

ADOBE® SCENE7®

ユーザガイド

法律上の注意

法律上の注意については、<http://helpx.adobe.com/jp/legal/legal-notices.html> を参照してください。

目次

第 1 章：Adobe Scene7 の概要

新機能	1
必要システム構成	1
Adobe Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーション	2
ヘルプの使用	2
サポート	2
Scene7 Media Portal ヘルプ	4
Adobe トレーニングサービス	4
開発者向けリソース	4

第 2 章：はじめに

Adobe Scene7 プラットフォームの概要	7
Scene7 Publishing System デスクトップバージョンの使用	9
Media Portal	9
サインインとサインアウト	10
ナビゲーションの基本	10
設定の基本	12
リッチメディアについて	13

第 3 章：設定

個人設定	15
アプリケーション設定	20
公開設定	54
ビデオ SEO（検索エンジン最適化）	60
管理設定	62

第 4 章：Media Portal

必要システム構成	67
クイックスタート：Media Portal の管理	67
Media Portal ユーザの役割	69
Media Portal グループの作成と管理	70
Media Portal のユーザの追加と管理	72
FTP アカウントの管理	74
Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定	75
画像プリセットの作成と有効化	76
メタデータの使用の効率化	76
Media Portal 画面のカスタマイズ	77

第5章：アセットのアップロードと公開

ファイルのアップロード	78
公開ファイル	86
アセットを公開する前のテスト	90
ジョブファイルの確認	92

第6章：アセットの管理

アセットフォルダの操作	97
参照パネルでのアセットの表示	98
参照パネルでのアセットの選択	98
アセットの検索	99
アセットのプレビュー	102
アセットの移動、名前変更、削除	104
詳細ビューでの操作	105
メタデータの表示、追加、書き出し	108
Scene7 Publishing System からのアセットの書き出し	113
アセット変更内容のピアとのリアルタイム共有	115
アセットのプリント	115
ごみ箱フォルダの管理	116
プロジェクトを使用したアセットの編成	117

第7章：画像サイズ変更

クイックスタート：画像サイズ変更	119
マスター画像のアップロード	121
画像プリセットの設定	121
マスター画像の公開	123
Web アプリケーションへの URL のリンク	123

第8章：ズーム

クイックスタート：ズーム	126
ズーム画像のアップロード	127
ガイドズーム用のズームターゲットの作成	128
ズームビューアプリセットの設定	130
各種ズームビューアを使用した画像アセットのプレビュー	131
ズーム画像の公開	132
Web ページへのズームビューアのリンク	132

第9章：eCatalog

クイックスタート：eCatalog	136
PDF ファイルのアップロード	138
eCatalog の作成	139
eCatalog 画像マップの作成	142
情報パネルのコンテンツの管理	145

eCatalog のビューアプリセットの設定	147
eCatalog ビューアによる eCatalog のプレビュー	148
eCatalog の公開	149
Web ページへの eCatalog のリンク	149
 第 10 章：画像セット	
クイックスタート：画像セット	152
画像セットのアセットのアップロード準備	153
画像セットの作成	153
画像セットへのズームターゲットと画像マップの追加	155
情報パネルのコンテンツの管理	155
画像セットの表示	157
画像セットの自動生成	158
画像セットの Web ページへのリンク	158
 第 11 章：スウォッチセット	
クイックスタート：スウォッチセット	161
スウォッチセットのアセットのアップロードの準備	162
スウォッチセットの作成	162
スウォッチセットへのズームターゲットと画像マップの追加	164
スウォッチセットの表示	164
Web ページへのスウォッチセットのリンク	165
 第 12 章：スピンセット	
クイックスタート：スピンセット	168
スピンセットの作成	170
スピンセットビューアのプリセットの設定	172
スピンセットのプレビュー	173
スピンセットの公開	173
Web ページへのスピンセットのリンク	174
 第 13 章：基本テンプレート	
クイックスタート：基本テンプレート	176
テンプレートファイルのアップロード	177
テンプレートの作成	178
テンプレートパラメータの作成	186
テンプレートの公開	187
Web ページへのテンプレートのリンク	188
コンテンツのバリエーションの管理	188
 第 14 章：印刷テンプレート	
クイックスタート：印刷テンプレート	190
Illustrator での初期テンプレートの作成	191

印刷テンプレート用のファイルのアップロード	191
可変性の定義：パラメータ化と DOM 操作について	192
Scene7 でのテンプレートのパラメータ化	192
テンプレート属性のプレビューと更新	196
DOM 操作	198
FXG テンプレートの Web ページへのリンク	200
PDF ドキュメントの作成	201

第 15 章：ビデオ

HTML5 ビデオの操作	208
ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用	209
クイックスタート：ビデオ	211
ビデオのアップロードとエンコード	213
ビデオビューアでのビデオのプレビュー	225
Web サイトやモバイルサイトへのビデオの配信	227
ビデオへのキャプションの追加	232
ビデオへのチャプターマーカの追加	235
ソースおよびエンコードされたビデオの書き出し	237
ユニバーサル URL の使用	237

第 16 章：再編集ビデオ

クイックスタート：再編集ビデオ	238
ビデオプリセット	240
再編集ビデオに使用するビデオのアップロードとトランスコード	240
再編集ビデオのサムネール	240
再編集ビデオのビューアプリセットの設定	241
再編集ビデオの作成	242
再編集ビデオのテンプレートの作成	252
再編集ビデオで使用する情報パネルの作成	253
ビューアでの再編集ビデオのプレビュー	257
再編集ビデオの公開	257
再編集ビデオの Web サイトへの配信	258

第 17 章：混在メディアセット

クイックスタート：混在メディアセット	260
混在メディアセットの作成	261
混在メディアセットビューアのプリセットの設定	264
混在メディアセットの公開	265
Web ページへの混在メディアセットのリンク	266

第 18 章：Adobe Analytics 計測キット

Adobe Analytics ビデオレポートの有効化	268
クイックスタート：Scene7 と Adobe Analytics の統合	268

Adobe Analytics へのログイン	270
Adobe Analytics レポートの設定	270
Adobe Analytics 設定情報の公開	274
Adobe Analytics 計測キットを使用したビューアの計測	274
Adobe Analytics レポートの表示による統合のテスト	275
Adobe Analytics 追跡の無効化	276
 第 19 章：Test&Target 統合	
クイックスタート：Test&Target 統合	277
Scene7 と Test&Target の統合	278
オファーセットの作成	278
Test&Target へのオファーセットのプッシュ	282
 第 20 章：ユーザ生成コンテンツ	
画像アセットまたはベクトルアセットのアップロード	283
アップロードしたアセットの削除	291
ディスク使用状況に関する情報の取得	292
 第 21 章：マスターファイル	
画質を最適化するためのベストプラクティス	293
画像の編集	296
画像マップの作成	297
画像の切り抜き	303
画像へのシャープの適用	304
画像の調整	308
アップロード時の画像編集オプション	309
PDF の操作	312
PSD ファイルの操作	314
PostScript ファイルおよび Illustrator ファイルの操作	316
ビネット、ウィンドウカバリング、キャビネットファイルの操作	316
ビューア SWF ファイルの操作	317
 第 22 章：サポートファイル	
フォント	318
ICC プロファイル	319
XML ファイル	320

第 1 章：Adobe Scene7 の概要

先進のオンデマンドクロスメディア公開システムである Adobe® Scene7® をご利用いただきありがとうございます。このシステムを利用すると、すべてのデバイスおよび画面において、動的なリッチコンテンツをアップロード、管理、加工および公開できます。Adobe Scene7 ソリューションには、次の機能が含まれています。

- **ダイナミックイメージング**：リアルタイムの編集、フォーマット操作、サイズ変更、インタラクティブなズームとパン。カラースウォッチとテクスチャスウォッチ、360° スピン、画像テンプレート、マルチメディアビューア。
- **eCatalog**：オーサリング、ホットスポットリンク。動的に提供されるオンラインカタログを設定可能なビューアに公開して配信できます。
- **Media Portal**：Scene7 アセットを容易にアップロード、参照、検索、プレビューおよび書き出すことができるように、管理者により制御されたビューをユーザに提供する「セルフサービス」環境です。
- **eVideo**：任意の形式での最終版ビデオのアップロード、Flash 形式への自動的なトランスコードと標準化、ホットスポットとビデオテンプレートの管理、編集および作成、設定可能なビデオビューアへの公開とストリーミング。
- **ビジュアルコンフィギュレータ**：カラーテクスチャ、サーフェス、パターン、モノグラムのリアルタイムレンダリング、製品画像またはシーンへの影印など、オンライン上で設定可能な視覚的效果によりパーソナライズおよびカスタマイズを可能にするリアルタイムのレンダリング技術です。
- **Web-to-Print**：リアルタイムの組版技術とフレームワークで、カスタマイズおよびパーソナライズしたドキュメントを作成するためのカスタム Web-to-Print ソリューションを実現します。
- **対象者が絞り込まれた電子メールおよびプリント**：顧客プロファイル、製品およびチャンネルデータベースとリンクし、視覚的に対象者を絞り込みパーソナライズした電子メールキャンペーンを配信します。

新機能

Adobe Scene 7 の新機能および拡張機能をはじめとする最新リリース情報について詳しくは、[Scene7 リリースノート](#)を参照してください。

必要システム構成

Scene7 Publishing System を最大限に活用するため、お使いのシステムが以下の必要システム構成および推奨事項を満たしていることを確認してください。

- Microsoft® Windows® 7 以降または Mac OS X 10.6 以降の Macintosh® Intel プロセッサが必要。
- 3 GB 以上の RAM が必要（4 GB 以上を推奨）。
- カラーモニタ。
- 解像度 1280x1024 以上で True Color をサポートするビデオカード。
- JAVA 対応ブラウザ、Flash 11 以上。
- Windows でサポートされているブラウザ：Internet Explorer 9.0 以上、Firefox 23 以上。
- Macintosh でサポートされているブラウザ：Safari 6.0 以上、Firefox™ 23 以上。

注意：ブラウザに Flash Player のバージョン 11 がインストールされていない場合は、アドビの Web サイト www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_jp からダウンロードできます。

Adobe Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーション

Adobe Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションは、Web ブラウザを使用せずにデスクトップから SPS や Media Portal を実行できる Adobe AIR® アプリケーションです。SPS デスクトップアプリケーションを使用して、ファイルやフォルダをデスクトップからアップロードできます。

ヘルプの使用

Adobe Scene7 では、ヘルププログラムとオンスクリーンヘルプを提供しています。

ヘルププログラム

Scene7 ヘルプシステムでは、あらゆる操作に関する情報にアクセスできるようになっています。Scene7 Publishing System のヘルプにアクセスするには、ヘルプ/このトピックに関するヘルプを選択します。ヘルプシステムに、現在表示している Scene7 画面を説明しているページが表示されます。ヘルプ/ヘルプコンテンツを選択して、ヘルププログラムの目次を開きます。

ヘルププログラムには、次の機能があります。

目次検索 目次タイトルおよびサブタイトルの横のプラスアイコンをクリックして、必要な情報を見つけます。サブタイトルを折りたたむには、マイナスアイコンをクリックします。

キーワード検索 「検索」ボックスに検索語句を入力します。入力した語句が含まれているページのリストが表示されます。ページを選択して開きます。

ハイパーリンクによる相互参照 ヘルプシステムには、ハイパーリンクによる相互参照が数多く設けられています。ハイパーリンクを選択すると、実行する操作に関する詳細情報や背景情報が含まれたページが表示されます。

Scene7 からテクニカルサポートを利用する方法については、ヘルプ/サポートを選択します。

オンスクリーンヘルプ

Scene7 には、次のオンスクリーンヘルプが用意されています。

ツールチップ ボタン、メニュー、およびナビゲーションリンクの上にカーソルを移動すると、ツールチップが表示されます。ツールチップには画面上の項目の名前が表示され、これにより項目をすばやく識別することができます。

オンスクリーン指示 一部の画面には、操作方法に関する基本的な説明がテキストオーバーレイ形式で表示されます。また、一部の画面には、次のアイコンがあります。

- **説明アイコン** 情報ヒントアイコン ⓘ をクリックすると、簡単な作業手順が表示されます。
- **疑問符アイコン** 特定のボタンまたはコントロールの横の疑問符アイコン ⓘ をクリックすると、ボタンまたはコントロールに関する説明が表示されます。

サポート

テクニカルサポートは、あらゆる規模の企業のニーズに対応しています。次の表は、Scene7 のテクニカルサポートの内容です。

サポート	体験版	製品版
案件数	2 件 / 月	無制限
返答期間	2 営業日	4 営業時間
無料のライブ Web トレーニングとビデオチュートリアル	含まれる	含まれる
電子メールによるサポート	s7trialsupport@adobe.com	米国 / カナダ : s7support@adobe.com 日本 : s7support_jp@adobe.com EMEA : s7intsupport@adobe.com
電話によるライブサポート	対象外	米国 / カナダ : (800) 898-9743 または (408) 454-5910、月曜日～金曜日、06:00 ～ 18:00 (太平洋標準時間) 日本 : +81-3-6743-9632、月曜日～金曜日、午前 9:00 ～ 午後 5:00 (標準時) ヨーロッパ : +44 (0)20 35641782、月曜日～金曜日、09:00 ～ 18:00 (UTC/GMT) ドイツ : +49 (0)69 51709005、月曜日～金曜日、10:00 ～ 19:00 (中央ヨーロッパ標準時) フランス : +33 157324085、月曜日～金曜日、10:00 ～ 19:00 (中央ヨーロッパ標準時) オランダ : +31 (0)20 2035138、月曜日～金曜日、10:00 ～ 19:00 (中央ヨーロッパ標準時)

テクニカルサポートに問題を報告される際には、次の情報をご提供ください。

- 会社名
- 氏名、電話番号、電子メールアドレス
- Scene7 アプリケーション、プラットフォーム、バージョン
- 問題の説明と問題を再現するのに必要な手順
- エラーメッセージ (表示された場合)
- ブラウザのタイプとバージョン (該当する場合)
- Adobe® Flash® Player バージョン (該当する場合)

Scene7 Media Portal ヘルプ

次のヘルプドキュメントも Scene7 から利用できます。

Scene7 Media Portal ユーザーガイド Adobe Scene7 Media Portal は、ポータルユーザが、会社に承認された形式で簡単にアセットをアップロード、参照、検索、プレビューおよび書き出すことができるブラウザベースの環境です。詳しくは、www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_jp を参照してください。

Adobe トレーニングサービス

Scene7 では、ビデオチュートリアル、インストラクタが指導するワークショップや Web セッション、およびデモの各形式でトレーニングを提供しています。

Adobe トレーニングサービス

Adobe トレーニングサービスは、お客様のニーズに合わせてカスタマイズされた詳細なクラスルーム形式のトレーニングを提供しています。トレーニングには、地域の講義形式のクラスルーム、Web ベースのセッション、カスタマイズしたオンサイトワークショップがあります。地域のクラスはすべてのお客様が利用でき、北米および EMEA の各地で定期的に開催されています。カスタムセッションは、初めて使用するユーザから熟練ユーザ、エンドユーザ、管理者、IT 担当者向けにカスタマイズすることができます。

詳しくは、[Adobe トレーニングサービス](#) を参照してください。

クイックスタートビデオチュートリアル

Media Portal、ダイナミックイメージング、eCatalogs、eVideos、Web to Print、および Scene7 Publishing System の理解と使用に関連する他の多数の主題について学ぶことができます。

詳しくは、[クイックスタートビデオチュートリアル](#) を参照してください。

デモ

Scene7 の機能に関するデモをご覧ください。

詳しくは、[デモ](#) を参照してください。

ヘルプの「はじめに」の章

ヘルプシステムの「はじめに」では、Scene7 を初めて使用する方を対象とした情報を提供しています。プラットフォーム、ナビゲーション、設定、アセット管理、およびリッチメディアの作成方法などに関する基本情報が説明されています。

詳しくは、7 ページの「[はじめに](#)」を参照してください。

開発者向けリソース

Scene7 には、各 Scene7 ソフトウェアモジュールの最新メジャーバージョンのドキュメントがあります。Scene7 Image Authoring、Scene7 Publishing System、Image Server、Render Server、ビューアおよび Web-to-Print について、モジュールドキュメントがご利用いただけます。

また、一部のモジュールのリリースノートもあります。リリースノートには、拡張機能、新機能、ヒント、トラブルシューティングに関するアドバイス、未解決の既知の問題など、リリースに関する詳細情報が記載されています。また、リッチメディア機能のインタラクティブな例とそれらをアクティブにする方法も記載されています。また、リリースノートでは、ライセンス許諾されたソフトウェアを使用するユーザ向けのインストールおよび設定に関する情報も提供しています。

Image Server、Render Server およびビューアのリファレンスガイドでは、これらのサーバモジュールの HTTP プロトコルに関する説明が記載されています。Web サイト開発者は、これらのガイドを使用して、Web サイトまたはカスタムアプリケーション用に Scene7 リッチメディアをさらにカスタマイズして活用することができます。これらのガイドでは、対象読者が Scene7 システム、一般的な HTTP プロトコル標準および表記、基本的な画像処理用語に精通していることを想定しています。

Scene7 Publishing System API

ドキュメント	Web アドレス
API リファレンスガイド	ドキュメントについては、Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください。

Image Authoring

ドキュメント	Web アドレス
ユーザーガイド	このドキュメントについては、Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください。
リリースノート	このドキュメントについては、Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください。

画像サービングおよび画像レンダリング

ドキュメント	Web アドレス
API リファレンスガイド	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html

ビューア

ドキュメント	Web アドレス
ビューアリファレンスガイドおよびリリースノート	http://microsite.omniture.com/t2/help/ja_JP/s7/viewers_ref/
ビューアライブラリの例	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html
Adobe Scene7 ビューア SDK for Adobe Flash	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_jp
Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_jp

Web-to-Print

ドキュメント	Web アドレス
リファレンスガイド	www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_jp
ソリューションアクセラレータ SDK	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_jp

Adobe Developer Connection 経由での SDK へのアクセス

SDK をダウンロードしてインストールするには、Adobe Developer Connection に登録する必要があります。

- 1 Web ブラウザーで、Adobe Developer Connection (https://marketing.adobe.com/developer/ja_JP) にアクセスします。
- 2 Developer Connection のホームページの右上隅近くにある「登録」をクリックします。
- 3 登録ダイアログボックスで、ユーザ名と電子メールアドレスを入力して、利用条件に同意します。
- 4 「アカウントの新規作成」をクリックします。

ご案内の電子メールがユーザに送信されます。

- 5 アカウントをアクティブにしてパスワードを設定するには、電子メールの「クリックしてパスワードを変更」をクリックします。
- 6 パスワードを設定して、「保存」をクリックします。
- 7 Developer Connection ページの右上隅にある「Dev Center」をクリックします
(https://marketing.adobe.com/developer/ja_JP/devcenter)。
- 8 左側のナビゲーション領域で「Scene7」をクリックします。
- 9 画面の指示に従って、目的の SDK をダウンロードし、インストールします。

第 2 章：はじめに

Adobe® Scene7® を使用すると、メディアアセットを Scene7 Publishing System (SPS) にアップロードしたり、リッチメディアを作成したり、作業内容を Scene7 Image Server に公開したりできます。画像、PDF、PSD ファイル、ビデオ、グラフィック、フォントなど、様々なタイプのアセットをアップロードすることができます。公開処理中に、Web サイト、携帯端末およびアプリケーションに必要な URL が生成されます。

リッチメディアのツールには、画像のサイズ変更、eCatalog、画像セット、スピンセット、スウォッチセット、混在メディアアセット、基本テンプレート、FXG テンプレートおよび再編集ビデオが含まれています。

Adobe Scene7 プラットフォームの概要

Scene7 は各種機能を統合した環境で、リッチメディアの管理、公開、サービングを行うことができます。リッチメディアは、あらゆる流通および販売経路を介して配信することができます。例えば、Web、印刷物、電子メールによる宣伝、Web ポータル、デスクトップ、デバイスを通じて配信することができます。

ワークフロープロセス

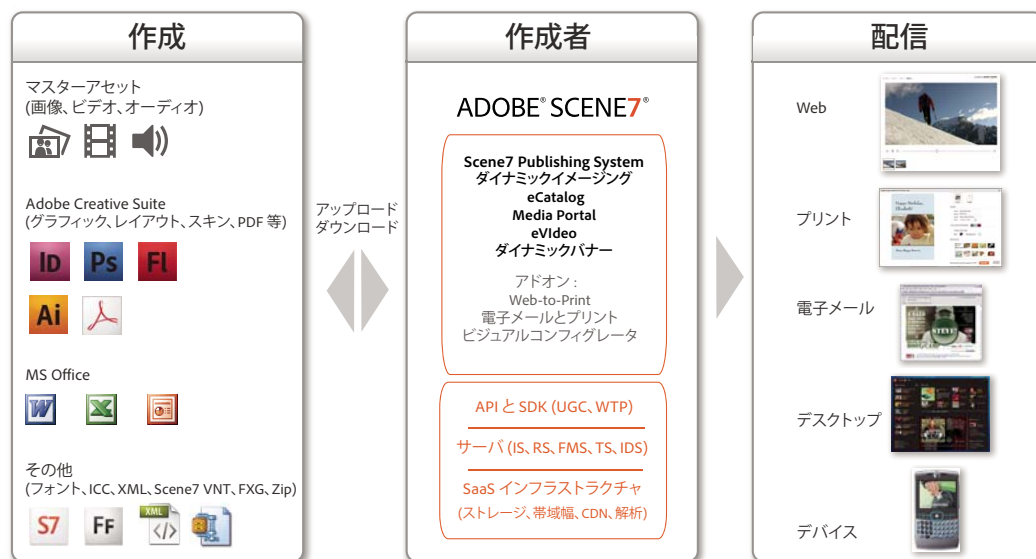
Scene7 の主要なワークフロー手順は、以下のとおりです。

アセットのアップロードと管理 メディアアセットを Scene7 Publishing System にアップロードします。システム上のアセットに対して、整理、参照および検索を行うことができます。また、アセットにメタデータを適用することもできます。Adobe Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションをインストールすると、ファイルやフォルダをデスクトップからアップロードフォルダにドラッグすることでアップロードできます。

リッチメディアの作成 eCatalog、画像セット、スピンセット、スウォッチセット、混在メディアアセット、基本テンプレート、FXG テンプレートおよび再編集ビデオなど、様々なアセットの構成を作成できます。詳しくは、13 ページの「[リッチメディアについて](#)」を参照してください。

公開と管理 Scene7 SaaS ネットワークにアセットを公開し、公開されたアセットのステータス監視、ユーザ権限の管理およびセキュリティの維持を行います。

サービング メディアを Scene7 SaaS ネットワークから Web ページ、アプリケーションおよび携帯端末に配信します。メディアはパフォーマンスに影響が出ないように、CDN キャッシュ方式で配信されます。アセットごとに URL が生成されます。アセットを公開すると、URL がアクティブになります。



Scene7 のワークフロープロセス

1 つのマスター画像と 1 回の URL 呼び出し

Scene7 は他のシステムとは根本的に異なり、1 つのマスターアセットと 1 回の URL 呼び出しでメディアを動的に配信できます。

Scene7 で生成される URL 文字列には、アセットの配信時にサーバがどのようにアセットを表示するのかを指示する命令が入っています。例えば、1 つのマスター画像をもとに、サイズ、形式、重み、色、ズームビューをそれぞれ変えて配信させることができます。Scene7 でメディアアセットを作成し公開する過程で、視覚的な効果を設定することができます。この設定を行うには、マスターアセットをアプリケーションにどのような形態で配信するのかを正しくサーバに通知する URL 呼び出しを作成します。



Scene7 では、1 つのマスター画像を、様々なサイズと形式で、様々な媒体に配信することができます。

コンテンツのキャッシング

Scene7 が動的に生成する画像は、キャッシュを大量に消費しません。ほとんどの場合、生成される画像は JPEG 画像であり、画像は固有の URL 呼び出しで識別されます。画像はコンテンツ配信ネットワーク（CDN）方式で配信されます。この方式は、コンテンツ配信を高速化するために、サーバをインターネット上で相互接続する方式です。画像はグローバルに配置されたサーバ間で配信されてから、コンピュータに配信されます。CDN 事業者のネットワークを利用したキャッシング方式を実装する場合、必要になる作業は、サーバ名の参照先を CDN 対応の Scene7 Image Server に変更するだけです。Scene7 のどのエディションにも CDN キャッシングに対応する機能が組み込まれています。

Scene7 Publishing System デスクトップバージョンの使用

Scene7 Publishing System が利用できるデスクトップアプリケーションを使用すると、Web ベースの Scene7 公開プラットフォームにアセットを簡単にアップロードできます。デスクトップバージョンには、Web バージョンにあるすべての機能が含まれています。ファイルやフォルダをデスクトップから直接ドラッグして、アップロードする機能もあります。

必要システム構成

Scene7 デスクトップを最大限に活用するため、お使いのシステムが以下の必要システム構成および推奨事項を満たしていることを確認してください。

- Microsoft® Windows® 7 以降または Mac OS X 10.6 以降（Macintosh® Intel プロセッサ搭載）が必要。
- 3 GB 以上の RAM が必要（4 GB 以上を推奨）。
- 最低解像度 1000 x 640（1024 x 768 以上を推奨）。
- Adobe AIR 15.0 以降が必要。

Scene7 Publishing System デスクトップバージョンのインストール

- 1 Scene7 Publishing System で、**設定／個人設定**をクリックします。
- 2 個人設定ページの「デスクトップバージョン」の下で、次のいずれかの操作を行います。または、
 - 「**今すぐインストール**」をクリックします。
 - デスクトップバージョンを以前インストールしたことがある場合は、「**今すぐ再インストール**」をクリックします。

Media Portal

Adobe Media Portal を使用すると、承認されたクリエイティブアセットを容易に取得および制御し、社外のパートナーやチャンネルおよび社内のビジネスユーザに配信できます。このブラウザベースの「セルフサービス」の環境は、会社で承認された形式で Scene7 アセットを容易にアップロード、参照、検索、プレビューおよび書き出すことができるように、管理者により制御されたビューをユーザに提供します。

必要システム構成など、Media Portal について詳しくは、www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_jp を参照してください。

Media Portal の管理については、67 ページの「[クイックスタート：Media Portal の管理](#)」を参照してください。

サインインとサインアウト

Scene7 Publishing System でアップロード、ビルド、公開を行うには、ユーザ、システムともに一定の必要システム構成を満たしている必要があります。Scene7 Publishing System が個人を識別できるように、ユーザはサインインする必要があります。また、Scene7 の使用を終了するときは、サインアウトします。

Scene7 を使用するには、次の事項が満たされている必要があります。

設定 Scene7 を使用するユーザは、管理者に使用権限を付与されている必要があります。

URL Scene7 にアクセスするための URL を所有している必要があります。この URL は、ご案内の電子メールまたは Scene7 管理者から取得できます。

ログイン名 電子メールアドレスをログイン名として使用します。

パスワード Scene7 からのご案内の電子メールまたは Scene7 管理者から一時パスワードを取得できます。初回のサインイン時に、この一時パスワードを変更するよう求められます。

サインイン

管理者から送信されるご案内の電子メールに、サインイン URL、ユーザ名、一時パスワードが記載されています。

- 1 Web ブラウザを起動します。
- 2 Scene7 のサインイン URL (ご案内の電子メールに記載) にアクセスします。また、Scene7 Web サイト (www.adobe.com/products/scene7.html) で「お客様ログイン」ボタンを選択して、サインインすることもできます。
- 3 「ユーザ名」ボックスに電子メールアドレスを入力します。
- 4 「パスワード」ボックスにパスワードを入力します。
- 5 必要に応じて、「ユーザ名を記憶する」オプションを選択して、コンピュータに電子メールアドレスを記憶させることができます。
- 6 「サインイン」をクリックします。

関連項目

15 ページの「[個人設定](#)」

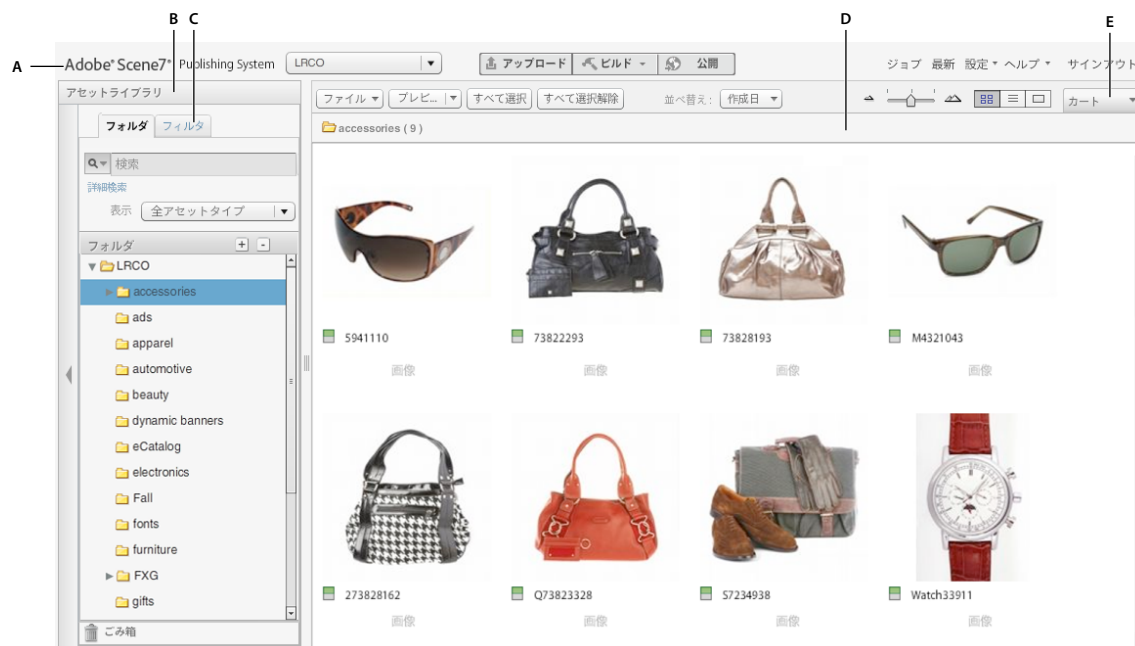
サインアウト

- グローバルナビゲーションバーの右側にある「サインアウト」をクリックします。
- ブラウザの終了

重要：Scene7 Publishing System は Web ベースであるため、別の Web サイトに移動すると、システムが終了します。例えば、ブラウザウィンドウの戻るボタンをクリックすると、Scene7 は終了します。

ナビゲーションの基本

Scene7 Publishing System の画面は、次に示す 3 つの主要な領域で構成されます。グローバルナビゲーションバー、アセットライブラリおよび参照パネル / ビルドパネルです。



Scene7 の主要な領域。

A. グローバルナビゲーションバー B. アセットライブラリ C. 「フィルタ」タブ D. 参照パネル E. カート (Media Portal のみ)

グローバルナビゲーションバー

画面上部に配置されたグローバルナビゲーションバーのボタンから、以下の操作を実行することができます。

会社を選択 メニューからアクセス対象にする会社を選択します。1 つの会社でのみ作業している場合は、このボタンは使用できません。

アップロード アップロード画面を開きます。この画面では、コンピュータまたはネットワークから Scene7 Publishing System にファイルをアップロードできます。ファイルはデスクトップからアップロードすることも、FTP 経由でアップロードすることもできます。詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

ビルド メニューからビルド操作を選択します。ビルドパネルが開いたら、各種アセットを作成します。

公開 公開画面を開きます。この画面では、Scene7 Image Server や他の Scene7 SAAS インフラストラクチャに対してリッチメディアアセットを公開することができます。詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。

ジョブ ジョブ画面を開きます。この画面では、アップロードジョブと公開ジョブの記録を確認できます。

最新 最新のアクティビティ画面が開き、最近変更したアセットの名前と、最近のアップロードおよび公開ジョブが表示されます。

設定 設定画面を開くと、Scene7 を使いやすくするための設定オプションと管理オプションを選択できます。詳しくは、15 ページの「[設定](#)」を参照してください。

ヘルプ 以下のヘルプオプションを選択できます。

- **ヘルプ/このトピックに関するヘルプ** ヘルプシステムを開き、現在実行している作業に関する情報を記載したページを表示します。
- **ヘルプ/ビデオチュートリアル** トピック別のビデオを再生します。このビデオは、それぞれのリッチメディアの公開ワークフローを初心者向けに解説したものです。
- **ヘルプ/ヘルプコンテンツ** ヘルプシステムを開いて初期ページが表示されます。「目次」で該当する項目をクリックすると、別のトピックを探して表示できます。

- **ヘルプ／バージョン情報** 実行している Scene7 のバージョンを表示します。
- **ヘルプ／サポート** Scene7 からテクニカルサポートを利用する方法を示します。

サインアウト Scene7 Publishing System を終了します。

アセットライブラリ

アセットライブラリを使用して、作業対象のアセットを整理します。フォルダやサブフォルダを作成して、アセットライブラリのアセットを整理することができます。

アセットを検索するときは、アセットライブラリパネルの上部にあるコマンドを使用します。アセットを検索してフィルタリングし、アセットを見つけることができます。アセットライブラリの下部にあるごみ箱アイコン  をクリックすると、削除したアセットを確認できます。

 アセットライブラリの各コントロールをクリックすると、アセットライブラリの表示と非表示を切り替えることができます。閉じた場合、画面上の作業領域を広げることができます。展開 / 折りたたみコントロールを選択して、パネルを展開または閉じることができます。これらのコントロールは、パネルの左側に配置されています。

関連項目

97 ページの「[アセットの管理](#)」

参照パネル / ビルドパネル

ほとんどの作業は、参照パネル / ビルドパネルで行います。このパネルに表示される内容は、参照モードとビルドモードのどちらで作業しているかによって異なります。

参照モード アセットライブラリのフォルダを選択すると、参照パネルにそのフォルダの内容が表示され、操作できるようになります。このパネルでは、アセットを操作するためのメニューとして、「ファイル」、「プレビュー」、「すべて選択」、「すべて選択解除」および「並べ替え」を使用することができます。また、スライダを動かしたり、グリッドビュー 、リストビュー 、詳細ビュー  ボタンを選択すると、アセットの表示を切り替えることができます。詳細ビューボタンを選択するか、アセットをダブルクリックすると、アセットが詳細ビューで開きます。このビューでは、そのアセットに関するファイル操作を実行することができます。

ビルドモード 「ビルド」ボタンをクリックして、「eCatalog」、「画像セット」、「スピンセット」またはビルドメニューのその他の項目から 1 つのビルドを開始するオプションを選択すると、ビルド画面が開きます。操作対象のアセットを選択するタイミングは、ビルドモードに移る前でも後でも構いません。

関連項目

97 ページの「[アセットの管理](#)」

98 ページの「[参照パネルでのアセットの表示](#)」

98 ページの「[参照パネルでのアセットの選択](#)」

99 ページの「[アセットの検索](#)」

設定の基本

Scene7 Publishing System の設定画面を使用して、個人設定を入力します。管理者の場合は、会社情報の設定を行うことができます。設定画面を開くには、グローバルナビゲーションバーの「設定」ボタンをクリックします。

この画面で操作できる設定は、ユーザと管理者で異なります。

- ユーザは、個人設定および所属する会社のアカウントのみにアクセスでき、管理作業を実行することはできません。
- 管理者は、個人設定に加え、所属する会社のアカウントのアクセス、参照および管理ができます。また、すべてのアプリケーション設定機能と、管理者およびユーザの追加などのすべての管理機能を実行することができます。

さらに管理者は、設定画面で画像プリセットやビューアプリセットを設定することもできます。

画像プリセット 画像プリセットは、マスター画像を様々なサイズと形式で表示するための保存形式です。

ビューアプリセット ビューアプリセットは、ビューアでリッチメディアをどのように表示するかを指定します。

関連項目

15 ページの「[設定](#)」

62 ページの「[ユーザ管理](#)」

23 ページの「[画像プリセット](#)」

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

リッチメディアについて

Scene7 は、リッチメディアを作成するためのツールを数多く備えています。次のタイプのリッチメディアを作成できます。

eCatalog カタログなどの印刷物をインタラクティブに Web で実現することができます。画像マップと呼ばれるクリック可能な領域を作成すると、説明をロールオーバー表示したり、ページめくり、ズーム、パンおよびページへのノート注釈の貼り付けを行ったりできます。詳しくは、136 ページの「[クイックスタート：eCatalog](#)」を参照してください。

eVideo デスクトップ、携帯端末、タブレットなど、様々なデバイスの画面に高品質のビデオを配信します。定義済みの Scene7 エンコードプリセットを使用するか、エンコードをカスタマイズして、ビデオの品質とサイズを調整します。完全なメタデータサポートにより、ビデオを整理、参照および検索して、ビデオアセットの効率的な管理を実現します。詳しくは、211 ページの「[クイックスタート：ビデオ](#)」を参照してください。

画像マップ 画像を任意のサイズと形式で動的に Web サイトに配信します。様々なサイズの画像を手動で作成するのではなく、1 つのマスター画像から画像を作成できます。要求された画像が Scene7 から配信されると、画像のサイズ、形式、容量、品質およびシャープの各要素が最適化されます。詳しくは、119 ページの「[クイックスタート：画像サイズ変更](#)」を参照してください。

画像セット ショッピングしているときと同じ感覚で、複数のビューで製品を見ることができます。ズーム、複数ビューおよびカラスウォッチを組み合わせ、統合されたビューア操作を実現できます。詳しくは、152 ページの「[クイックスタート：画像セット](#)」を参照してください。

混在メディアセット 画像セット、スピンセット、スウォッチセット、ズームターゲット、ビデオおよびオーディオを 1 つに組み合わせます。混在メディアセットでは、タブを使用してビデオと画像を分けることができます。また、スウォッチやズームターゲットの表示場所、表示方法を指定したり、製品やサービスの完全なマルチメディア表示を行ったりすることもできます。詳しくは、260 ページの「[クイックスタート：混在メディアセット](#)」を参照してください。

スピンセット 画像を順番に並べて、水平方向に回転させることができます。スピンセットを使用すると、Web サイトに掲載されている製品を回転させ、別の角度から見るができます。1 次元および 2 次元のスピンセットを作成できます。詳しくは、168 ページの「[クイックスタート：スピンセット](#)」を参照してください。

スウォッチセット ショッピングしているときと同じ感覚で、様々な色やパターンの製品を見ることができます。ズーム、複数ビューおよびカラスウォッチを組み合わせ、統合されたビューア操作を実現できます。詳しくは、161 ページの「[スウォッチセット](#)」を参照してください。

基本テンプレート データ駆動型のテンプレートを作成しておくと、モノグラム、オンラインでの個人設定、宣伝などの用途に応じて、フォント、画像およびグラフィックを合成できるようになります。例えば、販売用や宣伝用のグラフィックを製品の画像に重ね合わせたり、T シャツやマグカップに顧客の名前を入れたりできます。顧客の名前入りの電子メールメッセージやパンフレットを顧客に届けることができます詳しくは、176 ページの「[クイックスタート：基本テンプレート](#)」を参照してください。

印刷テンプレート 顧客、クライアントおよびスタッフが簡単にカスタマイズしたりパーソナライズすることが可能な、ブランド化されたプロ仕様のプリントコンテンツを作成することができます。公開プロセス全体を通して、企業のコンテンツとブランドのアイデンティティを維持できます。エンドユーザは、プリントコンテンツのカスタマイズが許可された部分をカスタマイズすることができます。配信可能なカスタマイズされたプリント製品の例として、パーソナライズされたステーションナリ、名刺、ポスター、グリーティングカード、ラベル、伝票、ギフト、衣類、カレンダー、スクラップブックおよびフォトアルバムなどがあります。企業は、共通のブランドアイデンティティを維持した上で、様々な地域、フランチャイズ、店舗および支店向けにサイネージをカスタマイズすることができます。詳しくは、190 ページの「[クイックスタート：印刷テンプレート](#)」を参照してください。

再編集ビデオ ビデオクリップ、オーディオ、写真、グラフィック、テキストおよびトランジションを、使いやすい再編集ビデオウィンドウで組み合わせます。再編集ビデオを利用すると、特徴と目的のプロモーションを強調したビデオを簡単に作成できます。詳しくは、238 ページの「[クイックスタート：再編集ビデオ](#)」を参照してください。

ズームターゲット Scene7 の設定可能なビューアを使用して、画像のズームイン、ズームアウトおよびパンの機能を提供します。簡単かつインタラクティブに高解像度画像で製品の細部を表示できます。詳しくは、126 ページの「[クイックスタート：ズーム](#)」を参照してください。

第3章：設定

Adobe® Scene7 には次の設定画面が用意されていて、これらを使用して会社のユーザや管理ユーザ向けに Scene7 をカスタマイズすることができます。

- 参照パネルの設定やパスワードなどの個人設定を変更するには、個人設定画面を開きます。
詳しくは、15 ページの「[個人設定](#)」を参照してください。
- 一般的なアプリケーション設定の入力、画像プリセットの作成、ビデオプリセットの作成、ビューアプリセットの作成、メタデータの定義を行うには、アプリケーション設定画面を開きます。
20 ページの「[アプリケーション設定](#)」を参照してください。
- ユーザを管理したり、使用状況レポートにアクセスするには、管理設定画面を開きます。
62 ページの「[管理設定](#)」を参照してください。
- Media Portal を管理するには、Media Portal 画面を開きます。
67 ページの「[Media Portal](#)」を参照してください。

設定画面を開くには、グローバルナビゲーションバーで「設定」をクリックし、設定の種類を選択します。設定画面で、展開／折りたたみコントロールをクリックして、様々な設定オプションを表示できます。

重要：すべてのユーザが個人設定画面の設定を変更できますが、アプリケーション設定画面と管理設定画面は管理者のみが使用できます。

個人設定

すべてのユーザが個人設定画面の設定を変更できます。個人設定画面を開くには、設定／個人設定をクリックします。

注意：個人設定画面には、Scene7 Publishing System で各自が持っているユーザの役割（会社の管理者、管理者、ユーザ）が表示されます。

個人設定では、参照パネルの初期設定の動作、電子メールの受信方法およびパスワードの設定を管理します。これらの設定を変更したら、必ず「保存」をクリックしてください。

マイアカウント情報

アカウント名、氏名、ユーザ名（電子メールアドレス）および割り当てられたユーザの役割が示されます。

デスクトップバージョン

「今すぐインストール」をクリックして、Scene7 Publishing System デスクトップバージョンをローカルハードドライブにインストールします。または、「今すぐ再インストール」をクリックして、デスクトップバージョンをインストールし直します。

Web-to-Print 向け Illustrator プラグイン

Windows 7 または Windows 8 を実行するコンピューターで Web-to-Print 向け Adobe Illustrator プラグインをインストールするには、管理者権限を所有し、Windows に管理者としてログオンする必要があります。インストール後のプラグインは、Adobe Illustrator で使用できます。

このプラグインは、Adobe Illustrator の次のバージョンでサポートされます。

- Adobe Creative Cloud 2014 の Adobe Illustrator 18

- Adobe Creative Cloud の Adobe Illustrator 17
- Adobe Creative Suite 6 の Adobe Illustrator 16

サポートされる Adobe Illustrator プラットフォームは次のとおりです。

- Apple Mac OS X 10.7 以降
- Windows 8 32-bit および 64-bit
- Windows 7 32-bit および 64-bit
- Windows XP 32-bit および 64-bit (Adobe Creative Suite 6 の Adobe Illustrator 16 のみ)

190 ページの「[印刷テンプレート](#)」も参照してください。

ローカルのハードドライブにプラグインをインストールするには

- 1 Scene7 Publishing System の個人設定ページの Web-to-Print 向け Illustrator プラグインで、「**今すぐダウンロード**」をクリックして **Illustrator Plug-in for Web-to-Print.zip** ファイルをダウンロードします。
- 2 この ZIP ファイルを一時フォルダーに解凍します。
解凍されたファイルのルートに **readme** ファイルがあります。このファイルには、プラグインに関する追加情報が記載されています。
- 3 インストールされているオペレーティングシステムに対応した次のいずれかの操作を行います。
 - **Windows**

実行ソフトウェア	操作
Adobe Creative Cloud 2014 の Adobe Illustrator 18	1 解凍されたフォルダーのルートにある CC-2014 をクリックします。 2 使用している Adobe Illustrator の bit バージョンに応じて、win32 または win64 をクリックします。 3 libraries / flame をクリックし、aflame.dll を Adobe Illustrator の実行可能フォルダーにコピーします。例：C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows 注意：この例のパスは 64-bit の場所です。32-bit の場所は、Program Files (x86) の下にあります。 4 libraries フォルダーに戻り、flamingo をクリックし、aflamingo.dll を前の手順と同じ Adobe Illustrator 実行可能フォルダーにコピーします。 5 手順 2 で選択した win32 または win64 フォルダーに戻り、AdobeS7FXGFileFormat.aip を Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。例：C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plug-ins\Illustrator Formats 注意：この例のパスは 64-bit の場所です。32-bit の場所は、Program Files (x86) の下にあります。
Adobe Creative Cloud の Adobe Illustrator 17	1 解凍されたフォルダーのルートにある CC をクリックします。 2 使用している Adobe Illustrator の bit バージョンに応じて、win32 または win64 をクリックします。 3 AdobeS7FXGFileFormat.aip を Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。例：C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats 注意：この例のパスは 64-bit の場所です。32-bit の場所は、Program Files (x86) の下にあります。
Adobe Creative Suite 6 の Adobe Illustrator 16	1 解凍されたフォルダーのルートにある 6.0 をクリックします。 2 使用している Adobe Illustrator の bit バージョンに応じて、win32 または win64 をクリックします。 3 AdobeS7FXGFileFormat.aip を Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。例：C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats 注意：この例のパスは 64-bit の場所です。32-bit の場所は、Program Files (x86) の下にあります。

- Mac

実行ソフトウェア	操作
Adobe Creative Cloud 2014 の Adobe Illustrator 18	1 解凍されたフォルダーのルートにある CC-2014 / mac64 をクリックします。 2 libraries / flame をクリックし、aflame.framework フォルダーを Adobe Illustrator パッケージ内容フォルダーにコピーします。例：/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/ Illustrator.app/Contents/Frameworks/ (Adobe Illustrator のパッケージ内容フォルダーを開くには、「Adobe illustrator CC 2014」アイコンを右クリックし、コンテキストメニューの「パッケージの内容を表示」をクリックします) 3 libraries フォルダーに戻り、flamingo をクリックし、aflamingo.framework フォルダーを前の手順と同じ Adobe Illustrator パッケージ内容フォルダーにコピーします。 4 手順 1 で選択した mac64 フォルダーに戻り、AdobeS7FXGFileFormat.aip フォルダーを Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。 例：/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Plugins/Illustrator Formats/
Adobe Creative Cloud の Adobe Illustrator 17	1 解凍されたフォルダーのルートにある CC / mac64 をクリックします。 2 AdobeS7FXGFileFormat.aip フォルダーを Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。 例：/Applications/Adobe Illustrator CC/Plugins/Illustrator Formats/
Adobe Creative Suite 6 の Adobe Illustrator 16	1 解凍されたフォルダーのルートにある 6.0 / mac64 をクリックします。 2 AdobeS7FXGFileFormat.aip フォルダーを Adobe Illustrator のプラグインフォルダーにコピーします。 例：/Applications/Adobe Illustrator CS6/Plugins/Illustrator Formats/

この設定により、プラグインが Adobe Illustrator で使用できるようになります。

ブラウザ

サムネールサイズ 参照パネルのグリッドビューでのサムネール画像の初期設定のサイズを指定します。

初期設定のアセットライブラリビュー ビルドセットのアセットライブラリ内のアセットをサムネールで表示するか、名前に表示するかを指定します。アセットライブラリで大量のアセットを操作する場合は、アセットを名前順に表示できます。例えば、PDF ファイルを多く含む大規模な eCatalog を作成している場合は、アセットを名前順で表示してリストを短くすることができます。

初期設定表示での並べ替え順序 参照パネルでのアセットの初期設定の表示順序を指定します。メニューで並べ替え条件を選択して、昇順または降順のどちらかで並べ替えるかを指定します。

初期設定の参照場所 参照場所として、初期設定、ブラウズされた最後のフォルダ、ナビゲートして指定した特定の場所のいずれかを設定できます。また、ファイルやフォルダを昇順または降順に並べ替えるよう参照場所を設定できます。

初期設定の参照ビュー 参照パネルを初めて開いたときの初期設定表示を、グリッドビューまたはリストビューのどちらにするかを指定します。

スプラッシュスクリーンの表示 スタートアップスクリーンなどの起動画面を表示するかどうかを指定します。

ツールチップを表示 ボタン、メニューおよびナビゲーションリンクにポインタを合わせたときにツールチップが表示されるようにするかどうかを指定します。ツールチップは、画面上の項目の説明を表示します。

市松模様の背景 画像の後ろに市松模様のレイヤーを表示して、アルファチャンネルを含む画像の透明部分を簡単に判別できるようにします。

ファイルサイズを表示 ブラウズ時にアセットのファイルサイズを表示します。

SPS の終了時に確認する Scene7 Publishing System を終了する前に確認ウィンドウを表示します。

検索にユーザ定義フィールドを含める 実行する多くのメタデータ検索でシステムのパフォーマンスを向上させるために、選択されていません（デフォルト）。

メタデータ検索の多くの場合に、ユーザ定義フィールドを含めることで利点がある場合は、このオプションを選択して有効にすることができます。別の方法として、詳細検索を使用すると、ユーザ定義フィールドを含める場合よりも的を絞った高速な検索ができます。

詳しくは、99 ページの「[詳細検索の実行](#)」を参照してください。

49 ページの「[ユーザ定義フィールド](#)」も参照してください。

基本検索タイプ 初期設定の検索タイプとして、「次を含む」または「次で始まる」を選択します。

Media Portal 機能を表示 このオプションを選択すると、カートなどの Media Portal 機能にアクセスできます。

コマンドフィードバックを表示 サーバへのコマンド要求を表示します。

書き出し中にダイアログを表示 書き出しの実行時にダイアログボックスを表示します。このオプションの選択を解除しても、ジョブページに移動して書き出しの結果を取得することができます。

電子メール

電子メールオプション ジョブのアップロードと公開が完了したときに、Scene7 から電子メールで通知する方法を選択します。ジョブ完了通知は、警告またはエラーが発生した場合のみ受信することができます。

電子メールの範囲 会社のすべてのジョブの電子メールを受信するか、自分が実行したアップロードおよび公開ジョブの電子メールのみを受信するかを指定します。

電子メールタイプ アップロードジョブと公開ジョブが完了したときに、通知を受信するかどうかを指定します。

言語

設定言語 インターフェイスの言語を指定します。

パスワード

新しいパスワード 新しいパスワードを入力します（6 文字以上にする必要があります）。

パスワードの再入力 新しいパスワードをもう一度入力して、正しく入力したことを確認します。

パスワードの有効期限 セキュリティ対策として、72 日間が経過した後にパスワードを期限切れにするかどうかを指定します。「はい」を選択すると、72 日間が経過した後に新しいパスワードを指定するように求められます。

アプリケーション設定

アプリケーション設定ページを使用して、全般設定を入力したり、画像プリセット、ビデオエンコーディングプリセット、ビューアプリセットを作成したり、ユニバーサルビューア、デフォルトビューアおよびメタデータを定義したりすることができます。また、バッチセットプリセットを設定して、2D スピンセット（など）や公開設定、ビデオ SEO 設定を自動作成することができます。

重要：アプリケーション設定ページでは、Scene7 Publishing System 管理者のみが設定を変更できます。

全般設定

アプリケーションの全般設定ページを開くには、グローバルナビゲーションバーで、**設定／アプリケーション設定／全般設定**をクリックします。

サーバ

アカウントの作成時に、会社に割り当てられているサーバが自動的に提供されます。これらのサーバは、Web サイトとアプリケーションの URL 文字列を生成するのに使用されます。これらの URL 呼び出しは、アカウントに固有です。

91 ページの「[セキュアテストサービスのテスト](#)」も参照してください。

公開先サーバ名 このサーバは、アカウントに固有なすべてのシステム生成 URL 呼び出しで使用されるライブ CDN サーバです。Scene7 サポート技術者によってサーバ名を変更するように指示された場合を除いて、このサーバ名は変更しないでください。

公開元サーバ名 このサーバは、品質保証テストでのみ使用します。Scene7 サポート技術者によってサーバ名を変更するように指示された場合を除いて、このサーバ名は変更しないでください。

AGM サーバ名 このサーバは、Web-to-Print テンプレートに使用されます。このサーバは会社全体に適用されます。Scene7 サポート技術者によってサーバ名を変更するように指示された場合を除いて、このサーバ名は変更しないでください。

Test&Target サーバ名 Test&Target URL の先頭から **.com** までです。この URL を取得する方法については、278 ページの「[Scene7 と Test&Target の統合](#)」を参照してください。

iOS ストリーミングサーバ名 Scene7 iOS ストリーミングサーバへの URL です。このサーバは、HTTP プロトコルを使用して iOS ベースのデバイスにストリーミングビデオを配信します。

RTMP ストリーミングサーバ名 Scene7 RTMP (Real Time Messaging Protocol) ストリーミングサーバへの URL です。このサーバは、RTMP プロトコルと Flash メディアサーバを使用してストリーミングビデオを配信します。

プログレッシブビデオサーバ名 Scene7 プログレッシブビデオサーバへの URL です。このサーバは、HTTP プロトコルを使用してプログレッシブビデオを配信します。

非公開アセットの URL を表示 アセットが公開済みかどうかに関係なく、アセットをプレビューするときに URL を表示するには、このオプションを選択します。アセットが公開されていない場合は、URL は機能しません。ただし、この URL を予定や組織的な目的で使用することができます。

AIR のインストールを許可 このオプションを選択すると、ユーザーは Scene7 Publishing System デスクトップバージョンをローカルハードドライブにダウンロードできます。ユーザーはこのアプリケーションを個人設定画面の「デスクトップバージョン」領域からインストールします。

AIR ユーザーは、既存のアプリを手動でアンインストールし、Web バージョンの Scene7 Publishing System を（「個人設定」で）再インストールしてください。この手順に従って一度再インストールしておけば、Scene7 Publishing System AIR の新バージョンがサーバに用意されるたび、アップグレードが要求されるようになります。Scene7 Publishing System は、アップグレード処理を効率化するアプリケーションアップデートフレームワークに統合されています。

CDN 無効化テンプレート CDN（コンテンツ配信ネットワーク）キャッシュを無効化するのに使用するテンプレートを指定します。

例えば、次の例のように、特定の画像 ID ではなく、<ID> を参照する（画像プリセットまたは修飾子を含めた）画像 URL を入力するとしましょう。

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

テンプレートに <ID> のみが含まれている場合、SPS は http://<server>/is/image への入力を行います。ここで、<server> は「全般設定」の中で定義された公開サーバ名です。

CDN 無効化テンプレートを設定し、Backpack_B という名前の画像を選択し、次に、**ファイル／CDN を無効にする**をクリックすると、CDN 無効化インターフェイスで次の生成された URL が使用されます。

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

「URL」リストボックスで、「**続行**」をクリックして、特定の画像 URL 呼び出しに対応するキャッシュをクリアします。「URL」リストボックスに URL を入力または貼り付けることで、URL を追加することもできます。つまり、事前にテンプレートを設定する必要はありません。

CDN 無効化テンプレートを選択し、CDN 無効化要求を行った後、キャッシュのクリアにかかる推定時間を示すインジケータがユーザーインターフェイスでポップアップ表示されます。

同様に、**ファイル／CDN を無効にする**をクリックしたときに、SPS の中で複数の画像が選択されていた場合、各画像は保存されたテンプレート URL の中で参照されます。したがって、自社の Web サイト（製品詳細や検索結果など）を参照する各 URL を参照する CDN 無効化テンプレートを定義できます。その後、キャッシュから無効化するための 1 つまたは複数の画像を選択すると、URL がインターフェイスに自動的に入力されます。

詳しくは、9 ページの「[コンテンツのキャッシング](#)」を参照してください。

詳しくは、89 ページの「[アセットの再公開と CDN の遅延](#)」を参照してください。

参照

プロジェクトを表示 Scene7 のアセットを編成するのにプロジェクトを使用するかどうかを指定します。詳しくは、117 ページの「[プロジェクトを使用したアセットの編成](#)」を参照してください。

サンプルの eVideo コンテンツを表示 eVideo の再編集画面に再編集ビデオのサンプルコンテンツを表示します。オーディオ、背景色、枠線、キャプション、エフェクト、グラフィック、トランジション、ビデオなどのサンプルコンテンツが、サンプルの eVideo コンテンツパネルに表示されます。

生成されたコンテンツを表示 アセットから生成されたコンテンツをフォルダに表示します。例えば、PDF ファイルがアップロードされながらラスターライズされる場合、Scene7 は、元の PDF の各ページごとに 1 枚の画像を作成します。「生成されたコンテンツを表示」が選択されている場合、元の PDF がアップロードされたときに生成された各画像が、PDF がアップロードされたフォルダの PDF とともに表示されます。

エンコードされたビデオを表示 デフォルトでは選択されていません（オフ）。

Scene7 Publishing System で、同じビデオのエンコードされた大量の派生物をナビゲートすることなく、ビデオをすばやく検索して参照するには、このオプションをオフ（デフォルト）のままにします。マスタービデオサムネール（アップロードし、すべての派生物作成に使用したソースビデオ）のみと、また、「親」のアダプティブビデオセットサムネール（エンコードされたビデオセットのすべての「子」派生物を含む）のみがユーザーインターフェイスに表示されます。

ただし、「マスタービデオ」または「アダプティブビデオセット」から、個々のエンコードされたビデオにアクセスできます。このようなアクセスを行うには、ビデオサムネール画像をダブルクリックして、詳細ビューを開きます。右側のパネルの**エンコードされたビデオ**をクリックすると、すべての「子」ビデオにアクセスできます。

ファイル／再処理を使用すると、アダプティブビデオセットから直接、エンコードされた「子」ビデオをさらに作成できます。Scene7 Publishing System では、自動的にアダプティブビデオセットの「親」マスタービデオを検出し、それをトランスコーディングのソースビデオとして使用します。ただし、新しく作成した個々のエンコードされたビデオを保存すると、

検索または参照するときには表示されません。しかし、詳細ビューの「エンコードされたビデオ」タブからはアクセスできます。

詳しくは、213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」を参照してください。

検索または参照時に、エンコードされたすべてのビデオ派生物にアクセスできるようにしておくには、「**エンコードされたビデオを表示**」を選択します。

ビルドメニューには、個々のビデオでのみ機能する、または、オプションで機能するアクションがあります。この機能により、「**エンコードされたビデオを表示**」がどう設定されているかに関係なく、エンコードされたすべてのビデオ派生物を必ず表示できるようになり、ユーザはそこから選択できます。「**エンコードされたビデオを表示**」設定を上書きするビルドアクションには、「**アダプティブビデオセット**」、「**eCatalogs**」、「**再編集ビデオ**」があります。

注意：ビデオアセットのアップロードとエンコードに Scene7 Publishing System を使用しなかった場合は、このオプションが選択されていなくても、Scene7 はエンコードされたすべてのビデオを個々に表示します。

Scene7 FTP アカウント

サーバ FTP アカウントサーバを表示します。

ユーザ名 FTP アカウントユーザ名を表示します。

アプリケーションへのアップロード

画像を上書き Scene7 には、同じ名前のファイルは存在できません。各項目の Scene7 Publishing System ID (画像名からファイル名拡張子を取り除いた部分) を固有のものにする必要があります。この規則のため、アップロードダイアログボックスには上書きオプションがあります。このオプションの実際の効果は、指定した「画像を上書き」オプションによって異なります。これらのオプションは、置き換え画像のアップロード方法、つまり元の画像を置き換えるか、画像を重複させるかを指定します。重複する画像名には「-1」が付けられます (例えば、chair.tif は chair-1.tif に変更されます)。これらのオプションは、元の画像とは別のフォルダにアップロードされる画像や、元の画像と異なるファイル名拡張子 (JPG、TIF、PNG など) を持つ画像に影響を与えます (詳しくは、23 ページの「[「画像を上書き」オプションの使用](#)」を参照してください)。

- **現在のフォルダでベース名と拡張子が同じファイルを上書き** このオプションは最も厳格な置換規則です。置き換え画像を元の画像と同じフォルダにアップロードし、置き換え画像と元の画像のファイル名拡張子が同じになっている必要があります。これらの要件が満たされない場合は、重複する画像が作成されます。
- **現在のフォルダでベース名が同じファイルを上書き** 置き換え画像を元の画像と同じフォルダにアップロードする必要がありますが、ファイル名拡張子が同じでなくても構いません。例えば、chair.jpg を chair.tif に置き換える場合などです。
- **任意のフォルダでベース名と拡張子が同じファイルを上書き** 置き換え画像と元の画像のファイル名拡張子は同じになっている必要があります (例えば、chair.jpg は chair.jpg で置き換えられますが、chair.tif では置き換えられません)。ただし、置き換え画像を、元の画像と別のフォルダにアップロードできます。更新された画像は新しいフォルダにあり、元の場所のファイルはなくなります。
- **任意のフォルダでベース名が同じファイルを上書き** このオプションは最も包括的な置換規則です。置き換え画像を、元の画像と別のフォルダにアップロードでき、ファイル名拡張子が異なるファイルをアップロードして、元のファイルと置き換えることができます。元のファイルが別のフォルダにある場合、置き換え画像は、アップロード先の新しいフォルダに存在します。

公開を保持 Scene7 にアップロードする置き換え画像が、置き換えられる画像の「公開準備完了」設定を保持するか、アップロード時に指定された設定を使用するかを指定します。

初期設定のカラープロファイル CMYK 画像ファイルを追加するときに、初期設定のカラープロファイルオプションの一部として適用するカラープロファイルを指定します。

初期設定のアップロードオプション アップロードオプションを設定ダイアログボックスが開き、初期設定のアップロードオプションを指定できます。これらのオプションについて詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

アプリケーションの画像マップエディタ

初期設定の画像マッピング HREF 画像マッピング HREF 列で使用する初期設定の URL を指定します。この URL は、新しい画像マップを作成するときに表示される初期設定の URL です。

初期設定の画像マッピングテンプレート 画像マッピング HREF テンプレートの初期設定の JavaScript を定義します。画像マップをクリックしたときに実行されるカスタムコードをここに設定できます。

アプリケーションのその他の設定

ごみ箱のクリーンアップの警告 ごみ箱内のアセットは 7 日以内に自動的に削除されます。ごみ箱内のアセットが完全に削除される 4 日前に会社の管理者に通知を送信する場合、「ごみ箱の項目が自動的に削除される前に電子メールを送信する」を選択します。詳しくは、116 ページの「[ごみ箱フォルダの管理](#)」を参照してください。

「画像を上書き」オプションの使用

Scene7 には、同じ名前のファイルは存在できません。各項目の Scene7 Publishing System ID（画像名からファイル名拡張子を取り除いた部分）を固有のものにする必要があります。この規則のため、アップロードダイアログボックスには「画像を上書き」オプションがあります。このオプションによる具体的な効果は、各社の Scene7 Publishing System 内部設定の設定値によって異なります。

以前に画像をアップロードしてから元のファイルを変更（または置換）した場合、選択する上書きのオプションによって、画像の置換方法が決まります。画像に関する情報は変わりませんが、古い画像は新しい画像に置き換わります。フォルダに、Scene7 にまだ存在しない画像も含まれている場合、これらの画像は追加されます。

アップロードした画像が何らかの形で変更された（画像が変更された）が、画像への参照が同じままの場合には、このオプションを使用します。Adobe® PDF をアップロードしてリッピングする場合にも、上書きは便利です。Scene7 で画像がリッピングされる方法を微調整するには、アップロードダイアログボックスで ICC カラープロファイルのオプションを調整し、上書き機能を使用して再びアップロードします。

運用サーバから画像にアクセスするのに使用する Scene7 ID は、画像ファイル名から得られます。既存ファイルの置換および画像へのアクセスに使用される Scene7 ID の両方に対して、ファイル名に使用される大文字と小文字には注意が必要です。Scene7 にアップロードする前に、ファイル名に使用される大文字と小文字が正しいことを確認して、同じ画像に対して、Scene7 ID の大文字と小文字だけが異なることがないようにしてください。

このオプションを選択しない場合、既存の画像と同じファイル名のすべての画像は、重複と見なされて追加されません。

画像プリセット

画像プリセット画面は、画像プリセットを作成および編集するのに使用します。画像プリセットにより Scene7 は、同じマスター画像を使用して、異なるサイズで画像を動的に配信することができます。各画像プリセットは、画像を表示するための定義済みサイズおよび形式に関するコマンドの集まりです。画像プリセットの作成時には、画像配信用のサイズと、表示用画像の配信時に画像の外観を最適化するための形式に関するコマンドを選択します。

管理者は、アセット書き出し用のプリセットを作成できます。ユーザは、画像を書き出すときにプリセットを選択して、画像を管理者が指定した仕様に変更できます。

画像プリセット画面を開くには、グローバルナビゲーションバーで設定／画像プリセットをクリックします。

関連項目

121 ページの「[画像プリセットの設定](#)」

画像プリセットの作成と編集

1 設定／画像プリセットをクリックします。

- 2 プリセットを新規作成するか、既存のプリセットから作成します。

画像プリセットの作成 「追加」をクリックします。

既存のプリセットからの画像プリセットの作成 作成しようとしているものに最も近い画像プリセットを選択して、「編集」をクリックします。

- 3 プリセットを追加画面またはプリセットを編集画面で、プリセットの名前を入力します。

- 4 目的のプリセットオプションを設定します。

詳しくは、24 ページの「[画像プリセットのオプション](#)」を参照してください。

- 5 「保存」をクリックします。既存のプリセットから作成している場合は、「名前を付けて保存」をクリックします。

- 6 独自の画像でプリセットをプレビューするには、「参照」をクリックし、画像を選択します。初期設定の画像でプレビューするには、「リセット」をクリックします。

画像プリセットを編集するには、画像プリセット画面で名前を選択して「編集」をクリックします。画像プリセットを削除するには、プリセットを選択して「削除」をクリックします。

画像プリセットのオプション

プリセットを追加画面およびプリセットを編集画面には、画像プリセットを作成および編集するための次のオプションがあります。

プリセット名 名前を入力します。名前にはスペースを入れないでください。画像プリセットが識別しやすくなるように、名前に画像サイズを含めてください。

幅および高さ 画像を配信するサイズをピクセル単位で入力します。

形式 メニューから形式を選択します。GIF、JPEG、PDF または TIFF 形式を選択すると、次のオプションが表示されます。

- GIF カラー量子化オプション
 - **種類** アダプティブ（初期設定）、Web または Macintosh を選択します。アルファ付き GIF を選択した場合は、Macintosh® オプションは選択できません。
 - **ディザ** 拡散またはオフを選択します。
 - **色数** スライダーをドラッグして 2 ～ 255 の数値を入力します。
 - **カラーリスト** カンマ区切りのリストを入力します。例えば、白、グレーおよび黒の場合は、000000,888888,ffffff と入力します。
- JPEG オプション
 - **画質** JPEG 圧縮レベルを制御します。この設定は、ファイルサイズと画質の両方に影響を与えます。JPEG 画質レベルは、1 ～ 100 の範囲で指定します。
 - **JPG クロミナンスダウンサンプリングを有効にする** 人間の眼は周波数の高い色よりも周波数の高い輝度に対して敏感であるため、JPEG 画像では画像情報は輝度と色の成分に分割されています。JPEG 画像を圧縮すると、輝度成分は最大解像度が維持され、色成分はピクセルのグループの平均化によりダウンサンプリングされます。ダウンサンプリングにより、知覚される品質にほとんど影響を与えることなく、データ量が 1/2 から 1/3 に削減されます。ダウンサンプリングは、グレースケール画像では使用できません。この方法は、コントラストが高い画像（テキストがオーバーレイされた画像など）で圧縮の量を低減させるのに役立ちます。
- PDF および TIFF のオプション
 - **圧縮** 圧縮アルゴリズムを選択します。

カラースペース カラースペースを選択します。

シャープ すべての拡大・縮小処理が行われた後に基本的なシャープフィルタを画像に適用するには、「シンプルシャープを有効にする」オプションを選択します。シャープにより、異なるサイズで画像を表示したときに生じるばかしを補正できます。

シャープ、再サンプルモードおよびアンシャープマスクについて詳しくは、304 ページの「[画像へのシャープの適用](#)」を参照してください。

再サンプルモード 再サンプルモードのオプションを選択します。これらのオプションは、ダウンサンプリングした画像をシャープにします。

- **バイリニア法** 最も高速な再サンプル法です。ただし、エイリアシングアーチファクトが多少目に付きます。
- **バイキュービック法** Image Server の CPU 使用率が増えますが、エイリアシングアーチファクトが少ないシャープな画像になります。
- **シャープ 2** バイキュービック法オプションよりも多少シャープな結果になりますが、Image Server の CPU 使用率はさらに高くなります。
- **トリリニア法** 可能な場合は、高い解像度と低い解像度の両方を使用します。エイリアシングが問題となっている場合にのみ使用することをお勧めします。この方法では、周波数の高いデータが削減されるため JPEG のサイズが小さくなります。

アンシャープマスク 次のオプションを選択して、シャープを微調整します。

- **適用量** 端のピクセルに適用されるコントラストの量を制御します。初期設定値は 1.0 です。高解像度画像では、この値を 5.0 まで高めることができます。適用量は、フィルタ強度の度合いと考えることができます。
- **半径** シャープが影響する端のピクセルの周りのピクセル数を決定します。高解像度画像では、1 ～ 2 の値を入力します。小さい値を指定すると端のピクセルのみがシャープになります。大きい値を指定すると幅広い領域のピクセルがシャープになります。適切な値は、画像のサイズに依存します。
- **しきい値** アンシャープマスクフィルタが適用されたときに無視されるコントラストの範囲を決定します。つまり、このオプションは、端のピクセルとしてみなされてシャープが適用される前に、シャープを適用したピクセルが周囲の領域とどの程度異なるようになるべきかを指定します。ノイズの発生を防止するためにも、0.02 ～ 0.2 の範囲で試してください。初期設定値である 6 では、画像内のすべてのピクセルにシャープが適用されます。
- **カラースペース** 作成元のスペースを画像が使用するかどうかを指定します。通常は、RGB（元画像）または輝度スペース（適用度）です。

カラー 次のオプションを選択します。

- **出力カラープロファイル** 「初期設定を使用」を選択するか、Scene7 Publishing System で利用可能ないずれかの ICC カラープロファイルを選択します。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」も参照してください。

- **マッチング方法** カラープロファイルの初期設定のマッチング方法を無効にする場合に選択します。このオプションは、初期設定の ICC プロファイルのいずれかがカラー変換のターゲットカラースペースであり、出力デバイス（プリンタまたはモニタ）がこのプロファイルによって特徴付けられ、指定したマッチング方法がこのプロファイルで有効な場合に使用されます。

- **プロファイルの埋め込み** 画像を Adobe® Photoshop® で開いたときに、このプロファイルが使用されるようにするには、このオプションを選択します。

プリント解像度 画像の印刷用の解像度を選択します。初期設定は 72 pixel です。

URL 修飾子 設定ではなく、画像プリセットを定義する URL 修飾子を指定する場合は、ここに修飾子を入力します。

サンプル画像の URL Scene7 Image Server が、画像と、追加または編集する画像プリセットを配信するのに使用する未編集の URL 文字列を表示します。この URL 文字列は、プリセットを追加画面またはプリセットを編集画面で選択したすべての形式設定をエンコードします。

画像プリセットの編集、削除または非アクティブ化

- 1 設定／画像プリセットをクリックします。
- 2 画像プリセット画面の表でプリセットを選択し、次のいずれかの操作を行います。
 - ・「編集」をクリックし、プリセットを編集ダイアログボックスで新しいオプションを指定します。
 - ・「削除」をクリックして、プリセットをリストから削除します。
 - ・ プリセット名の横にある「アクティブ」チェックボックスを選択解除して、プリセットを Media Portal ユーザ用の Scene7 Publishing System ユーザインターフェイスから完全に削除します。

アダプティブビデオプリセットのアクティブ化または非アクティブ化

Scene7 ではアダプティブビデオエンコーディングプリセットを提供しています。これは 16:9 アダプティブビデオプリセットと 4:3 アダプティブビデオプリセットの両方を組み合わせて 1 つのグループにした、プリセットのマスターリストです。これらの定義済みプリセットは、最も一般的なエンコーディング設定を反映しており、ターゲットとなっている携帯端末、タブレットおよびデスクトップでの再生用に最適化されています。

初期設定では、「アダプティブビデオ」エンコーディングプリセットのみがアクティブ化（有効化、つまり「オン」に）されます。必要に応じて、このプリセットを非アクティブ化することができます。非アクティブなアダプティブビデオプリセットは、アップロードオプションを設定ダイアログボックスの「eVideo」セクションに選択可能なオプションとして表示されません。

詳しくは、213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」を参照してください。

アダプティブビデオプリセットをアクティブ化または非アクティブ化するには

- 1 Scene7 Publishing System の右上隅近くで、設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット／アダプティブビデオプリセットをクリックします。
- 2 アダプティブビデオプリセットページで、プリセット名の横にあるチェックボックスを選択解除して、アップロードオプションを設定ダイアログボックスの「eVideo オプション」リストからプリセットを削除します。
- 3 「閉じる」をクリックします。

ビデオファイルのエンコーディング用のビデオプリセット

エンコーディングプリセットを選択するには、アップロードページ右下隅の「オプション」をクリックします。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで「eVideo オプション」を展開し、目的のビデオエンコーディングプリセットを選択します。

注意：初期設定で有効な「アダプティブビデオ」を除いて、アップロードオプションを設定ダイアログボックスにはその他のアダプティブビデオエンコーディングプリセットまたは単一のビデオエンコーディングプリセットが表示されない場合があります。Scene7 の管理者によって、アップロードオプションを設定ダイアログボックスに表示されるビデオエンコーディングプリセットが指定されています。

- ・ 次のアダプティブビデオエンコーディングプリセットまたはシングルエンコーディングプリセットを選択します。

16:9 アダプティブビデオ デスクトップ (Flash 9 互換)、モバイル (iPhone、iPad、Android) およびタブレット (iPad、Android) に配信するための、縦横比 16:9 のビデオを作成します。このビデオは、ビューアの接続速度に最もよく合う解像度とビットレートにより最適化されます。

4:3 アダプティブビデオ デスクトップ (Flash 9 互換)、モバイル (iPhone、iPad、Android) およびタブレット (iPad、Android) に配信するための、縦横比 4:3 のビデオを作成します。このビデオは、ビューアの接続速度に最もよく合う解像度とビットレートにより最適化されます。

アダプティブビデオ モバイル、タブレットおよびデスクトップに配信するビデオを作成するための、すべての縦横比で機能する単一のエンコーディングプリセットです。このプリセットを使用してエンコードされたアップロード済みのソースビデオには、固定の高さが設定されますが、幅はビデオの縦横比を維持するように自動的に拡大縮小されます。

この柔軟な「自動拡大縮小」は、独自のカスタムビデオエンコーディングプリセットを作成した場合にも初期設定で利用できます。

詳しくは、223 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの作成または編集](#)」を参照してください。

アダプティブビデオエンコーディング (16:9 または 4:3) デスクトップ (Flash 9 互換)、モバイル (iPhone、iPad、Android) およびタブレット (iPad、Android) に配信するための、縦横比 16:9 と 4:3 の両方のビデオを作成します。このビデオは、ビューアの接続速度に最もよく合う解像度とビットレートにより最適化されます。

詳しくは、28 ページの「[アダプティブビデオエンコーディング \(16:9 または 4:3\) ビデオプリセット](#)」を参照してください。

シングルエンコーディングプリセット・デスクトップ (Flash 9 および HTML5 OGG 互換) デスクトップコンピュータにストリーミングまたはプログレッシブ eVideo を配信するための MP4 ファイルを作成します。

詳しくは、29 ページの「[デスクトップビデオエンコーディングプリセット](#)」を参照してください。

- **モバイル (iPhone、iPad、Android)** iPhone、iPad および Android に配信する MP4 ファイルを作成します。

詳しくは、30 ページの「[モバイルビデオエンコーディングプリセット](#)」を参照してください。

- **タブレット (iPad、Android)** iPad および Android に配信する MP4 ファイルを作成します。

または、ブラウザの HTML5 ビデオプレーヤーを使用するデスクトップコンピュータに、プログレッシブ eVideo を配信する OGV ファイルを作成します。

詳しくは、31 ページの「[タブレットビデオエンコーディングプリセット](#)」を参照してください。

注意：iPad にビデオを配信するには、モバイルエンコードプリセットまたはタブレットエンコードプリセットを選択する必要があります。タブレットプリセットは特に iPad 用に設計され、一般に大きな画面サイズや接続の帯域幅の利点を活かせる高い解像度と品質を備えています。タブレットプリセットでエンコードされたビデオファイルを配信するには、モバイルサイトやアプリケーションでデバイス検出コードが必要です。このコードは、再生デバイスに応じて iPhone または iPad ビデオ表示を切り替えます。iPad へのビデオファイルの配信用のモバイルプリセットを選択の方がワークフローは簡単です。その理由は、iPhone と iPad の両方で同じビデオファイルを使用できるためです。ただし、画質は低い解像度の iPhone での表示用に標準化されます。

- 「エンコーディングプリセット」グループの「エンコーディングプリセットを並べ替え」ドロップダウンリストで、「名前」または「サイズ」を選択して、名前または解像度サイズでプリセットを並べ替えます。
- ビデオ再生に使用する解像度サイズと帯域幅に基づいて、エンコーディングプリセットを選択します。
- 「アダプティブビデオエンコーディング」と、ビデオあたり 1 つ以上のエンコーディングプリセットを選択できます。例えば、1 つのアップロードジョブでデスクトップとモバイルの両方のファイルをエンコードできます。

「**アップロードを開始**」をクリックすると、元のマスタービデオファイルがアップロードされ、マスターファイルからエンコードされたファイルが生成されます。

エンコーディングプリセットオプションについて

エンコーディングプリセットオプションのパラメータは次のとおりです。

対象の接続速度 対象エンドユーザのインターネット接続速度。

エンコードファイルのサフィックス 識別のためにエンコードされたビデオファイルに追加されるサフィックス。

ビデオビットレート (データレート) ビデオ再生時の 1 秒間にエンコードされるデータの量 (キロビット / 秒)。

幅 / 高さ (ピクセル) 画面画像の幅寸法 (ピクセル単位)、画面画像の高さ寸法 (ピクセル単位)。

フレームレート / 秒 (fps) ビデオの 1 秒ごとのフレームまたは静止画の数。米国および日本では、ほとんどのビデオが 29.97 fps で撮影され、ヨーロッパとアジア（日本を除く）では、ほとんどのビデオが 25 fps で撮影されます。映画は 24 fps で撮影されます。

オーディオビットレート オーディオ再生時の 1 秒間にエンコードされるデータの量（キロビット / 秒）。

以降に示す表に、ビデオプリセットを選択するためのベストプラクティスと、エンコードされたファイルを指定するために使用する命名規則を示します。

アダプティブビデオ（初期設定）

モバイル、タブレットおよびデスクトップに配信するビデオを作成するための、すべての縦横比で機能するエンコーディングプリセットです。このプリセット（初期設定でありベストプラクティスでもあるプリセット）を使用してエンコードされたアップロード済みのソースビデオには、固定の高さが設定されますが、幅はビデオの縦横比を維持するように自動的に拡大縮小されます。

アダプティブビデオ（初期設定）

	エンコーディングプリセット名／ツールヒントテキスト	エンコードファイルのサフィックス	ビデオのデータレート (Kbps)	幅 / 高さ (ピクセル)	fps	オーディオビットレート (kbps)	推奨
1	自動 x360、800 Kbps	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	ソースと同じ	64	モバイル向け (iPhone、iPad、Android)
2	自動 x 480、1400 Kbps	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	ソースと同じ	64	タブレット向け (iPad、Android)
3	自動 x 720、2600 Kbps	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	ソースと同じ	64	デスクトップ向け (Flash 9 互換)

アダプティブビデオエンコーディング（16:9 または 4:3）ビデオプリセット

次のアダプティブビデオエンコーディングプリセットは、アップロードしたビデオの縦横比に基づき自動的に選択された一連のエンコードプリセットを組み合わせたものです。例えば、4:3 のビデオをアップロードした場合、このビデオは「**アダプティブビデオエンコーディング（16:9 または 4:3）**」オプションのマスタープリセットリスト内にある 5 つの 4:3 プリセットをすべて使用し、自動的にエンコードされます。

エンコーディングオプションパラメーターについては、27 ページの「[エンコーディングプリセットオプションについて](#)」を参照してください。

アダプティブビデオエンコーディング（16:9 または 4:3）プリセット

	エンコードプリセット名／ツールヒントテキスト	ターゲット接続速度 (Kbps)	エンコードファイルのサフィックス	ビデオのデータレート (Kbps)	幅 / 高さ (ピクセル)	fps	オーディオビットレート (kbps)	推奨
1	16:9、512x288、モバイル (iPhone、iPad、Android)、(400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512 x 288	ソースと同じ	64	低解像度、3G
2	4:3、384x288px、モバイル (iPhone、iPad、Android)、(400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	ソースと同じ	64	低解像度、3G
3	16:9、512x288、モバイル (Phone、iPad、Android)、(600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	ソースと同じ	64	中解像度、3G

	エンコードプリセット名/ ツールヒントテキスト	ターゲット 接続速度 (Kbps)	エンコードファイルの サフィックス	ビデオの データレ ート (Kbps)	幅 / 高さ (ピク セル)	fps	オーディオ ビットレ ート (kbps)	推奨
4	4:3、384x288、モバイル (iPhone、iPad、 Android)、(600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_6 00	600	384 x 288	ソース と同じ	64	中解像度、3G
5	16:9、640x360、タブ レット (iPad、 Android)、(800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800 K	800	640 x 360	ソース と同じ	80	中解像度、WiFi
6	4:3、640x480、タブ レット (iPad、Android) (800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800 K	800	640 x 480	ソース と同じ	80	中解像度、WiFi
7	16:9、768x432、タブ レット (iPad、 Android)、(1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x432_120 0K	1200	768 x 432	ソース と同じ	96	高解像度、WiFi
8	4:3、768x576、タブ レット (iPad、Android)、 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x576_120 0K	1200	768 x 576	ソース と同じ	96	高解像度、WiFi
9	16:9、1280x720、デスク トップ (Flash 9 互換)、 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	ソース と同じ	128	高精細、ワイドスクリーン
1 0	4:3、1280x960、デスク トップ (Flash 9 互換)、 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x960_2000K	2000 Kbps	1280 x 960	ソース と同じ	128	高精細

デスクトップビデオエンコーディングプリセット

デスクトップコンピュータでの MP4 および OGV 対応のビデオエンコーディングプリセット

エンコードオプションパラメータについては、27 ページの「[エンコーディングプリセットオプションについて](#)」を参照してください。

H264 Main 3.2 - オーディオ AAC、MP4 ファイル拡張子

	エンコードプリセット名/ ツールヒントテキスト	ターゲット 接続速度 (Kbps)	エンコードファイルの サフィックス	ビデオの データレ ート (Kbps)	幅 / 高さ (ピク セル)	fps	オーディオ ビットレ ート (Kbps)	推奨
1	16:9、480x270 (400 Kbps)	500	_480x270_400K	400	480 x 270	ソース と同じ	64	低解像度のワイドスクリー ン
2	16:9、640x360 (800 Kbps)	900	_640x360_800K	800	640 x 360	ソース と同じ	80	中解像度のワイドスクリー ン
3	16:9、800x450 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_800x450_1200K	1200	800 x 450	ソース と同じ	96	中～高解像度
4	16:9、1280x720 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280 x 720	ソース と同じ	128	高精細、ワイドスクリーン
5	4:3、320x240 (400 Kbps)	500	_320x240_400K	400	320 x 240	ソース と同じ	64	低解像度

	エンコードプリセット名/ ツールヒントテキスト	ターゲット 接続速度 (Kbps)	エンコードファイルの サフィックス	ビデオの データレ ート (Kbps)	幅 / 高さ (ピク セル)	fps	オーディオ ビットレ ート (Kbps)	推奨
6	4:3、480x360 (800 Kbps)	900	_480x360_800K	800	480 x 360	ソース と同じ	80	中解像度
7	4:3、640x480 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_640x480_1200K	1200	640 x 480	ソース と同じ	96	中～高解像度
8	4:3、1280x960 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x960_2000K	2000	1280 x 960	ソース と同じ	128	高精細

OGG Theora Vorbis - OGV ファイル拡張子

	エンコードプリセット名/ ツールヒントテキスト	ターゲット 接続速度 (Kbps)	エンコードファイルの サフィックス	ビデオの データレ ート (Kbps)	幅 / 高さ (ピク セル)	fps	オーディオ ビットレ ート (Kbps)	推奨
1	16:9、480x270 (400 Kbps)、OGG	500	_OGG_480x270_400 K	400	480 x 270	ソース と同じ	64	低解像度のワイドスクリー ン
2	16:9、640x360 (800 Kbps)、OGG	900	_OGG_640x360_800 K	800	640 x 360	ソース と同じ	80	中解像度のワイドスクリー ン
3	16:9、800x450 (1200 Kbps)、OGG	1.5 Mbps	_OGG_800x450_120 0K	1200	800 x 450	ソース と同じ	96	中～高解像度
4	16:9、1280x720 (2000 Kbps)、OGG	3.0 Mbps	_OGG_1280x720_20 00K	2000	1280 x 720	ソース と同じ	128	高精細、ワイドスクリーン
5	4:3、320x240 (400 Kbps)、OGG	500	_OGG_320x240_40 0K	400	320 x 240	ソース と同じ	64	低解像度
6	4:3、480x360 (800 Kbps)、OGG	900	_OGG_480x360_800 K	800	480 x 360	ソース と同じ	80	中解像度
7	4:3、640x480 (1200 Kbps)、OGG	1.5 Mbps	_OGG_640x480_120 0K	1200	640 x 480	ソース と同じ	96	中～高解像度
8	4:3、1280x960 (2000 Kbps)、OGG	3.0 Mbps	_OGG_1280x960_20 00K	2000	1280 x 960	ソース と同じ	128	高精細

モバイルビデオエンコーディングプリセット

ソース fps と同じで、iPhone、iPad、Android 携帯端末用のビデオエンコーディングプリセットです。

エンコードオプションパラメータについては、27 ページの「[エンコーディングプリセットオプションについて](#)」を参照してください。

H264 ベースライン 2.1 - オーディオ AAC、MP4 ファイル拡張子

	エンコードプリセット名 / ツールヒントテキスト	ターゲット接続速度 (Kbps)	エンコードファイルのサフィックス	ビデオのビットレート (Kbps)	幅 / 高さ (ピクセル)	fps	オーディオビットレート (Kbps)	推奨
1	16:9、512x288、モバイル (400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512 x 288	ソースと同じ	64	低解像度、3G
2	16:9、512x288、モバイル (600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512 x 288	ソースと同じ	64	中解像度、3G
3	16:9、512x288、モバイル (800 Kbps)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512 x 288	ソースと同じ	80	中解像度、Wi-Fi
4	16:9、512x288、モバイル (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_Mobile_512x288_1000K	1000	512 x 288	ソースと同じ	80	高解像度、Wi-Fi
5	16:9、512x288、モバイル (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_Mobile_512x288_1200K	1200	512 x 288	ソースと同じ	96	高解像度、Wi-Fi
6	4:3、384x288、モバイル (400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384 x 288	ソースと同じ	64	低解像度、3G
7	4:3、384x288、モバイル (600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384 x 288	ソースと同じ	64	中解像度、3G
8	4:3、448x336、モバイル (800 Kbps)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448x336	ソースと同じ	80	中解像度、Wi-Fi
9	4:3、448x336、モバイル (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_Mobile_448x336_1000K	1000	448x336	ソースと同じ	80	高解像度、Wi-Fi
10	4:3、448x336、モバイル (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_Mobile_448x336_1200K	1200	448x336	ソースと同じ	96	高解像度、Wi-Fi

タブレットビデオエンコーディングプリセット

ソース fps と同じで、iPad および Android タブレットデバイス用のビデオエンコーディングプリセットです。

エンコードオプションパラメータについては、27 ページの「[エンコーディングプリセットオプションについて](#)」を参照してください。

H264 Main 3.1 - オーディオ HE-AACv1、MP4 ファイル拡張子

	エンコードプリセット名 / ツールヒントテキスト	ターゲット接続速度 (Kbps)	エンコードファイルのサフィックス	ビデオのビットレート (Kbps)	幅 / 高さ (ピクセル)	fps	オーディオビットレート (Kbps)	推奨
1	16:9、512x288、iPad (400 Kbps)	500	_iPad_512x288_400K	400	512 x 288	ソースと同じ	64	低解像度、3G
2	16:9、512x288、iPad (600 Kbps)	700	_iPad_512x288_600K	600	512 x 288	ソースと同じ	64	中解像度、3G
3	16:9、640x360、iPad (800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640 x 360	ソースと同じ	80	中解像度、Wi-Fi
4	16:9、640x360、iPad (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_iPad_640x360_1000K	1000	640 x 360	ソースと同じ	80	高解像度、Wi-Fi

	エンコードプリセット名 / ツールヒントテキスト	ターゲット接続 速度 (Kbps)	エンコードファイルのサ フィックス	ビデオの ビットレ ート (Kbps)	幅 / 高さ (ピク セル)	fps	オーディ オビット レート (Kbps)	推奨
5	16:9、768x432、iPad (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	ソースと 同じ	96	高解像度、Wi-Fi
6	4:3、384x288、iPad (400 Kbps)	500	_iPad_384x288_400K	400	384 x 288	ソースと 同じ	64	低解像度、3G
7	4:3、512x384、iPad (600 Kbps)	700	_iPad_512x384_600K	600	512 x 384	ソースと 同じ	64	中解像度、3G
8	4:3、640x480、iPad (800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640 x 480	ソースと 同じ	80	中解像度、Wi-Fi
9	4:3、640x480、iPad (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_iPad_640x480_1000K	1000	640 x 480	ソースと 同じ	80	高解像度、Wi-Fi
10	4:3、768x576、iPad (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768 x 576	ソースと 同じ	96	高解像度、Wi-Fi

ビューアプリセット

ビューアプリセットは、ユーザのコンピュータ画面および携帯端末上でリッチメディアアセットがどのように表示されるかを決定する設定です。管理者は、ビューアプリセットを作成できます。一連のビューア構成オプション用の設定があります。例えば、ビューアの表示サイズ、ズーム動作、カラースキーム、境界線およびフォントを変更できます。

ベストプラクティスとして、Scene7 HTML5 ビデオビューアを使用します。HTML5 ビデオビューアで使用されるプリセットは堅牢なビデオプレーヤーです。HTML5 と CSS を使用した再生コンポーネントの設計、再生の埋め込み、およびブラウザの機能に基づくアダプティブストリーミングおよびプログレッシブストリーミングの使用ができる機能を単一のプレーヤーに統合することで、リッチメディアコンテンツをデスクトップ、タブレットおよびモバイルのユーザーに提供し、ビデオ配信の効率化を確実に行うことができます。

詳しくは、『Adobe Scene7 ビューアリファレンスガイド』の [HTML5 ビューアについて](#) を参照してください。

詳しくは、33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」を参照してください。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

ビューアによっては、コミュニティ機能を追加できます。コミュニティ機能には、埋め込みボタン、電子メールボタン、リンクボタンおよびアクセスボタンがあります。このボタンを使用することで、ビューアを使用するユーザが他者とビューアを共有したり、Scene7 Web サイトを開いたりすることができます。

[Scene7 ビューアリファレンスライブラリの例](#)も参照してください。

レスポンシブデザインの Web ページ用ビューアのサポート

Web ページごとに異なるニーズがあります。HTML5 ビューアを個別のブラウザウィンドウで開くリンクを表示した Web ページが必要なときもあります。また、ホスティングページに直接 HTML5 ビューアを埋め込む必要がある場合もあります。後者の場合、その Web ページは静的なレイアウトになる場合もあれば、「レスポンシブ」に処理して、デバイスごと、あるいはブラウザウィンドウのサイズごとに異なる表示にする場合もあります。これらのニーズに対応するために、Scene7 に付属する HTML5 ビューアは静的な Web ページとレスポンシブデザインの Web ページの両方をサポートします。

Web ページにレスポンシブビューアを埋め込む方法について詳しくは、Scene7 Image Serving API ヘルプの [レスポンシブな静的画像ライブラリ](#) を参照してください。

ビューアプリセットのタイプ

管理者は、次のタイプのビューアプリセットを作成およびカスタマイズできます。

eCatalog ビューア 印刷されたカタログと同じ感覚でカタログを見ることができます。ページ間の移動や、ページ上のアイテムのズームインまたはズームアウトが可能です。また、画像マップを使用して、ページ上のアイテムに関する詳細を表示できます。詳細情報を表示する情報パネルを含めたり、また画像マップ領域に有効な **rollover_key** 属性がある場合は画像マップ項目を含めたりすることもできます。情報パネルを含めるには、**eCatalog** ビューアプリセットウィンドウの情報パネルの設定パネルで、情報サーバの URL を指定します。

スウォッチセットビューア 様々な色、素材、テクスチャ、仕上げまたは布地で画像を表示できます。サムネールをクリックすると、画像のバリエーションが表示されます。

混在メディアセットビューア 異なるタイプのメディアを 1 つのビューアに表示します。スウォッチセット、スピンセット、画像およびビデオを含めることができます。異なるタイプのコンテンツを含むタブ、例えば、画像セットのタブとビデオのタブを設定できます。混在メディアセットで再生するビデオには、タイムラインとビデオコントロール（停止、一時停止、巻き戻し、再生など）がある標準のビデオビューアが使用されます。混在メディアセットビューアのプリセットを設定するときに、混在メディアセット内の各アセットタイプに使用するビューアを指定します。グリッドビューアまたはカラーセルビューアを使用して混在メディアセットを表示することもできます。

スピンセットビューア 画像の複数の表示を提供し、ユーザがアイテムを回転させ、異なる方向や角度から見られるようにします。

ビデオビューア ソースファイルの解像度またはカスタムサイズを使用して、ビデオを表示します。Scene7 には、ビデオ再生用の定義済みビューアプリセットが多数あります。管理者は、カスタムビデオビューアプリセットを作成できます。ビデオビューア設定のための 10 種類以上の設定が用意されています。サイズ、前景色と背景色、ビデオおよびオーディオコントロール、プログレスバー、ユーザーインターフェイススキン、ソーシャル機能、ヘルプ機能を設定できます。

再編集ビデオビューア 再編集ビデオを作成するための、サンプルオーディオ、背景色、枠線、キャプション、エフェクト、グラフィック、トランジション、ビデオを提供します。このコンテンツは再編集ビデオ画面のサンプルの **eVideo** コンテンツパネルに表示されます。

ズームビューア 次の 3 タイプのズームビューアから選択できます。

- **ズームビューア** ユーザが領域をクリックすることでその領域にズームインできます。コントロールをクリックして、ズームイン、ズームアウト、画像の初期設定サイズへのリセットが可能です。
- **ズームビューア：フライアウト** ズームされた領域の画像を元の画像の横に表示します。使用できるコントロールはなく、ユーザは表示する範囲の選択だけが可能です。

このビューアの完全な帯域幅使用量を決定する場合、メイン画像とフライアウト画像の両方がビューアに提供されます。メイン画像のサイズ（ステージの幅と高さ）とズーム率によって、フライアウト画像のサイズが決まります。フライアウト画像のサイズを大きくし過ぎないようにするには、メイン画像のサイズとズーム率の値のバランスを保ってください。大きいサイズのメイン画像を使用する場合は、ズーム率の値を小さくします（フライアウト幅とフライアウト高さは、フライアウトウィンドウのサイズを決定しますが、ビューアに供給されるフライアウト画像のサイズは決定しません）。

例えば、350 x 350 pixel、ズーム率 3 のメイン画像の場合、表示されるフライアウト画像は 1050 x 1050 pixel になります。300 x 300 pixel、ズーム率 4 のメイン画像の場合、表示されるフライアウト画像は 1200 x 1200 pixel になります。JPEG の画質設定（推奨される設定は 80 ～ 90 です）に応じて、ファイルのサイズを大幅に小さくすることができます。メイン画像のサイズによりませんが、推奨されるズーム率は 2.5 ～ 4 です。

Scene7 ビューアプリセット互換表

次の表は、現時点で使用できる Scene7 ビューアプリセットをまとめたものです。この表には、ビューアのデスクトップまたは携帯端末との互換性と、各ビューアで使用されるテクノロジーも示されます。

[Scene7 ビューアリファレンスライブラリの例](#)も参照してください。

ビューアでサポートされる Web ブラウザーとオペレーティングシステムのバージョンについて詳しくは、ビューアのリリースノートに記載されています。

詳しくは、[Scene7 ビューアリファレンスリリースノート](#)を参照してください。

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
ズームビューア						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_in_line	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				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
イメージセットビューア						
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				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
スウォッチセットビューア						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
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				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
eCatalog ビューア						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (ソーシャルメディアのサポートを含む)	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_eCatalog (ソーシャルメディアのサポートを含む)	HTML5	X	X	X	X	X
eCatalog_Flash	Flash AS3	X				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-eCatalog	Flash AS2	X				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
スピンビューア						
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				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット	Blackberry スマートフォン	Windows Phone
eVideo ビューア Scene7 は、MP4 H.264 ビデオのモバイルビデオ再生をサポートします。次を参照すると、このビデオ形式をサポートする Blackberry 端末が見つかります。 Supported video formats on Blackberry (Blackberry でサポートされているビデオ形式) 次を参照すると、このビデオ形式をサポートする Windows 端末が見つかります。 Windows Phone のサポートされるメディアコーデック								
Universal_HTML5_Video (クローズドキャプションのサポートを含む) 詳しくは、209 ページの「 ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用 」を参照してください。	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_social (クローズドキャプションとソーシャルメディアのサポートを含む)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Video	Flash AS3	X						
Video_eCat	Flash AS3	X						
Video_Caption	Flash AS3	X						

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
再編集ビデオビューア						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	ビューアテクノロジー	デスクトップ	Apple iPhone	Apple iPad	Android スマートフォン	Android タブレット
混在メディアセットビューア						
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				

サポートされているモバイルビューアのジェスチャに関する表

次の表に、iOS、Android 2.x および Android 3.x でサポートされているモバイルビューアのジェスチャを示します。

ジェスチャ	フライアウトズーム	ズーム	eCatalog	スピン
ドラッグ	パン	パン	パン	パン
タップ	フライアウトウィンドウの表示	ユーザインターフェイスの表示 / 非表示	ユーザインターフェイスの表示 / 非表示	ユーザインターフェイスの表示 / 非表示
ダブルタップ	該当なし	ズームインまたはリセット	ズームインまたはリセット	ズームインまたはリセット
ピンチアウト	該当なし	ズームイン (iOS と Android 3x のみ)	ズームイン (iOS と Android 3x のみ)	ズームイン (iOS と Android 3x のみ)
ピンチイン	該当なし	ズームアウト (iOS と Android 3x のみ)	ズームアウト (iOS と Android 3x のみ)	ズームアウト (iOS と Android 3x のみ)
スワイプ	スウォッチバーのスクロール	画像のスクロール	ページのスクロール	スピン
フリック	スウォッチバーのスクロール	画像のスクロール	ページのスクロール	スピン

ビューアプリセット画面について

ビューアプリセット画面で、ビューアプリセットを作成して管理します。この画面を開くには、**設定／ビューアプリセット** をクリックします。

ビューアプリセット画面には、次のタスクを実行するためのツールがあります。

プリセットの追加 「追加」をクリックし、ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで選択を行います。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

プリセットの編集 プリセットを選択し、「編集」をクリックします。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

プリセットの削除 プリセットを選択し、「削除」をクリックします。

プリセットへのローカリゼーションサポートの追加 公開設定の下の Image Server にロケールマップ文字列の値を追加します。次に、Flash AS3 ビューアプリセットを編集し、ローカライズされたツールヒントのテキストを追加します。

詳しくは、39 ページの「[Flash AS3 ビューアプリセットへのローカリゼーションサポートの追加](#)」を参照してください。

プリセットの書き出し HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットを選択し、「書き出し」をクリックしてビューアスキンをダウンロードすると、新しいビューアプリセットを作成および追加する際の基本として使用できるようになります。

詳しくは、40 ページの「[HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットの書き出し](#)」を参照してください。

ビューアプリセットリストのフィルタリング 次のツールを使用して、リストをフィルタリングします。

- 「**アクティブ**」または「**非アクティブ**」ドロップダウンリストを開き、オプションを選択して、アクティブプリセット、非アクティブプリセットまたはすべてのプリセットを表示します。
- 「**プラットフォーム**」ドロップダウンリストを開き、Flash AS3 プラットフォームのビューアのみを表示を選択します。
- 「**ビューア**」ドロップダウンリストを開いてオプションを選択し、特定の種類のビューアのみを表示します。「**すべてのビューア**」を選択して、すべてのビューアを表示します。

プリセットの並べ替え 列見出し（「アクティブ」、「ユニバーサル」、「種類」、「プリセット」または「プラットフォーム」）をクリックして、列のリストを並べ替えます。列見出しをもう一度クリックすると、リストが降順（または昇順）に並べ替えられます。

詳しくは、42 ページの「[ユニバーサルビューアについて](#)」を参照してください。

プリセットのアクティブ化/非アクティブ化 プリセットを選択して「アクティブ」オプションをクリックし、アクティブ化または非アクティブ化します。

詳しくは、41 ページの「[ビューアプリセットのアクティブ化または非アクティブ化](#)」を参照してください。

 ビューアプリセット画面の右側の「プレビュー」をクリックすると、選択したビューアプリセットでアセットがどのように表示されるかが示されます。別のアセットを表示するには、ビューアプリセット画面の「参照」をクリックして、プレビューするアセットを選択ダイアログボックスで別のアセットを選択します。

ビューアプリセットの追加と編集

ユーザインターフェイスの「追加」を使用してビューアプリセットを追加できるほか、「書き出し」を使用してビューアプリセットを追加することもできます。Flash AS3 または HTML5 用の既存のビューアプリセットを書き出し、それを新しいプリセットの基本として使用します。

詳しくは、40 ページの「[HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットの書き出し](#)」を参照してください。

ビューアプリセットを追加および編集するには

- 1 Scene7 Publishing System の右上隅近くにある**設定／ビューアプリセット**をクリックします。

プリセットのリストをフィルタリングすることができます。例えば、ビデオビューアのプリセットのみを表示するには、表の真上にある「ビューア」ドロップダウンメニューから「ビデオビューア」を選択します。

- 2 ビューアプリセット画面で、ビューアプリセットを追加または編集します。

追加 ツールバーで「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択し、リッチメディアアセットタイプを選択します。

ビューアプリセットの作成が完了したら、「名前を付けて保存」をクリックします。

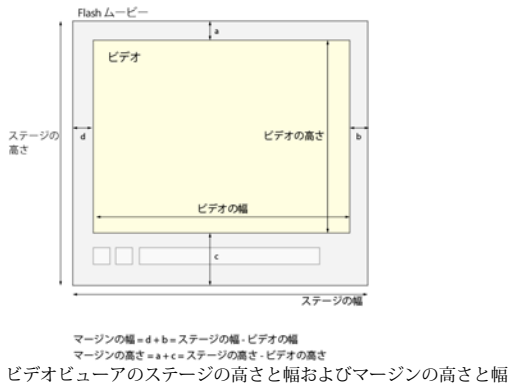
既存のビューアプリセットから開始して追加 表でビデオビューアプリセットを選択して、ツールバーの「編集」をクリックします。

ビデオビューアを再設定したら、「名前を付けて保存」をクリックし、「プリセット名」テキストフィールドに別の名前を指定して、プリセットを保存します。

編集 既存のビューアプリセットを選択し、「編集」をクリックします。

- 3 ビューアを設定画面の「プリセット名」フィールドにプリセット名を入力するか、既存の名前を編集します。
- 4 必要に応じてその他のオプションを設定します。

注意：「ソースと同じ」を選択して、エンコードされたビデオ自体の解像度サイズにビデオビューアのサイズを自動的に調整します。このオプションを選択した場合は、「ステージの幅」と「ステージの高さ」を入力できません。その代わりに、これらのオプションはビデオ自体から取得されます。「ソースと同じ」を選択した場合は、「マージンサイズ」オプションを設定して、ビデオ再生領域外のスキ寸法を反映します。このマージンサイズは、ビデオコントロールのピクセル単位の高さと幅です。次の図を参考に、使用するマージンサイズを決定してください。



5 次のいずれかの操作を行います。

- 既存のプリセットから開始してビューアプリセットを追加した場合は、「名前を付けて保存」をクリックします。
- ビューアプリセットを追加または編集した場合は、「保存」をクリックします。

Flash AS3 ビューアプリセットへのローカリゼーションサポートの追加

ローカライズされたツールヒントテキストを Flash AS3 ビューアに追加できます。

この機能を実現するには、まず Image Server でロケールマップ文字列を定義します。次に、Flash AS3 ビューアプリセットのツールヒントテキストを編集します。

55 ページの「[アセットのローカリゼーションを設定する場合の考慮事項](#)」を参照してください。

Scene7 Publishing System には、日本語、中国語、韓国語などの東アジア言語のフォントは含まれていないことに注意してください。通常、これらの言語には UTF-8 または別の文字セットが必要です。したがって、ツールヒントテキストでこれらの言語を使用するには、そのロケールから Scene7 にログインし、必要なツールヒントの値を入力します。また、ツールヒントテキストを UTF-8 として、つまり、目的の東アジア言語を使用しているワードプロセッサからテキストをカットしてペーストします。

下記の手順に従ってビューアでローカライズされたツールヒントを使用する方法に加え、代替方法を使用することもできます。ビューア SDK では、ローカライズされたツールヒントばかりでなくローカライズされたグラフィックを追加できます。詳しくは、[Adobe Scene7 Viewer SDK for Adobe Flash PDF ガイド](#)のローカリゼーションの章を参照してください。このガイドは、[Adobe Developer Connection](#) から [Adobe Scene7 ビューア SDK](#) ダウンロードの一部として入手できます。

注意：「ローカリゼーションサポート」オプションの設定については、Adobe Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせいただくか、s7support@adobe.com まで電子メールをお送りください。

Flash AS3 ビューアプリセットにローカリゼーションサポートを追加するには

- 1 **設定／アプリケーション設定／公開設定／Image Server** をクリックします。
- 2 Image Server による公開パネルで、ローカリゼーションサポートセクションまで下にスクロールします。

注意：「ローカリゼーションサポート」オプションの設定については、Adobe Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせいただくか、s7support@adobe.com まで電子メールをお送りください。

- 3 「ロケールマップ文字列」テキストフィールドで、サポートしたい言語を指定します。

例えば、ビューアで英語、スペイン語、日本語をサポートしたい場合、マップ文字列の正しい構文は `en,en,[es,es],[ja,ja]` です。パラメータは `LocaleStrMap` です。

2 文字の言語のペアごとに、最初の 2 文字のコードは言語の名前を表しています。2 文字のコードを使用する代わりに、言語の名前を省略しないで入力することもできます (English, en, など)。使用する方法に関係なく、ここで指定した言語のリストは、ビューアプリセットを編集するときにロケールドロップダウンリストに表示される言語リストにも表示されます。これは、ビューアの URL で viewerURL&locale=en を使用してローカライズされたビューアを要求するときにも使用されます。

- 4 「**保存**」をクリックし、次に「**OK**」をクリックします。
- 5 設定画面の左側のパネルの「アプリケーション設定」の下で、**ビューア／ビューアプリセット**をクリックします。
- 6 設定ツールバーのすべてのプラットフォームドロップダウンリストで、「Flash AS3」を選択します。
- 7 アクティブなビューアプリセットを選択し、設定ツールバーで、「**編集**」をクリックします。
- 8 ビューアを設定画面のロケールドロップダウンリストで、ローカライズしてビューアに表示したいツールヒントの言語を選択します。
- 9 ビューアを設定画面の左側で、一時停止／再生ボタンやフルスクリーンボタンなど、コンポーネント名をクリックします。
- 10 コンポーネントのツールヒントテキストフィールドで、選択した言語の値を入力します。
- 11 ビューアプリセットを構成する様々なコンポーネントのツールヒントの値を入力したら、ビューアを設定画面の右下隅にある「**名前を付けて保存**」をクリックします。
- 12 追加の言語をサポートする場合は、手順 8～9 を繰り返します。
- 13 新規プリセットに名前を付けて保存ダイアログボックスで、ビューアプリセットの名前を入力し、「**保存**」をクリックします。

HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットの書き出し

既存の HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットを書き出して、新しい HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットを作成するための基本として使用できます。この書き出しオプションが便利なのは、ビューアプリセットをゼロから作成する必要がなくなる点にあります。代わりに、外観や動作が希望に近いプリセットを書き出すことで、それをデザインを調整するための出発点として使用できます。

HTML5 ビューアプリセットを書き出す場合は、HTML5 ビューア SDK がインストールされており、書き出した CSS と関連 JavaScript を編集できるようになっていることを確認してください。同様に、Flash AS3 ビューアプリセットを書き出す場合は、Flash ビューア SDK が Adobe Flash Professional にインストールされており、書き出した FLA ファイルを編集できるようになっていることを確認してください。

詳しくは、4 ページの「[開発者向けリソース](#)」を参照してください。

HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットを書き出すには

- 1 **設定／ビューアプリセット**をクリックします。
- 2 ビューアプリセットツールバーの左から 2 番目のドロップダウンリストで、「**HTML5**」または「**Flash AS3**」を選択します。
- 3 左から 3 番目のドロップダウンリストで「**すべてのビューア**」を選択します。
- 4 新しい HTML5 または Flash AS3 ビューアプリセットの基本として使用するビューアプリセットを選択します。
- 5 ツールバーで「**書き出し**」をクリックします。
- 6 選択したアセットを書き出しダイアログボックスで、「**書き出しを送信**」をクリックします。

書き出しが完了すると、Flash AS3 ビューアを書き出した場合は、Zip された FLA ファイルが生成されます。HTML5 ビューアを書き出した場合は、CSS ファイルが生成されます。そのファイルをダウンロードして展開します。

- 7 書き出したビューアプリセットに応じて、次のいずれかの操作を行います。
 - FLA ファイルを Adobe Flash Professional で開き、変更を行います。ファイルを編集する前に、Scene7 ビューア Flash SDK がインストールされていることを確認してください。
FLA をムービーファイルとして書き出し、生成された SWF ファイルを保存します。
 - CSS ファイルを CSS エディタで開き、変更を行い、ファイルを保存します。
- 8 SWF ファイルまたは CSS ファイルを Scene7 Publishing System にアップロードします。
詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。
- 9 SWF ファイルまたは CSS ファイルを Scene7 Image Server に公開します。
詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。
- 10 新しいビューアプリセットを通常どおりに追加します。書き出したビューアに応じて、アップロードしたビューア SWF ファイルまたはビューア CSS ファイルを選択します。
詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

ビューアプリセットのアクティブ化または非アクティブ化

アセットを表示する URL を作成するには、プレビューダイアログボックスで「プリセット」ドロップダウンリストを開き、ビューアプリセットを選択して、「URL をコピー」をクリックします（41 ページの「[ビューアプリセットの URL のコピー](#)」を参照してください）。このプリセットリストには、管理者がビューアプリセット画面で追加して管理するビューアプリセットが表示されます。例えば、ユーザが eCatalog をプレビューすると、すべてのアクティブな eCatalog ビューアプリセットがプレビューダイアログボックスの「プリセット」ドロップダウンリストに表示されます。

ビューアプリセット画面でビューアプリセットを非アクティブ化しないと、プレビューダイアログボックスの「プリセット」ドロップダウンリストの件数が増加します。

ビューアプリセットをアクティブ化または非アクティブ化するには

- 1 設定／ビューアプリセットを選択し、ビューアプリセット画面を開きます。
- 2 「アクティブ」オプションを選択または選択解除して、ビューアプリセットをアクティブ化または非アクティブ化します。

関連項目

37 ページの「[ビューアプリセット画面について](#)」

42 ページの「[ユニバーサルビューアについて](#)」

ビューアプリセットの URL のコピー

アセットを公開した後に、ビューアプリセットの設定でアセットを表示するための URL をコピーすることができます。

URL がクリップボードにコピーされます。Web ページ、携帯端末またはアプリケーションの HTML コードで必要に応じてこの URL を使用することができます。

ビューアプリセットの URL をコピーするには

- 1 参照パネルからアセットを選択します。
- 2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
 - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「URL をコピー」をクリックします。
 - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで 1つのアセットを選択して、サムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URLをコピー」をクリックします。

- 「リスト表示」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URLをコピー」をクリックします。

- 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URLをコピー」をクリックします。

ビューアプリセットの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択したビューアプリセットのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。

埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

ビューアプリセットの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照パネルでアセットを選択します。
- 2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
 - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL パネルで、「埋め込みコード」をクリックします。
 - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。

 - 「リスト表示」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。

 - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。
- 3 埋め込みコードダイアログボックスで、「クリップボードにコピー」をクリックします。
- 4 「閉じる」をクリックします。

ユニバーサルビューアについて

注意：ユニバーサルビューアの使用はベストプラクティスではなく、お勧めしません。従来の使用法のみが想定されています。ベストプラクティスとして、Scene7 Publishing System に付属する HTML5 ビューアを使用します。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」も参照してください。

ユニバーサルビューアを使用すると、1つの URL から、デスクトップ、スマートフォン、タブレットなどの複数の画面に、ビデオや画像を公開できます。

これまで、プラットフォームが違えばサポートテクノロジーも Flash や HTML5 などと違っていたため、独自のビューアを作成しなければならませんでした。そのうえ、異なるエクスペリエンス間で切り替えられるように独自のデバイス検出を作成しなければならませんでした。こうしたことから、プロセス全体で必要とされる開発作業が非常に多くなり、複数の URL の管理も必要となっていました。

ユニバーサルビューアを設定すると、Scene7 が Web サイト、モバイルサイト、モバイルアプリに配信および統合できる単一の URL を提供します。加えて、Scene7 Publishing System がデバイス検出を自動的に行い、お客様に適切なコンテンツを適切なビューアで適切なデバイスに送信します。

ユニバーサルビューアの具体的な設定はアプリケーション設定で行います。設定可能なビューアタイプにはズーム、画像セット、スウォッチセット、スピン、eCatalog、ビデオがあります。

また、既存のユニバーサルビューアプリセットを、独自の名前のユニバーサルビューアプロファイルを作成するための基本として使用することもできます。例えば、ローカライズ用、同じ会社内の異なる事業部用、製品カテゴリ用、各季節用（春の eCatalog ユニバーサルビューアと夏の eCatalog ユニバーサルビューアなど）に同じタイプの異なるビューアを作成することができます。

ズームなどのビューアタイプごとに、対象となるプラットフォームと、HTML ベースのビューアや Flash テクノロジーに基づくビューアなどの関連ビューアが表示されます。各種プラットフォームごとに、スマートフォン、タブレット、デスクトップなどの各デバイスで使用するビューアをドラッグアンドドロップします。

ハンドヘルドスマートフォン用には、Android ベースと Apple ベースのスマートフォンがサポートされています。タブレット用には、Android ベースと Apple ベースのタブレットがサポートされています。デスクトップ用には、Flash Player がサポートされています。

ユニバーサルビューアの設定を後で編集する場合は、ジョブを Scene7 Image Server に公開して、変更内容が反映されるようにしてください。

[Scene7 ビューアライブラリの例](#)も参照してください。

ユニバーサルビューアの設定

注意：ユニバーサルビューアの使用はベストプラクティスではなく、お勧めしません。従来の使用法のみが想定されています。ベストプラクティスとして、Scene7 Publishing System に付属する HTML5 ビューアを使用します。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」も参照してください。

ユニバーサルビューアで設定に使用できるビューアは、Scene7 に付属のすべての事前定義済みビューアプリセットの組み合わせと、ユーザが追加したカスタムビューアです。実装が済んでいてもまだ Scene7 Publishing System にアップロードされていないカスタムビューアは除外されます。

どのビューアがユニバーサルビューアに公開されて選択可能になっているかは、ビューアプリセットにどのビューアがリストされているかを見て確認できます。

詳しくは、32 ページの「[ビューアプリセット](#)」を参照してください。

既存のユニバーサルビューアの設定を編集している場合は、ジョブを Scene7 Image Server に公開して、変更内容が反映されるようにしてください。

ユニバーサルビューアを設定するには

- 1 設定メニューで「**アプリケーション設定**」をクリックします。
- 2 左側のパネルの「アプリケーション設定」ツリーで、**ビューア／ユニバーサルビューア**をクリックします。
- 3 ユニバーサルビューアページの左上近くにあるビューアタイプタブをクリックするか、「**新規プロファイル**」タブをクリックして、次のいずれかの操作を行います。

クリックした ビューアタイ プタブ	次の操作を行います。
ズーム、画像 セット、ス ウォッチセ ット、スピ ン、eCatalog	「HTML ベースのビューア」グループボックスまたは「Adobe Flash 用ビューア」グループボックスで、使用するビューアをドラッグし、デバイスの画面にドロップします。 ポインタをビューアに合わせると、そのビューアに対応しているデバイス画面はユーザインターフェイスでハイライト表示され、対応していないデバイス画面はグレー表示（使用不可）になります。
ビデオ	ビデオでユニバーサル URL を使用するには、各種ビットレートでエンコードされたビデオを 1 つのアダプティブビデオセットにグループ化する必要があります。これは、1 つのビデオを異なる種類の画面での再生に使用しない方が望ましいからです。例えば、携帯端末は一般に低ビットレートのビデオを必要とする一方、デスクトップの画面は高ビットレートに対応できます。 「ビデオビューア」グループボックスで、使用するビューアをドラッグし、デスクトップの画面にドロップします。 デスクトップコンピューターでアダプティブストリーミングをサポートする場合は、AS3 の「ビデオ」ビューアを使用します。 「スマートフォン」テキストフィールドまたは「タブレット」テキストフィールドに、各デバイスでの再生に使用する目標ビットレートを入力します。これらのフィールドが適用されるのは、アダプティブストリーミングがない場合のみです。アダプティブストリーミングは、eVideo ストリーミングライセンスをお持ちのお客様向けに Apple iOS デバイスでのみサポートされます。この場合、ビデオビットレートは、検出された帯域幅に基づいて自動的に選択されます。それ以外の場合、特に確認は行われず、ターゲットに最も近いビットレートを持つビデオがアダプティブビデオセットから選択され、プログレッシブダウンロードを使用して再生されます。携帯端末にはネイティブの埋め込みビデオプレーヤーが存在するため、ビューアはありません。 ビットレートはビデオ画質の尺度になります。言い換えると、ビットレートが高いほど、ビデオ画質が向上します。逆に、ビットレートが低いと、ビデオ画質が低下します。例えば、スマートフォンの接続では帯域幅が狭いことが多いので、スマートフォン向けの目標 Kbps を低めに設定することが考えられます。一方、タブレットユーザーは Wi-Fi 接続を使用している可能性が高いことから、接続の帯域幅が広いことを想定して高めのビットレートを設定することが考えられます。「スマートフォン」カテゴリには「500」の目標ビットレートを、「タブレット」カテゴリには「1000」の目標ビットレートを設定することをお勧めします。 詳しくは、218 ページの「ビデオのエンコーディングのベストプラクティス」を参照してください。
新規プロフ ァイル	「新規プロファイル」タブのドロップダウンリストで、新しいユニバーサルビューアのベースとするビューアプリセットを選択します。 「HTML ベースのビューア」グループボックスまたは「Adobe Flash 用ビューア」グループボックスで、使用するビューアをドラッグし、デバイスの画面にドロップします。 ポインタをビューアに合わせると、そのビューアに対応しているデバイス画面はユーザインターフェイスでハイライト表示され、対応していないデバイス画面はグレー表示（使用不可）になります。 「新規プロファイル」タブをダブルクリックして、テキストフィールドに新しいユニバーサルビューアの名前を入力します。

- 4 (オプション)「画像プリセットのフォールバックを選択」ドロップダウンリストで、使用する画像プリセットの名前を選択します。

Scene7 がサポートしていないデバイスまたは画面が検出された場合は、ドロップダウンリストで選択したプリセットを使用して静的な画像が表示されます。このリストは、Scene7 Publishing System で作成および追加された画像プリセットに基づいています。

詳しくは、23 ページの「[画像プリセットの作成と編集](#)」を参照してください。

- 5 ユニバーサルビューアページの右下にある「保存」をクリックします。
- 6 「閉じる」をクリックして参照ページに戻ります。

ユニバーサルビューアのプレビュー

注意：ユニバーサルビューアの使用はベストプラクティスではなく、お勧めしません。従来の使用法のみが想定されています。ベストプラクティスとして、Scene7 Publishing System に付属する HTML5 ビューアを使用します。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」も参照してください。

設定したユニバーサルビューアをプレビューして、適切なデバイス向けに適切なビューアを選択したことを確認できます。

ユニバーサルビューアの設定を変更する必要がある場合は、ジョブを Scene7 Image Server に公開して、変更内容が反映されるようにしてください。

[Scene7 ビューアリファレンスライブラリの例](#)も参照してください。

ユニバーサルビューアをプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、ビューアでプレビューするアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。
- 3 使用しているビューに応じて、次のいずれかの操作を行います。
 - グリッドビューまたはリストビューのアセットの参照パネルで、1 つのアセットを選択します。サムネール画像の近くにある**プレビュー**ドロップダウンリストで、「**ビューアリスト**」を選択します。
 - グリッドビュー、リストビュー、または詳細ビューのアセットウィンドウよりも上にあるツールバーの**プレビュー**ドロップダウンリストで、「**ビューアリスト**」をクリックします。
- 4 次のいずれかの操作を行います。
 - ビューアリストの表で、列見出し「**プラットフォームタイプ**」をクリックして、列を昇順または降順で並べ替えます。プラットフォームタイプ列で、プラットフォームタイプが「ユニバーサル」であるビューアの名前を見つけ、表示しようとするビューアの行にある「**プレビュー**」をクリックします。
 - ビューアリストの表の右上隅近くにある「**プラットフォーム**」ドロップダウンリストで、「**ユニバーサル**」を選択し、ユニバーサルプラットフォームタイプを使用して表をフィルタリングします。
表示しようとするユニバーサルビューアの行にある「**プレビュー**」をクリックします。
- 5 ブラウザのポップアップウィンドウに表示されたビューアを閉じて、ビューアリスト画面に戻ります。
- 6 画面の右下隅にある「**閉じる**」をクリックして、アセットウィンドウに戻ります。

ユニバーサルビューアの URL のコピー

注意：ユニバーサルビューアの使用はベストプラクティスではなく、お勧めしません。従来の使用法のみが想定されています。ベストプラクティスとして、Scene7 Publishing System に付属する HTML5 ビューアを使用します。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」も参照してください。

ユニバーサル URL はビューアリストウィンドウ内または詳細ビューウィンドウ内からコピーできます。

ユニバーサルビューアの URL をコピーするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする URL を持つアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 次の操作を行います。

ユニバーサル URL のコピーに使用	次のいずれかの操作を行います。
ビューアリスト	• アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのアセットのサムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。 • アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。 • アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
詳細ビュー	• アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウで、単一アセットのサムネールイメージをダブルクリックして、詳細ビューで開きます。

3 (この手順は、グリッドビューまたはリストビューではオプションです。詳細ビューでは該当しません)。ビューアリストウィンドウの左下隅近くにある、**URL をコピー生成で使用する URL エンコーディング**ドロップダウンリストで、アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。

4 次のいずれかの操作を行います。

- ビューアリストウィンドウでアクセスする場合は、プラットフォームタイプがユニバーサルの行の「**URL をコピー**」をクリックします。
- 詳細ビューでアクセスする場合は、URL パネルの見出し「ユニバーサルプリセット」にある「**URL をコピー**」をクリックします。

ユニバーサルビューアの埋め込みコードのコピー

注意：ユニバーサルビューアの使用はベストプラクティスではなく、お勧めしません。従来の使用法のみが想定されています。ベストプラクティスとして、Scene7 Publishing System に付属する HTML5 ビューアを使用します。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

33 ページの「[Scene7 ビューアプリセット互換表](#)」も参照してください。

埋め込みコード機能を使用すると、選択したユニバーサルビューアのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

ユニバーサルビューアの埋め込みコードをコピーするには

1 左側のアセットライブラリパネルで、コピーするユニバーサルビューアの埋め込みコードを含むアセットフォルダに移動します。

2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。

- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルのユニバーサルプリセットの下で、必要なビューアの右側の「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、プラットフォームタイプがユニバーサルであるビューアの右側にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

- 「リスト表示」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある **プレビュー／ビューアリスト** をクリックします。
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、プラットフォームタイプがユニバーサルであるビューアの右側にある **埋め込みコード** をクリックします。
 - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにある **プレビュー／ビューアリスト** をクリックします。
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、プラットフォームタイプがユニバーサルであるビューアの右側にある **埋め込みコード** をクリックします。
- 3** 埋め込みコードダイアログボックスのテキストフィールドで、ユニバーサルビューアの埋め込みコードのターゲット DIV レイヤー名を指定します。
- 任意の名前を指定できます。この名前は DIV レイヤーの整理に役立ち、埋め込みコードの `setTargetDiv` タグで使用されます。
- 4** 「埋め込みコードの取得」をクリックします。
- 埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5** 「クリップボードにコピー」をクリックします。
- 6** 「閉じる」をクリックします。

初期設定ビューアの設定

初期設定ビューアを使用して、Scene7 Publishing System でプレビューを使用したときに表示される、アセットに関連付けられた初期設定ビューアを設定できます。次のアセットタイプの初期設定のプレビュー環境を設定できます。

- 画像
- ビデオ
- スピンセット
- カタログ
- 画像セット
- スウォッチセット
- メディアセット
- 再編集ビデオ

[102 ページの「アセットのプレビュー」](#)

初期設定ビューアを設定するには

- 1** 「設定」ドロップダウンリストで、「アプリケーション設定」をクリックします。
- 2** 設定ウィンドウの左側のパネルで、アプリケーション設定／ビューアを展開します。
- 3** 「初期設定ビューア」をクリックします。
- 4** 初期設定ビューアウィンドウの各アセットタイプのドロップダウンリストで、アセットのプレビューに関連付けるビューアを選択します。
- 5** 初期設定ビューアウィンドウの右下隅にある「設定を保存」をクリックします。
- 6** 設定ウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセットウィンドウに戻ります。

メタデータビュー

メタデータはアセットに関する標準化された情報です。メタデータを使用して、ワークフローを合理化し、アセットを整理し、検索を向上できます。Scene7 は IPTC (International Press Telecommunications Council) 規格と XMP (extensible metadata platform) 規格をサポートしています。ユーザは、詳細ビューでアセットのメタデータを表示または入力する前に、メタデータビューメニューを開いて、表示したりアセットの記述に使用する一連のメタデータフィールドを選択することができます。

Scene7 には定義済みのメタデータビューが用意されており、管理者は独自のメタデータビューを作成して、ユーザがメタデータを入力するときに選択できるようにします。

関連項目

108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」

メタデータビューの作成

- 1 設定／アプリケーション設定／メタデータビューを選択します。
- 2 「追加」をクリックします。
- 3 「プリセット名」フィールドに、ビューの名前を入力します。
- 4 (オプション) このビューを、ユーザが詳細ビューのメタデータパネルを開いたときに表示されるビューにするには、「初期設定として指定」のチェックをオンにします。
- 5 (オプション) ビューにユーザ定義フィールドを含めるには、「UDF を含める」を選択します。ユーザ定義フィールドは、詳細ビューのメタデータパネルの上部に表示されます。
- 6 ビューに指定するフィールドを選択します (すべてのフィールドを選択するには、「すべて選択」をクリックします)。
- 7 「保存」をクリックします。

ビュー用に選択したカテゴリとフィールドがプレビューパネルに表示されます。

メタデータビューの管理

- 1 設定／アプリケーション設定／メタデータビューを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - ビューをプレビューするには、ビューを選択します。ビューのフィールドがプレビューパネルに表示されます。
 - ビューを編集するには、ビューを選択して「編集」をクリックします。次に、プレビューパネルでフィールド名を選択または選択解除し、「UDF を含める」オプションを選択または選択解除します。
 - ビューを削除するには、ビューを選択して、「削除」をクリックします。
 - ビューを初期設定として指定するには、ビューを選択して「初期設定として指定」をクリックします。初期設定のビューは、アセットを詳細ビューで開いて、メタデータパネルを表示したときにユーザに表示されるビューです。

メタデータプリセット

メタデータプリセットにより、管理者はアセットに割り当てられたメタデータを制御したり管理したりできます。詳細ビューで、ユーザはアセットに関するメタデータを指定されたフィールドに入力できます。例えば、ユーザは所有者名、著作権情報、アドレスを入力できます。ユーザがこの情報を正確かつ完全に入力できるように、メタデータプリセットを作成できます。詳細ビューでメタデータプリセットを選択すると、メタデータフィールドに定義済みの値が入力されます。例えば、所有者名、著作権情報、アドレスが自動的に入力されます。

ユーザがアセットを説明するために詳細ビューで自動的に入力できるようにするメタデータ値のセットに対して、メタデータプリセットを作成します。

関連項目

108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」

49 ページの「[ユーザ定義フィールド](#)」

メタデータプリセットの作成または編集

- 1 設定／アプリケーション設定／メタデータプリセットを選択します。
- 2 メタデータプリセット画面で、次のいずれかの操作を実行します。
 - プリセットを作成するには、「追加」をクリックします。「メタデータテンプレート名」フィールドにプリセットの名前を入力し、「メタデータビュー」をクリックしてドロップダウンリストのビューを選択します（詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください）。
 - 既存のプリセットを編集するには、メタデータプリセットリストからプリセットを選択して「編集」をクリックします。
- 3 プリセットに含める見出しを展開し、プリセットに含めるフィールドに値を入力します。
- 4 「保存」をクリックします。

プリセット用に選択したカテゴリとフィールドがプレビューパネルに表示されます。

メタデータプリセットの管理

- 1 設定／アプリケーション設定／メタデータプリセットを選択します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
 - プリセットをプレビューするには、プレビューするプリセットを選択します。プリセット情報（カテゴリとフィールド）がプレビュー画面に表示されます。
 - プリセットを削除する場合は、そのプリセットを選択して、「削除」をクリックします。

ユーザ定義フィールド

Media Portal 管理者または会社管理者が、ユーザ定義のカスタムメタデータフィールドを作成できます。カスタムフィールドを使用して、Scene7 Publishing System のアセットを整理できます。また、必要に応じてこのフィールドを「アクティブ」としてマークすることもできます。アクティブ化すると、これらのカスタムメタデータフィールドの名前は、詳細ビューのメタデータパネルに表示されます。ユーザは、ユーザ定義メタデータフィールドに情報を入力して、アセットの説明を追加することができます。また、ユーザ定義メタデータフィールドを検索条件にすることもできます。

ユーザ定義メタデータフィールドの効果的な使用方法の 1 つとして、特定の発売（販売）でアセットのアクティブ化の時間を遅らせることができます。「アクティブ化」と「非アクティブ化」のフィールドを定義します。どちらのフィールドも日付型に基づいています。その後、[詳細ビュー](#)または[ファイル／情報を編集のメタデータ](#)パネルを使用して、アセットをアクティブ化する時間と非アクティブ化する時間を指定できます。Scene7 Publishing System は、アセットの公開ステータスと公開履歴を確認します。アクティブ化の時間内でない場合は、公開ステータスに「未公開」が表示されます。

注意：詳細ビューのメタデータパネルにユーザ定義メタデータフィールドが表示されるようにするには、メタデータビューにユーザ定義フィールドを追加します。メタデータビュー画面で、「UDF を含める」オプションを選択します。詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください。

重要：ユーザ定義のカスタムフィールドを使用してアセットを検索するには、[設定／個人設定](#)をクリックし、「[検索にユーザ定義フィールドを含める](#)」を選択します。詳しくは、15 ページの「[個人設定](#)」を参照してください。

ユーザ定義メタデータフィールドの作成

- 1 設定／アプリケーション設定／メタデータ／ユーザ定義フィールドをクリックします。

2 「追加」をクリックします。

3 カスタムフィールドダイアログボックスで、目的のオプションを設定します。

名前 メタデータフィールドの名前を入力します。

種類 ユーザがメタデータフィールドに入力できる情報の種類を定義するオプションを指定します。

- **文字列** テキスト文字列です。
- **整数** 整数です。
- **浮動小数点** 浮動小数点数です。
- **はい/いいえ** 「はい」または「いいえ」のブール値です。
- **日付** 日付です。MM/DD/YYYY 形式で指定できます。
- **ファイル名** ファイルの名前です。
- **カラー** 色の名前です。
- **サイズ** アセットの幅と高さです。
- **不明な種類** 後方互換性を確保するための設定です。このオプションを選択してはいけません。

初期設定値 必要に応じて、ユーザがフィールドに入力する可能性が最も高い値を入力します。入力した値が、作成したフィールドの初期設定値になります。

適用先 特定のアセットタイプにのみメタデータフィールドを適用する場合は、アセットタイプを選択します。

重要：ユーザ定義フィールドを作成した後に「適用先」オプションは変更できないため、「適用先」オプションを選択する場合は注意してください。Scene7 では、ユーザ定義フィールドの名前、タイプ、初期設定値は編集できますが、「適用先」設定は変更できません。

4 メタデータフィールドの作成が完了したら、「保存」をクリックします。

ユーザ定義フィールドの管理

ユーザ定義フィールド画面には、ユーザ定義のカスタムメタデータフィールドを管理するためのコマンドが用意されています。

Media Portal 管理者または会社管理者のみが、ユーザ定義フィールドを管理できます。

この画面を開くには、**設定／アプリケーション設定／メタデータ／ユーザ定義フィールド**を選択します。

フィールドの編集 フィールドを選択し、「編集」をクリックします。

フィールドの削除 フィールドを選択し、「削除」をクリックします。

フィールドのアクティブ化／非アクティブ化 フィールド名の横に表示される「アクティブ」オプションをクリックして選択または選択解除します。ユーザーが会社の管理の役割を持っている場合、このオプションが表示されない場合があります。このオプションは Media Portal に関連するので、個人設定で「**Media Portal 機能を表示**」を選択して（オンにして）、フィールドのアクティブ化と非アクティブ化を確認する必要があります。

ファイルの最適化

Scene7 Publishing System にファイルをアップロードすると、それらが保存および公開用に最適化されます。ただし、アップロード処理を中断した場合は、一部の画像が最適化されません。この場合は、「画像がまだ最適化されていません」というメッセージが表示されます。これらのファイルは、管理者が最適化できます。

Scene7 Publishing System は、ファイルを検索し、以前に最適化が完全でなかった画像のみを最適化します。

1 設定／アプリケーション設定を選択し、「ファイルの最適化」を選択します。

2 最適化ジョブの情報を入力し、「送信」をクリックします。

複数の会社で作業をしている場合は、異なる会社のファイルは別個に最適化します。

関連項目

92 ページの「[ジョブファイルの確認](#)」

バッチセットプリセット

バッチセットプリセットを使用して、Scene7 Publishing System にアセットをアップロードするジョブを実行中に、画像セットやスピンセットを自動的に作成できます。

会社の管理者は、まずセットにグループ化するアセットに対して命名規則を定義します。その後、バッチセットプリセットを作成してこれらの画像を参照することができます。各プリセットは、プリセット手法で定義された命名規則に一致する画像を使用してセットの構成方法を定義する、固有の名前を持ち自己完結した命令のセットです。

会社のアクティブなバッチセットプリセットはすべて、アップロードオプションを設定ダイアログボックスに表示されるので、各アップロードセッション中に適用するプリセットを指定できます。会社の管理者は、すべてのアクティブおよび非アクティブなバッチセットプリセットを確認できます。ファイルをアップロードするとき、Scene7 によって、アクティブプリセットの定義された命名規則に一致するすべてのファイルのセットが作成されます。

初期設定の名前

会社の管理者は、バッチセットプリセット手法で使用する初期設定の命名規則を作成します。バッチセットプリセット定義で選択された初期設定の命名規則は、すべての Web サイトのセットをバッチ生成するための会社の要件になる場合があります。バッチセットプリセットは、定義する初期設定の命名規則を使用するために作成されます。会社が定義する初期設定の命名規則の例外の場合のために、固有のコンテンツのセットに必要な代替のカスタム命名規則を含むバッチセットプリセットを多数作成することができます。

初期設定の命名規則を設定する場合に、バッチセットプリセット機能を必ず使用する必要はありませんが、初期設定の命名規則を使用して、バッチセット生成を効率化するためにセットにグループ化したい命名規則の要素を多く定義することをお勧めします。

1 設定／アプリケーション設定／バッチセットプリセット／初期設定の名前をクリックします。

2 「フォームを表示」または「コードを表示」を選択し、各要素に関する情報の表示と入力の方法を指定します。

「コードを表示」チェックボックスを選択して、選択した形式と同時に作成される正規表現値を表示することができます。フォーム表示により制限を受ける場合、命名規則の要素を定義するために正規表現値を入力または変更できます。値をフォーム表示で解析できない場合は、形式フィールドは非アクティブになります。

注意：非アクティブな形式フィールドは、無効な正規表現を表示しません。正規表現の正誤に関する検証は行われません。「結果」行で各要素に作成する正規表現の結果を確認することができます。完全な正規表現は、ページの一番下に表示されます。

3 必要に応じて各要素を展開し、使用する命名規則を入力します。

4 別の命名規則を要素に追加するには、「追加」をクリックします。要素の命名規則を削除するには、「削除」をクリックします。

5 「名前を付けて保存」をクリックし、プリセットの名前を入力します。既存のプリセットを編集している場合は「保存」をクリックします。

または、形式フィールドを利用しないで、「コードを表示」を使用することもできます。この表示では、正規表現を使用する命名規則の定義を作成します。

定義には、一致とベース名という2つの要素を使用できます。これらのフィールドでは、命名規則のすべての要素を定義して、要素が含まれるセットを命名するために使用される規則の一部を指定できます。会社の個別の命名規則では、これらの各要素の1つあるいは複数の定義を使用する場合があります。固有の定義を必要なだけ使用して、メイン画像、カラー要素、代替表示要素およびスウォッチ要素などの個別の要素にグループ化することができます。

バッチセットプリセットの作成

Scene7 はバッチセットプリセットを使用して、ビューアで表示する画像セットに一般的な情報やコンテンツを共有するアセットを編成します。バッチセットプリセット手法は、Scene7 でスケジュールしたアセットの読み込みジョブと同時に自動的に実行されます。

バッチセットプリセットを使用して、バッチセットプリセットを作成、編集および管理します。必要なアセット取り込みジョブをすべてカバーするために必要なだけの数のバッチセットプリセットを作成できます。バッチセットプリセット定義には2つの形式があります。既に設定した初期設定の命名規則のものと、その場で作成するカスタムの命名規則のものです。

バッチセットプリセットを定義する形式フィールドメソッドと、コードメソッドのいずれかを使用して、正規表現を使用することができます。初期設定の名前では、「フォームを表示」での定義と同時に「コードを表示」を選択し、定義を作成する正規表現を使用することができます。また、いずれかの表示をオフにして、一方の表示のみを使用することもできます。

52 ページの「[2D スピンセットを自動生成するためのバッチセットプリセットの作成](#)」も参照してください。

バッチセットプリセットを作成するには

- 1 **設定／アプリケーション設定／バッチセットプリセット／バッチセットプリセット** をクリックします。詳細ページの右上隅に設定されている「**フォームを表示**」は初期設定の表示です。
- 2 プリセットリストパネルの「**追加**」をクリックして、画面の右側にある詳細パネルの定義フィールドをアクティブにします。
- 3 詳細パネルの「**プリセット名**」フィールドにプリセットの名前を入力します。
- 4 「**バッチセットの種類**」ドロップダウンメニューで、プリセットの種類を選択します。
2D スピンセットを自動生成するには、「**バッチセットの種類**」ドロップダウンリストで「**多軸スピンセット**」を選択します。
- 5 次のいずれかの操作を行います。
 - 以前にアプリケーション設定／バッチセットプリセット／初期設定の名前で設定した初期設定の命名規則を使用する場合は、「**アセットの命名規則**」を展開し、「**ファイル名**」ドロップダウンリストで「**初期設定**」をクリックします。
 - プリセット設定時に命名規則を定義する場合は、「**アセットの命名規則**」を展開し、「**ファイル名**」ドロップダウンリストで「**カスタム**」をクリックします。
- 6 「**シーケンスの順番**」では、Scene7 でグループ化されたセットの画像の順番を定義します。初期設定では、アセットはアルファベット順に並んでいます。ただし、カンマ区切りの正規表現リストを使用して順番を定義できます。
- 7 命名規則と作成オプションの設定では、アセットの命名規則で定義したベース名にサフィックスとプリフィックスを指定します。また、Scene7 のフォルダ構造内の画像セットの作成場所を定義します。
大量の画像セットを定義する場合は、アセット自体を含むフォルダとは別に画像セットを保存することをお勧めします。多くの顧客は、画像セットフォルダを作成し、生成されたバッチセットを配置するためにアプリケーションをリダイレクトしています。
- 8 詳細パネルで「**保存**」をクリックします。

2D スピンセットを自動生成するためのバッチセットプリセットの作成

「**バッチセットの種類**」の「**多軸スピンセット**」を使用して、2D スピンセットの生成を自動化する「**手法**」を作成できます。画像のグループ化では行と列の正規表現を使用するので、画像アセットが多次元の配列の対応する場所に正しく配置されます。

52 ページの「[バッチセットプリセットの作成](#)」も参照してください。

多軸スピンの行数または列数には、上限または下限はありません。

例として、**spin-2dspin** という名前の多軸スピンセットを作成します。1 行あたり 12 個の画像が含まれる 3 行のスピンセット画像セットがあります。画像の名前は次のとおりです。

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

これらの情報から、このバッチセットの種類の手法は次のように指定して作成できます。

プリセット名: 2Dspin ☐ フォームを表示 ☒ コードを表示

バッチセットの種類: 多軸スピンセット

▼ アセットの命名規則

ファイル名: カスタム

▼ 一致

Raw コードを表示:

結果: [a-z]+-(d)d-(d)d

▼ ベース名

▼ 行と列の位置

多軸スピンセットの画像の位置を示す前形式を定義します。ファイル名の行/列の位置を括弧で囲む必要があります。例: \w+row(d+){w}* and \w+column(d+){w}*

▼ 行

Raw コードを表示:

結果: [a-z]+-(d)d-(d)d

▼ 列

Raw コードを表示:

結果: [a-z]+-(d)d-(d)d

▼ 命名規則と作成オプションの設定

プリフィックス:

サフィックス:

ある 2D スピンセットのバッチセットの種類の手法。

スピンセットのアセット名における共通部分のグループは、「一致」フィールドに追加しています（ハイライト表示されています）。行と列を含むアセット名の可変部分は、それぞれ「行」フィールドと「列」フィールドに追加しています。

このスピンセットをアップロードして公開するときに、**アップロードオプションを設定**ダイアログボックスの**バッチセットプリセット**の下に表示される 2D スピンセット手法の名前をアクティブ化します。

2D スピンセットを自動生成するためのバッチセットプリセットを作成するには

- 1 **設定／アプリケーション設定／バッチセットプリセット／バッチセットプリセット**を選択します。詳細ページの右上隅に設定されている「**フォームを表示**」は初期設定の表示です。
- 2 プリセットリストパネルの「**追加**」をクリックして、画面の右側にある詳細パネルの定義フィールドをアクティブにします。
- 3 詳細パネルの「プリセット名」フィールドにプリセットの名前を入力します。
- 4 「バッチセットの種類」ドロップダウンメニューで、「**アセットセット**」を選択します。
- 5 「サブタイプ」ドロップダウンリストで、「**多軸スピンセット**」を選択します。

- 6 「**アセットの命名規則**」を展開し、「ファイル名」ドロップダウンリストで「**カスタム**」をクリックします。
- 7 「**一致**」およびオプションとして「**ベース名**」の属性を使用して、グループを構成する画像アセットの命名に使用する正規表現を定義します。
- リテラル一致正規表現の例を示します。
- ```
(\w+)-\w+-\w+
```
- 8 「**行と列の位置**」を展開し、2D スピンセット配列内の画像アセットの位置の名前形式を定義します。
- ファイル名内での行または列の位置は丸括弧で囲みます。
- 行の正規表現の例を示します。
- ```
\w+-R([0-9]+)-\w+
```
- または
- ```
\w+-(\d+)-\w+
```
- 列の正規表現の例を示します。
- ```
\w+-\w+-C([0-9]+)
```
- または
- ```
\w+-\w+-C(\d+)
```
- これらは例に過ぎません。必要に応じて独自の正規表現を作成できます。
- 注意：**行と列の正規表現の組み合わせから、多次元スピンセットの配列内でアセットの位置を特定できない場合、そのアセットはセットに追加されず、エラーが記録されます。
- 9 命名規則と作成オプションの設定では、アセットの命名規則で定義したベース名にサフィックスとプリフィックスを指定します。また、Scene7 のフォルダ構造内の画像セットの作成場所を定義します。
- 大量の画像セットを定義する場合は、アセット自体を含むフォルダとは別に画像セットを保存することをお勧めします。多くの顧客は、画像セットフォルダを作成し、生成されたバッチセットを配置するためにアプリケーションをリダイレクトしています。
- 10 詳細パネルで「保存」をクリックします。
- 11 スピンセットを通常通りにアップロードして公開します。「バッチセットプリセット」の「ジョブの読み込みオプション」ダイアログボックスで 2D スピンセットの名前がアクティブ化されていることを確認します。
- 78 ページの「[アセットのアップロードと公開](#)」を参照してください。

## 公開設定

公開設定画面の設定は、初期設定でアセットが Scene7 サーバから Web サイトやアプリケーションにどのように配信されるかを決定します。設定を指定しないと、Scene7 サーバは、公開設定画面の初期設定に従ってアセットを配信します。例えば、解像度属性が含まれていない画像を配信するように要求した場合、画像は Image Server 画面に指定されている初期設定のオブジェクト解像度設定で配信されます。

管理者は、Image Server 画面、画像レンダラ画面、ビネット画面の初期設定を変更して、サーバからアセットを配信するための初期設定を指定することができます。

公開設定画面を開くには、設定／アプリケーション設定／公開設定をクリックします。

**重要：**公開設定画面は、詳しい知識がある Web サイト開発者またはプログラマ向けに用意されています。これらの画面の設定を変更するユーザは、Scene7 Publishing System、HTTP プロトコル標準および表記、基本的な画像処理技術に精通していると想定しています。

## Image Server

Image Server 画面では、Image Server から画像を配信するための初期設定を指定します。次の 5 つのカテゴリの設定を指定できます（設定について詳しくは、Image Server 画面を参照してください）。

これらの設定を変更する場合は、必ず Scene7 サポート担当者の指示に従ってください。

**カタログ管理** これらの設定で Scene7 Publishing System とカタログとの関係が決まります。ほとんどの Web サーバとは異なり、Scene7 Image Server の URL 呼び出しは、個別の画像ファイルではなく、マニフェスト（カタログ）ファイルに対して行われます。カタログファイル（eCatalog と混同しないでください）には、Image Server に公開されたすべてのコンテンツのリストと、各画像へのパスが含まれています。Digimarc ID がある場合は、「Digimarc ユーザ情報」セクションにユーザ情報を入力します。

**要求属性** これらの設定は、サーバから配信することができる画像を制限します。

**初期設定の要求属性** これらの設定は、画像の初期設定の表示に関係します。

**共通のサムネール属性** これらの設定は、サムネール画像の初期設定の外観と配置に関係します。

**カタログフィールドの初期設定** これらの設定は、画像の解像度と初期設定のサムネールの種類に関係します。

**カラーマネジメント属性** これらの設定は、使用する ICC カラープロファイルを決定します。

**互換性の属性** この設定により、後方互換性の確保のためにバージョン 3.6 の場合と同様に、テキストレイヤーの先頭と末尾の段落が処理されます。

**ローカリゼーションサポート** これらの設定によって、複数のロケール属性を管理します。また、ロケールマップ文字列を指定することもできます。これにより、ビューアのツールチップで使用する言語を指定できます。

例えば、様々な国で販売している多国籍ブランドである場合は、各国でロケール固有のビューアを使用できるようにすることができます。この機能を実現するには、ロケールマップ文字列を指定します。次に、必要な言語に翻訳したテキスト文字列を追加して、ビューアのプリセットのツールチップテキストを編集します。

**注意：**「ローカリゼーションサポート」オプションの設定については、Adobe Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせいただくか、s7support@adobe.com まで電子メールをお送りください。

「ローカリゼーションサポート」の設定について詳しくは、55 ページの「[アセットのローカリゼーションを設定する場合の考慮事項](#)」を参照してください。

39 ページの「[Flash AS3 ビューアプリセットへのローカリゼーションサポートの追加](#)」も参照してください。

## アセットのローカリゼーションを設定する場合の考慮事項

**注意：**Scene7 Publishing System で、ロケールマップフィールドなどの「ローカリゼーションサポート」オプションを設定するには、Adobe Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください。または、s7support@adobe.com まで電子メールをお送りください。

Scene7 Publishing System (SPS) を使用する一般的な方法は、e コマース Web サイトの製品画像を管理することです。国際的なビジネスでは、同じ製品のアセットの表示が国によって異なるという課題に直面します。通常、この相違はメディア全体のごくわずかな部分に関するものです。このような相違に対処するため、国ごとにすべてのアセットをコピーして異なる部分だけを上書きするのは大変な作業で、マスターアセットは 1 つという概念に矛盾します。このようなアセットの相違によって、オーディオトラックが異なる国別のビデオから、製品に使用される電源コードの違いという微妙ながらも重要な違いまで対応できます。S7 では、基本的な検索メカニズムを使用します。Image Server が検索するアセットのサフィックスの順序を定義します（必要なロケールから始めます）。

## アセットのローカライズ

IS（画像サービング）要求のロケールは、次の IS/IR（画像レンダリング）コマンドで識別されます。

locale=

このコマンドはロケール ID (locId) 文字列を受け入れ、大文字小文字は区別しません。ロケール ID は通常、英文字と「\_」を含む 2 ～ 6 文字の文字列です。

IS では任意の出力可能な ASCII 文字がサポートされます。また、locale= コマンドにはグローバルスコープがあります。つまり、すべてのネストされた IS 要求および IR 要求、参照テンプレート、画像レイヤーを含む要求全体に適用されます。要求ごとに複数のロケールを設定すること、例えばレイヤーごとに異なるロケールを設定することはできません。ただし、ネストされた要求での明示的なオーバーライドは可能だと考えられます。

locale= が指定されていない場合、attribute::DefaultLocale が翻訳エンジンに渡されます。locale= の値に適用される入力検証には制限があります。locale= の値が空の場合も許可されます。locale= にはグローバルスコープがあるので、メインカタログから attribute::DefaultLocale が要求全体に提供されます。

locale= と attribute::DefaultLocale を使用すると、次のような利点があります。

- 複数のロケールでコンテンツを共有できる。
- 汎用 ID を使用して、ロケール固有のコンテンツにアクセスできる。
- 命名規則やロケール固有のコンテンツの管理に柔軟性を持たせることができる（ロケールのプリフィックスとサフィックスの使い分けや、個別のカタログでロケール固有のコンテンツを使用するなど）。
- ロケール固有のバージョンに直接アクセスできる。
- 画像セットなどオブジェクトを集めたものに汎用参照を含め、ロケール固有のコンテンツを参照することができる。
- ローカリゼーションが必要となる、カタログで管理されるすべてのコンテンツ（画像、画像セット、ビネット、素材、ビューアの設定レコードなど）がサポートされる。
- IPS データベースや IS マニフェストのメカニズムの変更を最小限に抑えられる。
- RFC IS-63 を実装すると、ビデオやスキンなどの静的コンテンツのサポートが追加される。
- 初期設定のロケールを設定できる。

## アプリケーションのシナリオ

| アプリケーション       | シナリオ                                                                                                                                                                                                                                                       |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ビューアのローカリゼーション | 静的コンテンツのカタログが実装されたら、ローカリゼーションは完全に locale= パラメータで制御されます。このパラメータは IS に対して行われたすべての要求に付加されます。設定レコードやスキン、スプラッシュ画面などに、ロケール固有のバリエーションを含めたり含めなかったりすることができます。ローカライズされるコンテンツとその ID をビューアで識別する必要はなく、IS から適切なコンテンツが提供されます。                                             |
| 画像とビデオ         | 多国籍企業では、多くの場合、汎用コンテンツとロケール固有のコンテンツを組み合わせで使用します。このメカニズムでは、画像やビデオの参照を汎用にし、ロケール固有のコンテンツがある場合は IS から提供することができます。                                                                                                                                               |
| 画像セットとメディアセット  | ビューアで画像セットを汎用からロケール固有に変換することで、eCatalog が完全に異なる場合のように、一部のロケールで画像セット全体を異なるものにすることができます。<br><br>さらに一般的な方法として、汎用のセットの個別の ID からローカライズされたコンテンツを参照することができます。例えば、電気製品のほとんどの画像をすべての言語で同一にし、コントロールパネルの画像だけ変えることができます。IS で ID が自動的に変換されるので、ロケール固有の画像セットを生成する必要はありません。 |

## アセットのローカリゼーションの実装

Scene7 Publishing と画像サービングには、画像と静的コンテンツのローカリゼーションができるインターフェイスがあります。

ローカリゼーションを行わない場合、Image Server の URL は次のようになります。

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

ローカリゼーションを行った場合、Image Server の URL は、次のようにパスに locale= パラメータが追加されます。

http://server/is/image/company/image?locale=de\_DE

Image Server が http 呼び出しを受け取ると、**設定／アプリケーション設定／公開設定／Image Server／ローカリゼーションサポートグループ**の localeMap フィールドによって locale= パラメータが解析されます。

ロケールマップフィールドには、パイプ記号 (|) で区切られたエントリのリストが含まれています。

各エントリには、コンマ区切りの値のリストが含まれています。最初の値は、locale= パラメータによって渡される検索値です。その他の値はサフィックス値または置換値で、既存の画像に一致するまで順次検索されます。

サフィックス値または置換値が適用されるかどうかは、**設定／アプリケーション設定／公開設定／Image Server／ローカリゼーションサポートグループ**のグローバルロケール設定によって決まります。

**注意：**グローバルロケール設定は現在、Scene7 Publishing System のインターフェイス内ではなく、API を使用して設定する場合のみ可能です。

#### サフィックスの例

| URL                                               | localeMap ID        | 結果                                                                                                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------|---------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| http://server/is/image/company/image?locale=de_DE | de_DE,de, fr_FR,fr, | GlobalLocale の定義はありません。ロケールパラメータ de_DE が、localeMap の最初のエントリに一致します。最初の対応する値 de_DE がサフィックスとして追加され、image_DE というアセットの検索が Image Server で行われます。サーバで見つかった場合は、その画像が返されます。見つからなかった場合は、2 番目の値 "" がサフィックスとして使用され、その結果画像そのものが返されます。 |

#### 置換の例

| URL                                                       | GlobalLocale ID と localeMap ID                               | 結果                                                                                                                                                                                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| http://server/is/image/company/image-main-01?locale=de_DE | GlobalLocale=main<br>localeMap - de_DE,de,main fr_FR,fr,main | この置換の例では、GlobalLocale に main が設定されています。ロケールパラメータ de_DE が、localeMap の最初のエントリに一致します。GlobalLocale のサブ文字列が検索され、localeMap の最初の対応する値 de に置き換えられて image-de-01 になります。この画像が Image Server で見つかった場合は、その画像が返されます。見つからなかった場合は、2 番目の値に置き換えられて image-main-01 で検索されます。 |

URL でロケールが定義されていない場合、Image Server は DefaultLocale（定義されている場合）を取り込み、URL に適用します。

locale= で不明または空のロケールパラメータが提供されている場合、localeMap では「,」から始まる空の値が検索されます。localeMap で、ロケールが不明の場合に適用する初期設定のロケールを含めるよう設定しておくことが重要です。

#### defaultImage について

Image Server は、要求されたロケールの選択肢を 1 つずつ検索します。一致するものがなかった場合、ロケールの選択肢が defaultImage に適用され、一致するバージョンが返されます。この結果、各ロケールにローカリゼーションなしの画像の選択肢が含まれるか、ローカライズされた defaultImage のバージョンが Scene7 Publishing System で使用可能になります。

## localeMap の検索のシナリオ

次のロケールをサポートするとします。

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

これらのロケールに、英語は \_E、ドイツ語は \_G、フランス語は \_F のサフィックスをマップします。すべての例で、汎用の入力画像 ID は myImg です。

### localeMap の検索の標準的な動作

ロケール ID は対応するサフィックスにマップされます。カタログ内でロケール固有の ID が見つからない場合は、汎用 ID が使用されます。locSuffix の値が空の場合は汎用 ID にマップされることに注意してください。

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

| locale=        | 検索する出力 ID      |
|----------------|----------------|
| en,en_us,en_uk | myImg_E, myImg |
| de,de_de,de_at | myImg_D, myImg |
| fr             | myImg_F, myImg |
| その他            | -              |

### ロケールが不明な場合の localeMap の検索

不明なロケールを、特定の ID または汎用 ID にマップできます。この例では、不明なロケールを英語の ID に、英語の ID が存在しない場合は汎用 ID にマップできます。

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

| locale=        | 検索する出力 ID     |
|----------------|---------------|
| de,de_de,de_at | myImg_D,myImg |
| fr             | myImg_F,myImg |
| その他            | myImg_E,myImg |

また、次のように、不明なロケールのみに U など専用の locSuffix を使用し、\_U が存在しない場合は初期設定の画像を強制することができます。

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

または、次のように汎用 ID に直接マップできます。

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

### 多層検索を使用した localeMap の検索

ヨーロッパ、中東、北米などロケールをグループ化し、肌の露出度など地域の基準に対処することが望ましい場合が多くあります。多層検索を使用して、このような効果を実現することができます。

この例では、西欧で使用するコレクションと中東で使用するコレクションをサポートするとします。どちらのコレクションも汎用の画像コレクションに基づいて作成し、いくつかの画像を追加または変更します。さらに、両方のコレクションを特定のロケール用に細分化します。例えば中東の 2 つのバリエーション用に m1, m2、西欧の 3 つのロケール用に w1, w2, および w3 を使用します。ただし、w1 と w3 の画像は共有されます。不明なロケールは汎用のコレクションのみにマッピングされ、ロケール固有の画像にはアクセスされません。マッピングは次のようになります。

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

| locale= | 検索する出力 ID                |
|---------|--------------------------|
| w1, w3  | mylmg-W, mylmg           |
| w2      | mylmg-W2, mylmg-W, mylmg |
| m1      | mylmg-M1, mylmg-M, mylmg |
| m2      | mylmg-M2, mylmg-M, mylmg |
| その他     | mylmg                    |

#### 特定の ID の検索による localeMap の検索

一部の画像の命名規則で、汎用の画像 ID がサポートされない場合があります。要求にある汎用 ID を、カタログ内の特定の ID にマップする必要があります。ただし、正確な特定の ID が不明な場合があります。

最初の例を基にすると、すべての言語用の画像に \_1、\_2 または \_3 のサフィックスを付加できます。フランス語のロケールに特有の画像には、\_22 または \_23 のサフィックスを付加できます。ドイツ語のロケールに特有の画像には、\_470 または \_480 のサフィックスを付加できます。

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=          | 検索する出力 ID                                       |
|------------------|-------------------------------------------------|
| fr               | mylmg_22, mylmg_23, mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3   |
| de, de_at, de_de | mylmg_470, mylmg_480, mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3 |
| その他              | mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3                       |

#### ローカリゼーションサポートを実装する場合の重要な考慮事項

- ローカリゼーションの使用は ID に基づく呼び出しに限られ、パスに基づくアセットの呼び出しには使用できません。したがって、ロケールを使用してビデオを呼び出す場合は、ビデオのフルパスではなく会社 ID またはアセット ID として呼び出す必要があります。つまり、rtmp のメソッドはパスに基づくビデオの呼び出しのみに使用できるので、ローカリゼーションでは使用できません。
- localeMap がアクティブな場合は、単一のビデオを含む混在メディアセットを使用できません。使用した場合は、このセットのコンテンツの呼び出しが失敗します。この問題の回避策として、単一のビデオをアダプティブビデオセットに追加することができます。追加したら、このアダプティブビデオセットを混在メディアセットに追加します。
- アダプティブビデオセットのコンテンツの要求など、ローカライズされない要求があります。したがって、アダプティブビデオセットをローカリゼーションで使用する場合は、アダプティブビデオセットを混在メディアセット内に配置してください。配置したら、locale= パラメータを使用して混在メディアビューア内のセットを呼び出します。

## 画像レンダラ

画像レンダラ画面では、画像レンダリングサーバから画像セットを配信するための初期設定を指定します。次の 5 つのカテゴリの設定を指定できます（設定について詳しくは、Image Server 画面を参照してください）。

**カタログ管理** これらの設定で Scene7 Publishing System とカタログファイルとの関係が決まります。Scene7 Render Server URL 呼び出しは、カタログに対して行われ、その後カタログはサーバから画像を配信するための呼び出しを行います。これらの設定を変更する場合は、必ず Scene7 サポート担当者の指示に従ってください。

**セッション属性** これらの設定は、エラーパラメータ、関連する画像 URL の URL およびオブジェクトの重なりを許可するかどうかを指定します。

**初期設定の素材属性** これらの設定は、画像の初期設定の解像度とシャープ設定を指定します。

**応答画像属性** これらの設定は、画像の初期設定の表示に関係します。

**カラーマネジメント属性** これらの設定は、画像の初期設定のカラー設定に関係します。

## ビネット

ビネット画面には、ビネットの初期設定の外観を指定するための設定があります（オプションについて詳しくは、ビネット画面を参照してください）。

## ビデオ SEO（検索エンジン最適化）

検索エンジン最適化（SEO）は、検索エンジンから Web サイトへのトラフィック量を改善するための処理です。検索エンジンは、テキストベースのコンテンツに関する情報の収集には優れていますが、ビデオに関する情報は、検索エンジン向けに提供されていない場合には十分に取得できません。

Scene7 ビデオ SEO を使用すると、ビデオメタデータを利用して、検索エンジンにビデオの説明を提供することができます。Scene7 は、ビデオサイトマップと mRSS フィードの作成機能を提供します。ビデオ情報を検索エンジンに送信するための標準 XML ファイルには、次のものがあります。

**ビデオサイトマップ** ビデオコンテンツのサイト上の公開場所と公開内容を Google に正確に通知します。この結果、Google でビデオを完全に検索できるようになります。例えば、ビデオサイトマップでビデオの実行時間とカテゴリを指定できます。ビデオサイトマップについて詳しくは、

<http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471> を参照してください。

**mRSS（Media Really Simple Syndication）フィード** コンテンツの公開者がメディアファイルを Yahoo! ビデオ検索にフィードするために使用されます。mRSS フィードについて詳しくは、<http://www.rssboard.org/media-rss> を参照してください。

**注意：**Google は、情報を検索エンジンに送信するためのビデオサイトマップおよび mRSS フィードプロトコルの両方をサポートしています。

Scene7 は、各ビデオとともに保存されているメタデータからビデオサイトマップおよび mRSS フィードを生成できます。ビデオサイトマップおよび mRSS フィードを作成する場合は、ビデオファイルから抽出するメタデータフィールドを指定します。このように、ビデオの説明を検索エンジンに提供することで、検索エンジンはトラフィックをより正確に Web サイト上のビデオに導くことができます。

**重要：**ビデオサイトマップまたは mRSS フィードを作成する前に、XML ファイル内で検索エンジンが必要とするフィールドとそれらのフィールドの構成を確認します。ビデオサイトマップまたは mRSS フィードを正常に作成するには、検索エンジンの要件を満たす必要があります。

Scene7 は、ビデオサイトマップおよび mRSS フィードの生成後に、それらに関するレポートを作成します。これらのレポートは、ビデオ検索エンジン最適化レポート画面で表示できます。

**重要：**ビデオサイトマップおよび mRSS フィード用に、Scene7 は公開用にマークされているビデオのメタデータのみを取得します。ビデオサイトマップおよび mRSS フィードにメタデータを含めるビデオを公開用にマークします。

## ビデオ SEO 設定の選択

ビデオ検索エンジン最適化設定画面で、ビデオサイトマップおよび mRSS フィードのビデオ SEO 設定を選択します。この画面を開くには、設定／アプリケーション設定／ビデオ SEO／設定を選択します。

全般設定で、ビデオサイトマップを生成するか、mRSS フィードを生成するか、その両方を生成するかを選択します。生成設定領域で、メタデータフィールドを入力フィールドにマップします。

設定を選択したら、「生成」(または「保存して生成」)をクリックして、ビデオサイトマップまたは mRSS フィード、あるいはその両方を作成します。

## 全般設定の選択

「生成モード」ドロップダウンリストで、レポートモードを選択します。

**ビデオサイトマップ** ビデオサイトマップを作成します。

**mRSS フィード** メディア RSS (mRSS) フィードを作成します。

**両方** 両方の XML ファイルを作成します。

**オフ** ビデオサイトマップおよびメディア RSS (mRSS) フィードの生成を停止するには、このオプションを選択します。

「自動モード」／「手動モード」ドロップダウンリストで、自動生成または手動生成を選択します。

**自動モード** Scene7 によって、ビデオサイトマップまたはメディア RSS (mRSS) フィード、あるいはその両方が自動的に毎日生成されます。「公開用にマーク」オプションを選択すると、Scene7 が生成する XML ファイルが自動的に公開用にマークされます。

**手動モード** ビデオ検索エンジン最適化設定画面で「生成」または「保存して生成」をクリックしたときに、Scene7 によってビデオサイトマップ、メディア RSS (mRSS) フィードまたはその両方が生成されます。以下のオプションも同様に選択します。

- **その他の設定なし** 生成された XML ファイルを公開用にマークしません。
- **公開用にマーク** 生成された XML ファイルを公開用にマークします。
- **一部生成を許可** 検索エンジンは、すべてのビデオの完全なメタデータ情報が収録されていないと、XML ファイルを拒否する場合があります。このオプションを選択すると、一部のビデオのメタデータが欠落していても XML ファイルが生成されます。この場合、レポート画面に警告が登録されます。XML ファイルを書き出した後で、欠落している情報を手動で処理する場合は、このオプションを選択します。

## 生成設定の選択

生成設定領域には、ビデオサイトマップや mRSS フィードの入力フィールドが一覧表示され、メタデータパネルには、メタデータフィールドの名前が一覧表示されます。生成設定領域を使用して、入力フィールドをメタデータフィールドに割り当てます。この割り当てを行うことで、Scene7 に対してビデオサイトマップおよび／または mRSS フィードのメタデータの取得先を指定することができます。

- 1 メタデータビューメニューで、メタデータビューを選択します。ビューを選択したら、メタデータパネルにメタデータフィールドの名前が表示されます (メタデータビューについて詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください)。
- 2 メタデータフィールド名をメタデータパネルから「ランディングページ」、「タイトル」、「説明」、「タグ」、「カテゴリ」の各入力フィールドにドラッグします。「ランディングページ」、「タイトル」および「説明」フィールドは必須です。

**注意：** データを入力フィールドに手動で入力することもできます。

- 3 「保存」(XML ファイルを生成せずに設定を保存する場合)、「生成」(XML ファイルを生成する場合)、または「保存して生成」(設定を保存してファイルを生成する場合)をクリックします。

XML ファイルが生成され、ジョブログに記録されます。ビデオサイトマップ (video-sitemap) およびメディア RSS (mRSS) フィード (mrss-feed) ファイルは、会社のルートフォルダに保存されます。

**注意：** ビデオサイトマップまたは mRSS フィードを検索エンジンに送信するには、公開する必要があります。ビデオサイトマップおよびメディア RSS (mRSS) フィードファイルは、会社のルートフォルダに保存されます。必要に応じてこれらの XML ファイルを公開用にマークし、「公開」をクリックします。



## ビデオサイトマップおよび mRSS フィードファイルの検索エンジンへの送信

ビデオサイトマップおよびメディア RSS (mRSS) フィードファイルは、会社のルートフォルダに保存されます。

- `http://{公開サーバ}/is/content/{会社名}/mrss-feed.xml`
- `http://{公開サーバ}/is/content/{会社名}/video-sitemap.xml`

これらの URL のいずれかを検索エンジンの Web マスターツールにコピーして、ビデオサイトマップまたはメディア RSS (mRSS) フィードファイルを検索エンジンに送信します。

## ビデオ検索エンジン最適化レポートの表示

ビデオ検索エンジン最適化レポートはビデオ検索エンジン最適化レポート画面で表示できます。この画面を開くには、設定／アプリケーション設定／ビデオ SEO／レポートを選択します。

レポートの生成時にエラーが発生した場合は、レポート画面に一覧表示されます。

## 管理設定

管理設定画面は、Scene7 Publishing System ユーザを管理するために使用します。これらの画面は、ユーザが Scene7 Publishing System で作業できるようにしたり、電子メールでユーザと連絡し合うのに使用します。

❖ 管理設定のオプションにアクセスするには、設定／個人設定を選択します。管理設定を展開します。

## ユーザ管理

すべての Scene7 ユーザに、Scene7 Publishing System における自分の権限および機能のアクセス権を指定する役割が割り当てられます。管理者が、割り当てられている会社に対する各ユーザの役割や責任を決定します。

一般に、Scene7 によって、最初の一連の会社が設定され、会社の管理者が指定されます。指定された会社管理者が、Scene7 Publishing System ユーザを設定および管理します。

Scene7 Publishing System はユーザの役割を 3 種類サポートしています。この 3 つの役割はすべて、Scene7 Publishing System の会社設定にアクセスできます。

**SPS 管理者** Scene7 Publishing System のすべての機能を表示および管理できるほか、会社の設定と管理者やユーザの追加ができます。

**会社管理者** 各自の会社だけを表示および管理できます。また、管理者やユーザの追加といったすべての管理機能を実行できます。会社管理者はユーザを Scene7 Publishing System 会社管理者アカウントに追加できます（この役割は、初期設定のユーザの役割です）。

**SPS ユーザ** 割り当てられている会社にアクセスできます。管理作業を行うことはできません。

ユーザを追加すると、追加を通知する電子メールメッセージが Scene7 Publishing System からユーザに送信されます。メッセージには、パスワードと Scene7 Publishing System の URL が含まれています。

## ユーザまたは管理者の追加

- 1 設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理をクリックします。
- 2 「追加」をクリックします。
- 3 追加するユーザまたは管理者の名前と電子メールアドレスを入力し、「次へ」をクリックします。

**注意：**電子メールアドレスにアポストロフィ（'）は使用できません。

- 4 「役割」 オプションを選択して、役割をユーザに割り当てます。

62 ページの「[ユーザ管理](#)」を参照してください。

- 5 ユーザを追加する会社の名前を選択します。

- 6 ユーザをグループに追加する場合（Media Portal ユーザまたは寄稿者を追加している場合）、「次へ」をクリックしてユーザを追加します。

- 7 「保存」をクリックして、ユーザ設定を終了します。

保存後、ユーザを別の会社に追加するかどうかを確認するメッセージが表示されます。ユーザを会社に追加する場合は、「追加」をクリックします。

すべての新規ユーザに、ランダムに生成されたパスワードが与えられます。ユーザは、Scene7 Publishing System への初回ログイン時にパスワードの変更を求められます。

新規ユーザを追加した後、新規ユーザにご案内の電子メールが送信されます。この電子メールには、一時パスワードと、Scene7 Publishing System へのログオン方法が記載されています。

ユーザがよろこ電子メールを受信しなかった場合、SPS ログインページ (<http://s7sps1.scene7.com>) に進み、「パスワードの紛失」をクリックするように求めます。パスワードがリセットされ、新しい電子メールが送信されます。ユーザが電子メールを受信せず、迷惑メールフォルダにもない場合は、テクニカルサポートに問い合わせてください。

新規 Media Portal ユーザを追加する場合は、設定／アプリケーション設定／ユーザ管理に進んで、「ユーザリストをアップロード」をクリックして、含まれているユーザの数が 500 ユーザ以下の .csv ファイルを選択することもできます。

## ユーザの削除

ユーザを Scene7 Publishing System から削除するには、ユーザを無効にします。無効なユーザは、システムとすべてのアカウントから削除されます。

- 1 設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理をクリックします。
- 2 リストからユーザを選択し、「編集」をクリックします。
- 3 「有効」の選択を解除します。
- 4 「保存」をクリックします。

## ユーザのアクティブ化または非アクティブ化

ユーザを非アクティブにすると、アクセスするアカウントを選択メニューの一番上に表示されるアカウントにアクセスする権限がなくなります。

- 1 設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理をクリックします。
- 2 ユーザリストで、ユーザ名の横に表示される「アクティブ」オプションを選択または選択解除します。

## ユーザ情報の編集

編集できるユーザ情報は、管理者としての役割、および情報編集先であるユーザに対して割り当てられた役割によって異なります。グレー表示（使用できない）オプションは、編集できません。

- 1 設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理に移動します。
- 2 ユーザを選択して、「編集」を選択します。
- 3 権限またはアクセスを変更する会社が表示されているテーブルのエントリを選択し、「会社の管理」リンクをクリックします。
- 4 ユーザの役割を選択します。

5 ユーザのグループメンバーシップを変更する場合（Media Portal ユーザまたは寄稿者を編集または追加している場合）、「次へ」をクリックしてグループメンバーシップを編集します。

6 「保存」をクリックします。

## ユーザリストのフィルタリングと並べ替え

ユーザリストのフィルタリングや並べ替えを行ってユーザを探すことができます。ユーザリストには、アクセスするアカウントを選択メニューで選択されているアカウントに関係なく、管理下のすべてのアカウント内のすべてのユーザが表示されます。

次のユーザリストフィルタリング方法を使用できます。

**グループでフィルタリング**「グループで」メニューを選択し、リストをグループ内のユーザに絞り込むオプションを選択します。

**ユーザの役割によるフィルタリング**「ユーザの役割が」メニューを選択して、特定の種類のユーザまたは管理者に絞り込むオプションを選択します。

**フィールド名によるフィルタリング**「フィールドによるフィルタを有効にする」オプションを選択します。次に、「フィールド名が」メニューを選択して、リストをフィルタリングする列を選択し、フィルタリングする文字メニューを選択して文字を選択します。いずれかの列で、選択した文字によってリストがフィルタリングされます。リスト全体を表示するには、「フィールドによるフィルタを有効にする」オプションを選択解除します。

**無効なユーザを除外**「無効なユーザを含める」オプションの選択を解除します。検索結果には、システム内のユーザだけが表示されます。無効なユーザはシステムおよび管理下のアカウントから削除されています。

**列見出しで並べ替え** 見出しをクリックして、すべてのユーザをそのステータス、姓、名または電子メールのアルファベット順、ユーザの役割、有効 / 無効ステータスで並べ替えることができます。

ユーザ数が多い場合は、最大リストサイズメニューを選択し、数値を選択することで、リストのサイズを制限できます。

## 帯域幅とストレージ

SPS 管理者は、管理している会社の帯域幅、ストレージおよびその他のタイプのレポートを作成できます。これらのレポートは、帯域幅とストレージ画面で表示できます。

この画面を開くには、設定／個人設定をクリックします。管理設定を展開し、「帯域幅とストレージ」をクリックします。

### レポートのタイプ

次の表で、帯域幅とストレージ画面から生成できるレポートについて説明します。

| レポート       | 情報                | 使用方法                                                                                          |
|------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 帯域幅        | 帯域幅使用量（会社別）       | 特定の日付範囲にわたる帯域幅使用量を会社別に追跡して、トラフィックパターンを判断します。                                                  |
| ストレージ      | ストレージ使用量          | アップロードされたデータの量を会社別に追跡します。                                                                     |
| 画像コンテンツ    | 画像要求数（タイプ別）       | 様々な画像タイプの要求数と使用量を追跡します。                                                                       |
| ドメイン       | URL 要求数（ドメイン別）    | 特定の会社の画像要求のドメインに基づいて画像の使用量を追跡します（Scene7 では、アカウントあたり複数のドメインを提供できます。詳しくは、テクニカルサポートにお問い合わせください）。 |
| ビデオストリーミング | ストリーミングビデオの帯域幅使用量 | 特定の日付範囲にわたるストリーミングビデオ使用量を会社別に追跡して、トラフィックパターンを判断します。                                           |
| ビデオコンテンツ   | 様々なビデオの再生時間       | 最も視聴回数の多かったビデオと最も視聴回数が少なかったビデオを判断します。                                                         |

画像コンテンツレポートは、以下の画像タイプの要求に関する情報を提供します。

**画像要求** 画像の要求です。

**サムネール要求** ビューア内のスウォッチまたは代替画像の要求です。

**マスク要求** グレースケールマスクを返す画像の要求です。

**ビューアタイトル要求** ビューアによって読み込まれた画像要求です。

**Vnt オブジェクト要求** 要求されたビネット内の指定されたオブジェクトが含まれた画像を返す画像レンダリング要求です。

**Vnt 情報要求** 要求されたビネットに関する情報を返す画像レンダリング要求です。

**注意：**ビデオストリーミングレポートは、ストリーミングビデオにのみ該当します。プログレッシブビデオの視聴は追跡しません。

## レポートの生成

帯域幅、ストレージ、画像コンテンツ、ドメイン、ビデオストリーミングまたはビデオコンテンツのレポートを生成するには：

- 1 設定／個人設定を選択します。
- 2 管理設定を展開し、「帯域幅とストレージ」をクリックします。
- 3 「帯域幅」、「ストレージ」、「画像コンテンツ」、「ドメイン」、「ビデオストリーミング」または「ビデオコンテンツ」タブをクリックします。

64 ページの「[レポートのタイプ](#)」を参照してください。

## 様々な方法でのデータの表示

帯域幅とストレージページでレポートを生成した後に、情報を表示するためのオプションを選択できます。情報の種類、情報の表示方法（グラフまたはデータグリッド）および情報の収集期間を指定できます。データビューで、情報を並べ替えたり、列の順番を変更することができます。

**グラフまたはデータグリッドでの情報の表示** データをグラフで表示するには「チャートビュー」オプションをクリックし、データをデータグリッドで表示するには「データビュー」オプションをクリックします。

**レポートの種類の選択** レポートの種類メニューで、「概要」、「毎日」または「毎月」を選択して、データを概要形式、日単位、月単位で整理します。一部のレポートには、このオプションはありません。

**期間の指定** オプションを選択してレポートの期間を定義し、「更新」をクリックします。

- **定義済みの期間** 定義済みレポートメニューで、オプションを選択します。例えば、先月からのデータを収集するには、「先月」を選択します。
- **カスタム期間** 定義済みレポートメニューで、「カスタム」を選択します。開始月または開始日メニューで月または日を選択して、月数または日数メニューで値を選択します。ドメインレポートおよびビデオコンテンツレポートでは、レポート情報を収集するための特定の開始日と終了日を選択できます。

**データの並べ替え（データビューのみ）** 列の情報を並べ替えるには、列見出しをクリックします。もう一度クリックすると、降順で並べ替えられます。

**列の順番の変更（データビューのみ）** 列をデータグリッドの別の位置に移動するには、見出しをドラッグします。

## レポートの書き出しと印刷

レポートの生成後に、スプレッドシートやその他のアプリケーションで使用できるようにデータを書き出すことができます。また、レポートを印刷することもできます。

**レポートデータの書き出し** データビューで、必要に応じてデータを並べ替えたり、位置を変更したりします。書き出しメニューを開いて、「タブ区切り」、「カンマ区切り」または「HTML フォーマット済み」の形式を選択します。選択した形式でデータがクリップボードにコピーされます。これでデータをスプレッドシートやアプリケーションにペーストできます。

**レポートの印刷** 「プリント」をクリックし、プリントダイアログボックスで目的のオプションを選択して、「OK」をクリックします。

### 関連項目

66 ページの「[画像エラー](#)」

## 画像エラー

SPS 管理者は、画像エラーレポートを生成できます。画像エラーレポートは、現在ログインしている会社について、直近 24 時間以内で最も頻度の高い画像エラー 20 個をリストで表示します。画像エラーレポートを生成するには、次の手順に従います。

- 1 設定／個人設定をクリックします。
- 2 管理設定を展開し、「画像エラー」をクリックします。
- 3 必要に応じて次の操作を行います。
  - 見出しをクリックして、見出し情報ごとにエラーを並べ替えます。初期設定では、エラーは発生頻度の高い順に並んでいます。
  - カーソルをエラーの「応答」フィールド上に移動すると、詳細なエラーメッセージが表示されます。
  - カーソルを「URL」フィールドまたは「リファラ」フィールド上に移動すると、画像またはリファラ Web ページへのリンクが表示されます。
  - URL の「URL をコピー」をクリックして、実際の画像へのリンクをコピーします。このリンクをブラウザウィンドウにペーストして画像のページに移動し、エラーを調べることができます。
  - リファラの「URL をコピー」をクリックして、リファラ Web ページへのリンクをコピーします。

表示されたエラーは、現在ログインしている会社のエラーです。各エラーには次の情報が含まれます。

**画像 ID** 問題のある画像の ID です。

**時間** 直近 24 時間以内で、最初にエラーが報告されてから最後に報告された時間の範囲を示します。

**数** 報告された画像エラーの数です。

**応答** 詳細なエラーメッセージです。エラーは 4xx または 5xx です。

**Url** Scene 7 上にある画像の URL のリストです。

**リファラ** 最初の要求元である Web サイトの URL です。リファラには、画像へのリンクがある Web サイトが表示されます。

「URL」列および「リファラ」列には、テストを簡略化するための「URL をコピー」が関連付けられています。

### 関連項目

64 ページの「[帯域幅とストレージ](#)」

## 第 4 章：Media Portal

Adobe® Scene7® Media Portal を使用すると、会社は承認されたクリエイティブアセットを容易に取得、制御し、社外のパートナー、販売網および社内のビジネスユーザに配信できます。このブラウザベースの「セルフサービス」の環境は、会社で承認された形式で Scene7 アセットを容易に参照、検索、プレビューおよび書き出すことができるように、管理者により制御されたビューを Media Portal ユーザに提供します。

管理者は、Media Portal でのアセットの表示、アクセス、使用方法を制御します。また、Media Portal インターフェイスを Web サイトとブランドに一致するようにカスタマイズできます。Media Portal インターフェイスで、フォント、フォントカラー、フォントサイズを指定でき、ロゴなどのブランド要素を取り入れることができます。

### 必要システム構成

Scene7 Media Portal を最大限に活用するため、お使いのシステムが以下の必要システム構成および推奨事項を満たしていることを確認してください。

- Microsoft® Windows® 7 以降または Mac OS X 10.6 以降の Macintosh® Intel プロセッサが必要。
- 3 GB 以上の RAM が必要（4 GB 以上を推奨）。
- カラーモニタ。
- 解像度 1280x1024 以上で True Color をサポートするビデオカード。
- JAVA 対応ブラウザ、Flash 11 以上。
- Windows でサポートされているブラウザ：Internet Explorer 9 以上、Firefox 23.0 以上。
- Macintosh でサポートされているブラウザ：Safari 6.0 以上、Firefox™ 23 以上。

**注意：**ブラウザに Flash Player のバージョン 11 がインストールされていない場合は、アドビの Web サイト [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_flashplayer\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_jp) からダウンロードできます。

### クイックスタート：Media Portal の管理

ここでは、Media Portal の管理方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している参照先を示しています。

#### 1. Media Portal ユーザの役割について

Media Portal ユーザには、ユーザ、寄稿者、寄稿者ユーザの 3 つの役割があります。役割ごとに実行できる作業は異なります。例えば、寄稿者はファイルとフォルダの名前を変更したり、削除したりすることができますが、ユーザはこのどちらの作業も実行できません。様々な役割を理解することで、ユーザを追加するときに、ユーザに付与する責任を理解できます。

詳しくは、69 ページの「[Media Portal ユーザの役割](#)」を参照してください。

## 2. ユーザ管理のためのグループの作成

グループは、ユーザがアクセスするフォルダおよびファイル、これらのフォルダおよびファイルでユーザが実行できることおよび使用可能な画像プリセットを指定します。管理者の最初の作業は、グループを作成することです。各グループについて、グループメンバーがアクセスできるフォルダ、ファイルおよび画像プリセットを指定します。また、読み取り、書き込みおよび削除の権限をグループメンバーに付与します。これらの権限によって、メンバーが、アクセスできるフォルダとファイルを参照、編集、名前変更、削除できるかどうか指定されます。

詳しくは、70 ページの「[Media Portal グループの作成と管理](#)」を参照してください。

## 3. ユーザの追加

ユーザを追加する際、ユーザに役割（ユーザ、寄稿者または寄稿者ユーザ）を割り当てます。また、ユーザを 1 つまたは複数のグループに割り当てます。ユーザの追加を速やかに行うため、ユーザリストを CSV ファイル形式でアップロードできます。新しいユーザにはご案内の電子メールメッセージと Media Portal へのログオン手順が送信されます。

詳しくは、72 ページの「[Media Portal のユーザの追加と管理](#)」を参照してください。

## 4. FTP アカウントの管理

Media Portal に関連付けられた個別の FTP アカウントを保有し、Scene7 Publishing System アカウントの特定のフォルダにマッピングすることができます。この種の機能は、ユーザが個別の FTP アカウントを使用して、アカウントにデジタルアセットをアップロードできるようにすることを意味します。

74 ページの「[FTP アカウントの管理](#)」を参照してください。

**注意：**Media Portal 管理者のみが、これらの FTP アカウントを管理できます。さらに、Media Portal 寄稿者ユーザの役割を持つユーザまたは Media Portal 寄稿者のみがファイルをアップロードできます。

詳しくは、69 ページの「[Media Portal ユーザの役割](#)」を参照してください。

## 5. 書き出しオプションの指定

Media Portal ユーザは、ファイルを書き出すときに、ファイルの形式を変更してオリジナルのマスターファイルを書き出すことができます。ただし、ユーザにその権限があることが条件です。管理者は、ユーザによるファイルの書き出し方法を指定します。

詳しくは、75 ページの「[Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定](#)」を参照してください。

## 6. 画像プリセットの作成

画像プリセットは、画像を書き出すときにサイズ、画質、形式、解像度およびその他の画像の外観を変更する、一連の定義済みの設定です。画像プリセットを作成して、ユーザが書き出すときに画像の形式を変更する方法を制御できます。

詳しくは、76 ページの「[画像プリセットの作成と有効化](#)」を参照してください。

## 7. メタデータプリセットとユーザ定義メタデータフィールドの作成

メタデータは、ファイルを記述し、識別します。アセットの検索と整理に使用されます。メタデータが正しく入力され、データを必要とするメタデータフィールドに値が入力されるようにするため、メタデータプリセットを作成できます。メタデータプリセットは、メタデータエントリの定義済みセットです。操作するファイルを一意に記述するメタデータフィールドを作成することもできます。

詳しくは、76 ページの「[メタデータの使用の効率化](#)」を参照してください。

## 8. Media Portal 画面のカスタマイズ

Media Portal スタイル設定によって、Media Portal 画面に自社ロゴとカラーを使用してブランド化できます。スタイル設定を使用して Media Portal に会社のスタンプを配置します。

詳しくは、77 ページの「[Media Portal 画面のカスタマイズ](#)」を参照してください。

## Media Portal ユーザの役割

Media Portal には次の役割があります。それぞれアクセス権と権限が異なります。ユーザをサインアップすると、次のいずれかの役割がユーザに割り当てられます。

**Media Portal 管理者** 管理者、寄稿者およびユーザを追加および削除できます。管理者は、グループのアクセス権の設定、FTP アカウントの管理、会社が承認した変換形式（プリセット）の割り当て、Media Portal ユーザへの電子メールの送信、ポータルの使用状況やストレージレポートの確認が可能です。

**Media Portal ユーザ** フォルダとファイルにアクセスできます。ユーザは、ファイルの参照、プレビューおよびダウンロードのみが可能です。この役割は、会社が承認したアセットへのアクセスを必要とするチャンネルやサービスパートナーに適しています。

**Media Portal 寄稿者** 管理者が許可した領域のファイルやメタデータをアップロード、プレビューおよび参照できます。寄稿者はファイルをダウンロードすることはできません。寄稿者は、メタデータの編集、ファイル名の変更、別のフォルダへのファイルの移動およびファイルの削除が可能です。

**Media Portal 寄稿者ユーザ** フォルダとファイルにアクセスできます。寄稿者ユーザは、画像とメタデータを参照、プレビュー、ダウンロードおよびアップロードできます。寄稿者ユーザは、ファイル名の変更、別のフォルダへのファイルの移動およびファイルの削除が可能です。

次の表に、各種役割を持つユーザが実行できるタスクを示します。管理者と寄稿者ユーザは、この表に示すすべてのタスクを実行できます。

| タスク                                    | ユーザ | 寄稿者 | 寄稿者ユーザ |
|----------------------------------------|-----|-----|--------|
| フォルダとファイルの参照                           | X   | X   | X      |
| メタデータの参照                               | X   | X   | X      |
| ファイルのプレビュー                             | X   | X   | X      |
| ファイルの検索                                | X   | X   | X      |
| Scene7 Publishing System へのファイルのアップロード |     | X   | X      |
| アセットメタデータの編集と取り込み                      |     | X   | X      |
| フォルダの作成、名前の変更および削除                     |     | X   | X      |
| アセットメタデータの書き出し                         | X   |     | X      |
| ファイル名の変更                               |     | X   | X      |
| 別のフォルダへのファイルの移動                        |     | X   | X      |
| ファイル名の変更                               |     | X   | X      |
| ファイルの削除                                |     | X   | X      |
| SPS からのファイルの書き出し（ダウンロード）               | X   |     | X      |



## Media Portal グループの作成と管理

グループを使用して、Media Portal ユーザを管理することができます。ユーザがアセットにアクセスするには、そのアセットへのアクセス権限を持つ少なくとも 1 つのグループに属している必要があります。ユーザを追加する際、ユーザに 1 つまたは複数のグループを割り当てます。このとき、グループが割り当てられているフォルダへのユーザアクセスが付与されます。また、グループが使用することができる画像プリセットを選択することもできます。

### グループを使用したフォルダ、アセットおよび画像プリセットへのアクセス制限

異なるレベルにアクセス権限を割り当てるには、グループを作成します。各グループに、様々なフォルダやフォルダ内のアセットに対する読み取り、書き込みおよび削除権限を割り当てます。また、グループが使用することができる画像プリセットも指定します。次に、ユーザをグループに割り当てます。ユーザは、複数のグループに属することができます。グループの概念によって、全コンテンツの一部のみにアクセスを制限する柔軟性が得られます。

アセットまたはフォルダに対する権限を明示的にグループに付与しなかった場合、そのアセットまたはフォルダには、その親フォルダ（フォルダ階層の上位フォルダ）に割り当てた権限が継承されます。親フォルダに権限を付与すると、すべての子フォルダに同じ権限が継承されます。

**注意：**ユーザは、複数のグループに属することができます。ユーザが、フォルダへのアクセス権限が異なる 2 つのグループに属している場合、ユーザは最も高いアクセス権が付与されます。

### グループの追加

- 1 **設定／Media Portal 設定／グループ**をクリックします。
- 2 「**追加**」をクリックします。
- 3 グループを追加ダイアログボックスで、「グループ名」ボックスにグループ名を入力し、「**グループを追加**」をクリックします。
- 4 必要に応じて、ユーザの名前の横のボックスを選択して、ユーザを新しいグループに追加できます。
- 5 この時点でアクセス権限を指定する場合、「**アセットのアクセス権限**」タブをクリックして、希望のオプションを指定します。  
詳しくは、70 ページの「[グループのアセットのアクセス権限の設定](#)」を参照してください。
- 6 グループが利用できる画像プリセットを選択するには、「**画像プリセットへのアクセス権限**」タブをクリックして、グループが使用できる画像プリセットを選択します。  
詳しくは、71 ページの「[グループの画像プリセットへのアクセス権限の選択](#)」を参照してください。
- 7 「**閉じる**」をクリックします。

### グループのアセットのアクセス権限の設定

- 1 **設定／Media Portal 設定／グループ**をクリックします。
- 2 「**グループリスト**」ページで、次のいずれかの操作を行います。
  - グループを追加し、権限を指定するには、「**追加**」をクリックします。グループを追加ダイアログボックスで、グループ名を入力し、「**グループを追加**」ボタンをクリックし、グループにユーザを追加します。
  - グループの権限を編集するには、グループを選択し、「**編集**」をクリックします。
- 3 グループを追加ダイアログボックスまたはグループを編集ダイアログボックスで「**アセットのアクセス権限**」タブをクリックします。タブの右側には、フォルダとアセットの読み取り、書き込みおよび削除の権限を設定するためのボックスがあります。左側のパネルでフォルダやサブフォルダを展開したり、折りたたんだりすることができます。

- 4 フォルダや個々のアセットへの権限を割り当てるには、左側のパネルでフォルダを選択します。フォルダの内容が右側のパネルに表示されます。次に、右側のパネルで、ファイルやフォルダに対応するボックスを選択することで、グループの権限を割り当てます。

次の表に、各種タスクと、読み取り、書き込み、削除権限との対応を示しています。

| タスク                   | 読み取り | 書き込み | 削除 |
|-----------------------|------|------|----|
| フォルダとファイルの参照          | X    |      |    |
| ファイルの編集（切り抜き、シャープ、調整） |      | X    |    |
| ファイル名の選択変更            |      | X    |    |
| 別のフォルダへのファイルの移動       |      | X    |    |
| ファイル名の変更              |      | X    |    |
| ファイルの削除               |      |      | X  |

- 5 「閉じる」をクリックします。

**重要：**ボックスを選択すると、アクセス権限が設定されます。フォルダにアクセス権を割り当てると、そのサブフォルダとその中のすべてのファイルに、親フォルダと同じアクセス権が付与されます。ただし、サブフォルダやアセットファイルごとに異なるアクセス権を指定することもできます。

## グループの画像プリセットへのアクセス権限の選択

グループメンバーが Media Portal でアセットを書き出す際に使用することができる画像プリセットを指定する場合は、グループの画像プリセットのアクセス権限を選択します。

詳しくは、75 ページの「[Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定](#)」も参照してください。

- 1 設定／Media Portal 設定／グループをクリックします。
- 2 「グループリスト」ページで、次のいずれかの操作を行います。
  - グループを追加して、グループが使用することができる画像プリセットを指定するには、「追加」をクリックします。グループを追加ダイアログボックスで、グループ名を入力し、「グループを追加」ボタンをクリックし、グループにユーザを追加します。
  - グループの画像プリセットのオプションを編集するには、グループを選択し、「編集」をクリックします。
- 3 グループを追加ダイアログボックスまたはグループを編集ダイアログボックスで、「画像プリセットのアクセス権限」タブをクリックします。
- 4 画像プリセットを選択または選択解除して、Media Portal ユーザがアセットを書き出す際に使用することができるプリセットを指定します。
- 5 「閉じる」をクリックします。

## グループの編集および削除

- 1 設定／Media Portal 設定／グループをクリックします。
- 2 「グループリスト」ページで、グループを選択し、編集または削除します。

**グループの編集** 「編集」ボタンをクリックして、グループを編集ダイアログボックスのオプションを選択します。

**グループの削除** 「削除」をクリックします。

## Media Portal のユーザの追加と管理

管理者は、ユーザの追加と管理、ユーザによるパスワードの変更を許可するかどうかの指定、ユーザ情報の編集、ユーザリストのアップロードを実行できます。これらのタスクは、ユーザ管理画面で実行されます。この画面にアクセスするには、**設定／アプリケーション設定**をクリックし、「**管理設定**」で、「**ユーザ管理**」をクリックします。

**重要：**ユーザを追加する前に、ユーザを管理するためのグループを設定します。Media Portal では、ユーザを 1 つまたは複数のグループに割り当てないと、ユーザを追加できません。詳しくは、70 ページの「[Media Portal グループの作成と管理](#)」を参照してください。

### Media Portal のパスワードの処理

Media Portal ユーザ、寄稿者、寄稿者ユーザをサインアップしたときに、それらのユーザにパスワードが記載されたご案内の電子メールが送信されます。管理者は、Media Portal ユーザがこのパスワードを変更できるようにするかどうかを指定できます。

- 1 **設定／Media Portal 設定／全般設定**をクリックします。
- 2 全般設定ページで、「**Media Portal ユーザによるパスワードの変更を許可**」オプションを選択または選択解除します。
- 3 「**保存**」をクリックします。

**注意：**パスワードの変更が許可された Media Portal ユーザは、**設定／個人設定**を選択して、個人設定画面でパスワードを変更することができます。

### Media Portal ユーザの追加

- 1 **設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理**をクリックします。
- 2 ユーザ管理ページで、「**追加**」をクリックします。
- 3 ユーザを追加ダイアログボックスのユーザ情報パネルで、ユーザの名、姓、および電子メールアドレスを入力し、「**次へ**」をクリックします。
- 4 会社 / 役割パネルの会社ドロップダウンリストで、ユーザの会社を選択します。
- 5 役割リストで、Media Portal 役割を選択し、**次へ**をクリックします。  
詳しくは、69 ページの「[Media Portal ユーザの役割](#)」を参照してください。
- 6 アクセスグループパネルで、1 つまたは複数のグループを選択します。  
詳しくは、70 ページの「[Media Portal グループの作成と管理](#)」を参照してください。
- 7 (オプション) 「**電子メール設定**」をクリックして、初期設定とは異なる電子メール設定を選択します。  
74 ページの「[Media Portal ユーザ向けのご案内の電子メールメッセージの設定](#)」を参照してください。
- 8 「**ユーザを追加**」をクリックします。

ユーザを追加すると、追加を通知する電子メールメッセージが Media Portal からユーザに送信されます。メッセージには、一時パスワードと Media Portal の URL が含まれています。

### Media Portal ユーザリストのアップロード

多数のユーザを追加する場合は、ユーザリストをアップロードできます。ユーザは、現在選択されているアカウントに自動的に追加されます。

ユーザーリストは、ユーザ情報を含む CSV（カンマ区切り）ファイル形式で作成します。リストがアップロードされると、リスト内のユーザが自動的にアカウントに追加され、指定されているグループが割り当てられます。追加を通知する電子メールが各新規ユーザに送信されます。この電子メールには、Media Portal へのリンクと一時パスワードが含まれます。

## CSV ファイルの作成

次の形式とフィールドに従った CSV ファイル（filename.csv）を作成します。ファイルの最初の行には、次の表の列見出しを含める必要があります。列の順序は任意です。列はすべて必須です。

| 列名     | 説明                                                                                                                                                       |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 名      | 名前。                                                                                                                                                      |
| 姓      | 姓。                                                                                                                                                       |
| 電子メール  | 有効な電子メールアドレス。                                                                                                                                            |
| パスワード  | パスワード（大文字と小文字を区別）。                                                                                                                                       |
| ユーザの役割 | MediaPortal 管理者<br>Media Portal ユーザ<br>Media Portal 寄稿者<br>Media Portal 寄稿者ユーザ                                                                           |
| グループ   | 各ユーザの 1 つまたは複数のアカウントグループ割り当てをカンマで区切ったリストです。アカウント名にプリフィックスを付け、スラッシュ（/）で区切ることで、グループを指定します。例えば、PortalCo/IT の場合、PortalCo はアカウント、IT は PortalCo アカウント内のグループです。 |

次のサンプルスプレッドシートで、CSV ファイルのレイアウト方法の例を示します。

| 名     | 姓        | 電子メール             | パスワード   | ユーザの役割           | グループ                                 |
|-------|----------|-------------------|---------|------------------|--------------------------------------|
| Peter | Peterson | petep@company.com | welcome | MediaPortal 管理者  | PortalCo/IT,PortalCo/Admin           |
| Kevin | Marks    | kevinm@myco.com   | welcome | Media Portal ユーザ | PortalCo/MktgGroup,<br>PortalCo/test |

## CSV ファイルのアップロード

- 1 ユーザ管理設定画面を開きます。
- 2 ユーザリストをアップロードをクリックします。
- 3 アップロードするファイルを選択しますダイアログボックスで CSV ファイルを選択し、「開く」をクリックします。

リスト内の各ユーザが、指定されているグループに自動的に追加されます。追加を通知する電子メールメッセージが各ユーザに送信されます。

**注意：**CSV ファイルの形式が正しくなかった場合は、次のエラーメッセージが表示されます。「アップロードした CSV ファイルの処理中にエラーが発生しました。ファイルの内容を調べて、データが有効であることを確認してください。」また、CSV に既存の IP または IPS ユーザが含まれていた場合、そのユーザはユーザーリストに追加されません。

## 選択可能な Media Portal ユーザリストの生成

Media Portal ユーザの名前と電子メールアドレスをポップアップウィンドウに表示できます。このリストは、ユーザ名とアドレスを Media Portal 以外で使用するためにカットおよびペーストする場合に便利です。

- 1 設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理をクリックします。

- 2 「**ユーザの役割が**」ドロップダウンリストで、Media Portal ユーザの役割名を選択し、「**更新**」をクリックして、Media Portal ユーザの 1 つのクラスの名前のみを表示します。
- 3 「**ポップアップリスト**」をクリックすると、ポップアップウィンドウが開きます。このリストをコピーしてペーストできます。

## Media Portal ユーザ向けのご案内の電子メールメッセージの設定

新規 Media Portal ユーザ、寄稿者、寄稿者ユーザを追加する際に、ご案内の電子メールを送信できます。この電子メールメッセージを設定するか、Scene7 で送信しないように設定できます。

- 1 **設定／アプリケーション設定／管理設定／ユーザ管理**を選択します。
- 2 ユーザ管理設定画面で、「**電子メール設定**」ボタンをクリックします。
- 3 電子メール設定ダイアログボックスで、次のいずれかの設定を指定します。

**電子メールを送信** 新しいユーザにサインアップが完了したことを電子メールで通知しない場合は、このオプションの選択を解除します。

**初期設定のパスワード** 新規ユーザの一時パスワードを入力するか、フィールドを空のままにして Scene7 によってランダムなパスワードが作成されるようにします。ユーザは、初めてログインしたときにパスワードを変更するように指示されます。

**置換 URL** ユーザが、別の URL で Scene7 にアクセスする場合は、初期設定の URL とは異なる URL を入力します。

## その他のユーザ管理タスク

ユーザ管理設定画面から、次のタスクも実行できます。

**ユーザリストのフィルタリングと並べ替え** Media Portal ユーザのリストをフィルタして、ユーザを検索します。

詳しくは、64 ページの「[ユーザリストのフィルタリングと並べ替え](#)」を参照してください。

**ユーザの削除** ユーザをリストから削除します。

詳しくは、63 ページの「[ユーザの削除](#)」を参照してください。

**ユーザのアクティブ化と非アクティブ化** ユーザによるフォルダへのアクセスを停止します。

詳しくは、63 ページの「[ユーザのアクティブ化または非アクティブ化](#)」を参照してください。

**ユーザ情報の編集** ユーザの最新情報を入力します。

詳しくは、63 ページの「[ユーザ情報の編集](#)」を参照してください。

**ユーザ定義フィールドの作成** ユーザ定義のカスタムメタデータフィールドを作成して、Scene7 Publishing System 内にあるアセットの整理に役立てることができます。このフィールドは必要に応じて、アクティブ化または非アクティブ化することができます。

49 ページの「[ユーザ定義フィールド](#)」を参照してください。

## FTP アカウントの管理

Media Portal 管理者のみが、FTP アカウントを管理できます。さらに、**Media Portal** 寄稿者ユーザの役割を持つユーザまたは **Media Portal** 寄稿者のみがデジタルアセットをアップロードできます。

既存の Media Portal ユーザは、管理設定のユーザ管理ページからアクティブ化または非アクティブ化できることに注意してください。

63 ページの「[ユーザのアクティブ化または非アクティブ化](#)」を参照してください。

1 設定／Media Portal／FTP アカウントをクリックします。

2 FTP アカウントを追加ページの FTP アカウントのユーザ名ドロップダウンリストで、ユーザを選択します。

ユーザがリストされていない場合、まず管理設定を通して、Media Portal 管理者、Media Portal 寄稿者ユーザ、または Media Portal 寄稿者としてこれらのユーザを追加する必要があります。適切な役割を持つユーザを追加した後、ドロップダウンリストにそのユーザ名が表示されます。

72 ページの「[Media Portal ユーザの追加](#)」を参照してください。

3 パスワードと確認フィールドで、FTP アカウントのパスワードを入力します。

4 「保存」をクリックして、既存のアカウント表にアカウントを追加します。

メディアアセットをアップロードするには、既存のアカウント表にリストされた FTP アカウントのユーザ名、およびアカウントに関連付けられたパスワードが必要になります。

詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

## 既存の FTP アカウントの削除

1 設定／Media Portal／FTP アカウントをクリックします。

2 FTP アカウントを追加ページの既存のアカウント表で、削除する FTP アカウントを選択します。

3 「削除」をクリックします。

## Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定

管理者から権限が付与されている場合、Media Portal ユーザは画像を書き出すときにその形式を変更できます。例えば、サイズ、ファイル形式および画質を変更できます。書き出し時に画像の形式を自動的に変更することで、画像を個別に変換する手間を省き、時間を節約できます。また、管理者はプリセット、つまり事前に選択した画像形式の設定を作成できます。画像の書き出し時にプリセットを使用すると、会社が指定した内容で画像の形式を変更できます。

ユーザー定義変換を使用して画像アセットを書き出す場合、または元のマスター画像を書き出す場合は、次の 2 つの制限が適用されます。

- 書き出しジョブの場合、書き出し用の圧縮 ZIP ファイルの最大ファイルサイズは 1 GB です。
- 書き出しジョブあたり合計 500 個のアセットまで許容されています。

113 ページの「[Scene7 Publishing System からのアセットの書き出し](#)」も参照してください。

### Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションを指定するには

1 設定／画像プリセットをクリックします。

2 画像プリセットウィンドウで、必要に応じて次のオプションを選択します。

**ユーザ定義変換を有効にする** このオプションを選択すると、選択したアセットを書き出しウィンドウにある、サイズドロップダウンリストから**その他**を選択できます。次に、ユーザはピクセルまたはセンチメートルなどの測定単位を選択して、希望の幅と高さを指定できます。ユーザがこれらのファイルを書き出したり、ダウンロードしたりするとき、画像ファイルの形式が変更されます。

**サイズ**ドロップダウンリストから **pixel** が選択されている場合、画像の幅 × 高さは 1 億 pixel を超えることはできません。このサイズは 10,000 × 10,000 pixel の画像（正方形）または 8,000 × 12,000 pixel の画像（縦横比 2x3）と同一です。元のマスター画像を書き出す場合、このサイズ制限は適用されません。

ダウンロードするときにファイルの形式を変更せずに、ファイルをダウンロードできるようにするには、このオプションの選択を解除します。

**オリジナルの書き出しを有効にする** オリジナルのマスター画像を書き出せるようになります。選択したアセットを書き出しパネルでは、**変換**ドロップダウンメニューを開き、「**オリジナルを書き出し**」を選択して、オリジナルのファイルを書き出すことができます。ユーザが画像を書き出すときに画像プリセットを選択するか、変換オプションを選択することを強制するには、このオプションの選択を解除します。

#### 関連項目

23 ページの「[画像プリセット](#)」

71 ページの「[グループの画像プリセットへのアクセス権限の選択](#)」

## 画像プリセットの作成と有効化

ユーザが Media Portal を使用して画像アセットを書き出すとき、選択したアセットを書き出しダイアログボックスで画像プリセットを選択できます。画像プリセットは、画像を書き出すときにサイズ、画質、形式、解像度およびその他の画像の外観を変更する、一連の定義済みの設定です。

Media Portal 管理者は画像プリセットを作成して、画像が書き出されるときに形式の変更方法を制御できます。画像プリセットは、ユーザが画像を Scene7 Publishing System から書き出すときに、画像を会社の指定する形式に変更します。画像の形式を自動的に変更するのではなく、画像プリセットで定められた正確な指定に従って書き出します。

画像アセットを書き出す際、以下の制限が適用されます。

- 幅 x 高さは、画像あたり 100 MB 以下である必要があります。例えば、画像が 10K x 10K を超えたり、8K x 12K のような縦横比を超えてはいけません。
- 書き出しジョブあたり、ファイルサイズの合計は最大で 1 GB です。
- 書き出しジョブあたり、アセットの合計は最大で 500 個です。

**注意：**これらの制限は、マスターファイルの書き出しではなく、派生した画像アセットの書き出しのみに適用されます。

画像プリセットを作成するには、23 ページの「[画像プリセット](#)」を参照してください。

ユーザがファイルを書き出すときに画像プリセットを選択できるようにするには、75 ページの「[Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定](#)」を参照してください。

グループのメンバーが使用することができる画像プリセットを選択する方法については、71 ページの「[グループの画像プリセットへのアクセス権限の選択](#)」を参照してください。

## メタデータの使用の効率化

Scene7 Publishing System のすべてのファイルにはメタデータが含まれています。メタデータは、ファイルを記述し、識別します。アセットの検索と整理に使用されます。アセットのメタデータを表示するには、詳細ビューで開いて、メタデータパネルを確認します。このパネルのメタデータフィールドには、アセットに関する説明情報が表示されます。

メタデータは、メタデータフィールドに正しく入力されていなければ、検索やアセット整理に役立ちません。メタデータを正しく入力し、すべての適切なメタデータフィールドにメタデータを格納するため、メタデータプリセットを作成できます。メタデータプリセットは、メタデータエントリの定義済みセットです。メタデータを自分で入力しなくても、ユーザは詳細ビューでメタデータプリセットを選択して、メタデータフィールドに定義済み情報を入力できます。

メタデータプリセットの作成については、48 ページの「[メタデータプリセット](#)」を参照してください。



操作するアセットを一意に記述するメタデータフィールドの作成については、49 ページの「[ユーザ定義フィールド](#)」を参照してください。

## Media Portal 画面のカスタマイズ

Media Portal スタイル設定によって、Media Portal 画面に自社ロゴとカラーを使用してブランド化できます。スタイル設定を使用して Media Portal に会社のスタンプを配置します。

スタイル設定にアクセスするには、**設定 / Media Portal 設定 / スタイル設定**を選択します。変更を加えたら、必ず「**保存**」をクリックして設定を保存します。「**復元**」をクリックすると、デフォルト設定に戻ります。選択する際、プレビューパネルで選択内容のプレビューを確認できます。

**ロゴ「参照」** ボタンをクリックして、ロゴイメージを選択ウィンドウでグラフィックを選択します。

**アプリケーション** 背景のグラデーションの色メニューの選択内容から、グラデーションカラーブレンドを作成します。

**ツリー** ロールオーバーのカラー（ポインタを項目の上に移動したときに表示されるカラー）と選択のカラー（項目を選択したときに表示されるカラー）を選択します。

**アコーディオン** 詳細ビューの画面右側に表示されるアコーディオンの背景色、境界のスタイル、ロールオーバーおよび選択のカラーを選択します。

**アコーディオンヘッダ** アコーディオンヘッダのテキストを太字にするかどうかを選択します。

**データグリッド** データグリッドのヘッダ行の色を選択します。

**警告** 警告メッセージボックスの背景色を選択します。

**プログレスバー** アップロードおよびダウンロードの進行状況を示すバーの色を選択します。

Media Portal ユーザーは、管理者が選択したスタイル設定を表示するには、Media Portal にアクセスするのに使用する URL に「**?company= 会社名**」を追加する必要があります。例えば、次の URL にある PortalCo という会社にアクセスする Media Portal ユーザーがスタイル設定を表示するとします。

**<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal>**

その場合、代わりに次の URL を使用することになります。

**<http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal?company=PortalCo>**

会社名に URL を含めることで、Media Portal はユーザがアクセスしようとしている会社を認識して、その会社のスタイル設定を適用できるようになります。

Media Portal ユーザーに URL の変更について伝え、新しいユーザーが正確な Media Portal URL を受け取るようにご案内の電子メールメッセージを設定する方法については、他の項で詳しく説明しています。

電子メール通信と 74 ページの「[Media Portal ユーザ向けのご案内の電子メールメッセージの設定](#)」を参照してください。



## 第5章：アセットのアップロードと公開

Scene7 での作業は、次の 3 つに分類することができます。

- Scene7 Publishing System へファイルアセットをアップロードする
- リッチメディアアセットの作成に使用できるようにファイルを管理する
- Web サイトやアプリケーションに配信できるように、アセットファイルを Scene7 サーバーへ公開する

アセットファイルを Scene7 Publishing System にアップロードしたとき、およびアセットファイルを Scene7 サーバーに公開したときに、システムはこれらのファイル転送をジョブページに記録します。このページで、アップロードおよび公開操作を追跡および監視することができます。

**重要：**ファイルをアップロードすると、Scene7 はそのファイルの URL を生成します。URL は、ファイルを公開するまでアクティブになりません。

**注意：**新しい即時公開機能は、SPS 6.0 のリリース後、まもなくご利用いただけるようになりました。この機能により、1 つの手順でアセットを直ちに公開できます。この機能は「公開用にマーク」機能に代わるものとして、徐々に展開されています。展開に含まれるまでしばらくの間、現在のインターフェイスと機能が継続的に使用される場合があります。また、展開後も一部のアセットでは「公開用にマーク」プロセスが引き続き使用されます。

### ファイルのアップロード

アセットファイルを Scene7 Publishing System にアップロードする前に、アセットファイルの名前が正しいこと、またフォルダ階層が正しく設定、構成されていることを確認します。ファイルは、Scene7 で提供されている FTP サイトからアップロードすることも、コンピュータやネットワークから直接アップロードすることもできます。Scene7 では、ファイルをアップロードするときにファイルを最適化するオプションを提供しています。Adobe Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションをインストールしている場合は、ファイルやフォルダをデスクトップから直接ドラッグすることでアップロードできます（詳しくは、20 ページの「全般設定」を参照してください）。

### アセットおよびフォルダのアップロードの準備

Scene7 Publishing System にアセットをアップロードする前に、アセットの形式とサイズが適切であることを確認してください。また、Scene7 のアセット命名規則に従っていることを確認する必要があります。フォルダ構成とファイル構造を設定しておくと、ファイルの操作や場所の特定が容易になります。

### サポートされているアセットファイル形式

次の表に、Scene7 Publishing System がサポートしているアセットファイル形式を示します。サポートされる Camera Raw ファイルについては、[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_cameraraw\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_jp) を参照してください。

| アセットファイル形式   | 説明                                |
|--------------|-----------------------------------|
| オーディオ        | AAC、HE-AAC、AC3、WAV、WMA、AIFF、MP3   |
| カスケードスタイルシート | CSS                               |
| カラープロファイル    | ICC、ICM                           |
| Flash        | FLA、FLV、SWF、SWC、F4V               |
| フォント         | AFM、OTF、PFB、PFM、PhotoFont、TTC、TTF |

| アセットファイル形式             | 説明                                                                           |
|------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| FXG                    | FXG                                                                          |
| Illustrator            | AI、FXG                                                                       |
| 画像                     | BMP、FPX、GIF、JPEG、JPG、PNG、PICT (Windows のみ)、TIF、TIFF                          |
| InDesign               | INDD、INDT                                                                    |
| MS Office              | DOC、PPT、RTF、XLS                                                              |
| PDF                    | PDF                                                                          |
| Photoshop              | PSD、FXG、Camera Raw                                                           |
| PostScript             | EPS、PS                                                                       |
| Scene7 Image Authoring | VNC、VNT、VNW                                                                  |
| SVG                    | SVG、SVGX                                                                     |
| TAR                    | TAR                                                                          |
| ビデオ                    | 3GP、AVI、F4V、FLV、M2P、M2T、M2TS、M2V、M4V、MOV、MP4、MPEG、MPG、MTS、OGV、TS、VOB、WMV/ASF |
| XML                    | XML                                                                          |
| ZIP                    | ZIP                                                                          |

TAR および ZIP のアップロードサポートには、ファイルを解凍するかどうかを選択するチェックボックスがあります。

## アセットタイプ

Scene7 プラットフォームのファイル処理を円滑にするため、必ず推奨のファイル形式とサイズを使用してください。次の表に、アセットタイプを示します。アセットタイプによっては、よく使用されるアセットについて、推奨の形式とファイルサイズを示しているものもあります。

| アセットタイプ                          | 説明／推奨                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| オーディオ                            | 入力オーディオアセット形式には AAC、HE-AAC、AC3、WAV、WMA、AIFF、MP3 があります。オーディオは MP3、AAC および HE-AAC 形式にトランスコードできます。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| 画像（画像のサイズ変更、ズーム、画像セット、スピンセットの場合） | 画像の長辺のピクセル数は 2000 以上にする必要があります。通常の画像サイズでは、長辺は 1500 ～ 2500 pixel です。推奨の形式は、TIFF ファイルや PNG ファイルのような可逆圧縮の画像形式です。JPEG 画像にする場合は、画質を最高に設定してください。アニメーション GIF ファイルは、SWF アニメーションなどの静的コンテンツと同じように扱われます。                                                                                                                                                                                                                                  |
| eCatalog                         | Adobe® Acrobat® または Creative Suite アプリケーションで作成し、製本版として保存した高解像度 PDF ファイルを使用します。見開き 1 ページ、見開き 2 ページ、複数ページ形式のいずれの形式でも、PDF には必要なフォント、画像、マスク、参照先のグラフィック要素がすべて含まれています。英数字順にファイルに名前を付けて、ページが並ぶようにします。アップロードを簡単にするために、eCatalog のもとになる PDF をすべて同じフォルダに格納してください。アップロード時に切り抜きオプションを選択すると、切り抜きマーク、登録ターゲット、カラーバーのようなトリミング部分を PDF から削除することができます。製本版の PDF ファイルのカラースペースは、ほとんどの場合 CMYK になるため、PDF ファイルとともに使用する CMYK ICC カラープロファイルを取得しておくことが重要です。 |
| テンプレート                           | テキスト、画像、およびレイヤーを含めることができるレイヤー画像またはレイアウトデザイン。変数データをカスタマイズできるように、画像レイヤー、テキスト文字列、色やサイズなどの属性をパラメータ化することができます。テンプレートで使用する画像の要件は、ほかの画像の要件と同様です。Photoshop などの画像編集プログラムでグラフィックを作成し、それぞれのグラフィックを TIFF または PNG 形式の平滑化透過ファイルとして保存します。用途に対して画像解像度が適切であることを確認してください。印刷用の画像は 300 ppi である必要があります。                                                                                                                                             |

| アセットタイプ          | 説明／推奨                                                                                                                                                            |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ビデオ              | Scene7 は、FLV、F4V、OGV および MP4 形式で保存したビデオファイルをサポートします。アップロード時に、ファイルを MP4 形式にトランスコードすることができます。<br><br>詳しくは、78 ページの「 <a href="#">サポートされているアセットファイル形式</a> 」を参照してください。 |
| フォント             | アップロードされた TrueType、Type1 (Windows のみ)、OpenType フォント、PhotoFont                                                                                                    |
| 画像               | 画像ファイルとレイヤー画像ファイル。                                                                                                                                               |
| 画像セットとスウォッチセット   | ビューアで表示可能な関連性のある一連の画像。                                                                                                                                           |
| ICC プロファイル       | アップロードした画像を、ソースカラースペースから異なるカラースペースに変換するためのカラープロファイル。                                                                                                             |
| ビューア SWF         | 各種 Scene7 ビューアの「スキン」として使用可能なカスタム設計 FLA ファイル。                                                                                                                     |
| ビネット             | Image Authoring プログラムでオーサリングした画像および関連付けられているファイル。                                                                                                                |
| コンテンツファイル        | Adobe InDesign、Illustrator または Photoshop コンテンツファイル。                                                                                                              |
| FXG ファイル         | プリント、Web、電子メール、デスクトップおよびデバイス向けにカスタマイズ可能な出力用テンプレートを作成するのに使用する、解像度に依存しないグラフィック形式ファイル。                                                                              |
| SVG ファイル         | 画像サービングサーバがレンダリングすることができるスケーラブルベクタグラフィックファイル。                                                                                                                    |
| XML ファイル         | パスと要求のクエリ部分を変更するのに使用する事前処理規則を定義するファイル。                                                                                                                           |
| カスケードスタイルシートファイル | HTML5 ビューアのカスタマイズ用に CSS スキンをアップロードします。これは、Flash ビューア用のビューアスキン (SWF) をアップロードすることと似ています。                                                                           |
| JavaScript ファイル  | JavaScript ファイルは、アカウント情報を保持するためのビューア実装として使用されます。Adobe ではセキュリティ上の理由から、配信用に別ドメインを持っているクライアントアカウントに対してのみ推奨します (クロスサイトスクリプトを避けるため)。                                  |

**注意：**画像ファイルや PDF を Scene7 Publishing System にアップロードすると、それらのファイルは P-TIFF (ピラミッド TIFF) ファイルに変換されます。変換後の P-TIFF ファイルは、後で Scene7 Image Server に公開されます。Scene7 でピラミッド TIFF ファイル形式が採用されている理由は、この形式が様々なズーム比を含んでいるためです。この性質により、Scene7 ズームビューアで表示したときに、高速なズーム操作が可能となります。

## サポートされている静的ファイルの形式

Scene7 では静的ファイルのいくつかの形式をサポートしています。静的コンテンツは「そのまま」公開されるアセットで、XML、PDF、SWF、CSS などがあります。

次のファイルの種類を公開できます。

- Flash ビデオ
- ビューア SWF
- XML
- PDF (PDF がアップロード後の公開用に明確にマークされている場合。既存の eCatalog または PDF ワークフローで使用するすべての PDF が配信されないようにします)
- PrX ビデオ
- マスタービデオ
- ZIP
- アニメーション GIF
- CSS

- JavaScript（会社が独自のドメインで構成されている場合）
- オーディオファイル

Scene7 では、静的コンテンツのプレビュー URL を生成するオプションは提供されません。

## ファイル名の要件

ファイル名の拡張子はアップロード処理中にファイル名から取り除かれるため、システム上で同じルート名を持つファイルを共存させることはできません。Scene7 システムでは、アセットのファイル名からファイル拡張子を取り除いた部分は、アセットに割り当てられるアセット ID になります。したがって、同じ名前のアセットは存在しません。

会社内のユーザー全員が、以下のファイル命名規則を理解していることを確認してください。

- 同一の名前を持つ複数のアセット ID はシステムで許可されません。
- アセット ID 名は大文字と小文字が区別されます。
- アセット ID にはスペースを含む名前（black jacket.tif や blue jacket.jpg など）を使用しないことをお勧めします。アセット名に基づいて URL 文字列が生成されるときに、アセット名の中のスペースは ASCII エンコードされます。このような ASCII コードは見づらいので、URL が読みづらくなります。
- 言語固有の文字はファイル名で使用できます。一方、次の文字はファイル名で使用できません。

`\ ; / ? : @ & = + $ , * " < > | ' { } %`

ファイル名に上記の文字が 1 つ以上含まれている場合、その文字はアップロード時にファイル名から削除されます。

ほとんどの場合、アセットファイル名は、項目番号、製品の SKU、または次のようなその他の名前と同じになります。

| 項目      | ファイル名       | アセット ID |
|---------|-------------|---------|
| 896649  | 896649.jpg  | 896649  |
| 48A3_2X | 48A3_2X.tif | 48A3_2X |

## フォルダの整理と構造

コンテンツを Scene7 Publishing System にアップロードする前に、システムのコンテンツに合わせてフォルダとサブフォルダを整理および構成します。この作業を事前に計画しておくこと、2 つの大きな利点があります。

- FTP 経由で Scene7 Publishing System にコンテンツをアップロードする場合、アップロード実行時にフォルダ構成を複製するようにシステムに指示することができます。こうしておくこと、コンテンツの保存先のフォルダとサブフォルダが、Scene7 Publishing System とコンピュータまたはネットワークで同一になります (Scene7 Publishing System にフォルダ構成を複製する場合は、FTP 経由でアセットをアップロードする際に、「サブフォルダを含める」オプションを選択します)。
- ファイルのアップロード後にシステムのフォルダ構成を変更するのは、最初からフォルダ構成を慎重に検討した場合に比べて、はるかに難しくなります。

Scene7 Publishing System における、コンテンツの保存先にするフォルダの構成と命名方法は、組織の要件により異なります。フォルダ構成の例を以下に示します。

**SKU ベースのフォルダ構成** SKU または項目番号に従って、フォルダに名前を付けます。例えば、0-、20-、30- のように番号の系統別にフォルダを作成します。

**ブランドベースのフォルダ構成** ブランドの系列が分かれているメーカーや、別の企業のブランドを別ブランドとして販売している小売業者の場合は、それぞれのブランドに対応した名前が付けられた製品フォルダに、ファイルを保存するようにします。

**プロジェクトベースのフォルダ構成** 開始日、終了日、プロジェクト名に従って、フォルダ構成を決めます。eCatalog の作成を主に行うクライアントには、このフォルダ構成が適しています。

**Web サイトのフォルダ階層のミラー** Web サイトのフォルダー構成と同じ階層構造を持つフォルダー構成であり、例えば、製品カテゴリに基づいてフォルダーの名前を付けます。

#### 関連項目

97 ページの「[アセットフォルダの操作](#)」

## ファイルのアップロード

デスクトップから個々のファイルをアップロードすることも、FTP 経由でフォルダをアップロードすることもできます。合計容量が 100 MB を超えるファイルをアップロードする場合、またはサブフォルダを含むフォルダ全体をアップロードする場合は、「FTP 経由」を選択します。

Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションをインストールしている場合は、ファイルやフォルダをデスクトップからアップロード先フォルダに直接ドラッグできます。

Scene7 Publishing System は、アップロードジョブの開始と終了、および発生した問題を通知する電子メールを送信します。

サイズの大きいアップロードジョブ中（またはジョブ完了直後）に、いくつかの新しい項目で「画像がまだ最適化されていません」というメッセージが表示されることがあります。このメッセージは、ファイルが完全に処理されずに Scene7 Publishing System に追加されたために表示されます。後でこれらのファイルを最適化することができます（詳しくは、50 ページの「[ファイルの最適化](#)」を参照してください）。

#### 関連項目

94 ページの「[定期的なアップロードジョブおよび公開ジョブの処理](#)」

96 ページの「[アップロードジョブおよび公開ジョブによるジョブのトリガ](#)」

## Scene7 を使用したデスクトップからのファイルのアップロード

1 グローバルナビゲーションバーで「**アップロード**」をクリックします。

2 アップロードページで「**デスクトップから**」をクリックします。

3 「**参照**」をクリックします。

4 アップロードするファイルを選択ダイアログボックスで、アップロードするファイルを選択し、「**開く**」（Windows®）または「**選択**」（Mac OS®）をクリックします。

**注意：**ファイルを選択すると、それらの名前が Scene7 の「ファイル名」リストに表示されます。ファイルを削除するには、ファイルを選択して「**削除**」ボタンを選択します。

5 「**保存先フォルダーを選択**」グループボックスで、アップロードするファイルの保存先フォルダーを選択します。

6 アップロードページの右下隅近くにある「**オプション**」をクリックして、目的のオプションを指定します。

詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

**注意：**アップロードオプションを設定ダイアログボックスには、「アップロード後に公開」と「任意のフォルダーで上書き」の 2 つのアップロードオプションがあります。アプリケーション設定／全般設定／アプリケーションへのアップロード／画像を上書きの設定によっては、その他のオプションを利用できることがあります。「オプション」ボタンをクリックして、その他のアップロードオプションにアクセスできます。すべてのアップロードオプションについて詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

7 「**保存**」をクリックします。

8 「**アップロードを送信**」をクリックします。

アップロードの進行状況を確認するには、グローバルナビゲーションバーで「ジョブ」をクリックします。Scene7 Publishing System で作業を続行し、いつでもジョブページに戻って進行中のジョブを確認することができます。

進行中のアップロードジョブをキャンセルするには、期間の横にある「キャンセル」を選択します。

#### 関連項目

94 ページの「[定期的なアップロードジョブおよび公開ジョブの処理](#)」

96 ページの「[アップロードジョブおよび公開ジョブによるジョブのトリガ](#)」

### SPS デスクトップアプリケーションを使用したファイルのアップロード

Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションを使用すると、ファイルやフォルダをドラッグしてアップロードできます。

- 1 Scene7 Publishing System デスクトップアプリケーションのグローバルナビゲーションバーで、「アップロード」をクリックします。デスクトップファイルシステムダイアログボックスが開きます。
- 2 デスクトップファイルシステムダイアログボックスの下側で、アップロードするファイルまたはフォルダーのアップロード先フォルダーを選択します。
- 3 ダイアログボックスの上側にあるコンピューターやネットワーク上のファイルまたはフォルダーのリストから、1 つまたは複数のファイルまたはフォルダーをドラッグして、ダイアログボックスの下側にドラッグします。
- 4 「オプション」をクリックし、目的のオプションを指定します。

詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

- 5 「今すぐアップロード」をクリックします。

進行中のアップロードジョブをキャンセルするには、「ジョブ」をクリックし、「キャンセル」をクリックします。

### FTP を経由したファイルのアップロード

- 1 自分の特定の地域の Scene7 FTP サイトにログインします。管理者から入手した FTP のユーザ名とパスワードを使用してください。
- 2 Scene7 のグローバルナビゲーションバーで「アップロード」をクリックします。
- 3 アップロードページで「FTP 経由」をクリックします。
- 4 ファイルのアップロード元 FTP フォルダーを選択し、Scene7 Publishing System のアップロード先フォルダーを選択します。
- 5 「オプション」をクリックし、目的のオプションを指定します。

詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

**注意：**アップロードページには、「アップロード後に公開」と「任意のフォルダーで上書き」の 2 つのアップロードオプションがあります。「オプション」をクリックして、その他のアップロードオプションにアクセスできます。すべてのアップロードオプションについて詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

- 6 「アップロードを送信」をクリックします。

アップロードの進行状況を確認するには、グローバルナビゲーションバーで「ジョブ」をクリックします。ジョブページにアップロードの進行状況が表示されます。Scene7 Publishing System で作業を続行し、いつでもジョブページに戻って進行中のジョブを確認することができます。

進行中のアップロードジョブをキャンセルするには、期間の横にある「キャンセル」をクリックします。

## 関連項目

94 ページの「[定期的なアップロードジョブおよび公開ジョブの処理](#)」

96 ページの「[アップロードジョブおよび公開ジョブによるジョブのトリガ](#)」

## アップロードオプション

ファイルをアップロードするときは、次のオプションを選択できます。

**ジョブ名** このアップロードジョブの名前を入力します。ジョブとその他のアップロードジョブおよび公開ジョブがジョブページに記録されます。このページで、ジョブのステータスを確認することができます。

詳しくは、92 ページの「[ジョブファイルの確認](#)」を参照してください。

**アップロード後に公開** アップロードするアセットを自動的に公開する場合は、このオプションを選択します。ファイルを公開すると、ファイルがライブサーバーに送信されます。その後、これらのファイルの URL を外部の Web サイトやアプリケーションで使用することができます。このオプションは、アップロードページにもあります。

[即時公開に関するお知らせの PDF](#) も参照してください。

**現在のフォルダでベース名が同じファイルを上書き** アップロードするファイルで同じ名前の既存のファイルを置き換える場合は、このオプションを選択します。アプリケーション設定／全般設定／アプリケーションへのアップロード／画像を上書きの設定によっては、このオプションの名前が異なることがあります。

**ジョブオプション** 「オプション」をクリックして、アップロードオプションを設定ダイアログボックスを開き、アップロードジョブ全体に影響を与えるオプションを選択します。これらのオプションは、すべてのファイルの種類で同じです。

**注意：**アプリケーションの全般設定ページから、ファイルのアップロードに適用する初期設定オプションを選択できます。このページを開くには、設定／アプリケーション設定を選択します。「初期設定のアップロードオプション」ボタンをクリックし、「アップロードオプションを設定」ダイアログボックスを開きます。

- **日時（FTP 経由でアップロードする場合のみ）** 「一時」または「定期」を選択します。定期的なジョブを設定するには、「繰り返し」オプション（毎日、毎週、毎月またはカスタム）を選択して、公開ジョブの頻度を指定します。その後、必要に応じてスケジュールオプションを指定します。

- **現在のフォルダでベース名が同じファイルを上書き** アップロードするファイルで同じ名前の既存のファイルを置き換える場合は、このオプションを選択します。このオプションは、アップロードページにもあります。アプリケーション設定／全般設定／アプリケーションへのアップロード／画像を上書きの設定によっては、このオプションの名前が異なることがあります。

- **サブフォルダを含める（FTP 経由のアップロードのみ）** アップロードするフォルダのサブフォルダもアップロードする場合は、このオプションを選択します。アップロードするフォルダとサブフォルダの名前が自動的に Scene7 Publishing System に入力されます。

- **メタデータファイルを処理（FTP 経由のアップロードのみ）** タブ区切りファイルまたは XML ファイルをアップロードして、メタデータを複数のアセットに追加するには、このオプションを選択します。

詳しくは、110 ページの「[メタデータの読み込み（FTP 経由）](#)」を参照してください。

- **切り抜きツールオプション** 画像の余白ピクセルを自動的に切り抜くには、切り抜きメニューの「手動」を選択し、「上」、「右」、「下」、「左」の各フィールドに、ページの上下左右の端からそれぞれ切り抜くピクセル数を入力します。また、切り抜きメニューの「トリミング」を選択し、次のオプションを選択することもできます。

トリミング対象カラー：

カラーと透明部分のどちらに基づいて切り抜くかを選択します。

- **カラー：**「カラー」オプションを選択します。隅メニューを選択し、切り抜く余白の色が最も正確に表示されている隅を選択します。



- 透明度:「透明部分」オプションを選択します。

許容値:

スライダをドラッグして、許容値を 0 ～ 1 の範囲で指定します。

- カラーに基づいたトリミングの場合: 0 に設定すると、画像の隅で選択した色と正確に一致するピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、許容される色の違いが大きくなります。
- 透明部分に基づいたトリミングの場合: 0 に設定すると、完全に透明なピクセルのみが切り抜かれ、設定値が 1 に近づくにつれ、透明度の低いピクセルがあわせて切り抜かれるようになります。
- **カラープロファイルオプション** Scene7 動的配信用に最適化されたファイルを作成する場合のカラー変換を選択します。

デフォルトの色保存

画像にカラースペース情報が含まれている場合は常に、ソース画像の色を維持します。カラー変換は実行されません。今日ではほぼすべての画像に、既に適切なカラープロファイルが埋め込まれています。ただし、CMYK ソース画像に埋め込みのカラープロファイルが含まれていない場合は、sRGB (標準の赤、緑、青) カラースペースへのカラー変換が実行されます。Web ページに画像を表示する場合のカラースペースには sRGB が推奨されます。

オリジナルカラースペースを維持

Scene7 Publishing System への取り込み時点で、カラー変換を実行せずにオリジナルカラーを維持します。カラープロファイルが埋め込まれていない画像の場合、その画像へのリクエストを処理するために必要となるカラー変換はすべて、公開設定に指定された「初期設定のカラープロファイル」を使用して実行されます。初期設定のカラープロファイルは、このオプションを使用して作成されたファイル内のカラーと整合しない場合があります。そのため、「デフォルトの色保存」オプションを使用することをお勧めします。

カスタム アップロード元 > アップロード先:

「変換前:」と「変換後:」のカラースペースを選択するためのメニューが開きます。この詳細オプションは、ソースファイルに埋め込まれたカラー情報よりも優先されます。このオプションは、送信するすべての画像で、カラープロファイルデータが不正であるか消失している場合にのみ選択してください。

- **画像編集オプション** 画像のクリッピングマスクの維持、およびカラープロファイルの選択を行うことができます。

詳しくは、309 ページの「[アップロード時の画像編集オプション](#)」を参照してください。

- **PostScript オプション** PostScript® ファイルのラスタライズ、ファイルの切り抜き、透明な背景の維持、解像度の選択およびカラースペースの選択を行うことができます。

詳しくは、316 ページの「[PostScript ファイルおよび Illustrator ファイルの操作](#)」を参照してください。

- **Photoshop オプション** Adobe® Photoshop® ファイルからのテンプレートの作成、レイヤーの維持、レイヤーの命名規則の指定、テキストの抽出およびテンプレートに画像をアンカーする方法の指定を行うことができます。

詳しくは、314 ページの「[PSD アップロードオプション](#)」を参照してください。

- **PDF オプション** ファイルのラスタライズ、検索語およびリンクの抽出、eCatalog の自動生成、解像度の設定およびカラースペースの選択を行うことができます。

詳しくは、312 ページの「[PDF アップロードオプション](#)」を参照してください。

- **Illustrator オプション** Adobe Illustrator® ファイルのラスタライズ、透明な背景の維持、解像度の選択およびカラースペースの選択を行うことができます。

詳しくは、316 ページの「[PostScript ファイルおよび Illustrator ファイルの操作](#)」を参照してください。

- **eVideo オプション** ビデオプリセットを選択してビデオファイルをトランスコードすることができます。

詳しくは、221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」を参照してください。



- **追加メタデータ** アップロードするファイルを説明するキーワードを入力します。キーワードはカンマで区切ります。キーワードを使用すると、アセットを容易に検索できます。

詳しくは、99 ページの「[詳細検索の実行](#)」を参照してください。

- **バッチセットプリセット** アップロードされたファイルから画像セット、多軸スピンセットまたはスウォッチセットを作成する場合は、使用するプリセットの「アクティブ」列をクリックします。複数のプリセットを選択できます。アプリケーション設定／バッチセットプリセットページでプリセットを作成します。

詳しくは、51 ページの「[バッチセットプリセット](#)」を参照してください。

## アップロード後に別のジョブを実行

FTP を使用して項目をアップロードする場合、アップロードが完了した直後に後続のジョブが開始されるようにスケジュールすることができます（その時間にほかのジョブが開始されるようにスケジュールされている場合は、そのジョブの後に実行されるようにキューに入れられます）。

新しいジョブは、指定したアドレスに通知を送信して、その場所にあるコードをトリガします。この継続される公開ジョブの名前は、アップロードジョブと同じ名前になりますが、先頭に Pub\_ が付きます。

アップロード後に別のジョブを実行するには

- 1 「アップロード」をクリックし、「FTP 経由」タブをクリックします。
- 2 「詳細」セクションで、「アップロード後に別のジョブを実行」オプションから次のいずれかを選択します。
  - HTTP 要求
  - 画像サービング公開
  - 画像レンダリング公開
  - ビデオ公開
- 3 HTTP アドレスを指定します。
- 4 ファイルがアップロードされていた場合のみ実行するかどうかを指定します。
- 5 このジョブが完了するたびに、またはファイルが公開されていた場合のみ、この要求を実行するかどうかを指定します。

**注意：**定期的にスケジュールされているジョブでは、ファイルが公開されない場合があります。

## 公開ファイル

アセットを Scene7 Image Server に公開します。アセットは、一時公開することも、定期的に公開されるように設定することもできます。アセットの公開が完了すれば、それらを配信することができます。Scene7 Publishing System から URL 呼び出しをコピーして、それらを Web サイトやアプリケーションに追加することができます。

### アップロード後に公開

アセットは、公開または非公開のいずれかの状態です。初期設定では、Scene7 にアップロードしたアセットは、すべて自動的に公開用にマークされます。

詳しくは、[即時公開に関するお知らせの PDF](#) を参照してください。

アセットを公開用にマークするには、次の手順に従います。

**アップロード後に公開** アップロードページの下側にある「アップロード後に公開」を選択します。初期設定では選択された状態になります。

**アップロード後に公開** オプションダイアログボックスで、「**アップロード後に公開**」を選択します。初期設定では選択された状態になります。

一部の子アセットは、親アセットを公開用にマークしたときに自動的に公開用にマークされます。次の表に、自動的に公開用にマークされる子アセットを示します。

| 親（グループ）項目 | 子（メンバー）項目            |
|-----------|----------------------|
| 画像セット     | セット内の画像。             |
| スウォッチセット  | セット内のスウォッチ。          |
| スピンセット    | セット内の画像。             |
| テンプレート    | テンプレートファイル、ページおよび画像。 |

派生画像も、親画像が公開されるときに自動的に公開用にマークされます。派生画像には、画像編集オプションで調整した画像が含まれます。これらの派生画像は、詳細ビューの「ビルトと派生」で確認できます。

## 公開ジョブの作成

Scene7 サーバーにアップロードしたけれども自動的に公開しないように選択したアセットを公開するための公開ジョブを作成します。一時公開ジョブを実行することも、定期的に繰り返されるようにジョブをスケジュールすることもできます。Scene7 では、特定のサーバへ公開するための詳細な公開オプションと、既に公開されているアセットを再公開するためのオプションを提供しています。

### 公開ジョブを作成するには

- 1 グローバルナビゲーションバーで「**公開**」をクリックします。
- 2 公開ダイアログボックスで、一時公開ジョブとするか定期公開ジョブとするかを選択します。  
87 ページの「[一時公開ジョブの作成](#)」および 88 ページの「[定期公開ジョブの作成](#)」を参照してください。
- 3 ジョブ名を入力します。
- 4 必要に応じて、詳細オプションを表示し、これらのオプションを選択します。  
詳しくは、88 ページの「[詳細公開オプション](#)」を参照してください。
- 5 「**公開を送信**」をクリックします。

Scene7 Publishing System は、ジョブページ上の公開ジョブを追跡します。このページで公開ジョブを確認できます。

**重要：**再公開した（以前に公開したことのある）アセットは、コンテンツ配信ネットワーク（CDN）の Web キャッシングメカニズムにより、Web サイトに直ちに表示されません。詳しくは、89 ページの「[アセットの再公開と CDN の遅延](#)」を参照してください。

### 関連項目

- 88 ページの「[公開ジョブのキャンセル](#)」
- 92 ページの「[ジョブファイルの確認](#)」
- 94 ページの「[定期ジョブの編集、削除、一時停止、再開](#)」

## 一時公開ジョブの作成

一時公開ジョブは、公開ページで「一時」オプションを選択して作成します。

公開ジョブを後日実行する場合は、日時メニューを選択して、「今後のスケジュール」を選択します。次に、カレンダーおよび時刻スライダを使用して、公開ジョブを実行する日時を選択します。

## 定期公開ジョブの作成

定期公開ジョブは、公開ページで「定期」オプションを選択して作成します。

「繰り返し」オプション（毎日、毎週、毎月、またはカスタム）を選択して、公開ジョブの頻度を指定します。定期公開ジョブをスケジュール設定するためのカレンダーツールが表示されます。「カスタム」オプションを選択して、カスタムジョブの間隔を表すルールを「ルール」ボックスに入力することができます。

詳しくは、94 ページの「[アップロードジョブまたは公開ジョブのカスタム時間間隔の設定](#)」を参照してください。

**注意：**定期公開ジョブおよびアップロードジョブは、ジョブページに表示されます。ジョブページの「スケジュール済み」タブで、スケジュール済みジョブを編集または削除できます。

## 詳細公開オプション

公開ページで詳細オプションを表示して、公開ジョブに関する次のオプションを選択することができます。

**公開先** サーバの種類を選択して、アセットをすべてのサーバにではなく、特定のサーバにのみ公開します。

**公開** 初期設定では、Scene7 Publishing System は、以前に公開されていない新しいアセットのみを公開します（「最後の公開以降の新規アイテム」オプション）。ただし、「すべて公開」を選択して、前回公開されてから更新または変更されたアセットも公開することができます。eCatalog を公開していて、閲覧者がキーワードによってそれを検索できるようにするには、「すべて公開（検索データを含める）」を選択します。

**ジョブ実行ユーザ** リストからユーザ名を選択します。ジョブページで、ジョブをユーザ一名で並べ替えることができます。名前を選択することで、公開ジョブをユーザに関連付けます。

**HTTP 通知** 後続の公開ジョブをトリガする URL を入力します。

詳しくは、96 ページの「[アップロードジョブおよび公開ジョブによるジョブのトリガ](#)」を参照してください。

## 公開ジョブのキャンセル

処理中の公開ジョブをキャンセルすることができます。管理者は、会社のジョブページから処理中の公開ジョブをキャンセルすることもできます。

公開ジョブをキャンセルするには、ジョブページを表示し、「キャンセル」をクリックします。ジョブページの「スケジュール済み」タブで、ジョブの「アクティブ」列のチェックボックスを選択解除または選択して、ジョブを一時停止または再開することができます。

**注意：**公開ジョブをキャンセルすると、安全に停止できる位置にジョブが到達するまで、ステータスが「停止中」に変わります。公開ジョブがデータベースからデータを取得しているときにジョブを停止した場合、停止するまでに多少時間がかかることがあります。

## 手動でのアセットの公開

公開ジョブを作成する代わりに、手動で個々のアセットを公開することができます。画像セットやアダプティブビデオセットなどのセットを公開すると、そのセット（「親」）と、そのセット内のすべてのメンバー（「子」）が公開されます。

非公開アセットは、ユーザーインターフェイス内ではアセット名の左側に、線が入った灰色の丸いアイコンとして示されます（非公開状態）。アセットの公開後は、このアイコンが、中央に白色のチェックマークが付いた緑色のアイコンに変わります（公開状態）。

### 手動でアセットを公開するには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、標準的なファイル選択方法によって、1 つ以上の非公開アセットを選択します。

グローバルナビゲーションバーで**ファイル／公開**をクリックします。

- グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、アセット名の左側にある、線が入った灰色の丸いアイコンをクリックします。

## 手動でのアセットの非公開

手動で個々のアセットを非公開にすることができます。スウォッチセットや eCatalog などのセットを非公開にすると、セット（「親」）自体が非公開状態に切り替わります。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

公開アセットは、ユーザーインターフェイス内ではアセット名の左側に、中央に白色のチェックマークが付いた緑色の丸いアイコンとして示されます（公開状態）。アセットを非公開にした後は、このアイコンが、線が入った灰色のアイコンに変わります（非公開状態）。

### 手動でアセットを非公開にするには

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上の公開アセットを選択します。

グローバルナビゲーションバーで**ファイル／非公開**をクリックします。

- グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、アセット名の左側にある、チェックマークが付いた緑色の丸いアイコンをクリックします。

## アセットの公開ヒストリーの取得

パネルの上部の詳細ビューに、前回アセットが公開された日付が表示されます。詳細ビューのヒストリーおよび公開済みサーバパネルを開いて、公開ヒストリーに関する詳細情報を得ることができます。アセットの公開日と公開先サーバをこのパネルで確認することができます。

### 関連項目

92 ページの「[ジョブファイルの確認](#)」

## アセットの再公開と CDN の遅延

Scene7 アセットは、コンテンツ配信ネットワーク（CDN）上で配信されます。CDN は、ネットワーク化された複数のコンピュータサーバで構成されたシステムで、透過的に連携してコンテンツ（特に、サイズの大きいメディアコンテンツ）をエンドユーザに配信します。CDN システムでは、Web コンテンツはインターネット全体に存在する Web キャッシュに格納されます（エッジキャッシュネットワークといいます）。迅速な配信を実現するために、Web コンテンツはこれらの Web キャッシュからエンドユーザに配信されます。

ある閲覧者が初めて Web ページをダウンロードしたときに、アセットは CDN Web キャッシュサーバに配信されます。アセットはこのサーバに格納されます。その後同じ地域の閲覧者が Web ページにアクセスすると、キャッシュされているコンテンツが迅速に配信されます。これは、コンテンツがエンドユーザに近い場所にあるためです。CDN により、高速な Web ページの表示が可能になります。また、コンテンツは毎回中央サーバから配信されるのではなく、エッジキャッシュネットワークから配信されるため、中央サーバの帯域幅の需要も低下します。

新たに公開された Scene7 コンテンツは、直ちにエンドユーザが利用できるようになり、すばやくエッジキャッシュネットワークに配信されます。ただし、新たに再公開したコンテンツ（Image Server に以前公開された画像と同じ名前の画像）は、CDN 上で最大 10 時間更新されません。エンドユーザには、新たに再公開したコンテンツの代わりに CDN ネットワーク上の Web キャッシュの内容が表示されます。このため、Scene7 の再公開したアセットが 10 時間にわたってエンドユーザに表示されないことがあります。

新たに再公開した画像アセットを 10 時間よりも短い遅延時間で利用できるようにする場合は、CDN 上の Web キャッシュをフラッシュできます。これらの Web キャッシュをフラッシュすると、CDN Web キャッシュから古いコンテンツが削除され、最新の公開アセットで置き換えられます。

キャッシュをクリアするには、SPS 画面から、ファイル / CDN を無効にするをクリックします。選択されているすべての URL が CDN キャッシュから削除されます。キャッシュクリア可能な URL がいない場合または現在のユーザが会社管理者ではない場合、「CDN を無効にする」オプションは使用できません。

## アセットを公開する前のテスト

セキュアテストを実行すると、安全なテスト環境を定義し、設定可能な IP アドレスと範囲に基づいて堅牢な B2B ソリューションを構築するのに役立ちます。この機能により、Scene7 のデプロイを、ご使用のコンテンツ管理プラットフォームおよびコマースプラットフォームのアーキテクチャに一致させることができます。

セキュアテストを実行すると、未公開のコンテンツを含むステージングバージョンの Web サイトをプレビューできます。

以下の理由で、アセットを公開できるようにする代わりに、ステージング環境を作成することが望ましい場合があります。

- 正式にリリースする前に、Web サイトをプレビュー（ステージング Web サイト）
- B2B Web アプリケーションで価格を表示する eCatalog のように、制限付きアクセスを必要とするアセットを提供。
- 製品情報管理システム、顧客サービスアプリケーション、トレーニングサイトなどの一部として、ファイアウォールの背後でアセットを使用。

**注意：**セキュアテストを実行しても、Scene7 の公開システムへのアクセスに影響しません。SPS セキュリティでは一貫性が維持され、SPS および関連する Web サービスへのアクセスに必要とされるのは通常の資格情報です。

## テスト作業をセキュリティで保護する方法

ほとんどの企業は自社のインターネットをファイアウォールの背後で動作させています。インターネットへのアクセスは、特定のルート経由で可能であり、通常は制限された範囲のパブリック IP アドレスを経由します。

会社のネットワークから、<http://whatismyip.com> のような Web サイトを使用してご自分のパブリック IP アドレスを知るか、会社の IT 部門にこの情報を問い合わせることができます。

セキュアテストを実行すると、Scene7 はステージング環境または内部アプリケーション専用の画像サーバを構築します。このサーバに対するあらゆる要求は、送信元 IP アドレスがチェックされます。着信要求が、承認された IP アドレスリストの中に含まれていない場合、失敗の応答が返されます。Scene7 会社管理者は、自社のセキュアテスト環境用の承認された IP アドレスリストを作成します。

発信元の要求の位置が必ず確認されるので、セキュアテストサービスのトラフィックは、公開 Scene7 Image Server のトラフィックのようなコンテンツ配信ネットワーク経由でルーティングされることはありません。セキュアテストサービスへの要求は、公開 Scene7 Image Server への要求に比べると、わずかに待ち時間が長くなる可能性があります。

非公開のアセットは、セキュアテストサービスでは直ちに使用可能になり、公開の必要はありません。この結果、アセットを公開用画像サーバに対して公開する前に、プレビューを実行できます。

**注意：**セキュアテストサービスは、内部公開コンテキストにより設定されたカタログサーバを活用します。そのため、会社がセキュアテストを公開する設定になっている場合、Scene7 Publishing System にアップロードされたアセットはセキュアテストサービスですぐに使用可能になることに注意してください。この機能は、アップロード時にアセットが公開用にマークされているかどうかを全く考慮しません。

現時点で、セキュアテストサービスは以下のアセットタイプをサポートしています。

- 画像。
- ビネット（Render Server の要求）。
- 画像セット、eCatalog、レンダリングセットおよびメディアセットを含む各種セット。
- Scene7 標準のリッチメディアビューア。
- Scene7 OnDemand JSP ページ。
- PDF ファイルやプログレッシブ配信ビデオのような静的コンテンツ。
- HTTP ビデオストリーミング。
- プログレッシブビデオストリーミング。

現時点で、以下のアセットタイプと機能はサポートされていません。

- RTMP ビデオストリーミング
- Render Server の要求
- UGC サービス
- Web-to-Print
- Scene7 の情報または eCatalog 検索

## セキュアテストサービスのテスト

セキュアテストサービスが予測どおりに動作していることを確認するために、このサービスをテストする必要があります。

### アカウントの準備

- 1 テクニカルサポートに問い合わせ、セキュアテストを有効にするように要求してください。
- 2 Scene7 Publishing System で、**設定／公開設定／Image Server** をクリックします。
- 3 Image Server 公開ページの公開コンテキストドロップダウンリストで、「**画像サービングをテスト**」をクリックします。
- 4 「クライアントアドレスフィルタ」で、「**追加**」をクリックします。
- 5 チェックボックスを選択してアドレスを有効（オン）にしてから IP アドレスとネットマスクをそれぞれのテキストフィールドに入力します。
- 6 さらに IP アドレスを追加するには、この前の 2 つの手順を繰り返します。追加しない場合は、次のステップへと進みます。
- 7 Image Server 公開ページの左下の「**保存**」をクリックします。
- 8 必要な画像を Scene7 Publishing System アカウントにアップロードします。  
詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。
- 9 画像に公開用にマークされているものと、そうでないものがあることを確認してから、公開ジョブを送信します。  
詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。
- 10 **設定／アプリケーション設定／全般設定** をクリックして、セキュアテストサービスの名前を決定します。

**11** アプリケーション全般設定ページのサーバグループの下で、「公開コンテキストのサーバ名のテスト」の右側にある名前を検索します。

サーバ名が見つからない場合や、サーバへの URL が機能しない場合は、テクニカルサポートにお問い合わせください。

### Web サイトのバリエーションの準備

公開アセットと非公開アセットのそれぞれにリンクしている単一 Web サイトの 2 つのバリエーションが必要です。

- 公開バージョン：通常の Scene7 URL 構文を使用したリンクアセット
- ステージングバージョン：同じ構文を使用するが、セキュアテストサイト名を含むリンクアセット

### テストの実行

以下のテストを実行します。

- 1 自社ネットワーク内でアセットが表示されるかどうかをチェックします。

既に定義した IP アドレス範囲によって識別された会社のネットワーク内では、公開のマークが付いているかどうかにかかわらず、ステージングバージョンの Web サイトですべての画像が表示されるはずです。この結果、プレビューの承認前や製品の発売前に、画像を誤って使用可能にすることなくテストできます。

自社サイトの公開バージョンで、Scene7 で既に経験していたのと同様に公開アセットが表示されることを確認します。

- 2 会社のネットワークの外部からテストし、非公開アセット（つまり、公開用のマークが付いていないアセット）が第三者のアクセスから保護されていることを確認します。

外部（自宅のコンピューターから、または 3G 接続経由）から会社のネットワークにアクセスし、サイトの公開バージョンですべての公開アセットが表示され、非公開コンテンツはいずれも表示されないことを確認します。

ステージングバージョンで、どのアセットも表示されないことを確認します。承認されていない IP アドレスからセキュアテストサービスにアクセスしているからです。

## ジョブファイルの確認

Scene7 Publishing System へのファイルのアップロードを監視したり、Scene7 サーバーへ公開するファイルを監視できるように、Scene7 Publishing System にはジョブページがあります。ジョブページで、アップロードおよび公開ジョブを確認したり、ジョブのステータスを確認したり、ジョブの公開をキャンセルすることができます。また、アップロードおよび公開ジョブをスケジュールすることもできます。

アセットをアップロードすると、ジョブメニューの横に、ジョブが処理中であることを示す回転する模様のアイコンと、処理中のファイル数が表示されます。このアイコンをクリックすると、アクティブなジョブに関する詳細情報を確認できます。

**注意：**最近公開したジョブのリストは、最新のアクティビティページにも表示されます。このページを開くには、グローバルナビゲーションバーの「最新」をクリックします。

### ジョブページについて

ジョブページを開くには、グローバルナビゲーションバーの「ジョブ」ボタンを選択します。初期設定では、ジョブは新しい順に表示されます。

ジョブページの「ヒストリー」タブに、ジョブに関する次の情報が表示されます。

**ジョブの種類** ジョブの種類を示すアイコン。最も一般的なジョブの種類は、アップロードと公開です。

**ジョブ名** ジョブの名前。名前には、ユーザが入力した名前と日時が含まれています。

**開始時間** ジョブの開始日時。



**合計** 転送したファイルの数。

**W (警告)** ジョブで発生した警告の数（存在する場合）。警告は、ジョブ全体が完了するのに影響を与えなかった問題を示します。これらの警告は、隠しファイルに関するものであるため、通常、無視することができます。例えば、.DS\_store ファイル（Mac OS）および Thumbs.db ファイル（Windows）には、ユーザにどのように画像ファイルを表示するかの情報が含まれています。これらのファイルに関する警告は、これらのファイルが Scene7 でどのように使用されるかに関するものではないため、無視することができます。ジョブ名をダブルクリックして、警告に関する詳細情報を入手することができます。

**E (エラー)** ジョブで発生したエラーの数（存在する場合）。ジョブ名をダブルクリックして、エラーに関する詳細情報を入手することができます。

**期間** ジョブが完了するまでの所要時間。

**ステータス** ジョブのステータスの表示。

**出力先** アップロードジョブの場合は、会社名とファイルのアップロード先フォルダ。このカテゴリは、公開ジョブには該当しません。

**送信者** アセットをアップロードしたユーザ。

**注意：**進行状況バーの横にあるキャンセルボタンをクリックして、処理中の公開ジョブとアップロードジョブをキャンセルできます。

#### 関連項目

93 ページの「[ジョブページでのビューの変更](#)」

## ジョブページでのビューの変更

ジョブを並べ替えたり、ジョブページの「履歴」タブの表示方法を変更するには、次の手順に従います。

**並べ替え** 特定の列でリストを並べ替えるには、列名を選択します。列名の横にあるスイッチを選択して、降順または昇順で並べ替えることができます。

**日付の範囲** ジョブのリストに当日、先週または先月のジョブだけが表示されるようにするには、日付の範囲メニューを選択してオプションを選択します。特定の日付範囲を入力するには、「カスタム日付範囲」を選択します。

**ジョブの種類** 公開ジョブまたはアップロードジョブだけが表示されるようにするには、ジョブの種類メニューを選択して、「公開」または「アップロード」を選択します。両方のジョブを表示するには、「すべて」を選択します。

**表示** 自分または自社の社員が要求したジョブだけが表示されるようにするには、表示／マイジョブまたは表示／すべてのジョブを選択します。

#### 関連項目

92 ページの「[ジョブページについて](#)」

93 ページの「[ジョブの詳細レポートの表示、コピー、またはプリント](#)」

## ジョブの詳細レポートの表示、コピー、またはプリント

ジョブページでレポート名をダブルクリックして、ジョブの詳細ページを開きます。このページには、ジョブ内のファイルに関する概要レポートが表示されます。「詳細を表示」をクリックして、エントリの SPS ID、アップロード先パスおよびステータス情報を表示します。Scene7 Publishing System に用意されていないフォントを必要とする PDF または PostScript ファイルをアップロードした場合、見つからないフォントがレポートに表示されます。



この情報は、クリップボードにコピーすることができます。

- 1 ジョブページでレポート名をダブルクリックして、ジョブの詳細ページを開きます。
- 2 「詳細を表示」をクリックし、エントリに関する詳細なレポートを表示します。
- 3 「クリップボードにコピー」をクリックします。

#### 関連項目

92 ページの「[ジョブページについて](#)」

## 定期的なアップロードジョブおよび公開ジョブの処理

アップロードページおよび公開ページで作成した定期的なアップロードジョブと公開ジョブは、ジョブページの「スケジュール済み」タブに表示されます。「スケジュール済み」タブで定期ジョブを編集または削除することができます。

定期ジョブを編集または削除するには、グローバルナビゲーションバーで「ジョブ」ボタンを選択して、ジョブページで「スケジュール済み」タブを選択します。

**注意：**ジョブの種類メニューと表示メニューを使用して、「スケジュール済み」タブに表示されているジョブリストをフィルタリングすることができます。特定の種類の公開ジョブだけが表示されるようにするには、「ジョブの種類」を選択します。自分または自社の社員が作成したジョブだけが表示されるようにするには、「表示」オプションを選択します。

### 定期ジョブの編集、削除、一時停止、再開

定期ジョブを編集または削除するには、ジョブページで定期ジョブを選択して、次の手順に従います。

**定期ジョブの編集** 「編集」ボタンを選択して、スケジュール済みのジョブを編集ダイアログボックスにスケジュール情報を入力します。特定の間隔でジョブを繰り返し実行させるには、繰り返し／カスタムを選択します。

詳しくは、94 ページの「[アップロードジョブまたは公開ジョブのカスタム時間間隔の設定](#)」を参照してください。

**定期ジョブの削除** 「削除」ボタンを選択します。

**定期ジョブの一時停止（および再開）** ジョブを一時停止するには、「アクティブ」列のチェックボックスを選択解除します。一時停止されているジョブを再開するには、チェックボックスを選択します。

### アップロードジョブまたは公開ジョブのカスタム時間間隔の設定

アップロードジョブ（FTP 経由）または公開ジョブのカスタム時間間隔を設定するには、アップロードページまたは公開ページで繰り返し／カスタムを選択します。次に、「ルール」ボックスに数値またはワイルドカードを入力して、定期的なアップロードジョブまたは公開ジョブの時間間隔を指定します。

「ルール」ボックスに指定するアップロードおよび公開のカスタム時間間隔の構文は、次のとおりです。

[ 秒 ] [ 分 ] [ 時間 ] [ 日付 ] [ 月 ] [ 曜日 ]

例えば、0 15 10 \* \* ? と入力すると、毎日 10:15.00 にジョブがスケジュールされます。

次の表とリストに、「ルール」ボックスで時間間隔を指定する方法を示します。

この表に、時間単位、指定可能な値、およびサポートしているワイルドカードを示します。

| 時間単位     | 指定可能な値                                                     | コメント                                                                         | サポートされているワイルドカード |
|----------|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| 秒        | 0 ～ 59                                                     |                                                                              | , - * /          |
| 分        | 0 ～ 59                                                     |                                                                              | , - * /          |
| 時間       | 0 ～ 23                                                     | 24 時間表記を使用のこと。                                                               | , - * /          |
| 日付       | 1 ～ 31                                                     | 日付と曜日の両方に数値を指定することはできません。いずれかのフィールドに ? ワイルドカード文字を指定する必要があります。                | , - * / ? LC     |
| 月        | 1 ～ 12 または Jan、Feb、Mar、Apr、May、Jun、Jul、Aug、Sep、Oct、Nov、Dec | 大文字と小文字が区別されます。                                                              | , - * /          |
| 曜日       | Mon、Tue、Wed、Thu、Fri、Sat、Sun                                | 大文字と小文字が区別されます。日付と曜日の両方に数値を指定することはできません。いずれかのフィールドに ? ワイルドカード文字を指定する必要があります。 | , - * / ? LC #   |
| 年（オプション） | 空白、または 1970 ～ 2099                                         |                                                                              | , - * /          |

次の表に、「ルール」ボックスに指定可能なワイルドカード文字とその使用方法を示します。

| ワイルドカード文字 | 名前     | 意味                                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| *         | アスタリスク | すべての値（例：あらゆる分の値）                                                                                                                                                                                                                         |
| ?         | 疑問符    | 特定の値なし（例：指定した時間内の任意の分の値）                                                                                                                                                                                                                 |
| ,         | カンマ    | 追加の値（例：月曜日と水曜日）                                                                                                                                                                                                                          |
| -         | ハイフン   | 値の範囲（例：月曜日から金曜日）                                                                                                                                                                                                                         |
| /         | スラッシュ  | 加算値（例：15 分ごと）                                                                                                                                                                                                                            |
| L         | 大文字の L | 月の最後の日付または週の最後の曜日（「日付」と「曜日」フィールドでのみ使用可能）例えば、月の値が 1 月の場合に「日付」フィールドに「L」を指定すると、ジョブが 1 月 31 日にスケジュールされます。<br><br>「曜日」フィールドの場合は、「L」を入力するだけで、ジョブを土曜日にスケジュールすることができます。番号とともに使用して（例：6L）、月の最終金曜日を指定することもできます。<br><br>L とカンマまたはハイフンを同時に指定しないでください。 |
| #         | シャープ記号 | 月の N 週目の曜日（「曜日」フィールドでのみ使用可能）。<br><br>例えば、「曜日」フィールドに「6#3」と入力すると、月の第 3 金曜日が指定されます。6 は金曜日（週の 6 番目の曜日）を表し、3 は月の 3 週目の曜日を表します。                                                                                                                |
| C         | 大文字の C | 最初の日付カレンダーまたは最初の曜日カレンダー（「日付」と「曜日」フィールドでのみ使用可能）。例えば、「日付」フィールドに「1C」と指定すると、5 週目またはそれ以降のカレンダーの最初の日付がスケジュールされます。<br><br>「曜日」フィールドに「1C」と指定すると、日曜日またはそれ以降のカレンダーの最初の曜日にスケジュールされます。                                                               |

「ルール」ボックスの時間間隔の例を次に示します。

- 0 0 12 \* \* ? : 毎日正午
- 0 15 10 ? \* \* : 毎日午前 10:15
- 0 0 / 5 14 \* \* ? : 毎日午後 2:00 ～ 2:55 に 5 分間隔

- 0 0/5 14,18 \* \* ? : 毎日午後 2:00 ~ 2:55 と午後 6:00 ~ 6:55 に 5 分間隔
- 0 10,44 14 ? 3 : 3 月の毎水曜日の午後 2:10 と午後 2:44
- 0 15 10 ? \* : 月曜日～金曜日の午前 10:15
- 0 15 10 20 \* ? : 毎月 20 日の午前 10:15
- 0 15 10 L \* ? : 毎月月末日の午前 10:15
- 0 15 10 ? \* 6L : 毎月最終金曜日の午前 10:15
- 0 15 10 \* \* 6#3 : 毎月第 3 金曜日の午前 10:15

## アップロードジョブおよび公開ジョブによるジョブのトリガ

FTP 経由でアセットをアップロードしたり公開ジョブを実行する場合、アップロードが完了した直後に後続のジョブが開始されるようにスケジュールすることができます（その時間にほかのジョブが開始されるようにスケジュールされている場合は、そのジョブの後に実行されるようにキューに入れられます）。新しいジョブは、指定したアドレスに通知を送信して、その場所にあるコードをトリガします。この継続されるアップロードジョブの名前は、現在のアップロードジョブと同じ名前になりますが、先頭に `_Pub` が付きます。

あるアップロードジョブまたは公開ジョブが別のジョブをトリガーするように設定するには、アップロードページまたは公開ページで「詳細」を選択します。次に、「HTTP 通知」テキストフィールドに URL を入力します。

## 第6章：アセットの管理

Scene7 では、アセットを管理するためのアセットライブラリを提供しています。アセットライブラリには、アセットファイルを格納するフォルダが含まれています。アセットライブラリでフォルダを選択すると、参照パネルにフォルダの内容が表示されます。項目は、参照パネルでグリッドビュー、リストビュー、または詳細ビューで表示することができます。1つのアセットの詳細を表示するには、参照パネルでそのアセットをダブルクリックして詳細ビューで表示します。

参照パネルには、アセットを表示、選択、検索、プレビュー、移動、名前の変更および削除するためのツールがあります。削除したアセットは、ごみ箱フォルダに配置されます。このフォルダからアセットを元に戻すこともできます。

アセットを確認したり操作する場合は、詳細ビューでアセットを開きます。詳細ビューでメタデータを記録すると、アセットの検索や操作を簡単に行えます。

### アセットフォルダの操作

Scene7 Publishing System 内のファイルアセットは、フォルダに保存されます。これらのフォルダは、アセットライブラリパネルにアルファベット順に表示されます。コンピュータまたはネットワークから Scene7 Publishing System にファイルをアップロードする前に、ファイルを格納するためのフォルダの名前を指定するように求められます。ファイルをアップロードする前に、これらのフォルダを作成してください。

ファイルをアップロードする前に、Scene7 Publishing System にファイルを格納するためのフォルダ構造と整理方法を確立してください。

#### フォルダーの表示、移動、非表示およびオープン

ファイルはアセットライブラリにフォルダツリーの形式で表示されます。アセットライブラリでフォルダを選択すると、参照パネルにその内容が表示されます。フォルダツリーでフォルダを見つけるには、次の手順に従います。

**サブフォルダの表示** フォルダ展開アイコンを選択して、フォルダ内のサブフォルダを表示します。このアイコンは、フォルダ名の左側にあります。

**フォルダーの移動** フォルダーを移動するには、フォルダーをドラッグして新しい場所にドロップするか、ファイル／フォルダーを移動を選択します。

**フォルダの折りたたみ** フォルダを折りたたみアイコンを選択して、サブフォルダを折りたたみます。このアイコンは、フォルダ名の左側にあります。

**フォルダのオープン** フォルダを選択して、その内容を参照パネルに表示します。

 アセットライブラリの左側の展開／折りたたみコントロールをクリックして、アセットライブラリの表示／非表示を切り替えることができます。参照パネルの作業領域を広げるには、アセットライブラリパネルを折りたたみます。

#### フォルダの作成

フォルダを作成するには、次の手順に従います。

- 1 アセットライブラリで、フォルダの作成場所とするフォルダを選択します。
- 2 フォルダを追加ボタン  を選択します。このアイコンは、フォルダリストの上部にあります。
- 3 フォルダアイコンの横のフィールドに、新しいフォルダまたはサブフォルダの名前を入力します。

 FTP 経由でファイルをアップロードするときに Scene7 Publishing System 内にフォルダを作成することもできます。FTP 経由でアップロードするときに「サブフォルダを含める」オプションを選択すると、コンピュータ上のフォルダ構造がシステムに複製されます。コンピュータまたはネットワーク上のファイルとサブフォルダがアセットライブラリに複製され、アップロードするアセットがこれらのフォルダに配置されます。

## フォルダの削除と名前の変更

フォルダを削除したり名前を変更するには、フォルダを選択して、次の手順に従います。

**削除** フォルダを削除ボタン  を選択します。削除したフォルダ内のアセットは、ごみ箱フォルダに配置されます。このフォルダからアセットを元に戻すことができます。

**名前の変更** 名前をダブルクリックして、新しい名前を入力します。

**重要：**フォルダやアセットをコピーすることはできません。これは、フォルダやアセットをコピーすると Scene7 Publishing System 上に重複するフォルダやアセットが作成されるためです。重複するフォルダやアセットはシステムで許可されていません。

## 参照パネルでのアセットの表示

「表示」ボタンを選択して、参照パネルでのアセットの表示を変更することができます。

**グリッドビュー** アセットをグリッドに収められたサムネール形式で表示するには、グリッドビューボタン  を選択します。グリッドビューで、サムネールスライダをドラッグしてサムネール画像のサイズを変更することができます。

**リストビュー** アセットをリスト形式で表示するには、リストビューボタン  を選択します。リストには、各アセットの名前、種類、作成日および最終変更日が表示されます。操作しているアセットの種類によっては、その他の情報が表示されることもあります。例えば、画像のサイズとファイルサイズが表示されることがあります。

**詳細ビュー** アセットを詳細ビューで確認するには、アセットを選択して、詳細ビューボタン  を選択します。また、アセットをダブルクリックするか、アセットを選択してファイル／詳細を選択しても、アセットを詳細ビューで表示できます。管理者が「非公開アセットの URL を表示」を指定した場合、詳細ビューにすべてのアセットの URL が表示されますが、URL はアセットが公開されるまでアクティブになりません。

 参照パネルの初期設定の表示状態を選択して、使いやすいようにカスタマイズすることができます。詳しくは、15 ページの「[個人設定](#)」を参照してください。

## 参照パネルでのアセットの選択

アセットを操作するには、参照パネルでアセットを選択します。アセットを選択するには、次のいずれかの手順に従います。

**1 つのアセット** アセットをクリックします（ダブルクリックするとアセットが詳細ビューで表示されます）。

**複数のアセット** 参照パネルの異なる場所にある複数のアセットを選択するには、Ctrl キー（Windows）または Command キー（Mac OS）を押しながらアセットをクリックします。隣接するアセットを選択するには、Shift キーを押しながら 2 つのアセットを順に選択します。

**参照パネル内のすべてのアセット** 選択／すべてを選択します。

**アセット選択解除** 選択／なしを選択します。

## アセットの検索

Scene7 Publishing System でファイルアセットを見つける方法としては、アセットを種類別に表示する、アセットを参照パネルで並べ替える、単純検索を実行する、詳細検索を実行する、アセットをフィルタリングする、などがあります。

 個人設定画面には、検索の実行方法を選択するオプションがあります。例えば、初期設定の検索タイプを選択して、検索にユーザ定義フィールドを含めるかどうかを選択できます。詳しくは、15 ページの「[個人設定](#)」を参照してください。

### 関連項目

10 ページの「[ナビゲーションの基本](#)」

## アセットの種類別表示

特定の種類のファイルのみ表示されるようにするには、アセットライブラリで「表示」ドロップダウンメニューを開き、ファイルの種類を選択します。選択した種類のアセットのみがアセットライブラリに表示されます。

## 参照パネルでのファイルの並べ替え

参照パネルで、フォルダの内容や検索結果を並べ替えるには、並べ替えメニューを選択し、いずれかのオプションを選択します。オプションには、「名前」、「サイズ」、「種類」、「作成日」および「最終変更日」があります。

「昇順」または「降順」を選択して、選択した条件のアセットを昇順または降順で並べ替えることができます。

リストビューでは、列名をクリックして並べ替えることができます。

## 単純検索の実行

単純検索を実行するには、「検索」フィールドを使用します。名前で項目を検索したり、メタデータにキーワードが含まれている項目を検索できます。

単純検索を実行するには：

- 1 特定のフォルダとそのサブフォルダ内を検索するには、アセットライブラリでフォルダを選択します。
- 2 アセットライブラリで  をクリックして、検索範囲のオプションを選択します。「全ファイルと全フォルダ内」、「選択フォルダ内」または「選択フォルダとサブフォルダ内」を選択します。
- 3 検索語句を入力します。
- 4 「Go」をクリックするか、Enter キーを押します。

検索結果が参照パネルに表示されます。

 Scene7 では、検索処理が追跡されます。2 回目に検索を実行するには、「検索」ボタンを選択し、検索メニューの下部で検索名を選択します。

## 詳細検索の実行

メタデータフィールド内の値を含む複数の条件を使用して検索するには、アセットライブラリで「詳細検索」をクリックします。

次のいずれかの検索条件を指定します。

**アセットタイプでフィルタリング** メニューでアセットタイプを選択して、検索範囲を 1 つのアセットタイプに絞り込むことができます。

**ファイルとフォルダ** 検索範囲（「全ファイルと全フォルダ内」、「選択フォルダ内」または「選択フォルダとサブフォルダ内」）を選択します。

**すべての公開状態** 公開準備完了とマークされているファイル、公開準備完了とマークされていないファイル、またはすべてのファイルを検索します。

**条件** 検索のメタデータ条件を指定した場合は、検索結果がすべての条件（ALL 検索）に一致する必要があるのか、いずれかの条件（OR 検索）に一致すればよいのかを選択します。

**メタデータ検索条件の指定** メタデータ検索用の 1 つまたは複数の検索フィールドを作成します。検索フィールドを作成するには、次の手順に従います。

- 1 「メタデータビュー」リスト（フィールドを追加メニューの左側）を開き、メタデータビューを選択します。Compact View、IPTC、XMP または管理者が設定したビューを選択できます。
- 2 フィールドを追加メニューを選択し、ドロップダウンリストでフィールド名を選択します。
- 3 「次を含む」オプション（「次を含む」、「次を含まない」、「次で始まる」、「次で終わる」または「次と等しい」）を選択します。
- 4 数字フィールドでは、値を選択するか、カスタム日付範囲を入力します。
- 5 （オプション）手順 1 ～ 4 を繰り返してさらに検索フィールドを作成します。

「検索フィールドを削除」ボタンをクリックすると、検索フィールドを削除できます。

「検索」をクリックして検索を開始します。検索結果が参照パネルに表示されます。検索条件を変更して「検索」をクリックすると、新たに検索を実行できます。

検索条件をクリアし、検索を新規に開始するには、「クリア」をクリックします。検索を終了したら、「閉じる」をクリックして検索パネルを閉じます。

## 関連項目

108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」

## メタデータを使用したアセットのフィルタリング

アセットライブラリの「フィルタ」タブでアセットをフィルタリングします。アセットをフィルタリングするには、メタデータ値を条件として使用します。フィルタリングに使用するメタデータフィールドを選択すると、選択したフィールドに入力されているすべてのメタデータ値と、各値に割り当てられているアセットの数が「フィルタ」タブに表示されます。例えば、「作成者」メタデータフィールドでフィルタリング操作を行うと、別のアセットの「作成者」メタデータフィールドに入力されているすべての名前と、名前に割り当てられているアセットの数が「フィルタ」タブに表示されます。メタデータ値をクリックして、その値に割り当てられているすべてのアセットを表示することができます。例えば、「作成者」メタデータフィールドに名前「Jimmy」が入力されているすべてのアセットを表示するには、メタデータ値「Jimmy」をクリックします。複数のメタデータフィールドをフィルタリング条件として使用して、フィルタリングを実行することができます。

フィルタリング操作を保存して、何回も実行することができます。

**注意：**初期設定のメタデータビューのメタデータフィールドのみをフィルタリング操作に使用できます。メタデータビュー画面には、初期設定のメタデータビューの名前が表示されます。

詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください。

## 関連項目

108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」

## フィルタリング操作の実行

メタデータ値をフィルタリングしてアセットを検索するには、次の手順に従います。

- 1 アセットライブラリで「フィルタ」タブをクリックします。

以前のフィルタリング操作の条件がフィルタパネルに表示されます。フィルタパネルは、メタデータフィールドを表している複数のパネルで構成されています。パネルを使用して、フィルタリングに使用するメタデータフィールドを選択したり、各フィールドでフィルタリング操作のメタデータ値を選択します。

作成して保存したフィルタリング操作を実行するには、「プリセットを選択」ボタンをクリックして、メニューで操作の名前を選択します。

詳しくは、101 ページの「[フィルタリング操作の保存、再実行、削除](#)」を参照してください。

- 2 パネルのフィールドボタン  をクリックして、次の手順に従ってフィルタリングメニューを表示し、フィルタリング操作を設定します。

**メタデータフィールドの選択** フィルタリングメニューでフィールドの名前を選択します。

**注意：**フィルタリングメニューには、初期設定のメタデータビュー内のメタデータフィールドの名前のみが表示されます。

詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください。

**メタデータフィールドの追加** 「パネルを追加」を選択します。フィルタパネルにパネルが表示されたら、フィールドボタンをクリックし、フィルタリングメニューでメタデータフィールドの名前を選択します。

**メタデータフィールドの削除** フィルタリングメニューの「このパネルを削除」を選択します。

メタデータフィールドを選択すると、パネルに次の情報が表示されます。

- フィールドに入力したすべてのメタデータ値。
- 各メタデータ値の、値が指定されているアセットの数。

- 3 手順 2 を必要な回数だけ繰り返して、フィルタリング操作のすべてのメタデータフィールドをパネルに表示します。

- 4 各パネルで、フィルタリングするメタデータ値を選択します。各パネルで選択可能なメタデータ値は 1 つだけです。

選択したすべての値に一致するアセットが参照パネルに表示されます。



フィルタリング操作からフィールドを一時的に削除するには、「すべて選択解除」をクリックします。このオプションは、各パネルの上部（メタデータ値の上）にあります。

- 5 (オプション) フィルタリング操作を保存して後で実行できるようにするには、「プリセットを選択」ボタンをクリックして、「現在のプリセットを新しいプリセットとして保存」を選択し、保存ダイアログボックスに名前を入力します。

## フィルタリング操作の保存、再実行、削除

フィルタリング操作を保存、再実行および削除するには、「フィルタ」タブで次の手順に従います。

**フィルタリング操作の保存** 「プリセットを選択」ボタンをクリックして、「現在のプリセットを新しいプリセットとして保存」を選択し、保存ダイアログボックスに名前を入力します。

**フィルタリング操作の再実行** 「プリセットを選択」ボタンをクリックし、メニューからフィルタリング操作の名前を選択します。メニューには、保存したフィルタリング操作が表示されます。

**プリセットを選択メニューからのフィルタリング操作の削除** フィルタリング操作を実行します。「プリセットを選択」ボタンをクリックし、メニューから「プリセットを削除」を選択します。

## メタデータサーバの使用

メタデータサーバはパブリック API で、http 要求を使用してメタデータでアセットを検索するために使用できます。



メタデータサーバを設定するには、設定／アプリケーション設定／公開設定／メタデータサーバをクリックします。

メタデータサーバ公開画面が開きます。この画面で次のオプションを設定できます。

**即時公開** 新規アセット、キーワード変更など、メタデータに変更があると自動的にプッシュされます。

**XMP パケット** XMP パケットを公開します。このパケットは検索には使用されませんが、最新の XMP が提供されます。

**キーワード** キーワードを検索用としてメタデータサーバに公開します。

**メタデータサーバ公開フィールド** メタデータに含めるフィールドを選択します。これを使用すると、アセットに関する情報がどこまで公開されるかを指定できます。このフィールドはメタデータビューでも表示されますが、変更はメタデータサーバにおいてのみ可能です。

「今すぐ公開」をクリックして、ジョブを開始します。ジョブが開始されたことを伝える確認メッセージが表示されます。

## アセットのプレビュー

プレビューを使用して、デジタルアセットが顧客にどのように表示されるかを確認することができます。プレビューでは、アセットに割り当てられている初期設定ビューアが使用されます。初期設定ビューアは、アプリケーション設定で設定します。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

パラメータレイヤーのあるテンプレートアセットをプレビューする場合は、パラメータや画像プリセットを変更できます。変更はインラインで行われるため、同じプレビューウィンドウに直ちに結果が表示されます。

[Scene7 ビューアライブラリの例](#)も参照してください。

**アセットをプレビューするには**

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、プレビューするアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。
- 3 使用しているビューに応じて、次のいずれかの操作を行います。
  - グリッドビューまたはリストビューのアセットウィンドウで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の近くにある「プレビュー」をクリックします。
  - グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューのアセットウィンドウの上部にあるツールバーで、「プレビュー」をクリックします。

## ビューアプラットフォームタイプに基づいたアセットのプレビュー

ビューアリストを使用すると、HTML5 などのビューアプラットフォームタイプそれぞれでアセットがどう見えるかをプレビューできます。アセットタイプとプレビューのために選択した関連ビューアによっては、ビューアリストで使用できないプラットフォームがあります。

また、ビューアリストを使用して、ビューアの URL をコピーしたり、ビューアコードを表示およびコピーして Web ページに埋め込むこともできます。

特定のビューアプラットフォームでは、ビューアリストウィンドウで、ビューアを使用可能なデバイス（タブレットやスマートフォンなど）をビジュアルに確認できます。

### ビュープラットフォームタイプに基づいてアセットをプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、プレビューするアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- 3 (オプション) ビューアリストウィンドウで、列見出し「名前」または「プラットフォームタイプ」をクリックして、列を昇順または降順で並べ替えます。
- 4 ビューアリストウィンドウの表の「アクション」列にある「プレビュー」をクリックして、選択したビューアまたはプラットフォームタイプでアセットがどのように表示されるかを確認します。  
表示されたプレビューを閉じて、ビューアリストウィンドウに戻ります。
- 5 (オプション) ビューアリストウィンドウ下部の「URL をコピー生成で使用する URL エンコーディング」ドロップダウンリストで、アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。
- 6 (オプション) 次のいずれかの操作を行います。
  - ビューアリストウィンドウの表の「アクション」列で、選択したビューアまたはプラットフォームタイプの「URL をコピー」をクリックします。  
「URL をコピー」をクリックすると、関連 URL がクリップボードへ自動的にコピーされます。
  - ビューアリストウィンドウの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。  
「埋め込みコード」をクリックすると埋め込みコードウィンドウが開きます。このウィンドウで、ビューアコードをプレビューすることができます。このウィンドウではコードの編集はできません。コードをクリップボードにコピーして、Web ページにペーストすることもできます。  
表示されたプレビューを閉じて、ビューアリストウィンドウに戻ります。
  - ビューアリストウィンドウの右上隅にある「ユニバーサル URL」をクリックして、非公開 URL をクリップボードにコピーします。  
詳しくは、42 ページの「[ユニバーサルビューアについて](#)」を参照してください。
- 7 ビューアリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

## 画像プリセットに基づいた画像アセットのプレビュー

画像プリセットに基づいて画像アセットをプレビューして、異なるサイズで画像を Web サイトまたはアプリケーションに動的に配信したときに、画像がどのように表示されるかを確認できます。

画像プリセットは、画像を書き出すときにサイズ、画質、形式、解像度およびその他の画像の外観を変更する、一連の定義済みの設定です。

詳しくは、121 ページの「[画像プリセットの設定](#)」を参照してください。

詳しくは、76 ページの「[画像プリセットの作成と有効化](#)」を参照してください。

### 画像プリセットに基づいて画像アセットをプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、プレビューする画像アセットを含むアセットフォルダに移動します。

2 次のいずれかの操作を行います。

- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つの画像アセットを選択し、サムネール画像の下にあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つの画像アセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。

3 画像プリセットリストウィンドウの表で、右パネルでインラインでプレビューする画像アセットのプリセットタイプ名を選択します。

4 (オプション) 画像プリセットリストウィンドウ下部の「URL をコピー生成で使用する URL エンコーディング」ドロップダウンリストで、画像アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。

5 (オプション) 画像プリセットリストウィンドウのプレビューパネルの右上の領域で、選択したプリセットの種類の「URL をコピー」をクリックします。

「URL をコピー」をクリックすると、関連 URL がクリップボードへ自動的にコピーされます。

6 画像プリセットリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックして、アセット画面に戻ります。

## アセットの移動、名前変更、削除

アセットは、参照パネルで移動、名前の変更および削除が可能です。また、テキストファイルを使用して複数のアセットを同時に削除することもできます。

### 関連項目

98 ページの「[参照パネルでのアセットの選択](#)」

78 ページの「[アセットおよびフォルダのアップロードの準備](#)」

116 ページの「[ごみ箱フォルダからのアセットの復元](#)」

## アセットの移動

参照パネルで、アセットを別のフォルダに移動できます。

❖ 参照パネルで1つまたは複数のアセットを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- アセットライブラリでアセットの移動先フォルダを表示し、そのフォルダにアセットをドラッグします。
- ファイル／移動を選択し、アセットの移動ウィンドウでフォルダを選択して、「移動」を選択します。

## アセット名の変更

アセットの名前を変更するには、次の手順に従います。

❖ 参照パネルでアセットを選択し、次のいずれかの操作を行います。

- 名前を選択し、新しい名前を入力して、Enter キーを押すか、名前以外の箇所をクリックします。
- ファイル／名前変更を選択します。アセットの名前がハイライトされます。新しい名前を入力して、Enter キーを押します。

既存の Scene7 Publishing System アセットの名前を入力しないようにしてください。

## アセットの削除

参照パネルで選択したアセットを削除したり、フォルダ全体を削除することができます。削除したアセットとフォルダはごみ箱フォルダに移動され、7 日間経過した後に完全に削除されます。

アセットを削除すると、そのアセットから派生したすべてのアセットも削除されます。例えば、ズームターゲットを作成した画像を削除すると、画像とともにズームターゲットも削除されます。

**重要：**派生元のアセットを削除すると、ズームターゲット、画像属性、およびヒストリーエントリが完全に削除されます。これらはアセットとともにごみ箱フォルダに移動されず、ごみ箱から元に戻すことはできません。

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- 1 つまたは複数のアセットを削除するには、参照パネルでアセットを選択し、Delete キーを押すか、ファイル／削除を選択します。
- フォルダを削除するには、アセットライブラリでフォルダを選択し、フォルダを削除  をクリックします。

フォルダを削除すると、フォルダ自体と、フォルダおよびサブフォルダ内のすべてのアセットが削除されます。

**重要：**アセットファイルを、同じ名前の別のアセットファイルで置き換える場合は、アセットファイルを削除するのではなく、上書きすることをお勧めします。

## テキストファイルを使用した複数のアセットの削除

アセットライブラリ内の複数のアセットを一度に削除するには、削除するアセットをテキストファイル内にリストアップして、リストを Scene7 に送信します。

Scene7 Publishing System ID のリストを作成して、テキストファイル (.txt) として保存します。各 Scene7 Publishing System ID は、個別の行に記述され、末尾で改行されている必要があります。

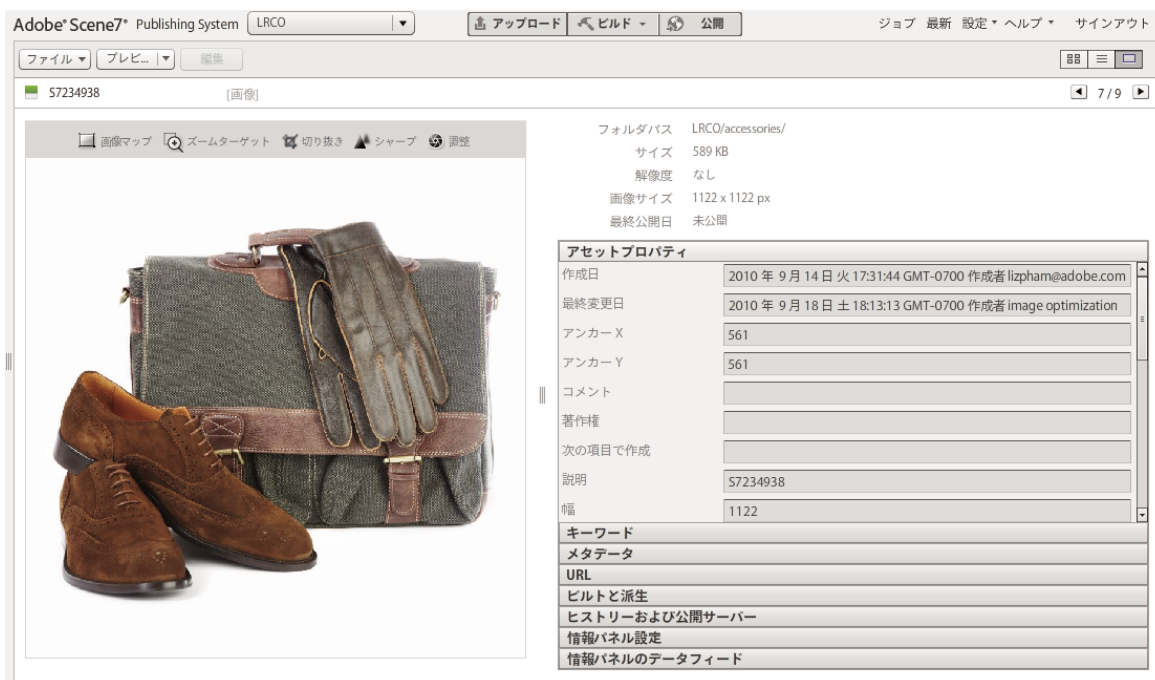
リストを作成したら、次の手順に従ってアセットを削除します。

- 1 ファイル／アセットリストを削除
- 2 アセットリストを削除ダイアログボックスで、削除するアセットのリストが含まれたテキストファイルを参照して選択するか、テキストファイルへのパスを入力します。
- 3 「削除」ボタンをクリックします。

テキストファイルを含むアセットを削除する際に、Scene7 Publishing System ID がリストにない場合は、「リストの次のエントリを検証できません :」というメッセージとそのエントリのリストが表示されます。ただし、ジョブ画面では Scene7 のエラーは表示されません。

## 詳細ビューでの操作

アセットを詳細ビューで開いて、アセットを操作したり確認することができます。詳細ビューでは、アセットのサイズ、属性、派生物およびメタデータを確認できます。また、アセットが公開済みかどうか、アセットが公開されたのはいつかを確認し、公開済みアセットの URL を取得することもできます。アセットの種類によっては、様々な表示サイズでのプレビュー、ズームイン、シャープ、切り抜きなどのフォーマット操作を行うことができます。



詳細ビューで表示されたアセット

💡 アセットが保存されているフォルダを開くには、情報パネルの上部のフォルダパスをクリックします。

## 詳細ビューでのアセットのオープン

アセットを詳細ビューで表示すると、アセットの詳細の確認、プレビュー、操作を行うことができます。

❖ 参照パネルで、次のいずれかの操作を行います。

- アセットをダブルクリックします。
- アセットを選択して、詳細ビューボタン  を選択します。
- アセットを選択して、ファイル／詳細を選択します。

💡 前のアセットまたは次のアセットボタンを選択して、同じフォルダ内の次のアセットまたは前のアセットを詳細ビューで表示することができます。これらのボタンは、詳細ビューの右上隅にあります。

## 詳細ビューでの情報の表示

詳細ビューには、アセットやファイルに関する情報が表示されます。表示されるのは、項目が保存されているフォルダ、ファイル名、項目が Scene7 Publishing System にアップロードされた日付および公開履歴に関する情報です。詳細ビューでは、メタデータを表示して編集し、アセットのキーワードを追加することもできます。

詳細ビューでアセットの URL を取得できますが、URL はアセットを公開するまでアクティブになりません。画像の場合は、ズームターゲットや画像セットなど、ビルドと派生アセットおよびメタデータのリストも詳細ビューに表示されます。

### 関連項目

108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」

## 詳細ビューでのアセットの操作

開いているアセットを操作するためのツールが詳細ビューに表示されます。利用可能なツールは、操作しているアセットタイプによって異なります。ただし、次の機能は常に表示されます。

**公開用の項目** 名前の左にある公開アイコンをクリックするか、ファイル／公開またはファイル／非公開をクリックします。

**アセット名の変更** 名前を選択して、新しい名前を入力します。

**メタデータの編集と追加** メタデータパネルを選択し、必要に応じて変更します。詳しくは、108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」を参照してください。

**キーワードの編集と追加** キーワードを選択し、必要に応じて追加または削除します。詳しくは、109 ページの「[キーワードの追加または編集](#)」を参照してください。

**アセットの削除** ファイル／削除をクリックします。

画像、画像セット、フォントなどの独立したファイルの場合は、詳細ビューで公開および編集履歴を確認したり、ジョブの詳細を確認することができます。

次の表に、詳細ビューで使用可能な各アセットの追加オプションを示します。

| アセットタイプ                   | 編集 / 調整                                               | プレビュー          |
|---------------------------|-------------------------------------------------------|----------------|
| 画像                        | 画像マップの追加<br>ズームターゲットの追加<br>切り抜き<br>シャープ<br>調整済みビューの作成 | 可。ズームと画像プリセット。 |
| キャビネットおよびウィンドウカバリ<br>ング画像 | 不可                                                    | サムネール。         |
| eCatalog                  | 編集                                                    | 可。情報パネルも使用可能。  |
| Flash ソースファイル             | 不可                                                    | 不可。            |
| フォント                      | フォント情報の編集                                             | 不可。            |
| FXG ファイル                  | 編集                                                    | 可。             |
| ICC プロファイル [ICC ぶろふぁいる]   | プロファイル情報の編集                                           | 不可。            |
| Illustrator ファイル          | 不可 (FXG に変換していない場合)                                   | 不可。            |
| 画像セット                     | 編集                                                    | 可。             |
| InDesign ファイル             | 不可 (FXG に変換していない場合)                                   | 不可。            |
| PDF ファイル                  | 不可                                                    | 不可。            |
| PSD ファイル                  | 可 (個々のレイヤーで)                                          | 可 (個々のレイヤーで)。  |
| スピンセット                    | 編集                                                    | 可。             |
| SVG ファイル                  | 不可                                                    | 不可。            |
| テンプレート                    | 編集                                                    | 可。             |
| ビデオ                       | 不可                                                    | 可。             |
| ビューア SWF ファイル             | 不可                                                    | 不可。            |

| アセットタイプ            | 編集 / 調整 | プレビュー                                         |
|--------------------|---------|-----------------------------------------------|
| ピネットとレンダリングされたピネット | 不可      | 画像が表示される。ピネットの内容とレンダリング可能な要素の構造を XML 形式で表示可能。 |
| XML ファイル           | 不可      | 内容が表示される。                                     |
| ZIP ファイル           | 不可      | 内容が表示されない。                                    |

## メタデータの表示、追加、書き出し

Scene7 Publishing System で操作するファイルに、固有な情報を格納することができます。この情報のことをメタデータといいます。メタデータは、アセットの編成、検索、フィルタリングおよび並べ替えに使用できます。

メタデータは、ファイル作成日、公開日、キーワードなど Scene7 によって生成された情報とともに詳細ビューで表示されます。メタデータを表示するには、詳細ビューでアセットを開いて、メタデータパネルを選択します。メタデータは詳細ビューで入力して編集できます。

一部のメタデータは、直接ファイルに埋め込まれます。ファイルにこのメタデータが含まれる場合、そのメタデータがファイルとともに自動的にアップロードされます。Adobe Photoshop、InDesign、Illustrator およびその他のアプリケーションでソースアセットにメタデータを埋め込むことができます。このメタデータは Scene7 で認識されます。詳細ビューのメタデータパネルで個々のファイルにメタデータを追加することもできます。アセット間で統一をとるために、会社の管理者は、入力できるメタデータフィールドを指定したメタデータテンプレートを作成できます。

埋め込まれたメタデータについて詳しくは、[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_xmp\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_jp) を参照してください。

### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

48 ページの「[メタデータプリセット](#)」

## メタデータの表示

アセットのメタデータを表示するには、詳細ビューでアセットを開いて、メタデータパネルをクリックします。メタデータビューメニューでオプションを選択して、一連のメタデータフィールドを選択します。Scene7 には次のメタデータビューがあります。

**コンパクト表示** 値の基本的なリストです。

**IPTC** IPTC (International Press Telecommunications Council) 規格の値です。

**XMP** XMP (extensible metadata platform) 規格の値です。

管理者はメタデータビューを作成できます。これらのビューは、メタデータビューメニューにも表示されます。メタデータビューの作成方法について詳しくは、48 ページの「[メタデータビュー](#)」を参照してください。

## アセットのメタデータの手動入力

- 1 詳細ビューでアセットを開きます。
- 2 メタデータパネルを開いて、次のいずれかの操作またはその両方を実行します。
  - メタデータビューを選択して、パネルに表示するメタデータフィールドを指定します。
  - プリセット値を選択して「適用」をクリックし、メタデータフィールドにプリセット値を入力します。これらのプリセット値は、会社の管理者が作成します。



3 メタデータパネルに値を入力します。



複数のアセットのメタデータを一度に編集するには、アセットを選択し、ファイル／情報を編集を選択します。情報を編集ウィンドウでメタデータに行った編集は、選択したすべてのアセットに適用されます。

## キーワードの追加または編集

メタデータとともに、キーワードを使用してアセットを検索および管理できます。

このセッション中に別のファイルにキーワードを追加するか、リストからキーワードを削除した場合は、そのキーワードがキーワード候補テーブルに表示されます。

- 1 詳細ビューでファイルを開きます。
- 2 「キーワード」をクリックします。
- 3 キーワードを追加するには、次のいずれかの操作を行います。
  - テキストボックスにキーワードを入力して「追加」をクリックします。
  - キーワード候補テーブルで任意のキーワードをクリックします。
- 4 キーワードを削除するには、そのキーワードを選択して「削除」をクリックします。そのキーワードがキーワード候補テーブルに移動します。

**注意：**Scene7 にファイルをアップロードするときにキーワードを追加することもできます。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで、「追加メタデータ」を選択して、キーワードを入力します。詳しくは、84 ページの「[アップロードオプション](#)」を参照してください。

## メタデータの取り込み

メタデータを 1 つずつ手動で入力する代わりに、タブ区切りファイルまたは XML ファイルから数多くのアセット用のメタデータを取り込むことができます。タブ区切りファイルまたは XML ファイルにメタデータを入力してファイルを取り込む方法の方が、個々のアセットにメタデータを入力する方法より手間が省けます。タブ区切りファイルの最初の行に、ID、およびメタデータを記録するフィールドの名前を入力します。後続の各行に、アセット ID 名に続けてメタデータ値を入力します。タブ区切りファイルまたは XML ファイルに含まれていないフィールドは変更されません。XML ファイルからメタデータを取り込むには、DTD に準拠していることを確認します。

**注意：**Scene7 Publishing System にメタデータを正しく取り込むために、メタデータを入力するためのテンプレートを作成できます。テンプレートを作成したら、テンプレートをメタデータの入力用に使用できます。詳しくは、111 ページの「[アップロードするメタデータを入力するためのテンプレートの作成](#)」を参照してください。

標準化されたプロパティについて詳しくは、次を参照してください。<http://www.adobe.com/jp/devnet/xmp.html>

- 1 参照パネルで、タブ区切りファイルまたは XML ファイルからメタデータを追加する画像を選択します。
- 2 ファイル／メタデータを取り込みをクリックします。
- 3 メタデータをアップロードダイアログボックスで、「参照」をクリックします。
- 4 アップロードするファイルを選択ダイアログボックスで、メタデータが含まれているタブ区切りファイルまたは XML ファイルを選択します。
- 5 ジョブ名を入力します。
- 6 「アップロード」をクリックします。



### 取り込み時の複数のメタデータの種類の識別

読み込もうとする複数のメタデータの種類の識別する場合は、以下のことを考慮してください。

- ユーザー定義フィールドは、設定／アプリケーション設定／メタデータ／ユーザー定義フィールドにある作成したときの名前で識別されます。すべての定義済み UDF を正しい取り込み形式で示したリストを取得するには、生成ファイル機能を使用します。
- XMP メタデータプロパティには、(プロパティ) 名より前に、関連する XMP プリフィックスを付ける必要があります。プリフィックスと名前をコロンで区切ります。XMP プリフィックスは、設定／アプリケーション設定／メタデータ／メタデータスキーマエディタで確認できます。技術的な名前は、関連する XMP スキーマのドキュメントで確認できます。XMP プロパティ名は生成ファイル機能では表示されないことに注意してください。
- メタデータスキーマプロパティには、(プロパティ) 名より前に、関連するプリフィックスを付ける必要があります。プリフィックスと名前をコロンで区切ります。プリフィックスとプロパティ名はメタデータスキーマエディタで定義します。メタデータスキーマプロパティ名は生成ファイル機能では表示されないことに注意してください。

次に例を挙げます。キーワードの XMP プロパティは XMP スキーマ「Dublin Core」にプリフィックス「dc」を付けたものであり、「subject」は技術的な XMP 名です。プリフィックスと技術的な XMP 名が組み合わせられ、完全なプロパティ名である「dc:subject」になります。XML メタデータ読み込み形式では、「dc.subject」をプロパティ名にする必要があります。タブ区切り読み込み形式では、この文字列を列見出しにする必要があります。

### キーワードの読み込み

キーワードは、カンマ区切りリストの形で読み込むことができます。個別の値のいずれかでカンマが使用されている場合は、カンマの前にエスケープ文字の円マーク (¥) を付ける必要があります。円マーク自体を表すには、2 つの円マーク (¥ ¥) を使用します。

例えば、メタデータ取り込みファイルに、「dc:subject」に対応する「Hello ¥, World!,back ¥ ¥ slash,foo」という値が含まれている場合、アセットに対して 3 つの XMP キーワードである「Hello, World!」、「back ¥ slash」、および「foo」が設定されます。

### XMP とメタデータスキーマのメタデータ XMP ファイルの取り込み

XML 取り込みでは、有効な XML のみを受け入れます。XMP またはメタデータスキーマのフィールドを取り込むと、名前空間プリフィックスが追加され、XMP 名前空間のように動作します。この名前空間は、例えば最上位タグの中で宣言する必要があります。

次に例を挙げます。

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
 <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"
</ips>
```

### XMP とメタデータスキーマのメタデータタブ区切りファイルの取り込み

取り込みフィールドの該当する列見出しに、プリフィックスを追加する必要があります。

## メタデータの読み込み (FTP 経由)

タブ区切りファイルまたは XML ファイルにメタデータを入力し、アップロード (FTP 経由) 画面で「メタデータファイル进行处理」オプションを選択して、複数のファイルのメタデータを読み込むことができます。

タブ区切りファイルまたは XML ファイル内のデータが正しい形式になっていることを確認してください。最初の行に、ID フィールドに続けて、変更するメタデータフィールドの名前を入力します。後続の各行に、アセット ID 名に続けてメタデータ値を入力します。タブ区切りファイルまたは XML ファイルに含まれていないフィールドは変更されません。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンをクリックし、ジョブ画面で「FTP 経由」タブを選択してメタデータを読み込みます。「オプション」をクリックします。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで、「メタデータファイル进行处理」を選択します。

## メタデータを使用して ID をバッチで名前変更

タブ区切りファイルまたは XML ファイルから取り込んだメタデータを使用して、Scene7 Publishing System ID の名前を変更することができます。取り込まれたメタデータは、メタデータファイルで指定されている画像だけに適用されます。参照パネルで画像が選択されているかどうかは関係ありません。

画像の Scene7 Publishing System ID の名前を変更するには、タブ区切りファイルに列 **newipsid** を追加するか、XML データにフィールド **new\_vc\_objectname** を追加します。

以下に例を挙げます。

ipsid	newipsid
testjacket_1	Jacket_test_1
testjacket_blue	Jacket_test_2

メタデータジョブのジョブログに、名前が正常に変更された ID と変更されなかった ID が表示されます。

## アップロードするメタデータを入力するためのテンプレートの作成

Scene7 には、メタデータを記録するためのテンプレートを作成するコマンドがあります。テンプレートを使用すると、メタデータを確実に正しい形式で入力することができるため、Scene7 Publishing System に正しくアップロードすることができます。メタデータを記録して Scene7 Publishing System に取り込むためのテンプレートを作成するには、次の手順に従います。

- 1 テンプレートに含めるメタデータフィールドを持つ画像アセットを選択します。
- 2 ファイル/メタデータを取り込みを選択します。
- 3 アセットプロパティタイプの画像を選択します。
- 4 生成ファイルメニューから「タブ区切りテンプレート」、「アセットの XML メタデータ」または「XML DTD」を選択します。
- 5 「生成」ボタンをクリックします。
- 6 表示されるダイアログボックスで、データをコピーします。このデータを使用してテンプレートを作成します。

### 関連項目

109 ページの「[メタデータの取り込み](#)」

## メタデータスキーマの操作

会社の管理者は、すべての使用可能なスキーマから構成されるリストを表示できます。アプリケーション設定/メタデータ/メタデータスキーマを開きます。

最初は、XMP のようなグローバル標準スキーマのリストは非表示になっています。リストの下部にあるチェックボックスを使用してこれらを表示できます。

会社の管理者は新しいカスタムスキーマを作成するか、既存のカスタムスキーマを編集できます。

メタデータスキーマエディタを使用して以下のアクションを実行できます。

アクション	説明
追加	新しいプロパティをスキーマに追加します。モーダルダイアログは、ID、ラベル、構造、およびデータタイプの各情報を収集します。
選択値を追加	自由選択、または選択肢から選択の構造を使用して、選択可能な新しい選択肢をプロパティに追加します。すべての選択値は同じタイプを持ちます。ボタンを有効にするために、プロパティ自体を選択する必要があります。
編集	プロパティまたは選択値のラベルを編集します。変更できるのはラベルのみであり、ID とタイプの情報は変更できません。
上へ移動／下へ移動	スキーマ内の順序は、UI に反映されます。順序を変更するには、プロパティまたは選択値を選択し、ボタンを使用して移動します。現時点では、ドラッグアンドドロップはサポートされていません。
削除	スキーマからプロパティまたは選択値を削除します。この操作で、XMP ブロックまたはデータベースから値が削除されることはありません。プロパティはメタデータビューでは使用できなくなり、アセットの詳細ビューから削除されます。そのプロパティをメタデータサーバに公開していた場合は、「強制的に公開」を実行し、公開用のメタデータサーバからデータを削除します。

システムは、ユーザ定義フィールドに対応するカスタムスキーマを自動的に生成し、「s7udf」プリフィックスを付けます。これらは既存のユーザ定義フィールドであり、独自の「設定」セクションで編集されます。

**注意：**スキーマを変更しても、アセットのメタデータ自体は決して変更されません。ただし、スキーマの変更は、変更後は SPS およびメタデータサーバのどの機能でも表示されなくなり、アクセスすることもできません。同様に、アセットに対応するメタデータが存在する場合、対応するスキーマを作成すると、SPS およびメタデータサーバでそのメタデータが使用できるようになります。

メタデータスキーマエディタは、SPS の内部で会社のカスタムスキーマをグラフィック形式で追加または編集するための手段を提供します。スキーマは、プリフィックス、名前空間、およびプロパティリストで定義されます。

- 名前

スキーマの UI 名。メタデータビューおよび詳細検索でプロパティを識別するために使用します。基本、IPTC、PDF のような XMP セクションに似ています。

- プリフィックス

スキーマの技術的な固有の識別子です。a ～ z、および A ～ Z の英字に限定されています。プリフィックスは SPS UI の中で表示されませんが、アセットに対応するメタデータを XMP ブロックおよびアドビ システムズ社のデータベースに格納するときに使用されます。メタデータサーバおよび取り込みに関連するメタデータ検索クエリの中で、メタデータフィールドを固有に識別するために、プリフィックスが使用されます。

- 名前空間

スキーマに関する技術的な固有の識別子であり、通常は <http://your.company.com/name/version/> という形式の URL です。標準スキーマリストで例を参照してください。名前空間は SPS UI の中で表示されませんが、メタデータを XMP ブロックに格納するときに使用されます。

- 説明

スキーマに関する自由形式の説明。

**注意：**プリフィックスと名前空間は編集できません。これらのプロパティを変更するには、スキーマを削除し、もう一度作成する必要があります。

プロパティは、このスキーマとともに XMP ブロックに格納できるメタデータを記述します。プロパティは以下のもので構成されます。

プロパティ	説明
ID	このプロパティの技術的な識別子。ID は SPS UI の中で表示されませんが、アセットに対応するメタデータを XMP ブロックおよびアドビ システムズ社のデータベースに格納するときに使用されます。ID は、メタデータサーバに対して検索クエリを作成するために使用されます。ID には、以下のようないくつかの制限があります。       • スペースなし     • 「_」、「:」、「\$」は使用不可     • 1 文字目は数字ではない     • ベストプラクティスは、1 文字目に a ～ z、または A ～ Z を使用することです       ID は作成した後に変更できません。
ラベル	このプロパティの UI 名。
構造	データタイプとともに、プロパティのタイプを決定します。構造は次のいずれかです。       • シンプルタイプ：データタイプの単一の値     • シーケンス：同じデータタイプを持つ複数の値から構成されるリスト     • 自由選択：定義済みのリストからいずれかの項目を選択、またはフリーテキストを入力。データタイプは文字列または整数のみを使用可能     • 選択肢から選択：定義済みのリスト（ポップアップまたはコンボボックス）からいずれかの項目を選択
データタイプ	以下の使用可能なタイプから選択します。       • 文字列     • 整数     • 浮動小数点     • はい/いいえ（ブール値）     • 日付

プロパティが自由選択、または選択肢から選択の構造を持つ場合は、少なくとも 1 つの選択値を指定する必要があります。自由選択では変更が可能です。選択肢から選択では変更が不可能です。すべての選択値は、プロパティと同じデータタイプを持ちます。

プロパティ	説明
ID	この値の技術的な識別子。ID は SPS UI の中で表示されませんが、アセットに対応するメタデータを XMP ブロックおよびデータベースに格納するときに使用されます。ID は、メタデータサーバに対する検索クエリの中で使用されます。ID にスペースを含めることはできません。ID は作成した後に変更できません。
ラベル	この値の UI 名。

## Scene7 Publishing System からのアセットの書き出し

Scene7 Publishing System で編集したアセットを、ローカルネットワークドライブに保存できます。書き出されたアセットは、ダウンロード用または電子メールでの送信用に ZIP ファイルにまとめられます。

書き出しジョブの場合、圧縮 ZIP ファイルの最大ファイルサイズは 1 GB です。また、許可されている最大アセット数は書き出しジョブあたり合計 500 個までです。

書き出しジョブは、ジョブ画面に記録されます。

### Scene7 Publishing System からアセットを書き出すには

- 1 書き出すアセットを選択し、**ファイル／書き出し**を選択します。
- 2 選択したアセットを書き出しウィンドウで、「**イメージ**」**オプション**をクリックしてから、次のオプションを指定します（ユーザが指定できるオプションは管理者が決定します）。

**プリセット** 必要に応じて、「画像プリセット」を選択し、アセットを書き出すときの形式を指定します。「画像プリセット」を選択した場合、アセットは画像プリセットで定義されている形式を採用するため、その他の形式オプションを選択できなくなります。

**変換** アセットファイルまたは元の画像を変換します。

**サイズ** 標準サイズを選択できます。または、サイズドロップダウンリストから**その他**をクリックして、希望の測定単位を選択してから、幅と高さを指定します。

詳しくは、75 ページの「[Media Portal ユーザが使用できる書き出しオプションの指定](#)」も参照してください。

**形式** 画像形式を選択します。

**カラー** RGB、CMYK またはグレースケールを選択します。

**解像度** 72、150 または 300 ppi を選択します。

**ジョブ名** 書き出しにジョブ名を割り当てることができます。

**メールを送信（任意）** 必要に応じて、アセットを電子メールで送信する際の電子メールアドレスを入力します。電子メールには URL が記載されていて、受信者はこの URL にアクセスしてアセットをダウンロードすることができます。

- 3 「**ファイルのエクスポート**」をクリックします。

次の 3 つの基本的な書き出し操作がサポートされています。

- 元のファイル（アセットの元のファイルを書き出す）
- プリセットを使用した変換（画像プリセットを使用してアセットをフォーマット）
- プリセットなしの変換（書き出しダイアログを使用して画像修飾子を指定）

次のアセットタイプは書き出せません。これ以外のすべてについては書き出しが実行されます。

- 画像セット
- レンダリングセット
- スピンセット
- メディアセット
- マルチビットレートセット
- eCatalog

また、テンプレートを「元のファイル」として書き出すことはできません。

変換を使用して次のアセットタイプを書き出すことができます。

- 画像
- テンプレート
- 調整した画像
- PDF（変換されたページが生成されます）

- PostScript

書き出し対象として様々なアセットタイプを大量に選択すると、次のような動作になります。

- ジョブの送信前に、書き出せないすべてのアセットタイプがリストから削除されます。
- 変換が要求されている場合、変換可能なすべてのタイプは変換され、それ以外のすべては元のまま書き出されます。

## アセット変更内容のピアとのリアルタイム共有

同一会社で複数の Scene7 が 1 台以上のコンピュータで実行されている場合、任意の Scene7 クライアントにおける次の操作がすべてのピアクライアントにリアルタイムで更新されます。

- アセットの編集（ビルダ、画像エディタなど）
- アセット名の変更
- アセットの削除
- アセットの移動
- 1 つ以上のアセットのアップロード（デスクトップおよび FTP とも）
- フォルダの作成、削除、名前の変更

元のクライアントで変更されると、同じ会社にログインしているすべてのピアクライアントに変更内容が更新されます。ピアで変更対象アセットをいずれかの画像エディタまたはビルダで編集している場合を除き、変更は通知なしにピアに反映されます。

ログインすると、Flash Player によりピアの更新を許可または拒否するよう求められます。選択は「記憶」できるので、この操作は一度限りです。選択をクリアするには、Global Settings の Peer Assisted Networking パネルで該当するサイトを削除します。

ピアによって変更されたアセットの編集中心だった場合、ピアによる変更をビルダまたはエディタに取り込むよう求められます。「はい」を選択すると、ビルダまたはエディタはアセットに対して行われていた変更を破棄し、更新されたアセットを読み込みます。「いいえ」を選択すると、ビルダまたはエディタでアセットは変更されず、行われていた変更内容がそのセッション内に保持されます。

アセットを保存するとき、新しいバージョンが存在することが通知され、行った変更内容でそのアセットを上書きするかどうかの指定を求められます。

## アセットのプリント

アセットをプリントするには、次の手順に従います。

- 1 参照パネルで、プリントするアセットを 1 つまたは複数選択します。
- 2 ファイル／プリントを選択するか、Ctrl + P キー（Windows）または Command + P キー（Mac OS）を押します。
- 3 印刷ダイアログボックスで、プリントする部数を選択し、「印刷」ボタンを選択します。

## ごみ箱フォルダの管理

Scene7 Publishing System から削除した項目は、ごみ箱フォルダへ移動されます。これらの項目は、復元されるか完全に削除されない限り、このフォルダに 7 日間残ります。アセットライブラリの下部にあるごみ箱アイコン  を選択し、ごみ箱フォルダ内の項目を参照して、削除した項目を確認できます。

すべてのユーザは、ごみ箱フォルダ内の項目を元のフォルダに戻すことができます。また、すべてのユーザは、ごみ箱フォルダ内のすべてのコンテンツを空にすることができます。

ごみ箱フォルダから項目を削除すると、項目が Scene7 Publishing System から完全に削除されます。ごみ箱フォルダから削除した項目を元に戻すことはできません。アセットがごみ箱から自動的に削除される前に会社の管理者に通知するように設定する方法について詳しくは、20 ページの「[全般設定](#)」を参照してください。

**重要：**ごみ箱フォルダに移動されたアセットは、Scene7 Publishing System に登録されたままになります。ごみ箱フォルダ内の削除されたファイルと同じ名前のファイルをアップロードしようとした場合、アップロードしようとしているアセットは、Scene7 によって重複するアセットとして処理されます。このため、名前に番号が追加されます。

### 関連項目

105 ページの「[アセットの削除](#)」

## ごみ箱フォルダについて

フォルダ内の項目を削除すると、項目がごみ箱フォルダに移動されます。削除され、ごみ箱フォルダに移動された項目は、次のような状態になります。

- 項目は Scene7 Publishing System のフォルダから削除されますが、それがごみ箱フォルダに残っている間は、その ID を別のアセットに割り当てることはできません。ごみ箱フォルダ内のファイルと同じ名前のアセットをアップロードしようすると、アセット名に数字が追加されます。
- 項目を公開することはできません。削除したときに項目が公開用にマークされていても、項目は公開されません。
- 項目は、復元するか、7 日間経過するかまたはいずれかのユーザがごみ箱を空にするコマンドを選択するまでごみ箱フォルダに残ります。7 日間経過した後に、自動クリーンアップ操作により項目が完全に削除されます。

## ごみ箱フォルダからのアセットの復元

アセットの復元は、アセットを削除したユーザが行う必要はありません。すべてのユーザがごみ箱フォルダからアセットを復元できます。復元されたアセットは、削除時にアセットを格納していた元のフォルダに戻されます。これらのフォルダが存在しなくなった場合は、Scene7 Publishing System はこれらを再作成し、復元されたアセットはこれらの再作成されたフォルダに配置されます。

アセットをごみ箱フォルダから、削除時にアセットを格納していたフォルダに戻すには、次の手順に従います。

- 1 ごみ箱アイコン  を選択し、ごみ箱フォルダを開きます。
- 2 復元する 1 つまたは複数のアセットを選択します。
- 3 ファイル／ごみ箱から復元を選択します。

## ごみ箱フォルダ内のアセットの完全な削除

ごみ箱フォルダ内のアセットを削除すると、アセットは完全に削除されます。また、7 日間が経過すると、自動的にごみ箱フォルダから削除されます。

ごみ箱フォルダからアセットを完全に削除するには、ごみ箱アイコン  を選択してごみ箱フォルダを開きます。次に、次の手順に従って、個別のアセットまたはフォルダ内のすべてのアセットを削除します。

**個別のアセットの削除** 完全に削除するアセットを選択し、ファイル／ごみ箱から削除を選択します。

**すべてのアセットの削除** ファイル／ごみ箱を空にするを選択します。

## プロジェクトを使用したアセットの編成

プロジェクトを使用すると、アセットが保存されているフォルダとは独立してアセットを編成することができます。アセットは、1つのフォルダにのみ配置できますが、アセット編成のために複数のプロジェクトフォルダにコピーすることができます。

プロジェクトフォルダを作成して、そこにアセットを配置することができます。ただし、プロジェクト内のアセットは、実際にはアセットが格納されているアセットライブラリフォルダへのポイントとして機能します。アセットは、複数のプロジェクトに配置することができます。例えば、ブラウスの画像を「ブラウス」と「オータムコレクション」プロジェクトフォルダに配置することができます。

プロジェクトは、ファイルをアップロードしたときに作成できます。アセットライブラリパネルで作成することも可能です。

 プロジェクトよりもメタデータでアセットを編成することをお勧めします。詳しくは、108 ページの「[メタデータの表示、追加、書き出し](#)」を参照してください。

**注意：**一般ユーザがプロジェクト内のアセットを編成するには、管理者によって、それが可能なように設定されている必要があります。アセットライブラリの下部にプロジェクトフォルダセクションが表示されていない場合、このアセット編成方法は使用できません。詳しくは、20 ページの「[全般設定](#)」を参照してください。

## プロジェクトフォルダの作成

プロジェクトフォルダは、アセットライブラリで作成するか、Scene7 Publishing System へファイルをアップロードするときに作成できます。

**アセットライブラリでの作成** アセットライブラリの下部のプロジェクトセクションまでスクロールし、プロジェクトを追加ボタン  を選択します。プロジェクトの名前を入力します。

**ファイルのアップロード時に作成** アップロード画面で、プロジェクトに追加メニューを選択して、「プロジェクトを作成」を選択します。プロジェクトの名前を入力します。

**注意：**アセットライブラリ内のプロジェクトエリアは、単一レベルのフォルダリストです。サブフォルダを作成することはできません。

## プロジェクトフォルダの操作

プロジェクトフォルダを表示、削除および名前を変更するには、次の手順に従います。

**コンテンツの参照** アセットライブラリ内のフォルダの名前を選択します。参照パネルにアセットが表示されます。

**プロジェクトフォルダの削除** プロジェクトフォルダを選択して、プロジェクトを削除ボタン  を選択します。プロジェクトフォルダからアセットを削除しても、Scene7 Publishing System からは削除されません。アセットは格納されている元のフォルダに残ります。

**プロジェクトフォルダの名前の変更** アセットパネルでフォルダの名前をダブルクリックして、新しい名前を入力します。



## プロジェクトフォルダへのアセットの追加

プロジェクトフォルダへの画像の追加は、参照パネルから、または Scene7 Publishing System にファイルをアップロードしたときに実行できます。

**参照パネルからの追加** アセットを選択して、プロジェクトフォルダにドラッグします。または、ファイル／プロジェクトに追加を選択し、プロジェクトを選択ダイアログボックスでプロジェクトフォルダ名を選択して、「送信」ボタンを選択します。

**ファイルのアップロード時に作成** アップロード画面で、「オプション」ボタンをクリックします。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで、「プロジェクト」を選択し、プロジェクト名を選択します。

## 第7章：画像サイズ変更

画像サイズ変更機能により、1つの高解像度画像から複数の派生画像を作成することができます。Web サイトやアプリケーション用にサムネールや拡大画像などの複数の画像を手動で作成する代わりに、1つのマスター画像を提供するだけで、要求どおりに変更されたすべての画像が生成されます。1つのマスター画像から動的に画像を配信できることには、次のような利点があります。

- 画像を様々なサイズで手動コピーする必要がありません。1つのマスター画像を Scene7 に提供すると、Scene7 はマスター画像から様々なサイズの派生画像を生成します。
- Web サイトやアプリケーション全体に含まれている特定の形式の画像のサイズを簡単に変更することができます。例えば、すべてのサムネール画像を変更するには「サムネール」画像プリセットを変更します。画像プリセットは、マクロのようなサイズおよび形式の属性の集まりです。「サムネール」画像プリセットを変更して、Web サイトやアプリケーション全体に含まれているすべてのサムネール画像のサイズを変更することができます。
- コンテンツ管理システムやアセット管理システムを使用して内部または外部からマスター画像と各種派生画像を管理する必要はありません。



1. 1つのマスター画像ファイルをアップロード
2. 画像プリセットを作成(サイズ、形式、シャープ、その他の設定を定義)
3. 公開
4. URL をコピーし、Web サイトで使用して、さまざまなサイズで動的に表示

1つの高解像度マスターファイルから様々なサイズの複数の派生画像を作成することができます。

## クイックスタート：画像サイズ変更

ここでは、Scene7 Publishing System の画像サイズ変更機能の操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。手順 1 ~ 5 に従ってください。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している参照先を示しています。

## 1. マスター画像のアップロード

まず、マスター画像を Scene7 Publishing System にアップロードします。サイズに関しては、対象の Web サイトまたはアプリケーションで使用が予想される最大サイズの画像の使用をお勧めします。例えば、ビューアで画像をズームできるようにするには、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像をアップロードします。Scene7 は様々な画像ファイル形式をサポートしていますが、可逆圧縮形式の TIFF および PNG 画像を使用することをお勧めします。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、コンピュータから Scene7 Publishing System のフォルダにファイルをアップロードします。詳しくは、121 ページの「[マスター画像のアップロード](#)」を参照してください。

## 2. 画像プリセットの設定

画像プリセットは、マクロのような定義済みのサイズおよび形式に関するコマンドの集まりであり、特定の名前が付けられて保存されています。画像プリセットは、Scene7 Image Server から配信される画像のサイズと形式を決定します。会社の管理者ステータスを持っているユーザは、独自の画像プリセットを設定できます。Scene7 には、初期設定の画像プリセットも含まれており、それらを使用して動的に画像を配信することもできます。

画像プリセットを作成するには（管理者の場合）、設定／アプリケーション設定を選択します。設定画面で、「アプリケーション設定」オプションを表示して、「画像プリセット」を選択します。そして、「追加」または「編集」ボタンを選択して、画像プリセットを作成します。

作成した画像プリセットがプレビュー画面の画像プリセットメニューに追加されます。新しい画像プリセットを使用して、Web サイトやアプリケーションで動的に画像を表示することができます。詳しくは、121 ページの「[画像プリセットの設定](#)」を参照してください。

## 3. 画像プリセットのプレビュー

管理者が設定した様々なプリセットサイズの画像プリセットをプレビューします。

画像プリセットを参照するには、設定／画像プリセットをクリックし、画像プリセットを探して選択します。

様々な画像プリセットを試してみてください。Web サイトやアプリケーションに、画像が様々なサイズで動的に配信された場合、画像がどのように表示されるかを確認できます。

詳しくは、103 ページの「[画像プリセットに基づいた画像アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

## 4. マスター画像の公開

マスター画像ファイルの公開には、主に 2 つの目的があります。

- マスター画像を Scene7 Image Server に公開することで、画像を Web サイトやアプリケーションに動的に配信することができます。
- 公開することで、Scene7 Image Server から Web サイトやアプリケーションに画像を呼び出すための URL 文字列がアクティブになります。公開後、Scene7 によって生成された URL をコピーして、Web サイトやアプリケーションの必要な場所に配置できます。

グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択して、公開を開始します。公開画面では、「公開を開始」ボタンを選択します。詳しくは、123 ページの「[マスター画像の公開](#)」を参照してください。

## 5. Web アプリケーションへの URL のリンク

画像の URL 呼び出し文字列を作成します。画像を Scene7 Image Server に公開すると、URL がアクティブになります。これらの URL 文字列は、参照パネル（詳細ビュー）またはプレビュー画面からコピーすることができます。URL 文字列をコピーしたら、それらを Web サイトやアプリケーションで使用することができます。画像サイズ変更用の URL によって、Web ページコード内の静的な画像の名前への参照が置き換えられます。URL はマスター画像名を参照します。この画像名は、表示する新しい画像ごとにデータベースによって置き換えられます。

画像プリセットとともに生成された URL 文字列には、画像プリセットの名前が含まれています。この名前はドル記号 (\$) で囲まれています。例えば、\$thumbnail\$ は、マスター画像をサムネールサイズで表示する画像プリセットです。詳しくは、123 ページの「[Web アプリケーションへの URL のリンク](#)」を参照してください。

## マスター画像のアップロード

Scene7 Publishing System に画像をアップロードする前に、画像が最も優れた画質を得られるサイズと形式であることを確認してください。Scene7 では、十分なピクセル数（長辺が 1500 ～ 2000 pixel）の高画質画像をアップロードすることをお勧めします。これにより、あらゆるダイナミックイメージングに対応できます。

画像のアップロードについて詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### マスター画像のアップロード準備

Scene7 Publishing System にアップロードする前に、次の要件を満たすようにマスター画像ファイルを準備します。

**画像サイズ** 使用する予定の最大サイズの画像を作成します。一般的な画像サイズは、長辺が 1500 ～ 2500 pixel です。ズーム機能を使用する予定がある場合は、ズームしたときにディテールが最適な状態で表示されるように、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用することをお勧めします。

**ファイル形式** Scene7 では、TIFF、BMP、JPEG、PSD、GIF、EPS を含むすべての標準的な画像ファイル形式をサポートしています。可逆圧縮画像形式の TIFF および PNG を使用することをお勧めします。JPEG 画像を使用する場合は、最高の画質設定を使用してください。

**カラースペース** Web 画像表示用のカラースペースは RGB です。印刷で一般的に使用される CMYK 画像をアップロードすると自動的に RGB に変換されます。RGB への変換用の ICC カラープロファイルが埋め込まれた CMYK 画像をアップロードすることをお勧めします。詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」も参照してください。

## 画像プリセットの設定

画像プリセットは、マクロのような定義済みのサイズおよび形式に関するコマンドの集まりであり、特定の名前が付けられて保存されています。ここでは、Web サイトで各製品の画像を 500 x 500 pixel と 150 x 150 pixel の 2 つの異なるサイズで表示する必要がある場合を例に、画像プリセットがどのように機能するかを説明します。500 x 500 pixel で画像を表示する「Enlarge」という画像プリセットと、150 x 150 pixel で画像を表示する「Thumbnail」という画像プリセットを作成したとします。画像を「Enlarge」および「Thumbnail」サイズで配信するために、Scene7 Image Server は、Enlarge 画像プリセットと Thumbnail 画像プリセットの定義を参照します。サーバは、各画像プリセットのサイズおよび形式の指定に従って画像を動的に生成します。

Scene7 には、「ベストプラクティス」（最良の結果を得ることができる）画像プリセットがいくつか用意されています。管理者は、新しい画像プリセットを作成することもできます。画像プリセットは、新規作成することも、既存のプリセットを使用して別の名前で保存することもできます。

サーバから動的に配信されるときにサイズが縮小される画像は、シャープとディテールが損なわれることがあります。このため、各画像プリセットには、特定のサイズで配信されるときに画像を最適化するための形式制御機能が含まれています。これらの制御機能により、画像がシャープでクリアな状態で Web サイトやアプリケーションに配信されるようになります。

### 画像プリセットの作成

会社の管理者は、独自の画像プリセットを作成できます。画像プリセットを新規作成することも、Scene7 が提供している初期設定の画像プリセットを使用し、それを編集して新しい名前で保存することもできます。

### 画像プリセットを作成するには

#### 1 設定／画像プリセットをクリックします。

この画面で画像プリセット名を探して選択し、既存の画像プリセットをプレビューすることができます。画像プリセット名を選択すると、プレビューウィンドウ内のサンプル画像のサイズと外観が変わります。

#### 2 次のいずれかの操作を行います。

**画像プリセットの作成** 「追加」をクリックします。

**画像プリセットの編集** 作成しようとしているものに最も近い画像プリセットを探して選択し、「編集」をクリックします。

#### 3 画像プリセットの名前を入力します。

#### 4 高さおよび幅の値をピクセル単位で入力します。これらの値は、画像が配信されるサイズを決定します。

#### 5 プリセットを追加画面またはプリセットを編集画面に必要な情報を入力します。詳しくは、24 ページの「[画像プリセットのオプション](#)」を参照してください。

次の「ベストプラクティス」オプションを選択することをお勧めします。

**形式** JPEG または、要件に合ったその他の形式を選択します。すべての Web ブラウザが JPEG 画像形式をサポートしています。この形式では、小さいファイルサイズで優れた画質を得ることができます。ただし、JPEG 形式の画像は非可逆圧縮方式を使用するため、圧縮設定が低すぎると斑点が発生することがあります。このため、圧縮品質（スライダで設定）を 75 に設定することをお勧めします。この設定により、小さいファイルサイズで優れた画質を得ることができます。

**シャープ** 「シャープ」は選択しないでください（このシャープフィルタよりも「アンシャープマスク」設定の方が詳細に制御できます）。

**再サンプルモード** 「バイキュービック法」を選択します。

**アンシャープマスク** 次を示す設定を入力します。

プリセットの種類	サイズ	適用量	半径	しきい値
Cross-Sell（ミニサムネール）	75 x 75	1.5	0.8	5
Thumbnail	150 x 150	1.1	1	5
Main	350 x 350	1	1	6
Enlarge	500 x 500	1.2	1.2	5

#### 6 「保存」をクリックします。

ここに示している画像プリセットを作成するための「ベストプラクティス」オプションは一般的な推奨設定です。シャープは必要な場合に限り指定してください。これらの「ベストプラクティス」設定は、2000 x 2000 のマスター画像に基づく設定です。これより大きいまたは小さいマスター画像では、異なる設定になります。アンシャープマスクの設定を調整する場合は、次の範囲で設定することをお勧めします。

**適用量** 0.8 ～ 1.5。

**半径** 0.6 ～ 2。

**しきい値** 1 ～ 6。

画像プリセットを削除するには、画像プリセット画面で画像プリセットを選択して、「削除」ボタンを選択します。

#### 関連項目

- 23 ページの「[画像プリセットの作成と編集](#)」
- 24 ページの「[画像プリセットのオプション](#)」
- 103 ページの「[画像プリセットに基づいた画像アセットのプレビュー](#)」

## マスター画像の公開

画像ファイルを公開すると、それらが Scene7 Image Server に公開され、Web サイトやアプリケーションで画像ファイルを利用できるようになります。さらに、公開処理中に、Scene7 Publishing System は Web サイトやアプリケーションに必要な URL 文字列もアクティブにします。

#### 関連項目

- 86 ページの「[公開ファイル](#)」

### マスター画像を公開用にマーク

マスター画像を Scene7 Image Server にコピーするには、それらを公開用にマークする必要があります。参照パネルで公開用にマークアイコン  を選択して、マスター画像を公開用にマークすることができます。または、Scene7 Publishing System に画像をアップロードするときに、画像を公開用にマークすることもできます。

### マスター画像の公開

マスター画像を Scene7 Image Server に公開するには、まず グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択します。次に、「日時」オプション（「一時」または「定期」）を選択して、必要に応じて公開ジョブ名を入力し、「公開を開始」ボタンを選択します。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

## Web アプリケーションへの URL のリンク

Web サイトやアプリケーションは、URL 文字列を使用して Scene7 Image Server のコンテンツにアクセスします。画像を公開すると、Scene7 Image Server 上の画像プリセットを参照する URL 文字列がアクティブになります。これらの URL を Web ブラウザにペーストしてテストすることができます。

これらの URL 文字列を Web ページおよびアプリケーションに配置するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列をコピーします。画像プリセットとともに生成された URL 文字列を取得するには、プレビュー画面または参照パネル（詳細ビュー）に進みます。

### 画像プリセットの URL の取得

画像プリセットとともに生成された URL 文字列は、プレビューまたは詳細ビューから取得できます。URL をコピーすると、URL はクリップボードに格納され、必要に応じてペーストできるようになります。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

## プレビューからの画像プリセットの URL の取得

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、プレビューする画像アセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つの画像アセットを選択し、サムネール画像の下にあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウで1つの画像アセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／画像プリセットリストをクリックします。
- 3 (オプション) 画像プリセットリストウィンドウ下部の「URL をコピー生成で使用する URL エンコーディング」ドロップダウンリストで、画像アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。
- 4 画像プリセットリストウィンドウのプレビューパネルの右上の領域で、選択したプリセットの種類の「URL をコピー」をクリックします。
- 5 画像プリセットリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックして、アセット画面に戻ります。

## 参照パネルからの画像プリセットの URL の取得

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、プレビューする画像アセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウで、1つの画像アセットを選択します。
- 3 アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。
- 4 画面の右側のパネルで URL をクリックして、画像プリセットのリストを展開します。
- 5 クリップボードにコピーする URL を表わしている画像プリセット名の横にある「URL をコピー」リンクをクリックします。

## 画像プリセットの URL 文字列について

Scene7 Image Server への画像サイズ変更用の URL 呼び出しの基本的な構文は次のようになっています。

パス /Image Server 名 / アカウント名 /image 画像名? モディファイア 1& モディファイア 2&...

Scene7 Image Server の URL では、サーバへの画像表示命令は、疑問符 (?) の後ろに表示されます。例えば、次の URL 呼び出しは、「backpack」という名前の画像を幅 250 pixel で配信します。

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250
```

画像プリセット URL には、画像を適切なサイズおよび形式仕様で表示するためのすべての命令修飾子が含まれています。画像プリセットを使用しない場合は、次の URL 文字列のように、疑問符 (?) の後ろにすべての命令修飾子が表示されます。

```
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
```

画像プリセットとともに生成された URL 文字列では、画像プリセットによって定義されている命令の代わりに画像プリセット名が表示されます。例えば、上記の長い URL を表す URL 文字列は、次のようになります。

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$
```

URL 内で、画像プリセット名はドル記号 (\$) で囲まれています。Scene7 Image Server は、URL の画像プリセット部分 (この場合は Large) を検出すると、画像プリセット「Large」によって定義されているサイズと形式命令を使用します。

#### 関連項目

125 ページの「[Web ページへの動的画像の追加](#)」

## Web ページへの動的画像の追加

Web ページに動的画像を追加するには、Scene7 Image Server へ要求を行えるように、通常は、Scene7 URL 文字列を使用して HTML Web ページコード内の <IMG> タグを変更します。この文字列は、画像プリセットによって定義されているサイズおよび形式仕様で画像を生成します。

例えば、静的な画像を開くための次のような一般的な呼び出しの代わりに、

```
img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"
```

<IMG> タグを使用して、静的な画像への参照を、Scene7 プラットフォームへの画像プリセット呼び出しで置き換えます。呼び出しの例を次に示します。

```
img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"
```

この例の場合、Scene7 Image Server は \$thumbnail\$ の定義を「検索」して、thumbnail 画像プリセットによって定義されているサイズおよび形式仕様で適切な画像を動的に生成します。URL 文字列の、製品の画像のファイル名（この例では backpack\_trns）を除くすべての項目は、通常ページテンプレートに直接記述されています。コマースサーバからページテンプレートに自動的に挿入される唯一の項目は、IPS ID または画像の名前です。

#### 関連項目

124 ページの「[画像プリセットの URL 文字列について](#)」



## 第8章：ズーム

ズームにより、画像内の高解像度ディテールをインタラクティブに表示することができます。例えば、画像の色、オプション、角度およびディテールを、動的な詳細設定が可能な統合ビューアで表示できます。このビューアは、Web ページに埋め込んだり、ポップアップウィンドウに表示したりすることができます。このビューアで、クローズアップして画像を確認したり、高解像度で画像をパンして詳細に画像を確認することができます。ズーム機能を使用すれば、お客様に魅力的で価値のあるインタラクティブな画像を見ていただけます。

Scene7 は、像内の特長的な部分を強調するガイドズーム機能も備えています。例えば、ロゴのズームターゲットを作成して、ロゴに注目させることができます。閲覧者がこのズームターゲットをクリックすると、ロゴがズームされます。

すべてのズーム画像は、1つのマスター画像、グラフィック、データベース連動型の属性から作成され、供給されます。Scene7 のズーム機能を使用することによって、画像の作成および配信に伴う時間とコストは大幅に削減されます。また、ズームビューアを使用すると、画像をズームすることができます。このビューアは、HTML5 と Flash AS3 の両方に対応しています。ズームビューアには、ズーム用とパン用のボタンがあり、これらをクリックしてズームまたはパンすることができます。また、画面をドラッグしてパンすることもできます。ズームビューアプリセットを使用して、画像をズームするためのズームビューアを設定できます。

## クイックスタート：ズーム

ここでは、Scene7 のズーム機能の操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。手順 1 ～ 6 に従ってください。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している見出しの参照先を示しています。

### 1. ズーム画像のアップロード

まず、ズーム画像を Scene7 Publishing System にアップロードします。最適なズームを得るには、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用することをお勧めします。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、コンピュータまたはネットワークから Scene7 Publishing System のフォルダに画像をアップロードします。詳しくは、127 ページの「[ズーム画像のアップロード](#)」を参照してください。

### 2. ガイドズーム用のズームターゲットの作成

ズームターゲットにより、画像の特定の部分を強調して表示できます。例えば、画像の特長的な部分に注目させることができます。ズームターゲットは、ズームビューアウィンドウ内で画像の隣にサムネイル画像の形式で表示されます。いずれかのズームターゲットサムネイルを選択すると、画像の指定した部分が自動的にズームされます。

ズームターゲットを作成するには、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして「ズームターゲット」を選択するか、詳細ビューの参照パネルで画像を開き、ズームターゲットボタン  をクリックします。次に、ズームターゲットエディタ画面でズームツールを使用して、画像の一部をターゲットとして分離します。詳しくは、128 ページの「[ガイドズーム用のズームターゲットの作成](#)」を参照してください。

### 3. ズームビューアプリセットの設定

ズームビューアプリセットによって、ズームビューアのスタイルと動作が決まります。ズームビューアプリセットは管理者が設定できますが、Scene7 には初期設定の「ベストプラクティス」ズームビューアプリセットも備えられています。

ズームビューアプリセットを作成するには、グローバルナビゲーションバーの「設定」ボタンをクリックして、「ビューアプリセット」を選択します。次に、ビューアプリセット画面の「追加」ボタンをクリックし、プラットフォームを選択し、ズームビューアを選択して「追加」をクリックします。ビューアを設定画面で、オプションを選択します。

Scene7 には、ビューアのボタンのスタイルと外観全体を選択することができるズームビューアプリセットのオプションがあります。また、各自の Web サイト用にズーム設定をカスタマイズすることもできます。詳しくは、130 ページの「[ズームビューアプリセットの設定](#)」を参照してください。

#### 4. ズームビューアでの画像のプレビュー

ズームビューアで画像をプレビューして、画像をズームしたときのズーム効果を確認することができます。

各種ズームビューアプリセットのズーム効果を確認するには、参照パネルで画像を選択して、「プレビュー」ボタンをクリックします。プレビュー画面が開きます。プリセット／ズームを選択して、ズームメニューでプリセットを選択します。

ズームボタンが表示されます。Web サイト上でズーム画像がどのように表示されるかを確認することができます。選択したズームビューアプリセットの設定をテストするには、ズームボタン（およびズームターゲット）を選択します。詳しくは、131 ページの「[各種ズームビューアを使用した画像アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

#### 5. ズーム画像の公開

公開したズーム画像は Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションに配信できるようになります。公開処理の一部として、Scene7 Publishing System は URL 文字列をアクティブにします。これらの URL 文字列によって、Scene7 Image Server から Web サイトやアプリケーションにズーム画像が呼び出されます。

グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択して、公開を開始します。公開画面では、「公開を開始」ボタンを選択します。詳しくは、132 ページの「[ズーム画像の公開](#)」を参照してください。

#### 6. Web ページへのズームビューアのリンク

画像を Scene7 Image Server に公開すると、画像をズームするのに必要な URL 呼び出し文字列が作成され、アクティブになります。これらの URL 文字列は、プレビュー画面からコピーすることができます。URL 文字列をコピーしたら、それらを Web サイトやアプリケーションで使うことができます。詳しくは、132 ページの「[Web ページへのズームビューアのリンク](#)」を参照してください。

## ズーム画像のアップロード

ズーム画像には、ピクセル数が多い画像を使用する必要があります。ピクセル数の多い画像では、画像をズームしたときに画像のディテールをはっきりと表示することができるからです。Scene7 Publishing System にアップロードする前に、使用する画像のサイズが適切であることを確認してください。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、画像のアップロードを開始します。

画像のアップロードについて詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

#### ズーム用の画像の準備

Scene7 のズーム機能を十分に活用するためにも、ズーム画像ファイルをアップロードする前に、次の要件に従ってファイルを準備してください。

**画像サイズ** 長辺が少なくとも 2000 pixel の画像ファイルを使用することをお勧めします。これにより、画像をズームしたときにはっきりと表示されるようになります。

**ファイル形式** Scene7 では、TIFF、BMP、JPEG、PSD、GIF、EPS を含むすべての標準的な画像ファイル形式をサポートしています。可逆圧縮画像形式の TIFF および PNG を使用することをお勧めします。JPEG 画像を使用する場合は、最高の画質設定を使用してください。

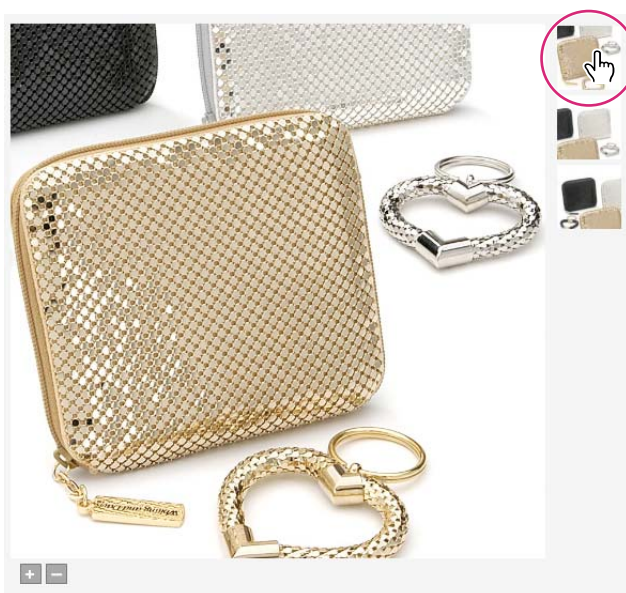
**カラースペース** Web 画像表示用のカラースペースは RGB です。CMYK 画像をアップロードすると RGB に変換されます。RGB への変換用の ICC カラープロファイルが埋め込まれた CMYK 画像をアップロードすることをお勧めします。詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」も参照してください。

## 関連項目

78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」

## ガイドズーム用のズームターゲットの作成

ズームターゲットにより、画像の特定の部分に注目させることができます。通常のズーム機能のほかにズームターゲットを設定することで、ズームターゲットのサムネールをクリックして画像の特定の部分をズームさせることができます。ズームターゲットを使用すると、画像の魅力的な部分または特長的な部分を強調することができます。



ズームビューアのズームターゲットサムネール。

## ズームターゲットについて

ズームターゲットの最大ズーム率は 100 % です。次の表で示されているように、最小ズーム率はビューアのサイズと画像サイズの組み合わせによって異なります。

画像サイズ	ビューアのサイズ	ズーム率
大	小	最小ズーム率は小さくなる
小	大	最小ズーム率は大きくなる

ズームビューアのサイズを変更して、Web ページで使用しているサイズと一致させることができます。この設定を永続的に変更するには、設定画面でビューアのサイズを変更します（管理者のみ実行できます）。詳しくは、130 ページの「[ズームビューアプリセットの設定](#)」を参照してください。

## ズームターゲットの作成と編集

ズームターゲットエディタ画面でズームターゲットを作成および編集します。この画面を開くには、画像を選択し、次のいずれかの手順を実行します。

- ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックし、「ズームターゲット」を選択します。
- 参照パネルの詳細ビューで画像を表示し、ズームターゲットボタン  をクリックします。

ズームターゲットエディタ画面で、ターゲットを選択ボタン（矢印）をクリックし、サイズと位置を変更する前にターゲットを選択します。ターゲットを追加ボタン（長方形）をクリックし、画像上のズームターゲットを作成します。ズームターゲットエディタ画面には、ズームターゲットの削除、コピーおよび名前付けを行うツールもあります。

## ズームターゲットの作成

ズームターゲットエディタ画面を開き、次の手順に従ってズームターゲットを作成します。

- 1 ターゲットを追加ボタン（長方形）をクリックし、画像にポインタを合わせて、ズームターゲットにする場所をクリックします。

ズームターゲットのサムネール画像が画面の右側のパネルに表示されます。

- 2 ターゲットを選択ボタン（矢印）をクリックし、作成したズームターゲットをクリックで選択して、ターゲットのサイズと位置を調整します。

**サイズ変更** ポインタをズームターゲットの隅に移動し、ドラッグしてターゲットを拡大または縮小します。

**位置** ズームターゲットにポインタを移動し、ドラッグして別の場所に移動します。

- 3 「名前」ボックスにズームターゲットの名前を入力します。

**重要：**「名前」ボックスに入力する内容は名前以上の意味があり、ズームターゲットにポインタを移動すると、「名前」ボックスに入力した内容が表示されます。ズームターゲットの簡単な説明を「名前」ボックスに入力することにより、ユーザはズームできる対象を知ることができます。

- 4 必要に応じて、「ユーザデータ」フィールドにユーザデータを入力します。このフィールドは、Web サイトデザイナーがズームターゲットに情報を追加できるように用意されています。

- 5 「保存」ボタンをクリックします。

ズームターゲットの座標とズームレベルが保存されます。入力した名前とともにズームターゲットのサムネール画像が画面の右側に表示されます。

 ズームビューアでズームターゲットの外観を確認するには、ズームターゲットエディタ画面で「プレビュー」ボタンをクリックし、プレビュー画面の「ズームビューア」を選択します。この画面については、131 ページの「[各種ズームビューアを使用した画像アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

## ズームターゲットの編集

ズームターゲットを編集するには、ズームターゲットエディタ画面で次の手順を実行します。

**位置変更** ターゲットを選択ボタン（矢印）を使用して、ターゲットをクリックして選択します。次に、ターゲットを別の位置にドラッグします。

**サイズ変更** ターゲットを選択ボタン（矢印）を使用して、ターゲットをクリックして選択します。ポインタをズームターゲットの隅に移動し、ドラッグしてターゲットを拡大または縮小します。

**削除** 画面の右側のターゲットのサムネール画像をクリックします。次に、「ターゲットを削除」ボタンをクリックします。

**名前の変更** 画面の右側のターゲットのサムネール画像をクリックします。次に、「名前」ボックスに名前を入力し、「保存」をクリックします。

## ズームターゲットのコピー

ある画像から別の画像にズームターゲットをコピーすることができます。2つの画像に同様のコンテンツが表示され、ズームターゲットが同じ位置に属しているようにするには、ターゲットをコピーします。ズームターゲットを別の画像にコピーするには、次の手順に従います。

- 1 ズームターゲットエディタ画面で、コピーするズームターゲットを含む画像を開きます。

- 2 「ターゲットのコピー先」 ボタンをクリックします。
- 3 画像を選択ダイアログボックスで、画像を選択して、「選択」 ボタンをクリックします。

## ズームビューアプリセットの設定

ズームビューアプリセットによって、ズームビューアのスタイル、動作、外観が決まります。Scene7 では、ビューアをカスタマイズしたりスキン表示するための数多くのオプションを備えています。Scene7 には、初期設定の基本（高速）ズームビューアプリセット、フライアウトズームビューアプリセット、およびカスタムズームビューアプリセットが付属します。管理者は、会社の新しいズームビューアプリセットを作成したり、初期設定のズームビューアプリセットを編集して新しい名前でも保存したりできます。

すべてのズームビューアに、ズームイン、ズームアウト、パンおよびズーム後に画像を元の状態に戻すためのボタンがあります。これらのボタンとウィンドウの外観は、選択したズームビューアプリセットによって異なります。異なる色、境界線、フォントおよび画像設定のズームビューアプリセットを設定することもできます。ガイドズームビューアを設定するときに、ズームターゲットを配置する場所も選択できます。ズームターゲットは、クリックすると指定した領域がズームされるサムネールです。

### 関連項目

38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」

## ズームビューアプリセットについて

Scene7 では、次のズームビューアプリセットを使用できます。

**ズームビューア：基本** 元の画像の基本的なズーム機能を提供します。

**ズームビューア：フライアウト** ズームされた領域の画像を元の画像の横に表示します。使用できるコントロールはなく、ユーザは表示する範囲の選択だけが可能です。

このビューアの完全な帯域幅使用量を決定する場合、メイン画像とフライアウト画像の両方がビューアに提供されます。メイン画像のサイズ（ステージの幅と高さ）とズーム率によりフライアウト画像のサイズが決定されます。フライアウト画像のサイズを大きくなり過ぎないようにするには、メイン画像のサイズとズーム率の値のバランスを保ってください。大きいサイズのメイン画像を使用する場合は、ズーム率の値を小さくします（フライアウト幅とフライアウト高さは、フライアウトウィンドウのサイズを決定しますが、ビューアに供給されるフライアウト画像のサイズは決定しません）。

例えば、350 x 350 pixel、ズーム率 3 のメイン画像の場合、表示されるフライアウト画像は 1050 x 1050 pixel になります。300 x 300 pixel、ズーム率 4 のメイン画像の場合、表示されるフライアウト画像は 1200 x 1200 pixel になります。JPEG の画質設定（推奨される設定は 80 ～ 90 です）に応じて、ファイルのサイズを大幅に小さくすることができます。メイン画像のサイズによりますが、推奨されるズーム率は 2.5 ～ 4 です。

Scene7 で推奨されるフライアウトのズームビューアプリセットのパラメータは次のとおりです。

- **拡大された画像のサイズ** 約 1500 x 1500 pixel になるようにして、2000 x 2000 pixel を超えないようにします。
- **画像サイズ** 100 KB 以下になるようにして、150 KB を超えないようにします（150 KB 未満に保たれるようにファイルを圧縮します）。

**ズームビューア：カスタム** 画像、複数のビューのある画像セット、またはカラースウォッチセットに関するガイドつきまたはガイドなしのズーム機能を提供します。

## ズームビューアプリセットの作成と編集

ズームビューアプリセットを作成または編集するには、次の手順に従います。

1 設定／ビューアプリセットを選択します。

2 次のいずれかの操作を行います。

**プリセットの作成** 「追加」ボタンをクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択し、ズームビューアを選択して、「追加」をクリックします。次に、「プリセット名」ボックスにプリセットの名前を入力します。

**プリセットの編集** ズームビューアプリセットを選択して、「編集」ボタンをクリックします。

3 必要に応じて、設定を指定します。

オプションの説明を確認するには、オプションの横にある情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。

設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。

4 「保存」または「名前を付けて保存」をクリックします。

5 ビューアプリセット画面で、作成したズームビューアプリセットまたはガイドズームビューアプリセットを確認します。

調整が必要な場合は、「編集」をクリックし、ビューアを設定画面で設定を変更して、「保存」をクリックします。

ビューアプリセット画面でビューアプリセットを管理する方法については、32 ページの「[ビューアプリセット](#)」を参照してください。

## 各種ズームビューアを使用した画像アセットのプレビュー

ビューアリスト画面で、様々なズームビューアプリセットを使用して画像をプレビューできます。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

**様々なズームビューアで画像アセットをプレビューするには**

1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、「画像」や「画像セット」など、画像ベースのアセットタイプを選択します。

2 左側のアセットライブラリパネルで、ズームビューアでプレビューする画像を含むアセットフォルダに移動します。

3 次のいずれかの操作を行います。

- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのサムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

4 ビューアリストウィンドウの表で、ビューアリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。

5 表示されたビューアを閉じて、ビューアリスト画面に戻ります。

6 ビューアリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。



#### 関連項目

130 ページの「[ズームビューアプリセットの設定](#)」

47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」

## ズーム画像の公開

公開したズーム画像は Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションで使用できるようになります。公開処理の一部として、Scene7 Publishing System は URL 文字列をアクティブにします。これらの URL 文字列を Web サイトの HTML コードに配置することができます。

#### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

### 画像を公開用にマーク

画像を Scene7 Image Server にコピーするには、それらを公開用にマークする必要があります。参照パネルで公開用にマークアイコン  を選択して、画像を公開用にマークすることができます。または、画像をアップロードするときに、画像を公開用にマークすることもできます。

### 画像の公開

ズーム画像を公開するには、グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択します。次に、「日時」オプション（「一時」または「定期」）を選択して、必要に応じて公開ジョブ名を入力し、「公開を開始」ボタンを選択します。

## Web ページへのズームビューアのリンク

Web サイトやアプリケーションは、Scene7 Image Server のコンテンツ（マスター画像や関連付けられているズームターゲットなど）とズームビューアプリセットに、URL 文字列または埋め込みコード経由でアクセスします。この URL 文字列は、公開処理中にアクティブになります。これらの URL 文字列や埋め込みコードを Web ページやアプリケーションに配置するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列または埋め込みコードをコピーします。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### ズームビューアの URL のコピー

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする URL を持つズームビューアを含むアセットフォルダに移動します。
- 2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」または「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1 つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「URL をコピー」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URL をコピー」をクリックします。

- 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URL をコピー」をクリックします。

- 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「URL をコピー」をクリックします。

## Web ページへのズームビューアの URL の追加

通常、Web サイトの閲覧者は、ズームアイコン（一般的には虫めがねのアイコン）を選択して画像をズームします。このアイコンを選択すると、ポップアップウィンドウで画像を表示する動的 Web ページ（ASP または JSP）が起動します。このポップアップウィンドウが、閲覧者が実際に画像をズームする場所となります。

ズーム用のポップアップウィンドウを表示するためのコードの例を次に示します。

```


```

この例でリンクは JavaScript 関数 `zoom_window()` を呼び出します。`zoom_window()` 関数は、Web ページの HTML コードの `</HEAD>` の上に配置します。

```
<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>
```

ポップアップウィンドウの URL は、Scene7 URL ([http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht\\_zoom.jsp](http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp)) です。この URL は、ズーム Flash ビューアとマスター画像が含まれているズームポップアップウィンドウ（JSP ページ）を呼び出します。JSP ページ、ズームビューアおよびマスター画像はすべて Scene7 サーバ上にあります。コード内の Scene7 URL を各自のズーム URL で置き換えます。

URL には SKU パラメータ（`&sku=Backpack1`）が含まれていて、`&sku=` の後ろの文字列は `Backpack1` になっています。各製品のズーム機能のポップアップリンクには異なる製品 SKU が含まれていて、これにより表示する製品画像が Scene7 JSP ページに通知されます。

ユーザが製品の詳細ページのズーム機能のリンクを選択すると画面が起動します。

## ズームビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択したズームビューアのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

ズームビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つズームビューアを含むアセットフォルダに移動します。



2 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。

- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**埋め込みコード**」をクリックします。

- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

- 「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

- 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

3 埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。

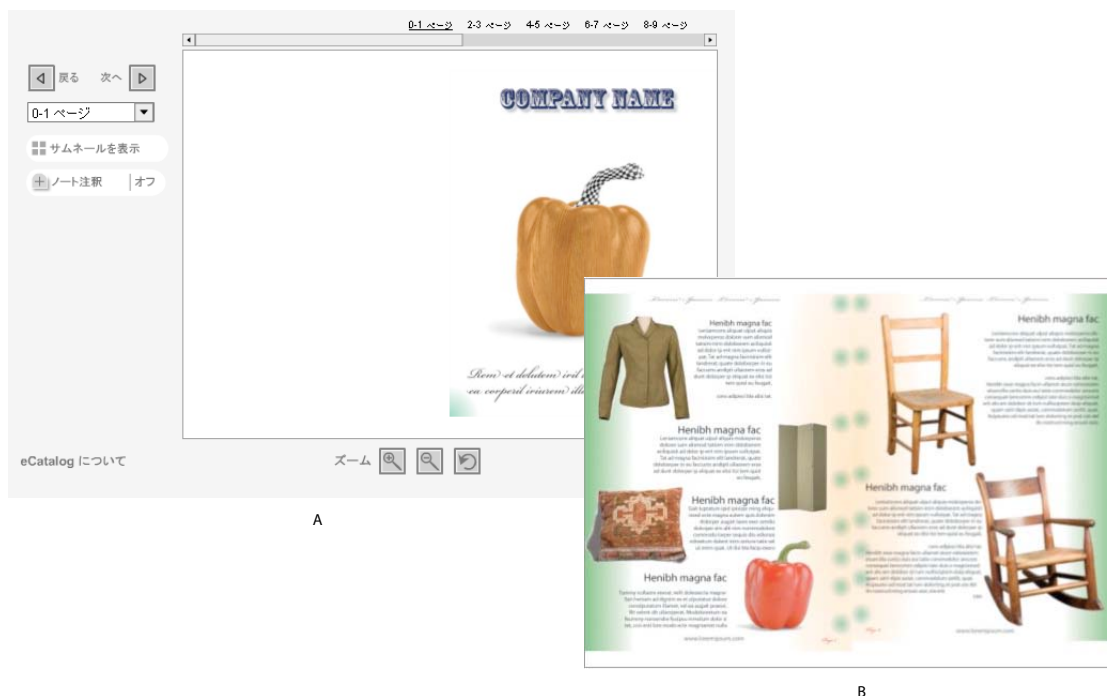
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

4 「閉じる」をクリックします。

## 第 9 章：eCatalog

eCatalog とは、カタログ、パンフレット、チラシ、製品マニュアル、広告用のビラのような印刷物をデジタル化し、Web で参照できるようにしたものです。eCatalog は、Web サイト上で eCatalog ビューアを使用して表示します。このビューアを使用すると、印刷物を読むときと同じ感覚で資料を読むことができます。eCatalog で選択した設定により、ビューアでは次の操作が可能です。

- ページの左下隅や右下隅、「戻る」ボタン、「次へ」ボタンをクリックすると、ページを前後に移動することができます。
- ページ番号またはページタイトルを選択して、指定ページに移動することができます。
- ズームイン、ズームアウト、およびパンを実行して、ページの項目を確認することができます。
- 画像マップと呼ばれるページ領域にポインタを合わせると、ポップアップウィンドウが開き、その項目に関する情報が表示されます。
- ページ領域をクリックすると、新しい Web ページが開き、その項目に関する詳細情報が表示されます。
- ノート注釈を書き、eCatalog のページに貼り付けることができます。
- 画像マップアイコンをタップし、関連する Web ページまたはコンテキスト内情報パネルを起動します。
- ピンチズームやスワイプによるページめくりなど、ジェスチャ操作を使用します。
- キーワードと一致する項目を検索することができます。



eCatalog の外観。

A. eCatalog の表紙 B. eCatalog の 2 ページ目

eCatalog を作成するときに、通常は、Adobe® Acrobat® やその他の印刷プログラムで作成した高解像度の PDF ファイルを使用しますが、画像ファイルから作成することもできます。

eCatalog を作成する際に、ページや見開きページの並び順を選択することができます。また、見開きページの表示単位を 1 ページにするのか、2 ページにするのか、または任意指定のページ数にするのかを選択することもできます。画像マップをページ領域として作成すれば、その領域をクリックしたときに、Web サイトの別のページを開くといった操作ができるようになります。eCatalog 画面内の情報パネル設定を使用して、表示するロールオーバーテキストを管理できます。eCatalog ビューアを設定する手段として、100 以上の様々な設定オプションが用意されています。また、閲覧者に合わせて、ビューアの機能や外観を変更することができます。

## クイックスタート：eCatalog

ここでは、eCatalog の操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。手順 1 ～ 7 に従ってください。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している見出しの参照先を示しています。

### 1. PDF ファイルのアップロード

eCatalog のもとになるファイルは、ほとんどの場合 Adobe PDF ファイルです。PDF ファイルは印刷を目的としたファイルなので、通常、CMYK 画像が含まれています。Scene7 Publishing System では、これらの画像が検出され、標準の CMYK カラープロファイルに従って変換されますが、ただし、カスタムカラープロファイルをアップロードして使用する必要があることも考えられます。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択し、eCatalog のもとになる PDF ファイルまたは画像をアップロードしてください。デスクトップからファイルをアップロードすることもできますが、ファイル数が多い、またはファイルのサイズが 100 MB を超える場合には、FTP を使用することをお勧めします。

「PDF オプション」を選択すると、アップロード画面に、適正な解像度とカラースペースで PDF ファイルをアップロードするためのオプションが表示されます。解像度の推奨値は 150 pixel/ インチです。PDF ファイルをアップロードするときに eCatalog を作成する場合は、「複数ページの PDF から eCatalog を自動生成」オプションを選択します。

詳しくは、138 ページの「[PDF ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### 2. eCatalog の作成

eCatalog を作成するには、参照パネルで PDF ファイルまたは画像ファイルを選択してから、「ビルド」ボタンをクリックし、「eCatalog」を選択します。eCatalog 画面が開きます。

「ページ順序」タブで、レイアウト用ボタンの 1 アップ、2 アップ、カスタムのいずれかを選択して、見開きページの単位を 1 ページにするのか、2 ページにするのか、または任意指定のページ数にするのかを決めます。ページや見開きページの配置変更は、それらをドラッグすることで行えますが、eCatalog のサイズが大きい場合には、移動先メニューでページ名を選択することでも行えます。

ページを追加するには、アセットライブラリのフォルダを選択してから、PDF ファイルまたは画像ファイルをページ順序画面にドラッグします。初期設定でページ番号が付けられますが、カスタムページ名を付けることもできます。また、ページ名が多い場合には、ページ名を読み込むこともできます。

「保存」ボタンをクリックし、eCatalog の名前を入力し、保存先の SPS フォルダを選択し、「保存」ボタンを選択します。ページの順番を変えたり、eCatalog を編集したときは、「保存」ボタンをクリックして変更内容を保存してください。

詳しくは、139 ページの「[eCatalog の作成](#)」を参照してください。

### 3. 画像マップの作成

画像マップを使用すると、eCatalog のページに便利な機能を追加できます。画像マップとは、ページの中で、項目に関する詳細情報を表示できる領域を指します。画像マップにポイントを合わせると、その項目の説明が表示されます。また、画像マップをクリックすると、外部参照先の Web ページに移動し、項目に関する詳細情報を参照できます。

画像マップを作成するには、eCatalog 画面を開き、eCatalog 画面の「ページをマップ」タブを選択し、長方形画像マップツール  または多角形画像マップツール  を使用して画像マップを描画します。パンツール  を使用すると、画像マップの境界をドラッグしながら、位置とサイズを調整することができます。

画像マップの描画後、画像マップをクリックしたときの移動先となる URL アドレスを入力します。画像マップにポインタを合わせたときに表示するロールオーバーテキストを入力することもできます。

詳しくは、142 ページの「[eCatalog 画像マップの作成](#)」を参照してください。

詳しくは、143 ページの「[eCatalog でのリッチメディアの埋め込み](#)」を参照してください。

eCatalog 画面内の情報パネル設定を使用して、画像マップのテキストを設定および管理できます。

詳しくは、145 ページの「[情報パネルのコンテンツの管理](#)」を参照してください。

#### 4. eCatalog のビューアプリセットの設定

エンドユーザは eCatalog ビューアで eCatalog を表示します。管理者には eCatalog ビューアを設定する権限があります。アウトラインカラーを変更したり、eCatalog 用の自社用「スキン」を選択したりできます。Scene7 には eCatalog 用の「ベストプラクティス」ビューアプリセットがいくつか用意されており、このプリセットの中から eCatalog を表示するためのプリセットを選択できます。管理者であれば、独自の eCatalog ビューアプリセットを作成することもできます。

eCatalog ビューアプリセットを作成するには、グローバルナビゲーションバーの「設定」ボタンをクリックして、「ビューアプリセット」を選択します。「追加」をクリックしてプラットフォームを選択し、eCatalog / ビューアを選択します。

詳しくは、147 ページの「[eCatalog のビューアプリセットの設定](#)」を参照してください。

#### 5. eCatalog ビューアによる eCatalog のプレビュー

eCatalog ビューアのスタイルと動作は、eCatalog ビューアプリセットによって設定されます。

eCatalog ビューアプリセットで eCatalog がどのように表示されるかを確認するには、参照パネルで eCatalog を選択し、「プレビュー」をクリックします。初期設定のビューアが開き、プレビュー画面が表示されます。

向き、カラースキーム、ページ変更のコントロール、ページをめくったときの見た目を確認します。

詳しくは、148 ページの「[eCatalog ビューアによる eCatalog のプレビュー](#)」を参照してください。

#### 6. eCatalog の公開

公開した eCatalog は Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションに配信できるようになります。公開処理中に、eCatalog の URL 文字列がアクティブになります。この URL を使用すると、Scene7 Image Server から目的の eCatalog が呼び出され、Web サイトやアプリケーションに配信されます。

参照パネルで公開する eCatalog をマークしたら、グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択して公開を開始します。公開画面で、「公開を開始」をクリックします。

詳しくは、149 ページの「[eCatalog の公開](#)」を参照してください。

#### 7. Web ページへの eCatalog のリンク

eCatalog を Scene7 Image Server に公開すると、eCatalog を表示するときに必要な URL 呼び出し文字列がアクティブになります。プレビュー画面や参照パネル（詳細ビュー）でパネル内の URL を選択すれば、この URL 文字列をコピーすることができます。URL 文字列をコピーしておけば、Web サイトやアプリケーションでその URL を使用することができます。

Web ページのどの場所に eCatalog へのリンクを配置するのが適切か、IT 担当者と相談して決めてください。このリンクをユーザがクリックすると、eCatalog ビューアが開き、eCatalog が表示されます。

詳しくは、149 ページの「[Web ページへの eCatalog のリンク](#)」を参照してください。

## PDF ファイルのアップロード

eCatalog のもとになるファイルは、通常、Adobe PDF ファイルです。このファイルにはすべての画像情報だけでなく、フォント、ベクタグラフィックも含まれます。画像付きの eCatalog を作成することもできます。PDF ファイルをアップロードできる状態になったら、グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、PDF のアップロードを開始します。

### PDF ファイルの準備

PDF ファイルを Scene7 Publishing System にアップロードする前に、以下の手順に従って、PDF ファイルを準備してください。

- アップロード作業を簡単にするために、アップロードするファイルをコンピュータまたはネットワークの同じフォルダに集めます。
- ページの順番と同じになるように、英数字の順にファイルの名前を付けます。ページの順番に合わせておけば、ファイルをアップロードした後に正しい順番でページを並べやすくなります。
- PDF ページの中にトンボやレジストレーションマーク、カラーバーなどの印刷マークが入っているかどうかを確認します。このようなマークが入っていると、文書を印刷するときにこのマークに沿ってページが切り抜かれるため、Web に eCatalog を掲載する前に削除しておく必要があります。Scene7 には、PDF ファイルのアップロード時に、マークに沿ってページを切り抜くオプションが用意されています。
- eCatalog をキーワードで検索できるようにする場合は、PDF ファイルが画像化されていないかどうかを確認してください。画像化された PDF ファイルでは、検索語を抽出できなくなります。PDF ファイルが画像化されているかどうかを確認するには、PDF のテキストを選択できるかどうか試してみます。テキストを選択できない場合は、PDF は画像化されているため、eCatalog をキーワードで検索することはできません。
- PDF ファイルは印刷を目的としたファイルなので、通常、CMYK 画像が含まれています。Scene7 Publishing System は、初期設定のままだでも、CMYK 画像を検出し、内部的な CMYK カラープロファイルを使用して画像を変換します。ただし、必要に応じて、カスタムカラープロファイルを使用して CMYK 画像を変換することもできます。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

### ベストプラクティスの PDF アップロードオプション

各アップロード方法について詳しくは、82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

アップロードするファイルを選択し、次のベストプラクティス PDF オプションを選択します。

**切り抜き** ページの中にトンボやレジストレーションマークのような印刷マークがある場合には、切り抜きメニューを選択して「手動」を選択します。ページの上下左右の端からそれぞれ切り抜くピクセル数を入力します。切り抜きマークは通常、マージンが 1/2 インチに設定されています。ppi の解像度を 150 に設定（推奨設定）した場合、「上」、「右」、「下」、「左」の各テキストボックスすべてに 75 を入力すると、マージンから 1/2 インチがトリミングされます（150 ppi を 1/2 インチでピクセルに換算すると 75 になるため）。

**処理** 処理メニューを選択し、「ラスタライズ」を選択します。すべてのページと画像を eCatalog で表示するためには、PDF ファイルをラスタライズする必要があります。

**検索語を抽出（オプション）** eCatalog をビューアからキーワードで検索できるようにする場合は、このオプションを選択します。

**複数ページの PDF から eCatalog を自動生成（オプション）** アップロード時に eCatalog を自動的に生成する場合は、このオプションを選択します。PDF ファイルを選択してから「ビルド」コマンドを選択しなくても、eCatalog 画面が開き、eCatalog で作業できるようになります。eCatalog の名前は、PDF ファイルの名前をもとに付けられます。

**解像度** 推奨の解像度は、150 ppi です。

**カラースペース**「自動検出」が推奨の設定です。一般的に PDF のカラースペースは、印刷出力が目的の場合には CMYK、オンライン表示が目的の場合には RGB になります。PDF に両方のカラースペースが含まれている場合は、「RGB としてレンダリング」または「CMYK としてレンダリング」のいずれかを選択して、一方のカラースペースを選択できます。例えば、ページのグラフィックに CMYK カラースペースが使用され、ピクチャに RGB カラースペースが使用されている場合には、両方のカラースペースが PDF に含まれます。ICC プロファイルをアップロードしておくと、カラースペースメニューにその名前が表示され、選択して使用できます。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

**カラープロファイル** 次の「カラープロファイル」オプションを選択します。

- **SRGB に変換** SRGB (Standard Red Green Blue) に変換します。Web ページに画像を表示する場合のカラースペースには SRGB が推奨されます。
- **オリジナルカラースペースを維持**：元のカラースペースが保持されます。
- **カスタムアップロード元 > アップロード先**：「変換前：」と「変換後：」のカラースペースを選択するためのメニューが開きます。標準の Photoshop カラースペースまたは Scene7 Publishing System にアップロードされたカラースペースを選択できます。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

**注意**：すべての PDF オプションについて詳しくは、312 ページの「[PDF アップロードオプション](#)」を参照してください。

## eCatalog の作成

eCatalog の作成には、ページの順序を決めたり、ページレイアウトを選択したり、画像マップを描画してページをリンクしたり、ロールオーバーとハイパーテキストリンクのデータを入力するといった作業があります。このほかに、ページ番号ではなくページ名を eCatalog ビューアで表示するように目次をカスタマイズすることもできます。

### eCatalog の作成

eCatalog には、PDF ファイルだけでなく画像ファイルも含めることができます。

eCatalog を作成する際には、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

**eCatalog を作成するには**

- 1 以下のいずれかの手順に従って、eCatalog を作成してください。

**最初にファイルを選択する場合** 参照パネルで、ファイルを選択し、**ビルド／eCatalog** を選択します。

**eCatalog 画面から開始する場合** **ビルド／eCatalog** をクリックします。アセットライブラリのフォルダーを選択し、そのフォルダーから eCatalog ページの「**ページ順序**」タブにファイルをドラッグします。

**注意**：アセットライブラリ内の項目をサムネールではなく名前で表示するには、個人設定の「初期設定のアセットライブラリビュー」で「名前」オプションを選択します。



- 2 eCatalog の全体的なレイアウトを選択します。見開きページの表示単位を 1 ページにする場合は 1 アップボタン 、2 ページにする場合は 2 アップボタン 、3 ページ以上にする場合はカスタムボタン  をクリックします。  
eCatalog レイアウトを変更ダイアログボックスが表示されます。「すべてのスプレッド」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
- 3 必要に応じて、ページまたは見開きページをクリックし、1 アップボタン、2 アップボタン、カスタムボタンを選択してページ単位または見開きページ単位でレイアウトを変更することができます。eCatalog レイアウトを変更ダイアログボックスが表示されます。「選択したスプレッド」オプションを選択し、「OK」をクリックします。
- 4 必要に応じて、次の手順のいずれかに従いページの順番を変更します。  
**ドラッグ** ページまたは見開きページを移動先にドラッグします。ページの移動先になる部分に縦線が表示されます。  
**「移動先」ボタン** ページまたは見開きページを選択し、「移動先」ボタンをクリックし、移動するページをどのページの前に挿入するのかをメニューで選択します。  
**シーケンス #** リストビューで、「シーケンス #」フィールドにページ番号を入力します。
- 5 操作が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 6 「保存」をクリックします。
- 7 保存ダイアログボックスで、eCatalog を保存するフォルダーを選択します。「ファイル名」フィールドに、スピンセット名を入力します。
- 8 「保存」をクリックします。  
保存が終了すると、「プレビュー」をクリックして、eCatalog をプレビューできるようになります。

## eCatalog の編集

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### eCatalog を編集するには

- 1 eCatalog のロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。
- 2 必要に応じて変更を加えます。
- 3 編集が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「保存」をクリックし、保存するフォルダーを選択し、セットの名前を入力して、「保存」をクリックします。

## eCatalog の削除

セットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### eCatalog を削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上の eCatalog を選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル／削除／削除**をクリックします。

## 目次のカスタマイズ

eCatalog 画面の「ページ順序」タブで、eCatalog の初期設定のページ番号を指定することができます。ページの名前を独自に定義する場合は、目次を構成するページラベルを変更します。表紙と裏表紙には名前を付けることをお勧めします。例えば、表紙には「Page 0-1」ではなく、「Cover」という名前を付けることができます。

カスタマイズした eCatalog の目次は、手動で作成するか、CSV（Mac OS のみ）または XML ファイルからページ名を読み込んで作成できます。

**注意：**初期設定のページタイトルに戻す場合は、「ページ順序」タブの TOC ラベルボタンをクリックし、「初期設定を復元（すべて）」を選択します。

### ページ名の手動入力

ページ名を一度に 1 つずつ手動で入力するには、eCatalog 画面の「ページ順序」タブに移動し、ページ番号フィールドをクリックして名前を入力します。名前を付ける各ページの名前を入力します。

### ページ名の読み込み

ページ名の読み込みは、eCatalog のページ数が多い場合にお勧めします。ページ名は、タブ区切りファイルまたは XML ファイルから読み込みます。

TOC ラベルは、name=<value> のペアを 2 つの疑問符 (??) で区切ったリストという形式で、画像のユーザーデータフィールドに格納されます。例えば、tocEN という名前の TOC フィールドに 1 つのラベルを設定するには、画像のユーザーデータを次のように設定します。

```
tocEN=<EN_page_label>
```

tocEN と tocFR という 2 つの TOC フィールドに別々のラベルを設定するには、次のように設定します。

```
tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>
```

ユーザーデータフィールドをタブ区切りファイルに読み込むには、次のように、フィールドユーザーデータを含めます。

IPSID	Userdata
<image_IPS_ID>	tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>

ユーザーデータフィールドを XML ファイルに読み込むには、次のように、属性 vc\_userdata を含めます。

```
<ips>
<ghw_object vc_objectname="<image_IPS_ID>" ... vc_userdata=" tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" ...
/>
</ips>
```

タブ区切りファイルまたは XML ファイルからページ名を読み込むには、TOC ラベルボタンを選択し、「読み込み」を選択します。メタデータをアップロードダイアログボックスが表示されます。「参照」ボタンをクリックし、各ページをページ名に関連付ける CSV ファイル（Mac OS のみ）または XML ファイルを読み込みます。



## eCatalog 画像マップの作成

画像マップとは、eCatalog ページの中のある領域を指し、マウスをこの領域に移動したり、この領域をクリックしたときに様々なアクションを実行させることができます。例えば、画像マップにポインタを合わせたときに、項目を説明するロールオーバーテキストを表示させることができます。また、画像マップをクリックしたときに、別のアクションを開始することもできます。例えば、Web ページを開いてアイテムに関する詳細を確認したり、購入することができます。また、ビデオを起動して使用中のアイテムを確認することもできます。

### eCatalog 画像マップの描画

eCatalog では、eCatalog 画面の「ページをマップ」タブで画像マップを描画します。この画面は、eCatalog のページを表示する画像マップ領域と、右側に表示される画像マップリストから構成されます。画像マップを作成すると、その名前が画像マップリストに表示されます。

- 1 eCatalog のロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。
- 2 「ページをマップ」をクリックします。
- 3 ページをマップ画面の左側で、必要なページを選択します。
- 4 以下の手順に従って、長方形または多角形の画像マップを画像マップ領域で描画します。

**長方形マップ** 長方形画像マップツール  を選択し、ページをドラッグして長方形を作成します。

**多角形マップ** 多角形画像マップツール  を選択し、画像の枠の周りを必要な回数だけクリックします。クリックするごとに画像マップの辺が描画されます。

画像マップの描画が終わると、その画像マップに名前が割り当てられて画像マップリストに表示されます。割り当てられる名前は、作業対象の eCatalog ページの名前に連番を付加したものです。

- 5 (オプション) 画像マップリストパネルの「名前」列の下で、画像マップの新しい名前を入力します。名前を入力するときは、空白を入力しないでください。
- 6 閲覧者が画像マップをクリックしたときに、新規の Web ページを開くことができます。画像マップリストパネルの「URL」列に Web ページの URL を入力します。  
「編集」をクリックし、テンプレートを入力すると、URL (Href テンプレート) の入力が容易になります。  
詳しくは、300 ページの「[テンプレートを使用した JavaScript および URL の入力](#)」を参照してください。
- 7 (オプション)「表示」ドロップダウンリストで、「ロールオーバーテキスト」をクリックし、ユーザが画像マップにポインタを合わせたときに画面上に表示するテキストを入力します。
- 8 (オプション)「表示」ドロップダウンリストで、「その他のアクション」をクリックし、ユーザが画像マップにポインタを合わせたときにぼかしや焦点合わせを実行する属性を入力します。  
詳しくは、301 ページの「[画像マップのその他のアクションの定義](#)」を参照してください。
- 9 「保存」をクリックします。
- 10 (オプション)「プレビュー」をクリックして、初期設定の eCatalog ビューアプリセットで eCatalog をプレビューします。

画像マップを削除するには、画像マップリストで削除する画像マップの名前を選択し、「削除」をクリックします。画像マップを削除せずに一時的に画像マップをページから取り除くには、画像マップリストパネルの画像マップの「オン」オプションを選択解除します。

## eCatalog でのリッチメディアの埋め込み

eCatalog のリッチメディアオプションを使用して、eCatalog に追加した画像マップに MP4 フォーマットのビデオやスピンセットを追加することができます。ユーザが eCatalog の画像マップエリアをクリックすると、関連付けられたビデオまたはスピンセットがポップアップ表示されます。この機能は、顧客に使用中のアイテムを表示したい場合や、異なる角度や展望からアイテムを表示したい場合に特に役に立ちます。

また、顧客がポインタを画像マップに合わせたときに必要に応じてツールヒントテキストを表示することもできます。これはクリックしたアイテムの内容の理解に役立ちます。

### eCatalog にリッチメディアを埋め込むには

- 1 eCatalog 画像マップを描画します。

詳しくは、142 ページの「[eCatalog 画像マップの描画](#)」を参照してください。

- 2 「表示」ドロップダウンリストで、「リッチメディア」を選択します。
- 3 左側のアセットを追加パネルで、埋め込むスピンセットまたはビデオ（MP4 フォーマット）アセットを含むフォルダに移動します。
- 4 アセットを画像マップにドラッグします。
- 5 （オプション）画像マップリストパネルの「ツールチップ」列ヘッダの下で、ユーザがポインタを画像マップに合わせたときに画面に表示するテキストを入力します。
- 6 「保存」をクリックします。
- 7 （オプション）eCatalog 画面で、「プレビュー」をクリックし、初期設定の eCatalog\_PopupViewers\_Flash ビューアプリセットで eCatalog をプレビューします。

初期設定の eCatalog\_PopupViewers\_Flash ビューアプリセットのポップアップ設定を編集して、目的の外観と操作性を得ることができます。特に、ポップアップビデオビューアに使用する Flash AS3 ビデオビューアプリセットを選択したり、スピンセットビューアに使用する Flash AS3 スピンビューアプリセットを選択できます。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

## eCatalog 画像マップの編集

eCatalog 画面の「ページをマップ」タブを選択し、以下の手順に従って、eCatalog の画像マップを編集できます。

**位置の調整** パンツール  を選択し、マップの境界線に重ならない程度に近い位置にポインタを合わせます。ポインタが 4 方向の矢印アイコンに変わったら画像マップ全体を新しい場所に移動します。

詳しくは、299 ページの「[画像マップの位置、形状およびサイズの調整](#)」を参照してください。

**形状とサイズの変更** 長方形の画像マップのサイズを変更する場合は、パンツールを選択します。左右の境界線または角の部分にポインタを合わせ、ポインタが 2 方向の矢印アイコンに変わったら、ドラッグします。多角形の画像マップのサイズを変更する場合は、正方形の選択ハンドルをドラッグします。選択ハンドルを作成するには、画像マップの境界線をクリックし、ドラッグします。

詳しくは、299 ページの「[画像マップの位置、形状およびサイズの調整](#)」を参照してください。

**画像マップの削除** パンツールを選択し、画像マップをクリックして選択し、「削除」をクリックします。

すべての画像マップを eCatalog から削除するには、「ページ順序」タブをクリックし、「マップをクリア」をクリックします。

**画像マップの重ね合わせ処理** 画像マップリストで画像マップをドラッグして順番を変更できます。

詳しくは、299 ページの「[画像マップの重ね合わせ処理](#)」を参照してください。

**他のページへの画像マップのコピー** 「次にマップをコピー」ボタンを選択します（「ページをマップ」タブが表示されていることを確認します）。画像を選択画面で、画像マップをコピーするページ（複数可）を選択し、「選択」ボタンをクリックします。

詳しくは、300 ページの「[画像マップのコピー](#)」を参照してください。

**注意：**画像マップを eCatalog の別のページにコピーできるとともに、eCatalog 内のすべての画像マップを別の eCatalog にコピーできます。144 ページの「[eCatalog 間での画像マップのコピー](#)」を参照してください。

## 画像マップデータの確認と読み込み

マップの概要画面を開くと、eCatalog のメタデータが表示されます。また、この画面から、eCatalog の画像マップデータをバッチ読み込みすることもできます。この方式で画像マップデータを読み込むようにすると、画像マップの URL やロールオーバーテキストを簡単に入力できるようになります。

マップの概要画面を表示するには、eCatalog 画面の「ページをマップ」タブで、「概要」をクリックします。

### 画像マップのデータ概要の確認

1 ページをマップ画面で「概要」をクリックします。

マップの概要画面を開くと、eCatalog に含まれている画像マップ、URL、ロールオーバーテキストの記述、その他のアクションの数が表示されます。

2 ロールオーバーキーのエラーがあった場合は、「Rollover\_Key Error」列内でエラーをクリックし、エラーを解決するためにスプレッドシートで変更する必要がある箇所を確認します。このメッセージのテキストを選択し、コピーしてスプレッドシートにペーストできます。

3 「プレビュー」をクリックしてページを eCatalog ビューアに表示するか、「X」をクリックして概要画面を閉じてページをマップ画面に戻るか、「閉じる」をクリックして参照パネルに戻ります。

### 画像マップデータの読み込み

ページごとに画像マップデータを入力する方法もありますが、eCatalog 全体のデータをマップの概要画面で読み込むこともできます。イメージマップデータは、タブ区切りファイルまたは XML DTD 形式で読み込みます。ファイルのフィールドの並び順は、マップの概要画面の表示順と同じにする必要があります。名前、TOC ラベル、マップ、URL、ロールオーバーテキスト、その他のアクション、検索文字列の順に並ぶようにしてください。画像マップデータを読み込むと、画像マップを作成するたびにそのデータを画像マップリストで入力する手間が省けます。

**注意：**画像マップデータを読み込む場合、対応する画像マップが既に作成されている必要があります。

マップの概要画面を開き、以下の手順のいずれかに従って、作成した画像マップに対応する画像マップデータを読み込みます。

1 「マップデータを取り込み」をクリックします。

2 メタデータを取り込みダイアログボックスで「参照」をクリックし、次にタブ区切りファイルまたは XML DTD ファイルを選択します。

3 ファイルの拡張子を変更しないように注意しながら、「ジョブ名」フィールドにファイルの名前を入力します。

4 「アップロード」をクリックします。

## eCatalog 間での画像マップのコピー

eCatalog 内のすべての画像マップを別の eCatalog にコピーできます。画像マップのコピーというこの方法により、同じ eCatalog の各国語版で容易に画像マップをコピーすることができます。正しくコピーされるようにするためにも、同じページ数で同じ画像が含まれた eCatalog 間でコピーすることをお勧めします。

**重要：**画像マップのコピー先の eCatalog に既に画像マップが含まれている場合、コピー時にそれらの画像マップは削除されます。

eCatalog 間ですべての画像マップをコピーするには、次の手順に従います。

- 1 コピーする画像マップが含まれている eCatalog を選択して、eCatalog のロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。
- 2 「ページ順序」タブで、「マップをコピー」をクリックします。
- 3 アセットを選択ダイアログボックスで、画像マップのコピー先の eCatalog を選択し、「選択」をクリックします。

画像マップのコピー先の eCatalog のページ数または画像数が異なる場合は、警告メッセージが表示されます。警告を無視して画像マップをコピーするには、「続行」をクリックします。

## 情報パネルのコンテンツの管理

eCatalog 内のロールオーバーに画像マップテキストを使用するだけでなく、情報パネルを使用して、リンクを含む多数のロールオーバーテキストを追加できます。また、期限付きキャッシュを使用し、コンテンツを更新するスケジュールを設定して、情報パネルを管理することもできます。

Scene7 の次の機能を使用して、情報パネル設定およびデータを管理できます。

- 情報パネル設定パネルでは、情報パネルのテキスト表示に使用するテンプレート、エラーのデフォルト応答、情報をキャッシュする時間数を指定できます。eCatalog を自動的に公開するかどうかを指定することもできます。
- 情報パネルのデータフィールドパネルでは、情報パネルのロールオーバーテキストに表示するテキストを含む CSV ファイルを指定したり、情報を更新する時刻を設定したりできます。
- メタデータを取り込みダイアログボックス（ページをマップビューからアクセス）では、ロールオーバーテキストの情報を含むタブ区切りの TXT ファイルを読み込むことができます。ロールオーバーテキストには、この TXT オプションまたはデータフィールドパネルの CSV ファイルオプションを使用できます。
- ページをマップビューには、特定の画像マップに表示する xml をプレビューするオプションがあります。

## 応答テンプレートの設定

情報パネルでのテキスト表示に使用する応答テンプレートを 3 つのプリセットから選択できます。これらのプリセットの応答テンプレートによって、情報パネルでの情報の表示方法、行数と列数、文字サイズ、フォントなどが決まります。プリセットの応答テンプレートを選択することも、独自のテンプレートを作成することもできます。

**注意：**ビューアプリセットで応答テンプレートを設定することもできます。ビューアプリセットで応答テンプレートを使用するには、ビューアプリセットの「情報サーバの URL」の末尾に「fmt=1」と追加します

詳しくは、147 ページの「[eCatalog のビューアプリセットの設定](#)」を参照してください。

- 1 eCatalog をダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネル設定パネルをクリックして開きます。
- 3 次のいずれかの方法で応答テンプレートを選択します。
  - 応答テンプレートメニューからプリセットを選択します。テンプレートデザインの XML が「ユーザテンプレート」ボックスに表示されます。
  - 「カスタム」を選択して、独自の応答テンプレートを作成します。「ユーザテンプレート」ボックスに、テンプレートの XML 定義を入力します。プリセットのテンプレートを基に、独自のテンプレートを作成できます。

- 4 (オプション)「デフォルト応答」ボックスに、画像マップの情報を取得する際にエラーが発生した場合に表示するテキストを入力します。例えば、システムで会社名と eCatalog 名は取得されるが、ロールオーバー識別子は取得されない場合に、このメッセージがユーザに表示されます。
- 5 「応答 TTL」ボックスに、データをキャッシュするまでの時間数を入力します。
  - データが 1 日中頻繁に更新される場合は、数値を小さくします。
  - データの変更が比較的少なく、頻繁に更新する必要がない場合は、数値を大きくします。初期設定は 10 時間です。
- 6 「公開」をクリックします。

## 情報パネルのソースコンテンツの読み込み

eCatalog の情報パネルのソーステキストには、カンマ区切り形式 (CSV) またはタブ区切り形式 (TXT) のファイルを使用できます。タブ区切り形式のファイルは、エンコードが UTF16 (Unicode) である必要があります。ファイルの種類によって、読み込む方法が異なります。

ソースコンテンツの形式を設定するときは、次のガイドラインに従ってください。

- タブやカンマで区切ったデータに、ロールオーバーテンプレートに必要な列数があることを確認します。
- データの最初の項目または列をロールオーバー識別子 (画像マップ URL の rollover\_key 値に関連付けられている) にします。
- 識別子の後のタブまたはカンマで区切った各項目を、応答テンプレート内で置換する項目にします (最初の列は \$1\$, 2 番目の列は \$2\$ などと置換される)。

## 外部でホストされている場所からの CSV コンテンツの読み込み

- 1 eCatalog をダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネルのデータフィードパネルをクリックして開きます。
- 3 「外部にホストされている CSV ファイルの場所」ボックスに CSV ファイルの URL を入力します。URL はこのフィールドにペーストすることも、直接入力することもできます。
- 4 (オプション) スケジュールを更新メニューを使用してコンテンツの更新時刻を指定し、「追加」をクリックします。複数の更新時刻を選択できます。各更新時刻は「時間を更新」ボックスに表示されます (時刻を削除するには、その時刻を選択して「削除」をクリックします)。
- 5 (オプション) 「今すぐ更新を実行」をクリックして、コンテンツをすぐに更新します。

## タブ区切りファイルまたは CSV ファイルの読み込み

- 1 eCatalog をダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネル設定パネルをクリックして開きます。
- 3 「S7Info コンテンツをアップロード」ボタンをクリックします。
- 4 「参照」をクリックし、使用するタブ区切りの TXT ファイル、CSV ファイルまたは SSV ファイルを選択して、「開く」をクリックします。
- 5 「アップロード」をクリックします。

Scene7 から、アップロードが正常に終了したかどうかを示す電子メールが送信されます。

## 画像マップのロールオーバーキーテキストのプレビュー

ページをマップ画面を使用すると、eCatalog の特定のページにある画像マップの情報パネルテキストを簡単に表示することができます。

- 1 eCatalog のロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。
- 2 「ページをマップ」をクリックします。
- 3 画面右側の上部にある表で、表示メニューから「情報パネル」を選択します。  
情報パネルテキストを含む各画像マップの横にロールオーバーキーテキストが表示されます。

## eCatalog のビューアプリセットの設定

eCatalog ビューアプリセットによって、eCatalog ビューアのスタイル、動作、外観が決まります。Scene7 にはあらかじめ eCatalog ビューアプリセットが用意されていますが、管理者であれば独自の eCatalog ビューアプリセットを作成することもできます。

新しいプリセットの作成方法には、最初から新規に作成する方法と、Scene7 に付属の eCatalog ビューアプリセットを編集して、新しい名前で保存する方法があります。製本する際に、会社の特性を表し、トーンを設定できるように独自の eCatalog ビューアプリセットを作成することができます。

eCatalog ビューアプリセットで設定できる内容は多数あり、ページ間の移動、ズーム、検索、スキンの選択などを設定することができます。eCatalog ビューアプリセットの設定内容によって、これらのコントロールの外観と、ビューア自体の外観が決まります。

eCatalog ビューアプリセットを作成するには、以下の手順に従います（管理者のみ作成可能）。

- 1 設定／ビューアプリセットをクリックします。
- 2 ビューアプリセット画面で、最初から新規に作成するか、既存の eCatalog ビューアプリセットを編集して作成する方法で、eCatalog ビューアプリセットを作成します。  
**eCatalog ビューアプリセットの作成** 「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択し、「eCatalog ビューア」を選択して、「追加」をクリックします。  
**eCatalog ビューアプリセットの編集** eCatalog ビューアプリセットを選択して、「編集」をクリックします。プリセットの作成が終了したら、「名前を付けて保存」をクリックします。
- 3 ビューアを設定画面で、eCatalog ビューアプリセットの名前を入力します。
- 4 ビューア設定画面で、目的のオプションを設定します。  
オプションの説明を表示するには、オプションに隣接する情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。  
設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。
- 5 （オプション）情報パネルの設定では、「情報サーバの URL」オプションに次の特殊なトークンを含めることができます。このトークンはビューアによって置き換えられます。

トークン	置換後	説明
\$1\$	rollover_key 値	マップの <area> 要素からの項目識別子。
\$2\$	frame	画像セット内で現在表示されているフレームのシーケンス番号。
\$3\$	imageroot	画像コマンドで指定された最初の項目の最初のパス要素（通常、画像セットを指定するカタログエントリの画像カタログ ID）。

- 6 (オプション) 情報パネルの設定の「応答テンプレート」ボックスに、画像マップの情報を取得する際にエラーが発生した場合に表示するテキストを入力します。例えば、システムで会社名と eCatalog 名は取得されるが、ロールオーバー識別子は取得されない場合に、このメッセージがユーザに表示されます。

**重要:** eCatalog で定義されているテンプレートの代わりにこの応答テンプレートを使用するには、「情報サーバの URL」の末尾に「fmt=1」と追加します。例: HTTP://.../\$3\$/\$4\$/\$1\$/?FMT=1

- 7 「保存」をクリックします。

- 8 作成した eCatalog ビューアプリセットを Web ページ上で eCatalog の表示に使用する場合には、「初期設定」をクリックします。

eCatalog ビューアプリセットを削除するには、ビューアプリセット画面で eCatalog ビューアプリセットを選択して、「削除」をクリックします。

#### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

## eCatalog ビューアによる eCatalog のプレビュー

プレビューを使用すると、様々な eCatalog ビューアプリセットを使用して eCatalog を表示できます。ページの移動、ノート注釈の記入および参照用のコントロールをテストすることもできます。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

#### eCatalog ビューアで eCatalog をプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、「ビデオ」や「ビデオセット」など、ビデオベースのアセットタイプを選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、eCatalog ビューアでプレビューするビデオを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのサムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- 4 ビューアリストウィンドウの表で、ビューアリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。
- 5 表示されたビューアを閉じて、ビューアリスト画面に戻ります。
- 6 ビューアリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

#### 関連項目

147 ページの「[eCatalog のビューアプリセットの設定](#)」



## eCatalog の公開

公開した eCatalog は Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションから利用できるようになります。公開処理中に、URL 文字列がアクティブになります。この URL 文字列は、HTML Web ページコードに組み込むことができます。

eCatalog を公開するときは、参照パネルまたはアセットの詳細ページでその eCatalog が公開用としてマークされていることを確認してください。eCatalog（またはその他のアセット）を公開用としてマークするには、公開用にマークアイコン  を選択します。

eCatalog を Scene7 Image Server に公開するには、以下の手順に従います。

- 1 グローバルナビゲーションバーの「公開」をクリックします。
- 2 公開画面の「日時」オプションで「一時」または「定期」を選択します。
- 3 (オプション) 公開ジョブに名前を入力しますが、タイムスタンプはそのままにしておいてください。
- 4 閲覧者がキーワード検索できるように eCatalog を設定する場合は、キーワードが公開されていることを確認します。「詳細」をクリックして「詳細」オプションを表示し、公開メニューを選択し、「すべて公開 (検索データを含める)」を選択しますこのオプションは初期設定ではオンになっています。
- 5 「公開を開始」をクリックします。

### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## Web ページへの eCatalog のリンク

Web サイトやアプリケーションは、URL 文字列や埋め込みコードを使用して、eCatalog などの Scene7 Image Server コンテンツにアクセスできます。この URL 文字列は、公開処理中にアクティブになります。Web ページやアプリケーションに eCatalog の URL 文字列や埋め込みコードを設定するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列や埋め込みコードをコピーします。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### eCatalog の URL のコピー

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「**カタログ**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ eCatalog を含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**URL をコピー**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。
  - 「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。



ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。

- 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。

## Web ページへの eCatalog URL の追加

eCatalog にアクセスする方法としてよく使われるのは、eCatalog の表紙のサムネールを Web ページにリンクとして貼り付ける方法です。中央にきちんと表示されるポップアップウィンドウで eCatalog が起動するように、IT 部門の担当者と相談してください。また、ブラウザ画面にツールバーやアドレスバーなどを表示しないように依頼してください。

ポップアップウィンドウ式の eCatalog ビューアを起動する場合の HTML コードの例を以下に示します。このコードを使用する場合は、このコードに eCatalog の URL をコピーしてから、Web サイトやアプリケーションにコードを設定してください。

```
<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>
Click Here to View
Your eCatalog
</body>
</html>
```

## eCatalog ビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択した eCatalog のビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

### eCatalog ビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「カタログ」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ eCatalog を含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL パネルで、「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。

- 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。

ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。

埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

- 5 「閉じる」をクリックします。

## 第 10 章：画像セット

Scene7 画像セットには、統合された表示機能があります。動的な画像セットビューアでは、ユーザがサムネール画像をクリックすると、項目の様々なビューが表示されます。画像セットでは、項目の高解像度表示を様々な変更することができます。

画像セットビューアでは、ズームツールを使用して、詳細に画像を確認できます。また必要に応じて、画像セットのガイドズーム用のズームターゲットや画像マップを作成できます。画像セットによって、統合的で詳細な表示操作が可能になります。

### クイックスタート：画像セット

ここでは、Scene7 の画像セットの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。

#### 1. 複数のビューおよびスウォッチ用のマスター画像のアップロード

まず、画像セット用の画像をアップロードします。ユーザは画像セットビューアをズームできるので、ズーム機能を考慮して画像を選択します。そのため、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用してください。Scene7 は、多くの画像ファイル形式をサポートしていますが、可逆圧縮形式の TIFF、PNG、EPS 画像を使用することをお勧めします。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、コンピュータから Scene7 Publishing System のフォルダにファイルをアップロードします。

詳しくは、153 ページの「[画像セットのアセットのアップロード準備](#)」および 82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

#### 2. 画像セットの作成

ユーザが画像セットビューアでサムネール画像をクリックすると、異なる面または角度の画像が画像セットに表示されます。

画像セットを作成するには、「ビルド」ボタンをクリックし、「画像セット」を選択します。次に、画像セット画面で、画像セットを構成するための画面に画像をドラッグします。必要に応じて、画像を整理、追加、および削除します。

詳しくは、153 ページの「[画像セットの作成](#)」を参照してください。

155 ページの「[画像セットへのズームターゲットと画像マップの追加](#)」も参照してください。

#### 3. 画像セットビューアのプリセットの設定（必要に応じて）

管理者は、画像セットビューアのプリセットを作成または変更できます。Scene7 には、各リッチメディアタイプに対し、初期設定のビューアプリセットが用意されています。ズームビューア：カスタム／画像、または画像セット／複数ビューのプリセットを使用して、画像セットを表示します。

ビューアプリセットは、アプリケーション設定画面で追加または編集できます。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

#### 4. 画像セットのプレビュー

参照パネルで画像セットを選択し、「プレビュー」をクリックします。プレビュー画面に画像セットが表示されます。サムネールアイコンをクリックすると、選択したビューア内で画像セットを確認することができます。プリセットメニューから様々なビューアを選択できます。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

## 5. 画像セットの公開

画像セットを公開すると、Scene7 サーバに配置され、URL 文字列がアクティブになります。

**注意：**画像セットを作成して保存した際に「**保存後に公開**」を選択した場合は（初期設定）、この手順は不要です。

参照パネルで名前の左側にある公開用にマークアイコン  をクリックし、「公開」をクリックします。公開画面で、「公開を開始」をクリックします。

詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。

## 6. 画像セットから Web サイトへのリンク

画像セットを公開すると、Scene7 は画像セット用の URL 呼び出しを作成し、アクティブにします。これらの URL は、レビュー画面からコピーすることができます。

画像セットを選択して、「プレビュー」ボタンをクリックします。プレビュー画面が開きます。画像セットビューアのプリセットを選択し、「URL をコピー」ボタンをクリックします。

詳しくは、158 ページの「[画像セットの Web ページへのリンク](#)」を参照してください。

# 画像セットのアセットのアップロード準備

画像セットに必要な画像を Scene7 Publishing System にアップロードする前に、画像のサイズと形式が正しいことを確認してください。

複数ビューの画像セットを作成するには、1 つのアイテムを異なる視点から表示する画像または同じアイテムの異なる側面を表示する画像が必要です。最終的な目標は、閲覧者がアイテムの外観や動作を十分に理解できるように、アイテムの重要な機能を強調することです。

ユーザは画像セットで画像をズームできるので、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用してください。Scene7 は、多くの画像ファイル形式をサポートしていますが、可逆圧縮形式の TIFF、PNG、EPS 画像を使用することをお勧めします。

アセットのアップロードについて詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

## 関連項目

82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」

316 ページの「[ビネット、ウィンドウカバリング、キャビネットファイルの操作](#)」

# 画像セットの作成

複数ビューの画像セットを作成するには、1 つのアイテムを異なる視点から表示する画像または同じアイテムの異なる側面を表示する画像が必要です。最終的な目標は、閲覧者がアイテムの外観や動作を十分に把握できるように、アイテムの画像を表示することです。

## 画像セットの作成

セットを作成する際には、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

## 画像セット

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

## 画像セットを作成するには

1 次のいずれかの操作を行います。

**最初に画像を選択する場合** 参照パネルで、画像セット用の画像を選択し、**ビルド／画像セット**をクリックします。

**画像セット画面から開始する場合** **ビルド／画像セット**をクリックします。画像セット画面が開きます。アセットライブラリでフォルダを選択し、画像セットに使用する画像を画像セット画面にドラッグします。

2 画像の順序を変更するには、画像を別の場所にドラッグします。

3 ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。

4 「**保存**」をクリックし、画像セットを保存するフォルダを選択し、画像セットの名前を入力して、「**保存**」をクリックします。

5 画像セットを画像セットビューアに表示するには、画像セット画面の「**プレビュー**」をクリックします。画像セットビューアのスウォッチサムネールをクリックすると、その動作を確認できます。

## 画像セットの編集

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

## 画像セットを編集するには

1 グリッドビューで画像セットを探して選択し、画像の下「**編集**」をクリックします。

2 次のいずれかの操作を行います。

- 画像（公開または非公開のもの）を追加するには、「アセットを追加」内のフォルダから画像セットの**ビュー**ページに画像をドラッグします。
- 画像を削除するには、画像を選択して、ツールバーの「**削除**」をクリックします。
- 画像を並べ替えるには、画像を別の位置にドラッグします。

- 3 セットの編集が完了したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「**保存**」をクリックし、セットを保存するフォルダーを選択し、セットの名前を入力して、「**保存**」をクリックします。

## 画像セットの削除

セットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

**画像セットを削除するには**

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上の画像セットを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル**／**削除**／**削除**をクリックします。

## 画像セットへのズームターゲットと画像マップの追加

画像セットの画像に対してズームターゲットと画像マップを定義すると、定義されたターゲットとマップが画像セットビューアに表示されます。例えば、ユーザは画像セットビューアで画像マップをクリックして、Web サイト上でアイテムに関する情報が記載された新しいページを開くことができます。ユーザが、画像セットビューアでターゲットのサムネール画像をクリックすると、画像の一部が自動的にズームされます。

ズームターゲットおよび画像マップをユーザに提供する場合、画像セットの画像に対して、ズームターゲットと画像マップを作成します。これには、画像セット画面または（詳細ビューの）参照パネルにある画像マップツールまたはズームターゲットツールを使用します。

### 関連項目

128 ページの「[ガイドズーム用のズームターゲットの作成](#)」

297 ページの「[画像マップの作成](#)」

## 情報パネルのコンテンツの管理

画像セット内のロールオーバーに画像マップテキストを使用するだけでなく、情報パネルを使用して、リンクを含む多数のロールオーバーテキストを追加できます。また、期限付きキャッシュを使用し、コンテンツを更新するスケジュールを設定して、情報パネルを管理することもできます。

Scene7 Publishing System の次の機能を使用して、情報パネル設定およびデータを管理できます。

- 情報パネル設定パネルでは、情報パネルのテキスト表示に使用するテンプレート、エラーのデフォルト応答、情報をキャッシュする時間数を指定できます。画像セットを自動的に公開するかどうかを指定することもできます。
- 情報パネルのデータフィードパネルでは、情報パネルのロールオーバーテキストに表示するテキストを含む CSV ファイルを指定したり、情報を更新する時刻を設定したりできます。
- メタデータを取り込みダイアログボックスを使用して、ロールオーバーテキスト情報が含まれているタブ区切り TXT ファイルを読み込むことができます。ロールオーバーテキストには、この TXT オプションまたは情報パネルのデータフィードパネルの CSV ファイルオプションを使用できます。

## 応答テンプレートの設定

情報パネルでのテキスト表示に使用する応答テンプレートを3つのプリセットから選択できます。これらのプリセットの応答テンプレートによって、情報パネルでの情報の表示方法、行数と列数、文字サイズ、フォントなどが決まります。プリセットの応答テンプレートを選択することも、独自のテンプレートを作成することもできます。

### 応答テンプレートを設定するには

- 1 画像セットをダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 「情報パネル設定」をクリックして、パネルを展開します。
- 3 「応答テンプレート」ドロップダウンリストで、次のいずれかの操作を行います。
  - 初期設定の応答を使用する場合は、「初期設定」を選択します。テンプレートデザインの XML がグレー表示の状態です。「ユーザテンプレート」テキストボックスに表示されます。
  - 独自の応答テンプレートを作成するには、「カスタム」を選択します。「ユーザテンプレート」テキストボックスでテンプレート XML の定義を入力します。テキストボックスに既に定義されている初期設定のテンプレートを基に、独自の応答を作成できます。
- 4 (オプション)「デフォルト応答」ボックスに、画像マップの情報を取得する際にエラーが発生した場合に表示するテキストを入力します。例えば、システムで会社名と画像セット名は取得されるが、ロールオーバー識別子は取得されない場合に、このメッセージがユーザに表示されます。
- 5 「応答 TTL」テキストフィールドに、データをキャッシュするまでの時間数を入力します。

データが1日中頻繁に更新される場合は、数値を小さくします。

データの変更が比較的少なく、頻繁に更新する必要がない場合は、数値を大きくします。初期設定は10時間です。
- 6 「アップロード」をクリックして、情報パネルのコンテンツを `rollover_key` 値に基づいて `s7info` にアップロードします。
- 7 `S7Info` アップロードダイアログボックスで、使用するファイルを探して選択し、「アップロード」をクリックします。

サポートされているファイル形式は、UTF-16 エンコーディングのタブ区切りファイルと ASCII エンコーディングの CSV ファイルです。CSV ファイルの場合、非 ASCII 文字は HTML エンコードする必要があります。
- 8 情報パネル設定パネルで「公開」をクリックします。

## 情報パネルのソースコンテンツの読み込み

画像セットの情報パネルのソーステキストには、ASCII エンコーディングの CSV (カンマ区切り) ファイル (非 ASCII 文字は HTML エンコードする必要があります) またはタブ区切りファイルを使用できます。タブ区切り形式のファイルは、エンコードが UTF-16 (Unicode) である必要があります。ファイルの種類によって、読み込む方法が異なります。

ソースコンテンツの形式を設定するときは、次のガイドラインに従ってください。

- タブやカンマで区切ったデータには、ロールオーバーテンプレートに必要な列数がなければなりません。
- データの最初の項目または列は、ロールオーバー識別子 (画像マップ URL の `rollover_key` 値に関連付けられている) でなければなりません。
- 識別子の後のタブまたはカンマで区切った各項目を、応答テンプレート内で置換する項目にします (最初の列は `$1$`、2 番目の列は `$2$` などと置換される)。

## 外部でホストされている場所からの CSV コンテンツの読み込み

- 1 画像セットをダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネルのデータフィールドをクリックしてパネルを展開します。

- 3 「外部にホストされている CSV ファイルの場所 (HTTP)」テキストフィールドに、CSV ファイルへの URL を入力します。
- 4 (オプション)「スケジュールを更新」フィールドに、コンテンツの更新時刻を指定し、「追加」をクリックします。  
複数の更新時刻を選択できます。各更新時刻は「時間を更新」テキストボックスに表示されます。スケジュールされている時刻を削除するには、その時刻を選択して「削除」をクリックします。
- 5 (オプション)「更新を実行」をクリックして、コンテンツをすぐに更新します。

## 画像セットの表示

画像セットは、使用可能なプリセットを使用してプレビューウィンドウに表示できます。画像セットには「ズームビューア：カスタム」ビューアプリセットを使用します。

Scene7 には、初期設定のビューアプリセットが用意されています。管理者は、ビューアプリセットを作成または変更できます。

### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

## 画像セットのズームビューアプリセットの設定

必要に応じてビューアプリセットを作成およびカスタマイズできます。

- 1 設定／ビューアプリセットをクリックします。
- 2 次のいずれかの方法で、ビューアプリセット画面でビューアプリセットを作成または編集します。  
**作成** 「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択し、「ズームビューア：カスタム」を選択して、「追加」をクリックします。既存のプリセットからズームビューアプリセットを作成することもできます。プリセットの名前を表示して選択し、「編集」ボタンを選択します。ビューアを設定画面で、プリセットの新しい名前を入力します。  
**編集** プリセットの名前を表示し、「編集」ボタンをクリックします。
- 3 ビューアを設定画面で、オプションを選択します。  
オプションの説明を確認するには、オプションの横にある情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。  
設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。
- 4 「保存」または「名前を付けて保存」をクリックします。

## 画像セットアセットのビューアでのプレビュー

プレビューを使用すると、HTML5 などのビューアタイププラットフォームそれぞれでアセットがどう見えるかを確認できます。アセットタイプとプレビューのために選択した関連ビューアによっては、プレビューで使えないプラットフォームがあります。

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、「画像セット」を選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルでアセットフォルダに移動し、プレビューする画像セットを選択します。



3 次のいずれかの操作を行います。

- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットにカーソルを合わせ、「プレビュー」をクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのアセットサムネールウィンドウで、「プレビュー」をクリックします。
- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーで、「プレビュー」をクリックします。
- アセットウィンドウで、アセットを選択します。ツールバーで、ファイル／プレビューをクリックします。

4 (オプション) プレビューウィンドウ下部のドロップダウンリストで、アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。

5 ビューアリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。

表示されたビューアリンクをクリックすると、関連 URL がクリップボードへ自動的にコピーされます。

6 表示されたビューアを閉じて、プレビュー画面に戻ります。

7 「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

## 画像セットの自動生成

アップロードに依存しない独立したジョブとしてセット生成を自動化することができます。

画像セットを自動生成するには

1 **ファイル／セットを生成**をクリックします。

2 セットを生成ダイアログボックスで、ジョブ名を指定します。

初期設定では、生成されたジョブであること、およびそのジョブがいつ生成されたかを示す名前がジョブに付けられます。

3 適用するプリセットを選択します。

4 「**保存先フォルダー**」をクリックして、使用するフォルダーを指定します。

5 「**送信**」をクリックします。

## 画像セットの Web ページへのリンク

画像セットの公開後、その画像セットの URL または埋め込みコードを Web サイトやアプリケーションで使用できるようになります。次に、必要に応じてこの URL を配信するか、埋め込みコードをペーストすると、ユーザは Web サイトやアプリケーション上で画像セットを表示できます。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## 画像セットの URL のコピー

1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「**画像セット**」をクリックします。

## 画像セット

- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ画像セットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「URL をコピー」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。
  - 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネイル画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。

## Web ページへの画像セットの URL の追加

画像セットは、ナビゲーションアイコンにより Web ページにリンク表示するのが、最も一般的な使用方法です。リンクをクリックすると、ポップアップズームウィンドウで画像セットを表示する動的ページ（ASP または JSP）が起動します。ズームリンクによって実際のズーム機能を備えたポップアップウィンドウが開きます。以下にコード例を示します。

```
<script language="javascript">
<!--
function zoom_window() {
window.open("http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set", "
,
"toolbar=no,location=no,directories=no,"+
"status=no,menubar=no,scrollbars=yes"+
"resizable=yes,width=500,height=450,top=0,left=0,right=0,bottom=0")
}
-->
</script>
```

Scene7 プラットフォームへの URL 呼び出しは、SKU パラメータが画像セット名になる以外、すべてのズームビューアと同じプロトコルに従います。

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set`

上の URL には、SKU 番号（sku=sweater\_1\_set）があります。sku= の後の文字列は、画像セット名（sweater\_1\_set）です。ユーザがズーム機能リンクをクリックすると、ウィンドウが起動します。

## 画像セットビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択した画像セットのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

**画像セットビューアの埋め込みコードをコピーするには**

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「画像セット」をクリックします。

- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ画像セットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL パネルで、「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5 「閉じる」をクリックします。

## 第 11 章：スウォッチセット

Scene7 のスウォッチセットは、統合されたビューア操作をユーザに提供します。動的なスウォッチセットビューアで、ユーザはサムネールをクリックするだけで、様々な色、素材、テクスチャ、仕上げまたは布地のアイテムを表示できます。

### クイックスタート：スウォッチセット

ここでは、Scene7 のスウォッチセットの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。

#### 1. 画像とスウォッチファイルのアップロード

まず、スウォッチセット用の画像とスウォッチファイルをアップロードします。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」をクリックして、コンピュータから Scene7 Publishing System のフォルダにファイルをアップロードします。詳しくは、162 ページの「[スウォッチセットのアセットのアップロードの準備](#)」と 82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

#### 2. スウォッチセットの作成

スウォッチセットを作成するには、ビルド／スウォッチセットをクリックします。スウォッチセット画面で、画像とカラースウォッチを画面にドラッグします。詳しくは、162 ページの「[スウォッチセットの作成](#)」を参照してください。

#### 3. スウォッチセットビューアのプリセットの設定

管理者は、画像セットビューアのプリセットを作成または変更できます。Scene7 には、各リッチメディアタイプに対し、初期設定のビューアプリセットが用意されています。ズームビューア：カスタム／画像セット / カラースウォッチのプリセットを使用してスウォッチセットを表示します。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

#### 4. スウォッチセットのプレビュー

参照パネルでスウォッチセットを選択し、「プレビュー」をクリックします。同じ画面にスウォッチセットが表示されます。サムネールやスウォッチアイコンをクリックして、選択したビューア内でスウォッチセットを確認できます。プリセットメニューから様々なビューアを選択できます。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

#### 5. スウォッチセットの公開

スウォッチセットを公開すると、Scene7 サーバに配置され、URL 文字列がアクティブになります。

参照パネルで名前の左側にある公開用にマークアイコン  をクリックし、「公開」をクリックします。公開画面で、「公開を開始」をクリックします。

詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。

#### 6. Web ページへのスウォッチセットのリンク

Scene7 によって、スウォッチセットの URL 呼び出しが作成され、公開時にアクティブになります。これらの URL は、プレビュー画面からコピーすることができます。

スウォッチセットを選択して、「プレビュー」ボタンを選択します。プレビュー画面が開きます。スウォッチセットビューアプリセットを選択して、「URL をコピー」ボタンを選択します。詳しくは、165 ページの「[Web ページへのスウォッチセットのリンク](#)」を参照してください。

## スウォッチセットのアセットのアップロードの準備

画像をアップロードする前に、画像のサイズと形式が正しいことを確認します。また、必要なスウォッチファイルをアセンブルします。

スウォッチセットを作成するには、ビネット、つまり同じ画像を異なる色、パターン、仕上げで表示する異なるショットが必要です。また、異なる色、パターン、仕上げに対応するスウォッチファイルも必要です。例えば、同じジャケットをブラック、ブラウン、グリーンで表示するスウォッチセットを提示するには、次のものがが必要です。

- 同じジャケットのブラック、ブラウン、グリーンのショット
- ブラック、ブラウン、グリーンのカラーズウォッチ

ユーザはスウォッチセットで画像をズームできるので、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用してください。Scene7 は、多くの画像ファイル形式をサポートしていますが、可逆圧縮形式の TIFF、PNG、EPS 画像を使用することをお勧めします。

アセットのアップロードについて詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### 関連項目

316 ページの「[ビネット、ウィンドウカバリング、キャビネットファイルの操作](#)」

## スウォッチセットの作成

ユーザは、スウォッチセットを使用して、様々な色、パターン、仕上げでアイテムを表示することができます。カラーズウォッチを使用してスウォッチセットを作成するには、表示する色、パターン、または仕上げごとに 1 枚ずつ画像が必要です。また、色、パターン、仕上げごとに、1 つの色、1 つのパターン、1 つの仕上げが必要です。

例えば、ひさしの色が異なる帽子が 3 種類あり、ひさしの色が、レッド、グリーン、ブルーの場合を考えてみましょう。この場合、同じ帽子の 3 種類のショット（ひさしがレッドの帽子のショットが 1 枚、グリーンが 1 枚、ブルーが 1 枚）が必要です。また、レッド、グリーン、およびブルーのカラーズウォッチも必要です。カラーズウォッチはサムネールとして機能し、ユーザがスウォッチセットビューアでクリックすると、ひさしがそれぞれ、レッド、グリーン、ブルーの帽子が表示されます。

### スウォッチセットの作成

セットを作成する際には、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

## スウォッチセットを作成するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。

**最初に画像を選択する場合** 参照パネルで、画像を選択し、**ビルド／スウォッチセット**をクリックします。

**スウォッチセット画面から開始する場合** **ビルド／スウォッチセット**をクリックします。アセットライブラリでフォルダーを選択し、画像をスウォッチセットページの「ビュー」セクションにドラッグします。

- 2 スウォッチセットページの「スウォッチ」プレースホルダーボックスにスウォッチの色、パターンまたは仕上げをドラッグします。

各プレースホルダーにドラッグした色、パターン、仕上げのスウォッチが、隣接する画像の色、パターンまたは仕上げに一致することを確認してください。

- 3 スウォッチセット内の画像の順序を変更するには、画像を新しい位置にドラッグします。
- 4 ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 5 「**保存**」をクリックし、カラースウォッチのスウォッチセットを保存するフォルダーを選択し、スウォッチセットの名前を入力して、「送信」をクリックします。
- 6 スウォッチセットをスウォッチセットビューアに表示するには、スウォッチセット画面の「**プレビュー**」をクリックします。スウォッチセットビューアのスウォッチサムネールをクリックして、その動作を確認できます。

## スウォッチセットの編集

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

## スウォッチセットを編集するには

- 1 グリッドビューでスウォッチセットを探して選択し、画像の下「**編集**」をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 画像（公開または非公開のもの）を追加するには、「アセットを追加」内のフォルダーからスウォッチセットの**ビュー**ページに画像をドラッグします。
  - 画像を削除するには、画像を選択して、ツールバーの「**削除**」をクリックします。
  - 画像を並べ替えるには、画像を別の位置にドラッグします。
- 3 セットの編集が完了したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「**保存**」をクリックし、保存するフォルダーを選択し、セットの名前を入力して、「**保存**」をクリックします。

## スウォッチセットの削除

セットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

スウォッチセットを削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上のスウォッチセットを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル** / **削除** / **削除** をクリックします。

## スウォッチセットへのズームターゲットと画像マップの追加

スウォッチセットの画像に対してズームターゲットと画像マップを定義すると、定義されたターゲットとマップがスウォッチセットビューアに表示されます。例えば、ユーザはスウォッチセットビューアで画像マップをクリックして、Web サイト上でアイテムに関する情報が記載された新しいページを開くことができます。ユーザが、スウォッチセットビューアでターゲットのサムネール画像をクリックすると、画像の一部が自動的にズームされます。

ズームターゲットおよび画像マップをユーザに提供する場合、スウォッチセットの画像に対して、ズームターゲットと画像マップを作成します。これには、スウォッチセット画面または（詳細ビューの）参照パネルにある画像マップツールまたはズームターゲットツールを使用します。

### 関連項目

128 ページの「[ガイドズーム用のズームターゲットの作成](#)」

297 ページの「[画像マップの作成](#)」

## スウォッチセットの表示

スウォッチセットは、使用可能なプリセットを使用してプレビューウィンドウに表示できます。スウォッチセットには「ズームビューア: カスタム」ビューアプリセットを使用します。

Scene7 には、初期設定のビューアプリセットが用意されています。管理者は、ビューアプリセットを作成または変更できます。

### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

## スウォッチセットのズームビューアプリセットの設定

必要に応じてビューアプリセットを作成およびカスタマイズできます。

- 1 設定 / ビューアプリセット をクリックします。  
ビューアプリセットウィンドウが開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 新しいプリセットを作成するには、「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択し、「スウォッチセットビューア」を選択し、「追加」をクリックします。

- スウォッチセットの既存のビューアプリセットを編集するには、そのプリセットを選択し、「編集」をクリックします。

ビューアを設定画面が開きます。

- 3 「プリセット名」ボックスに、スウォッチセットビューアのプリセット名を入力します。

- 4 ビューアを設定画面で、オプションを選択します。

オプションの説明を確認するには、オプションの横にある情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。

設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。

- 5 「保存」をクリックします。

## ビューアでのスウォッチセットのプレビュー

プレビューを使用すると、HTML5 などのビューアタイププラットフォームそれぞれでアセットがどう見えるかを確認できます。アセットタイプとプレビューのために選択した関連ビューアによっては、プレビューで使用できないプラットフォームがあります。

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、「スウォッチセット」など、スウォッチセットベースのアセットタイプを選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、ビューアでプレビューするスウォッチセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットにカーソルを合わせ、「プレビュー」をクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのアセットサムネールウィンドウで、「プレビュー」をクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーで、「プレビュー」をクリックします。
  - アセットウィンドウで、アセットを選択します。ツールバーで、ファイル/プレビューをクリックします。
- 4 (オプション) プレビューウィンドウ下部のドロップダウンリストで、アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。
- 5 ビューアのリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。

表示されたビューアリンクをクリックすると、関連 URL がクリップボードへ自動的にコピーされます。
- 6 表示されたビューアを閉じて、プレビュー画面に戻ります。
- 7 「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

## Web ページへのスウォッチセットのリンク

スウォッチセットの公開後、そのスウォッチセットの URL または埋め込みコードを Web サイトやアプリケーションで使用できます。次に、必要に応じてこの URL または埋め込みコードを配信すると、ユーザは Web サイトやアプリケーション上でスウォッチセットを表示できます。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。



## 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## スウォッチセットの URL のコピー

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「スウォッチセット」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つスウォッチセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「URL をコピー」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで 1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。
  - 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「URL をコピー」をクリックします。

## Web ページへのスウォッチセットの URL の追加

スウォッチセットは、ナビゲーションアイコンにより Web ページにリンク表示するのが、最も一般的な使用方法です。リンクをクリックすると、ポップアップズームウィンドウでスウォッチセットを表示する動的ページ（ASP または JSP）が起動します。ズームリンクによって実際のズーム機能を備えたポップアップウィンドウが開きます。以下にコード例を示します。

```
<script language="javascript">
<!--
function zoom_window() {
window.open("http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set", ""
,
"toolbar=no,location=no,directories=no,"+
"status=no,menubar=no,scrollbars=yes"+
"resizable=yes,width=500,height=450,top=0,left=0,right=0,bottom=0")
}
-->
</script>
```

Scene7 プラットフォームへの URL 呼び出しは、SKU パラメータがスウォッチセット名になる以外、すべてのズームビューアと同じプロトコルに従います。

**注意：**この URL は構文の例を示すものであり、有効なリンクではありません。

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set`

この URL 構文には、SKU 番号（sku=sweater\_1\_set）が含まれています。sku= の後の文字列は、スウォッチセット名（sweater\_1\_set）です。ユーザがズーム機能リンクをクリックすると、ウィンドウが起動します。

## スウォッチセットビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択したスウォッチセットのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

### スウォッチセットビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「スウォッチセット」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つスウォッチセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネイル画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「クリップボードにコピー」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5 「閉じる」をクリックします。

## 第 12 章：スピンセット

スピンセットを使用することで、現実と同じようにオブジェクトを回転させて確認することができます。つまり、アイテムをあらゆる角度から表示して、特徴的な部分を詳細に確認できるようになります。スピンセットでは、360° の方向からアイテムを表示することができます。Scene7 には、アイテムを回転できる 1 次元のスピンセットと、アイテムを回転および反転できる 2 次元のスピンセットがあります。また、数回マウスをクリックするだけで、自由形式のズームおよびパン機能を使用することもできます。これらの機能により、特定の方向からアイテムを詳細に確認することができます。



スピンセット用の画像。

スピンセットでは画像マップも使用できます。画像マップとは、スピンセット内の画像上の、テキストを含んだロールオーバーパネルが表示される領域です。ユーザが画像マップをクリックすると、何らかのアクションがトリガされます。例えば、製品の詳細を説明した Web ページが起動します。ユーザがポインタを画像マップに合わせると、スピンセット内に画像マップが使用されていることを示すアウトラインが画像マップの周囲に表示されます。

詳しくは、297 ページの「[画像マップの作成](#)」を参照してください。

## クイックスタート：スピンセット

ここでは、Scene7 のスピンセットの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。手順 1 ～ 7 に従ってください。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している参照先を示しています。

### 1. 画像の作成とアップロード

1 次元スピンセットを使用するには、少なくとも 8 ～ 12 枚の写真が必要で、2 次元スピンセットには 16 ～ 24 枚の写真が必要です。アイテムが回転および反転しているように見せるには、一定の角度間隔でアイテムを撮影する必要があります。例えば、1 次元スピンセットに 12 枚の写真を含めるには、アイテムを 30° (360°/12) 単位で回転させて撮影します。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、コンピュータまたはネットワークから Scene7 Publishing System にスピン画像をアップロードします。

詳しくは、170 ページの「[スピンセット画像のキャプチャに関するガイドライン](#)」を参照してください。

## 2. スピンセットの作成

スピンセットを作成するには、「ビルド」ボタンをクリックして「スピンセット」を選択します。スピンセットのサイズダイアログボックスで、必要な行数とセル数を選択し、「OK」をクリックします。画像をスピンセット画面のグリッド内にドラッグします。

詳しくは、170 ページの「[スピンセットの作成](#)」を参照してください。

## 3. スピンセットの編集

スピンセットを編集するには、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンを選択します。スピンセット画面が開きます。画像の追加、削除、位置の変更を行います。2 次元スピンセットでは、行の位置を変更することもできます。

詳しくは、171 ページの「[スピンセットの編集](#)」を参照してください。

## 4. スピンセットビューアのプリセットの設定

管理者はスピンセットビューアプリセットを作成できます。これらのプリセットは、スピンセットビューアの外観を決定します。新しいスピンセットビューアプリセットを設定するには、グローバルナビゲーションバーの「設定」ボタンを選択します。設定画面で「アプリケーション設定」オプションを表示し、「ビューアプリセット」を選択します。

ビューアプリセット画面で、追加メニューを選択し、ビューアプリセットを追加ダイアログボックスの「スピンセットビューア」を選択します。次に、ビューアを設定画面でオプションを選択します。

詳しくは、172 ページの「[スピンセットビューアのプリセットの設定](#)」を参照してください。

## 5. スピンセットのプレビュー

参照パネルでスピンセットを選択し、ロールオーバー時に表示される「プレビュー」ボタンをクリックします。プレビュー画面で、マウスボタンを押したままポインターを左右にドラッグし、項目を視覚的に「スピン」します。

詳しくは、173 ページの「[スピンセットのプレビュー](#)」を参照してください。

## 6. スピンセットの公開

スピンセットを公開すると、スピンセットが Scene7 サーバに保存され、Web サイトやアプリケーションに動的に配信できるようになります。また、Scene7 Image Server から Web サイトやアプリケーションにスピンセットを呼び出すための URL 文字列がアクティブになります。

スピンセットを公開するには、参照パネルで名前の隣にある公開用にマークアイコン  を選択して、公開用にマークします。グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択して、公開を開始します。公開画面で、「公開を開始」をクリックします。

詳しくは、173 ページの「[スピンセットの公開](#)」を参照してください。

## 7. Web ページへのスピンセットのリンク

スピンセットを公開すると、画像の URL 呼び出し文字列が作成され、アクティブになります。これらの URL は、プレビュー画面からコピーすることができます。

スピンセットを選択し、「プレビュー」ボタンを選択します。プレビュー画面が開きます。スピンセットビューアプリセットを選択し、「URL をコピー」ボタンを選択します。

詳しくは、174 ページの「[Web ページへのスピンセットのリンク](#)」を参照してください。

## スピンセットの作成

効果的なスピンセットを作成できるかどうかは、画像によって左右されるため、十分注意して撮影を行ってください。  
Scene7 でスピンセットを作成するには、「ビルド」ボタンを選択して「スピンセット」を選択し、スピンセット画面でスピンセットを編集します。

**注意：**Scene7 の以前のバージョンでは、2 次元スピンセットを利用できませんでした。Scene7 の以前のバージョンでスピンセットを作成した場合は、1 次元スピンセットを保存する前に、別の名前で保存する必要があります。スピンセット画面で「名前を付けて保存」をクリックし、新しい名前を入力して、Scene7 で編集できるようにします。

## スピンセット画像のキャプチャに関するガイドライン

一般的に、スピンセットの画像が多いほど、優れたスピン効果を得られます。ただし、セット内の画像が多いほど、画像の読み込みに時間がかかるようになります。スピンセットで使用する画像をキャプチャする際には、次のガイドラインに従うことをお勧めします。

- 1 次元スピンセットを使用するには、少なくとも 8 ～ 12 枚の画像が必要で、2 次元スピンセットには 16 ～ 24 枚の画像が必要です。
- 可逆圧縮形式を使用する。TIFF や PNG を使用することをお勧めします。
- すべての画像をマスクして、アイテムが 100 % 白またはその他のコントラストの高い背景の上に表示されるようにし、必要に応じて、シャドウを追加します。
- 製品の細部に適切に照明が当たっていて、焦点が合っていることを確認します。
- 衣類のスピン画像を撮影する場合は、マネキンまたはモデルを使用します。通常、マネキンは完全にマスクします（ガラスのマネキンを使用）。または、様式化されたマネキンやドレスフォームを画像に表示します。角度数を決めて、モデルによるスピンセットを作成することもできます。この場合は、床にテープを貼って各角度を印し、各ショットの方向を向くようにモデルに指示します。

## スピンセットの作成

Scene7 Publishing System でのスピンセットのオーサリング順序または作成順序が重要になることに注意してください。スピンセットページでグリッドに画像をドラッグアンドドロップするときのアセットの順序がどうなっているかによって、スピンセットが一定の方向に回転します。そのため、ビルダー内で視覚的に表示される順序は、ユーザーがマウスポインターや指を左から右へと動かすときにアセットがどう回転するかを表します。

セットを作成する際には、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

スピンセットを保存すると、ビルド：スピンセットページでプレビューを使用して、初期設定のビューアでスピンセットの見栄えを確認することができます。

### スピンセットを作成するには

- 1 「ビルド」ドロップダウンメニューで、「スピンセット」をクリックします。
- 2 スピンセットのサイズダイアログボックスで、必要な行数とセル数を設定します。

- 1 次元スピンセットを作成するには、1 行だけ選択します。
- 2 次元スピンセットを作成するには、2 行以上を選択します。
- 3 「OK」をクリックします。
- 4 画像をスピンセット画面のグリッド内にドラッグアンドドロップします。
- 5 操作が完了したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 6 「**保存**」をクリックします。
- 7 保存ダイアログボックスで、スピンセットの保存先フォルダを選択します。「ファイル名」フィールドに、スピンセット名を入力します。
- 8 「**保存**」をクリックします。

#### 関連項目

171 ページの「[スピンセットの編集](#)」

## スピンセットの編集

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

#### スピンセットを編集するには

- 1 スピンセットの、ロールオーバー時に表示される「**編集**」ボタンをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 画像の削除** 画像を選択し、「**削除**」をクリックします。
  - 画像の追加** 画像をセル内にドラッグします。
  - 行の順序変更（2 次元スピンセット）** 行選択ボックス（行の左側）をクリックし、「**行を下に移動**」または「**行を上に移**動」をクリックします。
  - 行とセルの追加** 「行」ボックスと「セル」ボックスに数値を入力し、行数と、各行のセル数を指定します。
- 3 編集が完了したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「**保存**」をクリックし、保存するフォルダを選択し、セットの名前を入力して、「**保存**」をクリックします。

## スピンセットの削除

セットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

スピンセットを削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上のスピンセットを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル**／**削除**／**削除**をクリックします。

## スピンセットビューアのプリセットの設定

スピンセットビューアプリセットによって、ビューアのスタイル、動作、外観が決まります。Scene7 には、初期設定のスピンセットビューアプリセットが含まれています。また、管理者は、独自のスピンセットビューアプリセットを作成することもできます。異なる色、境界線、フォントおよび画像設定のスピンセットビューアプリセットを設定することもできます。

スピンセットプリセットを作成するには、次の手順に従います。

- 1 設定／ビューアプリセットをクリックします。  
ビューアプリセットウィンドウが開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 新しいプリセットを作成するには、「追加」をクリックし、ビューアプリセットを追加ダイアログボックスでプラットフォームを選択し、「スピンセットビューア」を選択します。
  - スピンセットの既存のビューアプリセットを編集するには、そのプリセットを選択し、「編集」をクリックします。  
ビューアを設定画面が開きます。
- 3 「プリセット名」ボックスに、スピンセットビューアのプリセット名を入力します。
- 4 必要に応じて、他のオプションを指定します。オプションの説明を確認するには、オプションの横にある情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。  
設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。
- 5 「保存」をクリックします。

作成したスピンセットビューアプリセットを、スピンセットを表示するための会社の初期設定にする場合は、「初期設定として指定」をクリックします。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

スピンセットビューアプリセットを削除するには、ビューアプリセット画面でスピンセットビューアプリセットを選択して、「削除」ボタンをクリックします。

### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」

## スピンセットのプレビュー

ビューアリストを使用すると、HTML5 などのビューアプラットフォームタイプそれぞれでアセットがどう見えるかをプレビューできます。アセットタイプとプレビューのために選択した関連ビューアによっては、ビューアリストで使用できないプラットフォームがあります。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

### スピンセットをプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、スピンセットのアセットタイプを選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、ビューアでプレビューするスピンセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのサムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットを選択し、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- 4 ビューアリストウィンドウの表で、ビューアリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。
- 5 表示されたビューアを閉じて、ビューアリスト画面に戻ります。
- 6 ビューアリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

### 関連項目

171 ページの「[スピンセットの編集](#)」

## スピンセットの公開

スピンセットを公開すると、セット内の画像が Scene7 Image Server に公開され、Web サイトやアプリケーションでそれらを利用できるようになります。さらに、公開処理中に、Scene7 Publishing System は、Web サイトやアプリケーションに必要なスピンセットの URL 文字列もアクティブにします。

### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

### スピンセットを公開用にマーク

スピンセットを Scene7 Image Server にコピーするには、スピンセットを公開用にマークします。参照パネルで、名前の左にある公開用にマークアイコン  を選択して、スピンセットを公開用にマークすることができます。スピンセット自体を公開用にマークすると、セット内のすべての画像が公開用にマークされます。



## スピンセットの公開

スピンセットを Scene7 Image Server に公開するには、まずグローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択します。次に、「日時」オプションを選択して、必要に応じて公開ジョブ名を入力し、「公開を開始」ボタンを選択します。

## Web ページへのスピンセットのリンク

Web サイトやアプリケーションは、URL 文字列や埋め込みコードを使用して、スピンセットなどの Scene7 Image Server コンテンツにアクセスできます。この URL 文字列は、公開処理中にアクティブになります。Web ページやアプリケーションにスピンセットの URL 文字列や埋め込みコードを設定するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列や埋め込みコードをコピーします。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### スピンセットの URL のコピー

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「**スピンセット**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つスピンセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - ・「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。

### Web ページへのスピンセット URL の追加

スピンセットは、すべてのズームビューアと同様、スピンセットをズームウィンドウ内に表示するダイナミックページ（ASP や JSP）経由で配信されます。Scene7 プラットフォームへの URL 呼び出しは、ズームビューアと同じプロトコルに従います。ただし、ビューアプリセット名は、管理者が初期設定のスピンセットビューアプリセットとして定義したプリセットによって決まります。例えば、次の URL 構文の例（リンクは無効）には、viewer.jsp という名前のプリセット名が含まれていて、SKU パラメーターはスピンセット名になっています。

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin`

この URL 構文の例（リンクは無効）には、SKU 番号（sku=backpack\_spin）が含まれています。sku= に続く文字列がスピンセット名（backpack\_spin）です。

## スピンセットビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択したスピンセットのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

### スピンセットビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「スピンセット」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つスピンセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネイル画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「埋め込みコード」をクリックします。
- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「クリップボードにコピー」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5 「閉じる」をクリックします。

## 第 13 章：基本テンプレート

基本テンプレートは、Adobe® Photoshop® などの画像編集アプリケーションのレイヤーファイルと同じような、動的に作成され、アドレス指定可能なレイヤー画像ファイルです。PSD ファイルなどの、レイヤーが含まれている静的ファイルとは異なり、テンプレートにはパラメータを含めることができます。パラメータを使用して、画像の様々な要素をアドレス指定したりカスタマイズすることができます。

**注意：**また、印刷テンプレート、Adobe Illustrator や InDesign のファイルを使用して、レイアウトベースのデザインからテンプレートを作成することもできます。詳しくは、190 ページの「[印刷テンプレート](#)」を参照してください。

テンプレートには、複数の画像レイヤーとテキストレイヤーを含めることができます。レイヤー PSD ファイルなど、レイヤーが含まれている静的ファイルをテンプレートに変換したり、Scene7 でテンプレートを作成することができます。Scene7 Publishing System にアップロードしたフォントを使用して、テンプレート内にテキストレイヤーを作成することができます。テンプレートにテキストを追加した後に、テキストの配置、フォント、フォントサイズ、および色を変更して書式を設定することができます。

パラメータ画面を使用して、テンプレートのあらゆる要素をアドレス指定可能なパラメータに変換することができます。このようにして、テンプレートで使用するレイヤー画像やテキスト値を変更することができます。パラメータは URL 文字列で渡されるため、パラメータを変更することで Image Server で生成される返信画像を動的にカスタマイズすることができます。

## クイックスタート：基本テンプレート

ここでは、基本テンプレートの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。

### 1. ファイルのアップロード

最初に、テンプレート用の PSD ファイルまたは画像ファイルをアップロードします。Scene7 は PSD 以外にも様々な画像ファイル形式をサポートしていますが、テンプレートには可逆圧縮形式の TIFF および PNG 画像を使用することをお勧めします。これは、これらの画像が透明化に対応しているためです。

PSD ファイルを使用してテンプレートを作成する場合は、PSD ファイルをアップロードするときに、アップロードオプションを設定ダイアログボックスで「テンプレートを作成」オプションを選択します。また、「レイヤー名」オプションを選択して、PSD レイヤーが Scene7 Publishing System にアップロードされたときのそれらの命名方法を指定します。

画像ファイルを使用する場合は、画像をアップロードするときに、画像を切り抜いたり、画像内のクリッピングパスからマスクを作成することができます。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」ボタンを選択して、コンピュータから Scene7 Publishing System のフォルダに PSD ファイルまたはその他の画像ファイルをアップロードします。詳しくは、177 ページの「[テンプレートファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### 2. テンプレートの作成

PSD ファイルからテンプレートを作成するには、ファイルをアップロードするときに「テンプレートを作成」オプションを選択します。画像からテンプレートを作成するには、ビルド／基本テンプレートを選択し、キャンバスの幅と高さを入力します。次に、「デザイナー」または「開発者」を選択して、画像をテンプレート画面にドラッグします。また、ビルド／基本テンプレートを選択する前に画像を選択することもできます。テンプレート画面には、次のことを行うためのツールがあります。：

- 画像レイヤーの追加。レイヤーを追加するには、テンプレート画面に画像をドラッグします。

- テキストレイヤーの追加。テキストツール **T** を選択し、ドラッグしてテキストレイヤー用のボックスを描画します。そして、テキスト画面上のツールを使用してテキストの形式を指定します。
- レイヤーのサイズと位置の変更。
- レイヤーの順序の変更。
- 画像およびテキストレイヤーへのシャドウ効果と光彩効果の適用。

詳しくは、178 ページの「[テンプレートの作成](#)」を参照してください。

### 3. テンプレートパラメータの作成

次に、レイヤーのプロパティをパラメータ化して、URL 文字列に含めるレイヤープロパティを決定します。パラメータにより、最大限の柔軟性でテンプレートを使用できるようになります。レイヤープロパティをパラメータ化した後に、それを動的に変更することができます。

レイヤーをパラメータ化するには、テンプレート画面でテンプレートを開いて、レイヤー名の隣にある「パラメータ」ボタンを選択します。パラメータ画面で、追加する各パラメータの隣にあるオプションを選択します。詳しくは、186 ページの「[テンプレートパラメータの作成](#)」を参照してください。

### 4. テンプレートの公開

公開したテンプレートは Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションに動的に配信できるようになります。公開することで、Scene7 Image Server から Web サイトやアプリケーションにテンプレートを呼び出すための URL 文字列もアクティブになります。

必ず、テンプレートに関連付けられているすべての画像を公開してください。

テンプレートを公開するには、公開用にマークして、グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択します。次に、「公開を開始」ボタンを選択します。詳しくは、187 ページの「[テンプレートの公開](#)」を参照してください。

### 5. Web ページへのテンプレートのリンク

Scene7 Image Server にテンプレートを公開したときに、テンプレート用の URL が作成され、アクティブになります。これらの URL 文字列は、テンプレートのプレビュー画面からコピーすることができます。

参照パネルでテンプレートを選択し、「プレビュー」ボタンをクリックして、テンプレートのプレビュー画面を開きます。テンプレートを配信するための画像プリセットを選択して、「URL をコピー」ボタンを選択します。プレビュー画面から URL をコピーして、その URL を Web サイトやアプリケーションで 사용할 ことができます。詳しくは、188 ページの「[Web ページへのテンプレートのリンク](#)」を参照してください。

## テンプレートファイルのアップロード

テンプレートの作成を開始する前に、テンプレートに必要なファイルを Scene7 Publishing System にアップロードします。Adobe® Photoshop® PSD ファイルまたは画像ファイルからテンプレートを作成できます。テンプレートには TIFF および PNG 画像を使用することをお勧めします。これは、これらの画像が透明化に対応しているためです。

 透明な TIFF または PSD 画像を、Web サイトに表示するのと同じサイズでテンプレートで使用する ことをお勧めします。また、テンプレートを公開するときには、これと同じサイズの画像プリセットで画像を呼び出します。このようにサイズに注意することで、テンプレートは作成時のサイズが保たれ、サイズ変更（再サンプル）されなくなります。

テンプレートは、Adobe Photoshop PSD ファイルまたは画像ファイルから作成できます。

ファイルのアップロードについて詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。テンプレートファイルをアップロードするときは、以下の点に注意してください。

- PSD ファイルをアップロードする場合は、PSD ファイルからテンプレートを作成することができます。PSD 内の各レイヤーの個別の画像が作成されます。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで「Photoshop オプション」を選択して、「レイヤーを維持」オプションを選択し、「テンプレートを作成」オプションを選択します。そして、レイヤー名メニューで、Scene7 が PSD 内のレイヤーから作成する画像に名前を付けるためのオプションを選択します。詳しくは、314 ページの「[PSD アップロードオプション](#)」を参照してください。
- 画像をアップロードする場合は、その画像のクリッピングパスからマスクを作成できます。このオプションは、画像編集アプリケーションで作成される際に、クリッピングパスが作成された画像に適用されます。アップロードオプションを設定ダイアログボックスで「画像編集オプション」を選択して、「クリッピングパスからマスクを作成」オプションを選択します。詳しくは、309 ページの「[アップロード時の画像編集オプション](#)」を参照してください。

## 関連項目

82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」

314 ページの「[PSD ファイルの操作](#)」

# テンプレートの作成

テンプレートを作成するには、ビルド／基本テンプレートをクリックします。「デザイナー」または「開発者」を選択します。このページで、画像とテキストレイヤーを追加できます。また、レイヤーの順序を変更したり、レイヤーのサイズや位置を変更したり、画像やテキストにシャドウ効果と光彩効果を適用することもできます。

**注意：**以前のバージョンの Scene7 Publishing System で作成されたテンプレートを編集すると、保存時に「キャンバスレイヤーを追加しますか？」というメッセージが表示される場合があります。その場合は、「いいえ」を選択し、新しいベースレイヤーを追加しないようにします。誤って「はい」を選択してしまった場合は、URL 内の「&allowCanvasPrompt」および「&layer=0」修飾子を削除し、Enter キーまたは Return キーを押します。

## テンプレートの作成

テンプレートセットを作成する際には、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

既存のテンプレートからテンプレートを作成できます。テンプレートを開いて、「名前を付けて保存」をクリックし、名前を付けて保存ダイアログボックスに新しい名前を入力します。

**初期テンプレートセットを作成するには**

- 1 テンプレートを作成するには、次のいずれかの方法を使用します。

**最初に PSD または画像を選択する場合** 参照パネルで、テンプレート用の PSD ファイルまたは画像を選択し、ビルド／基本テンプレートをクリックします。

**テンプレート画面から開始する場合** ビルド／基本テンプレートをクリックします。「デザイナー」または「開発者」を選択します。

- 2 カンバスサイズを入力ダイアログボックスで、テンプレートの幅と高さを入力します。
- 3 アセットライブラリでフォルダを選択して、テンプレートにする PSD ファイルまたは画像をテンプレート画面にドラッグします。
- 4 操作が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 5 「保存」をクリックします。
- 6 テンプレートを保存するフォルダを選択して、テンプレートの名前を入力し、「送信」を選択します。  
必要に応じて、画像がカンバス（テンプレートを定義するためのテンプレート画面上の領域）に収まるように画像が縮小されます。

## 関連項目

180 ページの「[画像レイヤーの作成](#)」

181 ページの「[テキストレイヤーの作成](#)」

## テンプレートセットの編集

編集するテンプレートセットが公開済みか非公開かに応じて、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### テンプレートセットを編集するには

- 1 グリッドビューでテンプレートセットを探して選択し、画像の下に「編集」をクリックします。
- 2 必要に応じてテンプレートに変更を加えます。
- 3 編集が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「保存」をクリックし、保存するフォルダを選択し、セットの名前を入力して、「保存」をクリックします。

## テンプレートの削除

テンプレートセットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### テンプレートを削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上のテンプレートを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル** / **削除** / **削除** をクリックします。

## テンプレート画面について

テンプレート画面には、レイヤーを操作したり、パラメータ化するためのツールがあります。

テンプレート画面の次のツールを使用して、テンプレートを作成します。

**パンツール** レイヤーを選択する、カンバスでレイヤーを移動する、レイヤーのサイズを変更する、またはレイヤーを回転させることができます。

**テキストツール** テキストレイヤーを作成します。カンバス上をドラッグしてテキストレイヤーを作成し、レイヤーにテキストを入力します。詳しくは、181 ページの「[テキストレイヤーの作成](#)」を参照してください。

**「プレビュー」ボタン** プレビュー画面が開き、テンプレートがズームビューアに表示されます。Web サイトまたはアプリケーション上で、テンプレートがどのように表示されるかを確認できます。

**「パラメータの概要」ボタン** パラメータの概要画面が開きます。テンプレート内の各レイヤーの名前と、各レイヤー上のアクティブにしたパラメータの名前が表示されます。

**テキストエディタ v4.3 およびテキストエディタ v4.2** 完全な機能を備えた最新のテキストエディタ、テキストエディタ v4.3 または以前のバージョンのテキストエディタ v4.2 を選択できます。新しいテンプレートを作成する場合は、テキストエディタ v4.3 が初期設定で選択されます。以前のテンプレートを編集する場合は、テキストエディタ v4.2 が初期設定で選択されます。現在、テキストエディタ v4.3 ではワードラップをサポートしていないため、ワードラップを使用している以前のテンプレートを編集する場合は、テキストエディタ v4.2 を使用するとテンプレートを完全な状態で保持することができます。以前のテンプレートでワードラップを使用していない場合は、テキストエディタ v4.3 を選択して、マージンを大きく、マージンを小さく、オールキャプス、テキストをコピーフィットなど多くの新機能を利用できます。

**注意:** テキストエディタ v4.2 は、最終的に Scene7 のオプションから削除されるため、できるだけテキストエディタ v4.3 を使用することをお勧めします。「ワードラップ」オプションは、今後リリースされるテキストエディタに組み込まれる予定です。

**デザイナーと開発者** 役割に最も適したオプションを選択します。

**カンバス** テンプレートを定義するのに利用可能な領域をピクセル単位で定義します。初期設定のサイズは、300 x 300 pixel です。レイヤーは、カンバス上に配置されます。

**「レイヤー」リスト** テンプレート内のレイヤーの名前が表示されます。レイヤーを選択するには、「レイヤー」リストで名前を選択します。「レイヤー」リストには、レイヤーに効果を追加したり、レイヤーを削除したり、レイヤーの順序を変更したり、レイヤーをパラメータ化するためのツールがあります。詳しくは、183 ページの「[レイヤーの操作](#)」を参照してください。

**「レイヤーのプロパティ」領域** レイヤーの背景色、不透明度、サイズ、位置、およびカンバスの背景色、不透明度、サイズを変更するためのツールがあります。また、シャドウ効果と光彩効果を調整することもできます。詳しくは、183 ページの「[レイヤーの操作](#)」を参照してください。

## 画像レイヤーの作成

❖ アセットライブラリからカンバスに画像をドラッグします。

画像の ID 名が「レイヤー」リストに表示されます。

**注意:** 画像レイヤーを作成したときに画像がカンバスに収まらない場合は、必要に応じて画像が縮小されます。

## 関連項目

183 ページの「[レイヤーの操作](#)」

## テキストレイヤーの作成

- 1 テキストツール  を選択します。
- 2 ドラッグして、キャンバスまたは画像にテキストボックスを作成します。
- 3 表示されたテキスト画面の「プレビュー」タブで、次のいずれかの操作を行ってテキストを追加します。
  - テキストボックスにテキストを入力します。「テキストフィールドにフィット」を選択してテキストボックスにテキストを合わせます。
  - クリップボードからテキストボックスにテキストをペーストします。
- 4 「適用」をクリックし、テキスト画面を閉じます。

## テキストの書式設定

テキストレイヤー内のテキストの書式を設定するには、次の手順に従います。

- 1 「レイヤー」リストで、編集するテキストのテキストボックス名をダブルクリックします。テキストエディタが表示されます。
- 2 テキストボックスで、書式を設定するテキストを選択します。すべてのテキスト、テキストの一部、または個々の文字を選択できます。
- 3 必要に応じて、次の書式オプションを指定し、「適用」をクリックします。

**フォント** フォントメニューでフォントを選択します。目的のフォントがメニューに表示されない場合は、そのフォントを Scene7 Publishing System にアップロードすることができます。詳しくは、318 ページの「[フォント](#)」を参照してください。

**フォントサイズ** メニューからフォントサイズを選択するか、ボックスに特定のフォントサイズを入力するか、上向きまたは下向き矢印をクリックして 2 ポイントずつフォントサイズを増減します。

**カラー** クリックして、テキストのカラーを選択します。

**太字、斜体、または下線** テキストを選択し、テキストに適用する書式の種類のアイコンをクリックします。

**オールキャップス、上付き文字、または下付き文字** テキストを選択し、テキストに適用する書式の種類のアイコンをクリックします。

**行揃え** テキストレイヤー内のテキストを左揃え、中央揃え、右揃えするには、行揃えボタンを選択します。

**字送り**  単語間のスペースを調整する数値を入力または選択します。

**カーニング**  文字間のスペースを調整する数値を入力または選択します。

**行間**  行間のスペースを調整する数値を入力または選択します。

**ベースラインシフト**  選択した文字を周囲のテキストのベースラインを基準に上下に移動する数値を入力または選択します。このオプションは、分数を手動で設定したり、インライングラフィックの位置を調整したりする場合に使用します。

 最後に実行した操作を取り消すには、「取り消し」をクリックします。「取り消し」をクリックした後で、取り消した操作を再度実行するには、「やり直し」をクリックします。



## 段落の書式設定

- 1 「レイヤー」リストで、編集するテキストのテキストボックス名をダブルクリックします。テキストエディタが表示されます。
- 2 書式を設定する段落を選択します。
- 3 必要に応じて、次の書式オプションを指定し、「適用」をクリックします。

**行揃え** クリックして、行揃えの種類（左揃え、中央揃え、右揃え、または両端揃え）を指定します。

**段落の終わりの行揃え** クリックして、段落の最後の行に対する行揃えの種類（最後の行を左揃え、最後の行を中央揃え、最後の行を右揃え）を指定します。

**行間**  段落のすべての行間のスペースを調整する数値を入力または選択します。

**すべてインデント**  クリックして、テキストのインデント幅を大きくします。

**インデントを削除**  クリックして、テキストのインデント幅を小さくします。

**一行目をインデント**  テキストの最初の行のインデント幅を指定します。

**段落前の間隔**  段落の最初の行のテキストの上に確保するスペースを指定します。

**段落後の間隔**  段落の最後の行のテキストの下に確保するスペースを指定します。

**垂直方向揃え** テキストボックス内でテキストを表示する垂直方向の位置（上揃え、中央揃え、下揃え）を選択します。

**テキストの方向** テキストを表示する方向（右から左、左から右）を選択します。

## テキストレイヤーのプロパティの調整

- 1 基本テンプレート画面で、調整するテキストボックスを選択します。
- 2 レイヤーのプロパティパネルで、必要に応じて、次のオプションを選択します。

**テキストを縮小（テキストエディタ v4.2 のみ）** 選択すると、テキストボックス内に収まるようにテキストが縮小されます。

**ワードラップ（テキストエディタ v4.2 のみ）** テキストを折り返すかどうか、またどのように折り返すかを指定するには、ラップオプションを選択します。

- **ラップ** 横幅が小さいテキストボックスに収まるように、テキストを折り返します。
- **ラップなし** テキストボックスの横幅が小さすぎる場合にテキストを折り返さず、代わりに、テキストの一部を省略します。
- **NB ラップ**（単語改行なしラップ）テキストボックスに収まるようにテキストを折り返しますが、単語の途中では改行しません。

**位置** キャンバスでテキストボックスの位置を指定します。

**パディング** マージンを追加するか、レイヤーの長方形を小さくします。左、上、下、右に対して、追加または削除するピクセル数を指定します。マージンを追加するには正の数を入力し、小さくするには負の数を入力します。

## 関連項目

183 ページの「[レイヤーとキャンバスのサイズと位置の変更](#)」

## テキストソースコードの表示と編集

テキストエディタの「ソース」タブに表示される情報は、参照用です。ソースコードの編集に精通している場合にのみ、テキストを編集してください。

- 1 「レイヤー」リストで、編集するテキストのテキストボックス名をダブルクリックします。テキストエディタが表示されます。
- 2 テキストエディタの「ソース」タブをクリックし、テキストのソースコードを表示します。
- 3 必要に応じて、テキストを確認または編集します。  
プレビュー表示とソース表示を切り替えても、変更は反映されないままです。
- 4 「適用」をクリックして、編集内容を表示します。

## レイヤーの操作

「レイヤー」リストと「レイヤーのプロパティ」領域を使用して、レイヤーを操作します。レイヤー重なり順を変更したり、サイズと位置を変更したり、レイヤーを回転させたり、レイヤーの背景色、前景色、不透明度および描画モードを指定することができます。

また、キャンバスのサイズを変更したり、背景色を選択したり、不透明度設定を変更することもできます。

### レイヤーの重なり順を変更

レイヤーの重なり順を変更すると、特に透明度や塗り重ねが関係している場合に、外観が影響を受ける場合があります。変更を確定する前に、必ず結果をプレビューしてください。

- ❖ テンプレート内のレイヤーの順序を変更するには、次の手順のいずれかに従います。
  - 「レイヤー」リストで、レイヤーを選択します。レイヤーがリスト内で正しい位置になるまで、上向きボタンまたは下向きボタンを必要な回数だけクリックします。
  - 「レイヤー」リストで、レイヤーを上または下にドラッグします。

### レイヤーとキャンバスのサイズと位置の変更

レイヤーは、キャンバスに収まるサイズでなければなりません。レイヤーまたはキャンバスのサイズは、手動またはサイズ値を入力して変更することができます。レイヤーの位置は、手動またはオフセット値を入力して変更することができます。また、レイヤーを回転させることもできます。

 テンプレートと同じサイズの画像プリセットを作成することをお勧めします。画像プリセットのサイズをテンプレートのサイズと同じにすることで、テンプレートの最終出力サイズとシャープオプションが正しく設定されます。画像プリセットの作成後は、テンプレートのプレビュー画面のプリセットを適用メニューからこれを選択することができます。画面には、画像がサーバから配信されたときにどのように表示されるかが示されます。詳しくは、121 ページの「[画像プリセットの設定](#)」を参照してください。

### レイヤーのサイズの変更

レイヤーまたはキャンバスのサイズを変更するには、「レイヤー」リストでレイヤーまたはキャンバスを選択し、次のいずれかの手順に従います。

**手動でのサイズ変更** レイヤーまたはキャンバスの四隅を選択してドラッグします。テキストレイヤーでは、レイヤーの辺をドラッグすることもできます。縦横比（形状）を維持しながらサイズを変更するには、**Shift** キーを押しながらドラッグします。

**レイヤーのサイズ値の入力** 「レイヤーのプロパティ」領域の「W」（幅）と「H」（高さ）テキストボックスにサイズ値をピクセル単位で入力します。

レイヤーのサイズを変更できるとともに、パディングすることもできます。パディングするには、「レイヤーのプロパティ」領域の「左」、「右」、「上」、「下」ボックスにパディング値を入力します。パディングにより、ベースレイヤーの周囲からオフセットさせるためのマージンが現在のレイヤーに追加されます。パディングは、ドロップシャドウや光彩（外側）効果を追加し、これらの効果を目立たせたい場合に便利です。パディングにより、レイヤーのサイズが増加し、拡張されたパディング領域に背景色が表示されます。ベースレイヤーは、レイヤーの新しいサイズを基準に自動的に再配置されます。例えば、現在のレイヤーがベースレイヤーの中央にある場合、レイヤーの左側を広げると、レイヤーはベースレイヤーの右方向へ移動します。

### レイヤーの位置の変更

キャンバス上でのレイヤーの位置を変更するには、「レイヤー」リストでレイヤーを選択して、次のいずれかの手順に従います。

**手動での位置の変更** レイヤーの境界線に重ならない程度に近い位置にポインタを移動し、ポインタが4方向の矢印カーソルに変わったら、クリックしてドラッグします。

**位置オフセット値の入力** 「X」および「Y」テキストボックスに X および Y のオフセット値を入力します。これらの値は、アンカーポイントの x および y オフセット（ピクセル単位）を表します。

### レイヤーの回転

回転ボックスに、レイヤーの回転角度が表示されます。レイヤーを回転させるには、「レイヤー」リストでレイヤーの名前を選択して、次のいずれかの手順に従います。

**手動での回転** レイヤーの四隅に重ならない程度に近い位置にカーソルを移動します。カーソルが回転カーソルに変わったら、レイヤーの隅をドラッグします。15° 単位で回転させるには、Shift キーを押しながらドラッグします。

**角度値の入力** 角度値を入力して、レイヤーを回転させます。正の角度値を指定すると時計回りに回転します。反時計回りに回転させるには、負の値を指定します。

### レイヤーまたはレイヤー効果の非表示

レイヤー名またはレイヤー効果名の横にある眼アイコン  をクリックして、レイヤーまたはレイヤー効果を非表示にすることができます。非表示になったレイヤーは、プレビューまたは出力で表示されません。レイヤー情報は URL から削除されません。代わりに、レイヤーが非表示になっていることを示す「hide=1」が URL に追加されます。以下に例を挙げます。

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

### 背景色、不透明度、および描画モードの決定

レイヤーまたはキャンバスの背景色、不透明度、および描画モードを選択するには、レイヤーまたはキャンバスを選択して、次のいずれかの手順に従います。

**前景色** 前景色ボタン  をクリックし、カラースウォッチを選択して、シャドウまたは光彩のカラーを変更します。また、ボックスにカラー値パラメータを入力することもできます。背景色は、透明化の設定が有効なレイヤーにのみ適用されます。例えば、値札の部分的に透明なレイヤーや、テキストフィールドの背景に適用されます。透明化の設定がオンになっている PSD、TIFF または PNG 画像で構成されるレイヤーは、背景を透明にすることができます。

**背景色** 背景色ボタン  をクリックし、カラースウォッチを選択して、パディング領域のカラーを変更します。

**不透明度** レイヤーを半透明にして下にある画像の一部が表示されるようにするには、不透明度スライダをドラッグします。100 %にすると完全に不透明になり、0 %にすると透明になります。

**描画モード** Photoshop で利用可能な描画モードと同様の効果を得るには、標準、ディザ合成、明るく、暗く、乗算、スクリーンのいずれかのオプションを選択します。これらのオプションは、キャンバスではなく、レイヤーで利用できます。

## レイヤー上でのシャドウ効果と光彩効果の使用

レイヤーにシャドウまたは光彩を適用することができます。シャドウまたは光彩は、レイヤーの周囲に適用され、内側または外側に広がります。どちらに広がるかは、選択したシャドウまたは光彩オプションによって異なります。シャドウ効果と光彩効果が適用された PSD ファイルから作成したテンプレートの場合は、Scene7 Publishing System でこれらの効果を調整することができます。

シャドウ効果または光彩効果を適用した後に、テンプレート画面の「レイヤーのプロパティ」領域でサイズ、色、不透明度および位置を調整できます。

### レイヤーへのシャドウ効果と光彩効果の適用

シャドウ効果または光彩効果を適用するには、次の手順に従います。

- 1 「レイヤー」リストで、レイヤーを選択します。
- 2 効果を追加メニューを選択して、オプションを選択します。

**ドロップシャドウ** レイヤーの下部と右側にシャドウを適用します。

**シャドウ（内側）** レイヤーのすべての辺の内側にシャドウ効果を適用します。

**光彩（外側）** レイヤーのすべての辺の外側に光彩効果を適用します。

**光彩（内側）** レイヤーのすべての辺の内側に光彩効果を適用します。

効果を適用すると、効果名が「レイヤー」リストに表示されます。効果を削除するには、「レイヤー」リストで名前を選択して、「削除」ボタンを選択します。

**注意：**下にあるレイヤーの大きさが効果を表示するのに十分な大きさでない場合、ドロップシャドウまたは光彩（外側）が表示されないことがあります。ドロップシャドウまたは光彩が表示されない場合は、レイヤーにパディング値を追加するか、レイヤーの順序を変更してください。詳しくは、183 ページの「[レイヤーとキャンバスのサイズと位置の変更](#)」および 183 ページの「[レイヤーの重なり順を変更](#)」を参照してください。

### シャドウ効果と光彩効果の調整

シャドウ効果と光彩効果を調整するには、まず「レイヤー」リストで名前を選択します。そして、テンプレート画面の「レイヤーのプロパティ」領域で設定を変更します。

**カラー** カラーボタン  を選択し、カラースウォッチを選択して、シャドウまたは光彩のカラーを変更します。また、ボックスにカラー値パラメータを入力することもできます。

**不透明度** スライダーをドラッグして、効果の強度を指定します。不透明度の低い効果のほうが透明度が高くなります。

**描画モード** Photoshop で利用可能な描画モードと同様の効果を得るには、標準、ディザ合成、明るく、暗く、乗算、スクリーンのいずれかのオプションを選択します。

**サイズ** 「X」および「Y」ボックスに値を入力して、シャドウ効果を拡大または縮小します。サイズオプションは、内側のシャドウとドロップシャドウでのみ利用できます。

**光彩** スライダーをドラッグして、効果を内側または外側に拡大します。

**ぼかし** スライダーをドラッグして、効果の境界のぼかしを調整します。ぼかしが強い効果のほうが、ぼかし量が多くなります。

## レイヤーのマスク

「レイヤー」リストには、レイヤーのマスクまたはアルファチャンネルの使用方法を指定するマスクボタンがあります。マスクボタンを使用して、背景レイヤーの効果を、テンプレート内の特定のレイヤーまたは親レイヤー全体に適用することができます。次の3つの状態を切り替えるには、「レイヤー」リストでレイヤーを選択し、マスクボタン  を選択します。

- レイヤーの背景を不透明にする。
- レイヤーの内容を反転して、レイヤーの背景を黒一色で塗りつぶす。
- レイヤーの背景を黒一色で塗りつぶす。

## テンプレートパラメータの作成

パラメータにより、最高の柔軟性でテンプレートを使用できるようになり、テンプレート画像を動的にカスタマイズすることができます。テンプレートに含めるテキストおよび画像レイヤーを指定して、各レイヤーに表示するパラメータを指定することができます。例えば、セール中（On Sale）の製品に注目させたい場合は、On Sale テキストレイヤーを作成します。その後、On Sale パラメータを削除して、このレイヤーを削除して残りのテンプレート画像を残しておくことができます。

テンプレートパラメータを作成するときに、URL 文字列で呼び出すテンプレートの部分を宣言します。パラメータで構成された URL の場合、これらの項目が URL 文字列に表示されます。パラメータが表示されている場合、Image Server でテンプレート画像が動的に構成される方法により生じる結果をカスタマイズすることができます。この方法により、URL でテンプレートの一部またはすべてのパラメータを呼び出すことができるため、テンプレートを動的に変更することができます。

テキストレイヤーのパラメータでは、テキスト文字列を、データベース内の値にリンクされた動的フィールドにすることもできます。テキストをデータベースにリンクできることは、プロモーションなどの場合に便利で、クライアント名または顧客名が表示されるようにテンプレート画像をカスタマイズすることができます。また、テキストレイヤーパラメータを価格データベースにリンクして、製品の価格をテンプレート画像に表示することもできます。

パラメータは複数回参照できます。パラメータダイアログボックスの各コマンド用のコンボボックスを使用して、特定のコマンドに該当するパラメータを選択します（例えば、すべての size パラメータは size= コマンドで使用可能、など）。パラメータ参照は、コンボボックスに既に存在する任意のパラメータに再割り当てすることと、コンボボックスに存在しない名前に変更することができます。後者の場合、名前は固有である必要があります。重複があると、そのパラメータが既に存在する旨のエラーが表示されます。パラメータ参照を削除すると、そのパラメータがほかで参照されていないければ URL から削除されます。text パラメータの初期設定値を変更すると、そのパラメータへのすべての参照が更新されます。更新はレイヤーテーブル、テンプレートのレンダリング、URL で確認できます。サイズ変更ハンドルを操作したり、プロパティパネルで値を入力したりして、レイヤー属性を変更すると、パラメータ値が更新され、そのパラメータへのすべての参照が更新されます。例えば、2つのレイヤーのサイズを1つのパラメータでパラメータ化した場合、片方のレイヤーのサイズが変更されると両方のレイヤーサイズが更新されます。テンプレートをプレビューし、パラメータを変更すると、そのパラメータへのすべての参照が更新されます。

## レイヤーのパラメータの設定

テンプレートパラメータを作成するには、テンプレート内の各レイヤーで、次の手順に従います。

- 1 「レイヤー」リストで、パラメータを作成するレイヤーの名前の隣にあるパラメータボタン  を選択します。パラメータ画面が開きます。レイヤー上の各パラメータの名前、値および種類が表示されます。
- 2 テンプレート画像に含める各パラメータの名前の隣にあるオンオプションを選択します。
- 3 パラメータ画像を閉じるには、「閉じる」ボタンを選択します。

 パラメータ画面でパラメータ名を変更することができます。パラメータ名を変更すると、URL 文字列でパラメータを容易に識別できるようになり、データベース値として使いやすくなります。パラメータ名を変更するには、オンオプションを選択して、名前をクリックし、「名前」フィールドに新しい名前を入力します。

テンプレートで作成したパラメータのリストを表示するには、テンプレート画面で「パラメータの概要」ボタンを選択します。パラメータの概要画面が開きます。各レイヤーの名前が表示され、レイヤーのパラメータを作成した場合はパラメータの名前と値が表示されます。

## 動的テキストパラメータの作成

テキストレイヤーの場合は、テキスト文字列を、データベース値にリンクされた動的フィールドにすることもできます。このようにするには、次の手順に従います。

- 1 テンプレート画面で、動的テキストパラメータを作成するテキストレイヤーの名前の隣にあるパラメータボタン  を選択します。パラメータ画面が開きます。
- 2 テキスト属性 (textAttr) の名前の隣にあるオンオプションを選択します。
- 3 パラメータ画面で「テキスト」タブを選択します。
- 4 「パラメータを追加」ボタンをクリックします。初期設定のパラメータ名が表示されます。この名前は変更することができます。変更するには、名前を選択して上書きします。現在のテキスト文字列がパラメータの新しい名前になります。
- 5 「閉じる」ボタンを選択してパラメータ画像を閉じます。

パラメータ名にデータベース値が使用されるようにするには、テンプレート URL に次の文字列を追加します。

```
?$_2(parameter name)=(database value)
```

パラメータ名が、データベースフィールドまたは Java コード内の名前（製品の現在の価格や顧客名などを示す名前）で置き換えられます。

## テンプレートの公開

公開したテンプレートは Scene7 Image Server に保存され、Web サイトやアプリケーションでテンプレートを利用できるようになります。公開処理中に、Scene7 Publishing System は Web サイトやアプリケーションに必要な URL 文字列もアクティブにします。

**重要：**テンプレートを使用するには、フォントや画像など、テンプレートを作成するのに使用したすべてのコンテンツを公開します。必要なすべてのファイルを含めないと、公開時にエラーメッセージが表示されます。

## 公開用にテンプレートをマーク

テンプレートとそのすべてのサポートファイルを Scene7 Image Server に配置するには、それらを公開用にマークする必要があります。参照パネルで公開用にマークアイコン  を選択して、これらの項目を公開用にマークすることができます。

### 関連項目

86 ページの「[アップロード後に公開](#)」

## テンプレートの公開

テンプレートを Scene7 Image Server に公開するには、まずグローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンを選択します。次に、「日時」オプションを選択して、必要に応じて公開ジョブ名を入力し、「公開を開始」ボタンを選択します。

### 関連項目

87 ページの「[公開ジョブの作成](#)」



## Web ページへのテンプレートのリンク

Web サイトやアプリケーションは、URL 文字列を使用して Scene7 Image Server のコンテンツにアクセスします。テンプレートを公開すると、Scene7 Image Server 上のテンプレートを参照する URL 文字列がアクティブになります。この URL を Web ブラウザにペーストしてテストすることができます。

これらの URL 文字列を Web ページおよびアプリケーションに配置するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列をコピーします。画像プリセットとともに生成されたテンプレート URL 文字列を取得するには、プレビュー画面または参照パネル（詳細ビュー）に進みます。そして、画像プリセットを選択して、「URL をコピー」ボタンを選択します。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### テンプレート URL の取得

画像プリセットとともに生成されたテンプレート URL 文字列は、テンプレートのプレビュー画面から取得できます。URL をコピーすると、URL はクリップボードに格納され、必要に応じてペーストできるようになります。画像プリセットとともに生成されたテンプレート URL 文字列をテンプレートのプレビュー画面から取得するには、次の手順に従います。

- 1 テンプレートのロールオーバー時に表示される「プレビュー」ボタンをクリックするか、ファイル／プレビューを選択します。プレビュー画面が開きます。
- 2 プリセットのメニューを使用して、テンプレート画像を配信する画像プリセットを選択します。サーバに配信されたときにテンプレートがどのように表示されるかがプレビュー画面に示されます。
- 3 「URL をコピー」ボタンをクリックして、URL をクリップボードにコピーします。

### Web ページへのテンプレート URL の追加

Web ページにテンプレートを追加するには、Scene7 Image Server へ要求を行えるように、Scene7 URL 文字列を使用して HTML Web ページコード内の <IMG> タグを変更するように Web ページ開発チームに要請します。コマー্সエンジンまたは動的 Web ページコードは、テンプレート用に選択した画像プリセットによって定義されているサイズおよび形式仕様でテンプレート画像を挿入します。

#### 関連項目

125 ページの「[Web ページへの動的画像の追加](#)」

## コンテンツのバリエーションの管理

テンプレートセットを使用して、アセットのバリエーションを公開する方法を管理します。

テンプレートのバリエーションを管理するために、テンプレートセットを作成します。サイト上のコードを変更せずに、どのバリエーションが使用されるかを制御できます。この制御により、コンテンツ管理者は Web コード内の URL を変更するよう IT に要求することなく、コンテンツを回転させることができます。

セット内にリスト表示された順序に基づいて、ページに表示されるテンプレートのバリエーションを表示するには、ユニバーサル URL を使用します。テンプレートセットリストの上端にあるテンプレートは、常に公開されます。

リスト内にある任意の画像プリセットを使用できます。画像プリセット URL はユニバーサル URL に似ています。これらは、複数の画像プリセット URL にすることもできます。

- 1 ビルド／テンプレートセットをクリックします。

ビルダが表示されます。

- 2 テンプレートを選択し、追加／プレビューをクリックします。
- 3 テンプレートのプロパティを変更し、「名前を付けて保存」をクリックして、新しいバージョンを作成します。
- 4 名前を入力し、「保存」をクリックします。

アセットとテンプレートの両方を公開する必要があります。

- 5 詳細ページに移動して、「URL」セクションからコピー先 URL を取得します。

テンプレートを新しい位置までドラッグして、テンプレート順序の中で個別のテンプレートを移動する（例えば、リストの上端に移動する）ことができます。もう一度公開して、新しい順序を送信します。

**注意：**キャッシュを消去して変更結果を確認することもできます。Web サイトで変更結果が表示されるのは、キャッシュサイクルを通じて変更結果が伝達された後のみです。



## 第 14 章：印刷テンプレート

Adobe® Scene7® Web-to-Print を使用して、顧客、クライアントおよびスタッフが簡単にカスタマイズしたりパーソナライズすることが可能な、ブランド化されたプロ仕様のプリントコンテンツを作成することができます。公開プロセス全体を通して、企業のコンテンツとブランドのアイデンティティを維持できます。エンドユーザは、プリントコンテンツのカスタマイズが許可された部分をカスタマイズすることができます。配信可能なカスタマイズされたプリント製品の例として、パーソナライズされたステーションナリ、名刺、ポスター、グリーティングカード、ラベル、伝票、ギフト、衣類、カレンダー、スクラップブックおよびフォトアルバムなどがあります。企業は、共通のブランドアイデンティティを維持した上で、様々な地域、フランチャイズ、店舗および支店向けにサイネージをカスタマイズすることができます。

テンプレートのデザインは、Adobe Illustrator® で開始します。テンプレートでは、不変コンポーネントと可変コンポーネントが明確に定義され、可変コンポーネントがカスタマイズ可能なコンポーネントになります。例えば、Illustrator ファイル内のテキストをパラメータ化すると、エンドユーザは独自のテキストを入力できるようになります。同様に、背景色を可変コンポーネントとしてパラメータ化した場合は、異なる背景色と入れ替えることができます。

Scene7 には、基本用途および高度な用途向けの 2 つの印刷テンプレートワークフローがあります。基本用途では、Adobe Illustrator でデザインを作成して、Scene7 にアップロードし、SPS でパラメーターを使用して可変要素を定義します。高度な用途では、より包括的な可変性定義を行う必要があります。高度な用途では、Adobe Illustrator で可変要素を作成して、ファイルを Scene7 にアップロードし、URL 呼び出しを使用して XML レベルでそれらの要素を直接操作します。この一連の操作のことを **DOM 操作** といいます。

**注意：** Scene7 の Web-to-Print ワークフロー、テンプレートの作成、パラメータ化、DOM 操作などについて詳しくは、Web-to-Print Workflow Guide ([www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_webtoprint\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_jp)) を参照してください。Zip ファイルをローカルハードドライブにダウンロードして、その内容 (Scene7 Web-To-Print Workflow Tutorial ドキュメントおよびチュートリアル用アセット) を抽出します。

## クイックスタート：印刷テンプレート

このクイックスタートでは、Illustrator ファイルを使用して高品質でカスタマイズ可能なプリント製品を作成するための基本的なワークフローについて説明します。

### 1. 印刷テンプレート用の Illustrator ファイルを設計する

Illustrator でテンプレートを設計します。高度な DOM 操作方法を使用してテンプレートをカスタマイズするには、Illustrator で可変要素の s7:elementID を定義します。

詳しくは、191 ページの「[Illustrator での初期テンプレートの作成](#)」および 198 ページの「[DOM 操作](#)」を参照してください。

### 2. テンプレートを Scene7 FXG に変換して、Scene7 Publishing System にアップロードする

Adobe Creative Cloud ユーザーは Web-to-Print 向け Adobe Illustrator プラグインを使用できます。このプラグインは、テンプレートを Scene7 FXG に変換します。テンプレートにフォントが含まれている場合は、FXG ファイルをアップロードする前に、対応するフォントファイルを Scene7 Publishing System にアップロードする必要があります。

191 ページの「[印刷テンプレート用のファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### 3. Scene7 でパラメータを表示、定義、または調整する

印刷テンプレートのプレビュー画面またはビルド画面で、パラメータを使って可変要素を定義および調整したり、結果をプレビューしたり、結果をテストすることができます。これらの画面では、次のことが可能です。

- パラメータを作成および変更する。
- パラメータのプロパティおよび属性の初期設定値を指定する。
- 「URL をコピー」をクリックして、プレビュー URL をクリップボードにコピーして、ブラウザウィンドウで結果をプレビューする。

192 ページの「[Scene7 でのテンプレートのパラメータ化](#)」を参照してください。

### 4. FXG テンプレートの公開

パラメータと属性の定義とテストが完了したら、ファイルを公開します。FXG テンプレートを公開すると、それが Scene7 Image Server に配置され、その URL がアクティブになります。

必ず、FXG テンプレートに関連付けられているすべての画像とフォントを公開してください。

詳しくは、200 ページの「[FXG テンプレートの公開](#)」を参照してください。

### 5. URL を取得する

URL 経由でテンプレートを Web サイトに埋め込んで、エンドユーザが可変コンテンツをパーソナライズできるようにすることができます。

詳しくは、200 ページの「[FXG テンプレートの Web ページへのリンク](#)」を参照してください。

## Illustrator での初期テンプレートの作成

最初に、Illustrator でアートワークとテンプレートを作成します。Illustrator のテンプレートが正しくパラメーター化されるように、テンプレートが次の仕様を満たしていることを確認してください。

- 可変とするテンプレートコンポーネントを注意深く決定します。
- 間違ってもオブジェクトが隠されないように、レイヤーが正しい順序になっていることを確認します。
- 不要なレイヤーを削除します。不要なレイヤーを削除することで、それらが間違ってもパラメータとして使用されなくなります。
- テンプレートのすべてのフォントを Scene7 Publishing System へアップロードします。テンプレートをアップロードする前にフォントをアップロードしてください（また、テンプレートをアップロードする前に、アップロードジョブが完了したことを確認してください）。Scene7 は、テンプレートでテキストを正しくレンダリングするのに、これらのフォントを必要とします。
- 最終的なドキュメントを高品質でプリントする場合は、解像度を 300 ppi に設定します。

## 印刷テンプレート用のファイルのアップロード

Scene7 の印刷テンプレート用のファイルを作成するには、Illustrator のファイルを Scene7 FXG ファイル形式に変換して、ファイルを SPS にアップロードします。

### 関連項目

82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」

## ファイルのアップロード準備

Scene7 FXG ファイルを Scene7 Publishing System に手動でアップロードする前に、次の操作を行います。

- FXG ファイルをアップロードする前に、個別にフォントをアップロードします。
- FXG プラグインによって作成されたアセットフォルダーにある関連する画像をアップロードします。

## 可変性の定義：パラメータ化と DOM 操作について

Scene7 には、テンプレートの可変コンテンツを管理する 2 つの手順があります。いずれの手順でも、Illustrator で初期テンプレートを設計し、そのテンプレートを Scene7 FXG ファイル形式に変換して SPS にアップロードします。ただし、これらの手順は可変要素に対する制御の度合いと方法の使用に必要なスキルが異なります。

**Scene7 Publishing System でのパラメータ化** この方法では、SPS の印刷テンプレートのビルド画面およびプレビュー画面または Web-to-Print 向け Adobe Illustrator プラグインで、可変性を定義する必要があります。いずれの手順にも、パラメーターの作成、パラメーター値の割り当て、および結果のテストを行うためのツールが用意されています。

**DOM 操作の使用** この手順では、XML レベルでデザインとテンプレートを制御できます。Scene7 FXG ファイルは XML です。この手法では、XML DOM（表示オブジェクトモデル）を経由してデザインテンプレートを直接編集できます。Illustrator で、可変要素に s7:elementID でマークを付けて、URL コマンドを使用して後で操作します。

### 関連項目

192 ページの「[Scene7 でのテンプレートのパラメータ化](#)」

198 ページの「[DOM 操作](#)」

## Scene7 でのテンプレートのパラメータ化

Scene7 FXG として保存した Illustrator テンプレートを Scene7 Publishing System にアップロードしたら、その可変要素を定義できます。これを行うには、印刷テンプレートのビルド画面およびプレビュー画面で可変要素をパラメータ化します。Scene7 には、レイヤー上のテキストおよびオブジェクトのパラメータと、それぞれのプロパティを定義するツールがあります。また、あるテンプレートの別のバージョンを作成することもできます。

FXG テンプレートをパラメータ化することで、テキスト、画像およびグラフィックの可変性をカスタマイズすることができます。例えば、テキスト行をパラメータ化して、エンドユーザが Web ユーザインターフェイスを使用してテキストを変更できるようにすることができます。空のテキストフィールドを可変として定義して、エンドユーザがこれらのフィールドにパーソナライズされたテキストを入力できるようにすることができます。また、S7 印刷テンプレートのビルド画面で、デザイン要素の属性とプロパティをパラメータ化することもできます。

**注意：** DOM 操作を使用する場合は、Scene7 でテンプレートをパラメータ化する必要はありません。

### 関連項目

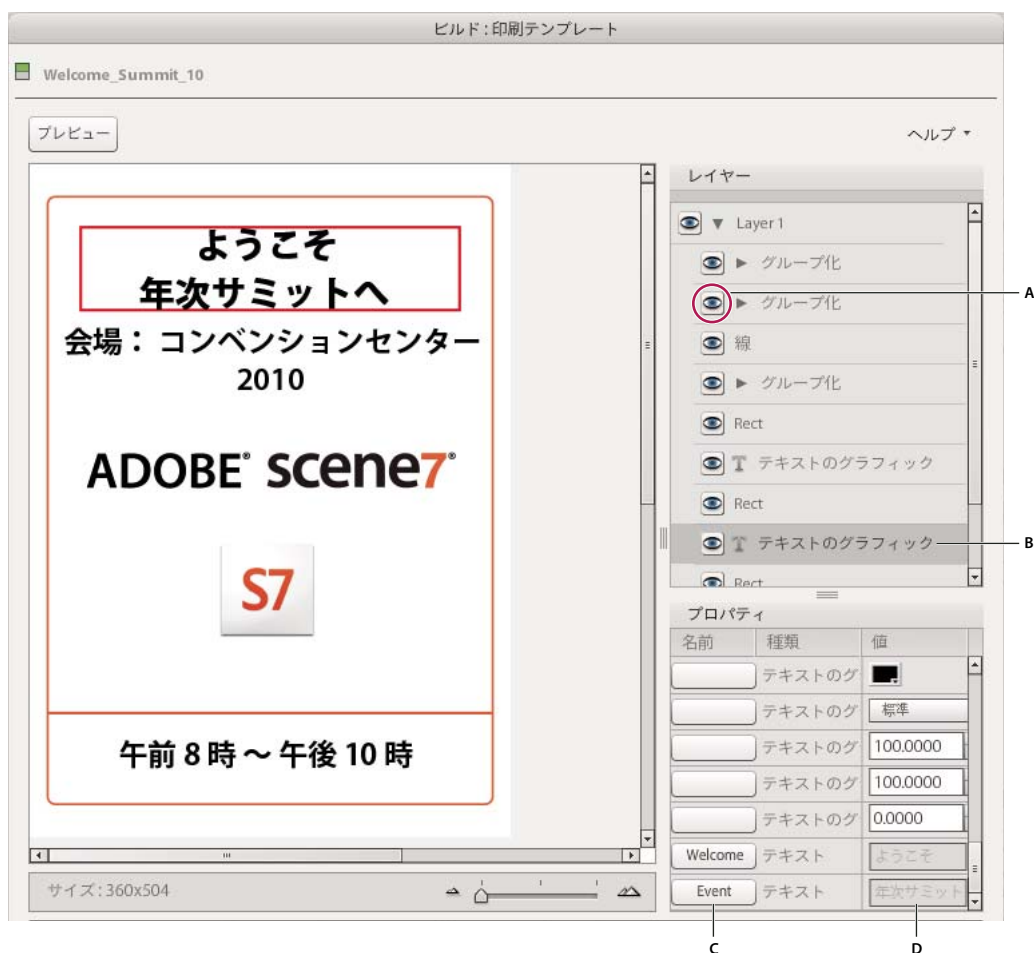
191 ページの「[Illustrator での初期テンプレートの作成](#)」

191 ページの「[印刷テンプレート用のファイルのアップロード](#)」

## FXG テンプレートでのパラメータの定義

Scene7 で次の手順に従って、FXG テンプレートのパラメータを定義します。

- 1 参照ウィンドウで、FXG ファイルを選択します。
- 2 「ビルド」をクリックして「印刷テンプレート」を選択し、ファイルの「編集」ボタンをクリックします。  
印刷テンプレート画面が開きます。



印刷テンプレート画面でのテンプレートのパラメータ化。

A. 眼アイコンをクリックしてレイヤーの表示と非表示を切り替えます。B. レイヤーを選択してそのプロパティを表示します。C. 属性に名前を割り当てて変数にします。D. 属性の初期設定値を指定します。

- 3 印刷テンプレート画面のレイヤーパネルで、パラメータ化する要素が含まれたレイヤーを選択します。



眼アイコンをクリックしてオンとオフを切り替え、目的のオブジェクトを選択します。

- 4 プロパティパネルで、「名前」列（テキストをパラメータ化する場合）または「パラメータ」列（オブジェクトをパラメータ化する場合）をクリックします。

**テキスト** テキストフィールドをクリックします（プロパティリストを下にスクロールすると一番下に表示されます）。パラメータダイアログボックスが表示されます。パラメータ化するテキストを選択して、「追加」をクリックします。テキストの異なる部分を選択してそれぞれにパラメータを追加することで、同じテキストのプロパティから複数のパラメータ

を作成できます。パラメータの名前を変更するには、パラメータをクリックして、新しい名前を入力し、「閉じる」をクリックします。

**オブジェクト**「パラメータ」列のボックスをクリックします。パラメータの編集ダイアログボックスが表示されます。名前を入力して、「OK」をクリックします。

複数の属性を同じ値で一度にカスタマイズするには、属性ごとに同じパラメータ名を使用します。例えば、テンプレートに長方形と星形がある場合、それぞれの「単色」色属性のパラメータ名として「**newcolor**」を入力できます。これにより、「**newcolor**」値を変更するたびに、長方形と星形の両方の色が新しい色に変更されるようになります。

- 5 「値」または「データ」フィールドに属性の初期設定値を指定します。選択したオブジェクトのすべてのプロパティを設定し、目的の外観を指定します。
- 6 (オプション) パラメータ化するすべてのオブジェクトまたはレイヤーで手順 3～5 を繰り返します。
- 7 「保存」または「名前を付けて保存」をクリックします。
- 8 「プレビュー」をクリックして、FXG プレビューウィンドウを開きます。作成したパラメータとそれらの初期設定値が表示されます。

## FXG テンプレートのオブジェクトまたはレイヤーの表示 / 非表示

非表示になったオブジェクトおよびレイヤーは、プレビューまたは出力結果に表示されませんが、ファイルから削除されたわけではありません。必要に応じて、再び表示することができます。表示 / 非表示は、変数にすることができる属性です。眼アイコンをクリックしてオンまたはオフにすると、オブジェクトまたはレイヤーの表示 / 非表示の初期設定値が設定されます。

- 1 オブジェクトパネルで、オブジェクト名またはレイヤー名の横にある眼アイコンをクリックして、ファイル内で非表示にします。
- 2 もう一度クリックすると、オブジェクトは表示されます。

## 様々なバージョンのテンプレートの作成

属性を編集して、用途ごとに異なるバージョンのテンプレートを作成できます。

印刷テンプレート画面で、「名前を付けて保存」をクリックして、元の FXG テンプレートを上書きせずに、新しい FXG テンプレートとしてファイルを保存します。

## ストロークテキストの使用

ストロークテキストは、属性をパラメータ化する方法の一例です。Scene7 は、以下のストロークテキスト機能をサポートしています。

- ストロークの幅
- 破線のストロークパターン
- 異なる結合スタイル
- 異なるキャップエンドスタイル
- ストロークのオーバープリント
- ストロークの個別カラー処理（スポットカラーサポートを含む）

以下の表は、サポートされるストロークテキストの属性を示しています。

属性	説明
s7:fill < ブール値 > (S7FXG のみ)	塗りテキストに対して有効にするかどうかを指定する。初期設定は true。
s7:stroke < ブール値 > (S7FXG のみ)	ストロークをテキストに対して有効にするかどうかを指定する。初期設定は false。
s7:weight < 数値 > (S7FXG のみ)	テキストの線幅をポイント単位で指定する。初期設定は 1 ポイント。
s7:joints < 文字列 > (miter、round、bevel) (S7FXG のみ)	ストロークの結合タイプを指定する。初期設定は round。
s7:caps < 文字列 > (none、round、square) (S7FXG のみ)	ストロークのキャップタイプを指定する。初期設定は round。
s7:miterLimit < 数値 > (S7FXG のみ)	結合がストロークのマイター結合である場合のマイター制限を指定する。初期設定は 4。
s7:strokeOverprint < ブール値 > (S7FXG のみ)	ストロークのオーバープリントを有効にするかどうかを指定する。初期設定は false。
s7:strokeColorName (S7FXG のみ)	ストロークのカラー名を定義する以外は s7:colorName と同様。
s7:strokeColorValue (S7FXG のみ)	ストロークに使用されるカラー値を定義する以外は s7:colorValue と同様。
s7:strokeColorspace (S7FXG のみ)	ストロークのカラースペースを定義する以外は s7:colorspace と同様。
flm:dashPattern < 配列 > (S7FXG のみ)	初期設定では破線や間隔のパターンはないが、この属性でストロークの破線／間隔のパターンを定義する。最初の値でストロークの破線を指定し、2 つ目の値で破線の間隔を指定する。同様に、破線と間隔の値を交互に指定することで、配列を複数の値で拡張できる。

## ワープテキストの使用

ワープテキストにより、波、旗、引き伸ばしなどの効果を追加して、テキストの外観を変更することができます。

ワープテキストは、RichText オブジェクトでサポートしています。縦書きまたは横書き、およびポイントテキスト、エリアテキスト、パス上のテキストをサポートしています。ワープテキストを適用するには、あらかじめテキストオブジェクト全体を選択する必要があります。

ワープテキストは Adobe Illustrator で作成できます。

テキストにワープを適用するときに、次の属性を設定できます。

- スタイル
- 方向
- カーブ
- 水平方向のゆがみ
- 垂直方向のゆがみ

各属性には、一連の値が含まれています。

属性	値	初期設定
スタイル s7:warpStyle	nonearcLowerarcUpperarchbulgeshellLowershellUpperflagwefishrisefishEyeinflate squeezetwist	none
方向 s7:warpDirection	horizontalvertical	horizontal

属性	値	初期設定
カーブ s7:warpBend	-1 ~ 1	0.5
水平方向のゆがみ s7:warpHorizontalDistortion	-1 ~ 1	0
垂直方向のゆがみ s7:warpVerticalDistortion	-1 ~ 1	0

**注意：**膨張と魚眼レンズの場合は、s7:warpDirection フラグを水平方向または垂直方向に変更しても出力結果は同じになります。

ワーブテキストの作成および使用方法について詳しくは、Adobe Illustrator のドキュメントを参照してください。

## テンプレート属性のプレビューと更新

FXG テンプレートプレビュー画面には、テンプレートのカスタマイズしたすべてのパラメータが表示されます。すべての値は初期設定の属性を反映しています。一覧表示されているどのパラメータの値も変更でき、変更したファイルをプレビューおよび公開することも可能です。

- 1 テンプレートがまだ FXG テンプレート画面で開いていない場合は、詳細ビューで FXG テンプレートを開き、「編集」をクリックします。
- 2 印刷テンプレート画面で、(画面の上部にある)「プレビュー」をクリックします。  
初期設定値を使用したテンプレートが表示されます。



FXG テンプレートプレビュー画面の初期設定パラメータ。

**注意：**複数のページがあるテンプレートで別のページに移動するには、上向きまたは下向き矢印ボタンをクリックします。

- 3 パラメータの値を変更するには、「値」ボックスに新しい値を入力するか、メニューから新しい値を選択します。グラフィックを変更するには、新しいグラフィックの URL を入力します。  
ファイルプレビューが動的に更新され、新しい値が表示されます。





新しい値が動的に反映されます。

- 異なるプリセットサイズを使用してテンプレートを表示するには、プリセットメニューからサイズを選択します。
- プレビュー用のファイルを作成するには、形式メニューから「PDF」または「SWF」を選択し、「形式を適用」をクリックします。
- テンプレートの URL をコピーするには、「URL をコピー」をクリックします。
- 印刷テンプレート画面に戻って、変更を保存するには、「編集」をクリックするか、FXG テンプレートプレビュー画面を閉じます。

**注意：**URL はコピーできますが、テンプレートが公開されるまでアクティブになりません。URL には、選択した変数データとプリセット設定が自動的に組み込まれます。

## DOM 操作

DOM（ドキュメントオブジェクトモデル）操作は、XML コードを直接操作してデザインファイルを編集する方法です。DOM 操作では、コンテンツや外観の変更など、可変デザイン要素を詳細に制御することができます。また、必要に応じて新しい要素を作成することもできます。

Scene7 では、テンプレートの公開後に URL コマンドを使用して Scene7 FXG テンプレートの DOM を操作できます。FXG テンプレートのデザイン要素は、URL を通じてコマンドを渡すことで操作します。この方法により、グラフィックの属性を動的に操作および追加することができます。

DOM 操作を使用するには、Illustrator ファイルを Scene7 FXG ファイルに変換して SPS にアップロードする前に、ファイル内に s7:elementID を作成します。

**重要：**DOM 操作コマンドを使用する場合は、渡す値がすべて URL でエンコードされている必要があります。

**注意：**(Illustrator ファイル変換用の) Web-to-Print 向け Illustrator プラグインは FXG 2.0 への変換を行います。この仕様について詳しくは、[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_fxg2\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_fxg2_jp) を参照してください。

## 関連項目

192 ページの「[可変性の定義：パラメータ化と DOM 操作について](#)」

## Illustrator ファイル内への s7:elementID の作成

Illustrator で作成したデザインで DOM 操作を使用するには、Illustrator のデザイン内に s7:elementID を作成します。s7:elementID を作成することで、テンプレートの公開後に URL コマンドを使用してデザイン要素を変更できるようになります。

### テキストの DOM 操作の s7:elementID の作成

テキストオブジェクトの DOM 操作の s7:elementID を作成するには、Illustrator でレイヤーパネルを開きます。次に、可変テキストが含まれているテキストレイヤーで、s7:elementID を使用してレイヤーに名前を付けます。これを行うには、**id** (ID の意味)、コロン (:) および名前を入力します。s7:elementID テキストレイヤー名の例を次に示します。

**id:BirthdayBoyName**

**id:DateofBirth**

**id:EnterFirstNameHer**

### オブジェクトの DOM 操作の s7:elementID の作成

オブジェクトの s7:elementID は、エンドユーザがオブジェクトの属性を変更できるようにする場合に作成します。オブジェクトは、テキストフレーム、グラフィックおよび画像全体を構成することができます。色付きの背景は、オブジェクト要素 ID の一つの例です。エンドユーザは、季節の移り変わりに伴って、ポスターの背景色を季節に適した色に入れ替えることができます。

Illustrator でオブジェクトの s7:elementID を作成する前に、オブジェクト用の個別のレイヤーを作成します。

Illustrator でオブジェクトの s7:elementID を作成するには、次の手順に従います。

- 1 オブジェクトを選択します。
- 2 ウィンドウ/レイヤーを選択します。レイヤーパネルが開きます。
- 3 s7:elementID を使用してオブジェクトレイヤーに名前を付けます。これを行うには、**id** (ID の意味)、コロン (:) および要素を識別する説明を入力します。s7:elementID オブジェクトレイヤー名の例を次に示します。

**id:BackgroundColor**

**id:RotationPercentage**

**id:JacketJPG**

## FXG テンプレートの公開

公開した FXG テンプレートは Scene7 サーバに保存され、Web サイトやアプリケーションでテンプレートを利用できるようになります。公開処理中に、Scene7 Publishing System は Web サイトやアプリケーションに必要な URL 文字列もアクティブにします。

**注意：**FXG テンプレートを使用するには、フォントや画像など、テンプレートを作成するのに使用したすべてのコンテンツを公開します。必要なすべてのファイルを含めないと、公開時にエラーメッセージが表示されます。

### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

### FXG テンプレートを公開用にマーク

テンプレートとそのすべてのサポートファイルを Scene7 Image Server に配置するには、それらを公開用にマークする必要があります。

- 1 参照パネルで、使用されているグラフィック、画像、およびフォントとともに、FXG テンプレートを選択します。
- 2 公開用にマークアイコン  をクリックします。

### FXG テンプレートの公開

- 1 グローバルナビゲーションバーの「公開」ボタンをクリックします。
- 2 「日時」オプションを選択し、必要に応じて、公開ジョブの名前を入力します。
- 3 「公開を開始」ボタンをクリックします。

### テキストオーバーフローインジケータ表示

テキストオーバーフローインジケータは、テキストフレーム（スレッドテキストの場合は最後のテキストフレーム）で割り当てられているスペースをテキストが超過した場合に表示されます。インジケータはプラス記号が入った赤いボックスとして表示されます。SPS のテキストオーバーフローインジケータは常に有効です。

テキストオーバーフローインジケータは `markOverflowingTextFrame` 修飾子で制御します。修飾子は次のように使用します。

修飾子／値	説明
<code>markOverflowingTextFrame=0,1</code>	値が 1 の場合は、テキストフローインジケータが表示されます。初期設定は 0 です（初期設定は 0 ですが、SPS のテキストオーバーフローインジケータは常に有効な状態です）。 <code>markOverflowingTextFrame</code> 修飾子では大文字と小文字が区別されます。

## FXG テンプレートの Web ページへのリンク

FXG テンプレートを公開すると、Scene7 Server 上の FXG テンプレートを参照する URL 文字列がアクティブになります。この URL を Web ブラウザにペーストしてテストすることができます。

これらの URL 文字列を Web ページおよびアプリケーションに配置するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列をコピーします。特定のサイズでテンプレートを表示するために、画像プリセットとともに生成された FXG テンプレート URL 文字列を取得するには、FXG テンプレートプレビュー画面または参照パネル（詳細ビュー）に進みます。そして、画像プリセットを選択して、「URL をコピー」ボタンをクリックします。

**重要：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

画像プリセットとともに生成された FXG テンプレート URL 文字列を FXG テンプレートプレビュー画面から取得するには、次の手順に従います。

- 1 参照パネルで FXG テンプレートを選択します。
- 2 「プレビュー」ボタンをクリックするか、ファイル／プレビューを選択します。FXG テンプレートプレビュー画面が開きます。
- 3 「URL をコピー」ボタンを選択して URL をクリップボードにコピーします。

## PDF ドキュメントの作成

Web-to-Print プロセスの最後の段階は、カスタマイズされた PDF の生成です。用意された Web アプリケーションを使用してテンプレートをパーソナライズしたエンドユーザは、最終 PDF ドキュメントを作成できます。一般に、この最終 PDF はプリントサービスプロバイダに送稿され、プロ仕様でプリントされます。最終 PDF が意図したとおりにプリントされるようにするため、開発側は正しい joboptions ファイルを使用し、フォント、プリンタマーク、カラーを適切に設定します。

### PDF プリセットの設定

PDF の互換性レベルとプリンタ設定を指定するには、PDF joboptions ファイルを作成し、Scene7 サーバにアップロードします。例えば、PDF/X-4 互換 PDF 出力を選択することができます（PDF プリント印刷ワークフローの推奨）。

joboptions ファイルは、オーサリングソフトウェア（Adobe Illustrator など）または Acrobat で作成できます。印刷業者に必ず連絡をとり、印刷ジョブの適切なジョブオプション設定について助言を受けてください。

joboptions ファイルの作成および Acrobat での joboptions ファイルの作成について詳しくは、Adobe Acrobat ヘルプを参照してください。

joboptions ファイルを Illustrator で作成するには、次の手順に従います。

- 1 編集／Adobe PDF プリセットを選択します。
- 2 ダイアログボックスで、使用するプリセットを選択します。

Scene7 では以下のジョブオプション設定がサポートされています。

一般	• 互換性のある形式     • オブジェクトレベルの圧縮     • サムネールを埋め込み     • Web 表示用に最適化
画像	• ダウンサンプル     • 解像度     • しきい値     • カラー画像、グレースケール画像、白黒画像の圧縮

フォント	• すべてのフォントを埋め込む（フォントは初期設定で埋め込まれます）     • OpenType フォントを埋め込む     • 使用している文字の割合が次より少ない場合サブセットフォントにする：     • 常に埋め込むフォントのリスト     • 常に埋め込まないフォントのリスト
カラー	• Color Strategy（画像だけタグ付けはすべてタグ付けとして扱われます）     • 文書レンダリングインテント     • 4.2.5 では以下の作業用スペースのみサポートされています。4.3 では、IPS にアップロードされた任意のカスタム提供プロフィールを使用できます。     • 回避策として、会社の初期設定カラープロフィールを使用して、アートワークの変換先となるカラースペースを指定できます。
RGB	• e-sRGB     • scRGB、エンコーディング範囲指定あり [-4.0 ～ 4.0]     • Lab D50     • PCS XYZ     • Flat XYZ     • Linear ROMM-RGB     • ROMM-RGB     • sYCC 8-bit     • e-sYCC 8-bit
グレー	• Gray Gamma 1.8     • Gray Gamma 2.2     • Dot Gain 10%     • Dot Gain 15%     • Dot Gain 20%     • Dot Gain 25%     • Dot Gain 30%     • sGray

キャリブレーションされた CMYK カラースペースの CMYK を維持	
詳細設定	「OPI コメントを保存」は常にオン
規格	準拠する規格

**注意：**Scene7 は joboptions ファイルのプリンタマーク設定を無視します。プリンタマークは、Scene7 URL コマンドを使用して設定されます。

- 3 「書き出し」をクリックし、名前と場所を指定し、「保存」をクリックします。
- 4 joboptions ファイルをアセットとして Scene7 Publishing System にアップロードします。  
これを URL で参照することで、公開したテンプレートで使用します。以下に例を挙げます。

<http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&joboption=SPSfilenameid>

## 印刷用 PDF の準備

印刷用 PDF を最終出力する前に、このセクションのガイドラインに従っていることを確認してください。

### 画像

印刷ジョブに含まれるすべての画像が Scene7 サーバにアップロードされ、公開されていることを確認します。

### フォント

印刷ジョブに含まれるすべてのフォントが Scene7 サーバにアップロードされ、公開されていることを確認します。フォントの変更をエンドユーザに許可する予定の場合は、フォントをホストする法的権利を持っていることを確認します。

### 画像解像度 (ピクセル / インチ)

ビットマップ画像の解像度は、生成される印刷用 PDF 内において Scene7 サーバによって保持されます。Scene7 は必要に応じて画像解像度を高くします。最適な結果を得るには、Web でのプレビュー時の解像度を初期設定値（通常は 72 dpi）のままにします。会社のすべての画像の初期設定解像度は、公開設定の Image Server ウィンドウの「初期設定のプリント解像度」セクションで設定されています。高めの解像度（300 dpi など）の場合は処理時間が長くなることがあるので、印刷用 PDF だけに適用します。PDF ジョブの初期設定解像度を手動で上書きするには、imageRes= コマンドを URL で使用します。

### カラーマネジメント

ドキュメントや画像にはグレースケール、CMYK、名前付きスポットカラー、RGB または Lab カラーモデルを使用できます。どれも、未キャリブレーションでも、ICC カラープロファイルを採用したキャリブレーション済みでもかまいません。最適な結果を得るには、生成される印刷用 PDF にプロファイルを埋め込みます。Scene7 サーバは初期設定でこの処理を行います。必要なすべてのカラープロファイルが Scene7 プラットフォームにアップロードされていることを確認してください。デザインアプリケーションに設定されているカラーマネジメントオプションが Scene7 サーバでの設定と一致していることが望ましいので、それを確認します。

**デザインアプリケーションのカラーマネジメント設定：**オーサリングアプリケーション（Adobe Illustrator など）のカラー設定で、作業用スペースの RGB および CMYK カラープロファイルを指定します。

**Scene7 のカラーマネジメント設定：**通常、デザインアプリケーションのカラーマネジメント設定は、Scene7 サーバの初期設定カラープロファイルと一致しています。設定は公開設定の Image Server ウィンドウで確認できます。

## プリンタマークの表示

次のいずれかに対して PDF を作成することが考えられます。

- 完成ドキュメント
- フィルムやプレートなど、印刷業者に製作用として入稿する可能性がある中間ドキュメント

中間ドキュメントには、裁ち落としマージンやプリンタマークなど、ほかにも製作コンテンツが含まれている可能性があります。こうしたコンテンツは通常、完成ページの境界外に表示されます。

Acrobat のプリンタマークの追加画面で利用できるすべてのマークを使用できます。プリンタマークは、printerMark パラメータを使用して制御されます。構文は、&printerMark=trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed です。

- 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

印刷製作用にドキュメントを準備する場合は、プリンタマークが必要になります。印刷会社は、このプリンタマークを使用して、校正刷り用の分離フィルムの位置を決め、校正やインク密度を正確に判断するためにフィルムを測定し、サイズに合わせてフィルムをトリミングするなど、様々な作業を行います。プリンタマークは、トリムボックスや裁ち落としボックスなどのドキュメントボックスの境界を示します。製作関連のコンテンツには次のものがあります。

**メディアサイズ** ページが印刷される物理媒体の境界。メディアサイズの外側のコンテンツは安全に破棄でき、ファイルの内容に影響を与えません。

**裁ち落としサイズ** 製作環境での出力時に、裁ち落とされるページコンテンツの領域。裁ち落としサイズには、切断、折りおよびトリミング機器の物理的な限界を反映させるための領域が含まれる場合があります。初期設定値はページのトリミングサイズです。

**仕上がりサイズ** トリミング後の仕上げページの想定寸法。仕上がりサイズには、印刷指示、裁断マーク、カラーバーなどの製作関連のコンテンツが含まれるため、メディアサイズより小さくなる場合があります。初期設定値はページのトリミングサイズです。

**アートサイズ** ページ作成者が意図しているページの有効コンテンツの範囲（余白スペースも含む）。初期設定値はページのトリミングサイズです。

この表の修飾子を使用すると、Adobe Illustrator、InDesign および Acrobat で利用できるプリンタマークを複製できます。

修飾子／値	説明
bleedMargin=top,left,bottom,right	Acrobat のページボックスを設定ダイアログボックスのオプションで指定されます。「裁ち落としサイズ」を選択し、「余白の制御」で余白を指定します。 値は、アートワーク（メディアサイズ）の上下左右の端から内側に対する距離を示します。値（0 ～ 1000）はポイント単位です。 New height=original height - (top+bottom) New width= original width - (left+right)

修飾子／値	説明
mediaMargin=top,left,bottom,right	Acrobat のページボックスを設定ダイアログボックスのオプションで指定されます。「ページサイズを変更」の「Custom Page Size」を変更します。   値は、アートワーク（メディアサイズ）の上下左右の端から外側に対する距離を示します。値（0 ～ 1000）はポイント単位です。   New height=top+bottom+original height   New width=left+right+original width   new height 値と new width 値は生成される PDF の新しいページサイズを規定します。   新しいメディアサイズが定義されると、トリムマージンと裁ち落としマージンに関するすべての計算で、新しいメディアサイズをアートワークの端として考慮する必要があります。
trimMargin=top,left,bottom,right	Acrobat のページボックスを設定ダイアログボックスのオプションで指定されます。「仕上がりサイズ」を選択し、「余白の制御」で余白を指定します。   値は、アートワーク（メディアサイズ）の上下左右の端から内側に対する距離を示します。値（0 ～ 1000）はポイント単位です。   New height=original height - (top+bottom)   New width=original width - (left+right)
printerMark= trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed	値は次のとおりです。   trim marks = 0,1（初期設定：0）   bleed marks = 0,1（初期設定：0）   registration marks = 0,1（初期設定：0）   color bars = 0,1（初期設定：0）   page information = 0,1（初期設定：0）   style = Default, InDesignJ1, InDesignJ2, Illustrator, illustratorJ, QuarkXPress（初期設定：Default）   line weight= 0.125 ～ 0.2（両方の値を含む）（初期設定：0.25）   layer embed = 0, 1（1 の場合、すべてのプリンタマークを含む新しいレイヤーが作成されます）（初期設定：1）   使用スタイルによってマークやカラーバーの外観が変わり、Acrobat で使用される対応スタイルと一致します。

プリンタマークについては、次の点に注意してください。

- プリンタマークを指定するときは、URL 呼び出しを使用して裁ち落としマージン、トリムマージン、メディアマージンを指定します。これらのマージンを指定せずにプリンタマークを指定すると、生成された PDF の表示領域の外側にマークが表示されます。また、トリムマークと裁ち落としマークが重なる場合もあります。
- トリムマージンと裁ち落としマージンに同じマージン値を指定すると、&printerMark でこれらのフラグがどちらも 1 に設定されている場合に、トリムマークと裁ち落としマークが重なります。
- URL 呼び出しで fmt=swf/image 形式を指定すると、プリンタマークやマージンなしで出力される可能性があります。これは PDF 出力固有の機能です。
- URL で &printerMark= を指定すると、すべてのパラメータで初期設定値が使用されます。&printerMark=1 を指定すると、トリムマークが 1 に設定され、他のパラメータが初期設定値に設定されます。ただし、nth 要素を ON に設定するには、すべての（n-1）パラメータを URL 経由で指定する必要があります。
- &trimMargin、&bleedMargin、&mediaMargin で値を 1 つだけ指定すると、元のアートワークの上下左右のすべてのマージンにその値が適用されます。



- `&trimMargin`、`&bleedMargin`、`&mediaMargin` で上と左の値のみを指定すると、上の値が下の値に割り当てられ、左の値が右の値と等しくなります。
- `&trimMargin`、`&bleedMargin`、`&mediaMargin` で右の値を指定しないと、左の値が右に割り当てられます。
- 複数のページがある PDF の場合は、プリンタマーク／マージンがすべてのページに適用されます（Acrobat では、プリンタマーク／マージンのページ範囲を選択できます）。
- プリンタマーク／マージンを有効にした状態で PDF を出力すると、特に指定しない限り、Acrobat X とまったく同じ内容になります。

PDF/X-4 準拠の PDF ファイルを URL で `&joboption` 修飾子を使用して作成する場合は、PDF ファイル ISO\_15930-7-2008.pdf に記述されているプリンタマークに関連する制限事項に注意してください。

- PDF ファイルの各 Page オブジェクトには `MediaBox` が含まれます。PDF/X-4 準拠ファイルの各 Page オブジェクトには、`TrimBox` と `ArtBox` の両方ではなくどちらかが含まれている必要があります。`MediaBox` は継承によって含まれていることがあります。
- `BleedBox` が存在する場合は、`ArtBox` または `TrimBox` が `BleedBox` の境界を越えないようにする必要があります。`CropBox` が存在する場合は、`ArtBox`、`TrimBox`、`BleedBox` のどれもが `CropBox` の境界を越えないようにする必要があります。
- `ArtBox`、`TrimBox`、`CropBox`、`BleedBox` のどれもが `MediaBox` の境界を越えないようにする必要があります。
- 業界によっては `BleedBox` の使用を必須とする慣行もあります。適切な業務慣行に従ってください。
- `ArtBox` の使用より `TrimBox` の使用をお勧めします。
- `TrapNet` および `PrinterMark` 注釈以外のすべての注釈には、`BleedBox`（`BleedBox` が存在しない場合は `TrimBox` または `ArtBox`）の完全に外側となる `Rect` 値が必要です。すべての `PrinterMark` 注釈には、`TrimBox` または `ArtBox` の完全に外側となる `Rect` 値が必要です。PDF/X-4 準拠リーダーは、PDF `TrapNet` 以外の注釈を完全に無視する可能性があります。
- `Rect` がバウンディングボックスの完全に外側と見なされるのは、`Rect` のすべての座標がバウンディングボックスの外側または境界上にあり、この 2 つの四角形に交点がない場合です。
- `ViewerPreferences` ディクショナリに `ViewArea`、`ViewClip`、`PrintArea`、`PrintClip` のいずれかのキーが含まれている場合、それぞれのキーが `MediaBox` 値または（`BleedBox` がファイルのすべてのページオブジェクトに存在する場合は）`BleedBox` 値を持っている必要があります。

## 第 15 章：ビデオ

Adobe® Scene7 eVideo は、高品質のアダプティブビデオをデスクトップや iOS、Android、Blackberry および Windows 携帯端末などの複数の画面へのストリーミング用に簡単に公開できるようにするエンドツーエンドソリューションです。アダプティブビデオセットは、同じビデオを異なるビットレート（400 kbps、800 kbps および 1000 kbps）やフォーマットでエンコードしたバージョンをグループ化します。デスクトップコンピュータまたは携帯端末は、使用可能な帯域幅を検出します。

例えば、iOS の携帯端末では、3G、4G または Wi-Fi などの帯域幅を検出します。それに基づき、アダプティブビデオセットに含まれる各種ビデオビットレートの中から適切にエンコードされたビデオを自動的に選択します。ビデオはデスクトップ、携帯端末またはタブレットにストリーミングされます。

さらに、デスクトップまたは携帯端末上でネットワークの状態が変化した場合は、ビデオ画質が自動的に動的に切り替わります。また、ユーザーがデスクトップでフルスクリーンモードに切り替えると、アダプティブビデオセットは高い解像度を使用するようになり、ユーザーの視聴環境が向上します。アダプティブビデオセットを使用することで、複数の画面とデバイスで Scene7 ビデオを最高の状態で再生することができます。

どのエンコードされたビデオを再生するか決定したり、どのエンコードされたビデオを再生中に選択するか決定するためにビデオプレーヤーが使用するロジックは、次のアルゴリズムに基づいています。

- 1 最初は、ビデオプレーヤーの「初期デスクトップビットレート」用のターゲットセットに最も近いビットレートであるアダプティブビデオセット内のビデオを使用して再生が開始します。
- 2 エンコードされたビデオの高さが、プレーヤーの高さの 150% を超える場合は排除します。
- 3 エンコードされたビデオのビットレートが、検出されたダウンロード速度の 70% を超える場合は排除します。
- 4 残りのエンコードされたビデオから、ビットレートが最高のレンディションを選択します。
- 5 次に、ビデオプレーヤーは再生時の帯域幅の速度を 4 秒ごとにチェックし、必要に応じて調整します。

単一のビデオとアダプティブビデオセットを管理するために、Scene7 では次の機能をサポートしています。

- 多数あるサポート対象のビデオ形式およびオーディオ形式のビデオを、複数の画面で再生できる MP4 H.264 形式でアップロードします。定義済みの Scene7 アダプティブビデオプリセット、単一のビデオのエンコーディングプリセットを使用したり、エンコーディングをカスタマイズしてビデオの品質とサイズを制御したりすることができます。

アダプティブビデオセットが生成されるときに、MP4 ビデオと F4V ビデオが含まれます。

**注意：**マスター／ソースビデオや OGG ビデオなどのソースフォーマットのビデオはアダプティブビデオセットに追加されません。

- Universal\_HTML5\_Video、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light ビューア、または Video\_Caption（Flash AS3）ビューアのビデオキャプション、および Universal\_HTML5\_Video、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light ビューアのビデオチャプターナビゲーション。

詳しくは、232 ページの「[ビデオへのキャプションの追加](#)」を参照してください。

詳しくは、235 ページの「[ビデオへのチャプターマーカーの追加](#)」を参照してください。

- 完全なメタデータサポートにより、ビデオを整理、参照および検索して、ビデオアセットの効率的な管理を実現します。
- アダプティブビデオセットを Web、デスクトップや iPhone、iPad、Android™、Blackberry および Windows Phone などの携帯端末に配信します。

アダプティブビデオストリーミングは様々な iOS プラットフォームでサポートされています。

最新のサポート状況については、[Scene7 ビューアリファレンスガイド](#)を参照してください。

Scene7 は、MP4 H.264 ビデオのモバイルビデオ再生をサポートします。次の Web サイトを参照すると、このビデオ形式をサポートする Blackberry 端末が見つかります。

[Supported video formats on Blackberry](#) (Blackberry でサポートされているビデオ形式) を参照してください。

次を参照すると、このビデオ形式をサポートする Windows 端末が見つかります。

[Windows Phone のサポートされるメディア コーデック](#) を参照してください。

- Scene7 のビューアプリセットを使用して、次のビデオビューアを対象にビデオを再生します。
  - 単一のビデオビューア。
  - ビデオコンテンツと画像コンテンツの両方を組み合わせた混在メディアビューア。
- ブランドニーズに合わせてビデオプレーヤーを設定します。
- 簡素な URL または埋め込みコードを使用して、ビデオを Web サイト、モバイルサイトまたはモバイルアプリケーションに統合します。

詳しくは、211 ページの「[クイックスタート：ビデオ](#)」を参照してください。

## HTML5 ビデオの操作

HTML5 がモバイルビデオの配信の標準になっていますが、デスクトップビデオ配信のプラットフォームとしての HTML5 には次の制限事項があることを考慮してください。

- HTML5 は、デスクトップビデオの次善策にすぎない。

HTML5 については、各種 Web ブラウザ共通のビデオストリーミングの標準はありません。そのため、ビデオの配信は、プログレッシブダウンロードという方法に限られます。この方法では、ロードにかかる時間が長くなり、ビデオ内の検索にも時間がかかります。また、ユーザのデスクトップ上に、ビデオのコピーが一時的に保存されます。

さらに、アダプティブビデオのストリーミングはできません。アダプティブビデオのストリーミングでは、ビデオプレーヤーがユーザのネットワーク接続を検知し、適切なビデオ画質を、動的にサポートします。つまり、低速の帯域幅では、ビデオ画質は低くなり、高速接続の場合は、高画質ビデオを提供するということです。この動的ストリーミングを行わなければ、ユーザの帯域幅に関係なく、すべてのユーザで「万能サイズ」のビデオ再生が行われることになります。

- 提供する側にとって、エンコードし管理するビデオが増える。

すべてのブラウザでサポートしているビデオ形式やコーデックはありません。その埋め合わせのため、最低でも 2 種類、最大 4 種類の異なるビデオ形式 (MP4、OGG Theora および WebM など) にエンコードする必要があります。同じビデオを Firefox、Chrome、Internet Explorer、Safari およびその他の Web ブラウザで再生できるようにするためだけに、このエンコーディングが必要です。

- ビデオプレーヤーをカスタマイズする機能が限られる。

HTML5 ブラウザはそれぞれ、ビデオプレーヤーコントロールについて、独自のデフォルトの外観を持っています。その結果、ビデオプレーヤーのカスタマイズが制限され、ユーザ向けに一貫したビデオ再生操作を作成することは難しくなっています。

- 限られたユーザにしか提供できない。

すべてのデスクトップブラウザが HTML5 対応というわけではありません。例えば、Internet Explorer バージョン 7 と 8 では HTML5 ビデオのタグをサポートしていません。この制約があるので、すべてのデスクトップユーザーにビデオを提供できません。

HTML5 ビデオコーデックに対してサポートされる必要システム構成は、次のとおりです。

OGG	MP4
• Firefox 3.5 以降（デスクトップ）    • Chrome 3.0 以降（デスクトップ）    • Android 2.3 以降（モバイル）	• Internet Explorer 9 以降（デスクトップおよびモバイル）    • Android 3.0 以降（タブレット）    • iOS 3.1 以降（モバイル）    • Chrome 29（最新バージョン。Chrome は自動的に最新バージョンに更新されます）    • Safari 5.1（Mac OS のみ）

詳しくは、213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」を参照してください。

これらの制限は重要ですが、代わりに次の 2 つの方法を使用できます。1 つはリッチメディアコンテンツを配信するためのベストプラクティスです。

- Scene7 Publishing System の HTML5 ビデオビューアを使用する。

ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアを使用すれば、HTML5 ビデオ再生に関する上記の問題の多くを解決できます。このビデオビューアは単一のプレーヤーで、次の 2 つの利点を同時に活用できます。

1 HTML5 と CSS を使用してプレーヤーの機能を設計する。

2 アダプティブストリーミングまたはプログレッシブストリーミングのいずれかのダウンロードを使用してビデオを再生することで、HTML5 をサポートしていないブラウザを使用しているデスクトップユーザーやモバイルユーザーでも、大多数のユーザーにビデオを提供できる。プレーヤーは、使用されているブラウザとプラグインの互換性に基づいて、Flash または HTML5 の再生を動的に使用できる。

詳しくは、209 ページの「[ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用](#)」を参照してください。

[動的ビデオ再生](#)を参照してください。

『Adobe Scene7 ビューアリファレンスガイド』の [HTML5 ビューアについて](#)も参照してください。

- ユニバーサル URL 機能を使用する。

Scene7 Publishing System を使用して、デスクトップでは Flash ビデオビューアを使用し、携帯端末およびタブレットデバイスではネイティブのデバイスプレーヤーを使用するユニバーサルビデオプロファイルを設定します。

**注意：**ベストプラクティスとして HTML5 ビデオビューアを使用する利点の 1 つは、ユニバーサル URL 機能を使用する場合と違い、ビデオが別ウィンドウで開かないので顧客が Web サイトから離れることがないという点です。再生操作はすべて同一の Web ページで行われます。また、HTML5 ビデオビューアを使用すると、モバイル Web ページに埋め込まれたビデオを再生したり、デスクトップコンピューターと携帯端末の両方で一貫したブランドが示されるようにビデオプレーヤーをカスタマイズしたりできます。

詳しくは、237 ページの「[ユニバーサル URL の使用](#)」を参照してください。

## ベストプラクティス：HTML5 ビデオビューアの使用

Scene7 HTML5 ビデオビューアプリセットは堅牢なビデオプレーヤーです。このプレーヤーを使用して、HTML5 ビデオ再生に関連する多くの一般的な問題、および携帯端末に関連する問題（アダプティブストリーミング配信に対応していない、デスクトップブラウザへの提供が限られるなど）を回避できます。

## ビデオ

プレーヤーの設計の点では、標準的な Web 開発ツールを使用してビデオプレーヤーのすべての機能を設計できます。例えば、ボタン、コントロールおよびカスタムのポスター画像背景を HTML5 と CSS を使用して設計し、顧客にカスタマイズした外観を提供することができます。

ビューアの再生の点では、ブラウザのビデオ機能が自動的に検出されます。その後、Flash または Apple のストリーミング（アダプティブビデオストリーミング）を使用してビデオを提供します。これらの配信方法が存在しない場合は、代わりに HTML5 プログレッシブが使用されます。

HTML5 と CSS を使用した再生コンポーネントの設計、再生の埋め込み、およびブラウザの機能に基づくアダプティブストリーミングおよびプログレッシブストリーミングの使用ができる機能を単一のプレーヤーに統合することで、リッチメディアコンテンツをデスクトップユーザーとモバイルユーザーの両方に提供し、ビデオ配信の効率化を確実に行うことができます。

『Adobe Scene7 ビューアリファレンスガイド』の [HTML5 ビューアについて](#) も参照してください。

## デスクトップコンピューター上での HTML5 ビデオビューアの動作

デスクトップのアダプティブビデオストリーミングの場合、ビットレートの切り替えに使用するビデオは、まずアダプティブビデオセット内のすべての F4V ビデオに基づきます。該当するビデオが存在しない場合、アダプティブビデオセット内のすべての MP4 ビデオに基づきます。

HTML5 ビデオビューアでデスクトップコンピューター上のビデオ再生方法の判定に使用されるワークフローについて、以下の表で説明します。

質問	回答
デスクトップブラウザに Flash プレーヤーがインストールされているか。 はい - 右記参照。 いいえ - 次の質問（下）に進む。	HTML5 ビデオビューアは、ビデオの再生に Flash ベースの HTTP アダプティブストリーミングを使用します。このストリーミングはネットワーク帯域幅容量に基づいて再生を自動調整するとともに、顧客が検索できるようにします。
デスクトップブラウザが Apple Safari であるか。 はい - 右記参照。 いいえ - 次の質問（下）に進む。	HTML5 ビデオビューアは、Safari でのビデオ再生に Apple の iOS 標準の HTTP アダプティブストリーミングを使用します。このストリーミングはネットワーク帯域幅容量に基づいて再生を自動調整するとともに、顧客が検索できるようにします。
デスクトップブラウザが HTML5 と互換性があり、ビデオに H.264 コーデックが使用されているか。 はい - 右記参照。 いいえ - 次の質問（下）に進む。	HTML5 ビデオビューアは、HTML5 の <video> タグを使用してビデオを再生します。このタグによって、ビデオをプログレッシブにダウンロードしたり、ビデオをデスクトップ上でプラグインなしでネイティブに再生したりできます。
Firefox または Internet Explorer 8 以前のどちらかで Flash プレーヤーが使用不可能であるか。	ビデオを再生できません。

## 携帯端末上での HTML5 ビデオビューアの動作

モバイル向けのアダプティブビデオストリーミングの場合、ビットレートの切り替えに使用するビデオは、まずアダプティブビデオセット内のすべての MP4 ビデオに基づきます。

HTML5 ビデオビューアで携帯端末上のビデオ再生方法の判定に使用されるワークフローについて、以下の表で説明します。

## ビデオ

質問	回答
携帯端末は iOS ベースのスマートフォンまたはタブレットであるか。 はい - 右記参照。 いいえ - 次の質問（下）に進む。	HTML5 ビデオビューアは、ビデオ再生に Apple の iOS 標準の HTTP アダプティブストリーミングを使用します。このストリーミングはネットワーク帯域幅容量に基づいて再生を自動調整するとともに、顧客が検索できるようにします。
サポートされている Android、Blackberry または Windows 携帯端末であるか。 はい - 右記参照。 いいえ - 次の質問（下）に進む。	HTML5 ビデオビューアは、HTML5 のプログレッシブビデオダウンロードを使用してビデオを再生します。
サポートされていない携帯端末であるか。	ビデオを再生できません。

## クイックスタート：ビデオ

次の順を追ったワークフローに従って、Scene7 のアダプティブビデオセットの操作方法をすばやく習得できます。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している見出しの参照先を示しています。

### 1. ビデオのアップロードとエンコード

次の 2 つのシナリオのうちいずれかを使用して、アダプティブビデオセットをアップロードおよび生成します。

- エンコード済みのビデオのアップロード** - ビデオが Scene7 の外部で既にエンコードされている場合は、グローバルナビゲーションバーの「**アップロード**」をクリックし、MP4 または F4V ビデオファイルを直接 Scene7 Publishing System にアップロードします。次に、**ビルド／アダプティブビデオセット**をクリックします。ビデオファイルを参照します。目的のビデオファイルを「アダプティブビデオセット」テーブルにドラッグアンドドロップし、セットを保存します。
- マスターソースビデオのアップロード** - ビデオがエンコードされていない場合は、グローバルナビゲーションバーの「**アップロード**」をクリックし、マスタービデオソースファイル（MP4、FLV および F4V 形式以外のファイル）をアップロードします。アップロードされたファイルは Scene7 Publishing System により MP4 ファイルにエンコードされます。アップロードオプションを設定ダイアログボックスの「eVideo オプション」で、「**アダプティブビデオ**」を選択します。

これは推奨されているオプションで、アップロードしたビデオのサイズに合わせて、ビデオに適切なエンコーディングプリセット（16:9 または 4:3）を自動的に適用するアダプティブビデオセットを作成できます。アップロードジョブを送信すると、アダプティブビデオセットが自動的に作成されます。このアダプティブビデオセットには、適切な縦横比の 3 つのビデオエンコードが含まれます。

または、同じオプションダイアログボックスの「eVideo オプション」で「**シングルエンコーディングプリセット**」を展開し、MP4 ファイルを作成するために必要なビデオエンコードオプションを、「**デスクトップ**」、「**モバイル (iPhone、iPad、Android)**」および「**タブレット (iPad、Android)**」から選択します。

- または、再処理機能を使用してマスタービデオを再処理することもできます。新しくエンコードされたビデオは、既存のアダプティブビデオセットに追加されます。

詳しくは、213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」を参照してください。

関連項目

[218 ページの「ビデオのエンコーディングのベストプラクティス」](#)

### オプション

Scene7 では定義済みのビデオエンコーディングプリセットを多数提供しています。これらの定義済みプリセットは、今日の最も一般的なビデオエンコーディング設定を反映しており、ターゲット画面での再生用に最適化されています。



ただし、さらにカスタマイズする必要がある場合は、管理者はビデオプリセットを作成して、エンドユーザー向けのビデオのサイズと再生操作をカスタマイズすることもできます。管理者は、ビデオプリセットページでビデオプリセットを追加および管理することができます。ビデオプリセットページは、設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット／シングルエンコーディングプリセットからアクセスできます。ビデオプリセットページには、ビデオプリセットの追加、編集、削除およびアクティブ化を行うオプションがあります。

詳しくは、221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」を参照してください。

## 2. ビデオビューアでのビデオのプレビュー

デスクトップ、Web サイトまたは携帯端末でエンドユーザーが再生するビデオを確認するには、参照パネルでビデオを選択し、「**プレビュー**」をクリックします。

詳しくは、225 ページの「[ビデオビューアでのビデオのプレビュー](#)」を参照してください。

ビデオはプレビュー画面で再生できます。別のビデオビューアを選択して、異なるプレーヤーでビデオがどのように再生されるかを確認することもできます。ベストプラクティスとして、デスクトップ、タブレットおよび携帯端末でのマルチ画面再生には HTML5 ビデオプレーヤーを使用します。

### オプション

ビューアプリセットのカスタマイズ - Scene7 には、ビデオ配信用の定義済みビューアプリセットがあります。これらのプリセットは、ビューアの外観と、その再生コントロールの動作を決定します。管理者はビデオビューアをカスタマイズするために、ビューアプリセットページでビューアプリセットを追加および管理することができます。このページを開くには、Scene7 Publishing System の右上隅にある設定／ビューアプリセットをクリックします。ビューアプリセットページには、ビューアプリセットの追加、編集、削除およびアクティブ化を行うコマンドがあります。

詳しくは、226 ページの「[ビデオビューアプリセットの操作](#)」を参照してください。

## 3. Web サイトやモバイルサイトへのビデオの配信

ビデオを Web サイトに統合するには、次のいずれかの操作を行います。

- 独自のポップアップウィンドウまたはモーダルウィンドウでビデオを表示します（「URL をコピー」機能を使用する必要があります）。

ビデオの URL を取得するには、グリッドビューまたはリストビューの参照パネルでビデオを選択します。「プレビュー」をクリックし、Universal\_HTML5\_Viewer の右側の「URL をコピー」をクリックします。

「URL をコピー」をクリックすると、URL がクリップボードにコピーされます。Web サイト、モバイルサイトまたはアプリケーションの HTML にこのコードを設定します。

**注意：** URL はビデオまたはアダプティブビデオセットを公開するまでアクティブになりません。

- Web ページに埋め込まれたビデオを表示します（「埋め込みコード」機能を使用する必要があります）。

ビデオの埋め込みコードを取得するには、グリッドビューまたはリストビューの参照パネルでビデオを選択します。プレビュー／ビューアリストをクリックします。表の「アクション」列の下で、Universal\_HTML5\_Video の右側の「埋め込みコード」をクリックします。コードの編集はできません。

「閉じる」をクリックして、埋め込みコードを Web ページに貼り付けます。

**注意：** 埋め込みコードはビデオまたはアダプティブビデオセットを公開するまでアクティブになりません。

詳しくは、227 ページの「[Web サイトやモバイルサイトへのビデオの配信](#)」を参照してください。

## ビデオのアップロードとエンコード

Web や携帯端末に配信する単一のビデオまたはアダプティブビデオセットを作成するには、まずマスタービデオファイルを Scene7 Publishing System にアップロードします。Scene7 によりビデオが MP4 形式にエンコードされ、次のファイル形式で公開されます。

**MP4** Scene7 では、優先されるビデオファイル形式として MP4 が推奨されます。以下の項目には、MP4 ファイルを使用します。

- デスクトップでの HTTP ダイナミックストリーミング
- HTTP ライブストリーミング (Apple のストリーミングプロトコル)
- Android、Blackberry および Windows 携帯端末向けのプログレッシブビデオ配信

**OGG Theora** Flash に対応していないデスクトップや携帯端末へのプログレッシブビデオ配信には、OGV ファイルを使用します。

**Flash FLV および F4V ファイル** デスクトップの Adobe Flash Player へのプログレッシブまたはストリーミングビデオ配信には、FLV または F4V ファイルを使用します。

Scene7 には、ビデオファイルをアップロードするための 2 つのワークフローがあります。

**エンコード済みビデオ** FLV、F4V および MP4 ファイルを Scene7 に直接アップロードします。このワークフローでは、アップロード時にファイルはエンコードされません。ファイルは、準備段階でデスクトップや携帯端末への配信用にあらかじめエンコードされています。

**マスターソースビデオ** マスターソースビデオファイルをアップロードし、アップロード時にこれらのファイルを MP4 ファイルにエンコードします。エンコードされたビデオには、参照パネルで「ビデオ」というラベルが付けられます。Scene7 は、多数の形式でのビデオファイルのエンコードをサポートしています。

- エンコードするマスターソースビデオファイルの形式がサポート対象であることを確認してください。

詳しくは、217 ページの「[エンコードでサポートされるビデオファイルタイプ](#)」を参照してください。

- ビデオエンコーディングプリセットを選択します。

詳しくは、26 ページの「[ビデオファイルのエンコーディング用のビデオプリセット](#)」を参照してください。

詳しくは、218 ページの「[ビデオのエンコーディングのベストプラクティス](#)」を参照してください。

Scene7 ではビデオサムネールも生成されます。ビデオサムネール、ビデオサムネールの URL の取得方法、ポスターフレームの変更方法についても詳しく説明しています。

詳しくは、231 ページの「[ビデオサムネールの操作](#)」を参照してください。

**ビデオをアップロードしてエンコードするには**

- ❖ 次のいずれかの操作を行います。





ビデオが既にエンコードされている場合	1 グローバルナビゲーションバーで「<b>アップロード</b>」をクリックします。    2 アップロード画面で「<b>デスクトップから</b>」をクリックします。    3 アップロードページのアップロードするファイルを選択パネルで「<b>参照</b>」をクリックし、MP4 または F4V ビデオファイルの場所へ移動し、「<b>開く</b>」をクリックします。    4 保存先フォルダーを選択パネルで、アップロードするファイルの保存先フォルダーを選択します。    5 アップロードページで、「<b>アップロード後に公開</b>」がチェックされていることを確認します。    6 「<b>アップロードを送信</b>」をクリックします。
---------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Scene7 Publishing System を使用してビデオをエンコードする場合	1 グローバルナビゲーションバーで「<b>アップロード</b>」をクリックします。     2 アップロード画面で「<b>デスクトップから</b>」をクリックします。     3 アップロードするファイルを選択パネルで「<b>参照</b>」をクリックし、マスターソースビデオファイルの場所へ移動し、「<b>開く</b>」をクリックします。     4 保存先フォルダーを選択パネルで、アップロードするファイルの保存先フォルダーを選択します。     5 ページ右下隅の「<b>オプション</b>」をクリックします。     6 アップロードオプションを設定ダイアログボックスで、「<b>eVideo オプション</b>」を展開します。     7 次のいずれかの操作を行います。      • ベストプラクティスは、次の方法を使用することです。 「<b>アダプティブビデオエンコーディング</b>」を選択します。 「28 ページの「<b>アダプティブビデオ（初期設定）</b>」」を参照してください。     • オプションとして、個別のエンコード設定を使用する場合は、次の操作を行います。 「<b>シングルエンコーディングプリセット</b>」を展開し、「<b>デスクトップ</b>」、「<b>モバイル</b>」および「<b>タブレット</b>」の必要なエンコーディングオプションを選択します。  詳しくは、29 ページの「<b>デスクトップビデオエンコーディングプリセット</b>」、30 ページの「<b>モバイルビデオエンコーディングプリセット</b>」および 31 ページの「<b>タブレットビデオエンコーディングプリセット</b>」を参照してください。           8 アップロードオプションを設定ダイアログボックスで、「<b>保存</b>」をクリックします。     9 アップロードページで、「<b>アップロード後に公開</b>」がチェックされていることを確認します。     10 アップロードページ右下隅の「<b>アップロードを送信</b>」をクリックします。
----------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

以前にアップロードしたビデオファイルを再度エンコードする場合	1 Scene7 の参照パネルで、ビデオの場所に移動して選択します。     2 <b>ファイル／再処理</b>をクリックします。     3 アセットの再処理ダイアログボックスで、「<b>eVideo オプション</b>」を展開します。     4 次のいずれかの操作を行います。      • ベストプラクティスは、次の方法を使用することです。 「<b>アダプティブビデオ</b>」を選択します。  「28 ページの「<b>アダプティブビデオ（初期設定）</b>」を参照してください。     • オプションとして、個別のエンコード設定を使用する場合は、次の操作を行います。  「<b>シングルエンコーディングプリセット</b>」を展開し、「デスクトップ」、「モバイル」および「タブレット」の必要なエンコーディングオプションを選択します。  詳しくは、29 ページの「<b>デスクトップビデオエンコーディングプリセット</b>」、30 ページの「<b>モバイルビデオエンコーディングプリセット</b>」および 31 ページの「<b>タブレットビデオエンコーディングプリセット</b>」を参照してください。           5 アセットの再処理ダイアログボックスで、「<b>送信</b>」をクリックします。
---------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

アダプティブビデオエンコーディングプリセットを使用する場合、または複数のシングルエンコーディングプリセットを使用する場合は、結果的に複数のビデオエンコーディングを含むアダプティブビデオセットが自動的に作成されます。また、個々のビデオを選択して、アダプティブビデオセットを手動で作成することもできます。

自動または手動を問わずアダプティブビデオセットを生成した場合には、MP4 および M4V ファイルタイプのみが作成されます。

## 関連項目

218 ページの「[ビデオのエンコーディングのベストプラクティス](#)」

221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」

## エンコードでサポートされるビデオファイルタイプ

次の表に、ファイルのアップロード時に MP4 または OGV 形式にエンコードできるビデオファイル形式（および使用できるビデオコーデック）を示します。表に示すファイル形式とコーデックについて、次に説明します。

**ビデオファイル形式** ZIP ファイルと同様に、ビデオファイル形式はビデオファイルにファイルを格納する方法を決定します。通常、ビデオファイルには相互に関連し、同期されている複数のトラックが含まれています。トラックには、1 つのビデオトラック（オーディオなし）と 1 つまたは複数のオーディオトラック（ビデオなし）があります。ビデオファイル形式は、種々のデータトラックおよびメタデータをまとめる方法を決定します。

**ビデオコーデック** ビデオコーデックは、ビデオをエンコードするアルゴリズムを記述します。ビデオプレーヤーは、コーデックに従ってビデオをデコードし、一連の画像やフレームを画面上に表示します。コーデックは、ビデオを再生するために保存する必要があるビデオファイルの情報量を最小限度に抑えます。個々のフレームに関する情報ではなく、あるフレームと次のフレームとの間の違いに関する情報のみが保存されます。ほとんどのビデオでは、あるフレームから次のフレームへの変化が小さいため、コーデックを使用して高い圧縮率が可能になり、ファイルサイズが小さくなります。

ビデオファイル形式	ビデオコーデック
3GP	H.263、H.264
AVI	DivX、DV
F4V	H.264
FLV	H.263
M2P	MPEG-2 PS
M2T	MPEG-2 TS
M2TS	MPEG-2 TS
M2V	MPEG-2 ES
M4V	H.264
MOV	DV、DVCPPro 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	DVCPPro 50
VOB	MPEG-2
WMV/ASF	VC-1、Windows Media Video 7、Windows Media Video 8

**注意：**ビデオファイルをアップロードしてエンコードを試行し、互換性のないコーデックやファイルコンテナが含まれるという理由でファイルが拒否された場合、ジョブ画面に警告が表示されます。詳しくは、92 ページの「[ジョブファイルの確認](#)」を参照してください。

## ビデオのエンコーディングのベストプラクティス

Scene7 Publishing System でソースビデオをエンコーディングするためのベストプラクティスは次のとおりです。

ビデオエンコーディングについて詳しくは、次を参照してください。

- 記事： **Streaming 101: The Basics — Codecs, Bandwidth, Data Rate and Resolution:**[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_streaming101\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_jp)。
- ビデオ： **Video Encoding Basics:**[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_encoding\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_jp)。

### 関連項目

211 ページの「[クイックスタート：ビデオ](#)」

213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」

221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」

226 ページの「[ビデオビューアプリセットの操作](#)」

## ソースビデオファイル

ビデオファイルをエンコードする場合は、可能な限り高画質なソースビデオファイルを使用してください。以前にエンコードされたビデオファイルは使用しないでください。これらのファイルは既に圧縮されていて、さらにエンコードすると低画質なビデオになります。

ソースビデオファイルをエンコードする場合に推奨されるファイルのサイズ、縦横比（アスペクト比）、最小ビットレートを以下の表に示します。

サイズ	縦横比（アスペクト比）	最小ビットレート
1024 x 768	4:3	4500 kbps（多くのビデオの場合）。
1280 x 720	16:9	3000 ~ 6000 kbps（ビデオ内のモーションの量による）。
1920 x 1080	16:9	6000 ~ 8000 kbps（ビデオ内のモーションの量による）

## ファイルのメタデータの取得

Scene7 でメタデータを表示するか、ビデオ編集ツールを使用するか、メタデータを取得するためのアプリケーションを使用して、ファイルのメタデータを取得できます。サードパーティ製アプリケーションである MediaInfo を使用して、ビデオファイルのメタデータを取得する手順は、次のとおりです。

- 1 Web ページ <http://mediainfo.sourceforge.net/ja/Download> にアクセスします。
- 2 GUI バージョンのインストーラを選択してダウンロードし、インストール手順に従います。
- 3 インストールが完了したら、ビデオファイルを右クリックして「MediaInfo」を選択するか（Windows のみ）、MediaInfo を開いてビデオファイルをアプリケーションにドラッグします。幅、高さおよび fps など、ビデオファイルに関連付けられているすべてのメタデータが表示されます。

## 縦横比（アスペクト比）

マスタービデオファイルのビデオエンコーディングプリセットを選択または作成する場合は、プリセットとマスタービデオファイルの縦横比が同じであることを確認してください。縦横比とは、ビデオの幅と高さの比率です。

ビデオファイルの縦横比を確認するには、ファイルのメタデータを取得して、ファイルの幅と高さを書きとめます（219 ページの「[ファイルのメタデータの取得](#)」を参照）。次の式を使用して、縦横比を計算します。

幅 / 高さ = 縦横比

計算結果と一般的な縦横比の関係を次の表に示します。

計算結果	縦横比（アスペクト比）
1.33	4:3
0.75	3:4
1.78	16:9
0.56	9:16

例えば、幅 1440、高さ 1080 のビデオの縦横比は 1440/1080、つまり 1.33 です。この場合は、縦横比が 4:3 のビデオエンコーディングプリセットを選択してビデオファイルをエンコードします。

## データレート

データレート（ビットレートともいいます）は、ビデオ再生時の 1 秒間にエンコードされるデータの量を示します。データレートの単位は、キロビット / 秒（Kbps）です。

## ビデオ

**重要：**すべてのコーデックが非可逆圧縮方式を使用するため、ビデオ画質に関してデータレートは最も重要な要素です。非可逆圧縮方式では、ビデオファイルの圧縮率を高くするほど画質が低下します。この理由により、他のすべての特性（解像度、フレームレートおよびコーデック）が同じ場合、データレートが低いほど、圧縮されたファイルの品質が低くなります。

ビデオエンコーディングプリセットを選択する際には、対象となるエンドユーザの接続速度を考慮し、その速度の 80 % のデータレートのプリセットを選択します。例えば、対象となるエンドユーザの接続速度が 1000 Kbps の場合、最適なプリセットはビデオデータレートが 800 Kbps のプリセットです。

代表的な接続速度のデータレートを次の表に示します。

接続速度 (Kbps)	接続の種類
256	ダイヤルアップ接続。
800	一般的なモバイル接続。この接続では、データレートを 400 ~ 800 (3G 通信の場合) の範囲に収めます。
2000	一般的なブロードバンドデスクトップ接続。この接続では、対象となるエンドユーザの大半の平均接続速度は 1200 ~ 1500 Kbps であるため、データレートを 800 ~ 2000 Kbps の範囲に収めます。
5000	一般的な高速ブロードバンド接続。ほとんどのエンドユーザがこの速度でのビデオ配信に対応していないため、この高い範囲でのエンコーディングはお勧めしません。

## 解像度

解像度とは、ビデオファイルの高さと幅をピクセル単位で表したものです。ほとんどのソースビデオが高解像度 (1920 x 1080 など) で保存されています。ビデオをストリーミングする際には、ソースビデオを低い解像度 (640 x 480 以下) に圧縮します。

解像度とデータレートは、ビデオ画質を決定する相互に関係する 2 つの要素です。ビデオ画質を維持するには、ビデオファイルのピクセル数が多いほど (高解像度であるほど)、データレートが高くなければなりません。例えば、解像度が 320 x 240 と 640 x 480 のビデオファイルのピクセル数 / フレームについて考えてみましょう。

解像度	ピクセル / フレーム
320 x 240	76,800
640 x 480	307,200

解像度が 640 x 480 のファイルのピクセル / フレームは、解像度が 320 x 240 の 4 倍です。これらの 2 つの解像度で同じデータレートを得るためには、640 x 480 のファイルを 4 倍の圧縮率で圧縮します。ただし、これによりビデオ画質が低下する可能性があります。このため、ビデオデータレートが 250 Kbps の場合、解像度 320 x 240 のファイルは高画質で表示されますが、解像度 640 x 480 のファイルは高画質で表示されません。



一般的に、データレートが高いほどビデオ画質が向上し、解像度が高いほどビデオ画質を維持するのに高いデータレートが必要になります (低解像度の場合と比べて)。

解像度とデータレートは相互に関係しているため、ビデオをエンコードする際には次のいずれかの手順に従います。

- データレートを選択し、そのデータレートで良好な画質が得られる最高の解像度でエンコードします。
- 解像度を選択し、その解像度で最高の画質を得るのに必要なデータレートでエンコードします。

マスタービデオファイルのビデオエンコーディングプリセットを選択または作成する場合は、この表を使用して適切な解像度を判断してください。

解像度	高さ (ピクセル)	画面サイズ
240p	240	極小画面

解像度	高さ (ピクセル)	画面サイズ
300p	300	小画面 - 主に携帯端末用
360p	360	小画面
480p	480	中画面
720p	720	大画面
1080p	1080	大画面 (高精細)

## fps (フレーム / 秒)

米国および日本では、ほとんどのビデオが 29.97 fps で撮影され、ヨーロッパでは、ほとんどのビデオが 25 fps で撮影されます。映画は 24 fps で撮影されます。

マスタービデオファイルの fps に一致するビデオエンコーディングプリセットを選択します。例えば、マスタービデオが 25 fps の場合は、エンコーディングプリセットが 25 fps のエンコーディングプリセットを選択します。初期設定では、すべてのカスタムエンコーディングがマスタービデオファイルの fps を使用します。このため、ビデオエンコーディングプリセットを作成する際に明示的に fps 設定を指定する必要はありません。

## ビデオエンコーディングサイズ

最適な結果を得るには、ソースビデオが、エンコードされるすべてのビデオの倍数になるようなエンコーディングサイズを選択します。

この比率を計算するには、ソースの幅をエンコードされる幅で割り、幅の比率を求めます。次に、ソースの高さをエンコードされる高さで割り、高さの比率を求めます。

結果の比率が整数なら、ビデオは最適な比率になっていることを意味します。結果の比率が整数でない場合、残ったピクセルの生成物が表示上残ることにより、ビデオ画質に影響します。この効果は、ビデオにテキストが含まれている場合に最も明白です。

例えば、ソースビデオが 1920 x 1080 だとします。次の表で、3 つのエンコード済みビデオが、使用に最適なエンコーディング設定を提供します。

ビデオタイプ	幅 x 高さ	幅の比率	高さの比率
ソース	1920 x 1080	1	1
エンコード済み	960 x 540	2	2
エンコード済み	640 x 360	3	3
エンコード済み	480 x 270	4	4

## エンコードされたビデオファイル形式

Adobe Scene7 では、MP4 H.264 ビデオエンコーディングプリセットを使用することをお勧めします。MP4 ファイルは H.264 ビデオコーデックを使用しているため、高品質のビデオを提供できますが、ファイルサイズは圧縮されます。

## ビデオエンコーディングプリセットの操作

ビデオ制作装置とビデオ編集ソフトウェアで作成されたマスタービデオファイルは、大きすぎたり、オンラインで配信先に配信するには適切な形式ではない場合があります。別の画面で再生できる適切な形式と仕様にデジタルビデオを変換するには、ビデオファイルをトランスコード（エンコーディングとも呼ばれます）します。エンコード処理では、Web や携帯端末への最適な配信のために、ビデオを小さい効率的なファイルサイズに圧縮します。



詳しくは、213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」を参照してください。

Scene7 には、今日使用される最も一般的なエンコーディング設定を反映した定義済みのビデオエンコーディングプリセットのライブラリがあります。これらのエンコーディングプリセットは、ターゲット画面での再生用に最適化されています。また、管理者は独自のビデオエンコーディングプリセットを作成して、エンドユーザー向けのビデオのサイズと再生品質をカスタマイズすることもできます。Scene7 で標準搭載されているか、カスタムで作成したかに関係なく、すべてのビデオエンコーディングプリセットはビデオを MP4 ファイル形式で出力します。

管理者は、ビデオプリセット画面でエンコーディングを設定および管理できます。次の操作を行うことができます。

- ビデオエンコーディングプリセットのアクティブ化と非アクティブ化
- ビデオエンコーディングプリセットの作成
- ビデオエンコーディングプリセットの編集
- ビデオプリセットの削除

Scene7 Publishing System にアップロードするビデオ、または Scene7 Publishing System でエンコードするビデオはすべて、「ビデオ」として扱います。つまり、このアセット分類は、デスクトップ、携帯端末またはその両方で再生するビデオを配信できることを意味します。例えば、これらのタイプのビデオは Scene7 Publishing System でプレビューできます。また、URL（「URL をコピー」機能を使用）や、埋め込むことのできるコード（「埋め込みコード」機能を使用）を生成して、ビデオプレーヤー、Web サイトなどで使用することもできます。

詳しくは、225 ページの「[ビデオビューアでのビデオのプレビュー](#)」を参照してください。

詳しくは、228 ページの「[ビデオ URL のモバイルサイトまたは Web サイトへのリンク](#)」を参照してください。

詳しくは、228 ページの「[Web ページへのビデオビューアの埋め込み](#)」を参照してください。

Scene7 Publishing System でアップロードし、エンコードするビデオアセットについては、次のファイル形式でビデオを配信できます。

**MP4 H.264** Scene7 では、優先ビデオファイル形式として MP4 が推奨されます。以下の項目には、MP4 ファイルを使用します。

- デスクトップでの HTTP ダイナミックストリーミング
- HTTP ライブストリーミング（Apple のストリーミングプロトコル）
- Android、Blackberry および Windows 携帯端末向けのプログレッシブビデオ配信

**OGG Vorbis** Flash に対応していないデスクトップへのプログレッシブビデオ配信には、OGV ファイルを使用します。

**F4V H.264、FLV VP6 および FLV H.263** デスクトップの Adobe Flash Player へのプログレッシブまたはストリーミングビデオ配信には、Flash FLV または F4V ファイルを使用します。

これまでに挙げていないそれ以外のビデオ形式やコーデックはすべて、「マスタービデオ」として扱います。このアセット分類は、この種のビデオはソースビデオファイルであり、デスクトップや携帯端末での配信再生には使用できないことを意味します。例えば、この種のビデオは Scene7 Publishing System でプレビューできません。また、ビデオプレーヤーや Web サイトなどで使用するコピー URL や埋め込みコードを生成することもできません。

## ビデオエンコーディングプリセットのリストのフィルタリング

ビデオプリセットページとアダプティブビデオプリセットページには、各ビデオプリセットのアクティブなステータス、プリセット名、対象再生デバイス、ビデオサイズおよびターゲットデータレートを表示する表があります。

「両方」、「アクティブ」または「非アクティブ」によってフィルタリングして、すべてのビデオプリセットを表示するか、アクティブまたは非アクティブなプリセットにリストを絞り込むことで、リストを洗練することができます。

再生デバイスのオプションに基づいてフィルタリングし、すべてのデバイス、デスクトップ、モバイルまたはタブレットでのビデオの再生用に設計されたビデオプリセットにリストを絞り込むこともできます。

### ビデオエンコーディングプリセットのリストをフィルタリングするには

- 1 Scene7 で、**設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット／アダプティブビデオプリセット**または**シングルエンコーディングプリセット**をクリックします。

アダプティブビデオプリセットとシングルエンコーディングプリセットのページには、各ビデオプリセットのアクティブなステータス、プリセット名、対象再生デバイス、ビデオサイズおよびターゲットデータレートを表示する表があります。
- 2 シングルエンコーディングプリセットページから呼び出したビデオプリセットのビデオプリセットツールバーで、2つのドロップダウンリストを使用して、アクティブステータスと再生デバイスに基づいて表内のプリセットのリストを洗練します。
  - 1つ目の小さいドロップダウンリストで、「**両方**」を選択してすべてのビデオプリセットを表示するか、「**アクティブ**」または「**非アクティブ**」を選択して、アクティブまたは非アクティブのプリセットのリストに絞り込みます。
  - 2つ目の大きいドロップダウンリストで、再生デバイスのオプションを選択して、デスクトップでのビデオの再生用に設計されたビデオプリセットや、モバイルまたはタブレットデバイスでのビデオの再生用に設計されたビデオプリセットにリストを絞り込みます。

### ビデオエンコーディングプリセットのアクティブ化または非アクティブ化

アップロードオプションを設定ダイアログボックスにはアクティブ化されているビデオプリセットが表示されます。これは、ユーザーがアップロードプロセスでビデオファイルをアップロードしたときに表示されるダイアログボックスです。すべてのアクティブ化されたエンコーディングプリセットのリストから選択できます。

#### ビデオエンコーディングプリセットをアクティブ化または非アクティブ化するには

- 1 Scene7 で、**設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット**をクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 「**アダプティブビデオプリセット**」をクリックします。
  - 「**シングルエンコーディングプリセット**」をクリックします。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - ビデオプリセットをアクティブ化するには、プリセットページの「アクティブ」列で、プリセット名の横にあるボックスを選択します。
  - ビデオプリセットを非アクティブ化するには、非アクティブにするビデオプリセットの横にあるボックスを選択解除します。

**注意：**アップロードオプションを設定ダイアログボックスには非アクティブなビデオプリセットは表示されません。
- 4 ページの右下隅の「**閉じる**」をクリックします。

### ビデオエンコーディングプリセットの作成または編集

独自のカスタムシングルエンコーディングビデオプリセットを作成して、ビデオプリセット表に追加できます。また、編集したプリセットを新しい名前前で保存することで、Scene7 に付属する定義済みのシングルエンコーディングビデオプリセットに変更を加えることもできます。

Scene7 では、適切な視聴画質を確保するため、ターゲットデータレートおよび解像度の幅と高さに上限が設定されています。この上限を超えると次の内容の警告メッセージが表示されます。

- コンピューターでの再生の場合、制限は (幅 /16) \* (高さ /16) < 8192 です。
- モバイルでの再生の場合、制限は (幅 /16) \* (高さ /16) < 660、ターゲットデータレート < 4000 です。
- タブレット端末での再生の場合、制限は (幅 /16) \* (高さ /16) < 3600 です。

### ビデオエンコーディングプリセットを追加または編集するには

- 1 Scene7 で、**設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット**をクリックします。
  - 2 「**シングルエンコーディングプリセット**」をクリックして、ビデオプリセットページを開きます。
  - 3 ビデオプリセットページで、次のいずれかの操作を行います。
    - ビデオプリセットツールバーで「**追加**」をクリックして新規ビデオプリセットを追加します。
    - ビデオプリセットを選択します。ツールバーで「**編集**」をクリックします。

Scene7 の定義済みプリセットを編集することはできません。既存のプリセットからプリセットを作成するには、「**名前を付けて保存**」を選択する必要があります。
  - 4 ビデオプリセットを追加ページまたはビデオプリセットを編集ページで、目的のビデオプリセットオプションを設定します。
- 推奨設定については、218 ページの「[ビデオのエンコーディングのベストプラクティス](#)」を参照してください。

ビデオプリセット オプション	説明
プリセット名	ビデオプリセットのわかりやすい名前を入力します。入力した名前は、アップロードオプションを設定ダイアログボックスに表示されます。このダイアログボックスで、トランスコードオプションを選択します。
説明	ビデオプリセットの説明を入力します。入力した内容は、ユーザーがトランスコードオプションを選択するアップロードオプションを設定ダイアログボックスで、プリセットの名前にポインターを移動したときにツールチップとして表示されます。
再生デバイス	ビデオを再生するデバイスを選択します。オプションには、「コンピューター (Flash 9 互換)」、「モバイル (iPhone、iPad、Android)」または「タブレット (iPad のみ)」があります。この設定により、エンコーディング中に使用される適切なビデオおよびオーディオコーデックが自動的に決定されます。
ターゲットデータレート	対象となるエンドユーザの平均インターネット接続速度を kbps (キロビット / 秒) 単位で入力します。レートを入力するか、スライダーをドラッグしてレートを調整します。ユーザ接続速度のスペクトルは、ブロードバンド、DSL、モバイルおよびダイヤルアップ接続の標準速度を示しています。この設定により、ビデオとオーディオの混合データレートが自動的に決まります。このレートは具体的には、ビデオ再生の 1 秒間分としてエンコードされるデータの量です。データレートが高くなるほど、生成されるビデオの画質が高くなります。ただし、データレートを高くしすぎると、ファイルサイズが非常に大きくなり、ネットワークの接続の帯域幅がそれほど高くないユーザの視聴環境が低下します。このため、高データレートと低データレート間でバランスを取ることをお勧めします。帯域幅が低いユーザでも良好な視聴画質が得られるようにしてください。
縦横比	縦横比とは、ビデオの幅と高さの比率です。次に示す最初の 2 つの縦横比は、ビデオを水平方向に表示する場合によく使用されます。       • 4:3 は、標準品位のほぼすべてのテレビ放送コンテンツで使用されます。     • 16:9 は、高品位のほぼすべてのワイドスクリーンテレビコンテンツ (HDTV) や映画で使用されます。     • 自動拡大縮小 (初期設定) は、モバイル、タブレットおよびデスクトップに配信するビデオを作成するための、すべての縦横比で機能する単一のエンコーディングプリセットです。このプリセットを使用してエンコードされたアップロード済みのソースビデオには、固定の高さが設定されますが、幅はビデオの縦横比を維持するように自動的に拡大縮小されます。     • カスタムは、非標準のビデオサイズを定義する場合に使用します。       縦横比を選択すると、解像度サイズの幅と高さが調整され、適切な縦横比に合わせて自動的に拡大縮小されます。

ビデオプリセット オプション	説明
解像度サイズ	解像度サイズでは、幅方向のピクセル数と高さ方向のピクセル数を掛け合わせたビデオの寸法を表します。ピクセル単位で幅と高さの値を入力するか、スライダをドラッグしてこれらの値を入力します。解像度スペクトルは、一般的な解像度のサイズを示します。幅と高さの値は、ユーザが選択した縦横比に合わせて自動的に調整されます。例えば、縦横比として「4:3」を選択し、幅に「400」を入力すると、高さに 300 が自動的に入力されます。  縦横比設定として「 <b>自動拡大縮小</b> 」を選択した場合、「解像度サイズ」の「幅」の値は自動的に「 <b>自動</b> 」に設定されます。  「 <b>プレビュー</b> 」をクリックしてブラウザウィンドウを開いて、選択した解像度を確認できます。
エンコードサ フィックス	サフィックスを入力します。このサフィックスは、エンコード後のビデオファイルに追加されます。名前にはハイフンやアンダースコアを入力できます。空白や特殊文字は使用できません。
その他の設定	Scene7 は、ベストプラクティスのエンコーディングガイドラインに従って他のすべてのエンコーディング設定を自動的に決定します。

5 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオプリセットを追加または編集した場合は、「**保存**」をクリックします。
- 既存のプリセットから開始してビデオプリセットを追加した場合は、「**名前を付けて保存**」をクリックします。

## ビデオエンコーディングプリセットの削除

管理者は、カスタムビデオプリセットを削除できます。Scene7 に付属のビデオプリセットを削除することはできません。

ビデオエンコーディングプリセットを削除するには

- 1 Scene7 で、**設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット**をクリックします。
- 2 「**シングルエンコーディングプリセット**」をクリックして、ビデオプリセットページを開きます。
- 3 ビデオプリセットページの表で、今後使用しないビデオプリセットを選択します。
- 4 ビデオプリセットツールバーで、「**削除**」をクリックします。
- 5 プリセットを削除ダイアログボックスで、「**削除**」をクリックします。

## ビデオビューアでのビデオのプレビュー

ビデオビューアでビデオがどのように再生されるかをプレビューできます。

詳しくは、38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

ビデオビューアでビデオをプレビューするには

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、「**ビデオ**」（シングルエンコーディングされたビデオ）または「**アダプティブビデオセット**」（アダプティブビデオエンコーディングプリセットを使用する場合であり、マルチビットレートでエンコードされたビデオのセットが作成される）を選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルでアセットフォルダに移動し、プレビューするビデオを選択します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「**リストビュー**」をクリックします。アセットウィンドウでアセットにカーソルを合わせ、「**プレビュー**」をクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバーの右側にある「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットウィンドウのアセットサムネールウィンドウで、「**プレビュー**」をクリックします。

- アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーで、「**プレビュー**」をクリックします。
  - アセットウィンドウで、アセットを選択します。ツールバーで、**ファイル/プレビュー**をクリックします。
- 4 (オプション) プレビューウィンドウ下部のドロップダウンリストで、アセットの URL がコピーされるときにアセットの URL に適用する URL エンコーディングを選択します。
  - 5 プレビューリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。
  - 6 表示されたビューアを閉じて、プレビュー画面に戻ります。
  - 7 「**閉じる**」をクリックしてアセット画面に戻ります。

**注意：**Scene7 には、デスクトップ上で MP4 ビデオをプレビューする便利な方法があります。この方法を使用すると、モバイルコンテンツを携帯端末で物理的にテストしないでコンテンツをデスクトップ上でプレビューできます。ただし、デスクトッププレビューでの表示は携帯端末での再生をリアルに示しているわけではありません。携帯端末上でビデオがどのように再生されるかをプレビューするには、プレビュー画面に進み、「URL をコピー」を選択し、携帯端末の Web ブラウザーに URL を入力します。詳しくは、227 ページの「[Web サイトやモバイルサイトへのビデオの配信](#)」を参照してください。

#### 関連項目

- 218 ページの「[ビデオのエンコーディングのベストプラクティス](#)」
- 221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」

## ビデオビューアプリセットの操作

ユーザは、ビデオビューアでビデオを再生できます。ビデオビューアの動作、外観、再生コントロールの動作は、ビデオの再生用に選択したビューアプリセットに従います。ビデオプリセットはプレビュー画面で選択できます。プリセットを選択した後、選択したビューアプリセットを使用してビデオを再生するための URL または埋め込みコードを取得できます。

Scene7 には、ビデオ再生用の定義済みビューアプリセットが多数あります。管理者は、カスタムビューアプリセットを作成できます。ビデオビューア設定のための 10 種類以上の設定が用意されています。サイズ、カラー、ビデオコントロールとオーディオコントロール、プログレスバー、ユーザーインターフェイススキンおよびソーシャル機能を設定できます。

225 ページの「[ビデオビューアでのビデオのプレビュー](#)」も参照してください。

## ビデオビューアプリセットの追加または編集

ビューアプリセットを使用すると、各種ビューアタイプとその定義済み設定を表示できます。また、カスタマイズした独自のビューアプリセットを追加および編集したり、Scene7 Publishing System に付属の既存のビューアプリセットを編集したりできます。

ビューアプリセットでは、ビューアプリセットのアクティブ化、フィルタリング、並べ替え、プレビューができます。

詳しくは 32 ページの「[ビューアプリセット](#)」を参照してください。

### ビデオビューアプリセットを追加または編集するには

- 1 Scene7 Publishing System の右上隅近くにある**設定/ビューアプリセット**をクリックします。  
ビデオビューアのプリセットのみを表示するには、表の真上にあるツールバーの「ビューア」ドロップダウンリストから「ビデオビューア」を選択します。
- 2 ビデオを表示するビューアプリセットを追加または編集します。  
**追加** ツールバーで「**追加**」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームおよびビューアのドロップダウンリストからプラットフォームとビューアをそれぞれ選択し、「**追加**」をクリックします。  
38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」も参照してください。

**既存のビューアプリセットから開始して追加** 表でビデオビューアプリセットを選択して、ツールバーの「編集」をクリックします。

ビデオビューアを再設定したら、「名前を付けて保存」をクリックし、「プリセット名」テキストフィールドに別の名前を指定して、プリセットを保存します。

**編集** ビデオビューアプリセットを選択し、「編集」をクリックします。

3 ビューアを設定画面の「プリセット名」フィールドにプリセット名を入力するか、既存の名前を編集します。

4 必要に応じてその他のオプションを設定します。

オプションの説明を表示するには、その情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。

5 次のいずれかの操作を行います。

- 既存のプリセットから開始してビューアプリセットを追加した場合は、「名前を付けて保存」をクリックします。
- ビューアプリセットを追加または編集した場合は、「保存」をクリックします。

## Web サイトやモバイルサイトへのビデオの配信

Web サイト、モバイルサイトおよびデスクトップアプリケーションから、URL 文字列や埋め込みコードを使用して、ビデオなどの Scene7 サーバーコンテンツにアクセスします。Scene7 は、公開プロセス中にこれらの URL 文字列をアクティブにします。Web ページ、モバイルページおよびデスクトップアプリケーションにビデオの URL 文字列または埋め込みコードを設定するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列または埋め込みコードをコピーします。

**重要：**URL または埋め込みコードは、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### ビデオの公開

ビデオを公開することにより、Scene7 サーバーから Web サイト、モバイルサイトまたはアプリケーションにビデオを配信できるようになります。

ビデオの公開に使用できる方法は次の 2 つあります。

#### • アップロード時にビデオを自動的に即時公開する

Scene7 では、ビデオのアップロードプロセス中に、アップロードされエンコードされたビデオを自動的に公開できます。この即時公開機能があることで、アップロードとエンコード後にビデオを個別に公開する必要がありません。

#### • アップロード後にビデオを手動で公開する

ビデオをすぐに公開したくない場合は、いつでもビデオを手動で公開できます。

ビデオを公開すると、HTML ページやアプリケーションのコードで使用できる URL 文字列が、Scene7 Publishing System によってアクティブになります。

**ビデオを公開するには**

❖ 次のいずれかの操作を行います。

- ビデオをアップロード時に自動的に即時公開するには、アップロード画面で、「アップロード後に公開」をクリックします。完了後は、それ以上の手順は必要ありません。
- アップロード後にビデオを手動で公開するには、参照パネルでビデオを選択し、グローバルナビゲーションバーで「公開」をクリックします。

## 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## ビデオ URL のモバイルサイトまたは Web サイトへのリンク

ビデオの公開後、そのビデオの URL を取得して Web サイト、モバイルサイトまたはデスクトップアプリケーションで使用できます。このビデオ URL は、Web ページ上のポップアップウィンドウかモーダルウィンドウでビデオを再生する場合に使用します。

顧客がリンクをクリックすると、デバイス、帯域幅および画面サイズが自動的に検出されます。デスクトップの場合は、定義済みビューアでの再生に適したビデオが表示され、スマートフォンおよびタブレットの場合は、携帯端末のネイティブビデオプレーヤーでの再生に適したビデオが表示されます。

228 ページの「[Web ページへのビデオビューアの埋め込み](#)」も参照してください。

### ビデオ URL をモバイルサイトまたは Web サイトにリンクするには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「**ビデオ**」または「**アダプティブビデオセット**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、リンクするビデオまたはアダプティブビデオセットを含むアセットフォルダーに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「**グリッドビュー**」または「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、単一アセットのビデオサムネールをダブルクリックして、詳細ビューで開きます。右側の URL と埋め込みコードパネルの「**HTTP ストリーミング**」で、目的のビューアの右側の「**URL をコピー**」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた URL をコピーします。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある **プレビュー／ビューアリスト** をクリックします。  
  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた URL をコピーします。
  - 「**リスト表示**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある **プレビュー／ビューアリスト** をクリックします。  
  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた URL をコピーします。
  - 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある **プレビュー／ビューアリスト** をクリックします。  
  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた URL をコピーします。
- 4 HTML5 ビデオ URL のリンクを Web サイトおよびモバイルサイトに貼り付けます。

## Web ページへのビデオビューアの埋め込み

Web ページにビデオを埋め込んで再生したい場合は、「埋め込みコード」機能を使用します。埋め込みコードをクリップボードにコピーして、Web ページに貼り付けることができます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

228 ページの「[ビデオ URL のモバイルサイトまたは Web サイトへのリンク](#)」も参照してください。



### Web ページにビデオビューアを埋め込むには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「ビデオ」または「アダプティブビデオセット」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、埋め込みコードをコピーしたいビデオまたはアダプティブビデオセットを含むアセットフォルダーに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「グリッドビュー」または「リストビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで、単一アセットのビデオサムネールをダブルクリックして、詳細ビューで開きます。右側の URL と埋め込みコードパネルの「HTTP ストリーミング」で、目的のビューアの右側の「埋め込みコード」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、ビデオサムネール画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「リスト表示」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた「埋め込みコード」をクリックします。
  - 「グリッドビュー」、「リストビュー」、または「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「埋め込みコード」をクリックします。ベストプラクティスとして、Universal\_HTML5\_Video ビューアに関連付けられた「埋め込みコード」をクリックします。
- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「クリップボードにコピー」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5 「閉じる」をクリックします。
- 6 埋め込みコードを Web ページに貼り付けます。

### MP4 と OGG ビデオアセットを含む HTML5 ビデオを使用するための埋め込みコードの実装

MP4 と OGG のビデオアセットで Scene7 HTML5 ビデオプレーヤーを使用せず、代わりにネイティブの HTML5 <video> タグを使用する場合は、次の埋め込みコード例を使用できます。

```
<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>
```

- "S7 video thumbnail URL" をビデオサムネールの URL に置き換えます。これは、ビデオを再生する前にユーザに表示されるビデオサムネールの画像です。

231 ページの「[ビデオサムネールの URL の取得](#)」を参照してください。

- "S7 OGG video asset URL (no player)" を OGG ビデオ用のプログレッシブ URL に置き換えます。  
詳しくは、228 ページの「[ビデオ URL のモバイルサイトまたは Web サイトへのリンク](#)」を参照してください。
- "S7 MP4 mobile progressive video asset URL (no player)" をビデオのモバイルプログレッシブ URL に置き換えます。



詳しくは、228 ページの「[ビデオ URL のモバイルサイトまたは Web サイトへのリンク](#)」を参照してください。

## サードパーティのビデオプレーヤーを使用したビデオの配信

Scene7 ビデオビューアの代わりに、サードパーティのビデオプレーヤーまたはカスタム仕様のビデオプレーヤーを使用する場合、HTTP および iOS のマルチビットレートビデオストリーミングまたはプログレッシブダウンロードに使用できるダイレクトビデオ URL を取得できます。

サードパーティのビデオプレーヤーを使用してビデオを配信するには

- 1 Scene7 Publishing System のグローバルナビゲーションバーで、**設定／アプリケーション設定／全般設定**をクリックします。
- 2 使用する URL のタイプに応じて、次のいずれかの操作を行います。

デスクトップ用 HTTP ストリーミングビデオのダイレクト URL (マルチビットレート) を生成するには	<b>1 アプリケーションの全般設定</b>ページの「サーバー」グループの「公開先サーバー名」テキストフィールドで、次の構文を使用してダイレクト URL を作成します。  <pre>server/is/content/company/folder/filename.f4m</pre>  例えば、公開先サーバー名が <code>http://s7d9.scene7.com/</code> であるとしします。手順 2 の構文を使用して、次のようなダイレクト URL を作成できます。   <b>2</b> <code>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m</code>
iOS ストリーミングビデオのダイレクト URL (マルチビットレート) を生成するには	❖ <b>アプリケーションの全般設定</b>ページの「サーバー」グループの「公開先サーバー名」テキストフィールドで、次の構文を使用してダイレクト URL を作成します。  <pre>server/is/content/company/folder/filename.m3u8</pre>  例えば、公開先サーバー名が <code>http://s7d9.scene7.com/</code> であるとしします。手順 2 の構文を使用して、次のようなダイレクト URL を作成できます。  <pre>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8</pre>

デスクトップ用 HTTP ストリーミングビデオのダイレクト URL (シングルビットレート) を生成するには	<b>1 アプリケーションの全般設定</b>ページの「サーバー」グループの「<b>iOS ストリーミングサーバー名</b>」テキストフィールドで、サーバー名にある「<b>hls/vod</b>」を「<b>hds/vod</b>」に置き換えます。   <b>2</b> 次の構文を使用して、eVideo のダイレクト URL を作成します。  <pre>server/company/folder/filename.ext.f4m</pre>  例えば、上記の構文を使用して、次のような eVideo のダイレクト URL を作成できます。  <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m</pre>
iOS ストリーミングビデオのダイレクト URL (シングルビットレート) を生成するには	❖ <b>アプリケーションの全般設定</b>ページの「サーバー」グループの「<b>iOS ストリーミングサーバー名</b>」テキストフィールドで、server/company/folder/filename.ext.m3u8 と iOS ストリーミングサーバー名を組み合わせます。   例えば、iOS ストリーミングサーバー名が <code>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/</code> であるとしします。手順 2 の構文を使用して、次のような eVideo のダイレクト URL を作成できます。  <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8</pre>
プログレッシブビデオのダイレクト URL を生成するには	❖ <b>アプリケーションの全般設定</b>ページの「サーバー」グループの「<b>プログレッシブビデオサーバー名</b>」テキストフィールドで、次の構文を使用して eVideo のダイレクト URL を作成します。  <pre>server/company/folder/filename</pre>  例えば、プログレッシブビデオサーバー名が <code>http://s7d9.scene7.com/e2/</code> であるとしします。手順 2 の構文を使用して、次のような eVideo のダイレクト URL を作成できます。  <pre>http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4</pre>

## ビデオサムネールの操作

Scene7 は、再編集ビデオ、エンコードされたビデオ、あらかじめエンコードされたビデオのサムネールを生成します。ビデオサムネールは、画像アセットと同じように使用できます。また、Scene7 が生成するビデオサムネールの URL を取得して、これらの URL を SPS 以外の場所に配信できます。例えば、Web サイト上の検索結果、関連するビデオリスト、ビデオ再生リストにサムネールを配信できます。

ビデオの最初の不均一のフレーム（真っ黒でないフレーム、真っ白でないフレームなど）に基づきサムネールが生成されます。

238 ページの「[再編集ビデオ](#)」も参照してください。

## ビデオサムネールの URL の取得

Scene7 は、アップロード処理中に自動的にビデオサムネールを生成します。サムネールは、リストビューとグリッドビューの参照パネルに表示されます。

ビデオサムネールの URL を生成するには、公開操作を実行します。

詳しくは、227 ページの「[ビデオの公開](#)」を参照してください。

公開後、URL および埋め込みコードパネルの詳細ビューでビデオサムネールの URL を取得できます。ビデオサムネールの右側の「URL をコピー」をクリックすると、URL をコピーできます。

## ビデオビューアでのポスターフレームの変更

ポスターフレームは、ビデオの再生開始前にビデオビューアに表示される最初のフレームです。Scene7 は、ビデオサムネールをポスターフレームとして使用します。

ポスターフレームに画像修飾子を適用できます。例えば、ポスターフレームを切り抜いたり、透明にしたりすることができます。ポスターフレームを変更するには、ビデオビューアの設定画面を開いて、「ポスター画像修飾子」セクションに修飾子を入力します。

詳しくは、226 ページの「[ビデオビューアプリセットの追加または編集](#)」を参照してください。

詳しくは、[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_image\\_server\\_guide\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_jp) を参照してください。

また、ビデオサムネールの URL に修飾子を追加して、ビデオサムネールを変更することもできます。

## ビデオへのキャプションの追加

キャプションを単一のビデオまたはアダプティブビデオセットに追加することにより、ビデオの提供先をグローバルマーケットに拡張することができます。キャプションを追加することで、オーディオをダビングする必要がなくなります。また、異なる言語ごとにオーディオを再度録音する必要もなくなります。ビデオは録画されたときの言語で再生されます。外国語のサブタイトルが表示されるため、異なる言語のユーザもオーディオ部分を理解できます。

また、キャプションにより、耳の不自由なユーザや難聴者向けにクローズドキャプションを使用することで、高いアクセシビリティが可能になります。

**注意：** 使用されるビデオプレーヤーがキャプションの表示に対応している必要があります。

キャプション効果の設定や、次のビューアのメニューテキストを含むキャプションメニュー自体の編集については、226 ページの「[ビデオビューアプリセットの追加または編集](#)」を参照してください。

- Universal\_HTML5\_Video ビューア (HTML5)。
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark ビューア (HTML5)。
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light ビューア (HTML5)。
- Video\_Caption ビューア (Flash AS3)。

38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」も参照してください。

ビデオキャプションビューアにローカリゼーションサポートを追加する場合は、39 ページの「[Flash AS3 ビューアプリセットへのローカリゼーションサポートの追加](#)」を参照してください。

必要に応じて、ビデオビューアプリセットを使用する代わりに、キャプションを使用するカスタムビデオビューアを作成し、ブランド化することもできます。キャプションを使用する独自の HTML5 ビューアを作成する手順については、Adobe Scene7 Viewer SDK の Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5 ガイドで、s7sdk.video.VideoPlayer クラスおよび s7sdk.common.ClosedCaptionButton クラスを参照してください。

キャプションを使用する独自の Flash AS3 ビューアを作成する手順については、Adobe Scene7 Viewer SDK の Adobe Scene7 Viewer SDK for Adobe Flash ガイドを参照してください。

Adobe Scene7 Viewer SDK は次の場所でダウンロードできます。

[Adobe Developer Connection](#)

Scene7 には、キャプションファイルを JSON (JavaScript Object Notation) 形式に変換する機能があります。この変換によって、隠されたビデオ内容全文として、JSON テキストを Web ページに埋め込むことができます。検索エンジンがこのコンテンツをクロールしてインデックスを付けることで、ビデオが発見されやすくなり、顧客に対してビデオコンテンツの詳細を示すことができます。

URL での JSON 関数の使用について詳しくは、Scene7 Image Serving API ヘルプの [静的な（画像以外の）コンテンツの提供](#)を参照してください。

#### ビデオにキャプションを追加するには

- 1 Scene7 Publishing System の外部にあるサードパーティアプリケーションを使用して、使用しているビューアタイプに基づいてビデオキャプションファイルを作成します。

ビューアタイプ	キャプションファイル
HTML5	HTML5 ビデオビューアを使用している場合、作成するキャプションファイルが WebVTT (Web Video Text Tracks) 規格に従っていることを確認してください。キャプションのファイル名拡張子は .vtt です。WebVTT のキャプション規格について、さらに詳しく調べることができます。   <a href="#">WebVTT: The Web Video Text Tracks format</a> を参照してください。   Scene7 Publishing System の外部でキャプションファイルを作成するために使用できるツールやサービスは、無料のものも有料のものもあります。例えば、スタイリングなしの単純なビデオキャプションファイルを作成する場合、次の無料のオンラインでのキャプション作成および編集ツールを使用できます。   <a href="#">WebVTT Caption Maker</a>   最適な結果を得るために、このツールは Internet Explorer 9 以上か、Google Chrome または Safari で使用してください。   このツールで、「<b>Enter URL of video file</b>」フィールドにビデオファイルの URL を貼り付けて、「<b>Load</b>」をクリックします。   例えば、ビデオファイルに Scene7 URL を使用している場合、SPS で（アダプティブビデオセットまたはマスタービデオではなく）個別のビデオアセットをダブルクリックして詳細ビューで開きます。詳細ビューの右側のパネルで、「<b>URL と埋め込みコード</b>」を展開します。次に、「モバイル」グループで、「モバイル（プログレッシブ）」の右にある「<b>URL をコピー</b>」をクリックします。この手順によって、ビデオファイルに URL が与えられ、この URL を「<b>Enter URL of video file</b>」フィールドに貼り付けることができます。その後、Internet Explorer、Chrome または Safari でビデオをネイティブに再生できます。作成するサイトの画面に示される指示に従って、WebVTT ファイルを保存します。完了したら、キャプションファイルのコンテンツをコピーしてプレーンテキストエディターに貼り付け、.vtt のファイル名拡張子で保存します。   <b>注意：</b> 英語以外の言語のビデオキャプションをグローバルサポートする場合、WebVTT 規格では、サポートする言語ごとに個別の .vtt ファイルを作成して呼び出す必要があることに注意してください。   通常、キャプション VTT ファイルにはビデオファイルと同じ名前を指定し、captions を付加します。これにより、既存の Web コンテンツ管理システムを使用して、ビデオ URL の生成を自動化できます。
Flash AS3	Flash ビデオビューアを使用している場合、このファイルが DFXP (Distribution Format Exchange Profile) 規格または SMPTE (Society of Motion Picture &amp; Television Engineers) 規格に従っていることを確認してください。   キャプション規格の詳細については、次を参照してください。   <a href="#">Timed Text DFXP</a>   <a href="#">SMPTE</a>   推奨キャプションツールと必要なフォーマットおよび規格に対応しているキャプションサービスについて詳しくは、<a href="#">Adobe Flash accessibility design guidelines</a> を参照してください。   キャプション XML ファイルの例については、<a href="#">Sample Caption File</a> を参照してください。   複数の言語に対応したい場合は、キャプションファイルで言語ごとに言語セクションを繰り返して使用することができます。言語ごとに別々のキャプションファイルを作成する必要はありません。   通常、キャプション XML ファイルにはビデオファイルと同じ名前を指定し、captions を付加します。これにより、既存の Web コンテンツ管理システムを使用して、ビデオ URL の生成を自動化できます。

2 Scene7 Publishing System で、WebVTT、DFXP または SMPTE の XML キャプションファイルをアップロードします。

詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

3 左側のアセットライブラリパネルで、アップロードしたキャプションファイルに関連付けるビデオファイルを含んでいるアセットフォルダに移動します。

- 4 アセットの参照パネルで 1 つのビデオアセットを選択して、アセットのサムネール画像の下にある**プレビュー／ビューア** リストをクリックします。

- 5 ビューアリストの表で、**Universal\_HTML5\_Video**、**Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** または **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** という名前の HTML5 ビューアか、**Video\_Caption** という名前の Flash AS3 ビューアを探し、次のいずれかの操作を行います。

- ポップアップビデオビューアの操作については、名前の最も右側にある「**URL をコピー**」をクリックします。  
コピーしたビデオの URL を次の構文と共に追加し、この URL とコピーしたキャプションファイルの URL を関連付けます。

```
&captionasset=<full Copy URL path to the caption file .vtt,1>
```

キャプション URL パスの末尾の ,1 に注意してください。パス内のファイル名拡張子 .vtt の直後に、ビデオプレーヤーバーのクローズドキャプションボタンの有効 (1) または無効 (0) を設定できます。

- 埋め込まれたビデオビューアの操作については、名前の最も右側にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。

Flash AS3 **Video\_Caption** ビューアの場合、コピーした埋め込みコードを次の構文と共に追加します。

```
document.write('<param name="captionasset" value="companyname/captionfilename">');
```

または

HTML5 **Universal\_HTML5\_Video**、**Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** または **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** ビューアの場合、コピーした埋め込みコードを次の構文と共に追加します。

```
videoViewer.setParam("caption","<full Copy URL path to the caption file .vtt,1>"
```

URL パスの末尾にある ,1 に注意してください。URL パス内のファイル名拡張子 .vtt の直後に、ビデオプレーヤーバーのキャプションボタンの有効 (1) または無効 (0) を設定できます。

## ビデオへのチャプターマーカーの追加

チャプターマーカーを単一のビデオまたはアダプティブビデオセットに追加することにより、再生時間の長いビデオの閲覧やナビゲートがしやすくなります。ユーザーがビデオを再生するとき、ビデオタイムライン（ビデオスクラバーとも呼ばれる）のチャプターマーカーをクリックすれば、関心のあるポイントに簡単にナビゲートできます。また、新しいコンテンツ、デモ、チュートリアルなどにすぐにアクセスできます。

**注意：** 使用されるビデオプレーヤーがチャプターマーカーの使用に対応している必要があります。

**Universal\_HTML5\_Video** ビューア（HTML5）でのチャプターナビゲーションキューポイントやチャプタータイトルポップアップテキストの設定方法については、226 ページの「[ビデオビューアプリセットの追加または編集](#)」を参照してください。

38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」も参照してください。

必要に応じて、ビデオビューアプリセットを使用する代わりに、チャプターを使用するカスタムビデオビューアを作成し、ブランド化することもできます。チャプターナビゲーションを使用する独自の HTML5 ビューアを作成する手順については、Adobe Scene7 Viewer SDK の Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5 ガイドで、s7sdk.video.VideoPlayer クラスおよび s7sdk.video.VideoScrubber クラスの「修飾子を使用した動作のカスタマイズ」を参照してください。

Adobe Scene7 Viewer SDK は次の場所でダウンロードできます。

[Adobe Developer Connection](#)

ビデオのチャプターリストの作成方法は、キャプションの作成方法とよく似ていて、WebVTT ファイルを作成します。ただし、このファイルは、使用している他の WebVTT キャプションファイルと分ける必要があります。キャプションとチャプターを 1 つの WebVTT ファイルにまとめることはできません。

チャプターナビゲーションを含む WebVTT ファイルを作成する際には、次のサンプルをフォーマット例として使用できます。

```
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.
```

この例では、Chapter 1 はキュー識別子（オプション）です。00:00.000 --> 01:04.364 というキュー時間では、そのチャプターの開始時間と終了時間を「00:00.000」という形式で指定しています。末尾の 3 桁はミリ秒であり、必要に応じて 000 のままにすることができます。The bicycle store behind it all というチャプタータイトルは、実際にはそのチャプターの内容を示す説明です。キュー識別子、開始キュー時間およびチャプタータイトルはすべて、ビデオプレーヤーでユーザーがビデオのタイムライン内の視覚的なキューポイントにマウスポインターを置いたときにポップアップ表示されます。

HTML5 ビデオビューアを使用しているので、作成するチャプターファイルが WebVTT (Web Video Text Tracks) 規格に従っていることを確認してください。チャプターのファイル名拡張子は .vtt です。WebVTT のキャプション規格について、さらに詳しく調べることができます。

[WebVTT: The Web Video Text Tracks format](#) を参照してください。

#### ビデオにチャプターマーカーを追加するには

- 1 Scene7 Publishing System の外部でシンプルなテキストエディターを使用して、ビデオチャプターファイルを作成します。

**注意：**英語以外の言語のビデオチャプターをグローバルサポートする場合、WebVTT 規格では、サポートする言語ごとに個別の .vtt ファイルを作成して呼び出す必要があることに注意してください。

- 2 チャプタータイトルテキストの文字レンダリングの問題を回避するために、.vtt ファイルを UTF8 エンコーディングで保存します。

通常、チャプター VTT ファイルにはビデオファイルと同じ名前を指定し、`chapters` を付加します。これにより、既存の Web コンテンツ管理システムを使用して、ビデオ URL の生成を自動化できます。

- 3 Scene7 Publishing System で、WebVTT チャプターファイルをアップロードします。

詳しくは、78 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

- 4 左側のアセットライブラリパネルで、アップロードしたチャプターファイルに関連付けるビデオファイルを含んでいるアセットフォルダーに移動します。

- 5 アセットの参照パネルで 1 つのビデオアセットを選択して、アセットのサムネール画像の下にある **プレビュー／ビューア** リストをクリックします。

6 ビューアリストの表で、**Univereal\_HTML5\_Video** という名前の HTML5 ビューアを探し、次のいずれかの操作を行います。

- ポップアップビデオビューアの操作については、名前の最も右側にある「**URL をコピー**」をクリックします。  
コピーしたビデオの URL を次の構文と共に追加し、この URL とコピーしたキャプションファイルの URL を関連付けます。

```
&navigation=<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>
```

- 埋め込まれたビデオビューアの操作については、名前の最も右側にある「**埋め込みコード**」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。

HTML5 Universal\_HTML5\_Video ビューアの場合、コピーした埋め込みコードを次の構文と共に追加します。

```
videoViewer.setParam("navigation","<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>"
```

## ソースおよびエンコードされたビデオの書き出し

ソースビデオには、参照パネルで「マスタービデオ」というラベルが付けられます。エンコードされたビデオのラベルは「ビデオ」になります。ソースビデオはマスタービデオと同様に書き出すことができます。ビデオファイルを書き出すには、ビデオファイルを参照パネルで選択し、ファイル／書き出しを選択します。

詳しくは、113 ページの「[Scene7 Publishing System からのアセットの書き出し](#)」を参照してください。

### 関連項目

213 ページの「[ビデオのアップロードとエンコード](#)」

## ユニバーサル URL の使用

ビデオをエンコードして複数の画面に公開する場合には、Scene7 Publishing System で次のようなワークフローを使用できます。

**注意：**この代替ワークフローを使用することもできますが、ベストプラクティスは HTML5 ビデオビューアを使用することです。

- Scene7 Publishing System を使用して、ビデオをアップロードして MP4 H.264 にエンコードする。  
MP4 は、デスクトップと iOS や Android などの端末の携帯画面で再生可能な形式です。チェックボックスを 1 つ選択するようにしてエンコーディングを簡素化した、そのまま使用できるアダプティブビデオのエンコーディング設定を使用することもできます。
- デスクトップで Flash ビデオビューアを使用し、初期設定としてモバイルまたはタブレットでネイティブのデバイスプレーヤーを使用するには、ユニバーサルビデオプロファイルを設定する。
- Scene7 でスマートなユニバーサルビューア URL を使用してビデオを公開する。

42 ページの「[ユニバーサルビューアについて](#)」も参照してください。



## 第 16 章：再編集ビデオ

Scene7 では、Adobe Premiere Express 技術を使用してマスタービデオを加工することによって再編集ビデオを作成することができます。この技術が提供する使いやすい編集機能を使用すると、ショッピングしているときと同じ感覚をビデオに直接作り込むことができます。例えば、クリック可能な製品ホットスポットを追加して関連情報を提供したり、アクションを誘引するボタンを追加してビデオから購入できるようにしたりできます。ビデオクリップ、オーディオ（補助的なサウンドトラックやナレーション用）、写真、グラフィック（オーバーレイ用）、テキスト（タイトルとキャプション用）およびトランジションを組み合わせて、再編集ビデオウィンドウで再編集ビデオを作成でき、特定のプロモーションまたはキャンペーン用の再編集ビデオを作成できます。

また、再編集ビデオのテンプレートを作成できます。再編集ビデオのテンプレートを使用すると、再編集ビデオの内容を実行時に変更できるので、対象を絞り込んでパーソナライズしたビデオを作成できます。

再編集ビデオをより魅力的にするため、詳細な製品説明や画像を盛り込んだポップアップ情報パネルを再編集ビデオ用に作成することができます。この情報パネルは、ユーザがポイントを再編集ビデオ画面に合わせると表示されます。情報パネルにはテキスト、画像および URL リンクを含めることができます。

## クイックスタート：再編集ビデオ

次に示す順を追ったワークフローに従うことにより、再編集ビデオをすばやく習得できます。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している見出しの参照先を示しています。

### 1. ビデオプリセットの設定

Scene7 には、再編集ビデオを Flash および MP4 ビデオ形式で Adobe Flash Player に配信するために設計された、定義済みの多数のエンコーディングビデオプリセットが用意されています。これらの定義済みプリセットは、最も一般的なエンコーディング設定を反映しており、ターゲット画面での再生用に最適化されています。また、管理者はビデオプリセットを作成して、エンドユーザ向けの再編集ビデオのサイズと再生操作をカスタマイズすることもできます。

管理者は、設定／アプリケーション設定／ビデオプリセット／シングルエンコーディングプリセット／追加をクリックして、ビデオプリセットを追加および管理できます。再生デバイスドロップダウンメニューで、「デスクトップ（Flash 9 互換）」、「デスクトップ（HTML5 OGG 互換）」、「モバイル（iPhone、iPad、Android）」または「タブレット（iPad、Android）」を選択します。必要に応じて、残りのオプションを設定または編集します。

詳しくは、240 ページの「[ビデオプリセット](#)」を参照してください。

### 2. ビデオファイルのアップロード（およびトランスコード）

再編集ビデオを作成するには、FLV、F4V または MP4 ファイルを使用するか、ファイルのアップロード時に他のビデオタイプを MP4 にトランスコードします。

ファイルを再編集ビデオとしてトランスコードするには、アップロード画面で「オプション」をクリックして、アップロードオプションを設定ダイアログボックスを開きます。そして、「eVideo オプション」でオプションを選択します。

詳しくは、240 ページの「[再編集ビデオに使用するビデオのアップロードとトランスコード](#)」を参照してください。

### 3. 再編集ビデオビューアプリセットの設定

再編集ビデオビューアプリセットは、ビューアの外観と、その再生コントロールの動作を決定します。Scene7 には、再編集ビデオ配信用の定義済み再編集ビデオビューアプリセットがあり、管理者は独自のプリセットを作成することができます。

再編集ビデオビューアプリセットの追加と管理は、ビューアプリセット画面で行います。この画面を開くには、設定／ビューアプリセットを選択します。

詳しくは、241 ページの「[再編集ビデオのビューアプリセットの設定](#)」を参照してください。

#### 4. 再編集ビデオの作成

再編集ビデオは再編集ビデオウィンドウで作成します。再編集ビデオに含めるアセットをステージまたはタイムラインにドラッグします。再編集ビデオウィンドウには、画像、グラフィック、オーディオ、背景、枠線、キャプション、エフェクトおよびトランジションを追加するためのツールが用意されています。サンプルの eVideo コンテンツパネルにあるサンプルアセットを使用したり、独自のアセットを追加したりして、再編集ビデオをより効果的に加工することができます。

詳しくは、242 ページの「[再編集ビデオの作成](#)」を参照してください。

再編集ビデオをパラメータ化すると、コンテンツを実行時に置き換えることによって再編集ビデオを変更することができます。ビデオ、オーバーレイ（画像、グラフィック、背景、枠線、キャプション）、サウンドトラック、エフェクトおよびトランジションを動的に更新する再編集ビデオからテンプレートを作成することができます。

詳しくは、252 ページの「[再編集ビデオのテンプレートの作成](#)」を参照してください。

再編集ビデオにポップアップ情報パネルを作成するには、応答テンプレートを作成します。エンドユーザがポインタを再編集ビデオ画面に合わせると、情報パネルが表示されます。情報パネルにはテキスト、画像、URL リンクを含めることができます。

詳しくは、253 ページの「[再編集ビデオで使用する情報パネルの作成](#)」を参照してください。

#### 5. 再編集ビデオのビューアでのプレビュー

再編集ビデオが Web サイトでエンドユーザにどう見えるのかを確認するには、該当するビデオを参照パネルで選択します。「プレビュー」ボタンをクリックし、ファイル/プレビューを選択するか、ロールオーバー時に表示される「プレビュー」ボタンをクリックすると、プレビュー画面が開きます。

詳しくは、257 ページの「[ビューアでの再編集ビデオのプレビュー](#)」を参照してください。

#### 6. 再編集ビデオの公開

公開する再編集ビデオは Scene7 サーバに保存され、Web サイトに配信できるようになります。Scene7 は公開処理の一環として、Scene7 サーバから Web サイトに再編集ビデオを呼び出すための URL 文字列をアクティブにします。

**注意：**ビデオは Image Server とビデオサーバーの両方の公開が必要です。ビデオサーバーを使用して、実際のビデオアセットを公開します。また、Image Server を使用して、ビデオサムネール、アダプティブビデオセットの設定情報、ビデオ再編集用の XML ファイルなど、関連するビデオアセットを公開します。

再編集ビデオを公開するには、公開用にマークアイコンを参照パネルで選択して、目的のビデオを公開用にマークします。次に、「公開を開始」をクリックします。

詳しくは、257 ページの「[再編集ビデオの公開](#)」を参照してください。

#### 7. 再編集ビデオの Web サイトへの配信

再編集ビデオの URL を取得するには、参照パネルで目的の再編集ビデオを選択し、「プレビュー」ボタンをクリックし、「URL をコピー」をクリックします。「URL をコピー」ボタンをクリックすると、URL がクリップボードにコピーされます。このコードを Web サイトの HTML に配置します。

詳しくは、258 ページの「[再編集ビデオの Web サイトへの配信](#)」を参照してください。

## ビデオプリセット

再編集ビデオを作成するには、FLV、F4V または MP4 ファイルを使用するか、ファイルのアップロード時に他のビデオタイプを MP4 にトランスコードします。トランスコード処理中、対象ビデオは再編集ビデオとしての使用に適したサイズに圧縮されます。

Scene7 には、最も一般的なエンコーディング設定を反映した定義済みの再編集ビデオプリセットのライブラリが用意されています。また、管理者は独自のエンコーディングビデオプリセットを作成して、エンドユーザ向けの再編集ビデオのサイズと再生画質をカスタマイズすることもできます。

ビデオプリセット画面でビデオプリセットを作成、アクティブ化および非アクティブ化、削除、管理する方法など、ビデオプリセットについても詳しく説明しています。

詳しくは、221 ページの「[ビデオエンコーディングプリセットの操作](#)」を参照してください。

## 再編集ビデオに使用するビデオのアップロードとトランスコード

Scene7 には、再編集ビデオのアップロード方法が 2 つ用意されています。

**ビデオサービング** FLV、F4V または MP4 ファイルを Scene7 に直接アップロードします。このワークフローでは、アップロード時にファイルはトランスコードされません。

**ビデオストーリーミング** マスター/ソースファイルをアップロードし、アップロード時にこれらのファイルを MP4 形式にトランスコードします。

- ・ トランスコードするマスター/ソースファイルの形式がサポート対象であることを確認してください。  
217 ページの「[エンコードでサポートされるビデオファイルタイプ](#)」を参照してください。
- ・ ファイルをアップロードするときにエンコードプリセットを選択します。アップロード画面で「オプション」ボタンをクリックし、アップロードオプションを設定ダイアログボックスで「eVideo オプション」を表示して、プリセットを選択します。28 ページの「[アダプティブビデオエンコーディング \(16:9 または 4:3\) ビデオプリセット](#)」を参照してください。

### 関連項目

27 ページの「[エンコーディングプリセットオプションについて](#)」

## 再編集ビデオのサムネール

Scene7 は、再編集ビデオのサムネールを生成します（エンコードされたビデオとあらかじめエンコードされたビデオのサムネールも生成します）。これらのサムネールは参照パネルに表示されます。再編集ビデオのサムネールを取得するのに、Scene7 は再編集ビデオ内の最初のビデオの最初のフレームを使用します。複数のビデオが含まれた再編集ビデオの場合、最初のビデオの最初のフレームが使用されます。

再編集ビデオのサムネールの URL を取得して、それらを Web サイト上の SPS 以外の場所に配信できます。Scene7 は、ポスターフレームにビデオサムネールを使用します。ポスターフレームは、ビデオの再生開始前にビデオビューアと再編集ビデオビューアに表示される最初のフレームです。Flash AS3 再編集ビデオビューアで、ポスターフレームに画像修飾子を適用できます。

ビデオサムネール、ビデオサムネールの URL の取得方法、ポスターフレームの変更方法についても詳しく説明しています。

詳しくは、231 ページの「[ビデオサムネールの操作](#)」を参照してください。

## 再編集ビデオのビューアプリセットの設定

エンドユーザは、作成された再編集ビデオの視聴に再編集ビデオビューアを使用します。再編集ビデオの外観と再生コントロールの動作は、使用するビューアで決まります。例えば、ビューアによってサイズ、カラー、ビデオとオーディオのコントロール、プログレスバー、ユーザインターフェイススキンが決まります。ビデオプリセットはプレビュー画面で選択できます。プリセットを選択した後、「URL をコピー」をクリックし、選択したビューアプリセットを使用してビデオを再生する URL を取得します。

Scene7 には、再編集ビデオ再生用の定義済みビューアプリセットが多数用意されており、管理者は、用意されている様々な設定から選んでカスタムビューアプリセットを作成できます。

再編集ビデオの表示に使用するビューアプリセットを設定するには、以下の手順に従います。

### 1 設定／ビューアプリセットをクリックします。

ビューアプリセット画面が開きます。この画面には、すべてのタイプのビューアのビューアプリセットが表示されます。再編集ビデオの表示に使用するプリセットのみを表示するには、プラットフォームメニューで「Flash AS3」を選択して「ビューア」ドロップダウンリストを開き、「再編集ビデオビューア」を選択します。

この画面でビューアプリセットのアクティブ化、フィルタリング、並べ替えおよびプレビューを行う方法についても詳しく説明しています。

詳しくは、32 ページの「[ビューアプリセット](#)」を参照してください。

### 2 再編集ビデオの表示に使用するビューアプリセットを追加または編集します。

**追加** 「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスの「プラットフォーム」ドロップダウンリストで、「Flash AS3」をクリックします。「ビューア」ドロップダウンリストで、「再編集ビデオビューア」をクリックして、「追加」をクリックします。

**既存のビューアプリセットから開始して追加** 再編集ビデオビューアプリセットを選択し、「編集」をクリックします。再編集ビデオビューアを再設定したら、「名前を付けて保存」をクリックしてプリセットを別の名前で保存します。

**編集** 再編集ビデオビューアプリセットを選択し、「編集」をクリックします。

ビューアを設定画面が表示されます。

### 3 プリセット名を入力（または編集）します。

### 4 一般設定カテゴリで、再編集ビデオビューアの画面サイズを選択します。

**ソースと同じ** 再編集ビデオビューアのサイズを、プレビューしているビデオの幅と高さに合わせる場合は、「ソースと同じ」をクリックします。

**カスタムサイズ** 再編集ビデオビューアの固定サイズを指定するには、「カスタムサイズ」をクリックして、「ビデオの幅」および「ビデオの高さ」フィールドにピクセル値を入力します。

### 5 ビューアを設定画面で、オプションを選択します。

設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。オプションの説明を表示するには、その情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。

### 6 次のいずれかの操作を行います。

- 既存のプリセットから開始して再編集ビデオビューアプリセットを追加した場合は、「名前を付けて保存」をクリックします。
- 再編集ビデオビューアプリセットを追加または編集した場合は、「保存」をクリックします。

## 再編集ビデオの作成

再編集ビデオはマスタービデオファイルのリミックスです。FLV、F4V または MP4 ファイルを使用し、再編集ビデオウィンドウでこれらのファイルとオーディオ、画像、グラフィック、テキストおよびトランジションを組み合わせて、再編集ビデオを作成できます。再編集ビデオを利用すると、特徴と目的のプロモーションを強調したビデオを簡単に作成できます。

再編集ビデオは、ビデオビューアではなく、Scene7 再編集ビデオビューアに表示されます (Flash Player 10 以降を使用する必要があります)。

### 再編集ビデオで利用できるアセット

再編集ビデオは、シーンで構成されます。キャプション、グラフィック、ビジュアル効果、サウンドトラック、その他の Scene7 アセットを使用して、再編集ビデオのシーンをより効果的に見せることができます。各シーンには、6 つのアセットを入れることができます。

**注意:** Scene7 には、再編集ビデオで利用できるサンプルアセットが用意されているほか、独自のアセットをアップロードすることができます。サンプルアセットは、再編集ビデオウィンドウのサンプルの eVideo コンテンツパネル (アセットライブラリの一番下) に用意されています。独自アセットの使用について詳しくは、251 ページの「[アセットの設計とタグ付け](#)」を参照してください。

**オーディオ** サウンドトラックを再編集ビデオ全体に適用します。プロパティインスペクタを使用して、独自の埋め込み済みオーディオを含むビデオシーンのサウンドトラックのボリュームを制御します。

**背景色** カスタム背景色をシーンに適用します。プロパティインスペクタで様々な色を選択できます。

**枠線** 再生時にシーンの枠になるグラフィックオーバーレイを追加します。例えば、ドレープ枠線はビデオにカーテンを追加して、映画館でビデオを観ているような効果を与えます。枠線は調整不能で、常に最も上にあるレイヤーです。シーンごとに 1 つの枠線を使用するか、グローバルドロップゾーンにドラッグして同じ枠線をすべてのシーンに適用することができます。

**キャプション** 画面上に表示されるテキストボックスを追加します。BasicCaption キャプションを使用してテキストを入力します。キャプションは画面上の任意の場所に配置できます。シーンごとに複数のキャプションを使用することも、グローバルドロップゾーンにドラッグして 1 つのキャプションをすべてのシーンに適用することもできます。

**エフェクト** シーンのトーンまたは特性を変更します。例えば、シーンをぼかしたり、明るくしたり、暗くしたり、シーンに輝きやコントラストを追加したりできます。エフェクトはシーン全体に適用されます。エフェクトを適用した後、プロパティインスペクタウィンドウで微調整することができます。複数のエフェクトを使用して、目的の結果を得ることができます。ドラッグアンドドロップすると、エフェクトは重なります。エフェクトの順序を変更して、別のレイヤーに適用することができます。グローバルドロップゾーンにドラッグして 1 つのエフェクトをすべてのシーンに適用することができます。

**グラフィック** グラフィックをビデオやその他の画像の上に配置するには、目的のグラフィックをステージまたはシーンラインにドラッグします。この方法で使用するグラフィックはオーバーレイと呼ばれます。オーバーレイとして指定した任意の画像をグラフィックとして使用できます。グラフィックをステージに配置した後、プロパティインスペクタウィンドウを開いて、グラフィックに対して透明度コマンド、深さレベル (z 順序) およびレイヤーブレンドコマンドを選択できます。画像終了時間コントロールハンドルを 最長 60 秒までドラッグして、グラフィックが画面に表示される時間を指定できます (オーバーレイがビデオの上に表示されている場合、オーバーレイはビデオシーンと同じ時間表示されます)。シーンあたり最大 6 個のグラフィックを使用できます (シーンあたりの最大アセット数は 6 です)。

**トランジション** シーンの切り替えをはっきりさせたり、シーン間の切り替えをスムーズに行います。例えば、ぼかしの切り替えの場合には、最初のシーンはぼかした状態で終わり、次のシーンはぼかした状態で始まり、徐々に焦点が合ってきます。プロパティインスペクタで、トランジションのデュレーションを制御したり、切り替え時にオーディオをフェードインおよびフェードアウトしたりできます。

**ビデオ** シーンの作成には、「Scene7 Video」プリセットでエンコードされたアップロード済みビデオを使用します。ビデオをスクラブして目的の編集ポイントを選択し、はさみボタン  を使用してビデオを 2 つの部分に分割できます。各ビデオ

のインポイントとアウトポイントを変更して、長いビデオを短いセグメントに分割することもできます。複数のビデオを組み合わせて再編集ビデオを作成することができます。

**注意：**再編集ビデオで、表示されているアセットにリンクを追加することができます。トランジションまたはビデオフレームにはリンクを追加できません。

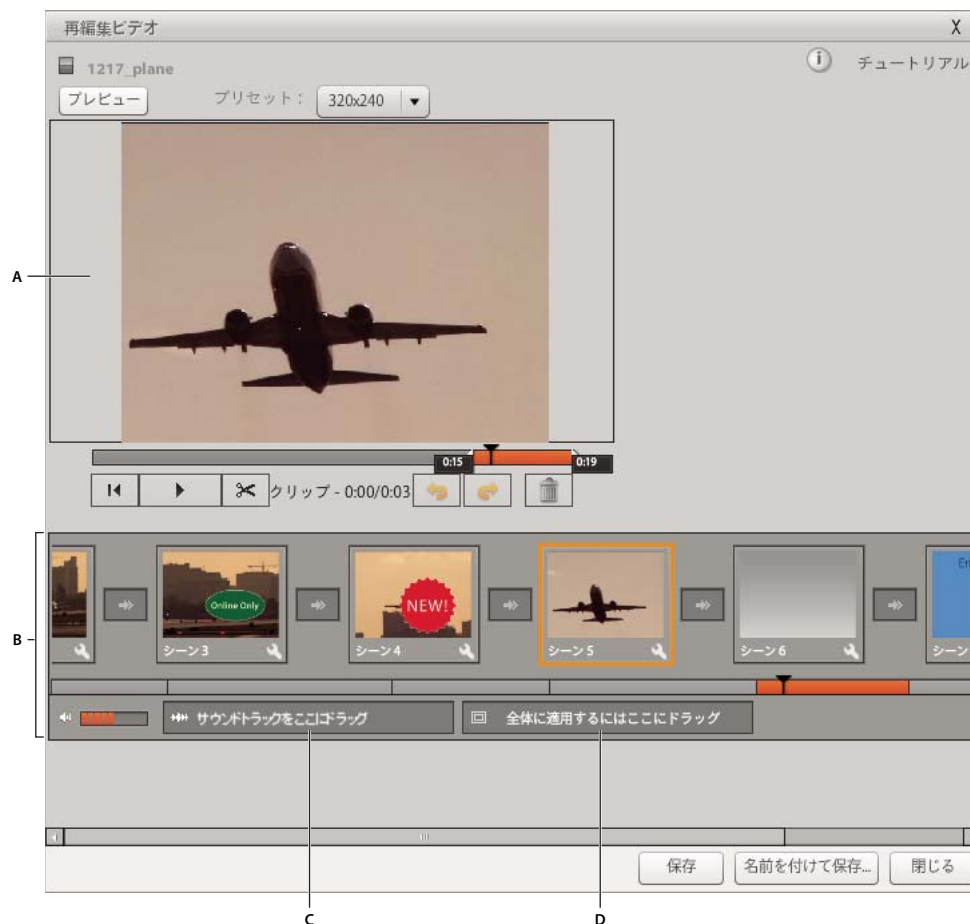
## 関連項目

251 ページの「[アセットの設計とタグ付け](#)」

## 再編集ビデオウィンドウの概要

再編集ビデオウィンドウには、再編集ビデオの作成、編集、およびプレビューに必要なすべてのツールが表示されます。

このウィンドウを開くには、「ビルド」ボタンをクリックし、「再編集ビデオ」を選択します。再編集ビデオに追加するシーンは、シーンラインのシーンタイルに表示されます。アセットを追加するには、ウィンドウ左側のアセットを追加パネルを表示します。



再編集ビデオウィンドウ。

A. ステージ B. シーンタイルとトランジションタイルを含むシーンライン C. サウンドトラックドロップゾーン D. グローバルドロップゾーン

再生 、巻き戻し および一時停止 ボタンを使用して、再編集ビデオをプレビューします。シーンの別の部分または再編集ビデオの別のシーンに移動するには、再生ヘッド をドラッグします。オーディオを調整するには、ボリュームスライダをドラッグするか、ミュートアイコン をクリックします。



**注意：**ボリュームコントロールは、再編集ビデオウィンドウでのビデオ再生用であり、ボリューム設定の選択用ではありません。シーンおよび再編集ビデオのボリューム設定の選択については、247 ページの「[ボリュームの調整](#)」を参照してください。

再編集ビデオウィンドウには次のコンポーネントが含まれています。

## ステージ

ステージを使用して、シーンの作成、シーンの再生、シーン内の枠線、キャプション、エフェクトおよびオーバーレイの追加または操作を行います。

## シーンライン

シーンラインには、再編集ビデオのシーンごとに 1 つのシーンタイルが表示されます。シーンラインを使用すると、ビデオまたは画像のドラッグによるシーンの作成、シーン間へのトランジションの追加、シーンの順序の変更および再編集ビデオの再生ができます。シーンラインの下でタイムラインで、再編集ビデオの長さがわかります。シーンタイルを選択すると、タイムラインの一部が塗りつぶされます。この塗りつぶされた部分によって、選択したシーンがビデオに占める割合がわかります。タイムラインまたはシーンラインの再生ヘッド  をドラッグして、再編集ビデオの早送りまたは巻き戻しができます。

## サウンドトラックドロップゾーン

サウンドトラックドロップゾーンを使用して、再編集ビデオ全体で再生するオーディオファイルを選択します。アセットライブラリでオーディオファイルを選択して、サウンドトラックドロップゾーンにドラッグします。オーディオファイルはループします。オーディオは最初から再生され、終了するともう一度再生されます。

詳しくは、247 ページの「[ボリュームの調整](#)」を参照してください。

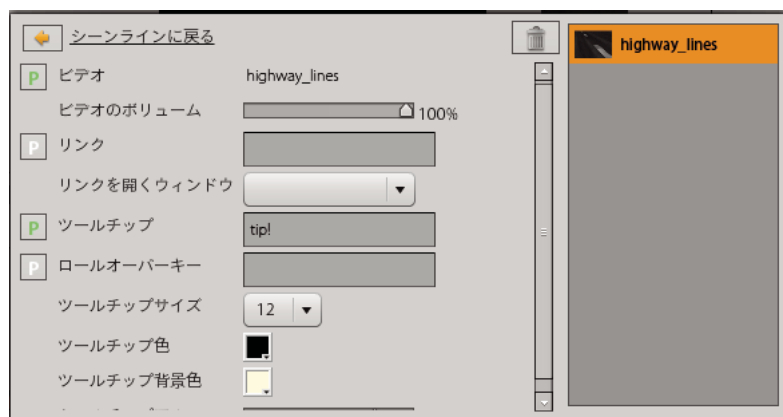
## グローバルドロップゾーン

アセットライブラリでアセットを選択し、グローバルドロップゾーンにドラッグして、再編集ビデオのすべてのシーンにアセットを適用します。例えば、すべてのシーンに同じ枠線を入れるには、アセットライブラリからグローバルドロップゾーンに枠線をドラッグします。枠線、キャプション、エフェクトおよびグラフィックは、すべてのシーンにグローバルに適用できます。画像、ビデオおよびトランジションは、グローバルドロップゾーンに適用できません。

## プロパティインスペクタ

プロパティインスペクタには、シーンを調整するための様々なツールがあります。例えば、シーンのボリュームやサウンドトラックのボリュームを制御したり、オーバーレイ、キャプション、グラフィックなど、シーンに適用されるエフェクトを、レンダリング、削除または調整したりできます。また、プロパティインスペクタを使用して、シーン、オブジェクトまたはビデオ全体にリンクを追加することもできます。別のアセットまたはエフェクトの後ろにあるアセットまたはエフェクトを調整する場合、プロパティインスペクタを使用すると便利です。

プロパティインスペクタを開くには、シーンタイルをダブルクリックするか、レンチアイコン  をクリックします。プロパティインスペクタウィンドウを閉じるには、シーンラインに戻る  をクリックします。



プロパティインスペクタ

プロパティインスペクタでは、次のいずれかの操作を実行できます。

- アセットまたはエフェクトコントロールを調整します。右側のリストからアセットまたはエフェクトを選択して、コントロールを表示します。サイズ調整コントロールもビデオウィンドウで使用可能になります。
- 再編集ビデオで、表示されているアセットにリンクおよびツールチップテキストを追加します。
- シーンのアセットまたはエフェクトの順序を変更します。選択したアセットまたはエフェクトのアイコンの隣にある上向きまたは下向き矢印をクリックして、順序を変更します。リストの一番上にあるアセットとエフェクトがビデオの最前面にあります。ビデオクリップはリストの一番下に置く必要があります。
- アセットを削除します。リストで選択して、ごみ箱  をクリックします。
- シーン内のビデオのボリュームとサウンドトラックのボリュームを制御します。ボリュームスライダをドラッグして、ボリュームを増減します。
- ユーザが画像マップにポインタを合わせたときに表示するロールオーバーキーテキストを追加します。
- ビデオ、オーバレイアセット、リンク、ツールチップまたはロールオーバーキーをパラメータ化して、ビデオテンプレートを作成できるようにします。

詳しくは、252 ページの「[再編集ビデオのテンプレートの作成](#)」を参照してください。

## パラメータの編集のオプションとダイアログボックス

パラメータの編集ダイアログボックスを使用して、再編集ビデオで変数にする様々なプロパティを指定し、それに名前を付けます。パラメータの編集ダイアログボックスは、変数にするコンテンツが含まれるシーンのプロパティインスペクタからアクセスします。変数にできるプロパティは、名前の横にアイコン  があります。

パラメータの編集ダイアログボックスを開くには、パラメータボタン  をクリックします。

詳しくは、252 ページの「[再編集ビデオのテンプレートの作成](#)」を参照してください。

## 再編集ビデオの作成および編集

ビデオシーン、オーディオ、画像、トランジションおよびその他のアセットを組み合わせ、再編集ビデオを作成できます。最初のシーンを作成した後、アセットとサウンドトラックを追加できます。サウンドトラックは、再編集ビデオ全体でループ再生されるオーディオファイルです。

Scene7 では、アセットライブラリのサンプルの eVideo コンテンツパネルにサンプルアセットが用意されています。しかし、Adobe Flash オーサリング環境、Adobe Photoshop および Adobe Illustrator を使用して、独自のアセットを作成できます。



**重要：**再編集ビデオウィンドウのサンプルの eVideo コンテンツを使用するには、アプリケーションの全般設定画面の「サンプルの eVideo コンテンツを表示」を選択します。この画面を開くには、設定／アプリケーション設定／全般設定を選択します。

詳しくは、242 ページの「[再編集ビデオで利用できるアセット](#)」を参照してください。

詳しくは、251 ページの「[アセットファイルタイプ](#)」を参照してください。

## 再編集ビデオの作成

- 1 参照パネルでビデオを選択し、「ビルド」をクリックし、「再編集ビデオ」を選択します。
- 2 「再編集ステージサイズ」に幅と高さの設定を入力して、「適用」をクリックします。
- 3 再編集ビデオウィンドウで、FLV ファイルまたは画像をアセットライブラリからステージまたはシーンラインにドラッグします。



アセットをステージにドラッグすると、再編集ビデオの最後にシーンが作成されます。アセットをシーンラインにドラッグすると、アセットをドロップした再編集ビデオ内のポイントにシーンが作成されます。

- 4 再編集ビデオをカスタマイズするには、次のいずれかの操作を行います。
    - 色付きの背景シーンを追加するには、アセットライブラリから背景を選択し、ステージまたはシーンラインにドラッグします。シーンタイトルをダブルクリックしてプロパティインスペクタを開き、「背景」を選択します。次に、背景色ボタン  をクリックして、色を選択します。
    - 枠線、キャプション、エフェクトまたはオーバーレイ（画像またはグラフィック）を追加するには、アセットライブラリで選択し、ステージまたはシーンラインにドラッグします。それをすべてのシーンに適用する場合は、グローバルドロップゾーンにドラッグします。
- 注意：**これらのタイプのアセットを適用した後は、プロパティインスペクタウィンドウで調整することができます。枠線は調整できません。
- サウンドトラックを追加するには、アセットライブラリでオーディオファイルを選択して、サウンドトラックドロップゾーンにドラッグします。MP3 ファイルを使用できます。
  - トランジションを追加するには、アセットライブラリでそのトランジションを選択し、シーンラインのトランジションタイトルにドラッグします。トランジションタイトルが、シーンラインのシーンタイトル間に表示されます。

詳しくは、248 ページの「[適用したアセットの編集](#)」を参照してください。

**注意：**シーンタイトルにポイントを合わせると、その作成元のビデオファイルまたは画像の名前が表示されます。

- 5 再編集ビデオをプレビューして、意図したとおりに再生されるかどうかを確認します。
- 6 「保存」をクリックします。

## 既存の再編集ビデオを編集するために開く

再編集ビデオを開いて編集するには、次の方法があります。

- 「編集」をクリックします。
- 参照ウィンドウで再編集ビデオをダブルクリックします。次に、詳細ビューで「編集」をクリックします。

## シーンとサウンドの操作

再編集ビデオウィンドウには、シーンやサウンドの処理、シーン長の変更、シーンの分割、シーンの部分削除に使用するコントロールが用意されています。

## シーンの順序の変更

- ❖ 順序を変更するには、シーンラインのシーンタイルをドラッグします。

シーンの順序を変更すると、シーン番号は振り直されます。

## シーンのレイヤーまたはエフェクトの並べ替え

- ❖ プロパティインスペクタで、選択したアセットまたはエフェクトのアイコンの隣にある上向きまたは下向き矢印をクリックして、順序を変更します。リストの一番上にあるアセットとエフェクトがビデオの最前面にあります。ビデオクリップはリストの一番下に置く必要があります。深さレベル（z 順序）の変更についても詳しく説明しています。

詳しくは、250 ページの「[オーバーレイまたはキャプションの深さレベル（z 順序）の変更](#)」を参照してください。

## シーンまたはトランジションの削除

- ❖ シーンラインでシーンタイルまたはトランジションタイルを選択し、ごみ箱  をクリックします。

## リンクの追加

画像、グラフィック、キャプションなど、表示されているアセットにリンクを追加することができます。初期設定では、リンクは新しいブラウザウィンドウで開きます（また、プレビュー時は常に新しいブラウザウィンドウで開きます）が、同じウィンドウでリンクを開くように選択することもできます。

- 1 次のいずれかの操作を行います。

- 再編集ビデオ全体にリンクを適用するには、グローバルドロップゾーンでアセットを選択し、そのアセットのレンチアイコン  をクリックします。
- リンクを 1 つのシーンに適用するには、そのシーン内でアセット（枠線、背景、キャプションまたは画像）を選択し、そのアセットのレンチアイコン  をクリックします。

- 2 プロパティインスペクタで、「リンク」ボックスにリンクの URL を入力します。URL の `http://` 部分を忘れずに含めてください。

- 3 ビデオのリンクにカーソルを移動したときに表示されるツールチップを追加するには、「ツールチップ」ボックスにテキストを入力します。

- 4 (オプション) 必要に応じて次の設定を指定します。

**カラー** クリックして、ツールチップの色またはツールチップの背景色を選択します。

**不透明度** スライダをドラッグして、ツールチップテキストの不透明度のレベルを指定します。

**リンクを開くウィンドウ** リンクを新しいブラウザウィンドウで開くか、同じブラウザウィンドウで開くかを指定します。初期設定では、リンクは新しいブラウザウィンドウで開きます。Scene7 でプレビューする場合、選択したオプションに関係なく、リンクは常に新しいブラウザウィンドウで開きます。

**サイズ** ツールチップテキストのサイズを値のリストから指定します。

## ボリュームの調整

再編集ビデオウィンドウでは、グローバルサウンドトラックまたは各シーンに含まれているオーディオのボリュームを調整できます。

- 1 シーンライン上のシーンタイルを選択して、シーンタイルをダブルクリックするか、レンチボタン  をクリックします。プロパティインスペクタウィンドウが開きます。

- 2 次のいずれかの操作を行います。

- サウンドトラックのボリュームを調整するには、サウンドトラックボリュームスライダをドラッグします。

- シーンのオーディオのボリュームを調整するには、ビデオボリュームスライダをドラッグします。

**注意：**再編集ビデオウィンドウの左下隅にあるボリュームコントロールは、再編集ビデオウィンドウでビデオを再生するときのボリュームレベルを制御します。これらのコントロールは、ビデオ自体のボリュームレベルには影響を与えません。

## サウンドトラックの削除

- ❖ サウンドトラックドロップゾーンをクリックしてオーディオファイルを選択し、ごみ箱ボタン  をクリックします。

## 画像または背景シーンの長さの変更

- ❖ ステージタイムライン上の終了ポイント  をドラッグします。

ステージタイムラインに、シーンの長さが秒単位で表示されます。初期設定では、画像と背景で作成されたシーンの長さは3秒です。

## シーンの一部の削除または復元

- 1 シーンの一部を削除するには、次のいずれかの操作を行います。
  - ビデオシーンの開始部分を削除するには、削除したいセグメント全体がグレーになるまで、ステージタイムライン上の開始ポイント  を右にドラッグします。
  - ビデオシーンの終了部分を削除するには、削除したいセグメント全体がグレーになるまで、ステージタイムライン上の終了ポイント  を左にドラッグします。
  - ビデオシーンの中央からセクションを削除するには、削除したい部分でシーンを分割し、分割した一方のシーンの先頭または最後を削除します。
- 2 削除したセグメントを復元するには、削除したセグメント（グレーの領域）の上まで開始または終了ポイントをドラッグします。

## シーンの分割

シーンの部分ごとに異なるアセットを適用したり、シーンの中央を削除したりする場合は、シーンを分割する必要があります。

- 1 ステージタイムラインで、シーンを分割するポイントまで再生ヘッド  をドラッグします。
- 2 はさみボタン  をクリックします。

シーンが2つ作成されます。最初のシーンでは、セグメントの最後が削除されており、2番目のシーンでは、セグメントの先頭が削除されています。
- 3 (オプション) ビデオシーンを再結合するには、いずれかのシーンを削除して、残したシーンの削除されたセグメントを復元します。

## 適用したアセットの編集

適用したキャプション、オーバーレイ、トランジションおよびエフェクトは、プロパティインスペクタウィンドウを使用して編集できます。枠線は編集できません。トランジションは、適用時に編集します。

### 関連項目

251 ページの「[アセットの設計とタグ付け](#)」

## エフェクトの編集

- 1 シーンタイトルやグローバルドロップゾーンをダブルクリックするか、またはレンチボタン  をクリックしてプロパティインスペクタを開きます。
- 2 必要に応じてエフェクトの設定を調整します（すべてのエフェクトは、異なる設定を持ちます）。ステージで、選択したオプションの結果を表示できます。

## トランジションの編集

- ❖ トランジションアイコンをダブルクリックし、次のいずれかの操作を実行します。
  - デュレーションスライダをドラッグしてトランジションの長さを変更します。
  - 「オーディオをフェード」オプションを選択して、トランジションが発生したときにオーディオをフェードアウトまたはフェードインします。

## キャプションの編集

- 1 ステージでキャプションを選択し、表示されたキャプションツールバーにキャプションのテキストを入力します。
- 2 ツールバーを使用して、フォント、フォントサイズおよびフォントの色を選択したり、テキストを行揃えしたりします。

**注意：**フォントは、キャプション SWF ファイルに埋め込まれています。そのため、キャプションツールバーで使用可能なフォント以外は、キャプションに選択できません。
- 3 透明度とレイヤーブレンドの設定を選択します。

詳しくは、249 ページの「[キャプションとオーバーレイの透明度とレイヤー効果の設定](#)」を参照してください。
- 4 キャプションのサイズ変更、位置変更および回転を行います。

詳しくは、250 ページの「[キャプションとオーバーレイのサイズ変更、位置変更および回転](#)」を参照してください。
- 5 キャプションの深さレベル（z 順序）を変更します。

詳しくは、250 ページの「[オーバーレイまたはキャプションの深さレベル（z 順序）の変更](#)」を参照してください。

## オーバーレイの編集

- 1 シーンタイトルやグローバルドロップゾーンをダブルクリックするか、またはレンチボタン  をクリックしてプロパティインスペクタを開きます。
- 2 オーバーレイの名前を選択します。
- 3 透明度とレイヤーブレンドの設定を選択します。

詳しくは、249 ページの「[キャプションとオーバーレイの透明度とレイヤー効果の設定](#)」を参照してください。
- 4 オーバーレイのサイズ変更、位置変更および回転を行います。

詳しくは、250 ページの「[キャプションとオーバーレイのサイズ変更、位置変更および回転](#)」を参照してください。
- 5 オーバーレイの深さレベル（z 順序）を変更します。

詳しくは、250 ページの「[オーバーレイまたはキャプションの深さレベル（z 順序）の変更](#)」を参照してください。

## キャプションとオーバーレイの透明度とレイヤー効果の設定

キャプションとオーバーレイはシーンの最前面に表示されます。初期設定では、これらのアセットは不透明度が 100 % で、下のアセットを隠します。しかし、レイヤーブレンドオプションと、これらのアセットの透明度設定を選択して、画面上にアセットが適切に表示されるようにすることができます。

- 1 ステージで、キャプションまたはオーバーレイを選択します。

2 シーンタイトルをダブルクリックするか、レンチボタンをクリックして、プロパティインスペクタウィンドウを開きます。キャプションまたはオーバーレイがすべてのシーンに表示されている場合は、グローバルドロップゾーンをダブルクリックしてプロパティインスペクタウィンドウを開きます。

3 キャプションまたはオーバーレイの次のオプションを選択します。

**透明部分** スライダをドラッグして設定値を選択します。100 % の場合には、キャプションまたはオーバーレイは完全に表示され、1 % の場合には、透明です。

**レイヤーブレンド** オプションを選択して、キャプションまたはオーバーレイが下のレイヤーとどのようにブレンドするかを定義します。これらのオプションは、背景色と、キャプションまたはオーバーレイの色と透明度によって効果が異なります。ポインタをオプションの上に合わせると、ステージ上に効果が表示されます。

**垂直方向に反転または水平方向に反転** (キャプションのみ) いずれかを選択してキャプションを反転します。

**ドロップシャドウ** (キャプションのみ) 画面上に文字の薄いシャドウが投影されます。

## キャプションとオーバーレイのサイズ変更、位置変更および回転

1 キャプションまたはオーバーレイを選択します。境界線と選択ハンドルが表示されます。

2 次のいずれかの操作を行います。

- アセットのサイズを変更するには、境界線の四隅または辺にある選択ハンドルをドラッグします。
- アセットの位置を変更するには、ポインタをアセットに合わせ、カーソルが4方向の矢印に変わったら、アセットを新しい場所に移動します。
- アセットを回転するには、回転ハンドルをドラッグします。

操作しているアセットがグローバルアセットの場合 (アセットをグローバルドロップゾーンに入れた場合)、アセットは、すべてのシーンでサイズ変更、位置変更または回転されます。

## オーバーレイまたはキャプションの深さレベル (z 順序) の変更

オーバーレイとキャプションは、同じシーンに重ねることができます。アセットが重なっていて、あるアセットを別のアセットの前または後ろに表示したい場合は、アセットの順序を変更する必要があります。

1 シーンラインで、重なっているアセットを含むシーンが入ったシーンタイトルを選択します。または、重なっているアセットがグローバルに適用されている場合は、グローバルドロップゾーンを選択します。

2 シーンタイトル (またはグローバルドロップゾーン) をダブルクリックするか、レンチボタン  をクリックします。プロパティインスペクタウィンドウが開きます。すべてのアセットが表示され、最前面のアセットがリストの一番上に表示されます。アセット名の横に表示される矢印で、リスト内を上下に移動できます。

3 上向きまたは下向き矢印をクリックして、リスト内の z 順序を変更します。

**重要:** すべてのシーンに表示されるグローバルアセットは、他のアセットの前面に表示されます。これらのアセットは、他のアセットの後ろには移動できません。

## アセットの削除

個別のシーンまたはすべてのシーンに適用した粹線、エフェクト、キャプションまたはオーバーレイを削除できます。グローバルドロップゾーンに配置したアセットは、すべてのシーンに適用されます。

1 シーンラインで、削除するアセットを含むシーンを選択します。

2 ステージでアセットを選択して、ごみ箱ボタン  をクリックするか、アセットをステージの外にドラッグします。

**注意:** ステージでアセットをうまく選択できない場合は、プロパティインスペクタウィンドウを開いて (レンチボタン  をクリックして開きます)、アセットリストでアセットを選択し、ごみ箱ボタンをクリックします。

## アセットの設計とタグ付け

Scene7 ではアセットライブラリのサンプルの eVideo コンテンツパネルに、オーディオ、背景、枠線、キャプション、エフェクト、グラフィック、トランジションおよびビデオのサンプルが用意されています。これらのサンプルアセットを使用できるほか、独自のアセットを作成して再編集ビデオで 사용할 ことができます。Adobe Flash オーサリングツール、Adobe Photoshop または Adobe Illustrator を使用して、独自のアセットを作成できます。アセットファイルは、Flash 9 以上、ActionScript 3 SWF ファイルとして公開します。

アセットを作成し、Scene7 にアップロードしたら、再編集ビデオアセットとしてタグ付けします。タグ付けしたアセットは、Scene7 で再編集ビデオアセットとして認識されます。(独自のエフェクトまたはトランジションは作成できません。この機能が 必要な場合は、Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください)。

**重要：**再編集ビデオで使用するアセットが、エンドユーザへのビデオ表示用として選択したビューアでどのように見えるかを考慮してください。最も重要な点は、どのアセットもきれいに表示されるようにするには、選択したビューアに高い解像度が必要になるということです。ビデオがビューアと同じ解像度であるのが理想的ですが、ビデオのほうが解像度が低くても再生は可能です。アセットの縦横比が選択したビューアの縦横比と一致するようにしてください。

## アセットファイルタイプ

次の表に、再編集ビデオの作成に使用されるアセットファイルタイプを示します。

アセットタイプ	使用可能なファイルタイプ
オーディオ	MP3
背景色	GIF、PNG、SWF
枠線	GIF、PNG、SWF (枠線としてマーク)
キャプション	SWF (キャプションとしてマーク)
エフェクト	SWF (Scene7 のサンプルを使用)
グラフィック	GIF、JPG、PNG、SWF (SWF ファイルをオーバーレイとしてマーク)
トランジション	SWF (Scene7 のサンプルを使用)
ビデオ	FLV、F4V、MP4

**重要：**再編集ビデオでは、Flash Player 9 以上、ActionScript 3 SWF ファイルを使用します。他のタイプの SWF は使用できません。

**注意：**Scene7 には、エフェクトファイルとトランジションファイルが用意されています。再編集ビデオで使用するためにこれらのファイルをアップロードすることはできません。エフェクトとトランジションは、再編集ビデオウィンドウのサンプルの eVideo コンテンツパネルに用意されています。独自のエフェクトおよびトランジションを設計する場合は、Scene7 テクニカルサポートにお問い合わせください。

## 枠線の設計とタグ付け

Adobe Flash Professional、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator または Adobe Fireworks® を使用して、再編集ビデオの枠線を設計できます。Scene7 では、SWF ファイルの使用をお勧めします。PNG および GIF では、拡大／縮小されたときにぼやけたりモザイク化したりすることがあります。

**1** Adobe Flash Professional、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator または Adobe Fireworks を使用して、次のガイドラインに従って枠線を作成します。

- Flash 9 以上の SWF (静的またはアニメーション) 形式、PNG 形式または GIF ファイル形式
- SWF ファイルを ActionScript 3 に設定

- 24 fps（フレーム / 秒）
  - SWF ファイルのドキュメントクラスを参照しない
- 2 アニメーションを作成します。作成はメインタイムラインでのみ行います。ビデオクリップ内にアニメーションをネストしないでください。  
 枠線がステージの境界線に触れず、再編集ビデオでその間隔を維持したい場合は、ビューアプリセットのサイズの透  
明なムービークリップをすべてのレイヤーに置いてください。Scene7 は、ステージに収まるように枠線を拡大・縮  
小します。
  - 3 枠線ファイルを Scene7 にアップロードして、詳細ビューで開きます。
  - 4 メタデータパネルを開き、SWF 形式を再編集メニューを開き、「枠線」を選択します。

### キャプションの設計とタグ付け

- 1 Adobe Flash Professional CS3 以上を使用してキャプションを作成し、Flash Player 9 以上の SWF ファイル形式で公開します。  
 マルチバイトフォントはサイズが大きすぎて埋め込むことができないので、Scene7 はシステムフォントを使用して  
キャプションテキストを表示します。
- 2 動的テキストオブジェクトを追加して、キャプションを入力および表示できるようにします。プロパティパネルで、オブ  
ジェクト入力フィールドに名前を付けます。プロパティパネルでは、初期設定のフォント、カラーおよびサイズを設定で  
きるほか、追加グラフィックを追加することができます。
- 3 キャプションを Scene7 にアップロードして、詳細ビューで開きます。
- 4 メタデータパネルを開き、SWF 形式を再編集メニューを開き、「Flash キャプション」を選択します。

### オーバーレイグラフィックの設計とタグ付け

ベクタグラフィックを使用してオーバーレイを作成し、拡大・縮小時の画質を改善します。ビットマップ画像を使用する場  
合、Adobe では透明度に優れた PNG ファイルの使用をお勧めしますが、オーバーレイに JPG および GIF ファイルを使用  
することもできます。

- 1 Adobe Flash Professional などのベクタグラフィックアプリケーションを使用して、次のガイドラインに従ってオー  
バーレイを作成します。
  - 透明なキャンバスを含む、Flash Player 9 以上の SWF、JPG、GIF または PNG ファイル（透明度に優れた PNG を推  
奨）。
  - 24 フレーム / 秒。
  - SWF ファイルのドキュメントクラスは参照できません。
  - メインタイムラインでアニメーションを作成します。ビデオクリップ内にアニメーションをネストしないでください。
- 2 グラフィックファイルを Scene7 にアップロードして、詳細ビューで開きます。
- 3 メタデータパネルを開き、SWF 形式を再編集メニューを開き、「オーバーレイ」を選択します。

## 再編集ビデオのテンプレートの作成

再編集ビデオのテンプレートを使用すると、1 つの再編集ビデオを作成し、必要に応じて、実行時にコンテンツを置換して  
変更できます。オーバーレイ、サウンドトラック、トランジション、さらにはビデオそのものを動的に更新する再編集ビデ  
オから、テンプレートを作成できます。

基本テンプレートや FXG テンプレートと同様に、再編集ビデオのテンプレートでは、変数にするプロパティのパラメータを作成します。コンテンツの URL、ホットスポットのツールチップやリンク、ロールオーバーキーおよびキャプションテキストのパラメータを作成できます。コンテンツの URL のパラメータを作成すると、異なるビデオ、画像、サウンドトラックまたはオーバーレイを置換できます。ビデオまたは画像の URL を変更するパラメータを作成すると、再編集ビデオ内のそのビデオまたは画像のすべてのインスタンスが変更されます。長さが異なるコンテンツを置換すると、新しいコンテンツに合わせて、テンプレートのタイムフレームが変更されます。

再編集ビデオで、同じパラメータ名を異なるアセット内のテキスト、例えばキャプションに使用すると、すべてのインスタンスのテキストを同時に変更できます。

## 変数のプロパティの作成

- 1 変数にするプロパティを含むシーンのシーンタイトルをダブルクリックするか、レンチボタン  をクリックします。プロパティがグローバルプロパティの場合は、グローバルドロップゾーンでレンチボタンをクリックします。
- 2 プロパティインスペクタで、プロパティの横にあるパラメータボタン  をクリックします。  
パラメータの編集ダイアログボックスが開き、初期設定のパラメータ名と値が表示されます。
- 3 「OK」をクリックして初期設定のパラメータ名を使用するか、新しい名前をボックスに入力し、「適用」をクリックします。  
**注意：**プロパティは初期設定では変数ではありません。プロパティを変数にするには、パラメータの編集ダイアログボックスを開き、「適用」をクリックします。

## プロパティのパラメータ化の削除

- 1 プロパティインスペクタで、プロパティの横にあるパラメータボタン  をクリックします。
- 2 パラメータの編集ダイアログボックスで「削除」をクリックします。

## 変数プロパティのコンテンツの置換

再編集ビデオ用にプロパティをパラメータ化したら、プレビュー時に変数プロパティの値を置換できます。

- 1 再編集ビデオウィンドウで、「プレビュー」をクリックします。  
再編集ビデオがプレビューウィンドウに表示され、ウィンドウの左側のパネルに変数名と値が表示されます。
- 2 変数値を変更するには、変数ボックスに新しい値を入力するか、参照ボタンをクリックしてアセットを選択します。  
変数値またはアセットが置換され、プレビューに表示されます。
- 3 「閉じる」をクリックして再編集ビデオ画面に戻ります。

## 再編集ビデオで使用する情報パネルの作成

再編集ビデオで使用する情報パネルを作成することができます。エンドユーザがポインタをオーバーレイに合わせると、情報パネルが表示されます。情報パネルにはテキスト、画像、URL リンクを含めることができます。情報パネルは、再編集ビデオに付加価値を付けるため、再編集ビデオをインタラクティブにするため、および再編集ビデオをより魅力的にするための優れた方法です。



再編集ビデオで使用する情報パネルを作成するには、次の基本手順に従います。

- 1 ロールオーバーキー識別子を入力します。再編集ビデオウィンドウでオーバーレイのプロパティインスペクタを開き、「ロールオーバーキー」フィールドに識別子名を入力します。識別子名は情報パネルにコンテンツを挿入するために使用されます。  
詳しくは、254 ページの「[ロールオーバーキー識別子の入力](#)」を参照してください。
- 2 応答テンプレートのコードを作成します。応答テンプレートは、再編集ビデオの情報パネルの体裁を整えます。また、パネルに表示されるテキスト、画像、URL などのコンテンツのプレースホルダを提供します。  
詳しくは、255 ページの「[応答テンプレートのコードの作成](#)」を参照してください。
- 3 再編集ビデオビューアプリセットで応答テンプレートを作成します。再編集ビデオビューアプリセットを作成または編集し、ビューアを設定画面で、情報パネルをアクティブ化し、応答テンプレートコードを入力します。  
詳しくは、255 ページの「[再編集ビデオビューアプリセットでの応答テンプレートの作成](#)」を参照してください。
- 4 TXT または UTF-16 ファイルを作成します。このファイルには、再編集ビデオの「ロールオーバーキー」フィールドの識別子名（手順 1 で入力した識別子）がリストされます。このファイルでは、応答テンプレートのプレースホルダを指定する方法を記述した HTML および XML コードが、識別子名ごとに提供されます。  
詳しくは、255 ページの「[情報パネルコンテンツを含む TXT または UTF-16 ファイルの作成](#)」を参照してください。
- 5 TXT または UTF-16 ファイルをアップロードします。ファイルは、Scene7 Publishing System にアップロードされます。アップロードされたファイルデータは、応答テンプレートで使用できるようになります。  
詳しくは、256 ページの「[TXT または UTF-16 ファイルのアップロード](#)」を参照してください。
- 6 情報パネルを公開します。再編集ビデオの情報パネルを Scene7 Publishing System に公開してアクティブ化します。詳細ビューで、情報パネル設定パネルを開き、「公開」ボタンをクリックします。  
詳しくは、256 ページの「[情報パネルの公開](#)」を参照してください。

再編集ビデオのすべての情報パネルのコンテンツを持つマスター TXT または UTF-16 ファイルを維持することができます。情報パネルのコンテンツを更新するには、TXT または UTF-16 ファイルのコードを変更し、そのファイルを再読み込みします。この方法により、すべての再編集ビデオの情報パネルを集中管理して更新できます。ニーズが変化しても、それに合わせて情報パネルを使用して、顧客と引き続き効果的にコミュニケーションを取ることができます。

## ロールオーバーキー識別子の入力

再編集ビデオ画面のプロパティインスペクタには、情報パネルの作成に使用する識別子を入力するためのロールオーバーキーフィールドが用意されています。このフィールドに識別子を入力すると、アセットオーバーレイを TXT または UTF-16 ファイルのコードと関連付けることができます。一方、このコードは情報パネルにコンテンツを提供します。

情報パネルで使用する識別子を入力するには、再編集ビデオ画面で次の手順に従います。

- 1 情報パネルを作成するシーンを選択します。
- 2 シーンタイトルをダブルクリックするか、レンチボタン  をクリックして、プロパティインスペクタを開きます。
- 3 オーバーレイアセットをクリックして、情報パネルに関連付けます。画像、グラフィックおよびキャプションなど、表示可能な任意のアセットオーバーレイを使用することができます。
- 4 「ロールオーバーキー」フィールドに識別子名を入力します。名前に空白文字を使用しないでください。
- 5 「保存」ボタンをクリックします。

情報パネルを作成する再編集ビデオのオーバーレイアセットそれぞれについて、この手順を繰り返します。

## 応答テンプレートのコードの作成

応答テンプレートコードは、情報パネルの体裁を整え、入力コンテンツのプレースホルダを提供します。

応答テンプレートは、変数の初期設定値と応答形式の 2 つの部分に分けることができます。変数の初期値は、ロールオーバーキーに値がなかった場合に使用されます。変数値は \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... の形に区切られます。応答テンプレートコードで用いられる構文を次に示します。

```
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var
name='4'></var><![CDATA[Var 1 = 1
Var 2 = 2
Var 3 = 3
Var 4 =
4]]></info>
```

この URL は次のように区切られます。

	\$1\$	\$2\$	\$3\$	\$4\$
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var name='4'></var><![CDATA[<b>Var 1</b> =	 <b>Var 2</b> =	 <b>Var 3</b> =	 <b>Var 4</b> =	]]></info>

## 再編集ビデオビューアプリセットでの応答テンプレートの作成

ベストプラクティスとして、情報パネルを持つ再編集ビデオそれぞれに再編集ビデオビューアプリセットを作成し、そのプリセットに応答テンプレートを入力することをお勧めします。

ビューアプリセット画面で応答テンプレートを作成するには、次の手順に従います。

1 設定／ビューアプリセットをクリックします。

2 再編集ビデオビューアを追加または編集します。

**追加** 「追加」をクリックし、再編集ビデオビューアを追加します。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォーム選択し、再編集ビデオビューアを選択して、「追加」をクリックします。

**編集** 再編集ビデオビューアを選択し、「編集」をクリックします。

3 「情報パネルの設定」を選択します。

4 「情報サーバを使用」設定で「オン」を選択します。

**注意：**「オン」をクリックすると、「情報サーバの URL」フィールドに URL が表示されます。情報サーバ URL は変更しないでください。

5 「応答テンプレート」ボックスに、応答テンプレートコードを入力するか貼り付けます。

6 設定を選択または入力して、情報パネルの境界線を定義します。情報ヒントボタン ⓘ をクリックすると、設定の説明が表示されます。

7 「保存」ボタンをクリックします（または、再編集ビデオビューアプリセットを編集している場合は、プリセット名を入力し、「名前を付けて保存」をクリックします）。

## 情報パネルコンテンツを含む TXT または UTF-16 ファイルの作成

Microsoft Excel® を使用して、先頭列にロールオーバーキー識別子名が格納され、それぞれの名前の右に応答テンプレートにプラグインされる変数コンテンツが格納されるスプレッドシートを作成します。変数コンテンツは、応答テンプレートの \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... 区分にマップされます。

詳しくは、255 ページの「[応答テンプレートのコードの作成](#)」を参照してください。

適切に作成されたスプレッドシートは次の表のようになります。この例で、変数 1 は説明テキスト、変数 2 は画像のサムネイル、変数 3 は情報パネルのリンク URL です。各行のデータは、該当するロールオーバーキーに関連付けられた情報パネルに何が表示されるかを示しています。

ロールオーバーキー識別子	\$1\$	\$2\$	\$3\$
kitchenInfo	パールメタリックやニッケルパールなどの多彩なカラーをご用意、当社のプロラインシリーズ機器を補強	Company/p34915z	<a href="http://bit.ly/9nKA2X"> 詳細 </a>

データを入力したら、次の手順に従って、Excel で TXT ファイル（Windows® ユーザ）または UTF-16 ファイル（Mac® ユーザ）として保存します。

- 1 ファイル／名前を付けて保存をクリックします。
- 2 ファイルの種類メニューで「TXT（タブ区切り）」または「UTF-16」を選択します。
- 3 「保存」をクリックします。

## TXT または UTF-16 ファイルのアップロード

Scene7 では、TXT および UTF-16 ファイルから情報パネルの変数データを取得します。このデータは応答テンプレートに挿入されます。TXT または UTF-16 ファイルデータを Scene7 Publishing System にアップロードするには、次の手順に従います。

- 1 再編集ビデオをダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネル設定パネルを選択します。
- 3 「アップロード」をクリックし、S7 Info アップロードダイアログボックスで、「参照」をクリックして TXT または UTF-16 ファイルを選択し、「開く」をクリックします。
- 4 「アップロード」をクリックします。

## 情報パネルの公開

再編集ビデオの情報パネルを Scene7 Publishing System に公開してアクティブ化します。公開すると、ビューアで再編集ビデオを再生するときに情報パネルが表示されます。

**注意：**情報パネルを公開する前に、TXT または UTF-16 ファイルを「ロールオーバーキー」フィールドの識別子名でアップロードします。詳しくは、256 ページの「[TXT または UTF-16 ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

情報パネルを公開するには、次の手順に従います。

- 1 再編集ビデオをダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 情報パネル設定パネルを選択します。
- 3 「応答 TTL」ボックスに、データをキャッシュするまでの時間数を入力します。
  - データが 1 日中頻繁に更新される場合は、数値を小さくします。
  - データの変更が比較的少なく、頻繁に更新する必要がない場合は、数値を大きくします。初期設定は 10 時間です。
- 4 「公開」をクリックします。

## ビューアでの再編集ビデオのプレビュー

ビューアリストを使用すると、HTML5 などのビューアプラットフォームタイプそれぞれでアセットがどう見えるかを確認できます。アセットタイプとプレビューのために選択した関連ビューアによっては、ビューアリストで使用できないプラットフォームがあります。

詳しくは、47 ページの「[初期設定ビューアの設定](#)」を参照してください。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

- 1 左側のアセットライブラリパネルの「表示」ドロップダウンリストで、再編集ビデオのアセットタイプを選択します。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、ビューアでプレビューする再編集ビデオアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 次のいずれかの操作を行います。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「グリッドビュー」をクリックします。アセットウィンドウのサムネイル画像の下にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「リストビュー」をクリックします。アセットウィンドウでアセットを選択し、サムネイル画像の右側にあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
  - アセットウィンドウの上のツールバー右側にある「詳細ビュー」をクリックします。同じツールバーにあるプレビュー／ビューアリストをクリックします。
- 4 ビューアリストウィンドウの表で、ビューアリンクをクリックして、選択したビューアでアセットをプレビューします。
- 5 表示されたビューアを閉じて、ビューアリスト画面に戻ります。
- 6 ビューアリストウィンドウの右下隅にある「閉じる」をクリックしてアセット画面に戻ります。

## 再編集ビデオの公開

再編集ビデオを公開することにより、Scene7 サーバーから Web サイトまたはアプリケーションに配信できるようになります。

**注意：**再編集ビデオは、ビデオサーバーにも **Image Server** にも公開する必要があります。**ビデオサーバー**を使用して、公開用にマークした実際のビデオを公開します。また、**Image Server**を使用して、ビデオサムネイル、アダプティブビデオセットの設定情報、ビデオ再編集用の XML ファイルなど、関連するアセットを公開します。

再編集ビデオを公開すると、HTML ページやアプリケーションのコードで使用できる URL 文字列が、Scene7 Publishing System によってアクティブになります。

### 再編集ビデオを公開するには

- 1 次のいずれかの操作を行います。
  - 参照パネルで、公開する各ファイル名の横にある**公開用にマーク**  をクリックします。
  - アップロード画面で、公開する各ファイル名の横にある**公開用にマーク**  をクリックします。
- 2 グローバルナビゲーションバーで「公開」をクリックします。
- 3 希望のスケジュールオプションを設定します。
- 4 (オプション)「**ジョブ名**」フィールドに、公開ジョブの名前を入力します。
- 5 「**詳細**」オプションの「**公開先**」ドロップダウンリストで、「**ビデオサーバー**」を選択します。

設定できるその他のオプションについては、88 ページの「[詳細公開オプション](#)」を参照してください。

- 6 「公開を送信」をクリックします。
- 7 上記の手順 2～4 を繰り返します。
- 8 「詳細」の「公開先」ドロップダウンリストで、「Image Server」を選択します。  
設定できるその他のオプションについては、88 ページの「[詳細公開オプション](#)」を参照してください。
- 9 「公開を送信」をクリックします。

#### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## 再編集ビデオの Web サイトへの配信

Web サイトやアプリケーションは、再編集ビデオなどの Scene7 Server コンテンツへのアクセスに、URL 文字列または埋め込みコードを使用します。Scene7 は、公開プロセス中にこれらの URL 文字列をアクティブにします。Web ページやアプリケーションに再編集ビデオの URL 文字列または埋め込みコードを設定するには、Scene7 Publishing System から URL 文字列または埋め込みコードをコピーします。

**注意：**URL は、アセットを公開するまでアクティブになりません。

### 再編集ビデオの URL のコピー

- 1 アセットの参照ウィンドウの「表示」ドロップダウンリストで「**再編集ビデオ**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ再編集ビデオを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - ・「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**リスト表示**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。
  - ・「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**URL をコピー**」をクリックします。

### 再編集ビデオの Web ページまたはアプリケーションへの追加

再編集ビデオを配信するには、Scene7 再編集ビデオビューアにビデオを表示する動的ページ（ASP または JSP）を使用します。Scene7 プラットフォームへの URL 呼び出しは、同じプロトコルに従います。Web チームは、プレイヤーが提供するビデオを Scene7 Publishing System にアップロードして、Scene7 ビデオサーバに公開できます。

## 再編集ビデオビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択した再編集ビデオのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

### 再編集ビデオビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照ウィンドウの「表示」ドロップダウンリストで「**再編集ビデオ**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ再編集ビデオを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**リスト表示**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 4 埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。  
埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。
- 5 「閉じる」をクリックします。

## 第 17 章：混在メディアセット

Scene7 混在メディアセットには、統合された表示機能があります。混在メディアセットには、画像、画像セット、スウォッチセット、スピンセットおよびビデオを含めることができます。ユーザは、混在メディアビューア内の様々なタブをクリックして、アイテムを様々なビューアで表示できます。タブを指定しなかった場合、すべてのアセットがスウォッチ行に表示されます。

混在メディアセットビューアのプリセットには、エンドユーザがコードの埋め込み、URL のコピー、メイン Web サイトへのリンクを実行するためのコミュニティオプションが含まれます。ユーザはこれらのオプションを使用して、個人の Web サイトやソーシャルネットワークワーキングサイトで製品に関する情報を共有できます。

### クイックスタート：混在メディアセット

ここでは、Scene7 の混在メディアセットの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。

#### 1. 画像、スウォッチファイル、ビデオのアップロード

まず、混在メディアセット用の画像、スウォッチファイルおよびビデオをアップロードします。ユーザは混在メディアセットビューア内の画像をズームできるので、ズーム機能を考慮して画像を選択します。そのため、長辺が少なくとも 2000 pixel の画像を使用してください。

グローバルナビゲーションバーの「アップロード」をクリックして、コンピュータから Scene7 Publishing System のフォルダにファイルをアップロードします。

詳しくは、82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

#### 2. 混在メディアセット内で使用するメディアセットの作成

混在メディアセットには、画像、画像セット、スウォッチセット、スピンセットおよびビデオを追加できます。混在メディアセットにメディアセットを追加する場合は、追加するメディアセットをあらかじめ作成しておきます。

詳しくは、153 ページの「[画像セットの作成](#)」、162 ページの「[スウォッチセットの作成](#)」、170 ページの「[スピンセットの作成](#)」を参照してください。

#### 3. 混在メディアセットの作成

「ビルド」ボタンをクリックし、「混在メディアセット」を選択します。画像、スウォッチセット、画像セットおよびビデオを混在メディアセット画面にドラッグします。サウンドトラックを追加するには、「サウンドトラック」ボックスにオーディオファイルドラッグします。

261 ページの「[混在メディアセットの作成](#)」を参照してください。

#### 4. 混在メディアビューアのプリセットの設定

Scene7 には、混在メディアセット用に初期設定のビューアプリセットが用意されています。管理者は、混在メディアセットビューアのプリセットを作成または変更できます。

混在メディアセットビューアのプリセットを設定するときは、セット内の他のすべてのアセット用のビューアプリセットを追加します。例えば、混在メディアセットにビデオが含まれる場合は、混在メディアセットビューアのプリセットにビデオビューアのプリセットを追加します。ビューアにサウンドトラックを追加することもできます。サウンドトラックはビューアが開いていると再生されますが、ビデオがアクティブなときには再生されません。



詳しくは、264 ページの「[混在メディアセットビューアのプリセットの設定](#)」と 38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」を参照してください。

### 5. 混在メディアセットのプレビュー

混在メディアセットのロールオーバー時に表示される「プレビュー」ボタンをクリックします。混在メディアセットが表示されます。サムネールやスウォッチアイコンをクリックして、混在メディアセットビューア内で混在メディアセットを確認します。プリセットメニューから様々なビューアを選択できます。

詳しくは、102 ページの「[アセットのプレビュー](#)」を参照してください。

### 6. 混在メディアセットの公開

混在メディアセットを公開すると、Scene7 サーバに配置され、URL 文字列がアクティブになります。

混在メディアセットは、**ビデオサーバー**にも **Image Server** にも公開する必要があります。**ビデオサーバー**を使用して、公開用にマークした実際のビデオを公開します。また、**Image Server**を使用して、ビデオサムネール、アダプティブビデオセットの設定情報、ビデオ再編集用の XML ファイルなど、関連するアセットを公開します。

265 ページの「[混在メディアセットの公開](#)」を参照してください。

### 7. Web ページへの混在メディアセットのリンク

混在メディアセットを公開すると、混在メディアセットの URL 呼び出しがアクティブになります。これらの URL は、プレビュー画面からコピーすることができます。

混在メディアセットを選択し、「プレビュー」をクリックします。プレビュー画面で、混在メディアセットビューアのプリセットを選択し、「URL をコピー」ボタンをクリックします。詳しくは、266 ページの「[Web ページへの混在メディアセットのリンク](#)」を参照してください。

## 混在メディアセットの作成

混在メディアセットは、複数のタイプのビューアを 1 つの表示に組み合わせる場合に作成します。混在メディアセットに追加するファイル、画像セット、スウォッチセットおよびスピンセットは、公開できる状態になっている必要があります。





混在メディアセットの表示。

A. 画像セット B. スピンセット C. スウォッチセット D. ビデオ

## 混在メディアセットの作成

セットを作成する際には、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

混在メディアセットを作成するには

1 ビルド／混在メディアセットをクリックします。

2 ビデオ、画像セット、スピンセットおよびスウォッチを、アセットライブラリから混在メディアセット画面にドラッグします。

**注意：**混在メディアセットは、文字 ( ) { } のいずれかをファイル名に含むアセットをサポートしません。

3 次のいずれかの操作を行います。

- サウンドトラックを追加するには、オーディオファイルをアセットライブラリから「サウンドトラック」ボックスにドラッグします。サウンドトラックは、画像が表示されている間、再生されます。ビデオが再生されると停止します。
- セットの順序を変更するには、混在メディアセット画面でそのセットを新しい位置までドラッグします。画面上のセットの順序によって、混在メディアセットビューアで左から右に表示される順序が決まります。
- (オプション) ビューアでビデオを表すカスタムサムネールを追加するには、アセットライブラリから「サムネール」プレースホルダボックスに画像ファイルをドラッグします。

4 ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。

- 5 「保存」をクリックし、混在メディアセットを保存するフォルダーを選択し、混在メディアセットの名前を入力して、「保存」をクリックします。

「プレビュー」をクリックすると、画像セットビューでコンボ画像セットがどのように表示されるかを確認できます。

## 混在メディアセットの編集

混在メディアセットは編集することができます。混在メディアセット内のセットを編集するには、そのセットを別個に開き、編集して保存すると、編集内容が混在メディアセットに表示されます。

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「保存後に公開」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

混在メディアセットを編集するには

- 1 混在メディアセットのロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - 項目を削除するには、項目を選択し、「削除」をクリックします。
  - 項目を並べ替えるには、項目を新しい位置にドラッグします。
- 3 セットの編集が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「保存」または「名前を付けて保存」をクリックします。

## 混在メディアセットの削除

セットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

混在メディアセットを削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上の混在メディアセットを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル**／**削除**／**削除**をクリックします。

## 混在メディアセットビューアのプリセットの設定

混在メディアセットビューアのプリセットによって、メインビューアのスタイル、動作、外観が決まります。プリセットを設定する際、混在メディアビューア内に表示する他のビューアを指定します。例えば、画像セットを混在メディアセットに含めた場合は、混在メディアセットビューアの画像セットビューアのプリセットを指定します。

混在メディアセットビューアにコミュニティ機能の全部または一部を含めることを選択できます。埋め込み機能は、クリックするとコードをコピーできるリンクをビューアに追加します。コピーされるコードは、ビューアを外部ページ（ブログ、Web サイト、ソーシャルネットワーキングサイトなど）で表示するために必要なコードです。リンク機能はビューアの URL を生成します。ユーザはこのリンクを使用してこのビューアに戻ることができます。アクセス機能は、指定した Web サイトへのリンクを生成します。

### 1 設定／ビューアプリセットをクリックします。

ビューアプリセットウィンドウが開きます。

### 2 次のいずれかの操作を行います。

- 新しいプリセットを作成するには、「追加」をクリックします。ビューアプリセットを追加ダイアログボックスで、プラットフォームを選択して「混在メディアセットビューア」を選択して、「追加」をクリックします。
- 混在メディアセットビューアのプリセットを編集するには、プリセットを選択して「編集」をクリックします。

ビューアを設定画面が開きます。

### 3 「プリセット名」ボックスに、混在メディアセットビューアのプリセット名を入力します。

### 4 「タブ」または「タブなし」を指定します。タブを指定すると、ビデオ、スウォッチ、スピンセットなどのタイプごとに項目が分けられます。タブなしを指定すると、すべての項目がプレビューウィンドウの下に一列に表示されます。

### 5 「名前」ボックスに、追加するビューアの名前を入力します。

例えば、混在メディアセットにスウォッチセットを追加する場合に「スウォッチセット A」と入力します。

### 6 ビューアメニューから、「スウォッチセット」など、表示するアセットのタイプを選択します。

### 7 プリセットメニューから、選択したアセットタイプ用のプリセットを選択します。

例えば、スウォッチセットを追加する場合は、「SwatchSet1-Colors」を選択します。

### 8 「追加」をクリックします。

ビューアの新しいプリセットがリストに表示されます。

### 9 追加するビューアプリセットごとに手順 6～9 を繰り返します。

### 10 プリセットのリストを編集するには、次のいずれかの操作を行います。

- プリセットをリストから削除するには、プリセットを選択し、「削除」をクリックします。
- プリセットのリスト順を変更するには、プリセットを選択し、青色の上向きまたは下向き矢印をクリックします。

### 11 コミュニティ機能（埋め込み、リンク、アクセス）をビューアに追加するには、次のいずれかのオプションを指定します。

**電子メール** ビューア内で電子メールボタンを有効にするには、「オン」をクリックします。セットの表示中に電子メールボタンをクリックすると、セットへのリンクが含まれる電子メールが開きます。

**埋め込み** チェックボックスをオンにします。「埋め込みボタンラベル」ボックスに、埋め込みボタンとしてビューアに表示する名前を入力します。必要に応じて「参照」をクリックして、ボタンに使用するカスタムスキンを選択します。

**リンク** チェックボックスをオンにします。「リンクボタンのラベル」ボックスに、リンクボタンとしてビューアに表示する名前を入力します。必要に応じて「参照」をクリックして、ボタンに使用するカスタムスキンを選択します。

**アクセス** チェックボックスをオンにします。「アクセスボタンのラベル」ボックスに、アクセスボタンとしてビューアに表示する名前を入力します。「アクセス URL」ボックスに、リンクがクリックされたときに開く Web サイトの URL を入力します。

- 12 必要に応じて、他のオプションを指定します。オプションの説明を確認するには、オプションの横にある情報ヒントアイコン ⓘ をクリックします。

設定を更新または変更すると、プレビュー画面にビューアが表示されます。

- 13 「保存」をクリックします。

#### 関連項目

38 ページの「[ビューアプリセットの追加と編集](#)」

## 混在メディアセットの公開

Scene7 ビデオサーバーおよび Image Server への公開用としてマークした混在メディアセットを公開するための公開ジョブを作成します。Scene7 では、特定のサーバーへ公開するための詳細な公開オプションと、既に公開されているアセットを再公開するためのオプションを提供しています。

**注意：**混在メディアセットは、ビデオサーバーにも **Image Server** にも公開する必要があります。**ビデオサーバー**を使用して、公開用にマークした実際のビデオを公開します。また、**Image Server**を使用して、ビデオサムネール、アダプティブビデオセットの設定情報、ビデオ再編集用の XML ファイルなど、関連するアセットを公開します。

Scene7 Publishing System は、ジョブ画面上の公開ジョブを追跡します。

詳しくは、86 ページの「[公開ファイル](#)」を参照してください。

#### 混在メディアセットを公開するには

- 次のいずれかの操作を行います。
  - 参照パネルで、公開する各ファイル名の横にある**公開用にマーク**  をクリックします。
  - アップロード画面で、公開する各ファイル名の横にある**公開用にマーク**  をクリックします。
- グローバルナビゲーションバーで「**公開**」をクリックします。
- 希望のスケジュールオプションを設定します。
- (オプション)「**ジョブ名**」フィールドに、公開ジョブの名前を入力します。
- 「**詳細**」オプションの「**公開先**」ドロップダウンリストで、「**ビデオサーバー**」を選択します。

設定できるその他のオプションについては、88 ページの「[詳細公開オプション](#)」を参照してください。
- 「**公開を送信**」をクリックします。
- 上記の手順 2 ～ 4 を繰り返します。
- 「**詳細**」の「**公開先**」ドロップダウンリストで、「**Image Server**」を選択します。

設定できるその他のオプションについては、88 ページの「[詳細公開オプション](#)」を参照してください。
- 「**公開を送信**」をクリックします。

## Web ページへの混在メディアセットのリンク

混在メディアセットの公開後、その混在メディアセットの URL を取得して、Web サイトやアプリケーションで使用できます。この URL を必要に応じて適用すれば、ユーザが Web サイトやアプリケーション上で混在メディアセットを表示できるようになります。

### 関連項目

86 ページの「[公開ファイル](#)」

## 混在メディアセットの URL の取得

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで「**メディアセット**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つメディアセットを含むアセットフォルダに移動します。
- 3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1 つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**URL をコピー**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで 1 つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。
  - 「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1 つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。
  - 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下で、「**URL をコピー**」をクリックします。

## Web ページへの混在メディアセット URL の追加

混在メディアセットは、ナビゲーションアイコンにより Web ページにリンク表示するのが、最も一般的な使用方法です。リンクをクリックすると、混在メディアセットビューアウィンドウで混在メディアセットを表示する動的ページ（ASP または JSP）が起動します。

## 混在メディアセットビューアの埋め込みコードのコピー

埋め込みコード機能を使用すると、選択した混在メディアセットのビューアコードをレビューすることができます。コードをクリップボードにコピーして、ビューアを配信する Web ページにペーストすることもできます。埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

### 混在メディアセットビューアの埋め込みコードをコピーするには

- 1 アセットの参照パネルの「表示」ドロップダウンリストで、「**混在メディアセット**」をクリックします。
- 2 左側のアセットライブラリパネルで、コピーする埋め込みコードを持つ混在メディアセットを含むアセットフォルダに移動します。

3 アセットの参照パネルの上のツールバーの右側で、次のいずれかの操作を行います。

- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットをダブルクリックし、アセットを詳細ビューで開きます。右側の URL および埋め込みコードパネルで、必要なビューアの右側の「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 「**グリッドビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで1つのアセットを選択して、サムネール画像の下にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 「**リストビュー**」をクリックします。アセットの参照パネルで、1つのアセットを選択して、サムネール画像の右側にある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。
- 「**グリッドビュー**」、「**リストビュー**」、または「**詳細ビュー**」をクリックします。同じツールバーにある**プレビュー／ビューアリスト**をクリックします。  
ビューアリストページの表の「アクション」列の下にある「**埋め込みコード**」をクリックします。

4 埋め込みコードダイアログボックスで、「**クリップボードにコピー**」をクリックします。

埋め込みコードダイアログボックスでは、コードを編集することはできません。

5 「閉じる」をクリックします。

## 第 18 章：Adobe Analytics 計測キット

Adobe Analytics は、複数のマーケティングチャンネルからのすべてのオンライン業務の統合データを、マーケット担当者が一箇所で測定、分析、最適化できる、業界トップクラスの製品です。

Adobe Analytics を Scene7 Publishing System と統合すると、Web サイト上の Scene7 ビューアを使用する Web サイト閲覧者の行動に関するレポートを取得できます。例えば、Web サイト閲覧者が Scene7 ズームビューアのズームターゲットをクリックすると、Adobe Analytics がこの操作を記録します。Adobe Analytics レポートでは Scene7 ビューアにおけるユーザーアクティビティの累積情報を収集できます。

Adobe Analytics レポートを使用して、Web サイト上でのユーザーアクティビティの全体像を明確に把握できます。どの製品プレゼンテーションが売上につながり、どのプレゼンテーションが顧客の興味を引きつけないかがわかります。

「Adobe Analytics でのビデオの測定」も参照してください。

**注意：**Analytics を Scene7 Publishing System と統合して Analytics レポートを生成するには、有効な Adobe Analytics アカウントが必要です。

### Adobe Analytics ビデオレポートの有効化

Adobe Analytics ハートビートベースのビデオレポートを使用すれば、Scene7 で Adobe Analytics を設定するときに 4 つのビデオビューアイイベント（再生、一時停止、停止、マイルストーン）を有効にする必要がなくなります。ビデオハートビートは、標準搭載の Scene7 HTML5 ビデオビューアおよび Mixed Media ビューアと連携します。ビデオプレーヤーは Adobe Analytics ビデオレポート内で表示される追跡データを生成します。

- Adobe Analytics ビデオレポートと Scene7 の統合では、ソリューション変数はサポートされますが、カスタム変数はサポートされません。

ソリューション変数とカスタム変数について詳しくは、[Analytics ビデオレポートの設定](#)を参照してください。

- 標準搭載された 1 分単位のセグメントはサポートされますが、カスタムセグメントレポート（時間単位に基づいたユーザー定義のマイルストーン、%マイルストーン、オフセットマイルストーンなど）はサポートされません。

ビデオハートビートの要件およびセットアップについて詳しくは、[ビデオハートビートを使用した Adobe Analytics でのビデオの測定](#)を参照してください。

独自のビューアをカスタマイズしており、ビデオハートビートを使用する場合は、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK の「Adobe Analytics ビデオレポートの有効化」を参照してください。この SDK は、Adobe Developer Connection ([www.adobe.com/go/learn/learn\\_s7\\_devresources\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_jp)) からダウンロードできます。

**注意：**ライセンスを保有している Adobe Analytics ソリューションにビデオハートビート機能が含まれていない場合は、この章で説明する手順に従って、Scene7 ビューアイイベントおよび変数に Adobe Analytics の変数を割り当てる必要があります。

### クイックスタート：Scene7 と Adobe Analytics の統合

ここでは、Adobe Analytics 計測キットをすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。

### 1. Scene7 から Adobe Analytics にログインして Adobe Analytics レポート変数をダウンロードする

**注意:** Adobe Analytics レポートを設定して Adobe Analytics レポート変数を Scene7 イベントに対応付ける前に、Adobe Analytics の「Web サービスへのアクセス」グループのメンバーとして追加されていることを確認します。このグループのメンバーは、インターフェイスで設定された権限に関係なく、Marketing Cloud の Web Services API 経由で指定したレポートスイートの全レポートにアクセスできます。グループにメンバーを追加するには、Adobe Analytics で、**管理ツール／ユーザー管理／グループの編集**をクリックします。

「Web サービスへのアクセス」グループのメンバーであることを確認したら、Scene7 で、**設定／アプリケーション設定／Adobe Analytics** をクリックします。Adobe Analytics 設定ページで、「**Adobe Analytics ログイン**」をクリックします。

詳しくは、270 ページの「[Adobe Analytics へのログイン](#)」を参照してください。

Adobe Analytics ログインダイアログボックスで、ログイン情報を入力して「**ログイン**」をクリックします。「レポートスイート」ドロップダウンメニューで、使用するレポートスイートの名前を選択します。

### 2. Adobe Analytics レポート変数を Scene7 ビューイベントと Scene7 変数に割り当てる

Adobe Analytics 設定ページで、Adobe Analytics レポートに表示する情報を指定します。情報を取得するそれぞれの Scene7 ビューイベントに対して、Adobe Analytics 変数（レポートスイートから）と Scene7 変数を選択します。

- ビューイベントは、レポートで測定するユーザーアクティビティを表します。
- Scene7 変数は、レポートで記述するユーザーイベントに関するデータを表します。

Adobe Analytics 設定には、ビューイベントのアクティブ化、編集および削除のためのツールもあります。

Adobe Analytics 設定画面で「保存」をクリックすると、ユーザーアクティビティを測定するための追跡用カスタムコードが Scene7 ビューアに挿入されます。この機能により、ユーザーアクティビティを Adobe Analytics レポートで追跡できるようになります。

詳しくは、270 ページの「[Adobe Analytics レポートの設定](#)」を参照してください。

### 3. Scene7 ビューアを公開する

Scene7 ビューアを公開して、ビューア（Adobe Analytics レポートのユーザーアクティビティを追跡するコード付き）が Scene7 サーバーに読み込まれるようにします。公開した後、この情報はビューアに取り込まれ、Adobe Analytics 分析に使用できます。

詳しくは、274 ページの「[Adobe Analytics 設定情報の公開](#)」を参照してください。

### 4. Scene7 ビューアを Web サイトに配置する

Adobe Analytics 追跡コード付きの Scene7 ビューアを Web サイトに配置します。

### 5. Adobe Analytics レポートを表示して Adobe Analytics 統合をテストする

Adobe Analytics レポートを表示するには、Adobe Analytics Web サイトにアクセスします。「レポート」ページでは、データを表示し、グラフとチャートを生成して様々なビューアでユーザーアクティビティを測定できます。

詳しくは、275 ページの「[Adobe Analytics レポートの表示による統合のテスト](#)」を参照してください。



## Adobe Analytics へのログイン

ログインして Adobe Analytics レポートを設定し、Adobe Analytics レポート変数を Scene7 イベントに対応付ける前に、Adobe Analytics の「Web サービスへのアクセス」グループのメンバーとして追加されていることを確認します。このグループのメンバーは、インターフェイスで設定された権限に関係なく、Marketing Cloud の Web Services API 経由で指定したレポートスイートの全レポートにアクセスできます。グループにメンバーを追加するには、Adobe Analytics で、**管理ツール／ユーザー管理／グループの編集**をクリックします。

### Adobe Analytics にログインするには

- 1 **設定／アプリケーション設定**をクリックします。
- 2 左側のパネルの「アプリケーション設定」で、「**Adobe Analytics**」をクリックします。
- 3 Adobe Analytics 設定画面で、「**Adobe Analytics ログイン**」をクリックします。
- 4 ログインダイアログボックスで、会社名、ユーザー名およびパスワードを入力します。
- 5 「**ログイン**」をクリックします。
- 6 レポートスイートを選択し、「**OK**」をクリックします。

**注意：**Adobe Analytics に初めてログインしたとき、「レポートスイート」ドロップダウンリストは空白です。初めてログインしたときにはレポートスイートを選択しません。初めてログインした後、いったんログアウトしてから、Adobe Analytics 画面に戻ります。もう一度ログインすると、レポートスイートを選択できるようになります。

### 関連項目

270 ページの「[Adobe Analytics レポートの設定](#)」

## Adobe Analytics レポートの設定

Adobe Analytics で Adobe Analytics レポートに含める情報を指定するには、Adobe Analytics 設定画面に移動します。レポートを設定した後、この画面には、取得したい情報の各ビューアイイベントに対して対応する Adobe Analytics 変数と Scene7 変数が表示されます。これらのビューアイイベント、Adobe Analytics 変数および Scene7 変数の組み合わせによって、レポートされる情報が決まります。

ビューアイイベントを変数と関連付ける機能のほか、Adobe Analytics 設定画面にはビューアイイベントをアクティブ化、編集および削除するためのツールがあります。

**重要：**Adobe Analytics で Adobe Analytics レポート設定を変更するときは常に、Adobe Scene7 Publishing System から再度 Adobe Analytics にログオンし、Adobe Analytics 設定を再保存してから再公開するようにしてください。

詳しくは、270 ページの「[Adobe Analytics へのログイン](#)」を参照してください。

詳しくは、274 ページの「[Adobe Analytics 設定情報の公開](#)」を参照してください。

## Scene7 ビューアイイベントと変数への Adobe Analytics 変数の割り当て

Adobe Analytics 設定画面を使用して、ビューアイイベントを Adobe Analytics 変数と Scene7 変数に関連付けます。各ビューアイイベントに対して、1 つの Adobe Analytics 変数と 1 つの Scene7 変数を選択します。Adobe Analytics 設定画面を開く方法については、270 ページの「[Adobe Analytics へのログイン](#)」を参照してください。

### Adobe Analytics 変数を Scene7 ビューアイイベントと変数に割り当てるには

- 1 Scene7 から Adobe Analytics にログインしてレポートスイートを選択した後、Adobe Analytics 設定ページの表の最も右側にある「**有効**」をクリックして、ビューアイイベントをアクティブ化します。

- 2 「変数」列で、目的のビューアイイベントの矢印ボタンをクリックして、変数ペア選択機能を表示します。

詳しくは、271 ページの「[ビューアイイベント](#)」を参照してください。

- 3 Scene7 変数を追加します。

詳しくは、273 ページの「[Scene7 変数](#)」を参照してください。

- 4 Adobe Analytics 変数を追加します。

- 5 (オプション) 別の変数ペアを追加するには、「追加」をクリックします。

- 6 「保存」をクリックします。

「保存」をクリックすると、ビューアイイベントとその Adobe Analytics 変数および Scene7 変数が Adobe Analytics 設定画面に表示されます。

- 7 右下隅の「閉じる」をクリックします。

- 8 公開／公開を送信をクリックし、画像サービング公開を実行します。

ビューアに埋め込まれた情報を Scene7 サーバーで使用できるようにするには、公開が必要です。

## 関連項目

274 ページの「[ビューアイイベントのアクティブ化、編集、削除](#)」

## ビューアイイベント

ビューアイイベントは、Scene7 ビューアでユーザが実行するアクションを表します。ユーザーが特定のアクション（サムネールのクリック、ビデオの開始または停止など）を開始すると、ビューアは Web ページに対して、イベントとそのイベントに関連付けられたデータを「ブロードキャスト」します。

次の表に、Adobe Analytics 設定画面に追加できるビューアイイベントを示します。

ビューアイイベント	AS3 ビューアプラットフォームのサポート	HTML5 ビューアプラットフォームのサポートとビューア	説明
LOAD	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	<b>X</b> (eCatalog、フレイアウト、スピンセット、ビデオ、ズーム)	ユーザがビューアを起動したとき。
PAGE	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	<b>X</b> (eCatalog)	eCatalog でユーザーがページをめくったとき。ターゲットズームビューアでユーザーが別のターゲットまたはカラスウォッチをクリックしたとき。
SWAP	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	<b>X</b> (eCatalog、フレイアウト、スピンセット、ビデオ、ズーム)	ユーザが別のサムネールをクリックして、別の画像を表示したとき。
ITEM	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	<b>X</b> (eCatalog)	ロールオーバーが定義されている画像マップをサポートするビューアで、ユーザがポインタを画像マップに合わせ、ロールオーバーテキストを読むとき。

ビューアイイベント	AS3 ビューアプラットフォームのサポート	HTML5 ビューアプラットフォームのサポートとビューア	説明
HREF	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	X (eCatalog)	画像マップをサポートするビューアで、ユーザが画像マップ内の URL をクリックしたとき。
TARGET	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。		ターゲットズームビューアで、ユーザがズームターゲットをクリックして画像の一部をズームしたとき。
SEARCH	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。		eCatalog で、ユーザが単語検索を実行したとき。
PLAY	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	X (ビデオ)	ビデオビューアで、ユーザが再生ボタンをクリックしてビデオの再生を開始したとき。  このビューアイイベントを有効にする別の方法については、268 ページの「 <a href="#">Adobe Analytics ビデオレポートの有効化</a> 」を参照してください。
PAUSE	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	X (ビデオ)	ビデオビューアで、ユーザが一時停止ボタンをクリックしてビデオを一時停止したとき。  このビューアイイベントを有効にする別の方法については、268 ページの「 <a href="#">Adobe Analytics ビデオレポートの有効化</a> 」を参照してください。
STOP	トラッキングマネージャコンポーネントがビューアに埋め込まれている場合。	X (ビデオ)	ビデオビューアで、ユーザーが停止ボタンをクリックしてビデオの再生を停止したとき。  <b>注意：</b> HTML5 ビューアプラットフォームでは、このビューアイイベントは、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK を使用して作成したカスタムの HTML5 ビューアでのみ使用できます。  このビューアイイベントを有効にする別の方法については、268 ページの「 <a href="#">Adobe Analytics ビデオレポートの有効化</a> 」を参照してください。
MILESTONE	X	X (ビデオ)	ビデオビューアでは、ユーザーがビデオを 0、25、50、75 または 100 パーセント見ると Milestone イベントが生成されます。  このビューアイイベントを有効にする別の方法については、268 ページの「 <a href="#">Adobe Analytics ビデオレポートの有効化</a> 」を参照してください。

ビューアイイベント	AS3 ビューアプラットフォームのサポート	HTML5 ビューアプラットフォームのサポートとビューア	説明
SWATCH		X (フライアウト、ズーム)	このビューアイイベントは Scene7 Publishing System の PAGE ビューアイイベントにマッピングされます。 <b>注意:</b> この HTML5 プラットフォームビューアイイベントは、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK を使用して作成したカスタムの HTML5 ビューアでのみ使用できます。
ZOOM		X (eCatalog、スピンセット、ズーム)	Adobe Analytics では追跡されません。 <b>注意:</b> この HTML5 プラットフォームビューアイイベントは、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK を使用して作成したカスタムの HTML5 ビューアでのみ使用できます。
PAN		X (eCatalog、スピンセット、ズーム)	Adobe Analytics では追跡されません。 <b>注意:</b> この HTML5 プラットフォームビューアイイベントは、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK を使用して作成したカスタムの HTML5 ビューアでのみ使用できます。
SPIN		X (スピンセット)	Adobe Analytics では追跡されません。 <b>注意:</b> この HTML5 プラットフォームビューアイイベントは、Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK を使用して作成したカスタムの HTML5 ビューアでのみ使用できます。

## Scene7 変数

Adobe Analytics 設定画面の各ビューアイイベントについて、Adobe Analytics 変数と **Scene7** 変数を選択します。Scene7 変数は、レポートに対して取得できるデータを表します。例えば、searchTerm 変数は eCatalog 検索に使用されるキーワードを表示します。

次の表に、Scene7 変数を示します。

Scene7 変数	説明
asset	Scene7 Publishing System アセット ID またはビデオパスファイル。
viewworld	各種ビューアタイプに割り当てられている任意の番号。
pageLabel	eCatalog でビューアが表示するページ。

Scene7 変数	説明
label	ラベル値（文字列）。
frame	画像セット内のページまたはページ参照。
rollover_keyRaw	HREF 値全体（処理される部分だけではありません）。
rollover_keyProc	画像マップ内で参照されているアイテムの ID（Href イベントと Item イベントについて有効）。
searchTerm	eCatalog 検索で使用される語句。
timeStamp	ビデオビューアで選択された再生、停止および一時停止。
progress	Milestone イベントの完了率。
targetId	ID 値（数字）。

## ビューイベントのアクティブ化、編集、削除

Adobe Analytics 設定画面で、ビューイベントをアクティブ化、編集および削除できます。

**アクティブ化** 「アクティブ」チェックボックスを選択または選択解除して、ビューイベントをアクティブ化または非アクティブ化します。

**編集** ビューイベントを選択して、「編集」ボタンをクリックします。Adobe Analytics 変数ダイアログボックスで、別の Adobe Analytics 変数および Scene7 変数を選択し、「保存」をクリックします。詳しくは、270 ページの「[Scene7 ビューイベントと変数への Adobe Analytics 変数の割り当て](#)」を参照してください。

**削除** ビューイベントを選択して、「削除」ボタンをクリックします。

## Adobe Analytics 設定情報の公開

Scene7 ビューアを公開すると、Adobe Analytics レポートの設定に関する情報が Scene7 サーバーに送信されます。この情報はビューアに埋め込まれます。ビューアに埋め込まれた情報を Scene7 サーバで使用するするには、公開が必要です。サーバーから、ユーザーがビューアでアクティビティを実行した後に、Adobe Analytics へ情報を転送することができます。

**重要:** Adobe Analytics で Adobe Analytics レポート設定を変更するときは常に、Adobe Scene7 Publishing System から再度 Adobe Analytics にログオンし、Adobe Analytics 設定を再保存してから再公開するようにしてください。

詳しくは、270 ページの「[Adobe Analytics へのログイン](#)」を参照してください。

詳しくは、270 ページの「[Adobe Analytics レポートの設定](#)」を参照してください。

設定情報を公開するには、次の手順に従います。

- 1 グローバルナビゲーションバーで「公開」をクリックします。
- 2 公開ダイアログボックスで、「公開を開始」をクリックします。

## Adobe Analytics 計測キットを使用したビューアの計測

Adobe Analytics 計測キットを使用して、ActionScript 3.0 (AS3) ビューアを Adobe Analytics と統合できます。

定義済みの Scene7 HTML5 ビューアプリセットのいずれかを使用する場合は、既にこれらのプリセットに、Adobe Analytics へのデータ送信に必要なすべての実装コードが含まれていることに注意してください。ユーザーによる計測の追加は必要ありません。それでも、HTML5 ビューア SDK を使用してカスタムの HTML5 ビューアを作成する場合は、Adobe Analytics Tracking Manager コンポーネントの使用方法について、『Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK ユーザーガイド』を参照してください。

『Adobe Scene7 HTML5 ビューア SDK ユーザーガイド』は、Adobe Developer Connection から SDK ダウンロードの一部として入手できます。

[www.adobe.com/go/learn/learn\\_s7\\_devresources\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_jp) を参照してください。

## Scene7 Publishing System からの Adobe Analytics 追跡の設定

すべての AS3 Flash ビューアについて、次の JavaScript を HTML コンテナ（通常は <head> 要素）に追加します。

```
<!-- ***** 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 は SPS 会社名に設定します。&preset は、会社プリセット名が companypreset でない限りはオプションです。プリセット名が companypreset の場合は、companypreset-1, companypreset-2 などを設定できます。番号が大きいほど、プリセットの最新のインスタンスになります。正しい会社プリセット値の名前を指定するには、「URL をコピー」をクリックして preset= パラメーターを確認し、会社プリセット名を探します。

次に、ビューアイイベントを Adobe Analytics 追跡コードに送信する関数を追加します。

s7ComponentEvent() 関数をコンテナ HTML（または JSP、ASPX、その他）に追加します。

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {
s7track(eventData); }
```

関数名では大文字と小文字が区別されます。s7componentEvent に渡す唯一の必須パラメータは、最後の eventData です。s7track() は、上記に含まれる s\_code.jsp で定義されます。s7track は、各イベントのすべての追跡を処理します（Adobe Analytics に送信されるデータをさらにカスタマイズする場合は、この領域で行います）。

## HREF および ITEM イベントの有効化

画像マップを編集することで、ビューアの HREF（ロールオーバー）および ITEM（マウスクリック/タッチ）イベントを有効にできます。ビューアコンテンツと関連付けられている画像マップ内で、HREF と ITEM の識別子を定義します。

&rolloverKey= パラメータを画像マップ内の HREF 値に追加します。

## Adobe Analytics レポートの表示による統合のテスト

必要な変数を Adobe Analytics 内に作成し、それらの変数を Scene7 イベントにリンクし、必要な実装手順を完了した後、設定をテストする必要があります。データが Adobe Analytics 内で収集されることをテストして確認できます。設定が正常に動作する場合は、それ以上の手順は必要ありません。前述の手順に従って Scene7 イベントデータを 1 つ以上のカスタムトラフィック変数にリンクしたと仮定し、次のワークフローに従って Adobe Analytics 内のデータをテストします。

**Adobe Analytics レポートを表示して統合をテストするには**

- 1 自分のアカウントから Scene7 ビューア（特に、収集するメトリックをブロードキャストするビューア）を起動し、このビューアを操作して何らかのイベントデータを作成します。

例えば、画像セット内の最も人気のある代替表示を測定する場合は、画像セットをプレビューして、様々なサムネール画像をクリックします。

- 2 Adobe Analytics 内で、カスタムトラフィック / カスタムトラフィック 1 ~ 10 / [Name of prop] に移動し、メニュー項目から適切なトラフィック prop 名を選択します。

例えば、サンプルアカウントで LoadAsset prop にアクセスするための適切なメニュー項目は、カスタムトラフィック / カスタムトラフィック 1 ~ 10 / LoadAsset となります。カスタム prop が 11 個以上ある場合は、追加のメニュー項目も表示されます。

- 3 Adobe Analytics が生成したチャートを参照します。これは通常、1 つのメトリックに対するデータに過ぎません。このデータが関連付けられたアセット（例：50 % にのみ見られているビデオ、最も人気のあるセット内の画像）についても把握したい場合は、このイベントのアセットデータも収集するようにしてください。

**注意：**すべての Scene7 ビューアデータは、Adobe Analytics のカスタムトラフィックレポートまたはカスタムコンバージョンレポートに表示および報告されます。

詳しくは、[www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_sitecatalystguide\\_jp](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_jp) を参照してください。

## Adobe Analytics 追跡の無効化

Adobe Analytics 追跡を無効にするには

- 1 Scene7 Publishing System の Adobe Analytics 設定ページですべてのイベントをオフにします。
- 2 保存して公開します。

Scene7 を通じたサポート、および CopyURL 機能で得られた URL を通じたサポートがオフになります。独自の追跡機能を実装する場合は、独自の実装と競合しないように、設定ページで Adobe Analytics 追跡を無効にしてください。

## 第 19 章：Test&Target 統合

Adobe® Test&Target™ は、複数の A/B テストおよび多変量テストを迅速かつ継続的に実行し、効率を測定し、セグメンテーション、ターゲティング、自動的なパーソナライズを通じてオンラインコンテンツの関連性を高めるためのコントロールをマーケティング担当者に提供します。

Scene7 Publishing System を使用すると、Test&Target キャンペーン用のオファーやオファーセットを作成することができます。例えば、同じリッチメディアアセットから 3 つのバリエーションを含むオファーセットを作成し、Test&Target にどのアセットのコンバージョンが適しているか判断させることができます。基本テンプレートまたは個々の画像からオファーやオファーセットを作成できます。オファーセットを Adobe Test&Target にプッシュまたは保存すると、オファーは mBoxes とエクスペリエンスに関連付けられ、Test&Target はキャンペーンを実行して Web サイトのどのバリエーションがクリックスルーやコンバージョンに最適に機能するかを判定します。

動的な Scene7 コンテンツをさらにカスタマイズするには、Test&Target HTML オファーを使用します。詳しくは、Test&Target 製品ドキュメントを参照してください。

**注意：**Scene7 Publishing System で Test&Target を使用するには、有効な Adobe Test&Target アカウントが必要です。

## クイックスタート：Test&Target 統合

ここでは、Test&Target の HTML オファーセットの操作方法をすばやく習得できるように、手順について簡潔に説明します。手順 1 ～ 3 に従ってください。各手順の最後に、それぞれの内容について詳しく説明している見出しの参照先を示しています。

### 1. Test&Target URL をアプリケーションの全般設定画面に入力する

Scene7 と Test&Target を統合するためには、Test&Target URL を指定する必要があります。Test&Target URL の先頭から .com までをコピーし、Scene7 のアプリケーションの全般設定画面に入力します。278 ページの「[Scene7 と Test&Target の統合](#)」を参照してください。

### 2. オファーセットの作成

オファーセットを作成するには、パラメータ化テンプレートまたは画像を使用します。HTML オファーセットは、Test&Target オファーセット画面で作成します。この画面を開くには、テンプレートまたは画像を選択し、ビルド／Test&Target オファーセットを選択します。

テンプレートを使用してオファーを作成するには、「追加とプレビュー」ボタンをクリックし、追加とプレビュー画面でパラメータの値を変更します。

画像を使用してオファーを作成するには、画像を Test&Target オファーセット画面内にドラッグします。「プレビュー」ボタンをクリックすると、オファーセットの画像またはすべての画像の画像プリセットを選択することができます。

作成したら、オファーセットを保存します。

詳しくは、278 ページの「[オファーセットの作成](#)」を参照してください。

### 3. Test&Target へのオファーセットのプッシュ

Test&Target オファーセット画面で、「オファーをプッシュ」ボタンをクリックし、Test&Target のログインダイアログボックスにログイン情報を入力します。詳しくは、282 ページの「[Test&Target へのオファーセットのプッシュ](#)」を参照してください。



## Scene7 と Test&Target の統合

Scene7 と Test&Target を統合するには、Test&Target URL を Scene7 のアプリケーションの全般設定画面に入力する必要があります。Test&Target URL を取得して、アプリケーションの全般設定画面に入力するには、次の手順に従います。

- 1 Test&Target のログインウィンドウ (<https://admin.testandtarget.omniture.com>) に進みます。
- 2 資格情報を入力して、「ログイン」ボタンをクリックします。
- 3 ログインした後に、ブラウザのアドレスバーに表示されている URL の先頭から **.com** までをコピーします。  
例えば、アドレスバーに表示される架空の URL (URL のパスには、これら 2 つの例に示されるようにバックスラッシュではなく、常にスラッシュが含まれる) が <https://admin16.testandtarget.omniture.com/admin/home.do> の場合、架空の URL の次の部分をコピーします。<https://admin16.testandtarget.omniture.com>  
手順 5 で、コピーした URL の一部を Scene7 アプリケーションの全般設定画面に貼り付けます。
- 4 Scene7 で設定／アプリケーション設定を選択して、アプリケーションの全般設定画面を開きます。
- 5 手順 3 でコピーした URL を「Test&Target サーバ名」フィールドにペーストします。
- 6 「閉じる」をクリックします。

## オフセットの作成

以下のいずれかのオフセットを作成できます。

- 再編集ビデオ
- ビデオ
- パラメータ化テンプレート
- イメージ

再編集ビデオおよびテンプレートの場合、「追加とプレビュー」をクリックし、選択したパラメーターを設定します。他のオフセットのタイプにはパラメーターが含まれていませんが、「プレビュー」をクリックしてプリセットを変更することでカスタマイズ可能です。

Scene7 には、オフセットの編集と作成用のツールがあります。

**重要：** オフセットを作成する前に、セットに使用するすべてのアセットを Scene7 Publishing System に公開してください。88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」を参照してください。

### 関連項目

186 ページの「[テンプレートパラメータの作成](#)」

252 ページの「[再編集ビデオのテンプレートの作成](#)」

## オフセットのタイプ

以下のオフセットのタイプからオフセットを作成します。

**画像** 各画像がオフセットの異なるオフサーを構成する、オフセット用の画像をアセンブルすることができます。

**画像テンプレート** Scene7 で、ビルド／基本テンプレートコマンドを使用して画像テンプレートをパラメータ化することができます。テンプレートのパラメータ、コンポーネントを通じて、テキストフレームのテキストや様々な画像をスワップアウトおよびカスタマイズできます。オフセットの場合は、テンプレートパラメータを使用して、オフセット内の同

じ画像のバリエーションなどを作成できます。画像テンプレートの作成とパラメータ化について詳しくは、186 ページの「[テンプレートパラメータの作成](#)」を参照してください。

**ビデオ** ビデオを組み合わせ、オファーセットをアセンブルできます。各ビデオはセット内の異なるオファーになります。

**再編集ビデオ** マスタービデオを再編集ビデオ内で強調することで、ショッピングしているときと同じ感覚をビデオに直接作り込むことができます。例えば、クリック可能な製品ホットスポットを追加して関連情報を提供したり、アクションを誘引するボタンを追加してビデオから購入できるようにしたりできます。

## パラメーター化テンプレートまたは再編集ビデオを使用したオファーセットの作成

オファーセットを作成する際には、「[保存後に公開](#)」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

パラメーター化テンプレートまたは再編集ビデオを使用してオファーを作成するには

1 テンプレート、バナーまたは再編集ビデオを選択します。

2 **ビルド／Test&Target オファーセット** をクリックします。

Test&Target オファーセット画面が開きます。この画面には、オファーセットのオファーが表示されます。リストの先頭アイテムがオブジェクトです。

3 オブジェクトを選択し、「**追加とプレビュー**」をクリックします。

このページの左側には、テンプレートのパラメーターと値が表示されます。

4 パラメータ値を変更して、オファーを作成します。例えば、テキストフィールドに別のテキストを入力したり、レイヤーのサイズを変更したり、画像を別の画像に入れ替えたり、別のビューアプリセットを選択したりすることができます。

5 「**保存**」または「**名前を付けて保存**」をクリックして、オファーをオファーセットの一部として保存します。

Test&Target オファーセット画面には、作成したオファーが表示されます。

6 手順 3 から 5 を繰り返して、セットのオファーをさらに作成します。

7 操作が完了したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。

8 「**閉じる**」をクリックし、オファーセットの名前を入力し、「**保存**」をクリックします。

Test&Target オファーセット画面を閉じる前に、オファーセットを Test&Target にプッシュします。詳しくは、282 ページの「[Test&Target へのオファーセットのプッシュ](#)」を参照してください。

### 関連項目

280 ページの「[オファーセットの編集](#)」

## 画像を使用したオファーセットの作成またはビデオを使用したオファーセットの作成

オファーセットを作成する際には、「[保存後に公開](#)」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	公開	公開
いいえ	非公開	セットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

#### 画像またはビデオを使用してオファーセットを作成するには

- 1 オファーセット用の画像またはビデオをアセンブルするには、Test&Target オファーセット画面、グリッドビューまたはリストビューから開始して、次のいずれかの方法を使用します。

**Test&Target オファーセット画面** **ビルド** / **Test&Target オファーセット** をクリックします。画像またはビデオを画面にドラッグします。異なるサイズの画像またはビデオを作成するには、画像またはビデオの複数のコピーをドラッグして、個別にサイズを設定します。

**グリッドビューまたはリストビュー** 画像またはビデオを選択し、**ビルド** / **Test&Target オファーセット** をクリックします。

- 2 または、画像またはビデオを選択して「**プレビュー**」をクリックします。オファーをプレビューページで、オファーセット内の選択した画像やビデオ、またはすべての画像やビデオのサイズおよび外観を変更することができます。

- プリセットを選択して、画像またはビデオの外観とサイズを変更します。
- 「選択したプリセットをすべてに適用」チェックボックスをオンにして、選択したプリセットをオファーセットのすべてのオファーに適用します。

「**保存**」をクリックして、変更内容を画像またはビデオオファーに保存します。次に、「**閉じる**」をクリックして Test&Target オファーセット画面に戻ります。

- 3 オファーセット用のオファーを作成して様々な画像の画像プリセットを選択したら、ページ右下付近にある「**保存後に公開**」が選択済み（初期設定）であることを確認します。

- 4 「**保存**」をクリックし、オファーセットの名前を入力し、「**保存**」をクリックします。

Test&Target オファーセット画面を閉じる前に、オファーセットを Test&Target にプッシュします。詳しくは、282 ページの「[Test&Target へのオファーセットのプッシュ](#)」を参照してください。

## オファーセットの編集

編集するセットが公開済みか非公開かに応じて、「**保存後に公開**」オプションがセットおよびセットメンバーに対して次のように影響します。

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	はい	公開	公開

セットが既に公開されているか？	編集内容の保存前に「保存後に公開」オプションが選択されているか？	保存後のセットの状態	保存後のセットメンバーの状態
はい	いいえ	公開	既存のセットメンバーの公開状態が維持される。 編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。
いいえ	はい	公開	公開
いいえ	いいえ	非公開	既存のセットメンバーおよび編集中に追加した新しいセットメンバーの公開または非公開の状態が維持される。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### オファーセットを編集するには

- 1 オファーセットを編集するには、グリッドビューまたはリストビューでオファーセットを表示し、オファーセットのロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックします。Test&Target オファーセット画面が開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。

**オファーの削除** オファーを選択し、「削除」ボタンをクリックして、セットからオファーを削除します。

**オファーの追加** オファーの追加方法は、操作しているオファーセットのタイプに応じて異なります。

- テンプレートおよび再編集ビデオ：「[追加とプレビュー](#)」をクリックし、オファーを追加してプレビュー画面で別のオファーを作成します。
- 画像およびビデオ：画像またはビデオを Test&Target オファーセットページにドラッグします。

**注意：**キャンペーンと関連付けられているオファーセットは削除できません。キャンペーンと関連付けられているオファーセットを削除するには、Test&Target にログインし、キャンペーンとの関連付けをあらかじめ削除しておいてください。キャンペーンから関連付けを解除した後でも、Test&Target ヘログインして、Scene7 Publishing System からのみアセットを削除できます。Test&Target 内からは削除できません。

- 3 編集が完了したら、ページ右下付近にある「保存後に公開」が選択済み（初期設定）であることを確認します。
- 4 「保存」をクリックし、保存するフォルダーを選択し、セットの名前を入力して、「保存」をクリックします。

## オファーセットの削除

オファーセットを削除すると、そのセット自体はごみ箱に移されます。ただし、そのセット内のメンバー（「子」）は影響を受けず、それらの既存の公開または非公開の状態が維持されます。

88 ページの「[手動でのアセットの公開](#)」と 89 ページの「[手動でのアセットの非公開](#)」も参照してください。

### オファーセットを削除するには

- 1 グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで、1 つ以上のオファーセットを選択します。
- 2 グローバルナビゲーションバーで、**ファイル**／**削除**／**削除**をクリックします。

## Test&Target へのオファーセットのプッシュ

オファーセットを作成または編集した後、次の手順に従って Test&Target にオファーセットをプッシュします。

- 1 Test&Target オファーセット画面で、「オファーをプッシュ」ボタンをクリックします。
- 2 ログイン情報を入力します。
- 3 「ログイン」ボタンをクリックします。

Test&Target への転送中に、オファー名の先頭にプリフィックス S7\_ が自動的に追加されます。このプリフィックスは、Test&Target オファーリストで Scene7 のオファーを容易に見つけることができるように追加されています。例えば、オファーは、「S7\_<オファーセット名>\_<オファー名>」のように表示されます。

SPS は Test&Target に Widget オファーをプッシュします。Widget オファーを使用して、Test&Target の外部で独自のオファーコンテンツを管理することもできます。Widget オファーは、Test&Target の外部で管理される標準のオファーと似ています。これらは、サーバに保存されているオファーコンテンツを Test&Target で配信できるようにすることで、コンテンツをより洗練されたダイナミックな方法で利用することができます。Widget オファーは URL からコンテンツを取得し、そのコンテンツを約 2 時間キャッシュして提供します。Widget オファーは、Test&Target の外部のオファーでは利用できない、ダイナミックなコンテンツ生成機能を提供します。オファーを提供する mbox に mbox パラメータ (mboxProductID および mbox.offerId など) が含まれている場合は、productId=[PRODUCT\_ID] および offerId=[OFFERID] URL パラメータが要求 URL に追加されます。これらのパラメータは、Widget オファー URL で利用可能なサービスで 사용할ことができ、mbox の製品またはオーダー情報を使用する Test&Target の外部のコンテンツを返すことができます。Widget オファーは、API 経由でアクセスして、Test&Target の外部でオファーをプログラマ的に作成することもできます。

## 第 20 章：ユーザ生成コンテンツ

ユーザ生成コンテンツ（UGC）を使用する場合は、アセットを専用の Scene7 ストレージリポジトリにアップロードし、関連操作を実行する必要があります。

ユーザ生成コンテンツは次のファイル形式をサポートしています。

- ラスタ：JPG、PNG、TIFF
- ベクトル：AI、EPS、PDF（以前、PDF ファイルが Adobe Illustrator CS6 で開いて保存されている場合のみ）

アセットをアップロードする前に、共有秘密キーを取得します。このキーは、アップロードトークンを取得するために使用します。アセットをアップロードしたり、ほかのユーザ生成コンテンツのタスクを実行したりするときは、このアップロードトークンを送信します。

共有秘密キーとアップロードトークンを取得したら、以下のユーザ生成コンテンツ関連の操作を実行できます。

- アセットのアップロード。

詳しくは、283 ページの「[画像アセットまたはベクトルアセットのアップロード](#)」を参照してください。

- 画像のアセットメタデータの取得。

詳しくは、287 ページの「[画像のアセットメタデータの取得](#)」を参照してください。

- アップロードしたアセットの削除。

詳しくは、291 ページの「[アップロードしたアセットの削除](#)」を参照してください。

- 会社のディスク使用状況に関する情報の取得。

詳しくは、292 ページの「[ディスク使用状況に関する情報の取得](#)」を参照してください。

## 画像アセットまたはベクトルアセットのアップロード

画像アセットをアップロードするには、その前に共有秘密キーを要求する必要があります。この共有秘密キーを、アップロードトークンの取得に使用します。取得したら、このアップロードトークンを使用して、画像アセットまたはベクトルアセットをアップロードします。

### 共有秘密キーの要求

共有秘密キーを要求するには、Scene 7 テクニカルサポートまで [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) 宛に電子メールをお送りください。

電子メールの本文には、画像アセットのアップロードに使用する会社名を記載してください。Scene7 からキーを受け取ったら、今後使用するためにローカルに保存します。

### アップロードトークンの取得

アップロードトークンは、ほかのユーザが同じ共有秘密キーを使用してアセットをアップロードすることができないようにします。つまり、アップロードの合法性とソースの信頼性を確保します。

アップロードトークンは英数字で構成された文字列で、一定の期間しか利用できません。アップロードトークンを取得するために共有秘密キーを送信する場合は、以下の URL を使用します。

- 画像

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602
```

この例で、共有秘密キーは fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602 です。

- ベクトル

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9
```

この例で、共有秘密キーは 2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9 です。

初期設定で、アップロードトークンは取得後 5 分（300 秒）で有効期限切れになります。期限を延長するには、URL に expires パラメータを追加し、必要とする時間を秒単位で入力します。例えば、次のサンプル画像の URL では、1800 秒間有効なアップロードトークンを取得します。

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800
```

画像について正常に完了した場合の応答は次のようになります。

```
<?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>
```

今後の要求でできるように、アップロードトークンをローカルに保存します。

クエリ URL 文字列で以下のフィールドを使用して、アップロードトークンを取得できます。

URL パラメータ	必須またはオプション	値
op	必須	get_uploadtoken
shared_secret	必須	アップロードを行う会社の共有秘密キー。
expires	オプション	アップロードトークンの有効秒数。指定しない場合は、初期設定の 300 秒になります。

#### サンプル画像の URL :

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600
```

#### ベクトル URL 例 :

```
http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9&expires=5000
```

#### 使用可能な HTTP メソッド : GET および POST

これで、画像アセットをアップロードできるようになりました。

詳しくは、285 ページの「[画像アセットのアップロード](#)」を参照してください。

## 画像アセットのアップロード

一定時間有効なアップロードトークンを取得したら、画像アセットをアップロードできます。この例では、マルチパート／フォームとしてアセットをアップロードし、残りの値を URL クエリ文字列として送信します。

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

upload\_token および company\_name フィールドは必須です。

詳しくは、283 ページの「[アップロードトークンの取得](#)」を参照してください。

詳しくは、283 ページの「[共有秘密キーの要求](#)」を参照してください。

この例のように、他のオプションの値も URL クエリ文字列として送信できます。

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company&file_limit=20000000&file_exts=jpg,gif
```

file\_limit パラメータでは、ファイルサイズ制限をバイト単位で指定します。file\_exts パラメータでは、アップロード可能なファイル名拡張子を指定します。この 2 つのパラメータはオプションです。

ファイルサイズ制限とファイル名拡張子に適用されるグローバル制限は、アプリケーション内で設定されます。要求での送信内容がグローバル制限のサブセットの場合は、この制限が適用されます。グローバル制限は次のとおりです。

グローバル制限	値
すべてのクライアントのファイルサイズ	20MB
アップロードでサポートされている画像ファイルの形式	BMP、GIF、JPG、PNG、PSD

アセットのアップロードには次の HTML フォームを使用できます。フォームからは次の情報の入力が必要です。

- 会社名
- アップロードトークン
- ファイルサイズ制限
- ファイル名拡張子のリスト
- アップロードするファイルの名前

**UGC 画像アップロードテストページ:**

会社名

アップロードトークン

ファイルサイズ制限 (バイト)  バイト

使用可能ファイル拡張子

カラープロファイルの維持 ☐ はい ☒ いいえ

ファイル名の維持 ☐ はい ☒ いいえ

アップロードするファイル:  参照

「送信」ボタンをクリックして画像をアップロード: 送信

アセットをアップロードするための HTML フォーム。

図に示されたフォームに対して、ブラウザウィンドウを右クリックし、「ソースの表示」をクリックすると、次の HTML コードが表示されます。コードには、該当する URL クエリ文字列と、ユーザが「送信」をクリックしたときに実行される POST メソッドが表示されます。



以下は、アップロードが正常に完了した場合のサンプル応答です。

```
<?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>
```

**注意：**アップロードされたアセット（JPG、GIF など）は PTIFF 形式に変換され、応答ではその PTIFF アセットへの直接リンクが送信されます。

ほかの ImageServing リソースの場合と同様に、アセットには処理クエリを適用できます。例えば、以下の URL は、指定された幅と高さにストレッチされたアセットを要求します。

<http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?&wid=800&hei=100&fit=stretch>

アップロードするアセットをマルチパート/フォームとしてアップロードし、残りの値を URL クエリ文字列として送信します。URL クエリ文字列で以下のフィールドを使用して、アセットをアップロードできます。

URL パラメータ	必須またはオプション	値
op	必須	upload
upload_token	必須	会社と関連付けられている共有秘密キーに対応するアップロードトークン。
company_name	必須	アップロードを実行する会社の名前。
file_limit	オプション	アセットのファイルサイズ制限（バイト単位）。
file_exts	オプション	画像アセットファイルで許可される拡張子のリスト。
preserve_colorprofile	オプション	アップロードされたファイルを PTIFF 形式に変換するときに埋め込まれているカラープロファイルを保持します。値は true または false。初期設定は false。
preserve_filename	オプション	アップロードされたアセットのファイル名を保持します。値は true または false。初期設定は false。

**注意：**アップロードするアセットは、マルチパート POST 要求の唯一のフィールドとして送信する必要があります。

#### サンプル URL：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

#### 使用可能な HTTP メソッド：

POST

### 画像のアセットメタデータの取得

image\_info を使用して、アップロードしたアセットのメタデータを取得できます。次に例を示します。

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image\_info&shared\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\_name=1442564.tif

正常に完了した場合の応答は次のようになります。

```
<?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>
```

URL クエリ文字列で以下のフィールドを使用して、アセットの情報を要求できます。

URL パラメータ	必須またはオプション	値
op	必須	image_info
shared_secret	必須	会社の共有秘密キー。
image_name	必須	画像の名前。

サンプル URL :

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image\_info&shared\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\_name=1442564.tif

使用可能な HTTP メソッド :

GET と POST

## ベクトルアセットのアップロード

一定時間有効なアップロードトークンを取得したら、ベクトルアセットをアップロードできます。この例では、マルチパート/フォームとしてアセットをアップロードし、残りの値を URL クエリ文字列として送信します。

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\_18000&company\_name=000Company

upload\_token および company\_name フィールドは必須です。

詳しくは、283 ページの「[アップロードトークンの取得](#)」を参照してください。

詳しくは、283 ページの「[共有秘密キーの要求](#)」を参照してください。

この例のように、他のオプションの値も URL クエリ文字列として送信できます。

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

file\_limit パラメータでは、ファイルサイズ制限をバイト単位で指定します。file\_exts パラメータでは、アップロード可能なファイル名拡張子を指定します。この 2 つのパラメータはオプションです。

ファイルサイズ制限とファイル名拡張子に適用されるグローバル制限は、アプリケーション内で設定されます。要求での送信内容がグローバル制限のサブセットの場合は、この制限が適用されます。グローバル制限は次のとおりです。

グローバル制限	値
すべてのクライアントのファイルサイズ	20MB
アップロードでサポートされているベクトルファイルの形式	AI、EPS、PDF（以前、PDF ファイルが Adobe Illustrator CS6 で開いて保存されている場合のみ）

アセットのアップロードには次の HTML フォームを使用できます。フォームからは次の情報の入力が必要です。

- 会社名
- アップロードトークン
- ファイルサイズ制限
- ファイル名拡張子のリスト
- アップロードするファイルの名前

アセットをアップロードするための HTML フォーム。

図に示されたフォームに対して、ブラウザウィンドウを右クリックし、「ソースの表示」をクリックすると、次の HTML コードが表示されます。コードには、該当する URL クエリ文字列と、ユーザが「送信」をクリックしたときに実行される POST メソッドが表示されます。

```
<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.v
alue+"&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"> UGC Vector Upload Test Page: </td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td> Company Name</td><td><input type="text" size="40" name="company_name"></td></tr>
<tr><td> Upload Token </td><td><input type="text" size="40" name="upload_token"></td></tr>
<tr><td> File Size Limit (in bytes) </td><td><input type="text" size="40"
name="file_limit"> bytes</td></tr>
<tr><td> File Extensions allowed </td><td><input type="text" size="40"
name="file_exts"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td>File to upload: : </td>
<td><input name="filename" type="file" id="filename" size="58" maxlength="1024" /></td>
</tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td>Click Submit to upload your Vector: </td>
<td><input type="submit" value="Submit"></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
```

XML 応答を Internet Explorer で表示するには、**表示／ソース**をクリックします。XML 応答を Firefox で表示するには、**表示／ページのソース**をクリックします。XML 応答の表示には、Firefox を使用することをお勧めします。

以下は、アップロードが正常に完了した場合のサンプル応答です。

```
<?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>
```

**注意:** アップロードされたアセット (AI、EPS、PDF など) は FXG 形式に変換され、応答ではその FXG アセットへの直接リンクが送信されます。

他の Web-to-Print リソースの場合と同様に、アセットには処理クエリを適用できます。例えば、次の URL は FXG リソースを 500x500 png 画像に変換します。

`http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxg?fmt=png&wid=500&hei=500`

アップロードするアセットをマルチパート/フォームとしてアップロードし、残りの値を URL クエリ文字列として送信します。URL クエリ文字列で以下のフィールドを使用して、アセットをアップロードできます。

URL パラメータ	必須またはオプション	値
op	必須	upload
upload_token	必須	会社と関連付けられている共有秘密キーに対応するアップロードトークン。
company_name	必須	アップロードを実行する会社の名前。
file_limit	オプション	アセットのファイルサイズ制限（バイト単位）。
file_exts	オプション	アセットファイルで使用できる拡張子のリスト。

**注意：**アップロードするアセットは、マルチパート POST 要求の唯一のフィールドとして送信する必要があります。

**サンプル URL：**

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_to_ken=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

**使用可能な HTTP メソッド：**

POST

## アップロードしたアセットの削除

delete パラメータをこの形式で使用すると、アセットを削除できます。

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif`

次に、画像アセットを削除した場合の応答例を示します。

```
<?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>
```

URL クエリ文字列で以下のフィールドを使用して、アセットを削除できます。

URL パラメータ	必須／オプション	値
op	必須	delete

URL パラメータ	必須／オプション	値
shared_secret	必須	会社の共有秘密キー。
- 画像の場合： image_name    - ベクトル： fxg_name	必須	削除するアセットの名前。

サンプル画像の URL：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

ベクトル URL 例：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared\\_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&fxg\\_name=8875744.fxg](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&fxg_name=8875744.fxg)

## ディスク使用状況に関する情報の取得

以下の例のように、disk\_info パラメータを使用して、会社のディスク使用状況に関する情報を取得できます。

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk\\_info&shared\\_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63)

応答は次のようになります。

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
 <user_generated_content>
 <response>
 <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
 <version>1.0.0</version>
 <operationName>disk_info</operationName>
 <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
 <title>Disk Information for d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63</title>
 <message>Total Space available = 1395402342400 bytes. Total Space used = 0 bytes.</message>
 </response>
 </user_generated_content>
</scene7>
```

URL クエリ文字列で以下のフィールドを使用して、ディスク使用状況に関する情報を取得できます。

URL パラメータ	必須／オプション	値
op	必須	disk_info
shared_secret	必須	会社の共有秘密キー

以下のサンプルコードでは、000Company のディスク情報を取得します。

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk\\_info&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602)

## 第 21 章：マスターファイル

マスターファイルとは、Scene7 でリッチメディアアセットの作成に使用するファイルです。これらのファイルには、画像、PDF ファイル（eCatalog 作成用）、AI、ID および PSD の各ファイル（Web-to-Print テンプレート作成用）が含まれています。Scene7 はまた、ズームビューア、eCatalog ビューアなど、様々なビューアのビューアプリセットで「スキン」として使用する SWF ファイルをもサポートしています。

Scene7 Publishing System には、画像編集用ツールが用意されています。画像に対して画像マップとズームターゲットを作成できます。また、画像の切り抜き、シャープ、調整が可能です。

### 画質を最適化するためのベストプラクティス

許容範囲内の結果のレンダリングには多数の要因が関係することから、画質の最適化に時間がかかることもあります。知覚される画質は各個人で異なるので、結果はある程度主観的なものと言えます。構造的に実験を行うことが重要です。

Scene7 には、画像のチューニングと最適化、および結果のレンダリングを行うための 100 を超える画像サービングコマンドが備わっています。重要なコマンドおよびベストプラクティスを使用して、このプロセスを効率化し、良い結果をすばやく得るために、次のガイドラインが役に立ちます。

#### 画像形式 (&fmt=) のベストプラクティス

- 良い画質および扱いやすいサイズと幅で画像を配信するには、JPG または PNG が最良の選択肢です。
- URL に形式コマンドが指定されていない場合、Scene7 Image Serving の初期設定では JPG が配信されます。
- JPG は 10:1 の比率で圧縮され、通常は比較的小さい画像ファイルサイズになります。PNG は約 2:1 の比率で圧縮されますが、画像に白の背景が含まれるなどの一部のケースではその限りではありません。ただし、一般的に PNG ファイルのサイズは JPG ファイルよりも大きくなります。
- JPG は非可逆圧縮を使用します。この方式では、圧縮中に画像要素（ピクセル）が消失します。一方、PNG は可逆圧縮を使用します。
- JPG では、シャープなエッジとコントラストを持つ人工的な画像よりも写実的な画像の方がより忠実に圧縮されます。
- 画像に透明部分が含まれる場合は、PNG を使用します。JPG では透明化がサポートされません。

画像形式のベストプラクティスとして、まずは最も一般的な設定である &fmt=JPG を使用します。

#### 画像サイズのベストプラクティス

画像サイズの動的な縮小は、Scene7 Image Serving で実行される最も一般的なタスクの 1 つです。このタスクでは、サイズを指定し、さらにオプションとして画像の縮小に使用するダウンサンプリングモードを指定します。

- 画像サイズに関する最も適切で簡単なアプローチは、&wid=<value> と &hei=<value> を使用するか、または &hei=<value> だけを使用することです。これらのパラメーターにより、縦横比に応じて画像の幅が自動的に設定されます。
- &resMode=<value> は、ダウンサンプリングに使用されるアルゴリズムを制御します。まずは &resMode=sharp2 を使用してください。この値により、最良の画質になります。ダウンサンプリングの値として =bilin を使用する方が高速ですが、アーチファクトのエイリアシングにつながることも多くあります。

画像サイズに関するベストプラクティスとして、&wid=<value>&hei=<value>&resMode=sharp2 または &hei=<value>&resMode=sharp2 を使用します。



## 画像へのシャープ適用のベストプラクティス

画像へのシャープ適用は、Web サイト上の画像を管理する上で最も複雑な側面であり、ミスが多く起きるところです。次の参考リソースを参照して、Scene7 でのシャープ適用とアンシャープマスクの仕組みを詳しく学習してください。

ベストプラクティスに関するホワイトペーパーの [Adobe Scene7 Publishing System](#) および [Scene7 Image Server](#) での画像へのシャープの適用。

Adobe TV の [アンシャープマスクによる画像へのシャープの適用](#)。

Scene7 では、取り込み時、配信時またはその両方で画像にシャープを適用できます。ただし、ほとんどの場合は、両方ではなくいずれかの方法のみを使用して画像にシャープを適用することをお勧めします。通常は、配信時に URL 上の画像にシャープを適用すると最良の結果を得られます。

画像へのシャープの適用に使用できる方法は次の 2 つあります。

- シンプルシャープ (&op\_sharpen) - Photoshop で使用されるシャープフィルターと同様に、シンプルシャープは動的なサイズ調整後の最終的な画像ビューに対して基本的なシャープを適用します。ただし、この方法にはユーザーが設定できる項目はありません。ベストプラクティスとして、必要でない場合は &op\_sharpen を使用しないでください。
- アンシャープマスク (&op\_USM) - アンシャープマスクは、業界標準のシャープフィルターです。ベストプラクティスとして、次のガイドラインに従って、アンシャープマスクを使用して画像にシャープを適用します。アンシャープマスクでは、次の 3 つのパラメーターを制御できます。

- &op\_sharpen=amount,radius,threshold

- amount (0 ~ 5、効果の強度)
- radius (0 ~ 250、シャープが適用されるオブジェクト周囲に描画される「シャープ線」の幅、ピクセル単位)

radius パラメーターと amount パラメーターは互いに反作用することに注意してください。radius を減らす操作は amount を増やすことで補うことができます。radius ではより細かい制御が可能であり、値を低く設定すると、端のピクセルだけがシャープになり、高く設定すると広範囲のピクセルがシャープになります。

- threshold (0 ~ 255、効果の感度)

このパラメーターは、シャープを適用するピクセルが周囲の領域とどの程度異なれば、端のピクセルとみなされフィルターによりシャープが適用されるかを指定します。しきい値は、肌のトーンのような類似した色の領域に過度なシャープが適用されることを防ぐために使用できます。例えば、しきい値に 12 を指定すると、肌のトーンの明るさがわずかに変化しても無視され「ノイズ」が追加されません。一方、まつげと皮膚が接触する場所のようにコントラストの強い場所にはエッジのコントラストが追加されます。

フィルターで使用するベストプラクティスを含む、これら 3 つのパラメーターの設定方法について詳しくは、次のリソースを参照してください。

Scene7 ヘルプトピックの [画像へのシャープの適用](#)。

ベストプラクティスに関するホワイトペーパーの [Adobe Scene7 Publishing System](#) および [Scene7 Image Server](#) での画像へのシャープの適用。

- Scene7 では、第 4 パラメーターの monochrome (0,1) も制御できます。このパラメーターは、アンシャープマスクが各カラーコンポーネントに個別に適用されるか (値 0 を使用)、画像の明るさ/適度度に適用されるか (値 1 を使用) を示します。

ベストプラクティスとして、まずはアンシャープマスクの radius パラメーターを使用します。はじめに使用できる radius 設定は次のとおりです。

- Web サイト : 0.2 ~ 0.3 pixel
- 写真印刷 (250 ~ 300 ppi) : 0.3 ~ 0.5 pixel
- オフセット印刷 (266 ~ 300 ppi) : 0.7 ~ 1.0 pixel

- カンバス印刷 (150 ppi) : 1.5 ~ 2.0 pixel

amount を 1.75 から 4 まで徐々に増やします。シャープ適用で必要な効果が得られない場合は、radius を小数単位で増やして、もう一度 amount を 1.75 ~ 4 の間で動かします。必要に応じて繰り返します。

monochrome パラメーター設定は 0 のままにします。

## JPEG 圧縮 (&qlt=) のベストプラクティス

- このパラメーターは JPG エンコーディングの画質を制御します。値を高く設定すると画質は上がりますがファイルサイズが大きくなり、低く設定すると画質は下がりますがファイルサイズが小さくなります。このパラメーターの範囲は 0 ~ 100 です。
- 高画質を目的として最適化する場合にも、このパラメーターの値を 100 以外に設定してください。90 や 95 の設定と 100 の設定の違いはほぼ認識できない程度ですが、100 を設定すると画像ファイルのサイズが不必要に増加します。したがって、画質を上げるために最適化を行いながら、画像ファイルが大きくなりすぎないようにするために、qlt= 値を 90 または 95 に設定します。
- 小さい画像ファイルサイズを目的として最適化しながら、画質を受容可能なレベルに維持するには、qlt= 値を 80 に設定します。70 ~ 75 以下の値に設定すると、画質が大幅に低下します。
- ベストプラクティスとして、中程度に維持するには、qlt= 値を 85 に設定します。
- qlt= での chroma フラグの使用
  - qlt= パラメーターには第 2 の設定があります。RGB 色度ダウンサンプリングをオンにするには値 ,1 を使用し、オフにするには値 ,0 を使用します。
  - 簡単な設定を維持するために、まずは RGB 色度ダウンサンプリングをオフにします (,0)。この設定により通常は画質が上がります。特にシャープなエッジやコントラストを多く含む人工的な画像ではそうなります。

JPG 圧縮のベストプラクティスとして、&qlt=85,0 を使用します。

## JPEG サイズ (&jpegSize=) のベストプラクティス

jpegSize は、メモリに制約のあるデバイスに配信するために画像が特定のサイズを上回らないようにする場合に便利なパラメーターです。

- このパラメーターはキロバイト単位で設定します (jpegSize=<size\_in\_kilobytes>)。このパラメーターには、画像配信で許可される最大サイズを定義します。
- &jpegSize= は、JPG 圧縮パラメーターの &qlt= と相互に影響します。JPG 圧縮パラメーター (&qlt=) が指定された JPG 応答が jpegSize 値を上回らない場合、&qlt= の定義どおりの画像が返されます。それ以外の場合は、&qlt= が徐々に減らされ、画像が許可される最大サイズ内に収まるか、または画像が最大サイズ内に収まらないと判断されエラーが返されます。

ベストプラクティスとして、メモリに制約のあるデバイスに JPG 画像を配信する場合には、&jpegSize= を設定し、パラメーター &qlt= を追加します。

## ベストプラクティスのまとめ

ベストプラクティスとして、高画質と小さいファイルサイズの両方を達成するために、まずは次のパラメーターの組み合わせを使用します。

fnt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op\_usm=1.75,0.3,2,0

この設定の組み合わせによって、ほとんどの状況で良好な結果が得られます。

画像をさらに最適化する必要がある場合は、シャープ適用（アンシャープマスク）パラメーターを徐々に微調整します。そのために、まずは **radius** を 0.2 または 0.3 に設定します。次に、**amount** を 1.75 から最大 4（Photoshop での 400% に相当）の範囲で徐々に増やします。求められる結果が得られたかを確認します。

シャープの結果にまだ満足できない場合は、**radius** を小数単位で増やします。小数単位で増やすたびに、もう一度 **amount** を 1.75 から始め、徐々に 4 まで増やします。求められる結果が得られるまで、このプロセスを繰り返します。上記の値は、制作スタジオで検証されてきたアプローチですが、他の値から始めて、別の方法に従っても問題ありません。ユーザーが満足できる結果であるかどうかは主観的な問題であるので、構造化された実験が重要になります。

実験中は、ワークフローを最適化するために次の一般的な推奨事項が役に立つでしょう。

- 様々なパラメーターをリアルタイムでテストします。その際には、Scene7 URL 上で直接テストするか、または調整操作のリアルタイムプレビューを表示する Scene7 Publishing System の画像調整機能を使用します。
- ベストプラクティスとして、Scene7 画像サービングコマンドを画像プリセットとしてグループ化することができます。画像プリセットは基本的に、\$thumb\_low\$、&product\_high\$ などのカスタムプリセット名を付けた URL コマンドマクロです。URL パス内にカスタムプリセット名を指定すると、そのプリセットが呼び出されます。この機能により、Web サイト上での様々な画像使用パターンに関するコマンドおよび画質設定を管理でき、URL 全体の長さを短縮することもできます。
- Scene7 には、画質を微調整するためのより高度な方法も備わっています。例えば、取り込み時に画像にシャープを適用できます。レンダリング結果をさらに微調整して最適化する高度な使用例については、アドビのプロフェッショナルサービスまでお問い合わせください。個々のお客様向けの情報とベストプラクティスを提供いたします。

## 画像の編集

Scene7 Publishing System には、リッチメディア効果を作成するための多くのツールが用意されています。これらのツールは、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして、または詳細ビューの参照パネルで使用できます。Scene7 では、次の画像編集タスクを実行できます。

**画像マップの作成** 「画像」コマンドまたは画像マップボタン  を選択して、画像マップを作成します。画像マップは、画像、eCatalog ページまたはスピンセット内の画像の中で、ロールオーバーテキストを含んだパネルが表示されるホットスポットです。例えばユーザが画像マップをクリックすると、新しい Web ページが起動します。詳しくは、297 ページの「[画像マップの作成](#)」を参照してください。

**ズームターゲットの作成** 「ズームターゲット」コマンドまたはズームターゲットボタン  を選択して、サムネールターゲットを作成します。ユーザがズームビューアでサムネールターゲットをクリックすると、画像の特定の部分が直接ズームされます。詳しくは、128 ページの「[ガイドズーム用のズームターゲットの作成](#)」を参照してください。

**画像の切り抜き** 「切り抜き」コマンドまたは切り抜きボタン  を選択して、画像を切り抜きます。詳しくは、303 ページの「[画像の切り抜き](#)」を参照してください。

**画像をシャープにする** 画像をシャープにし、アウトラインのかすみをなくしてより鮮明に表示するには、「シャープ」コマンドまたはシャープボタン  を選択します。詳しくは、304 ページの「[画像へのシャープの適用](#)」を参照してください。

**画像の調整** 画像の反転、回転、ぼかし、色彩の統一、カラーバランスの変更を行うには、「調整」コマンドまたは調整ボタン  を選択します。詳しくは、308 ページの「[画像の調整](#)」を参照してください。

**レイヤーの編集** 「レイヤー」タブをクリックすると、PSD ファイル内の編集可能な各レイヤーが表示されます。PSD ファイルをアップロードするとき、すべてのレイヤーが、Scene7 内で編集できるように、別個のファイルとしてアップロードされます。

これらのツールを使用した画像編集に加えて、Scene 7 Publishing System にアップロードする際に画像を編集できます。例えば、画像のアップロード時に、画像を切り抜いたり、クリッピングパスからマスクを作成したり、画像のカラープロファイルを選択したりできます。

## 画像マップの作成

画像マップは、画像、eCatalog ページまたはスピンセット内の画像の中で、テキストを含んだロールオーバーパネルが表示される領域です。ユーザが画像マップをクリックすると、何らかのアクションがトリガされます。例えば、製品の詳細を説明した Web ページが起動します。ユーザがポインタを画像マップに合わせると、画像マップの存在を示すアウトラインが画像マップの周囲に表示されます。

画像マップは、Scene7 で作成できるとともに、Adobe Acrobat や Adobe InDesign でカタログをデザインする際にも作成できます。

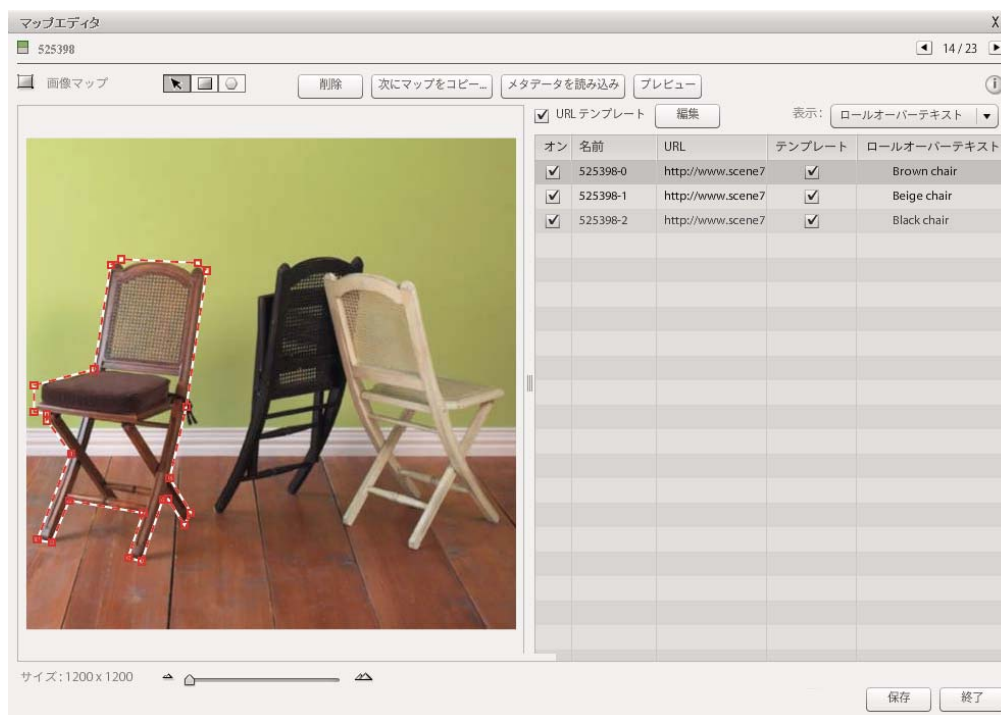
画像マップを作成する際に、次のことが可能です。

- ロールオーバーテキストの入力
- Web ページを起動するための JavaScript と URL の入力
- 画像マップの URL テンプレートの作成
- 画像マップの別の画像、eCatalog ページまたはスピンセットへのコピー
- CSV または XML への画像マップの書き出し
- タブ区切りファイルまたは XML ファイルからの画像メタデータの読み込み
- World Wide Web Consortium (W3C) によって定義された他のアクションの定義
- 画像マップのプレビュー

## 画像マップの描画と調整

1 次のいずれかの操作を行います。

- グリッドビューまたはリストビューで画像を操作している場合は、「編集」ドロップダウンリストで「画像マップ」をクリックします。または、詳細ビューで画像を開いて、画像の上にある画像マップ  をクリックします。
- グリッドビューまたはリストビューでスピンセットを操作している場合は、「編集」をクリックします。または、詳細ビューでスピンセットを開いて、「編集」をクリックします。画像アセットを選択して、画像マップ  をクリックします。
- グリッドビュー、リストビューまたは詳細ビューで eCatalog を操作している場合は、「編集」をクリックします。「ページをマップ」タブをクリックします。



画像マップの作成

- 2 長方形または多角形の画像マップを描画します。

**長方形マップ** 長方形画像マップツール  を選択し、ページをドラッグして長方形を作成します。長方形マップにポイントを追加する（これにより多角形マップに変更する）には、**Ctrl** キーを押し、挿入ツールを目的の位置に合わせ、クリックします。

**多角形マップ** 多角形画像マップツール  を選択し、囲む画像領域の枠上の点をクリックします。多角形の密度スライダを使用して、多角形内のポイント密度を変化させます。ほかのマップを選択した場合、元の密度は記憶されます。多角形内でポイントが追加、削除または移動されると、元の密度は失われ、スライダは最大値にリセットされます。

- 3 必要に応じて、画像マップリストに、画像マップの名前を入力します。画像マップを描画し終わると、Scene7 によって画像マップの名前が指定されます。

割り当てられる名前は、作業対象の画像または eCatalog ページの名前に連番を付加したものです。これと異なる名前を自由に指定することもできます。

- 4 ユーザが画像マップをクリックしたときに新しい Web ページを開く場合は、画像マップリストに URL を入力します。  
詳しくは、300 ページの「[テンプレートを使用した JavaScript および URL の入力](#)」を参照してください。

- 5 ユーザが画像マップにポイントを合わせたときに、ロールオーバーテキストを表示する場合は、画像マップリストにそのテキストを入力します。画像マップリストの表示メニューを選択し、「ロールオーバーテキスト」を選択します。次に、画面に表示するテキストを入力します。ワードプロセッサで入力したテキストを「ロールオーバーテキスト」フィールドにコピーすることもできます。

- 6 画像マップにポイントを合わせたときに別のアクション効果を実行する場合は、アクションを定義します。「表示」ドロップダウンリストで「その他のアクション」をクリックします。アクションの属性を入力します（画像マップのロールオーバーテキストとアクションを作成するには、表示／両方をクリックします）。

詳しくは、301 ページの「[画像マップのその他のアクションの定義](#)」を参照してください。

7 (オプション) 次のいずれかの操作を行います。

- 画像マップをプレビューするには、「プレビュー」をクリックします。
- 画像マップまたは多角形の頂点を削除するには、画像でシェイプを選択して、「削除」をクリックします。eCatalog のすべてのページから画像マップを削除するには、「ページ順序」タブで「マップをクリア」をクリックします。
- 画像マップを削除せずに一時的に画像、スピンセット内の画像または eCatalog ページから取り除くには、画像マップリストの画像マップの「オン」オプションを選択解除します。

8 「保存」をクリックします。

## 画像マップの位置、形状およびサイズの調整

画像マップの位置、形状、およびサイズを変更するには、画像マップボタン  を選択します。パンツール  を選択して以下の手順に従います。

**位置の変更** マップの境界線に重ならない程度に近い位置にポインタを合わせます。ポインタが 4 方向の矢印アイコンに変わったら、マップを移動先の位置にドラッグします。

**サイズと形状の変更** 画像マップの形状とサイズの変更方法は、画像マップが長方形か多角形かによって異なります。

- **長方形の画像マップ** 画像マップの辺または角のいずれかの部分にポインタを合わせます。ポインタが 2 方向の矢印アイコンに変わったら、ドラッグします。縦横比 (形状) を維持しながらサイズを変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- **多角形の画像マップ** 正方形の選択ハンドルをドラッグします。選択ハンドルは、画像マップの境界線をクリックし、ドラッグすると表示されます。



画面の下部にあるサイズスライダをドラッグすると、表示を変更して、画像マップを詳細に確認することができます。

## 画像マップの重ね合わせ処理

画像または eCatalog ページに、複数の画像マップとマップの重なり順序がある場合、マップの重なり順序を決定できます。これには、画像マップリストでマップの順序を変更します。リストでマップ名を上下にドラッグします。リスト内で名前が上にある画像マップは、下にあるほかの画像マップの上に重なります。

## 画像マップデータの読み込み

ページごとに画像マップデータを入力する方法もありますが、画像、スピンセットまたは eCatalog のデータをマップの概要画面で読み込むこともできます。イメージマップデータは、タブ区切りファイルまたは XML DTD 形式で読み込みます。ファイルのフィールドの並び順は、マップの概要画面の表示順と同じにする必要があります。名前、TOC ラベル、マップ、URL、ロールオーバーテキスト、その他のアクション、検索文字列の順に並ぶようにしてください。画像マップデータを読み込むと、画像マップを作成するたびにそのデータを画像マップリストで入力する手間が省けます。

### 画像マップデータを読み込むには

- 1 画像マップエディタページ (画像またはスピンセット内の画像の場合) または eCatalog 編集画面の「ページをマップ」タブに進みます。
- 2 「メタデータを取り込み」をクリックします。
- 3 メタデータをアップロードダイアログボックスで、画像または画像マップをクリックして、目的のアセットプロパティタイプからメタデータをアップロードします。
- 4 「ファイルを生成」ドロップダウンリストで、作成するファイルの種類を選択します。
- 5 (オプション) 「生成」をクリックして、作成するファイルの種類に基づいて結果のデータをプレビューします。「閉じる」をクリックして、メタデータをアップロードダイアログボックスに戻ります。

- 6 アップロードするファイルを探して選択します。「ファイル名」テキストフィールドに、生成したファイルの名前を指定します。
- 7 (オプション)「ジョブ名」フィールドに、メタデータアップロードジョブの名前を指定します。
- 8 「アップロード」をクリックします。

## 画像マップのコピー

画像または eCatalog ページ間で画像マップをコピーできます。画像マップのコピーを利用して、それをもとに画像マップの作成を開始できます。また、画像マップをコピーして、同じレイアウトやマッピング構造を共有する画像またはページで再作成することもできます。

例えば、eCatalog 内の画像マップをコピーすることで、同じ eCatalog の各言語バージョン間ですべての画像マップを簡単にコピーすることができます。コピーのメリットを最大限に活かすには、ページ数が同じで、同じ画像が含まれている eCatalog 間でコピーします。コピー先の eCatalog に既に画像マップが含まれている場合、コピー時にそれらの画像マップが削除されることに注意してください。

### 画像マップをコピーするには

- 1 画像マップエディタページ（画像またはスピンセット内の画像の場合）または eCatalog 編集画面の「ページをマップ」タブに進みます。
- 2 「次にマップをコピー」をクリックします。
- 3 画像から画像マップをコピーするか、eCatalog から画像マップをコピーするかに基づいて、次のいずれかの操作を行います。
  - (画像) 画像を選択画面で、画像マップのコピー先の画像を選択します。
  - (eCatalog) アセットを選択画面で、画像マップのコピー先の画像または eCatalog ページを選択します。
- 4 「選択」をクリックします。

## テンプレートを使用した JavaScript および URL の入力

URL テンプレート (Href テンプレート) を定義すると、画像マップの URL を簡単に、より効率的に入力できるようになります。使用する画像マップの URL のほとんどが、共通の決まった形式を共有している場合、URL テンプレートを定義することをお勧めします。固定された URL の一部を URL テンプレートとして入力することにより、画像マップを作成するたびにこの URL の部分を入力する必要がなくなります。URL テンプレートにはまた、JavaScript コマンド、パス名、およびパラメータを含めることができます。初期設定では、URL テンプレートに、新しいウィンドウで画像を開く `loadProduct` という独自仕様の Scene7 JavaScript ハンドラが入っています。

**注意：**JavaScript コードを画像マップの HREF 属性に追加した場合、そのコードはクライアントのコンピューターで実行されます。そのため、JavaScript コードが安全であることを確認してください。

### URL テンプレートについて

URL テンプレートは次のように、画像マップリストの「URL」列の内容をテンプレートの 2 つのドル記号 (\$\$) に代入して使用します。

```
JavaScript:loadProduct('$$');void(0);
```

URL テンプレートには、すべての画像マップに共通の値をすべて指定します。画像マップリストの「URL」列には、共通部分以外の値のみを追加します。以下に例を挙げます。

- URL テンプレート：`javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/$$');void(0);`
- URL の値：`product.htm`
- 実際に生成される URL：`javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/product.html');void(0);`



初期設定では、URL テンプレートに、新しいウィンドウで URL の指定先を開く loadProduct という独自仕様の Scene7 JavaScript ハンドラーが入っています。この JavaScript ハンドラーは、JavaScript コードを使用して置き換えたり、次のいずれかの Scene7 ハンドラー使用したりすることができます。

- loadProductCW

現在のウィンドウの「URL」列で指定されている URL ターゲットを表示します。このハンドラーは、主に、Web サイト内のページに統合される eCatalog に対して使用します。

- loadProductPW

親ウィンドウ（現在のウィンドウを開いたページ）の「URL」列で指定された URL ターゲットを表示します。現在のウィンドウは開いたままですが、親ウィンドウは URL ターゲットの表示に変更されます。

**注意：**ハンドラー loadProductPW は、DHTML および HTML5 ビューアをサポートしていません。

## URL テンプレートの作成

URL テンプレートを作成するには：

- 1 マップエディター画面（画像またはスピンセットの場合）または eCatalog 画面の「ページをマップ」タブ（eCatalog の場合）で、「URL テンプレート」オプションの横の「編集」を選択します。マップテンプレートを編集ダイアログボックスが開きます。
- 2 JavaScript コードを入力し、URL を入力します（変数部分を 2 つのドル記号（\$\$）で置き換えます）。右クリックして「ペースト」を選択すると、コードをペーストできます。
- 3 「保存」ボタンを選択します。

## URL テンプレートの処理

マップエディタページ（画像およびスピンセットの場合）および eCatalog 画面の「ページをマップ」タブ（eCatalog の場合）には、URL テンプレートを処理するための次のコマンドが用意されています。

**「URL テンプレート」オプション** 「URL テンプレート」オプションを選択すると、画像または eCatalog ページにあるすべての画像マップに、URL テンプレートが適用されます。

**「テンプレート」オプション** URL テンプレートを使用しない画像マップを個別に指定する場合は、URL 画像マップリストで「テンプレート」オプションを選択解除します。

## 画像マップのその他のアクションの定義

表示メニューの「その他のアクション」を選択して、ロールオーバーテキストや Web ページ起動以外のアクションをトリガできます。ユーザが画像マップにポインタを合わせたときに、アクションを起動できます。このようなアクションは、World Wide Web Consortium の HTML 仕様によって、クライアント側画像マップとして定義されている属性を使用します。以下に例を示します。

**accesskey** ユーザがキーボードの指定されたキーを押すと、アクションがトリガされます。

**onfocus** カーソルやタブの操作によって、またはアクセスキーが押されて、画像マップにフォーカスが移動したときにイベントがトリガされます。例えば、対象の画像マップにフォーカスが移動したときに Web ページが起動し、画像マップがフォーカスを失ったときに閉じることができます。

**onblur** カーソルまたはタブの操作によって画像マップがフォーカスを失ったときに、イベントがトリガします。

**画像マップのその他のアクションを定義するには**

- 1 マップエディタ画面（画像およびスピンセットの場合）または eCatalog 画面の「ページをマップ」タブ（eCatalog の場合）で、表示メニューの「その他のアクション」を選択します。



2 World Wide Web Consortium の HTML 仕様によって指定されている構文を使用して、画像マップリストの「その他のアクション」列に、サポートされている属性を追加します。

3 「保存」をクリックします。

画像マップに、ロールオーバーテキストとアクションの両方を設定する場合は、表示メニューの「両方」を選択します。

## Adobe Acrobat または Adobe InDesign での画像マップの作成

画像マップは、Adobe Acrobat や Adobe InDesign での eCatalog のデザイン中に作成できます。

Acrobat または InDesign で、画像マップを表示する位置にハイパーリンクによる参照を作成し、画像マップの URL を指定します。PDF ファイルを Scene7 にアップロードする際に「リンクを抽出」オプションを選択すると、リンクが画像マップに自動変換されます。

詳しくは、InDesign または Acrobat のヘルプを参照してください。

### Adobe InDesign で画像マップを作成するには：

- 1 InDesign でウィンドウ／インタラクティブ／ハイパーリンクをクリックし、ハイパーリンクパネルを開きます。
  - 2 画像マップに含めるテキスト、フレームまたはグラフィックを選択します。
  - 3 ハイパーリンクパネルで、パネルメニューから「新規ハイパーリンク」をクリックします。
  - 4 新規ハイパーリンクダイアログボックスで、リンク先ポップアップメニューから「URL」を選択します。
  - 5 製品 ID を「URL」ボックスに入力するか貼り付け、「OK」をクリックします（Scene7 は画像マップ URL テンプレートを使用して URL を完成します）。
- 注意：**InDesign で外観のオプションを設定する必要はありません。外観は Scene7 で指定できます。
- 6 作成するすべての画像マップに対して手順 2 ～ 5 を繰り返します。
  - 7 ファイルを PDF として書き出します。
  - 8 PDF を Scene7 にアップロードし、「PDF オプション」で「リンクを抽出」を選択します。

### Adobe Acrobat で画像マップを作成するには

- 1 Acrobat でツール／高度な編集／リンクツールを選択します。
  - 2 ポインタをドラッグして画像マップを作成します。リンクの作成ダイアログボックスが開きます。
  - 3 「カスタムリンク」を選択し、「次へ」をクリックします。
- 注意：**Acrobat で外観のオプションを設定する必要はありません。外観は Scene7 で指定できます。
- 4 リンクのプロパティダイアログボックスで、「アクション」をクリックします。
  - 5 アクションを選択メニューから「Web リンクを開く」を選択し、「追加」をクリックします。
  - 6 「URL を編集」ダイアログボックスで画像マップの製品 ID を入力し、「OK」をクリックします（Scene7 は画像マップ URL テンプレートを使用して URL を完成します）。
  - 7 作成するすべての画像マップに対して手順 1 ～ 7 を繰り返します。
  - 8 ファイルを保存します。
  - 9 PDF を Scene7 にアップロードし、「PDF オプション」で「リンクを抽出」を選択します。

## 画像の切り抜き

Scene7 Publishing System で、画像を切り抜くことができます。システムは、切り抜かれた画像に関する情報を保持するので、画像を元の状態に戻すことが可能です。また画像を切り抜き、切り抜かれたバージョンを新しい名前で保存することもできます。

画像を切り抜き、画像の周りの空白を除去したり、画像の領域を切り抜いたりできます。

**注意：**切り抜いた後、「名前を付けて保存」ボタンをクリックして、切り抜いたバージョンの画像を別の名前で保存することができます。「名前を付けて保存」ウィンドウで、「新しいマスターとして保存」を選択すると、元の画像の 2 番目のコピーとして保存されます。「追加のマスター表示として保存」を選択すると、元の画像と切り抜いたバージョンが別の名前で保存されます。「元のファイルを置換」を選択すると、画像を切り抜いた元のファイルが削除されます。次に画像の名前を入力し、「送信」ボタンを選択します。

### 関連項目

309 ページの「[アップロード時の画像編集オプション](#)」

313 ページの「[PDF ファイルの余白の切り抜き](#)」

314 ページの「[PDF ページの端の切り抜き](#)」

## 画像の周りの空白の除去

画像の端から透明またはべた塗りのピクセルを切り抜くことができます。

- 1 画像を切り抜くには、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして「切り抜き」を選択するか、詳細ビューの参照パネルに表示して切り抜きボタン  をクリックします。切り抜きエディタ画面が開きます。
- 2 次のいずれかの操作を行います。
  - カラーピクセルをトリミングするには、トリミングメニューを選択し、「カラー」を選択します。色で自動切り抜きダイアログボックスが表示されます。隅メニューを選択し、切り抜く背景色が表示されている隅を選択します。「許容値」設定を 0 ～ 1 の範囲で入力します。0 に設定すると、画像の隅で選択した色と正確に一致するピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、許容される色の違いが大きくなります。「切り抜き」ボタンを選択します。
  - 透明ピクセルをトリミングするには、トリミングメニューを選択し、「透明」を選択します。透明度による自動切り抜きダイアログボックスが表示されます。「許容値」設定を 0 ～ 1 の範囲で入力します。0 に設定すると、完全に透明なピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、透明度の低いピクセルも切り抜かれるようになります。「切り抜き」ボタンを選択します。
- 3 「保存」をクリックします。

**注意：**切り抜いた後に、画像を元の状態に戻すには、切り抜きエディタ画面で画像を表示し、「リセット」ボタンを選択します。

## 切り抜き領域の選択

- 1 画像を切り抜くには、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして「切り抜き」を選択するか、詳細ビューの参照パネルに表示して切り抜きボタン  をクリックします。切り抜きエディタ画面が開きます。
- 2 画像内の切り抜かない部分を切り抜きボックスで指定します。「保存」ボタンを選択し、画像を切り抜くと、このボックス内に表示される部分は残ったままになります。

3 切り抜き領域を調整するには、次のいずれかの操作を行います。

- ボックスの辺または角をドラッグします。切り抜きボックスの縦横比（形状）を維持しながらサイズを変更するには、Shift キーを押しながらドラッグします。
- 「サイズ」ボックスで、切り抜きサイズをピクセル単位で指定します。
- ドラッグして切り抜きボックスを移動します。ボックスの境界内でポインタを移動します。ポインタが 4 方向の矢印アイコンに変わったら、ボックスを画面上の移動先の位置にドラッグします。

4 「保存」をクリックします。

**注意：**切り抜いた後に、画像を元の状態に戻すには、切り抜きエディタ画面で画像を表示し、「リセット」ボタンを選択します。

## 画像へのシャープの適用

シャープとは、デジタル画像のアウトラインを鮮明に表示するための画像操作方法です。シャープの適用によって、エッジのピクセル間のコントラストが大きくなり、領域の明暗が強調されます。また、局所的なコントラストも大きくなるので、微細な部分がはっきりと表示されます。すべての画像に正しくシャープを適用できる決まった方法はありません。シャープが足りなければ、ぼやけた画像になりますが、過剰なシャープは、ハロー、アーチファクトおよびノイズの原因になります。

Scene7 では、すべての画像に対して画像プリセットを使用することを強くお勧めします。これにより、画像プリセットで呼び出された画像に対して均等サイズとシャープの適用が実行されます。さらに、画像プリセットのシャープ適用パラメータの編集と変更が非常に簡単になります。次回に公開する際、そのプリセットで呼び出されたすべての画像には新しい値が与えられます。

Scene7 では、ビューアプリセットにシャープの適用を追加してから、そのプリセットでビューアを呼び出すことも推奨しています。これにより、ビューア内の画像が鮮明で魅力的になります。

ただし、画像プリセットやビューアプリセット、またはシャープの適用の代替方法のいずれかを使用するかどうかに関係なく、画像をよりシャープにすることが重要です。そうしないと、画像（および Web サイト）がぼやけて、曖昧に見えます。

**重要：**「シャープ」コマンドは、シャープ効果を含めた画像プリセット設定を上書きします。画像プリセットは、Scene7 Image Server から配信される画像のサイズと形式を決定します。Scene7 では、統一的なサイズとシャープの画像を配信するために、画像プリセットを画像配信に使用することをお勧めします。ただし、いったん個別の画像にシャープを設定すると、その後、画像プリセットのシャープ設定が画像に適用されなくなります。このような画像は、画像プリセットのシャープ設定を適用せずに配信されます。

多くの場合、画像にシャープを適用する必要があります。Scene7 SPS と画像サーバには、「シャープの適用」オプションがいくつか存在します。シャープの適用が画像に与える影響や、シャープの適用がどの程度必要であるか理解することが重要です。ほとんどの画像にシャープを適用する必要がありますが、要求される程度は画像によって異なります。

画像にシャープを適用すると、ピクセルのコントラストが増加し、エッジの強調効果が出ます。人間は、この強調されたエッジのコントラストをシャープとして認識します。画像にシャープフィルタを適用して、画像を強調することは簡単ですが、画像にシャープを適用しすぎることにも多くなります。

画像にシャープを適用しすぎると、光輪効果または境界線のバンディングが発生します。

Scene7 Publishing System および Scene7 Image Server で画像のシャープを最適化するために実行できるベストプラクティスがあります。

『[Scene7 Publishing System および Scene7 Image Server で画像にシャープを適用するためのベストプラクティス](#)』を参照してください。

### 画像にシャープを適用する方法

画像をシャープにするには、ロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして「シャープ」を選択するか、詳細ビューの参照パネルに表示してシャープボタン  をクリックします。シャープエディタ画面が開き、シャープの各コマンドが表示されます。コマンドを選択して、「保存」ボタンを選択します。

 画像にシャープを適用する前に、プリセットを適用メニューを選択し、画像プリセットを選択して、そのシャープ効果を確認します。画像プリセットのシャープ効果が、対象の画像に適している場合もあります。プリセットを適用メニューは、シャープエディタ画面の下部にあります。

### シャープオプション

以下の表には、Image Server の「シャープの適用」オプションが示されています。

名前	URL プロトコル	値	例
単純なシャープの適用	op_sharpen	0   1	op_sharpen=1
再サンブルモード	resMode	bilin   bicub   sharp2   trilin  bilin：標準的なバイリニア補間を選択します。最も高速な再サンブル法です。ただし、いくつかのエイリアシングアーチファクトが多少目に付きます。  bicub：バイキュービック補間を選択します。bilin よりも CPU 使用率が増えますが、エイリアシングアーチファクトが少ないシャープな画像になります。  sharp2：修正ランチョス窓関数を補間アルゴリズムとして選択します。バイキュービック法よりも多少シャープな結果になりますが、CPU 使用率はさらに高くなります。  trilin：修正トリリニア補間を選択し、可能な場合は、高い解像度と低い解像度の両方を使用します。エイリアシングが問題となっている場合にのみ使用することをお勧めします。周波数の高いデータが削減されることから、JPEG のサイズが小さくなります。	resMode=sharp2
アンシャープマスク	op_usm	適用量、半径、しきい値、モノクロ  適用量：フィルター強度の要因（実数 0...5）  半径：フィルターカーネル半径（実数 0...250 pixel）  しきい値：フィルターしきい値（整数 0...255）  モノクロ：各カラーコンポーネントに対して個別にアンシャープマスクを適用するには、0 に設定します。画像の明るさ（適用度）にアンシャープマスクを適用するには、1 に設定します。	op_usm=1,1,10,0

シャープメニューを選択し、オプションを選択します。

**なし** シャープを無効にします。

**シャープ** ファイルのサイズを変更した後に、ファイルに対して単純なシャープの適用を実行します。これは Photoshop の「シャープの適用」フィルタと類似しており、あらゆるユーザパラメータをサポートします。通常は、このフィルタまたはアンシャープマスクを使用しますが、両方を使用することはありません。ベストプラクティスとしてこの方法が推奨されることはありませんが、ボケの補正に役立ちます。（URL: op\_sharpen）

**アンシャープマスク** 最終的なダウンサンプリング画像に対するシャープフィルタの効果を微調整できます。効果の適用度、効果の半径（ピクセルで測定）、および無視されるコントラストのしきい値を制御できます。この効果は、Photoshop の「アンシャープマスク」フィルタと同じオプションを使用します。（URL: op\_usm）

アンシャープマスクでシャープの適用を微調整するには、これらのオプションを選択します。

- **適用量** 端のピクセルに適用されるコントラストの量を制御します。初期設定値は 0.0 です。高解像度画像では、この値を 5.0 まで高めることができます。適用量は、フィルタ強度の度合いと考えることができます。Scene7 での適用量は、Photoshop での適用量と同じでないことに注意してください。Photoshop では 1%～500%の適用量を使用されますが、Scene7 では 0.0～5.0 に拡大縮小されます（例えば、Photoshop では 5.0 は約 500%に相当し、0.9 は 90%に相当します）。
- **半径** シャープが影響する端のピクセルの周りのピクセル数を決定します。この効果は、画像内のすべてのピクセル上で実行され、全方向に放射されます。

最善の半径値は、画像のサイズに依存します。この値を小さく設定すると、端のピクセルのみにシャープが適用されます。大きい値に設定すると、広い範囲のピクセルにシャープが適用されます。

例えば、2000 x 2000 pixel の画像と 500 x 500 pixel の画像において類似したシャープの適用効果を得るには、2000 x 2000 pixel の画像で 2 pixel の半径値を設定します。次に、500 x 500 pixel の画像で 1 pixel の半径値を設定します（値が高ほど、画像のピクセルが多くなります）。

- **しきい値** アンシャープマスクフィルタが適用されたときに無視されるコントラストの範囲を決定します。このオプションは、シャープを適用するピクセルが周囲の領域とどの程度異なれば、端のピクセルとみなされシャープが適用されるかを指定します。

しきい値には 0～255 を使用します。これはグレースケール画像における明るさのステップ数です。0 = 黒、128 = 50% グレー、および 255 = 白。例えば、しきい値に 12 を指定すると、肌のトーンの明るさがわずかに変化しても無視され「ノイズ」が追加されません。一方、まつげと皮膚が接触する場所のようにコントラストの強い場所にはエッジのコントラストが追加されます。

例として、ある人物の顔写真があるとします。アンシャープマスクを適用すると、画像の中でコントラストの大きな部分に加えて滑らかな肌自体も影響を受けます。滑らかな肌でも、明るさの値によって微妙な変化を示します。しきい値を使用しない場合、フィルタによって肌のピクセルの微妙な変化が強調され、ノイズの多い効果（おそらく望ましくない）が発生する一方、まつげのコントラストが増加し、シャープさが強調されます（おそらく望ましい）。これを防ぐには、しきい値を使用して、滑らかな肌のようにコントラストが急激に変化しないピクセルは無視するフィルターとなるようにします。ノイズの発生を防止するためにも、0.02～0.2 の範囲で試してください。初期設定値である 0 では、画像内のすべてのピクセルにシャープが適用されます。

- **適用先** 「各カラー」を選択すると、各カラーコンポーネントに対して別々にシャープが適用されます。「明るさ」を選択すると、画像の明るさの領域にシャープを適用します。

## 再サンプリング

再サンプリングメニューを選択してオプションを選択します。これらのオプションは、ダウンサンプリングした画像をシャープにします。

**なし** 再サンプリングがオフになります。

**バイリニア法** 最も高速な再サンプリング法です。ただし、エイリアシングアーチファクトが多少目に付きます。

**バイキュービック法** Image Server の CPU 使用率が増えますが、エイリアシングアーチファクトが少ないシャープな画像になります。

**シャープ 2** バイキュービック法オプションよりも多少シャープな結果になりますが、Image Server の CPU 使用率はさらに高くなります。

**トリリニア法** 可能な場合は、高い解像度と低い解像度の両方を使用します。エイリアシングが問題となっている場合にのみ使用することをお勧めします。この方法では、周波数の高いデータが削減されるため JPEG のサイズが小さくなります。

### シャープの適用と画像プリセット

最終的な結果を達成するため、3つのシャープの適用効果をすべて混合できます。ただし、この操作は推奨されません。Scene7では、シャープの適用効果を画像プリセットの一部として保存するよう推奨します。画像プリセットを使用すると、小さなテキスト文字列内で動的にサイズ変更した画像を作成するため、最も頻繁に使用される画像の修飾子をパッケージ化できます。画像プリセットには、ファイル形式（通常は Web 用の JPEG）の値、ピクセル数、および画像へのシャープの適用が含まれます。特定のタイプの画像サイズを作成する必要がある各画像の修飾子を URL に追加する代わりに、「サムネール」などの指定された画像プリセットを作成し、適切なサイズ、ファイル形式およびシャープの適用オプションでサムネールの画像プリセットを設定してから、画像プリセット名を使用して画像を呼び出します。画像プリセットを使用すると、全体的な URL の長さが短縮されます。以下の 2 つの URL は、シャープを適用した、同じ 350 x 350 の JPEG 画像を生成します。

- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op\\_usm=0.9,1.0,8,0](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=0.9,1.0,8,0)
- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?\\$\\_s7product\\$](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?$_s7product$)

画像プリセットは、いつでも変更または更新することができます。画像プリセットに加えた変更の結果は、公開した後、および URL のキャッシュを消去した後に確認できます。

あるサイズカテゴリにおいて、各画像に対して 1 つのプリセットを使用する場合、会社管理者は Web コードを変更せずに、その画像プリセットの定義を更新し、再公開し、その形式を使用して各画像に影響を与えることができます。ベストプラクティスとして、サイト上でユニークなサイズあたりに 1 つの画像プリセットを使用します。画像プリセットを追加するには、設定／アプリケーション設定／画像プリセットに移動します。次に、既存のプリセットを追加または編集します。プリセットの名前自体が、唯一の必須フィールドです。ただし、各プリセットにある程度のシャープを適用する必要があります。

### JPG 画質

「JPG 画質」オプションは、JPG の圧縮レベルを制御します。

**JPG 画質** 圧縮レベルとクロミナンスダウンサンプルを制御する場合は、このオプションを選択します。

**スライダ** JPG の圧縮レベルを指定します。この設定は、ファイルサイズと画質の両方に影響を与えます。JPG 画質の値の範囲は、1 ～ 100 です。

**JPG クロミナンスダウンサンプリングを有効にする** 人間の眼は周波数の高い色よりも周波数の高い輝度に対して敏感であるため、JPEG 画像では画像情報は輝度と色の成分に分割されています。JPEG 画像を圧縮すると、輝度成分は最大解像度が維持され、色成分はピクセルのグループの平均化によりダウンサンプリングされます。ダウンサンプリングにより、知覚される品質にほとんど影響を与えることなく、データ量が 1/2 から 1/3 に削減されます。ダウンサンプリングは、グレースケール画像では使用できません。この方法は、コントラストが高い画像（テキストがオーバーレイされた画像など）で圧縮の量を低減させるのに役立ちます。

### 全社規模のシャープの適用オプションの設定

画像プリセットを使用しない場合、または URL 文字列と一緒に具体的な Image Server のシャープの適用プロトコルを渡さない場合、ダウンサンプル時に画像にシャープは適用されません。ただし、これが起こる場合、デフォルトのシャープの適用値を設定すると、すべての画像に対して、常にある程度のシャープが適用されます。

会社のデフォルトのシャープの適用オプションを設定するには、設定／アプリケーション設定／公開設定／Image Server に移動します。デフォルトの再サンプリングモードをシャープ 2 に設定する場合、ダウンサンプル時に常に画像にシャープが適用されます。

### ビューアプリセットへのシャープの追加

画像へのシャープ修飾子をプリセットに追加しない限り、初期の小さな読み込み画像がぼやけて見えます。これは、シャープを適用せずに、ビューアウィンドウに適合するようダウンサンプルされるためです。

SPS で（画像プリセットのような）ビューアプリセットを使用すると、肌の選択やビューアオプションを含む（印刷ボタンの挿入や、ズームアニメーションの速度制御など）、多数のオプションを一箇所に集中できます。ビューアプリセットは、設定／アプリケーション設定／ビューアプリセットの下にある、画像プリセットと同じセクションに表示されます。

修飾子オプションは、すべての eCatalog、回転、カスタムズームビューアプリセットのコア設定セクションの下に表示されます。修飾子ボックスに URL シャープの適用コマンドを追加することにより、ビューアプリセットを使用してビューアが呼び出されるたびにシャープが追加されます。

ビューアプリセットを呼び出すには、ビューア URL で `config= command` を使用します。ここに、ビューアプリセット（FantasticoZoom2009）を使用して画像セット（靴）を呼び出す例を示します。

`http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/FantasticoZoom2009&locale=en`

ここに示すプリセットは、ビューアのデフォルトのスキンにシャープを適用し、変更します。

### 画像に特有のオーバーライドの作成

あまり推奨されないシャープの適用方法として、画像ごとにシャープのオーバーライドを作成する方法が挙げられます。この場合、画像プリセットに適用されたシャープが、独自の具体的な値でオーバーライドされます。ただし、この方法は、あらゆるサイズに対して他のすべてのシャープの適用方法をオーバーライドします。画像の解像度があまり高くない場合、およびこれらの小さな画像にとって、画像プリセットの値が高すぎる場合、この方法が最適の使用例になります。この場合、画像ごとにシャープを適用することが必要になる場合があります。

SPS で任意の画像を選択して、詳細ビューに移動し（詳細ビューボタンをダブルクリックするか、押します）、「シャープ」をクリックします。パラメータを変更して、「保存」をクリックします。これにより、シャープの適用修飾子または画像プリセットなど、URL で呼び出すコマンドの代わりに、これらのシャープの適用パラメータを使用するよう Image Server に指示が与えられます。変更を反映させるには、公開する必要があります。

## 画像の調整

Scene7 には、画像の外観を調整するための様々なコマンドが用意されています。これらのコマンドによって、画像の反転、回転、ぼかし、カラーバランスの変更、色彩の統一が可能です。これらのコマンドを試すと、操作対象の画像に対するそれぞれの効果が確認できます。

309 ページの「[画像のエイリアスの作成](#)」も参照してください。

- 1 画像のロールオーバー時に表示される「編集」ボタンをクリックして「調整」を選択するか、参照パネルで画像をダブルクリックして詳細ビューで開きます。
- 2 ウィンドウ下部で、サイズと画像プリセットを選択します。
- 3 調整エディタウィンドウの右側にあるコマンドを使用して画像を調整します。
  - 「反転」オプションは、画像を水平または垂直方向に反転します。
  - 回転スライダを使用して画像を回転します。「回転」フィールドに値を入力すると、画像が回転します。正の値を入力すると、時計回りに回転し、負の値を入力すると、反時計回りに回転します。
  - ぼかしスライダまたはそれに対応するボックスは、画像のぼかしに使用します。値が大きいほど、画像のぼかしが強くなります。
  - コントラスト、明るさ、彩度、色相およびカラーバランスの各オプションを使用して、色と明るさを調整します。これらの効果は累積的に作用します。例えば、「マゼンタ」や「グリーン」の設定に対する変更は、「色相」設定の変更に追加されます。
  - 「色彩の統一」オプションを使用すると、シャドウやハイライトを維持したまま、画像の色彩が統一されます。「色彩の統一」オプションに対する変更もまた、累積的です。明るさメニューの「補正なし」を選択すると、自動明るさ補

正が無効になります。コントラスト値を 0 に設定して、元の画像のコントラストの範囲を維持するか、0 を超える数値を使用して、コントラストの範囲を指定します。値を 100 に設定すると、コントラストが最大になります。一般的な値は、30 ～ 70 の範囲です。

4 画像の調整が完了したら、次のいずれかの操作を行います。

- 「**保存**」をクリックします。
- 元の画像と置き換えるには、「**名前を付けて保存**」をクリックします。  
ドロップダウンリストで、「**元のファイルを置換**」を選択し、「**保存**」をクリックします。
- この画像を新しいマスター画像として保存するには、「**名前を付けて保存**」をクリックします。  
ドロップダウンリストで、「**新しいマスターとして保存**」を選択します。  
フォルダー名リストボックスで、新しいマスター画像を保存するフォルダーを選択します。  
「**保存**」をクリックします。
- 画像を追加のマスター画像表示として保存するために、画像のエイリアスを作成できます。「**名前を付けて保存**」をクリックします。  
名前を付けて保存ダイアログボックスのドロップダウンリストで、「**追加のマスター表示として保存**」をクリックします。  
フォルダー名リストボックスで、新しいマスター画像を保存するフォルダーを選択します。  
「**保存**」をクリックします。

## 画像のエイリアスの作成

調整後の画像を、追加のマスター画像表示として保存できます。そのために、「**追加のマスター表示として保存**」機能を使用して、画像のエイリアスを作成できます。

- 1 グリッドビューまたはリストビューで、エイリアスを作成する画像の横にある「**編集**」ドロップダウンリストの「**調整**」をクリックします。
- 2 ページ右下隅の「**名前を付けて保存**」をクリックします。
- 3 **名前を付けて保存**ダイアログボックスのドロップダウンリストで、「**追加のマスター表示として保存**」をクリックします。
- 4 **フォルダー名リスト**ボックスで、エイリアス画像を保存するフォルダーを選択します。
- 5 **ファイル名**フィールドに、エイリアスに使用する名前を入力します。
- 6 「**保存**」をクリックします。

## アップロード時の画像編集オプション

AI、EPS、PSD ファイルなどの画像ファイルをアップロードする際、アップロードオプションを設定ダイアログボックスで次の編集操作を実行できます。

- 画像の端からの余白の切り抜き
- 手動での画像の端の切り抜き
- カラープロファイルの選択
- クリッピングパスからのマスクの作成
- アンシャープマスクオプションによる画像へのシャープの適用



- 背景のノックアウト

これらのオプションは、アップロード画面の「画像編集オプション」の下にあります。

### 画像の余白の切り抜き

画像の余白ピクセルを自動的に切り抜くには、切り抜きメニューを選択し、「トリミング」を選択します。次のオプションを選択します。

**トリミング対象カラー** カラーと透明部分のどちらに基づいて切り抜くかを選択します。

- **カラー** 「カラー」オプションを選択します。次に、「隅」ドロップダウンリストから、切り抜く余白の色が最も正確に表示されている隅を選択します。
- **透明部分** 「透明部分」オプションを選択します。

**許容値** スライダーをドラッグして、許容値を 0 ～ 1 の範囲で指定します。

- **カラーに基づいたトリミングの場合** 0 に設定すると、画像の隅で選択した色と正確に一致するピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、許容される色の違いが大きくなります。
- **透明部分に基づいたトリミングの場合** 0 に設定すると、完全に透明なピクセルのみが切り抜かれ、設定値が 1 に近づくにつれ、透明度の低いピクセルがあわせて切り抜かれるようになります。

### 手動での画像の端の切り抜き

画像の端を手動で切り抜くには、切り抜きメニューを選択し、「手動」を選択します。次に、画像の一部または全部の辺から切り抜くピクセル数を入力します。画像から切り抜かれる長さは、画像ファイルの **ppi** (ピクセル/インチ) 設定によって異なります。例えば、画像の解像度が 150 ppi で、「上」、「右」、「下」、「左」の各テキストボックスすべてに 75 を入力した場合、各辺から 1/2 インチずつ切り抜かれます。

### カラープロファイルの選択

画像のカラースペースを選択するには、「カラープロファイル」オプションを選択します。

**sRGB に変換** sRGB (Standard Red Green Blue) に変換します。Web ページに画像を表示する場合のカラースペースには sRGB が推奨されます。

**オリジナルカラースペースを維持**：元のカラースペースが保持されます。

**カスタム アップロード元 > アップロード先**：「変換前:」と「変換後:」のカラースペースを選択するためのメニューが開きます。標準の Photoshop カラースペースまたは Scene7 Publishing System にアップロードされたカラースペースを選択できます。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

### クリッピングパスからのマスクの作成

「クリッピングパスからマスクを作成」を選択すると、画像のクリッピングパス情報に基づいて、画像のマスクが作成されます。このオプションは、画像編集アプリケーションで作成される際に、クリッピングパスが作成された画像に適用されます。

### アンシャープマスクを使用した画像へのシャープの適用

このフィルターを使用すると、ダウンサンプルされた最終的な画像へのシャープ適用フィルターの効果を微調整して、効果の適用度、効果の半径 (ピクセル単位) および無視されるコントラストのしきい値を制御できます。

この効果は、Photoshop の「アンシャープマスク」フィルターと同じオプションを使用します。その名称とは異なり、アンシャープマスクはシャープ適用フィルターの一種です。

「アンシャープマスク」で、目的のオプションを設定します。次の表に、設定オプションについて示します。

アンシャープマスクのオプション	説明
適用量	端のピクセルに適用されるコントラストの量を制御します。   このオプションは効果の適用度と考えてください。Scene7 Publishing System でのアンシャープマスクの適用量の値と Adobe Photoshop での適用量の値の主な違いとして、Photoshop の適用量の範囲は 1 ～ 500% です。これに対して、Scene7 Publishing System でのこの値の範囲は 0.0 ～ 5.0 です。Scene7 Publishing System での 5.0 という値は、Photoshop での 500% とほぼ等しく、0.9 という値は 90% とほぼ等しくなります。
半径	効果の半径を制御します。値の範囲は 0 ～ 250 です。   この効果は、画像内のすべてのピクセル上で実行され、すべてのピクセルから全方向に放射されます。半径の単位はピクセルです。例えば、2000 x 2000 pixel の画像と 500 x 500 pixel の画像において類似したシャープの適用効果を得るには、2000 x 2000 pixel 画像で 2 pixel の半径値を設定し、500 x 500 pixel の画像で 1 pixel の半径値を設定します。ピクセル数の多い画像ほど大きい値が使用されます。
しきい値	しきい値は、アンシャープマスクフィルターが適用されたときに無視されるコントラストの範囲です。このフィルターを使用するときに画像に「ノイズ」が入り込まないようにするには、このオプションが重要です。値の範囲は 0 ～ 255 です。これはグレースケール画像における明るさのステップ数です。0 = 黒、128 = 50% グレーおよび 255 = 白。   例えば、しきい値に 12 を指定すると、肌のトーンの明るさがわずかに変化しても無視されノイズが追加されません。しかし、まつげと皮膚が接触する場所のようにコントラストの強い場所にはエッジのコントラストが追加されます。   例えば、ある人物の顔写真にアンシャープマスクを適用すると、まつげと皮膚が接触して明確なコントラストが生まれる場所などの画像の中でコントラストの強い部分に加えて、滑らかな肌自体も影響を受けます。滑らかな肌でも、明るさの値によって微妙な変化を示します。しきい値を使用しない場合、このフィルターによって肌のピクセル内の微妙な変化が強調されます。そのため、ノイズの多い望ましくない効果となる一方、まつげのコントラストが増加し、シャープさが強調されます。   これを防ぐには、しきい値を導入して、滑らかな肌のようにコントラストが急激に変化しないピクセルは無視するフィルターとなるようにします。   以前に示したファスナーのグラフィックで、ファスナーの横のテクスチャを見てください。しきい値が小さすぎてノイズを抑えることができず、画像のノイズが現れています。
モノクロ	画像の明るさ（適用度）にアンシャープマスクを適用する場合は選択します。   各カラーコンポーネントに対して個別にアンシャープマスクを適用する場合は選択解除します。

304 ページの「[画像へのシャープの適用](#)」も参照してください。

[Scene7 Publishing System](#) および [Image Server](#) での画像へのシャープの適用も参照してください。

## ノックアウトの背景

ノックアウトの背景を使用すれば、画像をアップロードしたときにその背景を自動的に削除できます。このテクニックは、特定のオブジェクトへの注意を引き、煩雑な背景から際立たせるために便利です。

ノックアウトの背景のオプション	説明
ノックアウトの背景	ノックアウトの背景機能およびオプションを有効にするには選択します。
隅	必須。 ノックアウトする背景色を定義するために使用する画像の隅です。 「左上」、「左下」、「右上」または「右下」から選択できます。
Fill メソッド	必須。 設定した「隅」の場所からのピクセル透明化の方法を制御します。 次のいずれかの Fill メソッドを選択できます。     - 塗りつぶし - 指定した「隅」と一致し、その隅に接触するすべてのピクセルを透明にします。    - ピクセルを一致 - 画像上の場所を問わず、一致するすべてのピクセルを透明にします。
許容値	オプション。 設定した「隅」の場所に基づいて一致するピクセルカラーの許容されるバリエーション量を制御します。 値 0.0 を使用すると、完全に一致するピクセルカラーが対象になります。値 1.0 を使用する場合は、最大のバリエーションが許容されます。

#### 関連項目

303 ページの「[画像の切り抜き](#)」

## PDF の操作

PDF（Portable Document Format）ファイルは、Scene7 で eCatalog を作成する際に最もよく使用される形式です。PDF ファイルをアップロードすると、初期設定では、そのページがリッチメディアの作成に利用できるように、Scene7 によってページがラスタライズ、つまりリッピングされます。

### PDF アップロードオプション

PDF ファイルをアップロードする際には、ページの切り抜き、検索語の抽出、ppi 解像度の入力、およびカラースペースの選択など、様々な方法でファイルをフォーマットできます。PDF ファイルには、通常、トリミングマージン、切り抜きマーク、登録マーク、および他の印刷記号が印字されます。PDF ファイルのアップロード時には、ページの端をマークに沿って切り抜くことができます。

PDF ファイルのアップロードに関するオプションは、アップロード画面の「PDF オプション」の下にあります。

#### 処理

「処理」オプションは、次のとおりです。

**ラスタライズ**（初期設定）PDF ファイルのページをリッピングし、ベクタグラフィックをビットマップ画像に変換します。eCatalog を作成するには、このオプションを選択します。

**検索単語を抽出** PDF ファイルから語を抽出し、eCatalog ビューアでファイルをキーワード検索できるようにします。

**リンクを抽出** PDF ファイルからリンクを抽出し、eCatalog ビューアで使用する画像マップに変換します。

**複数ページの PDF から eCatalog を自動生成** PDF ファイルから自動的に eCatalog を作成します。eCatalog は、アップロードした PDF ファイルに従って名前が付けられます（このオプションは、アップロード時に PDF ファイルをラスタライズする場合のみ利用可能です）。

#### 解像度

解像度設定を指定します。この設定には、PDF ファイルで表示する ppi を指定します。初期設定値は 150 です。

#### カラースペース

カラースペースメニューを選択し、PDF ファイルのカラースペースを選択します。ほとんどの PDF ファイルには、RGB カラー画像と CMYK カラー画像の両方が含まれています。RGB カラースペースは、オンライン表示に適しています。

**自動検出** PDF ファイルのカラースペースが保持されます。

**RGB としてレンダリング** RGB カラースペースに変換します。

**CMYK としてレンダリング** CMYK カラースペースに変換します。

**グレースケールとしてレンダリング** グレースケールカラースペースに変換します。

#### カラープロファイル

次の「カラープロファイル」オプションを選択します。

**sRGB に変換** sRGB（Standard Red Green Blue）に変換します。Web ページに画像を表示する場合のカラースペースには sRGB が推奨されます。

**オリジナルカラースペースを維持** 元のカラースペースが保持されます。

**カスタム アップロード元 > アップロード先**：「変換前：」と「変換後：」のカラースペースを選択するためのメニューが開きます。標準の Photoshop カラースペースまたは Scene7 Publishing System にアップロードされたカラースペースを選択できます。

詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

## PDF ファイルの余白の切り抜き

**1** アップロード時に PDF ファイルの余白ピクセルを自動的に切り抜くには、切り抜きメニューを選択し、「トリミング」を選択します。

**2** 次のオプションを指定します。

**トリミング対象カラー** カラーと透明部分のどちらに基づいて切り抜くかを選択します。

- **カラー** 「カラー」オプションを選択します。隅メニューを選択し、PDF 上で切り抜く余白の色が最も正確に表示されている隅を選択します。
- **透明部分** 「透明部分」オプションを選択します。

**許容値** スライダーをドラッグして、許容値を 0 ～ 1 の範囲で指定します。

- **カラーに基づいたトリミングの場合** 0 に設定すると、PDF の隅で選択した色と正確に一致するピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、許容される色の違いが大きくなります。
- **透明部分に基づいたトリミングの場合** 0 に設定すると、完全に透明なピクセルのみが切り抜かれ、設定値が 1 に近づくにつれ、透明度の低いピクセルがあわせて切り抜かれるようになります。

## PDF ページの端の切り抜き

アップロード時に、PDF ファイルのページの端から印刷マークまでを手動で削除できます。

- 1 切り抜きメニューを選択し、「手動」を選択します。
- 2 「上」、「右」、「下」、「左」の各テキストボックスに、ページの上下左右の端からそれぞれ切り抜くピクセル数を入力します。

ページから切り抜かれる長さは、PDF ファイルの ppi（ピクセル / インチ）設定によって異なります。例えば、解像度の「ピクセル / インチ」設定に 150（初期設定）を入力し、ページの端から 75 pixel 切り抜いた場合、75 pixel を 150 ppi で換算すると 1/2 インチになるので、1/2 インチが切り抜かれます。

## PSD ファイルの操作

PSD（Photoshop Document）ファイルは、Scene7 でテンプレートを作成する際に最もよく使用される形式です。PSD ファイルのアップロード時に、ファイルから Scene7 テンプレートを自動的に作成できます（アップロード画面の「テンプレートを作成」オプションを選択）。

レイヤーを持つ PSD ファイルを使用してテンプレートを作成すると、Scene7 Publishing System は、各レイヤーごとに 1 枚の画像を作成するので、あわせて複数の画像が作成されます。

### PSD アップロードオプション

PSD ファイルのアップロードに関するオプションは、アップロードオプションを設定ダイアログボックスの「Photoshop オプション」の下にあります。これらのオプションでは、ファイルを切り抜き、そのファイルのカラープロファイルを作成し、それを使用してテンプレートを作成し、アンカーを選択できます。

これらのオプションは、PSD ファイルのアップロード時に利用できます。

**切り抜き**（切り抜きツールオプションの下に表示）PSD ファイルの端から余白を自動的に切り抜くには、「トリミング」を選択します。PSD ファイルの端を切り抜くには、「手動」を選択します。

- **トリミング** 「トリミング対象カラー」を選択し、「カラー」または「透明部分」を選択します。

「カラー」オプションを選択した場合は、隅メニューを選択し、PSD 上で切り抜く余白の色が最も正確に表示されている隅を選択します。

スライダをドラッグして、許容値を 0 ～ 1 の範囲で指定します。

色に基づいてトリミングする場合、0 に設定すると、PSD の隅で選択した色と正確に一致するピクセルのみが切り抜かれます。設定値が 1 に近づくにつれ、許容される色の違いが大きくなります。

透明度によってトリミングする場合、0 に設定すると、完全に透明なピクセルのみが切り抜かれ、設定値が 1 に近づくにつれ、透明度の低いピクセルも切り抜かれるようになります。

- **手動** 画像の一部または全部の辺から切り抜くピクセル数を入力します。画像から切り抜かれる長さは、画像ファイルの ppi（ピクセル / インチ）設定によって異なります。例えば、画像の解像度が 150 ppi で、「上」、「右」、「下」、「左」の各テキストボックスすべてに 75 を入力した場合、画像の各辺から 1/2 インチずつ切り抜かれます。

**カラープロファイル**（カラープロファイルオプションの下に表示）次のオプションを選択します。

- **sRGB に変換（初期設定）** sRGB（Standard Red Green Blue）に変換します。Web ページに画像を表示する場合のカラースペースには sRGB が推奨されます。
- **オリジナルカラースペースを維持** 元の画像のカラースペースが保持されます。

・ **カスタムアップロード元 > アップロード先** 「変換前:」と「変換後:」のカラースペースを選択するためのメニューが開きます。標準の Photoshop カラースペースまたは Scene7 Publishing System にアップロードされたカラースペースを選択できます。詳しくは、319 ページの「[ICC プロファイル](#)」を参照してください。

**レイヤーを維持** PSD にレイヤーがある場合は、そのレイヤーが個別のアセットにリッピングされます。アセットのレイヤーと PSD との関連付けはそのまま保持されます。レイヤーを表示するには、詳細ビューで PSD ファイルを開き、レイヤーパネルを選択します。詳しくは、315 ページの「[PSD ファイル内のレイヤーの表示と編集](#)」を参照してください。

**テンプレートを作成** PSD ファイルのレイヤーからテンプレートを作成します。

**テキストを抽出** ユーザがビューアでテキストを検索できるように、テキストを抽出します。

**レイヤーを背景サイズに拡大** リッピングされた画像レイヤーを背景レイヤーのサイズに拡大します。

**レイヤー名** PSD ファイルのレイヤーは、個別の画像としてアップロードされます。Scene7 Publishing System でこれらの画像に名前を付けるには、次のオプションを選択します。

・ **レイヤー名** PSD ファイルのレイヤー名が画像名になります。例えば、元の PSD ファイルで Price Tag という名前のレイヤーは、Price Tag という名前の画像になります。ただし、PSD ファイルでのレイヤー名が、初期設定の Photoshop レイヤー名（背景、レイヤー 1、レイヤー 2 など）の場合は、その初期設定のレイヤー名ではなく、PSD ファイルでのレイヤー番号が画像名になります。

・ **Photoshop とレイヤー番号** PSD ファイルのレイヤー番号が画像名になり、元のレイヤー名は無視されます。画像には、Photoshop ファイル名の後にレイヤー番号を付加した名前が付けられます。例えば、Spring Ad.psd というファイルの 2 番目のレイヤーは、Photoshop の初期設定でない名前を持っていた場合でも、Spring Ad\_2 という名前が付けられます。

・ **Photoshop とレイヤー名** 画像には、PSD ファイル名の後にレイヤー名またはレイヤー番号が付加した名前が付けられます。PSD ファイルのレイヤー名が、初期設定の Photoshop レイヤー名の場合は、レイヤー番号が使用されます。例えば、Spring Ad という PSD ファイルにある Price Tag という名前のレイヤーには、Spring Ad\_Price Tag という名前が付けられます。レイヤー 2 という初期設定名を持つレイヤーには、Spring Ad\_2 という名前が付けられます。

**アンカー** PSD ファイルから作成されたレイヤーコンポジションが生成するテンプレートに、画像をアンカーする方法を指定します。初期設定で、アンカーは中央に配置されます。中央にアンカーを配置することによって、置換画像は、その縦横比に関係なく、同じスペースを最も適切に埋めることができます。この画像を置き換える画像の縦横比が異なる場合も、テンプレートを参照し、パラメータの代入を使用すれば、同じスペースを適切に埋められます。使用しているアプリケーションが、テンプレートに割り当てられたスペースを置換画像が埋めることを必要とする場合は、別の設定に変更します。

## PSD ファイル内のレイヤーの表示と編集

PSD をアップロードする際に、「レイヤーを維持」を選択すると、Scene7 は個別のレイヤーをアセットにリッピングします。PSD ファイルに属するアセットレイヤーを表示および編集するには、参照パネル内のファイルを詳細ビューで開きます。

1 参照パネル内で完全な PSD ファイルをダブルクリックして、詳細ビューで開きます。

**注意:** PSD レイヤーのいずれかを開くのではなく、アセット全体を開いてください。

2 「レイヤー」をクリックしてレイヤーパネルを開きます。すべてのレイヤーが別個の画像としてレイヤーパネルに表示されます。

3 レイヤーをダブルクリックして開き、次のいずれかの操作を行います。

- ・ 画像マップアイコンをクリックして、レイヤー上に画像マップを作成します。詳しくは、297 ページの「[画像マップの作成](#)」を参照してください。
- ・ ズームターゲットアイコンをクリックして、レイヤー上にズームターゲットを作成します。詳しくは、128 ページの「[ガイドズーム用のズームターゲットの作成](#)」を参照してください。

- 切り抜きアイコンをクリックして、レイヤーを切り抜きます。詳しくは、303 ページの「[画像の切り抜き](#)」を参照してください。
  - シャープアイコンをクリックして、レイヤーにシャープを適用します。詳しくは、304 ページの「[画像へのシャープの適用](#)」を参照してください。
  - 調整アイコンをクリックして、レイヤーを調整します。詳しくは、308 ページの「[画像の調整](#)」を参照してください。
- 4 「保存」または「名前を付けて保存」をクリックします。
  - 5 別のレイヤーを表示または編集するには、レイヤープレビューの一番下にある矢印をクリックします。
  - 6 レイヤーの詳細ビューを終了するには、グリッドビューアイコンをクリックします。

## PostScript ファイルおよび Illustrator ファイルの操作

Scene7 Publishing System では、Adobe® PostScript® (EPS) ファイルおよび Adobe® Illustrator® (AI) ファイルを使用することができます。Scene7 には、これらのファイルのアップロード時に、それらを設定するためのコマンドが用意されています。

PostScript (EPS) 画像ファイルまたは Illustrator (AI) 画像ファイルをアップロードする際、それらのファイルを様々な方法でフォーマットできます。ファイルをラスタライズしたり、印刷テンプレート用に FXG に変換したり、透明の背景を維持したり、解像度を選択したり、カラースペースを選択したりできます。PostScript ファイルと Illustrator ファイルのフォーマット用オプションは、アップロードオプションを設定ボックスの「PostScript オプション」および「Illustrator オプション」の下でアップロード画面で利用できます。

**処理** ファイル内のベクタグラフィックをビットマップ形式に変換するには、「ラスタライズ」を選択します。

**レンダリング済みの画像で透明背景色を維持** ファイルの背景の透明度を維持します。

**解像度** 解像度設定を指定します。この設定には、ファイルの 1 インチあたりに表示されるピクセル数 (ppi) を決定します。

**カラースペース** カラースペースメニューを選択し、次のカラースペースのいずれかを選択します。

- **自動検出** ファイルのカラースペースが保持されます。
- **RGB としてレンダリング** RGB カラースペースに変換します。
- **CMYK としてレンダリング** CMYK カラースペースに変換します。
- **グレースケールとしてレンダリング** グレースケールカラースペースに変換します。

## ビネット、ウィンドウカバリング、キャビネットファイルの操作

Scene7 Image Authoring ツールのユーザは、Scene7 でビネット (VNT ファイル)、ウィンドウカバリング (VNW ファイル)、およびキャビネット (VNC ファイル) を使用できます。これらのファイルは、Scene7 Publishing System で作成したり編集することはできません。

ビネット、ウィンドウカバリング、およびキャビネットは、オーサリングされた画像です。Image Authoring と呼ばれる別の Scene7 プログラムを使用すると、画像内のオブジェクトをマスクすることで、同じ画像を様々なテクスチャや色で表示することができます。例えば、様々な布地が張られたソファ、様々な窓装飾を施した窓、様々な木材でできたキャビネットなどを表示できます。

ビネット、ウィンドウカバリング、およびキャビネットの各ファイルは、他のファイルと同じようにアップロードします。



## ビューア SWF ファイルの操作

Scene7 Publishing System では、多様なビューアのユーザインターフェイス「スキン」として、SWF ファイルを使用します。ユーザは、ビューアを設定する際、SWF スキンを選択できます。ビューア SWF では、他のビューアの構成設定と組み合わせて、ビューアの外観と動作が決定されます。

ユーザは、ビューアの全体的な外観を決定する SWF ファイルを選択する以外にも、次の機能を持つ SWF ファイルを選択できます。

- ビューアが最初に表示されたとき、「読み込み中」を示すアニメーションを表示します。
- ビューアで利用可能なヘルプトピックの外観を指定します。
- ビューアが応答を待っている間、「待機中」アニメーションを再生します。

**注意：**Scene7 Publishing System には、読み込み中アニメーションと待機中アニメーションの初期設定の SWF があります。このような初期設定の SWF を使用することも、独自の読み込み中 SWF や待機中 SWF を選択することもできます。ビューア用のヘルプボタン SWF ファイルを選択しない限り、ヘルプボタンは、初期設定で非表示です。

ビューア用の SWF を選択するには、その前に SWF ファイルを Scene7 Publishing System にアップロードし、ファイルを公開する必要があります。

### 関連項目

32 ページの「[ビューアプリセット](#)」



## 第 22 章：サポートファイル

サポートファイルとは、Scene7 がフォントを表示したり、画像ファイルのカラースペースを変換するのに使用するファイルです。サポートファイルには、XML ファイルと、その他の様々な種類のファイルがあります。

サポートされているファイル形式の一覧は、78 ページの「[サポートされているアセットファイル形式](#)」を参照してください。

### フォント

場合によっては、特定のフォントで入力したり、特定のフォントでテキストをレンダリングするのに、Scene7 Publishing System でフォントファイルをアップロードするよう求められることがあります。例えば、テンプレートレイヤー上のテキストの特定のフォントを使用するには、フォントファイルをアップロードします。eCatalog ビューアページ番号を特定のフォントで表示するには、フォントファイルをアップロードします。

Scene7 では、次の種類のフォントをサポートしています。

- すべての TrueType フォント
- PostScript® フォント
- OpenType/TrueType フォント
- OpenType/PostScript フォント
- PhotoFont

フォントファイルをアップロードした後に、SPS ID、フォント名、および種類に関する情報を、情報を編集画面で変更することができます。

**重要：**テンプレートレイヤーでフォントを使用する予定がある場合は、すべてのフォントスタイル（太字、斜体、太字 / 斜体、標準）をアップロードすることをお勧めします。Scene7 は、要求を処理するのにこれらのフォントスタイルを必要とします。フォントに関連付けられているすべての PostScript/Adobe Type 1 ファイルもアップロードすることをお勧めします。これらの一部のフォントには、詳細なカーニング情報が含まれています。

### フォントファイルのアップロード

フォントファイルのアップロードは、その他のファイルをアップロードするのと同じ方法で行います。フォントファイルは、あらゆる SPS フォルダに入れることができます。詳しくは、82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

### フォントファイル情報の編集

フォントの ID 名に加え、種類に関する情報を変更することができます。フォントファイルを編集することで、フォントを容易に検索および識別できるようになります。

参照パネルで、詳細ビューで編集するフォントファイルを選択して、ファイル／情報を編集を選択します。情報を編集画面が開きます。次のオプションを選択して、「送信」ボタンを選択します。

**フォント名** フォントが公開されたときにフォントを識別する名前です。

**Postscript 名** フォントの完全な PostScript 名です。通常は、太さまたはスタイルを示します。

**RTF 名** この名前は、テンプレートテキストレイヤーを作成する RTF エディタのポップアップメニューに表示されます。

**フォントファミリー名** スタイル、太さ、またはフォントの種類が含まれていないフォント名です。

**フォントスタイル** 標準、太字、斜体、太字斜体があります。

**フォントの種類** TrueType と Adobe Type 1 があります。これらのフォントを別の名前で呼び出す場合は、その名前を入力します。

**フォントの種類（省略）** オプションは次のとおりです。

- **TTF** PDF/PostScript のレンダリングと画像サービングに使用される TrueType フォントファイル。
- **AFM** Adobe Font Metrics 情報が含まれていて、画像サービングに使用される Adobe PostScript フォントファイル。
- **PFM** バイナリフォントメトリック情報が含まれている Adobe PostScript フォントファイル。
- **PFB** バイナリフォントのアウトライン情報が含まれている Adobe PostScript フォントファイル。PDF/PostScript のレンダリングと画像サービングに使用されます。

## ICC プロファイル

ICC（International Color Consortium）プロファイルは、画像ファイルのカラー空間を正しく変換する方法が記述されたファイルです。ICC プロファイルにより、画像の正しい色を得ることができます。例えば、コンピュータのモニタに出力するように設計された画像を正しく表示するには、ICC プロファイルを選択します。このプロファイルは、画像を異なるカラー空間に変換し、オンラインで正確に色が表示されるようにします。

Scene7 Publishing System では、画像をアップロードするときに ICC プロファイルを選択して、画像を異なるカラー空間に変換することができます。Photoshop のすべての標準的な ICC プロファイルは、Scene7 Publishing System で初期設定で使うことができます。アップロード画面でカラープロファイル名を表示するには、カラープロファイルメニューを選択します。そして、「カスタム アップロード元 > アップロード先」を選択して、変換前メニューと変換後メニューで ICC プロファイル名を選択します。詳しくは、309 ページの「[アップロード時の画像編集オプション](#)」を参照してください。

初期設定の ICC プロファイルに加え、他の ICC プロファイルを Scene7 Publishing System にアップロードして、それらをカラー空間の変換に使うことができます。参照パネルで詳細ビューに切り替えて、ICC プロファイルのプロファイルクラス、カラー空間の種類、PCS タイプを調べます。

## ICC プロファイルのアップロード

ICC プロファイルのアップロードは、ファイルをアップロードするのと同じ方法で行います。ICC プロファイルは Scene7 Publishing System のあらゆるフォルダに格納できます。詳しくは、82 ページの「[ファイルのアップロード](#)」を参照してください。

## ICC プロファイルの確認

ICC プロファイルを確認するには、参照パネルで ICC プロファイルを選択して、詳細ビューで表示します。詳細ビューに、ICC プロファイルに関する次の情報が表示されます。

**プロファイルクラス** ICC（International Color Consortium）では、それぞれの用途に対応したクラスを定義しています。例えば、入力プロファイルはデジタルカメラやスキャナなどに対応し、出力プロファイルはプリンタに対応しています。

**カラー空間の種類** この値は、ICC によって定義されている、プロファイルの「入力」カラー空間です。カラー空間の種類は、カラー空間の構成要素数とそれらの構成要素の解釈を定義します。例えば、RGB は、赤、緑、青の 3 つの構成要素のあるカラー空間です。カラー空間の種類は、空間の特定の色特性は定義しません（例えば、原色の色度）。

**PCSの種類** この PCS（Profile Connection Space）の種類は、プロファイルの「出力」カラースペースです。例えば、カラープロファイルは RGB から PCS に変換して、その後 CMYK に変換することができます。

色や画像のタグ付けに使用する入力、表示または出力プロファイルでは、PCS の種類は XYZ または Lab です。このプロファイルを、ICC 仕様に定義されている対応する特定のカラースペースとして解釈します。

## XML ファイル

XML ベースのシステムを使用して画像と画像情報を管理する Web サイトでは、XML ファイルを Scene7 Publishing System にアップロードできます。これらのいずれかのファイルを画像サービング用の事前処理ルールセットファイルとして指定できます。このファイルは、コマー্সサーバのビジネスロジックに合わせて、標準的な画像サービングプロトコル形式を再構成します。設定画面で、ルールセット定義ファイルパスとして機能する XML ファイルを指定できます。このパス設定は、Image Server 公開画面の「カタログ管理」にあります。詳しくは、55 ページの「[Image Server](#)」を参照してください。