



# Final Cut Server

Guide de l'administrateur

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

Vos droits sur ce logiciel sont régis par la licence d'utilisation qui l'accompagne. Le propriétaire ou l'utilisateur autorisé d'une copie valide du logiciel Final Cut Server peut reproduire cet exemplaire pour en apprendre le fonctionnement. En revanche, il est interdit de reproduire ou de transmettre cette publication, même partiellement, à des fins commerciales telles que la vente de copies ou la prestation de services d'assistance payants.

Le logo Apple est une marque d'Apple Computer Inc., déposée aux États-Unis et dans d'autres pays. En l'absence du consentement écrit d'Apple, l'utilisation à des fins commerciales de ce logo via le clavier (Maj-Option-1) pourra constituer un acte de contrefaçon et/ou de concurrence déloyale.

Tous les efforts nécessaires ont été mis en œuvre pour que les informations contenues dans ce manuel soient les plus exactes possibles. Apple n'est pas responsable des erreurs survenues lors de l'impression ou de la copie.

**Remarque:** comme Apple met régulièrement sur le marché de nouvelles versions et des mises à jour de son logiciel système, de ses applications et de ses sites Internet, les images qui illustrent le présent manuel peuvent différer légèrement de ce que vous voyez à l'écran.

Apple  
1 Infinite Loop  
Cupertino, CA 95014  
408-996-1010  
[www.apple.com/fr](http://www.apple.com/fr)

Apple, le logo Apple, Final Cut, Final Cut Pro, Final Cut Studio, FireWire, Leopard, Mac, Macintosh, Mac OS, QuickTime, Tiger, Xsan et Xserve sont des marques d'Apple Inc., déposées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Finder et Spotlight sont des marques d'Apple Inc.

AppleCare est une marque de service d'Apple Inc. déposée aux États-Unis et dans d'autres pays.

PowerPC est une marque d'International Business Machines Corporation, utilisée sous licence.

Java et toutes les marques Java ainsi que les logos sont des marques ou des marques déposées de Sun Microsystems, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays.

UNIX est une marque déposée de The Open Group.

Les autres noms de produits et de sociétés mentionnés dans ce document sont des marques appartenant à leurs détenteurs respectifs. Toute mention de produits de tierce partie n'est qu'à titre informatif et ne constitue ni une approbation, ni une recommandation. Apple se dégage de toute responsabilité en ce qui concerne les performances ou l'usage de ces produits.

Ducati et le logo Ducati sont des marques déposées de Ducati Motor Holding S.p.A. Utilisés avec leur aimable autorisation.

Photos de production du film « Koffee House Mayhem » utilisées avec l'aimable autorisation de Jean-Paul Bonjour. « Koffee House Mayhem » © 2004 Jean-Paul Bonjour. Tous droits réservés. <http://www.jeanpaulbonjour.com>

Photos de production du film « Les Poupets » utilisées avec l'aimable autorisation de Jean-Paul Bonjour. « Les Poupets » © 2006 Jean-Paul Bonjour. Tous droits réservés. <http://www.jeanpaulbonjour.com>

## Bienvenue dans l'administration de Final Cut Server

Final Cut Server est un outil extrêmement flexible et facile à configurer. Il a été conçu pour être opérationnel rapidement, pour vous permettre d'étendre ses capacités au fur et à mesure de vos besoins.

### À propos de Final Cut Server

Final Cut Server est un logiciel performant en matière de gestion de ressources multimédia et pour l'automatisation des flux de production. Final Cut Server permet de gérer facilement de groupes conséquents de fichiers de données. Ses capacités s'étendent également au suivi de l'état des tâches, à l'organisation des passages en revue et des approbations, et à l'automatisation de séquences de tâches complexes, le tout regroupé en un même produit conçu pour utiliser Final Cut Pro.

Final Cut Server installe également Compressor. Cette application de transcodage puissante apporte à Final Cut Server un grand nombre de réglages de transcodage préconfigurés, utilisables lors du téléchargement ou de la copie de fichiers de données sur des périphériques Final Cut Server. Vous pouvez également créer des réglages personnalisés dans Compressor et les ajouter à la liste de réglages de transcodage de Final Cut Server.

### À propos de la documentation Final Cut Server

Final Cut Server inclut une documentation variée pour vous aider à démarrer et vous fournir des informations détaillées sur l'application.

- *Guide de configuration Final Cut Server*: le document d'installation imprimé fourni dans le coffret Final Cut Server décrit comment installer et configurer Final Cut Server.
- *Manuel de l'utilisateur Final Cut Server*: ce document décrit l'utilisation du client Final Cut Server dans le cadre des opérations quotidiennes du système, telles que l'exploration des ressources, la gestion des tâches et la gestion des productions.
- *Guide de l'administrateur Final Cut Server*: ce guide explique comment administrer la plupart des composants du système Final Cut Server. Il ne décrit pas l'utilisation quotidienne du système, comme le parcours de ressources et la gestion des tâches, des productions et des ordres qui est présentée dans le *Manuel de l'utilisateur Final Cut Server*.

**Important** : il est impératif de comprendre le contenu du *Manuel de l'utilisateur Final Cut Server* avant de lire le *Guide de l'administrateur Final Cut Server*.

### Ressources supplémentaires

Avec la documentation fournie avec Final Cut Server, il existe une variété de ressources que vous pouvez utiliser pour en savoir plus sur Final Cut Server.

#### Site web de Final Cut Server

Pour obtenir des informations générales, des mises à jour et l'actualité de Final Cut Server, accédez à ce site :

- <http://www.apple.com/fr/finalcutserver>

#### Sites web de service et d'assistance d'Apple

Pour obtenir des mises à jour de logiciels et retrouver les réponses aux questions les plus fréquemment posées concernant tous les produits Apple, accédez à la page web générale d'assistance Apple. Vous y trouverez également les spécifications des produits, de la documentation de référence et des articles techniques sur les produits Apple et de tierce partie.

- <http://www.apple.com/fr/support>

Pour obtenir des mises à jour de logiciels, de la documentation, accéder à des forums de discussion et retrouver les réponses aux questions les plus fréquemment posées concernant tous les produits Apple, accédez à la page :

- <http://www.apple.com/fr/support/finalcutserver>

Pour accéder aux forums de discussion du monde entier sur tous les produits Apple, rechercher une réponse ou publier votre question, ou encore répondre aux questions d'autres utilisateurs, accédez à la page :

- <http://discussions.apple.com/index.jspa>

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## Réglages généraux et préférences

Utilisez les Préférences Système de Final Cut Server et la fenêtre Administration du client pour configurer Final Cut Server.

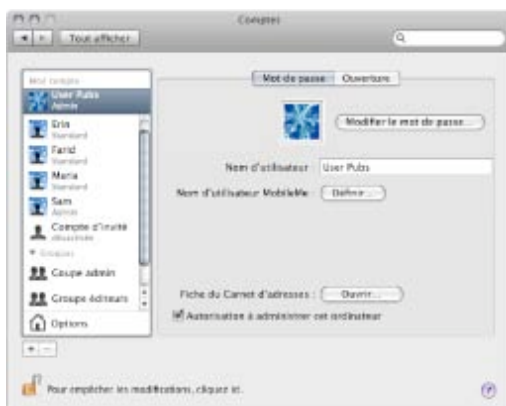
### Vue d'ensemble de l'administration de Final Cut Server

Votre système serveur comprend trois zones principales que vous pouvez utiliser pour configurer et administrer Final Cut Server : la sous-fenêtre Comptes des Préférences Système, les réglages de Mac OS X Server et les Préférences Système de Final Cut Server. Ce chapitre fournit une brève vue d'ensemble de chacune de ces sections ; des détails sur leur utilisation sont également disponibles dans le *Guide de configuration Final Cut Server*. De plus, vous pouvez utiliser la fenêtre Administration du client Final Cut Server pour modifier les réglages de Final Cut Server.

**Important :** ce manuel suppose que vous êtes familiarisé avec les opérations Final Cut Server. Pour connaître tous les détails sur l'utilisation de Final Cut Server, consultez le *Manuel de l'utilisateur de Final Cut Server*.

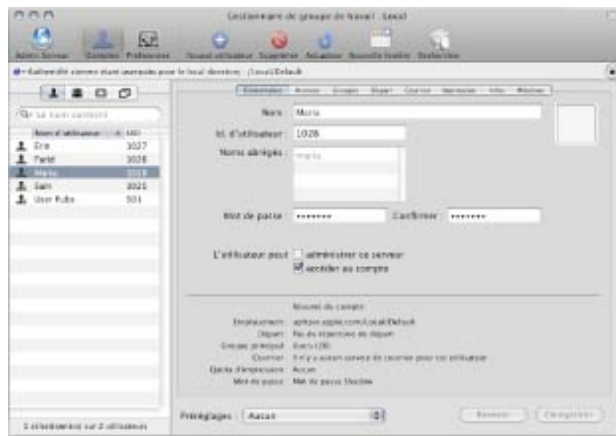
### À propos de la sous-fenêtre Comptes des Préférences Système

La sous-fenêtre Comptes des Préférences Système sur l'ordinateur hébergeant Final Cut Server permet de gérer les groupes et les comptes utilisateurs locaux. Après avoir ajouté des utilisateurs et formé des groupes dans la sous-fenêtre Comptes, vous pouvez les ajouter à Final Cut Server, puis affecter leurs autorisations soit à l'aide des Préférences Système de Final Cut Server, soit à l'aide de la fenêtre Administration du client.



### À propos des Réglages de Mac OS X Server

Dans Mac OS X Server, le Gestionnaire de groupe de travail permet de gérer les groupes et les comptes utilisateurs de Final Cut Server. Après avoir ajouté des utilisateurs et formé des groupes à l'aide du Gestionnaire de groupe de travail, vous pouvez les ajouter à Final Cut Server, puis affecter leurs autorisations soit à l'aide des Préférences Système de Final Cut Server, soit à l'aide de la fenêtre Administration du client.



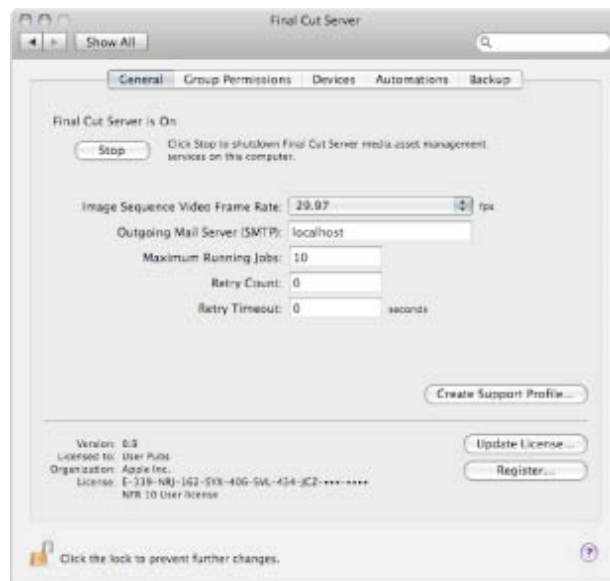
## À propos des Préférences Système de Final Cut Server

Les Préférences Système de Final Cut Server vous permettent de configurer les réglages Final Cut Server les plus courants. Plusieurs sous-fenêtres comportent des assistants réglages qui vous aident à ajouter des périphériques et des dispositifs de surveillance. Des instructions pour l'utilisation des assistants de configuration sont disponibles dans le *Guide de configuration Final Cut Server*.

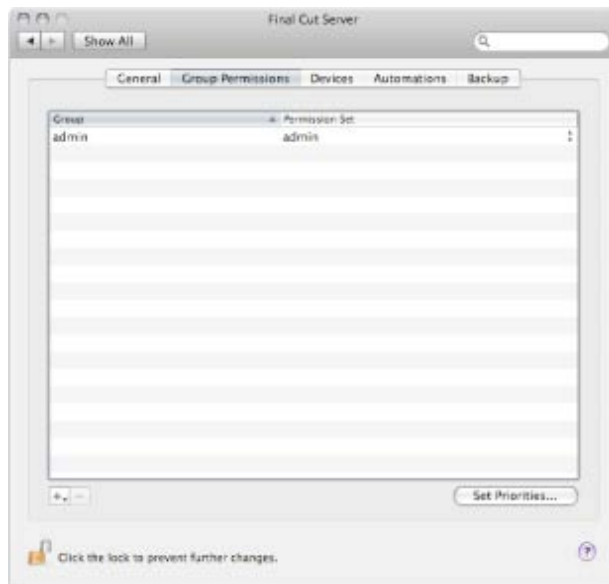
**Important :** pour vos tâches d'administration, il est fortement recommandé d'utiliser autant que possible les réglages issus des Préférences Système de Final Cut Server.

Les Préférences Système de Final Cut Server comportent les groupes de réglages suivants :

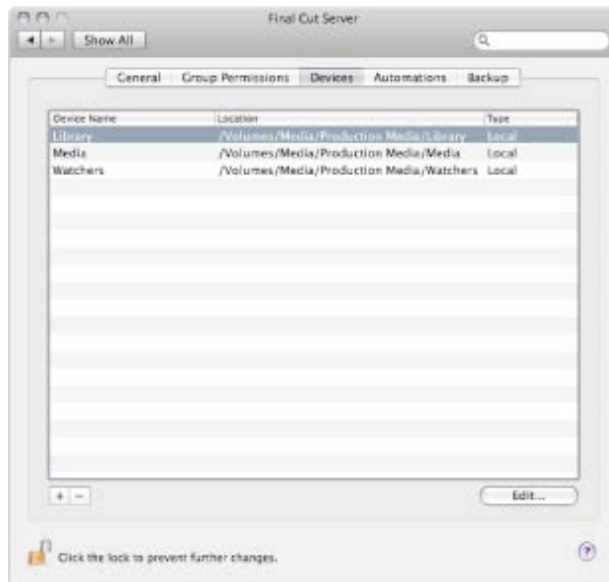
- *Général*: les réglages généraux comportent le bouton Final Cut Server Start/Stop et d'autres réglages de base dont la plupart se retrouvent dans la fenêtre Administration du client.



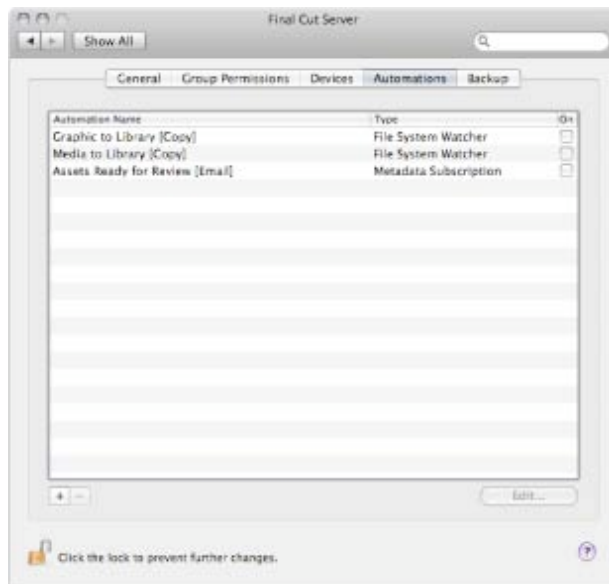
- *Autorisations de groupe*: les réglages Autorisations de groupe permettent de choisir les groupes Mac OS X qui utiliseront Final Cut Server. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Groupes et autorisations".



- *Périphériques*: les réglages Devices permettent d'ajouter et de configurer des périphériques à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Gestion des périphériques".



- *Automatisations*: les réglages Automations permettent d'ajouter et de configurer les actions des dispositifs de surveillance et des réponses à l'aide de l'Assistant réglages d'automatisation. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Gestion des automatisations".



- *Backup*: les réglages Backup permettent d'ajouter et de configurer des opérations de sauvegarde automatique du catalogue de Final Cut Server. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Sauvegarde de Final Cut Server".



## À propos de la fenêtre Administration du client Final Cut Server

La fenêtre Administration du client Final Cut Server contient des réglages extrêmement détaillés ainsi que des configurations couvrant tous les aspects de Final Cut Server. Vous ne devez toutefois accéder à cette fenêtre que dans les cas de configurations avancées.

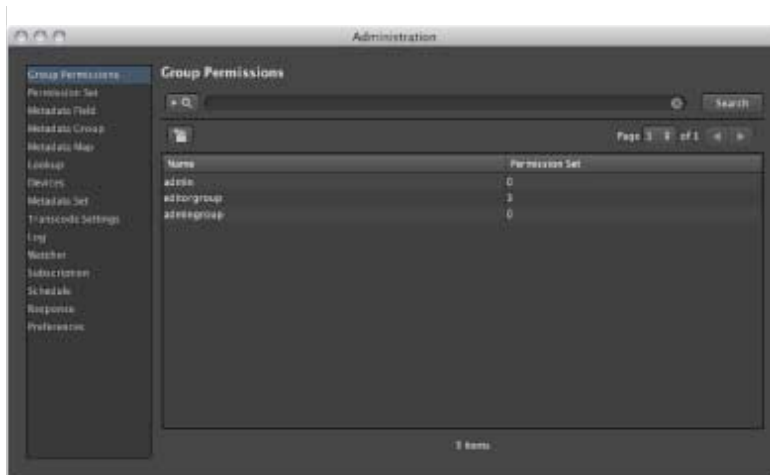
### Pour ouvrir la fenêtre Administration de Final Cut Server

1. Ouvrez une session sur un client Final Cut Server en tant qu'utilisateur possédant des autorisations administrateur.
2. Cliquez sur le bouton Server et choisissez Administration dans le menu local.

La fenêtre Administration affiche un avertissement pour confirmer si vous voulez accéder à la fenêtre Administration.

3. Cliquez sur Continue pour afficher la fenêtre Administration.





## Utilisation de la fenêtre Administration

La fenêtre Administration comprend plusieurs sous-fenêtres permettant de configurer votre système Final Cut Server.

**Important :** certaines modifications effectuées dans la fenêtre Administration n'apparaissent pas immédiatement dans le client Final Cut Server. Pour qu'elles prennent effet, vous devez fermer la session puis la rouvrir pour entraîner l'ouverture d'un nouveau client Final Cut Server.

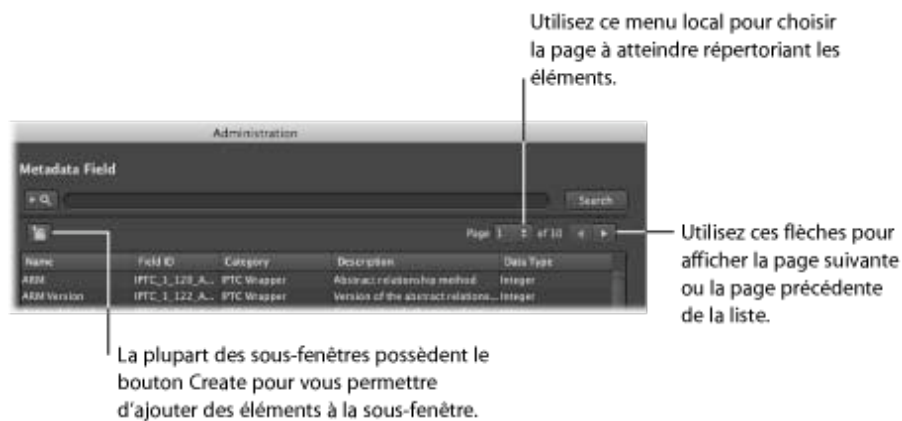


La colonne située à gauche contient une liste de sous-fenêtres auxquelles vous pouvez accéder et dans lesquelles vous pouvez configurer ce qui suit :

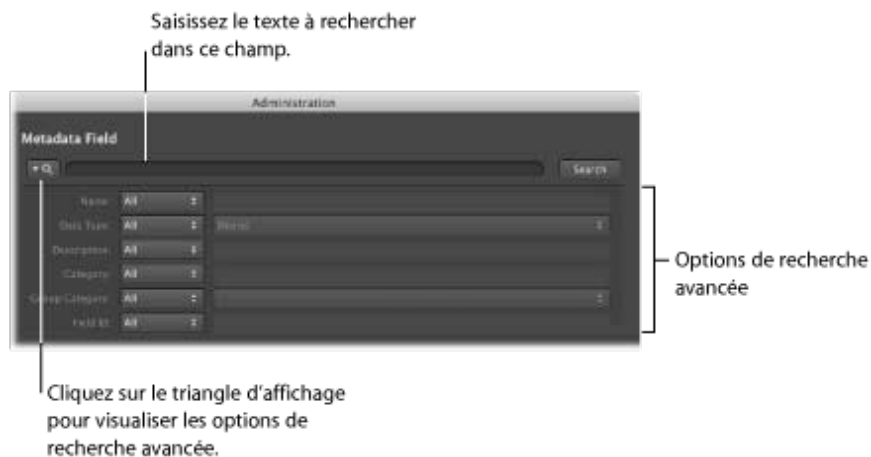
- *Group Permissions*: permet de définir des groupes d'utilisateurs et des autorisations de sécurité.
- *Permission Set*: configure les réglages d'autorisation.
- *Metadata Field*: définit le champ des métadonnées utilisées partout dans Final Cut Server.
- *Metadata Group*: définit des groupes de champs de métadonnées connexes.
- *Metadata Map*: permet de maintenir à jour les associations entre les champs de métadonnées standard et les champs personnalisés.
- *Référence*: définit la valeur des références permettant de valider les champs de métadonnées.

- *Périphériques*: définit les périphériques de création, de montage, de stockage ou de lecture et sortie, connectés à Final Cut Server.
- *Metadata Sets*: définit les différents ensembles de métadonnées à appliquer aux ressources et aux productions.
- *Réglages de transcodage*: permet de définir des réglages de transcodage de copie de données et les affecter aux périphériques.
- *Log*: entraîne l'affichage des historiques de Final Cut Server.
- *Dispositif de surveillance*: définit des dossiers de surveillance utilisés pour automatiser le transfert de données.
- *Abonnement*: définit des règles d'abonnement utilisées pour personnaliser le flux de production dans Final Cut Server.
- *Programmation*: définit des événements programmés.
- *Réponse*: définit des réponses Final Cut Server aux événements programmés, aux abonnements et aux dispositifs de surveillance.
- *Preferences*: permet de définir des réglages de préférences d'administration Final Cut Server.

Si certaines sous-fenêtres comportent peu d'éléments, d'autres en incluent beaucoup. Dans le cas de ces dernières, la fenêtre Administration répartit les éléments sur plusieurs pages et prévoit des boutons supplémentaires pour la navigation entre les pages. La plupart des sous-fenêtres comportent un bouton Créer qui vous permet d'ajouter des éléments.



La fenêtre Administration comporte également une fonction de recherche. La recherche vous permet de trouver rapidement des éléments spécifiques dans la liste. Vous pouvez cliquer sur le triangle d'affichage pour visualiser les options de recherche avancée. Ces options varient selon la sous-fenêtre utilisée.

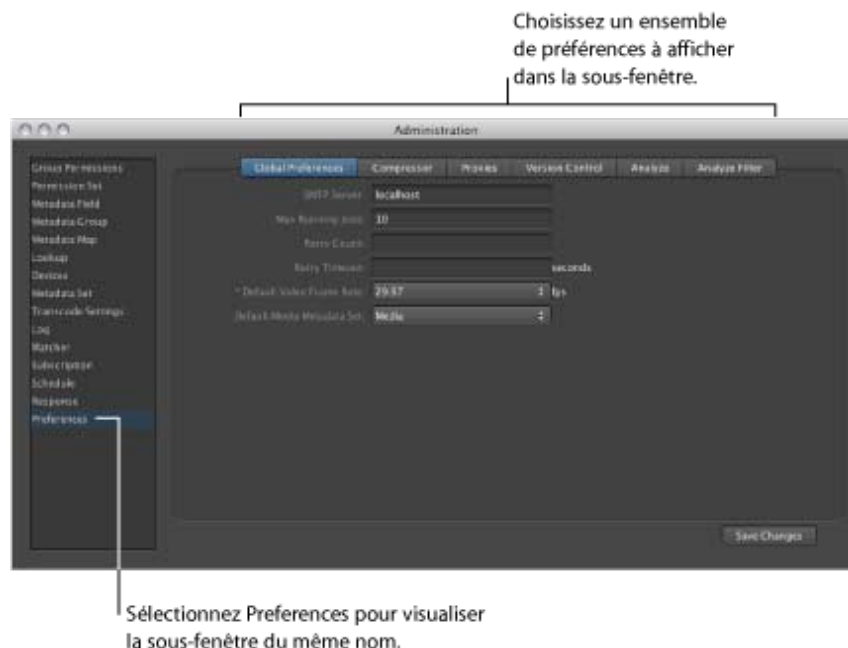


Les réglages de préférences utilisateur définissent le nombre d'éléments trouvés lorsque vous effectuez une recherche, ainsi que le nombre d'éléments qui apparaissent dans chaque page. Il est possible d'augmenter ces réglages pour afficher un plus grand nombre d'éléments, ce qui s'avère pratique lorsque vous utilisez des champs de métadonnées et des groupes. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Réglages des préférences personnalisables".

**Remarque:** les éléments signalés d'un astérisque (\*) demandent à être configurés.

## Réglages de préférences dans la fenêtre Administration

La sous-fenêtre des préférences de la fenêtre Administration du client Final Cut Server reprend la plupart des réglages de la sous-fenêtre General des Préférences Système de Final Cut Server. Elle comporte également un grand nombre de réglages supplémentaires.



## Réglages des préférences globales

La sous-fenêtre Global Preferences contient les réglages les plus courants. Nombre de ces réglages sont ceux de la sous-fenêtre General des Préférences Système de Final Cut Server.



Les réglages de la sous-fenêtre Global Preferences sont les suivants :

- **SMTP Server:** nom du serveur SMTP sortant utilisé pour envoyer les courriers électroniques. Ce réglage est également configuré au cours du processus d'installation de Final Cut Server. Si vous n'avez rempli ce champ lors de l'installation, le réglage par défaut « localhost » s'applique, lequel peut être précisé également si l'ordinateur fonctionne sous Mac OS X Server 10.5. Il est alors configuré en tant que serveur de messagerie électronique SMTP.5

**Remarque:** Final Cut Server prend en charge uniquement les serveurs SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) qui ne requièrent pas d'authentification.

Final Cut Server peut être configuré de façon à envoyer des notifications sous forme de courrier électronique pour diverses raisons, telles que la disponibilité d'un ensemble de ressources pour leur passage en revue. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos des réponses par courrier électronique".

- **Max Running Jobs:** nombre maximal de tâches pouvant s'exécuter simultanément sur Final Cut Server. La plupart des équipements limiteront ce réglage à 20 tâches.
- **Retry Count:** nombre de tentatives de relance d'une tâche échouée.
- **Retry Timeout:** durée, exprimée en secondes, avant un nouvel essai.
- **Default Video Frame Rate:** choisissez la fréquence d'images à utiliser pour les ressources présentant un timecode non défini ou non reconnu et pour l'assemblage de vidéos proxy de séquences d'images. Choisissez Auto pour utiliser une fréquence d'images générée automatiquement selon les métadonnées du support. Si aucune information de fréquence d'images n'est disponible, la fréquence d'images par défaut spécifiée dans la sous-fenêtre Global Preferences de la fenêtre Administration sera utilisée.

**Remarque:** ce réglage fournit une fréquence d'images par défaut pour les ressources remplissant un des critères suivants : fichiers vidéo chargés sans fréquence d'images dans leurs métadonnées, fichiers vidéo avec une fréquence d'images non reconnue par Final Cut Server ou vidéo proxy de plan par défaut créée pour les ressources de séquences d'images.

- **Default Media Metadata Set:** sélectionnez l'ensemble de métadonnées par défaut à appliquer aux données du projet Final Cut Pro.

## Réglages des préférences de Compressor

La sous-fenêtre Compressor comporte un menu local qui permet de choisir la grappe de serveurs à utiliser pour toute opération de transcodage. Les choix disponibles dépendent de votre configuration Compressor. Pour en savoir plus sur la configuration de grappes de serveurs, consultez la documentation de Compressor accessible depuis le menu Aide de Compressor. Pour plus d'informations sur la création d'un QuickCluster personnalisé à utiliser avec Final Cut Server, consultez le *Guide de configuration Final Cut Server*.

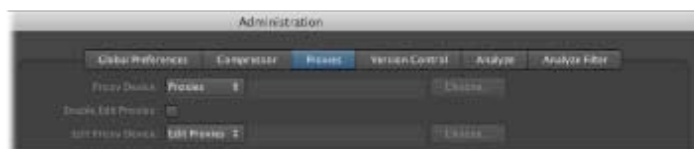
**Remarque:** le champ Compressor Cluster Password s'active uniquement si vous choisissez une grappe de serveurs protégée par mot de passe.



**Important :** dans le menu local Compressor Cluster Name, l'élément This Computer ne se réfère pas en fait à l'ordinateur utilisé par le client Final Cut Server mais à l'ordinateur installé sur Final Cut Server.

## Réglages des préférences Proxys

La sous-fenêtre Proxys comporte des menus locaux permettant de choisir les périphériques qui stockent vos proxys habituels et les éventuels proxys Edit.



Chacun de ces périphériques est en fait créé au cours du processus d'installation. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.

**Important :** si vous modifiez l'un des réglages de périphérique, assurez-vous que les périphériques d'origine restent accessibles, sinon vous devrez recréer les fichiers proxy qui y sont stockés à l'aide de la fonction Analyze ou Regenerate All Proxies. Il est recommandé de ne modifier ces périphériques qu'en cas de nécessité absolue. Une autre méthode consiste à déplacer le périphérique Proxies ou Edit Proxies vers un autre emplacement, sur un disque dur plus grand par exemple, puis à modifier le réglage Local Directory du périphérique, accessible depuis la fenêtre Administration du client Final Cut Server, dans la sous-fenêtre Devices. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Modification d'un périphérique à partir de la fenêtre Administration".

Les réglages de la sous-fenêtre Proxies sont les suivants :

- *Proxy Device:* périphérique à sélectionner dans le menu local pour le stockage des fichiers proxy habituels (périphériques Contentbase uniquement).

Le périphérique Proxy par défaut s'intitule Proxies et se situe à l'emplacement spécifié par l'entrée Proxy Media Location dans le programme d'installation.

Chaque fois que vous téléchargez une ressource dans le catalogue Final Cut Server, un ensemble de fichiers en faible résolution est créé. Les vignettes, les affiches et les proxy des plans sont stockés dans le périphérique Proxies. Ils sont utilisés à la place des ressources normales en pleine résolution lorsque leur contrepartie en faible résolution est suffisante. Pour en savoir plus sur la configuration des formats de proxy, consultez la rubrique "Réglages des préférences Analyze Filter".

La fenêtre Administration du client permet de créer, dans votre système de fichiers, des périphériques qui conviennent à l'utilisation de Proxy. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos de Contentbase".

- *Enable Edit Proxies:* case indiquant à Final Cut Server de créer automatiquement des fichiers edit proxy à l'aide du codec Apple ProRes 422 (Proxy), en plus des fichiers proxy normaux, chaque fois que vous téléchargez un projet Final Cut Pro dans le catalogue Final Cut Server.

**Remarque:** ce réglage est issu du processus d'installation de Final Cut Server. Le réglage de transcodage par défaut pour les fichiers edit proxy est Apple ProRes 422 (Proxy). Vous pouvez modifier le réglage de transcodage utilisé pour les fichiers edit proxy dans la sous-fenêtre Analyze des réglages de préférences. Pour en savoir plus, consultez "Réglages des préférences Analyze Filter".

- *Edit Proxy Device:* périphérique à sélectionner dans le menu local pour le stockage des fichiers edit proxy (périphériques Contentbase uniquement).

Le périphérique Edit Proxy par défaut s'intitule Edit Proxies et se situe à l'emplacement spécifié par l'entrée Production Media Location dans le programme d'installation.

À chaque fois que vous chargez un projet Final Cut Pro, vous pouvez demander à Final Cut Server de créer des fichiers Edit proxy. Cette option est contrôlée par la case Enable Edit Proxies. Ces fichiers Edit proxy sont stockés sur le périphérique Edit Proxies. Lorsque vous exportez ou réservez l'usage d'un projet Final Cut Pro du catalogue Final Cut Server qui possède des fichiers Edit proxy, vous pouvez indiquer de télécharger les fichiers de données d'origine ou les fichiers Edit proxy.

La fenêtre Administration du client permet de créer, dans votre système de fichiers, des périphériques qui conviennent à l'utilisation d'Edit Proxy. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos de Contentbase".

## Réglages des préférences du contrôle des versions

La sous-fenêtre Version Control comporte des réglages pour la configuration de Final Cut Server, permettant de gérer les versions des ressources et des productions.



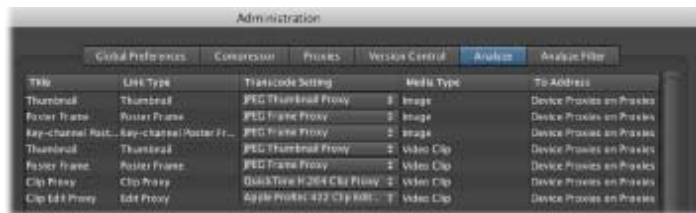
**Important** : chaque version requiert un espace disque égal à celui de la version d'origine. Des versions en grand nombre peuvent nécessiter un espace disque non négligeable, particulièrement lorsque vous manipulez des fichiers vidéo volumineux.

Les réglages de la sous-fenêtre Version Control sont les suivants :

- *Control Device*: périphérique à choisir dans le menu local pour le stockage des copies de sauvegarde des ressources (périphériques Contentbase uniquement). Le programme d'installation de Final Cut Server crée automatiquement un périphérique Version qui est sélectionné d'office ici. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Configuration du périphérique Version".
- *Control Limit*: nombre maximal de versions associables à une ressource. Une fois la limite atteinte, les copies les plus anciennes sont supprimées au fur et à mesure que vous en ajoutez des nouvelles.
- *Create Asset Version Default*: si le contrôle de la version automatique n'a pas été activé pendant l'installation de Final Cut Server (en cochant la case Enable Version Control dans la sous-fenêtre Customer Profile Selection du programme d'installation), cocher cette case active le contrôle de la version ou la désactive pour le projet Final Cut Pro et les ressources vidéo.

## Réglages des préférences Analyze

La sous-fenêtre Analyze permet de configurer les différents types de format de proxy lorsqu'une ressource est ajoutée au catalogue.



Pour chaque élément de la liste, vous pouvez choisir un format à utiliser pour la représentation de cette ressource. Il existe deux types de données : image et plan vidéo.

Les réglages de la sous-fenêtre Analyze sont les suivants :

- *Vignettes*: petites images qui apparaissent dans la présentation en vignette de la fenêtre principale du client.
- *Affiche*: images en pleine résolution qu'un utilisateur peut exporter à partir de la fenêtre principale. Une affiche sert de version générique, par exemple une version JPEG. Vous pouvez l'utiliser à la place de la ressource d'origine. Celles-ci sont particulièrement utiles lorsque la ressource d'origine est encodée dans un format propriétaire et que vous souhaitez la visualiser sur un ordinateur ne prenant pas en charge ce format.
- *Key-channel Poster Frame*: pour les images et certains formats de séquences d'images uniquement. Celles-ci sont identiques aux affiches normales, sauf qu'elles contiennent un canal alpha.
- *Proxy de plan*: pour les plans vidéo uniquement. Les proxys de plan sont des représentations en faible résolution des ressources, utilisées chaque fois qu'il n'est pas nécessaire de recourir à la copie en pleine résolution de la ressource. Ces fichiers sont copiés sur votre système lorsque vous prévisualisez une ressource dans la fenêtre principale.

Final Cut Server détecte automatiquement les proportions de la vidéo et ajuste celles du plan vidéo proxy en conséquence.

**Remarque:** les options disponibles pour le transcodage du plans vidéo sont déterminées par les réglages mis en place dans Compressor. Vous pouvez créer des réglages supplémentaires dans Compressor afin de personnaliser vos options de transcodage. Pour en savoir plus, consultez la documentation relative à Compressor, accessible puis le menu Aide de Compressor.

- *Clip Edit Proxy:* pour les plans vidéo téléchargés à l'aide d'un projet Final Cut Pro uniquement. Ce réglage fournit un format de proxy à utiliser lors de l'exportation ou du retrait d'un projet Final Cut Pro. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Réglages des préférences Proxys".

## Réglages des préférences Analyze Filter

Après avoir installé Final Cut Server, l'administrateur peut créer des filtres d'analyse qui recherchent les fichiers vidéo selon le type de fichier, la fréquence d'images et le débit binaire ainsi que d'autres données. Ces fichiers vidéo sont ensuite transcodés pour créer des fichiers proxy. Utilisez la sous-fenêtre Analyze Filter pour créer et gérer les filtres d'analyse.



La sous-fenêtre Analyze Filter contient les éléments suivants :

- *Bouton Add (+):* cliquez sur le bouton Add pour créer un nouveau filtre d'analyse, puis saisissez les paramètres du filtre d'analyse dans la fenêtre Proxy Transcode Filter Settings qui s'affiche.
- *Bouton Edit:* sélectionnez un filtre d'analyse et cliquez sur le bouton Edit pour le modifier.
- *Bouton Delete (-):* sélectionnez un filtre d'analyse et cliquez sur le bouton Delete pour le supprimer.
- *Up:* utilisez ce bouton pour déplacer un filtre d'analyse vers le haut de la liste.
- *Down:* utilisez ce bouton pour déplacer un filtre d'analyse sélectionné vers le bas de la liste.
- *Liste des filtres d'analyse existants:* à mesure que vous créez de nouveaux filtres d'analyse, chaque filtre apparaît dans cette liste.

**Important :** lorsque vous créez différents réglages de transcodage de proxy pour les mêmes critères de filtrage, Final Cut Server applique les filtres de haut en bas dans l'ordre de leur liste. Nous vous conseillons de trier plusieurs réglages de transcodage de proxy pour les mêmes critères de filtrage par complexité, en allant du plus spécifique d'abord aux plus généraux ensuite, afin d'optimiser le processus de transcodage de proxy.

## Création des réglages de transcodage de proxy

Lorsque vous créez un réglage de transcodage de proxy, vous décrivez les fichiers que vous voulez transcoder en spécifiant un codec vidéo, une taille d'image, un débit binaire, un nombre d'images et des filtres d'emplacement de périphérique. Puis, vous sélectionnez un réglage de transcodage pour le filtre défini. À l'aide d'un ou de plusieurs critères de filtrage, vous pouvez créer des filtres d'analyse très larges ou très spécifiques pour répondre aux besoins spécifiques de votre organisation.

### Pour créer un réglage de transcodage de proxy

1. Dans la sous-fenêtre Analyze Filter, cliquez sur le bouton Add.

La fenêtre Proxy Transcode Filter Settings apparaît.



2. Saisissez un ou plusieurs types d'informations de filtrage.
3. Saisissez un réglage de transcodage pour les informations de filtrage.
4. Cliquez sur le bouton Apply Changes.

Le nouveau filtre d'analyse apparaît dans la liste Analyze Filter.

### À propos de la modification des réglages de transcodage de proxy existants

Lorsque vous modifiez un réglage de transcodage de proxy, Final Cut Server ne recrée pas automatiquement les fichiers proxy de la ressource. L'administrateur doit manuellement re-générer tous les proxies. Pour en savoir plus, consultez "Analyse manuelle des ressources et régénération de tous les proxies".

### Pour re-générer les fichiers proxy d'une ressource

1. Dans la fenêtre principale de Final Cut Server, sélectionnez la ou les ressources pour lesquelles vous voulez re-générer des fichiers proxy.
2. Cliquez sur la ressource tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis choisissez Regenerate All Proxies dans le menu contextuel.

Les fichiers proxy seront recréés pour les ressources que vous avez sélectionnées.

## Réglages des préférences personnalisables

Outre les Préférences Système de Final Cut Server et la sous-fenêtre Preferences de la fenêtre Administration du client, il existe un troisième ensemble de préférences destinées aux utilisateurs pour les aider à personnaliser leur utilisation de Final Cut Server. Ces préférences s'appliquent uniquement à un seul utilisateur, pour un client spécifique sur un ordinateur précis (si l'utilisateur ouvre une session client sur un autre ordinateur, les réglages des préférences utilisateur ne sont pas répercutés).

### Pour ouvrir les réglages de préférences utilisateur

Procédez de l'une des manières suivantes:

- Sélectionnez Final Cut Server > Preferences.
- Choisissez Preferences dans le menu local Server (celui qui apparaît dans la fenêtre principale de Final Cut Server lorsque vous cliquez sur le bouton Server).





La fenêtre Preferences de l'utilisateur contient les réglages suivants :

- *Maximum # of Search Results*: valeur représentant le nombre maximal d'éléments qui apparaissent après une recherche.
- *Items Per Page*: résultats de la recherche répartis sur plusieurs pages afin de rendre l'affichage plus efficace. Vous pouvez saisir une valeur qui définit le nombre d'éléments présentés sur chaque page.
- *Remember the last search*: case indiquant à Final Cut Server de mémoriser la dernière recherche effectuée pour l'exécuter à l'ouverture de session suivante.
- *Save cached files to*: cliquez sur le bouton Choose pour sélectionner un emplacement pour le stockage de vos caches. Les emplacements par défaut sont /*nom d'utilisateur*/Bibliothèque/Caches/ lorsque le client s'exécute sur un ordinateur Macintosh et le répertoire C:\*nom d'utilisateur*\AppData\Roaming\com.apple.FinalCutServer/cache sur un ordinateur Windows. Dans les deux cas, les fichiers cache figurent à cet emplacement dans un dossier portant le nom de l'ordinateur serveur.

**Important** : le changement de l'emplacement du cache conduit à l'indisponibilité de tous les caches actifs.

- *Maximum Cache Size*: valeur définissant la taille maximale de cache.
- *Current Cache Size*: taille actuelle du cache.
- *Clear Cache*: cette option permet de supprimer tous les caches de l'emplacement.
- *Saved aliases for prepared media files*: cliquez sur le bouton Choose pour sélectionner un emplacement pour le stockage d'alias dans les fichiers cache. Cet emplacement est utilisé lorsque vous choisissez l'option « Prepare for Disconnected Use » pour les ressources.

**Remarque**: les ressources de l'ordinateur client gérées par Final Cut Server sont stockées à l'emplacement spécifié en tant qu'emplacement de cache. Cet emplacement sert à Final Cut Server uniquement. Ainsi, il peut s'avérer difficile d'y retrouver des ressources. L'option « Prepare for Disconnected Use » crée des alias pointant vers les ressources dans le cache, il est ainsi beaucoup plus facile de les ajouter aux projets Final Cut Pro lorsque vous n'êtes pas connecté à Final Cut Server.

- *Clear Aliases*: cette option permet de supprimer tous les alias de l'emplacement.
- *Disable Resource Fork Warning*: cochez cette case pour désactiver les messages d'erreur de type Disable Resource Fork.
- *Use Generic thumbnail for Productions*: cochez cette case pour afficher une icône de production générique pour représenter une production. Par défaut, une image fixe

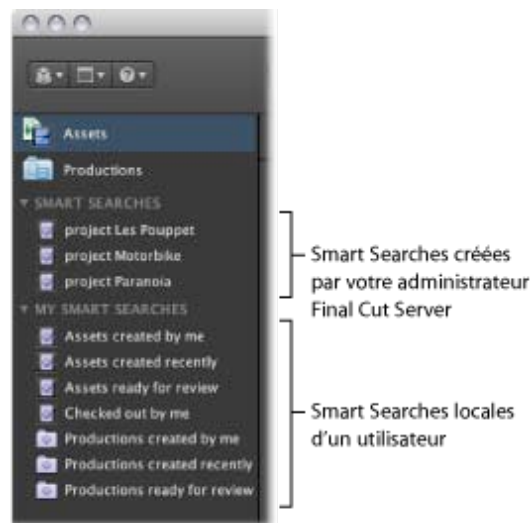
contenue dans une production s'affiche sur la vignette de la production et dans la présentation Liste.

## Fonctions client uniquement accessibles par l'administrateur

La fenêtre Administration comporte d'autres fonctions client Final Cut Server que seul un utilisateur connecté avec des privilèges d'administration peut effectuer.

## Configuration des Smart Searches

Un utilisateur ayant ouvert une session avec des autorisations administrateur peut configurer des Smart Searches qui fonctionneront dans chaque client Final Cut Server. Après avoir créé une Smart Search et une fois que l'utilisateur du client a redémarré ses clients, les nouvelles Smart Searches apparaissent sous l'en-tête Smart Search de chaque client Final Cut Server.



**Important :** Final Cut Server ne fournit aucune Smart Search par défaut. L'en-tête Smart Searches apparaît dans la fenêtre principale jusqu'à ce qu'un utilisateur ayant ouvert une session avec des autorisations administrateur crée une ou plusieurs Smart Searches en suivant les étapes ci-dessous.

### Pour créer une Smart Search

1. Dans la fenêtre principale du client, saisissez des critères de recherche et cliquez sur le bouton Search.

Les résultats de la recherche s'affichent.

2. Cliquez sur le bouton Save as Smart Search for All Users.

La recherche apparaît sous l'en-tête Smart Searches sous le nom « untitled ».

3. Pour renommer la Smart Search que vous venez de créer, cliquez sur le titre de la recherche, puis saisissez un nouveau nom dans le champ qui apparaît.

La nouvelle Smart Search apparaît sous l'en-tête Smart Searches de votre client.

**Important :** après avoir créé la Smart Search, vous devez demander à chaque utilisateur de client de quitter puis de redémarrer son client Final Cut Server. Après le redémarrage, la nouvelle Smart Search apparaît dans chaque client Final Cut Server sous l'en-tête Smart Searches.

Vous pouvez supprimer une Smart Search à tout moment si vous avez ouvert une session avec des autorisations d'administrateur.

### Pour supprimer une Smart Search

- Sélectionnez puis cliquez sur une Smart Search tout en appuyant sur la touche Ctrl.

Dans le menu local qui apparaît, choisissez Delete.

La Smart Search n'est plus présente dans la liste sous l'en-tête Smart Searches.

**Important :** après avoir supprimé une Smart Search, vous devez demander à chaque utilisateur de client de quitter puis de redémarrer son client Final Cut Server.

## Analyse manuelle des ressources et régénération de tous les proxies

Lorsque des ressources sont ajoutées au catalogue Final Cut Server, elles sont automatiquement analysées. Ce processus extrait une série de métadonnées de la ressource puis crée les fichiers proxy de celle-ci. En tant qu'administrateur, vous pouvez également analyser manuellement les ressources en utilisant une des deux commandes, selon vos besoins.

Par exemple, vous pouvez choisir de changer le réglage par défaut de transcodage pour les Edit proxies de plan de Apple ProRes 422 (Proxy) à Apple ProRes 422 (LT). Après avoir effectué le changement dans la sous-fenêtre Analyze Preferences de la fenêtre Administration, vous pouvez manuellement créer de nouveaux fichiers proxy pour une ressource (selon le nouveau réglage de transcodage) ou vous pouvez manuellement supprimer et recréer tous les fichiers proxy d'une ressource.

### Pour créer manuellement les fichiers proxy manquants pour une ou plusieurs ressources

1. Dans la fenêtre principale du client, sélectionnez un ou plusieurs ressources.
2. Cliquez sur la ou les ressources tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis choisissez Analyze dans le menu contextuel.

Les ressources sont analysées et tous les fichiers proxy manquants sont créés.

### Pour supprimer et régénérer tous les fichiers proxy d'une ou de plusieurs ressources

1. Dans la fenêtre principale de Final Cut Server, sélectionnez une ou plusieurs ressources pour lesquelles vous voulez re-générer des fichiers proxy.
2. Cliquez sur les ressources tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée, puis choisissez Regenerate All Proxies dans le menu contextuel.

Les fichiers proxy de la ressource sont analysés et de nouveaux fichiers proxy sont créés pour la ressource.

## Annulation de la réservation ou du verrouillage d'une ressource

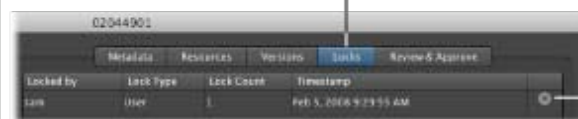
De manière générale, l'utilisateur qui réserve l'usage d'une ressource est le seul qui puisse la libérer ou annuler la réservation de son usage exclusif. De même, si un utilisateur verrouille une ressource, il est le seul à pouvoir la déverrouiller.

Il existe cependant une exception à cela : lorsque l'utilisateur bénéficie de privilèges d'administration. En effet, l'utilisateur peut dans ce cas passer outre la réservation ou le verrou le cas échéant.

### Pour passer outre la réservation ou le verrou appliqué à une ressource :

1. Double-cliquez sur la ressource pour ouvrir la fenêtre de ses détails.
2. Cliquez sur le bouton Locks pour accéder à la sous-fenêtre du même nom.

Cliquez sur Locks pour visualiser l'état de verrouillage d'une ressource.



Les administrateurs peuvent cliquer sur ce bouton pour annuler ce verrou.

3. Cliquez sur le bouton Cancel.

## À propos de la prise en charge Unicode

Final Cut Server peut stocker des métadonnées texte sous forme de caractères Unicode encodés en UTF-8. Cela signifie qu'il peut prendre en charge un grand nombre de jeux de caractères multi-octets, notamment les jeux de caractères chinois, japonais et coréens. Les métadonnées Unicode peuvent être stockées, modifiées et faire l'objet de recherches par le biais de l'interface utilisateur de Final Cut Server.

De plus, le client Final Cut Server peut utiliser les réglages locaux du système d'exploitation sur lequel il est installé. En plus de l'affichage des caractères chinois, japonais et coréens, le client Final Cut Server utilise des réglages régionaux tels que des formats de dates et de nombres lors de l'affichage des données.

Lors de l'écriture de données sur des périphériques de stockage, Final Cut Server se limite aux capacités et à ce que propose l'API (Application Programming Interface) de chaque périphérique. À l'heure actuelle, Final Cut Server prend en charge les caractères Unicode sur les périphériques Filesystem et Contentbase. Pour en savoir plus sur ces types de périphériques, consultez la rubrique "Informations détaillées sur le type de périphérique".

D'un point de vue technique, le serveur Final Cut Server utilise l'encodage UTF-32 en interne pour représenter toutes ses métadonnées, puis les convertit en UTF-8 pour l'écriture dans le catalogue, pour la transmission des métadonnées à l'interface utilisateur du client ou pour l'interaction des agents avec les périphériques (si ces derniers prennent en charge l'encodage Unicode). Lors des échanges avec les périphériques, le serveur Final Cut Server transcode les fichiers dans le format d'encodage spécifié à chaque fois que ceux-ci sont déplacés. La prise en charge de l'encodage pour les périphériques comprend tous les types Unicode, les encodages Windows et les encodages courants chinois, japonais et coréens.

**Remarque:** il est essentiel d'installer la version native du langage Java sur tout ordinateur qui requiert la prise en charge d'Unicode dans l'interface utilisateur. Il est également important que le système d'exploitation prenne en charge la langue et le jeu de caractères. Pour en savoir plus, consultez l'Aide Mac et les sites web Sun relatifs à Java.

## Sauvegarde de Final Cut Server

La sous-fenêtre Backup permet de créer facilement, manuellement ou automatiquement, des copies de sauvegarde de votre catalogue Final Cut Server.

Final Cut Server comprend une fonction de sauvegarde du catalogue Final Cut Server. La possibilité de restaurer le catalogue à partir de la copie de sauvegarde peut vous aider à refaire fonctionner votre système si vous deviez réinstaller Final Cut Server.

**Important :** la fonctionnalité de sauvegarde ne permet de sauvegarder que le catalogue de Final Cut Server et toutes les annotations associées aux ressources contenues dans le catalogue ; elle ne permet pas de sauvegarder toutes les ressources ou les projets stockés sur vos périphériques.

## Création d'une stratégie de sauvegarde

Un système Final Cut Server se compose de nombreux fichiers stockés sur divers ordinateurs et périphériques. La sauvegarde de tout le système Final Cut Server peut parfois être difficile, en raison plus particulièrement des fichiers volumineux qu'il peut gérer. Les éléments importants incluent la sauvegarde du contenu des périphériques et du catalogue Final Cut Server et la restauration du catalogue Final Cut Server.

### À propos de la sauvegarde des périphériques

La sauvegarde des ressources de vos périphériques n'a rien de compliqué. Vous pouvez utiliser n'importe quel système de sauvegarde pour créer des copies de vos ressources. Si vous sauvegardez vos périphériques et le catalogue Final Cut Server, il est conseillé de les sauvegarder en même temps. De cette manière, vous êtes sûr que les données de la copie de sauvegarde du catalogue correspondent aux ressources des sauvegardes des périphériques.

Il est particulièrement important de sauvegarder les périphériques Proxies et Version lors de la sauvegarde du catalogue Final Cut Server. En effet, ces deux périphériques contiennent des ressources particulières exploitées par Final Cut Server et les deux utilisent le système de fichiers Contentbase. Lors de la sauvegarde, il est conseillé de sauvegarder au préalable le catalogue Final Cut Server et de placer le fichier de sauvegarde obtenu sur le même volume que les périphériques Proxies et Version. Une fois le catalogue sauvegardé, vous pouvez le sauvegarder en même temps que les deux périphériques, en suivant les procédures de sauvegarde habituelles.

### À propos de la sauvegarde du catalogue Final Cut Server

La sauvegarde du catalogue Final Cut Server ne se limite pas à un ou deux fichiers. C'est pourquoi, Final Cut Server prévoit une fonction de sauvegarde pour automatiser le processus.

À la fin de la sauvegarde du catalogue Final Cut Server, vous obtenez un fichier .zip contenant un instantané de tous les paramètres du catalogue Final Cut Server. Cet instantané contient :

- tous les groupes et toutes les autorisations associées ;
- toutes les métadonnées de toutes les ressources et de tous les projets ;
- toutes les automatisations, qu'elles soient créées avec l'Assistant réglages d'automatisation ou par le biais de la fenêtre Administration du client ;
- la liste de tous les périphériques et les réglages correspondants, qu'ils soient créés avec l'Assistant réglages de périphérique ou par le biais de la fenêtre Administration du client ;
- tous les historiques et toutes leurs entrées relatives aux tâches ;
- tous les réglages des préférences.

L'objectif de la sauvegarde du catalogue Final Cut Server est de pouvoir restaurer un

état antérieur opérationnel en cas de panne sérieuse, telle que la défaillance d'un disque dur. Voici un exemple des étapes à suivre pour récupérer le serveur suite à une panne de disque dur.

### Étape 1: Réinstallation de Mac OS X sur l'ordinateur

La première étape à suivre pour récupérer le système suite à une panne du disque consiste à réinstaller le système d'exploitation Mac OS X 10.5 Leopard ou Mac OS X Server 10.5 Leopard.

### Étape 2: Configuration de vos groupes tels qu'ils étaient auparavant

Une fois restauré, Final Cut Server compte sur les mêmes groupes que ceux disponibles avant la panne.

### Étape 3: Restauration de vos fichiers Proxy et Version

Si vous avez sauvegardé les fichiers Proxy et Version au même moment que vous avez sauvegardé le catalogue Final Cut Server pour la dernière fois (comme cela est recommandé plus haut dans ce manuel), vous devez restaurer ces fichiers. Ils doivent être exactement dans le même état que celui dans lequel ils se trouvaient la dernière fois que vous avez sauvegardé Final Cut Server et dans le même dossier par rapport au dossier racine du disque dur. Final Cut Server se reconnecte automatiquement à ces fichiers lorsque le catalogue est restauré.

### Étape 4: Installation de Final Cut Server

Vous devez réinstaller Final Cut Server en utilisant le disque d'installation original. Tout réglage défini lors du processus d'installation, notamment l'emplacement du serveur proxy, est remplacé par la dernière version enregistrée des réglages lorsque vous restaurez le catalogue Final Cut Server.

**Important :** les fichiers de sauvegarde sont spécifiques à la version de Final Cut Server utilisée lorsque les fichiers sont enregistrés. Avant de restaurer un fichier de sauvegarde, vous devez vérifier que la version de Final Cut Server est exactement identique à celle utilisée lors de la création du fichier de sauvegarde. Cela signifie qu'il peut être nécessaire d'utiliser Mise à jour de logiciels après avoir installé Final Cut Server depuis le disque d'installation original.

veillez à décocher l'élément « Catalog Media device automatically » dans la sous-fenêtre Profile des réglages du programme d'installation de Final Cut Server pour s'assurer qu'aucune automatisation ne s'exécute pendant le processus de restauration du catalogue. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.

### Étape 5: Restauration du catalogue Final Cut Server précédent

Une fois l'installation de Final Cut Server terminée, vous pouvez cliquer sur le bouton Restore de la sous-fenêtre Backup des Préférences Système de Final Cut Server. Cela rétablit l'état dans lequel Final Cut Server se trouvait lors du processus de sauvegarde.

**Remarque:** il peut s'avérer nécessaire de réinitialiser les mots de passe réseau des périphériques pour lesquels ils sont requis.

## Sauvegarde du catalogue Final Cut Server

La fonction de sauvegarde est accessible depuis les Préférences Système de Final Cut Server.



Vous pouvez sauvegarder le catalogue Final Cut Server de deux façons : immédiatement ou automatiquement à intervalle régulier.

#### Pour sauvegarder immédiatement le catalogue Final Cut Server

1. Sélectionnez la sous-fenêtre Backup des Préférences Système de Final Cut Server.
2. Cliquez sur le bouton Back Up Now.

Une zone de dialogue s'affiche pour saisir le nom et l'emplacement du fichier de sauvegarde.

**Important :** il est fortement recommandé de ne pas sélectionner un emplacement du fichier de sauvegarde situé sur le même lecteur où Final Cut Server est installé.

3. Cliquez sur le bouton Back Up.

Un fichier comprimé portant l'extension « .zip » est créé à l'emplacement spécifié.

#### Pour planifier la sauvegarde du catalogue Final Cut Server

1. Sélectionnez la sous-fenêtre Backup des Préférences Système de Final Cut Server.
2. Cliquez sur le bouton Ajouter (+).

Cela ajoute une sauvegarde programmée d'après les réglages par défaut.

3. Sélectionnez la sauvegarde programmée dans la liste Scheduled Backups et configurez les réglages de la manière suivante :

- Cliquez sur Browse pour ouvrir une zone de dialogue où vous pouvez sélectionner l'emplacement du fichier de sauvegarde.

**Important :** il est fortement recommandé de ne pas sélectionner un emplacement des fichiers de sauvegarde, situé sur le même lecteur où Final Cut Server est installé.

- Sélectionnez Day (le catalogue est sauvegardé tous les jours) ou Week (le catalogue est sauvegardé une fois par semaine) dans le menu local Every.
- Tapez une heure dans le champ At.
- Si vous voulez sauvegarder le catalogue une fois par semaine, sélectionnez le jour de la sauvegarde dans le menu local On.

Un fichier comprimé intitulé « Final Cut Server DB Backup on [dossier sélectionné] at [date et heure].zip » est créé à l'emplacement spécifié, à la date et à l'heure spécifiées.

Une fois une sauvegarde programmée terminée, le bouton View Log de la sous-fenêtre Backup s'active. Cliquez dessus pour consulter l'historique des sauvegardes

## À propos des fichiers de sauvegarde

Les fichiers de sauvegarde de Final Cut Server n'étant pas des fichiers multimédia, ceux-ci sont relativement peu encombrants.

Il est fortement recommandé de sauvegarder les périphériques Proxies et Versions ainsi que le fichier de sauvegarde du catalogue Final Cut Server, peu après avoir sauvegardé le catalogue Final Cut Server. Ces périphériques utilisent le format de système de fichiers Contentbase et comptent sur le fait que le catalogue Final Cut Server reflète exactement leur contenu. La restauration des périphériques et du catalogue à partir de fichiers créés au même moment permet aux données du catalogue Final Cut Server et à celles de ces périphériques de correspondre exactement.

**Remarque:** il est également recommandé de sauvegarder les ressources et les projets de vos autres périphériques.

## Restauration du catalogue Final Cut Server

La restauration du catalogue Final Cut Server n'est pas compliquée ; cependant, vous devez prendre en compte certains points.

### À propos de la restauration du catalogue

La restauration du catalogue peut entraîner la perte de données.

- *Si vous restaurez le catalogue sur une nouvelle installation Final Cut Server:* il n'y a pas de catalogue existant en cours d'utilisation, vous pouvez effectuer la restauration sans danger.
- *Si vous effectuez la restauration sur un catalogue existant:* le catalogue existant est totalement supprimé avant le début de la restauration. Si les fichiers de restauration ne contiennent pas les données prévues ou ne fonctionnent pas correctement, vous risquez d'aggraver encore votre situation. Pour cette raison, il est fortement recommandé de sauvegarder le Final Cut Server en cours avant de restaurer un fichier de sauvegarde antérieur.

### Avant de restaurer le catalogue

La remise en état du système peut ne pas se limiter à la simple restauration du catalogue. Si vous effectuez une restauration suite à la défaillance d'un disque dur, vous serez amené à reconfigurer certains réglages pour que Final Cut Server fonctionne correctement à nouveau.

### Utilisateurs et groupes

Vous devez configurer les utilisateurs et groupes de votre ordinateur. Si les utilisateurs et les groupes sont configurés sur un autre ordinateur, vous devez simplement vérifier que cet ordinateur a accès à ces informations. La fonction de restauration tente d'affecter les ensembles d'autorisations aux mêmes groupes pour respecter la configuration en place au moment où le fichier de sauvegarde a été créé.

Si les utilisateurs et les groupes sont configurés localement sur l'ordinateur, vous devez les reconfigurer de la même manière qu'ils étaient configurés au moment où le fichier de sauvegarde a été créé. Les groupes indisponibles lors du processus de restauration ne sont pas en mesure d'utiliser Final Cut Server tant que vous ne les ajoutez pas manuellement dans les Préférences Système de Final Cut Server.

### Périphériques

Vous devez configurer l'ordinateur de sorte qu'il prenne en charge tout disque dur interne, système Xsan, configuration RAID, volume réseau et lecteur externe que Final Cut Server exploite pour ses périphériques. Si le moindre périphérique se trouve sur un volume protégé par mot de passe, vous devez configurer manuellement ces mots de passe en utilisant l'Assistant réglages de périphérique après avoir restauré le fichier de sauvegarde de Final Cut Server.

**Remarque:** n'oubliez pas qu'une fois la restauration terminée, les périphériques, pour



lesquels les automatisations d'analyse complète sont configurées, effectueront cette analyse à la date et à l'heure programmées. Si le périphérique n'est ni disponible, ni configuré correctement, l'analyse risque de vider les ressources du catalogue.

## Restauration du catalogue

La restauration du catalogue Final Cut Server se fait simplement en sélectionnant le fichier de sauvegarde.

### Pour restaurer votre catalogue

1. Sélectionnez la sous-fenêtre Backup des Préférences Système de Final Cut Server.
2. Cliquez sur le bouton Restore.  
Une zone de dialogue de sélection de fichier s'affiche.
3. Sélectionnez le fichier de sauvegarde servant à la restauration, puis cliquez sur le bouton Restore.

**Important :** une fois que vous avez cliqué sur le bouton Restore, vous ne pouvez plus annuler le processus.

Le catalogue Final Cut Server actuel est supprimé et le catalogue issu du fichier de sauvegarde est ajouté.

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## Groupes et autorisations

Final Cut Server inclut des fonctionnalités qui vous permettent de définir précisément l'accès au catalogue pour chaque groupe d'utilisateurs.

Pour être en mesure d'utiliser Final Cut Server, vous devez ajouter au moins un groupe contenant au moins un utilisateur. Dans la plupart des cas, vous serez toutefois amené à créer plusieurs groupes, chacun configuré avec des autorisations différentes, puis ajouterez les utilisateurs appropriés aux différents groupes. Final Cut Server peut utiliser soit des utilisateurs et des groupes locaux, soit des groupes Open Directory Mac OS X ou Windows Server Active Directory pour valider les utilisateurs. La création des groupes et des utilisateurs se fait soit dans la sous-fenêtre Comptes des Préférences Système de Mac OS X Server, soit dans le Gestionnaire de groupe de travail. Dans Final Cut Server, vous pouvez choisir les groupes à utiliser et affecter un ensemble d'autorisations à chacun des groupes.

Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus sur l'utilisation de la sous-fenêtre Comptes des Préférences Système, du Gestionnaire de groupe de travail de Mac OS X Server et sur l'utilisation des Préférences Système de Final Cut Server pour ajouter des groupes et leur affecter des ensembles d'autorisations. Des instructions pour ajouter des groupes Windows Server Active Directory sont également fournies dans le *Guide de configuration Final Cut Server*.

Le présent chapitre couvre l'ajout de groupes et l'affectation d'ensembles d'autorisations à l'aide de la fenêtre Administration du client de Final Cut Server. Généralement, il est recommandé d'utiliser les Préférences Système de Final Cut Server comme indiqué dans le *Guide de configuration Final Cut Server*; néanmoins, dans certaines situations, il est plus pratique d'ajouter des groupes et d'attribuer des autorisations dans la fenêtre Administration du client. Ce chapitre couvre aussi la création d'ensembles d'autorisations personnalisés, ce qui vous permet de définir exactement l'accès de chaque groupe au catalogue Final Cut Server.

### Ajout de groupes à Final Cut Server

Une fois terminé la configuration de vos groupes dans le Gestionnaire de groupe de travail, vous pouvez enfin les ajouter à Final Cut Server.

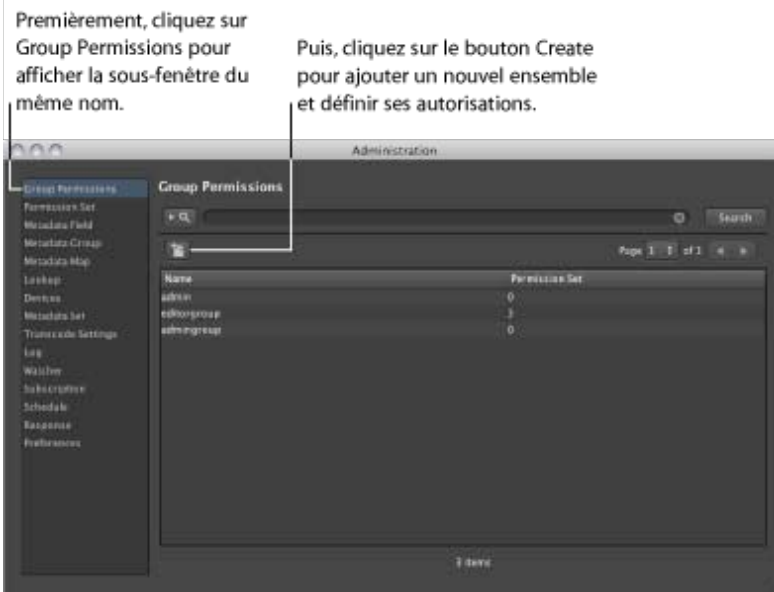
Vous pouvez ajouter les groupes à l'aide des Préférences Système de Final Cut Server sur le serveur ou passer par la fenêtre Administration du client. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus sur l'utilisation des Préférences Système de Final Cut Server pour l'ajout de groupes à Final Cut Server et l'affectation d'ensembles d'autorisations à ces groupes.

#### **Pour ajouter un groupe à Final Cut Server par le biais de la fenêtre Administration**

1. Ouvrez un client Final Cut Server et ouvrez une session en tant qu'utilisateur possédant des autorisations administrateur.
2. Choisissez Administration dans le menu local Server (celui qui apparaît dans la fenêtre principale de Final Cut Server lorsque vous cliquez sur le bouton Server).

La fenêtre Administration apparaît.

3. Cliquez sur Group Permissions dans la colonne de gauche pour ouvrir la sous-fenêtre Group Permissions.



La sous-fenêtre Group Permissions répertorie les groupes Final Cut Server existants et le numéro de l'ensemble d'autorisations qui leur a été affecté.

4. Cliquez sur le bouton Create pour ajouter un nouveau groupe.

La fenêtre Group Permissions apparaît.



5. Choisissez le groupe à ajouter à l'aide du menu local Name.
6. Choisissez un ensemble d'autorisations dans le menu local Permission Set.
7. Cliquez sur Save Changes.

La fenêtre Group Permissions se ferme. Pour afficher le nouveau groupe dans la sous-fenêtre Group Permissions, cliquez sur le bouton Search.

## Ajout et gestion d'ensembles d'autorisations

Un ensemble d'autorisations est affecté à chaque groupe. Un ensemble d'autorisations définit une grande variété de réglages en matière d'autorisations, notamment pour le filtrage des ressources et des productions.

**Important :** l'ensemble d'autorisations « admin » est le seul qui donne accès à la fenêtre Administration du client. Même si vous dupliquez l'ensemble d'autorisations « admin », cette copie n'a pas non plus accès à la fenêtre Administration.

### À propos des ensembles d'autorisations par défaut

Le programme d'installation de Final Cut Server crée automatiquement six ensembles d'autorisations.

- *admin*: seul ensemble d'autorisations permettant d'ouvrir la fenêtre Administration du client Final Cut Server. Il donne accès à tous les aspects du système Final Cut Server. Il est recommandé de ne l'affecter qu'à des groupes d'utilisateurs capables d'administrer l'intégralité du système Final Cut Server.
- *artist*, *manager* et *editor*: ensembles d'autorisations tous identiques et permettant l'accès à tous les aspects du système Final Cut Server à l'exception de ceux dédiés à l'ensemble d'autorisations admin.

Ces trois ensembles d'autorisations sont destinés à vous donner un point de départ pour la création d'ensembles d'autorisations spécifiques à différents groupes d'utilisateurs. Par exemple, il peut s'avérer judicieux de modifier l'ensemble d'autorisations Artist de façon à ce que ses utilisateurs ne puissent accéder qu'aux périphériques qui contiennent les images sur lesquelles ils travaillent.

- *reviewer*: ensemble d'autorisations ne permettant pas la création, la suppression, le catalogage ou la modification des ressources du catalogue Final Cut Server. L'ensemble d'autorisations reviewer ne peut afficher que des ressources dont l'état est Approved, Ready for Review, Rejected ou Completed.
- *browser*: ensemble d'autorisations ne permettant pas la création, la suppression, le catalogage, la modification ou la copie des ressources du catalogue Final Cut Server, ainsi que la modification de leurs détails. L'ensemble d'autorisations autorise uniquement l'affichage des ressources dont l'état est Approved.

## Utilisation d'ensembles d'autorisations

Les ensembles d'autorisations sont créés et configurés dans la fenêtre Administration d'un client Final Cut Server.

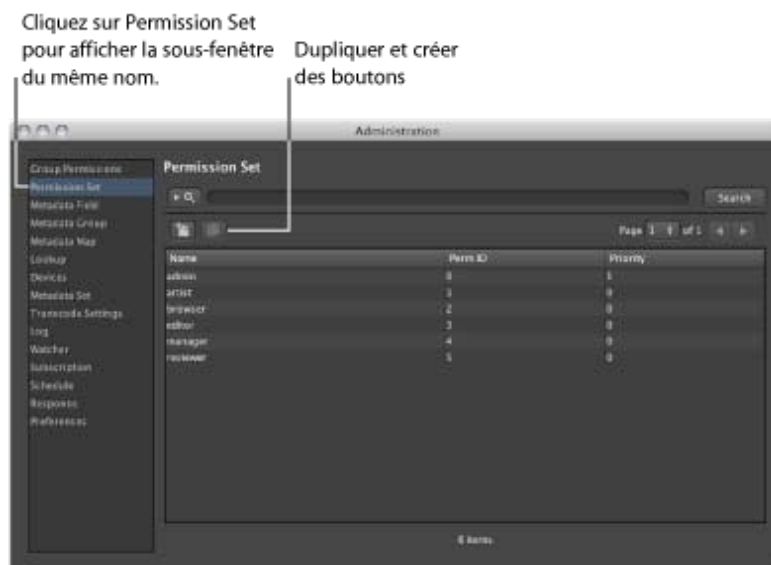
### Pour afficher les ensembles d'autorisations existants

1. Sur un client Final Cut Server, choisissez Administration dans le menu local Server pour ouvrir la fenêtre Administration.

**Important :** vous devez ouvrir au préalable une session en tant qu'utilisateur possédant des autorisations administrateur pour que l'élément Administration apparaisse dans le menu local Server.

2. Cliquez sur Permission Set dans la colonne de gauche pour ouvrir la sous-fenêtre Permission Set.

La liste des ensembles d'autorisations existants apparaît. Par défaut, l'un d'entre eux s'intitule « admin » et est complété de ceux que le programme d'installation crée en fonction du profil de client sélectionné. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.



La sous-fenêtre Permission Set contient trois colonnes :

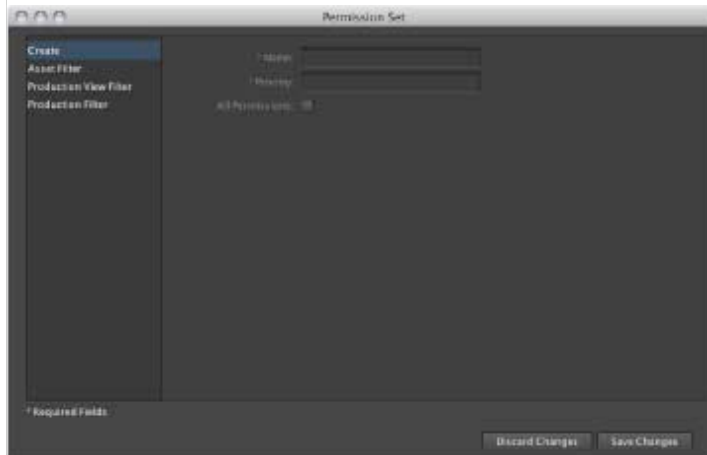
- *Name*: nom de l'ensemble d'autorisations. C'est aussi le nom qui apparaît lorsque vous gérez des groupes.
- *Perm ID*: numéro que Final Cut Server affecte aux ensembles d'autorisations selon l'ordre de leur création.

- **Priority:** numéro qui détermine le niveau de priorité de l'ensemble d'autorisations. Les numéros supérieurs sont consultés en premier pour définir les autorisations des utilisateurs affectés à plusieurs groupes. Par exemple, si un utilisateur appartient à un groupe possédant un ensemble d'autorisations présentant une priorité de niveau 3 ainsi qu'à un second groupe ayant la priorité 4, c'est l'ensemble d'autorisations du second groupe (celui qui a la priorité 4) qui est alors utilisée.

### Pour ajouter un ensemble d'autorisations

1. Cliquez sur le bouton Create.

La fenêtre Permission Set apparaît.



2. Dans la colonne de gauche, cliquez sur Create, Asset Filter et Production Filter pour ouvrir et configurer les sous-fenêtres correspondantes.

Consultez “Réglages relatifs aux ensembles d'autorisations” pour en savoir plus sur les réglages de ces sous-fenêtres.

3. Cochez la case All Permissions pour que cet ensemble d'autorisations ait les mêmes autorisations qu'« admin », sans accès cependant à la fenêtre Administration.

C'est souvent la meilleure façon de créer un ensemble d'autorisations. Il est plus facile de commencer avec tous les réglages activés et de désactiver quelques réglages spécifiques que de commencer avec un ensemble d'autorisations dans lequel rien n'est activé et de devoir activer de nombreux réglages.

**Important :** l'ensemble d'autorisations « admin » est le seul qui donne accès à la fenêtre Administration du client.

4. Cliquez sur Save Changes.
5. Cliquez sur le bouton Search de la fenêtre Administration pour afficher le nouvel ensemble d'autorisations dans la sous-fenêtre Permission Set.

Dans de nombreux cas, il est plus facile de dupliquer un ensemble d'autorisations puis d'y apporter les modifications souhaitées.

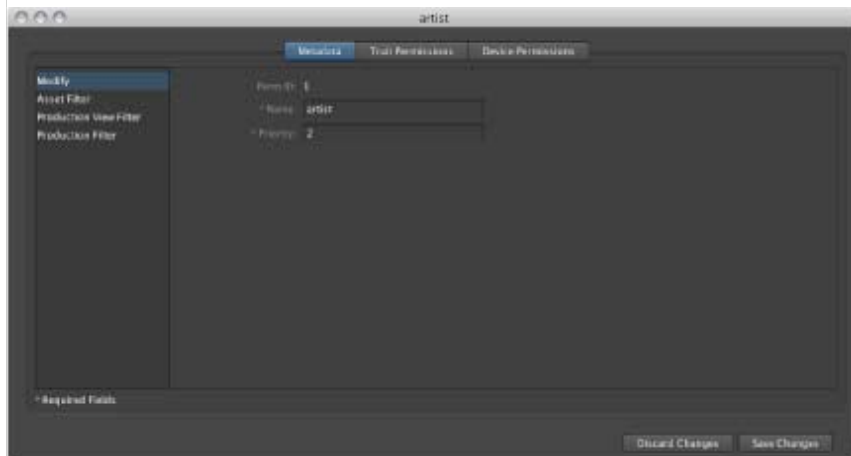
### Pour dupliquer un ensemble d'autorisations

1. Sélectionnez l'ensemble d'autorisations à dupliquer.
2. Cliquez sur le bouton Duplicate.
3. Cliquez sur le bouton Search de la fenêtre Administration.

Un nouvel ensemble d'autorisations nommé Clone of [ensemble d'autorisations dupliqué] s'ajoute à la liste.

### Pour modifier un ensemble d'autorisations

1. Double-cliquez sur un ensemble d'autorisations dans la sous-fenêtre Permission Set. La fenêtre Permission Set apparaît.



2. Cliquez sur Metadata, Trait Permissions et Device Permissions pour configurer chaque groupe de réglages.

Consultez “Réglages relatifs aux ensembles d'autorisations” pour en savoir plus sur les réglages de ces sous-fenêtres.

3. Cliquez sur Save Changes.

La fenêtre se fermant, l'ensemble d'autorisations apparaît dans la sous-fenêtre Permission Set en prenant en compte vos modifications.

## Réglages relatifs aux ensembles d'autorisations

Trois sous-fenêtres principales permettent la configuration d'un ensemble d'autorisations :

- Sous-fenêtre Metadata
- Sous-fenêtre Trait Permissions
- Sous-fenêtre Device Permissions

**Remarque:** les sous-fenêtres Trait Permissions et Device Permissions ne sont proposées que si vous modifiez un ensemble d'autorisations.

### À propos des réglages de métadonnées

La colonne de gauche vous permet de sélectionner le type de métadonnées pour configurer leurs autorisations.

#### Modify

Contient des réglages pour l'attribution de nom et de priorité.

Le réglage de priorité détermine l'ordre dans lequel les ensembles d'autorisations sont consultés lorsqu'un utilisateur appartient à plusieurs groupes possédant des ensembles d'autorisations différents. Les valeurs supérieures sont consultées en premier. Par exemple, si un utilisateur appartient à un groupe possédant un ensemble d'autorisations présentant une priorité de niveau 3 ainsi qu'à un second groupe ayant la priorité 4, c'est l'ensemble d'autorisations du second groupe (celui qui a la priorité 4) qui est alors utilisée.

#### Asset Filter

Sélectionnez Asset Filter pour définir un filtre de métadonnées appliqué à toutes les recherches de ressources. Ces filtres de métadonnées seront utilisés pour effectuer des recherches initiées par des membres du groupe. Vous pouvez, par exemple, créer un filtre pour le groupe Newsroom afin que les membres de ce groupe ne voient que les

ressources dont l'état est Completed.

Cliquez sur Asset Filter pour configurer des réglages relatifs aux recherches de ressources pour cet ensemble d'autorisations.

The screenshot shows the 'asset' configuration window with the 'Metadata' tab selected. The left sidebar has 'Asset Filter' highlighted. The main area contains a table of metadata fields:

Field	Value
Asset ID	All
Production Set	All
Title	All
Location	All
File Name	All
Created Date	All
Created By	All
Updated By	All
Updated Date	All
Asset Type	All
Asset Status	All
Asset Category	All
Asset Subcategory	All
Asset Description	All
Asset Tags	All
Asset Keywords	All
Asset Metadata	All
Asset Permissions	All

Required Fields

### Production View Filter

Sélectionnez Production View Filter pour définir un filtre de métadonnées appliqué aux recherches de production imbriquées. Ces filtres de métadonnées sont utilisés pour effectuer des recherches initiées par des membres du groupe.

The screenshot shows the 'asset' configuration window with the 'Production View Filter' tab selected. The left sidebar has 'Production View Filter' highlighted. The main area contains a table of metadata fields:

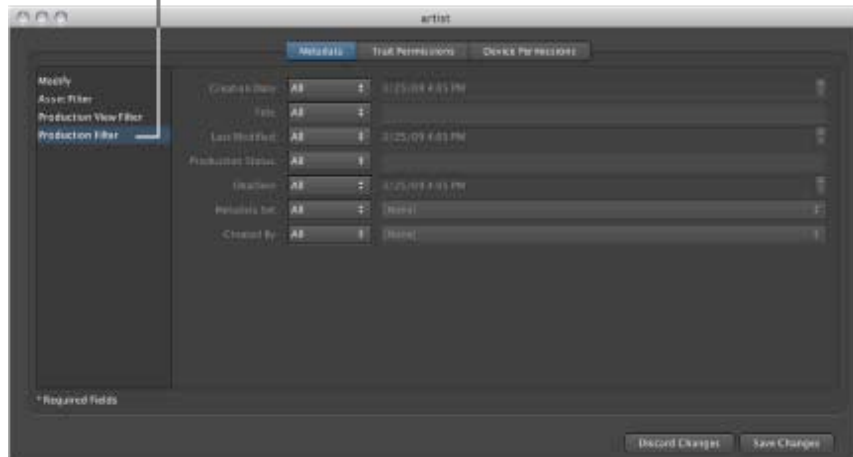
Field	Value
Title	All
Last Modified	All
Created Date	All
Updated Date	All
Asset Type	All
Asset Status	All
Asset Category	All
Asset Subcategory	All
Asset Description	All
Asset Tags	All
Asset Keywords	All
Asset Metadata	All
Asset Permissions	All

Required Fields

### Production Filter

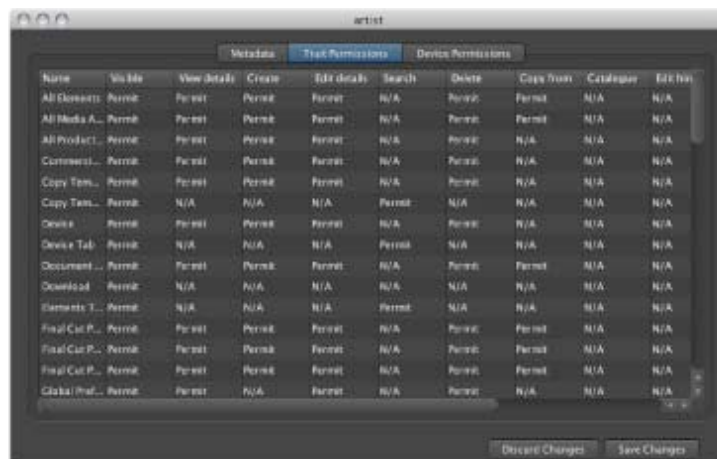
Sélectionnez Production Filter pour définir un filtre de métadonnées appliqué aux recherches de production de haut niveau. Ces filtres de métadonnées sont utilisés pour effectuer des recherches initiées par des membres du groupe.

Cliquez sur Production Filter pour configurer des réglages relatifs aux recherches de productions pour cet ensemble d'autorisations.



### Réglages relatifs aux autorisations de trait

Cliquez sur le bouton Trait Permissions pour configurer l'accès à une série de domaines de Final Cut Server, notamment aux ressources, aux productions, aux tâches, aux utilisateurs, etc. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Définition d'autorisations de trait et de périphérique".



**Important :** la plupart des réglages de la sous-fenêtre Trait Permissions sont très spécialisés et ne sont à modifier que si vous avez des besoins particuliers et êtes disposé à passer du temps à tester les modifications pour vous assurer qu'elles ne provoquent pas d'effets secondaires indésirables.

La plupart des éléments qui apparaissent dans la colonne Name sont réservés à un usage interne par Final Cut Server. Modifier ces réglages n'a pas d'incidence sur la façon dont l'ensemble d'autorisations fonctionne. Il s'agit de tous les éléments dont le nom contient « Tab ».

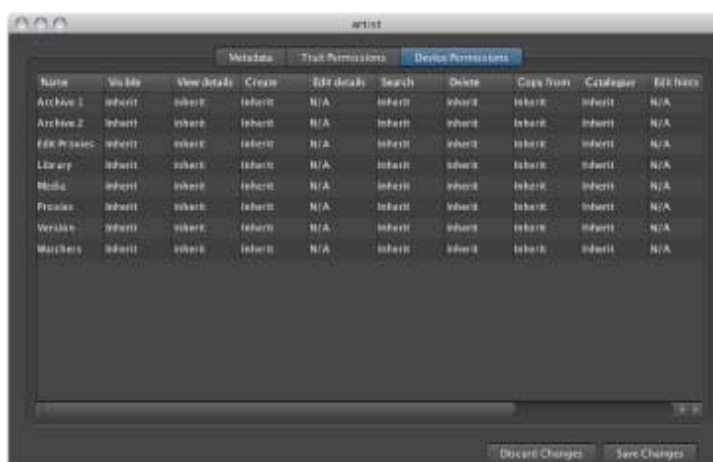
Les éléments le plus souvent configurés sont les ensembles de métadonnées de ressources de données et de production. Le nom de tous ces éléments se termine par « (Media Asset) » ou « (Production) ». Par exemple, vous pourriez être amené à interdire l'accès à des ressources qui utilisent l'ensemble de métadonnées Graphic à un groupe d'utilisateurs.

### Réglages relatifs aux autorisations de périphérique

Cliquez sur le bouton Device Permissions pour configurer la capacité d'un groupe à effectuer une opération sur le périphérique sélectionné. Les autorisations attribuées au



groupe s'appliquent à tous les membres du groupe. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Définition d'autorisations de trait et de périphérique".



### Définition d'autorisations de trait et de périphérique

Les sous-fenêtres Trait Permissions et Device Permissions affichent respectivement les traits ou les périphériques en lignes et les opérations en colonnes. Pour chaque trait ou périphérique, cliquez sur la cellule et choisissez une option dans la liste pour définir l'autorisation en matière de sécurité :

- *Permit*: permet d'autoriser les opérations.
- *Forbid*: entraîne le refus des opérations.
- *Inherit*: dans le cadre d'autorisations de périphérique, permet d'hériter les autorisations de trait pour ce périphérique. Dans le cas d'autorisations de trait, fonctions d'héritage identiques à Forbid. (Inherit n'est pas conçu pour servir avec les réglages d'autorisation de trait.)

Le tableau qui suit décrit toutes les colonnes d'opération ainsi que leurs relations avec des autorisations de trait et de périphérique.

Colonne	Autorisations de trait	Autorisations de périphérique
Visible	Affichent des onglets dans l'interface utilisateur ou contrôlent l'accès à certains types de ressources ou de productions.	Sélectionnent un périphérique lors de la recherche.
View details	Affichent des détails sur l'élément sélectionné.	Affichent des détails sur le périphérique.
Create	Créent des éléments avec ce trait, par exemple, des utilisateurs, des ressources de type Commercial ou des productions de type Promotion.	Créent ou copient des éléments sur le périphérique.
Edit details	Modifient des détails sur l'élément sélectionné.	n/d
Search	Recherchent des éléments dans les traits,	Recherchent sur le périphérique.

	par exemple, All Assets et All Productions.	
Delete	Suppriment des éléments.	Suppriment des éléments du périphérique.
Copy from	Copient des éléments d'un périphérique vers un autre endroit.	Copient des éléments d'un périphérique vers un autre endroit.
Catalogue	n/d	Cataloguent des éléments du périphérique, par exemple des ressources Final Cut Server.
Edit hints	Modifient les conseils sur les champs.	n/d
Start	n/d	n/d
Arrêt	n/d	n/d
Edit media	Autorisent la réservation et le verrouillage de ressources.	Modifient directement les éléments de données d'un périphérique Contentbase.

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## Gestion des métadonnées

Les métadonnées correspondent au cœur de Final Cut Server. Final Cut Server utilise les métadonnées pour pratiquement tous les aspects de la gestion des ressources ainsi que pour la configuration de nombreux aspects du client. Ce chapitre débute par un récapitulatif des ensembles de métadonnées par défaut créés à l'installation de Final Cut Server. Celui-ci est suivi d'une explication détaillée des méthodes de gestion des métadonnées dans Final Cut Server.

### À propos des métadonnées de production par défaut

Le profil de client que vous avez choisi pendant l'installation de Final Cut Server a déterminé les ensembles de métadonnées de production par défaut qui ont été inclus dans votre système. Ce qui suit est une vue d'ensemble des six ensembles de métadonnées de production possibles que le programme d'installation peut créer.

le nom des groupes de métadonnées est souvent repris. Assurez-vous de reprendre correctement l'identifiant du groupe de métadonnées (par exemple, PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_RIGHTS) pour pouvoir utiliser le bon nom du groupe de métadonnées et faire correspondre correctement l'un de ces ensembles de métadonnées.

#### Ensemble de métadonnées de production Package

Cet ensemble de métadonnées de production est proposé dans les cinq profils personnalisés. Il comporte deux groupes de métadonnées :

- Production (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_PACKAGE)
- Rights (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_RIGHTS)

#### Ensemble de métadonnées de production Show

Cet ensemble est proposé dans les profils personnalisés Television Station et Video Production. Il comporte deux groupes de métadonnées :

- Show (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_SHOW)
- Rights (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_RIGHTS)

#### Ensemble de métadonnées de production Promotion

L'ensemble de métadonnées de production Promotion est proposé uniquement par le profil personnalisé Television Station. Il comporte deux groupes de métadonnées :

- Promotion (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_PROMOTION)
- Rights (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_RIGHTS)

#### Ensemble de métadonnées de production Commercial

Cet ensemble est utilisé par les profils personnalisés Television Station, Education et Other. Il comprend un seul groupe de métadonnées, à savoir :

- Commercial (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_COMMERCIAL)

#### Ensemble de métadonnées de production Trailer

L'ensemble de métadonnées de production Trailer est proposé uniquement par le profil personnalisé Film Post Production. Il comporte deux groupes de métadonnées :

- Trailer (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_TRAILER)
- Rights (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_RIGHTS)

#### Ensemble de métadonnées de production Article

L'ensemble de métadonnées de production Article est proposé uniquement par le profil

personnalisé Other. Il comprend un seul groupe de métadonnées, à savoir :

- Article (PA\_GRP\_CUST\_PRODUCTION\_ARTICLE)

## Introduction à la gestion des métadonnées

Final Cut Server configure automatiquement les réglages relatifs aux métadonnées en fonction du profil sélectionné au cours de l'installation de Final Cut Server. Après l'installation, vous pouvez personnaliser les réglages pour les métadonnées afin d'améliorer vos flux de production.

Les métadonnées servent à décrire, à rechercher, à utiliser et à réorienter du contenu. Parmi les principales difficultés inhérentes à la gestion des métadonnées, l'on retrouve :

- l'exploitation d'un groupe de métadonnées adapté à votre environnement ;
- la réduction du nombre de saisie des métadonnées ;
- l'interopérabilité entre les différentes normes en matière de métadonnées.

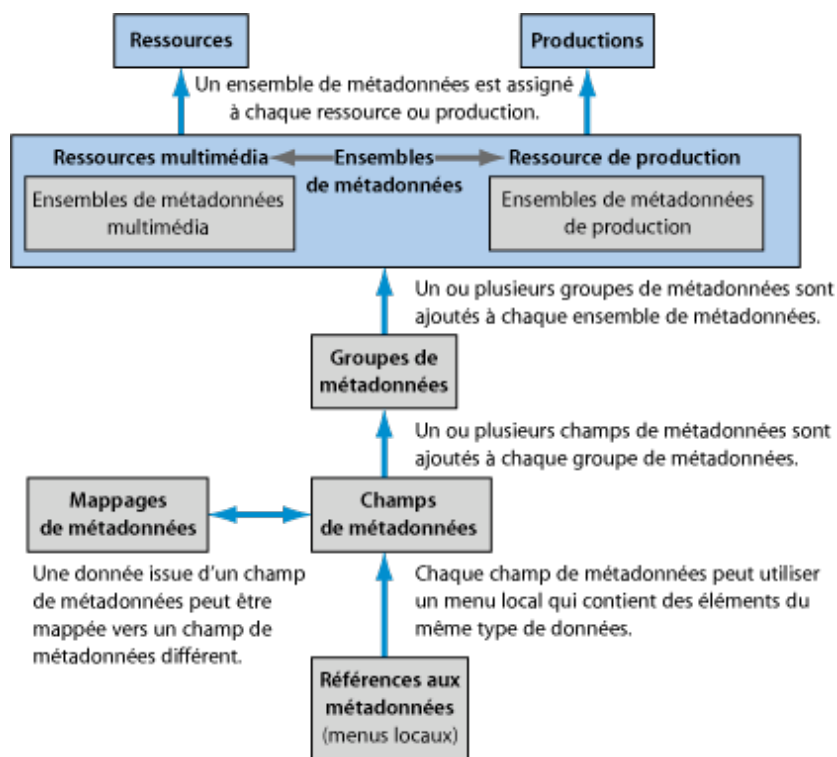
Final Cut Server relève ses défis par les points suivants :

- *Personnalisation des métadonnées*: vous pouvez définir, regrouper et stocker des métadonnées pour différents types de ressources et de productions de la façon la plus adaptée.
- *Utilisation des métadonnées disponibles sur les périphériques connectés ou dans un format pris en charge*: vous pouvez faire correspondre des métadonnées et des formats, par exemple le format IPTC et les métadonnées personnalisées que vous avez définies, et ce, dans les deux sens. (Le mappage vous permet de copier l'entrée d'un champ de métadonnées pour la coller dans un autre champ de métadonnées.)

Final Cut Server contient un ensemble de champs, de groupes, d'ensembles et de mappages de métadonnées standard facilement personnalisables pour répondre à des besoins particuliers, des façons suivantes :

- Définition des types de ressources stockées, par exemple, les nouvelles images, les séquences de promotion, les nouveaux éléments, les intercalaires, les premiers tiers, etc.
- La configuration des métadonnées stockées pour chaque type de ressource en regroupant les métadonnées en onglets, en spécifiant l'ordre d'affichage, en définissant les champs obligatoires et en indiquant des menus locaux pour assurer une qualité optimale des données et en faciliter la saisie.
- La définition de différents types de productions, par exemple, les séquences de promotions et les films publicitaires.
- Configuration des métadonnées de chaque type de production à l'aide d'un même cadre flexible d'applications que les ressources.
- Le mappage des métadonnées aux formats (certains formats de fichier et certains périphériques prennent en charge leurs propres métadonnées, par exemple, les métadonnées IPTC) ; Final Cut Server vous permet d'utiliser toutes les métadonnées disponibles en les mappant à des champs de métadonnées Final Cut Server que vous aurez définis.
- La personnalisation de présentations (Vous pouvez changer la façon dont les champs de métadonnées sont affichés, changer l'ordre d'affichage et même fournir des indications sur l'aspect des champs. Par exemple, vous pouvez spécifier qu'un champ de notes doit avoir une hauteur de 5 lignes.)

Les relations entre les différents éléments de métadonnées pour les ressources et les productions sont les suivantes :



Chacun des éléments de métadonnées suivants est configuré dans sa propre sous-fenêtre :

- *Metadata Field, sous-fenêtre*: c'est là que vous créez les champs de métadonnées ou modifiez ceux existants. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos des champs de métadonnées".
- *Lookup, sous-fenêtre*: c'est là que vous créez des menus locaux servant dans les champs de métadonnées. L'utilisation de menus locaux plutôt que des champs de texte ou de nombres simplifie la saisie de métadonnées et la rend plus précise. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Références aux métadonnées".
- *Metadata Group, sous-fenêtre*: elle vous permet de créer des groupes de champs de métadonnées. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos des groupes de métadonnées".
- *Metadata Map, sous-fenêtre*: c'est là que vous pouvez relier les champs de métadonnées entre eux afin de simplifier l'extraction d'informations de métadonnées sous un grand nombre de formats. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Mappage de métadonnées".
- *Sous-fenêtre Metadata Set*: la sous-fenêtre est prévue pour affecter les groupes de métadonnées aux ensembles de métadonnées. Ajouter des ressources ou des productions à Final Cut Server revient à sélectionner l'ensemble de métadonnées à leur affecter. Cet ensemble applique à son tour le groupe de métadonnées et ses champs. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Gestion des ensembles de métadonnées".

**Remarque:** consultez "Réglages relatifs aux ensembles d'autorisations" pour en savoir plus sur la configuration des réglages de métadonnées pour un ensemble d'autorisations.

**Important :** dans les différentes sous-fenêtres servant à gérer vos métadonnées, de nombreux réglages, options et listes destinés à une utilisation interne uniquement dans Final Cut Server sont à votre disposition. La plupart d'entre eux sont décrits ci-après.

Si les métadonnées vous permettent d'ajouter des informations à vos ressources et à vos productions, vous pouvez aussi les utiliser pour modifier d'autres zones dans Final Cut Server. Par exemple, vous pouvez ajouter des champs de métadonnées au

groupe de métadonnées Thumbnails pour contrôler l’affichage des champs à reprendre dans la présentation du même nom. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Utilisation de métadonnées pour la configuration de l’interface utilisateur”.

## À propos des champs de métadonnées

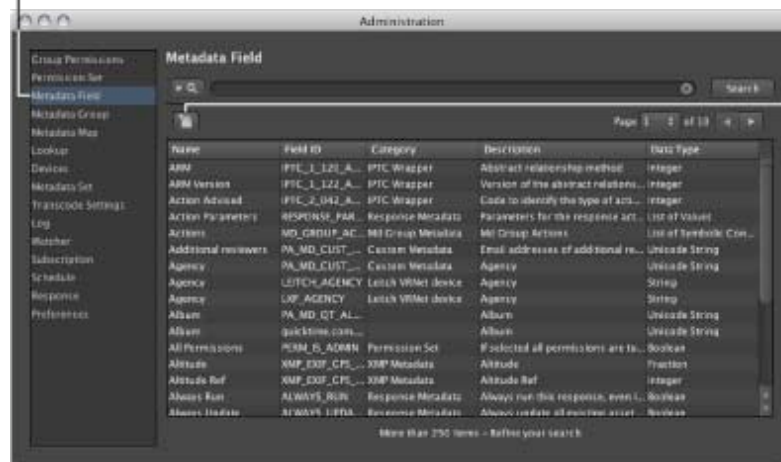
Les champs de métadonnées sont les différents éléments de métadonnées stockés avec les éléments de données gérés par Final Cut Server. Il existe deux types de champs de métadonnées :

- *Required metadata*: champs obligatoires servant à décrire les périphériques pris en charge par Final Cut Server ainsi que les métadonnées relatives au format de fichier, telles que les métadonnées IPTC.
- *Custom metadata*: elles peuvent être définies par un administrateur sur une valeur libre requise par le site ou l’installation.

**Remarque:** un même champ de métadonnées est utilisable dans plusieurs groupes de métadonnées.

La sous-fenêtre Metadata Field de la fenêtre Administration du client Final Cut Server affiche la liste des champs de métadonnées existants.

Cliquez sur Metadata Field pour accéder à la sous-fenêtre du même nom.



Cliquez sur le bouton Create pour ajouter un nouveau champ.

La sous-fenêtre Metadata Field reprend les colonnes suivantes :

- *Name*: nom du champ de métadonnées saisi à sa création.
- *Field ID*: nom de champ généré automatiquement. Ce champ n’a qu’un usage interne.
- *Group Category*: famille de champ de métadonnées affectée automatiquement. Tous les champs de métadonnées que vous créez appartiennent à la famille Custom Metadata.

**Remarque:** cette colonne n’est pas liée au réglage Category du champ de métadonnées.

- *Description*: description du champ de métadonnées saisie à sa création.
- *Type de données*: type de données sélectionné lors de la création du champ de métadonnées. Le type de données définit ce qui peut être saisi dans le champ de métadonnées (par exemple, une date, un numéro de timecode ou une chaîne de texte).

**Remarque:** vous ne pouvez plus modifier le type de données une fois qu’il a été défini.

## Ajout ou modification de champs de métadonnées

Vous pouvez ajouter ou modifier des champs de métadonnées personnalisés.

### Pour ajouter un champ de métadonnées personnalisé

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible par le biais de la fenêtre Administration du client, dans la sous-fenêtre Metadata Field.

La fenêtre Metadata Field apparaît.



2. Configurez les réglages relatifs au champ de métadonnées.

Pour de plus amples détails, consultez la rubrique “Réglages relatifs aux champs de métadonnées”.

3. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer le champ de métadonnées personnalisé.

Le nouveau champ apparaît dans la sous-fenêtre Metadata Field.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre Metadata Field et modifier ainsi les champs.

**Remarque:** vous ne pouvez pas modifier les champs de métadonnées obligatoires. En général, vous ne pouvez modifier que les champs de la catégorie Custom Metadata dans la sous-fenêtre Metadata Field (mais il est à noter que certains d’entre eux ne sont pas modifiables).

### Pour modifier un champ de métadonnées

1. Double-cliquez sur le champ de métadonnées dans la sous-fenêtre Metadata Field.

La fenêtre Metadata Field apparaît, reprenant les réglages relatifs à ce champ. Pour de plus amples détails, consultez la rubrique “Réglages relatifs aux champs de métadonnées”.

2. Apportez toutes les modifications souhaitées puis cliquez sur Save Changes.

La fenêtre Metadata Field se ferme.

### Réglages relatifs aux champs de métadonnées

Chaque champ de métadonnées dispose d’un certain nombre de réglages. Les réglages disponibles pour un champ dépendent du réglage Data Type. Les réglages ci-après reprennent les réglages communs (ceux qui sont disponibles dans tous les champs de métadonnées) et les réglages spécialisés (ceux qui ne sont disponibles que pour certains types de données).



## Réglages communs

Les réglages suivants s'appliquent à tous les champs de métadonnées :

- *Name*: saisissez le nom du champ de métadonnées.
- *Type de données*: sélectionnez le type de champ dans le menu local. La liste des réglages configurables pour un champ de métadonnées donné dépend du type de données sélectionné. Consultez la rubrique "À propos des types de données des champs de métadonnées" pour en savoir plus sur les types de données.

**Remarque:** vous ne pouvez définir le type de données que lors de la création d'un champ de métadonnées. De plus, si vous comptez utiliser un élément de référence (un menu local) sur le champ, vous devez reprendre le même type de données dans la référence que celui du champ de métadonnées.

- *Description*: description plus détaillée du champ de métadonnées.
- *Category*: catégorie du champ dans le menu local. Les valeurs possibles comptent parmi les suivantes :
  - Aucune
  - Name
  - Date
  - Number
  - Filename
  - Filesize
  - TypeSelect
  - Order Attach
  - Restriction

**Remarque:** le réglage None sert pour pratiquement toutes les métadonnées personnalisées, les autres réglages étant réservés à un usage interne.

- *Suffix*: suffixe à afficher après le champ. Vous pouvez, par exemple, saisir « par heure ».
- *Display hints*: largeur de ce champ, exprimé en pixels.

## Réglages spécialisés

Les réglages suivants ne s'appliquent qu'à certains types de données.

- *Default Value*: valeur facultative par défaut pour le champ. Selon le type de données, il peut s'agir d'une case à cocher ou d'une entrée de valeur spécialisée, par exemple, une date, une valeur de timecode ou même deux valeurs.



- *Lookup Values*: référence à sélectionner dans la liste pour afficher le champ de métadonnées sous la forme d'un menu local avec un ensemble de valeurs. Seules les références du même type de données sont reprises. Consultez "Références aux métadonnées" pour en savoir plus sur la création de références.
- *Date Only*: permet de limiter la saisie aux dates.
- *Scale Numbers*: case permettant d'exprimer les nombres sur trois chiffres (999 maximum) avec le suffixe approprié. Par exemple, 1000 devient 1K.
- *Don't Format Numbers*: permet de forcer le champ de métadonnées à utiliser des nombres bruts sans format, par exemple, sans espace séparant les groupes de milliers.
- *Multiline*: permet la saisie de plusieurs lignes de texte dans le champ de métadonnées.
- *Hide Field Lookup in Filter*: case pour omettre la valeur de référence lorsqu'elle est reprise dans une liste. Elle est généralement cochée lors de la définition de propriétés de champ au sein d'un groupe de métadonnées, son activation n'étant pas désirable pour toutes les utilisations. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Propriétés des champs".

## À propos des types de données des champs de métadonnées

Voici la liste des types de données disponibles. Le type de données détermine celui des métadonnées (par exemple, le type texte, nombres uniquement ou date) que les utilisateurs peuvent saisir dans un champ de métadonnées.

Pour pratiquement tous les champs de métadonnées que vous créez, vous devez utiliser le type de données Unicode String offrant une certaine flexibilité et compatibilité avec un grand nombre de langues encodées sur plusieurs octets.

- *Booléen*: valeur Vrai ou Faux
- *Date*: champ de date et d'heure
- *Floating Point Number*: nombre à virgule flottante
- *Entier*: champ pour nombres entiers prenant en charge les nombres jusqu'à 32 bits
- *Large Integer*: champ pour nombres entiers prenant en charge les nombres jusqu'à 64 bits (généralement non requis pour les métadonnées personnalisées)
- *Timecode*: valeur de timecode vidéo de la forme hh:mm:ss:ii
- *Chaîne Unicode*: chaîne Unicode alphanumérique

## À propos des groupes de métadonnées

Les groupes de métadonnées constituent un moyen d'organiser des champs de métadonnées en relation les uns aux autres. La plupart des informations affichées dans Final Cut Server s'appuient sur un groupe de métadonnées, par exemple :

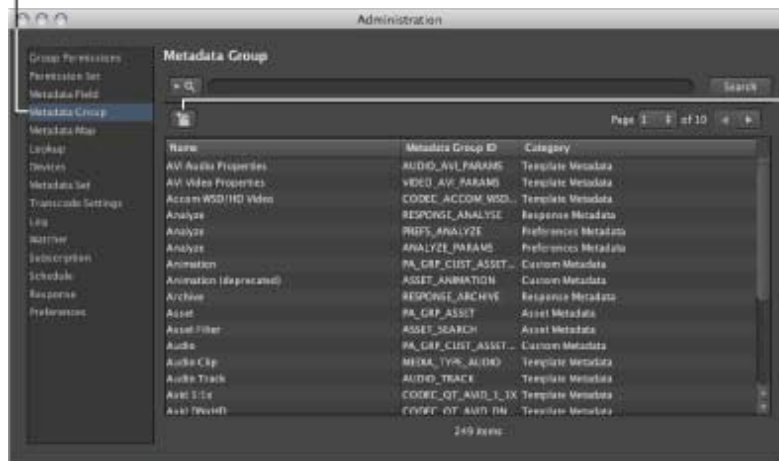
- Les champs de métadonnées repris dans une ressource ou une production doivent faire partie d'un groupe, ce dernier devant faire partie d'un ensemble de métadonnées appliqué à cette ressource ou production.
- Toutes les informations affichées dans les résultats de recherche de la présentation Thumbnails ou List sont définies par des groupes de métadonnées. Les groupes de métadonnées définissent aussi toutes les options de recherche avancée.

Le contenu de nombreux groupes de métadonnées peut être configuré. Par exemple, pour afficher le type Mime de chaque ressource dans la présentation Thumbnails, ajoutez le champ Mime Type au groupe de métadonnées Thumbnails qui s'applique aux ressources. Pour effectuer une recherche dans les annotations ajoutées à chaque élément de projet Final Cut Pro, ajoutez le champ Annotations au groupe de métadonnées Element Filter.

Certains groupes sont indispensables aux fonctions Final Cut Server internes et ne sont pas modifiables. La plupart des réglages au sein d'un groupe le sont toutefois, afin que

vous puissiez définir l'apparence du groupe.

Cliquez sur Metadata Group  
pour accéder à la sous-fenêtre  
du même nom.



Cliquez sur le bouton  
Create pour ajouter un  
nouveau groupe.

La sous-fenêtre Metadata Group reprend les colonnes suivantes :

- *Name*: nom du groupe de métadonnées.
- *Metadata Group ID*: nom du groupe généré automatiquement. Ce champ n'a qu'un usage interne.
- *Category*: famille de groupes de métadonnées affectée automatiquement. Tous les groupes de métadonnées que vous créez appartiennent à la famille Custom Metadata.

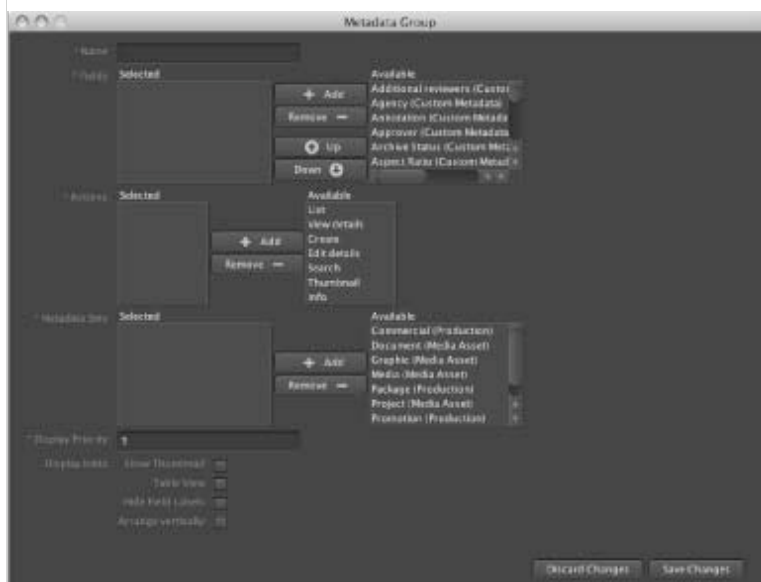
## Ajout ou modification de groupes de métadonnées

Vous pouvez ajouter ou modifier des groupes de métadonnées personnalisés.

**Important** : plusieurs groupes de métadonnées ont été ajoutés à Final Cut Server depuis sa version Final Cut Server 1.0. Pour utiliser ces groupes de métadonnées, vous devez les ajouter manuellement à un ensemble de métadonnées nouveau ou existant. Pour des informations sur les groupes qui ont été ajoutés, consultez les Notes commerciales de Final Cut Server.

### Pour ajouter un groupe de métadonnées personnalisé

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la fenêtre Administration du client, dans la sous-fenêtre Metadata Group.
2. Dans la fenêtre Groupe de métadonnées qui apparaît, configurez les réglages du groupe de métadonnées.



Consultez la rubrique “Réglages relatifs aux groupes de métadonnées” pour en savoir plus sur ces réglages.

3. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer le groupe de métadonnées personnalisé.

Le nouveau groupe apparaît dans la sous-fenêtre Metadata Group.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre Metadata Group et modifier ainsi les groupes.

**Remarque:** vous ne pouvez pas modifier les groupes de métadonnées obligatoires.

#### Pour modifier un groupe de métadonnées existant

1. Double-cliquez sur le groupe de métadonnées dans la sous-fenêtre Metadata Group.

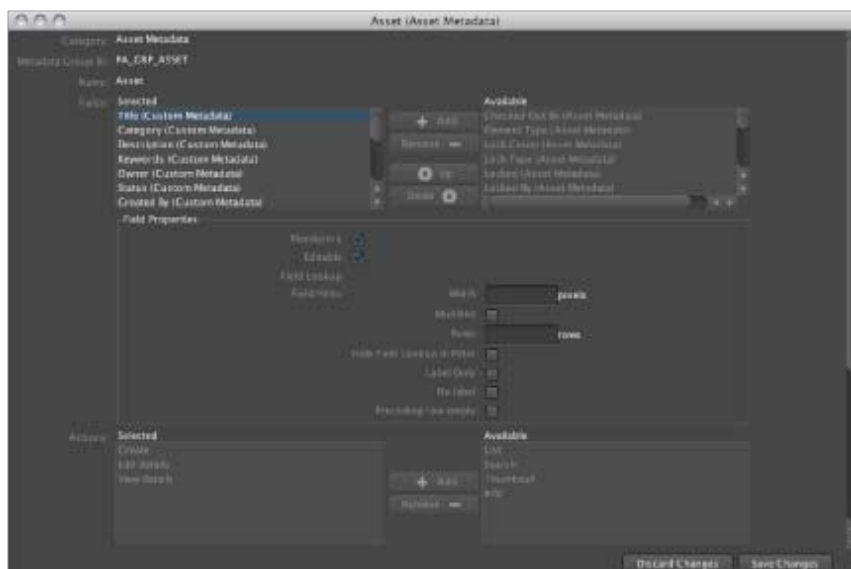
La fenêtre Metadata Group apparaît, reprenant les réglages relatifs à ce groupe.

2. Apportez toutes les modifications souhaitées puis cliquez sur Save Changes.

La fenêtre Metadata Group se ferme.

### Réglages relatifs aux groupes de métadonnées

Chaque groupe de métadonnées dispose d’une panoplie complète de réglages en plus des champs de métadonnées que vous affectez au groupe.



La fenêtre Metadata Group comporte les réglages suivants.

- *Category*: catégorie générée automatiquement pour le groupe. Elle n'apparaît que si vous modifiez un groupe de métadonnées.
- *Metadata Group ID*: nom du groupe généré automatiquement. Il n'apparaît que si vous modifiez un groupe de métadonnées et ne sert qu'à un usage interne.
- *Name*: nom du groupe. Ce nom correspond au titre du bouton sur lequel s'affichent les métadonnées.
- *Fields*: choisissez les champs de métadonnées que ce groupe contient.
  - *Selected*: répertorie les champs de métadonnées sélectionnés pour être utilisés dans le groupe.
  - *Available*: reprend la liste des champs de métadonnées disponibles pour le groupe. Les champs disponibles dépendent de la catégorie du groupe. Dans la plupart des cas, il s'agit de champs de métadonnées personnalisés.

Utilisez les boutons Add et Remove pour modifier les champs du groupe. Utilisez les boutons Up et Down pour modifier l'ordre dans lequel les champs s'affichent dans le groupe.

Si vous cliquez sur un champ dans la liste Selected, des options supplémentaires apparaissent. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Propriétés des champs".

- *Actions*: choisissez les actions que le groupe de métadonnées utilise.
  - *Selected*: répertorie les opérations pour lesquelles ce groupe doit servir.
  - *Available*: reprend toutes les opérations proposées.

Utilisez les boutons Add et Remove pour changer les opérations.

Par exemple, vous pouvez ajouter l'action Edit Details si vous voulez que les champs de métadonnées de ce groupe soient modifiables. Vous pouvez également ajouter l'action Create à ce groupe de métadonnées si vous voulez que les champs de métadonnées de ce groupe soient proposés lors de la création d'une ressource. (Pour ce faire, il faut que ce groupe de métadonnées fasse partie de l'ensemble de métadonnées que vous affectez à la ressource que vous êtes en train de créer.)

Les nouveaux groupes utilisent en général les opérations View Details, Edit Details et Create. Ces actions permettent de s'assurer que les champs du groupe de métadonnées sont proposés lors de la création et de l'affichage des détails d'une ressource. L'action Edit Details peut aussi être ajoutée à un groupe de métadonnées existant pour rendre les champs de métadonnées du groupe modifiables.

**Important** : soyez prudent lorsque vous apportez des modifications à des opérations d'autres groupes de métadonnées. De nombreux groupes sont exploités en interne par Final Cut Server et peuvent provoquer de graves problèmes en cas de modification.

- *Metadata Sets*: affecte ce groupe de métadonnées à un ensemble de métadonnées. Vous devez affecter un groupe de métadonnées à un ensemble de métadonnées pour pouvoir accéder aux champs de métadonnées du groupe lors de la création ou de l'affichage des détails d'une ressource à laquelle l'ensemble de métadonnées est affecté.
  - *Selected*: reprend les ensembles de métadonnées auxquels ce groupe est affecté.
  - *Available*: répertorie tous les ensembles de métadonnées proposés.

Utilisez les boutons Add et Remove pour modifier les affectations des ensembles de métadonnées.

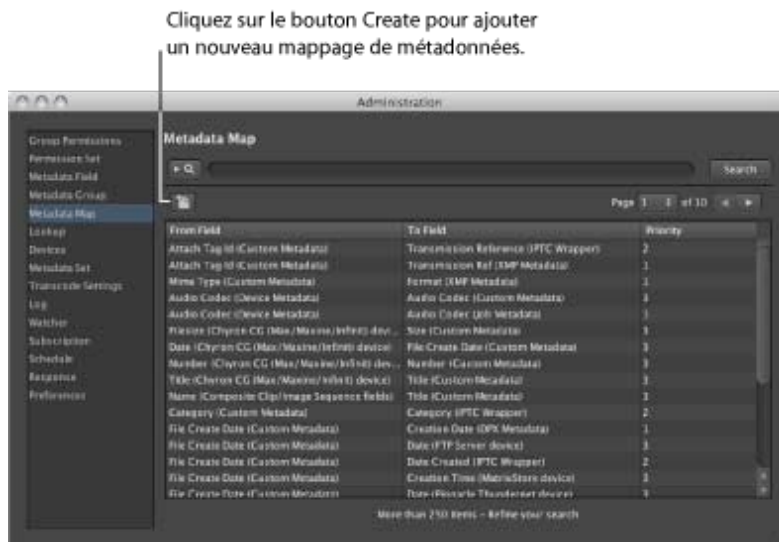
**Remarque**: vous pouvez aussi affecter un groupe à un ensemble de métadonnées dans la fenêtre Metadata Set. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Réglages relatifs aux ensembles de métadonnées".



## Mappage de métadonnées

Le mappage de métadonnées simplifie votre flux de production en copiant les métadonnées d'un champ de métadonnées à l'autre. Par exemple, si vous importez un ensemble d'images fixes comportant des champs de métadonnées IPTC, vous pouvez mettre en correspondance les données de certains de ces champs avec des champs de métadonnées personnalisés. Le mappage de métadonnées permet de traduire les métadonnées entre Final Cut Server et des périphériques, des formats de fichier et des métadonnées intégrées.

De nombreux mappages de métadonnées standard sont fournis avec Final Cut Server. Il est possible de créer des mappages supplémentaires ou d'apporter des modifications aux mappages proposés à l'aide de la sous-fenêtre Metadata Map.



La sous-fenêtre Metadata Map comporte les colonnes suivantes :

- *From Field*: affiche le champ de métadonnées à l'origine du mappage.
- *To Field*: affiche le champ de métadonnées auquel le mappage pointe.
- *Priority*: affiche l'ordre de mappage avec une valeur généralement comprise entre 1 et 3. La priorité de mappage sert à résoudre des conflits là où plusieurs champs sont mappés à la même cible. Le cas échéant, le nombre supérieur à la priorité, 1 correspondant à la plus priorité la plus faible.

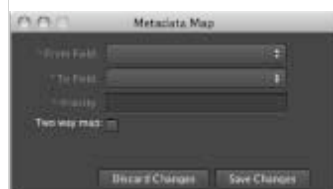
### Ajout ou modification de mappages de métadonnées

Vous pouvez ajouter ou modifier des mappages de métadonnées personnalisés.

#### Pour ajouter un mappage de métadonnées personnalisé

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la fenêtre Administration du client, dans la sous-fenêtre Metadata Map.

La fenêtre Metadata Map apparaît.



2. Configurez les réglages relatifs au mappage de métadonnées.

Consultez la rubrique "Réglages relatifs aux mappages de métadonnées" pour en savoir

plus sur ces réglages.

3. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer le mappage de métadonnées personnalisé.  
Le nouveau mappage apparaît dans la sous-fenêtre Metadata Map.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre Metadata Map et modifier ainsi les mappages.

**Remarque:** vous ne pouvez pas modifier les mappages de métadonnées obligatoires.

#### Pour modifier un mappage de métadonnées

1. Double-cliquez sur le mappage de métadonnées dans la sous-fenêtre Metadata Map.  
La fenêtre Metadata Map apparaît, reprenant les réglages relatifs à ce mappage.
2. Apportez toutes les modifications souhaitées puis cliquez sur Save Changes.  
La fenêtre Metadata Map se ferme.

Consultez la rubrique “Réglages relatifs aux mappages de métadonnées” pour en savoir plus sur ces réglages.

### Réglages relatifs aux mappages de métadonnées

La fenêtre Metadata Map comprend les contrôles permettant de créer ou de modifier un mappage de métadonnées.



La fenêtre Metadata Map comporte les réglages suivants.

- *From Field*: dans la liste des champs de métadonnées, sélectionnez le champ d'origine du mappage.
- *To Field*: dans la liste des champs de métadonnées, sélectionnez le champ cible du mappage.
- *Priority*: priorité du mappage. La valeur est généralement comprise entre 1 et 3. La priorité de mappage sert à résoudre des conflits là où plusieurs champs sont mappés à la même cible. Le cas échéant, le nombre supérieur à la priorité, 1 correspondant à la plus priorité la plus faible.
- *Two-way map*: cochez la case pour créer deux mappages miroirs. Cela a pour effet de créer un second mappage de métadonnées dans lequel les champs de métadonnées d'origine et cible sont inversés.

### Références aux métadonnées

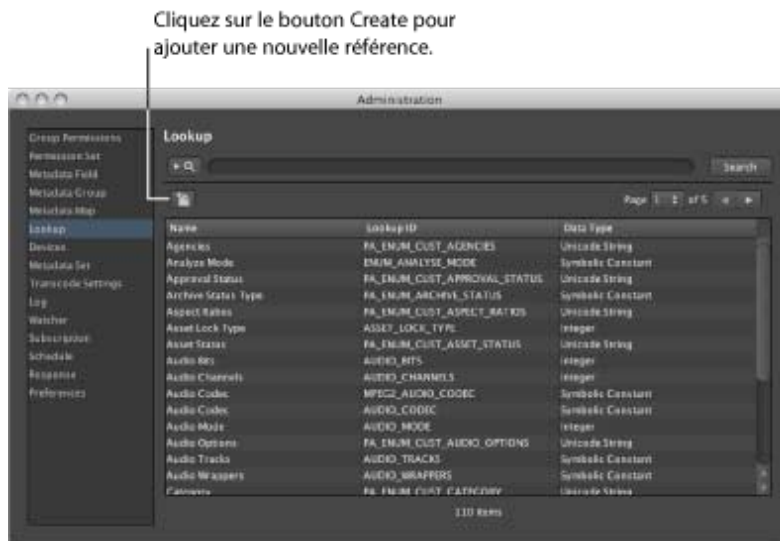
Les références sont des menus locaux compilant des listes de valeurs servant aux utilisateurs pour saisir les données d'un champ de métadonnées. Voici quelques exemples :

- une liste de catégories,
- une liste des types de production,
- une liste de priorités.

Les valeurs dépendent du type de données et peuvent correspondre à du texte, des dates, des nombres ou des valeurs de timecode. Le tableau qui suit reprend quelques exemples de références :

Nom de la référence	Type de données	Saisie du nom	Saisie de la valeur
Fréquence d'échantillonnage audio	Entier	32 kHz 44,1 kHz	32 000 44100
Commande ouverte	Booléen	Ouverte Fermée	Vrai Faux
Année calendaire	Date	Début d'année Fin d'année	1/1/2008 00:00 31/12/2008 23:59
Clap	Timecode	Clap de début Clap de fin	00:00:25.00 00:00:26.10
Liste d'adresses électroniques	Chaîne Unicode	Monteur 1 Groupe de révision	monteur1@entreprise.com groupeprev@entreprise.com

De nombreuses références à des métadonnées standard sont fournies avec Final Cut Server. Des références supplémentaires peuvent être définies à l'aide de la sous-fenêtre Lookup.



La sous-fenêtre Lookup comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom de la référence saisie à sa création.
- *Lookup ID*: nom généré automatiquement pour la référence à usage interne uniquement
- *Type de données*: type de données sélectionné pour la référence

**Remarque:** le type de données de la référence doit correspondre à celui du champ de métadonnées à utiliser avec la référence.

## Ajout ou modification de références

Vous pouvez ajouter ou modifier des références personnalisées.

### Pour ajouter une référence personnalisée

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la fenêtre Administration du client, dans la sous-fenêtre Lookup.
2. Dans la fenêtre Lookup qui apparaît, configurez les réglages relatifs à cette référence.





Consultez la rubrique “Réglages relatifs aux références” pour en savoir plus sur ces réglages.

3. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer la référence personnalisée.

La nouvelle référence apparaît dans la sous-fenêtre Lookup.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre Lookup et modifier ainsi les références.

**Remarque:** de nombreuses références proposées ne sont pas modifiables.

#### Pour modifier une référence

1. Double-cliquez sur la référence de métadonnées dans la sous-fenêtre Lookup.

La fenêtre Lookup apparaît, reprenant les réglages relatifs à cette référence.

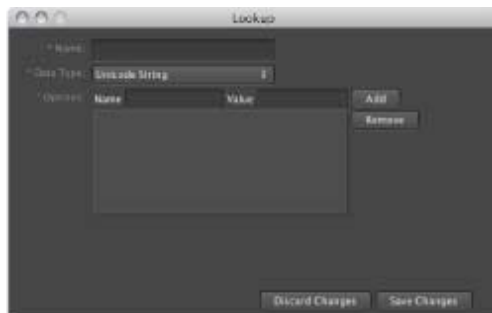
2. Apportez toutes les modifications souhaitées puis cliquez sur Save Changes.

La fenêtre Lookup se ferme.

Consultez la rubrique “Réglages relatifs aux références” pour en savoir plus sur ces réglages.

### Réglages relatifs aux références

La fenêtre Lookup prévoit des contrôles permettant de créer ou de modifier une référence.



La fenêtre Lookup comporte les réglages suivants :

- *Name*: nom de la référence.
- *Type de données*: type de référence à choisir dans le menu local. Le type de valeurs que vous pouvez ajouter à une référence dépend du type de données que vous sélectionnez. Consultez la rubrique “Types de données pour les références” pour en savoir plus sur les types de données.
- *Options*: nom et valeur correspondante de chaque valeur de référence.
  - *Name*: nom de l’élément, par exemple, 32 kHz. Ce nom est celui que l’utilisateur retrouve dans le menu local lors de la saisie de métadonnées.
  - *Value*: la valeur de l’élément, par exemple, 32 000. Il s’agit de la valeur de

métadonnées qui est stockée et utilisée pour les recherches. Pour les champs texte (c'est-à-dire de type Unicode String), la valeur est généralement identique au nom.

Cliquez sur le bouton Add pour ajouter la paire nom/valeur aux références, ou sur une paire nom/valeur puis sur le bouton Remove pour supprimer la paire.

## Types de données pour les références

Le type de données que vous sélectionnez détermine celui des valeurs saisissables dans une liste de références. Cette dernière correspond à celle utilisée lors de la création d'un champ de métadonnées. Voici la liste des types de données disponibles.

- *Booléen*: valeur vrai ou faux Ce type de données n'a généralement que deux éléments dans sa liste : vrai (lorsque la case Value est cochée) et faux (lorsque la case Value n'est pas cochée). Par exemple, vous pouvez entrer « État de la commande ouvert » comme nom avec la case Value cochée et « État de la commande fermé » comme nom avec la case Value décochée.
- *Date*: champ de date et d'heure
- *Floating Point Number*: nombre à virgule flottante
- *Entier*: champ pour nombres entiers prenant en charge les nombres jusqu'à 32 bits
- *Large Integer*: champ pour nombres entiers prenant en charge les nombres jusqu'à 64 bits (généralement non requis pour les métadonnées personnalisées)
- *Timecode*: valeur de timecode vidéo de la forme hh:mm:ss:ii
- *Chaîne Unicode*: chaîne Unicode alphanumérique

## Gestion des ensembles de métadonnées

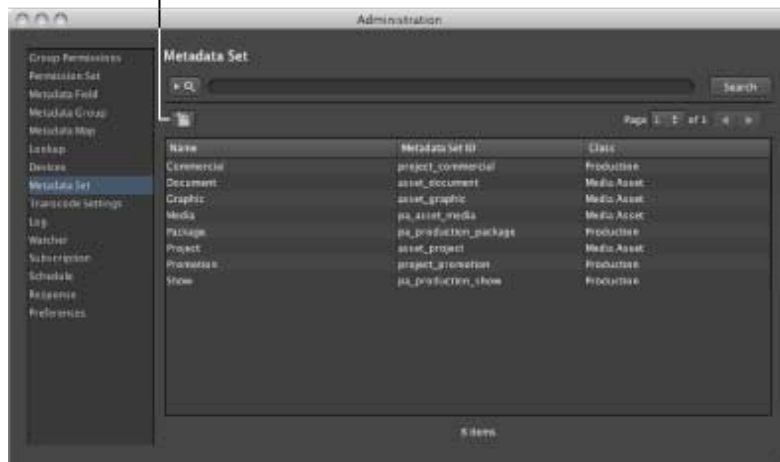
Il existe différents types de ressources et de productions dans Final Cut Server. Les ensembles de métadonnées (qui contiennent les groupes de métadonnées possédant chacun leurs propres champs de métadonnées) vous permettent d'affecter différents groupes de métadonnées à chaque type de ressource ou de production. Par exemple, vous pouvez stocker des métadonnées différentes pour les images fixes et pour les fichiers vidéo HD, ou pour les séquences de promotion et les films publicitaires.

**Important** : lors de l'ajout de ressources au catalogue Final Cut Server, que ce soit par le téléchargement manuel ou à l'aide d'une automatisation (telle qu'une analyse), un ensemble de métadonnées doit leur être affecté. Par la suite, vous ne pourrez plus changer l'ensemble de métadonnées affecté à une ressource. Vous pouvez cependant modifier un ensemble de métadonnées pour lui adjoindre de nouveaux champs et groupes de métadonnées. Vous pouvez aussi copier une ressource dans le catalogue Final Cut Server et affecter un autre ensemble de métadonnées à la copie.

Le profil du client que vous avez sélectionné lors de l'installation de Final Cut Server régit les ensembles de métadonnées par défaut de votre système. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.

Un administrateur peut obliger à l'indication des nouveaux ensembles de métadonnées et préciser quels groupes de métadonnées s'appliquent à chacun des ensembles.

Cliquez sur le bouton Create pour ajouter un nouvel ensemble de métadonnées.



La sous-fenêtre Metadata Set comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom de l'ensemble de métadonnées saisi à sa création
- *Metadata Set ID*: nom généré automatiquement pour l'ensemble de métadonnées à usage interne uniquement
- *Class*: type d'éléments auquel l'ensemble de métadonnées peut s'appliquer, qu'il s'agisse de ressources de données ou de productions

## Ajout ou modification d'ensembles de métadonnées

Vous pouvez ajouter ou modifier des ensembles de métadonnées personnalisés.

### Pour ajouter un ensemble de métadonnées personnalisé

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la fenêtre Administration du client, dans la sous-fenêtre Metadata Set.
2. Dans la fenêtre Metadata Set qui apparaît, configurez les réglages de l'ensemble de métadonnées.



Consultez la rubrique "Réglages relatifs aux ensembles de métadonnées" pour en savoir plus sur ces réglages.

3. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer l'ensemble de métadonnées personnalisé. Le nouvel ensemble apparaît dans la sous-fenêtre Metadata Set.

Vous pouvez aussi ouvrir la fenêtre Metadata Set et modifier ainsi les ensembles.

### Pour modifier un ensemble de métadonnées

1. Double-cliquez sur l'ensemble de métadonnées dans la sous-fenêtre Metadata Set.

La fenêtre Metadata Set apparaît, reprenant les réglages relatifs à ce champ.

2. Apportez toutes les modifications souhaitées puis cliquez sur Save Changes.

La fenêtre Metadata Set se ferme.

Consultez la rubrique “Réglages relatifs aux ensembles de métadonnées” pour en savoir plus sur ces réglages.

## Réglages relatifs aux ensembles de métadonnées

La fenêtre Metadata Set comporte les réglages suivants.

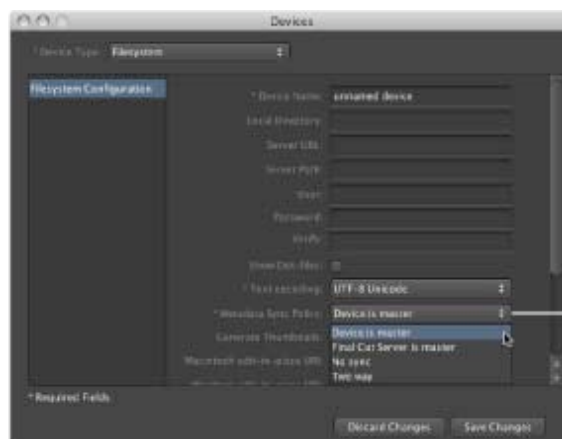
- *Name*: saisissez le nom de l'ensemble de métadonnées.
- *Metadata Set ID*: nom généré automatiquement pour l'ensemble de métadonnées à usage interne uniquement
- *Class*: choisissez Media Asset ou Production dans ce menu local.

**Remarque:** vous ne pouvez pas modifier ce réglage lors de la modification d'un ensemble de métadonnées.

- *Md Groups*: sélectionnez les groupes de métadonnées que cet ensemble contient.
  - *Selected*: compile la liste des groupes de métadonnées de l'ensemble.
  - *Available*: reprend la liste des groupes de métadonnées disponibles pour l'ensemble. Les groupes proposés dépendent de la classe de l'ensemble. Utilisez les boutons Add et Remove pour modifier les groupes de l'ensemble. L'ordre des groupes de métadonnées dans la liste Selected n'affecte pas l'ordre dans lequel ils apparaissent lors de l'application de l'ensemble de métadonnées à une ressource ou production. C'est le réglage Display Priority de chaque groupe de métadonnées influe sur cet ordre. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Réglages relatifs aux groupes de métadonnées”.

## Règles de synchronisation des métadonnées

Les métadonnées sont synchronisées entre Final Cut Server et le périphérique selon les règles choisies dans le menu local Metadata Sync Policy lors de la création d'un périphérique, dans la fenêtre Devices.



Choisissez les règles de synchronisation des métadonnées lors de la création d'un périphérique dans la fenêtre Devices.

Le choix des règles de synchronisation en vigueur dépend de ce que l'on considère généralement comme propriétaire ou responsable du périphérique :

- *Si Final Cut Server est propriétaire du périphérique*: si Final Cut Server est le propriétaire du périphérique, il est recommandé d'utiliser les règles de synchronisation « Final Cut Server is master » ou « Two way ».
- *si un autre domaine est propriétaire du périphérique et si Final Cut Server est juste autorisé à accéder à son contenu*: Si un autre domaine est propriétaire du périphérique et que Final Cut Server bénéficie uniquement de l'accès à son contenu, il

est recommandé d'utiliser les règles de synchronisation « Device is master ».

### **Device is master**

Ces règles de synchronisation partent du principe que le périphérique est l'autorité contrôlant les métadonnées.

Les métadonnées du périphérique sont mappées à des métadonnées personnalisées. Les modifications ultérieures apportées aux métadonnées qui se trouvent sur le périphérique sont mappées aux métadonnées personnalisées lorsqu'elles sont détectées. Les champs de métadonnées personnalisés mappés à des métadonnées du périphérique peuvent être modifiées mais ces modifications ne sont alors pas mappées au périphérique.

**Remarque:** cette valeur est celle par défaut. Elle est utilisée pour tous les périphériques créés par le programme d'installation de Final Cut Server et par l'Assistant réglages du périphérique dans les Préférences Système de Final Cut Server.

### **Final Cut Server is master**

Ces règles de synchronisation partent du principe que Final Cut Server est l'autorité contrôlant les métadonnées.

Lors du premier catalogage de la ressource, les métadonnées du périphérique sont mappées à des métadonnées personnalisées. À chaque modification apportée ultérieurement aux métadonnées personnalisées, ces dernières sont mappées et enregistrées dans les métadonnées du périphérique en écrasant toutes les autres modifications du périphérique. Toute modification apportée aux métadonnées du périphérique n'est cependant pas mappée aux métadonnées personnalisées.

### **No sync**

Lors du premier catalogage de la ressource, les métadonnées du périphérique sont mappées à des métadonnées personnalisées. Toutes les modifications apportées ultérieurement aux métadonnées personnalisées ou à celles du périphérique ne sont pas mappées et diffèrent par conséquent entre Final Cut Server et le périphérique.

### **Two way**

Lors du premier catalogage de la ressource, les métadonnées du périphérique sont mappées à des métadonnées personnalisées. Toutes les modifications apportées ultérieurement aux métadonnées personnalisées ou à celles du périphérique sont mappées et synchronisées entre Final Cut Server et le périphérique.

Consultez la rubrique "Ajout d'un périphérique à partir de la fenêtre Administration" pour en savoir plus sur l'utilisation de la fenêtre Devices.

## **Utilisation de métadonnées pour la configuration de l'interface utilisateur**

Final Cut Server utilise une série de groupes de métadonnées pour définir de nombreux aspects de l'interface utilisateur du client Final Cut Server. Par exemple, vous pouvez ajouter des champs de métadonnées au groupe de métadonnées Thumbnails pour contrôler l'affichage des champs à reprendre dans la présentation du même nom.

Gardez ce qui suit à l'esprit lorsque vous décidez de personnaliser l'interface utilisateur :

- Toute modification que vous apportez peut avoir une incidence sur tous les clients connectés au serveur. Dans de nombreux cas toutefois, vous devez fermer le client et ouvrir une nouvelle session pour activer les modifications.
- Soyez prudent lorsque vous modifiez des groupes de métadonnées. De nombreux groupes ou champs de métadonnées portent le même nom ou des noms similaires. Vérifiez que vous avez sélectionné les bons éléments avant de les modifier.
- Modifier un groupe de métadonnées peut avoir une incidence sur plus d'une zone de l'interface utilisateur.

Consultez les rubriques “Personnalisation de recherches avancées” et “Personnalisation des présentations” pour en savoir plus sur les éléments les plus courants que vous voudrez sans doute personnaliser.

## Modification d'un groupe de métadonnées

Consultez la rubrique “À propos des groupes de métadonnées” pour en savoir plus sur la modification de l'un de ces groupes de métadonnées. La rubrique qui suit détaille le processus pour chaque groupe ayant une incidence sur l'interface utilisateur.

### Pour modifier un groupe de métadonnées

1. Double-cliquez sur le nom du groupe de métadonnées, accessible depuis de la fenêtre Administration, dans la sous-fenêtre Metadata Group.  
  
Le groupe de métadonnées s'ouvre dans une fenêtre à part.  
  
**Remarque:** il est plus facile de retrouver le groupe de métadonnées par le biais d'une recherche.
2. Dans la section Fields de la fenêtre, notez les éléments de la liste Selected et leur ordre, et comparez-les avec la zone de l'interface utilisateur à modifier.  
  
Ceux-ci doivent correspondre. Si ce n'est pas le cas, cela signifie que vous n'avez pas sélectionné le bon groupe de métadonnées.
3. Dans ce cas, effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Supprimez un élément de la liste Selected en le sélectionnant puis en cliquant sur Remove.
  - Ajoutez un élément à la liste Selected en le sélectionnant dans la liste Available puis en cliquant sur Add.
  - Changez l'emplacement d'un élément de la liste Selected en le sélectionnant puis en cliquant sur les boutons Up et Down.
4. Cliquez sur Save Changes.

La fenêtre se ferme. Vos modifications sont alors enregistrées.

Dans de nombreux cas, vous devez fermer le client et ouvrir une nouvelle session pour que les modifications prennent effet.

## Personnalisation de recherches avancées

Plusieurs emplacements dans le client Final Cut Server sont prévus pour vous permettre de configurer des options de recherche avancée afin d'affiner les résultats de vos recherches. En modifiant des groupes de métadonnées sélectionnés, vous pouvez ajouter et supprimer des champs de métadonnées et changer l'ordre dans lequel ils apparaissent. Par exemple, vous pouvez ajouter un champ de métadonnées Réviseurs obligatoires à vos recherches portant sur les ressources.

Les groupes de métadonnées de recherche avancée, généralement modifiés, sont les suivants :

- *Asset Filter metadata group*: ce groupe de métadonnées détermine les options de recherche avancée proposées dans la sous-fenêtre Assets de la fenêtre principale. Il influe également sur les champs qui apparaissent dans la sous-fenêtre Asset Filter lorsque vous configurez un abonnement à une ressource et dans la sous-fenêtre Asset Filter lorsque vous configurez un ensemble d'autorisations.
- *Production Filter metadata group*: ce groupe de métadonnées détermine les options de recherche avancée proposées dans la sous-fenêtre Productions de la fenêtre principale. Il influe également sur les champs qui apparaissent dans la sous-fenêtre Production Filter lorsque vous configurez une production à une ressource et dans la sous-fenêtre Production Filter lorsque vous configurez un ensemble d'autorisations.
- *Job Filter metadata group*: ce groupe de métadonnées détermine les options de recherche avancée proposées dans la fenêtre Search All Jobs qui apparaît lorsque

vous sélectionnez Search All Jobs dans le menu du serveur. Il influe également sur les champs qui apparaissent dans la sous-fenêtre Job Filter lorsque vous configurez un abonnement à une tâche.

## Personnalisation des présentations

Les groupes de métadonnées déterminent les informations qui apparaissent dans la fenêtre principale lorsque vous choisissez les présentations Thumbnails, Tile ou List. Il peut s'avérer utile de personnaliser ces présentations pour qu'elles affichent les informations qui vous sont importantes. Par exemple, il peut s'avérer judicieux de retrouver le type Mime des ressources dans la présentation Thumbnails.

Il peut s'avérer difficile d'identifier les bons groupes de métadonnées à modifier car de nombreux groupes portent le même nom. Vous devez par conséquent vous assurer que vous avez bien sélectionné le groupe portant le bon identifiant de groupe de métadonnées (voir ci-après).

Les groupes de métadonnées de présentation, généralement modifiés, sont les suivants :

- *Groupe de métadonnées Thumbnails, identifiant de groupe ASSET\_THUMBNAILS\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation Thumbnails de la sous-fenêtre Assets de la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées Thumbnails, identifiant de groupe PROJECT\_THUMBNAILS\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation Thumbnails de la sous-fenêtre Productions de la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées Thumbnails, identifiant de groupe ELEMENT\_THUMBNAILS\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation Thumbnails de la fenêtre d'information accessible en double-cliquant sur un projet Final Cut Pro dans la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées Tiles, identifiant de groupe ASSET\_INFO\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la sous-fenêtre Information de la fenêtre principale, lorsque vous consultez les ressources.
- *Groupe de métadonnées Tiles, identifiant de groupe PROJECT\_INFO\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la sous-fenêtre Information de la fenêtre principale, lorsque vous consultez les productions.
- *Groupe de métadonnées Tiles, identifiant de groupe ASSET\_TILES\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la fenêtre Information accessible en double-cliquant sur une ressource ou un projet Final Cut Pro dans la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées Tiles, identifiant de groupe PROJECT\_TILES\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la fenêtre Information accessible en double-cliquant sur une production.
- *Groupe de métadonnées Tiles, identifiant de groupe ELEMENT\_TILES\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la fenêtre Element Details, accessible en double-cliquant sur un élément dans la fenêtre Information (celle qui s'affiche en double-cliquant sur un projet Final Cut Pro dans la fenêtre principale).
- *Groupe de métadonnées List, identifiant de groupe ASSET\_LIST\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation List de la sous-fenêtre Assets de la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées List, identifiant de groupe PROJECT\_LIST\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation List de la sous-fenêtre Productions de la fenêtre principale.
- *Groupe de métadonnées List, identifiant de groupe ELEMENT\_LIST\_VIEW*: ce groupe de métadonnées détermine quels champs apparaissent dans la présentation List de la

fenêtre d'information accessible en double-cliquant sur un projet Final Cut Pro dans la fenêtre principale.

## À propos des métadonnées QuickTime

Il est possible d'ajouter une grande variété de métadonnées aux fichiers de données QuickTime. Vous pouvez, par exemple, ajouter des notes (par exemple, un titre, l'auteur et des mots-clés) à un fichier de données QuickTime à l'aide de la sous-fenêtre Notes de la fenêtre Player Movie Properties de QuickTime.

Un fichier de données QuickTime pouvant contenir des champs de métadonnées personnalisés, Final Cut Server est incapable de mapper tous les champs de métadonnées à des champs de métadonnées utilisés dans ses groupes par défaut.

Cela signifie que si vous utilisez des champs de métadonnées personnalisés dans vos séquences QuickTime, vous devez dans ce cas mapper ces champs manuellement à des champs utilisés dans des groupes de métadonnées existants ou ajouter ces champs à des groupes de métadonnées personnalisés. Pour en savoir plus, consultez les rubriques "Mappage de métadonnées" et "Ajout ou modification de groupes de métadonnées".

### Pour accéder aux métadonnées d'une séquence QuickTime

1. Choisissez Search Devices dans le menu local Server du client.

La fenêtre Search Devices s'ouvre.

2. Choisissez le périphérique qui contient la séquence souhaitée dans le menu local Device puis cliquez sur le bouton Search.
3. Double-cliquez sur le fichier de données QuickTime qui contient les métadonnées à consulter.

Une fenêtre reprenant les détails relatifs au fichier s'ouvre.



4. Cliquez sur QuickTime dans la colonne de gauche.

Les détails des métadonnées du fichier sont affichés.

**Remarque:** il se peut que certains champs de métadonnées contiennent des réglages en double. Final Cut Server affiche les anciennes entrées d'identification FOURCC (dont le nom des champs est limité à quatre caractères) et les nouvelles entrées d'identification.



## Gestion des périphériques

La fenêtre Administration permet de créer des périphériques hautement personnalisés.

### À propos des périphériques

Final Cut Server s'appuie sur des périphériques pour stocker et gérer vos ressources et vos productions. Il existe également des périphériques permettant des fonctions spécialisées, par exemple le stockage de proxy, l'archivage et le suivi des versions des ressources.

Vous pouvez ajouter, supprimer et configurer des périphériques que Final Cut Server peut exploiter tout en gérant votre système. Ces périphériques peuvent aller du simple dossier sur un ordinateur équipé de Final Cut Server, au serveur FTP ou au volume Apple Xsan.

Vous pouvez ajouter et modifier des périphériques dans Final Cut Server de deux façons : l'Assistant réglages de périphérique dans les Préférences Système de Final Cut Server et la sous-fenêtre Devices dans la fenêtre Administration du client. Ce chapitre explique comment utiliser la sous-fenêtre Devices dans la fenêtre Administration du client. Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'Assistant réglages de périphérique dans les Préférences Système de Final Cut Server, consultez le *Guide de configuration Final Cut Server*.

### À propos de la création de périphériques par le biais de l'Assistant réglages de périphérique

L'Assistant réglages de périphérique, accessible depuis les Préférences Système de Final Cut Server est simple d'utilisation et contient des fonctionnalités complémentaires, notamment la configuration des réglages d'analyse et de transcodage. La configuration manuelle de fonctionnalités semblables supposerait l'utilisation de plusieurs sous-fenêtres de la fenêtre Administration.

L'Assistant réglages de périphérique facilite également l'installation de certains types de périphériques, notamment les périphériques réseau et les volumes Xsan, en limitant le nombre de réglages. En outre, il vérifie tous les réglages que vous établissez avant de passer à l'étape suivante (les périphériques créés par le biais de la fenêtre Administration ne sont pas vérifiés tant que vous ne les utilisez pas).

L'Assistant réglages de périphérique présente quelques inconvénients : vous ne pouvez pas accéder aux réglages les plus inhabituels ou configurer plusieurs types de périphérique, par exemple un système de fichiers Contentbase ou un périphérique de montage à la volée n'utilisant pas un volume Xsan.

### À propos de la création de périphériques à l'aide de la fenêtre Administration

La sous-fenêtre Devices de la fenêtre Administration permet d'accéder à bien plus de réglages de périphérique que l'Assistant réglages de périphérique. La plupart des utilisateurs n'ont pas à modifier ces réglages, mais cela peut s'avérer utile dans certains cas. La fenêtre Administration est la seule zone où vous pouvez configurer des périphériques en utilisant le système de fichiers Contentbase ou un périphérique de montage à la volée n'utilisant pas de volume Xsan.

Bien que vous puissiez configurer des périphériques réseau par le biais de la fenêtre Administration, cela s'avère plus difficile en raison de ses nombreux réglages.

### Ajout d'un périphérique à partir de la fenêtre Administration

Vous pouvez ajouter manuellement un périphérique dans la fenêtre Administration du client. L'ajout d'un périphérique par le biais de la fenêtre Administration diffère un peu de l'ajout par les Préférences Système:

- Vous devez configurer manuellement le périphérique car aucun Assistant réglages de périphérique n'est proposé comme dans les Préférences Système.

- Vous ne pouvez pas ajouter directement des réglages de transcodage au périphérique à partir de la sous-fenêtre Devices. Vous devez en fait affecter des périphériques aux réglages de transcodage depuis la sous-fenêtre Transcode Settings de la fenêtre Administration. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Gestion des réglages de transcodage”.
- Vous ne pouvez pas ajouter directement des réglages d’analyse au périphérique à partir de la sous-fenêtre Devices. Vous devez en fait créer les réglages d’analyse depuis les sous-fenêtres Response et Schedule. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Gestion des automatisations”.
- Vous disposez de bien plus d’options et de réglages. La configuration manuelle d’un périphérique offre plus de souplesse.
- Vous n’êtes pas en mesure d’ajouter facilement certains types de périphériques, notamment Xsan, NFS ou SMB/CIFS. Vous pouvez les ajouter beaucoup plus facilement par le biais de l’Assistant réglages de périphérique.
- Lorsque vous ajoutez un périphérique par le biais de la fenêtre Administration, Final Cut Server ne les vérifie qu’au moment où vous les utilisez pour la première fois. Pensez à tester le bon fonctionnement de tout nouveau périphérique. Un bon moyen de procéder est de passer par l’option Search Devices. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Recherche de périphériques”.

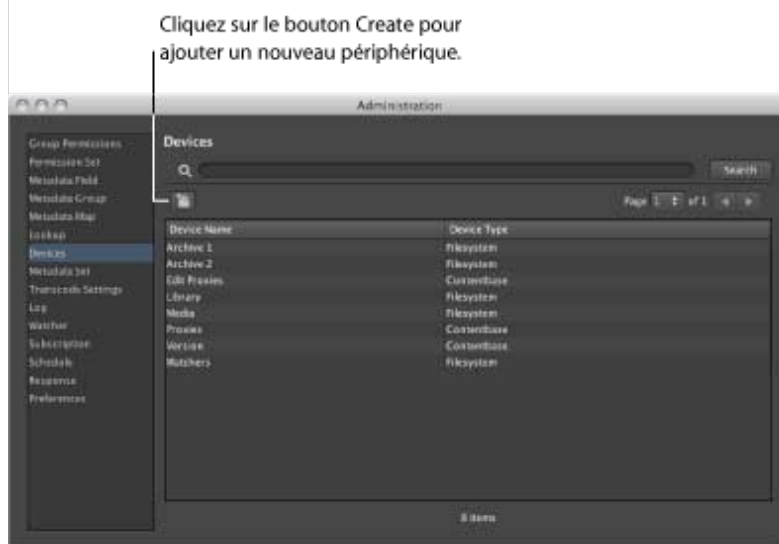
**Remarque:** il est fortement recommandé de ne pas créer de périphérique sur le disque de démarrage du serveur. Les périphériques contiennent des fichiers multimédia volumineux et peuvent utiliser tout l’espace disque disponible de leur disque dur, ce qui peut présenter de sérieux problèmes si le disque dur fait également office de disque de démarrage.

#### Pour ajouter un périphérique par le biais de la fenêtre Administration :

1. Ouvrez un client Final Cut Server et ouvrez une session en tant qu’utilisateur possédant des autorisations administrateur.
2. Choisissez Administration dans le menu local Server (celui qui apparaît dans la fenêtre principale de Final Cut Server lorsque vous cliquez sur le bouton Server).

La fenêtre Administration apparaît.

3. Cliquez sur Devices dans la colonne de gauche pour ouvrir la sous-fenêtre du même nom.



4. Cliquez sur le bouton Create pour ajouter un nouveau périphérique.

La fenêtre Devices s’ouvre.



5. Sélectionnez le type de périphérique à ajouter depuis le menu local Device Type :

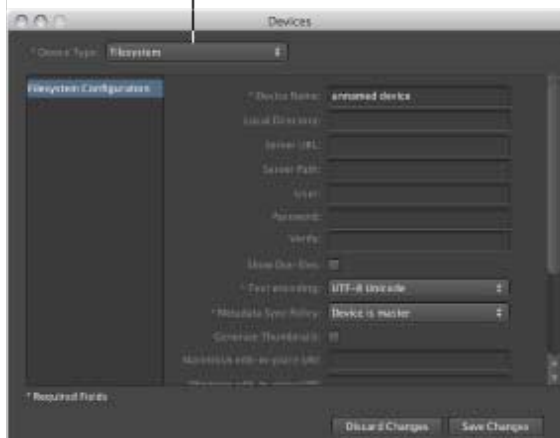
- *Contentbase*: système de fichiers propre à Final Cut Server servant à renommer chaque ressource et à la placer dans un dossier contenant également un fichier portant le nom d'origine. L'avantage de Contentbase est que vous pouvez y ajouter des fichiers sans créer de conflit de nom de fichier (ce qui peut s'avérer utile lorsque de nombreux fichiers d'images partagent le même nom). L'inconvénient réside dans le fait que vous ne pouvez pas créer de structure de dossiers ; il se peut en outre que les fichiers renommés soient difficiles à manipuler en dehors de Final Cut Server.

**Important** : les périphériques Proxies, Edit Proxies et Version doivent utiliser le système de fichiers Contentbase. En outre, les périphériques Contentbase ne peuvent pas faire l'objet d'un contrôle de la part d'un dispositif de surveillance automatisé.

- *FTP Server*: type de périphérique exploitant le protocole FTP pour transférer des fichiers multimédia vers ou depuis le périphérique.
- *Filesystem*: il s'agit d'un système de fichiers traditionnel utilisé par la plupart des ordinateurs. Il prend en charge les noms standard de sous-dossiers et de fichier.

La fenêtre Devices s'adapte en fonction du type de périphérique sélectionné. Vous pouvez sélectionner un autre type de périphérique, le cas échéant.

Vous pouvez sélectionner d'autres types de périphérique pour afficher les réglages correspondants.



6. Configurez les réglages du type de périphérique, puis cliquez sur Save Changes.

## Modification d'un périphérique à partir de la fenêtre Administration

La fenêtre Administration ne peut modifier que les périphériques créés par la fenêtre Administration ou ceux générés par l'Assistant réglages de périphérique.

### Pour modifier les réglages d'un périphérique par le biais de la fenêtre Administration

1. Double-cliquez sur le périphérique dans la sous-fenêtre Devices.

La fenêtre Devices qui s'ouvre affiche les réglages actuels du périphérique en question.

2. Modifiez les réglages le cas échéant, puis cliquez sur Save Changes.

The fenêtre Devices se ferme et les nouveaux réglages du périphérique sont pris en

compte. Pour en savoir plus sur les réglages relatifs aux périphériques, consultez la rubrique “Informations détaillées sur le type de périphérique”.

## Suppression d'un périphérique par le biais de la fenêtre Administration

Il est absolument impossible de supprimer un périphérique à travers la sous-fenêtre Devices.

### Pour supprimer un périphérique par le biais de la fenêtre Administration

1. Sélectionnez le périphérique dans la sous-fenêtre Devices.
2. Cliquez sur le périphérique tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, puis sélectionnez Delete dans le menu contextuel.

Une zone de dialogue de confirmation s'affiche.

3. Cliquez sur Delete.

Le périphérique est supprimé de la liste des périphériques.

Prenez en compte les points suivants lors de la suppression d'un périphérique :

- Vous ne pouvez pas annuler la suppression d'un périphérique.
- La suppression d'un périphérique entraîne également celle de toutes les ressources correspondantes dans le catalogue Final Cut Server. Cela comprend la suppression de tous les fichiers proxy du périphérique Proxy et de toutes les versions du périphérique Version.
- La suppression d'un périphérique n'a aucun effet sur le contenu en cours du volume du périphérique. La seule exception concerne les périphériques Contentbase : la suppression d'un tel périphérique a pour effet de supprimer également tous les données correspondantes.
- Si une tâche est en cours lorsque vous supprimez le périphérique, vous devez attendre qu'elle se termine avant de pouvoir supprimer le périphérique (toutes les autres tâches en attente sont annulées). Si vous ne souhaitez pas attendre, vous pouvez annuler la tâche dans la fenêtre Search All Jobs du client.
- Toute réponse ou tout dispositif de surveillance qui dépend du périphérique supprimé l'est également. Toute programmation ou automatisation utilisée par ces réponses n'est pas supprimée. Vous devez donc les supprimer manuellement.

## À propos des périphériques spécialisés

Il existe un certain nombre de périphériques spécialisés utilisables par Final Cut Server. Certains d'entre eux, notamment les périphériques Proxies et Version, sont configurés lors de l'installation de Final Cut Server. D'autres, comme les périphériques d'archives et de séquences d'images, sont configurés manuellement.

### Configuration du périphérique Proxies

Chaque configuration Final Cut Server dispose d'un périphérique Proxies. Chaque fois que vous téléchargez une ressource dans le catalogue Final Cut Server, un ensemble de fichiers en faible résolution est créé. Les vignettes, les affiches et les proxy des plans sont stockés dans le périphérique Proxies. Ils sont utilisés à la place des ressources normales en pleine résolution lorsque leur contrepartie en faible résolution est suffisante. Pour en savoir plus sur la configuration des formats de proxy, consultez la rubrique “Réglages des préférences Analyze Filter”.

Le périphérique Proxies est un périphérique de type Contentbase. Il est créé à l'endroit spécifié lors de l'installation de Final Cut Server. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.

### Configuration du périphérique Edit Proxies

Chaque configuration Final Cut Server dispose d'un périphérique Edit Proxies. Chaque

fois que vous chargez un projet Final Cut Pro dans le catalogue Final Cut Server, vous pouvez créer des fichiers Edit Proxy avec le codec (par défaut) Apple ProRes 422 (Proxy) ou un autre codec disponible de votre choix. Ces fichiers Edit Proxy sont créés en plus des fichiers basse résolution stockés dans le périphérique Proxies. Vous pouvez utiliser les fichiers Edit Proxy à la place des ressources d'origine lorsque vous exportez ou vérifiez un projet Final Cut Pro.

Le périphérique Edit Proxies est créé à l'endroit spécifié lors de l'installation de Final Cut Server. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus. Pour en savoir plus sur la sélection d'un périphérique Edit Proxies, consultez la rubrique "Réglages des préférences Proxies".

Le périphérique Edit Proxies est un périphérique de type Contentbase.

## Configuration du périphérique Version

Lors de l'utilisation des ressources Final Cut Server, vous pouvez être amené à contrôler plusieurs versions d'une même ressource. En effet, il se peut que vous ayez par exemple plusieurs versions d'une même image, utilisant des réglages de police différents. Final Cut Server contient une fonction de suivi de versions simplifiant l'utilisation de plusieurs copies d'une ressource.

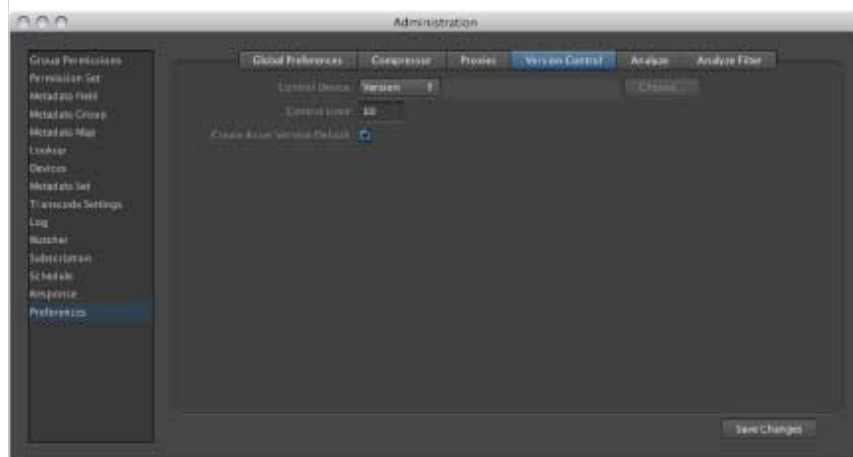
Le programme d'installation de Final Cut Server crée automatiquement un périphérique Version à l'emplacement spécifié pour le fichier multimédia de production. Dans la plupart des configurations, ce périphérique est particulièrement adapté au stockage des versions de vos ressources et de vos productions. Vous pouvez cependant être amené à créer un périphérique avec plus d'espace pour stocker vos versions. C'est particulièrement le cas si vous comptez conserver plus de trois ou quatre copies de vos ressources et qu'il s'agit de fichiers vidéo volumineux.

Si vous cherchez à créer manuellement un périphérique Version, le périphérique doit être de type Contentbase. Il ne doit alors pas être utilisé pour autre chose.

Pour indiquer le périphérique à utiliser pour le stockage des versions des ressources et des productions, utilisez la sous-fenêtre Préférences de la fenêtre Administration.

### Pour sélectionner le périphérique Version

1. Dans la sous-fenêtre Preferences de la fenêtre Administration, cliquez sur Version Control pour accéder aux préférences applicables aux versions.



2. Sélectionnez un périphérique dans le menu local Version Control Device.

**Remarque:** le périphérique utilisé pour stocker les versions étant de type Contentbase, le bouton Choose n'est par conséquent pas accessible. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos de Contentbase".

3. Tapez le nombre maximal de versions à associer à une ressource dans le champ Version Control Limit. Une fois la limite atteinte, les copies les plus anciennes sont supprimées au fur et à mesure que vous en ajoutez des nouvelles.

4. Cliquez sur Save Changes.

Pour en savoir plus sur les réglages des préférences dans les autres parties de la sous-fenêtre Préférences, consultez la rubrique "Réglages de préférences dans la fenêtre Administration".

### Configuration d'un périphérique Archive

Archiver une ressource à l'aide de la réponse Archive vous permet de la mettre hors ligne tout en conservant un lien vers celle-ci pour pouvoir y accéder à tout moment. Lorsque vous archivez une ressource, ses données d'origine sont archivées ; les proxies et les images de vignette de la ressource sont toujours disponibles dans le catalogue. Les périphériques Archive s'avèrent particulièrement utiles pour les fichiers vidéo volumineux que vous n'utilisez pas actuellement et qui occupent beaucoup d'espace disque sur un périphérique. L'archivage de la ressource permet de la copier sur un autre périphérique, par exemple, un lecteur FireWire ou un disque dur lent mais de grande capacité que vous pouvez déconnecter. Final Cut Server conserve un lien vers la ressource ce qui facilite toute restauration ultérieure.

**Important :** l'archivage ne s'applique pas aux éventuelles versions d'une ressource. Seule la version active est archivée.

Final Cut Server prend en charge plusieurs périphériques d'archivage. La plupart des périphériques peuvent en outre être définis comme périphérique d'archivage. Les éléments suivants doivent être pris en compte lorsque vous créez un périphérique Archive :

- Les périphériques Archive peuvent utiliser le type de périphérique Final Cut Server Contentbase ou Filesystem.
- Les ressources d'un périphérique de type Contentbase ne peuvent être archivées que si le périphérique est également de ce type. Si vous créez au moins un périphérique de type Contentbase pour stocker des ressources, pensez à créer un périphérique Archive utilisant également un périphérique Contentbase.
- Les périphériques Archive ne sont pas disponibles pour le stockage quotidien et régulier des ressources. Ils sont utilisés exclusivement avec la réponse Archive.

#### Pour convertir un périphérique en périphérique Archive

1. Double-cliquez sur le périphérique dans la sous-fenêtre Devices de la fenêtre Administration.

Le périphérique s'ouvre dans une fenêtre indépendante.

2. Cochez la case Archive Device.
3. Cliquez sur Save Changes.

Ce périphérique s'affiche alors dans la liste des périphériques Archive dans le menu contextuel de la fenêtre principale. Pour en savoir plus, reportez-vous au *Manuel de l'utilisateur de Final Cut Server*.

### Configuration d'un périphérique Séquence d'images

Il est recommandé de configurer un ou plusieurs périphériques pour contenir les séquences d'images. Un périphérique Séquence d'images avec une ou plusieurs analyses ou analyses de production vous permet d'éviter les conflits d'analyse qui peuvent se produire si une analyse configurée pour traiter les séquences d'images est jumelée avec une analyse de fichier.

**Important :** un périphérique configuré pour contenir les séquences d'images doit être un périphérique Système de fichiers.

Une séquence d'images est une séquence exportée sous une série de fichiers image numérotés, stockés dans un dossier. Lorsqu'un dossier de fichiers image est chargé et que l'utilisateur choisit de le télécharger sous une séquence d'images, l'utilisateur peut

spécifier la fréquence d'images pour la séquence d'images et une vidéo proxy est créée pour la ressource. Lorsqu'un dossier d'images est analysé, l'utilisateur ne peut pas déterminer la fréquence d'images pour la séquence d'images. Une réponse d'analyse est nécessaire pour définir la fréquence d'images des séquences d'images.

Pour des instructions sur la création d'un périphérique dans la sous-fenêtre Préférences de la fenêtre Administration de Final Cut Server, consultez la rubrique "Ajout d'un périphérique à partir de la fenêtre Administration". En outre, vous pouvez créer le périphérique à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique. Pour plus d'informations, consultez le *Guide de configuration Final Cut Server*.

Après avoir créé le périphérique, il est recommandé de configurer une analyse pour traiter les séquences d'images, même si cela n'est pas indispensable. Une analyse traitant les séquences d'images doit être configurée dans la sous-fenêtre Préférences de la fenêtre Administration de Final Cut Server. Pour des informations sur la configuration d'analyses, consultez la rubrique "À propos des réponses par analyse".

**Important :** assurez-vous d'informer les utilisateurs de Final Cut Server sur l'emplacement et le mode de téléchargement des séquences d'images.

### À propos du périphérique Export

Un utilisateur peut exporter une ressource depuis le catalogue Final Cut Server vers son ordinateur local. Lorsque l'utilisateur, sur un client Final Cut Server, clique sur une ressource tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, l'option Export s'affiche dans le menu contextuel. La sélection de l'option Export ouvre une zone de dialogue où l'utilisateur définit le nom du fichier, son chemin de destination et éventuellement le type de transcodage, pour permettre la conversion de la ressource sous un autre codec au fur et à mesure que celle-ci se télécharge.

Final Cut Server crée un périphérique masqué, intitulé Export, pour stocker les réglages de transcodage qu'un utilisateur peut sélectionner à l'aide de l'option Export. Par défaut, le périphérique Export se limite à certains réglages de transcodage les plus courants. Vous pouvez ajouter des réglages de transcodage au périphérique Export depuis la sous-fenêtre Transcode Settings de la fenêtre Administration. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Affectation de réglages de transcodage aux périphériques".

Aucun autre réglage n'existe pour le périphérique Export.

### À propos des périphériques de montage à la volée

En fonction de la configuration de votre système, il se peut que vous puissiez bénéficier de la fonction de montage à la volée de Final Cut Server, laquelle simplifie et accélère l'utilisation des ressources du catalogue.

#### Rôle du montage à la volée

Généralement, lorsque vous utilisez un client Final Cut Server, vous devez disposer d'une copie locale de toutes les ressources que vous souhaitez utiliser sur l'ordinateur client. Par exemple, pour ajouter une des ressources Final Cut Server à un projet Final Cut Pro située sur l'ordinateur du client, vous devez créer une copie de la ressource à partir du périphérique correspondant à placer sur votre ordinateur avant de pouvoir l'ajouter au projet.

Cliquer sur « Add to Local Cache » dans la fenêtre principale entraîne la création d'une copie de la ressource et la place dans le fichier cache de l'ordinateur (d'après ce qui est précisé dans la fenêtre Préférences ; pour en savoir plus, consultez la rubrique "Réglages des préférences personnalisables"). Dans la présentation par vignettes, l'image vignette de la ressource s'éclaircit (dans la présentation par liste, la ressource est signalée par un point) lorsque la ressource a été placée dans le fichier cache. Vous pouvez ensuite faire glisser la ressource depuis la fenêtre principale vers votre projet Final Cut Pro, votre bureau ou tout autre emplacement dans lequel vous souhaitez l'utiliser.

Il se peut cependant que l'ordinateur client de Final Cut Server bénéficie d'un accès direct au périphérique contenant la ressource requise. Dans ce cas, vous pouvez configurer le périphérique de sorte à exploiter directement les ressources qu'il contient

sans avoir à en créer une copie locale au préalable. Un périphérique accessible directement par un client Final Cut Server est un périphérique de montage à la volée.

### Votre système prend-il en charge le montage à la volée ?

Les périphériques de montage à la volée s'adaptent particulièrement bien à deux configurations système courantes : lorsque l'ordinateur client est connecté à volume Xsan à travers un réseau Fibre Channel, ou lorsque le périphérique correspond en fait à un disque dur directement branché sur l'ordinateur client. Dans les deux cas, vous devez disposer d'une bande passante suffisamment élevée pour pouvoir travailler en temps réel sur les ressources afin d'éviter les pertes d'images et les problèmes inhérents à l'utilisation d'une faible bande passante.

**Important :** en général, les périphériques connectés à l'ordinateur du client par le biais d'une connexion sans fil ou Ethernet standard ne sont pas adaptés à l'usage de périphériques de montage à la volée du fait d'une bande passante relativement faible pour permettre de travailler directement sur les fichiers vidéo. En outre, vous ne devez jamais configurer le disque de démarrage de l'ordinateur sur lequel Final Cut Server est installé, comme périphérique de montage à la volée.

### Création de périphériques de montage à la volée

Vous pouvez ajouter et modifier des périphériques à votre système Final Cut Server de deux façons : l'Assistant réglages de périphérique et la fenêtre Administration du client Final Cut Server.

Les réglages de montage à la volée de la plupart des périphériques créés avec l'Assistant réglages de périphérique, ne sont pas configurés. Une exception à cela concerne le périphérique Xsan, qui configure automatiquement les réglages de montage à la volée correspondants.

Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus sur les volumes Xsan.

La seule manière de créer manuellement un périphérique de montage à la volée consiste à créer le périphérique dans la fenêtre Administration. Lorsque vous créez ainsi un périphérique, vous pouvez configurer plusieurs réglages relatifs au montage à la volée.

- *Macintosh edit-in-place URI:* URI (Uniform Resource Identifier) permettant l'édition de données depuis un client Macintosh directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que système de fichiers monté depuis le client. Le format est le suivant :

- file:///Volumes/*NomVolume*/*Sous-dossierFacultatif*/

Après avoir saisi l'URI, le chemin est modifié en :

- file://[HôteLocal]/[NomVolume]/[Sous-dossierFacultatif]

Par exemple :

- file:///Volumes/ServeurDonnées/Images/

Après avoir saisi l'exemple ci-dessus, le chemin suivant s'affiche :

- file://HôteLocal/Volumes/ServeurDonnées/Images

- *Windows edit-in-place URI:* URI permettant l'édition de données depuis un client Windows directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que partage réseau depuis le client. Le format est le suivant :

- file:///NomHôte/*Chemin*/

Par exemple :

- file:///ServeurDonnées/Images/

### Informations détaillées sur le type de périphérique



Les périphériques pris en charge par Final Cut Server sont répertoriés et décrits ci-dessous :

- *Contentbase*: pour en savoir plus, consultez la rubrique “À propos de Contentbase”.
- *FTP Server*: pour en savoir plus, consultez la rubrique “À propos de FTP Server”.
- *Filesystem (notamment local, Xsan, NFS, AFP et SMB/CIFS)*: pour en savoir plus, consultez la rubrique “À propos de Filesystem”.

### À propos de Contentbase

Contentbase est un système de stockage de fichiers géré par Final Cut Server sur ou connecté au serveur Final Cut Server. Les fichiers multimédia sont stockés sur un système de fichiers, notamment un espace de stockage NAS (Network-Attached Storage) ou SAN (Storage Area Network).

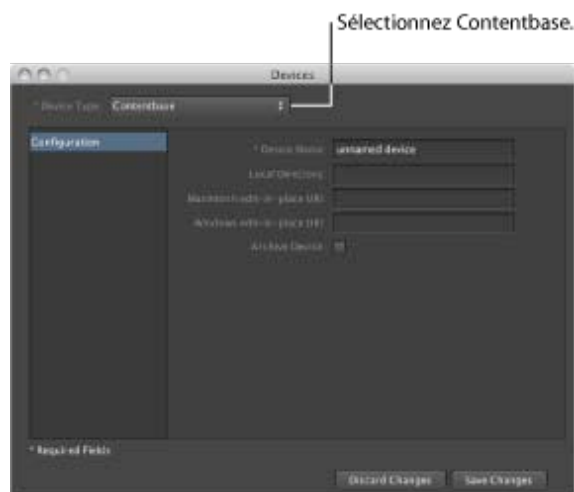
Contentbase est un système de fichiers propre à Final Cut Server qui place chaque ressource dans un dossier unique. L'avantage de Contentbase est que vous pouvez y ajouter des fichiers sans créer de conflit de nom de fichier (ce qui peut s'avérer utile lorsque de nombreux fichiers d'images partagent le même nom). L'inconvénient réside dans le fait que vous ne pouvez pas créer de structure de dossiers ; il se peut en outre que les fichiers soient difficiles à manipuler en dehors de Final Cut Server.

**Remarque:** les périphériques Proxies, Edit Proxies et Version doivent utiliser le système de fichiers Contentbase.

**Important :** les périphériques de type Contentbase ne sont pas utilisables par un dispositif de surveillance de système de fichiers.

#### Pour accéder aux réglages de périphérique Contentbase

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Devices, pour créer un périphérique.
2. Sélectionnez Contentbase dans le menu local Device Type.



La sous-fenêtre Configuration, correspondant au type de périphérique Contentbase, reprend les éléments suivants :

- *Device Name*: tapez un nom de périphérique descriptif.
- *Local Directory*: chemin d'accès racine du périphérique tel qu'il apparaît sur le serveur Final Cut Server. Par exemple : /Volumes/Macintosh HD/Final Cut Server/Contentbase Device/.
- *Macintosh edit-in-place URI*: URI (Uniform Resource Identifier) permettant l'édition de données depuis un client Macintosh directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que système de fichiers monté depuis le client. Le format est le

suivant :

- file:///Volumes/*NomVolume*/*Sous-dossierFacultatif*/

Après avoir saisi l'URI, le chemin est modifié en :

- file://[HôteLocal]/[NomVolume]/[Sous-dossierFacultatif]

Par exemple :

- file:///Volumes/ServeurDonnées/Images/

Après avoir saisi l'exemple ci-dessus, le chemin suivant s'affiche :

- file://HôteLocal/Volumes/ServeurDonnées/Images

**Remarque:** pour en savoir plus sur les périphériques de montage à la volée, consultez la rubrique "À propos des périphériques de montage à la volée".

- *Windows edit-in-place URI*: URI permettant l'édition de données depuis un client Windows directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que partage réseau depuis le client. Le format est le suivant :

- file:///NomHôte/*Chemin*/

Par exemple :

- file:///ServeurDonnées/Images/

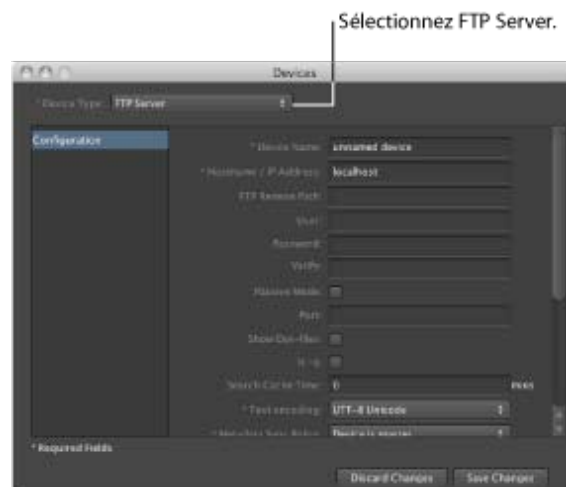
- *Archive Device*: case permettant d'ajouter le périphérique à la liste des emplacements d'archivage proposés à l'utilisateur.

## À propos de FTP Server

Final Cut Server prend en charge l'accès à tout serveur FTP (File Transfer Protocol) standard, par exemple un hôte Microsoft Windows, Macintosh ou UNIX. D'autres périphériques peuvent être configurés en suivant cette procédure, par exemple les serveurs de fichiers Macintosh, Windows NT/2000 et UNIX.

### Pour accéder aux réglages de périphérique FTP Server

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Devices, pour créer un périphérique.
2. Sélectionnez FTP Server dans le menu local Device Type.



La sous-fenêtre Configuration, correspondant au type de périphérique de serveur FTP, reprend les éléments suivants :

- *Device Name*: tapez un nom de périphérique descriptif.

- *Hostname / IP Address*: nom d'hôte DNS (par exemple, ftp.tv1.com) ou l'adresse IP du serveur (par exemple, 10.1.101.7).
- *FTP Root Path*: chemin d'accès par défaut des fichiers sur le serveur (par exemple, /public/images/). Si ce chemin d'accès commence par une barre oblique (/), cela signifie qu'il fait référence au dossier racine du serveur. Dans le cas contraire, il se rapporte au dossier par défaut du serveur auquel se connecte l'utilisateur (il s'agit généralement du dossier de départ de l'utilisateur).
- *User*: nom d'utilisateur à saisir dans ce champ pour vous connecter automatiquement au serveur FTP chaque fois, par exemple lorsque vous effectuez une recherche et une copie.
- *Password*: mot de passe associé au champ User. Laissez ce champ vide si le serveur FTP ne requiert aucun mot de passe.
- *Verify*: confirmation du mot de passe.
- *Passive Mode*: case permettant d'activer les transferts FTP en mode passif.
- *Port*: numéro du port (laissez ce champ vide pour utiliser le numéro de port par défaut).
- *Show Dot-files*: case permettant d'afficher tous les fichiers commençant par un point (.) dans les listes de répertoires et les recherches. Dans le cas contraire, ces fichiers n'apparaissent pas.

**Important** : ne cochez cette option que si cela est absolument nécessaire.

- *ls -a*: case permettant d'afficher dans la liste des fichiers du serveur ceux dont le nom commence par un point.

**Important** : ne cochez cette option que si cela est absolument nécessaire.

- *Search Cache Time*: durée en minutes pour le maintien des résultats de recherche en mémoire cache dans Final Cut Server. La valeur saisie varie entre 0 (les résultats ne sont mis en mémoire cache) et 7 (les résultats sont mis en mémoire cache pendant 7 minutes).

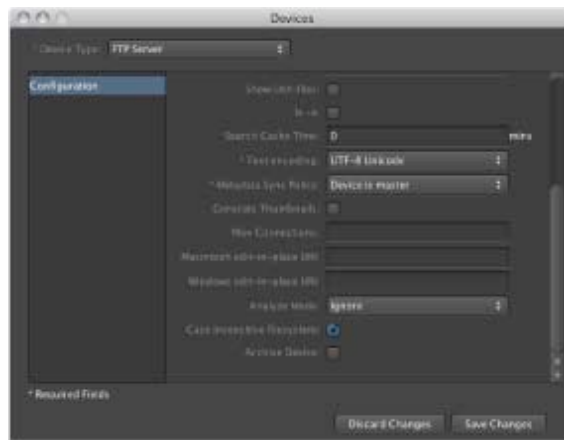
La mémoire cache de Final Cut Server est interrogée pendant la période spécifiée. Au-delà, le périphérique est de nouveau interrogé. Cela améliore les performances mais les résultats de la recherche risquent d'être anciens, de la période spécifiée. La mise en mémoire cache des résultats de la recherche pendant plusieurs minutes s'illustre pleinement en cas de connexion à un serveur lent ou d'une connexion réseau lente.

- *Text encoding*: sélectionnez dans le menu local le type d'encodage texte utilisé sur le périphérique. Final Cut Server prend en charge une large gamme d'encodages texte, notamment la plupart des encodages chinois, coréens et japonais. Par défaut, le type d'encodage est UTF-8 Unicode, utilisé dans les versions actuelles de Mac OS X.

Si vous ne savez pas quel encodage texte utiliser, vous pouvez sélectionner un réglage et utiliser la fenêtre Search Devices (expliquée dans la rubrique "Recherche de périphériques") pour vérifier si le nom des fichiers s'affiche correctement. Dans le cas contraire, essayez avec un autre réglage.

**Important** : si, après avoir ajouté au catalogue Final Cut Server les ressources d'un périphérique, vous modifiez le réglage en question, le nouvel encodage n'est alors pas appliqué aux ressources. Veuillez à vérifier l'encodage avant d'analyser le périphérique.

Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos de la prise en charge Unicode".



- *Metadata Sync Policy*: règles de synchronisation des métadonnées entre Final Cut Server et le périphérique, à sélectionner dans ce menu local. Pour en savoir plus, consultez la rubrique “Règles de synchronisation des métadonnées”.
- *Generate Thumbnails*: case permettant d’afficher des vignettes lorsque vous sélectionnez Search Devices dans le menu local Server (celui de la fenêtre principale de Final Cut Server qui s’affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Server). Les images s’affichent sous forme de vignettes lorsque vous accédez aux détails de celle-ci, en double-cliquant sur le nom de son fichier ou en cliquant sur celui-ci tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis en sélectionnant View Details dans le menu contextuel. Cela vous permet de visualiser l’image sans avoir à créer de ressource dans le catalogue Final Cut Server. Pour en savoir plus sur l’utilisation de la fonction Search Devices, consultez la rubrique “Recherche de périphériques”.
- *Max Connections*: nombre maximal de connexions entre Final Cut Server et le périphérique. Laissez ce champ vide ou défini par défaut sur zéro (0) (les connexions sont alors illimitées) sauf si, pour une raison particulière, vous souhaitez limiter le nombre de connexions.
- *Macintosh edit-in-place URI*: URI (Uniform Resource Identifier) permettant l’édition de données depuis un client Macintosh directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que système de fichiers monté depuis le client. Le format est le suivant :
  - file:///Volumes/*NomVolume*/*Sous-dossierFacultatif*

Après avoir saisi l’URI, le chemin est modifié en :

- file://[HôteLocal]/[NomVolume]/[Sous-dossierFacultatif]

Par exemple :

- file:///Volumes/ServeurDonnées/Images/

Après avoir saisi l’exemple ci-dessus, le chemin suivant s’affiche :

- file://HôteLocal/Volumes/ServeurDonnées/Images

**Remarque:** pour en savoir plus sur les périphériques de montage à la volée, consultez la rubrique “À propos des périphériques de montage à la volée”.

- *Windows edit-in-place URI*: URI permettant l’édition de données depuis un client Windows directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que partage réseau depuis le client. Le format est le suivant :

- file:///NomHôte/*Chemin*

Par exemple :

- file:///ServeurDonnées/Images/

- *Analyze Mode*: l'analyse crée des proxy distincts pour le fichier des plans et des images. Sélectionnez une option dans le menu local pour déterminer le mode de gestion par Final Cut Server des fichiers identifiés comme étant des images ou des plans vidéo, par exemple, pour les fichiers sans extension.
- *[None]*: permet de ne pas analyser les fichiers ou ne pas créer de proxy pour les fichiers sans extension ou sans extension connue. Déduit le type de fichier d'après l'extension (valeur par défaut).
- *Assume Stills*: permet d'indiquer que les fichiers sans extension ou sans extension connue sont en fait des images.
- *Ignore*: permet de ne pas analyser les fichiers ou ne pas créer de proxy pour les fichiers sans extension ou sans extension connue. Devine le type de fichier d'après son extension.
- *Case insensitive filesystem*: permet d'indiquer si les périphériques FTP ne suivent pas les majuscules (par exemple, FICHIER.mov et fichier.mov correspondent au même fichier).
- *Archive Device*: case permettant d'ajouter le périphérique à la liste des emplacements d'archivage proposés à l'utilisateur.

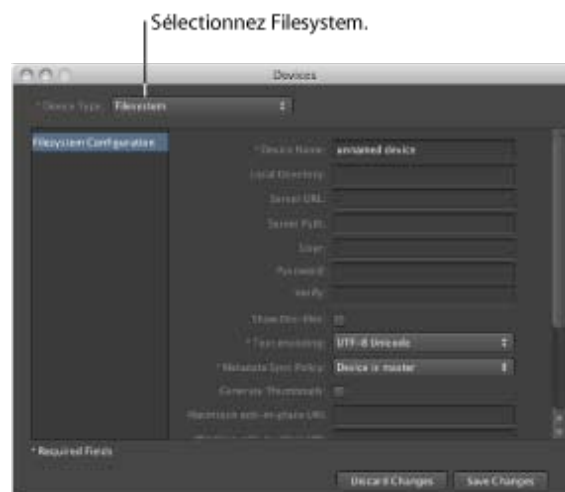
## À propos de Filesystem

Ce type de périphérique est destiné au stockage de tout élément sur le serveur de Final Cut Server ou qui peut être monté depuis celui-ci. Ce type de périphérique est utilisé pour les systèmes de fichiers AFP, Xsan, NFS et SMB/CIFS.

**Remarque:** même si tous les champs sont visibles, le système de fichiers détermine ceux réellement utilisés.

### Pour accéder aux réglages de périphérique Filesystem

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Devices, pour créer un périphérique.
2. Sélectionnez Filesystem dans le menu local Device Type.



La sous-fenêtre Filesystem Configuration, correspondant au type de périphérique Filesystem, reprend les éléments suivants :

- *Device Name*: tapez un nom de périphérique descriptif.
- *Local Directory*: chemin d'accès racine du périphérique tel qu'il apparaît sur le serveur Final Cut Server. Ce chemin d'accès est considéré comme étant la racine relative (/) lors de la copie de fichiers sur le périphérique. Tous les fichiers placés sous sa hiérarchie sont alors accessibles (par exemple : /Volumes/Macintosh HD/Final Cut Server/shared/).

- *Server URL*: tapez l'URL du serveur. Cela ne s'applique qu'aux périphériques non locaux.

**Important** : effectuez votre saisie dans le champ Local Directory ou dans le champ Server URL, jamais dans les deux à la fois.

Concernant les périphériques Windows SMB/CIFS, tapez le chemin d'accès racine UNC (Uniform Naming Convention) qui comprend le groupe de travail et l'utilisateur. Il s'exprime de la forme suivante :

smb://groupetravail;utilisateur@nomserveur/shared. Vous devez également saisir le nom d'utilisateur dans le champ User.

**Remarque**: l'Assistant réglages de périphérique de la sous-fenêtre Préférences Système de Final Cut Server comprend une entrée de groupe de travail. Il peut s'avérer plus simple de passer par l'Assistant réglages de périphérique pour configurer les périphériques SMB/CIFS.

- *Server Path*: chemin d'accès où le serveur procède à l'exportation, servant de chemin d'accès racine. Cela ne s'applique qu'aux périphériques non locaux.
- *User*: nom d'utilisateur à saisir dans ce champ pour vous connecter automatiquement au serveur chaque fois, par exemple lorsque vous effectuez une recherche et une copie.
- *Password*: mot de passe associé au champ User. Laissez ce champ vide si le champ User l'est également.
- *Verify*: confirmation du mot de passe.
- *Show Dot-files*: case permettant d'afficher tous les fichiers commençant par un point (.) dans les listes de répertoires et les recherches. Dans le cas contraire, ces fichiers n'apparaissent pas.

**Important** : ne cochez cette option que si cela est absolument nécessaire.

- *Text encoding*: sélectionnez dans le menu local le type d'encodage texte utilisé sur le périphérique. Final Cut Server prend en charge une large gamme d'encodages texte, notamment la plupart des encodages chinois, coréens et japonais. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos de la prise en charge Unicode".
- *Metadata Sync Policy*: règles de synchronisation des métadonnées entre Final Cut Server et le périphérique, à sélectionner dans ce menu local. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Règles de synchronisation des métadonnées".
- *Generate Thumbnails*: case permettant d'afficher des vignettes lorsque vous sélectionnez Search Devices dans le menu local Server (celui de la fenêtre principale de Final Cut Server qui s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton Server). Les images s'affichent sous forme de vignettes lorsque vous accédez aux détails de celle-ci, en double-cliquant sur le nom de son fichier ou en cliquant sur celui-ci tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée puis en sélectionnant View Details dans le menu contextuel. Cela vous permet de visualiser l'image sans avoir à créer de ressource dans le catalogue Final Cut Server. Pour en savoir plus sur l'utilisation de la fonction Search Devices, consultez la rubrique "Recherche de périphériques".
- *Macintosh edit-in-place URI*: URI (Uniform Resource Identifier) permettant l'édition de données depuis un client Macintosh directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que système de fichiers monté depuis le client. Le format est le suivant :

- file:///Volumes/*NomVolume*/*Sous-dossierFacultatif*/

Après avoir saisi l'URI, le chemin est modifié en :

- file://[HôteLocal]/[NomVolume]/[Sous-dossierFacultatif]

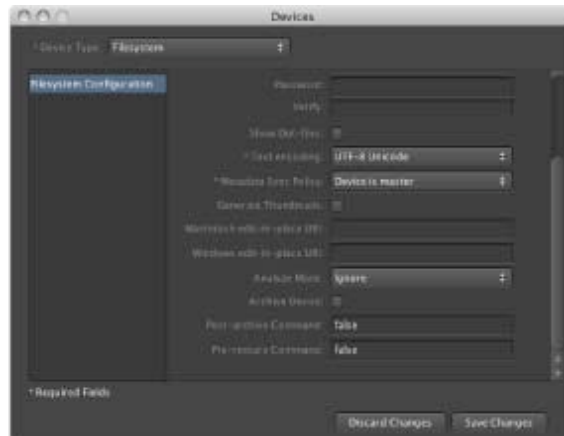
Par exemple :

- file:///Volumes/ServeurDonnées/Images/

Après avoir saisi l'exemple ci-dessus, le chemin suivant s'affiche :

- file://HôteLocal/Volumes/ServeurDonnées/Images

**Remarque:** pour en savoir plus sur les périphériques de montage à la volée, consultez la rubrique “À propos des périphériques de montage à la volée”.



- *Windows edit-in-place URI*: URI permettant l'édition de données depuis un client Windows directement sur le périphérique, plutôt que de les télécharger et de les éditer sur le client. Le périphérique doit également être accessible en tant que partage réseau depuis le client. Le format est le suivant :
    - file:///NomHôte/Chemin/
- Par exemple :
- file:///ServeurDonnées/Images/
- *Analyze Mode*: l'analyse crée des proxy distincts pour le fichier des plans et des images. Sélectionnez une option dans le menu local pour déterminer le mode de gestion par Final Cut Server des fichiers identifiées comme étant des images ou des plans vidéo, par exemple, pour les fichiers sans extension.
    - *[None]*: permet de ne pas analyser les fichiers ou ne pas créer de proxy pour les fichiers sans extension ou sans extension connue. Déduit le type de fichier d'après l'extension (valeur par défaut).
    - *Assume Stills*: permet d'indiquer que les fichiers sans extension ou sans extension connue sont en fait des images.
    - *Ignore*: permet de ne pas analyser les fichiers ou ne pas créer de proxy pour les fichiers sans extension ou sans extension connue. Devine le type de fichier d'après son extension.
  - *Archive Device*: case permettant d'ajouter le périphérique à la liste des emplacements d'archivage proposés à l'utilisateur.
  - *Post-archive Command*: ne s'applique que si la case Archive Device est cochée. Tapez le chemin d'accès et le nom du script ou de tout autre fichier exécutable à exécuter après l'archivage d'une ressource. Cela permet d'activer l'intégration à d'autres systèmes d'archivage externes. Le fichier d'accès complet apparaît comme premier argument du script sur la ligne de commande.
  - *Pre-restore Command*: ne s'applique que si la case Archive Device est cochée. Tapez le chemin d'accès et le nom du script ou de tout autre fichier exécutable à exécuter avant la restauration d'une ressource. Cela permet d'activer l'intégration à d'autres systèmes d'archivage externes. Le fichier d'accès complet apparaît comme premier argument du script sur la ligne de commande.

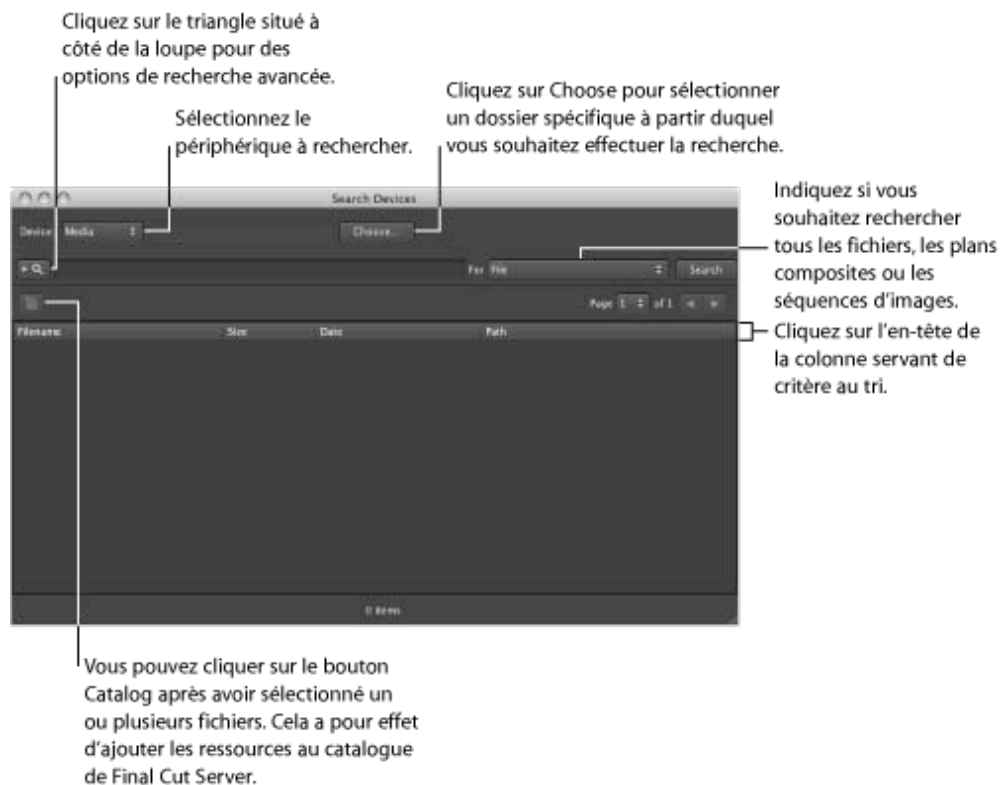
## Recherche de périphériques

Final Cut Server comprend une fonction de recherche de n'importe quel périphérique

connecté. Cela permet d'examiner le contenu d'un périphérique, notamment les éléments qui n'ont pas été ajoutés au catalogue Final Cut Server.

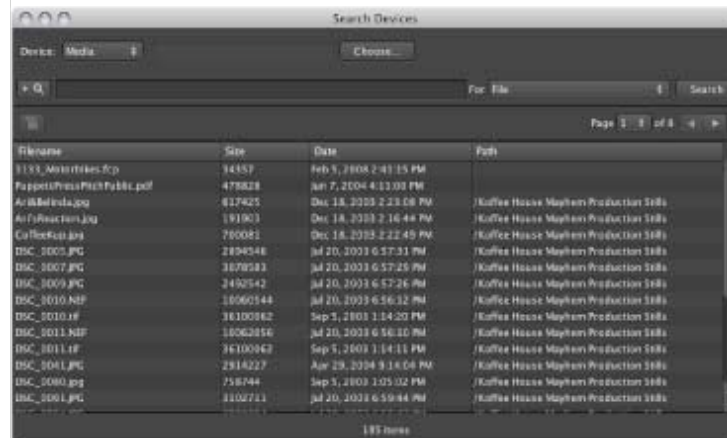
### Pour ouvrir la fenêtre Search Devices

- Choisissez Search Devices dans le menu local Server (celui qui apparaît dans la fenêtre principale de Final Cut Server lorsque vous cliquez sur le bouton Server).



### Pour rechercher parmi le contenu d'un périphérique

1. Sélectionnez le périphérique à rechercher, à partir du menu local Device.
2. Cliquez sur Search.



Par défaut, le bouton Search entraîne une recherche à partir du niveau racine du périphérique. Vous pouvez saisir le texte à rechercher dans le champ de recherche.

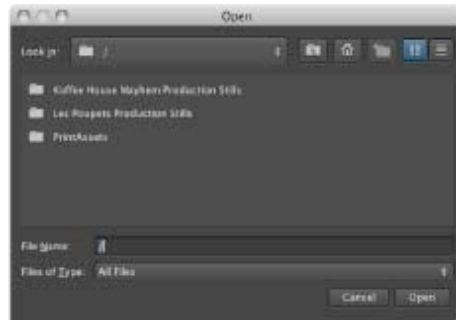
**Important :** veillez à taper des mots complets dans le champ de recherche. À la différence du champ de recherche de la fenêtre principale de Final Cut Server, le champ



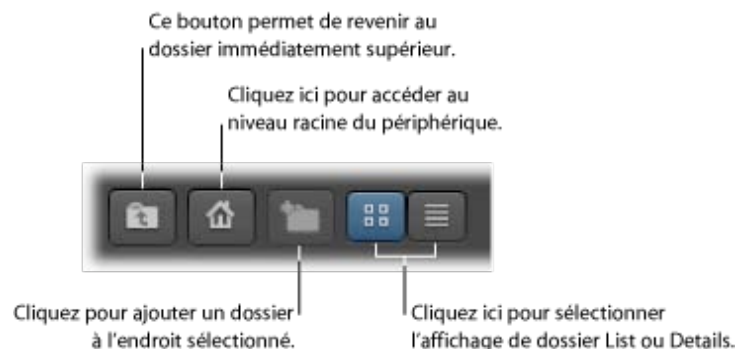
de recherche Search Devices recherche exactement des mots entiers correspondant à votre saisie. Par exemple, si vous recherchez toutes les ressources contenant le mot « image », vous devez taper le mot complet. Si vous recherchez « ima », seules les ressources contenant le mot « ima » s'affichent mais pas celles contenant le mot « image ».

### Autres modes de recherche parmi les périphériques

Une fois la fenêtre Search Devices ouverte, vous pouvez cliquer sur Choose pour ouvrir une fenêtre vous permettant de spécifier un dossier dans lequel effectuer votre recherche. Cette fenêtre vous permet de parcourir le contenu du périphérique.



Vous pouvez double-cliquer sur un dossier pour afficher son contenu ou vous pouvez utiliser les boutons situés dans la partie supérieure pour gérer cette zone de dialogue.



Après avoir sélectionné le dossier où vous souhaitez effectuer la recherche, cliquez sur Open pour fermer la zone de dialogue et revenir à la fenêtre Search Devices.

### Gestion des éléments de périphérique

La fenêtre Search Devices permet de manipuler les éléments qu'elle contient de plusieurs façons. Notamment, le bouton Catalog et le menu contextuel s'affichent lorsque vous cliquez sur un élément tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée.

#### À propos du bouton Catalog

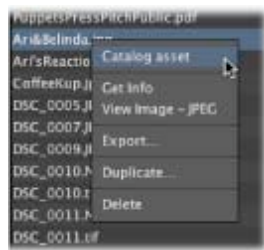
Lorsque vous sélectionnez des éléments dans la fenêtre Search Devices, le bouton Catalog s'active. Cliquer sur ce bouton vous permet d'ajouter la ressource au catalogue Final Cut Server.



**Remarque:** il est possible que l'élément sélectionné ait déjà été ajouté en tant que ressource dans le catalogue Final Cut Server. Vous pouvez déterminer si l'élément se trouve dans le catalogue, soit en le recherchant dans la sous-fenêtre Assets, soit en sélectionnant le menu contextuel (décrit ci-après) pour le supprimer. Lorsque vous sélectionnez Delete dans le menu contextuel, une zone de dialogue affiche l'élément que vous êtes sur le point de supprimer, et notamment si cet élément se trouve dans le catalogue.

### À propos du menu contextuel

Vous pouvez cliquer sur un élément tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée pour afficher un menu contextuel proposant plusieurs options. Même si de nombreuses options ressemblent à celles qui s'affichent lorsque vous cliquez sur une ressource tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée dans la sous-fenêtre Assets, leur comportement peut s'avérer différent.



- *Catalog asset:* ajoute l'élément au catalogue de Final Cut Server, tout comme le bouton Catalogue.
- *Lire les informations:* ouvre une fenêtre affichant des informations sur l'élément sélectionné. Elles comprennent certaines métadonnées qui ne s'affichent pas lorsque vous consultez la ressource depuis la sous-fenêtre Assets. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos des métadonnées QuickTime".
- *View Image:* ouvre une fenêtre dans l'application par défaut de l'élément pour afficher l'image. Contrairement à l'élément View du menu contextuel de la sous-fenêtre Assets, vous ne pouvez afficher que les images d'origine mais pas les fichiers proxy. Dans le cas de fichiers vidéo volumineux, le processus peut prendre du temps car vous devez d'abord copier les fichiers multimédia d'origine depuis le périphérique vers la zone cache pour pouvoir les visualiser.
- *Exporter:* permet d'exporter une copie locale de l'élément sélectionné. Vous pouvez sélectionner l'emplacement et le réglage de transcodage à utiliser (le cas échéant) lors de l'exportation.
- *Dupliquer:* permet de créer une copie de l'élément sélectionné sur n'importe quel périphérique Final Cut Server. La copie de l'élément n'est pas ajoutée au catalogue Final Cut Server, que l'élément d'origine se situe ou non dans le catalogue.
- *Delete:* permet de supprimer l'élément sélectionné depuis le périphérique. Cette option supprime définitivement le fichier. Lorsque vous sélectionnez Delete, une zone de dialogue affiche la liste des éléments à supprimer, y compris les ressources du catalogue Final Cut Server si un des éléments à supprimer en fait partie.

**Remarque:** il peut s'avérer utile de sélectionner l'option Delete pour déterminer si un élément se trouve ou non dans le catalogue Final Cut Server. Veillez cependant à ne pas supprimer d'élément par erreur.

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## Gestion des réglages de transcodage

Les réglages de transcodage simplifient la copie de fichiers multimédia entre différents systèmes en masquant les informations complexes de codec audio et vidéo à la plupart des utilisateurs.

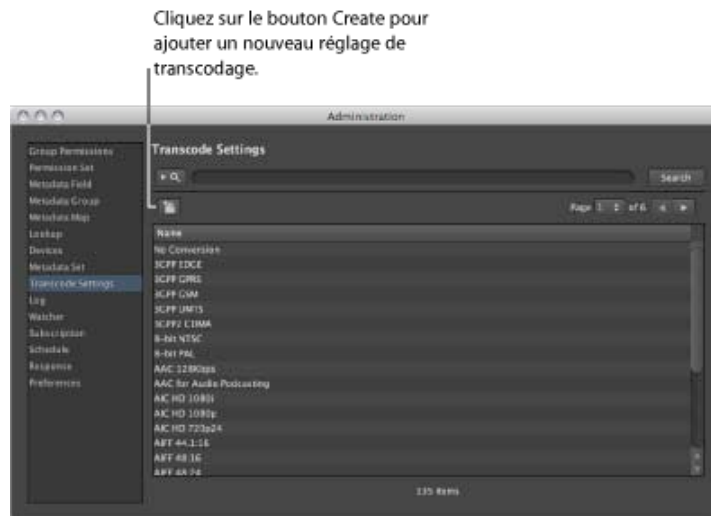
## À propos des réglages de transcodage

Les réglages de transcodage peuvent être utiles de nombreuses façons. Par exemple, si vous utilisez un périphérique pour passer en revue des ressources ou des productions, vous pouvez affecter des réglages de transcodage au périphérique. En outre, ces réglages peuvent servir à convertir la vidéo en un format plus adapté à la lecture. Les réglages de transcodage sont affectés à des périphériques de sorte que lorsque vous téléchargez ou copiez des fichiers multimédia dans un périphérique, vous pouvez sélectionner un réglage de transcodage à partir d'un menu local.

**Remarque:** si aucun réglage de transcodage n'est affecté à un périphérique, vous ne pouvez pas effectuer de conversion lorsque vous téléchargez ou copiez des ressources dans le périphérique.

Final Cut Server est proposé avec un certain nombre de réglages de transcodage préconfigurés, établis à partir des réglages de Compressor et des réglages internes de Final Cut Server. Vous pouvez également créer des réglages personnalisés dans Compressor et les intégrer aux réglages de transcodage de Final Cut Server. Toute personne configurant les réglages doit avoir les connaissances suffisantes des problèmes de format vidéo et audio spécifiques. Pour en savoir plus, consultez la documentation relative à Compressor, accessible puis le menu Aide de Compressor.

La sous-fenêtre Transcode Settings de la fenêtre Administration du client Final Cut Server reprend la liste des réglages de transcodage.



## Ajout de réglages de transcodage

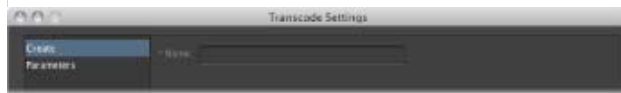
Final Cut Server inclut une large gamme de réglages de transcodage. Tous les réglages de transcodage de plans sont inspirés des réglages de Compressor et la plupart des réglages de transcodage d'images sont établis à partir des réglages internes de Final Cut Server. Pour ajouter des réglages personnalisés, vous devez d'abord créer des réglages personnalisés dans Compressor. Pour en savoir plus sur la création de réglages personnalisés, consultez la documentation de Compressor accessible depuis le menu Aide de Compressor.

Une fois créé un réglage personnalisé dans Compressor, vous pouvez l'ajouter à Final Cut Server.

### Pour ajouter un nouveau réglage de transcodage

1. Cliquez sur le bouton Create dans la sous-fenêtre Transcode Settings.

La fenêtre Transcode Settings s'ouvre alors.



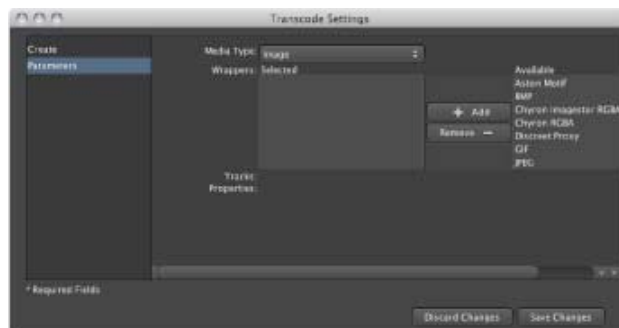
2. Attribuez un nom au réglage de transcodage dans le champ Name.
3. Cliquez sur Parameters dans la colonne de gauche.



4. Sélectionnez le type de réglage de transcodage à créer, à partir du menu local Media Type.

Ce réglage contrôle les éléments proposés dans le menu local Compressor Settings.

- Si vous sélectionnez *Video Clip*: seuls les éléments vidéo s'affichent dans le menu local Compressor Settings.
- Si vous sélectionnez *Audio Clip*: seuls les éléments audio s'affichent dans le menu local Compressor Settings.
- Si vous sélectionnez *Image*: la fenêtre répertorie une série de formats d'image.



5. Sélectionnez votre réglage personnalisé dans le menu local Compressor Settings ou, s'il s'agit d'images, cliquez sur les éléments repris dans la liste Available et cliquez sur le bouton Add pour les déplacer vers la liste Selected.
6. Cliquez sur Save Changes.

Le nouveau réglage de transcodage est ajouté à la sous-fenêtre Transcode Settings.

## Affectation de réglages de transcodage aux périphériques

Vous pouvez affecter des réglages de transcodage à un périphérique de deux façons : à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique des Préférences Système de Final Cut Server, ou par le biais de la fenêtre Transcode Settings.

Vous disposez de deux méthodes ; cependant, la plus appropriée dépend de ce que comptez faire :

- Si vous cherchez à ajouter plusieurs réglages de transcodage à un seul périphérique, il est plus rapide de modifier le périphérique à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique. Celui-ci contient la liste de tous les réglages de transcodage en regard desquels correspond une case. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus.

**Remarque:** vous ne pouvez pas modifier les périphériques Contentbase à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique.

- Si vous cherchez à ajouter un seul réglage de transcodage à plusieurs périphériques, il est plus rapide de passer par la sous-fenêtre Transcode Settings de la fenêtre Administration du client, en suivant la méthode décrite ci-après.

En outre, vous pouvez vous servir de la sous-fenêtre Transcode Settings pour gérer les réglages de transcodage du périphérique Export. Ce périphérique fournit la liste des

réglages de transcodage parmi lesquels choisir pour l'option Export du menu contextuel qui s'affiche quand vous cliquez sur une ressource, tout en maintenant la touche Contrôle à partir du client. Le périphérique Export qui figure en premier dans la liste des périphériques proposés (décrits ci-après) est celui utilisé lors des opérations de téléchargement. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "À propos du périphérique Export".

#### Pour affecter un réglage de transcodage à un périphérique

1. Dans la sous-fenêtre Transcode Settings de la fenêtre Administration, double-cliquez sur le réglage de transcodage à affecter aux périphériques voulus.

La fenêtre Transcode Settings s'ouvre alors.



2. Cliquez sur Modify dans la colonne de gauche.

La colonne Available compile la liste de tous les périphériques proposés. La colonne Selected répertorie les périphériques auxquels ce réglage de transcodage est affecté.

3. Sélectionnez des périphériques dans la liste Available et cliquez sur le bouton Add pour les ajouter à la liste Selected.
4. Tapez un chiffre dans le champ Priority pour définir l'ordre d'affichage des réglages de transcodage dans le menu local servant lorsque vous affectez ces réglages à une ressource de périphérique.

Les nombres inférieurs s'affichent en priorité. La plage s'étend en général de 1 à 5, 1 apparaissant en premier.

5. Cliquez sur Parameters dans la colonne de gauche pour modifier le réglage Compressor affecté à ce réglage de transcodage.
6. Cliquez sur Save Changes pour enregistrer les affectations des réglages de transcodage.

## Gestion des automatisations

Final Cut Server inclut différentes méthodes que vous pouvez utiliser pour automatiser votre flux de production. Chaque méthode est totalement configurable et extrêmement puissante.

### À propos de l'automatisation dans Final Cut Server

Configurer les fonctionnalités d'automatisation de Final Cut Server peut vous aider à optimiser votre flux de production de plusieurs façons. Deux d'entre elles sont importantes : l'envoi de messages électroniques lorsque des événements précis se produisent, comme la modification de l'état d'une ressource ou l'échec d'une tâche, et la copie automatique de ressources vers des périphériques spécifiés.

Final Cut Server fournit deux méthodes de configuration des automatisations de votre système : l'Assistant réglages d'automatisation dans les Préférences Système de Final Cut Server et un groupe de sous-fenêtres dans la fenêtre Administration du client Final Cut Server. Ce chapitre explique comment utiliser les sous-fenêtres dans la fenêtre Administration du client de Final Cut Server. Pour en savoir plus sur l'utilisation de l'Assistant réglages d'automatisation dans les Préférences Système de Final Cut Server, consultez le *Guide de configuration Final Cut Server*.

L'utilisation des sous-fenêtres d'automatisation de la fenêtre Administration vous offre une flexibilité et une puissance maximales pour la configuration de vos automatisations. Cela rend toutefois le processus un peu plus complexe. Dans de nombreux cas, vous constaterez qu'il est plus facile d'utiliser l'Assistant réglages d'automatisation, ce dernier proposant les types d'automatisation dont vous avez besoin.

### Opérations d'automatisation

Toutes les automatisations que vous configurez s'appuient sur l'une des trois opérations suivantes, dont l'objectif est de fournir des réponses au bon moment :

- *Dispositifs de surveillance*: les dispositifs de surveillance de système de fichiers surveillent un périphérique à la recherche de changements spécifiques selon un intervalle à configurer. Quand le changement spécifié se produit, par exemple, l'ajout d'un ensemble d'images à un dossier du périphérique en question, le dispositif de surveillance produit une ou plusieurs réponses. Les réponses peuvent exécuter toute une série de fonctions. Dans notre exemple d'ajout d'un ensemble d'images fixes, les réponses peuvent transcoder les images dans un autre format, les copier sur un second périphérique et envoyer un courrier électronique à l'éditeur qui répertorie les images.
- *Programmations*: les programmations produisent des réponses à intervalle prédéfini. Elles servent généralement à analyser un périphérique et à y détecter des changements nécessitant une réponse. Par exemple, imaginons une programmation qui efface les entrées de la fenêtre Log tous les jours à 2 heures du matin pour recommencer à zéro tous les jours.
- *Abonnements*: les abonnements à des métadonnées produisent des réponses d'après des opérations déterminées. Contrairement aux dispositifs de surveillance et aux programmations, les abonnements ne sont pas exécutés à intervalle prédéfini, mais réagissent directement à des événements Final Cut Server. Un abonnement peut, par exemple, surveiller la fenêtre Search All Jobs et envoyer comme réponse un courrier électronique si la tâche échoue.

Chacun des types d'automatisation cités dispose d'une sous-fenêtre propre dans la fenêtre Administration. Une sous-fenêtre Response pour la configuration des réponses utilisées par ces types d'automatisation est également prévue. Les réponses ne peuvent pas s'exécuter comme automatisation autonome ; elles sont en effet exploitées par les dispositifs de surveillance, par les programmations et par les abonnements pour que ces derniers réalisent leurs tâches en matière d'automatisation. Il existe un grand

nombre de types de réponses, allant de la copie, du transcodage et de la suppression de ressources à l'envoi de courriers électroniques et à l'analyse de périphériques donnés.

## Astuces générales en matière d'automatisation

Les automatisations configurables pour Final Cut Server peuvent indifféremment être très simples ou très complexes. Dans les deux cas, il existe des situations à connaître car elles peuvent donner des résultats inattendus.

### À propos des fichiers QuickTime de référence

Les fichiers QuickTime de référence sont des fichiers de données qui ne contiennent pas toutes les données mais des références aux fichiers de données proprement dits.

Si vous téléchargez manuellement un fichier QuickTime de référence, une zone de dialogue vous demandant si vous voulez que Final Cut Server aplatisse le fichier (le convertisse en un fichier QuickTime autonome) avant de le télécharger dans le catalogue apparaît.

Les réponses par analyse et par copie ne présentent pas cette option mais téléchargent simplement le fichier de référence sans les fichiers externes référencés. C'est la raison pour laquelle vous devez aplatir manuellement les fichiers QuickTime de référence avant d'utiliser l'automatisation pour les ajouter au catalogue Final Cut Server.

Il existe toutefois une exception à ce principe : lorsque toutes les personnes susceptibles d'accéder à un fichier QuickTime de référence se connectent à un réseau de stockage SAN, comme un système Xsan. Dans ce cas, lorsqu'un utilisateur réserve ou exporte un fichier de données de référence, le fichier a accès aux fichiers de données dont le fichier de référence a besoin.

### À propos des projets Final Cut Pro

Les fichiers de projet Final Cut Pro contiennent les chemins aux données du projet dans les fichiers. Final Cut Server localise les données du projet à l'aide des chemins de fichier stockés dans le fichier de projet Final Cut Pro.

Un problème peut toutefois se présenter lorsque le projet Final Cut Pro et ses données sont déplacés de leur emplacement d'origine vers un périphérique pour lequel une réponse par analyse ou par copie est configurée de façon à télécharger automatiquement les nouveaux fichiers dans le catalogue Final Cut Server. Dans ce cas, les chemins aux fichiers, stockés dans le projet Final Cut Pro, ne pointent plus vers l'endroit où les données se trouvent. Vous pouvez corriger cela en ouvrant le projet dans Final Cut Pro après qu'il ait été déplacé et en reconnectant les fichiers de données (il se peut que cela reste facultatif car, dans certains cas, Final Cut Pro peut corriger les chemins de fichier tout seul), puis en enregistrant le projet avant d'utiliser une automatisation pour ajouter les fichiers au catalogue Final Cut Server.

### À propos des dossiers de téléchargement

Lorsque vous téléchargez manuellement un dossier contenant des fichiers de données vers le catalogue Final Cut Server, Final Cut Server traite le dossier de trois façons :

- *Upload the folder as a bundle*: traite le dossier et son contenu comme une seule et même ressource. Vous n'avez pas accès aux différentes ressources au sein du dossier.
- *Upload the folder's contents as individual assets*: télécharge tous les fichiers de données qui se trouvent dans le dossier comme des ressources distinctes. Il n'est pas contrôlé s'ils se trouvaient dans un même dossier lors du téléchargement.
- *Upload the folder's contents as an image sequence*: les images sont identifiées comme une séquence d'images et une vidéo proxy est créée soit à la fréquence d'images par défaut soit au débit binaire disponible lors du téléchargement.

Si vous choisissez de télécharger le dossier et son contenu comme un lot ou comme une ressource de séquence d'images sur un périphérique sur lequel une automatisation (une réponse d'analyse, par exemple) est configurée pour rechercher de nouveaux fichiers de données, les fichiers de données du dossier pourront être ajoutés au



catalogue de Final Cut Server soit en tant que lot soit en tant que ressource de séquence d'images et ressources individuelles.

Si vous ne voulez pas que les différents fichiers de données soient ajoutés au catalogue, téléchargez le lot ou la séquence d'images sur un périphérique sur lequel l'ajout de nouvelles ressources n'est pas analysé automatiquement. Il est recommandé de créer un ou plusieurs périphériques pour contenir des séquences d'images et toutes les analyses associées à ces périphériques doivent être des analyses spécifiques aux séquences d'images.

### À propos des fichiers de données sans extension

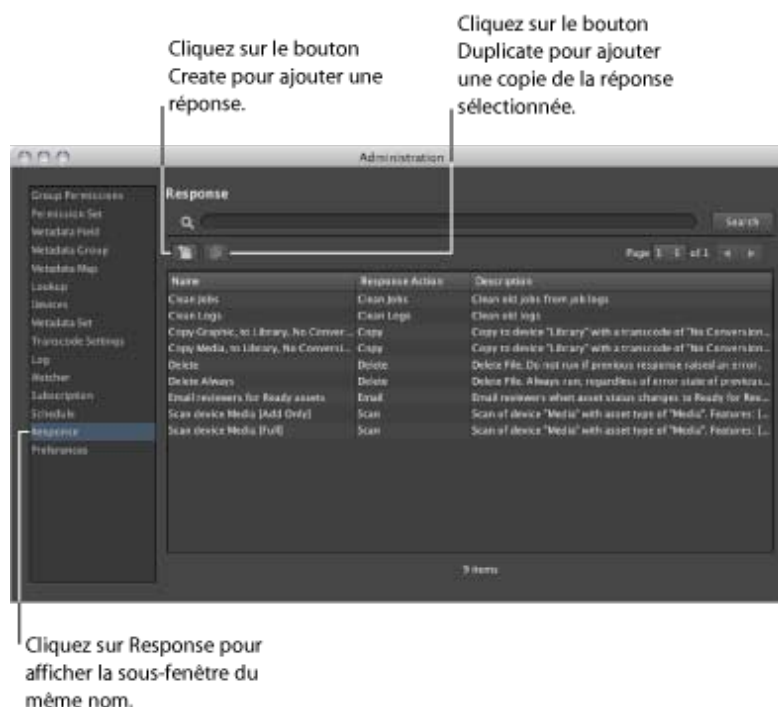
Dans certains cas, les automatisations de Final Cut Server peuvent identifier, télécharger et traiter correctement les fichiers de données qui ne possèdent pas d'extension. Pour être sûr que tous les fichiers sont téléchargés et traités correctement, assurez-vous qu'ils portent une extension. Cela se justifie particulièrement si les fichiers sont téléchargés sur un périphérique FTP.

Les fichiers sans extension non reconnus correctement sont téléchargés et ajoutés au catalogue Final Cut Server sous forme de ressources, mais aucune vignette ou fichier proxy dépendant n'est généré.

### Sous-fenêtre et fenêtre Response

La sous-fenêtre Response contient les réglages permettant de créer une grande variété d'opérations préconfigurées. Ces réponses servent aux dispositifs de surveillance, aux abonnements et aux programmations lorsque ces derniers détectent qu'une opération doit s'exécuter. Les réponses sont configurées séparément des dispositifs de surveillance, des abonnements et des programmations parce qu'une même réponse peut s'avérer nécessaire dans plusieurs situations.

La sous-fenêtre Response répertorie les réponses existantes.



La sous-fenêtre Response comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom de la réponse saisie à sa création.
- *Opération en réponse*: opération élémentaire que la réponse exécute.
- *Description*: description saisie à la création de la réponse.

La fenêtre Response apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Create.



Les réglages repris dans la fenêtre, tout comme les éléments qui apparaissent dans la zone de gauche, dépendent de l'opération sélectionnée dans le menu local Response Action.

**Remarque:** si vous modifiez une réponse en double-cliquant dessus dans la sous-fenêtre Response, vous ne pouvez pas modifier son réglage Response Action.

## Opérations en réponse

Ce que vous sélectionnez dans le menu local Response Action définit l'objectif principal de la réponse. Certaines opérations par réponse disposent de réglages supplémentaires pouvant être configurés dans une seconde sous-fenêtre ajoutée à la colonne de gauche.

Opération en réponse	Déclenchée par	Description
Check the disk space of the database volume	Programmation	Détermine l'espace disque minimal avant qu'un avertissement ne soit émis pour signaler que l'espace dédié à la base de données arrive à saturation.
Clean Jobs	Programmation	Détermine les périodes pendant lesquelles des tâches sont archivées puis supprimées. Pour en savoir plus, consultez "À propos de l'effacement des tâches et des historiques de la base de données Final Cut Server".
Clean Logs	Programmation	Détermine les périodes pendant lesquelles des historiques sont archivés puis supprimés. Pour en savoir plus, consultez "À propos de l'effacement des tâches et des historiques de la base de données Final Cut Server".
Copy	Dispositif de recensement ou abonnement à une ressource	Copie des données vers tout périphérique Final Cut Server connecté, avec ou sans transcodage. Crée éventuellement une ressource dans Final Cut Server et vous permet de définir les métadonnées de celle-ci.
Delete	Dispositif de recensement ou abonnement à une ressource	Supprime l'élément. Vous pouvez exécuter cette réponse même si d'autres réponses de la liste échouent.
Email	Dispositif de recensement ou abonnement à une ressource, à une production ou à une tâche	Envoie un courrier électronique. Vous devez dans ce cas configurer les réglages des courriers électroniques (destinataire, expéditeur, sujet et message).
Log	Abonnement à une ressource, à une production ou à une tâche	Aucune option supplémentaire. Ajoute une entrée dans l'historique.
Measure database size	Programmation	Aucune option supplémentaire. Vous pouvez l'utiliser pour déterminer l'espace disque occupé par la base de données du catalogue (les résultats

		s'affichent dans la sous-fenêtre Log). Cette opération évalue uniquement l'espace de la base de données et non celui des ressources auxquelles le catalogue fait référence.
Monitor Scan	Dispositif de recensement	Recherche certains réglages de métadonnées.
Move to Archive	Abonnement à une ressource	Aucune option supplémentaire. Déplace les données vers le périphérique d'archivage sélectionné.
Purge Subscriptions	Programmation	Supprime les abonnements inactifs depuis un certain nombre de jours.
Read XML	Dispositif de recensement	Aucune option supplémentaire. Lit les données XML à partir d'un système externe. Est utilisé avec l'opération en réponse Write XML.
Restore from Archive	Abonnement à une ressource	Aucune option supplémentaire. Restaure les éléments à partir d'un périphérique d'archivage.
Run an external script or command	Dispositif de recensement ou abonnement à une ressource, à une production ou à une tâche	Exécute un script ou une commande externe. Vous pouvez aussi définir des paramètres particuliers à appliquer au script ou à la commande.
Scan	Programmation	Analyse le périphérique Final Cut Server spécifié. Une analyse sert à synchroniser le contenu du catalogue Final Cut Server avec les données qui se trouvent sur un périphérique. Cela s'avère nécessaire si vous comptez modifier les données du périphérique directement sans passer par Final Cut Server. Vous pouvez sélectionner le périphérique et le dossier de ce périphérique à analyser et spécifier des réglages de métadonnées. Vous pouvez également spécifier d'autres détails d'analyse, comme purger (supprimer) des éléments du catalogue s'ils sont supprimés du périphérique ou spécifier une fréquence d'images si vous analysez les séquences d'images.
Scan Productions	Programmation	Recherche d'éventuelles productions sur un périphérique Final Cut Server. Similaire à l'opération Scan en réponse, mais avec en outre des réglages de métadonnées de production entraînant la création d'une production avec ses ressources.
Search Expired	Programmation	Recherche des éléments arrivés à expiration. Crée des événements d'après un champ d'horodatage (par exemple, le champ Last Accessed) et d'après une valeur précisant le nombre de jours passés qu'il faut rechercher. Peut être utilisé pour identifier les éléments à archiver.
Set Asset Metadata	Abonnement à une ressource	Saisit des données dans les champs de métadonnées spécifiés. Vous devez sélectionner l'ensemble de métadonnées de la ressource avec les champs à modifier.
Set Production Metadata	Abonnement à une	Saisit des données dans les champs de

	production	métadonnées spécifiés. Vous devez sélectionner l'ensemble de métadonnées de la production avec les champs à modifier.
Write XML	Abonnement à une ressource ou à une production	Crée un fichier XML à partir des métadonnées de la ressource. Cela permet à une personne qui utilise un système externe de modifier les métadonnées, par exemple, pour ajouter des commentaires ou des annotations de révision qui peuvent ensuite être réimportés dans la ressource et appliqués à cette dernière à l'aide de l'opération Read XML en réponse.

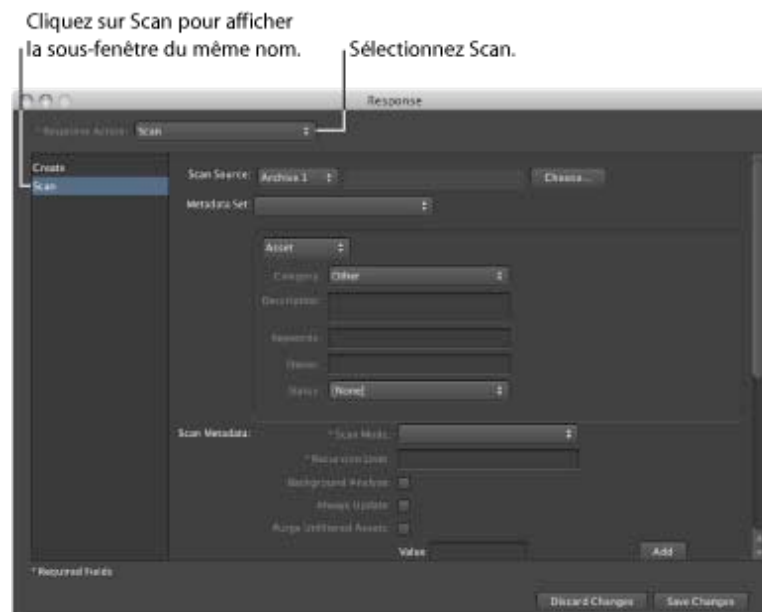
## À propos des réponses par analyse

Les réponses par analyse constituent l'un des types de réponse personnalisée les plus utilisés.

### Pour accéder aux réglages relatifs aux réponses par analyse

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez Scan dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Scan pour afficher les réglages d'analyse.

Cette sous-fenêtre, accessible depuis la fenêtre Réponse, comporte des réglages qui déterminent ce qu'il faut analyser, les métadonnées à appliquer aux éléments trouvés lors de l'analyse, ainsi que le mode d'analyse et les réglages qui s'y rapportent.



### Section Scan Source

- *Scan Source*: sélectionnez le périphérique à analyser dans le menu local. Vous pouvez également utiliser le bouton Choose pour sélectionner un dossier spécifique de ce périphérique à analyser.

### Section Metadata Set

- *Ensemble de métadonnées*: section permettant de sélectionner l'ensemble de métadonnées à appliquer à toute nouvelle ressource trouvée lors de l'analyse. Les réglages sous le menu local Metadata Set vous permettent de saisir, entre autres, les

descriptions et des mots-clés par défaut, à appliquer aux nouvelles ressources.

**Remarque:** le contrôle de versions des réponses par analyse, créées à l'aide de la fenêtre Administration du client, se définit d'après la configuration du programme d'installation de Final Cut Server. Toutefois, le contrôle de versions, pour toutes les réponses par analyse créées à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique, est désactivé, et ce quelle que soit la configuration du programme d'installation de Final Cut Server. Cela signifie que toutes les ressources et tous les projets Final Cut Pro ajoutés au catalogue Final Cut Server suite à une réponse par analyse n'effectueront pas par défaut de suivi des versions. Vous pouvez vérifier et modifier le contrôle de versions pour une réponse par analyse en sélectionnant le groupe de métadonnées Versioning (dans le menu local qui se trouve juste sous le menu local Metadata Set) et en cochant la case Version. Consultez la rubrique "Réglages des préférences du contrôle des versions" pour en savoir plus sur le réglage relatif au contrôle de versions du programme d'installation.

## Section Scan Metadata

- *Scan Mode:* type d'opération d'analyse à effectuer.
  - *Add Only:* effectue une analyse ne localisant que les fichiers nouveaux et modifiés dont la date de création ou de modification se situe entre la date et l'heure à laquelle cette analyse fut effectuée pour la dernière fois et la date et l'heure actuelle (passe outre les nouveaux fichiers dont les date et heure de création ou de modification sont antérieures à celles de dernière analyse : par exemple, les fichiers que vous avez fait glisser vers le périphérique à partir du Finder). Le mode différentiel sert généralement dans les analyses programmées à exécuter souvent, par exemple, toutes les 5 ou 15 minutes.
  - *Full:* effectue une analyse complète qui, en plus d'ajouter les nouvelles ressources au catalogue, supprime les ressources du catalogue si elles ne se trouvent plus sur le périphérique. Le mode Full ne s'utilise généralement que sur les analyses programmées destinées à s'exécuter au plus une fois par jour ; elles sont en effet les plus détaillées et nécessitent plus de temps.
  - *Purge Only:* effectue une analyse complète se contentant de supprimer les ressources du catalogue si elles ne se trouvent plus sur le périphérique. N'ajoute pas de nouvelles ressources au catalogue.

**Important :** il est recommandé de ne programmer de réponses par analyse différentielle que sur les périphériques pour lesquels une réponse par analyse complète est aussi programmée. De plus, vérifiez que tous les réglages des réponses par analyse différentielle et par analyse complète sont identiques.

- *Entity Type:* type d'entité à analyser.
  - *File:* réglage par défaut. Il définit l'analyse de recherche de tous les fichiers, à l'exception des séquences d'images.
  - *Séquence d'images:* définit l'analyse de recherche d'un dossier contenant une série de fichiers image numérotés.
- *Video Frame Rate:* définit le nombre d'images par seconde qui sont utilisées pour produire une vidéo proxy d'une ressource de séquence d'images.
  - *[Auto]:* choisissez Auto pour utiliser une fréquence d'images générée automatiquement selon les métadonnées du support. Si aucune information de fréquence d'images n'est disponible, la fréquence d'images par défaut spécifiée dans la sous-fenêtre Global Preferences de la fenêtre Administration est utilisée.
  - *Listed Frame Rates:* les fréquences d'images disponibles dans ce menu local sont fournies par Compressor. Choisissez l'une des fréquences d'images fournies pour définir la fréquence d'images qui sera utilisée pour créer la vidéo proxy pour chaque séquence d'images analysée.
- *Recursion Limit:* nombre de niveaux de dossiers sur lequel l'analyse doit porter. La valeur 0 signifie qu'un nombre illimité de niveaux de sous-dossiers fait l'objet de

l'analyse. La valeur 1 signifie que seul le dossier spécifié dans le menu local Scan Source est à analyser.

- *Background Analyze*: crée les éléments de proxy de la ressource dans une tâche d'arrière-plan. Normalement, les ressources sont analysées dans des tâches d'avant-plan, une à la fois. L'analyse en tâche d'arrière-plan permet d'exécuter plusieurs tâches en même temps, ce qui peut s'avérer utile mais peut aussi limiter les ressources de l'ordinateur. En général, il est recommandé de ne pas sélectionner cette option si vous ne savez pas bien comment surveiller les ressources de votre ordinateur.
- *Always Update*: définit l'analyse de façon à ce qu'elle tente continuellement de créer des fichiers proxy pour les ressources qui n'en disposent pas encore. Ne sélectionnez pas cette option sauf si un problème est connu à l'avance avec un périphérique et si vous comptez générer des fichiers proxy à partir de ses ressources.
- *Purge Unfiltered Assets*: définit l'analyse de façon à ce qu'elle purge les ressources qui ne répondent pas aux réglages Wildcard Include Filter et Wildcard Exclude Filter.
- *Wildcard Include Filter*: option permettant de définir les types de fichiers que l'analyse doit traiter. Le filtre par défaut est l'astérisque (\*), correspondant au caractère de remplacement. Un seul astérisque indique que tous les fichiers doivent être traités. Si vous voulez que l'analyse ne traite que les fichiers JPEG et les fichiers de séquence QuickTime, vous pouvez remplacer l'astérisque par deux éléments : \*.jpg et \*.mov (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .jpg et .mov doivent être traités).
- *Wildcard Exclude Filter*: option permettant de définir les types de fichiers que l'analyse ne doit pas traiter. Par exemple, si le dossier à analyser contient des documents PDF que vous ne voulez pas traiter ou ajouter en tant que ressources, vous pouvez saisir \*.pdf (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .pdf sont exclus du traitement).

## Réponses par analyse créées par l'Assistant réglages de périphérique

Une ou deux réponses par analyse sont créées lorsque vous configurez les réglages d'analyse d'un périphérique à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique dans les Préférences Système de Final Cut Server :

- *Device Scan [Full Scan]*: créé lorsque vous configurez une analyse complète dans l'Assistant réglages de périphérique. Cette réponse utilise le réglage Purge du menu local Scan Mode avec un réglage Recursion Limit égal à 0 (accès aux sous-dossiers illimité).
- *Device Scan [Add Only]*: créé lorsque vous configurez une analyse différentielle dans l'Assistant réglages de périphérique. Cette réponse utilise le réglage Add Only du menu local Scan Mode avec un réglage Recursion Limit égal à 0.

## À propos des productions d'analyse

La réponse par analyse de production vous permet d'automatiser une grande partie de votre processus de flux de production pour l'ajout de ressources et de productions au catalogue Final Cut Server.

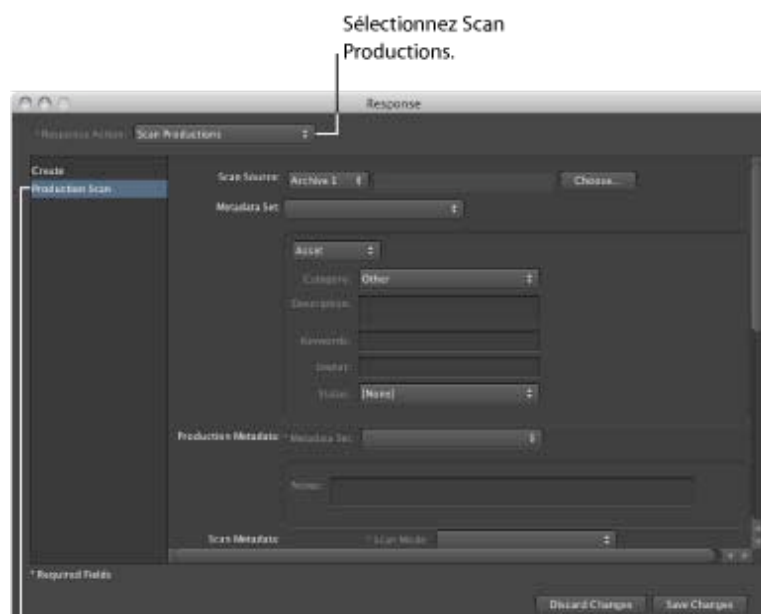
La plupart des réglages relatifs aux réponses par analyse de production sont les mêmes que ceux des réponses par analyse. La différence réside en une section qui vous permet de spécifier des réglages de production.

### Pour accéder aux réglages relatifs aux réponses par analyse de production

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez Scan Productions dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Production Scan pour afficher les réglages de Scan Productions.

Cette sous-fenêtre, accessible depuis la fenêtre Réponse, comporte des réglages qui

déterminent ce qu'il faut analyser, les métadonnées à appliquer aux éléments trouvés lors de l'analyse, des réglages de métadonnées de production, ainsi que le mode d'analyse et les réglages qui s'y rapportent.



Cliquez sur Production Scan pour afficher la sous-fenêtre du même nom.

## Section Scan Source

- *Scan Source*: sélectionnez le périphérique à analyser dans le menu local. Vous pouvez également utiliser le bouton Choose pour sélectionner un dossier spécifique de ce périphérique à analyser.

## Section Metadata Set

- *ensemble de métadonnées*: section permettant de sélectionner l'ensemble de métadonnées à appliquer à toute nouvelle ressource trouvée lors de l'analyse. Les réglages sous le menu local Metadata Set vous permettent de saisir, entre autres, les descriptions et des mots-clés par défaut, à appliquer aux nouvelles ressources.

**Remarque:** par défaut, le contrôle de versions est activé pour toutes les réponses par analyse de production en fonction de la configuration du programme d'installation de Final Cut Server. Vous pouvez vérifier et modifier le contrôle de versions pour une réponse par analyse de production en sélectionnant le groupe de métadonnées Versioning (dans le menu local qui se trouve juste sous le menu local Metadata Set) et en cochant la case Version. Consultez la rubrique "Réglages des préférences du contrôle des versions" pour en savoir plus sur le réglage relatif au contrôle de versions du programme d'installation.

## Section Production Metadata

- *ensemble de métadonnées*: cette section vous permet de sélectionner l'ensemble de métadonnées à appliquer à la production. Les réglages sous le menu local Metadata Set vous permettent de saisir, entre autres, les descriptions et des mots-clés par défaut, à appliquer aux productions.

Le réglage de métadonnées Title, faisant partie de l'ensemble de métadonnées sélectionné, peut être utilisé de deux façons :

- *Pour saisir un nom spécifique à la production à utiliser*: vous pouvez saisir le nom d'une production à utiliser. Si la production existe déjà, les nouvelles ressources y sont ajoutées. Dans le cas contraire, elle est créée avant que les ressources y soient ajoutées.

- *Pour utiliser le nom du dossier analysé comme nom de production:* vous pouvez utiliser le nom du dossier comme nom de production. En saisissant [0] dans le champ Title, une production se crée chaque fois qu'un nouveau sous-dossier est trouvé dans le dossier analysé. Cette nouvelle production reprend alors le nom du dossier. Par exemple, imaginons que vous créez un dossier nommé Productions dans un périphérique et que vous utilisiez une automatisation programmée pour surveiller ce dossier par le biais d'une réponse par analyse de production. Chaque fois qu'une production Final Cut Server doit être créée et que des ressources doivent y être ajoutées, un utilisateur n'a alors qu'à ajouter un sous-dossier portant le nom de la nouvelle production au dossier surveillé et à copier toutes les ressources destinées à cette production dans ce nouveau sous-dossier. La réponse par analyse de production crée alors une production Final Cut Server reprenant le nom du dossier, et ajoute toutes les ressources qui se trouvent dans ce sous-dossier à la nouvelle production.

## Section Scan Metadata

- *Scan Mode:* type d'opération d'analyse à effectuer.
  - *Add Only:* effectue une analyse qui ajoute de nouvelles ressources au catalogue et qui met à jour le catalogue si des ressources ont été modifiées. Le mode différentiel sert généralement dans les analyses programmées à exécuter souvent, par exemple, toutes les 15 minutes.
  - *Full:* effectue une analyse complète qui, en plus d'ajouter les nouvelles ressources au catalogue, supprime les ressources du catalogue si elles ne se trouvent plus sur le périphérique. Le mode Full ne s'utilise généralement que sur les analyses programmées destinées à s'exécuter au plus une fois par jour ; elles sont en effet les plus détaillées et nécessitent plus de temps.
  - *Purge Only:* effectue une analyse complète se contentant de supprimer les ressources du catalogue si elles ne se trouvent plus sur le périphérique. N'ajoute pas de nouvelles ressources au catalogue.
- *Entity Type:* type d'entité à analyser.
  - *File:* réglage par défaut. Il définit l'analyse de recherche de tous les fichiers, à l'exception des séquences d'images.
  - *Séquence d'images:* définit l'analyse de recherche d'un dossier contenant une série de fichiers image numérotés.
- *Video Frame Rate:* définit le nombre d'images par seconde qui sont utilisées pour produire une vidéo proxy d'une ressource de séquence d'images.
  - *[None]:* choisissez Auto pour utiliser une fréquence d'images générée automatiquement selon les métadonnées du support. Si aucune information de fréquence d'images n'est disponible, la fréquence d'images par défaut spécifiée dans la sous-fenêtre Global Preferences de la fenêtre Administration est utilisée.
  - *Listed Frame Rates:* les fréquences d'images disponibles dans ce menu local sont fournies par Compressor. En choisissant l'une d'elles, vous définissez la fréquence d'images qui sera utilisée pour créer la vidéo proxy pour chaque séquence d'images analysée.
- *Production Depth:* profondeur des sous-dossiers ajoutés aux productions. La valeur 0 correspond au premier niveau de sous-dossiers. La valeur 1 correspond pour sa part au second niveau de sous-dossiers.
- *Reset Production Metadata:* case permettant de remplacer les métadonnées d'une production par les nouvelles métadonnées générées à partir de cette réponse par analyse de production.
- *Recursion Limit:* nombre de niveaux de dossiers sur lequel l'analyse doit porter lors de la recherche de ressources. La valeur 0 signifie qu'un nombre illimité de niveaux de sous-dossiers fait l'objet de l'analyse. La valeur 1 signifie que seul le dossier spécifié dans le menu local Scan Source est à analyser.



- *Background Analyze*: crée les éléments de proxy de la ressource dans une tâche d'arrière-plan. Normalement, les ressources sont analysées dans des tâches d'avant-plan, une à la fois. L'analyse en tâche d'arrière-plan permet d'exécuter plusieurs tâches en même temps, ce qui peut s'avérer utile mais peut aussi limiter les ressources de l'ordinateur. En général, il est recommandé de ne pas sélectionner cette option si vous ne savez pas bien comment surveiller les ressources de votre ordinateur.
- *Always Update*: définit l'analyse de façon à ce qu'elle tente continuellement de créer des fichiers proxy pour les ressources qui n'en disposent pas encore. Ne sélectionnez pas cette option sauf si un problème est connu à l'avance avec un périphérique et si vous comptez générer des fichiers proxy à partir de ses ressources.
- *Purge Unfiltered Assets*: définit l'analyse de façon à ce qu'elle purge les ressources qui ne répondent pas aux réglages Wildcard Include Filter et Wildcard Exclude Filter.
- *Wildcard Include Filter*: option permettant de définir les types de fichiers que l'analyse doit traiter. Le filtre par défaut est l'astérisque (\*), correspondant au caractère de remplacement. Un seul astérisque indique que tous les fichiers doivent être traités. Si vous voulez que l'analyse ne traite que les fichiers JPEG et les fichiers de séquence QuickTime, vous pouvez remplacer l'astérisque par deux éléments : \*.jpg et \*.mov (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .jpg et .mov doivent être traités).
- *Wildcard Exclude Filter*: option permettant de définir les types de fichiers que l'analyse ne doit pas traiter. Par exemple, si le dossier à analyser contient des documents PDF que vous ne voulez pas traiter ou ajouter en tant que ressources, vous pouvez saisir \*.pdf (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .pdf sont exclus du traitement).

## À propos des réponses par copie

Les réponses par copie constituent l'un des types de réponse personnalisée les plus utilisés.

**Important** : si le périphérique de destination contient déjà un fichier portant le même nom que celui en cours de copie, les réponses par copie n'écrasent alors pas par défaut le fichier existant mais lui affectent une extension numérotée. Il est possible d'utiliser éventuellement le réglage Overwrite pour écraser un fichier portant le même nom. La copie vers des périphériques ContentBase dans lesquelles chaque fichier est placé dans un dossier distinct constitue toutefois une exception à ce principe.

### Pour accéder aux réglages relatifs aux réponses par copie

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez Copy dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Copy pour afficher les réglages de copie.

Cette sous-fenêtre reprend les réglages de métadonnées relatifs à la destination, au transcodage et à la destination.



### Réglages relatifs à la destination

- *Destination*: choisissez le périphérique, vers lequel vous voulez copier des ressources, dans le menu local Destination. Vous pouvez aussi saisir ou sélectionner le sous-dossier dans lequel vous voulez copier la ressource.

### Réglage relatif au transcodage

- *Réglage relatif au transcodage*: Vous pouvez choisir n'importe lequel des réglages de transcodage affectés au périphérique que vous avez sélectionné comme destination. Cela s'avère pratique si vous cherchez à vous assurer que toutes les ressources qui se trouvent sur ce périphérique exploitent le même codec.

### Réglages de métadonnées relatifs à la destination

- *Job Priority*: choisissez dans le menu local la priorité de la tâche copiée.
- *Copy Metadata*: la case « Run in parallel » permet à cette réponse de s'exécuter en même temps que d'autres réponses par copie dans un dispositif ou un abonnement. Lorsque cette case n'est pas cochée, la réponse s'exécute séquentiellement, en fonction de l'ordre établi dans le dispositif ou l'abonnement. Cochez la case Overwrite pour écraser un fichier de destination si ce dernier porte le même nom que le fichier en cours de copie.

**Remarque:** les réponses par suppression s'exécutent toujours séquentiellement, après les réponses par copie.

- *Create Asset*: case à cocher permettant à la ressource copiée d'être ajoutée au catalogue Final Cut Server. Cette case active les réglages de sélection Metadata Set et Production.
- *ensemble de métadonnées*: section permettant de sélectionner l'ensemble de métadonnées à appliquer à toute nouvelle ressource trouvée lors de l'analyse. Les réglages sous le menu local Metadata Set vous permettent de saisir, entre autres, les descriptions et des mots-clés par défaut, à appliquer aux nouvelles ressources.
- *Production*: nom de production à laquelle ajouter les alias de ressources. Vous pouvez aussi cliquer sur Choose pour rechercher la production à laquelle vous voulez ajouter les alias de ressources.
- *Overwrite*: cas à cocher pour indiquer si vous voulez que la ressource copiée remplace un fichier existant si ce dernier porte le même nom.

### À propos des réponses par courrier électronique

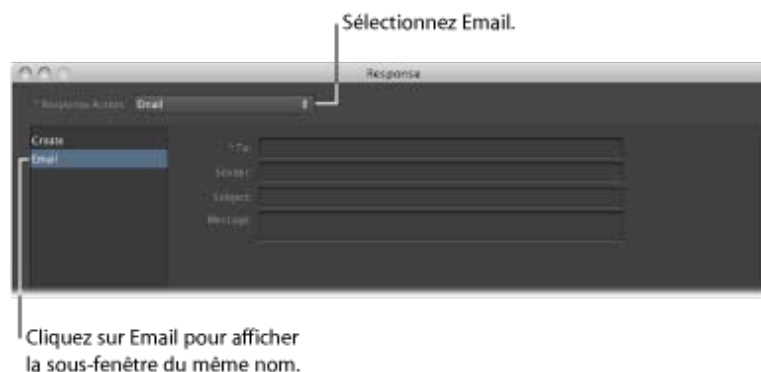
Les réponses par courrier électronique sont généralement utilisées avec des dispositifs de surveillance de métadonnées qui observent le changement d'état particulier d'une ressource, par exemple, Ready for Review.

#### Pour accéder aux réglages relatifs aux réponses par courrier électronique

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.

2. Choisissez Email dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Email pour afficher les réglages Email.

Cette sous-fenêtre comporte les réglages relatifs à la configuration du courrier électronique. Consultez le *Guide de configuration Final Cut Server* pour en savoir plus sur les détails de réponse au courrier électronique incluant des codes que vous pouvez saisir pour ajouter des données automatisées au courrier électronique, illustrées ci-dessus par le texte entre crochets ([ ]).



La sous-fenêtre Email contient les réglages suivants :

- **To:** adresse électronique à laquelle le courrier électronique est destiné. Utilisez une virgule (sans espace après) pour séparer les adresses, par exemple, rev1@apple.com,rev2@apple.com.
- **Sender:** adresse électronique de laquelle le courrier électronique doit être envoyé. Il s'agit de l'adresse de réponse à laquelle le destinataire du courrier électronique peut envoyer un courrier électronique, le cas échéant. Si vous laissez ce champ vide, l'adresse par défaut « finalcutserver@nom\_serveur » est utilisée.
- **Subject:** objet du courrier électronique. Vous pouvez saisir des codes pour ajouter automatiquement certaines informations au sujet du courrier électronique.
- **Message:** texte du corps du courrier électronique. Vous pouvez saisir des codes pour ajouter automatiquement certaines informations au courrier électronique.

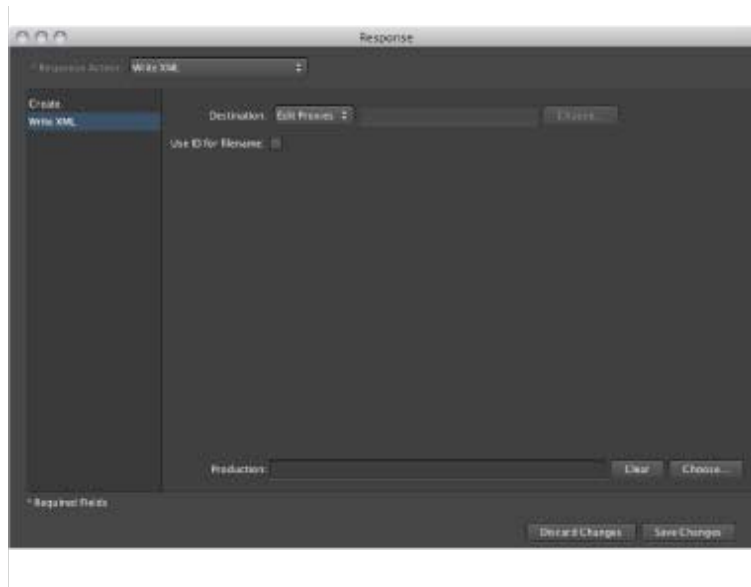
### À propos des réponses Read XML et Write XML

Les réponses Read XML et Write XML peuvent être utilisées ensemble pour échanger des métadonnées XML entre Final Cut Server et d'autres applications. Par exemple, vous pouvez créer une réponse Read XML Response capable de lire les métadonnées d'annotations à partir d'un fichier XML qui a été exporté depuis un projet Final Cut Pro et affiche ces métadonnées d'annotations dans la ressource de projet Final Cut Pro correspondante dans Final Cut Server.

Les réglages Read XML et Write XML sont similaires ; par conséquent, seuls les réglages Write XML sont expliqués dans ce manuel.

#### Pour accéder aux réglages relatifs aux réponses Write XML

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez Write XML dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Write XML pour afficher les réglages Write XML.



La sous-fenêtre Write XML contient les réglages suivants :

- *Destination*: choisissez le périphérique, vers lequel vous voulez copier des ressources, dans le menu local Destination. Vous pouvez aussi saisir ou sélectionner le sous-dossier dans lequel vous voulez copier la ressource.
- *Use ID for Filename*: cochez cette case pour modifier le nom de fichier d'une ressource en une ressource unique de Final Cut Server ou en un identifiant de production. Cette modification ne s'applique qu'aux ressources modifiées à l'aide d'une réponse Read XML ou Write XML.
- *Production*: nom de production à laquelle ajouter les alias de ressources. Vous pouvez aussi cliquer sur Choose pour rechercher la production à laquelle vous voulez ajouter les alias de ressources.

### À propos de l'exécution de scripts externes et de réponses par commandes

Les scripts externes et les réponses par commandes sont pratiques lorsque vous devez exécuter des opérations d'une réponse au-delà de celles que Final Cut Server propose. Par exemple, vous pouvez créer un script qui ajoute un nouveau dossier à un périphérique chaque fois qu'une nouvelle production est créée. Vous pouvez même spécifier des paramètres pour donner au dossier le même nom que le titre de la production.

Vous pouvez utiliser cette réponse pour exécuter des programmes plus élaborés que de simples scripts, à savoir pratiquement tout fichier exécutable.

#### **Pour accéder aux réglages relatifs à la réponse « Run an external script or command » :**

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez « Run an external script or command » dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur Run Script pour afficher les réglages Run Script.

Cette sous-fenêtre comporte les réglages relatifs à la configuration du script à exécuter.



La sous-fenêtre Run Script contient les réglages suivants :

- *Command Path*: chemin et nom du script ou de tout autre fichier exécutable que cette réponse doit exécuter.
- *Command Parameters*: paramètres particuliers permettant de personnaliser le script à exécuter. Par exemple, vous pouvez indiquer des codes, par exemple [Title], que le script peut utiliser. L'on retrouve un tel comportement avec les réponses par courrier électronique.

**Important** : si vous exécutez un outil d'interprétation de script tel que `osascript` et que vous voulez transformer ce script en argument, saisissez le chemin dans l'outil d'interprétation de script dans le chemin de commande et le chemin du script dans les arguments de commande. Si le script est lui-même exécutable, vous pouvez aussi l'exécuter directement via le chemin de commande.

### À propos des réponses par vérification de l'espace disque pour le volume de la base de données

Les réponses par vérification de l'espace disque pour le volume de la base de données s'avèrent pratiques pour s'assurer d'être informé si la base de données du catalogue Final Cut Server manque d'espace disque.

**Important** : cela ne s'applique qu'à la base de données du catalogue et non aux ressources stockées sur les différents périphériques.

L'usage typique de cette réponse consiste à créer une programmation quotidienne pour exploiter cette réponse et vérifier ainsi l'espace disque disponible pour la base de données. La réponse écrit dans l'historique une valeur indiquant l'espace disque libre. Si cette valeur est inférieure au niveau défini dans la réponse, un avertissement est émis. Vous pouvez en outre disposer d'un abonnement qui vous prévient par courrier électronique lorsque cet avertissement se produit.

#### Pour accéder aux réglages relatifs à la réponse « Check the disk space of the database volume » :

1. Cliquez sur le bouton Create, accessible depuis la Administration, dans la sous-fenêtre Responses, pour créer une réponse.
2. Choisissez « Check the disk space of the database volume » dans le menu local Response Action.
3. Cliquez sur « Check Database Disk Space » pour afficher les réglages Check Database Disk Space.

Sélectionnez « Check the disk space of the database volume ».



Cliquez sur « Check Database Disk Space » pour accéder à la sous-fenêtre du même nom.

Cette sous-fenêtre comprend les réglages suivants :

- *Disk space warning level*: saisissez une valeur (en octets) qui définit le seuil minimal d'espace disque disponible pour la base de données du catalogue Final Cut Server. Si vous n'entrez pas de valeur, la valeur par défaut est de 500 Mo (si la valeur 0 est indiquée). Par exemple, pour définir un seuil minimal de 50 Mo, saisissez la valeur 50000000.

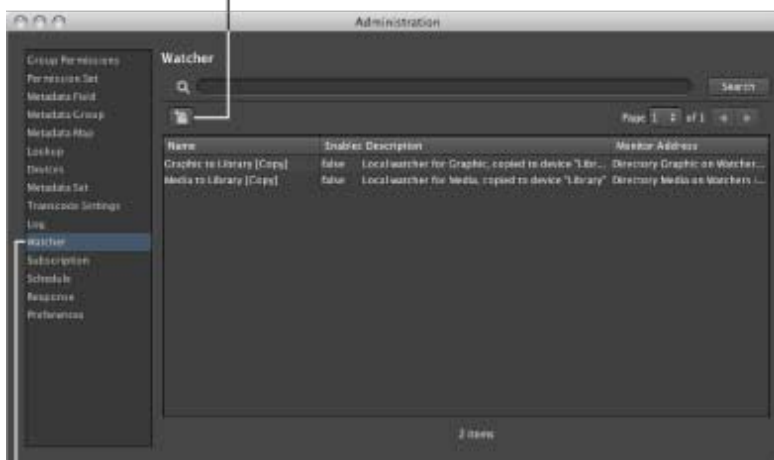
## Sous-fenêtre et fenêtre Watcher

Final Cut Server propose une infrastructure de dossiers de surveillance qui détecte et traite le nouveau contenu selon des règles configurées.

Les types de réponse utilisés le plus couramment avec les dispositifs de surveillance sont les copies, les suppressions, les envois de courriers électroniques et les lectures XML.

La sous-fenêtre Watcher répertorie les dispositifs de surveillance existants.

Cliquez sur le bouton Create pour ajouter un dispositif.

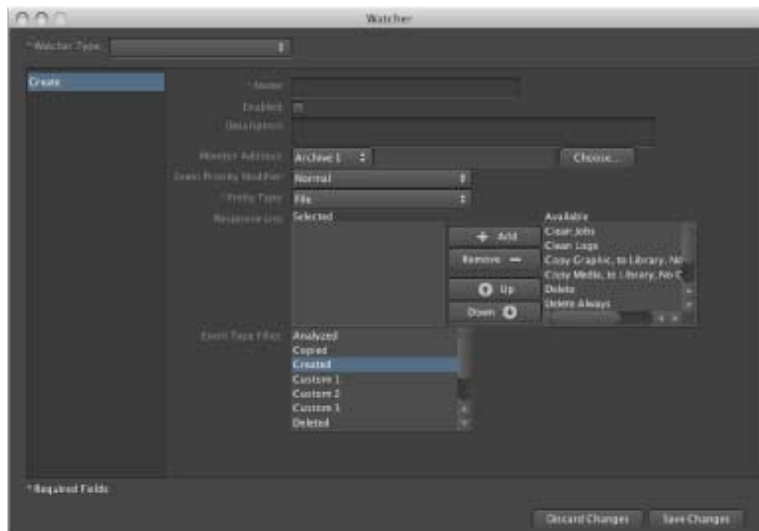


Cliquez sur Watcher pour afficher la sous-fenêtre du même nom.

La sous-fenêtre Watcher comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom du dispositif saisi à sa création.
- *Enabled*: affiche soit vrai (si le dispositif s'exécute), soit faux (s'il est arrêté).
- *Description*: description saisie à la création du dispositif.
- *Monitor Address*: le cas échéant, affiche le périphérique surveillé.

La fenêtre Watcher apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Create.

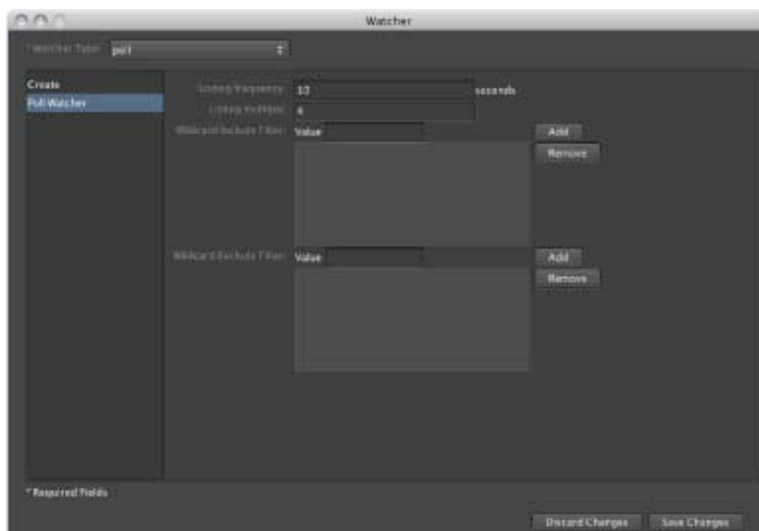


Les éléments de gauche dépendent du type de dispositif sélectionné. Vous avez le choix entre le recensement et l'abonnement.

- *Poll*: un dispositif de recensement vérifie le périphérique à intervalles réguliers. C'est le type de dispositif le plus fréquent.
- *Abonnement*: un dispositif de surveillance d'abonnement n'a qu'un usage interne.

**Remarque:** si vous modifiez un dispositif de surveillance en double-cliquant dessus dans la sous-fenêtre Watcher, vous ne pouvez pas modifier son réglage Watcher Type.

Lorsque vous sélectionnez le type de dispositif de recensement, un élément Poll Watcher apparaît dans la colonne dans la partie gauche de la fenêtre. Cliquez sur Poll Watcher pour accéder aux réglages relatifs au recensement.



Les réglages suivants sont proposés :

- *Listing frequency*: fréquence de surveillance du dossier (exprimé en secondes).
- *Listing multiple*: nombre de fois qu'un fichier doit être détecté avec le même horodatage et la même taille avant d'être considéré comme étant un nouveau fichier prêt à être traité. Cela permet d'éviter qu'un fichier en cours de copie soit traité prématurément.
- *Wildcard Include Filter*: définit les types de fichiers que le dispositif de surveillance doit contrôler. Le filtre par défaut est l'astérisque (\*), correspondant au caractère de

remplacement. Un seul astérisque indique que tous les fichiers doivent être contrôlés. Si vous voulez que le dispositif de surveillance ne contrôle que les fichiers JPEG et les fichiers de séquence QuickTime, vous pouvez remplacer l'astérisque par deux éléments : \*.jpg et \*.mov (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .jpg et .mov doivent être contrôlés).

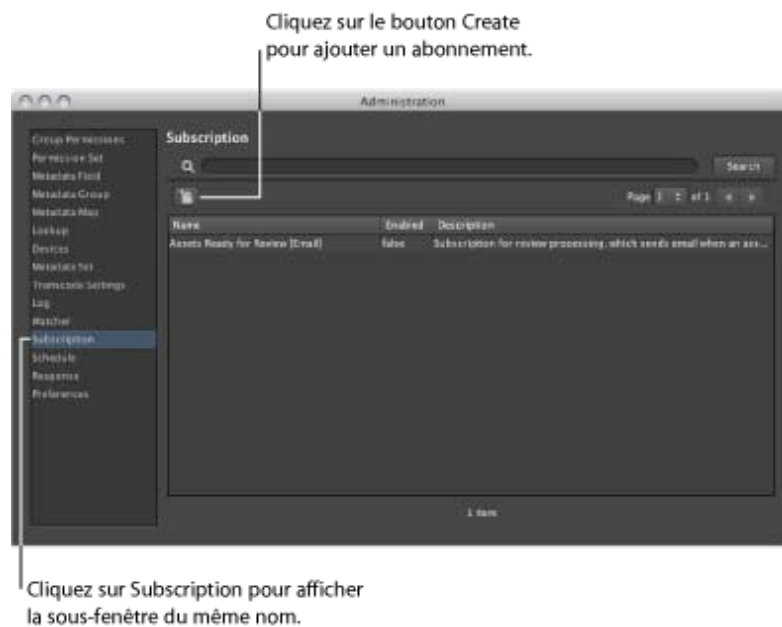
- *Wildcard Exclude Filter*: option permettant de définir les types de fichiers que le dispositif de surveillance ne doit pas contrôler. Par exemple, si le dossier à traiter par le dispositif de surveillance contient des documents PDF que vous ne voulez pas contrôler, vous pouvez saisir \*.pdf (ce qui signifie que tous les fichiers portant l'extension .pdf sont exclus du contrôle).

## Sous-fenêtre et fenêtre Subscription

Final Cut Server dispose d'un moteur puissant pour adapter son comportement aux besoins de chaque client. Les administrateurs peuvent créer et modifier des règles d'abonnement. Une règle d'abonnement se compose d'un événement, par exemple, le changement d'état d'une ressource, et de réponses à exécuter suite à l'événement.

Les types de réponse les plus fréquemment utilisés avec les abonnements sont les copies, les suppressions, les envois de courriers électroniques, les historiques, les déplacements vers une archive, les restaurations à partir d'archives, les définitions de métadonnées et les écritures XML.

La sous-fenêtre Subscription répertorie les abonnements existants.

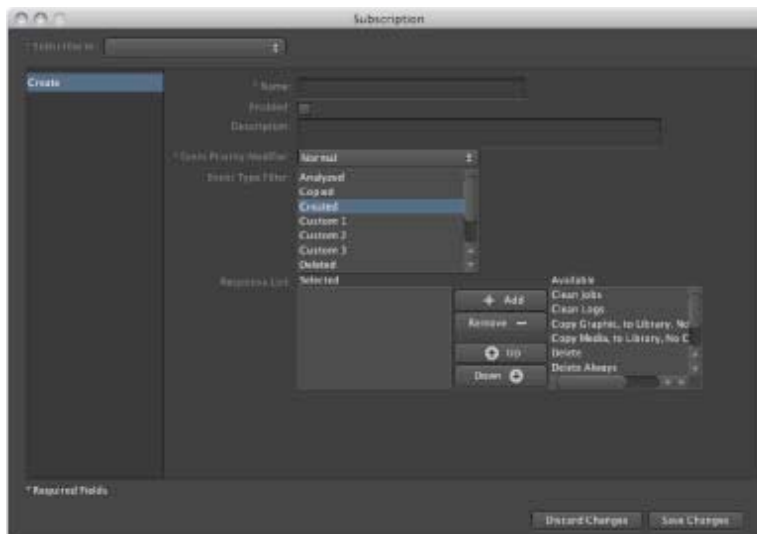


La sous-fenêtre Subscription comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom de l'abonnement saisi à sa création.
- *Enabled*: affiche soit vrai (si l'abonnement est activé), soit faux (si l'abonnement est désactivé).
- *Description*: description saisie à la création de l'abonnement.

La fenêtre Subscription apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Create.





Les éléments de gauche dépendent du réglage « Subscribe to ». Ces options comptent parmi les suivantes :

- *Ressource*: permet de définir un abonnement qui détecte les champs de métadonnées associés à une ressource. Par exemple, vous pouvez configurer la sous-fenêtre Asset Filter (qui apparaît si vous choisissez Asset dans le menu local « Subscribe to ») pour activer cet abonnement si l'état passe à Ready for Review pour une ressource quelconque sur un périphérique donné.
- *Job*: permet de définir un abonnement qui détecte les champs de métadonnées associés à une tâche. Par exemple, vous pouvez configurer la sous-fenêtre Job Filter (qui apparaît si vous choisissez Job dans le menu local « Subscribe to ») pour activer cet abonnement si l'état passe à FAIL pour une tâche quelconque.
- *Production*: permet de définir un abonnement qui détecte les champs de métadonnées associés à une production. Par exemple, vous pouvez configurer la sous-fenêtre Production Filter (qui apparaît si vous choisissez Production dans le menu local « Subscribe to ») pour activer cet abonnement si l'état passe à Approved pour une production quelconque.

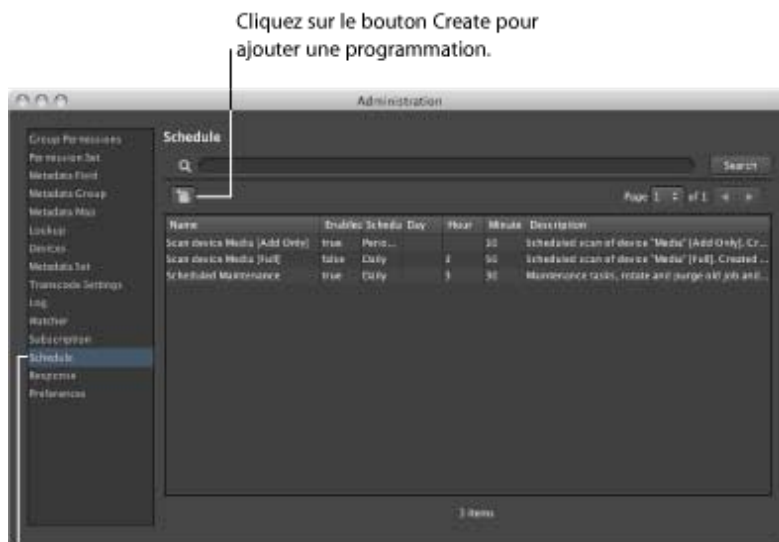
**Remarque:** si vous modifiez un abonnement en double-cliquant dessus dans la sous-fenêtre Subscription, vous ne pouvez pas modifier son réglage Subscribe to.

## Sous-fenêtre et fenêtre Schedule

Des événements sont programmables, par exemple, analyser la zone de stockage d'images dans une zone de contrôle toutes les 5 minutes pour s'assurer que le catalogue Final Cut Server est à jour. Une programmation sert généralement à analyser ou à répertorier un périphérique.

Les réponses les plus fréquemment utilisées de façon programmées sont les réponses aux tâches d'optimisation, aux historiques d'optimisation, à la mesure de la taille des catalogues, aux abonnements de purge, à l'analyse (de tout type) et à la recherche d'éléments arrivés à expiration.

La sous-fenêtre Schedule répertorie les programmations existantes.



La sous-fenêtre Schedule comporte les colonnes suivantes :

- *Name*: nom de la programmation saisie à sa création.
- *Enabled*: affiche soit vrai (si la programmation s'exécute), soit faux (si la programmation est arrêtée).
- *Programmation*: unité de temps élémentaire sur laquelle la programmation est basée. Quatre options sont disponibles :
  - *Weekly*: vous permet de définir quand la programmation doit s'exécuter en indiquant le jour de la semaine et l'heure d'exécution dans la journée.
  - *Daily*: vous permet de définir quand la programmation doit s'exécuter en indiquant l'heure d'exécution (exprimée sur 24 heures) dans la journée.
  - *Hourly*: vous permet de définir quand la programmation doit s'exécuter en spécifiant les minutes de chaque heure d'exécution.
  - *Periodically*: vous permet de définir quand la programmation doit s'exécuter en précisant le nombre de minutes entre deux exécutions de la programmation.
- *Day*: jour de la semaine auquel la programmation s'exécute en cas de périodicité hebdomadaire (weekly). Par exemple, Monday dans la colonne Day signifie que la réponse s'exécute tous les lundis.
- *Hour*: heure de la journée (exprimée sur 24 heures) à laquelle la programmation doit s'exécuter en cas de périodicité horaire ou journalière (respectivement, hourly ou daily). Par exemple, 15 dans la colonne Hour signifie que la réponse s'exécute à 3 h de l'après-midi.
- *Minute*: la signification de ce nombre dépend de la périodicité sélectionnée pour la programmation :
  - Pour les périodicités hebdomadaire, journalière ou horaire (respectivement, weekly, daily et hourly), il s'agit des minutes de l'heure d'exécution de la programmation. Par exemple, 30 dans la colonne Minute signifie que la réponse se lance à la 30e minute de l'heure.
  - Pour la période periodically (programmation régulière), il s'agit du nombre de minutes entre deux exécutions de la programmation. Par exemple, 30 dans la colonne Minute signifie que la réponse s'exécute toutes les 30 minutes.
- *Description*: description saisie à la création de la programmation.

La fenêtre Schedule apparaît lorsque vous cliquez sur le bouton Create.



Les éléments de la colonne de gauche dépendent de l'élément sélectionné dans le menu local Period. Les choix possibles sont Weekly, Daily, Hourly et Periodically.

**Remarque:** si vous modifiez une programmation en double-cliquant dessus dans la sous-fenêtre Schedule, vous ne pouvez pas modifier son réglage Period.

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## À propos des tâches et des historiques

Dans Final Cut Server, l'exécution d'une action est considérée comme une tâche. Final Cut Server consigne les tâches et les autres événements significatifs dans des historiques que les administrateurs et les techniciens d'assistance peuvent utiliser pour identifier des problèmes et contrôler l'utilisation du système.

### Visualisation de l'état de Final Cut Server

Final Cut Server dispose de deux moyens pour informer de son état lorsqu'il effectue ses tâches : la fenêtre Search All Jobs et la sous-fenêtre Log.

- *Search All Jobs, fenêtre:* cette fenêtre est accessible à tous les utilisateurs à partir du menu local Server dans la fenêtre principale de Final Cut Server. Elle compile la liste des tâches que Final Cut Server propose ou en cours d'exécution. Elle permet également de relancer des tâches échouées et de visualiser les détails d'une tâche.
- *Log, sous-fenêtre:* cette sous-fenêtre est accessible aux administrateurs uniquement, à partir de la fenêtre Administration. La sous-fenêtre Log répertorie toutes les tâches de la fenêtre Search All Jobs, accompagnées d'autres éléments, tels que l'heure d'ouverture de la session d'un utilisateur.

Ces deux fenêtres s'avèrent très utiles lors du test de nouvelles automatisations ou lorsqu'il est nécessaire de vérifier l'état général du système.

### À propos des tâches et de la fenêtre Search All Jobs

Final Cut Server exécute des tâches pour chaque sous-tâche qu'il effectue. Le nombre de tâches qui s'exécutent dépend du type d'opération lancée. Voici quelques exemples de tâches :

- la copie d'un fichier d'un emplacement vers un autre lance une tâche ;
- la création d'une ressource exécute des tâches pour effectuer la copie initiale, créer la ressource et ses métadonnées, puis créer une vignette, une affiche et les proxys du plan ;
- l'analyse lance plusieurs tâches pour créer la vignette et l'affiche, puis parcourir les proxys.

Chaque tâche crée également dans des historiques plusieurs entrées pour chaque étape de l'opération. Si vous souhaitez contrôler ce que Final Cut Server manipule, ouvrez simplement la fenêtre Search All Jobs. Vous pouvez alors y rechercher des tâches spécifiques, puis consulter les détails d'une tâche en particulier. Vous pouvez configurer un abonnement afin que celui-ci vous envoie un courrier électronique chaque fois qu'une de vos tâches échoue.

**Important :** Final Cut Server comporte une programmation intitulée *Scheduled Maintenance* qui efface le contenu de la fenêtre Search All Jobs une fois par jour. Vous pouvez modifier cette programmation pour répondre au mieux à vos besoins. Pour en savoir plus, consultez "À propos de l'effacement des tâches et des historiques de la base de données Final Cut Server".

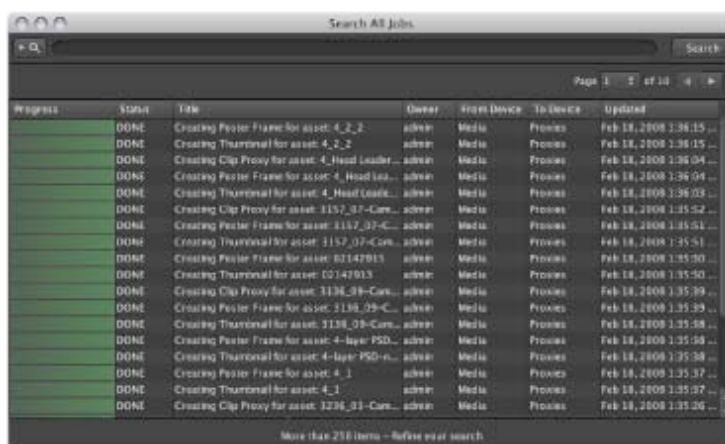
### Ouverture de la fenêtre Search All Jobs

La fenêtre Search All Jobs contient un historique détaillé des tâches effectuées par Final Cut Server.

#### Pour accéder à l'historique des tâches exécutées (jusqu'à présent)

- Choisissez Search All Jobs dans le menu local Server (celui qui apparaît dans la fenêtre principale de Final Cut Server lorsque vous cliquez sur le bouton Server).

La fenêtre Search All Jobs apparaît.



Les définitions de progression et d'état possibles sont les suivantes :

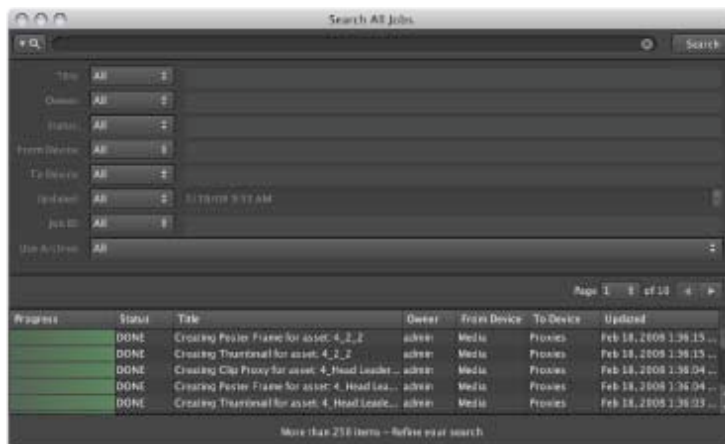
Progression	État	Description
Barre verte sur toute la largeur	DONE	La tâche s'est correctement effectuée (remarque : certaines tâches se décomposent en étapes, par exemple, le téléchargement simultané de plusieurs fichiers se décompose en fichiers).
Barre verte progressive	RUN	Tâche en cours d'exécution.
Champ vide ou texte	RUN	Tâche en cours d'exécution.
Champ vide	WAIT	La tâche est en attente d'une entrée utilisateur ou d'une place dans la file d'attente.
Barre rouge sur toute la largeur	FAIL	La tâche a échoué suite à une erreur.

La fenêtre Search All Jobs comporte d'autres champs :

- *Title*: détails de la tâche.
- *Owner*: nom de l'utilisateur chargé d'effectuer la tâche.
- *From Device*: périphérique source, dans le cas d'une copie.
- *To Device*: périphérique de destination, dans le cas d'une copie.
- *Updated*: date et heure de la dernière actualisation de l'état.
- *Job Type*: Copy correspond au seul type de tâche affiché dans la fenêtre Search All Jobs.

## Recherche de tâches

La fonction de recherche de la fenêtre Search All Jobs opère de la même manière que les autres fonctions de recherche dans Final Cut Server : vous pouvez rechercher par nom ou ouvrir le triangle d'affichage et lancer une recherche à l'aide des paramètres de recherche avancée.



Voici des exemples de recherche les plus fréquentes :

- *Your own jobs*: il s'agit d'une simple recherche de votre nom d'utilisateur ou d'une recherche avancée de votre nom d'utilisateur à l'aide du champ et du menu local Owner.
- *Failed jobs*: il s'agit d'une recherche simple d'échecs (« fail ») ou d'une recherche avancée de la valeur « fail » à l'aide du champ et du menu local Status.
- *Jobs to or from particular device*: il s'agit d'une recherche avancée à l'aide des champs et des menus locaux From Device et To Device.

## Diagnostic de problème à l'aide de la fenêtre Search All Jobs

En plus de suivre les tâches que Final Cut Server exécute, cette fenêtre vous offre la possibilité de visualiser les détails de chaque étape d'une tâche et de diagnostiquer les problèmes.

### Pour diagnostiquer un problème à l'aide de la fenêtre Search All Jobs

1. Double-cliquez sur la tâche en échec ou inactive que vous souhaitez diagnostiquer à partir de la fenêtre Search All Jobs.

Dans la fenêtre qui apparaît, vous pouvez afficher les métadonnées de la tâche (dans deux sous-fenêtres : Job Details et Job Copy Params) ou de visualiser la tâche telle qu'elle se présente dans la sous-fenêtre Log de la fenêtre Administration.



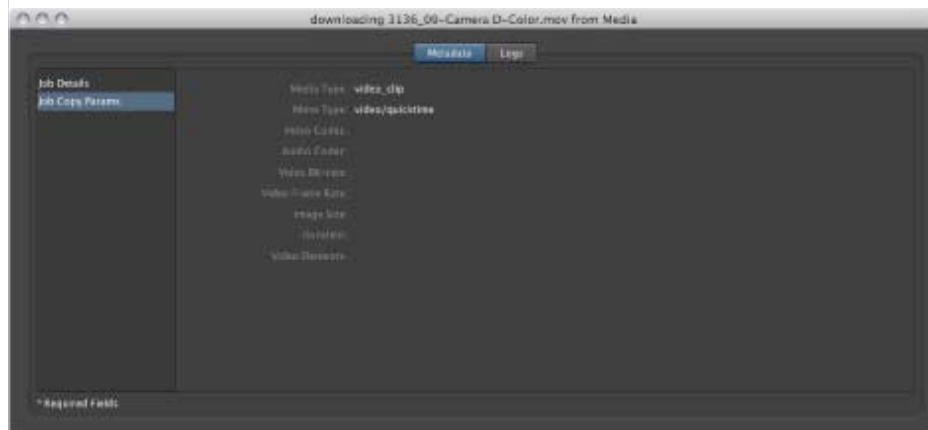
2. Cliquez sur Metadata (dans la partie supérieure de la fenêtre), puis sur Job Details dans la colonne de gauche pour afficher la sous-fenêtre Job Details.

La sous-fenêtre Job Details affiche tous les détails de la tâche, incluant un identifiant de tâche unique, le type de tâche et des instructions de tâche spécifiques. Le dernier élément affiche un message associé à cette tâche.

3. Cliquez sur Job Copy Params dans la colonne de gauche.

La sous-fenêtre Job Copy Params affiche des paramètres spécifiques à la copie.

**Remarque:** si la tâche est une copie sans transcodage, aucun paramètre ne s'affiche.



4. Cliquez sur Logs dans la partie supérieure de la fenêtre.

La sous-fenêtre Logs affiche des détails pour chaque étape de la tâche, tout comme les détails de l'étape s'affichent dans la sous-fenêtre Log de la fenêtre Administration.

Timestamp	Summary	Detail	Username	Job	Status	Log Type	Log Asset ID
Feb 5, 2008 2:55:19 PM	job failed	ERROR: E_NOME job canceled by user sam		job ...	FAIL	Download	234
Feb 5, 2008 2:55:17 PM		Transcoding clip		job ...	OK	Download	234
Feb 5, 2008 2:55:17 PM	job started			job ...	RIP	Download	234
Feb 5, 2008 2:55:17 PM	job waiting			job ...	WAIT	Download	234

Le message ERROR dans la colonne Detail explique les raisons de l'échec de la tâche. À l'aide de ces informations, vous pouvez corriger le problème, puis réexécuter la tâche. Vous avez la possibilité de double-cliquer sur une entrée pour l'ouvrir dans une fenêtre distincte, ce qui peut faciliter la visualisation des détails.



Les tâches peuvent échouer pour diverses raisons telles qu'un fichier source endommagé, des problèmes réseau ou un périphérique indisponible. Il peut s'agir aussi de problèmes sur le périphérique source ou cible, tels que les limitations de ressources ou un codec non pris en charge.

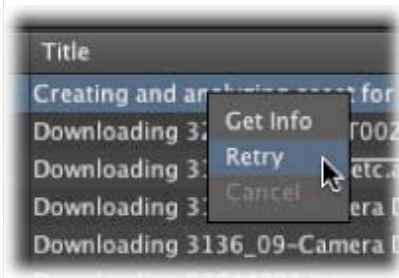
### Nouvelle tentative d'exécution de tâches échouées

Lorsqu'une tâche échoue temporairement, elle est réexécutée automatiquement. Vous pouvez définir le nombre de nouvelles tentatives pour une tâche échouée, ainsi que la durée entre les essais dans la sous-fenêtre General des Préférences Système de Final Cut Server et dans la sous-fenêtre Preferences de la fenêtre Administration. Pour en savoir plus, consultez la rubrique "Réglages de préférences dans la fenêtre Administration".

Vous pouvez aussi réexécuter la tâche manuellement.

### Pour réexécuter une tâche échouée

- Cliquez sur la tâche tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée, puis sélectionnez Retry dans le menu contextuel.



Vous pouvez cliquer tout en maintenant la touche Contrôle enfoncée sur une tâche en échec, puis sélectionner Retry dans le menu contextuel pour réexécuter la tâche.

**Important :** seule la personne à l'origine d'une tâche ou l'administrateur peut réexécuter la tâche en question. En outre, il est impossible de réexécuter des tâches en échec permanent.

## À propos de la sous-fenêtre Log

La sous-fenêtre Log de la fenêtre Administration répertorie les événements Final Cut Server, ce qui peut être utile lorsque vous tentez de vérifier quelles automatisations s'exécutent correctement ou quels utilisateurs ont ouvert une session.

L'historique contient généralement un grand nombre d'entrées ; c'est pourquoi il est très utile d'employer la fonction de recherche pour retrouver les informations dont vous avez besoin. Par exemple, vous pouvez saisir un nom d'utilisateur afin de répertorier toutes les tâches achevées par cette personne.

**Important :** Final Cut Server comporte une programmation intitulée Scheduled Maintenance qui efface le contenu de la fenêtre Log une fois par jour. Vous pouvez modifier cette programmation pour répondre au mieux à vos besoins.



Cliquez sur Log pour afficher la sous-fenêtre du même nom.

La sous-fenêtre Log comporte les colonnes suivantes :

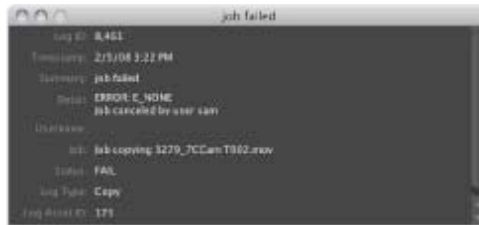
- *Timestamp*: date et heure auxquelles l'entrée a été enregistrée dans l'historique ;
- *Summary*: résumé de l'entrée dans l'historique ;
- *Detail*: détails de l'entrée dans l'historique ;
- *Username*: utilisateur dont la session est ouverte au moment où l'entrée est créée ;
- *Job*: si l'entrée dans l'historique est produite à la suite d'une tâche, l'identifiant de la tâche s'affiche. Vous pouvez trouver davantage d'informations sur le problème en recherchant les détails de la tâche ;



- *État*: état de l'entrée dans l'historique, généralement l'état de la tâche associée à l'heure de l'entrée ;
- *Log Type*: type d'opération consignée ;
- *Log Asset ID*: identifiant global unique (GUID) ou identifiant de toute ressource associée à l'événement.

## À propos de la fenêtre Log

Vous pouvez double-cliquer sur tout élément répertorié dans la sous-fenêtre Log pour visualiser de plus amples détails dans la fenêtre Log.



## À propos de l'effacement des tâches et des historiques de la base de données Final Cut Server

Lorsque Final Cut Server est installé, une tâche automatisée et programmée de maintenance Scheduled Maintenance par défaut exécutant les réponses Clean Jobs et Clean Logs est configurée pour s'exécuter tous les jours à 3H30 du matin. Lorsqu'elle s'exécute, les réponses Clean Jobs et Clean Logs archivent les tâches et les historiques de plus de 7 jours et purgent les archives des tâches et des historiques de plus de 14 jours.

**Important :** veuillez à désactiver tous les réglages de suspension d'activité du système exécutant Final Cut Server. Si l'ordinateur suspend son activité, les tâches automatisées et programmées ne s'exécutent pas.

Pour l'organisation moyenne, la tâche automatisée et programmée de maintenance Scheduled Maintenance par défaut nettoie le système Final Cut Server de façon adaptée. Toutefois, si votre système Final Cut Server utilise un grand nombre d'analyses et de systèmes de fichiers d'analyses contenant de nombreux répertoires, il se peut qu'il soit surchargé de tâches et d'historiques. Vous pouvez optimiser les réponses de maintenance programmée pour archiver et purger les tâches et les historiques plus fréquemment, en procédant de l'une ou l'autre des façons suivantes :

- *Réduction du délai d'archivage (Archive Age) pour les réponses Clean Jobs et Clean Logs*: le délai d'archivage (Archive Age) définit la durée pendant laquelle les tâches et les historiques sont conservés dans les fenêtres Jobs et Logs de Final Cut Server.

**Remarque:** vous pouvez définir le délai d'archivage sur zéro ; si c'est le cas, les tâches et les historiques ne sont pas archivés et sont supprimés immédiatement.

- *Réduction du délai de purge (Purge Age) pour les réponses Clean Jobs et Clean Logs*: le délai de purge (Purge Age) définit la durée pendant laquelle les tâches et les historiques sont conservés dans les tableaux d'archives Job et Log (ces tableaux sont destinés à un usage interne uniquement et ne peuvent pas être visualisés par l'administrateur Final Cut Server ou d'autres utilisateurs).

## Résolution de problèmes

Cette annexe fournit des informations pour vous aider à résoudre les problèmes que vous pourriez rencontrer lors de l'utilisation de Final Cut Server.

### Ressources pour la résolution des problèmes

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'utilisation de Final Cut Server, vous disposez de plusieurs ressources pour y remédier.

- *Notes commerciales*: ce document, disponible via le menu Aide Final Cut Server, fournit des informations de dernière minute qu'il n'a pas été possible de faire figurer dans le Manuel de l'utilisateur. Consultez les notes commerciales dès l'installation ou la mise à jour de Final Cut Server.
- *Base de connaissances « AppleCare Knowledge Base »*: AppleCare propose une base de données sur la résolution de problèmes courants, régulièrement mise à jour et enrichie pour tenir compte des nouveaux problèmes dès leur apparition. Cette base de données gratuite constitue une excellente ressource pour les utilisateurs de Final Cut Server. Pour accéder à cette base d'informations techniques AppleCare, visitez la page d'assistance AppleCare à l'adresse suivante : <http://www.apple.com/fr/support>.
- *Assistance AppleCare*: les utilisateurs de Final Cut Server disposent de plusieurs types d'assistance. Pour plus d'informations, consultez le *Guide d'assistance et de service pour logiciels professionnels Apple* fourni avec votre documentation Final Cut Server.

### Contact de l'assistance AppleCare

Des informations sur les options d'assistance proposées par Apple sont disponibles dans le coffret de Final Cut Server. Plusieurs niveaux d'assistance sont proposés.

Quelle que soit la nature de votre problème, il est conseillé de disposer des informations ci-dessous lorsque vous contactez l'assistance d'Apple. Plus vous disposez d'informations, plus les agents de l'assistance Apple sera en mesure de résoudre rapidement votre problème.

- Le numéro d'identification d'assistance Final Cut Server qui figure au dos du *Guide de configuration Final Cut Server*.

**Remarque:** l'identifiant d'assistance à 11 chiffres est différent du numéro de série de produit utilisé pendant l'installation de Final Cut Server ;

- la version de Mac OS X 10.5 ou Mac OS X Server 10.5 installée (pour la retrouver, sélectionnez le menu Pomme > À propos de ce Mac) ;
- la version de Final Cut Server installée pour laquelle vous avez une question (pour connaître la version de Final Cut Server sur votre ordinateur, choisissez Final Cut Server > À propos de Final Cut Server ;
- le modèle d'ordinateur utilisé ;
- la capacité de RAM installée sur votre ordinateur (pour obtenir cette information, sélectionnez le menu Pomme > À propos de ce Mac) ;
- quels autres matériels tiers sont installés sur votre ordinateur ou branchés sur celui-ci, et qui est leur fabricant (cela comprend les disques durs, les cartes vidéo, etc.).

Pour accéder à l'assistance AppleCare pour Final Cut Server, visitez la page <http://www.apple.com/fr/support/finalcutserver>.

Dans chaque menu Aide du client Final Cut Server, un élément se trouve également pour vous diriger directement sur le site web d'AppleCare.

**Pour accéder au site web d'AppleCare depuis un client Final Cut Server :**

- Choisissez Help > Final Cut Server Support.

Copyright © 2009 Apple Inc. All rights reserved.

## Glossaire

**Abonnement** Un abonnement est un type d'automatisation de Final Cut Server qui s'exécute en cas de modification particulière de métadonnées. Par exemple, un abonnement génère une réponse par courrier électronique lorsqu'une ressource passe à l'état Ready ou Review. Voir aussi [Automatisation](#), [Réponse](#), [Programmation](#), [Dispositif de surveillance](#),

**Administration, fenêtre** La fenêtre Administration, accessible depuis le client Final Cut Server par les utilisateurs bénéficiant d'autorisations d'accès administrateur, permet de contrôler de nombreux aspects de votre système Final Cut Server. Elle comporte des sous-fenêtres pour configurer les réglages des préférences, pour l'automatisation, les périphériques et les métadonnées. Vous pouvez également utiliser les réglages relatifs aux métadonnées dans la fenêtre Administration afin de personnaliser les options et les informations affichées aux utilisateurs de Final Cut Server.

**AFP** AFP (Apple Filing Protocol) est un protocole réseau pris en charge par les ordinateurs Macintosh.

**Analyser** Final Cut Server analyse les ressources dans le but de créer des proxys et en extraire des métadonnées. Voir aussi [Edit proxy](#), [Proxy](#),

**Archiver** Une fois qu'une production ou un projet est terminé, vous pouvez utiliser une réponse Archive pour déplacer les ressources de leur périphérique vers un périphérique d'archivage, tel qu'un lecteur FireWire, un lecteur plus lent mais de grande capacité ou tout autre volume pour lequel l'espace disque ne présente pas un problème. Les ressources restent à l'état inactif dans le catalogue Final Cut Server. Elles peuvent être restaurées ultérieurement si nécessaire.

**Assistant réglages d'automatisation** Les Préférences Système de Final Cut Server comportent une sous-fenêtre Automation pour la gestion des automatisations les plus fréquentes. Cette sous-fenêtre fait appel à l'Assistant réglages d'automatisation pour créer et modifier des automatisations. En général, il est plus facile de créer des automatisations à l'aide de l'Assistant réglages d'automatisation que d'utiliser la fenêtre Administration du client. Toutefois, cette dernière permet de créer des automatisations plus personnalisées, avec des réglages qui ne sont pas proposés dans l'Assistant réglages d'automatisation. Voir aussi [Administration, fenêtre](#), [Automatisation](#),

**Assistant réglages de périphérique** Les Préférences Système de Final Cut Server comporte une sous-fenêtre Devices pour la gestion des types de périphériques les plus courants. Cette sous-fenêtre fait appel à l'Assistant réglages de périphérique pour créer et modifier des périphériques. En général, il est plus facile de créer des périphériques à l'aide de l'Assistant réglages de périphérique que d'utiliser la fenêtre Administration du client, d'autant que vous pouvez configurer des réponses par analyse en même temps. Toutefois, cette dernière permet de créer des périphériques plus personnalisés, avec des réglages qui ne sont pas proposés dans l'Assistant réglages de périphérique. Voir aussi [Administration, fenêtre](#), [Périphérique](#),

**Automatisation** Final Cut Server prend en charge un grand nombre de fonctionnalités d'automatisation, ce qui permet de configurer Final Cut Server pour l'automatisation de nombreuses sous-tâches. Il existe trois types d'automatisation : les dispositifs de surveillance, les abonnements et les programmations. Chacune de ces automatisations génère des réponses lorsqu'un événement se produit. Voir aussi [Réponse](#), [Programmation](#), [Abonnement](#), [Dispositif de surveillance](#),

**Codec Apple ProRes 422 (Proxy)** Les fichiers Edit proxy créés avec le codec Apple ProRes 422 (Proxy) permettent un montage hors ligne simple et de haute qualité

lors de la réservation, y compris sur des ordinateurs portables, et sont spécialement utiles lorsque votre support d'origine est une vidéo comprimée. Voir aussi [Edit proxy](#),

**Cache** Pour utiliser une ressource du catalogue Final Cut Server, l'ordinateur client doit posséder une copie locale de la ressource. Final Cut Server conserve une zone de cache sur l'ordinateur client pour stocker les copies locales des ressources. Vous pouvez définir l'emplacement et la taille du cache dans la fenêtre Préférences du client.

**Client** Un utilisateur communique avec le catalogue Final Cut Server par le biais d'un client Final Cut Server. Les clients Final Cut Server sont des applications Java qui peuvent s'exécuter sur des ordinateurs fonctionnant sous le système d'exploitation Mac OS X, Windows XP ou Windows Vista. Un système Final Cut Server peut prendre en charge plusieurs clients qui s'exécutent simultanément. Pour cela, deux licences sont proposées : l'une prenant en charge jusqu'à 10 clients, l'autre acceptant un nombre illimité de clients.

**Contentbase** Contentbase est un système de fichiers propre à Final Cut Server, qui place chaque ressource dans un dossier unique. L'avantage de ce système est qu'il n'y a aucun risque d'écraser des fichiers portant le même nom. Pour utiliser le stockage de fichiers Contentbase, Final Cut Server requiert les périphériques Proxies et Version.

**Dispositif de surveillance** Un dispositif de surveillance est un type d'automatisation de Final Cut Server qui contrôle continuellement un périphérique spécifique et génère une réponse chaque fois qu'une ressource apparaît. Un exemple de cette opération consiste à surveiller un dossier dans lequel le service graphisme ajoute de nouvelles images. Lorsqu'une nouvelle image apparaît, le dispositif de surveillance la copie sur un périphérique, l'ajoute au catalogue Final Cut Server, puis envoie un courrier électronique à l'éditeur. Voir aussi [Automatisation](#), [Réponse](#), [Programmation](#), [Abonnement](#),

**Edit proxy** Les ressources liées à un projet Final Cut Pro téléchargé peuvent éventuellement (en s'appuyant sur un réglage issue des préférences) entraîner la création de fichiers Edit proxy particuliers au cours de leur analyse. Ces fichiers Edit Proxy utilisent le codec Apple ProRes 422 (Proxy) par défaut ; toutefois, vous pouvez changer le réglage de transcodage pour les fichiers Edit Proxies pour utiliser n'importe quel codec disponible. Lorsque vous réservez l'usage du projet ou l'exportez, vous pouvez indiquer si vous souhaitez l'exporter avec ces fichiers Edit proxy ou avec ses données d'origine. Voir aussi [Analyser](#), [Codec Apple ProRes 422 \(Proxy\)](#), [Proxy](#),

**Éléments** Les projets Final Cut Pro contiennent une liste d'éléments. La liste d'éléments affiche les connexions que le fichier de projet gère avec ses ressources de données liées. Les éléments Final Cut Pro peuvent comporter des fichiers de données et des séquences Final Cut Pro.

**Ensembles d'autorisations** Les ensembles d'autorisations servent à définir la façon dont un groupe d'utilisateurs peut communiquer avec le catalogue Final Cut Server. Par exemple, vous pouvez créer un groupe d'utilisateurs qui passe en revue des ressources, puis appliquer un ensemble d'autorisations qui empêche ces utilisateurs de supprimer les ressources.

**Fichier d'alias** Petit fichier de référence offrant un lien vers le fichier master ou original. Final Cut Server utilise des alias pour représenter les ressources dans des productions et crée des alias lors de la préparation des ressources pour une utilisation déconnectée.

**Filesystem** Système de fichiers le plus courant, utilisé pour tout périphérique installé en local sur l'ordinateur serveur de Final Cut Server ou monté par celui-ci. Le système de fichiers peut être de type AFP, Xsan, NFS ou SMB. Voir aussi [AFP](#), [NFS](#), [SMB](#), [Xsan](#),

**FTP** FTP (File Transfer Protocol) est un protocole d'échange de fichiers sur des réseaux qui prennent en charge le protocole TCP/IP.

**Groupes** Pour accéder au catalogue Final Cut Server, les utilisateurs doivent appartenir à un groupe possédant un ensemble d'autorisations Final Cut Server qui lui est affecté. Les groupes peuvent être créés localement sur le serveur ou provenir d'une liste Open Directory. Voir aussi [Ensembles d'autorisations](#), [Utilisateurs](#),

**Métadonnées** Chaque fichier contient un minimum de métadonnées, telles que son type, sa taille, son nom et sa date de création. En ajoutant des fichiers au catalogue

Final Cut Server, il s'avère pratique d'ajouter des champs de métadonnées pour le tri ou la localisation de ressources particulières. Le pilier de Final Cut Server est sa capacité à manipuler des métadonnées. L'application propose de nombreux modules pour ajouter des métadonnées à vos ressources, soit à l'aide des champs de métadonnées qu'il fournit, soit à l'aide des champs personnalisés créés pour des besoins particuliers. Ceux-ci comprennent des éléments tels que des mots-clés, des réglages d'état et des descriptions. Chaque ressource ou production se voit attribuée un ensemble de métadonnées, lequel se compose de groupes de métadonnées, chacun d'eux contenant des champs de métadonnées. Voir aussi [Ressource](#), [Production](#),

**Montage à la volée** Pour utiliser une ressource du catalogue Final Cut Server, l'ordinateur client doit habituellement posséder une copie locale de la ressource. Une exception à cette règle : cela ne s'applique pas si le périphérique qui contient la ressource est configuré en tant que périphérique de montage à la volée et que l'ordinateur client l'a monté en tant que volume. L'exemple le plus courant s'illustre dans un système Xsan puisqu'il prend en charge une bande passante de données suffisamment élevée pour transférer des données vidéo en temps réel. Voir aussi [SAN](#), [Xsan](#),

**NFS** NFS (Network File System) est un système de fichiers servant généralement utilisé par un client pour accéder à des fichiers à travers un réseau.

**Périphérique** Dans Final Cut Server, les périphériques sont des emplacements de stockage que vous définissez et configurez. Il peut s'agir de dossiers dans un volume local sur l'ordinateur serveur, de volumes réseau ou de dossiers d'un volume Xsan.

**Production** Pour faciliter l'organisation des ressources dans votre catalogue Final Cut Server, vous pouvez créer des productions. Les productions peuvent être imbriquées les unes dans les autres pour créer des hiérarchies de productions ; les productions peuvent contenir des alias de ressources. Voir aussi [Ressource](#), [Métadonnées](#),

**Programmation** Une programmation est un type d'automatisation de Final Cut Server qui s'exécute à des heures prédéfinies et génère des réponses. Par exemple, une programmation peut analyser un périphérique une fois par jour afin de mettre à jour ses entrées dans le catalogue. Voir aussi [Automatisation](#), [Réponse](#), [Abonnement](#), [Dispositif de surveillance](#),

**Proxy** En raison de leur volume important, les fichiers d'images et de vidéo peuvent être très difficiles à manipuler. Final Cut Server crée automatiquement des fichiers proxy en faible résolution au cours du processus d'analyse lorsque vous ajoutez des ressources à son catalogue. Ces fichiers proxy sont de taille réduite, ce qui facilite leur utilisation. Ils peuvent substituer les fichiers d'origine lors des opérations de passage en revue et de montage. Voir aussi [Analyser](#), [Edit proxy](#),

**Référence** Les champs de métadonnées peuvent s'appuyer sur un ensemble complet de méthodes d'entrée de données. Une référence correspond à un menu local limitant l'utilisateur à sélectionner les données dans une liste d'éléments fournie.

**Réglages de transcodage** Final Cut Server utilise les réglages de transcodage pour convertir une ressource de son codec actuel vers un autre. Le plus souvent, les réglages de transcodage permettent de convertir une ressource dans un format plus maniable ou plus facile à lire. Les réglages de transcodage pour les ressources vidéo et audio proviennent de Compressor (installé sur le serveur). Les réglages de transcodage pour les images sont internes à Final Cut Server.

**Réponse** Toutes les automatisations Final Cut Server génèrent des réponses qui satisfont à leurs critères. Il existe un grand nombre de réponses configurables, telles que l'analyse d'un périphérique, l'envoi d'un courrier électronique à un utilisateur ou la copie d'une ressource sur un périphérique. Voir aussi [Automatisation](#),

**Représentation principale** Il s'agit du fichier de données d'origine téléchargé dans Final Cut Server.

**Ressource** Chaque élément d'un catalogue Final Cut Server est une ressource, que ce soit un fichier de données, un document PDF ou un dossier enregistré en tant que lot.

Toutes les ressources sont stockées sur des périphériques Final Cut Server et peuvent s'intégrer dans des productions de Final Cut Server. Final Cut Server permet d'ajouter une grande variété de métadonnées à chaque ressource. Voir aussi [Périphérique](#), [Métadonnées](#), [Production](#),

**SAN** Un SAN (Storage Area Network, réseau de stockage) permet à plusieurs ordinateurs de se connecter à un périphérique de stockage comme s'il s'agissait d'un périphérique branché en local. Vous pouvez ainsi utiliser les données du périphérique de stockage comme si elles résidaient sur un disque dur local. Voir aussi [montage à la volée](#), [Xsan](#),

**Séquence d'images** Séquence exportée en une série de fichiers image numérotés, stockés dans un dossier. Chaque fichier image contient une image de la vidéo. Les formats de fichier Targa et TIFF sont généralement utilisés pour exporter des séquences d'image pour l'échange de fichiers entre plusieurs stations de travail de compositing de film.

**SMB** SMB (server message block) est un protocole réseau principalement utilisé par les ordinateurs Windows. Il est souvent appelé Réseau Microsoft Windows.

**Tâches** Toute opération effectuée par Final Cut Server sur une ressource est une tâche. Ces opérations peuvent comprendre l'envoi par téléchargement, la réception par téléchargement, la copie et le transcodage d'une ressource.

**Utilisateurs** Une personne qui cherche à se connecter au catalogue Final Cut Server doit posséder un compte utilisateur sur le serveur. Ce compte utilisateur doit faire partie d'un groupe détenant un ensemble d'autorisations Final Cut Server qui lui est affecté. Voir aussi [Groupes](#), [Ensembles d'autorisations](#),

**Version** Final Cut Server peut conserver des versions des ressources sélectionnées. Il est ainsi possible de restaurer une copie antérieure au besoin. Si vous réservez une ressource du catalogue Final Cut Server, la modifiez puis la réintégrez au catalogue, Final Cut Server copie tout d'abord la version actuelle sur le périphérique Version, puis la nouvelle version à l'emplacement de l'actuelle.

**Windows** Voir [Client](#).

**Xsan** Un réseau de stockage (SAN) Apple Xsan correspond à un périphérique fournissant un accès rapide aux fichiers de données. Les périphériques Xsan prennent en charge la fonction de montage à la volée lorsque vous êtes connecté à travers un réseau Fibre Channel. Voir aussi [montage à la volée](#),