

BrandMaker GmbH

Media Pool Benutzerhandbuch

Version 7.1



DE

29. September 2021

100200000002

Copyright

Die in diesem Dokument enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der BrandMaker GmbH darf kein Teil dieser Unterlagen für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht.

Copyright 2021 BrandMaker GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

BrandMaker GmbH
Rueppurrer Strasse 1
76137 Karlsruhe, Germany
+49 721 97791-000

Sämtliche erwähnten Kennzeichen stehen ausschließlich den jeweiligen Inhabern zu.

Ihr Feedback ist uns wichtig!

Für Hinweise auf Fehler sind wir jederzeit dankbar. Senden Sie uns einfach eine E-Mail an documentation@brandmaker.com.

Inhalt

1 Start	9
1.1 Neu und geändert	11
1.2 Zielgruppe	12
1.3 Schreibkonventionen	13
1.4 Weitere Dokumentationen	14
2 Assets – Basics	15
2.1 Assetattribute	17
2.2 Dateiformate	19
2.3 Sichtbarkeit	20
2.4 Eigentümer	21
2.5 Status	22
3 Aufbau	25
3.1 Asset	27
3.1.1 Vorschaubilder	27

3.1.2	Detailansicht	28
3.1.3	Dialog zum Bearbeiten der Attribute	30
3.1.4	Galerie- und Listenansicht	33
3.2	Startseite und Suche	35
3.3	Import	39
3.3.1	Upload	39
3.3.2	Importierte Dateien	42
3.3.3	Uploadverzeichnis	43
3.4	Sammlungen	46
3.5	Freigaben	48
3.6	Berichte	50
4	Anlegen	51
4.1	Upload	54
4.1.1	Dateien hochladen	58
4.1.2	Dateien im Hintergrund hochladen	58
4.2	Übersicht der Uploadverzeichnisse	60
4.2.1	Uploadverzeichnis übergeben	61
4.2.2	Uploadverzeichnis löschen	63
4.3	Uploadverzeichnis	64
4.3.1	Attribute eines Assets vervollständigen	66
4.3.2	Attribute mehrerer Assets nacheinander ver- vollständigen	66
4.3.3	Attribute mehrerer Assets gleichzeitig ver- vollständigen	67
4.3.4	Asset im Uploadverzeichnis löschen	69
4.4	Upload von InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern	71
5	Suchen	73
5.1	Widgets	77

5.2	Ansichten	95
5.2.1	Ansicht anlegen	95
5.2.2	Ansicht bearbeiten	96
5.2.3	Ansicht kopieren	96
5.2.4	Ansicht löschen	97
5.3	Suchbegriffe gestalten	98
6	Verwalten	101
6.1	Verwaltung der Assetattribute	103
6.1.1	Detailansicht aufrufen	103
6.1.2	Attribute eines Assets bearbeiten	104
6.1.3	Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten	104
6.1.4	Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten	105
6.1.5	Asset übergeben	108
6.1.6	Alternatives Vorschaubild festlegen	108
6.2	Versionen	110
6.2.1	Asset versionieren	112
6.2.2	Mehrere Assets gleichzeitig versionieren	113
6.2.3	Version als offiziell markieren	115
6.2.4	Version herunterladen	115
6.2.5	Version löschen	115
6.3	Prüfung	117
6.4	Überarbeitung	118
6.5	Löschen	119
6.6	Wiederherstellen	120
7	Ordnen und organisieren	121
7.1	Favoriten	124

7.1.1	Asset als Favorit markieren	124
7.1.2	Asset aus Favoritenliste entfernen	124
7.2	Sammlungen	125
7.2.1	Sammlung erstellen	127
7.2.2	Asset einer Sammlung zuweisen	128
7.2.3	Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen	128
7.2.4	Sammlung per E-Mail versenden	129
7.2.5	Sammlung teilen	130
7.2.6	Sammlung weiterleiten	131
7.2.7	Lokal gespeicherte Bilder hochladen	132
7.3	Bewertung	134
7.3.1	Asset bewerten	134
7.3.2	Bewertung löschen	134
7.3.3	Nach durchschnittlicher Bewertung suchen	135
7.4	Abonnement	136
7.4.1	Asset abonnieren	136
7.4.2	Liste der abonnierten Assets aufrufen	136
7.4.3	Abonnement löschen	137
7.5	Varianten	138
7.5.1	Variante anlegen	138
7.5.2	Variante aufrufen	139
7.5.3	Variante entfernen	139
7.5.4	Variante übertragen	140
7.6	Verwandte	142
8	Absichern	145
8.1	Upload-Freigabe	148
8.1.1	Upload-Freigabe beantragen	148

8.1.2	Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen	149
8.1.3	Freigabeanträge bearbeiten	149
8.2	Download-Genehmigung	151
8.2.1	Asset als genehmigungspflichtig markieren	151
8.2.2	Download-Genehmigung beantragen	152
8.2.3	Genehmigungsantrag bearbeiten	152
8.3	Lizenzen	154
8.3.1	Lizenz einem Asset zuweisen	154
8.3.2	Lizenz akzeptieren	155
8.3.3	Lizenerweiterung beantragen	155
8.4	Wasserzeichen	156
8.4.1	Asset mit Wasserzeichen verknüpfen	157
8.4.2	Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen	158
8.5	Online-Vorkommen finden	159

9 Verwenden 161

9.1	Speichern	164
9.2	E-Mail-Versand	166
9.3	Renderingschemata	169
9.3.1	Bildbearbeitung	169
9.3.2	Bild bearbeiten	179
9.4	Playlist	180
9.5	InDesign-Dateien verwenden	182
9.6	Publikationskanäle	183
9.6.1	Asset sofort publizieren	185
9.6.2	Publikation eines Assets planen	185
9.6.3	Publikation eines Assets bearbeiten	185

9.6.4	Publikation auf einem Kanal beenden	186
9.7	In anderen Modulen	187
9.7.1	Artikel erstellen	189
9.7.2	Download-Artikel bestellen oder herunterladen	191
10	Auswerten	193
11	Appendix	195
11.1	Assetattribute	196
11.1.1	Basisattribute	197
11.1.2	Dateiattribute	198
11.1.3	Beschreibende Attribute	200
11.1.4	Funktionale Attribute	200
11.1.5	Standardisierte Attribute	205
11.2	Standard-Renderingschemata	209
11.3	Ausgabeformate	214
GLOSSAR	225

Start

1

Wenn Sie den Verwaltungsprozess im Modul Media Pool genauer betrachten, werden Sie feststellen, dass er in sehr einfache Teilaufgaben unterteilt werden kann, z. B. Asset anlegen, suchen oder verwenden. Die Asset-Aufgaben werden in den nachfolgenden Kapitel ausführlich beschrieben. Falls Sie zunächst Informationen benötigen, was ein Asset ist, lesen Sie den Abschnitt [Assets – Basics auf Seite 15](#).

Für neue Benutzer empfohlen

Falls Sie den Media Pool noch nicht kennen, empfehlen wir Ihnen, sich zunächst mit den folgenden Aufgaben vertraut zu machen:

- Asset suchen > [Suchen auf Seite 73](#)
- [Verwenden auf Seite 161](#) > [Speichern auf Seite 164](#) bzw. [E-Mail-Versand auf Seite 166](#)

Beachten Sie, dass dazu bereits Assets angelegt sein müssen. Falls noch keine Assets angelegt sind, starten Sie mit dem Abschnitt [Anlegen auf Seite 51](#).

Für erfahrene Benutzer in einer neuen Version

Falls Sie ein erfahrener Benutzer sind und einen Überblick über die neuen Funktionen in der aktuellen Version 7.1 haben möchten, beachten Sie den Abschnitt [Neu und geändert auf der gegenüberliegenden Seite](#).

1.1 Neu und geändert

In der Version 7.1 wurden im Modul *Media Pool* keine wesentlichen Neuerungen eingeführt.

Beachten Sie für einen vollständigen Überblick über alle Änderungen die Release Notes 7.1.

1.2 Zielgruppe

Dieses Handbuch richtet sich an Benutzer, die das Modul *Media Pool* um Grafiken, Dokumente, Videos und Audio-Dateien als Assets anzulegen, zu verwalten und für die weitere Verwendung herunterzuladen.



Hinweis: Über ein Rechte- und Rollenkonzept kann in der BrandMaker Marketing Efficiency Cloud festgelegt werden, welche Funktionen ein Benutzer ausführen darf. Ein Benutzer wird mit einer Rolle verknüpft. Einer Rolle werden Rechte zugewiesen. Das Rechte- und Rollenkonzept wird kundenindividuell umgesetzt. Können Sie Funktionen oder Bereiche, die in diesem Handbuch beschrieben sind, nicht aufrufen, fehlen Ihnen unter Umständen die hierfür benötigten Rechte. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

1.3 Schreibkonventionen



Hinweise erscheinen in einer dunkelgrauen Box.

Warnungen erscheinen in einer rot umrahmten Textbox.

Klickpfade sind durch > *Klicken Sie hier* > und danach hier gekennzeichnet.

1.4 Weitere Dokumentationen

Auf dieser Seite erreichen Sie Dokumentationen mit weiterführenden Informationen:

- [Media Pool Administratorenhilfe 7.1](#)

In der folgenden Liste finden Sie die Links zu den Dokumentationen anderer Module:

- [Brand Template Builder Administratorenhilfe 7.1](#)
- [Brand Template Builder Benutzerhilfe 7.1](#)
- [Marketing Shop Administrationshandbuch 7.1](#)
- [Marketing Shop Benutzerhandbuch 7.1](#)
- [Job Manager, Marketing Data Hub Administrationshandbuch 7.1](#)
- [Job Manager Benutzerhandbuch 7.1](#)
- [Marketing Data Hub Benutzerhandbuch 7.1](#)
- [Marketing Planner Handbuch 7.1](#)
- [Language Center Benutzerhilfe 7.1](#)
- [Smart Access Administrationshandbuch 7.1](#)
- [Review Manager Benutzerhandbuch 7.1](#)

Assets – Basics

2

Wenn Sie eine Datei in das Modul *Media Pool* hochladen, legen Sie ein Asset an. Zum Asset gehören neben der Datei auch Vorschaubilder, mit denen die Datei im Media Pool visuell repräsentiert wird. Außerdem legen Sie Attribute an, die die Datei beschreiben, die Sichtbarkeit der Datei für andere Benutzer bestimmen oder die Suche nach der Datei ermöglichen.

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie weitere Informationen:

- [Assetattribute](#) auf Seite 196
- [Dateiformate](#) auf Seite 19
- [Sichtbarkeit](#) auf Seite 20
- [Eigentümer](#) auf Seite 21
- [Status](#) auf Seite 22
- Anzeige von Assets: [Asset](#) auf Seite 27 im Kapitel [Aufbau](#) auf Seite 25

2.1 Assetattribute

Dieser Abschnitt beschreibt die im Modul *Media Pool* verfügbaren Assetattribute.



Hinweis

Beachten Sie, dass unter Umständen in Ihrem System nicht alle Attribute verwendet werden. Außerdem hängt die Anzeige der Attribute vom gewählten Assettyp ab. Welche Assettypen in Ihrem System existieren und welche Attribute den Typen zugewiesen sind, hängt von der Konfiguration des Systems ab. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Die Assetattribute unterteilen sich in folgende Gruppen:

Basisattribute

Zu den Basisattributen gehören die Pflichtattribute, die für jedes Asset bearbeitet werden müssen, damit das Asset im Modul *Media Pool* verfügbar ist. Außerdem gehören zu dieser Gruppe die Attribute, die jedes Asset automatisch erhält, z. B. die eindeutige Asset-ID. Weitere Informationen siehe [Basisattribute auf Seite 197](#).

Dateiattribute

Die Dateiattribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer angezeigt. Beachten Sie, dass einige Attribute vom Dateityp wie Dokument, Pixelgrafik oder Video abhängen. Weitere Informationen siehe [Dateiattribute auf Seite 198](#).

Beschreibende Attribute

Diese Gruppe beinhaltet die Attribute, die das Asset bzw. seinen Inhalt beschreiben, aber keine funktionale Auswirkung im Modul *Media Pool* haben. Dazu gehören z. B. die Zuordnung zu Ländern oder einer Sprache sowie die Auflistung abgebildeter Personen. Weitere Informationen siehe [Beschreibende Attribute auf Seite 200](#).

Funktionale Attribute

Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel die Versionierung, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist. Weitere Informationen siehe [Funktionale Attribute auf Seite 200](#).

Standardisierte Attribute

Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer zum Asset angezeigt. Der Benutzer kann diese Attribute nicht bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Standardisierte Attribute auf Seite 205](#).

2.2 Dateiformate

Prinzipiell ermöglicht der Media Pool den Upload der gängigen Dateiformate, z. B. DOC, INDD, TIF, PPTX, PNG, BMP usw. Damit nur benötigte Dateiformate gespeichert werden, kann ein Administrator den Upload auf eine Auswahl bestimmter Formate beschränken. Falls Sie wissen möchten, welche Formate in Ihrem System hochgeladen werden können, oder falls Sie Dateien eines bestimmten Formats nicht hochladen können, wenden Sie sich an Ihren Systemadministrator.

2.3 Sichtbarkeit

Die Sichtbarkeit bzw. Erreichbarkeit eines Assets hängt von folgenden Attributen ab:

Gültigkeit

Falls Sie das Attribut *Gültigkeit* eines Assets verwenden, können Sie einstellen, dass ungültige Assets ausgeblendet werden. Die Gültigkeit stellen Sie für jedes Asset in seinen Attributen ein.

Virtuelle Datenbank

Jedes Asset wird einer virtuellen Datenbank zugewiesen. Virtuelle Datenbanken sind in Gruppen zusammengefasst. Jeder Benutzer hat Zugriff auf eine Gruppe von virtuellen Datenbanken und erreicht damit die Assets der darin enthaltenen virtuellen Datenbanken, falls keine anderen Einschränkungen bestehen.

Kategorien, Filiale, Organisationseinheit und Rechte

Die Zuweisung eines Assets zu Kategorien, Filialen, Organisationseinheiten sowie die Kombination von Rechten, die Sie als Benutzer erhalten, kann die Sichtbarkeit eines Assets beeinflussen. Diese Funktionen werden für jedes System eingestellt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Papierkorb

Gelöschte Assets werden in den Papierkorb verschoben und können nur gefunden werden, wenn das Suchen im Papierkorb aktiviert ist.

Varianten

Mit der Funktion *Variante* werden Assets gekennzeichnet, die eine Variante zu einem Master-Asset sind. Varianten können nur gefunden werden, wenn in einer Suche das Finden von Varianten aktiviert ist.

2.4 Eigentümer

Der Eigentümer ist der Verantwortliche eines Assets. Der Eigentümer bearbeitet außerdem die Anträge auf Downloadfreigaben. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung auf Seite 151](#).

Ein Asset kann in die Verantwortung eines anderen Benutzers übergeben werden, siehe Kapitel [Asset übergeben auf Seite 108](#). Beachten Sie, dass je nach Einstellungen und Rechteverteilung auch andere Benutzer z. B. Attribute verändern können. Der Eigentümer erhält außerdem in folgenden Fällen eine Benachrichtigung:

- Wenn sich ein Asset im Workflow für die Aufnahme in eine freigabepflichtige VDB befindet (Uploadfreigabe), geht die Benachrichtigung über Zustimmung bzw. Ablehnung des Freigabeantrags auch an den Eigentümer.
- Falls dies in Ihrem System eingestellt ist: Der Eigentümer erhält eine Nachricht, falls die Gültigkeit eines Assets abläuft.
- Der Eigentümer wird informiert, wenn das Asset an einen anderen Benutzer übergeben wird.

2.5 Status

Ein Asset kann folgende Status haben:

Status	Beschreibung
Aktiv und Offiziell bei Versionierung	<p>Die neueste Version eines Assets ist automatisch die aktive Version. Damit eine Version zur offiziellen Version wird, muss ein Benutzer eine Version als offiziell markieren. Es kann immer nur eine offizielle Version geben.</p> <p>Die aktive Version wird im Modul <i>Media Pool</i> verwendet und angezeigt. In den Modulen <i>Job Manager</i>, <i>Marketing Data Hub</i>, <i>Review Manager</i> und <i>Brand Template Builder</i> wird die aktive Version verwendet. <i>Marketing Shop</i> verwendet die offizielle Version.</p>
Veröffentlicht	<p>Ein Asset ist über die Veröffentlichung für die Verwendung durch Drittsysteme bereitgestellt. Beachten Sie Publikationskanäle auf Seite 183.</p>

Status	Beschreibung
Gültig	<p>Die Gültigkeit eines Assets wird in seinen Attributen eingestellt. Bei entsprechender Konfiguration Ihres Systems werden ungültige Assets ausgeblendet. Weitere Informationen siehe Funktionale Attribute auf Seite 200.</p>
Gelöscht	<p>Das Asset ist in den Papierkorb verschoben. Nur Benutzer, die auf den Papierkorb zugreifen können, können ein gelöscht Asset noch finden.</p>
In Freigabe	<p>Das Asset ist im Workflow für die Aufnahme in eine freigabepflichtige VDB. Ein Asset kann in diesem Status nicht bearbeitet werden und seine Detailansicht lässt sich nicht öffnen. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:</p> <div data-bbox="692 1433 1015 1839" style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">  <p>Rote Vase M-457</p> </div>

Status	Beschreibung
Genehmigungspflichtig	<p>Um das Asset verwenden zu können, muss ein Benutzer eine Download-Freigabe beantragen. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:</p> <div data-bbox="616 551 938 954" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"><p>Bunte Kissen M-458</p></div>

Aufbau

3

Dieses Kapitel erläutert Ihnen den Aufbau des Moduls Media Pool. Beachten Sie die folgenden Abschnitte

- [Asset auf der gegenüberliegenden Seite](#): In diesem Abschnitt werden wichtige und wiederkehrende Elemente im Zusammenhang mit Assets beschrieben, die Sie an verschiedenen Stellen im Modul aufrufen oder häufig verwenden.
- [Startseite und Suche auf Seite 35](#): Unter *> Media Pool* bzw. *> Media Pool > Suche* erreichen Sie die Startseite mit der Suche.
- [Import auf Seite 39](#): Unter *> Media Pool > Import* erreichen Sie die Funktionen *Asset anlegen*, *Mehrere Assets versionieren* und *Asset auf digitale Wasserzeichen* prüfen.
- [Sammlungen auf Seite 46](#): Unter *> Media Pool > Sammlungen* erreichen Sie Ihre Favoriten und Sammlungen.
- [Freigaben auf Seite 48](#): Unter *> Media Pool > Freigaben* erhalten Sie Informationen zu Anträgen auf Download-Genehmigungen und Upload-Freigaben.
- [Berichte auf Seite 50](#): Sie erreichen das Standard-Dashboard des Moduls *Media Pool* im Modul *Reporting Center*.

3.1 Asset

In diesem Abschnitt werden wichtige und wiederkehrende Elemente im Zusammenhang mit Assets beschrieben, die Sie an verschiedenen Stellen im Modul aufrufen oder häufig verwenden.

- [Vorschaubilder unten](#): Im Modul *Media Pool* werden für zahlreiche Dateiformate automatisch mehrere Vorschaubilder erzeugt.
- [Detailansicht auf der nächsten Seite](#): In der Detailansicht erreichen Sie die Attribute, Vorschaubilder und bestimmte Funktionen für das Asset.
- Bearbeitung der Attribute: Ein zentrales Element ist der Dialog zur Bearbeitung der Assetattribute. Sie bearbeiten den Dialog zum Beispiel, wenn Sie ein oder mehrere Assets anlegen oder die Attribute bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Dialog zum Bearbeiten der Attribute auf Seite 30](#).
- Darstellung in Listen: Assets werden zum Teil in einer Liste dargestellt, z. B. in einem Suchergebnis, in Ihren Favoriten oder in einer Sammlung. Sie können für diese Listen wählen, ob sie in einer Galerie- oder einer Listenansicht dargestellt werden. Weitere Informationen siehe [Galerie- und Listenansicht auf Seite 33](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Detailansicht aufrufen auf Seite 103](#)
- [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 67](#)
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 66](#)

3.1.1 Vorschaubilder

Im Modul *Media Pool* werden für die grafische Darstellung der Assets automatisch mehrere Vorschaubilder erzeugt. Diese werden an verschiedenen Stellen angezeigt, zum Beispiel in der [Detailansicht](#) oder in einem Suchergebnis (siehe [Startseite und Suche auf Seite 35](#)).



Hinweis



Zweck der Vorschaubilder ist es, ein Asset visuell darzustellen bzw. Aufschluss über den Inhalt zu geben. Vorschaubilder sind keine exakten Kopien, sondern werden durch automatisierte Berechnungen auf bestimmte Größen optimiert. Daher kann ein Vorschaubild deutlich von der originalen Datei abweichen.

Vorschaubilder von noch nicht freigegebenen oder genehmigungspflichtigen Assets werden mit einem Wasserzeichen markiert.

Eine Vorschau von Dokumenten kann mehrseitig sein, falls dies in Ihrem System so eingerichtet ist und das Dokument mehrseitig ist. Zusätzlich zum "statischen" Vorschaubild einer Video-Datei können Sie in der Detailansicht des entsprechenden Assets eine Vorschau des Videos abspielen. In die Detailansicht ist ein Video-Player integriert, mit dem Sie Video-Dateien direkt abspielen können.

Ein Vorschaubild wird in der Detailansicht und der Vorschau immer auf die maximal vorhandene Größe gezoomt.



Hinweis

Das Zoomen des Vorschaubilds bedeutet, dass unter Umständen eine kleine Grafik bzw. ein kleines Video unerwartet pixelig dargestellt wird. Prüfen Sie bei einer solch unerwarteten Darstellung die reale Auflösung der Grafik, in dem Sie die Grafik im Original herunterladen und in einem entsprechenden Bildverarbeitungsprogramm öffnen.

An anderen Stellen, zum Beispiel im Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute, gilt: Falls ein Asset kleiner als 60 x 60 Pixel ist, wird das Vorschaubild automatisch um den Faktor 2, 3 oder 4 bis maximal 120 x 120 Pixel vergrößert.

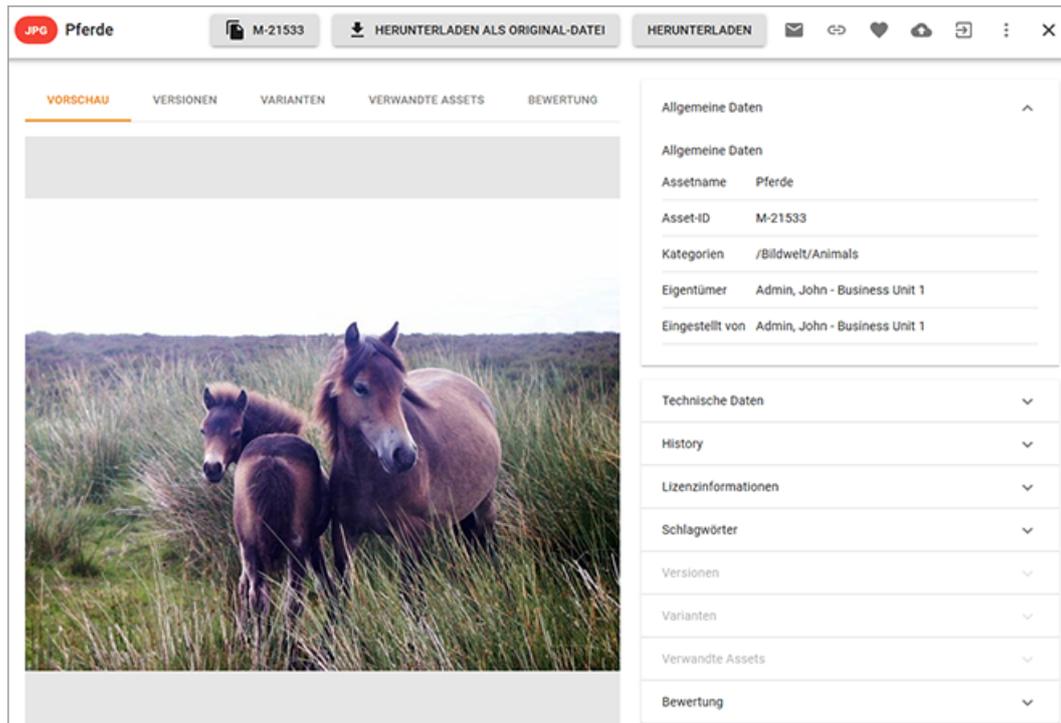
3.1.2 Detailansicht

Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets und ein Vorschaubild an. Außerdem erreichen Sie weitere Funktionen.

Detailansicht aufrufen

Wie Sie die Detailansicht aufrufen, erfahren Sie in [Detailansicht aufrufen auf Seite 103](#).

Aufbau



Die Detailansicht wird im gesamten Browser geöffnet. Dabei nimmt die Vorschau den größten Teil des Bildschirms ein. Oberhalb der Vorschau sind wichtige Funktionen erreichbar: Sie rufen die Versionen, Varianten, verwandte Assets und die Bewertungen des Assets durch einen Klick auf.

Im rechten Bereich sehen Sie weitere Reiter mit Attributen des Assets.



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass die Reiter und die Platzierung der Attribute auf den Reitern für jedes System angepasst wird. Die Detailansicht Ihres Systems wird deshalb von diesem Screenshot abweichen. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

In der Titelzeile werden Titel und Dateiformat angezeigt. Daneben sind folgende Funktionen erreichbar:

- *Button mit Asset-ID*: Sie kopieren die Asset-ID in die Zwischenablage.
- *Herunterladen als ...*: Sie laden das Asset in einem definierten Standardformat herunter.
- *Herunterladen*: Sie laden das Asset herunter. Dabei erreichen Sie verschiedene Renderingschemata und können das Asset für Ihre Zwecke anpassen.

-  : Sie versenden das Asset per E-Mail.
-  : Sie kopieren die URL der aktuellen Ansicht, d. h. auf die aktuell geöffnete Detailansicht, in die Zwischenablage.
-  : Sie fügen das Asset Ihren Favoriten hinzu bzw. entfernen es von Ihrer Favoritenliste.
-  : Sie veröffentlichen das Asset.
-  : Sie erreichen weitere Funktionen, zum Beispiel das Anlegen einer Version, Bewerten des Assets oder das Abonnieren des Assets.

Zugehörige Aufgaben

- [Online-Vorkommen finden auf Seite 159](#)
- [Asset versionieren auf Seite 112](#)
- [Version als offiziell markieren auf Seite 115](#)
- [Version herunterladen auf Seite 115](#)
- [Version löschen auf Seite 115](#)
- [Variante anlegen auf Seite 138](#)
- [Variante aufrufen auf Seite 139](#)
- [Variante entfernen auf Seite 139](#)
- [Variante übertragen auf Seite 140](#)

Beachten Sie, dass Sie über den Menü-Button weitere Funktionen erreichen. Diese Funktionen erreichen Sie auch, wenn Sie in einem Suchergebnis das Menü öffnen, daher werden sie aus Gründen der Übersichtlichkeit an dieser Stelle nicht mehr aufgeführt.

3.1.3 Dialog zum Bearbeiten der Attribute

Den Dialog zum Bearbeiten der Attribute nutzen Sie bei verschiedenen Aufgaben:

- Wenn Sie Assets anlegen und die Attribute vervollständigen, siehe [Uplo-
adverzeichnis auf Seite 64](#)
- Wenn Sie Assets verwalten und die Attribute bearbeiten, siehe [Verwaltung
der Assetattribute auf Seite 103](#)

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Assettyp	Das oberste Feld zeigt den für das Asset festgelegten Assettyp. Wenn eine Beschreibung am Assettyp hinterlegt ist, kann diese direkt im Editierdialog über das  -Icon angezeigt werden. Hinweis: Sie können den Assettyp nur ändern, falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.
2	Ausgeschlossene Attribute anzeigen	Falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt, sehen Sie den Button <i>Ausgeschlossene Attribute anzeigen</i> . Darüber rufen Sie die Attribute auf, die nicht dem Assettyp zugewiesen sind. Beachten Sie, dass diese Berechtigung in der Regel nur wenigen Benutzer zugewiesen wird.
3	Zugeklappte Gruppe	Attribute werden der Übersichtlichkeit wegen in Gruppen zusammengefasst. Initial werden die Gruppen aufgeklappt angezeigt. Klappen Sie Gruppen zu, um einen besseren Überblick zu erhalten.
4	Aufgeklappte Gruppe	Wenn eine Gruppe aufgeklappt ist, werden alle zugeordneten Attribute untereinander angezeigt.

Die Pflichtfelder sind mit * markiert. Diese Attribute müssen zum Speichern befüllt sein. In der Regel müssen weitere Attribute bearbeitet werden. Wenden Sie sich bei Fragen zum Attributskonzept an Ihren Systemadministrator.

Beachten Sie, dass Attribute mit einem Default-Wert vorbelegt sein können. Außerdem können Attribute zwar sichtbar und eventuell sogar vorbelegt sein, aber dennoch für die Bearbeitung gesperrt sein.

Wenn zusätzliche Informationen beim Attribut hinterlegt sind, sind diese über das -Icon abrufbar.

Weitere Informationen zu den Attributen erhalten Sie hier: [Assetattribute auf Seite 196](#)

Zugehörige Aufgaben:

- [Alternatives Vorschaubild festlegen auf Seite 108](#)
- [Verwandte auf Seite 142](#)
- [Upload-Freigabe beantragen auf Seite 148](#)

- [Asset als genehmigungspflichtig markieren](#) auf Seite 151
- [Lizenz einem Asset zuweisen](#) auf Seite 154
- [Asset mit Wasserzeichen verknüpfen](#) auf Seite 157

3.1.4 Galerie- und Listenansicht

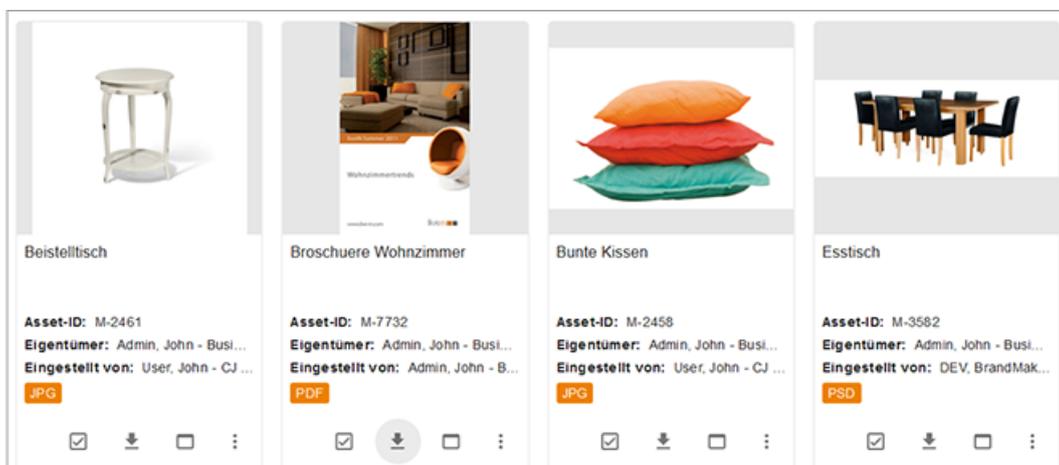
Assets werden zum Teil in einer Liste dargestellt, z. B. in einem Suchergebnis, in Ihren Favoriten oder in einer Sammlung. Sie können für diese Listen wählen, ob sie in einer Galerie- oder einer Listenansicht dargestellt werden.

Galerieansicht

Die Galerieansicht ist eine eher visuelle Darstellung von Assets, in der Ansicht werden nur wenige Informationen zum Asset, wie z. B. Abmessungen oder Eigentümer, angezeigt.

Wählen Sie die Galerieansicht, um:

- Assets "auf das Visuelle reduziert" aufzulisten,
- Assets wie in einer Fotogalerie darzustellen,
- einfach nach Assets zu stöbern.



Listenansicht

In der Listenansicht werden neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute angezeigt. Ein Administrator kann festlegen, welche Attribute in der Listenansicht angezeigt werden sollen und damit die Ansicht auf die Bedürfnisse in Ihrem Unternehmen anpassen. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren

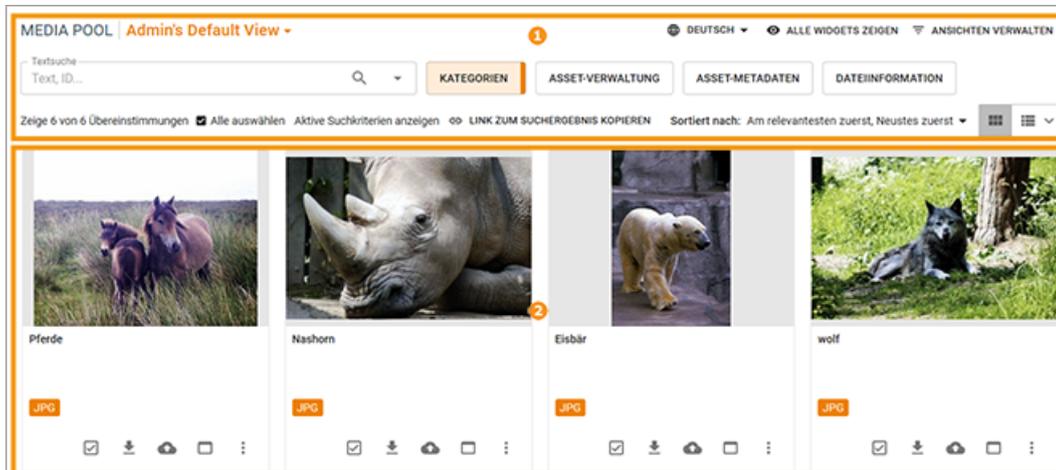
Systemadministrator.

	<p>Beistelltisch</p> <p>Asset-ID: M-2461 Assettyp: Bild Farbmodell: 32 Bit - CMYK Eigentümer: Admin, John - Business Unit 1 Eingestellt von: User, John - CJ - 1st Org Unit</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Schlagnote: Movidrive, Dekoration, Keywords, antik, Schlafzimmer, Ablage, Beistelltisch, weiss, ohne_logo verschlagnortet - nicht im Katal, Germany, Möbel, Livein (11 less)</p> <p>Virtuelle DB: Mediaset Kategorien: /Bildwelt/Gegenstände Anmerkungen: digital imaging Artikelnummer: 100144445555112222</p>
	<p>Broschüre Wohnzimmer</p> <p>Asset-ID: M-7732 Assettyp: Dokument Farbmodell: 64 Bit - CMYK Eigentümer: Admin, John - Business Unit 1 Eingestellt von: Admin, John - Business Unit 1</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>Schlagnote: Testaccount, Keyword(1 less) Virtuelle DB: Allgemein verfügbare Daten Seitenzahl: 4 Kategorien: /Bildwelt/Gegenstände Artikelnummer: mi</p>

Sie haben die Möglichkeit, zwischen einer kompakten und erweiterter Anzeige zu wählen. Bei der kompakten Anzeige werden kundenspezifische Felder, die als formatierter Text angelegt sind, ausgeblendet. Um zwischen kompakter und erweiterter Anzeige zu wechseln, klicken Sie im Suchergebnis am Listenansicht-Button den Pfeil. Wählen Sie die gewünschte Anzeige in der Auswahlliste.

3.2 Startseite und Suche

Unter > *Media Pool* bzw. > *Media Pool* > *Suche* erreichen Sie die Startseite mit der [Suchen auf Seite 73](#). Wenn Sie die Startseite aufrufen, werden folgende Bereiche angezeigt:



Bereich	Beschreibung
1	Suchfunktionen In diesem Bereich lösen Sie eine neue Suche aus und erreichen sämtliche Einstellungen für die Suche und die Darstellung des Ergebnisses.
2	Suchergebnis In diesem Bereich die gefundenen Assets angezeigt.

Suchfunktionen

Sie erreichen in diesem Bereich folgende Funktion:



Bereich	Beschreibung
1	<p>Liste der Ansichten</p> <p>Durch einen Klick auf das Element wird die Liste aller Ansichten aufgerufen, die Ihnen zu Verfügung stehen. Im oberen Bereich sehen Sie Ihre privaten Ansichten, darunter alle öffentlichen Ansichten.</p> <p><i>Zugehörige Aufgaben</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Ansicht löschen auf Seite 97
2	<p>Durchsuchte Sprache: Für Assetattribute, die mehrsprachig angelegt werden, können Sie entscheiden, in welcher Sprache die Attribute durchsucht werden. Dies betrifft zum Beispiel den Namen des Assets. Aufgeführt werden alle in Ihrem System aktivierten Oberflächensprachen.</p> <p>Alle Widgets zeigen: Aktivieren Sie die Anzeige aller Widgets.</p> <p>Ansichten verwalten: Über diesen Button erreichen Sie den Dialog <i>Ansicht bearbeiten</i>.</p> <p><i>Zugehörige Aufgaben</i></p> <ul style="list-style-type: none">• Anzeige der Widgets ändern, siehe Widgets auf Seite 77• Ansicht anlegen auf Seite 95• Ansicht bearbeiten auf Seite 96• Ansicht kopieren auf Seite 96
3	<p>Aktivierte Widgets</p> <p>In diesem Bereich werden die Widgets angezeigt, deren Anzeige Sie unter Ansichten verwalten aktiviert haben. Wenn Sie in einem Widget Suchkriterien eingegeben haben, wird dies durch eine farbliche Markierung.</p>

Bereich	Beschreibung
4	<p>Alle auswählen</p> <p>Mit diesem Button aktivieren bzw. deaktivieren Sie die Checkbox aller Assets im Suchergebnis, zum Beispiel für das Versenden per E-Mail.</p> <p>Aktive Suchkriterien anzeigen</p> <p>Wenn Sie diesen Button klicken, wird eine Liste aller aktiven Suchkriterien angezeigt.</p> <p>Link zum Suchergebnis kopieren</p> <p>Mit einem Klick auf den Button kopieren Sie die URL der Suche in die Zwischenablage. Mit den für Ihr Betriebssystem üblichen Befehlen können Sie die URL einfügen und zum Beispiel per E-Mail mit einem anderen Benutzer teilen. Der andere Benutzer kann, falls er über die entsprechende Berechtigung verfügt, die Suche ebenfalls ausführen. Falls der Benutzer aber über andere Zugriffsberechtigungen auf Assets verfügt, kann es zu einem unterschiedlichen Suchergebnis kommen.</p>
5	<p>Sortierung</p> <p>Wenn Sie auf diesen Bereich klicken, öffnet sich der Dialog <i>Sortierungskriterien</i>. Geben Sie bis zu drei Sortierungskriterien ein und sortieren Sie die Kriterien nach ihrer Priorität.</p> <p>Galerie- und Listenansicht</p> <p>Wechseln Sie zwischen Galerie- und Listenansicht.</p>

Menü

Wenn Sie eine der nachfolgend gelisteten Aufgaben ausführen möchten, erreichen Sie die Funktionen über den Menü-Button  am Asset. Falls Sie eine Aufgabe für mehrere Assets ausführen möchten, zum Beispiel Versenden per E-Mail für mehrere Assets, aktivieren Sie die Checkbox der Assets. Dann wird über dem Suchergebnis ein Menü-Button angezeigt, über den Sie alle verfügbaren Funktionen erreichen.

Zugehörige Aufgaben

In einem Suchergebnis erreichen Sie folgende Aufgaben

- *Speichern* auf Seite 164
- Asset per E-Mail versenden, siehe *E-Mail-Versand* auf Seite 166
- *Löschen* auf Seite 119
- *Überarbeitung* auf Seite 118
- *Asset abonnieren* auf Seite 136
- *Asset als Favorit markieren* auf Seite 124
- *Asset bewerten* auf Seite 134
- *Bewertung löschen* auf Seite 134
- *Asset einer Sammlung zuweisen* auf Seite 128
- *Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen* auf Seite 128
- *Variante anlegen* auf Seite 138
- *Artikel erstellen* auf Seite 189
- *Asset sofort publizieren* auf Seite 185
- *Publikation eines Assets planen* auf Seite 185
- *Publikation eines Assets bearbeiten* auf Seite 185
- *Publikation auf einem Kanal beenden* auf Seite 186
- *Download-Artikel bestellen oder herunterladen* auf Seite 191
- *InDesign-Dateien verwenden* auf Seite 182
- *Überarbeitung* auf Seite 118

3.3 Import

Unter *> Media Pool > Import* erreichen Sie folgende Funktionen:

- Sie legen Assets an (siehe [Anlegen auf Seite 51](#)).
- Sie versionieren in einem Schritt mehrere Assets (siehe [Versionen auf Seite 110](#)).
- Sie prüfen Assets auf ein digitales Wasserzeichen ([Wasserzeichen auf Seite 156](#)).

Für die ersten beiden Funktionen müssen Sie die Assets zunächst in einem Upload in das Modul laden. Dazu verwenden Sie entweder die Seite *Upload* oder *Upload im Hintergrund*. Das Interface beider Seiten wird unter [Upload unten](#) erläutert.

Die Dateien werden nach einem abgeschlossenen Upload in einem Uploadverzeichnis angezeigt. Sie rufen ein Uploadverzeichnis unter [Importierte Dateien auf Seite 42](#) auf. Wie ein Uploadverzeichnis aufgebaut ist, erfahren Sie unter [Uploadverzeichnis auf Seite 43](#).

Unter *> Media Pool > Import > Prüfung auf digitale Wasserzeichen* wählen Sie eine Datei aus und prüfen sie auf digitale Wasserzeichen.

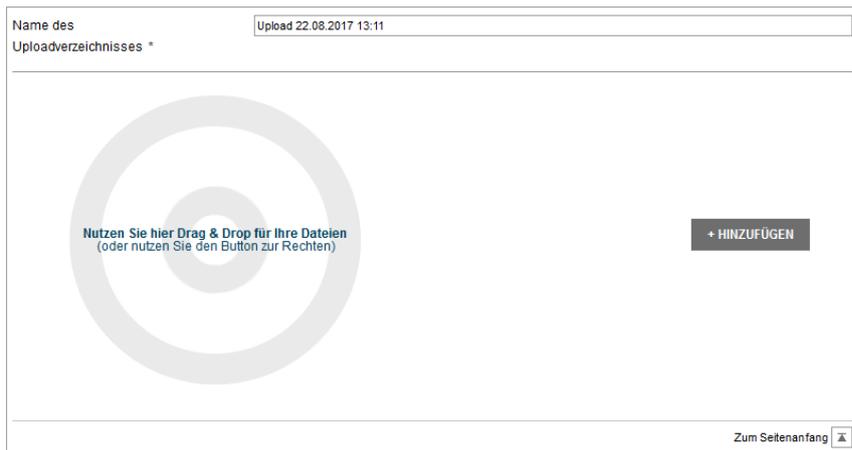
3.3.1 Upload

Sie erreichen die Upload-Funktionen durch folgende Klicks:

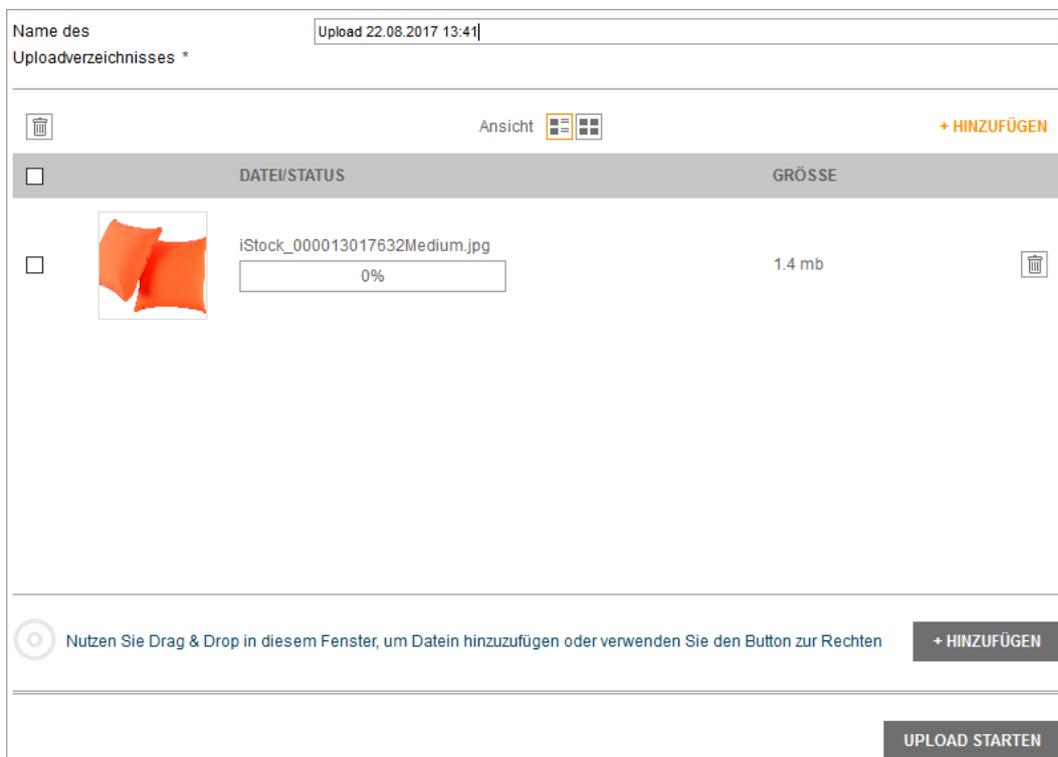
- *> Media Pool > Import (> Upload)*: Sie starten einen neuen Upload, den Sie vor seinem Abschluss nicht verlassen können. Verwenden Sie deshalb diese Funktion, wenn Sie kleine oder wenige Dateien hochladen.
- *> Media Pool > Import > Upload im Hintergrund*: Sie starten einen neuen Upload, der im Hintergrund ausgeführt wird. Sie können den Vorgang starten und dann verlassen, ohne auf das Ende des Uploads warten zu müssen. Diese Funktion eignet sich insbesondere für den Upload großer oder vieler Dateien.

Wenn Sie einen Upload starten, wird folgende Oberfläche angezeigt:

3 Aufbau



Sobald Sie eine Datei hinzugefügt haben, wird diese entweder in der Listen- oder der Galerieansicht angezeigt:



Sie können den Upload starten oder dem Upload weitere Dateien hinzufügen. Das Hinzufügen weiterer Dateien ist auch nach dem Start noch möglich. Wenn Sie den Upload starten, werden die Dateien nacheinander hochgeladen. Ein Fortschrittsbalken für jede Datei informiert Sie über den Status. Wenn alle Dateien hochgeladen sind, unterscheiden sich die Upload-Funktionen:

- > *Media Pool > Import (> Upload)*: Wenn alle Dateien hochgeladen sind, können Sie über *Bearbeiten* weiter zur Vervollständigung der Assetattribute wechseln.

- > Media Pool > Import > Upload im Hintergrund: Wenn alle Dateien hochgeladen sind, beenden Sie den Upload mit *Schließen*.

The screenshot shows the 'Import' section of the Media Pool interface. The main heading is 'Upload 30.06.2016 09:49'. Below this, there is a sub-heading 'Uploadverzeichnis *'. A navigation menu on the left includes 'Upload', 'Upload im Hintergrund', 'Importierte Dateien', and 'Prüfung auf digitale Wasserzeichen'. The main content area displays a table of uploaded files with columns for 'DATEI/STATUS' and 'GRÖSSE'. Three files are listed, each with a thumbnail, a progress bar at 100%, and a green checkmark. At the bottom, there is a message 'Upload abgeschlossen' and a 'BEARBEITEN' button.

Oberflächenelemente

Element	Beschreibung
Name des Uploadverzeichnisses	Hinweis: Nur vor dem Start eines Uploads bearbeitbar. Geben Sie einen Namen für das Uploadverzeichnis ein. Das Feld wird vorgelegt mit Upload <aktuelles Datum, Uhrzeit>.
+ Hinzufügen	Fügen Sie dem Upload weitere Dateien hinzu. Das Hinzufügen ist auch bei einem gestarteten Upload möglich.
Upload starten	Hinweis: Nur vor dem Start eines Uploads sichtbar. Sie starten den Upload.
Pausieren/Fortsetzen	Sie halten den Upload an bzw. setzen den Upload fort.
	Sie löschen die Datei aus dem Upload. Wenn Sie den Button oberhalb der Dateiliste klicken, löschen Sie die markierte Dateien aus dem Upload. Wenn Sie den Button bei der Datei klicken, löschen Sie die entsprechende Datei.

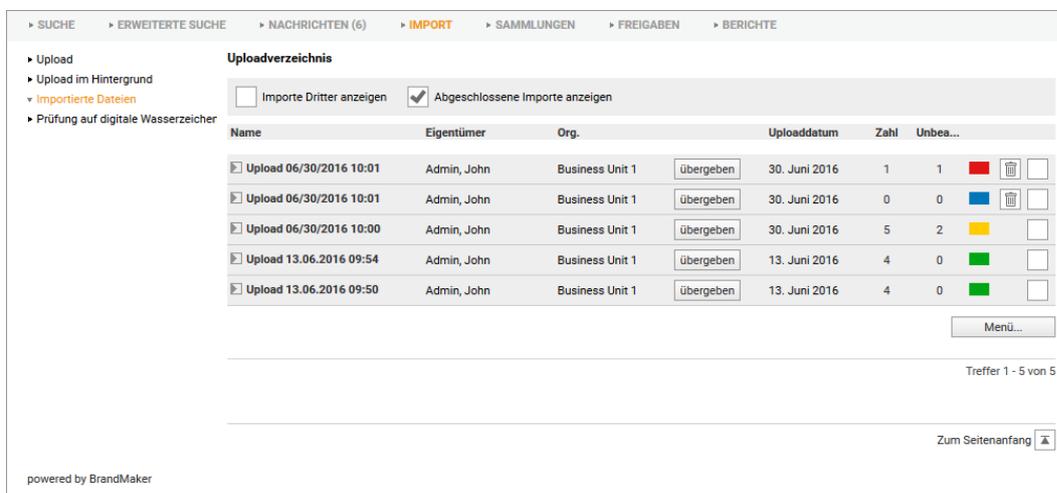
Element	Beschreibung
	Sie wechseln zwischen der <i>Galerie- und Listenansicht auf Seite 33</i> der Dateien.
	Hinweis: Nur nach dem Upload der Datei sichtbar. Sie öffnen den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute. Weitere Informationen siehe <i>Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66</i> .
Bearbeiten	Hinweis: Nur nach dem Upload aller Dateien sichtbar. Nicht bei einem Upload im Hintergrund. Falls mehrere Dateien hochgeladen wurde, öffnen Sie das Uploadverzeichnis, siehe <i>Uploadverzeichnis auf Seite 64</i> . Falls eine Datei hochgeladen wurde, öffnen Sie den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute, siehe <i>Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66</i> .

Zugehörige Aufgaben

- [Dateien hochladen auf Seite 58](#)
- [Dateien im Hintergrund hochladen auf Seite 58](#)

3.3.2 Importierte Dateien

Unter > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien* erhalten Sie eine Übersicht der Uploadverzeichnisse. Sie können die eigenen Uploadverzeichnisse und bei entsprechender Berechtigung auch die Uploadverzeichnisse anderer Benutzer sehen.



The screenshot shows a web interface for managing imported files. At the top, there are navigation tabs: SUCHE, ERWEITERTE SUCHE, NACHRICHTEN (6), **IMPORT**, SAMMLUNGEN, FREIGABEN, and BERICHTE. Below the tabs, there are several menu items: Upload, Upload im Hintergrund, **Importierte Dateien**, and Prüfung auf digitale Wasserzeichen. The main content area is titled 'Uploadverzeichnis' and contains a table with the following data:

Name	Eigentümer	Org.	Uploaddatum	Zahl	Unbea...
Upload 06/30/2016 10:01	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	1	1
Upload 06/30/2016 10:01	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	0	0
Upload 06/30/2016 10:00	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	5	2
Upload 13.06.2016 09:54	Admin, John	Business Unit 1	13. Juni 2016	4	0
Upload 13.06.2016 09:50	Admin, John	Business Unit 1	13. Juni 2016	4	0

Each row in the table includes an 'Übergeben' button and a set of status icons (a red square, a blue square, a yellow square, and a green square). Below the table, there is a 'Menü...' button and a footer indicating 'Treffer 1 - 5 von 5' and 'Zum Seitenanfang'.

Aufbau und Anzeigen

In der Übersicht werden der Name des Uploadverzeichnisses, der Eigentümer, die Organisationseinheit (Org.), das Datum des Imports, die Gesamtanzahl der importierten Dateien sowie die Anzahl der noch nicht bearbeiteten Dateien angezeigt. Die einzelnen Uploads sind mit einem farbigen Balken gekennzeichnet, um den jeweiligen Status des Imports anzuzeigen.

Symbol	Beschreibung
	Der Upload ist noch nicht bearbeitet.
	Der Upload wurde vollständig abgeschlossen und bearbeitet.
	Der Upload ist erst teilweise bearbeitet.
	Der Upload enthält nur Duplikate, also Assets, die bereits im Modul <i>Media Pool</i> vorhanden sind.
	Der Upload wurde abgebrochen.



Hinweis

Alle einzeln importierten Dateien, für die kein Importname vergeben wird, werden unter dem Import *Noch zu bearbeiten* gesammelt. Beachten Sie, dass dies nur noch über eine API möglich ist. Ab der Version 5.8 kann das Verzeichnis nicht mehr übergeben werden. Sie sehen das Verzeichnis nur, wenn Sie in früheren Versionen eine einzelne Datei hochgeladen haben.

Zugehörige Aufgaben

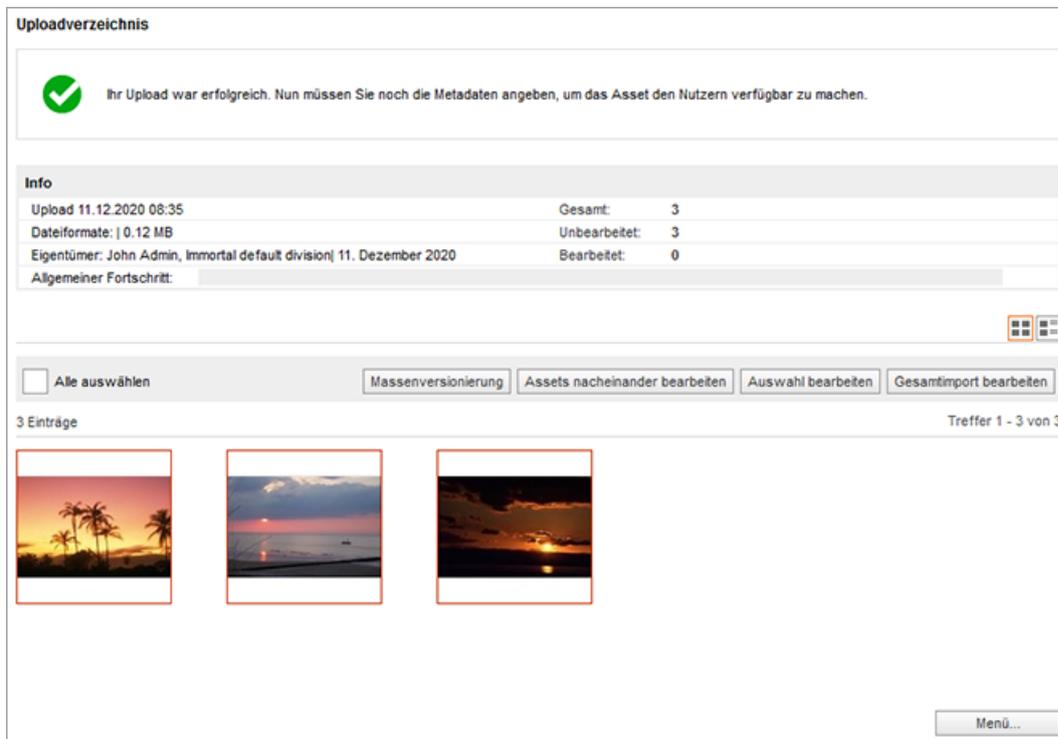
- [Uploadverzeichnis übergeben auf Seite 61](#)
- [Uploadverzeichnis löschen auf Seite 63](#)

3.3.3 Uploadverzeichnis

Das Uploadverzeichnis enthält die beim Upload hochgeladenen Dateien sowie deren bereits extrahierte Daten und Vorschaubilder. Im Uploadverzeichnis vervollständigen Sie die Assetattribute und machen damit neue Assets im Media Pool erreichbar oder Sie legen alle im Verzeichnis enthaltenen Dateien als Versionen bereits angelegter Assets an. Falls beim Upload Duplikate festgestellt

werden, können Sie dies im Log-Bereich des Uploadverzeichnisses nachvollziehen. Einen umfangreichen Überblick über die enthaltenen Funktionen erhalten Sie unter [Uploadverzeichnis auf Seite 64](#).

Aufbau



The screenshot displays the 'Uploadverzeichnis' (Upload Directory) interface. At the top, a green checkmark icon and a message state: 'Ihr Upload war erfolgreich. Nun müssen Sie noch die Metadaten angeben, um das Asset den Nutzern verfügbar zu machen.' Below this is an 'Info' section with a table of upload statistics:

Upload 11.12.2020 08:35	Gesamt:	3
Dateiformate: 0.12 MB	Unbearbeitet:	3
Eigentümer: John Admin, Immortal default division 11. Dezember 2020	Bearbeitet:	0
Allgemeiner Fortschritt: <div style="width: 100%;"></div>		

Below the table are several action buttons: 'Alle auswählen', 'Massenversionierung', 'Assets nacheinander bearbeiten', 'Auswahl bearbeiten', and 'Gesamtimport bearbeiten'. The interface shows '3 Einträge' (3 entries) and 'Treffer 1 - 3 von 3'. Three image thumbnails are displayed in a row, each with a red border. A 'Menü...' button is located at the bottom right of the interface.

Das Uploadverzeichnis zeigt die Meldung, ob der Upload erfolgreich war. Darunter werden Daten zum Upload angezeigt wie der Name des Uploadverzeichnisses, der Eigentümer und den Fortschritt der Bearbeitung.

Im nächsten Abschnitt werden die Bearbeitungsfunktionen angeboten, mit denen Sie die Assetattribute vervollständigen und damit die Datei als Asset im Modul *Media Pool* zur Verfügung stellen. Dazu werden die im Upload enthaltenen Assets angezeigt, entweder in einer Galerie- oder einer Listenansicht. Im Abschnitt darunter befindet sich der Log-Bereich. Falls beim Upload Probleme festgestellt werden, werden sie hier angezeigt.

Zugehörige Aufgaben

- [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 67](#)
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 66](#)
- [Mehrere Assets gleichzeitig versionieren auf Seite 113](#)

- [Asset im Uploadverzeichnis löschen auf Seite 69](#)

3.4 Sammlungen

Unter > *Media Pool* > *Sammlungen* erreichen Sie Ihre Favoriten und Sammlungen.

Favoriten

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über > *Media Pool* > *Sammlungen* > *Meine Favoriten* erreichen. Dort werden die Assets in einer Trefferliste angezeigt.

Meine Favoriten

Sortiert nach Datum Treffer/Seite Treffer 1 - 3 von 3

	<input type="checkbox"/> Rote Vase Image: jpg 1 Seite 14.12.2015 Downloads: 2 1618 kb Admin, John Dateiname: Foto_000014252187Medium.jpg	ID: M-2466 VDB: Mediaset Anmerkungen: Decorative vase of red glass isolated on white
	<input type="checkbox"/> Beistelltisch Image: jpg 1 Seite 14.12.2015 Downloads: 0 847 kb Admin, John Dateiname: Foto_14641283_M.jpg	ID: M-2461 VDB: Mediaset Anmerkungen: digital imaging
	<input type="checkbox"/> Glastisch Image: jpg 1 Seite 14.12.2015 Downloads: 2 685 kb Admin, John Dateiname: Foto_000016084248Small.jpg	ID: M-2459 VDB: Allgemein verfügbare Daten

Alle auswählen Menü...

Treffer 1 - 3 von 3

Zum Seitenanfang

Sammlungen

In einer Sammlung können Sie verschiedene Assets zusammenfassen und die Zusammenstellung anderen Benutzern zur Verfügung stellen. Ein Beispiel dafür ist die Zusammenfassung der Bilder einer Kampagne. In einer Sammlung werden die Assets in einer Trefferliste angezeigt.

Sammlungen

Sortiert nach Datum 20 Treffer/Seite

	<input type="checkbox"/> Esstisch Image: psd 1 Seite 11.04.2016 Downloads: 0 61162 kb Admin, John Dateiname: 4136176_1_1677_0.psd	ID: M-3582 VDB: Allgemein
	<input type="checkbox"/> Futonbett Image: psd 1 Seite 11.04.2016 Downloads: 0 129733 kb Admin, John Dateiname: 3457272_1_1_1676_0.psd	ID: M-3581 VDB: Allgemein
	<input type="checkbox"/> Kommode Image: psd 1 Seite 11.04.2016 Downloads: 0 20158 kb Admin, John Dateiname: 3914306_2_1675_0.psd	ID: M-3580 VDB: Allgemein verfügbare Daten

Alle auswählen

Treffer 1 - 3 von 3

Weitere Informationen zur Funktion erhalten Sie unter [Sammlungen auf Seite 125](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Asset aus Favoritenliste entfernen auf Seite 124](#)
- [Sammlung erstellen auf Seite 127](#)
- [Sammlung per E-Mail versenden auf Seite 129](#)
- [Sammlung teilen auf Seite 130](#)
- [Sammlung weiterleiten auf Seite 131](#)

3.5 Freigaben

Unter > *Media Pool* > *Freigaben* erhalten Sie Informationen zu Anträgen auf Download-Genehmigungen und Upload-Freigaben.

Download-Genehmigung

Sie können Assets als genehmigungspflichtig markieren, um z. B. den Zugriff bzw. die Verwendung personenbezogen gestatten oder ablehnen zu können. Benutzer müssen das Herunterladen oder Versenden von genehmigungspflichtigen Assets beim Eigentümer beantragen. Wenn ein Benutzer einmal eine Download-Genehmigung erhalten hat, gilt die Genehmigung unbegrenzt und ohne Einschränkungen: Der Benutzer kann das Asset und alle Versionen wiederholt verwenden.

Über > *Media Pool* > *Freigabe* > *Genehmigungen* rufen Sie eine Übersicht über die Download-Genehmigungen auf.

Funktion	Anzeige
Noch zu bearbeiten	Alle Assets, für die Sie noch eine Genehmigung erteilen müssen.
Noch ausstehend	Alle Assets, für die Sie eine Genehmigung für die Verwendung beantragt haben.
Verlauf > Erhaltene Genehmigungen	Alle Assets, für die Sie eine Genehmigung für die Verwendung erhalten haben.
Verlauf > Nicht erhaltene Genehmigungen	Alle Assets, für die Sie keine Genehmigung für die Verwendung erhalten haben.
Verlauf > Bewilligte Anfragen	Alle Assets, für die Sie eine Genehmigung erteilt haben.
Verlauf > Abgelehnte Anfragen	Alle Assets, für die Sie beantragte Genehmigungen abgelehnt haben.

Upload-Freigabe

Um sicherzustellen, dass nur qualitativ hochwertige Assets angelegt werden, können virtuelle Datenbanken (VDBs) mit einer Uploadfreigabe angelegt werden. Die Assets werden in diesem Fall nur dann in der VDB angelegt, wenn die Assets einen entsprechenden Freigabeworkflow durchlaufen haben und freigegeben wurden.

Über > *Media Pool* > *Freigaben* > *Freigaben* rufen Sie eine Übersicht über die Upload-Freigaben auf.

Funktion	Anzeige
Noch zu bearbeiten	Alle Assets, für die Sie noch eine Freigabe erteilen müssen.
Noch ausstehend	Alle Assets, die Sie in eine freigabepflichtige VDB importiert haben und die noch nicht freigegeben wurden.
Verlauf > Erhaltene Genehmigungen	Alle Assets, die Sie in eine freigabepflichtige VDB importiert haben und die freigegeben wurden.
Verlauf > Nicht erhaltene Genehmigungen	Alle Assets, die Sie in eine freigabepflichtige VDB importiert haben und deren Freigabe abgelehnt wurde.
Verlauf > Bewilligte Anfragen	Alle Assets, für die Sie eine Freigabe erteilt haben.
Verlauf > Abgelehnte Anfragen	Alle Assets, für die Sie beantragte Freigaben abgelehnt haben.

Zugehörige Aufgaben

- [Genehmigungsantrag bearbeiten auf Seite 152](#)
- [Freigabeanträge bearbeiten auf Seite 149](#)
- [Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen auf Seite 149](#)

3.6 Berichte

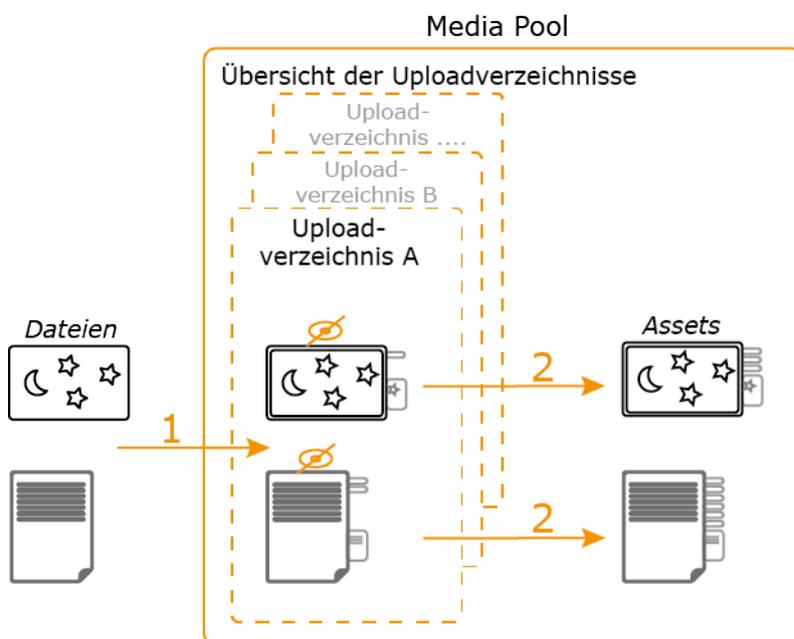
Wenn Sie > *Media Pool* > *Berichte* klicken, erreichen Sie das Standard-Dashboard im Modul *Reporting Center*. Beachten Sie, dass Sie eine Rolle mit den erforderlichen Rechten im Modul *Reporting Center* benötigen, um das Standard-Dashboard zu erreichen.

Für weitere Information zum Standard-Dashboard beachten Sie die entsprechende Dokumentation.

Anlegen

4

Damit Sie Ihre digitalen Dateien im Modul Media Pool verwalten können, müssen Sie die Dateien im Modul als Asset anlegen. Sie legen ein Asset in folgenden Schritten an:



1. Sie laden eine oder mehrere Dateien hoch.

Die hochgeladenen Dateien werden in einem Uploadverzeichnis abgelegt. Sie erreichen die Uploadverzeichnisse in einer Übersicht. Dateien, die in ein Uploadverzeichnis geladen sind, aber deren Assetattribute noch nicht vervollständigt sind, sind nicht im Modul erreichbar.

2. Im Uploadverzeichnis vervollständigen Sie die Assetattribute.

Anschließend kann das Asset im *Media Pool* durch andere Benutzer erreicht werden.

Upload

Beim Upload werden eine oder mehrere Dateien in das Uploadverzeichnis geladen, Metadaten der Dateien extrahiert und in die Assetattribute kopiert sowie Vorschaubilder generiert. Weitere Informationen siehe [Upload auf Seite 54](#).

Übersicht der Uploadverzeichnisse

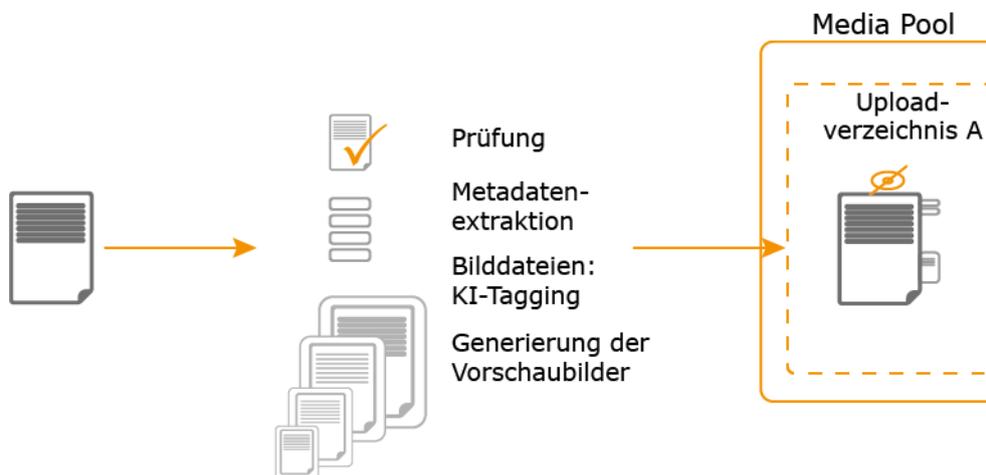
Uploadverzeichnisse werden im Modul in einer Übersicht gezeigt. Sie können die eigenen Uploadverzeichnisse und bei entsprechender Berechtigung auch die Uploadverzeichnisse anderer Benutzer sehen. Weitere Informationen siehe [Übersicht der Uploadverzeichnisse auf Seite 60](#).

Uploadverzeichnis

Das Uploadverzeichnis enthält die beim Upload hochgeladenen Dateien sowie deren bereits extrahierte Daten und Vorschaubilder. Im Uploadverzeichnis vervollständigen Sie die Assetattribute. Falls beim Upload Duplikate festgestellt werden, können Sie dies im Log-Bereich des Uploadverzeichnisses nachvollziehen. Weitere Informationen siehe [Uploadverzeichnis auf Seite 64](#).

4.1 Upload

Beim Upload werden eine oder mehrere Dateien in das Uploadverzeichnis geladen, Metadaten der Dateien extrahiert und in die Assetattribute kopiert sowie Vorschaubilder generiert.



Voraussetzung

Das Dateiformat der Datei, die importiert werden soll, muss angelegt sein. Andere Formate können dem Upload nicht hinzugefügt werden. Welche Dateiformate zulässig sind, ist kundenspezifisch auf die in Ihrem Unternehmen verwendeten Formate angepasst. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Ablauf

Während des Uploads werden folgende Punkte geprüft:

- **Duplikate:** Beim Upload werden die Datei-Inhalte mit einer Bit-für-Bit-Überprüfung und anhand einer kryptografisch eindeutigen MD5-Quersumme auf Duplikate geprüft. So können auch identische Dateien mit unterschiedlicher Benennung als Duplikat erkannt werden. Falls eine Datei bereits als Asset angelegt ist, wird eine Hinweismeldung angezeigt. Beim Upload mehrerer Dateien werden gefundene Duplikate übersprungen und der Uploadvorgang fortgesetzt.
- **Verlinkte Bilder:** Beim Upload einer InDesign-Datei mit verlinkten Bildern wird geprüft, ob die Bilder vorhanden sind. Außerdem werden auch die verlinkten Bilder auf im Modul bereits vorhandene Duplikate geprüft.

- Gültige Schriften: Falls die Funktion *Schriftprüfung* aktiviert und eingerichtet ist, wird beim Upload einer InDesign-Datei geprüft, ob die enthaltenen Schriften gültig sind.

Festgestellte Fehler werden im Log-Bereich des Uploadsverzeichnis angezeigt. Weitere Informationen siehe [Uploadverzeichnis auf Seite 64](#).

Metadaten der Datei werden extrahiert und als Assetattribute angelegt. Dies betrifft zum Beispiel Dateityp, Abmessungen oder Auflösung der Datei. Der Dateiname wird als Titel für das Asset übernommen.

Eventuell ist in Ihrem System für Bilddateien ein KI-Tagging aktiviert. In diesem Fall werden die Bilder analysiert und gefundene Elemente als Tags in den Attributen des Assets abgelegt. Beachten Sie, dass die automatischen Tags nicht bearbeitet werden können. Allerdings können die automatischen Tags in der Suche eingebunden werden, siehe [Widgets auf Seite 77](#). Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Um ein Asset im Modul anzuzeigen, werden Vorschaubilder in verschiedenen Größen generiert. Die Vorschaubilder repräsentieren das Asset zum Beispiel in Suchergebnissen oder in der Detailansicht des Assets.



Hinweis

Zweck der Vorschaubilder ist es, ein Asset visuell darzustellen bzw. Aufschluss über den Inhalt zu geben. Vorschaubilder sind keine exakten Kopien, sondern werden durch automatisierte Berechnungen auf bestimmte Größen optimiert. Daher kann ein Vorschaubild deutlich von der originalen Datei abweichen.



Hinweis

Beachten Sie, dass nur für vom Media Pool unterstützte Dateitypen Metadaten extrahiert und Vorschaubilder generiert werden. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Mehrere Dateien werden nacheinander hochgeladen. Sie können den Upload jederzeit anhalten und fortsetzen. Die Dateien werden abschnittsweise importiert. Wenn Sie einen Import fortsetzen, wird der Import am letzten vollständig hochgeladenen Abschnitt gestartet. Daher ist es möglich, dass Sie beim Fortsetzen des Imports einen geringfügigen Sprung feststellen, z. B. von 60 % auf 58 %.

Uploadfunktionen

Um die verschiedenen Uploadfunktionen aufzurufen, klicken Sie im oberen Navigationsbereich > *Import*. Wählen Sie anschließend in der Navigation links, wie Sie den Upload durchführen möchten:

- **Upload:** Sie starten einen neuen Upload, den Sie vor seinem Abschluss nicht verlassen können. Verwenden Sie deshalb diese Funktion, wenn Sie kleine oder wenige Dateien hochladen.
- **Upload im Hintergrund:** Sie starten einen neuen Upload, der im Hintergrund ausgeführt wird. Sie können den Vorgang starten und dann verlassen, ohne auf das Ende des Uploads warten zu müssen. Diese Funktion eignet sich insbesondere für den Upload großer oder vieler Dateien.

Zugehörige Aufgaben

- [Dateien hochladen auf Seite 58](#)
- [Dateien im Hintergrund hochladen auf Seite 58](#)

Dateigröße

Mit jedem Upload können Sie Dateien mit einer Größe von bis zu 10 GB in das Modul *Media Pool* laden.



Hinweis

Beachten Sie, dass für die Verarbeitung der Datei Speicher auf Ihrem Server frei sein muss. Unter Umständen übersteigt der Speicherbedarf einer Datei den freien Speicher.

Der Speicherbedarf einer Datei errechnet sich nach folgender Formel:

Breite (px) x Höhe (px) x Farbtiefe (Bit) / 8 x Farbkanäle = RAM in Byte

Beispiel:

- Bild mit 640 px x 480 px, 16 Bit Farbtiefe, CMYK:
 $640 \times 480 \times 16/8 \times 4 = 2457000 \text{ Byte} = 2,3 \text{ MB}$
- Bild mit 25000 px x 25000 px, 16 Bit Farbtiefe, CMYK:
 $25000 \times 25000 \times 16/8 \times 4 = 5000000000 \text{ Byte} = 4,7 \text{ GB}$

Welche Dateien in einem Upload zusammenfassen?

Um Assets möglichst effizient anzulegen, empfiehlt es sich, Dateien nach folgenden Regeln in Uploads zusammenzufassen:

- Assets mit identischen Pflichtattributen: Das manuelle Bearbeiten der Assetattribute kann sehr aufwändig sein. Wenn Sie die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten möchten, fassen Sie diese in einem Upload zusammen. Dazu müssen die folgenden Pflichtattribute identisch sein:
 - Assettyp
 - Virtuelle DB, d.h. für welchen Benutzerkreis die Assets sichtbar sind.
 - mindestens eine Kategorie
 - Pflichtattribute des Assettyps

Diese Attribute müssen bearbeitet werden, damit ein Asset im Modul erreichbar ist. Andere Attribute können verschieden sein und anschließend für jedes Asset separat bearbeitet werden. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 67](#).

- Versionen bereits vorhandener Assets: Sie haben die Möglichkeit, Assets zu versionieren. Wenn Sie mehrere Assets gleichzeitig versionieren möchten, verwenden Sie die Funktion *Massenversionierung*. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 110](#).

Dauer eines Uploads

Die Zeitdauer für den Import hängt von der Dateigröße, Ihrer Bandbreite und von der benötigten Verarbeitungszeit (z. B. für das Extrahieren der Metadaten) ab. Das Importieren sehr großer Dateien, z. B. 500 MB und mehr, kann daher unter Umständen sehr viele Systemressourcen beanspruchen und dadurch zu Fehlern oder Abbrüchen führen. Wir empfehlen insbesondere bei großen Bilddateien (z. B. nicht komprimierte TIFF-Dateien) zu prüfen, ob die Dateigröße verringert werden kann oder ob die Quelldatei – abhängig vom Verwendungszweck – überhaupt im Modul Media Pool abgelegt werden muss.

Statusanzeigen

Wenn Sie den Import gestartet haben, wird für jede Datei angezeigt, wie weit der Upload fortgeschritten ist. Unterhalb der Liste wird ein Statusbalken für den gesamten Import angezeigt.

4.1.1 Dateien hochladen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Upload*.
2. Optional: Passen Sie den Namen für das Uploadverzeichnis an.
3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Fügen Sie die Dateien per Drag-and-Drop dem Upload hinzu.
 - Klicken Sie + *Hinzufügen* und wählen Sie Dateien aus.Für PNG- und JPEG-Dateien wird eine Vorschau angezeigt.
4. Klicken Sie *Upload starten*.
5. Optional: Um weitere Dateien hinzuzufügen, wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Fügen Sie die Dateien per Drag-and-Drop dem Upload hinzu.
 - Klicken Sie + *Hinzufügen* und wählen Sie Dateien aus.Die Dateien werden hochgeladen.
6. Wenn alle Dateien hochgeladen sind, klicken Sie *Bearbeiten*.

Falls Sie mehrere Dateien hochgeladen haben, wechseln Sie in das [Uplo-
adverzeichnis auf Seite 64](#). Falls Sie eine Datei hochgeladen haben, wechseln Sie in den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute, siehe [Attribute eines Assets ver-
vollständigen auf Seite 66](#).

4.1.2 Dateien im Hintergrund hochladen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Upload im Hintergrund*.
2. Optional: Passen Sie den Namen für das Uploadverzeichnis an.
3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Fügen Sie die Dateien per Drag-and-Drop dem Upload hinzu.
 - Klicken Sie + *Hinzufügen* und wählen Sie Dateien aus.Für PNG- und JPEG-Dateien wird eine Vorschau angezeigt.
4. Klicken Sie *Upload starten*.
5. Optional: Um weitere Dateien hinzuzufügen, wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Fügen Sie die Dateien per Drag-and-Drop dem Upload hinzu.
 - Klicken Sie + *Hinzufügen* und wählen Sie Dateien aus.

Die Dateien werden hochgeladen.

6. Wenn alle Dateien hochgeladen sind, klicken Sie *Schließen*.

Sie haben die Dateien hochgeladen. Klicken Sie zu einem späteren Zeitpunkt > *Media Pool > Import > Importierte Dateien* und rufen Sie das Uploadverzeichnis auf, um die Assetattribute zu bearbeiten, siehe [Übersicht der Uploadverzeichnisse auf der nächsten Seite](#).

4.2 Übersicht der Uploadverzeichnisse

Uploadverzeichnisse werden in einer Übersicht gezeigt. Sie können die eigenen Uploadverzeichnisse und bei entsprechender Berechtigung auch die Uploadverzeichnisse anderer Benutzer sehen. Jedes Uploadverzeichnis beinhaltet die Dateien eines Uploads oder die extrahierten Dateien einer hochgeladenen ZIP-Datei.

Name	Eigentümer	Org.	Uploaddatum	Zahl	Unbea...
Upload 06/30/2016 10:01	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	1	1
Upload 06/30/2016 10:01	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	0	0
Upload 06/30/2016 10:00	Admin, John	Business Unit 1	30. Juni 2016	5	2
Upload 13.06.2016 09:54	Admin, John	Business Unit 1	13. Juni 2016	4	0
Upload 13.06.2016 09:50	Admin, John	Business Unit 1	13. Juni 2016	4	0

Anzeigen und Aufbau

Sie erreichen die Übersicht der Uploadverzeichnisse unter *> Media Pool > Import > Importierte Dateien*. Für eine ausführliche Beschreibung des Aufbaus und der Anzeigen beachten Sie [Importierte Dateien auf Seite 42](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Uploadverzeichnis übergeben auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Uploadverzeichnis löschen auf Seite 63](#)

Funktionen

Folgende Funktionen können Sie aufrufen:

Funktion	Beschreibung
Uploadverzeichnis öffnen	Um ein Uploadverzeichnis zu öffnen, klicken Sie in der Übersicht auf den Namen des Uploadsverzeichnisses.

Funktion	Beschreibung
Uploadverzeichnis übergeben	<p>Sie übergeben ein oder mehrere Uploadverzeichnisse vollständig in die Verantwortung eines anderen Benutzers. Ein übergebenes Uploadverzeichnis wird aus Ihrer Übersicht entfernt. Der Benutzer, an den Sie ein oder mehrere Uploadverzeichnisse übergeben, wird per Systemnachricht informiert.</p> <p>Weitere Informationen siehe Uploadverzeichnis übergeben unten.</p>
Uploadverzeichnis löschen	<p>Sie löschen ein oder mehrere Uploadverzeichnisse. Die im Uploadverzeichnis enthaltenen Dateien werden ebenfalls gelöscht. Sie können nur noch nicht bearbeitete Uploadverzeichnisse sowie Uploadverzeichnisse, die nur Duplikate enthalten, löschen.</p> <p>Weitere Informationen siehe Uploadverzeichnis löschen auf Seite 63.</p>
Importe Dritter anzeigen	<p>Aktivieren Sie die Checkbox, um alle Uploads anderer Benutzer anzuzeigen.</p>
Abgeschlossene Importe	<p>Aktivieren Sie die Checkbox, um die bereits vollständig abgeschlossenen und bearbeiteten Uploads anzuzeigen.</p>

4.2.1 Uploadverzeichnis übergeben

Sie übergeben ein oder mehrere Uploadverzeichnisse vollständig in die Verantwortung eines anderen Benutzers. Ein übergebenes Uploadverzeichnis wird aus Ihrer Übersicht entfernt. Der Benutzer, an den Sie ein oder mehrere Uploadverzeichnisse übergeben, wird per Systemnachricht informiert.

Ein Uploadverzeichnis übergeben

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie in der Zeile des Uploads, den Sie übergeben möchten, den Button *Übergeben*.

Ein Dialog öffnet sich.

3. Suchen Sie einen Benutzer, indem Sie eine der folgenden Möglichkeiten verwenden:

- Tragen Sie in das Feld *Name, Vorname* den Namen oder den Vornamen des Benutzers ein.
- Tragen Sie in das Feld *E-Mail-Adresse* die vollständige E-Mail-Adresse des Benutzers ein.

4. Klicken Sie *Suchen*.

Unter der Benutzersuche werden die Ergebnisse angezeigt.

5. Klicken Sie in der Zeile des gesuchten Benutzers den Button *Auswählen*.

6. Klicken Sie *Übergeben*.

Sie haben das Uploadverzeichnis an den ausgewählten Benutzer übergeben.

Mehrere Uploadverzeichnisse übergeben

1. Klicken Sie > *Media Pool > Import > Importierte Dateien*.

2. Aktivieren Sie bei den Uploads, die Sie übergeben möchten, die Check-boxen am Ende der Zeile.

3. Klicken Sie > *Menü > Uploadverzeichnis übergeben*.

Ein Dialog öffnet sich.

4. Suchen Sie einen Benutzer, indem Sie eine der folgenden Möglichkeiten verwenden:

- Tragen Sie in das Feld *Name, Vorname* den Namen oder den Vornamen des Benutzers ein.
- Tragen Sie in das Feld *E-Mail-Adresse* die vollständige E-Mail-Adresse des Benutzers ein.

5. Klicken Sie *Suchen*.

Unter der Benutzersuche werden die Ergebnisse angezeigt.

6. Klicken Sie in der Zeile des gesuchten Benutzers den Button *Auswählen*.

7. Klicken Sie *Übergeben*.

Sie haben die Uploadverzeichnisse an den ausgewählten Benutzer übergeben.

4.2.2 Uploadverzeichnis löschen

Sie löschen ein oder mehrere Uploadverzeichnisse. Die im Uploadverzeichnis enthaltenen Dateien werden ebenfalls gelöscht. Sie können nur noch nicht bearbeitete Uploadverzeichnisse sowie Uploadverzeichnisse, die nur Duplikate enthalten, löschen.

Ein Uploadverzeichnis löschen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie in der Zeile des Uploads, den Sie löschen möchten, den Button .

Ein Dialog öffnet sich.

3. Klicken Sie *Ja*.

Das Uploadverzeichnis und die darin enthaltenen Dateien werden gelöscht.

Mehrere Uploadverzeichnisse löschen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Aktivieren Sie bei den Uploads, die Sie löschen möchten, die Checkboxen am Ende der Zeile.
3. Klicken Sie > *Menü* > *Löschen*.

Ein Dialog öffnet sich.

4. Klicken Sie *Ja*.

Die Uploadverzeichnisse und die darin enthaltenen Dateien werden gelöscht.

4.3 Uploadverzeichnis

Das Uploadverzeichnis enthält die beim Upload hochgeladenen Dateien sowie deren bereits extrahierte Daten und Vorschaubilder. Im Uploadverzeichnis vervollständigen Sie die Assetattribute und machen damit neue Assets im Media Pool erreichbar oder Sie legen alle im Verzeichnis enthaltenen Dateien als Versionen bereits angelegter Assets an. Falls beim Upload Duplikate festgestellt werden, können Sie dies im Log-Bereich des Uploadverzeichnisses nachvollziehen.

Aufbau

Für eine ausführliche Beschreibung des Aufbaus beachten Sie [Uploadverzeichnis auf Seite 43](#).

Assets im Modul *Media Pool* erreichbar machen

Im Uploadverzeichnis vervollständigen Sie die Attribute der enthaltenen Assets oder weisen Sie als Versionen bereits angelegten Assets zu. Damit werden die Assets im Modul *Media Pool* für andere Benutzer erreichbar:

- Attribute eines Assets vervollständigen: Wenn das Uploadverzeichnis nur ein Asset enthält oder wenn Sie nur ein einziges Asset aus einem Uploadverzeichnis verfügbar machen wollen. Weitere Informationen siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#).
- Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen: Wenn Sie mehrere Assets verfügbar machen wollen, aber die Assetattribute unterschiedlich sind. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 66](#).
- Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen: Wenn Sie mehrere Assets erreichbar machen wollen und die Assetattribute zumindest in den Pflichtattributen identisch sind. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 67](#).
- Assets als Versionen bereits vorhandener Assets anlegen: Wenn alle enthaltenen Assets Versionen bereits angelegter Assets sind. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 110](#).

Funktionen

Über den Menü-Button im unteren Bereich der Assetübersicht rufen Sie weitere Funktionen auf:

- **Assets sichten:** Sie öffnen ein Fenster, in dem Sie mithilfe einer großen Bildvorschau die Assets prüfen können. Unterhalb der Bildvorschau werden wie bei der Listenansicht zusätzliche Informationen angezeigt.
- **Löschen:** Falls die Assets bereits vollständig importiert sind, werden sie in den Papierkorb verschoben. Falls die Assets nur hochgeladen, aber ihre Attribute noch nicht bearbeitet sind, werden sie gelöscht. Weitere Informationen siehe Kapitel [Asset im Uploadverzeichnis löschen auf Seite 69](#).

Achtung! Datenverlust! Sie können das Löschen von hochgeladenen, aber nicht bearbeiteten Assets nicht rückgängig machen!

- **Öffnen** (Verfügbar im Menü eines Assets, bei dem mindestens die Pflichtfelder in den Assetattributen ausgefüllt sind): Sie öffnen die Detailansicht. Dort erreichen Sie über einen Menü-Button weitere Funktionen. Weitere Informationen siehe [Detailansicht aufrufen auf Seite 103](#).
- **Speichern** (Verfügbar im Menü eines Assets, bei dem mindestens die Pflichtfelder in den Assetattributen ausgefüllt sind): Sie laden das Asset direkt aus der Importübersicht herunter. Weitere Informationen siehe [Speichern auf Seite 164](#).
- **Entpacken** (Verfügbar bei ZIP-Dateien): Die ZIP-Datei wird entzippt und die enthaltenen Assets werden einzeln gespeichert. Diese Funktion wird zum Beispiel benötigt, wenn Sie InDesign-Dokumente mit verlinkten Bildern als Asset anlegen.

Log-Bereich

Im Uploadverzeichnis wird ein Bericht (Log) unterhalb der hochgeladenen Bilder angezeigt. Aufgelistet werden die beim Importvorgang aufgetretenen Probleme wie z. B.

- Importieren eines nicht unterstützten Dateiformats oder einer nicht unterstützten Dateiendung
- Importieren einer Datei mit ungültiger Dateigröße (0 kB)
- Erkennen einer Datei als Duplikat eines bereits vorhandenen Assets. Es werden die Detailansichten der entsprechenden, bereits im Modul *Media Pool* vorhandenen Assets verlinkt. Falls Sie über die entsprechende Berechtigung verfügen, können Sie direkt die Detailansichten der jeweiligen Assets öffnen.

- Importieren eines Dokuments mit ungültigen Schriften (bei aktivierter Schriftprüfung)
- Fehlen verlinkter Bilder bei Uploads von InDesign-Dateien
- Erkennen verlinkter Bilder als Duplikat bereits vorhandener Assets

Um diesen Bericht außerhalb des Moduls *Media Pool* zu nutzen, wählen Sie *Log als E-Mail versenden* oder *Log als PDF exportieren*.

4.3.1 Attribute eines Assets vervollständigen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Import > Importierte Dateien* und klicken Sie auf den Namen des Uploads, den Sie bearbeiten wollen.

Sie öffnen das Uploadverzeichnis, das alle im Upload enthaltenen Dateien auflistet.

2. Bewegen Sie die Maus auf das Vorschaubild des Assets, dessen Attribute Sie vervollständigen möchten.

Der Menü-Button des Assets wird angezeigt.

3. Klicken Sie *> Menü > Eigenschaften bearbeiten*.

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.

4. Wählen Sie den Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.

5. Vervollständigen Sie die Attribute.

Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern gekennzeichnet.

6. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Datei vollständig importiert und als Asset angelegt.

4.3.2 Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Import > Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, das Sie bearbeiten wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um Assets auszuwählen:
 - Falls Sie die Attribute aller Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten, aktivieren Sie die Checkbox *Alle auswählen*.
 - Falls Sie die Attribute mehrerer Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten:
 1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild eines auszuwählenden Assets.

Rechts unten am Vorschaubild wird eine Checkbox eingeblendet.
 2. Aktivieren Sie die Checkbox.
 3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Assets, deren Attribute Sie vervollständigen möchten.
4. Klicken Sie *Nacheinander bearbeiten*.

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.
5. Wählen Sie den Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.
6. Vervollständigen Sie die Attribute des angezeigten Assets.

Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern gekennzeichnet.
7. Klicken Sie *Speichern und nächstes*.
8. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 7, bis die Attribute der ausgewählten Assets vervollständigt sind.

Sie haben die Dateien als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.

4.3.3 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen

Wenn Sie die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten wollen, müssen die Pflichtattribute identisch sein:

- Assettyp
- Virtuelle DB, d.h. für welchen Benutzerkreis die Assets sichtbar sind.
- mindestens eine Kategorie
- Pflichtattribute des Assettyps

Diese Attribute müssen bearbeitet werden, damit ein Asset im Modul erreichbar ist. Andere Attribute können unterschiedlich sein und anschließend für jedes Asset separat bearbeitet werden.

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, das Sie bearbeiten wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Wählen Sie:
 - Falls Sie die Attribute aller Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten, klicken Sie *Gesamtimport bearbeiten*.
 - Falls Sie die Attribute mehrerer Assets im Uploadverzeichnis vervollständigen möchten:
 1. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild eines auszuwählenden Assets.
Rechts unten am Vorschaubild wird eine Checkbox eingeblendet.
 2. Aktivieren Sie die Checkbox.
 3. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Assets, deren Attribute Sie vervollständigen möchten.
 4. Klicken Sie *Auswahl bearbeiten*.

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.



Hinweis

In dem angezeigten Dialog bearbeiten Sie gleichzeitig die Assetattribute der ausgewählten Assets. Beachten Sie insbesondere die Pflichtfelder. Bearbeiten Sie die Pflichtfelder in zwei Fällen:

- Sie möchten, dass diese Attribute bei alle markierten Assets denselben Wert erhalten.



- Diese Attribute sind noch nicht befüllt. (Ausnahmen sind die Pflichtfelder *Assetname* und *Tags*. *Assetname* ist immer vorbefüllt, *Tags* kann vorbefüllt sein. Eine Bearbeitung ist daher nicht in jedem Fall notwendig.)

4. Wählen Sie den Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.

5. Vervollständigen Sie die Assetattribute.

Hinweis: Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern gekennzeichnet.

6. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Dateien als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.

4.3.4 Asset im Uploadverzeichnis löschen

Achtung! Datenverlust! Sie können das Löschen von hochgeladenen, aber unbearbeiteten Assets nicht rückgängig machen!

Beachten Sie beim Löschen eines Assets:

- Falls das Asset bereits vollständig angelegt ist, wird es in den Papierkorb verschoben.
- Falls das Asset nur hochgeladen, aber die Attribute noch nicht vervollständig sind, wird es gelöscht.

Ein Asset im Uploadverzeichnis löschen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, in dem Sie ein Asset löschen wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Bewegen Sie die Maus auf das Vorschaubild des Assets, das Sie löschen möchten.

Der Menü-Button des Assets wird angezeigt.

4. Klicken Sie > *Menü* > *Löschen*.

Das Asset wird im Uploadverzeichnis gelöscht.

Mehrere Assets im Uploadverzeichnis löschen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
2. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, in dem Sie Assets löschen wollen.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um Assets auszuwählen:
 - Falls Sie alle Assets löschen möchten, aktivieren Sie die Checkbox *Alle auswählen*.
 - Falls Sie mehrere Assets löschen möchten:
 - a. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Vorschaubild eines auszuwählenden Assets.
Rechts unten am Vorschaubild wird eine Checkbox eingeblendet.
 - b. Aktivieren Sie die Checkbox.
 - c. Wiederholen Sie den Vorgang mit den Assets, deren Attribute Sie vervollständigen möchten.
4. Klicken Sie den unteren Menü-Button und wählen Sie *Löschen*.

Die Assets werden im Uploadverzeichnis gelöscht.

4.4 Upload von InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern

Sie haben die Möglichkeit im Modul Media Pool InDesign-Dokumente mit verlinkten Bildern zu verwalten. Nach dem Import werden in der Detailansicht des InDesign-Dokuments die Anzahl der verlinkten Bilder aufgelistet.

Voraussetzung

Voraussetzung ist, dass Sie das InDesign-Dokument zusammen mit den verlinkten Bildern in einer ZIP-Datei importieren.



Hinweis

Beachten Sie, dass BrandMaker den Import von verschachtelten ZIP-Dateien nicht unterstützt. BrandMaker empfiehlt, die InDesign-Datei und die verlinkten Bilder nicht in Unterordner abzulegen.

InDesign-Dokumente mit verlinkten Bildern als Asset anlegen

Falls Sie ein InDesign-Dokument mit verlinkten Bildern in einer ZIP-Datei hochgeladen haben, müssen Sie die ZIP-Datei erst entpacken:

1. Laden Sie die ZIP-Datei hoch, die die InDesign-Datei und die verlinkten Bilder enthält,
2. Öffnen Sie das Uploadverzeichnis, das die hochgeladene ZIP-Datei enthält.
3. Klicken Sie den Menü-Button der ZIP-Datei und wählen Sie *Entpacken*.
4. Geben Sie im sich öffnenden *Entpacken*-Dialog einen Namen für ein Verzeichnis ein.
5. Klicken Sie *Entpacken*.
6. Klicken Sie *> Import > Importierte Dateien* und klicken Sie auf den Namen, den Sie in Schritt 4 eingegeben haben.

Das Uploadverzeichnis wird mit der entpackten InDesign-Datei und den verlinkten Bildern angezeigt.

7. Wählen Sie die Dateien aus, die Sie als Asset anlegen möchten und klicken Sie eine der möglichen Bearbeitungsfunktionen (siehe Kapitel [Uploadverzeichnis auf Seite 64](#)).

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.

8. Wählen Sie den Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden angezeigt.

9. Vervollständigen Sie die Assetattribute.

10. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die InDesign-Datei mit den verlinkten Bildern hochgeladen und als Assets angelegt.

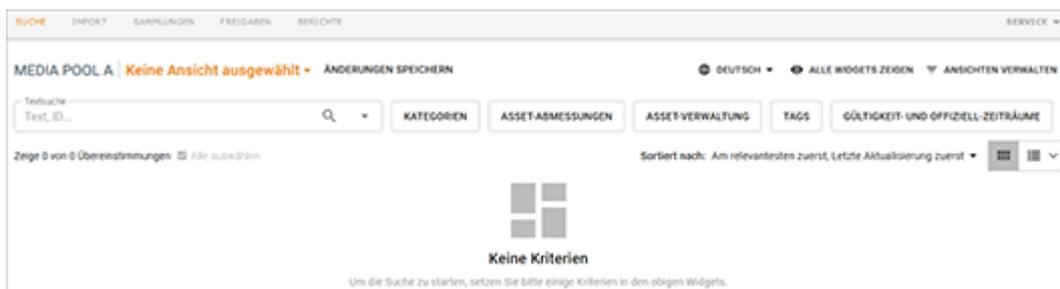
Suchen

5

Die Suche unter *> Media Pool* ist optimiert auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen. Dadurch ermöglicht die Suche performante Ergebnisse und das schnelle Auffinden der relevanten Assets ohne komplexe Suchanfragen.

Asset suchen

Wenn Sie *> Media Pool* klicken, wird die Suchen-Seite angezeigt. Eventuell werden beim ersten Aufrufen des Moduls zunächst keine Assets gelistet. Dies muss ein Administrator einrichten. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.



Damit Sie ein Suchergebnis erhalten, geben Sie in den Widgets ein Suchkriterium ein, z. B.:

- Geben Sie ein Stichwort ein und drücken Sie *Enter*.
- Klicken Sie auf ein Widget. Es öffnet sich dann ein Dialog, in dem Sie Suchkriterien eingeben. Schließen Sie das Widget mit *Bestätigen*.

Anschließend werden alle für Sie erreichbaren Assets aufgelistet, auf die die Suchkriterien zutreffen. Beachten Sie, dass Sie mit der Wahl der Sprache oben rechts die Oberflächensprache festlegen, die durchsucht wird.

Wenn Sie die Eingabe des Stichworts und das Einstellen von Suchkriterien in anderen Widgets kombinieren, müssen alle Kriterien zutreffen. Beachten Sie für weitere Informationen zu Widgets den nachfolgenden Abschnitt.



Hinweis

Welche Widgets beim ersten Aufruf angezeigt werden, hängt von der Konfiguration Ihres Systems ab. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Widgets und Ansichten

In den Widgets werden Assetattribute wie Abmessungen, Tags, Schlagworte oder Dateinformationen zusammengefasst. In jedem Widget kann der Benutzer mehrere Kriterien definieren. Eine ausführliche Beschreibung der verfügbaren

Widgets erhalten Sie in dem Kapitel [Widgets auf Seite 77](#).

Sie haben die Möglichkeit, eine einmal in den Widgets definierte Suche als eigene Ansicht zu speichern und ggf. zu veröffentlichen, um sie mit anderen Benutzern zu teilen. Sie können auch für sich selbst festlegen, welche Widgets sichtbar sind, in welcher Reihenfolge sie angezeigt werden und welche Ansicht die eigene Default-Ansicht ist. Für weitere Informationen zu Ansichten beachten Sie das Kapitel [Ansichten auf Seite 95](#).

Aufbau des Suchergebnisses

Eine Beschreibung des Suchergebnis-Aufbaus erhalten Sie unter [Startseite und Suche auf Seite 35](#).

Neue Suche starten: Suchkriterien zurücksetzen

Um schnell effizient eine neue Suche zu starten, können Sie die Suchkriterien über folgende Funktionen zurücksetzen:

- Alle Suchkriterien gleichzeitig zurücksetzen: Klicken Sie neben der Auswahlliste der Ansichten *Alle zurücksetzen*. Der Button wird nur angezeigt, nachdem eine Suche ausgeführt wurde.
- Die Suchkriterien eines Widgets zurücksetzen: Klicken Sie am Widget das X. Das X wird nur angezeigt, wenn eine Suche mit den Suchkriterien ausgeführt wurde.

Mehrere Assets auswählen

Um mehrere Assets in einem Suchergebnis zu markieren, aktivieren Sie die Checkbox, die bei jedem Asset angezeigt wird. Wenn das Asset aktiviert ist, wird die Checkbox orange angezeigt.

Sie können bis zu 200 Assets durch Drücken der Shifttaste auswählen: Klicken Sie auf das erste und das letzte, gewünschte Asset bei gedrückter Shift-Taste. In diesem Fall werden das erste, das letzte und alle Assets dazwischen ausgewählt.

Suche teilen und Lesezeichen setzen

Sie können ausgeführte Suchen teilen oder darauf ein Lesezeichen setzen.

Wenn Sie eine Suche teilen möchten, klicken Sie nach der ausgeführten Suche oberhalb der angezeigten Assets den Button *Link zum Suchergebnis kopieren*. Die URL der Suche wird in die Zwischenablage kopiert. Mit den für Ihr Betriebssystem

üblichen Befehlen können Sie die URL einfügen und zum Beispiel per E-Mail mit einem anderen Benutzer teilen. Der andere Benutzer kann, falls er über die entsprechende Berechtigung verfügt, die Suche ebenfalls ausführen. Falls der Benutzer aber über andere Zugriffsberechtigungen auf Assets verfügt, kann es zu einem unterschiedlichen Suchergebnis kommen.

Um eine wichtige oder häufig genutzte Suche schnell ausführen zu können, setzen Sie ein Lesezeichen. Stellen Sie dazu die Suche entsprechend ein und führen Sie sie aus. Setzen Sie anschließend ein Lesezeichen in Ihrem Browser.



Hinweis

Beachten Sie, dass das Teilen einer Suche und das Setzen eines Lesezeichens nicht zentral verwaltet werden kann. Falls die Suchkriterien aktualisiert werden müssen, müssen Sie die Suche erneut teilen bzw. jedes Lesezeichen muss manuell aktualisiert werden.

Alternativ können Sie solche Anwendungsfälle über Ansichten lösen, siehe [Ansichten auf Seite 95](#).

5.1 Widgets

In den Widgets werden Assetattribute wie Abmessungen, Tags, Schlagworte oder Dateiinformationen zusammengefasst. In jedem Widget kann der Benutzer mehrere Suchkriterien definieren. Zusätzlich können Sie für Suchen in Texten entscheiden, in welcher der hinterlegten Sprachen unabhängig von der Oberflächensprache gesucht wird.



Hinweis

Beachten Sie, dass eventuell Suchkriterien, die in den Widget-Beschreibungen angegeben sind, nicht in Ihrem System verfügbar sind. In diesem Fall ist die zugehörige Funktion oder ein benötigtes Modul in Ihrem System nicht aktiviert.

Anzeige der Widgets ändern

Im Normalfall werden Sie zunächst nicht alle Widgets sehen, sondern eine vom Administrator zusammengestellte Auswahl. Wenn Sie ein Widget anzeigen möchten, weil Sie die darin enthaltenen Suchkriterien in der Suche nutzen möchten, gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Klicken Sie > *Media Pool*.

Die Startseite mit der Suche wird angezeigt. Die oberste Zeile zeigt die Widgets und ggf. das Stichwortfeld der Defaultansicht.

2. Wählen Sie:

1. Falls Sie alle verfügbaren Widgets sehen möchten: Klicken Sie rechts oben *Alle Widgets anzeigen*.

ODER:

- A. Falls Sie aus den verfügbaren Widgets auswählen möchte: Klicken Sie rechts oben *Ansichten verwalten*.

Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird angezeigt.

- B. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie bei den Widgets, die Sie sehen möchten, das Augensymbol.
- C. Optional: Ändern Sie die Reihenfolge der Widgets, indem Sie die Widgets per Drag-and-Drop umsortieren.
- D. Schließen Sie den Dialog.

Die gewählte Ansicht der Widgets wird angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, die gewählte Anzeige als Ansicht zu speichern. Beachten Sie das Kapitel [Ansichten auf Seite 95](#).

Bedienung der Widgets

Bei den meisten Widgets finden Sie oben die Auswahl, wie mehrere Kriterien im Widget miteinander kombiniert werden. Bei der Auswahl *Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen* wählen Sie, ob Assets aufgelistet werden sollen, auf die alle, mindestens eines oder keines der Kriterien zutreffen soll. Beachten Sie, dass dies eventuell nicht alle Kriterien des Widgets einschließt. In diesem Fall finden Sie einen entsprechenden Hinweis in den nachfolgenden Beschreibungen.

Im unteren Bereich der Widgets finden Sie die Buttons *Alle entfernen*, *Abbrechen* sowie *Bestätigen*. Diese lösen folgende Aktionen aus:

Button	Aktion
Alle zurücksetzen	Die eingestellten Kriterien werden zurückgesetzt. Beachten Sie, dass das unter Umständen nicht auf alle Einstellungen zutrifft. Das Widget bleibt offen.
Abbrechen	Die Einstellungen werden zurückgesetzt. Das Widget wird geschlossen. Es wird keine neue Suche ausgelöst und das bisherige Suchergebnis bleibt bestehen.
Bestätigen	Das Widget wird geschlossen. Es wird eine neue Suche mit den bestehenden Kriterien ausgelöst. Die Treffer in den für den Benutzer erreichbaren Assets werden entsprechend aufgelistet.

Textsuche

In das Widget *Textsuche* geben Sie ein oder mehrere Stichworte ein. Sobald Sie die ersten drei Zeichen eingegeben haben, werden passende Stichwörter in einer Liste angezeigt. Sie können weitere Zeichen eingeben oder einen Vorschlag aus der Liste wählen.

Wenn Sie rechts am Widget den Pfeil nach unten klicken, wird folgender Dialog geöffnet:

Sie können hier auswählen, ob nur Assets gelistet werden, deren durchsuchte Felder exakt das eingegebene Stichwort oder auch Teiltreffer enthalten. Bei der zweiten Wahl entscheiden Sie, ob auch die automatischen Tags durchsucht werden. Die automatischen Tags werden beim Upload eines Assets per KI-Tagging ermittelt.

Sie starten die Suche, indem Sie Enter drücken oder auf das Icon  klicken.

Asset-Abmessungen

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets mit bestimmten Abmessungen.

In den obersten Zeilen geben Sie Breite bzw. Höhe ein. In den jeweiligen Zeilen wählen Sie im linken Feld, ob Sie ein Asset in einem bestimmten Größenbereich oder mit einer exakten Größe suchen. Falls Sie in einem Größenbereich suchen, geben Sie in den Felder rechts den Bereich ein (*Von... Bis*). Wenn Sie nach einer exakten Größe suchen, geben Sie rechts die Größe ein. Wählen Sie anschließend in unteren Auswahlliste die Einheit. (*px, cm, mm* oder *inch*).

Asset-Bewertung

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, die eine bestimmte Bewertung erhalten haben. Beachten Sie, dass dazu die Bewertungsfunktion in Ihrem System aktiviert sein muss.

Asset-Bewertung ×

★★★★★ 5 Sterne

★★★★☆ 4 Sterne und mehr

★★★☆☆ 3 Sterne und mehr

★★☆☆☆ 2 Sterne und mehr

★☆☆☆☆ 1 Stern und mehr

☆☆☆☆☆ Noch nicht bewertet

Jede Bewertung (keine Einschränkung)

ALLE ENTFERNEN ABBRECHEN **BESTÄTIGEN**

Aktivieren Sie den Radio Button der Bewertung, nach der Sie suchen möchten.

Asset-Metadaten

Mit dem Widget *Asset-Metadaten* durchsuchen Sie Metadaten der Assets.

Asset-Metadaten
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Datum des Uploads

Bereich (benutzerdefiniert) ▼

Von

Bis

Hochgeladen von

Bitte wählen ▼

Zuletzt aktualisiert

Bereich (benutzerdefiniert) ▼

Von

Bis

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Asset-ID	Sie suchen nach Assets mit einer bestimmten ID. Die Eingabe des führenden M- ist nicht notwendig. Falls Sie nicht die vollständige ID kennen, können Sie mit Wildcards arbeiten: Die Eingabe 234* findet alle Assets, deren ID mit 234 beginnt, z. B. 2345, 2346 oder 23477. Die Suche nach IDs mit bestimmten Endziffern ist nicht möglich: *234 ergibt keine Treffer.
Filial-ID	Sie suchen nach Assets, die einer bestimmten Filiale zugewiesen ist. Falls Sie nicht die vollständige ID kennen, können Sie einen Teil der ID eingeben, Wildcards werden nicht benötigt: Die Eingabe 234 findet Assets, die zum Beispiel den Filialen 1234, 234 oder 2345 zugeordnet sind.

Kriterium	Beschreibung
Datum des Uploads	<p>Sie suchen nach Assets, die zu einem bestimmten Datum oder innerhalb eines bestimmten Zeitraums hochgeladen wurde.</p> <p>Wählen Sie im linken Feld einen vordefinierten Zeitraum oder wählen Sie die Einstellungen <i>Exaktes Datum</i> oder <i>Bereich (benutzerdefiniert)</i>. Mit der Einstellung <i>Exaktes Datum</i> geben Sie rechts ein Datum ein oder wählen es über den Datumspicker. Bei der Einstellung <i>Bereich (benutzerdefiniert)</i> stellen Sie in den Feldern <i>Von... Bis</i> einen Zeitraum ein.</p>
Hochgeladen von	<p>Wählen Sie aus der Auswahlliste den Benutzer aus, nach dessen hochgeladenen Assets Sie suchen möchten.</p>
Zuletzt aktualisiert	<p>Sie suchen nach Assets, deren Attribute zu einem bestimmten Datum oder innerhalb eines bestimmten Zeitraums zuletzt bearbeitet wurden. Wählen Sie im linken Feld einen vordefinierten Zeitraum oder wählen Sie die Einstellungen <i>Exaktes Datum</i> oder <i>Bereich (benutzerdefiniert)</i>. Mit der Einstellung <i>Exaktes Datum</i> geben Sie rechts ein Datum ein oder wählen es über den Datumspicker. Bei der Einstellung <i>Bereich (benutzerdefiniert)</i> stellen Sie in den Feldern <i>Von... Bis</i> einen Zeitraum ein.</p>

Asset-Verwaltung

Mit dem Widget *Asset-Verwaltung* durchsuchen Sie Attribute, mit denen das Asset verwaltet wird.

Asset-Verwaltung
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Leere finden

Bitte wählen
▼

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Assetname	Sie suchen nach Asset mit einem bestimmten Namen oder Namensteil.
Artikelnummer	Sie suchen nach Assets mit einer bestimmten Artikelnummer.
Org.-Einheit	Sie suchen nach Assets, deren Eigentümer einer bestimmten Organisationseinheit zugewiesen sind.
Sprache	Sie suchen nach Assets, denen eine bestimmte Sprache zugewiesen ist.
Land	Sie suchen nach Assets, denen ein bestimmtes Land zugewiesen ist.
Speicherort	Sie suchen nach Assets, die einer bestimmten VDB zugewiesen sind.
Dargestellte Personen	Sie suchen nach Assets, auf denen eine bestimmte Person dargestellt ist.

Kriterium	Beschreibung
ISIN	Sie suchen nach Assets, denen eine bestimmte ISIN zugewiesen ist.
Varianten einschließen	Aktivieren Sie, ob auch Varianten in die Suche eingeschlossen werden sollen.

Die folgenden Kriterien werden nicht durch die Angabe *Find assets that match...* berücksichtigt.

Kriterium	Beschreibung
Im Papierkorb	Aktivieren Sie, ob auch der Papierkorb durchsucht werden soll.
In meinen Abos	Aktivieren Sie den Schalter, wenn nur Assets durchsucht werden sollen, die Sie abonniert haben.
Download-Freigabe	Wählen Sie, ob Sie nach Assets suchen möchten, für deren Download eine Freigabe notwendig ist.

Dateiinformation

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets mit bestimmten Dateieigenschaften.

Dateiinformation
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Dateityp (0 selected)

Alle erweitern | Alle einklappen

Suchen

- Image (0)
- Audio (0)
- Video (0)
- Document (0)
- Text (0)
- Archive (0)

Dateigröße

Bereich ▼

Von ▼

Bis ▼

Einheit

KB ▼

Farbmodell
Bitte wählen ▼

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Dateityp	Wählen Sie, nach welchen Dateitypen Sie suchen. Aktivieren Sie im Baum die Checkboxen der Dateitypen, nach denen gesucht werden soll. Falls Sie den Baum nicht manuell durchsuchen möchten, geben Sie den Typ in das Suchfeld ein, z. B. <i>png</i> . Treffer werden direkt im Baum darunter angezeigt.
Dateigröße	Geben Sie die Dateigröße an, nach der Sie suchen. Wählen Sie im linken Feld, ob Sie eine Dateigröße in einem bestimmten Bereich oder mit einem exakten Wert suchen. Falls Sie Assets mit einer Dateigröße innerhalb eines bestimmten Bereichs suchen, geben Sie den Bereich in den Feldern Von und Bis ein. Falls Sie Assets mit einer bestimmten Größe suchen, geben Sie die Größe ein. Wählen Sie anschließend die Einheit der Größe (<i>KB</i> , <i>MG</i> oder <i>GB</i>).
Farbmodell	Wählen Sie, nach welchen Farbmodellen Sie suchen.

Gültigkeits- und Offiziell-Zeiträume

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, die in einem bestimmten Zeitraum gültig oder offiziell sind.

Gültigkeit- und Offiziell-Zeiträume
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Gültigkeitszeitraum
Im Bereich ▼

Von

Bis

Offizielle Version
Im Bereich ▼

Von

Bis

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Gültigkeitszeitraum	<p>Sie suchen nach Assets, die in einem bestimmten Zeitraum gültig sind.</p> <p>Wählen Sie im linken Feld aus, nach welcher Art Zeitraum Sie suchen, zum Beispiel <i>Beginnend vor</i> einem bestimmten Datum. Tragen Sie in den Feldern rechts den konkreten Zeitraum ein.</p>
Offizielle Version	<p>Sie suchen nach Assets, die in einem bestimmten Zeitraum als Offiziell markiert sind.</p> <p>Wählen Sie im linken Feld aus, nach welcher Art Zeitraum Sie suchen, zum Beispiel <i>Beginnend vor</i> einem bestimmten Datum. Tragen Sie in den Feldern rechts den konkreten Zeitraum ein.</p>

Kategorien

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, denen bestimmte Kategorien zugeordnet sind.

86 | © BrandMaker GmbH 2021

Kategorien ✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: **mindestens eines** ▼

Untergeordnete Objekte automatisch aus-/abwählen

Kategorien (0 ausgewählt)

[Alle erweitern](#) | [Alle einklappen](#)

- ▼ Informationsprodukt (77)
 - > Bilder (47)
 - > Online Material (10)
 - > Printmedien (20)
- ▼ Marken Elemente (2)
 - Logos (2)
- ▼ Produkt (15)
 - > Bildschirmgröße (4)
 - > Produktserie (11)
 - > Target Group (30)

ALLE LÖSCHEN **ABBRECHEN** **BESTÄTIGEN**

Aktivieren Sie im Baum die Kategorien, nach denen gesucht werden soll. Falls Sie den Baum nicht manuell durchsuchen möchten, geben Sie eine Kategorie in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt im Baum darunter angezeigt. Mit der Check-box oberhalb des Auswahlfelds aktivieren Sie, ob untergeordnete Kategorien automatisch einbezogen werden.

Lizenzinformationen

Mit diesem Widget suchen Sie Assets mit bestimmten Lizenzdaten.

Lizenzinformationen
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Lizenzname

Bitte wählen
▼

Benötigte Lizenz

Lizenztyp

Bitte wählen
▼

Lizenzzweck

Bitte wählen
▼

Gültigkeitszeitraum

Im Bereich
▼

Von
📅

Bis
📅

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Lizenzname	Suchen Sie nach Assets, denen eine bestimmte Lizenz zugewiesen wurde.
Benötigte Lizenz	Suchen Sie nach lizenzpflichtigen Assets.
Lizenztyp	Suchen Sie nach Assets, denen eine Lizenz eines bestimmten Typs zugewiesen ist.
Lizenzzweck	Suchen Sie nach Assets, denen eine Lizenz mit einem bestimmten Zweck zugewiesen ist.
Gültigkeitszeitraum	Suche nach Assets, deren Lizenz eine bestimmte Gültigkeit hat.

Sammlungen

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, die bestimmten Sammlungen zugewiesen sind.

Sammlungen ×

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: **mindestens eines** ▾

Untergeordnete Objekte automatisch aus-/abwählen

Meine Sammlungen (0 selected)

[Alle erweitern](#) | [Alle einklappen](#)

Meine Sammlungen (0)

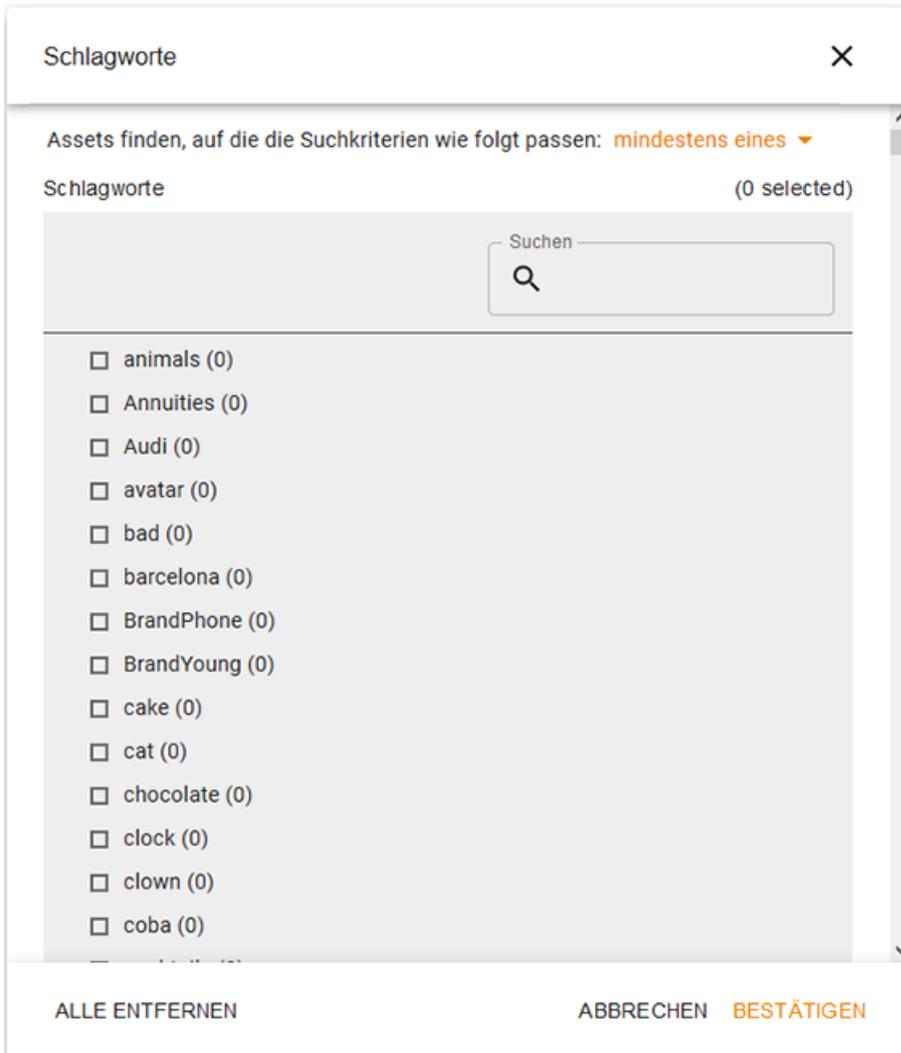
Publierte Sammlungen (0)

ALLE ENTFERNEN ABBRECHEN **BESTÄTIGEN**

Aktivieren Sie im Baum die Sammlungen, die durchsucht werden sollen. Falls Sie den Baum nicht manuell durchsuchen möchten, geben Sie eine Sammlung in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt im Baum darunter angezeigt. Mit der Check-box oberhalb des Auswahlfelds aktivieren Sie, ob untergeordnete Sammlungen automatisch einbezogen werden.

Schlagworte

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, denen bestimmte Schlagworte zugewiesen sind.



Aktivieren Sie die Checkboxen der Schlagworte, die in die Suche eingeschlossen werden sollen. Falls Sie nicht die gesamte Liste durchsuchen möchten, geben Sie ein Suchwort in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt angezeigt.

Tags

Mit diesem Widget suchen Sie nach Asset, denen bestimmte Tags zugewiesen sind.

Tags ×

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: **mindestens eines** ▼

Tags (0 selected)

ALLE ENTFERNEN ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Aktivieren Sie die Checkboxen der Tags, die in die Suche eingeschlossen werden sollen. Falls Sie nicht die gesamte Liste durchsuchen möchten, geben Sie ein Suchwort in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt angezeigt.

Veröffentlichungsdaten

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets mit bestimmten Informationen zur Veröffentlichung.

Veröffentlichungsdaten
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: mindestens eines ▼

Veröffentlicht als

Aktuell veröffentlicht

Veröffentlichungsdatum
Im Bereich ▼

Von

Bis

ASSETQUALITÄTSEBENE

Verwendbar im Modul Web-to-Publish

Druckqualität

Veröffentlichungskanal
Bitte wählen ▼

ALLE ENTFERNEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Veröffentlicht als	Suchen Sie nach Assets, die unter einer bestimmten Bezeichnung veröffentlicht sind.
Aktuell veröffentlicht	Suchen Sie nach aktuell veröffentlichten Assets.
Veröffentlichungsdatum	Suchen Sie nach Assets, die in einem bestimmten Zeitraum veröffentlicht sind. Wählen Sie im linken Feld aus, nach welcher Art Zeitraum Sie suchen, zum Beispiel <i>Beginnend vor</i> einem bestimmten Datum. Tragen Sie in den Feldern rechts den konkreten Zeitraum ein.
Verwendbar im Modul Brand Template Builder	Suchen Sie nach Assets, deren Qualität für die Verwendung in Brand Template Builder ausreichend ist.

Kriterium	Beschreibung
Druckqualität	Suchen Sie nach Assets, deren Auflösung die Kriterien für die Druckqualität erfüllt.
Veröffentlichungskanal	Suchen Sie nach Assets, die in einem bestimmten Kanal veröffentlicht sind.

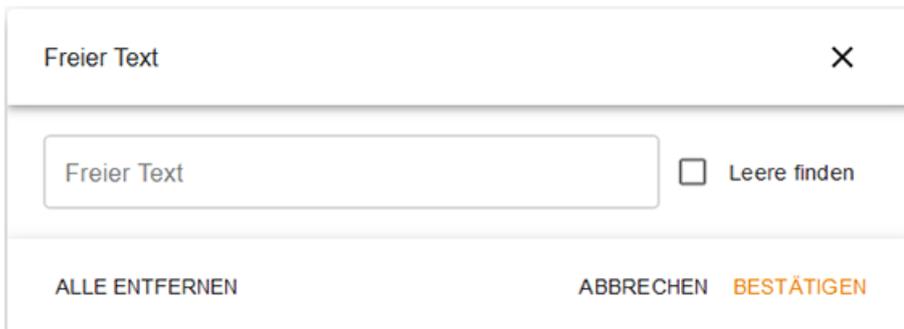
Kundenspezifische Felder

Für jedes kundenspezifische Feld wird in der Suche automatische in Widget angezeigt. Wenn ein Name für ein kundenspezifisches Feld eingetragen ist, wird damit automatische auch die Widget bezeichnet.

Kundenspezifische Felder können als Freies Textfeld, als formatierter Text oder als Auswahlliste angelegt werden. Die folgenden Abschnitte beschreiben die jeweiligen Typen:

Freies Textfeld

In einem Widget dieses Typs suchen Sie nach Assets, denen ein bestimmtes Stichwort in dieser Eigenschaft zugewiesen wurde.



The image shows a search widget interface. At the top, there is a title bar with the text 'Freier Text' and a close button (X). Below the title bar is a search input field containing the text 'Freier Text'. To the right of the input field is a checkbox labeled 'Leere finden'. At the bottom of the widget, there are three buttons: 'ALLE ENTFERNEN', 'ABBRECHEN', and 'BESTÄTIGEN'.

Geben Sie in das Feld das Wort ein, nach dem gesucht werden soll. Aktivieren Sie die Checkbox, falls Sie die Assets finden möchten, bei denen in dieser Eigenschaft nichts eingetragen ist.

Formatierter Text

In einem Widget dieses Typs suchen Sie nach Assets, denen ein bestimmtes Stichwort in dieser Eigenschaft zugewiesen wurde.

Formatierter Text ✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: **mindestens eines** ▼

Formatierter Text (0 selected)

Suchen

ALLE ENTFERNEN ABBRECHEN **BESTÄTIGEN**

Geben Sie in das Feld das Wort ein, nach dem gesucht werden soll.

Auswahlliste

In einem Widget dieses Typs suchen Sie nach Assets, denen eine bestimmte Auswahl in dieser Eigenschaft zugewiesen wurde.

Auswahlfeld ✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: **mindestens eines** ▼

Auswahlfeld (0 selected)

Suchen

- A (0)
- B (0)
- C (0)
- D (0)

ALLE ENTFERNEN ABBRECHEN **BESTÄTIGEN**

Aktivieren Sie die Checkboxen der Werte, die in die Suche eingeschlossen werden sollen. Falls Sie nicht die gesamte Liste durchsuchen möchten, geben Sie ein Suchwort in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt angezeigt.

5.2 Ansichten

Sie haben die Möglichkeit, eine einmal in den Widgets definierte Suche als eigene Ansicht zu speichern und ggf. zu veröffentlichen, um sie mit anderen Benutzern zu teilen. Wenn Sie häufig auf dieselben Kriterien bzw. Widgets zugreifen können Sie auch eine eigene Ansicht als Default-Ansicht anlegen. Diese Default-Ansicht wird dann beim Öffnen des Moduls Media Pool angezeigt.

Zugehörige Aufgaben

- [Ansicht anlegen unten](#)
- [Ansicht bearbeiten auf der nächsten Seite](#); Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten bearbeiten können.
- [Ansicht kopieren auf der nächsten Seite](#)
- [Ansicht löschen auf Seite 97](#); Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten löschen können.

5.2.1 Ansicht anlegen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Suche*.
2. Falls nicht die benötigten Widgets angezeigt werden:
 1. Klicken Sie *Ansichten verwalten*.
Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird angezeigt.
 2. Aktivieren Sie die Anzeige der benötigten Widgets und deaktivieren Sie die Anzeige der Widgets, die Sie nicht in der Anzeige sehen möchten.
3. Falls die Ansicht Suchkriterien beinhalten soll: Stellen Sie die Suchkriterien in den Widgets ein.
4. Optional: Legen Sie für mehrsprachige Attribute fest, welche Sprache durchsucht werden soll.
5. Optional: Legen Sie die Sortierung fest.
6. Klicken Sie *Ansichten verwalten*.
Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird angezeigt.
7. Tragen Sie in das oberste Feld einen Namen ein (maximal 255 Zeichen).

8. Optional: Aktivieren Sie die Checkbox *Ansicht ist öffentlich*, falls Sie die Ansicht anderen Benutzern zur Verfügung stellen möchten.
9. Optional: Aktivieren Sie die Checkbox *Das ist meine Default-Ansicht*, falls die Ansicht bei jedem Start des Moduls Media Pool verwendet werden soll.
10. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Ansicht angelegt. Über die Auswahlliste links oben auf der Startseite rufen Sie die Ansicht auf.

5.2.2 Ansicht bearbeiten



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansicht bearbeiten können.

1. Klicken Sie *> Media Pool > Suche*.
2. Öffnen Sie oben links die Liste der Ansichten und wählen Sie die eigene Ansicht aus, die Sie bearbeiten möchten.
3. Ändern Sie die Eigenschaften der Ansicht. Dies betrifft die folgenden Punkte:
 - Anzeige der Widgets
 - Reihenfolge der Widgets
 - Suchkriterien in den Widgets
 - Für mehrsprachige Attribute die durchsuchte Sprache
 - Die Eigenschaft *Ansicht ist öffentlich*.
 - Die Eigenschaft *Das ist meine Default-Ansicht*.
4. Klicken Sie oben links neben der Auswahlliste der Ansichten *Änderungen speichern*.

Sie haben die Ansicht bearbeitet.

5.2.3 Ansicht kopieren

1. Klicken Sie *> Media Pool > Suche*.
2. Öffnen Sie oben links die Liste der Ansichten und wählen Sie die Ansicht aus, die Sie kopieren möchten.
3. Klicken Sie *Ansichten verwalten*.

Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird geöffnet.

4. Geben Sie einen neuen Namen ein.
5. Klicken Sie *Speichern*.
6. Schließen Sie den Dialog.

Die Ansicht wird unter dem neuen Namen angezeigt und kann über die Auswahlliste der Ansicht aufgerufen werden.

5.2.4 Ansicht löschen



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansicht löschen können.

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Suche*.
2. Öffnen Sie oben links die Liste der Ansichten.
3. Klicken Sie bei der Ansicht, die Sie löschen möchten, das X.
Eine Sicherheitsabfrage wird geöffnet.
4. Bestätigen Sie die Abfrage.

Die Ansicht wird gelöscht.

5.3 Suchbegriffe gestalten

Um Suchbegriffe möglichst effizient zu gestalten, können Sie verschiedene Suchtechniken anwenden und mehrere Suchbegriffe kombinieren.

Umlaute

Umlaute werden nach DIN 5007 behandelt und als die entsprechenden Vokale erkannt. Zum Beispiel wird nach "Ä", "Ö" oder "Ü" so gesucht, als ob "A", "O" oder "U" eingegeben wurde. Der Buchstabe "ß" wird als "ss" erkannt.

Suche nach einem beliebigen Suchbegriff

Tragen Sie einen beliebigen Suchbegriff in das Suchfeld ein. Groß- und Kleinschreibung werden nicht berücksichtigt.

Suche nach Wortteilen

Sie können nur einen bekannten Wortteil in das Suchfeld eingeben. Als Treffer werden alle Assets aufgelistet, bei denen der Wortteil in den durchsuchten Attributen gefunden wird.

Suchbegriff	Suchergebnis
baum	Apfelbaum, Birnenbaum, Baumhaus



Hinweis

Beachten Sie, dass die Autovervollständigung nur Vorschläge anbietet, die sie von links nach rechts vervollständigen kann. Wenn Sie zum Beispiel nach *Baum* suchen, macht die Autovervollständigung keinen Vorschlag zu *Apfelbaum*.

Suche nach mehreren Begriffen

Sie können mehrere Suchbegriffe für eine Suche kombinieren. Tragen Sie einzelne Suchbegriffe durch ein Leerzeichen getrennt in das Suchfeld ein, um die Suchbegriffe über eine „und“-Beziehung miteinander zu verknüpfen. Als Suchergebnis werden alle Assets angezeigt, bei denen alle eingegebenen Suchbegriffe in den durchsuchten Attributen gefunden werden.

Suchbegriff	Suchergebnis
wichtig dokument	Das Dokument ist wichtig
[alternativ: wichtig AND dokument]	Ein wichtiges Dokument

Suche nach einer exakten Phrase

Verwenden Sie Anführungszeichen, um nach einer genauen Phrase zu suchen. Als Suchergebnis werden nur Assets angezeigt, bei denen die zwischen den Anführungszeichen stehende Phrase exakt in den durchsuchten Attributen gefunden wurde. Ein Leerzeichen innerhalb der Anführungszeichen wird nicht als „und“-Verknüpfung interpretiert.

Suchbegriff	Suchergebnis
„ein wichtiges“	Ein wichtiges Dokument

Suche nach alternativen Worten

Sie können gleichzeitig nach verschiedenen Suchbegriffen suchen, die Sie mit "OR" voneinander trennen. Als Suchergebnis werden alle Assets angezeigt, bei denen mindestens einer der angegebenen Suchbegriffe in den durchsuchten Attributen gefunden wird.



Hinweis

Sie müssen "OR" in Großbuchstaben schreiben.

Suchbegriff	Suchergebnis
eins OR zwei OR drei	Das ist eins der wichtigen Dokumente
	Das ist eins der drei wichtigsten Dokument
	Das ist eins von zwei wichtigen Dokumenten

Worte ausschließen

Sie können ein Wort von der Suche ausschließen, indem Sie ein Minuszeichen vor das Wort setzen. Alle Wörter ohne Minuszeichen werden automatisch mit „und“ verknüpft. Als Suchergebnis werden alle Assets angezeigt, bei denen alle berücksichtigten Suchbegriffe in den durchsuchten Attributen gefunden werden.

Suchbegriff	Suchergebnis
eins -zwei drei	Das ist eins der drei wichtigsten Dokumente

Nicht gefunden wird in diesem Beispiel: "Das ist eins der zwei wichtigsten Dokumente".

Suche nach der Asset-ID

Falls das Attribut durchsucht wird, können Sie nach einer Asset-ID suchen. Dabei müssen Sie nicht unbedingt das führende "M-" eingeben.

Suchbegriff	Suchergebnis
M-1234	Das Asset mit der Asset-ID M-1234 und weitere Assets, für die M-1234 in einem anderen durchsuchten Feld gefunden wird.
1234	Das Asset mit der Asset-ID M-1234 und weitere Assets, für die 1234 in einem anderen durchsuchten Feld gefunden wird.

Verwalten

6

Unter das Verwalten der Assets fallen folgende Aufgabengebiete:

- *Verwaltung der Assetattribute auf der gegenüberliegenden Seite*: Mithilfe der Attribute legen Sie Informationen zum und über das Asset fest. Einige Attribute können für die Systemsprachen angelegt und gepflegt werden.
- *Versionen auf Seite 110*: Durch Verbesserungen, Korrekturen oder Überarbeitungen können mehrere Versionen eines Assets entstehen. Mithilfe von Versionen können Sie im Modul Media Pool die nacheinander folgenden oder unterschiedlichen Zustände eines Assets abbilden.
- *Prüfung auf Seite 117*: Über das Modul Review Manager können Sie eine Prüfung eines Assets starten.
- *Überarbeitung auf Seite 118*: Mit dem Modul Job Manager können Sie einen Job zu einem Asset erstellen, um z. B. für ein benötigtes Bild schnell und einfach eine Bildkorrektur oder eine Nachbearbeitung zu beauftragen.
- *Löschen auf Seite 119*: Sie können veraltete oder nicht mehr benötigte Assets löschen und damit in den Papierkorb verschieben.
- *Wiederherstellen auf Seite 120*: Sie können in den Papierkorb verschobene Assets wiederherstellen.

6.1 Verwaltung der Assetattribute

Mithilfe der Attribute legen Sie Informationen zum und über das Asset fest. Einige Attribute können für die Systemsprachen angelegt und gepflegt werden. Einen Überblick über alle Attribute erhalten Sie in [Assetattribute auf Seite 196](#).

Anzeige

Sie erhalten ein Übersicht über die Attribute eines Assets in der [Detailansicht auf Seite 28](#). Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht, die die Attribute anzeigt, z. B. Dateiformat, Dateigröße, Versionen des Assets, Eigentümer oder Asset-ID.



Hinweis

Die Detailansicht wird an jedes System angepasst. Welche Attribute in der Detailansicht in Ihrem System angezeigt werden, hängt von diesen Anpassungen ab. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Bearbeiten

Sie bearbeiten die Attribute im [Dialog zum Bearbeiten der Attribute auf Seite 30](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Detailansicht aufrufen unten](#)
- [Attribute eines Assets bearbeiten auf der nächsten Seite](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten auf Seite 105](#)
- [Asset übergeben auf Seite 108](#)
- [Alternatives Vorschaubild festlegen auf Seite 108](#)

6.1.1 Detailansicht aufrufen

1. Suchen Sie das Asset, dessen Detailansicht Sie aufrufen möchten.
2. Klicken Sie auf das Vorschaubild

Die Detailansicht wird geöffnet.

6.1.2 Attribute eines Assets bearbeiten

1. Suchen Sie das Asset, dessen Attribute Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Eigenschaften bearbeiten*.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Hinterlegen Sie die benötigten Informationen in den Eingabefeldern.
4. Klicken Sie *Speichern*.

Die Attribute werden gespeichert. Bitte beachten Sie: Falls das Asset einer freigabepflichtigen VDB zugewiesen wird, benötigen Sie eine Freigabe, damit das Asset mit den gespeicherten Attributen im Modul *Media Pool* verfügbar ist.

6.1.3 Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

Wenn Sie Assets nacheinander bearbeiten, wird im Bearbeitungsdialog oben rechts eine Fortschrittsanzeige angezeigt. Die Fortschrittsanzeige zeigt Ihnen folgende Informationen:

- Name des Assets, das aktuell bearbeitet wird,
- Wie viele Assets bereits bearbeitet sind und die Anzahl der ausgewählten Assets insgesamt

Je Asset kann die Bearbeitung einzeln vorgenommen werden, mit Klick auf *Speichern und nächstes* wird das aktuelle Asset gespeichert und automatisch das nächste angezeigt.

Achtung! Datenverlust!

Sie können auch mittels der Navigationspfeile < und > neben dem Assetnamen zwischen den einzelnen Assets wechseln. Beachten Sie, dass dabei eingegebene Werte nicht gespeichert werden! Gespeichert wird nur, wenn Sie *Speichern und nächstes* klicken.

Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Markieren Sie die Assets, indem Sie die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Wählen Sie über den oberen Menü-Button > *Bearbeiten* > *Mehrere Assets nacheinander bearbeiten*.

Der Dialog zum Bearbeiten der Attribute wird für das erste Asset geöffnet.

4. Bearbeiten Sie die Attribute.
5. Klicken Sie *Speichern und nächstes*.
6. Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5, bis die Attribute der ausgewählten Assets vervollständigt sind.

Sie haben die Assets bearbeitet.

6.1.4 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

Um effizient vorzugehen, können Sie die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten. Beachten Sie die Besonderheiten bei dieser Funktion.



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur Assets des selben Assettyps gleichzeitig bearbeiten können. Falls Sie Assets verschiedener Typen für die gleichzeitige Bearbeitung auswählen, können Sie im Bearbeitungsdialog nacheinander die verschiedenen Assettypen aufrufen und die jeweils zugeordneten Assets gleichzeitig bearbeiten.

Änderung der Attribute

Bei der Bearbeitung mehrerer Assets gleichzeitig können Sie Attribute wie folgt ändern:

1. Bei Attributen mit einem Wert wird der bisher hinterlegte Wert ersetzt, z. B. wird die VDB für alle Assets in den neuen Wert geändert.
2. Bei Attributen mit mehreren Werten werden die bisherigen Einträge um die neu hinzugefügten ergänzt, z. B. werden die vorhandenen Schlagworte um die neu eingegebenen ergänzt.
3. Bei speziellen Attributen wie den Kategorien oder den hinterlegten Ländern können bestehende Attribute sowohl hinzugefügt oder entfernt werden.

Bei der gleichzeitigen Bearbeitung von Assets werden die aktuell hinterlegten Werte nicht angezeigt, Ausnahme bildet der aktuell hinterlegte Assettyp. Um einzelne Werte bei der Massenbearbeitung zu hinterlegen oder zu ändern, müssen Eingaben getätigt werden. So lange bei einem Attribut keine Werte verändert wurden, werden die bei den einzelnen Assets hinterlegten Attribute ebenfalls nicht geändert.

Besonderheit Boolean-Attribute

Bei Boolean-Attributen wird entweder der Wert WAHR oder FALSCH hinterlegt. Um den Ausgangszustand der hinterlegten Attribute nicht zu ändern, wird daher ein zusätzlicher Zustand bei einem Boolean-Attribut angezeigt, um zu signalisieren, dass die aktuell hinterlegten Werte nicht verändert werden sollen. Wenn der Wert für alle Assets geändert werden soll, wählt der Benutzer, ob überall der Wert WAHR oder FALSCH gelten soll.

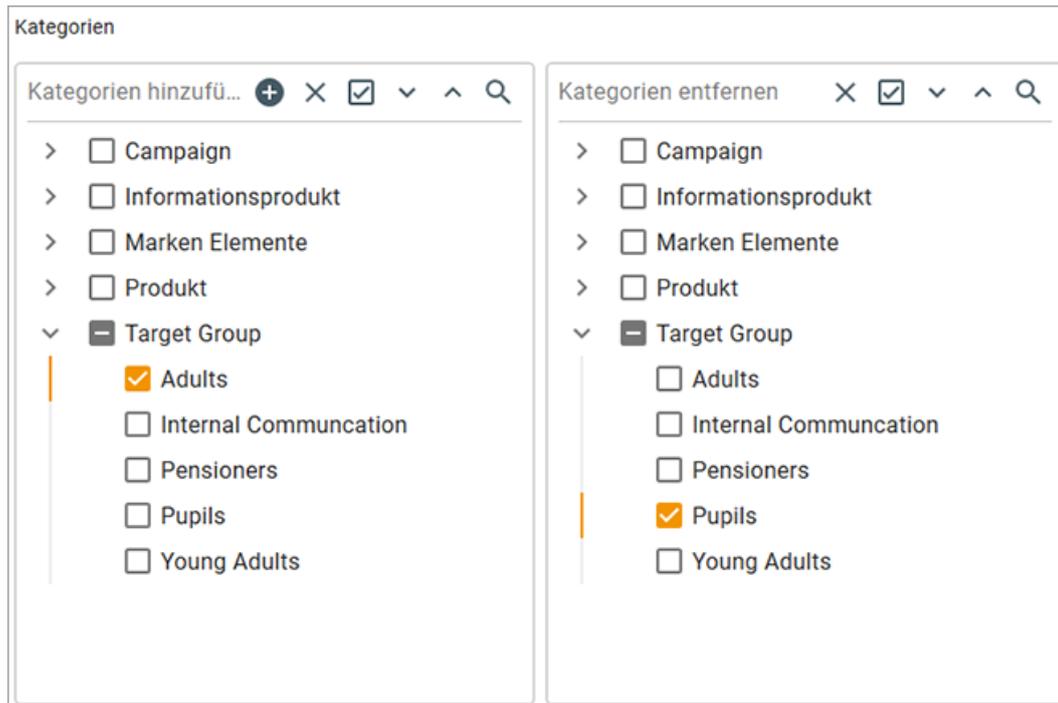
Pflichtattribute bearbeiten

Pflichtattribute sind in der Benutzeroberfläche mit einem Stern (*) gekennzeichnet. Bearbeiten Sie die Pflichtattribute bei einer Sammelbearbeitung in zwei Fällen:

1. Sie möchten, dass diese Attribute bei allen markierten Assets den gleichen Wert erhalten.
2. Diese Attribute sind noch nicht befüllt. Ausnahmen sind die Pflichtfelder *Assetname* und *Tags*. *Assetname* ist immer vorbefüllt, *Tags* kann vorbefüllt sein. Eine Bearbeitung ist daher nicht in jedem Fall notwendig.

Attribute *Schlagworte*, *Kategorien* und *Relevante Länder*

Bei den Feldern *Schlagworte*, *Kategorien* und *Relevante Länder* handelt es sich um Listen, die bei jedem Asset eine andere Auswahl enthalten können. Damit diese Auswahlen nicht pauschal überschrieben werden, wählen Sie separat, welche Einträge hinzugefügt und welche Einträge entfernt werden:



Gemäß dem Beispiel im Screenshot wird allen markierten Assets die Kategorie */Target Group/Adults* hinzugefügt. Falls den Assets die Kategorie */Target Group/Pupils* zugewiesen war, wird es entfernt. Andere zugewiesene Kategorien bleiben unberührt.

Attribut *Dateiname*

Beachten Sie, dass der Dateiname nicht in einer Sammelbearbeitung geändert werden kann.

Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Markieren Sie die Assets, indem Sie die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Wählen Sie über den oberen Menü-Button *> Bearbeiten > Mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten*.

Der Dialog zum Bearbeiten der Attribute wird geöffnet.

4. Bearbeiten Sie die Attribute.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeitet. Bearbeitete Attribute enthalten nun bei allen Assets den gleichen Wert.

6.1.5 Asset übergeben

1. Suchen Sie das Asset.
2. Aktivieren Sie im Suchergebnis die Checkbox des Assets.
3. Klicken Sie am oberen Menü-Button > *Menü* > *Bearbeiten* > *Eigentümer übergeben*.

Der Dialog *Eigentümer übergeben* wird angezeigt.

4. Geben Sie im Feld *Benutzersuche* den Namen des Benutzers ein, an den Sie das Asset als neuer Eigentümer übergeben möchten.

Sobald Sie die ersten Buchstaben eintippen, wird eine Liste mit passenden Vorschlägen angezeigt.

5. Wählen Sie einen Benutzer aus.
6. Klicken Sie *Übergeben*.
7. Schließen Sie den Dialog.

Der ausgewählte Benutzer ist der neue Eigentümer des Assets. Weitere Informationen siehe [Eigentümer auf Seite 21](#).

6.1.6 Alternatives Vorschaubild festlegen

Sie können anstelle des automatisch erzeugten Vorschaubilds für das Asset ein alternatives Vorschaubild festlegen.



Hinweis

Für eine optimale Darstellung sollten die Abmessungen des alternativen Vorschaubilds mindestens 60 x 60 Pixel betragen. Ist das Bild kleiner, wird es automatisch skaliert, was zu Qualitätseinbußen führen kann.

Alternatives Vorschaubild festlegen

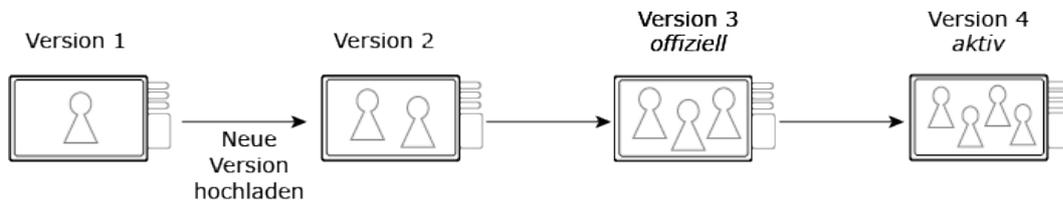
1. Wählen Sie das Asset aus, für das Sie ein alternatives Vorschaubild festlegen möchten.

2. Klicken Sie auf den *Menü*-Button und wählen Sie *Eigenschaften bearbeiten*.
Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute bearbeiten können.
3. Scrollen Sie nach unten zum Eintrag *Alternatives Vorschaubild*.
4. Um ein alternatives Vorschaubild auszuwählen, haben Sie zwei Möglichkeiten:
 - Klicken Sie *Aus dem Media Pool hinzufügen*.
Sie öffnen ein Pop-up-Fenster und können nach einem Asset suchen, das Sie als Vorschaubild verwenden wollen.
 - Klicken Sie *Durchsuchen*, um eine lokal gespeicherte Bild-Datei als Vorschaubild auszuwählen. Klicken Sie *Importieren*, um die ausgewählte Bild-Datei in das Modul Media Pool hochzuladen.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Im Suchergebnis wird das alternative Vorschaubild für das Asset angezeigt.

6.2 Versionen

Durch Verbesserungen, Korrekturen oder Überarbeitungen können mehrere Versionen eines Assets entstehen. Mithilfe von Versionen bilden Sie im Modul Media Pool die nacheinander folgenden oder unterschiedlichen Zustände eines Assets ab.



Funktionsweise

Sie können ein Asset oder in einer Massenversionierung mehrere Assets automatisch versionieren. Beachten Sie die Voraussetzungen für die Massenversionierung, siehe [Mehrere Assets gleichzeitig versionieren](#). Es existiert keine Beschränkung für die Anzahl der Versionen.

Beim Anlegen einer Version werden nur die Vorschaubilder neu erzeugt und technische Attribute wie die Größe und Auflösung überschrieben. Andere Attribute, wie der Assetname oder Tags, werden nicht geändert.

Die neueste Version eines Assets ist automatisch die aktive Version. Damit eine Version zur offiziellen Version wird, muss ein Benutzer eine Version als offiziell markieren. Es kann immer nur eine offizielle Version geben.



Hinweis

Um eine Version als offiziell markieren zu können, muss das Dateiformat des Assets für die Veröffentlichung zugelassen sein. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Sie können nur Versionen löschen, die nicht als offiziell markiert sind.

Die Assetattribute für die neue Version werden von der Vorgängerversion übernommen. Sie können über die Funktion *Eigenschaften bearbeiten* die Attribute der neuen Version bearbeiten.



Hinweis



Beim Hochladen einer neuen Version prüft das System mithilfe einer kryptografisch eindeutigen MD5-Quersumme des Dateiinhalts, ob diese Datei bereits im Media Pool vorhanden ist.

Verwendung

Die aktive Version wird im Modul *Media Pool* verwendet und angezeigt. In den Modulen *Job Manager*, *Marketing Data Hub*, *Review Manager* und *Brand Template Builder* wird die aktive Version verwendet. Das Modul *Marketing Shop* verwendet die offizielle Version.

Hinweise für InDesign-Dokumente

Beim Arbeiten mit InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern müssen Sie beachten:

- Beim Hochladen einer neuen Version des InDesign-Dokuments gehen die verlinkten Bilder verloren.
- Beim Hochladen einer neuen Bildversion verweist die Verlinkung auf die ursprüngliche Bildversion.

Zugehörige Aufgaben

- [Asset versionieren auf der nächsten Seite](#)
- [Mehrere Assets gleichzeitig versionieren auf Seite 113](#)
- [Version als offiziell markieren auf Seite 115](#)
- [Version herunterladen auf Seite 115](#)
- [Version löschen auf Seite 115](#)

Anzeige

Sie erreichen die Versionen und zugehörige Informationen in der Detailansicht. Auf dem Reiter *Versionen* werden die Versionen aufgelistet. Dabei werden neueste Versionen oben eingefügt. Zu jeder Version werden ein Vorschaubild und folgende Informationen angezeigt:

- Version: Versionsnummer
- Ersteller: Benutzer, der die Version hochgeladen hat

- Uploaddatum: Datum und der Zeitpunkt, zu dem die Version hochgeladen wurde
- Kommentar: Der als Versionskommentar beim Hochladen hinterlegte Text.

Die offizielle Version erkennen Sie an dem Symbol .

Funktionen

Folgende Funktionen können Sie für Versionen aufrufen:

Symbol	Beschreibung
	Sie speichern die Original-Datei der Version.
	Sie markieren die Version als offizielle Version des Assets. Es kann immer nur eine Version als <i>offiziell</i> markiert sein. Bei der offiziellen Version wechselt das Symbol zu  .
	Sie speichern das Asset im PDF-Format.
	Sie löschen die Version des Assets. Falls das Löschen nicht möglich ist, weil die Version offiziell ist, wird das Symbol ausgegraut.
+ Neue Version hochladen	Sie legen eine neue Version an und laden dazu die neue Datei hoch.
Historie der offiziellen Versionen	Sie rufen eine Liste auf, die zeigt, wann welche Version offiziell war.
Historie der veröffentlichten Versionen	Sie rufen eine Liste auf, die zeigt, wann welche Version veröffentlicht war.

6.2.1 Asset versionieren

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, für das Sie eine neue Version hochladen wollen.
2. Klicken Sie > *Versionen* > *+ Neue Version hochladen*.
3. Wählen Sie im Pop-up-Fenster eine lokal gespeicherte Datei, die Sie als neue Version des Assets hochladen wollen, oder ziehen Sie die Datei per Drag-and-Drop in den Upload-Bereich.

4. Sie können eine Information zur neuen Version als *Kommentar* hinterlegen.
5. Klicken Sie *Hochladen*.

Die Datei wird als neue Version des Assets hochgeladen und angelegt.

6.2.2 Mehrere Assets gleichzeitig versionieren

Automatische Zuordnung

Für die automatische Zuordnung der neuen Versionen zu den angelegten Assets können Sie zwischen drei Mechanismen wählen:

- **Übereinstimmender Dateiname:** Der Dateiname des Assets, dem eine Version hinzugefügt werden soll, stimmt überein mit dem Dateinamen der neuen Version.
- **Asset-ID:** Die ID des Assets, dem eine Version hinzugefügt werden soll, ist Bestandteil des Dateinamens der neuen Version. Sie können wählen, ob die Asset-ID am Anfang (als Präfix) oder Ende (als Suffix) des Dateinamens der Version steht. Sie können außerdem festlegen, mit welchem Separator die Asset-ID vom Rest des Dateinamens abgetrennt wird, z. B. Punkt (.) oder Bindestrich (-).

BEISPIEL

Sie möchten die Zuordnung über die Asset-ID als Präfix durchführen. Die Asset-ID soll mit einem Bindestrich vom Rest des Dateinamens getrennt sein. Um dem Asset mit der Asset-ID M-2456 eine Version zuzuordnen, muss der Dateiname der Version der folgenden Struktur entsprechen: *M-2456-Name.Format*.

- **Artikelnummer:** Die Artikelnummer des Assets, dem eine Version hinzugefügt werden soll, ist Bestandteil des Dateinamens der neuen Version. Sie können wählen, ob die Artikelnummer am Anfang (als Präfix) oder Ende (als Suffix) des Dateinamens der Version steht. Sie können außerdem festlegen, mit welchem Separator die Artikelnummer vom Rest des Dateinamens abgetrennt wird, z. B. Punkt (.) oder Bindestrich (-).

BEISPIEL

Sie möchten die Zuordnung über die Artikelnummer als Suffix durchführen. Die Artikelnummer soll mit einem Punkt vom Rest des Dateinamens getrennt sein. Um dem Asset mit der Artikelnummer 123456 eine Version zuzuordnen, muss der Dateiname der Version der folgenden Struktur entsprechen: *Name.123456.Format*.

Beachten Sie, dass Sie innerhalb einer Massenversionierung nur einen Mechanismus anwenden können.

Voraussetzungen

Sie haben die Namen der Dateien, die als Versionen angelegt werden, und die Attribute der Assets, die versioniert werden sollen, einheitlich auf einen Zuordnungsmechanismus angepasst.

Mehrere Versionen gleichzeitig anlegen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import*.
2. Fügen Sie die neuen Versionen dem Import hinzu.
3. Starten Sie den Import.

Die Dateien werden in ein Uploadverzeichnis geladen.

4. Klicken Sie nach Abschluss des Uploads > *Media Pool* > *Import* > *Importierte Dateien*.
5. Klicken Sie auf den Namen des Uploadverzeichnisses, das die Versionen enthält.

Das Uploadverzeichnis wird geöffnet.

6. Klicken Sie *Massenversionierung*.

Ein Dialog wird geöffnet.

7. Tragen Sie den Zuordnungsmechanismus ein.
8. Klicken Sie *Übernehmen*.

Sie starten die Massenversionierung und schließen das Dialogfenster. Nach Beenden des Vorgangs werden auf der Importübersicht die Ergebnisse bzw. die gefundenen und übereinstimmenden Assets aufgelistet.

9. Aktivieren Sie die Checkbox *Massenversionierungs-Treffer auswählen*, um alle Dateien zu markieren, die einem vorhandenen Asset zugeordnet werden konnten.
10. Rufen Sie über den unteren Menü-Button die Funktion *Version speichern* auf.

Die Datei wird als neue Version des Assets angelegt und gespeichert. Sie können die Versionen des Assets über die Detailansicht aufrufen.

6.2.3 Version als offiziell markieren

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, dessen Versionen Sie bearbeiten möchten.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Versionen*.
3. Klicken Sie bei der Version, die markiert werden soll, auf die -Schaltfläche.

Die Version ist als offizielle Version des Assets mit  markiert.

6.2.4 Version herunterladen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, von dem Sie eine Version herunterladen möchten.
 2. Wechseln Sie auf den Reiter *Versionen*.
 3. Klicken Sie bei der gewünschten Version auf das Symbol .
- Der Dialog zum Herunterladen einer Datei wird geöffnet.
4. Wählen Sie die Optionen für das Herunterladen und klicken Sie *OK*.

Die Datei wird auf Ihren Computer heruntergeladen.

6.2.5 Version löschen

Achtung! Datenverlust!

Sie können das Löschen von Versionen nicht rückgängig machen!

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, dessen Versionen Sie löschen möchten.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Versionen..*
3. Klicken Sie bei der gewünschten Version auf das Papierkorb-Symbol.
Eine Sicherheitsabfrage öffnet sich.
4. Klicken Sie *Ja*.

Die Version wurde endgültig gelöscht.

6.3 Prüfung

Über das Modul *Review Manager* können Sie eine Prüfung eines Assets starten.

Voraussetzung

Das Modul *Review Manager* ist in Ihrem System aktiviert. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Prüfung starten

1. Suchen Sie das Asset, für das Sie eine Prüfung starten wollen.
2. Klicken Sie am Asset >  > *Als mein Favorit*.
Das Asset wird Ihren Favoriten zugewiesen.
3. Klicken Sie > *Media Pool* > *Sammlungen*.
Ihre Favoriten werden angezeigt.
4. Setzen Sie den Cursor auf das Asset, für das Sie eine Prüfung starten wollen.
Der Menü-Button wird angezeigt.
5. Klicken Sie im Menü-Button *Öffnen*.
Die Detailansicht wird angezeigt.
6. Klicken Sie in der Detailansicht > *Menü* > *Review Manager*.

Sie haben die Prüfung des Assets gestartet.

Weitere Informationen

Beachten Sie für weitere Informationen das [Review Manager Benutzerhandbuch](#).

6.4 Überarbeitung

Mit dem Modul *Job Manager* können Sie einen Job zu einem Asset erstellen, um z. B. für ein benötigtes Bild schnell und einfach eine Bildkorrektur oder eine Nachbearbeitung zu beauftragen.

Voraussetzung

- Das Modul *Job Manager* muss aktiviert sein.
- Sie benötigen Rechte im Modul *Job Manager*.

Überarbeitung starten

1. Suchen Sie das Asset, für das Sie eine Prüfung starten wollen.
2. Klicken Sie *> Menü > Job erstellen*.
Das Dialogfenster *Job erstellen* wird geöffnet.
3. Wählen Sie einen Job-Typ aus und klicken Sie *Erstellen*.
Ein neues Dialogfenster wird geöffnet.
4. Tragen Sie den Namen des Jobs in das Eingabefeld ein und bestätigen Sie mit *Speichern*.
Das Job-Datenblatt wird erstellt und geöffnet.
5. Tragen Sie alle Pflichtangaben auf dem Datenblatt ein.
6. Klicken Sie *Speichern*, nachdem Sie alle benötigten Angaben zu Ihrem Job hinterlegt haben.
7. Klicken Sie *Schließen*.

Der Job ist ab sofort in der Job-Übersicht im Modul *Job Manager* aufgelistet und kann dort bearbeitet werden. Über das Modul *Job Manager* kann der Job aufgerufen werden.

Weitere Informationen

Weitere Informationen erhalten Sie im [Job Manager Benutzerhandbuch](#).

6.5 Löschen

Sie können veraltete oder nicht mehr benötigte Assets löschen und damit in den Papierkorb verschieben. Das Asset wird nicht endgültig gelöscht, kann aber nur noch gefunden werden, wenn in der Suche im Widget *Assetverwaltung* die Check-box *Im Papierkorb* aktiviert ist. Wenn ein Asset per E-Mail verschickt (Download-Link) und anschließend gelöscht wird, ist es weiterhin über den Link bis zu dessen Gültigkeitsende erreichbar. Wenn Sie ein Asset löschen, das aktuell via Publikationskanäle veröffentlicht ist, wird es automatisch depubliziert.

Hinweise für InDesign-Dokumente

Beim Arbeiten mit InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern müssen Sie beachten:

- Beim Löschen eines verlinkten Bilds bleibt die Verlinkung erhalten.
- Beim Löschen eines Bilds, für das eine in einem InDesign-Dokument verlinkte Bildversion existiert, bleibt die Verlinkung erhalten.
- Beim Löschen einer Bildversion, die in einem InDesign-Dokument verlinkt ist, wird die Verlinkung aufgelöst.

Asset in den Papierkorb verschieben

1. Suchen Sie das Asset, das Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Löschen*.
Eine Sicherheitsabfrage wird geöffnet.
3. Klicken Sie *Ja*.

Sie haben das Asset in den Papierkorb verschoben.

6.6 Wiederherstellen

Sie können in den Papierkorb verschobene Assets wiederherstellen.

Asset wiederherstellen

1. Suchen Sie das Asset im Papierkorb: Aktivieren Sie im Widget *Asset-Verwaltung* die Checkbox *Im Papierkorb*.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Eigenschaften bearbeiten*.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Wählen Sie eine virtuelle Datenbank (VDB).
4. Optional: Bearbeiten Sie weitere Attribute.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Das Asset wird in der gewählten VDB abgelegt und ist dort für alle Benutzer mit den entsprechenden Zugriffsrechten erreichbar.

Ordnen und
organisieren

7

Zusätzlich zu den umfangreichen und komfortablen Suchmöglichkeiten können Sie Assets individuell ordnen und organisieren. Im Media Pool stehen Ihnen hierfür verschiedene Funktionen zur Verfügung.

Favoriten

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über *> Media Pool > Sammlungen > Meine Favoriten* erreichen. Weitere Informationen siehe [Favoriten auf Seite 124](#).

Sammlung

In einer Sammlung können Sie verschiedene Assets zusammenfassen und die Zusammenstellung anderen Benutzern zur Verfügung stellen. Ein Beispiel dafür ist die Zusammenfassung der Bilder einer Kampagne. Über eine Sammlung können Sie anderen Benutzern auch Assets zur Verfügung stellen, die ansonsten keinen Zugriff auf die Assets haben. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn das Asset in einer VDB abgelegt ist, auf die ein anderer Benutzer keinen Zugriff hat.

Weitere Informationen siehe [Sammlungen auf Seite 125](#).

Bewertung

Falls die Funktion in Ihrem System aktiviert ist, können Sie Assets bewerten (1 bis 5 Sterne) und kommentieren. Die durchschnittliche Bewertung eines Assets können Sie als Suchkriterium nutzen. Die Anzahl der Sterne wird direkt am Vorschaubild eines Assets angezeigt.

Weitere Informationen siehe [Bewertung auf Seite 134](#).

Abonnement

Über Abonnements haben Sie die Möglichkeit, Änderungen an Assets zu verfolgen.

Weitere Informationen siehe [Abonnement auf Seite 136](#).

Varianten

Um inhaltlich identische Assets zusammenzufassen, wie z. B. Bilder einer Serie, verschiedene Sprachen oder unterschiedliche Einfärbungen, können Sie die Assets als Varianten eines führenden Assets anlegen. So strukturieren Sie Assets und markieren Sie als zueinander gehörend. In Suchergebnissen wird nur das führende Asset angezeigt. Sie erreichen alle Varianten schnell über die Detailansicht

des führenden Assets.

Weitere Informationen siehe [Varianten auf Seite 138](#).

Verwandte

Sie können zusammengehörende Assets als miteinander verwandt kennzeichnen. Außerdem können Sie die Art der Beziehung in den Attributen festlegen. Weitere Informationen siehe [Verwandte auf Seite 142](#).

7.1 Favoriten

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über *> Media Pool > Sammlungen > Meine Favoriten* erreichen. Ob ein Asset als Favorit markiert ist, sehen Sie in seiner Detailansicht in der obersten Zeile:

- : Das Asset ist kein Favorit.
- : Das Asset ist als Favorit markiert.

Zugehörige Aufgaben

- [Asset als Favorit markieren unten](#)
- [Asset aus Favoritenliste entfernen unten](#)

7.1.1 Asset als Favorit markieren

1. Suchen Sie das Asset, das Sie als Favorit markieren möchten.
2. Klicken Sie am Asset *> Menü > Als Mein Favorit*.

Das ausgewählte Asset wird als Favorit markiert. Klicken Sie *> Sammlungen > Meine Favoriten*, um das Asset mit den anderen Favoriten aufzulisten.

Alternativ können Sie das Asset auch in seiner Detailansicht als Favorit markieren. Klicken Sie dazu in der Detailansicht in der obersten Zeile . Dann wird das Asset Ihren Favoriten hinzugefügt. Das Icon wechselt zu .

7.1.2 Asset aus Favoritenliste entfernen

1. Klicken Sie *> Sammlungen > Meine Favoriten*.
2. Klicken Sie den Menü-Button des Assets, das Sie aus der Favoritenliste entfernen wollen.
3. Wählen Sie die Funktion *Aus Meinen Favoriten löschen* aus.

Das ausgewählte Asset wird aus der Favoritenliste gelöscht.

Alternativ können Sie das Asset auch in seiner Detailansicht aus Ihren Favoriten löschen. Klicken Sie dazu in der Detailansicht in der obersten Zeile . Dann wird das Asset aus Ihren Favoriten gelöscht. Das Icon wechselt zu .

7.2 Sammlungen

In einer Sammlung können Sie verschiedene Assets zusammenfassen und die Zusammenstellung anderen Benutzern zur Verfügung stellen. Ein Beispiel dafür ist die Zusammenfassung der Bilder einer Kampagne. Über eine Sammlung können Sie anderen Benutzern auch Assets zur Verfügung stellen, die ansonsten keinen Zugriff auf die Assets haben. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn das Asset in einer VDB abgelegt ist, auf die ein anderer Benutzer keinen Zugriff hat.

Eine Sammlung kann auch Dateien enthalten, die noch nicht für andere Benutzer zugänglich sind. Sie können z. B. lokal gespeicherte Bilder in die Sammlung *Meine Bilder* hochladen und in einem eigenen Bereich innerhalb des Moduls *Media Pool* ablegen. Beachten Sie, dass diese Dateien trotzdem dem Duplikats-Check unterliegen: Wird eine Datei von verschiedenen Benutzern in die jeweils eigenen Bereiche abgelegt, wird die Datei zwar in den jeweils eigenen Bereichen angezeigt. Allerdings handelt es sich um dieselbe Datei. Änderungen von einem Benutzer sind entsprechend für alle Benutzer verfügbar, die diese Datei ebenfalls abgelegt haben.

Zugehörige Aufgaben

- [Sammlung erstellen auf Seite 127](#)
- [Asset einer Sammlung zuweisen auf Seite 128](#)
- [Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen auf Seite 128](#)
- [Sammlung per E-Mail versenden auf Seite 129](#)

Sie können eine Sammlung per E-Mail versenden. Dabei werden die Assets der Sammlung in der E-Mail verlinkt. So können Sie z. B. Bilder an Empfänger verschicken, die keinen Zugriff auf das Modul *Media Pool* haben.
- [Sammlung teilen auf Seite 130](#)

Durch das Teilen stellen Sie eine Sammlung einer Gruppe von Benutzern zur Verfügung. Die Gruppe kann entweder alle Benutzer des Moduls *Media Pool* beinhalten oder eingeschränkt sein auf die Benutzer in Organisationseinheiten, einer Verteilerliste oder einer von Ihnen festgelegten Gruppe. Eine publizierte Sammlung wird *unter > Media Pool > Sammlungen > Geteilte Sammlungen* angezeigt. Nur der Eigentümer kann die Sammlung bearbeiten.
- [Sammlung weiterleiten auf Seite 131](#)

Wenn Sie die Funktion *Sammlung weiterleiten* verwenden, wird die Sammlung kopiert und bei jedem Empfänger im Bereich *> Media Pool > Sammlungen > Meine Sammlungen* angelegt. Jeder Empfänger kann die

Sammlung wie eine selbst angelegte Sammlung bearbeiten, per E-Mail versenden, veröffentlichen oder teilen. Als Empfänger können Sie Benutzer oder Verteilerlisten eintragen.

Lokal gespeicherte Bilder hochladen

Sie können in die Bereiche *Eigene Administrations-Bilder*, *Eigene DSE-Bilder*, *Eigene Smart-Access-Bilder*, *Eigene Brand-Template-Builder-Bilder* und *Meine Review-Assets* lokal gespeicherte Dateien hochladen. Die Dateien werden keiner VDB zugewiesen und können nicht im Modul *Media Pool* gefunden werden. Um eine hochgeladene Datei als Asset anzulegen, müssen Sie zuerst die Assetattribute vervollständigen. Beachten Sie: Wenn ein anderer Benutzer dieselbe Datei hochlädt und die Assetattribute vervollständigt, ist die Datei automatisch in dem Modul *Media Pool* erreichbar.

Weitere Informationen siehe [Lokal gespeicherte Bilder hochladen auf Seite 132](#).

Standard-Sammlungen

Standardmäßig werden folgende Bereiche automatisch angelegt:

- **Publizierte Sammlungen:** Sie können eigene Sammlungen mit anderen Benutzern teilen. Über die Funktion *Sammlung teilen* verschieben Sie eine Ihrer Sammlungen in den Bereich *Publizierte Sammlungen*.
- **Meine Sammlungen:** Dieser Sammlung können Sie individuell Assets zuweisen. Sie können weitere Untersammlungen erstellen.
- **Eigene Administrations-Bilder:** Diesem Bereich werden alle Bilder zugewiesen, die Sie für den Bereich *Administration* hochgeladen haben. Dieser Bereich beinhaltet z. B. Bilder, die Sie einem änderbaren Objekt zugewiesen oder als alternatives Vorschaubild zugeordnet haben. Diese Bilder werden nicht automatisch in das Modul *Media Pool* übernommen, da sie keiner virtuellen Datenbank zugewiesen sind. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset in dem Modul *Media Pool* anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.
- **Eigene DSE-Bilder:** Diesem Bereich werden alle Bilder zugewiesen, die Sie in den Modulen *Job Manager* und *Marketing Data Hub* hochladen. Sie können lokal gespeicherte Bilder hochladen. Die Bilder werden nicht automatisch in das Modul *Media Pool* übernommen, da sie keiner virtuellen Datenbank zugewiesen sind. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset in dem Modul *Media Pool* anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.

- **Eigene Smart-Access-Bilder:** Diesem Bereich werden alle Bilder zugewiesen, die Sie im Modul *Smart Access* hochladen. Sie können lokal gespeicherte Bilder hochladen. Die Bilder werden nicht automatisch in das Modul *Media Pool* übernommen, da sie keiner virtuellen Datenbank zugewiesen sind. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset in dem Modul *Media Pool* anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.
- **Eigene Brand-Template-Builder-Bilder:** Diesem Bereich werden alle Bilder zugewiesen, die Sie beim Individualisieren eines Werbemittels mit dem Modul *Brand Template Builder* hochladen. Sie können lokal gespeicherte Bilder hochladen. Die Bilder werden nicht automatisch in das Modul *Media Pool* übernommen, da sie keiner virtuellen Datenbank zugewiesen sind. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset in dem Modul *Media Pool* anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.
- **Meine Review-Assets:** Diesem Bereich werden alle Dateien zugewiesen, für die Sie eine Überarbeitung im Modul *Review Manager* starten. Sie können lokal gespeicherte Bilder hochladen. Die Bilder werden nicht automatisch in das Modul *Media Pool* übernommen, da sie keiner virtuellen Datenbank zugewiesen sind. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset in dem Modul *Media Pool* anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.

7.2.1 Sammlung erstellen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Sammlungen* > *Meine Sammlungen*.
Sie sehen die bereits vorhandenen Sammlungen.
2. Rufen Sie über den Menü-Button die Funktion *Sammlung erstellen* auf.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Tragen Sie den Namen der neuen Sammlung in das Eingabefeld.
4. Klicken Sie *Speichern*.
Die neue Sammlung wird angelegt. Nachdem Sie die Sammlung erstellt haben, können Sie Assets zuweisen.
5. Klicken Sie *Suche*.
6. Öffnen Sie an dem Asset, das Sie der Sammlung hinzufügen wollen, den Menü-Button.

7. Wählen Sie *Zu Sammlung*.

Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.

8. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie das Asset zuweisen wollen. Vorhandene Untersammlungen werden durch Klicken auf das Plus-Symbol angezeigt.

9. Klicken Sie *Übernehmen*, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Das Asset wird unter *> Media Pool > Sammlungen > Meine Sammlungen* in der neuen Sammlung angezeigt.

7.2.2 Asset einer Sammlung zuweisen

1. Suchen Sie das Asset, das Sie einer Sammlung zuweisen möchten.

2. Klicken Sie den Menü-Button des Assets.

3. Wählen Sie *Zu Sammlung*.

Sie öffnen ein Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.

4. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie das Asset zuweisen wollen. Vorhandene Untersammlungen werden durch Klicken auf das Plus-Symbol angezeigt.

5. Klicken Sie *Übernehmen*.

Das Asset wird unter *> Media Pool > Sammlungen > Meine Sammlungen* in der gewählten Sammlung angezeigt.

7.2.3 Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen

1. Suchen Sie die Assets, die Sie einer Sammlung zuweisen möchten.

2. Aktivieren Sie die Checkbox bei den Assets, die Sie zuweisen möchten.

3. Klicken Sie den oberen Menü-Button *> Zu Sammlung*.

Sie öffnen ein Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.

4. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie die Assets zuweisen möchten. Vorhandene Untersammlungen werden durch Klicken auf das Plus-Symbol

angezeigt.

5. Klicken Sie *Übernehmen*.

Die Assets werden unter *> Media Pool > Sammlungen > Meine Sammlungen* in der gewählten Sammlung angezeigt.

7.2.4 Sammlung per E-Mail versenden

Sie können eine Sammlung per E-Mail versenden. Dabei werden die Assets der Sammlung in der E-Mail verlinkt. So können Sie z. B. Bilder an Empfänger verschicken, die keinen Zugriff auf das Modul Media Pool haben.

Voraussetzungen

Sie können nur eigene Sammlungen (Sammlungen, die Sie erstellt haben) weiterleiten. Andere Bereiche wie zum Beispiel *Eigene Brand-Template-Builder-Bilder* können Sie nicht per E-Mail weiterleiten.



Hinweis

Genehmigungspflichtige Assets können erst per E-Mail versendet werden, nachdem der Eigentümer das Versenden genehmigt hat. Genehmigungspflichtige Assets sind mit einem Wasserzeichen versehen. Im Fenster *Per E-Mail versenden* kann direkt die Genehmigung beantragt werden.

Sammlung per E-Mail versenden

1. Klicken Sie *> Media Pool > Sammlung > Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.

2. Klicken Sie auf den oberen Menü-Button und wählen Sie *Per E-Mail weiterleiten*.

Sie öffnen ein neues Fenster.

3. Hinterlegen Sie die für den E-Mail-Versand benötigten Informationen. Pflichtfelder sind mit einem * markiert. Weitere Informationen siehe [E-Mail-Versand auf Seite 166](#).

4. Klicken Sie *Per E-Mail versenden*.

Es wird eine Zusammenfassung der hinterlegten Informationen sowie eine Nachrichtenvorschau angezeigt.

5. Um die E-Mail endgültig zu verschicken, klicken Sie *Versenden*.

7.2.5 Sammlung teilen

Durch das Teilen stellen Sie eine Sammlung einer Gruppe von Benutzern zur Verfügung. Die Gruppe kann entweder alle Benutzer des Moduls *Media Pool* beinhalten oder eingeschränkt sein auf die Benutzer in Organisationseinheiten, einer Verteilerliste oder einer von Ihnen festgelegten Gruppe. Eine publizierte Sammlung wird unter *> Media Pool > Sammlungen > Geteilte Sammlungen* angezeigt. Nur der Eigentümer kann die Sammlung bearbeiten.

Einstellungen

- **Name:** Das Eingabefeld ist mit dem Namen der Sammlung vorbelegt. Sie können die Sammlung bei Bedarf umbenennen.
- **Gültigkeitszeitraum:** Legen Sie ein Start- und Enddatum fest, ab dem und bis zu dem die Sammlung veröffentlicht werden soll.
- **Sichtbarkeit:** Sie können die Sichtbarkeit bzw. den Zugriff auf die veröffentlichte Sammlung auf eine Organisationseinheit beschränken. Klicken Sie *Sichtbarkeit verwalten* und wählen aus dem Auswahlfeld eine Organisationseinheit, Benutzer oder eine Verteilerliste. Nur Benutzer, die entweder der Organisationseinheit zugewiesen sind, direkt eingetragen wurden oder in der Verteilerliste enthalten sind, können auf die Sammlung zugreifen. Falls Sie die Sichtbarkeit nicht einschränken, ist die Sammlung uneingeschränkt verfügbar.

Sammlung teilen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Sammlung > Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.
2. Wählen Sie aus dem oberen Menü-Button die Funktion *Sammlung teilen*. Sie öffnen ein Dialogfenster.
3. Treffen Sie die notwendigen Einstellungen für die Felder *Name*, *Gültigkeitszeitraum* und *Sichtbarkeit*.
4. Klicken Sie *Speichern*, um Ihre Angaben zu sichern.

Die ausgewählte Sammlung wird in das Verzeichnis *Publizierte Sammlungen* verschoben.

7.2.6 Sammlung weiterleiten

Wenn Sie die Funktion *Sammlung weiterleiten* verwenden, wird die Sammlung kopiert und bei jedem Empfänger im Bereich *> Media Pool > Sammlungen > Meine Sammlungen* angelegt. Jeder Empfänger kann die Sammlung wie eine selbst angelegte Sammlung bearbeiten, per E-Mail versenden, veröffentlichen oder teilen. Als Empfänger können Sie Benutzer oder Verteilerlisten eintragen.

Einstellungen

- **Assets:** Aufgelistet werden die aktuell in der Sammlung enthaltenen Assets.
- **Benutzer-Suche:** Suchen Sie über Name, Vorname oder über die E-Mail-Adresse nach einem anderen Benutzer, an den die Sammlung weitergeleitet werden soll.
- **Gewählte Person:** Aufgelistet werden die ausgewählten Benutzer, an die die Sammlung weitergeleitet wird.
- **Kommentar:** Hinterlegen Sie einen Text, der in der Systembenachrichtigung übermittelt wird.

Sammlung weiterleiten

1. Klicken Sie *> Media Pool > Sammlung > Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.
2. Wählen Sie aus dem oberen Menü-Button die Funktion *Sammlung weiterleiten*.
Sie öffnen ein neues Pop-up-Fenster.
3. Wählen Sie die Benutzer oder Verteilerliste aus, an die Sie die Sammlung weiterleiten wollen.
4. Optional: Hinterlegen Sie einen Kommentar.
5. Klicken Sie *Sammlung weiterleiten*.

Die Benutzer, an die Sie eine Sammlung weitergeleitet haben, werden über eine Systemmeldung informiert und können die weitergeleitete Sammlung über *> Media Pool > Sammlungen > Sammlungen* aufrufen.

7.2.7 Lokal gespeicherte Bilder hochladen

Sie können in die Bereiche *Eigene Administrations-Bilder*, *Eigene DSE-Bilder*, *Eigene Smart-Access-Bilder*, *Eigene Brand-Template-Builder-Bilder* und *Meine Review-Assets* lokal gespeicherte Dateien hochladen. Die Dateien werden keiner VDB zugewiesen und können nicht im Modul Media Pool gefunden werden. Um eine hochgeladene Datei als Asset anzulegen, müssen Sie zuerst die Assetattribute vervollständigen. Beachten Sie: Wenn ein anderer Benutzer dieselbe Datei hochlädt und die Assetattribute vervollständigt, ist die Datei automatisch im Modul Media Pool erreichbar.

Lokal gespeicherte Bilder hochladen

1. Markieren Sie per Mausclick eine der Sammlungen *Eigene Administrations-Bilder*, *Eigene DSE-Bilder*, *Eigene Smart-Access-Bilder*, *Eigene Brand-Template-Builder-Bilder* oder *Meine Review-Assets*.
2. Klicken Sie *Durchsuchen* oder klicken Sie in das Eingabefeld.
3. Wählen Sie im sich öffnenden Pop-up-Fenster eine lokal gespeicherte Bild-Datei.
4. Klicken Sie *Speichern*.

Das Bild wird hochgeladen und in der ausgewählten Sammlung abgelegt.



Hinweis

Die hochgeladenen Bilder werden keiner VDB zugewiesen und können nicht im Modul Media Pool gefunden werden. Sie können das Bild nach dem Hochladen als Asset im Modul Media Pool anlegen, indem Sie die Attribute bearbeiten.

Funktionen

Nach dem Hochladen einer Bild-Datei erreichen Sie über den Menü-Button folgende Funktionen:

Funktion	Beschreibung
Assets sichten	Sie öffnen ein Fenster, in dem Sie die Assets sichten können.
Nacheinander bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute aller markierten Bilder editieren können.

Funktion	Beschreibung
Mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute der markierten Bilder bearbeiten können.
Vorschaubilder neu erzeugen	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Vorschaubilder neu erzeugen.
Gesamte Sammlung bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute aller in der Kollektion enthaltenen Bilder gleichzeitig bearbeiten. Bereits vorgenommene Einträge werden überschrieben.

Über den Menü-Button am Vorschaubild können Sie das Bild aus der Kollektion löschen.

7.3 Bewertung

Falls die Funktion in Ihrem System aktiviert ist, können Sie Assets bewerten (1 bis 5 Sterne) und kommentieren. Die durchschnittliche Bewertung eines Assets können Sie als Suchkriterium nutzen.

Zugehörige Aufgaben

- [Asset bewerten unten](#)
- [Bewertung löschen unten](#)
- [Nach durchschnittlicher Bewertung suchen auf der gegenüberliegenden Seite](#)

7.3.1 Asset bewerten

1. Suchen Sie das Asset.
2. Klicken Sie auf *Menü > Bewerten*.
3. Klicken Sie auf die gewünschte Anzahl Sterne.
4. Geben Sie im Textfeld *Kommentar* Ihren Kommentar ein.
5. Klicken Sie auf *Erstellen*.

Ihre Bewertung ist ab sofort verfügbar. Wiederholen Sie die Schritte, um die Bewertung zu bearbeiten.

Alternativ rufen Sie in einem Suchergebnis die Detailansicht auf. Klicken Sie >  > *Bewerten*. Fahren Sie mit Schritt 3 fort.

7.3.2 Bewertung löschen

Eigene Bewertung löschen

1. Rufen Sie an dem Asset, dessen Bewertung Sie löschen wollen, die Funktion *Bewerten* auf.
2. Klicken Sie im sich öffnenden Dialogfenster *Löschen*.

Die von Ihnen vergebenen Sterne sowie der Kommentar zur Bewertung werden entfernt. Die durchschnittliche Bewertung des Assets wird automatisch neu ermittelt.

Alternativ rufen Sie die Detailansicht auf. Klicken Sie >  > *Bewerten*. Klicken Sie *Löschen*.

Eigene Bewertung oder Bewertung anderer Benutzer löschen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Bewertung*.
3. Klicken Sie auf das Papierkorb-Symbol um eine Bewertung zu löschen.

Der Kommentar und die dazugehörige Bewertung werden gelöscht. Die durchschnittliche Bewertung des Assets wird automatisch neu ermittelt.

7.3.3 Nach durchschnittlicher Bewertung suchen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Suche*.
2. Öffnen Sie das Widget *Asset-Bewertung*.
3. Wählen Sie aus der Liste die Anzahl Sterne, nach denen Sie mindestens suchen wollen.
4. Klicken Sie *Bestätigen*.

Das Suchergebnis zeigt die Assets, deren durchschnittliche Bewertung mindestens so groß ist wie die angegebene Anzahl.

7.4 Abonnement

Über Abonnements haben Sie die Möglichkeit, Änderungen an Assets zu verfolgen.

Änderungen und Aktivitäten

Sie werden bei diesen Änderungen und Aktivitäten durch eine Systemnachricht informiert:

- Änderungen an den Attributen des Assets (inklusive des Namens)
- Download des Assets
- Download der Original-Datei einer Version des Assets über die Detailansicht
- Download der PDF-Datei einer Version des Assets über die Detailansicht
- Änderung der Version
- Löschung des Assets

Zugehörige Aufgaben

- [Asset abonnieren unten](#)
- [Liste der abonnierten Assets aufrufen unten](#)
- [Abonnement löschen auf der gegenüberliegenden Seite](#)

7.4.1 Asset abonnieren

1. Suchen Sie das Asset, das Sie abonnieren möchten.
2. Rufen Sie über den Menü-Button die Funktion *Zu Abonnement* auf.

Sie haben das Asset abonniert.

7.4.2 Liste der abonnierten Assets aufrufen

1. Klicken Sie *> Media Pool > Suche*.
2. Aktivieren Sie im Widget *Assetverwaltung* die Checkbox *In meinen Abos*.
3. Klicken Sie *Suchen*.

Im Ergebnis werden Ihre abonnierten Assets aufgelistet.

7.4.3 Abonnement löschen

1. Suchen Sie das Asset, dessen Abonnement Sie löschen möchten, z. B. in dem Sie eine Liste der abonnierten Assets aufrufen, siehe [Liste der abonnierten Assets aufrufen auf der vorherigen Seite](#).
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Abonnement entfernen*.

Das Asset ist nicht mehr abonniert.

7.5 Varianten

Um inhaltlich identische Assets zusammenzufassen, z. B. Bilder einer Serie, verschiedene Sprachen oder unterschiedliche Einfärbungen, können Sie die Assets als Varianten eines führenden Assets anlegen. So strukturieren Sie Assets und markieren Sie als zueinander gehörend. In Suchergebnissen wird nur das führende Asset angezeigt. Sie erreichen alle Varianten schnell über die Detailansicht des führenden Assets.



Hinweis

Bei einer Suche werden Assets, die als Variante eines führenden Assets markiert sind, in der Regel nicht aufgelistet. Varianten können nur gefunden werden, wenn bei einer Suche im Widget *Asset-Verwaltung* die Option *Varianten einschließen* aktiviert ist.



Hinweis

Das führende Asset und seine Varianten können unterschiedlichen VDBs zugewiesen sein. Sie sehen nur die Varianten, auf deren VDB Sie zugreifen können.

Zugehörige Aufgaben

- [Variante anlegen unten](#)
- [Variante aufrufen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Variante entfernen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Variante übertragen auf Seite 140](#), d.h. eine Variante an ein anderes führendes Asset übertragen.

7.5.1 Variante anlegen

1. Suchen Sie ein Asset, das das führende Asset sein soll.
2. Klicken Sie im Suchergebnis auf die Kachel des Assets.
Die Detailansicht wird geöffnet.
3. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
4. Klicken Sie auf dem Reiter rechts oben das Pluszeichen (Tooltipp: *Varianten hinzufügen*).

Ein Suchdialog wird geöffnet.

- Suchen Sie nach den Assets, die Sie als Varianten anlegen möchten.
- Aktivieren Sie bei den Assets, die Sie als Varianten des führenden Assets anlegen möchten, die Checkbox rechts unten auf der Kachel. Eine aktivierte Checkbox ist orange.
- Klicken Sie *Übernehmen*.

Sie haben die Assets als Varianten zum führenden Asset angelegt.

Alternativ können Sie auch Varianten in der Detailansicht des führenden Assets anlegen. Rufen Sie die Detailansicht auf und klicken Sie > Varianten > . Fahren Sie mit Schritt 3 fort.

7.5.2 Variante aufrufen

- Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
- Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.

Die vorhandenen Varianten des Assets werden aufgelistet.



Hinweis

Das führende Asset und seine Varianten können unterschiedlichen VDBs zugewiesen sein. Sie sehen nur die Varianten, auf deren VDB Sie zugreifen können.

7.5.3 Variante entfernen

Eine Variante entfernen

- Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
- Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
- Klicken Sie bei der Variante, die Sie löschen möchten, den Button .
Eine Sicherheitsabfrage öffnet sich.
- Klicken Sie auf den Button *Bestätigen*.

Das Asset ist ab sofort keine Variante mehr.

Alle Varianten entfernen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie über der Liste der Varianten .

Eine Sicherheitsabfrage öffnet sich.

4. Klicken Sie *Bestätigen*.

Alle Varianten werden entfernt.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit, alle Varianten über den Menü-Button zu entfernen, z. B. in einem Suchergebnis. Klicken Sie > *Menü* > *Varianten* > *Varianten entfernen*.

7.5.4 Variante übertragen

Eine Variante übertragen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie bei der Variante, die Sie übertragen möchten, den Button .
4. Suchen Sie im sich öffnenden Pop-up-Fenster nach dem Asset, das Sie als führendes Asset für die Variante auswählen wollen.
5. Wählen Sie durch Klick auf das Plus-Symbol im Suchergebnis das neue führende Asset aus.
Eine Bestätigungsmeldung öffnet sich.
6. Klicken Sie auf den Button *Schließen*.

Das Asset ist ab sofort eine Variante des zweiten führenden Assets.

Alle Varianten übertragen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie über der Liste der Varianten .

4. Suchen Sie im sich öffnenden Pop-up-Fenster nach dem Asset, das Sie als führendes Asset für die Variante auswählen wollen.
5. Wählen Sie durch Klick auf das Plus-Symbol im Suchergebnis das neue führende Asset aus.

Eine Bestätigungsmeldung öffnet sich.

6. Klicken Sie auf den Button *Schließen*.

Die Assets sind ab sofort Varianten des zweiten führenden Assets.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit, alle Varianten über den Menü-Button zu übertragen, z. B. in einem Suchergebnis. Klicken Sie *> Menü > Varianten > Varianten übertragen*.

7.6 Verwandte

Sie können zusammengehörende Assets als miteinander verwandt kennzeichnen. Außerdem können Sie die Art der Beziehung in den Attributen festlegen. Sie rufen die verwandten Assets über die Detailansicht auf. Klicken Sie auf den Reiter *Verwandte Assets*.

Verwandte Assets hinzufügen

1. Suchen Sie das Asset, dem Sie verwandte Assets hinzufügen möchten.
2. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, siehe [Detailansicht aufrufen auf Seite 103](#).
3. Wechseln Sie auf den Reiter *Verwandte Assets*.
4. Klicken Sie das Plusymbol.

Der Dialog *Beziehungen hinzufügen* wird angezeigt.

5. Klicken Sie *Aus dem Media Pool hinzufügen*.

Die Suche wird angezeigt.

6. Suchen Sie die Assets, die Sie als verwandte Assets hinzufügen möchten.
7. Aktivieren Sie bei den gewünschten Assets die Checkbox.
8. Klicken Sie *Übernehmen*.

Der Dialog *Beziehungen hinzufügen* wird angezeigt. Die ausgewählten Assets werden in dem Dialog gezeigt.

9. Optional: Wiederholen Sie bei Bedarf die Schritte 5 bis 8, um verwandte Assets hinzuzufügen. Beachten Sie, dass es sich um verwandte Assets mit demselben Beziehungstyp handeln muss.
10. Klicken Sie *Weiter*.
11. Legen Sie den Typ der Beziehung fest:

- Wählen Sie einen bestehenden Eintrag in der alphabetisch sortierten Liste aus. Wenn Sie die Auswahlliste öffnen, wird ein Suchfeld angezeigt. Tragen Sie ein Stichwort ein, um die Einträge zu durchsuchen bzw. zu filtern.

- Falls Sie keinen passenden Eintrag finden, tragen Sie die gewünschte Bezeichnung in das Suchfeld ein. Drücken Sie Enter. Sie haben einen neuen Beziehungstyp festgelegt.

12. Wenn Sie eine Beziehung festgelegt haben, klicken Sie *Weiter*.

Im Dialog *Beziehung hinzufügen* werden die ausgewählten Assets mit dem gewählten Beziehungstyp angezeigt.

13. Klicken Sie *Übernehmen*.

Die ausgewählten Assets werden als verwandte Assets mit dem gewählten Beziehungstyp angezeigt.

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Absichern

8

Mit dem Absichern von Assets sind verschiedene Teilaufgaben gemeint. Einmal möchten Sie vielleicht sicherstellen, dass nur qualitativ hochwertige Assets angelegt werden. Außerdem möchten Sie eventuell absichern, wer ein Asset wie verwenden darf. Die letzte Teilaufgabe betrifft das Nachvollziehen, wie ein Asset verwendet wird.

Qualitätssicherung der angelegten Assets

Um sicherzustellen, dass nur qualitativ hochwertige Assets angelegt werden, können virtuelle Datenbanken (VDBs) mit einer Uploadfreigabe angelegt werden. Die Assets werden in diesem Fall nur dann in der VDB angelegt, wenn die Assets einen entsprechenden Freigabeworkflow durchlaufen haben und freigegeben wurden.

Weitere Informationen siehe [Upload-Freigabe auf Seite 148](#)

Absicherung, wer ein Asset verwenden darf

Sie können Assets als genehmigungspflichtig markieren, um z. B. den Zugriff bzw. die Verwendung personenbezogen gestatten oder ablehnen zu können. Benutzer müssen das Herunterladen oder Versenden von genehmigungspflichtigen Assets beim Eigentümer beantragen. Wenn ein Benutzer einmal eine Download-Genehmigung erhalten hat, gilt die Genehmigung unbegrenzt und ohne Einschränkungen: Der Benutzer kann das Asset und alle Versionen wiederholt verwenden.

Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung auf Seite 151](#).

Absichern, wie ein Asset verwendet werden darf

Sie können die Verwendung von Assets durch Lizenzen regeln. Legen Sie z. B. den Verwendungszweck oder den Zeitraum der Gültigkeit für die Verwendung fest. Lizenzpflichtige Assets können erst heruntergeladen oder versendet werden, nachdem den Lizenzbestimmungen zugestimmt wurde. Die Lizenzinformationen werden in der Detailansicht eines Assets angezeigt.

Weitere Informationen siehe [Lizenzen auf Seite 154](#)

Nachvollziehen, wie ein Asset verwendet wird

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen. Weitere Informationen siehe [Wasserzeichen auf Seite 156](#)

In Ihrem System kann die Funktion aktiviert sein, das Internet-Vorkommen von Pixelgrafiken nachzuverfolgen, die als Asset im Modul *Media Pool* angelegt sind. Dabei prüft eine KI-Logik, ob das Bild oder Teile davon im Internet vorhanden sind. Weitere Informationen erhalten Sie in [Online-Vorkommen finden auf Seite 159](#).

8.1 Upload-Freigabe

Um sicherzustellen, dass nur qualitativ hochwertige Assets angelegt werden, können virtuelle Datenbanken (VDBs) mit einer Uploadfreigabe angelegt werden. Die Assets werden in diesem Fall nur dann in der VDB angelegt, wenn die Assets einen entsprechenden Freigabeworkflow durchlaufen haben und freigegeben wurden.

Über [> Media Pool > Freigaben > Freigaben](#) rufen Sie eine Übersicht über die Upload-Freigaben auf, siehe [Freigaben auf Seite 48](#) .

Zugehörige Aufgaben

- [Upload-Freigabe beantragen unten](#)
- [Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Freigabeanträge bearbeiten auf der gegenüberliegenden Seite](#)

Freigabehistorie

In der Detailansicht eines Assets werden über das Feld *Freigabehistorie* Informationen zur Freigabehistorie des letzten Workflows angezeigt, falls das Feld in der Detailansicht angelegt ist.

8.1.1 Upload-Freigabe beantragen

Sie beantragen automatisch die Upload-Freigabe für ein Asset, wenn Sie das Asset einer freigabepflichtigen virtuellen Datenbank (VDB) zuweisen. Dies können Sie in zwei Fällen:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#) .
- Beim Bearbeiten der Eigenschaften eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 104](#) .

In beiden Fällen müssen Sie beim Bearbeiten der Attribute im Feld *Virtuelle DB* eine freigabepflichtige VDB auswählen. Wenn Sie eine freigabepflichtige VDB ausgewählt haben, werden unterhalb des Felds weitere Felder angezeigt, in dem Sie den oder ggf. mehrere Freigeber auswählen können.

Wenn Sie die Attribute des Assets gespeichert haben, wird der Freigabeworkflow gestartet. Die Freigeber werden entsprechend informiert. Das Asset befindet sich im Status *In Freigabe*. Ein Asset kann in diesem Status nicht bearbeitet werden und seine Detailansicht lässt sich nicht öffnen. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:



Freigabepflichtige VDBs und Workflows werden kundenspezifisch eingerichtet. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

8.1.2 Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen

Klicken Sie > *Media Pool* > *Freigaben* > *Freigaben* > *noch ausstehend*.

Die Assets, die Sie in eine freigabepflichtige VDB importiert haben und die noch auf die Freigabe warten, werden aufgelistet. Der Bearbeitungsstatus wird neben dem Vorschaubild angezeigt.

8.1.3 Freigabeanträge bearbeiten

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Freigaben* > *Freigaben* > *Noch zu bearbeiten*.

Sie öffnen die Übersichtsseite der Freigaben, die Sie noch bearbeiten müssen.

2. Klicken Sie den Menü-Button eines Antrags und > *Freigabe bearbeiten*.

Sie öffnen in einem Pop-up-Fenster die Detailansicht des Assets.

3. Wählen Sie *Erlauben*, um den Import in die freigabepflichtige VDB zu genehmigen. Wählen Sie *Freigabe verweigern*, um den Import in die freigabepflichtige VDB abzulehnen.



Hinweis

Sie bearbeiten immer nur den Workflow-Schritt, für den Sie zuständig sind. Falls für die Freigabe weitere Workflow-Schritte definiert sind, wird das Asset innerhalb des definierten Workflows weitergeleitet. Erteilen Sie keine Freigabe, wird das Asset sofort abgelehnt.

4. Falls Sie keine Freigabe erteilen, tragen Sie den Grund in das Feld *Grund für die Ablehnung* ein.
5. Falls in den Einstellungen des Workflows kein Schritt angegeben ist, auf den der Workflow zurückgesetzt wird: Wählen Sie den Schritt, auf den der Freigabe-Workflow gesetzt wird.
6. Klicken Sie *Finalisieren <Name des Workflows>*.

Das Asset wird endgültig der freigabepflichtigen VDB zugewiesen und ist für andere Benutzer zugänglich.

Falls der Freigabeantrag abgelehnt wird, erhält der Antragsteller eine Systemnachricht. Der Antrag wird unter *> Media Pool > Freigabe > Freigaben > Historie > Nicht erhaltene Genehmigungen* aufgeführt. Das Asset ist nicht für andere Benutzer zugänglich.



Hinweis

Falls Sie mehrere Anträge gleichzeitig bewilligen wollen, markieren Sie die Anträge und klicken Sie den unteren Menü-Button *> Genehmigen*. Beachten Sie, dass Sie über dieses Verfahren die Anträge nur bewilligen, aber nicht ablehnen können.

8.2 Download-Genehmigung

Sie können Assets als genehmigungspflichtig markieren, um z. B. den Zugriff bzw. die Verwendung personenbezogen gestatten oder ablehnen zu können. Benutzer müssen das Herunterladen oder Versenden von genehmigungspflichtigen Assets beim Eigentümer beantragen. Wenn ein Benutzer einmal eine Download-Genehmigung erhalten hat, gilt die Genehmigung unbegrenzt und ohne Einschränkungen: Der Benutzer kann das Asset und alle Versionen wiederholt verwenden.

Über > *Media Pool* > *Freigabe* > *Genehmigungen* rufen Sie eine Übersicht über die Download-Genehmigungen auf, siehe [Freigaben auf Seite 48](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Asset als genehmigungspflichtig markieren unten](#)
- [Download-Genehmigung beantragen auf der nächsten Seite](#)
- [Genehmigungsantrag bearbeiten auf der nächsten Seite](#)

8.2.1 Asset als genehmigungspflichtig markieren

Sie können ein Asset in zwei Fällen als genehmigungspflichtig markieren:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 104](#).

In beiden Fällen müssen Sie beim Bearbeiten der Attribute den Bereich *Genehmigungspflichtig* durch einen Klick auf das Plus-Zeichen öffnen. Aktivieren Sie die Checkbox und geben Sie gegebenenfalls Genehmigungshinweise ein.

Wenn Sie die Attribute des Assets gespeichert haben, ist das Asset genehmigungspflichtig. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:



8.2.2 Download-Genehmigung beantragen

Sie beantragen eine Download-Genehmigung, wenn Sie ein genehmigungspflichtiges Asset speichern oder per E-Mail versenden möchten.

1. Suchen Sie das genehmigungspflichtige Asset.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Download/E-Mail* > *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.

Sie können anschließend das Asset nicht direkt speichern bzw. versenden, sondern müssen zunächst die Download-Genehmigung beantragen.

3. Tragen Sie eine Begründung für den Antrag ein.
4. Klicken Sie *Freigabe beantragen*.

Der Eigentümer wird über Ihren Antrag informiert und muss den Genehmigungsantrag bearbeiten. Sie werden automatisch über das Ergebnis informiert. Wenn die Download-Genehmigung erteilt wird, können Sie das Asset anschließend speichern bzw. versenden.

Falls Sie mehrere Assets speichern oder versenden, die nicht alle genehmigungspflichtig sind, können Sie die nicht genehmigungspflichtigen Assets sofort speichern bzw. versenden. Weitere Informationen siehe [Verwenden auf Seite 161](#).

8.2.3 Genehmigungsantrag bearbeiten

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Freigabe* > *Genehmigungen* > *Noch zu bearbeiten*.

Sie öffnen die Übersichtsseite der Genehmigungen, die Sie noch bearbeiten müssen.

2. Klicken Sie den Menü-Button eines Antrags.
3. Wählen Sie *Genehmigen* oder *Ablehnen*.

Sie genehmigen die Verwendung des Assets oder lehnen seine Verwendung ab. Der Antragsteller wird per Systemnachricht informiert. Das Asset wird unter > *Verlauf* > *Bewilligte Anfragen* bzw. *Abgelehnte Anfragen* einsortiert.



Hinweis

Falls Sie mehrere Anträge gleichzeitig bewilligen wollen, markieren Sie die Anträge und klicken Sie den unteren Menü-Button > *Genehmigen*. Beachten Sie, dass Sie über dieses Verfahren die Anträge nur bewilligen, aber nicht ablehnen können.

8.3 Lizenzen

Sie können die Verwendung von Assets durch Lizenzen regeln. Legen Sie z. B. den Verwendungszweck oder den Zeitraum der Gültigkeit für die Verwendung fest. Lizenzpflichtige Assets können erst heruntergeladen oder versendet werden, nachdem den Lizenzbestimmungen zugestimmt wurde. Die Lizenzinformationen werden in der Detailansicht eines Assets angezeigt.

Lizenzen sind kundenspezifisch angelegt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Zugehörige Aufgaben

- [Lizenz einem Asset zuweisen unten](#)
- [Lizenz akzeptieren auf der gegenüberliegenden Seite](#): Sie akzeptieren eine Lizenz, wenn Sie ein lizenzpflichtiges Asset speichern oder per E-Mail versenden möchten. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren](#).
- [Lizenerweiterung beantragen auf der gegenüberliegenden Seite](#): Falls die Lizenz, die einem Asset zugewiesen ist, nicht ausreicht, haben Sie die Möglichkeit, eine Lizenerweiterung zu beantragen.

8.3.1 Lizenz einem Asset zuweisen

Sie können einem Asset in zwei Fällen eine Lizenz zuweisen:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 104](#).

In beiden Fällen müssen Sie beim Bearbeiten der Attribute den Bereich *Lizenzpflichtig* durch einen Klick auf das Plus-Zeichen öffnen. Aktivieren Sie die Checkbox und wählen Sie zunächst einen Lizenztyp, anschließend im Feld *Lizenz (Übernehmen)* eine Lizenz aus. Die weiteren Felder zeigen Ihnen den Verwendungszweck, Zeitraum der Gültigkeit, regionale und personenbezogene Erlaubnisse sowie gegebenenfalls ein Lizenzbild an.

Wenn Sie *Speichern* klicken, ist dem Asset eine Lizenz zugewiesen. Das Asset kann nur heruntergeladen werden, falls den Lizenzbestimmungen zugestimmt wurde.

8.3.2 Lizenz akzeptieren

Sie akzeptieren eine Lizenz, wenn Sie ein lizenzpflichtiges Asset speichern oder per E-Mail versenden möchten.

Lizenz akzeptieren

1. Suchen Sie das lizenzpflichtige Asset.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.
Sie können anschließend das Asset nicht direkt speichern bzw. versenden, sondern müssen zunächst die Lizenz akzeptieren.
3. Lesen Sie die Lizenzbedingungen.
4. Bestätigen Sie, dass Sie die Lizenzbedingungen gelesen haben und sie befolgen werden: Aktivieren Sie die Checkbox *Ich habe die Lizenzbedingungen gelesen....*
5. Speichern Sie das Asset oder versenden Sie es per E-Mail. Weitere Informationen siehe [Speichern auf Seite 164](#) bzw. [E-Mail-Versand auf Seite 166](#).

Sie haben die Lizenz akzeptiert.

8.3.3 Lizenzerweiterung beantragen

Falls die Lizenz, die einem Asset zugewiesen ist, nicht ausreicht, haben Sie die Möglichkeit, eine Lizenzerweiterung zu beantragen.

Lizenzerweiterung beantragen

1. Suchen Sie das lizenzpflichtige Asset.
2. Klicken Sie am Asset > *Menü* > *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.
3. Klicken Sie *Lizenzerweiterung beantragen*.
Der Dialog *Lizenzerweiterung* wird angezeigt.
4. Tragen Sie die Erweiterungen ein, die Sie benötigen, z. B. eine andere Nutzungsdauer oder einen weiteren Verwendungszweck.
5. Aktivieren Sie die Checkbox *Kopie an mich*, falls Sie den Antrag selbst per E-Mail erhalten möchten.
6. Klicken Sie *Senden*.

Sie haben die Lizenzerweiterung beantragt.

8.4 Wasserzeichen

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen.

Visuelles Wasserzeichen



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie nur Rastergrafiken und nicht passwortgeschützte PDF-Dateien mit einem visuellen Wasserzeichen versehen können.

Ein visuelles Wasserzeichen wird direkt in das Pixelbild (z. B. JPG oder GIF) oder die PDF-Datei gerendert. Beim Herunterladen von mehrseitigen PDF-Dateien, die einer entsprechend konfigurierten VDB zugewiesen sind, wird in jede einzelne Seite ein visuelles Wasserzeichen gerendert.

Um den ungewollten Zugriff auf eine PDF-Datei zu verhindern, kann die PDF-Datei mit einem Passwort geschützt werden. Eine passwortgeschützte PDF-Datei kann zwar in das Modul *Media Pool* importiert werden. Aber um ein visuelles Wasserzeichen zu erzeugen, muss die PDF-Datei geöffnet werden können. Da dies für passwortgeschützte PDF-Dateien nicht möglich wird, informiert eine Hinweismeldung, dass kein visuelles Wasserzeichen erzeugt werden kann.

Die Hinweismeldung wird angezeigt wenn Sie:

- eine passwortgeschützte PDF-Datei in eine VDB mit aktivierter Option *Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen* importieren wollen (auch über SOAP-Methode),
- die Attribute einer PDF-Datei bearbeiten (Einzel- und Massенbearbeitung),
- eine passwortgeschützte PDF-Datei als neue Version eines Assets hochladen wollen,
- die Attribute eines Assets bearbeiten wollen, für das eine passwortgeschützte PDF-Datei als Version angelegt ist.

Digitales Wasserzeichen

In einem digitalen Wasserzeichen werden verschiedene Informationen verschlüsselt im Ausgabeformat hinterlegt:

- Name des Benutzers, der das Asset heruntergeladen hat
- Vor- und Nachname des Benutzers (Downloader)
- E-Mail-Adresse des Benutzers, der das Asset entweder mit der Funktion *Speichern* heruntergeladen oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Organisationseinheit des Benutzers, der das Asset entweder mit der Funktion *Speichern* heruntergeladen oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Datum des Downloads
- Informationen zur Download-Qualität

Für ein genehmigungspflichtiges Asset werden weitere Informationen hinterlegt:

- Name des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- Vor- und Nachname des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- E-Mail-Adresse des Benutzers, der den Download genehmigt hat
- Organisationseinheit des Benutzers, der den Download genehmigt hat

Zugehörige Aufgaben

- [Asset mit Wasserzeichen verknüpfen unten](#)
- [Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen auf der nächsten Seite](#)

8.4.1 Asset mit Wasserzeichen verknüpfen

Sie verknüpfen ein Asset automatisch mit einem Wasserzeichen, wenn Sie das Asset einer entsprechend konfigurierten virtuellen Datenbank (VDB) zuweisen. Dies können Sie in zwei Fällen:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 66](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 104](#).

In beiden Fällen müssen Sie beim Bearbeiten des Attributs *Virtuelle DB* eine VDB auswählen, für die die folgenden Optionen aktiviert sind:

- Metadaten-Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen (Digitales Wasserzeichen)
- Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen

Wenn Sie das Asset einer entsprechenden VDB zuweisen und die Attribute speichern, können Benutzer das Asset nur noch mit Wasserzeichen speichern bzw. versenden.

Beachten Sie, dass der Benutzer, der eine Datei oder eine Version hochgeladen hat, das Asset beim Herunterladen oder Versenden per E-Mail immer ohne visuelles Wasserzeichen speichert. Dies gilt auch dann, wenn das Asset an einen anderen Eigentümer übergeben wurde.

VDBs werden kundenspezifisch eingerichtet. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

8.4.2 Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen

Sie können ein Asset auf ein digitales Wasserzeichen prüfen und die in der Datei geschriebenen Informationen auslesen.

Voraussetzungen

- Das gespeicherte Asset war zum Zeitpunkt des Downloads einer virtuellen Datenbank zugewiesen, für die die Option *Metadaten-Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen* aktiviert ist.
- Das digitale Wasserzeichen wurde beim Herunterladen aus dem Modul *Media Pool* in die Bilddatei geschrieben.

Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen

1. Klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Prüfung auf digitale Wasserzeichen*.
2. Klicken Sie *Durchsuchen...*, um ein lokal gespeichertes Asset zur Überprüfung auszuwählen.
3. Klicken Sie *Ausgewählte Datei prüfen*.

Die ausgewählte Datei wird auf ein digitales Wasserzeichen überprüft. Wenn ein digitales Wasserzeichen gefunden wird, werden die verschlüsselt hinterlegten Informationen, wie z. B. Dateiname, Datum des Downloads oder Informationen zum Download, ausgelesen und angezeigt.

8.5 Online-Vorkommen finden

In Ihrem System kann die Funktion aktiviert sein, das Internet-Vorkommen von Pixelgrafiken nachzuverfolgen, die als Asset in dem Modul *Media Pool* angelegt sind. Dabei prüft eine KI-Logik, ob das Bild oder Teile davon im Internet vorhanden sind.



Hinweis

Falls Sie diese Funktion aktivieren möchten, wenden Sie sich an Ihren Ansprechpartner bei BrandMaker GmbH.

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets.
2. Klicken Sie >  > *Online-Vorkommen finden*.

Das Ergebnis wird angezeigt und listet bis zu 100 Treffer mit der URL auf, absteigend sortiert nach Relevanz.

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Verwenden

9

Wenn Sie ein Asset verwenden, setzen Sie es in der Regel außerhalb der Grenzen des Moduls *Media Pool* ein. Im einfachsten Fall laden Sie ein Asset herunter und speichern es lokal. Das Modul *Media Pool* bietet verschiedene Möglichkeiten, Assets zu verwenden:

Speichern

Wenn Sie ein Asset speichern, laden Sie es aus dem Modul *Media Pool* herunter und speichern es lokal auf Ihrem Computer. Beim Speichern können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. Weitere Informationen siehe [Speichern auf Seite 164](#).

Per E-Mail versenden

Wenn Sie ein Asset per E-Mail versenden, stellen Sie es anderen Personen zur Verfügung. Dies können andere Benutzer oder Personen sein, die keinen Zugriff auf das Modul *Media Pool* haben. Sie haben die Möglichkeit, das Asset als Anhang oder als Link zu versenden. Beim Versenden per E-Mail können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. Weitere Informationen siehe [E-Mail-Versand auf Seite 166](#).

Veröffentlichung

Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen, die für den Kanal in der Moduladministration festgelegt sind, wird das Drittsystem informiert. Das Drittsystem verarbeitet das Asset entsprechend seiner Programmierung und postet das Asset zum Beispiel auf einer Social-Media-Plattform. Bei der Publikation über einen Kanal werden Renderingschemata verwendet. Weitere Informationen siehe [Publikationskanäle auf Seite 183](#).

In anderen Modulen

Die Assets aus dem Modul *Media Pool* können in anderen Modulen verwendet werden, z. B. als Artikel im Marketing Shop oder als Vorlage in Brand Template Builder. Weitere Informationen siehe [In anderen Modulen auf Seite 187](#).

Renderingschemata

Beim Speichern und Versenden per E-Mail können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. In Renderingschemata werden Ausgabeformate für bestimmte Zwecke zusammengefasst, z. B. um Assets verschiedener Formate als

PDF herunterzuladen oder für eine Web-Anwendung Grafiken in niedriger Auflösung zu verwenden. Ausgabeformate entsprechen den technischen Möglichkeiten, wie ein Asset gewandelt und ausgegeben werden kann.

Weitere Informationen siehe [Renderingschemata auf Seite 169](#).

Playlist

In einer Playlist definieren Sie, in welcher Reihenfolge die darin enthaltenen Assets von einem Media Player abgespielt werden. So können Sie z. B. die Abfolge und Wiedergabe von ausgewählten Videodateien beim Herunterladen festlegen und zentral zur Verfügung stellen.

Weitere Informationen siehe [Playlist auf Seite 180](#).

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 182](#).

9.1 Speichern

Wenn Sie ein Asset speichern, laden Sie es aus dem Modul *Media Pool* herunter und speichern es lokal auf Ihrem Computer. Beim Speichern können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern.

Funktionen

Über das Zahnrad-Symbol jedes Assets erreichen Sie die folgenden Funktionen

- Entfernen: Sie löschen das Asset aus Ihrem Download.
- Öffnen: Sie öffnen die Detailansicht des Assets.

Asset speichern

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets.
2. Rufen die Funktionen *Speichern* über den Menü-Button auf. Um mehrere markierte Assets gleichzeitig herunterladen, verwenden Sie den Menü-Button oberhalb des Suchergebnisses.

Sie öffnen ein Dialogfenster. Das Asset bzw. alle markierten Assets werden automatisch Ihrem Download hinzugefügt. Die Vorschaubilder der enthaltenen Assets werden im Bereich *Assets zum Herunterladen* angezeigt.
3. Wählen Sie ein Renderingschema aus.
4. Fügen Sie bei Bedarf eine Playlist ein. Weitere Informationen siehe [Playlist auf Seite 180](#).
5. Falls Sie Bilder bearbeiten möchten, rufen Sie die Bildbearbeitungsfunktionen auf. Weitere Informationen siehe [Bildbearbeitung auf Seite 169](#).
6. Falls Sie genehmigungspflichtige Assets speichern möchten, beantragen Sie die Freigabe für diese Assets. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung beantragen auf Seite 152](#).
7. Falls Sie lizenzpflichtige Assets speichern möchten, bestätigen Sie die Lizenzbedingungen. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren auf Seite 155](#).
8. Falls Sie eine Lizenzenerweiterung benötigen, beantragen Sie die Erweiterung. Weitere Informationen siehe [Lizenerweiterung beantragen auf Seite 155](#).
9. Klicken Sie *Herunterladen*.

Sie speichern die ausgewählten Assets. Beim Download von mehreren Assets wird automatisch eine ZIP-Datei erstellt.

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 182](#).

9.2 E-Mail-Versand

Wenn Sie ein Asset per E-Mail versenden, stellen Sie es anderen Personen zur Verfügung. Dies können andere Benutzer oder Personen sein, die keinen Zugriff auf das Modul *Media Pool* haben. Sie haben die Möglichkeit, das Asset als Anhang oder als Link zu versenden. Beim Versenden per E-Mail können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern.

Versenden als Link oder als Anhang

Beim Versenden per E-Mail wählen Sie, ob die Assets als Link oder als Anhang der E-Mail hinzugefügt werden.

- Als Link: Aktivieren Sie die Checkbox, um für jedes Asset einen Link zu erstellen und zu verschicken. Über den Link kann ein Asset heruntergeladen werden. Die im gewählten Renderingschema hinterlegten Optionen bestimmen das Ausgabeformat. Beachten Sie, dass der Link eine Gültigkeitsdauer haben kann. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.
- Als Anhang: Aktivieren Sie die Checkbox, um das Asset bzw. das erstellte Ausgabeformat als Anhang per E-Mail zu verschicken. Mehrere Assets werden automatisch in eine ZIP-Datei gepackt.

Versionen beim Versenden als Link

Wenn Assets als Link versendet werden, können Sie die Version wählen, auf die der Link verweist.

- Auf die gewählte Version verlinken: Der Link verweist immer auf die Version, die zum Zeitpunkt des Link-Erstellens aktiv ist. Wird zu einem späteren Zeitpunkt eine weitere Version hochgeladen, verweist der Link auf die ältere Version.
- Auf die aktive Version verlinken: Der Link verweist immer auf die Version, die aktiv ist, wenn das Asset über den Link heruntergeladen wird. Wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine weitere Version hochgeladen wird, verweist der Link auf die neuere, nun aktive Version.
- Auf die offizielle Version verlinken: Der Link verweist auf die Version, die als offiziell markiert ist, wenn das Asset über den Link heruntergeladen wird. Wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine andere Version als offiziell markiert wird, verweist der Link auf die neuere, nun offizielle Version.

Funktionen

- Entfernen: Sie löschen das Asset aus Ihrem Download.
- Öffnen: Sie öffnen die Detailansicht des Assets.
- Betreff: Ändern Sie bei Bedarf den automatisch hinterlegten Betrefftext.
- Empfänger: Hinterlegen Sie die E-Mail-Adresse des Empfängers in das Eingabefeld.
- Kopie: Hinterlegen Sie eine E-Mail-Adresse, an die die Nachricht in Kopie geschickt werden soll.
- Kopie an mich: Aktivieren Sie die Checkbox, um die E-Mail als Kopie an Ihre im System hinterlegte E-Mail-Adresse zu schicken.
- Nachricht: Tragen Sie den Text Ihrer E-Mail in das Eingabefeld. Sie können über das Auswahlfeld *Letzte Anschreiben* aus den zuletzt verwendeten Anschreiben auswählen.

Asset per E-Mail versenden

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets.
2. Rufen die Funktionen *Per E-Mail versenden* über den Menü-Button auf. Um mehrere markierte Assets gleichzeitig herunterzuladen, verwenden Sie den Menü-Button oberhalb des Suchergebnisses.

Sie öffnen ein Dialogfenster. Das Asset bzw. alle markierten Assets werden automatisch Ihrem Download hinzugefügt. Die Vorschaubilder der enthaltenen Assets werden im Bereich *Assets für den E-Mail-Versand beantragt* angezeigt.
3. Wählen Sie ein Renderingschema aus.
4. Fügen Sie bei Bedarf eine Playlist ein. Weitere Informationen siehe [Playlist auf Seite 180](#).
5. Falls Sie Bilder bearbeiten möchten, rufen Sie die Bildbearbeitungsfunktionen auf. Weitere Informationen siehe [Bildbearbeitung auf Seite 169](#).
6. Falls Sie genehmigungspflichtige Assets versenden möchten, beantragen Sie die Freigabe für diese Assets. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung beantragen auf Seite 152](#).

7. Falls Sie lizenzpflichtige Assets speichern möchten, bestätigen Sie die Lizenzbedingungen. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren auf Seite 155](#).
8. Falls Sie eine Lizenzerweiterung benötigen, beantragen Sie die Erweiterung. Weitere Informationen siehe [Lizenzerweiterung beantragen auf Seite 155](#).
9. Hinterlegen Sie die für den E-Mail-Versand notwendigen Angaben. Pflichtfelder sind mit einem * markiert.
10. Falls Sie die Assets als Link verschicken, legen Sie die Optionen für die Download-Links fest.
11. Klicken Sie *Per E-Mail versenden*.

Sie haben die Assets per E-Mail versendet.

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 182](#).

9.3 Renderingschemata

Beim Speichern und Versenden per E-Mail können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. In Renderingschemata werden Ausgabeformate für bestimmte Zwecke zusammengefasst, z. B. um Assets verschiedener Formate als PDF herunterzuladen oder für eine Web-Anwendung Grafikformate in niedriger Auflösung zu erhalten. Ausgabeformate entsprechen den technischen Möglichkeiten, wie ein Asset gewandelt und ausgegeben werden kann.



Hinweis

Um eine Video-Datei durch ein Renderingschema in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transkodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transkodiert wurde, müssen Sie die Transkodierung beantragen bzw. anstoßen. Klicken Sie *Transkodierung des Videos beantragen*. Nach der erfolgreichen Transkodierung werden Sie per Systemnachricht benachrichtigt. Die Systemnachricht enthält einen Link, über den die Datei direkt aufgerufen bzw. gespeichert werden kann.

Weitere Informationen erhalten Sie in folgenden Abschnitten:

- [Standard-Renderingschemata auf Seite 209](#)
- [Ausgabeformate auf Seite 214](#)
- [Bildbearbeitung unten](#): In einem Renderingschema kann festgelegt sein, ob ein Bild vor dem Speichern bzw. Versenden bearbeitet werden kann. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.

Renderingschemata werden kundenspezifisch festgelegt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

9.3.1 Bildbearbeitung

In einem Renderingschema kann festgelegt sein, ob ein Bild vor dem Speichern bzw. Versenden bearbeitet werden kann. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.

Aufruf der Bildbearbeitung

Sie erreichen die Bildbearbeitung, wenn Sie ein oder mehrere Assets speichern oder per E-Mail versenden. Im Dialog *Assetdownload* bzw. *Per E-Mail versenden* rufen Sie das Bearbeiten im Menü-Button der Assets auf, falls das gewählte Renderingschema das Bearbeiten des Assetformats gestattet.

Beachten Sie, dass daher das Bearbeiten der Assets Teil der Anweisungen *Asset speichern* (siehe [Speichern auf Seite 164](#)) bzw. *Asset per E-Mail versenden* (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 166](#)) ist.

Bearbeitungsfunktionen

Bild bearbeiten

Größe 1

Breite * Höhe * Einheiten

3078 1791 px

px-Maße gelten für eine Auflösung von 72 dpi

SKALIEREN ZURÜCKSETZEN

Freistellen 2

FREISTELLUNG

Transformieren 3

Hintergrundbild 4

Hintergrund wählen

Farbeffekte 5

RÜCKGÄNGIG WIEDERHOLEN

BESTÄTIGEN ABBRECHEN

Folgende Funktionen stehen Ihnen für die Bildbearbeitung zur Verfügung.

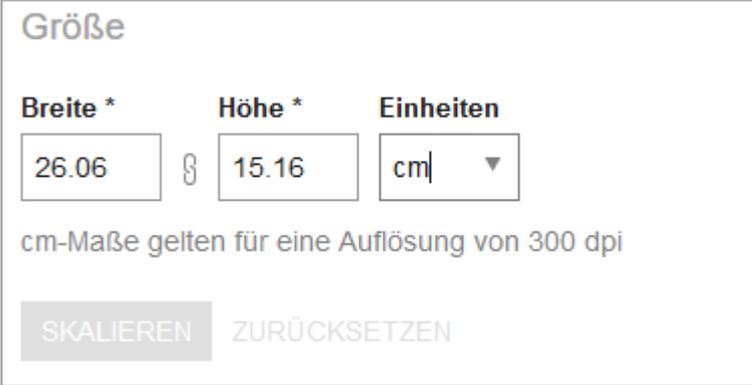
1 Größe

Mit der Funktion legen Sie die Größe des Bild fest. Die angegebenen Abmessungen beziehen sich dabei auf die Auflösung, die im Renderingschema für das Dateiformat festgelegt ist. Tragen Sie entweder die neue Höhe oder die neue Breite ein. Der jeweils andere Wert wird automatisch berechnet, da das Seitenverhältnis erhalten bleibt. Ein Verzerren ist nicht möglich. Falls Sie die

Abmessungen erhöhen, senken Sie die Auflösung. In diesem Fall wird eine entsprechende Warnung angezeigt. Klicken Sie *Skalieren*, damit die Änderung ausgeführt wird.

BEISPIEL 1

Sie möchten ein JPG herunterladen. Wenn Sie das JPG mit dem Standard-Renderingschema *Druck* herunterladen, hat es eine Auflösung von 300 dpi. Bei der Bildbearbeitungsfunktion *Größe* erhalten Sie folgende Anzeige:



Breite *	Höhe *	Einheiten
26.06	15.16	cm

cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

SKALIEREN ZURÜCKSETZEN

Dies bedeutet, dass das Bild, wenn Sie es unbearbeitet herunterladen, bei einer Auflösung von 300 dpi eine Größe von 26,06 x 15,16 cm hat.

Nehmen Sie an, Sie benötigen das Bild für eine Broschüre im Format DIN A 4. Dabei soll das Bild eine Breite von 16 cm füllen. Wenn Sie das Bild unbearbeitet herunterladen, müssen Sie es manuell an die gewünschte Größe anpassen. Außerdem ist die Dateigröße unnötig hoch.

Um dies zu umgehen, geben Sie im Bereich *Größe* in das Feld *Breite* den Wert 16 (cm) ein. Die Höhe wird automatisch dazu berechnet. Klicken Sie anschließend *Skalieren*. Wenn Sie den Bild-bearbeiten-Dialog mit *Bestätigen* beenden und das Bild herunterladen, wird es bei einer Auflösung von 300 dpi mit einer Breite von 16 cm dargestellt.

BEISPIEL 2

Sie möchten das Bild aus Beispiel 1 in einem HTML-Werbebanner verwenden. Deshalb wählen Sie das Standard-Renderingschema *Web*, bei dem Dateien des Formats JPG in der Auflösung 72 dpi ausgegeben werden. Bei der Bildbearbeitungsfunktion *Größe* erhalten Sie folgende Anzeige:

Größe

Breite *	Höhe *	Einheiten
<input type="text" value="3078"/>	<input type="text" value="1791"/>	<input type="text" value="px"/>

px-Maße gelten für eine Auflösung von 72 dpi

Das bedeutet, dass das Bild unbearbeitet bei einer Auflösung von 72 dpi mit den Abmessungen 3078 x 1791 Pixel angezeigt wird.

In Ihrem Werbebanner benötigen Sie das Bild in einer Breite von 1000 Pixel. Wenn Sie das Bild unbearbeitet herunterladen, müssen Sie es manuell an die gewünschte Größe anpassen. Außerdem ist die Dateigröße unnötig hoch.

Um dies zu umgehen, geben Sie im Bereich *Größe* in das Feld *Breite* den Wert 1000 (Pixel) ein. Die Höhe wird automatisch dazu berechnet. Klicken Sie anschließend *Skalieren*. Wenn Sie den Bild-bearbeiten-Dialog mit *Bestätigen* beenden und das Bild herunterladen, wird es bei einer Auflösung von 72 dpi mit einer Breite von 1000 Pixel dargestellt.



Hinweis

Falls Sie das Bild nicht nur skalieren möchten, sondern außerdem einen Ausschnitt wählen möchten, wechseln Sie direkt zu Funktion *Freistellen* mit der Freistellungsoption *Größe des freizustellenden Bilds wählen*, siehe folgenden Abschnitt.



2 Freistellen

Mit der Funktionen *Freistellen* schneiden Sie das Bild auf einen gewünschten Ausschnitt zu (Mindestgröße 50 x 50 Pixel). Klicken Sie *Freistellung*, um den folgenden Dialog zu öffnen:

Bild bearbeiten



Freistellungsoptionen 1

Keine Einschränkung ▼

Freigestellter Bereich 2

Oben *	Links *	Einheiten
0	0	px ▼
Breite *	Höhe *	Einheiten
3078	1791	px ▼

px-Maße gelten für eine Auflösung von 72 dpi

FREISTELLEN **ABBRECHEN**

BESTÄTIGEN **ABBRECHEN**

Im linken Bereich wird eine Vorschau des Bilds mit einem Freistellungsrahmen angezeigt. Sie können die Rahmenecken mit der Maus anklicken und auf die gewünschte Größe ziehen. Wenn Sie in den Rahmen klicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie den Rahmen auf dem Bild positionieren und damit den gewünschten Ausschnitt festlegen.

Die Größe und Position des Rahmens wird auch rechts unter 2 *Freigestellter Bereich* angezeigt und Sie können den Rahmen in diesen Feldern auch bearbeiten:

- *Position*: Die Felder *Oben* und *Links* entsprechen dem Abstand der Rahmenecke links oben von der originalen Bildecke links oben .
- *Größe*: Die Felder *Breite* und *Höhe* entsprechen der Größe des Rahmens. Die Werte beziehen sich auf die Abmessungen des originalen Bildausschnitts in der durch das Renderingschema vorgegebenen Auflösung.

Mit den Freistellungsoptionen rechts oben () legen Sie fest, wie sich der Freistellungsrahmen verhält, unabhängig davon, ob Sie den Rahmen mit der Maus oder den Feldern unter *Freigestellter Bereich* anpassen. Folgende Freistellungsoptionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- Keine Einschränkungen: Sie können den Freistellungsrahmen innerhalb des Bilds ohne Einschränkungen anpassen. Die Endgröße des Bilds entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- Ursprüngliches Seitenverhältnis: Der Freistellungsrahmen hat das Seitenverhältnis des Originalbilds. Wenn Sie danach die Größe des Rahmens ändern, wird das Seitenverhältnis nicht geändert. Die Endgröße des Ausschnitts entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis: Wenn Sie diese Option wählen, werden in Bereich  zwei Felder angezeigt, in denen Sie ein Seitenverhältnis horizontal zu vertikal eintragen. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit diesem Seitenverhältnis angepasst. Wenn Sie danach die Größe des Rahmens ändern, wird das Seitenverhältnis nicht geändert. Die Endgröße des Ausschnitts entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- Größe des freizustellenden Bilds wählen: Wenn Sie diese Option wählen, werden in Bereich  zwei Felder angezeigt, in denen Sie die gewünschte Größe des Ausschnitts eintragen. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit dem Seitenverhältnis angepasst, das sich aus eingegebener Breite und Höhe ergibt. Wählen Sie danach den gewünschten Ausschnitt, indem Sie Position und Größe des Rahmens anpassen. Wenn Sie anschließend *Freistellen* klicken, wird der gewählte Ausschnitt angezeigt. Nach dem Herunterladen hat die Grafik bei der Auflösung des Renderingschemas die angegebene Größe.

BEISPIEL

BEISPIEL FÜR GRÖÖE DES FREIZUSTELLENDEN BILDS WÄHLEN

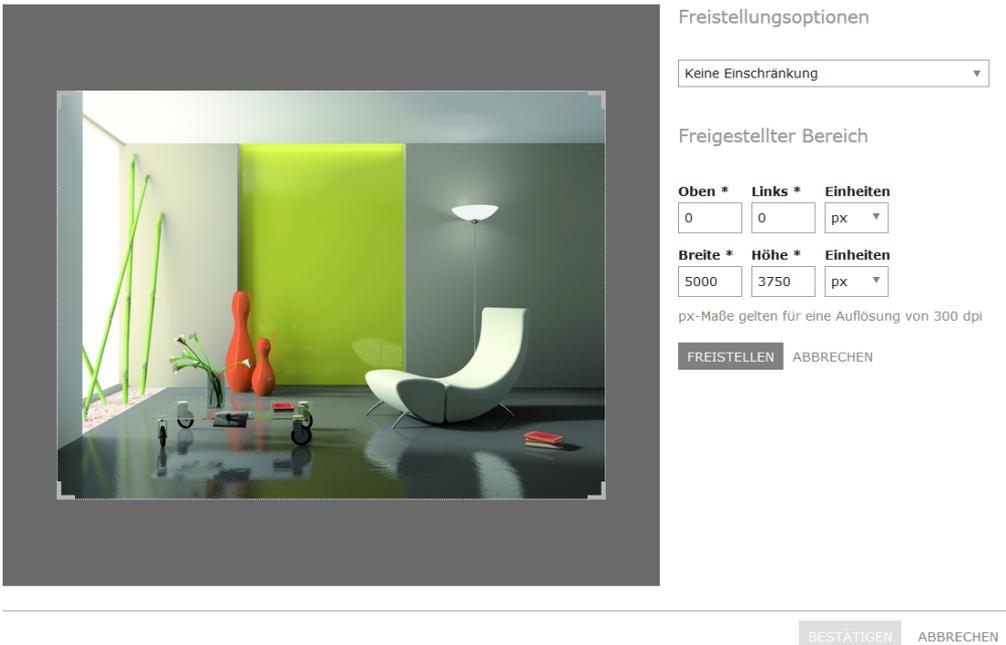
Sie möchten das folgende Asset verwenden, benötigen allerdings nur einen Ausschnitt mit Tisch und Sessel:

	<p>Wohnzimmer</p> <p>Image: jpg // 1 Seite</p> <p>10. Juli 2017 // Downloads: 2</p> <p>4200 kb</p> <p>Admin, John</p> <p>Dateiname: Living-Room_Large</p>
---	--

Sie benötigen den Ausschnitt für ein Druckerzeugnis, d. h. in einer Auflösung von 300 dpi, mit einer Breite von 16 cm und einer Höhe von 8 cm.

Dazu klicken Sie den Menü-Button und wählen *Speichern*. Anschließend wählen Sie ein Renderingschema, das das Dateiformat mit einer Auflösung von 300 dpi ausgibt, z. B. das Standard-Renderingschema *Print*. Klicken Sie anschließend am Vorschaubild den Menü-Button und wählen Sie *Bearbeiten*. Dann wird der Dialog *Bild bearbeiten* geöffnet. Klicken Sie *Freistellung*.

Bild bearbeiten



Freistellungsoptionen

Keine Einschränkung

Freigestellter Bereich

Oben *	Links *	Einheiten
0	0	px
Breite *	Höhe *	Einheiten
5000	3750	px

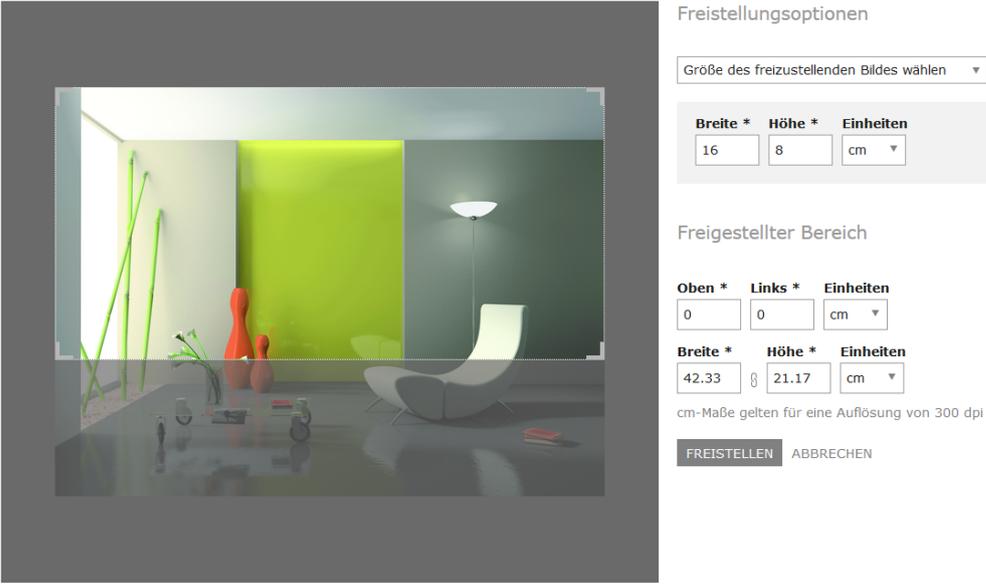
px-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

FREISTELLEN ABBRECHEN

BESTÄTIGEN ABBRECHEN

Wählen Sie im anschließend angezeigten Dialog in der Auswahlliste *Freistellungsoptionen* den Eintrag *Größe des freizustellenden Bilds wählen*. Darunter werden die Felder *Breite*, *Höhe* und *Einheit* angezeigt. Wählen Sie die Einheit *cm* und tragen Sie die Breite *16 (cm)* und Höhe *8 (cm)* ein. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit dem Seitenverhältnis $16:8 = 2:1$ angepasst:

Bild bearbeiten



Freistellungsoptionen

Größe des freizustellenden Bilds wählen ▾

Breite *	Höhe *	Einheiten
16	8	cm ▾

Freigestellter Bereich

Oben *	Links *	Einheiten
0	0	cm ▾

Breite *	Höhe *	Einheiten
42.33	21.17	cm ▾

cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

FREISTELLEN **ABBRECHEN**

BESTÄTIGEN **ABBRECHEN**

Wählen Sie den gewünschten Ausschnitt, z. B.:

Bild bearbeiten

Freistellungsoptionen

Größe des freizustellenden Bildes wählen ▾

Breite *	Höhe *	Einheiten
16	8	cm ▾

Freigestellter Bereich

Oben *	Links *	Einheiten
12.7	6.21	cm ▾

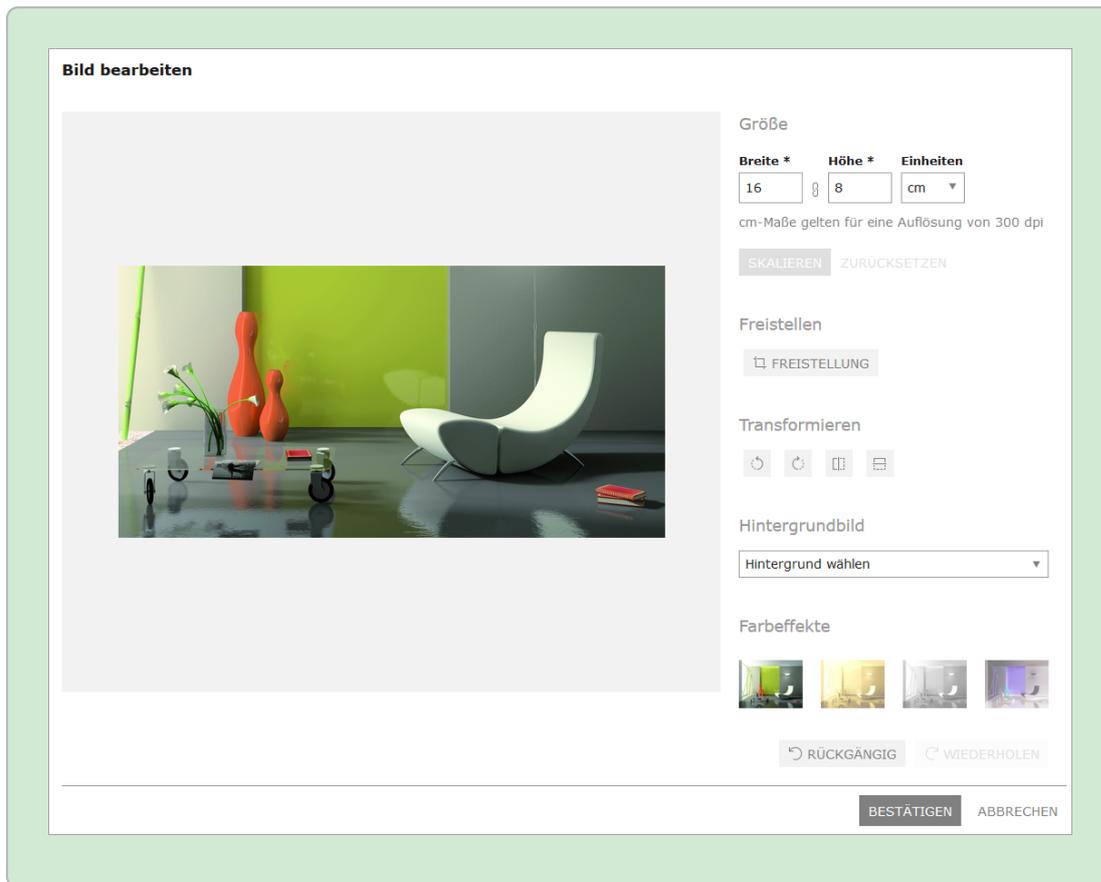
Breite *	Höhe *	Einheiten
34.15	17.07	cm ▾

cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

FREISTELLEN ABBRECHEN

BESTÄTIGEN ABBRECHEN

Unter *Freigestellter Bereich* werden die Position des Rahmens (*Oben* und *Links*) und die Originalgröße des gewählten Bereichs bei der Auflösung des Renderingschemas (*Breite* und *Höhe*) angezeigt. Wenn Sie *Freistellen* klicken, wird der gewählte Bereich freigestellt und als Größe 16 x 8 cm bei einer Auflösung von 300 dpi angezeigt:



3 Transformieren

Folgende Transformationen stehen Ihnen zur Verfügung:

Funktion	Beschreibung
	Um 90° gegen den Uhrzeigersinn drehen
	Um 90° mit dem Uhrzeigersinn drehen
	Horizontal spiegeln
	Vertikal spiegeln

4 Hintergrundbild

Falls konfiguriert, können Sie für transparente Bilder ein Hintergrundbild auswählen. So können Sie z. B. ein Hintergrund mit Logo in Bilder rendern.

Wählen Sie aus der Auswahlliste ein Bild aus. Die Bilder werden in der Administration gepflegt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

5 Farbeffekte

Im letzten Bereich können Sie auf das Bild einen Farbeffekt anwenden. Wählen Sie, ob das Bild in Sepia-Farbtönen oder Graustufen angezeigt wird oder erzeugen Sie das Negativ.

Zugehörige Aufgaben

Wie Sie die Bildbearbeitungsfunktionen aufrufen, erfahren Sie in [Bild bearbeiten unten](#). Beachten Sie, dass die Anweisung Teil der Anweisungen *Asset speichern* (siehe [Speichern auf Seite 164](#)) bzw. *Asset per E-Mail versenden* (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 166](#)) ist.

9.3.2 Bild bearbeiten

Beachten Sie, dass die Anweisung Teil der Anweisungen *Asset speichern* (siehe [Speichern auf Seite 164](#)) bzw. *Asset per E-Mail versenden* (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 166](#)) ist.

1. Wählen Sie ein Renderingschema, das das Bearbeiten des Bildes erlaubt. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.
2. Rufen Sie über das Zahnrad-Symbol die Funktion *Bearbeiten* auf. Sie öffnen einen Editor, der die Bearbeitungsfunktionen bereitstellt.
3. Bearbeiten Sie das Bild.
4. Klicken Sie *Bestätigen*, um die vorgenommene Bildbearbeitung zu sichern. Sie schließen den Editor.
5. Fahren Sie mit dem Speichern bzw. dem E-Mail-Versand fort.

Sie haben das Bild vor dem Speichern bzw. E-Mail-Versand bearbeitet.

9.4 Playlist

In einer Playlist definieren Sie, in welcher Reihenfolge die darin enthaltenen Assets von einem Media Player abgespielt werden. So können Sie z. B. die Abfolge und Wiedergabe von ausgewählten Videodateien beim Herunterladen festlegen und zentral zur Verfügung stellen.

Voraussetzungen

- Die Funktion *Playlist* ist in Ihrem System aktiviert. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.
- Die ausgewählten Assets können von den aktuell unterstützten Media Playern iTunes und/oder Windows Media Player abgespielt werden.

Assets mit Playlist verwenden

1. Suchen und markieren Sie die Assets, die Sie zu einer Playlist zusammenstellen wollen.
2. Klicken Sie auf den Menü-Button und wählen Sie *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.
Sie öffnen das Dialogfenster *Assetdownload*.
3. Wählen Sie ein Renderingschema aus.
4. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Playlist einfügen* einen Eintrag:
 - Keine Playlist eingefügt: Dem Download wird keine Playlist hinzugefügt.
 - Für Windows Media Player: Dem Download wird eine Playlist im m3u-Format hinzugefügt.
 - Für iTunes: Dem Download wird eine Playlist im m3u-Format hinzugefügt.
 - Für Windows Media Player und iTunes: Dem Download wird eine Playlist im m3u-Format hinzugefügt.



Hinweis

Assets, die nicht im Download enthalten sind oder die lizenz- oder genehmigungspflichtig sind, werden im unteren Bereich des Dialogfensters aufgelistet.

5. Klicken Sie *Sortieren und herunterladen*.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
6. Legen Sie die Reihenfolge der Assets per Drag-and-Drop fest.
7. Optional: Öffnen Sie über das Zahnrad-Symbol ein Kontextmenü, um Assets aus der Playlist zu entfernen, Bilddateien zu bearbeiten oder die Detailansicht zu öffnen.
8. Klicken Sie *Herunterladen*.

Der Download wird vorbereitet. Es wird eine ZIP-Datei mit dem ausgewählten Assets und der Playlist erstellt, die Sie lokal speichern können.

9.5 InDesign-Dateien verwenden

Falls Sie das InDesign-Asset verwenden, entscheiden Sie, ob das Dokument mit oder ohne verlinkten Bilder verwendet wird:

- Menü-Button am Asset > *Speichern* oder *Mit verlinkten Bildern speichern*
- Menü-Button am Asset > *Per E-Mail versenden* oder *Per E-Mail mit verlinkten Bildern versenden*

Wenn für die Bilder Versionen existieren, können Sie zwischen den Versionen wählen.

Besonderheiten

Wenn Sie das Speichern oder Versenden mit verlinkten Bilder wählen, beachten Sie folgende Besonderheiten:

- Das Asset wird immer im Original verwendet, daher steht die Auswahl eines Renderingschemas nicht zur Verfügung.
- Das Asset kann nur als Link versendet werden. Der Empfänger kann die InDesign-Datei mit den verlinkten Bilder über den Link als ZIP-Datei herunterladen.
- Alle Links weisen auf die Version, die zum Zeitpunkt des Downloads aktuell ist. Dies entspricht der Auswahl *Auf die aktive Version verlinken*.

9.6 Publikationskanäle

Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen, die für den Kanal in der Moduladministration festgelegt sind, wird das Drittsystem informiert. Das Drittsystem verarbeitet das Asset entsprechend seiner Programmierung und postet das Asset zum Beispiel auf einer Social-Media-Plattform. Bei der Publikation über einen Kanal werden Rederingschemata verwendet.

Ereignisse, bei denen das Drittsystem informiert wird, können zum Beispiel eine neue Version des Assets, die Publikation selbst oder die Änderung von Assetattributen sein.

Voraussetzungen

Damit ein Asset über einen Kanal publiziert werden kann, muss es gültig sein.

Publikation auf Kanälen verwalten

Sie verwalten die Publikation auf Kanälen im Dialog *Publikationskanäle für...* Der Dialog wird geöffnet, wenn Sie in einem Suchergebnis beim Asset oder in der Detailansicht des Assets den Button  klicken.

Defaultkanäle

Das Modul *Media Pool* verfügt über die folgenden Defaultkanäle:

- Öffentlich zugängliche Links anlegen: Dabei wird ein öffentlicher Link auf dem Webcache erzeugt.
- Asset teilen über SEW, MPM oder CEA: Sofern die Module SEW, MPM oder CEA in Ihrem System aktiviert sind, können Assets über diesen Kanal für diese Module freigegeben werden.

Auf mehreren Kanälen veröffentlichen

Ein Asset kann auf mehreren Kanälen gleichzeitig oder zu unterschiedlichen Zeitpunkten publiziert werden. Es gibt keine Beschränkung hinsichtlich maximaler Anzahl gleichzeitiger Publikationen für ein Asset.

Zeiträume und Status

Sie können ein Asset sofort publizieren; in diesem Fall wird es für den Kanal sofort berücksichtigt. Zusätzlich können Sie die Publikation für jeden Kanal separat ab einem bestimmten Zeitpunkt oder für einen definierten Zeitraum planen. Sie haben außerdem jederzeit die Möglichkeit, eine Publikation zu beenden.

Den Status der Publikation eines Assets für verschiedene Kanäle erhalten Sie, wenn Sie den Dialog *Publikationskanäle für...* aufrufen. In der linken Spalte der Tabelle werden die Status angezeigt:

Publikationskanäle für "LiveIn Broschuere Schlafzimmer"

Status ↑	Kanalname	Veröffentlichen von	Veröffentlichen bis	Renderings
●	Channel	20.02.20		Web
●	Create publicly ava...	24.02.20	31.03.20	PDF
●	Share Asset via SE...			

Status	Beschreibung
Grün	Das Asset ist aktuell auf diesem Kanal publiziert.
Gelb	Die Publikation des Assets auf diesem Kanal ist geplant. Ein entsprechendes Startdatum wurde gesetzt.
Grau	Das Asset ist auf diesem Kanal nicht publiziert und eine Publikation ist nicht geplant.
Rot	Der Publikationszeitraum des Assets ist abgelaufen.

Veröffentlichte Assets löschen

Wenn ein veröffentlichtes Asset in den Papierkorb verschoben wird, wird das Asset automatisch depubliziert.

Zugehörige Aufgaben

- [Asset sofort publizieren](#) auf der gegenüberliegenden Seite
- [Publikation eines Assets planen](#) auf der gegenüberliegenden Seite
- [Publikation eines Assets bearbeiten](#) auf der gegenüberliegenden Seite
- [Publikation auf einem Kanal beenden](#) auf Seite 186

9.6.1 Asset sofort publizieren

1. Suchen Sie das Asset, das Sie sofort publizieren möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis beim Asset den Button .
Der Dialog *Publikationskanäle für...* wird geöffnet.
3. Falls bei dem Kanal, auf dem Sie das Asset veröffentlichen möchten, noch kein Renderingschema festgelegt ist:
 1. Klicken Sie *Bearbeiten*.
Der Bearbeiten-Dialog wird geöffnet.
 2. Wählen Sie ein passendes Renderingschema aus.
4. Klicken Sie *Publizieren*.

Das Asset ist auf diesem Kanal publiziert.

9.6.2 Publikation eines Assets planen

1. Suchen Sie das Asset, dessen Publikation Sie planen möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis beim Asset den Button .
Der Dialog *Publikationskanäle für...* wird geöffnet.
3. Klicken Sie *Bearbeiten*.
Der Bearbeiten-Dialog wird geöffnet.
4. Wählen Sie im Feld *Von* ein Startdatum für die Publikation
5. Falls Sie die Publikation zeitlich begrenzen möchten, wählen Sie im Feld *Bis* ein Enddatum aus.
6. Stellen Sie sicher, dass ein passendes Renderingschema ausgewählt ist.
7. Klicken Sie *Planen*.

Sie haben die Publikation des Assets geplant.

9.6.3 Publikation eines Assets bearbeiten

Die laufende oder geplante Publikation eines Asset zu bearbeiten kann notwendig sein, wenn Sie das Enddatum ändern möchten.

1. Suchen Sie das Asset, dessen Publikation Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis beim Asset den Button .

Der Dialog *Publikationskanäle für...* wird geöffnet.

3. Klicken Sie *Bearbeiten*.

Der Bearbeiten-Dialog wird geöffnet.

4. Bearbeiten Sie das Enddatum.
5. Klicken Sie *Veröffentlichen* bzw. *Planen*.

Sie haben die Publikation des Assets bearbeitet.

9.6.4 Publikation auf einem Kanal beenden

1. Suchen Sie das Asset, dessen Publikation Sie beenden möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis beim Asset den Button .

Der Dialog *Publikationskanäle für...* wird geöffnet.

3. Klicken Sie bei dem Kanal, auf dem Sie die Publikation beenden möchten, den Button *Depublizieren*.

Sie haben die Publikation des Assets auf dem Kanal beendet.

9.7 In anderen Modulen



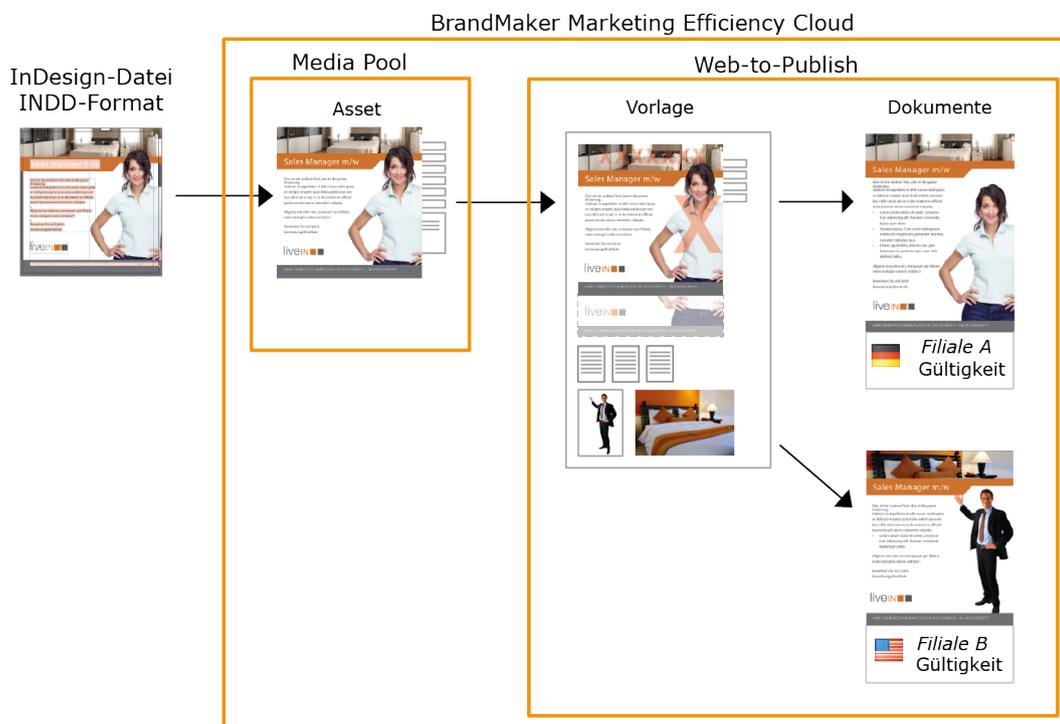
Hinweis

Bitte beachten Sie, dass nicht alle Module in Ihrem System verfügbar sein können bzw. dass Sie eventuell nicht auf jedes der genannten Module Zugriff haben.

Assets aus dem Modul *Media Pool* können in folgenden Modulen der Marketing Efficiency Cloud verwendet werden:

Brand-Template-Builder-Bilde

Die folgende Grafik erläutert, wie Assets aus dem Modul *Media Pool* in Brand Template Builder verwendet werden:



Im ersten Schritt erstellen Sie die InDesign-Datei im INDD-Format. Anschließend wird die InDesign-Datei als Asset im Modul *Media Pool* angelegt. Aus dem Asset legen Sie als Vorlagengestalter im Modul *Brand Template Builder* die Vorlage an. Dabei werden folgende Punkte festgelegt:

- Welche Merkmale und Elemente der INDD-Datei können verändert werden?
- Wie kann der Benutzer die Merkmale und Elemente verändern?

Wenn der Benutzer ein Dokument anlegt, bearbeitet er die veränderbaren Merkmale und Elemente. Dabei erhält jedes Dokument folgende Eigenschaften:

- Zuordnung zu einem Gebietsschema
- Gültigkeit innerhalb eines bestimmten Zeitraums
- Die Zuordnung zu einer Filiale

Für die Anpassung wird keine lokale Installation von InDesign benötigt. Die Benutzer bearbeiten die erstellten Dokumente im Customizing-Wizard von Brand Template Builder.

Zusätzlich können Sie Bild-Assets in Vorlagen und Dokumenten verwenden.

Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Moduls Brand Template Builder, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

Marketing Shop

Assets können als Artikel im Marketing Shop angelegt werden, entweder als kostenfreier oder kostenpflichtiger Download-Artikel. Weitere Informationen siehe [Artikel erstellen auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Falls Sie über die entsprechende Berechtigung verfügen, können Sie einen Download-Artikel bestellen bzw. herunterladen. Voraussetzungen dafür sind:

- Das Asset ist als Shopartikel des Typs *Kostenpflichtiger Download-Artikel* angelegt.
- Das Asset ist einer VDB mit aktivierter Checkbox *Bestellung über Shop verpflichtend* zugewiesen.
- Der Shopartikel ist einem Renderingschema zugewiesen und die möglichen Ausgabeformate sind mit einem Preis verknüpft.

Weitere Informationen siehe [Download-Artikel bestellen oder herunterladen auf Seite 191](#).

Job Manager

Sofern entsprechend konfiguriert können Sie im Job Manager die Überarbeitung eines Assets starten. Weitere Informationen siehe [Überarbeitung auf Seite 118](#). Außerdem können Sie einem Job ein Asset hinzufügen, z. B. als visuelle Repräsentation. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Job Managers, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

Marketing Data Hub

Bei entsprechender Konfiguration können Sie Assets aus dem Modul *Media Pool* einem Produkt hinzufügen, z. B. als Produktbilder. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Marketing Data Hubs, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

Marketing Planner

Um Ihre Marketingplanung mit Informationen zu ergänzen, können Sie den Planungselementen Download-Links auf Assets im Modul *Media Pool* hinzufügen. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Marketing Planners, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

Smart Access

Mit Smart Access vereinfachen Sie den Einstieg in die Marketing Efficiency Cloud. Über die Kacheln des Moduls können Sie zum Beispiel direkt auf ein Asset verweisen oder eine Suche im Modul *Media Pool* mit festgelegten Suchkriterien starten.

Die Zufallsgalerie zeigt Ihnen im Modul *Media Pool* bereitgestellte Assets. Wenn Sie auf ein Vorschaubild klicken, sehen Sie die Detailansicht des Assets. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Moduls *Smart Access*, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

Review Manager

Mit dem Review Manager stimmen Sie sich mit Kollegen zu Assets ab. Dies können Grafiken, Dokumente, Videos oder Webseiten sein. Der Review Manager gestattet dabei sowohl die direkte Diskussion innerhalb des Reviews als auch optional die Erteilung einer Freigabe durch die Teilnehmer.

Ein Review kann sowohl im Review Manager gestartet werden als auch in den Modulen *Media Pool*, Brand Template Builder und Job Manager. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Review Managers, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 14](#).

9.7.1 Artikel erstellen

Voraussetzungen

- Sie können nur aus gültigen Assets einen Shopartikel erstellen.
- Sie benötigen die entsprechenden Recht im Modul Marketing Shop. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Artikel erstellen

1. Suchen Sie die Assets, die Sie als Artikel anlegen möchten.
2. Klicken Sie > *Menü* > *Shopartikel erstellen*. Falls Sie mehrere Assets als Artikel anlegen möchten, aktivieren Sie die Checkboxen der Assets und wählen Sie die Funktion im Menü-Button oberhalb des Suchergebnisses.
Sie wechseln in das Modul Marketing Shop auf die Seite *Artikel bearbeiten*.
3. Wählen Sie als Artikeltyp *Kostenpflichtiger Download-Artikel*.
4. Klicken Sie *Artikelnummer anlegen*.
Sie erzeugen für alle markierten Assets eine Artikelnummer.
5. Klicken Sie *Weiter*.
Sie wechseln auf den Reiter *Stammdaten*.
6. Legen Sie die Zuordnung zu Katalogen durch Aktivieren einer oder mehrerer Checkboxen fest.
7. Aktivieren Sie die Checkbox *Freigegeben*.
8. Hinterlegen Sie weitere, optionale Informationen.
9. Klicken Sie *Weiter*.
Sie wechseln auf den Reiter *Lieferant*.
10. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Preis pro Ausgabeformat* ein Renderingschema, das mit dem Preis verknüpft werden soll.
11. Tragen Sie den gewünschten Preis in das Eingabefeld.
12. Klicken Sie *Ausgabeformat und Preis hinzufügen*.
13. Legen Sie für weitere Renderingschemata einen Preis fest, in dem Sie die Schritte 10 bis 12 wiederholen.
14. Wählen Sie über die Auswahllisten einen Lieferanten und bestimmen den Status des Artikels.
15. Klicken Sie *Weiter*.
Sie wechseln auf den Reiter *Spezifische Daten*.

16. Hinterlegen Sie alle weiteren notwendigen Angaben für die Artikel-Erstellung. Legen Sie die spezifischen Daten für den bzw. die Artikel fest.
17. Klicken Sie *Artikel erstellen*.

Der Artikel ist angelegt.

9.7.2 Download-Artikel bestellen oder herunterladen

Voraussetzungen

- Das Asset ist als Shopartikel des Typs *Kostenpflichtiger Download-Artikel* angelegt.
- Das Asset ist einer VDB mit aktivierter Checkbox *Bestellung über Shop verpflichtend* zugewiesen.
- Der Shopartikel ist einem Renderingschema zugewiesen und die möglichen Ausgabeformate sind mit einem Preis verknüpft.

Download-Artikel bestellen oder herunterladen

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets, die als Download-Artikel angelegt sind.
2. Wählen Sie über den Menü-Button die Funktion *Speichern*. Verwenden Sie für Sammelaktionen für mehrere markierte Assets den Menü-Button oberhalb des Suchergebnisses.
Sie öffnen das Dialogfenster *Asset bestellen*.
3. Wählen Sie ein Renderingschema aus. Die hinterlegten Preise für den Artikel werden angezeigt.
4. Klicken Sie *In den Warenkorb*, um kostenpflichtige Download-Artikel zu bestellen. Kostenlose Artikel können Sie direkt herunterladen.
5. Wechseln Sie in den Warenkorb des Marketing Shop und schließen Sie den Bestellvorgang ab.

Sie haben den Download-Artikel bestellt oder heruntergeladen.

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

Aus-
werten

10

Wenn Sie > *Media Pool* > *Berichte* klicken, erreichen Sie das Standard-Dashboard im Modul *Reporting Center*. Beachten Sie, dass Sie eine Rolle mit den erforderlichen Rechten im Modul *Reporting Center* benötigen, um das Standard-Dashboard zu erreichen.

Für weitere Information zum Standard-Dashboard beachten Sie die entsprechende Dokumentation.

Appendix

11

11.1 Assetattribute

Dieser Abschnitt beschreibt die im Modul *Media Pool* verfügbaren Assetattribute.



Hinweis

Beachten Sie, dass unter Umständen in Ihrem System nicht alle Attribute verwendet werden. Außerdem hängt die Anzeige der Attribute vom gewählten Assettyp ab. Welche Assettypen in Ihrem System existieren und welche Attribute den Typen zugewiesen sind, hängt von der Konfiguration des Systems ab. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Die Assetattribute unterteilen sich in folgende Gruppen:

Basisattribute

Zu den Basisattributen gehören die Pflichtattribute, die für jedes Asset bearbeitet werden müssen, damit das Asset im Modul *Media Pool* verfügbar ist. Außerdem gehören zu dieser Gruppe die Attribute, die jedes Asset automatisch erhält, z. B. die eindeutige Asset-ID. Weitere Informationen siehe [Basisattribute auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Dateiattribute

Die Dateiattribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer angezeigt. Beachten Sie, dass einige Attribute vom Dateityp wie Dokument, Pixelgrafik oder Video abhängen. Weitere Informationen siehe [Dateiattribute auf Seite 198](#).

Beschreibende Attribute

Diese Gruppe beinhaltet die Attribute, die das Asset bzw. seinen Inhalt beschreiben, aber keine funktionale Auswirkung im Modul *Media Pool* haben. Dazu gehören z. B. die Zuordnung zu Ländern oder einer Sprache sowie die Auflistung abgebildeter Personen. Weitere Informationen siehe [Beschreibende Attribute auf Seite 200](#).

Funktionale Attribute

Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel die Versionierung, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist. Weitere Informationen siehe [Funktionale Attribute auf Seite 200](#).

Standardisierte Attribute

Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer zum Asset angezeigt. Der Benutzer kann diese Attribute nicht bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Standardisierte Attribute auf Seite 205](#).

11.1.1 Basisattribute

Zu den Basisattributen gehören die Pflichtattribute, die für jedes Asset bearbeitet werden müssen, damit das Asset im Modul *Media Pool* verfügbar ist. Außerdem gehören zu dieser Gruppe die Attribute, die jedes Asset automatisch erhält, z. B. die eindeutige Asset-ID.

- : Das Attribut wird automatisch generiert oder aus Dateieigenschaften extrahiert.
- : Das Attribut kann bearbeitet werden.
- : Pflichtattribut. Das Attribut muss bearbeitet sein, damit das Asset im Modul Media Pool erreichbar ist.

Name	Beschreibung			
Assetname	Klartextname des Assets. Das Eingabefeld wird beim Anlegen des Assets automatisch mit dem Dateinamen und/oder dem Namen der importierten Datei vorbelegt.	✓	✓	✓

Name	Beschreibung			
Dateiname	<p>Name der hochgeladenen Datei (ohne Dateieindung). Geben Sie maximal 255 Zeichen ein und verwenden Sie nicht folgende Zeichen:</p> <p>: \ ^ " ' \$ % , ! ; " * ? < > </p> <p>Dateinamen dürfen weder mit . noch - beginnen. Außerdem dürfen Dateinamen nicht mit . enden.</p> <p>Wenn Sie das Asset herunterladen, wird die Datei unter dem geänderten Namen gespeichert. Beachten Sie, dass der Dateiname nicht in einer Sammelbearbeitung geändert werden kann.</p>	✓	✓	
Asset-ID	Eindeutige ID des Assets im Modul Media Pool. Die ID wird beim Anlegen des Assets automatisch vergeben.	✓		
Dateityp	Bild, Dokument, Video oder Audio.	✓		
Kategorien	Die dem Asset beim Anlegen zugewiesenen Kategorien.		✓	✓
Virtuelle DB	VDB, der das Asset zugewiesen ist.		✓	✓
Eigentümer	Benutzer, der der Eigentümer auf Seite 21 des Assets ist. Der Eigentümer ist zunächst der Benutzer, der das Asset angelegt hat. Der Eigentümer kann geändert werden, indem das Asset an einen anderen Benutzer übergeben wird, siehe Asset übergeben auf Seite 108 .	✓	✓	
Eingestellt von	Benutzer, der das Asset angelegt hat.	✓		
Uploaddatum	Datum, an dem die Datei als Asset angelegt wurde.	✓		
Letzte Änderung	Datum, an dem zuletzt die Assetattribute geändert wurden oder eine Version angelegt wurde.	✓		

11.1.2 Dateiattribute

Die Dateiattribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer angezeigt. Beachten Sie, dass einige Attribute vom Assettyp wie Dokument, Pixelgrafik oder Video abhängen.

Name	Beschreibung
Automatisch erzeugter Dateiname	Für die interne Verarbeitung des Assets: Der automatisch aus dem Dateinamen erzeugte Dateiname (mit Dateiendung)
Dateiformat	Format der hochgeladenen Datei
Dateigröße	Größe der hochgeladenen Datei
Vektorgrafiken	
Größe (B x H)	Größe
Seitenanzahl	Anzahl der Seiten
Farbmodus, Farbtiefe	Farbmodus, z. B. CMYK, sowie die Farbtiefe, z. B. 24 Bit
Pixelgrafiken	
Pixelmaße	Breite x Höhe in Pixel
Dokumentgröße	Abmessungen bei einer bestimmten Auflösung, z. B. 150 oder 300 dpi
Farbmodus, Farbtiefe	Farbmodus, z. B. CMYK, sowie die Farbtiefe, z. B. 24 Bit
Dokumente	
Größe (B x H)	Größe der ersten Seite
Seitenanzahl	Anzahl der Seiten
Video	
Breite / Höhe	Breite und Höhe in Pixel
Länge	Dauer
Audio	
Jahr	Jahr der Veröffentlichung
Bitrate	Datenübertragungsrate
Audio Sample Frequenz	Abtastrate eines Audiosignals. Der Standardwert beträgt in der Regel 44100 Hz.
Länge	Dauer

Name	Beschreibung
Kanäle	Anzahl der Kanäle, z. B. 1 Kanal für Mono oder 2 Kanäle für Stereo.
Format	Dateiformat der Audiospur

11.1.3 Beschreibende Attribute

Diese Gruppe beinhaltet die Attribute, die das Asset bzw. seinen Inhalt beschreiben, aber keine funktionale Auswirkung im Modul *Media Pool* haben. Dazu gehören z. B. die Zuordnung zu Ländern oder einer Sprache sowie die Auflistung abgebildeter Personen.

Name	Beschreibung
Tags	Die dem Asset beim Anlegen zugewiesenen Tags.
Schlagworte	Die dem Asset beim Anlegen zugewiesenen Schlagworte.
Sprache	Zuweisung einer Sprache
Relevante Länder	Zuweisung der Länder, für die das Asset relevant ist. Die relevanten Länder können über das Feld <i>Land</i> als Suchkriterium genutzt werden.
Abgebildete Person(en)	Liste der im Asset abgebildeten Personen.
Anmerkung	Informationen, die in Textform als Anmerkung hinterlegt sind.
Artikelbeschreibung	Beschreibung des Assets als Artikel in Textform.
Plattform	Zuweisung einer Plattform: <i>PC</i> , <i>Mac</i> oder <i>Andere</i>
Programmversion	Zuweisung einer Programmversion. Wenn ein PDF-Dokument hochgeladen wird, wird die PDF-Version eingetragen.
ISIN	ISIN-Nummer. Mithilfe einer ISIN (International Securities Identification Number) werden an der Börse gehandelte Wertpapiere identifiziert.

11.1.4 Funktionale Attribute

Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel die Versionierung, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den

Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist.

Druckqualität

Das Attribut *Druckqualität* beeinflusst das Attribut *Verwendbar in Brand Template Builder* (siehe Abschnitt *Verwendung*) und die Funktion der Renderingschemata (siehe [Renderingschemata auf Seite 169](#)).

Name	Beschreibung
Druckqualität (HiRes)	<p>Das Attribut wird automatisch aktiviert, falls eine der folgenden Bedingungen gilt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Auflösung des Asset überschreitet einen festgelegten Wert. Der Wert ist im Standard auf 300 dpi eingestellt, kann aber für Ihr System anders festgelegt sein. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator. • Das Asset hat keine Auflösung, ist aber mindestens 2000 px x 2000 px groß. • Das Asset ist eine Vektorgrafik. <p>Das Attribut kann nachträglich geändert werden.</p>

Verfügbarkeit

Neben der Zuweisung zu einer virtuellen Datenbank (VDB) bestimmen die folgenden Funktionen die Verfügbarkeit eines Assets für den Benutzer. Weitere Informationen siehe [Sichtbarkeit auf Seite 20](#).

Name	Beschreibung
Gültig von/-bis	Angezeigt wird die in den Assetattributen festgelegte Gültigkeit.
Verstecken falls nicht gültig	In den Assetattributen kann über die Checkbox <i>Verstecken falls nicht gültig</i> festgelegt werden, ob das Asset nur innerhalb seines Gültigkeitszeitraums gefunden werden kann.
Filial-ID	Zuweisung des Assets zu einer Filiale

Absicherung

Das Modul *Media Pool* verfügt über mehrere Mechanismen zur Qualitätssicherung der angelegten Assets sowie zur Absicherung ihrer Verwendung. Weitere Informationen siehe [Absichern auf Seite 145](#). Die folgenden Attribute beschreiben die Einstellungen.

Name	Beschreibung
Freigabearchiv	Für Assets, die in eine freigabepflichtige virtuelle Datenbank (VDB) geladen wurden, werden folgende Informationen angezeigt: <ul style="list-style-type: none">• Das Datum, zu dem das Asset zuletzt einen für die VDB hinterlegten Workflow-Schritt durchlaufen hat.• Der Name des zuletzt durchlaufenen Workflow-Schritts.• Der Name des Benutzers, der den Workflow-Schritt bearbeitet hat.
Genehmigungspflichtig	Wenn ein Asset genehmigungspflichtig ist, kann es erst heruntergeladen werden, wenn der Eigentümer eine Freigabe erteilt hat.
Begründung für Genehmigungspflicht	Text, der bei der Beantragung der Genehmigung im Feld <i>Genehmigungshinweise</i> hinterlegt wird.
Lizenzinformationen	Angezeigt werden bei lizenzpflichtigen Assets die Lizenzinformationen wie Lizenzname, Verwendungszweck oder Gültigkeit.

Versionen

Das Attribut *Versionen* beschreibt die Versionierung eines Assets. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 110](#).

Name	Beschreibung
Versionen	<p>Angezeigt folgende Informationen zu den einzelnen Versionen des Assets:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Versionsnummern des Assets • der Name des Erstellers einer Version • das Datum, zu dem eine Version erstellt wurde • der Zeitraum, zu dem eine Version als offiziell markiert war • der Dateiname • die Kennzeichnung als offizielle Version • die Kennzeichnung als veröffentlichte Version • der zur Version hinterlegte Kommentar. <p>Sie können eine Version als offiziell markieren, als Original-Datei oder PDF speichern sowie löschen.</p>

Strukturierung

Das Modul *Media Pool* verfügt über mehrere Mechanismen zur Strukturierung der angelegten Assets. Weitere Informationen siehe [Ordnen und organisieren auf Seite 121](#). Die folgenden Attribute beschreiben die Funktionen.

Name	Beschreibung
Durchschnittliche Bewertung	Durchschnittswert der Bewertungen.
Nutzerbewertungen	Liste der Bewertungen. Angezeigt werden der vom Benutzer eingetragene Kommentar, der Benutzername sowie Datum und Uhrzeit der Bewertung.
Verwandte Assets	Anzeige der Assets, die als Verwandte gekennzeichnet sind.
Varianten	Anzeige der Assets, die als Varianten gekennzeichnet sind.

Verwendung

Assets können nicht nur direkt von Benutzer heruntergeladen werden, sondern auch mit Personen, die keine Benutzer sind, geteilt werden. Außerdem können die Assets in verschiedenen anderen Modulen verwendet werden, z. B. ein Produktbild im Modul *Marketing Data Hub*. Die folgenden Attribute beschreiben die

Verwendung.

Name	Beschreibung
Verwendungshistorie	<p>Informationen zu jedem Download des Assets durch einen angemeldeten Benutzer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name des Benutzers, der das Asset heruntergeladen hat. • Datum des Downloads. • Angaben aus dem Feld <i>Begründung für den Einsatz</i>. <p>Weitere Informationen siehe Verwenden auf Seite 161.</p>
Artikelnummer	<p>Artikelnummer des Assets. Die Artikelnummer wird bei der Verwendung des Assets in den Modulen <i>Marketing Shop</i>, <i>Job Manager</i> und <i>Marketing Data Hub</i> eingesetzt. Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 187.</p>
Verwendbar im Modul Brand Template Builder	<p>Dieses Attribut steuert, ob Assets gefunden werden, wenn im Modul <i>Brand Template Builder</i> eine Assetsuche im Modul <i>Media Pool</i> gestartet wird.</p> <p>Das Attribut wird beim Anlegen des Assets automatisch aktiviert, wenn das Attribut <i>Druckqualität</i> aktiv ist und das Asset im Farbschema CMYK angelegt ist. Das Attribut kann nachträglich geändert werden, um auch Assets in anderen Farbschemata oder mit einer anderen Auflösung in Brand Template Builder verwenden zu können.</p>
Verwendet in Dokumenten	<p>Angezeigt werden Asset-ID, Assettitel und die Version der Dokumente in Brand Template Builder, in denen das Asset verwendet wird.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 187.</p>
Verwendet in Vorlagen	<p>Angezeigt werden Asset-ID, Assettitel und die Version der Vorlage, in denen das Asset verwendet wird.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 187.</p>
Verwendung in Data Hub	<p>Angezeigt wird das Datenblatt, auf dem das Asset verwendet wird. Sie können die Informationen des Datenblatts aufklappen.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 187.</p>

Name	Beschreibung
Verwendung in Job Manager	Angezeigt wird das Job-Datenblatt, auf dem das Asset verwendet wird. Sie können die Informationen des Job-Datenblatts aufklappen. Weitere Informationen siehe In anderen Modulen.
Verwendete Bilder	Hinweis: Nur bei InDesign-Dokumenten. Asset-ID, Titel und die Version der Assets, die in dem InDesign-Dokument verwendet werden. Weitere Informationen siehe InDesign-Dateien verwenden auf Seite 182 .

Veröffentlichung

Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen, die für den Kanal in der Moduladministration festgelegt sind, wird das Drittsystem informiert. Das Drittsystem verarbeitet das Asset entsprechend seiner Programmierung und postet das Asset zum Beispiel auf einer Social-Media-Plattform. Bei der Publikation über einen Kanal werden Renderingschemata verwendet. Weitere Informationen siehe [Publikationskanäle auf Seite 183](#).

Name	Beschreibung
Veröffentlichungsdatum	Angezeigt wird das Datum, ab dem das Asset veröffentlicht wird oder wurde.
Veröffentlichungsenddatum	Angezeigt wird das Datum, zu dem die Veröffentlichung beendet wurde oder beendet wird.

11.1.5 Standardisierte Attribute

Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer zum Asset angezeigt. Der Benutzer kann diese Attribute nicht bearbeiten.

Beachten Sie, dass diese Daten nicht automatisch neu ausgelesen werden. Falls sie überschrieben werden sollen, müssen Sie das Vorschaubild neu erstellen. Dabei werden diese Metadaten überschrieben.

Folgende Gruppen von standardisierten Attributen können im Modul *Media Pool* angezeigt werden:

Gruppenname	Zugehörige Attribute
Kameradaten	<ul style="list-style-type: none"> • Hersteller • Modell • Zeitstempel • Software
Videodaten	<ul style="list-style-type: none"> • Framerate • Videoframebreite • Videoframehöhe • Pixelseitenverhältnis • Bandname • Szene • Aufnahme • Aufnahme datum • Protokollanmerkung • Alternativer Bandname
Audiodaten	<ul style="list-style-type: none"> • Titel • Erstellt von • Album • Titelnummer • Genre • Komponist • Techniker • Datum der Veröffentlichung • Erstellungsdatum • Copyright • Protokollanmerkung • Instrument

Gruppenname	Zugehörige Attribute
Mobile SWF	<ul style="list-style-type: none"> • Inhaltstyp • Dauerhafte Speicherung • Hintergrund Alpha • Weiterleitungssperre
Erweiterte XMP-Daten	<p>Anzeige der XMP-Rohdaten</p> <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Hinweis</p> <p>Falls XMP-Daten in den zu importierenden Bildern gepflegt sind, werden die Schlagwörter beim Importieren von TIF/TIFF-Dateien und JPEG-Dateien extrahiert und in das Metadatenfeld <i>Tags</i> im Modul <i>Media Pool</i> geschrieben.</p> </div>
IPTC Kontakt	<ul style="list-style-type: none"> • Ersteller • Ersteller: Berufstitel • Ersteller: Adresse • Ersteller: Stadt/Ort • Ersteller: Bundesland/Kanton • Ersteller: PLZ • Ersteller: Land • Ersteller: Telefonnr. • Ersteller: E-Mail-Adresse(n) • Ersteller: Web-Adresse(n)
IPTC Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Überschrift • Beschreibung • Stichwörter • IPTC-Subject Code • Verfasser der Beschreibung

Gruppenname	Zugehörige Attribute
IPTC Bild	<ul style="list-style-type: none">• Erstellungsdatum• Gattung• IPTC Scene Code• Ortsdetail• Stadt/Ort• Bundesland/Kanton• Land• ISO Landescode
IPTC Status	<ul style="list-style-type: none">• Titel• Jobkennung• Anweisung• Credit• Quelle• Copyright-Vermerk• Copyright Status• Nutzungsbedingungen
Dicomdaten	<ul style="list-style-type: none">• Name des Patienten• Patient-ID• Geburtsdatum• Geschlecht des Patienten• Studien-Kennzahl• Zuständiger Arzt• Studiendatum• Beschreibung der Studie• Seriennummer• Modalität• Serierendatum• Serienbeschreibung• Verwendungsort• Gerätehersteller

11.2 Standard-Renderingschemata

Standardmäßig werden die folgenden Renderingschemata angelegt. Beachten Sie, dass Ihr Systemadministrator die Standard-Renderingschemata gegebenenfalls anpasst. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Druck

Laden Sie hochauflösende Dateien für den Auflagendruck herunter.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
AI BMP EPS PS PSD TIF, TIFF	TIF	CMYK	—	300	ja	nein	nein	ja
JPEG, JPG	JPG	CMYK	100	300	ja	nein	nein	ja
GIF PNG	Original	—	—	—	nein	nein	nein	ja
INDD, IDML	PDF Ultra HiRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	ja

PDF

Erzeugt PDF-Dateien für den einfachen, schnellen Versand.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
BMP DOC, DOCX DOTX XLS, XLSX PPT, PPTX XLTX POTX TIF, TIFF JPEG, JPG PNG GIF WMF EPS PS	PDF MedRes	—	—	150	nein	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF MedRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	nein

Präsentation

Für die Verwendung in MS-Office-Anwendungen geeignet.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
DOC, DOCX XLS, XLSX PPT, PPTX DOTX XLTX POTX	Original	—	—	—	—	nein	ja	nein
BMP TIF, TIFF PSD JPEG, JPG	JPG	RGB 24	100	150	ja	nein	nein	nein
PNG	PNG	RGB 24	—	72	ja	nein	nein	nein
GIF	GIF	RGB 8	—	72	ja	nein	nein	nein
WMF	Original	—	—	—	nein	nein	nein	nein
EPS AI PS	PNG	RGB 24		150	ja	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF MedRes	Abhängig von Job Options			nein	nein	nein	nein

Web

Speichern Sie Bilder in für Webseiten oder digitalen Medien geeigneten Formaten.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
DOC, DOCX XLS, XLSX PPT, PPTX DOTX XLTX POTX	PDF LowRes	—	—	72	—	nein	nein	nein
BMP TIF, TIFF PSD JPEG, JPG	JPG	RGB 24	70	72	ja	nein	nein	nein
PNG GIF	Original	—	—	—	nein	nein	nein	nein

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
WMF EPS PS AI	PNG	RGB 24	—	72	ja	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF LowRes	Abhängig von Job Options			—	nein	nein	nein

Original

Sie speichern die Original-Datei des Assets.

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Kompression [%]	Auflösung [dpi]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
Alle Formate	Originaldatei	—	—	—	—	nein	ja	nein

11.3 Ausgabeformate

Für das Verwenden können die Assets in begrenztem Maße in andere Dateiformate gewandelt werden.

In der folgenden Tabellen werden für verschiedene Quellformate die im Modul *Media Pool* möglichen Optionen für die Umwandlung in ein Ausgabeformat aufgelistet.

AI

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
AI		RGB 8, RGB 24	150	ja
Original				

BMP

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

EPS

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150, 300	ja
EPS		RGB 8, RGB 24	150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

GIF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

IDML

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
INDD				
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
PDF Ultra HiRes				
Original				

INDD

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
IDML				
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
PDF Ultra HiRes				
Original				

JPG / JPEG

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

MP4, MOV, AVI, MPG, WMV

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
MP4 1080p				
MP4 720p				
MP4 360p				
Original				

Office-Dateien

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				

11 Appendix

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PDF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				
PDF MedRes				
Original				

PNG

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PS

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PS		RGB 8, RGB 24	150	
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

PSD

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
Original				

TIF/TIFF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

WMF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

GLOSSAR

A

Asset

Digitale Datei mit Metadaten, Rendering und zugehörigen Assets im Modul Media Pool

D

Digitales Wasserzeichen

In einer heruntergeladenen Datei verschlüsselt hinterlegte Informationen, mit dem Ziel, die Verwendung der Datei zu kontrollieren.

E

Eigentümer

Der Eigentümer ist der Verantwortliche eines Assets. Der Eigentümer bearbeitet außerdem die Anträge auf Downloadfreigaben.

F

Favorit

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über > Media Pool > Sammlungen > Meine Favoriten erreichen.

G

Galerieansicht

Die Galerieansicht ist eine rein visuelle Darstellung von Assets, in der Ansicht werden keine weiteren Informationen zum Asset, wie z. B. Assetname, Abmessungen oder Eigentümer, angezeigt.

K

Kategorie

Aspekt eines Assets, z. B. Zielgruppe und Produkt. Kategorien werden hierarchisch in einer Baumstruktur angelegt und angezeigt. Einem Asset können mehrere Kategorien zugeordnet sein.

L

Listenansicht

In der Listenansicht werden neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute angezeigt. Ein Administrator kann festlegen, welche Attribute in der Listenansicht angezeigt werden sollen.

Lizenz

Rechtskräftige Genehmigung, mit der Nutzungsrechte an einem Asset unter definierten Bedingungen eingeräumt werden.

R

Renderingschema

In Renderingschemata werden die Optionen für das Herunterladen/Speichern von Assets in verschiedene Kategorien bzw. Verwendungen eingeteilt und zusammengefasst. Das Renderingschema Präsentationen legt z.B. fest, in welchen Ausgabeformaten verschiedene Eingabeformate (wie z.B. DOC, PNG oder JPEG) für die Verwendung in einem MS PowerPoint automatisch bereitgestellt werden.

S

Sammlung

Eine Zusammenfassung von Assets, die durch einen Benutzer erstellt wurde.

Schlagwort

Charakteristikum, das zentral von einem Administrator angelegt, bearbeitet und verwaltet wird.

T

Tag

Charakteristikum, das dezentral vom Benutzer angelegt wird.

V

Variante

Um inhaltlich identische Assets zusammenzufassen, wie z. B. Bilder einer Serie, verschiedene Sprachen oder unterschiedliche Einfärbungen, können Sie die Assets als Varianten eines führenden Assets anlegen. So strukturieren Sie Assets und markieren Sie als zueinander gehörend. In Suchergebnissen wird nur das führende Asset angezeigt. Sie erreichen alle Varianten schnell über die Detailansicht des führenden Assets.

Verwandte

Sie können zusammengehörende Assets als miteinander verwandt kennzeichnen. Außerdem können Sie die Art der Beziehung in den Attributen festlegen.

Virtuelle Datenbank (VDB)

Speicherbereich zur Verwaltung von Assets. Die VDB entscheidet, ob Ihnen die

Absicherungsmechanismen Upload-Freigabe und Wasserzeichen zur Verfügung stehen.

W

Wasserzeichen

Kontrollmechanismus einer VDB, mit der ein Asset vor dem Herunterladen unwiderruflich verändert wird, um seine Verwendung außerhalb des Moduls Media Pool nachvollziehen zu können.

This page has been intentionally left blank to ensure new chapters start on right (odd number) pages.

INDEX

A

- Abonnement 122, 136-137**
 - Asset abonnieren 136
 - löschen 137
- Anzeige 16-17, 34, 36, 48, 77, 95-96, 103, 111, 171, 196, 203, 207**
- Asset 10, 22, 27-28, 52, 69, 71, 103, 108, 112, 118, 124, 128, 134-138, 148, 151-152, 154-155, 157-159, 162, 164, 166, 179, 182-183, 185-186, 191, 197, 200, 205**
 - absichern 145
 - als Artikel erstellen 189
 - als genehmigungspflichtig markieren 151
 - anlegen 30, 51, 110, 148, 151, 154, 157, 197, 200, 204
 - Attribute 17, 27-28, 36, 40, 43, 52, 54, 58-59, 64, 66-68, 72, 74, 77, 103, 126, 132, 148, 151, 154, 157, 196, 198
 - Attribute bearbeiten 104, 156
 - Attribute vervollständigen 30, 43, 52, 64, 66-67, 70, 72, 98, 126, 132, 148, 151, 154, 157
 - auf digitales Wasserzeichen prüfen 158

Eigentümer 21, 33, 43-44, 48, 83,
103, 108, 125, 129-130,
146, 151-152, 158, 198, 202

In anderen Modulen 162, 187

Job erstellen 118

löschen 63, 65, 69, 112, 115, 119,
134

mit Wasserzeichen
verknüpfen 157

per E-Mail versenden 129, 166

prüfen 39, 117-118, 158

Sichtbarkeit 16, 20, 130

speichern 32, 65-67, 69, 72, 96-
97, 104, 107, 109, 118, 120,
127, 130, 132, 152, 154-
155, 157, 162, 164, 169,
180, 182, 191, 212

suchen 20, 62, 73, 77, 103-104,
107-108, 117-120, 124, 128,
131, 134, 136-138, 140,
142, 152, 155, 180, 185-
186, 190

überarbeiten 118, 127, 188

übergeben 108

versionieren 26, 39, 57, 110, 112-
113

verwenden 39, 56, 99, 161, 191,
214

Verwendung auswerten 193

wiederherstellen 120

**Ausgabeformate 162, 169, 188,
191, 214**

B

Bewertung 80, 122, 134-135, 203

erstellen 134

löschen 134

D

**Detailansicht 23, 27-28, 55, 65, 71,
103, 111-112, 115-117, 122,
124, 134-136, 138-140, 142,
146, 148-149, 154, 159, 164,
167, 181, 183, 189**

**Download-Genehmigung 146, 151-
152**

Antrag bearbeiten 152

beantragen 152

Download-Schemata

Bild bearbeiten 175, 179

F

**Favorit 26-27, 30, 33, 46, 117, 122,
124**

G

Galerieansicht 33, 40

I

InDesign-Datei 54, 71, 187

L

Listenansicht 27, 33, 37, 44, 65

Lizenz

akzeptieren 155

einem Asset zuweisen 154

Lizenerweiterung
beantragen 155

Lizenzen 146, 154

M

**Menü-Button 30-31, 37, 64, 66, 69,
71, 104, 107-108, 115, 117,
124, 127-132, 136, 140-141,
149, 153, 164, 167, 170, 180,
182, 190-191**

P

Playlist 163-164, 167, 180

S

**Sammlung 46, 88, 117, 122, 124-
125, 127-132**

Asset zuweisen 128

erstellen 127

Mehrere Assets zuweisen 128

per E-Mail versenden 129

teilen 130

weiterleiten 131

**Status 22, 40, 43, 149, 151, 183,
190, 208**

aktiv 166

gelöscht 61, 63, 65, 69, 97, 116,
119, 124, 135

genehmigungspflichtig 48, 146,
151, 180, 202

gültig 55, 86, 183, 201

in Freigabe 23, 149

offiziell 86, 115, 203

veröffentlicht 18, 22, 92, 119,
130, 197, 200

T

Trefferliste 46

U

Upload 19, 26, 39, 48, 54, 58, 71,
79, 112, 148-149

Uploadverzeichnis 39, 43, 52, 54,
58, 61, 63-64, 66, 69, 71,
114

Upload-Freigabe 148-149

beantragen 148

Bearbeitungsstatus einsehen 149

Freigabeanträge bearbeiten 149

V

Variante 138-140

anlegen 138

aufrufen 139

entfernen 139

übertragen 140

Veröffentlichung 18, 22, 110, 162,
197, 199-200, 206

Version 1, 10-11, 43, 86, 112, 115,
136, 156, 158, 183, 198, 200

als offiziell markieren 22, 110,
115, 203

herunterladen 115

löschen 115

Verwandte 123, 142, 203

Vorschaubilder 16, 27, 43, 52, 54,
64, 110, 133, 164, 167

W

Wasserzeichen 23, 26, 28, 39, 129,
146, 149, 151, 156-158