

BrandMaker GmbH

Media Pool Administrationshandbuch

Version 7.2



DE

29. März 2022

100200000001

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 2022 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	7
1.1 Neu und geändert	8
1.2 Zielgruppe	9
1.3 Schreibkonventionen	10
2 Assets	11
2.1 Attribute	15
2.1.1 Basis- und Standardattribute	16
2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute	17
2.1.2.1 Attributtypen	21
2.1.2.2 Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungs- dialog	24
2.1.2.3 Benutzerdefiniertes Attribut anlegen	29
2.1.2.4 Listenattribut anlegen	29
2.1.2.5 Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten	33

2.1.2.6	Benutzerdefiniertes Attribut löschen	34
2.1.3	Standardattribute einstellen	34
2.1.4	Kundenspezifische Eigenschaften	35
2.2	Assettypen	39
2.2.1	Assettyp anlegen	42
2.2.2	Assettyp bearbeiten	43
2.2.3	Assettyp löschen	47
2.3	Migration	48
2.4	Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets	51
2.5	KI-Tagging	53
2.6	Direktveröffentlichung	54
2.7	Vorschau	55
2.8	Dateiformate	56
2.9	Video-Transkodierung	59
3	Anzeigen	61
3.1	Detailansicht	63
3.2	Listenansicht	65
3.3	Galerieansicht	67
4	Suchfunktionen	69
4.1	Suche	71
4.1.1	Such-Index	72
4.1.2	Default-Ansichten	74
4.1.2.1	Default-Ansicht anlegen	75
4.1.2.2	Default-Ansicht bearbeiten	76
4.1.2.3	Default-Ansicht löschen	76
4.1.2.4	Suchkriterien anlegen oder bearbeiten	76

4.1.2.5	Suchkriterien löschen	77
4.2	Kategorien	78
5	Assetverwaltung	79
5.1	Abonnement	81
5.2	Bewertung	82
6	Absicherung	83
6.1	Freigaben und Genehmigungen	85
6.2	Lizenzen	86
6.3	Wasserzeichen	88
6.3.1	Individuelles Wasserzeichen verwenden	90
6.3.2	Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen	91
6.4	Font-Whitelist	93
7	Assetverwendung	95
7.1	Publikationskanäle	98
7.1.1	Kanal hinzufügen	98
7.1.2	Kanal bearbeiten	100
7.1.3	Kanal löschen	101
7.2	Webhooks	102
7.2.1	Webhook anlegen	104
7.2.2	Webhook testen	105
7.2.3	Datenbestand synchronisieren	106
7.2.4	Webhook bearbeiten	107
7.2.5	Webhook aktivieren	107
7.2.6	Webhook löschen	108
7.3	Linkgültigkeit beim Versenden per E-Mail	109
7.4	Renderingschemata	110
7.4.1	Einstellungen	111

7.4.2	Renderingschema für Video-Dateien anlegen	112
7.4.3	Reihenfolge der Renderingschemata bearbeiten ...	113
7.5	E-Mail-Vorlagen anpassen	114
7.6	Playlist	115
8	Appendix	117
8.1	Rechte	118
8.1.1	Zugang zum Modul	118
8.1.2	Administration des Moduls	118
8.1.3	Assets anlegen	119
8.1.4	Assets suchen	120
8.1.5	Assets verwalten	121
8.1.5.1	Attribute bearbeiten	121
8.1.5.2	Versionieren	122
8.1.5.3	Strukturieren	123
8.1.5.4	Löschen	124
8.1.6	Assets absichern	124
8.1.7	Assets verwenden	125
8.1.8	Assetverwendung auswerten	126
8.2	Ausgabeformate	127
8.3	Standard-Renderingschemata	139
8.4	Weitere Dokumentationen	144
GLOSSAR	145

Start

1

1.1 Neu und geändert

In der Version 7.2 wurden im Modul *Media Pool* keine wesentlichen Neuerungen an der Benutzeroberfläche eingeführt.

Beachten Sie für einen vollständigen Überblick über alle Änderungen die Release Notes 7.2.

1.2 Zielgruppe

Dieses Handbuch richtet sich an Benutzer der Marketing Efficiency Cloud, die das Modul *Media Pool* einrichten bzw. verwalten. Dazu benötigen die Leser Kenntnisse über die Benutzung des Moduls (siehe [Media Pool Benutzerhandbuch unter Weitere Dokumentationen auf Seite 144](#)).



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie für das Einrichten bzw. das Verwalten des Moduls *Media Pool* Rechte für die Verwendung der Administration benötigen. Welche Rechte Sie benötigen, wird nicht in diesem Handbuch beschrieben. 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.

Assets

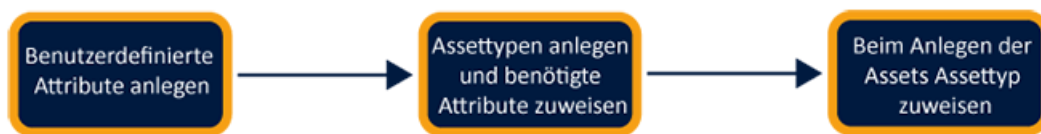
2

Ein Asset ist eine Datei, die in das Modul *Media Pool* hochgeladen wird und dort die für die Verwaltung notwendigen Attribute erhält. Außerdem werden dem Asset Vorschauen (Bilder bzw. Video) angefügt, die das Asset im Modul *Media Pool* optisch repräsentieren.

Als Administrator haben Sie nun die Aufgabe, ein für Ihr Unternehmen sinniges Konzept für die effiziente Verwaltung der Assets zu entwickeln, umzusetzen und zu pflegen.

Zusammenhang zwischen Attributen und Assettypen

Die folgende Aufstellung zeigt den Zusammenhang zwischen benutzerdefinierten Attributen, Assettypen und dem Bearbeiten der Assets.



Benutzerdefinierte Attribute anlegen	Assettypen anlegen und benötigte Attribute zuweisen	Beim Anlegen der Assets Assettyp zuweisen
<p>Sie als Administrator erzeugen die benötigten benutzerdefinierten Attribute.</p> <p>Rahmenbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unbegrenzte Anzahl an benutzerdefinierten Attributen • Die Attributstypen umfassen bis zu 15 verschiedene Formate, z. B. Zahlen, Links, Datumsangaben und Zeitspannen. • Die Felder haben Hilfetexte, Platzhalter und können in ihren Eingabemöglichkeiten beschränkt werden. 	<p>Sie definieren je nach Bedarf Assettypen. Je Assettyp legen Sie fest, welche Attribute beim Bearbeiten zur Verfügung stehen sollen. Diese Festlegung treffen Sie für Standard- und benutzerdefinierte Attribute .</p> <p>Für jedes Attribut definieren Sie außerdem die folgenden Eigenschaften:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obligatorisch • Sichtbar • Bearbeitbarkeit • Standardwert <p>Optional kann der Benutzer zusätzlich durch Hilfetexte unterstützt werden.</p> <p>Beispiele für Assettypen sind Produkt-Factsheet, Handbuch oder PPT-Bilder.</p>	<p>Wenn der Benutzer Assets anlegt bzw. bearbeitet, dann basiert dies auf den Assettypen: Der Benutzer wählt den passenden Assettyp für das gewünschte Asset aus. Abhängig von der Konfiguration des Assettyps sieht der Benutzer nur die erforderlichen Attribute.</p>

Attribute

Das Modul Media Pool enthält einen umfangreichen Satz an Standardattributen für die Beschreibung von Assets. Darüber hinaus können Sie für Ihr Unternehmen wichtigen Eigenschaften in benutzerdefinierten Attributen abbilden. Beachten Sie außerdem für Migrationen auf eine Version 6.9 oder höher den Umgang mit kundenspezifischen Eigenschaften.

Weitere Informationen siehe [Attribute auf Seite 15](#).

Assettypen

Mit Assettypen legen Sie fest, welche Attribute für ein Asset bearbeitet werden. Außerdem definieren Sie, ob Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und Sie haben die Möglichkeit einen Standardwert setzen. Zusätzlich können Assettypen spezifischen Organisationseinheiten zugewiesen werden. Damit stellen Sie den Benutzern auf ihre Bedürfnisse hin konfigurierte Vorlagen für eine effiziente Bearbeitung zur Verfügung.

Weitere Informationen siehe [Assettypen auf Seite 39](#).

Migration

Bei einer Migration eines älteren Systems auf die Version 6.9 oder höher gibt es einige Dinge, die durchdacht werden sollten. Grundsätzlich können Arbeitsweisen nahtlos fortgeführt werden und bestehende Assets können genauso bearbeitet werden, wie dies bisher der Fall war.

Weitere Informationen siehe [Migration auf Seite 48](#)

Voraussetzung für die Bearbeitung der Assets

Damit ein Benutzer die Attribute eines Assets bearbeiten kann, müssen mehrere Bedingungen erfüllt sein.

Weitere Informationen siehe [Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 51](#)

Video-Transkodierung

Um die Video-Datei in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transkodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transkodiert wurde, muss der Benutzer die Transkodierung beantragen bzw. anstoßen.

Weitere Informationen siehe [Video-Transkodierung auf Seite 59](#).

2.1 Attribute

Das Modul *Media Pool* enthält einen umfangreichen Satz an Basis- und Standardattributen für die Beschreibung von Assets. Darüber hinaus können Sie für Ihr Unternehmen wichtigen Eigenschaften in benutzerdefinierten Attributen abbilden. Beachten Sie außerdem für Migrationen auf eine Version 6.9 oder höher den Umgang mit kundenspezifischen Eigenschaften.

Basis- und Standardattribute

Das Modul Media Pool stellt Basis- und Standardattribute zur Verfügung. Basisattribute müssen zwingend für jedes Asset ausgefüllt werden. Standardattribute können bei Bedarf genutzt und den Assettypen zugewiesen werden. Außerdem erfahren Sie, wie Sie bestimmte Standardattribute einstellen.

Weitere Informationen [Basis- und Standardattribute auf der nächsten Seite](#).

Benutzerspezifische Attribute

Mit benutzerspezifischen Attributen pflegen Sie die für Ihr Unternehmen zusätzlich notwendigen Daten. Die benutzerdefinierten Attribute werden zusammen mit den von BrandMaker zur Verfügung gestellten Attributen in den so genannten Assettypen zu „Bearbeitungsvorlagen“ zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Weitere Informationen siehe [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 17](#).

Standardattribute einstellen

Sie können die Funktionsweise einiger Attribute beeinflussen. Dieser Abschnitt listet die Systemeinstellungen, in denen Sie die Funktionsweise dieser Attribute einstellen.

Weitere Informationen siehe [Standardattribute einstellen auf Seite 34](#).

Kundenspezifische Eigenschaften

Bis einschließlich zur Version 6.8 wurden die für Ihr Unternehmen notwendigen Eigenschaften in kundenspezifischen Eigenschaften abgebildet.

Weitere Informationen [Kundenspezifische Eigenschaften auf Seite 35](#).

2.1.1 Basis- und Standardattribute

Das Modul Media Pool stellt Basis- und Standardattribute zur Verfügung. Basisattribute müssen zwingend für jedes Asset ausgefüllt werden. Standardattribute können bei Bedarf genutzt und den Assettypen zugewiesen werden. Außerdem erfahren Sie, wie Sie bestimmte Standardattribute einstellen.



Hinweis

Dieser Abschnitt listet die Attribute, die das System im Standard mitbringt und die den Assettypen für die Bearbeitung zugewiesen werden können. Dabei handelt es sich aber nicht um eine vollständige Liste aller möglichen Attribute. Beachten Sie, dass automatisch befüllte Attribute wie Dateiformat, Größe oder Asset-ID sowie standardisierte Attribute keinem Assettyp zugewiesen werden können und daher in den nachfolgenden Listen nicht aufgeführt werden. Für eine vollständige Liste aller Standardattribute für Assets beachten Sie das Benutzerhandbuch des Moduls Media Pool.

Basisattribute

Die Basisattribute sind einem Assettyp immer zugewiesen und können nicht entfernt werden. Im Standard werden die Basisattribute in der Gruppe *Benötigte Attribute* dargestellt und mit einem gesonderten Icon von den restlichen Attributen hervorgehoben:

- Assetname
- Dateiname
- Kategorien
- Virtuelle DB

Standardattribute

Folgende Standardattribute sind im Modul Media Pool im Standard vorhanden und können bei Bedarf den Assettypen zugewiesen werden:

- Tags
- Schlagworte
- Druckqualität (HiRes)
- Sprache


- Relevante Länder
- Anmerkung
- Gültigkeit
- Verstecken falls nicht gültig
- Lizenzinformationen
- Verwendbar im Modul *Brand Template Builder*
- *Brand Template Builder*-Klassifizierung
- Artikelnummer
- Artikelbeschreibung
- Abgebildete Person(en)
- Plattform
- Programmversion
- ISIN
- Filial-ID
- Genehmigungspflichtig
- Alternatives Vorschaubild
- Kundenspezifische Felder: Beachten Sie zu diesem Thema das Kapitel [Kundenspezifische Eigenschaften auf Seite 35](#).
- Dauer
- Produktbeschreibung
- Zielgruppe

2.1.2 Benutzerdefinierte Attribute

Mit benutzerspezifischen Attributen pflegen Sie die für Ihr Unternehmen zusätzlich notwendigen Daten. Die benutzerdefinierten Attribute werden zusammen mit den von BrandMaker zur Verfügung gestellten Attributen in den so genannten Assettypen zu „Bearbeitungsvorlagen“ zusammengestellt. Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Attributen anlegen, die unterschiedliche Formate unterstützen.

Das bisherige Recht `MANAGE_FREE_TEXT_FIELDS` wurde umbenannt in `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES`. Benutzer ohne das Recht, benutzerdefinierte Attribute zu verwalten, können den Eintrag im Administrationsbereich nicht

sehen. Das Recht `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES` wird benötigt, damit der Benutzer die benutzerdefinierten Attribute verwalten kann. Fehlt dieses Recht, dann ist der Menüeintrag *Benutzerdefinierte Attribute* im Administrationsbereich ausgeblendet.

 **Hinweis**

Da beim Bearbeiten selbst nur die konfigurierten Attribute angezeigt werden, müssen Sie bei der Anlage der benutzerdefinierten Attribute nicht befürchten, dass eine große Anzahl an Attributen die Benutzer überfordert.

Sie verwalten die benutzerdefinierten Attribute unter *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*.

Seitenaufbau

Dieser Abschnitt erläutert den Aufbau der Seite:

Benutzerdefinierte Attribute

Hinweis: Sobald Sie ein neues benutzerdefiniertes Attribut hinzugefügt haben, müssen Sie es zum Suchindex hinzufügen und die Datenbank neu indizieren, damit die Benutzer nach dem Attributwert suchen können.

+ BENUTZERDEFINIERTES ATTRIBUT HINZUFÜGEN

#	Attributname	Attributtyp	Verwendet bei	
26	Dauer	Datum	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
27	Produktbeschreibung	Text	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
29	Zielgruppe	Liste	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
76	Webadresse	Link	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
77	Farbe	Farbe	1	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>
126	Quantity of the package	Zahl	0	<div style="display: flex; gap: 10px;"> ✎ 📄 🗑️ </div>

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-6 of 6 |< < > >|

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Suchen nach Attributnamen	Bei einer größeren Anzahl an konfigurierten Attributen wird die Liste schnell unübersichtlich. Die Sucher unterstützt Sie dabei, das gewünschte Attribut schnell zu finden.
2	Attributtyp	Die Spalte zeigt den Typ des Attributs. Der Typ wird beim Anlegen zugewiesen. Die Anzeige soll neben dem Namen den Zweck des Attributs einfacher widerspiegeln.

Nr.	Funktion	Beschreibung
3	Verwendet bei ...	[Anzahl] Assettypen; Die Spalte zeigt, wie viele Assettypen dieses Attribut verwenden. Hieraus wird ersichtlich, wie häufig das Attribut Verwendung findet. Ggf. lässt sich hieraus eine entsprechende Wichtigkeit ableiten, unter anderem was künftige Änderungen des Attributes anbelangen.
4	Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen	Klicken Sie, um ein neues Attribut hinzuzufügen.
5	Attribut editieren	Klicken Sie, um die Eigenschaften eines bereits angelegten Attributs zu bearbeiten.
6	Attribut kopieren	Klicken Sie, um ein bestehendes Attribut zu kopieren. Das Kopieren eines bestehenden Attributs kann Ihnen umfangreiche Erstellungsarbeiten erleichtern, wenn Sie ähnliche Attribute duplizieren. Für das kopierte Attribut müssen Sie einen eigenen, eindeutigen Namen eingeben.
7	Attribut löschen	Klicken Sie, um ein Attribut zu löschen, wenn es nicht mehr benötigt wird.

Eigenschaften eines benutzerdefinierten Attributs

Je nach gewähltem Format ist die Erstellung eines einzelnen Attributs mehr oder weniger umfangreich. Neben standardmäßig zu hinterlegenden Daten wie z. B. dem Attribut-Namen stehen je nach gewähltem Format weitere Konfigurationsmöglichkeiten zur Verfügung.

Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen ×

Attributname * 1 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Kurzname des Attributs * 2 DE

1/2 Sprachen übersetzt

Attributtyp 3 ▾

1/2 Sprachen übersetzt

Platzhalter 4 🌐

Bearbeite Übersetzung für German (de)

Hilfe / Beschreibung

B I S X | Normal - 5 DE

Wir bieten unseren Filialen an, Flyer in Packungsgrößen zu kaufen. Bitte wählen Sie mindestens die kleinste verfügbare Paketgröße.

1/2 Sprachen übersetzt

Zahlenart 6

Mindestwert Maximaler Wert

Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.

Schritt * Visuelle Darstellung

Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.

ABBRECHEN
HINZUFÜGEN

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Attributname	Tragen Sie den Namen des Attributs ein. Sie können den Namen mehrsprachig pflegen.
2	Kurzname des Attributs	Legen Sie einen Kurznamen fest. Sie können den Namen mehrsprachig pflegen. Standardmäßig wird der volle Attributname angezeigt. Der Kurzname wird nur in Ausnahmefällen verwendet, wenn in der Benutzeroberfläche zu wenig Platz zur Verfügung steht und die Darstellung des vollen Namens hinderlich wäre.
3	Attributtyp	Legen Sie den Attributtyp fest. Der Typ hat Einfluss auf die Darstellung und das Format des Attributs. Je nach Typ stehen attributabhängige Einstellungen zur Verfügung.
4	Platzhalter	Definieren Sie einen Platzhalter, um dem bearbeitenden Benutzer bei der Pflege der Daten eine zusätzliche Unterstützung zu bieten. Der Platzhalter wird im Attributsfeld als Vorbelegung angezeigt und wird auf das Feld ausgeblendet.
5	Hilfe / Beschreibung	Zusätzlich zum Platzhalter können Sie einen Hilfetext oder eine weitere Beschreibung hinterlegen. Wir empfehlen, den Hilfetext einfach und knapp zu halten. Der Benutzer kann den Text beim Bearbeiten eines Assets über das -Icon hinter dem Attribut aufrufen.

Nr.	Funktion	Beschreibung
6	Typabhängige Felder	Diese Felder hängen von der Ihrer Wahl des Attributtyps ab. Beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.

Such-Widgets

Für jedes Attribut wird vom System automatisch ein eigenes Such-Widget angelegt. Ob das Widget für die Benutzer erreichbar ist, entscheidet Sie als Administrator unter > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Ansichten*.

Zugehörige Aufgaben

- [Benutzerdefiniertes Attribut anlegen auf Seite 29](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten auf Seite 33](#)
- [Benutzerdefiniertes Attribut löschen auf Seite 34](#)

2.1.2.1 Attributtypen

Dieser Abschnitt beschreibt die zur Verfügung stehenden Attributtypen und welche Einstellungen für ein Attribut des Typs vorgenommen werden müssen.



Hinweis

Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Text	formatiert	Der bearbeitende Benutzer kann eingegebenen Text formatieren. Weitere Informationen zu den Formatierungsoptionen erhalten Sie im Abschnitt <i>Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungsdialog</i> auf Seite 24.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestlänge (Zeichen) • Maximale Länge (Zeichen) • Anzahl der Textzeilen im Bearbeitungsdialog
	unformatiert	Der Benutzer bearbeitet ein normales Textfeld. Durch die Auswahl einer mehrzeiligen Darstellung können auch beschreibende Texte einfacher eingegeben werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestlänge (Zeichen) • Maximale Länge (Zeichen) • Einzeilig oder mehrzeilig • bei mehrzeilig: Anzahl der Textzeilen im Editierdialog
HTML		Der Benutzer kann HTML einfügen, das entsprechend dargestellt wird.	
Link		Der Benutzer kann nur Links in das Eingabefeld eintragen. Diese werden in der Ansicht der Assets entsprechend als Link ausgewiesen.	

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Datum	Einzeldatum	Der Benutzer gibt ein Datum ein.	Datum und Zeit werden je nach gewählter Region des Users in dem entsprechenden Format lokalisiert angezeigt.
	Datum und Zeit	Der Benutzer gibt ein Datum sowie eine Zeitangabe ein.	
	Zeit	Der Benutzer gibt eine Zeitangabe ein.	
	Datumsbereich	Der Benutzer gibt einen Datumsbereich ein.	
	Zeitbereich	Der Benutzer gibt einen Zeitbereich ein.	
Zahl	Integer	Mit diesem Typ gibt der Benutzer ganze Zahlen ein und eignet sich zum Beispiel zur Eingabe von Stückzahlen.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestwert • Maximaler Wert • Schrittgröße: Definiert, in welchen Schritten der Benutzer Zahlen auswählen kann. • visuelle Darstellung: Stepper oder Slider
	Dezimalzahl	Der Benutzer kann eine beliebige Zahl eingeben.	<ul style="list-style-type: none"> • Mindestwert • Maximaler Wert • Anzahl Nachkommastellen

Typ	Subformat	Beschreibung	Einstellungen / Bemerkungen
Liste		<p>Bei diesem Typ legt der Administrator eine Liste von Werten an. Der Benutzer wählt einen oder mehrere Werte, je nach Konfiguration der Liste.</p> <p>Eine Liste kann bis zu 5 Ebenen enthalten, eine Wurzelebene und bis zu 4 untergeordnete Ebenen.</p> <p>Neben der manuellen Eingabe können auch vorhandene Liste durch Kopieren und Einfügen übernommen werden. Beachten Sie dazu Listenattribut anlegen auf Seite 29.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Schalter Mehrfachauswahlliste aus: Der Benutzer kann nur einen Wert auswählen. • Schalter Mehrfachauswahlliste ein: Der Benutzer darf mehrere Werte auswählen.
Farbe		Der Benutzer legt durch die Eingabe eines hexadezimalen Werts eine Farbe fest.	
Boolean		Der Benutzer wählt zwischen zwei Werten, z. B. WAHR und FALSCH.	Festlegung eines voreingestellten Wertes

2.1.2.2 Darstellung von Attributstypen im Bearbeitungsdialog

Unformatierter und formatierter Text

Sowohl beim unformatierten als auch beim formatierten Text legt die Zahl der Zeilen die Höhe des Eingabefelds fest. Wenn die eingestellte Zeilenanzahl erreicht, kann der Benutzer mit der Bildlaufleiste durch den eingegebenen Text scrollen.

Wenn die Beschränkung der Textlänge nicht eingehalten wird, erscheint eine Fehlermeldung. Der eingegebene Text kann dann nicht gespeichert werden.

New Asset Editing

Unformatierter Text

Als Attribut wurde ein unformatierter Text mit drei Zeilen zur Eingabe festgelegt

Bei Überschreitung der maximal erlaubten Länge erscheint ein Fehler...

Bitte geben Sie maximal 255 Symbole ein.

Formatierter Text

B I S I_x | Normal ▾

Als Attribut wurde ein **formatierter** Text mit drei Zeilen zur Eingabe festgelegt.

Die Formatierung wird **nicht** in der Ansicht des Assets dargestellt

1/2 Sprachen übersetzt

Der formatierte Text kann den Benutzern an geeigneter Stelle eine bessere Übersichtlichkeit bieten, beispielsweise bei der Beschreibung eines Assettyps:

Beschreibung

Dieser Assettyp wird ausschließlich zu Testzwecken ausgewählt, er sollte daher nur temporär Assets zugeordnet sein. Bitte achten Sie darauf, nach entsprechenden Tests dem Asset einen längerfristigen Assettyp zuzuweisen.

Zuordnung von Assets

Beispielhaft werden Assets aufgezählt, welche diesem Typ zugewiesen werden können:

- Alle Assets, um sich mit den Assettypen vertraut zu machen
- Zuweisung sollte nur temporär erfolgen

Link

Beim Attributstyp *Link* muss der Benutzer eine vollständige URL eingeben. Das Eingabefeld arbeitet mit einer Validierung, um Falscheingaben zu reduzieren:



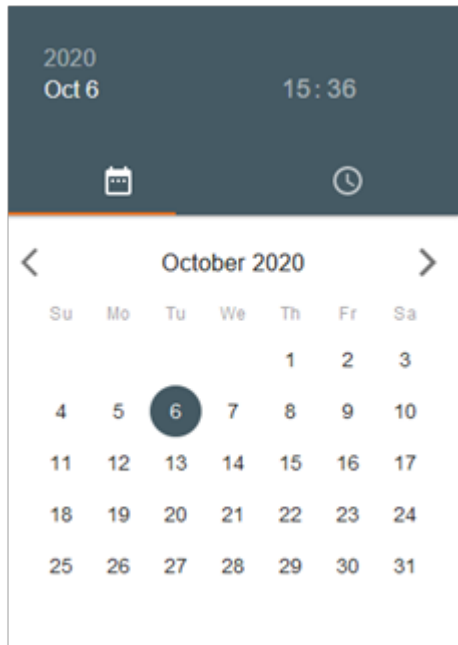
Link

brandmaker.com

Die eingegebenene URL entspricht nicht dem gängigen Format, bitte korrigieren Sie die Eingabe (https://www.abc.com).

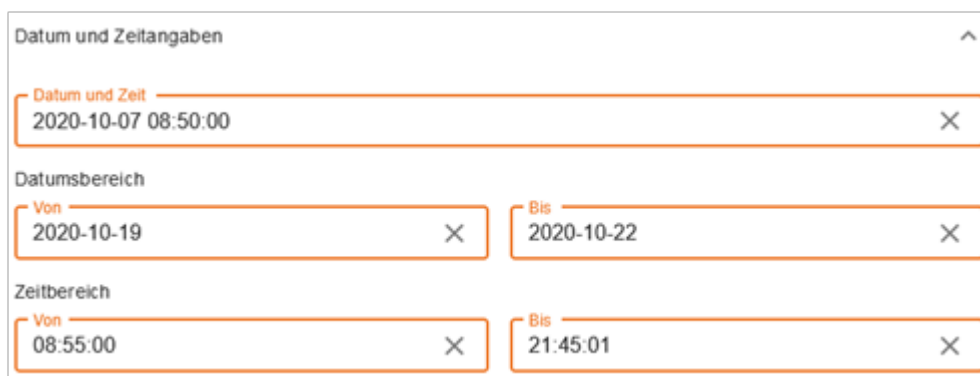
Datum und Zeitangaben

Die Eingabefelder dieses Attributstyps sind mit einem sogenannten Day- und/ oder Time-Picker ausgestattet, um die korrekte Datenpflege zu gewährleisten.



Dies gewährleistet, dass je nach gewählter Lokation des Benutzer die Angaben im richtigen Format dargestellt werden.

Die unterschiedlichen Darstellungsarten (siehe Tabelle in Kapitel [Attributtypen auf Seite 21](#)) stellen sicher, dass die Angaben so konkret wie nötig dargestellt werden können:

A screenshot of a dialog box titled 'Datum und Zeitangaben'. It contains several input fields with orange borders and 'X' icons for clearing them. The first field is labeled 'Datum und Zeit' and contains '2020-10-07 08:50:00'. Below it are two sections: 'Datumsbereich' with 'Von' (2020-10-19) and 'Bis' (2020-10-22) fields, and 'Zeitbereich' with 'Von' (08:55:00) and 'Bis' (21:45:01) fields.

Zahl

Der Attributstyp *Zahl* kann sowohl mit Grenzwerten versehen werden, als auch in der Eingabemöglichkeit variiert werden. Wenn das Zahlenformat Integer eingestellt ist, steht dem Benutzer im Bearbeitungsdialog entweder ein Slider oder ein Stepper zur Verfügung, um die Zielgröße in der eingestellten

Mengenbeschränkung auswählen zu können. Falscheingaben können damit ausgeschlossen werden.

Wenn der Benutzer eine freie Eingabemöglichkeit via Tastatur erhalten soll, stellen Sie das Zahlenformat Dezimal ein. Wenn dabei nur ganze Zahlen eingegeben werden sollen, begrenzen Sie die möglichen Nachkommastellen auf den Wert 0. Bei eingestellten Grenzwerten erhält der Benutzer darüber hinaus bei einer Falscheingabe einen Hinweis und kann die Daten nicht abspeichern.



The screenshot shows a form with two input fields. The first is a slider labeled 'Zahl integer' with a range from 25 to 150 and a current value of 75. Below it is a stepper labeled 'Zahl integer stepper' with the value 40. The second field is a text input labeled 'Zahl dezimal' containing the value '1.000,25'. A red border highlights this field, and a red error message below it reads: 'Bitte geben Sie einen Wert nicht größer als 1.000 ein.' Above the text input, there is a note: 'Geben Sie eine Zahl ein. Die Zahl wird lokalisiert gemäß Ihrer Region dargestellt.'

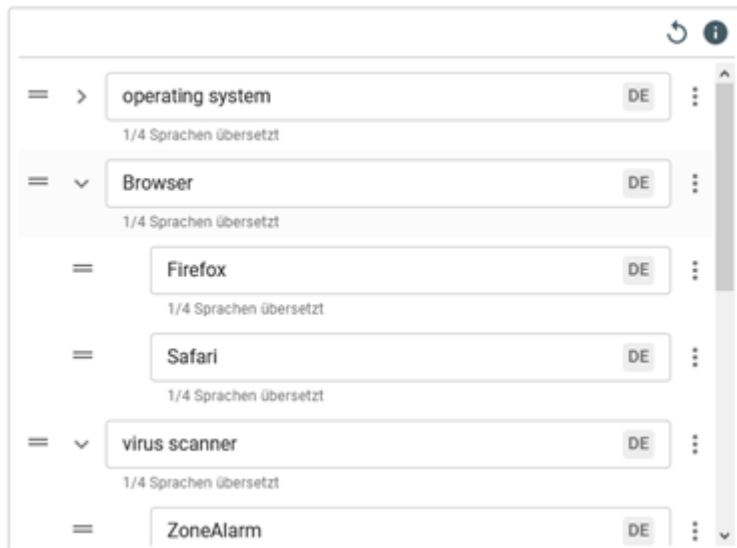


Hinweis

Der Slider und der Stepper haben eine Einschränkung: Einmal gewählte Werte können gelöscht, sondern lediglich verändert werden. Falls das nachträgliche Löschen des Wertes wichtig ist, wählen Sie das Zahlenformat *Dezimal*.

Liste

Mit einem Listenattribut weisen Sie einfach mehrere Attributwerte zu. Zum Beispiel können Sie Produktpaletten anlegen und die Assets entsprechend zuordnen:



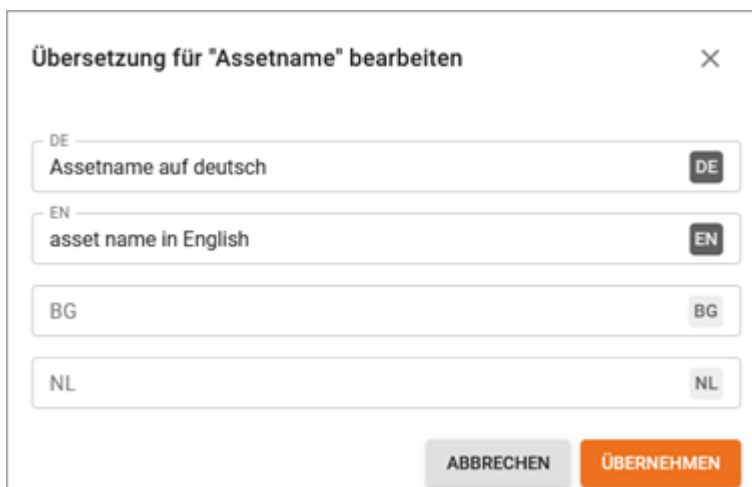
Neben der manuellen Eingabe der einzelnen Listeneinträge können auch bereits gepflegte Excel-Listen per Kopieren und Einfügen schnell übernommen werden.

Attributwerte in mehreren Sprachen

Je nach individueller Konfiguration des Systems können eine oder mehrere Sprachen pro Attribut hinterlegt werden. Wenn mehrere Sprachen angelegt sind, öffnen Sie beim Bearbeiten eines Attributs per Klick auf das Globus-Icon den Dialog zum Bearbeiten der anderen Sprachen:



In diesem Dialog werden alle konfigurierten Sprachen aufgelistet und bereits hinterlegte Werte angezeigt:



Benutzer sehen Attributwerte immer in der Sprache, die sie in ihren Benutzereinstellungen konfiguriert haben, sofern das Attribut in der Sprache gepflegt ist. Falls ein Attribut nicht in der gewählten Sprache eingegeben ist, wird das Sprachen-Icon hervorgehoben, um darauf hinzuweisen:



2.1.2.3 Benutzerdefiniertes Attribut anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.

2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.

4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.

5. Legen Sie den Attributtyp fest.

Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.

7. Bearbeiten Sie die typspezifischen Einstellungen des Attributs.

8. Klicken Sie *Hinzufügen*.


Sie haben das Attribut angelegt.

2.1.2.4 Listenattribut anlegen

Bei Listenattributen legt der Administrator eine Liste von Werten an. Der Benutzer wählt einen oder mehrere Werte, je nach Konfiguration der Liste. Eine Liste kann bis zu 5 Ebenen enthalten, eine Wurzelebene und bis zu 4 untergeordnete Ebenen.

Sie können Listenattribute manuell oder durch Kopieren vorhandener Listen anlegen.

Manuell anlegen










1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.
2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.
Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.
3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
5. Legen Sie den Attributtyp *Liste* fest.
Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!
6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
7. Legen Sie im rechten Bereich des Dialogs fest, ob der Benutzer einen oder mehrere Werte aus der Liste auswählen kann.
8. Tragen Sie im Eingabefeld darunter einen Listenwert ein. Falls Sie eine Liste mit mehreren Ebenen einpflegen, muss es sich um einen Wert auf der obersten Ebene handeln. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
9. Tragen Sie weitere Werte ein und übersetzen Sie bei Bedarf die Namen. Nutzen Sie die folgenden Funktionen, die Sie im -Menü rechts an einem Eintrag finden. Beachten Sie auch die Tabelle der Shortcuts am Ende des Abschnitts:
 - Neue Ebene hinzufügen: Wert auf derselben Ebene hinzufügen
 - Neue Unterebene hinzufügen: Wert eine Ebene tiefer hinzufügen
 - Verschachteln: Der Wert, an dem Sie das Menü öffnen, wird eine Ebene nach unten verschoben.
 - Nicht verschachteln: Der Wert, an dem Sie das Menü öffnen, wird eine Ebene nach oben verschoben.




- Nach oben verschieben: Der Wert wird auf derselben Ebene nach oben verschoben. Alternativ können Sie den Wert per Drag-and-Drop am Anfasser in der Liste verschieben.
- Nach unten verschieben: Der Wert wird auf derselben Ebene nach unten verschoben. Alternativ können Sie den Wert per Drag-and-Drop am Anfasser in der Liste verschieben.
- Löschen: Der Wert wird gelöscht.

10. Wenn Sie alle benötigten Werte eingegeben haben, klicken Sie *Hinzufügen*.

Sie haben das Listenattribut manuell angelegt.

Beim Anlegen können Sie auch die folgenden Tastenkürzel anwenden:

Shortcut	Beschreibung
	Neuen Eintrag auf der gleichen Ebene hinzufügen. Wenn dies auf einem übergeordneten Element geschieht, wird der neue Eintrag nach allen Kindern erstellt.
	Neuen Eintrag auf Unterebene hinzufügen
	Cursor ein Listefeld nach oben versetzen
	Cursor ein Listefeld nach unten versetzen
	Cursor auf oberstes Feld versetzen
	Cursor auf unterstes Feld versetzen
	Wert in der Liste nach oben versetzen (inklusive der Kindelemente). Beachten Sie, dass dies auch das Versetzen in der Listenebene bedeuten kann, wenn der voranstehende Wert eine Ebene höher liegt.
	Wert in der Liste nach unten versetzen (inklusive der Kindelemente). Beachten Sie, dass dies auch das Versetzen in der Listenebene bedeuten kann, wenn der voranstehende Wert eine Ebene tiefer liegt.
	Wert eine Listenebene nach unten versetzen. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.

Shortcut	Beschreibung
	Wert eine Listenebene nach oben versetzen. Der Wert kann maximal eine Ebene tiefer als der Elternwert liegen.
	Kindwerte auf-/zuklappen
	Wert löschen

Durch Kopieren anlegen

Voraussetzungen

Wenn Sie eine Liste durch Kopieren anlegen möchten, müssen die Listenwerte bereits strukturiert angelegt. Es gelten die folgenden Voraussetzungen:

- Dateiformat: TXT (Notepad++ oder Sublime Text) oder XLSX. Wir empfehlen XLSX - wenn möglich - bei nicht-hierarchischen Listen zu verwenden oder alternativ zuvor die Daten in ein TXT-Format zu transferieren.

- Anlegen der Baumstruktur: Beachten Sie, dass maximal 5 Ebenen angelegt werden können.

In TXT-Dateien sind untergeordnete Ebenen per Tab eingerückt.

In XLSX-Dateien wird jede Ebene in einer Spalte angelegt. Beachten Sie die Besonderheiten beim Kopieren: Sie können nur spaltenweise kopieren und dadurch nicht automatisch die hierarchische Zuordnung der Werte herstellen. Daher muss die Tabelle immer nachbearbeitet werden. Prüfen Sie, ob eine Übertragung in das TXT-Format einfacher ist.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefiniertes Attribute*.

2. Klicken Sie *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen*.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut hinzufügen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Geben Sie einen Kurznamen für das Attribut ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.

5. Legen Sie den Attributtyp *Liste* fest.

Hinweis: Wenn Sie für ein Attribut den Typ festgelegt haben, können Sie ihn nach dem ersten Speichern nicht mehr ändern!

6. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.

7. Legen Sie im rechten Bereich des Dialogs fest, ob der Benutzer einen oder mehrere Werte aus der Liste auswählen kann.

- TXT-Datei: Kopieren Sie die Liste aus der vorbereiteten Datei und fügen Sie sie in das Eingabefeld.
- XLSX-Datei: Kopieren Sie die Spalte, die die Werte auf oberster Ebene enthalten, ohne leere Zellen. Legen Sie einen untergeordneten Wert an. Kopieren Sie die Daten dieser Ebene aus der XSLX-Datei und fügen Sie sie ein. Fahren Sie fort, bis alle Listenwerte angelegt sind.

Die Liste ist angelegt.

8. Klicken Sie *Hinzufügen*.

Sie haben das Listenattribut durch Kopieren angelegt.

2.1.2.5 Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Benutzerdefinierte Attribute*.

2. Klicken Sie bei dem Attribut, das Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.

Der Dialog *Benutzerdefiniertes Attribut bearbeiten* wird angezeigt.

3. Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Attributs. Beachten Sie, dass Sie den Attributtyp nicht bearbeiten können.

4. Klicken Sie *Änderungen übernehmen*.

Sie haben das benutzerdefinierte Attribut bearbeitet.

2.1.2.6 Benutzerdefiniertes Attribut löschen



Hinweis

Sie können nur benutzerdefinierte Attribute löschen, die an keinem Assettyp verwendet werden. Ob ein benutzerdefiniertes Attribut verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Verwendet bei* unter *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*. Die Spalte zeigt die Anzahl der Assettypen, die dieses Attribut verwenden.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Attribute > Benutzerdefinierte Attribute*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Icon. Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben das benutzerdefinierte Attribut gelöscht.

2.1.3 Standardattribute einstellen

Sie können die Funktionsweise einiger Attribute beeinflussen. Dieser Abschnitt listet die Systemeinstellungen, in denen Sie die Funktionsweise dieser Attribute einstellen.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter *> Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Attribut Artikelnummer Validierung	Tragen Sie einen regulären Ausdruck für die Validierung der Artikelnummern ein.
Attribut <i>Druckqualität</i> Mindestauflösung	Tragen Sie die Mindestauflösung ein, ab der das Attribut <i>Druckqualität</i> automatisch aktiviert wird.
Tags Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Tags ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Tags</i> angezeigt werden. Bei dem Wert 0 werden alle Tags angezeigt.
Schlagworte Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Schlagworte ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Schlagworte</i> angezeigt werden. Mit dem Wert 0 werden alle Schlagworte angezeigt.

Systemeinstellung	Beschreibung
Gültigkeitszeitraum Typ	Wählen Sie, ob der Benutzer den Gültigkeitszeitraum eines Assets in Quartalen oder Tertialen festlegt.
Information Gültigkeitsende	<p>Das System informiert den Besitzer eines Assets, wenn die Gültigkeit des Assets abläuft. Tragen Sie ein, wann der Besitzer informiert wird.</p> <p>Mögliche Werte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • -1 = Keine Information. • 0 = Die Information wird sofort gesendet. • 1,2,3,... = Anzahl der Tage vor dem Ende der Gültigkeit. <p>Beispiel: Sie tragen den Wert 7 ein: Der Besitzer wird 7 Tage vor Ablauf der Gültigkeit informiert.</p>

2.1.4 Kundenspezifische Eigenschaften



Hinweis

Bis einschließlich zur Version 6.8 wurden die für Ihr Unternehmen notwendigen Eigenschaften in kundenspezifischen Eigenschaften abgebildet. Die Funktion ist ab Version 6.9 unverändert im System vorhanden. Wir empfehlen Ihnen aber eine Migration auf [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 17](#).

Bei einer Neueinrichtung eines Systems empfehlen wir dringend, die kundenspezifischen Eigenschaften nicht zu verwenden und die deutlich komfortableren und flexibleren [Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 17](#) einzusetzen.

Sie können bis zu 20 kundenspezifische Eigenschaften für Ihr System definieren. In kundenspezifischen Feldern können zusätzliche Informationen zu einem Asset in dessen Detailansicht ausgegeben werden. Insgesamt können Sie bis zu 20 kundenspezifische Felder definieren und verwenden.


Über die Auswahlliste *Erlaubte Werte* legen Sie den Inhalt eines kundenspezifischen Felds fest.

- **Freitext:** Der Benutzer gibt unformatierten Text ein.
- **Formatierter Text:** Der Benutzer gibt über einen Rich-Text-Editor formatierten Text ein.

- **Auswahlfeld:** Sie definieren das Feld als Auswahlliste, über die Benutzer hinterlegte Einträge auswählen können. Sie können für das Auswahlfeld übergeordnete Felder und Listeneinträge festlegen, um ein von einem übergeordneten Auswahlfeld abhängiges Auswahlfeld anzulegen.

Bedingungen für Auswahlfelder

Falls Sie ein Freitextfeld als Auswahlfeld einrichten, gelten folgende Bedingungen:

- Tragen Sie die einzelnen Werte für das Auswahlfeld durch einen Absatz via  getrennt in das Eingabefeld ein.
- Beachten Sie, dass ein Wert immer nur einmal im Eingabefeld eingetragen sein darf.
- Falls Sie die Einträge in mehreren Sprachen verwalten wollen:
 - Tragen Sie die Einträge für jede Sprache in der gleichen Reihenfolge ein.
 - Tragen Sie immer für jede Sprache die gleiche Anzahl von Einträgen ein. Falls Sie nicht über die Übersetzung eines Eintrags verfügen, lassen Sie die Sprache leer.
 - Wenn Sie mehrere Sprachen verwenden, können Sie neue Werte nachträglich hinzufügen.
 - Ändern Sie keine bestehenden Werte, da Änderungen wie ein neuer Eintrag behandelt werden und somit schon bestehende Zuweisung zu Assets verloren gehen.

Achtung!

Klicken Sie erst *Änderungen übernehmen*, wenn die Listen in allen Sprachen in Reihenfolge und Anzahl der Einträge übereinstimmen.

BEISPIEL

Sie wollen ein kundenspezifisches Feld Kundenkommunikation als Auswahlfeld anlegen. Als Auswahlmöglichkeit wollen Sie Print und Newsletter hinterlegen. Außerdem wollen Sie ein weiteres Auswahlfeld E-Mail anlegen, das vom übergeordneten Auswahlfeld Kundenkommunikation abhängt.

gig ist. Wird von Benutzern der Eintrag E-Mail ausgewählt, dann sollen Benutzer zusätzlich über das Auswahlfeld E-Mail die Einträge Plain Text oder HTML auswählen können.

Voraussetzungen


Sie haben das Recht `MANAGE_CUSTOM_ATTRIBUTES`.

Auswahlfeld anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Attribute* > *Freitext-Felder*.
2. Klicken Sie auf das Plus-Symbol eines noch nicht definierten Freitextfelds.
Der Bearbeitungsmodus des Freitextfelds wird eingeblendet.
3. Tragen Sie *Kundenkommunikation* als Namen ein.
4. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Erlaubte Werte* den Eintrag *Auswahlfeld*.
5. Tragen Sie *Print* und *Newsletter* als Werte in das Eingabefeld ein.




Hinweis

Die einzelnen Werte müssen Sie durch einen Absatz via  getrennt eintragen.

6. Klicken Sie auf das Plus-Symbol eines noch nicht definierten Freitextfelds.
Der Bearbeitungsmodus des Freitextfelds wird eingeblendet.
7. Tragen Sie *E-Mail* als Namen ein.
8. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Erlaubte Werte* den Eintrag *Auswahlfeld*.
9. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Übergeordnetes Feld* den Eintrag *Kundenkommunikation*.
10. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Übergeordneter Listeneintrag* den Eintrag *Newsletter*.
11. Tragen Sie *Plain Text* und *HTML* als Werte in das Eingabefeld ein.



Hinweis

Die einzelnen Werte müssen Sie durch einen Absatz via  getrennt eintragen.

12. Klicken Sie *Änderungen übernehmen*.

Sie haben die voneinander abhängigen Auswahlfelder *Kundenkommunikation* und *E-Mail* angelegt. Wenn Benutzer für das Feld *Kundenkommunikation* den Eintrag *Newsletter* wählen, können Sie zusätzlich über das Auswahlfeld *E-Mail* die Einträge *Plain Text* oder *HTML* auswählen.

2.2 Assettypen

Mit Assettypen legen Sie fest, welche Attribute für ein Asset bearbeitet werden. Außerdem definieren Sie, ob Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und Sie haben die Möglichkeit einen Standardwert setzen. Zusätzlich können Assettypen spezifischen Organisationseinheiten zugewiesen werden. Damit stellen Sie den Benutzern auf ihre Bedürfnisse hin konfigurierte Vorlagen für eine effiziente Bearbeitung zur Verfügung.

Es stehen folgende Attribute zur Konfiguration zur Verfügung:

- Basisattribute: systemseitig zwingend erforderliche Attribute
- Standardattribute: standardmäßig zur Verfügung stehende Attribute
- Benutzerdefinierte Attribute: selbstkonfigurierbare Attribute,

Sie verwalten Assettypen unter > *Administration* > *Media Pool* > *Assettypen*.

Seitenaufbau

Auf der Seite können Sie Assettypen erstellen oder bearbeiten. Eine Tabelle listet die bereits konfigurierten Assettypen und zeigt, häufig die Assettypen aktuell verwendet werden.

Assettypen

Mit Assettypen können Sie verschiedene Zusammenstellungen von Attributen für verschiedene Arten von Assets definieren. Jeder Assettyp kann sowohl alle Basisattribute als auch sämtliche kundenspezifischen Attribute enthalten. Sie können festlegen, welche Attribute obligatorisch, sichtbar, verborgen oder deaktiviert sind und/oder einen Standardwert setzen. Beim Erstellen/Importieren von Assets kann der Benutzer auswählen, um welchen Assettyp es sich handelt, und erhält eine auf seine Bedürfnisse zugeschnittene Eingabemaske.

1 Name	2 Beschreibung	3 Assets	4 Attribute	5 Org.-Einheit(en)	6 + ANLEGEN
Handbuch		0	8 	Alle  	 
Marketing-Vorlage		0	6 	Alle  	
Produktbeschreibung		0	7 	Alle  	
Produktbroschüre		1	6 	Alle  	
Release Notes		0	4 	Alle  	
Sales-Unterlagen		0	7 	Alle  	
Technische Beschreibung		0	4 	Alle  	

Zeilen pro Seite 25 ▾ 1-7 of 7 |< < > >|

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Name des Assettyps	Die Spalte zeigt den Namen des Assettyps an, die Spalte ist auf- und absteigend sortierbar.
2	Beschreibung des Assettyps	Falls gepflegt wird hier die Beschreibung des Assettyps angezeigt. Per Klick auf das  -Icon wird die vollständige Beschreibung angezeigt.
3	Anzahl der zugehörigen Assets	Die Spalte zeigt an, wie viele Assets dem jeweiligen Assettyp zugeordnet sind.
4	Zugeordnete Attribute	Übersicht über die dem Assettyp zugeordneten Attribute: Anzahl der genutzten Attribute und Detailansicht über das  -Icon.
5	Zugewiesene Organisationseinheiten	Die Spalte listet die Organisationseinheiten, die Assets dieses Typs bearbeiten können.
6	Assettyp anlegen	Klicken Sie hier, um einen neuen Assettyp anzulegen.
7	Assettyp bearbeiten	Klicken Sie hier, um den Assettyp zu bearbeiten.
8	Assettyp löschen	Klicken Sie hier, um den Assettyp zu löschen. Hinweis: Ein Assettyp kann nur gelöscht werden, wenn er keinem Asset zuordnet ist.

Basisattribute

Folgende Informationen müssen eingetragen werden, wenn Sie einen Assettyp anlegen:

- Name
- Zuweisung zu allen, einer oder mehreren Organisationseinheiten; beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.
- Beschreibung

Die Beschreibung wird sowohl in der Assettyp-Übersicht als auch im beim Editieren eines Assets angezeigt. Beachten Sie, dass eine knappe und informative Beschreibung Ihre Benutzer bei der Auswahl eines passenden Assettyps wesentlich unterstützen kann. Erläutern Sie hier z. B. den Verwendungszweck des Assettyps und wann der Assettyp verwendet wird.

Zuweisung zu Organisationseinheiten

Sie können jedem Assettyp eine, mehrere oder alle Organisationseinheiten zuweisen. Wenn Sie einem Assettyp eine oder mehrere Organisationseinheiten zuweisen, können nur Benutzer aus diesen Organisationseinheiten Assets bearbeiten, die diesem Typ zugeordnet sind.



Hinweis

Um als Administrator alle Organisationseinheiten sehen zu können, benötigen Sie neben dem Recht `MODULE_ACCESS` zum Modul *Media Pool* das Recht `VIEW_All_VDB` der Administration. Falls Ihre Rolle nicht über das Recht `VIEW_ALL_VDB` verfügt, sehen Sie unter Umständen nicht alle Organisationseinheiten.

Wenn Sie eine übergeordnete Organisationseinheit auswählen, ist der Assettyp nur der übergeordneten Organisationseinheit zugewiesen und wird den untergeordneten nicht vererbt. Nur die tatsächlich ausgewählten Organisationseinheiten erhalten die Berechtigung, diesen Assettyp zu bearbeiten.

Wenn Sie im Dialog *Assettyp anlegen* keine spezifische Organisationseinheit auswählen, wird der Assettyp automatisch allen Organisationseinheiten zugewiesen. Falls künftig weitere Organisationseinheiten im System angelegt werden, erhalten diese ebenfalls automatisch die Berechtigung, Assets des entsprechenden Assettyps zu bearbeiten.

Gelöschte Organisationseinheiten

Das Löschen von Organisationseinheiten ist in vielerlei Hinsicht mit notwendigen Pflegemaßnahmen verbunden. Wenn ein Assettyp existiert, der ausschließlich einer gelöschten Organisationseinheit zugeordnet ist, können Assets des Typs von anderen Benutzern nicht mehr bearbeitet werden.

Um Probleme in diesem Zusammenhang weitgehend zu vermeiden oder sichtbar zu machen, wurden zwei Hilfsmittel implementiert:

- Wenn eine Organisationseinheit gelöscht wird, wird der Administrator gefragt, welcher neuen Organisationseinheit zugeordnete Assettypen zugewiesen werden sollen.
- Wenn der gelöschten Organisationseinheit kein Benutzer zugewiesen war, kann es vorkommen, dass trotzdem ein Assettyp keiner Organisa-

tionseinheit zugeordnet ist. Dies wird unter *> Administration > Media Pool > Assettypen* hervorgehoben.

Zugewiesene Attribute

Sie weisen dem Assettyp die benötigten Attribute zu, die der Benutzer beim Anlegen eines Assets ausfüllt. Die Attributzuweisung erfolgt beim Bearbeiten eines Assettyps. Beachten Sie für weitere Informationen. Für jedes zugewiesene Attribut können Sie einstellen, ob es sich für den Assettyp um ein Pflichtfeld handelt, das Attribut sichtbar oder bearbeitbar ist und Sie können einen Defaultwert festlegen.

Zugehörige Aufgaben

- [Assettyp anlegen unten](#)
- [Assettyp bearbeiten auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Assettyp löschen auf Seite 47](#)

2.2.1 Assettyp anlegen

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Assettypen*.
2. Klicken Sie *Anlegen*.

Der Dialog *Assettyp anlegen* wird angezeigt.

3. Geben Sie einen Namen für den Assettyp ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
4. Um den Assettyp Organisationseinheiten zuzuweisen, aktivieren Sie die jeweiligen Checkboxen. Verwenden Sie die Icons über der Baumstruktur, um in komplexen Strukturen zu navigieren und die Übersicht zu behalten. Wenn Sie keine Organisationseinheit zuweisen, kann der Assettyp von Benutzern aller Organisationseinheiten eingesetzt und bearbeitet werden.
5. Geben Sie bei Bedarf eine Beschreibung als Hilfestellung für die Benutzer ein.
6. Klicken Sie *Anlegen*.

Sie haben den Assettyp angelegt. Bisher sind dem Assettyp nur die Basisattribute zugewiesen. Fügen Sie weitere Attribute beim Bearbeiten des Assettyps hinzu, siehe [Assettyp bearbeiten unten](#).

2.2.2 Assettyp bearbeiten

Dieser Abschnitt erläutert, wie Sie einen Assettyp bearbeiten. Dazu gehört auch die Zuweisung von Attributen.

Aufbau des Dialogs *Assettyp bearbeiten*

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Verfügbare Attribute	Hier werden alle Attribute aufgelistet, die im System konfiguriert sind. Dies beinhaltet: <ul style="list-style-type: none"> • Basisattribute • Standardattribute • Benutzerdefinierte Attribute
2	Zugewiesene Attribute	In diesem Bereich werden die dem Typ zugewiesenen Attribute gelistet. Sortiert sind die Attribute in Gruppen, die für den Assettyp konfiguriert sind.

Nr.	Funktion	Beschreibung
3	Assettypeinstellungen bearbeiten	Klicken Sie, um die generellen Einstellungen des Assettyps zu öffnen.
4	Gruppe erstellen	Klicken Sie, um eine neue Attributgruppe zu erstellen, in die Sie Attribute sortieren können. Für weitere Informationen beachten Sie den nachfolgenden Abschnitt.
5	Attribute für Assettypen konfigurieren	Klicken Sie, um die zugewiesenen Attribute zu konfigurieren.

Attribute in Gruppen organisieren

Mit Hilfe von Attributgruppen gestalten Sie die Bearbeitung der Assetattribute übersichtlich: Die Gruppen können im Bearbeitungsdialog ein- oder ausgeklappt werden. Dabei werden die Gruppen und die zugewiesenen Attribute in der Reihenfolge dargestellt, wie Sie sie für den Assettyp konfigurieren. Jeder Assettyp kann unterschiedliche Gruppen mit unterschiedlichen Attributen beinhalten.

Im Standard werden die Basisattribute in der Gruppe *Benötigte Attribute* dargestellt und mit einem gesonderten Icon von den restlichen Attributen hervorgehoben. Basisattribute sind einem Assettyp immer zugewiesen und können nicht entfernt werden.

Auch die Gruppe *Benötigte Attribute* kann nicht gelöscht werden, da ein Assettyp immer mindestens eine Gruppe beinhalten muss. Sie können aber die Gruppe *Benötigte Attribute* umbenennen und die Basisattribute per Drag-and-Drop in andere Gruppen ziehen.

Attribute für Assettypen konfigurieren

Die folgenden Eigenschaften der Attribute können Sie für jeden Assettyp unterschiedlich konfigurieren:

- **Pflichtfeld:** Die Einstellung eines Attributs als Pflichtfeld entscheidet darüber, ob der Benutzer das Attribut mit einem Wert befüllen muss. Der Benutzer kann die Bearbeitung des Assets nur abschließen, wenn alle Pflichtfelder bearbeitet sind.
- **Sichtbar:** Sie können entscheiden, ob ein Attribut im Bearbeitungsdialog sichtbar ist. Das Ausblenden eines Attributs ist sinnvoll, wenn Sie für den Assettyp ausschließlich einen Wert zulassen möchten. Geben Sie den Wert als Defaultwert ein, beachten Sie den entsprechenden

nachfolgenden Abschnitt für mehr Informationen. In diesem Fall kann der Wert durch den bearbeitenden Benutzer nicht mehr geändert werden. Ein Beispiel dafür ist die automatische Zuweisung zu einer VDB.

- **Bearbeitbar:** Sie können entscheiden, ob ein Attribut für einen Assettyp bearbeitbar ist. Wenn ein Attribut zwar sichtbar, aber nicht bearbeitbar ist, erhält der Benutzer zwar die Information über den Attributwert, kann diesen aber nicht ändern.
- **Defaultwert:** Sie können einen Defaultwert eingeben, mit dem das Attribut für den Assettyp vorbelegt wird.

Beachten Sie folgende Hinweise für die Konfiguration der Attribute für einen Assettyp.

Zugriff auf Attributwerte

Auch wenn ein Attributwert automatisch zugewiesen wird, muss der bearbeitende Benutzer auf den Attributwert Zugriffsrechte haben.

BEISPIEL

Sie konfigurieren das Attribut *Kategorie* als nicht bearbeitbar und nicht sichtbar und legen eine Default-Kategorie fest. Allerdings haben nicht alle Benutzer Zugriff auf die Kategorie.

Wenn ein Benutzer ein Asset des Typs anlegt oder bearbeitet, der keinen Zugriff auf die Default-Kategorie hat, können die Assetattribute nicht gespeichert werden. Defacto kann der Benutzer das Asset nicht anlegen bzw. bearbeiten.

Stellen Sie deshalb sicher, dass entweder Defaultwerte ohne Zugriffsbeschränkung eingetragen sind oder der Assettyp Benutzern von Organisationseinheiten zugewiesen ist, die auf den Wert Zugriff haben.

Automatische Befüllung des Defaultwerts

Beachten Sie, wann ein Attribut mit dem Defaultwert befüllt wird:

- Wenn ein Defaultwert definiert ist, wird dieser bei neuen Assets automatisch eingetragen. Die Defaultwerte können geändert werden.

- Wenn ein bestehendes Asset bearbeitet wird, wird nur dann ein Defaultwert eingetragen, wenn das entsprechende Feld bisher unbelegt war.
- Das Ändern des Assettyps hat ebenfalls keinen Einfluss auf die Wirksamkeit von Defaultwerten. Nur bisher leere Felder werden automatisch befüllt.

Benötigte Administratorenrechte

Um als Administrator bei den Attributen *Kategorie*, *Sprache* und *Länder* alle im Modul *Media Pool* zur Verfügung stehenden Einträge auswählen zu können, benötigen Sie das Recht `MODULE_ACCESS` für das Modul *Media Pool*.

Assettyp bearbeiten

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Assettypen*.
2. Klicken Sie bei dem Assettypen, den Sie bearbeiten möchten, das Stift-Icon.
Der Dialog *Assettyp bearbeiten* wird angezeigt.
3. Optional: Klicken Sie *Assettypeinstellungen bearbeiten*, um den Namen, die zugewiesenen Organisationseinheiten oder die Beschreibung zu bearbeiten.
4. Optional: Weisen Sie Attribute zu:
 - a. Optional: Klicken Sie *Gruppe erstellen*.
Der Dialog *Assettyp-Gruppe anlegen* wird angezeigt.
Hinweis: Sie können die Attribute auch der Gruppe der Basisattribute zuordnen. Der besseren Übersichtlichkeit wegen empfehlen wir zugewiesene Attribute in sinnigen Gruppen zusammenzufassen.
 - b. Geben Sie einen Namen für die Gruppe ein. Sobald Sie einen Namen eingeben, wird im Eingabefeld ein Globus-Icon angezeigt. Klicken Sie das Globus-Symbol, um den Namen in weiteren Sprachen einzugeben.
 - c. Klicken Sie *Gruppe erstellen*.
Die Gruppe wird rechts in der Liste unterhalb der bereits bestehenden Gruppen angezeigt.
 - d. Ziehen Sie die Attribute, die Sie der Gruppe zuweisen möchten, per Drag-and-Drop auf den Gruppennamen.

5. Wiederholen Sie Schritt 4, bis dem Assettyp alle notwendigen Attribute zugewiesen sind.
6. Optional: Entfernen Sie ein Attribut von dem Assettyp, indem Sie das Attribut per Drag-and-Drop auf die linke Seite des Dialogs ziehen.
7. Konfigurieren Sie die Attribute für den Assettyp:
 - a. Klicken Sie bei den zugewiesenen Attributen die Konfigurations-Icons.
Ein Dialog wird geöffnet.
 - b. Konfigurieren Sie das Attribut für diesen Assettyp.
8. Wiederholen Sie Schritt 7 für jedes Attribut.
Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben den Assettyp bearbeitet.

2.2.3 Assettyp löschen



Hinweis

Sie können nur Assettypen löschen, die an keinem Asset verwendet werden. Ob ein Assettyp verwendet wird, erkennen Sie an der Spalte *Assets* unter *> Administration > Media Pool > Assettypen*. Die Spalte zeigt die Anzahl der Assets, die diesen Typ verwenden.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Assettypen*.
2. Klicken Sie bei dem Assettyp, den Sie löschen möchten, das Papierkorb-Icon.
Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Assettyp gelöscht.

2.3 Migration

Bei einer Migration eines älteren Systems auf die Version 6.9 oder höher gibt es einige Dinge, die durchdacht werden sollten. Grundsätzlich können Arbeitsweisen nahtlos fortgeführt werden und bestehende Assets können genauso bearbeitet werden, wie dies bisher der Fall war.

Standard-Assettyp

Im System ist ein Standard-Assettyp angelegt, der jederzeit jedem Benutzer des Systems zur Verfügung steht. Der Standard-Assettyp beinhaltet alle im System konfigurierten Attribute und kann nicht verändert werden.


Wenn ein bestehendes System auf die Version 6.9 oder höher geupdatet wird, wird jedem Asset initial der Standard-Assettyp zugewiesen. Dadurch ist sichergestellt, dass bei den bisherigen Assets alle Attribute weiterhin gepflegt werden können.

Darüber hinaus wird in besonderen Fällen auf den Standard-Assettyp zurückgegriffen, etwa wenn ein berechtigter Benutzer alle Felder eines Assets zur Bearbeitung anzeigen lassen möchte (siehe Kapitel [Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets auf Seite 51](#)).

Ablauf

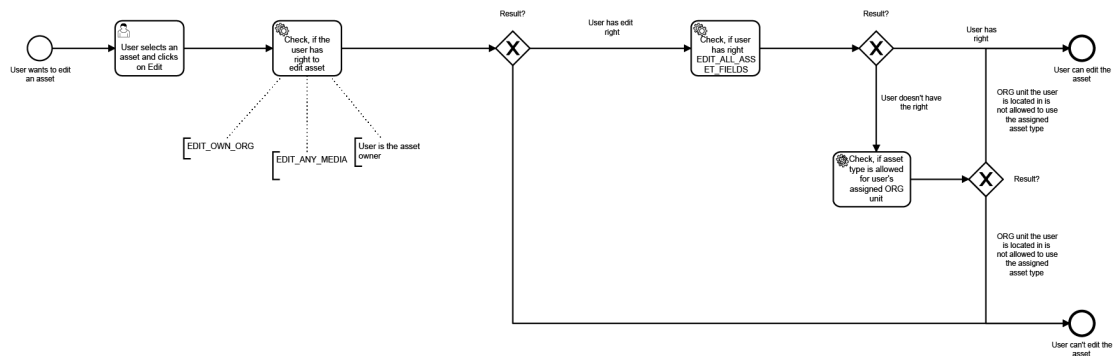
Die Migrationsschritte laufen in optimaler Weise wie folgt ab:

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Konzeptionelle Planung	<p>Assettypen und Attribute ermöglichen eine semantische Unterscheidung von verschiedenen Assets unabhängig vom technischen Dateityp. Da sowohl die Benutzerdefinierten Attribute als auch die Assettypen ab Version 6.9 neu hinzugekommen sind, sollte im Vorfeld der Einführung eine konzeptionelle Planung erstellt werden.</p> <p>Beantworten Sie dabei die folgenden grundlegenden Fragen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Welche verschiedenen Assettypen werden initial benötigt? Beachten Sie Assettypen auf Seite 39. • Mit welchen Attributen sollen diese Assettypen beschrieben werden? Beachten Sie Benutzerdefinierte Attribute auf Seite 17. • Welche Abteilungen und Bereiche im Unternehmen pflegen diese verschiedenen Assettypen und die zugewiesenen Assets? Beachten Sie Assettyp bearbeiten auf Seite 43.
2	Automatische Migration bestehender Assets	<p>Bestehende Assets werden automatisch dem Standard-Assettyp (siehe vorstehender Abschnitt) zugewiesen. Die Assets können wie zuvor von allen Benutzern bearbeitet werden, welche auch bisher dazu in der Lage waren und es stehen alle im System konfigurierten Attribute zur Verfügung.</p>
3	Assettyp-Zuweisung bestehender Assets	<p>Eine neue Assettyp-Zuweisung von bestehenden Assets ist nicht zwangsläufig notwendig, da diese durch die Migration nicht verändert werden. Wir empfehlen, Assettypen von bestehenden Assets erst zu verändern, wenn diese erneut bearbeitet werden.</p>
4	Erstellung eines Basis-Assettyps (Übergangsphase)	<p>Legen Sie fest, welche Attribute bisher bei der Assetbearbeitung relevant waren und daher auch bei der künftigen Bearbeitung generell weiterhin zur Verfügung stehen sollten. Im Normalfall handelt es sich dabei um alle Attribute, die bisher im System konfiguriert waren, seitens BrandMaker oder über Freitextfelder. Der Basis-Assettyp sollte allen Organisationseinheiten zugewiesen werden und kann einer Übergangsphase dienen, bis die verschiedenen neuen Assettypen konfiguriert worden sind.</p>

Nr.	Funktion	Beschreibung
5	Definition von notwendigen Attributen und Assettypen	<p>Unternehmensspezifisch sind verschiedene Attribute notwendig, um die entsprechenden Anforderungen abdecken zu können. Definieren Sie diese Attribute und legen Sie zudem fest, ob und wenn ja welche unterschiedlichen Assettypen für eine zielgerichtete Arbeitsweise beim Editieren von Assets notwendig bzw. wünschenswert sind.</p> <div data-bbox="560 573 1294 981" style="border: 1px solid #0070C0; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p> Hinweis</p> <p>Je früher diese Definition abgeschlossen ist, desto höher ist die Qualität der mittels Assettypen-Zuweisung bearbeiteten Assets. Assettypen können zwar nachträglich geändert werden, jedoch werden die bis dahin dem Assettyp zugewiesenen Assets nicht dadurch beeinflusst. Erst wenn ein Asset erneut bearbeitet wird, hat der Assettyp Einfluss auf das Asset.</p> </div>
6	Mindestens empfohlene Assettyp-Zuweisung	Es wird empfohlen, zumindest den initial angelegten Basis-Assettyp einem Asset bei seiner Bearbeitung zuzuweisen. Durch den automatisch zugewiesenen Standard-Assettyp stehen wahrscheinlich mehr Attribute als bisher bei der Bearbeitung zur Verfügung.
7	Optimale Assettyp-Zuweisung	<p>Optimalerweise erfolgt die Bearbeitung von Assets nach der Migration nach der Definition und Konfiguration von den als notwendig erachteten Attributen sowie den unterschiedlichen Assettypen.</p> <p>Bei der Bearbeitung von neuen oder bestehenden Assets wird dann immer der Assettyp dem Asset zugewiesen, der auch künftig für diese Assetgruppe gültig sein soll.</p>
8	Nachträgliche Anpassungen	Nachträgliche Anpassungen von Attributen bei den einzelnen Assettypen (Kapitel 2.4.4) ist selbstverständlich möglich. Beachten Sie jedoch, dass die vorgenommenen nachträglichen Anpassungen keinen Einfluss auf bestehende Assets haben, erst bei der Bearbeitung von bestehenden Assets werden diese Anpassungen berücksichtigt.

2.4 Voraussetzungen für die Bearbeitung der Assets

Damit ein Benutzer die Attribute eines Assets bearbeiten kann, müssen mehrere Bedingungen erfüllt sein. Die nachfolgende Grafik zeigt, in welchen Fällen ein Benutzer ein Asset bearbeiten kann. Vorausgesetzt ist das Recht `MODULE_ACCESS` für das Modul *Media Pool*.



Um Assets bearbeiten zu können, benötigt ein Benutzer mindestens eines der folgenden Rechte:

- `EDIT_OWN_ORG`
- `EDIT_ANY_MEDIA`
- Alternativ ist der Benutzer der Eigentümer des Assets.

Wenn die Rolle des Benutzers zusätzlich das Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` aufweist, kann der Benutzer das Asset auch dann bearbeiten, wenn der Assettyp des Assets nicht seiner Organisationseinheit zugewiesen ist. Falls das Recht nicht zugewiesen ist, kann der Benutzer das Asset nur bearbeiten, wenn seine Organisationseinheit berechtigt ist, Assets dieses Typs zu bearbeiten.

Ausgeschlossene Attribute anzeigen und bearbeiten

Mit Assettypen ermöglichen Sie den Benutzern Assets effizient zu bearbeiten. Um bei Bedarf trotzdem Zugriff auf alle Attribute zu haben, wurde das Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` eingeführt. Benutzer, deren Rolle das Recht zugewiesen ist, erreichen den Button *Ausgeschlossene Attribute zeigen*.

Mit einem Klick auf den Button erreicht der Benutzer für ein Asset alle im System angelegten Attribute und kann sie bearbeiten:

- Attribute, die einem Assettyp nicht zugewiesen werden. Die nicht zugewiesenen Attribute werden im Hintergrund trotzdem für das Asset gespeichert, allerdings leer. Das Recht ermöglicht es, diese nicht zugewiesenen Attribute für ein Asset zu erreichen und zu bearbeiten.
- Unsichtbare und/oder nicht editierbare Attribute

Darüber hinaus kann das Recht den Benutzer dazu befähigen, auch Assets eines Typs zu bearbeiten, die einer fremden Organisationseinheit zugeordnet sind.

Assettyp ändern

Ein bereits hinterlegter Assettyp eines Assets kann selbstverständlich nachträglich geändert werden. Wichtig ist hierbei, dass die hinterlegten Attributwerte eines bestehenden Assets weder verändert noch gelöscht werden, falls die Attributwerte beim neuen Assettyp nicht zur Verfügung stehen. Wenn Attributwerte geleert werden sollen, müssen zuerst die Attributwerte bei dem Asset entfernt und erst danach darf der Assettyp geändert werden. Alternativ kann ein Benutzer mit dem Recht `EDIT_ALL_ASSET_FIELDS` alle Attribute anzeigen und bearbeiten (siehe erster Abschnitt dieses Kapitels).

Damit ein Benutzer den zugewiesenen Assettyp ändern kann, muss die Rolle des Benutzers das Recht `MODIFY_ASSET_TYPE` zugeordnet sein. Nur mit diesem Recht hat der Benutzer die Möglichkeit, einen bestehenden Assettyp eines Assets nachträglich zu verändern. Das Recht ist nicht notwendig für das initiale Zuweisen des Assettyps beim Anlegen eines Assets. Beim Anlegen stehen dem Benutzer alle Assettypen zur Verfügung, die seiner Organisationseinheit zugewiesen sind.

Wenn während der Bearbeitung der Assettyp geändert wird, werden nur die neu eingegebenen Attribute des neuen Assettyps gespeichert. Während der Bearbeitung eingegebene Werte des vorherigen Assettyps, die nicht bereits gespeichert wurden, sind dann verloren.



Hinweis

Wie bereits in diesem Kapitel gezeigt kann das nachträgliche Wechseln eines Assettyps bei bestimmten Attributen unerwünschte Ergebnisse hervorrufen. Defaultwerte werden nur befüllt, wenn bei einem Attribut davor noch kein Wert hinterlegt wurde. Wenn bei einem Assettyp gewünscht ist, dass ein bestimmtes Attribut (z. B. die VDB) immer den gleichen Wert erhält und vom Benutzer nicht geändert werden kann, dann ist dies beim Wechsel des Assettyps nicht automatisch gewährleistet.

2.5 KI-Tagging

Für Bilddateien kann ein KI-Tagging durchgeführt werden: Die Bilder werden 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.



Hinweis

Das KI-Tagging ist im Default ausgeschaltet. Bitte wenden Sie sich an Ihren BrandMaker-Ansprechpartner, um das KI-Tagging zu aktivieren.

Bei aktiviertem Tagging werden die Bilder beim Upload analysiert. Für vor der Aktivierung als Asset angelegte Bilddateien können Sie das Tagging unter *> Administration > Media Pool > Suchkonfiguration > KI-Tagging* starten. Unter *> Administration > Media Pool > Suchkonfiguration > KI-Tagging* werden auch die Einstellungen des KI-Tagging angezeigt. Falls Sie eine Änderung der Einstellungen wünschen, wenden Sie sich an den BrandMaker-Support.

2.6 Direktveröffentlichung

Wenn mehrere Assets in das Modul *Media Pool* hochgeladen werden, kann der Benutzer die Attribute der Assets nacheinander bearbeiten. Sie wählen in den Systemeinstellungen, ob dabei die Assets automatisch im Modul *Media Pool* verfügbar sind, wenn die Pflichtattribute ausgefüllt sind.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter *> Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Direktveröffentlichung	Schalten Sie die Direktveröffentlichung ein bzw. aus. Die Systemeinstellung beeinflusst die Verfügbarkeit der Assets, wenn nach einem Upload mehrerer Assets die Attribute mit den Funktionen <i>Nacheinander bearbeiten</i> , <i>Gesamtimport bearbeiten</i> oder <i>Auswahl bearbeiten</i> vervollständigt werden. Bei einer aktiven Direktveröffentlichung werden Assets direkt im Modul <i>Media Pool</i> veröffentlicht, wenn alle Pflichtattribute ausgefüllt sind. Wenn die Direktveröffentlichung abgeschaltet ist, muss der Benutzer noch einmal die Attribute jedes Assets einzeln speichern. Anschließend ist das Asset im Modul <i>Media Pool</i> verfügbar.

2.7 Vorschau

Jedes Asset erhält mehrere Vorschauen. Insbesondere bei mehrseitigen Dokumenten und Videos können die Vorschauen viel Speicherplatz beanspruchen. Sie können einstellen, wie die Vorschauen generiert werden, um ein Optimum zwischen Vorschauqualität und Speicherbedarf zu erreichen.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter > Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen.

Systemeinstellung	Beschreibung
Vorschaubilder maximale Anzahl	Tragen Sie ein, wieviele Vorschaubilder maximal für ein Dokument erzeugt werden. Der eingetragene Wert bestimmt die Anzahl der angezeigten Seiten in der Detailansicht des Assets im Modul <i>Media Pool</i> und im Review Manager. Das Erhöhen des Werts beeinflusst die Generierung der Previews negativ und erhöht den benötigten Speicherplatz.
Vorschauvideo Höhe	Tragen Sie die Höhe für Vorschauvideos ein. Ein Ändern der Größe hat Auswirkungen auf die Leistung der Vorschaugenerierung, die Qualität der Vorschau und auf den benötigten Speicherplatz. Je größer die Qualität ist, desto mehr Speicherplatz und Zeit werden benötigt.

2.8 Dateiformate

Damit nicht beliebige Dateiformate gespeichert werden können, ist der Upload auf diejenigen Dateien beschränkt, die Sie dem System bekanntgeben. Für offiziell unterstützte Dateiformate können Sie außerdem entscheiden, ob Vorschauen generiert werden und Metadaten extrahiert werden.

Achtung

Wenn Sie das nicht unterstützte Format WebP manuell anlegen, werden Dateien dieses Typs trotzdem nicht importiert. Dieses Problem wird mit BrandMaker Version 7.4. behoben.

Unterstützte Dateiformate

Grundsätzlich können im Modul *Media Pool* zwei Gruppen von Dateiformaten unterschieden werden:

- **Offiziell unterstützte Dateiformate:** Dateien mit einem dieser Formate können gelesen und geöffnet werden. Das Modul *Media Pool* kann Vorschauen anlegen, Metadaten extrahieren und die Dateien in andere Formate konvertieren. Der Benutzer kann in der erweiterten Suche nach den Formaten suchen.
- **Andere Dateiformate:** Alle anderen Dateiformate können importiert und hochgeladen werden. Dazu muss die jeweilige Dateierweiterung angelegt sein (s. Beispiel Dateiformate anlegen). Das Modul *Media Pool* kann für diese Dateiformate weder Vorschauen anlegen noch Metadaten extrahieren. Auch die Konvertierung der Dateien in andere Formate ist nicht möglich.

Folgende Dateiformate werden offiziell unterstützt:

- **Pixelgrafiken:**
 - BMP, GIF, JPG/JPEG, PNG, TIF/TIFF
 - PSD: mindestens Adobe Photoshop CS3
- **Vektorgrafiken:** AI, EPS, PS, WMF
- **Dokumente:**
 - DOC, DOT, POT, PPS, XLS, XLT: mindestens Office 97
 - DOCX, DOTX, PPT, PPTX, POTX, PPSX, XLSX, XLTX: mindestens Office 2010

- INDD: CS 6, CC, CC 2014 bis CC 2019 sowie die Versionen 2020 und 2021, die nun ohne CC im Namen daherkommen.
- IDML: mindestens CS 5.5 SP1, CS 6, CC, CC 2014 bis CC 2019 sowie die Versionen 2020 und 2021.
- PDF
- ZIP
- TXT, XML, HTML: Beachten Sie, dass bei diesen Formaten als Vorschau eine graue Box mit der Dateierweiterung angezeigt wird. Metadaten werden nicht extrahiert.
- Audio: MP3
Beachten Sie, dass bei diesem Format als Vorschau eine graue Box mit der Dateierweiterung angezeigt wird. Metadaten werden nicht extrahiert.
- Video: Bitte beachten Sie die nachfolgende Tabelle.

Dateierweiterung	Video-Codec	Audio Codec
MPG	MPEG-1, MPEG-2	MP2
MP4	MPEG-4, h.264	AAC
WMV	WMV	WMA
AVI	MPEG-4, Xvid, h.264	PCM Audio
WEBM*	VP8, VP9, AV1	Vorbis, Opus

*Die Formate SVG und WEBM sind im Standard nicht aktiviert. Vorschauen werden nach manueller Anlage für beide Formate generiert und WEBM-Video und Audio sind abspielbar.

BEISPIEL

Sie wollen das Dateiformat SVG anlegen, um Vektorgrafiken in diesem Format in das Modul *Media Pool* importieren zu können. Das Dateiformat soll als offiziell unterstützt markiert werden, damit Benutzer über die Suche nach Grafikdateien im SVG-Format suchen können.

Voraussetzungen

Sie haben das Recht `MANAGE_FILE_EXTENSION`.

Dateiendung anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Allgemeine Konfiguration* > *Dateiformate*.
2. Tragen Sie *SVG* in das Eingabefeld *Dateiendung* ein.
3. Wählen Sie den Eintrag *Image* aus der Auswahlliste *Assetart*.
4. Aktivieren Sie die Checkbox *Offiziell unterstützt*.
5. Klicken Sie *Neu erstellen*.

Die Dateiendung *SVG* wird angelegt. In der Spalte *Offiziell unterstützt* wird der Wert *true* angezeigt.

2.9 Video-Transkodierung

Um die Video-Datei in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transkodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transkodiert wurde, muss der Benutzer die Transkodierung beantragen bzw. anstoßen.

Klicken Sie > *Administration* > *Systempflege* > *Video-Transkodierung*, um die Video-Transkodierungen zu verwalten.

Voraussetzungen

Die Video-Transkodierung ist aktiviert.

Informationen

In der tabellarischen Übersicht werden verschiedene Informationen zu den vorhandenen Video-Transkodierungen angezeigt.

Name/Symbol	Beschreibung
Erstellt/Geändert	Datum, zu dem die Transkodierung erstmals bzw. erneut angestoßen wurde.
Asset-Name	Titel des Assets; durch Klicken der ID öffnen Sie die Detailansicht des Assets.
Transkodierungsprofil	Profil, das für die Transkodierung ausgewählt wurde.
Renderingschema	Renderingschema, in dem das Transkodierungsprofil eingetragen ist.
Größe	Größe der Videodatei.
Status	Status der Transkodierung: <ul style="list-style-type: none">• beendet• in Bearbeitung• fehlgeschlagen• beantragt

Name/Symbol	Beschreibung
Aktion	<p>In Abhängigkeit vom Status einer Transkodierung stehen folgende Aktionen zu Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none">• Transkodierung neu starten• Transkodierung abbrechen• Erfolgreich transkodierte Assets herunterladen• Transkodierungsdatei löschen



Hinweis

Beachten Sie, dass bei Transkodierungen unter Umständen große Dateien entstehen, die zu einem späteren Zeitpunkt nicht mehr benötigt werden. Löschen Sie deshalb Transkodierungen, die nicht mehr benötigt werden, um Ihren Speicherbedarf so gering wie möglich zu halten.

Anzeigen

3

Das Modul *Media Pool* hat folgende Elemente, deren Ansicht Sie einrichten können. Beachten Sie, dass die Elemente systemweit einmalig eingerichtet werden. Ein Einrichten für jeden Benutzer ist nicht notwendig.

Detailansicht

Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets an. Sie legen folgendes fest:

- Welche Attribute werden verwendet?
- Auf welchem Reiter der Detailansicht werden die Attribute angezeigt?

Weitere Informationen siehe [Detailansicht auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Listenansicht

Die Listenansicht ist eine alternative Ansicht zur Galerieansicht. Dabei werden die einzelnen Assets untereinander aufgelistet. Die Listenansicht zeigt neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute an. Sie können festlegen, welche Attribute und in welcher Position angezeigt werden.

Weitere Informationen siehe [Listenansicht auf Seite 65](#).

3.1 Detailansicht






Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets an. Sie legen folgendes fest:

- Welche Attribute werden verwendet?
- Auf welchem Reiter der Detailansicht werden die Attribute angezeigt?

Verfügbare Attribute

Sie finden die Attribute mit einer Erläuterung im *Media Pool* Benutzerhandbuch, Kapitel Assetattribute, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 144](#).

Vorschaubild



Jedes Assetattribut wird unter *> Administration > Media Pool > Suchergebnis > Detailansicht* entweder mit dem Symbol  oder  angezeigt. Das Symbol  bedeutet, dass das Attribut ein großes Vorschaubild ermöglicht. Das Symbol  zeigt an, dass das Attribut ein kleines Vorschaubild erzwingt. Sobald auf einem Reiter mindestens ein Attribut mit dem Symbol  angezeigt wird, wird auf diesem Reiter ein kleines Vorschaubild angezeigt.


Einrichten

Sie richten die Detailansicht unter *> Administration > Media Pool > Suchergebnis > Detailansicht* ein.

Beispiel

Sie wollen den Reiter *Historie und Verwendung* erstellen. Unter diesem Reiter sollen die Assetattribute *Freigabehistorie, Verwendungshistorie, Verwendung in Job Manager, Verwendete Bilder, Verwendet in Vorlagen* und *Versionen* angezeigt werden.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Suchergebnis > Detailansicht*.
2. Klicken Sie , um einen neuen Reiter zu erstellen.
Sie legen einen Reiter *Neuer Reiter* an.
3. Klicken Sie , um den Namen des Reiters zu bearbeiten.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
4. Tragen Sie *Historie und Verwendung* in das entsprechende Eingabefeld.
Hinterlegen Sie bei Bedarf die Bezeichnung in anderen Sprachen.

5. Klicken Sie *Speichern*.
6. Ziehen Sie das Grafikelement [*Überschrift*] per Drag-and-Drop aus dem rechten Bereich in den linken Fensterbereich.
Sie erstellen im linken Fensterbereich ein neues Grafikelement.
7. Klicken Sie auf das erstellte Grafikelement .
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
8. Tragen Sie *Historie und Verwendung* in das entsprechende Eingabefeld.
Hinterlegen Sie bei Bedarf die Bezeichnung in anderen Sprachen.
9. Klicken Sie *Speichern*.
10. Ziehen Sie per Drag-and-Drop die Attribute *Freigabehistorie*, *Verwendungshistorie*, *Verwendung in Job Manager*, *Verwendete Bilder*, *Verwendet in Vorlagen* und *Versionen* aus dem rechten Fensterbereich in den linken Fensterbereich.
11. Optional: Ändern Sie per Drag-and-Drop im linken Fensterbereich die Reihenfolge der Attribute.
12. Klicken Sie *Speichern*.

In der Detailansicht eines Assets werden unterhalb des Reiters *Historie und Verwendung* die platzierten Attribute angezeigt.



Hinweis

Beachten Sie, dass das Feld *Druckqualität* über das Attribut *HiRes* platziert wird.


3.2 Listenansicht

Die Listenansicht ist eine alternative Ansicht zur Galerieansicht. Dabei werden die einzelnen Assets untereinander aufgelistet. Die Listenansicht zeigt neben einem Vorschaubild des Assets weitere Attribute an. Sie können festlegen, welche Attribute und in welcher Position angezeigt werden.

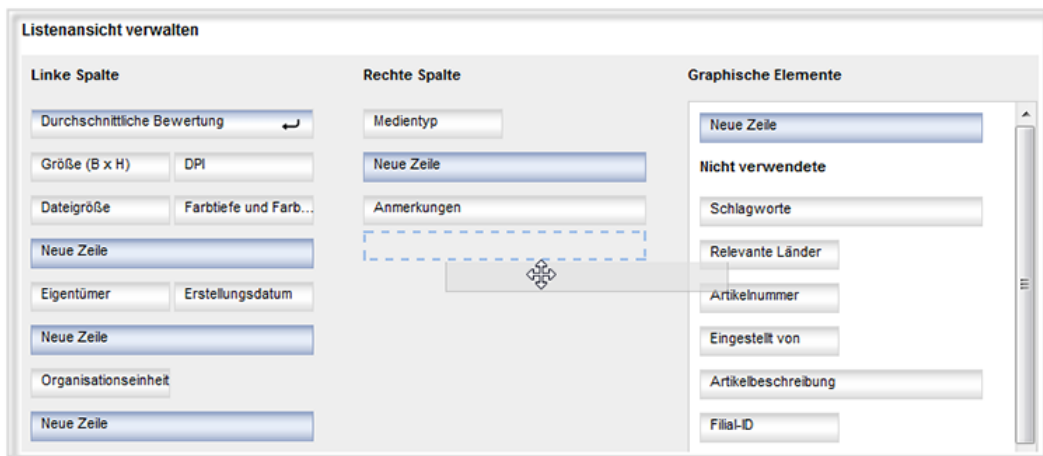
Die Listenansicht kann nur systemweit definiert werden. Die Anzeige ist für jeden Benutzer gleich.

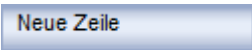


Hinweis

Für die Listenansicht können nicht alle Assetattribute verwendet werden. Die Breite eines grafischen Symbols zeigt an, ob ein Attribut die gesamte Spaltenbreite ausfüllt. „Kürzere“ Assetattribute können nebeneinander platziert werden. Das Symbol  zeigt an, dass das Assetattribut einen Zeilenumbruch erzwingt.

Anzeige



Beispiele	Beschreibung
	Verwenden Sie das Grafikelement, um einen Zeilenumbruch zu erzwingen.
Größe B x H	Angezeigt wird die Seitengröße von Dokumenten, wie z. B. MS PowerPoint, PDF- oder InDesign-Dateien.
Farbtiefe und Farbraum	Angezeigt wird der beim Import aus den Bildeigenschaften ausgelesene Farbmodus, wie z.B. CMYK, sowie die Farbtiefe, wie z. B. 24 Bit.

Beispiele	Beschreibung
Asset-ID	Angezeigt wird die automatisch beim Import des Assets vergebene eindeutige Identifikationsnummer. Die Asset-ID kann nicht bearbeitet werden.
Virtuelle DB	Angezeigt wird die VDB, der das Asset zugewiesen ist.

Standard wiederherstellen

Klicken Sie *Standard wiederherstellen*, um die ursprüngliche Listenansicht wiederherzustellen.

Beispiel

Sie wollen die Assetattribute *Eigentümer*, *Erstellungsdatum*, *Schlagworte* und *Kategorien* in der Listenansicht anzeigen. Die Attribute *Erstellungsdatum* und *Eigentümer* sollen nebeneinander angezeigt werden.

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Suchergebnis* > *Listenergebnis*.
2. Ziehen Sie das Grafikelement *Eigentümer* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.
3. Ziehen Sie das Grafikelement *Erstellungsdatum* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich neben das Element *Eigentümer*.
4. Ziehen Sie das Grafikelement *Schlagworte* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.
5. Ziehen Sie das Grafikelement *Kategorien* per Drag-and-Drop vom rechten Bereich in die linke oder rechte Spalte.
6. Optional: Ziehen Sie das Grafikelement *Neue Zeile* vom rechten Bereich in eine Spalte, um einen Zeilenumbruch zu erzwingen.
7. Klicken Sie *Speichern*.

In der Listenansicht werden die von Ihnen platzierten Assetattribute angezeigt.

3.3 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. Als Administrator können Sie unter > *Administration* > *Media Pool* > *Suchergebnis* > *Galerieergebnis* bis zu drei Attribute festlegen, die bei den Assets in einer Galerieansicht angezeigt werden.

Die Galerieansicht kann nur systemweit definiert werden. Die Anzeige ist für jeden Benutzer gleich.

Galerieansicht verwalten

Galerieansicht	Graphische Elemente
Asset-ID	Nicht verwendete
Eigentümer	Schlagworte
Eingestellt von	Relevante Länder
	Kategorien
	Artikelnummer
	Anmerkungen
	Artikelbeschreibung
	Filial-ID
	ISIN
	HRes
	Verwendbar im Modul Web-to-Pu...
	Virtuelle DB
	Assetart
	Letzte Änderung
	Komprimierung
	Gültig von/bis
	Dateiname
	Sprache
	Lizenzinformation

Standard wiederherstellen Abbrechen Speichern

Ziehen Sie die Attribute, die in der Galerieansicht angezeigt werden sollen, per Drag-and-Drop in die Spalte Galerieansicht. Wenn Sie bereits drei Attribute eingefügt haben, müssen Sie zunächst ein Attribut wieder löschen.

Sichern Sie Ihre Änderungen mit *Speichern*. Klicken Sie *Standard wiederherstellen*, um die ursprüngliche Listenansicht wiederherzustellen.

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

Suchfunktionen 4

Dieses Kapitel beschreibt die Administration der Suchfunktionen im Modul *Media Pool*.

Suche

Damit die Suche unter *> Media Pool* optimiert auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen funktioniert, müssen Sie als Administrator sie optimal einrichten. Dadurch ermöglicht die Suche performante Suchergebnisse und das schnelle Auffinden der relevanten Assets ohne komplexe Suchanfragen.

Weitere Informationen siehe [Suche auf der gegenüberliegenden Seite](#).

Kategorien

Kategorien werden in mehreren Modulen genutzt und müssen entsprechend zentral eingerichtet werden. Daher wird das Einrichten der Kategorien im Administrationshandbuch der Marketing Efficiency Cloud beschrieben. Im Modul *Media Pool* haben Sie die Möglichkeit, die Darstellung der Kategorien in den Assetattributen zu beeinflussen.

Weitere Informationen siehe [Kategorien auf Seite 78](#).

4.1 Suche

Damit die Suche unter > *Media Pool* optimiert auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen funktioniert, müssen Sie als Administrator sie optimal einrichten. Dadurch ermöglicht die Suche performante Suchergebnisse und das schnelle Auffinden der relevanten Assets ohne komplexe Suchanfragen.

Sie konfigurieren die Suche unter > *Administration* > *Media Pool* > *Such-konfiguration* auf den Seiten [Such-Index auf der nächsten Seite](#) und [Default-Ansichten auf Seite 74](#). Beachten Sie außerdem die nachstehend beschriebenen Systemeinstellungen.

Dokumente durchsuchen

Um Dokumenteninhalte durchsuchen zu können, müssen Sie zunächst die folgende Systemeinstellung unter > *Administration* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen* aktivieren.

Name	Beschreibung
Inhaltsextrahierung	Schalten Sie die Inhaltsextrahierung aus Dokumenten ein oder aus. Bei eingeschalteter Extrahierung ist der Dokumenteninhalt durchsuchbar.

Anschließend können Sie in unter > *Administration* > *Media Pool* > *Such-konfiguration* > *Such-Index* das Metadatum *Dokumenteninhalte* hinzufügen.

Sortierung des Suchergebnisses

Sie haben die Möglichkeit, die Voreinstellung für die Sortierung des Suchergebnisses in den folgenden Systemeinstellungen vorzugeben:

Name	Beschreibung
Standard-Sortierung (Erstes Kriterium)	Wählen Sie das erste Kriterium, nach dem im Standard ein Suchergebnis der Stichwortsuche sortiert wird. Der Benutzer kann jederzeit andere Kriterien einstellen. Zur Verfügung stehen folgende Kriterien, jeweils in auf- und absteigender Reihenfolge: Relevanz, Upload-Datum, Letztes Änderungsdatum, Titel, Dateigröße, Download-Häufigkeit, Durchschnittliche Bewertung.
Standard-Sortierung (Zweites Kriterium)	Wählen Sie das zweite Kriterium, nach dem im Standard ein Suchergebnis der Stichwortsuche sortiert wird. Der Benutzer kann jederzeit andere Kriterien einstellen. Zur Verfügung stehen folgende Kriterien, jeweils in auf- und absteigender Reihenfolge: Relevanz, Upload-Datum, Letztes Änderungsdatum, Titel, Dateigröße, Download-Häufigkeit, Durchschnittliche Bewertung.

Sie erreichen die Systemeinstellungen unter > *Administration* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen*.

Suchkriterien ein-/ausschalten

Name	Beschreibung
Suchoption <i>Asset-ID</i>	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Feldes <i>Asset-ID</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.
Suchoption <i>Assetname</i>	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Feldes <i>Assetname</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.
Suchoption Virtuelle Datenbank	Schalten Sie die Sichtbarkeit des Auswahl <i>Virtuelle Datenbank</i> in den Suchoptionen ein bzw. aus.

4.1.1 Such-Index

Sie konfigurieren den Such-Index unter > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Such-Index*.

Suchkonfiguration






Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Suche des Media Pool. Sie legen fest, welche Metadaten der Assets durchsucht werden und mit welcher Relevanz Treffer aus verschiedenen Metadaten im Ergebnis dargestellt werden.

Letzte erfolgreiche Indizierung: 29.07.19, 12:36

[START RE-INDIZIERUNG](#)

Durchsuchte Metadaten

[+ METADATEN HINZUFÜGEN](#)

INDIZIERTE DATEN	RELEVANZ	
Aktuell veröffentlicht	Minimum	
Anmerkungen	Normal	
Artikelbeschreibung	Normal	
Artikelnummer 	Minimum	
Asset-Abmessungen	Normal	
Asset-Bewertung	Normal	
Asset-ID 	Minimum	
Asseteigentümer 	Minimum	

In der Liste legen Sie fest, welche Attribute der Assets durchsucht werden und mit welcher Relevanz Treffer aus verschiedenen Attributen im Ergebnis dargestellt werden. Beachten Sie, dass die Widgets nur Attribute anzeigen, die Sie auf dieser Seite in den Suchindex aufnehmen.

Über den Button *Metadaten hinzufügen* erweitern Sie den Suchindex um weitere Attribute. Attribute, die Sie aus dem Suchindex entfernen können, erkennen Sie am Papierkorb-Symbol. Klicken Sie den Papierkorb, um das jeweilige Attribut zu löschen. Attribute ohne Papierkorb werden immer durchsucht.

Um die Relevanz eines Attributs im Suchergebnis zu ändern, klicken Sie bei dem Attribut auf die Spalte *Relevanz*. Es wird eine Auswahlliste geöffnet, in der Sie die Relevanz auswählen können.

Gegebenenfalls wird hinter der Bezeichnung ein Warndreieck angezeigt. In diesem Fall warnt das System, dass das Attribut in den Systemeinstellungen oder in der Konfiguration der kundenspezifischen Felder deaktiviert wurde. Das Attribut kann dementsprechend keine Werte enthalten.

Sichern Sie Ihre Einstellungen, indem Sie den Button *Speichern* klicken. Mit dem Button *Zurücksetzen* werden die zuletzt gespeicherten Einstellungen wiederhergestellt.

Eine Re-Indizierung ist notwendig, wenn Sie der Liste Metadaten hinzufügen oder löschen. Das System informiert Sie mit einer entsprechenden Nachricht. Klicken Sie oben auf der Seite *Start Re-Indizierung*.

4.1.2 Default-Ansichten

Sie haben die Möglichkeit, für die Benutzer des Systems Default-Ansichten festzulegen. Dabei legen Sie die angezeigten Widgets und ihre Reihenfolge fest. Außerdem können Sie für die Default-Ansichten Suchkriterien festlegen. Diese Suchkriterien werden beim ersten Öffnen des Moduls Media Pool mit der Ansicht ausgeführt.



Hinweis

Sie können Defaultansichten ohne Suchkriterien anlegen. In diesem Fall wird das Modul Media Pool mit der Defaultansicht geöffnet, aber das Modul führt keine Suche aus. Entsprechend werden keine Assets angezeigt. Nur mit gespeicherten Suchkriterien wird beim Öffnen des Moduls die Suche mit den gewählten Kriterien ausgeführt und gefundene Assets als Ergebnis angezeigt.

Erfahrungsgemäß kann es Benutzer verwirren, eine Suche ohne erstes Ergebnis zu sehen. Wir empfehlen daher, Defaultansicht mit gespeicherten Suchkriterien anzulegen.

Jedes System hat eine Default-Ansicht für alle Benutzer. Sie können dazu eine Ansicht je Organisationseinheit anlegen. Das System verwendet die Default-Ansichten wie folgt: Wenn der Benutzer eine persönliche Default-Ansicht anlegt, wird diese verwendet. Sofern der Benutzer keine persönliche Default-Ansicht hat, wird die der Organisationseinheit angezeigt. Falls auch keine Ansicht für die Organisationseinheit angelegt ist, verwendet das System die Default-Ansicht für alle Benutzer.



Hinweis

Wenn Sie die Standardeinstellung der Default-Ansicht für alle Benutzer verwenden, werden alle Widgets für alle Benutzer angezeigt. Dies kann - insbesondere für ungeübte Benutzer - sehr verwirrend und unübersichtlich wirken. Wir empfehlen Ihnen daher, die Default-Ansicht für alle Benutzer zu bearbeiten und auf ein passendes Maß zu kürzen.

Zugehörige Aufgaben

- [Default-Ansicht anlegen unten](#)
- [Default-Ansicht bearbeiten auf der nächsten Seite](#)
- [Default-Ansicht löschen auf der nächsten Seite](#)
- [Suchkriterien anlegen oder bearbeiten auf der nächsten Seite](#)
- [Suchkriterien löschen auf Seite 77](#)

4.1.2.1 Default-Ansicht anlegen



Hinweis

Beachten Sie, dass die Default-Ansicht für alle Benutzer immer vorhanden ist und entsprechend nur geändert werden muss. Das Anlegen ist nur für die Default-Ansichten der Organisationseinheiten notwendig.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Suchkonfiguration > Ansichten*.
2. Klicken Sie *Ansicht hinzufügen*.
Der Dialog *Ansicht hinzufügen* wird geöffnet.
3. Wählen Sie in der Auswahlliste eine Organisationseinheit aus.
4. Klicken Sie *Ansicht hinzufügen*.
Der Dialog wird geschlossen.
5. Legen Sie die Anzeige der Widgets fest: Aktivieren bzw. deaktivieren Sie dazu die Schalter der Widgets.
6. Legen Sie die Anzeigenreihenfolge der Widgets fest: Klicken Sie in der ersten Spalte eines Widgets und ziehen Sie es per Drag-and-Drop auf die gewünschte Position.
7. Klicken Sie *View speichern*.

Sie haben eine Default-Ansicht angelegt.

4.1.2.2 Default-Ansicht bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Ansichten*.
2. Wählen Sie in der Liste *Konfiguration anzeigen für* die Default-Ansicht für alle Benutzer oder eine Organisationseinheit aus.

Die aktuellen Einstellungen der Default-Ansicht werden angezeigt.

3. Ändern Sie die Anzeige und die Reihenfolge der Widgets: Aktiveren bzw. deaktivieren Sie die Schalter der Widgets. Klicken Sie in der ersten Spalte eines Widgets und ziehen Sie es per Drag-and-Drop auf die gewünschte Position.
4. Klicken Sie *View speichern*.

Sie haben die Default-Ansicht bearbeitet.

4.1.2.3 Default-Ansicht löschen

Achtung

Das Löschen einer Default-Ansicht kann nicht rückgängig gemacht werden.



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur die Default-Ansicht einer Organisationseinheit löschen können.

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Ansichten*.
2. Wählen Sie in der Liste *Konfiguration anzeigen für* eine Organisationseinheit aus.

Die aktuellen Einstellungen der Default-Ansicht werden angezeigt.

3. Klicken Sie *Ansicht löschen*.
Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
4. Klicken Sie *Ja, Ansicht löschen*.

Sie haben die Ansicht gelöscht.

4.1.2.4 Suchkriterien anlegen oder bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Suchkonfiguration* > *Ansichten*.

2. Wählen Sie in der Auswahlliste *Konfiguration zeigen für* die Organisationseinheit, für deren Default-Ansicht Sie Suchkriterien anlegen bzw. bearbeiten möchten.
3. Klicken Sie *Suchkriterien definieren*.
Eine Suche mit der gewählten Default-Ansicht wird geöffnet.
4. Aktivieren Sie die gewünschten Suchkriterien in den Widgets.
5. Klicken Sie *Konfiguration speichern*.

Sie haben Suchkriterien für die Default-Ansicht angelegt bzw. bearbeitet.

4.1.2.5 Suchkriterien löschen

1. Klicken Sie > *Administration > Media Pool > Suchkonfiguration > Ansichten*.
2. Wählen Sie in der Auswahlliste *Konfiguration zeigen für* die Organisationseinheit, für deren Default-Ansicht Sie Suchkriterien löschen möchten.
3. Klicken Sie *Suchkriterien löschen*.
Eine Sicherheitsabfrage wird geöffnet.
4. Klicken Sie *Löschen*.

Die Suchkriterien werden gelöscht.

4.2 Kategorien

Kategorien werden in mehreren Modulen genutzt und müssen entsprechend zentral eingerichtet werden. Daher wird das Einrichten der Kategorien im Administrationshandbuch der Marketing Efficiency Cloud beschrieben. Im Modul Media Pool haben Sie die Möglichkeit, die Darstellung der Kategorien in den Asse-
tattributen zu beeinflussen.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter *> Administration > System-
konfiguration > Systemeinstellungen*. Sie können folgende Systemeinstellung bearbeiten:

Systemeinstellung	Beschreibung
Kategorien Auswahlliste Länge	Tragen Sie die Anzahl der Kategorien ein, die in der Auswahlliste <i>Letzte Kategorien</i> angezeigt werden. Bei dem Wert 0 werden alle Kategorien angezeigt.

Asset-
verwaltung

5

Das vorliegende Kapitel beschreibt die Administration der Funktionen für die Verwaltung von Assets.

Abonnement

Sie können die Abonnement-Funktion in den Systemeinstellungen ein/ausschalten. Bei eingeschalteter Funktion können Sie einstellen, ob beim Download eines Assets die Abonnenten benachrichtigt werden.

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

Bewertung

Sie können die Bewertungsfunktion in den Systemeinstellungen ein-/ausschalten.

Weitere Informationen siehe [Bewertung auf Seite 82](#).

5.1 Abonnement

Sie können die Abonnement-Funktion in den Systemeinstellungen ein/aus-schalten. Bei eingeschalteter Funktion können Sie einstellen, ob beim Download eines Assets die Abonnenten benachrichtigt werden.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter > *Administration* > *System-konfiguration* > *Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Abonnement	Schalten Sie die Abonnement-Funktion ein bzw. aus.
Abonnement Systemnachricht bei Download	Schalten Sie die Systemnachrichten ein bzw. aus, die beim Download eines Assets an die Abonnenten versendet wird. Beachten Sie, dass die Abonnement-Funktion eingeschaltet werden muss: Systemeinstellung <i>Media Pool: Abonnement</i> .

5.2 Bewertung

Sie können die Bewertungsfunktion in den Systemeinstellungen ein-/ausschalten.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter > *Administration* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Funktion Bewertung	Schalten Sie die Bewertungsfunktion ein bzw. aus.

Absicherung

6

Das vorliegende Kapitel beschreibt, wie Sie die Absicherung der Assets im Modul *Media Pool* administrieren.

Freigaben und Genehmigungen

Für Freigaben und Genehmigungen werden Workflows benötigt. Diese Workflows werden in der Administration für verschiedene Module angelegt. Beachten Sie daher für dieses Thema das Administrationshandbuch der Marketing Efficiency Cloud.

Für das Modul *Media Pool* können Sie außerdem in den Systemeinstellungen wählen, ob das 4-Augen-Prinzip angewendet werden muss.

Weitere Informationen siehe [Freigaben und Genehmigungen auf der gegenüberliegenden Seite](#).

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.

Weitere Informationen siehe [Lizenzen auf Seite 86](#).

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.

Weitere Informationen siehe [Wasserzeichen auf Seite 88](#).

Font-Whitelist

Um sicherzustellen, dass im Modul *Media Pool* nur CI-konforme InDesign-Dokumente importiert werden, nutzen Sie die Prüfung auf gültige Schriften für InDesign-Dokumente. Damit können Sie schon beim Hochladen eines InDesign-Dokuments in das Modul *Media Pool* kontrollieren, ob die verwendeten Schriften den CI-Vorgaben Ihres Unternehmens entsprechen.

Weitere Informationen siehe [Font-Whitelist auf Seite 93](#).

6.1 Freigaben und Genehmigungen

Für Freigaben und Genehmigungen werden Workflows benötigt. Diese Workflows werden in der Administration für verschiedene Module angelegt. Beachten Sie daher für dieses Thema das Administrationshandbuch der Marketing Efficiency Cloud. Für das Modul *Media Pool* können Sie außerdem in den Systemeinstellungen wählen, ob das 4-Augen-Prinzip angewendet werden muss.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter *> Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Workflows 4-Augen-Prinzip	Schalten Sie das 4-Augen-Prinzip der Workflows ein oder aus. Falls das 4-Augen-Prinzip aktiviert ist, kann der Benutzer sich nicht selbst als Freigeber eines Workflow-Schritts wählen.

6.2 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 verwalten

Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Asset-Lizenzen*, um vorhandene Lizenzen zu bearbeiten oder eine neue Lizenz auf Basis der vorhandenen Lizenztypen anzulegen. Sie können verschiedene Lizenzinformationen hinterlegen.



Hinweis

Eine mit Assets verknüpfte Lizenz kann nur gelöscht werden, wenn den betroffenen Assets eine andere Lizenz zugewiesen wird. Beim Löschen einer verknüpften Lizenz öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie eine alternative Lizenz auswählen müssen, die mit den Assets verknüpft werden soll.

Funktionen

Name	Beschreibung
Lizenztyp	Die Lizenztypen <i>Ohne Angabe</i> , <i>Internal</i> , <i>Fotograf</i> , <i>Agentur</i> , <i>Bilder-CD</i> und <i>Sonstige</i> werden standardmäßig angelegt und können als Vorlage für neue Lizenzen verwendet werden. Beachten Sie, dass Sie keine eigenen Lizenztypen anlegen können.
Lizenz (Übernehmen)	Je nach gewähltem Lizenztyp können Sie: <ul style="list-style-type: none"> • eine neue Lizenz basierend auf dem Lizenztyp erstellen, • eine auf dem Lizenztyp basierende vorhandene Lizenz auswählen und bearbeiten.
Lizenzname	Angezeigt wird der Name der Lizenz.
Verwendungszweck	Die aktivierten Checkboxen zeigen den Verwendungszweck der Lizenz an.
Zeitraum der Gültigkeit	Angezeigt wird der Zeitraum, in dem die Lizenz gültig ist.

Name	Beschreibung
Regionale Erlaubnis	Sie vermerken die Einschränkung der Lizenz auf Regionen.
Personenbezogene Erlaubnis	Sie vermerken die Einschränkung der Lizenz auf einen Personenkreis.
Andere Einschränkungen	Sie vermerken sonstige Einschränkungen der Lizenz.
Lizenzbild	Wählen Sie das Bild, mit dem ein Asset als lizenzpflichtig gekennzeichnet wird. Das Bild wird im Vorschaubild des Assets angezeigt.

Beispiel

Sie wollen die neue Lizenz Agentur Meyer basierend auf dem Lizenztyp Agentur erstellen. Assets, die dieser Lizenz zugewiesen sind, sollen für Print- und Online-Zwecke verwendet werden. Außerdem wollen Sie, dass die Lizenz nur vom 12.10.2022 bis 31.12.2024 gültig ist.

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Asset-Lizenzen*.
2. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Lizenztyp* den Eintrag *Agentur*.
3. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Lizenz (Übernehmen)* den Eintrag *Neu*.
Sie aktivieren den Bearbeitungsmodus.
4. Tragen Sie *Agentur Meyer* in das Eingabefeld *Lizenznamen* ein.
5. Aktivieren Sie im Bereich *Verwendungszweck* die Checkboxen *Print und Online*.
6. Aktivieren Sie die Checkbox *Zeitraum der Gültigkeit*. Tragen Sie als Gültigkeit 12.10.2022 bis 31.12.2024 ein.
7. Klicken Sie *Speichern*.

Die Lizenz *Agentur Meyer* wird angelegt und kann Assets zugewiesen werden.

6.3 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 TIFF) 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 den *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 Asset 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



Hinweis

Um ein lokal gespeichertes Asset auf ein digitales Wasserzeichen zu überprüfen, klicken Sie > *Media Pool* > *Import* > *Prüfung auf digitale Wasserzeichen*.

Einrichten

Damit ein Asset nur mit Wasserzeichen heruntergeladen oder per E-Mail versendet wird, müssen Sie es einer VDB mit folgenden, aktivierten Optionen zuweisen:

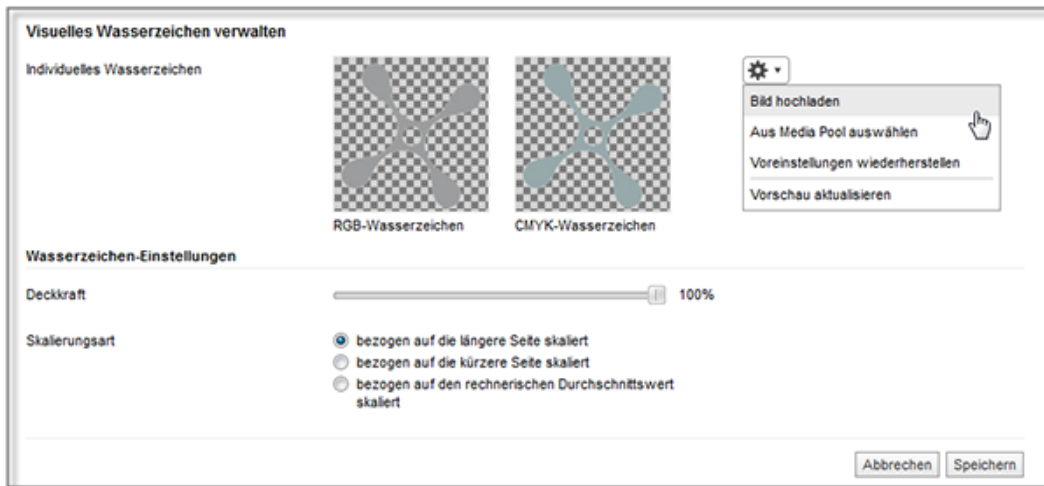
- Metadaten-Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen (Digitales Wasserzeichen)
- Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen

Sie erreichen diese Optionen unter > *Administration* > *Datenstrukturen & Workflows* > *Virtuelle Datenbanken*.

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.

6.3.1 Individuelles Wasserzeichen verwenden

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. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Rendering* > *Wasserzeichen*.



Hinweis

Sie können immer nur ein individuelles Wasserzeichen verwenden. Sobald Sie ein anderes Bild (lokal gespeichert oder aus dem Modul *Media Pool*) als neues Wasserzeichen auswählen und die Einstellungen speichern, wird das bisher verwendete Wasserzeichen ersetzt. Falls eine neue Version des als Wasserzeichen verwendeten Assets hochgeladen wird, hat dies keine Auswirkungen auf das Wasserzeichen.

Voraussetzungen

- Die Grafikdatei liegt im PNG- oder TIFF-Format vor.
- Die lokal gespeicherte Grafikdatei ist nicht größer als 5 MB.

Funktion

Klicken Sie auf das Zahnrad-Menü, um ein individuelles Wasserzeichen für Assets bereitzustellen. Außerdem können Sie weitere Einstellungen für das Wasserzeichen vornehmen.

Funktion	Beschreibung
Bild hochladen	Sie öffnen ein Dialogfenster, über das Sie eine lokal gespeicherte Grafikdatei hochladen. Das hochgeladene Bild wird in der Sammlung <i>Eigene Administrations-Bilder</i> abgelegt.
Aus Media Pool auswählen	Sie öffnen eine Suche mit automatisch aktiviertem Suchfilter (Pixelbilder im PNG- oder TIFF-Format).
Voreinstellungen wiederherstellen	Sie setzen die Einstellungen auf den Systemstandard zurück. Das individuell eingestellte Wasserzeichen kann nicht wiederhergestellt werden.
Vorschau aktualisieren	Sie erstellen eine neue Vorschau für das RGB- und CMYK-Wasserzeichen.
Deckkraft	Bewegen Sie den Schieberegler, um die Deckkraft des Wasserzeichens festzulegen.
Skalierungsart	<p>Sie legen fest, wie das Wasserzeichen bei Bedarf vergrößert wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • bezogen auf die längere Seite skaliert • bezogen auf die kürzere Seite skaliert • bezogen auf den rechnerischen Durchschnittswert skaliert

6.3.2 Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen

Voraussetzungen

Das Asset liegt entweder als PNG oder TIFF vor.

Asset als visuelles Wasserzeichen auswählen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Rendering* > *Wasserzeichen*.
2. Wählen Sie über das Zahnrad-Menü die Funktion *Aus Media Pool auswählen*.

Sie öffnen in einem neuen Dialogfenster eine Suche. Die Suchkriterien Dateityp (PNG, TIF/TIFF) sind voreingestellt.

3. Starten Sie eine Suche und wählen Sie das Asset aus, das Sie als visuelles Wasserzeichen verwenden wollen.

Das ausgewählte Asset wird in den Bereich *Individuelles Wasserzeichen* geladen.

4. Nehmen Sie die Einstellungen für das Wasserzeichen vor:
 - Deckkraft: Bewegen Sie den Schieberegler, um die Deckkraft des Wasserzeichens festzulegen.
 - Skalierungsart: Legen Sie fest, wie das Wasserzeichen bei Bedarf vergrößert wird.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Das ausgewählte Asset wird als visuelles Wasserzeichen verwendet.

6.4 Font-Whitelist

Um sicherzustellen, dass im Modul *Media Pool* nur CI-konforme InDesign-Dokumente importiert werden, nutzen Sie die Prüfung auf gültige Schriften für InDesign-Dokumente. Damit können Sie schon beim Hochladen eines InDesign-Dokuments in das Modul *Media Pool* kontrollieren, ob die verwendeten Schriften den CI-Vorgaben Ihres Unternehmens entsprechen.



Hinweis

Die Prüfung auf gültige Schriften wird nur auf Nachfrage aktiviert und ist nicht für alle Systeme verfügbar. Bei weiterführenden Fragen wenden Sie sich an Ihren Ansprechpartner.

Voraussetzungen

- Sie müssen > *Administration* > *Media Pool* > *Allgemeine Konfiguration* > *Font-Whitelist* aufrufen können.
- Die Funktion ist aktiviert.
- Sie müssen mindestens eine gültige Schrift definieren.
- Das Absatzformat „Einfacher Absatz“ des InDesign-Dokuments verwendet eine als gültig definierte Schrift.

Font-Whitelist anlegen

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Allgemeine Konfiguration* > *Font-Whitelist*.
2. Wählen Sie aus der Auswahlliste eine Schrift aus.
Die Schrift wird in die Liste der gültigen Schrift aufgenommen.
3. Wiederholen Sie Schritt 2, bis Sie alle Schriften ausgewählt haben, die Sie als gültig festlegen wollen.
4. Klicken Sie *Speichern*, um Ihre Auswahl zu sichern.

Sie haben die ausgewählten Schriften als gültig festgelegt. InDesign-Dokumente, die andere Schriften verwenden, können nicht mehr in das Modul *Media Pool* importiert werden.



Hinweis

Definieren Sie keine Absatz- und/oder Zeichenformate (> *Administration* > *Systemkonfiguration* > *Rich-Text-Editor* > *Formate* > *Absatzformate* / *Zeichenformate* / *Tabellenformate* / *Zellenformate*) mit dem Namen „No Paragraph Style“.

Dadurch verhindern Sie, dass später beim Bearbeiten eines Dokuments im Modul *Brand Template Builder* „unformatierte“ Inhalte erstellen werden können.

Font-Whitelist

Wählen Sie eine Schrift

Gültige Schriften

Arial	<input type="checkbox"/>
Arial Bold	<input type="checkbox"/>
Arial Bold Italic	<input type="checkbox"/>
Courier New	<input type="checkbox"/>
Arial Italic	<input type="checkbox"/>

Asset-
verwendung

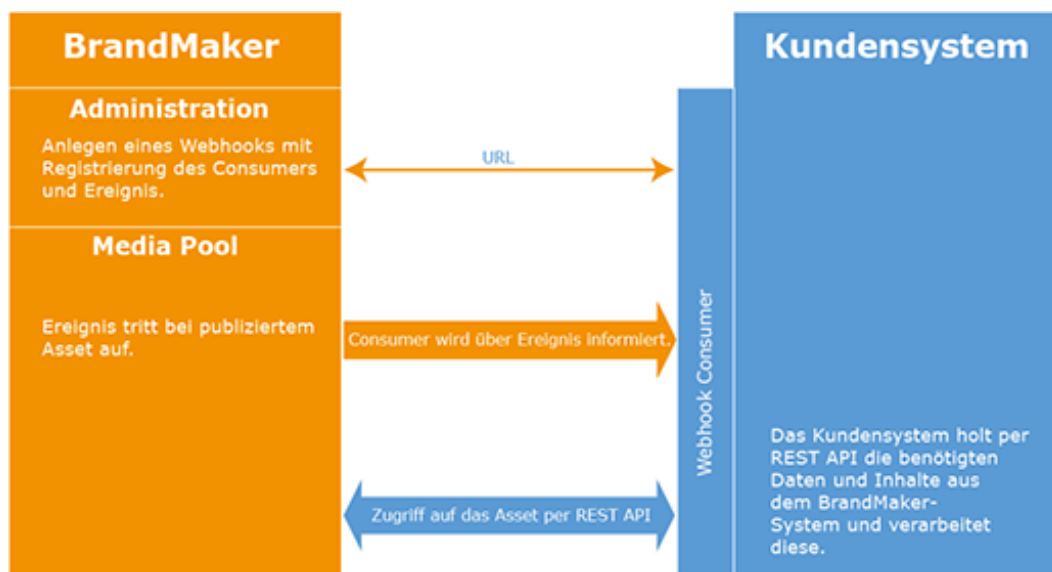
7

Das vorliegende Kapitel beschreibt, wie Sie die Verwendung von Assets und die zugehörigen Funktionen administrieren.

Publikation via Kanäle und Webhooks

Mit Publikationskanälen und Webhooks richten Sie die Publikation von Assets durch Drittanwendungen ein. Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen wird die Drittanwendung informiert, die daraufhin das Asset wie gewünscht verarbeitet und z. B. das Asset auf einer Social-Media-Plattform postet.

Als Administrator legen Sie fest, welche Kanäle es gibt. Beachten Sie [Publikationskanäle auf Seite 98](#). Außerdem legen Sie Webhooks an. Webhooks sind die Kopplung zwischen dem Modul Media Pool und der Drittanwendung. Mit Webhooks legen Sie fest, bei welchen Ereignissen die Drittanwendung informiert wird und an welche URL die Nachricht gesendet wird. Weitere Informationen erhalten Sie unter [Webhooks auf Seite 102](#).



Auf Seiten der Drittanwendung muss außerdem ein sogenannter Webhook-Consumer programmiert werden. An die URL des Webhook-Consumers wird die Nachricht über das Ereignis gesendet und entsprechend verarbeitet. Zum Beispiel kann der Consumer das Aktualisieren des Assets bzw. das Posten auf einer Social-Media-Plattform veranlassen.

In aller Regel wird der Webhook-Consumer von einem Programmierer erstellt. Daher werden die Anforderungen an den Webhook-Consumer nicht in dieser Anleitung, sondern in einem separaten Dokument erläutert. Sie erhalten das Dokument bei Ihrem BrandMaker-Ansprechpartner.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets via Kanäle und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Linkgültigkeit beim Versenden per E-Mail

Wenn ein Asset per E-Mail versendet wird, kann der Benutzer wählen, ob das Asset als Anhang oder Link eingefügt wird. Legen Sie für das Einfügen als Link in den Systemeinstellungen fest, wie viele Tage der Link gültig ist.

Weitere Informationen siehe [Linkgültigkeit beim Versenden per E-Mail auf Seite 109](#).

Ausgabeformate

Für das Versenden per E-Mail können die Assets in begrenztem Maße in andere Dateiformate gewandelt werden.

Weitere Informationen siehe [Ausgabeformate auf Seite 127](#).

Renderingschemata

In einem Renderingschema fassen Sie mehrere Ausgabeformate z. B. nach Anwendungsfällen zusammen. So erreichen Sie zum Beispiel die Ausgabe verschiedener Assetformate in niedrig aufgelöste PDFs für den Versand per E-Mail.

Weitere Informationen siehe [Renderingschemata auf Seite 110](#).

Playlist

In einer Playlist definiert der Benutzer, in welcher Reihenfolge die in einem Download enthaltenen Assets von einem Media Player abgespielt werden. Sie entscheiden als Administrator, ob diese Funktion dem Benutzer zur Verfügung steht.

Weitere Informationen siehe [Playlist auf Seite 115](#).

7.1 Publikationskanäle

Benutzer veröffentlichen gültige Assets ab einem bestimmten Zeitpunkt oder innerhalb eines festgelegten Zeitraums auf den Kanälen. Als Administrator richten Sie die Publikationskanäle unter *> Administration > Media Pool > Veröffentlichung > Kanäle* ein.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets via Kanälen und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Eigenschaften eines Kanals

Sie legen für einen Kanal folgende Eigenschaften fest:

- **Name:** Name des Kanals; aus dem Namen wird der die eindeutige ID generiert.
- **ID:** Die eindeutige ID wird automatisch aus dem Namen generiert und kann nicht geändert werden. Die ID wird benötigt, um den Kanal in der Rest API zu identifizieren.
- **Beschreibung:** Informieren Sie die Benutzer mit einer kurzen Beschreibung über Zweck, Aufgabe oder Besonderheiten des Kanals.
- **Renderingschema:** Wählen Sie ein Default-Renderingschema für den Kanal. Die Benutzer können bei der Publikation ein anderes Renderingschema wählen.

Zugehörige Aufgaben

- [Kanal hinzufügen unten](#)
- [Kanal bearbeiten auf Seite 100](#)
- [Kanal löschen auf Seite 101](#)

7.1.1 Kanal hinzufügen

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Veröffentlichung > Kanäle*.

Die folgende Seite wird geöffnet:

Publikationskanal

Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Kanäle, in die Sie Assets publizieren. Dies können unter anderem Drittanwendungen sein, welche die Assets direkt in Social Media veröffentlichen. Weitere Informationen erhalten Sie im Handbuch.

[+ PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN](#)

Name ↑	ID	Beschreibung	Renderingschema	Verwendungszweck		
Asset teilen über SEW, ...	SHARE	Gated Content: Das Ass...		0		
Channel A	Channe-With_publishe...		Web	9		
Öffentlich zugängliche L...	PUBLIC_LINKS	Generiert einen Link zu...		3		

Zeilen pro Seite 25 1-3 of 3 < > >|

2. Klicken Sie *Publikationskanal hinzufügen*.

Der Dialog *Publikationskanal hinzufügen* wird angezeigt:

Publikationskanal hinzufügen ×

Name *

ID *

Beschreibung

Renderingschema

[ABBRECHEN](#) [PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN](#)

3. Tragen Sie den Namen des Kanals ein.

Es wird automatisch eine ID angelegt.

4. Tragen Sie eine kurze Beschreibung über Zweck, Aufgabe oder Besonderheiten des Kanals ein.

5. Optional: Wählen Sie ein Renderingschema aus.
6. Klicken Sie *Publikationskanal hinzufügen*.

Sie haben den Kanal hinzugefügt. Die Benutzer können den Kanal sofort auswählen.

7.1.2 Kanal bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Veröffentlichung* > *Kanäle*.

Die folgende Seite wird geöffnet:

Name ↑	ID	Beschreibung	Renderingschema	Verwendungszweck	
Asset teilen über SEW, ...	SHARE	Gated Content: Das Ass...		0	
Channel A	Channel_With_publishe...		Web	9	
Öffentlich zugängliche L...	PUBLIC_LINKS	Generiert einen Link zu...		3	

Zeilen pro Seite 25 1-3 of 3 |< < > >|

2. Klicken Sie bei dem Kanal, den Sie bearbeiten möchten, das Stiftsymbol.
Der Dialog *Bearbeiten* wird angezeigt.
3. Optional: Bearbeiten Sie den Namen des Kanals.
4. Optional: Bearbeiten oder ergänzen Sie die Beschreibung des Kanals.
5. Optional: Bearbeiten Sie das Renderingschema.
6. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben den Kanal bearbeiten. Die Änderungen sind für die Benutzer sofort sichtbar.

7.1.3 Kanal löschen



Hinweis

Sie können nur Kanäle löschen, auf denen aktuell keine Assets publiziert sind. Auch die Defaultkanäle können nicht gelöscht werden.

Achtung!

Datenverlust! Das Löschen eines Kanals kann nicht rückgängig gemacht werden.

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Veröffentlichung* > *Kanäle*.

Die folgende Seite wird geöffnet:

Publikationskanal
Auf dieser Seite konfigurieren Sie die Kanäle, in die Sie Assets publizieren. Dies können unter anderem Drittanwendungen sein, welche die Assets direkt in Social Media veröffentlichen. Weitere Informationen erhalten Sie im Handbuch.

[+ PUBLIKATIONSKANAL HINZUFÜGEN](#)

Name ↑	ID	Beschreibung	Renderingschema	Verwendungszweck	
Asset teilen über SEW, ...	SHARE	Gated Content: Das Ass...		0	
Channel A	Channel_With_publishe...		Web	9	
Öffentlich zugängliche L...	PUBLIC_LINKS	Generiert einen Link zu...		3	

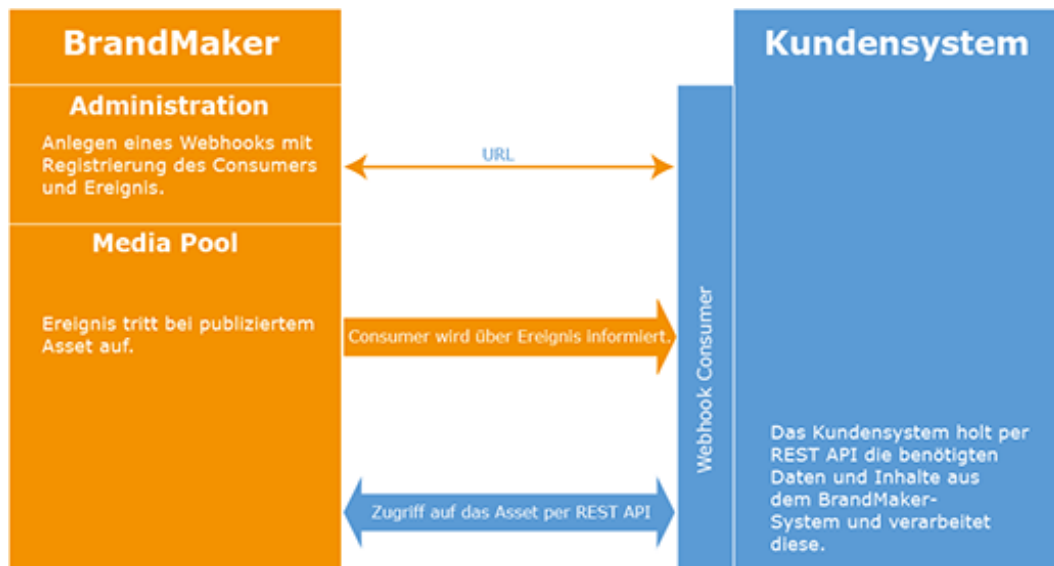
Zeilen pro Seite 25 1-3 of 3 |< < > >|

2. Klicken Sie bei dem Kanal, den Sie löschen möchten, das Papierkorbsymbol.
Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Kanal gelöscht. Der Kanal ist für die Benutzer nicht mehr sichtbar.

7.2 Webhooks

Webhooks sind die Kopplung zwischen dem Modul Media Pool und einer Drittanwendung, die publizierte Assets verarbeitet und zum Beispiel auf Social-Media-Plattformen postet. Mit Webhooks legen Sie unter anderem fest, bei welchen Ereignissen am Asset die Drittanwendung informiert wird und an welche URL die Nachricht über das Ereignis gesendet wird.



Auf Seiten der Drittanwendung muss außerdem ein sogenannter Webhook-Consumer programmiert werden. An die URL des Webhook-Consumers wird die Nachricht über das Ereignis gesendet und entsprechend verarbeitet. Zum Beispiel kann der Consumer das Aktualisieren des Assets bzw. das Posten auf einer Social-Media-Plattform veranlassen.

In aller Regel wird der Webhook-Consumer von einem Programmierer erstellt. Daher werden die Anforderungen an den Webhook-Consumer nicht in dieser Anleitung, sondern in einem separaten Dokument erläutert. Sie erhalten das Dokument bei Ihrem BrandMaker-Ansprechpartner.



Hinweis

Beachten Sie, dass die Publikation von Assets via Kanälen und Webhooks nur eingesetzt werden kann, wenn die Systemeinstellung *Mehrsprachige Texteingabe* aktiviert ist.

Ereignisse

Auf folgende Ereignisse kann ein Webhook reagieren:

Ereignis	Beschreibung
DEPUBLISHED	Das Asset wurde depubliziert.
METADATA_CHANGED	Die Metadaten des Assets haben sich geändert.
PUBLISHED	Das Asset wurde neu publiziert.
PUBLISHING_END	Die Publikation des Assets hat geendet.
PUBLISHING_START	Die Publikation des Assets hat begonnen.
VERSION_ADDED	Eine neue Version des Assets wurde hinzugefügt.
VERSION_DELETED	Eine Version des Assets wurde gelöscht.
VERSION_OFFICIAL	Die Version des Assets ist nun offiziell.
VERSION_UNOFFICIAL	Die Version des Assets ist nicht mehr offiziell.

Assetauswahl

Ein Webhook berücksichtigt zurzeit alle publizierten Assets. Beachten Sie, dass es ab einer zukünftigen Version möglich sein wird, die berücksichtigten Assets mit einer Ansicht zu filtern. Die entsprechenden Felder für die Auswahl einer Ansicht sind bereits angelegt, aber noch nicht aktiv.

Datenbestand synchronisieren

Wenn Sie einen Webhook angelegt und aktiviert haben, wird der Webhook ab sofort jedes Event an den Webhook-Consumer melden. Dies trifft jedoch nicht für bereits vor Erstellung des Webhooks publizierte Assets zu. Um diese nun nicht alle neu publizieren zu müssen, synchronisieren Sie den Datenbestand, siehe [Datenbestand synchronisieren auf Seite 106](#).



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie damit für alle im System aktuell veröffentlichten Assets die entsprechenden Events an den Webhook senden. Es wird ein Request generiert, der alle betroffenen Assets in einer Liste enthält. Dies kann eine sehr große Datenmenge umfassen.

Aktivieren eines Webhooks

Damit ein Webhook die publizierten Assets überwacht und auf Ereignisse prüft, muss er nicht nur angelegt, sondern auch aktiv sein. Sie können einen Webhook direkt beim Anlegen aktivieren.

Das BrandMaker-System deaktiviert einen Webhook automatisch, falls ein Timeout auftritt: Wenn ein Ereignis auftritt, wird eine Nachricht an den Webhook-Consumer gesendet. Das BrandMaker-System erwartet eine positive Antwort. Wenn diese nicht eintrifft, wiederholt das System die Nachricht. Falls innerhalb einer beim Webhook angegebenen Zeit keine positive Antwort eintrifft, wird der Webhook deaktiviert (Event-Timeout).

Prüfen Sie in diesem Fall die Internetverbindung. Falls diese fehlerfrei besteht, wenden Sie sich an den zuständigen Programmierer, um den Webhook-Consumer zu prüfen. Reaktivieren Sie den Webhook, wenn alle Fehler behoben sind, siehe [Webhook aktivieren auf Seite 107](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Webhook anlegen unten](#)
- [Webhook testen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Datenbestand synchronisieren auf Seite 106](#)
- [Webhook bearbeiten auf Seite 107](#)
- [Webhook aktivieren auf Seite 107](#)
- [Webhook löschen auf Seite 108](#)

7.2.1 Webhook anlegen

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Integration > Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie *Webhook anlegen*.

Der Dialog *Webhook anlegen* wird angezeigt.

3. Tragen Sie im Feld *Titel* den Namen des Webhooks ein.
4. Tragen Sie die URL des Webhook-Consumers ein. Sie können nur Adressen eintragen, die verschlüsselt übertragen werden: `https://....`
5. Öffnen Sie die Liste der Ereignisse und wählen Sie die Ereignisse aus, auf die der Webhook reagieren soll:
 - Ein Klick auf ein Ereignis aktiviert das Ereignis für den Webhook. Das Ereignis wird grau hinterlegt.
 - Ein weiterer Klick deaktiviert das Ereignis wieder für den Webhook.

Sie haben die Möglichkeit, beliebig viele der Ereignisse für einen Webhook zu aktivieren. Klicken Sie außerhalb der Liste, um sie zu schließen.
6. Tragen Sie im Feld *Event-Timeout* die Zeit (in Sekunden) ein, nach der die Kontaktaufnahme mit dem Webhook-Consumer abgebrochen wird.
7. Optional: Falls der Webhook sofort aktiv sein soll, aktivieren Sie den Schalter *Webhook aktiv*.
8. Klicken Sie *Webhook anlegen*.

Sie haben den Webhook angelegt.

7.2.2 Webhook testen

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Integration > Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie testen möchten, das Stiftsymbol.
Der Dialog *Webhook verwalten* : *<Webhook-Name>* wird angezeigt.

3. Wechseln Sie auf den Reiter *Test*.
4. Klicken Sie *Testanfrage senden*.

Es wird ein Request mit zufälligem Inhalt gesendet. Überprüfen Sie in Ihrem Consumer, ob Empfang und Verarbeitung funktionieren. Die Rückgabe Ihres Consumers finden Sie auf dem Reiter *Statistiken & Protokolle*.

7.2.3 Datenbestand synchronisieren



Hinweis

Bitte beachten Sie, dass Sie damit für alle im System aktuell veröffentlichten Assets die entsprechenden Events an den Webhook senden. Es wird ein Request generiert, der alle betroffenen Assets in einer Liste enthält. Dies kann eine sehr große Datenmenge umfassen.

1. Klicken Sie *> Administration > Media Pool > Integration > Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie testen möchten, das Stiftsymbol.
Der Dialog *Webhook verwalten : <Webhook-Name>* wird angezeigt.
3. Wechseln Sie auf den Reiter *Manueller Auslöser*.
4. Wählen Sie im Feld *Ereignisse* den Eintrag *SYNCHRONIZE*.
5. Klicken Sie *Manuell auslösen*.

Der Datenbestand wird synchronisiert.

7.2.4 Webhook bearbeiten

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Integration* > *Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie bearbeiten möchten, das Stiftsymbol.

Der Dialog *Webhook verwalten* : <Webhook-Name> wird angezeigt.

3. Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Webhooks.
4. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben den Webhook bearbeitet.

7.2.5 Webhook aktivieren

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Integration* > *Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie aktivieren möchten, das Schaltersymbol.

Der Webhook ist aktiv.

7.2.6 Webhook löschen

Achtung!

Datenverlust! Das Löschen eines Webhooks kann nicht rückgängig gemacht werden.

1. Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Integration* > *Webhooks*.

Die folgende Seite wird angezeigt:



2. Klicken Sie bei dem Webhook, den Sie löschen möchten, das Papierkorbsymbol.

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.

3. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben den Webhook gelöscht.

7.3 Linkgültigkeit beim Versenden per E-Mail

Wenn ein Asset per E-Mail versendet wird, kann der Benutzer wählen, ob das Asset als Anhang oder Link eingefügt wird. Legen Sie für das Einfügen als Link in den Systemeinstellungen fest, wie viele Tage der Link gültig ist.

Sie bearbeiten die Systemeinstellungen unter > *Administration* > *Systemkonfiguration* > *Systemeinstellungen*.

Systemeinstellung	Beschreibung
Download-Links Gültigkeit	Tragen Sie die Gültigkeit von Download-Links aus dem Modul <i>Media Pool</i> in Tagen ein.







7.4 Renderingschemata

In einem Renderingschema fassen Sie mehrere Ausgabeformate z. B. nach Anwendungsfällen zusammen. So erreichen Sie zum Beispiel die Ausgabe verschiedener Assetformate in niedrig aufgelöste PDFs für den Versand per E-Mail.

Klicken Sie > *Administration* > *Media Pool* > *Rendering* > *Schemata*, um vorhandene Renderingschemata zu bearbeiten oder neue anzulegen. Auf einer Übersichtsseite werden die angelegten Renderingschemata angezeigt:

- Name des Schemas: Angezeigt wird der Name des Renderingschemas.
- Beschreibung: Angezeigt wird die Beschreibung, die die Benutzer über die Einsatzmöglichkeiten des Renderingschemas informiert.
- Zugewiesene Dateitypen: Angezeigt werden die Dateitypen, für die das Renderingschema ausgewählt werden kann.
- Icon: Angezeigt wird das dem Renderingschema zugewiesene Symbol.

Download-Schemata verwalten

Download-Schemata			
+ Hinzufügen ✎ Bearbeiten 🗑 Löschen			
Name des Schemas	Beschreibung	Zugewiesene Dateitypen	Icon
PDF	Erzeugt medres PDFs für den einfachen, schnellen Versand.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Präsentation	Für die Verwendung in MS Office Anwendungen und PowerPoint Präsentationen.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, PSD, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Druck	Laden Sie hochauflösende Dateien für den Auflagendruck herunter.	BMP, TIF, TIFF, PSD, EPS, JPG, JPEG, PNG, GIF, INDD, IDML	
Web	Sammeln Sie Bilder, um diese in Webseiten und andere digitalen Medien zu integrieren.	DOCX, DOC, XLSX, XLS, PPT, PPTX, DOTX, XLTX, POTX, BMP, TIF, TIFF, PSD, JPG, JPEG, PNG, GIF, WMF, EPS, INDD, IDML	
Original	Laden Sie die Original-Datei herunter.		
Video		MP4, MPG	

Sie haben folgende Möglichkeiten:

- Renderingschema hinzufügen
- Renderingschema bearbeiten; Beachten Sie, dass Assets unter Umständen nicht korrekt publiziert werden, wenn Sie ein Schema bearbeiten, dass in einer aktuellen oder geplanten Publikation verwendet wird.
- Benutzerdefiniertes Renderingschema löschen; Beachten Sie, dass Sie die Standard-Renderingschema nicht löschen können. Das Löschen ist auch nicht möglich, wenn das Renderingschema in einer aktuellen oder einer geplanten Publikation verwendet wird.

**Hinweis**

Für die Verwendung der Renderingschemata auf Publikationskanälen empfehlen wir Ihnen, separate Schemata anzulegen.

7.4.1 Einstellungen

Beim Erstellen oder Bearbeiten eines Renderingschemas müssen Sie verschiedene Einstellungen festlegen. Pflichtangaben sind mit einem * markiert. Den Bearbeitungsmodus aktivieren Sie durch einen Doppelklick in die Tabellenzelle.

Einstellung	Beschreibung
Name des Schemas	Benennen Sie das Renderingschema. Klicken Sie <i>Alle Sprachen bearbeiten</i> , um den Namen für die Systemsprachen anzulegen.
Beschreibung	Hinterlegen Sie eine Beschreibung, um die Benutzer über die Verwendung bzw. über den Einsatzzweck des Renderingschemas zu informieren. Klicken Sie <i>Alle Sprachen bearbeiten</i> , um die Beschreibung für die Systemsprachen anzulegen.
Icon	Klicken Sie <i>Neues Medium hochladen</i> , um eine lokal gespeicherte Datei als Icon für das Renderingschema zu verwenden. Klicken Sie <i>Aus dem Media Pool wählen</i> , um ein Icon zu suchen und auszuwählen.
Allgemeine Download-Optionen	Aktivieren Sie die Checkboxes um für alle Formate zu wählen: <ul style="list-style-type: none"> • Download von Originaldateien erlauben • Download ohne Genehmigung zulassen • Download von Dateien in Druckqualität für alle Nutzer erlauben • Download von Original-Dateien für nicht gewählte Eingabeformate erlauben
Eingabeformat	Legen Sie über das Auswahlménü fest, für welche Quellformate, wie z. B. JPG, DOC oder PDF, das Renderingschema verwendet werden kann.
Ausgabeformat	Legen Sie über das Auswahlménü fest, welche Ausgabeformate, wie z. B. PNG, TIFF oder PDF, aus dem Eingabeformat erstellt werden.
Farbraum	Wählen Sie über das Auswahlménü für Grafikformate den Farbraum (RGB oder CMYK) des Ausgabeformats.

Einstellung	Beschreibung
Auflösung	Legen Sie über das Auswahlmü fest, mit welcher Punktdichte (dpi) das Ausgabeformat erstellt wird.
Kompression	Legen Sie über das Auswahlmü fest, mit welcher Kompression verlust-behaftete Grafikformate, wie z. B. JPEG, erstellt werden.
Weitere Einstel-lungen	<p><i>Maximale Größe:</i> Legen Sie für Ausgabeformate die maximale Größe in Pixel fest.</p> <p><i>Rechte:</i> Überschreiben Sie bei Bedarf explizit für das gewählte Ausga-beformat die im Bereich <i>Allgemeine Einstellungen für alle Formate</i> getrof-fenen Optionen.</p> <p><i>Bild editieren:</i> Legen Sie fest, ob ein Bild vor dem Herunterladen in einem Editor bearbeitet werden darf.</p>

Klicken Sie *Standardeinstellungen laden*, um für ein geändertes Standard-Rende-ringschema die Standardeinstellungen wiederherzustellen.

7.4.2 Renderingschema für Video-Dateien anlegen

Sie wollen ein Renderingschema anlegen, um Video-Dateien in den Formaten AVI, MPG, MP4 und WMV im Ausgabeformat *MP4 720p* herunterladen zu können.

Voraussetzungen

- Die Dateiendungen AVI, MPG, MP4 und WMV sind angelegt (> *Admi-nistration > Media Pool > Allgemeine Konfiguration > Dateiformate*).
- Sie haben das Recht `MANAGE_DOWNLOAD_SCHEMES`.

Renderingschema für Video-Dateien anlegen

1. Klicken Sie > *Administration > Media Pool > Rendering > Schemata*.
2. Klicken Sie *Hinzufügen*.
Sie öffnen ein neues Dialogfenster.
3. Benennen Sie das Renderingschema.
4. Optional: Fügen Sie eine Beschreibung des Schemas ein.

5. Optional: Verknüpfen Sie das Renderingschema mit einem Symbol (z. B. aus dem Modul *Media Pool*).
6. Optional: Legen Sie die *Allgemeinen Download-Optionen* fest.
7. Klicken Sie *Hinzufügen*. Wählen Sie für die Spalte *Eingabeformat* aus der Auswahlliste eine angelegte Dateiendung für Video-Dateien, z. B. AVI, aus.
8. Doppelklicken Sie in die dazugehörige Zelle der Spalte *Ausgabeformat*.
9. Wählen Sie aus der Auswahlliste das Ausgabeformat *MP4 720p* aus.
10. Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 9 für alle Eingabeformate, die das Renderingschema beinhalten soll.
11. Klicken Sie *Speichern*.

Das Renderingschema wird angelegt und kann für unterstützte Video-Dateien ausgewählt werden.

7.4.3 Reihenfolge der Renderingschemata bearbeiten

Sie wollen die Reihenfolge ändern, in der die einzelnen Renderingschemata angezeigt werden.

1. Klicken Sie auf *> Administration > Media Pool > Rendering > Schemata*.
Die Übersicht der Renderingschemata öffnet sich.
2. Ändern Sie die Reihenfolge der Renderingschemata per Drag-and-Drop.

7.5 E-Mail-Vorlagen anpassen

Media Pool versendet Benachrichtigungen nun auch im HTML-Format.

1. Navigieren Sie zu > *Administration* > *Look & Feel* > *E-Mail-Vorlagen*.

Hier befinden sich alle E-Mail-Vorlagen, die Sie anpassen können.

1. Wählen Sie im Menü unter Modul *Media Pool* aus. Anschließend können Sie im rechten Menü unter *Anzupassende E-Mail-Vorlage* die gewünschte Vorlage auswählen.
2. Klicken Sie in der Übersicht bei der gewünschten Sprachvariante auf *Bearbeiten*, um die Vorlage in dieser Sprache anzupassen.
3. Um den Editor zu beenden und die Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf *Speichern*.
4. Wiederholen Sie die vorangegangenen Schritte 2 – 4 für weitere Sprachen.

Bei der Anpassung können Sie auch Variablen einsetzen. Sobald Sie Ihre Änderungen gespeichert haben, wird die angepasste Vorlage für das Versenden der E-Mail verwendet.

7.6 Playlist

In einer Playlist definiert der Benutzer, in welcher Reihenfolge die in einem Download enthaltenen Assets von einem Media Player abgespielt werden. Sie entscheiden als Administrator, ob diese Funktion dem Benutzer zur Verfügung steht.

Sie aktivieren die Funktion *Playlist* unter *> Administration > Systemkonfiguration > Systemeinstellungen* in der folgenden Systemeinstellung:

Name	Beschreibung
Playlistenerstellung	Schalten Sie die Funktion Playlistenerstellung ein bzw. aus.

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

Appendix

8

8.1 Rechte

Dieses Kapitel zeigt auf, für welche Rechte ein Benutzer benötigt, um bestimmte Handlungen ausführen zu können.

- [Zugang zum Modul unten](#)
- [Administration des Moduls unten](#)
- [Assets anlegen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Assets suchen auf Seite 120](#)
- [Assets verwalten auf Seite 121](#)
- [Assets absichern auf Seite 124](#)
- [Assets verwenden auf Seite 125](#)
- [Assetverwendung auswerten auf Seite 126](#)

8.1.1 Zugang zum Modul

Bezeichnung	Beschreibung
MODULE_ACCESS	Der Benutzer erreicht das Modul.

8.1.2 Administration des Moduls

Um das Modul *Media Pool* wie in diesem Handbuch beschrieben administrieren zu können, benötigen Sie Rechte in der Administration. Wenden Sie sich bei Fragen an den zuständigen Administrator.

Inhalte des Brand Management Portals administrieren

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_CMS_CONTENT	Der Benutzer kann über den Service-Button die Bearbeitungsfunktion der Willkommenseite im Modul <i>Media Pool</i> erreichen. Hinweis : Dieses Recht sollte Administratoren vorbehalten sein.

8.1.3 Assets anlegen

Dateien hochladen

Bezeichnung	Beschreibung
UPLOAD_SINGLE_MEDIA	Der Benutzer kann <i>unter Media Pool > Import > Neuer Import > Standardimport</i> eine Datei importieren. Hinweis: Dieses Recht wird aktuell für alle SOAP-Requests benötigt.
IMPORT_INTO_ALL_VDBS	Der Benutzer kann Assets in alle vorhandenen VDBs importieren, selbst wenn er keinen direkten Zugang zu diesen VDBs hat. Hinweis: Dieses Recht sollte Administratoren vorbehalten sein.
INSTANT_UPLOAD_WITHOUT_APPROVAL_WORKFLOWS	Der Benutzer kann Assets ohne Freigabe in freigabepflichtige VDBs importieren.

Uploadverzeichnis löschen

Bezeichnung	Beschreibung
DELETE_ANY_IMPORT	Der Benutzer kann jeden Massenimport löschen, falls folgende Bedingungen gelten: <ul style="list-style-type: none"> Die Assets des Massenimports sind nicht bearbeitet. Der Benutzer kann auf Massenimporte zugreifen.
DELETE_OWN_IMPORT	Der Benutzer kann eigene Massenimporte löschen, falls die Assets des Massenimports nicht bearbeitet sind.

Uploadverzeichnisse anderer Benutzer anzeigen

Bezeichnung	Beschreibung
SEE_ALL_MASSIMPORTS	Der Benutzer kann die Importe anderer Benutzer anzeigen lassen, wenn er <i>unter Media Pool > Import > Importierte Dateien</i> die Checkbox <i>Importe Dritter anzeigen</i> aktiviert.

Uploadverzeichnis übergeben

Bezeichnung	Beschreibung
CHANGE_ MASSIMPORT_ OWNER	Der Benutzer, der auf Massenimporte zugreifen kann, kann den Eigentümer eines Massenimports ändern.

8.1.4 Assets suchen

Zugriff auf Assets anhand der Attribute

Bezeichnung	Beschreibung
ACCESS_ INOFFICIAL_ MEDIA_TYPES	Der Benutzer kann auf Assets zugreifen, deren Assettyp nicht als offiziell unterstützt markiert wurde, die aber bereits im <i>Media Pool</i> vorhanden sind.
SEE_ALL_ MODULE_ THEMES	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit und ggf. seiner Filiale in den für ihn zugewiesenen VDBs, unabhängig davon ob seine Sicht auf bestimmte Kategorien eingeschränkt wurde. Hinweis: Beachten Sie: Mit dem Recht SEE_ANY_MEDIA erreicht der Benutzer ebenfalls alle Kategorien im Media Pool.
SEE_ANY_ MEDIA	Der Benutzer kann auf alle Assets zugreifen unabhängig davon, welchen Kategorien sie zugewiesen sind oder ob ein Asset wegen seiner Gültigkeit versteckt ist. Hinweis: Beachten Sie: Einschränkungen in der Sichtbarkeit der Assets durch Zugriffsrechte auf VDBs und Organisationseinheiten bleiben erhalten.
SEE_OWN_ ACG_ ALL_ AFFILIATES	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit in den für ihn zugewiesenen VDBs und sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu einer Filiale. Hinweis: Dieses Recht ist wirksam, falls der Benutzer zusätzlich das Recht SEE_OWN_ORG oder SEE_OWN_ACG_ALL_ORG hat. Nur in diesem Fall wird eine Filterung nach der Filial-ID durchgeführt.
SEE_OWN_ ACG_ALL_ORG	Der Benutzer sieht alle Assets seiner Filiale in den für ihn zugewiesenen VDBs und sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu Organisationseinheiten.

Bezeichnung	Beschreibung
SEE_OWN_AFFILIATE_ID	<p>Der Benutzer sieht Assets, die der gleichen Filial-ID zugewiesen sind. Außerdem muss er Zugriff auf die VDB des Assets und die zugeordneten Kategorien haben.</p> <p>Hinweis: Dieses Recht funktioniert auch, falls der Benutzer keinen Zugriff auf den Media Pool hat (MODULE_ACCESS).</p> <p>Beachten Sie, dass bei der Sichtbarkeit über Kategorien nur Wurzelkategorien beachtet werden. Falls der Benutzer Zugriff auf Unterkategorien benötigt, muss das Recht SEE_ALL_MODULE_THEMES oder SEE_ANY_MEDIA erteilt werden.</p>
SEE_OWN_ORG	<p>Der Benutzer kann Assets sehen, die Eigentümer seiner eigenen Organisationseinheit zugewiesen sind. Außerdem muss er Zugriff auf die VDB des Assets und die zugeordneten Kategorien haben.</p>
VIEW_ALL_VDB	<p>Der Benutzer sieht alle Assets seiner Organisationseinheit und seiner Filiale in den für ihn sichtbaren Kategorien, unabhängig von einer Zuweisung der Assets zu einer VDB.</p> <p>Ausnahme: Der Benutzer hat keinen Zugriff auf den Papierkorb.</p>
USER_CAN_SHARE_VIEWS	<p>Der Benutzer kann Ansichten veröffentlichen.</p>

8.1.5 Assets verwalten

- [Attribute bearbeiten unten](#)
- [Versionieren auf der nächsten Seite](#)
- [Strukturieren auf Seite 123](#)
- [Löschen auf Seite 124](#)

8.1.5.1 Attribute bearbeiten

Attribute bearbeiten

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_ANY_MEDIA	Der Benutzer darf alle Assets bearbeiten, die er erreichen kann.

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_ALL_ASSET_FIELDS	Der Benutzer kann für ein erreichbares Asset alle im System angelegten Attribute bearbeiten, unabhängig davon, ob die Attribute dem Assettyp zugeordnet sind.
MODIFY_ASSET_TYPE	Der Benutzer kann den Assettyp eines bereits angelegten Assets ändern.
EDIT_APPROVAL	Der Benutzer kann die Metadaten <i>Genehmigungspflichtig</i> und <i>Genehmigungshinweise</i> eines Assets bearbeiten, auch wenn er nicht der Eigentümer ist.
EDIT_LICENSE	Der Benutzer kann einem Asset eine Lizenz zuordnen.
EDIT_OWN_ORG	Der Benutzer kann Assets bearbeiten, deren Eigentümer derselben Organisationseinheit zugewiesen sind.
CHANGE_MEDIA_OWNER	Der Benutzer kann die Eigentümer von Assets ändern, auf deren Detailansicht er zugreifen kann.
ADMIN_REPAIR_PREVIEWS	Der Benutzer erreicht die Funktion <i>Vorschaubilder neu erzeugen</i> über den Menübutton in der Detailansicht eines Assets.

Assetansicht

Bezeichnung	Beschreibung
VIEW_LARGE_PREVIEW	<p>Der Benutzer kann in der Detailansicht eines Assets auf die Vorschau klicken und erhält dann eine große Vorschau-Ansicht.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass es für Videos keine große Vorschau-Ansicht gibt. Wenn Sie in der Detailansicht eines Videos auf die Vorschau klicken, wird das Video gestartet.</p>

8.1.5.2 Versionieren

Bezeichnung	Beschreibung
ACCESS_OLD_VERSIONS	<p>Der Benutzer kann in der Detailansicht auf folgende Informationen zugreifen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liste der Versionen • Verwendungshistorie

Bezeichnung	Beschreibung
VERSION_EDIT	<p>Der Benutzer erreicht folgende Funktionen und Informationen in der Detailansicht:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Liste der Versionen • Eine Version als Aktuell markieren • Neue Version hochladen
DELETE_VERSIONS	<p>Der Benutzer kann Versionen eines Assets in der Detailansicht löschen. Das Löschen von Versionen ist grundsätzlich nur möglich, falls die Version nie aktuell war und nie publiziert wurde.</p> <p>Hinweis: Zusätzlich benötigt der Benutzer Zugang zur Liste der Versionen mit dem Recht ACCESS_OLD_VERSIONS.</p>
SEE_HISTORY	Der Benutzer kann den Bereich <i>Historie</i> in der Detailansicht einsehen.

8.1.5.3 Strukturieren

Sammlungen

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_SHARED_COLLECTIONS	<p>Der Benutzer kann die Metadaten von publizierten Kollektionen anderer Benutzer bearbeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name der Kollektion • Gültigkeitsdatum • Sichtbarkeit <p>Hinweis: Der Besitzer einer Kollektion kann diese Metadaten auch ohne dieses Recht bearbeiten.</p>
MANAGE_PUBLIC_LIGHTBOX	Der Benutzer kann eigene Kollektionen publizieren.
DELETE_COLLECTION_COMMENTS	Der Benutzer kann Kommentare von anderen Benutzern zu publizierten Kollektionen löschen.

Bewertung

Bezeichnung	Beschreibung
EDIT_MEDIA_RATING	Der Benutzer kann eigene Bewertungen hinzufügen, bearbeiten und löschen. Hinweis: Nur möglich, falls in den Systemeinstellungen media-pool.functionality.rate_media.enabled = true
DELETE_ANY_MEDIA_RATING	Der Benutzer kann Bewertungen von anderen Benutzern löschen.

Abonnement

Bezeichnung	Beschreibung
NOTIFY_WATCHERS	Der Benutzer erreicht im Kontextmenü eines Assets die Funktion <i>An Abonnenten</i> .

8.1.5.4 Löschen

Bezeichnung	Beschreibung
BROWSE_ARCHIVE	Der Benutzer erreicht den Papierkorb, in dem gelöschte Assets archiviert werden.
DELETE_OWN_MEDIA	Der Benutzer kann Assets in den Papierkorb verschieben, deren Eigentümer er ist.
DELETE_ANY_MEDIA	Der Benutzer kann alle Assets in den Papierkorb verschieben, auf die er zugreifen kann.

8.1.6 Assets absichern

Bezeichnung	Beschreibung
CHECK_FOR_DIGITAL_WATERMARK	Der Benutzer erreicht > <i>Media Pool</i> > <i>Import</i> > <i>Prüfung auf digitale Wasserzeichen</i> und alle damit verbundenen Funktionen.

Bezeichnung	Beschreibung
APPROVE_ MEDIA	<p>Der Benutzer kann Assets freigeben. Benutzer mit diesem Recht können in einem Workflow-Schritt als Freigeber gewählt werden, falls sie einer Benutzergruppe zugewiesen sind, die für den Workflow-Schritt ausgewählt ist.</p> <p>Außerdem kann der Benutzer ein Asset als genehmigungspflichtig markieren.</p>

8.1.7 Assets verwenden

Assets herunterladen und speichern sowie per E-Mail versenden

Bezeichnung	Beschreibung
DOWNLOAD_ MEDIA	Der Benutzer kann Assets per Download speichern.
DOWNLOAD_ ORIGINAL	<p>Der Benutzer kann ein Asset als Original per Download über Rendringschemata herunterladen.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass das Herunterladen eines Originals auch ohne dieses Recht über folgende Funktionen und Fälle möglich ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veröffentlichung • Herunterladen von Versionen • Das Renderingschema erlaubt das Herunterladen der Original-Datei für alle Benutzer.
CAN_ DOWNLOAD_ HIRES	<p>Der Benutzer kann Assets herunterladen, deren Checkbox <i>Druckqualität</i> aktiviert ist.</p> <p>Hinweis: Beachten Sie, dass das Herunterladen eines Originals auch ohne dieses Recht möglich ist. Dies ist der Fall, wenn das Renderingschema das Herunterladen von Assets mit Druckqualität für alle Benutzer erlaubt.</p>

INDD-Dokumente

Bezeichnung	Beschreibung
REMOTE_MEDIA_OPEN	Der Benutzer erreicht für InDesign-Dokumente die Funktion <i>Dokument mit Plugin öffnen</i> im Menübutton eines Assets.

Bezeichnung	Beschreibung
DOWNLOAD_ORIGINAL_WITH_IMAGES	Der Benutzer kann INDD-Datei mit verlinkten Bildern herunterladen. Falls die verlinkten Bilder freigabepflichtig sind, muss der Benutzer die Freigabe beantragen.
DOWNLOAD_ORIGINAL_WITH_IMAGES_WITHOUT_APPROVAL	Der Benutzer kann INDD-Datei mit verlinkten Bildern herunterladen. Für freigabepflichtige Bilder muss der Benutzer keine Freigabe beantragen.

Veröffentlichung

Bezeichnung	Beschreibung
MANAGE_PUBLISHED_FILES	Der Benutzer kann Assets veröffentlichen.

Job Manager

Bezeichnung	Beschreibung
CREATE_JOB_FOR_MEDIA	<p>Der Benutzer kann für ein ausgewähltes Asset einen Job im Job Manager erstellen.</p> <p>Hinweis: Das Modul Job Manager muss aktiviert sein und der Benutzer muss über die entsprechenden Berechtigung verfügen.</p>

8.1.8 Assetverwendung auswerten

Bezeichnung	Beschreibung
SEE_STATISTICS	Das Recht ist ohne Funktion und wird ab Version 7.3 entfernt.

8.2 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
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

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				

IDML

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
INDD				
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
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
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

MP4, MOV, AVI, MPG, WMV

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
MP4 1080p				
MP4 720p				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
MP4 360p				
Original				

Office-Dateien

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF LowRes				
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
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

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
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

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
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

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
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	
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				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	dpi	Bildbearbeitung vor Download möglich
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

8.3 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	TIFF	CMYK	—	300	ja	nein	nein	ja
JPEG, JPG	JPEG	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	JPEG	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	JPEG	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

8.4 Weitere Dokumentationen

Auf dieser Seite erreichen Sie Dokumentationen mit weiterführenden Informationen:

- [Media Pool Benutzerhilfe 7.2](#)

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

- [Brand Template Builder Administratorenhilfe 7.2](#)
- [Brand Template Builder Benutzerhilfe 7.2](#)
- [Marketing Shop Administrationshandbuch 7.2](#)
- [Marketing Shop Benutzerhandbuch 7.2](#)
- [Job Manager, Marketing Data Hub Administrationshandbuch 7.2](#)
- [Job Manager Benutzerhandbuch 7.2](#)
- [Marketing Data Hub Benutzerhandbuch 7.2](#)
- [Marketing Planner Handbuch 7.2](#)
- [Language Center Benutzerhilfe 7.2](#)
- [Smart Access Administrationshandbuch 7.2](#)
- [Review Manager Benutzerhandbuch 7.2](#)

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 80-81, 124

Anzeige 18, 65, 67, 75-76

Asset 16, 35, 55, 59, 62-63, 91, 109

als genehmigungspflichtig markieren 125

anlegen 13, 18, 31, 42, 52, 75, 104

Attribute 44, 63, 65

Attribute bearbeiten 14, 51, 88

Eigentümer 51, 66-67, 89, 120-122, 124

löschen 27, 31, 34, 41, 47, 60, 76,

77, 86, 101, 108, 110, 123-124

prüfen 84, 89, 93, 124

Sichtbarkeit 72, 120, 123

speichern 22, 29-30, 47, 64, 66-67, 74, 87, 89, 92-93, 100, 107, 113-114, 142

suchen 18

verwenden 42, 65, 127

Ausgabeformate 97, 110-111, 127

B

Bewertung 71, 80, 82, 123

D

Detailansicht 35, 40, 55, 59, 62-63,
84, 86, 122

G

Galerieansicht 62, 65, 67

L

Listenansicht 62, 65, 67

Lizenzen 84, 86

P

Playlist 97, 115

S

Sammlung 123

Status 59

gelöscht 27, 31, 34, 40, 44, 47,
52, 76-77, 86, 101, 103, 108

genehmigungspflichtig 125

gültig 17, 50, 86

offiziell 56, 103, 120

veröffentlicht 54

Stichwortsuche 71

U

Upload 53-54, 56, 71

Uploadverzeichnis 119

V

Veröffentlichung 98, 100-101, 125

Version 1, 8, 13, 15, 35, 48, 56, 88,
90, 103, 126

Vorschaubilder 55

W

Wasserzeichen 84, 88, 90-91, 124