téléchargement, sélectionnez le menu Profil de couleurs. Ensuite, choisissez la commande Personnaliser de > à, puis sélectionnez un nom de profil ICC dans les menus Convertir à partir de et Convertir en (voir « Options d'édition d'images au téléchargement » à la page 342).

Vous pouvez télécharger d'autres profils ICC que les profils par défaut sur le système SPS et les rendre accessibles pour la conversion d'espace de couleurs. Passez en mode Affichage des détails dans le panneau de navigation pour examiner la classe de profil, le type d'espace de couleurs et le type PCS d'un profil ICC.

Téléchargement de profils ICC

Téléchargez les profils ICC en procédant de la même façon que pour télécharger les fichiers. Vous pouvez stocker les profils ICC dans n'importe quel dossier SPS (voir « Téléchargement de fichiers » à la page 91).

Examen d'un profil ICC

Pour examiner un profil ICC, sélectionnez-le dans le panneau de navigation, puis affichez-le en mode Affichage des détails. La vue de détails fournit les informations suivantes sur les profils ICC :

Classe de profil L'ICC (International Color Consortium) définit chaque classe recouvrant un type d'application. Par exemple, les profils d'entrée s'appliquent aux périphériques tels que les appareils photo numériques et les numériseurs, tandis que les profils de sortie s'appliquent aux imprimantes.

Type d'espace colorimétrique Ce nombre correspond à l'espace colorimétrique d'entrée du profil, tel qu'il est défini par l'ICC. Le type d'espace colorimétrique définit le nombre de composantes de l'espace colorimétrique et l'interprétation de ces composantes. Par exemple, RVB est un espace colorimétrique avec trois composantes : le rouge, le vert et le bleu. Le type d'espace colorimétrique ne définit pas les caractéristiques chromatiques particulières de l'espace (par exemple, la chromaticité des couleurs primaires).

Type PCS Ce type PCS désigne l'espace colorimétrique de sortie du profil, à savoir son espace de connexion. Par exemple, un profil colorimétrique peut convertir l'espace RVB en espace PCS, qui peut ensuite le convertir en espace CMJN.

Pour un profil d'entrée, d'affichage ou de sortie pratique pour baliser les couleurs ou les images, le type PCS est XYZ ou Lab. Interprétez ce profil comme l'espace colorimétrique spécifique correspondant défini dans la spécification ICC.

Fichiers XML

Les sites Web qui utilisent un système XML pour gérer les images et leurs informations peuvent télécharger des fichiers XML dans Scene7 Publishing System. Vous pouvez désigner l'un de ces fichiers comme fichier de définition de règles de prétraitement pour la diffusion d'images. Ce fichier restructure le format du protocole standard de diffusion d'images pour répondre à la logique métier de votre serveur d'entreprise. Sur l'écran de configuration, vous pouvez indiquer un fichier XML à déployer comme chemin du fichier des définitions de règles. Ce paramétrage du chemin d'accès se trouve sous la section Gestion de catalogue de l'écran Publication Image Server (voir « Image Server » à la page 60).