

# 使用

# ADOBE® SCENE7®

## 法律声明

有关法律声明, 请参阅 <http://helpx.adobe.com/cn/legal/legal-notices.html>.

# 目录

## 第 1 章 : Adobe Scene7 简介

新增功能	1
系统要求	1
Adobe Scene7 Publishing System 桌面应用程序	2
使用帮助	2
支持	2
Scene7 Media Portal 帮助	4
Adobe 培训服务	4
开发人员资源	4

## 第 2 章 : 快速入门

Adobe Scene7 平台概述	7
使用 Scene7 Publishing System 桌面版	8
Media Portal	9
登录和注销	9
导航基础知识	10
设置基础	11
关于富媒体	12

## 第 3 章 : 设置

个人设置	14
应用程序设置	18
发布设置	48
视频 SEO (搜索引擎优化)	53
管理设置	55

## 第 4 章 : Media Portal

系统要求	59
快速入门: Media Portal 管理	59
Media Portal 用户角色	60
创建和管理 Media Portal 组	61
添加和管理 Media Portal 用户	63
管理 FTP 帐户	65
指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项	66
创建和启用图像预设	66
更加有效地利用元数据	67
自定义 Media Portal 屏幕	67

**第 5 章：上载和发布资源**

上载文件	69
发布文件	76
公开资源前测试资源	79
检查作业文件	81

**第 6 章：管理资源**

使用资源文件夹	85
在浏览面板中查看资源	86
在浏览面板中选择资源	86
搜索资源	86
预览资源	89
移动、重命名和删除资源	91
在详细信息视图中操作	92
查看、添加和导出元数据	95
从 Scene7 Publishing System 导出资源	99
与对等客户端实时共享资源更改	101
打印资源	101
管理垃圾桶文件夹	101
用项目组织工作	102

**第 7 章：调整图像大小**

快速入门：调整图像大小	104
上载主图像	105
设置图像预设	106
发布主图像	107
将 URL 链接至 Web 应用程序	108

**第 8 章：缩放**

快速入门：缩放	110
上载缩放图像	111
为引导式缩放创建缩放目标	111
设置缩放查看器预设	113
使用不同缩放查看器预览图像资源	114
发布缩放图像	115
将缩放查看器链接到网页	115

**第 9 章：eCatalog**

快速入门：eCatalog	119
上载 PDF 文件	120
创建 eCatalog	121
创建 eCatalog 图像映射	124
管理信息面板内容	126
设置 eCatalog 查看器预设	128

在 eCatalog 查看器中预览 eCatalog .....	129
发布 eCatalog .....	130
将 eCatalog 链接到网页 .....	130

**第 10 章：图像集**

快速入门：图像集 .....	132
准备要上载的图像集资源 .....	133
创建图像集 .....	133
在图像集中加入缩放目标和图像映射 .....	134
管理信息面板内容 .....	135
查看图像集 .....	136
自动生成图像集 .....	137
将图像集链接到网页 .....	137

**第 11 章：样本集**

快速入门：样本集 .....	140
准备要上载的样本集资源 .....	141
创建样本集 .....	141
包括样本集中的缩放目标和图像映射 .....	142
查看样本集 .....	143
将样本集链接至网页 .....	144

**第 12 章：旋转集**

快速入门：旋转集 .....	146
创建旋转集 .....	147
设置旋转集查看器预设 .....	149
预览旋转集 .....	150
发布旋转集 .....	150
将旋转集链接到网页 .....	151

**第 13 章：模板基础**

快速入门：模板基础 .....	153
上载模板文件 .....	154
创建模板 .....	154
创建模板参数 .....	161
发布模板 .....	162
将模板链接到网页 .....	162
管理内容变体 .....	163

**第 14 章：模板发布**

快速入门：模板发布 .....	164
在 Illustrator 中创建初始模板 .....	165
上载用于模板发布的文件 .....	165
定义可变性：参数化与 DOM 处理 .....	166

在 Scene7 中参数化模板 ..... 166

预览和更新模板属性 ..... 169

DOM 处理 ..... 171

将 FXG 模板链接到网页 ..... 173

创建 PDF 文档 ..... 173

#### 第 15 章：视频

使用 HTML5 视频 ..... 180

最佳做法：使用 HTML5 视频查看器 ..... 181

快速入门：视频 ..... 182

上载和编码视频 ..... 184

在视频查看器中预览视频 ..... 194

将视频部署到网站和移动站点 ..... 196

在视频中添加题注 ..... 200

在视频中添加章节标记 ..... 202

导出源和编码视频 ..... 204

使用通用 URL ..... 204

#### 第 16 章：视频剪辑

快速入门：视频剪辑 ..... 205

视频预设 ..... 206

上载和转码视频剪辑的视频 ..... 206

视频剪辑的缩略图 ..... 207

为视频剪辑设置查看器预设 ..... 207

创建视频剪辑 ..... 208

创建视频剪辑模板 ..... 218

为视频剪辑创建信息面板 ..... 218

在查看器中预览视频剪辑 ..... 221

发布视频剪辑 ..... 222

在网站上部署视频剪辑 ..... 222

#### 第 17 章：混合媒体集

快速入门：混合媒体集 ..... 224

创建混合媒体集 ..... 225

设置混合媒体集查看器预设 ..... 227

发布混合媒体集 ..... 228

将混合媒体集与网页链接 ..... 228

#### 第 18 章：Adobe Analytics 仪器包

启用 Adobe Analytics 视频报告 ..... 230

快速入门：将 Scene7 与 Adobe Analytics 集成在一起 ..... 230

登录到 Adobe Analytics ..... 231

配置 Adobe Analytics 报告 ..... 232

发布 Adobe Analytics 配置信息 ..... 235

使用 Adobe Analytics 仪器包实施查看器	235
查看 Adobe Analytics 报告以测试集成	236
禁用 Adobe Analytics 跟踪	236
<b>第 19 章：Test&amp;Target 集成</b>	
快速入门：Test&Target 集成	237
将 Scene7 与 Test&Target 集成	237
创建优惠套餐	238
将优惠套餐推送到 Test&Target	241
<b>第 20 章：用户生成的内容</b>	
上载图像资源或矢量资源	242
删除上载的资源	250
获取磁盘使用情况信息	251
<b>第 21 章：主文件</b>	
优化图像质量的最佳做法	252
编辑图像	254
创建图像映射	255
裁切图像	260
锐化图像	261
调整图像	264
上载时的图像编辑选项	265
使用 PDF	268
使用 PSD 文件	269
使用 PostScript 和 Illustrator 文件	271
使用晕影、窗饰和 CAB 文件	271
使用查看器 SWF 文件	272
<b>第 22 章：支持文件</b>	
字体	273
ICC 配置文件	274
XML 文件	274

# 第 1 章：Adobe Scene7 简介

欢迎使用领先的随需即用式跨媒体发布系统 **Adobe® Scene7®**，该系统可上载、管理并增强动态的丰富内容，并将这些内容发布到所有设备和屏幕。 **Adobe Scene7** 解决方案包括以下功能：

- 动态成像：实时编辑、调整格式和大小、交互式缩放和平移；颜色样本和纹理样本；360 度旋转；图像模板；多媒体查看器。
- **eCatalog**：创作、热点链接、将提供的在线目录发布并交付到可配置的查看器中。
- **Media Portal**：自助式环境，为门户用户提供由管理员控制的 **Scene7** 资源视图，以方便上载、浏览、搜索、预览和导出资源。
- **eVideo**：以任何格式上载最终的视频，自动转码和标准化为 **Flash** 格式，管理、编辑、创建热点和视频模板，发布并流传到可配置的视频查看器。
- 可视配置器：用于启用在线可视配置的实时呈现技术，以实现个性化和自定义的效果（例如在产品图像或场景中实时呈现颜色、纹理、表面、图案、字母组织以及雕刻效果）。
- **Web-to-Print**：实时排版技术和框架，用以启用自定义的 **Web-to-Print** 解决方案来创建自定义的个性化文档。
- 确定电子邮件受众并打印：交付与客户资料、产品和渠道数据库关联的电子邮件营销活动，这些活动以可视的方式确定受众并进行个性化定制。

## 新增功能

要查看最新的 **Adobe Scene7** 发行信息（包括新增功能、增强功能和修复），请参阅 [Scene7 发行说明](#)。

## 系统要求

为了在使用 **Scene7 Publishing System** 时获得最佳体验，请确保您的系统满足下列系统要求和建议：

- 需要 **Microsoft® Windows® 7** 或更高版本、**Mac OS X 10.6** 或更高版本以及 **Macintosh® Intel** 处理器。
- 需要 3 GB RAM 或更高（建议使用 4 GB 或更高）。
- 彩色监视器。
- 支持 1280x1024 分辨率或更高分辨率真彩色的视频卡。
- 启用 Java 的浏览器、**Flash 11** 或更高版本。
- 支持 Windows 的浏览器：**Internet Explorer 9.0** 或更高版本，**Firefox 23** 或更高版本。
- **Macintosh** 支持的浏览器：**Safari 6.0** 或更高版本，**Firefox™ 23** 或更高版本。

注：如果您的浏览器未安装 **Flash Player** 版本 11，可以从 **Adobe** 下载，网址为 [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_flashplayer\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_cn)。

# Adobe Scene7 Publishing System 桌面应用程序

Adobe Scene7 Publishing System 桌面应用程序是无需 Web 浏览器即可从桌面运行 SPS 和 Media Portal 的 Adobe AIR® 应用程序。您可以使用 SPS 桌面应用程序从桌面上载文件和文件夹。

## 使用帮助

Adobe Scene7 提供帮助程序和屏幕帮助。

### 帮助程序

Scene7 帮助系统旨在为您提供有助于完成所有任务的信息。要访问 Scene7 Publishing System 中的帮助，请选择“帮助”>“有关此主题的帮助”。帮助系统将打开到介绍当前所查看 Scene7 屏幕的页面。选择“帮助”>“帮助内容”可将帮助程序打开到其目录。

使用帮助程序：

**内容搜索** 单击内容标题和副标题旁的加号图标可查找信息。单击减号图标可以折叠副标题。

**按关键词搜索** 在“搜索”框中输入搜索词。您将看到帮助系统中包含所输入词的页面的列表。选择一个页面，将其打开。

**超文本链接交叉引用** 在整个帮助系统中，有许多超文本链接交叉引用。选择超文本链接可将帮助程序打开到相关页面，页面中包含与所执行任务有关的更多信息或背景信息。

有关从 Scene7 获取技术支持的信息，请选择“帮助”>“支持”。

## 屏幕帮助

Scene7 提供屏幕帮助：

**工具提示** 在按钮、菜单和导航链接上移动光标时，将看到工具提示。工具提示将显示这些屏幕项目的名称，以便您可以快速地进行识别。

**屏幕说明** 有些屏幕以文本覆盖形式提供入门说明，解释任务的完成方法。此外，有些屏幕还提供以下图标：

- “说明”图标 单击“信息提示”图标  可阅读简短的任务说明。
- 问号图标 单击特定按钮或控件旁的问号图标  可获得按钮或控件的解释。

## 支持

技术支持服务旨在满足各种规模公司的需求。下表介绍 Scene7 的技术支持服务：

支持	试用版	订阅
服务限制	每个月 2 次	无限制
响应时间	两个工作日	4 个工时

支持	试用版	订阅
免费实时在线培训和视频教程	包含	包含
电子邮件支持	s7trialsupport@adobe.com	美国 / 加拿大:  s7support@adobe.com  日本:  s7supportjp@adobe.com  欧洲、中东和非洲:  s7intsupport@adobe.com
实时电话支持	不可用	美国 / 加拿大:  (800) 898-9743 或 (408) 454-5910, 星期一到星期五, 06:00 到 18:00 (PT)  日本:  +81-3-6743-9632, 周一至周五, 上午 9:00 到下午 5:00 (标准工作时间)  欧洲:  +44 (0)20 35641782, 星期一到星期五, 09:00 到 18:00 (UTC/GMT)  德国:  +49 (0)69 51709005, 星期一到星期五, 10:00 到 19:00 (CET)  法国:  +33 157324085, 星期一到星期五, 10:00 到 19:00 (CET)  荷兰:  +31 (0)20 2035138, 星期一到星期五, 10:00 到 19:00 (CET)

向技术支持部门报告问题时, 请包括以下信息:

- 公司名称
- 您的姓名、电话号码和电子邮件地址
- Scene7 应用程序、平台和版本
- 问题说明及再现问题所需的步骤
- 错误消息 (如果有)
- 浏览器类型和版本 (如果适用)
- Adobe® Flash® Player 版本 (如果适用)

## Scene7 Media Portal 帮助

Scene7 中也提供了以下帮助文档：

使用 **Scene7 Media Portal** Adobe Scene7 Media Portal 是基于浏览器的环境，使门户用户可以轻松采用公司认可的格式上载、浏览、搜索、预览和导出资源。请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_mediaportalusing\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_cn)。

## Adobe 培训服务

Scene7 以视频教程、讲师授课讲座和 Web 会话以及演示的形式提供培训。

### Adobe 培训服务

Adobe 培训服务提供专为贵组织设计的、内容深入的自定义课堂培训。培训可以采取区域性大学式授课、基于 Web 的会话或自定义站内讲座等形式。区域性授课课程面向所有客户开放，并定期在北美洲和 EMEA 的各地举办。自定义会话可面向高级用户、最终用户、管理员及 IT 工作人员量身定制。

请参阅 [Adobe 培训服务](#)。

### 快速入门视频教程

了解 Media Portal、动态成像、eCatalog、eVideo、Web-to-Print 以及与了解和使用 Scene7 Publishing System 有关的很多其他主题。

请参阅[快速入门视频教程](#)。

### 演示

观看 Scene7 功能的演示。

请参阅[演示](#)。

### 帮助的快速入门章节

帮助系统的“快速入门”部分面向不熟悉 Scene7 的用户提供了相关说明。该部分将解释平台、导航、设置、资源管理及构建富媒体的基础知识。

请参阅第 7 页的“[快速入门](#)”。

## 开发人员资源

Scene7 针对每个 Scene7 软件模块的最新主要版本提供了说明文档。模块文档适用于 Scene7 Image Authoring、Scene7 Publishing System、图像服务器、渲染服务器、查看器和 Web-to-Print。

对于一些模块，也提供了发行说明。发行说明中提供了有关相应发行版的详细信息，其中包括增强功能、新增功能、提示、故障排除建议以及已知的未决问题。发行说明还提供富媒体功能的交互示例，并解释这些功能的激活方法。此外，发行说明针对带有授权软件的客户端提供了安装和配置说明。

图像服务器、渲染服务器和查看器的参考指南介绍适用于这些服务器模块的 http 协议。要针对网站或自定义应用程序进一步自定义和利用 Scene7 富媒体的网站开发人员可以使用这些指南。Scene7 假定读者熟悉 Scene7 系统、常规的 http 协议标准和约定，以及基本的图像处理术语。

## Scene7 Publishing System API

文档	网页地址
API 参考指南	请与 Scene7 技术支持部门联系，索取文档。

### 图像创作

文档	网页地址
用户指南	请与 Scene7 技术支持部门联系，索取该文档。
发行说明	请与 Scene7 技术支持部门联系，索取该文档。

### 图像服务和图像渲染

文档	网页地址
API 参考指南	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/is_ir_api/index.html</a>

### 查看器

文档	网页地址
查看器参考指南和发行说明	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/viewers_ref/index.html</a>
查看器库示例	<a href="https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html">https://marketing.adobe.com/resources/help/en_US/s7/vlist/vlist.html</a>
适用于 Adobe Flash 的 Adobe Scene7 Viewer SDK	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn</a>
Adobe Scene7 HTML5 Viewer SDK	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn</a>

### Web-to-Print

文档	网页地址
参考指南	<a href="http://www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_cn">www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_cn</a>
Solution Accelerator SDK	<a href="http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn">www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn</a>

## 通过 Adobe Developer Connection 访问 SDK

要下载和安装 SDK，您必须注册到 Adobe Developer Connection。

- 1 在 Web 浏览器中，转到 Adobe Developer Connection ([https://marketing.adobe.com/developer/zh\\_CN](https://marketing.adobe.com/developer/zh_CN))。
  - 2 在 Developer Connection 主页的右上角附近，单击“注册”。
  - 3 在“注册”对话框中，输入您的用户名、电子邮件地址，然后同意相关条款和条件。
  - 4 单击“新建帐户”。
- 您将会收到欢迎电子邮件。
- 5 要激活您的帐户并设置密码，请在电子邮件中单击“单击更改密码”。
  - 6 设置密码，然后单击“保存”。
  - 7 在 Developer Connection 页的右上角，单击“Dev Center”。

([https://marketing.adobe.com/developer/zh\\_CN/devcenter](https://marketing.adobe.com/developer/zh_CN/devcenter))。

- 8 在左侧导航区域中，单击“Scene7”。
- 9 按照屏幕上的说明下载和安装所需的 SDK。

## 第 2 章：快速入门

Adobe® Scene7® 允许您将媒体资源上载至 Scene7 Publishing System (SPS)，建立富媒体，并将您的作品发布到 Scene7 图像服务器。您可以上载许多不同类型的资源，如图像、PDF、PSD 文件、视频、图形以及字体。在发布过程中，Scene7 会生成您用于自己的网站、移动设备和应用程序的 URL。

富媒体工具包括调整图像大小、eCatalog、图像集、旋转集、样本集、混合媒体集、基本模板、FXG 模板以及视频剪辑。

## Adobe Scene7 平台概述

Scene7 是集成的、富媒体管理、发布和服务环境。富媒体可以传送给所有营销和销售渠道，包括网站、印刷材料、电子邮件营销活动、门户网站、桌面以及设备。

### 工作流程

Scene7 工作流程的主要步骤如下：

**上载并管理您的资源** 将您的媒体资源上载至 SPS。您可以组织、浏览和搜索系统上的资源，也可以将元数据应用到资源。如果安装了 Adobe Scene7 Publishing System 桌面应用程序，您可以将文件和文件夹从桌面拖动到上载文件夹以上载这些文件和文件夹。

**创建富媒体** 创建不同的资源配置，例如，eCatalog、图像集、旋转集、样本集、混合媒体集、基本模板、FXG 模板以及视频剪辑。有关更多信息，请参阅第 12 页的“[关于富媒体](#)”。

**发布和管理** 将资源发布到 Scene7 SaaS 网络，以及在发布时监视资源状态、管理用户权限和维护安全性。

**服务** 将媒体从 Scene7 SaaS 网络传送到网页、应用程序和移动设备；媒体经过性能优化并通过 CDN 缓存传送。Scene7 为您提供了每个资源的 URL。在您发布资源之后，URL 即处于活动状态。



Scene7 工作流程。

## 单个主图象和单个 URL 调用

Scene7 与其他系统完全不同，因为您可以使用 Scene7 从单个主资源和 URL 调用动态地传送媒体。

使用 Scene7 生成的 URL 字符串中包含说明，这些说明指示服务器在资源传送时如何显示资源。例如，传送同一主图象时，可以使用不同的大小、格式、粗细、颜色以及缩放视图。在使用 Scene7 构建和发布媒体资源时，您可以直观地配置效果。在此过程中，您可以创建 URL 调用，这些调用会正确指示服务器如何把您的主资源呈现给应用程序。



Scene7 可以使用不同大小和格式将同一主图象传送给不同媒体。

## 内容缓存

Scene7 动态生成的图像是缓存友好的；大多数情况下是用唯一的 URL 调用标识的 JPEG 图像。图像会传送到内容传递网络 (CDN)，这是一个服务器系统，这些服务器在 Internet 上彼此互联以更快的速度传送内容。图像从位于全球的服务器发布到计算机。使用 CDN 供应商实施缓存机制时，您只需更改服务器名称，使之指向启用了 CDN 的 Scene7 图像服务器。所有 Scene7 版本都包括捆绑的 CDN 缓存。

## 使用 Scene7 Publishing System 桌面版

Scene7 Publishing System 位于桌面应用程序中，可用于简化将资源上载到基于 Web 的 Scene7 发布平台的操作。桌面版包括 Web 版本的所有功能，还包括直接从桌面拖动文件和文件夹以将其上载的功能。

## 系统要求

为了在使用 Scene7 桌面时获得最佳体验，请确保您的系统满足以下系统要求和建议：

- 需要使用 Microsoft® Windows® 7 或更高版本； Mac OS X 10.6 或更高版本以及 Macintosh® Intel 处理器。
- 需要 3 GB RAM 或更高（建议使用 4 GB 或更高）。
- 最小分辨率 1000 X 640 -（建议使用 1024 x 768 或更高。）
- 需要使用 Adobe AIR 15.0 或更高版本。

## 安装 Scene7 Publishing System 桌面版

- 1 在 Scene7 Publishing System 中, 单击“设置”>“个人设置”。
- 2 在“个人设置”页面的“桌面版”下, 执行以下任一操作: 或
  - 单击“立即安装”。
  - 如果您以前已安装桌面版, 请单击“立即重新安装”

## Media Portal

公司利用 Adobe Media Portal 可以轻松地获取、控制已批准的创作资源, 并将其分发给外部的合作伙伴和渠道以及内部企业用户。这个基于浏览器的、“自助服务”环境使门户用户能在管理员控制下“查看”Scene7 资源, 可轻松地进行访问, 以按公司批准的格式上载、浏览、搜索、预览和导出资源。

有关 Media Portal 的更多信息 (包括系统要求), 请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_mediaportalusing\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_mediaportalusing_cn)。

有关管理 Media Portal 的信息, 请参阅第 59 页的“[快速入门: Media Portal 管理](#)”。

## 登录和注销

使用 Scene7 Publishing System 上载、构建和发布都需要满足某些用户先决条件和系统要求。通过登录可在 SPS 中标识自己。在使用完 Scene7 时, 请注销。

使用 Scene7 之前, 请确保您已具备以下各项:

**设置** 必须由管理员为您设置对 Scene7 的使用。

**URL** 您必须具有访问 Scene7 的 URL 位置。此 URL 从“欢迎”电子邮件或您的 Scene7 管理员处获得。

**登录名** 使用您的电子邮件地址作为登录名。

**密码** 您会从 Scene7 的“欢迎”邮件中或从 Scene7 管理员处获得临时密码。您第一次登录时, 会提示您更改此临时密码。

### 登录

您从管理员处收到的欢迎电子邮件会为您提供登录 URL、用户名和临时密码。

- 1 启动 Web 浏览器。
- 2 转到 Scene7 登录 URL (从欢迎电子邮件)。或者, 您可以通过选择“客户端登录”按钮从 Scene7 网站 ([www.adobe.com/products/scene7.html](http://www.adobe.com/products/scene7.html)) 登录。
- 3 在“用户名”框中输入您的电子邮件地址。
- 4 在“密码”框中输入您的密码。
- 5 或者, 可以选择“记住我的用户名”选项, 让计算机记住您的电子邮件地址。
- 6 单击“登录”。

[更多帮助主题](#)

第 14 页的“[个人设置](#)”

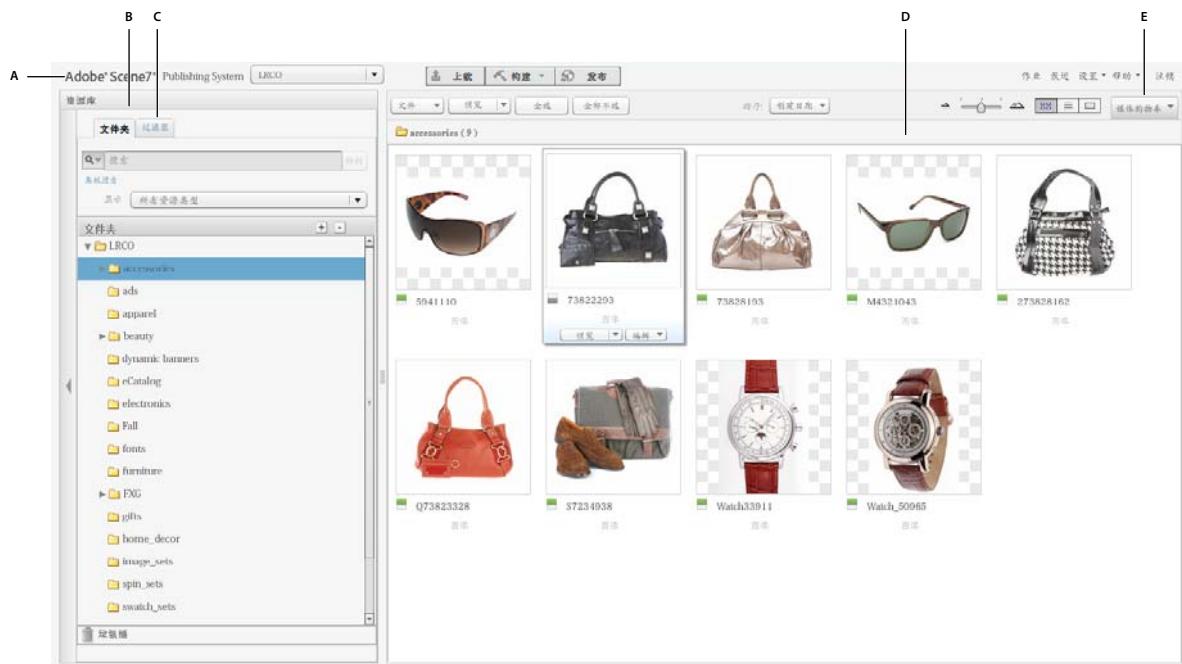
## 注销

- 单击位于全局导航栏右侧的“注销”。
- 退出您的浏览器。

重要说明：因为 SPS 是基于网络的，所以转到不同的网站会退出系统。例如，如果单击浏览器窗口中的“后退”按钮，会退出 Scene7。

# 导航基础知识

Scene7 Publishing System 屏幕包括三个主要区域：全局导航栏、资源库和浏览面板 / 构建面板。



主要 Scene7 区域。

A. 全局导航栏 B. 资源库 C. 过滤器选项卡 D. 浏览面板 E. 媒体购物车 (仅限 Media Portal)

## 全局导航栏

全局导航栏位于屏幕的顶部，提供用于执行各种任务的按钮：

**选择公司** 从菜单选择要访问的公司。如果您正在对一家公司执行操作，此按钮不可用。

**上载** 打开“上载”屏幕，在此您可以将计算机或网络上的文件上载到 SPS。您可以从桌面或通过 FTP 上载文件。请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

**构建** 从菜单中选择一个“构建”任务。会打开构建面板，以便您创建资源类型。

**发布** 打开“发布”屏幕，以便您将富媒体资源发布到 Scene7 图像服务器和 Scene7 SAAS 基础设施的其余部分。请参阅第 76 页的“[发布文件](#)”。

**作业** 打开“作业”屏幕，以便您检查上载和发布作业的记录。

**最近** 打开“最近活动”屏幕，以便您查看最近修改的资源和最近上载以及发布作业的名称。

**设置** 打开“设置”屏幕，以便您选择用于优化使用 Scene7 的设置或管理选项。请参阅第 14 页的“[设置](#)”。

**帮助** 选择一个“帮助”选项：

- **帮助 > 有关此主题的帮助** 打开“帮助”系统，进入您目前正在执行的任务的相关信息所在的页面。
- **帮助 > 视频教程** 访问特定主题的视频，以展示如何开始使用每个富媒体发布工作流程。
- **帮助 > 帮助内容** 打开“帮助”系统，进入“简介”页面。您可以单击目录来查找并查看不同的主题。
- **帮助 > 关于** 告知您正在运行的 Scene7 的版本。
- **帮助 > 支持** 告知您如何从 Scene7 获取技术支持。

**注销** 退出 Scene7 Publishing System。

## 资源库

使用资源库可以组织要处理的资源。您可以通过创建文件夹和子文件夹在“资源库”中组织资源。

“资源库”面板的顶部有用于定位资源的各种命令。您可以搜索资源，也可以用过滤器来查找资源。单击“资源库”底部的“垃圾桶”图标  可以查看已经删除的资源。

 您可以单击“资源库”控件来打开或关闭资源库，以便在屏幕上获得更多工作空间。选择“展开”/“折叠”控件可以展开或关闭该面板。这些控件位于该面板的左侧。

**更多帮助主题**

第 85 页的“[管理资源](#)”

## “浏览”面板 /“构建”面板

大多数操作都是在“浏览”面板或“构建”面板中执行的。该面板中的显示内容取决于您是在“浏览”模式还是在“构建”模式中工作：

**浏览模式** 在“资源库”中选择一个文件夹，可在浏览面板中查看并处理该文件夹的内容。该面板提供了用于处理资源的“文件”、“预览”、“全选”、“全部不选”和“排序”菜单。您还可以通过移动滑块或选择“网格视图”、“列表视图” 或“详细信息视图” 按钮，以多种方法查看资源。选择“详细信息视图”按钮或双击资源，可在详细信息视图中打开该资源，在此视图中可以执行资源相关的文件操作。

**构建模式** 单击“构建”按钮，然后在“构建”菜单中选择一个选项以开始构建 eCatalog、图像集、旋转集或一些其他项目之一。“构建”屏幕随即打开。您可以在进入“构建”模式之前或之后选择要使用的资源。

**更多帮助主题**

第 85 页的“[管理资源](#)”

第 86 页的“[在浏览面板中查看资源](#)”

第 86 页的“[在浏览面板中选择资源](#)”

第 86 页的“[搜索资源](#)”

## 设置基础

使用 Scene7 Publishing System“设置”屏幕可输入您的个人设置。如果您是管理员，可设置您公司的设置。要打开“设置”屏幕，请单击全局导航栏上的“设置”按钮。

该屏幕上可用的设置取决于您的状态是用户还是管理员：

- 用户只能访问“个人设置”以及自己是其所属成员的公司的帐户；不能执行管理任务。
- 管理员可以访问“个人设置”，以及查看和管理自己公司的帐户。他们还可以执行所有应用程序设置功能和所有管理功能，包括添加管理员和用户。

管理员还可以在“设置”屏幕中设置“图像预设”和“查看器预设”：

**图像预设** 图像预设是保存的格式，用来以不同尺寸和格式显示主图象。

**查看器预设** 查看器预设决定了您在查看器中查看富媒体时富媒体的显示方式。

#### 更多帮助主题

第 14 页的“[设置](#)”

第 55 页的“[用户管理](#)”

第 21 页的“[图像预设](#)”

第 28 页的“[查看器预设](#)”

## 关于富媒体

Scene7 提供了用于创建富媒体的许多工具。您可以创建以下富媒体类型：

**eCatalog** 以交互方式在 Web 上呈现您的目录或其他印刷材料。创建可显示变换内容并允许客户翻页、缩放、平移和向页面添加附注的可单击区域（称为“图像映射”）。请参阅第 119 页的“[快速入门：eCatalog](#)”。

**eVideo** 将高质量视频体验传送到包括桌面、移动设备和平板电脑在内的多个屏幕。使用预定的 Scene7 编码预设或自定义编码来控制视频的质量和大小。利用对元数据的全面支持来组织、浏览和搜索视频，从而高效地管理视频资源。请参阅第 182 页的“[快速入门：视频](#)”。

**图像映射** 在整个网站中，动态提供任意大小和格式的图像。您只使用一个主图像，而不是手动创建许多不同尺寸的图像。

Scene7 传送请求的图像时，它会优化图像，从而在大小、格式、粗细、质量和锐化方面获得最佳效果。请参阅第 104 页的“[快速入门：调整图像大小](#)”。

**图像集** 实现交互式购物体验，用户可借以用多个视图查看产品。可以将缩放、多视图和颜色样本结合在一起，从而实现集成的观看体验。请参阅第 132 页的“[快速入门：图像集](#)”。

**混合媒体集** 在一个演示中提供图像集、旋转集、样本集、缩放目标、视频和音频的组合。您可以设置具有不同选项卡的混合媒体集，以将视频与图像分开。您还可以指定显示样本和缩放目标的位置和方式，并为用户提供产品或服务的完整多媒体视图。请参阅第 224 页的“[快速入门：混合媒体集](#)”。

**旋转集** 将多个图像排列起来让其水平旋转。旋转集允许网站的访问者转动产品，从不同侧面查看。您可以创建一维和二维旋转集。请参阅第 146 页的“[快速入门：旋转集](#)”。

**样本集** 实现交互式购物体验，用户可以查看不同颜色和图案的产品。可以将缩放、多视图和颜色样本结合在一起，从而实现集成的观看体验。请参阅第 140 页的“[样本集](#)”。

**模板基础** 创建将字体、图像和图形结合在一起的数据驱动模板，用于字母组合图案、在线个性化和促销。例如，在产品图像上放置特惠销售或其他促销图形的图层，或将客户姓名放在 T 恤或咖啡杯上。客户可以在电子邮件或寄给他们的印刷宣传册中看到他们的姓名。请参阅第 153 页的“[快速入门：模板基础](#)”。

**模板发布** 创建便于您的顾客、客户、工作人员自定义和个性化专业品牌印刷内容。您可以在整个发布过程中维护企业内容和品牌标识。最终用户可以自定义印刷内容，但仅限于您允许他们自定义的部分内容。例如，个性化信纸、名片、海报、贺卡、

标签、支票、礼物、衣服、日历、贴粘簿以及相册都是您可以传送的自定义印刷产品。公司可以在其标志中维护通用的品牌标识，可以针对不同地区、特许经营权、商店以及分支机构自定义这些标识。请参阅第 164 页的“[快速入门：模板发布](#)”。

**视频剪辑** 将视频剪辑、音频、照片、图形、文本和过渡结合在一个易于使用的“视频剪辑”窗口中。创建“视频剪辑”可轻松地改善您的视频，从而突出功能和目标促销活动。请参阅第 205 页的“[快速入门：视频剪辑](#)”。

**缩放目标** 允许客户使用 Scene7 附带的可配置查看器放大、缩小和平移图像。客户可以快捷地交互查看高分辨率的产品细节。请参阅第 110 页的“[快速入门：缩放](#)”。

# 第 3 章：设置

Adobe® Scene7 提供了“设置”屏幕，供您为自己的公司和管理员用户自定义 Scene7：

- 打开“个人设置”屏幕，以更改个人设置，例如您的浏览面板设置和您的密码。  
请参阅第 14 页的“[个人设置](#)”。
- 打开“应用程序设置”屏幕，以输入常规应用程序设置，创建“图像预设”、“视频预设”、“查看器预设”，并定义元数据。  
请参阅第 18 页的“[应用程序设置](#)”。
- 打开“管理设置”屏幕以管理用户和访问使用情况报表。  
请参阅第 55 页的“[管理设置](#)”。
- 打开 Media Portal 屏幕以管理 Media Portal。  
请参阅第 59 页的“[Media Portal](#)”。

要打开“设置”屏幕，请在全局导航栏上单击“设置”，然后选择所需的设置类型。在“设置”屏幕中，通过单击“展开 / 折叠”控件可以显示不同的设置选项。

重要说明：所有用户都可以在“个人设置”屏幕上更改设置，但“应用程序设置”和“管理设置”屏幕专供管理员使用。

## 个人设置

所有用户都可以更改“个人设置”屏幕中的设置。要打开“个人设置”屏幕，请单击“设置”>“个人设置”。

注：“个人设置”屏幕会列出您在 Scene7 Publishing System 中有哪些用户角色：“公司管理员”、“管理员”或“用户”。

“个人设置”设置控制浏览面板的默认行为、您接收电子邮件的方式以及密码设置。在更改这些设置之后，请记住单击“保存”。

### 我的帐户信息

标识您的帐户名称、名称、用户名（电子邮件地址）和指定的用户角色。

### 桌面版

单击“立即安装”，将 Scene7 Publishing System 的桌面版本安装在您的本地硬盘上。或者，单击“立即重新安装”，再次安装桌面版本。

### 用于 Web-to-Print 的 Illustator 插件

在运行 Windows 7 或 8 的计算机上，您必须具有管理员权限并在 Windows 中以管理员身份登录以安装用于 Web-to-Print 的 Illustator 插件。安装后，可以在 Adobe Illustrator 中使用该插件。

以下 Adobe Illustrator 版本支持该插件：

- Adobe Creative Cloud 2014 中的 Adobe Illustrator 18。
- Adobe Creative Cloud 中的 Adobe Illustrator 17。
- Adobe Creative Suite 6 中的 Adobe Illustrator 16。

支持的 Adobe Illustrator 平台包括：

- Apple Mac OS X 10.7 或更高版本。

- Windows 8, 32 位和 64 位。
- Windows 7, 32 位和 64 位。
- Windows XP, 32 位和 64 位 (仅适用于 Adobe Creative Suite 6 中的 Adobe Illustrator 16)。

另请参阅第 164 页的“[模板发布](#)”。

在本地硬盘中安装插件

1 在 Scene7 Publishing System 的“个人设置”页中的“用于 Web-to-Print 的 Illustrator 插件”下面, 单击“立即下载”以下载 [Illustrator Plug-in for Web-to-Print.zip](#) 文件。

2 将该 ZIP 文件解压缩到一个临时文件夹中。

在解压缩的文件的根目录中包含一个自述文件以提供有关该插件的其他信息。

3 根据安装的操作系统, 执行以下操作之一:

- **Windows**

如果运行	执行的操作
Adobe Creative Cloud 2014 中的 Adobe Illustrator 18	<p><b>1</b> 从解压缩的文件夹的根目录中，单击 “CC-2014”。</p> <p><b>2</b> 根据使用的 Adobe Illustrator 版本，单击 “win32” 或 “win64”。</p> <p><b>3</b> 单击 “libraries”&gt;“flame”，然后将 aflame.dll 复制到可执行文件夹中。例如，C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Support Files\Contents\Windows。</p> <p>注：此示例路径针对的是 64 位位置；32 位位置可能位于 Program Files (x86)。</p> <p><b>4</b> 返回到相同的 <b>libraries</b> 文件夹，单击 “flamingo”，然后将 aflamingo.dll 复制到上一步中使用的相同 Adobe Illustrator 可执行文件夹中。</p> <p><b>5</b> 返回到在步骤 2 中选择的 <b>win32</b> 或 <b>win64</b> 文件夹，然后将 AdobeS7FXGFormat.aip 复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如，C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC 2014\Plug-ins\Illustrator Formats。</p> <p>注：此示例路径针对的是 64 位位置；32 位位置可能位于 Program Files (x86)。</p>
Adobe Creative Cloud 中的 Adobe Illustrator 17	<p><b>1</b> 从解压缩的文件夹的根目录中，单击 “CC”。</p> <p><b>2</b> 根据使用的 Adobe Illustrator 版本，单击 “win32” 或 “win64”。</p> <p><b>3</b> 将 AdobeS7FXGFormat.aip 复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如，C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CC (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats。</p> <p>注：此示例路径针对的是 64 位位置；32 位位置可能位于 Program Files (x86)。</p>
Adobe Creative Suite 6 中的 Adobe Illustrator 16	<p><b>1</b> 从解压缩的文件夹的根目录中，单击 “6.0”。</p> <p><b>2</b> 根据使用的 Adobe Illustrator 版本，单击 “win32” 或 “win64”。</p> <p><b>3</b> 将 AdobeS7FXGFormat.aip 复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如，C:\Program Files\Adobe\Adobe Illustrator CS6 (64 Bit)\Plug-ins\Illustrator Formats。</p> <p>注：此示例路径针对的是 64 位位置；32 位位置可能位于 Program Files (x86)。</p>

• Mac

如果运行	执行的操作
Adobe Creative Cloud 2014 中的 Adobe Illustrator 18	<ol style="list-style-type: none"><li>从解压缩的文件夹的根目录中, 单击 “CC-2014”&gt;“mac64”。</li><li>单击 “libraries”&gt;“flame”, 然后将 <code>aflame.framework</code> 文件夹复制到 Adobe Illustrator 包内容文件夹中。例如, <code>/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Illustrator.app/Contents/Frameworks/</code>。 (要打开 Adobe Illustrator 的包内容文件夹, 请右键单击 <b>Adobe illustrator CC 2014</b> 图标, 然后单击上下文菜单中的“显示包内容”。)</li><li>返回到相同的 <b>libraries</b> 文件夹, 单击 “flamingo”, 然后将 <code>aflamingo.framework</code> 文件夹复制到上一步中使用的相同 Adobe Illustrator 包内容文件夹中。</li><li>返回到在步骤 1 中选择的 <b>mac64</b> 文件夹, 然后将 <code>AdobeS7FXGFormat.aip</code> 文件夹复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如, <code>/Applications/Adobe Illustrator CC 2014/Plugins/Illustrator Formats/</code>。</li></ol>
Adobe Creative Cloud 中的 Adobe Illustrator 17	<ol style="list-style-type: none"><li>从解压缩的文件夹的根目录中, 单击 “CC”&gt;“mac64”。</li><li>将 <code>AdobeS7FXGFormat.aip</code> 文件夹复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如, <code>/Applications/Adobe Illustrator CC/Plugins/Illustrator Formats/</code>。</li></ol>
Adobe Creative Suite 6 中的 Adobe Illustrator 16	<ol style="list-style-type: none"><li>从解压缩的文件夹的根目录中, 单击 “6.0”&gt;“mac64”。</li><li>将 <code>AdobeS7FXGFormat.aip</code> 文件夹复制到 Adobe Illustrator 的插件文件夹中。例如, <code>/Applications/Adobe Illustrator CS6/Plugins/Illustrator Formats/</code>。</li></ol>

现在, 您可以在 Adobe Illustrator 中使用该插件。

#### 浏览器

**缩略图大小** 确定浏览面板的网格视图中缩略图图像的默认大小。

**默认资源库视图** 确定“资源库”中用于构建集的资源显示为缩略图还是按名称显示。如果要处理资源库中的大量资源, 可以按名称查看资源。例如, 如果要使用许多 PDF 文件构建较大的 **eCatalog**, 可以按名称查看资源, 以便列表变得简短。

**默认浏览排序顺序** 确定在浏览面板中显示资源的默认顺序。在菜单中选择排序条件, 并选择是升序排序还是降序排序。

**默认浏览位置** 允许您将浏览位置设置为默认浏览位置、最后浏览的文件夹或者您导航至并标识的特定位置。还可以将浏览位置设置为按升序或降序排序文件和文件夹。

**默认浏览视图** 确定您在首次打开浏览面板时显示的默认视图是网格视图还是列表视图。

**启动画面显示** 确定您是否会看到任何启动画面, 包括“欢迎”启动画面。

**显示工具提示** 确定将鼠标指针悬停在按钮、菜单和导航链接上时, 是否显示工具提示。工具提示对屏幕上的项目进行说明。

**灰白格背景** 在图像后显示灰白格图层, 使您可以轻松地看到具有 **Alpha** 通道的图像的透明区域。

**显示文件大小** 在您浏览时显示资源的文件大小。

**在退出 SPS 时确认** 在您退出 Scene7 Publishing System 之前，显示确认窗口。

**在搜索中包括 UDF** 取消选择（默认）可提高您运行的大多数元数据搜索的系统性能。

如果包括用户定义的字段对于您的大部分元数据搜索有帮助，您可以选择此选项以将其打开。或者可以使用高级搜索，与包括用户定义的字段相比，这种方式可以提供更直接、更快速的搜索体验。

请参阅第 87 页的“[执行高级搜索](#)”。

另请参阅第 43 页的“[用户定义的字段](#)”。

**基本搜索类型** 选择默认的搜索类型，即“包含”或“开头为”。

**显示 Media Portal 功能** 选择此选项来访问 Media Portal 功能，例如“媒体购物车”。

**显示命令反馈** 显示对服务器的命令请求。

**在导出时显示对话框** 执行导出时显示一个对话框。如果取消选择此选项，您仍然可以转到“作业”页面来检索导出的结果。

#### 电子邮件

**电子邮件选项** 选择在完成上载和发布作业时需要 Scene7 通过电子邮件通知您的方式。可以选择仅当发生警告或错误时接收作业完成通知。

**电子邮件范围** 确定您是接收公司的所有作业电子邮件，还是只接收有关您启动的上载和发布作业的电子邮件。

**电子邮件类型** 确定在完成上载作业和发布作业时是否通知您。

#### 语言

**首选语言** 确定界面语言。

#### 密码

**新密码** 输入新密码（长度至少必须为六个字符）。

**重新键入密码** 重新键入新密码以确认您输入了正确的密码。

**密码过期** 作为一项安全措施，确定您的密码是否在 72 天之后过期。如果选择“是”，会要求您在 72 天之后创建新密码。

## 应用程序设置

您可以使用“应用程序设置”页面来输入常规设置，创建图像预设、视频编码预设、查看器预设，或定义通用查看器、默认查看器和元数据。您还可以设置批量集预设来自动生成 2D 旋转集（例如）、发布设置和视频 SEO 设置。

重要说明：只有 Scene7 Publishing System 管理员可以在“应用程序设置”页面上更改这些设置。

### 常规设置

要打开“应用程序常规设置”页面，请在全局导航栏上，单击“设置”>“应用程序设置”>“常规设置”。

#### 服务器

创建帐户时，Scene7 会自动提供公司的已指定服务器。这些服务器用于构建网站和应用程序的 URL 字符串。这些 URL 调用是您的帐户所特有的。

另请参阅第 80 页的“[测试安全测试服务](#)”。

**已发布的服务器名称** 此服务器是在特定于您的帐户的所有系统生成的 URL 调用中使用的实时 CDN 服务器。无 Scene7 技术支持人员指示，请不要更改此服务器名称。

**原始服务器名称** 该服务器仅用于质量保证测试。无 Scene7 技术支持人员指示，请不要更改此服务器名称。

**AGM 服务器名称** 该服务器用于 Web-to-Print 模板。在公司范围内设置此服务器。无 Scene7 技术支持人员指示，请不要更改此服务器名称。

**Test&Target 服务器名称** 您的 Test&Target URL，即从 URL 开头到 .com。有关获取此 URL 的说明，请参阅第 237 页的“[将 Scene7 与 Test&Target 集成](#)”。

**iOS 流服务器名称** 指向您的 Scene7 iOS 流服务器的 URL。该服务器使用 HTTP 协议将流视频发送至 iOS 设备。

**RTMP 流服务器名称** 指向您的 Scene7 RTMP（实时消息传递协议）流服务器的 URL。该服务器使用 RTMP 协议和 Flash Media Server 发送流视频。

**渐进式视频服务器名称** 指向您的 Scene7 渐进式视频服务器的 URL。该服务器使用 HTTP 协议发送渐进式视频。

**显示未发布资源的 URL** 如果您希望 Scene7 在预览任何资源（无论是否已发布）时都显示 URL，请选择该选项。如果资源未发布，此 URL 将无效。但是，您可以使用 URL 进行计划或组织。

**允许 AIR 安装** 选择此选项以允许用户将 Scene Publishing System 桌面版本下载到用户的本地硬盘中。用户从“个人设置”屏幕的“桌面版本”区域中安装该应用程序。

AIR 用户必须手动卸载其现有应用程序，并通过 Scene7 Publishing System 的 Web 版本（在“个人设置”中）重新安装。在本次一次性重新安装后，只要服务器有 Scene7 Publishing System AIR 的新版本就会提示您升级。Scene7 Publishing System 与应用程序更新框架集成在一起，从而简化了升级过程。

**CDN 失效模板** 指定用于使 CDN（内容传送网络）缓存失效的模板。

例如，假定您输入引用 <ID> 的图像 URL（包括图像预设或修饰符），而不是特定图像 ID，如下例所述：

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

如果模板仅包含 <ID>，则 SPS 将填充 `http://<server>/is/image`，其中 <server> 是在常规设置中定义的发布服务器名称。

如果设置 CDN 失效模板，选择名为 Backpack\_B 的图像，然后单击“文件”>“使 CDN 失效”，则会在“使 CDN 失效”界面中生成以下 URL：

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

在 URL 列表框中，单击“继续”以清除该特定图像 URL 调用的缓存。请注意，也可以键入 URL 或将其粘贴到 URL 列表框中以添加 URL；无需预先设置模板。

在选择 CDN 失效模板并发出使 CDN 失效请求后，将在用户界面中弹出指示符以估算清除缓存需要多长时间。

同样，如果在单击“文件”>“使 CDN 失效”时在 SPS 中选择了多个图像，将在保存的模板 URL 中引用每个图像。因此，您可以定义一个引用您网站上所引用的各 URL（如产品详细信息、搜索结果等）的 CDN 失效模板。随后，当您从缓存中选择一个或多个图像以便设为失效时，这些 URL 将自动填充界面。

请参阅第 8 页的“[内容缓存](#)”。

请参阅第 79 页的“[重新发布的资源和 CDN 延迟](#)”。

## 浏览

**显示项目** 确定项目是否可用作组织 Scene7 资源的一种方法。请参阅第 102 页的“[用项目组织工作](#)”。

**显示示例 eVideo 内容** 在“eVideo 剪辑”屏幕中提供视频剪辑的示例内容。示例内容（即音频、背景、边框、题注、效果、图形、过渡和视频）显示在“示例 eVideo 内容”面板中。

**显示生成的内容** 在文件夹中，显示从资源生成的内容。例如，如果在上载 PDF 文件时对其进行栅格化，则 Scene7 会为原始 PDF 中的每个页面创建一个图像。如果选择“显示生成的内容”，则在上载原始 PDF 时生成的每个图像都会与该 PDF 一起显示在将 PDF 上载到的文件夹中。

**显示编码的视频** 默认情况下为取消选中（关闭）状态。

要在 Scene7 Publishing System 中快速搜索和浏览视频，而无需在同一视频的多个编码派生中浏览，请将此选项保留为未选中状态（默认）。只有“主视频”缩略图（即您上载的并用于创建所有派生的源视频）和“父”自适应视频集缩略图（包含编码视频集的所有“子”派生）在用户界面中显示。

但是，您仍可以访问主视频或自适应视频集的各个编码视频。要执行以上操作，请双击视频缩略图图像，打开详细信息视图。然后单击右边侧面板的“编码的视频”，访问所有“子”视频。

您也可以使用“文件”>“重新处理”以直接从自适应视频集创建更多编码的“子”视频。Scene7 Publishing System 可自动查找自适应视频集的“父”主视频并将其用作转码的源视频。但是，如果保存新的单个编码视频，您在搜索或浏览时将看不到这些视频。但是，您仍可以从详细信息视图的“编码的视频”选项卡进行访问。

请参阅第 184 页的“[上载和编码视频](#)”。

要继续保留在搜索和浏览时可以访问所有编码视频派生的功能，请选择“显示已编码视频”。

“构建”菜单上的某些操作只能对单个视频或选择性地对单个视频生效。此功能要求必须显示所有可以选择的编码视频派生（无论如何设置“显示已编码视频”）。“构建”操作（将覆盖“显示已编码视频”设置）包括“自适应视频集”、“**eCatalog**”以及“视频剪辑”。

注：如果您未使用 Scene7 Publishing System 来上载和编码视频资源，Scene7 将显示所有单个已编码视频，即使此选项为未选中状态。

#### Scene7 FTP 帐户

**服务器** 列出您的 FTP 帐户服务器。

**用户名** 列出您的 FTP 帐户用户名。

#### 上载到应用程序

**覆盖图像** Scene7 不允许两个文件具有相同的名称。每个项目的 Scene7 Publishing System ID（图像名称去掉文件扩展名）必须唯一。由于此规则，“上载”对话框中有一个“覆盖”选项。该选项的准确效果取决于指定的“覆盖图像”选项。这些选项指定了如何上载替换图像：替换原始图像，还是成为重复图像。重复图像会用“-1”重命名（例如，chair.tif 会重命名为 chair-1.tif）。这些选项会影响上载到的文件夹与原始图像不同的图像，或文件扩展名（如 JPG、TIF 或 PNG）与原始图像不同的图像。（请参阅第 21 页的“[使用覆盖图像选项](#)”。）

- 在当前文件夹内，使用相同的基本图像名称和扩展名进行覆盖** 该选项是替换的最严格规则。它要求您将替换图像上载到原始图像所在的文件夹中，并且该替换图像与原始图像具有相同的文件扩展名。如果不满足这些要求，则会创建重复的图像。
- 在当前文件夹内，使用相同的基本资源名称（不论扩展名是什么）进行覆盖** 要求您将替换图像上载到原始图像所在的文件夹中，文件扩展名可以不同于原始图像。例如，chair.tif 会替换 chair.jpg。
- 在任意文件夹内，使用相同的基本资源名称和扩展名进行覆盖** 要求替换图像必须具有与原始图像一样的文件扩展名（例如，chair.jpg 必须替换 chair.jpg，而不是替换 chair.tif）。但是，可以将替换图像上载到与原始图像不同的文件夹中。更新的图像位于新文件夹；而不再位于其原始位置
- 在任意文件夹内，使用相同的基本资源名称（不论扩展名是什么）进行覆盖** 此选项是最具包容性的替换规则。可以将替换图像上载到与原始文件所在文件夹不同的文件夹，使用不同的文件扩展名上载文件，并替换原始文件。如果原始文件在不同的文件夹中，替换图像则位于其所上载至的新文件夹。

**保留发布** 指定上载到 Scene7 的替换图像是保留所替换图像的“发布准备就绪”设置，还是在上载时指定该设置。

**默认颜色配置文件** 指定在添加 CMYK 图像时作为“默认颜色配置文件”选项的一部分应用的颜色配置文件。

**默认上载选项** 打开“上载作业选项”对话框，您可以在其中指定默认上载选项。有关这些选项的信息，请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。

#### 应用程序的图像映射编辑器

**默认图像映射 HREF** 定义用于图像映射 HREF 列的默认 URL。此 URL 是您在创建新图像映射时看到的默认 URL。

**默认图像映射模板** 为图像映射 HREF 模板定义默认的 JavaScript。每当单击图像映射时，都可以在此处设置要执行的自定义代码。

#### 应用程序的其他设置

**垃圾桶可以清理警告** 在七天之内会自动删除垃圾桶中的资源。如果您需要在“垃圾桶”中的资源距永久删除还有四天时间时向公司管理员发送通知，请选择“自动删除垃圾桶项目之前会发送电子邮件”。请参阅第 101 页的“[管理垃圾桶文件夹](#)”。

## 使用覆盖图像选项

Scene7 不允许两个文件具有相同的名称。每个项目的 Scene7 Publishing System ID（图像名称去掉文件扩展名）必须唯一。由于该规则，所以“上载”对话框会包括“覆盖图像”选项。该选项的具体影响取决于每个公司 Scene7 Publishing System 内部设置的设置。

如果您先前上载了图像，然后更改了原始文件（或替换了它们），则所选的“覆盖”选项会指定 Scene7 替换图像的方式。没有关于图像更改的信息，但是新图像会替换旧图像。如果该文件夹还包含尚不在 Scene7 中的图像，则会添加这些图像。

如果您已上载的图像在某些方面有所更改（图像已改变），但是对图像的引用保持不变，请使用此选项。在上载和翻录 Adobe® PDF 时“覆盖”也很有用。要调整 Scene7 翻录图像的细节，在“上载”对话框中调整“ICC 颜色配置文件”选项并使用“覆盖”功能重新上载。

用于从生产服务器访问图像的 Scene7 ID 根据图像文件名产生。在文件名中区分使用大写和小写字符对于替换现有文件和用于访问图像的 Scene7 ID 都很重要。请确保在上载到 Scene7 之前在文件名中正确使用大写和小写字符，以避免出现同一图像的多个 Scene7 ID 只有大小写不同的情况。

如果您取消选择此选项，将与现有图像具有相同文件名的所有图像都视为重复图像，并且不予添加。

## 图像预设

“图像预设”屏幕用于创建和编辑图像预设。图像预设使 Scene7 可从同一主图像以不同的大小动态传送图像。每个图像预设都表示用于显示图像的一组预定义大小和格式命令。在您创建图像预设时，可以选择图像的传送大小。您还可以选择格式命令，以便在传送图像供查看时优化图像的外观。

管理员可以创建导出资源的预设。用户可以在导出图像时选择预设，这同时将按照管理员指定的规范重新设置图像的格式。

要打开“图像预设”屏幕，请在全局导航栏上单击“设置”>“图像预设”。

#### 更多帮助主题

第 106 页的“[设置图像预设](#)”

## 创建和编辑图像预设

1 单击“设置”>“图像预设”。

2 创建新预设或从现有预设开始：

**创建图像预设** 单击“添加”。

**从现有预设创建一个图像预设** 选择与要创建的图像预设最相近的图像预设，然后单击“编辑”。

3 在“添加（或编辑）预设”屏幕上，输入预设的名称。

4 设置所需的预设选项。

    请参阅第 22 页的“[图像预设选项](#)”。

5 单击“保存”，如果从现有预设开始，单击“另存为”。

6 要使用自己的图像预览预设，请单击“浏览”，然后选择图像。要使用默认图像预览，请单击“重置”。

在“图像预设”屏幕上选择图像预设的名称，然后单击“编辑”可以编辑图像预设。要删除某个图像预设，请将其选中，然后单击“删除”。

## 图像预设选项

“添加预设”和“编辑预设”屏幕提供了用于创建和编辑图像预设的选项：

**预设名称** 输入不带任何空格的描述性名称。将图像大小规格包括在名称中，以帮助用户识别该图像预设。

**宽度和高度** 以像素为单位输入传送图像的大小。

**格式** 从菜单中选择一个格式。选择 GIF、JPEG、PDF 或 TIFF 格式会显示其他选项：

- **GIF 颜色量化选项**
  - **类型** 选择最合适（默认值）、Web 或 Macintosh。如果您选择“带有 Alpha 的 GIF”，则 Macintosh® 选项不可用。
  - **伪色** 选择“扩散”或“关闭”。
  - **颜色数目** 拖动滑块以输入 2-255 之间的值。
  - **颜色列表** 输入以逗号分隔的列表。例如，对于白色、灰色和黑色，输入 000000、888888、ffffff。
- **JPEG 选项**
  - **品质** 控制 JPEG 压缩等级。此设置既影响文件大小，又影响图像质量。JPEG 品质等级为 1-100。
  - **启用 JPG 色度缩减像素采样** 由于眼睛对高频亮度的敏感程度要超过高频颜色信息，JPEG 图像将图像信息划分成亮度和颜色分量。压缩 JPEG 图像时，通过将各组像素放到一起平均，亮度分量为全分辨率，颜色分量为缩减像素取样。缩减像素采样会将数据量减少二分之一或三分之一，而对于用户所能感知到的质量而言却几乎没有影响。缩减像素采样不适用于灰度图像。这种方法会减少对于高对比度图像有用的压缩的数量（例如，包含覆盖文本的图像）。
- **PDF 和 TIFF 选项**
  - **压缩** 选择一个压缩算法。

**颜色空间** 选择一个颜色空间。

**锐化** 选择“启用简单锐化”选项，以在进行所有缩放后对图像应用基本锐化滤镜。锐化可以帮助补偿在以不同尺寸显示图像时可能导致的模糊。

有关锐化、重新采样模式和 USM 锐化的详细信息，请参阅第 261 页的“[锐化图像](#)”。

**重新采样模式** 选择一个“重新采样模式”选项。当图像缩减像素取样时，以下选项锐化该图像：

- **B 线性** 最快的重新取样方法；某些锯齿伪影会相当明显。
- **双三次** 增加图像服务器的 CPU 使用，产生的图像更加清晰，但有不太明显的锯齿伪影。
- **锐化 2** 可以比“双三次”选项产生略微更清晰的效果，但图像服务器上的 CPU 要占用的更多。
- **三线性** 同时使用更高和更低的分辨率（如可用）；建议仅当存在锯齿问题时使用。由于减少了高频数据，此方法会减小 JPEG 的大小。

**USM 锐化** 选择以下选项来微调锐化：

- **数量** 控制应用于边缘像素的对比度数量。默认值为 1.0。对于高分辨率图像，可将该值增加到 5.0。数量用于衡量滤镜强度。
- **半径** 确定影响锐化的边缘像素周围像素的数量。对于高分辨率图像，请输入 1 到 2 之间的值。较低的数值仅锐化边缘像素，较高的数值则锐化范围更宽的像素。值正确与否取决于图像的大小。
- **阈值** 确定在应用 USM 锐化滤镜时要忽略的对比度的范围。换言之，此选项确定锐化的像素必须与周围区域相差多少，才被滤镜看作边缘像素并被锐化。为避免引进干扰，请用 0.02 到 0.2 之间的值做试验。默认值 6 锐化图像中的所有像素。
- **颜色空间** 确定图像是否使用创建图像的空间，通常为 RGB（原始）或亮度空间（强度）。

**颜色** 选择以下选项：

- **输出颜色配置文件** 选择“使用默认值”或 Scene7 Publishing System 上的 ICC 颜色配置文件之一。

另请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

- **渲染方法** 如果要覆盖颜色配置文件的默认渲染方法，请选择一个选项。其中一个默认 ICC 配置文件是颜色转换的目标颜色空间、输出设备（打印机或显示器）具有此配置文件、指定的渲染方法对此配置文件有效时，请使用此选项。

- **嵌入式配置文件** 如果选择此选项，在 Adobe® Photoshop® 中打开此图像时，它会使用此配置文件。

**打印分辨率** 选择用于打印该图像的分辨率；72 像素是默认值。

**URL 修饰符** 如果您喜欢指定定义图像预设的 URL 修饰符，而不是设置，请在此处输入修饰符。

**示例图像 URL** 列出“原始”URL 字符串，Scene7 图像服务器将此字符串用于使用您添加或编辑的图像预设传送图像。该 URL 字符串编码您在“添加预设”或“编辑预设”屏幕上选择的所有格式设置。

## 编辑、删除或停用图像预设

- 1 单击“设置”>“图像预设”。
- 2 在“图像预设”屏幕上，选择表中的某个预设，然后执行以下任一操作：
  - 单击“编辑”，然后在“编辑预设”对话框中指定新选项。
  - 单击“删除”从列表中删除预设。
  - 取消选中预设名称旁的“活动”复选框将预设从 MediaPortal 用户的整个 Scene7 Publishing System 用户界面中删除。

## 激活或停用自适应视频预设

Scene7 提供了自适应视频编码预设。它是一个将 16:9 自适应视频预设和 4:3 自适应视频预设合并为一组的总预设列表。这些预定义的预设反映了最常用的编码设置，并且经过优化以便在目标移动设备、平板电脑和台式机上播放。

默认情况下，仅激活（启用或“打开”）“自适应视频”编码预设。您可以根据需要将其停用。在“上载作业选项”对话框的 eVideo 部分中，非活动自适应视频预设不会显示为可选择的选项。

请参阅第 184 页的“[上载和编码视频](#)”。

激活或停用自适应视频预设

- 1 在 Scene7 Publishing System 的右上角附近，单击“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”>“自适应视频预设”。
- 2 在“自适应视频预设”页中，取消选中某个预设名称旁边的复选框，以将该预设从“上载作业选项”对话框的“eVideo 选项”列表中删除。
- 3 单击“关闭”。

## 用于编码视频文件的视频预设

要选择编码预设，请单击“上载”页面右下角的“作业选项”。在“上载作业选项”对话框中，展开“eVideo 选项”，然后选择所需的视频编码预设。

注：除了“自适应视频”（默认启用）以外，在“上载作业选项”对话框中看不到所有其他自适应视频或单个视频编码预设。由 Scene7 管理员确定在“上载作业选项”对话框中显示哪些视频编码预设。

- 从下列自适应视频编码或单个编码预设中进行选择：

**16:9 自适应视频** 创建 16:9 高宽比视频以传送到台式机（与 Flash 9 兼容）、移动设备（iPhone、iPad、Android）、平板电脑（iPad、Android），并优化了分辨率和比特率以便与观看者的连接速度完全匹配。

**4:3 自适应视频** 创建 4:3 高宽比视频以传送到台式机（与 Flash 9 兼容）、移动设备（iPhone、iPad、Android）、平板电脑（iPad、Android），并优化了分辨率和比特率以便与观看者的连接速度完全匹配。

**自适应视频** 这是适用于任何高宽比的单个编码预设，可用于创建传送到移动设备、平板电脑和台式机的视频。使用该预设编码的上载的源视频将设置为固定高度。但是，自动调整宽度以保持视频的高宽比。

默认情况下，在创建您自己的自定义视频编码预设时，也可以灵活地进行这种“自动缩放”。

请参阅第 193 页的“[添加或编辑视频编码预设](#)”。

**自适应视频编码（16:9 或 4:3）** 创建 16:9 和 4:3 高宽比视频以传送到台式机（与 Flash 9 兼容）、移动设备（iPhone、iPad、Android）、平板电脑（iPad、Android），并优化了分辨率和比特率以便与观看者的连接速度完全匹配。

请参阅第 25 页的“[自适应视频编码（16:9 或 4:3）视频预设](#)”。

**单个编码预设 •台式机（与 Flash 9 和 HTML5 OGG 兼容）** 创建 MP4 文件，以便向台式计算机提供流式或渐进式的 eVideo 体验。

请参阅第 26 页的“[台式机视频编码预设](#)”。

- **移动设备（iPhone、iPad、Android）** 创建在 iPhone、iPad 和 Android 上上传送的 MP4 文件。

请参阅第 27 页的“[移动设备视频编码预设](#)”。

- **平板电脑（iPad、Android）** 创建在 iPad 和 Android 上上传送的 MP4 文件。

或创建 OGV 文件以便通过浏览器的 HTML 5 视频播放器将渐进式 eVideo 体验传送到台式机。

请参阅第 28 页的“[平板电脑视频编码预设](#)”。

注：要将视频传送到 iPad，您可以选择“移动设备”编码预设，或“平板电脑”编码预设。平板电脑预设专为 iPad 而设计，通常具有更高的分辨率和质量，以充分利用更大的屏幕尺寸和带宽连接。传送使用平板电脑预设编码的视频文件要求您在移动站点或应用程序上加入设备检测代码。此代码会根据播放设备在 iPhone 或 iPad 视频体验之间切换。更简单的工作流程是选择移动设备预设将视频文件传送到 iPad。原因在于您可以将同一视频文件用于 iPhone 和 iPad。但是，将质量标准化为分辨率更低的 iPhone 体验。

- 在“编码预设”组下的“编码预设排序”下拉列表中，选择名称或大小来按名称或分辨率大小对预设进行排序。
- 根据您计划播放视频的分辨率大小和带宽，选择编码预设。
- 您可以选择自适应视频编码，以及为每个视频选择一个或多个编码预设。例如，您可以在一个上载作业中针对桌面和移动设备编码文件。

在单击“开始上载”后，将上载原始主视频文件，并通过主文件生成编码的文件。

## 关于编码预设选项

编码预设选项的参数如下：

**目标连接速度** 目标最终用户的互联网连接速度。

**编码文件后缀** 附加在编码视频文件的后面进行标识的后缀。

**视频比特率（数据速率）** 用于编码以组成一秒钟视频播放的数据量（千比特 / 秒）。

**像素宽度 / 高度** 屏幕图像的宽度大小（以像素为单位）；屏幕图像的高度大小（以像素为单位）。

**每秒帧数 (fps)** 每秒视频内的帧数或静态图像数。在美国和日本，大部分视频以 29.97 fps 拍摄；在欧洲和亚洲（不包括日本），大部分视频以 25 fps 拍摄。电影以 24 fps 拍摄。

**音频比特率** 用于编码以组成一秒钟音频播放的数据量（千比特 / 秒）。

下表显示了选择视频预设的建议最佳做法和用于指定编码文件的命名约定。

## 自适应视频 (默认)

这是一个适用于任何高宽比的编码预设，可用于创建传送到移动设备、平板电脑和台式机的视频。使用该新预设 (默认和最佳做法) 编码的上载的源视频将设置为固定高度，同时自动调整宽度以保持视频的高宽比。

### 自适应视频 (默认)

	编码预设名称 / 工具提示文本	编码文件后缀	视频数据速率 (Kbps)	宽度 / 高度 (像素)	Fps	音频比特率 (kbps)	推荐
1	Auto x360, 800 Kbps	_Mobile_Autox360p_800K	800	Autox360	与源相同	64	用于移动设备 (iPhone、iPad、Android)
2	Auto x 480, 1400 Kbps	_Tablet_Autox480p_1400K	1400	Autox480	与源相同	64	用于平板电脑 (iPad、Android)
3	Auto x 720, 2600 Kbps	_Flash9_Autox720p_2600K	2600	Autox720	与源相同	64	用于台式机 (与 Flash 9 兼容)

## 自适应视频编码 (16:9 或 4:3) 视频预设

这些自适应视频编码预设合并了一系列单独的编码预设，将根据上载的视频的高宽比自动为您选择这些预设。例如，如果上载一个 4:3 视频，系统会自动使用“自适应视频编码 (16:9 或 4:3)”选项中主预设列表内的所有五个 4:3 预设来对该视频进行编码。

有关编码选项参数的信息，请参阅第 24 页的“[关于编码预设选项](#)”。

### 自适应视频编码 (16:9 或 4:3) 预设

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频数据速率 (Kbps)	宽度 / 高度 (像素)	Fps	音频比特率 (kbps)	推荐
1	16:9, 512x288, 移动设备 (iPhone、iPad、Android)，(400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	与源相同	64	低分辨率、3G
2	4:3, 384x288px, 移动设备 (iPhone、iPad、Android)，(400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384x288	与源相同	64	低分辨率、3G
3	16:9, 512x288, 移动设备 (iPhone、iPad、Android)，(600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512x288	与源相同	64	中分辨率、3G
4	4:3, 384x288, 移动设备 (iPhone、iPad、Android)，(600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_600	600	384x288	与源相同	64	中分辨率、3G
5	16:9, 640x360, 平板电脑 (iPad、Android)，(800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640x360	与源相同	80	中分辨率、WiFi
6	4:3, 640x480, 平板电脑 (iPad、Android)，(800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640x480	与源相同	80	中分辨率、WiFi
7	16:9, 768x432, 平板电脑 (iPad、Android)，(1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	与源相同	96	高分辨率、WiFi

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频数据速率 (Kbps)	宽度 / 高度 (像素)	Fps	音频比特率 (kbps)	推荐
8	4:3, 768x576, 平板电脑 (iPad、Android), (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768x576	与源相同	96	高分辨率、 WiFi
9	16:9, 1280x720, 台式机 (与 Flash 9 兼容), (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280x720	与源相同	128	高清、宽屏
10	4:3, 1280x960, 台式机 (与 Flash 9 兼容), (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x960_2000K	2000 Kbps	1280x960	与源相同	128	高清

## 台式机视频编码预设

台式机上的 MP4 和 OGV 视频编码预设。

有关编码选项参数的信息, 请参阅第 24 页的 “[关于编码预设选项](#)”。

## H264 Main 3.2 - 音频 AAC、 MP4 文件扩展名

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频数据速率 (Kbps)	宽度 / 高度 (像素)	Fps	音频比特率 (Kbps)	推荐
1	16:9、480x270 (400 Kbps)	500	_480x270_400K	400	480x270	与源相同	64	低宽屏分辨率
2	16:9、640x360 (800 Kbps)	900	_640x360_800K	800	640x360	与源相同	80	中等宽屏分辨率
3	16:9、800x450 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_800x450_1200K	1200	800x450	与源相同	96	中高分辨率
4	16:9、1280x720 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x720_2000K	2000	1280x720	与源相同	128	高清、宽屏
5	4:3、320x240 (400 Kbps)	500	_320X240_400K	400	320x240	与源相同	64	低分辨率
6	4:3、480x360 (800 Kbps)	900	_480x360_800K	800	480x360	与源相同	80	中分辨率
7	4:3、640x480 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_640x480_1200K	1200	640x480	与源相同	96	中高分辨率
8	4:3、1280x960 (2000 Kbps)	3.0 Mbps	_1280x960_2000K	2000	1280x960	与源相同	128	高清

**OGG Theora Vorbis - OGV 文件扩展名**

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频数据速率 (Kbps)	宽度 / 高度 (像素)	Fps	音频比特率 (Kbps)	推荐
1	16:9、 480x270 (400 Kbps)、 OGG	500	_OGG_480x270_400K	400	480x270	与源相同	64	低宽屏分辨率
2	16:9、 640x360 (800 Kbps)、 OGG	900	_OGG_640x360_800K	800	640x360	与源相同	80	中等宽屏分辨率
3	16:9、 800x450 (1200 Kbps)、 OGG	1.5 Mbps	_OGG_800x450_1200K	1200	800x450	与源相同	96	中高分辨率
4	16:9、 1280x720 (2000 Kbps)、 OGG	3.0 Mbps	_OGG_1280x720_2000K	2000	1280x720	与源相同	128	高清、 宽屏
5	4:3、 320x240 (400 Kbps)、 OGG	500	_OGG_320X240_400K	400	320x240	与源相同	64	低分辨率
6	4:3、 480x360 (800 Kbps)、 OGG	900	_OGG_480x360_800K	800	480x360	与源相同	80	中分辨率
7	4:3、 640x480 (1200 Kbps)、 OGG	1.5 Mbps	_OGG_640x480_1200K	1200	640x480	与源相同	96	中高分辨率
8	4:3、 1280x960 (2000 Kbps)、 OGG	3.0 Mbps	_OGG_1280x960_2000K	2000	1280x960	与源相同	128	高清

**移动设备视频编码预设**

与源 fps 相同。 iPhone、 iPad 和 Android 移动设备的视频编码预设。

有关编码选项参数的信息，请参阅第 24 页的“[关于编码预设选项](#)”。

**H264 Baseline 2.1 - 音频 AAC、 MP4 文件扩展名**

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频比特率 (Kbps)	像素宽度 / 高度	Fps	音频比特率 (Kbps)	推荐
1	16:9、 512x288、 移动设备 (400 Kbps)	500	_Mobile_512x288_400K	400	512x288	与源相同	64	低分辨率、 3G
2	16:9、 512x288、 移动设备 (600 Kbps)	700	_Mobile_512x288_600K	600	512x288	与源相同	64	中分辨率、 3G
3	16:9、 512x288、 移动设备 (800 Kbps)	900	_Mobile_512x288_800K	800	512x288	与源相同	80	中等分辨率、 Wi-Fi
4	16:9、 512x288、 移动设备 (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_Mobile_512x288_1000K	1000	512x288	与源相同	80	高分辨率、 Wi-Fi
5	16:9、 512x288、 移动设备 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_Mobile_512x288_1200K	1200	512x288	与源相同	96	高分辨率、 Wi-Fi
6	4:3、 384x288、 移动设备 (400 Kbps)	500	_Mobile_384x288_400K	400	384x288	与源相同	64	低分辨率、 3G
7	4:3、 384x288、 移动设备 (600 Kbps)	700	_Mobile_384x288_600K	600	384x288	与源相同	64	中分辨率、 3G

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频比特率 (Kbps)	像素宽度 / 高度	Fps	音频比特率 (Kbps)	推荐
8	4:3、448x336、移动设备 (800 Kbps)	900	_Mobile_448x336_800K	800	448x336	与源相同	80	中等分辨率、Wi-Fi
9	4:3、448x336、移动设备 (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_Mobile_448x336_1000K	1000	448x336	与源相同	80	高分辨率、Wi-Fi
10	4:3、448x336、移动设备 (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_Mobile_448x336_1200K	1200	448x336	与源相同	96	高分辨率、Wi-Fi

### 平板电脑视频编码预设

与源 fps 相同。 iPad 和 Android 平板电脑设备的视频编码预设。

有关编码选项参数的信息，请参阅第 24 页的“[关于编码预设选项](#)”

### H264 Main 3.1 - 音频 HE-AACv1、MP4 文件扩展名

	编码预设名称 / 工具提示文本	目标连接速度 (Kbps)	编码文件后缀	视频比特率 (Kbps)	像素宽度 / 高度	Fps	音频比特率 (Kbps)	推荐
1	16:9、512x288、iPad (400 Kbps)	500	_iPad_512x288_400K	400	512x288	与源相同	64	低分辨率、3G
2	16:9、512x288、iPad (600 Kbps)	700	_iPad_512x288_600K	600	512x288	与源相同	64	中分辨率、3G
3	16:9、640x360、iPad (800 Kbps)	900	_iPad_640x360_800K	800	640x360	与源相同	80	中等分辨率、Wi-Fi
4	16:9、640x360、iPad (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_iPad_640x360_1000K	1000	640x360	与源相同	80	高分辨率、Wi-Fi
5	16:9、768x432、iPad (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x432_1200K	1200	768 x 432	与源相同	96	高分辨率、Wi-Fi
6	4:3、384x288、iPad (400 Kbps)	500	_iPad_384x288_400K	400	384x288	与源相同	64	低分辨率、3G
7	4:3、512x384、iPad (600 Kbps)	700	_iPad_512x384_600K	600	512x384	与源相同	64	中分辨率、3G
8	4:3、640x480、iPad (800 Kbps)	900	_iPad_640x480_800K	800	640x480	与源相同	80	中等分辨率、Wi-Fi
9	4:3、640x480、iPad (1000 Kbps)	1.2 Mbps	_iPad_640x480_1000K	1000	640x480	与源相同	80	高分辨率、Wi-Fi
10	4:3、768x576、iPad (1200 Kbps)	1.5 Mbps	_iPad_768x576_1200K	1200	768x576	与源相同	96	高分辨率、Wi-Fi

### 查看器预设

查看器预设是一组设置，决定了用户如何在其计算机屏幕和移动设备上查看富媒体资源。作为管理员，您可以创建查看器预设。提供适用于一系列查看器配置选项的设置。例如，您可以更改查看器显示尺寸、缩放行为、颜色方案、边框和字体。

作为最佳做法，请使用 Scene7 HTML5 视频查看器。HTML5 视频查看器中使用的预设是功能强大的视频播放器。将使用 HTML5 和 CSS 设计播放组件的功能合并到一个单独播放器中实现了嵌入播放，并可根据浏览器功能选择使用自适应流和渐进式流，从而将富媒体内容的范围扩展到台式机、平板电脑和移动用户并确保视频体验一体化。

请参阅《Adobe Scene7 查看器参考指南》中的[关于 HTML5 查看器](#)。

请参阅第 30 页的“[Scene7 查看器预设兼容性表格](#)”。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

您可以根据查看器添加社区功能。社区功能包括“嵌入”按钮、“电子邮件”按钮、“链接”按钮和“访问站点”按钮。查看器的使用者通过这些按钮可以与其他人共享查看器，或打开 Scene7 网站。

另请参阅 [Scene7 查看器引用库示例](#)。

## 用于响应式设计网页的查看器支持

不同的网页具有不同的需求。有时，您希望在网页中提供一个链接，以便在单独的浏览器窗口中打开 HTML5 查看器。在其他情况下，可能需要直接在承载页面中嵌入 HTML5 查看器。对于后一种情况，网页可能具有静态的布局。或者，网页也可能是“响应式的”，将针对不同的设备或浏览器窗口大小显示不同的内容。要满足这些需求，Scene7 附带的 HTML5 查看器可以支持静态网页和响应式设计网页。

有关如何在网页上嵌入响应式查看器的详细信息，请参阅 Scene7 图像服务 API 帮助中的[响应式静态图像库](#)。

## 查看器预设类型

管理员可以创建和自定义以下类型的查看器预设：

**eCatalog 查看器** 模拟阅读印刷目录的体验。您可以从一个页面转到另一个页面，在页面上放大和缩小物品，并使用图像映射在页面上查看有关物品的更多信息。还可以包括“信息面板”，在映射区域具有有效的 `rollover_key` 属性时显示详细信息和图像映射的物品。要包括“信息面板”，请在“[eCatalog 查看器预设](#)”窗口的“信息面板设置”面板中指定“信息服务器 URL”。

**样本集查看器** 以不同的颜色、材质、纹理、光泽或构造显示图像。用户单击一个缩略图即可查看图像的变动。

**混合媒体集查看器** 在一个查看器中显示不同类型的媒体。您可以包括样本集、旋转集、图像和视频。您可以设置各个选项卡，以包含不同类型的内容，例如，一个选项卡用于图像集、一个选项卡用于视频。从混合媒体集播放的视频使用具有时间线和视频控件（如停止、暂停、回放和播放）的标准视频查看器。您设置混合媒体集查看器预设时，指定要将哪些查看器用于“混合媒体集”中的不同类型的资源。您还可以使用“网格查看器”或“轮盘式查看器”来查看混合媒体集。

**旋转集查看器** 提供图像的多个视图，使用户可以转动物品来查看不同的侧面和角度。

**视频查看器** 使用源文件的分辨率尺寸或自定义大小显示视频。Scene7 自带很多用于播放视频的预定义查看器预设；如果您是管理员，则可以创建自定义视频查看器预设。有十几种不同的设置可用于配置“视频查看器”。您可以配置其大小、前景和背景颜色、视频和音频控件、进度条、用户界面外观、社交功能和“帮助”。

**视频剪辑查看器** 为创建视频剪辑，提供示例音频、背景、边框、题注、效果、图形、过渡和视频。在“[视频剪辑](#)”屏幕中的“示例 eVideo 内容”面板中显示该内容。

**缩放查看器** 提供三种类型的缩放查看器选项：

- **缩放查看器** 允许用户通过单击放大区域。用户可以单击控件来放大、缩小图像、并将图像重置为其默认大小。
- **缩放查看器：弹出** 在原始图像旁边显示缩放区域的第二个图像。没有控件可以使用，用户只需将选取范围移动到他们要查看的区域上即可。

在确定此查看器的完整带宽使用量时，请考虑在查看器中有主图像和弹出图像。主图像大小（舞台宽度和高度）和缩放系数决定了弹出图像大小。为防止弹出文件大小变得太大，需对这两个值进行平衡：如果您的主图像大小很大，请降低缩放系数值。（弹出宽度和弹出高度决定了弹出窗口的大小，但不决定提供给查看器的弹出图像的大小。）

例如，如果您的主图像大小是 350 X 350 像素，缩放系数为 3，则生成的弹出图像是 1050 X 1050 像素。如果您的主图像大小是 300 X 300 像素，缩放系数为 4，则弹出图像是 1200 X 1200 像素。根据 JPEG 品质设置（推荐的设置介于 80-90），您可以显著地减少文件大小。建议的缩放系数为 2.5 至 4，取决于您的主图像的大小。

## Scene7 查看器预设兼容性表格

下表列出了目前可用的 Scene7 查看器预设。该表还指定了查看器与桌面和移动设备的兼容性，以及对每个指定查看器使用的技术。

另请参阅 [Scene7 查看器引用库示例](#)。

有关查看器支持的 Web 浏览器和操作系统版本的信息，您可以查阅查看器发行说明。

请参阅 [Scene7 查看器引用发行说明](#)。

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
缩放查看器						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_inline	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Zoom_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-Zoom-Guided	Flash AS2	X				
Zoom	Flash AS3	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
图像集查看器						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_ImageSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_ImageSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
ImageSet	Flash AS3	X				
ImageSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-ImageSet-Guided	Flash AS2	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
样本集查看器						
Universal_HTML5_Flyout	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SwatchSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
FlyoutZoom_Flash	Flash AS3	X				
FlyoutZoom2_Flash	Flash AS3	X				
SwatchSet	Flash AS3	X				
SwatchSet_Slideshow_Flash	Flash AS3	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
eCatalog 查看器						
Universal_HTML5_eCatalog_Adv (包括对社交媒体的支持。)	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_eCatalog (包括对社交媒体的支持。)	HTML5	X	X	X	X	X
eCatalog_Flash	Flash AS3	X				
eCatalog_PopupViewers_Flash	Flash AS3	X				
Legacy-eCatalog	Flash AS2	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
旋转查看器						
Universal_HTML5_SpinSet_dark	HTML5	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_SpinSet_light	HTML5	X	X	X	X	X
Spin	Flash AS3	X				
Spin_Auto_Flash	Flash AS3	X				
Spin_eCat_Flash	Flash AS3	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑	Blackberry 智能手机	Windows Phone
<b>eVideo</b> 查看器								
Scene7 支持 MP4 H.264 视频的移动视频播放。您可以在以下网站找到支持该视频格式的 Blackberry 设备：								
<a href="#">Blackberry 上支持的视频格式</a>								
您也可以在以下网站找到支持该视频格式的 Windows 设备：								
<a href="#">Windows Phone 上支持的视频格式</a>								
Universal_HTML5_Video (包括对隐藏式题注的支持。) 请参阅第 181 页的“ <a href="#">最佳做法：使用 HTML5 视频查看器</a> ”。	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
Universal_HTML5_Video_social (包括对隐藏式题注和社交媒体的支持。)	HTML5	X	X	X	X	X	X	X
视频	Flash AS3	X						
视频_eCat	Flash AS3	X						
视频_Caption	Flash AS3	X						

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
视频剪辑查看器						
VideoRecut	Flash AS3	X				

	查看器技术	桌面	Apple iPhone	Apple iPad	Android 智能手机	Android 平板电脑
混合媒体集查看器						
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				

### 支持的移动查看器手势表格

下表标识 iOS、Android 2.x 和 Android 3.x 设备上支持的移动查看器手势。

手势	弹出缩放	缩放	eCatalog	旋转
拖动	平移	平移	平移	平移
点击	显示弹出窗口	显示或隐藏用户界面	显示或隐藏用户界面	显示或隐藏用户界面
双击	不适用	放大或重置	放大或重置	放大或重置
按压打开	不适用	放大 (仅 iOS 和 Android 3x)	放大 (仅 iOS 和 Android 3x)	放大 (仅 iOS 和 Android 3x)
按压关闭	不适用	缩小 (仅 iOS 和 Android 3x)	缩小 (仅 iOS 和 Android 3x)	缩小 (仅 iOS 和 Android 3x)
滑动	滚动样本条	滚动图像	滚动页面	旋转
轻击	滚动样本条	滚动图像	滚动页面	旋转

## 关于查看器预设屏幕

在“查看器预设”屏幕上创建和管理“查看器预设”。要打开此屏幕，请单击“设置”>“查看器预设”。

“查看器预设”屏幕提供了用于执行以下任务的工具：

**添加预设** 单击“添加”并在“添加查看器预设”对话框中进行选择。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

**编辑预设** 选择一个预设，然后单击“编辑”。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

**删除预设** 选择一个预设，然后单击“删除”。

**为预设添加本地化支持** 在“发布设置”下将区域设置映射字符串添加到图像服务器中，然后编辑 Flash AS3 查看器预设，并添加本地化工具提示文本。

请参阅第 34 页的“[为 Flash AS3 查看器预设添加本地化支持](#)”。

**导出预设** 选择 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设，然后单击“导出”以下载查看器外观，以此为基础来创建和添加新查看器预设。

请参阅第 35 页的“[导出 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设](#)”。

**过滤查看器预设列表** 使用以下工具来过滤列表：

- 打开“活动 / 非活动”下拉列表并选择一个选项，以显示活动预设、非活动预设或所有预设。
- 打开“平台”下拉列表并选择仅显示适用于 Flash AS3 平台的查看器。
- 打开“查看器”下拉列表并选择一个选项，以仅查看特定类型的查看器。选择“所有查看器”以查看所有查看器。

**排序预设** 单击列标题（活动、通用、类型、预设或平台）可按列排序列表。再一次单击列标题可按降序（或升序）排序列表。

请参阅第 37 页的“[关于通用查看器](#)”。

**激活和停用预设** 选择一个预设，然后单击其“活动”选项以激活或停用它。

请参阅第 36 页的“[激活或停用查看器预设](#)”。

 单击“查看器预设”屏幕右侧的“预览”，以查看资源在您所选择的“查看器预设”中的显示效果。要查看不同的资源，您可以单击“查看器预设”屏幕中的“浏览”，并在“选择资源预览”对话框中选择不同的资源。

## 添加和编辑查看器预设

除使用用户界面中的“添加”来添加查看器预设以外，还可以使用“导出”来添加查看器预设。您只需导出 Flash AS3 或 HTML5 的现有查看器预设，然后将其作为新预设的基础。

请参阅第 35 页的“[导出 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设](#)”。

添加和编辑查看器预设

**1** 在 Scene7 Publishing System 的右上角附近，单击“设置”>“查看器预设”。

您可以过滤预设列表。例如，要仅查看视频查看器的预设，请从表正上方的工具栏上的“查看器”下拉列表中选择“视频查看器”。

**2** 在“查看器预设”屏幕中，添加或编辑查看器预设。

**添加** 单击工具栏上的“添加”。在“添加查看器预设”对话框中，选择一个平台，然后选择一种富媒体资源类型。

在您创建完“查看器预设”时，单击“另存为”。

从现有的“查看器预设”开始添加 在表中，选择一个视频查看器预设，然后单击工具栏上的“编辑”。

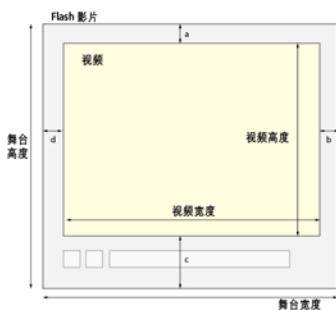
在重新配置“视频查看器”后，在“预设名称”文本字段中单击“另存为”以使用不同的名称保存预设。

**编辑** 选择一个现有的查看器预设，然后单击“编辑”。

**3** 在“配置查看器”屏幕的“预设名称”字段中，输入或编辑预设名称。

**4** 设置其余所需的选项。

注：选择“与源相同”，可将“视频查看器”自动调整为编码视频自身的分辨率大小。如果选择该选项，则不能输入“舞台宽度”和“舞台高度”。相反，这些选项来自视频自身。如果您选择“与源相同”，请设置“边距大小”选项，以反映视频播放区域外部的外观尺寸。该边距大小是视频控件的像素高度和宽度。您可以借助以下图示来帮助您确定要使用的边距大小。



舞台高度和宽度，以及视频查看器的边距高度和宽度。

**5** 执行以下任一操作：

- 如果通过现有的预设添加查看器预设，请单击“另存为”。
- 如果添加或编辑了查看器预设，请单击“保存”。

## 为 Flash AS3 查看器预设添加本地化支持

可以向 Flash AS3 查看器添加本地化工具提示文本。

要实现该功能，请首先在图像服务器上定义区域设置映射字符串。然后，编辑 Flash AS3 查看器预设的工具提示文本。

请参阅第 49 页的“[设置资源本地化时的注意事项](#)”。

请注意，Scene7 Publishing System 不包含用于东方语言（如日语、中文或朝鲜语）的字体。此类语言通常需要 UTF-8 或其他字符集。因此，要将这些语言用于工具提示文本，可以从该区域设置登录到 Scene7，然后键入所需的工具提示值。或者，使用 UTF-8 格式的工具提示文本；即，从运行所需东方语言的文字处理程序中剪切并粘贴文本。

除了通过以下步骤在查看器中使用本地化工具提示之外，还有备选的方法可供使用。在查看器 SDK 中您可以直接将本地化工具提示甚至本地化图形添加到查看器中。有关说明，请参阅《适用于 Adobe Flash 的 Adobe Scene7 Viewer SDK》PDF 指南的“本地化”一章，该指南作为 Adobe Scene7 Viewer SDK 的一部分，可从 [Adobe Developer Connection](#) 下载。

注：要设置“本地化支持”选项，请联系 Adobe Scene7 技术支持，或向 [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) 发送电子邮件寻求设置帮助。

#### 向 Flash AS3 查看器预设添加本地化支持

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”>“图像服务器”。
- 2 在“图像服务器发布”面板中，向下滚动到“本地化支持”部分。

注：要设置“本地化支持”选项，请联系 Adobe Scene7 技术支持，或向 [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) 发送电子邮件寻求设置帮助。

- 3 在区域设置映射字符串文本字段中，指定要支持的语言。

例如，如果要在查看器中支持英语、西班牙语和日语，映射字符串的正确句法是 en,en,|es,es,|ja,ja,。参数是 LocaleStrMap。

对于每一个两字母语言对，前两个字母代码是语言的名称。您也可以拼出语言的名称，而不是使用两字母代码（例如，English, en,）。不管使用哪种方法，此处指定的语言列表也将写入编辑查看器预设时“区域设置”下拉列表中显示的语言列表。在请求本地化查看器时也可以指定语言，方法是在查看器 URL 中输入 viewerURL&locale=en。

- 4 单击“保存”，然后单击“确定”。
- 5 在“设置”屏幕左侧面板中的“应用程序设置”下，单击“查看器”>“查看器预设”。
- 6 在“设置”工具栏上的“所有平台”下拉列表中，选择“Flash AS3”。
- 7 选择一个活动的查看器预设，然后在“设置”工具栏上单击“编辑”。
- 8 在“配置查看器”屏幕的“区域设置”下拉列表中，选择要在查看器中显示的工具提示本地化语言。
- 9 在“配置查看器”屏幕的左侧面板中，单击组件名称，如暂停播放按钮或全屏按钮。
- 10 在该组件的工具提示文本字段中，键入所选语言对应的值。
- 11 为查看器预设中的各种组件输入完工具提示值后，在“配置查看器”屏幕的右下角单击“另存为”。
- 12 如果要支持其他语言，请重复步骤 8 到 10。
- 13 在“另存为新预设名称”对话框中，键入查看器预设的新名称，然后单击“保存”。

#### 导出 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设

您可以导出现有的 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设，并以此为基础来创建新的 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设。该导出选项很有用，因为您不必从头开始创建查看器。相反，您会导出外观和行为与所需预设接近的预设，然后以此为基础开始进行设计调整。

如果要导出 HTML5 查看器预设，请确保安装了 HTML5 Viewer SDK，以便编辑导出的 CSS 和相关的 Javascript。同样，如果要导出 Flash AS3 查看器预设，请确保在 Adobe Flash Professional 上安装了 Flash Viewer SDK，以便编辑导出的 FLA 文件。

请参阅第 4 页的“[开发人员资源](#)”。

#### 导出 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设

- 1 单击“设置”>“查看器预设”。
- 2 在“查看器预设”工具栏上，在左侧的第二个下拉列表中，选择“HTML5”或“Flash AS3”。
- 3 在左边的第三个下拉列表中，选择“所有查看器”。
- 4 选择要作为新 HTML5 或 Flash AS3 查看器预设基础的查看器预设。

- 5 在工具栏中，单击“导出”。
- 6 在“导出所选资源”对话框中，单击“提交导出”。

导出后，如果您导出的是 Flash AS3 查看器，会得到压缩的 FLA 文件。或者，如果您导出的是 HTML5 查看器，会得到 CSS 文件。下载并解压缩此文件。

- 7 根据导出的查看器预设，执行以下操作之一：
  - 在 Adobe Flash Professional 中打开 FLA 文件并进行更改。确保在您编辑文件之前，安装了 Scene7 Viewer Flash SDK。
  - 将 FLA 文件导出为影片，并保存生成的 SWF 文件。
  - 在 CSS 编辑器中打开 CSS 文件，进行更改，然后保存该文件。
- 8 将 SWF 文件或 CSS 文件上载到 Scene7 Publishing System。  
请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。
- 9 将 SWF 文件或 CSS 文件发布到 Scene7 图像服务器。  
请参阅第 76 页的“[发布文件](#)”。
- 10 照常添加新的查看器预设。根据您导出的查看器，选择您上载的查看器 SWF 或查看器 CSS 文件。  
请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

## 激活或停用查看器预设

要创建用于显示资源的 URL，用户需要在“预览”对话框中打开“预设”下拉列表，选择“查看器预设”，然后单击“复制 URL”（请参阅第 36 页的“[复制查看器预设的 URL](#)”）。此“预设”列表提供了管理员在“查看器预设”屏幕上添加和管理的“查看器预设”。例如，在用户预览 eCatalog 时，所有活动的 eCatalog 查看器预设都显示在“预览”对话框的“预设”下拉列表上。

除非您在“查看器预设”屏幕上停用查看器预设，否则“预览”对话框的“预设”下拉列表可能变得内容越来越多。

### 激活或停用查看器预设

- 1 选择“设置”>“查看器预设”以打开“查看器预设”屏幕。
- 2 选择或取消选择“活动”选项以激活或停用“查看器预设”。

### 更多帮助主题

第 33 页的“[关于查看器预设屏幕](#)”

第 37 页的“[关于通用查看器](#)”

## 复制查看器预设的 URL

发布资源后，您可以复制以查看器预设的设置显示资源的 URL。

URL 即复制到剪贴板中。您可以根据需要在网页的 HTML 代码、移动设备或应用程序中使用它。

### 复制查看器预设的 URL

- 1 在“浏览”面板中选择资源。
- 2 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 复制查看器预设的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选查看器预设的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。

在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制查看器预设的嵌入代码

1 在“资源浏览”面板中选择资源。

2 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：

- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL”面板中，单击“嵌入代码”。

- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

3 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。

4 单击“关闭”。

## 关于通用查看器

注：使用通用查看器不是最佳做法，因此不建议使用，它们仅适用于处理以前的图像。作为最佳做法，请使用 Scene7 Publishing System 附带的 HTML5 查看器。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

另请参阅 第 30 页的“[Scene7 查看器预设兼容性表格](#)”。

您可以使用“通用查看器”从单个 URL 将视频和图像发布到多个屏幕，例如台式机、智能手机和平板电脑。

过去，因为不同的平台支持诸如 Flash 或 HTML5 这样的不同技术，所以您必须创建自己的查看器。然后，必须编写自己的设备检测，才能在不同的体验之间切换。总之，整个过程需要更多的开发工作，并且需要维护多个 URL。

设置“通用查看器”时，Scene7 会为您提供单个通用 URL，您可以将其部署和集成到网站、移动站点和移动应用程序。另外，Scene7 Publishing System 会自动进行设备检测，并且通过正确的查看器向正确的设备为您的客户提供正确的内容。

通用查看器的实际设置在“应用程序设置”下完成。您可以设置的查看器类型包括“缩放”、“图像集”、“样本集”、“旋转”、“eCatalog”和“视频”。

您也可以使用现有的通用查看器预设，作为创建自己命名的通用查看器配置文件的基础。例如，您可以决定出于本地化目的、针对同一公司内的不同业务单位、针对产品类别或针对每个季节（例如，春季 eCatalog 通用查看器和夏季 eCatalog 通用查看器）创建同一类型的不同查看器。

对于每个查看器类型，例如缩放，会显示其目标平台和关联的查看器，例如基于 HTML 的查看器或基于 Flash 技术的查看器。对于每个不同的目标平台，拖放要用于诸如智能手机、平板电脑或桌面等特定设备的查看器。

对于手持智能手机，支持 Android 和 Apple 智能手机。对于平板电脑，支持 Android 和 Apple 平板电脑。对于桌面，支持 Flash Player。

要以后编辑“通用查看器”的设置，请确保将某个作业发布到 Scene7 图像服务器，以使您的变更生效。

另请参阅 [Scene7 查看器库示例](#)。

#### 设置通用查看器

注：使用通用查看器不是最佳做法，因此不建议使用，它们仅适用于处理以前的图像。作为最佳做法，请使用 Scene7 Publishing System 附带的 HTML5 查看器。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

另请参阅第 30 页的“[Scene7 查看器预设兼容性表格](#)”。

可在“通用查看器”中设置的查看器包括 Scene7 附带的所有预定义查看器预设，以及您添加的自定义查看器。不包括您已实施，但尚未上载到 Scene7 Publishing System 的所有类型的自定义查看器。

通过查看在“查看器预设”中列出的查看器，可以看到在“通用查看器”中显示和可供选择的查看器。

请参阅第 28 页的“[查看器预设](#)”。

如果您要编辑现有的通用查看器设置，请确保将某个作业发布到 Scene7 图像服务器，以使您的变更生效。

#### 设置通用查看器

1 在“设置”菜单上，单击“应用程序设置”。

2 在左侧面板的“应用程序设置”树中，单击“查看器”>“通用查看器”。

3 在“通用查看器”页的左上角附近，单击某个查看器类型选项卡或单击“新建配置文件”选项卡，然后执行以下任一操作：

如果您单击的查看器类型选项卡为	执行以下操作:
缩放、图像集、样本集、旋转或 eCatalog	<p>在基于 <b>HTML</b> 的查看器分组框或 <b>Adobe Flash</b> 查看器分组框中，拖动要使用的查看器，并将其放在设备的屏幕上。</p> <p>在您将鼠标指针悬停在查看器上时，在用户界面中会突出显示与查看器兼容的设备屏幕；不兼容的设备屏幕变暗（不可用）。</p>
视频	<p>要使用视频的通用 URL，您必须将以不同比特率编码的视频分组到自适应视频集中。原因在于跨不同屏幕的播放不应使用同一视频。例如，移动设备通常需要低比特率的视频，而桌面屏幕可以适应更高的比特率。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>在视频查看器组合框中，拖动要使用的查看器，并将其放在桌面的屏幕上。</li></ul> <p>如果要在台式机上支持自适应流，请使用 <b>AS3“视频”查看器</b>。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>在“智能手机”文本字段中或“平板电脑”文本字段中，针对每个设备上的播放输入目标比特率。只有在没有自适应流时这些字段才适用。对于具有 <b>eVideo</b> 流许可的客户，<b>Apple iOS</b> 设备支持自适应流。在这种情况下，会根据检测带宽自动选取视频比特率。否则，<b>Scene7</b> 会选择不超过您的目标并与之最接近的自适应视频集中的视频，并通过渐进式下载播放该视频。移动设备具有本地的内置视频播放器，因此，没有查看器。</li></ul> <p>比特率是视频质量级别的衡量指标。换言之，比特率越高，视频质量越好。反过来，比特率越低，视频质量越差。例如，您可以为智能手机输入较低的 <b>Kbps</b> 速率，因为它们通常在较低的带宽连接上使用。然而，对于更高的带宽连接，您可以为平板电脑输入更高的比特率，因为您的客户使用的可能是 <b>Wi-Fi</b> 连接。建议您在“智能手机”类别中将目标比特率设置为“500”，而在“平板电脑”类别中将其设置为“1000”。</p> <p>请参阅第 188 页的“<a href="#">视频编码最佳做法</a>”。</p>
新建配置文件	<ul style="list-style-type: none"><li>在“新建配置文件”选项卡上的下拉列表中，选择新通用查看器要基于的查看器预设。</li><li>在“基于 HTML 的查看器”分组框或“Adobe Flash 查看器”分组框中，拖动要使用的查看器，并将其放在设备的屏幕上。</li></ul> <p>在您将鼠标指针悬停在查看器上时，在用户界面中会突出显示与查看器兼容的设备屏幕；不兼容的设备屏幕变暗（不可用）。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>双击“新建配置文件”选项卡，然后在文本字段中键入新的通用查看器的名称。</li></ul>

**4** (可选) 在“选择图像预设回退”下拉列表上，选择要使用的图像预设的名称。

如果 **Scene7** 遇到不支持的设备或屏幕，则使用您从此下拉列表中选择的预设设置显示静态图像。此列表基于您在 **Scene7 Publishing System** 中创建和添加的“图像预设”。

请参阅第 21 页的“[创建和编辑图像预设](#)”。

**5** 在“通用查看器”页的右下角，单击“保存”。

**6** 单击“关闭”返回到浏览页面。

#### 预览通用查看器

注：使用通用查看器不是最佳做法，因此不建议使用，它们仅适用于处理以前的图像。作为最佳做法，请使用 **Scene7 Publishing System** 附带的 HTML5 查看器。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

另请参阅第 30 页的“[Scene7 查看器预设兼容性表格](#)”。

您可以预览您已经设置的通用查看器，以确保您为正确设备选择了正确的查看器。

如果您需要对“通用查看器”的设置进行更改，请确保将某个作业发布到 **Scene7** 图像服务器，以使您的更改生效。

另请参阅 [Scene7 查看器引用库示例](#)。

## 预览通用查看器

- 1 在左侧的“资源库”面板中，导航到要使用查看器预览的资源所在的“资源”文件夹。
- 2 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。
- 3 根据您正在使用的视图，执行下列操作之一：
  - 在网格视图或列表视图的“资源浏览”面板中，选择单个资源。在缩略图图像附近的“预览”下拉列表中，选择“查看器列表”。
  - 在网格视图、列表视图或详细信息视图的“资源”窗口上方的工具栏中，在“预览”下拉列表中单击“查看器列表”。
- 4 执行以下任一操作：
  - 在“查看器列表”表中，单击列标题平台类型使列按升序或降序排序。  
在“平台类型”列中，找到平台类型为“通用”的查看器的名称，然后在要查看其查看器的行中单击“预览”。
  - 在“查看器列表”表的右上角附近，在“平台”下拉列表中，选择“通用”以过滤表中的“通用”平台类型。  
在要查看其通用查看器的行中单击“预览”。
- 5 关闭在浏览器弹出窗口中显示的查看器，返回到“查看器列表”屏幕。
- 6 在该屏幕的右下角，单击“关闭”以返回“资源”窗口。

## 复制通用查看器 URL

注：使用通用查看器不是最佳做法，因此不建议使用，它们仅适用于处理以前的图像。作为最佳做法，请使用 Scene7 Publishing System 附带的 HTML5 查看器。

请参阅第 181 页的“最佳做法：使用 HTML5 视频查看器”。

另请参阅第 30 页的“Scene7 查看器预设兼容性表格”。

您可以从“查看器列表”窗口或详细信息视图窗口中复制通用 URL。

## 复制通用查看器 URL

- 1 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其 URL 的资源所在的“资源”文件夹。
- 2 执行以下操作：

要通过以下方式复制通用 URL	执行以下任一操作：
查看器列表	<ul style="list-style-type: none"><li>• 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中的资源缩略图图像下方，单击“预览”&gt;“查看器列表”。</li><li>• 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中选择资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”&gt;“查看器列表”。</li><li>• 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”&gt;“查看器列表”。</li></ul>
详细信息视图	<ul style="list-style-type: none"><li>• 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中，双击单个资源的缩略图图像，以在详细资料视图中将其打开。</li></ul>

- 3 (该步骤对于网格视图或列表视图是可选的；在详细信息视图中不适用) 在“查看器列表”窗口左下角附近的“用于生成副本 URL 的 URL 编码”下拉列表中，选择要在复制资源的 URL 时对其应用的 URL 编码。

- 4 执行以下任一操作：

- 如果通过“查看器列表”窗口访问，请在平台类型为“通用”的行中单击“复制 URL”。

- 如果通过详细信息视图访问，请在 URL 面板中的“通用预设”标题下，单击“**复制 URL**”。

#### 复制通用查看器的嵌入代码

注：使用通用查看器不是最佳做法，因此不建议使用，它们仅适用于处理以前的图像。作为最佳做法，请使用 Scene7 Publishing System 附带的 HTML5 查看器。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

另请参阅 第 30 页的“[Scene7 查看器预设兼容性表格](#)”。

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选通用查看器的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“**嵌入代码**”对话框中不允许编辑代码。

#### 复制通用查看器的嵌入代码

- 在左侧的“**资源库**”面板中，导航到要复制其通用查看器嵌入代码的资源所在的资源文件夹。
- 在“**资源浏览**”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“**网格视图**”。在“**资源浏览**”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“**URL 和嵌入代码**”面板中的“**通用预设**”下，单击所需查看器右侧的“**嵌入代码**”。
  - 单击“**网格视图**”。在“**资源浏览**”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“**预览**”>“**查看器列表**”。在“**查看器列表**”页面中表的“**操作**”列下，在平台类型为“**通用**”的查看器的右侧单击“**嵌入代码**”。
  - 单击“**列表视图**”。在“**资源浏览**”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“**预览**”>“**查看器列表**”。在“**查看器列表**”页面中表的“**操作**”列下，在平台类型为“**通用**”的查看器的右侧单击“**嵌入代码**”。
  - 单击“**网格视图**”、“**列表视图**”或“**详细信息视图**”。在同一工具栏上，单击“**预览**”>“**查看器列表**”。在“**查看器列表**”页面中表的“**操作**”列下，在平台类型为“**通用**”的查看器的右侧单击“**嵌入代码**”。
- 在“**嵌入代码**”对话框的文本字段中，为通用查看器嵌入代码指定目标 DIV 图层名称。您可以指定任何名称。名称只是用于帮助组织 DIV 图层，并在嵌入代码的 `setTargetDiv` 标记中使用。
- 单击“**获取嵌入代码**”。
- 在“**嵌入代码**”对话框中不允许编辑代码。
- 单击“**复制到剪贴板**”。
- 单击“**关闭**”。

## 配置默认查看器

您可以使用默认查看器来配置默认查看器，当您在 Scene7 Publishing System 中使用预览时，该默认查看器与资源关联。您可以为下列资源类型设置默认预览体验：

- 图像
- 视频
- 旋转集
- 目录
- 图像集
- 样本集
- 媒体集
- 视频剪辑

[第 89 页的“预览资源”](#)

配置默认查看器

- 1 在“设置”下拉列表中，单击“应用程序设置”。
- 2 在“设置”窗口的左侧窗格中，展开“应用程序设置”>“查看器”
- 3 单击“默认查看器”。
- 4 在“默认查看器”窗口中，在每种资源类型的下拉列表中，选择要与该资源的预览关联的查看器。
- 5 在“默认查看器”窗口的右下角，单击“保存设置”。
- 6 在“设置”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”窗口。

## 元数据视图

元数据是关于资源的标准化信息。您可以使用元数据来简化工作流程、组织资源和改进搜索。Scene7 支持 IPTC（国际出版电信协会）标准和 XMP（可扩展元数据平台）标准。在用户在详细信息视图中查看或输入有关资源的元数据之前，可以打开“元数据视图”菜单，并选择要查看或用于描述资源的一组元数据字段。

Scene7 附带了预定义的元数据视图，管理员可以创建自己的元数据视图，以便用户在输入元数据时进行选择。

### 更多帮助主题

[第 95 页的“查看、添加和导出元数据”](#)

## 创建元数据视图

- 1 选择“设置”>“应用程序设置”>“元数据视图”。
- 2 单击“添加”。
- 3 在“预设名称”字段中输入视图的名称。
- 4（可选）选中“设为默认值”可使此视图成为用户在“详细信息视图”中打开“元数据”面板时看到的视图。
- 5（可选）选择“包括 UDF”以将用户定义的字段包括在视图中。用户定义的字段显示在详细信息视图的“元数据”面板的顶部。
- 6 为视图选择您所需的字段（单击“全选”以选择所有字段）。
- 7 单击“保存”。

视图的选定类别和字段显示在“预览”面板中。

## 管理元数据视图

- 1 选择“设置”>“应用程序设置”>“元数据视图”。
- 2 执行以下任一操作：
  - 要预览视图，请将其选中。视图中的字段将显示在“预览”面板中。
  - 要编辑视图，请将其选中，然后单击“编辑”。然后选择或取消选择预览面板上的字段名称，并选择或取消选择“包括 UDF”选项。
  - 要删除视图，请将其选中并单击“删除”
  - 要使视图成为默认视图，请将其选中，然后单击“设为默认值”。默认视图是用户在详细信息视图中打开资源并转到“元数据”面板时看到的一个视图。

## 元数据预设

元数据预设为管理员提供了控制和调整分配给资源的元数据的一种方式。在详细信息视图中，用户可以在相应的字段中输入有关资源的元数据。例如，用户可以输入所有者名称、版权说明和地址。要确保用户准确详尽地输入该信息，您可以创建“元数据预设”。在详细信息视图中选择元数据预设会使用预定义的值填充元数据字段。例如，会自动输入所有者名称、版权说明和地址。

为您希望用户可以在详细信息视图中自动输入来描述资源的每组元数据值创建“元数据预设”。

### 更多帮助主题

第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”

第 43 页的“[用户定义的字段](#)”

### 创建或编辑元数据预设

1 选择“设置”>“应用程序设置”>“元数据预设”。

2 在“元数据预设”屏幕中，执行以下任一操作：

- 要创建预设，请单击“添加”。在“元数据模板名称”字段中键入预设的名称，然后单击“元数据视图”并从下拉列表中选择一个视图（请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”）。
- 要编辑现有预设，请从“元数据预设”列表中选择预设，然后单击“编辑”。

3 展开您要在预设中包括的标题，并在您要在预设中包括的不同字段中输入值。

4 单击“保存”。

预设的所选类别和字段将显示在“预览”面板中。

### 管理元数据预设

1 选择“设置”>“应用程序设置”>“元数据预设”。

2 执行以下任一操作：

- 要预览预设，请选择您要预览的预设。预设信息（类别和字段）将显示在“预览”屏幕中。
- 要删除预设，请选择该预设并单击“删除”。

## 用户定义的字段

Media Portal 管理员或公司管理员可以创建自定义的、用户定义的元数据字段。自定义字段可以帮助您组织 Scene7 Publishing System 中的资源。这些字段还可以根据需要标记为“活动”。激活后，这些自定义元数据字段的名称会显示在详细信息视图中的“元数据”面板中。用户可以在用户定义的元数据字段中输入信息以描述资源。用户也可以使用用户定义的元数据字段成为搜索条件。

高效使用用户定义的元数据字段的一种方式是为特定启动或销售延迟资源的激活时间。可以基于“日期”类型分别定义“激活”和“停用”字段。然后，可以使用“详细信息”视图中的“元数据”面板或“文件”>“编辑信息”，指定激活和停用资源的时间。Scene7 Publishing System 会检查资源的发布状态和发布历史记录。如果该资源没有位于激活时间范围内，则发布状态将显示为“未发布”。

注：要使用户定义的字段显示在详细信息视图中的“元数据”面板中，请将用户定义的字段加入元数据视图中。在“元数据视图”屏幕上，选择“包括 UDF”（用户定义的字段）选项。有关更多信息，请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”。

重要说明：要使用自定义的、用户定义的字段搜索资源，请单击“设置”>“个人设置”，然后选择“在搜索中包括 UDF”。请参阅第 14 页的“[个人设置](#)”。

## 创建用户定义的元数据字段

1 单击“设置”>“应用程序设置”>“元数据”>“用户定义的字段”。

2 单击“添加”。

3 在“自定义字段”对话框中，设置所需的选项。

**名称** 输入元数据字段的名称。

**类型** 选择定义用户可以在元数据字段中输入的信息类型的选项：

- **字符串型** 文本字符串。
- **整型** 一个整数。
- **浮点型** 一个浮点数。
- **是 / 否** 是 / 否布尔值。
- **日期** 一个日期。接受 MM/DD/YYYY 格式。
- **文件名** 文件的名称。
- **颜色** 颜色的名称。
- **尺寸** 资源的宽度和高度。
- **无类型** 用于向后兼容。请勿选择此选项。

**默认值** 可选，可以选择输入用户在此字段中最有可能输入的值。您输入的值会成为您所创建的字段的默认值。

**应用到** 可选，如果您需要元数据字段仅应用到特定资源类型，请选择一种资源类型。

**重要说明：**请认真选择“应用到”选项，因为您在创建用户定义的字段后无法更改“应用到”选项。Scene7 允许您编辑用户定义字段的名称、类型和默认值，但不允许编辑“应用到”设置。

4 创建元数据字段完成后，单击“保存”。

## 管理用户定义的字段

“用户定义的字段”屏幕提供了用于管理自定义、用户定义的元数据字段的命令。

只有 Media Portal 管理员或公司管理员可以管理用户定义的字段。

要打开该屏幕，请单击“设置”>“应用程序设置”>“元数据”>“用户定义的字段”。

**编辑字段** 选择字段，然后单击“编辑”。

**删除字段** 选择字段，然后单击“删除”。

**激活和停用字段** 单击以选择或取消选择字段名称旁边的“活动”选项。如果您具有公司管理角色，则可能不会显示此选项。由于此选项与 MediaPortal 有关，因此，必须在“个人设置”中选择（启用）“显示 MediaPortal 功能”才能查看激活和停用字段。

## 优化文件

在将文件上传到 Scene7 Publishing System 时，系统会针对存储和发布优化对文件进行优化。然而，如果上传过程中断，则无法优化某些图像。在这种情况下，您会看到“尚未优化图像”消息。然而，如果您是管理员，则可以优化这些文件。

Scene7 Publishing System 会在您的文件中搜索，并且只优化那些之前未完全优化的图像。

1 选择“设置”>“应用程序设置”，然后选择“优化文件”。

2 输入优化作业的信息，然后单击“提交”。

如果您在与多家公司协作，请分别优化属于不同公司的文件。

**更多帮助主题**[第 81 页的“检查作业文件”](#)

## 批量集预设

使用批量集预设在作业运行时自动创建图像集或旋转集，以将资源上载到 Scene7 Publishing System。

公司管理员首先要分为一组的资源定义命名约定。然后，您可以创建批量集预设来引用这些图像。每个预设都是单独命名的、自成体系的指令集，指令集可定义如何使用与预设方法中定义的命名约定匹配的图像构建集。

“上载作业选项”对话框会列出公司的所有活动批量集预设，以便您指定要在每个上载会话期间应用的预设。公司管理员将看到所有活动和非活动的批量集预设。您上载文件时，Scene7 会自动使用与活动预设中定义的命名约定匹配的所有文件创建一个集合。

### 默认命名

公司管理员创建在任何批量集预设方法中使用的默认命名约定。您的公司只需要在批量集预设定义中选择默认命名约定，以针对所有网站批量生成集。要使用您定义的默认命名约定，需创建批量集预设。如果公司定义的默认命名有例外情况，您可以为一组特定内容根据需要使用备用的自定义命名规则创建任意数量的批量集预设。

虽然使用批量集预设功能不需要设置默认命名约定，但建议您最好使用默认命名约定来尽可能多地定义您要分组在一个集合中的命名约定元素，以简化批量集创建。

1 单击“设置”>“应用程序设置”>“批量集预设”>“默认命名”。

2 选择“查看表单”或“查看代码”，以指定您希望如何查看和输入有关每个元素的信息。

您可以选中“查看代码”复选框，以查看和您的表单选项一起构建的正则表达式值。如果表单视图因某种原因对您构成限制，您可以输入或更改上述值，以帮助定义命名约定的元素。如果在表单视图中无法解析您的值，则表单字段会变为非活动状态。

注：停用的表单字段并不表示正则表达式无效。没有针对正则表达式正确性的验证措施。您会在“结果”行的后面看到您为每个元素构建的正则表达式的结果。完整的正则表达式显示在页面底部。

3 根据需要展开每个元素，并输入您要使用的命名约定。

4 根据需要，单击“添加”，以便为元素添加其他命名约定。或者，单击“删除”以删除元素的命名约定。

5 单击“另存为”并键入预设的名称。或者，如果要编辑现有的预设，请单击“保存”。

另外，您还可以使用没有表单字段的“查看代码”。在此视图中，完全使用正则表达式创建您的命名约定定义。

有两个元素可用于定义，即“匹配”和“基本名称”。在这些字段中，您可以定义命名约定的所有元素，并指定用于命名它们所在的集的约定部分。公司的单个命名约定可以使用上述每个元素的一行或多行定义。可以在您的特有定义中使用所需数量的行，并将它们分组到不同的元素中，例如，用于主图像、颜色元素、备选视图元素和样本元素。

### 创建批量集预设

Scene7 使用批量集预设来组织将一些常用信息或内容共享到在查看器中播放的图像集的资源。批量集预设方法与您在 Scene7 中计划的资源导入作业一起自动运行。

可以使用“批量集预设”创建、编辑和管理批量集预设。您可以创建所需数量的批量集预设以满足所需的所有资源采纳作业的要求。共有两种形式的批量集预设定义：一种用于您可能已设置的默认命名约定，另一种用于您临时创建的自定义命名约定。

您可以使用表单字段方法来定义批量集预设或代码方法，后者允许您使用正则表达式。如同在默认命名中一样，在“表单视图”中进行定义时可以选择“代码视图”并使用正则表达式来构建您的定义。或者，您可以取消选中任一视图，只使用其一个视图。

另请参阅第 46 页的“[创建用于自动生成 2D 旋转集的批量集预设](#)”。

### 创建批量集预设

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“批量集预设”>“批量集预设”。默认视图为“查看表单”(在“详细信息”页面的右上角设置)。
- 2 在“预设列表”面板中，单击“添加”以激活屏幕右侧“详细信息”面板中的定义字段。
- 3 在“详细信息”面板的“预设名称”字段中，键入预设的名称。
- 4 在“批量集类型”下拉菜单中，选择预设类型。  
要自动生成 2D 旋转集，请在“批量集类型”下拉列表中选择“多轴旋转集”。
- 5 执行以下任一操作：
  - 如果您使用的是之前在“应用程序设置”>“批量集预设”>“默认命名”下设置的默认命名约定，请展开“资源命名约定”，然后在“文件命名”下拉列表中，单击“默认”。
  - 要在设置预设时定义命名约定，请展开“资源命名约定”，然后在“文件命名”下拉列表中，单击“自定义”。
- 6 对于序列顺序，在 Scene7 中对图像集分组完毕后定义图像的顺序。默认情况下，将按字母数字顺序对您的资源排序。不过，可以使用逗号分隔的正则表达式列表来定义顺序。
- 7 对于设置命名和创建约定，为您在“资源命名约定”中定义的基本名称指定后缀或前缀。还定义将在 Scene7 文件夹结构中创建图像集的位置。  
如果定义大量图像集，您可能要将这些图像集与资源本身所在的文件夹分开。许多客户会创建一个“图像集”文件夹，并让应用程序将批量集生成的集合放在此处。
- 8 单击“详细信息”面板中的“保存”。

### 创建用于自动生成 2D 旋转集的批量集预设

您可以使用批量集类型“多轴旋转集”来创建用于自动生成 2D 旋转集的“方法”。对图像进行分组时采用“行”和“列”正则表达式，以便图像资源在多维数组的对应位置中正确对齐。

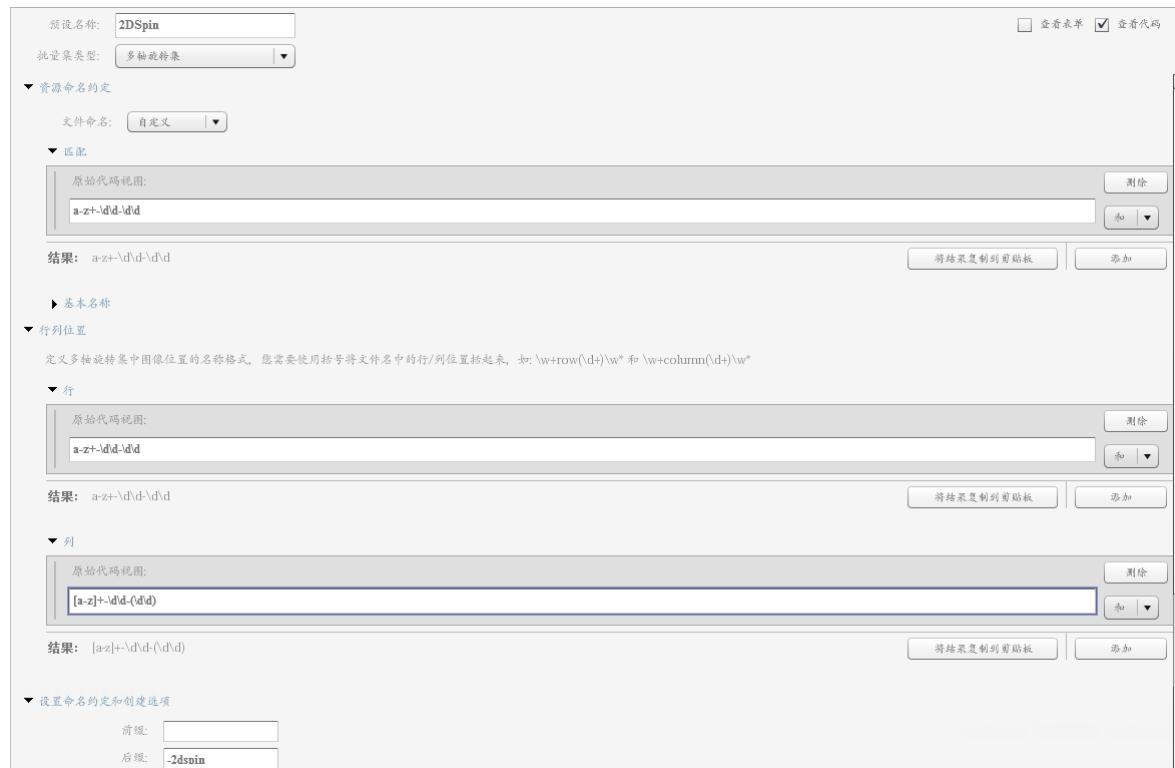
另请参阅第 45 页的“[创建批量集预设](#)”。

多轴旋转集中没有最小或最大的行数或列数限制。

例如，假设您要创建名为 spin-2dspin 的多轴旋转集。有一组旋转集图像包含 3 行，每行 12 个图像。这些图像命名如下：

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

根据此信息，您的批量集类型方法可以按如下方式创建：



2D 旋转集的批量集类型方法。

将旋转集的共享资源名称部分的分组添加到“匹配”字段（高亮显示）。将包含行和列的资源名称的变量部分分别添加到“行”和“列”字段。

在上载和发布旋转集时，将激活在“上载作业选项”对话框的“批量集预设”下面列出的 2D 旋转集方法名称。

创建用于自动生成 2D 旋转集的批量集预设

- 1 选择“设置”>“应用程序设置”>“批量集预设”>“批量集预设”。默认视图为“查看表单”（在“详细信息”页面的右上角设置）。
- 2 在“预设列表”面板中，单击“添加”以激活屏幕右侧“详细信息”面板中的定义字段。
- 3 在“详细信息”面板的“预设名称”字段中，键入预设的名称。
- 4 在“批量集类型”下拉菜单中，选择“资源集”。
- 5 在“子类型”下拉列表中，选择“多轴旋转集”。
- 6 展开“资源命名约定”，然后在“文件命名”下拉列表中，单击“自定义”。
- 7 使用“匹配”和（可选）“基本名称”属性定义用于对构成分组的图像资源进行命名的正则表达式。

例如，文本匹配正则表达式可能如下所示：

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

- 8 展开“行列位置”，然后为 2D 旋转集数组中图像资源的位置定义名称格式。

使用圆括号将文件名中的行或列位置括起来。

例如，行正则表达式可能如下所示：

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

或者

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

列正则表达式可能如下所示：

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

或者

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

请记住，这些只是示例。您可以创建任何满足自己需要的正则表达式。

注：如果行和列正则表达式的组合无法确定资源在多维旋转集数组中的位置，则不会将该资源添加到集中，而会记录错误。

- 9** 对于设置命名和创建约定，为您在“资源命名约定”中定义的基本名称指定后缀或前缀。还定义将在 Scene7 文件夹结构中创建图像集的位置。

如果定义大量图像集，您可能要将这些图像集与资源本身所在的文件夹分开。许多客户会创建一个“图像集”文件夹，并让应用程序将批量集生成的集合放在此处。

- 10** 单击“详细信息”面板中的“保存”。

- 11** 照常上载和发布您的旋转集，同时确保您在“作业加载选项”对话框中的“批量集预设”下激活 2D 旋转集的名称。

请参阅第 69 页的“[上载和发布资源](#)”。

## 发布设置

“发布设置”屏幕设置决定了默认情况下资源如何从 Scene7 服务器传送到网站或应用程序。如果未指定设置，则 Scene7 服务器会根据“发布设置”屏幕上的默认设置传送资源。例如，传送不含分辨率属性的图像的请求会以“图像服务器”屏幕上的“默认对象分辨率”设置生成图像。

管理员可以更改“图像服务器”、“图像渲染器”和“晕影”屏幕上的默认设置，以建立用于从服务器传送资源的默认设置。

要打开“发布设置”屏幕，请单击“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”。

重要说明：“发布设置”屏幕可供有经验的网站开发人员和程序员使用。Scene7 假定在上述屏幕上更改设置的用户熟悉 Scene7 Publishing System、HTTP 协议标准和约定，以及基本成像技术。

## 图像服务器

“图像服务器”屏幕建立用于从图像服务器传送图像的默认设置。设置分为五个类别（有关设置的详细说明，请参阅“图像服务器”屏幕）。

只能在 Scene7 支持人员的帮助下更改这些设置。

**目录管理** 这些设置决定了 Scene7 Publishing System 如何与目录交互。与多数 Web 服务器不同，Scene7 图像服务器 URL 调用会转到清单或目录、文件，而不是相应地转到图像文件。目录文件（不要与 eCatalog 混淆）中包含发布到图像服务器的所有内容的列表，以及每个图像的路径。如果您有 Digimarc ID，请在“Digimarc 用户信息”部分中输入您的用户信息。

**请求属性** 这些设置会对可以从服务器传送的图像施加限制。

**默认请求属性** 这些设置与图像默认的外观有关。

**常见缩略图属性** 这些设置与缩略图图像的默认外观和对齐方式有关。

**目录字段的默认值** 这些设置与图像的分辨率和默认缩略图类型有关。

**颜色管理属性** 这些设置决定了使用哪些 ICC 颜色配置文件。

**兼容性属性** 此设置允许将文本图层中的开头段落和结尾段落视为 3.6 版，以实现向后兼容。

**本地化支持** 通过这些设置，您可以管理多个区域设置属性。它还允许您指定区域设置映射字符串，以便定义查看器中的各种工具提示所需的支持语言。

例如，如果您的品牌在多个不同国家 / 地区销售，您可以确保每个国家 / 地区都有自己特定区域设置的查看器。要实现该功能，请指定区域设置映射字符串。然后，在查看器预设中编辑工具提示文本，添加所需语言的翻译文本字符串。

注：要设置“本地化支持”选项，请联系 Adobe Scene7 技术支持，或向 [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) 发送电子邮件寻求设置帮助。

有关设置“本地化支持”的更多信息，请参阅第 49 页的“[设置资源本地化时的注意事项](#)”。

另请参阅第 34 页的“[为 Flash AS3 查看器预设添加本地化支持](#)”。

## 设置资源本地化时的注意事项

注：如果您希望在 Scene7 Publishing System 中设置“本地化支持”选项（如“区域设置映射”字段），请联系 Adobe Scene7 技术支持。或者，向 [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com) 发送电子邮件寻求设置帮助。

Scene7 Publishing System (SPS) 的一种常见用法是管理电子商务网站上的产品图像。国际企业面临如下挑战：类似产品的资源在各个国家 / 地区之间存在一些差异。通常，这些差异仅出现在整体媒体的极少部分。通过复制每个国家 / 地区的所有资源，并仅覆盖其中的差异可以处理此类差异，但这项工作非常艰巨，而且可能会使单个主要资源发生冲突。从包含不同音轨的国家 / 地区特定视频，到产品所用电源线的细微但重要的差异，此类资源差异可能会持续存在。S7 使用基本的查找机制。您可以从所需的区域设置开始，定义图像服务器查找资源后缀的顺序。

如何本地化资源

IS (图像服务) 请求的区域设置通过以下 IS/IR (图像渲染) 命令来识别：

locale=

此命令接受区域设置 ID (locId) 字符串，不区分大小写。区域设置 ID 通常是由 2-6 个字母和“\_”组成的字符串。

IS 支持任意可打印的 ASCII 字符串。locale= 命令具有全局范围，即它会应用于整个请求，包括所有嵌套的 IS 和 IR 请求、引用的模板和图像层。不支持每个请求应用多个区域设置，如每个图层应用不同的区域设置。但是，允许在嵌套的请求中显式覆盖区域设置。

如果未指定 locale=，则会将 attribute::DefaultLocale 传递到翻译引擎。对 locale= 值会应用有限的输入验证。允许使用空的 locale= 值。由于 locale= 具有全局范围，因此主目录会为整个请求提供 attribute::DefaultLocale。

使用 locale= 和 attribute::DefaultLocale 的好处包括：

- 针对多个区域设置共享内容。
- 使用通用 ID 访问区域设置特定的内容。
- 在区域设置特定内容的命名约定和管理方面具有相当大的灵活性，如区域设置前缀与后缀或单独目录中的区域设置特定内容。
- 支持直接访问区域设置特定的版本。
- 复合对象（如图像集）可以包含对区域设置特定的潜在内容的泛型引用。
- 支持目录管理的可能需要本地化的所有内容，包括图像、图像集、晕影、材料和查看器配置记录。
- 最大程度地减少对 IPS 数据库和 IS 清单机制的更改。
- 实施 RFC IS-63 时，将添加对静态内容（如视频和外观）的支持。
- 默认区域设置是可配置的。

应用程序方案

应用程序	方案
查看器本地化	在实施静态内容目录后，本地化可完全通过 <code>locale=</code> 参数控制，该参数会附加到对 IS 的所有请求后面。配置记录、外观和启动画面等可以具有区域设置特定的变量，也可以没有。正确内容由 IS 提供，查看器无需知道哪些内容进行了本地化以及其 ID 是什么。
图像和视频	跨国公司通常同时拥有通用内容和区域设置特定的内容。通过这种机制，对图像或视频的引用可以是泛型引用，并且 IS 会提供区域设置特定的内容（如果可用）。
图像集和媒体集	在从通用图像集转换为查看器可处理的区域设置特定图像集后，某些区域设置的整个图像集可能会有所不同，如当 <code>eCatalog</code> 完全不同时。  比较常见的情况是，通用图像集中的个别 ID 可能会引用本地化的内容。例如，某设备的大部分照片在所有语言中都是相同的，但控制面板的照片除外。IS 会自动转换 ID，因此无需生成区域设置特定的图像集。

### 实施资源本地化

Scene7 发布和图像服务的界面允许对图像和静态内容进行本地化。

当没有本地化版本时，图像服务器 URL 如下所示：

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

当有本地化版本时，图像服务器 URL 会在路径中添加 `locale=` 参数，如下所示：

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

在图像服务器收到 http 调用时，将通过 `localeMap` 字段解析 `locale=` 参数，该字段位于“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”>“图像服务器”>“本地化支持”组中。

“区域设置映射”字段包含一个用管道符号 (|) 分隔的条目列表。

每个条目由一个以逗号分隔的值列表组成。第一个值是由 `locale=` 参数传递的搜索值。其余的值为后缀 / 替换值，随后将尝试搜索这些值，直到找到现有图像为止。

具体应用后缀值还是应用替换值，取决于“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”>“图像服务器”>“本地化支持”组中的“全局区域设置”。

注：“全局区域设置”目前只能通过 API 进行设置，而无法在 Scene7 Publishing System 界面中设置。

### 后缀示例

URL	localeMap ID	结果
<code>http://server/is/image/company/image?locale=de_DE</code>	<code>de_DE DE fr_FR FR </code>	请注意，这里没有定义 <code>GlobalLocale</code> 。区域设置参数 <code>de_DE</code> 与 <code>localeMap</code> 中的第一个条目匹配。第一个对应值 <code>_DE</code> 将添加为资源 <code>image_DE</code> 的后缀，并尝试在图像服务器上查找该资源。如果在服务器上找到该资源，则会将其返回。否则，使用第二个值 <code>""</code> 作为后缀，返回图像本身。

### 替换示例

URL	GlobalLocale 和 localeMap ID	结果
http://server/is/image/comp any/image-main- 01?locale=de_DE	GlobalLocale=main localeMap - de_DE,de,main fr_FR,fr,main	在以上替换示例中, GlobalLocale 被设置为 main。区域设置参数 de_DE 与 localeMap 中的第一个条目匹配。将查找 GlobalLocale 子字符串, 并将其替换为 localeMap 中的第一个对应值 de: image-de-01。如果在图像服务器上找到, 则会将其返回。否则, 替换第二个值, 最终生成 image-main-01。

如果 URL 中没有定义区域设置, 则图像服务器会采用 DefaultLocale (如果定义) 并将其应用到 URL。

如果 locale= 提供的区域设置参数未知或为空, 则会扫描 localeMap 查看是否存在空值 “开头为,”。请务必将此配置为对未知区域设置应用默认区域设置, 这一点非常重要。

#### 关于 **defaultImage**

图像服务器会为请求的区域设置逐个试用选项。如果找不到匹配项, 则会对 **defaultImage** 应用区域设置选项, 并返回匹配版本。因此, 每个区域设置都应包含一个针对未本地化图像的选项, 或者应在 Scene7 Publishing System 中提供本地化的 **defaultImage** 版本。

用于查找 **localeMap** 的方案

假定您要支持以下区域设置:

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

您将这些区域设置分别映射到英语、德语和法语的后缀 \_E、\_G 和 \_F。对于所有示例, 通用输入图像 ID 为 myImg。

用于查找 **localeMap** 的标准行为

区域设置 ID 会被映射到其对应的后缀。如果在目录中找不到区域设置特定的 ID, 则尝试使用通用 ID。请注意映射到通用 ID 的空 locSuffix 值。

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

locale=	要搜索的输出 ID
en,en_us,en_uk	myImg_E, myImg
de,de_de,de_at	myImg_D, myImg
fr	myImg_F, myImg
所有其他区域设置	-

#### 区域设置未知时查找 **localeMap**

您可以将未知的区域设置映射到特定 ID 或通用 ID。对于我们的示例, 可以将未知区域设置映射到英语 ID, 或者, 如果英语 ID 不存在, 则映射到通用 ID。

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

locale=	要搜索的输出 ID
de,de_de,de_at	myImg_D,myImg
fr	myImg_F,myImg
所有其他区域设置	myImg_E,myImg

您还可以只对未知的区域设置使用专用的 locSuffix (如 U), 如果 \_U 不存在, 则强制映射到默认图像, 如下所示:

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

或者，可以直接映射到通用 ID，如下所示：

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

使用多层查找来找到 localeMap

通常，最好对区域设置（如欧洲、中东和北美）进行分组以应对区域标准，如外观曝光。可以使用多层查找来实现这种效果。

对于本示例，假定您要支持供西方和中东使用的集合。这两个集合都基于通用图像集合，而且都添加或修改某些图像。然后针对特定的区域设置进一步优化这两个集合，如 m1、m2 用于两个中东变量，w1、w2 和 w3 用于三个西方区域设置，但只对 w1 和 w3 共享图像。未知区域设置仅映射到通用集合，而且无法访问区域设置特定的图像。该映射如下所示：

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

locale=	要搜索的输出 ID
w1, w3	myImg-W, myImg
w2	myImg-W2, myImg-W, myImg
m1	myImg-M1, myImg-M, myImg
m2	myImg-M2, myImg-M, myImg
所有其他区域设置	myImg

通过搜索特定 ID 查找 localeMap

有些图像命名约定可能不支持通用图像 ID。必须将请求中的通用 ID 映射到目录中的特定 ID。但是，可能存在确切的特定 ID 未知的情况。

基于第一个示例，所有语言的图像可能具有后缀 \_1、\_2 或 \_3。特定于法语区域设置的图像可能具有后缀 \_22 或 \_23。特定于德语区域设置的图像可能具有后缀 \_470 或 \_480。

attribute::LocaleMap=\_1,\_2,\_3|fr,\_22,\_23,\_1,\_2,\_3|de,\_470,\_480,\_1,\_2,\_3|de\_at,\_470,\_480,\_1,\_2,\_3|de\_de,\_470,\_480,\_1,\_2,\_3

locale=	要搜索的输出 ID
fr	myImg_22, myImg_23, myImg_1, myImg_2, myImg_3
de, de_at, de_de	myImg_470, myImg_480, myImg_1, myImg_2, myImg_3
所有其他区域设置	myImg_1, myImg_2, myImg_3

实施本地化支持时的重要注意事项

- 本地化仅限基于 ID 的资源调用，无法用于基于路径的资源调用。因此，在调用具有区域设置的视频时，必须以 company/assetID 的形式调用，而不采用视频的完整路径。这意味着无法使用本地化的 rtmp，因为该方法仅用于基于路径的视频调用。
- 当 localeMap 处于活动状态时，无法使用包含单个视频的“混合媒体集”，否则对媒体集内容的调用会失败。要解决此问题，可以将单个视频添加到自适应视频集。然后，将自适应视频集添加到混合媒体集。
- 某些请求没有本地化，例如针对自适应视频集内容的请求。因此，如果要使用本地化的自适应视频集，则应将自适应视频集放置在混合媒体集中。然后，使用 locale= 参数将视频集调用到混合媒体查看器中。

## 图像渲染器

“图像渲染器”屏幕建立用于从图像渲染服务器传送图像集的默认设置。设置分为五个类别（有关设置的详细说明，请参阅“图像服务器”屏幕）：

**目录管理** 这些设置决定了 Scene7 Publishing System 如何与目录文件交互。创建 Scene7 渲染服务器对目录 URL 的调用，然后此目录进行调用，以传送服务器上的图像。只能在 Scene7 支持人员的帮助下更改这些设置。

**会话属性** 这些设置建立 URL 的错误参数、相关图像 URL 的 URL，以及否允许对象重叠。

**默认材质属性** 这些设置建立图像的默认分辨率和锐化设置。

**响应图像属性** 这些设置与图像默认的外观有关。

**颜色管理属性** 这些设置与图像的默认颜色设置有关。

## 晕影

“晕影”屏幕提供了用于确定晕影的默认外观的设置（有关选项的详细说明，请参阅屏幕本身）。

## 视频 SEO（搜索引擎优化）

SEO 是改进从搜索引擎到网站流量的过程。虽然搜索引擎擅长收集有关基于文本的内容，但却无法充分获取有关视频的信息，除非向它们提供此信息。

使用 Scene7 视频 SEO，您可以利用视频元数据向搜索引擎提供视频说明。Scene7 提供了可以创建视频站点地图和 mRSS 新闻频道的功能。以下是用于将视频信息提交给搜索引擎的标准 XML 文件：

**视频站点地图** 准确地通知 Google 视频内容在网站上的位置及其内容。因此，在 Google 上视频是完全可搜索的。例如，视频站点地图可以指定视频的运行时间和类别。有关视频站点地图的信息，请参阅

<http://www.google.com/support/webmasters/bin/answer.py?answer=80471>。

**mRSS（媒体真正简单的整合）新闻频道** 由内容发布者用于将媒体文件发布到 Yahoo! 视频搜索。有关 mRSS 新闻频道的信息，请参阅 <http://www.rssboard.org/media-rss>。

注：Google 支持使用视频站点地图和 mRSS 新闻频道协议将信息提交给搜索引擎。

Scene7 可以利用与每个视频一起存储的元数据生成视频站点地图和 mRSS 新闻频道。您创建视频站点地图和 mRSS 新闻频道时，要决定要包括视频文件的哪些元数据字段。这样，您会向搜索引擎描述您的视频，以便搜索引擎可以更准确地将流量引导到网站上的视频。

重要说明：在创建视频站点地图或 mRSS 新闻频道之前，要了解搜索引擎在 XML 文件中需要哪些字段，以及如何构建这些字段。要创建成功的视频站点地图或 mRSS 新闻频道，必须满足搜索引擎的要求。

在您生成视频站点地图和 mRSS 新闻频道后，Scene7 会创建与之相关的报告。这些报告可从“视频 SEO 报告”屏幕获得。

重要说明：对于视频站点地图和 mRSS 新闻频道，Scene7 仅从标记为发布的视频捕获元数据。请将视频标记为发布，以将其元数据加入视频站点地图和 mRSS 新闻频道中。

## 选择视频 SEO 设置

在“视频搜索引擎优化设置”屏幕上，为视频站点地图和 mRSS 新闻频道选择“视频 SEO”设置。要打开该屏幕，请选择“设置”>“应用程序设置”>“视频 SEO”>“设置”。

在“常规设置”区域中，选择是生成“视频站点地图”、“mRSS 新闻频道”还是两者全部。在“生成设置”区域中，将元数据字段映射到输入字段。

在您选择设置之后，单击“生成”（或“保存并生成”）来创建视频站点地图、mRSS 新闻频道或两者全部。

## 选择常规设置

在“生成模式”下拉列表上，选择报告模式：

**视频站点地图** 创建视频站点地图。

**mRSS 新闻频道** 创建媒体 RSS (mRSS) 新闻频道。

**两者全部** 创建两种类型的 XML 文件。

选择该选项，以停止生成视频站点地图和媒体 RSS (mRSS) 新闻频道。

在“自动 / 手动模式”下拉列表中，选择是自动生成，还是手动生成：

**自动模式** Scene7 每天会自动生成一个视频站点地图、媒体 RSS (mRSS) 新闻频道，或两者全部。选择“标记为发布”选项，以自动将 Scene7 生成的 XML 文件自动标记为发布。

**手动模式** 您在“视频搜索优化设置”屏幕中单击“生成”或“保存并生成”时，Scene7 会生成视频站点地图、媒体 RSS (mRSS) 新闻频道，或两者全部。还要选择以下选项：

- 没有详细设置** 不要将生成的 XML 文件标记为发布。
- 标记为发布** 将生成的 XML 文件标记为发布。
- 允许部分生成** 如果 XML 文件未包含所有视频的完整元数据信息，搜索引擎可能会拒绝该 XML 文件。即使某些视频没有元数据，该选项也会生成 XML 文件。在“报告”屏幕上会注册一个警告。如果您打算导出 XML 文件并手动处理缺失信息，请选择该选项。

## 选择生成设置

“生成设置”区域会列出视频站点地图和 / 或 mRSS 新闻频道的输入字段，并在“元数据”面板中列出元数据字段的名称。使用“常规设置”区域来将输入字段映射到元数据字段。这样，即会告知 Scene7 在哪里获取视频站点地图和 / 或 mRSS 新闻频道的元数据。

1 在“元数据视图”菜单上，选择一个元数据视图。您选择一个视图后，元数据字段的名称会显示在“元数据”面板中。(有关元数据视图的信息，请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”。)

2 将元数据字段名称从“元数据”面板拖动到“登陆页面”、“标题”、“说明”、“标签”以及“类别”输入字段。“登陆页面”、“标题”、“说明”字段是必填的。

注：您还可以在输入字段中手动输入数据。

3 单击“保存”(可在不生成 XML 文件的情况下保存您的设置)、“生成”(可生成 XML 文件)，或“保存并生成”(可保存并生成文件)。

生成 XML 文件并记录在“作业日志”中。视频站点地图 (video-sitemap) 和媒体 RSS (mRSS) 新闻频道 (mrss-feed) 文件存储在公司的根文件夹中。

注：必须先发布视频站点地图或 mRSS 新闻频道，才可以将其提交给搜索引擎。视频站点地图和媒体 RSS (mRSS) 新闻频道文件存储在公司的根文件夹中。如需要，将这些 XML 文件标记为发布，然后单击“发布”。

## 将视频站点地图和 mRSS 新闻频道文件提交给搜索引擎

视频站点地图和媒体 RSS (mRSS) 新闻频道文件存储在公司的根文件夹中：

- `http://{发布服务器}/is/content/{公司名称}/mrss-feed.xml`
- `http://{发布服务器}/is/content/{公司名称}/video-sitemap.xml`

将上述 URL 之一复制到搜索引擎的网站站长工具，以将您的视频站点地图或媒体 RSS (mRSS) 新闻频道文件提交给搜索引擎。

## 查看视频 SEO 报告

在“视频搜索引擎优化报告”屏幕上查看视频 SEO 报告。要打开该屏幕，请选择“设置”>“应用程序设置”>“视频 SEO”>“报告”。

如果在生成报告时出现了错误，则这些错误会列在“报告”屏幕上。

## 管理设置

“管理设置”屏幕用于管理 Scene7 Publishing System 用户。用户通过这些屏幕可以在 Scene7 Publishing System 中工作，并通过电子邮件与用户通信。

❖ 要访问“管理设置”选项，请单击“设置”>“个人设置”。展开“管理设置”。

### 用户管理

所有 Scene7 用户都会获得一个角色，该角色决定了他们的权限，以及对 Scene7 Publishing System 中各项功能的访问权限。管理员会为自己负责的公司确定不同角色和职责。

通常，Scene7 会配置第一组公司并分配一名公司管理员。然后，此公司管理员再设置并管理 Scene7 Publishing System 用户。

Scene7 Publishing System 支持三种用户角色。所有三种角色都可以访问 Scene7 Publishing System 的公司设置：

**SPS 管理员** 可以查看和管理 Scene7 Publishing System 中的所有功能，以及设置公司和添加管理员和用户。

**公司管理员** 仅可以查看和管理自己负责的公司。公司管理员还可以执行所有管理功能，包括添加管理员和用户。公司管理员可以将用户添加到 SPS 公司管理员帐户。（该角色是默认用户角色。）

**SPS 用户** 可以访问为其分配的公司；不能执行任何管理责任。

在添加用户后，Scene7 Publishing System 向该用户发送一封欢迎电子邮件。该消息包括密码和 Scene7 Publishing System URL。

### 添加用户或管理员

1 单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。

2 单击“添加”。

3 输入要添加的用户或管理员的用户名和电子邮件地址，然后单击“下一步”。

注：电子邮件地址中不允许包含撇号字符 (')。

4 选择“角色”选项，为用户指定一个角色。

请参阅第 55 页的“[用户管理](#)”。

5 选择公司名以将用户添加到公司中。

6 如果要将用户添加到组中（如果添加的是 Media Portal 用户或参与者），请单击“下一步”并添加用户。

7 单击“保存”以完成用户设置。

保存之后，系统将提示您是否要将用户添加到其他公司。如果要将用户添加到公司中，请单击“添加”。

所有新用户都会获得一个随机生成的密码；用户在第一次登录 Scene7 Publishing System 时要更改密码。

在您添加新用户后，会向他们发送欢迎电子邮件。电子邮件会提供临时密码，并说明如何登录到 Scene7 Publishing System。

如果用户未收到欢迎电子邮件, 请让他们访问 SPS 登录页面 (<http://s7sps1.scene7.com>), 然后单击“忘记密码”。将重置密码并发送新的电子邮件。如果用户未收到电子邮件, 并且该电子邮件不在“垃圾邮件”文件夹中, 请联系技术支持人员。

添加新的 Media Portal 用户时, 也可以转到“设置”>“应用程序设置”>“用户管理”, 然后单击“上载用户列表”, 并选择其中用户数包含不超过 500 个的.csv 文件。

## 删除用户

通过使用户成为无效用户, 可以从 Scene7 Publishing System 删除用户。无效用户会从系统和所有帐户中被删除。

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 从列表中选择一个用户, 然后单击“编辑”。
- 3 取消选择“有效”。
- 4 单击“保存”。

## 激活或停用用户

已被停用的用户不再具有进入在“选择要访问的帐户”菜单的顶部列出的帐户的权限。

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 在用户列表中, 选择或取消选择用户名称旁边的“活动”选项。

## 编辑用户信息

您可以编辑的用户信息取决于您的管理员角色以及要编辑其信息的用户被指定的角色。变暗(不可用)的选项不可编辑。

- 1 转到“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 选择用户, 然后单击“编辑”。
- 3 在表中选择显示您试图为其修改权限或访问权限的公司的条目, 然后单击“管理公司”链接。
- 4 选择用户角色。
- 5 如果要更改用户的组成员资格(如果您编辑或添加的是 Media Portal 用户或参与者), 请单击“下一步”并编辑组成员资格。
- 6 单击“保存”。

## 过滤用户列表并对其进行排序

您可以通过过滤和排序用户列表来找到用户。无论在“选择要访问的帐户”菜单中选择哪个帐户, 您管理的所有帐户中的所有用户都会显示在“用户”列表中。

您可以使用以下用户列表过滤技术:

**按组过滤** 选择“按组过滤”菜单, 并选择一个选项, 以将列表缩小为某一组中的用户。

**按用户角色过滤** 选择“按用户角色”菜单, 并选择一个选项, 以将列表缩小为不同类型的用户或管理员。

**按字段名称过滤** 选择“启用按字段过滤”选项。然后选择“按字段名称”菜单, 选择用于过滤列表的列, 然后选择“过滤字符”菜单并选择一个字母。按您所选的字母在其中一列上过滤列表。取消选择“启用按字段过滤”选项, 可查看完整列表。

**过滤无效用户** 取消选择“包括无效”选项。搜索结果只显示系统中的用户。已从系统和您管理的帐户删除了无效用户。

**按列标题排序** 单击某个标题以按用户状态, 按名字、姓氏或电子邮件的字母顺序, 按用户角色或有效/无效状态对所有用户进行排序。

如果您有许多用户, 可以通过选择“最大列表大小”菜单并选择一个数值来限制列表的大小。

## 带宽和存储

SPS 管理员可以为他们管理的公司生成带宽、存储和其他类型的报告。这些报告在“带宽与存储”屏幕上。

要打开该屏幕，请单击“设置”>“个人设置”。展开“管理设置”，然后单击“带宽和存储”。

### 报告类型

下表描述了可以从“带宽和存储”屏幕上生成的报告：

报告	信息	用途
带宽	公司的带宽使用情况	跟踪公司在特定日期范围内的带宽使用量，以确定流量模式。
存储	存储使用情况	跟踪公司上载的数据量。
图像内容	按类型划分的图像请求数目	跟踪不同图像类型的请求数量和容量。
域	按域划分的 URL 请求数目	根据特定公司的图像请求的域，跟踪图像使用情况。（Scene7 可以为每个帐户提供多个域。有关更多信息，请联系技术支持。）
视频流	流视频的带宽使用情况	跟踪公司在特定日期范围内的流视频使用情况，以确定流量模式。
视频内容	不同视频的播放时间	确定哪些是最常观看和最少观看的视频。

“图像内容”报告提供了对以下图像类型所发出的请求的信息：

**图像请求** 对图像的请求。

**缩略图请求** 对查看器中样本或替代图像的请求。

**蒙版请求** 对返回灰度蒙版的图像的请求。

**查看器平铺请求** 查看器加载的图像请求。

**Vnt 对象请求** 返回带有请求的晕影中指定对象的图像的图像渲染请求。

**Vnt 信息请求** 返回有关请求的晕影信息的图像渲染请求。

注：“视频流”报告仅应用于流视频。它不跟踪对渐进式视频的观看情况。

## 生成报告

生成带宽、存储、图像内容、域、视频流或视频内容报告：

- 1 选择“设置”>“个人设置”。
- 2 展开“管理设置”，然后单击“带宽和存储”。
- 3 单击某个选项卡：带宽、存储、图像内容、域、视频流或视频内容。

请参阅第 57 页的“[报告类型](#)”。

## 以不同方式查看数据

在“带宽与存储”页面上生成报告后，您可以选择用于查看信息的选项。您可以选择如何显示信息，如何在图表或数据网格中查看信息，以及指定用于捕获信息的时间段。在“数据”视图中，您还可以排序信息并重新排列各个列。

**在图表或数据网格中查看数据** 单击“图表视图”选项可在图表中查看数据；单击“数据视图”选项可在数据网格中查看数据。

**选择报告显示类型** 在“报表类型”菜单上，选择“摘要”、“每天”或“每月”，以在摘要表单中、按每天或按月组织数据。并非所有报告都提供该选项。

**指定时间段** 选择选项以定义报告的时间段，然后在定义时间段后单击“更新”：

- **预定义的时间段** 在“预定义的报告”菜单上，选择一个选项。例如，选择“上月”以捕获上月的数据。

- **自定义时段** 在“预定义的报告”菜单上，选择“自定义”。然后在“开始月份”（或“开始日期”）菜单上选择一个日期，并在“月数”（或“天数”）菜单上选择一个日期。对于域报告和视频内容报告，您可以为捕获报告信息选择特定的开始和结束日期。

**排序数据（仅限数据视图）** 要在某个列上排序信息，请单击列标题。再次单击可按降序顺序排序。

**重新排列列（仅限数据视图）** 要将某一列移至数据网格上的不同位置，请拖动其标题。

## 导出和打印报告

在生成报告后，您可以导出其数据，在电子表格和其他应用程序中使用。您还可以打印报告。

**导出报告数据** 在“数据”视图中，如需要排序数据。然后打开“导出”菜单并选择一个格式：“制表符分隔”、“以逗号分开”或“HTML 格式”。按您所选的格式将数据复制到剪贴板。现在，您可以将数据粘贴到电子表格或应用程序中。

**打印报告** 单击“打印”，在“打印”对话框中选择所需的选项，然后单击“确定”。

### 更多帮助主题

第 58 页的“[图像错误](#)”

## 图像错误

SPS 管理员可以生成“图像错误”报告。“图像错误”报告针对您当前登录的公司，提供了过去 24 小时内 20 个最常见的图像错误。按照以下步骤操作可生成“图像错误”报告：

- 1 单击“设置”>“个人设置”。
- 2 展开“管理设置”，然后单击“图像错误”。
- 3（可选）请执行下列操作之一：
  - 单击某个标题以按标题信息排序错误。默认情况下，按发生次数，从最高到最低排序错误。
  - 将光标移动到错误的“响应”字段上，可查看具体的错误消息。
  - 将光标移动到 URL 字段或“引用网站”字段上，可看到指向图像或引用网站网页的链接。
  - 单击 URL 的“复制 URL”复制实际图像的链接。您可以在浏览器窗口中粘贴此链接，以转到该图像并检查错误。
  - 单击引用网站的“复制 URL”复制引用网站页面的链接。

显示的错误适用于您目前登录的公司。每个错误都包括以下信息：

**图像 ID** 有问题图像的 ID。

**时间** 在过去的 24 个小时内首次报告错误至最后一次报告错误的时间范围。

**计数** 针对此图像报告的错误数。

**响应** 特定的错误消息。错误是 4xx 或者 5xx。

**URL** 列出图像在 Scene 7 上的 URL。

**引用网站** 指定发出初始请求的网站的 URL。引用网站可以是具有指向图像的链接的任何网站。

“URL”和“引用网站”列都有与之相关的“复制 URL”以简化测试。

### 更多帮助主题

第 57 页的“[带宽和存储](#)”

# 第 4 章：Media Portal

通过 Adobe® Scene7® Media Portal，公司可以轻松地获取、控制已批准的创作资源，并将其分发给外部的合作伙伴和渠道以及内部企业用户。在这种基于浏览器的“自助服务”环境中，Media Portal 用户可以在管理员控制之下查看 Scene7 资源，以便轻松地按公司批准的格式访问、浏览、搜索、预览和导出资源。

作为管理员，您可以控制用户在 Media Portal 中查看、访问和使用资源的方式。此外，您可以自定义 Media Portal 界面，使其匹配您的网站和品牌。您可以指定字体、字体颜色和字体大小，并将徽标等品牌元素加入 Media Portal 界面中。

## 系统要求

为获得最佳 Scene7 Media Portal 使用体验，请确保您的系统满足以下系统要求和建议：

- 需要 Microsoft® Windows® 7 或更高版本、Mac OS X 10.6 或更高版本以及 Macintosh® Intel 处理器。
- 需要 3 GB RAM 或更高（建议使用 4 GB 或更高）。
- 彩色监视器。
- 支持 1280x1024 分辨率或更高分辨率真彩色的视频卡。
- 启用 Java 的浏览器、Flash 11 或更高版本。
- 支持 Windows 的浏览器：Internet Explorer 9 或更高版本；Firefox 23.0 或更高版本。
- 支持 Macintosh 的浏览器：Safari 6.0 或更高版本；Firefox™ 23 或更高版本。

注：如果浏览器未安装 Flash Player 第 11 版，可以从 Adobe 网站 ([www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_flashplayer\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_flashplayer_cn)) 下载该版本。

## 快速入门：Media Portal 管理

本“快速入门”旨在帮助您快速学会如何使用 Media Portal 管理。在每个步骤结束时，有一个指向某个主题的交叉引用，您可以在此处找到更多信息。

### 1. 了解 Media Portal 用户角色

Media Portal 用户分为三个角色，即用户、参与者和用户参与者。每个角色可以执行一组不同的任务。例如，参与者可以重命名和删除文件和文件夹，但是用户不能执行这些任务。了解不同的角色，以便在添加用户时，了解为他们赋予哪些职责。

请参阅第 60 页的“[Media Portal 用户角色](#)”。

### 2. 创建用于管理用户的组

组决定了用户有权访问的文件夹和文件、用户可以在这些文件夹和文件中执行的操作以及可以使用的图像预设。作为管理员，您的首要任务是创建组。对于每个组，决定组成员可以访问哪些文件夹、文件和图像预设。此外，向组成员授予读取、写入和删除权限。这些权限决定了成员是否可以浏览、编辑、重命名和删除他们可以访问的文件夹和文件。

请参阅第 61 页的“[创建和管理 Media Portal 组](#)”。

### 3. 添加用户

添加用户时，为用户指定一个角色（用户、参与者或用户参与者）。还要将该用户指定给一个或多个组。要加快添加用户的过程，您可以 CSV 文件形式上载用户列表。新用户会收到用于登录 Media Portal 的欢迎电子邮件和说明。

请参阅第 63 页的“[添加和管理 Media Portal 用户](#)”。

#### 4. 管理 FTP 帐户

您可以设置单独的 FTP 帐户，这些帐户与 Media Portal 关联，并映射到 Scene7 Publishing System 帐户的特定文件夹中。这种功能意味着，您可以允许用户使用单独的 FTP 帐户将数字资源上载到您的帐户中。

请参阅第 65 页的“[管理 FTP 帐户](#)”。

注：只有 Media Portal 管理员可以管理这些 FTP 帐户。此外，只有具有 Media Portal 参与者用户或 Media Portal 参与者角色的用户可以上载文件。

请参阅第 60 页的“[Media Portal 用户角色](#)”。

#### 5. 指定导出选项

导出文件时，Media Portal 用户可以重设这些文件的格式并导出原始主文件（如果您已授予他们执行此操作的权限）。作为管理员，您可以决定用户如何导出文件。

请参阅第 66 页的“[指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项](#)”。

#### 6. 创建图像预设

图像预设是一组预定义的设置，用于更改图像在导出时的外观大小、图像质量、格式、分辨率以及其他方面。您可以创建图像预设，以便控制用户在导出图像时如何重设这些图像的格式。

请参阅第 66 页的“[创建和启用图像预设](#)”。

#### 7. 创建元数据预设和用户定义的元数据字段

元数据描述和标识了一个文件；它用于搜索和组织资源。为确保正确输入了元数据并且需要数据的元数据字段都已填充，可以创建元数据预设。元数据预设是一组预定义的元数据条目。您还可以创建元数据字段来唯一地描述您所处理的文件。

请参阅第 67 页的“[更加有效地利用元数据](#)”。

#### 8. 自定义 Media Portal 屏幕

通过 Media Portal 样式设置，您可以在 Media Portal 屏幕中标上您公司的徽标和颜色。使用样式设置将您的图章放在 Media Portal 上。

请参阅第 67 页的“[自定义 Media Portal 屏幕](#)”。

## Media Portal 用户角色

Media Portal 提供了下列角色，每个角色具有不同的访问权和权限。注册用户时，将向用户指定下列角色之一：

**Media Portal 管理员** 可以添加和删除管理员、参与者和用户。管理员还可以设置组访问权限，管理 FTP 帐户，指定公司认可的转换格式（预设），向 Media Portal 用户发送电子邮件以及查看门户使用情况和存储报告。

**Media Portal 用户** 有权访问文件夹和文件。用户只能浏览、预览和下载文件。该角色适合于需要访问公司认可的资源的渠道或服务合作伙伴。

**Media Portal 参与者** 可以在管理员授予权限的区域中上载、预览和浏览文件和元数据。参与者无法下载文件。参与者可以编辑元数据，更改文件的名称，将文件移至不同的文件夹，以及删除文件。

**Media Portal 参与者用户** 有权访问文件夹和文件。参与者用户可以浏览、预览、下载和上载图像和元数据。参与者用户可以更改文件的名称，将文件移至不同文件夹，以及删除文件。

下表描述了具有不同角色的用户可以执行的任务。管理员和参与者用户可以执行下表中列出的所有任务：

任务	用户	参与者	参与者用户
浏览文件夹和文件	X	X	X
浏览元数据	X	X	X
预览文件	X	X	X
搜索文件	X	X	X
将文件上载到 Scene7 Publishing System		X	X
编辑和导入资源元数据		X	X
创建、重命名和删除文件夹		X	X
导出资源元数据	X		X
更改文件名		X	X
将文件移动到其他文件夹		X	X
重命名文件		X	X
删除文件		X	X
从 SPS 导出 (下载) 文件	X		X

## 创建和管理 Media Portal 组

组旨在帮助您管理 Media Portal 用户。要访问某个资源，用户必须至少是一个具有该资源访问权限的组的成员。添加用户时，将该用户指定给一个或多个组。从而赋予该用户指定给该组的文件夹访问权限。您还可以选择某个组可以使用的图像预设。

### 使用组来限制对文件夹、资源和图像预设的访问

要在不同级别授予访问权限，请创建组。为每个组指定对不同文件夹和文件夹中资源的读取、写入和删除权限。此外，您还要决定该组可以使用的图像预设。然后，向组指定用户。一个用户可以是多个组的成员。使用组可以灵活地指定对所有内容中有限的一部分内容的访问权限。

如果您没有为某个组特别授予对某个资源或文件夹的权限，该资源或文件夹将继承您指定给其父文件夹（文件夹层次结构中位于其上方的文件夹）的权限。如果您想确保父文件夹的所有子文件夹继承相同的权限，请为父文件夹授予权限。

注：用户可以属于多个组。当一个用户属于两个对某个文件夹具有不同访问权限的组时，该用户将被授予最高访问权限。

### 添加组

- 1 单击“设置”>“Media Portal 设置”>“组”。
- 2 单击“添加”。
- 3 在“添加组”对话框中，在“组名称”框中输入该组的名称，然后单击“添加组”。
- 4 根据需要选中用户名称旁的方框，以便将用户添加到新组。
- 5 此时如果您要指定访问权限，请单击“资源访问权限”选项卡，然后指定相应的选项。

请参阅第 62 页的“[建立组的资源访问权限](#)”。

- 6 如果您要选择可用于组的图像预设，请单击“图像预设访问权限”选项卡，然后选择该组可以使用的图像预设。

请参阅第 62 页的“[为组选择图像预设访问权限](#)”。

7 单击“关闭”。

## 建立组的资源访问权限

- 1 单击“设置”>“**Media Portal** 设置”>“组”。
- 2 在“组列表”页面上，执行下列操作之一：
  - 要添加组并指定权限，请单击“添加”。在“添加组”对话框中，输入该组的名称，单击“添加组”，然后向该组添加用户。
  - 要编辑某个组的权限，请选择该组，然后单击“编辑”。
- 3 在“添加组”或“编辑组”对话框中，单击“资源访问权限”选项卡。该选项卡的右侧提供了用于建立文件夹和资源读取、写入和删除权限的方框。您可以在左窗格中展开和折叠文件夹和子文件夹。
- 4 要向文件夹或单个资源指定权限，请在左窗格中选择该文件夹。文件夹内容便会显示在右窗格中。然后，在右窗格中选中相应文件或文件夹的方框，为该组指定权限。

下表显示了不同任务所对应的读取、写入和删除权限。

任务	读取	写入	删除
浏览文件夹和文件	X		
编辑文件（剪切、锐化、调整）		X	
更改文件名		X	
将文件移动到其他文件夹		X	
重命名文件		X	
删除文件			X

5 单击“关闭”。

重要说明：选中一个框后，即可设置访问权限。向某个文件夹指定权限时，其所含的子文件夹和所有文件将被授予与父文件夹相同的权限。但是，您可以为单个子文件夹和资源文件指定不同的权限。

## 为组选择图像预设访问权限

如果您要指定组成员在使用 Media Portal 导出资源时可以使用的图像预设，请为组选择图像预设访问权限。

另请参见第 66 页的“[指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项](#)”。

- 1 单击“设置”>“**Media Portal** 设置”>“组”。
- 2 在“组列表”页面上，执行下列操作之一：
  - 要添加一个组并指定其可以使用的图像预设，请单击“添加”。在“添加组”对话框中，输入该组的名称，单击“添加组”，然后向该组添加用户。
  - 要编辑某个组的“图像预设”选项，请选择该组，然后单击“编辑”。
- 3 在“添加组”或“编辑组”对话框中，单击“图像预设访问权限”选项卡。
- 4 选择或取消选择“图像预设”，以便指定 Media Portal 用户在导出资源时可以使用的预设。
- 5 单击“关闭”。

## 编辑和删除组

- 1 单击“设置”>“**Media Portal** 设置”>“组”。
- 2 在“组列表”页面上，选择一个组，然后进行编辑或删除。  
    **编辑组** 单击“编辑”，然后在“编辑组”对话框中选择相应选项。  
    **删除组** 单击“删除”。

## 添加和管理 Media Portal 用户

作为管理员，您可以添加和管理用户，决定他们是否可以更改密码、编辑用户信息以及上载用户列表。这些任务在“用户管理”屏幕上完成。要访问该屏幕，请单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。

重要说明：在添加用户之前，请设置用于管理这些用户的组。Media Portal 不允许仅添加用户而不将该用户指定到一个或多个组。有关更多信息，请参阅第 61 页的“[创建和管理 Media Portal 组](#)”。

### 处理 Media Portal 密码

在注册时，将向 Media Portal 用户、参与者和参与者用户发送一封包含密码的欢迎电子邮件。管理员可以决定 Media Portal 用户是否可以更改此密码。

- 1 单击“设置”>“**Media Portal** 设置”>“常规设置”。
- 2 在“常规设置”页面上，选择或取消选择“允许 **Media Portal** 用户更改密码”。
- 3 单击“保存”。

注：可以更改密码的 Media Portal 用户可以通过单击“设置”>“个人设置”并在“个人设置”屏幕上更改密码来执行此操作。

### 添加 Media Portal 用户

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 在“用户管理”页面上，单击“添加”。
- 3 在“用户信息”面板的“添加用户”对话框中，输入用户的名字、姓氏和电子邮件地址，然后单击“下一步”。
- 4 在“公司 / 角色”面板的“公司”下拉列表中，选择用户的公司。
- 5 在“角色”列表中，选择“**Media Portal**”角色，然后单击“下一步”。  
    请参阅第 60 页的“[Media Portal 用户角色](#)”。
- 6 在“访问组”面板中，选择一个或多个组。  
    请参阅第 61 页的“[创建和管理 Media Portal 组](#)”。
- 7 (可选) 单击“电子邮件设置”，选择非默认的电子邮件设置。  
    请参阅第 65 页的“[为 Media Portal 用户设置欢迎电子邮件](#)”。
- 8 单击“添加用户”。

在添加用户后，Media Portal 向该用户发送一封欢迎电子邮件。该消息包括一个临时密码和 Media Portal URL。

### 上载 Media Portal 用户列表

如果您要添加多个用户，可以上载一个用户列表。用户便会自动添加到当前所选的帐户中。

以 CSV (逗点分隔值) 文件形式创建包含用户信息的用户列表。上载此列表后，此列表中的用户便会自动添加到具有其指定组分配的帐户中。向每个新用户发送一封欢迎电子邮件，其中包括到 Media Portal 的链接和一个临时密码。

## 创建 CSV 文件

创建一个符合以下格式和字段的 CSV 文件 (filename.csv)。该文件的第一行必须包含此表中列出的列标题；您可以根据需要对这些列进行排序。全部都是必需列。

列名称	说明
名字	名字。
姓氏	姓氏。
电子邮件	有效的电子邮件地址。
密码	区分大小写的密码字符串。
用户角色	Media Portal 管理员 Media Portal 用户 Media Portal 参与者 Media Portal 参与者用户
组	为每个用户分配的一个或多个帐户组的列表 (用逗号分隔)。通过添加账户名称前缀 (用正斜线 (/) 分隔) 来指定组。例如 PortalCo/IT，其中 PortalCo 为帐户，IT 为 PortalCo 帐户中的组。

以下示例电子表格显示了如何设计 CSV 文件：

名字	姓氏	电子邮件	密码	用户角色	组
Peter	Peterson	petep@company.com	welcome	Media Portal 管理员	PortalCo/IT、 PortalCo/Admin
Kevin	Marks	kevinm@myco.com	welcome	Media Portal 用户	PortalCo/MktgGroup、 PortalCo/test

## 上载 CSV 文件

- 1 打开“用户管理设置”屏幕。
- 2 单击“上载用户列表”。
- 3 在“选择要上载的文件”对话框中，选择 CSV 文件，然后单击“打开”。

列表中的每个用户即会自动添加到指定组中。将向每个用户发送一封欢迎电子邮件。

注：如果 CSV 文件的格式不正确，会出现以下错误消息：“处理上载的 CSV 文件时出错”。检查文件内容是否为有效数据。此外，如果 CSV 包含现有 IP 或 IPS 用户，则该用户不会添加到“用户列表”中。

## 生成一个可选择的 Media Portal 用户列表

您可以在一个弹出窗口中显示 Media Portal 用户的姓名和电子邮件地址。如果您要剪切和粘贴用户名和地址以便在 Media Portal 外部使用，此列表会非常有用。

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 在“按用户角色”下拉列表中，选择 Media Portal 用户角色的名称，然后单击“刷新”以显示一类 Media Portal 用户的名称。
- 3 单击“弹出列表”，打开弹出窗口。您可以复制和粘贴该列表。

## 为 Media Portal 用户设置欢迎电子邮件

添加新 Media Portal 用户、参与者和参与者用户时，您可以发送一封欢迎电子邮件。您可以配置该电子邮件，也可以告知 Scene7 不发送该邮件。

- 1 选择“设置”>“应用程序设置”>“管理设置”>“用户管理”。
- 2 在“用户管理设置”屏幕上，单击“电子邮件设置”按钮。
- 3 在“电子邮件设置”对话框中，指定以下任何设置：

**发送电子邮件** 如果您不想通过电子邮件通知新用户已经为其注册，请取消选择该选项。

**默认密码** 为新用户输入一个临时密码，或者将此字段留空以让 Scene7 生成随机密码。首次登录时，系统会要求用户更改密码。

**替换 URL** 如果您的用户通过不同的 URL 访问 Scene7，请输入非默认的 URL。

## 其他用户管理任务

从“用户管理设置”屏幕开始，您还可以执行以下任务：

**对用户列表进行过滤和排序** 对 Media Portal 用户列表进行过滤，以便找到用户。

请参阅第 56 页的“[过滤用户列表并对其进行排序](#)”。

**删除用户** 从列表中删除某用户。

请参阅第 56 页的“[删除用户](#)”。

**激活和停用用户** 暂停用户访问文件夹。

请参阅第 56 页的“[激活或停用用户](#)”。

**编辑用户信息** 输入用户的最新信息。

请参阅第 56 页的“[编辑用户信息](#)”。

**创建用户定义的字段** 创建自定义、用户定义的元数据字段，以便在 Scene7 Publishing System 中组织资源。必要时，也可以激活或停用这些字段。

请参阅第 43 页的“[用户定义的字段](#)”。

## 管理 FTP 帐户

只有 Media Portal 管理员可以监管和管理 FTP 帐户。此外，只有具有 Media Portal 参与者用户或 Media Portal 参与者角色的用户可以上载数字资源。

请记住，您可以通过“管理设置”中的“用户管理”页面来激活或停用现有的 Media Portal 用户。

请参阅第 56 页的“[激活或停用用户](#)”。

- 1 单击“设置”>“**Media Portal**”>“FTP 帐户”。

- 2 在“添加 FTP 帐户”页面上，在“FTP 帐户用户名”下拉列表中，选择用户。

如果未列出用户，您可能需要首先使用“管理设置”将他们添加为 Media Portal 管理员、Media Portal 参与者用户或 Media Portal 参与者。添加具有正确角色的用户之后，可从下拉列表中获取他们的用户名。

请参阅第 63 页的“[添加 Media Portal 用户](#)”。

- 3 在“密码”和“确认”字段中，键入 FTP 帐户的密码。

- 4 单击“保存”以将帐户添加到“现有帐户”表中。

要上载媒体资源，您需要已在“现有帐户”表中列出的 FTP 帐户用户名，以及指定给帐户的密码。

请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

## 删除现有 FTP 帐户

- 1 单击“设置”>“Media Portal”>“FTP 帐户”。
- 2 在“添加 FTP 帐户”页面上，从“现有帐户”表中，选择您要删除的 FTP 帐户。
- 3 单击“删除”。

## 指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项

如果管理员为他们授予权限，Media Portal 用户可以在导出图像时重设图像的格式。例如，他们可以更改大小、文件格式和图像质量。导出时自动重设图像的格式无需单独重设图像的格式，从而节省了时间。此外，管理员可以创建预设，即预先建立图像格式设置选区。当导出图像来根据您公司的规范重设图像的格式时，您可以采用预设。

通过用户定义的转换导出图像资源，或导出原始主图像时，将应用以下两种限制：

- 可用于导出作业的 Zip 压缩导出文件的最大文件大小为 1 GB。
- 每个导出作业最多可以有 500 个总资源。

另请参见第 99 页的“[从 Scene7 Publishing System 导出资源](#)”。

指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项

- 1 单击“设置”>“图像预设”。
- 2 在“图像预设”窗口中，选择下列任一选项：

**启用用户定义的转换** 选定后，此选项将允许用户选择“导出所选资源”窗口中“大小”下拉列表中的“其他”。然后用户可以选择度量单位（如像素或厘米），并指定所需的宽度和高度。当他们导出或下载这些文件时，图像文件将重新格式化。

从“大小”下拉列表中选择“像素”时，生成的图像宽度 x 高度不得超过 1 亿像素。此大小相当于正方形图像的 10,000 x 10,000 像素，或大约为 2x3 宽高比图像的 8,000 x 12,000 像素。如果导出原始主图像，则不会应用此大小限制。

如果您希望用户下载文件，而不在下载时重设文件的格式，请取消选择该选项。

**启用导出原始** 允许您导出原始主图像。在“导出所选资源”面板中，用户可以打开“转换”下拉菜单，并选择“导出原始”以导出原始文件。如果您要在用户导出图像时强制他们选择“图像预设”或转换选项，请取消选择该选项。

### 更多帮助主题

第 21 页的“[图像预设](#)”

第 62 页的“[为组选择图像预设访问权限](#)”

## 创建和启用图像预设

当用户使用 Media Portal 导出图像资源时，他们可以在“导出所选资源”对话框中选择一种“图像预设”。图像预设是一组预定义的设置，用于更改图像在导出时的外观大小、图像质量、格式、分辨率以及其他方面。

**Media Portal** 管理员可以创建图像预设，以便控制导出时如何重设它们的格式。当用户从 **Scene7 Publishing System** 导出图像时，“图像预设”会根据您公司的规范重设图像的格式。用户按照“图像预设”的精确规范导出图像，而非自己重设图像的格式。

导出图像资源时，有下列限制：

- 每张图像的宽 x 高必须小于或等于 100 MB。例如，图像不能超过 10K x 10K，或以下任意宽高比变体（如 8K x 12K）。
- 每个导出作业的总文件大小最大为 1 GB。
- 每个导出作业最多可以有 500 个总资源。

注：这些限制仅适用于导出派生的图像资源，而不适用于导出主文件。

要创建图像预设，请参阅第 21 页的“[图像预设](#)”。

要使用户能够在导出文件时选择“图像预设”，请参阅第 66 页的“[指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项](#)”。

要选择某个组的成员可以使用的图像预设，请参阅第 62 页的“[为组选择图像预设访问权限](#)”。

## 更加有效地利用元数据

**Scene7 Publishing System** 的所有文件都包含元数据。元数据描述和标识了一个文件；它用于搜索和组织资源。要查看资源的元数据，请在详细信息视图中打开它并查看“元数据”面板。这一面板上的元数据字段提供了有关该资源的描述性信息。

除非在元数据字段中输入正确的元数据，否则元数据在搜索和资源组织中没有用处。要正确输入元数据并确保所有相应元数据字段均包含元数据，您可以创建元数据预设。元数据预设是一组预定义的元数据条目。用户可以在详细信息视图中选择元数据预设来在元数据字段中填充预定义信息，而非自己输入元数据。

要创建元数据预设，请参阅第 43 页的“[元数据预设](#)”。

要创建元数据字段来唯一地描述您所处理的资源，请参阅第 43 页的“[用户定义的字段](#)”。

## 自定义 Media Portal 屏幕

通过 Media Portal 样式设置，您可以在 Media Portal 屏幕中标上您公司的徽标和颜色。使用样式设置将您公司的图章放在 Media Portal 上。

要访问样式设置，请选择“设置”>“**Media Portal** 设置”>“样式设置”。设置后请确保单击“保存”以保存设置。您可以单击“还原”恢复默认设置。当您做出选择时，“预览”面板会向您显示您选择的样式。

**徽标** 单击“浏览”，并在“选择徽标图像”窗口中选择一个图形。

**应用程序** 通过在“背景渐变颜色”菜单上进行选择，创建渐变混色。

**树** 选择变换颜色（当您将指针移到某个项目上时显示的颜色）和选择颜色（当您选择某个项目时显示的颜色）。

**Accordion** 对于在屏幕右侧的详细信息视图中出现的 accordion，选择背景颜色、边框样式以及变换颜色和选择颜色。

**Accordion 标题** 选择是否将 Accordion 标题中的文本设为粗体。

**数据网格** 为数据网格中的标题行选择颜色。

**警告** 为警告消息框选择背景颜色。

**进度条** 为表示上载和下载进度的条选择一种颜色。

要使 Media Portal 用户可以查看您选择的样式设置，他们必须将 `?company=(company name)` 附加到访问 Media Portal 所用的 URL 中。例如，要查看样式设置，访问 PortalCo 公司网站（

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

）的 Media Portal 应使用以下 URL：

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

将公司名包含在 URL 中可以使 Media Portal 识别用户要访问的公司并相应地应用该公司的样式设置。

您可以详细了解如何向 Media Portal 用户通知 URL 更改，以及如何设置欢迎电子邮件以使新用户收到正确的 Media Portal URL。

请参阅电子邮件通信和第 65 页的“[为 Media Portal 用户设置欢迎电子邮件](#)”。

# 第 5 章：上载和发布资源

您在 Scene7 中的工作涉及三个基本方面：

- 将文件资源上载到 Scene7 Publishing System。
- 对文件进行管理，以使用这些文件构建富媒体资源。
- 将资源文件发布到 Scene7 服务器，以便将这些文件传送到网站和应用程序。

将资源文件上载到 SPS 以及将资源文件发布到 Scene7 服务器时，系统将在“作业”页中记录这些文件传输活动。您可以转到该页面以跟踪和监视上载和发布活动。

重要说明：上载文件时，Scene7 生成该文件的 URL。该 URL 在您发布文件后才会激活。

注：SPS 6.0 发行之后很快提供了新的“即时发布”功能。此功能只需一个步骤便可立即发布资源。我们将逐步推出此功能，以替换“标记为发布”功能。在加入到推出列表之前，某些用户在一段时间内仍将看到当前界面和功能。此外，在推出该功能之后的一段时间内，某些资源仍将使用“标记为发布”过程。

## 上载文件

将资源文件上载到 Scene7 Publishing System 之前，确保资源文件命名正确，并且文件夹结构的建立及组织符合要求。您可以从 Scene7 提供的 FTP 站点或直接通过您的计算机或网络上载文件。Scene7 提供了一些选项，可以在上载文件时对文件进行优化。如果安装了 Adobe Scene7 Publishing System 桌面应用程序，可以采用直接从桌面拖动的方式来上载文件和文件夹。（请参阅第 18 页的“[常规设置](#)”。）

### 准备将上载的资源和文件夹

在将资源上载至 Scene7 Publishing System 之前，确保资源的格式和大小正确。还必须遵守 Scene7 命名资源的规则。通过设置文件的文件夹组织和结构，可确保可以轻松定位及处理文件。

### 支持的资源文件格式

下表列出 Scene7 Publishing System 支持的资源文件格式。有关支持的相机原始数据文件的更多信息，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_cameraraw\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_cameraraw_cn)。

资源文件格式	说明
音频	AAC、HE-AAC、AC3、WAV、WMA、AIFF、MP3
级联样式表	CSS
颜色配置文件	ICC、ICM
Flash	FLA、FLV、SWF、SWC、F4V
字体	AFM、OTF、PFB、PFM、PhotoFont、TTC、TTF
FXG	FXG
Illustrator	AI、FXG
图像	BMP、FPX、GIF、JPEG、JPG、PNG、PICT（仅限 Windows）、TIF、TIFF
InDesign	INDD、INDT

资源文件格式	说明
MS Office	DOC、PPT、RTF、XLS
PDF	PDF
Photoshop	PSD、FXG 和 Camera Raw
PostScript	EPS、PS
Scene7 图像创作	VNC、VNT、VNW
SVG	SVG、SVGX
TAR	TAR
视频	3GP、AVI、F4V、FLV、M2P、M2T、M2TS、M2V、M4V、MOV、MP4、MPEG、MPG、MTS、OGV、TS、VOB、WMV/ASF
XML	XML
ZIP	ZIP

TAR 和 ZIP 上载支持包括一个复选框，用于选择是否要解压缩文件。

## 资源类型

要借助 Scene7 平台获得最佳效果，请确保使用推荐的文件格式和大小。下表列出了资源类型，其中一些资源类型列有常用资源的推荐格式和文件大小。

资源类型	说明 / 推荐
音频	输入音频资源格式，其中包括 AAC、HE-AAC、AC3、WAV、WMA、AIFF、MP3。可以将音频转码为以下格式：MP3、AAC 和 HE-AAC。
图像（用于调整图像大小、缩放、图像集、旋转集）	图像的最大尺寸必须至少为 2000 像素；典型图像大小最大尺寸范围在 1500 到 2500 像素之间。推荐使用无损图像格式，包括 TIFF 和 PNG 文件。如果使用 JPEG 图像，请使用最高质量设置。动画 GIF 文件的处理方式与其他静态内容（如 SWF 动画）相似。
eCatalog	使用在 <b>Adobe® Acrobat®</b> 或 <b>Creative Suite</b> 应用程序中创建并保存为“印刷就绪”的高分辨率 PDF 文件。PDF 包括所有需要的字体、图像、蒙版以及引用的图形元素，采用单页、两页跨页或多页格式。通过按字母数字顺序为文件命名来排列页面顺序。将 eCatalog 类型的所有 PDF 文件放于一个文件夹中，以便于上载。您可以在上载时选择裁切选项，以便从 PDF 中删除修剪区域，包括裁切标记、对齐目标或颜色条。多数印刷就绪的 PDF 文件采用 CMYK 颜色空间，因此务必要获得用于 PDF 文件的 CMYK ICC 颜色配置文件。
模板	分层图像或布局设计，可以包括文本、图像和图层。可以将图层、文本字符串和属性（如颜色和大小）参数化，从而可以自定义变量数据。在模板中使用时的图像要求与其他图像相同。在 Photoshop 或其他图像编辑程序中准备图形。采用 TIFF 或 PNG 格式将每个图形保存为平面化透明文件。确保图像分辨率适合所要求的用途。准备打印的图像应为 300 PPI。
视频	Scene7 支持采用 FLV、F4V、OGV 和 MP4 格式保存的视频文件。您可以在上载时将文件转码为 MP4 格式。 请参阅第 69 页的“ <a href="#">支持的资源文件格式</a> ”。
字体	已上载的 TrueType、Type1（仅限 Windows）、OpenType 字体以及 PhotoFont
图像	图像和分层图像文件。
图像集和样本集	可以显示在查看器中的一组相关图像。
ICC 配置文件	颜色配置文件，可以用来将上载的图像从源颜色空间转换为其他颜色空间。
查看器 SWF	定制设计的 FLA 文件，可以用作各种 Scene7 查看器的“外观”。

资源类型	说明 / 推荐
晕影	使用图像创作程序创建的图像及相关文件。
内容文件	Adobe InDesign、Illustrator 或 Photoshop 内容文件。
FXG 文件	与分辨率无关的图形格式文件；可用于创建可自定义的模板，以输出到打印、网络、电子邮件、桌面和设备。
SVG 文件	图像服务服务器可以渲染的可缩放矢量图形文件。
XML 文件	定义用于修改请求的路径和查询部分的预处理规则的文件。
级联样式表文件。	上载用于自定义 HTML5 查看器的 CSS 外观。这与上载 Flash 查看器的查看器外观 (SWF) 类似。
JavaScript 文件	检测查看器时用于保存帐户信息的 Javascript 文件。Adobe Security 建议仅将该文件用于使用单独域进行传送（以避免跨站点编写脚本）的客户端帐户。

注：将图像文件和 PDF 上载至 SPS 时，系统将这些源文件转换为 P-TIFF（金字塔 TIFF）文件。这些 P-TIFF 文件随后将发布到 Scene7 图像服务器。当使用 Scene7 缩放查看器进行查看时，Scene7 使用金字塔 TIFF 文件格式，因为该文件格式包含可以快速缩放的各种缩放比例。

## 支持静态文件格式

Scene7 支持多种静态文件格式。静态内容是“保留原样”发布的任何资源，如 XML、PDF、SWF、CSS 等等。

可以发布以下文件类型：

- Flash 视频
- 查看器 SWF
- XML
- PDF（上载后专门将 PDF 标记为发布时，以避免发送现有 eCatalog/PDF 工作流的所有 PDF）
- PrX 视频
- 主视频
- ZIP
- GIF 动画
- CSS
- JavaScript（为公司配置自己的域时）
- 音频文件

Scene7 不提供生成静态内容的预览 URL 的选项。

## 文件名要求

由于在文件上载过程中将去除文件名中的扩展名，因此系统不允许文件使用相同的根名称。在 Scene7 系统中，从资源文件名中去除文件扩展名即为资源的资源 ID。因此，两个资源不能同名。

确保贵公司的所有用户都了解以下文件命名规则：

- 系统中不允许存在名称完全相同的资源 ID。
- 资源 ID 的名称区分大小写。
- 最佳做法是确保资源 ID 不包含空格（例如 black jacket.tif 和 blue jacket.jpg）。当 Scene7 使用资源名称构造 URL 字符串时，其对资源名称中的空格进行 ASCII 编码。这些 ASCII 编码不易理解，从而使 URL 更难理解。
- 文件名中允许特定语言字符。但是，文件名中不能出现以下字符：

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

如果文件名包含一个或多个上述字符，将会在上载时删除这些字符。

在多数情况下，资源文件名可以与其商品号、产品 SKU 或以下其他名称相同：

商品	文件名	资源 ID
896649	896649.jpg	896649
48A3_2X	48A3_2X.tif	48A3_2X

## 文件夹组织和结构

在将内容上载至 Scene7 Publishing System 之前，对系统中的内容进行组织，并建立其文件夹及子文件夹结构。采用这种方式提前进行规划主要有两个好处：

- 在通过 FTP 将内容上载至 SPS 时，可以通知系统在上载期间复制文件夹结构。这样，在 SPS 中，您的内容所在的文件夹和子文件夹就与其在您的计算机或网络上时所在的文件夹和子文件夹相同。（要在 SPS 中复制您的文件夹结构，在通过 FTP 上载资源时，选择“包括子文件夹”选项。）
- 与在开始就使用经过仔细计划的文件夹结构相比，在文件上载之后重新对系统内的文件夹进行组织要困难得多。

您选择用来在 Scene7 Publishing System 上存储内容的文件夹命名方法和结构取决于贵组织的需求。以下是一些文件夹结构示例：

**基于 SKU** 文件夹根据 SKU 或商品号命名。例如，为所有以 0、20、30 开头的编号序列分别创建单独的文件夹。

**基于品牌** 对于拥有多品牌系列的制造商以及销售其他公司的其他品牌的零售商，应将文件分别置于针对不同品牌命名的产品文件夹中。

**基于项目** 根据新产品上市日期 / 下单日期或项目名称组织文件夹。主要生成 eCatalog 的客户喜欢使用这种方法。

**网站镜像文件夹层次结构** 该文件夹结构镜像网站的文件夹结构，例如，使用产品类别命名文件夹。

### 更多帮助主题

第 85 页的“[使用资源文件夹](#)”

## 上载文件

可以从桌面上载单个文件或通过 FTP 上载文件夹。如果要上载大于 100 MB 的文件或上载整个文件夹及子文件夹，请选择“通过 FTP”。

如果已经安装了 Scene7 Publishing System 桌面应用程序，可以将文件和文件夹从桌面直接拖动到目标上载文件夹。

Scene7 Publishing System 在您的上载作业开始和结束时向您发送一封电子邮件以进行确认，并向您通知任何问题。

执行大批量上载作业执行期间（或随后），有些新商品可能显示“尚未优化图像”消息。出现该消息是因为文件尚未完全进行处理就添加到 SPS 中。您可以稍后优化这些文件。（请参阅第 44 页的“[优化文件](#)”。）

### 更多帮助主题

第 82 页的“[处理重复上载及发布作业](#)”

第 84 页的“[使用上载或发布作业作为触发器](#)”

## 使用 Scene7 从桌面上载文件

- 在全局导航栏上，单击“上载”。
- 在“上载”页中，单击“从桌面”。

- 3 按一下瀏覽。
  - 4 在“选择要上载的文件”对话框中，选择要上载的文件，然后单击“打开”(Windows<sup>®</sup>)或“选择”(Mac OS<sup>®</sup>)。

注：选择文件之后，Scene7 在“文件名称”列表中列出这些文件的名称。通过选择文件并选择“删除”按钮，可以将该文件删除。
  - 5 在“选择文件夹目标”分组框中，为上载的文件选择目标文件夹。
  - 6 在“上载”页面的右下角附近，单击“作业选项”，然后指定所需的选项。

请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。

注：“上载作业选项”对话框中提供了两个上载选项：“在上载之后发布”和“在任意文件夹内覆盖”。也可能有其他选项，具体取决于“应用程序设置”>“常规设置”>“上载到应用程序”>“覆盖图像”中的设置。您可以单击“作业选项”按钮来访问其他上载作业选项。有关所有上载选项的信息，请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。
  - 7 单击“保存”。
  - 8 单击“提交上载”。
- 要查看上载进度，请单击全局导航栏上的“作业”。您可以继续在 Scene7 Publishing System 中工作，并随时返回到“作业”页以检查进行中的作业。
- 要取消正在进行的上载作业，请选择“持续时间”旁边的“取消”。

#### 更多帮助主题

第 82 页的“[处理重复上载及发布作业](#)”

第 84 页的“[使用上载或发布作业作为触发器](#)”

## 使用 SPS Desktop 应用程序上载文件

Scene7 Publishing System 桌面应用程序允许通过拖动上载文件和文件夹。

- 1 在 Scene7 Publishing System 桌面应用程序中，单击全局导航栏上的“上载”。“桌面文件系统”对话框随即打开。
- 2 在“桌面文件系统”对话框的下半部分，为上载的文件或文件夹选择目标文件夹。
- 3 从您的计算机或网络上的文件或文件夹列表中（对话框的上半部分），将一个或多个文件或文件夹拖动到该对话框的下半部分。
- 4 单击“作业选项”，然后指定所需的选项。

请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。
- 5 按一下立即上载。

要取消正在进行的上载作业，请单击“作业”，然后单击“删除”。

## 使用“通过 FTP”上载文件

- 1 登录到特定于您的特定区域的 Scene7 FTP 站点。使用您从管理员那里收到的 FTP 用户名和密码。
- 2 在 Scene7 的全局导航栏上，单击“上载”。
- 3 在“上载”页中，单击“通过 FTP”。
- 4 选择要上载的文件所在的 FTP 文件夹，然后在 Scene7 Publishing System 中选择目标文件夹。
- 5 单击“作业选项”，然后指定所需的选项。

请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。

注：“上载”页中提供了两个上载选项：“在上载之后发布”和“在任意文件夹内覆盖”。您可以单击“作业选项”以访问其他上载作业选项。有关所有上载选项的信息，请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。

**6 单击“提交上载”。**

要查看上载进度，请单击全局导航栏上的“作业”。“作业”页将显示上载进度。您可以继续在 Scene7 Publishing System 中工作，并随时返回到“作业”页以检查进行中的作业。

要取消正在进行的上载作业，请单击“持续时间”旁边的“取消”。

**更多帮助主题**

第 82 页的“[处理重复上载及发布作业](#)”

第 84 页的“[使用上载或发布作业作为触发器](#)”

## 上载选项

上载文件时，您可以选择以下选项：

**作业名称** 输入该上载作业的名称。将在“作业”页中记录此作业和其他上载和发布作业，可以在此页中检查作业的状态。

请参阅第 81 页的“[检查作业文件](#)”。

**在上载之后发布** 选择此选项以自动发布上载的资源。在发布文件时，文件将发送到实时服务器。然后，可以在外部网站和应用程序中使用这些文件的 URL。“上载”页中也提供了该选项。

另请参阅[即时发布通知 PDF](#)。

**在任意文件夹内，使用相同的基本资源名称（不论扩展名是什么）进行覆盖** 如果要使上载的文件替换现有同名文件，请选中此选项。该选项的名称可以不同，具体取决于“应用程序设置”>“常规设置”>“上载到应用程序”>“覆盖图像”中的设置。

**作业选项** 单击“作业选项”以打开“上载作业选项”对话框，并选择影响整个上载作业的选项。这些选项对于所有文件类型都相同。

注：您可以在“应用程序常规设置”页中选择上载文件的默认选项。要打开该页面，请选择“设置”>“应用程序设置”。单击“默认上载选项”按钮，打开“上载作业选项”对话框。

- 时间（仅限通过 FTP 上载）** 选择“一次”或“重复”。要设置重复作业，请选择重复选项：“每天”、“每周”、“每月”或“自定义”，以指定您希望何时再次发布作业。然后根据需要指定计划选项。

- 在任意文件夹内，使用相同的基本资源名称（不论扩展名是什么）进行覆盖** 如果要使上载的文件替换现有同名文件，请选中此选项。“上载”页中也提供了该选项。该选项的名称可以不同，具体取决于“应用程序设置”>“常规设置”>“上载到应用程序”>“覆盖图像”中的设置。

- 包括子文件夹（仅限通过 FTP 上载）** 如果要上载文件夹的子文件夹，请选中此选项。在 SPS 中会自动输入您上载的文件夹及其子文件夹的名称。

- 处理元数据文件（仅限通过 FTP 上载）** 如果要上载制表符分隔的文件或 XML 文件以将元数据添加到多个资源中，可以选择该选项。

请参阅第 97 页的“[导入元数据（通过 FTP）](#)”。

- 裁切选项** 要从图像中自动裁切空白像素，打开“裁切”菜单，选择“手动”，并在“上”、“右”、“下”和“左”字段中分别输入从对应边裁切的像素尺寸。您也可以从“裁切”菜单中选择“修剪”并选择以下选项：

**修剪对象**

选择是基于颜色进行修剪还是基于透明度进行裁切：

- 颜色：选择“颜色”选项。然后选择“角”菜单，并选择所具有的颜色能最好地表示您想要裁切的空白颜色的图像角。
- 透明度：选择“透明度”选项。

## 容差

拖动滑块以指定容差，范围为 0 至 1：

- 基于颜色修剪：指定 0 则仅当像素与您在图像的角中选择的颜色完全匹配时才会裁切像素。数字越接近 1，允许的色差越大。
- 基于透明度修剪：指定 0 则仅当像素完全透明时裁切像素；数字值越接近 1，允许的透明度就越多。
- 颜色配置文件选项 在创建用于 Scene7 动态传送的优化文件时，请选择一种颜色转换：

## 默认护色

只要图像包含色彩空间信息，就会保留源图像颜色；不进行颜色转换。几乎目前的所有图像都嵌入了相应的颜色配置文件。不过，如果 CMYK 源图像不包含嵌入的颜色配置文件，则会将颜色转换为 sRGB（标准红绿蓝）色彩空间。在网页上显示图像时，推荐使用 sRGB 颜色空间。

## 保留原始颜色空间

在引入到 Scene7 Publishing System 时，保留原来的颜色，而不进行任何颜色转换。对于没有嵌入的颜色配置文件的图像，将使用发布设置中配置的默认颜色配置文件完成处理图像请求所需的任何颜色转换。这些颜色配置文件可能与使用此选项创建的文件中的颜色不匹配。因此，建议您使用“默认护色”选项。

## 自定义从 > 到

打开菜单，以便选择“转换自”和“转换为”颜色空间。此高级选项覆盖在源文件中嵌入的任何颜色信息。只有在提交的所有图像包含不正确或丢失的颜色配置文件数据时，才应选择此选项。

- **图像编辑选项** 您可以在图像中保留剪切蒙版，并选择颜色配置文件。

请参阅第 265 页的“[上载时的图像编辑选项](#)”。

- **PostScript 选项** 您可以栅格化 PostScript® 文件、裁切文件、保持透明背景、选择分辨率以及选择颜色空间。

请参阅第 271 页的“[使用 PostScript 和 Illustrator 文件](#)”。

- **Photoshop 选项** 可以从 Adobe® Photoshop® 文件创建模板，维护图层，指定图层命名方式，提取文本，并指定如何将图像锚定到模板中。

请参阅第 270 页的“[PSD 上载选项](#)”。

- **PDF 选项** 您可以栅格化文件、提取搜索字和链接、自动生成 eCatalog、设置分辨率以及选择颜色空间。

请参阅第 268 页的“[PDF 上载选项](#)”。

- **Illustrator 选项** 您可以栅格化 Adobe Illustrator® 文件、保持透明背景、选择分辨率以及选择颜色空间。

请参阅第 271 页的“[使用 PostScript 和 Illustrator 文件](#)”。

- **eVideo 选项** 通过选择视频预设可以将视频文件转码。

请参阅第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”。

- **其他元数据选项** 输入描述您将上载的文件的关键字。用逗号分隔关键字。关键字简化了资源搜索。

请参阅第 87 页的“[执行高级搜索](#)”。

- **批量集预设** 如果要通过上载的文件创建图像集、多轴旋转集或样本集，请单击要使用的预设对应的“活动”列。可以选择多个预设。您可以在“应用程序设置 / 批量集预设”页中创建预设。

请参阅第 45 页的“[批量集预设](#)”。

## 上载后执行其他作业

使用 FTP 上载项目时，可以安排一个后续作业在上载完成后立即开始执行。（如果有其他作业计划在此时开始，您在此处计划的作业将在队列中排在其他作业的后面。）

新作业将向您指定的地址发送一条通知，以触发该位置的代码。该后续发布作业所使用的名称与上载作业相同，但在开头加有文本 **Pub\_**。

上载后执行其他作业

- 1 单击“上载”，然后单击“通过 FTP”选项卡。
- 2 在“高级”部分，从“在上载后执行其他作业”选项中选择以下内容之一：
  - HTTP 请求
  - 图像服务发布
  - 图像渲染发布
  - 视频发布
- 3 指定 HTTP 地址。
- 4 指定是否希望仅在文件上载后执行。
- 5 指出是要在每次完成该作业时运行该请求，还是仅在发布文件时运行该请求。

注：定期计划的作业不会导致发布任何文件。

## 发布文件

将资源发布到 Scene7 图像服务器。您可以一次性发布资源或者安排 Scene7 按重复计划发布资源。发布资源后，这些资源即可用来传送。您可以从 Scene7 Publishing System 中复制 URL 调用，并将其添加到您的网站或应用程序中。

### 在上载之后发布

资源处于已发布或未发布的状态。默认情况下，上载到 Scene7 的任何资源将自动标记为发布。

有关详细信息，请参阅[即时发布通知 PDF](#)。

使用以下方法将资源标记为发布：

**在上载之后发布** 在“上载”页面中，选择底部附近的“在上载之后发布”。默认情况下，将处于选定状态。

**在上载之后发布** 在“作业选项”对话框中，选择“在上载之后发布”。默认情况下，将处于选定状态。

如果父项资源标记为发布，则一些“子项”资源会自动标记为发布。该表列出自动标记为发布的子项资源。

父 (组) 项	子 (成员) 项
图像集	集中的图像。
样本集	集中的样本。
旋转集	集中的图像。
模板	模板文件、页面和图像。

在发布父图像时，也会自动将派生的图像标记为发布。派生图像包括您使用图像编辑选项调整的图像。您可以在“构建和派生”下的详细信息视图中查看这些派生图像。

## 创建发布作业

创建一个发布作业，以发布上载到 Scene7 服务器但选择不自动发布的资源。您可以执行一次性发布作业，或者计划定期循环发布作业。Scene7 提供了用于发布到特定服务器的高级发布选项，以及用于重新发布已发布资源的选项。

## 创建发布作业

- 1 在全局导航栏上，单击“发布”。
- 2 在“发布”对话框中，选择是要使用一次性还是重复发布作业。

请参阅第 77 页的“[创建一次性发布作业](#)”和第 77 页的“[创建重复发布作业](#)”。

- 3 输入作业名称。
- 4 或者，显示“高级”选项并选择这些选项。

请参阅第 77 页的“[高级发布选项](#)”。

- 5 单击“提交发布”。

SPS 在“作业”页中跟踪发布作业。您可以在该页中查看发布作业。

重要说明：由于内容传递网络 (CDN) 上的网络缓存机制，您重新发布（以前发布）的资源不会立即显示在网站上。请参阅第 79 页的“[重新发布的资源和 CDN 延迟](#)”。

## 更多帮助主题

第 78 页的“[取消发布作业](#)”

第 81 页的“[检查作业文件](#)”

第 82 页的“[编辑、删除、暂停和恢复重复作业](#)”

## 创建一次性发布作业

在“发布”页中，选择“一次”选项以创建一次性发布作业。

如果希望在以后发布作业，选择“时间”菜单，然后选择“日历计划”。然后使用“日历和时间”滑块来选择执行发布作业的日期和时间。

## 创建重复发布作业

在“发布”页中，选择“重复”选项以创建重复发布作业。

然后选择“重复”选项（“每天”、“每周”、“每月”或“自定义”），以声明重复发布作业的时间。Scene7 提供日历工具，用于计划重复发布作业。您可以选择“自定义”选项，并在“规则”框中输入规则来描述自定义作业时间间隔。

请参阅第 83 页的“[创建自定义上载或发布作业时间间隔](#)”。

注：重复发布（和上载）作业在“作业”页中列出。可以转到“作业”页的“已计划”选项卡以编辑或删除计划的作业。

## 高级发布选项

您可以在“发布”页中显示高级选项，并选择这些选项以处理发布作业：

**发布至** 选择服务器类型，以便仅将资源发布到特定服务器而非所有服务器。

**发布** 默认情况下，SPS 仅发布之前未曾发布的新资源（“上次发布后新的”选项）。但也可以选择“完全发布”，从而发布自上次发布以来已经更新或更改的资源。如果要发布 eCatalog 并且希望读者能够通过关键字搜索到该 eCatalog，则选择“全部（包含搜索数据）”。

**作业运行人** 从列表中选择一个用户名。可以在“作业”页中按用户名对作业进行排序。可以通过选择名称将发布作业与用户关联。

**HTTP 通知** 输入 URL 以触发后续发布作业。

请参阅第 84 页的“[使用上载或发布作业作为触发器](#)”。

## 取消发布作业

您可以取消进行中的发布作业。此外，管理员还可以从公司的“作业”页中取消进行中的发布作业。

要取消发布作业，请转到“作业”页并单击“取消”。在“作业”页的“已计划”选项卡上，您可以选中或取消选中作业的“活动”列中的对应复选框以暂停或恢复作业。

注：取消发布作业之后，其状态更改为“正在停止”，直至达到一个安全的停止点。如果作业正从数据库获取数据，则停止发布作业可能会花费一些时间。

## 手动发布资源

您可以手动发布各个资源，而不是创建发布作业。在发布集（如图像集或自适应视频集）时，将发布集（或“父项”）和集中的所有成员（或“子项”）。

在用户界面中，未发布的资源以资源名称左侧带有贯穿斜线的灰色圆形图标表示（未发布状态）。在发布资源后，该图标将变为绿色，并且中心带有白色复选标记（已发布状态）。

手动发布资源

◆ 执行以下操作之一：

- 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，使用标准文件选择方法选择一个或多个未发布的资源。  
在全局导航栏上，单击“文件”>“发布”。
- 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，单击资源名称左侧带有贯穿斜线的灰色圆形图标。

## 手动取消发布资源

您可以手动取消发布各个资源。在取消发布集（如样本集或 eCatalog）时，集（或“父项”）本身将变为未发布状态。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

在用户界面中，发布的资源以资源名称左侧中心带有白色复选标记的绿色圆形图标表示（已发布状态）。在取消发布资源后，图标将变为带有贯穿斜线的灰色图标（未发布状态）。

手动取消发布资源

◆ 执行以下操作之一：

- 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个发布的资源。  
在全局导航栏上，单击“文件”>“取消发布”。
- 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，单击资源名称左侧的绿色圆形复选标记图标。

## 获得资源发布历史记录

资源上次发布的日期显示在面板顶部的详细信息视图中。您可以打开详细信息视图中的“历史记录和发布的服务器”面板，获取关于发布历史记录的更多详细信息。在该面板中可以查看资源发布时间以及发布到的服务器。

更多帮助主题

第 81 页的“[检查作业文件](#)”

## 重新发布的资源和 CDN 延迟

Scene7 资源在内容传递网络 (CDN) 上分发。CDN 是指联成网络的计算机服务器系统，这些服务器以完全透明的方式合作，将内容（尤其是大型媒体内容）传递给最终用户。在 CDN 系统中，Web 内容存储在整个 Internet 的网络缓存中（称为边缘缓存网络）。Web 内容从这些网络缓存传递到最终用户，从而提高了传递速度。

用户首次下载网页时，这些资源即传递到 CDN 网络缓存服务器。资源存储在该服务器上，这样，当下次同一区域中有人访问该网页时，可以更快地传递缓存的相同内容。内容传递速度更快是因为其位置更接近最终用户。CDN 提高了网页显示速度。它降低了中央服务器上的带宽要求，因为内容是从边缘缓存网络传递，而不是从每个实例的中央服务器传递。

新发布的 Scene7 内容可以立即供最终用户使用，并快速传递到边缘缓存网络中。但重新发布的内容（与之前发布到图像服务器的图像完全同名的图像）在 CDN 上最多需要十个小时才会更新。最终用户看到的则是 CDN 网络上的网络缓存中的内容。因此，重新发布的 Scene7 资源可能需要十个小时才会显示给最终用户。

如果希望重新发布的图像资源在可用前的延迟时间小于 10 小时，可以刷新 CDN 上的网络缓存。刷新这些网络缓存可以从 CDN 网络缓存中删除旧内容，并将其替换为最新发布的资源。

要刷新缓存，请单击“文件”>“使 CDN 失效”。将从缓存中删除所有选定的文件。如果没有可发布资源，或者您不是公司管理员，则“从 CDN 删除”选项不可用。

## 公开资源前测试资源

安全测试可根据一组可配置的 IP 地址和范围来帮助您定义安全的测试环境并构建可靠的 B2B 解决方案。通过此功能，您可以将 Scene7 部署与您的内容管理和商务平台体系结构相匹配。

通过安全测试，可以预览包含未发布内容的临时版网站。

基于下列原因，您可能希望创建临时环境，而不是公开资源：

- 在公开发布之前预览网站（临时网站）。
- 提供要求限制访问的资源，如在 B2B Web 应用程序中显示价格的 eCatalog。
- 将防火墙后的资源用作产品信息管理系统、客户服务应用程序、培训站点等的一部分。

注：安全测试不会影响对 Scene7 Publishing System 的访问。SPS 安全性保持不变，要求使用常用凭据来访问 SPS 和相关 Web 服务。

## 安全测试的工作原理

大多数公司在防火墙后运行 Internet。可以通过某些路由，通常是通过限定范围的公共 IP 地址访问 Internet。

从您的公司网络中，可以使用 <http://whatsmyip.com> 等网站确定您的公共 IP 地址，或者从公司的 IT 组织请求此信息。

通过安全测试，Scene7 为临时环境或内部应用程序建立专用图像服务器。对此服务器的所有请求都将检查原始 IP 地址。如果传入请求不在获批准的 IP 地址列表中，则返回失败响应。Scene7 公司管理员可配置符合其公司安全测试环境的 IP 地址列表。

由于必须确认原始请求的位置，因此安全测试服务的流量不会像公共 Scene7 图像服务器流量那样通过内容分发网络进行路由。相较于公共 Scene7 图像服务器，对安全测试服务进行请求时延迟稍长。

通过安全测试服务，可以立即使用未发布的资源，无需发布。这使您可以在将资源发布到面向公众的图像服务器之前运行预览。

注：安全测试服务使用以内部发布上下文配置的目录服务器。因此，如果您的公司已配置为发布到安全测试，请注意上载到 Scene7 Publishing System 的资源将在安全测试服务上立即可用。无论资源是否在上载时标记为发布，此功能都有效。

安全测试服务当前支持以下资源类型：

- 图像。

- 晕影（渲染服务器请求）。
- 集，包括图像集、eCatalog、渲染集和媒体集。
- 标准 Scene7 富媒体查看器。
- Scene7 OnDemand JSP 页面。
- 静态内容，如 PDF 文件和逐步提供的视频。
- HTTP 视频流。
- 渐进式视频流。

当前不支持以下资源类型和功能：

- RTMP 视频流
- 渲染服务器请求
- UGC 服务
- Web-to-print
- Scene7 信息或 eCatalog 搜索

## 测试安全测试服务

您应测试安全测试服务以确保其正常运行。

准备帐户

- 1 请联系技术支持人员，并请求对您的帐户启用安全测试。
- 2 在 Scene7 Publishing System 中，单击“设置”>“发布设置”>“图像服务器”。
- 3 在“图像服务器发布”页中，在“发布上下文”下拉列表中选择“测试图像服务”。
- 4 在“客户端地址过滤器”中，单击“添加”。
- 5 选中复选框以启用（打开）地址，然后分别在相应的文本字段中键入 IP 地址和网络掩码。
- 6 重复前两个步骤以添加更多 IP 地址。或者继续下一步。
- 7 在“图像服务器发布”页面的左下方，单击“保存”。
- 8 将所需图像上载至您的 Scene7 Publishing System 帐号。

请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。
- 9 请确保部分图像已标记为发布，而其它图像未标记，然后提交发布作业。

请参阅第 76 页的“[发布文件](#)”。
- 10 通过单击“设置”>“应用程序设置”>“常规设置”，确定您的安全测试服务的名称。
- 11 在“应用程序常规设置”页面上，在“服务器”组下，在“测试发布上下文服务器名称”右侧找到该名称。

如果缺少服务器名称，或指向服务器的 URL 无效，请联系技术支持。

准备网站变体

您需要两个网站变体，分别链接已发布和未发布的资源：

- 公开版本：使用传统的 Scene7 URL 语法链接资源
- 临时版本：使用包括安全测试站点名称的相同语法链接资源

## 运行测试

执行以下测试：

**1** 检查是否可从公司网络内部访问资源。

从公司网络内部（根据以前定义的 IP 地址范围确定）访问时，网站的临时版本应显示所有图像，无论图像是否标记为发布。这使得您在测试时可以避免在预览审批或产品推出前意外地将图像设为可用。

确认站点的公开版本显示已发布的资源，与以前的 Scene7 相同。

**2** 从公司网络外部，确认未发布的资源（即未标记为发布）受到保护，第三方无法访问。

从外部（如从家庭计算机或通过 3G 连接）访问您的网络，然后确认站点的公开版本显示有所已发布的资源，但不显示未发布的内容。

确认临时版本未显示任何资源，因为您正在从未获批准的 IP 地址访问安全测试服务。

## 检查作业文件

为了监视将文件上载到 Scene7 Publishing System 的过程以及发布到 Scene7 服务器的文件，SPS 提供了“作业”页。您可以在“作业”页中查看上载和发布作业，并通过该页检查作业状态和取消发布作业。您也可以计划上载和发布作业。

在您上载资源时，“作业”菜单旁会显示一个旋转的图标，指示作业正在进行中以及进行中的文件的数量。单击该图标可以查看关于活动作业的更多信息。

注：还会在“最近活动”页中提供最近发布的作业的列表。请单击全局导航栏上的“最近”以打开该页。

## 关于“作业”页

选择全局导航栏上的“作业”按钮以打开“作业”页。默认情况下，先列出最新的作业。

在“作业”页的“历史记录”选项卡中，将按以下类别列出作业：

**作业类型** 通过一个图标指示作业类型：“上载”和“发布”是最常见的作业类型。

**作业名称** 作业的名称。名称包括用户输入的名称部分以及日期和时间戳。

**开始时间** 作业开始的时间。

**总数** 传送的文件数目。

**W (警告)** 作业中的警告数（如果有）。警告指出作业中不影响总体作业完成的问题。这些警告通常可以忽略，因为他们报告隐藏文件的情况。例如，.DS\_Store 文件 (Macintosh) 和 Thumbs.db 文件 (Windows) 包含关于如何将图像文件显示给用户的信息。但与这些文件相关的警告条目可以忽略，因为他们与如何在 Scene7 中使用这些文件无关。您可以双击作业名来获取有关警告的详细信息。

**E (错误)** 列出作业中的错误数（如果有）。您可以双击作业名来获取有关错误的详细信息。

**持续时间** 完成作业花费的时长。

**状态** 显示作业的状态。

**目标** 对于上载作业，是指文件上载到的公司名和文件夹。该类别不适用于发布作业。

**提交者** 列出资源的上载者。

注：单击进度栏旁的“取消”按钮可以取消进行中的发布和上载作业。

## 更多帮助主题

第 82 页的“[在“作业”页中更改视图](#)”

## 在“作业”页中更改视图

可以使用以下方法在“作业”页的“历史记录”选项卡上对作业进行排序或更改视图：

**排序** 选择列名，以便按照特定列将列表排序。您可以选择列名旁的开关按升序或降序排序。

**日期范围** 选择“日期范围”菜单，并选择一个选项以将作业列表范围缩小到当前日期、上一周或上一月。选择“自定义日期范围”以输入特定日期范围。

**作业类型** 选择“作业类型”菜单并选择“发布”或“上载”，以将列表范围缩小为发布作业或上载作业。选择“全部”可查看这两种类型的作业。

**显示** 选择“显示”>“我的作业”或“显示”>“所有作业”，以将列表范围缩小到由您安排的作业或由您公司的人员安排的作业。

### 更多帮助主题

第 81 页的“[关于“作业”页](#)”

第 82 页的“[查看、复制或打印作业详细信息报告](#)”

## 查看、复制或打印作业详细信息报告

在“作业”页中，双击报告名称以打开“作业详细信息”页。该页提供了有关作业中的文件的摘要报告。单击“查看详细信息”以查看某个条目的 SPS ID、目标路径和状态信息。如果您上载了需要使用 SPS 中未提供的字体的 PDF 或 PostScript 文件，则报告中会列出缺少的字体。

您可以将该信息复制到剪贴板。

- 1 在“作业”页中，双击报告名称以打开“作业详细信息”页。
- 2 单击“查看详细信息”已获取关于某个条目的详细报告。
- 3 单击“复制到剪贴板”。

### 更多帮助主题

第 81 页的“[关于“作业”页](#)”

## 处理重复上载及发布作业

将在“作业”页的“已计划”选项卡上列出在“上载”和“发布”页中创建的重复上载和发布作业。您可以在“已计划”选项卡上编辑和删除重复作业。

在全局导航栏上选择“作业”按钮，然后在“作业”页中选择“已计划”选项卡以编辑和删除重复作业。

注：您可以使用“作业类型”和“显示”菜单在“已计划”选项卡上过滤作业列表。选择作业类型，以将列表范围缩小至特定类型的发布作业。选择“显示”选项以显示您创建的作业或者您公司的每个人所创建的作业。

### 编辑、删除、暂停和恢复重复作业

在“作业”页中选择重复作业，并按照以下说明编辑或删除该作业：

**编辑重复作业** 选择“编辑”按钮，并在“编辑计划作业”对话框中输入计划信息。如果希望作业以所选时间间隔重复，可以选择“重复”>“自定义”。

请参阅第 83 页的“[创建自定义上载或发布作业时间间隔](#)”。

**删除重复作业** 选择“删除”按钮。

**暂停（及恢复）重复作业** 在“活动”列中，取消选中复选框以暂停作业，或者选中复选框以恢复暂停的作业。

## 创建自定义上载或发布作业时间间隔

要为上载作业（通过 FTP）或发布作业创建自定义时间间隔，请在“上载”或“发布”页中选择“重复”>“自定义”。然后在“规则”框中输入数目和通配符，以描述要重复的上载或发布作业的时间间隔。

用于在“规则”框中描述自定义上载和发布时间间隔的语法如下：

[秒] [分] [小时] [几号] [月] [周几]

例如，0 15 10 \* \* ? 将作业安排在每天的 10:15.00。

下面的表格和列表说明如何在“规则”框中描述时间间隔。

下表显示了时间增量、其允许值以及所支持的通配符：

时间增量	允许的值	注释	支持的通配符
秒	0-59		, - * /
分	0-59		, - * /
小时	0-23	注意使用 24 小时制。	, - * /
日期	1-31	不能为“日期”和“星期”同时指定数字值。这些字段中必须有一个字段使用 ? 通配符。	, - * / ? L C
月	1-12 或一月、二月、三月、四月、五月、六月、七月、八月、九月、十月、十一月、十二月	值区分大小写。	, - * /
星期	周一、周二、周三、周四、周五、周六、周日	值区分大小写。不能为“日期”和“星期”同时指定数字值。这些字段中必须有一个字段使用 ? 通配符。	, - * / ? L C #
年（可选）	空白或 1970-2099		, - * /

下表描述在“规则”框中允许的通配符以及如何使用这些通配符：

通配符	名称	描述对象
*	星号	所有值（例如，“每分”）。
?	问号	无具体值（例如，“在指定的小时内的任意分钟”）。
,	逗号	其他值（例如，“星期一和星期三”）。
-	连字符	值范围（例如，“星期一到星期五”）。
/	正斜杠	增量（例如，“每 15 分钟”）。

通配符	名称	描述对象
L	大写字母 L	月末或周末（仅适用于“日期”和“星期”字段）。例如，如果月份是一月，则“日期”字段的值 L 将作业安排在 1 月 31 日。  对于“星期”字段，可以单独输入该字符，以将作业安排在星期六。您可以将该值与数字结合使用（例如，6L），指定当月的最后一个星期五。  指定 L 时不要使用逗号或连字符通配符。
#	数字符号	本月的“第 N”个星期几（仅适用于“星期”字段）。  例如，“星期”字段的 6#3 指定本月的第三个星期五。6 表示“星期五”（本星期的第六天），3 表示在本月第三次出现。
C	#C（大写）	日历中“日期”或“星期”的第一天（仅适用于“日期”或“星期”字段）。例如，将“日期”的值指定为 1C 会安排日历中五号当天或之后的第一天。  对于“星期”字段，指定 1C 会安排日历中星期日当天或之后的第一天。

以下列表提供了在“规则”框中描述时间间隔的示例：

- 0 0 12 \*\* ?: 每天中午
- 0 15 10 ? \* ?: 每天上午 10:15
- 0 0/5 14 \*\* ?: 每天下午 2:00 和 2:55 之间每五分钟
- 0 0/5 14,18 \*\* ?: 每天下午 2:00 和 2:55 之间每五分钟，以及每天下午 6:00 和 6:55 之间每五分钟
- 0 10,44 14 ? 3: 三月每个星期三的下午 2:10 以及 2:44
- 0 15 10 ? \*: 周一到周五每个工作日上午 10:15
- 0 15 10 20 \* ?: 每月第二十天的上午 10:15
- 0 15 10 L \* ?: 每月最后一天的上午 10:15
- 0 15 10 ? \* 6L: 每月最后一个星期五的上午 10:15
- 0 15 10 \* \* 6#3: 每月第三个星期五的上午 10:15

## 使用上载或发布作业作为触发器

在您通过 FTP 上载资源或运行发布作业时，可以安排上载完成后立即开始一项后续作业。（如果安排了其他作业在此时开始，则您在此处计划的作业将在队列中排在其他作业的后面。）新作业向您指定的地址发送一份通知，从而会触发该位置的代码。为这一后续上载作业所指定的名称与当前上载作业的名称相同，但带有前缀 \_Pub。

要使一个上载或发布作业触发其他作业，请在“上载”或“发布”页中选择“高级”。然后，在“HTTP 通知”文本字段中输入 URL。

# 第 6 章：管理资源

Scene7 提供了资源库用于管理资源。“资源库”中包含用于存储资源文件的文件夹。在“资源库”中选择文件夹时会在浏览面板中显示该文件夹的内容。可以在浏览面板中的网格视图、列表视图或详细信息视图中查看项目。如果要关注单个资源，请在浏览面板中双击该资源，使其在详细信息视图中显示。

浏览面板中提供了用于查看、选择、定位、预览、移动、重命名及删除资源的工具。删除的资源会被放置到“垃圾桶”文件夹中；可以从该文件夹中恢复资源。

如果要检查或处理某个资源，则在详细信息视图中打开该资源。可以在详细信息视图中记录元数据，以便更轻松地定位和处理资源。

## 使用资源文件夹

Scene7 Publishing System 中的文件资源保存在文件夹内。这些文件夹在“资源库”面板中按字母顺序排列。将文件从计算机或网络上载到 Scene7 Publishing System 之前，系统会要求您命名一个文件夹以存储文件。请在上载任何文件之前创建这些文件夹。

在上载文件之前，请确保建立一个文件夹结构和组织以在 Scene7 Publishing System 上存储文件。

### 显示、移动、隐藏和打开文件夹

资源库以文件夹树的形式显示文件。在资源库中选择文件夹时，其内容会显示在浏览面板中。使用以下方法在文件夹树中查找文件夹：

**显示子文件夹** 选择“展开文件夹”图标以显示文件夹中的子文件夹。该图标位于文件夹名称的左侧。

**移动文件夹** 可通过将文件夹拖放到新的位置，或选择“文件”>“移动文件夹”来移动文件夹。

**隐藏文件夹** 选择“折叠文件夹”图标以折叠子文件夹。该图标位于文件夹名称的左侧。

**打开文件夹** 选择一个文件夹以使其内容显示在浏览面板中。

 可以通过单击资源库左侧的“展开”/“折叠”控件来隐藏或显示资源库。当需要更多空间来处理浏览面板中的内容时，可将“资源库”面板折叠起来。

## 创建文件夹

请执行以下步骤来创建文件夹：

- 1 在资源库中，选择要在其中创建文件夹的文件夹。
- 2 选择“添加文件夹”按钮 。此图标位于文件夹列表的顶部。
- 3 为新文件夹或子文件夹输入一个描述性名称，方法是在文件夹图标旁的字段中键入该名称。

 也可以在通过 FTP 上载文件时，在 Scene7 Publishing System 中创建文件夹。在通过 FTP 上载文件时选择“包括子文件夹”选项，即可将您计算机中的文件夹结构复制到该系统。您的计算机或网络上的文件和子文件夹都会复制到资源库中，您上载的资源会置于这些文件夹中。

## 删除和重命名文件夹

选择一个文件夹，然后使用以下方法对其进行删除或重命名：

**删除** 选择“删除文件夹”按钮 。被删除文件夹中的资源被置于垃圾桶文件夹中。您可以从那里恢复它们。

**重命名** 双击名称并输入新名称。

重要说明：不能复制文件夹或资源，因为这样做会在 Scene7 Publishing System 上创建重复的文件夹和资源，而该系统不允许存在重复项。

## 在浏览面板中查看资源

可以通过选择“视图”按钮来更改浏览面板中的资源视图：

**网格视图** 选择“网格视图”按钮  可在网格中以缩略图形式查看资源。在网格视图中，可以拖动缩略图滑块来更改缩略图图像的大小。

**列表视图** 选择“列表视图”按钮  可以按列表形式查看资源。列表会显示每个资源的名称、类型、创建日期和最后修改日期。根据您正在处理的资源的类型，还会获得其他信息。例如，可以看到图像的尺寸和文件大小。

**详细信息视图** 选择资源，然后选择“详细信息视图”按钮  便可在详细信息视图中查看资源。也可以双击一个资源，或将其选定，然后选择“文件”>“详细信息”在详细信息视图中查看它。如果管理员已指定“显示 URL”首选项，则会为详细信息视图中的所有资源显示 URL；但仅在发布了资源之后，才会激活 URL。

 可为浏览面板选择一个默认视图，使面板按您的指定方式运行。请参阅第 14 页的“[个人设置](#)”。

## 在浏览面板中选择资源

在浏览面板中选择要使用的资源。请使用以下方法来选择资源：

**单个资源** 单击此资源（双击可在详细信息视图中打开此资源）。

**多个资源** 按住 Ctrl 键单击资源 (Windows) 或按住 Command 键的同时单击资源 (Macintosh) 可选择浏览面板上不同位置的资源。按住 Shift 键单击资源（单击一个资源，然后按住 Shift 键再单击另一个资源）可选择邻近的资源。

**浏览面板中的所有资源** 选择“选择”>“全部”。

**无资源** 选择“选择”>“无”。

## 搜索资源

要在 Scene7 Publishing System 中查找文件资源，可以按类型查看资源、排序浏览面板中的资源、执行简单搜索、执行高级搜索并对资源进行过滤。

 “个人设置”屏幕提供了一些选项，可用来选择如何执行搜索。例如，可以选择一个默认的搜索类型，并选择搜索中是否包括用户定义的字段。有关更多信息，请参阅第 14 页的“[个人设置](#)”。

**更多帮助主题**

第 10 页的“[导航基础知识](#)”

## 按类型查看资源

要在浏览时仅查看特定类型的文件，可在资源库中打开“显示”下拉菜单，然后选择一个文件类型。此时资源库会仅显示所选类型的资源。

## 在浏览面板中排序文件

要在浏览面板中对文件夹的内容或搜索结果进行排序，请选择“排序”菜单并选择选项。选项有“名称”、“大小”、“类型”、“创建日期”和“上次修改时间”。

可以选择“升序”或“降序”来根据所选条件对资源进行升序或降序排序。

在列表视图中，可通过单击列名进行排序。

## 执行简单搜索

可使用“搜索”字段来执行简单的搜索。可以按名称搜索项目，也可以搜索其元数据包含某个关键字的项目。

要执行简单搜索：

- 1 在“资源库”中选择文件夹以在特定的文件夹及其子文件夹中进行搜索
- 2 在“资源库”中单击 ，然后选择描述搜索范围大小的选项。可以选择“在所有文件和文件夹中”、“在所选文件夹中”或“在所选文件夹和子文件夹内”。
- 3 输入搜索词。
- 4 单击“转到”或按 Enter 键。

搜索结果会显示在浏览面板中。

 Scene7 会对搜索进行跟踪。要再次运行搜索，请选择“搜索”按钮并从“搜索”菜单底部选择该搜索的名称。

## 执行高级搜索

在“资源库”中单击“高级搜索”，可以使用多个条件（包括元数据字段的值）进行搜索。

在搜索中指定任何以下条件：

**按资源类型过滤** 通过在菜单上选择一种资源类型，将您的搜索范围限制为一种资源类型。

**文件和文件夹** 选择要搜索的位置：“在所有文件和文件夹中”、“在所选文件夹中”或“在所选文件夹和子文件夹内”。

**所有发布状态** 搜索标记为可以发布的文件、未标记为可以发布的文件，或者所有文件。

**条件** 如果指定按元数据条件进行搜索，请选择搜索是必须匹配所有条件（ALL 搜索）还是任一条件（OR 搜索）。

**指定元数据搜索条件** 为搜索元数据创建一个或多个搜索字段。要创建检索字段：

- 1 打开“元数据视图”列表（在“添加字段”菜单的左侧）并选择一个元数据视图。可以选择紧凑视图、IPTC、XMP 或管理员设置的视图。
- 2 选择“添加字段”菜单，并从下拉列表中选择字段名称。
- 3 选择一个“包含”选项（“包含”、“不包含”、“开头为”、“结尾为”或“等于”）。
- 4 对于数字字段，选择一个值或输入一个自定义日期范围。
- 5（可选）重复步骤 1-4 创建更多个搜索字段。

可以单击“删除搜索字段”按钮来删除搜索字段。

单击“搜索”开始您的搜索。搜索结果会显示在浏览面板中。您可以更改任何搜索条件，然后单击“搜索”重新运行搜索。

单击“清空”可清除搜索条件并开始新的搜索。完成“搜索”后，单击“关闭”可关闭“搜索”面板。

**更多帮助主题**

第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”

## 使用元数据过滤资源

过滤资源库“过滤器”选项卡中的资源。要过滤资源，可使用元数据值作为条件。在选择要用来过滤的元数据字段之后，“过滤器”选项卡会列出在所选字段中输入的所有元数据值，以及分配了每个值的资源的数目。例如，在“创建者”元数据字段的一个过滤器操作中，“过滤器”选项卡会列出在“创建者”元数据字段中为不同资源输入的所有名称，以及对于每个名称，分配有该名称的资源的数目。然后可单击一个元数据值来查看分配有该值的所有资源。例如，您单击“Jimmy”元数据值便可查看在“创建者”元数据字段中输入了姓名“Jimmy”的所有资源。可以使用多个元数据字段作为过滤条件进行过滤。

可以保存过滤器操作，以便多次运行。

注：仅默认元数据视图中的元数据字段可用于过滤器操作。“元数据视图”屏幕会显示默认元数据视图的名称。

请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”。

**更多帮助主题**

第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”

## 运行过滤器操作

请执行以下步骤，通过按元数据值进行过滤来查找资源：

**1 在资源库中单击“过滤器”选项卡。**

上一个过滤器操作的条件将显示在“过滤器”窗格中。“过滤器”窗格分成几个面板，每个面板各显示一个元数据字段。可使用面板来选择要作为过滤条件的元数据字段，在每个字段内，选择一个要用于过滤器操作的元数据值。

要运行您所创建和保存的过滤器操作，请单击“选择预设”按钮，并在菜单上选择操作名称。

请参阅第 89 页的“[保存、重复和删除过滤器操作](#)”。

**2 单击面板上的“字段”按钮 ，执行以下指令显示过滤菜单并创建过滤器操作：**

**选择元数据字段** 在过滤菜单上选择字段名称。

注：过滤菜单中仅显示默认元数据视图中的元数据字段的名称。

请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”。

**添加元数据字段** 选择“添加面板”。在“过滤器”窗格显示出面板后，单击其“字段”按钮，并在过滤菜单上选择元数据字段的名称。

**删除元数据字段** 在过滤菜单中选择“删除此面板”。

选择元数据字段时，其面板会列出：

- 此字段中输入的所有元数据值。
- 对于每个元数据值，分配有此值的资源的数目。

**3 根据需要多次重复执行第 2 步以列出面板上用于过滤器操作的所有元数据字段。**

**4 在每个面板中，选择一个要作为过滤条件的元数据值。在每个面板中不能选择多个元数据值。**

浏览面板中会显示与所选所有值相匹配的资源。

 要临时从过滤器操作删除一个字段，请单击“取消全选”。该选项位于每个面板的顶部，在元数据值上方。

- 5 (可选) 要保存过滤器操作以便以后运行, 请单击“选择预设”按钮, 选择“将当前预设另存为新预设”, 并在“保存”对话框中输入名称。

## 保存、重复和删除过滤器操作

请在“过滤器”选项卡中执行以下指令, 以保存、重复和删除过滤器操作:

**保存过滤器操作** 单击“选择预设”按钮, 选择“将当前预设另存为新预设”, 并在“保存”对话框中输入名称。

**重复过滤器操作** 单击“选择预设”按钮, 在菜单中选择一个过滤器操作的名称。菜单将列出您所保存的过滤器操作。

从“选择预设”菜单~~删除过滤器操作~~ 运行过滤器操作。然后单击“选择预设”按钮, 并选择菜单上的“删除预设”。

## 使用元数据服务器

元数据服务器是一个公共 API, 可用来通过 http 请求按元数据搜索资源。

要配置元数据服务器, 请单击“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”>“元数据服务器”。

此时会打开“元数据服务器发布”屏幕。在该屏幕中可以设置以下选项:

**即时发布** 发生更改时, 自动推送元数据更改, 包括新增资源, 关键词更改等等。

**XMP 数据包** 发布 XMP 数据包。该数据包不能用于搜索, 但可提供最新的 XMP。

**关键字** 将关键字发布到元数据服务器, 供搜索使用。

**元数据服务器发布字段** 选择要包括在元数据中的字段。这样便可以决定有多少关于您资源的信息是公开的。这些字段也显示在元数据视图中, 但只能在元数据服务器中进行更改。

单击“立即发布”可启动作业。此时会出现一条确认消息, 通知您作业已启动。

## 预览资源

您可以使用“预览”来查看在客户查看时数字资源的显示外观。“预览”使用分配给资源的默认查看器。默认查看器在“应用程序设置”中进行配置。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

如果您正在预览带参数图层的模板资源, 则可以更改参数或图像预设。因为您所做的更改是嵌入式的, 所以可以立即从相同的“预览”窗口查看结果。

另请参阅 [Scene7 查看器库示例](#)。

### 预览资源

1 在左侧“资源库”面板中, 导航到包含要预览的资源的“资源”文件夹。

2 执行以下任一操作:

- 在“资源”窗口上方, 工具栏的右侧, 单击“网格视图”。
- 在“资源”窗口上方, 工具栏的右侧, 单击“列表视图”。
- 在“资源”窗口上方, 工具栏的右侧, 单击“详细信息视图”。

3 根据您正在使用的视图, 执行下列操作之一:

- 在网格视图或列表视图的“资源”窗口中, 选择单个资源, 然后单击缩略图图像边上的“预览”。
- 在网格视图、列表视图或详细信息视图的“资源”窗口上方的工具栏上, 单击“预览”。

## 基于查看器平台类型预览资源

可以使用“查看器列表”预览资源在特定查看器平台类型（如 HTML5）上的显示情况。并不是所有平台都可在查看器列表中找到，这取决于您选择要预览的资源类型和关联的查看器。

您也可以使用查看器列表来复制查看器的 URL 或者查看和复制查看器代码以嵌入到网页中。

对于给定的查看器平台，通过“查看器列表”窗口可以直观地查看哪些设备（如平板电脑和智能手机）可以使用查看器。

基于查看器平台类型预览资源

1 在左侧“资源库”面板中，导航到包含要预览的资源的“资源”文件夹。

2 执行以下任一操作：

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方，单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

3（可选）在“查看器列表”窗口中，单击列标题名称或平台类型以按升序或降序顺序对列进行排序。

4 在“查看器列表”窗口中，在表的“操作”列下，单击“预览”来查看选定查看器和平台类型下的资源显示情况。

关闭显示的预览以返回到“查看器列表”窗口。

5（可选）在“查看器列表”窗口底部的“用于生成副本 URL 的 URL 编码”下拉列表中，选择要在复制资源的 URL 时应用的 URL 编码。

6（可选）请执行下列操作之一：

- 在“查看器列表”窗口中，在表的“操作”列下，单击所选查看器和平台类型对应的“复制 URL”。  
单击“复制 URL”时，其关联的 URL 自动复制到剪贴板中。
- 在“查看器列表”窗口中，在表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。  
单击“嵌入代码”时，“嵌入代码”窗口将打开，您可以在该窗口中查看查看器代码。不允许在该窗口中编辑代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中。

关闭显示的预览以返回到“查看器列表”窗口。

- 在“查看器列表”窗口的右上角，单击“通用 URL”以将未发布的 URL 复制到剪贴板中。

请参阅第 37 页的“[关于通用查看器](#)”。

7 在“查看器列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

## 基于图像预设预览图像资源

您可以基于图像预设来预览图像资源，从而查看在图像以不同大小动态地传送到网站或应用程序时的显示情况。

图像预设是一组预定义的设置，用于更改图像在导出时的外观大小、图像质量、格式、分辨率以及其他方面。

请参阅第 106 页的“[设置图像预设](#)”。

请参阅第 66 页的“[创建和启用图像预设](#)”。

基于图像预设预览图像资源

1 在左侧“资源库”面板中，导航到包含要预览的图像资源的“资源”文件夹。

**2** 执行以下任一操作：

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中，选择单个图像资源，然后在缩略图图像下方，单击“预览”>“图像预设列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，选择单个图像资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“图像预设列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“图像预设列表”。
- 3** 在“图像预设列表”窗口的表中，选择您要嵌入右侧窗格预览其图像资源的预设类型名称。
- 4** (可选) 在“图像预设列表”窗口底部的“用于生成副本 URL 的 URL 编码”下拉列表中，选择要在复制图像资源的 URL 时应用的 URL 编码。
- 5** (可选) 在“图像预设列表”窗口的预览窗格的右上角区域中，单击选定预设类型对应的“复制 URL”。
- 单击“复制 URL”时，其关联的 URL 自动复制到剪贴板中。
- 6** 在“图像预设列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

## 移动、重命名和删除资源

可在浏览面板中移动、重命名和删除资源。也可以使用文本文件同时删除许多资源。

### 更多帮助主题

第 86 页的“[在浏览面板中选择资源](#)”

第 69 页的“[准备将上载的资源和文件夹](#)”

第 102 页的“[从垃圾桶文件夹恢复资源](#)”

## 移动资源

可在浏览面板中将资源移至不同文件夹。

❖ 在浏览面板中选择一个或多个资源，然后执行以下任一操作：

- 在资源库中显示要将资源移至的文件夹，然后将资源拖到此文件夹。
- 选择“文件”>“移动”，在“移动资源”窗口中选择一个文件夹，然后选择“移动”。

## 重命名资源

要重命名资源：

❖ 在浏览面板中选择资源，然后执行以下任一操作：

- 选择名称，键入新名称，然后按下 Enter 或单击名称以外的区域。
- 选择“文件”>“重命名”。资源的名称被高亮显示。输入一个新名称并按 Enter。

请确保您输入的不是现有 Scene7 Publishing System 资源的名称。

## 删除资源

可以删除浏览面板中的选定资源，也可以删除整个文件夹。删除的资源和文件夹将移至回收站文件夹，在其中保留七天，之后将被永久删除。

在删除资源时，由此资源派生出的所有资源也会随之删除。例如，删除已为其创建了缩放目标的图像时，缩放目标也会随图像一起删除。

重要说明：在删除资源时，由资源派生出的缩放目标、图像属性以及历史记录条目会随之永久删除。它们不会随资源一起移至垃圾桶文件夹；因此无法从垃圾桶恢复它们。

❖ 执行以下任一操作：

- 要删除一个或多个资源，请在浏览面板中选择资源，然后按“删除”或选择“文件”>“删除”。
- 要删除文件夹，请在资源库中选择文件夹，然后单击“删除文件夹”

删除文件夹时会删除文件夹、文件夹中的所有资源，以及其子文件夹中的所有资源。

重要说明：如果要删除一个资源文件的原因是要用另一个相同名称的资源文件替换它，则 Scene7 建议覆盖资源文件，而不是删除它们。

## 使用文本文件删除多个资源

要在整个资源库中同时删除多个资源，可在文本文件中列出要删除的资源并将列表提交到 Scene7。

创建 Scene7 Publishing System ID 列表，并将其另存为文本文件 (.txt)。每个 Scene7 Publishing System ID 必须各占一行（以硬回车换行）。

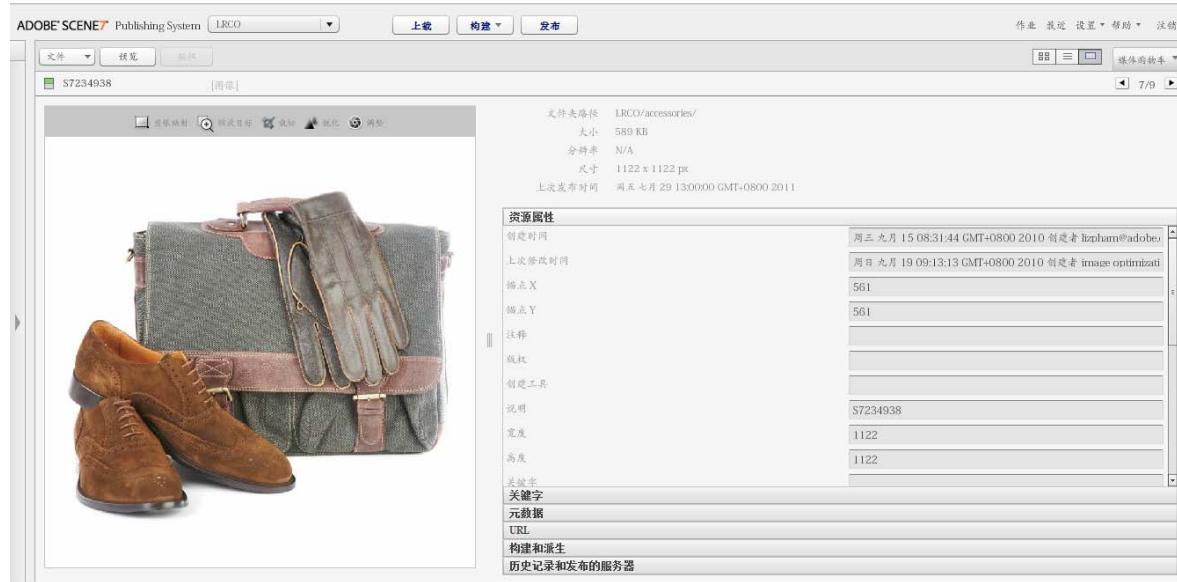
在创建列表之后，请执行以下步骤，以使用列表来删除资源：

- 1 选择“文件”>“删除资源列表”。
- 2 在“删除资源列表”对话框中，浏览或键入包含要删除的资源列表的文本文件路径。
- 3 单击“删除”按钮。

在删除包含文本文件的资源时，如果列表中不包含任何 Scene7 Publishing System ID，将显示一条消息和条目列表，告诉您 Scene7“无法验证列表中的这些条目”。不过，Scene7 不会在“作业”屏幕中生成错误。

## 在详细信息视图中操作

通过在详细信息视图中打开资源，可以处理和了解该资源。在详细信息视图中，您会看到资源大小、属性、派生品以及元数据。也可以看到资源是否已发布以及是何时发布的，并获得已发布资源的 URL。根据资源类型，您可以按不同大小预览资源，将其放大，并执行锐化、裁切以及其他格式设置操作。



详细信息视图中的资源。

 要打开存储资源的文件夹，可以单击“信息”面板顶部的文件夹路径。

## 在详细信息视图中打开资源

要精确检查、预览或处理资源，可以在详细信息视图中显示该资源。

❖ 在浏览面板中，执行以下任一操作：

- 双击资源。
- 选择资源，然后选择“详细信息视图”按钮 。
- 选择资源，然后选择“文件”>“详细信息”。

 通过选择“上一个资源”或“下一个资源”按钮，可以在详细信息视图中逐个查看同一文件夹中的资源。这些按钮位于详细信息视图的右上角。

## 在详细信息视图中获取信息

详细信息视图可提供有关资源或文件的信息。它显示有关项目的以下信息：所在文件夹、文件名、项目上载到 Scene7 Publishing System 的日期以及发布历史记录。也可以在详细信息视图中查看和编辑元数据，为资源添加关键字。

可以在详细信息视图中获得资源 URL；但只有在发布了资源之后 URL 才被激活。对于图像，详细信息视图还提供了一个列表，其中包含创建的资源和派生的资源以及元数据，如缩放目标和图像集。

### 更多帮助主题

第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”

## 在详细信息视图中处理资源

详细信息视图提供了用于处理打开的资源的工具。具体哪些工具可用取决于您正在使用的资源的类型，但详细信息视图始终提供以下功能：

**要发布的项目** 单击名称左侧的“发布”图标，或单击“文件”>“发布”或“文件”>“取消发布”。

**重命名资源** 选择名称并输入新名称。

**编辑和添加元数据** 选择“元数据”面板并根据需要进行更改。请参阅第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”。

**编辑和添加关键字** 选择“关键字”并根据需要添加或删除它们。请参阅第 95 页的“[添加或编辑关键字](#)”。

**删除资源** 单击“文件”>“删除”。

对于不关联的文件（如图像、图像集和字体），可以在详细信息视图中查看发布和编辑历史记录并检查作业详细信息。

下表显示了对于详细信息视图中不同类型资源可用的其他选项。

资源类型	编辑 / 调整	预览
图像	添加图像映射 添加缩放目标 裁切 锐化 创建调整后的视图	是；缩放和图像预设。
CAB 和窗饰图像	否	缩略图。
eCatalog	编辑	是。信息面板也可用。
Flash 源文件	否	否。
字体	编辑字体信息	否。
FXG 文件	编辑	是。
ICC 配置文件	编辑配置文件信息	否。
Illustrator 文件	否（除非转换为 FXG）	否。
图像集	编辑	是。
InDesign 文件	否（除非转换为 FXG）	否。
PDF 文件	否	否。
PSD 文件	对于个别图层可用	对于个别图层可用。
旋转集	编辑	是。
SVG 文件	否	否。
模板	编辑	是。
视频	否	是。
查看器 SWF 文件	否	否。
晕影和渲染的晕影	否	显示图像。可以按 XML 格式查看晕影可渲染元素的内容和结构。
XML 文件	否	显示内容。
ZIP 文件	否	不显示内容。

## 查看、添加和导出元数据

您可以存储特定于在 Scene7 Publishing System 中处理的文件的信息；该信息称为元数据。您可以为组织、搜索、过滤器和对资源，在 Scene7 中使用元数据。

元数据与 Scene7 生成的信息（如文件创建日期、发布日期和关键字）一起显示在详细信息视图中。要查看元数据，请在详细信息视图中打开资源并选择“元数据”面板。可以在详细信息视图中输入并编辑元数据。

一些元数据直接嵌入到文件中。如果文件包含此类元数据，Scene7 会自动使用文件上载它。可以将元数据嵌入到 Adobe Photoshop、InDesign、Illustrator 以及其他应用程序的源资源中；Scene7 会识别出此类元数据。也可以将元数据添加到详细信息视图的“元数据”面板中的单个文件中。为了确保资源的一致性，公司管理员创建了元数据模板，提供可以填写的元数据字段。

有关嵌入元数据的更多信息，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_xmp\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_xmp_cn)。

### 更多帮助主题

第 28 页的“[查看器预设](#)”

第 43 页的“[元数据预设](#)”

## 查看元数据

要查看资源的元数据，请在详细信息视图中打开资源，并单击“元数据”面板。然后选择“元数据视图”菜单上的一个选项，以选择一组元数据字段。Scene7 提供了以下元数据视图：

**紧凑视图** 基本值列表。

**IPTC** 由国际出版电信协会定义的值。

**XMP** 由可扩展元数据平台定义的值。

管理员可以创建元数据视图。这些视图也显示在“元数据视图”菜单中。有关创建元数据视图的信息，请参阅第 42 页的“[元数据视图](#)”。

## 为资源手动输入元数据

1 在详细信息视图中打开资源。

2 打开“元数据”面板并执行以下一项操作或全部操作：

- 选择一种元数据视图，以确定面板中显示哪些元数据字段。
- 选择一个预设值，然后单击“应用”将预设值填入元数据字段。这些预设值由公司管理员创建。

3 在“元数据”面板中输入值。

 要同时编辑多个资源的元数据，请选择资源并选择“文件”>“编辑信息”。在“编辑信息”窗口中对元数据所进行的编辑会应用于所有选定资源。

## 添加或编辑关键字

除元数据之外，还可以使用关键字来协助搜索和管理资源。

如果在此会话期间已将关键字添加到其他文件中，或者已从列表中删除关键字，则它们会显示在“关键字建议”表中。

1 在详细信息视图中打开文件。

2 单击“关键字”。

**3** 要添加关键字，请执行以下任意操作：

- 在文本框中键入关键字，然后单击“添加”。
- 单击“关键字建议”表中的关键字。

**4** 要删除关键字，请选择它并单击“删除”。该关键字会移到“关键字建议”表中。

注：可以在将文件上载至 Scene7 时将关键字添加到文件中。在“上载作业选项”对话框中，选择“其他元数据”并且输入关键字。请参阅第 74 页的“[上载选项](#)”。

## 导入元数据

可以从制表符分隔的文件或 XML 文件为多个不同资源导入元数据，而不必每次一个为资源手动输入元数据。在制表符分隔文件或 XML 文件中输入元数据并导入该文件比在各个资源中输入元数据节省时间。在制表符分隔文件的第一行中，输入要为其记录元数据的字段的 ID 和名称。在每个后续行中，输入资源 ID 名称，后跟元数据值。系统不会对制表符分隔文件或 XML 文件中未包括的字段进行修改。要从 XML 文件导入元数据，请确保您符合 DTD。

注：可以创建一个模板来输入元数据，这样便可将元数据正确地导入到 Scene7 Publishing System。创建模板之后，可以使用该模板输入元数据。请参阅第 97 页的“[创建模板以输入要上载的元数据](#)”。

有关标准属性的详细信息，请访问以下站点：<http://www.adobe.com/devnet/xmp.html>

- 1 在浏览器面板中，选择要从制表符分隔的文件或 XML 文件为其添加元数据的图像。
- 2 单击“文件”>“导入元数据”。
- 3 在“上载元数据”对话框中，单击“浏览”。
- 4 在“选择要上载的文件”对话框中，选择包含元数据的制表符分隔文件或 XML 文件。
- 5 输入作业名称。
- 6 按一下上载。

在导入时识别不同的元数据类型

在识别要导入的不同元数据类型时，请记住以下几点：

- 用户定义的字段是使用在“设置”>“应用程序设置”>“元数据”>“用户定义的字段”中创建的字段名称标识的。使用“生成文件”功能来获取采用正确导入格式的所有已定义 UDF 的列表。
- “XMP 元数据”属性在（属性 -）名称之前必须具有相关 XMP- 前缀。前缀和名称之间用冒号分隔。可以在“设置”>“应用程序设置”>“元数据”>“元数据架构编辑器”中找到 XMP 前缀。技术名称可在相关 XMP 架构文档中找到。请注意，XMP 属性名称不会在“生成文件”功能中显示。
- “元数据架构”属性在（属性 -）名称之前必须具有相关前缀。前缀和名称之间用冒号分隔。前缀和属性名称是在元数据架构编辑器中定义的。请注意，元数据架构属性名称不会在“生成文件”功能中显示。

例如：关键字的 XMP 属性是前缀为“dc”的 XMP 架构“Dublin Core”，“subject”为技术 XMP 名称。前缀和技术 XMP 名称组合为完整的属性名称“dc:subject”。如果是 XML 元数据导入格式，“dc.subject”必须是属性名称。如果是制表符分隔的导入格式，则其必须是列标题。

### 导入关键字

关键字可以用逗号分隔的列表格式导入。如果任何单个值中出现逗号，需要用反斜杠 (\) 转义。反斜杠字母为常见的双反斜杠 (\\)。

例如，对于“dc:subject”，包含值“Hello\, World!,back\\slash,foo”的元数据导入文件将在资源上设置三个 XMP 关键字：“Hello, World!”、“back\\slash”和“foo”。

## 导入 XMP 和元数据架构元数据 XMP 文件

XML 导入仅接受有效的 XML。在导入 XMP 或元数据架构字段时，将添加命名空间前缀，其在此处的作用类似于 XMP 命名空间。该命名空间必须在（例如）顶级标签中声明。

例如：

```
<ips xmlns:dc="http://purl.org/dc/elements/1.1/">
  <ghw_object vc_objectname="img_001" dc:subject="word1,word2"
</ips>
```

## 导入 XMP 和元数据架构元数据制表符分隔文件

必须在导入字段的相关列标题中添加前缀。

## 导入元数据（通过 FTP）

可以通过在制表符分隔的文件或 XML 文件中输入元数据，并在“上载（通过 FTP）”屏幕上选择“处理元数据文件”选项来为多个文件导入元数据。

确保制表符分隔文件或 XML 文件中的数据格式正确。在第一行中，输入 ID 字段，随后输入要修改的元数据字段名称。在每个后续行中，输入资源 ID 名称，后跟元数据值。系统不会对制表符分隔文件或 XML 文件中未包括的字段进行修改。

单击全局导航栏上的“上载”按钮，在“作业”屏幕中，选择“通过 FTP”选项卡即可导入元数据。然后单击“作业选项”。在“上载作业选项”对话框中，选择“处理元数据文件”。

## 使用元数据批量重命名 ID

使用从制表符分隔的文件或 XML 文件导入的元数据，可以重命名 Scene7 Publishing System ID。导入的元数据仅适用于在元数据文件自身中指定的图像。是否在浏览面板上选择了图像无关紧要。

要重命名图像的 Scene7 Publishing System ID，请将一个标记为 newipsid 的列添加到制表符分隔的文件中，或将一个名为 new\_vc\_objectname 的字段添加到 XML 数据中。

例如：

ipsid	newipsid
testjacket_1	Jacket_test_1
testjacket_blue	Jacket_test_2

元数据作业的作业日志会显示成功地重命名了哪些 ID，而哪些没有重命名。

## 创建模板以输入要上载的元数据

Scene7 提供了一个命令，可用来创建用于记录元数据的模板。使用模板可确保以正确格式输入元数据，从而能够将其正确地上载到 Scene7 Publishing System。执行以下步骤创建模板，以用来记录元数据，并将其导入到 Scene7 Publishing System：

- 1 选择具有模板所需的元数据字段的图像资源。
- 2 选择“文件”>“导入元数据”。
- 3 针对资源属性类型选择图像。
- 4 在“生成文件”菜单中，选择“制表符分隔模板”、“资源的 XML 元数据”或“XML DTD”。
- 5 单击“生成”。
- 6 在显示的对话框中，复制数据。使用此数据构建模板。

**更多帮助主题**第 96 页的“[导入元数据](#)”

## 使用元数据架构

公司管理员可以查看所有可用的架构的列表。打开“应用程序设置”->“元数据”->“元数据架构”。

全球标准架构（如 XMP）列表最初为隐藏状态。通过选中列表底部的复选框，可以显示该列表。

公司管理员可以新建自定义架构，或编辑现有的自定义架构。

您可以使用元数据架构编辑器来执行以下操作：

操作	说明
添加	向架构中添加新属性。通过一个模态对话框收集以下信息：ID、标签、结构和数据类型。
添加选项值	向结构为开放式选项或限定式选项的属性中添加新的可选择选项。所有选项值的类型相同。您必须选择属性自身来激活按钮。
编辑	编辑属性或选项值的标签。您仅可更改标签、ID，类型信息不可变。
上移 / 下移	架构的顺序反映在 UI 中。要更改此顺序，请选择属性或选项值，并通过按钮进行移动。此时不支持拖放操作。
删除	从架构中删除属性或选项值。此操作不会删除 XMP 块或数据库中的值。该属性不再可用于元数据视图，且将从资源详细信息视图中删除。如果该属性已发布到元数据服务器，执行强制发布，以将数据从面向公众的元数据服务器中删除。

系统将自动为用户定义的字段生成自定义架构，架构的前缀为“s7udf”。这些是现有的用户定义的字段，它们在各自的“设置”部分中进行编辑。

注：对架构所做的更改永远不会更改资源元数据自身。它们并不是对于所有 SPS 和元数据服务器功能都可见，且在被更改之后将不可访问。同样，如果资源具有元数据，则创建匹配的架构将使该元数据在 SPS 和元数据服务器中可用。

元数据架构编辑器可用图形方式在 SPS 内添加或编辑自定义公司架构。架构由前缀、命名空间和一系列属性定义。

- 名称

架构的 UI 名称。用于在元数据视图和高级搜索中识别属性。类似于 XMP 部分，如“基本”、IPTC、PDF。

- 前缀

架构的技术性唯一标识符。限制为字母 a-z 和 A-Z。前缀在 SPS UI 中不可见，但可在资源的元数据存储在 XMP 块和数据库中时使用。前缀用于在元数据服务器上的元数据搜索查询中或导入时唯一识别元数据字段。

- 命名空间

架构的技术性唯一标识符，通常为采用 <http://your.company.com/name/version/> 格式的 URL。有关示例，请参阅标准架构列表。命名空间在 SPS UI 中不可见，但可用于将元数据存储在 XMP 块中。

- 说明

架构的自由形式说明。

注：前缀和命名空间无法编辑。要更改这些属性，您必须删除并重新创建架构。

属性用于描述可与此架构一起存储在 XMP 块中的元数据。属性包括：

属性	说明
ID	该属性的技术性标识符。ID 在 SPS UI 中不可见，但可在资源的元数据存储在 XMP 块和数据库中时使用。ID 用于在元数据服务器上创建搜索查询。ID 具有以下限制： <ul style="list-style-type: none"><li>不得包含空格</li><li>不得包含“.”、“?”和“\$”</li><li>第一个字符不得为数字</li><li>最好使用 a-z 或 A-Z 作为第一个字符</li></ul> 创建后，ID 即无法更改。
标签	该属性的 UI 名称。
结构	与数据类型一起确定属性的类型。结构可能为： <ul style="list-style-type: none"><li>简单类型：单个数据类型值</li><li>序列：相同数据类型的值的列表</li><li>开放式选项：从预定义的值列表中选择一项，或随意输入文本。数据类型仅可为字符串型或整型</li><li>限定式选项：从预定义的值列表（弹出窗口或组合框）中选择一项</li></ul>
数据类型	从以下可用的类型中选择： <ul style="list-style-type: none"><li>字符串型</li><li>整型</li><li>浮点型</li><li>是 / 否（布尔型）</li><li>日期</li></ul>

当属性的结构为“开放式选项”或“限定式选项”时，您必须提供至少一个选项值。开放式选项可以更改。限定式选项不可更改。所有选项值都具有属性的数据类型。

属性	说明
ID	该值的技术性标识符。ID 在 SPS UI 中不可见，但可在资源的元数据存储在 XMP 块和数据库中时使用。ID 用于元数据服务器上的搜索查询。ID 不可包含空格。创建后，ID 即无法更改。
标签	该值的 UI 名称。

## 从 Scene7 Publishing System 导出资源

您可以将在 Scene7 Publishing System 中编辑的资源保存到本地网络驱动器。导出的资源会打包成一个 Zip 文件，供下载或通过电子邮件发送。

可用于导出作业的 Zip 压缩文件的最大文件大小为 1 GB。另外，请注意，每个导出作业最多允许有 500 个总资源。

Scene7 会在“作业”屏幕中保留导出作业记录。

从 Scene7 Publishing System 导出资源

1 选择要导出的资源，然后单击“文件”>“导出”。

**2** 在“导出所选资源”窗口中，单击“图像选项”，然后指定以下任一选项（管理员可确定哪些选项对用户可用）：

**预设**（可选）选择一个图像预设设置资源在导出时所使用的格式。如果选择了图像预设，其他格式选项将不可用，因为资源会采用由图像预设定义的格式。

**转换** 转换资源文件或原始图像。

**大小** 可以选择标准大小。您也可以从“大小”下拉列表中单击“其他”，选择所需的度量单位，然后指定宽度和高度。

另请参见第 66 页的“[指定 Media Portal 用户可以使用的导出选项](#)”。

**格式** 选择图像格式。

**颜色** 选择“RGB”、“CMYK”或“灰度”。

**分辨率** 选择 72、150 或 300 ppi。

**作业名称** 可为导出作业指定一个作业名。

**发送电子邮件到**（可选）输入电子邮件地址以通过电子邮件发送资源。电子邮件会列出收件人可从中下载资源的 URL。

**3** 单击“导出”。

系统支持以下三种基本导出操作：

- 原始文件（导出资源的原始文件）
- 使用预设转换（使用图像预设为资源设置格式）
- 无预设转换（使用导出对话框来指定图像修饰符）

无法导出下列资源类型。所有其他类型应该都能生成导出。

- 图像集
- 渲染集
- 旋转集
- 媒体集
- 多比特率集
- eCatalog

此外，也无法作为“原始文件”导出模板。

可以使用转换导出以下资源类型：

- 图像
- 模板
- 已调整图像
- PDF（将生成转换页）
- PostScript

当大量各种各样的资源类型进入导出程序时，会出现以下行为结果：

- 在提交作业之前会从列表中移除无法导出的所有资源类型
- 如果请求了转换，则能够转换的所有类型以及所有其他类型都按原样导出

## 与对等客户端实时共享资源更改

如果在同一公司的一台或多台计算机上运行着多个 Scene7 副本，当任何 Scene7 客户端执行了下列操作时，所有对等客户端都会得到实时更新：

- 编辑资源（生成器、图像编辑器等。）
- 重命名资源
- 删除资源
- 移动资源
- 上载一个或多个资源（桌面版和 FTP）
- 创建、删除或重命名文件夹

在原始客户端中执行更改后，登录到同一公司的所有对等客户端都会使用更改进行更新。系统会更改对等客户端而事先不发出通知，除非对等客户端正在任何图像编辑器或生成器中编辑发生更改的资源。

您登录时，Flash Player 会询问您是允许还是拒绝对等更新。可以“记住”选择，以便只得到一次提示。要清除选择，请从“全局设置”的“对等辅助网络”面板中删除相应站点。

如果正在编辑对等客户端所更改的资源，则系统会提示您在生成器或编辑器中采纳更改。如果选择“是”，则生成器或编辑器会放弃对资源所做的任何更改并导入更新的资源。如果选择“否”，则资源在生成器或编辑器中不会发生更改，您在该会话中所做的任何更改都会保留下来。

保存资源时，系统会通知您存在更新的版本，并询问您是否要用更改覆盖该资源。

## 打印资源

按以下步骤打印资源：

- 1 在浏览器面板中，选择要打印的一个或多个资源。
- 2 选择“文件”>“打印”或按 Ctrl+P (Windows) 或 Command+P (Macintosh)。
- 3 在“打印”对话框中，选择要打印的副本数，然后选择“打印”按钮。

## 管理垃圾桶文件夹

您从 Scene7 Publishing System 删除的项目会移到垃圾桶文件夹。它们在该文件夹中保留七天，如果不被恢复则被永久删除。您可以通过选择位于资源库底部的“垃圾桶”图标 ，查看垃圾桶文件夹中的项目来检查删除的项目。

所有用户都可以将垃圾桶文件夹中的项目恢复到删除之前所在的文件夹。所有用户也都可以清空垃圾桶文件夹中的所有内容。

删除垃圾桶文件夹中的项目会从 Scene7 Publishing System 永久删除此项目；从垃圾桶文件夹删除的项目将无法恢复。对于公司管理员，有关在资源将要从垃圾桶自动删除时设置通知的信息，请参阅第 18 页的“[常规设置](#)”。

重要说明：已移到垃圾桶文件夹的资源仍会在 Scene7 Publishing System 上注册。如果试图上载与垃圾桶文件夹中已删除文件具有相同名称的文件，Scene7 会将要上载的资源视为重复资源。因此，会将一个数字附加到其名称中。

[更多帮助主题](#)

第 91 页的“[删除资源](#)”

## 关于垃圾桶文件夹

删除文件夹中的某个项目会将此项目放置在垃圾桶文件夹中。在删除项目并将其移至垃圾桶文件夹时，会发生以下情况：

- 虽然已从 **Scene7 Publishing System** 文件夹删除了项目，但此项目仍位于垃圾桶文件夹中，其 ID 无法分配给其他资源。如果试图上载与垃圾桶文件夹中的文件具有相同名称的资源，**Scene7** 会将一个数字附加到该资源的名称中。
- 无法发布该项目。即使在删除项目时将其标记为发布，也不会将其发布。
- 在七天之内，该项目一直停留在垃圾桶文件夹中，直到得到恢复，或有人选择“清空垃圾桶”命令。在七天之后，系统会自动执行清除操作永久删除该项目。

## 从垃圾桶文件夹恢复资源

被删除资源不必由删除它的人来恢复；任何人都可以恢复垃圾桶文件夹中的资源。恢复的资源会放到被删除时所在的文件夹。如果这些文件夹不再存在，**Scene7 Publishing System** 会重新创建，恢复的资源会放入重新创建的文件夹。

请执行以下步骤，将资源从垃圾桶文件夹恢复到删除之前所在的文件夹：

- 1 选择“垃圾桶”图标  打开垃圾桶文件夹。
- 2 选择要恢复的一个或多个资源。
- 3 选择“文件”>“从垃圾桶中还原”。

## 永久删除垃圾桶文件夹中的资源

删除垃圾桶文件夹中的资源时，会永久删除这些资源。资源在七天之后从垃圾桶文件夹被自动删除。

要永久删除垃圾桶文件夹中的资源，请选择“垃圾桶”图标  打开垃圾桶文件夹。然后删除文件夹中的单个资源或所有资源：

**删除单个资源** 选择要永久删除的资源并选择“文件”>“从垃圾桶中删除”。

**删除所有资源** 选择“文件”>“清空垃圾桶”。

## 用项目组织工作

项目为您提供了一种可选的次要方式来独立于存储资源的文件夹对资源进行组织。一个资源只能放入一个文件夹中，但却可以复制到多个项目文件夹中进行组织。

在创建项目文件夹之后，便可将资源放入其中。但是，项目中的资源实际上是指针，指向实际存储资源的资源库文件夹。可以将一个资源放置在多个项目中。例如，某女式衬衫的图像既可以放在“女式衬衫”文件夹中，又可以放在“秋装精选”项目文件夹中。

可以在上载文件时创建一个项目，也可以在“资源库”面板中创建项目。

 **Scene7** 建议使用元数据而不是项目来组织资源。请参阅第 95 页的“[查看、添加和导出元数据](#)”。

注：要在项目中组织资源，管理员必须为您进行设置才能进行使用。如果没有在资源库底部看到项目文件夹部分，则表示这种组织资源的方法对您不可用。请参阅第 18 页的“[常规设置](#)”。

## 创建项目文件夹

您可以先在资源库中创建一个项目文件夹，或者在您将文件上载至 **Scene7 Publishing System** 时创建：

在资源库中 滚动到资源库底部的“项目”部分，然后选择“添加项目”按钮 。然后输入项目的名称。

**在上载文件时** 在“上载”屏幕中，选择“添加到项目”菜单并选择“创建项目”。然后输入项目的名称。

注：资源库中的项目区域是一个单层文件夹列表；不允许存在子文件夹。

## 处理项目文件夹

按以下说明显示、删除和重命名项目文件夹：

**浏览内容** 在资源库中选择文件夹的名称。其资源将显示在浏览面板中。

**删除项目文件夹** 选择项目文件夹，然后选择“删除项目”按钮 。从项目文件夹删除资源不会将其从 Scene7 Publishing System 中删除；资源仍停留在最初所存储的文件夹中。

**重命名项目文件夹** 双击“资源”面板中的文件夹名称，然后输入新名称。

## 将资源添加到项目文件夹

您可以先在浏览面板中将图像添加到项目文件夹中，也可以在将文件上载到 Scene7 Publishing System 时添加：

**在浏览面板中** 选择资源并将其拖到项目文件夹。也可以选择“文件”>“添加到项目”，在“选择项目”对话框中选择一个项目文件夹名称，然后选择“提交”按钮。

**在上载文件时** 在“上载”屏幕中，单击“作业选项”按钮。在“上载作业选项”对话框中，选择“项目”，然后选择一个项目名称。

## 第 7 章：调整图像大小

调整图像大小是指 Scene7 能够基于单个高分辨率图像创建多个派生图像。不必为网站或应用程序手动创建多个图像（例如，缩略图图像或放大的图像），只提供一个主图像即可。Scene7 会根据您的要求生成所有修改的图像。能根据单个主图像动态提交图像有许多优势：

- 不必手动创建多个不同大小的图像副本。只为 Scene7 提供一个主图像即可，Scene7 会根据主图像生成不同大小的派生图像。
- 可以快速更改整个网站或应用程序中某图像类型的大小。例如，要更改所有缩略图图像，可修改“缩略图”图像预设。图像预设（类似于宏）是大小和格式属性的集合。可以通过修改“缩略图”图像预设来更改整个网站或应用程序中的所有缩略图图像的大小。
- 不必在任何内容或资源管理系统内部或外部管理主图像和所有各种各样的派生图像。



1. 上载单个主图像文件
  2. 创建图像预设（用于定义大小、格式、锐化和其他设置）
  3. 发布
  4. 复制 URL 并在网站上使用，以便动态显示不同的大小
- 可以从同一高分辨率主文件创建多个不同大小的派生图像。

## 快速入门：调整图像大小

该调整图像大小快速入门旨在帮助您快速学会如何使用 Scene7 Publishing System 中的调整图像大小技术。请执行步骤 1 到 5。每个步骤末尾都有一个交叉引用，如果需要可从中找到更多信息。

### 1. 上载主图像

首先，将主图像上载至 Scene7 Publishing System。至于大小，Scene7 建议使用预计在网站或应用程序中使用的最大尺寸的图像。例如，如果希望观众能够缩放图像，请上载长边像素至少为 2000 的图像。Scene7 支持许多图像文件格式，但建议使用无损的 TIFF 和 PNG 图像。

选择全局导航栏上的“上载”按钮即可将文件从您的计算机上载到 Scene7 Publishing System 的一个文件夹。请参阅第 105 页的“[上载主图像](#)”。

## 2. 设置图像预设

像宏一样，图像预设是用某个名称保存的一组预定义大小和格式命令。图像预设控制着从 Scene7 图像服务器传递图像所用的大小和格式。如果您是公司的管理员，则可以自己设置图像预设。Scene7 也提供默认的图像预设，您可以使用它们来动态传递图像。

要创建图像预设（如果您是管理员），请选择“设置”>“应用程序设置”。在“设置”屏幕上，显示“应用程序设置”选项并选择“图像预设”。然后选择“添加”或“编辑”按钮来创建图像预设。

您创建的图像预设将添加到“预览”屏幕上的“图像预设”菜单中。您可以在网站和应用程序中使用新图像预设来动态地显示图像。请参阅第 106 页的“[设置图像预设](#)”。

## 3. 预览图像预设

下一步是预览管理员设置的不同预设大小的图像预设。

要浏览图像预设，请单击“设置”>“图像预设”，然后浏览至图像预设。

试用不同的图像预设。观察以不同大小将图像动态传递至网站或应用程序后此图像的外观。

请参阅第 90 页的“[基于图像预设预览图像资源](#)”。

## 4. 发布主图像

发布主图像文件有两个主要目的：

- 将主图像发布到 Scene7 图像服务器，以便图像可以动态传递至网站和应用程序。
- 发布会激活 URL 字符串，使用此字符串可将图像从 Scene7 图像服务器调用至网站或应用程序。发布之后，便可以在网站或应用程序中根据需要复制和放置 Scene7 生成的 URL。

选择全局导航栏上的“发布”按钮来启动发布。在“发布”屏幕上，选择“开始发布”按钮。请参阅第 107 页的“[发布主图像](#)”。

## 5. 将 URL 链接至 Web 应用程序

Scene7 会为图像创建 URL 标注字符串。将图像发布到 Scene7 图像服务器后，URL 便被激活。可从浏览面板（在中）或“预览”屏幕复制这些 URL 字符串。在复制 URL 字符串之后，便可以在网站和应用程序中使用它们了。用于调整图像大小的 URL 将取代网页代码中对静态图像名称的引用。对于每个要显示的新图像，URL 将引用一个由数据库取代的主图像名称。

由图像预设生成的 URL 字符串包含图像预设的名称。该名称由美元符号 (\$) 括起。例如，\$thumbnail\$ 可能是用于按缩略图大小显示主图像的图像预设。请参阅第 108 页的“[将 URL 链接至 Web 应用程序](#)”。

# 上载主图像

在将图像上载至 Scene7 Publishing System 之前，请确保它们使用的是最高质量的大小和格式。Scene7 建议上载像素数足够高（长边像素在 1500 到 2000 之间）的高质量图像。这就为任何必要的动态成像留出了余地。

有关上载图像的详细信息，请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

准备要上载的主图像

准备要上载至 Scene7 Publishing System 的主图像文件：

**图像大小** 创建预期使用的最大尺寸的图像。典型图像大小的长边在 1500 像素到 2500 像素之间。如果打算使用缩放功能，Scene7 建议使用长边像素至少为 2000 的图像，以便达到最佳缩放效果。

**文件格式** Scene7 支持所有标准的图像文件格式，包括 TIFF、BMP、JPEG、PSD、GIF 以及 EPS。建议使用无损图像格式 (TIFF 和 PNG)。如果要使用 JPEG 图像，请使用最高质量设置。

**颜色空间** RGB 是 Web 图像展示的颜色空间；在上载通常用于印刷的 CMYK 图像时，会自动将其转换为 RGB。建议上载嵌有用于转换为 RGB 的 ICC 颜色配置文件的 CMYK 图像。另请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

## 设置图像预设

像宏一样，图像预设是用某个名称保存的一组预定义大小和格式命令。为了了解图像预设的工作方式，假定您的网站要求每个产品图像都以两种不同尺寸显示：500 x 500 像素和 150 x 150 像素。您创建了两个图像预设，一个称为“放大”，以 500 x 500 像素显示图像，另一个称为“缩略图”，以 150 x 150 像素显示图像。为了传送“放大”和“缩略图”大小的图像，Scene7 图像服务器会查找放大图像预设和缩略图图像预设的定义。然后，服务器按每个图像预设的大小和格式规范动态生成图像。

Scene7 提供了几个已设置好的图像预设“最佳做法”供您使用。管理员也可以创建新的图像预设。要创建图像预设，您可以从头开始，也可以使用现有的图像预设进行创建，然后用新名称进行保存。

从服务器动态传送图像时，对于大小有所缩减的图像，其清晰度和细节可能会有些损失。因此，每个图像预设都包含格式控制，用于优化以特定大小进行传送的图像。这些控制可确保传送至网站或应用程序的图像清晰可辨。

## 创建图像预设

如果您是公司的管理员，则可以创建自己的图像预设。您可以创建新的图像预设或者先使用 Scene7 提供的默认图像预设，编辑图像预设，并使用新名称保存它。

创建图像预设

1 单击“设置”>“图像预设”。

可以在该屏幕上浏览至一个图像预设名称来预览现有的图像预设。在选择图像预设名称时，预览窗口中示例图像的大小和外观会发生更改。

2 执行以下任一操作：

**创建图像预设** 单击“添加”。

**编辑图像预设** 浏览至与要创建的图像预设最相近的图像预设，然后单击“编辑”。

3 输入图像预设的名称。

4 输入宽和高的像素数。这些数字确定了所传送图像的大小。

5 填写“添加预设”或“编辑预设”屏幕。有关详细信息，请参阅第 22 页的“[图像预设选项](#)”。

Scene7 建议开始时使用以下“最佳做法”选项：

**格式** 选择 JPEG 或满足需要的其他格式。所有 Web 浏览器都支持 JPEG 图像格式；这种格式在小文件大小与图像质量之间取得了良好平衡。然而，JPEG 格式图像使用了有损压缩模式，如果压缩设置过低，可能会产生多余的图像伪影。为此，Scene7 建议将压缩质量（在滑块上）设置为 75。该设置在图像质量与小文件大小之间取得了良好平衡。

**锐化** 不要选择“锐化”（此锐化滤镜提供的控制低于 USM 锐化设置）。

**重新采样模式** 选择“双三次”。

**USM 锐化选项** 输入下面显示的设置：

预设类型	大小	USM: 数量	USM: 半径	USM: 阈值
交叉销售 (微型缩略图)	75 x 75	1.5	0.8	5
缩略图	150 x 150	1.1	1	5
主图像	350 x 350	1	1	6
放大	500 x 500	1.2	1.2	5

#### 6 单击“保存”。

用于创建这里列出的图像预设的 Scene7“最佳做法”选项只是常规建议；锐化是一个非常主观的设置。这些“最佳做法”设置基于 2000 x 2000 主图像；对于更大或更小的主图像设置可能会不同。如果要调整 USM 锐化设置，Scene7 建议使用以下范围内的值：

数量 在 0.8 到 1.5 之间。

半径 在 0.6 到 2 之间。

阈值 从 1 到 6。

要删除图像预设，请在“图像预设”屏幕上将其选中，然后选择“删除”按钮。

#### 更多帮助主题

第 21 页的“[创建和编辑图像预设](#)”

第 22 页的“[图像预设选项](#)”

第 90 页的“[基于图像预设预览图像资源](#)”

## 发布主图像

发布图像文件会将其发布到 Scene7 图像服务器，供网站和应用程序使用。而且，在发布期间，Scene7 Publishing System 会激活您需要在网站和应用程序上使用的 URL 字符串。

#### 更多帮助主题

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 将主图像标记为发布

必须将主图像标记为发布，这样它们才能复制到 Scene7 图像服务器。可以通过选择“标记为发布”图标  在浏览面板中将主图像标记为发布。也可以在将图像上载至 Scene7 Publishing System 时将其标记为发布。

## 发布主图像

要将主图像发布到 Scene7 图像服务器，先在全局导航栏上选择“发布”按钮。然后选择一个“时间”选项（“一次”或“循环”），也可以为发布作业输入名称，然后选择“开始发布”按钮。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

## 将 URL 链接至 Web 应用程序

网站和应用程序通过 URL 字符串访问 Scene7 图像服务器的内容。在发布图像之后，Scene7 会激活引用 Scene7 图像服务器上图像预设的 URL 字符串。可将这些 URL 粘贴至 Web 浏览器进行测试。

要将这些 URL 字符串放置到网页和应用程序中，请从 Scene7 Publishing System 复制它们。要获得由图像预设生成的 URL 字符串，请转到“预览”屏幕或浏览面板（在中）。

### 获得图像预设 URL

可从“预览”或详细信息视图中获得由图像预设生成的 URL 字符串。复制 URL 后，该字符串将放置在剪贴板上，以便在必要时进行粘贴。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

#### 从预览中获得图像预设 URL

- 1 在左侧“资源库”面板中，导航到包含要预览的图像资源的“资源”文件夹。
- 2 执行以下任一操作：
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中，选择单个图像资源，然后在缩略图图像下方，单击“预览”>“图像预设列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，选择单个图像资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“图像预设列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“图像预设列表”。
- 3 (可选) 在“图像预设列表”窗口底部的“用于生成副本 URL 的 URL 编码”下拉列表中，选择要在复制图像资源的 URL 时应用的 URL 编码。
- 4 在“图像预设列表”窗口中，在预览窗格的右上角区域中，单击所选预设类型对应的“复制 URL”。
- 5 在“图像预设列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

#### 从浏览面板中获得图像预设 URL

- 1 在左侧“资源库”面板中，导航到包含要预览的图像资源的“资源”文件夹。
- 2 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中，选择单个图像资源。
- 3 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。
- 4 单击屏幕右侧面板上的 URL 以展开图像预设列表。
- 5 单击带有要复制到剪贴板的 URL 的图像预设名称旁的“复制 URL”链接。

### 关于图像预设 URL 字符串

向 Scene7 图像服务器调用调整图像大小的 URL 有以下基本句法：

路径 / 图像服务器名称 / 帐户名称 / 图像名称 ? 修饰符 1& 修饰符 2&...

在 Scene7 图像服务器 URL 中，用于显示图像的服务器指令在问号 (?) 之后。例如，以下 URL 调用将传送一个名为“backpack”宽度为 250 个像素的图像：

<http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250>

图像预设 URL 包含按相应大小和格式规范显示图像的所有修饰符指令。对于没有图像预设的情况，请注意此 URL 字符串中问号 (?) 之后的所有修饰符指令：

`http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?wid=250&fmt=jpeg&qlt=80,0&resMode=sharp&op_usm=1.1,0.5,1,0`

然而，在图像预设生成的 URL 字符串中，图像预设的名称将代替图像预设定义的指令。例如，对于上面的长 URL，此 URL 字符串为：

`http://s71.scene7.com/is/image/S7learn/backpack?$Large$`

在 URL 中图像预设名称用美元符号 (\$) 括起。当 Scene7 图像服务器遇到 URL 中的图像预设部分（本例中为 Large）时，就会使用“Large”图像预设定义的大小和格式指令。

#### 更多帮助主题

第 109 页的“[将动态图像添加到网页中](#)”

## 将动态图像添加到网页中

要将动态图像添加到网页中，一般会使用 Scene7 URL 字符串修改 HTML 网页代码中的 <IMG> 标记，以向 Scene7 图像服务器发出请求。该字符串会按图像预设定义的大小和格式规范生成图像。

例如，与以下用于打开静态图像的典型调用不同

`img src="/company_images/products/backpack_thumbnail.jpg"`

现在使用 <IMG> 标记将对静态图像的引用替换为对 Scene7 平台的图像预设调用。示例调用如下所示：

`img src="http://s7d2.scene7.com/is/image/S7learn/backpack_trns?$thumbnail$"`

在本例中，Scene7 图像服务器“查找”对 \$thumbnail\$ 的定义，并按 thumbnail 图像预设定义的大小和格式规范动态地生成正确的图像。在 URL 字符串中，除产品图像文件名称（本例中为 backpack\_trns）之外的所有项目都由网页模版所固定。唯一可从商业服务器自动插入到网页模版的元素是 IPS ID 或图像名称。

#### 更多帮助主题

第 108 页的“[关于图像预设 URL 字符串](#)”

# 第 8 章：缩放

通过缩放功能，您可以以交互方式在高分辨率下查看图像细节。例如，可以在动态的、完全可配置的集成查看器中查看图像的颜色、选项、角度以及细节。此查看器可以嵌在网页中，也可以显示在弹出式窗口中。可以近距离检查图像，以及在高分辨率下平移图像以便更仔细地对其进行检查。缩放功能可以为您的客户带来丰富多彩的交互式查看体验。

Scene7 还提供引导式缩放，用于突出显示图像中的重要特征。例如，要将查看者的注意力集中于某个徽标上，可以为该徽标创建一个缩放目标。查看者单击该缩放目标时，即可缩放到该徽标。

所有缩放图像都可以从单个主图像、图形和数据库驱动的属性中创建并供人们使用。Scene7 缩放功能可显著降低生成和发送图像的时间及成本。可以在 HTML5 和 Flash AS3 中使用缩放查看器对图像进行缩放。缩放查看器上带有可单击实现缩放和平移的按钮；也可以在屏幕上拖动来进行平移。通过缩放查看器预设，可以配置要用于缩放图像的缩放查看器。

## 快速入门：缩放

本缩放快速入门旨在帮助您快速学会如何使用 Scene7 缩放技术。请按照下述步骤 1 至 6 进行操作。每个步骤的后面都有一个交叉引用，可以跳转到相应的主题标题，供您了解更多信息。

### 1. 上载缩放图像

首先将要缩放的图像上载到 Scene7 Publishing System。Scene7 建议图像的最长尺寸至少为 2000 像素，以获得最佳缩放效果。

在全局导航栏上选择“上载”按钮，将图像从计算机或网络上载到 Scene7 Publishing System 的某个文件夹中。请参阅第 111 页的“[上载缩放图像](#)”。

### 2. 创建缩放目标以进行引导式缩放

缩放目标可用于突出显示图像的特定部分。例如，您可以将注意力集中在图像与众不同之处。在“缩放查看器”窗口中，缩放目标以缩略图图像的形式显示在图像一侧。选择其中一个缩放目标缩略图，可自动缩放到图像的指定之处。

要创建缩放目标，请单击变换“编辑”按钮并选择“缩放目标”，或在浏览面板的详细信息视图中打开图像，然后单击“缩放目标”按钮 。然后，使用“缩放目标编辑器”屏幕上的缩放工具划分出要设为图像部分。请参阅第 111 页的“[为引导式缩放创建缩放目标](#)”。

### 3. 设置缩放查看器预设

缩放查看器预设可确定缩放查看器的样式和行为。管理员可以设置缩放查看器预设；Scene7 还提供默认的“最佳方法”缩放查看器预设。

要创建缩放查看器预设，请在全局导航栏上单击“设置”按钮，然后选择“查看器预设”。然后在“查看器预设”屏幕上单击“添加”按钮，选择一个平台并选择缩放查看器，然后单击“添加”。然后选择“配置查看器”屏幕上的选项。

通过 Scene7 提供的缩放查看器预设选项，您可以选择查看器的按钮样式和整体外观。您还可以自定义网站的缩放设置。请参阅第 113 页的“[设置缩放查看器预设](#)”。

### 4. 使用缩放查看器预览图像

您可以在缩放查看器中预览图像，查看图像缩放时的缩放效果。

要浏览各种缩放查看器预设及其缩放效果，请在浏览面板中选择图像，然后单击“预览”按钮。“预览”屏幕随即打开。选择“预设”>“缩放”，然后在缩放菜单中选择一个预设。

此时会出现“缩放”按钮。可以查看图像在网站上的缩放效果。选择“缩放”按钮（及缩放目标）以测试所选的缩放查看器预设的设置。请参阅第 114 页的“[使用不同缩放查看器预览图像资源](#)”。

## 5. 发布缩放图像

发布缩放图像可将其置于 Scene7 图像服务器上，随后可将其发送到网站和应用程序中。在发布过程中，Scene7 Publishing System 会激活 URL 字符串。这些 URL 字符串会将 Scene7 图像服务器上的缩放图像调用到网站或应用程序。

选择全局导航栏上的“发布”按钮来启动发布。在“发布”屏幕上，选择“开始发布”按钮。请参阅第 115 页的“[发布缩放图像](#)”。

## 6. 将缩放查看器链接到网页

Scene7 可创建缩放图像所需的 URL 调用字符串，并在图像发布到 Scene7 图像服务器时激活。可从“预览”屏幕复制这些 URL 字符串。复制 URL 字符串之后，即可在网站和应用程序上使用。请参阅第 115 页的“[将缩放查看器链接到网页](#)”。

# 上载缩放图像

缩放图像必须具有高像素数。图像需要具有高像素数，以便查看器在缩放图像时可以清楚地查看图像细节。在将使用的图像上载到 SPS 之前，请确保其大小适当。

在全局导航栏上选择“上载”按钮，开始上载图像。

有关上载图像的详细说明，请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

准备用于缩放的图像

要充分利用 Scene7 缩放功能，请在上载缩放图像文件前进行准备：

**图像大小** Scene7 建议图像文件的最长尺寸至少为 2000 像素。以便用户缩放时图像可以清楚地显示。

**文件格式** Scene7 支持所有标准的图像文件格式，包括 TIFF、BMP、JPEG、PSD、GIF 以及 EPS。建议使用无损图像格式 (TIFF 和 PNG)。如果要使用 JPEG 图像，请使用最高质量设置。

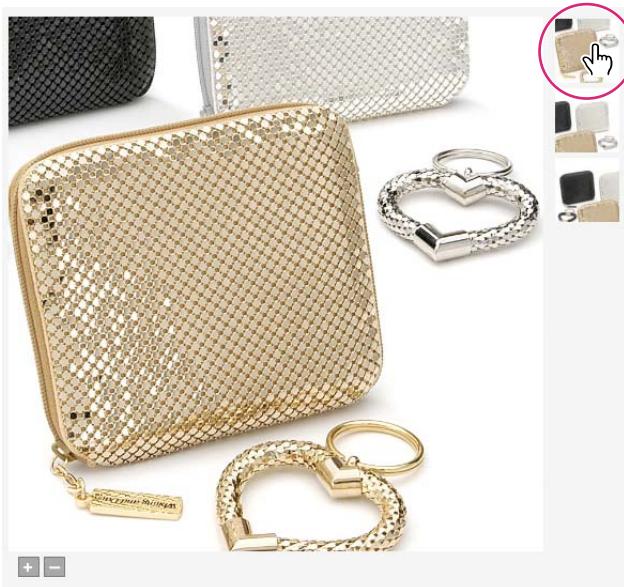
**颜色空间** RGB 是网站图像演示文稿的颜色空间；CMYK 图像会在上载时自动转换为 RGB。建议上载嵌有用于转换为 RGB 的 ICC 颜色配置文件的 CMYK 图像。另请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

**更多帮助主题**

第 69 页的“[上载文件](#)”

# 为引导式缩放创建缩放目标

缩放目标会将查看者引导到图像的特定部分。除了随意缩放之外，查看者也可以单击缩放目标缩略图，缩放到图像的重点部分。通过缩放目标，可突出显示图像的有趣或诱人之处。



缩放查看器中的缩略图缩放目标。

## 关于缩放目标

缩放目标的最大缩放百分比是 100%。根据查看器大小和图像大小的不同组合，最小缩放百分比也会有所不同，如下表所示：

图像大小	查看器大小	缩放百分比
大	较小	最小缩放百分比较小
小	较大	最小缩放百分比较大

您可以更改缩放查看器大小，使之与网页上使用的大小相匹配。要永久更改此设置，可以在“设置”屏幕上更改查看器大小（如果您是管理员）。请参阅第 113 页的“[设置缩放查看器预设](#)”。

## 创建并编辑缩放目标

在“缩放目标编辑器”屏幕上创建并编辑缩放目标。要打开该屏幕，请选择一个图像并执行以下任一操作：

- 单击变换“编辑”按钮并选择“缩放目标”。
- 在浏览面板的详细信息视图中显示图像，然后单击“缩放目标”按钮 。

在“缩放目标编辑器”屏幕上，单击“选择目标”按钮（箭头）选择一个目标，然后更改其大小或位置。单击“添加目标”按钮（矩形），在图像上创建缩放目标。“缩放目标编辑器”屏幕上也提供了用于删除、复制和命名缩放目标的工具。

## 创建缩放目标

打开“缩放目标编辑器”屏幕，并按照以下步骤创建缩放目标：

- 单击“添加目标”按钮（矩形），在图像上移动指针，然后单击要设为缩放目标的位置。

缩放目标的缩略图图像显示在屏幕右侧的面板中。

- 单击“选择目标”按钮（箭头），单击以选择创建的缩放目标，并调整目标的大小和位置。

**调整大小** 从缩放目标的一角移动指针，并拖动指针以放大或缩小目标。

**调整位置** 在缩放目标上移动指针，并将其拖到其他位置。

**3** 在“名称”框中输入缩放目标名称。

重要说明：在“名称”框中输入的不仅仅是名称。用户在缩放目标上移动指针时，将会看到您在“名称”框中输入的内容。在“名称”框中输入对缩放目标的简要描述，以便用户了解其可以缩放的内容。

**4** 可以视情况在“用户数据”字段中输入用户数据。该字段可供网站设计人员向缩放目标中添加信息。**5** 单击“保存”按钮。

即可保存缩放目标的坐标和缩放级别。带有您输入的名称的缩放目标缩略图显示在屏幕右侧。

 要查看缩放目标在缩放查看器中的显示效果，请单击“缩放目标编辑器”屏幕的“预览”按钮，并在“预览”屏幕中选择缩放查看器。有关该屏幕的信息，请参阅第 114 页的“[使用不同缩放查看器预览图像资源](#)”。

## 编辑缩放目标

使用“缩放目标编辑器”屏幕上的这些技术编辑缩放目标：

**重新调整位置** 使用“选择目标”按钮（箭头），单击目标进行选择。然后，将目标拖动到其他位置。

**调整大小** 使用“选择目标”按钮（箭头），单击目标进行选择。然后，将指针移动到缩放目标的一角，并拖动指针以放大或缩小目标。

**删除** 单击位于屏幕右侧的目标缩略图图像。然后单击“删除目标”按钮。

**重命名** 单击位于屏幕右侧的目标缩略图图像。然后，在“名称”框中输入名称并单击“保存”。

## 复制缩放目标

可以将缩放目标从一个图像复制到另一个图像。如果两个图像的内容相似且缩放目标位于同一位置，则可复制目标。请按照以下步骤将缩放目标复制到其他图像：

**1** 在“缩放目标编辑器”屏幕中打开带有要复制的缩放目标的图像。

**2** 单击“将目标复制到”按钮。

**3** 在“选择图像”对话框中，选择图像，然后单击“选择”按钮。

## 设置缩放查看器预设

缩放查看器预设可确定缩放查看器的样式、行为和外观。Scene7 提供了多个用于自定义查看器和设置查看器外观的选项。

Scene7 提供默认的基础（快速）缩放查看器预设、弹出缩放查看器预设和自定义缩放查看器预设。如果您是管理员，则可以创建新的公司缩放查看器预设，或编辑默认预设并使用新名称保存。

所有缩放查看器都带有用于放大、缩小、平移并在缩放后将图像重置为原始状态的按钮。按钮和窗口的显示效果具体取决于所选的缩放查看器预设。您可以使用不同的颜色、边框、字体及图像设置来配置缩放查看器预设。配置引导式缩放查看器时，还可以选择缩放目标的放置位置。缩放目标指的是用户单击后可缩放到指定区域的缩略图。

### 更多帮助主题

第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”

## 关于缩放查看器预设

Scene7 提供以下缩放查看器预设：

**缩放查看器：基本** 提供在原始图像上进行基本缩放的功能。

**缩放查看器：弹出** 在原始图像旁边显示缩放区域的第二个图像。没有控件可以使用，用户只需将选取范围移动到他们要查看的区域上即可。

在确定此查看器的完整带宽使用量时，请考虑在查看器中有主图像和弹出图像。弹出图像大小取决于主图像大小（舞台宽度和高度）和缩放因子。为防止弹出文件大小变得太大，需对这两个值进行平衡：如果您的主图像大小很大，请降低缩放系数值。（弹出宽度和弹出高度决定了弹出窗口的大小，但不决定提供给查看器的弹出图像的大小。）

例如，如果您的主图像大小是 350 X 350 像素，缩放系数为 3，则生成的弹出图像是 1050 X 1050 像素。如果您的主图像大小是 300 X 300 像素，缩放系数为 4，则弹出图像是 1200 X 1200 像素。根据 JPEG 品质设置（推荐的设置介于 80-90），您可以显著地减少文件大小。建议的缩放系数为 2.5 至 4，取决于您的主图像的大小。

Scene7 建议弹出缩放查看器预设使用以下参数：

- 放大的图像大小 约为 1500×1500 像素，不超过 2000×2000 像素。
- 图像大小 100KB 或以下，不超过 150KB（将文件压缩至不超过 150KB）。

**缩放查看器：自定义** 为引导式或非引导式缩放提供图像、带多个视图的图像集或颜色样本集。

## 创建并编辑缩放查看器预设

请按照以下步骤创建或编辑缩放查看器预设：

1 选择“设置”>“查看器预设”。

2 执行以下任一操作：

**创建预设** 单击“添加”按钮。在“添加查看器预设”对话框中，选择一个平台并选择缩放查看器，然后单击“添加”。然后在“预设名称”框中输入预设名称。

**编辑预设** 选择“缩放查看器预设”，然后单击“编辑”按钮。

3 根据需要指定设置。

要查看选项的说明，请单击选项旁的“信息提示”图标 。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。

4 单击“保存”或“另存为”。

5 在“查看器预设”屏幕上，检查创建的缩放查看器预设或引导式缩放查看器预设。如果需要调整，请单击“编辑”，在“配置查看器”屏幕上更改设置，然后单击“保存”。

有关在“查看器预设”屏幕上管理查看器预设的信息，请参阅第 28 页的“[查看器预设](#)”。

## 使用不同缩放查看器预览图像资源

在“查看器列表”屏幕上，您可以使用不同缩放查看器预设预览图像。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

使用不同缩放查看器预览图像资源

1 在左侧“资源库”面板的“显示”下拉列表中，选择基于图像的资源类型（如图像或图像集）。

2 在左侧“资源库”面板中，定位到包含要使用缩放查看器预览的图像的资源文件夹。

3 执行以下任一操作：

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中的缩略图图像下，单击“预览”>“查看器列表”。

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中选择资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“查看器列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。
- 4 在“查看器列表”窗口的表中，单击查看器链接以在选定的查看器中预览资源。
- 5 关闭显示的查看器以返回到“查看器列表”屏幕。
- 6 在“查看器列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

#### 更多帮助主题

第 113 页的“[设置缩放查看器预设](#)”

第 41 页的“[配置默认查看器](#)”

## 发布缩放图像

发布可将缩放图像置于 Scene7 图像服务器上，使之可在网站和应用程序上使用。在发布过程中，SPS 可激活 URL 字符串。可以将这些 URL 字符串放在网站的 HTML 代码中。

#### 更多帮助主题

第 76 页的“[发布文件](#)”

### 将图像标记为发布

图像必须标记为发布，才能复制到 Scene7 图像服务器。选择“标记为发布”图标 ，可以在浏览面板中将图像标记为发布。也可以在上载时将图像标记为发布。

### 发布图像

要发布缩放图像，请首先在全局导航栏上选择“发布”按钮。然后选择一个“时间”选项（“一次”或“循环”），也可以为发布作业输入名称，然后选择“开始发布”按钮。

## 将缩放查看器链接到网页

网站和应用程序通过 URL 字符串或嵌入代码访问 Scene7 图像服务器内容，包括主图像、关联的缩放目标和缩放查看器预设。这些 URL 字符串在发布过程中被激活。要将 URL 字符串或嵌入代码放到网页和应用程序中，请先从 Scene7 Publishing System 进行复制。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

### 复制缩放查看器 URL

- 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其 URL 的缩放查看器所在的资源文件夹。
- 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”或“列表视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。

- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将缩放查看器 URL 添加到网页中

网站访客通常通过先选择“缩放”图标（通常该图标显示为放大镜图像）来缩放图像。选择该图标会启动一个动态网页（ASP 或 JSP），该网页在弹出窗口中显示该图像。弹出窗口是访客实际缩放该图像的位置。

IT 工作人员可创建类似于以下示例的代码来打开供缩放的弹出窗口：

```
<a href="javascript:zoom_window();">  
</a>
```

请注意，该链接会调用名为 `zoom_window()` 的 JavaScript 函数。`zoom_window()` 函数位于网页 HTML 代码的 `</HEAD>` 标记上方：

```
<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>
```

请注意，弹出窗口的 URL 为 Scene7 URL (`http://s7d4.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp`)。该 URL 将调用包含 Flash 缩放查看器和主图像的缩放弹出窗口（JSP 页面）。JSP 页面、缩放查看器和主图像均位于 Scene7 服务器。代码中的 Scene7 URL 将替换为您的缩放 URL。

请注意 URL 中的 SKU 参数 (`&sku=Backpack1`)。`&sku=` 之后的字符串为 **Backpack1**。每个产品的缩放功能弹出式链接包含不同的产品 SKU，用于告知 Scene7 JSP 页面要显示的产品图像。

用户在“产品详细信息”页面上选择缩放功能链接后可启动该屏幕。

## 复制缩放查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选缩放查看器的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制缩放查看器的嵌入代码

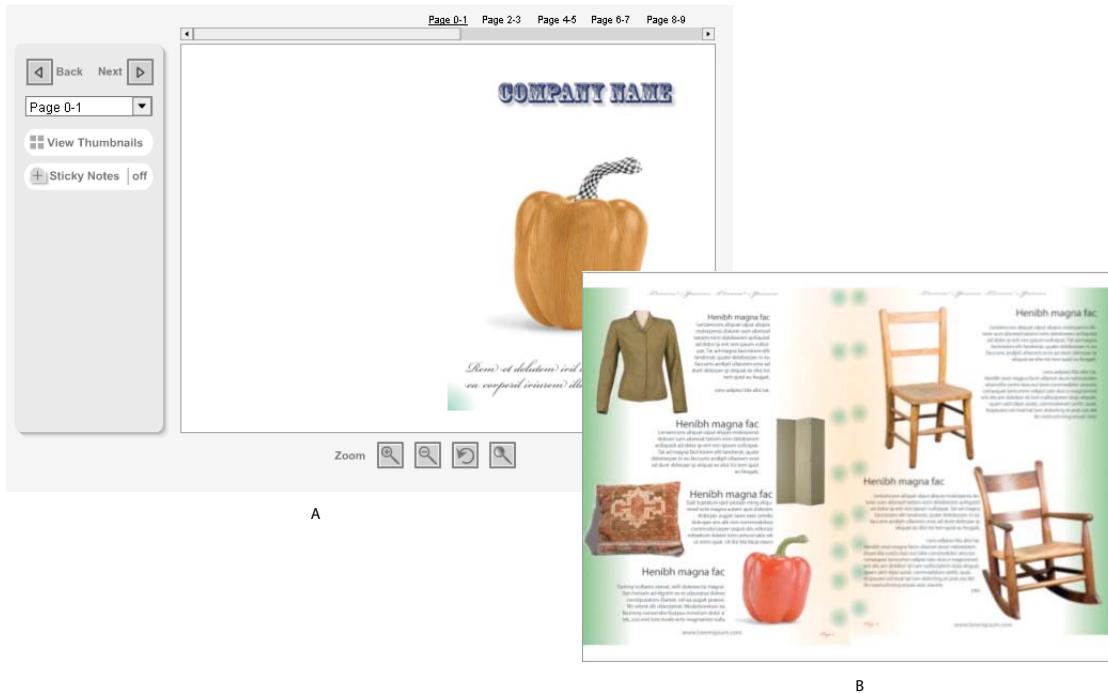
- 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的缩放查看器所在的资源文件夹。
- 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 3** 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。  
在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 4** 单击“关闭”。

# 第 9 章 : eCatalog

eCatalog 是数字网络版本的印刷材料，例如目录、小册子、传单、产品手册或广告传单。eCatalog 显示在网站的 eCatalog 查看器中。该查看器会模拟阅读印刷材料的体验。根据您为 eCatalog 查看器选择的设置，观众可以：

- 通过单击页面的左下角或右下角，或者单击“上一页”或“下一页”按钮，向前或向后翻页。
- 选择某个页码或页面标题可以转至特定页面。
- 放大、缩小及平移以仔细查看页面上的物品。
- 将指针移动到页面上某个区域（称为图像映射），可以看到一个弹出窗口，其中包含关于某个物品的信息。
- 单击页面某个区域可以打开新的网页，其中包含关于某个物品的更多信息。
- 写入附注，并将其附加到 eCatalog 页面。
- 点击图像映射图标以启动相关网页或上下文信息面板。
- 使用手势交互，包括捏合缩放和点刷转页。
- 按关键字搜索物品。



用户看到的 eCatalog 外观。

A. eCatalog 起始页面 B. eCatalog 转到第 2 页

要创建 eCatalog，通常使用在 Adobe® Acrobat® 或其他打印程序中创建的高分辨率 PDF 文件，也可以通过图像文件创建 eCatalog。

创建 eCatalog 过程中，可以按照所选顺序排列页面或跨页。也可以声明需要单页、双页跨页，还是多页跨页。例如，可以为页面区创建图像映射，以使观众能够单击页面上的某个区域，即打开您网站上的新页面。可以使用 eCatalog 屏幕内的“信息面板”设置来管理显示的变换文本。也可以从 100 多个不同的配置选项中选择，以配置 eCatalog 查看器。您可以为特殊受众定制查看器的功能和外观。

# 快速入门：eCatalog

本 eCatalog 快速入门旨在帮助您快速学会如何使用 eCatalog。按照步骤 1 到 7 操作。每个步骤的后面都有一个交叉引用，可以跳转到相应的主题标题，供您了解更多信息。

## 1. 上载 PDF 文件

eCatalog 通常由 Adobe PDF 文件生成。由于 PDF 文件要用于印刷，因此通常包含 CMYK 图像。Scene7 Publishing System 会检测到这些图像，并使用标准 CMYK 颜色配置文件转换这些图像。但您可能必须上载并使用自定颜色配置文件。

选择全局导航栏上的“上载”按钮开始为 eCatalog 上载 PDF 文件或图像。可以从桌面或通过 FTP 上载文件；如果上载大量文件或大于 100 MB 的文件，则推荐使用 FTP。

“上载”屏幕的“PDF 选项”下面提供了一些选项，用于上载分辨率合适并且颜色空间正确的 PDF 文件。推荐使用 150 PPI 的分辨率。上载 PDF 文件时，可以选择“自动生成 eCatalog”选项来创建 eCatalog。

请参阅第 120 页的“[上载 PDF 文件](#)”。

## 2. 创建 eCatalog

在浏览面板中选择 PDF 或图像文件，然后单击“构建”按钮并选择 eCatalog，便可以创建 eCatalog。eCatalog 屏幕随即打开。

在“排序页面”选项卡上，选择“布局”按钮（“单页”、“二合一”或“自定义”），以选择要单页跨页、双页跨页还是自定义页面跨页。可以通过拖动的方式，或者在大型 eCatalog 中在“移至”菜单中选择页面名称，来重新排列页面或跨页。

要添加页面，在“资源库”中选择一个文件夹，然后将其中的 PDF 或图像文件拖动到“排序页面”屏幕中。除默认提供页码外，您还可以提供自定义页面名称或导入大量页面名称。

单击“保存”按钮，输入 eCatalog 的名称，选择用来存储 eCatalog 的 SPS 文件夹，然后选择“保存”按钮。每次更改页面顺序或编辑 eCatalog 时，要单击“保存”按钮来保存更改。

请参阅第 121 页的“[创建 eCatalog](#)”。

## 3. 创建图像映射

图像映射为 eCatalog 页面增加了另一项特色。图像映射是页面上的一个区域，可提供关于某个物品的更多信息。当观众在“图像映射”上滚动鼠标指针时，他们会看到物品的说明。单击“图像映射”会激活一个外部引用，该引用打开一个新的网页，您可以从中了解关于某个物品的更多信息。

要创建图像映射，打开 eCatalog 屏幕。然后转至 eCatalog 屏幕的“映射页面”选项卡，并使用“矩形图像映射”工具  或“多边形图像映射”工具  以绘制映射。可以使用“平移”工具  拖动映射边框来调整“图像映射”的位置和大小。

在绘制图像映射之后，输入希望在单击“图像映射”后所转到的 URL 地址。也可以输入当您将指针移动到图像映射上时所显示的变换文本。

请参阅第 124 页的“[创建 eCatalog 图像映射](#)”。

请参阅第 124 页的“[在 eCatalog 中嵌入富媒体](#)”。

可以在 eCatalog 屏幕中使用“信息面板”设置来建立和管理图像映射文本。

请参阅第 126 页的“[管理信息面板内容](#)”。

## 4. 设置 eCatalog 查看器预设

最终用户在“eCatalog 查看器中”看到您的 eCatalog。如果您是管理员，还可以配置 eCatalog 查看器。可以更改其轮廓颜色，并选择新的“外观”来确立 eCatalog 品牌。Scene7 随附多个“最佳实践”的 eCatalog 查看器预设。可以选择这些预设中的一个预设来显示 eCatalog。如果您是管理员，还可以创建自己的 eCatalog 查看器预设。

要创建 eCatalog 查看器预设，单击全局导航栏上的“设置”按钮并选择“查看器预设”。然后单击“添加”，选择平台，再选择“eCatalog”>“查看器”。

请参阅第 128 页的“[设置 eCatalog 查看器预设](#)”。

## 5. 在 eCatalog 查看器中预览 eCatalog

eCatalog 查看器预设决定了 eCatalog 查看器的样式和行为。

要了解 eCatalog 查看器预设如何显示 eCatalog，在浏览面板中选择 eCatalog，然后单击“预览”。“预览”屏幕随即在默认查看器中打开。

注意方向、配色方案、更改页面的控件的外观以及页面翻转时的显示效果。

请参阅第 129 页的“[在 eCatalog 查看器中预览 eCatalog](#)”。

## 6. 发布 eCatalog

发布 eCatalog 会将其放到 Scene7 图像服务器上，以将其传送给您的网站和应用程序。在发布过程中，Scene7 Publishing System 会激活 eCatalog 的 URL 字符串。使用该 URL 将 eCatalog 从 Scene7 图像服务器调用到您的网站或应用程序。

在浏览面板中将 eCatalog 标记为发布之后，在全局导航栏上选择“发布”按钮来启动发布。在“发布”屏幕上，单击“开始发布”。

请参阅第 130 页的“[发布 eCatalog](#)”。

## 7. 将 eCatalog 链接到网页

将 eCatalog 发布到 Scene7 图像服务器时，Scene7 将激活显示 eCatalog 所必需的 URL 标注字符串。可以在“预览”屏幕和浏览面板（在详细信息视图中）上选择 URL 来复制该 URL 字符串。复制 URL 字符串之后，该 URL 便可用于您的网站和应用程序。

与您的 IT 团队合作，将 eCatalog 链接放在网页中的合适位置。当用户单击该链接时，将显示 eCatalog 查看器，用户即可浏览您的 eCatalog。

请参阅第 130 页的“[将 eCatalog 链接到网页](#)”。

# 上载 PDF 文件

通常，eCatalog 由 Adobe PDF 文件创建；这些文件包含所有图像信息以及字体和矢量图。也可以利用图像来构建 eCatalog。准备好要上载的 PDF 文件之后，选择全局导航栏上的“上载”按钮开始上载 PDF。

## 准备 PDF 文件

应在将 PDF 文件上载至 Scene7 Publishing System 之前准备好这些文件：

- 将所有文件放入您的计算机或网络上的同一文件夹中，以便于上载文件。
- 按照页面的字母数字顺序命名文件。如果对页面进行排序，则在文件上载之后，更容易按正确顺序放置页面。
- 检查 PDF 页，以查看这些页面中是否包含裁切标记、对齐目标或颜色条。这些标记决定了印刷文档时的切纸位置，将 eCatalog 放到网络中之前，必须删除这些标记。Scene7 提供了一些选项，用于在上载 PDF 文件时裁切标记。
- 如果希望观众按关键字搜索 eCatalog，应确认您的 PDF 文件是否已“平面化”。从平面化的 PDF 文件中无法提取搜索词。要确认 PDF 是否平面化，尝试选择其中的文本。如果无法选择文本，则表明 PDF 已平面化，观众无法在 eCatalog 中按关键字进行搜索。

- 由于 PDF 文件要用于印刷，因此通常包含 CMYK 图像。默认情况下，SPS 可以智能地检测这些 CMYK 图像，并使用内部 CMYK 颜色配置文件对其进行转换。但如果需要，也可以使用自定颜色配置文件来转换 CMYK 图像。

请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

## 最佳实践 PDF 上载选项

有关不同上载方法的详细信息，请参阅第 72 页的“[上载文件](#)”。

选择要上载的文件，然后选择以下最佳实践 PDF 选项：

**裁切** 如果页面包含裁切标记、对齐标记或其他标记，则选择“裁切”菜单并选择“手动”。输入要从页面的上侧、右侧、下侧及左侧裁切的像素数。裁切标记通常设置为半英寸边距。假定选择 150 PPI 的分辨率（推荐设置），则若分别在“上”、“右”、“下”和“左”文本框中输入 75、75、75、75，则将从边距中裁切半英寸（150 PPI 时，半英寸等于 75 像素）。

**处理** 选择“处理”菜单并选择“栅格化”。PDF 文件必须经过栅格化才能在 eCatalog 中显示所有页面和图像。

**提取搜索词（可选）** 如果希望观众能够在 eCatalog 中按关键字进行搜索，则选择该选项。

**从多页 PDF 自动生成 eCatalog（可选）** 选择该选项可以在上载时自动创建 eCatalog。可以直接进入 eCatalog 屏幕，并开始使用 eCatalog，无需先选择 PDF 文件及选择“构建”命令。eCatalog 用 PDF 文件的名称命名。

**分辨率** Scene7 推荐使用 150 PPI 的分辨率。

**颜色空间** Scene7 推荐选择“自动检测”。通常，为印刷输出创建的 PDF 采用 CMYK；而用于在线查看的 PDF 则采用 RGB。如果 PDF 使用两个颜色空间，可以选择“强制渲染为 RGB”或“强制渲染为 CMYK”来选择特定颜色空间。例如，当页面图形使用 CMYK 颜色空间，但图片使用 RGB 时，PDF 使用这两个颜色空间。如果上载了 ICC 配置文件，则其名称显示在“颜色空间”菜单上，您可以在其中选择该名称。

请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

**颜色配置文件** 选择“颜色配置文件”选项：

- 转换为 SRGB** 转换为 SRGB（标准红绿蓝）。在网页上显示图像时，推荐使用 SRGB 颜色空间。
- 保留原始颜色空间** 保留原始的颜色空间。
- 自定义从 > 到** 打开菜单，以便选择“转换自”和“转换为”颜色空间。您可以选择标准 Photoshop 颜色空间或上载到 SPS 的颜色空间。

请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

注：有关所有 PDF 选项的详细信息，请参阅第 268 页的“[PDF 上载选项](#)”。

## 创建 eCatalog

创建 eCatalog 需要对页面排序、选择页面布局、通过绘制图像映射链接页面以及输入变换和超文本数据。也可以选择自定义目录，以使观众能够在 eCatalog 查看器中看到页面名称而不是页码。

### 创建 eCatalog

可以在 eCatalog 中包含图像文件以及 PDF 文件。

在创建 eCatalog 时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项?	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 创建 eCatalog

#### 1 采用以下方法之一开始创建 eCatalog:

**先选择文件** 在浏览器面板中, 选择文件, 然后单击“构建”>“**eCatalog**”。

**从 eCatalog 屏幕中开始** 单击“构建”>“**eCatalog**”。在资源库中选择一个文件夹, 将该文件夹中的文件拖到 eCatalog 页面的“排序页面”选项卡中。

注: 要按照名称而不是缩略图查看资源库中的物品, 在“个人设置”的“默认资源库”视图中选择“名称”选项。

**2** 为 eCatalog 选择整体布局。如果是单页, 单击“单页”按钮 , 如果是双页跨页, 单击“双页”按钮 , 如果是多页跨页, 则单击“自定义”按钮 。“**更改 eCatalog 布局**”对话框随即显示。选择“所有跨页”选项, 然后单击“确定”。

**3** 也可以单击各个页面或页面跨页, 然后选择“单页”按钮、“双页”按钮或“自定义”按钮, 来更改其布局(可选)。“**更改 eCatalog 布局**”对话框随即显示。选择“所选跨页”选项, 然后单击“确定”。

**4** 根据需要采用以下方法之一重新排序页面:

**拖动** 将某个页面或跨页拖动到新位置。垂直栏显示要移动的页面的位置。

**“移至”按钮** 选择某个页面或跨页, 单击“移至”按钮, 然后在菜单中选择希望您的页面显示在其前面的那一页。

**序列号** 在列表视图中, 在“序列号”字段内输入页码。

**5** 完成后, 确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”(默认)。

**6** 单击“保存”。

**7** 在“保存”对话框中, 选择一个文件夹以存储您的 eCatalog。在“文件名”字段中, 输入旋转集名称。

**8** 单击“保存”。

在保存 eCatalog 后, 可以单击“预览”以进行预览。

### 编辑 eCatalog

根据是编辑已发布的集还是未发布的集, “保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员:

是否已发布集?	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项?	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 编辑 eCatalog

- 1 单击 eCatalog 的变换“编辑”按钮。
- 2 根据需要，进行相应的更改。
- 3 在完成编辑后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。
- 4 单击“保存”，选择一个存储文件夹，输入该集的名称，然后单击“保存”。

## 删除 Catalog

在删除集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 删除 eCatalog

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个 Catalog。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 自定义目录 (TOC)

Scene7 在 eCatalog 屏幕的“排序页面”选项卡上提供 eCatalog 中的默认页码。要自定义页面名称，可以更改构成目录 (TOC) 的页标签。推荐重命名封面和封底。例如，封面可以命名为“封面”而不是“0-1 页”。

可以采用手动方式或通过从 CSV（仅 Mac）或 XML 文件导入页面名称来为 eCatalog 创建自定义目录 (TOC)。

注：要恢复默认的页面标题，单击“排序页面”选项卡上的“TOC 标签”按钮，然后选择“恢复默认值（全部）”。

### 手动输入页面名称

要逐个手动输入页面名称，转至 eCatalog 屏幕的“排序页面”选项卡。然后在页码字段中单击，并输入名称。输入要指定给每个页面的名称。

### 导入页面名称

如果处理包含很多页面的 eCatalog，则推荐使用导入页面名称的方法。可以从制表符分隔的文件或 XML 文件导入名称。

TOC 标签存储在图像的“用户数据”字段中；将该数据格式定义为一列 `name=<value>` 对，每一对之间用两个问号“??”分隔。例如，要为名为 tocEN 的 TOC 字段设置一个标签，可以将图像的“用户数据”设置为：

`tocEN=<EN_page_label>`

要为名为 tocEN 和 tocFR 的 TOC 字段设置单独标签：

`tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>`

要在制表符分隔的文件中导入“用户数据”字段，应包含 `userdata` 字段)：

IPSID	userdata
<image_IPS_ID>	<code>tocEN=&lt;EN_page_label&gt;??tocFR=&lt;FR_page_label&gt;</code>

要用 XML 文件导入“用户数据”字段，应包含 `vc_userdata` 属性：

```
<ips>
<ghw_object vc_objectname=<image_IPS_ID> ... vc_userdata=" tocEN=<EN_page_label>??tocFR=<FR_page_label>" ...
/>
</ips>
```

要从制表符分隔的文件或 XML 文件导入页面名称，选择“TOC 标签”按钮并选择“导入”。“上载元数据”对话框随即显示。单击“浏览”按钮，并导入将每个页面与页面名称关联的 CSV 文件（仅 Mac）或 XML 文件。

## 创建 eCatalog 图像映射

图像映射是 eCatalog 页面上的一个区域，您可以在该区域内滚动鼠标或单击鼠标，以触发各种操作。例如，将鼠标指针移动到“图像映射”上时，您会看到某个物品的变换文本说明。单击“图像映射”时，将启动其他操作。例如，您可以打开网页，以便查看器可以更多地了解一个项目或购买它，您还可以启动视频来查看使用中的项目。

### 绘制 eCatalog 图像映射

对于 eCatalog，可以在 eCatalog 屏幕的“映射页面”选项卡上绘制图像映射。该屏幕包括显示 eCatalog 页面的图像映射区域，右侧显示“图像映射”列表。创建图像映射时，其名称会输入到“图像映射”列表中。

- 1 单击 eCatalog 的变换“编辑”按钮。
- 2 单击“映射页面”。
- 3 在“映射页面”屏幕的左侧，选择所需页面。
- 4 在“图像映射”区域中，绘制一个矩形或多边形（多个边）图像映射：
  - 矩形映射 选择“矩形图像映射”工具  并在页面上拖动，以创建矩形。
  - 多边形映射 选择“多边形图像映射”工具 ，并在图像的周边单击所需次数。在您单击时，Scene7 将绘制出图像映射的边框。
- 您绘制图像映射之后，Scene7 将在“图像映射”列表中为其指定名称。指定名称时，Scene7 会在所用 eCatalog 页面的名称后附加一个序号。
- 5（可选）在“图像映射”列表面板中的“名称”列下，为图像映射输入新名称。输入的名称中不能包含空格。
- 6 可以使查看者在单击“图像映射”时打开新的网页。在“图像映射”列表面板中的“URL”列中输入网页的 URL。  
单击“编辑”并输入模板可使 URL 输入（HREF 模板）更轻松。  
请参阅第 258 页的“[使用模板输入 JavaScript 和 URL](#)”。
- 7（可选）在“显示”下拉列表中，单击“变换文本”，然后输入当用户将鼠标指针置于图像映射上时您想要他们在屏幕上看到的文本。
- 8（可选）在“显示”下拉列表中，单击“其他操作”，然后输入一个属性，以便当用户将鼠标指针置于图像映射上时，触发模糊或聚焦操作。  
请参阅第 259 页的“[定义图像映射的其他操作](#)”。
- 9 单击“保存”。
- 10（可选）单击“预览”以使用默认的 eCatalog 查看器预设来查看 eCatalog。

要删除图像映射，请在“图像映射”列表中选择其名称，然后单击“删除”。要在页面中临时禁用图像映射而不删除该图像映射，可以在“图像映射”列表面板上取消选择图像映射的“开”选项。

### 在 eCatalog 中嵌入富媒体

可以使用 eCatalog 的富媒体选项向已添加到 eCatalog 的图像映射添加 MP4 格式的视频或旋转集。当用户单击 eCatalog 中的图像映射区域时，关联的视频或旋转集将弹出。如果想要客户查看使用中的项目，或者从不同的角度和透视图查看项目，此功能将特别有用。

您还可以选择当客户将鼠标指针置于图像映射上时显示工具提示文本，以便客户知道他们正在单击的对象。

要在 **eCatalog** 中嵌入富媒体

**1** 绘制 **eCatalog** 图像映射。

请参阅第 124 页的“[绘制 eCatalog 图像映射](#)”。

**2** 在“显示”下拉列表中，选择“富媒体”。

**3** 在左侧的“添加资源”面板中，导航到要嵌入的旋转集或视频（MP4 格式）资源所在的文件夹。

**4** 将资源拖动到图像映射上。

**5**（可选）在“图像映射”列表面板中的“工具提示”列标题下，输入当查看者将鼠标指针置于图像映射上时您想要他们在屏幕上看到的文本。

**6** 单击“保存”。

**7**（可选）在 **eCatalog** 屏幕上，单击“预览”以使用默认的 **eCatalog\_PopupViewers\_Flash** 查看器预设来预览 **eCatalog**。

请记得您可以编辑默认 **eCatalog\_PopupViewers\_Flash** 查看器预设的弹出式窗口设置来获取想要的外观。具体来说，您可以选择要用于弹出式视频查看器的 Flash AS3 视频查看器预设，以及要用于旋转集查看器的 Flash AS3 旋转查看器预设。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

## 编辑 **eCatalog** 图像映射

从 **eCatalog** 屏幕的“映射页面”选项卡上开始，使用以下方法来编辑 **eCatalog** 图像映射：

**调整位置** 选择“平移”工具 ，将指针移动到映射边框旁，但不要移至边框上。当指针显示为四向箭头时，将图像映射拖动到新位置。

请参阅第 257 页的“[调整图像映射的位置、形状和大小](#)”。

**更改形状和大小** 要调整矩形图像映射的大小，选择“平移”工具。然后将指针移动到边框或角上，看到双向箭头图标时进行拖动。要调整多边形图像映射的大小，请拖动正方形选择手柄。要创建选择手柄，单击图像映射的边框并拖动。

请参阅第 257 页的“[调整图像映射的位置、形状和大小](#)”。

**删除图像映射** 选择“平移”工具，单击图像映射将其选中，然后单击“删除”。

要从 **eCatalog** 中删除所有图像映射，单击“排序页面”选项卡，然后单击“清除映射”。

**处理重叠的图像映射** 通过拖动更改“图像映射”列表中图像映射的顺序。

请参阅第 257 页的“[处理重叠的图像映射](#)”。

**将图像映射复制到其他页面** 选择“将映射复制到”按钮（确保您在“映射页面”选项卡上）。在“选择图像”屏幕上，选择要在其中复制图像映射的一个或多个页面，然后单击“选择”按钮。

请参阅第 257 页的“[复制图像映射](#)”。

注：除了将图像映射复制到 **eCatalog** 中的其他页面外，您还可以将 **eCatalog** 中的所有图像映射复制到其他 **eCatalog**。请参阅第 126 页的“[在 eCatalog 之间复制图像映射](#)”。

## 检查并导入图像映射数据

“映射摘要”屏幕提供了关于您的 **eCatalog** 的元数据。也可以从“映射摘要”屏幕开始为 **eCatalog** 批量导入图像映射数据。用这种方法导入图像映射数据可以简化图像映射 URL 及变换文本的输入。

要查看“映射摘要”屏幕，请在 **eCatalog** 屏幕的“映射页面”选项卡中单击“摘要”。

## 检查图像映射数据摘要

- 1 在“映射页面”屏幕上，单击“摘要”。  
“映射摘要”屏幕显示 eCatalog 中图像映射、 URL、变换文本说明以及其他操作的数量。
- 2 如果有变换键错误，单击 Rollover\_Key 错误列中的错误，以查看需要在电子表格中进行哪些改动来更正错误。可以选择并复制该消息的文本，并将其粘贴到电子表格中。
- 3 在“eCatalog 查看器”中单击“预览”检查页面，单击 X 关闭“摘要”屏幕，并返回到“映射页面”屏幕，或单击“关闭”返回到“浏览”。

## 导入图像映射数据

可以将整个 eCatalog 的数据导入到“映射摘要”屏幕中，而不必在每个页面都输入图像映射数据。可以通过制表符分隔的文件或 XML DTD 的形式导入图像映射数据。文件中的字段必须与“映射摘要”屏幕中显示的顺序相同：“名称”、“TOC 标签”、“映射”、“URL”、“变换文本”、“其他操作”和“搜索字符串”。导入图像映射数据可以免去创建每个图像映射时在“图像映射”列表中输入数据的麻烦。

注：在导入图像映射数据之前，必须已经创建图像映射。

在“映射摘要”屏幕上开始，按照以下步骤为创建的图像映射导入图像映射数据：

- 1 单击“导入映射数据”。
- 2 在“导入元数据”对话框中，单击“浏览”，然后选择制表符分隔文件或 XML DTD 文件。
- 3 在“作业名称”字段中，键入文件的名称（注意保留其扩展名）。
- 4 单击“上载”。

## 在 eCatalog 之间复制图像映射

可以将 eCatalog 中的所有图像映射复制到其他 eCatalog 中。这种复制图像映射的方法是在相同的 eCatalog 的外语翻译之间复制图像映射的方便方法。为使复制成功，Scene7 推荐在页面和图像数量相同的 eCatalog 之间进行复制。

重要说明：如果图像映射所复制到的 eCatalog 已经包含图像映射，复制时将删除原有的图像映射。

按照以下步骤将一个 eCatalog 中的所有图像映射复制到其他 eCatalog 中：

- 1 选择包含要复制的图像映射的 eCatalog，然后单击 eCatalog 的变换“编辑”按钮。
- 2 在“排序页面”选项卡上，单击“复制映射”。
- 3 在“选择资源”对话框中，选择要在其中复制图像映射的 eCatalog，然后单击“选择”。

如果目标 eCatalog（要将图像映射复制到其中的 eCatalog）中页面数量不同或者图像大小不同，Scene7 将显示一条警告消息。可以忽略该警告，单击“继续”来复制图像映射。

## 管理信息面板内容

除了在 eCatalog 中将图像映射文本用于变换之外，还可以使用“信息面板”添加大量变换文本（包括链接）。还可以使用定时缓存和计划内容更新来管理信息面板。

可以使用 Scene7 中的以下功能管理信息面板设置和数据：

- “信息面板设置”面板可用来指定用于显示“信息面板”文本、默认错误响应以及信息缓存的小时数等信息的模板。此外，可以指定是否自动发布 eCatalog。
- “信息面板数据输入”面板可用来指定包含要在“信息面板”变换文本中显示的文本的 CSV 文件，以及计划更新信息的时间。

- “导入元数据”对话框（从“映射页面”视图访问）可用来导入包含变换文本信息的制表符分隔 TXT 文件。可以将该 TXT 选项或“数据输入”面板与“CSV 文件”选项结合，用于变换文本。
- “映射页面”视图提供了用于预览为特定图像映射而显示的 XML 的选项。

## 设置响应模板

可以选择三个预设响应模板之一用来在“信息面板”中显示文本。这些预设响应模板决定了在“信息面板”中显示信息的方式：列数和行数、字样大小、字体等等。可以选择预设响应模板，或者创建一个自己的模板。

注：也可以在“查看器预设”中设置响应模板。要使用“查看器预设”的“响应模板”，将“fmt=1”添加到“查看器预设”中“信息服务器 URL”的末尾。

请参阅第 128 页的“设置 eCatalog 查看器预设”。

- 双击 eCatalog 以在详细信息视图中将其打开。
- 单击“信息面板设置”面板将其打开。
- 选择“响应模板”：
  - 从“响应模板”菜单中选择预设。模板设计的 XML 显示在“用户模板”框中。
  - 选择“自定义”创建自己的响应模板。在“用户模板”框中键入模板 XML 定义。可以将预设模板作为您自己的模板的基础。
- （可选）在“默认响应”框中，键入如果在 Scene7 检索图像映射信息时出错所显示的文本。例如，如果系统收到公司名称和 eCatalog 名称，但是没有变换标识符，则将为用户显示该消息。
- 在“响应 TTL”框中，输入要在缓存数据之前等待的小时数：
  - 如果在一整天内需要频繁更新数据，则设置一个较小的值。
  - 如果数据相对稳定并且不需要整天频繁更新，则设置一个较大的值。默认为十小时。
- 单击“发布”。

## 为“信息面板”导入源内容

可以为 eCatalog 的“信息面板”源文本使用逗号分隔值文件 (CSV) 或制表符分隔文件 (TXT)。制表符分隔文件必须使用 UTF16 (Unicode) 编码。使用不同的方法导入不同的文件类型。

格式化源内容时，谨记以下指导原则：

- 确保制表符分隔数据和逗号分隔数据包含变换模板所必需的列数。
- 确保数据的第一项或列是变换标识符（与图像映射 URL 的 `rollover_key` 值关联）。
- 确保标识符后面的每个制表符分隔或逗号分隔的项目都是要替换到响应模板中的项目（因此第一列取代 `$1$`，第二列取代 `$2$`，依此类推）。

## 从外部托管位置导入 CSV 内容

- 双击 eCatalog，以在详细信息视图中将其打开。
- 单击“信息面板数据输入”面板以将其打开。
- 在“外部承载的 CSV 文件位置”框中，输入 CSV 文件的 URL。可以将 URL 粘贴至该字段，或直接键入。
- （可选）指定使用“计划更新”菜单更新内容的时间，然后单击“添加”。可以选择多个更新时间。每个更新时间显示在“更新时间”框中。（要删除时间，请将其选中，然后单击“删除”。）
- （可选）单击“立即运行更新”以立即更新内容。

## 导入制表符分隔文件或 CSV 文件

- 1 双击 eCatalog，以在详细信息视图中将其打开。
- 2 单击“信息面板设置”面板将其打开。
- 3 单击“上载 S7Info 内容”按钮。
- 4 单击“浏览”，选择要使用的制表符分隔 TXT 文件、CSV 文件或 SSV 文件，然后单击“打开”。
- 5 单击“上载”。

Scene7 将为您发送一封电子邮件，通知您上载是否成功。

## 预览图像映射的变换键文本

使用“映射页面”屏幕，您可以快速、轻松地查看 eCatalog 特定页面上“图像映射”的“信息面板”文本。

- 1 单击目录的变换“编辑”按钮。
- 2 单击“映射页面”。
- 3 在屏幕右侧表格的顶部，从“显示”菜单中选择“信息面板”。

变换键文本显示在包含“信息面板”文本的每个图像映射旁。

## 设置 eCatalog 查看器预设

eCatalog 查看器预设决定了 eCatalog 查看器的样式、行为和外观。Scene7 提供了 eCatalog 查看器预设，如果您是管理员，还可以创建自己的 eCatalog 查看器预设。

要创建新的预设，可以从头开始或从 Scene7 提供的 eCatalog 查看器预设开始，并使用新名称保存所创建的预设。可以创建自己的 eCatalog 查看器预设，以使用公司颜色来显示印刷材料并设置色调。

eCatalog 查看器预设提供很多设置，包括页间跳转、缩放、搜索及选择“外观”。这些控件的外观及查看器本身的外观取决于所选的 eCatalog 查看器预设。

按照以下步骤创建 eCatalog 查看器预设（必须是管理员）：

- 1 单击“设置”>“查看器预设”。
- 2 在“查看器预设”屏幕上，重新开始或从现有的 eCatalog 查看器预设开始创建 eCatalog 查看器预设：

**创建 eCatalog 查看器预设** 单击“添加”。在“添加查看器预设”对话框中，选择一个平台，选择 eCatalog 查看器，然后单击“添加”。

**编辑 eCatalog 查看器预设** 选择 eCatalog 查看器预设，然后单击编辑。创建完预设后单击“另存为”。

- 3 在“配置查看器”屏幕上，输入 eCatalog 查看器预设的名称。

- 4 在“配置查看器”屏幕上，设置所需选项。

单击选项旁边的“信息提示”图标 ，即可查看该选项的说明。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。

- 5（可选）在“信息面板设置”中，“信息服务器 URL”选项可以包括查看器代替的以下特殊令牌：

令牌	代替为	说明
\$1\$	rollover_key 值	来自映射的 <area> 元素的物品标识符。
\$2\$	frame	图像集中当前显示的帧的序号。
\$3\$	imageroot	在图像命令中指定的第一个物品的第一个路径元素（通常为指定图像集的目录条目的图像目录 ID）。

6 (可选) 在“信息面板设置”中，在“响应模板”框内，键入如果在 Scene7 检索图像映射信息时遇到错误所显示的文本。例如，如果系统收到公司名称和 eCatalog 名称，但是没有变换标识符，则将为用户显示该消息。

重要说明：要使用该“响应模板”而不是在 eCatalog 本身中定义的模板，将“fmt=1”添加到“信息服务器 URL”的末尾。例如：HTTP://.../\$3\$/4\$/1\$/?FMT=1。

7 单击“保存”。

8 如果要使用所创建的 eCatalog 查看器预设在网页上显示 eCatalog，单击“默认”。

要删除 eCatalog 查看器预设，在“查看器预设”屏幕上将其选中，然后单击“删除”。

#### 更多帮助主题

第 28 页的“[查看器预设](#)”

## 在 eCatalog 查看器中预览 eCatalog

可以使用“预览”来显示使用不同 eCatalog 查看器预设的 eCatalog。可以尝试使用不同的控件来翻转页面、写附注及浏览。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

#### 在 eCatalog 查看器中预览 eCatalog

1 在左侧的“资源库”面板中，在“显示”下拉列表中，选择基于视频的资源类型，如视频或视频集。

2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要使用 eCatalog 查看器预览的视频所在的资源文件夹。

3 执行以下任一操作：

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中的缩略图图像下，单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中选择资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

4 在“查看器列表”窗口的表中，单击查看器链接以在选定的查看器中预览资源。

5 关闭显示的查看器以返回到“查看器列表”屏幕。

6 在“查看器列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

#### 更多帮助主题

第 128 页的“[设置 eCatalog 查看器预设](#)”

## 发布 eCatalog

发布时，会将 eCatalog 放在 Scene7 图像服务器上，从而使其可用于网站或应用程序。在发布过程中， Scene7 Publishing System 将激活 URL 字符串。可以将此 URL 字符串放到 HTML 网页代码中。

确保在发布 eCatalog 之前，在浏览面板或“资源详细信息”页面中将其标记为发布。要将 eCatalog（或任何其他资源）标记为发布，请选择“标记为发布”图标 。

要将 eCatalog 发布到 Scene7 图像服务器：

- 1 单击全局导航栏上的“发布”。
- 2 在“发布”屏幕上，选择“时间”选项（“一次”或“重复”）。
- 3（可选）输入发布作业的名称，但保留时间和日期戳。
- 4 如果将 eCatalog 设置为查看人员可以执行关键字搜索，应确保发布关键字数据。单击“高级”以显示“高级”选项，选择“发布”菜单，然后选择“全部（包含搜索数据）”。此选项默认为已选中。
- 5 单击“开始发布”。

[更多帮助主题](#)

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 将 eCatalog 链接到网页

网站和应用程序可通过 URL 字符串或嵌入代码访问 Scene7 图像服务器的内容，包括 eCatalog。这些 URL 字符串在发布过程中被激活。要将 eCatalog 的 URL 字符串或嵌入代码放到网页和应用程序中，需要从 Scene7 Publishing System 中复制该字符串或代码。

重要说明：在发布资源之前， URL 处于非激活状态。

### 复制 eCatalog URL

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“目录”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的 eCatalog 所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将 eCatalog URL 添加网页中

部署 eCatalog 的最常用方法是在网页上放入一个 eCatalog 缩略图封面形式的链接。与 IT 团队合作，以确保在一个居中弹出的空白窗口中启动 eCatalog。请您的 IT 团队协助在浏览器中不显示工具栏和地址栏。

以下是启动 eCatalog 查看器的示例弹出式窗口的 HTML 代码示例。要使用该代码，请将您的 eCatalog URL 复制到该代码中，并将该代码放在您的网站或应用程序中。

```
<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>
```

## 复制 eCatalog 查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选 eCatalog 的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

### 复制 eCatalog 查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“目录”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的 eCatalog 所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL”面板中，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 4 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。
- 在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 5 单击“关闭”。

# 第 10 章：图像集

Scene7 图像集为用户带来了整体性的观看体验。在动态图像集查看器中，用户单击缩略图图像便可以看到物品的各种不同视图。使用图像集可以交替展示物品的各种高分辨率视图。

图像集查看器具有缩放工具，可用来仔细查看图像。如果需要，可以将引导式缩放目标和图像映射添加到图像集中。图像集可为用户带来更协调、更详尽的观看体验。

## 快速入门：图像集

此图像集快速入门旨在让您快速学会如何使用 Scene7 中的图像集技术。

### 1. 为多个视图和样本上载主图像

首先要向图像集上载图像。因为用户可以在图像集查看器中缩放图像，所以在选择图像时应考虑到缩放。确保图像的长边至少为 2000 像素。Scene7 支持多种图像文件格式，但建议使用无损的 TIFF、PNG 和 EPS 图像。

选择全局导航栏上的“上载”按钮即可将文件从您的计算机上载到 Scene7 Publishing System 的一个文件夹。

请参阅第 133 页的“准备要上载的图像集资源”和第 72 页的“上载文件”。

### 2. 创建图像集

在图像集中，用户单击图像集查看器中的缩略图图像便可看到另一侧或另一角度的图像。

要创建图像集，请单击“构建”按钮并选择“图像集”。然后，在“图像集”屏幕上，将图像拖动到屏幕上以组成图像集。根据需要组织、添加和删除图像。

请参阅第 133 页的“创建图像集”。

另请参阅第 134 页的“在图像集中加入缩放目标和图像映射”

### 3. 根据需要设置图像集查看器预设

管理员可以创建或修改图像集查看器预设。Scene7 为每种富媒体类型都提供了默认的查看器预设。使用“缩放查看器：自定义”>“图像”，或者“图像集 / 多个视图”预设即可查看您的图像集。

可在“应用程序设置”屏幕中添加或编辑查看器预设。

请参阅第 33 页的“添加和编辑查看器预设”。

### 4. 预览图像集

在浏览面板中选择图像集，然后单击“预览”。您的图像集便会出现在“预览”屏幕中。单击缩略图图标以在选定的查看器中检查图像集。可以从“预设”菜单中选择不同的查看器。

请参阅第 89 页的“预览资源”。

### 5. 发布图像集

发布图像集会将图像集放置在 Scene7 服务器上并激活 URL 字符串。

注：如果在创建并保存图像集时选择了“保存后发布”（默认），则不需要执行此步骤。

单击浏览面板中图像集名称左侧的“标记为发布”图标 ，然后单击“发布”。在“发布”屏幕上，单击“开始发布”。

请参阅第 76 页的“发布文件”。

## 6. 将图像集链接到网站

Scene7 会为图像集创建 URL 调用，然后在您发布图像集之后将它们激活。可以从“预览”屏幕复制这些 URL。

选择图像集，然后单击“预览”按钮。“预览”屏幕随即打开。选择“图像集查看器预设”，然后单击“复制 URL”按钮。

请参阅第 137 页的“[将图像集链接到网页](#)”。

# 准备要上载的图像集资源

将用于图像集的图像上载到 Scene7 Publishing System 之前，请确保图像大小和格式均正确无误。

要创建多视图图像集，您需要从不同视角显示物品或显示同一物品不同侧面的图像。这是为了突出某个物品的重要特征，以便观看者对物品的外观或功能有全面的了解。

因为用户可以缩放图像集中的图像，所以请确保图像的长边至少为 2000 像素。Scene7 支持多种图像文件格式，但建议使用无损的 TIFF、PNG 和 EPS 图像。

有关上载资源的详细说明，请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

### 更多帮助主题

第 72 页的“[上载文件](#)”

第 271 页的“[使用晕影、窗饰和 CAB 文件](#)”

# 创建图像集

要创建多视图图像集，您需要从不同视角显示物品或显示同一物品不同侧面的图像。这是为了向观看者展示物品的图像，使其对物品的外观或功能有充分的认识。

## 创建图像集

在创建集时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 创建图像集

1 执行以下操作之一：

**先选择图像** 在浏览面板中，选择图像集所需的图像，单击“构建”>“图像集”。

从“**图像集**”屏幕中开始 单击“构建”>“图像集”。“图像集”屏幕随即打开。在资源库中选择一个文件夹，然后将要用于图像集的图像拖到“图像集”屏幕中。

2 要更改图像顺序，将图像拖到新位置即可。

3 确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。

4 单击“保存”，选择一个文件夹以存储图像集，输入该集的名称，然后单击“保存”。

- 5 要在图像集查看器中查看图像集，请单击“图像集”屏幕上的“预览”。可以单击图像集查看器中的样本缩略图来观看它们的显示效果。

## 编辑图像集

根据是编辑已发布的集还是未发布的集，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否已发布集？	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 编辑图像集

- 1 在网格视图中，浏览到一个图像集，然后单击图像下面的“编辑”。
- 2 执行任何以下操作：
  - 要添加图像（已发布或未发布），请在“添加资源”中将其从文件夹拖到图像集的“视图”页面上。
  - 要删除图像，请选择该图像，然后单击工具栏上的“删除”。
  - 要将图像重新排序，请将图像拖到新位置。
- 3 在编辑完集后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。
- 4 单击“保存”，选择一个文件夹以存储集，输入该集的名称，然后单击“保存”。

## 删除图像集

在删除集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 删除图像集

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个图像集。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 在图像集中加入缩放目标和图像映射

如果为图像集中的图像定义了缩放目标和图像映射，这些目标和映射会出现在图像集查看器中。例如，用户可以单击图像集查看器中的图像映射，在网站上打开新的页面来查看有关某个物品的信息。用户可以单击图像集查看器中的目标缩略图图像，自动缩放到图像的一部分。

如果要使缩放目标和图像映射对用户可用，请为图像集中的图像创建缩放目标和图像映射。可以在“图像集”屏幕或浏览面板（在详细信息视图中）中使用“图像映射”或“缩放目标”工具来执行此操作。

#### 更多帮助主题

第 111 页的“[为引导式缩放创建缩放目标](#)”

第 255 页的“[创建图像映射](#)”

## 管理信息面板内容

除了在图像集中将图像映射文本用于变换之外，还可以使用“信息面板”添加大量变换文本（包括链接）。还可以使用定时缓存和计划内容更新来管理信息面板。

可以使用 Scene7 Publishing System 中的以下功能管理信息面板设置和数据：

- “信息面板设置”面板可用来指定用于显示“信息面板”文本、默认错误响应以及信息缓存的小时数等信息的模板。此外，可以指定是否自动发布图像集。
- “信息面板数据输入”面板可用来指定包含要在信息面板变换文本中显示的文本的 CSV 文件，以及计划更新信息的时间。
- “导入元数据”对话框可用来导入包含变换文本信息的制表符分隔 TXT 文件。可以将该 TXT 选项或“信息面板数据输入”面板与“CSV 文件”选项结合，用于变换文本。

## 设置响应模板

可以选择三个预设响应模板之一用来在“信息面板”中显示文本。这些预设响应模板决定了在“信息面板”中显示信息的方式：列数和行数、字样大小、字体等等。可以选择预设响应模板，或者创建一个自己的模板。

### 设置响应模板

- 双击图像集以在详细信息视图中将其打开。
- 单击“信息面板设置”以展开该面板。
- 在“响应模板”下拉列表中，执行下列操作之一：
  - 选择“默认”以使用默认响应。模板设计的 XML 在“用户模板”文本框中灰显。
  - 选择“自定义”创建自己的响应模板。在“用户模板”文本框中，键入模板 XML 定义。您可以使用已在该文本框定义的默认模板作为您自己的响应的基模板。
- （可选）在“默认响应”框中，键入如果在 Scene7 检索图像映射信息时出错要显示的文本。例如，如果系统收到公司名称和图像集名称，但是没有变换标识符，则将为用户显示该消息。
- 在“响应 TTL”文本字段中，输入要在缓存数据之前等待的小时数。  
如果在一整天内需要频繁更新数据，则设置一个较小的值。  
如果数据相对稳定并且不需要整天频繁更新，则设置一个较大的值。默认为十小时。
- 单击“上载”以基于 `rollover_key` 值将信息面板内容上载到 s7info。
- 在“S7Info 上载”对话框中，浏览至您要使用的文件，然后单击“上载”。  
支持的文件格式包括采用 UTF-16 编码的制表符分隔文件以及采用 ASCII 编码的 CSV 文件。对于 CSV 文件，必须对非 ASCII 字符进行 HTML 编码。
- 在“信息面板设置”面板中，单击“发布”。

## 为信息面板导入源内容

您可以将采用 ASCII 编码（必须对非 ASCII 字符进行 HTML 编码）的 CSV（逗号分隔值）文件或制表符分隔文件用于图像集信息面板的源文本。制表符分隔文件必须使用 UTF-16 (Unicode) 编码。使用不同的方法导入不同的文件类型。

格式化源内容时，谨记以下指导原则：

- 制表符分隔和逗号分隔的数据应包含变换模板所需的列数。
- 数据的第一项或列应是变换标识符（与图像映射 URL 的 `rollover_key` 值关联）。
- 确保标识符后面的每个制表符分隔或逗号分隔的项目都是要替换到响应模板中的项目（因此第一列取代 `$1$`，第二列取代 `$2$`，依此类推）。

## 从外部承载位置导入 CSV 内容

- 1 双击图像集以在详细信息视图中将其打开。
- 2 单击“信息面板数据输入”以展开该面板。
- 3 在“外部承载的 CSV 文件位置 (HTTP)”文本字段中，输入指向 CSV 文件的 URL。
- 4 (可选) 在“计划更新”字段中，指定更新内容的时间，然后单击“添加”。

可以选择多个更新时间。每个更新时间显示在“更新时间”文本框中。要删除计划的时间，请将其选中，然后单击“删除”。

- 5 (可选) 单击“运行更新”以立即更新内容。

## 查看图像集

可以使用可用预设在“预览”窗口中查看图像集。可对图像集使用“缩放查看器：自定义”查看器预设。

Scene7 附带默认的查看器预设。管理员可以创建或修改查看器预设。

### 更多帮助主题

第 28 页的“[查看器预设](#)”

## 为图像集设置缩放查看器预设

可以根据需要创建并自定义查看器预设。

- 1 单击“设置”>“查看器预设”。
- 2 通过执行以下任一操作在“查看器预设”屏幕上创建或编辑查看器预设：

**创建** 单击“添加”。在“添加查看器预设”对话框中，选择一个平台，选择“缩放查看器：自定义”，然后单击“添加”。  
也可以使用现有的预设来创建缩放查看器预设。显示预设的名称，将其选中，然后选择“编辑”按钮。在“配置查看器”屏幕上，为预设输入新名称。

**编辑** 显示预设的名称，将其选中，然后单击“编辑”按钮。
- 3 在“配置查看器”屏幕上选择选项。

要查看选项的说明，请单击选项旁的“信息提示”图标 。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。
- 4 单击“保存”（或“另存为”）。

## 预览查看器中的图像集资源

可以使用“预览”查看资源在特定查看器类型平台（如 HTML5）上的显示情况。并不是所有平台都可在预览中找到，这取决于您选择要预览的资源类型和关联的查看器。

- 1 在左侧资源库面板中，在“显示”下拉列表中，选择“图像集”。
- 2 在左侧资源库面板中，导航资源文件夹选择要预览的图像集。
- 3 执行以下任一操作：
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，将光标悬停在资源上，然后单击“预览”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口的资源缩略图窗口内，单击“预览”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”。
  - 在“资源”窗口中，选择一个资源。在工具栏上，单击“文件”>“预览”。
- 4（可选）在预览窗口底部的下拉列表中，选择要在复制资源的 URL 时应用的 URL 编码。
- 5 单击查看器链接，在所选查看器中预览资源。  
单击指定的查看器链接时，其关联的 URL 自动复制到剪贴板中。
- 6 关闭显示的查看器以返回到“预览”屏幕。
- 7 单击“关闭”返回到“资源”屏幕。

## 自动生成图像集

您可以将集生成自动设为独立于上载的单独作业。

### 自动生成图像集

- 1 单击“文件”>“生成集”。
- 2 在“生成集”对话框中，指定作业名称。  
默认情况下，为作业指定的名称指示这是一个生成的作业以及作业的生成时间。
- 3 选择要应用的预设。
- 4 单击“目标文件夹”并指定要使用的文件夹。
- 5 单击“提交”。

## 将图像集链接到网页

发布图像集之后，您可以在网站或应用程序中使用其 URL 或嵌入代码。然后，可以根据需要部署该 URL 或粘贴嵌入代码，以便用户可以在您的网站或应用程序上查看图像集。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

### 更多帮助主题

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 复制图像集 URL

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“图像集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的图像集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将图像集 URL 添加到网页

部署图像集最常见的方法是在网页上放置链接（通过导航图标）。单击该链接时，该链接将启动一个动态页面（ASP 或 JSP），在弹出式缩放窗口中显示图像集。缩放链接会打开一个弹出窗口，其中包含实际的缩放功能。以下是代码示例：

```
<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>
```

除了 SKU 参数现在为图像集名称，以下 URL 调用 Scene7 平台遵循与所有缩放查看器相同的协议。

[http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht\\_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater\\_1\\_set](http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set)

在上面的 URL 中，请注意 SKU 编号（sku=sweater\_1\_set）。sku= 后面的字符串是图像集名称（sweater\_1\_set）。用户可单击缩放功能链接，此链接将启动一个窗口。

## 复制图像集查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选图像集的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制图像集查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“图像集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的图像集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL”面板中，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

**4** 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。

在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

**5** 单击“关闭”。

# 第 11 章：样本集

Scene7 样本集为用户提供了集成的查看体验。在动态的样本集查看器中，只需单击缩略图，用户即可看到以不同颜色、材质、纹理、光泽度或织物渲染的项目。

## 快速入门：样本集

该样本集快速入门用于在 Scene7 中快速启动并运行样本集技术。

### 1. 上载图像和样本文件

首先为样本集上载图像和样本文件。

单击全局导航栏上的“上载”可将文件从计算机上载到 Scene7 Publishing System 的文件夹中。请参阅第 141 页的“[准备要上载的样本集资源](#)”和第 72 页的“[上载文件](#)”。

### 2. 创建样本集

要创建样本集，请单击“构建”>“样本集”。在“样本集”屏幕上，将图像和颜色样本拖到屏幕上。请参阅第 141 页的“[创建样本集](#)”。

### 3. 设置样本集查看器预设

管理员可以创建或修改图像集查看器预设。Scene7 为每种富媒体类型都提供了默认的查看器预设。使用“缩放查看器：自定义 > 图像集 / 颜色样本”预设查看您的样本集。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

### 4. 预览样本集

选择浏览面板中的样本集，然后单击“预览”。将在该屏幕中显示您的样本集。单击缩略图和样本图标以在选定的查看器中检查您的样本集。可以从“预设”菜单中选择不同的查看器。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

### 5. 发布样本集

发布样本集会将其置于 Scene7 服务器上并激活 URL 字符串。

单击浏览面板中样本集名称左侧的“标记为发布”图标 ，然后单击“发布”。在“发布”屏幕上，单击“开始发布”。

请参阅第 76 页的“[发布文件](#)”。

### 6. 将样本集链接至网页

Scene7 可创建样本集的 URL 调用，并在发布后将其激活。可以从“预览”屏幕复制这些 URL。

选择“样本集”，然后选择“预览”按钮。“预览”屏幕随即打开。选择一个样本集查看器预设，然后选择“复制 URL”按钮。请参阅第 144 页的“[将样本集链接至网页](#)”。

## 准备要上载的样本集资源

上载所需的图像之前，请确保图像的尺寸和格式正确。此外还需要组合所需的样本文件。

要创建样本集，您需要同一图像的晕影或不同快照，以便以不同的颜色、模式或光泽度显示。您还需要对应于不同颜色、模式或光泽度的样本文件。例如，要提供以黑色、棕色和绿色显示同一外套的样本集，您需要：

- 同一外套的黑色、棕色和绿色快照。
- 黑色、棕色及绿色样本。

由于用户可以在样本集中缩放图像，因此确保图像最大尺寸至少为 2000 像素。Scene7 支持多种图像文件格式，但建议使用无损的 TIFF、PNG 和 EPS 图像。

有关上载资源的详细说明，请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

### 更多帮助主题

第 271 页的“[使用晕影、窗饰和 CAB 文件](#)”

## 创建样本集

样本集允许用户以不同颜色、模式或光泽度查看项目。要使用颜色样本创建样本集，需要具有要提供给用户的每种不同颜色、模式或光泽度的一个图像。还需要每种颜色、模式或光泽度的一种颜色、模式或光泽度样本。

例如，假定要使用不同颜色的标记显示大写字母的图像，标记为红色、绿色和蓝色。在这种情况下，需要同一大写字母的三种快照。一个红色标记快照，一个绿色标记快照，以及一个蓝色标记快照。还需要红色、绿色和蓝色样本。颜色样本充当用户可在样本集查看器中单击以查看红色标记、绿色标记或蓝色标记的缩略图。

## 创建样本集

在创建集时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 创建样本集

#### 1 执行以下操作之一：

**先选择图像** 在浏览面板中，选择图像，然后单击“构建”>“样本集”。

**从“样本集”屏幕中开始** 单击“构建”>“样本集”。从资源库中选择一个文件夹，然后将图像拖到“样本集”页面的“视图”部分中。

#### 2 将样本颜色、模式或光泽度拖到“样本集”页面上的样本占位符框中。

确保拖到每个占位符里的颜色、模式或光泽度样本表示相邻图像的颜色、模式或光泽度。

#### 3 要更改样本集中图像的顺序，请将图像拖到新位置。

#### 4 确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。

- 5 单击“保存”，选择一个文件夹以存储样本集，输入该集的名称，然后单击“提交”。
- 6 要在样本集查看器中查看您的样本集，请单击“样本集”屏幕上的“预览”。您可以在样本集查看器中单击样本缩略图以查看它们的行为方式。

## 编辑样本集

根据是编辑已发布的集还是未发布的集，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否已发布集？	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 编辑样本集

- 1 在网格视图中，浏览到一个样本集，然后单击图像下面的“编辑”。
- 2 执行任何以下操作：
  - 要添加图像（已发布或未发布），请在“添加资源”中将其从文件夹拖到样本集的“视图”页面上。
  - 要删除图像，请选择该图像，然后单击工具栏上的“删除”。
  - 要将图像重新排序，请将图像拖到新位置。
- 3 在编辑完集后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。
- 4 单击“保存”，选择一个存储文件夹，输入该集的名称，然后单击“保存”。

## 删除样本集

在删除集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 删除样本集

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个样本集。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 包括样本集中的缩放目标和图像映射

如果在样本集中为图像定义缩放目标和图像映射，这些目标和映射会显示在样本集查看器中。例如，用户可以在样本集查看器中单击图像映射，并使用项目相关信息在网站上打开新页面。用户可以在样本集查看器中单击目标缩略图图像，并自动缩放为图像的一部分。

如果要使用户可以使用缩放目标和图像映射，请在样本集中为图像创建缩放目标和图像映射。可以在“样本集”屏幕或浏览面板（在详细信息视图中）中操作图像映射或缩放目标工具。

**更多帮助主题**

第 111 页的“[为引导式缩放创建缩放目标](#)”

第 255 页的“[创建图像映射](#)”

## 查看样本集

可以使用可用预设在“预览”窗口中查看样本集。可使用样本集的“缩放查看器：自定义查看器预设”。

Scene7 附带默认的查看器预设。管理员可以创建或修改查看器预设。

**更多帮助主题**

第 28 页的“[查看器预设](#)”

## 为样本集设置缩放查看器预设

可以根据需要创建并自定义查看器预设。

**1** 单击“设置”>“查看器预设”。

“查看器预设”窗口随即打开。

**2** 执行以下任一操作：

- 要创建新的预设，请单击“添加”。在“添加查看器预设”对话框中，选择平台，选择“样本集查看器”，然后单击“添加”。
- 要编辑现有的样本集查看器预设，请选择该预设并单击“编辑”。

“配置查看器”屏幕随即打开。

**3** 在样本集查看器预设的“预设名称”框中键入名称。

**4** 在“配置查看器”屏幕中选择选项。

要查看选项的说明，请单击选项旁的“信息提示”图标 。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。

**5** 单击“保存”。

## 在查看器中预览样本集

可以使用“预览”查看资源在特定查看器类型平台（如 HTML5）上的显示情况。并不是所有平台都可在预览中找到，这取决于您选择要预览的资源类型和关联的查看器。

**1** 在左侧的“资源库”面板中的“显示”下拉列表中，选择基于样本集的资源类型，如“样本集”。

**2** 在左侧的“资源库”面板中，找到包含要使用查看器预览的样本集的资源文件夹。

**3** 执行以下任一操作：

- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，将光标悬停在资源上，然后单击“预览”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口的资源缩略图窗口内，单击“预览”。
- 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”。

- 在“资源”窗口中，选择一个资源。在工具栏上，单击“文件”>“预览”。
- 4 (可选) 在预览窗口底部的下拉列表中，选择要在复制资源的 URL 时应用的 URL 编码。
- 5 单击查看器链接，在所选查看器中预览资源。
- 单击指定的查看器链接时，其关联的 URL 自动复制到剪贴板中。
- 6 关闭显示的查看器以返回到“预览”屏幕。
- 7 单击“关闭”返回到“资源”屏幕。

## 将样本集链接至网页

发布样本集后，可以在您的网站或应用程序中使用其 URL 或嵌入代码。然后，可以根据需要部署该 URL 或嵌入代码，以便用户可以在您的网站或应用程序上查看样本集。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

### 更多帮助主题

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 复制样本集 URL

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“样本集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的样本集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“**复制 URL**”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“**复制 URL**”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“**复制 URL**”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“**复制 URL**”。

## 向您的网页中添加样本集 URL

部署样本集的最常用方式是将一个链接（通过导航图标）放在网页中。单击后，链接会启动可在弹出式缩放窗口中显示样本集的动态页面（ASP 或 JSP）。缩放链接会打开一个弹出窗口，其中包含实际的缩放功能。以下是代码示例：

```
<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>
```

除了 SKU 参数现在为样本集名称，以下 URL 调用 Scene7 平台遵循与所有缩放查看器相同的协议。

注：此 URL 仅用作一个语法示例，并不是一个活动链接。

[http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht\\_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater\\_1\\_set](http://sample.scene7.com/s7ondemand/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7Web&sku=sweater_1_set)

在上面的 URL 语法中，请注意 SKU 编号 (sku=sweater\_1\_set)。sku= 后面的字符串是样本集名称 (sweater\_1\_set)。用户可单击缩放功能链接，此链接将启动一个窗口。

## 复制样本集查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选样本集的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制样本集查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“样本集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的样本集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 4 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。
- 在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 5 单击“关闭”。

# 第 12 章：旋转集

旋转集用于模拟转动物品进行查看时的真实动作。利用旋转集能够从任意角度查看物品，从而获得任意角度的重要视觉详细信息。旋转集会模拟 360 度的查看体验。Scene7 提供了可供观看者旋转物品的一维旋转集，以及可供观看者旋转和翻转物品的二维旋转集。此外，只需单击几下鼠标，用户便能自由缩放和平移任意视图。通过这种方式，用户能够以特定的视角，更仔细地查看物品。



旋转集的图像。

旋转集也接受图像映射。图像映射是旋转集内的图像上用于显示含文本的变换面板的区域。当用户单击图像映射时，将触发某种操作。例如，将启动网页，供用户了解产品的更多相关信息。为让用户注意到图像映射在旋转集中的使用，当用户将鼠标指针移到图像映射上方时，图像映射自身周围将出现轮廓线。

请参阅第 255 页的“[创建图像映射](#)”。

## 快速入门：旋转集

本旋转集快速入门旨在让您快速学会如何使用 Scene7 中的旋转集技术。按照步骤 1 到 7 操作。每个步骤的结尾都有到某个主题标题的交叉引用，如需要，可从中找到更多详细信息。

### 1. 创建和上载图像

对于一维旋转集，一个物品最少需要拍摄 8 到 12 张照片，对于二维旋转集，最少需要 16 到 24 张照片。拍摄照片时必须间隔一定的角度，以便让人感觉物品正在旋转和翻转。例如，如果某个一维旋转集中有 12 张照片，则每拍一张照片将物品旋转 30 度 (360/12)。

在全局导航栏上选择“上载”按钮，以便将旋转图像从您的计算机或网络上载到 Scene7 Publishing System。

请参阅第 147 页的“[旋转集图像拍摄指南](#)”。

### 2. 创建旋转集

要创建旋转集，请单击“构建”按钮，然后选择“旋转集”。在“旋转集大小”对话框中，选择需要的行数和单元格数，然后单击“确定”。随后将图像拖入旋转集屏幕上的网格中。

请参阅第 147 页的“[创建旋转集](#)”。

### 3. 编辑旋转集

要编辑某个旋转集，请选择该旋转集的“编辑”变换按钮。“旋转集”屏幕随即打开。添加、删除和更改图像的位置。您可以更改二维旋转集中行的位置。

请参阅第 148 页的“[编辑旋转集](#)”。

### 4. 设置旋转集查看器预设

管理员可以创建旋转集查看器预设。这些预设决定了旋转集查看器的外观。要设置新的旋转集查看器预设，请在全局导航栏上选择“设置”按钮。在“设置”屏幕上，显示“应用程序设置”选项，然后选择“查看器预设”。

在“查看器预设”屏幕上，选择“添加”菜单，然后在“添加查看器预设”对话框中选择“旋转集查看器”。接下来在“配置查看器”屏幕中选择选项。

请参阅第 149 页的“[设置旋转集查看器预设](#)”。

### 5. 预览旋转集

在浏览面板中选择您的旋转集，然后单击其变换“预览”按钮。在“预览”屏幕上，按住鼠标按钮并向左或向右拖动指针以从视觉上“旋转”项目。

请参阅第 150 页的“[预览旋转集](#)”。

### 6. 发布旋转集

发布旋转集会将旋转集置于 Scene7 服务器上，以将其动态传送到您的网站或应用程序。发布旋转集还将激活 URL 字符串，此 URL 字符串会将旋转集从 Scene7 图像服务器调用到您的网站或应用程序。

要发布某个旋转集，请将其标记为发布，方法是在浏览面板中，选择该旋转集名称旁边的“标记为发布”图标 。选择全局导航栏上的“发布”按钮来启动发布。在“发布”屏幕上，单击“开始发布”。

请参阅第 150 页的“[发布旋转集](#)”。

### 7. 将旋转集链接到网页

Scene7 会为旋转集创建 URL 标注字符串，然后在您发布旋转集之后将这些字符串激活。可以从“预览”屏幕复制这些 URL。

选择旋转集，然后选择“预览”按钮。“预览”屏幕随即打开。选择旋转集查看器预设。然后选择“复制 URL”按钮。

请参阅第 151 页的“[将旋转集链接到网页](#)”。

## 创建旋转集

要创建有效的旋转集，请确保正确拍摄图像。您可以通过选择“构建”按钮，然后选择“旋转集”，在 Scene7 中创建旋转集。在“旋转集”屏幕中编辑旋转集。

注：早期版本的 Scene7 没有提供二维旋转集。如果您在早期版本的 Scene7 中创建了一个旋转集，则必须首先使用其他名称来保存该旋转集，否则将无法保存您的一维旋转集。在“旋转集”屏幕中单击“另存为”，然后输入一个新名称，这样便可在 Scene7 中对其进行编辑。

## 旋转集图像拍摄指南

通常，旋转集中的图像越多，图像的旋转效果越好。不过，在旋转集中加入许多图像会增加图像的加载时间。对于拍摄图像在旋转集中使用，Scene7 提供了以下建议：

- 在一维旋转集中最少使用 8 到 12 张图像，在二维旋转集中最少使用 16 到 24 张图像。
- 请使用无损格式；建议使用 TIFF 和 PNG。

- 为所有图像创建蒙版，这样物品将显示在纯白色或其他高对比度背景上。也可以添加阴影。
- 确保产品细节非常明亮，且位于焦点上。
- 借助人体模型或时装模特儿为流行服饰拍摄旋转图像。通常，人体模型被完全遮盖（使用玻璃人体模型），或者图像中显示的是具有风格的人体模型。通过定义角度的数目，可以创建模特儿旋转集。在地面上放置胶带来标记每个角度，以为模特儿提供指示，使其脚步和目光都朝向每个快照的方向。

## 创建旋转集

请注意，在 Scene7 中制作或创建旋转集的顺序是非常重要的。根据将图像拖放到“旋转集”页面上的网格中的顺序，旋转集将按特定的方向旋转。因此，旋转集在生成器中显示的顺序就是用户从左向右移动鼠标指针或手指时旋转资源的方式。

在创建集时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

在保存旋转集后，您可以使用“构建：旋转集”页面中的“预览”在默认查看器中查看旋转集的显示效果。

### 创建旋转集

- 1 在“构建”下拉菜单中，单击“旋转集”。
- 2 在“旋转集大小”对话框中，设置需要的行数和单元格数。
  - 要构建一维旋转集，仅选择一行。
  - 要构建二维旋转集，选择两行或更多行。
- 3 单击“确定”。
- 4 将图像拖放到“旋转集”屏幕上的网格中。
- 5 完成后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。
- 6 单击“保存”。
- 7 在“保存”对话框中，选择一个文件夹来存储您的旋转集。在“文件名”字段中，输入旋转集名称。
- 8 单击“保存”。

### 更多帮助主题

第 148 页的“[编辑旋转集](#)”

## 编辑旋转集

根据是编辑已发布的集还是未发布的集，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否已发布集？	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

#### 编辑旋转集

1 单击旋转集的变换“编辑”按钮。

2 执行任何以下操作：

**删除图像** 选择图像，然后单击“删除”。

**添加图像** 将图像拖入单元格。

**对行重新排序（二维旋转集）** 单击行选择器框（行左侧），然后单击“下移行”或“上移行”。

**添加行和单元格** 在“行数”框和“单元格”框中输入一个数字，以确定行数及每行中的单元格数。

3 在完成编辑后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。

4 单击“保存”，选择一个存储文件夹，输入该集的名称，然后单击“保存”。

## 删除旋转集

在删除集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

#### 删除旋转集

1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个旋转集。

2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 设置旋转集查看器预设

旋转集查看器预设确定您的查看器的样式、行为和外观。Scene7 附带默认的旋转集查看器预设。如果您是管理员，也可以创建您自己的旋转集查看器预设。您可以使用不同颜色、边界、字体和图像设置来配置旋转集查看器预设。

请按照以下步骤创建旋转集查看器预设：

1 单击“设置”>“查看器预设”。

“查看器预设”窗口随即打开。

2 执行以下任一操作：

- 要创建新的预设，请单击“添加”，然后在“添加查看器预设”对话框中，选择一个平台，接下来选择“旋转集查看器”。
- 要编辑现有旋转集查看器预设，请选择预设，然后单击“编辑”。

“配置查看器”屏幕随即打开。

- 3 在“预设名称”框中，为旋转集查看器预设键入一个名称。
- 4 根据需要指定其他选项。要查看选项的说明，请单击选项旁的“信息提示”图标 。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。

- 5 单击“保存”。

单击“设为默认值”，以使创建的旋转集查看器预设成为显示旋转集的公司默认预设。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

要删除某个旋转集查看器预设，请在“查看器预设”屏幕上选择该预设，然后单击“删除”按钮。

#### 更多帮助主题

第 28 页的“[查看器预设](#)”

## 预览旋转集

可以使用“查看器列表”预览资源在特定查看器类型平台（如 HTML5）上的显示情况。并不是所有平台都可在查看器列表中找到，这取决于您选择要预览的资源类型和关联的查看器。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

#### 预览旋转集

- 1 在左侧的“资源库”面板中，在“显示”下拉列表中，选择旋转集资源类型。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，找到要使用查看器进行预览的旋转集所在的资源文件夹。
- 3 执行以下任一操作：
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中的缩略图图像下，单击“预览”>“查看器列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中选择资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“查看器列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。
- 4 在“查看器列表”窗口的表中，单击查看器链接以在选定的查看器中预览资源。
- 5 关闭显示的查看器以返回到“查看器列表”屏幕。
- 6 在“查看器列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

#### 更多帮助主题

第 148 页的“[编辑旋转集](#)”

## 发布旋转集

发布某个旋转集会将该旋转集中的图像置于 Scene7 图像服务器上，在此位置可供您的网站或应用程序使用。而且，在发布过程中，SPS 将为您的网站或应用程序激活所需的旋转集 URL 字符串。

**更多帮助主题**

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 将旋转集标记为发布

将您的旋转集标记为发布，以便将其复制到 Scene7 图像服务器。可在浏览面板中将您的旋转集标记为发布，方法是选择旋转集名称左侧的“标记为发布”图标 。如果将旋转集本身标记为发布，则旋转集中的所有图像均被标记为发布。

## 发布旋转集

要将某个旋转集发布到 Scene7 图像服务器，先在全局导航栏上选择“发布”按钮。然后选择一个“时间”选项，也可以为发布作业输入名称，然后选择“开始发布”按钮。

## 将旋转集链接到网页

网站和应用程序可通过 URL 字符串或嵌入代码访问 Scene7 图像服务器的内容，包括旋转集。这些 URL 字符串在发布过程中被激活。要将旋转集的 URL 字符串或嵌入代码放到网页和应用程序中，需要从 Scene7 Publishing System 中复制该字符串或代码。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

### 复制旋转集 URL

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“旋转集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的旋转集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将旋转集 URL 添加到您的网页

旋转集的部署方式与所有缩放查看器一样，即通过在缩放窗口中显示旋转集的动态页面（ASP 或 JSP）进行部署。URL 调用 Scene7 平台遵循与所有缩放查看器相同的协议。不过，查看器预设名称取决于您的管理员所定义的默认旋转集查看器预设。例如，以下非实时 URL 语法示例包括名为 viewer.jsp 的预设名称，而 SKU 参数现在为旋转集名称：

`http://sample.scene7.com/s7ondemand/spin/viewer.jsp?company=S7Web&sku=backpack_spin`

在此 URL 语法示例中（链接处于不活动状态），请注意 SKU 编号 (sku=backpack\_spin)。sku= 后面的字符串为旋转集名称 (backpack\_spin)。

## 复制旋转集查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选旋转集的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制旋转集查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“旋转集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的旋转集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 4 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。
- 在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 5 单击“关闭”。

# 第 13 章：模板基础

模板基础是动态创建的可寻址分层图像文件，类似于图像编辑应用程序（如 **Adobe® Photoshop®**）中的分层文件。与包含图层的静态文件（如 PSD 文件）不同，模板可以包括参数。通过各种参数，图像的不同方面都可以寻址及自定义。

注：通过使用模板发布以及 **Adobe Illustrator** 和 **InDesign** 中的文件，还可以根据基于布局的设计创建模板。请参阅第 164 页的“[模板发布](#)”。

模板可以包含任意数量的图像图层和文本图层。可以将包含图层的静态文件（如分层的 PSD 文件）转换为模板，以及在 **Scene7** 中创建模板。可以使用上载到 SPS 中的字体在模板中创建文本图层。将文本添加到模板中之后，可以通过更改其对齐方式、字体、字体大小以及颜色来设置字体格式。

通过“参数”屏幕，可以将模板的任意方面转换为可寻址的参数。此时，可以更改要在模板中使用的分层图像或文本值。这些参数是通过 URL 字符串传递的，因此可以通过更改任意参数，动态自定义从图像服务器生成的回复图像。

## 快速入门：模板基础

本快速入门旨在帮助您快速学会如何使用模板基础。

### 1. 上载文件

首先请为模板上载 PSD 文件或图像文件。除 PSD 格式之外，**Scene7** 还支持多种其他图像文件格式，但是建议模板使用无损 TIFF 和 PNG 图像，这是因为它们允许透明度设置。

如果构建模板时使用的是 PSD 文件，请在上载 PSD 文件时，从“上载作业选项”对话框中选择“创建模板”选项。此外，还要选择“图层命名”选项，告知 **Scene7** 当 PSD 图层上载到 **Scene7 Publishing System** 时如何对其进行命名。

如果使用的是图像文件，可以在上载时在图像中裁切图像，以及从剪切路径创建蒙版。

在“全局导航栏”上选择“上载”按钮，将 PSD 文件或其他图像文件从计算机上载到 SPS 上的文件夹中。请参阅第 154 页的“[上载模板文件](#)”。

### 2. 创建模板

要从 PSD 文件创建模板，请在上载文件时选择“创建模板”选项。要从图像创建模板，请选择“构建”>“模板基础”，输入画布的宽度和高度，选择“设计器”或“开发者”，然后将图像拖到“模板”屏幕上。也可以先选择图像，然后再选择“构建”>“模板基础”。“模板”屏幕提供的工具可用于：

- 添加图像图层。要添加图层，请将图像拖到“模板”屏幕中。
- 添加文本图层。选择文本工具  并拖动来绘制文本图层框；然后使用“文本”屏幕上的工具来设置文本格式。
- 更改图层大小和位置。
- 更改图层顺序。
- 将阴影和发光效果应用于图像图层和文本图层。

请参阅第 154 页的“[创建模板](#)”。

### 3. 创建模板参数

接下来是将图层属性参数化，从而确定 URL 字符串中包含哪些图层属性。您可以通过这些参数尽可能灵活地使用模板。图层属性参数化之后，可以动态进行更改。

要参数化图层，请在“模板”屏幕中打开模板，并选择图层名称旁边的“参数”按钮。在“参数”屏幕上，选择要添加的各个参数旁边的选项。请参阅第 161 页的“[创建模板参数](#)”。

#### 4. 发布模板

发布模板可将模板置于 Scene7 图像服务器上，以便可以动态发送至网站或应用程序。发布还可以激活用于将模板从 Scene7 图像服务器调用至网站或应用程序的 URL。

请确保发布与模板相关的所有图像。

要发布模板，请将其标记为发布，然后在全局导航栏上选择“发布”按钮。然后选择“开始发布”按钮。请参阅第 162 页的“[发布模板](#)”。

#### 5. 将模板链接至网页

Scene7 可为模板创建 URL，并在将模板发布到 Scene7 图像服务器时激活这些 URL。可以从“模板预览”屏幕复制这些 URL 字符串。

在浏览面板中选择模板，然后单击“预览”按钮，打开“模板预览”屏幕。然后选择“图像预设”来发送模板，并选择“复制 URL”按钮。从“预览”屏幕复制 URL 后，可以将其用于您的网站或应用程序中。请参阅第 162 页的“[将模板链接到网页](#)”。

## 上载模板文件

将模板所需的文件上载到 Scene7 Publishing System，然后开始构建模板。可以从 Adobe® Photoshop® PSD 或图像文件构建模板。建议使用 TIFF 和 PNG 图像，因为它们允许设置透明度。

 Scene7 建议在模板中使用透明的 TIFF 或 PSD 图像，其大小与要在网站中显示的大小相同。发布模板时，调用的图像所带的图像预设大小亦相同。请注意，此大小可确保模板的大小不会调整（重新取样）为大于或小于设计尺寸。

可以使用 Adobe Photoshop PSD 文件或图像文件创建模板。

有关上载文件的详细说明，请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。上载模板文件时请注意以下事项：

- 如果上载的是 PSD 文件，则可以从该文件创建模板。Scene7 可以为 PSD 中的每个图层分别创建图像。在“上载作业选项”对话框中，选择“Photoshop 选项”，选择“保持图层”选项，然后选择“创建模板”选项。然后从“图层命名”菜单上选择某个选项，用于命名 Scene7 从 PSD 中的图层创建的图像。请参阅第 270 页的“[PSD 上载选项](#)”。
- 如果上载的是图像，则可以从其剪贴路径创建蒙版。该选项适用于使用创建了剪切路径的图像编辑应用程序所创建的图像。在“上载作业选项”对话框中，选择“图像编辑选项”，然后选择“从剪切路径创建蒙版”选项。请参阅第 265 页的“[上载时的图像编辑选项](#)”。

#### 更多帮助主题

第 72 页的“[上载文件](#)”

第 269 页的“[使用 PSD 文件](#)”

## 创建模板

要创建模板，请单击“构建”>“模板基础”。选择“设计器”或“开发者”。在此页面上，您可以添加图像图层和文本图层。还可以将图层重新排序、更改图层的大小和位置，并将阴影和发光效果应用于图像和文本。

注：如果对在 Scene7 Publishing System 的较低版本中创建的模板进行编辑，保存时系统可能会提示“是否要添加画布图层？”请选择“否”以避免添加新的基本图层。如果不小心选择了“是”，则请删除 URL 中的“&allowCanvasPrompt”和“&layer=0”修饰符，然后按“Enter”或“Return”键。

## 创建初始模板

在创建模板集时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

您可以通过现有模板创建一个模板。打开该模板，单击“另存为”，然后在“另存为”对话框中输入新名称。

### 创建初始模板集

1 要创建模板，请使用以下方法之一：

先选择 PSD 或图像 在浏览面板中，选择模板所需的 PSD 文件或图像，单击“构建”>“模板基础”。

从“模板”屏幕中开始 单击“构建”>“模板基础”。选择“设计器”或“开发者”。

2 在“输入画布大小”对话框中，输入模板的宽度和高度。

3 在“资源库”中选择一个文件夹，然后将模板所需的 PSD 文件或图像拖到“模板”屏幕上。

4 完成后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。

5 单击“保存”。

6 选择一个文件夹以存储模板，输入该模板的名称，然后单击“提交”。

Scene7 将根据需要缩小图像以使其适合画布（“模板”屏幕上用于定义模板的区域）。

### 更多帮助主题

第 156 页的“[创建图像图层](#)”

第 157 页的“[创建文本图层](#)”

## 编辑模板集

根据是编辑已发布的模板集还是未发布的模板集，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否已发布集？	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 编辑模板集

1 在网格视图中，浏览到一个模板集，然后单击图像下面的“编辑”。

- 2 根据需要，对该模板进行更改。
- 3 在完成编辑后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”（默认）。
- 4 单击“保存”，选择一个存储文件夹，输入该集的名称，然后单击“保存”。

## 删除模板

在删除模板集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

删除模板集

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个模板。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 了解“模板”屏幕

“模板”屏幕提供了用于处理和参数化图层的工具。

使用“模板”屏幕上的以下工具创建模板：

**平移工具** 可以选择图层，在画布周围移动，调整图层大小或进行旋转。

**文本工具** 创建文本图层。拖到画布上以创建文本图层，然后在图层中输入文本。请参阅第 157 页的“[创建文本图层](#)”。

**“预览”按钮** 打开“预览”屏幕并在“缩放查看器”中显示模板。可以显示模板在网站或应用程序上向用户所显示的效果。

**“参数摘要”按钮** 打开“参数摘要”屏幕。可以显示模板中每个图层的名称，以及每个图层上已激活的参数名称。

**Text Editor v4.3 和 Text Editor v4.2** 您可以选择使用最新且功能最全的文本编辑器：Text Editor v4.3，或使用较低版的文本编辑器：Text Editor v4.2。创建新模板时，默认选择 Text Editor v4.3。编辑较旧的模板时，默认选择 Text Editor v4.2。Text Editor v4.3 目前不支持自动换行，因此，在编辑使用自动换行的旧模板时，请使用 Text Editor v4.2 保持模板的保真度完整。如果旧模板未使用自动换行，则可以选择 Text Editor v4.3 来充分利用它所提供的许多新增功能，例如增加边距、减少边距、将文本设置为全部大写及根据文本大小复制。

注：Scene7 最终会删除 Text Editor v4.2（改为可选用项），因此建议您尽可能使用 Text Editor 4.3。“自动换行”选项将合并到 Text Editor 以后的发行版中。

**“设计器”和“开发者”** 请选择最适合您角色的选项。

**画布** 定义用于定义模板的总可用区域（以像素为单位）。默认大小是 300 x 300 像素。图层放置在画布上。

**“图层”列表** 列出模板中的图层名称。要选择一个图层，请在“图层”列表中选择其名称。“图层”列表提供了一系列工具，可用于向图层中添加效果、删除图层、将图层重新排序及参数化图层。请参阅第 158 页的“[使用图层](#)”。

**“图层属性”区域** 提供了各种工具，可用于更改图层的背景颜色、不透明度、大小和位置，以及画布的背景颜色、不透明度和大小。还可以调整阴影和发光效果。请参阅第 158 页的“[使用图层](#)”。

## 创建图像图层

❖ 将图像从资源库中拖到画布上。

图像的 ID 名称将显示在“图层”列表中。

注：创建图像图层时，Scene7 会根据需要缩小图像以使其适合画布尺寸。

**更多帮助主题**

第 158 页的“[使用图层](#)”

## 创建文本图层

- 1 选择文本工具 。
- 2 拖动该工具以在画布或图像上创建文本框。
- 3 在打开的“文本”屏幕中，通过在“预览”选项卡上执行以下任意操作来添加文本：
  - 在文本框中键入文本。选择“根据文本大小复制”使文本适合文本框大小。
  - 将文本从剪贴板粘贴到文本框中。
- 4 单击“应用”，然后关闭“文本”屏幕。

## 设置文本格式

请按照以下步骤设置文本图层中的文本格式：

- 1 在“图层”列表中，双击要编辑其文本的文本框名称。将打开“文本编辑器”。
- 2 在文本框中，选择要设置格式的文本。可以选择所有文本、部分文本或个别字符。
- 3 指定以下任意格式设置选项，然后单击“应用”。

**字体** 在“字体”菜单上选择字体。如果菜单上未显示要使用的字体，可以将其上载到 Scene7 Publishing System 中。请参阅第 273 页的“[字体](#)”。

**字体大小** 从菜单中选择字体大小、在框中键入特定大小，或单击向上或向下箭头以两磅为增量来增加或减小字体大小。

**颜色** 单击可以为文本选择颜色。

**粗体、斜体或下划线** 选择文本，然后单击该图标以选择要应用于文本的格式类型。

**全部大写、上标或下标** 选择文本，然后单击该图标以选择要应用于文本的格式类型。

**对齐方式** 选择“对齐”按钮以使文本在文本图层中左对齐、居中对齐或右对齐。

**字距调整**  键入或选择一个数值，按此值调整文字间距。

**字距微调**  键入或选择一个数值，按此值调整字符间距。

**行距**  键入或选择一个数值，按此值调整行间距。

**基线偏移**  键入或选择一个数值，按此值相对于周围文本的基线向上或向下移动选定的字符。手动设置分数字或调整随文图形的位置时，该选项特别有用。

-  单击“撤消”可撤销您的上一次操作。如果单击“撤消”后要取消撤销操作，请单击“重做”。

## 设置段落格式

- 1 在“图层”列表中，双击要编辑其文本的文本框名称。将打开“文本编辑器”。
- 2 选择要设置格式的段落。
- 3 指定以下任意格式设置选项，然后单击“应用”。

**对齐方式** 单击可指定对齐类型：左对齐、居中对齐、右对齐或两端对齐。

**段尾对齐方式** 单击可指定段落最后一行的对齐类型：最后一行左对齐、最后一行居中对齐、最后一行右对齐。

**行距**  键入或选择一个数值，按此值调整段落内所有行的行间距。

- 全部缩进 单击可增加文本的缩进量。
- 删除缩进 单击可减少文本的缩进量。
- 首行缩进 指定文本首行要缩进的字符数。
- 段前间距 指定段落首行文本上方的间距。
- 段后间距 指定段落最后一行文本下方的间距。
- 垂直对齐 选择文本在文本框中垂直方向的显示位置：靠上、居中、靠下。
- 文本方向 选择文本的显示方向：自右向左或自左向右。

## 调整文本图层属性

- 1 在“模板基础”屏幕中，选择要调整的文本框。
- 2 在“图层属性”面板中，选择以下任意项：
  - 缩小文本（仅限 **Text Editor v4.2**）选择缩小文本使之适合文本框大小。
  - 自动换行（仅限 **Text Editor v4.2**）选择换行选项，指定文本是否换行及换行方式：
    - 换行 使文本换行，使之适合水平方向过小的文本框。
    - 不换行 当文本框水平方向过小时不换行，而是剪切掉部分文本。
    - 不间断换行（不间断换行）使文本换行，使之适合文本框大小，且文字不间断。
  - 位置 指定文本框在画布上的位置。
  - 填充 添加边距或裁切图层矩形。指定要在左侧、顶部、底部和右侧添加或删除的像素数。输入正数可添加边距；输入负数则进行裁切。

## 更多帮助主题

第 159 页的“[更改图层和画布的大小及位置](#)”

## 查看及编辑文本源代码

“文本编辑器”的“源代码”选项卡中提供的信息可供您参考。如果您可熟练编辑源代码，请仅编辑文本。

- 1 在“图层”列表中，双击要编辑其文本的文本框名称。将打开“文本编辑器”。
- 2 单击“文本编辑器”中的“源代码”选项卡可显示文本的源代码。
- 3 根据需要查看或编辑文本。  
在“预览”视图和“源代码”视图之间进行切换时，所做的更改将保持不变。
- 4 单击“应用”以渲染所做的编辑。

## 使用图层

使用“图层”列表和“图层属性”区域来使用图层。您可以将图层重新排序、更改图层大小和位置、旋转图层及确定图层的背景颜色、前景颜色、不透明度和混合模式。

还可以更改画布的大小、选择画布的背景颜色，以及更改其不透明度设置。

## 将图层重新排序

更改图层顺序会影响外观，尤其是在涉及透明度或叠印时。请确保在确认您的更改之前先预览显示效果。

❖ 使用以下技术之一将模板中的图层重新排序：

- 在“图层”列表中选择图层。然后根据需要单击“向上”或“向下”按钮，使图层位于列表中恰当的位置。
- 在“图层”列表中向上或向下拖动图层。

## 更改图层和画布的大小及位置

图层必须足够小以适合画布大小。您可以手动或通过输入尺寸来更改图层或画布的大小。您可以手动或通过输入偏移量来更改图层的位置。此外，也可以旋转图层。

 **Scene7** 建议创建与模板大小相同的图像预设。图像预设大小与模板大小相匹配可确保模板的最终输出大小及锐化选项设置正确。创建此图像预设之后，可以从“模板预览”屏幕上的“应用预设”菜单中进行选择。此屏幕将显示图像从服务器发送后显示的效果。请参阅第 106 页的“[设置图像预设](#)”。

### 更改图层大小

要更改图层或画布的大小，请在“图层”列表上选择图层或画布并且使用以下技术之一：

**手动更改大小** 选择图层或画布的一角并拖动。对于文本图层，也可以拖动图层的一边。拖动时，按住 Shift 键，以更改大小，但保持高宽比（形状）不变。

**输入图层大小** 在“图层属性”区域的 W（宽度）和 H（高度）文本框中输入像素尺寸。

除了更改图层的大小之外，还可以填充图层。要执行此操作，请在“图层属性”区域的“左”、“右”、“上”及“下”框中输入填充量。填充可向当前图层中添加边距，以便从它的基本图层周边进行偏移。如果添加投影或外发光效果且想要效果更加明显，则填充十分有用。填充可增加图层的大小，并在扩充、填充的区域中显示其背景颜色。基本图层会相对于图层的新大小重新定位。例如，如果当前图层位于基本图层的中心位置，则扩充该图层的左侧会使其向基本图层右侧移动。

### 更改图层的位置

要更改图层在画布上的位置，请在“图层”列表中选择其名称并使用以下技术之一：

**手动更改位置** 在图层内的图层边界附近移动指针，出现四向箭头光标后，单击并开始拖动。

**输入位置偏移量** 在 X、Y 文本框中分别输入 X、Y 偏移量。这些值表示锚点的 x、y 偏移量（以像素为单位）。

### 旋转图层

“旋转”框列出了图层旋转的角度。要旋转图层，请在“图层”列表中选择其名称并使用以下技术之一：

**手动旋转** 在图层内的图层角附近移动光标。出现旋转光标后，拖动图层的角。要以 15 度为增量进行旋转，请在拖动时按住 Shift 键。

**输入度数值** 输入用于旋转图层的度数值。图层按顺时针方向旋转；要按逆时针方向旋转，请输入负数。

### 隐藏图层或图层效果

通过单击图层名称或效果名称旁的眼睛图标 ，可以隐藏图层或图层效果。隐藏的图层不会显示在预览或输出中。但图层信息并未从 URL 中删除。而是在 URL 中添加了“hide=1”，表示该图层当前在视图中已隐藏。例如：

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

## 确定背景颜色、不透明度和混合模式

要为图层或画布选择背景颜色、不透明度和混合模式，请选择图层或画布并使用以下技术：

**前景颜色** 单击“前景颜色”按钮  并选择颜色样本，更改阴影或发光的颜色。也可以在框中输入颜色值参数。背景颜色仅适用于使用了透明度的图层。例如，它适用于价格标签中的部分透明图层或文本字段的背景。包含启用了透明度的 PSD、TIFF 或 PNG 图像的图层可以使用透明背景。

**背景颜色** 单击“背景颜色”按钮  并选择颜色样本，更改填充区域的颜色。

**不透明度** 拖动“不透明度”滑块可使任何图层变得透明，使底层图像部分显示。100% 设置表示完全不透明；0 设置则表示透明。

**混合模式** 选择以下选项可以模拟 Photoshop 中提供的混合模式。选项包括“正常”、“溶解”、“变亮”、“变暗”、“色彩增值”和“网屏”。这些选项可用于图层，但不可用于画布。

## 对图层使用阴影和发光效果

您可以将阴影或发光效果应用于图层。将阴影或发光应用于图层的周边并向内或向外扩展，具体取决于您选择的阴影或发光选项。如果模板使用带有阴影和发光效果的 PSD 文件创建，则可以在 Scene7 Publishing System 中调整这些效果。

应用阴影或发光效果之后，您可以在“模板”屏幕的“图层属性”区域调整其大小、颜色、不透明度和位置。

### 将阴影或发光效果应用于图层

要应用阴影或发光效果：

- 1 在“图层”列表中选择图层。
- 2 选择“添加效果”菜单并选择以下选项：

**投影** 将阴影应用于图层的底部和右侧。

**内阴影** 在图层的所有边缘内部应用阴影效果。

**外发光** 在图层的所有边缘周围应用发光效果。

**内发光** 在图层的所有边缘内部应用发光效果。

应用效果之后，效果名称会显示在“图层”列表上。要删除效果，请在“图层”列表上选择其名称，然后选择“删除”按钮。

注：如果底层图层太小而无法显示投影或外发光效果，则有时这些效果无法显示。如果阴影或发光效果无法显示，可以考虑为图层添加填充值或将图层重新排序。请参阅第 159 页的“[更改图层和画布的大小及位置](#)”和第 159 页的“[将图层重新排序](#)”。

### 调整阴影或发光效果

要调整阴影或发光效果，请先在“图层”列表中选择其名称。然后在“模板”屏幕的“图层属性”区域中更改其设置：

**颜色** 选择“颜色”按钮  并选择颜色样本，更改阴影或发光的颜色。也可以在框中输入颜色值参数。

**不透明度** 拖动滑块来确定效果的程度。不透明效果越少即越透明。

**混合模式** 选择以下选项可以模拟 Photoshop 中提供的混合模式。选项包括“正常”、“溶解”、“变亮”、“变暗”、“色彩增值”和“网屏”。

**大小** 在 X 和 Y 框中输入值，以扩大或缩小阴影效果。“大小”选项仅适用于内阴影和投影。

**增大** 拖动滑块可向内或向外扩展效果。

**模糊** 拖动滑块可控制效果边缘的羽化效果。效果越模糊即表示羽化效果越强烈。

## 图层蒙版

“图层”列表中提供的“蒙版”按钮，可以用于指定图层的蒙版或 Alpha 通道的使用方式。使用“蒙版”按钮，可以将背景图层的效果应用于模板中的特定图层或整个父图层。在“图层”列表中选择图层，然后选择“蒙版”按钮  在以下状态中循环切换：

- 图层的背景是不透明的。
- 图层内容已反转，且图层背景被填充为纯黑色。
- 图层背景被填充为纯黑色。

## 创建模板参数

您可以通过参数尽可能灵活地使用模板；可以通过参数来动态自定义模板图像。您可以确定模板中要包括哪些文本图层和图像图层，以及每个图层中要显示哪些参数。例如，要引起人们对待售产品的关注，可以创建一个“待售”文本图层。日后可以删除“待售”参数来删除该图层，但仍保留模板图像的其余部分。

创建模板参数时，实际上是声明要在 URL 字符串中调用模板的哪些部分。使用参数构造的 URL 会在 URL 字符串中列出相关项目。通过列出的参数，您可以按照模板图像从图像服务器动态构造的方式来创建自定义结果，从而动态更改模板（因为您可以调用 URL 中的部分或全部参数）。

在文本图层参数中，还可以将文本字符串设置为链接到数据库值的动态字段。将文本链接到数据库的功能非常有用（例如在促销活动中）。您可以自定义模板图像，使其显示客户端或客户姓名。例如，还可以将文本图层参数链接到价格数据库，以便在模板图像中显示某个项目的价格。

您可以多次引用一个参数。对参数对话框中的每个命令使用组合框，以选择匹配该特定命令的参数。（例如，所有大小参数均可用于 **size= command**，等等）。可以将参数引用再分配给已存在于组合框中的任何参数，并重命名为组合框中不存在的名称。后一种情况下，名称必须唯一。否则，会显示该参数已存在的错误消息。当删除参数引用时，如果参数未在其他位置引用，则可从 URL 中删除。当您更改文本参数的默认值时，该参数的所有引用会同步更新。该更新会显示在图层表、模板渲染和 URL 中。如果通过操作大小调整柄或在属性面板中键入值来更改图层属性，则参数值会更新，且该参数的所有引用也会同步更新。例如，如果使用一个参数对两个图层的大小进行了参数化，则在更改其中一个图层大小时，两个图层的大小均会更新。在您预览模板并更改参数时，该参数的所有引用均会更新。

## 参数化图层

对于模板中的每个图层，请根据以下步骤创建模板参数：

- 1 在“图层”列表中，选择要创建参数的图层名称旁边的“参数”按钮 。将打开“参数”屏幕。它会列出图层上每个参数的名称、值及类型。
- 2 对于要包括在模板图像中的每个参数，选择其名称旁边的“开”选项。
- 3 选择“关闭”按钮来关闭“参数”屏幕。

 可以在“参数”屏幕中重命名参数。重命名参数使得参数更易于在 URL 字符串中标识，且更易于作为数据库值使用。要重命名参数，请选择其“开”选项，单击其名称，然后在“名称”字段中输入新名称。

要查看已为模板创建的参数列表，请在“模板”屏幕上选择“参数摘要”按钮。将打开“参数摘要”屏幕。它会列出每个图层的名称，如果已为图层创建参数，则还会显示参数名和参数值。

## 创建动态文本参数

对于文本图层，还可以将文本字符串设置为链接到数据库值的动态字段。请遵循以下步骤：

- 1 在“模板”屏幕上，选择要为其创建动态文本参数的文本图层名称旁边的“参数”按钮 。将打开“参数”屏幕。

- 2 选择文本属性 (textAttr) 名称旁边的“开”选项。
- 3 在“参数”屏幕中选择“文本”选项卡。
- 4 单击“添加参数”按钮。将显示默认的参数名。选择该名称并覆盖键入新名称，可以替换此名称。当前键入的文本字符串将成为参数的新名称。
- 5 选择“关闭”按钮来关闭“参数”屏幕。

要使参数名使用数据库值，请将以下字符串附加到模板 URL:

```
?$_2(parameter name)=(database value)
```

参数名将替换为数据库字段中的名称或表示（例如）某个项目的当前价格或客户姓名的 Java 代码。

## 发布模板

发布模板会将其置于 Scene7 图像服务器上，以便用于网站和应用程序。在发布过程中，Scene7 Publishing System 将激活网站和应用程序所需的 URL。

重要说明：要使用模板，请发布构成模板的所有内容，包括字体和图像。如果未包括所有必需文件，则在发布时会显示错误消息。

### 将模板标记为发布

必须将模板及其所有支持文件标记为发布，以便将它们置于 Scene7 图像服务器上。通过选择“标记为发布”图标 ，可以在浏览面板中将这些项目标记为发布。

[更多帮助主题](#)

[第 76 页的“在上载之后发布”](#)

### 发布模板

要将模板发布到 Scene7 图像服务器，请先在全局导航栏上选择“发布”按钮。然后选择一个“时间”选项，也可以为发布作业输入名称，然后选择“开始发布”按钮。

[更多帮助主题](#)

[第 76 页的“创建发布作业”](#)

## 将模板链接到网页

网站和应用程序通过 URL 字符串访问 Scene7 图像服务器的内容。发布模板后，Scene7 会激活引用 Scene7 图像服务器上的模板的 URL 字符串。可以将该 URL 粘贴到 Web 浏览器中进行测试。

要将 URL 字符串放置在网页和应用程序中，请从 Scene7 Publishing System 中复制这些字符串。要获取使用图像预设生成的模板 URL 字符串，请转至“预览”屏幕或浏览面板（在“细节”视图中）。然后选择“图像预设”并选择“复制 URL”按钮。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

## 获取模板 URL

您可以在“模板预览”屏幕上获取使用图像预设生成的模板 URL 字符串。复制 URL 后，该字符串将放置在剪贴板上，以便在必要时进行粘贴。请按照以下步骤在“模板预览”屏幕上获取使用图像预设生成的模板 URL 字符串：

- 1 单击模板的变换“预览”按钮或选择“文件”>“预览”。“预览”屏幕随即打开。
- 2 使用“预设”菜单，选择要用于发送模板图像的图像预设。“预览”屏幕可显示从服务器发送后的模板效果。
- 3 单击“复制 URL”按钮，将 URL 复制到剪贴板。

## 将模板 URL 添加到网页中

要向网页中添加模板，请与您的网页开发团队协商，以使用 Scene7 URL 字符串修改 HTML 网页代码中的<IMG> 标签，以便向 Scene7 图像服务器发出请求。商业引擎或动态网页代码插入的模板图像符合为模板选择的图像预设所定义的大小及格式规格。

### 更多帮助主题

第 109 页的“[将动态图像添加到网页中](#)”

## 管理内容变体

使用模板集管理发布资源变体的方式。

创建模板集以管理模板变体。您可以控制使用哪个变体，而无需在站点上更改代码。这可以帮助内容管理轮转内容，而不必要求 IT 更改 Web 代码中的 URL。

使用通用 URL 来显示页面上出现的模板变体，具体取决于这些变体在集中排列的顺序。始终发布模板集列表顶层的模板。

您可以使用列表中的任意图像预设 URL。图像预设 URL 与通用 URL 相似。可以使用多个图像预设 URL。

- 1 单击“构建”>“模板集”。

此时将打开生成器。

- 2 选择模板，然后单击“添加”/“预览”。

- 3 修改模板属性，然后单击“另存为”以创建新的版本。

- 4 键入名称并单击“保存”。

必须将资源和模板都发布。

- 5 转到“详细信息”页面，从“URL”部分获取副本 URL。

您可以通过将模板拖动到新位置来更改模板的排序（例如，移动到列表的顶部）。再次发布即可提交新的顺序。

注：您可能需要清除缓存以查看更改。所作更改必须在缓存周期过后才可显示在网站上。

# 第 14 章：模板发布

通过使用 Adobe® Scene7® Web-to-Print，您可以创建专业品牌的打印内容，以使您的用户、客户和员工轻松进行自定义和个性化。您可以在整个发布过程中维护企业内容和品牌标识。最终用户可以自定义印刷内容，但仅限于您允许他们自定义的部分内容。例如，个性化信纸、名片、海报、贺卡、标签、支票、礼物、衣服、日历、贴粘簿以及相册都是您可以传送的自定义印刷产品。公司可以在其标志中维护通用的品牌标识，可以针对不同地区、特许经营权、商店以及分支机构自定义这些标识。

首先在 Adobe Illustrator® 中设计一个模板。在此模板中，详细定义了常量和变量（变量组件是可以自定义的组件）。例如，在对 Illustrator 文件中的文本进行参数化之后，最终用户可以输入自己的文本。同样，在将背景颜色参数化为一个变量组件之后，可以变换不同的背景颜色。

Scene7 提供了两种“模板发布”工作流程，分别用于基本使用案例和高级使用案例。基本使用案例需要在 Adobe Illustrator 中创建一个设计，将其上载到 Scene7 中，然后在 SPS 中使用参数定义变量元素。高级使用案例需要更全面地定义可变性。高级使用案例需要在 Adobe Illustrator 中创建变量元素，将文件上载到 Scene7 中，然后直接使用 URL 调用在 XML 级别处理这些元素。这种情况称为 DOM 处理。

注：有关 Scene7 web-to-print 工作流程、模板创建、参数化、DOM 处理及其他内容的更多信息，请参阅此处的 Web-to-Print 工作流程指南：[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_webtoprint\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_webtoprint_cn)。将 Zip 文件下载到您的本地硬盘并提取其内容（Scene7 Web-To-Print 工作流程教程文档和教程资源）。

## 快速入门：模板发布

本快速入门介绍了使用 Illustrator 文件创建高质量的可自定义的打印产品的基本工作流程。

### 1. 设计 Illustrator 文件以发布模板

在 Illustrator 中，设计您的模板。如果要使用高级 DOM 处理方法自定义模板，请在 Illustrator 中定义变量元素的 s7:elementID。

请参阅第 165 页的“[在 Illustrator 中创建初始模板](#)”和第 171 页的“[DOM 处理](#)”。

### 2. 将您的模板转换为 Scene7 FXG 并将其上载到 Scene7 Publishing System 中

Adobe Creative Cloud 用户可以使用用于 Web-to-Print 的 Adobe Illustrator 插件。此增效工具将模板转换为 Scene7 FXG。如果模板包含字体，则在上载 FXG 文件之前必须先将相应的字体文件上载到 Scene7 Publishing System。

请参阅第 165 页的“[上载用于模板发布的文件](#)”。

### 3. 在 Scene7 中查看、定义或优化参数

在“模板发布预览”和“模板发布构建”屏幕中，您可以通过参数定义和优化变量元素，预览结果以及对结果进行测试。在这些屏幕中，您可以执行以下操作：

- 创建和修改参数。
- 为参数属性和特性指定默认值。
- 单击“复制 URL”，将预览 URL 复制到剪贴板，并在浏览器窗口中预览结果。

请参阅第 166 页的“[在 Scene7 中参数化模板](#)”。

#### 4. 发布 FXG 模板

在您完成参数和属性的定义和测试之后，发布该文件。发布您的 FXG 模板会将该模板置于 Scene7 图像服务器上，并激活 URL。

请务必发布 FXG 模板关联的所有图像和字体。

请参阅第 172 页的“[发布 FXG 模板](#)”。

#### 5. 获取 URL

现在，模板可以通过其 URL 嵌入到您的网站中，以供最终用户创建个性化的变量内容。

请参阅第 173 页的“[将 FXG 模板链接到网页](#)”。

## 在 Illustrator 中创建初始模板

首先在 Illustrator 中创建初始插图和模板。确保您的 Illustrator 模板满足以下规范，以便成功对其进行参数化：

- 认真确定要使其成为变量的模板组件。
- 确保图层顺序正确，避免任何对象被意外遮盖。
- 删除不必要的图层。删除这些图层可防止将其误用作参数。
- 将您的模板的所有字体上载到 Scene7 Publishing System。请在上载您的模板之前执行此操作（并确保上载作业在上载模板之前完成）。Scene7 需要添加这些字体才能在模板中正确显示文本。
- 如果要打印高质量的最终文档，请将分辨率设置为 300 ppi。

## 上载用于模板发布的文件

要创建用于 Scene7 Template Publishing 的文件，请将您的 Illustrator 文件转换为 Scene7 FXG 文件格式，然后将该文件上载到 SPS 中。

[更多帮助主题](#)

第 72 页的“[上载文件](#)”

## 准备要上载的文件

在手动上载 Scene7 FXG 文件到 Scene7 Publishing System 之前，执行以下操作：

- 在上载 FXG 文件之前单独上载字体。
- 对在由 FXG 增效工具创建的资源文件夹中找到的相关图像进行上载。

## 定义可变性：参数化与 DOM 处理

Scene7 提供了两种用于管理模板中的变量内容的方法。使用这两种技术，您可以在 Illustrator 中设计初始模板，将模板转换为 Scene7 FXG 文件格式，并将其上载到 SPS。但在您对变量元素的控制程度以及使用这些元素所需的技巧方面，这两种方法有所不同。

**在 Scene7 Publishing System 中参数化** 此技术需要在 SPS 或用于网络印刷的 Adobe Illustrator 增效工具的“模板发布构建和预览”屏幕中定义可变性。这两种方法均提供了工具供您创建参数，分配参数值和测试结果。

**使用 DOM 操作** 使用此技术，您可以在 XML 级别控制设计和模板。Scene7 FXG 文件为 XML 文件。通过该方法，您可以直接通过设计模板的 XML DOM（显示对象模型）编辑设计模板。在 Illustrator 中，使用 s7:elementID 标记变量元素，以便稍后使用 URL 命令处理这些元素。

### 更多帮助主题

第 166 页的“[在 Scene7 中参数化模板](#)”

第 171 页的“[DOM 处理](#)”

## 在 Scene7 中参数化模板

在将已保存为 Scene7 FXG 的 Illustrator 模板上载到 Scene7 Publishing System 之后，即可定义其变量元素。通过在“模板发布构建和预览”屏幕中参数化变量元素执行此操作。Scene7 提供了用于在图层及其相应属性上定义文本和对象参数的工具。您还可以创建模板的不同版本。

参数化 FXG 模板后，即可在模板中自定义文本、图像和图形的可变性。例如，您可以参数化一行文本，以便最终用户可以通过 Web 用户界面修改该文本。您可以将空文本字段定义为变量，以便最终用户可以在这些字段中填充个性化文本。您还可以在“S7 模板发布构建”屏幕中对设计元素的特性和属性进行参数化。

注：如果您计划使用 DOM 处理，则不必在 Scene7 中对模板进行参数化。

### 更多帮助主题

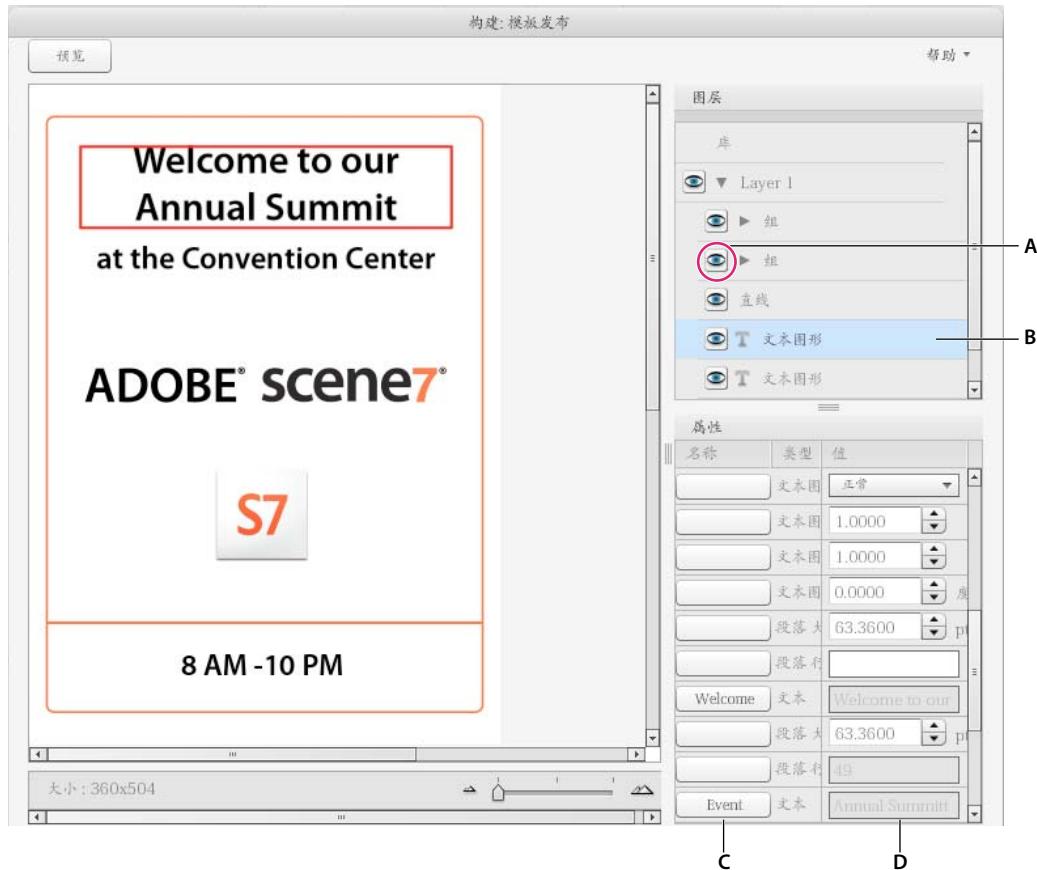
第 165 页的“[在 Illustrator 中创建初始模板](#)”

第 165 页的“[上载用于模板发布的文件](#)”

## 定义 FXG 模板中的参数

在 Scene7 中按照以下步骤定义 FXG 模板的参数：

- 1 在“浏览”窗口中，选择 FXG 文件。
- 2 单击“构建”并选择“模板发布”，或者单击该文件的“编辑”按钮。  
随即打开“模板发布”屏幕。



在“模板发布”屏幕上对模板进行参数化。

**A.** 单击眼睛图标可显示或隐藏图层 **B.** 选择要显示其属性的图层 **C.** 向属性指定名称，使其成为变量 **D.** 指定属性的默认值

**3** 在“模板发布”屏幕的“图层”面板中，选择包含要参数化的元素的图层。

连续单击眼睛图标，确保您选择了正确的对象。

**4** 在“属性”面板中，单击“名称”列（用于参数化文本）或“参数”列（用于参数化对象）中的参数。

**文本** 单击文本字段（滚动到“属性”列表的底部便可找到此字段）。此时会出现“参数”对话框。选择想要参数化的文本，然后单击“添加”。您可以通过选择该文本的不同部分并为每个部分添加参数，从同一文本属性创建多个参数。要更改参数的名称，请单击此参数，输入新的名称，然后单击“关闭”。

**对象** 单击“参数”列中的方框。此时会出现“编辑参数”对话框。输入一个名称，然后单击“确定”。

要使用相同值一次自定义多个属性，请对每个属性使用相同的参数名称。例如，如果您的模板包含一个矩形和一个星形，您可以键入 `newcolor` 作为每项的“纯色”颜色属性的参数名称。每当您更改 `newcolor` 值时，矩形和星形就会变为新的颜色。

**5** 在“值”或“数据”字段中指定该属性的默认值。设置所选对象的所有属性，以指定所需的外观。

**6**（可选）对要参数化的所有对象或图层重复步骤 3 - 5。

**7** 单击“保存”或“另存为”。

**8** 单击“预览”打开“FXG 预览”窗口，并查看使用其默认值创建的参数。

## 在 FXG 模板中显示或隐藏对象或图层

隐藏的对象和图层不会显示在预览或输出中，但这并不是从文件中删除。您可以根据需要使其再次可见。可见性是一种可以成为变量的属性。连续单击眼睛图标会为对象或图层的可见性设置默认值。

- 1 在“对象”面板中，单击对象或图层名称旁边的眼睛图标，以将其隐藏在文件中。
- 2 再单击一次，使该对象可见。

## 创建模板的不同版本

您可以编辑属性以针对不同用途创建模板的不同版本。

在“模板发布”屏幕中，单击“另存为”将该文件保存为新的 FXG 模板，而不覆盖原始 FXG 模板。

## 使用描边文本

描边文本就是如何对属性进行参数化的一个示例。Scene7 支持以下描边文本功能：

- 描边宽度
- 虚线描边图案
- 不同结点样式
- 不同端点样式
- 描边叠印
- 单独对描边进行颜色处理，包括专色支持

下表描述支持描边文本的属性。

属性	说明
s7:fill <Boolean> (仅限 S7FXG)	指定是否为文本启用填充。默认为 true。
s7:stroke <Boolean> (仅限 S7FXG)	指定是否为文本启用描边。默认值为 false。
s7:weight <number> (仅限 S7FXG)	以磅为单位指定文本的描边粗细。默认值为 1 磅。
s7:joints <string> (miter, round, bevel) (仅限 S7FXG)	指定描边的连接类型。默认值为 round。
s7:caps <string> (none, round, square) (仅限 S7FXG)	指定描边的端类型。默认值为 round。
s7:miterLimit <number> (仅限 S7FXG)	指定当连接为描边斜接连接时的斜接限制。默认值为 4。
s7:strokeOverprint <Boolean> (仅限 S7FXG)	指定是否为描边启用叠印。默认值为 false。
s7:strokeColorName (仅限 S7FXG)	与 s7:colorName 相同，但是它定义描边的颜色名称。
s7:strokeColorValue (仅限 S7FXG)	与 s7:colorValue 相同，但是它定义描边所用的颜色值。
s7:strokeColorspace (仅限 S7FXG)	与 s7:colorspace 相同，但是它定义描边的颜色空间。
flm:dashPattern <array> (仅限 S7FXG)	默认情况下，没有虚线和间隙图案。该属性定义描边的虚线 / 间隙图案。第一个值是描边的虚线。第二个值是虚线之间的间隙。您可以同样的方式使用指定为虚线和间隙的替代值扩展多个值的数组。

## 使用弯曲文本

利用弯曲文本，可以修改带有波浪、旗帜、拉伸等效果的文字的外观。

富文本对象支持弯曲文本。文本可以是垂直或水平文本，也可以是点文本、区域文本和路径文本。必须先选择整个文本对象，然后才能应用弯曲文本。

可以在 **Adobe Illustrator** 中创建弯曲文本。

在弯曲文本时，您可以设置以下属性：

- 样式
- 方向
- 弯曲
- 水平扭曲
- 垂直扭曲

每个属性各包含一组值。

属性	值	默认
样式 <code>s7:warpStyle</code>	<code>none</code> <code>arc</code> <code>Lowerarc</code> <code>Upperarc</code> <code>bulge</code> <code>shell</code> <code>Lowershell</code> <code>Upperflag</code> <code>wave</code> <code>fishrise</code> <code>fishEye</code> <code>inflate</code> <code>squeeze</code> <code>twist</code>	<code>none</code>
方向 <code>s7:warpDirection</code>	<code>horizontal</code> <code>vertical</code>	<code>horizontal</code>
弯曲 <code>s7:warpBend</code>	<code>-1</code> 到 <code>1</code>	<code>0.5</code>
水平扭曲 <code>s7:warpHorizontalDistortion</code>	<code>-1</code> 到 <code>1</code>	<code>0</code>
垂直扭曲 <code>s7:warpVerticalDistortion</code>	<code>-1</code> 到 <code>1</code>	<code>0</code>

注：对于 `inflate` 和 `fishEye`，在水平和垂直之间更改 `s7:warpDirection` 标志对输出没有任何影响。

有关创建和使用弯曲文本的更多信息，请参阅 **Adobe Illustrator** 文档。

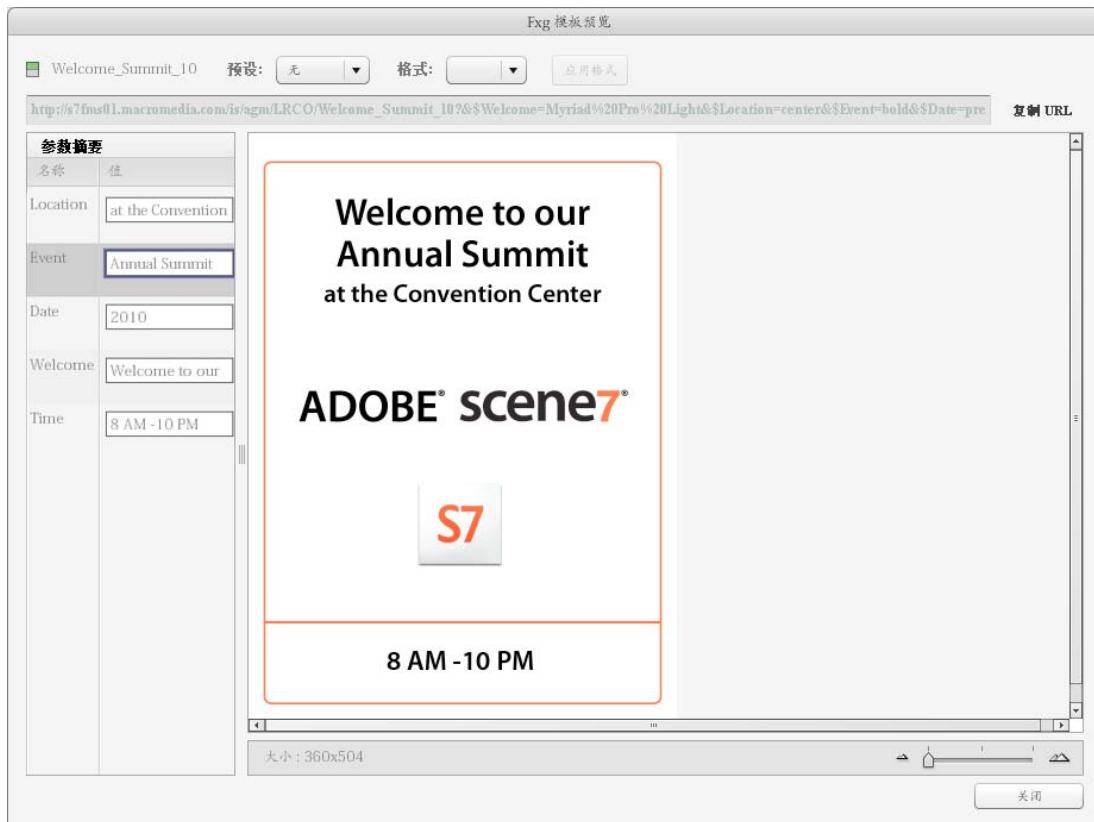
## 预览和更新模板属性

“FXG 模板预览”屏幕显示您为模板自定义的所有参数。所有值均反映默认属性。您可以更改列出的任何参数的值，以及预览和发布更改后的文件。

**1** 如果模板尚未在“FXG 模板”屏幕中打开，请在详细信息视图中打开 FXG 模板，然后单击“编辑”。

**2** 在“模板发布”屏幕中，单击“预览”（位于窗口顶部）。

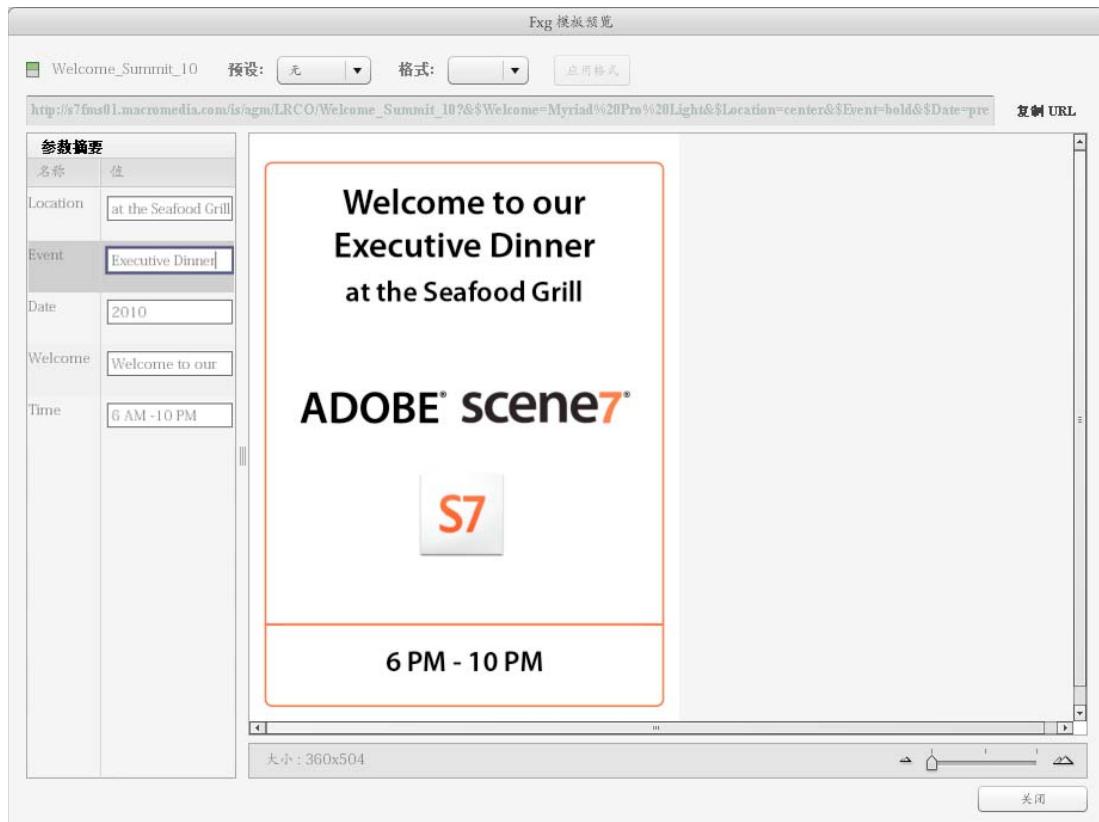
模板将以默认参数显示。



“FXG 模板预览”屏幕中的默认参数。

注：单击向上或向下箭头按钮，转到多页模板的不同页面。

- 3 要更改某个参数的值，请在“值”框中键入一个新值或从菜单中选择一个新值。要变换图形，请输入新图形的 URL。  
文件预览会动态进行更新，以便显示新值。



动态反映新值。

- 4 要使用不同的预设大小来查看模板，请从“预设”菜单选择相应大小。
- 5 要创建一个文件进行预览，请从“格式”菜单中选择 PDF 或 SWF，然后单击“应用格式”。
- 6 要复制模板的 URL，请单击“复制 URL”。
- 7 要返回到“模板发布”屏幕并保存您的更改，请单击“编辑”或关闭“FXG 模板预览”屏幕。

注：此 URL 可供您复制，但是，只有在模板发布之后，它才会处于活动状态。URL 会自动包含所选的变量数据和预设设置。

## DOM 处理

DOM（文档对象模型）处理是一种通过直接控制设计文件的 XML 代码来编辑设计文件的方法。DOM 处理可使您更好地控制变量设计元素（包括更改其内容和外观）；您甚至可以根据需要创建新元素。

在发布模板后，Scene7 允许通过 URL 命令处理 Scene7 FXG 模板的 DOM。FXG 模板中的设计元素是通过 URL 传递命令来进行处理的。这样，您可以动态地处理属性以及向图形中添加属性。

要使用 DOM 处理，请在 Illustrator 文件中创建 s7:elementID，然后将该文件转换为 Scene7 FXG 文件并上载到 SPS 中。

重要说明：在使用 DOM 处理命令时，所有传入的值必须进行 URL 编码。

注：用于 Web-to-Print 的 Illustrator 插件（用于转换 Illustrator 文件）转换为 FXG 2.0。有关此规范的信息，请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_fxg2\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_fxg2_cn)。

[更多帮助主题](#)

第 166 页的“[定义可变性：参数化与 DOM 处理](#)”

## 在 Illustrator 文件中创建 s7:elementID

要在 Illustrator 中创建的设计中使用 DOM 处理，请在您的 Illustrator 设计中创建 s7:elementID。创建 s7:elementID 可以在模板发布之后使用 URL 命令来修改设计元素。

### 为文本 DOM 处理创建 s7:elementID

要为文本对象的 DOM 处理创建一个 s7:elementID，请在 Illustrator 中打开“图层”面板。然后，在包含变量文本的文本图层上，使用 s7:elementID 命名该图层。要执行此操作，请输入字母 id（代表标识）、冒号（:）和名称。以下是 s7:elementID 文本图层名称的示例：

id:BirthdayBoyName

id:DateofBirth

id:EnterFirstNameHer

### 为对象 DOM 处理创建 s7:elementID

如果您希望最终用户能够更改对象的属性，请为对象创建 s7:elementID。对象可以构成整个文本框架、图形和图像。彩色背景是对象元素 ID 的一个示例。当季节改变时，最终用户可以变换海报的背景颜色，使海报顺应季节。

在 Illustrator 中为某个对象创建 s7:element ID 之前，请先为该对象创建一个单独的图层。

在 Illustrator 中按照以下步骤为对象创建 s7:elementID：

1 选择该对象。

2 选择“窗口”>“图层”。“图层”面板随即打开。

3 用 s7:elementID 命名此对象图层。要执行此操作，请输入字母 id（代表标识）、冒号（:）和用于标识该元素的说明。以下是 s7:elementID 对象图层名称的示例：

id:BackgroundColor

id:RotationPercentage

id:JacketJPG

## 发布 FXG 模板

发布您的 FXG 模板会将该模板置于 Scene7 服务器上，以便将其提供给您的网站和应用程序。在发布过程期间，Scene7 Publishing System 会激活您的网站或应用程序所需的 URL。

注：要使用 FXG 模板，请发布其所含的所有内容，包括字体和图像。如果未包括所有必需的文件，则在发布时会出现错误消息。

[更多帮助主题](#)

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 将 FXG 模板标记为发布

必须将模板及其所有支持文件标记为发布，以便将它们置于 Scene7 图像服务器上。

1 在浏览面板中，选择 FXG 模板以及使用的所有图形、图像和字体。

2 单击“标记为发布”图标 。

## 发布 FXG 模板

- 1 单击全局导航栏上的“发布”按钮。
- 2 选择“时间”选项，并可选择输入发布作业的名称。
- 3 单击“开始发布”按钮。

## 文本溢出指示符显示

当文本超出在文本框架内为其分配的空间（或者，如果是串接文本，则为在最后一个文本框架中分配的空间）时，会显示文本溢出指示符。该指示符是一个内含加号的红色方框。SPS 上的文本溢出指示符始终处于启用状态。

文本溢出指示符通过 `markOverflowingTextFrame` 修饰符进行控制。如下所示使用该修饰符：

修饰符 / 值	说明
<code>markOverflowingTextFrame=0,1</code>	值为 1 时表示显示文本流指示符。默认值为 0。（虽然默认值为 0，但是 SPS 中的文本溢出指示符始终处于启用状态。）请注意 <code>markOverflowingTextFrame</code> 修饰符区分大小写。

## 将 FXG 模板链接到网页

在您发布 FXG 模板之后，Scene7 会激活引用 Scene7 服务器上 FXG 模板的 URL 字符串。可以将该 URL 粘贴到 Web 浏览器中进行测试。

要将 URL 字符串放置在网页和应用程序中，请从 Scene7 Publishing System 中复制这些字符串。要获取使用“图像预设”生成的 FXG 模板 URL 字符串以便以特定大小查看此模板，请转至“FXG 模板预览”屏幕或浏览面板（在详细信息视图中）。然后，选择一个“图像预设”并单击“复制 URL”按钮。

重要说明：在发布资源之前，URL 处于非激活状态。

按照以下步骤从“FXG 模板预览”屏幕获取使用“图像预设”生成的 FXG 模板 URL 字符串：

- 1 在浏览面板中选择 FXG 模板。
- 2 单击“预览”按钮或选择“文件”>“预览”。“FXG 模板预览”屏幕随即打开。
- 3 选择“复制 URL”按钮，以将 URL 复制到剪贴板。

## 创建 PDF 文档

Web-to-Print 过程的最后一步是生成自定义的 PDF。在最终用户使用您创建的 Web 应用程序创建个性化的模板之后，他们便将创建最终 PDF 文档。这一最终 PDF 通常将发送给印刷服务提供商，以实现专业级印刷水平。要确保按预期印刷最终的 PDF，开发人员应使用正确的作业选项文件并正确设置字体、印刷标记及颜色。

## 设置 PDF 预设

通过创建 PDF 作业选项文件并将其上载到 Scene7 服务器，可指定 PDF 兼容性级别和打印机设置。例如，您可以选择符合 PDF/X-4 的 PDF 输出（建议用于 PDF 打印发布工作流程）。您可以在创作软件（如 Adobe Illustrator）或 Acrobat 中创建作业选项文件。请务必咨询您的印刷商，以便针对您的打印作业的作业选项设置给出建议。

有关创建作业选项文件的更多信息以及有关在 Acrobat 中创建作业选项文件的信息，请参阅 Adobe Acrobat 帮助。

要在 Illustrator 中创建作业选项文件：

- 1 选择“编辑”>“Adobe PDF 预设”。
- 2 在此对话框中，选择要使用的预设。

Scene7 支持以下作业选项设置：

常规	<ul style="list-style-type: none"><li>兼容性</li><li>对象级压缩</li><li>嵌入缩略图</li><li>优化快速 Web 查看</li></ul>
图像	<ul style="list-style-type: none"><li>缩减像素取样</li><li>分辨率</li><li>阈值</li><li>颜色、灰度和单色压缩</li></ul>
字体	<ul style="list-style-type: none"><li>嵌入所有字体（默认情况下，嵌入字体）</li><li>嵌入 OpenType 字体</li><li>子集化嵌入的字体，若被使用的字符百分比低于：</li><li>始终嵌入列表</li><li>永不嵌入列表</li></ul>
颜色	<ul style="list-style-type: none"><li>颜色策略（仅标记图像被视为标记所有内容）</li><li>文档渲染方法</li><li>4.2.5 仅支持下列工作空间。4.3 将允许您使用已上传到 IPS 的客户提供的配置文件。</li><li>作为一种解决方法，您可以使用公司的默认颜色配置文件为要转换到的插图指定目标颜色空间。</li></ul>
RGB	<ul style="list-style-type: none"><li>e-sRGB</li><li>scRGB，编码范围为 [-4.0, 4.0]</li><li>Lab D50</li><li>PCS XYZ</li><li>平面 XYZ</li><li>线性 ROMM-RGB</li><li>ROMM-RGB</li><li>sYCC 8 位</li><li>e-sYCC 8 位</li></ul>

灰度	<ul style="list-style-type: none"><li>• 灰度系数 1.8</li><li>• 灰度系数 2.2</li><li>• 网点增大 10%</li><li>• 网点增大 15%</li><li>• 网点增大 20%</li><li>• 网点增大 25%</li><li>• 网点增大 30%</li><li>• sGray</li></ul>
保留 CMYK 值用于校准 的 CMYK 色彩空间	
高级	保留 OPI 注释始终处于打开状态
标准	规范标准

注: Scene7 会忽略作业选项文件中的印刷标记设置, 而使用 Scene7 URL 命令配置印刷标记。

- 3 单击“导出”, 然后指定名称和位置并单击“保存”。
- 4 将作业选项文件作为一种资源上载到 Scene7 Publishing System。

在 URL 中引用该文件, 便可在您发布的模板中使用它。例如:

<http://yourpublishserver.scene7.com/is/agm/SiliconPublishing/PetNews?&fmt=pdf,cmyk&joboption=SPSfilenameid>

## 准备 PDF 进行打印

在最终完成 PDF 进行打印之前, 请确保您遵循本节中的准则。

### 图像

请确保您发布作业中的所有图像已上载到 Scene7 服务器中并已发布。

### 字体

请确保您发布作业中的所有字体已上载到 Scene7 服务器中并已发布。如果您打算允许最终用户更改字体, 请确定您具有托管这些字体的合法权限。

### 图像分辨率 (每英寸像素)

Scene7 服务器将位图图像的分辨率保留在生成的准备打印的 PDF 中。必要时, Scene7 会提高图像分辨率。为获得最佳效果, 请在 Web 上预览时保留默认分辨率值 (通常为 72 dpi)。请在“发布设置 / 图像服务器”窗口的“默认打印分辨率”部分中设置您公司的所有图像的默认分辨率。较高的分辨率 (如 300 dpi) 可能会导致处理时间更长, 仅适用于准备打印的 PDF。在 URL 中使用 imageRes= 命令手动覆盖 PDF 作业的默认分辨率。

### 颜色管理

您的文档和图像可以使用灰度、CMYK、已命名专色、RGB 或 Lab 颜色模型。每一项都可通过采用 ICC 颜色配置文件来进行校色或取消校色。为获得最佳效果, 请将该配置文件嵌入生成的准备打印的 PDF 中。默认情况下, Scene7 服务器执行此操作。请确保所有必要的颜色配置文件均已上载到 Scene7 平台。最好确保在您的设计应用程序中设置的色彩管理选项与 Scene7 服务器中的设置匹配:

设计应用程序色彩管理设置：在您的创作应用程序（如 **Adobe Illustrator**）的“颜色设置”中，请在“工作空间”部分中指定 RGB 和 CMYK 颜色配置文件。

**Scene7** 色彩管理设置：通常，设计应用程序中的色彩管理设置应当与 **Scene7** 服务器中的默认颜色配置文件匹配。您可以在“发布设置 / 图像服务器”窗口中找到这些设置。

## 显示印刷标记

在以下任一情形中，您可能需要创建 PDF：

- 最终文档
- 中间文档（如胶片或印版），这可能发送给打印机用于制作

中间文档可能包含其他制作内容，如出血边距、印刷标记等等。该内容通常显示在最终页面边界外。

**Acrobat“添加印刷标记”** 屏幕中的所有标记均受支持。印刷标记使用 `printerMark` 参数进行控制。语法为：

`&printerMark=trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed.`

- `trim marks = 0|1`
- `bleed marks = 0|1`
- `registration marks = 0|1`
- `color bars = 0|1`
- `page information = 0|1`
- `style = Illustrator | IllustratorJ | QuarkXPress`
- `line weight = 0.125 | 0.25 | 0.50`
- `layer embed = 0|1`

准备文档进行印刷制作时，需要添加一些印刷标记以帮助印刷服务在生成样稿时对齐分色胶片、为获取正确校准数据测量胶片和油墨密度、裁切胶片大小等等。印刷标记表示文档框（如裁切框和出血框）的边界。与制作相关的内容可能包括：

**媒体框** 将在其上打印页面的物理介质的边界。可以安全地放弃媒体框之外的内容，而不会影响文件的内容。

**出血框** 页面内容输出到制作环境中时被剪切到的区域。出血框可能包括满足剪切、折叠和裁切设备的固有限制所需的区域。默认值为页面的裁剪框。

**裁切框** 最终页面在裁切之后的预期尺寸。裁切框可能小于媒体框，以便使用与制作相关的内容，如打印说明、剪切标记和颜色条。默认值为页面的裁剪框。

**作品框** 页面的创作者预想的有用页面内容（包括潜在的空白区域）的范围。默认值为页面的裁剪框。

您可以使用下表所示的修饰符来复制 **Adobe Illustrator**、**InDesign** 和 **Acrobat** 中的印刷标记：

修饰符 / 值	说明
<code>bleedMargin=top,left,bottom,right</code>	在 <b>Acrobat</b> 的“设置页面框”选项中指定。选择“出血框”，然后使用“页面边距控制”选项指定边距。 值表示从插图（媒体框）的原始边缘向内到上边缘、左边缘、下边缘和右边缘的距离。值（0–1000）以点为单位。 新高度 = 原始高度 - (顶部 + 底部) 新宽度 = 原始宽度 - (左侧 + 右侧)

修饰符 / 值	说明
mediaMargin=top,left,bottom,right	<p>在 Acrobat 的“设置页面框”选项中指定。在“更改页面大小”选项下修改自定义页面大小。</p> <p>值表示从插图（媒体框）的原始边缘向外到上边缘、左边缘、下边缘和右边缘的距离。值 (0–1000) 以点为单位。</p> <p>新高度 = 顶部 + 底部 + 原始高度</p> <p>新宽度 = 顶部 + 底部 + 原始宽度</p> <p>新高度和新宽度值决定了生成的 PDF 的新页面大小。</p> <p>定义新的媒体框之后，所有裁切边距和出血边距计算都需要将新的媒体框视为插图的边缘。</p>
trimMargin=top,left,bottom,right	<p>在 Acrobat 的“设置页面框”选项中指定。选择“裁切框”，然后使用“页面边距控制”选项指定边距。</p> <p>值表示从插图（媒体框）的原始边缘向内到上边缘、左边缘、下边缘和右边缘的距离。值 (0–1000) 以点为单位。</p> <p>新高度 = 原始高度 - (顶部 + 底部)</p> <p>新宽度 = 原始宽度 - (左侧 + 右侧)</p>
printerMark= trim marks, bleed marks, registration marks, color bars, page information, style, line weight, layer embed	<p>值如下：</p> <p>trim marks = 0、1 (默认值为 0)</p> <p>bleed marks = 0、1 (默认值为 0)</p> <p>registration marks = 0、1 (默认值为 0)</p> <p>color bars = 0、1 (默认值为 0)</p> <p>page information = 0、1 (默认值为 0)</p> <p>style = Default、InDesignJ1、InDesignJ2、Illustrator、illustratorJ、QuarkXPress (默认值为 Default)</p> <p>line weight = 0.125–0.2 (包含这两个值) (默认值为 0.25)</p> <p>layer embed = 0、1，其中 1 表示创建包含所有印刷标记的新图层 (默认值为 1)</p> <p>视使用的样式而定，标记和颜色条有所不同，它们与 Acrobat 使用的相应样式匹配。</p>

请注意以下有关印刷标记的事项：

- 指定印刷标记时，通过 URL 调用指定出血边距、裁切边距和媒体边距。如果指定印刷标记而没有指定这些边距，可能会导致这些标记显示在生成的 PDF 的可见区域之外。此外，裁切标记和出血标记也会重叠。
- 为裁切边距和出血边距指定相同边距值会导致裁切标记和出血标记重叠（如果这些标志在 &printerMark 中设置为 1）。
- 通过 URL 指定 fmt=swf/image 格式会导致输出中没有任何印刷标记或边距，因为此功能特定于 PDF 输出。
- 通过 URL 指定 &printerMark= 会导致所有参数都采用默认值。指定 &printerMark=1 会导致裁切标记设置为 1，并且其他参数采用默认值。但是，要将第 n 个元素设置为“开”，需要通过 URL 指定所有 (n-1) 个参数。
- 仅为 &trimMargin、&bleedMargin 和 &mediaMargin 指定一个值会导致该值应用于原始插图的所有上边距、下边距、左边距和右边距。
- 仅通过 &trimMargin、&bleedMargin 和 &mediaMargin 指定顶部和左侧值会导致顶部值分配给底部值，左侧值等于右侧值。
- 没有通过 &trimMargin、&bleedMargin 和 &mediaMargin 指定右侧值会导致左侧值分配给右侧值。

- 对于多页 PDF, 印刷标记 / 边距将应用于所有页面 (在 Acrobat 中, 用户可以为印刷标记 / 边距选择页面范围)。
- 除非另有说明, 已启用印刷标记 / 边距的 PDF 输出与 Acrobat X 完全匹配。

如果您想通过 URL 中的 `&joboption` 修饰符创建符合 PDF/X-4 的 PDF 文件, 您应当注意 PDF ISO\_15930-7-2008.pdf 中指定的与印刷标记相关的限制。

- PDF 文件的每个页面对象都包括一个“媒体框”。符合 PDF/X-4 的文件中的每个页面对象应该包括一个“裁切框”或一个“作品框”, 但不能同时有两个。可以通过继承方式包括“媒体框”。
- 如果存在“出血框”, 则“作品框”或“裁切框”不应该超出“出血框”的边界。如果存在“裁剪框”, 则“作品框”、“裁切框”或“出血框”不能超出“裁剪框”的边界。
- “作品框”、“裁切框”、“裁剪框”或“出血框”均不应超出“媒体框”的边界。
- 一些行业实践要求使用“出血框”。应该遵循相应的商业惯例。
- 与“作品框”相比, 建议使用“裁切框”。
- 除陷印网和印刷标记批注以外的所有批注的 `Rect` 值应该完全超出“出血框”(如果没有“出血框”, 则为“裁切框”或“作品框”) 范围。所有印刷标记批注的 `Rect` 值都应该完全超出“裁切框”或“作品框”范围。符合 PDF/X-4 的阅读器可能会完全忽略除 PDF 陷印网批注之外的批注。
- 如果 `Rect` 的所有坐标都超出了定界框范围或在其边缘上, 并且两个矩形的交集为零, 则应将 `Rect` 视为完全超出定界框的范围。
- 如果 `ViewerPreferences` 词典包含 `ViewArea`、`ViewClip`、`PrintArea` 或 `PrintClip` 键, 则其中每个键都应当具有“媒体框”或 (如果文件的所有页面对象都有“出血框”) “出血框”值。

# 第 15 章：视频

Adobe® Scene7 eVideo 是一个端到端解决方案，可以轻松发布高质量自适应视频以流式传输到多个屏幕，包括台式机、iOS、Android、Blackberry 和 Windows 移动设备。自适应视频集可将同一视频以不同比特率和格式（如 400 kbps、800 kbps 和 1000 kbps）编码的不同版本分组在一起。台式计算机或移动设备可检测可用带宽。

例如，在 iOS 移动设备上，可检测 3G、4G 或 Wi-Fi 等带宽。然后，从自适应视频集内的不同视频比特率中自动选择正确的编码视频。视频将流式传输到台式机、移动设备或平板电脑。

另外，如果台式机或移动设备上的网络条件发生变化，则会自动动态切换视频质量。此外，如果客户在桌面上进入全屏模式，自适应视频集会以更好的分辨率响应，从而改善客户的查看体验。对于在移动屏幕和设备上播放 Scene7 视频的客户，使用自适应视频集可以提供最佳的播放体验。

视频播放器用于确定要播放或选择的编码视频的逻辑取决于以下算法：

- 1 开始播放自适应视频集中的视频，并且使用的比特率与在视频播放器中为“初始桌面比特率”设置的目标非常接近。
- 2 清除高度大于播放器高度的 150% 的编码视频。
- 3 清除比特率大于检测的下载速度的 70% 的编码视频。
- 4 从其余编码视频选择比特率最高的节目。
- 5 然后，视频播放器将在播放期间每 4 秒钟检查一次带宽速度，并在必要时进行调整。

为了管理单个视频和自适应视频集，Scene7 支持以下功能：

- 上载很多支持的视频格式和音频格式的视频，并将视频编码为 MP4 H.264 格式以在多个屏幕中进行播放。您可以使用预定义的 Scene7 自适应视频预设和单个视频编码预设，或者自定义自己的编码以控制视频的质量和大小。

在生成自适应视频集时，它包含 MP4 视频和 F4V 视频。

注：不会将主视频 / 源视频、OGG 视频和任何其他源格式视频添加到自适应视频集中。

- Universal\_HTML5\_Video、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark 和 Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light 查看器或 Video\_Caption (Flash AS3) 查看器中的视频题注以及 Universal\_HTML5\_Video、Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark 和 Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light 查看器中的视频章节导航。

请参阅第 200 页的“[在视频中添加题注](#)”。

请参阅第 202 页的“[在视频中添加章节标记](#)”。

- 利用对元数据的全面支持来组织、浏览和搜索视频，从而高效地管理视频资源。
- 将自适应视频集传送到网站以及台式机和移动设备，包括 iPhone、iPad、Android™、Blackberry 和 Windows Phone。

在各种不同的 iOS 平台上支持自适应视频流。

有关最新的支持，请参阅 [Scene7 查看器参考指南](#)。

Scene7 支持 MP4 H.264 视频的移动视频播放。您可以在以下网站中找到支持该视频格式的 Blackberry 设备：

请参阅 [Blackberry 上受支持的视频格式](#)。

您可以在以下网站找到支持该视频格式的 Windows 设备：

请参阅 [Windows Phone 上受支持的视频格式](#)。

- 使用 Scene7 查看器预设播放视频，包括：

- 单视频查看器。
- 兼有视频和图像内容的混合媒体查看器。

- 配置视频播放器来满足您的品牌需求。
- 通过简单的 URL 或嵌入代码将视频集成到您的网站、移动站点或移动应用程序中。

请参阅第 182 页的“[快速入门：视频](#)”。

## 使用 HTML5 视频

尽管 HTML5 是一种传递移动设备视频的通用标准，但在将 HTML5 用作桌面视频传递平台时，您需要注意下面的一些限制：

- HTML5 仅提供非最优的桌面视频体验。

HTML5 没有跨 Web 浏览器的视频流标准。因此，您仅可以通过渐进式下载方式将视频传送给客户。这种体验意味着更长的视频加载和查找时间。同时，还会在用户的桌面上存储临时视频副本。

此外，自适应视频流不可用。播放自适应视频流时，视频播放器会检测用户的网络连接状况，并动态地提供适当的视频质量。即带宽较慢时提供低质量的视频，连接较快时提供高质量的视频。不是播放此类动态流时，用户体验的视频播放质量都是相同的，与他们的带宽大小无关。

- 需要编码并管理更多视频。

没有一种视频格式和编码解码器可以受所有浏览器支持。因此，您必须编码至少二种、至多四种不同的视频格式（如 MP4、OGG Theora 和 WebM）。仅在为了使同一视频可在 Firefox、Chrome、Internet Explorer、Safari 以及其它 Web 浏览器中播放时，才必须采用此类编码。

- 自定义视频播放器的功能有限。

每个 HTML5 浏览器的视频播放器控件都有各自的默认外观。因此，很难为用户创建一致的视频查看器体验，因为视频播放器自定义功能是有限的。

- 适用用户群有限。

并不是所有的桌面浏览器都与 HTML5 兼容。例如，Internet Explorer 第 7 版和第 8 版不支持 HTML5 视频标记。该限制意味着，并非所有桌面用户都可以访问视频。

支持 HTML5 视频编解码器的系统要求如下：

OGG	MP4
<ul style="list-style-type: none"><li>Firefox 3.5 或更高版本（桌面）</li><li>Chrome 3.0 或更高版本（桌面）</li><li>Android 3.0 或更高版本（移动设备）</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Internet Explorer 9 或更高版本（桌面和移动设备）</li><li>Android 3.0 或更高版本（平板电脑）</li><li>iOS 3.1 或更高版本（移动设备）</li><li>Chrome 29（最新版本；Chrome 自动更新为最新版本）</li><li>Safari 5.1（仅 Mac OS）</li></ul>

请参阅第 184 页的“[上载和编码视频](#)”。

尽管这些限制非常严格，您仍可使用其他两种替代方法，一种是传送富媒体内容的最佳做法：

- 在 Scene7 Publishing System 中使用 HTML5 视频查看器。

作为最佳做法，您可以使用 Universal\_HTML5\_Video 查看器解决有关 HTML5 视频播放的很多上述问题。视频查看器是单独的播放器，可让您同时利用以下两项功能。

- 1 使用 HTML5 和 CSS 设计播放器的功能。

- 2 使用自适应流或渐进式流下载到大多数台式机和移动用户以播放视频，甚至是不支持 HTML5 的浏览器。播放器可以根据使用的浏览器和插件兼容性动态地使用 Flash 或 HTML5 播放。

请参阅第 181 页的“[最佳做法：使用 HTML5 视频查看器](#)”。

请参阅[动态视频播放](#)。

另请参阅《Adobe Scene7 查看器参考指南》中的[关于 HTML5 查看器](#)。

- 使用通用 URL 功能。

使用 Scene7 Publishing System 设置一个通用视频配置文件，以使用台式机上的 Flash 视频查看器以及移动和平板电脑设备上的本地设备播放器。

注：与使用通用 URL 功能不同，使用 HTML5 视频查看器（作为最佳做法）的优势之一是，不会在其他窗口中打开视频，而使客户离开您的网站。相反，它可以在同一网页上完成整个播放过程。使用 HTML5 视频查看器还意味着，可以播放嵌入在移动网页上的视频，并自定义视频播放器以在台式机和移动设备上提供一致的品牌体验。

请参阅第 204 页的“[使用通用 URL](#)”。

## 最佳做法：使用 HTML5 视频查看器

Scene7 HTML5 视频查看器预设是功能强大的视频播放器。可以使用这些播放器避免与 HTML5 视频播放有关的很多常见问题以及与移动设备有关的问题，例如，缺少自适应流传送和受限制的桌面浏览器访问。

在播放器的设计端，您可以使用标准 Web 开发工具设计所有视频播放器功能。例如，您可以使用 HTML5 和 CSS 设计按钮、控件和自定义海报图像背景，以便通过自定义的界面外观吸引客户。

在查看器的播放端，它将自动检测浏览器的视频功能。然后，使用 Flash 或 Apple 流（自适应视频流）为视频提供服务。或者，如果无法使用这些传送方法，请改用 HTML5 渐进式流。

将使用 HTML5 和 CSS 设计播放组件的功能合并到一个单独播放器中实现了嵌入播放，并可根据浏览器功能选择使用自适应流和渐进式流，从而将富媒体内容的范围扩展到台式机用户和移动用户并确保视频体验一体化。

另请参阅《Adobe Scene7 查看器参考指南》中的[关于 HTML5 查看器](#)。

## HTML5 视频查看器如何在台式机上运行

对于桌面自适应视频流，用于比特率切换的视频首先基于自适应视频集中的所有 F4V 视频。如果没有 F4V 视频，则将基于自适应视频集中的所有 MP4 视频。

下表描述了 HTML5 视频查看器用于决定如何在台式机上播放视频的工作流程。

问题	回答
桌面浏览器是否安装了 Flash Player? 是 - 请参阅右侧的说明。 否 - 继续查看下面的问题。	HTML5 视频查看器可使用基于 Flash 的 HTTP 自适应流播放视频，以便根据网络带宽容量自动调整播放并允许客户进行查找。
桌面浏览器是否为 Apple Safari? 是 - 请参阅右侧的说明。 否 - 继续查看下面的问题。	HTML5 视频查看器可使用 Apple iOS HTTP 自适应流标准在 Safari 中播放视频，以便根据网络带宽容量自动调整播放并允许客户进行查找。
桌面浏览器是否与 HTML5 兼容？视频是否使用 H.264 编解码器? 是 - 请参阅右侧的说明。 否 - 继续查看下面的问题。	HTML5 视频查看器可以使用 HTML5 <video> 标记播放视频。此标签允许以渐进式下载视频并在本机桌面上播放视频，而无需安装任何插件。
Flash Player 在 Firefox 或 Internet Explorer 8 或更早版本中不可用？	无法播放视频。

## HTML5 视频查看器如何在移动设备上运行

对于移动自适应视频流，用于比特率切换的视频首先基于自适应视频集中的所有 MP4 视频。

下表描述了 HTML5 视频查看器用于决定如何在移动设备上播放视频的工作流程。

问题	回答
移动设备是基于 iOS 的智能手机还是平板电脑? 是 - 请参阅右侧的答案。 否 - 继续查看下面的问题。	HTML5 视频查看器可以使用 Apple iOS HTTP 自适应视频流标准播放视频，以便根据网络带宽容量自动调整播放并允许客户进行查找。
是否为受支持的 Android、Blackberry 或 Windows 移动设备? 是 - 请参阅右侧的说明。 否 - 继续查看下面的问题。	HTML5 视频查看器可以使用 HTML5 渐进式视频下载来播放视频。
是否为不支持的设备？	无法播放视频。

## 快速入门：视频

以下分步工作流程说明旨在帮助您快速学会如何使用 Scene7 中的自适应视频集。每个步骤的后面都有一个交叉引用，可以跳转到相应的主题标题，供您了解更多信息。

### 1. 上载和编码视频

可以使用以下两种方案之一上载并生成自适应视频集：

- 上载预编码视频 - 如果已在 Scene7 外部对视频进行了编码，请单击全局导航栏上的“上载”以浏览 MP4 或 F4V 视频文件，并将其直接上载到 Scene7 Publishing System 中。然后，单击“构建”>“自适应视频集”。浏览至您的视频文件。将需要的视频文件拖放到“自适应视频集”表中，然后保存此视频集。

- 上载主源视频 ... 如果未对视频进行编码, 请单击全局导航栏上的“上载”以上载主源视频文件(非 MP4、非 FLV 和非 F4V 文件), 并让 Scene7 Publishing System 将其编码为 MP4 文件。在“上载作业选项”对话框中, 在“eVideo 选项”下面选择“自适应视频”。

通过使用此首选的选项, 可以创建一个自适应视频集以自动将正确编码预设应用于视频(不论是 16:9 还是 4:3), 以便与您上载的视频尺寸相匹配。提交上载作业时, 系统会自动为您创建一个自适应视频集, 其中包含三个具有正确高宽比的视频编码。

或者, 在相同的“作业选项”对话框中, 在“eVideo 选项”下面展开“单个编码预设”, 然后从“台式机”、“移动设备(iPhone、iPad、Android)”和“平板电脑(iPad、Android)”中选择所需的单个视频编码预设以创建 MP4 文件。

- 或者, 您可以使用重新处理功能重新处理主视频。已将最新编码的视频添加到现有的自适应视频集。

请参阅第 184 页的“[上载和编码视频](#)”。

另请参阅

[第 188 页的“视频编码最佳做法”](#)

可选

Scene7 提供了很多预定义的编码视频预设。这些预定义的预设反映了目前使用的最常见编码设置, 并针对在目标屏幕上播放进行了优化。

不过, 如果需要进一步自定义, 管理员可以创建视频预设, 以便为最终用户自定义视频大小和播放体验。管理员可以从“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”>“单个编码预设”下面的“视频预设”页中添加和管理视频预设。“视频预设”页提供用于添加、编辑、删除和激活视频预设的选项。

请参阅第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”。

## 2. 在视频查看器中预览视频

要查看在台式机、网站或移动设备上为最终用户播放视频的方式, 请在浏览面板中选择视频, 然后单击“预览”。

请参阅第 194 页的“[在视频查看器中预览视频](#)”。

您可以在“预览”屏幕上播放视频。还可以选择不同的视频查看器, 以了解视频在不同播放器中的播放效果。作为最佳做法, 请使用 HTML5 视频播放器在台式机、平板电脑和移动设备上进行多屏幕播放。

可选

查看器预设自定义 - Scene7 提供了预定义的查看器预设以传递视频。这些预设决定了查看器的外观及其播放控件的工作方式。要自定义视频查看器, 管理员可以从“视频预设”页中添加和管理视频预设。要打开该页, 请在 Scene7 Publishing System 的右上角, 单击“设置”>“查看器预设”。“查看器预设”页提供用于添加、编辑、删除和激活查看器预设的命令。

请参阅第 195 页的“[使用视频查看器预设](#)”。

## 3. 将视频部署到网站和移动站点

要将视频集成到您的网站, 您可以执行以下操作之一:

- 在自己的弹出或模式窗口中显示视频, 此时, 应使用复制 URL 功能。

要获取视频的 URL, 请在网格视图或列表视图的浏览面板中选择该视频。单击“预览”, 然后单击 Universal\_HTML5\_Viewer 右侧的“复制 URL”。

在单击“复制 URL”时, 该 URL 将复制到剪贴板中。将此代码放置在网站、移动站点或应用程序的 HTML 中。

注: 只有在发布视频或自适应视频集后, 才会激活 URL。

- 显示网页中嵌入的视频, 此时, 应使用嵌入代码功能。

要获取视频的嵌入代码, 请在网格视图或列表视图的浏览面板中选择该视频。单击“预览”>“查看器列表”。在表的“操作”列下面, 单击 Universal\_HTML5\_Video 右侧的“嵌入代码”。不允许编辑代码。

单击“关闭”，然后将嵌入代码粘贴在网页中。

注：只有在发布视频或自适应视频集后，才会激活嵌入代码。

请参阅第 196 页的“[将视频部署到网站和移动站点](#)”。

## 上载和编码视频

要创建单个视频或自适应视频集以传递到网站或移动设备，请先将主视频文件上载到 Scene7 Publishing System 中。Scene7 将视频编码为 MP4 格式，并使用以下文件格式发布视频：

**MP4** Scene7 建议使用 MP4 作为首选视频文件格式。将 MP4 文件用于以下内容：

- 桌面的 HTTP 动态流。
- HTTP 实时流（Apple 的流协议）。
- 传送到 Android、Blackberry 和 Windows 移动设备的渐进式视频。

**OGG Theora** 使用 OGV 文件将渐进式视频传送到未启用 Flash 的桌面和移动设备上。

**Flash FLV 和 F4V 文件** 使用 FLV 和 F4V 文件，将渐进式视频或流视频传送到台式机上的 Adobe Flash Player。

Scene7 提供了两个工作流程以上载视频文件：

**预编码的视频** 可以将 FLV、F4V 和 MP4 文件直接上载到 Scene7 中。对于该工作流程，在上载文件时，不会对文件进行编码。文件在准备传送到桌面和移动设备时进行预编码。

**主源视频** 上载主源视频文件，并在上载时将这些文件编码为 MP4 文件。在浏览面板中，编码的视频标记为“视频”。Scene7 支持编码很多格式的视频文件。

- 请确保支持要编码的主源视频文件。
- 请参阅第 187 页的“[支持编码的视频文件类型](#)”。
- 选择一个视频编码预设。

请参阅第 23 页的“[用于编码视频文件的视频预设](#)”。

请参阅第 188 页的“[视频编码最佳做法](#)”。

Scene7 还会生成视频缩略图。您可以了解有关视频缩略图的详细信息，如何获取其 URL 以及修改海报帧。

请参阅第 199 页的“[使用视频缩略图](#)”。

上载和编码视频

- ❖ 执行以下任一操作：



如果您的视频已经编码	<ol style="list-style-type: none"><li>1 在全局导航栏上, 单击“上载”。</li><li>2 在“上载”屏幕中, 单击“从桌面”选项卡。</li><li>3 在“上载”页的“选择要上载的文件”面板中, 单击“浏览”, 导航到 MP4 或 F4V 视频文件, 然后单击“打开”。</li><li>4 在“选择文件夹目标”面板中, 为上载的文件选择一个文件夹。</li><li>5 在“上载”页中, 请确保选中了“在上载之后发布”。</li><li>6 单击“提交上载”。</li></ol>
如果要使用 Scene7 Publishing System 编码您的视频	<ol style="list-style-type: none"><li>1 在全局导航栏上, 单击“上载”。</li><li>2 在“上载”屏幕中, 单击“从桌面”选项卡。</li><li>3 在“选择要上载的文件”面板中, 单击“浏览”, 导航到主源视频文件, 然后单击“打开”。</li><li>4 在“选择文件夹目标”面板中, 为上载的文件选择一个文件夹。</li><li>5 在页面的右下角, 单击“作业选项”。</li><li>6 在“上载作业选项”对话框中, 展开“EVide0 选项”。</li><li>7 执行以下任一操作:<ul style="list-style-type: none"><li>• 最佳做法是使用以下方法。 选择“自适应视频编码”。 请参阅第 25 页的“<a href="#">自适应视频 (默认)</a>”。</li><li>• (可选) 如果要使用各个编码设置, 请执行以下操作。 展开“单个编码预设”, 然后选择您希望用于台式机、移动设备和平板电脑的编码选项。 请参阅第 26 页的“<a href="#">台式机视频编码预设</a>”、第 27 页的“<a href="#">移动设备视频编码预设</a>”和第 28 页的“<a href="#">平板电脑视频编码预设</a>”。</li></ul></li><li>8 在“上载作业选项”对话框中, 单击“保存”。</li><li>9 在“上载”页中, 请确保选中“在上载之后发布”。</li><li>10 在“上载”页面的右下角, 单击“提交上载”。</li></ol>

如果要重新编码以前上载的视频文件	<p><b>1</b> 在 Scene7 中，在浏览面板中导航到并选择该视频。</p> <p><b>2</b> 单击“文件”&gt;“重新处理”。</p> <p><b>3</b> 在“重新处理资源”对话框中，展开“eVideo 选项”。</p> <p><b>4</b> 执行以下任一操作：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>最佳做法是使用以下方法。 选择“自适应视频”。 请参阅第 25 页的“<a href="#">自适应视频（默认）</a>”。</li> <li>（可选）如果要使用各个编码设置，请执行以下操作。 展开“单个编码预设”，然后选择您希望用于台式机、移动设备和平板电脑的编码选项。 请参阅第 26 页的“<a href="#">台式机视频编码预设</a>”、第 27 页的“<a href="#">移动设备视频编码预设</a>”和第 28 页的“<a href="#">平板电脑视频编码预设</a>”。</li> </ul> <p><b>5</b> 在“重新处理资源”对话框中，单击“提交”。</p>
------------------	--

在使用自适应视频编码预设或多个单编码预设时，结果是以多个视频编码自动创建的自适应视频集。也可以选择各个视频以手动创建自适应视频集。

只有在自动或手动生成自适应视频集时，才会创建 MP4 和 M4V 文件类型。

#### 更多帮助主题

第 188 页的“[视频编码最佳做法](#)”

第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”

## 支持编码的视频文件类型

下表列出了在上载文件时可以编码为 MP4 或 OGV 格式的视频文件类型（包含允许的视频编解码器）。此表列出了文件格式和编码解码器：

**视频文件格式** 与 ZIP 文件类似，视频文件格式决定了在视频文件中如何包含文件。视频文件通常包含多个轨道 — 一个视频轨道（没有音频）和一个或多个音频轨道（没有视频）— 这些轨道相互联系并且同步。视频文件格式决定了这些不同的数据轨道和元数据的组织方式。

**视频编解码器** 视频编解码器介绍了编码视频使用的算法。视频播放器根据其编码解码器对视频进行解码，然后在屏幕显示一系列图像或帧。编解码器将视频文件存储为播放视频所需的信息量降至最低。只会存储一个帧和下一个帧之间差异的相关信息，而不存储每个单独帧的相关信息。因为大部分视频从一个帧到下一帧会稍有不同，所以编码解码器可实现高压缩率，这会导致文件大小更小。

视频文件格式	视频编解码器
3GP	H.263、H.264
AVI	DivX、DV
F4V	H.264
FLV	H.263
M2P	MPEG-2 PS
M2T	MPEG-2 TS

视频文件格式	视频编解码器
M2TS	MPEG-2 TS
M2V	MPEG-2 ES
M4V	H.264
MOV	DV、DVCPRO 50、H.261、H.263、H.264、Sorenson Video 1
MP4	H.264/MPEG-4 AVC
MPEG	MPEG-2 SS
MPG	MPEG-2 SS
MTS	MPEG-2
ProRes	APCN、APCS、APCO、APCH、AP4H
TS	DVCPRO 50
VOB	MPEG-2
WMV/ASF	VC-1、Windows Media Video 7、Windows Media Video 8

注：如果上载并尝试编码视频文件，但由于文件包含不兼容的编码解码器或文件容器而被拒绝，“作业”屏幕将发出警告。有关详细信息，请参阅第 81 页的“[检查作业文件](#)”。

## 视频编码最佳做法

以下是在 Scene7 Publishing System 中编码源视频文件的最佳实践提示。

有关视频编码的更多建议，请参阅以下内容：

- 文章：流 101：基础知识 — 编解码器、带宽、数据速率和分辨率（英文）：  
[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_streaming101\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_streaming101_cn)。
- 视频：视频编码基础知识（英文）：[www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_encoding\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_encoding_cn)。

### 更多帮助主题

第 182 页的“[快速入门：视频](#)”

第 184 页的“[上载和编码视频](#)”

第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”

第 195 页的“[使用视频查看器预设](#)”

## 源视频文件

您编码视频文件时，使用可实现的最高品质的源视频文件。避免使用以前编码的视频文件，因为这些文件已经过压缩，进一步编码会创建质量达不到标准的视频。

下表描述了对源视频文件进行编码时建议使用的大小、高宽比和最小比特率：

大小	高宽比	最小比特率
1024 X 768	4:3	大多数视频为 4500 kbps。
1280 X 720	16:9	3000 - 6000 kbps, 具体取决于视频中动作的数量。
1920 X 1080	16:9	6000 - 8000 kbps, 具体取决于视频中动作的数量。

## 获取文件元数据

通过在 Scene7 中查看文件的元数据，可以获取文件的元数据，使用视频编辑工具，或使用为获得元数据设计的应用程序。以下是使用第三方应用程序 **MediaInfo** 获取视频文件元数据的说明：

- 1 转到以下网页：<http://mediainfo.sourceforge.net/en/Download>。
- 2 选择和下载图形界面版本的安装程序，并按安装说明操作。
- 3 安装后，右键单击视频文件（仅限 Windows），并选择 **MediaInfo**，或者打开 **MediaInfo** 并将您的视频文件拖动到应用程序中。您会看到与视频文件相关的所有元数据，其中包括其宽度、高度和 **fps**。

## 高宽比

在为主视频文件选择或创建视频编码预设时，请确保该预设具有与主视频文件相同的高宽比。高宽比是视频宽度和视频高度的比例。

要确定视频文件的高宽比，获取文件的元数据，并记录文件的宽度和高度（请参阅第 189 页的“[获取文件元数据](#)”）。然后，使用以下公式来确定高宽比：

宽度 / 高度 = 高宽比

下表描述了如何将公式结果转换为常用高宽比选项：

公式结果	高宽比
1.33	4:3
0.75	3:4
1.78	16:9
0.56	9:16

例如，1440（宽度）x 1080（高度）的视频的高宽比为 1440/1080 或 1.33。在这种情况下，选择高宽比为 4:3 的视频编码预设来编码视频文件。

## 数据速率

数据速率（也称为比特率）是用于编码以组成一秒钟视频播放的数据量。数据速率以千比特 / 秒（Kbps）为度量单位。

重要说明：因为所有编码解码器使用有损压缩，所以数据速率是决定视频质量的最重要因素。使用有损压缩时，将视频文件压缩的越多，质量下降的越多。因此，所有其他特性（分辨率、帧速率和编码解码器）不变时，数据速率越低，压缩文件的质量越低。

您选择视频编码预设时，请考虑目标最终用户的连接速度。选择数据速率为该速度 80% 的预设。例如，如果目标最终用户的连接速度为 1000 Kbps，最佳预设是视频数据速率为 800 Kbps 的预设。

下表描述了标准连接速度的数据速率。

速度 (Kbps)	连接类型
256	拨号连接。

速度 (Kbps)	连接类型
800	标准移动连接。对于此连接，将数据速率设定在 400 至最大值为 800 的范围内，以实现 3G 体验。
2000	标准带宽桌面连接。对于此连接，将数据速率设定在 800-2000 Kbps 范围内，大部分目标用户的平均值为 1200-1500 Kbps。
5000	标准高带宽连接。不推荐在此上限范围内编码，因为大部分消费者无法使用此速度的视频传送。

## 分辨率

分辨率说明了视频文件的高度和宽度（以像素为单位）。大多数源视频都以高分辨率（例如，1920 x 1080）存储。为了实现流，将源视频压缩为更小的分辨率（640 x 480 或更小）。

分辨率和数据速率是决定视频质量的两个不可分割的因素。为获得相同的视频质量，视频文件的像素数（分辨率越高）越高，数据速率必须越高。例如，以分辨率为 320 x 240 和分辨率为 640 x 480 的视频文件中的每帧像素数为例：

分辨率	每帧像素数
320 x 240	76,800
640 x 480	307,200

640 x 480 文件的每帧像素数是另一个文件的四倍。要针对这两个示例分辨率实现相同的数据速率，须对 640 x 480 文件进行四倍的压缩，这会降低视频的质量。因此，250 Kbps 的视频数据速率在 320 x 240 分辨率下会产生高质量的视觉效果，但在 640 x 480 分辨率下却达不到这种效果。

 通常，您使用的数据速率越高，您的视频视觉效果越好，您使用的分辨率越高，保证视觉质量所需的数据速率数据就越高（相对于低分辨率）。

因为分辨率和数据速率是关联的，在编码视频时您有两个选择：

- 选择一个数据速率，然后用在您选择的数据速率下视觉效果良好的最高分辨率编码。
- 选择一个分辨率，然后用在您选择的分辨率下实现高质量视频所需的数据速率编码。

为主视频文件选择（或创建）视频编码预设时，使用下表来确定正确的分辨率：

分辨率	高度（像素）	屏幕大小
240p	240	极小屏幕
300p	300	通常用于移动设备的小屏幕
360p	360	小屏幕
480p	480	中等屏幕
720p	720	大屏幕
1080p	1080	高清大屏幕

## Fps (每秒帧数)

在美国和日本，大部分视频以 29.97 帧 / 秒 (fps) 拍摄；在欧洲，大部分视频以 25 fps 拍摄。电影以 24 fps 拍摄。

选择与您的主视频文件的 fps 比率匹配的视频编码预设。例如，如果您的主视频是 25 fps，选择 25 fps 的编码预设。默认情况下，所有自定义编码都使用主视频文件的 fps。因此，在创建视频编码预设时，您不需要明确指定 fps 设置。

## 视频编码尺寸

为获得最佳结果,请选择编码尺寸,以便源视频是您的所有编码视频的整数倍。

要计算此比例,您可以用源视频宽度除以编码视频的宽度,得到宽度比例。然后,用源视频高度除以编码视频的高度,得到高度比例。

如果得到的比例为整数,表示视频已得到最佳缩放。如果得到的比例不是整数,则剩余的像素伪影会保留在显示屏上,从而影响视频质量。当视频中包含文本时,此影响尤为明显。

例如,假设您的源视频是 1920 x 1080。下表中的三种编码视频提供了可供使用的最佳编码设置。

视频类型	宽度 X 高度	宽度比例	高度比例
源视频	1920 x 1080	1	1
编码视频	960 x 540	2	2
编码视频	640 x 360	3	3
编码视频	480 x 270	4	4

## 编码视频文件格式

Adobe Scene7 建议使用 MP4 H.264 视频编码预设。由于 MP4 文件使用 H.264 视频编解码器,因此可以提供压缩文件大小的高品质视频。

## 使用视频编码预设

通过视频制作设备和视频编辑软件创建的主视频文件通常太大,并且格式不适用于传送到在线的目标位置。要将数字视频转换为适用于在不同屏幕上播放的适当格式和规格,您可以将视频文件转码(此过程也称为编码)。在编码过程中,视频将压缩为最适合传送到网站和移动设备的较小且有效的文件大小。

请参阅第 184 页的“[上传和编码视频](#)”。

Scene7 提供了一个预定义视频编码预设库,这些预设反映了目前使用的最常见编码设置。这些编码预设针对在目标屏幕上播放进行了优化。此外,管理员还可以创建自己的视频编码预设,以便为最终用户自定义视频大小和播放质量。所有视频编码预设(无论是 Scene7 中的现有预设还是自定义预设)使用 MP4 文件格式输出视频。

在“视频预设”屏幕上,管理员可以设置和管理视频编码。他们可以执行以下操作:

- 激活和停用视频编码预设。
- 创建视频编码预设。
- 编辑视频编码预设。
- 删除视频预设。

上传到 Scene7 Publishing System 或在 Scene7 Publishing System 中编码的任何视频将被视为“视频”。即此资源类别表示您可以传送此视频以便在桌面、移动设备或同时在两者上播放。例如,您可以在 Scene7 Publishing System 中预览这些类型的视频。也可以生成 URL(使用复制 URL)和可嵌入的代码(使用嵌入代码)以用于视频播放器、网站,等等。

请参阅第 194 页的“[在视频查看器中预览视频](#)”。

请参阅第 196 页的“[将视频 URL 链接到移动站点或网站](#)”。

请参阅第 197 页的“[在网页中嵌入视频查看器](#)”。

对于您在 Scene7 Publishing System 中上载和编码的视频资源,您可以采用以下文件格式传送视频:

**MP4 H.264** Scene7 建议使用 MP4 作为首选视频文件格式。将 MP4 文件用于以下内容:

- 桌面的 HTTP 动态流。

- HTTP 实时流 (Apple 的流协议)。
- 传送到 Android、Blackberry 和 Windows 移动设备的渐进式视频。

**OGG Vorbis** 使用 OGV 文件将渐进式视频传送到未启用 Flash 的桌面。

**F4V H.264、FLV VP6 和 FLV H.263** 使用 Flash FLV 和 F4V 文件，将渐进式视频或流视频传送到台式机上的 Adobe Flash Player。

上文未列出的任何其它视频格式和编解码器将视为“主视频”。此资源类别表示此类视频为源视频文件，无法进行传送以便在桌面或移动设备上播放。例如，您无法在 Scene7 Publishing System 中预览这些类型的视频。您也无法生成复制 URL 和嵌入代码，以便在视频播放器、网站等平台上使用。

## 过滤视频编码预设列表

“视频预设”和“自适应视频预设”页包含一个表格，其中列出了每个视频预设的活动状态、预设名称、预期播放设备、视频尺寸和目标数据速率。

您可以选择按“两者全部”、“活动”或“非活动”进行过滤以优化列表，以便查看所有视频预设或将列表范围缩小为活动或非活动预设。

也可以根据播放设备选项进行过滤，将列表范围缩小为用于在所有设备、台式机、移动设备或平板电脑上播放视频的视频预设。

### 过滤视频编码预设列表

1 在 Scene7 中，单击“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”>“自适应视频预设”或“单个编码预设”。

“自适应视频预设”和“单个编码预设”页包含一个表格，其中列出了每个视频预设的活动状态、预设名称、预期播放设备、视频尺寸和目标数据速率。

2 在“视频预设”工具栏上的“单个编码预设”页中，使用两个下拉列表根据活动状态和播放设备优化表格中的预设列表。

• 在第一个较小的下拉列表中，选择“两者全部”以查看所有视频预设，或者选择“活动”或“非活动”以将列表范围缩小为活动或非活动预设。

• 在第二个较大的下拉列表中，选择一个播放设备选项以将列表范围缩小为用于在台式机、移动设备或平板设备上播放视频的视频预设。

## 激活或停用视频编码预设

激活的视频预设将显示在“上载作业选项”对话框中。这是用户在上载期间上载视频文件时显示的对话框。他们可以从所有激活的编码预设列表中进行选择。

### 激活或停用视频编码预设

1 在 Scene7 中，单击“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”。

2 执行以下任一操作：

- 单击“自适应视频预设”。
- 单击“单个编码预设”。

3 执行以下任一操作：

- 要激活某个视频预设，请在“预设”页中的“活动”列下面，选中预设名称旁边的复选框。
- 要停用视频预设，请取消选中要停用的视频预设旁边的框。

注：非活动视频预设不会显示在“上载作业选项”对话框中。

4 在页面的右下角，单击“关闭”。

## 添加或编辑视频编码预设

您可以创建自己的自定义编码视频预设，并将其添加到视频预设表中。也可以更改 Scene7 附带的任何预定义单个编码视频预设，但前提是使用新名称保存编辑的预设。

Scene7 已对目标数据速率、分辨率高度和分辨率宽度设置了最大限制，以确保良好的播放体验。如果超过以下限制，则会显示警告消息：

- 对于计算机播放，限制为：(宽度 /16) \* (高度 /16) < 8192。
- 对于移动设备播放，限制为：(宽度 /16) \* (高度 /16) < 660；目标数据速率 < 4000。
- 对于平板电脑播放，限制为：(宽度 /16) \* (高度 /16) < 3600。

### 添加或编辑视频编码预设

1 在 Scene7 中，单击“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”。

2 单击“单个编码预设”以打开“视频预设”页。

3 在“视频预设”页中，执行以下操作之一：

- 在“视频预设”工具栏上，单击“添加”以添加新的视频预设。
- 选择一个视频预设。在工具栏中，单击“编辑”。

无法编辑预定义的 Scene7 预设；只能选择“另存为”以通过现有的预设来创建预设。

4 在“添加视频预设”或“编辑视频预设”页中，设置所需的视频预设选项。

有关建议的设置，请参阅第 188 页的“[视频编码最佳做法](#)”。

视频预设选项	说明
预设名称	输入视频预设的描述性名称。您输入的名称显示在“上载作业选项”对话框中，用户在此对话框中选择转码选项。
说明	描述视频预设。在“上载作业选项”对话框（用户可在其中选择转码选项）中将指针移动到预设的名称上时，您所输入的内容显示为工具提示。
播放设备	选择要在其上播放视频的设备。选项为“计算机（与 Flash 9 兼容）”、“移动设备（iPhone、iPad、Android）”或“平板电脑（仅 iPad）”。此设置会自动确定在编码期间使用的适当视频和音频编解码器。
目标数据速率	输入目标最终用户的 Internet 平均连接速度（千比特 / 秒）。您可以输入速率，或拖动滑块进行输入。用户连接速度范围列出了宽带、DSL、移动设备和拨号连接的标准速度。此设置会自动确定组合的视频和音频数据速率。也就是构成一秒钟视频播放所编码的数据量。数据速率越高，所得到视频的品质就越高。但是，如果数据速率太高，则导致文件非常大，并导致低带宽连接的用户的观看体验欠佳。最好是在高数据速率和低数据速率之间找到一个平衡点。旨在创建优质播放体验，带宽较低的用户也能享受该体验。
高宽比	高宽比是视频宽度和视频高度的比例。下面列出的前两个高宽比通常用于水平显示视频： <ul style="list-style-type: none"><li>4:3 - 适用于几乎所有的标清电视广播内容。</li><li>16:9 - 适用于几乎所有的宽屏高清电视内容（HDTV）和影片。</li><li>自动缩放 -（默认）这是适用于任何高宽比的单个编码预设，可用于创建传送到移动设备、平板电脑和台式机的视频。使用该预设编码的上载的源视频将设置为固定高度。但是，自动调整宽度以保持视频的高宽比。</li><li>自定义 - 要定义非标准视频大小时使用。</li></ul> 您选择的高宽比决定了分辨率大小的宽度和高度设置；宽度和高度值会自动缩放为适当的高宽比。

视频预设选项	说明
分辨率大小	<p>分辨率大小决定了尺寸，由以像素数表示的宽乘以以像素数表示的高来表示。以像素为单位输入宽度和高度值，或拖动滑块来输入这些值。分辨率范围列出了标准分辨率大小。宽度和高度值将自动遵循所选的高宽比。例如，如果您选择 4:3 作为高宽比，并且为宽度输入 400，则会自动为高度输入 300。</p> <p>如果为高宽比设置选择了“自动缩放”，则自动将分辨率大小的宽度值设置为“自动”。</p> <p>单击“预览”以打开浏览器窗口，并在其中查看您选择的分辨率。</p>
编码文件后缀	输入后缀。该后缀会附加到生成的编码视频文件的后面。您可以在名称中输入连字符和下划线；不允许使用空格和特殊字符。
其他设置	Scene7 根据最佳编码规则，自动确定所有其他编码设置。

**5** 执行以下任一操作：

- 如果添加或编辑了“视频预设”，请单击“保存”。
- 如果通过现有的预设添加视频预设，请单击“另存为”。

## 删除视频编码预设

管理员可以删除自定义视频预设。无法删除与 Scene7 附带的视频预设。

### 删除单个视频编码预设

- 在 Scene7 中，单击“设置”>“应用程序设置”>“视频预设”。
- 单击“单个编码预设”以打开“视频预设”页。
- 在“视频预设”页中，在表格中选择不再需要的视频预设。
- 在“视频预设”工具栏上，单击“删除”。
- 在“删除预设”对话框中，单击“删除”。

## 在视频查看器中预览视频

您可以预览视频的播放效果，及其在“视频查看器”中的播放方式。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

### 在视频查看器中预览视频

- 在左侧的“资源库”面板中，在“显示”下拉列表中选择“视频”（单个编码视频）或“自适应视频集”（在使用自适应视频编码预设时，将生成一组多比特率编码视频）。
- 在左侧的“资源库”面板中，浏览资源文件夹，以选择您要预览的视频。
- 执行以下任一操作：
  - 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中，将光标悬停在资源上，然后单击“预览”。
  - 在“资源”窗口上方的工具栏右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口的资源缩略图窗口中，单击“预览”。
  - 在“资源”窗口上方的工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”。
  - 在“资源”窗口中，选择一个资源。在工具栏中，单击“文件”>“预览”。
- （可选）在预览窗口底部的下拉列表中，选择要在复制资源的 URL 时应用的 URL 编码。
- 单击预览链接，在所选的查看器中预览资源。

**6** 关闭显示的查看器以返回到“预览”屏幕。

**7** 单击“关闭”返回“资源”屏幕。

注: Scene7 提供了一种在桌面上预览 MP4 视频的便捷方法。使用此方法可在桌面上预览移动内容, 而不必在移动设备上对其进行实际测试。但要注意, 您在桌面预览中看到的内容并不是在移动设备上实际播放时的效果。要预览视频在移动设备上的播放效果和播放方式, 请转到“预览”屏幕, 选择“复制 URL”并在移动设备的 Web 浏览器中输入该 URL。有关详细信息, 请参阅第 196 页的“[将视频部署到网站和移动站点](#)”。

#### 更多帮助主题

第 188 页的“[视频编码最佳做法](#)”

第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”

## 使用视频查看器预设

用户在视频查看器观看视频。视频查看器的工作方式、外观以及其播放控件的工作方式都取决于您为播放视频选择的“查看器预设”。在“预览”屏幕上选择一种“查看器预设”。在选择预设后, 您可以获取 URL 或嵌入代码, 以便使用所选的查看器预设播放视频。

Scene7 自带许多用于播放视频的预定义查看器预设, 如果您是管理员, 您可以创建自定义“查看器预设”。有十几种不同的设置可用于配置“视频查看器”。您可以配置其大小、颜色、视频和音频控件、进度条、用户界面外观和社交功能。

另请参阅第 194 页的“[在视频查看器中预览视频](#)”。

### 添加或编辑视频查看器预设

您可以使用“查看器预设”来查看不同的浏览器类型及其预定义设置。还可以添加和编辑您自己自定义的查看器预设, 或编辑随 Scene7 Publishing System 一起提供的现有查看器预设。

在“查看器预设”中, 您可以激活、过滤、排序和预览“查看器预设”。

请参阅第 28 页的“[查看器预设](#)”。

#### 添加或编辑视频查看器预设

**1** 在 Scene7 Publishing System 的右上角附近, 单击“设置”>“查看器预设”。

要仅查看视频查看器的预设, 请从表格正上方的工具栏上的“打开查看器”下拉列表中选择“视频查看器”。

**2** 添加或编辑用于显示视频的“查看器预设”:

**添加** 单击工具栏上的“添加”。在“添加查看器预设”对话框中, 从相应的下拉列表中选择平台和查看器, 然后单击“添加”。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

从现有的“查看器预设”开始添加 在表中, 选择一个视频查看器预设, 然后单击工具栏上的“编辑”。

在重新配置“视频查看器”后, 在“预设名称”文本字段中单击“另存为”以使用不同的名称保存预设。

**编辑** 选择“视频查看器预设”, 然后单击“编辑”。

**3** 在“配置查看器”屏幕的“预设名称”字段中, 输入或编辑预设名称。

**4** 设置其余所需的选项。

要查看某个选项的说明, 请单击其“信息提示”图标 。

**5** 执行以下任一操作:

- 如果通过现有的预设添加查看器预设, 请单击“另存为”。

- 如果添加或编辑了查看器预设，请单击“保存”。

## 将视频部署到网站和移动站点

网站、移动站点和台式机应用程序可以使用 URL 字符串或嵌入的代码访问 Scene7 服务器内容（包括视频）。Scene7 会在发布过程中激活这些 URL 字符串。要将视频的 URL 字符串或嵌入代码放在网页、移动页面和台式机应用程序中，请从 Scene7 Publishing System 中进行复制。

重要说明：在发布资源之前，URL 或嵌入代码处于非活动状态。

### 发布视频

通过发布视频，Scene7 服务器可以将视频传送到网站、移动站点或应用程序。

可以使用两种不同的方法发布视频：

- 在上载时自动立即发布视频

在视频上载过程中，Scene7 可以在上载并编码视频时自动发布视频。立即发布功能意味着，无需事后单独发布视频。

- 在上载后手动发布视频

如果不立即发布视频，您可以随时手动发布视频。

在您发布视频之后，Scene7 Publishing System 会激活 HTML 页面或应用程序代码的 URL 字符串。

发布视频

◆ 执行以下任一操作：

- 要在上载时自动立即发布视频，请在“上载”屏幕中单击“在上载之后发布”。您已完成相应的操作，不需要执行其他步骤。
- 要在上载后手动发布视频，请在浏览面板中选择视频，然后单击全局导航栏上的“发布”。

更多帮助主题

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 将视频 URL 链接到移动站点或网站

在发布视频后，您可以获取该视频的 URL 以在网站、移动站点或台式机应用程序中使用。如果要在网页顶部的弹出或模式窗口中显示视频，请使用视频 URL。

在客户单击链接时，将自动检测其设备、带宽和屏幕大小。在桌面的预定义查看器中会显示适当的视频进行播放，智能手机和平板电脑在移动设备的本地视频播放器中播放。

另请参阅第 197 页的“[在网页中嵌入视频查看器](#)”。

将视频 URL 链接到移动站点或网站

1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“视频”或“自适应视频集”。

2 在左侧的“资源库”面板中，导航到包含要链接到的视频或自适应视频集的资源文件夹。

3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：

- 单击“网格视图”或“列表视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源的视频缩略图，以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，在“HTTP 流”下面单击所需查看器右侧的“复制 URL”。作为最佳做法，请复制与 Universal\_HTML5\_Video 查看器关联的 URL。

- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。作为最佳做法，请复制与 Universal\_HTML5\_Video 查看器关联的 URL。
- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。作为最佳做法，请复制与 Universal\_HTML5\_Video 查看器关联的 URL。
- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。作为最佳做法，请复制与 Universal\_HTML5\_Video 查看器关联的 URL。

#### 4 将 HTML5 视频 URL 链接粘贴到您的网站和移动站点中。

### 在网页中嵌入视频查看器

如果要播放网页中嵌入的视频，请使用嵌入代码功能。可以将嵌入代码复制到剪贴板中，以便将其粘贴到网页中。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

另请参阅第 196 页的“[将视频 URL 链接到移动站点或网站](#)”。

在网页中嵌入视频查看器

- 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“视频”或“自适应视频集”。
- 在左侧的“资源库”面板中，导航到包含要复制其嵌入代码的视频或自适应视频集的资源文件夹。
- 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”或“列表视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源的视频缩略图，以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，在“HTTP 流”下面单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。作为最佳做法，单击 Universal\_HTML5\_Video 关联嵌入代码。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在视图缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。作为最佳做法，单击 Universal\_HTML5\_Video 关联嵌入代码。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。作为最佳做法，单击 Universal\_HTML5\_Video 关联嵌入代码。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。作为最佳做法，单击 Universal\_HTML5\_Video 关联嵌入代码。
- 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。
- 在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 单击“关闭”。
- 在网页中粘贴嵌入代码。

### 实施嵌入代码以将 HTML5 视频与 MP4 和 OGG 视频资源一起使用

如果未使用 Scene7 HTML5 视频播放器，但希望将本地 HTML5 <video> 与 MP4 和 OGG 视频资源一起使用，则可以使用以下嵌入代码示例：

```
<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>
```

- 将“S7 视频缩略图 URL”替换为视频的缩略图 URL。这是在视频播放之前用户可看到的视频缩略图图像。

请参阅第 199 页的“[获得视频缩略图 URL](#)”。

- 将“S7 OGG 视频资源 URL（无播放器）”替换为视频的 OGG 视频渐进式 URL。

请参阅第 196 页的“[将视频 URL 链接到移动站点或网站](#)”。

- 将“S7 MP4 移动设备渐进式视频资源 URL（无播放器）”替换为视频的移动设备渐进式 URL。

请参阅第 196 页的“[将视频 URL 链接到移动站点或网站](#)”。

## 使用第三方视频播放器部署视频

如果使用第三方视频播放器或自定义内置视频播放器（而不是 Scene7 视频查看器），您可以获取适用于 HTTP 和 iOS 多比特率视频流或渐进式下载的直接视频 URL。

使用第三方视频播放器部署视频

1 在 Scene7 Publishing System 的全局导航栏上，单击“设置”>“应用程序设置”>“常规设置”。

2 根据要使用的 URL 类型，请执行以下任务之一：

生成适用于桌面的直接 HTTP 流视频 URL（多比特率）	<p>1 在“应用程序常规设置”页面中，在“服务器”组的“已发布的服务器名称”文本框中，使用以下语法构建直接 URL：</p> <p>server/is/content/company/folder/filename.f4m</p> <p>例如，假设已发布的服务器名称是 <a href="http://s7d9.scene7.com/">http://s7d9.scene7.com/</a>。使用步骤 2 中的语法，直接 URL 可能如下所示：</p> <p>2 <a href="http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m">http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.f4m</a></p>
生成直接 iOS 流视频 URL（多比特率）	<p>❖ 在“应用程序常规设置”页面中，在“服务器”组的“已发布的服务器名称”文本框中，使用以下语法构建直接 URL：</p> <p>server/is/content/company/folder/filename.m3u8</p> <p>例如，假设已发布的服务器名称是 <a href="http://s7d9.scene7.com/">http://s7d9.scene7.com/</a>。使用步骤 2 中的语法，直接 URL 可能如下所示：</p> <p><a href="http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8">http://s7d9.scene7.com/is/content/GeoRetail/AdobeRIA-AVS.m3u8</a></p>

生成适用于桌面的直接 HTTP 流视频 URL (单比特率)	<p><b>1</b> 在“应用程序常规设置”页面的“服务器”组的“<b>iOS</b> 流服务器名称”文本字段中, 将服务器名称 <b>hls/vod</b> 替换为 <b>hds/vod</b>。</p> <p><b>2</b> 使用以下语法构建直接 eVideo URL:</p> <p>server/company/folder/filename.ext.f4m</p> <p>例如, 使用上述语法的直接 eVideo URL 的示例可能如下所示:</p> <p>http://s7mbrstream.scene7.com/hds-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.f4m</p>
生成直接 iOS 流视频 URL (单比特率):	<p>❖ 在“应用程序常规设置”页面的“服务器”组的“<b>iOS</b> 流服务器名称”文本字段中, 将 server/company/folder/filename.ext.m3u8 与 iOS 流服务器名称合并。</p> <p>例如, 假设 iOS 流服务器名称为 <a href="http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/">http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/</a>。使用步骤 2 中的语法, 直接 eVideo URL 可能如下所示:</p> <p>http://s7mbrstream.scene7.com/hls-vod/eVideoQA/MBR/ToyStory3_Teaser1_High_iPad_768x432_1296K.mp4.m3u8</p>
生成直接渐进式视频 URL	<p>❖ 在“应用程序常规设置”页面的“服务器”组的“渐进式视频服务器名称”文本框中, 使用以下语法构建直接 eVideo URL:</p> <p>server/company/folder/filename</p> <p>例如, 假设渐进式视频服务器名称是 <a href="http://s7d9.scene7.com/e2/">http://s7d9.scene7.com/e2/</a>。使用步骤 2 中的语法, 直接 eVideo URL 可能如下所示:</p> <p>http://s7d9.scene7.com/e2/GeoRetail/SourceVideo/outdoors.mp4</p>

## 使用视频缩略图

Scene7 会生成视频剪辑、编码视频和预编码视频的缩略图。您可以像使用任何图像资源一样使用视频缩略图。此外, 您可以获取 Scene7 生成的视频缩略图的 URL, 并将这些 URL 部署到 SPS 的外部。例如, 您可以在搜索结果、相关视频列表和网站上的视频播放列表中部署缩略图。

基于视频的第一个异构帧 (不是全黑帧或全白帧等) 生成缩略图。

另请参阅第 205 页的“[视频剪辑](#)”。

### 获得视频缩略图 URL

Scene7 会在上载过程中自动生成视频缩略图。缩略图显示在列表视图和网格视图中的“浏览”面板中。

要生成视频缩略图的 URL, 请执行发布操作。

请参阅第 196 页的“[发布视频](#)”。

发布后, 您可以在“URL 和嵌入代码”面板的“详细信息视图”中获取视频缩略图 URL。单击视频缩略图右侧的“**复制 URL**”即可复制其 URL。

### 在视频浏览器中修改海报帧

海报帧是在开始播放视频之前在视频查看器中显示的初始帧。Scene7 使用视频缩略图作为海报帧。

您可以将图像修饰符应用于海报帧。例如, 您可以裁切海报帧或使其变得透明。要修改海报帧, 请打开视频查看器配置屏幕, 并在“海报图像修饰符”部分中输入修饰符。

请参阅第 195 页的“[添加或编辑视频查看器预设](#)”。

请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_s7\\_image\\_server\\_guide\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_s7_image_server_guide_cn)。

还可以通过将修饰符附加到视频缩略图 URL 的后面来修改视频缩略图。

## 在视频中添加题注

您可以在单个视频或自适应视频集中添加题注，以便将视频范围扩大到全球市场。通过添加题注，可以避免为音频配音或针对每种不同的语言使用说母语的人来重新录制音频的操作。视频使用录制时的语言播放。同时显示外语字幕，以便使用不同语言的人也可以理解音频内容。

通过添加题注，还可以使耳聋或者有听力障碍的人也可以访问这部分内容。

注：所用的视频播放器必须支持题注的显示。

请参阅第 195 页的“[添加或编辑视频查看器预设](#)”以配置题注效果和编辑题注菜单本身，包括任何以下查看器的菜单文本：

- Universal\_HTML5\_Video 查看器 (HTML5)。
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark 查看器 (HTML5)。
- Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light 查看器 (HTML5)。
- Video\_Caption 查看器 (Flash AS3)。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

请参阅第 34 页的“[为 Flash AS3 查看器预设添加本地化支持](#)”，以便为视频题注查看器添加本地化支持。

根据需要，您可以创建并命名带题注的自定义视频查看器，而不是使用视频查看器预设。有关创建您自己的带题注 HTML5 查看器的说明，请参阅 Adobe Scene7 查看器 SDK 的适用于 HTML5 的 Adobe Scene7 查看器 SDK 中的 `s7sdk.video.VideoPlayer` 和 `s7sdk.common.ClosedCaptionButton` 类。

或者，要创建您自己的带题注 Flash AS3 查看器，请同样参阅 Adobe Scene7 查看器 SDK 中的适用于 Adobe Flash 的 Adobe Scene7 查看器 SDK。

Adobe Scene7 查看器 SDK 可从下列位置下载：

[Adobe Developer Connection](#) 下载。

Scene7 具有将题注文件转换为 JSON (JavaScript 对象表示法) 格式的功能。这种转换意味着，您可以将 JSON 文本作为视频的隐藏但完整的文本嵌入到网页中。然后，搜索引擎可以对内容进行爬网和索引，以便更轻松地找到视频，并为客户提供有关视频内容的附加详细信息。

有关在 URL 中使用 JSON 功能的详细信息，请参阅 Scene7 图像服务 API 帮助中的[处理静态 \(非图像\) 内容](#)。

在视频中添加题注

1 通过在 Scene7 Publishing System 外部使用第三方应用程序，根据您使用的查看器类型创建视频题注文件。

查看器类型	题注文件
HTML5	<p>如果您使用 HTML5 视频查看器, 请确保您创建的题注文件遵循 WebVTT (Web 视频文本跟踪) 标准。题注文件的扩展名为 .vtt。您可以了解有关 WebVTT 题注标准的详细信息。</p> <p>请参阅 <a href="#">WebVTT: Web 视频文本跟踪格式</a>。</p> <p>可以使用免费和付费工具和服务在 Scene7 Publishing System 外部创作题注文件。例如, 要创建一个无样式的简单视频题注文件, 可以使用以下免费在线题注创作和编辑工具:</p> <p><a href="#">WebVTT 题注制作器</a></p> <p>为获得最佳效果, 请使用 Internet Explorer 9 或更高版本、Google Chrome 或者 Safari 中的工具。</p> <p>在工具的“输入视频文件的 URL”字段中粘贴您的视频文件的 URL, 然后单击“载入”。</p> <p>例如, 如果您使用视频文件的 Scene7 URL, 请在 SPS 中双击某个单独的视频资源 (而非自适应视频集或主视频), 以便在“详细信息视图”中将其打开。在“详细信息视图”的右侧面板中, 展开“URL 和嵌入代码”。然后在“移动设备”组下“移动设备 (渐进式)”的右侧, 单击“复制 URL”。此过程会向您提供视频文件本身的 URL, 然后您可以将其粘贴到“输入视频文件的 URL”字段中。随后, Internet Explorer、Chrome 或 Safari 就可以在本机播放视频。现在, 按照屏幕上的站点说明创作并保存您的 WebVTT 文件。在完成后, 将题注文件内容复制并粘贴到纯文本编辑器中, 然后将其保存为扩展名为 .vtt 的文件。</p> <p>注: 要让视频题注获取除英语之外的其他语言的全球支持, 请注意, WebVTT 标准需要您为要支持的每种语言创建单独的 .vtt 文件和调用。</p> <p>通常, 您需要以视频文件的名称来命名题注 VTT 文件, 并在后面附加 captions。这样将有助于使用现有的 Web 内容管理系统自动生成视频 URL。</p>
Flash AS3	<p>如果您使用 Flash 视频查看器, 请确保遵循 DFXP (分发格式交换配置文件) 标准或 SMPTE (电影电视工程师协会) 标准。</p> <p>有关题注标准的更多信息, 请参阅以下内容:</p> <p><a href="#">Timed Text DFXP</a></p> <p><a href="#">SMPTE</a></p> <p>要了解更多支持必要的格式和标准的推荐题注工具和题注服务, 请参阅 <a href="#">Adobe Flash 辅助功能设计指南</a>。</p> <p>有关题注 XML 文件的例子, 请参阅 <a href="#">示例题注文件</a>。</p> <p>如果要支持多种语言, 可以让题注文件中的语言部分针对每种语言重复。不需要为每种语言创建单独的题注文件。</p> <p>通常, 您需要以视频文件的名称来命名题注 XML 文件, 并在后面附加 captions。这样将有助于使用现有的 Web 内容管理系统自动生成视频 URL。</p>

2 在 Scene7 Publishing System 中, 上载您的 WebVTT、DFXP 或 SMPTE XML 题注文件。

请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

3 在左侧的“资源库”面板中, 导航至要与上载的题注文件相关联的视频文件所在的资源文件夹。

4 在“资源浏览”面板中, 选择单个视频资源, 然后在资源的缩览图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。

- 5 在“查看器列表”表中，找到名为 **Universal\_HTML5\_Video**、**Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** 或 **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** 的 HTML5 查看器或名为 **Video\_Caption** 的 Flash AS3 查看器，然后执行以下操作之一：

- 针对弹出式视频查看器，请在名称的最右侧单击“**复制 URL**”。

使用下列语法附加该视频的已复制 URL，以便将其与您的题注文件的已复制 URL 相关联：

`&captionasset=<题注文件的完整复制 URL 路径.vtt,1>`

请注意，该题注 URL 路径末尾有一个`,1`。在路径中紧靠`.vtt`文件扩展名后面，您可以选择在视频播放器栏上启用或禁用隐藏式题注按钮，方法是设置为`1`以进行启用，或者设置为`0`以进行禁用。

- 为了针对嵌入视频查看器，请在名称的最右侧单击“**嵌入代码**”。

在“**嵌入代码**”对话框中，单击“**复制到剪贴板**”。

对于 Flash AS3 **Video\_Caption** 查看器，请使用以下方法附加已复制的嵌入代码：

`document.write('<param name="captionasset" value="companyname/captionfilename">');`

或者

对于 HTML5 **Universal\_HTML5\_Video**、**Universal\_HTML5\_MixedMedia\_dark** 或 **Universal\_HTML5\_MixedMedia\_light** 查看器，在复制的嵌入代码后面附加以下内容：

`videoViewer.setParam("caption","<题注文件的完整复制 URL 路径.vtt,1>")`

请注意，该 URL 路径末尾有一个`,1`。在 URL 路径中紧靠`.vtt`文件扩展名后面，您可以选择在视频播放器栏上启用或禁用题注按钮，方法是设置为`1`以进行启用，或者设置为`0`以进行禁用。

## 在视频中添加章节标记

可通过在单个视频或自适应视频集中添加章节标记，更轻松地观看和导航较长的视频。在用户播放视频时，他们可以单击视频时间轴（也称为视频洗刷）上的章节标记以轻松导航到焦点，或者立即跳到新的内容、演示和教程，等等。

注：使用的视频播放器必须支持使用章节标记。

请参阅第 195 页的“[添加或编辑视频查看器预设](#)”，以便为 **Universal\_HTML5\_Video** 查看器（HTML5）配置章节导航提示点和章节标题弹出文本。

请参阅第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

根据需要，您可以创建并命名您自己的具有章节的自定义视频查看器，而不是使用视频查看器预设。有关创建您自己的具有章节导航的 HTML5 查看器的说明，请参阅 Adobe Scene7 查看器 SDK 的适用于 HTML5 的 Adobe Scene7 查看器 SDK 指南中的 `s7sdk.video.VideoPlayer` 和 `s7sdk.video.VideoScrubber` 类下面的“[使用修饰符自定义行为](#)”标题。

Adobe Scene7 查看器 SDK 可从下列位置下载：

[Adobe Developer Connection](#) 下载。

可以按照与创建题注非常类似的方法为视频创建章节列表。即，创建一个 **WebVTT** 文件。但要注意，该文件不能与可能还会使用的任何 **WebVTT** 题注文件相同；无法将题注和章节合并到一个 **WebVTT** 文件中。

您可以将以下示例作为用于创建具有章节导航的 **WebVTT** 文件的格式示例：

```
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.
```

在上面的示例中，Chapter 1 是可选的提示标识符。00:00:000 --> 01:04:364 提示时间使用 00:00:000 格式指定章节的开始和结束时间。最后三个数字是毫秒；如果需要，可以将其保留为 000。章节标题 The bicycle store behind it all 是章节内容的实际描述。在用户将鼠标指针悬停在视频时间轴中的可视提示点上时，将在视频播放器的弹出窗口中显示提示标识符、开始提示时间和章节标题。

由于使用的是 HTML5 视频查看器，请确保创建的章节文件遵循 WebVTT（Web 视频文本跟踪）标准。章节文件的扩展名为 .vtt。您可以了解有关 WebVTT 题注标准的详细信息。

请参阅 [WebVTT: Web 视频文本跟踪格式](#)。

在视频中添加章节标记

1 可通过在 Scene7 Publishing System 外部使用简单文本编辑器，创建视频章节文件。

注：要让视频章节获得英语之外的其他语言的全球支持，请注意，WebVTT 标准要求为每种要支持的语言创建单独的 .vtt 文件和调用。

2 使用 UTF8 编码保存 .vtt 文件，以避免章节标题文本出现字符再现问题。

通常，您希望使用视频文件名命名章节 VTT 文件，并在后面附加 chapters。这有助于使用现有的 Web 内容管理系统自动生成视频 URL。

3 在 Scene7 Publishing System 中，上载您的 WebVTT 章节文件。

请参阅第 69 页的“[上载文件](#)”。

4 在左侧的“资源库”面板中，导航到包含要与上载的章节文件关联的视频文件的资源文件夹。

5 在“资源浏览”面板中，选择单个视频资源，然后单击资源缩览图下面的“预览”>“查看器列表”。

6 在“查看器列表”表中，找到名为 **Universal\_HTML5\_Video** 的 HTML5 查看器，然后执行以下操作之一：

- 针对弹出式视频查看器，请在名称的最右侧单击“复制 URL”。

使用下列语法附加该视频的已复制 URL，以便将其与您的题注文件的已复制 URL 相关联：

`&navigation=<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>`

- 为了针对嵌入视频查看器，请在名称的最右侧单击“嵌入代码”。

在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。

对于 HTML5 Universal\_HTML5\_Video\_ 查看器，请在复制的嵌入代码中附加以下内容：

`videoViewer.setParam("navigation","<full Copy URL path to the chapter navigation file .vtt>"`

## 导出源和编码视频

在浏览面板中，源视频标为“主视频”。编码视频标为“视频”。您可以导出源视频和主视频。要导出视频文件，请在浏览面板中将其选中，并选择“文件”>“导出”。

另请参阅第 99 页的“[从 Scene7 Publishing System 导出资源](#)”。

### 更多帮助主题

第 184 页的“[上载和编码视频](#)”

## 使用通用 URL

如果要编码视频并将其发布到多个屏幕，可以使用 Scene7 Publishing System 中的以下工作流程。

注：在使用该替代工作流程时，最佳做法是改用 HTML5 视频查看器。

- 使用 Scene7 Publishing System 来上载视频，并将视频编码为 MP4 H.264。

MP4 是用户可以在桌面和移动设备（包括 iOS 和 Android 设备）屏幕上播放的格式。您甚至可以使用即开即用自适应视频编码设置，该设置通过单个复选框选项来简化编码。

- 设置一个通用视频配置文件以使用用于台式机的 Flash 视频查看器，并默认为移动设备 / 平板电脑上的本地设备播放器。
- 在 Scene7 中使用智能型通用查看器 URL 来发布您的视频。

另请参阅第 37 页的“[关于通用查看器](#)”。

# 第 16 章：视频剪辑

在 Scene7 中，您可以使用 Adobe Premiere Express 技术在视频剪辑中加入主视频。该技术提供了简单易用的编辑功能，可直接在视频中创建交互式购物体验。例如，您可以添加可单击产品热点以提供相关信息，或者添加行动动员按钮以便通过视频进行采购。可通过合并视频、音频（用于辅助音轨或画外音）、照片、图形（用于叠加图）、文本（用于标题和题注）和过渡在“视频剪辑”编辑器窗口中创建视频剪辑。您可以为特定促销活动或营销活动创建视频剪辑。

此外，还可以为您的视频剪辑创建模板。您可以使用“视频剪辑模板”在运行时修改视频剪辑的内容，创建有针对性和个性化的视频。

为使您的视频剪辑更有吸引力，您可以使用详细的产品说明和图像为视频剪辑创建弹出式信息面板。最终用户将指针移到“视频剪辑”屏幕上时，便会出现此信息面板。信息面板可以包含文本、图像和 URL 链接。

## 快速入门：视频剪辑

以下分步工作流程说明旨在让您快速学会如何使用“视频剪辑”。每个步骤的后面都有一个交叉引用，可以跳转到相应的主题标题，供您了解更多信息。

### 1. 设置视频预设

Scene7 提供了许多预定义的编码视频预设，这些视频预设专门设计用于以 Flash 和 MP4 视频格式在 Adobe Flash Player 上载送视频剪辑。这些预定义的预设反映了最常见的编码设置，并已为在目标屏幕上播放进行了优化。此外，管理员还可以创建“视频预设”，以便自定义视频剪辑的大小和面向最终用户的播放体验。

管理员通过单击“设置 > 应用程序设置 > 视频预设 > 单一编码预设 > 添加”，可以添加和管理视频预设。在“播放设备”下拉菜单，选择“台式机（与 Flash 9 兼容）”、“台式机（与 HTML5 OGG 兼容）”、“移动设备（iPhone、iPad、Android）”，或“平板电脑（iPad、Android）”。根据需要设置或编辑其余选项。

请参阅第 206 页的“[视频预设](#)”。

### 2. 上载（和转码）视频文件

要创建视频剪辑，请使用 FLV、F4V 或 MP4 文件，或者在上载文件时将其他视频类型转码为 MP4。

要转码将用作“视频剪辑”的文件，请在“上载”屏幕中单击“作业选项”，打开“作业选项”对话框。然后，在“eVideo 选项”下选择一个选项。

请参阅第 206 页的“[上载和转码视频剪辑的视频](#)”。

### 3. 设置剪辑查看器预设

“剪辑查看器预设”决定了查看器的外观及其播放控件的工作方式。Scene7 提供了用于传送视频剪辑的预定义“剪辑查看器预设”，如果您是管理员，您还可以创建您自己的剪辑查看器预设。

可从“查看器预设”屏幕添加和管理“剪辑查看器预设”。要打开此屏幕，请选择“设置”>“查看器预设”。

请参阅第 207 页的“[为视频剪辑设置查看器预设](#)”。

### 4. 创建视频剪辑

在“视频剪辑”窗口中创建视频剪辑。将想要包含在视频剪辑中的资源拖动到舞台或时间轴中。“视频剪辑”窗口提供了用于添加图像、图形、音频、背景、边框、题注、效果和过渡的工具。您可以使用“示例 eVideo 内容”面板中的示例资源，也可以添加您自己的资源以增强您的视频剪辑。

请参阅第 208 页的“[创建视频剪辑](#)”。

通过参数化视频剪辑，可以在运行时替换内容来对其进行修改。您可以从“视频剪辑”创建模板，以动态更新视频、叠加图（图像、图形、背景、边框、题注）、音轨、效果和过渡。

请参阅第 218 页的“[创建视频剪辑模板](#)”。

要为视频剪辑创建弹出式信息面板，请创建一个响应模板。最终用户将指针移到“视频剪辑”屏幕上时，便会出现信息面板。其中可以包含文本、图像和 URL 链接。

请参阅第 218 页的“[为视频剪辑创建信息面板](#)”。

#### 5. 在查看器中预览视频剪辑

要查看视频剪辑对您网站上最终用户的播放效果，请在浏览面板中选择该视频。然后，单击“预览”按钮，选择“文件”>“预览”，或单击变换“预览”按钮。“预览”屏幕随即打开。

请参阅第 221 页的“[在查看器中预览视频剪辑](#)”。

#### 6. 发布您的视频剪辑

发布“视频剪辑”会将该剪辑置于 Scene7 服务器上，以便将其传送到您的网站。在发布过程中，Scene7 会激活 URL 字符串，以将该视频剪辑从 Scene7 服务器调用到您的网站。

注：需要图像服务器和视频服务器才能发布视频。使用视频服务器发布实际的视频资源。此外，还可以使用图像服务器发布相关的视频资源，例如，视频缩略图、任何自适应视频集的集信息以及视频剪辑的 XML 文件。

要发布视频剪辑，请在浏览面板中选择“标记为发布”图标以将其标记为发布。然后单击“开始发布”。

请参阅第 222 页的“[发布视频剪辑](#)”。

#### 7. 将视频剪辑部署到您的网站

要获得某个视频剪辑的 URL，请在浏览面板中将其选中，单击“预览”按钮，然后单击“复制 URL”。单击“复制 URL”按钮之后，该 URL 将复制到剪贴板。将此代码放在您的网站的 HTML 中。

请参阅第 222 页的“[在网站上部署视频剪辑](#)”。

## 视频预设

要创建视频剪辑，可以使用 FLV、F4V 或 MP4 文件，也可以在上载文件时将其他视频类型转码为 MP4。在转码过程期间，视频将被压缩到最适合用作视频剪辑的大小。

Scene7 为视频剪辑提供了一个预定义的编码预设库，这些预设反映了最常见的编码设置。此外，管理员还可以创建自己的编码“视频预设”，以便自定义剪辑视频的大小和向最终用户播放的质量。

您可以了解有关视频预设的更多信息，包括如何创建它们，激活和停用它们，删除它们，以及在视频预设屏幕中管理它们。

请参阅第 191 页的“[使用视频编码预设](#)”。

## 上载和转码视频剪辑的视频

Scene7 提供了两个用于上载视频剪辑文件的选项：

视频服务 将 FLV、F4V 或 MP4 文件直接上载到 Scene7。在此工作流程中，上载时不会对文件进行转码。

视频流 上载主文件 / 源文件，并在上载时将这些文件转码为 MP4 格式。

- 请确保要转码的主 / 源文件受支持。  
请参阅第 187 页的“[支持编码的视频文件类型](#)”。
- 上载文件时，请选择一种编码预设。在“上载”屏幕中单击“作业选项”按钮，在“上载作业选项”对话框中显示“eVideo 选项”，然后选择一种预设。有关转码选项的说明，请参阅第 25 页的“[自适应视频编码（16:9 或 4:3）视频预设](#)”。

#### 更多帮助主题

第 24 页的“[关于编码预设选项](#)”

## 视频剪辑的缩略图

Scene7 可为视频剪辑（以及编码视频和预编码视频）生成缩略图。您可以在浏览面板中查看这些缩略图。Scene7 使用剪辑中第一个视频的第一帧来获得视频剪辑缩略图。在含有多个视频的视频剪辑中，将使用第一个视频的第一帧。

您可以获得视频剪辑缩略图的 URL，并将其部署到 SPS 外部的网站上。Scene7 将对海报帧、在视频开始播放之前“视频”查看器和“视频剪辑”查看器中出现的初始帧使用视频缩略图。在 Flash AS3 视频剪辑查看器中，您可以将图像修饰符应用于海报帧。

您可以了解有关视频缩略图的更多信息，获取视频缩略图 URL，以及修改海报框架。

请参阅第 199 页的“[使用视频缩略图](#)”。

## 为视频剪辑设置查看器预设

最终用户在“视频剪辑查看器”中观看您创建的视频剪辑。该查看器决定了视频剪辑的外观及其播放控件的工作方式。例如，该查看器决定了大小、颜色、视频和音频控件、进度条以及用户界面外观。在“预览”屏幕上选择一种“查看器预设”。选择预设之后，您可以单击“复制 URL”获得 URL，以便使用所选的“查看器预设”播放视频。

Scene7 提供了许多预定义的查看器预设用于播放视频剪辑，管理员可以从数十个不同的设置中进行选择，创建自定义预设。

按照以下步骤为播放视频剪辑设置查看器预设：

**1** 单击“设置”>“查看器预设”。

“查看器预设”屏幕随即打开。此屏幕列出了所有类型查看器的查看器预设。要仅查看用于播放视频剪辑的预设，请在“平台”菜单上选择 Flash AS3，然后打开“查看器”下拉列表并选择“视频剪辑查看器”。

您可以了解有关在该屏幕上激活、过滤、排序和预览查看器预设的更多信息。

请参阅第 28 页的“[查看器预设](#)”。

**2** 添加或编辑用于播放视频剪辑的查看器预设：

**添加** 单击“添加”。在“添加查看器预设”对话框的“平台”下拉列表中，单击 Flash AS3。在“查看器”下拉列表中，单击“视频剪辑查看器”，然后单击“添加”。

从现有的“查看器预设”开始添加 选择一个视频剪辑查看器预设，然后单击“编辑”。在您重新配置“视频剪辑查看器”之后，请单击“另存为”用其他名称保存预设。

**编辑** 选择一个视频剪辑查看器预设，然后单击“编辑”。

将出现“配置查看器”屏幕。

**3** 输入（或编辑）预设名称。

**4** 在“通用设置”类别中，为视频剪辑查看器选择屏幕大小：

**与源相同** 单击“与源相同”，可以自动调整“视频剪辑查看器”大小以适合所预览视频的宽度和高度。

**自定义大小** 单击“自定义大小”并在“视频宽度”和“视频高度”字段中输入像素度量，可以为“视频剪辑查看器”建立一个固定大小。

**5** 在“配置查看器”屏幕中选择选项。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。要查看某个选项的说明，请单击其“信息提示”图标 。

**6** 执行以下任一操作：

- 如果您的“视频剪辑查看器预设”是从现有预设开始添加的，请单击“另存为”。
- 如果您添加或编辑了某个“视频剪辑查看器预设”，请单击“保存”。

## 创建视频剪辑

视频剪辑是主视频文件的重新合成。您可以通过使用 FLV、F4V 或 MP4 文件并在“视频剪辑”窗口中将这些文件与音频、图像、图形、文本以及过渡合并在一起创建视频剪辑。创建“视频剪辑”可轻松地改善您的视频，从而突出功能和目标促销活动。

用户在“Scene7 视频剪辑查看器”中查看视频剪辑，而不是在“视频查看器”中查看（而且必须使用 Flash Player 10 或更高版本）。

### 您可在视频剪辑中使用的资源

视频剪辑由场景组成。使用题注、图形、视觉效果、音轨和其他 Scene7 资源来改善您的视频剪辑中的场景。每个场景可以有六个不同的资源。

注：Scene7 提供了您可在视频剪辑中使用的示例资源，您也可以上载自己的资源。示例资源在“视频剪辑”窗口的“示例 eVideo 内容”面板（位于“资源库”底部）中。要使用您自己的资源，请参阅第 216 页的“[设计和标记资源](#)”。

**音频** 将音轨应用于您的整个视频剪辑。使用“属性检查器”来控制含有其自己的嵌入音频的视频场景中的音轨音量。

**背景** 将自定义背景颜色应用于场景。在“属性检查器”中，您可以从许多不同的颜色进行选择。

**边框** 添加一个图形叠加图，以在播放某场景时给其加上一个边框。例如，“帷帘”边框将在视频中添加幕布，产生在电影院观看视频的效果。边框是不可调的，并且总是最顶层的图层。您可以每个场景使用一个边框，也可以将同一边框拖至“全局”放置区域，将其应用于所有场景。

**题注** 添加屏幕上显示的文本框。使用“基本题注”题注输入文本。您可以在屏幕上的任何位置放置题注。您可以在每个场景中使用多个题注，也可以将某个题注拖至“全局”放置区域，将其应用于所有场景。

**效果** 更改场景的色调或字符。例如，您可以使场景变得模糊、变亮或变暗，也可以增强场景的亮度或对比度。效果将应用于整个现场。在应用效果之后，您可以在“属性检查器”窗口中进行微调。您可以使用多重效果来获得所需的结果。当您拖放效果时，这些效果将叠加在一起。您可以更改效果的顺序，将其应用到不同的图层上。您可以通过将某种效果拖至“全局”放置区域，对所有场景应用这种效果。

**图形** 将图形拖至舞台或场景轴，以便将此图形置于视频或其他图像顶部。以此方式使用的图形称为叠加图。对于任何图像，如果将其指定为叠加图，均可将其用作图形。将图形置于舞台上之后，您可以打开“属性检查器”窗口，然后为该图形选择透明度命令、深度级（z 顺序）以及图层混合命令。您可以指定图形在屏幕上显示的时长，方法是将图像结束时间控制手柄拖出至最长 60 秒（如果叠加图位于视频顶部，它的显示时间与视频场景相同）。您最多可以在每个场景中使用 6 个图形（每个场景中最多有 6 个资源）。

**过渡** 帮助您清楚地标记各场景之间的转换或缓和从一个场景到下一个常见的过渡。例如，在模糊过渡中，第一个场景以模糊结束；下一个场景以模糊开始，并逐渐变清晰。在“属性检查器”中，您可以在发生过渡时控制过渡的持续时间以及使音频淡入淡出。

**视频** 使用已通过 Scene7 视频预设编码的已上载视频创建场景。您可以洗刷视频，以便选择所需的编辑点，并使用“剪刀”按钮  将视频拆分为两部分。您还可以更改每个视频的入点和出点，将较长的视频剪切为较小的区段。您可以将多个视频合并成一个视频剪辑。

注：您可以添加指向您的视频剪辑中任何可见资源的链接。您不能添加指向过渡或视频帧的链接。

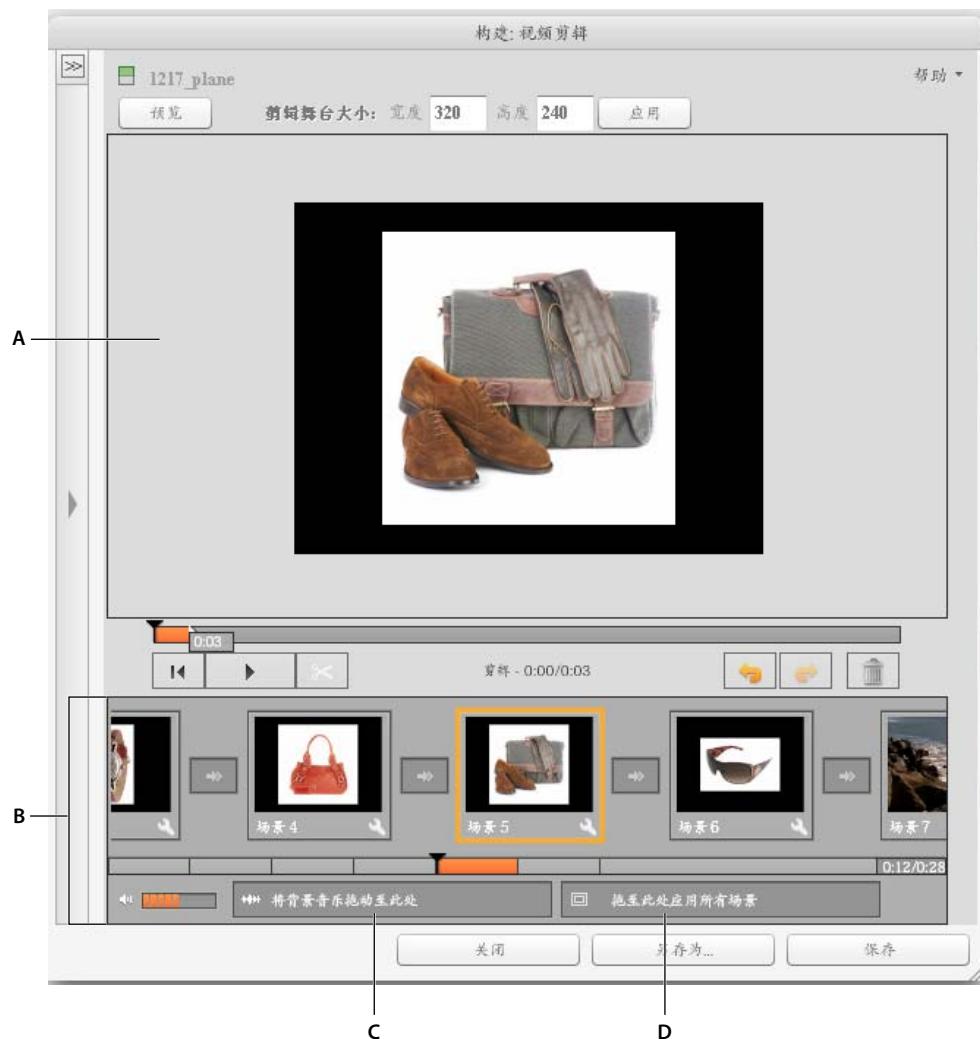
#### 更多帮助主题

第 216 页的“[设计和标记资源](#)”

## 视频剪辑窗口概述

“视频剪辑”窗口提供了您创建、编辑和预览视频剪辑所需的全部工具。

要打开该窗口，请单击“构建”按钮并选择“视频剪辑”。您添加到视频剪辑中的场景将显示在场景轴中的场景拼贴上。要添加其他资源，请显示该窗口左侧的“添加资源”面板。



“视频剪辑”窗口。

**A.** 舞台 **B.** 带场景拼贴和过渡拼贴的场景轴 **C.** 音轨放置区域 **D.** 全局放置区域

使用“播放”、“后退”和“暂停”按钮来预览剪辑。要移至某个场景的不同部分或剪辑中的不同场景，请拖动播放头。要调整音频，请拖动音量滑块或单击“静音”图标.

注：音量控件用于在“视频剪辑”窗口中播放视频，而非用于选择音量设置。有关为场景和视频剪辑选择音量设置的更多信息，请参阅第 213 页的“[调节音量](#)”。

“视频剪辑”窗口包含以下组件。

## 舞台

使用舞台来创建场景、播放场景以及在场景中添加或处理边框、题注、效果和叠加图。

## 场景轴

场景轴为您的视频剪辑中的每个场景显示一个场景拼贴。使用场景轴来拖动视频或图像以创建场景、在各场景之间添加过渡、更改场景的顺序以及播放您的视频剪辑。场景轴下方的时间轴会显示您的视频剪辑的时长。当您选择一个场景拼贴时，会填充时间轴的一部分。这个填充的部分会向您显示您选择的场景在视频中所占的比例。您可以在时间轴或场景轴上拖动播放头，以使您的视频剪辑前进或后退。

## 音轨放置区域

使用“音轨”放置区域来选择要贯穿您的视频剪辑播放的音频文件。在“资源库”中选择一个音频文件并将其拖至“音轨”放置区域。此音频文件将循环播放，即从头开始播放，播放结束后再重播。

请参阅第 213 页的“[调节音量](#)”。

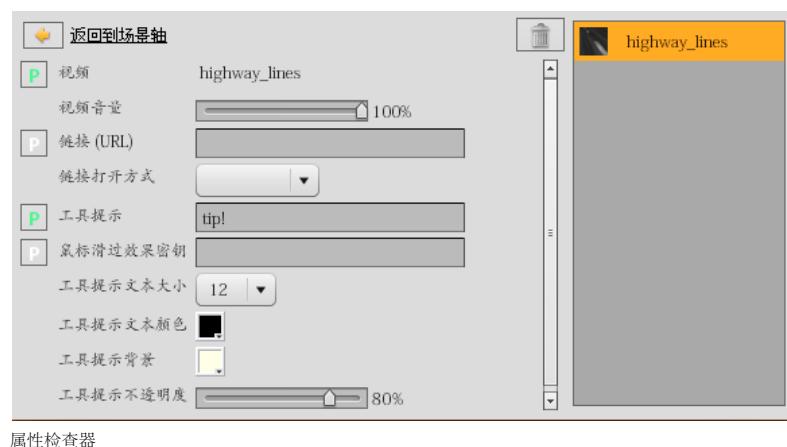
## 全局放置区域

在“资源库”中选择一个资源，并将其拖至“全局”放置区域，以便将该资源应用于视频剪辑中的每个场景。例如，要在每个场景上放置同一边框，请将边框从“资源库”拖至“全局”放置区域。可以对所有场景全局应用边框、题注、效果和图形。不能对“全局”放置区域应用图像、视频和过渡。

## 属性检查器

“属性检查器”有多种用于调整场景的工具。例如，您可以控制场景的音量或音轨的音量；或者重新排序、删除或调整叠加图、题注、图形以及应用于该场景的其他效果。您也可以使用“属性检查器”来添加指向场景、对象或整个视频的链接。当所调整的资源或效果位于其他资源或效果之后时，使用“属性检查器”会很有帮助。

要打开“属性检查器”，请双击场景拼贴或单击“扳手”图标 。要关闭“属性检查器”窗口，请单击“[返回到场景轴](#)”。



属性检查器

您可以在“属性检查器”中执行下列任何操作：

- 调整资源或效果控件。从右侧的列表中选择一个资源或效果，以显示其控件。视频窗口中还会显示其大小调整控件。
- 在视频剪辑中添加指向可见资源的链接和工具提示文本。
- 对场景的资源或效果重新排序。单击所选资源或效果图标旁的向上或向下箭头，可对其进行重新排序。列表中最顶端的资源和效果将位于视频的最前面。视频剪辑必须位于列表的底部。
- 删除资源。在列表中选择它，然后单击“垃圾桶”。
- 控制场景中的视频音量和音轨音量。拖动音量滑块，可增大或减小音量。
- 添加用户在视频上移动指针时出现的“变换键”文本。
- 参数化视频、叠加图资源、链接、工具提示或变换键，以便您创建视频模板。

请参阅第 218 页的“[创建视频剪辑模板](#)”。

## 编辑参数选项和对话框

使用“编辑参数”对话框来指定和命名要使其成为变量的视频剪辑的不同属性。对于含有您要使其成为变量的内容的场景，通过“属性检查器”来访问“编辑参数”对话框。可成为变量的属性的名称旁有一个图标 。

要打开“编辑参数”对话框，请单击“参数”按钮 。

请参阅第 218 页的“[创建视频剪辑模板](#)”。

## 创建和编辑视频剪辑

可通过合并视频场景、音频、图像、过渡及其他资源来创建视频剪辑。在创建初始场景之后，您可以添加资源和音轨。音轨是贯穿整个视频剪辑播放的循环音频文件。

Scene7“资源库”的“示例 eVideo 内容”面板中有示例资源。不过，您可以使用 Adobe Flash 创作环境、Adobe Photoshop 和 Adobe Illustrator 来创建您自己的资源。

重要说明：要在视频剪辑中使用示例 eVideo 内容，请在“应用程序常规设置”屏幕上选择“显示示例 eVideo 内容”。要打开该屏幕，请选择“设置”>“应用程序设置”>“常规设置”。

请参阅第 208 页的“[您可在视频剪辑中使用的资源](#)”。

请参阅第 216 页的“[资源文件类型](#)”。

## 创建视频剪辑

1 在浏览面板中选择一个视频，然后单击“构建”并选择“视频剪辑”。

2 对于剪辑舞台大小，请输入宽度和高度设置，然后单击“应用”。

3 在“视频剪辑”窗口中，将 FLV 文件或图像从“资源库”拖动到舞台或场景轴。

 如果将资源拖动到舞台，将在视频剪辑末尾创建一个场景。如果将资源拖动到场景轴，将在视频剪辑中您放下该资源的位置创建场景。

4 要自定义视频剪辑，请执行以下任何操作：

- 要添加彩色背景场景，请从“资源库”中选择一个背景，然后将其拖动到舞台或场景轴。双击场景拼贴，以打开“属性检查器”并选择“背景”。然后单击“背景颜色”按钮  选择一种颜色。
- 要添加边框、题注、效果或叠加图（图像或图形），请在“资源库”中选择相应项，并将其拖动到舞台或场景轴。或者，要将其应用于所有场景，请将其拖至“全局”放置区域。

注：在应用这些类型的资源之后，您可以在“属性检查器”窗口中对其进行调整。无法调整边框。

- 要添加音轨，请在“资源库”中选择一个音频文件，并将其拖至“音轨”放置区域。您可以使用 MP3 文件。
- 要添加过渡，请在“资源库”中选择一个过渡，并将其拖至场景轴上的过渡拼贴。过渡拼贴将显示在场景轴上的场景拼贴之间。

请参阅第 214 页的“[编辑已应用的资源](#)”。

注：将指针移动到场景拼贴上，可查看创建该拼贴时所使用的视频文件或图像的名称。

5 预览视频剪辑，以确保播放符合您的预期。

6 单击“保存”。

## 打开已保存的视频剪辑进行编辑。

使用以下方法可打开视频剪辑进行编辑：

- 单击编辑。

- 在“浏览”窗口中双击该视频剪辑。然后在详细信息视图中，单击“编辑”。

## 处理场景和声音

“视频剪辑”窗口提供了用于处理场景、声音、更改场景长度、拆分场景和删除部分场景的控件。

### 重新排序场景

- 将场景拼贴拖到场景轴上可更改其顺序。

重新排序之后，场景将重新进行编号。

### 重排序场景内的图层或效果

- 在“属性检查器”中，单击所选资源或效果的图标旁的向上或向下箭头，可对其进行重新排序。列表中最顶端的资源和效果将位于视频的最前面。视频剪辑必须位于列表的底部。您可以了解有关更改深度级别（z 顺序）的更多信息。

请参阅第 216 页的“[更改叠加图或题注的深度级别（z 顺序）](#)”。

### 删除场景或过渡

- 在场景轴中选择一个场景拼贴或过渡拼贴，然后单击“垃圾桶”。

### 添加链接

您可以添加指向可见资源（如图像、图形和题注）的链接。默认情况下，链接会在新的浏览器窗口中打开（预览时始终如此），但您可以选择在同一窗口中打开链接。

1 执行以下任一操作：

- 要将该链接应用于整个视频剪辑，请在“全局”放置区域选择资源，然后单击该资源的“扳手”图标。
- 要将该链接应用于一个场景，请在该场景内选择资源（边框、背景、题注或图像），然后单击该资源的“扳手”图标。

2 在“属性检查器”中，在“链接”框中键入该链接的 URL。确保包括 URL 的 http:// 部分。

3 要添加光标移动到视频中的链接上时显示的工具提示，请在“工具提示”框中键入文本。

4（可选）指定下列任意设置：

**颜色** 单击此项可为工具提示文本或工具提示背景选择颜色。

**不透明度** 拖动滑块可指定工具提示文本的不透明度级别。

**打开链接** 指定链接在新浏览器窗口中打开还是在同一浏览器窗口中打开。默认情况下，链接在新的浏览器窗口中打开。在 Scene7 中预览时，无论您选择哪个选项，链接始终在新浏览器窗口中打开。

**大小** 从值列表中指定工具提示文本的大小。

### 调节音量

在“视频剪辑”窗口中，您可以调节全局音轨或单个场景音频的音量。

1 在场景轴上选择一个场景拼贴，然后双击此场景拼贴或单击其“扳手”按钮。随即会打开“属性检查器”窗口。

2 执行以下任一操作：

- 要调节音轨的音量，请拖动“音轨音量”滑块。
- 要调节场景中音频的音量，请拖动“视频音量”滑块。

注：当您在“视频剪辑”窗口中播放视频时，“视频剪辑”窗口左下角的音量控件会控制音量级别。这些控件不会影响视频本身的音量级别。

## 删除音轨

- ◆ 单击“音轨”放置区域，选择音频文件，然后单击“垃圾桶”按钮 。

## 更改图像或背景场景的长度

- ◆ 将“结束点”拖到舞台时间轴上。

舞台时间轴会告诉您该场景的时间长度（单位为秒）。默认情况下，使用图像和背景创建的场景的时长为 3 秒。

## 删除或还原一部分场景

- 1 要删除一部分场景，执行以下任一操作：

- 要删除视频场景的开始部分，将舞台时间轴上的起始点  拖向右侧，直到要删除的整个区段变为灰色。
- 要删除视频场景的结束部分，将舞台时间轴上的结束点  拖向左侧，直到要删除的整个区段变为灰色。
- 要删除视频场景中间的某个部分，请在要删除的位置处拆分场景，然后删除已拆分场景之一的开头或结束部分。

- 2 要还原已删除的区段，将起始点或结束点拖回已删除区段（灰色区域）。

## 拆分场景

如果您要将资源应用于某个场景的不同部分或者删除场景的中间部分，请对场景进行拆分。

- 1 在舞台时间轴中，将播放头  拖到要对该场景进行拆分的点。
  - 2 单击“剪刀”按钮 。
- 此时会创建两个场景，即从第一个场景的结束处删除一个区段，从第二个场景的开始处删除一个区段。
- 3（可选）要重新连接这些视频场景，请删除其中的一个场景，然后在另一个场景中还原已删除的区段。

## 编辑已应用的资源

您可以使用“属性检查器”窗口来编辑已应用的题注、叠加图、过渡和效果。无法编辑边框。您可在应用过渡时对其进行编辑。

### 更多帮助主题

第 216 页的“[设计和标记资源](#)”

## 编辑效果

- 1 双击场景拼贴或“全局”放置区域，或者单击“扳手”按钮  打开“属性检查器”。
- 2 根据需要调整效果设置。（所有效果都具有不同的设置。）在舞台上，您可以看到您所做选择的结果。

## 编辑过渡

- ◆ 双击过渡图标并执行下列操作之一：
  - 拖动“持续时间”滑块以更改过渡的长度。
  - 选择“淡化音频”选项，以便使音频在发生过渡时淡入淡出。

## 编辑题注

- 1 在舞台上选择题注，然后在出现的题注工具栏中输入题注的文本。
- 2 使用工具栏来选择字体、字体大小和字体颜色并对齐文本。

注：字体被嵌入在题注 SWF 文件中。因此，您不能为题注选择工具栏上未提供的字体。

**3 选择透明度和图层混合设置。**

请参阅第 215 页的“[为题注和叠加图设置透明度和图层效果](#)”。

**4 调整题注的大小和位置并对其进行旋转。**

请参阅第 215 页的“[题注和叠加图的大小和位置调整与旋转](#)”。

**5 更改题注的深度级别（z 顺序）。**

请参阅第 216 页的“[更改叠加图或题注的深度级别（z 顺序）](#)”。

## 编辑叠加图

**1 双击场景拼贴或“全局”放置区域，或者单击“扳手”按钮  打开“属性检查器”。**

**2 选择您的叠加图的名称。**

**3 选择透明度和图层混合设置。**

请参阅第 215 页的“[为题注和叠加图设置透明度和图层效果](#)”。

**4 调整叠加图的大小和位置并对其进行旋转。**

请参阅第 215 页的“[题注和叠加图的大小和位置调整与旋转](#)”。

**5 更改叠加图的深度级别（z 顺序）。**

请参阅第 216 页的“[更改叠加图或题注的深度级别（z 顺序）](#)”。

## 为题注和叠加图设置透明度和图层效果

题注和叠加图显示在场景的最前面。默认情况下，这些资源的不透明度为 100%，即它们将隐藏其下的资源。但是，您可以为这些资源选择透明度设置以及图层混合选项，以便使它们更好地适合屏幕。

**1 在舞台上选择题注或叠加图。**

**2 双击场景拼贴或单击其“扳手”按钮以打开“属性检查器”窗口。如果该题注或叠加图出现在每个场景中，请双击“全局”放置区域，以便打开其“属性检查器”窗口。**

**3 选择题注或叠加图的选项：**

**透明度** 拖动滑块以选择设置。100% 时，该题注或叠加图完全可见；1% 时，它是透明的。

**图层混合** 选择一个选项以定义题注或叠加图与下方图层混合的方式。这些选项具有不同的效果，取决于题注或叠加图的背景颜色、颜色和透明度。将指针移动到一个选项上可查看其在舞台上的效果。

**垂直翻转或水平翻转（仅题注）** 选择一项可翻转题注。

**投影（仅题注）** 选择此项可使字母在屏幕上投射淡淡的投影。

## 题注和叠加图的大小和位置调整与旋转

**1 选择题注或叠加图。随即出现边界和选择手柄。**

**2 执行以下任一操作：**

- 要调整资源的大小，请拖动边界任一角或边上的选择手柄。
- 要调整资源的位置，请将指针移动到该资源上，直到光标变成一个四向箭头；然后将该资源拖动到新位置。
- 要旋转资源，请拖动旋转手柄。

如果您正在处理的资源是全局资源（如果已将其放在“全局”放置区域），则将在所有场景中调整该资源的大小和位置或对其进行旋转。

## 更改叠加图或题注的深度级别 (z 顺序)

如果同一场景中存在多个叠加图和题注，则这些叠加图和题注可以重叠。如果这些资源重叠，并且您希望一个资源显示在另一个资源的前面或后面，需要对它们重新进行排序。

- 1 在场景轴中，选择具有重叠资源的场景的场景拼贴。或者，如果重叠资源在全局应用，请选择“全局”放置区域。
- 2 双击场景拼贴（或“全局”放置区域），或者单击其“扳手”按钮 。随即会打开“属性检查器”窗口。它列出了全部资源，其中最前面的资源位于列表顶部。您可在列表中上下移动的资源的名称旁会显示箭头。
- 3 单击向上或向下箭头以更改列表中的 z 顺序。

重要说明：出现在每个场景上的全局资源显示在其他资源的前面。您不能将这些资源移到其他资源的后面。

## 删除资源

您可以删除已应用于单个场景或所有场景的边框、效果、题注或叠加图。放在“全局”放置区域中的资源将应用于所有场景。

- 1 在场景轴中，选择包含您要删除的资源的场景。
- 2 在舞台上选择该资源，然后单击“垃圾桶”按钮 ，或者将该资源拖离舞台。

注：如果您无法在舞台上选择资源，请打开“属性检查器”窗口（单击“扳手”按钮  即可打开），在资源列表中选择该资源，然后单击“垃圾桶”按钮。

## 设计和标记资源

Scene7 在“资源库”的“示例 eVideo 内容”面板中提供了示例音频、背景、边框、题注、效果、图形、过渡和视频。您还可以使用这些示例资源创建您自己的资源，以便在视频剪辑中使用。您可以使用 Adobe Flash 创作工具、Adobe Photoshop 或 Adobe Illustrator 来创建您自己的资源。将资源文件发布为 Flash 9 或更高版本的 ActionScript 3 SWF 文件。

创建资源并将上载到 Scene7 之后，请将其标记为“视频剪辑”资源。通过标记，Scene7 可以将其识别为“视频剪辑”资源。（您不能自己创建效果或过渡；如果您需要此功能，请联系 Scene7）。

重要说明：请考虑您在视频剪辑中使用的资源在您选择供最终用户观看视频的查看器中的显示效果。最重要的是，每个资源需要足够高的分辨率才能正常显示在您选择的查看器中。理想情况下，视频的分辨率应该与查看器的分辨率相同，尽管视频的分辨率较低时仍会播放视频。资源的高宽比应当与您选择的查看器匹配。

## 资源文件类型

下表所述为用于创建视频剪辑的资源文件类型。

资源类型	允许的文件类型
音频	MP3
背景	GIF、PNG、SWF
边框	GIF、PNG、SWF（标记为边框）
题注	SWF（标记为题注）
效果	SWF（使用 Scene7 中的示例）
图形	GIF、JPG、PNG、SWF（将 SWF 文件标记为叠加图）
过渡	SWF（使用 Scene7 中的示例）
视频	FLV、F4V、MP4

重要说明：在视频剪辑中使用 Flash Player 9 或更高版本的 ActionScript 3 SWF 文件。不允许使用其他类型的 SWF。

注: Scene7 提供了效果和过渡文件; 您不能上载这些文件以用于视频剪辑。效果和过渡可在“视频剪辑”窗口的“示例 eVideo 内容”面板中找到。如果您要设计自己的效果和过渡, 请联系 Scene7。

## 设计和标记边框

您可以使用 Adobe Flash Professional、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 或 Adobe Fireworks® 来为您的视频剪辑设计边框。Scene7 建议使用 SWF 文件; PNG 和 GIF 在进行缩放时可以显示模糊处理或像素化。

**1** 使用 Adobe Flash Professional、Adobe Photoshop、Adobe Illustrator 或 Adobe Fireworks 来创建边框, 并遵循以下准则:

- Flash Player 9 或更高版本 SWF (静态或动画)、PNG 或 GIF 文件格式
- 将 SWF 文件设置为 ActionScript3
- 每秒 24 帧 (fps)
- 不要在 SWF 文件中引用任何文档类

**2** 仅在主时间轴中创建动画。不要在视频剪辑中嵌套动画。

 如果边框没有接触舞台边缘, 而且您希望在视频剪辑中保持该空间, 请将透明电影剪辑 (查看器预设的大小) 置于所有图层之上。Scene7 会尝试缩放边框以适合舞台。

**3** 将边框文件上载到 Scene7, 然后在详细信息视图中打开此文件。

**4** 打开“元数据”面板, 打开“剪辑 SWF 类型”菜单, 然后选择“边框”。

## 设计和标记题注

**1** 使用 Adobe Flash Professional CS3 或更高版本来创建题注, 并使用 Flash Player 9 或更高版本的 SWF 文件格式发布题注。

 由于多字节字体太大无法嵌入, 因此 Scene7 使用系统字体来显示题注文本。

**2** 添加动态文本对象, 以允许输入和显示题注。在“属性”面板中, 命名对象 `inputField`。您可以在“属性”面板中设置其默认字体、颜色和大小, 以及添加其他图形。

**3** 将题注上载到 Scene7, 然后在详细信息视图中打开它。

**4** 打开“元数据”面板, 打开“剪辑 SWF 类型”菜单, 然后选择“Flash 题注”。

## 设计和标记叠加图形

使用矢量图形来创建叠加图, 以便在缩放时获得更好的图像质量。如果您要使用位图图像, Adobe 建议使用 PNG 文件, 因为它们产生成更好的透明度, 但您也可以对叠加图使用 JPG 和 GIF 文件。

**1** 使用矢量图形应用程序 (如 Adobe Flash Professional) 来创建叠加图, 并遵循以下准则:

- 具有透明画布的 Flash Player 9 或更高版本的 SWF、JPG、GIF 或 PNG 文件 (建议使用 PNG, 因为它们会产生更好的透明度)。
- 每秒 24 帧。
- 您不能在 SWF 文件中引用任何文档类。
- 在主时间轴中创建动画。不要在视频剪辑中嵌套动画。

**2** 将图形文件上载到 Scene7, 然后在详细信息视图中打开它。

**3** 打开“元数据”面板, 打开“剪辑 SWF 类型”菜单, 然后选择“叠加图”。

## 创建视频剪辑模板

使用“视频剪辑模板”，您可以创建单个剪辑，然后根据需要在运行时替换内容来进行修改。您可以从视频剪辑创建模板，以便动态更新叠加图、音轨、过渡乃至视频本身。

同基本模板和 FXG 模板一样，您可以在“视频剪辑模板”中为您想要使其成为变量的属性创建参数。您可以创建内容 URL、热点工具提示和链接、变换键和题注文本的参数。通过创建内容 URL 的参数，您可以替换不同的视频、图像、音轨或叠加图。创建参数来更改视频或图像的 URL 时，将更改视频剪辑中该视频或图像的所有实例。在替换长度不同的内容时，模板中的时间范围将改变，以便匹配新的内容。

您可以对您的视频剪辑中的不同资源（如题注）中的文本使用相同参数名称，以同时更改全部实例中的文本。

### 创建变量属性

- 1 双击场景拼贴，或单击要使其成为变量的属性所在场景的“扳手”按钮 。如果属性是全局的，请单击“全局”放置区域中的“扳手”按钮。
  - 2 在“属性检查器”中，单击该属性旁的“参数”按钮 。随即打开“编辑参数”对话框，其中显示默认参数名和值。
  - 3 单击“确定”以接受默认参数名，或在框中键入新名称，然后单击“应用”。
- 注：默认情况下，属性不是变量。打开“编辑参数”对话框，然后针对要使其成为变量的任何属性单击“应用”。

### 从属性删除参数化

- 1 在“属性检查器”中，单击该属性旁的“参数”按钮 .
- 2 在“编辑参数”对话框中，单击“删除”。

### 替换变量属性中的内容

在参数化视频剪辑的属性之后，您可以在预览剪辑时替换变量属性的值。

- 1 在“视频剪辑”窗口中，单击“预览”。
  - 2 要更改某个变量值，请在此变量的框中键入新值，或者单击“浏览”按钮来选择一个资源。
- 变量值或资源被替换并显示在预览中。
- 3 单击“关闭”以返回到“视频剪辑”窗口。

## 为视频剪辑创建信息面板

您可以为视频剪辑创建信息面板。当最终用户将指针移动到叠加图上时，会出现信息面板。其中可以包含文本、图像和 URL 链接。信息面板非常适合向视频剪辑中添加值、使其具有交互性并更具吸引力。

要为视频剪辑创建信息面板，请执行以下基本步骤：

- 1 输入变换键标识符：在“视频剪辑”窗口中，打开叠加图的“属性检查器”，然后在“变换键”字段中输入标识符名称。该标识符名称用于插入信息面板的内容。

请参阅第 219 页的“[输入变换键标识符](#)”。

- 2 编写响应模板的代码：响应模板会设置视频剪辑中信息面板的格式；它还提供内容（面板中显示的文本、图像和 URL）占位符。

请参阅第 219 页的“[编写响应模板的代码](#)”。

- 3 在“视频剪辑查看器预设”中创建响应模板：创建或编辑“视频剪辑查看器预设”，然后在“配置查看器”屏幕中激活信息面板并输入响应模板代码。

请参阅第 220 页的“[在“视频剪辑查看器预设”中创建响应模板](#)”。

- 4 创建 TXT 或 UTF-16 文件：该文件列出您的视频剪辑中“变换键”字段中的标识符名称（在步骤 1 中输入的标识符）。对于每个标识符名称，此文件提供了 HTML 和 XML 代码，用于描述如何填充响应模板中的占位符。

请参阅第 220 页的“[使用信息面板内容创建 TXT 或 UTF-16 文件](#)”。

- 5 上载 TXT 或 UTF-16 文件：将文件上载到 Scene7 Publishing System。上载文件数据将使其可用于响应模板。

请参阅第 221 页的“[上载 TXT 或 UTF-16 文件](#)”。

- 6 发布信息面板：通过将视频剪辑的信息面板发布到 Scene7 Publishing System 来激活该信息面板。在详细信息视图中，打开“信息面板设置”面板，然后单击“发布”按钮。

请参阅第 221 页的“[发布信息面板](#)”。

您可以使用您的视频剪辑中的所有信息面板的内容来维护主 TXT 或 UTF-16 文件。要更新信息面板中的内容，您可以在 TXT 或 UTF-16 文件中更改代码，然后再重新导入该文件。这样，您可以从一个中央位置更新所有视频剪辑的信息面板。当您的需求改变时，您可以继续在信息面板中有效地与您的客户沟通。

## 输入变换键标识符

在“视频剪辑”屏幕上，“属性检查器”提供了一个“变换键”字段，用于输入建立信息面板时使用的标识符。在该字段中输入标识符后，您可以将资源叠加图与 TXT 或 UTF-16 文件中的代码关联在一起。该代码又转而向信息面板提供内容。

在“视频剪辑”屏幕上执行以下步骤，以便输入用于信息面板的标识符：

- 1 选择需要信息面板的场景。
- 2 双击场景拼贴或单击“扳手”按钮  以打开“属性检查器”。
- 3 单击叠加图资源以将其与信息面板关联在一起。您可以使用任何可见的资源叠加图，包括图像、图形和题注。
- 4 在“变换键”字段中，输入标识符名称。此名称中不能包含空格。
- 5 单击“保存”按钮。

针对视频剪辑中需要信息面板的每个叠加图资源重复这些步骤。

## 编写响应模板的代码

响应模板代码用于设置信息面板的格式，并提供用于输入内容的占位符。

响应模板可以分成两部分：变量默认值和响应格式。当变换键没有值时，使用变量默认值。变量值以 \$1\$, \$2\$, \$3\$, ..... 来区分。以下是响应模板代码所使用的语法：

```
<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>
```

该 URL 的分区如下：

	\$1\$	\$2\$	\$3\$	\$4\$
<info><var name='1'></var> <var name='2'></var> <var name='3'>CompanyName/ImageID</var> <var name='4'></var><![CDATA[<b>Var 1</b> =	 <b>Var 2</b> =	 <b>Var 3</b> =	 <b>Var 4</b> =	]]></info>

## 在“视频剪辑查看器预设”中创建响应模板

最佳做法是，为具有信息面板的每个视频剪辑创建“视频剪辑查看器预设”，然后在预设中输入响应模板。

按照以下步骤在“查看器预设”屏幕中创建响应模板：

- 1 单击“设置”>“查看器预设”。
- 2 添加或编辑“视频剪辑查看器”：
  - 添加 单击“添加”以添加“视频剪辑查看器”。在“添加查看器预设”对话框中，选择平台，选择“视频剪辑查看器”，然后单击“添加”。
  - 编辑 选择“视频剪辑查看器”，然后单击“编辑”。
- 3 选择“信息面板设置”。
- 4 对于“使用信息服务器”设置，选择“开”。
 

注：在单击“开”之后，URL 会显示在“信息服务器 URL”字段中。不要更改信息服务器 URL。
- 5 在“响应模板”框中，输入或粘贴响应模板代码。
- 6 选择或输入设置以定义信息面板的边框。您可以单击“信息提示” 按钮了解设置说明。
- 7 单击“保存”按钮（或者，如果您正在编辑“视频剪辑查看器预设”，则输入预设名称，然后单击“另存为”）。

## 使用信息面板内容创建 TXT 或 UTF-16 文件

使用 Microsoft Excel® 创建电子表格，其中第一列是变换键标识符名称，每个名称右侧是插入响应模板的变量内容。变量内容映射到响应模板中的 \$1\$, \$2\$, \$3\$, ... 分界。

请参阅第 219 页的“编写响应模板的代码”。

该表显示电子表格格式正确设置时的外观。在本例中，变量 1 是描述性文本；变量 2 是图像缩略图；变量 3 是信息面板的链接 URL。每行中的数据指示与变换键相关联的信息面板中将显示的内容。

变换键标识符	\$1\$	\$2\$	\$3\$
kitchenInfo	提供有各种颜色，包括珍珠金属和珍珠镍，补充了我们的 Pro Line 系列电器	Company/p34915z	<a href="http://bit.ly/9nKA2X">Details </a>

输入数据后，请在 Excel 中执行以下步骤将其另存为 TXT 文件（Windows® 用户）或 UTF-16 文件（Mac® 用户）：

- 1 单击“文件”>“另存为”。
- 2 在“另存为类型”菜单上，选择 TXT（制表符分隔）或 UTF-16。
- 3 单击“保存”。

## 上载 TXT 或 UTF-16 文件

Scene7 会从 TXT 和 UTF-16 文件获取信息面板的变量数据。该数据被插入响应模板。按照以下步骤将 TXT 或 UTF-16 文件数据上载到 Scene7 Publishing System：

- 1 双击视频剪辑以在详细信息视图中打开它。
- 2 选择“信息面板设置”面板。
- 3 单击“上载”，在“S7 信息上载”对话框中单击“浏览”并选择您的 TXT 或 UTF-16 文件，然后单击“打开”。
- 4 单击“上载”。

## 发布信息面板

通过将视频剪辑的信息面板发布到 Scene7 Publishing System 来激活该信息面板。发布后，用户在播放视频剪辑时便会看到信息面板。

注：在发布信息面板之前，上载含有“变换键”字段中标识符名称的 TXT 或 UTF-16 文件。有关更多信息，请参阅第 221 页的“[上载 TXT 或 UTF-16 文件](#)”。

按照以下步骤发布信息面板：

- 1 双击视频剪辑以在详细信息视图中打开它。
- 2 选择“信息面板设置”面板。
- 3 在“响应 TTL”框中，输入要在缓存数据之前等待的小时数：
  - 如果在一整天内需要频繁更新数据，则设置一个较小的值。
  - 如果数据相对稳定并且不需要整天频繁更新，则设置一个较大的值。默认为十小时。
- 4 单击“发布”。

## 在查看器中预览视频剪辑

可以使用“查看器列表”查看资源在特定查看器类型平台（如 HTML5）上的显示情况。并不是所有平台都可在查看器列表中找到，这取决于您选择要预览的资源类型和关联的查看器。

请参阅第 41 页的“[配置默认查看器](#)”。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

- 1 在左侧的“资源库”面板中，在“显示”下拉列表中选择“视频剪辑”资源类型。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至您要使用查看器预览的视频剪辑资源所在的“资源”文件夹。
- 3 执行以下任一操作：
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“网格视图”。在“资源”窗口中的缩略图图像下，单击“预览”>“查看器列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“列表视图”。在“资源”窗口中选择资源，然后在缩略图图像右侧，单击“预览”>“查看器列表”。
  - 在“资源”窗口上方，工具栏的右侧，单击“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。
- 4 在“查看器列表”窗口的表中，单击查看器链接以在选定的查看器中预览资源。
- 5 关闭显示的查看器以返回到“查看器列表”屏幕。
- 6 在“查看器列表”窗口的右下角，单击“关闭”以返回到“资源”屏幕。

## 发布视频剪辑

发布视频剪辑后， Scene7 服务器能够将其传送到您的网站或应用程序。

注：视频剪辑要求同时发布到视频服务器和图像服务器。使用视频服务器发布已标记为发布的实际视频。此外，还可以使用图像服务器发布相关的资源，例如，视频缩略图、任何自适应视频集的集信息以及视频剪辑的 XML 文件。

在您发布视频剪辑之后， Scene7 Publishing System 将激活您的 HTML 页面或应用程序代码的 URL 字符串。

发布视频剪辑

1 执行以下任一操作：

- 在“浏览”面板中，单击要发布的每个文件名旁边的“标记为发布”
- 在“上载”屏幕中，单击要发布的每个文件名旁边的“标记为发布”

2 在全局导航栏上，单击“发布”。

3 设置您希望的计划选项。

4 (可选) 在“作业名称”字段中，输入发布作业的名称。

5 在“高级”选项的“发布至”下拉列表中，选择“视频服务器”。

有关您可以设置的其他选项，请参阅第 77 页的“[高级发布选项](#)”。

6 单击“提交发布”。

7 重复上述步骤 2 到步骤 4。

8 在“高级”的“发布至”下拉列表中，选择“图像服务器”。

有关您可以设置的其他选项，请参阅第 77 页的“[高级发布选项](#)”。

9 单击“提交发布”。

**更多帮助主题**

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 在网站上部署视频剪辑

网站和应用程序可通过 URL 字符串或嵌入代码访问 Scene7 服务器内容，包括视频剪辑。Scene7 会在发布过程中激活这些 URL 字符串。要将视频剪辑的 URL 字符串或嵌入代码放到网页和应用程序中，需要从 Scene7 Publishing System 中复制该字符串或代码。

注：在发布资源之前， URL 处于非激活状态。

### 复制视频剪辑 URL

1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“视频剪辑”。

2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的视频剪辑所在的资源文件夹。

3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：

- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
- 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。

在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将视频剪辑添加到您的网页或应用程序中

使用将视频显示在 Scene7 视频剪辑查看器中的动态页面 (ASP 或 JSP) 来部署视频剪辑。Scene7 平台的 URL 调用遵循相同协议。您的网站团队可以将播放器提供的视频上载到 Scene7 Publishing System，以便发布到 Scene7 视频服务器。

### 复制视频剪辑查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选视频剪辑的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制视频剪辑查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“视频剪辑”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的视频剪辑所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。
- 在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。

- 4 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。

在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

- 5 单击“关闭”。

# 第 17 章：混合媒体集

Scene7 混合媒体集为用户提供了集成的查看体验。混合媒体集可以包括图像、图像集、样本集、旋转集和视频。用户可以单击“混合媒体查看器”中的不同选项卡，以不同的视图查看物品。如果未指定选项卡，所有资源都将一起显示在样本行中。

“混合媒体集查看器预设”包括最终用户用来嵌入代码、复制 URL 以及链接到主网站的社区选项。用户可以使用这些选项在其个人网站或社交网站上共享有关产品的信息。

## 快速入门：混合媒体集

本混合媒体集快速入门让您快速学会如何使用 Scene7 中的混合媒体集技术。

### 1. 上载图像、样本文件和视频

首先为混合媒体集上载图像、样本文件和视频。因为用户可以在“混合媒体集查看器”中缩放图像，因此在选择图像时应考虑到缩放的影响。确保图像的长边至少为 2000 像素。

单击全局导航栏上的“上载”可将文件从计算机上载到 Scene7 Publishing System 的文件夹中。

请参阅第 72 页的“[上载文件](#)”。

### 2. 创建在混合媒体集中使用的媒体集

可以将图像、图像集、样本集、旋转集和视频添加到混合媒体集中。先准备好媒体集，然后再将其添加到混合媒体集中。

请参阅第 133 页的“[创建图像集](#)”、第 141 页的“[创建样本集](#)”和第 147 页的“[创建旋转集](#)”。

### 3. 创建混合媒体集

单击“构建”按钮并选择“混合媒体集”。将图像、样本集、图像集以及视频拖动到“混合媒体集”屏幕上。要添加音轨，将音频文件拖动到“音轨”框中。

请参阅第 225 页的“[创建混合媒体集](#)”。

### 4. 设置混合媒体查看器预设

Scene7 为混合媒体集提供了默认的查看器预设。管理员可以创建或修改混合媒体集查看器预设。

设置混合媒体集查看器预设时，为集合中所有其他资源添加查看器预设。例如，如果混合媒体集包括视频，则在混合媒体查看器预设中添加视频查看器预设。也可以将音轨添加到查看器中。该音轨在查看器打开时播放，但在视频处于活动状态时不播放。

请参阅第 227 页的“[设置混合媒体集查看器预设](#)”和第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”。

### 5. 预览混合媒体集

单击混合媒体集的变换“预览”按钮。随即显示“混合媒体集”。可以单击缩略图和样本图标，以在“混合媒体集查看器”中检查您的混合媒体集。可以从“预设”菜单中选择不同的查看器。

请参阅第 89 页的“[预览资源](#)”。

### 6. 发布混合媒体集

发布混合媒体集会将该媒体集放到 Scene7 服务器上，并激活 URL 字符串。

混合媒体集要求同时发布到视频服务器和图像服务器。使用视频服务器发布已标记为发布的实际视频。此外，还可以使用图像服务器发布相关的资源，例如，视频缩略图、任何自适应视频集的集信息以及视频剪辑的 XML 文件。

请参阅第 228 页的“[发布混合媒体集](#)”。

## 7. 将混合媒体集与网页链接

在您发布混合媒体集之后，Scene7 将激活媒体集的 URL 调用。可以从“预览”屏幕复制这些 URL。

选择混合媒体集，然后单击“预览”。在“预览”屏幕中，选择混合媒体集查看器预设，然后单击“复制 URL”按钮。请参阅第 228 页的“[将混合媒体集与网页链接](#)”。

# 创建混合媒体集

如果要将多种类型的查看器合并到一个演示文稿中，需要创建混合媒体集。请确保文件、图像集、样本集以及旋转集已准备就绪可以发布，然后再将这些内容添加到混合媒体集中。



查看混合媒体集。

**A.** 图像集 **B.** 旋转集 **C.** 样本集 **D.** 视频

# 创建混合媒体集

在创建集时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

## 创建混合媒体集

- 1 单击“构建”>“混合媒体集”。
- 2 将视频、图像集、旋转集以及样本从“资源库”拖动到“混合媒体集”屏幕。

注：混合媒体集不支持文件名包含以下任意字符的资源：(){}。

- 3 执行以下任一操作：
  - 要添加音轨，将音频文件从“资源库”拖动到“音轨”框中。音轨在显示图像时播放，在播放视频时停止。
  - 要更改这些集合的顺序，在“混合媒体集”屏幕上将它们拖动到新位置。在该屏幕上这些集合的顺序决定了用户在“混合媒体集查看器”中从左到右看到这些集合的顺序。
  - (可选)要在查看器中添加代表某个视频的自定义缩略图，请将图像文件从“资源库”拖动到“缩略图”占位符框。
- 4 确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”(默认)。
- 5 单击“保存”，选择一个文件夹以存储混合媒体集，输入该集的名称，然后单击“保存”。

单击“预览”以在图像集查看器中查看组合图像集的显示效果。

## 编辑混合媒体集

可以编辑混合媒体集。如果要在混合媒体集内编辑某个集合，单独打开该集合进行编辑，然后保存。编辑结果显示在混合媒体集中。

根据是编辑已发布的集还是未发布的集，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否已发布集？	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项？	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

## 编辑混合媒体集

- 1 单击混合媒体集的变换“编辑”按钮。
- 2 执行任何以下操作：
  - 要删除项目，请选择这些项目，然后单击“删除”。
  - 要重新对项目进行排序，请将项目拖到新位置。
- 3 在编辑完集后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”(默认)。
- 4 单击“保存”或“另存为”。

## 删除混合媒体集

在删除集时，集本身将移到垃圾桶中。不过，集中的成员（或“子项”）不受影响；它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

删除混合媒体集

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个混合媒体集。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 设置混合媒体集查看器预设

混合媒体集查看器预设决定着主查看器的样式、行为和外观。配置预设时，指定要在混合媒体查看器内显示的其他查看器。例如，如果已经在混合媒体集中包含图像集，则为该混合媒体集查看器指定图像集查看器预设。

可以选择在混合媒体集查看器中包含全部或部分社区功能。嵌入功能添加了一个指向查看器的链接，允许用户复制在外部页面（如博客、网站或社交网站）中显示查看器所需的代码。“链接”功能提供查看器的 URL，以便用户可以链接回该查看器。“访问”功能提供指向所指定网站的链接。

- 1 单击“设置”>“查看器预设”。

“查看器预设”窗口随即打开。
- 2 执行以下任一操作：
  - 要创建新的预设，请单击“添加”。在“添加查看器预设”对话框中，选择平台，选择“混合媒体集查看器”，然后单击“添加”。
  - 要编辑混合媒体集查看器预设，将其选中并单击“编辑”。

“配置查看器”屏幕随即打开。
- 3 在“预设名称”框中键入混合媒体集查看器预设的名称。
- 4 指定制表符或无制表符。制表符按类型（如视频、样本和旋转集）分隔项目。如果指定无制表符，则所有项目都显示在预览窗口下的一行中。
- 5 在“名称”框中，键入要添加的查看器的名称。

例如，如果为混合媒体集添加样本集，则键入样本集 A。
- 6 从“查看器”菜单中选择要查看的资源的类型，如样本集。
- 7 从“预设”菜单中为所选资源类型选择预设。

例如，如果添加样本集，选择“样本集 1- 颜色”。
- 8 单击“添加”。

新的查看器预设显示在列表中。
- 9 对所有要添加的查看器预设重复步骤 6 - 9。
- 10 要编辑预设列表，执行以下任意操作：
  - 要从列表中删除预设，将其选中，然后单击“删除”。
  - 要重新对列表中的预设排序，选择预设，然后单击蓝色的向上或向下箭头。
- 11 要将社区功能（“嵌入”、“链接”、“访问”）添加到查看器中，请指定以下任何设置的选项：

**电子邮件** 单击“开”在查看器中启用“电子邮件”按钮。如果用户在查看集合时单击“电子邮件”按钮，将打开一封电子邮件，其中包含指向该集合的链接。

**嵌入** 单击“实时版”。在“嵌入按钮标签”框中，键入要在查看器中显示的“嵌入”按钮的名称。如果需要，请单击“浏览”找到并选择按钮的自定义外观。

**链接** 单击“实时版”。在“链接按钮标签”框中，键入要在查看器中显示的“链接按钮”名称。如果需要，请单击“浏览”找到并选择按钮的自定义外观。

**访问** 单击“实时版”。在“访问按钮标签”框中，键入要在查看器中显示的“访问按钮”名称。在“访问 URL”框中，键入网站的 URL，该网站是您希望在用户单击链接时打开的网站。

**12** 根据需要指定其他选项。要查看选项的说明，请单击选项旁的“信息提示”图标 。

更新和更改设置时，预览屏幕将显示查看器。

**13** 单击“保存”。

#### 更多帮助主题

第 33 页的“[添加和编辑查看器预设](#)”

## 发布混合媒体集

创建一个发布作业，以将已标记为发布的混合媒体集发布到 Scene7 视频服务器和图像服务器。Scene7 提供了用于发布到特定服务器的高级发布选项，以及用于重新发布已发布资源的选项。

注：混合媒体集要求同时发布到视频服务器和图像服务器。使用视频服务器发布已标记为发布的实际视频。此外，还可以使用图像服务器发布相关的资源，例如，视频缩略图、任何自适应视频集的集信息以及视频剪辑的 XML 文件。

Scene7 Publishing System 在“作业”屏幕上跟踪发布作业。

请参阅第 76 页的“[发布文件](#)”。

#### 发布混合媒体集

**1** 执行以下任一操作：

- 在“浏览”面板中，单击要发布的每个文件名旁边的“标记为发布”。
- 在“上载”屏幕中，单击要发布的每个文件名旁边的“标记为发布”。

**2** 在全局导航栏上，单击“发布”。

**3** 设置您希望的计划选项。

**4** (可选) 在“作业名称”字段中，输入发布作业的名称。

**5** 在“高级”选项的“发布至”下拉列表中，选择“视频服务器”。

有关您可以设置的其他选项，请参阅第 77 页的“[高级发布选项](#)”。

**6** 单击“提交发布”。

**7** 重复上述步骤 2 到步骤 4。

**8** 在“高级”的“发布至”下拉列表中，选择“图像服务器”。

有关您可以设置的其他选项，请参阅第 77 页的“[高级发布选项](#)”。

**9** 单击“提交发布”。

## 将混合媒体集与网页链接

发布混合媒体集后，可以获得其 URL，以在您的网站或应用程序中使用。然后可以根据需要部署 URL，以便用户能够在您的网站或应用程序中查看混合媒体集。

**更多帮助主题**

第 76 页的“[发布文件](#)”

## 获得混合媒体集 URL

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“媒体集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的媒体集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“复制 URL”。

## 将混合媒体集 URL 添加到网页中

部署混合媒体集的最常见的方法是在网页上放入一个链接（通过导航图标）。单击该链接时，该链接将启动一个动态页面（ASP 或 JSP），以在混合媒体集查看器中显示混合媒体集。

## 复制混合媒体集查看器的嵌入代码

使用嵌入代码功能，您可以查看用于所选混合媒体集的查看器代码。您也可以将代码复制到剪贴板中，以便可以将其粘贴到网页中以部署查看器。在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。

复制混合媒体集查看器的嵌入代码

- 1 在“资源浏览”面板的“显示”下拉列表中，单击“混合媒体集”。
- 2 在左侧的“资源库”面板中，导航至要复制其嵌入代码的混合媒体集所在的资源文件夹。
- 3 在“资源浏览”面板上方的工具栏右侧，执行以下任一操作：
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，双击单个资源以便在详细信息视图中将其打开。在右侧的“URL 和嵌入代码”面板中，单击所需查看器右侧的“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像下方单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“列表视图”。在“资源浏览”面板中，选择单个资源，然后在缩略图图像右侧单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
  - 单击“网格视图”、“列表视图”或“详细信息视图”。在同一工具栏上，单击“预览”>“查看器列表”。在“查看器列表”页面中表的“操作”列下，单击“嵌入代码”。
- 4 在“嵌入代码”对话框中，单击“复制到剪贴板”。
- 在“嵌入代码”对话框中不允许编辑代码。
- 5 单击“关闭”。

# 第 18 章 : Adobe Analytics 仪器包

Adobe Analytics 是一款行业领先的产品，营销人员可用来评估、分析及优化整合自多个营销渠道的所有在线活动的数据。

在将 Adobe Analytics 与 Scene7 Publishing System 集成后，可以获取网站访客在您的网站上使用 Scene7 查看器的行为报告。例如，网站访客在 Scene7 缩放查看器中单击缩放目标时，Adobe Analytics 将记录此操作。Adobe Analytics 报告可以累积收集 Scene7 查看器中的用户活动信息。

通过使用 Adobe Analytics 报告，可以非常清楚地了解客户在网站上的活动。您可以确定哪些产品演示会改变客户的想法，哪些产品演示不会引起客户的兴趣。

另请参阅在 [Adobe Analytics 中测量视频](#)。

注：要将 Adobe Analytics 与 Scene7 Publishing System 集成在一起并生成 Analytics 报告，需要使用有效的 Analytics 帐户。

## 启用 Adobe Analytics 视频报告

在 Scene7 中配置 Adobe Analytics 时，通过使用基于 Adobe Analytics 心率的视频报告，您不再需要启用四个视频查看器事件（播放、暂停、停止和里程碑）。视频心率可以与现成的 Scene7 HTML5 视频和 MixedMedia 查看器配合使用。视频播放器生成跟踪数据以在 Adobe Analytics 视频报告中查看。

- Adobe Analytics 视频报告与 Scene7 集成在一起以支持解决方案变量，但不支持自定义变量。  
有关解决方案变量和自定义变量的详细信息，请参阅[配置 Analytics 视频报告](#)。
- 支持一分钟增量的现成区段。不过，不支持自定义区段报告，例如，客户根据时间增量定义的里程碑（百分比里程碑）或偏移里程碑。

有关视频心率要求和设置的详细信息，请参阅在 [Adobe Analytics 中使用视频心率测量视频](#)。

如果自定义您自己的查看器并希望使用视频心率，请参阅 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 中的启用 Adobe Analytics 视频报告，可通过 Adobe Developer Connection ([www.adobe.com/go/learn/learn\\_s7\\_devresources\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn)) 下载该 SDK。

注：如果许可的 Adobe Analytics 解决方案不包括视频心率，则需要继续使用本章中介绍的步骤将 Adobe Analytics 变量分配给 Scene7 查看器事件和变量。

## 快速入门：将 Scene7 与 Adobe Analytics 集成在一起

该快速入门旨在帮助您快速学会如何使用 Adobe Analytics 仪器包。

### 1. 通过 Scene7 登录到 Adobe Analytics 并下载 Adobe Analytics 报告变量

注：在配置 Adobe Analytics 报告并将 Adobe Analytics 报告变量与 Scene7 事件匹配之前，请确认在 Adobe Analytics 中将您添加为“Web 服务访问”组成员。该组中的成员可以通过 Marketing Cloud 的 Web 服务 API 访问指定报表包中的所有报表，而无论是否在界面中设置了权限。要在组中添加成员，请在 Adobe Analytics 中单击“管理工具”>“用户管理”>“编辑组”。

在确认您是“Web 服务访问”组的成员后，在 Scene7 中单击“设置”>“应用程序设置”>“**Adobe Analytics**”。在“Adobe Analytics 配置”页中，单击“**Adobe Analytics 登录**”。

请参阅第 231 页的“[登录到 Adobe Analytics](#)”。

在“Adobe Analytics 登录”对话框中，输入您的凭据，然后单击“登录”。在“报告套件”下拉菜单中，选择要使用的报告套件的名称。

## 2. 将 Adobe Analytics 报告变量分配给 Scene7 查看器事件和 Scene7 变量

在“Adobe Analytics 配置”页中，指定 Adobe Analytics 报告中所需的信息。对于每个要了解的 Scene7 查看器事件，请选择一个 Adobe Analytics 变量（从报告套件中）和一个 Scene7 变量。

- 查看器事件描述了要在报告中评估的用户活动。
- Scene7 变量描述了要报告提供的用户事件数据。

“Adobe Analytics 配置”还提供了用于激活、编辑和删除查看器事件的工具。

在“Adobe Analytics 配置”屏幕中单击“保存”后，则会将用于评估用户活动的自定义跟踪代码插入到 Scene7 查看器中。可以通过该功能在 Adobe Analytics 报告中跟踪用户活动。

请参阅第 232 页的“[配置 Adobe Analytics 报告](#)”。

## 3. 发布 Scene7 查看器

发布 Scene7 查看器，以便在 Scene7 服务器上加载查看器（带有在 Adobe Analytics 报告中跟踪用户活动的代码）。在发布后，将在查看器中包含该信息，并且可用于 Adobe Analytics 分析。

请参阅第 235 页的“[发布 Adobe Analytics 配置信息](#)”。

## 4. 将 Scene7 查看器置于网站中

将带有 Adobe Analytics 跟踪代码的 Scene7 查看器置于网站中。

## 5. 查看 Adobe Analytics 报告以测试 Adobe Analytics 集成

要查看 Adobe Analytics 报告，请访问 Adobe Analytics 网站。通过“报告”页面可以查看数据及生成图形和图表，以便通过不同查看器来评估用户活动。

请参阅第 236 页的“[查看 Adobe Analytics 报告以测试集成](#)”。

# 登录到 Adobe Analytics

在登录以配置 Adobe Analytics 报告并将 Adobe Analytics 报告变量与 Scene7 事件匹配之前，请确认在 Adobe Analytics 中将您添加为“Web 服务访问”组成员。该组中的成员可以通过 Marketing Cloud 的 Web 服务 API 访问指定报表包中的所有报表，而无论是否在界面中设置了权限。要在组中添加成员，请在 Adobe Analytics 中单击“管理工具”>“用户管理”>“编辑组”。

## 登录到 Adobe Analytics

- 1 单击“设置”>“应用程序设置”。
- 2 在左窗格中的“应用程序设置”下面，单击“**Adobe Analytics**”。
- 3 在“Adobe Analytics 配置”屏幕上，单击“**Adobe Analytics 登录**”。
- 4 在“登录”对话框中，输入您的公司名称、用户名和密码。
- 5 按一下登入。
- 6 选择一个报告套件，然后单击“确定”。

注：首次登录到 Adobe Analytics 时，“报告套件”下拉列表是空白的。首次登录时无法选择报告套件。在首次登录后，先注销，然后返回到 Adobe Analytics 屏幕。重新登录后即可选择报告套件。

**更多帮助主题**

第 232 页的“[配置 Adobe Analytics 报告](#)”

## 配置 Adobe Analytics 报告

要向 Adobe Analytics 通知 Adobe Analytics 报告中所需的信息, 请转到“Adobe Analytics 配置”屏幕。在配置报告后, 该屏幕将为每个要了解的查看器事件列出相应的 Adobe Analytics 变量和 Scene7 变量。此查看器事件 -Adobe Analytics 变量 -Scene7 变量组合确定要报告哪些信息。

除了将查看器事件与变量相关联之外, “Adobe Analytics 配置”屏幕还提供了用于激活、编辑和删除查看器事件的工具。

重要说明: 在 Adobe Analytics 中更改 Adobe Analytics 报告设置时, 请确保从 Adobe Scene7 Publishing System 中重新登录到 Adobe Analytics, 重新保存 Adobe Analytics 配置设置, 然后重新发布。

请参阅第 231 页的“[登录到 Adobe Analytics](#)”。

请参阅第 235 页的“[发布 Adobe Analytics 配置信息](#)”。

## 将 Adobe Analytics 变量分配给 Scene7 查看器事件和变量

可以使用“Adobe Analytics 配置”屏幕将查看器事件与 Adobe Analytics 变量和 Scene7 变量相关联。对于每个查看器事件, 请选择一个 Adobe Analytics 变量和一个 Scene7 变量。有关打开“Adobe Analytics 配置”屏幕的说明, 请参阅第 231 页的“[登录到 Adobe Analytics](#)”。

### 将 Adobe Analytics 变量分配给 Scene7 查看器事件和变量

1 在 Scene 7 中登录到 Adobe Analytics 并选择一个报告套件, 然后在“Adobe Analytics 配置”页面的表格最右侧的列中单击“启用”以激活查看器事件。

2 在“变量”列下, 单击所需的查看器事件的箭头按钮, 显示变量对选择器。

请参阅第 232 页的“[查看器事件](#)”。

3 添加 Scene7 变量。

请参阅第 234 页的“[Scene7 变量](#)”。

4 添加一个 Adobe Analytics 变量。

5 (可选) 要添加其他变量对, 请单击“添加”。

6 单击“保存”。

在单击“保存”后, 将在“Adobe Analytics 配置”屏幕中列出查看器事件、相应的 Adobe Analytics 变量和 Scene7 变量。

7 在右下角单击“关闭”。

8 单击“发布”>“提交发布”运行图像服务发布。

需要进行发布以便查看器包含的信息在 Scene7 服务器上可用。

**更多帮助主题**

第 235 页的“[激活、编辑和删除查看器事件](#)”

## 查看器事件

查看器事件描述了用户使用 Scene7 查看器执行的操作。当用户启动某个特定操作, 例如单击缩览图, 或者启动或停止视频时, 查看器会将事件和与该事件关联的数据一起“传播”到网页中。

下表描述了可添加到“Adobe Analytics 配置”屏幕中的查看器事件。

查看器事件	AS3 查看器平台支持	HTML5 查看器平台支持和查看器	说明
LOAD	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (eCatalog、弹出、旋转集、视频、缩放)	用户启动查看器时。
PAGE	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (eCatalog)	在 eCatalog 中用户翻页时；在目标缩放查看器中用户单击其他目标或颜色样本时。
SWAP	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (eCatalog、弹出、旋转集、视频、缩放)	用户单击其他缩略图以查看其他图像时。
ITEM	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (eCatalog)	在支持已定义变换的图像映射的查看器中，用户将指针悬停在图像映射上以读取变换文本时。
Href	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (eCatalog)	在支持图像映射的查看器中，用户在图像映射中单击 URL 时。
TARGET	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。		在目标缩放查看器中，当用户单击缩放目标以将其缩放为图像的一部分时。
SEARCH	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。		在 eCatalog 中用户执行关键词搜索时。
PLAY	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (视频)	在视频查看器中，用户单击“播放”开始播放视频时。  作为启用该查看器事件的替代方法，请参阅第 230 页的“ <a href="#">启用 Adobe Analytics 视频报告</a> ”。
PAUSE	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (视频)	在视频查看器中，用户单击“暂停”以暂停视频时。  作为启用该查看器事件的替代方法，请参阅第 230 页的“ <a href="#">启用 Adobe Analytics 视频报告</a> ”。
STOP	将跟踪管理器组件集成到查看器中时。	<b>X</b> (视频)	在视频查看器中，用户单击“停止”会停止播放视频。  注：对于 HTML5 查看器平台，此查看器事件只适用于您使用 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 创建的自定义 HTML5 查看器。  作为启用该查看器事件的替代方法，请参阅第 230 页的“ <a href="#">启用 Adobe Analytics 视频报告</a> ”。
MILESTONE	<b>X</b>	<b>X</b> (视频)	在视频查看器中，用户在观看视频的 0%、25%、50%、75% 或 100% 时会生成里程碑事件。  作为启用该查看器事件的替代方法，请参阅第 230 页的“ <a href="#">启用 Adobe Analytics 视频报告</a> ”。

查看器事件	AS3 查看器平台支持	HTML5 查看器平台支持和查看器	说明
样本		X (弹出、缩放)	此查看器事件映射到 Scene7 Publishing System 中的 PAGE 查看器事件。 注：此 HTML5 平台查看器事件只适用于您使用 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 创建的自定义 HTML5 查看器。
缩放		X (eCatalog、旋转集、缩放)	Adobe Analytics 不进行跟踪。 注：此 HTML5 平台查看器事件只适用于您使用 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 创建的自定义 HTML5 查看器。
平移		X (eCatalog、旋转集、缩放)	Adobe Analytics 不进行跟踪。 注：此 HTML5 平台查看器事件只适用于您使用 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 创建的自定义 HTML5 查看器。
旋转		X (旋转集)	Adobe Analytics 不进行跟踪。 注：此 HTML5 平台查看器事件只适用于您使用 Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 创建的自定义 HTML5 查看器。

## Scene7 变量

对于“Adobe Analytics 配置”屏幕上的每个查看器事件，请选择一个 Adobe Analytics 变量和一个 Scene7 变量。Scene7 变量表示可以获取的报告数据。例如，searchTerm 变量可列出在 eCatalog 搜索中使用的关键字。

下表描述了 Scene7 变量。

Scene7 变量	说明
asset	Scene7 Publishing System 的资源 ID 或视频路径文件。
viewerId	指定给各个不同的查看器类型的任意编号。
pageLabel	在 eCatalog 中，查看器显示的页面。
label	标签值（字符串）。
frame	图像集中的页面或页面引用。
rollover_keyRaw	完整的 HREF 值，不仅是已处理部分。
rollover_keyProc	在图像映射中引用的项目的 ID（对 href 和项目事件有效）。
searchTerm	在 eCatalog 搜索中使用的搜索词。
timeStamp	在视频查看器中选择的“播放”、“停止”和“暂停”。
progress	完成的里程碑事件的百分比。
targetId	ID 值（数值）。

## 激活、编辑和删除查看器事件

可以在“Adobe Analytics 配置”屏幕上激活、编辑和删除查看器事件：

**激活** 选中或取消选中“激活”复选框可相应激活或停用查看器事件。

**编辑** 选择一个查看器事件，然后单击“编辑”按钮。在“Adobe Analytics 变量”对话框中，选择一个不同的 Adobe Analytics 变量和 Scene7 变量，然后单击“保存”。有关详细信息，请参阅第 232 页的“[将 Adobe Analytics 变量分配给 Scene7 查看器事件和变量](#)”。

**删除** 选择一个查看器事件，然后单击“删除”按钮。

## 发布 Adobe Analytics 配置信息

发布 Scene7 查看器，以便将有关配置 Adobe Analytics 报告的信息发送到 Scene7 服务器。该信息将嵌入查看器中。需要进行发布以便查看器包含的信息在 Scene7 服务器上可用。用户在查看器上执行活动后，可以将信息从服务器传送到 Adobe Analytics。

重要说明：在 Adobe Analytics 中更改 Adobe Analytics 报告设置时，请确保从 Adobe Scene7 Publishing System 中重新登录到 Adobe Analytics，重新保存 Adobe Analytics 配置设置，然后重新发布。

请参阅第 231 页的“[登录到 Adobe Analytics](#)”。

请参阅第 232 页的“[配置 Adobe Analytics 报告](#)”。

发布配置信息

1 在全局导航栏上，单击“发布”。

2 在“发布”对话框中，单击“开始发布”。

## 使用 Adobe Analytics 仪器包实施查看器

您可以使用 Adobe Analytics 仪器包将 ActionScript 3.0 (AS3) 查看器与 Adobe Analytics 集成在一起。

如果使用任何预定义的 Scene7 HTML5 查看器预设，请注意，它们已包含将数据发送到 Adobe Analytics 所需的所有实施代码，无需再执行任何操作。但是，如果选择使用 HTML5 查看器 SDK 创建自定义 HTML5 查看器，请参阅《[Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 用户指南](#)》以了解如何使用 Adobe Analytics Tracking Manager 组件的说明。

《[Adobe Scene7 HTML5 查看器 SDK 用户指南](#)》随附在从 Adobe Developer Connection 下载的 SDK 中。

请参阅 [www.adobe.com/go/learn/learn\\_s7\\_devresources\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn/learn_s7_devresources_cn)。

## 通过 Scene7 Publishing System 设置 Adobe Analytics 跟踪

对于所有 AS3 Flash 查看器，将以下 JavaScript 添加到 HTML 容器（通常位于 <head> 元素中）中：

```
<!-- ***** Site Catalyst Tracking ***** --><script type="text/javascript"
src="http://s7d6.scene7.com/s7viewers/s_code.jsp?company=<SPS Company ID>&preset=companypreset-1"></script>
```

将 Company 设置为 SPS 公司名。&preset 为可选设置，除非公司预设名称不是 companypreset。在这种情况下，它可能是 companypreset-1、companypreset-2 等。数字越大预设实例越新。要确定正确的公司预设值名称，请单击“[复制 URL](#)”，然后查看 preset= 参数以查找公司预设名称。

接下来，添加一个将查看器事件传送到 Adobe Analytics 跟踪代码的函数。

将 s7ComponentEvent() 函数添加到容器 HTML (或 JSP、ASPX 或其他) 中:

```
function s7ComponentEvent(objectId, componentClass, instanceName, timeStamp, eventData) {  
    s7track(eventData); }
```

函数名区分大小写。必须传递到 s7componentEvent 的唯一参数是最后一个: eventData。s7track() 是在上文包含的 s\_code.jsp 中定义的。s7track 处理每个事件的所有跟踪。(要进一步自定义传送到 Adobe Analytics 的数据, 可以在该区域执行此操作。)

## 启用 HREF 和 ITEM 事件

可以通过图像映射编辑, 在查看器中启用 HREF (变换) 和 ITEM (鼠标单击 / 点按) 事件。在与查看器内容关联的图像映射中定义 HREF 和 ITEM 标识符。在图像映射中将 &rolloverKey= 参数添加到 HREF 值。

## 查看 Adobe Analytics 报告以测试集成

在 Adobe Analytics 中创建所需的变量后, 将这些变量与 Scene7 事件关联起来并完成必要的实施步骤, 然后测试设置。您可以在 Adobe Analytics 中测试和验证是否正在捕获数据。如果设置正常, 则无需其他步骤。假设您遵循了上述步骤并将您的 Scene7 事件数据与一个或多个自定义流量变量进行了关联, 请按照此工作流程测试 Adobe Analytics 中的数据。

通过查看报告测试 Adobe Analytics 集成

1 从您的帐户启动一个 Scene 查看器, 特别是传播您希望捕获的量度, 并与其进行交互以创建某些事件数据。

例如, 如果您想测量某个图像集中最受欢迎的替代视图, 请预览该图像集并单击其他缩略图图像。

2 在 Adobe Analytics 中, 转到“自定义流量”>“自定义流量 1-10”> “[属性名称]”, 从菜单选项中选择您的流量属性名称。

例如, 要访问我们的示例帐户的 LoadAsset 属性, 正确的菜单选择顺序是“自定义流量”>“自定义流量 1-10”>“LoadAsset”。如果您的自定义属性超过 10 个, 那么还可以看到其他的菜单选择项。

3 查看 Adobe Analytics 生成的图表。请注意, 这通常只是单个量度的数据。如果还想获知该数据所关联的资源 (例如哪个视频只观看了 50%, 或者某个图像集中哪个图像最受欢迎), 请务必也捕获此事件的资源数据。

注: 将在 Adobe Analytics 的“自定义通信”或“自定义转换”报告中显示并报告所有 Scene7 查看器数据。

有关详细信息, 请参阅 [www.adobe.com/go/learn\\_sc7\\_sitecatalystguide\\_cn](http://www.adobe.com/go/learn_sc7_sitecatalystguide_cn)。

## 禁用 Adobe Analytics 跟踪

禁用 Adobe Analytics 跟踪

1 在 Scene7 Publishing System 的“Adobe Analytics 配置”页中禁用所有事件。

2 保存并发布。

这将通过 Scene7 并通过从 **CopyUrl** 功能获得的 URL 关闭支持。如果您实施了自定义跟踪, 请在“配置”页中进行设置时禁用 Adobe Analytics 跟踪, 以防止与自定义实施发生冲突。

# 第 19 章 : Test&Target 集成

Adobe® Test&Target™ 使营销商能够直接进行控制，以便快速、持续地执行多个 A/B 和多变量测试，衡量成效，以及通过细分、定位和自动化个性化来提高在线内容的相关性。

Scene7 Publishing System 允许您为 Test&Target 营销活动创建优惠和优惠套餐。例如，您可以创建具有同一富媒体资源的三种变型的优惠套餐，并让 Test&Target 来决定哪个资源可提供更好的转换提升。您可以通过基本模板或各个图像创建优惠和优惠套餐。将优惠套餐推送或保存到 Adobe Test&Target (其中，优惠与 mBox 和经验相关联) 之后，Test&Target 可运行营销活动来确定要想获得较高的点击量和转换率，执行网站的哪种变型是最佳方案。

要想更大幅度地自定义动态 Scene7 内容，请使用 Test&Target HTML 套餐。有关更多信息，请参阅 Test&Target 产品文档。

注：要想将 Test&Target 与 Scene7 Publishing System 配合使用，需要一个有效的 Adobe Test&Target 帐户。

## 快速入门：Test&Target 集成

本快速入门旨在帮助您快速学会如何使用 Test&Target HTML 优惠套餐。请执行步骤 1 到 3。每个步骤的后面都有一个交叉引用，可以跳转到相应的主题标题，供您了解更多信息。

### 1. 在“应用程序常规设置”屏幕中输入您的 Test&Target URL。

Scene7 需要您提供 Test&Target URL 才能与 Test&Target 相集成。复制 Test&Target URL 中直到 .com 的部分，然后将其输入 Scene7 的“应用程序常规设置”屏幕中。请参阅第 237 页的“[将 Scene7 与 Test&Target 集成](#)”。

### 2. 创建优惠套餐

使用参数化模板或图像来创建优惠套餐。请在“Test&Target 优惠套餐”屏幕上创建 HTML 优惠套餐。要打开此屏幕，请选择您的模板或图像，然后选择“构建”>“Test&Target 优惠套餐”。

要使用模板创建优惠，请单击“添加并预览”按钮，然后在“添加并预览”屏幕中，更改参数值。

要使用图像创建优惠，请将图像拖入“Test&Target 优惠套餐”屏幕。您可以单击“预览”按钮，为优惠套餐中的某个图像或所有图像选择图像预设。

创建优惠套餐后请将其保存。

请参阅第 238 页的“[创建优惠套餐](#)”。

### 3. 将优惠套餐推送到 Test&Target

在“Test&Target 优惠套餐”屏幕中，单击“推送优惠”按钮，然后在“Test&Target 登录”对话框中输入您的登录凭据。请参阅第 241 页的“[将优惠套餐推送到 Test&Target](#)”。

## 将 Scene7 与 Test&Target 集成

您必须先在 Scene7 的“应用程序常规设置”屏幕上输入 Test&Target URL，然后才能将 Scene7 与 Test&Target 集成在一起。请执行以下步骤获取您的 Test&Target URL，然后将其输入到“应用程序常规设置”屏幕：

- 1 访问网址 <https://admin.testandtarget.omniture.com>，然后转到“Test&Target 登录”窗口。
- 2 输入您的凭据，然后单击“登录”按钮。

**3** 登录后，在浏览器的地址栏中，复制 URL 中直到 .com 的部分。

例如，如果地址栏的虚拟 URL（如这两个示例所示，URL 路径始终包含正斜线，而不是反斜线）为 https:\admin16.testandtarget.ommnture.com/admin/home.do，则复制虚拟 URL 的此部分：https:\admin16.testandtarget.ommnture.com。

在第 5 步中，需要将您复制的这部分 URL 粘贴到 Scene7 的“应用程序常规设置”屏幕中。

**4** 在 Scene7 中，选择“设置”>“应用程序设置”以打开“应用程序常规设置”屏幕。

**5** 在“Test&Target 服务器名称”字段中，粘贴您在第 3 步中复制的 URL。

**6** 单击“关闭”。

## 创建优惠套餐

您可以创建以下任意类型的优惠套餐：

- 视频剪辑
- 视频
- 参数化模板
- 图像

对于视频剪辑和模板，请单击“添加并预览”，然后设置所选的参数。其他优惠套餐类型不包括参数，但仍可以单击“预览”并更改可用的预设以进行自定义。

Scene7 提供了用于编辑和创建优惠套餐的工具。

重要说明：在创建优惠套餐之前，请确保将要用于套餐的所有资源发布到 Scene7 Publishing System 中。请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 更多帮助主题

[第 161 页的“创建模板参数”](#)

[第 218 页的“创建视频剪辑模板”](#)

## 优惠套餐的类型

从以下类型的优惠套餐创建一种优惠套餐：

**图像** 您可以为优惠套餐组建图像。每个图像由套餐中的一种不同优惠组成。

**图像模板** 您可以在 Scene7 中使用“构建”>“模板基础”命令参数化图像模板。通过参数，可换出及自定义模板的各组成部分（文本框架中的文本、不同的图像）。对于优惠套餐，举例来说，您可以使用模板参数在优惠套餐中的同一图像上创建变型。有关创建及参数化图像模板的信息，请参阅第 161 页的“[创建模板参数](#)”。

**视频** 您可以为优惠套餐组建视频。每个视频是套餐中的一个不同优惠。

**视频剪辑** 您可以在视频剪辑中加入主视频，以直接在视频内创建交互式购物体验。例如，您可以添加可单击产品热点以提供相关信息，或者添加行动动员按钮以便通过视频进行采购。

## 使用参数化模板或视频剪辑创建优惠套餐

在创建优惠套餐时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项?	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

使用参数化模板或视频剪辑创建优惠套餐

- 1 选择模板、横幅或视频剪辑。
- 2 单击“构建”>“**Test&Target** 优惠套餐”。

“**Test&Target** 优惠套餐”屏幕随即打开。此屏幕会列出优惠套餐中的优惠。列表中的第一项是对象。

- 3 选择对象，然后单击“添加并预览”。

此页面的左侧将列出模板中的参数和参数值。

- 4 更改参数值以创建优惠。例如，在文本字段中输入不同文本、更改图层大小、用一个图像交换另一个图像或者选择不同的查看器预设。
- 5 单击“保存”或“另存为”，以将优惠保存为优惠套餐的一部分。

“**Test&Target** 优惠套餐”屏幕将列出您创建的优惠。

- 6 重复步骤 3 到 5 为套餐创建更多优惠。
- 7 完成后，确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”(默认)。
- 8 单击“关闭”，输入优惠套餐的名称，然后单击“保存”。

在关闭“**Test&Target** 优惠套餐”屏幕之前，将优惠套餐推送到 **Test&Target**。请参阅第 241 页的“[将优惠套餐推送到 Test&Target](#)”。

[更多帮助主题](#)

第 240 页的“[编辑优惠套餐](#)”

## 使用图像或视频创建优惠套餐

在创建优惠套餐时，“保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员：

是否在保存之前选择了“保存后发布”选项?	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	已发布	已发布
否	未发布	集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

使用图像或视频创建优惠套餐

- 1 从“**Test&Target** 优惠套餐”屏幕或者网格或列表视图中，开始使用以下方法之一为优惠套餐组建图像或视频：

“**Test&Target** 优惠套餐”屏幕 单击“构建”>“**Test&Target** 优惠套餐”。将图像或视频拖到屏幕上。要创建大小不同的视频或图像，请拖入图像或视频的多个副本，然后逐个设置每个大小。

网格视图或列表视图 选择图像或视频，然后单击“构建”>“**Test&Target** 优惠套餐”。

**2** 或者, 选择一个图像或视频, 然后单击“预览”。在“预览优惠”页面上, 可以更改所选的图像或视频或者优惠套餐中的所有图像或视频的大小和外观。

- 选择预设以更改图像或视频的外观和大小。
- 单击“将所选预设应用于全部”复选框, 将所选预设应用到优惠套餐中的所有优惠。

单击“保存”以保存对图像或视频优惠所做的更改。然后单击“关闭”以返回到“Test&Target 优惠套餐”页面。

**3** 在为优惠套餐创建完优惠并在页面右下角附近为不同的图像选择“图像预设”后, 确保选择了“保存后发布”(默认)。

**4** 单击“保存”, 输入优惠套餐的名称, 然后单击“保存”。

在关闭“Test&Target 优惠套餐”屏幕之前, 将优惠套餐推送到 Test&Target。请参阅第 241 页的“[将优惠套餐推送到 Test&Target](#)”。

## 编辑优惠套餐

根据是编辑已发布的集还是未发布的集, “保存后发布”选项按以下方式影响集和集成员:

是否已发布集?	是否在保存编辑内容之前选择了“保存后发布”选项?	保存后的集状态	保存后的集成员状态
是	是	已发布	已发布
是	否	已发布	现有的集成员保持其已发布状态。 在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。
否	是	已发布	已发布
否	否	未发布	现有的集成员以及在编辑期间添加的任何新的集成员保持其已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

### 编辑优惠套餐

**1** 要编辑某个优惠套餐, 请在网格视图或列表视图中显示该优惠套餐, 然后单击其“编辑”变换按钮。“Test&Target 优惠套餐”屏幕随即打开。

**2** 执行任何以下操作:

**删除优惠** 选择某个优惠, 然后单击“删除”按钮将该优惠从优惠套餐中删除。

**添加优惠** 添加优惠的方式取决于您使用的优惠套餐的类型:

- 模板和视频剪辑: 单击“添加并预览”, 然后在“添加并预览优惠”页面中创建其他优惠。
- 图像和视频: 将图像或视频拖到“Test&Target 优惠套餐”页面中。

注: 您无法删除与某个活动相关的优惠套餐。要删除与活动相关的优惠套餐, 请登录到 Test&Target, 然后先删除活动关联。即使在取消与活动的关联后, 也只能从 Scene7 Publishing System 中删除资源 (要求登录到 Test&Target), 而不能从 Test&Target 中删除资源。

**3** 在完成编辑后, 确保在页面右下角附近选择了“保存后发布”(默认)。

**4** 单击“保存”, 选择一个存储文件夹, 输入该集的名称, 然后单击“保存”。

## 删除优惠套餐

在删除优惠套餐时, 套餐本身将移到垃圾桶中。不过, 集中的成员 (或“子项”) 不受影响; 它们分别保持现有的已发布或未发布状态。

另请参阅第 78 页的“[手动发布资源](#)”和第 78 页的“[手动取消发布资源](#)”。

删除优惠套餐

- 1 在网格视图、列表视图或详细信息视图中，选择一个或多个优惠套餐。
- 2 在全局导航栏上，单击“文件”>“删除”>“删除”。

## 将优惠套餐推送到 Test&Target

创建或编辑优惠套餐之后，按照以下步骤将其推送到 Test&Target：

- 1 在“Test&Target 优惠套餐”屏幕中，单击“推送优惠”按钮。
- 2 输入您的登录凭据。
- 3 单击“登录”按钮。

在传递到 Test&Target 期间，前缀 S7\_ 会自动附到优惠名称的开头。附加此前缀后，可确保您在 Test&Target 优惠列表中轻松地找到 Scene7 优惠。例如，优惠显示为 S7\_<优惠套餐的名称>\_<优惠名称>。

SPS 推送到 Test&Target 小组件优惠。可使用小组件优惠在 Test&Target 外部托管您自己的优惠内容。小组件优惠类似于 Test&Target 外部所托管的标准优惠。它们允许 Test&Target 部署存储在您服务器上的优惠内容，从而支持更加复杂与动态的使用。小组件优惠从 URL 中检索内容，缓存内容及为内容服务可花费约两个小时。小组件优惠提供的某些动态内容生成能力是 Test&Target 外部的其他优惠所不具备的。如果为优惠提供服务的 mbox 包含 mbox 参数（如 mboxProductID 和 mboxOfferId），则会将 productId=[PRODUCT\_ID] 和 offerID=[OFFERID] URL 参数附到请求的 URL。这些参数可由能够在小组件优惠 URL 处获得的服务使用，以返回 Test&Target 外部通过您的 mbox 使用产品或订单信息的内容。小组件优惠还可以通过 API 进行访问，从而以编程方式在 Test&Target 外部创建优惠。

# 第 20 章：用户生成的内容

使用 UGC（用户生成的内容）包括将资源上载到专用的 Scene7 存储库及执行相关操作。

UGC 支持以下文件格式：

- 棚格：JPG、PNG、TIFF
- 矢量：AI、EPS、PDF（仅当 PDF 文件之前已在 Adobe Illustrator CS6 中打开并保存时）

上载资源之前，请获取共享密钥。使用此密钥来检索上载令牌。上载资源及执行其他 UGC 任务时，需要提交上载令牌。

检索共享密钥并上载令牌后，您可以对用户生成的内容执行以下操作：

- 上载资源。  
请参阅第 242 页的“[上载图像资源或矢量资源](#)”。
- 获取图像资源元数据。  
请参阅第 246 页的“[获取图像的资源元数据](#)”。
- 删除上载的资源。  
请参阅第 250 页的“[删除上载的资源](#)”。
- 获取关于公司磁盘空间使用情况的信息。  
请参阅第 251 页的“[获取磁盘使用情况信息](#)”。

## 上载图像资源或矢量资源

在上载图像资源之前，必须先请求一个共享密钥。可以使用该共享密钥检索上载令牌。然后，可以使用上载令牌上载图像资源或矢量资源。

### 请求共享密钥

通过向 Scene 7 技术支持（邮箱为 [s7support@adobe.com](mailto:s7support@adobe.com)）发送电子邮件来请求一个共享密钥。

在电子邮件中，请提供要用于上载图像资源的公司名称。从 Scene7 收到密钥后，请将其保存到本地，供以后使用。

### 检索上载令牌

上载令牌可确保他人不能使用相同的共享密钥来上载资源。它可确保上载合法且来自信任的来源。

上载令牌是字母数字字符串，只能在特定时间段内使用。请使用以下 URL 代替您的共享密钥来检索上载令牌。

- 图像

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get\\_uploadtoken&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602)

在本例中，共享密钥为 fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602

- 矢量

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get\\_uploadtoken&shared\\_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9)

在本例中，共享密钥为 2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9

默认情况下，上载令牌在您检索到它之后 5 分钟（300 秒）便到期。要请求更多时间，请在 URL 中添加 expires 和要需要的时间量（以秒为单位）。例如，以下示例图像 URL 检索有效期为 1800 秒的上载令牌：

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=1800`

图像的成功响应如下所示：

```
<?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>
```

将上载令牌保存到本地，以备以后请求时使用。

您可以在查询 URL 字符串中使用以下字段来检索上载令牌：

URL 参数	必需或可选	值
op	必需	get_uploadtoken
shared_secret	必需	正在进行上载的公司的共享密钥。
expires	可选	上载令牌有效的秒数。如果不指定，则默认为 300 秒。

示例图像 URL：

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=get_uploadtoken&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&expires=600`

示例矢量 URL：

`http://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=get_uploadtoken&shared_secret=2d19f60e-890a-4e79-a1a5-9ac2875429b9&expires=5000`

允许的 HTTP 方法：GET 和 POST

您现在可以上载图像资源。

请参阅第 243 页的“[上载图像资源](#)”。

## 上载图像资源

您检索到在特定时间内有效的上载令牌后，即可上载图像资源。以 multipart/form post 形式上载资源，而值的其余部分以 URL 查询字符串形式发送，如以下示例中所示：

`https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company`

upload\_token 和 company\_name 是必需的。

请参阅第 242 页的“[检索上载令牌](#)”。

请参阅第 242 页的“[请求共享密钥](#)”。

您还能以 URL 查询字符串的形式发送其他可选值，如以下示例所示：

```
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` 参数指定文件大小限制（以字节为单位）。`file_exts` 参数指定允许上载的文件扩展名。这两个值都是可选的。

对于允许的文件大小限制和文件扩展名，在应用程序中设置全局限制。如果请求中所发送的内容是全局限制的子集，则允许这一发送。全局限制如下所示：

全局限制	值
所有客户端的文件大小	20 MB
用于上载的支持的图像文件格式	BMP、GIF、JPG、PNG、PSD

用户可通过下面的 HTML 表单上载资源。表单要求用户输入以下信息：

- 公司名
- 上载令牌
- 文件大小限制
- 文件扩展名的列表
- 待上载文件的名称



UGC 图像上载测试页：

公司名称

上载令牌

文件大小限制（字节）  字节

允许的文件扩展名

保留颜色配置文件  是  否

保留文件名  是  否

要上载的文件：

单击“提交”以上载您的图像：

用于上载资源的 HTML 表单。

当您在浏览器窗口中右键单击，然后针对插图中显示的表单单击“查看源代码”时，将显示以下 HTML 代码。代码显示当用户单击“提交”时运行的对应的 URL 查询字符串和 POST 方法。

```
<html>
<body>
    <script language="javascript">
        function uploadImage()
        {
            var preserve_colorprofile = "false";
            if(document.image_upload.preserve_colorprofile[0].checked == true){
                preserve_colorprofile = "true";
            }
            var preserve_filename = "false";
            if(document.image_upload.preserve_filename[0].checked == true){
                preserve_filename = "true";
            }
        document.image_upload.action="https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&company_name="+document.image_upload.company_name.value+"&upload_token="+document.image_upload.upload_token.value+"&file_limit="+document.image_upload.file_limit.value+"&file_exts="+document.image_upload.file_exts.value+"&preserve_colorprofile="+preserve_colorprofile+"&preserve_filename="+preserve_filename;
            return true;
        }
    </script>
    <form method="POST" enctype="multipart/form-data" name="image_upload" id="image_upload" onSubmit="return uploadImage();">
        <table>
            <tr><td colspan="2"><strong> UGC Image Upload Test Page: </strong></td></tr>
            <tr><td colspan="2"></td></tr>
            <tr><td><strong> Company Name</strong></td><td><input type="text" size="40" name="company_name"></td></tr>
            <tr><td><strong> Upload Token </strong></td><td><input type="text" size="40" name="upload_token"></td></tr>
            <tr><td><strong> File Size Limit (in bytes) </strong></td><td><input type="text" size="40" name="file_limit">&nbsp;bytes</td></tr>
            <tr><td><strong> File Extensions allowed </strong></td><td><input type="text" size="40" name="file_exts"></td></tr>
            <tr><td><strong> Preserve Color Profile</strong></td><td><input type="radio" name="preserve_colorprofile" value="true">Yes&nbsp;&nbsp;<input type="radio" name="preserve_colorprofile" value="false" checked>No</td></tr>
            <tr><td><strong> Preserve File Name</strong></td><td><input type="radio" name="preserve_filename" value="true">Yes&nbsp;&nbsp;<input type="radio" name="preserve_filename" value="false" checked>No</td></tr>
            <tr><td colspan="2"></td></tr>
            <tr>
                <td><strong>File to upload: : </strong></td>
                <td><input name="filename" type="file" id="filename" size="58" maxlength="1024" /></td>
            </tr>
            <tr><td colspan="2"></td></tr>
            <tr>
                <td><strong>Click Submit to upload your image: </strong></td>
                <td><input type="submit" value="Submit"></td>
            </tr>
        </table>
    </form>
</body>
</html>
```

要在 Internet Explorer 中查看 XML 响应, 请单击“查看”>“源文件”。要在 Firefox 中查看 XML 响应, 请单击“查看”>“页面源代码”。建议使用 Firefox 查看 XML 响应。

下面是成功上载的示例响应:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
  <user_generated_content>
    <response>
      <serviceName>User Generated Content - Images</serviceName>
      <version>1.0.0</version>
      <operationName>upload</operationName>
      <serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
      <title>Your file has been uploaded Successfully.</title>
      <message>
        <url>http://s7w2p1.scene7.com/is/image/ </url>
        <path>000Company/ugc/1442564.tif</path>
        <fullurl>http://s7w2p1.scene7.com/is/image/000Company/ugc/1442564.tif </fullurl>
      </message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

注：上载的资源（JPG、GIF 等）转换为 PTIFF 格式，响应向该 PTIFF 资源发送直接链接。

该资源类似于任何其他的图像服务资源；您可以对其应用处理查询。例如，以下 URL 请求拉伸到指定宽度和高度的资源。

<http://s7w2p1.scene7.com/is/image/S7WebUGC/ugc/9536356.tif?&wid=800&hei=100&fit=stretch>

以 multipart/form post 形式发送要上载的资源，而值的其余部分以 URL 查询字符串形式发送。您可以在 URL 查询字符串中使用以下字段来上载资源：

URL 参数	必需或可选	值
op	必需	upload
upload_token	必需	与公司关联的共享密钥的上载令牌。
company_name	必需	执行上载的公司的名称。
file_limit	可选	资源的文件大小限制（以字节为单位）。
file_exts	可选	图像资源文件容许扩展名的列表。
preserve_colorprofile	可选	用于在将上载文件转换成 PTIFF 格式时保留任何嵌入的颜色配置文件。可能的值为 true 或 false。默认值为 false。
preserve_filename	可选	保留所上载资源的文件名。可能的值为 true 或 false。默认值为 false。

注：须将待上载资源作为 multipart POST 请求中的唯一字段发送。

示例 URL：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

允许的 HTTP 方法：

POST

## 获取图像的资源元数据

您可以使用 image\_info 检索所上载资源的元数据，如以下示例中所示：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image\\_info&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

成功响应的示例如下所示：

```
<?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>
```

您可以在 URL 查询字符串中使用以下字段请求有关资源的信息：

URL 参数	必需或可选	值
op	必需	image_info
shared_secret	必需	公司的共享密钥。
image_name	必需	图像的名称。

示例 URL：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image\\_info&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=image_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

允许的 HTTP 方法：

GET 和 POST

## 上载矢量资源

检索到在特定时间内有效的上载令牌后，即可以上传矢量资源。以 multipart/form post 形式上传资源，而值的其余部分以 URL 查询字符串形式发送，如以下示例中所示：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

upload\_token 和 company\_name 是必需的。

请参阅第 242 页的“[检索上载令牌](#)”。

请参阅第 242 页的“[请求共享密钥](#)”。

您还能以 URL 查询字符串的形式发送其他可选值，如以下示例所示：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload\\_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company&file\\_limit=2000000&file\\_exts=ai, pdf](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_token=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company&file_limit=2000000&file_exts=ai, pdf)

file\_limit 参数指定文件大小限制（以字节为单位）。file\_exts 参数指定允许上传的文件扩展名。这两个值都是可选的。

对于允许的文件大小限制和文件扩展名，在应用程序中设置全局限制。如果请求中所发送的内容是全局限制的子集，则允许这一发送。全局限制如下所示：

全局限制	值
所有客户端的文件大小	20 MB
支持的可上载矢量文件格式	AI、EPS、PDF (仅当 PDF 之前已在 Adobe Illustrator CS6 打开并保存时)

用户可通过下面的 HTML 表单上载资源。表单要求用户输入以下信息：

- 公司名
- 上载令牌
- 文件大小限制
- 文件扩展名的列表
- 待上载文件的名称

UGC 图像上载测试页：

公司名称

上载令牌

文件大小限制 (字节)  字节

允许的文件扩展名

保留颜色配置文件  是  否

保留文件名  是  否

要上载的文件：

单击“提交”以上载您的图像：

用于上载资源的 HTML 表单。

当您在浏览器窗口中右键单击，然后针对插图中显示的表单单击“查看源代码”时，将显示以下 HTML 代码。该代码将显示当用户单击“提交”时运行的相应 URL 查询字符串和 POST 方法。

```
<body>
<script language="javascript">
function uploadImage()
{
document.image_upload.action="vector?op=upload&company_name="+document.image_upload.company_name.value+"&
upload_token="+document.image_upload.upload_token.value+"&file_limit="+document.image_upload.file_limit.v
alue+"&file_exts="+document.image_upload.file_exts.value;
return true;
}
</script>
<form method="POST" enctype="multipart/form-data" name="image_upload" id="image_upload" onSubmit="return
uploadImage();">
<table>
<tr><td colspan="2"><strong> UGC Vector Upload Test Page: </strong></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td><strong> Company Name</strong></td><td><input type="text" size="40" name="company_name"></td></tr>
<tr><td><strong> Upload Token </strong></td><td><input type="text" size="40" name="upload_token"></td></tr>
<tr><td><strong> File Size Limit (in bytes) </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="file_limit">&nbsp;bytes</td></tr>
<tr><td><strong> File Extensions allowed </strong></td><td><input type="text" size="40"
name="file_exts"></td></tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>File to upload: : </strong></td>
<td><input name="filename" type="file" id="filename" size="58" maxlength="1024" /></td>
</tr>
<tr><td colspan="2"></td></tr>
<tr>
<td><strong>Click Submit to upload your Vector: </strong></td>
<td><input type="submit" value="Submit"></td>
</tr>
</table>
</form>
</body>
```

要在 Internet Explorer 中查看 XML 响应，请单击“查看”>“源文件”。要在 Firefox 中查看 XML 响应，请单击“查看”>“页面源代码”。建议使用 Firefox 查看 XML 响应。

下面是成功上载的示例响应：

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="no" ?>
<scene7>
<user_generated_content>
<response>
<serviceName>User Generated Content -Vector</serviceName>
<version>1.0.0</version>
<operationName>upload</operationName>
<serviceStatus>SUCCESS</serviceStatus>
<title>Your file has been uploaded Successfully.</title>
<message>
<url>http://s7w2p1.scene7.com/is/agm</url>
<path>W2PTest/ugc/8875744.fxg</path>
<fullurl>
    http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fxg
</fullurl>
</message>
</response>
</user_generated_content>
</scene7>
```

注：上载的资源（AI、EPS、PDF 等）将转换为 FXG 格式，且响应将发送指向该 FXG 资源的直接链接。

该资源类似于其它 Web-to-print 资源；您可以对其应用处理查询。例如，以下 URL 可将 FXG 资源转换为 500x500 png 图像。

<http://s7w2p1.scene7.com/is/agm/W2PTest/ugc/8875744.fwg?fmt=png&wid=500&hei=500>

以 **multipart/form post** 形式发送要上载的资源，而值的其余部分以 URL 查询字符串形式发送。您可以在 URL 查询字符串中使用以下字段来上载资源：

URL 参数	必需或可选	值
op	必需	upload
upload_token	必需	与公司关联的共享密钥的上载令牌。
company_name	必需	执行上载的公司的名称。
file_limit	可选	资源的文件大小限制（以字节为单位）。
file_exts	可选	资源文件允许的扩展名列表。

注：须将待上载资源作为 **multipart POST** 请求中的唯一字段发送。

示例 URL：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload\\_to=ken=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20\\_18000&company\\_name=000Company](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=upload&upload_to=ken=aa2a378a-cd25-4c80-994d-312094e0ef20_18000&company_name=000Company)

允许的 **HTTP** 方法：

POST

## 删除上载的资源

您可以按照以下格式使用 **delete** 参数删除某个资源：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared\\_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fec4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

下面是删除图像资源时的响应示例：

```
<?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 for 1442564.tif</title>
      <message>Your file was successfully deleted</message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

您可以在 URL 查询字符串中使用以下字段来删除资源：

URL 参数	必需 / 可选	值
op	必需	delete
shared_secret	必需	公司的共享密钥。

URL 参数	必需 / 可选	值
• 对于图像: image_name	必需	要删除的资源的名称。
• 对于矢量: fxg_name		

示例图像 URL:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image\\_name=1442564.tif](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=delete&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b602&image_name=1442564.tif)

示例矢量 URL:

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared\\_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&&fxg\\_name=8875744.fgx](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/vector?op=delete&shared_secret=2160a8fa-cec6-45ba-8d59-ca595f6d2b47&&fxg_name=8875744.fgx)

## 获取磁盘使用情况信息

您可使用 disk\_info 参数检索关于公司磁盘空间使用情况的信息，如以下示例中所示：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk\\_info&shared\\_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beee1c63](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=d03b7e0b-c9dc-4c6c-af0b-419beee1c63)

示例响应如下所示：

```
<?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-419beee1c63</title>
      <message>Total Space available = 1395402342400 bytes. Total Space used = 0 bytes.</message>
    </response>
  </user_generated_content>
</scene7>
```

您可以在 URL 查询字符串中使用以下字段来获取磁盘使用情况信息：

URL 参数	必需 / 可选	值
op	必需	disk_info
shared_secret	必需	公司的共享密钥

下面的示例代码将获取 000Company 的磁盘信息：

[https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk\\_info&shared\\_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602](https://s7ugc1.scene7.com/ugc/image?op=disk_info&shared_secret=fece4b21-87ee-47fc-9b99-2e29b78b9602)

# 第 21 章：主文件

主文件是用于在 Scene7 中创建富媒体资源的文件。这些文件包括图像、PDF 文件（用于创建 eCatalog）以及 AI、ID 和 PSD 文件（用于创建 web-to-print 模板）。Scene7 还支持可在不同的查看器预设（缩放查看器、eCatalog 查看器和其他查看器）中用作外观的 SWF 文件。

Scene7 Publishing System 提供了用于编辑图像的工具。您可以为图像创建图像映射和缩放目标。您还可以裁切、锐化及调整图像。

## 优化图像质量的最佳做法

优化图像质量可能是一个需要很长时间的过程，因为很多因素都会影响提供可接受的结果。结果在一定程度上是主观性的，因为个人评价图像质量的标准不尽相同。因此，进行结构化的试验是至关重要的。

Scene7 包含 100 多个图像服务命令以调整和优化图像以及提供结果。以下准则可以帮助您简化流程，并使用一些基本命令和最佳做法快速获得较好的效果。

### 图像格式的最佳做法 (&fmt=)

- 在提供具有较好质量和可控制大小和粗细的图像方面，JPG 或 PNG 是最佳选择。
- 如果在 URL 中未提供格式命令，Scene7 图像服务默认提供 JPG 格式的图像。
- JPG 压缩比率为 10:1，通常生成较小的图像文件。PNG 压缩比率为 2:1，但在某些情况下除外，例如，图像包含白色背景。通常，PNG 文件比 JPG 文件大。
- JPG 使用有损压缩，这意味着在压缩过程中删除了一些图像元素（像素）；而 PNG 使用无损压缩。
- 通常，JPG 压缩摄影图像的保真度比具有清晰边缘和对比度的合成图像好。
- 如果图像包含透明度，请使用 PNG，因为 JPG 不支持透明度。

作为图像格式的最佳做法，请从最常用的设置 &fmt=JPG 入手。

## 图像大小的最佳做法

动态减小图像大小是 Scene7 图像服务执行的最常见任务之一。这包括指定大小，以及指定用于减小图像的缩减像素采样模式（可选）。

- 对于图像大小调整，最好且最简单的方法是使用 &wid=<value> 和 &hei=<value> 或调整 &hei=<value>。这些参数自动根据高宽比设置图像宽度。
- &resMode=<value> 控制用于缩减像素采样的算法。请从 &resMode=sharp2 入手。该值提供了最佳的图像质量。尽管使用缩减像素采样值 =bilinear 较快，但通常会产生锯齿伪影。

作为图像大小的最佳做法，请使用 &wid=<value>&hei=<value>&resMode=sharp2 或 &hei=<value>&resMode=sharp2。

## 图像锐化的最佳做法

图像锐化是在您的网站上控制图像的最复杂任务，可能会出现很多错误。请花一些时间查阅下面的有用资源，以了解 Scene7 中的锐化和 USM 锐化的工作原理：

最佳做法白皮书在 [Adobe Scene7 Publishing System](#) 和 [图像服务器上锐化图像](#)。

在 Adobe TV 上观看[使用 USM 锐化功能锐化图像](#)。

通过使用 Scene7，您可以在引入和 / 或传送时锐化图像。大多数情况下，只应使用一种方法锐化图像，而不能同时使用两种方法。传送时在 URL 上锐化图像通常可以获得最佳的效果。

可以使用以下两种图像锐化方法：

- 简单锐化 (&op\_sharpen) - 类似于 Photoshop 中使用的锐化滤镜，在动态调整大小后，简单锐化将基本锐化应用于图像的最终视图。不过，用户无法配置这种方法。最佳做法是不使用 &op\_sharpen，除非必须这样做。
- USM 锐化 (&op\_USM) - USM 锐化是一个行业标准锐化滤镜。最佳做法是按照以下准则使用 USM 锐化功能锐化图像。可以通过 USM 锐化控制以下三个参数：
  - &op\_sharpen=amount,radius,threshold
    - amount (0-5, 效果的强度。)
    - radius (0-250, 在锐化的对象周围绘制的“锐化线条”的宽度，以像素为单位。)
  - threshold (0-255, 效果的敏感性。)

请记住，radius 和 amount 参数的作用是相反的。可以增加 amount 以补偿减少的 radius。radius 可以进行更精确的控制，因为较低的值仅锐化边缘像素，而较高的值锐化范围更宽的像素。

- threshold (0-255, 效果的敏感性。)

此参数确定锐化的像素与周围区域相差多少，滤镜才会将它们视为边缘像素并进行锐化。阈值有助于避免出现具有类似颜色的过度锐化区域，如肤色。例如，阈值 12 忽略肤色亮度的细微变化以避免产生杂色，但仍会在对比强烈的区域中添加边缘对比度，例如，睫毛与皮肤交接的位置。

有关如何设置三个参数的详细信息（包括使用滤镜的最佳做法），请参阅以下资源：

[有关锐化图像的 Scene7 帮助主题](#)。

[最佳做法白皮书在 Adobe Scene7 Publishing System 和图像服务器上锐化图像](#)。

- Scene7 还可以控制第四个参数：monochrome (0,1)。此参数确定是使用值 0 将 USM 锐化分别应用于每个颜色分量，还是使用值 1 将 USM 锐化应用于图像亮度 / 强度。

作为最佳做法，请从 USM 锐化 radius 参数入手。可以最初使用以下 radius 设置：

- 网站: 0.2-0.3 像素
- 摄影打印 (250-300 ppi): 0.3-0.5 像素
- 胶印胶印 (266-300 ppi): 0.7-1.0 像素
- 画布打印 (150 ppi): 1.5-2.0 像素

将 amount 从 1.75 逐渐增加到 4。如果锐化仍达不到所需的效果，请按小数点增加 radius 值，然后再次将 amount 从 1.75 增加到 4。根据需要，重复此步骤。

将 monochrome 参数设置保留为 0。

## JPEG 压缩的最佳做法 (&qlt=)

- 此参数控制 JPG 编码质量。较高的值表示图像质量较高，但文件较大；而较低的值表示图像质量较低，但文件较小。此参数的范围是 0-100。
- 要优化质量，不要将参数值设置为 100。几乎感觉不到设置 90 或 95 与 100 之间的差异，但 100 会不必要地增加图像文件的大小。因此，要优化质量但避免图像文件变得太大，请将 qlt= 值设置为 90 或 95。
- 要优化图像以获得较小的图像文件，但将质量保持在可接受的级别，请将 qlt= 值设置为 80。低于 70 到 75 的值将导致图像质量大大下降。
- 作为最佳做法，请将 qlt= 中间值设置为 85。

- 在 `qlt=` 中使用色度标记
  - `qlt=` 参数具有第二个设置，可以使用值,1 启用 RGB 色度缩减像素采样，或者使用值,0 将其禁用。
  - 为了简单起见，最初将 RGB 色度缩减像素采样禁用 (,0)。此设置通常会获得较好的图像质量，尤其是具有很多清晰边缘和对比度的合成图像。

作为 JPG 压缩最佳做法，请使用 `&qlt=85,0`。

## JPEG 大小调整的最佳做法 (`&jpegSize=`)

如果要确保图像不超过特定大小以传送到具有有限内存的设备，`jpegSize` 是一个非常有用的参数。

- 此参数是以千字节为单位设置的 (`jpegSize=<size_in_kilobytes>`)。它定义了图像传送允许的最大大小。
- `&jpegSize=` 与 JPG 压缩参数 `&qlt=` 配合使用。如果具有指定 JPG 压缩参数 (`&qlt=`) 的 JPG 响应不超过 `jpegSize` 值，则返回的图像具有定义的 `&qlt=`。否则，逐渐减少 `&qlt=`，直到图像达到允许的最大大小，或者直到系统确定无法达到并返回错误。

作为最佳做法，如果将 JPG 图像传送到具有有限内存的设备，请设置 `&jpegSize=` 并添加 `&qlt=` 参数。

## 最佳做法摘要

作为最佳做法，要获得较高的图像质量和较小的文件大小，请从以下参数组合入手：

`fmt=jpg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=1.75,0.3,2,0`

大多数情况下，这种设置组合将获得极佳的效果。

如果需要进一步优化图像，请先将 `radius` 设置为 0.2 或 0.3 以逐步调整锐化 (USM 锐化) 参数。然后，将 `amount` 从 1.75 逐渐增加到最多 4 (相当于 Photoshop 中的 400%)。检查是否获得了所需的效果。

如果锐化效果仍不令人满意，请按小数点增加 `radius` 值。每增加一个小数点，请再次将 `amount` 从 1.75 逐渐增加到 4。重复此过程，直到获得所需的效果。尽管创意工作室已对上面的值进行了验证，但要记住，您最初可以使用其他值和采用其他策略。您对结果是否满意是一个非常主观的问题，因此，进行结构化的试验是至关重要的。

在进行试验时，您还可能会发现以下常规建议对优化工作流程非常有用：

- 请直接在 Scene7 URL 中实时试验和测试不同的参数，或者使用 Scene7 Publishing System 的图像调整功能以实时预览调整操作。
- 作为最佳做法，请记住可以将 Scene7 图像服务命令组合为一个图像预设。从根本上说，图像预设是一个具有自定义预设名称的 URL 命令宏，例如，`$thumb_low$` 和 `&product_high$`。URL 路径中的自定义预设名称将调用这些预设。此功能帮助您针对网站上的图像的不同使用方式管理命令和质量设置，并缩短 URL 的总体长度。
- Scene7 还提供了更高级的方式以调整图像质量，例如，在引入时应用锐化图像。对于可以选择使用预设进一步调整和优化图像以及提供相应结果的高级使用案例，Adobe 专业服务部门可以为您提供自定义分析和最佳做法。

## 编辑图像

Scene7 Publishing System 提供了许多用于创建富媒体效果的工具。通过单击变换“编辑”按钮以及在浏览面板的详细信息视图中可获得这些工具。您可以在 Scene7 中执行以下图像编辑任务：

**创建图像映射** 选择“图像”命令或“图像映射”按钮  可以创建图像映射。图像映射是图像或 eCatalog 页上的热点或旋转集中的图像，显示含滚动文本的面板。用户可单击“图像映射”来执行诸如启动新网页的操作。请参阅第 255 页的“[创建图像映射](#)”。

**创建缩放目标** 选择“缩放目标”命令或“缩放目标”按钮  可以创建缩略图目标。用户可在缩放查看器中单击某个缩略图目标以直接缩放到图像的特定部分。请参阅第 111 页的“[为引导式缩放创建缩放目标](#)”。

**裁切图像** 选择“裁切”命令或“裁切”按钮  可以裁切图像。请参阅第 260 页的“[裁切图像](#)”。

**锐化图像** 选择“锐化”命令或“锐化”按钮  可以锐化图像，使其轮廓更加清晰一些。请参阅第 261 页的“[锐化图像](#)”。

**调整图像** 选择“调整”命令或“调整”按钮  可以翻转、旋转、模糊处理、彩色化图像或更改图像的颜色平衡。请参阅第 264 页的“[调整图像](#)”。

**编辑图层** 单击“图层”选项卡可显示 PSD 文件中的各个可编辑图层。上载 PSD 文件时，所有图层将作为单独的文件逐个上载，以便在 Scene7 中进行编辑。

除使用这些工具编辑图像之外，还可以在将图像上载至 Scene7 Publishing System 时进行编辑。例如，您可以在上载图像时裁切图像、从剪切路径创建蒙版以及为图像选择颜色配置文件。

## 创建图像映射

图像映射是图像、eCatalog 页面上的区域或旋转集中的图像，显示含文本的变换面板。当用户单击图像映射时，将触发某种操作。例如，将启动网页，供用户了解产品的更多相关信息。为了使用户注意到图像映射，当用户将指针移到图像映射上时，其四周会显示轮廓。

除了能够在 Scene7 中创建图像映射外，在 Adobe Acrobat 或 Adobe InDesign 中设计目录时，您也可以创建图像映射。

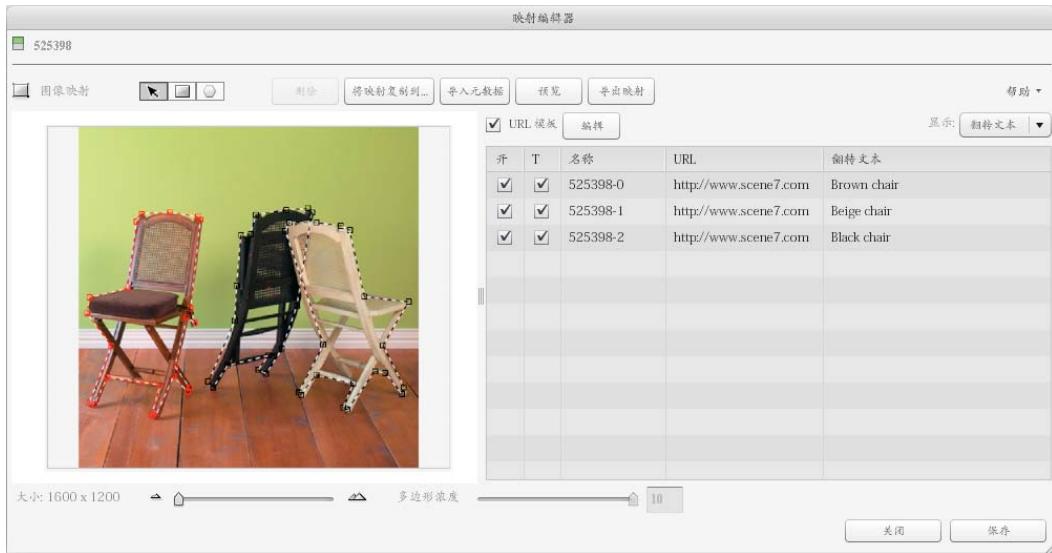
创建图像映射时，您可以执行以下任何操作：

- 输入变换文本。
- 输入用于启动网页的 JavaScript 和 URL。
- 为图像映射创建 URL 模板。
- 将图像映射复制到其他图像、eCatalog 页面或旋转集。
- 把图像映射导出到 CSV 或 XML。
- 从制表符分隔文件或 XML 文件导入图像元数据。
- 定义万维网联盟所确定的其他操作。
- 预览图像映射。

## 绘制和调整图像映射

1 执行以下任一操作：

- 如果您正在网格视图或列表视图中使用图像，请在“编辑”下拉列表中单击“图像映射”。或者，在详细信息视图中打开图像，然后单击图像上方的“图像映射”。
- 如果您正在网格视图或列表视图中使用旋转集，请单击“编辑”。或者，在详细信息视图中打开旋转集，然后单击“编辑”。选择图像资源，然后单击“图像映射”。
- 如果您正在网格视图、列表视图、详细信息视图中使用 eCatalog，请单击“编辑”。单击“映射页面”选项卡。



创建图像映射。

**2 绘制矩形或多边形（多条边）图像映射：**

**矩形映射** 选择“矩形图像映射”工具  并在页面上拖动，以创建矩形。要在矩形映射中添加点（从而将其更改为多边形映射），请按住 **Ctrl** 键，接下来在所需位置放置插入工具，然后单击。

**多边形映射** 选择“多边形图像映射”工具 ，然后单击您想要封闭的图像区域周边上的点。使用多边形密度滑块改变多边形中的点密度。如果选择其他映射，将记住原始密度。如果在多边形中添加、删除或移动任何点，将丢失原始密度，同时滑块重置为其最大值。

**3** 如果需要，在“图像映射”列表中为图像映射输入名称。绘制一个图像映射后，Scene7 会为其指定一个名称。

创建名称时，Scene7 会为您正在处理的图像或 eCatalog 页面的名称附加一个序号。您可以输入您选择的名称。

**4** 如果希望用户在单击图像映射时打开新的网页，请在“图像映射”列表中输入 URL。

请参见第 258 页的“[使用模板输入 JavaScript 和 URL](#)”。

**5** 要在用户将指针移动到图像映射上时显示变换文本，请在“图像映射”列表中输入文本。在“图像映射”列表中，选择“显示”菜单，并选择“变换文本”。接下来输入您想要用户在屏幕上看到的文本。可以在文字处理程序中写入文本，然后将其复制到“变换文本”字段中。

**6** 如果您希望在用户将鼠标移动到图像映射上时发生其他操作效果，请定义该操作。在“显示”下拉列表中，单击“其他操作”。输入操作的属性。（单击“显示”>“两者全部”可为图像映射创建滚动文本和操作。）

请参阅第 259 页的“[定义图像映射的其他操作](#)”。

**7 (可选)** 请执行下列操作之一：

- 单击“预览”来预览图像映射。
- 要删除图像映射或多边形顶点，请选择图像上的形状，然后单击“删除”。或者，对于 eCatalog，在“排序页面”选项卡上，单击“清除映射”从所有页面中删除图像映射。
- 要将某个图像映射临时从图像、旋转集中的图像或 eCatalog 页面中移走而不删除，请在“图像映射”列表中取消选中相应的“开”选项。

**8** 单击“保存”。

## 调整图像映射的位置、形状和大小

要更改图像映射的位置、形状和大小，请选择“图像映射”按钮 。然后选择“平移”工具  并遵循以下说明：

**更改位置** 移动指针，使其靠近但不位于图像映射的边界上。当您看见四向箭头图标时，将映射拖到新位置。

**更改大小与形状** 更改图像映射形状及大小的方法取决于您使用的是矩形还是多边形图像映射：

- **矩形图像映射** 将指针移到图像映射的边或角上。当您看见双向箭头图标时，开始拖动。拖动时，按住 Shift 键，以更改大小，但保持高宽比（形状）不变。
- **多边形图像映射** 拖动方形选择手柄。要创建选择手柄，单击图像映射的边框，然后开始拖动。

 您可以拖动屏幕底部的“大小”滑块以更改视图，使您更轻松地查看图像映射。

## 处理重叠的图像映射

如果您的图像或 eCatalog 页面包括多个图像映射且映射重叠，您可以确定映射的重叠方式。为此，请更改“图像映射”列表上映射的顺序。将它们的名称拖到列表上的更高或更低位置。名称在列表中的高低位置决定其图像映射是否重叠其他图像映射。

## 导入图像映射数据

可以将图像、旋转集或 eCatalog 的数据导入到“映射摘要”屏幕中，而不必在每个页面上都输入图像映射数据。可以通过制表符分隔的文件或 XML DTD 的形式导入图像映射数据。文件中的字段必须与“映射摘要”屏幕中显示的顺序相同：“名称”、“TOC 标签”、“映射”、“URL”、“变换文本”、“其他操作”和“搜索字符串”。导入图像映射数据可以免去创建每个图像映射时在“图像映射”列表中输入数据的麻烦。

### 导入图像映射数据

1 转到“图像映射”编辑器页（对于图像或旋转集中的图像）或 eCatalog 编辑屏幕的“映射页面”选项卡。

2 单击“导入元数据”。

3 在“上载元数据”对话框中，单击“图像”或“图像映射”从所需的资源属性类型中上载元数据。

4 在“生成文件”下拉列表中，选择要创建的文件类型。

5（可选）单击“生成”来基于要创建的文件类型预览生成的数据。单击“关闭”以返回到“上载元数据”对话框。

6 浏览至您要上载的文件。在“文件名”文本字段中，指定所生成文件的名称。

7（可选）在“作业名称”字段中，指定元数据上载作业的名称。

8 单击“上载”。

## 复制图像映射

您可以将图像映射从一个图像或 eCatalog 页面复制到另一个。使用“复制图像映射”能够提高创建的速度。您还可以通过复制图像映射，在共用相同布局或映射结构的图像或页面中重新创建这些图像映射。

例如，在 eCatalog 中复制图像映射是一种在相同 eCatalog 的不同外语版本之间复制所有图像映射的简便方式。为获得最佳结果，如果您在具有相同数量的页面和相同图像的不同 eCatalog 之间复制，则复制是最成功的。如果图像映射所复制到的 eCatalog 已经包含图像映射，请注意复制时将删除原有的图像映射。

### 复制图像映射

1 转到“图像映射”编辑器页（对于图像或旋转集中的图像）或 eCatalog 编辑屏幕的“映射页面”选项卡。

2 单击“将映射复制到”。

**3** 根据您是从图像复制图像映射还是从 eCatalog 复制图像映射，执行下列操作之一：

- (图像) 在“选择图像”屏幕中，选择您要将图像映射复制到的图像。
- (eCatalog) 在“选择资源”屏幕中，选择您要将图像映射复制到的图像或 eCatalog 页面。

**4** 单击“选择”。

## 使用模板输入 JavaScript 和 URL

您可以定义 URL 模板（也称为 Href 模板），以便在输入图像映射 URL 时更轻松更有效。如果您的大部分图像映射 URL 都共享通用的固定格式，请定义 URL 模板。在输入固定 URL 部分以作为 URL 模板后，每次创建图像映射时，无需输入该部分 URL。您的 URL 模板也可以包含 JavaScript 命令、路径名和参数。默认情况下，URL 模板包含名为 loadProduct 的专有 Scene7 JavaScript 处理函数，它将在新窗口中打开图像。

注：请注意，在图像映射的 HREF 属性中添加 Javascript 代码时，将在客户端计算机上运行该代码。因此，请确保 Javascript 代码是安全的。

### 关于 URL 模板

URL 模板的工作方式是，在模板中使用两个美元符号 ('\$\$') 代替“图像映射”列表中 URL 列的内容：

```
Javascript:loadProduct('$$');void(0);
```

请将在图像映射之间不会发生变化的所有值放在 URL 模板中。仅仅将那些会在 URL 列中发生变化的值添加到“图像映射”列表中。例如：

- URL 模板：javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/\$\$');void(0);
- URL 值：product.htm
- 生成的实际 URL：javascript:loadProduct('http://www.examplesitehere.com/product.html');void(0);

默认情况下，URL 模板包含一个名为 loadProduct 的专有 Scene7 JavaScript 处理函数，它打开新窗口以显示 URL 目标。不过，您可以使用任何 JavaScript 代码替换该 JavaScript 处理函数，或使用以下 Scene7 处理函数之一：

- loadProductCW

在当前窗口中显示在 URL 列中指定的 URL 目标。该处理函数主要用于集成到网站中的页面的 eCatalog。

- loadProductPW

在父窗口（打开当前窗口的页面）中显示在 URL 列中指定的 URL 目标。当前窗口仍处于打开状态，但父窗口切换为显示 URL 目标。

注：处理程序 loadProductPW 不支持 DHTML 和 HTML5 查看器。

### 创建 URL 模板

要创建 URL 模板，请执行以下操作：

- 1 在“映射编辑器”屏幕（图像或旋转集）或 eCatalog 屏幕（eCatalog）的“映射页面”选项卡上，选择“URL 模板”选项旁边的“编辑”。将打开“编辑映射模板”对话框。
- 2 输入 JavaScript 代码和完整 URL（变量部分由美元符号 [\$\$] 代替）。您可以通过右键单击并选择“粘贴”来粘贴代码。
- 3 选择“保存”按钮。

## 处理 URL 模板

“映射编辑器”页面（图像和旋转集）和 eCatalog 屏幕（eCatalog）的“映射页面”选项卡提供以下用于处理 URL 模板的命令：

**“URL 模板”选项** 选择“URL 模板”选项将您的 URL 模板应用到图像或 eCatalog 页面上的所有图像映射。

**“模板”选项** 如果您不希望单个图像映射使用 URL 模板，请取消选中 URL“图像映射”列表中的“模板”选项。

## 定义图像映射的其他操作

您可以选择“显示”菜单，然后选择“其他操作”以触发除变换文本和网页启动之外的操作。当用户将指针移动到图像映射上时，您可以启动一个操作。这些操作是万维网联盟 HTML 规范为客户端图像映射定义的属性。它们是：

**accesskey** 当用户按下键盘上的指定按键时，触发一个操作。

**onfocus** 当图像映射被激活（通过光标、通过 Tab 键切换或通过按下快捷键）时触发事件。例如，当图像映射被激活时，您可以启动网页，当图像映射被取消激活时，您可以将其关闭。

**onblur** 当图像映射被取消激活（通过光标或通过 Tab 键切换）时触发事件。

定义图像映射的其他操作

1 在“映射编辑器”屏幕（图像和旋转集）或 eCatalog 屏幕（eCatalog）的“映射页面”选项卡上，选择“显示”菜单，然后选择“其他操作”。

2 使用由万维网联盟 HTML 规范指定的语法，在“图像映射”列表的“其他操作”列中添加支持的属性。

3 单击“保存”。

选择“显示”菜单，然后选择“两者全部”（如果您希望图像映射同时具有变换文本和操作）。

## 在 Adobe Acrobat 或 Adobe InDesign 中创建图像映射

在 Adobe Acrobat 或 Adobe InDesign 中设计 eCatalog 时，您可以创建图像映射。

在 Acrobat 或 InDesign 中，创建您希望在其中出现图像映射的超链接引用，然后为图像映射指定 URL 位置。将 PDF 文件上载到 Scene7 时选择“提取链接”选项会自动将链接转换成图像映射。

有关更多信息，请参阅 InDesign 帮助或 Acrobat 帮助。

## 在 Adobe InDesign 中创建图像映射

1 在 InDesign 中，单击“窗口”>“交互”>“超链接”，打开“超链接”面板。

2 选择要创建图像映射的文本、帧或图形。

3 在“超链接”面板中，单击面板菜单中的“新建超链接”。

4 在“新建超链接”对话框中，从“链接到”菜单中选择 URL。

5 在 URL 框中键入或粘贴产品 ID，然后单击“确定”。（Scene7 使用图像映射 URL 模板完成 URL。）

注：您不需要在 InDesign 中设置外观选项。您可以在 Scene7 中指定外观。

6 对于您想要创建的所有图像映射，重复步骤 2 到 5。

7 将文件导出为 PDF。

8 将 PDF 上载至 Scene7，然后从“PDF 选项”选择“提取链接”。

## 在 Adobe Acrobat 中创建图像映射

1 在 Acrobat 中，选择“工具”>“高级编辑”>“链接工具”。

2 拖动以创建图像映射。将打开“创建链接”框。

3 选择“自定义链接”，然后单击“下一步”。

注：您不需要在 Acrobat 中设置外观选项。您可以在 Scene7 中指定外观。

4 在“链接属性”框中，单击“动作”。

5 从“选择动作”菜单中选择“打开网络链接”，然后单击“添加”。

6 在“编辑 URL”框中键入图像映射的产品 ID，然后单击“确定”。(Scene7 使用图像映射 URL 模板完成 URL。)

7 对于您想要创建的所有图像映射，重复步骤 1 到 7。

8 保存文件。

9 将 PDF 上载至 Scene7，然后从“PDF 选项”选择“提取链接”。

## 裁切图像

您可以在 Scene7 Publishing System 中裁切图像。系统保留裁切图像的相关信息，以便您将它们恢复到初始状态。您还可以裁切某个图像，然后使用新名称保存裁切的版本。

您可以裁切图像以移除其周围的空白，或裁切图像的某个区域。

注：裁切后，您可以单击“另存为”按钮，使用其他名称保存图像的裁切版本。在“另存为”窗口中，选择“另存为新的主页”保存图像的另外一个副本。选择“另存为主页的其他视图”保存原始版本同时使用其他名称保存裁切版本。选择“替换原始”删除裁切图像所用的原始文件。然后输入图像的名称并选择“提交”按钮。

### 更多帮助主题

第 265 页的“[上载时的图像编辑选项](#)”

第 269 页的“[从 PDF 文件中裁切空白区域](#)”

第 269 页的“[从 PDF 页边裁切](#)”

## 裁切以删除图像周围的空白区域

您可以将图像边缘的透明或纯色像素区域裁切掉。

1 要裁切图像，请单击其变换“编辑”按钮，并选择“裁切”，或者在浏览面板的详细信息视图中显示图像，并单击“裁切”按钮 。将打开“裁切编辑器”屏幕。

2 执行以下任一操作：

- 要修剪颜色像素，请选择“修剪”菜单并选择“颜色”。此时将显示“按颜色自动裁切”对话框。选择“角”菜单，并选择具有要裁切掉的背景颜色的角。然后输入容差设置，范围为 0 至 1。如果设置为 0，则仅裁切与图像角中选定颜色精确匹配的像素。数字越接近 1，允许的色差越大。选择“裁切”按钮。
- 要修剪透明像素，请选择“修剪”菜单并选择“透明”。此时将显示“根据透明度自动裁切”对话框。输入容差设置，范围为 0 至 1。如果设置为 0，则仅裁切完全透明的像素。数字越接近 1，则裁切透明度越高的像素。选择“裁切”按钮。

3 单击“保存”。

注：在裁切图像之后，如果要将其恢复为原始状态，请在“裁切编辑器”屏幕中显示该图像并选择“重置”按钮。

## 选择要裁切的区域

- 1 要裁切图像, 请单击其变换“编辑”按钮, 并选择“裁切”, 或者在浏览面板的详细信息视图中显示图像, 并单击“裁切”按钮 。将打开“裁切编辑器”屏幕。
- 2 将图像中不希望裁切的部分置入裁切框中。当选择“保存”按钮并裁切图像时, 将保留框内显示的部分。
- 3 要调整裁切区域, 请执行以下任一操作:
  - 拖动框的一边或一角。拖动时, 按住 Shift 键, 以更改大小, 但保持裁切框的高宽比 (形状) 不变。
  - 在“大小”框中输入像素大小。
  - 拖动以移动裁切框。将鼠标指针移动到该框边界内。当指针显示为四向箭头时, 将裁切框拖动到图像上的新位置。
- 4 单击“保存”。

注: 在裁切图像之后, 如果要将其恢复为原始状态, 请在“裁切编辑器”屏幕中显示该图像并选择“重置”按钮。

## 锐化图像

锐化是为了让数字图像的轮廓变得更为清晰的图像处理技术。锐化会增加边缘像素之间的对比度, 并强调明暗区域的过渡。锐化将增加局部对比度, 展现细节。并没有严格的公式可以正确锐化所有图像。锐化过少会使得图像对比度较弱, 但过分锐化会增添光晕、伪影和杂质。

**Scene7** 强烈建议您为所有图像使用图像预设。这样可以确保图像大小一致, 以及对使用“图像预设”调用的所有图像强制执行锐化。此外, 您可以轻松地编辑和更改图像预设的锐化参数。下次发布时, 将为使用该预设调用的所有图像提供新的值。

**Scene7** 还建议将锐化添加到“查看器预设”, 然后使用该预设调用查看器, 确保查看器中的图像清晰动人。

但是, 无论您使用的是“图像预设”和“查看器预设”, 还是其他替代的锐化方法, 您都应锐化图像。如果您未进行锐化, 则图像 (和网站) 看起来会显得晦暗模糊。

重要说明: “锐化”命令可覆盖图像预设设置, 包括锐化效果。图像预设控制着从 **Scene7** 图像服务器传送图像所用的大小和格式。**Scene7** 强烈建议使用图像预设传送所有图像, 以确保图像以统一的大小和锐化进行传送。不过, 在更改单个图像的锐化设置之后, 图像预设锐化设置将不再应用于该图像。该图像在传送时将不使用图像预设锐化设置。

通常锐化图像是必须的。**Scene7 SPS** 和图像服务器提供了若干个锐化选项。了解锐化对图像的作用以及您所需的锐化程度很重要。大多数图像都需要进行一定程度的锐化, 但是所需的锐化程度取决于图像。

图像锐化可增加像素的对比度, 从而达到突出边缘的效果。人们将这种增强的边缘对比度视为锐度。尽管通过对图像使用锐化滤镜可以很轻松地提高图像品质, 但是也很容易过度锐化图像。

过度锐化将造成光晕效果, 或使边缘线生成条纹。

我们提供了一些最佳做法, 您可以根据这些做法在 **Scene7 Publishing System** 和 **Scene7 Image Server** 中优化图像的锐化。

请参阅[在 Scene7 Publishing System 和 Scene7 Image Server 中锐化图像的最佳做法](#) (英文)。

### 锐化图像

要锐化图像, 请单击其变换“编辑”按钮, 并选择“锐化”, 或者在浏览面板的详细信息视图中打开图像, 并单击“锐化”按钮 。此时将打开“锐化编辑器”屏幕, 其中包含锐化命令。选择命令, 然后选择“保存”按钮。

 锐化图像之前, 您可以选择“应用预设”菜单, 然后选择一种图像预设来查看其锐化效果。图像预设的锐化效果可能适合您的图像。“应用预设”菜单位于“锐化编辑器”屏幕的底部。

### 锐化选项

图像服务器锐化选项如下表所示。

名称	URL 协议	值	示例
简单锐化	op_sharpen	0   1	op_sharpen=1
重新采样模式	resMode	<p>bilin   bicub   sharp2   trilin</p> <p>bilin: 选择标准双线性插值法。最快的重新取样方法；某些锯齿伪影会相当明显。</p> <p>bicub: 选择双三次插值法。对 CPU 比 bilin 更敏感，但会产生更清晰且锯齿伪影不太明显的图像。</p> <p>sharp2: 选择修改的 Lanczos 窗口函数作为插值算法。相对于双三次插值法，产生的结果可能是锐度更高，但 CPU 占用更多。</p> <p>trilin: 选择改进的三线式插值法，它同时使用更高和更低的分辨率（如果可用）。建议仅当存在锯齿问题时使用。由于减少高频数据而缩小 JPEG 大小。</p>	resMode=sharp2
USM 锐化	op_usm	<p>数量、半径、阈值、单色</p> <p>数量: 滤镜强度因子（实际 0...5）</p> <p>radius: 过滤内核半径，以像素为单位 (real 0...250)</p> <p>threshold: 过滤阈值级别 (int 0...255)</p> <p>monochrome: 设置为 0 以分别使用 USM 锐化功能锐化每个颜色分量，或者设置为 1 以使用 USM 锐化功能锐化图像亮度（强度）</p>	op_usm=1,1,10,0

选择“锐化”菜单并选择一个选项：

**无** 禁用锐化。

**锐化** 调整文件大小后，对此文件运行简单的锐化过程。类似于 Photoshop 中的“锐化”滤镜，并且支持任何用户参数。通常您将使用此滤镜或 USM 锐化，但不能同时使用两者。最佳做法不建议使用此方法，但是它有助于补偿模糊。（URL: [op\\_sharpen](#)）

**USM 锐化** 允许您对最终缩减像素取样的图像微调锐化滤镜效果。您可以控制效果的强度、效果的半径（像素）以及对比度阈值（将被忽略）。此效果使用与 Photoshop 的“USM 锐化”滤镜相同的选项。（URL: [op\\_usm](#)）

选择这些选项以微调使用 USM 锐化的锐化：

- 数量** 控制应用于边缘像素的对比度数量。默认值为 0.0。对于高分辨率图像，可将该值增加到 5.0。数量用于衡量滤镜强度。请注意，Scene7 中的“数量”设置与 Photoshop 中的“数量”设置不同。Photoshop 的数量范围为 1% 到 500%，而 Scene7 在 0.0 到 5.0 之间缩放。（5.0 大致相当于 Photoshop 中的 500%，0.9 类似于 90%，以此类推。）
- 半径** 确定影响锐化的边缘像素周围像素的数量。此效果应用于图像中的所有像素并向四面八方辐射。

最佳半径值取决于图像的大小。低值仅锐化边缘像素。高值锐化像素的范围更广一些。

例如，要使 2000 x 2000 像素图像和 500 x 500 像素图像具有类似的锐化效果，可以在 2000 x 2000 像素图像上设置 2 个像素的半径值。然后，在 500 x 500 像素图像上设置 1 个像素的半径值（具有较多像素的图像具有较大的值）。

- 阈值** 确定在应用 USM 锐化滤镜时要忽略的对比度的范围。此选项确定锐化的像素必须与周围区域相差多少，才被滤镜看作边缘像素并被锐化。

阈值范围为 0-255，它是灰度图像中亮度级的数目。0= 黑色，128=50% 灰色，255= 白色。例如，阈值 12 忽略肤色亮度的细微变化以避免增加杂色，但仍会在对比强烈的区域中添加边缘对比度，例如，睫毛与皮肤交接的位置。

例如，假定有一张某人脸部的照片。USM 锐化影响具有最大对比度的图像部分和光滑皮肤本身。甚至最平滑的皮肤也会展现亮度值的细微更改。如果您不使用阈值，滤镜将强调皮肤像素的这些细微更改，从而创建杂色效果（很可能不需要此效果），

同时还将增加睫毛的对比度，增强锐度（很可能需要此效果）。为了避免出现该问题，请使用此类阈值：可使滤镜忽略未显著更改对比度的像素（如平滑的皮肤）。为避免引进杂波，请用 0.02 到 0.2 之间的值做试验。默认值 0 锐化图像中的所有像素。

- **应用于** 选择“每种颜色”将锐化分别应用于每个颜色分量；选择“亮度”将锐化应用于图像亮度区域。

#### 重新取样

选择“重新取样”菜单并选择一个选项。当图像缩减像素取样时，以下选项锐化该图像：

**无** 关闭重新取样。

**双线性** 最快的重新取样方法；某些锯齿伪影会相当明显。

**双三次** 增加图像服务器的 CPU 使用，产生的图像更加清晰，但有不太明显的锯齿伪影。

**锐化 2** 相对于“双三次”选项，产生的结果可能稍微更清晰一些，但图像服务器上的 CPU 要占用的更多。

**三线性** 同时使用更高和更低的分辨率（如可用）；建议仅当存在锯齿问题时使用。由于减少了高频数据，此方法会减小 JPEG 的大小。

#### 锐化和图像预设

您可以混合使用所有三种锐化效果以达到最终结果。但是不建议执行此操作。Scene7 建议您将锐化效果作为图像预设的一部分进行保存。图像预设允许您将使用最频繁的图像修饰符进行打包，以便使用小文本字符串创建动态调整大小的图像。图像预设包含文件格式（通常 Web 使用 JPEG）、像素计数和图像锐化的值。您可以创建一个命名的图像预设（如“thumbnail”），使用相应的大小、文件格式和锐化选项配置 thumbnail 图像预设，然后使用图像预设名称调用图像，而不是在创建特定类型的图像大小所需的每个图像修饰符中附加 URL。图像预设缩短了总体 URL 长度。下面的两个 URL 生成具有锐化效果的相同 350x350 JPEG 图像：

- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op\\_usm=0.9,1.0,8,0](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?wid=350&hei=350&fmt=jpeg&qlt=85,0&resMode=sharp2&op_usm=0.9,1.0,8,0)
- [http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack\\_A?\\$\\_s7product\\$](http://sample.scene7.com/is/image/S7train/Backpack_A?$_s7product$)

图像预设随时都可以更改和更新。在您发布以及清除 URL 缓存之后，您将看到对图像预设所做更改的结果。

如果您为一个大小类别中的每个图像使用一个预设，则任何公司管理员都可以更新该图像预设的定义、重新发布，并影响使用该格式的每个图像，而无需更改任何 Web 代码。作为最佳做法，请在您的网站针对每个特定大小使用一个图像预设。要添加图像预设，请转到“设置”>“应用程序设置”>“图像预设”。然后添加或编辑现有的预设。唯一的必填字段是预设自身的名称。但是，您应当在每个预设中都包括锐化的某些级别。

#### JPG 品质

JPG 品质选项控制 JPG 压缩等级：

**JPG 品质** 如果想要控制压缩等级和色度缩减像素采样，请选择此选项。

**滑块** 确定 JPG 压缩等级。此设置既影响文件大小，又影响图像质量。JPG 质量范围为 1 到 100。

**启用 JPG 色度缩减像素采样** 由于眼睛对高频亮度的敏感程度要超过高频颜色信息，JPEG 图像将图像信息划分成亮度和颜色分量。压缩 JPEG 图像时，通过将各组像素放到一起平均，亮度分量为全分辨率，颜色分量为缩减像素取样。缩减像素采样会将数据量减少二分之一或三分之一，而对于用户所能感知到的质量而言却几乎没有影响。缩减像素采样不适用于灰度图像。这种方法会减少对于高对比度图像有用的压缩的数量（例如，包含覆盖文本的图像）。

#### 设置全公司的锐化选项

如果您不使用图像预设，或未通过 URL 字符串传送特定的图像服务器锐化协议，在缩减像素采样时，不会对您的图像进行锐化。但是，如果发生这种情况，您可以设置默认锐化值，以便所有图像都将始终进行一定程度的锐化。

要设置公司的默认锐化选项，请转到“设置”>“应用程序设置”>“发布设置”>“图像服务器”。如果您将“默认重新取样模式”设置为“锐化 2”，则缩减像素采样时，将始终锐化图像。

#### 向查看器预设添加锐化

除非您将锐化图像修饰符添加到预设，否则较小的初始加载图像会看起来对比度较柔和，因为它在未进行锐化的情况下被缩减像素采样以适合查看器窗口。

在 SPS 中，查看器预设（如图像预设）允许您将许多选项集中到一个位置，其中包括外观选项和查看器选项（如包括“打印”按钮或控制缩放动画的速度）。可在与“图像预设”相同的部分中找到“查看器预设”，即“设置”>“应用程序设置”>“查看器预设”下。

可在所有“eCatalog”、“旋转”和“自定义缩放查看器预设”的“核心设置”部分下找到“修饰符”选项。通过将 URL 锐化命令添加到“修饰符”框中，每次使用该查看器预设调用该查看器时，您都可以添加锐化。

要调用查看器预设，请在查看器 URL 上使用 config= 命令。使用查看器预设 (FantasticoZoom2009) 调用图像集 (shoes) 的示例如下所示：

`http://sample.scene7.com/s7/zoom/flasht_zoom.jsp?company=S7train&sku=shoes&config=S7train/FantasticoZoom2009&locale=cn`

此处的预设将锐化并更改查看器的默认外观。

#### 创建图像特定的覆盖

最后一个最不推荐的锐化方法是在基于图像创建锐化覆盖。这将使用图像预设自身的特定值覆盖图像预设中的锐化。但是，这样会覆盖任何大小的所有其他锐化方法。此方法最好用于以下情况：如果您的某些图像分辨率不高，而图像预设的值对于这些小图像而言太高。在这种情况下，可能需要将每张图像部分锐化。

在 SPS 中，选择任意图像，转到“详细信息视图”（双击或按“详细信息视图”按钮），然后单击“锐化”。更改任意参数，然后单击“保存”。这样便使图像服务器使用这些锐化参数，而不是您在 URL 中调用的任何命令（如锐化修饰符或图像预设）。必须在发布后才能看到更改生效。

## 调整图像

Scene7 提供各种用于调整图像外观的命令。您可以翻转、旋转、模糊处理、更改颜色平衡，以及为图像着色。在使用这些命令进行试验时，您可以在正在处理的图像上看到命令效果。

另请参阅第 265 页的“[为图像创建别名](#)”。

- 1 单击图像的变换“编辑”按钮并选择“调整”，或者在浏览面板中，双击图像在详细信息视图中将其打开。
- 2 选择大小和图像预设（在窗口的底部）。
- 3 使用“调整编辑器”窗口右侧的命令来调整图像：
  - 使用“翻转”选项水平或竖直翻转图像。
  - 使用“旋转”滑块来旋转图像。您可以在“旋转”字段中输入值来旋转图像。正值顺时针旋转图像；负值逆时针旋转图像。
  - 使用“模糊”滑块或其相应的框模糊处理图像。值越高，图像越模糊。
  - 使用“对比度”、“亮度”、“饱和度”、“色相”以及“颜色平衡”选项来调整颜色和亮度。这些效果将累积。例如，对洋红色/绿色设置所做的更改将添加到对色相设置所做的更改。
  - 使用“彩色化”选项给图像着色，同时保留阴影和高亮。对“彩色化”选项所做的更改也是累积的。选择“亮度”菜单，然后选择“无补偿”来禁用自动亮度补偿。将对比度值设置为 0 保持原始图像的对比度范围，或者指定值大于 0 的对比度范围。值 100 将使对比度最大化。典型值介于 30 到 70 之间。
- 4 在完成图像调整后，执行以下操作之一：
  - 单击“保存”。
  - 要替换原始图像，请单击“另存为”。

在下拉列表中，选择“替换原始”，然后单击“保存”。

- 要将图像另存为新的主图像，请单击“另存为”。

在下拉列表中，选择“另存为新的主图像”。

在“文件夹名称”列表框中，选择要保存新的主图像的文件夹。

单击“保存”。

- 要将图像另存为主图像的其他视图，您可以为其创建别名。单击“另存为”。

在“另存为”对话框的下拉列表中，单击“另存为主图像的其他视图”。

在“文件夹名称”列表框中，选择要保存新的主图像的文件夹。

单击“保存”。

## 为图像创建别名

调整完图像后，最好将其另存为主图像的其他视图。为此，您可以为该图像创建别名，方法是使用“另存为主图像的其他视图”功能。

- 1 在网格视图或列表视图中，在要创建别名的图像旁边的“编辑”下拉列表中单击“调整”。
- 2 在页面的右下角，单击“另存为”。
- 3 在“另存为”对话框的下拉列表中，单击“另存为主图像的其他视图”。
- 4 在“文件夹名称”列表框中，选择要保存已创建别名的图像的文件夹。
- 5 在“文件名”字段中，键入要用作别名的名称。
- 6 单击“保存”。

## 上载时的图像编辑选项

上载图像文件（包括 AI、EPS 和 PSD 文件）时，您可以在“上载作业选项”对话框中执行以下编辑操作：

- 从图像边缘裁切空白。
- 手动从图像各边裁切。
- 选择颜色配置文件。
- 从剪切路径创建蒙版。
- 带有 USM 锐化选项的锐化图像
- 挖空背景

这些选项位于“上载”屏幕上“图像编辑选项”下方。

### 从图像裁切空白

要从图像自动裁切空白像素，请选择“裁切”菜单，并选择“修剪”。接下来选择以下选项：

**修剪对象** 选择是基于颜色进行修剪还是基于透明度进行裁切：

- 颜色** 选择“颜色”选项。然后，从“角”下拉列表中选择颜色最好地表示要裁切的空白颜色的图像角。
- 透明度** 选择“透明度”选项。

**容差** 拖动滑块以指定容差，范围为 0 至 1：

- **基于颜色修剪** 指定为 0 将仅裁切与图像角中选定颜色精确匹配的像素。数字越接近 1，允许的色差越大。
- **基于透明度修剪** 如果指定为 0，则仅裁切完全透明的像素；数字越接近 1，则裁切透明度越高的像素。

**手动从图像各边裁切**

要从图像各边手动裁切，请选择“裁切”菜单，并选择“手动”。接下来输入要从图像的任何边或各边裁切的像素数。图像被裁切部分的大小取决于图像文件中的 **ppi**（像素 / 英寸）设置。例如，如果图像显示 150 ppi，您在“上”、“下”、“左”、“右”文本框中输入 75，则将从各边裁切半英寸。

**选择颜色配置文件**

选择“颜色配置文件”选项为图像选择颜色空间：

**转换为 sRGB** 转换为 sRGB（标准红绿蓝）。在网页上显示图像时，推荐使用 sRGB 颜色空间。

**保留原始颜色空间** 保留原始的颜色空间。

**自定义从 > 到** 打开菜单，以便选择“转换自”和“转换为”颜色空间。您可以选择标准 Photoshop 颜色空间或上载到 SPS 的颜色空间。

请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

**从剪切路径创建蒙版**

选择“从剪切路径创建蒙版”以根据图像的剪切路径信息为图像创建蒙版。该选项适用于使用创建了剪切路径的图像编辑应用程序所创建的图像。

**使用 USM 锐化功能锐化图像**

此滤镜可以优化最终缩减像素采样图像的锐化滤镜效果，从而控制效果强度、效果半径（以像素为单位）和忽略的对比度阈值。

此效果使用与 Photoshop 的 USM 锐化滤镜相同的选项。切勿顾名思义，USM 锐化实际上是一个锐化滤镜。

在“USM 锐化”下面，设置所需的选项。下表说明了设置选项：

USM 锐化选项	说明
数量	<p>控制应用于边缘像素的对比度数量。</p> <p>将其视为效果的强度。SPS 和 Adobe Photoshop 中的 USM 锐化数量值的主要区别是，Photoshop 数值范围是 1% 到 500%。而在 SPS 中，值范围是 0.0 到 5.0。值 5.0 大致相当于 Photoshop 中的 500%，值 0.9 相当于 90%，依此类推。</p>
半径	<p>控制效果的半径。值范围是 0-250。</p> <p>此效果应用于图像中的所有像素，并从所有像素向四面八方辐射。半径以像素为单位。例如，要使 2000 x 2000 像素图像和 500 x 500 像素图像具有类似的锐化效果，请在 2000 x 2000 像素图像上设置 2 个像素的半径值，而在 500 x 500 像素图像上设置 1 个像素的半径值。较大的值用于具有更多像素的图像。</p>
阈值	<p>阈值是在应用 USM 锐化滤镜时忽略的对比度范围。这是非常重要的，可以保证在使用该滤镜时不会在图像中产生“杂色”。值范围是 0-255，它是灰度图像中亮度级的数目。0= 黑色，128=50% 灰色，255= 白色。</p> <p>例如，阈值 12 忽略肤色亮度的细微变化以避免产生杂色，但仍会在对比强烈的区域中添加边缘对比度，例如，睫毛与皮肤交接的位置。</p> <p>例如，如果有一张某人脸部的照片，USM 锐化影响对比强烈的图像部分（例如，睫毛与皮肤交接的位置）和光滑皮肤本身。甚至最平滑的皮肤也会展现亮度值的细微更改。如果不使用阈值，该滤镜将强调皮肤像素的这些细微变化。反过来，将产生不需要的杂色效果，同时还会增加睫毛的对比度，从而提高清晰度。</p> <p>为了避免出现该问题，请使用此类阈值：可使滤镜忽略未显著更改对比度的像素（如平滑的皮肤）。</p> <p>在前面显示的拉链图像中，请注意拉链旁边的纹理。将显示图像杂色，因为阈值太低而无法抑制杂色。</p>
单色	<p>选择 USM 锐化图像亮度（强度）。</p> <p>分别取消选择每个颜色分量的 USM 锐化。</p>

另请参阅第 261 页的“[锐化图像](#)”。

另请参阅在 [Scene7 Publishing System](#) 和图像服务器中锐化图像。

#### 挖空背景

在上载时，可以使用挖空背景自动删除图像的背景。要将关注点放在特定对象并在繁杂背景中突出显示该对象，这种方法是非常有用的。

挖空背景选项	说明
挖空背景	选择以启用挖空背景功能和选项。

挖空背景选项	说明
角	必需。 用于定义要挖空的背景颜色的图像角。 您可以从“左上”、“左下”、“右上”或“右下”中进行选择。
填充方法	必需。 从设置的角位置控制像素透明度。 可以从以下填充方法中进行选择： <ul style="list-style-type: none"><li>填满 - 将与您指定并连接到的角匹配的所有像素变为透明。</li><li>匹配像素 - 将全部匹配的像素变为透明，而无论在图像上的什么位置。</li></ul>
容差	可选。 根据设置的角位置，控制允许像素颜色匹配的变化量。 可以使用值 0.0 完全匹配像素颜色，或者使用值 1.0 以允许最大变化。

#### 更多帮助主题

第 260 页的“[裁切图像](#)”

## 使用 PDF

PDF（便携文档格式）文件通常用于在 Scene7 中创建 eCatalog。上载 PDF 文件时，默认情况下，Scene7 会栅格化或翻录页面，这样可使用页面来构建富媒体。

### PDF 上载选项

当上载 PDF 文件时，您能够以多种方法设置其格式。可以裁切其页面、提取搜索词、输入像素 / 英寸分辨率以及选择颜色空间。PDF 文件中常常包含修剪边距、裁切标记、对齐标记以及其他打印机的标记。当上载 PDF 文件时，可以从页边裁切这些标记。

上载 PDF 的选项位于“上载”屏幕的“PDF 选项”下。

#### 处理

“处理”选项如下所述：

**栅格化**（默认）翻录 PDF 文件中的页面，并将矢量图形转换为位图图像。选择此选项可以创建 eCatalog。

**提取搜索词** 从 PDF 文件提取词，这样可在 eCatalog 查看器中按关键字搜索文件。

**提取链接** 从 PDF 文件中提取链接，并将其转换为用于 eCatalog 查看器的图像映射。

**从多页 PDF 自动生成 eCatalog** 基于 PDF 文件自动创建 eCatalog。eCatalog 以您上载的 PDF 文件命名。（只有当上载 PDF 文件时栅格化该文件，才可以使用此选项。）

#### 分辨率

确定分辨率设置。该设置确定在 PDF 文件中每英寸显示多少像素。默认值为 150。

#### 颜色空间

选择“颜色空间”菜单，并为 PDF 文件选择颜色空间。大多数 PDF 文件既包含 RGB 又包含 CMYK 彩色图像。对于联机查看，首选 RGB 颜色空间。

**自动检测** 保留 PDF 文件的颜色空间。

**强制渲染为 RGB** 转换为 RGB 颜色空间。

**强制渲染为 CMYK** 转换为 CMYK 颜色空间。

**强制渲染为灰度** 转换为灰度颜色空间。

#### 颜色配置文件

选择“颜色配置文件”选项：

**转换为 sRGB** 转换为 sRGB（标准红绿蓝）。在网页上显示图像时，推荐使用 sRGB 颜色空间。

**保留原始颜色空间** 保留原始的颜色空间。

**自定义从 > 到** 打开菜单，以便选择“转换自”和“转换为”颜色空间。您可以选择标准 Photoshop 颜色空间或上载到 SPS 的颜色空间。

请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

## 从 PDF 文件中裁切空白区域

**1** 要在上载 PDF 文件时自动裁切其空白区域像素，请选择“裁切”菜单并选择“修剪”。

**2** 指定以下选项：

**修剪对象** 选择是基于颜色进行修剪还是基于透明度进行裁切：

- 颜色** 选择“颜色”选项。然后选择“角”菜单，并选择其颜色最接近于您要裁切的空白区域颜色的 PDF 角。
- 透明度** 选择“透明度”选项。

**容差** 拖动滑块以指定容差，范围为 0 至 1：

- 基于颜色修剪** 如果指定为 0，则仅裁切与 PDF 角中选定颜色精确匹配的像素。数字越接近 1，允许的色差越大。
- 基于透明度修剪** 如果指定为 0，则仅裁切完全透明的像素；数字越接近 1，则裁切透明度越高的像素。

## 从 PDF 页边裁切

当上载 PDF 文件时，可以手动从 PDF 文件中删除页边的打印机标记。

**1** 选择“裁切”并选择“手动”。

**2** 在“上”、“下”、“左”、“右”文本框中输入像素设置，以便从页面的上、下及两边剪切。

页面被裁切部分的大小取决于您为 PDF 文件输入的“分辨率像素 / 英寸”选项。例如，如果您输入 150（默认值）作为“分辨率像素 / 英寸”设置，而从页边裁切 75 像素，则将裁切半英寸，因为对于 150 像素 / 英寸，75 像素等于半英寸。

## 使用 PSD 文件

PSD（Photoshop 文档文件）通常用于在 Scene7 中创建模板。上载 PSD 文件时，可基于该文件自动创建 Scene7 模板（在“上载”屏幕上选择“创建模板”选项）。

如果您使用 PSD 文件创建模板，SPS 会通过具有多个图层的该文件创建多个图像；它将为每个图层创建一个图像。

## PSD 上载选项

用于上载 PSD 文件的选项位于“Photoshop 选项”下方的“上载作业”选项中。您可以裁切文件、为其选择颜色配置文件、使用该文件创建模板，以及选择锚点。

以下选项在上载 PSD 文件时可用：

**裁切** (位于“裁切选项”下方。) 选择“修剪”将自动从 PSD 文件的边缘裁切空白区域；选择“手动”将裁切 PSD 文件的边：

- **修剪** 选择“修剪对象”菜单并选择“颜色”或“透明度”。

如果选择“颜色”选项，请选择“角”菜单，并选择其颜色最接近于您要裁切的空白区域颜色的 PSD 角。

拖动滑块以指定容差，范围为 0 至 1：

基于颜色修剪时，如果指定为 0，则仅裁切与 PSD 角中选定颜色精确匹配的像素。数字越接近 1，允许的色差越大。

基于透明度修剪时，如果指定为 0，则仅裁切完全透明的像素；数字越接近 1，则裁切透明度越高的像素。

- **手动** 输入要从图像的任意边或每一边裁切的像素数。图像被裁切部分的大小取决于图像文件中的 ppi (像素 / 英寸) 设置。例如，如果图像显示 150 ppi，您在“上”、“下”、“左”、“右”文本框中输入 75，则将从图像各边裁切半英寸。

**颜色配置文件** (位于“颜色配置文件选项”下方。) 选择一个选项：

- **转换为 sRGB (默认)** 转换为 sRGB (标准红绿蓝)。在网页上显示图像时，推荐使用 sRGB 颜色空间。
- **保留原始颜色空间** 保留图像的原始颜色空间。
- **自定义从 > 到** 打开菜单，以便选择“转换自”和“转换为”颜色空间。您可以选择标准 Photoshop 颜色空间或上载到 SPS 的颜色空间。请参阅第 274 页的“[ICC 配置文件](#)”。

**保持图层** 将 PSD 中的图层 (如果有) 翻录到单个资源中。资源图层仍然与 PSD 关联。查看方法是，在详细信息视图中打开 PSD 文件，然后选择图层面板。请参阅第 271 页的“[查看和编辑 PSD 文件中的图层](#)”。

**创建模版** 基于 PSD 文件中的图层创建模板。

**提取文本** 提取文本，以便用户可以在查看器中搜索文本。

**将图层扩展至背景大小** 将翻录的图像图层的大小扩展到整个背景图层大小。

**图层命名** PSD 文件中的图层以单独图像形式上载。在 Scene7 Publishing System 中选择选项以命名这些图像。

- **图层名称** 以 PSD 文件中的对应图层名称来命名图像。例如，原始 PSD 文件中名为“Price Tag”的图层将成为名为“Price Tag”的图像。但是，如果 PSD 文件中的图层名称是默认 Photoshop 图层名称 (“Background”、“Layer 1”、“Layer 2” 等等)，将以该文件中的图层编号而不是默认图层名称为图像命名。

- **Photoshop 和图层编号** 以 PSD 文件中的图层编号来命名图像，而忽略原始图层名称。使用 Photoshop 文件名和附加的图层编号为图像命名。例如，在名为“Spring Ad.psd”的文件中，即使第二个图层在 Photoshop 中具有非默认名称，也会以“Spring Ad\_2”命名该图层。

- **Photoshop 和图层名称** 通过在 PSD 文件名后附加图层名称或图层编号为图像命名。如果 PSD 文件中的图层名称是默认的 Photoshop 图层名称，则将使用图层编号。例如，在 PSD 文件“SpringAd”中名为“Price Tag”的图层将命名为“Spring Ad\_Price Tag”。具有默认名称“Layer 2”的图层命名为“Spring Ad\_2”。

**锚点** 指定图像在从 PSD 文件产生的分层组合所生成的模板中的锚定方式。默认情况下，锚点是中心。中心锚点允许替换图像尽可能占据相同的空间，无论替换图像的高宽比是多少。当引用模板并使用参数替换时，替换该图像的高宽比不同的图像有效地占据相同的空间。如果应用程序要求替换图像占据模板中分配的空间，请更改为其他设置。

## 查看和编辑 PSD 文件中的图层

如果在上载 PSD 时，您选择了“保持图层”选项，Scene7 将各个图层翻录到资源中。您可以在浏览面板的详细信息视图中打开 PSD 文件，以查看和编辑属于该文件的资源图层。

1 在浏览面板中双击完整的 PSD 文件，则可以在详细信息视图中打开该文件。

注：请确保您打开的是完整资源，而不是某一个 PSD 图层。

2 单击“图层”打开“图层”面板。在“图层”面板中将以单独的图像显示所有各图层。

3 双击图层打开该图层并执行以下任一操作：

- 单击“图像映射”图标在图层上创建图像映射。（请参阅第 255 页的“[创建图像映射](#)”。）
- 单击“缩放目标”图标在图层上创建缩放目标。（请参阅第 111 页的“[为引导式缩放创建缩放目标](#)”。）
- 单击“裁切”图标裁切图层。（请参阅第 260 页的“[裁切图像](#)”。）
- 单击“锐化”锐化图层。（请参阅第 261 页的“[锐化图像](#)”。）
- 单击“调整”调整图层。（请参阅第 264 页的“[调整图像](#)”。）

4 单击“保存”或“另存为”。

5 要查看或编辑其他图层，请单击图层预览底部的箭头。

6 要退出图层详细信息视图，请单击“网格视图”图标。

## 使用 PostScript 和 Illustrator 文件

在 Scene7 Publishing System 中，您可以使用 Adobe® PostScript® (EPS) 和 Adobe® Illustrator® (AI) 文件。当您上载这些文件时，Scene7 会提供用于配置它们的命令。

上载 PostScript (EPS) 或 Illustrator (AI) 图像文件时，您可以通过各种方法对它们进行格式化。您可以栅格化文件、将文件转换为 FXG 以便进行模板发布、保持透明背景、选择分辨率以及选择颜色空间。用于格式化 PostScript 和 Illustrator 文件的选项位于“上载”屏幕上“PostScript 选项”和“Illustrator 选项”下方的“上载作业选项”框中。

**处理** 选择“栅格化”可将文件中的矢量图形转换为位图格式。

**保持已渲染图像中的透明背景** 保持文件的背景透明度。

**分辨率** 确定分辨率设置。此设置确定在文件中每英寸显示的像素数。

**颜色空间** 选择“颜色空间”菜单并选择一个颜色空间：

- 自动检测** 保留文件的颜色空间。
- 强制渲染为 RGB** 转换为 RGB 颜色空间。
- 强制渲染为 CMYK** 转换为 CMYK 颜色空间。
- 强制渲染为灰度** 转换为灰度颜色空间。

## 使用晕影、窗饰和 CAB 文件

Scene7 图像制作工具的用户可在 Scene7 中使用晕影 (VNT 文件)、窗饰 (VNW 文件) 和 CAB (VNC 文件)。在 Scene7 Publishing System 中将无法创建和编辑这些文件。

晕影、窗饰和 CAB 是制作的图像。通过使用另外一种名为“图像制作”的 Scene7 程序，为图像中的对象创建蒙版，使用户能以各种纹理或颜色观察同一个图像。例如，用户将看到布置有各种织物软垫的长沙发、装饰着各种窗帘的窗户或用不同木料制成的橱柜。

晕影、窗饰和 CAB 的上载与任何其他文件的上载相同。

## 使用查看器 SWF 文件

在 Scene7 Publishing System 中，SWF 文件被用作不同查看器的用户界面皮肤。当用户配置查看器时，他们可以为查看器选择 SWF 皮肤。查看器 SWF 与其他查看器配置设置一起工作，以确定查看器的外观和工作方式。

除了选择用于确定查看器总体外观的 SWF 文件，用户还可以选择执行以下操作的 SWF：

- 当查看器首次出现时，显示加载动画。
- 确定用于查看器的帮助主题的外观。
- 当查看器等待响应时，播放等待动画。

注: Scene7 Publishing System 为加载动画和等待动画提供默认 SWF。您可以使用这些默认 SWF，也可以选择您自己的加载和等待 SWF。除非为查看器选择了“帮助”按钮 SWF 文件，否则，将默认隐藏“帮助”按钮。

必须先将 SWF 文件上载至 SPS 并发布这些文件，然后才能为查看器选择 SWF。

[更多帮助主题](#)

第 28 页的“[查看器预设](#)”

# 第 22 章：支持文件

支持文件是 Scene7 用来显示字体并将图像文件从一个颜色空间转换到另一个颜色空间的文件。支持文件还包括 XML 文件和各种其他类型的文件。

有关支持的文件格式的完整列表，请参阅第 69 页的“[支持的资源文件格式](#)”。

## 字体

在某些情况下，Scene7 Publishing System 要求您上载字体文件，以便使用特定的字体输入或渲染文本。例如，要在模板图层上将特定的字体用于文本，请上载字体文件。要以特定的字体显示 eCatalog 查看器页码，请上载字体文件。

Scene7 支持以下字体类型：

- 所有 TrueType 字体
- PostScript® 字体
- OpenType/TrueType 字体
- OpenType/PostScript 字体
- PhotoFont

上载字体文件之后，您可以在“编辑信息”屏幕中更改其 SPS ID、字体名称和类型信息。

重要说明：如果您计划在模板图层中使用字体，Scene7 建议上载所有字体样式（粗体、斜体、粗体 / 斜体和常规）。Scene7 需要使用这些字体样式来处理请求。还建议上载与某种字体相关的所有 PostScript/Adobe Type 1 文件，因为其中的某些字体包含详细的字距调整信息。

### 上载字体文件

使用与上载其他文件相同的方法上载字体文件。您可以将字体文件存储在任何 SPS 文件夹中。请参阅第 72 页的“[上载文件](#)”。

### 编辑字体文件信息

您可以更改字体的 ID 名称及其类型信息。编辑字体文件会有助于搜索，并且使得字体更易于识别。

在浏览面板中，选择您要在详细信息视图中编辑的字体文件，然后选择“文件”>“编辑信息”。此时将打开“编辑信息”屏幕。选择下列选项并且选择“提交”按钮。

**字体名称** 该名称用于在字体发布时标识字体。

**PostScript 名称** 该名称是字体的完整 PostScript 名称。它通常指示粗细或样式。

**RTF 名称** 该名称出现在创建模板文本图层的 RTF 编辑器中的弹出菜单上。

**字体系列名称** 该名称列出字体名称（不带样式、粗细或样式类型指示器）。

**字体样式** 选项包括“纯文本”、“粗体”、“斜体”和“粗体 - 斜体”。

**字体类型** 选项包括“TrueType”和“Adobe Type 1”。如果使用其他名称调用这些字体，可以输入该名称。

**字体类型缩写** 选项包括：

- **TTF** 用于 PDF/PostScript 渲染和图像服务的 TrueType 字体文件。
- **AFM** Adobe PostScript 字体文件，包含 Adobe Font Metrics 信息，用于图像服务。

- **PFM** 包含二进制字体度量值信息的 Adobe PostScript 字体文件。
- **PFB** Adobe PostScript 字体文件，包含二进制字体轮廓信息，用于 PDF/PostScript 渲染和图像服务。

## ICC 配置文件

ICC (国际色彩联盟) 配置文件是描述如何正确地将图像文件从一个颜色空间转换到另一个颜色空间的文件。ICC 配置文件有助于为图像获取正确的颜色。例如，到正确地显示用于在计算机显示器上打印的图像，可以选择 ICC 配置文件。该配置文件将图像转换到不同的颜色空间并确保颜色正确地联机显示。

在 Scene7 Publishing System 中，在上载图像时，可以选择一个 ICC 配置文件以将图像转换到不同的颜色空间。默认情况下在 SPS 上所有标准的 Photoshop ICC 配置文件都是可用的。要在“上载”屏幕中查看颜色配置文件的名称，请选择“颜色配置文件”菜单。然后选择“自定义从 > 到”，再从“转换至”和“转换到”菜单中选择 ICC 配置文件的名称。请参阅第 265 页的“[上载时的图像编辑选项](#)”。

除使用默认的 ICC 配置文件外，您还可以向 SPS 上载其他 ICC 配置文件，使其可用于颜色空间转换。在浏览面板中切换到详细信息视图，以便调查 ICC 配置文件的配置文件类、颜色空间类型和 PCS 类型。

### 上载 ICC 配置文件

通过与上载文件时所使用的技术相同的技术上载 ICC 配置文件。您可以将 ICC 配置文件存储在任何 SPS 文件夹中。请参阅第 72 页的“[上载文件](#)”。

### 检查 ICC 配置文件

要检查 ICC 配置文件，请在浏览面板中选择该文件并在详细信息视图中进行显示。详细信息视图提供有关 ICC 配置文件的以下信息：

**配置文件类** ICC (国际色彩联盟) 定义每个覆盖某种类型的应用的类。例如，输入配置文件应用于数码相机和扫描仪等设备，输出配置文件应用于打印机。

**颜色空间类型** 该数字是配置文件的“输入”颜色空间，由 ICC 所定义。颜色空间类型定义颜色空间的组件的数量和对这些组件的解释。例如，RGB 是具有三个组件（红色、绿色和蓝色）的颜色空间。颜色空间类型不定义空间的特定颜色特征（例如，原色的角度）。

**PCS 类型** 该 PCS 类型是配置文件的“输出”颜色空间（其配置文件连接空间）。例如，颜色配置文件可以将 RGB 转换成 PCS，然后转化成 CMYK。

对于有助于标记颜色或图像的输入、显示或输出配置文件，PCS 类型是 XYZ 或 Lab。将该配置文件解释成在 ICC 规范中定义的相应的特定颜色空间。

## XML 文件

使用基于 XML 的系统来管理图像和图像信息的网站可以将 XML 文件上载至 Scene7 Publishing System。您可以将这些文件之一指定为图像服务的预处理规则集文件。该文件重建标准图像服务协议格式，以满足您的商业服务器的业务逻辑。在“设置”屏幕上，您可以指定 XML 文件，用作规则集定义文件路径。该路径设置位于图像服务器“发布”屏幕上的“Catalog Management”下。请参阅第 48 页的“[图像服务器](#)”。