

ADOBE® SCENE7® 사용

마지막 업데이트 2014 년 10 월 21 일

법적 고지 사항

법적 고지 사항은 <http://helpx.adobe.com/kr/legal/legal-notice.html>.

목차

1장: Adobe Scene7 소개

새로운 기능	1
시스템 요구 사항	1
Adobe Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션	2
도움말 사용	2
지원	2
Scene7 Media Portal 도움말	4
Adobe 교육 서비스	4
개발자 리소스	4

2장: 시작하기

Adobe Scene7 플랫폼 개요	7
Scene7 Publishing System 데스크톱 버전 사용	8
Media Portal	9
로그인 및 로그아웃	9
탐색 기본 사항	10
설정 기본 사항	12
리치 미디어 정보	13

3장: 설정

개인 설정	15
애플리케이션 설정	19
게시 설정	52
비디오 SEO(검색 엔진 최적화)	57
관리 설정	59

4장: Media Portal

시스템 요구 사항	65
빠른 시작: Media Portal 관리	65
Media Portal 사용자 역할	66
Media Portal 그룹 만들기 및 관리	67
Media Portal 사용자 추가 및 관리	69
FTP 계정 관리	72
Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항 지정	72
이미지 사전 설정 만들기 및 활성화	73
보다 효율적인 메타데이터 사용	74
Media Portal 화면 사용자 지정	74

5장: 자산 업로드 및 게시

파일 업로드 76

게시 파일 84

공개하기 전에 자산 테스트 87

작업 파일 확인 89

6장: 자산 관리

자산 폴더 작업 93

찾아보기 패널에서 자산 보기 94

찾아보기 패널에서 자산 선택 94

자산 검색 94

자산 미리 보기 97

자산 이동, 이름 바꾸기 및 삭제 99

[세부 사항 보기]에서 작업 101

메타데이터 보기, 추가 및 내보내기 103

Scene7 Publishing System에서 자산 내보내기 108

자산 변경 사항을 피어와 실시간으로 공유 110

자산 인쇄 110

휴지통 폴더 관리 110

프로젝트를 사용하여 작업 구성 111

7장: 이미지 크기 조정

빠른 시작: 이미지 크기 조정 113

마스터 이미지 업로드 115

이미지 사전 설정 지정 115

마스터 이미지 게시 116

URL을 웹 애플리케이션에 연결 117

8장: 확대/축소

빠른 시작: 확대/축소 119

확대/축소 이미지 업로드 120

유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기 121

확대/축소 뷰어 사전 설정 지정 122

다른 확대/축소 뷰어에서 이미지 자산 미리 보기 124

확대/축소 이미지 게시 124

확대/축소 뷰어를 웹 페이지에 연결 125

9장: eCatalog

빠른 시작: eCatalog 128

PDF 파일 업로드 129

eCatalog 만들기 131

eCatalog 이미지 맵 만들기 133

정보 패널 콘텐츠 관리 136

eCatalog 뷰어 사전 설정 지정 138

eCatalog 뷰어에서 eCatalog 미리 보기	139
eCatalog 게시	140
eCatalog를 웹 페이지에 연결	140
10장: 이미지 집합	
빠른 시작: 이미지 집합	143
업로드할 이미지 집합 자산 준비	144
이미지 집합 만들기	144
이미지 집합에 확대/축소 타겟 및 이미지 맵 포함	146
정보 패널 콘텐츠 관리	146
이미지 집합 보기	148
자동화된 이미지 집합 생성	149
이미지 집합을 웹 페이지에 연결	149
11장: 견본 집합	
빠른 시작: 견본 집합	151
업로드할 견본 집합 자산 준비	152
견본 집합 만들기	152
견본 집합에 확대/축소 타겟 및 이미지 맵 포함	154
견본 집합 보기	154
견본 집합을 웹 페이지에 연결	155
12장: 회전 집합	
빠른 시작: 회전 집합	158
회전 집합 만들기	159
회전 집합 뷰어 사전 설정 지정	162
회전 집합 미리 보기	162
회전 집합 게시	163
회전 집합을 웹 페이지에 연결	163
13장: 템플릿 기본	
빠른 시작: 템플릿 기본	165
템플릿 파일 업로드	166
템플릿 만들기	167
템플릿 매개 변수 만들기	174
템플릿 게시	175
템플릿을 웹 페이지에 연결	175
콘텐츠 변형 관리	176
14장: 템플릿 게시	
빠른 시작: 템플릿 게시	177
Illustrator에서 초기 템플릿 만들기	178
템플릿 게시에 사용할 파일 업로드	178
가변성 정의: 매개 변수화 및 DOM 조작	179

Scene7에서 템플릿 매개 변수화	179
템플릿 특성 미리 보기 및 업데이트	182
DOM 조작	184
FXG 템플릿을 웹 페이지에 연결	186
PDF 문서 만들기	186
15장: 비디오	
HTML5 비디오 작업	194
우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용	195
빠른 시작: 비디오	197
비디오 업로드 및 인코딩	198
비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기	210
웹 사이트 및 모바일 사이트에 비디오 배포	211
비디오에 캡션 추가	216
비디오에 장 마커 추가	218
소스 및 인코딩된 비디오 내보내기	220
유니버설 URL 사용	220
16장: 비디오 다시 자르기	
빠른 시작: 비디오 다시 자르기	221
비디오 사전 설정	222
비디오 다시 자르기용 비디오 업로드 및 트랜스코딩	223
비디오 다시 자르기 썸네일	223
비디오 다시 자르기에 대해 뷰어 사전 설정 지정	223
비디오 다시 자르기 만들기	224
비디오 다시 자르기 템플릿 만들기	234
비디오 다시 자르기의 정보 패널 만들기	235
뷰어에서 비디오 다시 자르기 미리 보기	238
비디오 다시 자르기 게시	238
웹 사이트에 비디오 다시 자르기 배포	239
17장: 혼합 미디어 집합	
빠른 시작: 혼합 미디어 집합	241
혼합 미디어 집합 만들기	242
혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정 지정	244
혼합 미디어 집합 게시	245
혼합 미디어 집합을 웹 페이지에 연결	246
18장: Adobe Analytics 계속 키트	
Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화	248
빠른 시작: Scene7과 Adobe Analytics 통합	248
Adobe Analytics에 로그인	249
Adobe Analytics 보고서 구성	250
Adobe Analytics 구성 정보 게시	254

Adobe Analytics 계측 키트를 사용하여 뷰어 계측	254
Adobe Analytics 보고서를 보고 통합 테스트	255
Adobe Analytics 추적 비활성화	256
19장: Test&Target 통합	
빠른 시작: Test&Target 통합	257
Scene7 및 Test&Target 통합	258
오피어 집합 만들기	258
오피어 집합을 Test&Target으로 푸시	261
20장: 사용자 생성 콘텐츠	
이미지 자산 또는 벡터 자산 업로드	262
업로드한 자산 삭제	270
디스크 사용 정보 가져오기	271
21장: 마스터 파일	
이미지 품질 최적화 우수 사례	272
이미지 편집	275
이미지 맵 만들기	275
이미지 자르기	280
이미지를 선명하게 하기	282
이미지 조정	286
업로드 시 이미지 편집 선택 사항	287
PDF 작업	289
PSD 파일을 사용한 작업	291
PostScript 및 Illustrator 파일 작업	292
비네팅, 창 커버링 및 캐비닛 파일 작업	293
뷰어 SWF 파일 작업	293
22장: 지원 파일	
글꼴	294
ICC 프로파일	295
XML 파일	296

1장: Adobe Scene7 소개

동적 리치 콘텐츠를 모든 장치와 화면에 업로드하고 관리, 향상 및 게시하기 위한 선도적인 주문형 크로스 미디어 Publishing System인 Adobe® Scene7®을 사용해 주셔서 감사합니다. Adobe Scene7 솔루션에는 다음 기능이 포함되어 있습니다.

- 동적 이미징: 실시간 편집, 형식 및 크기 지정, 대화식 확대/축소 및 페닝, 색상 견본 및 텍스트 견본, 360도 회전, 이미지 템플릿, 멀티미디어 뷰어
- eCatalog: 동적으로 제공되는 온라인 카탈로그를 구성 가능한 뷰어에 제공, 작성, 핫스팟 연결 및 게시
- Media Portal: 포털 사용자에게 Scene7 자산을 관리자 제어 "보기"에서 쉽게 액세스하여 자산을 업로드하고, 찾고, 검색하고, 미리 보고, 내보낼 수 있는 자체 제공 환경
- eVideo: 임의 형식으로 최종 비디오 업로드, 자동으로 Flash 형식으로 트랜스코딩 및 표준화, 핫스팟 및 비디오 템플릿 관리, 편집 및 만들기, 구성 가능한 비디오 뷰어에 게시 및 스트리밍
- 시각적 구성자: 색상 텍스처, 표면, 패턴, 모노그램 및 판화를 제품 이미지 또는 장면으로 실시간 렌더링 등 개인 설정과 사용자 지정 효과를 위한 온라인 시각적 구성을 가능하게 하는 실시간 렌더링 기술
- W2P(Web to Print): 사용자 지정 및 개인 설정 문서를 만들기 위한 사용자 지정 W2P(Web to Print) 솔루션을 가능하게 하는 실시간 합성 기술 및 프레임워크
- 이메일 및 인쇄 타겟 지정: 고객 프로필, 제품 및 채널 데이터베이스에 연결된, 시각적으로 타겟이 지정되고 개인 설정된 이메일 캠페인 제공

새로운 기능

새로운 기능과 향상된 기능 및 수정 사항을 포함하여 최신 Adobe Scene7 릴리스 노트를 검토하려면 [Scene7 릴리스 노트](#)를 참조하십시오.

시스템 요구 사항

Scene7 Publishing System을 사용하는 최상의 작업 환경을 위해서는 시스템이 다음 시스템 요구 사항 및 권장 사항을 충족해야 합니다.

- Microsoft® Windows® 7 이상 또는 Mac OS X 10.6 이상 Macintosh® Intel 프로세서 필요
- 3GB 이상 RAM 필요(4GB 이상 권장)
- 컬러 모니터
- 1280x1024 이상의 해상도로 트루 컬러를 지원하는 비디오 카드
- JAVA를 지원하는 브라우저, Flash 11 이상
- Windows 지원 브라우저: Internet Explorer 9.0 이상, Firefox 23 이상
- Macintosh 지원 브라우저: Safari 6.0 이상, Firefox™ 23 이상

참고: 브라우저에 Flash Player 버전 11이 없는 경우 Adobe(www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_kr)에서 다운로드할 수 있습니다.

Adobe Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션

Adobe Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션은 웹 브라우저 없이 데스크톱에서 SPS와 Media Portal을 실행할 수 있게 하는 Adobe AIR® 애플리케이션입니다. SPS 데스크톱 애플리케이션을 사용하여 데스크톱에서 파일과 폴더를 업로드할 수 있습니다.

도움말 사용

Adobe Scene7에서는 도움말 프로그램과 온라인 도움말을 제공합니다.

도움말 프로그램

Scene7 도움말 시스템은 모든 작업을 완료할 수 있는 정보를 보여 줍니다. Scene7 Publishing System에서 도움말에 액세스하려면 [도움말] > [이 항목의 도움말]을 선택합니다. 도움말 시스템에서 현재 보고 있는 Scene7 화면을 설명하는 페이지가 열립니다. 도움말 프로그램에서 목차를 열려면 [도움말] > [도움말 목차]를 선택합니다.

도움말 프로그램을 사용하려면

목차 검색 목차 제목과 하위 제목 옆에 있는 더하기 아이콘을 클릭하여 정보를 찾습니다. 빼기 아이콘을 클릭하면 하위 제목을 축소할 수 있습니다.

키워드 검색 검색 상자에 검색어를 입력합니다. 도움말 시스템에서 입력한 단어가 포함된 페이지 목록이 표시됩니다. 페이지를 선택하여 엽니다.

하이퍼텍스트 링크 상호 참조 도움말 시스템 전체에 많은 하이퍼텍스트 링크 상호 참조가 있습니다. 하이퍼텍스트 링크를 선택하여 도움말 프로그램에서 수행하려는 작업에 대한 자세한 내용이나 배경 정보가 포함된 페이지를 엽니다.

Scene7에서 기술 지원을 받는 방법에 대한 자세한 내용을 보려면 [도움말] > [지원]을 선택합니다.

화면 도움말

Scene7에서는 화면 도움말을 제공합니다.

도구 설명 커서를 단추, 메뉴 및 탐색 링크 위로 이동하면 도구 설명이 표시됩니다. 도구 설명은 이러한 화면 항목의 이름을 표시하여 빠르게 식별할 수 있도록 도와줍니다.

화면 지침 일부 화면에서는 작업 수행 방법을 설명하는 텍스트 오버레이 형태로 시작 지침을 제공합니다. 다음과 같은 아이콘을 제공하는 화면도 있습니다.

- **지침 아이콘** 정보 팁 아이콘 ⓘ을 클릭하면 간단한 작업 지침이 표시됩니다.
- **물음표 아이콘** 특정 단추나 컨트롤 옆에 있는 물음표 아이콘 ⓘ을 클릭하면 단추나 컨트롤에 대한 설명이 표시됩니다.

지원

기술 지원은 규모에 관계없이 모든 회사의 요구를 충족할 수 있도록 제공됩니다. 다음 표에서는 Scene7 기술 지원 제공에 대해 설명합니다.

지원	평가판	가입
횟수 제한	월별 2건	제한 없음
응답 시간	업무일 기준 2일	4시간(업무 시간 기준)
무료 라이브 웹 교육 및 비디오 자습서	포함	포함
이메일 지원	s7trialsupport@adobe.com	미국/캐나다: s7support@adobe.com 일본: s7support_jp@adobe.com EMEA: s7intsupport@adobe.com
라이브 전화 지원	사용할 수 없음	미국/캐나다: (800) 898-9743 또는 (408) 454-5910, 월요일-금요일, 06:00-18:00(PT) 일본: +81-3-6743-9632, 월요일-금요일, 오전 9:00 - 오후 5:00(표준 시간) 유럽: +44 (0)20 35641782, 월요일-금요일, 09:00-18:00(UTC/GMT) 독일: +49 (0)69 51709005, 월요일-금요일, 10:00-19:00(CET) 프랑스: +33 157324085, 월요일-금요일, 10:00-19:00(CET) 네델란드: +31 (0)20 2035138, 월요일-금요일, 10:00-19:00(CET)

기술 지원에 문제를 보고할 경우 다음 정보를 포함하십시오.

- 회사 이름
- 이름, 전화 번호 및 이메일 주소
- Scene7 애플리케이션, 플랫폼 및 버전
- 문제 설명 및 문제를 재현하는 데 필요한 단계
- 오류 메시지(있는 경우)
- 브라우저 유형 및 버전(해당하는 경우)
- Adobe® Flash® Player 버전(해당하는 경우)

Scene7 Media Portal 도움말

Scene7에서는 다음 도움말 문서도 이용할 수 있습니다.

Scene7 Media Portal 사용 Adobe Scene7 Media Portal은 포털 사용자가 회사에서 승인된 형식으로 자산을 쉽게 업로드하고, 찾고, 검색하고, 미리 보고, 내보낼 수 있는 브라우저 기반 환경입니다.

www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_kr을 참조하십시오.

Adobe 교육 서비스

Scene7에서는 비디오 자습서, 강사 주도식 워크샵 및 웹 세션, 데모 등의 형태로 교육을 제공합니다.

Adobe 교육 서비스

Adobe 교육 서비스에서는 조직에 맞게 디자인된 사용자 지정 심층 강의실 교육을 제공합니다. 대학 스타일의 지역 강의, 웹 기반 세션 또는 사용자 지정 온사이트 워크샵 형태의 교육이 제공될 수 있습니다. 지역 강의는 모든 고객에게 개방되며 북미와 EMEA의 여러 위치에서 정기적으로 제공됩니다. 사용자 지정 세션은 초보자에서 고급 사용자, 최종 사용자, 관리자 및 IT 직원에 맞게 조정할 수 있습니다.

[Adobe 교육 서비스](#)를 참조하십시오.

빠른 시작 비디오 자습서

미디어 포털, 다이내믹 이미징, eCatalog, eVideo, W2P(Web to Print) 및 Scene7 Publishing System 이해 및 사용과 관련된 여러 다른 주제에 대해 학습합니다.

[빠른 시작 비디오 자습서](#)를 참조하십시오.

데모

Scene7 기능의 데모를 참조하십시오.

[데모](#)를 참조하십시오.

도움말의 시작하기 장

도움말 시스템의 [시작하기] 섹션에서는 Scene7 신규 사용자를 위한 지침을 제공합니다. 플랫폼, 탐색, 설정, 자산 관리 및 리치 미디어 작성의 기본 사항에 대해 설명합니다.

7페이지의 “[시작하기](#)”를 참조하십시오.

개발자 리소스

Scene7에서는 각 Scene7 소프트웨어 모듈의 최신 주 버전에 대한 설명서를 제공합니다. Scene7 이미지 작성, Scene7 Publishing System, 이미지 서버, 렌더링 서버, 뷰어 및 W2P(Web to Print)에 대한 모듈 문서를 사용할 수 있습니다.

일부 모듈에 대한 릴리스 노트도 사용할 수 있습니다. 릴리스 노트에서는 향상 기능, 새로운 기능, 팁, 문제 해결 조언, 알려진 미해결 문제에 대한 자세한 정보를 제공합니다. 또한 리치 미디어 기능의 대화식 예와 활성화 방법도 제공합니다. 이외에도 릴리스 노트에서는 라이선스를 획득한 소프트웨어가 있는 클라이언트를 위한 설치 및 구성 지침을 제공합니다.

이미지 서버, 렌더링 서버 및 뷰어에 대한 참조 안내서에서는 이러한 서버 모듈의 http 프로토콜에 대해 설명합니다. 웹 사이트나 사용자 지정 애플리케이션에 맞게 Scene7 리치 미디어를 추가로 사용자 지정하고 활용하려는 웹 사이트 개발자는 이러한 안내서를 사용할 수 있습니다. Scene7에서는 독자가 Scene7 시스템, 일반적인 http 프로토콜 표준 및 규칙, 기본 이미징 기술 등을 알고 있다고 가정합니다.

Scene7 Publishing System API

문서	웹 주소
API 참조 가이드	설명서를 구하려면 Scene7 기술 지원에 문의하십시오.

이미지 작성

문서	웹 주소
사용자 안내서	이 설명서를 구하려면 Scene7 기술 지원에 문의하십시오.
릴리스 노트	이 설명서를 구하려면 Scene7 기술 지원에 문의하십시오.

이미지 제공 및 이미지 렌더링

문서	웹 주소
API 참조 가이드	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html

뷰어

문서	웹 주소
뷰어 참조 가이드 및 릴리스 노트	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html
뷰어 라이브러리 예	https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html
Adobe Flash용 Adobe Scene7 뷰어 SDK	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_kr
Adobe Scene7 HTML5 뷰어 SDK	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_kr

W2P(Web to Print)

문서	웹 주소
참조 안내서	www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_kr
솔루션 가속기 SDK	www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_kr

Adobe Developer Connection을 통해 SDK 액세스

SDK를 다운로드하고 설치하려면 Adobe Developer Connection에 등록해야 합니다.

- 1 웹 브라우저에서 Adobe Developer Connection(https://marketing.adobe.com/developer/ko_KR)으로 이동합니다.
- 2 Developer Connection 홈 페이지에서 오른쪽 위 모서리에 있는 [등록]을 클릭합니다.
- 3 [등록] 대화 상자에서 사용자 이름과 이메일 주소를 입력하고 사용 조건에 동의합니다.
- 4 [새 계정 만들기]를 클릭합니다.

환영 이메일이 수신됩니다.

- 5 계정을 활성화하고 암호를 설정하려면 이메일에서 [암호를 변경하려면 클릭]를 클릭합니다.
- 6 암호를 설정하고 [저장]을 클릭합니다.
- 7 Developer Connection 페이지의 오른쪽 위 모서리에서 [개발자 센터]를 클릭합니다.
(https://marketing.adobe.com/developer/ko_KR/devcenter).
- 8 왼쪽 탐색 영역에서 [Scene7]을 클릭합니다.
- 9 화면 지침에 따라 원하는 SDK를 다운로드하고 설치합니다.

2장: 시작하기

Adobe® Scene7®을 사용하면 미디어 자산을 Scene7 Publishing System(SPS)에 업로드하고, 리치 미디어를 작성하고, 작업 내용을 Scene7 이미지 서버로 게시할 수 있습니다. 이미지, PDF, PSD 파일, 비디오, 그래픽 및 글꼴 등 다양한 유형의 자산을 업로드할 수 있습니다. 게시 프로세스의 일부로 Scene7에서는 웹 사이트, 모바일 장치 및 애플리케이션에 필요한 URL을 생성합니다.

리치 미디어 도구에는 이미지 크기 조정, 전자 카탈로그, 이미지 세트, 스핀 세트, 견본 집합, 혼합 미디어 집합, 기본 템플릿, FXG 템플릿 및 비디오 다시 자르기가 포함됩니다.

Adobe Scene7 플랫폼 개요

Scene7은 통합 리치 미디어 관리, 게시 및 서비스 환경입니다. 웹, 인쇄물, 이메일 캠페인, 웹 포털, 데스크톱 및 장치를 비롯한 모든 마케팅 및 판매 채널에 리치 미디어를 제공할 수 있습니다.

워크플로우 프로세스

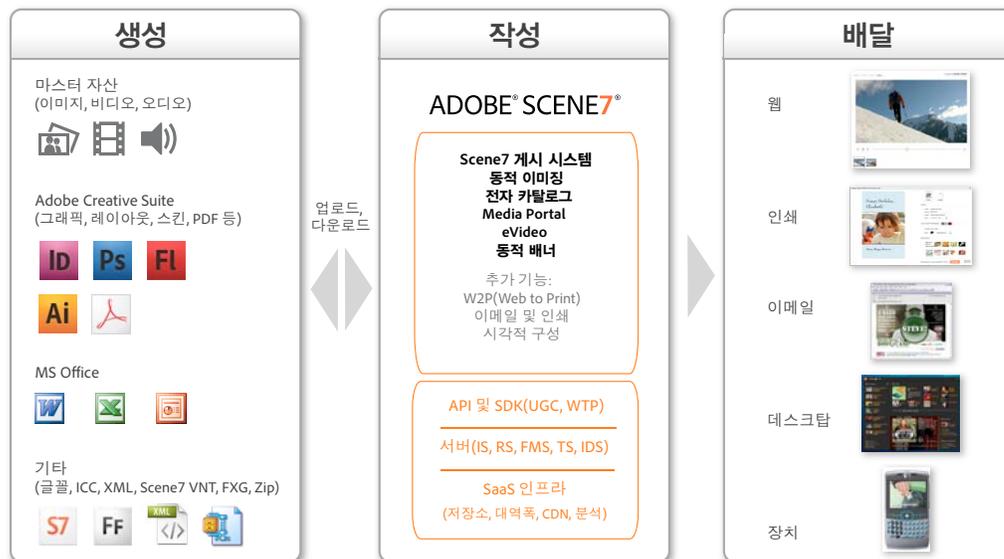
주요 Scene7 워크플로우 단계는 다음과 같습니다.

자산 업로드 및 관리 미디어 자산을 SPS에 업로드합니다. 시스템의 자산을 구성하고, 찾아보고, 검색할 수 있습니다. 메타데이터를 자산에 적용할 수도 있습니다. Adobe Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션을 설치하면 데스크톱에서 업로드 폴더로 파일과 폴더를 드래그하여 업로드할 수 있습니다.

리치 미디어 만들기 전자 카탈로그, 이미지 세트, 스핀 세트, 견본 집합, 혼합 미디어 집합, 기본 템플릿, FXG 템플릿 및 비디오 다시 자르기와 같은 다양한 자산 구성을 만듭니다. 자세한 내용은 13페이지의 “[리치 미디어 정보](#)”를 참조하십시오.

게시 및 관리 자산을 Scene7 SaaS 네트워크에 게시하고, 게시될 때의 자산 상태를 모니터링하고, 사용자 권한을 관리하고, 보안을 유지합니다.

제공 Scene7 SaaS 네트워크의 미디어를 웹 페이지, 애플리케이션 및 모바일 장치에 제공합니다. 미디어는 성능이 최적화되며 CDN 캐시를 사용하여 제공됩니다. Scene7에서는 각 자산의 URL을 제공합니다. 자산을 게시하면 URL이 활성화됩니다.



Scene7 워크플로우 프로세스

단일 마스터 이미지 및 단일 URL 호출

Scene7을 사용하여 단일 마스터 자산과 URL 호출에서 동적으로 미디어를 제공할 수 있기 때문에 Scene7은 다른 시스템과는 근본적으로 다릅니다.

Scene7에서 생성하는 URL 문자열에는 제공 시 자산 표시 방법을 서버에 지정하는 지침이 포함됩니다. 예를 들어 동일한 마스터 이미지를 다른 크기, 형식, 두께, 색상 및 확대/축소 보기로 제공할 수 있습니다. Scene7에서 미디어 자산을 작성 및 게시하는 과정에서 시각적으로 효과를 구성합니다. 이렇게 하면 마스터 자산을 애플리케이션에 제공하는 방법을 서버에 올바르게 지정하는 URL 호출이 만들어집니다.



Scene7은 동일한 마스터 이미지를 다른 크기와 형식으로 각기 다른 미디어에 제공할 수 있습니다.

컨텐츠 캐싱

Scene7에서 동적으로 생성하는 이미지는 캐시를 사용합니다. 대체로 이미지를 식별하는 고유한 URL 호출이 있는 JPEG 이미지입니다. 이미지는 콘텐츠를 더 빨리 제공하기 위해 인터넷에서 네트워크로 연결된 서버 시스템인 CDN(Content Delivery Network)을 통해 제공됩니다. 전 세계에 있는 서버에서 컴퓨터로 이미지가 배포됩니다. CDN 공급업체를 사용하여 캐싱 메커니즘을 구현하는 경우 CDN이 활성화된 Scene7 이미지 서버를 가리키도록 서버 이름을 변경하기만 하면 됩니다. 모든 Scene7 에디션에 함께 제공되는 CDN 캐싱이 포함되어 있습니다.

Scene7 Publishing System 데스크톱 버전 사용

데스크톱 애플리케이션에서는 자산을 편리하게 웹 기반 Scene7 게시 플랫폼에 업로드하기 위해 Scene7 Publishing System을 사용할 수 있습니다. 데스크톱 버전에는 웹 버전의 모든 기능이 들어 있습니다. 또한 데스크톱에서 파일 및 폴더를 직접 끌어 업로드하는 기능이 들어 있습니다.

시스템 요구 사항

Scene7 데스크톱을 사용하는 최상의 작업 환경을 위해서는 시스템이 다음 시스템 요구 사항 및 권장 사항을 충족해야 합니다.

- Microsoft® Windows® 7 이상 또는 Mac OS X 10.6 이상 Macintosh® Intel 프로세서 필요

- 3GB 이상 RAM 필요(4GB 이상 권장).
- 최소 해상도 1000 x 640 - (1024 X 768 이상 권장)
- Adobe AIR 15.0 이상 필요

Scene7 Publishing System 데스크톱 버전 설치

- 1 Scene7 Publishing System에서 [설정] > [개인 설정]을 클릭합니다.
- 2 [개인 설정] 페이지의 [데스크톱 버전]에서 다음을 수행하거나
 - [지금 설치]를 클릭합니다.
 - 이전에 데스크톱 버전을 설치한 경우 [지금 재설치]를 클릭합니다.

Media Portal

Adobe Media Portal에서는 승인된 크리에이티브 자산을 쉽게 획득 및 제어하고 내부 비즈니스 사용자는 물론 외부 파트너와 채널에 배포하는 기능을 회사에 제공합니다. 이 브라우저 기반 "자체 제공" 환경을 통해 포털 사용자는 Scene7 자산을 관리자 제어 "보기"에서 쉽게 액세스하고 회사에서 승인된 형식으로 자산을 쉽게 업로드하고, 찾고, 검색하고, 미리 보고, 내보낼 수 있습니다.

시스템 요구 사항을 포함하여 Media Portal에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_kr을 참조하십시오.

Media Portal 관리에 대한 자세한 내용은 65페이지의 “빠른 시작: Media Portal 관리”를 참조하십시오.

로그인 및 로그아웃

Scene7 Publishing System에서 업로드, 작성 및 게시하려면 특정 사용자 사전 요구 사항과 시스템 요구 사항을 충족해야 합니다. 로그인하여 SPS에 자신을 식별합니다. Scene7 사용을 마쳤으면 로그아웃합니다.

Scene7을 사용하기 전에 다음 사항이 있는지 확인합니다.

설정 관리자에 의해 Scene7을 사용하도록 설정되어 있어야 합니다.

URL Scene7에 액세스하기 위한 URL 위치가 있어야 합니다. 이 URL은 "환영" 이메일이나 Scene7 관리자로부터 받습니다.

로그인 이름 이메일 주소를 로그인 이름으로 사용합니다.

암호 임시 암호는 Scene7의 "환영" 이메일이나 Scene7 관리자로부터 받습니다. 처음 로그인하면 이 임시 암호를 변경하라는 메시지가 표시됩니다.

로그인

관리자로부터 받은 환영 이메일은 로그인 URL, 사용자 이름 및 임시 암호를 제공합니다.

- 1 웹 브라우저를 시작합니다.
- 2 환영 이메일에 포함된 Scene7 로그인 URL로 이동합니다. 또한 [클라이언트 로그인] 단추를 선택하여 Scene7 웹 사이트 (www.adobe.com/products/scene7.html)에서 로그인할 수 있습니다.
- 3 [사용자 이름] 상자에 이메일 주소를 입력합니다.
- 4 [암호] 상자에 암호를 입력합니다.

5 선택적으로 [사용자 이름을 저장합니다.] 선택 사항을 선택하여 컴퓨터에 이메일 주소를 저장할 수 있습니다.

6 [로그인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

15페이지의 “개인 설정”

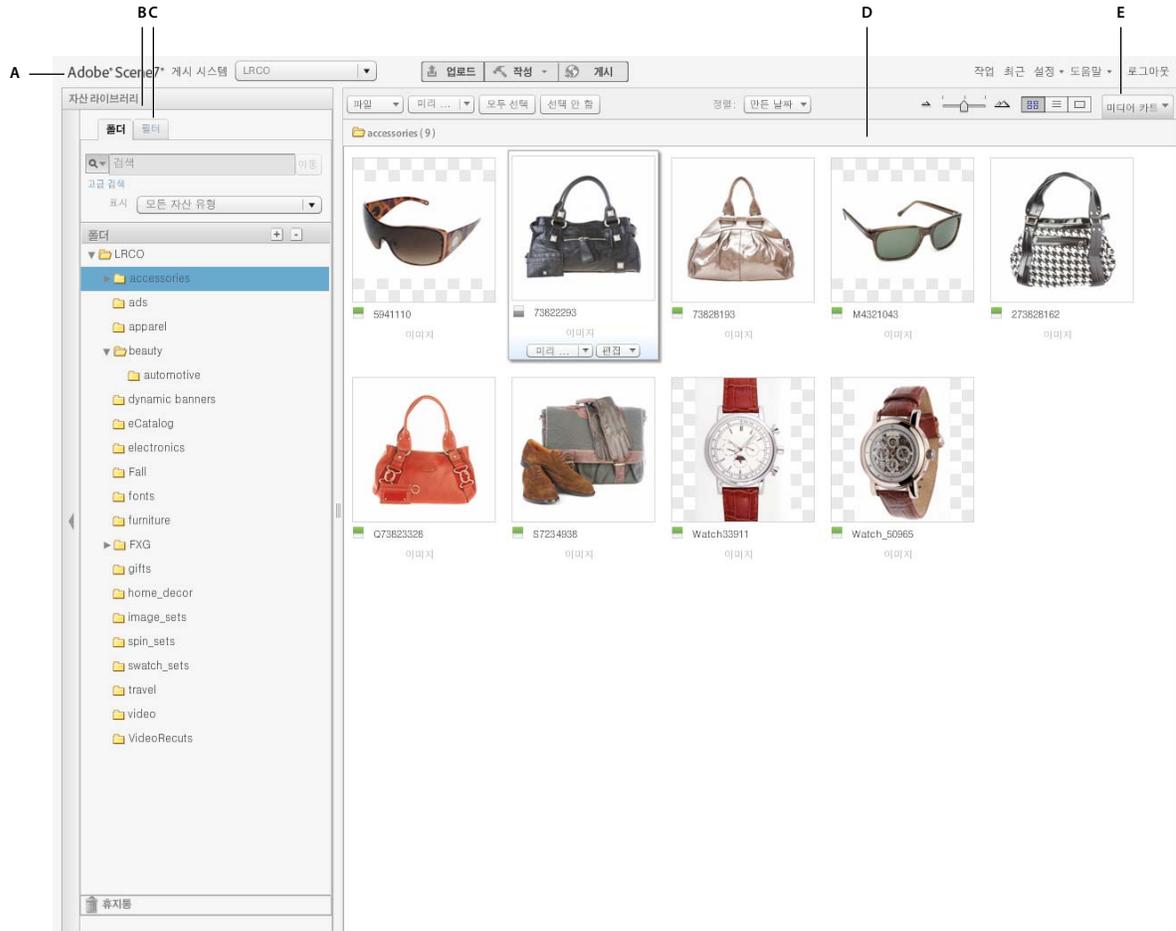
로그아웃

- 글로벌 탐색 막대 오른쪽에 있는 [로그아웃]을 클릭합니다.
- 브라우저를 종료합니다.

중요: SPS는 웹 기반이기 때문에 다른 웹 사이트로 이동하면 시스템이 종료됩니다. 예를 들어 브라우저 창에서 [뒤로] 단추를 클릭하면 Scene7이 종료됩니다.

탐색 기본 사항

Scene7 Publishing System 화면은 글로벌 탐색 막대, 자산 라이브러리 및 찾아보기 패널/작성 패널의 세 가지 주요 영역으로 이루어져 있습니다.



Scene7 기본 영역

A. 글로벌 탐색 막대 B 자산 라이브러리 C. [필터] 탭 D. 찾아보기 패널 E. 미디어 카트(Media Portal)에만 해당

글로벌 탐색 막대

화면 상단에 있는 글로벌 탐색 막대는 다음과 같은 작업을 수행하는 단추를 제공합니다.

회사 선택 메뉴에서 액세스하려는 회사를 선택합니다. 한 회사에서 근무하는 경우에는 이 단추를 사용할 수 없습니다.

업로드 컴퓨터나 네트워크에서 SPS로 파일을 업로드할 수 있도록 [업로드] 화면을 엽니다. 데스크톱에서 또는 FTP를 통해 파일을 업로드할 수 있습니다. 76페이지의 “파일 업로드”를 참조하십시오.

작성 메뉴에서 [작성] 작업을 선택합니다. 자산 유형을 만들 수 있도록 [작성] 패널이 열립니다.

게시 Scene7 이미지 서버 및 Scene7 SAAS 인프라의 나머지 부분에 리치 미디어 자산을 게시할 수 있도록 [게시] 화면을 엽니다. 84페이지의 “게시 파일”를 참조하십시오.

작업 업로드 및 게시 작업 레코드를 검사할 수 있도록 [작업] 화면을 엽니다.

백분율 최근에 수정한 자산의 이름과 최근 업로드 및 게시 작업을 볼 수 있도록 [최근 활동] 화면을 엽니다.

설정 Scene7 사용을 최적화하는 설정 또는 관리 선택 사항을 선택할 수 있도록 [설정] 화면을 엽니다. 15페이지의 “설정”을 참조하십시오.

도움말 [도움말] 선택 사항을 선택합니다.

- **도움말 > 이 항목의 도움말** 도움말 시스템에서 현재 수행 중인 작업에 대한 정보가 포함된 페이지를 엽니다.

- **도움말 > 비디오 자습서** 각 리치 미디어 게시 워크플로를 시작하는 방법을 보여 주는 특정 항목에 대한 비디오에 액세스합니다.
- **도움말 > 도움말 목차** 도움말 시스템에서 소개 페이지를 엽니다. 목차를 클릭하여 다양한 항목을 찾고 볼 수 있습니다.
- **도움말 > 정보** 실행 중인 Scene7 버전에 대해 설명합니다.
- **도움말 > 지원** Scene7에서 기술 지원을 받는 방법에 대해 설명합니다.

로그아웃 Scene7 Publishing System을 종료합니다.

자산 라이브러리

자산 라이브러리를 사용하여 작업 중인 자산을 구성합니다. 자산 라이브러리에 자산을 구성하기 위한 폴더와 하위 폴더를 만들 수 있습니다.

자산 라이브러리 패널 상단에는 자산을 찾는 명령이 있습니다. 자산을 검색하고 필터링하여 자산을 찾을 수 있습니다. 삭제한 자산을 검사하려면 자산 라이브러리 하단에서 [휴지통] 아이콘  을 클릭합니다.

 자산 라이브러리 컨트롤을 클릭하여 자산 라이브러리를 열거나 닫고 화면 작업 공간을 늘릴 수 있습니다. [확장/축소] 컨트롤을 선택하여 패널을 확장하거나 닫습니다. 이러한 컨트롤은 패널 왼쪽에 있습니다.

기타 도움말 항목

93페이지의 “[자산 관리](#)”

찾아보기 패널/작성 패널

찾아보기/작성 패널에서 대부분의 작업이 수행됩니다. 이 패널에 표시되는 항목은 [찾아보기] 모드에서 작업 중인지, 아니면 [작성] 모드에서 작업 중인지에 따라 달라집니다.

[찾아보기] 모드 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하여 찾아보기 패널에 해당 콘텐츠를 표시하고 작업합니다. 이 패널에서는 자산 작업을 위한 [파일], [미리 보기], [모두 선택], [선택 안 함] 및 [정렬] 메뉴를 제공합니다. 슬라이더를 이동하거나 [그리드 보기] , [목록 보기]  또는 [세부 사항 보기]  단추를 선택하여 다양한 방법으로 자산을 볼 수도 있습니다. [세부 사항 보기] 단추를 선택하거나 자산을 두 번 클릭하면 자산 [세부 사항 보기]가 열리고, 여기서 자산과 관련된 파일 작업을 수행할 수 있습니다.

[작성] 모드 [작성] 단추를 클릭하고 전자 카탈로그, 이미지 세트, 스핀 세트 또는 [작성] 메뉴에 제공되는 기타 몇몇 항목 중 하나를 작성할 수 있는 선택 사항을 선택합니다. [작성] 화면이 열립니다. [작성] 모드로 전환하기 전이나 후에 작업할 자산을 선택할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

93페이지의 “[자산 관리](#)”

94페이지의 “[찾아보기 패널에서 자산 보기](#)”

94페이지의 “[찾아보기 패널에서 자산 선택](#)”

94페이지의 “[자산 검색](#)”

설정 기본 사항

Scene7 Publishing System [설정] 화면을 사용하여 개인 설정을 입력합니다. 관리자는 회사 설정을 지정합니다. [설정] 화면을 열려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] 단추를 클릭합니다.

이 화면에서 사용할 수 있는 설정은 사용자 또는 관리자 상태에 따라 달라집니다.

- 사용자는 [개인 설정]과 소속 회사의 계정에만 액세스할 수 있고 관리 작업을 수행할 수 없습니다.
- 관리자는 [개인 설정]에 액세스하고 회사 계정을 보고 관리할 수 있습니다. 모든 애플리케이션 설정 기능과 관리자 및 사용자 추가를 비롯한 모든 관리 기능을 수행할 수 있습니다.

관리자는 [설정] 화면에서 [이미지 사전 설정] 및 [뷰어 사전 설정]을 지정할 수도 있습니다.

이미지 사전 설정 [이미지 사전 설정]은 마스터 이미지를 다양한 크기와 형식으로 표시하기 위해 저장된 형식입니다.

뷰어 사전 설정 [뷰어 사전 설정]은 뷰어에서 리치 미디어를 볼 때 표시하는 방법을 결정합니다.

기타 도움말 항목

15페이지의 “[설정](#)”

59페이지의 “[사용자 관리](#)”

23페이지의 “[이미지 사전 설정](#)”

31페이지의 “[뷰어 사전 설정](#)”

리치 미디어 정보

Scene7에서는 리치 미디어를 만들기 위한 여러 도구를 제공합니다. 다음과 같은 리치 미디어 유형을 만듭니다.

eCatalog 카탈로그 또는 다른 인쇄물의 대화식 웹 버전을 제공합니다. 롤오버 콘텐츠를 표시하고 고객이 페이지를 넘기고, 확대/축소하고, 패닝하고, 스티커 메모를 페이지에 첨부할 수 있게 하는 클릭 가능 영역(이미지 맵이라고 함)을 만듭니다. 128페이지의 “[빠른 시작: eCatalog](#)”를 참조하십시오.

eVideo 데스크톱, 모바일 장치 및 태블릿을 비롯한 여러 화면에 고품질 비디오 환경을 제공합니다. 사전 정의된 Scene7 인코딩 사전 설정을 사용하거나 인코딩을 사용자 지정하여 비디오 품질과 크기를 제어합니다. 비디오 자산의 효율적인 관리를 위해 전체 메타데이터 지원을 사용하여 비디오를 구성하고 찾고 검색합니다. 197페이지의 “[빠른 시작: 비디오](#)”를 참조하십시오.

이미지 맵 웹 사이트 전체에 임의의 크기와 형식의 이미지를 동적으로 제공합니다. 각기 다른 크기의 많은 이미지를 수동으로 만드는 대신 하나의 마스터 이미지만 사용합니다. Scene7에서는 요청된 이미지를 제공할 때 크기, 형식, 두께, 품질 및 선명도에서 최고 품질의 결과를 내도록 이미지를 최적화합니다. 113페이지의 “[빠른 시작: 이미지 크기 조정](#)”을 참조하십시오.

이미지 집합 사용자가 다중 보기에서 제품을 볼 수 있는 대화식 쇼핑 환경을 제공합니다. 통합 보기 환경을 위해 확대/축소, 다중 보기 및 색상 견본을 결합할 수 있습니다. 143페이지의 “[빠른 시작: 이미지 집합](#)”을 참조하십시오.

혼합 미디어 집합 이미지 집합, 회전 집합, 견본 집합, 확대/축소 타겟, 비디오 및 오디오를 혼합하여 하나의 프레젠테이션에서 제공합니다. 비디오와 이미지를 구분하는 탭을 사용하여 혼합 미디어 집합을 설정할 수 있습니다. 견본과 확대/축소 타겟을 표시할 위치와 방법을 지정하고 제품 또는 서비스의 전체 멀티미디어 보기를 사용자에게 제공할 수도 있습니다. 241페이지의 “[빠른 시작: 혼합 미디어 집합](#)”을 참조하십시오.

회전 집합 이미지 순서를 지정하여 가로로 회전합니다. 회전 집합을 사용하면 웹 사이트 방문자가 제품을 회전하여 여러 측면에서 볼 수 있습니다. 1차원 및 2차원 회전 집합을 만들 수 있습니다. 158페이지의 “[빠른 시작: 회전 집합](#)”을 참조하십시오.

견본 집합 사용자가 여러 색상과 패턴으로 제품을 볼 수 있는 대화식 쇼핑 환경을 제공합니다. 통합 보기 환경을 위해 확대/축소, 다중 보기 및 색상 견본을 결합할 수 있습니다. 151페이지의 “[견본 집합](#)”을 참조하십시오.

템플릿 기본 모노그램, 온라인 개인 설정 및 판촉 행사를 위해 글꼴, 이미지 및 그래픽을 결합하는 데이터 기반 템플릿을 만듭니다. 예를 들어 판매 또는 다른 판촉 활동 그래픽을 제품 이미지 위에 겹치거나 고객 이름을 티셔츠나 커피 머그잔에 배치합니다. 고객이 받은 이메일 메시지나 인쇄물 브로셔에서 자신의 이름을 볼 수 있습니다. 165페이지의 “[빠른 시작: 템플릿 기본](#)”을 참조하십시오.

템플릿 게시 고객, 클라이언트 및 직원이 쉽게 사용자 지정하고 개인 설정된 전문가 수준의 브랜드된 인쇄물 콘텐츠를 만듭니다. 게시 프로세스 전체에서 회사 콘텐츠와 브랜드 ID를 유지할 수 있습니다. 최종 사용자는 인쇄물 콘텐츠를 사용자 지정할 수 있지

만 사용자 지정이 허용된 콘텐츠 부분에서만 가능합니다. 제공할 수 있는 사용자 지정 인쇄물 제품의 예로 개인 설정 편지지, 명함, 포스터, 인사말 카드, 레이블, 수표, 선물, 의류, 달력, 스크랩북, 사진 앨범 등이 있습니다. 회사는 여러 지역, 프랜차이즈, 매장 및 지점에 맞게 사용자 지정할 수 있는 홍보물에서 공통 브랜드 ID를 유지할 수 있습니다. 177페이지의 “[빠른 시작: 템플릿 게시](#)”를 참조하십시오.

비디오 다시 자르기 사용하기 쉬운 [비디오 다시 자르기] 창에서 비디오 클립, 오디오, 사진, 그래픽, 텍스트 및 전환을 결합합니다. 기능과 타겟이 지정된 관측 행사를 강조하기 위해 비디오 다시 자르기를 만들어 쉽게 비디오를 향상시킵니다. 221페이지의 “[빠른 시작: 비디오 다시 자르기](#)”를 참조하십시오.

확대/축소 타겟 고객이 Scene7과 함께 제공된 구성 가능한 뷰어를 사용하여 이미지를 확대, 축소 및 패닝할 수 있게 합니다. 고객이 이해상도 제품 세부 사항을 대화식으로 빠르게 볼 수 있습니다. 119페이지의 “[빠른 시작: 확대/축소](#)”를 참조하십시오.

3장: 설정

Adobe® Scene7에서는 회사와 관리자 사용자에게 맞게 Scene7을 사용자 지정할 수 있도록 [설정] 화면을 제공합니다.

- [개인 설정] 화면을 열어 찾아보기 패널 설정, 암호 등의 개인 설정을 변경합니다.
15페이지의 “개인 설정”을 참조하십시오.
- [애플리케이션 설정] 화면을 열어 일반 애플리케이션 설정을 입력하고, 이미지 사전 설정, 비디오 사전 설정, 뷰어 사전 설정을 만들고, 메타데이터를 정의합니다.
19페이지의 “애플리케이션 설정”을 참조하십시오.
- [관리 설정] 화면을 열어 사용자를 관리하고 사용량 보고서에 액세스합니다.
59페이지의 “관리 설정”을 참조하십시오.
- Media Portal 화면을 열어 Media Portal을 관리합니다.
65페이지의 “Media Portal”을 참조하십시오.

[설정] 화면을 열려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정]을 클릭하고 원하는 설정 유형을 선택합니다. [설정] 화면에서 [확장/축소] 컨트롤을 클릭하여 다른 [설정] 선택 사항을 표시할 수 있습니다.

중요: 모든 사용자가 [개인 설정] 화면에서 설정을 변경할 수 있지만 [애플리케이션 설정] 및 [관리 설정] 화면은 관리자용으로 예약되어 있습니다.

개인 설정

모든 사용자는 [개인 설정] 화면의 설정을 변경할 수 있습니다. [개인 설정] 화면을 열려면 [설정] > [개인 설정]을 클릭합니다.

참고: [개인 설정] 화면에 Scene7 Publishing System에서 보유한 사용자 역할(회사 관리자, 관리자 또는 사용자)이 나열됩니다.

[개인 설정] 설정은 찾아보기 패널의 기본적인 행동, 이메일을 전달받는 방식, 암호 설정을 제어합니다. 이러한 설정을 변경한 후 [저장]을 클릭해야 합니다.

내 계정 정보

계정 이름, 이름, 사용자 이름(이메일 주소) 및 지정된 사용자 역할을 식별합니다.

데스크톱 버전

[지금 설치]를 클릭하여 Scene7 Publishing System 데스크톱 버전을 로컬 하드 드라이브에 설치합니다. 또는 [지금 재설치]를 클릭하여 데스크톱 버전을 다시 설치합니다.

W2P(Web to Print)용 Illustrator 플러그인

Windows 7 또는 8을 실행 중인 컴퓨터에서 W2P(Web to Print)용 Illustrator 플러그인을 설치하려면 관리자 권한이 있어야 하며 Windows에 관리자 계정으로 로그인해야 합니다. 플러그인을 설치한 후에 Adobe Illustrator에서 사용할 수 있습니다.

W2P(Web to Print)용 Illustrator 플러그인은 다음 Adobe Illustrator 버전에서 사용할 수 있습니다.

- Adobe Creative Cloud 2014의 Adobe Illustrator 18
- Adobe Creative Cloud의 Adobe Illustrator 17
- Adobe Creative Suite 6의 Adobe Illustrator 16

지원되는 Adobe Illustrator 플랫폼은 다음과 같습니다.

- Apple Mac OS X 10.7 이상
- Windows 8, 32비트 및 64비트
- Windows 7, 32비트 및 64비트
- Windows XP, 32비트 및 64비트(Adobe Creative Suite 6의 Adobe Illustrator 16만 해당)

177페이지의 “[템플릿 게시](#)”를 참조하십시오.

로컬 하드 드라이브에 플러그인 설치

- 1 Scene7 Publishing System의 [개인 설정] 페이지에서 W2P(Web to Print)용 Adobe Illustrator 아래의 **지금 다운로드**를 클릭하여 **Illustrator Plug-in for Web-to-Print.zip** 파일을 다운로드합니다.
- 2 ZIP 파일의 압축을 임시 폴더에 해제합니다.
플러그인에 대한 추가 정보를 제공하기 위해 압축을 푼 파일의 루트에 **readme** 파일이 포함되어 있습니다.
- 3 설치된 운영 체제에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **Windows**

실행 중인 버전	수행할 작업
<p>Adobe Creative Cloud 2014의 Adobe Illustrator 18</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 풀 폴더의 루트에서 CC-2014를 클릭합니다. 2 사용하는 Adobe Illustrator의 비트 버전에 따라 win32 또는 win64를 클릭합니다. 3 라이브러리 > flame을 클릭한 다음 aflame.dll을 Adobe Illustrator의 실행 가능한 폴더에 복사합니다. 예: C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows. 참고: 이 예의 경로는 64비트 버전의 경우에 해당하며 32비트 버전에서는 경로가 Program Files(x86) 아래에 있을 수 있습니다. 4 동일한 라이브러리 폴더로 돌아가 flamingo를 클릭한 다음 aflamingo.dll을 이전 단계에서 사용한 것과 동일한 Adobe Illustrator 실행 가능한 폴더에 복사합니다. 5 2단계에서 선택한 win32 또는 win64 폴더로 돌아간 다음 AdobeS7FXGFileFormat.aip를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plug-ins\Illustrator Formats. 참고: 이 예의 경로는 64비트 버전의 경우에 해당하며 32비트 버전에서는 경로가 Program Files(x86) 아래에 있을 수 있습니다.
<p>Adobe Creative Cloud의 Adobe Illustrator 17</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 풀 폴더의 루트에서 CC를 클릭합니다. 2 사용하는 Adobe Illustrator의 비트 버전에 따라 win32 또는 win64를 클릭합니다. 3 AdobeS7FXGFileFormat.aip를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats. 참고: 이 예의 경로는 64비트 버전의 경우에 해당하며 32비트 버전에서는 경로가 Program Files(x86) 아래에 있을 수 있습니다.
<p>Adobe Creative Suite 6의 Adobe Illustrator 16</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 풀 폴더의 루트에서 6.0을 클릭합니다. 2 사용하는 Adobe Illustrator의 비트 버전에 따라 win32 또는 win64를 클릭합니다. 3 AdobeS7FXGFileFormat.aip를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats. 참고: 이 예의 경로는 64비트 버전의 경우에 해당하며 32비트 버전에서는 경로가 Program Files(x86) 아래에 있을 수 있습니다.

- Mac

실행 중인 버전	수행할 작업
Adobe Creative Cloud 2014 의 Adobe Illustrator 18	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 푼 폴더의 루트에서 CC-2014 > mac64를 클릭합니다. 2 라이브러리 > flame을 클릭한 다음 aflame.framework 폴더를 Adobe Illustrator 패키지 콘텐츠 폴더에 복사합니다. 예: /Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Illustrator.app/Contents/Frameworks/. Adobe Illustrator의 패키지 콘텐츠 폴더를 열려면 Adobe illustrator CC 2014 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 패키지 내용 표시를 클릭합니다. 3 동일한 라이브러리 폴더로 돌아가 flamingo를 클릭한 다음 aflamingo.framework 폴더를 이전 단계에서 사용한 것과 동일한 Adobe Illustrator 패키지 콘텐츠 폴더에 복사합니다. 4 1단계에서 선택한 mac64 폴더로 돌아간 다음 AdobeS7FXGFileFormat.aip를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: /Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Plug-ins/Illustrator Formats/.
Adobe Creative Cloud의 Adobe Illustrator 17	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 푼 폴더의 루트에서 CC > mac64를 클릭합니다. 2 AdobeS7FXGFileFormat.aip 폴더를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: /Applications/Adobe Illustrator CC/Plug-ins/Illustrator Formats/.
Adobe Creative Suite 6의 Adobe Illustrator 16	<ol style="list-style-type: none"> 1 압축을 푼 폴더의 루트에서 6.0 > mac64를 클릭합니다. 2 AdobeS7FXGFileFormat.aip 폴더를 Adobe Illustrator의 플러그인 폴더에 복사합니다. 예: /Applications/Adobe Illustrator CS6/Plug-ins/Illustrator Formats/.

이제 Adobe Illustrator에서 이 플러그인을 사용할 수 있습니다.

브라우저

썸네일 크기 찾아보기 패널의 [그리드 보기]에서 썸네일 이미지의 기본 크기를 결정합니다.

기본 자산 라이브러리 보기 빌드 집합에 대한 자산 라이브러리의 자산을 썸네일로 표시할지, 아니면 이름별로 표시할지 결정합니다. 자산 라이브러리에서 대량의 자산을 작업하는 경우 이름별로 자산을 볼 수 있습니다. 예를 들어 많은 PDF 파일이 포함된 큰 eCatalog를 작성하는 경우 이름별로 자산을 표시하여 목록을 더 짧게 만들 수 있습니다.

기본 브라우징 정렬 순서 찾아보기 패널에서 기본으로 표시되는 자산의 정렬 순서를 결정합니다. 메뉴에서 오름차순 또는 내림차순으로 정렬 기준을 선택합니다.

기본 브라우징 위치 브라우징 위치를 기본값인 마지막으로 찾은 폴더나 탐색하고 식별할 특정 위치로 설정할 수 있습니다. 브라우징 위치를 설정하여 파일과 폴더를 오름차순이나 내림차순으로 정렬할 수도 있습니다.

기본 브라우징 보기 찾아보기 패널을 처음 열었을 때 기본 보기를 설정을 [그리드 보기] 또는 [목록 보기]로 결정합니다.

시작 화면 표시 시작 화면을 포함하여 시작 화면을 표시할지 여부를 결정합니다.

도구 설명 표시 단추, 메뉴, 탐색 링크 위로 마우스 포인터를 이동할 때 도구 설명의 표시 여부를 결정합니다. 도구 설명은 화면의 항목을 설명합니다.

바둑판 배경 이미지 뒤에 바둑판 배경 레이어를 표시하여 알파 채널을 가진 이미지의 투명한 부분을 쉽게 확인할 수 있습니다.

파일 크기 표시 탐색 시 자산의 파일 크기를 표시합니다.

SPS를 종료할 때 확인 Scene7 Publishing System을 종료하기 전에 확인 창을 표시합니다.

검색에 UDF 포함 실행하는 대부분의 메타데이터 검색에 대한 시스템 성능 향상을 위해 선택 취소됨(기본값).

대부분의 메타데이터 검색에서 사용자 지정 필드를 포함하는 이점을 이용하는 경우, 이 선택 사항을 선택하여 이 기능을 켤 수 있습니다. 또는, [고급 검색]을 사용하여 사용자 지정 필드를 포함하는 것보다 더 선택 사항이 많고 빠른 검색 환경을 제공할 수 있습니다.

95페이지의 “**고급 검색 수행**”을 참조하십시오.

47페이지의 “**사용자 지정 필드**”도 참조하십시오.

기본 검색 유형 기본 검색 유형인 [포함] 또는 [시작 문자]를 선택합니다.

Media Portal 기능 표시 미디어 카트 등의 Media Portal 기능에 액세스하려면 이 선택 사항을 선택합니다.

명령 피드백 표시 서버에 대한 명령 요청을 표시합니다.

내보내는 중 대화 상자 표시 내보내기 시 대화 상자를 표시합니다. 이 선택 사항을 선택 취소한 경우에도 [작업] 페이지로 이동하여 내보내기 결과를 검색할 수 있습니다.

이메일

이메일 선택 사항 업로드 및 게시 작업이 완료될 때 Scene7에서 이메일로 알리는 방법을 선택합니다. 작업 완료 알림은 경고나 오류가 발생한 경우에만 받아볼 수 있습니다.

이메일 범위 회사에 대한 모든 작업 이메일을 받을지, 아니면 직접 시작한 업로드 및 게시 작업에 대한 이메일만 받을지 결정합니다.

이메일 유형 업로드 및 게시 작업이 완료될 때 알림을 받을지 여부를 결정합니다.

언어

기본 언어 인터페이스 언어를 결정합니다.

암호

새 암호 새 암호를 입력합니다(최소 6자 이상).

암호 다시 입력 입력된 암호가 정확한지 확인하기 위해 새 암호를 재입력합니다.

암호 만료일 보안 수단으로 암호가 72일 후 만료되도록 설정합니다. [예]를 선택하면 72일 후에 새 암호를 만들라는 메시지가 표시됩니다.

애플리케이션 설정

[애플리케이션 설정] 페이지를 사용하여 일반 설정을 입력하거나 이미지 사전 설정, 비디오 인코딩 사전 설정, 뷰어 사전 설정을 만들거나 유니버설 뷰어, 기본 뷰어 및 메타데이터를 정의할 수 있습니다. 또한 일괄처리 집합 사전 설정을 설정하여 2D 회전 집합(예), 게시 설정 및 비디오 SEO 설정의 생성을 자동화할 수도 있습니다.

중요: Scene7 Publishing System 관리자만 [애플리케이션 설정] 페이지에서 설정을 변경할 수 있습니다.

일반 설정

[애플리케이션 일반 설정] 페이지를 열려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] > [애플리케이션 설정] > [일반 설정]을 클릭합니다.

서버

계정을 만들 때 Scene7에서 회사에 지정된 서버를 자동으로 제공합니다. 이 서버는 웹 사이트와 애플리케이션의 URL 문자열을 구성하는 데 사용됩니다. 이러한 URL 호출은 계정과 관련이 있습니다.

88페이지의 “[보안 테스트 서비스 테스트](#)”를 참조하십시오.

게시된 서버 이름 이 서버는 계정과 관련된 모든 시스템 생성 URL 호출에서 사용되는 라이브 CDN 서버입니다. Scene7 지원 기술자의 지시가 아닌 경우 이 서버 이름을 변경하지 마십시오.

원본 서버 이름 이 서버는 품질 보증 테스트에만 사용됩니다. Scene7 지원 기술자의 지시가 아닌 경우 이 서버 이름을 변경하지 마십시오.

AGM 서버 이름 이 서버는 W2P(Web to Print) 템플릿에 사용됩니다. 이 서버는 회사 전체에 설정됩니다. Scene7 지원 기술자의 지시가 아닌 경우 이 서버 이름을 변경하지 마십시오.

Test&Target 서버 이름 .com을 포함하는 Test&Target URL입니다. 이 URL을 얻는 방법에 대한 자세한 내용은 258페이지의 “[Scene7 및 Test&Target 통합](#)”을 참조하십시오.

iOS 스트리밍 서버 이름 Scene7 iOS 스트리밍 서버의 URL입니다. 이 서버는 HTTP 프로토콜을 사용하여 스트리밍 비디오를 iOS 기반 장치에 제공합니다.

RTMP 스트리밍 서버 이름 Scene7 RTMP(Real Time Messaging Protocol) 스트리밍 서버의 URL입니다. 이 서버는 RTMP 프로토콜과 Flash Media Server를 사용하여 스트리밍 비디오를 제공합니다.

점진적 비디오 서버 이름 Scene7 점진적 비디오 서버의 URL입니다. 이 서버는 HTTP 프로토콜을 사용하여 점진적 비디오를 제공합니다.

게시되지 않은 자산에 대한 URL 표시 게시 여부에 관계없이 자산을 미리 볼 때 Scene7에서 URL을 표시하려는 경우 이 선택 사항을 선택합니다. 자산이 게시되지 않은 경우 URL이 작동하지 않지만 계획 또는 구성 용도로 URL을 사용할 수 있습니다.

AIR 설치 허용 사용자가 Scene7 Publishing System 데스크톱 버전을 로컬 하드 드라이브에 다운로드할 수 있게 하려면 이 선택 사항을 선택합니다. 사용자는 [개인 설정] 화면의 [데스크톱 버전] 영역에서 이러한 애플리케이션을 설치합니다.

AIR 사용자는 [개인 설정]에서 기존 앱을 수동으로 제거하고 Scene7 Publishing System 웹 버전에서 다시 설치해야 합니다. 이 일회 다시 설치 후에 서버에 최신 버전의 Scene7 Publishing System AIR가 있으면 항상 업그레이드하라는 메시지가 표시됩니다. Scene7 Publishing System은 업그레이드 프로세스를 간소화하는 애플리케이션 업데이트 프레임워크와 통합됩니다.

CDN 무효화 템플릿 CDN(Content Delivery Network) 캐시를 무효화하는 데 사용되는 템플릿을 지정합니다.

예를 들어 다음 예에서 특정 이미지 ID 대신 <ID>를 참조하는 이미지 URL(이미지 사전 설정 또는 수정자 포함)을 입력한다고 가정합니다.

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

템플릿에 <ID>만 포함되어 있는 경우 SPS가 `http://<server>/is/image`를 입력하며 여기서 <server>는 [일반 설정]에 정의된 게시 서버 이름입니다.

CDN 무효화 템플릿을 설정하고 Backpack_B라는 이미지를 선택한 다음 **파일 > CDN 무효화**를 클릭하면 [CDN 무효화] 인터페이스에 다음 URL이 생성됩니다.

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

[URL] 목록 상자에서 해당 특정 이미지 URL 호출에 대한 캐시를 지우려면 **계속**을 클릭합니다. [URL] 목록 상자에 URL을 입력하거나 붙여넣기하여 추가할 수 있습니다. 따라서 미리 템플릿을 설정할 필요가 없습니다.

CDN 무효화 템플릿을 선택하고 CDN 무효화 요청을 하면 사용자 인터페이스에 캐시를 지우는 데 걸리는 예상 시간을 알리는 표시기가 나타납니다.

마찬가지로 SPS에서 여러 이미지를 선택한 상태에서 **파일 > CDN 무효화**를 클릭하면 각 이미지가 저장된 템플릿 URL을 참조합니다. 그러므로 웹 사이트에서 참조되는 각 URL을 참조하는 CDN 무효화 템플릿을 정의할 수 있습니다(예: 제품 세부 사항, 검색 결과 등). 그런 다음 캐시에서 무효화하기 위해 하나 이상의 이미지를 선택하면 해당 URL이 인터페이스에 자동으로 채워집니다.

8페이지의 “**컨텐츠 캐싱**”을 참조하십시오.

87페이지의 “**다시 게시한 자산 및 CDN 지연**”을 참조하십시오.

찾아보기

프로젝트 표시 Scene7 자산을 구성하는 수단으로 프로젝트를 사용할 수 있는지 여부를 결정합니다. 111페이지의 “**프로젝트를 사용하여 작업 구성**”을 참조하십시오.

샘플 eVideo 컨텐츠 표시 [eVideo 다시 자르기] 화면에서 비디오 다시 자르기의 샘플 컨텐츠를 제공합니다. 오디오, 배경, 테두리, 캡션, 효과, 그래픽, 전환, 비디오 등의 샘플 컨텐츠가 [샘플 eVideo 컨텐츠] 패널에 표시됩니다.

생성된 컨텐츠 표시 폴더에 자산에서 생성된 컨텐츠를 표시합니다. 예를 들어 업로드할 때 PDF 파일이 래스터화된 경우 Scene7은 원본 PDF의 각 페이지에 대해 하나의 이미지를 만듭니다. [생성된 컨텐츠 표시]를 선택한 경우 원본 PDF를 업로드할 때 생성된 각 이미지가 PDF를 업로드한 폴더에 PDF와 함께 표시됩니다.

인코딩된 비디오 표시 기본적으로 선택 취소되어 있습니다.

동일한 비디오의 수많은 인코딩된 파생본을 탐색하지 않고 Scene7 Publishing System의 비디오를 빠르게 검색하고 찾아보려면 이 선택 사항을 선택 취소(기본값)한 상태로 둡니다. 사용자 인터페이스에는 모든 파생본을 만들기 위해 업로드하고 사용한 소스 비디오인 마스터 비디오 썸네일만, 그리고 인코딩된 비디오 집합의 모든 "하위" 파생본을 포함하는 "상위" 적응형 비디오 집합 썸네일만 표시됩니다.

그러나 마스터 비디오 또는 적응형 비디오 집합에서 개별 인코딩된 비디오에 여전히 액세스할 수 있습니다. 이렇게 하려면 비디오 썸네일 이미지를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]를 엽니다. 그런 다음 오른쪽 패널에서 [인코딩된 비디오]를 클릭하여 모든 "하위" 비디오에 액세스합니다.

또한 [파일] > [재처리]를 통해 적응형 비디오 집합에서 직접 더 많은 인코딩된 "하위" 비디오를 만들 수 있습니다. Scene7 Publishing System은 자동으로 적응형 비디오 집합의 "상위" 마스터 비디오를 찾고 트랜스코딩을 위한 소스 비디오로 사용합니다. 그러나 새 개별 인코딩된 비디오를 저장할 때 검색 또는 탐색 시 해당 비디오는 표시되지 않습니다. 그러나 [세부 사항 보기]의 [인코딩된 비디오] 탭에서 여전히 액세스할 수 있습니다.

198페이지의 “**비디오 업로드 및 인코딩**”을 참조하십시오.

검색 및 탐색 시 모든 인코딩된 비디오 파생본에 액세스하는 기능을 계속 사용하려면 [인코딩된 비디오 표시]를 선택합니다.

[작성] 메뉴의 특정 작업은 개별 비디오에서만 작동하거나 선택적으로 작동합니다. 이 기능을 사용하려면 [인코딩된 비디오 표시] 설정 방법과 관계없이 선택할 수 있는 모든 인코딩된 비디오 파생본을 표시해야 합니다. [인코딩된 비디오 표시] 설정을 대체하는 [작성] 작업에는 [적응형 비디오 집합], [eCatalogs] 및 [비디오 다시 자르기]가 포함됩니다.

참고: 비디오 자산을 업로드하고 인코딩하기 위해 Scene7 Publishing System을 사용하지 않은 경우 이 선택 사항이 선택 취소된 경우에도 Scene7이 모든 개별 인코딩된 비디오를 표시합니다.

Scene7 FTP 계정

서버 FTP 계정 서버를 나열합니다.

사용자 이름 FTP 계정 사용자 이름을 나열합니다.

애플리케이션에 업로드

이미지 덮어쓰기 Scene7에서는 두 파일이 동일한 이름을 가질 수 없습니다. 각 항목의 Scene7 Publishing System ID(이미지 이름에서 파일 이름 확장자를 제외한 값)는 고유해야 합니다. 이 규칙 때문에 [업로드] 대화 상자에는 [덮어쓰기] 선택 사항이 있습니다. 이 선택 사항의 정확한 효과는 지정된 [이미지 덮어쓰기] 선택 사항에 따라 달라집니다. 이러한 선택 사항은 대체 이미지 업로드 방법(원본 이미지를 바꾸는지, 아니면 중복 이미지가 되는지 여부)을 지정합니다. 중복 이미지는 "-1"을 사용하여 이름이

바뀝니다. 예를 들어 chair.tif는 chair-1.tif로 이름이 바뀝니다. 이 선택 사항은 원본과 다른 폴더에 업로드된 이미지나 원본과 다른 파일 이름 확장자(예: JPG, TIF 또는 PNG)를 가진 이미지에 영향을 줍니다. 22페이지의 “[[이미지 덮어쓰기](#)] 선택 사항 사용”을 참조하십시오.

- **동일한 기본 이미지 이름 및 확장자로 현재 폴더에 덮어쓰기** 이 선택 사항은 가장 엄격한 대체 규칙입니다. 대체 이미지를 원본과 동일한 폴더에 업로드해야 하며, 대체 이미지가 원본과 동일한 파일 이름 확장자를 사용해야 합니다. 이러한 요구 사항을 충족하지 않으면 중복 항목이 만들어집니다.

- **확장에 상관없이 같은 기본 자산 이름으로 현재 폴더에 덮어쓰기** 대체 이미지를 원본과 동일한 폴더에 업로드해야 하지만 파일 이름 확장자는 원본과 다를 수 있습니다. 예를 들어 chair.tif가 chair.jpg를 대체합니다.

- **같은 기본 자산 이름/확장으로 모든 폴더에 덮어쓰기** 대체 이미지가 원본 이미지와 동일한 파일 이름 확장자를 사용해야 합니다. 예를 들어 chair.jpg는 chair.tif가 아니라 chair.jpg를 대체해야 합니다. 그러나 대체 이미지를 원본과 다른 폴더에 업로드할 수 있습니다. 업로드한 이미지는 새 폴더에 있으며 원래 위치에서 더 이상 파일을 찾을 수 없습니다.

- **확장에 상관없이 같은 기본 자산 이름으로 모든 폴더에 덮어쓰기** 이 선택 사항은 가장 포괄적인 대체 규칙입니다. 대체 이미지를 원본과 다른 폴더에 업로드하고 다른 파일 이름 확장자를 가진 파일을 업로드하여 원본 파일을 대체할 수 있습니다. 원본 파일이 다른 폴더에 있는 경우 대체 이미지는 업로드된 새 폴더에 있습니다.

게시 유지 Scene7에 업로드한 대체 이미지에서 대체할 이미지의 [게시 준비] 설정을 유지할지, 아니면 업로드 시 설정을 지정할지를 지정합니다.

기본 색상 프로파일 CMYK 이미지를 추가할 때 기본 색상 프로파일 선택 사항의 일부로 적용되는 색상 프로 파일을 지정합니다.

기본 업로드 선택 사항 기본 업로드 선택 사항을 지정할 수 있는 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자를 엽니다. 이 선택 사항에 대한 자세한 내용은 81페이지의 “[[업로드 선택 사항](#)]”을 참조하십시오.

애플리케이션용 이미지 맵 편집기

기본 이미지 매핑 href 이미지 매핑 href 열에 사용되는 기본 URL을 정의합니다. 이 URL은 새 이미지 맵을 만들 때 표시되는 기본 URL입니다.

기본 이미지 매핑 토탈릿 이미지 매핑 href 토탈릿에 사용되는 기본 Javascript를 정의합니다. 이미지 맵을 클릭할 때마다 실행할 사용자 지정 코드를 여기서 설정할 수 있습니다.

애플리케이션용 기타 설정

휴지통 정리 경고 휴지통에 있는 자산은 7일 후에 자동으로 제거됩니다. 휴지통에 있는 자산이 영구적으로 삭제되기 4일 전에 회사 관리자에게 알림을 보내려면 "휴지통 항목이 자동으로 삭제되기 전에 이메일 발송"을 선택합니다. 110페이지의 “[[휴지통 폴더 관리](#)]”를 참조하십시오.

[[이미지 덮어쓰기](#)] 선택 사항 사용

Scene7에서는 두 파일이 동일한 이름을 가질 수 없습니다. 각 항목의 Scene7 Publishing System ID(이미지 이름에서 파일 이름 확장자를 제외한 값)는 고유해야 합니다. 이 규칙 때문에 [업로드] 대화 상자에는 [[이미지 덮어쓰기](#)] 선택 사항이 있습니다. 이 선택 사항의 정확한 효과는 각 회사의 Scene7 Publishing System 내부 설정에 따라 달라집니다.

이전에 이미지를 업로드한 후 원본 파일을 변경했거나 대체한 경우 선택한 [덮어쓰기] 선택 사항은 Scene7의 이미지 대체 방법을 지정합니다. 이미지 정보는 변경되지 않고 새 이미지가 이전 이미지를 대체합니다. Scene7에 없는 이미지도 폴더에 들어 있는 경우 해당 이미지가 추가됩니다.

업로드한 이미지가 어떤 방식으로든 변경되었지만(이미지가 수정됨) 이미지 참조가 동일한 경우 이 선택 사항을 사용합니다. [덮어쓰기]는 Adobe® PDF를 업로드하고 리핑할 때도 유용합니다. Scene7의 이미지 리핑 방법을 미세 조정하려면 [업로드] 대화 상자에서 ICC 색상 프로파일 선택 사항을 조정하고 [덮어쓰기] 기능을 사용하여 다시 업로드합니다.

프로덕션 서버의 이미지에 액세스하는 데 사용되는 Scene7 ID는 이미지 파일 이름에서 파생됩니다. 파일 이름의 대문자 및 소문자 사용은 기존 파일 대체 시와 이미지 액세스에 사용되는 Scene7 ID에서 모두 중요합니다. 대/소문자만 다른 Scene7 ID가 동일한 이미지에 사용되지 않도록 Scene7에 업로드하기 전에 파일 이름의 대문자 및 소문자 사용이 올바른지 확인합니다.

이 선택 사항을 선택 취소하면 기존 이미지와 동일한 파일 이름을 가진 모든 이미지가 중복 항목으로 처리되고 추가되지 않습니다.

이미지 사전 설정

[이미지 사전 설정] 화면은 이미지 사전 설정을 만들고 편집하는 데 사용됩니다. 이미지 사전 설정을 통해 Scene7은 동일한 마스터 이미지에서 각기 다른 크기의 이미지를 동적으로 제공할 수 있습니다. 각 이미지 사전 설정은 이미지 표시를 위한 크기 및 형식 지정 명령의 사전 정의된 모음을 나타냅니다. 이미지 사전 설정을 만들 때 이미지 제공 크기를 선택합니다. 또한 이미지를 제공할 때 이미지 모양이 보기에 최적화되도록 형식 지정 명령을 선택합니다.

관리자는 자산 내보내기에 대한 사전 설정을 만들 수 있습니다. 사용자는 이미지를 내보낼 때 사전 설정을 선택할 수 있으며, 이 사전 설정도 관리자가 지정한 사양에 맞게 이미지 형식을 다시 지정합니다.

[이미지 사전 설정] 화면을 열려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

115페이지의 “[이미지 사전 설정 지정](#)”

이미지 사전 설정 만들기 및 편집

1 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭합니다.

2 새 사전 설정을 만들거나 기존 사전 설정에서 시작합니다.

이미지 사전 설정 만들기 [추가]를 클릭합니다.

기존 사전 설정에서 이미지 사전 설정 만들기 만들려는 이미지 사전 설정과 가장 비슷한 이미지 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [사전 설정 추가(또는 편집)] 화면에서 사전 설정의 이름을 입력합니다.

4 원하는 [사전 설정] 선택 사항을 설정합니다.

23페이지의 “[이미지 사전 설정 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

5 [저장]을 클릭하거나, 기존 사전 설정에서 시작한 경우 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

6 고유한 이미지를 사용하여 사전 설정을 미리 보려면 [찾아보기]를 클릭하고 이미지를 선택합니다. 기본 이미지를 사용하여 미리 보려면 [재설정]을 클릭합니다.

[이미지 사전 설정] 화면에서 이미지 사전 설정 이름을 선택하고 [편집]을 클릭하면 이미지 사전 설정을 편집할 수 있습니다. 이미지 사전 설정을 삭제하려면 이미지 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

이미지 사전 설정 선택 사항

[사전 설정 추가] 및 [사전 설정 편집] 화면에서는 이미지 사전 설정을 만들고 편집하기 위해 다음 선택 사항을 제공합니다.

사전 설정 이름 수사적 이름을 공백 없이 입력합니다. 사용자가 이 이미지 사전 설정을 식별하기 쉽도록 이미지 크기 사양을 이름에 포함합니다.

폭과 높이 이미지 제공 크기를 픽셀 단위로 입력합니다.

형식 메뉴에서 형식을 선택합니다. GIF, JPEG, PDF 또는 TIFF 형식을 선택하면 다음과 같은 추가 선택 사항이 표시됩니다.

- **GIF 색상 양자화 선택 사항**
 - **유형** [응용](기본값), [웹] 또는 [Macintosh]를 선택합니다. [알과 포함 GIF]을 선택한 경우에는 Macintosh® 선택 사항을 사용할 수 없습니다.
 - **디터** [분산] 또는 [꺼짐]을 선택합니다.
 - **색상 수** 슬라이더를 끌어 2-255 사이의 값을 입력합니다.

- **색상 목록** 샘플로 구분된 목록을 입력합니다. 예를 들어 흰색, 회색 및 검정색의 경우 000000,888888,ffffff를 입력합니다.
- **JPEG 선택 사항**
 - **품질 JPEG** 압축 수준을 제어합니다. 이 설정은 파일 크기와 이미지 품질에 모두 영향을 줍니다. JPEG 품질 범위는 1에서 100 사이입니다.
 - **JPG 색차 다운샘플링 활성화** 고주파수 광도보다 고주파수 색상 정보에는 눈이 덜 민감하기 때문에 JPEG 이미지는 이미지 정보를 광도 및 색상 구성 요소로 나눕니다. JPEG 이미지가 압축된 경우 광도 구성 요소는 전체 해상도로 유지되고 색상 구성 요소는 픽셀 그룹을 평균화하여 다운샘플링됩니다. 다운샘플링하면 데이터 볼륨이 1/2 또는 1/3만큼 감소하며 인식되는 품질은 거의 영향을 받지 않습니다. 회색 음영 이미지에는 다운샘플링을 적용할 수 없습니다. 이 기술은 고대비 이미지(예: 오버레이된 텍스트가 있는 이미지)에 유용한 압축 양을 줄입니다.
- **PDF 및 TIFF 선택 사항**
 - **압축** 압축 알고리즘을 선택합니다.

색상 공간 색상 공간을 선택합니다.

선명하게 하기 모든 크기 조정이 수행된 후 이미지에 기본 선명하게 하기 필터를 적용하려면 [단순 선명 활성화] 선택 사항을 선택합니다. 선명하게 하기는 이미지를 다른 크기로 표시할 때 발생할 수 있는 흐림을 보상하는 데 도움이 됩니다.

선명하게 하기, 재샘플링 모드 및 언샵 마스킹에 대한 자세한 내용은 282페이지의 “**이미지를 선명하게 하기**”를 참조하십시오.

재샘플링 모드 재샘플링 모드 선택 사항을 선택합니다. 이미지를 다운샘플링할 때 다음 선택 사항은 이미지를 선명하게 합니다.

- **쌍1차** 가장 빠른 재샘플링 방법입니다. 일부 앨리어싱 아티팩트가 발생합니다.
- **쌍3차** 이미지 서버에서 CPU 사용이 증가하지만 앨리어싱 아티팩트가 덜 발생하고 더 선명한 이미지가 생성됩니다.
- **선명하게 2** [쌍3차] 선택 사항보다 더 선명한 결과를 생성하지만 이미지 서버에서 CPU 사용이 증가할 수 있습니다.
- **삼선형** 사용 가능한 경우 더 높은 해상도와 더 낮은 해상도를 모두 사용합니다. 앨리어싱이 문제가 되는 경우에만 권장됩니다. 이 방법을 사용하면 고주파수 데이터가 감소하기 때문에 JPEG 크기가 줄어듭니다.

언샵 마스킹 다음 선택 사항을 선택하여 선명하게 하기를 미세 조정합니다.

- **금액** 가장자리 픽셀에 적용되는 대비 양을 제어합니다. 기본값은 1.0입니다. 고해상도 이미지의 경우 5.0만큼 높게 늘릴 수 있습니다. 이 양을 필터 강도의 측정값으로 간주합니다.
- **반경** 선명하게 하기에 영향을 주는 가장자리 픽셀을 둘러싸는 픽셀 수를 결정합니다. 고해상도 이미지의 경우 1에서 2 사이의 값을 입력합니다. 값이 작으면 가장자리 픽셀만 선명하게 되고 값이 크면 넓은 범위의 픽셀이 선명하게 됩니다. 올바른 값은 이미지 크기에 따라 달라집니다.
- **임계값** 언샵 마스크 필터를 적용할 때 무시할 대비 범위를 결정합니다. 즉, 이 선택 사항은 가장자리 픽셀로 간주되고 선명하게 되기 전에 선명하게 되는 픽셀과 주변 영역 간의 픽셀 차이를 결정합니다. 노이즈 도입을 방지하려면 .02에서 0.2 사이의 값으로 실험합니다. 기본값 6을 설정하면 이미지의 모든 픽셀이 선명하게 됩니다.
- **색상 공간** 이미지가 만들어진 공간을 이미지에 사용할지 여부를 결정합니다. 대체로 RGB(원본) 또는 광도 공간(강도)이 사용됩니다.

색상 다음 선택 사항을 선택합니다.

- **출력 색상 프로파일** [기본값 사용]이나 Scene7 Publishing System에서 사용할 수 있는 ICC 색상 프로파일 중 하나를 선택합니다. 295페이지의 “**ICC 프로파일**”을 참조하십시오.
- **렌더링 의도** 색상 프로파일의 기본 렌더링 의도를 재정의하려는 경우 선택 사항을 선택합니다. 기본 ICC 프로파일 중 하나가 색상 전환의 타겟 색상 공간이고, 출력 장치(프린터 또는 모니터)가 이 프로파일을 사용하며, 지정한 렌더링 의도가 이 프로파일에 유효한 경우 이 선택 사항을 사용합니다.
- **프로파일 포함** Adobe® Photoshop®에서 이 이미지를 여는 경우 이 프로파일 사용되도록 하려면 이 선택 사항을 선택합니다.

인쇄 해상도 이 이미지를 인쇄할 때의 해상도를 선택합니다. 기본값은 72픽셀입니다.

URL 수정자 설정 대신 이미지 사진 설정을 정의하는 URL 수정자를 지정하려는 경우 여기에 수정자를 입력합니다.

샘플 이미지 URL Scene7 이미지 서버가 추가 또는 편집 중인 이미지 사전 설정을 사용하여 이미지를 제공하는 데 사용하는 "원시" URL 문자열을 나열합니다. 이 URL 문자열은 [사전 설정 추가] 또는 [사전 설정 편집] 화면에서 선택한 모든 형식 설정을 인코딩합니다.

이미지 사전 설정 편집, 제거 또는 비활성화

- 1 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭합니다.
- 2 [이미지 사전 설정] 화면의 테이블에서 사전 설정을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [편집]을 클릭하고 [사전 설정 편집] 대화 상자에서 새 선택 사항을 지정합니다.
 - [삭제]를 클릭하여 목록에서 사전 설정을 제거합니다.
 - 사전 설정 이름 옆에 있는 [활성] 확인란을 선택 취소하여 MediaPortal 사용자의 전체 Scene7 Publishing System 사용자 인터페이스에서 제거합니다.

적응형 비디오 사전 설정 활성화 또는 비활성화

Scene7에서는 적응형 비디오 인코딩 사전 설정을 제공합니다. 16:9 적응형 비디오 사전 설정과 4:3 적응형 비디오 사전 설정을 하나의 그룹으로 결합하는 사전 설정 마스터 목록입니다. 이 사전 정의된 사전 설정은 가장 일반적인 인코딩 설정을 반영하며 타겟 모바일 장치, 태블릿 및 데스크톱의 재생에 최적화되어 있습니다.

기본적으로 "적응형 비디오" 인코딩 사전 설정만 활성화됩니다(사용할 수 있게 되거나 "켜짐"). 원할 경우, 비활성화할 수 있습니다. 비활성 적응형 비디오 사전 설정은 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자의 [eVideo] 섹션에 선택 가능한 선택 사항으로 표시되지 않습니다.

198페이지의 "[비디오 업로드 및 인코딩](#)"을 참조하십시오.

적응형 비디오 사전 설정을 활성화 또는 비활성화하려면

- 1 Scene7 Publishing System의 오른쪽 상단에서 **설정 > 애플리케이션 설정 > 비디오 사전 설정 > 적응형 비디오 사전 설정**을 클릭합니다.
- 2 적응형 비디오 사전 설정 페이지에서 사전 설정 이름 옆에 있는 확인란을 선택 취소하여 [업로드 작업 옵션] 대화 상자의 [EVIDEO 옵션] 목록에서 사전 설정을 제거합니다.
- 3 [닫기]를 클릭합니다.

비디오 파일 인코딩을 위한 비디오 사전 설정

인코딩 사전 설정을 선택하려면, 업로드 페이지의 오른쪽 하단에서 [작업 옵션]을 클릭합니다. [업로드 작업 옵션] 대화 상자에서 [eVideo 옵션]을 확장하고 원하는 비디오 인코딩 사전 설정을 선택합니다.

참고: 기본적으로 활성화되는 "적응형 비디오"를 제외하면, [업로드 작업 옵션] 대화 상자에 다른 적응형 비디오나 또는 단일 비디오 인코딩 사전 설정이 일부만 표시될 수 있습니다. Scene7 관리자가 [업로드 작업 옵션] 대화 상자에 표시되는 비디오 인코딩 사전 설정을 결정합니다.

- 다음 적응형 비디오 사전 설정이나 단일 인코딩 사전 설정 중에서 선택합니다.

16:9 적응형 비디오 뷰어의 연결 속도와 일치하는 해상도와 비트 전송률로 최적화된 데스크톱(Flash 9와 호환), 모바일(iPhone, iPad, Android) 및 태블릿(iPad, Android)에 제공할 16:9 종횡비 비디오를 만듭니다.

4:3 적응형 비디오 뷰어의 연결 속도와 일치하는 해상도와 비트 전송률로 최적화된 데스크톱(Flash 9와 호환), 모바일(iPhone, iPad, Android) 및 태블릿(iPad, Android)에 제공할 4:3 종횡비 비디오를 만듭니다.

적응형 비디오 모바일, 태블릿 및 데스크톱 제공용 비디오를 만들기 위해 모든 종횡비에서 작동하는 단일 인코딩 사전 설정. 이 사전 설정으로 인코딩된 업로드된 소스 비디오는 고정 높이로 설정됩니다. 그러나, 너비는 비디오의 종횡비를 유지하도록 자동으로 조절됩니다.

이 유연한 "자동 크기 조절" 기능을 사용자 지정 비디오 인코딩 사전 설정을 만드는 경우에 기본적으로 사용할 수 있습니다.

208페이지의 "비디오 인코딩 사전 설정 추가 또는 편집"을 참조하십시오.

적응형 비디오 인코딩(16:9 또는 4:3) 뷰어의 연결 속도와 일치하는 해상도와 비트 전송률로 최적화된 데스크톱(Flash 9와 호환), 모바일(iPhone, iPad, Android) 및 태블릿(iPad, Android)에 제공할 16:9 및 4:3 종횡비 비디오를 모두 만듭니다.

27페이지의 "적응형 비디오 인코딩(16:9 또는 4:3) 비디오 사전 설정"을 참조하십시오.

단일 인코딩 사전 설정 · 데스크톱(Flash 9 및 HTML5 OGG와 호환) 데스크톱 컴퓨터에 스트리밍 또는 점진적 eVideo 환경을 제공하기 위한 MP4 파일을 만듭니다.

28페이지의 "데스크톱 비디오 인코딩 사전 설정"을 참조하십시오.

• **모바일(iPhone, iPad, Android)** iPhone, iPad 및 Android에서 제공할 MP4 파일을 만듭니다.

29페이지의 "모바일 비디오 인코딩 사전 설정"을 참조하십시오.

• **태블릿(iPad, Android)** iPad 및 Android에서 제공할 MP4 파일을 만듭니다.

또는 브라우저의 HTML5 비디오 플레이어를 사용하여 데스크톱 컴퓨터에 점진적 eVideo 환경을 제공하기 위해 OGV 파일을 만듭니다.

30페이지의 "태블릿 비디오 인코딩 사전 설정"을 참조하십시오.

참고: 비디오를 iPad에 제공하려면 모바일 인코딩 사전 설정이나 태블릿 인코딩 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 태블릿 사전 설정은 특히 iPad용으로 디자인되었으며, 일반적으로 큰 화면 크기와 대역폭 연결을 활용하기 위해 고해상도와 품질을 지정합니다. 태블릿 사전 설정으로 인코딩된 비디오 파일을 제공하려면 모바일 사이트나 애플리케이션에 장치 검색 코드를 포함해야 합니다. 이 코드는 재생 장치에 따라 iPhone 또는 iPad 비디오 환경을 전환합니다. 비디오 파일을 iPad에 제공하기 위한 모바일 사전 설정 선택이 보다 간소화됩니다. iPhone과 iPad에 동일한 비디오 파일을 사용할 수 있기 때문입니다. 그러나 품질은 더 낮은 해상도의 iPhone 환경으로 표준화됩니다.

- [인코딩 사전 설정] 그룹 아래의 [인코딩 사전 설정 정렬] 드롭다운 목록에서 [이름] 또는 [크기]를 선택하여 이름이나 해상도 크기를 기준으로 사전 설정을 정렬합니다.
- 비디오를 재생하려는 해상도 크기와 대역폭에 따라 인코딩 사전 설정을 선택합니다.
- 응용 비디오 인코딩 및 비디오당 하나 이상의 인코딩 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 예를 들어 하나의 업로드 작업에서 데스크톱과 모바일용 파일을 모두 인코딩할 수 있습니다.

업로드 시작을 클릭하면 원본 마스터 비디오 파일이 업로드되고 인코딩된 파일이 마스터 파일에서 생성됩니다.

인코딩 사전 설정 선택 사항 정보

인코딩 사전 설정 선택 사항의 매개 변수는 다음과 같습니다.

타겟 연결 속도 타겟 최종 사용자의 인터넷 연결 속도입니다.

인코딩된 파일 접미어 식별 용도로 인코딩된 비디오 파일에 추가되는 접미어입니다.

비디오 비트 전송률(데이터 속도) 1초의 비디오 재생을 구성하기 위해 인코딩되는 데이터 양(Kbps)입니다.

픽셀 너비/높이 화면 이미지의 너비 치수(픽셀) 및 화면 이미지의 높이 치수(픽셀)입니다.

fps(초당 프레임 수) 1초 비디오의 프레임 또는 정지 이미지 수입니다. 미국과 일본에서는 대부분의 비디오가 29.97fps로 촬영되고, 유럽 및 아시아(일본 제외)에서는 대부분의 비디오가 25fps로 촬영됩니다. 영화는 24fps로 촬영됩니다.

오디오 비트 전송률 1초의 오디오 재생을 구성하기 위해 인코딩되는 데이터 양(Kbps)입니다.

다음 표에서는 인코딩된 파일을 지정하는 데 사용되는 이름 지정 규칙과 비디오 사전 설정을 선택하는 권장 우수 사례를 보여줍니다.

적응형 비디오(기본값)

모바일, 태블릿 및 데스크톱 계층용 비디오를 만들 수 있도록 모든 중형비에서 작동하는 인코딩 사전 설정. 이 사전 설정(기본값으로 권장됨)을 사용하여 인코딩된 업로드된 소스 비디오는 고정 높이로 설정되며 너비가 비디오의 중형비를 유지하도록 자동으로 조절됩니다.

적응형 비디오(기본값)

	인코딩 사전 설정 이름/도구 설명 텍스트	인코딩된 파일 접미어	비디오 데이터 속도 (Kbps)	너비/높이(픽셀)	fps	오디오비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	자동 x360, 800Kbps	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	소스와 동일	64	모바일용(iPhone, iPad, Android)
2	자동 x 480, 1400Kbps	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	소스와 동일	64	태블릿용(iPad, Android)
3	자동 x 720, 2600Kbps	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	소스와 동일	64	데스크톱용(Flash 9와 호환)

적응형 비디오 인코딩(16:9 또는 4:3) 비디오 사전 설정

다음 적응형 비디오 인코딩 사전 설정은 사용자가 업로드한 비디오의 중형비를 기반으로 자동으로 선택되는 일련의 개별 인코딩 사전 설정을 결합합니다. 예를 들어, 4:3 비디오를 업로드하는 경우, 이 비디오는 **적응형 비디오 인코딩(16:9 또는 4:3)** 선택 사항에서 마스터 사전 설정 목록 내에 있는 5개의 4:3 사전 설정을 모두 사용하여 자동으로 인코딩됩니다.

인코딩 옵션 매개 변수에 대한 자세한 내용은 26페이지의 “[인코딩 사전 설정 선택 사항 정보](#)”를 참조하십시오.

적응형 비디오 인코딩(16:9 또는 4:3) 사전 설정

	인코딩 사전 설정 이름/도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 데이터 속도 (Kbps)	너비/높이(픽셀)	fps	오디오비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	16:9, 512x288, 모바일 (iPhone, iPad, Android), (400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
2	4:3, 384x288px, 모바일 (iPhone, iPad, Android), (400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
3	16:9, 512x288, 모바일 (iPhone, iPad, Android), (600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512x288	소스와 동일	64	중해상도, 3G
4	4:3, 384x288, 모바일 (iPhone, iPad, Android), (600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384x288	소스와 동일	64	중해상도, 3G
5	16:9, 640x360, 태블릿 (iPad, Android), (800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640x360	소스와 동일	80	중해상도, WiFi
6	4:3, 640x480, 태블릿 (iPad, Android), (800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640x480	소스와 동일	80	중해상도, WiFi

	인코딩 사전 설정 이름/도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 데이터 속도 (Kbps)	너비/높이(픽셀)	fps	오디오비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
7	16:9, 768x432, 태블릿 (iPad, Android), (1200 Kbps)	1.5Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768x432	소스와 동일	96	고해상도, WiFi
8	4:3, 768x576, 태블릿 (iPad, Android), (1200 Kbps)	1.5Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768x576	소스와 동일	96	고해상도, WiFi
9	16:9, 1280x720, 데스크톱 (Flash 9와 호환), (2000Kbps)	3.0Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280x720	소스와 동일	128	고화질, 와이드스크린
10	4:3, 1280x960, 데스크톱 (Flash 9와 호환), (2000Kbps)	3.0Mbps	_1280x960_2000K	2000Kbps	1280x960	소스와 동일	128	고화질

데스크톱 비디오 인코딩 사전 설정

데스크톱 컴퓨터에서 MP4 및 OGV를 위한 비디오 인코딩 사전 설정입니다.

인코딩 선택 사항 매개 변수에 대한 자세한 내용은 26페이지의 “인코딩 사전 설정 선택 사항 정보”를 참조하십시오.

H264 Main 3.2 - 오디오 AAC, MP4 파일 확장자

	인코딩 사전 설정 이름/도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 데이터 속도 (Kbps)	너비/높이(픽셀)	fps	오디오비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	16:9, 480x270 (400Kbps)	500	_480x270_400K	400	480x270	소스와 동일	64	저해상도 와이드스크린
2	16:9, 640x360 (800Kbps)	900	_640x360_800K	800	640x360	소스와 동일	80	중해상도 와이드스크린
3	16:9, 800x450 (1200Kbps)	1.5Mbps	_800x450_1200K	1200	800x450	소스와 동일	96	중-고해상도
4	16:9, 1280x720(2000Kbps)	3.0Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280x720	소스와 동일	128	고화질, 와이드스크린
5	4:3, 320x240 (400Kbps)	500	_320x240_400K	400	320x240	소스와 동일	64	저해상도
6	4:3, 480x360 (800Kbps)	900	_480x360_800K	800	480x360	소스와 동일	80	중해상도
7	4:3, 640x480 (1200Kbps)	1.5Mbps	_640x480_1200K	1200	640x480	소스와 동일	96	중-고해상도
8	4:3, 1280x960(2000Kbps)	3.0Mbps	_1280x960_2000K	2000	1280x960	소스와 동일	128	고화질

OGG Theora Vorbis - OGV 파일 확장자

	인코딩 사전 설정 이름/도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 데이터 속도 (Kbps)	너비/높이(픽셀)	fps	오디오비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	16:9, 480x270(400Kbps), OGG	500	_OGG_480x270_400K	400	480x270	소스와 동일	64	저해상도 와이드스크린
2	16:9, 640x360 (800Kbps), OGG	900	_OGG_640x360_800K	800	640x360	소스와 동일	80	중해상도 와이드스크린
3	16:9, 800x450 (1200Kbps), OGG	1.5Mbps	_OGG_800x450_1200K	1200	800x450	소스와 동일	96	중-고해상도
4	16:9, 1280x720(2000Kbps), OGG	3.0Mbps	_OGG_1280x720_2000K	2000	1280x720	소스와 동일	128	고화질, 와이드스크린
5	4:3, 320x240 (400Kbps), OGG	500	_OGG_320x240_400K	400	320x240	소스와 동일	64	저해상도
6	4:3, 480x360 (800Kbps), OGG	900	_OGG_480x360_800K	800	480x360	소스와 동일	80	중해상도
7	4:3, 640x480 (1200Kbps), OGG	1.5Mbps	_OGG_640x480_1200K	1200	640x480	소스와 동일	96	중-고해상도
8	4:3, 1280x960(2000Kbps), OGG	3.0Mbps	_OGG_1280x960_2000K	2000	1280x960	소스와 동일	128	고화질

모바일 비디오 인코딩 사전 설정

소스 fps와 같습니다. iPhone, iPad 및 Android 모바일 장치용 비디오 인코딩 사전 설정입니다.

인코딩 선택 사항 매개 변수에 대한 자세한 내용은 26페이지의 “인코딩 사전 설정 선택 사항 정보”를 참조하십시오.

H264 Baseline 2.1 - 오디오 AAC, MP4 파일 확장자

	인코딩 사전 설정 이름 /도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 비트 전송률 (Kbps)	픽셀 너비/높이	fps	오디오 비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	16:9, 512x288, 모바일(400Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
2	16:9, 512x288, 모바일(600Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512x288	소스와 동일	64	중해상도, 3G
3	16:9, 512x288, 모바일(800Kbps)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512x288	소스와 동일	80	중해상도, Wi-Fi
4	16:9, 512x288, 모바일(1000Kbps)	1.2Mbps	_Mobile_512x288_1000K	1000	512x288	소스와 동일	80	고해상도, Wi-Fi
5	16:9, 512x288, 모바일(1200Kbps)	1.5Mbps	_Mobile_512x288_1200K	1200	512x288	소스와 동일	96	고해상도, Wi-Fi

	인코딩 사전 설정 이름 / 도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 비트 전송률 (Kbps)	픽셀 너비/높이	fps	오디오 비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
6	4:3, 384x288, 모바일 (400Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
7	4:3, 384x288, 모바일 (600Kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384x288	소스와 동일	64	중해상도, 3G
8	4:3, 448x336, 모바일 (800Kbps)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448x336	소스와 동일	80	중해상도, Wi-Fi
9	4:3, 448x336, 모바일 (1000Kbps)	1.2Mbps	_Mobile_448x336_1000K	1000	448x336	소스와 동일	80	고해상도, Wi-Fi
10	4:3, 448x336, 모바일 (1200Kbps)	1.5Mbps	_Mobile_448x336_1200K	1200	448x336	소스와 동일	96	고해상도, Wi-Fi

태블릿 비디오 인코딩 사전 설정

소스 fps와 같습니다. iPad 및 Android 태블릿 장치용 비디오 인코딩 사전 설정입니다.

인코딩 선택 사항 매개 변수에 대한 자세한 내용은 26페이지의 “인코딩 사전 설정 선택 사항 정보”를 참조하십시오.

H264 Main 3.1 - 오디오 HE-AACv1, MP4 파일 확장자

	인코딩 사전 설정 이름/ 도구 설명 텍스트	타겟 연결 속도 (Kbps)	인코딩된 파일 접미어	비디오 비트 전송률 (Kbps)	픽셀 너비/높이	fps	오디오 비트 전송률 (Kbps)	권장 사항
1	16:9, 512x288, iPad(400Kbps)	500	_iPad_512x288_400K	400	512x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
2	16:9, 512x288, iPad(600Kbps)	700	_iPad_512x288_600K	600	512x288	소스와 동일	64	중해상도, 3G
3	16:9, 640x360, iPad(800Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640x360	소스와 동일	80	중해상도, Wi-Fi
4	16:9, 640x360, iPad(1000Kbps)	1.2Mbps	_iPad_640x360_1000K	1000	640x360	소스와 동일	80	고해상도, Wi-Fi
5	16:9, 768x432, iPad(1200Kbps)	1.5Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768x432	소스와 동일	96	고해상도, Wi-Fi
6	4:3, 384x288, iPad(400Kbps)	500	_iPad_384x288_400K	400	384x288	소스와 동일	64	저해상도, 3G
7	4:3, 512x384, iPad(600Kbps)	700	_iPad_512x384_600K	600	512x384	소스와 동일	64	중해상도, 3G
8	4:3, 640x480, iPad(800Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640x480	소스와 동일	80	중해상도, Wi-Fi
9	4:3, 640x480, iPad(1000Kbps)	1.2Mbps	_iPad_640x480_1000K	1000	640x480	소스와 동일	80	고해상도, Wi-Fi
10	4:3, 768x576, iPad(1200Kbps)	1.5Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768x576	소스와 동일	96	고해상도, Wi-Fi

뷰어 사전 설정

뷰어 사전 설정은 사용자가 컴퓨터 화면과 모바일 장치에서 리치 미디어 자산을 보는 방법을 결정하는 설정 모음입니다. 관리자는 뷰어 사전 설정을 만들 수 있습니다. 뷰어 구성 선택 사항 배열에 대한 설정을 사용할 수 있습니다. 예를 들어 뷰어 표시 크기, 확대/축소 동작, 색상 구성표, 테두리 및 글꼴을 변경할 수 있습니다.

Scene7 HTML5 비디오 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다. HTML5 비디오 뷰어에 사용된 사전 설정은 강력한 비디오 플레이어입니다. HTML5 및 CSS를 사용하여 재생 구성 요소를 디자인하고 포함 재생을 제공하며 브라우저의 기능에 따라 적응형 및 점진적 스트리밍을 사용하는 기능을 단일 플레이어에 결합하여 리치 미디어 콘텐츠의 범위를 데스크톱, 태블릿 및 모바일 사용자로 확장하고 스트리밍된 비디오 환경을 보장할 수 있습니다.

Adobe Scene7 뷰어 참조 가이드의 [HTML5 뷰어 정보](#)를 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”를 참조하십시오.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

뷰어에 따라 커뮤니티 기능을 추가할 수 있습니다. 커뮤니티 기능에는 [포함] 단추, [이메일] 단추, [링크] 단추 및 [사이트 방문] 단추가 포함됩니다. 뷰어 사용자는 이러한 단추를 통해 뷰어를 다른 사람과 공유하거나 Scene7 웹 사이트를 열 수 있습니다.

[Scene7 뷰어 참조 라이브러리 예도](#) 참조하십시오.

응답형 디자인의 웹 페이지에 대한 뷰어 지원

서로 다른 웹 페이지에는 서로 다른 요구 사항이 있습니다. 별도의 브라우저 창에서 HTML5 뷰어를 여는 링크를 제공하는 웹 페이지가 필요한 경우가 있습니다. 다른 경우, 호스팅 페이지에서 HTML5 뷰어를 직접 포함해야 할 수도 있습니다. 후자의 경우, 웹 페이지에 정적 레이아웃이 있을 수 있습니다. 또는 서로 다른 장치나 서로 다른 브라우저 창 크기에서 다르게 "응답"하고 표시할 수 있습니다. 이러한 요구를 충족하기 위해, Scene7과 함께 제공되는 HTML5 뷰어는 정적 웹 페이지와 응답형 디자인의 웹 페이지를 모두 지원합니다.

응답형 뷰어를 웹 페이지에 포함하는 방법에 대한 자세한 내용은 [Scene7 이미지 제공 API 도움말](#)에서 [응답형 정적 이미지 라이브러리](#)를 참조하십시오.

뷰어 사전 설정 유형

관리자는 다음 유형의 뷰어 사전 설정을 만들고 사용자 지정할 수 있습니다.

eCatalog 뷰어 인쇄된 카탈로그를 읽는 경험을 시뮬레이션합니다. 페이지 간에 이동하고, 페이지에서 항목을 확대 및 축소하고, 이미지 맵을 사용하여 페이지 항목에 대한 추가 정보를 확인할 수 있습니다. 맵 영역에 유효한 `rollover_key` 특성이 있는 경우 정보 패널을 포함하여 자세한 정보와 이미지 매핑된 항목을 표시할 수도 있습니다. 정보 패널을 포함하려면 [eCatalog 뷰어 사전 설정] 창의 [정보 패널 설정] 패널에서 정보 서버 URL을 지정합니다.

견본 집합 뷰어 이미지를 다른 색상, 재질, 텍스처, 마무리 또는 패브릭으로 표시합니다. 사용자가 썸네일을 클릭하여 이미지의 변형을 확인합니다.

혼합 미디어 집합 뷰어 각기 다른 유형의 미디어를 하나의 뷰어에서 표시합니다. 견본 집합, 회전 집합, 이미지 및 비디오를 포함할 수 있습니다. 이미지 집합용 탭, 비디오용 탭 등 각기 다른 콘텐츠 유형을 포함할 탭을 설정할 수 있습니다. 혼합 미디어 집합에서 재생된 비디오는 타임라인과 [중지], [일시 중단], [되감기], [재생] 등의 비디오 컨트롤이 포함된 표준 비디오 뷰어를 사용합니다. 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정을 지정할 때 혼합 미디어 집합의 각 자산 유형에 사용하려는 뷰어를 지정합니다. [그리드 뷰어] 또는 [회전식 뷰어]를 사용하여 혼합 미디어 집합을 볼 수도 있습니다.

회전 집합 뷰어 사용자가 개체를 회전하여 다른 측면과 각도를 검사할 수 있도록 한 이미지의 여러 보기를 제공합니다.

비디오 뷰어 소스 파일의 해상도 크기나 사용자 지정 크기를 사용하여 비디오를 표시합니다. Scene7에는 비디오 재생용 사전 정의된 많은 뷰어 사전 설정이 포함되어 있으며, 관리자는 사용자 지정 비디오 뷰어 사전 설정을 만들 수 있습니다. 비디오 뷰어를 구성하기 위한 수십 개의 설정이 있습니다. 크기, 전경색 및 배경색, 비디오 및 오디오 컨트롤, 진행률 표시줄, 사용자 인터페이스 스킴, 소셜 기능 및 도움말을 구성할 수 있습니다.

비디오 다시 자르기 뷰어 비디오 다시 자르기를 만들기 위해 샘플 오디오, 배경, 테두리, 캡션, 효과, 그래픽, 전환, 비디오 등을 제공합니다. 이 콘텐츠는 [비디오 다시 자르기] 화면의 [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널에 표시됩니다.

확대/축소 뷰어 다음 세 가지 유형의 확대/축소 뷰어 선택을 제공합니다.

- **확대/축소 뷰어** 사용자가 영역을 클릭하여 확대/축소할 수 있습니다. 컨트롤을 클릭하여 이미지를 확대 및 축소하고 기본 크기로 재설정할 수 있습니다.
- **확대/축소 뷰어: 플라이아웃** 원본 이미지 옆에 확대/축소된 영역의 두 번째 이미지를 표시합니다. 사용할 컨트롤은 없습니다. 사용자가 보려는 영역으로 선택을 이동하면 됩니다.

이 뷰어의 전체 대역폭 사용을 결정하는 경우 기본 이미지와 플라이아웃 이미지가 뷰어에 모두 제공된다는 것을 고려합니다. 기본 이미지 크기(단계 [너비] 및 [높이])와 확대/축소 비율에 의해 플라이아웃 이미지 크기가 결정됩니다. 플라이아웃 파일 크기가 너무 커지지 않도록 하려면 이러한 두 값의 균형을 조정합니다. 기본 이미지가 크면 확대/축소 비율 값을 줄입니다. [플라이아웃 너비] 및 [플라이아웃 높이]는 뷰어에 제공되는 플라이아웃 이미지의 크기가 아니라 플라이아웃 창의 크기를 결정합니다.

예를 들어 기본 이미지 크기가 350x350 픽셀이고 확대/축소 비율이 3이면 결과 플라이아웃 이미지는 1050x1050 픽셀이 됩니다. 기본 이미지 크기가 300x300 픽셀이고 확대/축소 비율이 4이면 플라이아웃 이미지는 1200x1200 픽셀이 됩니다. JPEG 품질 설정(권장 설정은 80-90 사이임)에 따라 파일 크기를 훨씬 줄일 수 있습니다. 기본 이미지 크기에 따라 권장되는 확대/축소 비율은 2.5에서 4 사이입니다.

Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스

다음 표에서는 현재 사용 가능한 Scene7 뷰어 사전 설정을 식별합니다. 또한 데스크톱 및 모바일 장치와 뷰어의 호환성과 주어진 각 뷰어에 사용되는 기술을 지정합니다.

[Scene7 뷰어 참조 라이브러리 예](#)도 참조하십시오.

뷰어에 지원되는 웹 브라우저 및 운영 체제 버전에 대한 정보를 보려면 뷰어 릴리스 노트를 검토할 수 있습니다.

[Scene7 뷰어 참조 릴리스 노트](#)를 참조하십시오.

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
확대/축소 뷰어						
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				
기존-확대/축소-유도	Flash AS2	X				
확대/축소	Flash AS3	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
이미지 집합 뷰어						
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				
이미지 집합	Flash AS3	X				
ImageSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-ImageSet-Guided	Flash AS2	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
견본 집합 뷰어						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
견본 집합	Flash AS3	X				
SwatchSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
eCatalog 뷰어						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (소셜 미디어를 지원합니다.)	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_eCatalog (소셜 미디어를 지원합니다.)	HTML5	X	X	X	X	X

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
eCatalog_Flash	Flash AS3	X				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	X				
기존-전자 카탈로그	Flash AS2	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
회전 뷰어						
Universal_HTML5_SpinSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SpinSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
회전	Flash AS3	X				
Spin_Auto_Flash	Flash AS3	X				
Spin_eCat_Flash	Flash AS3	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿	BlackBerry 스마트폰	Windows Phone
eVideo 뷰어								
Scene7은 MP4 H.264 비디오의 모바일 비디오 재생을 지원합니다. 다음 웹 사이트에서 이 비디오 형식을 지원하는 Blackberry 장치를 찾을 수 있습니다. Blackberry에서 지원되는 비디오 형식								
또한 다음 웹 사이트에서 이 비디오 형식을 지원하는 Windows 장치를 찾을 수 있습니다. Windows Phone에서 지원되는 비디오 형식								
Universal_HTML5_Video (폐쇄 캡션을 지원합니다.) 195페이지의 "우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용"을 참조하십시오.	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_소셜 (폐쇄 캡션 및 소셜 미디어를 지원합니다.)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
비디오	Flash AS3	X						
비디오_eCat	Flash AS3	X						
비디오_캡션	Flash AS3	X						

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
비디오 다시 자르기 뷰어						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	뷰어 기술	데스크톱	Apple iPhone	Apple iPad	Android 스마트폰	Android 태블릿
혼합 미디어 집합 뷰어						
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				

지원되는 모바일 뷰어 제스처 매트릭스

다음 표에서는 iOS, Android 2.x 및 Android 3.x 장치에서 지원되는 모바일 뷰어 제스처를 식별합니다.

제스처	플리아아웃 확대/축소	확대/축소	eCatalog	회전
드래그	패닝	패닝	패닝	패닝
누르기	플리아아웃 창 표시	사용자 인터페이스 표시 또는 숨기기	사용자 인터페이스 표시 또는 숨기기	사용자 인터페이스 표시 또는 숨기기
두 번 누르기	적용되지 않음	확대 또는 재설정	확대 또는 재설정	확대 또는 재설정
손가락을 모아 열기	적용되지 않음	확대(iOS 및 Android 3x에만 해당)	확대(iOS 및 Android 3x에만 해당)	확대(iOS 및 Android 3x에만 해당)
손가락을 모아 닫기	적용되지 않음	축소(iOS 및 Android 3x에만 해당)	축소(iOS 및 Android 3x에만 해당)	축소(iOS 및 Android 3x에만 해당)
살짝 밀기	견본 막대 스크롤	이미지 스크롤	페이지 스크롤	회전
긋기	견본 막대 스크롤	이미지 스크롤	페이지 스크롤	회전

[뷰어 사전 설정] 화면 정보

[뷰어 사전 설정] 화면에서 뷰어 사전 설정을 만들고 관리합니다. 이 화면을 열려면 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서는 다음 작업을 위한 도구를 제공합니다.

사전 설정 추가 [추가]를 클릭하고 [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 선택합니다.

36페이지의 “**뷰어 사전 설정 추가 및 편집**”을 참조하십시오.

사전 설정 편집 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

36페이지의 “**뷰어 사전 설정 추가 및 편집**”을 참조하십시오.

사전 설정 삭제 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

사전 설정에 현지화 지원 추가 [계시 설정]의 [이미지 서버]에 로케일 맵 문자열 값을 추가한 다음 Flash AS3 뷰어 사전 설정을 편집하고 현지화된 도구 설명 텍스트를 추가합니다.

37페이지의 “[Flash AS3 뷰어 사전 설정에 현지화 지원 추가](#)”를 참조하십시오.

사전 설정 내보내기 새 뷰어 사전 설정을 만들고 추가할 때 기초로 사용할 수 있도록 HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정을 선택하고 [내보내기]를 클릭하여 뷰어 스킨을 다운로드합니다.

38페이지의 “[HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정 내보내기](#)”를 참조하십시오.

[뷰어 사전 설정] 목록 필터링 다음 도구를 사용하여 목록을 필터링합니다.

- **[활성/비활성]** 드롭다운 목록을 열고 선택 사항을 선택하여 활성 사전 설정, 비활성 사전 설정 또는 모든 사전 설정을 표시합니다.
- **플랫폼** 드롭다운 목록을 열고 Flash AS3 플랫폼용 뷰어만 표시하도록 선택하십시오.
- **[뷰어]** 드롭다운 목록을 열고 선택 사항을 선택하여 특정 종류의 뷰어만 표시합니다. 모든 뷰어를 표시하려면 **[모든 뷰어]**를 선택합니다.

사전 설정 정렬 열 머리글(활성, 유니버설, 유형, 사전 설정 또는 플랫폼)을 클릭하여 열의 목록을 정렬합니다. 목록을 내림차순(또는 오름차순)으로 정렬하려면 열 머리글을 다시 클릭합니다.

40페이지의 “[유니버설 뷰어 정보](#)”를 참조하십시오.

사전 설정 활성화 및 비활성화 사전 설정을 선택하고 [활성] 선택 사항을 클릭하여 활성화하거나 비활성화합니다.

39페이지의 “[뷰어 사전 설정 활성화 또는 비활성화](#)”를 참조하십시오.

 [뷰어 사전 설정] 화면의 오른쪽에서 [미리 보기]를 클릭하여 선택한 뷰어 사전 설정에서 자산이 어떻게 표시되는지 확인합니다. 다른 자산을 보려면 [뷰어 사전 설정] 화면에서 [찾아보기]를 클릭하고 [자산 미리 보기 선택] 대화 상자에서 다른 자산을 선택할 수 있습니다.

뷰어 사전 설정 추가 및 편집

사용자 인터페이스의 [추가]를 사용하여 뷰어 사전 설정을 추가하는 것은 물론 [내보내기]를 사용하여 뷰어 사전 설정을 추가할 수도 있습니다. Flash AS3, 또는 HTML5에 대한 기존 뷰어 사전 설정을 내보낸 다음 새 사전 설정의 기초로 사용하면 됩니다.

38페이지의 “[HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정 내보내기](#)”를 참조하십시오.

뷰어 사전 설정을 추가하고 편집하려면

- 1 Scene7 Publishing System의 오른쪽 상단에서 **설정 > 뷰어 사전 설정**을 클릭합니다.

사전 설정 목록에서 필터링할 수 있습니다. 예를 들어 비디오 뷰어의 사전 설정만 표시하려면 테이블 바로 위의 도구 모음에 있는 [뷰어] 드롭다운 메뉴에서 [비디오 뷰어]를 선택합니다.

- 2 [뷰어 사전 설정] 화면에서 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집합니다.

추가 도구 모음에서 **추가**를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택한 다음 리치 미디어 자산 유형을 선택합니다.

뷰어 사전 설정을 만든 후 **[다른 이름으로 저장]**을 클릭합니다.

기존 뷰어 사전 설정에서 시작하여 추가 테이블에서 비디오 뷰어 사전 설정을 선택하고 도구 모음에서 **편집**을 클릭합니다.

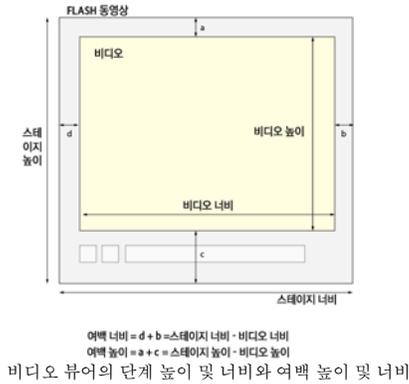
비디오 뷰어를 다시 구성한 후 **다른 이름으로 저장**을 클릭하여 [사전 설정 이름] 텍스트 필드의 다른 이름으로 사전 설정을 저장합니다.

편집 기존 뷰어 사전 설정을 선택하고 **편집**을 클릭합니다.

- 3 [뷰어 구성] 화면의 [사전 설정 이름] 필드에서 사전 설정 이름을 입력하거나 편집합니다.

- 4 원하는 나머지 선택 사항을 설정합니다.

참고: 비디오 뷰어의 크기를 인코딩된 비디오 자체의 해상도 크기로 자동으로 지정하려면 [소스와 동일]을 선택합니다. 이 선택 사항을 선택하면 [단계 너비]와 [단계 높이]를 입력할 수 없습니다. 대신 비디오 자체에서 이 선택 사항이 제공됩니다. [소스와 동일]을 선택하는 경우 비디오 재생 영역 외부의 스킨 치수를 반영하도록 [여백 크기] 선택 사항을 설정합니다. 이 여백 크기는 비디오 컨트롤의 픽셀 높이와 너비입니다. 다음 그림은 사용하려는 여백 크기를 결정하는 데 도움이 됩니다.



5 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 사전 설정에서 시작하여 뷰어 사전 설정을 추가한 경우 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.
- 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집한 경우 **저장**을 클릭합니다.

Flash AS3 뷰어 사전 설정에 현지화 지원 추가

Flash AS3 뷰어에 현지화된 도구 설명 텍스트를 추가할 수 있습니다.

이 기능을 수행하려면 먼저 이미지 서버에 로케일 맵 문자열을 정의합니다. 그런 다음 Flash AS3 뷰어 사전 설정의 도구 설명 텍스트를 편집합니다.

53페이지의 “자산 현지화를 설정할 때 고려 사항”을 참조하십시오.

Scene7 Publishing System에는 일본어, 중국어 또는 한국어와 같은 동양 언어의 글꼴이 포함되어서는 안 됩니다. 일반적으로 이와 같은 언어에는 UTF-8 또는 다른 문자 집합이 필요합니다. 따라서 도구 설명 텍스트에 이러한 언어를 사용하려면 해당 로케일에서 Scene7에 로그인하고 원하는 도구 설명 값을 입력합니다. 또는 UTF-8로 도구 설명 텍스트를 입력합니다. 즉, 원하는 동양 언어를 실행하는 워드 프로세서에서 텍스트를 잘라서 붙여넣습니다.

아래 단계를 수행하여 뷰어에서 현지화된 도구 설명을 사용하는 기능 외에 사용할 수 있는 다른 방법이 있습니다. Viewer SDK에서 현지화된 도구 설명 및 현지화된 그래픽까지도 직접 뷰어에 추가할 수 있습니다. 지침은 [Adobe 개발자 연결](#)에서 다운로드하여 사용할 수 있는 Adobe Scene7 Viewer SDK의 Adobe Flash용 Adobe Scene7 Viewer SDK PDF 설명에서 현지화 장을 참조하십시오.

참고: 현지화 지원 선택 사항을 설정하려면 Adobe Scene7 기술 지원에 문의하거나 s7support@adobe.com 요청 설정 도움말에 이메일을 보내십시오.

Flash AS3 뷰어 사전 설정에 현지화 지원을 추가하려면

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [게시 설정] > [이미지 서버]를 클릭합니다.
- 2 [이미지 서버 게시] 패널에서 [현지화 지원] 섹션으로 스크롤합니다.

참고: 현지화 지원 선택 사항을 설정하려면 Adobe Scene7 기술 지원에 문의하거나 s7support@adobe.com 요청 설정에 이메일을 보내십시오.

- 3 [로케일 맵 문자열] 텍스트 필드에서 지원하려는 언어를 지정합니다.

예를 들어 뷰어에서 영어, 스페인어 및 일본어를 지원하려는 경우 맵 문자열의 적절한 구문은 en,en,[es,es],[ja,ja]입니다. 매개 변수는 LocaleStrMap입니다.

두 문자로 된 각 언어 쌍에서 첫 번째 두 문자 코드가 언어의 이름입니다. 두 문자 코드를 사용하는 대신 언어의 이름을 쓸 수도 있습니다(예: English, en). 사용하는 방법에 관계 없이, 여기서 지정한 언어 목록은 뷰어 사전 설정을 편집할 때 [로케일] 드롭다운 목록에 나타나는 언어 목록도 채웁니다. 또한 뷰어 URL의 viewerURL&locale=en을 통해 현지화된 뷰어를 요청할 때 사용됩니다.

- 4 [저장]을 클릭한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 5 [설정] 화면의 왼쪽 패널에 있는 [애플리케이션 설정]에서 [뷰어] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.
- 6 [모든 플랫폼] 드롭다운 목록의 [설정] 도구 모음에서 [Flash AS3]을 선택합니다.
- 7 활성 [뷰어 사전 설정]을 선택한 다음 [설정] 도구 모음에서 [편집]을 클릭합니다.
- 8 [뷰어 구성] 화면의 [로케일] 드롭다운 목록에서 뷰어의 도구 설명을 현지화하여 표시할 언어를 선택합니다.
- 9 [뷰어 구성] 화면의 왼쪽 패널에서 [일시 중단 재생 단추] 또는 [전체 화면 단추]와 같은 구성 요소 이름을 클릭합니다.
- 10 구성 요소의 도구 설명 텍스트 필드에서 선택한 언어 값을 입력합니다.
- 11 [뷰어 구성] 화면의 오른쪽 아래 모서리에서 뷰어 사전 설정을 구성하는 여러 구성 요소의 도구 설명 값 입력을 마쳤으면 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.
- 12 추가 언어를 지원하려는 경우 8-10단계를 반복합니다.
- 13 [새 사전 설정 이름으로 저장] 대화 상자에서 뷰어 사전 설정의 새 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정 내보내기

새로운 HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정을 만드는 데 기초로 사용할 기존 HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정을 내보낼 수 있습니다. 이 내보내기 선택 사항은 뷰어를 처음부터 만들 필요가 없기 때문에 유용합니다. 대신, 원하는 사전 설정과 모양 및 동작이 비슷한 사전 설정을 내보내며, 이 사전 설정을 디자인 조정의 시작 지점으로 사용할 수 있습니다.

HTML5 뷰어 사전 설정을 내보내는 경우 내보낸 CSS 및 관련 Javascript를 편집할 수 있도록 HTML5 Viewer SDK가 설치되어 있는지 확인합니다. 마찬가지로, Flash AS3 뷰어 사전 설정을 내보내는 경우 내보낸 FLA 파일을 편집할 수 있도록 Adobe Flash Professional에 Flash Viewer SDK가 설치되어 있는지 확인합니다.

4페이지의 “개발자 리소스”를 참조하십시오.

HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정을 내보내려면

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.
- 2 [뷰어 사전 설정] 도구 모음의 왼쪽 두 번째 드롭다운 목록에서 HTML5 또는 Flash AS3을 선택합니다.
- 3 왼쪽 세 번째 드롭다운 목록에서 [모든 뷰어]를 선택합니다.
- 4 새 HTML5 또는 Flash AS3 뷰어 사전 설정의 기초로 사용하려는 뷰어 사전 설정을 선택합니다.
- 5 도구 모음에서 [내보내기]를 클릭합니다.
- 6 [선택한 자산 내보내기] 대화 상자에서 내보내기 제출을 클릭합니다.

Flash AS3 뷰어를 내보낸 경우 내보내기 후 압축된 FLA 파일이 생성됩니다. 또는 HTML5 뷰어를 내보낸 경우 CSS 파일이 생성됩니다. 파일을 다운로드하고 압축을 풉니다.

- 7 내보낸 뷰어 사전 설정에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Flash Professional에서 FLA 파일을 열고 원하는 대로 변경합니다. 파일을 편집하기 전에 Scene7 Viewer Flash SDK가 설치되어 있는지 확인합니다.

FLA 파일을 동영상으로 내보내고 결과 SWF 파일을 저장합니다.

- CSS 편집기에서 CSS 파일을 열고 변경한 다음 파일을 저장합니다.

- 8 SWF 파일이나 CSS 파일을 Scene7 Publishing System에 업로드합니다.

76페이지의 “파일 업로드”를 참조하십시오.

9 SWF 파일 또는 CSS 파일을 Scene7 이미지 서버에 게시합니다.

84페이지의 “[게시 파일](#)”를 참조하십시오.

10 평상시처럼 새 뷰어 사전 설정을 추가합니다. 내보낸 뷰어에 따라 업로드한 뷰어 SWF 또는 뷰어 CSS 파일을 선택합니다.

36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

뷰어 사전 설정 활성화 또는 비활성화

자산 표시에 사용할 URL을 만들려면 [미리 보기] 대화 상자에서 [사전 설정] 드롭다운 목록을 열고, 뷰어 사전 설정을 선택한 다음 [URL 복사]를 클릭합니다(39페이지의 “[뷰어 사전 설정의 URL 복사](#)” 참조). 이 [사전 설정] 목록은 관리자가 [뷰어 사전 설정] 화면에서 추가하고 관리하는 뷰어 사전 설정을 제공합니다. 예를 들어 모든 활성 eCatalog 뷰어 사전 설정은 사용자가 eCatalog를 미리 볼 때 [미리 보기] 대화 상자의 [사전 설정] 드롭다운 목록에 표시됩니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서 뷰어 사전 설정을 비활성화하지 않으면 [미리 보기] 대화 상자의 [사전 설정] 드롭다운 목록이 가득 찰 수 있습니다.

뷰어 사전 설정을 활성화하거나 비활성화하려면

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 선택하여 [뷰어 사전 설정] 화면을 엽니다.
- 2 [활성] 선택 사항을 선택하거나 선택 취소하여 뷰어 사전 설정을 활성화하거나 비활성화합니다.

기타 도움말 항목

35페이지의 “[\[뷰어 사전 설정\] 화면 정보](#)”

40페이지의 “[유니버설 뷰어 정보](#)”

뷰어 사전 설정의 URL 복사

자산을 게시하면 뷰어 사전 설정의 설정으로 자산을 표시하는 데 사용할 URL을 복사할 수 있습니다.

URL이 클립보드로 복사됩니다. 필요한 경우 이 URL을 웹 페이지, 모바일 장치 또는 애플리케이션의 HTML 코드에 사용할 수 있습니다.

뷰어 사전 설정의 URL을 복사하려면

- 1 찾아보기 패널에서 자산을 선택합니다.
- 2 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

뷰어 사전 설정의 포함 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 뷰어 사전 설정의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다.

코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

뷰어 사전 설정의 포함 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기 패널]에서 자산을 선택합니다.
- 2 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL] 패널에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
- 3 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.
- 4 [닫기]를 클릭합니다.

유니버설 뷰어 정보

참고: 유니버설 뷰어는 이전 버전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어를 사용하는 것은 우수 사례가 아니므로 권장하지 않습니다. Scene7 Publishing System과 함께 제공되는 HTML5 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”도 참조하십시오.

유니버설 뷰어를 사용하면 모두 단일 URL에서 데스크톱, 스마트폰 및 태블릿과 같은 여러 화면에 비디오와 이미지를 게시할 수 있습니다.

과거에는 각 플랫폼이 Flash, HTML5 등의 서로 다른 기술을 지원했으므로 고유한 뷰어를 만들어야 했습니다. 그런 다음 각 환경을 전환하기 위해 고유한 장치 검색 기능을 작성해야 했습니다. 전체 프로세스에 훨씬 더 많은 개발 작업과 여러 URL의 유지 관리도 필요했습니다.

유니버설 뷰어를 설정하면 Scene7에서 웹 사이트, 모바일 사이트 및 모바일 앱에 배포하고 통합할 수 있는 단일 유니버설 URL을 제공합니다. 또한 Scene7 Publishing System은 자동으로 장치 검색을 수행하고 올바른 장치의 올바른 뷰어를 통해 고객에게 올바른 콘텐츠를 제공합니다.

유니버설 뷰어의 실제 설정은 [애플리케이션 설정]에서 수행됩니다. 설정할 수 있는 뷰어 유형에는 확대/축소, 이미지 집합, 건본 집합, 회전, eCatalog, 비디오 등이 포함됩니다.

고유한 명명된 유니버설 뷰어 프로필을 만들기 위한 기초로 기존 유니버설 뷰어 사전 설정을 사용할 수도 있습니다. 예를 들어 현지화 목적, 동일한 회사의 여러 사업부, 제품 범주 또는 각 계열(예: 봄 eCatalog 유니버설 뷰어 및 여름 eCatalog 유니버설 뷰어)에 맞게 동일한 유형의 여러 뷰어를 만들 수도 있습니다.

확대/축소 등의 각 뷰어 유형에 대해 타겟으로 지정된 플랫폼과 HTML 기반 뷰어, Flash 기술 기반 뷰어 등의 관련된 뷰어가 표시됩니다. 타겟으로 지정된 각 플랫폼에 대해 스마트폰, 태블릿, 데스크톱 등의 특정 장치에 사용하려는 뷰어를 드래그하여 놓습니다.

핸드헬드 스마트폰의 경우 Android 기반 및 Apple 기반 스마트폰이 지원됩니다. 태블릿의 경우 Android 기반 및 Apple 기반 태블릿이 지원됩니다. 데스크톱의 경우 Flash Player가 지원됩니다.

나중에 유니버설 뷰어의 설정을 편집하려면 Scene7 이미지 서버에 작업을 게시하여 변경 내용을 적용해야 합니다.

[Scene7 뷰어 라이브러리](#) 예도 참조하십시오.

유니버설 뷰어 설정

참고: 유니버설 뷰어는 이전 버전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어를 사용하는 것은 우수 사례가 아니므로 권장하지 않습니다. Scene7 Publishing System과 함께 제공되는 HTML5 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”도 참조하십시오.

유니버설 뷰어에서 설정할 수 있는 뷰어는 Scene7에 포함된 모든 사전 정의된 뷰어 사전 설정과 추가한 사용자 지정 뷰어의 조합입니다. 구현했지만 Scene7 Publishing System에 업로드하지 않은 모든 종류의 사용자 지정 뷰어는 제외됩니다.

뷰어 사전 설정에 나열된 뷰어를 보면 유니버설 뷰어에 노출되고 선택할 수 있는 뷰어를 확인할 수 있습니다.

31페이지의 “[뷰어 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

기존 유니버설 뷰어 설정을 편집하는 경우 Scene7 이미지 서버에 작업을 게시하여 변경 내용을 적용해야 합니다.

유니버설 뷰어를 설정하려면

- 1 [설정] 메뉴에서 [애플리케이션 설정]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽 패널의 [애플리케이션 설정] 트리에서 [뷰어] > [유니버설 뷰어]를 클릭합니다.
- 3 [유니버설 뷰어] 페이지의 왼쪽 위에서 뷰어 유형 탭을 클릭하거나 [새 프로필] 탭을 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.

<p>클릭한 [뷰어 유형] 탭</p>	<p>다음을 수행하십시오.</p>
<p>확대/축소, 이미지 집합, 기본 집합, 회전 또는 eCatalog</p>	<p>HTML 기반 뷰어 그룹 상자나 Adobe Flash용 뷰어 그룹 상자에서 사용하려는 뷰어를 끌어서 장치 화면에 놓습니다.</p> <p>뷰어를 포인터로 가리키면 뷰어와 호환되는 장치 화면이 사용자 인터페이스에서 강조 표시됩니다. 호환되지 않는 장치 화면은 희미하게 표시됩니다(사용할 수 없음).</p>
<p>비디오</p>	<p>유니버설 URL을 비디오에 사용하려면 각기 다른 비트 전송률로 인코딩된 비디오를 적응형 비디오 집합으로 그룹화해야 합니다. 이것은 동일한 비디오를 각기 다른 화면에서 재생하지 않도록 하기 위한 것입니다. 예를 들어 모바일 장치에는 일반적으로 낮은 비트 전송률의 비디오가 필요하지만 데스크톱 화면은 더 높은 비트 전송률을 수용할 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 비디오 뷰어 그룹 상자에서 사용하려는 뷰어를 끌어서 데스크톱용 화면에 놓습니다. <p>데스크톱 컴퓨터에서 응용 스트리밍을 지원하려면 AS3 "비디오" 뷰어를 사용하십시오.</p> <ul style="list-style-type: none"> [스마트폰] 텍스트 필드나 [태블릿] 텍스트 필드에 각 장치에서 재생할 타겟 비트 전송률을 입력합니다. 이러한 필드는 응용 스트리밍이 없는 경우에만 적용됩니다. eVideo 스트리밍 라이선스가 있는 고객의 경우 Apple iOS 장치에서 응용 스트리밍이 지원됩니다. 이 경우 검색된 대역폭에 따라 비디오 비트 전송률이 자동으로 선택됩니다. 또는 Scene7은 적응형 비디오 집합에서 타겟을 초과하지 않고 타겟에 가장 가까운 비트 전송률을 가진 비디오를 선택하고 점진적 다운로드를 통해 비디오를 재생합니다. 모바일 장치에는 내장된 기본 비디오 플레이어가 있으므로 뷰어가 없습니다. <p>비트 전송률은 비디오 품질 수준을 나타내는 측정값입니다. 즉, 비트 전송률이 높을수록 비디오 품질이 향상됩니다. 반대로 비트 전송률이 낮을수록 비디오 품질이 저하됩니다. 예를 들어 스마트폰은 낮은 대역폭 연결에서 사용되는 경우가 많으므로 스마트폰에 대해 낮은 타겟 비트 전송률(Kbps)을 입력할 수 있습니다. 반면, 높은 대역폭 연결의 경우 고객이 Wi-Fi 연결을 사용 중일 가능성이 크기 때문에 태블릿에 대해 높은 비트 전송률을 입력할 수 있습니다. 타겟 비트 전송률을 스마트폰 범주에서는 "500"으로 설정하고 태블릿 범주에서는 "1000"으로 설정하는 것이 좋습니다.</p> <p>203페이지의 "비디오 인코딩 우수 사례"를 참조하십시오.</p>
<p>새 프로필</p>	<ul style="list-style-type: none"> [새 프로필] 탭의 드롭다운 목록에서 새 유니버설 뷰어의 기초로 사용할 뷰어 사전 설정을 선택합니다. [HTML 기반 뷰어] 그룹 상자나 [Adobe Flash용 뷰어] 그룹 상자에서 사용하려는 뷰어를 끌어서 장치 화면에 놓습니다. <p>뷰어를 포인터로 가리키면 뷰어와 호환되는 장치 화면이 사용자 인터페이스에서 강조 표시됩니다. 호환되지 않는 장치 화면은 희미하게 표시됩니다(사용할 수 없음).</p> <ul style="list-style-type: none"> [새 프로필] 탭을 두 번 클릭하고 텍스트 필드에 새 유니버설 뷰어의 이름을 입력합니다.

4 (선택 사항) [이미지 사전 설정 대체 선택] 드롭다운 목록에서 사용하려는 이미지 사전 설정의 이름을 선택합니다.

Scene7에서 지원되지 않는 장치나 화면을 발견하면 드롭다운 목록에서 선택한 사전 설정을 사용하여 정적 이미지가 표시됩니다. 이 목록은 Scene7 Publishing System에서 만들고 추가한 이미지 사전 설정을 기반으로 합니다.

23페이지의 "이미지 사전 설정 만들기 및 편집"을 참조하십시오.

5 [유니버설 뷰어] 페이지의 오른쪽 아래에서 [저장]을 클릭합니다.

6 [닫기]를 클릭하여 [찾아보기] 페이지로 돌아갑니다.

유니버설 뷰어 미리 보기

참고: 유니버설 뷰어는 이전 버전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어를 사용하는 것은 우수 사례가 아니므로 권장하지 않습니다. Scene7 Publishing System과 함께 제공되는 HTML5 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

195페이지의 "우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용"을 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”도 참조하십시오.

설정된 유니버설 뷰어를 미리 보고 올바른 장치에 대한 올바른 뷰어를 선택했는지 확인할 수 있습니다.

유니버설 뷰어 설정을 변경해야 하는 경우 Scene7 이미지 서버에 작업을 게시하여 변경 내용을 적용해야 합니다.

[Scene7 뷰어 참조 라이브러리](#) 에도 참조하십시오.

유니버설 뷰어를 미리 보려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 뷰어로 미리 보려는 자산이 들어 있는 [자산] 폴더를 탐색합니다.
- 2 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다.
- 3 사용 중인 보기에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기] 또는 [목록 보기]의 [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택합니다. 썸네일 이미지 근처의 [미리 보기] 드롭다운 목록에서 [뷰어 목록]을 선택합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]의 [자산] 창 위의 도구 모음에 있는 [미리 보기] 드롭다운 목록에서 [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 4 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [뷰어 목록] 테이블에서 열 머리글 **플랫폼 유형**을 클릭하여 열을 오름차순이나 내림차순으로 정렬합니다. [플랫폼 유형] 열에서 플랫폼 유형이 [유니버설]인 뷰어의 이름을 찾고 보려는 뷰어의 행에서 [미리 보기]를 클릭합니다.
 - [뷰어 목록] 테이블의 오른쪽 상단 모서리 근처의 [플랫폼] **드롭다운** 목록에서 [유니버설]을 선택하여 유니버설 플랫폼 유형의 테이블을 필터링합니다.
보려는 [유니버설 뷰어]의 행에서 [미리 보기]를 클릭합니다.
- 5 브라우저 팝업 창에서 표시된 뷰어를 닫아 [뷰어 목록] 화면으로 돌아갑니다.
- 6 화면의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 창으로 돌아갑니다.

유니버설 뷰어 URL 복사

참고: 유니버설 뷰어는 이전 버전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어를 사용하는 것은 우수 사례가 아니므로 권장하지 않습니다. Scene7 Publishing System과 함께 제공되는 HTML5 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”도 참조하십시오.

[뷰어 목록] 창이나 [세부 사항 보기] 창에서 유니버설 URL을 복사할 수 있습니다.

유니버설 뷰어 URL을 복사하려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 URL을 복사하려는 자산이 들어 있는 [자산] 폴더를 탐색합니다.
- 2 다음을 수행하십시오.

유니버설 URL 복사 시 사용 수단	다음 중 하나를 수행하십시오.
뷰어 목록	<ul style="list-style-type: none"> [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 자산 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다. [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다. [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
세부 사항 보기	<ul style="list-style-type: none"> [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 자산의 썸네일 이미지를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

3 이 단계는 [그리드 보기] 또는 [목록 보기]의 선택 사항이며 [세부 사항 보기]에서는 적용되지 않습니다. [뷰어 목록] 창의 왼쪽 아래 모서리에 있는 **[URL 복사 생성용 URL 인코딩]** 드롭다운 목록에서 복사할 때 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.

4 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [뷰어 목록] 창을 통해 액세스하는 경우 플랫폼 유형이 [유니버설]인 행에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.
- [세부 사항 보기]를 통해 액세스하는 경우 [URL] 패널의 [유니버설 사전 설정] 머리글에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.

유니버설 뷰어의 임베드 코드 복사

참고: 유니버설 뷰어는 이전 버전용으로만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어를 사용하는 것은 우수 사례가 아니므로 권장하지 않습니다. Scene7 Publishing System과 함께 제공되는 HTML5 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

32페이지의 “[Scene7 뷰어 사전 설정 호환성 매트릭스](#)”도 참조하십시오.

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 유니버설 뷰어의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

유니버설 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 유니버설 뷰어 임베드 코드를 복사하려는 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽에 있는 [URL 및 임베드 코드] 패널의 [유니버설 사전 설정]에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 플랫폼 유형이 유니버설인 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - [목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 플랫폼 유형이 유니버설인 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 플랫폼 유형이 유니버설인 뷰어의 오른쪽에 있는 [임베드 코드]를 클릭합니다.

3 [임베드 코드] 대화 상자의 텍스트 필드에서 유니버설 뷰어 임베드 코드의 타겟 DIV 계층 이름을 지정합니다.

원하는 이름을 지정할 수 있습니다. 이 이름은 DIV 계층의 구성을 유지하는 데 도움이 되고 임베드 코드의 setTargetDiv 태그에서 사용됩니다.

4 [임베드 코드 가져오기]를 클릭합니다.

코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

5 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

6 [닫기]를 클릭합니다.

기본 뷰어 구성

Scene7 Publishing System의 미리 보기를 사용할 때 [기본 뷰어]를 통해 자산과 연결된 기본 뷰어를 구성할 수 있습니다. 다음 자산 유형에 대해 기본 미리 보기 환경을 설정할 수 있습니다.

- 이미지
- 비디오
- 회전 집합
- 카탈로그
- 이미지 집합
- 견본 집합
- 미디어 집합
- 비디오 다시 자르기

[97페이지의 “자산 미리 보기”](#)

기본 뷰어를 구성하려면

- 1** [설정] 드롭다운 목록에서 [애플리케이션 설정]을 클릭합니다.
- 2** [설정] 창의 왼쪽 창에서 [애플리케이션 설정] > [뷰어]를 확장합니다.
- 3** [기본 뷰어]를 클릭합니다.
- 4** [기본 뷰어] 창의 각 자산 유형 드롭다운 목록에서 자산 미리 보기와 연결할 뷰어를 선택합니다.
- 5** [기본 뷰어] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [설정 저장]을 클릭합니다.
- 6** [설정] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 창으로 돌아갑니다.

메타데이터 보기

메타데이터는 자산에 대한 표준화된 정보입니다. 메타데이터를 사용하여 워크플로를 간소화하고, 자산을 구성하고, 검색을 향상시킬 수 있습니다. Scene7에서는 IPTC(International Press Telecommunications Council) 표준과 XMP(eXtensible Metadata Platform) 표준을 지원합니다. 사용자는 [세부 사항 보기]에서 자산에 대한 메타데이터를 보거나 입력하기 전에 [메타데이터 보기] 메뉴를 열고 자산을 설명하는 데 사용하거나 표시할 메타데이터 필드 집합을 선택할 수 있습니다.

Scene7에는 사전 정의된 메타데이터 보기가 포함되어 있으며, 관리자는 사용자가 메타데이터를 입력할 때 선택할 수 있는 고유한 메타데이터 보기를 만들 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

103페이지의 “[메타데이터 보기, 추가 및 내보내기](#)”

메타데이터 보기 만들기

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터 보기]를 선택합니다.
- 2 [추가]를 클릭합니다.
- 3 [사전 설정 이름] 필드에 보기 이름을 입력합니다.
- 4 (선택 사항) [기본값으로 설정]을 선택하여 이 보기를 사용자가 [세부 사항 보기]에서 [메타데이터] 패널을 열 때 표시되는 보기로 설정합니다.
- 5 (선택 사항) [UDF 포함]을 선택하여 사용자 지정 필드를 보기에 포함합니다. 사용자 지정 필드는 [세부 사항 보기]에서 [메타데이터] 패널 상단에 표시됩니다.
- 6 보기에 표시하려는 필드를 선택합니다. 모든 필드를 선택하려면 [모두 선택]을 클릭합니다.
- 7 [저장]을 클릭합니다.
보기에 대해 선택한 범주와 필드가 [미리 보기] 패널에 표시됩니다.

메타데이터 보기 관리

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터 보기]를 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 보기를 미리 보려면 선택합니다. 보기의 필드가 [미리 보기] 패널에 표시됩니다.
 - 보기를 편집하려면 보기를 선택하고 [편집]을 클릭합니다. [미리 보기] 패널에서 필드 이름을 선택하거나 선택 취소하고 [UDF 포함] 선택 사항을 선택하거나 선택 취소합니다.
 - 보기를 삭제하려면 비디오를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
 - 이 보기를 기본값으로 설정하려면 보기를 선택하고 [기본값으로 설정]을 클릭합니다. 기본 보기는 사용자가 [세부 사항 보기]에서 자산을 열고 [메타데이터] 패널로 이동할 때 표시되는 보기입니다.

메타데이터 사전 설정

메타데이터 사전 설정을 통해 관리자는 자산에 지정되는 메타데이터를 제어 및 규정할 수 있습니다. [세부 사항 보기]에서는 사용자가 해당 목적으로 제공된 필드에 자산에 대한 메타데이터를 입력할 수 있습니다. 예를 들어 사용자는 소유자 이름, 저작권 설명 및 주소를 입력할 수 있습니다. 사용자가 이 정보를 정확하고 완전하게 입력하도록 메타데이터 사전 설정을 만들 수 있습니다. 메타데이터 세부 사항 보기를 선택하면 메타데이터 필드에 사전 정의된 값이 채워집니다. 예를 들어 소유자 이름, 저작권 설명 및 주소가 자동으로 입력됩니다.

사용자가 자산을 설명하기 위해 [세부 사항 보기]에서 자동으로 입력할 수 있게 하려는 각 메타데이터 값 집합에 대해 메타데이터 사전 설정을 만듭니다.

기타 도움말 항목

103페이지의 “[메타데이터 보기, 추가 및 내보내기](#)”

47페이지의 “[사용자 지정 필드](#)”

메타데이터 사전 설정 만들기 또는 편집

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터 사전 설정]을 선택합니다.

2 [메타데이터 사전 설정] 화면에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정을 만들려면 [추가]를 클릭합니다. [메타데이터 템플릿 이름] 필드에 사전 설정의 이름을 입력하고 [메타데이터 보기]를 클릭한 다음 드롭다운 목록에서 보기를 선택합니다(45페이지의 “메타데이터 보기” 참조).
- 기존 사전 설정을 편집하려면 [메타데이터 사전 설정] 목록에서 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 사전 설정에 포함하려는 머릿글을 확장하고 사전 설정에 포함하려는 각 필드에 값을 입력합니다.

4 [저장]를 클릭합니다.

사전 설정에 대해 선택한 범주와 필드가 [미리 보기] 패널에 표시됩니다.

메타데이터 사전 설정 관리

1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터 사전 설정]을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정을 미리 보려면 미리 보려는 사전 설정을 선택합니다. 사전 설정 정보(범주와 필드)가 [미리 보기] 화면에 표시됩니다.
- 사전 설정을 삭제하려면 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

사용자 지정 필드

미디어 포털 관리자 또는 회사 관리자는 사용자 지정, 사용자 지정 메타데이터 필드를 만들 수 있습니다. 사용자 지정 필드는 Scene7 Publishing System에서 자산을 구성하는 데 도움이 됩니다. 필드는 필요에 따라 [활성]으로 표시할 수도 있습니다. 활성화되면 이러한 사용자 지정 메타데이터 필드의 이름이 [세부 사항 보기]의 [메타데이터] 패널에 표시됩니다. 사용자는 자산을 설명하기 위해 사용자 지정 메타데이터 필드에 정보를 입력할 수 있습니다. 또한 사용자 지정 메타데이터 필드를 검색 기준으로 설정할 수도 있습니다.

사용자 지정 메타데이터 필드의 효과적인 한 가지 사용 예는 특정 출시 또는 판매용 자산의 활성화 시간을 지연하는 것입니다. "활성" 및 "비활성" 필드를 모두 [날짜] 유형에 따라 정의합니다. 다음으로, 세부 사항 보기나 파일 > 정보 편집에서 메타데이터 패널을 사용하여 자산이 활성화될 때와 비활성화될 때를 지정할 수 있습니다. Scene7 Publishing System에서는 자산의 게시 상태 및 게시 내역을 확인합니다. 활성화 시간 내에 없는 경우 게시 상태는 "게시 안 됨"으로 표시됩니다.

참고: 사용자 지정 필드를 [세부 사항 보기]의 [메타데이터] 패널에 표시하려면 사용자 지정된 필드를 [메타데이터 보기]에 포함합니다. [메타데이터 보기] 화면에서 [UDF(사용자 지정 필드) 포함] 선택 사항을 선택합니다. 자세한 내용은 45페이지의 “메타데이터 보기”를 참조하십시오.

중요: 사용자 지정, 사용자 지정 필드를 사용하여 자산을 검색하려면 [설정] > [개인 설정]을 클릭한 다음 [검색에 UDF 포함]을 선택합니다. 15페이지의 “개인 설정”을 참조하십시오.

사용자 지정 메타데이터 필드 만들기

1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터] > [사용자 지정 필드]를 클릭합니다.

2 추가를 클릭합니다

3 [사용자 지정 필드] 대화 상자에서 원하는 선택 사항을 설정합니다.

이름 메타데이터 필드의 이름을 입력합니다.

유형 사용자가 메타데이터 필드에 입력할 수 있는 정보 유형을 정의하는 선택 사항을 선택합니다.

- 문자열 텍스트 문자열입니다.
- 정수 정수입니다.
- 부동 부동 소수점 수입니다.
- 예/아니오 예/아니오 부울 값입니다.

- 날짜 날짜입니다. MM/DD/YYYY 형식을 사용할 수 있습니다.
- 파일 이름 파일 이름입니다.
- 색상 색상 이름입니다.
- 치수 자산의 너비와 높이입니다.
- 입력 안됨 이전 버전과의 호환성을 위해 제공됩니다. 이 선택 사항을 선택하지 마십시오.

기본값 선택적으로 사용자가 입력할 가능성이 큰 값을 필드에 입력합니다. 입력한 값은 만든 필드의 기본값이 됩니다.

적용 타겟 선택적으로 특정 유형의 자산에만 메타데이터 필드를 적용하려는 경우 자산 유형을 선택합니다.

중요: 사용자 지정 필드를 만든 후에는 [적용 타겟] 선택 사항을 변경할 수 없기 때문에 [적용 타겟] 선택 사항을 선택할 때는 주의하십시오. Scene7에서는 사용자 지정 필드의 이름, 유형 및 기본값을 편집할 수 있지만 [적용 타겟] 설정은 편집할 수 없습니다.

4 메타데이터 필드를 만든 후 [저장]을 클릭합니다.

사용자 지정 필드 관리

[사용자 지정 필드] 화면에서는 사용자 지정 메타데이터 필드를 관리하기 위한 명령을 제공합니다.

Media Portal 관리자 또는 회사 관리자만 사용자 지정 필드를 관리할 수 있습니다.

이 화면을 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터] > [사용자 지정 필드]를 클릭합니다.

필드 편집 필드를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

필드 삭제 필드를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

필드 활성화 및 비활성화 필드 이름 옆에 있는 [활성] 선택 사항을 선택하거나 선택 취소하려면 클릭합니다. 회사 관리자 역할인 경우, 이 옵션이 보이지 않을 수 있습니다. 이 옵션은 MediaPortal과 관련되어 있으므로, [개인 설정]에서 **Media Portal 기능 표시**를 선택(켜기)하여 활성화 및 비활성화 필드를 표시해야 합니다.

파일 최적화

Scene7 Publishing System에 파일을 업로드하면 저장 및 게시를 위해 최적화됩니다. 그러나 업로드 프로세스가 중단되면 일부 이미지를 최적화할 수 없습니다. 이 경우 "이미지가 아직 최적화되지 않음" 메시지가 표시됩니다. 관리자는 이러한 파일을 최적화할 수 있습니다.

Scene7 Publishing System은 파일을 검색하여 이전에 완전히 최적화되지 않은 이미지만 최적화합니다.

1 [설정] > [애플리케이션 설정]을 선택한 다음 [파일 최적화]를 선택합니다.

2 최적화 작업에 대한 정보를 입력하고 [전송]을 클릭합니다.

여러 회사에서 작업하는 경우 각 회사에 속하는 파일을 별도로 최적화합니다.

기타 도움말 항목

89페이지의 "[작업 파일 확인](#)"

배치 집합 사전 설정

자산을 Scene7 Publishing System에 업로드하는 작업이 실행되는 동안 배치 집합 사전 설정을 사용하여 이미지 집합이나 회전 집합을 자동으로 만듭니다.

회사 관리자는 먼저 집합에 함께 그룹화하려는 자산에 대한 이름 지정 규칙을 정의합니다. 그러면 일괄처리 집합 사전 설정을 만들어 이 이미지를 참조할 수 있습니다. 각 사전 설명은 고유한 이름이 지정된 독립된 지침 집합으로, 사전 설명 레서피에 정의된 이름 지정 규칙과 일치하는 이미지를 사용하여 집합을 구성하는 방법을 정의합니다.

회사의 모든 활성 일괄처리 집합 사전 설정이 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에 나열되므로 각 업로드 세션 중에 적용할 사전 설정을 지정할 수 있습니다. 회사 관리자는 모든 활성 및 비활성 배치 집합 사전 설정을 볼 수 있습니다. 파일을 업로드하면 Scene7에서 자동으로 활성 사전 설정에 정의된 이름 지정 규칙과 일치하는 모든 파일이 포함된 집합을 만듭니다.

기본 이름 지정

회사 관리자는 모든 일괄처리 집합 사전 설정 레서피에 사용되는 기본 이름 지정 규칙을 만듭니다. 배치 집합 사전 설정 정의에 선택된 기본 이름 지정 규칙에 따라 회사에서 모든 웹 사이트에 대해 집합을 일괄 생성해야 할 수도 있습니다. 정의한 기본 이름 지정 규칙을 사용하기 위해 일괄처리 집합 사전 설정이 만들어집니다. 회사에서 정의한 기본 이름 지정에 대한 예외가 있을 경우 특정 콘텐츠 집합에 필요한 대체 사용자 지정 이름 지정 규칙을 사용하여 배치 집합 사전 설정을 필요한 개수만큼 만들 수 있습니다.

일괄처리 집합 사전 설정 기능을 사용하기 위해 기본 이름 지정 규칙을 설정할 필요는 없지만 일괄처리 집합 생성을 간소화하기 위해 기본 이름 지정 규칙을 사용하여 집합에 그룹화하려는 이름 지정 규칙의 요소를 원하는 개수만큼 정의하는 것이 좋습니다.

1 설정 > 애플리케이션 설정 > 일괄처리 집합 사전 설정 > 기본 이름 지정을 클릭합니다.

2 양식 보기 또는 **코드 보기**를 선택하여 각 요소에 대한 정보를 보거나 입력하는 방법을 지정합니다.

[코드 보기] 확인란을 선택하여 양식 선택에 따라 작성되는 정규 표현식 값을 볼 수 있습니다. 어떤 이유로든 양식 보기에서 제한되는 경우 이름 지정 규칙의 요소를 정의하는 데 도움이 되도록 이러한 값을 입력하거나 변경할 수 있습니다. 양식 보기에서 값을 구문 분석할 수 없는 경우에는 양식 필드가 비활성화됩니다.

참고: 비활성화된 양식 필드가 잘못된 정규 표현식을 나타내는 것은 아닙니다. 정규 표현식이 올바른지 확인되지 않습니다. 각 요소에 대해 작성하는 정규 표현식의 결과가 [결과] 라인 뒤에 표시됩니다. 전체 정규 표현식은 페이지 하단에 표시됩니다.

3 필요한 경우 각 요소를 확장하고 사용하려는 이름 지정 규칙을 입력합니다.

4 필요한 경우 **추가**를 클릭하여 요소에 대한 다른 이름 지정 규칙을 추가합니다. 또는 **제거**를 클릭하여 요소에 대한 이름 지정 규칙을 삭제합니다.

5 다른 이름으로 저장을 클릭하고 사전 설정의 이름을 입력합니다. 또는 기존 사전 설정을 편집하는 경우 **저장**을 클릭합니다.

또는 사용 가능한 양식 필드 없이 [코드 보기]를 사용할 수 있습니다. 이 보기에서는 전적으로 정규 표현식을 사용하여 이름 지정 규칙 정의를 만듭니다.

[일치] 및 [기본 이름]이라는 두 가지 요소를 정의에 사용할 수 있습니다. 두 필드를 통해 이름 지정 규칙의 모든 요소를 정의하고 두 필드가 포함된 집합의 이름 지정에 사용되는 규칙의 일부를 식별할 수 있습니다. 회사의 개별 이름 지정 규칙에서 각 요소에 대해 하나 이상의 정의 라인을 사용할 수 있습니다. 고유한 정의에 필요한 개수만큼 라인을 사용하고 기본 이미지, 색상 요소, 대체 보기 요소, 견본 요소 등의 특정 요소로 그룹화할 수 있습니다.

일괄처리 집합 사전 설정 만들기

Scene7에서는 일부 일반적인 정보나 콘텐츠를 공유하는 자산을 뷰어에 표시하기 위해 배치 집합 사전 설정을 사용하여 이미지 집합으로 구성합니다. 일괄처리 집합 사전 설정 레서피는 Scene7에서 예약한 자산 가져오기 작업과 함께 자동으로 실행됩니다.

[배치 집합 사전 설정]을 사용하여 배치 집합 사전 설정을 만들고 편집 및 관리합니다. 배치 집합 사전 설정을 필요한 개수만큼 만들어 필요한 자산 가져오기 작업을 모두 처리할 수 있습니다. 두 가지 양식의 일괄처리 집합 사전 설정 정의가 있습니다. 하나는 직접 설정한 기본 이름 지정 규칙에 사용되고 다른 하나는 즉석에서 만든 사용자 지정 이름 지정 규칙에 사용됩니다.

양식 필드 방법을 사용하여 일괄처리 집합 사전 설정을 정의하거나 정규 표현식 사용을 가능하게 하는 코드 방법을 사용할 수 있습니다. 기본 이름 지정과 마찬가지로 [양식 보기]에서 정의하는 동시에 [코드 보기]를 선택하고 정규 표현식을 사용하여 정의를 작성할 수 있습니다. 또는 하나의 보기만 사용하기 위해 두 보기 중 하나를 선택 취소할 수 있습니다.

50페이지의 “**2D 회선 집합의 자동 생성을 위한 일괄처리 집합 사전 설정 만들기**”를 참조하십시오.

일괄처리 집합 사전 설정을 만들려면

1 설정 > 애플리케이션 설정 > 일괄처리 집합 사전 설정 > 일괄처리 집합 사전 설정을 클릭합니다. [세부 사항] 페이지의 오른쪽 상단에서 설정되는 **보기 양식**은 기본 보기입니다.

- 2 [사전 설정 목록] 패널에서 **추가**를 클릭하여 화면 오른쪽에 있는 [세부 사항] 패널에서 정의 필드를 활성화합니다.
- 3 [세부 사항] 패널의 사전 설정 이름 필드에서 사전 설정 이름을 입력합니다.
- 4 [일괄처리 집합 유형] 드롭다운 메뉴에서, 사전 설정 유형을 선택합니다.
2D 회전 집합을 자동 생성하려면 [배치 집합 유형] 드롭다운 목록에서 **다축 회전 집합**을 선택합니다.
- 5 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 이전에 [애플리케이션 설정] > [일괄처리 집합 사전 설정] > [기본 이름 지정] 아래에서 설정한 기본 이름 지정 규칙을 사용하는 경우, **자산 이름 지정 규칙**을 확장한 다음 [파일 이름 지정] 드롭다운 목록에서 **기본값**을 클릭합니다.
 - 사전 설정을 설정할 때 이름 지정 규칙을 정의하려면, **자산 이름 지정 규칙**을 확장한 다음 [파일 이름 지정] 드롭다운 목록에서 **사용자 지정**을 클릭합니다.
- 6 순서 지정의 경우, Scene7에서 집합을 그룹화한 후에 이미지 순서를 정의합니다. 기본적으로 자산은 영숫자 순서로 지정됩니다. 그러나 정규 표현식의 쉼표 구분 목록을 사용하여 순서를 정의할 수 있습니다.
- 7 [이름 지정 규칙 및 만들기 선택 사항 설정]에 대해 [자산 이름 지정 규칙]에서 정의한 기본 이름에 대한 접미어나 접두어를 지정합니다. 또한 Scene7 폴더 구조 내에 이미지 집합을 만들지 여부를 정의합니다.
많은 이미지 집합을 정의하는 경우 자산 자체가 포함된 폴더와 이러한 이미지 집합을 구분하는 것이 좋습니다. 대부분의 고객은 이미지 집합 폴더를 만들고 배치 집합에서 생성된 집합을 이 폴더에 배치하도록 애플리케이션을 리디렉션합니다.
- 8 [세부 사항] 패널에서 **저장**을 클릭합니다.

2D 회전 집합의 자동 생성을 위한 일괄처리 집합 사전 설정 만들기

일괄처리 집합 유형 **다축 회전 집합**을 사용하여 2D 회전 집합의 생성을 자동화하는 “레서피”를 만들 수 있습니다. 이미지 그룹은 이미지 자산이 다차원 배열에서 해당 위치에 제대로 정렬되도록 [행] 및 [열] 정규 표현식을 사용합니다.

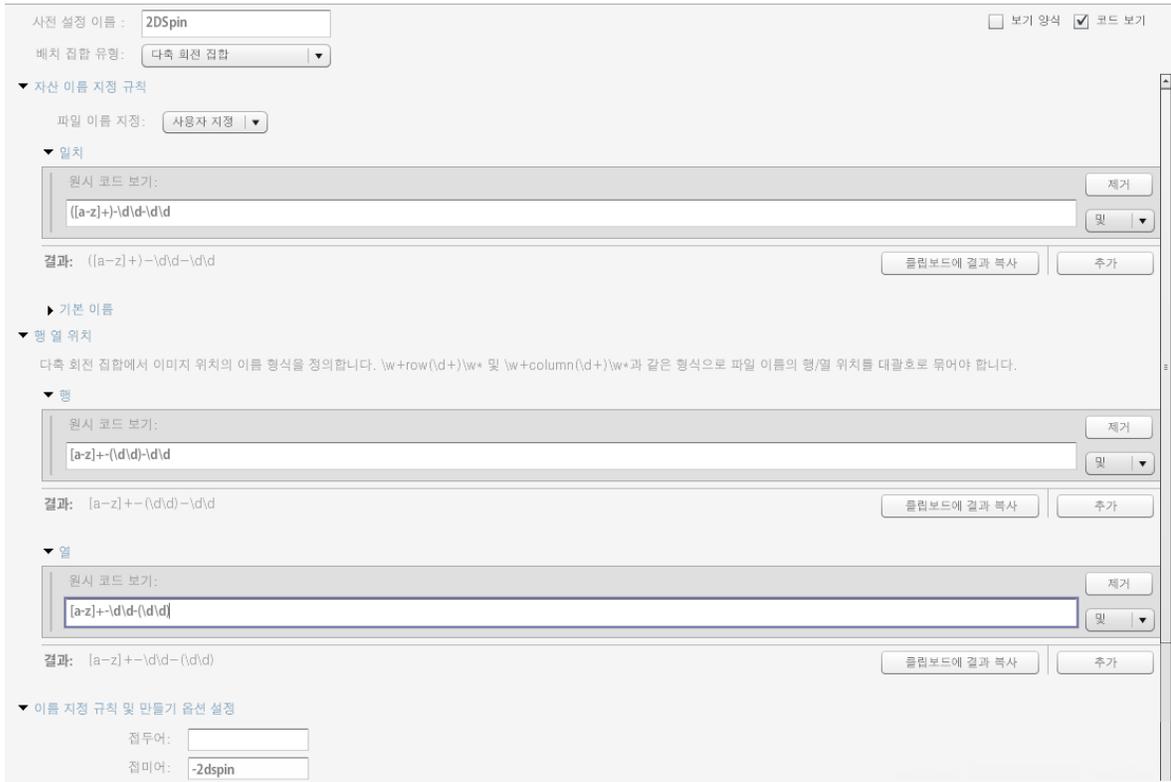
49페이지의 “[일괄처리 집합 사전 설정 만들기](#)”도 참조하십시오.

사용자가 다축 회전 집합에서 가지고 있어야 하는 행 또는 열의 최소/최대 수가 없습니다.

예를 들어 **spin-2dspin**이라는 다축 회전 집합을 만들려고 한다고 가정합니다. 행당 12개 이미지가 있는 3개의 행을 포함하는 일련의 회전 집합 이미지가 있습니다. 다음과 같이 이미지의 이름이 지정됩니다.

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

이 정보를 사용하여, 다음과 같이 일괄처리 집합 유형 레서피를 만들 수 있습니다.



2D 회전 집합에 대한 일괄처리 집합 유형 레서피.

회전 집합의 공유 자산 이름 부분 그룹화가 **일치** 필드에 추가됩니다(강조 표시된 대로). 행과 열이 포함된 자산 이름의 변수 부분이 **행** 및 **열** 필드에 각각 추가됩니다.

회전 집합을 게시 및 업로드하면 **업로드 작업 옵션** 대화 상자의 **배치 집합 옵션** 아래에 나열된 2D 스핀 세트 레서피의 이름을 활성화하게 됩니다.

2D 회전 집합의 자동 생성을 위한 일괄처리 집합 사전 설정 만들려면

- 1 **설정 > 애플리케이션 설정 > 일괄처리 집합 사전 설정 > 일괄처리 집합 사전 설정**을 선택합니다. [세부 사항] 페이지의 오른쪽 상단에서 설정되는 **보기 양식**은 기본 보기입니다.
- 2 [사전 설정 목록] 패널에서 **추가**를 클릭하여 화면 오른쪽에 있는 [세부 사항] 패널에서 정의 필드를 활성화합니다.
- 3 [세부 사항] 패널의 사전 설정 이름 필드에서 사전 설정 이름을 입력합니다.
- 4 [일괄처리 집합 유형] 드롭다운 메뉴에서, **자산 집합**을 선택합니다.
- 5 [하위 유형] 드롭다운 목록에서 **다축 회전 집합**을 선택합니다.
- 6 **자산 이름 지정 규칙**을 확장한 다음 [파일 이름 지정] 드롭다운 목록에서 **사용자 지정**을 클릭합니다.
- 7 **일치**를 사용하고, 원할 경우 **기본 이름** 특성도 사용하여 그룹을 구성하는 이미지 자산의 정규 표현식을 정의합니다.
예를 들어, 리터럴 일치 정규 표현식은 다음과 같은 모습입니다.
 $(\w+)-\w+-\w+$
- 8 **행 열 위치**를 확장한 다음 2D 회전 집합 배열 내의 이미지 자산 위치에 대해 이름 형식을 정의합니다.
괄호로 파일 이름에 있는 행 또는 열 위치를 묶습니다.
예를 들어, 행 정규 표현식의 경우 다음과 같은 모습일 수 있습니다.

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

또는

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

열 정규 표현식의 경우 다음과 같은 모습일 수 있습니다.

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

또는

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

이 예제는 참조용일 뿐입니다. 정규 표현식을 만들 수 있지만 필요에 따라 조정할 수 있습니다.

참고: 행 및 열 정규 표현식의 조합이 다차원 회전 집합 배열 내에서 자산의 위치를 결정할 수 없는 경우, 해당 자산은 집합에 추가되지 않고 오류가 기록됩니다.

- 9 [이름 지정 규칙 및 만들기 선택 사항 설정]에 대해 [자산 이름 지정 규칙]에서 정의한 기본 이름에 대한 접미어나 접두어를 지정합니다. 또한 Scene7 폴더 구조 내에 이미지 집합을 만들지 여부를 정의합니다.

많은 이미지 집합을 정의하는 경우 자산 자체가 포함된 폴더와 이러한 이미지 집합을 구분하는 것이 좋습니다. 대부분의 고객은 이미지 집합 폴더를 만들고 배치 집합에서 생성된 집합을 이 폴더에 배치하도록 애플리케이션을 리디렉션합니다.

- 10 [세부 사항] 패널에서 [저장]을 클릭합니다.

- 11 보통 [일괄처리 집합 사전 설정] 아래의 [작업 로드 선택 사항] 대화 상자에서 2D 회전 집합의 이름을 활성화하도록 해주는 회전 집합을 업로드 및 게시합니다.

76페이지의 “[자산 업로드 및 게시](#)”를 참조하십시오.

게시 설정

[게시 설정] 화면 설정은 기본적으로 자산이 Scene7 서버에서 웹 사이트나 애플리케이션으로 제공되는 방법을 결정합니다. 설정을 지정하지 않으면 Scene7 서버에서 [게시 설정] 화면의 기본 설정에 따라 자산을 제공합니다. 예를 들어 해상도 특성을 포함하지 않는 이미지를 제공하는 요청은 [이미지 서버] 화면의 [기본 개체 해상도] 설정을 사용하여 이미지를 만듭니다.

관리자는 [이미지 서버], [이미지 렌더러] 및 [비네팅] 화면의 기본 설정을 변경하여 서버의 자산 제공에 대한 기본 설정을 지정할 수 있습니다.

[게시 설정] 화면을 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [게시 설정]을 클릭합니다.

중요: [게시 설정] 화면은 숙련된 웹 사이트 개발자와 프로그래머를 위한 것입니다. Scene7에서는 이러한 화면에서 설정을 변경하는 사용자가 Scene7 Publishing System, HTTP 프로토콜 표준 및 규칙, 기본 이미징 기술 등을 알고 있다고 가정합니다.

이미지 서버

1 [이미지 서버] 화면에서는 이미지 서버의 이미지 제공에 대한 기본 설정을 지정합니다. 다음 5가지 범주로 설정을 사용할 수 있습니다. 설정에 대한 자세한 내용은 [이미지 서버] 화면 자체를 참조하십시오.

Scene7 지원 담당자의 지시가 있는 경우에만 이러한 설정을 변경합니다.

카탈로그 관리 이 설정은 Scene7 Publishing System과 카탈로그의 상호 작용 방법을 결정합니다. 대부분의 웹 서버와 달리 Scene7 이미지 서버 URL 호출은 이미지 파일 대신 매니페스트 또는 카탈로그 파일로 이동합니다. 카탈로그 파일(eCatalog 아님)에는 각 이미지의 경로와 함께 이미지 서버에 게시되는 모든 콘텐츠 목록이 들어 있습니다. Digimarc ID가 있는 경우 [Digimarc 사용자 정보] 섹션에서 사용자 정보를 입력합니다.

요청 특성 이 설정은 서버에서 제공될 수 있는 이미지에 제한을 적용합니다.

기본 요청 특성 이 설정은 이미지의 기본 모양과 관련이 있습니다.

일반 썸네일 특성 이 설정은 썸네일 이미지의 기본 모양 및 정렬과 관련이 있습니다.

카탈로그 필드의 기본값 이 설정은 이미지의 해상도 및 기본 썸네일 유형과 관련이 있습니다.

색상 관리 특성 이 설정은 사용되는 ICC 색상 프로필을 결정합니다.

호환성 특성 이 설정을 사용하면 이전 버전과의 호환성을 위해 텍스트 레이어의 선행 및 후행 단락을 버전 3.6처럼 처리할 수 있습니다.

현지화 지원 이 설정을 사용하면 여러 로케일 특성을 관리할 수 있습니다. 또한 로케일 맵 문자열을 지정할 수 있으므로 뷰어에서 여러 도구 설명을 지원하려는 언어를 정의할 수 있습니다.

예를 들어 여러 국가에서 팔리는 다국적 브랜드인 경우 각 국가에서 자체 로케일별 뷰어를 사용하도록 할 수 있습니다. 이 기능을 수행하려면 로케일 맵 문자열을 지정합니다. 그런 다음 원하는 언어로 번역된 텍스트 문자열을 추가하여 뷰어의 사전 설정에서 도구 설명 텍스트를 편집합니다.

참고: 현지화 지원 선택 사항을 설정하려면 Adobe Scene7 기술 지원에 문의하거나 s7support@adobe.com 요청 설정 도움말에 이메일을 보내십시오.

현지화 지원 설정에 대한 자세한 내용은 53페이지의 “[자산 현지화를 설정할 때 고려 사항](#)”을 참조하십시오.

37페이지의 “[Flash AS3 뷰어 사전 설정에 현지화 지원 추가](#)”도 참조하십시오.

자산 현지화를 설정할 때 고려 사항

참고: Scene7 Publishing System에서 [로케일 맵] 필드와 같은 [현지화 지원] 선택 사항을 설정하려면 Adobe Scene7 기술 지원 팀에 문의하십시오. 또는, 설정 관련 도움을 요청하는 이메일을 s7support@adobe.com으로 보내 주십시오.

Scene7 Publishing System(SPS)을 사용하는 일반적인 방법은 전자 상거래 웹 사이트에서 제품 이미지를 관리하는 것입니다. 국제 산업은 유사한 제품에 대한 자산이 나라마다 다르게 보이는 문제에 직면하고 있습니다. 보통 차이는 전체 미디어에서 매우 작은 부분에 대한 것입니다. 이러한 차이를 각 국가의 모든 자산을 복사하고 차이만 다시 써서 해결하는 것은 엄청난 노력을 요하는 일이며 하나의 마스터 자산이라는 표현과 모순됩니다. 이와 같은 자산의 차이점은 서로 다른 오디오 트랙을 사용하는 국가별 비디오에서부터 제품과 함께 사용되는 전원 코드의 미묘하지만 중요한 차이에 이르기까지 다양할 수 있습니다. S7에서는 기본적인 조희 메커니즘을 사용합니다. 사용자는 필요한 로케일에서 시작하여 이미지 서버가 검색하는 자산 접미어 순서를 정의합니다.

자산을 현지화하는 방법

IS(이미지 제공) 요청에 대한 로케일은 다음의 IS/IR(이미지 렌더링) 명령으로 식별됩니다.

로케일=

이 명령은 대소문자를 구분하지 않는 로케일 ID(locId) 문자열을 허용합니다. 로케일 ID는 보통 문자 및 "_"으로 구성된 2-6자의 문자열입니다.

IS는 임의의 인쇄 가능한 ASCII 문자열을 지원합니다. locale= 명령에는 전역 범위가 있으며, 이것은 이 명령이 모든 중첩 IS 및 IR 요청, 참조된 템플릿 및 이미지 레이어를 포함한 전체 요청에 적용됨을 의미합니다. 각 레이어의 다른 로케일과 같이, 요청에 대해 여러 로케일은 지원되지 않습니다. 하지만, 중첩된 요청에서 명시적 무시의 허용은 가능할 수 있습니다.

locale=이 지정되지 않은 경우, attribute::DefaultLocale이 번역 엔진에 전달됩니다. 제한된 입력 유효성 확인이 locale= 값에 적용되며, 빈 locale= 값이 허용됩니다. locale=에 전역 범위가 있으므로, attribute::DefaultLocale은 전체 요청에 대한 기본 카탈로그에서 제공됩니다.

locale= 및 attribute::DefaultLocale을 사용하는 이점 중에는 다음과 같은 이점이 포함됩니다.

- 여러 로케일에 대한 콘텐츠 공유.
- 일반 ID를 사용하여 로케일별 콘텐츠 액세스.
- 로케일 접두어와 접미어 또는 별도의 카탈로그에 있는 로케일별 콘텐츠와 같이, 로케일별 콘텐츠의 이름 지정 규칙 및 관리와 관련한 유연성 허용.

- 로케일별 버전에 대한 직접 액세스 지원.
- 이미지 집합과 같은 집계 개체에는 잠재적인 로케일별 콘텐츠에 대한 일반적인 참조가 들어 있을 수 있습니다.
- 이미지, 이미지 집합, 비네팅, 재질 및 뷰어 구성 레코드를 포함하여 현지화가 필요할 수 있는 카탈로그로 관리되는 모든 콘텐츠를 지원합니다.
- IPS 데이터베이스 및 IS 매니페스트 메커니즘에 대한 변경 사항을 최소화.
- RFC IS-63을 구현하면 비디오 및 스킨과 같은 정적 콘텐츠에 대한 지원이 추가됩니다.
- 기본 로케일을 구성할 수 있습니다.

응용 시나리오

애플리케이션	시나리오
뷰어 현지화	정적 콘텐츠 카탈로그가 구현되면 현지화는 IS에 수행되는 모든 요청에 추가되는 locale= 매개 변수로 제어됩니다. 구성 레코드, 스킨, 시작 화면 등에는 로케일별 차이가 있을 수도 있고 없을 수도 있습니다. 현지화되는 콘텐츠와 ID를 아는 데 필요한 뷰어 없이도 IS에 의해 올바른 콘텐츠가 제공됩니다.
이미지 및 비디오	다국어 회사에는 종종 일반적인 콘텐츠와 로케일별 콘텐츠가 혼합되어 있습니다. 이러한 메커니즘에서, 이미지나 비디오 참조는 일반적인 수 있으며, IS는 사용 가능할 경우 로케일별 콘텐츠를 제공합니다.
이미지 집합 및 미디어 집합	전체 이미지 집합은 전자 카탈로그가 완전히 다를 때와 같이 일반에서부터 뷰어로 처리되는 로케일별 이미지 집합으로의 전환을 이용하여 일부 로케일에 대해 다를 수 있습니다. 더 일반적으로, 일반 집합의 개별 ID는 현지화된 콘텐츠를 참조할 수 있습니다. 예를 들어, 대부분의 사전 제품 사진은 제어판 사진을 제외하면 모든 언어에서 동일할 수 있습니다. IS는 자동으로 ID를 전환하므로, 로케일별 이미지 집합을 생성할 필요가 없습니다.

자산 현지화 구현

Scene7 게시 및 이미지 제공에는 이미지와 정적 콘텐츠의 현지화를 허용하는 인터페이스가 있습니다.

현지화를 하지 않는 이미지 서버 URL은 다음과 같은 모습입니다.

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

현지화를 하는 이미지 서버 URL은 다음과 같이 경로에 locale= 매개 변수를 추가합니다.

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

이미지 서버가 http 호출을 받으면, **설정 > 애플리케이션 설정 > 게시 설정 > 이미지 서버 > 현지화 지원** 그룹에 있는 localeMap 필드를 통해 locale= 매개 변수의 구문 분석이 수행됩니다.

로케일 맵 필드에는 파이프 기호(|)를 사용하여 구별되는 항목 목록이 들어 있습니다.

각 항목은 쉼표로 구분된 값 목록으로 구성됩니다. 첫 번째 값은 locale= 매개 변수로 전달되는 검색 값입니다. 나머지 값은 기존 이미지가 나올 때까지 연속적으로 시도되는 접미어/대체 값입니다.

접미어 값 또는 대체 값의 적용 여부는 **설정 > 애플리케이션 설정 > 게시 설정 > 이미지 서버 > 현지화 지원** 그룹에 있는 [전역 로케일] 설정에 따라 결정됩니다.

참고: [전역 로케일] 설정은 현재 Scene7 Publishing System 인터페이스 내에서가 아니라 API를 통해 설정할 때에만 가능합니다.

접미어 예제

URL	localeMap ID	결과
http://server/is/image/company/image?locale=de_DE	de_DE,de, fr_FR,fr,	정의된 전역 로케일이 없습니다. 로케일 매개 변수 de_DE가 localeMap의 첫 번째 항목에 대응됩니다. 첫 번째 해당 값 _DE는 자산 image_DE에 접미어로 추가되고 이미지 서버에서 이 자산을 찾으려는 시도가 수행됩니다. 서버에 있는 경우, 반환됩니다. 없으면, 두 번째 값 ""이 접미어로 사용되어 이미지 자체가 반환됩니다.

대체 예제

URL	전역 로케일 및 로케일 맵 ID	결과
http://server/is/image/company/image-main-01?locale=de_DE	GlobalLocale=main localeMap - de_DE,de,main fr_FR,fr,main	위의 대체 예에서, GlobalLocale은 main으로 설정됩니다. 로케일 매개 변수 de_DE가 로케일 맵의 첫 번째 항목에 대응됩니다. GlobalLocale 하위 문자열이 검색되어 localeMap에서 첫 번째 해당 값 de로 대체되어 image-de-01이 됩니다. 이미지 서버에 있는 경우, 반환됩니다. 없는 경우에는, 두 번째 값이 대체되어, image-main-01이 됩니다.

URL에 정의된 로케일이 없으면, 이미지 서버는 DefaultLocale이 정의되어 있는 경우 DefaultLocale을 가져오고, URL에 적용합니다.

알 수 없거나 빈 로케일 매개 변수에 locale=이 제공되면, localeMap을 검사하여 빈 값 “시작”을 찾습니다. 기본 로케일을 알 수 없는 로케일에 적용하기 위해서는 이것을 구성해야 합니다.

defaultImage 정보

이미지 서버는 요청된 로케일에 대한 선택 사항을 번갈아 시도합니다. 일치 항목이 없는 경우, 로케일 선택 사항은 defaultImage에 적용되며, 일치 버전이 반환됩니다. 따라서, 각 로케일이 현지화 없이 이미지에 대한 선택 사항을 포함해야 하거나, 현지화된 defaultImage 버전을 Scene7 Publishing System에서 사용할 수 있도록 해야 합니다.

localeMap을 찾는 시나리오

다음 로케일을 지원하려고 한다고 가정합니다.

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

이 로케일을 영어, 독일어 및 프랑스어에 대해 각각 _E, _G 및 _F 접미어에 매핑합니다. 모든 예의 경우, 일반 입력 이미지 ID는 myImg입니다.

localeMap을 찾기 위한 표준 동작

로케일 ID는 해당 접미어에 매핑됩니다. 카탈로그에 로케일별 ID가 없을 경우, 일반 ID가 사용됩니다. 일반 ID에 매핑하는 빈 locSuffix 값을 주목하십시오.

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

로케일=	검색할 출력 ID
en,en_us,en_uk	myimg_E, myimg
de,de_de,de_at	myimg_D, myimg
fr	myimg_F, myimg
기타 모든 항목	-

로케일을 모를 때 localeMap 찾기

특정 ID 또는 일반 ID에 알 수 없는 로케일을 매핑할 수 있습니다. 이 예제의 경우, 알 수 없는 로케일을 영어 ID에 매핑하거나, 영어 ID가 없을 경우 일반 ID에 매핑할 수 있습니다.

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

로케일=	검색할 출력 ID
de,de_de,de_at	mylmg_D,mylmg
fr	mylmg_F,mylmg
기타 모든 항목	mylmg_E,mylmg

알 수 없는 로케일에만 사용하는 U와 같이 전용 locSuff가 있을 수 있고, _U가 존재하지 않을 경우 다음과 같이 기본 이미지에 적용할 수 있습니다.

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

또는, 다음과 같이 일반 ID에 바로 매핑 할 수 있습니다.

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

여러 계층 조회를 사용하여 localeMap 찾기

중중 스킨 노출과 같이, 유럽, 중동 및 북아메리카 영역과 같이 로케일을 지역 표준을 나타내도록 그룹화하는 것이 유용할 수 있습니다. 다중 계층 조회를 사용하여 이러한 작업을 수행할 수 있습니다.

이 예제의 경우, 서구 및 중동에 사용할 컬렉션을 지원하려 한다고 가정합니다. 두 컬렉션은 모두 일반 이미지 컬렉션을 기반으로 하며, 모두 여러 이미지를 추가하거나 수정합니다. 이때 이미지가 w1 및 w3에 대해 공유된다는 점을 제외하면 두 컬렉션은 모두 두 개의 중동 변형에 대한 m1, m2, 세 개의 서구 로케일에 대한 w1, w2, 및 w3와 같이 특정 로케일에 대해 더욱 세분화됩니다. 알 수 없는 로케일은 일반 컬렉션에만 매핑되고, 로케일별 이미지에는 액세스하지 못했습니다. 다음은 맵이 표시되는 모습입니다.

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

로케일=	검색할 출력 ID
w1, w3	mylmg-W, mylmg
w2	mylmg-W2, mylmg-W, mylmg
m1	mylmg-M1, mylmg-M, mylmg
m2	mylmg-M2, mylmg-M, mylmg
기타 모든 항목	mylmg

특정 ID를 검색하여 localeMap 찾기

일부 이미지 이름 지정 규칙은 일반 이미지 ID를 지원하지 않습니다. 요청의 일반 ID는 카탈로그에서 특정 ID에 매핑해야 합니다. 그러나, 특정 ID를 정확히 모르는 경우가 있을 수 있습니다.

첫 번째 예를 기초로 이용할 때, 모든 언어에 대한 이미지에는 접미어 _1, _2 또는 _3이 있을 수 있습니다. 프랑스어 로케일에 관련된 이미지에는 접미어 _22 또는 _23이 있을 수 있습니다. 그리고 독일어 로케일에 관련된 이미지에는 접미어 _470 또는 _480이 있을 수 있습니다.

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

로케일=	검색할 출력 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
기타 모든 항목	mylmg_1, mylmg_2, mylmg_3

현지화 지원을 구현할 때 중요한 고려 사항

- 현지화는 ID 기반 자산 호출에 제한되며, 경로 기반 자산 호출에서는 사용할 수 없습니다. 따라서, 로케일로 비디오를 호출할 경우, 회사/자산 ID로 호출해야 하며, 비디오의 전체 경로는 없습니다. 이것은 해당 메서드가 경로 기반 비디오에만 사용하기 위한 것이므로 현지화에는 **rtmp**를 사용할 수 없음을 의미합니다.
- **localeMap**이 활성화된 경우 단일 비디오가 들어 있는 혼합 미디어 집합은 사용할 수 없으며, 다른 경우 이 집합의 콘텐츠 호출은 실패합니다. 이 문제를 해결하려면 단일 비디오를 적응형 비디오 집합에 추가하면 됩니다. 그런 다음, 혼합 미디어 집합에 적응형 비디오 집합을 추가합니다.
- 적응형 비디오 집합의 콘텐츠에 대한 요청과 같은 특정 요청은 현지화되지 않습니다. 따라서 현지화에 적응형 비디오 집합을 사용할 생각이라면, 적응형 비디오 집합을 혼합 미디어 집합 내에 배치해야 합니다. 그런 다음, 이 집합을 **locale=** 매개 변수로 혼합 미디어 뷰어에 호출합니다.

이미지 렌더러

[이미지 렌더러] 화면에서는 이미지 렌더링 서버의 이미지 집합 제공에 대한 기본 설정을 지정합니다. 다음 5가지 범주로 설정을 사용할 수 있습니다. 설정에 대한 자세한 내용은 [이미지 서버] 화면 자체를 참조하십시오.

카탈로그 관리 이 설정은 Scene7 Publishing System과 카탈로그 파일의 상호 작용 방법을 결정합니다. Scene7 렌더링 서버 URL 호출은 카탈로그에 대해 수행되고, 카탈로그가 서버의 이미지 제공을 요청합니다. Scene7 지원 담당자의 지시가 있는 경우에만 이러한 설정을 변경합니다.

세션 특성 이 설정은 오류 매개 변수, 상대 이미지 URL 및 개체 겹치기 허용 여부를 설정합니다.

기본 재질 특성 이 설정은 이미지의 기본 해상도 및 선명하게 하기 설정을 지정합니다.

응답 이미지 특성 이 설정은 이미지의 기본 모양과 관련이 있습니다.

색상 관리 특성 이 설정은 이미지의 기본 색상 설정과 관련이 있습니다.

비네팅

[비네팅] 화면에서는 비네팅의 기본 모양에 대한 설정을 제공합니다. 자세한 오류 설명은 화면 자체를 참조하십시오.

비디오 SEO(검색 엔진 최적화)

SEO는 검색 엔진에서 웹 사이트로의 트래픽 볼륨을 향상시키는 프로세스입니다. 검색 엔진은 텍스트 기반 콘텐츠에서 정보를 수집하는 기능은 우수하지만 정보가 제공되지 않은 경우 비디오 정보를 제대로 가져올 수 없습니다.

Scene7 비디오 SEO를 사용하면 비디오 메타데이터를 이용하여 검색 엔진에 비디오 설명을 제공할 수 있습니다. Scene7에서는 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드를 만드는 기능을 제공합니다. 이러한 항목은 비디오 정보를 검색 엔진에 전송하기 위한 표준 XML 파일입니다.

비디오 사이트 맵 사이트에서 비디오 콘텐츠가 있는 위치 및 내용에 대해 Google에 정확하게 알립니다. 이 기능을 통해 Google에서 비디오를 완벽하게 검색할 수 있습니다. 예를 들어 비디오 사이트 맵은 비디오의 실행 시간과 범주를 지정할 수 있습니다. 비디오 사이트 맵에 대한 자세한 내용은 <http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471>을 참조하십시오.

mRSS(Media Really Simple Syndication) 피드 콘텐츠 게시자가 미디어 파일을 Yahoo! 비디오 검색에 공급하는 데 사용합니다. mRSS 피드에 대한 자세한 내용은 <http://www.rssboard.org/media-rss>를 참조하십시오.

참고: Google은 검색 엔진에 정보 전송 시 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드 프로토콜을 모두 지원합니다.

Scene7은 각 비디오와 함께 저장된 메타데이터에서 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드를 생성할 수 있습니다. 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드를 만드는 경우 비디오 파일에서 포함할 메타데이터 필드를 결정합니다. 이런 방식으로 각 엔진이 트래픽을 웹 사이트의 비디오로 보다 정확하게 보낼 수 있도록 검색 엔진에 비디오를 설명합니다.

중요: 비디오 사이트 맵이나 mRSS 피드를 만들기 전에 XML 파일에서 검색 엔진에 필요한 필드와 이러한 필드의 구성 방법을 확인합니다. 성공적인 비디오 사이트 맵이나 mRSS 피드를 만들려면 검색 엔진의 요구 사항을 충족해야 합니다.

비디오 사이트 맵과 mRSS 피드를 생성하면 Scene7에서 해당 보고서를 만듭니다. 이러한 보고서는 [비디오 SEO 보고서] 화면에서 사용할 수 있습니다.

중요: 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드의 경우 Scene7은 게시로 표시된 비디오의 메타데이터만 캡처합니다. 비디오를 게시로 표시하여 해당 메타데이터를 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드에 포함하십시오.

비디오 SEO 설정 선택

[비디오 검색 엔진 최적화 설정] 화면에서 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드에 대한 비디오 SEO 설정을 선택합니다. 이 화면을 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [비디오 SEO] > [설정]을 선택합니다.

[일반 설정] 영역에서 비디오 사이트 맵, mRSS 피드 또는 둘 다를 생성할 것인지를 선택합니다. [생성 설정] 영역에서 메타데이터 필드를 입력 필드에 매핑합니다.

설정을 선택한 후 [생성](또는 [저장 및 생성])을 클릭하여 비디오 사이트 맵, mRSS 피드 또는 둘 다를 만듭니다.

일반 설정 선택

[생성 모드] 드롭다운 목록에서 보고서 모드를 선택합니다.

비디오 사이트 맵 비디오 사이트 맵을 만듭니다.

mRSS 피드 미디어 RSS(mRSS) 피드를 만듭니다.

모두 두 유형의 XML 파일을 모두 만듭니다.

할인 비디오 사이트 맵과 미디어 RSS(mRSS) 피드 생성을 중지하려면 이 선택 사항을 선택합니다.

[자동/수동 모드] 드롭다운 목록에서 자동 또는 수동으로 생성할지 여부를 선택합니다.

자동 모드 Scene7에서 매일 하나의 비디오 사이트 맵, 미디어 RSS(mRSS) 피드 또는 둘 다를 생성합니다. Scene7에서 생성하는 XML 파일을 자동으로 게시로 표시하려면 [게시로 표시] 선택 사항을 선택합니다.

수동 모드 [비디오 검색 최적화 설정] 화면에서 [생성] 또는 [저장 및 생성]을 클릭하면 Scene7에서 비디오 사이트 맵, 미디어 RSS(mRSS) 피드 또는 둘 다를 생성합니다. 다음 선택 사항도 선택합니다.

- **추가 설정 없음** 생성된 XML 파일을 게시로 표시하지 않습니다.
- **게시로 표시** 생성된 XML 파일을 게시로 표시합니다.
- **부분 생성 허용** XML 파일에 모든 비디오에 대한 전체 메타데이터 정보가 들어 있지 않으면 검색 엔진에서 XML 파일을 거부할 수 있습니다. 이 선택 사항은 일부 비디오에 대한 메타데이터를 사용할 수 없는 경우에도 XML 파일을 생성합니다. [보고서] 화면에 경고가 생성됩니다. XML 파일을 내보내고 누락된 정보를 수동으로 처리하려는 경우 이 선택 사항을 선택합니다.

생성 설정 선택

[생성 설정] 영역에는 비디오 사이트 맵 및/또는 mRSS 피드에 대한 입력 필드가 나열되며 [메타데이터] 패널에 메타데이터 필드 이름이 표시됩니다. [일반 설정] 영역을 사용하여 입력 필드를 메타데이터 필드에 매핑합니다. 이렇게 하면 Scene7에서 비디오 사이트 맵 및/또는 mRSS 피드에 대한 메타데이터를 얻을 위치를 확인할 수 있습니다.

- 1 [메타데이터 보기] 메뉴에서 메타데이터 보기를 선택합니다. 보기를 선택하면 메타데이터 필드 이름이 [메타데이터] 패널에 표시됩니다. 메타데이터 보기에 대한 자세한 내용은 45페이지의 “메타데이터 보기”를 참조하십시오.
- 2 [메타데이터] 패널에서 [랜딩 페이지], [제목], [설명], [태그] 및 [범주] 입력 필드로 메타데이터 필드 이름을 드래그합니다. [랜딩 페이지], [제목] 및 [설명] 필드는 필수입니다.

참고: 입력 필드에 수동으로 데이터를 입력할 수도 있습니다.

- 3 [저장]을 클릭하여 XML 파일을 생성하지 않고 설정을 저장하거나, [생성]을 클릭하여 XML 파일을 생성하거나, [저장 및 생성]을 클릭하여 저장하고 파일을 생성합니다.

XML 파일이 생성되고 작업 로그에 기록됩니다. 비디오 사이트 맵(video-sitemap) 및 미디어 RSS(mRSS) 피드(mrss-feed) 파일은 회사의 루트 폴더에 저장됩니다.

참고: 검색 엔진에 전송하려면 먼저 비디오 사이트 맵이나 mRSS 피드를 게시해야 합니다. 비디오 사이트 맵과 미디어 RSS(mRSS) 피드 파일은 회사의 루트 폴더에 저장됩니다. 필요한 경우 이러한 XML 파일을 게시로 표시하고 [게시]를 클릭합니다.

검색 엔진에 비디오 사이트 맵과 mRSS 피드 파일 전송

비디오 사이트 맵과 미디어 RSS(mRSS) 피드 파일은 회사의 루트 폴더에 저장됩니다.

- <http://{publish-server}/is/content/{companyname}/mrss-feed.xml>
- <http://{publish-server}/is/content/{companyname}/video-sitemap.xml>

이러한 URL 중 하나를 검색 엔진의 웹 마스터 도구에 복사하여 비디오 사이트 맵이나 미디어 RSS(mRSS) 피드 파일을 검색 엔진으로 전송합니다.

비디오 SEO 보고서 보기

[비디오 검색 엔진 최적화 보고서] 화면에서 비디오 SEO 보고서를 봅니다. 이 화면을 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [비디오 SEO] > [보고서]를 선택합니다.

보고서를 생성할 때 오류가 발생한 경우 [보고서] 화면에 나열됩니다.

관리 설정

[관리 설정] 화면은 Scene7 Publishing System 사용자를 관리하는 데 사용됩니다. 이러한 화면을 사용하여 사용자가 Scene7 Publishing System에서 작업하고 이메일을 통해 사용자와 통신할 수 있게 합니다.

- ❖ [관리 설정] 선택 사항에 액세스하려면 [설정] > [개인 설정]을 클릭합니다. [관리 설정]을 확장합니다.

사용자 관리

모든 Scene7 사용자에게는 Scene7 Publishing System의 기능에 대한 액세스 권한과 해당 권한을 결정하는 역할이 지정됩니다. 관리자는 사용자가 지정된 회사에 대해 각기 다른 역할과 책임을 결정합니다.

일반적으로 Scene7에서 첫 번째 회사 집합을 구성하고 회사 관리자를 지정합니다. 그런 다음 회사 관리자가 Scene7 Publishing System 사용자를 설정하고 관리합니다.

Scene7 Publishing System은 세 가지 사용자 역할을 지원합니다. 세 가지 역할은 모두 Scene7 Publishing System에 설정된 회사에 액세스할 수 있습니다.

SPS 관리자 Scene7 Publishing System의 모든 기능을 보고 관리하며 회사를 설정하고 관리자와 사용자를 추가할 수 있습니다.

회사 관리자 해당 회사만 보고 관리할 수 있습니다. 회사 관리자는 관리자 및 사용자 추가를 비롯한 모든 관리 기능을 수행할 수도 있습니다. 회사 관리자는 SPS 회사 관리자 계정에 사용자를 추가할 수 있습니다. 이 역할이 기본 사용자 역할입니다.

SPS 사용자 지정된 회사에 액세스할 수 있지만 관리 작업은 수행할 수 없습니다.

사용자를 추가하면 Scene7 Publishing System에서 사용자에게 환영 이메일 메시지를 보냅니다. 이 메시지에는 암호와 Scene7 Publishing System URL이 들어 있습니다.

사용자 또는 관리자 추가

1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [관리 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.

2 [추가]를 클릭합니다.

3 추가하려는 사용자 또는 관리자의 이름 및 이메일 주소를 입력한 다음 [다음]을 클릭합니다.

참고: 아포스트로피 문자(')는 이메일 주소에 사용할 수 없습니다.

4 [역할] 선택 사항을 선택하여 사용자에게 역할을 지정합니다.

59페이지의 “[사용자 관리](#)”을 참조하십시오.

5 회사 이름을 선택하여 사용자를 회사에 추가합니다.

6 사용자를 그룹에 추가하려는 경우(미디어 포털 사용자 또는 기여자를 추가하는 경우) [다음]을 클릭하고 사용자를 추가합니다.

7 사용자 설정을 완료하려면 [저장]을 클릭합니다.

저장하면 사용자를 다른 회사에 추가할 것인지 묻는 메시지가 나타납니다. 사용자를 회사에 추가하려면 [추가]를 클릭합니다.

모든 새 사용자에게 임의로 생성된 암호가 제공됩니다. 사용자가 Scene7 Publishing System에 처음 로그인할 때 암호를 변경해야 합니다.

새 사용자를 추가하면 환영 이메일이 전송됩니다. 이 이메일은 임시 암호를 제공하며 Scene 7 Publishing System에 로그인하는 방법에 대해 설명합니다.

사용자가 환영 이메일을 받지 않은 경우 SPS 로그인 페이지(<http://s7sps1.scene7.com>)로 이동하고 [암호를 분실하셨습니까?]를 클릭합니다. 암호가 재설정되고 새 이메일이 전송됩니다. 사용자가 이메일을 받지 못하고 스팸 폴더에도 없는 경우 기술 지원에 문의하십시오.

새 미디어 포털 사용자를 추가하는 경우 [설정] > [애플리케이션 설정] > [사용자 관리]로 이동한 다음 [사용자 목록 업로드]를 클릭하고 500명 이하의 사용자가 포함된 .csv 파일을 선택합니다.

사용자 삭제

사용자를 무효로 설정하여 Scene7 Publishing System에서 사용자를 삭제할 수 있습니다. 무효 사용자는 시스템과 모든 계정에서 제거됩니다.

1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [애플리케이션 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.

2 목록에서 사용자를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [유효]를 선택 취소합니다.

4 [저장]을 클릭합니다.

사용자 활성화 또는 비활성화

비활성화된 사용자는 [액세스할 계정 선택] 메뉴 상단에 나열된 계정을 시작할 수 있는 권한이 더 이상 없습니다.

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [애플리케이션 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.
- 2 사용자 목록에서 사용자 이름 옆에 있는 [활성] 선택 사항을 선택하거나 선택 취소합니다.

사용자 정보 편집

편집할 수 있는 사용자 정보는 관리자로서의 역할 및 정보를 편집하려는 사용자에게 지정된 역할에 따라 다릅니다. 회미한 선택 사항(사용할 수 없음)은 편집할 수 없습니다.

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [애플리케이션 설정] > [사용자 관리]로 이동합니다.
- 2 사용자를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
- 3 회사를 표시하는 테이블에서 권한 또는 액세스를 수정하려는 항목을 선택한 다음 [회사 관리] 링크를 클릭합니다.
- 4 사용자 역할을 선택합니다.
- 5 사용자 그룹 구성원을 변경하려는 경우(미디어 포털 사용자 또는 기여자를 편집 또는 추가하는 경우) [다음]을 클릭하고 그룹 구성원을 편집합니다.
- 6 [저장]을 클릭합니다.

사용자 목록 필터링 및 정렬

사용자 목록을 필터링 및 정렬하여 사용자를 찾을 수 있습니다. [액세스할 계정 선택] 메뉴에서 선택한 계정에 관계없이 관리하는 모든 계정의 모든 사용자가 [사용자 목록에 표시됩니다.

다음 사용자 목록 필터링 기술을 사용할 수 있습니다.

그룹별 필터링 [그룹별] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택하여 목록 범위를 그룹의 사용자로 좁힙니다.

사용자 역할별 필터링 [사용자 역할별] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택하여 목록 범위를 다른 유형의 사용자 또는 관리자로 좁힙니다.

필드 이름별 필터링 [필드별 필터링 활성화] 선택 사항을 선택합니다. [필드 이름별] 메뉴를 선택하고 목록 필터링에 사용할 열을 선택한 다음 [문자 필터링] 메뉴를 선택하고 문자를 선택합니다. 열 중 하나에서 선택한 문자별로 목록이 필터링됩니다. 전체 목록을 표시하려면 [필드별 필터링 활성화] 선택 사항을 선택 취소합니다.

무효 사용자 필터링 [잘못된 사용자 포함] 선택 사항을 선택 취소합니다. 시스템에 있는 사용자만 검색 결과에 표시됩니다. 무효 사용자는 시스템과 관리하는 계정에서 삭제되었습니다.

열 머리글별 정렬 머리글을 클릭하여 상태별, 이름, 성 또는 이메일의 알파벳순, 사용자 역할별 또는 유효/무효 상태별로 모든 사용자를 정렬합니다.

많은 사용자가 있는 경우 [최대 목록 크기] 메뉴를 선택한 다음 숫자를 선택하여 목록의 크기를 제한할 수 있습니다.

대역폭 및 저장소

SPS 관리자는 관리하는 회사에 대해 대역폭, 저장소 및 기타 유형의 보고서를 생성할 수 있습니다. 이러한 보고서는 [대역폭 및 저장소] 화면에서 사용할 수 있습니다.

이 화면을 열려면 [설정] > [개인 설정]을 클릭합니다. [관리 설정]을 확장한 다음 [대역폭 및 저장소]를 클릭합니다.

보고서 유형

다음 표는 [대역폭 및 저장소] 화면에서 생성할 수 있는 보고서를 설명합니다.

보고서	정보	사용
대역폭	회사별 대역폭 사용	특정 기간 동안 회사별 대역폭 사용을 추적하여 트래픽 패턴을 확인합니다.
저장소	저장소 사용	회사별로 업로드한 데이터 양을 추적합니다.
이미지 내용	유형별 이미지 요청 수	각기 다른 이미지 유형에 대한 요청 수와 볼륨을 추적합니다.
도메인	도메인별 URL 요청 수	특정 회사에 대한 이미지 요청의 도메인을 기준으로 이미지 사용을 추적합니다. Scene7에서는 계정별로 여러 도메인을 제공할 수 있습니다. 자세한 내용은 기술 지원팀에 문의하십시오.
비디오 스트리밍	스트리밍 비디오의 대역폭 사용	특정 기간 동안 회사별 스트리밍 비디오 사용을 추적하여 트래픽 패턴을 확인합니다.
비디오 콘텐츠	각기 다른 비디오의 재생 시간	가장 많이 본 비디오와 가장 적게 본 비디오를 확인합니다.

[이미지 내용] 보고서에서는 다음 이미지 유형에 대한 요청 정보를 제공합니다.

이미지 요청 이미지 요청입니다.

썸네일 요청 뷰어의 견본 또는 대체 이미지 요청입니다.

마스크 요청 회색 음영 마스크를 반환하는 이미지 요청입니다.

뷰어 타일 요청 뷰어에서 로드된 이미지 요청입니다.

VNT 개체 요청 요청된 비네팅에 지정된 개체가 있는 이미지를 반환하는 이미지 렌더링 요청입니다.

VNT 정보 요청 요청된 비네팅과 관련된 정보를 반환하는 이미지 렌더링 요청입니다.

참고: [비디오 스트리밍] 보고서는 스트리밍 비디오에만 적용됩니다. 점진적 비디오 보기는 추적되지 않습니다.

보고서 생성

대역폭, 저장소, 이미지 내용, 도메인, 비디오 스트리밍 또는 비디오 콘텐츠 보고서를 생성하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [설정] > [개인 설정]을 선택합니다.
- 2 [관리 설정]을 확장한 다음 [대역폭 및 저장소]를 클릭합니다.
- 3 [대역폭], [저장소], [이미지 내용], [도메인], [비디오 스트리밍] 또는 [비디오 콘텐츠] 탭을 클릭합니다.
61페이지의 “[보고서 유형](#)”을 참조하십시오.

여러 가지 방법으로 데이터 보기

[대역폭 및 저장소] 페이지에서 보고서를 생성한 후 정보 보기 선택 사항을 선택할 수 있습니다. 정보를 제공하는 방법(차트 또는 데이터 그리드에서 정보 보기)을 선택하고 정보 캡처 기간을 지정할 수 있습니다. [데이터 보기]에서 정보를 정렬하고 열을 다시 정렬할 수도 있습니다.

차트 또는 데이터 그리드에서 데이터 보기 [차트 보기] 선택 사항을 클릭하여 차트에서 데이터를 보거나, [데이터 보기] 선택 사항을 클릭하여 데이터 그리드에서 데이터를 봅니다.

보고서 프레젠테이션 형식 선택 [보고서 유형] 메뉴에서 [요약], [매일] 또는 [매월]을 선택하여 요약 양식, 일별 또는 월별로 데이터를 구성합니다. 모든 보고서에서 이 선택 사항을 제공하는 것은 아닙니다.

기간 지정 보고서의 기간을 정의하는 선택 사항을 선택하고 기간 정의 후 [업데이트]를 클릭합니다.

- **사전 정의된 기간** [사전 정의된 보고서] 메뉴에서 선택 사항을 선택합니다. 예를 들어 전달의 데이터를 캡처하려면 [지난 달]을 선택합니다.
- **사용자 지정 기간** [사전 정의된 보고서] 메뉴에서 [사용자 지정]을 선택합니다. [시작 달](또는 [시작 날짜]) 메뉴와 [개월 수](또는 [일 수]) 메뉴에서 날짜를 선택합니다. 도메인 및 비디오 콘텐츠 보고서의 경우 보고서 정보를 캡처할 특정 시작 날짜와 종료 날짜를 선택할 수 있습니다.

데이터 정렬(데이터 보기에만 해당) 열의 정보를 정렬하려면 열 머리글을 클릭합니다. 범주 제목을 다시 클릭하면 내림차순으로 정렬됩니다.

열 다시 정렬(데이터 보기에만 해당) 데이터 그리드의 다른 위치로 열을 이동하려면 해당 머리글을 드래그합니다.

보고서 내보내기 및 인쇄

보고서를 생성한 후 스프레드시트 및 기타 애플리케이션에서 사용하기 위해 해당 데이터를 내보낼 수 있습니다. 보고서를 인쇄할 수도 있습니다.

보고서 데이터 내보내기 [데이터 보기]에서 필요한 경우 데이터를 정렬합니다. [내보내기] 메뉴를 열고 형식(탭으로 구분됨, 쉼표로 구분됨 또는 HTML 형식)을 선택합니다. 데이터가 선택한 형식으로 클립보드에 복사됩니다. 이제 스프레드시트나 기타 애플리케이션에 데이터를 붙여 넣을 수 있습니다.

보고서 인쇄 [인쇄]를 클릭하고 [인쇄] 대화 상자에서 원하는 선택 사항을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

63페이지의 “[이미지 오류](#)”

이미지 오류

SPS 관리자는 이미지 오류 보고서를 생성할 수 있습니다. 이미지 오류 보고서는 지난 24시간 동안 현재 로그인한 회사에서 가장 많이 발생한 이미지 오류 20개 목록을 제공합니다. 이미지 오류 보고서를 생성하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [설정] > [개인 설정]을 클릭합니다.
- 2 [관리 설정]을 확장한 다음 [이미지 오류]를 클릭합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다(선택 사항).
 - 머리글을 클릭하여 머리글 정보를 기준으로 오류를 정렬합니다. 기본적으로 오류는 발생 횟수를 기준으로 가장 많이 발생한 오류에서 가장 적게 발생한 오류 순으로 정렬되어 있습니다.
 - 오류에 대한 [응답] 필드 위로 커서를 이동하여 특정 오류 메시지를 표시합니다.
 - [URL] 필드나 [레퍼러] 필드 위로 커서를 이동하여 이미지 또는 레퍼러 웹 페이지 링크를 표시합니다.
 - URL [URL 복사]를 클릭하여 실제 이미지 링크를 복사합니다. 브라우저 창에 이 링크를 붙여 넣어 이미지로 이동하고 오류를 조사할 수 있습니다.
 - 레퍼러 [URL 복사]를 클릭하여 레퍼러 웹 페이지 링크를 복사합니다.

표시되는 오류는 현재 로그인한 회사에 대한 오류입니다. 각 오류에는 다음 정보가 포함됩니다.

이미지 ID 위반 이미지의 ID입니다.

시간 최근 24시간 내에 오류가 처음 보고된 시간부터 마지막으로 보고된 시간까지의 범위입니다.

계수 이미지에 보고된 오류 수입니다.

응답 특정 오류 메시지입니다. 오류는 4xx 또는 5xx입니다.

URL Scene 7의 이미지 URL을 나열합니다.

레퍼러 초기 요청이 시작된 웹 사이트의 URL을 지정합니다. 레퍼러는 이미지 링크가 있는 임의의 웹 사이트일 수 있습니다.

테스트를 간소화하기 위해 [URL] 및 [레퍼러] 열에는 [URL 복사]가 연결되어 있습니다.

기타 도움말 항목

61페이지의 “[대역폭 및 저장소](#)”

4장: Media Portal

Adobe® Scene7® Media Portal을 통해 회사는 승인된 크리에이티브 자산을 쉽게 획득 및 제어하고 외부 파트너와 채널 및 내부 비즈니스 사용자에게 배포할 수 있습니다. 이 브라우저 기반 "자체 제공" 환경을 통해 Media Portal 사용자는 Scene7 자산을 관리자 제어 "보기"에서 쉽게 액세스하고 회사에서 승인된 형식으로 자산을 쉽게 찾고, 검색하고, 미리 보고, 내보낼 수 있습니다.

관리자는 사용자가 Media Portal에서 자산을 보고 액세스하고 사용하는 방법을 제어합니다. 또한 웹 사이트 및 브랜드와 일치하도록 Media Portal 인터페이스를 사용자 지정할 수 있습니다. Media Portal 인터페이스에서 글꼴, 글꼴 색상 및 글꼴 크기를 지정하고 로고 등의 브랜딩 요소를 통합할 수 있습니다.

시스템 요구 사항

Scene7 Media Portal을 사용하는 최상의 작업 환경을 위해서는 시스템이 다음 시스템 요구 사항 및 권장 사항을 충족해야 합니다.

- Microsoft® Windows® 7 이상 또는 Mac OS X 10.6 이상 Macintosh® Intel 프로세서 필요
- 3GB 이상 RAM 필요(4GB 이상 권장)
- 컬러 모니터
- 1280x1024 이상의 해상도로 트루 컬러를 지원하는 비디오 카드
- JAVA를 지원하는 브라우저, Flash 11 이상
- Windows 지원 브라우저: Internet Explorer 9 이상, Firefox 23.0 이상
- Macintosh 지원 브라우저: Safari 6.0 이상, Firefox™ 23 이상

참고: 브라우저에 Flash Player 버전 11이 없는 경우 Adobe(www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_kr)에서 다운로드할 수 있습니다.

빠른 시작: Media Portal 관리

이 빠른 시작은 Media Portal 관리를 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 각 단계 끝에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목의 상호 참조가 있습니다.

1. Media Portal 사용자 역할 이해

Media Portal 사용자는 사용자, 기여자 및 기여자-사용자의 세 가지 역할로 분류됩니다. 각 역할이 서로 다른 작업 집합을 수행할 수 있습니다. 예를 들어 기여자는 파일과 폴더의 이름을 바꾸고 삭제할 수 있지만 사용자는 이러한 작업을 수행할 수 없습니다. 사용자를 추가할 때 부여할 책임을 이해하려면 각 역할을 이해해야 합니다.

66페이지의 “[Media Portal 사용자 역할](#)”을 참조하십시오.

2. 사용자 관리용 그룹 만들기

그룹은 사용자에게 액세스 권한이 있는 폴더 및 파일, 사용자가 해당 폴더와 파일에서 수행할 수 있는 작업, 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 결정합니다. 관리자의 첫 번째 작업은 그룹을 만드는 것입니다. 각 그룹에 대해 그룹 구성원이 액세스할 수 있는 폴더, 파일 및 이미지 사전 설정을 결정합니다. 또한 그룹 구성원에게 읽기, 쓰기 및 삭제 권한을 부여합니다. 이러한 권한은 구성원이 액세스 권한을 가진 폴더와 파일을 찾고, 편집하고, 이름을 바꾸고, 삭제할 수 있는지 여부를 결정합니다.

67페이지의 “[Media Portal 그룹 만들기 및 관리](#)”를 참조하십시오.

3. 사용자 추가

사용자를 추가할 때 사용자에게 역할(사용자, 기자 또는 기자-사용자)을 지정합니다. 또한 사용자를 하나 이상의 그룹에 지정합니다. 사용자를 빨리 추가하기 위해 CSV 파일 형식으로 사용자 목록을 업로드할 수 있습니다. 새 사용자에게는 환영 이메일 메시지와 Media Portal 로그인 지침이 전송됩니다.

69페이지의 “[Media Portal 사용자 추가 및 관리](#)”를 참조하십시오.

4. FTP 계정 관리

Scene7 Publishing System 계정에 Media Portal과 관련되고 특정 폴더에 매핑된 개별 FTP 계정이 있을 수 있습니다. 이러한 기능으로 사용자가 개별 FTP 계정을 사용하여 디지털 자산을 해당 계정으로 업로드하도록 할 수 있습니다.

72페이지의 “[FTP 계정 관리](#)”를 참조하십시오.

참고: Media Portal 관리자만 이러한 FTP 계정을 관리할 수 있습니다. 또한 Media Portal 기자-사용자 또는 Media Portal 기자 역할이 있는 사용자만 파일을 업로드할 수 있습니다.

66페이지의 “[Media Portal 사용자 역할](#)”을 참조하십시오.

5. 내보내기 선택 사항 지정

Media Portal 사용자는 관리자가 해당 권한을 부여한 경우 파일을 내보낼 때 파일의 형식을 다시 지정하고 원본 마스터 파일을 내보낼 수 있습니다. 관리자는 사용자가 파일을 내보내는 방법을 결정합니다.

72페이지의 “[Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항 지정](#)”을 참조하십시오.

6. 이미지 사전 설정 만들기

이미지 사전 설정은 이미지를 내보낼 때 크기, 이미지 품질, 형식, 해상도 및 이미지 모양의 기타 측면을 변경하는 사전 정의된 설정 모음입니다. 이미지 사전 설정을 만들어 사용자가 이미지를 내보낼 때 형식을 다시 지정하는 방법을 제어할 수 있습니다.

73페이지의 “[이미지 사전 설정 만들기 및 활성화](#)”를 참조하십시오.

7. 메타데이터 사전 설정 및 사용자 지정 메타데이터 필드 만들기

메타데이터는 파일을 설명하고 식별하며, 자산을 검색하고 구성하는 데 사용됩니다. 메타데이터를 올바르게 입력하고 데이터가 필요한 메타데이터 필드를 채우도록 하기 위해 메타데이터 사전 설정을 만들 수 있습니다. 메타데이터 사전 설정은 사전 정의된 메타데이터 항목 집합입니다. 작업하는 파일을 고유하게 설명하는 메타데이터 필드를 만들 수도 있습니다.

74페이지의 “[보다 효율적인 메타데이터 사용](#)”을 참조하십시오.

8. Media Portal 화면 사용자 지정

Media Portal 스타일 설정을 사용하면 Media Portal 화면을 회사 로고와 색상으로 브랜딩할 수 있습니다. 스타일 설정을 사용하여 Media Portal에 회사 스탬프를 배치합니다.

74페이지의 “[Media Portal 화면 사용자 지정](#)”을 참조하십시오.

Media Portal 사용자 역할

Media Portal에서는 각기 다른 액세스와 권한을 가진 다음 역할을 제공합니다. 사용자를 등록할 때 사용자에게 다음 역할 중 하나를 지정합니다.

Media Portal 관리자 관리자, 기자 및 사용자를 추가하고 제거할 수 있습니다. 관리자는 그룹 액세스 권한을 설정하고, FTP 계정을 관리하고, 회사에서 승인된 전환 형식(사전 설정)을 지정하고, Media Portal 사용자에게 이메일을 보내고, 포털 사용량 및 저장소 보고를 볼 수도 있습니다.

Media Portal 사용자 폴더와 파일에 대한 액세스 권한이 있습니다. 사용자는 파일을 찾고, 미리 보고, 다운로드할 수만 있습니다. 이 역할은 회사에서 승인된 자산에 액세스해야 하는 채널 또는 서비스 파트너에 적합합니다.

Media Portal 기여자 관리자가 권한을 부여한 영역의 파일과 메타데이터를 업로드하고, 미리 보고, 찾을 수 있습니다. 기여자는 파일을 다운로드할 수 없습니다. 기여자는 메타데이터를 편집하고, 파일 이름을 변경하고, 파일을 다른 폴더로 이동하고, 파일을 삭제할 수 있습니다.

Media Portal 기여자-사용자 폴더와 파일에 대한 액세스 권한이 있습니다. 기여자-사용자는 이미지와 메타데이터를 찾고, 미리 보고, 다운로드하고, 업로드할 수 있습니다. 기여자-사용자는 파일 이름을 변경하고, 파일을 다른 폴더로 이동하고, 파일을 삭제할 수 있습니다.

다음 표에서는 각 역할이 부여된 사용자가 수행할 수 있는 작업에 대해 설명합니다. 관리자와 기여자-사용자는 이 표에 나열된 모든 작업을 수행할 수 있습니다.

작업	사용자	기여자	기여자-사용자
폴더 및 파일 찾아보기	X	X	X
메타데이터 찾아보기	X	X	X
파일 미리보기	X	X	X
파일 검색	X	X	X
Scene7 Publishing System에 파일 업로드		X	X
자산 메타데이터 편집 및 가져오기		X	X
폴더 만들기, 이름 바꾸기 및 삭제		X	X
자산 메타데이터 내보내기	X		X
파일 이름 변경		X	X
파일을 다른 폴더로 이동		X	X
파일 이름 변경		X	X
파일 삭제		X	X
SPS에서 파일 내보내기(다운로드)	X		X

Media Portal 그룹 만들기 및 관리

그룹은 Media Portal 사용자를 관리하는 데 도움이 됩니다. 자산에 액세스하려면 사용자가 해당 자산에 대한 액세스 권한이 있는 하나 이상 그룹의 구성원이어야 합니다. 사용자를 추가할 때 하나 이상의 그룹에 지정합니다. 이렇게 하면 그룹이 지정된 폴더에 대한 액세스 권한이 사용자에게 부여됩니다. 그룹에 사용할 수 있는 이미지 사진 설정을 선택할 수도 있습니다.

그룹을 사용하여 폴더, 자산 및 이미지 사전 설정에 대한 액세스 제한

각기 다른 수준의 액세스 권한을 부여하기 위해 그룹을 만듭니다. 각 그룹에 서로 다른 폴더 및 폴더의 자산에 대한 읽기, 쓰기 및 삭제 권한을 지정합니다. 또한 그룹에 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 결정합니다. 그런 다음 사용자를 그룹에 지정합니다. 한 사용자가 여러 그룹의 구성원이 될 수 있습니다. 그룹 개념을 사용하면 전체 콘텐츠 중 제한된 집합에 대한 액세스 권한을 유연하게 지정할 수 있습니다.

자산이나 폴더에 대한 권한을 그룹에 구체적으로 부여하지 않으면 해당 자산이나 폴더는 상위 폴더(폴더 계층에서 위에 있는 폴더)에 지정된 권한을 상속합니다. 모든 하위 폴더가 동일한 권한을 상속하게 하려는 경우 상위 폴더에 권한을 부여합니다.

참고: 사용자는 여러 그룹에 속할 수 있습니다. 사용자가 폴더에 대한 액세스 권한이 서로 다른 두 그룹에 속해 있는 경우 가장 높은 액세스 권한이 부여됩니다.

그룹 추가

- 1 [설정] > [Media Portal 설정] > [그룹]을 클릭합니다.
- 2 [추가]를 클릭합니다.
- 3 [그룹 추가] 대화 상자의 [그룹 이름] 상자에 그룹 이름을 입력한 다음 [그룹 추가]를 클릭합니다.
- 4 원하는 경우 사용자 이름 옆에 있는 상자를 선택하여 새 그룹에 사용자를 추가할 수 있습니다.
- 5 지금 액세스 권한을 지정하려는 경우 [자산 액세스 권한] 탭을 클릭한 다음 원하는 선택 사항을 지정합니다.
68페이지의 “[그룹의 자산 액세스 권한 설정](#)”을 참조하십시오.
- 6 그룹에 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 선택하려면 [이미지 사전 설정 액세스 권한] 탭을 클릭하고 그룹이 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 선택합니다.
69페이지의 “[그룹의 이미지 사전 설정 액세스 권한 선택](#)”을 참조하십시오.
- 7 [닫기]를 클릭합니다.

그룹의 자산 액세스 권한 설정

- 1 [설정] > [Media Portal 설정] > [그룹]을 클릭합니다.
- 2 [그룹] 목록 페이지에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 그룹을 추가하고 권한을 지정하려면 [추가]를 클릭합니다. [그룹 추가] 대화 상자에서 그룹 이름을 입력하고 [그룹 추가]를 클릭한 다음 그룹에 사용자를 추가합니다.
 - 그룹의 권한을 편집하려면 그룹을 선택하고 [편집]을 클릭합니다
- 3 [그룹 추가] 또는 [그룹 편집] 대화 상자에서 [자산 액세스 권한] 탭을 클릭합니다. 탭의 오른쪽에는 폴더와 자산에 대한 읽기, 쓰기 및 삭제 권한을 설정하는 상자가 제공됩니다. 왼쪽 창에서 폴더와 하위 폴더를 확장하고 축소할 수 있습니다.
- 4 폴더나 개별 자산에 대한 권한을 지정하려면 왼쪽 창에서 폴더를 선택합니다. 폴더 내용이 오른쪽 창에 표시됩니다. 오른쪽 창에서 해당 파일이나 폴더의 상자를 선택하여 그룹에 권한을 지정합니다.
다음 표에서는 각 작업을 읽기, 쓰기 및 삭제 권한에 매핑합니다.

작업	읽음	쓰기	삭제
폴더 및 파일 찾아보기	X		
파일 편집(자르기, 선명하게, 조정)		X	
파일 이름 변경		X	
파일을 다른 폴더로 이동		X	
파일 이름 변경		X	
파일 삭제			X

- 5 [닫기]를 클릭합니다.

중요: 상자를 선택하면 액세스 권한이 설정됩니다. 폴더에 대한 권한을 지정하면 하위 폴더와 이 폴더에 있는 모든 파일에 상위 폴더와 동일한 권한이 부여됩니다. 그러나 개별 하위 폴더와 자산 파일에 대해 다른 권한을 지정할 수 있습니다.

그룹의 이미지 사전 설정 액세스 권한 선택

그룹 구성원이 Media Portal을 사용하여 자산을 내보낼 때 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 지정하려는 경우 그룹의 이미지 사전 설정 액세스 권한을 선택합니다.

72페이지의 “[Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항 지정](#)”을 참조하십시오.

- 1 [설정] > [Media Portal 설정] > [그룹]을 클릭합니다.
- 2 [그룹] 목록 페이지에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 그룹을 추가하고 그룹에 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 지정하려면 [추가]를 클릭합니다. [그룹 추가] 대화 상자에서 그룹 이름을 입력하고 [그룹 추가]를 클릭한 다음 그룹에 사용자를 추가합니다.
 - 그룹의 이미지 사전 설정 선택 사항을 편집하려면 그룹을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
- 3 [그룹 추가] 또는 [그룹 편집] 대화 상자에서 [이미지 사전 설정 액세스 권한] 탭을 클릭합니다.
- 4 이미지 사전 설정을 선택하거나 선택 취소하여 Media Portal 사용자가 자산을 내보낼 때 사용할 수 있는 사전 설정을 지정합니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.

그룹 편집 및 삭제

- 1 [설정] > [Media Portal 설정] > [그룹]을 클릭합니다.
- 2 [그룹 목록] 페이지에서 그룹을 선택하고 편집하거나 삭제합니다.
 - 그룹 편집 [편집]을 클릭하고 [그룹 편집] 대화 상자에서 선택 사항을 선택합니다.
 - 그룹 삭제 삭제를 클릭합니다.

Media Portal 사용자 추가 및 관리

관리자는 사용자를 추가 및 관리하고, 사용자가 암호를 변경할 수 있는지 여부를 결정하고, 사용자 정보를 편집하고, 사용자 목록을 업로드할 수 있습니다. 이러한 작업은 [사용자 관리] 화면에서 수행합니다. 이 화면에 액세스하려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [관리 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.

중요: 사용자를 추가하기 전에 사용자를 관리하기 위한 그룹을 설정합니다. Media Portal에서는 사용자를 하나 이상의 그룹에 지정하지 않을 경우 사용자를 추가할 수 없습니다. 자세한 내용은 67페이지의 “[Media Portal 그룹 만들기 및 관리](#)”를 참조하십시오.

Media Portal 암호 처리

관리자가 등록하면 Media Portal 사용자, 기여자 및 기여자-사용자에게 암호가 포함된 환영 이메일 메시지가 전송됩니다. 관리자는 Media Portal 사용자가 이 암호를 변경할 수 있는지 여부를 결정할 수 있습니다.

- 1 [설정] > [Media Portal 설정] > [일반 설정]을 클릭합니다.
- 2 [일반 설정] 페이지에서 [Media Portal 사용자가 암호를 변경하도록 허용]을 선택하거나 선택 취소합니다.
- 3 [저장]을 클릭합니다.

참고: 암호를 변경할 수 있는 Media Portal 사용자는 [설정] > [개인 설정]을 클릭하고 [개인 설정] 화면에서 암호를 변경하면 됩니다.

Media Portal 사용자 추가

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [관리 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.
- 2 [사용자 관리] 페이지에서 [추가]를 클릭합니다.
- 3 [사용자 추가] 대화 상자의 [사용자 정보] 패널에서 사용자의 이름, 성 및 이메일 주소를 입력한 다음 [다음]을 클릭합니다.
- 4 [회사/역할] 패널의 [회사] 드롭다운 목록에서 사용자의 회사를 선택합니다.
- 5 [역할] 목록에서 Media Portal 역할을 선택한 다음 [다음]을 클릭합니다.
66페이지의 “Media Portal 사용자 역할”을 참조하십시오.
- 6 [엑세스 그룹] 패널에서 하나 이상의 그룹을 선택합니다.
67페이지의 “Media Portal 그룹 만들기 및 관리”를 참조하십시오.
- 7 (선택 사항) [이메일 설정]을 클릭하여 기본 설정과는 다른 이메일 설정을 선택합니다.
71페이지의 “Media Portal 사용자에게 대한 환영 이메일 메시지 설정”을 참조하십시오.
- 8 [사용자 추가]를 클릭합니다.

사용자를 추가하면 Media Portal에서 사용자에게 환영 이메일 메시지를 보냅니다. 이 메시지에는 임시 암호와 Media Portal URL이 들어 있습니다.

Media Portal 사용자 목록 업로드

추가할 사용자가 여러 명인 경우 사용자 목록을 업로드할 수 있습니다. 사용자가 현재 선택한 계정에 자동으로 추가됩니다.

사용자 정보가 포함된 CSV(쉼표로 구분된 값) 파일로 사용자 목록을 만듭니다. 목록을 업로드하면 목록에 있는 사용자가 지정된 그룹 지정과 함께 계정에 자동으로 추가됩니다. Media Portal 링크와 임시 암호가 포함된 환영 이메일이 새 사용자에게 각각 전송됩니다.

CSV 파일 만들기

다음 형식과 필드를 준수하는 CSV 파일(filename.csv)을 만듭니다. 파일의 첫 번째 행에는 다음 표에 나열된 열 머리글이 포함되어야 합니다. 열 순서는 원하는 대로 변경할 수 있습니다. 모든 열이 필수입니다.

열 이름	설명
이름	이름입니다.
성	성입니다.
이메일	유효한 이메일 주소입니다.
암호	대/소문자를 구분하는 암호 문자열입니다.
사용자 역할	Media Portal 관리자 Media Portal 사용자 Media Portal 기여자 Media Portal 기여자 사용자
그룹	쉼표로 구분된 각 사용자에게 대한 하나 이상의 계정 그룹 지정 목록입니다. 계정 이름에 접두어를 추가하고 슬래시(/)로 구분하여 그룹을 지정합니다. 예를 들어 PortalCo/IT와 같이 지정할 수 있으며 여기서 PortalCo는 계정이고 IT는 PortalCo 계정 내의 그룹입니다.

다음 샘플 스프레드시트는 CSV 파일의 레이아웃을 지정하는 방법을 보여 줍니다.

이름	성	이메일	암호	사용자 역할	그룹
Peter	Peterson	petep@company.com	시작	Media Portal 관리자	PortalCo/IT,PortalCo/Admin
Kevin	Marks	kevinm@myco.com	시작	Media Portal 사용자	PortalCo/MktgGroup, PortalCo/test

CSV 파일 업로드

- 1 [사용자 관리 설정] 화면을 엽니다.
- 2 [사용자 목록 업로드]를 클릭합니다.
- 3 [업로드할 파일 선택] 대화 상자에서 CSV 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

목록에 있는 각 사용자가 지정된 그룹에 자동으로 추가됩니다. 환영 이메일 메시지가 각 사용자에게 전송됩니다.

참고: CSV 파일의 형식이 잘못된 경우 다음 오류 메시지가 표시됩니다. "업로드된 CSV 파일을 처리하는 중 오류가 발생했습니다. 파일 콘텐츠에 유효한 데이터가 포함되어 있는지 확인하십시오." 또한 CSV에 기존 IP 또는 IPS 사용자가 포함되어 있는 경우 해당 사용자는 [사용자] 목록에 추가되지 않습니다.

선택 가능한 Media Portal 사용자 목록 생성

Media Portal 사용자의 이름과 이메일 주소를 팝업 창에 표시할 수 있습니다. 이 목록은 Media Portal 외부에서 사용하기 위해 사용자 이름과 주소를 잘라내어 붙여 넣으려는 경우에 유용합니다.

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [관리 설정] > [사용자 관리]를 클릭합니다.
- 2 [사용자 역할별] 드롭다운 목록에서 Media Portal 사용자 역할의 이름을 선택한 다음 [새로 고침]을 클릭하여 하나의 Media Portal 사용자 클래스의 이름을 표시합니다.
- 3 [팝업 목록]을 클릭하여 팝업 창을 엽니다. 이 목록을 복사하고 붙여 넣을 수 있습니다.

Media Portal 사용자에 대한 환영 이메일 메시지 설정

새 Media Portal 사용자, 기여자 및 기여자-사용자를 추가할 때 환영 이메일을 보낼 수 있습니다. 이 이메일 메시지를 구성하거나 Scene7에 환영 이메일을 보내지 않도록 지정할 수 있습니다.

- 1 [설정] > [애플리케이션 설정] > [관리 설정] > [사용자 관리]를 선택합니다.
- 2 [사용자 관리 설정] 화면에서 [이메일 설정] 단추를 클릭합니다.
- 3 [이메일 설정] 대화 상자에서 다음 중 원하는 설정을 지정합니다.

이메일 전송 새 사용자에게 등록되었음을 이메일로 알리지 않으려는 경우 이 선택 사항을 선택 취소합니다.

기본 암호 새 사용자의 임시 암호를 입력하거나 이 필드를 비워 두어 Scene7에서 임의 암호를 생성하게 합니다. 사용자가 처음 로그인하면 암호를 변경하라는 메시지가 표시됩니다.

대체 URL 사용자가 다른 URL을 통해 Scene7에 액세스하는 경우 기본값과는 다른 URL을 입력합니다.

다른 사용자 관리 작업

[사용자 관리 설정] 화면에서 시작하여 다음 작업을 수행할 수도 있습니다.

사용자 목록 필터링 및 정렬 Media Portal 사용자 목록을 필터링하여 사용자를 찾습니다.

61페이지의 “[사용자 목록 필터링 및 정렬](#)”을 참조하십시오.

사용자 삭제 목록에서 사용자를 삭제합니다.

60페이지의 “[사용자 삭제](#)”를 참조하십시오.

사용자 활성화 및 비활성화 사용자의 폴더 액세스를 일시 중단합니다.

61페이지의 “[사용자 활성화 또는 비활성화](#)”를 참조하십시오.

사용자 정보 편집 사용자에게 대한 최신 정보를 입력합니다.

61페이지의 “[사용자 정보 편집](#)”을 참조하십시오.

사용자 지정 필드 만들기 Scene7 Publishing System에서 자산을 구성하기 쉽도록 사용자 지정 메타데이터 필드를 만듭니다. 또한 이 필드는 필요에 따라 활성화되거나 비활성화될 수 있습니다.

47페이지의 “[사용자 지정 필드](#)”를 참조하십시오.

FTP 계정 관리

Media Portal 관리자만 FTP 계정을 관리할 수 있습니다. 또한 **Media Portal** 기여자-사용자 또는 **Media Portal** 기여자 역할이 있는 사용자만 디지털 자산을 업로드할 수 있습니다.

[관리 설정]에서 [사용자 관리] 페이지를 통해 기존 **Media Portal** 사용자를 활성화하거나 비활성화할 수 있습니다.

61페이지의 “[사용자 활성화 또는 비활성화](#)”를 참조하십시오.

1 [설정] > [Media Portal] > [FTP 계정]을 클릭합니다.

2 [FTP 계정 추가] 페이지의 [FTP 계정 사용자 이름] 드롭다운 목록에서 사용자를 선택합니다.

사용자가 목록에 없는 경우 먼저 [관리 설정]을 통해 **Media Portal** 관리자, **Media Portal** 기여자-사용자 또는 **Media Portal** 기여자로 사용자를 추가해야 할 수 있습니다. 적절한 역할이 있는 사용자를 추가하면 드롭다운 목록에서 해당 사용자 이름을 사용할 수 있습니다.

70페이지의 “[Media Portal 사용자 추가](#)”를 참조하십시오.

3 [암호] 및 [확인] 필드에서 FTP 계정에 암호를 입력합니다.

4 [기존 계정] 테이블에 계정을 추가하려면 [**저장**]을 클릭합니다.

미디어 자산을 업로드하려면 [기존 계정] 테이블에 나열된 FTP 계정 사용자 이름 및 계정에 지정된 암호가 필요합니다.

76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

기존 FTP 계정 삭제

1 [설정] > [Media Portal] > [FTP 계정]을 클릭합니다.

2 [FTP 계정 추가] 페이지의 [기존 계정] 테이블에서 제거하려는 FTP 계정을 선택합니다.

3 삭제를 클릭합니다.

Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항 지정

관리자가 권한을 부여한 경우 **Media Portal** 사용자는 이미지를 내보낼 때 형식을 다시 지정할 수 있습니다. 예를 들어 크기, 파일 형식 및 이미지 품질을 변경할 수 있습니다. 이미지를 내보낼 때 자동으로 형식을 다시 지정하면 별도로 이미지 형식을 다시 지정할 필요가 없기 때문에 시간이 절약됩니다. 또한 관리자는 사전 설정된 이미지 형식 설정 선택인 사전 설정을 만들 수 있습니다. 이미지를 내보낼 때 사전 설정을 사용하여 회사 사양에 맞게 형식을 다시 지정할 수 있습니다.

사용자 지정 전환을 통해 이미지 자산을 내보내거나 원본 마스터 이미지를 내보내는 경우 다음 두 가지 제한이 적용됩니다.

- 내보내기 작업에 대해 ZIP 압축 내보내기 파일의 최대 파일 크기는 1 GB입니다.
- 내보내기 작업당 최대 총 500개의 자산을 가질 수 있습니다.

또한 108페이지의 “[Scene7 Publishing System에서 자산 내보내기](#)”를 참조하십시오.

Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항을 지정하려면

- 1 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭합니다.
- 2 [이미지 사전 설정] 창에서 다음 중 원하는 선택 사항을 선택합니다.

사용자 지정된 전환 활성화 이 선택 사항을 선택한 경우 사용자는 [선택한 자산 내보내기] 창의 [크기] 드롭다운 목록에서 [기타]를 선택할 수 있습니다. 그런 다음 사용자는 픽셀 또는 센티미터와 같은 측정 단위를 선택하고 원하는 너비와 높이를 지정할 수 있습니다. 이러한 파일을 내보내거나 다운로드하는 경우 이미지 파일 형식이 다시 지정됩니다.

크기 드롭다운 목록에서 **픽셀**을 선택한 경우, 결과 이미지의 너비 x 높이가 1억 픽셀을 초과 할 수 없습니다. 이는 정사각형 이미지의 경우 10,000 x 10,000 픽셀과, 또는 2x3 종횡비 이미지의 경우 약 8,000 x 12,000 픽셀과 동일합니다. 이 크기 제한은 원본 마스터 이미지를 내보낼 경우에는 적용되지 않습니다.

사용자가 파일을 다운로드할 때 형식을 다시 지정하지 않고 다운로드하게 하려는 경우 이 선택 사항을 선택 취소합니다.

원본 내보내기 활성화 원본 마스터 이미지를 내보낼 수 있습니다. 사용자는 [선택한 자산 내보내기] 패널에서 [전환] 드롭다운 메뉴를 열고 [원본 내보내기]를 선택하여 원본 파일을 내보낼 수 있습니다. 사용자가 이미지를 내보낼 때 이미지 사전 설정을 선택하거나 전환 선택 사항을 선택하도록 강제하려는 경우 이 선택 사항을 선택 취소합니다.

기타 도움말 항목

23페이지의 “[이미지 사전 설정](#)”

69페이지의 “[그룹의 이미지 사전 설정 액세스 권한 선택](#)”

이미지 사전 설정 만들기 및 활성화

사용자는 Media Portal을 사용하여 이미지 자산을 내보낼 때 [선택한 자산 내보내기] 대화 상자에서 이미지 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 이미지 사전 설정은 이미지를 내보낼 때 크기, 이미지 품질, 형식, 해상도 및 이미지 모양의 기타 측면을 변경하는 사전 정의된 설정 모음입니다.

Media Portal 관리자는 이미지 사전 설정을 만들어 이미지를 내보낼 때 형식을 다시 지정하는 방법을 제어할 수 있습니다. 이미지 사전 설정은 사용자가 Scene7 Publishing System에서 이미지를 내보낼 때 회사 사양에 맞게 이미지 형식을 다시 지정합니다. 사용자는 직접 이미지 형식을 다시 지정하는 대신 이미지 사전 설정의 정확한 사양으로 이미지를 내보냅니다.

이미지 자산을 내보낼 때 다음 제한이 적용됩니다.

- 너비x높이는 이미지당 100MB 이하여야 합니다. 예를 들어 이미지는 10Kx10K 또는 8Kx12K와 같은 아래 종횡비 변형을 초과할 수 없습니다.
- 내보내기 작업당 최대 총 파일 크기는 1GB입니다.
- 내보내기 작업당 최대 총 500개의 자산을 가질 수 있습니다.

참고: 이러한 제한은 마스터 파일 내보내기가 아닌 파생된 이미지 자산 내보내기에만 적용됩니다.

이미지 사전 설정을 만들려면 23페이지의 “[이미지 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

사용자가 파일을 내보낼 때 이미지 사전 설정을 선택할 수 있게 하려면 72페이지의 “[Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내 보내기 선택 사항 지정](#)”을 참조하십시오.

그룹 구성원이 사용할 수 있는 이미지 사전 설정을 선택하려면 69페이지의 “[그룹의 이미지 사전 설정 액세스 권한 선택](#)”을 참조하십시오.

보다 효율적인 메타데이터 사용

Scene7 Publishing System의 모든 파일에는 메타데이터가 포함되어 있습니다. 메타데이터는 파일을 설명하고 식별하며, 자산을 검색하고 구성하는 데 사용됩니다. 자산의 메타데이터를 보려면 [세부 사항 보기]에서 자산을 열고 [메타데이터] 패널을 검사합니다. 이 패널의 메타데이터 필드는 자산을 설명하는 정보를 제공합니다.

메타데이터 필드에 메타데이터를 올바르게 입력하지 않으면 메타데이터는 검색과 자산 구성에 도움이 되지 않습니다. 메타데이터를 올바르게 입력하고 올바른 모든 메타데이터 필드에 메타데이터가 포함되도록 하기 위해 메타데이터 사전 설정을 만들 수 있습니다. 메타데이터 사전 설정은 사전 정의된 메타데이터 항목 집합입니다. 사용자는 메타데이터를 직접 입력하는 대신 [세부 사항 보기]에서 메타데이터를 선택하여 메타데이터 필드에 사전 정의된 정보를 채울 수 있습니다.

메타데이터 사전 설정을 만들려면 46페이지의 “[메타데이터 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

작업하는 자산을 고유하게 설명하는 메타데이터 필드를 만들려면 47페이지의 “[사용자 지정 필드](#)”를 참조하십시오.

Media Portal 화면 사용자 지정

Media Portal 스타일 설정을 사용하면 [Media Portal] 화면을 회사 로고와 색상으로 브랜딩할 수 있습니다. 스타일 설정을 사용하여 Media Portal에 회사 스타มป์를 배치합니다.

스타일 설정에 액세스하려면 [설정] > [Media Portal 설정] > [스타일 설정]을 선택합니다. 설정을 만든 다음 저장하려면 [저장]을 클릭합니다. [복원]을 클릭하면 기본 설정을 다시 가져올 수 있습니다. 항목을 선택한 후 [미리 보기] 패널에서 선택 항목이 어떻게 표시되는지를 보여 줍니다.

로고 [찾아보기]를 클릭하고 [로고 이미지 선택] 창에서 그래픽을 선택합니다.

애플리케이션 [배경 그라데이션 색상] 메뉴에서 항목을 선택하여 그라데이션 색상 혼합을 만듭니다.

트리 롤오버 색상(포인터를 항목 위로 이동할 때 표시되는 색상) 및 선택 색상(항목을 선택할 때 표시되는 색상)을 선택합니다.

아코디언 [세부 사항 보기]에서 화면 오른쪽에 표시되는 아코디언의 배경색, 테두리 스타일, 롤오버 및 선택 색상을 선택합니다.

아코디언 헤더 아코디언 헤더 텍스트를 굵게 표시할지 여부를 선택합니다.

데이터 모눈 데이터 그리드의 헤더 행 색상을 선택합니다.

경고 경고 메시지 상자의 배경색을 선택합니다.

진행 표시줄 업로드 및 다운로드 진행률을 나타내는 표시줄의 색상을 선택합니다.

Media Portal 사용자가 선택된 스타일 설정을 보려면 Media Portal에 액세스할 때 사용하는 URL에 **?company=(회사 이름)**을 추가해야 합니다. 예를 들어 스타일 설정을 보려면 다음 URL에서 PortalCo 회사에 액세스하는 Media Portal 사용자의 경우

http://s7sps1.scene7.com/MediaPortal

대신 다음 URL을 사용합니다.

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

URL에 회사 이름을 포함하면 Media Portal에서 사용자가 액세스하려는 회사를 인식하고 회사의 스타일 설정을 적절하게 적용할 수 있습니다.

Media Portal 사용자에게 URL 변경 사항을 알려주는 방법과 새로운 사용자가 올바른 Media Portal URL을 받도록 환영 이메일 메시지를 설정하는 방법에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

이메일 통신 및 71페이지의 “[Media Portal 사용자에게 대한 환영 이메일 메시지 설정](#)”을 참조하십시오.

5장: 자산 업로드 및 게시

Scene7의 작업은 다음 세 가지 기본 영역에 해당합니다.

- Scene7 Publishing System에 파일 자산 업로드
- 파일을 사용하여 리치 미디어 자산을 작성할 수 있도록 파일 관리
- 웹 사이트와 애플리케이션에 제공할 수 있도록 Scene7 서버에 자산 파일 게시

자산 파일을 SPS로 업로드하거나 자산 파일을 Scene7 서버에 게시하면 해당 파일 전송이 작업 페이지에 기록됩니다. 이 페이지로 이동하여 업로드 및 게시 활동을 추적하고 모니터링할 수 있습니다.

중요: 파일을 업로드하면 Scene7에서 해당 파일의 URL을 생성합니다. 파일을 게시하기 전에는 이 URL이 활성화되지 않습니다.

참고: SPS 6.0 릴리스 직후 새로운 즉시 게시 기능을 사용할 수 있습니다. 한 단계씩 자산을 즉시 게시하는 이 기능은 점차적으로 돌아와서 "게시로 표시" 기능을 대체합니다. 돌아오게 포함될 때까지 잠시 동안 일부 사용자는 현재 인터페이스 및 기능을 계속 볼 수 있습니다. 또한 일부 자산은 돌아오기 이후 잠시 동안 "게시로 표시" 프로세스를 계속 사용합니다.

파일 업로드

자산·파일을 Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 자산 파일의 이름이 올바른지, 폴더 구조가 원하는 방식으로 설정 및 구성되었는지 확인합니다. Scene7 제공 FTP 사이트나 사용자 컴퓨터 또는 네트워크에서 직접 파일을 업로드할 수 있습니다. Scene7에서는 업로드할 때 파일을 최적화하는 선택 사항을 제공합니다. Adobe Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션을 설치한 경우 데스크톱에서 직접 파일과 폴더를 드래그하여 업로드할 수 있습니다. 20페이지의 "[일반 설정](#)"을 참조하십시오.

업로드할 자산 및 폴더 준비

자산을 Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 자산이 올바른 형식과 크기인지 확인합니다. 또한 자산의 이름 지정에 대한 Scene7 규칙을 준수해야 합니다. 폴더 구성 및 파일 구조를 설정함으로써 간편하게 파일을 찾고 작업할 수 있습니다.

지원되는 자산 파일 형식

이 표에는 Scene7 Publishing System에서 지원하는 자산 파일 형식이 나열되어 있습니다. 지원되는 카메라 원시 파일에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_kr을 참조하십시오.

자산 파일 형식	설명
오디오	AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3
계단식 스타일 시트	CSS
색상 프로파일	ICC, ICM
Flash	FLA, FLV, SWF, SWC, F4V
글꼴	AFM, OTF, PFB, PFM, PhotoFont, TTC, TTF
FXG	FXG
Illustrator	AI, FXG

자산 파일 형식	설명
이미지	BMP, FPX, GIF, JPEG, JPG, PNG, PICT(Windows 전용), TIF, TIFF
InDesign	INDD, INDT
MS Office	DOC, PPT, RTF, XLS
PDF	PDF
Photoshop	PSD, FXG 및 카메라 원시
PostScript	EPS, PS
Scene7 이미지 작성	VNC, VNT, VNW
SVG	SVG, SVGX
TAR	TAR
비디오	3GP, AVI, F4V, FLV, M2P, M2T, M2TS, M2V, M4V, MOV, MP4, MPEG, MPG, MTS, OGV, TS, VOB, WMV/ASF
XML	XML
ZIP	ZIP

TAR 및 ZIP 업로드 지원에는 파일 압축을 풀 때 선택하는 확인란이 들어 있습니다.

자산 유형

Scene7 플랫폼에서 최적 결과를 얻으려면 권장 파일 형식과 크기를 사용해야 합니다. 이 표에는 자산 유형 및 자주 사용하는 자산의 권장 형식과 파일 크기가 나열되어 있습니다.

자산 유형	설명/권장 사항
오디오	입력 오디오 자산 형식에는 AAC, HE-AAC, AC3, WAV, WMA, AIFF, MP3가 포함됩니다. 오디오를 MP3, AAC 및 HE-AAC로 트랜스코딩할 수 있습니다.
이미지(이미지 크기 조정, 확대/축소, 이미지 집합, 회전 집합)	이미지는 가장 긴 크기가 2000픽셀 이상이어야 합니다. 일반적인 이미지 크기는 가장 긴 크기가 1500픽셀에서 2500픽셀 사이입니다. TIFF 및 PNG 파일을 비롯한 손실 없는 이미지 형식이 권장됩니다. JPEG 이미지를 사용하는 경우에는 최고 품질 설정을 사용합니다. 애니메이션 GIF 파일은 SWF 애니메이션 등의 다른 정적 컨텐트처럼 처리됩니다.
eCatalog	Adobe® Acrobat® 또는 Creative Suite 애플리케이션에서 만들고 "인쇄용"으로 저장한 고품상도 PDF 파일을 사용합니다. PDF에는 필요한 모든 글꼴, 이미지, 마스크 및 참조된 그래픽 요소가 단일 페이지, 양면 스프레드 또는 다중 페이지 형식으로 포함되어 있습니다. 파일 이름을 영숫자 순으로 지정하여 페이지를 정렬합니다. 업로드하기 쉽도록 eCatalog에 대한 모든 PDF를 단일 폴더에 배치합니다. 업로드 시 자르기 선택 사항을 선택하여 절단선, 등록 타겟 또는 색상 막대를 비롯한 트림 영역을 PDF에서 제거할 수 있습니다. 대부분의 인쇄용 PDF 파일은 CMYK 색상 공간에 있으므로 PDF 파일에 사용된 CMYK ICC 색상 프로필을 가져오는 것이 중요합니다.
템플릿	텍스트, 이미지 및 레이어를 포함할 수 있는 계층화된 이미지 또는 레이아웃 디자인입니다. 변수 데이터를 사용자 지정할 수 있도록 이미지 레이어, 텍스트 문자열, 특성(예: 색상 및 크기)을 매개 변수화할 수 있습니다. 템플릿에 사용하기 위한 이미지 요구 사항은 다른 이미지와 같습니다. Photoshop 또는 다른 이미지 편집 프로그램에서 그래픽을 준비합니다. 각 그래픽을 TIFF 또는 PNG 형식의 평면화된 투명 파일로 저장합니다. 이미지 해상도가 필요한 용도에 적합한지 확인합니다. 인쇄용 이미지는 300ppi여야 합니다.
비디오	Scene7에서는 FLV, F4V, OGV 및 MP4 형식으로 저장된 비디오 파일을 지원합니다. 업로드 시 파일을 MP4 형식으로 트랜스코딩할 수 있습니다. 76페이지의 "지원되는 자산 파일 형식"을 참조하십시오.
글꼴	업로드한 TrueType, Type1(Windows 전용), OpenType 글꼴 및 PhotoFonts입니다.

자산 유형	설명/권장 사항
이미지	이미지 및 계층화된 이미지 파일입니다.
이미지 집합 및 견본 집합	뷰어에 표시할 수 있는 관련 이미지 집합입니다.
ICC 프로파일	업로드한 이미지를 소스 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 전환하는 데 사용할 수 있는 색상 프로파일입니다.
뷰어 SWF	다양한 Scene7 뷰어에 "스킨"으로 사용할 수 있는 사용자 지정 FLA 파일입니다.
비네팅	이미지 작성 프로그램에서 작성된 이미지 및 관련 파일입니다.
컨텐츠 파일	Adobe InDesign, Illustrator 또는 Photoshop 컨텐츠 파일입니다.
FXG 파일	인쇄, 웹, 이메일, 데스크톱 및 장치 출력을 사용자 지정 가능한 템플릿을 만드는 데 사용할 수 있는 해상도 독립적인 그래픽 형식 파일입니다.
SVG 파일	이미지 제공 서버가 렌더링할 수 있는 확장 가능한 벡터 그래픽 파일입니다.
XML 파일	요청의 경로와 쿼리 부분을 수정하는 데 사용되는 전처리 규칙을 정의하는 파일입니다.
계단식 스타일 시트 파일	HTML5 뷰어 사용자 지정에 사용되는 CSS 스킨을 업로드합니다. Flash 뷰어의 뷰어 스킨(SWF)을 업로드하는 것과 비슷합니다.
JavaScript 파일	Javascript 파일은 뷰어 계층에서 계정 정보를 저장하는 데 사용됩니다. 사이트 간 스크립팅을 방지하기 위해 이 파일은 별도의 도메인을 전달에 사용하는 클라이언트 계정에만 사용하는 것이 좋습니다.

참고: 이미지 파일과 PDF를 SPS로 업로드하면 이러한 소스 파일이 P-TIFF(Pyramid TIFF) 파일로 전환됩니다. 이 P-TIFF는 나중에 Scene7 이미지 서버로 게시되는 파일입니다. Pyramid Tiff 파일 형식에는 Scene7 확대/축소 뷰어에서 볼 때 빠른 확대/축소를 허용하는 다양한 확대/축소 비율이 포함되어 있으므로 Scene7에서는 이 형식을 사용합니다.

지원되는 정적 파일 형식

Scene7에서는 여러 가지 정적 파일 형식을 지원합니다. 정적 콘텐츠는 XML, PDF, SWF, CSS 등 "있는 그대로" 게시되는 모든 자산입니다.

다음과 같은 파일 유형을 게시할 수 있습니다.

- Flash 비디오
- 뷰어 SWF
- XML
- PDF(기존 eCatalog/PDF 워크플로에 대한 모든 PDF 제공을 방지하기 위해 PDF가 업로드 후 게시로 특별히 표시된 경우)
- PrX 비디오
- 마스터 비디오
- ZIP
- 애니메이션 GIF
- CSS
- JavaScript(회사가 고유한 도메인으로 구성된 경우)
- 오디오 파일

Scene7에서는 정적 콘텐츠의 미리 보기 URL을 생성하는 선택 사항을 제공하지 않습니다.

파일 이름 요구 사항

업로드 프로세스 동안 파일 이름에서 파일 이름 확장자가 제거되므로 파일에 동일한 루트 이름을 사용할 수 없습니다. Scene7 시스템에서는 자산 파일 이름에서 파일 이름 확장자를 제외한 나머지 부분이 자산의 자산 ID가 됩니다. 이 때문에 동일한 이름을 가진 자산이 있으면 안 됩니다.

회사의 모든 사용자가 다음과 같은 파일 이름 지정 규칙을 이해해야 합니다.

- 시스템에서 이름과 정확하게 일치하는 자산 ID는 허용되지 않습니다.
- 자산 ID는 대/소문자를 구분합니다.
- 우수 사례로, 자산 ID에 공백이 포함되지 않도록 합니다(예: black jacket.tif 및 blue jacket.jpg). Scene7에서는 자산 이름을 사용하여 URL 문자열을 구성할 때 자산 이름의 공백을 ASCII로 인코딩합니다. 이러한 ASCII 코드는 읽기 어려우며 URL 읽기가 더 어려워질 수 있습니다.
- 언어 관련 문자는 파일 이름에 허용됩니다. 그러나 다음 문자는 파일 이름에 허용되지 않습니다.

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

파일 이름에 위 문자 중 하나 이상이 포함된 경우 업로드 시 해당 문자가 파일 이름에서 제거됩니다.

대부분의 경우 자산 파일 이름은 다음과 같이 항목 번호, 제품 SKU 또는 기타 이름과 같을 수 있습니다.

항목	파일 이름	자산 ID
896649	896649.jpg	896649
48A3_2X	48A3_2X.tif	48A3_2X

폴더 구성 및 구조

시스템에 콘텐츠를 업로드하기 전에 Scene7 Publishing System에 콘텐츠의 폴더와 하위 폴더를 구성합니다. 이렇게 미리 계획하면 다음과 같은 두 가지 주요 장점이 있습니다.

- FTP를 통해 콘텐츠를 SPS로 업로드할 때 업로드 시 폴더 구조를 복제하도록 시스템에 지정할 수 있습니다. 이렇게 하면 콘텐츠가 SPS에서 사용자 컴퓨터 또는 네트워크와 동일한 폴더 및 하위 폴더로 구성됩니다. SPS에서 폴더 구조를 복제하려면 FTP를 통해 자산을 업로드할 때 [하위 폴더 포함] 선택 사항을 선택합니다.
- 파일을 업로드한 후 시스템 내에서 폴더를 다시 구성하는 것이 신중하게 고려된 폴더 구조로 시작하는 것보다 훨씬 더 어렵습니다.

Scene7 Publishing System에 콘텐츠를 저장하기 위해 선택하는 폴더 이름 지정 방법과 구조는 조직의 요구에 따라 달라집니다. 다음은 몇 가지 샘플 폴더 구조입니다.

SKU 기반 SKU 또는 항목 번호에 따라 폴더 이름이 지정됩니다. 예를 들어 모든 0-, 20-, 30- 번호 시리즈에 대해 별도의 폴더가 만들어집니다.

브랜드 기반 여러 브랜드 라인을 가진 제조업체 및 다른 회사와는 다른 브랜드를 마케팅하는 소매업체의 경우 각 브랜드에 적합한 이름이 지정된 제품 폴더로 파일을 구분합니다.

프로젝트 기반 룰아웃/적용 날짜나 프로젝트 이름에 따라 폴더가 구성됩니다. 주로 eCatalog를 생성하는 클라이언트가 이 방법을 선호합니다.

웹 사이트 폴더 계층 미리 이 폴더 구조는 웹 사이트의 폴더 구조를 반영하며 제품 범주 등에 적합한 이름이 폴더에 지정됩니다.

기타 도움말 항목

93페이지의 “자산 폴더 작업”

파일 업로드

데스크톱에서 개별 파일을 업로드하거나 FTP를 통해 폴더를 업로드할 수 있습니다. 100MB보다 큰 파일을 업로드하거나 전체 폴더와 하위 폴더를 업로드하려는 경우 [FTP 사용]을 선택합니다.

Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션을 설치한 경우 데스크톱에서 대상 업로드 폴더로 직접 파일과 폴더를 드래그할 수 있습니다.

업로드 작업이 시작되고 종료될 때 확인하고 문제를 알리기 위해 Scene7 Publishing System에서 이메일 메시지를 보냅니다.

큰 업로드 작업 중이나 직후에 일부 새 항목이 "이미지가 아직 최적화되지 않음" 메시지를 표시할 수도 있습니다. 이 메시지는 파일이 완전히 처리되어 SPS에 추가되지 않았기 때문에 표시됩니다. 이러한 파일은 나중에 최적화할 수 있습니다. 48페이지의 "[파일 최적화](#)"를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

91페이지의 "[반복 업로드 및 게시 작업 처리](#)"

92페이지의 "[업로드 또는 게시 작업을 트리거로 사용](#)"

Scene7을 사용하여 데스크톱에서 파일 업로드

1 글로벌 탐색 막대에서 **업로드**를 클릭합니다.

2 업로드 페이지의 **데스크톱에서**를 클릭합니다.

3 **찾아보기**를 클릭합니다.

4 [업로드할 파일 선택] 대화 상자에서 업로드할 파일을 선택하고 **열기(Windows®)** 또는 [선택](Mac OS®)을 클릭합니다.

참고: 파일을 선택하면 해당 이름이 [파일 이름] 목록에 나열됩니다. 파일을 선택하거나 [삭제] 단추를 선택하여 파일을 제거할 수 있습니다.

5 [폴더 대상 선택] 그룹 상자에서 파일을 업로드할 대상 폴더를 선택합니다.

6 업로드 페이지의 오른쪽 하단에서 **작업 옵션**을 클릭한 다음, 원하는 옵션을 지정합니다.

81페이지의 "[업로드 선택 사항](#)"을 참조하십시오.

참고: [업로드 작업 옵션] 대화 상자에서 두 가지 업로드 옵션인 [업로드 후 게시] 및 [모든 폴더에 덮어쓰기]를 사용할 수 있습니다. [애플리케이션 설정] > [일반 설정] > [애플리케이션에 업로드] > [이미지 덮어쓰기]의 설정에 따라 다른 선택 사항이 제공될 수도 있습니다. [작업 선택 사항] 단추를 클릭하여 다른 업로드 작업 선택 사항에 액세스할 수 있습니다. 모든 업로드 선택 사항에 대한 자세한 내용은 81페이지의 "[업로드 선택 사항](#)"을 참조하십시오.

7 [저장]을 클릭합니다.

8 **업로드 제출**을 클릭합니다.

업로드 진행 상황을 보려면, 글로벌 탐색 막대에서 **작업**을 클릭합니다. Scene7 Publishing System을 계속 사용하면서 필요할 때마다 언제든지 작업 페이지로 돌아와 진행 중인 작업을 검토할 수 있습니다.

진행 중인 업로드 작업을 취소하려면 [기간] 옆에 있는 **취소**를 선택합니다.

기타 도움말 항목

91페이지의 "[반복 업로드 및 게시 작업 처리](#)"

92페이지의 "[업로드 또는 게시 작업을 트리거로 사용](#)"

SPS Desktop 애플리케이션을 사용하여 파일 업로드

Scene7 Publishing System Desktop 애플리케이션에서는 끌기를 통해 파일과 폴더를 업로드할 수 있습니다.

- 1 Scene7 Publishing System 데스크톱 애플리케이션의 글로벌 탐색 막대에서 **업로드**를 클릭합니다. [데스크톱 파일 시스템] 대화 상자가 열립니다.
- 2 [데스크톱 파일 시스템] 대화 상자 하단에서 업로드된 파일 또는 폴더의 대상 폴더를 선택합니다.
- 3 사용자 컴퓨터 또는 네트워크의 파일 및 폴더 목록(대화 상자 상단)에서 대화 상자 하단으로 하나 이상의 파일이나 폴더를 드래그합니다.
- 4 **작업 옵션**을 클릭한 다음, 원하는 옵션을 지정합니다.
81페이지의 “[업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.
- 5 **지금 업로드**를 클릭합니다.

진행 중인 업로드 작업을 취소하려면, **작업**을 클릭한 다음, **취소**를 클릭합니다.

[FTP 사용]을 통해 파일 업로드

- 1 특정 지역과 관련된 Scene7 FTP 사이트에 로그인합니다. 관리자로부터 받은 FTP 사용자 이름과 암호를 사용합니다.
- 2 Scene7의 글로벌 탐색 막대에서 **업로드**를 클릭합니다.
- 3 업로드 페이지에서 **FTP 사용**을 클릭합니다.
- 4 파일을 업로드할 소스 FTP 폴더를 선택한 다음 Scene7 Publishing System의 타겟 폴더를 선택합니다.
- 5 **작업 옵션**을 클릭하고 원하는 옵션을 지정합니다.
81페이지의 “[업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

참고: 업로드 페이지에서 두 가지 업로드 옵션인 [업로드 후 게시] 및 [모든 폴더에 덮어쓰기]를 사용할 수 있습니다. **작업 옵션**을 클릭하여 다른 업로드 작업 옵션에 액세스할 수 있습니다. 모든 업로드 선택 사항에 대한 자세한 내용은 81페이지의 “[업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

- 6 **업로드 제출**을 클릭합니다.

업로드 진행 상황을 보려면, 글로벌 탐색 막대에서 **작업**을 클릭합니다. 작업 페이지에 업로드 진행 상황이 표시됩니다.

Scene7 Publishing System을 계속 사용하면서 필요할 때마다 언제든지 작업 페이지로 돌아와 진행 중인 작업을 검토할 수 있습니다.

진행 중인 업로드 작업을 취소하려면 [기간] 옆에 있는 **취소**를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

91페이지의 “[반복 업로드 및 게시 작업 처리](#)”

92페이지의 “[업로드 또는 게시 작업을 트리거로 사용](#)”

업로드 선택 사항

파일을 업로드할 때 다음 선택 사항 중에서 선택할 수 있습니다.

작업 이름 업로드 작업의 이름을 입력합니다. 작업과 다른 업로드 및 게시 작업은 작업 페이지에 기록되어 작업 상태를 확인할 수 있습니다.

89페이지의 “[작업 파일 확인](#)”을 참조하십시오.

업로드 후 게시 이 옵션을 선택하면 업로드한 자산이 자동으로 게시됩니다. 파일을 게시하면 파일은 라이브 서버로 전송됩니다. 그런 다음 외부 웹 사이트와 애플리케이션에서 이러한 파일의 URL을 사용할 수 있습니다. 이 옵션은 업로드 페이지에서도 사용할 수 있습니다.

즉시 게시 고지 사항 PDF를 참조하십시오.

확장에 상관없이 같은 기본 자산 이름으로 모든 폴더에 덮어쓰기 업로드한 파일이 동일한 이름을 가진 기존 파일을 대체하길 원하는 경우 이 선택 사항을 선택하십시오. 이 선택 사항의 이름은 [애플리케이션 설정] > [일반 설정] > [애플리케이션에 업로드] > [이미지 덮어쓰기]의 설정에 따라 달라질 수 있습니다.

작업 선택 사항 [작업 선택 사항]을 클릭하여 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자를 열고 전체 업로드 작업에 영향을 주는 선택 사항을 선택합니다. 이러한 선택 사항은 모든 파일 유형에서 동일합니다.

참고: 애플리케이션 일반 설정 페이지에서 시작하여 파일 업로드의 기본 옵션을 선택할 수 있습니다. 이 페이지를 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정]을 선택합니다. [기본 업로드 선택 사항] 단추를 클릭하여 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자를 엽니다.

- **시간([FTP 사용] 업로드만 해당)** [일회] 또는 [반복]을 선택합니다. 반복 작업을 설정하려면 [반복] 선택 사항을 선택하여 매일, 매주, 매월 또는 사용자 지정 중 게시 작업 반복을 원하는 때를 지정합니다. 필요한 경우 예약 옵션을 지정합니다.
- **확장에 상관없이 같은 기본 자산 이름으로 모든 폴더에 덮어쓰기** 업로드한 파일이 동일한 이름을 가진 기존 파일을 대체하길 원하는 경우 이 선택 사항을 선택하십시오. 이 옵션은 업로드 페이지에서도 사용할 수 있습니다. 이 선택 사항의 이름은 [애플리케이션 설정] > [일반 설정] > [애플리케이션에 업로드] > [이미지 덮어쓰기]의 설정에 따라 달라질 수 있습니다.
- **하위 폴더 포함([FTP 사용] 업로드만 해당)** 업로드 폴더의 하위 폴더를 업로드하려면 이 선택 사항을 선택하십시오. 업로드하는 폴더 및 하위 폴더의 이름이 SPS에 자동으로 입력됩니다.
- **메타데이터 파일 처리([FTP 사용] 업로드만 해당)** 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일을 업로드하여 여러 자산에 메타데이터를 추가하려는 경우 이 선택 사항을 선택합니다.

105페이지의 “**메타데이터 가져오기(FTP 사용)**”를 참조하십시오.

- **자르기 선택 사항** 이미지에서 공백 픽셀을 자동으로 자르려면 [자르기] 메뉴를 열고 [수동]을 선택한 다음 [위쪽], [오른쪽], [아래쪽] 및 [왼쪽] 필드에 측면에서 자를 픽셀 측정 값을 입력합니다. [자르기] 메뉴에서 [트림]을 선택하고 다음 선택 사항을 선택할 수도 있습니다.

다음은 기반으로 트림

색상 또는 투명도를 기반으로 자를 것인지를 선택합니다.

- **색상:** [색상] 선택 사항을 선택합니다. [모서리] 메뉴를 선택한 다음 자르려는 공백 색상을 가장 잘 나타내는 색상이 지정된 이미지 모서리를 선택합니다.
- **투명도:** [투명도] 선택 사항을 선택합니다.

허용치

슬라이더를 끌어 0에서 1 사이의 허용 오차를 지정합니다.

- **색상을 기반으로 트림:** 이미지 모서리에서 선택한 색상과 잘라낼 픽셀의 색상이 일치하는 경우에만 0으로 지정하십시오. 값이 1에 가까워질수록 색상 차이를 더 많이 허용합니다.
- **투명도를 기반으로 트림:** 완전 투명한 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 숫자가 1에 가까울수록 허용되는 투명도가 증가합니다.
- **색상 프로파일 선택 사항** Scene7 다이내믹 제공에 사용되는 최적화된 파일을 만들 때 색상 변환을 선택합니다.

기본 색상 유지

이미지에 색상 공간 정보가 포함될 때마다 소스 이미지 색상을 유지합니다. 색상 변환이 없습니다. 거의 모든 이미지에는 현재 적절한 색상 프로파일 이미 포함되어 있습니다. 그러나 CMYK 소스 이미지에 포함된 색상 프로파일 없는 경우, 색상이 sRGB(표준 빨강 녹색 파랑) 색상 공간으로 변환됩니다. sRGB는 웹 페이지에 이미지를 표시할 때 권장되는 색상 공간입니다.

원본 색상 공간 유지

Scene7 Publishing System으로의 처리 시점에서는 색상 변환 없이 원본 색상을 유지합니다. 포함된 색상 프로파일 없는 이미지의 경우, 이미지 요청을 처리하기 위한 필수 색상 변환은 게시 설정에서 구성된 대로 기본 색상 프로파일을 사용하여 수행됩니다.

이 색상 프로파일은 이 옵션으로 만든 파일에 있는 색상과 맞지 않을 수 있습니다. 따라서 [기본 색상 유지] 옵션을 사용하는 것이 좋습니다.

사용자 지정 전환

[전환 출처] 및 [전환 타겟] 색상 공간을 선택할 수 있도록 메뉴를 엽니다. 이 고급 옵션은 소스 파일에 포함된 모든 색상 정보를 무시합니다. 사용자가 제출하는 모든 이미지에 잘못되었거나 누락된 색상 프로파일 데이터가 포함되어 있으면 이 옵션만 선택해야 합니다.

- **이미지 편집 선택 사항** 이미지의 클리핑 마스크를 유지하고 색상 프로파일을 선택합니다.

287페이지의 “[업로드 시 이미지 편집 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

- **Postscript 선택 사항** PostScript® 파일을 래스터화하고, 파일을 자르고, 투명 배경을 유지하고, 해상도를 선택하고, 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

292페이지의 “[PostScript 및 Illustrator 파일 작업](#)”을 참조하십시오.

- **PHOTOSHOP 선택 사항** Adobe® Photoshop® 파일에서 템플릿을 만들고, 레이어를 유지 관리하고, 레이어의 이름을 지정하는 방법을 지정하고, 텍스트를 추출하고, 이미지를 템플릿에 고정하는 방법을 지정할 수 있습니다.

291페이지의 “[PSD 업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

- **PDF 선택 사항** 파일을 래스터화하고, 검색어 및 링크를 추출하고, eCatalog를 자동 생성하고, 해상도를 설정하고, 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

289페이지의 “[PDF 업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

- **Illustrator 선택 사항** Adobe Illustrator® 파일을 래스터화하고, 파일을 자르고, 투명 배경을 유지하고, 해상도를 선택하고, 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

292페이지의 “[PostScript 및 Illustrator 파일 작업](#)”을 참조하십시오.

- **EVIDEO 선택 사항** 비디오 사전 설정을 선택하여 비디오 파일을 트랜스코딩할 수 있습니다.

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”을 참조하십시오.

- **추가 메타데이터 선택 사항** 업로드할 파일을 설명하는 키워드를 입력합니다. 키워드를 쉼표로 구분합니다. 키워드를 사용하면 자산을 쉽게 검색할 수 있습니다.

95페이지의 “[고급 검색 수행](#)”을 참조하십시오.

- **배치 집합 사전 설정** 업로드한 파일에서 이미지 집합, 다중 축 회전 집합 또는 견본 집합을 만들려는 경우 사용하려는 사전 설정의 [활성] 열을 클릭합니다. 여러 개의 사전 설정을 선택할 수 있습니다. 애플리케이션 설정/배치 집합 사전 설정 페이지에서 사전 설정을 만듭니다.

48페이지의 “[배치 집합 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

업로드 후 다른 작업 수행

FTP를 사용하여 항목을 업로드할 때 업로드가 완료되는 즉시 시작되도록 후속 작업을 예약할 수 있습니다. 이때 다른 작업이 시작되도록 예약하면 여기서 예약한 작업이 이후의 큐에 놓입니다.

새 작업은 지정된 주소로 알림을 보내 해당 위치의 코드가 트리거될 수 있도록 합니다. 이 후속 게시 작업은 업로드 작업과 동일한 이름을 사용하지만 시작 부분에 **Pub_** 텍스트가 추가됩니다.

업로드 후 다른 작업을 수행하려면

1 업로드를 클릭하고, **FTP 사용** 탭을 클릭합니다.

2 [고급] 섹션의 [다른 작업과 함께 업로드 수행] 선택 사항에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- HTTP 요청
- 이미지 서비스 제공 게시

- 이미지 렌더링 게시
- 비디오 게시

3 HTTP 주소를 지정합니다.

4 파일이 업로드된 경우에만 실행할지 여부를 지정합니다.

5 이 작업이 완료될 때마다 또는 파일이 게시된 경우에만 이 요청을 실행할지 여부를 나타냅니다.

참고: 정기 예약된 작업에서는 파일이 게시되지 않을 수도 있습니다.

게시 파일

Scene7 이미지 서버에 자산을 게시합니다. 일회성으로 자산을 게시하거나 반복 일정에 따라 Scene7에서 자산을 게시하도록 설정할 수 있습니다. 자산이 게시되면 제공할 수 있습니다. Scene7 Publishing System에서 URL 호출을 복사하고 웹 사이트 또는 애플리케이션에 추가할 수 있습니다.

업로드 후 게시

게시 또는 게시 취소 상태의 자산. 기본적으로 Scene7에서 업로드하는 자산은 자동으로 게시용으로 표시됩니다.

자세한 내용은 [즉시 게시 고지 사항 PDF](#)를 참조하십시오.

다음 기술을 사용하여 자산을 게시로 표시합니다.

업로드 후 게시 [업로드] 페이지 하단에서 **업로드 후 게시**를 선택합니다. 기본값은 선택된 상태입니다.

업로드 후 게시 [작업 옵션] 대화 상자에서 **업로드 후 게시**를 선택합니다. 기본값은 선택된 상태입니다.

일부 "하위" 자산은 상위 자산을 게시로 표시할 때 자동으로 게시로 표시됩니다. 이 표에서는 자동으로 게시로 표시되는 하위 자산을 보여 줍니다.

상위(그룹) 항목	하위(구성원) 항목
이미지 집합	세트 내 이미지.
견본 집합	세트 내 견본.
회전 집합	세트 내 이미지.
템플릿	템플릿 파일, 페이지 및 이미지.

파생된 이미지의 상위 이미지가 게시될 때 파생된 이미지도 자동으로 게시용으로 표시됩니다. 파생 이미지에는 이미지 편집 선택 사항으로 조정된 이미지도 포함됩니다. [작성 및 파생] 아래의 [세부 사항 보기]에서 이러한 파생 이미지를 확인할 수 있습니다.

게시 작업 만들기

Scene7 서버에 업로드했지만 아직은 자동으로 게시하지 않도록 선택한 자산을 게시할 게시 작업을 만듭니다. 일회 게시 작업을 수행하거나 정기적으로 반복할 작업을 예약할 수 있습니다. Scene7에서는 특정 서버에 게시하기 위한 고급 게시 선택 사항과 이미 게시된 자산을 다시 게시하기 위한 선택 사항을 제공합니다.

게시 작업을 만들려면

- 1 글로벌 탐색 막대에서 **게시**를 클릭합니다.
- 2 [게시] 대화 상자에서, 게시 작업이 일회성인지 아니면 반복 게시 작업인지 선택합니다.

85페이지의 “[일회 게시 작업 만들기](#)” 및 85페이지의 “[반복 게시 작업 만들기](#)”를 참조하십시오.

3 작업 이름을 입력합니다.

4 선택적으로 [고급] 선택 사항을 표시하고 이러한 선택 사항을 선택합니다.

85페이지의 “[[고급](#)] 게시 선택 사항”을 참조하십시오.

5 [게시 제출]을 클릭합니다.

SPS는 작업 페이지에서 게시 작업을 추적합니다. 이 페이지에서 게시 작업을 검토할 수 있습니다.

중요: 다시 게시한(이전에 게시한) 자산은 CDN(Content Delivery Network)의 웹 캐싱 메커니즘 때문에 웹 사이트에 즉시 표시되지 않습니다. 87페이지의 “[다시 게시한 자산 및 CDN 지연](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

85페이지의 “[게시 작업 취소](#)”

89페이지의 “[작업 파일 확인](#)”

91페이지의 “[반복 작업 편집, 삭제, 일시 중단 및 재시작](#)”

일회 게시 작업 만들기

게시 페이지에서 [일회] 옵션을 선택하여 일회 게시 작업을 만듭니다.

이후 날짜에 게시 작업을 수행하려는 경우 [시기] 메뉴를 선택한 다음 [나중에 예약]을 선택합니다. [일정] 및 [시간] 슬라이더를 사용하여 게시 작업을 실행할 날짜와 시간을 선택합니다.

반복 게시 작업 만들기

게시 페이지에서 [반복] 옵션을 선택하여 반복 게시 작업을 만듭니다.

[반복] 선택 사항(매일, 매주, 매월 또는 사용자 지정)을 선택하여 게시 작업을 수행할 시기를 선언합니다. Scene7에서는 반복 게시 작업 예약을 위해 일정 도구를 제공합니다. [사용자 지정] 선택 사항을 선택하고 [규칙] 상자에 사용자 지정 작업 간격을 설명하는 규칙을 입력할 수 있습니다.

91페이지의 “[사용자 지정 업로드 또는 게시 작업 시간 간격 만들기](#)”를 참조하십시오.

참고: 작업 페이지에 반복 게시(및 업로드) 작업이 나열됩니다. 작업 페이지의 [예약됨] 탭으로 이동하여 예약된 작업을 편집하거나 삭제할 수 있습니다.

[고급] 게시 선택 사항

게시 페이지의 [고급] 옵션을 표시하고 다음과 같은 게시 작업 처리 옵션을 선택합니다.

게시 위치 모든 서버가 아니라 특정 서버에만 자산을 게시하려면 서버 유형을 선택합니다.

게시 기본적으로 SPS는 이전에 게시되지 않은 새 자산만 게시합니다.(지난 게시 이후 신규 선택 사항). 그러나 [전체 게시]를 선택하여 마지막으로 게시한 이후 업데이트 또는 변경된 자산도 게시할 수 있습니다. eCatalog를 게시 중이며 독자가 키워드로 검색할 수 있게 하려는 경우 [검색 데이터를 포함한 전체]를 선택합니다.

다음으로 작업 실행 목록에서 사용자 이름을 선택합니다. 작업 페이지에서 사용자 이름을 기준으로 작업을 정렬할 수 있습니다. 이름을 선택하여 게시 작업을 사용자에게 연결합니다.

HTTP 알림 후속 게시 작업을 트리거할 URL을 입력합니다.

92페이지의 “[업로드 또는 게시 작업을 트리거로 사용](#)”을 참조하십시오.

게시 작업 취소

진행 중인 게시 작업을 취소할 수 있습니다. 관리자는 회사 작업 페이지에서 진행 중인 게시 작업을 취소할 수도 있습니다.

게시 작업을 취소하려면, 작업 페이지로 이동하여 [취소]를 클릭합니다. 작업 페이지의 [예약됨] 탭에서 작업의 [활성] 옆에 있는 확인란을 선택 취소하거나 선택하여 작업을 일시 중단하거나 재시작할 수 있습니다.

참고: 게시 작업을 취소하면 작업이 안전하게 중지될 수 있는 지점에 도달할 때까지 해당 상태가 "중지 중"으로 변경됩니다. 게시 작업이 데이터베이스에서 데이터를 가져오는 중인 경우 게시 작업을 중지하는 데 시간이 걸릴 수 있습니다.

수동으로 자산 게시

게시 작업을 만드는 대신 개별 자산을 수동으로 게시할 수 있습니다. 이미지 세트나 적용형 비디오 집합과 같은 세트를 게시하면, 세트(또는 "상위")와 해당 세트 내의 모든 구성원(또는 "하위")이 게시됩니다.

게시 취소된 자산은 사용자 인터페이스에서 자산 이름의 왼쪽에 슬래시가 그어진 회색의 둥근 아이콘(게시 취소된 상태)으로 표시됩니다. 자산이 게시되면 이 아이콘은 녹색으로 변하고 중앙에 흰색 확인 표시(게시된 상태)가 생깁니다.

수동 자산 게시

❖ 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 표준 파일 선택 방법을 사용하여 자산을 하나 이상 선택합니다.

글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 게시**를 클릭합니다.

- [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 자산 이름의 왼쪽에 있는 슬래시가 그어진 회색의 둥근 아이콘을 클릭합니다.

수동으로 자산 게시 취소

개별 자산을 수동 게시 취소할 수 있습니다. 기본 집합이나 전자 카탈로그와 같은 세트의 게시를 취소하면, 세트(또는 "상위") 자체는 게시 취소 상태가 됩니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

게시된 자산은 사용자 인터페이스에서 자산 이름의 왼쪽에, 중앙에 흰색 확인 표시가 있는 둥근 녹색 아이콘(게시된 상태)으로 표시됩니다. 자산이 게시 취소되면, 이 아이콘은 슬래시가 그어진 회색 아이콘(게시 취소 상태)으로 변경됩니다.

수동 자산 게시 취소

❖ 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 게시된 자산을 하나 이상 선택합니다.

글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 게시 취소**를 클릭합니다.

- [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 자산 이름의 왼쪽에 있는 둥근 녹색 확인 표시 아이콘을 클릭합니다.

자산 게시 내역 가져오기

패널 상단의 [세부 사항 보기]에 자산이 마지막으로 게시된 날짜가 표시됩니다. [세부 사항 보기]에서 [내역 및 게시 서버] 패널을 열어 게시 내역에 대한 세부 사항을 가져올 수 있습니다. 여기서 자산이 게시된 시기와 자산이 게시된 서버를 확인할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

89페이지의 “[작업 파일 확인](#)”

다시 게시한 자산 및 CDN 지연

Scene7 자산은 CDN(Content Delivery Network)에 배포됩니다. CDN은 콘텐츠, 특히 큰 미디어 콘텐츠를 최종 사용자에게 제공하기 위해 투명하게 조정되는, 네트워크로 연결된 컴퓨터 서버 시스템입니다. CDN 시스템에서는 웹 콘텐츠가 인터넷을 통해 웹 캐시에 저장됩니다(경계 캐시 네트워크라고 함). 더 빠른 전달을 위해 웹 콘텐츠가 이러한 웹 캐시에서 최종 사용자에게 제공됩니다.

웹 페이지를 처음 다운로드하면 자산이 CDN 웹 캐시 서버로 제공됩니다. 다음에 동일한 영역의 다른 사용자가 웹 페이지에 액세스할 때 캐시된 동일한 콘텐츠가 더 빨리 제공될 수 있도록 이 서버에 자산이 저장됩니다. 최종 사용자가 더 가까운 곳에 있기 때문에 콘텐츠가 더 빨리 제공됩니다. CDN을 사용하면 웹 페이지가 더 빨리 표시됩니다. 매번 콘텐츠가 중앙 서버에서 제공되지 않고 경계 캐시 네트워크에서 제공되므로 중앙 서버의 대역폭 요구가 감소합니다.

새로 게시한 Scene7 콘텐츠는 최종 사용자가 즉시 사용할 수 있으며 경계 캐시 네트워크를 신속하게 채웁니다. 그러나 새로 다시 게시한 콘텐츠(이전에 이미지 서버에 게시한 이미지와 동일한 이름을 가진 이미지)는 최대 10시간 동안 CDN에서 업데이트되지 않습니다. 대신 최종 사용자에게 CDN 네트워크의 웹 캐시에 있는 내용이 표시됩니다. 이 때문에 Scene7에서 다시 게시한 자산은 10시간 동안 최종 사용자에게 표시되지 않을 수 있습니다.

새로 다시 게시한 이미지 자산을 10시간 지연보다 빨리 사용할 수 있게 하려면 CDN의 웹 캐시를 비울 수 있습니다. 이러한 웹 캐시를 비우면 CDN 웹 캐시에서 이전 콘텐츠가 제거되고 최근에 게시한 자산으로 바뀝니다.

캐시를 비우려면 [파일] > [CDN 무효화]를 클릭합니다. 선택한 모든 파일이 캐시에서 제거됩니다. 게시 가능한 자산이 없는 경우 또는 회사 관리자가 아닌 경우에는 [CDN에서 제거] 선택 사항을 사용할 수 없습니다.

공개하기 전에 자산 테스트

보안 테스트는 구성 가능한 IP 주소 및 범위 집합을 기반으로 보안 테스트 환경 정의 및 강력한 B2B 솔루션 작성을 지원합니다. 이 기능을 통해 Scene7 배포와 콘텐츠 관리 및 상거래 플랫폼 아키텍처를 일치시킬 수 있습니다.

보안 테스트를 사용하면 게시되지 않은 콘텐츠가 포함된 웹 사이트의 스테이징 버전을 미리 볼 수 있습니다.

다음과 같은 이유로 자산을 공개하지 않고 스테이징 환경을 만들려고 할 수 있습니다.

- 공식 출시 전에 웹 사이트를 미리 봅니다(스테이징 웹 사이트).
- B2B 웹 애플리케이션에서 가격을 표시하는 eCatalog와 같은 제한된 액세스가 필요한 자산 제공.
- 방화벽 뒤에서 제품 정보 관리 시스템, 고객 서비스 애플리케이션, 교육 사이트 등의 일부로 자산 사용.

참고: 보안 테스트는 Scene7 Publishing System에 대한 액세스에 영향을 미치지 않습니다. SPS 보안은 일관성이 유지되며 SPS 및 관련 웹 서비스에 액세스하기 위해 일반적인 자격 증명이 필요합니다.

보안 테스트가 작동하는 방법

대부분의 회사는 방화벽 뒤에서 인터넷을 실행합니다. 인터넷에 대한 액세스는 특정 경로 및 일반적으로 제한된 범위의 공개 IP 주소를 통해 가능합니다.

회사 네트워크에서 <http://whatismyip.com>과 같은 웹 사이트를 통해 공개 IP 주소를 확인하거나 회사 IT 조직에서 이 정보를 요청할 수 있습니다.

보안 테스트를 사용하면 Scene7은 스테이징 환경 또는 내부 애플리케이션을 위해 전용 이미지 서버를 설정합니다. 이 서버에 대한 모든 요청은 원본 IP 주소를 확인합니다. 수신 요청이 승인된 IP 주소 목록에 없는 경우 실패 응답이 반환됩니다. Scene7 회사 관리자는 해당 회사의 보안 테스트 환경에 대해 승인된 IP 주소 목록을 구성합니다.

원래 요청의 위치가 확인되어야 하기 때문에 보안 테스트 서비스의 트래픽이 공개 Scene7 이미지 서버 트래픽과 같은 콘텐츠 배포 네트워크를 통해 라우팅되지 않습니다. 보안 테스트 서비스에 대한 요청은 공개 Scene7 이미지 서버에 비해 약간 더 지연될 수 있습니다.

게시되지 않은 자산은 게시하지 않아도 보안 테스트 서비스에서 즉시 사용할 수 있습니다. 따라서 자산이 공개 이미지 서버에 게시되기 전에 미리 보기를 실행할 수 있습니다.

참고: 보안 테스트 서비스는 내부 게시 컨텍스트로 구성된 카탈로그 서버를 이용합니다. 그러므로 회사·보안·테스트에 게시하도록 구성된 경우 Scene7 Publishing System의 업로드된 자산은 즉시 보안 테스트 서비스에서 사용할 수 있게 된다는 점에 유의해야 합니다. 업로드 시 자산이 게시로 표시되었는지 여부에 관계없이 이 기능이 적용됩니다.

보안 테스트 서비스는 현재 다음 자산 유형을 지원합니다.

- 이미지.
- 비네팅(렌더링 서버 요청).
- 집합(이미지 집합, eCatalog, 렌더 집합 및 미디어 집합 등)
- Standard Scene7 리치 미디어 뷰어.
- Scene7 OnDemand JSP 페이지.
- PDF 파일 및 점진적으로 제공되는 비디오와 같은 정적 콘텐츠.
- HTTP 비디오 스트리밍.
- 점진적 비디오 스트리밍.

다음 자산 유형 및 기능은 현재 지원되지 않습니다.

- RTMP 비디오 스트리밍
- 렌더 서버 요청
- UGC 서비스
- W2P(Web to Print)
- Scene7 정보 또는 eCatalog 검색

보안 테스트 서비스 테스트

예상대로 작동하는지 확인하려면 보안 테스트 서비스를 테스트해야 합니다.

계정 준비

- 1 기술 지원에 문의하여 계정에서 보안 테스트가 활성화되도록 요청합니다.
- 2 Scene7 Publishing System에서 [설정] > [게시 설정] > [이미지 서버]를 클릭합니다.
- 3 이미지 서버 게시 페이지의 [컨텍스트 게시] 드롭다운 목록에서 **테스트 이미지 제공**을 선택합니다.
- 4 [클라이언트 주소 필터]에 대해 [추가]를 클릭합니다.
- 5 확인란을 선택하여 주소를 활성화(설정)한 다음 개별 텍스트 필드에 IP 주소 및 넷 마스크를 입력합니다.
- 6 IP 주소를 더 추가하려면 이전의 두 단계를 반복합니다. 그렇지 않으면 다음 단계를 계속 진행합니다.
- 7 이미지 서버 게시 페이지의 왼쪽 하단에서 **저장**을 클릭합니다.
- 8 Scene7 Publishing System 계정에 원하는 이미지를 업로드합니다.
76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.
- 9 일부 이미지는 게시로 표시되고 다른 이미지는 표시되지 않았는지 확인한 다음 게시 작업을 전송합니다.
84페이지의 “[게시 파일](#)”를 참조하십시오.
- 10 [설정] > [애플리케이션 설정] > [일반 설정]을 클릭하여 보안 테스트 서비스 이름을 확인합니다.
- 11 [애플리케이션 일반 설정] 페이지의 [서버] 그룹에서 [게시 컨텍스트 서버 이름 테스트]의 오른쪽에 있는 이름을 찾습니다.

서버 이름이 누락되거나 서버에 대한 URL이 작동하지 않는 경우 기술 지원팀에 문의하십시오.

웹 사이트 변형 준비

게시되거나 게시되지 않은 자산에 연결된 두 가지 변형의 웹 사이트가 필요합니다.

- 공개 버전: 기존의 Scene7 URL 구문을 사용하여 자산 연결
- 스테이징 버전: 동일한 구문을 사용하지만 보안 테스트 사이트 이름을 사용하여 자산 연결

테스트 실행

다음 테스트를 수행합니다.

1 자산이 회사 네트워크에서 보이는지 확인합니다.

이전에 정의된 IP 주소 범위로 식별된 회사 네트워크에서, 웹 사이트의 스테이징 버전은 게시로 표시되는지 여부에 관계 없이 모든 이미지를 표시해야 합니다. 이렇게 하면 미리 보기 승인 또는 제품 출시 전에 실수로 이미지를 사용 가능하게 하지 않고 테스트할 수 있습니다.

사이트의 공개 버전이 Scene7에서 이전과 같이 게시된 자산을 표시하는지 확인합니다.

2 회사 네트워크의 외부에서 게시되지 않은 자산(즉, 게시로 표시되지 않음)은 제 3자의 액세스로부터 보호됩니다.

외부(예: 가정의 컴퓨터 또는 3G 연결)에서 네트워크에 액세스한 다음 사이트의 공개 버전이 모든 게시된 자산을 표시하고 게시되지 않은 콘텐츠는 표시하지 않는지 확인합니다.

승인되지 않은 IP 주소에서 보안 테스트 서비스에 액세스 중이기 때문에 스테이징 버전이 모든 자산을 표시하지 않는지 확인합니다.

작업 파일 확인

Scene7 Publishing System에 대한 파일 업로드 및 Scene7 서버에 게시하는 파일을 모니터링하기 위해 SPS에서는 작업 페이지를 제공합니다. 작업 페이지에서 업로드 및 게시 작업을 검토하고, 작업 상태를 확인하고, 이 페이지에서 게시 작업을 취소할 수 있습니다. 업로드 및 게시 작업을 예약할 수도 있습니다.

자산을 업로드하면 [작업] 메뉴 옆에 회전하는 아이콘이 표시되어 작업이 진행 중임을 나타내고 진행 중인 파일 수도 표시됩니다. 아이콘을 클릭하여 활성 작업에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

참고: 최근에 게시한 작업 목록은 최근 활동 페이지에서도 사용할 수 있습니다. 글로벌 탐색 막대에서 [최근]을 클릭하여 이 페이지를 엽니다.

작업 페이지 정보

글로벌 탐색 막대에서 [작업] 단추를 선택하여 작업 페이지를 엽니다. 기본적으로 가장 최근 작업부터 시작하여 작업이 나열됩니다.

작업 페이지의 [내역] 탭에서 작업이 다음 범주로 나열됩니다.

작업 유형 작업 유형은 아이콘으로 표시됩니다. 가장 일반적인 작업 유형은 [업로드] 및 [게시]입니다.

작업 이름 작업의 이름. 이름은 사용자가 입력한 이름 부분과 날짜 및 시간 스탬프로 구성됩니다.

하기 작업이 시작된 시기입니다.

합계 전송된 파일 수입니다.

W(경고) 작업의 경고 수(있는 경우)입니다. 경고는 전체 작업 완료에 영향을 주지 않은 문제가 작업에 있음을 나타냅니다. 일반적으로 이러한 경고는 숨겨진 파일에 대해 보고하므로 무시해도 됩니다. 예를 들어 .DS_store 파일(Macintosh) 및 Thumbs.db 파일(Windows)에는 이미지 파일을 사용자에게 표시하는 방법에 대한 정보가 들어 있습니다. 그러나 이러한 파일과 관련된 경고

항목은 Scene7에서 이 파일을 사용하는 방법과 관련이 없기 때문에 무시해도 됩니다. 작업 이름을 두 번 클릭하여 경고에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

E(오류) 작업의 오류 수(있는 경우)를 나열합니다. 작업 이름을 두 번 클릭하여 오류에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

기간 작업을 완료하는 데 걸린 시간입니다.

상태 작업의 상태를 표시합니다.

타겟 업로드 작업의 경우 파일이 업로드된 폴더 및 회사 이름입니다. 게시 작업에는 이 범주가 적용되지 않습니다.

전송자 자산을 업로드한 사람을 나열합니다.

참고: 진행률 표시줄 옆에 있는 [취소] 단추를 클릭하여 진행 중인 게시 및 업로드 작업을 취소할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

90페이지의 “[작업 페이지에서 보기 변경](#)”

작업 페이지에서 보기 변경

다음 기술을 사용하여 작업을 정렬하거나 작업 페이지의 [내역] 탭 보기를 변경할 수 있습니다.

정렬 열 이름을 선택하여 특정 열을 기준으로 목록을 정렬합니다. 열 이름 옆에 있는 스위치를 선택하여 내림차순 또는 오름차순으로 정렬할 수 있습니다.

날짜 범위 [날짜 범위] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택하여 작업 목록 범위를 현재 날짜, 지난 주 또는 지난 달로 좁힙니다. 특정 날짜 범위를 입력하려면 [사용자 지정 날짜 범위]를 선택합니다.

작업 유형 [작업 유형] 메뉴를 선택한 [게시] 또는 [업로드]를 선택하여 목록 범위를 게시 작업이나 업로드 작업으로 좁힙니다. 두 작업 유형을 모두 보려면 [모두]를 선택합니다.

표시 [표시] > [내 작업] 또는 [표시] > [모든 작업]을 선택하여 목록 범위를 직접 주문한 작업이나 회사 사람이 주문한 작업으로 좁힙니다.

기타 도움말 항목

89페이지의 “[작업 페이지 정보](#)”

90페이지의 “[\[작업 세부 사항\] 보고서 보기, 복사 또는 인쇄](#)”

[작업 세부 사항] 보고서 보기, 복사 또는 인쇄

작업 페이지에서 보고서 이름을 두 번 클릭하여 작업 세부 사항 페이지를 엽니다. 이 페이지에서는 작업 파일에 대한 요약 보고서를 제공합니다. 항목의 SPS ID, 타겟 경로 및 상태 정보를 확인하려면 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. SPS에서 사용할 수 없는 글꼴이 필요한 PDF 또는 PostScript 파일을 업로드한 경우 보고서에 누락된 글꼴이 나열됩니다.

이 정보를 클립보드로 복사할 수 있습니다.

- 1 작업 페이지에서 보고서 이름을 두 번 클릭하여 작업 세부 사항 페이지를 엽니다.
- 2 [세부 사항 보기]를 클릭하여 항목에 대한 자세한 보고서를 표시합니다.
- 3 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

89페이지의 “[작업 페이지 정보](#)”

반복 업로드 및 게시 작업 처리

업로드 페이지와 게시 페이지에서 만든 반복 업로드 및 게시 작업이 작업 페이지의 [예약됨] 탭에 나열됩니다. [예약됨] 탭에서 반복 작업을 편집하고 삭제할 수 있습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [작업] 단추를 선택하고 작업 페이지에서 [예약됨] 탭을 선택하여 반복 작업을 편집하고 삭제합니다.

참고: [작업 유형] 및 [표시] 메뉴를 사용하여 [예약됨] 탭의 작업 목록을 필터링할 수 있습니다. 작업 유형을 선택하여 목록 범위를 특정 종류의 게시 작업으로 좁힙니다. [표시] 선택 사항을 선택하여 직접 만든 작업을 표시하거나 회사의 모든 사용자가 만든 작업을 표시합니다.

반복 작업 편집, 삭제, 일시 중단 및 재시작

작업 페이지에서 반복 작업을 선택하고 다음 지침에 따라 작업을 편집하거나 삭제합니다.

반복 작업 편집 [편집] 단추를 선택하고 [예약된 작업 편집] 대화 상자에서 일정 정보를 입력합니다. 선택한 간격마다 작업을 반복하려는 경우 [반복] > [사용자 지정]을 선택합니다.

91페이지의 “[사용자 지정 업로드 또는 게시 작업 시간 간격 만들기](#)”를 참조하십시오.

반복 작업 삭제 [삭제] 단추를 선택합니다.

반복 작업 일시 중단(및 재시작) [활성] 열에서 확인란을 선택 취소하여 작업을 일시 중단하거나 확인란을 선택하여 일시 중단된 작업을 재시작합니다.

사용자 지정 업로드 또는 게시 작업 시간 간격 만들기

업로드(FTP 사용) 또는 게시 작업의 사용자 지정 시간 간격을 만들려면 업로드 페이지나 게시 페이지에서 [반복] > [사용자 지정]을 선택합니다. [규칙] 상자에 숫자와 와일드카드를 입력하여 업로드 또는 게시 작업의 반복 시간 간격을 설명합니다.

[규칙] 상자에서 사용자 지정 업로드 및 게시 시간 간격을 설명하는 구문은 다음과 같습니다.

[초] [분] [시간] [일] [월] [요일]

예를 들어 0 15 10 * * ? *는 매일 10:15.00에 작업을 예약합니다.

다음 표와 목록에서는 [규칙] 상자에서 시간 간격을 설명하는 방법에 대해 설명합니다.

다음 표에서는 시간 증분, 허용되는 값 및 지원되는 와일드카드를 보여 줍니다.

시간 증분	허용되는 값	설명	지원되는 와일드카드
초	0-59		, - * /
분	0-59		, - * /
시간	0-23	24시간 시계를 사용합니다.	, - * /
날짜	1-31	"날짜"와 "요일"에 모두 숫자 값을 지정할 수는 없습니다. 두 필드 중 하나는 ? 와일드카드 문자를 사용해야 합니다.	, - * / ? LC
월	1-12 또는 1월, 2월, 3월, 4월, 5월, 6월, 7월, 8월, 9월, 10월, 11월, 12월	값은 대/소문자를 구분합니다.	, - * /
요일	월, 화, 수, 목, 금, 토, 일	값은 대/소문자를 구분합니다. "날짜"와 "요일"에 모두 숫자 값을 지정할 수는 없습니다. 두 필드 중 하나는 ? 와일드카드 문자를 사용해야 합니다.	, - * / ? LC #
연도(선택 사항)	비어 있거나 1970-2099		, - * /

다음 표에서는 [규칙] 상자에서 허용되는 와일드카드 문자와 사용 방법에 대해 설명합니다.

와일드카드 문자	이름	설명하는 내용
*	별표	모든 값(예: "모든 분")
?	물음표	특정 값 아님(예: "지정한 시간 내의 임의 분")
,	쉼표	추가 값(예: "월요일 및 화요일")
-	하이픈	값 범위(예: "월요일-금요일")
/	슬래시	중분(예: "15분마다")
L	대문자 L	마지막 "일" 또는 "요일"(이러한 필드에만 사용 가능) 예를 들어 월이 1월인 경우 "날짜" 필드에 L 값을 사용하면 1월 31일에 작업이 예약됩니다. "요일" 필드의 경우 이 문자만 입력하여 토요일에 작업을 예약할 수 있습니다. 숫자와 함께 사용하면(예: 6L) 해당 월의 마지막 금요일을 지정할 수 있습니다. 쉼표 또는 하이픈 와일드카드와 함께 L을 지정하지 마십시오.
#	숫자 기호	월의 "N번째" 평일("요일" 필드에만 사용 가능) 예를 들어 "요일" 필드에 6#3을 입력하면 해당 월의 세 번째 금요일이 지정됩니다. 6은 "금요일"(해당 주의 6번째 날), 3은 해당 월의 세 번째 발생을 나타냅니다.
C	# 대문자 C	첫 번째 달력 "날짜" 또는 "요일"(이러한 필드에만 사용 가능) 예를 들어 "날짜"에 값 1C를 지정하면 달력에서 다섯 번째 이후에 발생하는 첫째 날이 예약됩니다. "요일" 필드에 1C를 지정하면 달력에서 일요일 이후에 발생하는 첫째 날이 예약됩니다.

다음 목록에서는 [규칙] 상자에서 시간 간격을 설명하는 예를 제공합니다.

- 0 0 12 * * ? : 매일 정오
- 0 15 10 ? * * : 매일 오전 10:15
- 0 0/5 14 * * ? : 매일 오후 2:00에서 2:55 사이에 5분 간격
- 0 0/5 14,18 * * ? : 매일 오후 2:00에서 2:55 사이에 5분 간격으로, 매일 오후 6:00에서 6:55 사이에 5분 간격
- 0 10,44 14 ? 3 : 3월의 수요일마다 오후 2:10 및 오후 2:44
- 0 15 10 ? * : 월-금 평일마다 오전 10:15
- 0 15 10 20 * ? : 매달 20일 오전 10:15
- 0 15 10 L * ? : 매달 마지막 날 오전 10:15
- 0 15 10 ? * 6L : 매달 마지막 금요일 오전 10:15
- 0 15 10 * * 6#3 : 매달 세 번째 금요일 오전 10:15

업로드 또는 게시 작업을 트리거로 사용

FTP를 통해 자산을 업로드하거나 게시 작업을 실행할 때 업로드가 완료되는 즉시 시작되도록 후속 작업을 예약할 수 있습니다. 이때 다른 작업이 시작되도록 예약하면 여기서 예약한 작업이 이후의 큐에 놓입니다. 새 작업은 지정한 주소로 알림을 보내 해당 위치의 코드가 트리거될 수 있도록 합니다. 이 후속 업로드 작업에는 현재 업로드 작업과 동일한 이름이 지정되지만 Pub_ 접두어가 추가됩니다.

업로드 또는 게시 작업이 다른 작업을 트리거하도록 설정하려면 업로드 페이지나 게시 페이지에서 [고급]을 선택합니다. [HTTP 알림] 텍스트 필드에 URL을 입력합니다.

6장: 자산 관리

Scene7에서는 자산 관리에 사용되는 자산 라이브러리를 제공합니다. 자산 라이브러리에는 자산 파일을 저장하는 폴더가 있습니다. 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하면 찾아보기 패널에 폴더 내용이 표시됩니다. 찾아보기 패널에서 그리드, 목록 또는 세부 사항 보기로 항목을 볼 수 있습니다. 단일 자산에 중점을 두려는 경우 찾아보기 패널에서 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]로 표시합니다.

찾아보기 패널에서는 자산을 보고, 선택하고, 찾고, 미리 보고, 이동하고, 이름을 바꾸고, 삭제하는 도구를 제공합니다. 삭제한 자산은 휴지통 폴더에 배치되며, 이 폴더에서 자산을 복구할 수 있습니다.

자산을 검사하거나 작업하려는 경우 [세부 사항 보기]에서 자산을 엽니다. 자산을 더 쉽게 찾고 작업할 수 있도록 [세부 사항 보기]에서 메타데이터를 기록할 수 있습니다.

자산 폴더 작업

Scene7 Publishing System의 파일 자산은 폴더에 유지됩니다. 이러한 폴더는 자산 라이브러리 패널에 알파벳순으로 나열되어 있습니다. 컴퓨터나 네트워크에서 Scene7 Publishing System으로 파일을 업로드하기 전에 파일을 저장할 폴더 이름을 지정하라는 메시지가 표시됩니다. 파일을 업로드하기 전에 해당 폴더를 만듭니다.

파일을 업로드하기 전에 Scene7 Publishing System에 파일을 저장할 폴더 구조와 구성을 설정해야 합니다.

폴더 표시, 이동, 숨기기 및 열기

자산 라이브러리에서 파일은 폴더 트리에 표시됩니다. 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하면 찾아보기 패널에 폴더 내용이 표시됩니다. 다음 기술을 사용하여 폴더 트리에서 폴더를 찾습니다.

하위 폴더 표시 폴더 확장 아이콘을 선택하여 폴더 안의 하위 폴더를 표시합니다. 이 아이콘은 폴더 이름 왼쪽에 있습니다.

폴더 이동 폴더를 끌어 새 위치에 놓거나 [파일] > [폴더 이동]을 선택하여 폴더를 이동할 수 있습니다.

폴더 숨기기 폴더 축소 아이콘을 선택하여 하위 폴더를 축소합니다. 이 아이콘은 폴더 이름 왼쪽에 있습니다.

폴더 열기 폴더를 선택하여 찾아보기 패널에 폴더 내용을 표시합니다.

 왼쪽에 있는 [확장/축소] 컨트롤을 클릭하여 자산 라이브러리를 숨기거나 표시할 수 있습니다. 찾아보기 패널에서 작업 공간을 늘려야 하는 경우 자산 라이브러리 패널을 축소합니다.

폴더 만들기

폴더를 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 자산 라이브러리에서 폴더를 만들 폴더를 선택합니다.
- 2 [폴더 추가] 단추  를 선택합니다. 이 아이콘은 폴더 목록 상단에 있습니다.
- 3 폴더 아이콘 옆에 있는 필드에 입력하여 새 폴더나 하위 폴더를 수사적 이름을 입력합니다.

 FTP를 통해 파일을 업로드할 때 Scene7 Publishing System에 폴더를 만들 수도 있습니다. FTP를 통해 업로드할 때 [하위 폴더 포함] 선택 사항을 선택하면 컴퓨터의 폴더 구조가 시스템에 복제됩니다. 컴퓨터나 네트워크에 있는 파일과 하위 폴더가 자산 라이브러리에 복제되고 업로드한 자산이 해당 폴더에 배치됩니다.

폴더 삭제 및 이름 바꾸기

폴더를 선택하고 다음 기술을 사용하여 폴더를 삭제하거나 이름을 바꿉니다.

삭제 [폴더 제거] 단추  를 선택합니다. 삭제한 폴더에 있는 자산은 휴지통 폴더에 배치됩니다. 여기서 자산을 복구할 수 있습니다.

이름 바꾸기 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

중요: 폴더나 자산을 복사할 수 없습니다. 복사하면 Scene7 Publishing System에 중복 폴더와 자산이 만들어지고 중복 항목은 시스템에서 허용되지 않기 때문입니다.

찾아보기 패널에서 자산 보기

[보기] 단추를 선택하여 찾아보기 패널에서 자산 보기를 변경할 수 있습니다.

그리드 보기 [그리드 보기] 단추  를 선택하여 그리드에 썸네일 형태로 자산을 표시합니다. [그리드 보기]에서 [썸네일] 슬라이더를 끌어 썸네일 이미지 크기를 변경할 수 있습니다.

목록 보기 [목록 보기] 단추  를 선택하여 목록에 자산을 표시합니다. 이 목록에는 각 자산의 이름, 유형, 만든 날짜 및 마지막 수정 날짜가 표시됩니다. 작업 중인 자산 유형에 따라 다른 정보도 표시됩니다. 예를 들어 이미지의 치수와 파일 크기를 표시할 수 있습니다.

세부 사항 보기 자산을 선택한 다음 [세부 사항 보기] 단추  를 선택하여 [세부 사항 보기]에서 자산을 검사합니다. 자산을 두 번 클릭하거나 자산을 선택한 다음 [파일] > [세부 사항]을 선택하여 [세부 사항 보기]에서 표시할 수도 있습니다. 관리자가 [URL 표시] 기본 설정을 지정한 경우 [세부 사항 보기]에 모든 자산의 URL이 표시되지만 자산이 게시된 후에만 URL이 활성화됩니다.

 찾아보기 패널에 대해 기본 보기를 선택하고 패널이 사용자 지정대로 작동하게 만들 수 있습니다. 15페이지의 “개인 설정”을 참조하십시오.

찾아보기 패널에서 자산 선택

찾아보기 패널에서 자산을 선택하여 작업합니다. 다음 기술을 사용하여 자산을 선택합니다.

단일 자산 자산을 클릭합니다(두 번 클릭하면 자산이 [세부 사항 보기]에서 열림).

여러 자산 자산을 Ctrl+클릭(Windows) 또는 Command+클릭(Macintosh)하여 찾아보기 패널의 여러 위치에서 자산을 선택합니다. Shift+클릭(한 자산을 클릭한 후 다른 자산을 Shift+클릭)하여 인접한 자산을 선택합니다.

찾아보기 패널의 모든 자산 [선택] > [모두]를 선택합니다.

자산 없음 [선택] > [없음]을 선택합니다.

자산 검색

Scene7 Publishing System에서 파일 자산을 찾으려면 유형별로 자산을 보고, [찾아보기] 패널에서 자산을 정렬하고, 단순 검색 및 고급 검색을 수행하고, 자산을 필터링할 수 있습니다.

 [개인 설정] 화면에서는 검색 수행 방법을 선택하는 선택 사항을 제공합니다. 예를 들어 기본 검색 유형을 선택한 다음 사용자 지정 필터를 검색에 포함할지 여부를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 15페이지의 “개인 설정”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

10페이지의 “[탐색 기본 사항](#)”

유형별로 자산 보기

찾을 때 특정 유형의 파일만 표시하려면 자산 라이브러리에서 [표시] 드롭다운 메뉴를 열고 파일 유형을 선택합니다. 선택한 유형의 자산만 자산 라이브러리에 표시됩니다.

찾아보기 패널에서 파일 정렬

찾아보기 패널에서 폴더 내용이나 검색 결과를 정렬하려면 [정렬] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택합니다. 선택 사항은 [이름], [크기], [유형], [만든 날짜] 및 [마지막으로 수정된 날짜]입니다.

[오름차순] 또는 [내림차순]을 선택하여 선택한 기준에 따라 자산을 오름차순이나 내림차순으로 정렬할 수 있습니다.

[목록 보기]에서 열 이름을 클릭하여 정렬할 수 있습니다.

단순 검색 수행

[검색] 필드를 사용하여 단순 검색을 수행합니다. 이름을 기준으로 항목을 검색하거나 메타데이터에 키워드가 포함된 항목을 검색할 수 있습니다.

단순 검색을 수행하려면

- 1 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하여 특정 폴더와 하위 폴더에서 검색합니다.
- 2 자산 라이브러리에서  을 클릭하고 검색 범위를 설명하는 선택 사항을 선택합니다. [모든 파일 및 폴더 내], [선택한 폴더 내] 또는 [선택한 폴더 및 하위 폴더 내]를 선택할 수 있습니다.
- 3 검색어를 입력합니다.
- 4 [이동]을 클릭하거나 Enter 키를 누릅니다.
검색 결과가 찾아보기 패널에 표시됩니다.

 Scene7에서는 검색을 추적합니다. 두 번째로 검색을 실행하려면 [검색] 단추를 선택한 다음 [검색] 메뉴 하단에서 검색 이름을 선택합니다.

고급 검색 수행

자산 라이브러리에서 [고급 검색]을 클릭하여 메타데이터 필드 값을 비롯한 많은 기준을 사용하여 검색합니다.

다음 중 원하는 기준을 검색에 지정합니다.

자산 유형별 필터링 메뉴에서 자산 유형을 선택하여 검색 범위를 하나의 자산 유형으로만 좁힙니다.

파일 및 폴더 검색할 위치(모든 파일 및 폴더 내, 선택한 폴더 내 또는 선택한 폴더 및 하위 폴더 내)를 선택합니다.

모든 게시 상태 게시로 표시된 파일, 게시로 표시되지 않은 파일 또는 모든 파일을 검색합니다.

조건 검색에 메타데이터 기준을 지정하는 경우 검색이 모든 조건(ALL 검색) 또는 임의의 조건과 일치해야 하는지(OR 검색) 선택합니다.

메타데이터 검색 기준 지정 메타데이터 검색에 사용할 검색 필드를 하나 이상 만듭니다. 검색 필드를 만들려면

- 1 [필드 추가] 메뉴 왼쪽에 있는 [메타데이터 보기] 목록을 열고 [메타데이터 보기]를 선택합니다. [간단히 보기], [IPTC], [XMP] 또는 관리자가 설정한 보기를 선택할 수 있습니다.
- 2 [필드 추가] 메뉴를 선택한 다음 드롭다운 목록에서 필드 이름을 선택합니다.
- 3 [포함] 선택 사항(포함, 포함 안 함, 시작 문자, 끝 문자 또는 같음)을 선택합니다.

4 숫자 필드의 경우 값을 선택하거나 사용자 지정 날짜 범위를 입력합니다.

5 (선택 사항) 1-4 단계를 반복하여 추가 검색 필드를 만듭니다.

[검색 필드 제거] 단추를 클릭하여 검색 필드를 제거할 수 있습니다.

[검색]을 클릭하여 검색을 시작합니다. 검색 결과가 찾아보기 패널에 표시됩니다. 검색 조건을 변경하고 [검색]을 클릭하여 다시 검색을 실행할 수 있습니다.

[지우기]를 클릭하여 검색 기준을 지우고 새 검색을 시작합니다. 검색을 마쳤으면 [닫기]를 클릭하여 [검색] 패널을 닫습니다.

기타 도움말 항목

103페이지의 “메타데이터 보기, 추가 및 내보내기”

메타데이터를 사용하여 자산 필터링

자산 라이브러리의 [필터] 탭에서 자산을 필터링합니다. 자산을 필터링하려면 메타데이터 값을 기준으로 사용합니다. 필터링에 사용할 메타데이터 필드를 선택하면, 선택한 필드에 입력한 모든 메타데이터 값과 각 값이 지정된 자산 수가 [필터] 탭에 나열됩니다. 예를 들어 [작성자] 메타데이터 필드의 필터 작업에서는 여러 자산에 대해 [작성자] 메타데이터 필드에 입력한 모든 이름과 각 이름이 지정된 자산 수가 [필터] 탭에 나열됩니다. 메타데이터 값을 클릭하여 해당 값이 지정된 모든 자산을 표시합니다. 이 예에서는 Jimmy 메타데이터 값을 클릭하여 Jimmy라는 이름이 [작성자] 메타데이터 필드에 입력된 모든 자산을 표시합니다. 여러 메타데이터 필드를 필터링 기준으로 사용하여 필터링할 수 있습니다.

여러 번 실행하기 위해 필터 작업을 저장할 수 있습니다.

참고: 기본 메타데이터 보기의 메타데이터 필드만 필터 작업에 사용할 수 있습니다. [메타데이터 보기] 화면에 기본 메타데이터 보기의 이름이 표시됩니다.

45페이지의 “메타데이터 보기”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

103페이지의 “메타데이터 보기, 추가 및 내보내기”

필터 작업 실행

메타데이터 값으로 필터링하여 자산을 찾으려면 다음 단계를 수행합니다.

1 자산 라이브러리에서 [필터] 탭을 클릭합니다.

이전 필터 작업의 기준이 [필터] 창에 표시됩니다. [필터] 창은 여러 패널로 나뉘어져 있으며, 각 패널이 하나의 메타데이터 필드를 나타냅니다. 패널을 사용하여 필터링할 메타데이터 필드를 선택하고, 각 필드 내에서 필터 작업에 사용할 메타데이터 값을 선택합니다.

직접 만들어서 저장한 필터 작업을 실행하려면 [사전 설정 선택] 단추를 클릭하고 메뉴에서 작업 이름을 선택합니다.

97페이지의 “필터 작업 저장, 반복 및 삭제”를 참조하십시오.

2 패널에서 [필드] 단추 를 클릭하고 다음 지침에 따라 필터링 메뉴를 표시하고 필터 작업을 구성합니다.

메타데이터 필드 선택 필터링 메뉴에서 필드 이름을 선택합니다.

참고: 기본 메타데이터 보기의 메타데이터 필드 이름만 필터링 메뉴에 표시됩니다.

45페이지의 “메타데이터 보기”를 참조하십시오.

메타데이터 필드 추가 [패널 추가]를 선택합니다. 패널이 [필터] 창에 표시된 후 해당 [필드] 단추를 클릭하고 필터링 메뉴에서 메타데이터 필드 이름을 선택합니다.

메타데이터 필드 제거 필터링 메뉴에서 [이 패널 제거]를 선택합니다.

메타데이터 필드를 선택하는 경우 해당 패널에 다음 정보가 나열됩니다.

- 필드에 입력된 모든 메타데이터 값
- 각 메타데이터 값의 경우 값이 지정된 자산 수

3 2단계를 필요한 횟수만큼 반복하여 패널의 필터 작업에 사용할 모든 메타데이터 필드를 나열합니다.

4 각 패널에서 필터링할 메타데이터 값을 선택합니다. 각 패널에서 메타데이터 값을 두 개 이상 선택할 수는 없습니다.

선택한 모든 값과 일치하는 자산이 찾아보기 패널에 표시됩니다.

 필터 작업에서 필드를 일시적으로 제거하려면 [모두 선택 취소]를 클릭합니다. 이 선택 사항은 각 패널 상단의 메타데이터 값 위에 있습니다.

5 (선택 사항) 나중에 실행할 수 있도록 필터 작업을 저장하려면 [사전 설정 선택] 단추를 클릭하고 [현재 항목을 새 사전 설정으로 저장]을 선택한 다음 [저장] 대화 상자에서 이름을 입력합니다.

필터 작업 저장, 반복 및 삭제

필터 작업을 저장, 반복 및 삭제하려면 [필터] 탭에서 다음 지침을 수행합니다.

필터 작업 저장 [사전 설정 선택] 단추를 클릭하고 [현재 항목을 새 사전 설정으로 저장]을 선택한 다음 [저장] 대화 상자에서 이름을 입력합니다.

필터 작업 반복 [사전 설정 선택] 단추를 클릭하고 메뉴에서 필터 작업 이름을 선택합니다. 저장한 필터 작업이 메뉴에 나열됩니다.

[사전 설정 선택] 메뉴에서 필터 작업 삭제 필터 작업을 실행합니다. [사전 설정 선택] 단추를 클릭하고 메뉴에서 [사전 설정 삭제]를 선택합니다.

메타데이터 서버 사용

메타데이터 서버는 http 요청을 통해 메타데이터를 기준으로 자산을 검색하는 데 사용할 수 있는 공용 API입니다.

메타데이터 서버를 구성하려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [게시 설정 > 메타데이터 서버]를 클릭합니다.

[메타데이터 서버 게시] 화면이 열립니다. 이 화면에서는 다음 선택 사항을 설정할 수 있습니다.

즉시 게시 새 자산, 키워드 변경 등을 포함하여 메타데이터 변경 시 메타데이터 변경 사항을 자동으로 푸시합니다.

XMP 패킷 XMP 패킷을 게시합니다. 이 패킷은 검색에 사용되지 않고 최신 XMP를 제공합니다.

키워드 검색에 사용하기 위해 키워드를 메타데이터 서버에 게시합니다.

메타데이터 서버 게시 필드 메타데이터에 포함할 필드를 선택합니다. 이렇게 하면 일반 사용자에게 공개되는 자산 정보 양을 결정할 수 있습니다. 이러한 필드는 [메타데이터 보기]에도 표시되지만 메타데이터 서버에서만 변경할 수 있습니다.

[지금 게시]를 클릭하여 작업을 시작합니다. 작업이 시작되었다는 확인 메시지가 표시됩니다.

자산 미리 보기

[미리 보기]를 사용하여 고객에게 표시되는 디지털 자산 모양을 확인할 수 있습니다. [미리 보기]에서는 자산에 지정된 기본 뷰어를 사용합니다. 기본 뷰어는 [애플리케이션 설정]에서 구성됩니다.

45페이지의 “기본 뷰어 구성”을 참조하십시오.

매개 변수 레이어가 있는 템플릿 자산을 미리 보는 경우 매개 변수를 변경하거나 이미지 사전 설정을 변경할 수 있습니다. 인라인으로 변경되기 때문에 동일한 [미리 보기] 창에서 결과를 즉시 볼 수 있습니다.

[Scene7 뷰어 라이브러리](#) 예도 참조하십시오.

자산을 미리 보려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 미리 보려는 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다.
- 3 사용 중인 보기에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 그리드 보기 또는 목록 보기의 [자산] 창에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 근처에 있는 [미리 보기]를 클릭합니다.
 - 그리드 보기, 목록 보기 또는 세부 사항 보기의 자산 창 위에 있는 도구 모음에서 [미리 보기]를 클릭합니다.

뷰어 플랫폼 유형을 기준으로 자산 미리 보기

[뷰어 목록]을 사용하여 HTML5와 같은 특정 뷰어 플랫폼 유형에서 자산이 표시되는 방식을 미리 볼 수 있습니다. 자산 유형 및 미리 보기를 위해 선택한 관련 뷰어에 따라 [뷰어 목록]에서 일부 플랫폼을 사용하지 못할 수도 있습니다.

[뷰어 목록]을 사용하여 뷰어 URL을 복사하거나 웹 페이지에 포함할 뷰어 코드를 보고 복사할 수도 있습니다.

주어진 뷰어 플랫폼에 대한 [뷰어 목록] 창에서 뷰어를 사용할 수 있는 장치(예: 태블릿, 스마트폰)를 시각적으로 확인할 수 있습니다.

뷰어 플랫폼 유형을 기준으로 자산을 미리 보려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 미리 보려는 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 3 (선택 사항) [뷰어 목록] 창에서 열 머리글 **이름** 또는 **플랫폼 유형**을 클릭하여 열을 오름차순이나 내림차순으로 정렬합니다.
- 4 [뷰어 목록] 창의 테이블 [작업] 열에서 [미리 보기]를 클릭하여 선택한 뷰어와 플랫폼 유형에서 자산이 어떻게 표시되는지 확인합니다.

표시된 미리 보기를 닫아 [뷰어 목록] 창으로 돌아갑니다.
- 5 (선택 사항) [뷰어 목록] 창 하단에 있는 [URL 복사 생성용 URL 인코딩] 드롭다운 목록에서 복사할 때 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.
- 6 다음 중 하나를 수행합니다(선택 사항).
 - [뷰어 목록] 창의 테이블 [작업] 열에서 선택한 뷰어와 플랫폼 유형에 대한 [URL 복사]를 클릭합니다.

[URL 복사]를 클릭하면 연결된 URL이 자동으로 클립보드로 복사됩니다.
 - [뷰어 목록] 창의 테이블 [작업] 열에서 [코드 포함]을 클릭합니다.

[코드 포함]을 클릭하면 뷰어 코드를 검토할 수 있는 [코드 포함] 창이 열립니다. 이 창에서 코드를 편집할 수는 없습니다. 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여 넣을 수도 있습니다.

표시된 미리 보기를 닫아 [뷰어 목록] 창으로 돌아갑니다.
- [뷰어 목록] 창의 오른쪽 위 모서리에서 [유니버설 URL]을 클릭하여 게시되지 않은 URL을 클립보드로 복사합니다.

40페이지의 “[유니버설 뷰어 정보](#)”를 참조하십시오.

7 [뷰어 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

이미지 사전 설정을 기준으로 이미지 자산 미리 보기

이미지 사전 설정을 기준으로 이미지 자산을 미리 보고 각기 다른 크기로 웹 사이트나 애플리케이션에 동적으로 제공될 때 등의 이미지 모양을 확인할 수 있습니다.

이미지 사전 설정은 이미지를 내보낼 때 크기, 이미지 품질, 형식, 해상도 및 이미지 모양의 기타 측면을 변경하는 사전 정의된 설정 모음입니다.

115페이지의 “[이미지 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

73페이지의 “[이미지 사전 설정 만들기 및 활성화](#)”를 참조하십시오.

이미지 사전 설정을 기준으로 이미지 자산을 미리 보려면

1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 미리 보려는 이미지 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 이미지 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.
- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 이미지 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.
- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.

3 [이미지 사전 설정 목록] 창의 테이블에서 이미지 자산을 오른쪽 창에서 인라인으로 미리 보려는 사전 설정 유형 이름을 선택합니다.

4 (선택 사항) [이미지 사전 설정 목록] 창 하단에 있는 [URL 복사 생성용 URL 인코딩] 드롭다운 목록에서 복사할 때 이미지 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.

5 (선택 사항) [이미지 사전 설정 목록] 창의 미리 보기 창 오른쪽 위 영역에서 선택한 사전 설정 유형에 대해 [URL 복사]를 클릭합니다.

[URL 복사]를 클릭하면 연결된 URL이 자동으로 클립보드로 복사됩니다.

6 [이미지 사전 설정 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

자산 이동, 이름 바꾸기 및 삭제

찾아보기 패널에서 자산을 이동하고 이름을 바꾸고 삭제할 수 있습니다. 텍스트 파일을 사용하여 많은 자산을 동시에 삭제할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

94페이지의 “[찾아보기 패널에서 자산 선택](#)”

76페이지의 “[업로드할 자산 및 폴더 준비](#)”

111페이지의 “[휴지통 폴더에서 자산 복원](#)”

자산 이동

찾아보기 패널에서 자산을 각기 다른 폴더로 이동할 수 있습니다.

- ❖ 찾아보기 패널에서 자산을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자산 라이브러리에서 자산을 이동하려는 폴더를 표시하고 자산을 폴더로 드래그합니다.
 - [파일] > [이동]을 선택하고 [자산 이동] 창에서 폴더를 선택한 다음 [이동]을 선택합니다.

자산 이름 바꾸기

자산 이름을 바꾸려면

- ❖ 찾아보기 패널에서 자산을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 이름을 선택하고 새 이름을 입력한 다음 **Enter** 키를 누르거나 이름에서 떨어진 곳을 클릭합니다.
 - [파일] > [이름 변경]을 선택합니다. 자산 이름이 강조 표시됩니다. 새 이름을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다.

기존 Scene7 Publishing System 자산의 이름을 입력하면 안 됩니다.

자산 삭제

찾아보기 패널에서 선택한 자산을 삭제하고 전체 폴더를 삭제할 수 있습니다. 삭제한 자산과 폴더는 휴지통 폴더로 이동되며, 여기서 영구적으로 삭제되기 전에 7일 동안 유지됩니다.

자산을 삭제하면 이 자산에서 파생된 모든 자산도 삭제됩니다. 예를 들어 확대/축소 타겟을 만든 이미지를 삭제하면 이미지와 함께 확대/축소 타겟도 삭제됩니다.

중요: 확대/축소 타겟, 이미지 특성 및 내역 항목은 이 항목이 파생된 자산을 삭제할 때 영구적으로 삭제됩니다. 자산과 함께 휴지통 폴더로 이동되지 않으며 휴지통에서 복원할 수 없습니다.

- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자산을 하나 이상 삭제하려면 찾아보기 패널에서 자산을 선택하고 **Delete** 키를 누르거나 [파일] > [삭제]를 선택합니다.
 - 폴더를 삭제하려면 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 [폴더 제거]  를 클릭합니다.
폴더를 삭제하면 폴더, 폴더의 모든 자산 및 하위 폴더의 모든 자산이 삭제됩니다.

중요: 자산 파일 삭제 이유가 동일한 이름의 다른 자산 파일로 바꾸는 경우 자산 파일을 삭제하는 대신 덮어쓰는 것이 좋습니다.

텍스트 파일을 사용하여 여러 자산 삭제

자산 라이브러리 전체에서 많은 자산을 동시에 삭제하려면 삭제하려는 자산을 텍스트 파일에 나열한 다음 이 목록을 Scene7에 전송합니다.

Scene7 Publishing System ID 목록을 만들고 텍스트(.txt) 파일로 저장합니다. 각 Scene7 Publishing System ID가 별도의 라인에 표시되어야 합니다(뒤에 하드 리턴이 와야 함).

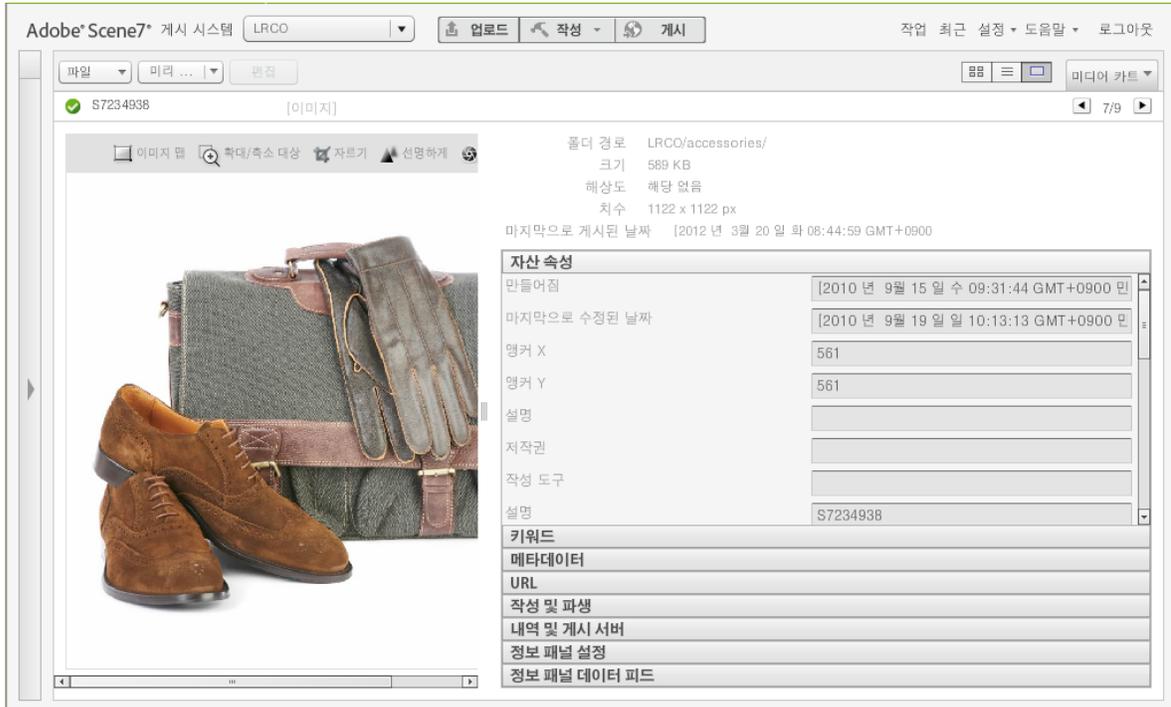
목록을 만든 후 다음 단계를 수행하여 자산을 삭제하는 데 사용합니다.

- 1 [파일] > [자산 목록 삭제]를 선택합니다.
- 2 [자산 목록 삭제] 대화 상자에서 삭제하려는 자산 목록이 포함된 텍스트 파일을 찾거나 경로를 입력합니다.
- 3 [삭제] 단추를 클릭합니다.

텍스트 파일과 함께 자산을 삭제하면 Scene7 Publishing System ID가 목록에 없는 경우, Scene7에서 항목 목록과 함께 "목록의 다음 항목에 대한 유효성을 검사할 수 없습니다."라는 메시지가 표시됩니다. 하지만, Scene7에서는 [작업] 화면에 오류가 생성되지 않습니다.

[세부 사항 보기]에서 작업

[세부 사항 보기]에서 자산을 열어 작업하고 자세한 정보를 확인할 수 있습니다. [세부 사항 보기]에는 자산 크기, 특성, 파생 및 메타데이터가 표시됩니다. 자산이 게시되었는지 여부와 시기를 확인하고 게시된 자산의 URL도 얻습니다. 자산 유형에 따라 각기 다른 크기로 자산을 미리 보고 확대하고 선명하게 하기, 자르기 및 기타 형식 지정 작업을 수행할 수 있습니다.



세부 사항 보기의 자산

💡 자산이 저장되어 있는 폴더를 열려면 [정보] 패널 상단에 있는 폴더 경로를 클릭할 수 있습니다.

[세부 사항 보기]에서 자산 열기

자산을 자세히 검사하거나 미리 보거나 작업하려면 [세부 사항 보기]에 자산을 표시할 수 있습니다.

- ❖ 찾아보기 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자산을 두 번 클릭합니다.
 - 자산을 선택한 다음 [세부 사항 보기] 단추 를 선택합니다.
 - 자산을 선택한 다음 [파일] > [세부 사항]을 선택합니다.

💡 [세부 사항 보기]에서 [이전 자산] 또는 [다음 자산] 단추를 선택하면 동일한 폴더에 있는 자산 페이지 간에 이동할 수 있습니다. 이러한 단추는 세부 사항 보기의 오른쪽 위 모서리에 있습니다.

[세부 사항 보기]에서 정보 얻기

[세부 사항 보기]에서는 자산이나 파일에 대한 정보를 제공합니다. 각 항목과 관련하여 항목이 저장된 폴더, 파일 이름, 항목이 Scene7 Publishing System에 업로드된 날짜, 게시 내역 등의 정보가 표시됩니다. [세부 사항 보기]에서 자산의 메타데이터를 보고 편집하며 키워드를 추가할 수도 있습니다.

[세부 사항 보기]에서 자산 URL을 얻을 수 있지만 이 URL은 자산을 게시하기 전에는 활성화되지 않습니다. 이미지의 경우 [세부 사항 보기]에 확대/축소 타겟 및 이미지 집합과 같은 작성 및 파생된 자산과 메타데이터 목록도 제공됩니다.

기타 도움말 항목

103페이지의 “[메타데이터 보기, 추가 및 내보내기](#)”

[세부 사항 보기]에서 자산 작업

[세부 사항 보기]에서는 열린 자산으로 작업하기 위한 도구를 제공합니다. 사용 가능한 도구는 작업 중인 자산 유형에 따라 다르지만 다음 기능은 항상 [세부 사항 보기]에 제공됩니다.

게시할 항목 이름 왼쪽에 있는 [게시] 아이콘을 클릭하거나, [파일] > [게시] 또는 [파일] > [게시 취소]를 클릭합니다.

자산 이름 바꾸기 이름을 선택하고 새 이름을 입력합니다.

메타데이터 편집 및 추가 [메타데이터] 패널을 선택하고 원하는 대로 변경합니다. 103페이지의 “[메타데이터 보기, 추가 및 내보내기](#)”를 참조하십시오.

키워드 편집 및 추가 키워드를 선택하고 원하는 대로 추가하거나 제거합니다. 104페이지의 “[키워드 추가 또는 편집](#)”을 참조하십시오.

자산 삭제 [파일] > [삭제]를 클릭합니다.

불연속 파일(예: 이미지, 이미지 집합 및 글꼴)의 경우 [세부 사항 보기]에서 게시 및 편집 내역을 보고 작업 세부 사항을 확인할 수 있습니다.

이 표에서는 [세부 사항 보기]에서 각 자산 유형에 사용할 수 있는 추가 선택 사항을 보여 줍니다.

자산 유형	편집/조정	미리 보기
이미지	이미지 맵 추가 확대/축소 타겟 추가 자르기 선명하게 조정된 보기 만들기	예. 확대/축소 및 이미지 사전 설정.
캐비닛 및 창 커버링 이미지	아니요	썸네일.
eCatalog	편집	예. 정보 패널도 사용할 수 있음.
Flash 소스 파일	아니요	아니요.
글꼴	글꼴 정보 편집	아니요.
FXG 파일	편집	예.
ICC 프로파일	프로파일 정보 편집	아니요.
Illustrator 파일	아니요(FXG로 전환되지 않은 경우)	아니요.
이미지 집합	편집	예.
InDesign 파일	아니요(FXG로 전환되지 않은 경우)	아니요.
PDF 파일	아니요	아니요.
PSD 파일	개별 레이어의 경우 예	개별 레이어의 경우 예.
회전 집합	편집	예.

자산 유형	편집/조정	미리 보기
SVG 파일	아니오	아니오.
템플릿	편집	예.
비디오	아니오	예.
뷰어 SWF 파일	아니오	아니오.
비네팅 및 렌더링된 비네팅	아니오	이미지가 표시됩니다. 비네팅의 렌더링 가능 요소 콘텐츠와 구조를 XML 형식으로 볼 수 있습니다..
XML 파일	아니오	콘텐츠가 표시됩니다..
Zip 파일	아니오	콘텐츠가 표시되지 않습니다.

메타데이터 보기, 추가 및 내보내기

작업하는 파일과 관련된 정보를 Scene7 Publishing System에 저장할 수 있습니다. 이 정보를 메타데이터라고 합니다. 자산 구성, 검색, 필터링 및 정렬 시 Scene7의 메타데이터를 사용할 수 있습니다.

메타데이터는 파일을 만든 날짜, 게시 날짜, 키워드 등 Scene7에서 생성된 정보와 함께 [세부 사항 보기]에 표시됩니다. 메타데이터를 보려면 [세부 사항 보기]에서 자산을 열고 [메타데이터] 패널을 선택합니다. [세부 사항 보기]에서 메타데이터를 입력하고 편집할 수 있습니다.

일부 메타데이터는 파일에 직접 포함됩니다. 파일에 이 메타데이터가 포함되어 있으면 Scene7에서 파일과 함께 자동으로 업로드합니다. Adobe Photoshop, InDesign, Illustrator 및 기타 애플리케이션에서 메타데이터를 소스 자산에 포함할 수 있습니다. 이 메타데이터는 Scene7에서 인식됩니다. 세부 사항 보기의 [메타데이터] 패널에서 개별 파일에 메타데이터를 추가할 수도 있습니다. 자산 간에 일관성을 유지하기 위해 회사 관리자는 입력할 수 있는 메타데이터 필드를 제공하는 메타데이터 템플릿을 만듭니다.

임베드된 메타데이터에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

31페이지의 “뷰어 사전 설정”

46페이지의 “메타데이터 사전 설정”

메타데이터 보기

자산의 메타데이터를 보려면 [세부 사항 보기]에서 자산을 열고 [메타데이터] 패널을 클릭합니다. [메타데이터 보기] 메뉴에서 선택 사항을 선택하여 메타데이터 필드 집합을 선택합니다. Scene7에서는 다음과 같은 메타데이터 보기를 제공합니다.

간단히 보기 기본 값 목록입니다.

IPTC IPTC(International Press Telecommunications Council)에서 정의된 값입니다.

XMP 확장 가능한 메타데이터 플랫폼에서 정의된 값입니다.

관리자는 메타데이터 보기를 만들 수 있습니다. 이러한 보기는 [메타데이터 보기] 메뉴에도 표시됩니다. 메타데이터 보기를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 45페이지의 “메타데이터 보기”를 참조하십시오.

수동으로 자산 메타데이터 입력

1 [세부 사항 보기]에서 자산을 엽니다.

2 [메타데이터] 패널을 열고 다음 중 하나 또는 둘 다를 수행합니다.

- 메타데이터를 선택하여 패널에 표시할 메타데이터 필드를 결정합니다.
- 사전 설정 값을 선택하고 [적용]을 클릭하여 메타데이터 필드에 사전 설정 값을 채웁니다. 이러한 사전 설정 값은 회사 관리자가 만듭니다.

3 [메타데이터] 패널에서 값을 입력합니다.



여러 자산의 메타데이터를 동시에 편집하려면 자산을 선택한 다음 [파일] > [정보 편집]을 선택합니다. [정보 편집] 창에서 메타데이터를 편집한 내용은 선택한 모든 자산에 적용됩니다.

키워드 추가 또는 편집

메타데이터 외에도 키워드를 사용하여 자산을 검색하고 관리할 수 있습니다.

이 세션 중에 다른 파일에 키워드를 추가했거나 목록에서 키워드를 제거한 경우 해당 키워드가 [키워드 제안] 테이블에 표시됩니다.

1 [세부 사항 보기]에서 파일을 엽니다.

2 [키워드]를 클릭합니다.

3 키워드를 추가하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 텍스트 상자에 키워드를 입력하고 [추가]를 클릭합니다.
- [키워드 제안] 테이블에서 키워드를 클릭합니다.

4 키워드를 제거하려면 키워드를 선택하고 [제거]를 클릭합니다. 키워드가 [키워드 제안] 테이블로 이동합니다.

참고: 파일을 Scene7에 업로드할 때 파일에 키워드를 추가할 수 있습니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [추가 메타데이터]를 선택하고 키워드를 입력합니다. 81페이지의 “[업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

메타데이터 가져오기

한 번에 하나씩 자산 메타데이터를 수동으로 입력하는 대신 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 여러 자산의 메타데이터를 가져올 수 있습니다. 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에 메타데이터를 입력하고 파일을 가져오면 개별 자산에 메타데이터를 입력하는 것보다 시간이 단축됩니다. 탭으로 구분된 파일의 첫 번째 행에 메타데이터를 기록하려는 필드의 이름과 ID를 입력합니다. 각 후속 행에 자산 ID 이름과 메타데이터 값을 순서대로 입력합니다. 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에 포함되지 않은 필드는 수정되지 않습니다. XML 파일에서 메타데이터를 가져오려면 DTD를 준수해야 합니다.

참고: 메타데이터를 Scene7 Publishing System으로 올바르게 가져올 수 있도록 메타데이터를 입력하는 데 사용할 템플릿을 만들 수 있습니다. 템플릿을 만든 후 메타데이터를 입력하는 데 사용할 수 있습니다. 106페이지의 “[업로드할 메타데이터를 입력하는 데 사용할 템플릿 만들기](#)”를 참조하십시오.

표준화된 속성에 대한 자세한 내용은 <http://www.adobe.com/devnet/xmp.html> 에서 볼 수 있습니다.

1 찾아보기 패널에서 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 메타데이터를 추가하려는 이미지를 선택합니다.

2 **파일 > 메타데이터 가져오기**를 클릭합니다.

3 **메타데이터 업로드** 대화 상자에서 **찾아보기**를 클릭합니다.

4 **업로드할 파일 선택** 대화 상자에서 메타데이터가 있는 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일을 선택합니다.

5 작업 이름을 입력합니다.

6 **업로드**를 클릭합니다.

가져오기에서 서로 다른 메타데이터 유형 식별

가져오기 위해 서로 다른 메타데이터 유형을 식별할 때 다음 사항에 유의해야 합니다.

- 사용자 지정 필드는 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터] > [사용자 지정 필드]에서 만든 이름으로 확인할 수 있습니다. 파일 생성 기능을 사용하여 정의된 모든 UDF 목록을 올바른 가져오기 형식으로 가져옵니다.
- XMP 메타데이터 속성은 (속성-) 이름 앞에 관련 XMP 접두어가 있어야 합니다. 접두어와 이름은 콜론으로 구별합니다. XMP 접두어는 [설정] > [애플리케이션 설정] > [메타데이터] > [메타데이터 스키마 편집기]에서 찾을 수 있습니다. 기술적 이름은 관련 XMP 스키마 문서에서 찾을 수 있습니다. XMP 속성 이름은 파일 생성 기능에 나타나지 않습니다.
- 메타데이터 스키마 속성은 속성 이름 앞에 관련 접두어가 있어야 합니다. 접두어와 이름은 콜론으로 구별합니다. 접두어와 속성 이름은 메타데이터 스키마 편집기에서 정의됩니다. 메타데이터 스키마 속성 이름은 파일 생성 기능에 나타나지 않습니다.

예를 들어 키워드의 XMP 속성은 접두어가 "dc"이고 기술적 이름이 "subject"인 XMP 스키마 "Dublin Core"입니다. 접두어와 기술적 XMP 이름이 전체 속성 이름 "dc:subject"로 결합됩니다. XML 메타데이터 가져오기 형식에서는 "dc.subject"가 속성 이름이어야 합니다. 탭으로 구분된 가져오기 형식에서는 열 헤더여야 합니다.

키워드 가져오기

키워드는 쉼표로 구분된 목록으로 가져올 수 있습니다. 쉼표가 개별 값에서 표시되는 경우 백슬래시(\)로 이스케이프되어야 합니다. 리터럴 백슬래시는 일반적인 이중 백슬래시(\\)입니다.

예를 들어 "dc:subject"에 대해 "Hello\, World!,back\\slash,foo" 값을 포함하는 메타데이터 가져오기 파일은 자산에서 세 개의 XMP 키워드를 설정합니다. 즉, "Hello, World!," "back/slash" 및 "foo"입니다.

XMP 및 메타데이터 스키마 메타데이터 XMP 파일 가져오기

XML 가져오기는 유효한 XML만 허용합니다. XMP 또는 메타데이터 스키마 필드를 가져올 때 네임스페이스 접두어가 추가되어 XMP 네임스페이스처럼 동작합니다. 이 네임스페이스는 최상위 수준 태그 등에서 선언되어야 합니다.

예:

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">  
  <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"  
</ips>
```

XMP 및 메타데이터 스키마 메타데이터 탭으로 구분된 파일 가져오기

접두어가 가져오기 필드의 관련 열 헤더에 추가되어야 합니다.

메타데이터 가져오기(FTP 사용)

탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에 메타데이터를 입력한 다음 [업로드(FTP 사용)] 화면에서 [메타데이터 파일 처리] 선택 사항을 선택하여 여러 파일의 메타데이터를 가져올 수 있습니다.

탭으로 구분된 파일이나 XML 파일의 데이터 형식이 올바르게 확인합니다. 첫 번째 행에 ID 필드를 입력하고 그 뒤에 수정할 메타데이터 필드의 이름을 입력합니다. 각 후속 행에 자산 ID 이름과 메타데이터 값을 순서대로 입력합니다. 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에 포함되지 않은 필드는 수정되지 않습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 클릭하고 [작업] 화면에서 [FTP 사용] 탭을 선택하여 메타데이터를 가져옵니다. [작업 선택 사항]을 클릭합니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [메타데이터 파일 처리]를 선택합니다.

메타데이터를 사용하여 ID 이름 일괄 바꾸기

탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 가져온 메타데이터를 사용하여 Scene7 Publishing System ID의 이름을 바꿀 수 있습니다. 가져온 메타데이터는 메타데이터 파일 자체에 지정된 이미지에만 적용됩니다. 찾아보기 패널에서 이미지를 선택했는지 여부는 중요하지 않습니다.

이미지의 Scene7 Publishing System ID 이름을 바꾸려면 탭으로 구분된 파일에 **newipsid**라는 열을 추가하거나 XML 데이터에 **new_vc_objectname**이라는 필드를 추가합니다.

예:

ipsid	newipsid
testjacket_1	Jacket_test_1
testjacket_blue	Jacket_test_2

메타데이터 작업의 작업 로그에 성공적으로 이름이 바뀐 ID와 바뀌지 않은 ID가 표시됩니다.

업로드할 메타데이터를 입력하는 데 사용할 템플릿 만들기

Scene7에서는 메타데이터를 기록하는 데 사용할 템플릿을 만드는 명령을 제공합니다. 템플릿을 사용하면 메타데이터가 Scene7 Publishing System에 올바르게 업로드될 수 있도록 메타데이터를 올바른 형식으로 입력할 수 있습니다. 메타데이터를 기록하고 Scene7 Publishing System으로 가져오는 데 사용할 템플릿을 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 템플릿에 사용할 메타데이터 필드가 포함된 이미지 자산을 선택합니다.
- 2 [파일] > [메타데이터 가져오기]를 선택합니다.
- 3 [자산 속성 유형]에 대해 [이미지]를 선택합니다.
- 4 [파일 생성] 메뉴에서 [탭 구분된 템플릿], [자산의 XML 메타데이터] 또는 [XML DTD]를 선택합니다.
- 5 [생성]을 클릭합니다.
- 6 표시되는 대화 상자에서 데이터를 복사합니다. 이 데이터를 사용하여 템플릿을 구성합니다.

기타 도움말 항목

104페이지의 “[메타데이터 가져오기](#)”

메타데이터 스키마 작업

회사 관리자는 사용 가능한 모든 스키마 목록을 볼 수 있습니다. [애플리케이션 설정] -> [메타데이터] -> [메타데이터 스키마]를 엽니다.

처음에는 XMP와 같은 글로벌 표준 스키마 목록이 숨겨져 있습니다. 목록 하단의 확인란을 사용하여 표시할 수 있습니다.

회사 관리자는 새 사용자 지정 스키마를 만들거나 기존 사용자 지정 스키마를 편집할 수 있습니다.

메타데이터 스키마 편집기를 사용하여 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

작업	설명
추가	스키마에 새 속성을 추가합니다. 모달 대화 상자에서 ID, 레이블, 구조 및 데이터 유형과 같은 정보를 수집합니다.
선택 사항 값 추가	개방 선택 사항 또는 고정 선택 사항 구조를 사용하여 선택 가능한 새 선택 사항을 속성에 추가합니다. 모든 선택 사항 값에는 동일한 유형이 있습니다. 단추를 활성화하려면 속성 자체를 선택해야 합니다.

작업	설명
편집	선택 사항 값 또는 속성 레이블을 편집합니다. 레이블, ID만 변경할 수 있고 유형 정보는 변경할 수 없습니다.
위로 이동/아래로 이동	스키마의 순서는 UI에 반영됩니다. 순서를 변경하려면 속성 또는 선택 사항 값을 선택하고 단추를 사용하여 이동합니다. 현재 끌어다 놓기는 지원되지 않습니다.
삭제	스키마에서 속성 또는 선택 사항 값을 삭제합니다. 이 작업은 XMP 블록 또는 데이터베이스에서 값을 삭제하지는 않습니다. 속성은 [메타데이터 보기]에서 더 이상 사용할 수 없으며 [자산 세부 사항 보기]에서 제거됩니다. 속성이 메타데이터 서버에 게시된 경우 강제 게시를 수행하여 공개 지원 메타데이터 서버에서 데이터를 제거합니다.

시스템에서 접두어 "s7udf"를 사용하여 사용자 지정 필드에 대한 사용자 지정 스키마를 자동으로 생성합니다. 이는 기존 사용자 지정 필드이며 자체 [설정] 섹션에서 편집됩니다.

참고: 스키마를 변경해도 자산 메타데이터 자체는 변경되지 않습니다. 그러나 사용자 지정 필드가 모든 SPS 및 메타데이터 서버 기능에 대해 표시되는 것은 아니며 변경된 후에는 액세스할 수 없습니다. 마찬가지로 자산의 메타데이터가 존재하는 경우 이와 일치하는 스키마를 만들면 해당 메타데이터를 SPS와 메타데이터 서버에서 사용할 수 있습니다.

메타데이터 스키마 편집기는 SPS 내에서 사용자 지정 회사 스키마를 추가하거나 편집하기 위한 그래픽 방법을 제공합니다. 스키마는 접두어, 네임스페이스 및 속성 목록에 의해 정의됩니다.

- 이름

스키마의 UI 이름입니다. [메타데이터 보기] 및 [고급 검색]에서 속성을 식별하는 데 사용됩니다. 기본, IPTC, PDF와 같은 XMP 섹션과 유사합니다.

- 접두어

스키마에 대한 기술적 고유 식별자입니다. 문자 a-z 및 A-Z로 제한됩니다. 접두어는 SPS UI에서 표시되지 않지만 자산의 메타데이터가 XMP 블록 및 데이터베이스에 저장될 때 사용됩니다. 접두어는 메타데이터 서버 또는 가져오기의 메타데이터 검색 쿼리에서 메타데이터 필드를 고유하게 식별하기 위해 사용됩니다.

- 네임스페이스

스키마에 대한 기술적 고유 식별자이며 일반적으로 <http://your.company.com/name/version/> 형식의 URL입니다. 예를 보려면 표준 스키마 목록을 참조하십시오. 네임스페이스는 SPS UI에 표시되지 않지만 XMP 블록에 메타데이터를 저장하는 데 사용됩니다.

- 설명

스키마에 대해 자유롭게 설명합니다.

참고: 접두어와 네임스페이스는 편집할 수 없습니다. 이러한 속성을 변경하려면 스키마를 삭제하고 다시 만들어야 합니다.

속성은 XMP 블록에서 이 스키마와 함께 저장할 수 있는 메타데이터를 설명합니다. 속성은 다음으로 구성됩니다.

속성	설명
ID	이 속성에 대한 기술적 식별자입니다. ID는 SPS UI에 표시되지 않지만 자산의 메타데이터가 XMP 블록 및 데이터베이스에 저장될 때 사용됩니다. ID는 메타데이터 서버에서 검색 쿼리를 만드는 데 사용됩니다. ID는 다음과 같은 몇 가지 제한이 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> 공백이 없어야 함 아니오 ".", ":", "\$" 처음 문자로 숫자를 사용할 수 없음 처음 문자로 a-z 또는 A-Z를 사용하는 것이 좋음 만든 다음에는 ID를 변경할 수 없습니다.
레이블	이 속성의 UI의 이름입니다.
구조	데이터 유형과 함께 속성 유형을 결정합니다. 구조는 다음 중 하나일 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> 단순 유형: 데이터 유형의 단일 값 순서: 동일한 데이터 유형의 값 목록 개방 선택 사항: 사전 정의된 값 목록에서 한 항목을 선택하거나 텍스트를 자유롭게 입력. 문자열 또는 정수 데이터 유형만 가능함 고정 선택 사항: 사전 정의된 값 목록에서 하나의 항목 선택(팝업 또는 콤보 상자)
데이터 유형	다음 사용 가능한 유형에서 선택합니다. <ul style="list-style-type: none"> 문자열 정수 부동 예/아니오(부울) 날짜

속성에 개방 선택 사항 또는 고정 선택 사항 구조가 있는 경우 하나 이상의 선택 사항 값을 제공해야 합니다. 개방 선택 사항은 변경할 수 있습니다. 고정 선택 사항은 변경할 수 없습니다. 모든 선택 사항 값에는 속성의 데이터 유형이 있습니다.

속성	설명
ID	이 값에 대한 기술적 식별자입니다. ID는 SPS UI에 표시되지 않지만 자산의 메타데이터가 XMP 블록 및 데이터베이스에 저장될 때 사용됩니다. ID는 메타데이터 서버의 검색 쿼리에 사용됩니다. ID는 공백을 포함할 수 없습니다. 만든 다음에는 ID를 변경할 수 없습니다.
레이블	이 값의 UI 이름입니다.

Scene7 Publishing System에서 자산 내보내기

Scene7 Publishing System에서 편집한 자산을 로컬 네트워크 드라이브에 저장할 수 있습니다. 내보낸 자산은 이메일로 전송하거나 다운로드하기 위해 ZIP 파일로 만들됩니다.

내보내기 작업에 대해 ZIP 압축 파일의 최대 파일 크기는 1 GB입니다. 또한 내보내기 작업 당 최대 500 개의 자산을 내보낼 수 있습니다.

Scene7에서는 [작업] 화면에 내보내기 작업 기록을 유지합니다.

Scene7 Publishing System에서 자산을 내보내려면

1 내보내려는 자산을 선택한 다음 [파일] > [내보내기]를 클릭합니다.

2 [선택한 자산 내보내기] 창에서 [이미지 선택 사항]을 클릭하고 다음 중 원하는 선택 사항을 지정합니다. 사용자가 사용할 수 있는 선택 사항은 관리자가 결정합니다.

사전설정 선택적으로 이미지 사전 설정을 선택하여 자산을 내보낼 때 형식을 지정합니다. 이미지 사전 설정을 선택하면 자산이 이미지 사전 설정에서 정의된 형식을 사용하기 때문에 다른 형식 지정 선택 사항은 사용할 수 없습니다.

전환 자산 파일이나 원본 이미지를 전환합니다.

크기 표준 크기를 선택할 수 있습니다. 또한 [크기] 드롭다운 목록에서 [기타]를 클릭하고 원하는 측정 단위를 선택한 다음 너비와 높이를 지정할 수 있습니다.

또한 72페이지의 “Media Portal 사용자가 사용할 수 있는 내보내기 선택 사항 지정”을 참조하십시오.

형식 이미지 형식을 선택합니다.

색상 [RGB], [CMYK] 또는 [회색]을 선택합니다.

해상도 72, 150 또는 300ppi를 선택합니다.

작업 이름 내보내기에 작업 이름을 지정할 수 있습니다.

이메일 발송 선택적으로 이메일 주소를 입력하여 자산을 이메일로 보냅니다. 이메일 메시지에는 수신자가 자산을 다운로드 하기 위해 이동할 수 있는 URL이 표시됩니다.

3 내보내기를 클릭합니다.

다음 세 가지 기본 내보내기 작업이 지원됩니다.

- 원본 파일(자산의 원본 파일 내보내기)
- 사전 설정을 사용하여 전환(이미지 사전 설정을 사용하여 자산 형식 지정)
- 사전 설정 없이 전환(내보내기 대화 상자를 사용하여 이미지 수정자 지정)

다음 자산 유형은 내보낼 수 없습니다. 다른 모든 자산은 내보내기를 생성해야 합니다.

- 이미지 집합
- 렌더 집합
- 회전 집합
- 미디어 집합
- 다중 비트 전송률 집합
- eCatalog

또한 템플릿은 "원본 파일"로 내보낼 수 없습니다.

전환을 사용하여 다음 자산 유형을 내보낼 수 있습니다.

- 이미지
- 템플릿
- 조정된 이미지
- PDF(전환된 페이지 생성)
- Postscript

다양한 자산 유형의 많은 자산을 내보내는 경우 다음 동작이 발생합니다.

- 내보낼 수 없는 모든 자산 유형이 작업 전송 전에 목록에서 제거됩니다.
- 전환이 요청된 경우 전환할 수 있는 모든 유형이 전환되고 기타 모든 유형은 원본으로 내보내집니다.

자산 변경 사항을 피어와 실시간으로 공유

동일한 회사에 있는 하나 이상의 컴퓨터에서 Scene7을 여러 개 실행하는 경우 Scene7 클라이언트의 다음 작업이 모든 피어 클라이언트에서 실시간으로 업데이트됩니다.

- 자산 편집(빌더, 이미지 편집기 등)
- 자산 이름 바꾸기
- 자산 삭제
- 자산 이동
- 하나 이상의 자산 업로드(데스크톱 및 FTP)
- 폴더 만들기, 삭제 또는 이름 바꾸기

시작 클라이언트에서 변경 작업이 수행되면 동일한 회사에 로그인한 모든 피어 클라이언트에서 변경 사항이 업데이트됩니다. 피어가 이미지 편집기나 빌더에서 변경되는 자산을 편집 중인 경우가 아니면 알림 없이 피어에 변경 사항이 적용됩니다.

로그인하면 Flash Player에서 피어 업데이트를 허용 또는 거부할지를 묻는 메시지를 표시합니다. 이 메시지가 한 번만 표시되도록 선택을 "저장"할 수 있습니다. 선택을 지우려면 [글로벌 설정]의 [피어 지원 네트워킹] 패널에서 해당 사이트를 삭제합니다.

피어가 변경한 자산을 편집 중인 경우 변경 사항을 빌더나 편집기로 가져올지를 묻는 메시지가 표시됩니다. [예]를 선택하면 빌더나 편집기가 자산 변경 사항을 무시하고 업데이트된 자산을 가져옵니다. [아니오]를 선택하면 빌더나 편집기에서 자산이 변경되지 않고 해당 세션의 변경 사항이 유지됩니다.

자산을 저장하면 최신 버전이 있다는 알림이 표시되며 자산을 변경 사항으로 덮어쓸지를 묻는 메시지가 표시됩니다.

자산 인쇄

자산을 인쇄하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 찾아보기 패널에서 인쇄하려는 자산을 선택합니다.
- 2 [파일] > [인쇄]를 선택하거나 Ctrl+P(Windows) 또는 Command+P(Macintosh)를 누릅니다.
- 3 [인쇄] 대화 상자에서 인쇄 매수를 선택한 다음 [인쇄] 단추를 선택합니다.

휴지통 폴더 관리

Scene7 Publishing System에서 삭제한 항목은 휴지통 폴더로 이동됩니다. 이러한 항목은 복원하거나 영구적으로 삭제할 때까지 이 폴더에 7일 동안 유지됩니다. 자산 라이브러리 하단에 있는 [휴지통] 아이콘 을 선택하고 휴지통 폴더에서 확인하여 삭제한 항목을 검사할 수 있습니다.

모든 사용자가 휴지통 폴더의 항목을 삭제되기 전의 폴더로 복원할 수 있습니다. 모든 사용자가 휴지통 폴더의 모든 내용을 비울 수도 있습니다.

휴지통 폴더에서 항목을 삭제하면 Scene7 Publishing System에서 항목이 영구적으로 삭제되며, 휴지통 폴더에서 삭제한 항목은 더 이상 복원할 수 없습니다. 휴지통에서 자산이 자동으로 삭제될 때 회사 관리자에게 알림을 보내도록 설정하는 방법에 대한 자세한 내용은 20페이지의 “일반 설정”을 참조하십시오.

중요: 휴지통 폴더로 이동된 자산은 Scene7 Publishing System에 여전히 등록되어 있습니다. 휴지통 폴더에 있는 삭제한 파일과 동일한 이름을 가진 파일을 업로드하려고 하면 Scene7에서 업로드할 자산을 중복 자산으로 처리합니다. 따라서 자산 이름에 숫자가 추가됩니다.

기타 도움말 항목

100페이지의 “[자산 삭제](#)”

휴지통 폴더 정보

폴더에서 삭제한 항목은 휴지통 폴더에 배치됩니다. 항목을 삭제하고 휴지통 폴더로 이동하는 경우 다음 동작이 발생합니다.

- 항목이 Scene7 Publishing System 폴더에서 제거되었지만 휴지통 폴더에 유지되는 동안 해당 ID를 다른 자산에 지정할 수 없습니다. 휴지통 폴더에 있는 파일과 동일한 이름을 가진 자산을 업로드하려고 하면 Scene7에서 자산 이름에 숫자를 추가합니다.
- 항목을 게시할 수 없습니다. 항목을 삭제할 때 게시로 표시된 경우에도 항목이 게시되지 않습니다.
- 항목은 복원되거나 7일이 경과하거나 [휴지통 비우기] 명령을 선택할 때까지 휴지통 폴더에 유지됩니다. 7일 후에는 자동 정리 작업에 의해 항목이 영구적으로 삭제됩니다.

휴지통 폴더에서 자산 복원

자산을 삭제한 사람이 복원해야 하는 것은 아니며 누구든지 휴지통 폴더에서 자산을 복원할 수 있습니다. 복원한 자산은 삭제되기 전의 폴더에 배치됩니다. 해당 폴더가 더 이상 없는 경우 Scene7 Publishing System에서 폴더를 다시 만듭니다. 복원한 자산은 다시 만들어진 폴더에 배치됩니다.

휴지통 폴더의 자산을 삭제되기 전의 폴더로 복원하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [휴지통] 아이콘  을 선택하여 휴지통 폴더를 엽니다.
- 2 복원하려는 자산을 선택합니다.
- 3 [파일] > [휴지통에서 복원] 을 선택합니다.

휴지통 폴더에서 영구적으로 자산 삭제

휴지통 폴더에서 삭제한 자산은 영구적으로 삭제됩니다. 7일 후에는 휴지통 폴더에서 자산이 자동으로 삭제됩니다.

휴지통 폴더에서 자산을 영구적으로 삭제하려면 [휴지통] 아이콘  을 선택하여 휴지통 폴더를 엽니다. 그런 다음 개별 자산을 삭제하거나 폴더에 있는 모든 자산을 삭제합니다.

개별 자산 삭제 영구적으로 삭제하려는 자산을 선택한 다음 [파일] > [휴지통 비우기] 를 선택합니다.

모든 자산 삭제 [파일] > [휴지통 비우기] 를 선택합니다.

프로젝트를 사용하여 작업 구성

프로젝트는 자산이 저장된 폴더에 독립적으로 자산을 구성할 수 있는 선택적 보조 방법을 제공합니다. 각 자산을 한 폴더에만 배치할 수 있지만 구성을 위해 여러 프로젝트 폴더에 복사할 수 있습니다.

프로젝트 폴더를 만든 후 이 폴더에 자산을 배치할 수 있습니다. 그러나 프로젝트에 있는 자산은 실제로 자산이 저장되어 있는 자산 라이브러리 폴더의 포인터입니다. 각 자산을 여러 프로젝트에 배치할 수 있습니다. 예를 들어 블라우스 이미지 하나를 "블라우스" 및 "가을 컬렉션" 프로젝트 폴더에 모두 배치할 수 있습니다.

파일을 업로드할 때 프로젝트를 만들거나 자산 라이브러리 패널에서 프로젝트를 만들 수 있습니다.

 프로젝트 대신 메타데이터를 사용하여 자산을 구성하는 것이 좋습니다. 103페이지의 “[메타데이터 보기, 추가 및 내보내기](#)” 를 참조하십시오.

참고: 프로젝트로 자산을 구성하려면 관리자가 프로젝트를 사용할 수 있도록 설정해야 합니다. 자산 라이브러리 하단에 프로젝트 폴더 섹션이 표시되지 않는 경우 이 자산 구성 방법을 사용할 수 없는 것입니다. 20페이지의 “일반 설정”을 참조하십시오.

프로젝트 폴더 만들기

파일을 Scene7 Publishing System에 업로드할 때 또는 자산 라이브러리에서 시작하여 프로젝트 폴더를 만들 수 있습니다.

자산 라이브러리에서 자산 라이브러리 하단의 [프로젝트] 섹션으로 스크롤한 다음 [프로젝트 추가] 단추  를 선택합니다. 프로젝트 이름을 입력합니다.

파일 업로드 시 [업로드] 화면에서 [프로젝트에 추가] 메뉴를 선택한 다음 [프로젝트 만들기]를 선택합니다. 프로젝트 이름을 입력합니다.

참고: 자산 라이브러리의 [프로젝트] 영역은 단일 수준 폴더 목록이며 하위 폴더를 허용하지 않습니다.

프로젝트 폴더 작업

프로젝트 폴더를 표시 및 삭제하고 이름을 바꾸려면 다음 지침을 수행합니다.

컨텐츠 찾아보기 자산 라이브러리에서 폴더 이름을 선택합니다. 해당 자산이 찾아보기 패널에 표시됩니다.

프로젝트 폴더 삭제 프로젝트 폴더를 선택한 다음 [프로젝트 제거] 단추  를 선택합니다. 프로젝트.폴더에서.자산을.삭제하는 경우.Scene7.Publishing System에서 자산이 삭제되지 않고 원래 저장된 폴더에 유지됩니다.

프로젝트 폴더 이름 바꾸기 [자산] 패널에서 폴더 이름을 두 번 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

프로젝트 폴더에 자산 추가

파일을 Scene7 Publishing System에 업로드할 때 또는 찾아보기 패널에서 시작하여 프로젝트 폴더에 이미지를 추가할 수 있습니다.

찾아보기 패널에서 자산을 선택하고 프로젝트 폴더로 드래그합니다. [파일] > [프로젝트에 추가]를 선택하고 [프로젝트 선택] 대화 상자에서 프로젝트 폴더 이름을 선택한 다음 [전송] 단추를 선택할 수도 있습니다.

파일 업로드 시 [업로드] 화면에서 [작업 선택 사항] 단추를 클릭합니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [프로젝트]를 선택한 다음 프로젝트 이름을 선택합니다.

7장: 이미지 크기 조정

이미지 크기 조정이란 단일 고해상도 이미지를 기준으로 여러 파생 이미지를 만드는 Scene7 기능을 가리킵니다. 웹 사이트나 애플리케이션에 대해 썸네일, 확대 보기 이미지 등 여러 이미지를 수동으로 만드는 대신 단일 마스터 이미지를 제공합니다. Scene7에서는 사용자 요청에 따라 모든 수정된 이미지를 생성합니다. 단일 마스터 이미지에서 동적으로 이미지를 제공할 수 있는 경우 다음과 같은 많은 장점이 있습니다.

- 각기 다른 크기로 여러 이미지를 수동으로 만들지 않아도 됩니다. Scene7에 하나의 마스터 이미지를 제공하면 Scene7이 마스터 이미지에서 각기 다른 크기의 파생 이미지를 생성합니다.
- 웹 사이트나 애플리케이션 전체에서 이미지 유형의 크기를 신속하게 변경할 수 있습니다. 예를 들어 모든 썸네일 이미지를 변경하려면 "썸네일" 이미지 사전 설정을 수정할 수 있습니다. 매크로와 비슷한 이미지 사전 설정은 크기 및 형식 지정 특성 모음입니다. "썸네일" 이미지 사전 설정을 수정하여 웹 사이트나 애플리케이션 전체에서 모든 썸네일 이미지의 크기를 변경할 수 있습니다.
- 콘텐츠 또는 자산 관리 시스템 내부나 외부에서 마스터와 모든 파생 이미지를 관리하지 않아도 됩니다.



1. 단일 마스터 이미지 파일 업로드
2. 이미지 사전 설정 만들기(크기, 형식, 선명하게 하기 및 기타 설정 정의)
3. 게시
4. 동적으로 여러 크기를 표시하도록 URL을 복사하여 웹 사이트에 사용

동일한 고해상도 마스터 파일에서 각기 다른 크기의 여러 파생 이미지를 만들 수 있습니다.

빠른 시작: 이미지 크기 조정

이 이미지 크기 조정 빠른 시작은 Scene7 Publishing System에서 이미지 크기 조정 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 1-5 단계를 수행하십시오. 각 단계 뒤에는 필요한 경우 자세한 정보를 확인할 수 있는 상호 참조가 있습니다.

1. 마스터 이미지 업로드

먼저 마스터 이미지를 Scene7 Publishing System에 업로드합니다. 크기의 경우 웹 사이트나 애플리케이션에서 사용할 가장 큰 이미지를 사용하는 것이 좋습니다. 예를 들어 뷰어가 이미지를 확대/축소하도록 하려면 가장 큰 치수에서 2000픽셀 이상인 이미지를 업로드합니다. Scene7에서는 여러 이미지 파일 형식을 지원하지만 손실 없는 TIFF 및 PNG 이미지가 권장됩니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 컴퓨터에서 Scene7 Publishing System의 폴더로 파일을 업로드합니다. 115 페이지의 “[마스터 이미지 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. 이미지 사전 설정 지정

매크로와 마찬가지로 이미지 사전 설정은 특정 이름으로 저장된 사전 정의된 크기 및 형식 지정 명령 모음입니다. 이미지 사전 설정은 Scene7 이미지 서버에서 이미지를 제공하는 크기와 형식을 규정합니다. 회사 관리자 상태인 경우 고유한 이미지 사전 설정을 지정할 수 있습니다. Scene7에는 기본 이미지 사전 설정도 포함되어 있으며, 이러한 사전 설정을 사용하여 이미지를 동적으로 제공할 수 있습니다.

이미지 사전 설정을 만들려면(관리자인 경우) [설정] > [애플리케이션 설정]을 선택합니다. [설정] 화면에서 [애플리케이션 설정] 선택 사항을 표시하고 [이미지 사전 설정]을 선택합니다. [추가] 또는 [편집] 단추를 선택하여 이미지 사전 설정을 만듭니다.

만든 이미지 사전 설정이 [미리 보기] 화면의 [이미지 사전 설정] 메뉴에 추가됩니다. 새 이미지 사전 설정을 사용하여 웹 사이트와 애플리케이션에 이미지를 동적으로 표시할 수 있습니다. 115페이지의 “[이미지 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

3. 이미지 사전 설정 미리 보기

다음 단계에서는 관리자가 각기 다른 사전 설정 크기로 설정한 이미지 사전 설정을 미리 봅니다.

이미지 사전 설정을 탐색하려면 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭하고 이미지 사전 설정을 찾습니다.

여러 이미지 사전 설정으로 실험합니다. 각기 다른 크기로 웹 사이트나 애플리케이션에 동적으로 제공될 때의 이미지 모양을 확인합니다.

99페이지의 “[이미지 사전 설정을 기준으로 이미지 자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

4. 마스터 이미지 게시

마스터 이미지 파일을 게시하는 두 가지 필수 목적은 다음과 같습니다.

- 마스터 이미지를 Scene7 이미지 서버에 게시하면 웹 사이트와 애플리케이션에 이미지를 동적으로 제공할 수 있습니다.
- 게시하면 Scene7 이미지 서버에서 웹 사이트나 애플리케이션으로 이미지를 호출하기 위한 URL 문자열이 활성화됩니다. 게시 후에는 필요한 경우 Scene7에서 생성된 URL을 복사하여 웹 사이트나 애플리케이션에 배치할 수 있습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택하여 게시를 시작합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작] 단추를 선택합니다. 116페이지의 “[마스터 이미지 게시](#)”를 참조하십시오.

5. URL을 웹 애플리케이션에 연결

Scene7에서는 이미지의 URL 콜아웃 문자열을 만듭니다. Scene7 이미지 서버에 이미지를 게시하면 URL이 활성화됩니다. 찾아보기 패널([세부 사항 보기])이나 [미리 보기] 화면에서 이러한 URL 문자열을 복사할 수 있습니다. URL 문자열을 복사한 후 웹 사이트와 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다. 이미지 크기 조정 URL이 웹 페이지 코드의 정적 이미지 이름 참조를 바꿉니다. URL은 표시할 각 새 이미지에 대해 데이터베이스에서 바뀌는 마스터 이미지 이름을 참조합니다.

이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 URL 문자열에는 이미지 사전 설정 이름이 포함됩니다. 이 이름은 달러 기호(\$)로 묶여 있습니다. 예를 들어 \$thumbnail\$은 썸네일 크기로 마스터 이미지를 표시하기 위한 이미지 사전 설정일 수 있습니다. 117페이지의 “[URL을 웹 애플리케이션에 연결](#)”을 참조하십시오.

마스터 이미지 업로드

이미지를 Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 최고 품질 크기와 형식인지 확인합니다. 충분한 픽셀 수(긴 치수에서 1500-2000 픽셀)를 사용하여 고품질 이미지를 업로드하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 필요한 모든 동적 이미징이 허용됩니다. 이미지 업로드에 대한 자세한 내용은 76페이지의 “파일 업로드”를 참조하십시오.

업로드할 마스터 이미지 준비

Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 마스터 이미지 파일을 준비합니다.

이미지 크기 사용할 가장 큰 이미지를 만듭니다. 일반적인 이미지 크기는 가장 긴 치수에서 1500-2500 픽셀입니다. 확대/축소 기능을 사용하려는 경우 최적 확대/축소 세부 사항에 가장 긴 치수에서 2000픽셀 이상인 이미지를 사용하는 것이 좋습니다.

파일 형식 Scene7에서는 TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF, EPS 등을 비롯한 모든 표준 이미지 파일 형식을 지원합니다. 손실 없는 이미지 형식(TIFF 및 PNG)이 권장됩니다. JPEG 이미지를 사용하는 경우에는 최고 품질 설정을 사용합니다.

색상 공간 웹 이미지 프레젠테이션의 색상 공간은 RGB입니다. 주로 인쇄용으로 사용되는 CMYK 이미지는 업로드 시 자동으로 RGB로 변환됩니다. RGB로 변환하는 데 사용되는 임베드된 ICC 색상 프로파일 있는 CMYK 이미지를 업로드하는 것이 좋습니다. 295페이지의 “ICC 프로파일”을 참조하십시오.

이미지 사전 설정 지정

매크로와 마찬가지로 이미지 사전 설정은 특정 이름으로 저장된 사전 정의된 크기 및 형식 지정 명령 모음입니다. 이미지 사전 설정의 작동 방식을 이해하려면 웹 사이트에서 각 제품 이미지가 500x500 픽셀과 150x150 픽셀의 두 가지 크기로 표시되어야 한다고 가정해 보십시오. 두 개의 이미지 사전 설정, 즉 500x500 픽셀에서 이미지를 표시하기 위한 "확대" 이미지 사전 설정과 150x150 픽셀에서 이미지를 표시하기 위한 "썸네일" 이미지 사전 설정을 만듭니다. ["확대"] 및 ["썸네일"] 크기로 이미지를 제공하기 위해 Scene7 이미지 서버는 확대 이미지 사전 설정과 썸네일 이미지 사전 설정의 정의를 조회합니다. 그런 다음 각 이미지 사전 설정의 크기 및 형식 지정 사양에 따라 이미지를 동적으로 생성합니다.

Scene7에는 바로 사용할 수 있도록 이미 설정된 여러 개의 "우수 사례" 이미지 사전 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 새 이미지 사전 설정을 만들 수도 있습니다. 이미지 사전 설정을 만들려면 처음부터 시작하거나 기존 이미지 사전 설정에서 시작하여 새 이름으로 저장합니다.

서버에서 동적으로 제공될 때 크기가 축소된 이미지는 선명도와 세부 사항이 손실될 수 있습니다. 이 때문에 각 이미지 사전 설정에는 특정 크기로 제공 시 이미지를 최적화하기 위한 형식 지정 컨트롤이 포함되어 있습니다. 이러한 컨트롤을 사용하면 이미지를 웹 사이트나 애플리케이션에 제공할 때 선명하게 유지할 수 있습니다.

이미지 사전 설정 만들기

회사 관리자는 고유한 이미지 사전 설정을 만들 수 있습니다. 새 이미지 사전 설정을 만들거나 Scene7에서 제공하는 기본 이미지 사전 설정에서 시작하여 편집한 다음 새 이름으로 저장할 수 있습니다.

이미지 사전 설정을 만들려면

1 [설정] > [이미지 사전 설정]을 클릭합니다.

이 화면에서 이미지 사전 설정 이름을 찾아 기존 이미지 사전 설정을 미리 볼 수 있습니다. 이미지 사전 설정 이름을 선택하면 [미리 보기] 창의 샘플 이미지 크기와 모양이 바뀝니다.

2 다음 중 하나를 수행하십시오.

이미지 사전 설정 만들기 [추가]를 클릭합니다.

이미지 사전 설정 편집 만들려는 이미지 사전 설정과 가장 비슷한 이미지 사전 설정을 찾은 다음 [편집]을 클릭합니다.

3 이미지 사전 설정의 이름을 입력합니다.

- 4 [너비] 및 [높이] 측정값을 픽셀 단위로 입력합니다. 이러한 측정값은 제공되는 이미지의 크기를 결정합니다.
- 5 [사진 설정 추가] 또는 [사진 설정 편집] 화면에 정보를 입력합니다. 자세한 내용은 23페이지의 “[이미지 사전 설정 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

다음과 같은 "우수 사례" 선택 사항 선택 항목에서 시작하는 것이 좋습니다.

형식 JPEG 또는 요구 사항에 맞는 다른 형식을 선택합니다. JPEG 이미지 형식은 모든 웹 브라우저에서 지원되며, 작은 파일 크기와 이미지 품질의 적절한 균형을 유지합니다. 그러나 JPEG 형식 이미지는 손실 있는 압축 구성을 사용하므로 압축 설정이 너무 낮으면 불필요한 이미지 아티팩트가 발생할 수 있습니다. 이 때문에 슬라이더에서 압축 품질을 75로 설정하는 것이 좋습니다. 이 설정은 이미지 품질과 작은 파일 크기의 적절한 균형을 유지합니다.

선명하게 하기 [선명하게 하기]를 선택하지 마십시오. 선명하게 하기 필터는 [언샵 마스크] 설정보다 제어 기능이 약합니다.

재샘플링 모드 [쌍3차]를 선택합니다.

[언샵 마스크(USM)] 선택 사항 아래에 표시된 설정을 입력합니다.

사전 설정 유형	크기	USM: 양	USM: 반경	USM: 임계값
크로스셀(미니 썸네일)	75x75	1.5	0.8	5
썸네일	150x150	1.1	1	5
주	350x350	1	1	6
확대	500x500	1.2	1.2	5

- 6 [저장]를 클릭합니다.

여기에 나열된, 이미지 사전 설정을 만드는 Scene7 "우수 사례" 선택 사항은 일반적인 권장 사항입니다. 선명하게 하기는 주관적인 사항입니다. 이 "우수 사례" 설정은 2000x2000 마스터 이미지를 기준으로 작성되었습니다. 더 크거나 작은 마스터의 설정은 이와 다를 수 있습니다. [언샵 마스크] 설정을 조정하려는 경우 다음 범위가 권장됩니다.

금액 .8에서 1.5 사이

반경 .6에서 2 사이

임계값 1에서 6 사이

이미지 사전 설정을 삭제하려면 [이미지 사전 설정] 화면에서 사전 설정을 선택하고 [삭제] 단추를 선택합니다.

기타 도움말 항목

23페이지의 “[이미지 사전 설정 만들기 및 편집](#)”

23페이지의 “[이미지 사전 설정 선택 사항](#)”

99페이지의 “[이미지 사전 설정을 기준으로 이미지 자산 미리 보기](#)”

마스터 이미지 게시

이미지 파일을 게시하면 Scene7 이미지 서버에 게시되며, 웹 사이트와 애플리케이션에서 이미지를 사용할 수 있습니다. 또한 게시 프로세스에서 Scene7 Publishing System이 웹 사이트와 애플리케이션에 필요한 URL 문자열을 활성화합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 파일](#)”

마스터 이미지를 게시로 표시

마스터 이미지를 Scene7 이미지 서버에 복사하려면 게시로 표시해야 합니다. 찾아보기 패널에서 [게시로 표시] 아이콘 을 선택하면 마스터 이미지를 게시로 표시할 수 있습니다. Scene7 Publishing System에 업로드할 때 이미지를 게시로 표시할 수도 있습니다.

마스터 이미지 게시

마스터 이미지를 Scene7 이미지 서버에 게시하려면 먼저 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택합니다. [시기] 선택 사항(일회 또는 반복)을 선택하고, 선택적으로 게시 작업의 이름을 입력한 다음 [게시 시작] 단추를 선택합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

URL을 웹 애플리케이션에 연결

웹 사이트와 애플리케이션은 URL 문자열을 통해 Scene7 이미지 서버 콘텐츠에 액세스합니다. 이미지를 게시하면 Scene7에서 Scene7 이미지 서버의 이미지 사전 설정을 참조하는 URL 문자열을 활성화합니다. 테스트를 위해 이 URL을 웹 브라우저에 붙여 넣을 수 있습니다.

웹 페이지와 애플리케이션에 이 URL 문자열을 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다. 이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 URL 문자열을 얻으려면 [미리 보기] 화면이나 찾아보기 패널([세부 사항 보기])로 이동합니다.

이미지 사전 설정 URL 얻기

[미리 보기] 또는 [세부 사항 보기]에서 이미지 사전 설정에 의해 생성된 URL 문자열을 얻을 수 있습니다. URL을 복사하면 필요한 경우 붙여 넣을 수 있도록 클립보드에 저장됩니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

미리 보기에서 이미지 사전 설정 URL 얻기

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 미리 보려는 이미지 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 이미지 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 이미지 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [이미지 사전 설정 목록]을 클릭합니다.
- 3 (선택 사항) [이미지 사전 설정 목록] 창 하단에 있는 [URL 복사 생성용 URL 인코딩] 드롭다운 목록에서 복사할 때 이미지 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.
- 4 [이미지 사전 설정 목록] 창의 미리 보기 창 오른쪽 위 영역에서 선택한 사전 설정 유형에 대해 [URL 복사]를 클릭합니다.
- 5 [이미지 사전 설정 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

찾아보기 패널에서 이미지 사전 설정 URL 얻기

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 미리 보려는 이미지 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 단일 이미지 자산을 선택합니다.

- 3 [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다.
- 4 화면 오른쪽 패널에서 [URL]을 클릭하여 이미지 사진 설정 목록을 펼칩니다.
- 5 클립보드로 복사하려는 URL이 포함된 이미지 사진 설정 이름 옆에 있는 [URL 복사] 링크를 클릭합니다.

이미지 사진 설정 URL 문자열 정보

Scene7 이미지 서버에 대한 이미지 크기 조정 URL 호출에는 다음과 같은 기본 구문이 있습니다.

path/name of Image Server/account name/image name?modifier1&modifier2&...

Scene7 이미지 서버 URL에는 이미지 표시에 대한 서버 지침이 물음표(?) 뒤에 표시됩니다. 예를 들어 다음 URL 호출은 "backpack"이라는 이미지를 250픽셀 너비로 제공합니다.

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250
```

이미지 사진 설정 URL에는 적절한 크기 및 형식 지정 사양에 따라 이미지를 제공하기 위한 모든 수정자 지침이 포함됩니다. 이미지 사진 설정이 없을 경우 다음 URL 문자열에서 물음표(?) 뒤에 있는 모든 수정자 지침을 확인합니다.

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250&fmt=jpeg&q1t=80,0&resMode=sharp&op_usm=1.1,0.5,1,0
```

그러나 이미지 사진 설정을 사용하여 생성된 URL 문자열에는 이미지 사진 설정에 의해 정의된 지침 대신 이미지 사진 설정 이름이 표시됩니다. 예를 들어 위의 긴 URL을 참조하는 URL 문자열은 다음과 같습니다.

```
http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$
```

URL에서 이미지 사진 설정 이름은 달러 기호(\$)로 묶여 있습니다. Scene7 이미지 서버가 URL의 이미지 사진 설정 부분(이 경우 Large)을 발견할 경우 "Large" 이미지 사진 설정에 의해 정의된 크기 및 형식 지정 지침이 사용됩니다.

기타 도움말 항목

118페이지의 “[웹 페이지에 동적 이미지 추가](#)”

웹 페이지에 동적 이미지 추가

웹 페이지에 동적 이미지를 추가하려면 일반적으로 HTML 웹 페이지 코드의 태그를 Scene7 URL 문자열로 수정하여 Scene7 이미지 서버에 요청합니다. 이 문자열은 이미지 사진 설정에 의해 정의된 크기 및 형식 지정 사양에 따라 이미지를 생성합니다.

예를 들어 다음과 같은 일반적인 정적 이미지 열기 호출이 있습니다.

```
img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"
```

이제 태그를 사용하여 정적 이미지 참조를 Scene7 플랫폼에 대한 이미지 사진 설정 호출로 바꿉니다. 샘플 호출은 다음과 같이 표시됩니다.

```
img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"
```

이 예에서 Scene7 이미지 서버는 \$thumbnail\$의 정의를 "조회"하고 thumbnail 이미지 사진 설정에 의해 정의된 크기 및 형식 지정 사양에 따라 적절한 이미지를 자동으로 생성합니다. URL 문자열에서 제품 이미지 파일 이름(이 경우 backpack_trns)을 제외한 모든 항목은 대체로 페이지 템플릿에 내장됩니다. 상거래 서버에서 페이지 템플릿에 자동으로 삽입되는 요소는 이미지의 IPS ID 또는 이름뿐입니다.

기타 도움말 항목

118페이지의 “[이미지 사진 설정 URL 문자열 정보](#)”

8장: 확대/축소

확대/축소를 사용하면 이미지의 고해상도 세부 사항을 대화식으로 볼 수 있습니다. 예를 들어 전체 구성 가능한 동적 통합 뷰어에서 이미지의 색상, 선택 사항, 각도 및 세부 사항을 확인할 수 있습니다. 이 뷰어는 웹 페이지에 포함되거나 팝업 창에 표시될 수 있습니다. 근접 범위에서 이미지를 검사하고 고해상도에서 이미지를 패닝하여 자세히 조사할 수 있습니다. 확대/축소는 클라이언트에게 매력적이고 유용한 대화식 보기 환경을 제공합니다.

Scene7에서는 이미지의 중요 기능을 강조 표시하는 수단인 유도된 확대/축소 기능도 제공합니다. 예를 들어 뷰어가 로고에 주의를 기울이게 하려면 로고의 확대/축소 타겟을 만들 수 있습니다. 뷰어가 이 확대/축소 타겟을 클릭하면 로고가 확대/축소됩니다.

모든 확대/축소 이미지는 단일 마스터 이미지, 그래픽 및 데이터베이스 기반 특성에서 만들어지고 제공됩니다. Scene7 확대/축소를 사용할 경우 이미지를 생성 및 제공하는 데 필요한 시간과 비용이 훨씬 감소합니다. HTML5 및 Flash AS3에서 모두 사용할 수 있는 확대/축소 뷰어를 통해 이미지를 확대/축소할 수 있습니다. 확대/축소 뷰어에는 확대/축소 및 패닝하기 위해 클릭할 수 있는 단추가 있습니다. 화면에서 끌기를 통해 패닝할 수도 있습니다. 확대/축소 뷰어 사전 설정을 사용하면 이미지를 확대/축소하는 확대/축소 뷰어를 구성할 수 있습니다.

빠른 시작: 확대/축소

이 확대/축소 빠른 시작은 Scene7에서 확대/축소 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 1-6 단계를 수행하십시오. 각 단계 뒤에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. 확대/축소 이미지 업로드

먼저 확대/축소 이미지를 Scene7 Publishing System에 업로드합니다. 최적 확대/축소를 위해 이미지의 가장 긴 치수를 2000 픽셀 이상으로 지정하는 것이 좋습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 컴퓨터나 네트워크에서 Scene7 Publishing System의 폴더로 이미지를 업로드합니다. 120페이지의 [“확대/축소 이미지 업로드”](#)를 참조하십시오.

2. 유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기

확대/축소 타겟을 사용하면 이미지의 특정 부분을 강조 표시할 수 있습니다. 예를 들어 이미지를 고유하거나 특별하게 하는 특정 이미지 부분에 주의를 끌 수 있습니다. [확대/축소 뷰어] 창에서 확대/축소 타겟은 이미지 측면에 썸네일 이미지 형태로 표시됩니다. 이러한 확대/축소 타겟 썸네일 중 하나를 선택하면 지정된 이미지 부분이 자동으로 확대/축소됩니다.

확대/축소 타겟을 만들려면 톨오버 [편집] 단추를 클릭하고 [확대/축소 타겟]을 선택하거나 [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에서 이미지를 열고 [확대/축소 타겟] 단추 를 클릭합니다. 그런 다음 [확대/축소 타겟 편집기] 화면의 확대/축소 도구를 사용하여 이미지 부분을 타겟으로 격리합니다. 121페이지의 [“유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기”](#)를 참조하십시오.

3. 확대/축소 뷰어 사전 설정 지정

확대/축소 뷰어 사전 설정은 확대/축소 뷰어의 스타일과 동작을 결정합니다. 관리자는 확대/축소 뷰어 사전 설정을 만들 수 있습니다. Scene7에는 기본 "우수 사례" 확대/축소 뷰어 사전 설정도 포함되어 있습니다.

확대/축소 뷰어 사전 설정을 만들려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] 단추를 클릭하고 [뷰어 사전 설정]을 선택합니다. [뷰어 사전 설정] 화면에서 [추가] 단추를 클릭하고 플랫폼을 선택한 다음 확대/축소 뷰어를 선택하고 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 구성] 화면에서 선택 사항을 선택합니다.

Scene7에서는 단추 스타일과 뷰어의 전체 모양을 선택할 수 있는 확대/축소 뷰어 사전 설정 선택 사항을 제공합니다. 웹 사이트의 확대/축소 설정을 사용자 지정할 수도 있습니다. 122페이지의 [“확대/축소 뷰어 사전 설정 지정”](#)을 참조하십시오.

4. 확대/축소 뷰어에서 이미지 미리 보기

확대/축소 뷰어에서 이미지를 미리 보고 이미지를 확대/축소할 때 확대/축소 환경이 어떻게 작동하는지 확인할 수 있습니다.

다른 확대/축소 뷰어 사전 설정과 해당 설정이 확대/축소 환경을 제공하는 방식을 살펴보려면 찾아보기 패널에서 이미지를 선택하고 [미리 보기] 단추를 클릭합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다. [사전 설정] > [확대/축소]를 선택한 다음 [확대/축소] 메뉴를 사용하여 사전 설정을 선택합니다.

확대/축소 단추가 나타납니다. 웹 사이트에서 확대/축소 이미지가 표시되는 모양을 확인할 수 있습니다. [확대/축소] 단추(및 확대/축소 타겟)를 선택하여 선택한 확대/축소 뷰어 사전 설정의 설정을 테스트합니다. 124페이지의 “[다른 확대/축소 뷰어에서 이미지 자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

5. 확대/축소 이미지 게시

확대/축소 이미지를 게시하면 웹 사이트와 애플리케이션에 제공할 수 있도록 Scene7 이미지 서버에 배치됩니다. 게시 프로세스의 일부로 Scene7 Publishing System이 URL 문자열을 활성화합니다. 이러한 URL 문자열은 Scene7 이미지 서버에서 웹 사이트나 애플리케이션으로 확대/축소 이미지를 호출합니다.

글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택하여 게시를 시작합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작] 단추를 선택합니다. 124페이지의 “[확대/축소 이미지 게시](#)”를 참조하십시오.

6. 확대/축소 뷰어를 웹 페이지에 연결

이미지를 Scene7 이미지 서버에 게시하면 Scene7에서 이미지를 확대/축소하는 데 필요한 URL 콜아웃 문자열을 만들고 활성화합니다. [미리 보기] 화면에서 이러한 URL 문자열을 복사할 수 있습니다. 복사한 URL 문자열은 웹 사이트와 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다. 125페이지의 “[확대/축소 뷰어를 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

확대/축소 이미지 업로드

확대/축소 이미지에는 높은 픽셀 수가 있어야 합니다. 뷰어가 이미지를 확대/축소할 때 이미지 세부 사항을 선명하게 볼 수 있도록 높은 픽셀 수가 필요합니다. SPS로 업로드하기 전에 사용하는 이미지가 적절한 크기인지 확인합니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 이미지 업로드를 시작합니다.

이미지 업로드에 대한 자세한 내용은 76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

확대/축소할 이미지 준비

Scene7 확대/축소 기능을 최대한 활용하려면 업로드하기 전에 확대/축소 이미지 파일을 준비합니다.

이미지 크기 가장 긴 치수를 2000픽셀 이상인 이미지 파일을 사용하는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 사용자가 확대/축소할 때 이미지를 선명하게 볼 수 있습니다.

파일 형식 Scene7에서는 TIFF, BMP, JPEG, PSD, GIF, EPS 등을 비롯한 모든 표준 이미지 파일 형식을 지원합니다. 손실 없는 이미지 형식(TIFF 및 PNG)이 권장됩니다. JPEG 이미지를 사용하는 경우에는 최고 품질 설정을 사용합니다.

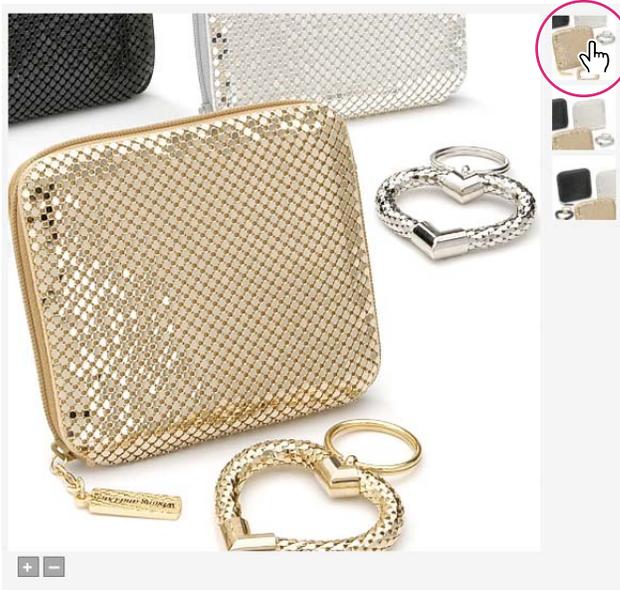
색상 공간 웹 이미지 프레젠테이션의 색상 공간은 RGB입니다. CMYK 이미지는 업로드 시 자동으로 RGB로 전환됩니다. RGB로 전환하는 데 사용되는 임베드된 ICC 색상 프로필이 있는 CMYK 이미지를 업로드하는 것이 좋습니다. 295페이지의 “[ICC 프로파일](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

76페이지의 “[파일 업로드](#)”

유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기

확대/축소 타겟은 뷰어를 이미지의 특정 부분으로 유도합니다. 자유형 확대/축소뿐 아니라 뷰어가 확대/축소 타겟 썸네일을 클릭하여 주의해야 할 이미지 부분을 확대/축소할 수도 있습니다. 확대/축소 타겟을 사용하여 이미지의 매력적인 부분이나 흥미로운 부분을 강조 표시할 수 있습니다.



확대/축소 뷰어의 썸네일 확대/축소 타겟

확대/축소 타겟 정보

확대/축소 타겟의 최대 확대/축소 비율은 100%입니다. 다음 표와 같이 최소 확대/축소 비율은 뷰어 크기 및 이미지 크기의 조합을 기반으로 합니다.

이미지 크기	뷰어 크기	확대/축소 비율
큼	더 작음	더 작은 최소값
작음	더 큼	더 큰 최소값

웹 페이지에서 사용되는 크기와 일치하도록 확대/축소 뷰어의 크기를 변경할 수 있습니다. 이 설정을 영구적으로 변경하려면 관리자 [설정] 화면에서 뷰어 크기를 변경할 수 있습니다. 122페이지의 “[확대/축소 뷰어 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

확대/축소 타겟 만들기 및 편집

[확대/축소 타겟 편집기] 화면에서 확대/축소 타겟을 만들고 편집합니다. 이 화면을 열려면 이미지를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 볼오버 [편집] 단추를 클릭하고 [확대/축소 타겟]을 선택합니다.
- 찾아보기 패널에서 이미지를 [세부 사항 보기]에 표시하고 [확대/축소 타겟] 단추  를 클릭합니다.

[확대/축소 타겟 편집기] 화면에서 타겟 크기나 위치를 변경하기 전에 [타겟 선택] 단추(화살표)를 클릭하여 타겟을 선택합니다. 이미지에 확대/축소 타겟을 만들려면 [타겟 추가] 단추(사각형)를 클릭합니다. [확대/축소 타겟 편집기] 화면에서는 확대/축소 타겟을 삭제 및 복사하고 이름을 지정하는 도구도 제공합니다.

확대/축소 타겟 만들기

확대/축소 타겟을 만들려면 [확대/축소 타겟 편집기] 화면을 열고 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [타겟 추가] 단추(사각형)를 클릭하고 포인터를 이미지 위로 이동한 다음 확대/축소 타겟을 배치할 위치를 클릭합니다.
확대/축소 타겟의 썸네일 이미지가 화면 오른쪽 패널에 표시됩니다.
- 2 [타겟 선택] 단추(화살표)를 클릭하고 직접 만든 확대/축소 타겟을 클릭하여 선택한 다음 타겟의 크기와 위치를 조정합니다.
크기 조정 포인터를 확대/축소 타겟의 모서리 위로 이동하고 드래그하여 타겟을 확대하거나 축소합니다.
위치 지정 포인터를 확대/축소 타겟 위로 이동하고 다른 위치로 드래그합니다.
- 3 [이름] 상자에 확대/축소 타겟의 이름을 입력합니다.
중요: [이름] 상자에 입력한 내용은 이름 이상의 의미가 있습니다. 사용자가 포인터를 확대/축소 타겟 위로 이동하면 [이름] 상자에 입력한 내용이 표시됩니다. 사용자가 확대/축소할 수 있는 타겟을 알 수 있도록 [이름] 상자에 확대/축소 타겟에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
- 4 선택적으로, [사용자 데이터] 필드에 사용자 데이터를 입력합니다. 이 필드는 웹 사이트 디자이너가 확대/축소 타겟에 정보를 추가하는 데 사용됩니다.
- 5 [저장] 단추를 클릭합니다.
확대/축소 타겟의 좌표와 확대/축소 수준이 저장됩니다. 확대/축소 타겟의 썸네일이 입력한 이름과 함께 화면 오른쪽에 표시됩니다.

 확대/축소 뷰어에서 확대/축소 타겟이 표시되는 모양을 확인하려면 [확대/축소 타겟 편집기] 화면에서 [미리 보기] 단추를 클릭하고 [미리 보기] 화면에서 확대/축소 뷰어를 선택합니다. 이 화면에 대한 자세한 내용은 124페이지의 “[다른 확대/축소 뷰어에서 이미지 자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

확대/축소 타겟 편집

[확대/축소 타겟 편집기] 화면에서 다음 기술을 사용하여 확대/축소 타겟을 편집합니다.

- 위치 변경** [타겟 선택] 단추(화살표)를 사용할 경우 타겟을 클릭하여 선택합니다. 타겟을 다른 위치로 드래그합니다.
- 크기 조정** [타겟 선택] 단추(화살표)를 사용할 경우 타겟을 클릭하여 선택합니다. 포인터를 확대/축소 타겟의 모서리 위로 이동하고 드래그하여 타겟을 확대하거나 축소합니다.
- 삭제** 화면 오른쪽에서 타겟의 썸네일 이미지를 클릭합니다. [타겟 삭제] 단추를 클릭합니다.
- 이름 바꾸기** 화면 오른쪽에서 타겟의 썸네일 이미지를 클릭합니다. [이름] 상자에 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

확대/축소 타겟 복사

한 이미지에서 다른 이미지로 확대/축소 타겟을 복사할 수 있습니다. 두 이미지가 비슷한 콘텐츠를 제공하고 확대/축소 타겟이 동일한 위치에 속하는 경우 타겟을 복사합니다. 확대/축소 타겟을 다른 이미지로 복사하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [확대/축소 타겟 편집기] 화면에서 복사하려는 확대/축소 타겟이 있는 이미지를 엽니다.
- 2 [타겟 복사 위치] 단추를 클릭합니다.
- 3 [이미지 선택] 대화 상자에서 이미지를 선택하고 [선택] 단추를 클릭합니다.

확대/축소 뷰어 사전 설정 지정

확대/축소 뷰어 사전 설정은 확대/축소 뷰어의 스타일, 동작 및 모양을 결정합니다. Scene7에서는 뷰어를 사용자 지정하고 스킨을 적용하는 많은 선택 사항을 제공합니다. Scene7에는 기본(빠름), 플라이아웃 및 사용자 지정 확대/축소 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 새 회사 확대/축소 뷰어 사전 설정을 만들거나 기본 사전 설정을 편집하고 새 이름을 저장할 수 있습니다.

모든 확대/축소 뷰어에는 확대, 축소, 패닝 및 확대/축소 후 이미지를 원래 상태로 재설정하는 단추가 있습니다. 이러한 단추의 모양과 창 자체의 모양은 확대/축소 뷰어 사전 설정의 선택 항목에 따라 달라집니다. 다른 색상, 테두리, 글꼴 및 이미지 설정을 사용하여 확대/축소 뷰어 사전 설정을 구성할 수 있습니다. 유도된 확대/축소 뷰어를 구성하는 경우 확대/축소 타겟을 배치할 위치를 선택할 수도 있습니다. 확대/축소 타겟은 사용자가 지정한 영역을 확대/축소하기 위해 클릭하는 썸네일입니다.

기타 도움말 항목

36페이지의 “뷰어 사전 설정 추가 및 편집”

확대/축소 뷰어 사전 설정 정보

Scene7에서는 다음과 같은 확대/축소 뷰어 사전 설정을 제공합니다.

확대/축소 뷰어: 기본 원본 이미지에 대한 기본 확대/축소를 제공합니다.

확대/축소 뷰어: 플라이아웃 원본 이미지 옆에 확대/축소된 영역의 두 번째 이미지를 표시합니다. 사용할 컨트롤은 없습니다. 사용자가 보려는 영역으로 선택을 이동하면 됩니다.

이 뷰어의 전체 대역폭 사용을 결정하는 경우 기본 이미지와 플라이아웃 이미지가 뷰어에 모두 제공된다는 것을 고려합니다. 플라이아웃 이미지 크기는 기본 이미지 크기(단계 [너비] 및 [높이])와 확대/축소 비율에 의해 결정됩니다. 플라이아웃 파일 크기가 너무 커지지 않도록 하려면 이러한 두 값의 균형을 조정합니다. 기본 이미지가 크면 확대/축소 비율 값을 줄입니다. [플라이아웃 너비] 및 [플라이아웃 높이]는 뷰어에 제공되는 플라이아웃 이미지의 크기가 아니라 플라이아웃 창의 크기를 결정합니다.

예를 들어 기본 이미지 크기가 350x350 픽셀이고 확대/축소 비율이 3이면 결과 플라이아웃 이미지는 1050x1050 픽셀이 됩니다. 기본 이미지 크기가 300x300 픽셀이고 확대/축소 비율이 4이면 플라이아웃 이미지는 1200x1200 픽셀이 됩니다. JPEG 품질 설정(권장 설정은 80-90 사이임)에 따라 파일 크기를 훨씬 줄일 수 있습니다. 기본 이미지 크기에 따라 권장되는 확대/축소 비율은 2.5에서 4 사이입니다.

Scene7에서 플라이아웃 확대/축소 뷰어 사전 설정에 대해 권장되는 매개 변수는 다음과 같습니다.

- **확대된 이미지 크기** 약 1500x1500 픽셀이며 2000x2000 픽셀을 초과하지 않습니다.
- **이미지 크기** 100KB 이하이며 150KB를 초과하지 않습니다(파일을 비교하여 150KB 미만으로 유지).

확대/축소 뷰어: 사용자 지정 이미지, 여러 뷰가 포함된 이미지 집합 또는 색상 견본 집합을 사용하여 유도된 확대/축소나 유도되지 않은 확대/축소를 제공합니다.

확대/축소 뷰어 사전 설정 만들기 및 편집

확대/축소 뷰어 사전 설정을 만들거나 편집하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하십시오.

사전 설정 만들기 [추가] 단추를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [확대/축소 뷰어]를 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다. [사전 설정 이름] 상자에 사전 설정의 이름을 입력합니다.

사전 설정 편집 확대/축소 뷰어 사전 설정을 선택하고 [편집] 단추를 클릭합니다.

3 원하는 대로 설정을 지정합니다.

선택 사항에 대한 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.

4 [저장] 또는 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

5 [뷰어 사전 설정] 화면에서 직접 만든 확대/축소 뷰어 사전 설정이나 유도된 확대/축소 뷰어 사전 설정을 검사합니다. 조정해야 하는 경우 [편집]을 클릭하고 [뷰어 구성] 화면에서 설정을 변경한 다음 [저장]을 클릭합니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서 뷰어 사전 설정을 관리하는 방법에 대한 자세한 내용은 31페이지의 “뷰어 사전 설정”을 참조하십시오.

다른 확대/축소 뷰어에서 이미지 자산 미리 보기

[뷰어 목록] 화면에서 다른 확대/축소 뷰어 사전 설정을 사용하여 이미지를 미리 볼 수 있습니다.

45페이지의 “[기본 뷰어 구성](#)”을 참조하십시오.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

다른 확대/축소 뷰어에서 이미지 자산을 미리 보려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 이미지 기반 자산 유형(예: 이미지 또는 이미지 집합)을 선택합니다.
- 2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 확대/축소 뷰어로 미리 보려는 이미지가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 4 [뷰어 목록] 창의 테이블에서 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
- 5 표시된 뷰어를 닫아 [뷰어 목록] 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [뷰어 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

기타 도움말 항목

122페이지의 “[확대/축소 뷰어 사전 설정 지정](#)”

45페이지의 “[기본 뷰어 구성](#)”

확대/축소 이미지 게시

게시하면 웹 사이트 및 애플리케이션이 사용할 수 있도록 Scene7 이미지 서버에 확대/축소 이미지가 배치됩니다. 게시 프로세스의 일부로 SPS가 URL 문자열을 활성화합니다. 이 URL 문자열을 웹 사이트의 HTML 코드에 배치할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 파일](#)”

이미지를 게시로 표시

이미지를 Scene7 이미지 서버에 복사하려면 게시로 표시해야 합니다. 찾아보기 패널에서 [게시로 표시] 아이콘  을 선택하면 이미지를 게시로 표시할 수 있습니다. 업로드할 때 이미지를 게시로 표시할 수도 있습니다.

이미지 게시

확대/축소 이미지를 게시하려면 먼저 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택합니다. [시기] 선택 사항(일회 또는 반복)을 선택하고, 선택적으로 게시 작업의 이름을 입력한 다음 [게시 시작] 단추를 선택합니다.

확대/축소 뷰어를 웹 페이지에 연결

웹 사이트와 애플리케이션은 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 통해 마스터 이미지 및 관련 확대/축소 타겟과 확대/축소 뷰어 사전 설정을 비롯한 Scene7 이미지 서버 콘텐츠에 액세스합니다. 이러한 URL 문자열은 게시 프로세스 중에 활성화됩니다. 웹 페이지와 애플리케이션에 이 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

확대/축소 뷰어 URL 복사

- 1 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 URL을 복사하려는 확대/축소 뷰어가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기] 또는 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

웹 페이지에 확대/축소 뷰어 URL 추가

일반적으로 웹 사이트 방문자는 [확대/축소] 아이콘을 먼저 선택하여 이미지를 확대/축소합니다. 대체로 이 아이콘은 돋보기 이미지를 표시합니다. 이 아이콘을 선택하면 팝업 창에서 이미지를 표시하는 동적 웹 페이지(ASP 또는 JSP)가 시작됩니다. 방문자는 실제로 이 팝업 창에서 이미지를 확대/축소합니다.

다음은 IT 직원이 확대/축소 팝업 창을 열기 위해 만들 수 있는 코드 예제입니다.

```
<a href="javascript:zoom_window();" >  
</a>
```

이 링크는 zoom_window()라는 JavaScript 함수를 호출합니다. zoom_window() 함수는 웹 페이지의 HTML 코드에서 </HEAD> 태그 위에 배치됩니다.

```
<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>
```

팝업 창의 URL은 Scene7 URL(http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp)입니다. 이 URL은 확대/축소 Flash 뷰어와 마스터 이미지가 포함된 확대/축소 팝업 창(JSP 페이지)을 호출합니다. JSP 페이지, 확대/축소 뷰어 및 마스터 이미지는 모두 Scene7 서버에 있습니다. 코드의 Scene7 URL을 해당 확대/축소 URL로 바꿉니다.

이 URL에서 SKU 매개 변수(&sku=Backpack1)를 확인합니다. &sku= 뒤의 문자열은 Backpack1입니다. 각 제품의 확대/축소 기능 팝업 링크에는 표시할 제품 이미지를 Scene7 JSP 페이지에 지정하는 다른 제품 SKU가 포함되어 있습니다.

사용자가 제품 세부 사항 페이지에서 화면을 시작하는 확대/축소 기능 링크를 선택합니다.

확대/축소 뷰어의 임베드 사본 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 확대/축소 뷰어의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

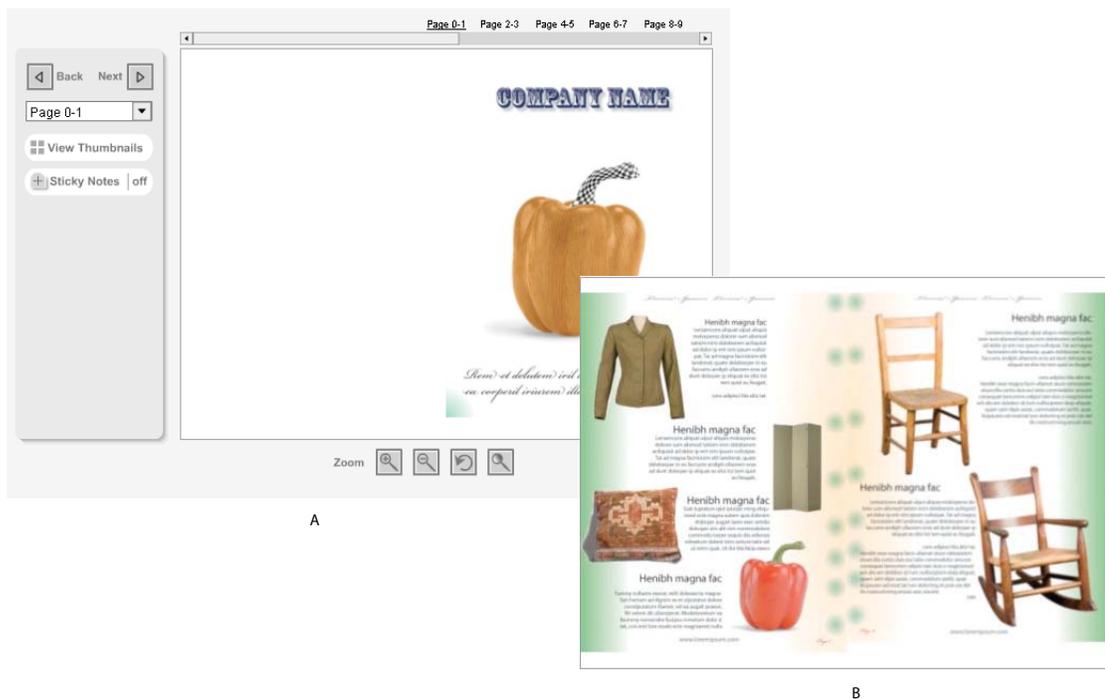
확대/축소 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 확대/축소 뷰어가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 2 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
- 3 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.
코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 4 [닫기]를 클릭합니다.

9장: eCatalog

eCatalog는 카탈로그, 브로셔, 전단, 제품 설명서 또는 광고 전단과 같은 인쇄물의 디지털 웹 버전입니다. eCatalog는 웹 사이트의 eCatalog 뷰어에 표시됩니다. 이 뷰어는 인쇄물을 읽는 경험을 시뮬레이션합니다. 선택한 eCatalog 설정에 따라 뷰어는 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 페이지의 왼쪽 아래 또는 오른쪽 아래 모서리나 [뒤로] 또는 [다음] 단추를 클릭하여 한 페이지 앞이나 뒤로 이동합니다.
- 페이지 번호나 페이지 제목을 선택하여 특정 페이지로 이동합니다.
- 확대, 축소 및 패닝하여 페이지의 항목을 검사합니다.
- 포인터를 페이지 영역(이미지 맵이라고 함) 위로 이동하여 항목에 대한 정보가 포함된 팝업 창을 표시합니다.
- 페이지 영역을 클릭하여 항목에 대한 자세한 정보가 포함된 새 웹 페이지를 엽니다.
- 스티커 메모를 써서 eCatalog 페이지에 첨부합니다.
- 이미지 맵 아이콘을 눌러 관련 웹 페이지나 컨텍스트 내 정보 패널을 시작합니다.
- 손가락을 모아 확대, 살짝 밀어 페이지 넘김 등의 제스처 상호 작용을 사용합니다.
- 키워드로 항목을 검색합니다.



사용자에게 표시되는 eCatalog
A. eCatalog 시작 페이지 **B** 2페이지로 넘긴 eCatalog

eCatalog를 만들려면 일반적으로 Adobe® Acrobat®이나 다른 인쇄 프로그램에서 만든 고해상도 PDF 파일을 사용하지만 이미지 파일에서 eCatalog를 만들 수도 있습니다.

eCatalog를 만드는 과정에서 페이지나 페이지 스프레드를 선택한 순서대로 정렬할 수 있습니다. 단일 페이지, 양면 페이지 스프레드 또는 복수 페이지 스프레드를 사용할 것인지를 선언할 수도 있습니다. 예를 들어 뷰어가 페이지의 한 영역을 클릭하여 웹사이트에서 새 페이지를 열 수 있도록 페이지 영역에 대해 이미지 맵을 만들 수 있습니다. eCatalog 화면 내의 [정보 패널] 설정을 사용하여 표시되는 롤오버 텍스트를 관리할 수 있습니다. 100개보다 많은 구성 선택 사항 중에서 선택하여 eCatalog 뷰어를 구성할 수도 있습니다. 특정 타겟 사용자에게 맞게 뷰어의 기능과 모양을 조정할 수 있습니다.

빠른 시작: eCatalog

이 eCatalog 빠른 시작은 eCatalog를 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 1-7 단계를 수행하십시오. 각 단계 뒤에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. PDF 파일 업로드

일반적으로 Adobe PDF 파일이 eCatalog의 소스입니다. 원래 인쇄용이기 때문에 PDF 파일에는 대체로 CMYK 이미지가 포함되어 있습니다. Scene7 Publishing System은 이러한 이미지를 검색하고 표준 CMYK 색상 프로필을 사용하여 전환합니다. 그러나 사용자 지정 색상 프로필을 업로드하고 사용해야 할 수도 있습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 eCatalog에 사용할 PDF 파일이나 이미지의 업로드를 시작합니다. 데스크톱에서 또는 FTP를 통해 파일을 업로드할 수 있습니다. 100MB보다 큰 파일이나 많은 파일을 업로드하는 경우 FTP를 사용하는 것이 좋습니다.

[업로드] 화면의 [PDF 선택 사항] 아래에는 적절한 해상도와 올바른 색상 공간으로 PDF 파일을 업로드하기 위한 선택 사항이 제공됩니다. 인치당 150픽셀 해상도를 사용하는 것이 좋습니다. [eCatalog 자동 생성] 선택 사항을 선택하면 PDF 파일을 업로드할 때 eCatalog를 만들 수 있습니다.

129페이지의 “[PDF 파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. eCatalog 만들기

찾아보기 패널에서 PDF 또는 이미지 파일을 선택하고 [작성] 단추를 클릭한 다음 [eCatalog]를 선택하여 eCatalog를 만듭니다. [eCatalog] 화면이 열립니다.

[주문 페이지] 탭에서 [레이아웃] 단추([1단계 위로], [2단계 위로] 또는 [사용자 지정])를 선택하여 단일, 양면 또는 사용자 지정 페이지 스프레드를 사용할 것인지를 선택합니다. 페이지 또는 스프레드를 끌거나 큰 eCatalog의 경우 [이동] 메뉴에서 페이지 이름을 선택하여 페이지 또는 스프레드를 다시 정렬할 수 있습니다.

페이지를 추가하려면 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 PDF 또는 이미지 파일을 [주문 페이지] 화면으로 드래그합니다. 기본 페이지 번호 대신 사용자 지정 페이지 이름을 제공하거나 많은 페이지 이름을 가져올 수 있습니다.

[저장] 단추를 클릭하고 eCatalog의 이름을 입력한 다음 eCatalog를 저장할 SPS 폴더를 선택하고 [저장] 단추를 선택합니다. 페이지 순서를 변경하거나 eCatalog를 편집할 때마다 [저장] 단추를 클릭하여 변경 사항을 저장합니다.

131페이지의 “[eCatalog 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 이미지 맵 만들기

이미지 맵은 eCatalog 페이지에 다른 차원을 추가합니다. 이미지 맵은 항목에 대한 자세한 정보를 제공하는 페이지의 한 영역입니다. 뷰어가 포인터를 이미지 맵 위로 롤오버하면 항목에 대한 설명이 표시됩니다. 이미지 맵을 클릭하면 새 웹 페이지를 여는 외부 참조가 활성화되고, 이 페이지에서 항목에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

이미지 맵을 만들려면 eCatalog 화면을 엽니다. eCatalog 화면의 [맵 페이지] 탭으로 이동한 다음 [사각형 이미지 맵] 도구  또는 [다각형 이미지 맵] 도구 를 사용하여 맵을 그립니다. [패닝] 도구 로 맵 테두리를 끌어 이미지 맵의 위치와 크기를 조정할 수 있습니다.

이미지 맵을 그린 후 [이미지 맵]을 클릭할 때 이동하려는 URL 주소를 입력합니다. 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 표시되는 롤오버 텍스트를 입력할 수도 있습니다.

133페이지의 “[eCatalog 이미지 맵 만들기](#)”를 참조하십시오.

134페이지의 “[eCatalog에 리치 미디어 임베드](#)”을 참조하십시오.

eCatalog 화면의 [정보 패널] 설정을 사용하여 이미지 맵 텍스트를 설정하고 관리할 수 있습니다.

136페이지의 “[정보 패널 콘텐츠 관리](#)”를 참조하십시오.

4. eCatalog 뷰어 사전 설정 지정

최종 사용자는 eCatalog 뷰어에서 eCatalog를 봅니다. 관리자는 eCatalog 뷰어를 구성할 수 있습니다. 윤곽 색상을 변경하고 새 "스킨"을 선택하여 eCatalog를 브랜딩할 수 있습니다. Scene7에는 여러 가지 "우수 사례" eCatalog 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. 이러한 사전 설정 중 하나를 선택하여 eCatalog를 표시할 수 있습니다. 관리자는 고유한 eCatalog 뷰어 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정을 만들려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] 단추를 클릭하고 [뷰어 사전 설정]을 선택합니다. [추가]를 클릭하고 플랫폼을 선택한 다음 [eCatalog] > [뷰어]를 선택합니다.

138페이지의 “[eCatalog 뷰어 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

5. eCatalog 뷰어에서 eCatalog 미리 보기

eCatalog 뷰어 사전 설정은 eCatalog 뷰어의 스타일과 동작을 결정합니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정에 따라 eCatalog가 표시되는 방식을 확인하려면 찾아보기 패널에서 eCatalog를 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다. [미리 보기] 화면이 기본 뷰어에서 열립니다.

방향, 색상 구성표, 페이지 변경 컨트롤의 모양, 페이지를 넘길 때 페이지의 모양 등을 확인합니다.

139페이지의 “[eCatalog 뷰어에서 eCatalog 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

6. eCatalog 게시

eCatalog를 게시하면 웹 사이트와 애플리케이션에 제공할 수 있도록 Scene7 이미지 서버에 배치됩니다. 게시 프로세스의 일부로 Scene7 Publishing System이 eCatalog의 URL 문자열을 활성화합니다. 이 URL을 사용하여 Scene7 이미지 서버의 eCatalog를 웹 사이트나 애플리케이션으로 호출합니다.

찾아보기 패널에서 eCatalog를 게시로 표시한 후 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택하여 게시를 시작합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작]을 클릭합니다.

140페이지의 “[eCatalog 게시](#)”를 참조하십시오.

7. eCatalog를 웹 페이지에 연결

eCatalog를 Scene7 이미지 서버에 게시하면 Scene7에서 eCatalog를 표시하는 데 필요한 URL 콜아웃 문자열을 활성화합니다. 패널에서 URL을 선택하면 [미리 보기] 화면과 찾아보기 패널(세부 사항 보기)에서 이 URL 문자열을 복사할 수 있습니다. 복사한 URL 문자열은 웹 사이트와 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다.

IT 팀과 협력하여 eCatalog 링크를 웹 사이트의 적절한 위치에 배치합니다. 사용자가 링크를 클릭하면 eCatalog 뷰어가 나타나고 사용자가 eCatalog를 찾을 수 있습니다.

140페이지의 “[eCatalog를 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

PDF 파일 업로드

일반적으로 Adobe PDF 파일이 eCatalog의 소스입니다. 이 파일에는 모든 이미지 정보와 글꼴 및 벡터 그래픽이 들어 있습니다. 이미지를 사용하여 eCatalog를 작성할 수도 있습니다. 업로드할 PDF 파일을 준비한 후 글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 PDF 업로드를 시작합니다.

PDF 파일 준비

Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 PDF 파일을 준비합니다.

- 파일을 업로드하기 쉽도록 모든 파일을 컴퓨터나 네트워크의 동일한 폴더에 넣습니다.
- 페이지를 기준으로 파일 이름을 영숫자 순으로 지정합니다. 페이지를 정렬하면 파일이 업로드된 후 페이지를 올바른 순서대로 배치하기가 더 쉽습니다.
- [PDF] 페이지를 검사하여 절단선, 등록 타겟 또는 색상 막대가 포함되어 있는지 여부를 확인합니다. 이러한 표시는 문서를 인쇄할 때 용지를 절단하는 위치를 결정하며, eCatalog를 웹에 배치하기 전에 제거해야 합니다. Scene7에서는 PDF 파일을 업로드할 때 절단선을 제공합니다.
- 뷰어가 키워드로 eCatalog를 검색하게 하려면 PDF 파일이 "균일화"되었는지 확인합니다. 균일화된 PDF 파일에서는 검색어를 추출할 수 없습니다. PDF가 균일화되었는지 확인하려면 PDF 내에서 텍스트 선택을 시도합니다. 텍스트를 선택할 수 없으면 PDF가 균일화된 것이며 뷰어가 eCatalog에서 키워드로 검색할 수 없습니다.
- 원래 인쇄용이기 때문에 PDF 파일에는 대체로 CMYK 이미지가 포함되어 있습니다. 기본적으로 SPS는 이러한 CMYK 이미지를 지능적으로 검색하고 내부 CMYK 색상 프로필을 사용하여 전환합니다. 그러나 사용자 지정 색상 프로필을 사용하여 CMYK 이미지를 전환하려는 경우 이 작업도 가능합니다.

295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

우수 사례 PDF 업로드 선택 사항

다양한 업로드 방법에 대한 자세한 내용은 80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

업로드할 파일을 선택하고 다음과 같은 우수 사례 PDF 선택 사항을 선택합니다.

자르기 페이지에 절단선, 등록 표시 또는 기타 표시가 포함되어 있는 경우 [자르기] 메뉴를 선택한 다음 [수동]을 선택합니다. 페이지 위쪽, 오른쪽, 아래쪽 및 왼쪽에서 자를 픽셀 수를 입력합니다. 일반적으로 절단선은 1/2인치 여백으로 설정됩니다. 인치당 픽셀 해상도로 150(권장 설정)을 선택한다고 가정할 경우 [위쪽], [오른쪽], [아래쪽] 및 [왼쪽] 텍스트 상자에 각각 75, 75, 75, 75를 입력하면 여백에서 1/2인치가 잘립니다(150ppi에서 1/2인치는 75픽셀과 같음).

처리 중 [처리 중] 메뉴를 선택한 다음 [래스터화]를 선택합니다. eCatalog의 모든 페이지와 이미지를 표시할 수 있도록 PDF 파일이 래스터화되어야 합니다.

검색어 추출(선택 사항) 뷰어가 eCatalog에서 키워드로 검색할 수 있게 하려면 이 선택 사항을 선택합니다.

[복수 페이지 PDF에서 eCatalog 자동 생성](선택 사항) 업로드 시 자동으로 eCatalog를 만들려면 이 선택 사항을 선택합니다. 먼저 PDF 파일을 선택하고 [작성] 명령을 선택하지 않고 eCatalog 화면으로 바로 이동한 다음 eCatalog에서 작업을 시작할 수 있습니다. eCatalog 이름은 PDF 파일을 따서 지정됩니다.

해상도 Scene7에서는 인치당 150픽셀을 권장합니다.

색상 공간 Scene7에서는 [자동 검색] 선택을 권장합니다. 일반적으로 인쇄 출력용으로 만들어진 PDF는 CMYK를 사용하고 온라인 보기용 PDF는 RGB입니다. PDF에서 두 가지 색상 공간을 모두 사용하는 경우 [RGB로 강제 설정] 또는 [CMYK로 강제 설정]을 선택하여 특정 색상 공간을 선택할 수 있습니다. 예를 들어 페이지 그래픽은 CMYK 색상 공간을 사용하고 사진은 RGB를 사용하는 경우 PDF에서 두 가지 색상 공간을 모두 사용합니다. ICC 프로필을 업로드한 경우 해당 이름이 [색상 공간] 메뉴에 표시되며 여기서 프로필을 선택할 수 있습니다.

295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

색상 프로필 [색상 프로필] 선택 사항을 선택합니다.

- **SRGB로 변환** SRGB(표준 빨강 녹색 파랑)로 변환합니다. SRGB는 웹 페이지에 이미지를 표시할 때 권장되는 색상 공간입니다.
- **원본 색상 공간 유지** 원본 색상 공간을 유지합니다.
- **사용자 지정 전환** [전환 출처] 및 [전환 타겟] 색상 공간을 선택할 수 있도록 메뉴를 엽니다. 표준 Photoshop 색상 공간이나 SPS로 업로드한 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

참고: 모든 PDF 선택 사항에 대한 자세한 내용은 289페이지의 “[PDF 업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

eCatalog 만들기

eCatalog를 만드는 과정에는 페이지 정렬, 페이지 레이아웃 선택, 이미지 맵을 그리고 롤오버 및 하이퍼텍스트 링크 데이터를 입력하여 페이지 연결 등의 작업이 포함됩니다. 선택적으로 eCatalog 뷰어에 페이지 번호 대신 페이지 이름이 표시되도록 TOC를 사용자 지정할 수 있습니다.

eCatalog 만들기

eCatalog에는 이미지 파일과 PDF 파일을 포함할 수 있습니다.

전자 카탈로그를 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 "저장 후 게시" 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “[수동으로 자산 게시](#)” 및 86페이지의 “[수동으로 자산 게시 취소](#)”를 참조하십시오.

전자 카탈로그 만들기

1 먼저 다음 기술 중 하나를 사용하여 eCatalog를 만듭니다.

파일 먼저 선택 [찾아보기] 패널에서 파일을 선택한 다음 **작성 > 전자 카탈로그**를 클릭합니다.

eCatalog 화면에서 시작 작성 > 전자 카탈로그를 클릭합니다. 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 폴더의 파일을 전자 카탈로그 페이지의 [주문 페이지] 탭으로 드래그합니다.

참고: 자산 라이브러리에서 항목을 썸네일 대신 이름으로 표시하려면 [개인 설정]의 [기본 자산 라이브러리 보기]에 대해 [이름] 선택 사항을 선택합니다.

2 eCatalog의 전체 레이아웃을 선택합니다. 단일 페이지를 나타내는 [1단계 위로] 단추 , 양면 페이지 스프레드를 나타내는 [2단계 위로] 단추 또는 세 페이지 이상의 페이지 스프레드를 나타내는 [사용자 지정] 단추 를 클릭합니다.

[eCatalog 레이아웃 변경] 대화 상자가 나타납니다. [모든 스프레드] 선택 사항을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3 선택적으로 개별 페이지나 페이지 스프레드를 클릭하고 [1단계 위로] 단추, [2단계 위로] 단추 또는 [사용자 지정] 단추를 선택하여 레이아웃을 변경합니다. [eCatalog 레이아웃 변경] 대화 상자가 나타납니다. [선택된 스프레드] 선택 사항을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

4 필요한 경우 다음 기술 중 하나를 사용하여 페이지를 다시 정렬합니다.

끌기 페이지나 페이지 스프레드를 새 위치로 드래그합니다. 세로 막대에 페이지가 이동되는 위치가 표시됩니다.

[이동] 단추 페이지나 페이지 스프레드를 선택하고 [이동] 단추를 클릭한 다음 메뉴에서 해당 페이지를 앞에 표시할 페이지를 선택합니다.

시퀀스 # 목록 보기의 [일련번호] 필드에 페이지 번호를 입력합니다.

5 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

6 [저장]을 클릭합니다.

7 [저장] 대화 상자에서 전자 카탈로그를 저장할 폴더를 선택합니다. [파일 이름] 필드에 회전 집합 이름을 입력합니다.

8 [저장]을 클릭합니다.

전자 카탈로그를 저장한 후 **미리 보기**를 클릭하여 전자 카탈로그를 미리 볼 수 있습니다.

전자 카탈로그 편집

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

전자 카탈로그 편집

- 1 전자 카탈로그의 롤오버 **편집** 단추를 클릭합니다.
- 2 필요한 변경 작업을 수행합니다.
- 3 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 4 **저장**을 클릭하고 저장 폴더를 선택한 다음에 세트 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

전자 카탈로그 삭제

삭제된 세트는 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

전자 카탈로그 삭제

- 1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 전자 카탈로그를 하나 이상 선택합니다.
- 2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

TOC(목차) 사용자 지정

Scene7에서는 eCatalog 화면의 [주문 페이지] 탭에 eCatalog의 기본 페이지 번호가 제공됩니다. 사용자 지정 페이지 이름의 경우 TOC(목차)를 구성하는 페이지 레이블을 변경할 수 있습니다. 앞 표지와 뒤 표지의 이름을 바꾸는 것이 좋습니다. 예를 들어 앞 표지 페이지에 "0-1 페이지" 대신 "표지"를 표시할 수 있습니다.

CSV(Mac에만 해당) 또는 XML 파일에서 페이지 이름을 가져오거나 수동으로 eCatalog에 대한 사용자 지정 TOC(목차)를 만들 수 있습니다.

참고: 기본 페이지 제목을 복원하려면 [주문 페이지] 탭에서 [목차 레이블] 단추를 클릭하고 [기본값 복원(모두)]을 선택합니다.

수동으로 페이지 이름 입력

수동으로 페이지 이름을 하나씩 입력하려면 eCatalog 화면의 [주문 페이지] 탭으로 이동합니다. 페이지 번호 필드를 클릭하고 이름을 입력합니다. 이름을 지정하려는 각 페이지의 이름을 입력합니다.

페이지 이름 가져오기

많은 페이지가 포함된 eCatalog를 다루는 경우 페이지 이름을 가져오는 것이 좋습니다. 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 이름을 가져올 수 있습니다.

목차 레이블은 이미지의 [사용자 데이터] 필드에 저장됩니다. 이 데이터의 형식을 두 개의 물음표 "??"로 구분된 이름=<값> 쌍의 목록으로 지정합니다. 예를 들어 tocEN이라는 TOC 필드의 레이블을 하나 설정하려면 이미지의 [사용자 데이터]를 다음과 같이 설정합니다.

tocEN=<EN_page_label>

tocEN 및 tocFR이라는 TOC 필드에 대해 별도의 레이블을 설정하려면 다음과 같이 설정합니다.

tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>

탭으로 구분된 파일의 [사용자 데이터] 필드를 가져오려면 다음과 같이 필드 사용자 데이터를 포함합니다.

IPSID	사용자 데이터
<image_IPS_ID>	tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>

XML 파일의 [사용자 데이터] 필드를 가져오려면 다음과 같이 vc_userdata 특성을 포함합니다.

```
<ips>
<ghw_object vc_objectname="<image_IPS_ID>" ... vc_userdata=" tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" ...
/>
</ips>
```

탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 페이지 이름을 가져오려면 [목차 레이블] 단추를 선택한 다음 [가져오기]를 선택합니다. [메타데이터 업로드] 대화 상자가 나타납니다. [찾아보기] 단추를 클릭하고 각 페이지를 페이지 이름과 연결하는 CSV 파일(Mac에만 해당) 또는 XML 파일을 가져옵니다.

eCatalog 이미지 맵 만들기

이미지 맵은 마우스로 롤오버하거나 클릭하여 여러 종류의 작업을 트리거할 수 있는 eCatalog 페이지의 한 영역입니다. 예를 들어 포인터를 이미지 맵 위로 이동하면 항목에 대한 롤오버 텍스트 설명이 표시됩니다. [이미지 맵]을 클릭하면 다른 작업이 시작됩니다. 예를 들어 뷰어가 항목에 대해 자세히 알아보거나 항목을 구매하고 또는 비디오를 시작하여 사용 중인 항목을 보기 위해 웹 페이지를 열 수 있습니다.

eCatalog 이미지 맵 그리기

eCatalog의 경우 eCatalog 화면의 [맵 페이지] 탭에서 이미지 맵을 그립니다. 이 화면은 eCatalog 페이지가 표시되는 [이미지 맵] 영역과 오른쪽의 [이미지 맵] 목록으로 구성됩니다. 이미지 맵을 만들면 해당 이름이 [이미지 맵] 목록에 입력됩니다.

- 1 eCatalog의 롤오버 [편집] 단추를 클릭합니다.
- 2 [맵 페이지]를 클릭합니다.
- 3 [맵 페이지] 화면 왼쪽에서 원하는 페이지를 선택합니다.

- 4 [이미지 맵] 영역에서 사각형 또는 다각형(다변형) 이미지 맵을 그립니다.

사각형 맵 [사각형 이미지 맵] 도구  를 선택하고 페이지에서 끌어 사각형을 만듭니다.

다각형 맵 [다각형 이미지 맵] 도구  를 선택하고 이미지 경계 주위를 필요한 횟수만큼 클릭합니다. 클릭하면 Scene7에서 이미지 맵의 테두리를 그립니다.

이미지 맵을 그리면 Scene7이 [이미지 맵] 목록에서 이름을 지정합니다. 이름을 구성하기 위해 Scene7은 작업 중인 eCatalog 페이지 이름에 순차적 번호를 추가합니다.

- 5 (선택 사항) [이미지 맵] 목록 패널의 [이름] 열에서 이미지 맵의 새 이름을 입력합니다. 입력한 이름에 공백을 포함하지 마십시오.

- 6 [이미지 맵]을 클릭할 때 뷰어에서 새 웹 페이지가 열리도록 할 수 있습니다. [이미지 맵] 목록 패널에서 [URL] 열에 웹 페이지의 URL을 입력합니다.

[URL](Href 템플릿)을 좀 더 쉽게 입력하려면 [편집]을 클릭하고 템플릿을 입력합니다.

278페이지의 “[템플릿을 사용하여 JavaScript 및 URL 입력](#)”을 참조하십시오.

- 7 (선택 사항) [표시] 드롭다운 목록에서 [롤오버 텍스트]를 클릭한 다음 사용자가 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 화면에 표시하려는 텍스트를 입력합니다.

- 8 (선택 사항) [표시] 드롭다운 목록에서 [다른 작업]을 클릭하고 사용자가 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 흐림 효과 또는 초점 작업을 트리거할 속성을 입력합니다.

279페이지의 “[이미지 맵의 다른 작업 정의](#)”를 참조하십시오.

- 9 [저장]를 클릭합니다.

- 10 (선택 사항) [미리 보기]를 클릭하여 기본 eCatalog 뷰어 사전 설정으로 eCatalog를 봅니다.

이미지 맵을 삭제하려면 [이미지 맵] 목록에서 해당 이름을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다. 이미지 맵을 삭제하지 않고 페이지에서 이미지 맵을 일시적으로 비활성화하려면 [이미지 맵] 목록 패널에서 이미지 맵의 [켜짐] 선택 사항을 선택 취소합니다.

eCatalog에 리치 미디어 임베드

eCatalog의 리치 미디어 선택 사항을 사용하여 MP4 형식 또는 회전 집합의 비디오를 eCatalog에 추가한 이미지 맵에 추가할 수 있습니다. 사용자가 eCatalog에서 이미지 맵 영역을 클릭하면 연결된 비디오 또는 회전 집합이 팝업됩니다. 이 기능은 고객이 사용 중인 항목을 보거나 다른 각도 및 관점에서 항목을 보려는 경우 특히 유용합니다.

또한 고객이 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 도구 설명 텍스트를 표시하여 고객이 무엇을 클릭했는지 알 수 있도록 할 수도 있습니다.

eCatalog에 리치 미디어를 임베드하려면

- 1 eCatalog 이미지 맵을 그립니다.

133페이지의 “[eCatalog 이미지 맵 그리기](#)”를 참조하십시오.

- 2 [표시] 드롭다운 목록에서 [리치 미디어]를 선택합니다.

- 3 왼쪽의 [자산 추가] 패널에서 임베드하려는 회전 집합 또는 비디오(MP4 형식) 자산이 들어 있는 폴더를 탐색합니다.

- 4 자산을 이미지 맵으로 드래그합니다.

- 5 (선택 사항) [이미지 맵] 목록 패널의 [도구 설명] 열 헤더에 뷰어가 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 화면에 표시하려는 텍스트를 입력합니다.

- 6 [저장]를 클릭합니다.

- 7 (선택 사항) eCatalog 화면에서 eCatalog_PopupViewers_Flash 뷰어 사전 설정으로 eCatalog를 미리 보려면 [미리 보기]를 클릭합니다.

기본 eCatalog_PopupViewers_Flash 뷰어 사전 설정의 팝업 설정을 편집하여 모양과 느낌을 원하는 대로 구성할 수 있습니다. 특히 팝업 비디오 뷰어에 사용하려는 Flash AS3 비디오 뷰어 사전 설정 및 회전 집합 뷰어에 사용하려는 Flash AS3 회전 뷰어 사전 설정을 선택할 수 있습니다.

36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

eCatalog 이미지 맵 편집

eCatalog 화면의 [맵 페이지] 탭에서 시작하여 다음 기술을 통해 eCatalog 이미지 맵을 편집합니다.

위치 조정 [패닝] 도구 를 선택하고 포인터를 맵 테두리 위가 아닌 근처로 이동합니다. 포인터가 십자형 화살표로 표시되면 전체 이미지 맵을 새 위치로 드래그합니다.

277페이지의 “[이미지 맵의 위치, 모양 및 크기 조정](#)”을 참조하십시오.

모양 및 크기 변경 사각형 이미지 맵의 크기를 조정하려면 [패닝] 도구를 선택합니다. 포인터를 경계선 또는 모서리로 이동하고 양방향 화살표 아이콘이 표시되면 드래그합니다. 다각형 이미지 맵의 크기를 조정하려면 사각형 선택 핸들을 드래그합니다. 선택 핸들을 만들려면 이미지 맵의 테두리를 클릭하고 드래그합니다.

277페이지의 “[이미지 맵의 위치, 모양 및 크기 조정](#)”을 참조하십시오.

이미지 맵 삭제 [패닝] 도구를 선택하고 [이미지 맵]을 클릭하여 선택한 다음 [삭제]를 클릭합니다.

eCatalog에서 모든 이미지 맵을 제거하려면 [주문 페이지] 탭을 클릭한 다음 [맵 지우기]를 클릭합니다.

겹치는 이미지 맵 처리 [이미지 맵] 목록에서 이미지 맵을 끌어 순서를 변경합니다.

277페이지의 “[겹치는 이미지 맵 처리](#)”를 참조하십시오.

이미지 맵을 다른 페이지로 복사 [다음 위치에 맵 복사] 단추를 선택합니다.([맵 페이지] 탭에 있는 경우). [이미지 선택] 화면에서 이미지 맵을 복사할 페이지를 선택하고 [선택] 단추를 클릭합니다.

278페이지의 “[이미지 맵 복사](#)”를 참조하십시오.

참고: 이미지 맵을 eCatalog의 다른 페이지로 복사하는 것은 물론 eCatalog의 모든 이미지 맵을 다른 eCatalog로 복사할 수도 있습니다. 136페이지의 “[eCatalog 간에 이미지 맵 복사](#)”를 참조하십시오.

이미지 맵 데이터 검토 및 가져오기

[맵 요약] 화면에서는 eCatalog에 대한 메타데이터를 제공합니다. [맵 요약] 화면에서 시작하여 eCatalog의 이미지 맵 데이터를 일괄 가져올 수도 있습니다. 이런 방식으로 이미지 맵 데이터를 가져오면 이미지 맵 URL과 롤오버 텍스트를 쉽게 입력할 수 있습니다.

[맵 요약] 화면을 보려면 eCatalog 화면의 [맵 페이지] 탭에서 [요약]을 클릭합니다.

이미지 맵 데이터 요약 검토

1 [맵 페이지] 화면에서 [요약]을 클릭합니다.

[맵 요약] 화면에 eCatalog에 있는 이미지 맵, URL, 롤오버 텍스트 설명 및 기타 작업 수가 표시됩니다.

2 롤오버 키 오류가 있는 경우 [Rollover_Key 오류] 열에서 오류를 클릭하여 오류를 수정하기 위해 스프레드시트에서 변경해야 하는 사항을 확인합니다. 이 메시지에서 텍스트를 선택하고 복사한 다음 스프레드시트에 붙여 넣을 수 있습니다.

3 [미리 보기]를 클릭하여 eCatalog 뷰어에서 페이지를 검사한 다음 X를 클릭하여 [요약] 화면을 닫고 [맵 페이지] 화면으로 돌아가거나 [닫기]를 클릭하여 [찾아보기]로 돌아갑니다.

이미지 맵 데이터 가져오기

각 페이지에서 이미지 맵 데이터를 입력하는 대신 전체 eCatalog의 데이터를 [맵 요약] 화면으로 가져올 수 있습니다. 탭으로 구분된 파일이나 XML DTD 형태로 이미지 맵 데이터를 가져옵니다. 파일의 필드는 [맵 요약] 화면에 표시된 순서대로 정렬되어야 합니다(이름, 목차 레이블, 맵, URL, 롤오버 텍스트, 다른 작업 및 검색 문자열). 이미지 맵 데이터를 가져오면 각 이미지 맵을 만들 때 [이미지 맵] 목록에 데이터를 입력하지 않아도 됩니다.

참고: 이미지 맵 데이터를 가져오기 전에 이미지 맵이 이미 만들어져 있어야 합니다.

[맵 요약] 화면에서 시작하여 다음 단계에 따라 직접 만든 이미지 맵의 이미지 맵 데이터를 가져옵니다.

- 1 [맵 데이터 가져오기]를 클릭합니다.
- 2 [메타데이터 가져오기] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭한 다음 탭 구분 또는 XML DTD 파일을 선택합니다.
- 3 [작업 이름] 필드에 파일 이름을 입력합니다. 확장자를 유지해야 합니다.
- 4 [업로드]를 클릭합니다.

eCatalog 간에 이미지 맵 복사

eCatalog에 있는 모든 이미지 맵을 다른 eCatalog로 복사할 수 있습니다. 이런 방식의 이미지 맵 복사는 동일한 eCatalog의 외국어 번역 간에 이미지 맵을 복사하는 편리한 방법입니다. 복사에 성공하려면 페이지 수와 이미지가 동일한 eCatalog 간에 복사하는 것이 좋습니다.

중요: 이미지 맵을 복사하는 타겟 eCatalog에 이미지 맵이 이미 포함되어 있으면 복사 시 해당 이미지 맵이 삭제됩니다.

eCatalog에 있는 모든 이미지 맵을 다른 eCatalog로 복사하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 복사할 이미지 맵이 있는 eCatalog를 선택하고 eCatalog의 롤오버 [편집] 단추를 클릭합니다.
- 2 [주문 페이지] 탭에서 [맵 복사]를 클릭합니다.
- 3 [자산 선택] 대화 상자에서 이미지 맵을 복사할 eCatalog를 선택하고 [선택]을 클릭합니다.

타겟 eCatalog(이미지 맵을 복사하는 타겟 eCatalog)의 페이지 수가 다르거나 다른 크기의 이미지가 포함된 경우 Scene7에서 경고 메시지를 표시합니다. [계속]을 클릭하여 경고를 무시하고 이미지 맵을 복사할 수 있습니다.

정보 패널 콘텐츠 관리

eCatalog에 롤오버의 이미지 맵 텍스트를 사용하는 것은 물론 정보 패널을 사용하여 링크를 비롯한 많은 롤오버 텍스트를 추가할 수도 있습니다. 시간 지정 캐싱과 콘텐츠 업데이트 예약을 사용하여 정보 패널을 관리할 수도 있습니다.

Scene7의 다음 기능을 사용하여 정보 패널 설정과 데이터를 관리할 수 있습니다.

- [정보 패널 설정] 패널에서는 정보 패널 텍스트, 오류에 대한 기본 응답 및 정보가 캐싱되는 시간 수를 표시하는 데 사용되는 템플릿을 지정할 수 있습니다. 또한 eCatalog를 자동으로 게시할지 여부를 지정할 수 있습니다.
- [정보 패널 데이터 피드] 패널에서는 정보 패널 롤오버 텍스트에 표시할 텍스트가 포함된 CSV 파일을 지정하고 정보 업데이트 시간을 예약할 수 있습니다.
- [메타데이터 가져오기] 대화 상자([맵 페이지] 보기에서 액세스함)에서는 롤오버 텍스트 정보가 포함된 탭으로 구분된 TXT 파일을 가져올 수 있습니다. 이 TXT 선택 사항이나 [데이터 피드] 패널 및 CSV 파일 선택 사항을 롤오버 텍스트에 사용할 수 있습니다.
- [맵 페이지] 보기에서는 특정 이미지 맵에 대해 표시되는 xml을 미리 보는 선택 사항을 제공합니다.

응답 템플릿 설정

정보 패널에 텍스트를 표시하기 위해 세 가지 사전 설정 응답 템플릿 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이러한 사전 설정 응답 템플릿은 열과 행 수, 서체 크기, 글꼴 등 정보 패널에 정보를 표시하는 방법을 결정합니다. 사전 설정 응답 템플릿을 선택하거나 고유한 템플릿 중 하나를 만들 수 있습니다.

참고: [뷰어 사전 설정]에서 응답 템플릿을 설정할 수도 있습니다. [뷰어 사전 설정]에 있는 응답 템플릿을 대신 사용하려면 [뷰어 사전 설정]에서 [정보 서버 URL] 끝에 "fmt=1"을 추가합니다.

138페이지의 “eCatalog 뷰어 사전 설정 지정”을 참조하십시오.

- 1 eCatalog를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 설정] 패널을 클릭하여 엽니다.
- 3 응답 템플릿을 선택합니다.
 - [응답 템플릿] 메뉴에서 사전 설정을 선택합니다. 템플릿 디자인의 XML이 [사용자 템플릿] 상자에 표시됩니다.
 - [사용자 지정]을 선택하여 고유한 응답 템플릿을 만듭니다. [사용자 템플릿] 상자에 템플릿 XML 정의를 입력합니다. 사전 설정 템플릿을 고유한 템플릿의 기초로 사용할 수 있습니다.
- 4 (선택 사항) [기본 응답] 상자에 Scene7에서 이미지 맵에 대한 정보를 검색하는 동안 오류가 발생할 경우 표시할 텍스트를 입력합니다. 예를 들어 시스템에 회사 이름과 eCatalog 이름이 수신되었지만 물오버 식별자가 수신되지 않은 경우 이 메시지가 사용자에게 표시됩니다.
- 5 [응답 TTL] 상자에 데이터 캐싱 전에 대기할 시간 수를 입력합니다.
 - 하루 종일 데이터가 자주 업데이트되는 경우 더 작은 숫자를 설정합니다.
 - 데이터가 비교적 안정적이며 하루 종일 자주 업데이트할 필요가 없는 경우 더 큰 숫자를 설정합니다. 기본값은 10시간입니다.
- 6 [제작]을 클릭합니다.

정보 패널의 소스 콘텐츠 가져오기

eCatalog의 정보 패널 소스 텍스트에 쉼표로 구분된 값 파일(CSV)이나 탭으로 구분된 파일(TXT)을 사용할 수 있습니다. 탭으로 구분된 파일은 UTF16(유니코드) 인코딩을 사용해야 합니다. 각 파일 유형을 서로 다른 방법으로 가져옵니다.

소스 콘텐츠 형식을 지정할 때는 다음 지침에 주의하십시오.

- 탭으로 구분된 데이터와 쉼표로 구분된 데이터가 물오버 템플릿에 필요한 개수만큼 열을 포함하고 있는지 확인합니다.
- 데이터의 첫 번째 항목이나 열이 이미지 맵 URL의 rollover_key 값과 연결된 물오버 식별자인지 확인합니다.
- 식별자 뒤의 탭으로 구분된 항목이나 쉼표로 구분된 항목이 응답 템플릿에 대체할 항목인지 확인합니다(첫 번째 열은 \$1\$에 대체되고, 두 번째 열은 \$2\$에 대체됨).

외부에 호스팅된 위치에서 CSV 콘텐츠 가져오기

- 1 eCatalog를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 데이터 피드] 패널을 클릭하여 엽니다.
- 3 [외부 호스팅된 CSV 파일 위치] 상자에 CSV 파일의 URL을 입력합니다. 이 필드에 URL을 붙여 넣거나 직접 입력할 수 있습니다.
- 4 (선택 사항) [업데이트 예약] 메뉴를 사용하여 콘텐츠 업데이트 시간을 지정하고 [추가]를 클릭합니다. 업데이트 시간을 여러 개 선택할 수 있습니다. 각 업데이트 시간이 [시간 업데이트] 상자에 표시됩니다. 시간을 제거하려면 시간을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- 5 (선택 사항) [지금 업데이트 실행]을 클릭하여 콘텐츠를 즉시 업데이트합니다.

탭으로 구분된 파일 또는 CSV 파일 가져오기

- 1 eCatalog를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 설정] 패널을 클릭하여 엽니다.
- 3 [S7Info 콘텐츠 업로드] 단추를 클릭합니다.
- 4 [찾아보기]를 클릭하고 탭으로 구분된 TXT 파일, CSV 또는 SSV 파일 중 사용할 파일을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 5 [업로드]를 클릭합니다.

Scene7에서 업로드 성공 여부를 알리는 이메일 메시지를 사용자에게 보냅니다.

이미지 맵의 롤오버 키 텍스트 미리 보기

[맵 페이지] 화면을 사용하여 eCatalog의 특정 페이지에 있는 이미지 맵의 정보 패널 텍스트를 쉽고 빠르게 볼 수 있습니다.

- 1 eCatalog의 롤오버 [편집] 단추를 클릭합니다.
- 2 [맵 페이지]를 클릭합니다.
- 3 화면 오른쪽의 테이블 상단에 있는 [표시] 메뉴에서 [정보 패널]을 선택합니다.
정보 패널 텍스트가 포함된 각 이미지 맵 옆에 롤오버 키 텍스트가 표시됩니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정 지정

eCatalog 뷰어 사전 설정은 eCatalog 뷰어의 스타일, 동작 및 모양을 결정합니다. Scene7에서는 eCatalog 뷰어 사전 설정을 제공하며, 관리자는 고유한 eCatalog 뷰어 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

새 사전 설정을 만들려면 처음부터 시작하거나 Scene7에 제공된 eCatalog 뷰어 사전 설정에서 시작하여 새 이름으로 저장합니다. 고유한 eCatalog 뷰어 사전 설정을 만들어 회사 색상으로 인쇄물을 표시하고 톤을 설정할 수 있습니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정은 페이지 간 이동, 확대/축소, 검색 및 "스킨" 선택을 위한 다양한 설정을 제공합니다. 이러한 컨트롤의 모양과 뷰어 자체의 모양은 eCatalog 뷰어 사전 설정의 선택 항목에 따라 달라집니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정을 만들려면 다음 단계를 수행합니다(관리자여야 함).

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.
- 2 [뷰어 사전 설정] 화면에서 새로 시작하거나 기존 eCatalog 뷰어 사전 설정에서 시작하여 eCatalog 뷰어 사전 설정을 만듭니다.
eCatalog 뷰어 사전 설정 만들기 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [eCatalog 뷰어]를 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다.
eCatalog 뷰어 사전 설정 편집 eCatalog 뷰어 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다. 사전 설정을 만든 후 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.
- 3 [뷰어 구성] 화면에서 eCatalog 뷰어 사전 설정의 이름을 입력합니다.
- 4 [뷰어 구성] 화면에서 원하는 선택 사항을 설정합니다.
해당 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.
설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.
- 5 (선택 사항) [정보 패널 설정]의 [정보 서버 URL] 선택 사항에는 뷰어가 대체하는 다음 특수 토큰이 포함될 수 있습니다.

토큰	대체 값	주의
\$1\$	rollover_key 값	맵 <area> 요소의 항목 식별자입니다.
\$2\$	frame	이미지 집합에 현재 표시된 프레임의 일련번호입니다.
\$3\$	imageroot	이미지 명령에 지정된 첫 번째 항목의 첫 번째 경로 요소(일반적으로 이미지 집합을 지정하는 카탈로그 항목의 이미지 카탈로그 ID)입니다.

6 (선택 사항) [정보 패널 설정]의 [응답 템플릿] 상자에 Scene7에서 이미지 맵에 대한 정보를 검색하는 동안 오류가 발생할 경우 표시할 텍스트를 입력합니다. 예를 들어 시스템에 회사 이름과 eCatalog 이름이 수신되었지만 롤오버 식별자가 수신되지 않은 경우 이 메시지가 사용자에게 표시됩니다.

중요: eCatalog 자체에 정의된 템플릿 대신 이 응답 템플릿을 사용하려면 [정보 서버 URL] 끝에 "fmt=1"을 추가합니다. 예: HTTP://.../\$3\$/\$4\$/\$1\$/?FMT=1.

7 [저장]를 클릭합니다.

8 직접 만든 eCatalog 뷰어 사전 설정을 웹 페이지에 eCatalog를 표시하는 데 사용하려면 [기본값]을 클릭합니다.

eCatalog 뷰어 사전 설정을 삭제하려면 [뷰어 사전 설정] 화면에서 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

31페이지의 “[뷰어 사전 설정](#)”

eCatalog 뷰어에서 eCatalog 미리 보기

[미리 보기]를 사용하여 다양한 eCatalog 뷰어 사전 설정으로 eCatalog를 표시할 수 있습니다. 다양한 컨트롤을 사용하여 페이지 넘김, 스티커 메모 쓰기, 찾아보기 등을 실험해 볼 수 있습니다.

45페이지의 “[기본 뷰어 구성](#)”을 참조하십시오.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

eCatalog 뷰어에서 eCatalog를 미리 보려면

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 비디오 기반 자산 유형(예: 비디오 또는 비디오 집합)을 선택합니다.
- 2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 eCatalog 뷰어로 미리 보려는 비디오가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 4 [뷰어 목록] 창의 테이블에서 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
- 5 표시된 뷰어를 닫아 [뷰어 목록] 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [뷰어 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

기타 도움말 항목

138페이지의 “eCatalog 뷰어 사전 설정 지정”

eCatalog 게시

게시하면 웹 사이트나 애플리케이션이 사용할 수 있도록 Scene7 이미지 서버에 eCatalog가 배치됩니다. 게시 프로세스의 일부로 Scene7 Publishing System이 URL 문자열을 활성화합니다. 이 URL 문자열을 HTML 웹 페이지 코드에 배치할 수 있습니다.

eCatalog를 게시하기 전에 찾아보기 패널이나 [자산 세부 사항] 페이지에서 eCatalog가 게시로 표시되었는지 확인합니다. eCatalog(또는 다른 자산)를 게시로 표시하려면 [게시로 표시] 아이콘  을 선택합니다.

eCatalog를 Scene7 이미지 서버에 게시하려면

- 1 글로벌 탐색 막대에서 [게시]를 클릭합니다.
- 2 [게시] 화면에서 [시기] 선택 사항(일회 또는 반복)을 선택합니다.
- 3 (선택 사항) 게시 작업의 이름을 입력하고 시간 및 날짜 스탬프는 유지합니다.
- 4 뷰어가 키워드 검색을 수행할 수 있도록 eCatalog를 설정하는 경우 키워드 데이터가 게시되었는지 확인합니다. [고급]을 클릭하여 [고급] 선택 사항을 표시하고 [게시] 메뉴를 선택한 다음 [검색 데이터를 포함한 전체]를 선택합니다. 이 선택 사항은 기본적으로 선택됩니다.
- 5 [게시 시작]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “게시 과일”

eCatalog를 웹 페이지에 연결

웹 사이트 및 애플리케이션은 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 통해 eCatalog를 비롯한 Scene7 이미지 서버 콘텐츠에 액세스합니다. 이러한 URL 문자열은 게시 프로세스 중에 활성화됩니다. 웹 페이지와 애플리케이션에 eCatalog의 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

eCatalog URL 복사

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [카탈로그]를 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 eCatalog가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

- **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.
- **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.

웹 페이지에 eCatalog URL 추가

eCatalog를 배포하는 가장 일반적인 방법은 웹 페이지에 eCatalog 썸네일 표지 페이지 형태로 링크를 배치하는 것입니다. IT 팀과 협력하여 eCatalog가 간결한 가운데 맞춤 팝업 창에서 시작되도록 합니다. IT 팀에 브라우저의 도구 모음과 주소 표시줄이 표시되지 않도록 요청합니다.

다음은 샘플 팝업 창 eCatalog 뷰어를 시작하는 HTML 코드 예제입니다. 이 코드를 사용하려면 eCatalog URL을 이 코드에 복사하고 이 코드를 웹 사이트나 애플리케이션에 배치합니다.

```
<html>
<head>
<script language="javascript">
<!--
function openECatalog(){ window.open("http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/brochure/
flash_brochure.jsp?company=YourCo&sku=june06");
-->
-->
</script>
</head>

<body>
<a href="javascript:openECatalog();">Click Here to View
Your eCatalog</a>
</body>
</html>
```

eCatalog 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 eCatalog의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

eCatalog 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **[카탈로그]**를 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 eCatalog가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL] 패널에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.

- [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.

- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

- 5 [닫기]를 클릭합니다.

10장: 이미지 집합

Scene7 이미지 집합은 사용자에게 통합 보기 환경을 제공합니다. 동적 이미지 집합 뷰어에서는 사용자가 썸네일 이미지를 클릭하여 항목의 여러 보기를 확인할 수 있습니다. 이미지 집합을 사용하여 항목의 고해상도 대체 보기를 제공할 수 있습니다.

이미지 집합 뷰어에서는 이미지를 자세히 검사하기 위해 확대/축소 도구를 제공합니다. 필요한 경우 유도된 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 이미지 집합에 포함할 수 있습니다. 이미지 집합은 보다 조화롭고 친근한 보기 환경을 제공합니다.

빠른 시작: 이미지 집합

이 이미지 집합 빠른 시작은 Scene7에서 이미지 집합 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다.

1. 다중 보기 및 견본을 위해 마스터 이미지 업로드

먼저 이미지 집합에 사용할 이미지를 업로드합니다. 사용자가 이미지 집합 뷰어에서 이미지를 확대/축소할 수 있기 때문에 이미지를 선택할 때 확대/축소를 고려합니다. 이미지의 가장 큰 치수가 2000픽셀 이상인지 확인합니다. Scene7에서는 여러 이미지 파일 형식을 지원하지만 손실 없는 TIFF, PNG 및 EPS 이미지를 사용하는 것이 좋습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 컴퓨터에서 Scene7 Publishing System의 폴더로 파일을 업로드합니다.

144페이지의 “[업로드할 이미지 집합 자산 준비](#)” 및 80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. 이미지 집합 만들기

이미지 집합에서 사용자는 이미지 집합 뷰어의 썸네일 이미지를 클릭하여 이미지를 다른 측면이나 각도에서 표시합니다.

이미지 집합을 만들려면 [작성] 단추를 클릭하고 [이미지 집합]을 선택합니다. 그런 다음 [이미지 집합] 화면에서 이미지를 화면으로 끌어 이미지 집합을 구성합니다. 필요한 경우 이미지를 구성, 추가, 삭제합니다.

144페이지의 “[이미지 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

146페이지의 “[이미지 집합에 확대/축소 타겟 및 이미지 맵 포함](#)”을 참조하십시오.

3. 필요한 경우 이미지 집합 뷰어 사전 설정 지정

관리자는 이미지 집합 뷰어 사전 설정을 만들거나 수정할 수 있습니다. Scene7에는 각 리치 미디어 유형에 대한 기본 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. [확대/축소 뷰어: 사용자 지정] > [이미지] 또는 [이미지 집합/다중 보기] 사전 설정을 사용하여 이미지 집합을 봅니다.

[애플리케이션 설정] 화면에서 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집합니다.

36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

4. 이미지 집합 미리 보기

찾아보기 패널에서 이미지 집합을 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다. 이미지 집합이 [미리 보기] 화면에 표시됩니다. 썸네일 아이콘을 클릭하여 선택한 뷰어에서 이미지 집합을 검사합니다. [사전 설정] 메뉴에서 다른 뷰어를 선택할 수 있습니다.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

5. 이미지 집합 게시

이미지 집합을 게시하면 Scene7 서버에 배치되고 URL 문자열이 활성화됩니다.

참고: 이미지 세트를 만들고 저장할 때 **저장 후 게시**(기본값)를 선택한 경우에는 이 단계가 필요하지 않습니다.

찾아보기 패널에서 해당 이름 왼쪽에 있는 [게시로 표시] 아이콘  을 클릭합니다. [게시]를 클릭합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작]을 클릭합니다.

84페이지의 “[게시 파일](#)”를 참조하십시오.

6. 웹 사이트에 이미지 집합 연결

이미지 집합을 게시하면 Scene7에서는 이미지 집합에 대한 URL 호출을 만들고 활성화합니다. [미리 보기] 화면에서 이러한 URL을 복사할 수 있습니다.

이미지 집합을 선택하고 [미리 보기] 단추를 클릭합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다. 이미지 집합 뷰어 사전 설정을 선택하고 [URL 복사] 단추를 클릭합니다.

149페이지의 “[이미지 집합을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

업로드할 이미지 집합 자산 준비

이미지 집합에 필요한 이미지를 Scene7 Publishing System에 업로드하기 전에 이미지가 올바른 크기와 형식인지 확인합니다.

다중 보기 이미지 집합을 만들려면 다른 관점에서 항목을 표시하거나 동일한 항목의 다른 측면을 표시하는 이미지가 필요합니다. 뷰어가 모양이나 기능을 전체적으로 파악할 수 있도록 항목의 중요한 기능을 강조하는 데 목적이 있습니다.

사용자가 이미지 집합의 이미지를 확대/축소할 수 있기 때문에 이미지의 가장 큰 치수가 2000픽셀 이상인지 확인합니다. Scene7에서는 여러 이미지 파일 형식을 지원하지만 손실 없는 TIFF, PNG 및 EPS 이미지를 사용하는 것이 좋습니다.

자산 업로드에 대한 자세한 내용은 76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

80페이지의 “[파일 업로드](#)”

293페이지의 “[비네팅, 창 커버링 및 캐비닛 파일 작업](#)”

이미지 집합 만들기

다중 보기 이미지 집합을 만들려면 다른 관점에서 항목을 표시하거나 동일한 항목의 다른 측면을 표시하는 이미지가 필요합니다. 뷰어가 항목의 모양이나 기능을 명확하게 파악할 수 있도록 항목의 이미지를 제공하는 데 목적이 있습니다.

이미지 집합 만들기

세트를 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “[수동으로 자산 게시](#)” 및 86페이지의 “[수동으로 자산 게시 취소](#)”를 참조하십시오.

이미지 세트 만들기

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

이미지 먼저 선택 [찾아 보기] 패널에서 이미지 세트에 사용할 이미지를 선택하고, **작성 > 이미지 세트**를 선택합니다.

[이미지 집합] 화면에서 시작 작성 > 이미지 세트를 클릭합니다. [이미지 집합] 화면이 열립니다. 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 이미지 집합에 사용할 이미지를 [이미지 집합] 화면으로 드래그합니다.

2 이미지 순서를 변경하려면 이미지를 새 위치로 드래그합니다.

3 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

4 **저장**을 클릭하고 이미지 세트를 저장할 폴더를 선택한 다음 이미지 세트의 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

5 이미지 세트 뷰어에서 이미지 세트를 보려면 [이미지 세트] 화면에서 **미리 보기**를 클릭합니다. 이미지 집합 뷰어에서 견본 썸네일을 클릭하여 동작을 확인할 수 있습니다.

이미지 집합 편집

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

이미지 세트 편집

1 [격자 보기]에서 이미지 세트로 이동한 다음 이미지 아래의 **편집**을 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지(게시되었거나 게시 취소된 이미지)를 추가하려면 [자산 추가]에 있는 폴더에서 이미지를 [이미지 세트]의 **보기** 페이지로 드래그합니다.
- 이미지를 제거하려면, 선택한 다음 도구 모음에서 **삭제**를 클릭합니다.
- 이미지를 다시 정렬하려면 원하는 이미지를 새 위치로 드래그합니다.

3 세트 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

4 **저장**을 클릭하고 세트를 저장할 폴더를 선택한 다음 집합의 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

이미지 세트 삭제

삭제된 세트는 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

이미지 세트 삭제

- 1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 이미지 세트를 하나 이상 선택합니다.
- 2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

이미지 집합에 확대/축소 타겟 및 이미지 맵 포함

이미지의 확대/축소 타겟 및 이미지 맵을 이미지 집합에 정의하면 해당 타겟과 맵이 이미지 집합 뷰어에 표시됩니다. 예를 들어 사용자가 이미지 집합 뷰어에서 [이미지 맵]을 클릭하여 항목에 대한 정보가 포함된 새 페이지를 웹 사이트에서 열 수 있습니다. 사용자는 이미지 집합 뷰어에서 타겟 썸네일 이미지를 클릭하고 이미지의 일부를 자동으로 확대/축소할 수 있습니다.

사용자가 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 사용할 수 있게 하려면 이미지의 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 이미지 집합에 만듭니다. 이 작업은 [이미지 집합] 화면이나 찾아보기 패널([세부 사항 보기])에서 [이미지 맵] 또는 [확대/축소 타겟] 도구를 사용하여 수행할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

121페이지의 “[유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기](#)”

275페이지의 “[이미지 맵 만들기](#)”

정보 패널 콘텐츠 관리

이미지 집합에 롤오버의 이미지 맵 텍스트를 사용하는 것은 물론 정보 패널을 사용하여 링크를 비롯한 많은 롤오버 텍스트를 추가할 수도 있습니다. 시간 지정 캐싱과 콘텐츠 업데이트 예약을 사용하여 정보 패널을 관리할 수도 있습니다.

Scene7 Publishing System의 다음 기능을 사용하여 정보 패널 설정과 데이터를 관리할 수 있습니다.

- [정보 패널 설정] 패널에서는 정보 패널 텍스트, 오류에 대한 기본 응답 및 정보가 캐싱되는 시간 수를 표시하는 데 사용되는 템플릿을 지정할 수 있습니다. 또한 이미지 집합을 자동으로 게시할지 여부를 지정할 수 있습니다.
- [정보 패널 데이터 피드] 패널에서는 정보 패널 롤오버 텍스트에 표시할 텍스트가 포함된 CSV 파일을 지정하고 정보 업데이트 시간을 예약할 수 있습니다.
- [메타데이터 가져오기] 대화 상자에서는 롤오버 텍스트 정보가 포함된 맵으로 구분된 TXT 파일을 가져올 수 있습니다. 이 TXT 선택 사항이나 [정보 패널 데이터 피드] 패널 및 CSV 파일 선택 사항을 롤오버 텍스트에 사용할 수 있습니다.

응답 템플릿 설정

정보 패널에 텍스트를 표시하기 위해 세 가지 사전 설정 응답 템플릿 중 하나를 선택할 수 있습니다. 이러한 사전 설정 응답 템플릿은 열과 행 수, 서체 크기, 글꼴 등 정보 패널에 정보를 표시하는 방법을 결정합니다. 사전 설정 응답 템플릿을 선택하거나 고유한 템플릿 중 하나를 만들 수 있습니다.

응답 템플릿을 설정하려면

- 1 이미지 집합을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 설정]을 클릭하여 패널을 펼칩니다.

- 3 [응답 템플릿] 드롭다운 목록에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [기본값]을 선택하여 기본 응답을 사용합니다. 템플릿 디자인의 XML이 [사용자 템플릿] 텍스트 상자에 희미하게 표시됩니다.
 - [사용자 지정]을 선택하여 고유한 응답 템플릿을 만듭니다. [사용자 템플릿] 텍스트 상자에 템플릿 XML 정의를 입력합니다. 이미 텍스트 상자에 정의된 기본 템플릿을 고유한 응답의 기초로 사용할 수 있습니다.
- 4 (선택 사항) [기본 응답] 상자에 Scene7에서 이미지 맵에 대한 정보를 검색하는 동안 오류가 발생할 경우 표시할 텍스트를 입력합니다. 예를 들어 시스템에 회사 이름과 이미지 집합 이름이 수신되었지만 롤오버 식별자가 수신되지 않은 경우 이 메시지가 사용자에게 표시됩니다.
- 5 [응답 TTL] 텍스트 필드에 데이터 캐싱 전에 대기할 시간을 입력합니다.
하루 종일 데이터가 자주 업데이트되는 경우 더 작은 숫자를 설정합니다.
데이터가 비교적 안정적이며 하루 종일 자주 업데이트할 필요가 없는 경우 더 큰 숫자를 설정합니다. 기본값은 10시간입니다.
- 6 [업로드]를 클릭하여 rollover_key 값을 기준으로 정보 패널 콘텐츠를 s7info에 업로드합니다.
- 7 [S7Info 업로드] 대화 상자에서 사용하려는 파일을 찾는 다음 [업로드]를 클릭합니다.
지원되는 파일 형식은 탭으로 구분된 파일(UTF-16 인코딩) 및 CSV 파일(ASCII 인코딩)입니다. CSV 파일의 경우 ASCII 이외의 문자는 HTML로 인코딩해야 합니다.
- 8 [정보 패널 설정] 패널에서 [게시]를 클릭합니다.

정보 패널의 소스 콘텐츠 가져오기

이미지 집합의 정보 패널 소스 텍스트에 CSV(탭으로 구분된 값) 파일(ASCII 인코딩, ASCII 이외의 문자는 HTML로 인코딩해야 함) 또는 탭으로 구분된 파일을 사용할 수 있습니다. 탭으로 구분된 파일은 UTF-16(유니코드) 인코딩을 사용해야 합니다. 각 파일 유형을 서로 다른 방법으로 가져옵니다.

소스 콘텐츠 형식을 지정할 때는 다음 지침에 주의하십시오.

- 탭으로 구분된 데이터와 쉼표로 구분된 데이터가 롤오버 템플릿에 필요한 개수만큼 열을 포함해야 합니다.
- 데이터의 첫 번째 항목이나 열이 이미지 맵 URL의 rollover_key 값과 연결된 롤오버 식별자여야 합니다.
- 식별자 뒤의 탭으로 구분된 항목이나 쉼표로 구분된 항목이 응답 템플릿에 대체할 항목인지 확인합니다(첫 번째 열은 \$1\$에 대체되고, 두 번째 열은 \$2\$에 대체됨).

외부에 호스팅된 위치에서 CSV 콘텐츠 가져오기

- 1 이미지 집합을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 데이터 피드]를 클릭하여 패널을 펼칩니다.
- 3 [외부 호스팅된 CSV 파일 위치(HTTP)] 텍스트 필드에 CSV 파일의 URL을 입력합니다.
- 4 (선택 사항) [업데이트 예약] 필드에 콘텐츠 업데이트 시간을 지정하고 [추가]를 클릭합니다.
업데이트 시간을 여러 개 선택할 수 있습니다. 각 업데이트 시간이 [시간 업데이트] 텍스트 상자에 표시됩니다. 예약된 시간을 제거하려면 시간을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- 5 (선택 사항) [업데이트 실행]을 클릭하여 콘텐츠를 즉시 업데이트합니다.

이미지 집합 보기

[미리 보기] 창에서 사용 가능한 사진 설정을 사용하여 이미지 집합을 볼 수 있습니다. [확대/축소 뷰어: 사용자 지정] 뷰어 사진 설정을 이미지 집합에 사용합니다.

Scene7에는 기본 뷰어 사진 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 뷰어 사진 설정을 만들거나 수정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

31페이지의 “[뷰어 사진 설정](#)”

이미지 집합에 대해 확대/축소 뷰어 사진 설정 지정

요구에 맞게 뷰어 사진 설정을 만들고 사용자 지정할 수 있습니다.

1 [설정] > [뷰어 사진 설정]을 클릭합니다.

2 [뷰어 사진 설정] 화면에서 다음 중 하나를 수행하여 뷰어 사진 설정을 만들거나 편집합니다.

생성 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 사진 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [확대/축소 뷰어: 사용자 지정]을 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다. 기존 사진 설정에서 시작하여 확대/축소 뷰어 사진 설정을 만들 수도 있습니다. 사진 설정의 이름을 표시하고 선택한 다음 [편집] 단추를 선택합니다. [뷰어 구성] 화면에서 사진 설정의 새 이름을 입력합니다.

편집 사진 설정의 이름을 표시하고 선택한 다음 [편집] 단추를 클릭합니다.

3 [뷰어 구성] 화면에서 선택 사항을 선택합니다.

선택 사항에 대한 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.

4 [저장] 또는 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

뷰어에서 이미지 집합 자산 미리 보기

[미리 보기]를 사용하여 HTML5와 같은 특정 뷰어 유형 플랫폼에서 자산이 표시되는 방식을 확인할 수 있습니다. 자산 유형 및 미리 보기를 위해 선택한 관련 뷰어에 따라 [미리 보기]에서 일부 플랫폼을 사용하지 못할 수도 있습니다.

1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 [이미지 집합]을 선택합니다.

2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 자산 폴더를 탐색하여 미리 보려는 이미지 집합을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 커서로 가리키고 [미리 보기]를 클릭합니다.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 자산 썸네일 창에서 [미리 보기]를 클릭합니다.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기]를 클릭합니다.

- [자산] 창에서 자산을 선택합니다. 도구 모음에서 [파일] > [미리 보기]를 클릭합니다.

4 (선택 사항) [미리 보기] 창 하단에 있는 드롭다운 목록에서 복사할 때 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.

5 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.

주어진 뷰어 링크를 클릭하면 연결된 URL이 자동으로 클립보드로 복사됩니다.

6 표시된 뷰어를 닫아 [미리 보기] 화면으로 돌아갑니다.

7 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

자동화된 이미지 집합 생성

업로드에 종속되지 않은 독립적인 작업으로 집합 생성을 자동화할 수 있습니다.

이미지 세트 생성 자동화

- 1 파일 > 세트 생성을 클릭합니다.
- 2 [집합 생성] 대화 상자에서 작업 이름을 지정합니다.
기본적으로 작업에는 생성된 작업임을 나타내는 이름과 작업이 생성된 시기가 지정됩니다.
- 3 적용하려는 사진 설정을 선택합니다.
- 4 대상 폴더를 클릭하고 사용하려는 폴더를 지정합니다.
- 5 제출을 클릭합니다.

이미지 집합을 웹 페이지에 연결

이미지 집합을 게시하면 웹 사이트 또는 애플리케이션에 사용할 해당 URL 또는 임베드 코드를 복사할 수 있습니다. 필요한 경우 URL을 배포하거나 임베드 코드를 붙여넣어 사용자가 웹 사이트 또는 애플리케이션에서 이미지 집합을 볼 수 있도록 합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 파일](#)”

이미지 집합 URL 복사

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [이미지 집합]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 이미지 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

웹 페이지에 이미지 집합 URL 추가

이미지 집합을 배포하는 가장 일반적인 방법은 탐색 아이콘을 통해 웹 페이지에 링크를 배치하는 것입니다. 링크를 클릭하면 팝업 확대/축소 창에서 이미지 집합을 표시하는 동적 페이지(ASP 또는 JSP)가 시작됩니다. 확대/축소 링크는 실제 확대/축소 기능이 포함된 팝업 창을 엽니다. 코드 예제는 다음과 같습니다.

```
<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 플랫폼에 대한 다음 URL 호출은 이제 SKU 매개 변수가 이미지 집합 이름인 점을 제외하고 모든 확대/축소 뷰어와 동일한 프로토콜을 따릅니다.

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set`

위 URL에서 SKU 번호(`sku=sweater_1_set`)를 확인합니다. `sku=` 뒤의 문자열은 이미지 집합 이름(`sweater_1_set`)입니다. 사용자가 창을 시작하는 확대/축소 기능 링크를 클릭합니다.

이미지 집합 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 이미지 집합의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

이미지 집합 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [이미지 집합]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 이미지 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL] 패널에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.
- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.
코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.

11장: 견본 집합

Scene7 견본 집합은 사용자에게 통합 보기 환경을 제공합니다. 동적 견본 집합 뷰어에서 사용자가 썸네일을 클릭하기만 하면 다른 색상, 재질, 텍스처, 마무리 또는 패브릭으로 렌더링된 항목을 볼 수 있습니다.

빠른 시작: 견본 집합

이 견본 집합 빠른 시작은 Scene7에서 견본 집합 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다.

1. 이미지 및 견본 파일 업로드

먼저 견본 집합에 사용할 이미지와 견본 파일을 업로드합니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드]를 클릭하여 컴퓨터의 파일을 Scene7 Publishing System의 폴더로 업로드합니다. 152페이지의 “[업로드할 견본 집합 자산 준비](#)” 및 80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. 견본 집합 만들기

견본 집합을 만들려면 [작성] > [견본 집합]을 클릭합니다. [견본 집합] 화면에서 이미지 및 색상 견본을 화면으로 드래그합니다. 152페이지의 “[견본 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 견본 집합 뷰어 사전 설정 지정

관리자는 이미지 집합 뷰어 사전 설정을 만들거나 수정할 수 있습니다. Scene7에는 각 리치 미디어 유형에 대한 기본 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. [확대/축소 뷰어: 사용자 지정] > [이미지 집합/색상 견본] 사전 설정을 사용하여 견본 집합을 봅니다.

36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

4. 견본 집합 미리 보기

찾아보기 패널에서 견본 집합을 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다. 견본 집합이 이 화면에 표시됩니다. 썸네일 및 견본 아이콘을 클릭하여 선택한 뷰어에서 견본 집합을 검사합니다. [사전 설정] 메뉴에서 다른 뷰어를 선택할 수 있습니다.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

5. 견본 집합 게시

견본 집합을 게시하면 Scene7 서버에 배치되고 URL 문자열이 활성화됩니다.

찾아보기 패널에서 해당 이름 왼쪽에 있는 [게시로 표시] 아이콘 을 클릭합니다. [게시]를 클릭합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작]을 클릭합니다.

84페이지의 “[게시 파일](#)”를 참조하십시오.

6. 견본 집합을 웹 페이지에 연결

견본 집합을 게시하면 Scene7에서 견본 집합에 대한 URL 호출을 만들고 활성화합니다. [미리 보기] 화면에서 이러한 URL을 복사할 수 있습니다.

견본 집합을 선택한 다음 [미리 보기] 단추를 선택합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다. 견본 집합 뷰어 사전 설정을 선택한 다음 [URL 복사] 단추를 선택합니다. 155페이지의 “[견본 집합을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

업로드할 건본 집합 자산 준비

필요한 이미지를 업로드하기 전에 이미지가 올바른 크기와 형식인지 확인합니다. 또한 필요한 건본 파일을 어셈블합니다.

건본 집합을 만들려면 각기 다른 색상, 패턴 또는 마무리로 표시하는 동일한 이미지의 여러 촬영이나 비네팅이 필요합니다. 각기 다른 색상, 패턴 또는 마무리에 해당하는 건본 파일도 필요합니다. 예를 들어 동일한 재킷을 검정색, 갈색 및 녹색으로 표시하는 건본 집합을 제공하려면 다음 항목이 필요합니다.

- 동일한 재킷의 검정색, 갈색 및 녹색 촬영
- 검정색, 갈색 및 녹색 색상 건본

사용자가 건본 집합의 이미지를 확대/축소할 수 있기 때문에 이미지의 가장 큰 치수가 2000픽셀 이상인지 확인합니다. Scene7에서는 여러 이미지 파일 형식을 지원하지만 손실 없는 TIFF, PNG 및 EPS 이미지를 사용하는 것이 좋습니다.

자산 업로드에 대한 자세한 내용은 76페이지의 “파일 업로드”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

293페이지의 “비네팅, 창 커버링 및 캐비닛 파일 작업”

건본 집합 만들기

건본 집합을 통해 사용자는 각기 다른 색상, 패턴 또는 마무리로 항목을 볼 수 있습니다. 색상 건본이 포함된 건본 집합을 만들려면 사용자에게 제공하려는 각 색상, 패턴 또는 마무리에 대해 하나의 이미지가 필요합니다. 또한 각 색상, 패턴 또는 마무리에 대해 하나의 색상, 패턴 또는 마무리 건본이 필요합니다.

예를 들어 각기 다른 색상의 책이 있는 캡의 이미지를 제공한다고 가정합니다. 책은 빨간색, 녹색 및 파란색입니다. 이 경우 동일한 캡의 세 가지 촬영이 필요합니다. 각각 빨간색, 녹색 및 파란색 책이 사용된 하나의 촬영이 필요합니다. 빨간색, 녹색 및 파란색 색상 건본도 필요합니다. 색상 건본은 사용자가 빨간색 책, 녹색 책 또는 파란색 책 캡을 보기 위해 건본 집합 뷰어에서 클릭하는 썸네일 역할을 합니다.

건본 집합 만들기

세트를 만들 때, 저장 후 게시 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

건본 집합 만들기

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

이미지 먼저 선택 [찾아보기] 패널에서 이미지를 선택한 다음 **작성 > 건본 집합**을 클릭합니다.

[건본 집합] 화면에서 시작 작성 > 건본 집합을 클릭합니다. 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 이미지를 [건본 집합] 페이지의 [보기] 섹션으로 드래그합니다.

2 건본 색상, 패턴 또는 마무리를 [건본 집합] 페이지의 [건본] 자리 표시자 상자로 드래그합니다.

각 자리 표시자로 끄는 색상, 패턴 또는 마무리 견본이 인접한 이미지의 색상, 패턴 또는 마무리를 나타내는지 확인합니다.

- 3 견본 집합에서 이미지 순서를 변경하려면 이미지를 새 위치로 드래그합니다.
- 4 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 5 **저장**을 클릭하고 색상 견본 집합을 저장할 폴더를 선택한 다음 집합의 이름을 입력하고 **[제출]**을 클릭합니다.
- 6 견본 집합 뷰어에서 견본 집합을 보려면 **[견본 집합]** 화면에서 **미리 보기**를 클릭합니다. 견본 집합 뷰어에서 견본 썸네일을 클릭하여 동작을 확인할 수 있습니다.

견본 집합 편집

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

견본 집합 편집

- 1 **[격자 보기]**에서 견본 집합으로 이동한 후에 이미지 아래의 **편집**을 클릭합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 이미지(게시되었거나 게시 취소됨)를 추가하려면 **[자산 추가]**에 있는 폴더에서 원하는 이미지를 **[견본 집합]**의 **보기** 페이지로 드래그합니다.
 - 이미지를 제거하려면 원하는 이미지를 선택한 다음 도구 모음에서 **삭제**를 클릭합니다.
 - 이미지를 다시 정렬하려면 원하는 이미지를 새 위치로 드래그합니다.
- 3 세트 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 4 **저장**을 클릭하고 저장 폴더를 선택한 다음에 세트 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

견본 집합 삭제

삭제된 세트는 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

건본 집합 삭제

- 1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 건본 집합을 하나 이상 선택합니다.
- 2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

건본 집합에 확대/축소 타겟 및 이미지 맵 포함

건본 집합의 이미지에 대해 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 정의하면 해당 타겟과 맵이 건본 집합 뷰어에 표시됩니다. 예를 들어 사용자가 건본 집합 뷰어에서 [이미지 맵]을 클릭하여 항목에 대한 정보가 포함된 새 페이지를 웹 사이트에서 열 수 있습니다. 사용자는 건본 집합 뷰어에서 타겟 썸네일 이미지를 클릭하고 이미지의 일부를 자동으로 확대/축소할 수 있습니다.

사용자가 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 사용할 수 있게 하려면 건본 집합의 이미지에 대해 확대/축소 타겟과 이미지 맵을 만듭니다. 이 작업은 [건본 집합] 화면이나 찾아보기 패널([세부 사항 보기])에서 [이미지 맵] 또는 [확대/축소 타겟] 도구를 사용하여 수행할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

121페이지의 “[유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기](#)”

275페이지의 “[이미지 맵 만들기](#)”

건본 집합 보기

[미리 보기] 창에서 사용 가능한 사전 설정을 사용하여 건본 집합을 볼 수 있습니다. [확대/축소 뷰어: 사용자 지정 뷰어 사전 설정]을 건본 집합에 사용합니다.

Scene7에는 기본 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 뷰어 사전 설정을 만들거나 수정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

31페이지의 “[뷰어 사전 설정](#)”

건본 집합에 대해 확대/축소 뷰어 사전 설정 지정

요구에 맞게 뷰어 사전 설정을 만들고 사용자 지정할 수 있습니다.

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.
[뷰어 사전 설정] 창이 열립니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 새 사전 설정을 만들려면 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [건본 집합 뷰어]를 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다.
 - 기존 건본 집합 뷰어 사전 설정을 편집하려면 해당 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
[뷰어 구성] 화면이 열립니다.
- 3 건본 집합 뷰어 사전 설정의 [사전 설정 이름] 상자에 이름을 입력합니다.
- 4 [뷰어 구성] 화면에서 선택 사항을 선택합니다.
선택 사항에 대한 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.
설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.

5 [저장]를 클릭합니다.

뷰어에서 건본 집합 미리 보기

[미리 보기]를 사용하여 HTML5와 같은 특정 뷰어 유형 플랫폼에서 자산이 표시되는 방식을 확인할 수 있습니다. 자산 유형 및 미리 보기를 위해 선택한 관련 뷰어에 따라 [미리 보기]에서 일부 플랫폼을 사용하지 못할 수도 있습니다.

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 건본 집합 기반 자산 유형(예: 건본 집합)을 선택합니다.
- 2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 뷰어로 미리 보려는 건본 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 커서로 가리키고 [미리 보기]를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 자산 썸네일 창에서 [미리 보기]를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기]를 클릭합니다.
 - [자산] 창에서 자산을 선택합니다. 도구 모음에서 [파일] > [미리 보기]를 클릭합니다.
- 4 (선택 사항) [미리 보기] 창 하단에 있는 드롭다운 목록에서 복사할 때 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.
- 5 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
주어진 뷰어 링크를 클릭하면 연결된 URL이 자동으로 클립보드로 복사됩니다.
- 6 표시된 뷰어를 닫아 [미리 보기] 화면으로 돌아갑니다.
- 7 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

건본 집합을 웹 페이지에 연결

건본 집합을 게시한 후 웹 사이트 또는 애플리케이션에서 해당 URL 또는 임베드 코드를 사용할 수 있습니다. 필요한 경우 URL 또는 임베드 코드를 배포하여 사용자가 웹 사이트 또는 애플리케이션에서 건본 집합을 볼 수 있도록 합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 파일](#)”

건본 집합 URL 복사

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [건본 집합]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 건본 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

- **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.
- **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.

웹 페이지에 건본 집합 URL 추가

건본 집합을 배포하는 가장 일반적인 방법은 탐색 아이콘을 통해 웹 페이지에 링크를 배치하는 것입니다. 링크를 클릭하면 팝업 확대/축소 창에서 건본 집합을 표시하는 동적 페이지(ASP 또는 JSP)가 시작됩니다. 확대/축소 링크는 실제 확대/축소 기능이 포함된 팝업 창을 엽니다. 코드 예제는 다음과 같습니다.

```
<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 플랫폼에 대한 다음 URL 호출은 이제 SKU 매개 변수가 건본 집합 이름인 점을 제외하고 모든 확대/축소 뷰어와 동일한 프로토콜을 따릅니다.

참고: 이 URL은 구문에서 사용되기 위한 것으로서, 작동하는 링크가 아닙니다.

http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set

위 URL 구문에서 SKU 번호(sku=sweater_1_set)를 확인합니다. sku= 뒤의 문자열은 건본 집합 이름(sweater_1_set)입니다. 사용자가 창을 시작하는 확대/축소 기능 링크를 클릭합니다.

건본 집합 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 건본 집합의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

건본 집합 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **[건본 집합]**을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 건본 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.

- [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다.

- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

- 5 [닫기]를 클릭합니다.

12장: 회전 집합

회전 집합은 개체를 회전하는 실제 동작을 시뮬레이션하여 검사합니다. 회전 집합을 사용하면 임의 각도에서 항목을 보고 모든 각도에서 주요 시각적 세부 사항을 얻을 수 있습니다. 회전 집합은 360도 보기 환경을 시뮬레이션합니다. Scene7에서는 뷰어가 항목을 회전할 수 있는 1차원 회전 집합과 뷰어가 항목을 회전하고 뒤집을 수 있는 2차원 회전 집합을 제공합니다. 또한 사용자는 마우스만 몇 번 클릭하여 임의 뷰를 "자유 형식"으로 확대/축소하고 패닝할 수 있습니다. 이렇게 하면 사용자가 특정 뷰포인트에서 더 자세히 항목을 검사할 수 있습니다.



회전 집합의 이미지

회전 집합도 이미지 맵을 허용합니다. 이미지 맵은 회전 집합 내 이미지의 영역으로, 텍스트가 있는 롤오버 패널을 표시합니다. 사용자가 이미지 맵을 클릭하면 일종의 작업이 트리거됩니다. 예를 들어 사용자가 제품에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있도록 웹 페이지가 시작됩니다. 회전 집합 내 이미지 맵 사용에 주의하도록 사용자가 마우스 포인터를 이미지 위로 이동할 때 이미지 맵 주위에 윤곽이 나타납니다.

275페이지의 “[이미지 맵 만들기](#)”를 참조하십시오.

빠른 시작: 회전 집합

이 회전 집합 빠른 시작은 Scene7에서 회전 집합 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 1-7 단계를 수행하십시오. 각 단계 끝에는 필요한 경우 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. 이미지 만들기 및 업로드

최소한 1차원 회전 집합에는 항목의 8-12개 촬영이 필요하고 2차원 회전 집합에는 16-24개 촬영이 필요합니다. 항목을 회전하고 뒤집는 듯한 인상을 주려면 일정한 간격으로 촬영해야 합니다. 예를 들어 1차원 회전 집합에 12개 촬영이 포함된 경우 각 촬영에 대해 항목을 30도(360/12) 회전합니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 컴퓨터나 네트워크에서 Scene7 Publishing System으로 회전 이미지를 업로드합니다.

160페이지의 “[회전 집합 이미지 촬영에 대한 지침](#)”을 참조하십시오.

2. 회전 집합 만들기

회전 집합을 만들려면 [작성] 단추를 클릭하고 [회전 집합]을 선택합니다. [회전 집합 크기] 대화 상자에서 원하는 행과 셀 수를 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 이미지를 [회전 집합] 화면의 그리드로 드래그합니다.

159페이지의 “[회전 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 회전 집합 편집

회전 집합을 편집하려면 [편집] 롤오버 단추를 선택합니다. [회전 집합] 화면이 열립니다. 이미지를 추가 및 제거하고 위치를 변경합니다. 2차원 회전 집합에서 행의 위치를 변경할 수 있습니다.

161페이지의 “[회전 집합 편집](#)”을 참조하십시오.

4. 회전 집합 뷰어 사전 설정 지정

관리자는 회전 집합 뷰어 사전 설정을 만들 수 있습니다. 이러한 사전 설정은 회전 집합 뷰어의 모양을 결정합니다. 회전 집합 뷰어 사전 설정을 지정하려면 글로벌 탐색 막대에서 [설정] 단추를 선택합니다. [설정] 화면에서 [애플리케이션 설정] 선택 사항을 표시하고 [뷰어 사전 설정]을 선택합니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서 [추가] 메뉴를 선택한 다음 [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 [회전 집합 뷰어]를 선택합니다. [뷰어 구성] 화면에서 선택 사항을 선택합니다.

162페이지의 “[회전 집합 뷰어 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

5. 회전 집합 미리 보기

찾아보기 패널에서 회전 집합을 선택하고 롤오버 [미리 보기] 단추를 클릭합니다. [미리 보기] 화면에서 마우스 단추를 누른 채 포인터를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 항목을 "회전"합니다.

162페이지의 “[회전 집합 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

6. 회전 집합 게시

회전 집합을 게시하면 웹 사이트나 애플리케이션에 동적으로 배달될 수 있도록 Scene7 서버에 배치됩니다. 또한 Scene7 이미지 서버에서 웹 사이트나 애플리케이션으로 회전 집합을 호출하는 URL 문자열이 활성화됩니다.

회전 집합을 게시하려면 찾아보기 패널에서 이름 옆에 있는 [게시로 표시] 아이콘  을 선택하여 게시로 표시합니다. 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택하여 게시를 시작합니다. [게시] 화면에서 [게시 시작]을 클릭합니다.

163페이지의 “[회전 집합 게시](#)”를 참조하십시오.

7. 회전 집합을 웹 페이지에 연결

회전 집합을 게시하면 Scene7에서는 회전 집합에 대한 URL 콜아웃 문자열을 만들고 활성화합니다. [미리 보기] 화면에서 이러한 URL을 복사할 수 있습니다.

회전 집합을 선택한 다음 [미리 보기] 단추를 선택합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다. 회전 집합 뷰어 사전 설정을 선택합니다. [URL 복사] 단추를 선택합니다.

163페이지의 “[회전 집합을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

회전 집합 만들기

효과적인 회전 집합을 만들려면 이미지를 올바르게 촬영해야 합니다. [작성] 단추를 선택하고 [회전 집합]을 선택하여 Scene7에서 회전 집합을 만들 수 있습니다. [회전 집합] 화면에서 회전 집합을 편집합니다.

참고: 이전 버전의 Scene7에서는 2차원 회전 집합을 제공하지 않았습니다. 이전 버전의 Scene7에서 회전 집합을 만든 경우 먼저 다른 이름으로 저장하지 않으면 1차원 회전 집합을 저장할 수 없습니다. Scene7에서 편집할 수 있도록 [회전 집합] 화면에서 [다른 이름으로 저장]을 클릭하고 새 이름을 입력합니다.

회전 집합 이미지 촬영에 대한 지침

일반적으로 회전 집합에 있는 이미지 수가 많을수록 이미지 회전 효과가 향상됩니다. 그러나 집합에 많은 이미지를 포함하면 이미지를 로드하는 데 걸리는 시간도 증가합니다. 회전 집합에 사용할 이미지를 촬영하는 경우 다음 지침을 따르는 것이 좋습니다.

- 최소한 1차원 회전 집합에는 8-12개 이미지를 사용하고 2차원 회전 집합에는 16-24개 이미지를 사용합니다.
- 손실 없는 형식을 사용합니다. TIFF 및 PNG가 권장됩니다.
- 항목이 완전 흰색이나 다른 고대비 배경으로 표시되도록 모든 이미지를 마스킹합니다. 선택적으로 그림자를 추가합니다.
- 제품 세부 사항의 광원과 초점이 적절한지 확인합니다.
- 마네킨이나 모델을 사용하여 패션 의류의 회전 이미지를 촬영합니다. 유리 마네킨을 사용하여 마네킨을 완전히 마스킹하거나 스타일이 지정된 마네킨/드레스 폼을 이미지에 표시하는 경우가 많습니다. 각도 수를 정의하여 모델 회전 집합을 만들 수 있습니다. 모델이 각 촬영 방향으로 이동하고 바라보도록 바닥에 각 각도를 테이프로 표시합니다.

회전 집합 만들기

Scene7 Publishing System에서 스핀 세트가 만들어지는 순서는 중요합니다. 이미지를 [스핀 세트] 페이지의 그리드에 드래그 앤 드롭할 때 자산의 순서를 지정한 방법에 따라 스핀 세트가 특정 방향으로 회전합니다. 그러므로 빌더에서 시작적으로 표시되는 순서는 사용자가 해당 마우스 포인터 또는 해당 손가락을 움직일 때 자산이 회전하는 방법으로, 왼쪽에서 오른쪽입니다.

세트를 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

스핀 세트를 저장한 후 [작성: 스핀 세트] 페이지의 [미리 보기]를 사용하여 기본 뷰어에서 스핀 세트가 어떻게 표시되는지 확인할 수 있습니다.

스핀 세트 만들기

- 1 작성 드롭다운 메뉴에서 **스핀 세트**를 클릭합니다.
- 2 [회전 집합 크기] 대화 상자에서 원하는 행과 셀 수를 설정합니다.
 - 1차원 회전 집합을 만들려면 한 행만 선택합니다.
 - 2차원 회전 집합을 만들려면 두 개 이상의 행을 선택합니다.
- 3 **확인**을 클릭합니다.
- 4 이미지를 [회전 집합] 화면의 그리드로 끌어서 놓습니다.
- 5 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 6 **[저장]**을 클릭합니다.
- 7 [저장] 대화 상자에서 회전 집합을 저장할 폴더를 선택합니다. [파일 이름] 필드에 회전 집합 이름을 입력합니다.
- 8 **[저장]**을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

161페이지의 “회전 집합 편집”

회전 집합 편집

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

스핀 세트 편집

- 스핀 세트의 톨오버 **편집** 단추를 클릭합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 이미지 제거** 이미지를 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.
 - 이미지 추가** 이미지를 셀로 드래그합니다.
 - 행 순서 조정(2차원 회전 집합)** 행 왼쪽에 있는 행 선택 상자를 클릭한 다음 **아래로 행 이동** 또는 **위로 행 이동**을 클릭합니다.
 - 행과 셀 추가** [행] 상자와 [셀] 상자에 숫자를 입력하여 행 수와 각 행의 셀 수를 결정합니다.
- 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 저장**을 클릭하고 저장 폴더를 선택한 다음에 세트 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

스핀 세트 삭제

삭제된 세트는 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

스핀 세트 삭제

- [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 스펀 세트를 하나 이상 선택합니다.
- 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

회전 집합 뷰어 사전 설정 지정

회전 집합 뷰어 사전 설정은 뷰어의 스타일, 동작 및 모양을 결정합니다. Scene7에는 기본 회전 집합 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 고유한 회전 집합 뷰어 사전 설정을 만들 수도 있습니다. 다른 색상, 테두리, 글꼴 및 이미지 설정을 사용하여 회전 집합 뷰어 사전 설정을 구성할 수 있습니다.

회전 집합 뷰어 사전 설정을 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.

[뷰어 사전 설정] 창이 열립니다.

2 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 새 사전 설정을 만들려면 [추가]를 클릭하고 [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택한 다음 [회전 집합 뷰어]를 선택합니다.
- 기존 회전 집합 뷰어 사전 설정을 편집하려면 해당 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

[뷰어 구성] 화면이 열립니다.

3 회전 집합 뷰어 사전 설정의 [사전 설정 이름] 상자에 이름을 입력합니다.

4 원하는 대로 기타 선택 사항을 지정합니다. 선택 사항에 대한 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 톱] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.

5 [저장]를 클릭합니다.

[기본값으로 설정]을 클릭하여 직접 만든 스핀 세트 뷰어 사전 설정을 스핀 세트 표시에 사용할 회사 기본값으로 지정합니다.

45페이지의 “기본 뷰어 구성”을 참조하십시오.

회전 집합 뷰어 사전 설정을 삭제하려면 [뷰어 사전 설정] 화면에서 사전 설정을 선택하고 [삭제] 단추를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

31페이지의 “뷰어 사전 설정”

회전 집합 미리 보기

[뷰어 목록]을 사용하여 HTML5와 같은 특정 뷰어 유형 플랫폼에서 자산이 표시되는 방식을 미리 볼 수 있습니다. 자산 유형 및 미리 보기를 위해 선택한 관련 뷰어에 따라 [뷰어 목록]에서 일부 플랫폼을 사용하지 못할 수도 있습니다.

45페이지의 “기본 뷰어 구성”을 참조하십시오.

97페이지의 “자산 미리 보기”를 참조하십시오.

회전 집합을 미리 보려면

1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 [회전 집합] 자산 유형을 선택합니다.

2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 뷰어로 미리 보려는 회전 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.

3 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

- [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 4 [뷰어 목록] 창의 테이블에서 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
 - 5 표시된 뷰어를 닫아 [뷰어 목록] 화면으로 돌아갑니다.
 - 6 [뷰어 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

기타 도움말 항목

161페이지의 “회전 집합 편집”

회전 집합 게시

회전 집합을 게시하면 집합에 있는 이미지가 Scene7 이미지 서버에 배치되며, 웹 사이트나 애플리케이션에서 이미지를 사용할 수 있습니다. 또한 게시 프로세스에서 SPS가 웹 사이트나 애플리케이션에 필요한 회전 집합 URL 문자열을 활성화합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “게시 파일”

게시용으로 회전 집합 표시

Scene7 이미지 서버에 복사하려면 회전 집합을 게시로 표시합니다. 찾아보기 패널에서 이름 왼쪽에 있는 [게시로 표시] 아이콘  을 선택하면 회전 집합을 게시로 표시할 수 있습니다. 회전 집합 자체를 게시로 표시하면 집합에 있는 모든 이미지가 게시로 표시됩니다.

회전 집합 게시

회전 집합을 Scene7 이미지 서버에 게시하려면 먼저 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택합니다. [시기] 선택 사항을 선택하고, 선택적으로 게시 작업의 이름을 입력한 다음 [게시 시작] 단추를 선택합니다.

회전 집합을 웹 페이지에 연결

웹 사이트 및 애플리케이션은 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 통해 회전 집합을 비롯한 Scene7 이미지 서버 콘텐츠에 액세스합니다. 이러한 URL 문자열은 게시 프로세스 중에 활성화됩니다. 웹 페이지와 애플리케이션에 회전 집합의 URL 문자열 또는 임베드 코드를 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

회전 집합 URL 복사

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [회전 집합]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 회전 집합 뷰어가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.

- **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.
- **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.
- **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.

웹 페이지에 회전 집합 URL 추가

회전 집합은 모든 확대/축소 뷰어와 마찬가지로 [확대/축소] 창에서 회전 집합을 표시하는 동적 페이지(ASP 또는 JSP)를 통해 배포됩니다. Scene7 플랫폼에 대한 URL 호출은 확대/축소 뷰어에서 동일한 프로토콜을 따릅니다. 그러나 뷰어 사전 설정 이름은 관리자가 기본 회전 집합 뷰어 사전 설정으로 정의한 사전 설정에 따라 달라집니다. 예를 들어 다음의 작동하지 않는 URL 구문 예에는 viewer.jsp라는 사전 설정 이름이 포함되며 이제 SKU 매개 변수가 스핀 세트 이름입니다.

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin`

이 URL에서 구문 예에서(링크는 작동하지 않음) SKU 번호(sku=backpack_spin)를 확인합니다. sku= 뒤의 문자열은 회전 집합 이름(backpack_spin)입니다.

회전 집합 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 회전 집합의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

회전 집합 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **[회전 집합]**을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 회전 집합 뷰어가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 **[URL 및 임베드 코드]** 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 **[클립보드에 복사]**를 클릭합니다.
코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.

13장: 템플릿 기본

템플릿 기본은 *Photoshop*과 같은 이미지 편집 애플리케이션의 계층화된 이미지처럼 동적으로 만들어지고 주소 부여 가능한 계층화된 이미지 파일입니다. 레이어가 포함된 정적 파일(예: PSD 파일)과 달리 템플릿에는 매개 변수가 포함될 수 있습니다. 매개 변수를 통해 이미지의 각기 다른 측면을 다루고 사용자 지정할 수 있습니다.

참고: 템플릿 게시와 Adobe Illustrator 및 InDesign의 파일을 사용하여 레이어 기반 디자인에서 템플릿을 만들 수도 있습니다. 177페이지의 “[템플릿 게시](#)”를 참조하십시오.

한 템플릿에 이미지 레이어와 텍스트 레이어를 원하는 개수만큼 포함할 수 있습니다. 레이어가 포함된 정적 파일(예: 계층화된 PSD 파일)을 템플릿으로 전환하고 Scene7에서 템플릿을 만들 수 있습니다. SPS로 업로드한 글꼴을 사용하여 템플릿에서 텍스트 레이어를 만들 수 있습니다. 템플릿에 텍스트를 추가한 후 정렬, 글꼴, 글꼴 크기 및 색상을 변경하여 텍스트 서식을 지정할 수 있습니다.

[매개 변수] 화면을 사용하여 템플릿의 임의 측면을 주소 부여 가능한 매개 변수로 전환할 수 있습니다. 이 과정에서 템플릿에 사용할 계층화된 이미지나 사용할 텍스트 값을 변경할 수 있습니다. 매개 변수는 URL 문자열과 함께 전달되므로 임의의 매개 변수를 변경하여 이미지 서버에서 생성된 응답 이미지를 동적으로 사용자 지정할 수 있습니다.

빠른 시작: 템플릿 기본

이 빠른 시작은 템플릿 기본을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다.

1. 파일 업로드

먼저 템플릿에 사용할 PSD 파일이나 이미지 파일을 업로드합니다. Scene7에서는 PSD 외에도 여러 이미지 파일 형식을 지원하지만 투명도를 허용하는 손실 없는 TIFF 및 PNG 이미지를 템플릿에 사용하는 것이 좋습니다.

PSD 파일을 사용하여 템플릿을 작성하는 경우 PSD 파일을 업로드할 때 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [템플릿 만들기] 선택 사항을 선택합니다. 또한 [레이어 이름 지정] 선택 사항을 선택하여 Scene7에 PSD 레이어가 Scene7 Publishing System에 업로드될 때 이름을 지정하는 방법을 지정합니다.

이미지 파일을 사용하는 경우에는 업로드할 때 이미지를 자르고 이미지의 클립 경로에서 표시를 만들 수도 있습니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드] 단추를 선택하여 컴퓨터에서 SPS의 폴더로 PSD 파일이나 다른 이미지 파일을 업로드합니다. 166페이지의 “[템플릿 파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. 템플릿 만들기

PSD 파일에서 템플릿을 만들려면 파일을 업로드할 때 [템플릿 만들기] 선택 사항을 선택합니다. 이미지에서 템플릿을 만들려면 [작성] > [템플릿 기본]을 선택하고 캔버스의 너비 및 높이 측정 값을 입력한 다음 [디자이너] 또는 [개발자]를 선택하고 이미지를 [템플릿] 화면으로 드래그합니다. [작성] > [템플릿 기본]을 선택하기 전에 이미지를 선택할 수도 있습니다. [템플릿] 화면에서는 다음 작업을 위한 도구를 제공합니다.

- 이미지 레이어 추가 레이어를 추가하려면 이미지를 [템플릿] 화면으로 드래그합니다.
- 텍스트 레이어 추가. [텍스트] 도구 **T**를 선택하고 텍스트 레이어 상자를 끌어서 그런 다음 [텍스트] 화면의 도구를 사용하여 텍스트 서식을 지정합니다.
- 레이어 크기 및 위치 변경
- 레이어 순서 변경
- 이미지 및 텍스트 레이어에 그림자 및 후광 효과 적용

167페이지의 “[템플릿 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 템플릿 매개 변수 만들기

다음 단계에서는 레이어 속성을 매개 변수화하여 URL 문자열에 포함할 레이어 속성을 결정합니다. 매개 변수를 통해 템플릿을 최대한 유연하게 사용할 수 있습니다. 레이어 속성을 매개 변수로 만든 후 동적으로 변경할 수 있습니다.

레이어를 매개 변수화하려면 [템플릿] 화면에서 템플릿을 열고 레이어 이름 옆에 있는 [매개 변수] 단추를 선택합니다. [매개 변수] 화면에서 추가하려는 각 매개 변수 옆에 있는 선택 사항을 선택합니다. 174페이지의 “[템플릿 매개 변수 만들기](#)”를 참조하십시오.

4. 템플릿 게시

템플릿을 게시하면 웹 사이트나 애플리케이션에 동적으로 제공할 수 있도록 Scene7 이미지 서버에 배치됩니다. 게시하면 Scene7 이미지 서버의 템플릿을 웹 사이트나 애플리케이션으로 호출하는 URL도 활성화됩니다.

템플릿과 관련된 모든 이미지를 게시해야 합니다.

템플릿을 게시하려면 게시로 표시하고 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택합니다. 그런 다음 [게시 시작] 단추를 선택합니다. 175페이지의 “[템플릿 게시](#)”를 참조하십시오.

5. 템플릿을 웹 페이지에 연결

템플릿을 Scene7 이미지 서버에 게시하면 Scene7에서 템플릿의 URL을 만들고 활성화합니다. [템플릿 미리 보기] 화면에서 이러한 URL 문자열을 복사할 수 있습니다.

찾아보기 패널에서 템플릿을 선택하고 [미리 보기] 단추를 클릭하여 [템플릿 미리 보기] 화면을 엽니다. 템플릿 제공 시 사용할 이미지 사전 설정을 선택한 다음 [URL 복사] 단추를 선택합니다. [미리 보기] 화면에서 URL을 복사한 후 웹 사이트나 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다. 175페이지의 “[템플릿을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

템플릿 파일 업로드

템플릿을 작성하기 전에 템플릿에 필요한 파일을 Scene7 Publishing System에 업로드합니다. Adobe® Photoshop® PSD 또는 이미지 파일에서 템플릿을 작성할 수 있습니다. 투명도를 허용하기 때문에 TIFF 및 PNG 이미지가 권장됩니다.

 웹 사이트에서 표시하려는 정확한 크기의 투명 TIFF 또는 Psd 이미지를 템플릿에 사용하는 것이 좋습니다. 템플릿을 게시할 때 동일한 크기인 이미지 사전 설정을 사용하여 이미지를 호출합니다. 크기에 주의하여 템플릿 크기가 원래 디자인된 크기보다 작거나 크게 조정(재샘플링)되지 않도록 합니다.

Adobe Photoshop PSD 파일이나 이미지 파일에서 템플릿을 만들 수 있습니다.

파일 업로드에 대한 자세한 내용은 76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오. 템플릿 파일을 업로드하는 경우 다음 사항에 주의합니다.

- PSD 파일을 업로드하는 경우 PSD 파일에서 템플릿을 만들 수 있습니다. Scene7에서 PSD의 각 레이어에 대해 별도의 이미지를 만듭니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [Photoshop 선택 사항], [레이어 유지] 선택 사항, [템플릿 만들기] 선택 사항을 차례로 선택합니다. Scene7이 PSD의 레이어에서 만드는 이미지의 이름을 지정하는 선택 사항을 [레이어 이름 지정] 메뉴에서 선택합니다. 291페이지의 “[PSD 업로드 선택 사항](#)”을 참조하십시오.
- 이미지를 업로드하는 경우 클립 경로에서 마스크를 만들 수 있습니다. 이 선택 사항은 클립 경로가 생성된 이미지 편집 애플리케이션으로 만들어진 이미지에 적용됩니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [이미지 편집 선택 사항], [클립 경로에서 마스크 만들기] 선택 사항을 차례대로 선택합니다. 287페이지의 “[업로드 시 이미지 편집 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

80페이지의 “[파일 업로드](#)”

291페이지의 “[PSD 파일을 사용한 작업](#)”

템플릿 만들기

템플릿을 만들려면 [작성] > [템플릿 기본]을 클릭합니다. [디자이너] 또는 [개발자]를 선택합니다. 이 페이지에서 이미지 및 텍스트 레이어를 추가할 수 있습니다. 레이어 순서를 조정하고, 레이어의 크기와 위치를 변경하고, 이미지와 텍스트에 그림자 및 후광 효과를 적용할 수도 있습니다.

참고: 이전 버전의 Scene7 Publishing System에서 만든 템플릿을 편집하는 경우 저장 시 "캔버스 레이어를 추가하시겠습니까?"란 메시지가 표시될 수도 있습니다. 새 기본 레이어를 추가하지 않으려면 [아니오]를 선택합니다. 실수로 [예]를 선택한 경우 URL에서 "&allowCanvasPrompt" 및 "&layer=0" 수정자를 삭제하고 Enter 또는 Return 키를 누릅니다.

초기 템플릿 만들기

템플릿 집합을 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

기존 템플릿에서 템플릿을 만들 수 있습니다. 템플릿을 열고 **다른 이름으로 저장**을 클릭한 다음 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에 새 이름을 입력합니다.

시작 템플릿 집합 만들기

1 템플릿을 만들려면 다음 방법 중 하나를 사용하십시오.

PSD 또는 이미지 먼저 선택 [찾아 보기] 패널에서 템플릿에 사용할 PSD 파일이나 이미지를 선택하고, **작성 > 템플릿 기본**을 클릭합니다.

[템플릿] 화면에서 시작 작성 > 템플릿 기본을 클릭합니다. **디자이너** 또는 **개발자**를 선택합니다.

2 [캔버스 크기 입력] 대화 상자에서 템플릿의 너비 및 높이 측정값을 입력합니다.

3 자산 라이브러리에서 폴더를 선택하고 템플릿에 사용할 PSD 파일이나 이미지를 [템플릿] 화면으로 드래그합니다.

4 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

5 **[저장]**을 클릭합니다.

6 템플릿을 저장할 폴더를 선택하고 템플릿의 이름을 입력한 다음 **제출**을 클릭합니다.

템플릿 정의에 사용되는 [템플릿] 화면의 영역인 캔버스에 영역이 모두 들어가도록 필요한 경우 이미지가 축소됩니다.

기타 도움말 항목

169페이지의 “**이미지 레이어 만들기**”

169페이지의 “**텍스트 레이어 만들기**”

템플릿 집합 편집

편집한 것이 게시된 템플릿 집합인지 게시 취소된 템플릿 집합인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

템플릿 집합 편집

- 1 [격자 보기]에서 템플릿 집합으로 이동한 다음 이미지 아래의 **편집**을 클릭합니다.
- 2 필요에 따라 템플릿을 변경합니다.
- 3 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 4 **저장**을 클릭하고 저장 폴더를 선택한 다음에 세트 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

템플릿 삭제

삭제된 템플릿 집합은 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

템플릿 삭제

- 1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 템플릿을 하나 이상 선택합니다.
- 2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

[템플릿] 화면 이해

[템플릿] 화면에서는 레이어를 조작하고 매개 변수화하기 위한 도구를 제공합니다.

[템플릿] 화면에서 다음 도구를 사용하여 템플릿을 만듭니다.

패널 도구 레이어를 선택하거나, 캔버스에서 레이어를 이동하거나, 레이어 크기를 조정하거나, 레이어를 회전할 수 있습니다.

텍스트 도구 텍스트 레이어를 만듭니다. 캔버스에서 끌어 텍스트 레이어를 만든 다음 레이어의 텍스트를 입력합니다. 169페이지의 “**텍스트 레이어 만들기**”를 참조하십시오.

미리 보기 단추 [미리 보기] 화면을 열고 확대/축소 뷰어에 템플릿을 표시합니다. 웹 사이트나 애플리케이션에서 템플릿이 사용자에게 어떻게 표시되는지 확인합니다.

[매개 변수 요약] 단추 [매개 변수 요약] 화면을 엽니다. 템플릿의 각 레이어 이름과 각 레이어에서 활성화된 매개 변수 이름을 확인할 수 있습니다.

텍스트 편집기 v4.3 및 텍스트 편집기 v4.2 기능이 가장 많은 최신 텍스트 편집기인 텍스트 편집기 v4.3을 사용하거나 이전 텍스트 편집기인 텍스트 편집기 v4.2를 사용할 수 있습니다. 새 템플릿을 만들 때는 기본적으로 텍스트 편집기 v4.3이 선택됩니다. 이

전 템플릿을 편집할 때는 기본적으로 텍스트 편집기 v4.2가 선택됩니다. 현재 텍스트 편집기 v4.3에서는 단어 줄바꿈을 지원하지 않으므로 단어 줄바꿈을 사용하는 이전 템플릿을 편집할 때는 텍스트 편집기 v4.2를 사용하여 템플릿의 품질을 그대로 유지합니다. 이전 템플릿이 단어 줄바꿈을 사용하지 않는 경우에는 [여백 늘리기], [여백 줄이기], [텍스트를 모두 대문자로 설정], [맞춤 텍스트 복사] 등의 많은 새로운 기능을 이용하기 위해 텍스트 편집기 v4.3을 선택할 수 있습니다.

참고: 텍스트 편집기 v4.2는 언젠가는 Scene7 선택 사항에서 제거될 예정이므로 가능한 경우 텍스트 편집기 v4.3을 사용하는 것이 좋습니다. [단어 줄바꿈] 선택 사항은 이후 텍스트 편집기 릴리스에 통합됩니다.

디자이너 및 개발자 역할을 가장 잘 설명하는 선택 사항을 선택합니다.

캔버스 템플릿 정의에 사용할 수 있는 전체 영역을 픽셀 단위로 정의합니다. 기본 크기는 300x300 픽셀입니다. 레이어가 캔버스에 배치됩니다.

[레이어] 목록 템플릿의 레이어 이름을 나열합니다. 레이어를 선택하려면 [레이어] 목록에서 해당 이름을 선택합니다. [레이어] 목록에서는 레이어에 효과를 추가하고, 레이어를 삭제하고, 레이어 순서를 조정하고, 레이어를 매개 변수화하기 위한 도구를 제공합니다. 171페이지의 “레이어 작업”을 참조하십시오.

[레이어 속성] 영역 레이어의 배경색, 불투명도, 크기 및 위치와 캔버스의 배경색, 불투명도 및 크기를 변경하기 위한 도구를 제공합니다. 그림자 및 후광 효과를 조정할 수도 있습니다. 171페이지의 “레이어 작업”을 참조하십시오.

이미지 레이어 만들기

❖ 자산 라이브러리에서 캔버스로 이미지를 드래그합니다.

이미지의 ID 이름이 [레이어] 목록에 표시됩니다.

참고: 필요한 경우 이미지 레이어를 만들 때 캔버스에 모두 들어가도록 이미지가 축소됩니다.

기타 도움말 항목

171페이지의 “레이어 작업”

텍스트 레이어 만들기

1 [텍스트] 도구 **T**를 선택합니다.

2 캔버스나 이미지에 텍스트 상자를 끌어서 만듭니다.

3 열리는 [텍스트] 화면의 [미리 보기] 탭에서 다음 중 원하는 작업을 수행하여 텍스트를 추가합니다.

- 텍스트 상자에 텍스트를 입력합니다. [맞춤 텍스트 복사]를 선택하여 텍스트 상자에 텍스트를 맞춥니다.
- 클립보드의 텍스트를 텍스트 상자에 붙여 넣습니다.

4 [적용]을 클릭하고 [텍스트] 화면을 닫습니다.

텍스트 서식 지정

텍스트 레이어의 텍스트 서식을 지정하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [레이어] 목록에서 편집하려는 텍스트가 포함된 텍스트 상자의 이름을 두 번 클릭합니다. 텍스트 편집기가 열립니다.

2 텍스트 상자에서 서식을 지정하려는 텍스트를 선택합니다. 모든 텍스트, 텍스트의 일부 및 개별 문자를 선택할 수 있습니다.

3 다음 중 원하는 서식 지정 선택 사항을 지정하고 [적용]을 클릭합니다.

글꼴 [글꼴] 메뉴에서 글꼴을 선택합니다. 원하는 글꼴이 메뉴에 표시되지 않으면 Scene7 Publishing System에 업로드할 수 있습니다. 294페이지의 “글꼴”을 참조하십시오.

글꼴 크기 메뉴에서 글꼴 크기를 선택하고 상자에 특정 크기를 입력하거나 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 크기를 2포인트만큼 늘리거나 줄입니다.

색상 텍스트 색상을 선택하려면 클릭합니다.

굵게, 기울임꼴 또는 밑줄 텍스트를 선택한 다음 텍스트에 적용할 서식 유형의 아이콘을 클릭합니다.

모두 대문자, 위 첨자 또는 아래 첨자 텍스트를 선택한 다음 텍스트에 적용할 서식 유형의 아이콘을 클릭합니다.

정렬 [정렬] 단추를 선택하여 텍스트 레이어에서 텍스트를 왼쪽 정렬, 가운데 정렬 또는 오른쪽 정렬합니다.

시간 단어 사이의 간격을 조정할 숫자 값을 입력하거나 선택합니다.

커닝 문자 사이의 간격을 조정할 숫자 값을 입력하거나 선택합니다.

라인 간격 라인 사이의 간격을 조정할 숫자 값을 입력하거나 선택합니다.

기준선 이동 둘러싸는 텍스트의 기준선에 상대적으로 선택한 문자를 위나 아래로 이동할 숫자 값을 입력하거나 선택합니다. 이 선택 사항은 분수를 수동으로 설정하거나 인라인 그래픽의 위치를 조정할 때 특히 유용합니다.

[실행 취소]를 클릭하여 마지막 작업을 취소합니다. [실행 취소]를 클릭한 후 작업 취소 결정을 변경하는 경우 [다시 실행]을 클릭합니다.

단락 서식 적용하기

1 [레이어] 목록에서 편집하려는 텍스트가 포함된 텍스트 상자의 이름을 두 번 클릭합니다. 텍스트 편집기가 열립니다.

2 서식을 적용할 단락을 선택합니다.

3 다음 중 원하는 서식 지정 선택 사항을 지정하고 [적용]을 클릭합니다.

정렬 정렬 유형(왼쪽 정렬, 가운데 정렬, 오른쪽 정렬 또는 양쪽 정렬)을 지정하려면 클릭합니다.

단락 끝 정렬 단락의 마지막 라인에 대한 정렬 유형(마지막 라인 왼쪽 정렬, 마지막 라인 가운데 정렬 및 마지막 라인 오른쪽 정렬)을 지정하려면 클릭합니다.

라인 간격 단락에서 모든 라인 사이의 간격을 조정할 숫자 값을 입력하거나 선택합니다.

모두 들여쓰기 텍스트를 들여쓰는 간격을 늘리려면 클릭합니다.

들여쓰기 제거 텍스트를 들여쓰는 간격을 줄이려면 클릭합니다.

첫 줄 들여쓰기 첫 번째 텍스트 라인을 들여쓰려는 간격을 지정합니다.

단락 앞 공백 단락에서 첫 번째 텍스트 라인 위에 표시할 간격을 지정합니다.

단락 뒤 공백 단락에서 마지막 텍스트 라인 아래에 표시할 간격을 지정합니다.

수직 정렬 텍스트 상자 내에서 세로로 텍스트를 표시할 위치(위쪽, 가운데, 아래쪽)를 선택합니다.

텍스트 방향 텍스트를 표시하려는 방향(오른쪽에서 왼쪽 또는 왼쪽에서 오른쪽)을 선택합니다.

텍스트 레이어 속성 조정

1 [템플릿 기본] 화면에서 조정하려는 텍스트 상자를 선택합니다.

2 [레이어 속성] 패널에서 다음 중 원하는 선택 사항을 선택합니다.

텍스트 축소(텍스트 편집기 v4.2에만 해당) 텍스트 상자에 맞게 텍스트를 축소하려면 선택합니다.

단어 줄바꿈(텍스트 편집기 v4.2에만 해당) 줄바꿈 선택 사항을 선택하여 텍스트 줄바꿈 여부나 방법을 지정합니다.

- **줄바꿈** 가로로 너무 작은 텍스트 상자에 맞게 텍스트를 줄바꿈합니다.
- **한 줄로** 텍스트 상자가 가로로 너무 작은 경우 텍스트를 줄바꿈하지 않고 텍스트 일부를 자릅니다.
- **NB 줄바꿈** (줄바꿈하지 않는 줄바꿈) 텍스트 상자에 맞게 텍스트를 줄바꿈하지만 단어는 줄바꿈하지 않습니다.

위치 캔버스의 텍스트 상자 위치를 지정합니다.

패딩 여백을 추가하거나 레이어 사각형을 자릅니다. 왼쪽, 위쪽, 아래쪽 및 오른쪽에 대해 추가하거나 제거할 픽셀 수를 지정합니다. 여백을 추가하려면 양수를 입력하고, 자르려면 음수를 입력합니다.

기타 도움말 항목

171페이지의 “[레이어와 캔버스의 크기 및 위치 변경](#)”

텍스트 소스 코드 보기 및 편집

텍스트 편집기의 [소스] 탭에 제공된 정보는 참조용입니다. 소스 코드 편집에 익숙한 경우에만 텍스트를 편집합니다.

- 1 [레이어] 목록에서 편집하려는 텍스트가 포함된 텍스트 상자의 이름을 두 번 클릭합니다. 텍스트 편집기가 열립니다.
- 2 텍스트 편집기의 [소스] 탭을 클릭하여 텍스트의 소스 코드를 표시합니다.
- 3 원하는 대로 텍스트를 보거나 편집합니다.
[미리 보기]와 [소스] 보기를 전환하는 경우 변경 사항이 유지됩니다.
- 4 [적용]을 클릭하여 편집 내용을 렌더링합니다.

레이어 작업

[레이어] 목록과 [레이어 속성] 영역을 사용하여 레이어 작업을 수행합니다. 레이어 순서를 조정하고, 레이어 크기와 위치를 변경하고, 레이어를 회전하고, 레이어의 배경색, 전경색, 불투명도 및 혼합 모드를 결정할 수 있습니다.

캔버스 크기를 변경하고, 배경색을 선택하고, 불투명도 설정을 변경할 수도 있습니다.

레이어 순서 변경

레이어 순서를 변경하면 특히 투명도나 중복 인쇄가 관련된 경우 모양에 영향을 줄 수 있습니다. 변경 사항을 커밋하기 전에 결과를 미리 봐야 합니다.

❖ 템플릿의 레이어 순서를 조정하려면 다음 기술 중 하나를 사용합니다.

- [레이어] 목록에서 레이어를 선택합니다. [위쪽] 또는 [아래쪽] 단추를 원하는 횟수만큼 클릭하여 목록의 올바른 위치에 레이어를 배치합니다.
- [레이어] 목록에서 레이어를 위나 아래로 드래그합니다.

레이어와 캔버스의 크기 및 위치 변경

레이어는 캔버스에 들어갈 만큼 작아야 합니다. 수동으로 또는 크기 측정값을 입력하여 레이어나 캔버스 크기를 변경할 수 있습니다. 수동으로 또는 오프셋 측정값을 입력하여 레이어 위치를 변경할 수 있습니다. 레이어를 회전할 수도 있습니다.

 정확한 템플릿 크기인 이미지 사전 설정을 만드는 것이 좋습니다. 이미지 사전 설정 크기를 템플릿 크기와 일치시키면 템플릿의 최종 출력 크기와 선명하게 하기 선택 사항이 올바르게 설정됩니다. 이 이미지 사전 설정을 만든 후 [템플릿 미리 보기] 화면의 [사전 설정 적용] 메뉴에서 선택할 수 있습니다. 서버에서 이미지가 제공될 때의 이미지 모양이 화면에 표시됩니다. 115페이지의 “[이미지 사전 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

레이어 크기 변경

레이어나 캔버스의 크기를 변경하려면 [레이어] 목록에서 레이어나 캔버스를 선택하고 다음 기술 중 하나를 사용합니다.

수동으로 크기 변경 레이어나 캔버스의 모서리를 선택하고 드래그합니다. 텍스트 레이어의 경우 레이어 측면을 끌 수도 있습니다. .Shift 키를 누른 상태로 끌어 크기를 변경하지만 중형비(모양)는 유지합니다.

레이어 크기 측정값 입력 [레이어 속성] 영역의 W(너비) 및 H(높이) 텍스트 상자에 픽셀 측정값을 입력합니다.

레이어 크기를 변경하는 것은 물론 레이어를 패딩할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [레이어 속성] 영역의 [왼쪽], [오른쪽], [위쪽] 및 [아래쪽] 상자에 패딩 측정값을 입력합니다. 패딩은 현재 레이어에 여백을 추가하여 기본 레이어의 경계에서 오프셋합니다. 패

당은 그림자 적용 또는 외부 후광 효과를 추가하고 이 효과를 더 강조하려는 경우에 유용합니다. 패딩을 사용하면 레이어 크기가 늘어나고 배경색이 확장된 패딩 영역에 표시됩니다. 새 레이어 크기를 기준으로 기본 레이어의 위치가 조정됩니다. 예를 들어 현재 레이어가 기본 레이어 가운데에 있는 경우 레이어 왼쪽을 확장하면 기본 레이어 오른쪽으로 이동합니다.

레이어 위치 변경

캔버스에서 레이어 위치를 변경하려면 [레이어] 목록에서 레이어 이름을 선택하고 다음 기술 중 하나를 사용합니다.

수동으로 위치 변경 포인터를 레이어 경계 위가 아니라 근처로 이동하고 십자형 화살표 커서가 표시되면 클릭하고 끌기 시작합니다.

위치 오프셋 측정값 입력 X 및 Y 텍스트 상자에 X 및 Y 오프셋 측정값을 입력합니다. 이러한 측정값은 앵커 지점의 x, y 오프셋을 픽셀 단위로 나타냅니다.

레이어 회전

[회전] 상자에는 레이어를 회전한 각도가 나열됩니다. 레이어를 회전하려면 [레이어] 목록에서 레이어 이름을 선택하고 다음 기술 중 하나를 사용합니다.

수동으로 회전 커서를 레이어 모서리 위가 아니라 근처로 이동합니다. 회전 커서가 표시되면 레이어 모서리를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 끌어 15도 증분으로 회전합니다.

각도 측정값 입력 레이어를 회전할 각도 수를 입력합니다. 회전은 시계 방향으로 수행됩니다. 시계 반대 방향으로 회전하려면 음수를 입력합니다.

레이어 또는 레이어 효과 숨기기

레이어 이름이나 효과 이름 옆에 있는 눈 아이콘  을 클릭하여 레이어나 레이어 효과를 숨길 수 있습니다. 숨겨진 레이어는 미리 보기나 출력에 표시되지 않습니다. 레이어 정보는 URL에서 삭제되지 않습니다. 대신 "hide=1"이 URL에 추가되어 레이어가 현재 보기에서 숨겨짐을 나타냅니다. 예:

```
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
```

배경색, 불투명도 및 혼합 모드 결정

레이어나 캔버스의 배경색, 불투명도 및 혼합 모드를 선택하려면 레이어나 캔버스를 선택하고 다음 기술을 사용합니다.

전경색 설정 [전경색] 단추  를 클릭하고 색상 견본을 선택하여 그림자 또는 후광의 색상을 변경합니다. 상자에 색상-값 매개 변수를 입력할 수도 있습니다. 배경색은 투명도를 사용하는 레이어에만 적용됩니다. 예를 들어 가격 태그의 부분적으로 투명한 레이어나 텍스트 필드의 배경에 적용됩니다. 투명도가 켜진 Psd, TIFF 또는 PNG 이미지로 구성된 레이어는 투명 배경을 사용할 수 있습니다.

배경색 [배경색] 단추  를 클릭하고 색상 견본을 선택하여 채움 영역의 색상을 변경합니다.

불투명도 기본 이미지의 일부가 표시되도록 [불투명도] 슬라이더를 끌어 임의의 레이어를 반투명으로 설정합니다. 100% 설정은 완전 불투명하고 0 설정은 투명합니다.

혼합 모드 선택 사항을 선택하여 Photoshop에서 사용 가능한 혼합 모드 중 하나를 시뮬레이션합니다. 선택 사항은 [보통], [디졸브], [밝게], [어둡게], [곱하기] 및 [화면]입니다. 이러한 선택 사항은 캔버스가 아니라 레이어에 사용할 수 있습니다.

레이어에 그림자 및 후광 효과 사용

레이어에 그림자나 후광을 적용할 수 있습니다. 그림자나 후광은 레이어의 경계에 적용되고 선택한 그림자 또는 후광 선택 사항에 따라 안쪽이나 바깥쪽으로 확장됩니다. 그림자 및 후광 효과가 적용된 PSD 파일을 사용하여 템플릿이 작성된 경우 Scene7 Publishing System에서 이러한 효과를 조정할 수 있습니다.

그림자 또는 후광 효과를 적용한 후 [템플릿] 화면의 [레이어 속성] 영역에서 크기, 색상, 불투명도 및 위치를 조정할 수 있습니다.

레이어에 그림자 또는 후광 효과 적용

그림자 또는 후광 효과를 적용하려면

- 1 [레이어] 목록에서 레이어를 선택합니다.
- 2 [효과 추가] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택합니다.

그림자 효과 레이어의 아래쪽과 오른쪽에 그림자를 적용합니다.

내부 그림자 레이어의 모든 가장자리 내부에 그림자 효과를 적용합니다.

외부 광선 레이어의 모든 가장자리 주위에 후광 효과를 적용합니다.

내부 광선 레이어의 모든 가장자리 내부에 후광 효과를 적용합니다.

효과를 적용하면 효과 이름이 [레이어] 목록에 표시됩니다. 효과를 삭제하려면 [레이어] 목록에서 효과 이름을 선택한 다음 [삭제] 단추를 선택합니다.

참고: 기본 레이어가 효과를 표시할 만큼 크지 않은 경우 그림자 적용 또는 외부 후광 효과가 표시되지 않을 수도 있습니다. 그림자나 후광이 표시되지 않는 경우 레이어에 패딩 값을 추가하거나 레이어 순서를 조정합니다. 171페이지의 “레이어와 캔버스 크기 및 위치 변경” 및 171페이지의 “레이어 순서 변경”을 참조하십시오.

그림자 또는 후광 효과 적용

그림자 또는 후광 효과를 조정하려면 먼저 [레이어] 목록에서 해당 이름을 선택합니다. [템플릿] 화면의 [레이어 속성] 영역에서 설정을 변경합니다.

색상 [색상] 단추 를 선택한 다음 색상 견본을 선택하여 그림자 또는 후광의 색상을 변경합니다. 상자에 색상-값 매개 변수를 입력할 수도 있습니다.

불투명도 슬라이더를 끌어 효과의 강도를 결정합니다. 덜 불투명한 효과는 더 투명합니다.

혼합 모드 선택 사항을 선택하여 Photoshop에서 사용 가능한 혼합 모드 중 하나를 시뮬레이션합니다. 선택 사항은 [보통], [디졸브], [밝게], [어둡게], [곱하기] 및 [화면]입니다.

크기 X 및 Y 상자에 측정값을 입력하여 그림자 효과를 확대하거나 축소합니다. 크기 선택 사항은 내부 그림자와 외부 그림자에만 사용할 수 있습니다.

성장 슬라이더를 끌어 효과를 안쪽이나 바깥쪽으로 확장합니다.

흐림 효과 슬라이더를 끌어 효과 가장자리의 패더링을 제어합니다. 더 흐린 효과가 더 패더링됩니다.

레이어 마스크

[레이어] 목록은 레이어의 마스크 또는 알파 채널을 사용하는 방법을 지정하는 [마스크] 단추를 제공합니다. [마스크] 단추를 사용하여 특정 레이어나 템플릿의 전체 상위 레이어에 배경 레이어 효과를 적용할 수 있습니다. [레이어] 목록에서 레이어를 선택한 다음 [마스크] 단추 를 선택하여 다음 상태를 순환합니다.

- 레이어 배경이 불투명합니다.
- 레이어 콘텐츠가 반전되고 레이어 배경에 검정색이 채워집니다.
- 레이어 배경에 검정색이 채워집니다.

템플릿 매개 변수 만들기

매개 변수를 통해 템플릿을 최대한 유연하게 사용할 수 있으며 템플릿 이미지를 동적으로 사용자 지정할 수 있습니다. 템플릿에 포함할 텍스트 및 이미지 레이아웃과 각 레이어에 표시할 매개 변수를 결정할 수 있습니다. 예를 들어 판매 중인 제품에 주목하도록 판매 중 텍스트 레이어를 만들 수 있습니다. 나중에 판매 중 매개 변수를 제거하여 이 레이어만 제거하고 템플릿 이미지의 나머지 부분은 유지할 수 있습니다.

템플릿 매개 변수를 만드는 경우 실제로 URL 문자열에 호출할 템플릿 부분이 선언됩니다. 매개 변수를 사용하여 구성된 URL은 해당 항목을 URL 문자열에 노출합니다. 매개 변수를 노출하여 템플릿 이미지가 이미지 서버에서 동적으로 구성된 방식에 따라 사용자 지정 결과를 만들 수 있습니다. 이렇게 하면 URL에서 해당 매개 변수를 일부 또는 전부 호출할 수 있으므로 템플릿을 동적으로 변경할 수 있습니다.

텍스트 레이어 매개 변수에서 텍스트 문자열을 데이터베이스의 값에 연결된 동적 필드로 만들 수도 있습니다. 텍스트를 데이터베이스에 연결할 수 있다면 판촉 행사 등에 유용합니다. 클라이언트 또는 고객 이름을 표시하도록 템플릿 이미지를 사용자 지정할 수 있습니다. 예를 들어 텍스트 레이어 매개 변수를 가격 데이터베이스에 연결하여 템플릿 이미지에 항목의 가격을 표시할 수도 있습니다.

한 매개 변수를 여러 번 참조할 수 있습니다. 매개 변수 대화 상자에서 각 명령의 콤보 상자를 사용하여 특정 명령과 일치하는 매개 변수를 선택합니다. 예를 들어 `size=` 명령에는 모든 크기 매개 변수를 사용할 수 있습니다. 이미 콤보 상자에 있는 매개 변수에 매개 변수 참조를 다시 지정하고 콤보 상자에 없는 이름으로 바꿀 수 있습니다. 후자의 경우 이름이 고유해야 합니다. 그렇지 않으면 매개 변수가 이미 있다는 오류가 표시됩니다. 매개 변수 참조를 삭제하면 다른 곳에서 참조되지 않은 경우 매개 변수가 URL에서 제거됩니다. 텍스트 매개 변수의 기본값을 변경하면 해당 매개 변수의 모든 참조가 업데이트됩니다. 레이어 테이블, 템플릿 렌더링 및 URL에서 업데이트를 확인할 수 있습니다. 속성 패널에서 크기 조정 핸들을 조작하거나 값을 입력하여 레이어 특성을 변경하면 매개 변수 값이 업데이트되고 매개 변수에 대한 모든 참조가 업데이트됩니다. 예를 들어 매개 변수 하나를 사용하여 두 레이어의 크기를 매개 변수화한 경우 레이어 크기 중 하나를 변경하면 두 레이어 크기가 모두 업데이트됩니다. 템플릿을 미리 보고 매개 변수를 변경하면 해당 매개 변수에 대한 모든 참조가 업데이트됩니다.

레이어 매개 변수화

템플릿의 각 레이어에 대해 다음 단계를 수행하여 템플릿 매개 변수를 만듭니다.

- 1 [레이어] 목록에서 매개 변수를 만들려는 레이어 이름 옆에 있는 [매개 변수] 단추 를 선택합니다. [매개 변수] 화면이 열립니다. 이 화면에는 레이어의 각 매개 변수 이름, 매개 변수 값 및 매개 변수 유형이 나열됩니다.
- 2 템플릿 이미지에 포함하려는 각 매개 변수 이름 옆에 있는 [켜짐] 선택 사항을 선택합니다.
- 3 [닫기] 단추를 선택하여 [매개 변수] 화면을 닫습니다.

 [매개 변수] 화면에서 매개 변수 이름을 바꿀 수 있습니다. 매개 변수 이름을 바꾸면 URL 문자열에서 매개 변수를 더 쉽게 식별할 수 있으며 더 편리하게 데이터베이스 값으로 사용할 수 있습니다. 매개 변수 이름을 바꾸려면 [켜짐] 선택 사항을 선택하고 해당 이름을 클릭한 다음 [이름] 필드에 새 이름을 입력합니다.

템플릿에 대해 만든 매개 변수 목록을 보려면 [템플릿] 화면에서 [매개 변수 요약] 단추를 선택합니다. [매개 변수 요약] 화면이 열립니다. 이 화면에는 각 레이어 이름과, 레이어의 매개 변수를 만든 경우 매개 변수 이름과 값이 나열됩니다.

동적 텍스트 매개 변수 만들기

텍스트 레이어의 경우 텍스트 문자열을 데이터베이스 값에 연결된 동적 필드로 만들 수도 있습니다. 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [템플릿] 화면에서 동적 텍스트 매개 변수를 만들려는 텍스트 레이어 이름 옆에 있는 [매개 변수] 단추 를 선택합니다. [매개 변수] 화면이 열립니다.
- 2 텍스트 특성(textAttr)의 이름 옆에 있는 [켜짐] 선택 사항을 선택합니다.
- 3 [매개 변수] 화면에서 [텍스트] 탭을 선택합니다.

4 [매개 변수 추가] 단추를 클릭합니다. 기본 매개 변수 이름이 나타납니다. 이 이름을 선택하고 위에 입력하여 이름을 바꿀 수 있습니다. 현재 텍스트 문자열이 매개 변수의 새 이름이 됩니다.

5 [닫기] 단추를 선택하여 [매개 변수] 화면을 닫습니다.

매개 변수 이름이 데이터베이스 값을 사용하게 하려면 템플릿 URL에 다음 문자열을 추가합니다.

```
?$_2(parameter name)=(database value)
```

매개 변수 이름이 항목의 현재 가격이나 고객 이름 등을 나타내는 데이터베이스 필드나 Java 코드의 이름으로 바뀝니다.

템플릿 게시

템플릿을 게시하면 Scene7 이미지 서버에 배치되며, 웹 사이트와 애플리케이션에서 템플릿을 사용할 수 있습니다. 게시 프로세스에서 Scene7 Publishing System이 웹 사이트와 애플리케이션에 필요한 URL을 활성화합니다.

중요: 템플릿을 사용하려면 글꼴과 이미지를 포함하여 템플릿을 만드는 데 사용된 모든 콘텐츠를 게시합니다. 필수 파일을 모두 포함하지 않으면 게시할 때 오류 메시지가 나타납니다.

템플릿을 게시로 표시

템플릿과 모든 지원 파일을 Scene7 이미지 서버에 배치하려면 게시로 표시해야 합니다. 찾아보기 패널에서 [게시로 표시] 아이콘 을 선택하면 이러한 항목을 게시로 표시할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[업로드 후 게시](#)”

템플릿 게시

템플릿을 Scene7 이미지 서버에 게시하려면 먼저 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 선택합니다. [시기] 선택 사항을 선택하고, 선택적으로 게시 작업의 이름을 입력한 다음 [게시 시작] 단추를 선택합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 작업 만들기](#)”

템플릿을 웹 페이지에 연결

웹 사이트와 애플리케이션은 URL 문자열을 통해 Scene7 이미지 서버 콘텐츠에 액세스합니다. 템플릿을 게시하면 Scene7에서 Scene7 이미지 서버의 템플릿을 참조하는 URL 문자열을 활성화합니다. 테스트를 위해 이 URL을 웹 브라우저에 붙여 넣을 수 있습니다.

웹 페이지와 애플리케이션에 URL 문자열을 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다. 이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 템플릿 URL 문자열을 얻으려면 [미리 보기] 화면이나 찾아보기 패널([세부 사항 보기])로 이동합니다. 이미지 사전 설정을 선택한 다음 [URL 복사] 단추를 선택합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

템플릿 URL 얻기

[템플릿 미리 보기] 화면에서 이미지 사전 설정에 의해 생성된 템플릿 URL 문자열을 얻을 수 있습니다. URL을 복사하면 필요한 경우 붙여 넣을 수 있도록 클립보드에 저장됩니다. [템플릿 미리 보기] 화면에서 이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 템플릿 URL 문자열을 얻으려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 템플릿의 롤오버 [미리 보기] 단추를 클릭하거나 [파일] > [미리 보기]를 선택합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다.
- 2 사전 설정 메뉴를 사용하여 템플릿 이미지를 제공하는 데 사용할 이미지 사전 설정을 선택합니다. 서버에서 템플릿이 제공될 때의 템플릿 모양이 [미리 보기] 화면에 표시됩니다.
- 3 [URL 복사] 단추를 클릭하여 URL을 클립보드로 복사합니다.

웹 페이지에 템플릿 URL 추가

웹 페이지에 템플릿을 추가하려면 웹 페이지 개발 팀에 문의하여 HTML 웹 페이지 코드의 태그를 Scene7 URL 문자열로 수정하여 Scene7 이미지 서버에 요청합니다. 상거래 엔진이나 동적 웹 페이지 코드는 템플릿에 대해 선택한 이미지 사전 설정에 정의된 크기 및 형식 지정 사양에 따라 템플릿 이미지를 삽입합니다.

기타 도움말 항목

118페이지의 “[웹 페이지에 동적 이미지 추가](#)”

컨텐츠 변형 관리

자산 변형이 게시되는 방법을 관리하려면 템플릿 집합을 사용합니다.

템플릿의 변형을 관리하려면 템플릿 집합을 만듭니다. 사이트에서 코드를 변경하지 않고 어떤 변형을 사용할지 제어할 수 있습니다. 이렇게 하면 콘텐츠 관리자가 웹 코드에서 URL을 변경하기 위해 IT를 요구하지 않고 콘텐츠를 회전할 수 있습니다.

유니버설 URL은 집합에 나열된 순서에 따라 페이지에 나타나는 템플릿 변형을 표시하는 데 사용됩니다. 템플릿 집합 목록의 상단에 있는 템플릿은 항상 게시됩니다.

목록에서 이미지 사전 설정 URL을 사용할 수 있습니다. 이미지 사전 설정 URL은 유니버설 URL과 유사합니다. 둘 이상의 이미지 사전 설정 URL이 있을 수 있습니다.

- 1 [작성] > [템플릿 집합]을 클릭합니다.
빌더가 열립니다.
- 2 템플릿을 선택한 다음 추가/미리 보기를 클릭합니다.
- 3 템플릿 속성을 수정하고 [다른 이름으로 저장]을 클릭하여 새 버전을 만듭니다.
- 4 이름을 입력하고 [저장]을 클릭합니다.
자산 및 템플릿을 모두 게시해야 합니다.
- 5 [세부 사항] 페이지로 이동하여 URL 섹션에서 URL을 복사합니다.

새 위치로 끌어와 템플릿 순서에서 템플릿을 이동할 수 있습니다(예: 목록의 상단으로). 새 순서를 전송하려면 다시 게시합니다.

참고: 변경 사항을 보기 위해 캐시를 지워야 할 수 있습니다. 캐시 주기 전체에서 변경 사항이 적용된 후 변경 사항만 웹 사이트에 표시됩니다.

14장: 템플릿 게시

Adobe® Scene7® W2P(Web Print)를 사용하면 고객, 클라이언트 및 직원이 쉽게 사용자 지정하고 개인 설정할 수 있는 전문가 수준의 브랜딩된 인쇄물 콘텐츠를 만들 수 있습니다. 게시 프로세스 전체에서 회사 콘텐츠와 브랜드 ID를 유지할 수 있습니다. 최종 사용자는 인쇄물 콘텐츠를 사용자 지정할 수 있지만 사용자 지정이 허용된 콘텐츠 부분에서만 가능합니다. 제공할 수 있는 사용자 지정 인쇄물 제품의 예로 개인 설정 편지, 명함, 포스터, 인사말 카드, 레이블, 수표, 선물, 의류, 달력, 스크랩북, 사진 앨범 등이 있습니다. 회사는 여러 지역, 프랜차이즈, 매장 및 지점에 맞게 사용자 지정할 수 있는 홍보물에서 공통 브랜드 ID를 유지할 수 있습니다.

Adobe Illustrator®에서 템플릿을 디자인하여 시작합니다. 템플릿은 상수 항목과 변수 항목(사용자 지정할 수 있는 변수 구성 요소)을 신중하게 정의합니다. 예를 들어 Illustrator 파일의 텍스트를 매개 변수화하면 최종 사용자가 고유한 텍스트를 입력할 수 있습니다. 마찬가지로, 변수 구성 요소로 매개 변수화한 후 배경색을 다른 배경색으로 바꿀 수 있습니다.

Scene7에서는 기본 사용 사례와 고급 사용 사례에 대해 각각 하나씩 두 개의 템플릿 게시 워크플로를 제공합니다. 기본 사용 사례에는 Adobe Illustrator에서 디자인 만들기, Scene7에 디자인 업로드, SPS에서 매개 변수를 사용하여 변수 요소 정의 등이 포함됩니다. 고급 사용 사례에는 보다 포괄적인 가변성 정의가 필요합니다. 고급 사용 사례에는 Adobe Illustrator에서 변수 요소 만들기, Scene7에 파일 업로드, URL 호출을 사용하여 XML 수준에서 직접 요소 조작 등이 포함됩니다. 이 시나리오를 DOM 조작이라고 합니다.

참고: Scene7 W2P(Web to Print) 워크플로우, 템플릿 만들기, 매개 변수화, DOM 조작 등에 대한 자세한 내용은 다음 웹 사이트의 W2P(Web to Print) 워크플로우 가이드를 참조하십시오. www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_kr. Zip 파일을 로컬 하드 드라이브로 다운로드하고 콘텐츠(Scene7 W2P(Web to Print))로 자습서 문서 및 자습서 자산을 추출합니다.

빠른 시작: 템플릿 게시

이 빠른 시작에서는 Illustrator 파일을 사용하여 사용자 지정 가능한 고품질 인쇄 제품을 만드는 기본 워크플로우에 대해 설명합니다.

1. 템플릿 게시에 사용할 Illustrator 파일 디자인

Illustrator에서 템플릿을 디자인합니다. 고급 DOM 조작 방법을 사용하여 템플릿을 사용자 지정하려는 경우 Illustrator에서 변수 요소의 s:elementID를 정의합니다.

178페이지의 “[Illustrator에서 초기 템플릿 만들기](#)” 및 184페이지의 “[DOM 조작](#)”을 참조하십시오.

2. 템플릿을 Scene7 FXG로 변환하고 Scene7 Publishing System에 업로드

Adobe Creative Cloud 사용자는 W2P(Web to Print)용 Adobe Illustrator 플러그인을 사용할 수 있습니다. 이 플러그인은 템플릿을 Scene7 FXG로 변환합니다. 템플릿에 글꼴이 포함되어 있는 경우 FXG 파일을 업로드하기 전에 해당 글꼴 파일을 Scene7 Publishing System에 업로드해야 합니다.

178페이지의 “[템플릿 게시에 사용할 파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

3. Scene7에서 매개 변수 보기, 정의 또는 구체화

[템플릿 게시 미리 보기] 및 [작성] 화면에서 매개 변수를 통해 변수 요소를 정의 및 구체화하고, 결과를 미리 보고 테스트할 수 있습니다. 이 화면에서 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 매개 변수를 만들고 수정합니다.
- 매개 변수 속성과 특성의 기본값을 지정합니다.
- [URL 복사]를 클릭하여 미리 보기 URL을 클립보드로 복사하고 브라우저 창에서 결과를 미리 봅니다.

179페이지의 “[Scene7에서 템플릿 매개 변수화](#)”를 참조하십시오.

4. FXG 템플릿 게시

매개 변수 및 특성 정의와 테스트를 마쳤으면 파일을 게시합니다. FXG 템플릿을 게시하면 Scene7 이미지 서버에 배치되고 URL이 활성화됩니다.

FXG 템플릿과 관련된 모든 이미지 및 글꼴을 게시해야 합니다.

185페이지의 “[FXG 템플릿 게시](#)”를 참조하십시오.

5. URL 열기

이제 최종 사용자가 변수 콘텐츠를 개인 설정할 수 있도록 URL을 통해 웹 사이트에 템플릿을 포함할 준비가 되었습니다.

186페이지의 “[FXG 템플릿을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

Illustrator에서 초기 템플릿 만들기

먼저 Illustrator에서 초기 아트웍과 템플릿을 만듭니다. 성공적으로 매개 변수화할 수 있도록 Illustrator 템플릿이 다음 사양을 충족하는지 확인합니다.

- 변수로 만들려는 템플릿 구성 요소를 신중하게 결정합니다.
- 실수로 가려지는 개체가 없도록 레이어가 올바른 순서로 배열되었는지 확인합니다.
- 불필요한 레이어를 제거합니다. 이러한 레이어를 제거하면 실수로 매개 변수로 사용되는 것을 방지할 수 있습니다.
- 템플릿의 모든 글꼴을 Scene7 Publishing System에 업로드합니다. 템플릿을 업로드하기 전에 이 작업을 수행하고 업로드 작업이 완료되었는지 확인합니다. Scene7에서 템플릿의 텍스트를 올바르게 렌더링하려면 이러한 글꼴이 필요합니다.
- 최종 문서를 고품질로 인쇄하려면 해상도를 300ppi로 설정합니다.

템플릿 게시에 사용할 파일 업로드

Scene7 템플릿 게시에 사용할 파일을 만들려면 Illustrator 파일을 Scene7 FXG 파일 형식으로 변환한 다음 SPS로 업로드합니다.

기타 도움말 항목

80페이지의 “[파일 업로드](#)”

업로드할 파일 준비

수동으로 Scene7 FXG 파일을 Scene7 Publishing System으로 업로드하려면 먼저 다음을 수행하십시오.

- FXG 파일을 업로드하기 전에 글꼴을 별도로 업로드합니다.
- FXG 플러그인이 만든 자산 폴더에 있는 관련 이미지를 업로드합니다.

가변성 정의: 매개 변수화 및 DOM 조작

Scene7에서는 템플릿의 변수 콘텐츠를 관리하는 두 가지 기술을 제공합니다. 두 기술 모두, Illustrator에서 초기 템플릿을 디자인하고 템플릿을 Scene7 FXG 파일 형식으로 전환한 다음 SPS로 업로드합니다. 그러나 변수 요소에 대한 제어 수준과 사용하는 데 필요한 기술은 두 기술에서 서로 다릅니다.

Scene7 Publishing System의 매개 변수화 이 기술에서는 SPS의 [템플릿 게시 빌드] 및 [미리 보기] 화면이나 W2P(Web to Print)용 Adobe Illustrator 플러그인에서 가변성 정의를 수반합니다. 각각의 방법에서는 매개 변수를 만들고, 매개 변수 값을 지정하고, 결과를 테스트할 수 있는 도구를 제공합니다.

DOM 조작 사용 이 기술을 사용할 경우 XML 수준에서 디자인과 템플릿을 제어할 수 있습니다. Scene7 FXG 파일은 XML입니다. 이 방법을 사용할 경우 XML DOM(표시 개체 모델) 방법을 통해 디자인 템플릿을 편집할 수 있습니다. Illustrator에서 변수 요소에 s7:elementID를 표시하여 나중에 URL 명령으로 조작할 수 있게 합니다.

기타 도움말 항목

179페이지의 “[Scene7에서 템플릿 매개 변수화](#)”

184페이지의 “[DOM 조작](#)”

Scene7에서 템플릿 매개 변수화

Scene7 FXG로 저장한 Illustrator 템플릿을 Scene7 Publishing System에 업로드한 후 변수 요소를 정의할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [템플릿 게시 작성] 및 [미리 보기] 화면에서 변수 요소를 매개 변수화합니다. Scene7에서는 레이어의 텍스트 및 개체 매개 변수와 해당 속성을 정의하기 위한 도구를 제공합니다. 한 템플릿의 여러 버전을 만들 수도 있습니다.

FXG 템플릿을 매개 변수화하면 템플릿의 텍스트, 이미지 및 그래픽 가변성을 사용자 지정할 수 있습니다. 예를 들어 최종 사용자가 웹 사용자 인터페이스를 통해 텍스트를 수정할 수 있도록 한 줄의 텍스트를 매개 변수화할 수 있습니다. 최종 사용자가 필드에 개인 설정된 텍스트를 채울 수 있도록 빈 텍스트 필드를 변수로 정의할 수 있습니다. [S7 템플릿 게시 작성] 화면에서 디자인 요소의 특성과 속성을 매개 변수화할 수도 있습니다.

참고: DOM 조작을 사용하려는 경우에는 Scene7에서 템플릿을 매개 변수화할 필요가 없습니다.

기타 도움말 항목

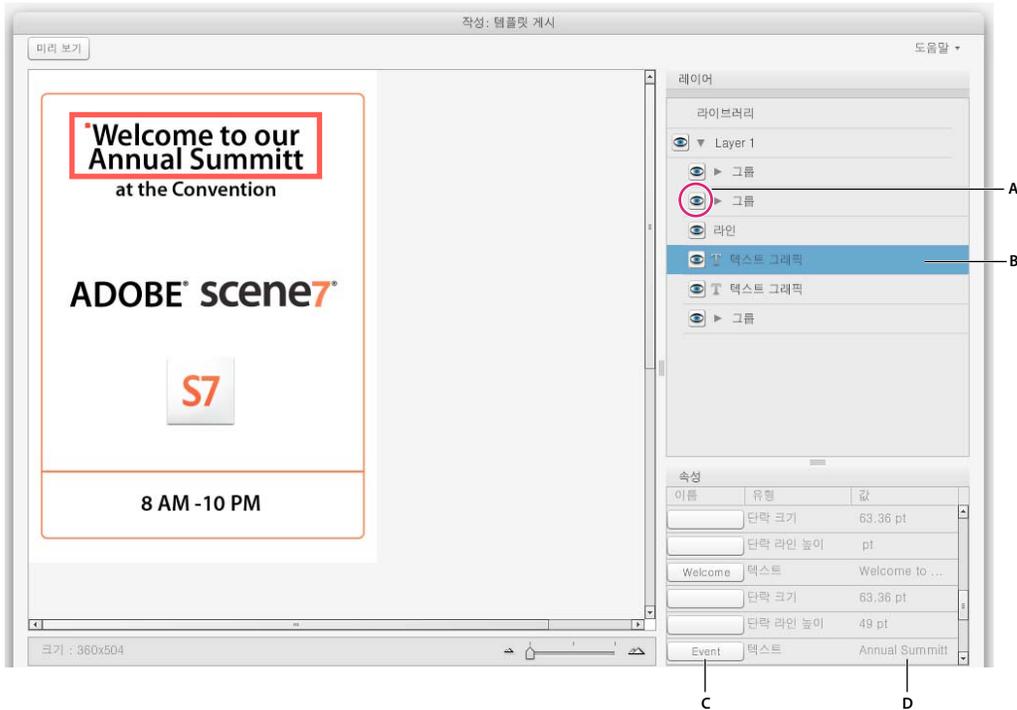
178페이지의 “[Illustrator에서 초기 템플릿 만들기](#)”

178페이지의 “[템플릿 게시에 사용할 파일 업로드](#)”

FXG 템플릿에서 매개 변수 정의

FXG 템플릿의 매개 변수를 정의하려면 Scene7에서 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [찾아보기] 창에서 FXG 파일을 선택합니다.
- 2 [작성]을 클릭하고 [템플릿 게시]를 선택하거나 파일의 [편집] 단추를 클릭합니다.
[템플릿 게시] 화면이 열립니다.



[템플릿 게시] 화면에서 템플릿 매개 변수화.

A. 눈 아이콘을 클릭하여 레이어 표시 또는 숨기기 B 레이어를 선택하여 해당 속성 표시 C. 특성에 이름을 지정하여 변수로 만들기 D. 특성의 기본값 지정

3 [템플릿 게시] 화면의 [레이어] 패널에서 매개 변수화하려는 요소가 포함된 레이어를 선택합니다.

💡 눈 아이콘을 클릭하여 켜다가 꺼서 원하는 개체를 선택했는지 확인합니다.

4 [속성] 패널에서 [이름] 열(텍스트 매개 변수화) 또는 [매개 변수] 열(개체 매개 변수화)에서 매개 변수를 클릭합니다.

텍스트 텍스트 필드 안을 클릭합니다. 이 필드를 찾으려면 [속성] 하단으로 스크롤합니다. [매개 변수] 대화 상자가 나타납니다. 매개 변수화하려는 텍스트를 선택하고 [추가]를 클릭합니다. 텍스트의 각기 다른 부분을 선택하고 각 부분에 대한 매개 변수를 추가하면 동일한 텍스트 속성에서 여러 매개 변수를 만들 수 있습니다. 매개 변수의 이름을 변경하려면 매개 변수를 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [닫기]를 클릭합니다.

개체 [매개 변수] 열의 상자를 클릭합니다. [매개 변수 편집] 대화 상자가 나타납니다. 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

한 번에 여러 특성을 동일한 값으로 사용자 지정하려면 각 특성에 동일한 매개 변수 이름을 사용합니다. 예를 들어 템플릿에 사각형과 별이 있는 경우 각 항목의 SolidColor 색상 특성에 대한 [매개 변수] 이름으로 **newcolor**를 입력할 수 있습니다. **newcolor** 값을 변경할 때마다 사각형과 별이 모두 새 색상으로 바뀝니다.

5 [값] 또는 [데이터] 필드에 특성의 기본값을 지정합니다. 선택한 개체의 모든 속성을 설정하여 원하는 모양을 정확하게 지정합니다.

6 (선택 사항) 매개 변수화하려는 모든 개체 또는 레이어에 대해 3-5 단계를 반복합니다.

7 [저장] 또는 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

8 [미리 보기]를 클릭하여 [FXG 미리 보기] 창을 열고 직접 만든 매개 변수를 해당 기본값과 함께 표시합니다.

FXG 템플릿에서 개체나 레이어 표시 또는 숨기기

숨겨진 개체와 레이어는 미리 보기나 출력에 표시되지 않지만 파일에서 삭제되지는 않습니다. 필요한 경우 다시 표시할 수 있습니다. 가시성은 변수로 만들 수 있는 특성입니다. 눈 아이콘을 클릭하여 켜거나 끄면 개체 또는 레이어 가시성의 기본값이 설정됩니다.

- 1 [개체] 패널에서 개체 또는 레이어 이름 옆에 있는 눈 아이콘을 클릭하면 파일에서 숨겨집니다.
- 2 다시 클릭하면 개체가 표시됩니다.

한 템플릿의 여러 버전 만들기

특성을 편집하여 각기 다른 사용자에게 맞게 템플릿의 여러 버전을 만들 수 있습니다.

[템플릿 게시] 화면에서 [다른 이름으로 저장]을 클릭하여 원본 FXG 템플릿을 덮어쓰지 않고 파일을 새 FXG 템플릿으로 저장합니다.

스트로크 텍스트 사용

스트로크 텍스트는 특성을 매개 변수화할 수 있는 방법을 보여 주는 한 예입니다. Scene7에서는 다음 스트로크 텍스트 기능을 지원합니다.

- 스트로크 너비
- 대시 기호로 된 스트로크 패턴
- 다양한 연결 스타일
- 다양한 끝 스타일
- 스트로크 중복 인쇄
- 스팟 색상 지원을 비롯하여 스트로크에 대한 별도의 색상 처리

다음 표에서는 스트로크 텍스트를 지원하는 특성에 대해 설명합니다.

속성	설명
s7:fill <Boolean> (S7FXG에만 해당)	텍스트에 채우기를 사용할지 여부를 지정합니다. 기본값은 true입니다.
s7:stroke <Boolean> (S7FXG에만 해당)	텍스트에 스트로크를 사용할지 여부를 지정합니다. 기본값은 false입니다.
s7:weight <number> (S7FXG에만 해당)	텍스트의 스트로크 너비(포인트)를 지정합니다. 기본값은 1포인트입니다.
s7:joints <string> (miter, round, bevel) (S7FXG에만 해당)	스트로크의 연결 유형을 지정합니다. 기본값은 round입니다.
s7:caps <string> (none, round, square) (S7FXG에만 해당)	스트로크의 끝 모양 유형을 지정합니다. 기본값은 round입니다.
s7:miterLimit <number> (S7FXG에만 해당)	연결이 스트로크의 마이터 연결일 때 마이터 제한을 지정합니다. 기본값은 4입니다.
s7:strokeOverprint <Boolean> (S7FXG에만 해당)	스트로크에 중복 인쇄를 사용할지 여부를 지정합니다. 기본값은 false입니다.
s7:strokeColorName (S7FXG에만 해당)	스트로크의 색상 이름을 정의한다는 점을 제외하고 s7:colorName과 같습니다.
s7:strokeColorValue (S7FXG에만 해당)	스트로크의 색상 값을 정의한다는 점을 제외하고 s7:colorValue와 같습니다.
s7:strokeColorspace (S7FXG에만 해당)	스트로크의 색상 공간을 정의한다는 점을 제외하고 s7:colorspace와 같습니다.

속성	설명
film:dashPattern <array> (S7FXG에만 해당)	기본적으로 대시 및 간격 패턴은 없습니다. 이 특성은 스트로크의 대시/간격 패턴을 정의합니다. 첫 번째 값은 스트로크의 대시입니다. 두 번째 값은 대시 사이의 간격입니다. 대시 및 간격으로 대체 값을 지정하여 여러 값의 배열을 동일한 방식으로 확장할 수 있습니다.

뒤틀린 텍스트 사용

뒤틀린 텍스트를 사용하면 물결 무늬, 플러그, 늘이기 등의 효과로 텍스트 모양을 수정할 수 있습니다.

뒤틀린 텍스트는 서식 있는 텍스트 개체에 지원됩니다. 텍스트는 세로 또는 가로 방향일 수 있으며 점 텍스트, 영역 텍스트 및 경로 유형 텍스트일 수 있습니다. 뒤틀린 텍스트를 적용하려면 먼저 전체 텍스트 개체를 선택해야 합니다.

Adobe Illustrator에서 뒤틀린 텍스트를 만들 수 있습니다.

텍스트를 뒤틀 때 다음 특성을 설정할 수 있습니다.

- 스타일
- 방향
- 벤드
- 가로 왜곡
- 세로 왜곡

각 특성에 값 집합이 포함됩니다.

속성	값	기본값
Style s7:warpStyle	nonearcLowerarcUpperarchbulgeshellLowershellUpperflagwavefishrisefishEyeinflatesqueeze twist	none
Direction s7:warpDirection	horizontalvertical	horizontal
Bend s7:warpBend	-1에서 1 사이	0.5
Horizontal Distortion s7:warpHorizontalDistortion	-1에서 1 사이	0
Verticle Distortion s7:warpVerticalDistortion	-1에서 1 사이	0

참고: inflate 및 fishEye의 경우 s7:warpDirection 플러그를 가로나 세로로 변경해도 출력에 아무 영향을 주지 않습니다.

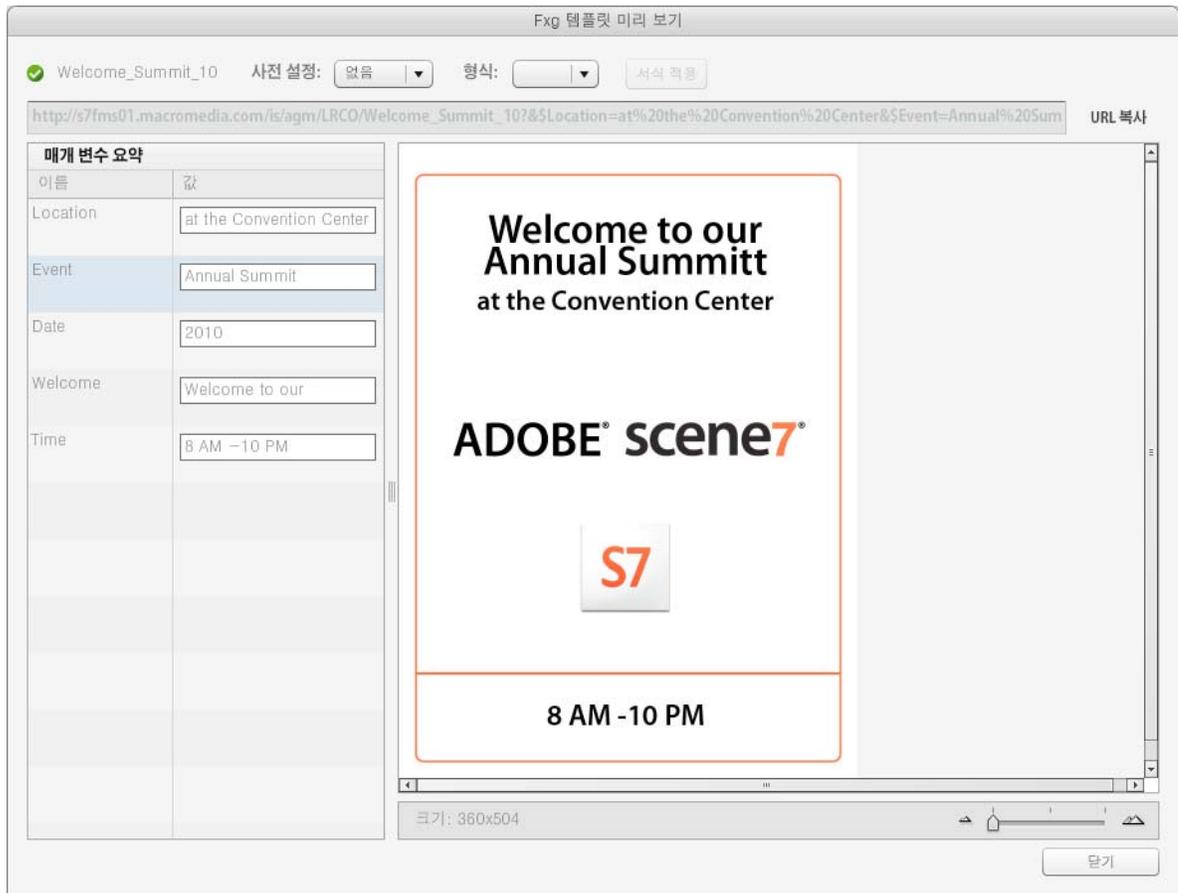
뒤틀린 텍스트를 만들고 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe Illustrator 설명서를 참조하십시오.

템플릿 특성 미리 보기 및 업데이트

[Fgx 템플릿 미리 보기] 화면에는 템플릿에 대해 사용자 지정한 모든 매개 변수가 표시됩니다. 모든 값은 기본 특성을 반영합니다. 나열된 매개 변수의 값을 변경하고 변경된 파일을 미리 보고 게시할 수 있습니다.

- 1 [FXG 템플릿] 화면에 템플릿이 열려 있지 않은 경우 [세부 사항 보기]에서 FXG 템플릿을 열고 [편집]을 클릭합니다.
- 2 [템플릿 게시] 화면에서 창의 상단에 있는 [미리 보기]를 클릭합니다.

기본 매개 변수를 사용하여 템플릿이 표시됩니다.

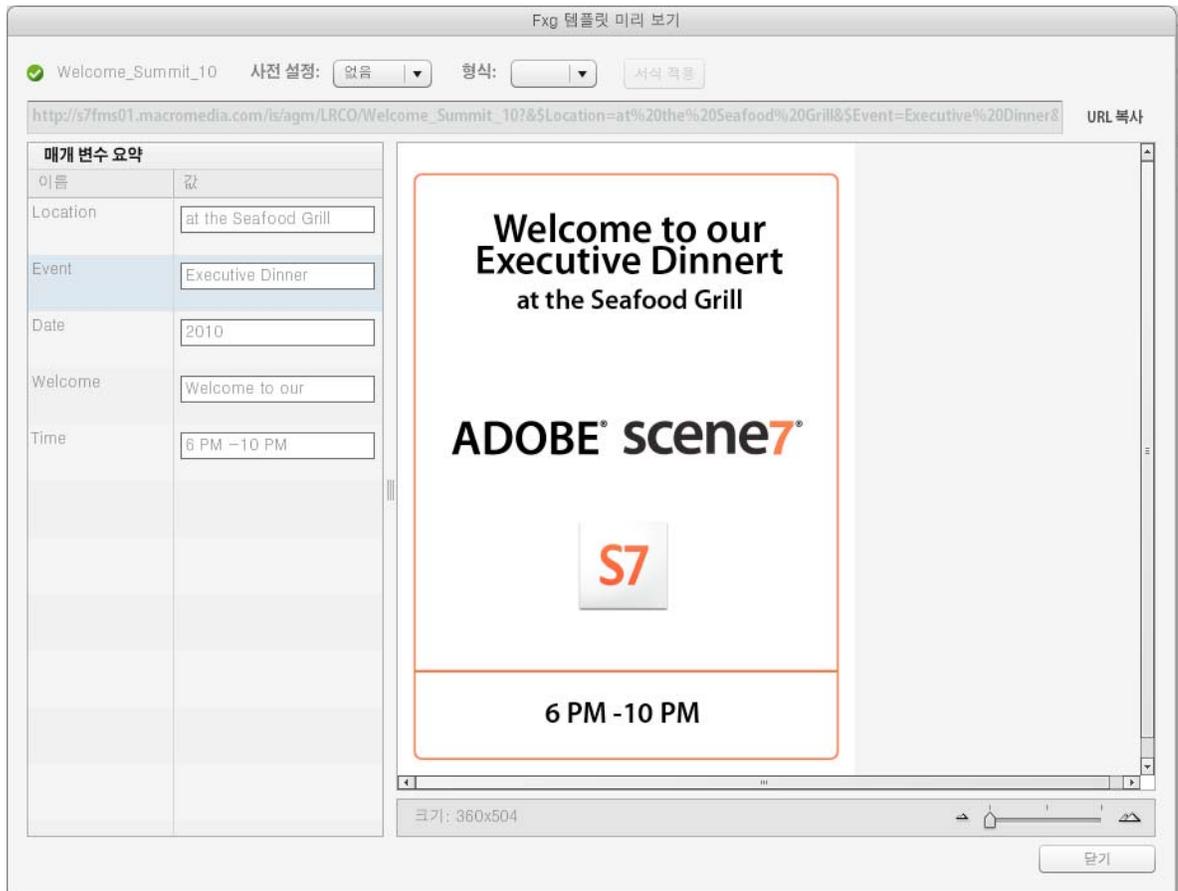


[Fxp 템플릿 미리 보기] 화면의 기본 매개 변수.

참고: 다중 페이지 템플릿의 각 페이지로 이동하려면 위쪽 또는 아래쪽 화살표 단추를 클릭합니다.

- 3 매개 변수 값을 변경하려면 [값] 상자에 새 값을 입력하거나 메뉴에서 새 값을 선택합니다. 그래픽을 바꾸려면 새 그래픽의 URL을 입력합니다.

파일 미리 보기가 동적으로 업데이트되어 새 값을 표시합니다.



새 값이 동적으로 반영됩니다.

- 4 다른 사진 설정 크기를 사용하여 템플릿을 표시하려면 [사진 설정] 메뉴에서 크기를 선택합니다.
- 5 미리 보기에 사용할 파일을 만들려면 [형식] 메뉴에서 [PDF] 또는 [SWF]를 선택하고 [서식 적용]을 클릭합니다.
- 6 템플릿의 URL을 복사하려면 [URL 복사]를 클릭합니다.
- 7 [템플릿 게시] 화면으로 돌아가서 변경 사항을 저장하려면 [편집]을 클릭하거나 [Fxg 템플릿 미리 보기] 화면을 닫습니다.

참고: 이 URL은 복사할 수 있지만 템플릿을 게시할 때까지 활성화되지 않습니다. 선택한 변수 데이터와 사진 설정이 URL에 자동으로 포함됩니다.

DOM 조작

DOM(문서 개체 모델) 조작은 해당 XML 코드를 직접 조작하여 디자인 파일을 편집하는 기술입니다. DOM 조작을 통해 콘텐츠 및 배경을 비롯하여 변수 디자인 요소를 보다 강력하게 제어할 수 있습니다. 필요에 따라 새 요소를 만들 수도 있습니다.

Scene7에서는 템플릿이 게시된 후 URL 명령을 통해 Scene7 Fxg 템플릿의 DOM을 조작할 수 있습니다. Fxg 템플릿의 디자인 요소는 URL을 통해 명령을 전달하여 조작됩니다. 이렇게 하면 특성을 동적으로 조작하고 그래픽에 추가할 수 있습니다.

DOM 조작을 사용하려면 Illustrator 파일에 s7:elementID를 만든 후에 Illustrator 파일을 Scene7 Fxg 파일로 변환하여 SPS로 업로드합니다.

중요: DOM 조작 명령을 사용하는 경우 전달되는 모든 값은 URL로 인코딩해야 합니다.

참고: W2P(Web to Print)용 Illustrator 플러그인(Illustrator 파일 변환용)은 FXG 2.0으로 변환합니다. 이 사양에 대한 자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_s7_fyg2_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

179페이지의 “가변성 정의: 매개 변수화 및 DOM 조작”

Illustrator 파일에서 s7:elementID 만들기

Illustrator에서 만든 디자인에 DOM 조작을 사용하려면 Illustrator 디자인에 s7:elementID를 만듭니다. s7:elementID를 만들면 템플릿이 게시된 후 URL 명령을 사용하여 디자인 요소를 수정할 수 있습니다.

텍스트의 DOM 조작을 위해 s7:elementID 만들기

텍스트 개체의 DOM 조작을 만들려면 Illustrator에서 [레이어] 패널을 엽니다. 변수 텍스트가 포함된 텍스트 레이어에서 s7:elementID를 사용하여 레이어 이름을 지정합니다. 이렇게 하려면 문자 **id**(식별용), 콜론(:) 및 이름을 입력합니다. 다음은 s7:elementID 텍스트 레이어 이름의 예입니다.

id:BirthdayBoyName

id:DateofBirth

id:EnterFirstNameHer

개체의 DOM 조작을 위해 s7:elementID 만들기

최종 사용자가 개체 특성을 변경할 수 있게 하려는 경우 개체의 s7:elementID를 만듭니다. 개체는 전체 텍스트 프레임, 그래픽 및 이미지를 구성할 수 있습니다. 배경색은 개체 요소 ID의 예입니다. 세션이 변경되면 최종 사용자가 세션에 적합한 포스터를 만들기 위해 포스터의 배경색을 바꿀 수 있습니다.

Illustrator에서 개체의 s7:elementID를 만들려면 먼저 개체에 대한 별도 레이어를 만듭니다.

Illustrator에서 개체의 s7:elementID를 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 객체를 선택합니다.
- 2 [Windows] > [레이어]를 선택합니다. [레이어] 패널이 열립니다.
- 3 s7:elementID를 사용하여 개체 레이어의 이름을 지정합니다. 이렇게 하려면 문자 **id**(식별용), 콜론(:) 및 요소를 식별하는 설명을 입력합니다. 다음은 s7:elementID 개체 레이어 이름의 예입니다.

id:BackgroundColor

id:RotationPercentage

id:JacketJPG

FXG 템플릿 게시

FXG 템플릿을 게시하면 Scene7 서버에 배치되며, 웹 사이트와 애플리케이션에서 사용할 수 있습니다. 게시 프로세스에서 Scene7 Publishing System이 웹 사이트 또는 애플리케이션에 필요한 URL을 활성화합니다.

참고: FXG 템플릿을 사용하려면 글꼴과 이미지를 포함하여 템플릿을 만드는 데 사용된 모든 콘텐츠를 게시합니다. 필수 파일을 모두 포함하지 않으면 게시할 때 오류 메시지가 나타납니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “게시 파일”

FXG 템플릿을 게시로 표시

템플릿과 모든 지원 파일을 Scene7 이미지 서버에 배치하려면 게시로 표시해야 합니다.

- 1 찾아보기 패널에서 사용되는 그래픽, 이미지 및 글꼴과 함께 FXG 템플릿을 선택합니다.
- 2 [게시로 표시] 아이콘  을 클릭합니다.

FXG 템플릿 게시

- 1 글로벌 탐색 막대에서 [게시] 단추를 클릭합니다.
- 2 [시기] 선택 사항을 선택하고 선택적으로 게시 작업의 이름을 입력합니다.
- 3 [게시 시작] 단추를 클릭합니다.

텍스트 오버플로우 표시기 표시

텍스트 오버플로우 표시기는 텍스트가 텍스트 프레임(또는 스투드 텍스트인 경우 마지막 텍스트 프레임)에서 지정된 공간을 초과하는 경우를 보여 줍니다. 이 표시기는 위에 더하기 기호가 있는 빨간색 상자입니다. SPS의 텍스트 오버플로우 표시기는 항상 활성화됩니다.

텍스트 오버플로우 표시기는 `markOverflowingTextFrame` 수정자를 사용하여 제어합니다. 다음과 같이 수정자를 사용합니다.

수정자/값	설명
<code>markOverflowingTextFrame=0,1</code>	값이 1이면 텍스트 오버플로우 표시기가 나타납니다. 기본값은 0입니다. 기본값은 0이지만 SPS의 텍스트 오버플로우 표시기는 항상 활성화됩니다. <code>markOverflowingTextFrame</code> 수정자는 대/소문자를 구분합니다.

FXG 템플릿을 웹 페이지에 연결

FXG 템플릿을 게시하면 Scene7에서 Scene7 서버의 FXG 템플릿을 참조하는 URL 문자열을 활성화합니다. 테스트를 위해 이 URL을 웹 브라우저에 붙여 넣을 수 있습니다.

웹 페이지와 애플리케이션에 URL 문자열을 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다. 특정 크기로 템플릿을 표시하기 위해 이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 FXG 템플릿 URL 문자열을 얻으려면 [Fgx 템플릿 미리 보기] 화면이나 찾아보기 패널([세부 사항 보기])로 이동합니다. 이미지 사전 설정을 선택한 다음 [URL 복사] 단추를 클릭합니다.

중요: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

[Fgx 템플릿 미리 보기] 화면에서 이미지 사전 설정을 사용하여 생성된 FXG 템플릿 URL 문자열을 얻으려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 찾아보기 패널에서 FXG 템플릿을 선택합니다.
- 2 [미리 보기] 단추를 클릭하거나 [파일] > [미리 보기]를 선택합니다. [Fgx 템플릿 미리 보기] 화면이 열립니다.
- 3 [URL 복사] 단추를 선택하여 URL을 클립보드로 복사합니다.

PDF 문서 만들기

W2P(Web to Print) 프로세스의 최종 단계는 사용자 지정 PDF를 생성하는 것입니다. 최종 사용자는 개발자가 만든 웹 애플리케이션을 사용하여 템플릿을 개인 설정한 후 최종 PDF 문서를 만듭니다. 이 최종 PDF는 일반적으로 전문가 등급 인쇄를 위해 인쇄 서비스 공급자에게 전송됩니다. 최종 PDF가 예상대로 인쇄되도록 하려면 올바른 작업 선택 사항 파일을 사용하고 글꼴, 프린터 표시 및 색상을 올바르게 설정합니다.

PDF 사전 설정 지정

PDF 작업 선택 사항을 만들고 Scene7 서버로 업로드하여 PDF 호환성 수준 및 프린터 설정을 지정합니다. 예를 들어 PDF/X-4 호환 PDF 출력(PDF 인쇄 게시 워크플로에 권장됨)을 선택할 수 있습니다. 작성 소프트웨어(예: Adobe Illustrator) 또는 Acrobat에서 작업 선택 사항 파일을 만들 수 있습니다. 인쇄 작업에 적합한 작업 선택 사항 설정을 조언해 줄 수 있는 인쇄업체에 항상 확인합니다.

작업 선택 사항 파일을 만드는 방법 및 Acrobat에서 작업 선택 사항 파일을 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe Acrobat 도움말을 참조하십시오.

Illustrator에서 작업 선택 사항 파일을 만들려면

- 1 [편집] > [Adobe PDF 사전 설정]을 선택합니다.
- 2 대화 상자에서 사용하려는 사전 설정을 선택합니다.

Scene7에서 지원하는 [작업 선택 사항 설정]은 다음과 같습니다.

일반	<ul style="list-style-type: none"> • 호환성 • 개체 수준 압축 • 썸네일 포함 • 빠른 웹 보기를 위해 최적화
이미지	<ul style="list-style-type: none"> • 다운샘플링 • 해상도 • 임계값 • 컬러, 회색 및 모노용 압축
글꼴	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 글꼴 포함(글꼴이 기본적으로 포함됨) • OpenType 글꼴 포함 • 사용된 문자의 비율이 다음보다 적을 때 서브 세트 글꼴 포함 • 항상 포함 목록 • 포함 안 함 목록
색상	<ul style="list-style-type: none"> • 색상 전략(이미지에만 태그 지정은 모든 항목에 태그 지정으로 처리됨) • 문서 렌더링 의도 • 4.2.5에서는 다음 작업 공간만 지원됩니다. 4.3에서는 IPS에 업로드된 모든 고객 제공 프로 필을 사용할 수 있습니다. • 해결 방법으로, 회사의 기본 색상 프로 필을 사용하도록 전환할 아트웍의 타겟 색상 공간을 지정할 수 있습니다.

RGB	<ul style="list-style-type: none"> • e-sRGB • 인코딩 범위가 [-4.0, 4.0]인 scRGB • Lab D50 • PCS XYZ • 평면 XYZ • 선형 ROMM-RGB • ROMM-RGB • sYCC 8비트 • e-sYCC 8비트
회색	<ul style="list-style-type: none"> • 회색 감마 1.8 • 회색 감마 2.2 • 점 계인 10% • 점 계인 15% • 점 계인 20% • 점 계인 25% • 점 계인 30% • sGray
보정된 CMYK 색상 공간의 CMYK 값 유 지	
고급	[OPI 설명 유지]가 항상 켜져 있음
표준	규격 표준

참고: Scene7에서는 작업 선택 사항 파일의 프린터 표시 설정을 무시합니다. 대신 Scene7 URL 명령을 사용하여 프린터 표시를 구성합니다.

3 [내보내기]를 클릭하고 이름과 위치를 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

4 작업 선택 사항 파일을 Scene7 Publishing System에 자산으로 업로드합니다.

URL에서 참조하여 게시된 템플릿과 함께 사용합니다. 예:

<http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&joboption=SPSfilenameid>

인쇄할 PDF 준비

인쇄할 PDF를 마무리하기 전에 이 섹션의 지침을 따라야 합니다.

이미지

게시 작업의 모든 이미지가 Scene7 서버에 업로드되고 게시되었는지 확인합니다.

글꼴

게시 작업의 모든 글꼴이 Scene7 서버에 업로드되고 게시되었는지 확인합니다. 최종 사용자가 글꼴을 변경할 수 있게 하려는 경우 글꼴을 호스팅할 법적 권리가 있는지 확인합니다.

이미지 해상도(인치당 픽셀 수)

Scene7 서버는 생성된 인쇄용 PDF에서 비트맵 이미지 해상도를 유지합니다. 필요한 경우 Scene7에서 이미지 해상도를 높입니다. 최적 결과를 얻으려면 웹에서 미리 볼 때 해상도를 기본값(일반적으로 72dpi)으로 유지합니다. 회사의 모든 이미지에 대한 기본 해상도는 [게시 설정/이미지 서버] 창의 [기본 인쇄 해상도] 섹션에서 설정됩니다. 고해상도(예: 300dpi)를 설정하면 처리 시간이 더 길어질 수 있으므로 인쇄용 PDF에만 적용해야 합니다. PDF 작업의 기본 해상도를 수동으로 재정의하려면 URL에 `imageRes=` 명령을 사용합니다.

색상 관리

문서와 이미지는 회색 음영, CMYK, 이름이 지정된 스폿 색상, RGB 또는 Lab 색상 모델을 사용할 수 있습니다. ICC 색상 프로필을 사용하여 각 항목을 보정 해제하거나 보정할 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 생성된 인쇄용 PDF에 프로필을 포함합니다. 기본적으로 이 작업은 Scene7 서버에 의해 수행됩니다. 필요한 모든 색상 프로필을 Scene7 플랫폼에 업로드했는지 확인합니다. 디자인 애플리케이션에서 설정한 색상 관리 선택 사항이 Scene7 서버에 설정된 선택 사항과 일치하는 것이 좋습니다.

디자인 애플리케이션 색상 관리 설정: 작성 애플리케이션(예: Adobe Illustrator)의 [색상 설정]에 있는 [작업 공간] 섹션에서 [RGB] 및 [CMYK] 색상 프로필을 지정합니다.

Scene7 색상 관리 설정: 일반적으로 디자인 애플리케이션의 색상 관리 설정은 Scene7 서버의 기본 색상 프로필과 일치해야 합니다. 이러한 설정은 [게시 설정/이미지 서버] 창에서 확인할 수 있습니다.

프린터 표시 제공

다음과 같은 용도로 PDF를 만들 수 있습니다.

- 완성된 문서
- 프로덕션을 위해 프린터에 전송할 수 있는 중간 문서(예: 필름 또는 판)

중간 문서에는 도런 여백, 프린터 표시 등의 추가 프로덕션 콘텐츠가 포함될 수 있습니다. 이 콘텐츠는 일반적으로 완성된 페이지 경계 외부에 표시됩니다.

Acrobat의 "프린터 표시 추가" 화면에서 사용할 수 있는 모든 표시가 지원됩니다. 프린터 표시는 `printerMark` 매개 변수로 제어됩니다. 구문은 `&printerMark=trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed`입니다.

- `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`

인쇄 프로덕션용으로 문서를 준비할 때 프린터 표시는 인쇄 서비스에서 교정지 생성을 위해 분리 필름을 정렬하고, 올바른 보정 및 잉크 밀도를 위해 필름을 측정하고, 크기에 맞게 필름을 트림하는 데 필요할 수 있습니다. 프린터 표시는 트림 상자, 도련 상자 등의 문서 상자 경계를 나타냅니다. 프로덕션 관련 콘텐츠에는 다음이 포함될 수 있습니다.

미디어 상자 페이지가 인쇄될 실제 미디어의 경계입니다. 미디어 상자 외부 콘텐츠는 무시해도 파일의 의미에 영향을 주지 않습니다.

도련 상자 프로덕션 환경에서 출력할 때 페이지 콘텐츠가 잘리는 영역입니다. 도련 상자에는 자르기, 접기 및 트림 장비의 물리적 제한을 수용하는 데 필요한 영역이 포함될 수 있습니다. 기본값은 페이지의 자르기 상자입니다.

트림 상자 트림 후 완성된 페이지의 의도한 치수입니다. 트림 상자는 인쇄 지침, 절단선, 색상 막대 등의 프로덕션 관련 콘텐츠를 허용하기 위해 미디어 상자보다 작을 수 있습니다. 기본값은 페이지의 자르기 상자입니다.

이미지 상자 페이지 작성자가 의도한 페이지의 의미 있는 콘텐츠 범위입니다(잠재적 공백 포함). 기본값은 페이지의 자르기 상자입니다.

다음 표에 있는 수정자를 사용하여 Adobe Illustrator, InDesign 및 Acrobat에서 사용 가능한 프린터 표시를 복제할 수 있습니다.

수정자/값	설명
bleedMargin=top,left,bottom,right	<p>Acrobat에서 [페이지 상자 설정] 선택 사항을 사용하여 지정합니다. BleedBox를 선택한 다음 [여백 컨트롤] 선택 사항을 사용하여 여백을 지정합니다.</p> <p>값은 안쪽으로 들어가는 아트웍의 원래 가장자리(미디어 상자)를 기준으로 위쪽, 왼쪽, 아래쪽 및 오른쪽 가장자리의 거리를 나타냅니다. 값(0-1000)은 포인트 단위입니다.</p> <p>새 높이=원래 높이 - (위쪽+아래쪽)</p> <p>새 너비= 원래 너비 - (왼쪽+오른쪽)</p>
mediaMargin=top,left,bottom,right	<p>Acrobat에서 [페이지 상자 설정] 선택 사항을 사용하여 지정합니다. [페이지 크기 변경] 선택 사항 아래의 [사용자 지정 페이지 크기]를 수정합니다.</p> <p>값은 바깥쪽으로 나가는 아트웍의 원래 가장자리(미디어 상자)를 기준으로 위쪽, 왼쪽, 아래쪽 및 오른쪽 가장자리의 거리를 나타냅니다. 값(0-1000)은 포인트 단위입니다.</p> <p>새 높이=위쪽+아래쪽+원래 높이</p> <p>새 너비=위쪽+아래쪽+원래 너비</p> <p>새 높이 값과 새 너비 값에 따라 생성된 PDF의 새 페이지 크기가 결정됩니다.</p> <p>새 미디어 상자가 정의되면 트림 여백과 도련 여백의 모든 계산에서 새 미디어 상자를 아트웍 가장자리로 고려해야 합니다.</p>
trimMargin=top,left,bottom,right	<p>Acrobat에서 [페이지 상자 설정] 선택 사항을 사용하여 지정합니다. [트림 상자]를 선택한 다음 [여백 컨트롤] 선택 사항을 사용하여 여백을 지정합니다.</p> <p>값은 안쪽으로 들어가는 아트웍의 원래 가장자리(미디어 상자)를 기준으로 위쪽, 왼쪽, 아래쪽 및 오른쪽 가장자리의 거리를 나타냅니다. 값(0-1000)은 포인트 단위입니다.</p> <p>새 높이=원래 높이 - (위쪽+아래쪽)</p> <p>새 너비=원래 너비 - (왼쪽+오른쪽)</p>

수정자/값	설명
printerMark= trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed	<p>값은 다음과 같습니다.</p> <p>trim marks = 0,1(기본값 0)</p> <p>bleed marks = 0,1(기본값 0)</p> <p>registration marks = 0,1(기본값 0)</p> <p>color bars = 0,1(기본값 0)</p> <p>page information = 0,1(기본값 0)</p> <p>style = Default, InDesignJ1, InDesignJ2, Illustrator, illustrator, QuarkXPress(기본값 Default)</p> <p>line weight= 0.125-0.2, 두 값이 모두 포함됩니다(기본값 0.25).</p> <p>layer embed = 0, 1, 1이면 모든 프린터 표시를 포함하는 새 레이어가 만들어집니다(기본값 1).</p> <p>사용하는 스타일에 따라 표시와 색상 막대가 다르게 표시되며 Acrobat에서 사용되는 해당 스타일과 일치합니다.</p>

프린터 표시에 대한 다음 사항에 주의하십시오.

- 프린터 표시를 지정할 때 URL 호출을 통해 도련 여백, 트림 여백 및 미디어 여백을 지정합니다. 이러한 여백을 지정하지 않고 프린터 표시를 지정하면 생성된 PDF의 보이는 영역 외부에 이러한 표시가 나타납니다. 또한 트림 표시와 도련 표시가 겹칩니다.
- 트림 여백과 도련 여백에 동일한 여백 값을 지정하면 &printerMark에서 두 플래그가 모두 1로 설정된 경우 트림 표시와 도련 표시가 겹칩니다.
- URL 호출을 통해 fmt=swf/image 형식을 지정할 경우 이 기능은 PDF 출력과 관련이 있으므로 프린터 표시나 여백 없이 출력됩니다.
- URL을 통해 &printerMark=를 지정하면 모든 매개 변수에 기본값이 사용됩니다. &printerMark=1을 지정하면 트림 표시가 1로 설정되고 다른 매개 변수는 기본값으로 설정됩니다. 그러나 n번째 요소를 ON으로 설정하려면 URL을 통해 모든 (n-1) 매개 변수를 지정해야 합니다.
- &trimMargin, &bleedMargin 및 &mediaMargin에 대해 하나의 값만 지정하면 원본 아트웍의 모든 위쪽, 아래쪽, 왼쪽 및 오른쪽 여백에 해당 값이 적용됩니다.
- &trimMargin, &bleedMargin 및 &mediaMargin을 통해 위쪽 및 왼쪽 값만 지정하면 위쪽 값이 아래쪽 값에 지정되고 왼쪽 값이 오른쪽 값과 같습니다.
- &trimMargin, &bleedMargin 및 &mediaMargin을 통해 오른쪽 값을 지정하지 않으면 왼쪽 값이 오른쪽 값에 지정됩니다.
- 다중 페이지 PDF의 경우 모든 페이지에 프린터 표시/여백이 적용됩니다. Acrobat에서는 사용자가 프린터 표시/여백의 페이지 범위를 선택할 수 있습니다.
- 프린터 표시/여백이 활성화된 PDF 출력은 달리 지정되지 않은 경우 Acrobat X와 정확하게 일치합니다.

URL의 &joboption 수정자를 통해 PDF/X-4 호환 PDF 파일을 만들려는 경우 PDF ISO_15930-7-2008.pdf에 지정된 프린터 표시와 관련된 제한 사항에 주의해야 합니다.

- PDF 파일의 각 페이지 개체에 MediaBox가 포함되어 있습니다. PDF/X-4 준수 파일의 각 페이지 개체에는 TrimBox나 ArtBox 중 하나가 포함되며 둘 다 포함되지는 않습니다. MediaBox는 상속에 의해 포함될 수 있습니다.
- BleedBox가 있는 경우 ArtBox나 TrimBox는 BleedBox 경계 바깥쪽으로 확장되지 않습니다. CropBox가 있는 경우 ArtBox, TrimBox 또는 BleedBox는 CropBox 경계 바깥쪽으로 확장되지 않습니다.
- ArtBox, TrimBox, CropBox 또는 BleedBox는 MediaBox 경계 바깥쪽으로 확장되지 않습니다.

- 일부 산업에서는 BleedBox를 사용해야 합니다. 적절한 무역 관행을 준수해야 합니다.
- ArtBox보다 TrimBox를 사용하는 것이 좋습니다.
- TrapNet 및 PrinterMark 주석을 제외한 모든 주석은 BleedBox(또는 BleedBox가 없는 경우 TrimBox 또는 ArtBox)에서 완전히 벗어난 Rect 값을 갖습니다. 모든 PrinterMark 주석은 TrimBox나 ArtBox를 완전히 벗어난 Rect 값을 갖습니다. .PDF/X-4 준수 판독기는 PDF TrapNet 주석을 제외한 주석을 완전히 무시할 수 있습니다.
- Rect의 모든 좌표가 경계 상자 외부나 가장자리에 있으며 두 사각형의 교차점이 0인 경우 Rect가 경계 상자를 완전히 벗어난 것으로 간주됩니다.
- ViewerPreferences 사전에 ViewArea, ViewClip, PrintArea 또는 PrintClip 키가 포함되어 있는 경우 각 키의 값은 MediaBox 또는(파일의 모든 페이지 개체에 BleedBox가 있는 경우) BleedBox입니다.

15장: 비디오

Adobe® Scene7 eVideo는 데스크톱, iOS, Android, Blackberry 및 Windows 모바일 장치를 포함한 여러 화면에서 스트리밍을 위한 고품질 적응형 비디오의 게시를 쉽게 해주는 중단간 솔루션입니다. 적응형 비디오 집합은 다른 비트 전송률 및 형식으로 인코딩된 동일한 비디오의 여러 버전(예: 400kbps, 800kbps 및 1000kbps)을 그룹화합니다. 데스크톱 컴퓨터나 모바일 장치가 사용 가능한 대역폭을 검색합니다.

예를 들어 iOS 모바일 장치에서는 3G, 4G 또는 Wi-Fi와 같은 대역폭을 검색합니다. 그런 다음 적응형 비디오 집합 내의 다양한 비디오 비트 전송률 중에서 적합한 인코딩된 비디오를 자동으로 선택합니다. 이 비디오는 데스크톱, 모바일 장치 또는 태블릿으로 스트리밍됩니다.

또한 데스크톱이나 모바일 장치에서 네트워크 상태가 변경될 경우 비디오 품질이 자동으로 동적으로 전환됩니다. 고객이 데스크톱에서 전체 화면 모드로 전환하면 적응형 비디오 집합이 더 나은 해상도로 응답하므로 고객의 보기 환경이 향상됩니다. 적응형 비디오 집합을 사용하면 여러 화면 및 장치에서 Scene7 비디오를 재생하는 고객의 재생 환경이 향상됩니다.

재생하는 동안 재생하거나 선택할 인코딩된 비디오를 결정하기 위해 비디오 플레이어 사용자가 사용하는 논리는 다음 알고리즘을 기준으로 합니다.

- 1 재생은 비디오 플레이어에서 "초기 데스크톱 비트 전송률"에 대해 설정된 목표에 가장 가까운 비트 전송률로 적응형 비디오 집합에서 비디오를 사용하여 시작됩니다.
- 2 높이가 플레이어 높이의 150%보다 큰 인코딩된 비디오를 제거합니다.
- 3 비트 전송률이 감지된 다운로드 속도의 70%보다 큰 인코딩된 비디오를 제거합니다.
- 4 나머지 인코딩된 비디오에서 비트 전송률이 가장 높은 렌디션을 선택합니다.
- 5 그런 다음 비디오 플레이어가 재생하는 동안 4초마다 대역폭 속도를 확인하고 필요에 따라 조정합니다.

단일 비디오 및 적응형 비디오 집합의 관리를 위해, Scene7에서는 다음을 지원합니다.

- 지원되는 많은 비디오 형식 및 오디오 형식에서 비디오를 업로드하고 여러 화면에서 재생할 수 있도록 비디오를 MP4 H.264 형식으로 인코딩. 사전 정의된 Scene7 적응형 비디오 사전 설정 또는 단일 비디오 인코딩 사전 설정을 사용하거나 고유한 인코딩을 사용자 지정하여 비디오 품질과 크기를 제어할 수 있습니다.

적응형 비디오 집합이 생성되면, 여기에 MP4 비디오와 F4V 비디오가 포함됩니다.

참고: 마스터/소스 비디오, OGG 비디오 및 다른 소스 형식 비디오는 적응형 비디오 집합에 추가되지 않습니다.

- Universal_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark 및 Universal_HTML5_MixedMedia_light 뷰어, 또는 Video_Caption(Flash AS3) 뷰어에서의 비디오 캡션 지정 및 Universal_HTML5_Video, Universal_HTML5_MixedMedia_dark 및 Universal_HTML5_MixedMedia_light 뷰어의 비디오 장 탐색.

216페이지의 "[비디오에 캡션 추가](#)"를 참조하십시오.

218페이지의 "[비디오에 장 마커 추가](#)"를 참조하십시오.

- 비디오 자산의 효율적인 관리를 위해 전체 메타데이터 지원을 사용하여 비디오를 구성하고 찾고 검색합니다.
- 웹, 데스크톱 및 모바일 장치(iPhone, iPad 및 Android™, Blackberry 및 Windows Phone 포함)에 적응형 비디오 집합을 제공합니다.

적응형 비디오 스트리밍은 다양한 iOS 플랫폼에서 지원됩니다.

[Scene7 뷰어 참조 가이드](#)의 최신 지원 내용을 참조하십시오.

Scene7은 MP4 H.264 비디오의 모바일 비디오 재생을 지원합니다. 다음 웹 사이트에서 이 비디오 형식을 지원하는 Blackberry 장치를 찾을 수 있습니다.

[Blackberry에서 지원되는 비디오 형식](#)을 참조하십시오.

다음 웹 사이트에서 이 비디오 형식을 지원하는 Windows 장치를 찾을 수 있습니다.

[Windows Phone에서 지원되는 비디오 형식](#)을 참조하십시오.

- 다음을 비롯한 Scene7 뷰어 사전 설정을 사용하여 비디오를 재생합니다.
 - 단일 비디오 뷰어
 - 비디오 및 이미지 콘텐츠를 결합하는 혼합 미디어 뷰어
- 브랜드 요구에 맞는 비디오 플레이어를 구성합니다.
- 간단한 URL이나 포함 코드를 사용하여 웹 사이트, 모바일 사이트 또는 모바일 애플리케이션에 비디오를 통합합니다.

197페이지의 “[빠른 시작: 비디오](#)”를 참조하십시오.

HTML5 비디오 작업

HTML5가 모바일 비디오 환경을 제공하기 위한 공통 표준이지만, 데스크톱 비디오 환경을 제공하기 위한 플랫폼으로 다음 HTML5 제한 중 일부를 고려할 수 있습니다.

- HTML5는 차선의 데스크톱 비디오 환경만 제공합니다.

HTML5의 웹 브라우저에서 비디오 스트리밍 표준이 없습니다. 따라서 점진적인 다운로드 환경을 통해서만 비디오를 고객에게 제공할 수 있습니다. 이와 같은 경험은 비디오에서 로드 시간과 검색 시간이 더 길어짐을 의미합니다. 그리고 비디오의 임시 사본이 사용자의 데스크톱에 저장됩니다.

또한 적응형 비디오 스트리밍은 사용할 수 없습니다. 적응형 비디오 스트리밍이 있는 경우 비디오 플레이어가 사용자의 네트워크 연결을 감지하고 동적으로 적절한 비디오 품질을 제공합니다. 즉, 느린 대역폭에 대해서는 낮은 품질의 비디오가 제공되고 빠른 연결에 대해서는 높은 품질의 비디오가 제공됩니다. 동적 스트리밍이 없는 경우 해당 대역폭에 관계없이 모든 사용자가 "모든 상황에 대해 한 가지" 비디오 재생 품질을 경험하게 됩니다.

- 더 많은 비디오를 인코딩하고 관리할 수 있습니다.

모든 브라우저가 지원하는 비디오 형식 및 코덱은 없습니다. 보안을 위해 최소 두 가지, 최대 네 가지의 다른 비디오 형식(예: MP4, OGG Theora, 및 WebM)으로 인코딩해야 합니다. 이 인코딩은 Firefox, Chrome, Internet Explorer, Safari 및 다른 웹 브라우저에서 재생하기 위해 동일한 비디오를 가져와야 합니다.

- 비디오 플레이어의 사용자 지정 기능이 제한되었습니다.

각 HTML5 브라우저에는 비디오 플레이어 컨트롤을 위한 자체 기본 모양이 있습니다. 비디오 플레이어 사용자 지정이 제한되기 때문에 결과적으로 일관된 비디오 뷰어 환경을 만들기가 어렵습니다.

- 사용자에게 대한 범위가 제한되었습니다.

모든 데스크톱 브라우저가 HTML5와 호환되는 것은 아닙니다. 예를 들어 Internet Explorer 버전 7 및 8은 HTML5 비디오 태그를 지원하지 않습니다. 이러한 제한은 데스크톱 사용자 범위를 넘을 수 없음을 의미합니다.

HTML5 비디오 코덱을 위해 지원되는 시스템 요구 사항에는 다음이 포함됩니다.

OGG	MP4
<ul style="list-style-type: none"> • Firefox 3.5 이상(데스크톱) • Chrome 3.0 이상(데스크톱) • Android 2.3 이상(모바일) 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet Explorer 9 이상(데스크톱 및 모바일) • Android 3.0 이상(태블릿) • iOS 3.1 이상(모바일) • Chrome 29(최신 버전. Chrome은 자동으로 최신 버전으로 업데이트됨) • Safari 5.1(Mac OS에만 해당)

198페이지의 “[비디오 업로드 및 인코딩](#)”을 참조하십시오.

이러한 제한이 중요하지만 두 가지 대안을 사용할 수 있습니다. 하나는 리치 미디어 콘텐츠 제공에 대한 우수 사례입니다.

- Scene7 Publishing System에서 HTML5 비디오 뷰어를 사용하십시오.

Universal_HTML5_Video 뷰어를 사용하여 HTML5 비디오 재생과 관련하여 위에서 설명한 여러 가지 문제를 해결하는 것이 좋습니다. 비디오 뷰어는 다음 두 가지 사항을 동시에 사용할 수 있는 단일 플레이어입니다.

- 1 HTML5 및 CSS를 사용하여 플레이어의 기능을 디자인합니다.
- 2 적응형 스트리밍 또는 점진적 스트리밍을 통해 비디오를 재생함으로써 HTML5를 지원하지 않는 브라우저에서도 데스크톱 및 모바일 사용자의 대부분을 포함할 수 있습니다. 플레이어에서는 사용되는 브라우저와 플러그인 호환성을 기반으로 Flash나 HTML5 재생을 동적으로 사용할 수 있습니다.

195페이지의 “[우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용](#)”을 참조하십시오.

[동적 비디오 재생](#)을 참조하십시오.

Adobe Scene7 뷰어 참조 가이드의 [HTML5 뷰어 정보](#)를 참조하십시오.

- 유니버설 URL 기능을 사용합니다.

데스크톱의 Flash 비디오 뷰어나 모바일 및 태블릿 장치의 기본 장치 플레이어를 사용하는 유니버설 비디오 프로필을 설정하려면 Scene7 Publishing System를 사용합니다.

참고: 우수 사례인 HTML5 비디오 뷰어를 사용하는 장점 중 하나는 유니버설 URL 기능을 사용하는 경우와 달리 비디오를 다른 창에서 열지 않으므로 고객이 웹 사이트를 벗어나 이동할 수 있다는 점입니다. 대신 전체 재생 환경을 동일한 웹 페이지에 유지합니다. 또한 HTML5 비디오 뷰어를 사용하면 모바일 웹 페이지에 포함된 비디오를 재생하고 데스크톱 컴퓨터와 모바일 장치 모두에서 지속적인 일관된 경험을 위해 비디오 플레이어를 사용자 지정할 수 있습니다.

220페이지의 “[유니버설 URL 사용](#)”을 참조하십시오.

우수 사례: HTML5 비디오 뷰어 사용

Scene7 HTML5 비디오 뷰어 사전 설정은 강력한 비디오 플레이어입니다. 이 사전 설정을 사용하여 HTML5 비디오 재생과 관련된 많은 일반적인 문제와 적응형 스트리밍 제공 및 제한된 데스크톱 브라우저의 부재와 같은 모바일 장치 관련 문제를 방지할 수 있습니다.

플레이어의 디자인 측면에서 표준 웹 개발 도구를 사용하면 모든 비디오 플레이어의 기능을 디자인할 수 있습니다. 예를 들어 HTML5 및 CSS를 사용하여 단추, 컨트롤 및 사용자 지정 포스터 이미지 배경을 디자인하면 사용자 지정된 모습으로 고객 범위를 넓힐 수 있습니다.

뷰어의 재생 측면에서 브라우저의 비디오 기능을 자동으로 검색합니다. 그런 다음 Flash 또는 Apple을 사용하는 비디오 스트리밍(적응형 비디오 스트리밍)을 제공합니다. 또는 해당 제공 방법이 없으면 HTML5 점진적 방법이 대신 사용됩니다.

HTML5 및 CSS를 사용하여 재생 구성 요소를 디자인하고 포함 재생을 제공하며 브라우저의 기능에 따라 응용 및 점진적 스트리밍을 사용하는 기능을 단일 플레이어에 결합하여 리치 미디어 콘텐츠의 범위를 데스크톱 및 모바일 사용자로 확장하고 스트리밍된 비디오 환경을 보장할 수 있습니다.

Adobe Scene7 뷰어 참조 가이드의 [HTML5 뷰어 정보](#)를 참조하십시오.

HTML5 비디오 뷰어가 데스크톱 컴퓨터에서 작동하는 방식

데스크톱 적응형 비디오 스트리밍의 경우 비트 전송률 전환에 사용된 비디오는 먼저 적응형 비디오 집합의 모든 F4V 비디오에 기반합니다. 해당 비디오가 없을 경우 적응형 비디오 집합의 모든 MP4 비디오에 기반합니다.

다음 표에서는 HTML5 비디오 뷰어가 데스크톱 컴퓨터에서 비디오를 재생하는 방법을 확인하는 데 사용하는 워크플로우에 대해 설명합니다.

질문	답변
데스크톱 브라우저에 Flash Player가 설치되어 있습니까? 예 - 오른쪽 설명을 참조하십시오. 아니오 - 아래의 다음 질문으로 계속하십시오.	HTML5 비디오 뷰어는 네트워크 대역폭 용량에 따라 재생을 자동으로 조정하는 Flash 기반 HTTP 적응형 스트리밍으로 비디오를 재생하며 고객이 검색할 수 있도록 합니다.
데스크톱 브라우저가 Apple Safari입니까? 예 - 오른쪽 설명을 참조하십시오. 아니오 - 아래의 다음 질문으로 계속하십시오.	HTML5 비디오 뷰어는 네트워크 대역폭 용량에 따라 재생을 자동으로 조정하는 HTTP 적응형 비디오 스트리밍에 Apple의 iOS 표준을 사용하는 Safari에서 비디오를 재생하며 고객이 검색할 수 있도록 합니다.
데스크톱 브라우저가 HTML5와 호환되며 비디오는 H.264 코덱을 사용합니까? 예 - 오른쪽 설명을 참조하십시오. 아니오 - 아래의 다음 질문으로 계속하십시오.	HTML5 비디오 뷰어는 HTML5 <video> 태그를 사용하는 비디오를 재생합니다. 이 태그를 사용하면 비디오를 점진적으로 다운로드하여 플러그인 없이 데스크톱에서 기본적으로 재생할 수 있습니다.
Flash Player는 Firefox 또는 Internet Explorer 8 이전 버전에서 사용할 수 있습니까?	비디오를 재생할 수 없습니다.

HTML5 비디오 뷰어가 모바일 장치에서 작동하는 방식

모바일 적응형 비디오 스트리밍의 경우 비트 전송률 전환에 사용된 비디오는 먼저 적응형 비디오 집합의 모든 MP4 비디오에 기반합니다.

다음 표에서는 HTML5 비디오 뷰어가 모바일 장치에서 비디오의 재생 방식을 결정하는 워크플로우에 대해 설명합니다.

질문	답변
모바일 장치가 iOS 기반 스마트폰 또는 태블릿입니까? 예 - 오른쪽 응답을 참조하십시오. 아니오 - 아래의 다음 질문으로 계속하십시오.	HTML5 비디오 뷰어는 네트워크 대역폭 용량에 따라 재생을 자동으로 조정하는 HTTP 적응형 비디오 스트리밍에 Apple의 iOS 표준을 사용하여 비디오를 재생하며 고객이 검색할 수 있도록 합니다.
지원되는 Android, Blackberry 및 Windows 모바일 장치입니까? 예 - 오른쪽 설명을 참조하십시오. 아니오 - 아래의 다음 질문으로 계속하십시오.	HTML5 비디오 뷰어는 HTML5 점진적 비디오 다운로드를 사용하여 비디오를 재생합니다.
지원되지 않는 장치입니까?	비디오를 재생할 수 없습니다.

빠른 시작: 비디오

다음 단계별 워크플로우 설명은 Scene7의 적응형 비디오 집합을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 각 단계 뒤에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. 비디오 업로드 및 인코딩

다음 2가지 시나리오 중 하나를 사용하여 적응형 비디오 집합을 업로드하고 생성하십시오.

- **사전 인코딩된 비디오 업로드** - 비디오가 이미 Scene7 외부에서 인코딩된 경우, 글로벌 탐색 막대에서 **업로드**를 클릭하여 MP4 또는 F4V 비디오 파일을 찾아 Scene7 Publishing System에 바로 업로드합니다. **작성 > 적응형 비디오 집합**을 클릭합니다. 비디오 파일을 찾습니다. 원하는 비디오 파일을 [적응형 비디오 집합] 테이블로 끌어서 놓고 집합을 저장합니다.
- **마스터 소스 비디오 업로드** - 비디오가 인코딩되지 않은 경우, 글로벌 탐색 막대에서 **업로드**를 클릭하여 마스터 비디오 소스 파일(비MP4, 비FLV 및 비F4V 파일)을 업로드하고 Scene7 Publishing System이 자동으로 이 파일을 MP4 파일로 인코딩하도록 합니다. [업로드 작업 옵션] 대화 상자의 [EVideo 옵션] 아래에서 **적응형 비디오**를 선택합니다.

이 기본 옵션을 이용하면 16:9이든, 4:3이든 업로드한 비디오 크기에 맞게 올바른 인코딩 사전 설정을 비디오에 자동으로 적용하는 적응형 비디오 집합을 만들 수 있습니다. 업로드 작업을 제출하면 올바른纵横비의 비디오 인코딩 3개를 포함하는 적응형 비디오 집합이 자동으로 만들어집니다.

또는 동일한 [작업 옵션] 대화 상자의 [EVideo 옵션] 아래에서 **단일 인코딩 사전 설정**을 확장하고, MP4 파일을 만들 수 있도록 **데스크톱, 모바일(iPhone, iPad, Android)** 및 **태블릿(iPad, Android)**에서 사용할 개별 비디오 인코딩 사전 설정을 선택합니다.

- 또는 재처리 기능을 사용하여 마스터 비디오를 재처리할 수 있습니다. 새로 인코딩된 비디오가 기존 적응형 비디오 집합에 추가됩니다.

198페이지의 “[비디오 업로드 및 인코딩](#)”을 참조하십시오.

참조

[203페이지의 “비디오 인코딩 우수 사례”](#)

선택적

Scene7에서는 많은 사전 정의된 비디오 인코딩 사전 설정을 제공합니다. 이 사전 정의된 사전 설정은 오늘날 사용되는 가장 일반적인 비디오 인코딩 설정을 반영하며 타겟 화면의 재생에 최적화되어 있습니다.

그러나 추가적인 사용자 지정이 필요한 경우, 관리자는 비디오 사전 설정을 만들어 비디오의 크기 및 재생 환경을 최종 사용자에게 맞게 사용자 지정할 수 있습니다. 관리자는 [설정] > [애플리케이션 설정] > [비디오 사전 설정] > [단일 인코딩 사전 설정]에서 사용할 수 있는 비디오 사전 설정 페이지에서 비디오 사전 설정을 추가 및 관리할 수 있습니다. [비디오 사전 설정] 페이지에서는 비디오 사전 설정을 추가, 편집, 삭제 및 활성화하는 선택 사항을 제공합니다.

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”을 참조하십시오.

2. 비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기

비디오가 데스크톱, 웹 사이트 또는 모바일 장치에서 최종 사용자에게 어떻게 재생되는지 확인하려면 [찾아보기] 패널에서 [비디오]를 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다.

210페이지의 “[비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

[미리 보기] 화면에서 비디오를 재생할 수 있습니다. 각 비디오 뷰어를 선택하여 비디오가 각 플레이어에서 어떻게 표시되는지 확인할 수도 있습니다. 데스크톱, 태블릿 및 모바일 장치에서 여러 화면을 재생할 때 HTML5 비디오 플레이어를 사용하는 것이 좋습니다.

선택적

뷰어 사전 설정 사용자 지정 - Scene7에서는 비디오 제공을 위해 사전 정의된 뷰어 사전 설정을 제공합니다. 이러한 사전 설정은 뷰어의 모양과 재생 컨트롤 작동 방식을 결정합니다. 관리자는 뷰어 사전 설정 페이지에서 뷰어 사전 설정을 추가하고 관리하여 비디오 뷰어를 사용자 지정할 수 있습니다. 이 페이지를 열려면 Scene7 Publishing System의 오른쪽 위 모서리에서 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다. [뷰어 사전 설정] 페이지에서는 뷰어 사전 설정을 추가, 편집, 삭제 및 활성화하는 명령을 제공합니다. 211페이지의 “비디오 뷰어 사전 설정으로 작업”을 참조하십시오.

3. 웹 사이트 및 모바일 사이트에 비디오 배포

비디오를 웹 사이트에 통합하려면, 다음 중 하나를 수행하면 됩니다.

- 자체 팝업 또는 모달 창에 비디오를 표시합니다. 이 경우 URL 복사 기능을 사용해야 합니다.

비디오의 URL을 얻으려면 격자 보기나 목록 보기의 [찾아보기 패널]에서 선택합니다. [미리 보기]를 클릭하고, Universal_HTML5_Viewer의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.

[URL 복사]를 클릭하면 URL이 클립보드로 복사됩니다. 이 코드를 웹 사이트, 모바일 사이트 또는 애플리케이션의 HTML에 배치합니다.

참고: URL은 비디오 또는 적응형 비디오 집합을 게시한 후에만 활성화됩니다.

- 웹 페이지에 포함된 비디오를 표시합니다. 이 경우 포함 코드 기능을 사용해야 합니다.

비디오의 포함 코드를 구하려면, 격자 보기나 목록 보기의 [찾아보기 패널]에서 비디오를 선택합니다. [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다. 테이블의 [작업] 열에서, Universal_HTML5_Video의 오른쪽에 있는 포함 코드를 클릭합니다. 코드 편집은 허용되지 않습니다.

[닫기]를 클릭하고 웹 페이지에 포함 코드를 붙여 넣습니다.

참고: 포함 코드는 비디오 또는 적응형 비디오 집합을 게시한 후에만 활성화됩니다.

211페이지의 “웹 사이트 및 모바일 사이트에 비디오 배포”를 참조하십시오.

비디오 업로드 및 인코딩

웹 또는 모바일 장치에 제공할 단일 비디오나 적응형 비디오 집합을 만들려면 먼저 마스터 비디오 파일을 Scene7 Publishing System에 업로드합니다. Scene7에서는 비디오를 MP4 형식으로 인코딩하고 비디오를 다음의 파일 형식으로 게시합니다.

MP4 기본 비디오 파일 형식으로 MP4를 권장합니다. 다음의 경우 MP4 파일을 사용합니다.

- 데스크톱에서 HTTP 동적 스트리밍
- HTTP 라이브 스트리밍(Apple의 스트리밍 프로토콜)
- Android, Blackberry 및 Windows 모바일 장치에 점진적 비디오 제공

OGG Theora OGV 파일을 사용하여 Flash가 활성화되지 않은 데스크톱 및 모바일 장치에 점진적 비디오를 제공합니다.

Flash FLV 및 F4V 파일 데스크톱의 Adobe Flash Player에 점진적 또는 스트리밍 비디오를 제공하려는 경우 FLV 또는 F4V 파일을 사용합니다.

Scene7에서는 비디오 파일 업로드를 위해 다음 두 가지 워크플로우를 제공합니다.

사전 인코딩된 비디오 FLV, F4V 및 MP4 파일을 Scene7에 직접 업로드합니다. 이 워크플로우에서는 파일 업로드 시 파일이 인코딩되지 않습니다. 데스크톱과 모바일 장치에 제공하기 위해 파일이 사전 인코딩됩니다.

마스터 소스 비디오 마스터 소스 비디오 파일을 업로드하고, 업로드 시 이러한 파일을 MP4 파일로 인코딩합니다. 인코딩한 비디오 오는 찾아보기 패널에서 "비디오"라는 레이블이 지정됩니다. Scene7에서는 다양한 형식으로 비디오 파일 인코딩을 지원합니다.

- 인코딩하려는 마스터 소스 비디오 파일이 지원되는지 확인합니다.

202페이지의 “인코딩이 지원되는 비디오 파일 유형”을 참조하십시오.

- 비디오 인코딩 사전 설정을 선택합니다.

25페이지의 “[비디오 파일 인코딩을 위한 비디오 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

203페이지의 “[비디오 인코딩 우수 사례](#)”를 참조하십시오.

Scene7에서는 비디오 썸네일도 생성합니다. 비디오 썸네일, 이 비디오 썸네일의 URL 얻기 및 포스터 프레임 수정에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

215페이지의 “[비디오 썸네일로 작업](#)”을 참조하십시오.

비디오를 업로드하고 인코딩하려면

- ❖ 다음 중 하나를 수행하십시오.

<p>비디오가 이미 인코딩되어 있는 경우</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 글로벌 탐색 막대에서 업로드를 클릭합니다. 2 [업로드] 화면에서 데스크톱에서 탭을 클릭합니다. 3 업데이트 페이지의 [업로드할 파일 선택] 패널에서 찾아보기를 클릭하고 MP4 또는 F4V 비디오 파일로 이동한 다음 열기를 클릭합니다. 4 [폴더 대상 선택] 패널에서 파일을 업로드할 폴더를 선택합니다. 5 업로드 페이지에서 업로드 후 게시가 선택되어 있는지 확인합니다. 6 업로드 제출을 클릭합니다.
<p>Scene7 Publishing System을 사용하여 비디오를 인코딩하려는 경우</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 글로벌 탐색 막대에서 업로드를 클릭합니다. 2 [업로드] 화면에서 데스크톱에서 탭을 클릭합니다. 3 [업로드할 파일 선택] 패널에서 찾아보기를 클릭하고 마스터 소스 비디오 파일로 이동한 다음 열기를 클릭합니다. 4 [폴더 대상 선택] 패널에서 파일을 업로드할 폴더를 선택합니다. 5 페이지의 오른쪽 하단에서 작업 옵션을 클릭합니다. 6 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [EVideo 선택 사항]을 확장합니다. 7 다음 중 하나를 수행하십시오. <ul style="list-style-type: none"> • 다음 방법을 사용하는 것이 좋습니다. 적응형 비디오 인코딩을 선택합니다. 27페이지의 “적응형 비디오(기본값)”를 참조하십시오. • 원할 경우, 개별 인코딩 설정을 사용하려면 다음을 수행하십시오. 단일 인코딩 사전 설정을 확장한 다음 데스크톱, 모바일 및 태블릿에 사용할 인코딩 선택 사항을 선택합니다. 28페이지의 “데스크톱 비디오 인코딩 사전 설정”, 29페이지의 “모바일 비디오 인코딩 사전 설정”, 30페이지의 “태블릿 비디오 인코딩 사전 설정”을 참조하십시오. 8 [업로드 작업 옵션] 대화 상자에서 저장을 클릭합니다. 9 업로드 페이지에서 업로드 후 게시가 선택되어 있는지 확인합니다. 10 업로드 페이지의 오른쪽 하단에서 업로드 제출을 클릭합니다.

<p>이전에 업로드 한 비디오 파일을 다시 인코딩하려는 경우</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 Scene7의 찾아보기 패널에서 비디오로 이동하여 선택합니다. 2 파일 > 재처리를 클릭합니다. 3 [자산 재처리] 대화 상자에서 [EVideo 옵션]을 확장합니다. 4 다음 중 하나를 수행하십시오. <ul style="list-style-type: none"> • 다음 방법을 사용하는 것이 좋습니다. 적응형 비디오를 선택합니다. 27페이지의 “적응형 비디오(기본값)”를 참조하십시오. • 원할 경우, 개별 인코딩 설정을 사용하려면 다음을 수행하십시오. 단일 인코딩 사전 설정을 확장한 다음 데스크톱, 모바일 및 태블릿에 사용할 인코딩 선택 사항을 선택합니다. 28페이지의 “데스크톱 비디오 인코딩 사전 설정”, 29페이지의 “모바일 비디오 인코딩 사전 설정”, 30페이지의 “태블릿 비디오 인코딩 사전 설정”을 참조하십시오. 5 [자산 재처리] 대화 상자에서 제출을 클릭합니다.
---------------------------------------	---

적응형 비디오 인코딩 사전 설정을 사용하거나 여러 개의 단일 인코딩 사전 설정을 사용하면, 여러 비디오 인코딩을 사용하여 적응형 비디오 집합이 자동으로 만들어집니다. 개별 비디오를 선택하여 수동으로 적응형 비디오 집합을 만들 수도 있습니다.

자동 또는 수동으로 적응형 비디오 집합을 생성하면 MP4 및 M4V 파일 유형만 만들어집니다.

기타 도움말 항목

203페이지의 “[비디오 인코딩 우수 사례](#)”

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”

인코딩이 지원되는 비디오 파일 유형

다음 표에서는 파일을 업로드할 때 MP4 또는 OGV 형식으로 인코딩할 수 있는 비디오 파일 유형(허용되는 비디오 코덱 포함)을 보여 줍니다. 이 표에는 파일 형식과 코덱이 나열되어 있습니다.

비디오 파일 형식 ZIP 파일과 유사하게, 비디오 파일 형식은 비디오 파일에 파일을 포함하는 방법을 결정합니다. 일반적으로 비디오 파일에는 서로 관련되고 동기화되는 여러 트랙(오디오가 없는 비디오 트랙 하나 및 오디오가 없는 오디오 트랙 하나 이상)이 포함되어 있습니다. 비디오 파일 형식은 서로 다른 이러한 데이터 트랙과 메타데이터의 구성 방법을 결정합니다.

비디오 코덱 비디오 코덱은 비디오 인코딩에 사용되는 알고리즘을 설명합니다. 비디오 플레이어는 코덱에 따라 비디오를 디코딩한 다음 일련의 이미지 또는 프레임을 화면에 표시합니다. 코덱은 비디오 파일이 비디오를 재생하기 위해 저장해야 하는 정보 양을 최소화합니다. 각 개별 프레임에 대한 정보가 아니라 한 프레임과 다음 프레임 간의 차이 정보만 저장됩니다. 대부분의 비디오는 프레임 간에 거의 변경되지 않으므로 코덱에서 높은 압축 비율을 허용하며 더 작은 파일 크기를 생성합니다.

비디오 파일 형식	비디오 코덱
3GP	H.263, H.264
AVI	DivX, DV
F4V	H.264
FLV	H.263
M2P	MPEG-2 PS

비디오 파일 형식	비디오 코덱
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

참고: 비디오 파일을 업로드하고 인코딩하려고 하면 [작업] 화면에 경고가 표시되지만 호환되지 않는 코덱이나 파일 컨테이너가 들어 있으므로 파일이 거부됩니다. 자세한 내용은 89페이지의 “[작업 파일 확인](#)”을 참조하십시오.

비디오 인코딩 우수 사례

다음은 Scene7 Publishing System에서 소스 비디오 파일을 인코딩하기 위한 우수 사례 팁입니다.

비디오 인코딩에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.

- 문서: 스트리밍 **101**: 기본 사항 — 코덱, 대역폭, 데이터 속도 및 해상도: www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_kr
- 비디오: 비디오 인코딩 기본 사항: www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_kr

기타 도움말 항목

197페이지의 “[빠른 시작: 비디오](#)”

198페이지의 “[비디오 업로드 및 인코딩](#)”

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”

211페이지의 “[비디오 뷰어 사전 설정으로 작업](#)”

소스 비디오 파일

비디오 파일을 인코딩하는 경우 가능한 최고 품질의 소스 비디오 파일을 사용합니다. 이전에 인코딩한 비디오 파일은 이미 압축되었으며 다시 인코딩하면 보통 이하 품질의 비디오가 만들어지므로 이러한 파일은 사용하지 마십시오.

다음 표에서는 소스 비디오 파일을 인코딩할 때 해당 파일의 권장 크기, 중형비 및 최소 비트 전송률에 대해 설명합니다.

크기	종횡비	최소 비트 전송률
1024 X 768	4:3	대부분의 비디오에서 4500kbps
1280 X 720	16:9	비디오 동작의 양에 따라 3000 - 6000kbps
1920 X 1080	16:9	비디오 동작의 양에 따라 6000 - 8000kbps

파일의 메타데이터 얻기

Scene7에서 메타데이터를 보거나, 비디오 편집 도구를 사용하거나, 메타데이터 가져오기용 애플리케이션을 사용하여 파일의 메타데이터를 가져올 수 있습니다. 다음은 타사 애플리케이션인 MediaInfo를 사용하여 비디오 파일의 메타데이터를 가져오는 방법에 대한 지침입니다.

- 1 다음 웹 페이지로 이동합니다. <http://mediainfo.sourceforge.net/en/Download>
- 2 GUI 버전의 설치 프로그램을 선택하고 다운로드한 다음 설치 지침을 따릅니다.
- 3 설치 후에 비디오 파일(Windows에만 해당)을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 MediaInfo를 선택하거나 MediaInfo를 열고 비디오 파일을 애플리케이션으로 드래그합니다. 너비, 높이, fps 등을 포함하여 비디오 파일과 관련된 모든 메타데이터가 표시됩니다.

종횡비

마스터 비디오 파일의 비디오 인코딩 사전 설정을 선택하거나 만드는 경우 사전 설정의 종횡비가 마스터 비디오 파일과 같은지 확인합니다. 종횡비는 비디오의 너비와 높이 비율입니다.

비디오 파일의 종횡비를 결정하려면 파일의 메타데이터를 가져오고 파일의 너비와 높이를 확인합니다(204페이지의 “파일의 메타데이터 얻기” 참조). 다음 공식을 사용하여 종횡비를 결정합니다.

$$\text{너비/높이} = \text{종횡비}$$

다음 표에서는 공식 결과가 일반적인 종횡비 선택으로 전환되는 방식에 대해 설명합니다.

공식 결과	종횡비
1.33	4:3
0.75	3:4
1.78	16:9
0.56	9:16

예를 들어 1440 너비x1080 높이인 비디오는 종횡비가 1440/1080, 즉 1.33입니다. 이 경우 종횡비가 4:3인 비디오 인코딩 사전 설정을 선택하여 비디오 파일을 인코딩합니다.

데이터 속도

데이터 속도(비트 전송률이라고도 함)는 1초의 비디오 재생을 구성하기 위해 인코딩되는 데이터 양입니다. 데이터 속도는 Kbps(초당 킬로비트) 단위로 측정됩니다.

중요: 모든 코덱은 손실 있는 압축을 사용하기 때문에 데이터 속도가 비디오 품질에서 가장 중요한 요소입니다. 손실 있는 압축을 사용할 경우 비디오 파일을 더 많이 압축할수록 품질이 더 저하됩니다. 이 때문에 다른 모든 특성(해상도, 프레임 속도 및 코덱)이 같다고 가정할 경우 데이터 속도가 느릴수록 압축된 파일의 품질이 더 낮습니다.

비디오 인코딩 사전 설정을 선택할 때는 타겟 최종 사용자의 연결 속도를 고려합니다. 데이터 속도가 해당 속도의 80%인 사전 설정을 선택합니다. 예를 들어 타겟 최종 사용자의 연결 속도가 1000Kbps인 경우 최상의 사전 설정은 비디오 데이터 속도가 800Kbps인 사전 설정입니다.

다음 표에서는 일반적인 연결 속도의 데이터 속도에 대해 설명합니다.

속도(Kbps)	연결 유형
256	전화 접속 연결
800	일반적인 모바일 연결. 이 연결의 경우 3G 환경에 대해 400에서 최대 800 범위의 데이터 속도를 타겟으로 합니다.
2000	일반적인 광대역 데스크톱 연결. 이 연결의 경우 800-2000Kbps 범위의 데이터 속도를 타겟으로 합니다. 대체로 평균 1200-1500Kbps 범위를 타겟으로 합니다.
5000	일반적인 고속 광대역 연결. 이 상한 범위로 인코딩할 경우 대부분의 소비자가 이 속도로 제공되는 비디오를 사용할 수 없기 때문에 권장되지 않습니다.

해상도

해상도는 비디오 파일의 높이와 너비를 픽셀 단위로 설명합니다. 대부분의 소스 비디오는 고해상도(예: 1920x1080)로 저장됩니다. 스트리밍을 위해 소스 비디오가 더 작은 해상도(640x480 이하)로 압축됩니다.

해상도와 데이터 속도는 비디오 품질을 결정하는, 서로 밀접하게 연결된 두 요소입니다. 동일한 비디오 품질을 유지하려면 비디오 파일의 픽셀 수가 많을수록(해상도가 높을수록) 데이터 속도가 빨라야 합니다. 예를 들어 320x240 해상도와 640x480 해상도 비디오 파일의 프레임당 픽셀 수를 고려해 보십시오.

해상도	프레임당 픽셀 수
320x240	76,800
640x480	307,200

640x480 파일은 프레임당 픽셀 수가 4배입니다. 이러한 두 예제 해상도에서 동일한 데이터 속도를 얻기 위해 640x480 파일까지 4배의 압축을 적용하며, 비디오 품질이 저하될 수 있습니다. 따라서 비디오 데이터 속도가 250Kbps인 경우 320x240 해상도에서는 고품질 보기가 생성되지만 640x480 해상도에서는 생성되지 않습니다.

 일반적으로 사용하는 데이터 속도가 빠를수록 비디오 표시 품질이 향상되고, 사용하는 해상도가 높을수록 보기 품질을 유지하는 데 더 빠른 데이터 속도가 필요합니다(저해상도에 비해).

해상도와 데이터 속도는 서로 연결되므로 비디오를 인코딩할 때 다음 두 가지 선택 사항을 사용할 수 있습니다.

- 데이터 속도를 선택한 다음 선택한 데이터 속도에서 제대로 표시되는 최고 해상도로 인코딩합니다.
- 해상도를 선택한 다음 선택한 해상도에서 고품질 비디오를 얻는 데 필요한 데이터 속도로 인코딩합니다.

마스터 비디오 파일의 비디오 인코딩 사전 설정을 선택하거나 만드는 경우 다음 표를 사용하여 올바른 해상도를 타겟으로 지정합니다.

해상도	높이(픽셀)	화면 크기
240p	240	아주 작은 화면
300p	300	일반적으로 모바일 장치에 사용되는 작은 화면
360p	360	작은 화면
480p	480	보통 화면
720p	720	큰 화면
1080p	1080	고화질 큰 화면

Fps(초당 프레임 수)

미국과 일본에서는 대부분의 비디오가 29.97fps(초당 프레임 수)로 촬영되고, 유럽에서는 대부분의 비디오가 25fps로 촬영됩니다. 영화는 24fps로 촬영됩니다.

마스터 비디오 파일의 fps 속도와 일치하는 비디오 인코딩 사전 설정을 선택합니다. 예를 들어 마스터 비디오가 25fps인 경우 25fps인 인코딩 사전 설정을 선택합니다. 기본적으로 모든 사용자 지정 인코딩은 마스터 비디오 파일의 fps를 사용합니다. 이 때문에 비디오 인코딩 사전 설정을 만들 때 fps 설정을 명시적으로 지정할 필요가 없습니다.

비디오 인코딩 치수

최적의 결과를 위해 소스 비디오가 모든 인코딩된 비디오의 전체 배수인 인코딩 치수를 선택합니다.

이 비율을 계산하려면 인코딩된 너비로 소스 너비를 나누어 너비 비율을 얻습니다. 그런 다음 인코딩된 높이로 소스 높이를 나누어 높이 비율을 얻습니다.

결과 비율이 정수인 경우 비디오가 최적으로 비율 조정된 것입니다. 결과 비율이 정수가 아닌 경우 화면에서 나머지 픽셀 아티팩트를 유지하여 비디오 품질에 영향을 미칩니다. 이러한 효과는 비디오에 텍스트가 있는 경우 가장 두드러집니다.

예를 들어 소스 비디오가 1920 x 1080이라고 가정합니다. 다음 테이블에서 3개의 인코딩된 비디오는 사용할 최적의 인코딩 설정을 제공합니다.

비디오 유형	너비 x 높이	너비 비율	높이 비율
출처	1920 x 1080	1	1
인코딩됨	960 x 540	2	2
인코딩됨	640x360	3	3
인코딩됨	480x270	4	4

인코딩된 비디오 파일 형식

MP4 H.264 비디오 인코딩 사전 설정을 사용하는 것이 좋습니다. MP4 파일은 H.264 비디오 코덱을 사용하기 때문에 고품질 비디오를 압축된 파일 크기로 제공합니다.

비디오 인코딩 사전 설정으로 작업

비디오 프로덕션 장비와 비디오 편집 소프트웨어로 만든 마스터 비디오 파일은 온라인 타겟에 제공하기에 너무 크고 적절한 형식이 아닌 경우가 많습니다. 디지털 비디오를 각기 다른 화면에서 재생하기에 적절한 형식과 사양으로 전환하려면 비디오 파일을 트랜스코딩(인코딩이라고도 함)할 수 있습니다. 인코딩 프로세스 중에 비디오가 웹과 모바일 장치에 최적의 제공을 위해 더 작고 효율적인 파일 크기로 압축됩니다.

198페이지의 [“비디오 업로드 및 인코딩”](#)을 참조하십시오.

Scene7에서는 오늘날 사용되는 가장 일반적인 인코딩 설정을 반영하는 사전 정의된 비디오 인코딩 사전 설정 라이브러리를 제공합니다. 이 인코딩 사전 설정은 타겟 화면에서의 재생에 최적화되어 있습니다. 또한 관리자는 자신만의 비디오 인코딩 사전 설정을 만들어 비디오의 크기 및 재생 품질을 최종 사용자에게 맞게 사용자 지정할 수 있습니다. Scene7의 기본 제공이든, 사용자 지정이든 관계없이 모든 비디오 인코딩 사전 설정은 비디오를 MP4 파일 형식으로 출력합니다.

[비디오 사전 설정] 화면에서 관리자가 비디오 인코딩을 설정하고 관리할 수 있습니다. 관리자는 다음을 수행할 수 있습니다.

- 비디오 인코딩 사전 설정 활성화 및 비활성화
- 비디오 인코딩 사전 설정 만들기
- 비디오 인코딩 사전 설정 편집
- 비디오 사전 설정 삭제

Scene7 Publishing System에 업로드하거나 Scene7 Publishing System에서 인코딩하는 비디오는 "비디오"로 간주됩니다. 즉, 이 자산 분류는 데스크톱, 모바일 장치 또는 둘 다에서 재생하기 위해 비디오를 제공할 수 있다는 것입니다. 예를 들어 Scene7 Publishing System에서 이러한 유형의 비디오를 미리 볼 수 있습니다. 또한 비디오 플레이어나 웹 사이트 등에서 사용할 수 있도록 URL(URL 복사 기능 사용)과 포함할 수 있는 코드(포함 코드 기능 사용)를 생성할 수도 있습니다.

210페이지의 “비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기”를 참조하십시오.

212페이지의 “비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결”을 참조하십시오.

213페이지의 “웹 페이지에 비디오 뷰어 포함”을 참조하십시오.

Scene7 Publishing System에서 업로드하고 인코딩하는 비디오 자산의 경우 다음 파일 형식에서 비디오를 제공할 수 있습니다.

MP4 H.264 기본 비디오 파일 형식으로 MP4를 권장합니다. 다음의 경우 MP4 파일을 사용합니다.

- 데스크톱에서 HTTP 동적 스트리밍
- HTTP 라이브 스트리밍(Apple의 스트리밍 프로토콜)
- Android, Blackberry 및 Windows 모바일 장치에 점진적 비디오 제공

OGG Vorbis OGV 파일을 사용하여 Flash가 활성화되지 않은 데스크톱에 점진적 비디오를 제공합니다.

F4V H.264, FLV VP6 및 FLV H.263 데스크톱의 Adobe Flash Player에 점진적 또는 스트리밍 비디오를 제공하려는 경우 Flash FLV 또는 F4V 파일을 사용합니다.

위의 목록에 없는 다른 비디오 형식 및 코덱은 "마스터 비디오"로 간주됩니다. 이 자산 분류는 비디오가 소스 비디오 파일이며 데스크톱 또는 모바일 장치에서 재생하기 위해 사용될 수 없다는 것을 의미합니다. 예를 들어 Scene7 Publishing System에서 이러한 유형의 비디오를 미리 볼 수 없습니다. 또한 비디오 플레이어, 웹 사이트 등에서 사용하기 위해 [URL 복사] 또는 [포함 코드]를 생성할 수 없습니다.

비디오 인코딩 사전 설정 목록 필터링

비디오 사전 설정 페이지와 적응형 비디오 사전 설정 페이지는 비디오 사전 설정의 활성 상태, 사전 설정 이름, 의도한 재생 장치, 비디오 크기 및 타겟 데이터 속도가 나열되어 있는 표로 구성되어 있습니다.

모든 비디오 사전 설정을 보거나 목록을 활성화 또는 비활성화 상태의 사전 설정으로 범위를 좁히도록 [모두], [활성화] 또는 [비활성화]를 기반으로 필터링하도록 선택하여 목록 표시 범위를 세부적으로 조정할 수 있습니다.

또한 재생 장치 옵션을 기반으로 필터링하여 모든 장치, 데스크톱, 모바일 또는 태블릿에서 비디오를 재생하도록 설계된 비디오 사전 설정으로 목록을 좁힐 수도 있습니다.

비디오 인코딩 사전 설정 목록을 필터링하려면

1 Scene7에서, **설정 > 애플리케이션 설정 > 비디오 사전 설정 > 적응형 비디오 사전 설정** 또는 **단일 인코딩 사전 설정**을 클릭합니다.

적응형 비디오 사전 설정 페이지와 단일 인코딩 사전 설정 페이지에는 각 비디오 사전 설정의 활성 상태, 사전 설정 이름, 의도한 재생 장치, 비디오 크기 및 타겟 데이터 속도가 나열되어 있는 표가 포함되어 있습니다.

2 비디오 사전 설정이라는 단일 인코딩 사전 설정 페이지에서는 활성 상태와 재생 장치를 기반으로 표의 사전 설정 목록 범위를 좁힐 수 있는 비디오 사전 설정 도구 모음에서 두 개의 드롭다운 목록을 사용합니다.

- 첫 번째의 좁은 드롭다운 목록에서는 **모두**를 선택하여 모든 비디오 사전 설정을 보거나, **활성화** 또는 **비활성화**를 선택하거나, 목록의 범위를 활성 상태 또는 비활성 상태의 사전 설정으로 좁힙니다.
- 두 번째의 넓은 드롭다운 목록에서는 재생 장치 옵션을 선택하여 데스크톱에서 비디오를 재생하도록 설계된 비디오 사전 설정으로 목록을 좁힐 수도 있습니다. 또는 모바일 장치나 태블릿 장치에서 비디오를 재생하도록 설계된 비디오 사전 설정으로 좁힙니다.

비디오 인코딩 사전 설정 활성화 또는 비활성화

활성화된 비디오 사전 설정은 [업로드 작업 옵션] 대화 상자에 나타납니다. 이 대화 상자는 사용자가 업로드 프로세스 중에 비디오 파일을 업로드할 때 나타납니다. 모든 활성화된 인코딩 사전 설정 목록에서 선택할 수 있습니다.

비디오 인코딩 사전 설정을 활성화 또는 비활성화하려면

- 1 Scene7에서 **설정 > 애플리케이션 설정 > 비디오 사전 설정**을 클릭합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - **적응형 비디오 사전 설정**을 클릭합니다.
 - **단일 인코딩 사전 설정**을 클릭합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 비디오 사전 설정을 활성화하려면 사전 설정 페이지의 [활성] 열에서 사전 설정 이름 옆에 있는 상자를 선택합니다.
 - 비디오 사전 설정을 비활성화하려면 비활성화할 비디오 사전 설정의 옆에 있는 상자를 선택 취소합니다.

참고: 비활성화된 비디오 사전 설정은 [업로드 작업 옵션] 대화 상자에 나타나지 않습니다.
- 4 페이지의 오른쪽 하단에서 **닫기**를 클릭합니다.

비디오 인코딩 사전 설정 추가 또는 편집

사용자 지정 단일 인코딩 비디오 사전 설정을 만들어 [비디오 사전 설정] 표에 추가할 수 있습니다. 편집된 사전 설정을 새 이름으로 저장하는 경우라면, Scene7과 함께 제공된 모든 사전 정의된 단일 인코딩 비디오 사전 설정을 변경할 수도 있습니다.

Scene7에서는 적절한 재생 환경을 위해 타겟 데이터 속도, 해상도 높이 및 해상도 너비에 최대 제한을 설정했습니다. 다음의 제한을 초과하는 경우 경고 메시지가 표시됩니다.

- 컴퓨터 재생에 적용되는 제한은 (너비/16) * (높이/16) < 8192입니다.
- 모바일 재생에 적용되는 제한은 (너비/16) * (높이/16) < 660, 타겟 데이터 속도 < 4000입니다.
- 태블릿 재생에 적용되는 제한은 (너비/16) * (높이/16) < 3600입니다.

비디오 인코딩 사전 설정을 추가 또는 편집하려면

- 1 Scene7에서 **설정 > 애플리케이션 설정 > 비디오 사전 설정**을 클릭합니다.
- 2 **단일 인코딩 사전 설정**을 클릭하여 비디오 사전 설정 페이지를 엽니다.
- 3 비디오 사전 설정 페이지에서 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [비디오 사전 설정] 도구 모음에서 **추가**를 클릭하여 새 비디오 사전 설정을 추가합니다.
 - 비디오 사전 설정을 선택합니다. 도구 모음에서 **편집**을 클릭합니다.
사전 정의된 Scene7 사전 설정은 편집할 수 없고 **다른 이름으로 저장**을 선택하여 기존 사전 설정에서 사전 설정을 만들 수만 있습니다.
- 4 비디오 사전 설정 추가 페이지나 비디오 사전 설정 편집 페이지에서 원하는 비디오 사전 설정 옵션을 설정합니다.
권장 설정은 203페이지의 “비디오 인코딩 우수 사례”를 참조하십시오.

비디오 사전 설정 옵션	설명
사전 설정 이름	비디오 사전 설정을 수사적 이름을 입력합니다. 사용자가 트랜스코딩 선택 사항을 선택하는 [업로드 작업 선택 사항] 대화상자에 입력한 이름이 표시됩니다.
설명	비디오 사전 설정을 비활성화합니다. [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자의 사전 설정 이름 위로 포인터를 이동하면 입력한 내용이 도구 설명으로 표시됩니다. 이 대화 상자에서 사용자가 전환 선택 사항을 선택합니다.
재생 장치	비디오를 재생하려는 장치를 선택합니다. 옵션은 컴퓨터(Flash 9와 호환), 모바일(iPhone, iPad, Android) 또는 태블릿(iPad만)입니다. 이 설정은 인코딩 중에 사용되는 적절한 비디오 및 오디오 코덱을 자동으로 결정합니다.
타겟 데이터 속도	타겟 최종 사용자의 평균 인터넷 연결 속도(kbps)를 입력합니다. 속도를 입력하거나 슬라이더를 끌어 입력할 수 있습니다. [사용자 연결 속도] 스펙트럼에는 광대역, DSL, 모바일 및 전화 접속 연결의 일반 속도가 나열됩니다. 이 설정은 결합된 비디오 및 오디오 데이터 속도를 결정합니다. 즉, 1초의 비디오 재생을 구성하기 위해 인코딩되는 데이터 양입니다. 데이터 속도가 빠를수록 결과 비디오 품질이 향상됩니다. 그러나 데이터 속도가 너무 빠르면 파일 크기가 커서 저대역폭 사용자에게 보통 이하의 보기 환경을 만듭니다. 빠른 데이터 속도와 느린 데이터 속도 간의 균형을 맞추는 것이 좋습니다. 좁은 대역폭 사용자를 소외시키지 않고 적절한 품질 재생 환경을 만들도록 해야 합니다.
종횡비	<p>종횡비는 비디오의 너비와 높이 비율입니다. 아래 나열된 처음 두 종횡비는 일반적으로 비디오를 가로로 표시하는 데 사용됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4:3 - 거의 모든 표준 화질 TV 방송 콘텐츠에 사용됩니다. • 16:9 - 거의 모든 와이드스크린 고화질 TV 콘텐츠(HDTV) 및 영화에 사용됩니다. <p>• 자동 크기 조절 - (기본값) 모바일, 태블릿 및 데스크톱 제공용 비디오를 만들기 위해 모든 종횡비에서 작동하는 단일 인코딩 사전 설정. 이 사전 설정으로 인코딩된 업로드된 소스 비디오는 고정 높이로 설정됩니다. 그러나, 너비는 비디오의 종횡비(세로에 대한 가로 비)를 유지하도록 자동으로 조절됩니다.</p> <p>• 사용자 지정 - 표준이 아닌 비디오 크기를 정의하려 할 때 사용됩니다.</p> <p>선택한 종횡비는 [해상도 크기]의 너비 및 높이 설정을 결정합니다. 너비와 높이 값이 적절한 종횡비에 맞게 자동으로 조정됩니다.</p>
해상도 크기	<p>너비 픽셀 수와 높이 픽셀 수의 곱으로 표현된 해상도 크기에 따라 치수가 결정됩니다. 너비와 높이 값을 픽셀 단위로 입력하거나 슬라이더를 끌어 이러한 값을 입력합니다. 해상도 스펙트럼에는 일반적인 해상도 크기가 나열됩니다. 너비와 높이 값은 선택한 종횡비를 자동으로 따릅니다. 예를 들어 종횡비로 4:3을 선택하고 너비에 400을 입력하면 높이에 자동으로 300이 입력됩니다.</p> <p>[종횡비] 설정에 대해 자동 크기 조절을 선택하면 [해상도 크기]에 대한 [너비] 값이 자동으로 자동 설정됩니다.</p> <p>미리 보기를 클릭하여 브라우저 창을 열고 선택한 해상도를 확인합니다.</p>
인코딩된 파일 접미어	접미어를 입력합니다. 이 접미어는 결과로 인코딩된 비디오 파일에 추가됩니다. 이름에 하이픈과 밑줄을 입력할 수 있습니다. 공백과 특수 문자는 허용되지 않습니다.
기타 설정	Scene7에서는 우수 사례 인코딩 지침에 따라 기타 모든 인코딩 설정을 자동으로 결정합니다.

5 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 비디오 사전 설정을 추가하거나 편집한 경우 **저장**을 클릭합니다.
- 기존 사전 설정에서 시작하여 비디오 사전 설정을 추가한 경우 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.

비디오 인코딩 사전 설정 삭제

관리자는 사용자 지정 비디오 사전 설정을 삭제할 수 있습니다. Scene7과 함께 제공되는 비디오 사전 설정은 삭제할 수 없습니다.

비디오 인코딩 사전 설정을 삭제하려면

- 1 Scene7에서 **설정 > 애플리케이션 설정 > 비디오 사전 설정**을 클릭합니다.
- 2 **단일 인코딩 사전 설정**을 클릭하여 비디오 사전 설정 페이지를 엽니다.
- 3 비디오 사전 설정 페이지의 표에서 더 이상 필요하지 않은 비디오 사전 설정을 선택합니다.
- 4 [비디오 사전 설정] 도구 모음에서 **삭제**를 클릭합니다.
- 5 [사전 설정 삭제] 대화 상자에서 **삭제**를 클릭합니다.

비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기

비디오 뷰어에서 비디오가 표시 및 재생되는 방식을 미리 볼 수 있습니다.

36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

비디오 뷰어에서 비디오를 미리 보려면

- 1 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서, **비디오**(단일 인코딩된 비디오) 또는 **적응형 비디오 집합**(적응형 비디오 인코딩 사전 설정을 사용하면 다중 비트율의 인코딩된 비디오 집합이 생김)을 선택합니다.
- 2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 자산 폴더를 탐색하여 미리 보려는 비디오를 선택합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 커서로 가리키고 **[미리 보기]**를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산] 창의 자산 썸네일 창에서 **[미리 보기]**를 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]**를 클릭합니다.
 - [자산] 창에서 자산을 선택합니다. 도구 모음에서 **[파일] > [미리 보기]**를 클릭합니다.
- 4 (선택 사항) [미리 보기] 창 하단에 있는 드롭다운 목록에서 복사할 때 자산 URL에 적용할 URL 인코딩을 선택합니다.
- 5 [미리 보기] 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
- 6 표시된 뷰어를 닫아 [미리 보기] 화면으로 돌아갑니다.
- 7 **[닫기]**를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

참고: Scene7에서는 데스크톱에서 MP4 비디오를 미리 보는 편리한 방법을 제공합니다. 이 방법을 사용할 경우 모바일 장치에서 실제로 테스트하지 않고도 데스크톱에서 모바일 콘텐츠를 미리 볼 수 있습니다. 그러나 데스크톱 미리 보기에 표시되는 내용은 실제로 모바일 장치의 재생 표시와 다릅니다. 모바일 장치에서 비디오가 표시 및 재생되는 방식을 미리 보려면 [미리 보기] 화면으로 이동한 다음 [URL 복사]를 선택하고 모바일 장치의 웹 브라우저에 해당 URL을 입력합니다. 자세한 내용은 211페이지의 “[웹 사이트 및 모바일 사이트에 비디오 배포](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

203페이지의 “[비디오 인코딩 우수 사례](#)”

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”

비디오 뷰어 사전 설정으로 작업

사용자는 비디오 뷰어에서 비디오를 봅니다. 비디오 뷰어의 동작 및 표시 모양과 재생 컨트롤 작동 방식은 비디오 재생을 위해 선택한 뷰어 사전 설정에 따라 달라집니다. [미리 보기] 화면에서 뷰어 사전 설정을 선택합니다. 사전 설정을 선택하면 선택한 뷰어 사전 설정으로 비디오를 재생하기 위한 URL 또는 포함 코드를 얻을 수 있습니다.

Scene7에는 비디오 재생용 사전 정의된 많은 뷰어 사전 설정이 포함되어 있으며, 관리자는 사용자 지정 뷰어 사전 설정을 만들 수 있습니다. 비디오 뷰어를 구성하기 위한 수십 개의 설정이 있습니다. 크기, 색상, 비디오 및 오디오 컨트롤, 진행률 표시줄, 사용자 인터페이스 스킨 및 소셜 기능을 구성할 수 있습니다.

210페이지의 “비디오 뷰어에서 비디오 미리 보기”를 참조하십시오.

비디오 뷰어 사전 설정 추가 또는 편집

뷰어 사전 설정을 사용하여 다양한 뷰어 유형 및 사전 정의된 설정을 확인할 수 있습니다. 고유한 사용자 지정 뷰어 사전 설정을 추가 및 편집하거나 Scene7 Publishing System에 포함된 기존 뷰어 사전 설정을 편집할 수도 있습니다.

[뷰어 사전 설정]에서 뷰어 사전 설정을 활성화, 필터링 및 정렬하고 미리 볼 수 있습니다.

31페이지의 “뷰어 사전 설정”을 참조하십시오.

비디오 뷰어 사전 설정을 추가 또는 편집하려면

1 Scene7 Publishing System의 오른쪽 상단에서 **설정 > 뷰어 사전 설정**을 클릭합니다.

비디오 뷰어의 사전 설정만 표시하려면 테이블 바로 위의 도구 모음에 열려 있는 [뷰어] 드롭다운 목록에서 [비디오 뷰어]를 선택합니다.

2 비디오 표시용 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집합니다.

추가 도구 모음에서 **추가**를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자의 해당 드롭다운 목록에서 플랫폼과 뷰어를 선택하고 **추가**를 클릭합니다.

36페이지의 “뷰어 사전 설정 추가 및 편집”을 참조하십시오.

기존 뷰어 사전 설정에서 시작하여 추가 테이블에서 비디오 뷰어 사전 설정을 선택하고 도구 모음에서 **편집**을 클릭합니다.

비디오 뷰어를 다시 구성한 후 **다른 이름으로 저장**을 클릭하여 [사전 설정 이름] 텍스트 필드의 다른 이름으로 사전 설정을 저장합니다.

편집 비디오 뷰어 사전 설정을 선택하고 **편집**을 클릭합니다.

3 [뷰어 구성] 화면의 [사전 설정 이름] 필드에서 사전 설정 이름을 입력하거나 편집합니다.

4 원하는 나머지 선택 사항을 설정합니다.

선택 사항에 대한 설명을 보려면 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

5 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 사전 설정에서 시작하여 뷰어 사전 설정을 추가한 경우 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.
- 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집한 경우 **저장**을 클릭합니다.

웹 사이트 및 모바일 사이트에 비디오 배포

웹 사이트, 모바일 사이트 및 데스크톱 애플리케이션은 URL 문자열 또는 포함된 코드를 사용하여 비디오를 비롯한 Scene7 서버 콘텐츠에 액세스합니다. Scene7은 게시 프로세스 중에 이러한 URL 문자열을 활성화합니다. 웹 페이지, 모바일 페이지 및 데스크톱 애플리케이션에 비디오의 URL 문자열 또는 포함 코드를 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다.

중요: 자산을 게시하기 전까지는 URL이나 포함 코드가 활성화되지 않습니다.

비디오 게시

비디오를 게시하면 Scene7 서버가 웹 사이트, 모바일 사이트 또는 애플리케이션에 비디오를 제공할 수 있습니다.

비디오를 게시하는 데 사용할 수 있는 2가지 서로 다른 방법이 있습니다.

• 업로드 시 비디오를 즉시 자동으로 게시

비디오 업로드 프로세스의 일부로서 Scene7에서는 비디오를 업로드하여 인코딩할 때 자동으로 게시할 수 있습니다. 즉시 게시하는 이 기능은 비디오를 나중에 별도로 게시할 필요가 없음을 의미합니다.

• 비디오를 업로드 후 수동으로 게시

비디오를 즉시 게시하지 않으려는 경우 수동으로 언제든지 비디오를 게시할 수 있습니다.

비디오를 게시하면 Scene7 Publishing System에서 HTML 페이지나 애플리케이션 코드의 URL 문자열을 활성화합니다.

비디오를 게시하려면

❖ 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 비디오를 업로드 시 자동으로 즉시 게시하려면 [업로드] 화면에서 **업로드 후 게시**를 클릭합니다. 완료했으면 더 이상 수행 단계가 없습니다.
- 비디오를 업로드한 후 수동으로 게시하려면 [찾아보기] 패널에서 비디오를 선택한 다음, 글로벌 탐색 막대에서 **게시**를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “[게시 과일](#)”

비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결

비디오를 게시한 후에는 웹 사이트, 모바일 사이트 또는 데스크톱 애플리케이션에서 사용할 URL을 얻을 수 있습니다. 웹 페이지 상단의 팝업 또는 모달 창에서 비디오를 표시하려는 경우 이 비디오 URL을 사용하십시오.

고객이 링크를 클릭하면 장치, 대역폭 및 화면 크기가 자동으로 감지됩니다. 데스크톱에 사전 정의된 뷰어나 스마트폰과 태블릿용 모바일 장치의 기본 비디오 플레이어에서 재생하기 위해 해당 비디오가 표시됩니다.

213페이지의 “[웹 페이지에 비디오 뷰어 포함](#)”을 참조하십시오.

비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **비디오** 또는 **적응형 비디오 집합**을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 연결하려는 비디오 또는 적응형 비디오 집합이 들어 있는 자산 폴더로 이동합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]** 또는 **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산의 비디오 썸네일을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 **[URL 및 포함 코드]** 패널에 있는 **[HTTP 스트리밍]** 아래에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **URL 복사**를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 URL을 복사하는 것이 좋습니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 URL을 복사하는 것이 좋습니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 URL을 복사하는 것이 좋습니다.

- [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 URL을 복사하는 것이 좋습니다.

- 4 웹 사이트와 모바일 사이트에 HTML5 비디오 URL 링크를 붙여 넣습니다.

웹 페이지에 비디오 뷰어 포함

웹 페이지에 포함된 비디오를 재생하려면 포함 코드 기능을 사용합니다. 포함 코드를 웹 페이지에 붙여 넣을 수 있도록 클립보드로 복사합니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

212페이지의 “비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결”을 참조하십시오.

웹 페이지에 비디오 뷰어를 포함하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **비디오** 또는 **적응형 비디오 집합**을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 포함 코드를 복사하려는 비디오나 적응형 비디오 집합이 들어 있는 자산 폴더로 이동합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기] 또는 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산의 비디오 썸네일을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 포함 코드] 패널에 있는 [HTTP 스트리밍] 아래에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **포함 코드**를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 **포함 코드**를 클릭하는 것이 좋습니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 비디오 썸네일 이미지 아래에서 **미리 보기** > **뷰어 목록**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 **포함 코드**를 클릭하는 것이 좋습니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 **포함 코드**를 클릭하는 것이 좋습니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [임베드 코드]를 클릭합니다. Universal_HTML5_Video 뷰어와 연결된 **포함 코드**를 클릭하는 것이 좋습니다.
- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.
- 6 웹 페이지에 포함 코드를 붙여 넣습니다.

MP4 및 OGG 비디오 자산이 있는 HTML5 비디오를 사용하기 위한 포함 코드 구현

Scene7 HTML5 비디오 플레이어를 사용하지 않고 대신, MP4 및 OGG 비디오 자산과 함께 기본 HTML5 <video> 태그를 사용하려면, 다음의 포함 코드 샘플을 사용하면 됩니다.

```
<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 비디오 썸네일 URL"을 비디오 썸네일 URL로 바꿉니다. 이는 비디오를 재생하기 전에 사용자에게 보이는 비디오의 썸네일 이미지입니다.
215페이지의 ["비디오 썸네일 URL 얻기"](#)를 참조하십시오.
- "S7 OGG 비디오 자산 URL(플레이어 없음)"을 OGG 비디오에 대한 비디오의 점진적 URL로 바꿉니다.
212페이지의 ["비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결"](#)을 참조하십시오.
- "S7 MP4 모바일 점진적 비디오 자산 URL(플레이어 없음)"을 비디오의 모바일 점진적 URL로 바꿉니다.
212페이지의 ["비디오 URL을 모바일 사이트 또는 웹 사이트에 연결"](#)을 참조하십시오.

타사 비디오 플레이어를 사용하여 비디오 배포

Scene7 비디오 뷰어 대신 타사 비디오 플레이어나 사용자 작성 비디오 플레이어를 사용하는 경우 HTTP 및 iOS 다중 비트 전송률 비디오 스트리밍이나 점진적 다운로드에 사용되는 직접 비디오 URL을 얻을 수 있습니다.

타사 비디오 플레이어를 사용하여 비디오를 배포하려면

- 1 Scene7 Publishing System의 글로벌 탐색 막대에서 **[설정]** > **[애플리케이션 설정]** > **[일반 설정]**을 클릭합니다.
- 2 사용할 URL 유형에 따라 다음 작업 중 하나를 수행하십시오.

<p>데스크톱에 대한 직접 HTTP 스트리밍 비디오 URL을 생성하려면(다중 비트 전송률)</p>	<p>1 [애플리케이션 일반 설정] 페이지에 있는 [서버] 그룹의 [게시된 서버 이름] 텍스트 필드에서 다음 구문을 사용하여 직접 URL을 구성합니다.</p> <p>server/is/content/company/folder/filename.f4m</p> <p>예를 들어 게시된 서버 이름이 http://s7d9.scene7.com/이라고 가정합니다. 2단계의 구문을 사용하면 직접 URL이 다음과 같이 표시될 수 있습니다.</p> <p>2 http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m</p>
<p>직접 iOS 스트리밍 비디오 URL을 생성하려면(다중 비트 전송률)</p>	<p>❖ [애플리케이션 일반 설정] 페이지에 있는 [서버] 그룹의 [게시된 서버 이름] 텍스트 필드에서 다음 구문을 사용하여 직접 URL을 구성합니다.</p> <p>server/is/content/company/folder/filename.m3u8</p> <p>예를 들어 게시된 서버 이름이 http://s7d9.scene7.com/이라고 가정합니다. 2단계의 구문을 사용하면 직접 URL이 다음과 같이 표시될 수 있습니다.</p> <p>http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8</p>

<p>데스크톱에 대한 직접 HTTP 스트리밍 비디오 URL을 생성하려면(단일 비트 전송률)</p>	<p>1 [애플리케이션 일반 설정] 페이지에 있는 [서버] 그룹의 [iOS 스트리밍 서버 이름] 텍스트 필드에서 서버 이름의 hls/vod를 hds/vod로 바꿉니다.</p> <p>2 다음 구문을 사용하여 직접 eVideo URL을 구성합니다.</p> <pre>server/company/folder/filename.ext.f4m</pre> <p>예를 들어 위의 구문을 사용하는 예제 직접 eVideo URL은 다음과 같이 표시될 수 있습니다.</p> <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m</pre>
<p>직접 iOS 스트리밍 비디오 URL을 생성하려면(단일 비트 전송률)</p>	<p>❖ [애플리케이션 일반 설정] 페이지에 있는 [서버] 그룹의 [iOS 스트리밍 서버 이름] 텍스트 필드에서 <code>server/company/folder/filename.ext.m3u8</code>을 iOS 스트리밍 서버 이름과 결합합니다.</p> <p>예를 들어 iOS 스트리밍 서버 이름이 <code>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/</code>라고 가정합니다. 2단계의 구문을 사용하면 직접 eVideo URL이 다음과 같이 표시될 수 있습니다.</p> <pre>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8</pre>
<p>직접 점진적 비디오 URL을 생성하려면</p>	<p>❖ [애플리케이션 일반 설정] 페이지에 있는 [서버] 그룹의 [점진적 비디오 서버 이름] 텍스트 필드에서 다음 구문을 사용하여 직접 eVideo URL을 구성합니다.</p> <pre>server/company/folder/filename</pre> <p>예를 들어 점진적 비디오 서버 이름이 <code>http://s7d9.scene7.com/e2/</code>라고 가정합니다. 2단계의 구문을 사용하면 직접 eVideo URL이 다음과 같이 표시될 수 있습니다.</p> <pre>http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4</pre>

비디오 썸네일로 작업

Scene7에서는 비디오 다시 자르기, 인코딩된 비디오 및 사전 인코딩된 비디오의 썸네일을 생성합니다. 이미지 자산 등의 비디오 썸네일을 사용할 수 있습니다. 또한 Scene7에서 생성하는 비디오 썸네일의 URL을 얻고 SPS 외부에 이 URL을 배포할 수 있습니다. 예를 들어 웹 사이트의 검색 결과, 관련 비디오 목록 및 비디오 재생 목록에 썸네일을 배포할 수 있습니다.

썸네일은 비디오의 첫 번째 이기중 프레임(모두 검정 프레임 또는 모두 흰색 프레임 등이 아님)에 따라 생성됩니다.

221페이지의 “[비디오 다시 자르기](#)”를 참조하십시오.

비디오 썸네일 URL 얻기

Scene7은 업로드 프로세스 중에 비디오 썸네일을 자동으로 생성합니다. [목록] 보기 및 [그리드] 보기의 찾아보기 패널에 썸네일이 표시됩니다.

비디오 썸네일의 URL을 생성하려면 게시 작업을 수행합니다.

212페이지의 “[비디오 게시](#)”를 참조하십시오.

게시 후에 [세부 사항 보기]의 [URL] 및 [포함 코드] 패널에서 비디오 썸네일 URL을 얻을 수 있습니다. 해당 URL을 복사하기 위해 비디오 썸네일의 오른쪽에 있는 **URL 복사**를 클릭합니다.

비디오 뷰어에서 포스터 프레임 수정

포스터 프레임은 비디오가 재생되기 전에 비디오 뷰어에 표시되는 초기 프레임입니다. Scene7에서는 비디오 썸네일을 포스터 프레임으로 사용합니다.

포스터 프레임에 이미지 수정자를 적용할 수 있습니다. 예를 들어 포스터 프레임을 자르거나 투명하게 만들 수 있습니다. 포스터 프레임을 수정하려면 비디오 뷰어 구성 화면을 열고 [포스터 이미지 수정자] 섹션에 수정자를 입력합니다.

211페이지의 “비디오 뷰어 사전 설정 추가 또는 편집”을 참조하십시오.

www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_kr을 참조하십시오.

비디오 썸네일 URL에 수정자를 추가하여 비디오 썸네일을 수정할 수도 있습니다.

비디오에 캡션 추가

단일 비디오나 적응형 비디오 집합에 캡션을 추가하여 비디오 사용을 세계 시장으로 확장할 수 있습니다. 캡션을 추가하면 여러 가지 각 언어로 오디오를 다시 녹음하기 위해 오디오를 더빙하거나 원어본이 투입될 필요가 없어집니다. 비디오는 녹음된 언어로 재생됩니다. 외국어 자막이 표시되기 때문에 다른 언어를 사용하는 사람들도 오디오를 이해할 수 있게 됩니다.

또한 캡션을 사용하면 귀가 들리지 않거나 난청인 사람들을 위한 청각 장애용 캡션을 통해 액세스 가능성이 더 커집니다.

참고: 사용하는 비디오 플레이어가 캡션 표시를 지원해야 합니다.

캡션 효과를 구성하고, 다음 뷰어들의 메뉴 텍스트를 포함하여 캡션 메뉴 자체를 편집하려면 211페이지의 “비디오 뷰어 사전 설정 추가 또는 편집”을 참조하십시오.

- Universal_HTML5_Video 뷰어(HTML5).
- Universal_HTML5_MixedMedia_dark 뷰어(HTML5).
- Universal_HTML5_MixedMedia_light 뷰어(HTML5).
- Video_Caption 뷰어(Flash AS3).

36페이지의 “뷰어 사전 설정 추가 및 편집”을 참조하십시오.

37페이지의 “Flash AS3 뷰어 사전 설정에 현지화 지원 추가”를 참조하여 현지화 지원을 비디오 캡션 뷰어에 추가할 수 있습니다.

원하는 경우 비디오 뷰어 사전 설정을 사용하지 않고 캡션이 포함된 자체 사용자 지정 비디오 뷰어를 만들고 브랜딩할 수 있습니다. 캡션을 사용하여 자신만의 HTML5 뷰어를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 **Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5** 안내서의 **Adobe Scene7 Viewer SDK**에서 `s7sdk.video.VideoPlayer` 클래스 및 `s7sdk.common.ClosedCaptionButton` 클래스를 참조하십시오.

또는, 캡션을 사용하여 자신만의 Flash AS3 뷰어를 만들려면, 역시 **Adobe Scene7 Viewer SDK**에 있는 **Adobe Scene7 Viewer SDK for Adobe Flash**를 참조하십시오.

Adobe Scene7 Viewer SDK는 다음 위치에서 다운로드하여 사용할 수 있습니다.

[Adobe Developer Connection](#)에서 다운로드할 수 있습니다.

Scene7에는 캡션 파일을 JSON(JavaScript Object Notation) 형식으로 변환하는 기능이 있습니다. 이 변환은 JSON 텍스트를 숨겨져 있지만 완전한 비디오의 스크립트로서 웹 페이지에 포함할 수 있음을 의미합니다. 이렇게 되면 검색 엔진이 콘텐츠를 탐색하고 색인화하여 비디오를 더 쉽게 검색할 수 있도록 하고, 고객에게 비디오 콘텐츠에 대한 추가적인 세부 정보를 제공할 수 있습니다.

URL에서의 JSON 함수 사용에 대한 자세한 내용은 Scene7 이미지 제공 API 도움말에서 정적(비이미지) 콘텐츠 제공을 참조하십시오.

비디오에 캡션을 추가하려면

- 1 사용하고 있는 뷰어 유형에 따라 Scene7 Publishing System의 외부 타사 애플리케이션을 사용하여 캡션 비디오 캡션 파일을 만들 수 있습니다.

뷰어 유형	캡션 파일
HTML5	<p>HTML5 비디오 뷰어를 사용하는 경우, 사용자가 만드는 캡션 파일이 WebVTT(Web Video Text Tracks) 표준을 준수하도록 해야 합니다. 캡션 파일 이름 확장자는 .vtt입니다. WebVTT 캡션 표준에 대한 자세한 내용을 알 수 있습니다.</p> <p>WebVTT: The Web Video Text Tracks format을 참조하십시오.</p> <p>Scene7 Publishing System 외부에서 캡션 파일을 작성하는 데 사용할 수 있는 도구 및 서비스에는 무료와 유료 제품이 모두 있습니다. 예를 들어, 스타일이 없는 간단한 비디오 캡션 파일을 만들려면, 다음의 무료 온라인 캡션 작성 및 편집 도구를 사용할 수 있습니다.</p> <p>WebVTT Caption Maker</p> <p>최상의 결과를 얻으려면, Internet Explorer 9 이상, Google Chrome 또는 Safari에서 도구를 사용하십시오.</p> <p>도구의 Enter URL of video file(비디오 파일의 URL 입력) 필드에서 비디오 파일의 URL을 붙여넣은 다음 Load(로드)를 클릭합니다.</p> <p>예를 들어, 비디오 파일에 대해 Scene7 URL을 사용하는 경우, SPS에서 개별 비디오 자산(적응형 비디오 집합이나 마스터 비디오가 아님)을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. [세부 사항 보기]의 오른쪽 패널에서 URL 및 포함 코드를 확장합니다. 그런 다음 [모바일] 그룹 아래의 [모바일(점진적)] 오른쪽에 있는 URL 복사를 클릭합니다. 이 프로세스에서는 Enter URL of video file(비디오 파일의 URL 입력) 필드에 붙여넣을 수 있는 URL을 비디오 파일 자체에 제공합니다. 그러면 Internet Explorer, Chrome 또는 Safari가 비디오를 기본적으로 재생할 수 있습니다. 이제 사이트에서 제공하는 화면의 지침에 따라 WebVTT 파일을 작성하고 저장합니다. 끝나면, 캡션 파일 콘텐츠를 복사하여 일반 텍스트 편집기에 붙여 넣고 .vtt 파일 이름 확장자로 저장합니다.</p> <p>참고: 영어 이외의 언어에서 비디오 캡션의 전역 지원을 받으려면, WebVTT 표준에 따라 지원할 각 언어에 대해 별도의 .vtt 파일과 호출을 만들어야 합니다.</p> <p>일반적으로 캡션 VTT 파일의 이름은 비디오 파일과 동일하게 지정하고 여기에 captions를 추가합니다. 그렇게 하면 기존 웹 콘텐츠 관리 시스템을 사용하여 비디오 URL의 생성을 자동화하는 데 도움이 될 수 있습니다.</p>
Flash AS3	<p>Flash 비디오 뷰어를 사용하는 경우, DFXP(Distribution Format Exchange Profile) 표준이나 SMPTE(Society of Motion Picture & Television Engineers) 표준을 준수해야 합니다.</p> <p>캡션 표준에 대한 자세한 내용은 다음을 참조하십시오.</p> <p>Timed Text DFXP</p> <p>SMPTE</p> <p>필요한 형식 및 표준을 지원하는 권장 캡션 도구 및 캡션 서비스에 대한 자세한 내용을 알아보려면 Adobe Flash 액세스빌러티 설계 지침을 참조하십시오.</p> <p>캡션 XML 파일의 예는 샘플 캡션 파일을 참조하십시오.</p> <p>여러 언어를 지원하려는 경우 캡션 파일에 각 언어에 대해 반복되는 언어 섹션을 저장할 수 있습니다. 각 언어에 대한 개별 캡션 파일을 만들 필요가 없습니다.</p> <p>일반적으로 캡션 XML 파일의 이름은 비디오 파일과 동일하게 지정하고 여기에 _captions를 추가합니다. 그렇게 하면 기존 웹 콘텐츠 관리 시스템을 사용하여 비디오 URL의 생성을 자동화하는 데 도움이 될 수 있습니다.</p>

- 2 Scene7 Publishing System에서 WebVTT, DFXP 또는 SMPTE XML 캡션 파일을 업로드합니다. 76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

- 3 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 업로드한 캡션 파일과 연결하려는 비디오 파일이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 4 [자산 찾아보기] 패널에서 단일 비디오 자산을 선택하고 자산의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 5 [뷰어 목록] 표에서, **Universal_HTML5_Video**, **Universal_HTML5_MixedMedia_dark** 또는 **Universal_HTML5_MixedMedia_light**라는 HTML5 뷰어를 찾거나, **Video_Caption**이라는 Flash AS3 뷰어를 찾은 후, 다음 중 하나를 수행합니다.

- 팝업 비디오 뷰어 환경의 경우 이름의 오른쪽 끝에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
복사한 비디오 URL을 다음 구문에 추가하여 복사한 캡션 파일 URL과 연결합니다.

&captionasset=<캡션 파일 .vtt의 전체 URL 복사 경로,1>

캡션 URL 경로의 끝에 있는 ,1에 주목하십시오. 경로에서 .vtt 파일 이름 확장자 바로 뒤에 나오는 이것은 각각 1 또는 0으로 설정하여 비디오 플레이어 막대에 있는 폐쇄 캡션 단추를 활성화 또는 비활성화하는 옵션입니다.

- 임베드된 비디오 뷰어 환경의 경우 이름의 오른쪽 끝에 있는 [임베드 코드]를 클릭합니다.

[임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

Flash AS3 **Video_Caption** 뷰어의 경우, 복사한 포함 코드를 다음에 추가합니다.

```
document.write('<param name="captionasset" value="companyname/captionfilename">');
```

또는

HTML5 **Universal_HTML5_Video**, **Universal_HTML5_MixedMedia_dark** 또는 **Universal_HTML5_MixedMedia_light** 뷰어의 경우에는, 복사한 포함 코드를 다음과 같이 추가합니다.

```
videoViewer.setParam("caption", "<캡션 파일 .vtt의 전체 URL 복사 경로,1>"
```

URL 경로의 끝에 있는 ,1에 주목하십시오. URL 경로에서 .vtt 파일 이름 확장자 바로 뒤에 나오는 이것은 각각 1 또는 0으로 설정하여 비디오 플레이어 막대에 있는 캡션 단추를 활성화 또는 비활성화하는 옵션입니다.

비디오에 장 마커 추가

단일 비디오나 적응형 비디오 집합에 장 마커를 추가하여 장면 비디오를 더 쉽게 보거나 탐색할 수 있습니다. 사용자는 비디오를 재생할 때, 비디오 타임라인(비디오 스크러버라고도 함)에 있는 장 마커를 클릭하여 쉽게 관심 영역으로 이동하거나 즉시 새 컨텐트, 데모, 자습서 등으로 이동할 수 있습니다.

참고: 사용하는 비디오 플레이어가 장 마커 사용을 지원해야 합니다.

Universal_HTML5_Video 뷰어(HTML5)에서 장 탐색 큐 포인트 및 장 제목 팝업 텍스트를 구성하려면 211페이지의 “비디오 뷰어 사전 설정 추가 또는 편집”을 참조하십시오.

36페이지의 “뷰어 사전 설정 추가 및 편집”을 참조하십시오.

원하는 경우 비디오 뷰어 사전 설정을 사용하지 않고 장이 포함된 자체 사용자 지정 비디오 뷰어를 만들고 브랜딩할 수 있습니다. 장 탐색을 사용하여 자신만의 HTML5 뷰어를 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 **Adobe Scene7 Viewer SDK for HTML5** 가이드의 **Adobe Scene7 Viewer SDK**에서 `s7sdk.video.VideoPlayer` 클래스 및 `s7sdk.video.VideoScrubber` 클래스에 있는 “Customizing Behavior Using Modifiers(수정자를 사용한 동작 사용자 지정)”을 참조하십시오.

Adobe Scene7 Viewer SDK는 다음 위치에서 다운로드하여 사용할 수 있습니다.

[Adobe Developer Connection](#)에서 다운로드할 수 있습니다.

캡션을 만들 때와 마찬가지로 방법으로 비디오에 대해 장 목록을 만듭니다. 즉, **WebVTT** 파일을 만듭니다. 그러나, 이 파일은 사용 중일 수 있는 모든 **WebVTT** 캡션 파일과는 구별되어야 합니다. 캡션과 장을 하나의 **WebVTT** 파일로 결합해서는 안 됩니다.

다음은 샘플을 장치 탐색으로 WebVTT 파일을 만드는 데 사용하는 형식의 예로 사용할 수 있습니다.

```
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.
```

위 예에서 1장은 큐 식별자로서, 선택 사항입니다. 00:00:000 --> 01:04:364라는 큐 시간은 장의 시작 시간과 종료 시간을 00:00:000 형식으로 지정합니다. 마지막 세 개의 숫자는 밀리초이며, 원하는 경우 000으로 둘 수 있습니다. The bicycle store behind it all라는 장 제목은 장의 콘텐츠에 대한 실제 설명입니다. 큐 식별자, 큐 시작 시간, 장 제목은 모두 사용자가 마우스 포인터를 비디오의 타임라인에 있는 시각적 큐 포인트 위로 가져가면 비디오 플레이어의 팝업에 나타납니다.

HTML5 비디오 뷰어를 사용하고 있으므로, 사용자가 만드는 장 파일이 WebVTT(Web Video Text Tracks) 표준을 준수하도록 해야 합니다. 장 파일 이름 확장자는 .vtt입니다. WebVTT 캡션 표준에 대한 자세한 내용을 알 수 있습니다.

[WebVTT: The Web Video Text Tracks format](#)을 참조하십시오.

비디오에 장 마커 추가

1 Scene7 Publishing System 외부의 간단한 텍스트 편집기를 사용하여 비디오 장 파일을 만듭니다.

참고: 영어 이외의 언어에서 비디오 장의 전역 지원을 받으려면, WebVTT 표준에 따라 지원할 각 언어에 대해 별도의 .vtt 파일과 호출을 만들어야 합니다.

2 .vtt 파일을 UTF8 인코딩으로 저장하여 장 제목 텍스트의 문자 표현물과 관련한 문제를 방지합니다.

일반적으로 장 VTT 파일의 이름은 비디오 파일과 동일하게 지정하고 여기에 chapters를 추가합니다. 그렇게 하면 기존 웹 콘텐츠 관리 시스템을 사용하여 비디오 URL의 생성을 자동화하는 데 도움이 될 수 있습니다.

3 Scene7 Publishing System에서 WebVTT 장 파일을 업로드합니다.

76페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

4 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 업로드한 장 파일과 연결하려는 비디오 파일이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.

5 [자산 찾아보기] 패널에서 단일 비디오 자산을 선택하고 자산의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

6 [뷰어 목록] 표에서 **Universal_HTML5_Video**라는 HTML5 뷰어를 찾고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 팝업 비디오 뷰어 환경의 경우 이름의 오른쪽 끝에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.

복사한 비디오 URL을 다음 구문에 추가하여 복사한 캡션 파일 URL과 연결합니다.

```
&navigation=<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>
```

- 임베드된 비디오 뷰어 환경의 경우 이름의 오른쪽 끝에 있는 [임베드 코드]를 클릭합니다.

[임베드 코드] 대화 상자에서 [클립보드에 복사]를 클릭합니다.

HTML5 Universal_HTML5_Video 뷰어의 경우, 복사한 포함 코드를 다음에 추가합니다.

```
videoViewer.setParam("navigation","<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>"
```

소스 및 인코딩된 비디오 내보내기

찾아보기 패널에서 소스 비디오는 "마스터 비디오"라는 레이블이 지정됩니다. 인코딩된 비디오는 "비디오"라는 레이블이 지정됩니다. 소스 비디오와 마스터 비디오를 내보낼 수 있습니다. 비디오 파일을 내보내려면 찾아보기 패널에서 파일을 선택한 다음 [파일] > [내보내기]를 선택합니다.

108페이지의 “[Scene7 Publishing System에서 자산 내보내기](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

198페이지의 “[비디오 업로드 및 인코딩](#)”

유니버설 URL 사용

Scene7 Publishing System에서 비디오를 인코딩하고 여러 화면에 게시하려는 경우 다음 워크플로우를 사용할 수 있습니다.

참고: 이러한 대체 워크플로우를 사용할 수는 있지만 그보다는 HTML5 비디오 뷰어를 사용하는 것이 좋습니다.

- Scene7 Publishing System을 사용하여 비디오를 MP4 H.264로 업로드하고 인코딩합니다.
MP4는 사용자가 iOS 및 Android 장치를 포함하여 데스크톱 및 모바일 화면에서 재생할 수 있는 형식입니다. 하나의 확인란 선택으로 인코딩을 간소화하는 기본 제공 적용형 비디오 인코딩 설정을 사용할 수도 있습니다.
- 데스크톱의 Flash 비디오 뷰어나 모바일 및 태블릿 장치의 기본 장치 플레이어를 사용하는 유니버설 비디오 프로필을 설정하려면 Scene Publishing System을 사용합니다.
- Scene7의 스마트 유니버설 뷰어 URL을 사용하여 비디오를 게시합니다.
또한 40페이지의 “[유니버설 뷰어 정보](#)”를 참조하십시오.

16장: 비디오 다시 자르기

Scene7에서는 Adobe Premiere Express 기술을 사용하여 마스터 비디오를 비디오 다시 자르기로 향상시킬 수 있습니다. 이 기술은 비디오 내에서 직접 대화식 쇼핑 환경을 만들 수 있도록 사용하기 쉬운 편집 기능을 제공합니다. 예를 들어 클릭 가능한 제품 핫스팟을 추가하여 관련 정보를 제공하거나 조치 수행 질문 단추를 추가하여 비디오에서 구매를 활성화할 수 있습니다. [비디오 다시 자르기] 편집기 창에서 비디오, 오디오(보조 사운드트랙 또는 보이스오버용), 사진, 그래픽(오버레이용), 텍스트(제목 및 캡션용) 및 전환을 결합하여 비디오 다시 자르기를 만듭니다. 특정 관측 행사나 캠페인에 대해 비디오 다시 자르기를 만들 수 있습니다.

또한 비디오 다시 자르기용 템플릿을 만들 수 있습니다. 비디오 다시 자르기 템플릿을 사용하면 런타임에 비디오 다시 자르기의 콘텐츠를 수정하여 타겟이 지정되고 개인 설정된 비디오를 만들 수 있습니다.

보다 매력적인 비디오 다시 자르기를 만들기 위해 자세한 제품 설명과 이미지를 사용하여 비디오 다시 자르기의 팝업 정보 패널을 만들 수 있습니다. 최종 사용자가 포인터를 [비디오 다시 자르기] 화면 위로 이동하면 정보 패널이 나타납니다. 정보 패널에는 텍스트, 이미지 및 URL 링크가 포함될 수 있습니다.

빠른 시작: 비디오 다시 자르기

다음 단계별 워크플로우 설명은 비디오 다시 자르기를 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 각 단계 뒤에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. 비디오 사전 설정 지정

Scene7에서는 특히 Adobe Flash Player에서 비디오 다시 자르기를 Flash 및 MP4 비디오 형식으로 제공하는 데 사용되는 다양한 사전 정의된 인코딩 비디오 사전 설정을 제공합니다. 이 사전 정의된 사전 설정은 가장 일반적인 인코딩 설정을 반영하며 타겟 화면의 재생에 최적화되었습니다. 또한 관리자는 비디오 사전 설정을 만들어 비디오 다시 자르기의 크기 및 재생 환경을 최종 사용자에게 맞게 사용자 지정할 수 있습니다.

관리자는 [설정] > [애플리케이션 설정] > [비디오 사전 설정] > [단일 인코딩 사전 설정] > [추가]를 클릭하여 비디오 사전 설정을 추가 및 관리할 수 있습니다. [재생 장치] 드롭다운 메뉴에서, [데스크톱(Flash 9와 호환)], [데스크톱(HTML5 OGG와 호환)], [모바일(iPhone, iPad, Android)], 또는 [태블릿(iPad, Android)]을 선택합니다. 나머지 설정을 필요에 따라 설정 또는 편집합니다.

222페이지의 “비디오 사전 설정”을 참조하십시오.

2. 비디오 파일 업로드(및 트랜스코딩)

비디오 다시 자르기를 만들려면 FLV, F4V 또는 MP4 파일을 사용하거나 파일을 업로드할 때 다른 비디오 유형을 MP4로 트랜스코딩합니다.

비디오 다시 자르기로 사용할 파일을 트랜스코딩하려면 [업로드] 화면에서 [작업 선택 사항]을 클릭하여 [작업 선택 사항] 대화상자를 엽니다. [eVideo 선택 사항]에서 선택 사항을 선택합니다.

223페이지의 “비디오 다시 자르기용 비디오 업로드 및 트랜스코딩”을 참조하십시오.

3. 다시 자르기 뷰어 사전 설정 지정

다시 자르기 뷰어 사전 설정은 뷰어의 모양과 재생 컨트롤 작동 방식을 결정합니다. Scene7에서는 비디오 다시 자르기 제공 시 사용되는 사전 정의된 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 제공하며, 관리자는 고유한 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 추가하고 관리합니다. 이 화면을 열려면 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 선택합니다.

223페이지의 “비디오 다시 자르기에 대해 뷰어 사전 설정 지정”을 참조하십시오.

4. 비디오 다시 자르기 만들기

[비디오 다시 자르기] 창에서 비디오 다시 자르기를 만듭니다. 비디오 다시 자르기에 포함하려는 자산을 단계나 타임라인으로 드래그합니다. [비디오 다시 자르기] 창에서는 이미지, 그래픽, 오디오, 배경, 테두리, 캡션, 효과 및 전환을 추가하기 위한 도구를 제공합니다. [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널의 샘플 자산을 사용하거나 고유한 자산을 추가하여 비디오 다시 자르기를 향상시킬 수 있습니다.

224페이지의 “비디오 다시 자르기 만들기”를 참조하십시오.

비디오 다시 자르기를 매개 변수화하면 런타임에 콘텐츠를 바꿔 수정할 수 있습니다. 비디오 다시 자르기에서 비디오, 오버레이 (이미지, 그래픽, 배경, 테두리, 캡션), 사운드트랙, 효과 및 전환을 동적으로 업데이트하는 템플릿을 만들 수 있습니다.

234페이지의 “비디오 다시 자르기 템플릿 만들기”를 참조하십시오.

비디오 다시 자르기의 팝업 정보 패널을 만들려면 응답 템플릿을 만듭니다. 최종 사용자가 포인터를 [비디오 다시 자르기] 화면 위로 이동하면 정보 패널이 나타납니다. 이 패널에는 텍스트, 이미지 및 URL 링크가 포함될 수 있습니다.

235페이지의 “비디오 다시 자르기의 정보 패널 만들기”를 참조하십시오.

5. 뷰어에서 비디오 다시 자르기 미리 보기

비디오 다시 자르기가 웹 사이트에서 최종 사용자에게 어떻게 재생되는지 확인하려면 찾아보기 패널에서 비디오를 선택합니다. [미리 보기] 단추를 클릭하고 [파일] > [미리 보기]를 선택하거나 롤오버 [미리 보기] 단추를 클릭합니다. [미리 보기] 화면이 열립니다.

238페이지의 “뷰어에서 비디오 다시 자르기 미리 보기”를 참조하십시오.

6. 비디오 다시 자르기 게시

비디오 다시 자르기를 게시하면 웹 사이트에 제공될 수 있도록 Scene7 서버에 배치됩니다. 게시 프로세스의 일부로 Scene7은 Scene7 서버에서 웹 사이트로 비디오 다시 자르기를 호출하는 데 사용되는 URL 문자열을 활성화합니다.

참고: 비디오에는 이미지 서버와 비디오 서버 게시가 모두 필요합니다. 비디오 서버를 사용하여 실제 비디오 자산을 게시합니다. 또한 이미지 서버를 사용하여 비디오 썸네일과 같은 관련 비디오 자산을 게시하고, 적응형 비디오 집합에 대한 정보를 설정하며, 비디오 다시 자르기를 위한 XML 파일을 설정합니다.

비디오 다시 자르기를 게시하려면 찾아보기 패널에서 [게시로 표시] 아이콘을 선택하여 게시로 표시합니다. [게시 시작]을 클릭합니다.

238페이지의 “비디오 다시 자르기 게시”를 참조하십시오.

7. 웹 사이트에 비디오 다시 자르기 배포

비디오 다시 자르기의 URL을 가져오려면 찾아보기 패널에서 선택하고 [미리 보기] 단추를 클릭한 다음 [URL 복사]를 클릭합니다. [URL 복사] 단추를 클릭하면 URL이 클립보드로 복사됩니다. 이 코드를 웹 사이트의 HTML에 배치합니다.

239페이지의 “웹 사이트에 비디오 다시 자르기 배포”를 참조하십시오.

비디오 사전 설정

비디오 다시 자르기를 만들려면 FLV, F4V 또는 MP4 파일을 사용하거나 파일을 업로드할 때 다른 비디오 유형을 MP4로 트랜스코딩할 수 있습니다. 트랜스코딩 프로세스 중에 비디오가 비디오 다시 자르기용 최적 크기로 압축됩니다.

Scene7에서는 가장 일반적인 인코딩 설정을 반영하는 비디오 다시 자르기용 사전 정의된 인코딩 사전 설정 라이브러리를 제공합니다. 또한 관리자는 고유한 인코딩 비디오 사전 설정을 만들어 비디오 다시 자르기의 크기 및 재생 품질을 최종 사용자에게 사용자 지정할 수 있습니다.

[비디오 사전 설정] 화면에서 비디오 사전 설정을 만들고, 활성화 및 비활성화하고, 삭제하고, 관리하는 방법을 포함하여 비디오 사전 설정에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

206페이지의 “[비디오 인코딩 사전 설정으로 작업](#)”을 참조하십시오.

비디오 다시 자르기용 비디오 업로드 및 트랜스코딩

Scene7에서는 비디오 다시 자르기용 파일을 업로드하는 다음 두 가지 선택 사항을 제공합니다.

비디오 제공 FLV, F4V 또는 MP4 파일을 Scene7에 직접 업로드합니다. 이 워크플로에서는 업로드 시 파일이 트랜스코딩되지 않습니다.

비디오 스트리밍 마스터/소스 파일을 업로드하고, 업로드 시 이러한 파일을 MP4 형식으로 트랜스코딩합니다.

- 트랜스코딩하려는 마스터/소스 파일이 지원되는지 확인합니다.

202페이지의 “[인코딩이 지원되는 비디오 파일 유형](#)”을 참조하십시오.

- 파일을 업로드할 때 인코딩 사전 설정을 선택합니다. [업로드] 화면에서 [작업 선택 사항] 단추를 클릭하고 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 [eVideo 선택 사항]을 표시한 다음 사전 설정을 선택합니다. 트랜스코딩 선택 사항에 대한 설명은 27페이지의 “[적용형 비디오 인코딩\(16:9 또는 4:3\) 비디오 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

26페이지의 “[인코딩 사전 설정 선택 사항 정보](#)”

비디오 다시 자르기 썸네일

Scene7에서는 비디오 다시 자르기, 인코딩된 비디오 및 사전 인코딩된 비디오의 썸네일을 생성합니다. 찾아보기 패널에서 이러한 썸네일을 확인할 수 있습니다. 비디오 다시 자르기 썸네일을 얻기 위해 Scene7에서는 다시 자르기에 포함된 첫 번째 비디오의 첫 번째 프레임을 사용합니다. 여러 비디오가 포함된 비디오 다시 자르기의 경우 첫 번째 비디오, 첫 번째 프레임이 사용됩니다.

비디오 다시 자르기 썸네일 URL을 얻은 다음 SPS 외부의 웹 사이트에 배포할 수 있습니다. Scene7에서는 비디오가 재생되기 전에 비디오 뷰어와 비디오 다시 자르기 뷰어에 표시되는 초기 프레임인 포스터 프레임에 비디오 썸네일을 사용합니다. Flash AS3 비디오 다시 자르기 뷰어에서 이미지 수정자를 포스터 프레임에 적용할 수 있습니다.

비디오 썸네일, 비디오 썸네일 URL 얻기 및 포스터 프레임 수정에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

215페이지의 “[비디오 썸네일로 작업](#)”을 참조하십시오.

비디오 다시 자르기에 대해 뷰어 사전 설정 지정

최종 사용자는 만들어진 비디오 다시 자르기를 비디오 다시 자르기 뷰어에서 봅니다. 이 뷰어는 비디오 다시 자르기 모양과 재생 컨트롤 작동 방식을 결정합니다. 예를 들어 뷰어는 크기, 색상, 비디오 및 오디오 컨트롤, 진행률 표시줄 및 사용자 인터페이스 스킴을 결정합니다. [미리 보기] 화면에서 뷰어 사전 설정을 선택합니다. 사전 설정을 선택한 후 [URL 복사]를 클릭하면 선택한 뷰어 사전 설정으로 비디오를 재생하기 위한 URL을 얻을 수 있습니다.

Scene7에는 비디오 다시 자르기 재생용으로 사전 정의된 많은 뷰어 사전 설정이 포함되어 있으며, 관리자는 수십 개의 설정 중에서 선택하여 사용자 지정 사전 설정을 만들 수 있습니다.

비디오 다시 자르기 표시용 뷰어 사전 설정을 지정하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.

[뷰어 사전 설정] 화면이 열립니다. 이 화면에는 모든 뷰어 유형의 뷰어 사전 설정이 나열됩니다. 비디오 다시 자르기 표시용 사전 설정만 보려면 [플랫폼] 메뉴에서 [Flash AS3]을 선택하고 [뷰어] 드롭다운 목록을 연 다음 [비디오 다시 자르기 뷰어]를 선택합니다.

이 화면에서 뷰어 사전 설정 활성화, 필터링, 정렬 및 미리 보기에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

31페이지의 “**뷰어 사전 설정**”을 참조하십시오.

2 비디오 다시 자르기 표시용 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집합니다.

추가 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자의 [플랫폼] 드롭다운 목록에서 [Flash AS3]을 클릭합니다. [뷰어] 드롭다운 목록에서 [비디오 다시 자르기 뷰어]를 클릭한 다음 [추가]를 클릭합니다.

기존 뷰어 사전 설정에서 시작하여 추가 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다. [비디오 다시 자르기 뷰어]를 다시 구성한 후 [다른 이름으로 저장]을 클릭하여 사전 설정을 다른 이름으로 저장합니다.

편집 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

[뷰어 구성] 화면이 나타납니다.

3 사전 설정 이름을 입력하거나 편집합니다.

4 [일반 설정] 범주에서 비디오 다시 자르기 뷰어의 화면 크기를 선택합니다.

소스와 동일 [소스와 동일]을 클릭하면 [비디오 다시 자르기 뷰어] 크기가 미리 보는 비디오의 너비와 높이로 자동으로 설정됩니다.

사용자 지정 크기 [사용자 지정 크기]를 클릭하고 [비디오 너비] 및 [비디오 높이] 필드에 픽셀 측정값을 입력하여 비디오 다시 자르기 뷰어에 대한 고정 크기를 설정합니다.

5 [뷰어 구성] 화면에서 선택 사항을 선택합니다.

설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다. 선택 사항에 대한 설명을 보려면 [정보 팁] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

6 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 기존 사전 설정에서 시작하여 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 추가한 경우 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.
- 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 추가하거나 편집한 경우 [저장]을 클릭합니다.

비디오 다시 자르기 만들기

비디오 다시 자르기는 마스터 비디오 파일의 리믹스입니다. FLV, F4V 또는 MP4 파일을 사용하고 [비디오 다시 자르기] 창에서 이러한 파일을 오디오, 이미지, 그래픽, 텍스트 및 전환과 결합하여 비디오 다시 자르기를 만듭니다. 기능과 타겟이 지정된 판촉 행사를 강조하기 위해 비디오 다시 자르기를 만들어 쉽게 비디오를 향상시킵니다.

사용자는 비디오 뷰어가 아니라 Scene7 비디오 다시 자르기 뷰어에서 비디오 다시 자르기를 봅니다(Flash Player 10 이상을 사용해야 함).

비디오 다시 자르기에 사용할 수 있는 자산

비디오 다시 자르기는 장면으로 구성됩니다. 캡션, 그래픽, 시각 효과, 사운드트랙 및 기타 Scene7 자산을 사용하여 비디오 다시 자르기의 장면을 향상시킬 수 있습니다. 각 장면에는 6개의 다른 자산이 포함될 수 있습니다.

참고: Scene7에서는 비디오 다시 자르기에 사용할 수 있는 샘플 자산을 제공하며, 사용자가 고유한 자산을 업로드할 수도 있습니다. 샘플 자산은 자산 라이브러리 하단에 있는 [비디오 다시 자르기] 창의 [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널에서 사용할 수 있습니다. 고유한 자산을 사용하려면 232페이지의 “[자산 디자인 및 태그 지정](#)”을 참조하십시오.

오디오 전체 비디오 다시 자르기에 사운드트랙을 적용합니다. [속성 검사기]를 사용하여 고유한 임베드된 오디오가 포함된 비디오 장면의 사운드트랙 볼륨을 제어할 수 있습니다.

배경 장면에 사용자 지정 배경색을 적용합니다. [속성 검사기]에 표시된 여러 색상 중에서 선택할 수 있습니다.

테두리 재생 시 장면의 프레임을 만드는 그래픽 오버레이를 추가합니다. 예를 들어 드레이프 테두리는 비디오 위에 커튼을 추가하여 극장에서 비디오를 보는 효과를 제공합니다. 테두리는 조정할 수 없으며 항상 최상위 레이어입니다. 장면당 하나의 테두리를 사용하거나, [글로벌] 적용 영역으로 끌어 모든 장면에 동일한 테두리를 적용할 수 있습니다.

캡션 화면에 표시되는 텍스트 상자를 추가합니다. BasicCaption 캡션을 사용하여 텍스트를 입력합니다. 캡션은 화면의 아무 곳이나 배치할 수 있습니다. 장면당 여러 캡션을 사용하거나, [글로벌] 적용 영역으로 끌어 모든 장면에 캡션을 적용할 수 있습니다.

효과 장면의 톤이나 문자를 변경합니다. 예를 들어 장면을 흐리게 하거나 밝거나 어둡게 만들고 장면에 광택 또는 대비를 추가할 수 있습니다. 효과는 전체 장면에 적용됩니다. 효과를 적용한 후 [속성 검사기] 창에서 미세 조정할 수 있습니다. 원하는 결과를 얻기 위해 여러 효과를 사용할 수 있습니다. 효과를 끌어서 놓으면 효과가 누적됩니다. 효과 순서를 변경하여 다른 레이어에 적용할 수 있습니다. [글로벌] 적용 영역으로 끌면 모든 장면에 효과를 적용할 수 있습니다.

그래픽 그래픽을 단계나 장면라인으로 끌어 비디오 또는 다른 이미지 위에 배치합니다. 이런 방식으로 사용된 그래픽을 오버레이라고 합니다. 오버레이로 지정하면 이미지를 그래픽으로 사용할 수 있습니다. 그래픽을 단계에 배치한 후 [속성 검사기] 창을 열고 그래픽에 대해 투명도 명령, 깊이 수준(z 순서) 및 레이어 혼합 명령을 선택할 수 있습니다. 이미지 종료 시간 컨트롤 핸들을 최대 60초까지 바깥쪽으로 끌어 그래픽이 화면에 표시되는 시간을 지정할 수 있습니다. 오버레이가 비디오 위에 있는 경우 비디오 장면과 동일한 시간 동안 표시됩니다. 장면당 최대 6개 그래픽을 사용할 수 있습니다. 장면당 최대 총 자산 수는 6개입니다.

전환 장면 간의 통과를 명확하게 표시하거나 한 장면에서 다음 장면으로 쉽게 전환하도록 도와줍니다. 예를 들어 흐림 전환에서는 첫 번째 장면이 흐리게 종료되고 다음 장면이 흐리게 시작한 다음 점점 선명해집니다. [속성 검사기]에서 전환 시간을 제어하고 전환 시 자동으로 오디오 페이드 인/페이드 아웃할 수 있습니다.

비디오 Scene7 비디오 사전 설정으로 인코딩된 업로드한 비디오를 사용하여 장면을 만듭니다. 비디오를 스크립하여 원하는 편집 지점을 선택하고 [가위 모양] 단추 를 사용하여 비디오를 두 부분으로 분할할 수 있습니다. 각 비디오의 [안] 및 [밖] 지점을 변경하여 긴 비디오를 더 작은 세그먼트로 클리핑할 수도 있습니다. 비디오 다시 자르기에 여러 비디오를 결합할 수 있습니다.

참고: 표시되는 자산에 대한 링크를 비디오 다시 자르기에 추가할 수 있습니다. 전환 또는 비디오 프레임에 대한 링크는 추가할 수 없습니다.

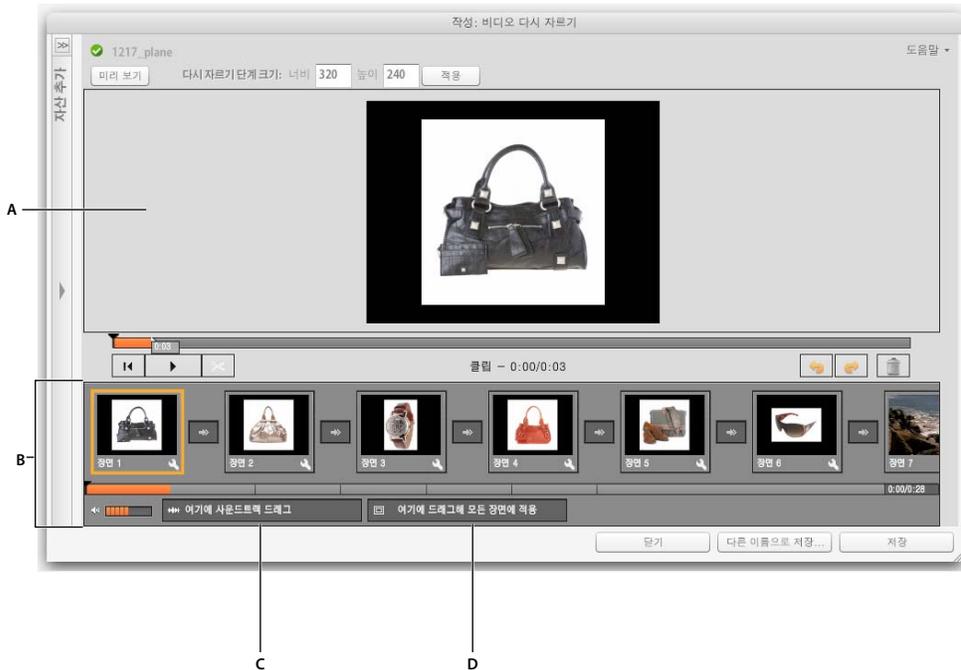
기타 도움말 항목

232페이지의 “[자산 디자인 및 태그 지정](#)”

[비디오 다시 자르기] 창 개요

[비디오 다시 자르기] 창에서는 비디오 다시 자르기를 만들고 편집하고 미리 보는 데 필요한 모든 도구를 제공합니다.

창을 열려면 [작성] 단추를 클릭하고 [비디오 다시 자르기]를 선택합니다. 비디오 다시 자르기에 추가한 장면이 장면라인의 장면 타일에 표시됩니다. 자산을 더 추가하려면 창 왼쪽에 [자산 추가] 패널을 표시합니다.



[비디오 다시 자르기] 창
A. 단계 B 장면 타일과 전환 타일이 있는 장면라인 C. 사운드트랙 적용 영역 D. 글로벌 적용 영역

[재생] , [되감기]  및 [일시 중단]  단추를 사용하여 다시 자르기를 미리 볼 수 있습니다. 장면의 다른 부분이나 다시 자르기의 다른 장면으로 이동하려면 [재생 헤드]  를 드래그합니다. 오디오를 조정하려면 볼륨 슬라이더를 끄거나 [음소거] 아이콘  을 클릭합니다.

참고: 볼륨 컨트롤은 볼륨 설정을 선택하기 위한 것이 아니라 [비디오 다시 자르기] 창에서 비디오를 재생하는 데 사용됩니다. 장면과 비디오 다시 자르기의 볼륨 설정 선택에 대한 자세한 내용은 229페이지의 “볼륨 조정”을 참조하십시오.

[비디오 다시 자르기] 창은 다음 구성 요소로 이루어져 있습니다.

단계

단계를 사용하면 장면을 만들거나 재생하고 장면의 테두리, 캡션, 효과 및 오버레이를 추가 또는 조작할 수 있습니다.

장면라인

장면라인은 비디오 다시 자르기의 각 장면에 대해 하나의 장면 타일을 표시합니다. 장면라인을 사용하면 비디오나 이미지를 끌어 장면을 만들고, 장면 간의 전환을 추가하고, 장면 순서를 변경하고, 비디오 다시 자르기를 재생할 수 있습니다. 장면라인 아래의 타임라인은 비디오 다시 자르기의 길이를 표시합니다. 장면 타일을 선택하면 타임라인의 일부가 채워집니다. 이 채워진 영역은 선택한 장면이 비디오에서 차지하는 부분을 보여 줍니다. 타임라인 또는 장면라인에서 [재생 헤드]  를 끌어 비디오 다시 자르기를 앞으로 진행하거나 되감을 수 있습니다.

사운드트랙 적용 영역

사운드트랙 적용 영역을 사용하면 비디오 다시 자르기 전체에서 재생할 오디오 파일을 선택할 수 있습니다. 자산 라이브러리에서 오디오 파일을 선택하고 사운드트랙 적용 영역으로 드래그합니다. 오디오 파일은 반복됩니다. 즉, 처음부터 시작되고 재생이 끝나면 다시 재생됩니다.

229페이지의 “볼륨 조정”을 참조하십시오.

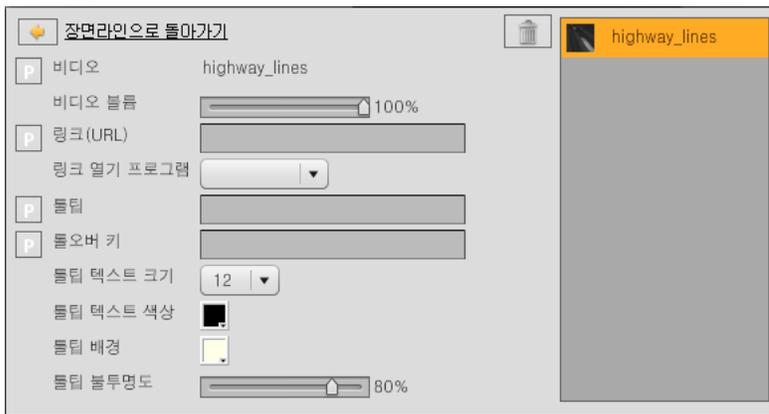
글로벌 적용 영역

자산 라이브러리에서 자산을 선택하고 [글로벌] 적용 영역으로 끌어 비디오 다시 자르기의 모든 장면에 자산을 적용합니다. 예를 들어 모든 장면에 동일한 테두리를 배치하려면 자산 라이브러리에서 [글로벌] 적용 영역으로 테두리를 드래그합니다. 테두리, 캡션, 효과 및 그래픽을 모든 장면에 전체적으로 적용할 수 있습니다. 이미지, 비디오 및 전환은 [글로벌] 적용 영역에 적용할 수 없습니다.

속성 관리자

[속성 검사기]에는 장면 조정에 사용되는 다양한 도구가 있습니다. 예를 들어 장면 볼륨 또는 사운드트랙 볼륨을 제어하거나 장면에 적용된 오버레이, 캡션, 그래픽 및 기타 효과를 순서 조정, 제거 또는 조정할 수 있습니다. [속성 검사기]를 사용하여 장면, 개체 또는 전체 비디오에 대한 링크를 추가할 수도 있습니다. 다른 자산이나 효과 뒤에 있는 자산 또는 효과를 조정하는 경우 [속성 검사기]를 사용하면 도움이 됩니다.

[속성 검사기]를 열려면 장면 타일을 두 번 클릭하거나 [렌치] 아이콘  을 클릭합니다. [속성 검사기] 창을 닫으려면 [장면라인으로 돌아가기]  를 클릭합니다.



속성 관리자

[속성 검사기]에서 다음 중 원하는 작업을 수행할 수 있습니다.

- 자산 또는 효과 컨트롤을 조정합니다. 오른쪽 목록에서 자산이나 효과를 선택하여 해당 컨트롤을 표시합니다. 비디오 창에서는 크기 조정 컨트롤도 사용할 수 있습니다.
- 표시되는 자산에 대한 링크와 도구 설명 텍스트를 비디오 다시 자르기에 추가합니다.
- 장면에 사용되는 자산 또는 효과의 순서를 조정합니다. 선택한 자산이나 효과 아이콘 옆에 있는 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 순서를 조정합니다. 목록의 최상위 자산과 효과가 비디오에서 맨 앞에 표시됩니다. 비디오 클립은 목록 하단에 있어야 합니다.
- 자산을 제거합니다. 목록에서 자산을 선택하고 [휴지통]  을 클릭합니다.
- 장면의 비디오 볼륨과 사운드트랙 볼륨을 제어합니다. 볼륨 슬라이더를 끌어 볼륨을 늘리거나 줄입니다.
- 사용자가 포인터를 비디오 위로 이동할 때 표시되는 들오버 키 텍스트를 추가합니다.
- 비디오 템플릿을 만들 수 있도록 비디오, 오버레이 자산, 링크, 도구 설명 또는 들오버 키를 매개 변수화합니다.

234페이지의 “비디오 다시 자르기 템플릿 만들기”를 참조하십시오.

[매개 변수 편집] 선택 사항 및 대화 상자

[매개 변수 편집] 대화 상자에서는 변수로 만들려는 비디오 다시 자르기의 각 속성을 지정하고 이름을 지정할 수 있습니다. [매개 변수 편집] 대화 상자는 변수로 만들려는 콘텐츠가 포함된 장면의 [속성 검사기]를 통해 액세스합니다. 변수로 만들 수 있는 속성은 이름 옆에 아이콘  이 있습니다.

[매개 변수 편집] 대화 상자를 열려면 [매개 변수] 단추  를 클릭합니다.

234페이지의 “비디오 다시 자르기 템플릿 만들기”를 참조하십시오.

비디오 다시 자르기 만들기 및 편집

비디오 장면, 오디오, 이미지, 전환 및 기타 자산을 결합하여 비디오 다시 자르기를 만듭니다. 초기 장면을 만든 후 자산과 사운드 트랙을 추가할 수 있습니다. 사운드트랙은 비디오 다시 자르기 전체에 재생되는 반복 오디오 파일입니다.

Scene7 자산 라이브러리의 [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널에 샘플 자산이 포함되어 있습니다. 그러나 Adobe Flash 제작 환경, Adobe Photoshop 및 Adobe Illustrator를 사용하여 고유한 자산을 만들 수 있습니다.

중요: 비디오 다시 자르기에 샘플 eVideo 콘텐츠를 사용하려면 [애플리케이션 일반 설정] 화면에서 [샘플 eVideo 콘텐츠 표시]를 선택합니다. 이 화면을 열려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [일반 설정]을 선택합니다.

224페이지의 “비디오 다시 자르기에 사용할 수 있는 자산”을 참조하십시오.

233페이지의 “자산 파일 유형”을 참조하십시오.

비디오 다시 자르기 만들기

1 찾아보기 패널에서 비디오를 선택하고 [작성]을 클릭한 다음 비디오 다시 자르기를 선택합니다.

2 [다시 자르기 단계 크기]에 대해 너비 및 높이 설정을 입력하고 [적용]을 클릭합니다.

3 [비디오 다시 자르기] 창의 자산 라이브러리에서 단계나 장면라인으로 FLV 파일 또는 이미지를 드래그합니다.

 자산을 단계로 끌면 비디오 다시 자르기 끝에 장면이 만들어집니다. 자산을 장면라인으로 끌면 자산을 놓는 비디오 다시 자르기 지점에 장면이 만들어집니다.

4 비디오 다시 자르기를 사용자 지정하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 색상이 지정된 배경 장면을 추가하려면 자산 라이브러리에서 배경을 선택하고 단계나 장면라인으로 드래그합니다. 장면 파일을 두 번 클릭하여 [속성 검사기]를 열고 [배경]을 선택합니다. [배경색] 단추  를 클릭하고 색상을 선택합니다.
- 테두리, 캡션, 효과 또는 오버레이(이미지 또는 그래픽)를 추가하려면 자산 라이브러리에서 해당 항목을 선택하고 단계나 장면라인으로 드래그합니다. 또는 모든 장면에 적용하려면 [글로벌] 적용 영역으로 드래그합니다.

참고: 이러한 유형의 자산을 적용한 후 [속성 검사기] 창에서 조정할 수 있습니다. 테두리는 조정할 수 없습니다.

- 사운드트랙을 추가하려면 자산 라이브러리에서 오디오 파일을 선택하고 사운드트랙 적용 영역으로 드래그합니다. MP3 파일을 사용할 수 있습니다.
- 전환을 추가하려면 자산 라이브러리에서 전환을 선택하고 장면라인의 전환 타일로 드래그합니다. 전환 타일은 장면라인에서 장면 타일 사이에 표시됩니다.

230페이지의 “적용한 자산 편집”을 참조하십시오.

참고: 포인터를 장면 타일 위로 이동하여 타일을 만드는 데 사용된 비디오 파일 또는 이미지의 이름을 표시합니다.

5 비디오 다시 자르기를 검토하여 예상대로 재생되는지 확인합니다.

6 [저장]을 클릭합니다.

편집을 위해 저장된 비디오 다시 자르기 열기

다음 기술을 사용하여 편집을 위해 비디오 다시 자르기를 열 수 있습니다.

- [편집]을 클릭합니다.
- [찾아보기] 창에서 비디오 다시 자르기를 두 번 클릭합니다. [세부 사항 보기]에서 [편집]을 클릭합니다.

장면 및 소리 처리

[비디오 다시 자르기] 창에서는 장면 및 소리를 처리하고, 장면의 길이를 변경하고, 장면을 분할하고, 장면의 일부를 제거하기 위한 컨트롤을 제공합니다.

장면 순서 조정

❖ 장면라인의 장면 타일을 끌어 해당 순서를 변경합니다.

순서를 조정하면 장면에 번호가 다시 매겨집니다.

장면 내에서 레이어나 효과의 순서를 조정합니다.

❖ [속성 검사기]에서 선택한 자산이나 효과 아이콘 옆에 있는 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 순서를 조정합니다. 목록의 최상위 자산과 효과가 비디오에서 맨 앞에 표시됩니다. 비디오 클립은 목록 하단에 있어야 합니다. 깊이 수준(z 순서) 변경에 대해 자세히 알아볼 수 있습니다.

232페이지의 “오버레이나 캡션의 깊이 수준(z 순서) 변경”을 참조하십시오.

장면 또는 전환 삭제

❖ 장면라인에서 장면 타일이나 전환 타일을 선택하고 [휴지통]  을 클릭합니다.

링크 추가

이미지, 그래픽, 캡션 등의 표시되는 자산에 대한 링크를 추가할 수 있습니다. 기본적으로 링크는 새 브라우저 창에서 열리고 미리 볼 때 항상 새 브라우저 창에서 열리지만 링크가 동일한 창에서 열리도록 선택할 수도 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 전체 비디오 다시 자르기에 대한 링크를 적용하려면 [글로벌] 적용 영역에서 자산을 선택하고 자산의 [런치] 아이콘  을 클릭합니다.
- 한 장면에 대한 링크를 적용하려면 해당 장면 내에서 자산(테두리, 배경, 캡션 또는 이미지)을 선택하고 자산의 [런치] 아이콘  을 클릭합니다.

2 [속성 검사기]의 [링크] 상자에 링크의 URL을 입력합니다. URL의 `http://` 부분을 포함해야 합니다.

3 커서를 비디오의 링크 위로 이동할 때 표시되는 도구 설명을 추가하려면 [도구 설명] 상자에 텍스트를 입력합니다.

4 (선택 사항) 다음 중 원하는 선택 사항을 지정합니다.

색상 도구 설명 텍스트나 도구 설명 배경의 색상을 선택하려면 클릭합니다.

불투명도 슬라이더를 드래그하여 도구 설명 텍스트의 불투명도 수준을 지정합니다.

링크 열기 프로그램 링크를 새 브라우저 창에서 열지, 아니면 동일한 브라우저 창에서 열지를 지정합니다. 기본적으로 링크는 새 브라우저 창에서 열립니다. Scene7에서 미리 보는 경우 선택한 선택 사항에 관계없이 링크가 항상 새 브라우저 창에서 열립니다.

크기 값 목록에서 도구 설명 텍스트의 크기를 지정합니다.

볼륨 조정

[비디오 다시 자르기] 창에서 글로벌 사운드트랙이나 개별 장면에 포함된 오디오의 볼륨을 조정할 수 있습니다.

1 장면라인에서 장면 타일을 선택하고 장면 타일을 두 번 클릭하거나 해당 [런치] 단추  를 클릭합니다. [속성 검사기] 창이 열립니다.

2 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 사운드트랙의 볼륨을 조정하려면 [사운드트랙 볼륨] 슬라이더를 드래그합니다.

- 장면에서 오디오의 볼륨을 조정하려면 [비디오 볼륨] 슬라이더를 드래그합니다.

참고: [비디오 다시 자르기] 창의 왼쪽 아래 모서리에 있는 볼륨 컨트롤은 [비디오 다시 자르기] 창에서 비디오를 재생할 때 볼륨 수준을 제어합니다. 이 컨트롤은 비디오 자체의 볼륨 수준에는 영향을 주지 않습니다.

사운드트랙 제거

- ❖ 사운드트랙 적용 영역을 클릭하여 오디오 파일을 선택하고 [휴지통] 단추  를 클릭합니다.

이미지 또는 배경 장면의 길이 변경

- ❖ 단계 타임라인에서 끝 지점  을 드래그합니다.

단계 타임라인은 장면의 길이를 초 단위로 표시합니다. 기본적으로 이미지와 배경을 사용하여 만든 장면은 3초 길이입니다.

장면의 일부 제거 또는 복원

1 장면의 일부를 제거하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 비디오 장면의 시작 부분을 제거하려면 제거하려는 전체 세그먼트가 회색으로 바뀔 때까지 단계 타임라인의 시작 지점  을 오른쪽으로 드래그합니다.
- 비디오 장면의 끝 부분을 제거하려면 제거하려는 전체 세그먼트가 회색으로 바뀔 때까지 단계 타임라인의 끝 지점  을 왼쪽으로 드래그합니다.
- 비디오 장면 가운데에서 한 섹션을 제거하려면 제거하려는 장면을 분할한 다음 분할 장면 중 하나의 시작 또는 끝 부분을 제거합니다.

2 제거한 세그먼트를 복원하려면 시작 또는 끝 지점을 제거한 세그먼트(회색 영역) 위로 다시 드래그합니다.

장면 분할

장면의 각기 다른 영역에 자산을 적용하거나 장면의 가운데 부분을 제거하려면 장면을 분할해야 합니다.

1 단계 타임라인에서 [재생 헤드]  를 원하는 장면 분할 지점으로 드래그합니다.

2 [가위 모양] 단추  를 클릭합니다.

첫 번째 장면의 끝 부분에서 한 세그먼트를 제거하고 두 번째 장면의 시작 부분에서 세그먼트를 제거하여 두 개의 장면이 만들어집니다.

3 (선택 사항) 비디오 장면을 다시 연결하려면 장면 중 하나를 삭제하고 다른 장면에서 제거한 세그먼트를 복원합니다.

적용한 자산 편집

[속성 검사기] 창을 사용하여 적용한 캡션, 오버레이, 전환 및 효과를 편집할 수 있습니다. 테두리는 편집할 수 없습니다. 전환은 적용 시 편집합니다.

기타 도움말 항목

232페이지의 “[자산 디자인 및 태그 지정](#)”

효과 편집

1 장면 타일 또는 [글로벌] 적용 영역을 두 번 클릭하거나 [렌치] 단추  를 클릭하여 [속성 검사기]를 엽니다.

2 원하는 대로 효과 설정을 조정합니다. 모든 효과는 각기 다른 설정을 갖습니다. 단계에서 선택한 선택 사항의 결과를 확인할 수 있습니다.

전환 편집

- ❖ 전환 아이콘을 두 번 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [기간] 슬라이더를 끌어 전환 길이를 변경합니다.
 - [오디오 페이드] 선택 사항을 선택하여 전환 시 오디오가 페이드 아웃/페이드 인되도록 설정합니다.

캡션 편집

- 1 단계에서 캡션을 선택하고 표시되는 캡션 도구 모음에서 캡션 텍스트를 입력합니다.
- 2 도구 모음을 사용하여 글꼴, 글꼴 크기 및 글꼴 색상을 선택하고 텍스트를 정렬합니다.
참고: 글꼴은 캡션 SWF 파일에 포함됩니다. 이 때문에 캡션 도구 모음에서 사용할 수 있는 글꼴 이외의 글꼴은 캡션에 선택할 수 없습니다.
- 3 투명도 및 레이어 혼합 설정을 선택합니다.
231페이지의 “[캡션과 오버레이의 투명도 및 레이어 효과 설정](#)”을 참조하십시오.
- 4 캡션의 크기와 위치를 조정하고 회전합니다.
232페이지의 “[캡션 및 오버레이의 크기와 위치 조정 및 회전](#)”을 참조하십시오.
- 5 캡션의 깊이 수준(z 순서)을 변경합니다.
232페이지의 “[오버레이나 캡션의 깊이 수준\(z 순서\) 변경](#)”을 참조하십시오.

오버레이 편집

- 1 장면 타일 또는 [글로벌] 적용 영역을 두 번 클릭하거나 [렌치] 단추  를 클릭하여 [속성 검사기]를 엽니다.
- 2 오버레이 이름을 선택합니다.
- 3 투명도 및 레이어 혼합 설정을 선택합니다.
231페이지의 “[캡션과 오버레이의 투명도 및 레이어 효과 설정](#)”을 참조하십시오.
- 4 오버레이의 크기와 위치를 조정하고 회전합니다.
232페이지의 “[캡션 및 오버레이의 크기와 위치 조정 및 회전](#)”을 참조하십시오.
- 5 오버레이의 깊이 수준(z 순서)을 변경합니다.
232페이지의 “[오버레이나 캡션의 깊이 수준\(z 순서\) 변경](#)”을 참조하십시오.

캡션과 오버레이의 투명도 및 레이어 효과 설정

캡션과 오버레이는 장면 맨 앞에 표시됩니다. 기본적으로 이러한 자산은 100% 불투명하며 아래에 있는 자산을 가립니다. 그러나 화면에 더 적합하도록 이 자산의 투명도 설정과 레이어 혼합 선택 사항을 선택할 수 있습니다.

- 1 단계에서 캡션이나 오버레이를 선택합니다.
- 2 장면 타일을 두 번 클릭하거나 [렌치] 단추를 클릭하여 [속성 검사기] 창을 엽니다. 캡션이나 오버레이가 모든 장면에 표시되는 경우 [글로벌] 적용 영역을 두 번 클릭하여 [속성 검사기] 창을 엽니다.
- 3 캡션이나 오버레이의 선택 사항을 선택합니다.
투명도 슬라이더를 끌어 설정을 선택합니다. 100%에서는 캡션이나 오버레이가 완전히 표시되고 1%에서는 투명합니다.
레이어 혼합 선택 사항을 선택하여 캡션이나 오버레이가 아래 레이어와 혼합되는 방식을 정의합니다. 이러한 선택 사항은 캡션이나 오버레이의 색상 및 투명도와 배경색에 따라 다른 효과를 갖습니다. 포인터를 선택 사항 위로 이동하여 단계에 해당 효과를 표시합니다.
세로로 뒤집기 또는 가로로 뒤집기 (캡션에만 해당) 하나를 선택하여 캡션을 뒤집습니다.

그림자 효과 (캡션에만 해당) 글자가 화면에 희미한 그림자를 만들도록 하려면 선택합니다.

캡션 및 오버레이의 크기와 위치 조정 및 회전

- 1 캡션이나 오버레이를 선택합니다. 경계 및 선택 핸들이 나타납니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자산의 크기를 조정하려면 경계 모서리나 측면에 있는 선택 핸들을 드래그합니다.
 - 자산의 위치를 변경하려면 커서가 십자형 화살표로 바뀔 때까지 포인터를 자산 위로 이동한 다음 자산을 새 위치로 드래그합니다.
 - 자산을 회전하려면 회전 핸들을 드래그합니다.

작업 중인 자산이 글로벌 자산인 경우([글로벌] 적용 영역에 배치한 경우) 모든 장면에서 자산의 크기 또는 위치가 조정되거나 회전됩니다.

오버레이나 캡션의 깊이 수준(z 순서) 변경

동일한 장면에 여러 항목이 있는 경우 오버레이와 캡션이 겹칠 수 있습니다. 자산이 겹치고 한 자산을 다른 자산 앞이나 뒤에 표시하려는 경우 자산의 순서를 조정해야 합니다.

- 1 장면라인에서 겹치는 자산이 있는 장면이 포함된 장면 타일을 선택합니다. 또는 겹치는 자산이 전체적으로 적용되는 경우 [글로벌] 적용 영역을 선택합니다.
- 2 장면 타일 또는 [글로벌] 적용 영역을 두 번 클릭하거나 [렌치] 단추  를 클릭합니다. [속성 검사기] 창이 열립니다. 이 창에는 모든 자산이 나열되며 맨 앞의 자산이 목록 상단에 표시됩니다. 목록에서 위나 아래로 이동할 수 있는 자산 이름 옆에는 화살표가 표시됩니다.
- 3 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭하여 목록의 z 순서를 변경합니다.

중요: 모든 장면에 표시되는 글로벌 자산은 다른 자산 앞에 표시됩니다. 이러한 자산을 다른 자산 뒤로 이동할 수는 없습니다.

자산 제거

개별 장면이나 모든 장면에 적용된 테두리, 효과, 캡션 또는 오버레이를 제거할 수 있습니다. [글로벌] 적용 영역에 배치한 자산은 모든 장면에 적용됩니다.

- 1 장면라인에서 제거하려는 자산이 포함된 장면을 선택합니다.
- 2 단계에서 자산을 선택하고 [휴지통] 단추  를 클릭하거나 자산을 단계 바깥쪽으로 드래그합니다.

참고: 단계에서 자산을 선택하는 데 문제가 있는 경우 [속성 검사기] 창을 열고([렌치] 단추  를 클릭하면 열림) 자산 목록에서 자산을 선택한 다음 [휴지통] 단추를 클릭합니다.

자산 디자인 및 태그 지정

Scene7에서는 자산 라이브러리의 [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널에 샘플 오디오, 배경, 테두리, 캡션, 효과, 그래픽, 전환 및 비디오를 제공합니다. 이러한 샘플 자산을 사용하는 것은 물론 비디오 다시 자르기에 사용할 고유한 자산을 만들 수도 있습니다. Adobe Flash 제작 도구, Adobe Photoshop 또는 Adobe Illustrator를 사용하여 고유한 자산을 만들 수 있습니다. 자산 파일을 Flash 9 이상, ActionScript 3 SWF 파일로 게시합니다.

자산을 만들고 Scene7에 업로드한 후 비디오 다시 자르기 자산으로 태그를 지정합니다. 태그를 지정하면 Scene7에서 비디오 다시 자르기 자산으로 인식할 수 있습니다. 효과나 전환은 직접 만들 수 없습니다. 이 기능이 필요한 경우 Scene7에 문의하십시오.

중요: 비디오 다시 자르기에 사용하는 자산이 최종 사용자가 비디오를 보는 데 사용하도록 선택한 뷰어에서 어떻게 표시되는지를 고려합니다. 가장 중요한 것은 선택한 뷰어에서 제대로 표시되도록 각 자산에 고해상도를 설정해야 한다는 점입니다. 비디오는 해상도가 낮아도 재생되지만 뷰어와 동일한 해상도를 사용하는 것이 좋습니다. 또한 자산의 종횡비가 선택한 뷰어와 일치해야 합니다.

자산 파일 유형

다음 표에서는 비디오 다시 자르기를 만드는 데 사용되는 자산 파일 유형에 대해 설명합니다.

자산 유형	허용되는 파일 유형
오디오	MP3
배경	GIF, PNG, SWF
테두리	GIF, PNG, SWF(테두리로 표시)
캡션	SWF(캡션으로 표시)
효과	SWF(Scene7의 샘플 사용)
그래픽	GIF, JPG, PNG, SWF(SWF 파일을 오버레이로 표시)
전환	SWF(Scene7의 샘플 사용)
비디오	FLV, F4V, MP4

중요: 비디오 다시 자르기에 Flash Player 9 이상, ActionScript 3 SWF 파일을 사용합니다. 다른 유형의 SWF는 허용되지 않습니다.

참고: Scene7에서는 효과 및 전환 파일을 제공합니다. 이 파일은 비디오 다시 자르기에 사용하기 위해 업로드할 수 없습니다. 효과와 전환은 [비디오 다시 자르기] 창의 [샘플 eVideo 콘텐츠] 패널에서 사용할 수 있습니다. 고유한 효과와 전환을 디자인하려는 경우 Scene7에 문의하십시오.

테두리 디자인 및 태그 지정

Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator 또는 Adobe Fireworks®를 사용하여 비디오 다시 자르기의 테두리를 디자인할 수 있습니다. Scene7에서는 SWF 파일을 사용하는 것이 좋습니다. PNG와 GIF는 크기를 조정할 때 흐림 또는 픽셀레이션 효과를 표시할 수 있습니다.

1 Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator 또는 Adobe Fireworks를 사용하여 테두리를 만들고 다음 지침을 따릅니다.

- Flash Player 9 이상 SWF(정적 또는 애니메이션), PNG 또는 GIF 파일 형식
- SWF 파일을 ActionScript3로 설정
- 24fps(초당 프레임 수)
- SWF 파일에서 문서 클래스 참조 안 함

2 기본 타임라인에서만 애니메이션을 만듭니다. 비디오 클립 안에 애니메이션을 중첩하지 마십시오.

 테두리가 단계 가장자리에 닿지 않고 비디오 다시 자르기에 해당 공간을 유지 관리하려는 경우 뷰어 사전 설정 크기의 투명 동영상 클립을 모든 레이어 위에 배치합니다. Scene7에서는 단계에 맞게 테두리 크기를 조정합니다.

3 테두리 파일을 Scene7에 업로드하고 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

4 [메타데이터] 패널을 열고 [다시 자르기 SWF 유형] 메뉴를 연 다음 [테두리]를 선택합니다.

캡션 디자인 및 태그 지정

1 Adobe Flash Professional CS3 이상을 사용하여 캡션을 만들고 Flash Player 9 이상 SWF 파일 형식으로 게시합니다.



멀티바이트 글꼴은 너무 커서 포함할 수 없으므로 Scene7에서는 시스템 글꼴을 사용하여 캡션 텍스트를 표시합니다.

2 동적 텍스트 개체를 추가하여 캡션 입력과 표시를 허용합니다. [속성] 패널에서 개체 이름을 `inputField`로 지정합니다. [속성] 패널에서 기본 글꼴, 색상 및 크기를 설정하고 그래픽을 더 추가할 수 있습니다.

3 캡션을 Scene7에 업로드하고 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

4 [메타데이터] 패널을 열고 [다시 자르기 SWF 유형] 메뉴를 연 다음 [Flash 캡션]을 선택합니다.

오버레이 그래픽 디자인 및 태그 지정

크기 조정 시 더 나은 이미지 품질을 얻기 위해 벡터 그래픽을 사용하여 오버레이를 만들 수 있습니다. 비트맵 이미지를 사용하는 경우 더 나은 투명도를 생성하는 PNG 파일을 사용하는 것이 좋지만 JPG 및 GIF 파일을 오버레이에 사용할 수도 있습니다.

1 Adobe Flash Professional 등의 벡터 그래픽 애플리케이션을 사용하여 오버레이를 만들고 다음 지침을 따릅니다.

- 투명 캔버스에 있는 Flash Player 9 이상 SWF, JPG, GIF 또는 PNG 파일(더 나은 투명도를 생성하는 PNG 파일이 권장됨)
- 24fps(초당 프레임 수)
- SWF 파일에서 문서 클래스를 참조할 수 없음
- 기본 타임라인에서만 애니메이션 작성 비디오 클립 안에 애니메이션을 중첩하지 마십시오.

2 그래픽 파일을 Scene7에 업로드하고 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

3 [메타데이터] 패널을 열고 [다시 자르기 SWF 유형] 메뉴를 연 다음 [오버레이]를 선택합니다.

비디오 다시 자르기 템플릿 만들기

비디오 다시 자르기 템플릿을 사용하면 단일 다시 자르기를 만든 다음 런타임에 콘텐츠를 바꿔 원하는 대로 수정할 수 있습니다. 비디오 다시 자르기에서 오버레이, 사운드트랙, 전환 및 비디오 자체를 동적으로 업데이트하는 템플릿을 만들 수 있습니다.

기본 템플릿 및 FXG 템플릿과 마찬가지로 비디오 다시 자르기 템플릿에서 변수로 만들려는 속성의 매개 변수를 만듭니다. 콘텐츠 URL, 핫스팟 도구 설명 및 링크, 롤오버 키, 캡션 텍스트의 매개 변수를 만들 수 있습니다. 콘텐츠 URL의 매개 변수를 만들면 각기 다른 비디오, 이미지, 사운드트랙 또는 오버레이를 대체할 수 있습니다. 매개 변수를 변경하여 비디오나 이미지의 URL을 변경하면 비디오 다시 자르기에서 해당 비디오나 이미지의 모든 인스턴스가 변경됩니다. 길이가 다른 콘텐츠를 바꾸면 템플릿의 타임프레임이 새 콘텐츠와 일치하도록 변경됩니다.

비디오 다시 자르기에서 캡션 등의 여러 자산 텍스트에 동일한 매개 변수 이름을 사용하여 동시에 모든 인스턴스의 텍스트를 변경할 수 있습니다.

변수 속성 만들기

1 장면 타일을 두 번 클릭하거나 변수로 만들려는 속성이 포함된 장면의 [렌치] 단추 를 클릭합니다. 글로벌 속성인 경우 [글로벌] 적용 영역에서 [렌치] 단추를 클릭합니다.

2 [속성 검사기]에서 속성 옆에 있는 [매개 변수] 단추 를 클릭합니다.

[매개 변수 편집] 대화 상자가 열리고 기본 매개 변수 이름과 값을 표시합니다.

3 [확인]을 클릭하여 기본 매개 변수 이름을 적용하거나 상자에 새 이름을 입력하고 [적용]을 클릭합니다.

참고: 속성은 기본적으로 변수가 아닙니다. [매개 변수 편집] 대화 상자를 열고 변수로 만들려는 속성에 대해 [적용]을 클릭합니다.

속성에서 매개 변수화 제거

- 1 [속성 검사기]에서 속성 옆에 있는 [매개 변수] 단추 를 클릭합니다.
- 2 [매개 변수 편집] 대화 상자에서 [제거]를 클릭합니다.

변수 속성의 콘텐츠 대체

비디오 다시 자르기의 속성을 매개 변수화한 후 미리 보는 동안 변수 속성의 값을 대체할 수 있습니다.

- 1 [비디오 다시 자르기] 창에서 [미리 보기]를 클릭합니다.
다시 자르기가 [미리 보기] 창에 나타나고 창 왼쪽의 패널에 변수 이름과 값이 표시됩니다.
- 2 변수 값을 변경하려면 변수 상자에 새 값을 입력하거나 [찾아보기] 단추를 클릭하여 자산을 선택합니다.
변수 값이나 자산이 바뀌고 미리 보기에 표시됩니다.
- 3 [닫기]를 클릭하여 [비디오 다시 자르기] 창으로 돌아갑니다.

비디오 다시 자르기의 정보 패널 만들기

비디오 다시 자르기의 정보 패널을 만들 수 있습니다. 최종 사용자가 포인터를 오버레이 위로 이동하면 정보 패널이 나타납니다. 이 패널에는 텍스트, 이미지 및 URL 링크가 포함될 수 있습니다. [정보] 패널은 비디오 다시 자르기에 값을 추가하고, 대화식으로 설정하고, 더 매력적으로 개선하는 데 유용합니다.

비디오 다시 자르기의 정보 패널을 만들려면 다음과 같은 기본 단계를 따릅니다.

- 1 롤오버 키 식별자를 입력합니다. [비디오 다시 자르기] 창에서 오버레이의 [속성 검사기]를 열고 [롤오버 키] 필드에 식별자 이름을 입력합니다. 이 식별자 이름은 정보 패널의 콘텐츠를 연결하는 데 사용됩니다.
236페이지의 “[롤오버 키 식별자 입력](#)”을 참조하십시오.
- 2 응답 템플릿의 코드를 작성합니다. 응답 템플릿은 비디오 다시 자르기의 정보 패널에 형식을 지정합니다. 또한 패널에 표시되는 텍스트, 이미지, URL 등의 콘텐츠에 대한 자리 표시자를 제공합니다.
236페이지의 “[응답 템플릿의 코드 작성](#)”을 참조하십시오.
- 3 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정에서 응답 템플릿을 만듭니다. 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 만들거나 편집하고 [뷰어 구성] 화면에서 정보 패널을 활성화한 다음 응답 템플릿 코드를 입력합니다.
236페이지의 “[비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정에서 응답 템플릿 만들기](#)”를 참조하십시오.
- 4 TXT 또는 UTF-16 파일을 만듭니다. 이 파일에는 비디오 다시 자르기에 있는 [롤오버 키] 필드의 식별자 이름(1단계에서 입력한 식별자)이 나열됩니다. 각 식별자 이름에 대해 이 파일은 응답 템플릿의 자리 표시자를 채우는 방법을 설명하는 [HTML] 및 [XML] 코드를 제공합니다.
237페이지의 “[정보 패널 콘텐츠가 포함된 TXT 또는 UTF-16 파일 만들기](#)”를 참조하십시오.
- 5 TXT 또는 UTF-16 파일을 업로드합니다. Scene7 Publishing System에 파일을 업로드합니다. 파일 데이터를 업로드하면 응답 템플릿에 사용할 수 있습니다.
237페이지의 “[TXT 또는 UTF-16 파일 업로드](#)”를 참조하십시오.
- 6 정보 패널을 게시합니다. 비디오 다시 자르기의 정보 패널을 Scene7 Publishing System에 게시하여 활성화합니다. [세부 사항 보기]에서 [정보 패널 설정] 패널을 열고 [게시] 단추를 클릭합니다.

238페이지의 “정보 패널 게시”를 참조하십시오.

비디오 다시 자르기에 있는 모든 정보 패널의 콘텐츠가 포함된 마스터 TXT 또는 UTF-16 파일을 유지 관리할 수 있습니다. 정보 패널의 콘텐츠를 업데이트하려면 TXT 또는 UTF-16 파일에서 코드를 변경하고 파일을 다시 가져올 수 있습니다. 이렇게 하면 모든 비디오 다시 자르기의 정보 패널을 단일 중앙 위치에서 업데이트할 수 있습니다. 요구가 변경될 때 정보 패널에서 고객과 효과적으로 계속 통신할 수 있습니다.

롤오버 키 식별자 입력

[비디오 다시 자르기] 화면에서 [속성 검사기]는 정보 패널을 만드는 데 사용할 식별자를 입력하기 위한 [롤오버 키] 필드를 제공합니다. 이 필드에 식별자를 입력하면 자산 오버레이를 TXT 또는 UTF-16 파일의 코드와 연결할 수 있습니다. 다시 이 코드는 정보 패널에 콘텐츠를 제공합니다.

정보 패널에 사용할 식별자를 입력하려면 [비디오 다시 자르기] 화면에서 다음 단계를 수행합니다.

- 1 정보 패널을 포함할 장면을 선택합니다.
- 2 장면 타일을 두 번 클릭하거나 [렌치] 단추  를 클릭하여 [속성 검사기]를 엽니다.
- 3 오버레이 자산을 클릭하여 정보 패널과 연결합니다. 이미지, 그래픽, 캡션 등의 표시되는 자산 오버레이를 사용할 수 있습니다.
- 4 [롤오버 키] 필드에 식별자 이름을 입력합니다. 이름에 공백을 포함하지 마십시오.
- 5 [저장] 단추를 클릭합니다.

비디오 다시 자르기에서 정보 패널을 포함할 각 오버레이 자산에 대해 다음 단계를 반복합니다.

응답 템플릿의 코드 작성

응답 템플릿 코드는 정보 패널의 형식을 지정하고 콘텐츠를 입력하기 위한 자리 표시자를 제공합니다.

응답 템플릿은 변수 기본값과 응답 형식의 두 부분으로 나눌 수 있습니다. 변수 기본값은 롤오버 키에 값이 없는 경우에 사용됩니다. 변수 값은 \$1\$, \$2\$, \$3\$, ...과 같이 구분됩니다. 다음은 응답 템플릿 코드에 사용되는 구문입니다.

```
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var name='4'></var><![CDATA[<b>Var 1</b> = $1$<br><b>Var 2</b> = $2$<br><b>Var 3</b> = $3$<br><b>Var 4</b> = $4$]]></info>
```

이 URL은 다음과 같이 구분됩니다.

	\$1\$	\$2\$	\$3\$	\$4\$
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var name='4'></var><![CDATA[Var 1 =	 Var 2 =	 Var 3 =	 Var 4 =]]></info>

비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정에서 응답 템플릿 만들기

우수 사례로, 정보 패널이 있는 각 비디오 다시 자르기에 대해 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 만들고 사전 설정에 응답 템플릿을 입력합니다.

[뷰어 사전 설정] 화면에서 응답 템플릿을 만들려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.

2 비디오 다시 자르기 뷰어를 추가하거나 편집합니다.

추가 [추가]를 클릭하여 비디오 다시 자르기 뷰어를 추가합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [비디오 다시 자르기 뷰어]를 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다.

편집 비디오 다시 자르기 뷰어를 선택하고 [편집]을 클릭합니다.

3 [정보 패널 설정]을 선택합니다.

4 [정보 서버 사용] 설정에 대해 [켜짐]을 선택합니다.

참고: [켜짐]을 클릭하면 [정보 서버 URL] 필드에 URL이 표시됩니다. 정보 서버 URL은 변경하지 마십시오.

5 [응답 템플릿] 상자에 응답 템플릿 코드를 입력하거나 붙여 넣습니다.

6 설정을 선택하거나 입력하여 정보 패널의 테두리를 정의합니다. [정보 팁] ⓘ 단추를 클릭하여 설정 설명을 확인할 수 있습니다.

7 [저장] 단추를 클릭하거나, 비디오 다시 자르기 뷰어 사전 설정을 편집하는 경우 사전 설정 이름을 입력하고 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

정보 패널 콘텐츠가 포함된 TXT 또는 UTF-16 파일 만들기

Microsoft Excel®을 사용하여 첫 번째 열에 콜오버 키 식별자 이름이 있고 각 이름 오른쪽에는 응답 템플릿에 연결된 변수 콘텐츠가 있는 스프레드시트를 만듭니다. 변수 콘텐츠는 응답 템플릿의 \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... 구분에 매핑됩니다.

236페이지의 “응답 템플릿의 코드 작성”을 참조하십시오.

다음 표에서는 올바르게 형식이 지정된 경우의 스프레드시트 모양을 보여 줍니다. 이 예에서 변수 1은 설명 텍스트이고, 변수 2는 이미지 썸네일이고, 변수 3은 정보 패널의 링크 URL입니다. 각 행의 데이터는 콜오버 키와 연결된 정보 패널에 표시되는 내용을 나타냅니다.

콜오버 키 식별자	\$1\$	\$2\$	\$3\$
kitchenInfo	Pearl Metallic 및 Nickel Pearl 등 다양한 색상으로 제공되어 있으며 프로 라인 시리즈 어플라이언스를 보완합니다.	Company/p34915z	Details

데이터를 입력한 후 Excel에서 다음 단계를 수행하여 TXT 파일(Windows® 사용자) 또는 UTF-16 파일(Mac® 사용자)로 저장합니다.

1 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

2 [파일 형식] 메뉴에서 [텍스트 (템으로 분리)] 또는 [UTF-16]을 선택합니다.

3 [저장]를 클릭합니다.

TXT 또는 UTF-16 파일 업로드

Scene7은 TXT 및 UTF-16 파일에서 정보 패널의 변수 데이터를 가져옵니다. 이 데이터는 응답 템플릿에 연결됩니다. TXT 또는 UTF-16 파일 데이터를 Scene7 Publishing System에 업로드하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 비디오 다시 자르기를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

2 [정보 패널 설정] 패널을 선택합니다.

3 [업로드]를 클릭하고 [S7 정보 업로드] 대화 상자에서 [찾아보기]를 클릭한 다음 해당 TXT 또는 UTF-16 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

4 [업로드]를 클릭합니다.

정보 패널 게시

비디오 다시 자르기의 정보 패널을 Scene7 Publishing System에 게시하여 활성화합니다. 게시하면 뷰어가 비디오 다시 자르기를 재생할 때 정보 패널을 볼 수 있습니다.

참고: 정보 패널을 게시하기 전에 [물오버 키] 필드의 식별자 이름이 포함된 TXT 또는 UTF-16 파일을 업로드합니다. 자세한 내용은 237페이지의 “[TXT 또는 UTF-16 파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

정보 패널을 게시하려면 다음 단계를 수행합니다.

- 1 비디오 다시 자르기를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 [정보 패널 설정] 패널을 선택합니다.
- 3 [응답 TTL] 상자에 데이터 캐싱 전에 대기할 시간 수를 입력합니다.
 - 하루 종일 데이터가 자주 업데이트되는 경우 더 작은 숫자를 설정합니다.
 - 데이터가 비교적 안정적이며 하루 종일 자주 업데이트할 필요가 없는 경우 더 큰 숫자를 설정합니다. 기본값은 10시간입니다.
- 4 [제작]을 클릭합니다.

뷰어에서 비디오 다시 자르기 미리 보기

[뷰어 목록]을 사용하여 HTML5와 같은 특정 뷰어 유형 플랫폼에서 자산이 표시되는 방식을 볼 수 있습니다. 자산 유형 및 미리 보기를 위해 선택한 관련 뷰어에 따라 [뷰어 목록]에서 일부 플랫폼을 사용하지 못할 수도 있습니다.

45페이지의 “[기본 뷰어 구성](#)”을 참조하십시오.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

- 1 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에 있는 [표시] 드롭다운 목록에서 [비디오 다시 자르기] 자산 유형을 선택합니다.
- 2 왼쪽의 자산 라이브러리 패널에서 뷰어로 미리 보려는 비디오 다시 자르기 자산이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산] 창의 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [목록 보기]를 클릭합니다. [자산] 창에서 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
 - [자산] 창 위의 도구 모음 오른쪽에서 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
- 4 [뷰어 목록] 창의 테이블에서 뷰어 링크를 클릭하여 선택한 뷰어에서 자산을 미리 봅니다.
- 5 표시된 뷰어를 닫아 [뷰어 목록] 화면으로 돌아갑니다.
- 6 [뷰어 목록] 창의 오른쪽 아래 모서리에서 [닫기]를 클릭하여 [자산] 화면으로 돌아갑니다.

비디오 다시 자르기 게시

비디오 다시 자르기를 게시하면 Scene7 서버가 웹 사이트나 애플리케이션에 제공할 수 있습니다.

참고: 비디오 다시 자르기는 **비디오 서버**에 게시하고 **이미지 서버**에도 게시해야 합니다. **비디오 서버**를 사용하여 게시하도록 표시한 실제 비디오를 게시합니다. 또한 **이미지 서버**를 사용하여 비디오 썸네일과 같은 관련 자산을 게시하고, 적응형 비디오 집합에 대한 정보를 설정하며, 비디오 다시 자르기를 위한 XML 파일을 설정합니다.

비디오 다시 자르기를 게시하면 Scene7 Publishing System에서 HTML 페이지나 애플리케이션 코드의 URL 문자열을 활성화합니다.

비디오 다시 자르기를 게시하려면

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [찾아보기] 패널에서 게시하려는 각 파일 이름 옆에 있는 [게시로 표시]  를 클릭합니다.
- [업로드] 화면에서 게시하려는 각 파일 이름 옆에 있는 [게시로 표시]  를 클릭합니다.

2 글로벌 탐색 막대에서 [게시]를 클릭합니다.

3 원하는 예약 선택 사항을 설정합니다.

4 (선택 사항) [작업 이름] 필드에 게시 작업의 이름을 입력합니다.

5 [고급] 선택 사항의 [게시 위치] 드롭다운 목록에서 [비디오 서버]를 선택합니다.

설정할 수 있는 추가 선택 사항은 85페이지의 “[고급] 게시 선택 사항”을 참조하십시오.

6 [게시 제출]을 클릭합니다.

7 위의 2 - 4단계를 반복합니다.

8 [고급]의 [게시 위치] 드롭다운 목록에서 [이미지 서버]를 선택합니다.

설정할 수 있는 추가 선택 사항은 85페이지의 “[고급] 게시 선택 사항”을 참조하십시오.

9 [게시 제출]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “게시 파일”

웹 사이트에 비디오 다시 자르기 배포

웹 사이트와 애플리케이션은 URL 문자열 또는 임베드된 코드를 사용하여 비디오 다시 자르기를 비롯한 Scene7 서버 콘텐츠에 액세스합니다. Scene7은 게시 프로세스 중에 이러한 URL 문자열을 활성화합니다. 웹 페이지와 애플리케이션에 비디오 다시 자르기의 URL 문자열 또는 임베드 코드를 배치하려면 Scene7 Publishing System에서 복사합니다.

참고: 자산을 게시하기 전에는 URL이 활성화되지 않습니다.

비디오 다시 자르기 URL 복사

1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [[비디오 다시 자르기]를 클릭합니다.

2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 비디오 다시 자르기가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.

3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.

- [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

- [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

- **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.

[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[URL 복사]**를 클릭합니다.

웹 페이지나 애플리케이션에 비디오 다시 자르기 추가

Scene7 비디오 다시 자르기 뷰어에서 비디오를 표시하는 동적 페이지(ASP 또는 JSP)를 사용하여 비디오 다시 자르기를 배포합니다. Scene7 플랫폼에 대한 URL 호출은 동일한 프로토콜을 따릅니다. Scene7 비디오 서버에 게시하기 위해 웹 팀이 Scene7 Publishing System에 업로드할 수 있는 비디오가 플레이어에 의해 제공됩니다.

비디오 다시 자르기 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 비디오 다시 자르기의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

비디오 다시 자르기 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **[[비디오 다시 자르기]]**를 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 비디오 다시 자르기가 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 **[URL 및 임베드 코드]** 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 **[클립보드에 복사]**를 클릭합니다.
코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.

17장: 혼합 미디어 집합

Scene7 혼합 미디어 집합은 사용자에게 통합 보기 환경을 제공합니다. 혼합 미디어 집합에는 이미지, 이미지 집합, 견본 집합, 회전 집합 및 비디오가 포함될 수 있습니다. 사용자는 혼합 미디어 뷰어 내의 여러 탭을 클릭하여 각기 다른 뷰어에서 항목을 볼 수 있습니다. 탭을 지정하지 않으면 모든 자산이 견본 행에 함께 표시됩니다.

혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정에는 최종 사용자가 코드를 포함하고, URL을 복사하고, 기본 웹 사이트에 연결하기 위한 커뮤니티 선택 사항이 포함됩니다. 사용자는 이러한 선택 사항을 사용하여 개인 웹 사이트나 소셜 네트워킹 사이트에서 제품 정보를 공유할 수 있습니다.

빠른 시작: 혼합 미디어 집합

이 혼합 미디어 집합 빠른 시작은 Scene7에서 혼합 미디어 집합 기술을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다.

1. 이미지, 견본 파일 및 비디오 업로드

먼저 혼합 미디어 집합에 사용할 이미지, 견본 파일 및 비디오를 업로드합니다. 사용자가 혼합 미디어 집합 뷰어에서 이미지를 확대/축소할 수 있기 때문에 이미지를 선택할 때 확대/축소를 고려합니다. 이미지의 가장 큰 치수가 2000픽셀 이상인지 확인합니다.

글로벌 탐색 막대에서 [업로드]를 클릭하여 컴퓨터의 파일을 Scene7 Publishing System의 폴더로 업로드합니다.

80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

2. 혼합 미디어 집합 내에서 사용할 미디어 집합 만들기

이미지, 이미지 집합, 견본 집합, 회전 집합 및 비디오를 혼합 미디어 집합에 추가할 수 있습니다. 혼합 미디어 집합에 추가하기 전에 미디어 집합을 준비합니다.

144페이지의 “[이미지 집합 만들기](#)”, 152페이지의 “[견본 집합 만들기](#)” 및 159페이지의 “[회전 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 혼합 미디어 집합 만들기

[작성] 단추를 클릭하고 [혼합 미디어 집합]을 선택합니다. 이미지, 견본 집합, 이미지 집합 및 비디오를 [혼합 미디어 집합] 화면으로 드래그합니다. 사운드트랙을 추가하려면 오디오 파일을 사운드트랙 상자로 드래그합니다.

242페이지의 “[혼합 미디어 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

4. 혼합 미디어 뷰어 사전 설정 지정

Scene7에는 혼합 미디어 집합의 기본 뷰어 사전 설정이 포함되어 있습니다. 관리자는 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정을 만들거나 수정할 수 있습니다.

혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정을 지정할 때 집합에 포함된 다른 모든 자산의 뷰어 사전 설정을 추가합니다. 예를 들어 혼합 미디어 집합에 비디오가 포함되어 있는 경우 비디오 뷰어 사전 설정을 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정에 추가합니다. 뷰어에 사운드트랙을 추가할 수도 있습니다. 이 사운드트랙은 뷰어가 열려 있는 동안 재생되지만 비디오가 활성화 상태일 때는 재생되지 않습니다.

244페이지의 “[혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정 지정](#)” 및 36페이지의 “[뷰어 사전 설정 추가 및 편집](#)”을 참조하십시오.

5. 혼합 미디어 집합 미리 보기

혼합 미디어 집합의 물오버 [미리 보기] 단추를 클릭합니다. 혼합 미디어 집합이 나타납니다. 썸네일 및 견본 아이콘을 클릭하여 혼합 미디어 집합 뷰어에서 혼합 미디어 집합을 검사할 수 있습니다. [사전 설정] 메뉴에서 다른 뷰어를 선택할 수 있습니다.

97페이지의 “[자산 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

6. 혼합 미디어 집합 게시

혼합 미디어 집합을 게시하면 Scene7 서버에 배치되고 URL 문자열이 활성화됩니다.

혼합 미디어 집합은 **비디오 서버**에 게시하고 **이미지 서버**에도 게시해야 합니다. **비디오 서버**를 사용하여 게시하도록 표시한 실제 비디오를 게시합니다. 또한 **이미지 서버**를 사용하여 비디오 썸네일과 같은 관련 자산을 게시하고, 적응형 비디오 집합에 대한 정보를 설정하며, 비디오 다시 자르기를 위한 XML 파일을 설정합니다.

245페이지의 “[혼합 미디어 집합 게시](#)”를 참조하십시오.

7. 혼합 미디어 집합을 웹 페이지에 연결

혼합 미디어 집합을 게시하면 Scene7에서 해당 URL 호출을 활성화합니다. [미리 보기] 화면에서 이러한 URL을 복사할 수 있습니다.

[혼합 미디어 집합]을 선택하고 [미리 보기]를 클릭합니다. [미리 보기] 화면에서 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정을 선택하고 [URL 복사] 단추를 클릭합니다. 246페이지의 “[혼합 미디어 집합을 웹 페이지에 연결](#)”을 참조하십시오.

혼합 미디어 집합 만들기

한 프레젠테이션에서 여러 유형의 뷰어를 결합하려는 경우 혼합 미디어 집합을 만듭니다. 혼합 미디어 집합에 추가하기 전에 파일, 이미지 집합, 견본 집합 및 회전 집합을 게시할 준비가 되었는지 확인합니다.



혼합 미디어 집합 보기
A. 이미지 집합 B 회전 집합 C. 견본 집합 D. 비디오

혼합 미디어 집합 만들기

세트를 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

혼합 미디어 집합 만들기

1 작성 > 혼합 미디어 집합을 클릭합니다.

2 비디오, 이미지 집합, 회전 집합 및 견본을 자산 라이브러리에서 [혼합 미디어 집합] 화면으로 드래그합니다.

참고: 혼합 미디어 집합은 파일 이름에 다음 문자가 하나라도 포함된 자산을 지원하지 않습니다. () {}.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사운드트랙을 추가하려면 오디오 파일을 자산 라이브러리에서 사운드트랙 상자로 드래그합니다. 사운드트랙은 이미지가 표시되는 동안 재생됩니다. 비디오를 표시하면 중지됩니다.
- 집합 순서를 변경하려면 집합을 [혼합 미디어 집합] 화면의 새 위치로 드래그합니다. 화면의 집합 순서에 따라 혼합 미디어 집합 뷰어에서 집합이 사용자에게 표시되는 왼쪽에서 오른쪽 순서가 결정됩니다.
- (선택 사항) 뷰어에서 비디오를 나타낼 사용자 지정 썸네일을 추가하려면 자산 라이브러리의 이미지 파일을 [썸네일] 자리 표시자 상자로 드래그합니다.

4 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

5 저장을 클릭하고 혼합 미디어 집합을 저장할 폴더를 선택한 다음 집합의 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

미리 보기를 클릭하여 콤보 이미지 세트가 이미지 세트 뷰어에 어떻게 나타나는지를 확인합니다.

혼합 미디어 집합 편집

혼합 미디어 집합을 편집할 수 있습니다. 혼합 미디어 집합 내의 한 집합을 편집하려면 집합을 개별적으로 열고 편집한 다음 저장합니다. 편집 내용이 혼합 미디어 집합에 표시됩니다.

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

혼합 미디어 집합 편집

- 1 혼합 미디어 집합의 물오버 **편집** 단추를 클릭합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 항목을 제거하려면 원하는 항목을 선택하고 **삭제**를 클릭합니다.
 - 항목을 다시 정렬하려면 새 위치로 드래그합니다.
- 3 세트 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 4 **저장** 또는 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.

혼합 미디어 집합 삭제

삭제된 세트는 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

혼합 미디어 집합 삭제

- 1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 혼합 미디어 집합을 하나 이상 선택합니다.
- 2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정 지정

혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정은 기본 뷰어의 스타일, 동작 및 모양을 결정합니다. 사전 설정을 구성할 때 혼합 미디어 뷰어 내부에 표시할 다른 뷰어를 지정합니다. 예를 들어 혼합 미디어 집합에 이미지 집합을 포함한 경우 혼합 미디어 집합 뷰어에 대해 이미지 집합 뷰어 사전 설정을 지정합니다.

혼합 미디어 집합 뷰어에서 커뮤니티 기능을 전부 또는 일부 포함할 수 있습니다. 포함 기능은 사용자가 뷰어를 외부 페이지(예: 블로그, 웹 사이트 또는 소셜 네트워킹 사이트)에 표시하는 데 필요한 코드를 복사할 수 있는 뷰어에 대한 링크를 추가합니다. 링크 기능은 사용자가 이 뷰어에 다시 연결할 수 있도록 뷰어에 대한 URL을 제공합니다. 방문 기능은 지정된 웹 사이트에 대한 링크를 제공합니다.

- 1 [설정] > [뷰어 사전 설정]을 클릭합니다.
[뷰어 사전 설정] 창이 열립니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 새 사전 설정을 만들려면 [추가]를 클릭합니다. [뷰어 사전 설정 추가] 대화 상자에서 플랫폼을 선택하고 [혼합 미디어 집합 뷰어]를 선택한 다음 [추가]를 클릭합니다.
 - 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정을 편집하려면 사전 설정을 선택하고 [편집]을 클릭합니다.
[뷰어 구성] 화면이 열립니다.
- 3 혼합 미디어 집합 뷰어 사전 설정의 [사전 설정 이름] 상자에 이름을 입력합니다.
- 4 [탭] 또는 [탭 없음]을 지정합니다. 탭은 비디오, 견본, 회전 집합 등의 유형을 기준으로 항목을 구분합니다. [탭 없음]을 지정하면 모든 항목이 미리 보기 창 아래에 연속해서 표시됩니다.
- 5 [이름] 상자에 추가하려는 뷰어의 이름을 입력합니다.
예를 들어 혼합 미디어 집합에 견본 집합을 추가하는 경우 견본 집합 **A**를 입력합니다.
- 6 [뷰어] 메뉴에서 보려는 자산 유형(예: 견본 집합)을 선택합니다.

7 [사전 설정] 메뉴에서 선택한 자산 유형의 사전 설정을 선택합니다.

예를 들어 기본 집합을 추가하는 경우 [SwatchSet1-Colors]를 선택합니다.

8 [추가]를 클릭합니다.

새 뷰어 사전 설정이 목록에 나타납니다.

9 추가하려는 모든 뷰어 사전 설정에 대해 6-9 단계를 반복합니다.

10 사전 설정 목록을 편집하려면 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- 목록에서 사전 설정을 삭제하려면 사전 설정을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다.
- 목록에서 사전 설정 순서를 조정하려면 사전 설정을 선택하고 파란색 위쪽 또는 아래쪽 화살표를 클릭합니다.

11 커뮤니티 기능(포함, 링크, 방문)을 뷰어에 추가하려면 다음 중 하나의 선택 사항을 지정합니다.

이메일 뷰어에서 [이메일] 단추를 활성화하려면 [커짐]을 클릭합니다. 사용자가 집합을 보는 동안 [이메일] 단추를 클릭하면 집합에 대한 링크가 포함된 이메일이 열립니다.

포함 [라이브 버전]을 클릭합니다. [포함 단추 레이블] 상자에 뷰어에서 [포함 단추]에 대해 표시할 이름을 입력합니다. 원하는 경우 [찾아보기]를 클릭하여 단추의 사용자 지정 스킨을 찾아서 선택합니다.

링크 [라이브 버전]을 클릭합니다. [링크 단추 레이블] 상자에 뷰어에서 [링크 단추]에 대해 표시할 이름을 입력합니다. 원하는 경우 [찾아보기]를 클릭하여 단추의 사용자 지정 스킨을 찾아서 선택합니다.

방문 [라이브 버전]을 클릭합니다. [방문 단추 레이블] 상자에 뷰어에서 [방문 단추]에 대해 표시할 이름을 입력합니다. [방문 URL] 상자에 링크를 클릭할 때 열리는 웹 사이트의 URL을 입력합니다.

12 원하는 대로 기타 선택 사항을 지정합니다. 선택 사항에 대한 설명을 보려면 선택 사항에 인접한 [정보 톱] 아이콘 ⓘ을 클릭합니다.

설정을 업데이트하고 변경하면 [미리 보기] 화면에 뷰어가 표시됩니다.

13 [저장]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

36페이지의 “뷰어 사전 설정 추가 및 편집”

혼합 미디어 집합 게시

Scene7 비디오 서버와 이미지 서버에 게시하도록 표시한 혼합 미디어 집합을 게시할 게시 작업을 만듭니다. Scene7에서는 특정 서버에 게시하기 위한 고급 게시 선택 사항과 이미 게시된 자산을 다시 게시하기 위한 선택 사항을 제공합니다.

참고: 혼합 미디어 집합은 **비디오 서버**에 게시하고 **이미지 서버**에도 게시해야 합니다. **비디오 서버**를 사용하여 게시하도록 표시한 실제 비디오를 게시합니다. 또한 **이미지 서버**를 사용하여 비디오 썸네일과 같은 관련 자산을 게시하고, 적응형 비디오 집합에 대한 정보를 설정하며, 비디오 다시 자르기를 위한 XML 파일을 설정합니다.

Scene7 Publishing System은 [작업] 화면에서 게시 작업을 추적합니다.

84페이지의 “게시 파일”를 참조하십시오.

혼합 미디어 집합을 게시하려면

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [찾아보기] 패널에서 게시하려는 각 파일 이름 옆에 있는 [게시로 표시] 를 클릭합니다.
- [업로드] 화면에서 게시하려는 각 파일 이름 옆에 있는 [게시로 표시] 를 클릭합니다.

2 글로벌 탐색 막대에서 [게시]를 클릭합니다.

- 3 원하는 예약 선택 사항을 설정합니다.
- 4 (선택 사항) [작업 이름] 필드에 게시 작업의 이름을 입력합니다.
- 5 [고급] 선택 사항의 [게시 위치] 드롭다운 목록에서 [비디오 서버]를 선택합니다.
설정할 수 있는 추가 선택 사항은 85페이지의 “[고급] 게시 선택 사항”을 참조하십시오.
- 6 [게시 제출]을 클릭합니다.
- 7 위의 2 - 4단계를 반복합니다.
- 8 [고급]의 [게시 위치] 드롭다운 목록에서 [이미지 서버]를 선택합니다.
설정할 수 있는 추가 선택 사항은 85페이지의 “[고급] 게시 선택 사항”을 참조하십시오.
- 9 [게시 제출]을 클릭합니다.

혼합 미디어 집합을 웹 페이지에 연결

혼합 미디어 집합을 게시하면 웹 사이트 또는 애플리케이션에서 사용할 URL을 얻을 수 있습니다. 필요한 경우 URL을 배포하여 사용자가 웹 사이트 또는 애플리케이션에서 혼합 미디어 집합을 볼 수 있게 합니다.

기타 도움말 항목

84페이지의 “게시 파일”

혼합 미디어 집합 URL 얻기

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 [미디어 집합]을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 미디어 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [목록 보기]를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.
 - [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 [미리 보기] > [뷰어 목록]을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 [URL 복사]를 클릭합니다.

웹 페이지에 혼합 미디어 집합 URL 추가

[혼합 미디어 집합]을 배포하는 가장 일반적인 방법은 탐색 아이콘을 통해 웹 페이지에 링크를 배치하는 것입니다. 링크를 클릭하면 혼합 미디어 집합 뷰어에서 혼합 미디어 집합을 표시하는 동적 페이지(ASP 또는 JSP)가 시작됩니다.

혼합 미디어 집합 뷰어의 임베드 코드 복사

임베드 코드 기능을 사용하면 선택한 혼합 미디어 집합의 뷰어 코드를 검토할 수 있습니다. 또한 뷰어 배포를 위해 코드를 클립 보드로 복사하여 웹 페이지에 붙여넣을 수도 있습니다. 코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.

혼합 미디어 집합 뷰어의 임베드 코드를 복사하려면

- 1 [자산 찾아보기] 패널의 [표시] 드롭다운 목록에서 **[혼합 미디어 집합]**을 클릭합니다.
- 2 왼쪽의 [자산 라이브러리] 패널에서 임베드 코드를 복사하려는 혼합 미디어 집합이 들어 있는 자산 폴더를 탐색합니다.
- 3 [자산 찾아보기] 패널 위의 도구 모음 오른쪽에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다. 오른쪽의 [URL 및 임베드 코드] 패널에서 원하는 뷰어의 오른쪽에 있는 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 아래에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[목록 보기]**를 클릭합니다. [자산 찾아보기] 패널에서 단일 자산을 선택하고 썸네일 이미지 오른쪽에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
 - **[그리드 보기]**, **[목록 보기]** 또는 **[세부 사항 보기]**를 클릭합니다. 동일한 도구 모음에서 **[미리 보기]** > **[뷰어 목록]**을 클릭합니다.
[뷰어 목록] 페이지에 있는 테이블의 [작업] 열에서 **[임베드 코드]**를 클릭합니다.
- 4 [임베드 코드] 대화 상자에서 **[클립보드에 복사]**를 클릭합니다.
코드 편집은 [임베드 코드] 대화 상자에서 허용되지 않습니다.
- 5 [닫기]를 클릭합니다.

18장: Adobe Analytics 계측 키트

Adobe Analytics는 여러 마케팅 채널을 통한 모든 온라인 이니셔티브의 통합 데이터를 측정, 분석 및 최적화할 수 있는 단일 장소를 마케터에게 제공하는 업계 선도적인 제품입니다.

Adobe Analytics를 Scene7 Publishing System과 통합하면 웹 사이트에서 Scene7 뷰어를 사용하여 웹 사이트 방문자의 동작에 대한 보고서를 볼 수 있습니다. 예를 들어 웹 사이트 방문자가 Scene7 확대/축소 뷰어에서 확대/축소 타겟을 클릭하면 Adobe Analytics에서 이 작업을 기록합니다. Adobe Analytics 보고서는 Scene7 뷰어에서 사용자 활동에 대한 누적 정보를 수집할 수 있습니다.

Adobe Analytics 보고서를 사용하면 웹 사이트의 고객 활동을 명확하게 파악할 수 있습니다. 전환을 발생시키는 제품 프레젠테이션과 고객의 관심을 끌지 못한 제품 프레젠테이션을 확인할 수 있습니다.

Adobe Analytics에서 비디오 측정을 참조하십시오.

참고: Analytics를 Scene7 Publishing System과 통합하고 Analytics 보고서를 생성하려면 유효한 Adobe Analytics 계정이 필요합니다.

Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화

Adobe Analytics 하트비트 기반 비디오 보고 기능을 사용하면, Scene7에서 Adobe Analytics를 구성할 때 더 이상 네 개의 비디오 뷰어 이벤트(재생, 일시 중지, 중지, 중대한 이벤트)를 활성화할 필요가 없습니다. 비디오 하트비트는 최신 Scene7 HTML5 비디오 및 MixedMedia 뷰어에서 사용할 수 있습니다. 비디오 플레이어는 Adobe Analytics 비디오 보고서 내에서 보기 위한 추적 데이터를 생성합니다.

- Adobe Analytics 비디오 보고서와 Scene7과의 통합은 솔루션 변수를 지원하지만 사용자 지정 변수는 지원하지 않습니다. 솔루션 변수 및 사용자 지정 변수에 대한 자세한 내용은 [Analytics 비디오 보고 구성](#)을 참조하십시오.
- 1분 간격으로 증분되는 기본 세그먼트가 지원됩니다. 그러나 시간 증분을 기반으로 고객이 정의한 중대한 이벤트, % 중대한 이벤트 또는 오프셋 중대한 이벤트와 같은 사용자 지정 세그먼트 보고는 지원되지 않습니다.

비디오 하트비트 요구 사항 및 설정에 대한 자세한 내용은 [비디오 하트비트를 사용하여 Adobe Analytics에서 비디오 측정을 참조하십시오](#).

자신의 뷰어를 사용자 지정하고 비디오 하트비트를 사용하려는 경우, www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_kr에 있는 Adobe Developer Connection을 통해 다운로드할 수 있는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK에서 **Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화**를 참조하십시오.

참고: 라이선스를 받은 Adobe Analytics 솔루션에 비디오 하트비트가 포함되지 않는 경우에는, 이 장에 설명된 절차를 계속 사용하여 Scene7 뷰어 이벤트 및 변수에 Adobe Analytics 변수를 지정해야 합니다.

빠른 시작: Scene7과 Adobe Analytics 통합

이 빠른 시작은 Adobe Analytics 계측 키트를 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다.

1. Scene7을 통해 Adobe Analytics에 로그인하고 Adobe Analytics 보고서 변수 다운로드

참고: Adobe Analytics 보고서를 구성하고 Scene7 이벤트에 Adobe Analytics 보고서 변수를 일치시키려면, 먼저 자신이 Adobe Analytics에서 웹 서비스 액세스 그룹의 구성원으로 추가되어 있는지 확인하십시오. 이 그룹의 구성원은 인터페이스에 설정된 권한에 상관없이 Marketing Cloud의 웹 서비스 API를 통해 지정된 보고서 세트의 모든 보고서에 액세스할 수 있습니다. 그룹에 구성원을 추가하려면, Adobe Analytics에서 **관리 도구 > 사용자 관리 > 그룹 편집**을 클릭합니다.

웹 서비스 액세스 그룹의 구성원임을 확인했으면, Scene7에서 **설정 > 애플리케이션 설정 > Adobe Analytics**를 클릭합니다. Adobe Analytics 구성 페이지에서 **Adobe Analytics 로그인**을 클릭합니다.

249페이지의 “[Adobe Analytics에 로그인](#)”을 참조하십시오.

Adobe Analytics 로그인 대화 상자에서 자격 증명을 입력한 다음, **로그인**을 클릭합니다. 보고서 세트 드롭다운 메뉴에서 사용하려는 보고서 세트 이름을 선택합니다.

2. Scene7 뷰어 이벤트 및 Scene7 변수에 Adobe Analytics 보고서 변수 지정

Adobe Analytics 구성 페이지에서 Adobe Analytics 보고서에 원하는 정보를 지정합니다. 정보를 보려는 각 Scene7 뷰어 이벤트에 대해 보고서 세트의 Adobe Analytics 변수와 Scene7 변수를 선택합니다.

- 뷰어 이벤트는 보고서에서 측정하려는 사용자 이벤트에 대해 설명합니다.
- Scene7 변수는 보고서에서 제공하려는 사용자 이벤트에 대한 데이터에 대해 설명합니다.

Adobe Analytics 구성에서는 뷰어 이벤트를 활성화, 편집 및 삭제하는 도구도 제공합니다.

[Adobe Analytics 구성] 화면에서 [저장]을 클릭하면 사용자 활동을 측정하기 위한 사용자 지정 추적 코드가 Scene7 뷰어에 삽입됩니다. 이 기능을 사용하면 Adobe Analytics 보고서에서 사용자 활동을 추적할 수 있습니다.

250페이지의 “[Adobe Analytics 보고서 구성](#)”을 참조하십시오.

3. Scene7 뷰어 게시

Adobe Analytics 보고서에서 사용자 활동을 추적하는 코드가 포함된 뷰어가 Scene7 서버에 로드되도록 Scene7 뷰어를 게시합니다. 게시하면 이 정보가 뷰어에 포함되며 Adobe Analytics의 분석에 사용될 수 있습니다.

254페이지의 “[Adobe Analytics 구성 정보 게시](#)”를 참조하십시오.

4. 웹 사이트에 Scene7 뷰어 배치

Adobe Analytics 추적 코드가 포함된 Scene7 뷰어를 웹 사이트에 배치합니다.

5. Adobe Analytics 보고서를 보고 Adobe Analytics 통합 테스트

Adobe Analytics 보고서를 보려면, Adobe Analytics 웹 사이트로 이동합니다. [보고] 페이지에서는 데이터를 보고 그래프와 차트를 생성하여 각기 다른 뷰어로 사용자 활동을 측정할 수 있습니다.

255페이지의 “[Adobe Analytics 보고서를 보고 통합 테스트](#)”를 참조하십시오.

Adobe Analytics에 로그인

로그인하여 Adobe Analytics 보고서를 구성하고 Scene7 이벤트에 Adobe Analytics 보고서 변수를 일치시키려면, 먼저 자신이 Adobe Analytics에서 웹 서비스 액세스 그룹의 구성원으로 추가되어 있는지 확인하십시오. 이 그룹의 구성원은 인터페이스에 설정된 권한에 상관없이 Marketing Cloud의 웹 서비스 API를 통해 지정된 보고서 세트의 모든 보고서에 액세스할 수 있습니다. 그룹에 구성원을 추가하려면, Adobe Analytics에서 **관리 도구 > 사용자 관리 > 그룹 편집**을 클릭합니다.

Adobe Analytics에 로그인하려면

- 1 **설정 > 애플리케이션 설정**을 클릭합니다.

- 2 왼쪽 창의 [애플리케이션 설정]에서 **Adobe Analytics**를 클릭합니다.
- 3 Adobe Analytics 구성 화면에서 **Adobe Analytics 로그인**을 클릭합니다.
- 4 로그인] 대화 상자에서 회사 이름, 사용자 이름 및 암호를 입력합니다.
- 5 **로그인**을 클릭합니다.
- 6 보고서 세트를 선택하고 **확인**을 클릭합니다.

참고: Adobe Analytics에 처음 로그인하면 보고서 세트 드롭다운 목록이 비어 있습니다. 처음 로그인할 때는 보고서 세트를 선택하지 않습니다. 처음 로그인한 후 로그아웃하고 Adobe Analytics 화면으로 돌아갑니다. 다시 로그인하면 보고서 세트를 선택할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

250페이지의 “[Adobe Analytics 보고서 구성](#)”

Adobe Analytics 보고서 구성

Adobe Analytics 보고서에 포함할 정보를 Adobe Analytics에 알려 주려면, Adobe Analytics 구성 화면으로 이동합니다. 보고서를 구성하면 이 화면에 정보를 보려는 각 뷰어 이벤트에 해당하는 Adobe Analytics 변수와 Scene7 변수가 나열됩니다. 이러한 뷰어 이벤트-Adobe Analytics 변수-Scene7 변수 조합이 보고되는 정보를 결정합니다.

뷰어 이벤트를 변수와 연결하는 것은 물론 [Adobe Analytics 구성] 화면에서는 뷰어 이벤트를 활성화, 편집 및 삭제하는 도구도 제공합니다.

중요: Adobe Analytics에서 Adobe Analytics 보고서 설정을 변경할 때마다 Adobe Scene7 Publishing System 내에서 Adobe Analytics에 다시 로그인하여 Adobe Analytics 구성 설정을 다시 저장한 다음 다시 게시합니다.

249페이지의 “[Adobe Analytics에 로그인](#)”을 참조하십시오.

254페이지의 “[Adobe Analytics 구성 정보 게시](#)”를 참조하십시오.

Scene7 뷰어 이벤트 및 변수에 Adobe Analytics 변수 지정

[Adobe Analytics 구성] 화면을 사용하여 뷰어 이벤트를 Adobe Analytics 변수 및 Scene7 변수와 연결할 수 있습니다. 각 뷰어 이벤트에 대해 Adobe Analytics 변수 하나와 Scene7 변수 하나를 선택합니다. Adobe Analytics 구성 화면을 여는 방법에 대한 지침은 249페이지의 “[Adobe Analytics에 로그인](#)”을 참조하십시오.

Scene7 뷰어 이벤트 및 변수에 Adobe Analytics 변수 지정

- 1 Scene7에서 Adobe Analytics에 로그인한 후 보고서 세트를 선택하고 Adobe Analytics 구성 페이지의 표 오른쪽 끝 열에서 **활성화**를 클릭하여 뷰어 이벤트를 활성화합니다.
- 2 변수 열에서 원하는 뷰어 이벤트의 화살표 단추를 클릭하여 변수 쌍 선택을 표시합니다.
251페이지의 “[뷰어 이벤트](#)”를 참조하십시오.
- 3 Scene7 변수를 추가합니다.
253페이지의 “[Scene7 변수](#)”를 참조하십시오.
- 4 Adobe Analytics 변수를 추가합니다.
- 5 (선택 사항) 다른 변수 쌍을 추가하려면 **추가**를 클릭합니다.
- 6 [**저장**]을 클릭합니다.

[저장]을 클릭하면 뷰어 이벤트, 해당 Adobe Analytics 변수 및 Scene7 변수가 [Adobe Analytics 구성] 화면에 나열됩니다.

7 오른쪽 아래 모서리에서 **닫기**를 클릭합니다.

8 **게시 > 게시 제출**을 클릭하여 [이미지 제공 게시]를 실행합니다.

뷰어에 포함된 정보를 Scene7 서버에서 사용할 수 있으려면 게시해야 합니다.

기타 도움말 항목

254페이지의 “**뷰어 이벤트 활성화, 편집 및 삭제**”

뷰어 이벤트

뷰어 이벤트는 사용자가 Scene7 뷰어에서 수행하는 작업에 대해 설명합니다. 썸네일을 클릭하거나 비디오를 중지하는 등 사용자가 특정 작업을 시작하면 뷰어가 이벤트와 관련된 데이터와 함께 웹 페이지에 해당 이벤트를 "브로드캐스트"합니다.

다음 표에서는 [Adobe Analytics 구성] 화면에 추가할 수 있는 뷰어 이벤트에 대해 설명합니다.

뷰어 이벤트	AS3 뷰어 플랫폼 지원	HTML5 뷰어 플랫폼 지원 및 뷰어	설명
LOAD	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(전자 카탈로그, 플라이아웃, 회전 집합, 비디오, 확대/축소)	사용자가 뷰어를 시작할 때 발생합니다.
PAGE	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(전자 카탈로그)	eCatalog에서는 사용자가 페이지를 넘길 때 발생합니다. 타겟으로 지정된 확대/축소 뷰어에서는 사용자가 다른 타겟이나 색상 견본을 클릭할 때 발생합니다.
SWAP	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(전자 카탈로그, 플라이아웃, 회전 집합, 비디오, 확대/축소)	사용자가 다른 썸네일을 클릭하여 다른 이미지를 표시할 때 발생합니다.
항목	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(전자 카탈로그)	롤오버가 정의된 이미지 맵을 지원하는 뷰어에서는 사용자가 포인터를 이미지 맵 위로 이동하여 롤오버 텍스트를 읽을 때 발생합니다.
HREF	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(전자 카탈로그)	이미지 맵을 지원하는 뷰어에서는 사용자가 이미지 맵의 URL을 클릭할 때 발생합니다.
TARGET	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우		타겟으로 지정된 확대/축소 뷰어에서는 사용자가 확대/축소 타겟을 클릭하여 이미지의 일부를 확대/축소할 때 발생합니다.
SEARCH	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우		eCatalog에서는 사용자가 단어 검색을 수행할 때 발생합니다.
PLAY	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(비디오)	비디오 뷰어에서는 사용자가 [재생]을 클릭하여 비디오 재생을 시작할 때 발생합니다. 이 뷰어 이벤트를 활성화하는 다른 방법은 248페이지의 “ Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화 ”를 참조하십시오.

뷰어 이벤트	AS3 뷰어 플랫폼 지원	HTML5 뷰어 플랫폼 지원 및 뷰어	설명
PAUSE	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(비디오)	비디오 뷰어에서는 사용자가 [일시 중단]을 클릭하여 비디오를 일시 중단할 때 발생합니다. 이 뷰어 이벤트를 활성화하는 다른 방법은 248페이지의 " Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화 "를 참조하십시오.
STOP	추적 관리자 구성 요소가 뷰어에 통합된 경우	X(비디오)	비디오 뷰어에서는 사용자가 [중지]를 클릭하여 비디오 재생을 중지할 때 발생합니다. 참고: HTML5 뷰어 플랫폼의 경우 이 뷰어 이벤트는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 만든 사용자 지정 HTML5 뷰어에만 사용할 수 있습니다. 이 뷰어 이벤트를 활성화하는 다른 방법은 248페이지의 " Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화 "를 참조하십시오.
MILESTONE	X	X(비디오)	비디오 뷰어에서는 사용자가 비디오를 0, 25, 50, 75 또는 100% 시청할 때 중대한 이벤트가 생성됩니다. 이 뷰어 이벤트를 활성화하는 다른 방법은 248페이지의 " Adobe Analytics 비디오 보고서 활성화 "를 참조하십시오.
견본		X(플라이아웃, 확대/축소)	이 뷰어 이벤트는 Scene7 Publishing System에서 페이지 뷰어 이벤트에 매핑됩니다. 참고: 이 HTML5 플랫폼 뷰어 이벤트는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 만든 사용자 지정 HTML5 뷰어에만 사용할 수 있습니다.

뷰어 이벤트	AS3 뷰어 플랫폼 지원	HTML5 뷰어 플랫폼 지원 및 뷰어	설명
확대/축소		X(전자 카탈로그, 회전 집합, 확대/축소)	Adobe Analytics에서 추적하지 않습니다. 참고: 이 HTML5 플랫폼 뷰어 이벤트는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 만든 사용자 지정 HTML5 뷰어에만 사용할 수 있습니다.
패닝		X(전자 카탈로그, 회전 집합, 확대/축소)	Adobe Analytics에서 추적하지 않습니다. 참고: 이 HTML5 플랫폼 뷰어 이벤트는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 만든 사용자 지정 HTML5 뷰어에만 사용할 수 있습니다.
회전		X(회전 집합)	Adobe Analytics에서 추적하지 않습니다. 참고: 이 HTML5 플랫폼 뷰어 이벤트는 Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 만든 사용자 지정 HTML5 뷰어에만 사용할 수 있습니다.

Scene7 변수

[Adobe Analytics 구성] 화면의 각 뷰어 이벤트에 대해 Adobe Analytics 변수 하나와 Scene7 변수 하나를 선택합니다. Scene7 변수는 보고서에 대해 가져올 수 있는 데이터를 나타냅니다. 예를 들어 searchTerm 변수는 eCatalog 검색에 사용되는 키워드를 나열합니다.

다음 표에서는 Scene7 변수에 대해 설명합니다.

Scene7 변수	설명
asset	Scene7 Publishing System 자산 ID 또는 비디오 경로 파일
viewerId	각기 다른 뷰어 유형에 지정된 임의 번호입니다.
pageLabel	eCatalog에서는 뷰어에 표시되는 페이지입니다.
레이블	레이블 값(문자열)입니다.
frame	이미지 집합의 페이지 또는 페이지 참조입니다.
rollover_keyRaw	처리된 부분만이 아니라 전체 HREF 값입니다.
rollover_keyProc	이미지 맵에 참조된 항목의 ID입니다.(href 및 항목 이벤트에 유효함).
searchTerm	eCatalog 검색에 사용되는 단어입니다.
timeStamp	비디오 뷰어에서 선택한 재생, 중지 및 일시 중단입니다.
progress	완료된 중대한 이벤트의 비율입니다.
targetId	ID 값(숫자)입니다.

뷰어 이벤트 활성화, 편집 및 삭제

[Adobe Analytics 구성] 화면에서 뷰어 이벤트를 활성화, 편집 및 삭제할 수 있습니다.

활성화 뷰어 이벤트를 활성화하거나 비활성화하려면 [활성] 확인란을 선택하거나 선택 취소합니다.

편집 뷰어 이벤트를 선택하고 [편집] 단추를 클릭합니다. [Adobe Analytics 변수] 대화 상자에서 다른 Adobe Analytics 변수와 Scene7 변수를 선택하고 [저장]을 클릭합니다. 자세한 내용은 250페이지의 “[Scene7 뷰어 이벤트 및 변수에 Adobe Analytics 변수 지정](#)”을 참조하십시오.

삭제 뷰어 이벤트를 선택하고 [삭제] 단추를 클릭합니다.

Adobe Analytics 구성 정보 게시

[Adobe Analytics] 보고서 구성 정보가 Scene7 서버로 전송되도록 Scene7 뷰어를 게시합니다. 이 정보는 뷰어에 포함됩니다. 뷰어에 포함된 정보를 Scene7 서버에서 사용할 수 있으려면 게시해야 합니다. 사용자가 뷰어에서 활동을 수행한 후 정보가 서버에서 Adobe Analytics 릴레이될 수 있습니다.

중요: Adobe Analytics에서 Adobe Analytics 보고서 설정을 변경할 때마다 Adobe Scene7 Publishing System 내에서 Adobe Analytics에 다시 로그인하여 Adobe Analytics 구성 설정을 다시 저장한 다음 다시 게시합니다.

249페이지의 “[Adobe Analytics에 로그인](#)”을 참조하십시오.

250페이지의 “[Adobe Analytics 보고서 구성](#)”을 참조하십시오.

구성 정보를 게시하려면

- 1 글로벌 탐색 막대에서 [게시]를 클릭합니다.
- 2 [게시] 대화 상자에서 [게시 시작]을 클릭합니다.

Adobe Analytics 계측 키트를 사용하여 뷰어 계측

Adobe Analytics 계측 키트를 사용하여 ActionScript 3.0(AS3) 뷰어를 Adobe Analytics와 통합할 수 있습니다.

사전 정의된 Scene7 HTML5 뷰어 사전 설정을 사용하는 경우 Adobe Analytics에 데이터를 보내는 데 필요한 모든 구현 코드가 이미 이러한 사전 설정에 포함되어 있습니다. 사용자의 추가 작성이 필요하지 않습니다. 하지만 HTML5 Viewer SDK를 사용하여 고유한 사용자 지정 HTML5 뷰어를 만들도록 선택하는 경우, Adobe Analytics 추적 관리자 구성 요소를 사용하는 방법에 대한 지침은 [Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK 사용자 안내서](#)를 참조하십시오.

Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK 사용자 안내서는 Adobe Developer Connection에서 SDK 다운로드의 일부로 제공됩니다.

www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_kr을 참조하십시오.

Scene7 Publishing System에서 Adobe Analytics 추적 설정

모든 AS3 Flash 뷰어에 대해 다음 JavaScript를 HTML 컨테이너(일반적으로 <head> 요소)에 추가합니다.

```
<!-- ***** Site Catalyst Tracking ***** --><script type="text/javascript"
src="http://s7d6.scene7.com/s7viewers/s_code.jsp?company=<SPS Company ID>&preset=companypreset-
1"></script>
```

Company는 SPS 회사 이름으로 설정됩니다. &preset은 회사 사전 설정 이름이 companypreset인 경우 선택 사항입니다. 이러한 경우 companypreset-1, companypreset-2 등이 될 수 있습니다. 숫자가 클수록 사전 설정의 최신 인스턴스입니다. 올바른 회사 사전 설정 값 이름을 확인하려면 [URL 복사]를 클릭하고 preset= 매개 변수를 확인하여 회사 사전 설정 이름을 찾습니다.

이제 Adobe Analytics 추적 코드에 뷰어 이벤트를 전송하는 함수를 추가합니다.

s7ComponentEvent() 함수를 컨테이너 HTML(또는 JSP, ASPX, 기타)에 추가합니다.

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {  
s7track(eventData); }
```

함수 이름은 대/소문자를 구분합니다. s7componentEvent로 전달되는 필수 매개 변수는 마지막 매개 변수인 eventData뿐입니다. s7track()은 위에서 포함된 s_code.jsp에 정의됩니다. s7track은 각 이벤트당 모든 추적을 처리합니다. Adobe Analytics로 전송되는 데이터를 추가로 사용자 지정하려면 이 영역에서 수행합니다.

HREF 및 ITEM 이벤트 활성화

이미지 맵 편집을 통해 뷰어에서 HREF(롤오버) 및 ITEM(마우스 클릭/터치) 이벤트를 활성화할 수 있습니다. 뷰어 콘텐츠와 연결된 이미지 맵 내에서 HREF 및 ITEM의 식별자를 정의합니다. 이미지 맵 내의 HREF 값에 &rolloverKey= 매개 변수를 추가합니다.

Adobe Analytics 보고서를 보고 통합 테스트

Adobe Analytics에서 필요한 변수를 만들고 이 변수를 Scene7 이벤트에 연결하고 필요한 구현 단계를 완료한 후, 해당 설정을 테스트해야 합니다. Adobe Analytics 자체 내에서 데이터가 캡처되고 있는지 테스트하고 확인할 수 있습니다. 여기에서 설정이 작동하는 경우, 추가 단계가 필요하지 않습니다. 위 단계를 수행하고 하나 이상의 사용자 지정 트래픽 변수에 Scene7 이벤트 데이터를 연결한다고 가정할 경우 이 워크플로우에 따라 Adobe Analytics 내에서 데이터를 테스트합니다.

Adobe Analytics 보고서를 보고 통합을 테스트하려면

- 1 사용자 계정(특히 캡처할 지표를 브로드캐스트하는 계정)으로 Scene7 뷰어를 시작하고 여기에서 상호 작용하면서 일부 이벤트 데이터를 만듭니다.

예를 들어 이미지 집합에서 가장 인기 있는 대체 보기를 측정하려는 경우 이미지 집합을 미리 보고 다른 썸네일 이미지를 클릭합니다.

- 2 Adobe Analytics 내에서 [사용자 지정 트래픽] > [사용자 지정 트래픽 1-10] > [Prop 이름]으로 이동하여 메뉴 선택 항목에서 트래픽 Prop 이름을 선택합니다.

예를 들어, 샘플 계정으로 LoadAsset Prop에 액세스하려는 경우 적절한 메뉴 선택 항목은 [사용자 지정 트래픽] > [사용자 지정 트래픽 1-10] > [LoadAsset]입니다. 11개 이상의 사용자 지정 Prop이 있는 경우 메뉴 선택 항목도 추가로 표시될 수 있습니다.

- 3 Adobe Analytics에 의해 생성된 차트를 봅니다. 일반적으로 단일 지표에 대한 데이터일 뿐입니다. 이 데이터와 관련된 자산(예: 50%까지만 시청되고 있는 비디오 또는 집합에서 가장 인기 있는 이미지)에 대해서도 알고 싶은 경우 이 이벤트의 자산 데이터도 캡처하십시오.

참고: 모든 Scene7 뷰어 데이터가 표시되고 Adobe Analytics의 사용자 지정 트래픽 보고서 또는 사용자 지정 전환 보고서에 보고됩니다.

자세한 내용은 www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_kr을 참조하십시오.

Adobe Analytics 추적 비활성화

Adobe Analytics 추적을 비활성화하려면

- 1 Scene7 Publishing System의 Adobe Analytics 구성 페이지에서 모든 이벤트를 드래그합니다.
- 2 저장 후 게시합니다.

이렇게 하면 **CopyURL** 함수에서 얻은 URL과 Scene7을 통한 지원이 꺼집니다. 사용자 지정 추적을 구현하는 경우 사용자 지정 구현과의 충돌을 방지하기 위해 구성 페이지에 설정된 Adobe Analytics 추적을 비활성화합니다.

19장: Test&Target 통합

Adobe® Test&Target™을 사용하면 여러 A/B 및 다변수 테스트를 빠르게 연속해서 실행하고 효과를 측정하고 세그먼테이션, 타겟팅 및 자동화된 개인 설정을 통해 온라인 콘텐츠의 관련성을 높이는 과정을 마케터가 직접 제어할 수 있습니다.

Scene7 Publishing System을 통해 Test&Target 캠페인을 위한 오피와 오피 집합을 만들 수 있습니다. 예를 들어 동일한 리치 미디어 자산의 세 가지 변형을 사용하여 오피 집합을 만들고 Test&Target에서 보다 향상된 전환 증가를 제공하는 자산을 확인하게 할 수 있습니다. 기본 템플릿이나 개별 이미지에서 오피와 오피 집합을 만들 수 있습니다. 오피 집합이 Adobe Test&Target에 푸시되거나 저장되고 여기서 오피가 mBox 및 환경과 연결되면 Test&Target은 캠페인을 실행하여 클릭스투와 전환 성능이 가장 좋을 것 같은 웹 사이트 변형을 확인할 수 있습니다.

동적 Scene7 콘텐츠를 보다 효율적으로 사용자 지정하려면 Test&Target HTML 오피를 사용합니다. 자세한 내용은 Test&Target 제품 설명서를 참조하십시오.

참고: Scene7 Publishing System에서 Test&Target을 사용하려면 유효한 Adobe Test&Target 계정이 필요합니다.

빠른 시작: Test&Target 통합

이 빠른 시작은 Test&Target HTML 오피 집합을 빨리 시작하고 실행하는 데 도움이 됩니다. 1-3 단계를 수행하십시오. 각 단계 뒤에는 자세한 정보를 확인할 수 있는 항목 제목의 상호 참조가 있습니다.

1. [애플리케이션 일반 설정] 화면에서 Test&Target URL 입력

Scene7을 Test&Target과 통합하려면 Test&Target URL이 필요합니다. .com까지 포함하여 Test&Target URL의 일부를 복사하고 Scene7 [애플리케이션 일반 설정] 화면에 입력합니다. 258페이지의 “[Scene7 및 Test&Target 통합](#)”을 참조하십시오.

2. 오피 집합 만들기

매개 변수화된 템플릿이나 이미지를 사용하여 오피 집합을 만듭니다. [Test&Target 오피 집합] 화면에서 HTML 오피 집합을 만듭니다. 이 화면을 열려면 템플릿이나 이미지를 선택한 다음 [작성] > [Test&Target 오피 집합]을 선택합니다.

템플릿을 사용하여 오피를 만들려면 [추가 및 미리 보기] 단추를 클릭하고 [추가 및 미리 보기] 화면에서 매개 변수 값을 변경합니다.

이미지를 사용하여 오피를 만들려면 이미지를 [Test&Target 오피 집합] 화면으로 드래그합니다. [미리 보기] 단추를 클릭하여 오피 집합의 이미지 한 개나 모든 이미지에 대한 이미지 사전 설정을 선택합니다.

오피 집합을 만든 후 저장합니다.

258페이지의 “[오피 집합 만들기](#)”를 참조하십시오.

3. 오피 집합을 Test&Target으로 푸시

[Test&Target 오피 집합] 화면에서 [오피 푸시] 단추를 클릭하고 [Test&Target 로그인] 대화 상자에서 로그인 자격 증명을 입력합니다. 261페이지의 “[오피 집합을 Test&Target으로 푸시](#)”를 참조하십시오.

Scene7 및 Test&Target 통합

Scene7을 Test&Target과 통합하려면 먼저 Scene7 [애플리케이션 일반 설정] 화면에 Test&Target URL을 입력해야 합니다. Test&Target URL을 얻고 [애플리케이션 일반 설정] 화면에서 입력하려면 다음 단계를 수행합니다.

1 다음 주소에서 [Test&Target 로그인] 창으로 이동합니다. <https://admin.testandtarget.omniture.com>.

2 자격 증명을 입력하고 [로그인] 단추를 클릭합니다.

3 로그인한 후 브라우저의 주소 표시줄에서 .com까지 포함하여 URL을 복사합니다.

예를 들어 주소 표시줄에서 가상의 URL(URL 경로는 두 가지 예에서 처럼 항상 백슬래시가 아닌 슬래시 포함)인 <https://admin16.testandtarget.omniture.com/admin/home.do>인 경우, 이 가상의 URL인 <https://admin16.testandtarget.omniture.com> 부분을 복사합니다.

5단계에서 복사한 URL 부분을 Scene7 [애플리케이션 일반 설정] 화면에 붙여 넣습니다.

4 Scene7에서 [설정] > [애플리케이션 설정]을 선택하여 [애플리케이션 일반 설정] 화면을 엽니다.

5 [Test&Target 서버 이름] 필드에 3단계에서 복사한 URL을 붙여 넣습니다.

6 [닫기]를 클릭합니다.

오퍼 집합 만들기

다음 중 원하는 유형의 오퍼 집합을 만들 수 있습니다.

- 비디오 다시 자르기
- 비디오
- 매개 변수화된 템플릿
- 이미지

비디오 다시 자르기 및 템플릿의 경우 **추가 및 미리 보기**를 클릭하고 선택한 매개 변수를 설정합니다. 다른 오퍼 집합 유형에는 매개 변수가 포함되지 않지만 **미리 보기**를 클릭하고 사용 가능한 사전 설정을 변경하여 사용자 지정할 수 있습니다.

Scene7에서는 오퍼 집합을 만들고 편집하기 위한 도구를 제공합니다.

중요: 오퍼 집합을 만들기 전에 집합에 사용하려는 모든 자산을 Scene7 Publishing System에 반드시 게시합니다. 86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

174페이지의 “[템플릿 매개 변수 만들기](#)”

234페이지의 “[비디오 다시 자르기 템플릿 만들기](#)”

오퍼 집합 유형

다음 오퍼 집합 유형에서 오퍼 집합을 만듭니다.

이미지 오퍼 집합에 사용할 이미지를 어셈블할 수 있습니다. 각 이미지는 집합에서 각기 다른 오퍼를 구성합니다.

이미지 템플릿 Scene7에서 [작성] > [템플릿 기본] 명령을 사용하여 이미지 템플릿을 매개 변수화할 수 있습니다. 매개 변수를 통해 템플릿의 구성 요소(텍스트 프레임의 텍스트, 여러 이미지)를 바꾸고 사용자 지정할 수 있습니다. 예를 들어 오퍼 집합의 경우 템플릿 매개 변수를 사용하여 오퍼 집합에 동일한 이미지의 변형을 만들 수 있습니다. 이미지 템플릿을 만들고 매개 변수화하는 방법에 대한 자세한 내용은 174페이지의 “[템플릿 매개 변수 만들기](#)”를 참조하십시오.

비디오 오퍼 집합에 사용할 비디오를 어셈블할 수 있습니다. 각 비디오는 집합에서 각기 다른 오퍼입니다.

비디오 다시 자르기 마스터 비디오를 비디오 다시 자르기로 향상시켜 비디오 내에서 직접 대화식 쇼핑 환경을 만들 수 있습니다. 예를 들어 클릭 가능한 제품 핫스팟을 추가하여 관련 정보를 제공하거나 조치 수행 질문 단추를 추가하여 비디오에서 구매를 활성화할 수 있습니다.

매개 변수로 표시된 템플릿이나 비디오 다시 자르기를 사용하여 오퍼 집합 만들기

오퍼 집합을 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

매개 변수로 표시된 템플릿이나 비디오 다시 자르기를 사용하여 오퍼 집합 만들기

- 1 템플릿, 배너 또는 비디오 다시 자르기를 선택합니다.
- 2 **작성 > Test&Target 오퍼 집합**을 클릭합니다.
[Test&Target 오퍼 집합] 화면이 열립니다. 이 화면에는 오퍼 집합의 오퍼가 나열됩니다. 목록에서 첫 번째 항목은 개체입니다.
- 3 개체를 선택하고 **추가 및 미리 보기**를 클릭합니다.
이 페이지의 왼쪽에는 템플릿의 매개 변수와 해당 값이 나열됩니다.
- 4 매개 변수 값을 변경하여 오퍼를 만듭니다. 예를 들어 테스트 필드에 다른 텍스트를 입력하거나, 레이어 크기를 변경하거나, 한 이미지를 다른 이미지로 바꾸거나, 다른 뷰어 사전 설정을 선택합니다.
- 5 **저장** 또는 **다른 이름으로 저장**을 클릭하여 오퍼를 오퍼 집합의 일부로 저장합니다.
[Test&Target 오퍼 집합] 화면에 직접 만든 오퍼가 나열됩니다.
- 6 3-5 단계를 반복하여 집합에 대한 추가 오퍼를 만듭니다.
- 7 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 8 **닫기**를 클릭하고, 오퍼 집합의 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

[Test&Target 오퍼 집합] 화면을 닫기 전에 오퍼 집합을 Test&Target으로 푸시합니다. 261페이지의 “[오퍼 집합을 Test&Target으로 푸시](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

260페이지의 “[오퍼 집합 편집](#)”

이미지나 비디오를 사용하여 오퍼 집합 만들기

오퍼 집합을 만들 때, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	게시됨	게시됨
아니오	게시 취소됨	세트 구성원은 게시된 상태나 게시되지 않은 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

이미지나 비디오를 사용하여 오픈 집합 만들기

1 Test&Target 오픈 집합 화면이나 [격자 보기] 또는 [목록 보기]에서 시작하여 오픈 집합에 사용할 이미지나 비디오를 모으고 다음 방법 중 하나를 사용하십시오.

[Test&Target 오픈 집합] 화면 작성 > Test&Target 오픈 집합을 클릭합니다. 이미지나 비디오를 화면으로 드래그합니다. 다양한 크기의 비디오나 이미지를 만들려면 이미지나 비디오의 여러 복사본에서 끌어 각 크기를 개별적으로 설정합니다.

그리드 또는 목록 보기 이미지나 비디오를 선택한 다음 **작성 > Test&Target 오픈 집합**을 클릭합니다.

2 원할 경우, 이미지 또는 비디오를 선택하고 **미리 보기**를 클릭합니다. 이 오픈 미리 보기 페이지에서 선택한 이미지 또는 비디오나 오픈 집합의 모든 이미지 또는 비디오의 크기와 모양을 변경할 수 있습니다.

- 사전 설정을 선택하여 이미지나 비디오의 모양과 크기를 변경합니다.
- [선택한 사전 설정 전체 적용] 확인란을 클릭하여 선택한 사전 설정을 오픈 집합의 모든 오픈에 적용합니다.

저장을 클릭하여 변경 사항을 이미지나 비디오 오픈에 저장합니다. **닫기**를 클릭하여 [Test&Target 오픈 집합] 페이지로 돌아갑니다.

3 오픈 집합에 사용할 오픈을 만들고 다른 이미지의 이미지 사전 설정을 선택한 후 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

4 **닫기**를 클릭하고, 오픈 집합에 사용할 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

[Test&Target 오픈 집합] 화면을 닫기 전에 오픈 집합을 Test&Target으로 푸시합니다. 261페이지의 “[오픈 집합을 Test&Target으로 푸시](#)”를 참조하십시오.

오픈 집합 편집

편집 대상이 게시된 세트인지 게시 취소된 세트인지에 따라, **저장 후 게시** 옵션은 다음과 같이 세트와 세트 구성원에 영향을 줍니다.

세트를 이미 게시했습니까?	편집 내용을 저장하기 전에 [저장 후 게시] 옵션을 선택했습니까?	저장 후 세트 상태	저장 후 세트 구성원 상태
예	예	게시됨	게시됨
예	아니오	게시됨	기존 세트 구성원은 게시된 상태를 유지합니다. 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.
아니오	예	게시됨	게시됨
아니오	아니오	게시 취소됨	기존 세트 구성원과 편집 중에 새로 추가한 모든 세트 구성원은 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

오퍼 집합 편집

1 오퍼 집합을 편집하려면 [그리드] 보기나 [목록] 보기에서 오퍼 집합을 표시하고 해당 [편집] 물오버 단추를 클릭합니다.

[Test&Target 오퍼 집합] 화면이 열립니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

오퍼 제거 오퍼를 선택하고 [삭제] 단추를 클릭하여 집합에서 오퍼를 제거합니다.

오퍼 추가 오퍼 추가 방법은 작업 중인 오퍼 집합 유형에 따라 달라집니다.

• 템플릿 및 비디오 다시 자르기: **추가 및 미리 보기**를 클릭하고 [오퍼 추가 및 미리 보기] 페이지에서 다른 오퍼를 만듭니다.

• 이미지 및 비디오: 이미지나 비디오를 [Test&Target 오퍼 집합] 페이지로 드래그합니다.

참고: 캠페인과 연결된 오퍼 집합은 삭제할 수 없습니다. 캠페인과 연결된 오퍼 집합을 삭제하려면 Test&Target으로 로그인한 다음 캠페인 연결을 먼저 제거합니다. 캠페인에서 연결을 제거한 후에도 Test&Target에 로그인하여 Scene7 Publishing System에서만 자산을 삭제할 수 있으며 Test&Target 내에서는 삭제할 수 없습니다.

3 편집을 완료하면 페이지 오른쪽 하단에서 **저장 후 게시**(기본값)가 선택되어 있는지 확인합니다.

4 **저장**을 클릭하고 저장 폴더를 선택한 다음에 세트 이름을 입력하고 **저장**을 클릭합니다.

오퍼 집합 삭제

삭제된 오퍼 집합은 휴지통으로 이동합니다. 하지만 삭제된 세트 내의 구성원(또는 "하위")은 휴지통으로 이동하지 않고, 각각 기존의 게시된 상태나 게시 취소된 상태를 유지합니다.

86페이지의 “수동으로 자산 게시” 및 86페이지의 “수동으로 자산 게시 취소”를 참조하십시오.

오퍼 집합 삭제

1 [격자 보기], [목록 보기] 또는 [상세 보기]에서 오퍼 집합을 하나 이상 선택합니다.

2 글로벌 탐색 막대에서 **파일 > 삭제 > 삭제**를 클릭합니다.

오퍼 집합을 Test&Target으로 푸시

오퍼 집합을 만들거나 편집한 후 다음 단계를 수행하여 Test&Target에 푸시합니다.

1 [Test&Target 오퍼 집합] 화면에서 [오퍼 푸시] 단추를 클릭합니다.

2 로그인 자격 증명을 입력합니다.

3 [로그인] 단추를 클릭합니다.

Test&Target으로 전송하는 동안 접두어 S7_이 오퍼 이름 시작 부분에 자동으로 첨부됩니다. 이 접두어는 Test&Target 오퍼 목록에서 Scene7 오퍼를 쉽게 찾을 수 있도록 하기 위해 첨부됩니다. 예를 들어 오퍼가 S7_<오퍼 집합 이름>_<오퍼 이름>으로 표시됩니다.

SPS는 Test&Target 위젯 오퍼에 푸시합니다. 위젯 오퍼를 사용하여 Test&Target 외부에서 자체 오퍼 콘텐츠를 호스팅할 수 있습니다. 위젯 오퍼는 Test&Target 외부에 호스팅된 표준 오퍼와 비슷합니다. 위젯 오퍼를 사용하면 Test&Target이 서버에 저장된 오퍼 콘텐츠를 배포하여 보다 정밀한 동적 사용을 허용할 수 있습니다. 위젯 오퍼는 URL에서 콘텐츠를 검색하고 대략 2시간 동안 해당 콘텐츠를 캐싱 및 제공합니다. 위젯 오퍼는 Test&Target 외부의 다른 오퍼에서 제공하지 않는 동적 콘텐츠 생성 기능을 제공합니다. 오퍼를 제공하는 mbox에 mboxProductID, mbox.offerId 등의 mbox 매개 변수가 포함되어 있으면 productID=[PRODUCT_ID] 및 offerID=[OFFERID] URL 매개 변수가 요청된 URL에 추가됩니다. 위젯 오퍼 URL에서 사용할 수 있는 서비스는 이러한 매개 변수를 사용하여 mbox의 제품 또는 주문 정보를 사용하는 Test&Target 외부의 콘텐츠를 반환할 수 있습니다. API를 통해 위젯 오퍼에 액세스하여 Test&Target 외부에서 프로그래밍 방식으로 오퍼를 만들 수도 있습니다.

20장: 사용자 생성 콘텐츠

UGC(사용자 생성 콘텐츠) 사용은 전용 Scene7 저장소에 자산을 업로드하고 관련 작업을 수행하는 과정으로 구성됩니다.

UGC는 다음과 같은 파일 형식을 지원합니다.

- 래스터: JPG, PNG, TIFF
- 벡터: AI, EPS, PDF(PDF 파일이 이전에 열리고 Adobe Illustrator CS6에 저장된 경우에만)

자산을 업로드하기 전에 공유 비밀 키를 받습니다. 이 키를 사용하여 업로드 토큰을 검색합니다. 자산을 업로드하고 다른 UGC 작업을 수행할 때 업로드 토큰을 전송합니다.

공유 비밀 키와 업로드 토큰을 검색한 후 사용자 생성 콘텐츠에 대해 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 자산을 업로드합니다.
262페이지의 “[이미지 자산 또는 벡터 자산 업로드](#)”를 참조하십시오.
- 이미지 자산 메타데이터를 가져옵니다.
266페이지의 “[이미지의 자산 메타데이터 가져오기](#)”를 참조하십시오.
- 업로드한 자산을 삭제합니다.
270페이지의 “[업로드한 자산 삭제](#)”를 참조하십시오.
- 회사의 디스크 공간 사용 정보를 가져옵니다.
271페이지의 “[디스크 사용 정보 가져오기](#)”를 참조하십시오.

이미지 자산 또는 벡터 자산 업로드

이미지 자산을 업로드하려면 먼저 공유 비밀 키를 요청합니다. 이 공유 보안 키를 사용하여 업로드 토큰을 검색합니다. 그런 다음 업로드 토큰을 사용하여 이미지 자산 또는 벡터 자산을 업로드합니다.

공유 보안 키 요청

Scene 7 기술 지원팀(7support@adobe.com)에 이메일을 보내 공유 보안 키를 요청합니다.

이메일 메시지에 이미지 자산을 업로드하는 데 사용할 회사 이름을 제공합니다. Scene7으로부터 키를 받은 후 나중에 사용하기 위해 로컬에 저장합니다.

업로드 토큰 검색

업로드 토큰은 아무도 동일한 공유 보안 키를 사용하여 자산을 업로드할 수 없게 하며, 업로드가 합법적이고 신뢰할 수 있는 소스에서 제공된 것인지 확인합니다.

업로드 토큰은 특정 시간 동안만 사용할 수 있는 영숫자 문자열입니다. 해당 공유 보안 키로 대체하고 다음 URL을 사용하여 업로드 토큰을 검색합니다.

- 이미지

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602
```

이 예에서 공유 보안 키는 fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602입니다.

• 벡터

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9
```

이 예에서 공유 보안 키는 2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9입니다.

기본적으로 업로드 토큰은 검색한 지 5분(300초) 후에 만료됩니다. 추가 시간을 요청하려면 URL에 expires와 요청하는 시간(초)을 포함합니다. 예를 들어 다음 샘플 이미지 URL은 1800초 동안 유효한 업로드 토큰을 검색합니다.

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800
```

이미지에 대한 성공적인 응답은 다음과 같습니다.

```
<?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>
```

이후 요청에 사용하기 위해 업로드 토큰을 로컬에 저장합니다.

URL 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 업로드 토큰을 검색할 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수 또는 선택 사항	값
op	필수	get_uploadtoken
shared_secret	필수	업로드를 수행하는 회사의 공유 보안 키입니다.
expires	선택적	업로드 토큰이 유효한 시간(초)입니다. 지정하지 않으면 기본값은 300초입니다.

샘플 이미지 URL:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600
```

샘플 벡터 URL:

```
http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9&expires=5000
```

허용되는 HTTP 메서드: GET 및 POST

이제 이미지 자산을 업로드할 수 있습니다.

263페이지의 “[이미지 자산 업로드](#)”를 참조하십시오.

이미지 자산 업로드

특정 시간 동안 유효한 업로드 토큰을 검색한 후 이미지 자산을 업로드할 수 있습니다. 다음 예와 같이 자산을 멀티파트/양식 계 시로 업로드하고 나머지 값을 URL 쿼리 문자열로 보냅니다.

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

upload_token 및 company_name 필드는 필수입니다.

262페이지의 “업로드 토큰 검색”을 참조하십시오.

262페이지의 “공유 보안 키 요청”을 참조하십시오.

다음 예와 같이 다른 선택적 값을 URL 쿼리 문자열로 보낼 수도 있습니다.

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company&file_limit=2000000&file_exts=jpg,gif
```

file_limit 매개 변수는 파일 크기 제한(바이트)을 지정합니다. file_exts 매개 변수는 업로드할 수 있는 파일 이름 확장자를 지정합니다. 두 값은 모두 선택 사항입니다.

허용되는 파일 이름 확장자와 파일 크기 제한에 대해 애플리케이션에서 글로벌 제한이 설정됩니다. 요청에 보내는 내용이 글로벌 제한의 하위 집합이면 허용됩니다. 글로벌 제한은 다음과 같습니다.

글로벌 제한	값
모든 클라이언트의 파일 크기	20 MB
업로드가 지원되는 이미지 파일 형식	BMP, GIF, JPG, PNG, PSD

다음 HTML 양식을 사용하여 자산을 업로드할 수 있습니다. 이 양식에서 사용자는 다음 정보를 입력해야 합니다.

- 회사 이름
- 업로드 토큰
- 파일 크기 제한
- 파일 이름 확장자 목록
- 업로드할 파일 이름

UGC 이미지 업로드 테스트 페이지:

회사 이름

업로드 토큰

파일 크기 제한(바이트) 바이트

허용되는 파일 확장자

색상 프로파일 유지 예 아니요

파일 이름 유지 예 아니요

업로드할 파일:

이미지를 업로드하려면 "제출" 클릭:

자산 업로드에 사용되는 HTML 양식

다음 HTML 코드는 브라우저 창에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭한 다음 그림에 표시된 양식에 대해 [소스 보기]를 클릭할 때 표시됩니다. 이 코드는 사용자가 [전송]을 클릭할 때 실행되는 POST 메시드와 해당 URL 쿼리 문자열을 보여 줍니다.


```
<?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>
```

참고: 업로드한 자산(JPG, GIF 등)이 PTIFF 형식으로 전환되고 응답에서 해당 PTIFF 자산에 대한 직접 링크를 보냅니다.

자산은 다른 ImageServing 리소스와 같으며, 자산에 처리 쿼리를 적용할 수 있습니다. 예를 들어 다음 URL은 지정한 너비와 높이로 늘린 자산을 요청합니다.

```
http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?&wid=800&hei=100&fit=stretch
```

멀티파트/양식 게시로 업로드할 자산을 보내고 나머지 값을 URL 쿼리 문자열로 보냅니다. URL 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 자산을 업로드할 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수 또는 선택 사항	값
op	필수	upload
upload_token	필수	회사와 관련된 공유 보안 키의 업로드 토큰입니다.
company_name	필수	업로드를 수행하는 회사 이름입니다.
file_limit	선택적	자산의 파일 크기 제한(바이트)입니다.
file_exts	선택적	이미지 자산 파일에 허용되는 확장자 목록입니다.
preserve_colorprofile	선택적	임베드된 색상 프로필을 유지하고 업로드한 파일을 PTIFF 형식으로 전환합니다. 가능한 값은 true 또는 false입니다. 기본값은 false입니다.
preserve_filename	선택적	업로드한 자산의 파일 이름을 유지합니다. 가능한 값은 true 또는 false입니다. 기본값은 false입니다.

참고: 업로드할 자산을 멀티파트 POST 요청의 유일한 필드로 보내야 합니다.

샘플 URL:

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company
```

허용되는 HTTP 메서드:

POST

이미지의 자산 메타데이터 가져오기

다음 예와 같이 image_info를 사용하여 업로드한 자산의 메타데이터를 검색할 수 있습니다.

```
https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif
```

성공적인 응답의 예는 다음과 같습니다.

```
<?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 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 자산에 대한 정보를 요청할 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수 또는 선택 사항	값
op	필수	image_info
shared_secret	필수	회사의 공유 보안 키입니다.
image_name	필수	이미지 이름입니다.

샘플 URL:

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif

허용되는 HTTP 메서드:

GET 및 POST

벡터 자산 업로드

특정 시간 동안 유효한 업로드 토큰을 검색한 후 벡터 자산을 업로드할 수 있습니다. 다음 예와 같이 자산을 멀티파트/양식 게시로 업로드하고 나머지 값을 URL 쿼리 문자열로 보냅니다.

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company

upload_token 및 company_name 필드는 필수입니다.

262페이지의 “[업로드 토큰 검색](#)”을 참조하십시오.

262페이지의 “[공유 보안 키 요청](#)”을 참조하십시오.

다음 예와 같이 다른 선택적 값을 URL 쿼리 문자열로 보낼 수도 있습니다.

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 매개 변수는 파일 크기 제한(바이트)을 지정합니다. file_exts 매개 변수는 업로드할 수 있는 파일 이름 확장자를 지정합니다. 두 값은 모두 선택 사항입니다.

허용되는 파일 이름 확장자와 파일 크기 제한에 대해 애플리케이션에서 글로벌 제한이 설정됩니다. 요청에 보내는 내용이 글로벌 제한의 하위 집합이면 허용됩니다. 글로벌 제한은 다음과 같습니다.

글로벌 제한	값
모든 클라이언트의 파일 크기	20 MB
업로드가 지원되는 벡터 파일 형식	AI, EPS, PDF(PDF가 이전에 열리고 Adobe Illustrator CS6에 저장된 경우에만)

다음 HTML 양식을 사용하여 자산을 업로드할 수 있습니다. 이 양식에서 사용자는 다음 정보를 입력해야 합니다.

- 회사 이름
- 업로드 토큰
- 파일 크기 제한
- 파일 이름 확장자 목록
- 업로드할 파일 이름

UGC 이미지 업로드 테스트 페이지:

회사 이름

업로드 토큰

파일 크기 제한(바이트) 바이트

허용되는 파일 확장자

색상 프로파일 유지 예 아니요

파일 이름 유지 예 아니요

업로드할 파일:

이미지를 업로드하려면 "제출" 클릭:

자산 업로드에 사용되는 HTML 양식

다음 HTML 코드는 브라우저 창에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭한 다음 그림에 표시된 양식에 대해 [소스 보기]를 클릭할 때 표시됩니다. 이 코드는 사용자가 [전송]을 클릭할 때 실행되는 POST 메서드와 해당 URL 쿼리 문자열을 보여 줍니다

자산은 다른 W2P 리소스와 같으며, 자산에 처리 쿼리를 적용할 수 있습니다. 예를 들어 다음 URL은 FXG 리소스를 500x500png 이미지로 전환합니다.

<http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fyg?fmt=png&wid=500&hei=500>

멀티파트/양식 게시로 업로드할 자산을 보내고 나머지 값을 URL 쿼리 문자열로 보냅니다. URL 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 자산을 업로드할 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수 또는 선택 사항	값
op	필수	upload
upload_token	필수	회사와 관련된 공유 보안 키의 업로드 토큰입니다.
company_name	필수	업로드를 수행하는 회사 이름입니다.
file_limit	선택적	자산의 파일 크기 제한(바이트)입니다.
file_exts	선택적	자산 파일에 허용되는 확장자 목록입니다.

참고: 업로드할 자산을 멀티파트 POST 요청의 유일한 필드로 보내야 합니다.

샘플 URL:

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company

허용되는 HTTP 메서드:

POST

업로드한 자산 삭제

다음 형식으로 delete 매개 변수를 사용하여 자산을 삭제할 수 있습니다.

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif

다음은 이미지 자산을 삭제한 경우의 응답 예입니다.

```
<?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 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 자산을 삭제할 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수/선택	값
op	필수	delete
shared_secret	필수	회사의 공유 보안 키입니다.

URL 매개 변수	필수/선택	값
<ul style="list-style-type: none"> 이미지의 경우 image_name 벡터의 경우 fxg_name 	필수	삭제할 자산 이름입니다.

샘플 이미지 URL:

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif

샘플 벡터 URL:

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&&fxg_name=8875744.fyg

디스크 사용 정보 가져오기

다음 예에 표시된 것처럼 disk_info 매개 변수를 사용하여 회사의 디스크 공간 사용 정보를 검색할 수 있습니다.

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beeealc63

샘플 응답은 다음과 같습니다.

```
<?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 쿼리 문자열에 다음 필드를 사용하여 디스크 사용 정보를 가져올 수 있습니다.

URL 매개 변수	필수/선택	값
op	필수	disk_info
shared_secret	필수	회사의 공유 보안 키입니다.

다음 샘플 코드는 000Company에 대한 디스크 정보를 가져옵니다.

https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602

21장: 마스터 파일

마스터 파일은 Scene7에서 리치 미디어 자산을 만드는 데 사용하는 파일입니다. 이 파일에는 이미지, PDF 파일(eCatalog를 만드는 데 사용), AI, ID 및 PSD 파일(W2P(Web to Print) 템플릿을 만드는 데 사용)이 포함되어 있습니다. Scene7에서는 확대/축소 뷰어, eCatalog 뷰어 및 기타 뷰어와 같은 여러 뷰어 사전 설정에서 스킨으로 사용되는 SWF 파일도 지원됩니다.

Scene7 Publishing System에서는 이미지 편집 도구를 제공합니다. 이미지의 이미지 맵 확대/축소 타겟을 만들 수 있습니다. 이미지를 자르고 선명하게 하고 조정할 수도 있습니다.

이미지 품질 최적화 우수 사례

허용되는 결과를 렌더링하는 데는 많은 요소가 기여하므로 이미지 품질 최적화 프로세스는 시간이 많이 소요될 수 있습니다. 또한 이미지 품질은 개인마다 다르게 생각하므로 결과는 어느 정도 주관적입니다. 따라서 구조화된 실험이 중요합니다.

Scene7에서는 이미지를 조정 및 최적화하고 결과를 렌더링하기 위해 100여 개가 넘는 이미지 제공 명령을 포함하고 있습니다. 다음 지침은 프로세스를 간소화하고 일부 필수 명령 및 우수 사례를 사용하여 좋은 결과를 빨리 얻는 데 도움이 될 수 있습니다.

이미지 형식(&fmt=) 우수 사례

- JPG 또는 PNG는 양질의 이미지를 관리할 수 있는 크기 및 용량으로 제공하는 데 적합합니다.
- URL에 제공되는 형식 명령이 없는 경우, Scene7 이미지 제공에서 제공 기본값은 JPG로 설정됩니다.
- JPG는 10:1 비율로 압축하며 일반적으로 작은 크기의 이미지 파일을 만듭니다. PNG는 이미지에 흰색 배경이 들어 있을 때와 같이 일부 경우를 제외하면 약 2:1 비율로 압축합니다. 일반적으로 PNG 파일 크기는 JPG 파일보다 큽니다.
- JPG는 손실 압축을 사용하며, 이것은 압축 중에 그림 요소(픽셀)가 제거됨을 의미합니다. 반면에 PNG는 비손실 압축을 사용합니다.
- JPG는 종종 가장자리와 대비가 선명한 합성 이미지보다 원본에 더 충실한 사진 이미지를 압축하는 데 사용합니다.
- 이미지에 투명도가 포함되어 있는 경우, JPG는 투명도를 지원하지 않으므로 PNG를 사용합니다.

이미지 형식은 가장 일반적인 설정인 &fmt=JPG로 시작하는 것이 좋습니다.

이미지 크기 우수 사례

이미지 크기를 동적으로 줄이는 것은 Scene7 이미지 제공이 수행하는 가장 일반적인 작업 중 하나입니다. 이 작업에는 크기 지정이 포함되며, 원할 경우 이미지의 크기를 줄이는 데 사용되는 다운샘플링 모드 지정도 포함됩니다.

- 이미지 크기 지정을 위해, 가장 간단하면서도 좋은 접근 방식은 &wid=<value>와 &hei=<value> 또는 &hei=<value>만 사용하는 것입니다. 이 매개 변수들은 중형비에 따라 이미지 너비를 자동으로 설정합니다.
- &resMode=<value>는 다운샘플링에 사용되는 알고리즘을 제어합니다. &resMode=sharp2로 시작하십시오. 이 값은 최상의 이미지 품질을 제공합니다. 다운샘플링 값 =bilinear을 사용하는 것이 더 빠르지만, 종종 아티팩트 엘리머싱이 생깁니다.

이미지 크기 지정은 &wid=<value>&hei=<value>&resMode=sharp2 또는 &hei=<value>&resMode=sharp2를 사용하는 것이 좋습니다.

이미지 선명하게 하기 우수 사례

이미지 선명하게 하기는 웹 사이트에서 이미지를 제어하는 가장 복잡한 작업으로, 많은 실수가 발생합니다. 시간을 갖고 다음의 유용한 리소스를 참조하여 Scene7에서 선명하게 하기 및 언샵 마스크가 작동하는 방식에 대해 자세히 알아보십시오.

Adobe Scene7 Publishing System 및 이미지 서버에서 이미지 선명하게 하기 우수 사례 백서.

Adobe TV에서 [언샵 마스크로 이미지 선명하게 하기](#)를 참조하십시오.

Scene7을 사용하면, 이미지를 수집할 때나 이미지를 제공할 때 또는 두 경우 모두에서 이미지를 선명하게 할 수 있습니다. 하지만 대부분의 경우, 두 가지 방식을 모두 사용하지는 않고 어느 한 가지 방법만 사용하여 이미지를 선명하게 해야 합니다. URL에서 제공 시 이미지를 선명하게 하면 일반적으로 가장 좋은 결과를 얻게 됩니다.

사용할 수 있는 이미지 선명하게 하기 방법에는 다음 두 가지가 있습니다.

- 단순 선명(&op_sharpen) - Photoshop에서 사용되는 선명하게 필터와 유사한 단순 선명하게 하기는 동적 크기 조정 후 이미지의 최종 보기에 기본적인 선명하게 하기 기능을 적용합니다. 하지만 이 방법은 사용자가 구성할 수 없습니다. &op_sharpen은 필요하지 않는 한 사용하지 않는 것이 좋습니다.
- 언샵 마스크(&op_USM) - 언샵 마스크는 선명하게 하는 업계 표준 필터입니다. 아래의 지침에 따라 언샵 마스크로 이미지를 선명하게 하는 것이 좋습니다. 언샵 마스크를 사용하면 다음 3가지 매개 변수를 제어할 수 있습니다.

- &op_sharpen=amount,radius,threshold

- amount (0-5, 효과의 강도)
- radius (0-250, 선명해진 개체 둘레에 그려진 "선명하게 하는 선"의 너비에 대한 픽셀 단위 측정값)

매개 변수 radius와 amount는 서로 반대로 작용합니다. radius를 줄이는 것은 amount를 늘리는 것으로 보상될 수 있습니다. radius를 사용하면 높은 값은 넓은 범위의 픽셀을 선명하게 하는 반면, 낮은 값은 가장자리 픽셀만 선명하게 하는 방식으로 미세하게 조정할 수 있습니다.

- threshold (0-255, 효과의 감도)

이 매개 변수는, 가장자리 픽셀로 간주되고 필터가 선명하게 하기 전에, 선명하게 되는 픽셀과 주변 영역 간의 픽셀 차이를 결정합니다. 임계값은 피부 톤과 같이 유사한 색상 영역을 지나치게 선명하게 하는 것을 방지하는데 유용합니다. 예를 들어 임계값 12는 "노이즈"를 추가하지 않도록 피부 톤 밝기에서 약간의 변형을 무시하는 반면, 속눈썹이 피부와 접촉하는 지점과 같은 고대비 영역에는 여전히 가장자리 대비를 추가합니다.

필터와 함께 사용하는 우수 사례 등 이러한 세 가지 매개 변수를 설정하는 방법에 대한 자세한 내용은 다음 리소스를 참조하십시오.

[이미지 선명하게 하기](#)에 대한 Scene7 도움말 항목.

Adobe Scene7 Publishing System 및 이미지 서버에서 이미지 선명하게 하기 우수 사례 백서.

- Scene7에서는 네 번째 매개 변수인 monochrome(0,1)을 제어할 수도 있습니다. 이 매개 변수는 언샵 마스크가 값 0을 따라 사용되어 각 색상 구성 요소에 적용될지, 아니면 값 1을 사용하여 이미지 밝기/강도에 적용될지를 결정합니다.

언샵 마스크 변경 매개 변수로 시작하는 것이 좋습니다. 시작할 수 있는 변경 설정은 다음과 같습니다.

- 웹 사이트: 0.2-0.3픽셀
- 사진 인쇄(250-300ppi): 0.3-0.5픽셀
- 오프셋 인쇄(266-300ppi): 0.7-1.0픽셀
- 캔버스 인쇄(150ppi): 1.5-2.0픽셀

양을 1.75에서 4까지 점진적으로 늘립니다. 선명하게 하기가 여전히 원하는 대로 되지 않을 경우, 소수점만큼 반경을 늘리고 다시 양을 1.75에서 4까지 실행합니다. 필요에 따라 반복합니다.

모노크롬 매개 변수 설정을 0으로 둡니다.

JPEG 압축(&qt=) 우수 사례

- 이 매개 변수는 JPG 인코딩 품질을 제어합니다. 값이 클수록 이미지 품질은 높지만 파일 크기도 크을 의미하고, 값이 작을수록 이미지 품질은 낮지만 파일 크기도 작음을 의미합니다. 이 매개 변수의 범위는 0-100입니다.

- 품질에 대해 최적화하기 위해, 매개 변수 값을 100으로 설정하지 마십시오. 설정 90 또는 95와 100 간의 차이는 거의 감지할 수 없지만, 100은 이미지 파일의 크기를 불필요하게 늘립니다. 따라서 품질에 대해 최적화하되 이미지 파일이 너무 커지지 않게 하려면, `qlt=` 값을 90이나 95로 설정하십시오.
- 작은 이미지 파일 크기에 최적화하되 이미지 품질을 허용되는 수준으로 유지하려면, `qlt=` 값을 80으로 설정하십시오. 70에서 75 아래의 값은 상당한 이미지 품질 저하를 초래합니다.
- 중간을 유지하도록 `qlt=` 값을 85로 설정하는 것이 좋습니다.
- `qlt=`에 색도 플래그 사용
 - `qlt=` 매개 변수에는 값 ,1을 사용하여 RGB 색도 다운샘플링을 켜거나 값 ,0을 사용하여 끌 수 있도록 해주는 보조 설정이 있습니다.
 - 단순히 유지하려면, RGB 색도 다운샘플링을 끄고,(0) 시작하십시오. 이렇게 설정하면 특히 선명한 가장자리와 대비가 많은 합성 이미지의 경우 일반적으로 나은 이미지 품질을 얻을 수 있습니다.

JPG 압축에는 `&qlt=85,0`을 사용하는 것이 좋습니다.

JPEG 크기 지정(&jpegSize=) 우수 사례

`jpegSize`는 메모리가 제한된 장치에 전달할 이미지가 특정 크기를 초과하지 않도록 사용하려는 경우에 유용한 매개 변수입니다.

- 이 매개 변수는 킬로바이트 단위(`jpegSize=<size_in_kilobytes>`)로 설정되며, 이미지 제공에 허용되는 최대 크기를 정의합니다.
- `&jpegSize=`는 JPG 압축 매개 변수 `&qlt=`와 상호 작용합니다. 지정된 JPG 압축 매개 변수(`&qlt=`)에 대한 JPG 응답이 `jpegSize` 값을 초과하지 않으면 이미지가 정의된 대로 `&qlt=`로 반환됩니다. 그렇지 않으면, 이미지가 허용된 최대 크기에 맞을 때까지 또는 시스템에서 이미지 파일을 맞출 수 없다고 판단하고 오류를 반환할 때까지 `&qlt=`가 점차 줄어듭니다.

메모리가 제한된 장치에 JPG 이미지를 제공하는 경우 `&jpegSize=`를 설정하고 매개 변수 `&qlt=`를 추가하는 것이 좋습니다.

우수 사례 요약

이미지 품질은 높으면서 파일 크기는 줄이려면 다음 매개 변수 조합으로 시작하는 것이 좋습니다.

```
fmt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=1.75,0.3,2,0
```

대부분의 상황에서 이 설정 조합을 이용하면 우수한 결과를 얻을 수 있습니다.

이미지에 추가적인 최적화가 필요한 경우, 반경을 0.2 또는 0.3으로 설정한 상태로 시작하여 선명하게 하기(언샵 마스킹) 매개 변수를 점진적으로 미세 조정하십시오. 양을 1.75에서 최대값 4(Photoshop에서 400%와 같음)까지 점진적으로 늘립니다. 원하는 결과가 나왔는지 확인하십시오.

선명하게 하기 결과가 여전히 만족스럽지 않으면, 반경을 소수점 크기로 증가시킵니다. 모든 소수점 증분의 경우, 양을 1.75에서 다시 시작하여 4까지 점진적으로 증가시킵니다. 원하는 결과를 얻을 때까지 이 프로세스를 반복하십시오. 위의 값은 크리에이티브 스튜디오에서 확인한 접근 방법이며, 다른 값으로 시작하고 다른 전략을 수행할 수 있습니다. 결과가 만족스러운지 여부는 주관적인 문제이므로, 구조화된 실험이 핵심입니다.

실험을 하게 되면, 워크플로우를 최적화하는 데 유용한 다음의 일반적 제안 사항을 확인할 수도 있습니다.

- Scene7 URL에서 바로, 또는 조정 작업에 대한 실시간 미리 보기를 제공하는 Scene7 Publishing System의 이미지 조정 기능을 사용하여, 실시간으로 서로 다른 매개 변수들을 실행 및 테스트합니다.
- Scene7 이미지 제공 명령을 이미지 사전 설정으로 그룹화하는 것이 좋습니다. 이미지 사전 설정은 기본적으로 `$thumb_low$` 및 `&product_high$`와 같은 사용자 지정 사전 설정 이름을 갖는 URL 명령 매크로입니다. URL 경로의 사용자 지정 사전 설정 이름은 이 사전 설정을 호출합니다. 이와 같은 기능은 웹 사이트의 다양한 이미지 사용 패턴에 대한 명령 및 품질 설정을 관리하는 데 도움이 되며 URL의 전체 길이를 단축합니다.

- Scene7에서는 수집 시 이미지 선명하게 하기 적용과 같이, 이미지 품질을 조정하는 보다 발전된 방법을 제공합니다. 렌더링 결과를 추가적으로 조정하고 최적화하기 위해 이 옵션을 선택할 수 있는 고급 사용 사례에서 Adobe Professional Services는 사용자 지정된 인사이트 및 우수 사례로 도움을 줄 수 있습니다.

이미지 편집

Scene7 Publishing System에서는 리치 미디어 효과를 만들기 위한 여러 도구를 제공합니다. 이러한 도구는 롤오버 [편집] 단추를 클릭한 다음 [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에서 사용할 수 있습니다. Scene7에서 다음과 같은 이미지 편집 작업을 수행할 수 있습니다.

이미지 맵 만들기 [이미지] 명령이나 [이미지 맵] 단추  를 선택하여 이미지 맵을 만듭니다. 이미지 맵은 이미지, eCatalog 페이지 또는 회전 집합 이미지의 핫스팟으로, 롤오버 텍스트가 있는 패널을 표시합니다. 예를 들어 사용자가 [이미지 맵] 클릭하여 새 웹 페이지를 시작할 수 있습니다. 275페이지의 “[이미지 맵 만들기](#)”를 참조하십시오.

확대/축소 타겟 만들기 [확대/축소 타겟] 명령이나 [확대/축소 타겟] 단추  를 선택하여 썸네일 타겟을 만듭니다. 사용자는 확대/축소 뷰어에서 썸네일 타겟을 클릭하여 이미지의 특정 부분을 직접 확대/축소할 수 있습니다. 121페이지의 “[유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기](#)”를 참조하십시오.

이미지 자르기 [자르기] 명령이나 [자르기] 단추  를 선택하여 이미지를 자릅니다. 280페이지의 “[이미지 자르기](#)”를 참조하십시오.

이미지 선명하게 하기 [선명하게] 명령이나 [선명하게] 단추  를 선택하여 이미지를 선명하게 하고 윤곽이 덜 흐리고 더 뚜렷하게 합니다. 282페이지의 “[이미지를 선명하게 하기](#)”를 참조하십시오.

이미지 조정 [조정] 명령이나 [조정] 단추  를 선택하여 이미지를 뒤집거나, 회전하거나, 흐리게 하거나, 색상화하거나, 색상 균형을 변경합니다. 286페이지의 “[이미지 조정](#)”을 참조하십시오.

레이어 편집 [레이어] 탭을 클릭하여 PSD 파일에서 편집 가능한 개별 레이어를 표시합니다. PSD 파일을 업로드하면 모든 레이어가 별도의 파일로 개별적으로 업로드되므로 Scene7에서 레이어를 편집할 수 있습니다.

이러한 도구를 사용하여 이미지를 편집하는 것은 물론 이미지를 Scene7 Publishing System에 업로드할 때 편집할 수도 있습니다. 예를 들어 이미지를 업로드할 때 이미지를 자르고, 클립 경로에서 마스크를 만들고, 이미지의 색상 프로필을 선택할 수 있습니다.

이미지 맵 만들기

이미지 맵은 이미지, eCatalog 페이지 또는 회전 집합 이미지의 영역으로, 텍스트가 있는 롤오버 패널을 표시합니다. 사용자가 이미지 맵을 클릭하면 일종의 작업이 트리거됩니다. 예를 들어 사용자가 제품에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있도록 웹 페이지가 시작됩니다. 이미지 맵에 주의하도록 사용자가 포인터를 이미지 위로 이동할 때 이미지 맵 주위에 윤곽이 나타납니다.

Scene7에서 이미지 맵을 만드는 것은 물론 Adobe Acrobat 또는 Adobe InDesign에서 카탈로그를 디자인할 때 이미지 맵을 만들 수도 있습니다.

이미지 맵을 만들 때 다음 중 원하는 작업을 수행할 수 있습니다.

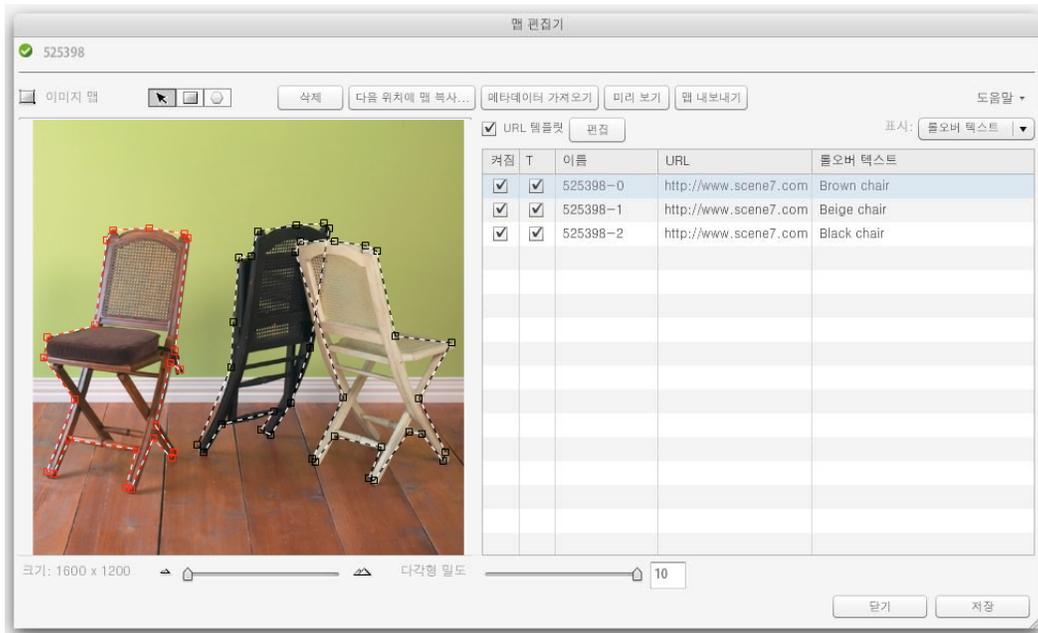
- 롤오버 텍스트를 입력합니다.
- 웹 페이지를 시작하기 위한 JavaScript 및 URL을 입력합니다.
- 이미지 맵에 사용할 URL 템플릿을 만듭니다.
- 이미지 맵을 다른 이미지, eCatalog 페이지 또는 회전 집합에 복사합니다.
- 이미지 맵을 CSV 또는 XML로 내보냅니다.
- 탭으로 구분된 파일이나 XML 파일에서 이미지 메타데이터를 가져옵니다.

- World Wide Web Consortium의 결정에 따라 기타 작업을 정의합니다.
- 이미지 맵을 미리 봅니다.

이미지 맵 그리기 및 조정

1 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [그리드 보기] 또는 [목록 보기]에서 이미지로 작업 중인 경우 [편집] 드롭다운 목록에서 [이미지 맵]을 클릭합니다. 또는 [세부 사항 보기]에서 이미지를 열고 이미지 위에 있는 [이미지 맵]  을 클릭합니다.
- [그리드 보기] 또는 [목록 보기]에서 회전 집합으로 작업 중인 경우 [편집]을 클릭합니다. 또는 [세부 사항 보기]에서 이미지를 열고 [편집]을 클릭합니다. 이미지 자산을 선택하고 [이미지 맵]  을 클릭합니다.
- [그리드 보기], [목록 보기] 또는 [세부 사항 보기]에서 eCatalog로 작업 중인 경우 [편집]을 클릭합니다. [맵 페이지] 탭을 클릭합니다.



이미지 맵 만들기

2 사각형 또는 다각형(다변형) 이미지 맵을 그립니다.

사각형 맵 [사각형 이미지 맵] 도구  를 선택하고 페이지에서 끌어 사각형을 만듭니다. 사각형 맵에 점을 추가하여 다각형 맵으로 변경하려면 **Ctrl** 키를 누르고 원하는 위치에 삽입 도구를 놓은 다음 클릭합니다.

다각형 맵 [다각형 이미지 맵] 도구  를 선택하고 둘러싸려는 이미지 영역 경계의 점을 클릭합니다. 다각형 밀도 슬라이더를 사용하여 다각형의 점 밀도를 변경합니다. 다른 맵을 선택할 경우 원본 밀도가 저장됩니다. 다각형에서 점을 추가, 삭제 또는 이동하면 원본 밀도가 손실되고 슬라이더가 최대값으로 재설정됩니다.

3 원하는 경우 [이미지 맵] 목록에 이미지 맵 이름을 입력합니다. 이미지 맵을 그리면 Scene7에서 이름을 지정합니다.

이름을 만들기 위해 Scene7은 작업 중인 이미지나 eCatalog 페이지의 이름에 순차적 번호를 추가합니다. 선택한 이름을 입력할 수 있습니다.

4 사용자가 [이미지 맵]을 클릭할 때 새 웹 페이지를 열려면 [이미지 맵] 목록에 URL을 입력합니다.

278페이지의 “[템플릿을 사용하여 JavaScript 및 URL 입력](#)”을 참조하십시오.

5 사용자가 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 롤오버 텍스트를 표시하려면 [이미지 맵] 목록에 텍스트를 입력합니다. [이미지 맵] 목록에서 [표시] 메뉴를 선택한 다음 [롤오버 텍스트]를 선택합니다. 화면에서 사용자에게 표시할 텍스트를 입력합니다. 워드 프로세서에서 텍스트를 작성하고 [롤오버 텍스트] 필드에 복사할 수 있습니다.

6 사용자가 마우스를 이미지 맵 위로 이동할 때 다른 작업 효과를 발생시키려면 작업을 정의합니다. [표시] 드롭다운 목록에서 [다른 작업]을 클릭합니다. 작업의 특성을 입력합니다. 이미지 맵의 작업과 롤오버 텍스트를 만들려면 [표시] > [두 가지 모두]를 클릭합니다.

279페이지의 “[이미지 맵의 다른 작업 정의](#)”를 참조하십시오.

7 다음 중 하나를 수행합니다(선택 사항).

- [미리 보기]를 클릭하여 이미지 맵을 미리 봅니다.
- 이미지 맵이나 다각형 꼭지점을 삭제하려면 이미지에서 모양을 선택하고 [삭제]를 클릭합니다. 또는 eCatalog의 경우 [주문 페이지] 탭에서 [맵 지우기]를 클릭하여 모든 페이지에서 이미지 맵을 제거합니다.
- 이미지, 회전 집합의 이미지 또는 eCatalog 페이지에서 이미지 맵을 일시적으로 제거하려면 삭제하지 않고 [이미지 맵] 목록에서 해당 [켜짐] 선택 사항을 선택 취소합니다.

8 [저장]를 클릭합니다.

이미지 맵의 위치, 모양 및 크기 조정

이미지 맵의 위치, 모양 및 크기를 변경하려면 [이미지 맵] 단추 를 선택합니다. [패닝] 도구 를 선택하고 다음 지침을 수행합니다.

위치 변경 포인터를 이미지 맵 테두리 위가 아니라 근처로 이동합니다. 십자형 화살표 아이콘이 표시되면 맵을 새 위치로 드래그합니다.

크기 및 모양 변경 이미지 맵의 모양과 크기를 변경하는 방법은 사각형 또는 다각형 이미지 맵에서 작업하는지에 따라 달라집니다.

• **사각형 이미지 맵** 포인터를 이미지 맵 측면이나 모서리 위로 이동합니다. 양면 화살표 아이콘이 표시되면 끌기를 시작합니다. Shift 키를 누른 상태로 끌어 크기를 변경하지만 종횡비(모양)는 유지합니다.

• **다각형 이미지 맵** 사각형 선택 핸들을 드래그합니다. 선택 핸들을 만들려면 이미지 맵의 테두리를 클릭하고 끌기를 시작합니다.

 화면 하단에 있는 [크기] 슬라이더를 끌어 보기를 변경하고 이미지 맵 보기를 향상시킬 수 있습니다.

겹치는 이미지 맵 처리

이미지나 eCatalog 페이지에 이미지 맵이 여러 개 포함되어 있고 맵이 겹치는 경우 맵이 겹치는 방식을 결정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 [이미지 맵] 목록에서 맵 순서를 변경합니다. 맵 이름을 목록에서 위나 아래로 드래그합니다. 목록에서 이름이 표시되는 위치에 따라 해당 이미지 맵이 다른 이미지 맵과 겹치는지 여부가 결정됩니다.

이미지 맵 데이터 가져오기

각 페이지에서 이미지 맵 데이터를 입력하는 대신 이미지, 회전 집합 또는 eCatalog의 데이터를 [맵 요약] 화면으로 가져올 수 있습니다. 맵으로 구분된 파일이나 XML DTD 형태로 이미지 맵 데이터를 가져옵니다. 파일의 필드는 [맵 요약] 화면에 표시된 순서대로 정렬되어야 합니다(이름, 목차 레이블, 맵, URL, 롤오버 텍스트, 다른 작업 및 검색 문자열). 이미지 맵 데이터를 가져오면 각 이미지 맵을 만들 때 [이미지 맵] 목록에 데이터를 입력하지 않아도 됩니다.

이미지 맵 데이터를 가져오려면

- 1 이미지 맵 편집기 페이지(이미지 또는 회전 집합의 이미지) 또는 eCatalog 편집 화면의 [맵 페이지] 탭으로 이동합니다.
- 2 [메타데이터 가져오기]를 클릭합니다.

- 3 [메타데이터 업로드] 대화 상자에서 [이미지] 또는 [이미지 맵]을 클릭하여 원하는 자산 속성 유형의 메타데이터를 업로드합니다.
- 4 [파일 생성] 드롭다운 목록에서 만들려는 파일 유형을 선택합니다.
- 5 (선택 사항) [생성]을 클릭하여 만들려는 파일 유형을 기준으로 결과 데이터를 미리 봅니다. [닫기]를 클릭하여 [메타데이터 업로드] 대화 상자로 돌아옵니다.
- 6 업로드할 파일을 찾습니다. [파일 이름] 텍스트 필드에 생성된 파일의 이름을 지정합니다.
- 7 (선택 사항) [작업 이름] 필드에 메타데이터 업로드 작업의 이름을 지정합니다.
- 8 [업로드]를 클릭합니다.

이미지 맵 복사

이미지나 eCatalog 페이지의 이미지 맵을 다른 이미지나 eCatalog 페이지에 복사할 수 있습니다. 이미지 맵을 빨리 만들려면 [이미지 맵 복사]를 사용합니다. 이미지 맵을 복사하여 동일한 레이아웃이나 매핑 구조를 공유하는 이미지 또는 페이지에 다시 만들 수도 있습니다.

예를 들어 eCatalog의 이미지 맵 복사는 동일한 eCatalog의 외국어 버전 간에 모든 이미지 맵을 복사하는 편리한 방법입니다. 최상의 결과를 내려면 페이지 수와 이미지가 동일한 eCatalog 간에 복사하십시오. 복사하는 타겟 eCatalog에 이미지 맵이 이미 포함되어 있으면 복사 시 해당 이미지 맵이 삭제됩니다.

이미지 맵을 복사하려면

- 1 이미지 맵 편집기 페이지(이미지 또는 회전 집합의 이미지) 또는 eCatalog 편집 화면의 [맵 페이지] 탭으로 이동합니다.
- 2 [다음 위치에 [맵 복사]를 클릭합니다.
- 3 이미지에서 이미지 맵을 복사하는지, 아니면 eCatalog에서 이미지 맵을 복사하는지에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - (이미지) [이미지 선택] 화면에서 이미지 맵을 복사할 타겟 이미지를 선택합니다.
 - (eCatalog) [자산 선택] 화면에서 이미지 맵을 복사할 타겟 이미지 또는 eCatalog 페이지를 선택합니다.
- 4 [선택]을 클릭합니다.

템플릿을 사용하여 JavaScript 및 URL 입력

보다 쉽고 효율적으로 이미지 맵 URL을 입력하기 위해 URL 템플릿(Href 템플릿이라고도 함)을 정의할 수 있습니다. 대부분의 이미지 맵 URL이 고정된 일반 형식을 공유하는 경우 URL 템플릿을 정의합니다. 고정된 URL 부분을 URL 템플릿으로 입력하면 이미지 맵을 만들 때마다 URL의 이 부분을 입력할 필요가 없습니다. URL 템플릿에 JavaScript 명령, 경로 이름 및 매개 변수를 포함할 수도 있습니다. 기본적으로 URL 템플릿에는 새 창에서 이미지를 여는 loadProduct라는 독점적 Scene7 JavaScript 핸들러가 포함되어 있습니다.

참고: 이미지 맵의 HREF 속성에 Javascript 코드를 추가하면 Javascript 코드가 클라이언트 컴퓨터에서 실행됩니다. 따라서 Javascript 코드가 안전한지 확인하십시오.

URL 템플릿 정보

URL 템플릿은 [이미지 맵] 목록의 URL 열 내용을 템플릿의 이중 달러 기호('\$')로 대체하는 방식으로 작동합니다.

```
Javascript:loadProduct('$');void(0);
```

이미지 맵 간에 변경되지 않는 모든 값을 URL 템플릿에 배치합니다. 변경되는 값만 [이미지 맵] 목록의 URL 열에 추가합니다. 예:

- URL 템플릿: javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/\$');void(0);
- URL 값: product.htm
- 생성되는 실제 URL: javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/product.html');void(0);

기본적으로 URL 템플릿에는 URL 대상을 사용하여 새 창을 여는 loadProduct라는 독점적 Scene7 JavaScript 핸들러가 포함되어 있습니다. 그러나 JavaScript 코드를 사용하여 이 JavaScript 핸들러를 바꾸거나 다음 Scene7 핸들러 중 하나를 사용할 수 있습니다.

- loadProductCW

URL 열에 지정된 URL 타겟을 현재 창에 표시합니다. 이 핸들러는 주로 웹 사이트 내의 페이지에 통합된 eCatalog에 사용됩니다.

- loadProductPW

:URL 열에 지정된 URL 타겟을 상위 창(현재 창을 연 페이지)에 표시합니다. 현재 창은 열려 있지만 상위 창이 URL 타겟을 표시하도록 변경됩니다.

참고: 핸들러 loadProductPW는 DHTML 및 HTML5 뷰어를 지원하지 않습니다.

URL 템플릿 만들기

URL 템플릿을 만들려면:

- 1 [맵 편집기] 화면(이미지 또는 회전 집합) 또는 eCatalog 화면(eCatalog)의 [맵 페이지] 탭에서 [URL 템플릿] 옵션 옆에 있는 [편집]을 선택합니다. [맵 템플릿 편집] 대화 상자가 열립니다.
- 2 JavaScript 코드와 전체 URL(변수 부분이 달러 기호[\$\$]로 대체됨)을 입력합니다. 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [붙여넣기]를 선택하여 코드를 붙여 넣을 수 있습니다.
- 3 [저장] 단추를 선택합니다.

URL 템플릿 처리

[맵 편집기] 페이지(이미지와 회전 집합) 및 eCatalog 화면(eCatalog)의 [맵 페이지] 탭에서는 URL 템플릿을 처리하는 다음 명령을 제공합니다.

[URL 템플릿] 선택 사항 이미지나 eCatalog 페이지의 모든 이미지 맵에 URL 템플릿을 적용하려면 [URL 템플릿] 선택 사항을 선택합니다.

[템플릿] 선택 사항 개별 이미지 맵에서 URL 템플릿을 사용하지 않으려면 [URL 이미지 맵] 목록에서 [템플릿] 선택 사항을 선택 취소합니다.

이미지 맵의 다른 작업 정의

[표시] 메뉴를 선택한 다음 [다른 작업]을 선택하여 롤오버 텍스트와 웹 페이지 시작 이외의 작업을 트리거할 수 있습니다. 사용자가 포인터를 이미지 맵 위로 이동할 때 작업을 시작할 수 있습니다. 이러한 작업은 World Wide Web Consortium HTML 사양에서 클라이언트측 이미지 맵에 대해 정의된 특성입니다. 그러한 보고서는 아래와 같습니다.

accesskey 사용자가 키보드에서 지정된 키를 누를 때 작업을 트리거합니다.

onfocus 커서, 누르기 또는 액세스 키 누름에 의해 이미지 맵에 포커스가 있을 때 이벤트를 트리거합니다. 예를 들어 이미지 맵에 포커스가 있을 때 웹 페이지를 시작하고 이미지 맵이 포커스를 잃을 때 웹 페이지를 닫을 수 있습니다.

onblur 커서 또는 누르기에 의해 이미지 맵이 포커스를 잃을 때 이벤트를 트리거합니다.

이미지 맵의 다른 작업을 정의하려면

- 1 [맵 편집기] 화면(이미지 및 회전 집합) 또는 eCatalog 화면(eCatalog) [맵 페이지] 탭에서 [표시] 메뉴를 선택한 다음 [다른 작업]을 선택합니다.
- 2 World Wide Web Consortium HTML 사양에 지정된 구문을 사용하여 [이미지 맵] 목록의 [다른 작업] 열에 지원되는 특성을 추가합니다.
- 3 [저장]를 클릭합니다.

이미지 맵에 롤오버 텍스트와 작업을 모두 사용하려는 경우 [표시] 메뉴를 선택한 다음 [두 가지 모두]를 선택합니다.

Adobe Acrobat 또는 Adobe InDesign에서 이미지 맵 만들기

Adobe Acrobat 또는 Adobe InDesign에서 eCatalog를 디자인하는 동안 이미지 맵을 만들 수 있습니다.

Acrobat 또는 InDesign에서 이미지 맵을 표시할 하이퍼링크 참조를 만들고 이미지 맵의 URL 위치를 지정합니다. PDF 파일을 Scene7으로 업로드할 때 [링크 추출] 선택 사항을 선택하면 링크가 자동으로 이미지 맵으로 전환됩니다.

자세한 내용은 InDesign 도움말이나 Acrobat 도움말을 참조하십시오.

Adobe InDesign에서 이미지 맵 만들기

- 1 InDesign에서 [창] > [대화형] > [하이퍼링크]를 클릭하여 [하이퍼링크] 패널을 엽니다.
- 2 이미지 맵으로 만들려는 텍스트, 프레임 또는 그래픽을 선택합니다.
- 3 [하이퍼링크] 패널의 패널 메뉴에서 [새 하이퍼링크]를 클릭합니다.
- 4 [새 하이퍼링크] 대화 상자의 [다음으로 링크] 메뉴에서 [URL]을 선택합니다.
- 5 [URL] 상자에 제품 ID를 입력하거나 붙여 넣고 [확인]을 클릭합니다. Scene7에서 이미지 맵 URL 템플릿을 사용하여 URL을 완성합니다.

참고: InDesign에서 모양 선택 사항을 설정할 필요는 없습니다. Scene7에서 모양을 지정할 수 있습니다.

- 6 만들려는 모든 이미지 맵에 대해 2-5 단계를 반복합니다.
- 7 파일을 PDF로 내보냅니다.
- 8 PDF를 Scene7로 업로드하고 [PDF 선택 사항]에서 [링크 추출]을 선택합니다.

Adobe Acrobat에서 이미지 맵 만들기

- 1 Acrobat에서 [도구] > [고급 편집] > [링크 도구]를 선택합니다.
 - 2 마우스를 끌어 이미지 맵을 만듭니다. [링크 만들기] 상자가 열립니다.
 - 3 [사용자 지정 링크]를 선택하고 [다음]을 클릭합니다.
- 참고:** Acrobat에서 모양 선택 사항을 설정할 필요는 없습니다. Scene7에서 모양을 지정할 수 있습니다.
- 4 [링크 속성] 상자에서 [작업]을 클릭합니다.
 - 5 [작업 선택] 메뉴에서 [웹 링크 열기]를 선택하고 [추가]를 클릭합니다.
 - 6 [URL 편집] 상자에 이미지 맵의 제품 ID를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. Scene7에서 이미지 맵 URL 템플릿을 사용하여 URL을 완성합니다.
 - 7 만들려는 모든 이미지 맵에 대해 1-7 단계를 반복합니다.
 - 8 파일을 저장합니다.
 - 9 PDF를 Scene7로 업로드하고 [PDF 선택 사항]에서 [링크 추출]을 선택합니다.

이미지 자르기

Scene7 Publishing System에서 이미지를 자를 수 있습니다. 이미지를 원본 상태로 복원할 수 있도록 잘린 이미지에 대한 정보가 시스템에 유지됩니다. 이미지를 자르고 잘린 버전을 새 이름으로 저장할 수도 있습니다.

이미지를 잘라 주위 공백을 제거하거나 이미지의 한 영역을 자를 수 있습니다.

참고: 자른 후 [다른 이름으로 저장] 단추를 클릭하여 이미지의 잘린 버전을 다른 이름으로 저장할 수 있습니다. [다른 이름으로 저장] 창에서 [새 마스터로 저장]을 선택하여 이미지의 두 번째 복사본을 저장합니다. 원본과 잘린 버전을 다른 이름으로 저장하려면 [마스터 추가 보기로 저장]을 선택합니다. 이미지를 자른 원본 파일을 삭제하려면 [원본 바꾸기]를 선택합니다. 그런 다음 이미지 이름을 입력하고 [전송] 단추를 선택합니다.

기타 도움말 항목

287페이지의 “[업로드 시 이미지 편집 선택 사항](#)”

290페이지의 “[PDF 파일에서 공백 자르기](#)”

290페이지의 “[PDF 페이지 측면에서 자르기](#)”

이미지 주위를 잘라 공백 제거

이미지 가장자리에서 투명 또는 단색 픽셀을 자를 수 있습니다.

- 1 이미지를 자르려면 톨오버 [편집] 단추를 클릭하고 [자르기]를 선택하거나 [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에 표시하고 [자르기] 단추  를 클릭합니다. [자르기 편집기] 화면이 열립니다.
- 2 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - 색상 픽셀을 트림하려면 [트림] 메뉴를 선택한 다음 [색상]을 선택합니다. [색상별 자동 자르기] 대화 상자가 나타납니다. [모서리] 메뉴를 선택한 다음 자를 배경색이 있는 모서리를 선택합니다. 0에서 1 사이의 허용 오차 설정을 입력합니다. 0을 설정하면 이미지 모서리에서 선택한 색상과 정확하게 일치하는 경우에만 픽셀이 잘립니다. 값이 1에 가까워질수록 색상 차이를 더 많이 허용합니다. [자르기] 단추를 선택합니다.
 - 투명 픽셀을 트림하려면 [트림] 메뉴를 선택한 다음 [투명]을 선택합니다. [투명도별 자동 자르기] 대화 상자가 나타납니다. 0에서 1 사이의 허용 오차 설정을 입력합니다. 0을 설정하면 완전 투명인 경우에만 픽셀이 잘립니다. 1에 가까운 숫자를 설정하면 더 투명해집니다. [자르기] 단추를 선택합니다.
- 3 [저장]를 클릭합니다.

참고: 이미지를 자른 후 원래 상태로 복원하려면 [자르기 편집기] 화면에 이미지를 표시하고 [재설정] 단추를 선택합니다.

자를 영역 선택

- 1 이미지를 자르려면 톨오버 [편집] 단추를 클릭하고 [자르기]를 선택하거나 [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에 표시하고 [자르기] 단추  를 클릭합니다. [자르기 편집기] 화면이 열립니다.
- 2 자르지 않을 이미지 부분을 자르기 상자 안에 배치합니다. 상자 안에 표시되는 부분은 [저장] 단추를 선택하고 이미지를 자를 때 유지됩니다.
- 3 자르기 영역을 조정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 상자 측면이나 모서리를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 끌어 크기를 변경하지만 자르기 상자의 종횡비(모양)는 유지합니다.
 - [크기] 상자에 픽셀 측정값을 입력합니다.
 - 자르기 상자를 끌어서 이동합니다. 포인터를 상자 경계 안으로 이동합니다. 십자형 화살표가 표시되면 상자를 이미지의 새 위치로 드래그합니다.
- 4 [저장]를 클릭합니다.

참고: 이미지를 자른 후 원래 상태로 복원하려면 [자르기 편집기] 화면에 이미지를 표시하고 [재설정] 단추를 선택합니다.

이미지를 선명하게 하기

[선명하게 하기]는 디지털 이미지의 윤곽을 더 뚜렷하게 하는 이미지 조작 기술입니다. 선명하게 하면 가장자리 픽셀 간의 대비가 증가하고 어두운 영역과 밝은 영역 간의 전환이 강조됩니다. 또한 로컬 대비가 증가하고 세부 사항이 두드러집니다. 올바르게 모든 이미지를 선명하게 하는 엄격한 공식은 없습니다. 선명하게 하기가 너무 적으면 소프트 이미지가 되고 과도하면 무리짐, 아티팩트 및 노이즈가 추가됩니다.

모든 이미지에 대해 이미지 사전 설정을 사용하는 것이 좋습니다. 그러면 이미지 사전 설정으로 호출된 이미지에 대해 선명하게 하기가 적용되고 균일한 크기가 보장됩니다. 또한 이미지 사전 설정의 선명하게 하기 매개 변수를 쉽게 편집하고 변경할 수 있습니다. 다음에 게시할 때는 해당 사전 설정으로 호출된 모든 이미지에 새 값이 지정됩니다.

또한 뷰어 사전 설정에 선명하게 하기를 추가한 다음 해당 사전 설정으로 뷰어를 호출하는 것이 좋습니다. 그러면 뷰어 내의 이미지가 명확하고 매력적으로 나타나게 됩니다.

이미지 사전 설정 및 뷰어 사전 설정을 사용하든 다른 선명하게 하기 방법을 사용하든, 결론적으로 이미지를 선명하게 해야 합니다. 선명하게 하지 않으면 이미지(및 웹 사이트)가 연하고 희미하게 보일 수 있습니다.

중요: [선명하게] 명령은 선명하게 하기 효과를 비롯한 이미지 사전 설정을 무시합니다. 이미지 사전 설정은 Scene7 이미지 서버에서 이미지를 제공하는 크기와 형식을 규정합니다. 이미지가 균일한 크기와 선명하게 하기로 제공되도록 이미지 사전 설정을 사용하여 모든 이미지를 제공하는 것이 좋습니다. 그러나 개별 이미지의 선명하게 하기 설정이 변경된 후에는 이미지 사전 설정의 선명하게 하기 설정이 더 이상 이미지에 적용되지 않습니다. 이미지가 이미지 사전 설정의 선명하게 하기 설정 없이 제공됩니다.

종종 이미지를 선명하게 할 필요가 있습니다. Scene7 SPS 및 이미지 서버는 몇 가지 선명하게 하기 선택 사항을 제공합니다. 선명하게 하기로 이미지에 나타나는 변화 및 어느 정도의 선명하게 하기가 필요한지 이해하는 것이 중요합니다. 대부분의 이미지는 약간의 선명하게 하기가 필요하지만 필요한 정도는 이미지에 따라 다릅니다.

이미지 선명하게 하기를 수행하면 픽셀의 대비가 증가하여 가장자리가 두드러지는 효과가 만들어집니다. 이렇게 가장자리 대비가 증가하면 선명하다고 인식하게 됩니다. 이미지에 선명하게 하기 필터를 실행하면 쉽게 이미지를 향상시킬 수 있지만 쉽게 이미지가 과도하게 선명해질 수도 있습니다.

이미지가 과도하게 선명해지면 후광 효과 또는 가장자리 선의 떠 현상이 나타납니다.

Scene7 Publishing System 및 Scene7 이미지 서버에서 이미지를 선명하게 하도록 최적화하기 위해 따를 수 있는 우수 사례가 있습니다.

[Scene7 Publishing System 및 Scene7 이미지 서버에서 이미지 선명하게 하기에 대한 우수 사례](#)를 참조하십시오.

이미지를 선명하게 하려면

이미지를 선명하게 하려면 롤오버 [편집] 단추를 클릭하고 [선명하게]를 선택하거나 [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에서 열고 [선명하게] 단추  를 클릭합니다. 선명하게 하기 명령이 포함된 [선명도 편집기] 화면이 열립니다. 명령을 선택하고 [저장] 단추를 선택합니다.

 이미지를 선명하게 하기 전에 [사전 설정 적용] 메뉴를 선택한 다음 이미지 사전 설정을 선택하여 선명하게 하기 효과를 확인할 수 있습니다. 이미지 사전 설정의 선명하게 하기 효과가 이미지에 적합할 수도 있습니다. [사전 설정 적용] 메뉴는 [선명도 편집기] 화면 하단에 있습니다.

선명하게 하기 선택 사항

다음 표에는 이미지 서버 선명하게 하기 선택 사항을 보여줍니다.

이름	URL 프로토콜	값	예
단순한 선명하게 하기	op_sharpen	0 1	op_sharpen=1
재샘플링 모드	resMode	bilin bicub sharp2 trilin bilin: 표준 쌍1차 보간을 선택합니다. 가장 빠른 재샘플링 방법입니다. 일부 앨리어싱 가공물이 발생할 수 있습니다. bicub: 쌍3차 보간을 선택합니다. bilin보다 CPU 사용이 증가하지만 앨리어싱 가공물이 덜 발생하고 더 선명한 이미지가 생성됩니다. sharp2: 수정된 Lanczos Window 기능을 보간 알고리즘으로 선택합니다. 쌍3차보다 더 선명한 결과를 생성하지만 CPU 사용이 증가할 수 있습니다. trilin: 사용 가능한 경우 더 높은 해상도와 더 낮은 해상도를 모두 사용하는 수정된 삼선형 보간을 선택합니다. 앨리어싱이 문제가 되는 경우에만 권장됩니다. 이 방법을 사용하면 높은 빈도의 데이터가 감소하기 때문에 JPEG 크기가 줄어듭니다.	resMode=sharp2
언샵 마스크	op_usm	양, 반경, 임계값, 단색 양: 필터 강도 요소(실수 0...5) 반경: 픽셀 단위 커널 반경을 필터링합니다(실수 0...250). 임계값: 임계값 수준을 필터링합니다(정수 0...255). 모노크롬: 0으로 설정하여 각 색상 구성 요소를 따로따로 언샵 마스크하거나, 1로 설정하여 이미지 밝기(강도)를 언샵 마스크합니다.	op_usm=1,1,10,0

[선명하게 하기] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택합니다.

없음 선명하게 하기를 비활성화합니다.

선명하게 크기를 조정 한 후 파일에 간단한 선명하게 하기 절차를 실행합니다. 이 방법은 Photoshop의 "선명하게 하기" 필터와 유사하고 모든 사용자 매개 변수를 지원합니다. 일반적으로 이 필터를 사용하거나 언샵 마스크를 사용하지만 둘 다 사용하지 않습니다. 우수 사례로 이 방법이 권장되지는 않지만 흐림 효과를 보상하는 데 도움이 될 수 있습니다. (URL: op_sharpen)

언샵 마스크 최종 다운샘플링된 이미지에 대해 선명하게 하기 필터 효과를 미세 조정할 수 있습니다. 효과의 강도, 효과의 반경(픽셀 단위로 측정) 및 무시할 수 있는 대비 임계값을 제어할 수 있습니다. 이 효과는 Photoshop의 "언샵 마스크" 필터와 동일한 선택 사항을 사용합니다. (URL: op_usm)

언샵 마스크로 선명하게 하기를 미세 조정하려면 다음 선택 사항을 선택합니다.

- **금액** 가장자리 픽셀에 적용되는 대비 양을 제어합니다. 기본값은 0.0입니다. 고해상도 이미지의 경우 5.0만큼 높게 늘릴 수 있습니다. 이 양을 필터 강도의 측정값으로 간주합니다. Scene7의 양 설정은 Photoshop의 양 설정과 동일하지 않습니다. Photoshop은 1%에서 500% 범위 내의 양을 사용하는 반면 Scene7은 0.0에서 5.0까지 비율을 조절합니다. (5.0은 대략 Photoshop의 500%와 비슷하고 0.9는 90%와 유사합니다.)
- **반경** 선명하게 하기에 영향을 주는 가장자리 픽셀을 둘러싸는 픽셀 수를 결정합니다. 효과는 이미지의 모든 픽셀에서 실행되고 모든 방향으로 퍼져 나갑니다.

최적의 반경 값은 이미지 크기에 따라 달라집니다. 값이 낮으면 가장자리 픽셀만 선명하게 됩니다. 값이 높으면 더 넓은 범위의 픽셀이 선명하게 됩니다.

예를 들어 2000x2000픽셀 이미지와 500x500픽셀 이미지에 대해 유사한 선명하게 하기 효과를 얻으려면, 2000x2000픽셀 이미지에 두 픽셀의 반경 값을 설정하면 됩니다. 그런 다음, 500x500픽셀 이미지에서 한 픽셀의 반경 값을 설정합니다(픽셀이 더 많은 이미지에는 더 큰 값).

• **임계값** 언샵 마스크 필터를 적용할 때 무시할 대비 범위를 결정합니다. 이 옵션은 픽셀이 가장자리 픽셀로 간주되고 선명하게 되기 전에 해당 픽셀과 주변 영역을 구분하는 방식을 결정합니다.

임계값은 0-255의 값을 사용할 수 있으며 이는 회색 명암 이미지의 밝기 단계 수입입니다. 0=검정, 128=50% 회색, 255=흰색입니다. 예를 들어 임계값 12는 노이즈를 추가하지 않도록 피부 톤 밝기에서 약간의 변형을 무시합니다. 반면에 대비 영역(예: 속눈썹이 피부와 접촉하는 지점)에는 여전히 가장자리 대비를 추가합니다.

일례로 사람 얼굴 사진이 있다고 가정합니다. 언샵 마스크는 이미지에서 대비가 최대한 부분과 부드러운 피부 자체에 영향을 줍니다. 가장 부드러운 피부조차도 밝기 값에서 미묘한 변화가 일어납니다. 임계값을 사용하지 않는 경우 필터는 피부 픽셀에서 이러한 미묘한 변화를 두드러지게 하여 노이즈 효과를 생성하지만(바람직하지 않음) 속눈썹에서 대비가 증가되어 선명도를 향상시킵니다(바람직함). 이 문제를 방지하려면 부드러운 피부와 같이 대비를 크게 변경하지 않는 픽셀을 무시하도록 필터를 지정하는 임계값을 사용합니다. 노이즈 도입을 방지하려면 .02에서 0.2 사이의 값으로 실험합니다. 기본값 0을 설정하면 이미지의 모든 픽셀이 선명하게 됩니다.

• **적용 타겟** 각 색상 구성 요소에 별도로 선명하게 하기를 적용하려면 [각 색상]을 선택합니다. 이미지 밝기 영역에 선명하게 하기를 적용하려면 [밝기]를 선택합니다.

리샘플링

[재샘플링] 메뉴를 선택한 다음 선택 사항을 선택합니다. 이미지를 다운샘플링할 때 다음 선택 사항은 이미지를 선명하게 합니다.

없음 [재샘플링]을 드래그합니다.

쌍선형 가장 빠른 재샘플링 방법입니다. 일부 앨리어싱 아티팩트가 발생합니다.

쌍입방 이미지 서버에서 CPU 사용이 증가하지만 앨리어싱 아티팩트가 덜 발생하고 더 선명한 이미지가 생성됩니다.

선명하게 2 [쌍3차] 선택 사항보다 더 선명한 결과를 생성하지만 이미지 서버에서 CPU 사용이 증가할 수 있습니다.

삼선형 사용 가능한 경우 더 높은 해상도와 더 낮은 해상도를 모두 사용합니다. 앨리어싱이 문제가 되는 경우에만 권장됩니다. 이 방법을 사용하면 고주파수 데이터가 감소하기 때문에 JPEG 크기가 줄어듭니다.

선명하게 하기 및 이미지 사전 설정

최종 결과를 얻기 위해 세 가지 선명하게 하기 효과를 모두 혼합할 수 있습니다. 그러나 이 방법은 권장되지 않습니다. 선명하게 하기 효과를 이미지 사전 설정의 일부로 저장하는 것이 좋습니다. 이미지 사전 설정을 통해 가장 자주 사용되는 이미지 수정자를 묶어 작은 텍스트 문자열에서 동적으로 크기가 조정된 이미지를 만들 수 있습니다. 이미지 사전 설정에는 파일 형식(웹의 경우 일반적으로 JPEG), 픽셀 수 및 이미지 선명하게 하기를 위한 값이 들어 있습니다. 특정 유형의 이미지 크기를 만드는 데 필요한 각 이미지 수정자가 있는 URL을 추가하는 대신, "썸네일"과 같이 지정된 이미지 사전 설정을 만들고, 적절한 크기, 파일 형식 및 선명하게 하기 옵션을 가진 썸네일 이미지 사전 설정을 구성한 다음, 이미지 사전 설정 이름을 사용하여 이미지를 호출합니다. 이미지 사전 설정은 전체 URL의 길이를 단축합니다. 다음 두 URL은 선명하게 하기가 적용된 동일한 350x350 JPEG 이미지를 만듭니다.

- 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?$_s7product$)

이미지 사전 설정은 언제든지 변경할 수 있고 업데이트할 수 있습니다. URL에 대한 캐시를 게시하고 지우면 이미지 사전 설정을 변경한 결과가 보입니다.

크기 범주에서 모든 이미지에 대해 하나의 사전 설정을 사용하는 경우 회사 관리자는 웹 코드를 변경하지 않고 해당 이미지 사전 설정의 정의를 업데이트하고 다시 게시할 수 있으며 해당 서식을 사용하는 모든 이미지에 영향을 미칠 수 있습니다. 사이트에서 고유 크기당 하나의 이미지 사전 설정을 사용하는 것이 좋습니다. 이미지 사전 설정을 추가하려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [이미지 사전 설정]으로 이동합니다. 그런 다음 기존 사전 설정을 추가하거나 편집합니다. 유일한 필수 필드는 사전 설정 이름입니다. 그러나 모든 사전 설정에는 일정 수준의 선명하게 하기를 포함해야 합니다.

JPG 품질

[JPG 품질] 선택 사항은 JPG 압축 수준을 제어합니다.

JPG 품질 압축 수준과 색차 다운샘플링을 제어하려는 경우 이 선택 사항을 선택합니다.

슬라이더 JPG 압축 수준을 결정합니다. 이 설정은 파일 크기와 이미지 품질에 모두 영향을 줍니다. JPG 품질 범위는 1에서 100 사이입니다.

JPG 색차 다운샘플링 활성화 고주파수 광도보다 고주파수 색상 정보에는 눈이 덜 민감하기 때문에 JPEG 이미지는 이미지 정보를 광도 및 색상 구성 요소로 나눕니다. JPEG 이미지가 압축된 경우 광도 구성 요소는 전체 해상도로 유지되고 색상 구성 요소는 픽셀 그룹을 평균화하여 다운샘플링됩니다. 다운샘플링하면 데이터 볼륨이 1/2 또는 1/3만큼 감소하며 인식되는 품질은 거의 영향을 받지 않습니다. 회색 음영 이미지에는 다운샘플링을 적용할 수 없습니다. 이 기술은 고대비 이미지(예: 오버레이된 텍스트가 있는 이미지)에 유용한 압축 양을 줄입니다.

회사 전체 선명하게 하기 선택 사항 설정

URL 문자열을 따라 특정한 이미지 서버 선명하게 하기 프로토콜을 통과하지 않거나 이미지 사전 설정을 사용하지 않는 경우 다운샘플링할 때 이미지가 선명하게 되지 않습니다. 그러나 이런 경우 기본 선명하게 하기 값을 설정할 수 있고 따라서 모든 이미지가 항상 일부 선명해지게 됩니다.

회사의 기본 선명하게 하기 선택 사항을 설정하려면 [설정] > [애플리케이션 설정] > [게시 설정] > [이미지 서버]로 이동합니다. [기본 재샘플링 모드]를 Sharp2로 설정하면 다운샘플링할 때 이미지가 항상 선명하게 됩니다.

뷰어 사전 설정에 선명하게 하기 추가

사전 설정에 이미지 선명하게 하기 수정자를 추가하지 않으면 작은 초기 로드 이미지는 선명하게 되지 않고 뷰어 창에 맞도록 다운샘플링되기 때문에 소프트하게 보일 수 있습니다.

SPS에서 뷰어 사전 설정(예: 이미지 사전 설정)을 통해 스킨 및 뷰어 선택 사항 선택(예: 인쇄 단추 포함 또는 확대/축소 애니메이션 속도 제어)을 포함하여 여러 선택 사항을 한 위치로 중앙 집중화할 수 있습니다. 뷰어 사전 설정은 [설정] > [애플리케이션 설정] > [뷰어 사전 설정] 아래의 이미지 사전 설정과 동일한 섹션에서 찾을 수 있습니다.

[수정자] 선택 사항은 모든 eCatalog, 회전 및 사용자 지정 확대/축소 뷰어 사전 설정의 코어 설정 섹션에서 찾을 수 있습니다. [수정자] 상자에 URL 선명하게 하기 명령을 추가하여 해당 뷰어 사전 설정으로 뷰어가 호출될 때마다 선명하게 하기를 추가합니다.

뷰어 사전 설정을 호출하려면 뷰어 URL에서 config= 명령을 사용합니다. 다음은 뷰어 사전 설정으로 이미지 사전 설정(shoes)을 호출하는 예입니다(FantasticoZoom2009).

http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/FantasticoZoom2009&locale=kr

여기서 사전 설정은 뷰어의 기본 스킨을 선명하게 하고 변경합니다.

이미지별 재정의 만들기

마지막으로 가장 권장되지 않는 선명하게 하기 방법은 이미지별 기준에서 선명하게 하기를 재정의하는 것입니다. 이 방법은 자체 특정 값을 사용하여 이미지 사전 설정에서 선명하게 하기를 재정의합니다. 그러나 이는 임의 크기에서 다른 모든 선명하게 하기 방법을 재정의합니다. 이 방법을 사용하기 위한 가장 좋은 사례는 일부 이미지가 고해상도가 아니면서 이미지 사전 설정의 값이 이러한 작은 이미지에 너무 높은 경우입니다. 이 경우 일부 이미지별 선명하게 하기가 필요할 수 있습니다.

SPS에서 이미지를 선택하고 [세부 사항 보기]로 이동([세부 사항 보기] 단추를 두 번 클릭하거나 누름)하고 [선명하게 하기]를 클릭합니다. 매개 변수를 변경한 다음 [저장]을 클릭합니다. 그러면 이미지 서버에서 선명하게 하기 수정자 또는 이미지 사전 설정과 같은 URL에서 호출한 명령이 아닌 이러한 선명하게 하기 매개 변수를 사용합니다. 변경 사항이 적용되는 것을 보려면 게시해야 합니다.

이미지 조정

Scene7에서는 이미지 모양을 조정하는 다양한 명령을 제공합니다. 이미지를 뒤집고, 흐리게 하고, 색상 균형을 변경하고, 이미지를 색상화할 수 있습니다. 이러한 명령을 실행할 때 작업 중인 이미지에서 해당 효과를 확인할 수 있습니다.

286페이지의 “[이미지의 별칭 만들기](#)”를 참조하십시오.

- 1 이미지의 롤오버 [편집] 단추를 클릭하고 [조정]을 선택하거나 찾아보기 패널에서 이미지를 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.
- 2 창 하단에서 크기와 이미지 사전 설정을 선택합니다.
- 3 [편집기 조정] 창의 오른쪽에 있는 명령을 사용하여 이미지를 조정합니다.
 - [뒤집기] 선택 사항을 사용하여 이미지를 가로나 세로로 뒤집습니다.
 - [회전] 슬라이더를 사용하여 이미지를 회전합니다. [회전] 필드에 값을 입력하여 이미지를 회전할 수 있습니다. 양수 값이면 시계 방향으로 회전하고, 음수 값이면 시계 반대 방향으로 회전합니다.
 - [흐림] 슬라이더나 해당 상자를 사용하여 이미지를 흐리게 합니다. 값이 높을수록 이미지가 더 흐려집니다.
 - [대비], [밝기], [채도], [색조] 및 [색상 균형] 선택 사항을 사용하여 색상과 밝기를 조정합니다. 이러한 효과는 누적됩니다. 예를 들어 자홍/녹색 설정 변경 사항이 [색조] 설정 변경 사항에 추가됩니다.
 - [색상화] 선택 사항을 사용하여 그림자와 강조 표시를 유지하는 동시에 이미지를 색상화합니다. [색상화] 선택 사항 변경 사항도 누적됩니다. 자동 밝기 보상을 비활성화하려면 [밝기] 메뉴를 선택한 다음 [보상 없음]을 선택합니다. 대비 값을 0으로 설정하여 원본 이미지의 대비 범위를 유지하거나 값이 0보다 큰 대비 범위를 지정합니다. 값이 100이면 대비가 최대화됩니다. 일반적인 값의 범위는 30-70입니다.
- 4 이미지 조정을 완료하면 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [저장]을 클릭합니다.
 - 이미지 원본을 바꾸려면 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.
드롭다운 목록에서 **원본 바꾸기**를 선택하고 **저장**을 클릭합니다.
 - 이미지를 새 마스터 이미지로 저장하려면 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.
드롭다운 목록에서 **새 마스터로 저장**을 선택합니다.
폴더 이름 목록 상자에서 새 마스터 이미지를 저장하려는 폴더를 선택합니다.
[저장]을 클릭합니다.
 - 이미지를 마스터 이미지의 추가 보기로 저장하려면 이 이미지의 별칭을 만들 수 있습니다. [**다른 이름으로 저장**]을 클릭합니다.
다른 이름으로 저장 대화 상자의 드롭다운 목록에서 **추가 마스터 보기로 저장**을 클릭합니다.
폴더 이름 목록 상자에서 새 마스터 이미지를 저장하려는 폴더를 선택합니다.
[저장]을 클릭합니다.

이미지의 별칭 만들기

이미지를 조정한 경우 마스터 이미지의 추가 보기로 이 이미지를 저장할 수 있습니다. 이렇게 하려면 **추가 마스터 보기로 저장** 기능을 사용하여 이미지의 별칭을 만들 수 있습니다.

- 1 [격자 보기] 또는 [목록 보기]에서 별칭을 만들려는 이미지 옆에 있는 **편집** 드롭다운 목록에서 **조정**을 클릭합니다.
- 2 페이지의 오른쪽 아래 모서리에서 **다른 이름으로 저장**을 클릭합니다.
- 3 **다른 이름으로 저장** 대화 상자의 드롭다운 목록에서 **추가 마스터 보기로 저장**을 클릭합니다.

- 4 **폴더 이름** 목록 상자에서 별칭이 저장된 이미지를 저장하려는 폴더를 선택합니다.
- 5 **파일 이름** 필드에서 별칭에 사용할 이름을 입력합니다.
- 6 **[저장]**을 클릭합니다.

업로드 시 이미지 편집 선택 사항

이미지 파일을 업로드할 때 AI, EPS 및 PSD 파일을 포함하면 [업로드 작업 선택 사항] 대화 상자에서 다음 편집 작업을 수행할 수 있습니다.

- 이미지 가장자리에서 공백을 자릅니다.
- 이미지 측면에서 수동으로 자릅니다.
- 색상 프로필을 선택합니다.
- 클립 경로에서 마스크를 만듭니다.
- 언샵 마스킹 선택 사항으로 이미지를 선명하게 합니다.
- 녹아웃 배경

이 옵션은 [업로드] 화면의 [이미지 편집 옵션] 아래에 표시됩니다.

이미지에서 공백 자르기

이미지에서 공백 픽셀을 자동으로 자르려면 [자르기] 메뉴를 선택한 다음 [트림]을 선택합니다. 다음 선택 사항을 선택합니다.

다음을 기반으로 트림 색상 또는 투명도를 기반으로 자를 것인지를 선택합니다.

- **색상** [색상] 선택 사항을 선택합니다. 그런 다음, [모서리] 드롭다운 목록에서 자르려는 공백 색상을 가장 잘 나타내는 색상이 지정된 이미지 모서리를 선택합니다.
- **투명도** [투명도] 선택 사항을 선택합니다.

허용치 슬라이더를 끌어 0에서 1 사이의 허용 오차를 지정합니다.

- **색상을 기반으로 트림** 이미지 모서리에서 선택한 색상과 잘라낼 픽셀의 색상이 일치하는 경우에만 0으로 지정하십시오. 값이 1에 가까워질수록 색상 차이를 더 많이 허용합니다.
- **투명도를 기반으로 트림** 완전 투명한 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 숫자가 1에 가까울수록 허용되는 투명도가 증가합니다.

이미지 측면에서 수동으로 자르기

이미지 측면에서 수동으로 자르려면 [자르기] 메뉴를 선택한 다음 [수동]을 선택합니다. 이미지의 임의 측면이나 각 측면에서 자를 픽셀 수를 입력합니다. 이미지를 잘라내는 정도는 이미지 파일의 **ppi**(인치당 픽셀 수) 설정에 따라 달라집니다. 예를 들어 이미지가 150ppi를 표시하고 [위쪽], [오른쪽], [아래쪽] 및 [왼쪽] 텍스트 상자에 75를 입력하면 각 측면에서 1/2인치가 잘립니다.

색상 프로필 선택

[색상 프로필] 선택 사항을 선택하여 이미지의 색상 공간을 선택합니다.

sRGB로 변환 sRGB(표준 빨강 녹색 파랑)로 변환합니다. sRGB는 웹 페이지에 이미지를 표시할 때 권장되는 색상 공간입니다.

원본 색상 공간 유지 원본 색상 공간을 유지합니다.

사용자 지정 전환 [전환 출처] 및 [전환 타겟] 색상 공간을 선택할 수 있도록 메뉴를 엽니다. 표준 Photoshop 색상 공간이나 SPS로 업로드한 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

클립 경로에서 마스크 만들기

클립 경로에서 마스크 만들기를 선택하여 클립 경로 정보를 기준으로 이미지의 마스크를 만듭니다. 이 선택 사항은 클립 경로가 생성된 이미지 편집 애플리케이션으로 만들어진 이미지에 적용됩니다.

언샵 마스크를 사용하여 이미지 선명하게 하기

이 필터를 사용하면 다운샘플링된 최종 이미지에 대한 선명하게 하기 필터 효과를 미세 조정하여, 효과의 강도, 효과의 반경(픽셀 단위로 측정) 및 무시되는 대비 임계값을 제어할 수 있습니다.

이 효과는 Photoshop의 언샵 마스크 필터와 동일한 옵션을 사용합니다. 이름으로 예상되는 것과는 반대로 언샵 마스크는 선명하게 하는 필터입니다.

언샵 마스크 아래에서 원하는 옵션을 설정합니다. 설정 옵션은 다음 표에 설명되어 있습니다.

언샵 마스크 옵션	설명
금액	가장자리 픽셀에 적용되는 대비 양을 제어합니다. 효과로 강도로 생각하십시오. SPS의 언샵 마스크 값과 Adobe Photoshop의 값 간의 주된 차이는 Photoshop에는 1%에서 500%라는 값의 범위가 있다는 것입니다. 반면에 SPS에서는, 값의 범위가 0.0에서 5.0입니다. SPS에서 5.0이라는 값은 Photoshop의 500%와 거의 같고, 값 0.9는 90%와 같습니다.
반경	효과를 반경을 제어합니다. 값 범위는 0-250입니다. 효과는 이미지의 모든 픽셀에서 실행되고, 모든 픽셀에서 모든 방향으로 퍼져 나갑니다. 반경은 픽셀 단위로 측정됩니다. 예를 들어 2000x 2000픽셀 이미지와 500x 500픽셀 이미지에 대해 유사한 선명하게 하기 효과를 얻으려면, 2000x 2000픽셀 이미지에 두 픽셀의 반경 값을 설정하고 500x 500픽셀 이미지에 한 픽셀의 반경을 설정하면 됩니다. 픽셀이 더 많은 이미지에는 더 큰 값이 사용됩니다.
임계값	임계값은 언샵 마스크 필터가 적용될 때 무시되는 대비 범위입니다. 이 값은 이 필터를 사용할 때 이미지에 "노이즈"가 생기지 않도록 하므로 중요합니다. 값 범위는 회색 음영 이미지의 밝기 단계 수인 0-255입니다. 0=검정, 128=50% 회색, 255=흰색입니다. 예를 들어 임계값 12는 노이즈를 추가하지 않도록 피부 톤 밝기에서의 약간의 차이를 무시하지만, 속눈썹이 피부와 접촉하는 지점과 같은 대비 영역에는 여전히 가장자리 대비를 추가합니다. 예를 들어 사람 얼굴 사진이 있는 경우, 언샵 마스크는 속눈썹이 피부와 접촉하여 대비가 분명한 영역이 생기는 부분처럼, 이미지에서 대비가 강한 부분과 부드러운 피부 자체에 영향을 줍니다. 가장 부드러운 피부조차도 밝기 값에서 미묘한 변화가 일어납니다. 임계값을 사용하지 않는 경우, 필터는 피부 픽셀에서 이러한 미묘한 변화를 강조합니다. 결국, 선명도가 높아지면서 속눈썹의 대비가 증가하여 노이즈가 있는 원치 않는 효과가 만들어집니다. 이 문제를 방지하기 위해 필터가 부드러운 피부와 같이 대비가 크게 변하지 않는 픽셀을 무시하도록 지정하는 임계값이 도입되었습니다. 이전에 표시된 지퍼 그래픽에서, 지퍼 옆에 있는 텍스처를 보십시오. 이미지 노이즈는 임계값이 너무 낮아 노이즈를 억제할 수 없어서 표시됩니다.
모노크롬	이미지 밝기(강도)를 언샵 마스크하려 하면 선택합니다. 각 색상 구성 요소를 개별적으로 언샵 마스크하려 하면 선택을 취소합니다.

282페이지의 “[이미지를 선명하게 하기](#)”를 참조하십시오.

[Scene7 Publishing System](#) 및 [이미지 서버에서 이미지 선명하게 하기](#)를 참조하십시오.

녹아웃 배경

이미지를 업로드할 때 녹아웃 배경을 사용하여 이미지의 배경을 자동으로 제거할 수 있습니다. 이 기술은 특정 개체로 주의를 끌 어 복잡한 배경에서 눈에 띄도록 하는 데 유용합니다.

녹아웃 배경 옵션	설명
녹아웃 배경	녹아웃 배경 기능 및 옵션을 활성화하거나 "켜도록" 선택합니다.
모서리	필수. 녹아웃할 배경색을 정의하는 데 사용되는 이미지 모서리. 왼쪽 상단, 왼쪽 하단, 오른쪽 상단 또는 오른쪽 하단 에서 선택할 수 있습니다.
채우기 방법	필수. 설정된 모서리 위치에서 픽셀의 투명도를 제어합니다. 다음 채우기 방법 중에서 선택할 수 있습니다. <ul style="list-style-type: none"> • 플러드 채우기 - 지정하여 연결된 모서리와 일치하는 모든 픽셀을 투명하게 합니다. • 픽셀 일치 - 이미지에서의 위치에 상관없이 모든 일치하는 픽셀을 투명하게 합니다.
허용치	선택적. 설정된 모서리 위치를 기반으로 일치하는 픽셀 색상의 허용되는 변화량을 제어합니다. 픽셀 색상과 정확히 일치하도록 하려면 값 0.0 을 사용하고, 가장 큰 변화량을 허용하려면 값 1.0 을 사용합니다.

기타 도움말 항목

280페이지의 “[이미지 자르기](#)”

PDF 작업

PDF(Portable Document Format) 파일은 Scene7에서 eCatalogs 생성에 가장 많이 사용됩니다. PDF 파일을 업로드하면 Scene7에서 페이지를 사용하여 리치 미디어를 작성할 수 있도록 기본적으로 페이지를 래스터화하거나 리핑합니다.

PDF 업로드 선택 사항

PDF 파일을 업로드할 때 다양한 방법으로 형식을 지정할 수 있습니다. 페이지를 자르고, 검색어를 추출하고, 인치당 픽셀 수 해상도를 입력하고, 색상 공간을 선택합니다. 대체로 PDF 파일에는 트림 여백, 절단선, 등록 표시 및 기타 프린터 표시가 포함되어 있습니다. PDF 파일을 업로드할 때 페이지 측면에서 이러한 표시를 자를 수 있습니다.

PDF 파일 업로드 선택 사항은 [업로드] 화면의 [PDF 선택 사항] 아래에 있습니다.

처리 중

[처리 중] 선택 사항은 다음과 같습니다.

래스터화 (기본값) PDF 파일의 페이지를 리핑하고 벡터 그래픽을 비트맵 이미지로 변환합니다. eCatalog를 만들려면 이 선택 사항을 선택합니다.

검색어 추출 eCatalog 뷰어에서 키워드로 파일을 검색할 수 있도록 PDF 파일에서 단어를 추출합니다.

링크 추출 PDF 파일에서 링크를 추출하여 eCatalog 뷰어에서 사용되는 이미지 맵으로 변환합니다.

복수 페이지 PDF를 사용하여 eCatalog 자동 생성 PDF 파일에서 eCatalog를 자동으로 만듭니다. eCatalog 이름은 업로드한 PDF 파일을 따서 지정됩니다. 이 선택 사항은 업로드할 때 PDF 파일을 래스터화한 경우에만 사용할 수 있습니다.

해상도

해상도 설정을 결정합니다. PDF 파일에서 인치당 표시되는 픽셀 수를 결정하는 설정입니다. 초기값은 150입니다.

색상 공간

[색상 공간] 메뉴를 선택한 다음 PDF 파일의 색상 공간을 선택합니다. 대부분의 PDF 파일은 [RGB] 및 [CMYK] 색상 이미지를 모두 포함합니다. 온라인 보기에서는 RGB 색상 공간이 선호됩니다.

자동 검색 PDF 파일의 색상 공간을 유지합니다.

RGB로 강제 설정 RGB 색상 공간으로 전환합니다.

CMYK로 강제 설정 CMYK 색상 공간으로 전환합니다.

회색 음영으로 강제 설정 회색 음영 색상 공간으로 전환합니다.

색상 프로필

[색상 프로필] 옵션을 선택합니다.

sRGB로 변환 sRGB(표준 빨강 녹색 파랑)로 변환합니다. sRGB는 웹 페이지에 이미지를 표시할 때 권장되는 색상 공간입니다.

원본 색상 공간 유지 원본 색상 공간을 유지합니다.

사용자 지정 전환 [전환 출처] 및 [전환 타겟] 색상 공간을 선택할 수 있도록 메뉴를 엽니다. 표준 Photoshop 색상 공간이나 SPS로 업로드한 색상 공간을 선택할 수 있습니다.

295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

PDF 파일에서 공백 자르기

1 업로드할 때 PDF 파일에서 공백 픽셀을 자동으로 자르려면 [자르기] 메뉴를 선택한 다음 [트림]을 선택합니다.

2 다음 선택 사항을 지정합니다.

다음을 기반으로 트림 색상 또는 투명도를 기반으로 자를 것인지를 선택합니다.

- **색상** [색상] 선택 사항을 선택합니다. [모서리] 메뉴를 선택한 다음 자르려는 공백 색상을 가장 잘 나타내는 색상이 지정된 PDF 모서리를 선택합니다.

- **투명도** [투명도] 선택 사항을 선택합니다.

허용치 슬라이더를 끌어 0에서 1 사이의 허용 오차를 지정합니다.

- **색상을 기반으로 트림** PDF 모서리에서 선택한 색상과 정확하게 일치하는 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 값이 1에 가까워질수록 색상 차이를 더 많이 허용합니다.

- **투명도를 기반으로 트림** 완전 투명한 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 숫자가 1에 가까울수록 허용되는 투명도가 증가합니다.

PDF 페이지 측면에서 자르기

업로드할 때 PDF 파일의 페이지 측면에서 프린터 표시를 수동으로 제거할 수 있습니다.

1 [자르기] 메뉴를 선택한 다음 [수동]을 선택합니다.

2 [위쪽], [오른쪽], [아래쪽] 및 [왼쪽] 텍스트 상자에 픽셀 설정을 입력하여 페이지 위쪽, 아래쪽 및 측면에서 자릅니다.

잘리는 페이지 양은 PDF 파일에 대해 입력한 [해상도 PX/인치] 설정에 따라 달라집니다. 예를 들어 [해상도 PX/인치] 설정으로 150(기본값)을 입력하고 페이지 측면에서 75픽셀을 자르면 인치당 150픽셀이 1/2인치와 같기 때문에 1/2인치가 잘립니다.

PSD 파일을 사용한 작업

PSD(Photoshop Document 파일)는 Scene7에서 템플릿 생성에 가장 많이 사용됩니다. PSD 파일을 업로드하는 경우 파일에서 Scene7 템플릿을 자동으로 만들 수 있습니다. [업로드] 화면에서 [템플릿 만들기] 선택 사항을 선택합니다.

레이어가 있는 PSD 파일을 사용하여 템플릿을 만드는 경우 SPS는 해당 파일에서 여러 이미지를 만듭니다. 각 레이어에 대해 하나의 이미지가 만들어집니다.

PSD 업로드 선택 사항

PSD 파일 업로드 선택 사항은 [업로드 작업 선택 사항]의 [Photoshop 선택 사항] 아래에 있습니다. 파일을 자르고, 해당 색상 프로필을 선택하고, 파일을 사용하여 템플릿을 만들고, 앵커를 선택할 수 있습니다.

PSD 파일을 업로드할 때 사용할 수 있는 선택 사항은 다음과 같습니다.

자르기 [자르기 선택 사항] 아래에 있습니다. PSD 파일의 가장자리에서 공백을 자동으로 자르려면 [트림]을 선택하고, PSD 파일의 측면을 자르려면 [수동]을 선택합니다.

- **트림** [다음을 기반으로 트림] 메뉴를 선택한 다음 [색상] 또는 [투명도]를 선택합니다.

[색상] 선택 사항을 선택한 경우 [모서리] 메뉴를 선택한 다음 자르려는 공백 색상을 가장 잘 나타내는 색상이 지정된 PSD 모서리를 선택합니다.

슬라이더를 끌어 0에서 1 사이의 허용 오차를 지정합니다.

색상을 기반으로 트림하려는 경우 PDF 모서리에서 선택한 색상과 정확하게 일치하는 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 값이 1에 가까워질수록 색상 차이를 더 많이 허용합니다.

투명도를 기반으로 트림하려는 경우 완전 투명한 경우에만 픽셀을 자르려면 0을 지정합니다. 숫자가 1에 가까울수록 허용되는 투명도가 증가합니다.

- **수동** 이미지의 임의의 측면이나 각 측면에서 자를 픽셀 수를 입력합니다. 이미지를 잘라내는 정도는 이미지 파일의 ppi(인치당 픽셀 수) 설정에 따라 달라집니다. 예를 들어 이미지가 150ppi를 표시하고 [위쪽], [오른쪽], [아래쪽] 및 [왼쪽] 텍스트 상자에 75를 입력하면 이미지의 각 측면에서 1/2인치가 잘립니다.

색상 프로필 [색상 프로필 선택 사항] 아래에 있습니다. 선택 사항을 선택합니다.

- **SRGB로 변환(기본값)** sRGB(표준 빨강 녹색 파랑)로 변환합니다. sRGB는 웹 페이지에 이미지를 표시할 때 권장되는 색상 공간입니다.

- **원본 색상 공간 유지** 이미지의 원본 색상 공간을 유지합니다.

- **사용자 지정 전환** [전환 출처] 및 [전환 타겟] 색상 공간을 선택할 수 있도록 메뉴를 엽니다. 표준 Photoshop 색상 공간이나 SPS로 업로드한 색상 공간을 선택할 수 있습니다. 295페이지의 “[ICC 프로필](#)”을 참조하십시오.

레이어 유지 해당되는 경우 PSD의 레이어를 개별 자산으로 리핑합니다. 자산 레이어의 PSD 연결은 유지됩니다. [세부 사항 보기]에서 PSD 파일을 열고 레이어 패널을 선택하면 레이어를 볼 수 있습니다. 292페이지의 “[PSD 파일에서 레이어 보기 및 편집](#)”을 참조하십시오.

템플릿 만들기 PSD 파일에 있는 레이어에서 템플릿을 만듭니다.

텍스트 추출 사용자가 뷰어에서 텍스트를 검색할 수 있도록 텍스트를 추출합니다.

레이어를 배경 크기로 확장 리핑된 이미지 레이어의 크기를 배경 레이어 크기에 맞게 확장합니다.

레이어 이름 지정 PSD 파일의 레이어가 별도의 이미지로 업로드됩니다. Scene7 Publishing System에서 이러한 이미지의 이름을 지정하는 선택 사항을 선택합니다.

- **레이어 이름** PSD 파일의 레이어 이름을 따라 이미지 이름을 지정합니다. 예를 들어 원본 PSD 파일에서 이름이 Price Tag인 레이어는 이미지 이름도 Price Tag가 됩니다. 그러나 PSD 파일의 레이어 이름이 기본 Photoshop 레이어 이름(배경, 레이어 1, 레이어 2 등)인 경우 기본 레이어 이름이 아니라 PSD 파일의 레이어 이름에 따라 이미지 이름이 지정됩니다.

• **Photoshop 및 레이어 번호** PSD 파일의 이미지 이름이 원본 레이어 이름을 무시하고 레이어 번호에 따릅니다. Photoshop 파일 이름 뒤에 레이어 번호가 붙어 이미지의 이름이 지정됩니다. 예를 들어 Spring Ad.psd라는 파일의 두 번째 레이어 이름은 Photoshop에서 기본 이름을 사용하지 않은 경우에도 Spring Ad_2로 지정됩니다.

• **Photoshop 및 레이어 이름** PSD 파일에서 지정된 이름에 레이어 이름 또는 레이어 번호가 붙어 이미지 이름이 지정됩니다. 레이어 번호는 PSD 파일의 레이어 이름이 Photoshop 기본 레이어 이름인 경우 사용됩니다. 예를 들어 SpringAd로 지정된 PSD 파일의 레이어 이름이 Price Tag라면 Spring Ad_Price Tag가 됩니다. 기본 이름 레이어 2를 가진 레이어는 Spring Ad_2가 됩니다.

앵커 PSD 파일에서 제작된 레이어 구성으로 만들어진 템플릿에서 이미지의 앵커 방식을 지정합니다. 기본 앵커는 가운데입니다. 가운데 앵커를 통해 대체 이미지의 중첩비에 상관없이 같은 공간을 대체 이미지로 가장 알맞게 채울 수 있도록 합니다. 템플릿 참조 및 매개 변수 대체 사용 시 해당 이미지를 다른 중첩비의 이미지로 대체할 때 효과적으로 같은 공간을 점유합니다. 템플릿의 지정된 공간을 채울 대체 이미지가 애플리케이션에 필요한 경우 다른 설정으로 변경합니다.

PSD 파일에서 레이어 보기 및 편집

PSD를 업로드할 때 [레이어 유지] 선택 사항을 선택한 경우 Scene7에서 개별 레이어를 자산으로 리핑했습니다. [세부 사항 보기]의 찾아보기 패널에서 파일을 열어 PSD 파일에 속하는 자산 레이어를 보고 편집할 수 있습니다.

1 찾아보기 패널에서 전체 PSD 파일을 두 번 클릭하여 [세부 사항 보기]에서 엽니다.

참고: PSD 레이어 중 하나가 아니라 전체 자산을 열어야 합니다.

2 [레이어]를 클릭하여 [레이어] 패널을 엽니다. 모든 레이어가 [레이어] 패널에 개별 이미지로 표시됩니다.

3 레이어를 두 번 클릭하여 열고 다음 중 원하는 작업을 수행합니다.

- [이미지 맵] 아이콘을 클릭하여 레이어에 이미지 맵을 만듭니다. 275페이지의 “[이미지 맵 만들기](#)”를 참조하십시오.
- [확대/축소 타겟] 아이콘을 클릭하여 레이어에 확대/축소 타겟을 만듭니다. 121페이지의 “[유도된 확대/축소의 확대/축소 타겟 만들기](#)”를 참조하십시오.
- [자르기] 아이콘을 클릭하여 레이어를 자릅니다. 280페이지의 “[이미지 자르기](#)”를 참조하십시오.
- [선명하게]를 클릭하여 레이어를 선명하게 합니다. 282페이지의 “[이미지를 선명하게 하기](#)”를 참조하십시오.
- [조정]을 클릭하여 레이어를 조정합니다. 286페이지의 “[이미지 조정](#)”을 참조하십시오.

4 [저장] 또는 [다른 이름으로 저장]을 클릭합니다.

5 다른 레이어를 보거나 편집하려면 레이어 미리 보기 하단에 있는 화살표를 클릭합니다.

6 레이어 [세부 사항 보기]를 종료하려면 [그리드 보기] 아이콘을 클릭합니다.

PostScript 및 Illustrator 파일 작업

Scene7 Publishing System에서 Adobe® PostScript®(EPS) 및 Adobe® Illustrator®(AI) 파일을 사용할 수 있습니다. Scene7에서는 업로드할 때 이러한 파일을 구성하는 명령을 제공합니다.

PostScript(EPS) 또는 Illustrator(AI) 이미지 파일을 업로드하는 경우 다양한 방법으로 형식을 지정할 수 있습니다. 파일을 래스터화하고, 템플릿 게시를 위해 FXG로 전환하고, 투명 배경을 유지하고, 해상도를 선택하고, 색상 공간을 선택할 수 있습니다. PostScript 및 Illustrator 파일의 형식을 지정하는 선택 사항은 [업로드] 화면의 [업로드 작업 선택 사항] 상자에 있는 [Postscript 선택 사항] 및 [Illustrator 선택 사항] 아래에서 사용할 수 있습니다.

처리 중 [래스터화]를 선택하여 파일의 벡터 그래픽을 비트맵 형식으로 전환합니다.

렌더링된 이미지에서 투명 배경 유지 파일의 배경 투명도를 유지합니다.

해상도 해상도 설정을 결정합니다. 이 설정은 파일에서 인치당 표시되는 픽셀 수를 결정합니다.

색상 공간 [색상 공간] 메뉴를 선택한 다음 색상 공간을 선택합니다.

- **자동 검색** 파일의 색상 공간을 유지합니다.
- **RGB로 강제 설정** RGB 색상 공간으로 전환합니다.
- **CMYK로 강제 설정** CMYK 색상 공간으로 전환합니다.
- **회색 음영으로 강제 설정** 회색 음영 색상 공간으로 전환합니다.

비네팅, 창 커버링 및 캐비닛 파일 작업

Scene7 이미지 작성 도구의 사용자는 Scene 7에서 비네팅(VNT 파일), 창 커버링(VNW 파일) 및 캐비닛(VNC 파일)을 사용할 수 있습니다. 이러한 파일은 Scene7 Publishing System에서 만들거나 편집할 수 없습니다.

비네팅, 창 커버링 및 캐비닛은 작성된 이미지입니다. 사용자가 동일한 이미지를 다양한 텍스처나 색상으로 볼 수 있도록 이미지 작성이라는 다른 Scene7 프로그램을 사용하여 이미지의 개체를 마스킹합니다. 예를 들어 사용자가 소파의 걸천을 다양한 패턴으로 변경하거나, 창에 다양한 연창을 장식하거나, 캐비닛을 다양한 유형의 목재로 마무리하여 모양을 확인할 수 있습니다.

다른 파일과 동일한 방식으로 비네팅, 창 커버링 및 캐비닛을 업로드합니다.

뷰어 SWF 파일 작업

Scene7 Publishing System에서 SWF 파일은 각기 다른 뷰어의 사용자 인터페이스 스킨으로 사용됩니다. 사용자가 뷰어를 구성할 때 사용할 SWF 스킨을 선택할 수 있습니다. 뷰어 SWF는 다른 뷰어 구성 설정과 함께 작동하여 뷰어의 모양과 작동 방식을 결정합니다.

사용자는 뷰어의 전체 모양을 결정하는 SWF 파일을 선택하는 것은 물론 다음 작업을 수행하는 SWF도 선택할 수 있습니다.

- 뷰어가 처음 나타날 때 로드 중 애니메이션을 표시합니다.
- 뷰어에 사용 가능한 도움말 항목의 모양을 결정합니다.
- 뷰어가 응답을 대기 중일 때 대기 중 애니메이션을 재생합니다.

참고: Scene7 Publishing System에서는 로드 중 애니메이션과 대기 중 애니메이션에 사용되는 기본 SWF를 제공합니다. 이러한 기본 SWF를 사용하거나 고유한 로드 중 및 대기 중 SWF를 선택할 수 있습니다. 뷰어에 사용할 도움말 단추 SWF 파일을 선택하지 않으면 [도움말] 단추는 기본적으로 숨겨집니다.

뷰어에 사용할 SWF를 선택하려면 먼저 SWF 파일을 SPS에 업로드하고 파일을 게시합니다.

기타 도움말 항목

31페이지의 “[뷰어 사전 설정](#)”

22장: 지원 파일

지원 파일은 Scene7에서 글꼴을 표시하고 이미지 파일을 하나의 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 전환하는 데 사용하는 파일입니다. 지원 파일에는 파일의 XML 파일 및 다양한 기타 유형도 포함됩니다.

지원되는 파일 형식의 전체 목록은 76페이지의 “[지원되는 자산 파일 형식](#)”을 참조하십시오.

글꼴

텍스트를 특정 글꼴로 입력하거나 렌더링하기 위해 Scene7 Publishing System에서 글꼴 파일을 업로드해야 하는 경우도 있습니다. 예를 들어 템플릿 레이어의 텍스트에 특정 글꼴을 사용하려면 글꼴 파일을 업로드합니다. eCatalog 뷰어 페이지 번호를 특정 글꼴로 표시하려면 글꼴 파일을 업로드합니다.

Scene7에서는 다음 글꼴 유형을 지원합니다.

- 모든 TrueType 글꼴
- PostScript® 글꼴
- OpenType/TrueType 글꼴
- OpenType/PostScript 글꼴
- PhotoFonts

글꼴 파일을 업로드한 후 [정보 편집] 화면에서 해당 SPS ID, 글꼴 이름 및 유형 정보를 변경할 수 있습니다.

중요: 템플릿 레이어에 글꼴을 사용하려는 경우 모든 글꼴 스타일(굵게, 기울임꼴, 굵은 기울임꼴 및 보통)을 업로드하는 것이 좋습니다. Scene7에서 요청을 처리하려면 이러한 글꼴 스타일이 필요합니다. 일부 글꼴에는 자세한 커닝 정보가 포함되어 있으므로 글꼴과 관련된 모든 PostScript/Adobe Type 1 파일을 업로드하는 것이 좋습니다.

글꼴 파일 업로드

다른 파일을 업로드할 때와 동일한 기술을 사용하여 글꼴 파일을 업로드합니다. 글꼴 파일은 임의 SPS 폴더에 저장할 수 있습니다. 80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

글꼴 파일 정보 편집

글꼴의 ID 이름과 유형 정보를 변경할 수 있습니다. 글꼴 파일을 편집하면 검색 시 도움이 되며 글꼴을 더 쉽게 식별할 수 있습니다.

[세부 사항 보기]에서 편집하려는 글꼴 파일을 찾아보기 패널에서 선택한 다음 [파일] > [정보 편집]을 선택합니다. [정보 편집] 화면이 열립니다. 다음 선택 사항을 선택한 다음 [전송] 단추를 선택합니다.

글꼴 이름 이 이름은 게시할 때 글꼴을 식별합니다.

PostScript 이름 이 이름은 글꼴의 전체 PostScript 이름입니다. 일반적으로 두께나 스타일을 나타냅니다.

RTF 이름 이 이름은 템플릿 텍스트 레이어가 만들어지는 RTF 편집기의 팝업 메뉴에 표시됩니다.

글꼴 모음 이름 이 이름은 스타일, 두께 또는 글꼴 유형 표시기 없이 글꼴 이름을 나열합니다.

글꼴 스타일 선택 사항은 [일반], [굵게], [기울임꼴] 및 [굵은 기울임꼴]입니다.

글꼴 유형 선택 사항은 [TrueType] 및 [Adobe Type 1]입니다. 이러한 글꼴을 다른 이름으로 호출하는 경우 해당 이름을 입력할 수 있습니다.

글꼴 유형 약어 선택 사항은 다음과 같습니다.

- **TTF** TrueType 글꼴 파일은 PDF/PostScript 렌더링 및 이미지 제공에 사용됩니다.
- **AFM** Adobe 글꼴 지표 정보를 포함하며 이미지 제공에 사용되는 Adobe PostScript 글꼴 파일입니다.
- **PFM** 이진 글꼴 지표 정보를 포함하는 Adobe PostScript 글꼴 파일입니다.
- **PFB** 이진 글꼴 윤곽 정보를 포함하며 PDF/PostScript 렌더링 및 이미지 제공에 사용되는 Adobe PostScript 글꼴 파일입니다.

ICC 프로파일

ICC(International Color Consortium) 프로파일은 이미지 파일을 한 색상 공간에서 다른 색상 공간으로 올바르게 전환하는 방법을 설명하는 파일입니다. ICC 프로파일은 이미지의 올바른 색상을 가져오는 데 도움이 됩니다. 예를 들어 컴퓨터 모니터에 인쇄하기 위한 이미지를 올바르게 표시하기 위해 ICC 프로파일을 선택할 수 있습니다. 이 프로파일은 이미지를 다른 색상 공간으로 전환하고 색상이 온라인에서 올바르게 표시되게 합니다.

Scene7 Publishing System에서 이미지를 업로드할 때 ICC 프로파일을 선택하여 이미지를 다른 색상 공간으로 전환할 수 있습니다. SPS에서는 기본적으로 모든 표준 Photoshop ICC 프로파일을 사용할 수 있습니다. [업로드] 화면에서 색상 프로파일 이름을 보려면 [색상 프로파일] 메뉴를 선택합니다. [사용자 지정 전환]을 선택한 다음 [전환 출처] 및 [전환 타겟] 메뉴에서 ICC 프로파일 이름을 선택합니다. 287페이지의 “[업로드 시 이미지 편집 선택 사항](#)”을 참조하십시오.

기본 ICC 프로파일을 사용하는 것은 물론 다른 ICC 프로파일을 SPS로 업로드하고 색상 공간 전환에 사용할 수 있게 설정할 수 있습니다. 찾아보기 패널에서 [세부 사항 보기]로 전환하여 ICC 프로파일의 프로파일 클래스, 색상 공간 유형 및 PCS 유형을 조사합니다.

ICC 프로파일 업로드

파일을 업로드할 때와 동일한 기술을 사용하여 ICC 프로파일을 업로드합니다. ICC 프로파일은 임의 SPS 폴더에 저장할 수 있습니다. 80페이지의 “[파일 업로드](#)”를 참조하십시오.

ICC 프로파일 검사

ICC 프로파일을 검사하려면 찾아보기 패널에서 ICC 프로파일을 선택하고 [세부 사항 보기]에 표시합니다. [세부 사항 보기]에서는 ICC 프로파일에 대한 다음 정보를 제공합니다.

프로파일 클래스 ICC(International Color Consortium)는 각 클래스를 정의하여 하나의 애플리케이션 유형을 처리합니다. 예를 들어 입력 프로파일은 디지털 카메라, 스캐너 등의 장치에 적용되고 출력 프로파일은 프린터에 적용됩니다.

색상 공간 유형 이 숫자는 ICC에서 정의된 프로파일의 "입력" 색상 공간입니다. 색상 공간 유형은 색상 공간의 구성 요소 수와 이러한 구성 요소의 해석을 정의합니다. 예를 들어 RGB는 빨간색, 녹색 및 파란색의 세 가지 구성 요소로 이루어진 색상 공간입니다. 이 색상 공간 유형은 공간의 특정 색상 특성(예: 기본 색도)을 정의하지 않습니다.

PCS 유형 이 PCS 유형은 프로파일의 "출력" 색상 공간(프로파일 연결 공간)입니다. 예를 들어 색상 프로파일에서 RGB를 PCS로 전환한 다음 CMYK로 전환할 수 있습니다.

색상이나 이미지를 태그 지정하는 데 유용한 입력, 표시 또는 출력 프로파일의 경우 PCS 유형은 XYZ 또는 Lab입니다. 이 프로파일을 ICC 사양에 정의된 특정 색상 공간으로 해석합니다.

XML 파일

XML 기반 시스템을 사용하여 이미지 및 이미지 정보를 관리하는 웹 사이트는 XML 파일을 Scene7 Publishing System에 업로드할 수 있습니다. 이러한 파일 중 하나를 이미지 제공에 대한 사전 처리 규칙 집합 파일로 지정할 수 있습니다. 이 파일은 상거래 서버의 비즈니스 논리를 충족하기 위해 표준 이미지 제공 프로토콜 형식을 재구성합니다. [설정] 화면에서 규칙 집합 정의 파일 경로로 제공할 XML 파일을 지정할 수 있습니다. 이 경로 설정은 [이미지 서버 게시] 화면의 [카탈로그 관리] 아래에 있습니다. 52 페이지의 “[이미지 서버](#)”를 참조하십시오.