

Media Pool

Benutzerhandbuch

Version 8.0

DE

07. November 2024

100200000002

Copyright

Die in diesem Dokument enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Uptempo 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 2024 Uptempo GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Uptempo GmbH

An der Raumfabrik, Amalienbadstraße 41a

76227 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@uptempo.io.

Inhalt

1 Start	9
1.1 Neu und geändert	11
1.2 Zielgruppe	16
1.3 Schreibkonventionen	17
1.4 Weitere Dokumentationen	18
2 Assets – Grundlagen	19
2.1 Assettypen: Einführung	21
2.2 Assetattribute	24
2.3 Dateiformate	26
2.4 Sichtbarkeit	27
2.5 Eigentümer	28
2.6 Status	29

3 Aufbau	31
3.1 Asset	33
3.1.1 Vorschaubilder	33
3.1.2 Detailansicht	34
3.1.3 Dialog zum Bearbeiten der Attribute	38
3.1.4 Galerie- und Listenansicht	41
3.2 Startseite und Suche	43
3.3 Import-Seite	47
3.3.1 Upload starten	47
3.3.2 Importierte Dateien	50
3.3.3 Import-Übersicht	52
3.4 Sammlungen	55
3.5 Freigaben	57
3.6 Berichte	59
4 Anlegen	61
4.1 Der Upload-Prozess	64
4.1.1 Dateien hochladen	69
4.2 Übersicht der Import-Ordner	76
4.2.1 Import-Ordner übergeben	78
4.2.2 Import-Ordner löschen	79
4.3 Import-Bereich	81
4.3.1 Attribute eines Assets vervollständigen	83
4.3.2 Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen	84
4.3.3 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen	86
4.3.4 Asset im Import-Ordner löschen	88

4.4 Upload von InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern . 91

5 Suchen 93

5.1 Widgets 97

5.2 Trefferliste 116

5.3 Ansichten 119

5.3.1 Ansicht anlegen 119

5.3.2 Ansicht bearbeiten 120

5.3.3 Ansicht kopieren 121

5.3.4 Ansicht löschen 121

5.4 Suchbegriffe gestalten 122

6 Verwalten 125

6.1 :-Menü und Menü-Button 127

6.2 Verwaltung der Assetattribute 136

6.2.1 Detailansicht aufrufen 136

6.2.2 Attribute eines Assets bearbeiten 137

6.2.3 Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten 138

6.2.4 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten 139

6.2.5 Asset-Eigentümer übergeben 142

6.2.6 Alternatives Vorschaubild 143

6.3 Versionen 145

6.3.1 Asset versionieren 147

6.3.2 Mehrere Assets gleichzeitig versionieren 148

6.3.3 Version als offiziell markieren 152

6.3.4 Version herunterladen 152

6.3.5 Version löschen 153

6.4	Prüfung	154
6.5	Überarbeitung	155
6.6	Löschen	156
6.7	Wiederherstellen	158
7	Ordnen und organisieren	159
7.1	Favoriten	162
7.1.1	Asset als Favorit markieren	162
7.1.2	Asset aus Favoritenliste entfernen	162
7.2	Sammlungen	163
7.2.1	Sammlung erstellen	165
7.2.2	Asset einer Sammlung zuweisen	166
7.2.3	Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen	166
7.2.4	Sammlung per E-Mail versenden	166
7.2.5	Sammlung teilen	167
7.2.6	Sammlung weiterleiten	168
7.2.7	Lokal gespeicherte Bilder hochladen	169
7.2.8	Sammlung löschen	171
7.3	Bewertung	172
7.3.1	Asset bewerten	172
7.3.2	Bewertung löschen	172
7.3.3	Nach durchschnittlicher Bewertung suchen	173
7.4	Abonnement	174
7.4.1	Asset abonnieren	174
7.4.2	Liste der abonnierten Assets aufrufen	174
7.4.3	Abonnement löschen	175
7.5	Varianten	176
7.5.1	Variante anlegen	176

7.5.2	Variante aufrufen	177
7.5.3	Variante entfernen	178
7.5.4	Variante übertragen	179
7.6	Verwandte Assets	181
8	Absichern	183
8.1	Upload-Freigabe	186
8.1.1	Upload-Freigabe beantragen	186
8.1.2	Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe ein- sehen	187
8.1.3	Freigabeanträge bearbeiten	187
8.2	Download-Genehmigung	189
8.2.1	Asset als genehmigungspflichtig markieren	189
8.2.2	Download-Genehmigung beantragen	190
8.2.3	Genehmigungsantrag bearbeiten	191
8.3	Lizenzen	192
8.3.1	Lizenz einem Asset zuweisen	192
8.3.2	Lizenz akzeptieren	193
8.3.3	Lizenerweiterung beantragen	194
8.4	Wasserzeichen	195
8.4.1	Asset mit Wasserzeichen verknüpfen	196
8.4.2	Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen	197
8.5	Online-Vorkommen finden	199
9	Verwenden	201
9.1	Speichern	204
9.2	E-Mail-Versand	206
9.3	Renderingschemata	209
9.3.1	Bildbearbeitung	209

9.3.2	Bild bearbeiten	218
9.4	InDesign-Dateien verwenden	219
9.5	Publikationskanäle	220
9.5.1	Asset sofort publizieren	222
9.5.2	Publikation eines Assets planen	222
9.5.3	Publikation eines Assets bearbeiten	223
9.5.4	Publikation auf einem Kanal beenden	223
9.6	In anderen Modulen	224
9.6.1	Job erstellen	226
9.6.2	Artikel erstellen	227
9.6.3	Download-Artikel bestellen oder herunterladen	228
10	Auswerten	231
11	Appendix	233
11.1	Assetattribute	234
11.1.1	Basisattribute	235
11.1.2	Dateiattribute	237
11.1.3	Beschreibende Attribute	238
11.1.4	Funktionale Attribute	239
11.1.5	Standardisierte Attribute	243
11.2	Standard-Renderingschemata	247
11.3	Ausgabeformate	253
GLOSSAR	265	

Start

1

Wenn Sie den Verwaltungsprozess im Modul *Media Pool* genauer betrachten, werden Sie feststellen, dass er in sehr einfache Teilaufgaben unterteilt werden kann, z. B. Asset anlegen, suchen oder verwenden. Die Asset-Aufgaben werden in den nachfolgenden Kapiteln ausführlich beschrieben. Falls Sie zunächst Informationen benötigen, was ein Asset ist, lesen Sie den Abschnitt [Assets – Grundlagen auf Seite 19](#).

Für neue Benutzer empfohlen

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

- Asset suchen, siehe [Suchen auf Seite 93](#)
- [Verwenden auf Seite 201](#), siehe [Speichern auf Seite 204](#) bzw. [E-Mail-Versand auf Seite 206](#)

Beachten Sie, dass dazu bereits Assets angelegt sein müssen. Falls noch keine Assets angelegt sind, starten Sie mit dem Abschnitt [Anlegen auf Seite 61](#).

Für erfahrene Benutzer in einer neuen Version

Falls Sie sich als erfahrener Benutzer einen Überblick über die neuen Funktionen in der aktuellen Version 8.0 verschaffen möchten, beachten Sie den Abschnitt [Neu und geändert auf der gegenüberliegenden Seite](#).

1.1 Neu und geändert

In dieser Version können Sie dank des komplett überarbeiteten Imports neue Assets viel einfacher importieren und bearbeiten.

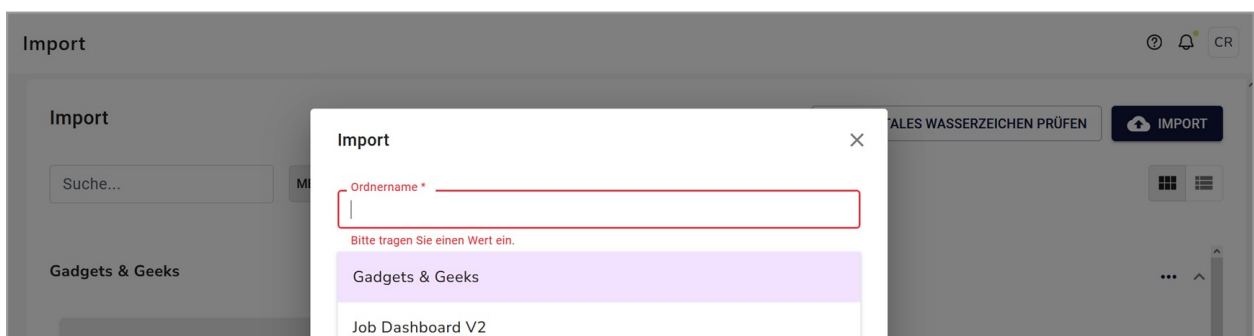
Asset-Bearbeitungslimit aufgehoben

Mit dieser Version wurde das Limit für die gleichzeitige Bearbeitung von Assets aufgehoben. Bisher war die Bearbeitung auf maximal 200 Assets pro Sitzung beschränkt. Ab sofort können unbegrenzt viele Assets gleichzeitig bearbeitet werden. Diese Änderung erleichtert die Arbeit von Redakteuren und Content-Erstellern erheblich, wenn sie viele Assets anlegen und bearbeiten müssen. Sie können künftig ohne Zwischenschritte arbeiten. Es ist jedoch zu berücksichtigen, dass das gleichzeitige Bearbeiten sehr vieler Assets dazu führen kann, dass auch das Speichern der Änderungen länger als sonst üblich dauert.

Import-Button im Import-Fenster

Die Importfunktion ist vollständig neu entwickelt worden. Das Update gibt Benutzern volle Kontrolle über den Import von Dateien. Anstatt jedes Mal einen neuen Ordner zu erstellen, kann der Benutzer nun Dateien in einen bestehenden Ordner hochladen oder einen neuen Ordner erstellen.

Auf der Import-Seite wurde oben rechts ein Import-Button hinzugefügt. Wenn Sie auf den Import-Button klicken, öffnet sich ein neues Fenster mit der Upload-Komponente. Dies ermöglicht es Benutzern, weitere Dateien in einen bestehenden Import-Ordner hochzuladen. In früheren Versionen wurde für jeden Import ein neuer Ordner erstellt.



Benutzerdefinierter Import-Ordnername

Benutzer können beim Hochladen von Assets einen benutzerdefinierten Namen für das Import-Verzeichnis angeben oder einen bestehenden verwenden. Dies erleichtert das spätere Auffinden von Uploads. In bisherigen Versionen war beim Import „Upload, Datum, Uhrzeit“ als Name des Upload-

Verzeichnisses voreingestellt, es konnte aber kein anderes Verzeichnis gewählt werden.

Vorteile:

- Leichtere Identifizierung von Assets nach dem Upload, da der Ordner vom Benutzer einen aussagekräftigen Namen erhalten hat.
- Bessere Organisation und Strukturierung von hochgeladenen Assets, da Import-Ordner mit selbst gewählten Namen versehen werden können.
- Schnelleres Auffinden und Sortieren, da die Uploads anhand des Ordnernamens unterschieden werden können.

Es gibt folgende Einschränkungen für den Namen des Import-Ordners:

- Der Name ist ein Pflichtfeld und darf nicht leer sein.
- Der Name ist auf maximal 255 Zeichen beschränkt.
- Nach dem Start des Uploads kann der Ordnername nicht mehr geändert werden.

Zusammengefasst bedeutet dies, dass Benutzer beim Hochladen einen Ordnernamen angeben müssen, der zwischen 1 und 255 Zeichen lang ist und nur gültige alphanumerische Zeichen und Leerzeichen enthält. Nach Beginn des Uploads kann der Name nicht mehr geändert werden. Dadurch wird sichergestellt, dass der Ordnername konsistent ist und zur Identifizierung der Assets verwendet werden kann.

Drag-and-drop-Upload direkt ins Fenster

Im Vergleich zu früheren Versionen können Benutzer nun lokale Dateien vom Computer per Drag-and-Drop in die Suchergebnisse oder des geöffneten Importbereichs ziehen, um sie hochzuladen. Die bisherige Importoption bleibt weiterhin erhalten. Wenn eine Datei über das Fenster gezogen wird, erscheint ein Drag-and-Drop-Bereich, in dem Dateien abgelegt werden können.

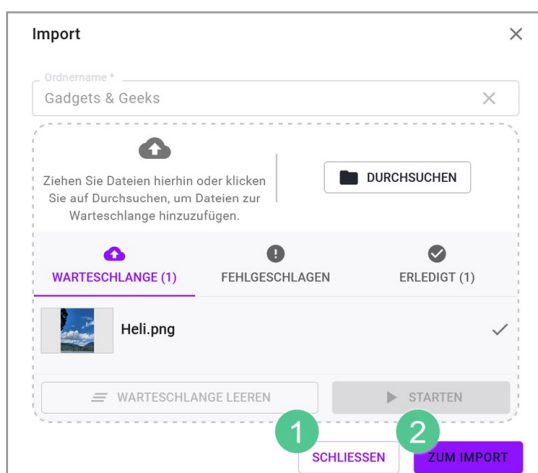
Der Import-Dialog listet nach dem Loslassen der Maustaste die hochzuladenden Dateien, aber vor dem Import muss noch der neue Ordnername oder ein existierender Ordner festgelegt werden. Wenn Ihnen die Berechtigung zum Hochladen einzelner Medien fehlt, wird keine Dropzone angezeigt. Außerdem wird die Dropzone nicht angezeigt, solange ein Dialog (Widget) in den Suchergebnissen geöffnet ist.

Der Upload per Drag-and-Drop bietet den Benutzern eine komfortablere Möglichkeit zum Hochladen von Dateien und erhöht somit die Bedienfreundlichkeit.

Verbesserungen des Import-Dialogs

Die Änderungen bieten den Benutzern eine komfortablere und effizientere Handhabung des Import-Dialogs.

- Mit dem neuen Button *Zum Import* können Benutzer direkt nach dem Import auf die Assets im Import-Ordner zugreifen. So muss man nicht mehr wie in früheren Versionen den Ordner im Import-Bereich suchen.
- Dem Import-Dialog wurde ein neuer Schließen-Button hinzugefügt. Benutzer können den Dialog schließen, wenn sie die Assets später bearbeiten möchten oder sich entschieden haben, doch nichts hochzuladen.



Mit den neuen Buttons (1 *Schließen*, 2 *Zum Import*) können Benutzer den Import-Dialog nach dem Upload je nach Bedarf schließen oder direkt auf die importierten Assets zugreifen. Durch Klick auf *Zum Import* entfällt die Suche nach dem Import.

Warnung vor dem Löschen von Assets in Sammlungen

Eine Bestätigungsabfrage wird angezeigt, wenn Benutzer Assets in einer Sammlung wie *Eigene DSE-Bilder* löschen, um zu verhindern, dass andere Benutzer versehentlich den Zugriff auf ein Asset in einem Job oder Review verlieren, wenn der ursprüngliche Uploader es löscht. Der Dialog weist darauf hin, dass das Entfernen des Assets Auswirkungen für andere Benutzer haben kann, und es muss explizit bestätigt werden, bevor die Assets tatsächlich gelöscht werden.

Schnelleres Hochladen großer Dateien

Wir haben den Upload von Dateien schneller und einfacher gemacht. Hier sind die Änderungen:

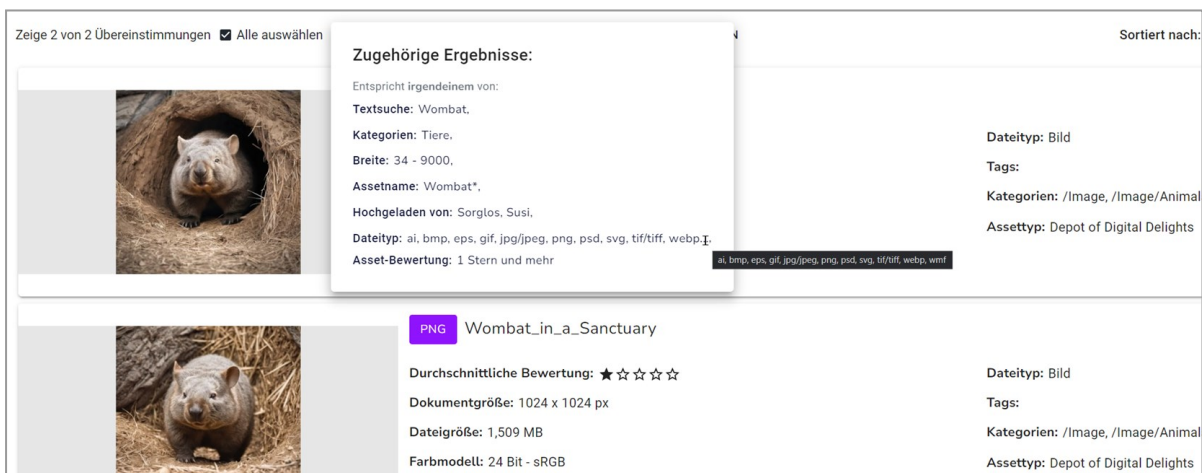
- Sie sehen jetzt, was mit Ihren Dateien beim Upload passiert. Sie müssen nicht mehr spekulieren, ob der Upload schon abgeschlossen ist.
- Wir haben den Virenprüfprozess beschleunigt, damit Sie Dateien insgesamt schneller hochladen können.

Komplexe Suchanfragen

Wenn in Suchfeldern wie Textsuche, Kategorien, Dateityp/Erweiterungen oder Tags mehr als zehn Einträge ausgewählt sind, werden diese nun mit "..." abgekürzt angezeigt.

Bislang wurden nur die ersten zehn Einträge vollständig angezeigt, weitere Einträge fehlten. Dies führte zu Verwirrung beim Benutzer, da die vollständige Auswahl nirgends angezeigt wurde.

Durch ... erkennen die Benutzer, dass die Auswahl größer als die angezeigten zehn Einträge ist. So wissen Benutzer, dass sie die Suchkriterien gegebenenfalls einschränken müssen, um bessere Ergebnisse zu erhalten. Gleichzeitig sehen sie, dass alle gewählten Suchkriterien berücksichtigt und nicht etwa nur die sichtbaren Einträge verwendet werden. Wenn die Benutzer den Mauszeiger über ... bewegen, werden alle Kriterien in einem Tooltip angezeigt.







Diese Verbesserung hilft, komplexe Suchanfragen benutzerfreundlicher darzustellen.

Dateityp in Listenansicht anzeigen

Diese kleine Neuerung ist hilfreich für alle, die nicht in der *Galerieansicht* arbeiten, sondern die Suchergebnisse in der *Listenansicht* angezeigt haben wollen.

Zeige 10 von 10 Übereinstimmungen Alle auswählen Aktive Suchkriterien anzeigen [LINK ZUM SUCHERGEBNIS KOPIEREN](#) Sortiert nach: Neustes zuerst, Name (Z-A), Am besten bewertet zuerst

	<p>JPG _c23c8730-6d79-47bf-b7a1-1ae6f9751fc2</p> <p>Dokumentgröße: 1024 x 1024 px Auflösung: 96 dpi Dateigröße: 376 KB Farbmodell: 24 Bit - sRGB</p>	<p>Dateityp: Bild Tags: Kategorien: /Image/Animals ... (1 more) Assettyp: Inspired Illustrations</p>
	<p>JPG _6bc587c5-f831-4552-9165-c069cef5e706</p> <p>Dokumentgröße: 1024 x 1024 px Auflösung: 96 dpi Dateigröße: 264 KB Farbmodell: 24 Bit - sRGB</p>	<p>Dateityp: Bild Tags: Kategorien: /Image/Animals ... (1 more) Assettyp: Abbey of Archived Awesomeness</p>
	<p>PNG Large_fdragonfly_at_a_sea_shore_with_mountains(1)</p> <p>Dokumentgröße: 1024 x 1024 px Dateigröße: 1,287 MB Farbmodell: 24 Bit - sRGB Eigentümer: Sorglos, Susi - Default</p>	<p>Dateityp: Bild Tags: Kategorien: /Image ... (2 more) Assettyp: Depot of Digital Delights</p>
	<p>PNG Wombat_in_the_Wild</p> <p>Dokumentgröße: 1024 x 1024 px Dateigröße: 1,404 MB Farbmodell: 24 Bit - sRGB Eigentümer: Sorglos, Susi - Default</p>	<p>Dateityp: Bild Tags: Kategorien: /Image ... (2 more) Assettyp: Depot of Digital Delights</p>

Der Dateityp wird nun auch in der *Listenansicht* durch eine farbige Markierung vor dem Assetnamen angezeigt.

1.2 Zielgruppe

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



Hinweis

Im Digital Asset Management (DAM) ist das Konzept der Berechtigungen und Rollen von entscheidender Bedeutung für die Definition der Funktionen, die ein Benutzer ausführen darf. So wird gewährleistet, dass die Benutzer je nach ihrer Rolle im System über die korrekten Zugriffsberechtigungen und Funktionalitäten verfügen.

Ein Benutzer wird mit einer Rolle verknüpft. Einer Rolle werden Berechtigungen zugewiesen. Das Konzept der Berechtigungen und Rollen wird kundenindividuell umgesetzt. Können Sie Funktionen oder Bereiche, die in diesem Handbuch beschrieben sind, nicht aufrufen, fehlen Ihnen unter Umständen die hierfür benötigten Berechtigungen. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

1.3 Schreibkonventionen



Hinweise erscheinen in einer grau hinterlegten Box.

Warnungen erscheinen in einer rot umrahmten Textbox.

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

1.4 Weitere Dokumentationen

Auf dieser Seite erreichen Sie Dokumentationen mit weiterführenden Informationen:

- [Media Pool Administratorenhilfe 8.0](#)

Links zu den Dokumentationen anderer Uptempo Work-Module:

- Work: [Benutzerhilfen](#)

**Assets –
Grundlagen**

2

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

In den folgenden Abschnitten erhalten Sie weitere Informationen:

- [Assetattribute auf Seite 234](#)
- [Dateiformate auf Seite 26](#)
- [Sichtbarkeit auf Seite 27](#)
- [Eigentümer auf Seite 28](#)
- [Status auf Seite 29](#)
- Anzeige von Assets: siehe [Asset auf Seite 33](#) im Kapitel [Aufbau auf Seite 31](#)

2.1 Assettypen: Einführung

Als Benutzer des Moduls *Media Pool* sind Assettypen Ihre besten Freunde. Assettypen sind wie Formulare für digitale Inhalte. Sie helfen Ihnen, Bilder, Videos, Dokumente und andere Dateien zu verwalten und wiederzufinden.

Wie erleichtern Assettypen meine Arbeit?

- **Zeitersparnis:** Sie müssen nicht mehr rätseln, welche Informationen Sie eingeben sollen. Der Assettyp gibt Ihnen genau die Attribut-Felder vor, die Sie benötigen.
- **Weniger Fehler:** Die Verwendung vordefinierter Felder sowie teilweise bereits ausgefüllter Werte reduziert das Risiko von Tippfehlern und inkonsistenten Eingaben.
- **Schnelleres Finden:** Wenn Sie später nach Assets suchen, helfen Ihnen die strukturierten Informationen, genau das zu finden, was Sie brauchen.
- **Bessere Zusammenarbeit:** Durch die Verwendung einheitlicher Strukturen ist es jedem Teammitglied möglich, sich nach kurzem Training schnell zurechtzufinden.

Assettypen verwenden

Nach dem Hochladen:

- Überlegen Sie: Um welche Art von Inhalt handelt es sich?
- Wählen Sie den passenden Assettyp aus der Liste. **Hinweis:** Nicht jeder Benutzer ist berechtigt, Assettypen zuzuweisen oder gar bestehende Zuordnungen zu modifizieren.
- Füllen Sie die angezeigten Felder aus. Achten Sie besonders auf Pflichtfelder!

Beim Bearbeiten:

- Der Assettyp bestimmt, welche Informationen Sie sehen und ändern können.
- Nutzen Sie die Chance, fehlende Informationen zu ergänzen.

Beim Suchen:

- Denken Sie an die Assettypen und ihre Attribute. Sie können danach in Widgets filtern!
- Beispiel: Sie suchen alle Produktfotos (Assettyp) mit der Farbe Rot (Attribut).

Worauf sollte ich achten?

- Pflichtfelder: Diese müssen Sie ausfüllen. Sie sind mit einem Sternchen * markiert.
- Vorausgefüllte Felder: Überprüfen Sie, ob die eingetragenen Informationen für Ihr Asset stimmen.
- Beschreibungen: Lesen Sie diese. Sie helfen Ihnen, den richtigen Assettyp zu wählen.

Tipps & Tricks

- Nehmen Sie sich Zeit: Die richtige Wahl des Assettyps zahlt sich später aus.
- Gründlich arbeiten: Je mehr bekannte Informationen Sie eingeben, desto einfacher wird es, das Asset zu finden.
- Bleiben Sie konsistent: Verwenden Sie immer den gleichen Assettyp für ähnliche Inhalte.
- Fragen Sie nach: Ihr Administrator oder erfahrene Kollegen stehen gerne zur Verfügung.
- Feedback geben: Fehlt ein bestimmter Assettyp? Sprechen Sie Ihren Administrator an.

Nutzen

Die Nutzung maßgeschneiderter Assettypen macht Ihre Arbeit effizienter und hilft dem gesamten Team. Ihre Assets sind leichter zu finden, zu verwenden und zu verwalten. Das spart Zeit, vermeidet Frustration und erleichtert Ihnen die Arbeit im Modul *Media Pool*.



Hinweis

Die korrekte Auswahl eines Assettyps sowie die sorgfältige Eingabe der Daten erleichtern Ihnen und Ihren Kolleginnen und Kollegen die spätere Arbeit. Das ist ein wichtiger Baustein für ein problemloses Digital Asset Management in Ihrer Organisation.

Zugehörige Aufgaben

- [Anlegen](#)
- [Der Upload-Prozess](#)
- [Import-Bereich](#)
- [Attribute eines Assets vervollständigen](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen](#)

- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#)

2.2 Assetattribute

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



Hinweis

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

Die Assetattribute unterteilen sich in folgende Gruppen:

Basisattribute

Zu den Basisattributen gehören die Pflichtattribute, die für jedes Asset bearbeitet werden müssen, damit das Asset im Modul *Media Pool* verfügbar ist. Außerdem gehören zu dieser Gruppe die Attribute, die jedes Asset automatisch erhält, z. B. die eindeutige Asset-ID. Weitere Informationen siehe [Basisattribute auf Seite 235](#).

Dateiattribute

Die Dateiattribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer angezeigt. Beachten Sie, dass einige Attribute vom Dateityp wie Dokument, Pixelgrafik oder Video abhängen. Weitere Informationen siehe [Dateiattribute auf Seite 237](#).

Beschreibende Attribute

Diese Gruppe beinhaltet die Attribute, die das Asset bzw. seinen Inhalt beschreiben, aber keinen funktionale Auswirkung im Modul *Media Pool* haben. Dazu gehören z. B. die Zuordnung zu Ländern oder einer Sprache sowie die Auflistung abgebildeter Personen. Weitere Informationen siehe [Beschreibende Attribute auf Seite 238](#).

Funktionale Attribute

Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel die Versionierung, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist. Weitere Informationen siehe [Funktionale Attribute auf Seite 239](#).

Standardisierte Attribute

Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer zum Asset angezeigt. Der Benutzer kann diese Attribute nicht bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Standardisierte Attribute auf Seite 243](#).

2.3 Dateiformate

Prinzipiell ermöglicht das Modul *Media Pool* den Upload der gängigen Dateiformate, z. B. PDF, TIF, PNG, JPEG, DOCX, PPTX, INDD, etc. Ein Administrator kann festlegen, welche Dateiformate hochgeladen werden dürfen, um nur gültige Formate zu speichern. Falls Sie wissen möchten, welche Formate in Ihrem System hochgeladen werden können, oder falls Sie Dateien eines bestimmten Formats nicht hochladen können, wenden Sie sich an Ihren Systemadministrator. Dabei handelt es sich meist um veraltete Formate oder solche, die nicht den Unternehmensstandards entsprechen.

2.4 Sichtbarkeit

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

Gültigkeit

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

Virtuelle Datenbank

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

Kategorien, Filiale, Organisationseinheit und Berechtigungen

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

Papierkorb

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

Varianten

Mit der Funktion *Variante* werden Assets gekennzeichnet, die eine alternative Version eines Haupt-Assets darstellen. Varianten können nur gefunden werden, wenn in einer Suche das Finden von Varianten aktiviert ist.

2.5 Eigentümer

Der Eigentümer ist der Verantwortliche eines Assets. Der Eigentümer bearbeitet außerdem die Anträge auf Downloadfreigaben. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung auf Seite 189](#).


Ein Asset kann in die Verantwortung eines anderen Benutzers übergeben werden, siehe Kapitel [Asset-Eigentümer übergeben auf Seite 142](#). Beachten Sie, dass je nach Einstellungen und Rechteverteilung auch andere Benutzer z. B. Attribute verändern können. Der Eigentümer erhält außerdem in folgenden Fällen eine Benachrichtigung:


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

Eigentümer übergeben	Hinweis: Diese Option steht dem Eigentümer des Assets sowie Benutzern mit der Berechtigung <i>Change Asset Owner</i> zur Verfügung.
----------------------	--

2.6 Status

Ein Asset kann folgende Status haben:

Status	Beschreibung
Aktiv und Offiziell bei Versionierung	<p>Die neueste Version eines Assets ist automatisch die aktive Version. Damit eine Version zur offiziellen Version wird, muss ein Benutzer eine Version als offiziell markieren. Es kann immer nur eine offizielle Version geben.</p> <p>Die aktive Version wird im Modul Media Pool verwendet und angezeigt. In den Modulen <i>Job Manager</i>, <i>Marketing Data Hub</i>, <i>Review Manager</i> und <i>Brand Template Builder</i> wird die aktive Version verwendet. <i>Marketing Shop</i> verwendet die offizielle Version.</p>
Veröffentlicht	<p>Ein Asset ist über die Veröffentlichung für die Verwendung durch Drittsysteme bereitgestellt. Beachten Sie Publikationskanäle auf Seite 220.</p>
Gültig	<p>Die Gültigkeit eines Assets wird in seinen Attributen eingestellt. Bei entsprechender Konfiguration Ihres Systems werden ungültige Assets ausgeblendet.</p> <p>Weitere Informationen siehe Funktionale Attribute auf Seite 239.</p>
Gelöscht	<p>Das Asset ist in den Papierkorb verschoben. Nur Benutzer, die auf den Papierkorb zugreifen können, können ein gelöscht Asset noch finden.</p>
In Freigabe	<p>Das Asset ist im Workflow für die Aufnahme in eine freigabepflichtige VDB. Ein Asset kann in diesem Status nicht bearbeitet werden und seine Detailansicht lässt sich nicht öffnen. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:</p> 

Status	Beschreibung
Genehmigungspflichtig	<p>Um das Asset verwenden zu können, muss ein Benutzer eine Download-Freigabe beantragen. Angezeigt wird der Status mit einem Wasserzeichen im Vorschaubild:</p> <div data-bbox="507 490 970 1254" style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px;">  <p>Landsat_ETM_2001-08-26_multispectral</p> <p>Asset-ID: M-5943 Uploaddatum: 15.03.24 Letzte Änderung: 15.03.24</p> <p>TIF</p> <p style="text-align: right;">⊕ ⬇️ 📁 🗑️ ⋮</p> </div>

Aufbau

3

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

- [Asset auf der gegenüberliegenden Seite](#): In diesem Abschnitt werden wichtige und wiederkehrende Elemente im Zusammenhang mit Assets beschrieben, die Sie an verschiedenen Stellen im Modul aufrufen oder häufig verwenden.
- [Startseite und Suche auf Seite 43](#): Unter > Assets > Suche erreichen Sie die Startseite mit der Suche.
- [Import-Seite auf Seite 47](#): Unter > Assets > Import erreichen Sie die Funktionen *Import*, *Eigentümer geändert*, *Log anzeigen* *Massenversionierung von Assets* und *Digitales Wasserzeichen prüfen*.
- [Sammlungen auf Seite 55](#): Unter > Assets > Sammlungen erreichen Sie Ihre Favoriten und verschiedene Asset-Sammlungen.
- [Freigaben auf Seite 57](#): Unter > Assets > Freigaben erhalten Sie Informationen zu Anträgen auf Download-Genehmigungen und Upload-Freigaben.
- [Berichte auf Seite 59](#): Unter > Assets > Berichte erreichen Sie das Standard-Dashboard des Moduls *Media Pool* im Modul *Berichte*.

3.1 Asset

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

- [Vorschaubilder unten](#): Im Modul *Media Pool* werden für zahlreiche Dateiformate automatisch Vorschaubilder erzeugt.
- [Detailansicht auf der nächsten Seite](#): In der Detailansicht erreichen Sie die Attribute, Vorschaubilder und bestimmte Funktionen für das Asset.
- Bearbeitung der Attribute: Ein zentrales Element ist der Dialog zur Bearbeitung der Assetattribute. Sie bearbeiten den Dialog zum Beispiel, wenn Sie ein oder mehrere Assets anlegen oder die Attribute bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Dialog zum Bearbeiten der Attribute auf Seite 38](#).
- Darstellung in Listen: Assets werden oft in einer Liste dargestellt, z. B. in einem Suchergebnis, in Ihren Favoriten oder in einer Sammlung. Bei diesen Listen können Sie wählen, ob sie in einer Galerie-Ansicht oder in einer Listen-Ansicht angezeigt werden sollen. Weitere Informationen siehe [Galerie- und Listenansicht auf Seite 41](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Detailansicht aufrufen auf Seite 136](#)
- [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 86](#)
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 84](#)

3.1.1 Vorschaubilder

Im Modul *Media Pool* werden für die grafische Darstellung der Assets automatisch mehrere Vorschaubilder erzeugt. Diese werden an verschiedenen Stellen angezeigt, zum Beispiel in der [Detailansicht](#) oder in einem Suchergebnis (siehe [Startseite und Suche auf Seite 43](#)).



Hinweis

Zweck der Vorschaubilder ist es, ein Asset visuell darzustellen bzw. Aufschluss über den Inhalt zu geben. Vorschaubilder sind keine exakten Kopien, sondern werden durch automatisierte Konvertierung für bestimmte Größen, den RGB-Farbraum und niedrigere Bildauflösung optimiert. Daher kann ein Vorschaubild deutlich von der originalen Datei abweichen.

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

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

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



Hinweis

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

In anderen Bereichen, z. B. im Dialog zur Bearbeitung der Asset-Attribute, gilt die folgende Regel: Falls ein Asset kleiner als 60×60 Pixel ist, wird das Vorschaubild automatisch um den Faktor 2, 3 oder 4 bis maximal 120×120 Pixel vergrößert.

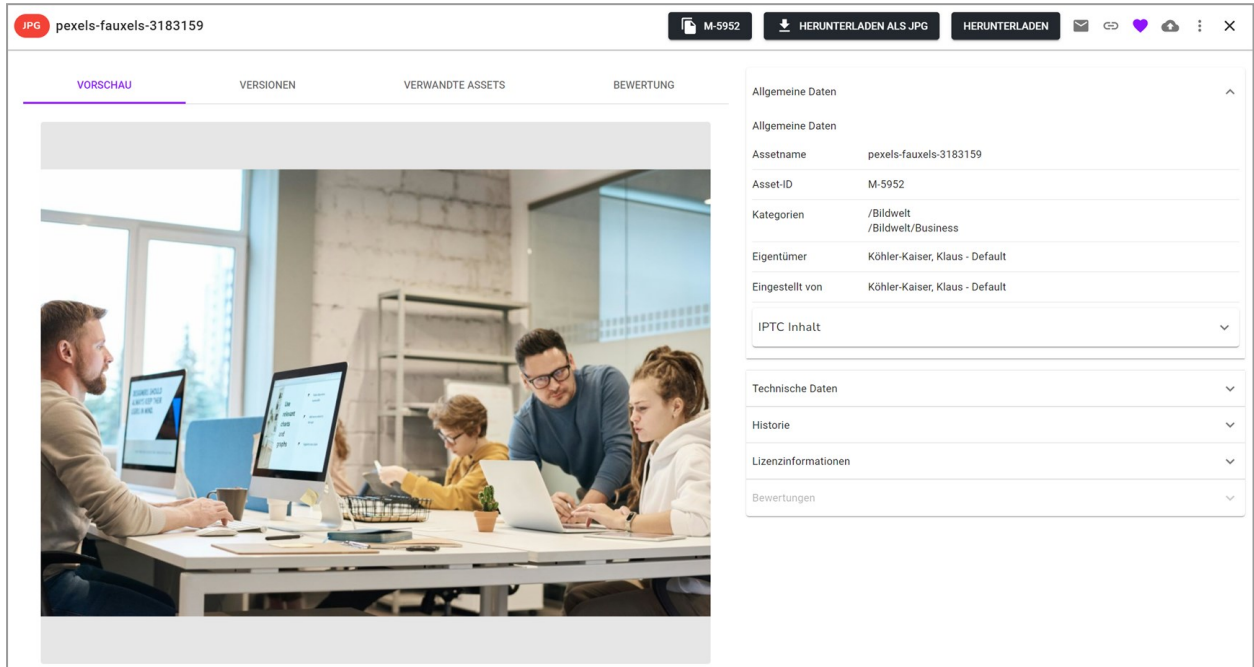
3.1.2 Detailansicht

Jedes Asset verfügt über eine eigene Detailansicht. Die Detailansicht zeigt die Attribute eines Assets und ein Vorschaubild. Darüber hinaus stehen Ihnen weitere Funktionen zur Verfügung.

Detailansicht aufrufen

Wie Sie die Detailansicht aufrufen, erfahren Sie in [Detailansicht aufrufen auf Seite 136](#).

Aufbau



Die Detailanzeige füllt das gesamte Browserfenster aus. Dabei nimmt die Vorschau den größten Teil der Ansicht ein. Oberhalb der Vorschau sind wichtige Funktionen erreichbar: Sie rufen die Versionen, Varianten, verwandte Assets und die Bewertungen des Assets durch einen Klick auf.


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







Hinweis

Die Reiter und die Anordnung der Attribute können für jedes System unterschiedlich sein. Daher kann die Detailansicht Ihres Systems von der Abbildung abweichen. Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Ihren Systemadministrator.

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

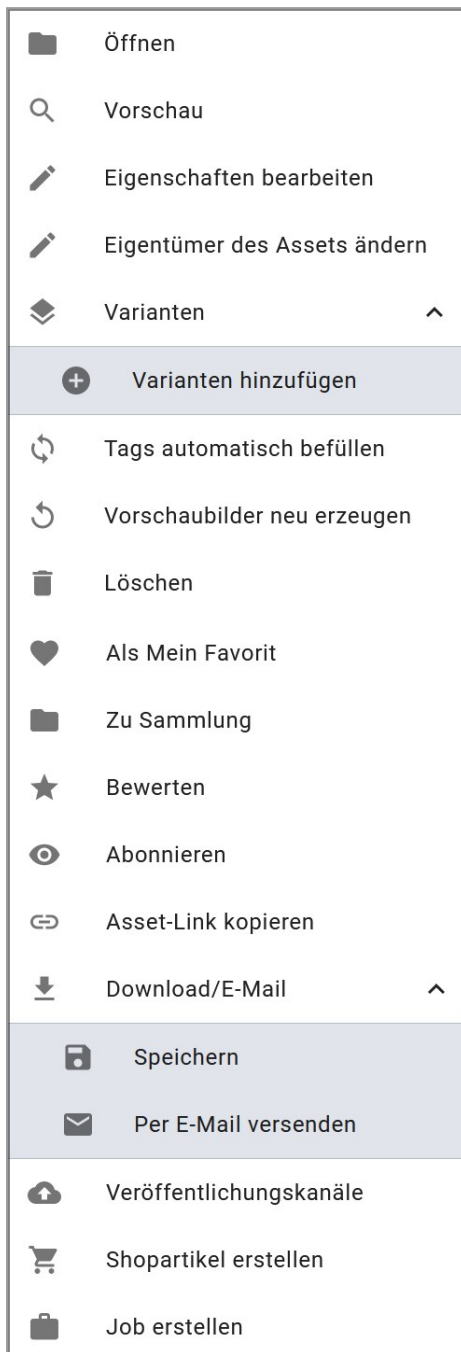
- *Button mit Asset-ID*: Sie kopieren die Asset-ID in die Zwischenablage.
- *Herunterladen als ...*: Sie laden das Asset in einem definierten Standardformat herunter.
- *Herunterladen*: Sie laden das Asset herunter. Dabei erreichen Sie verschiedene Rendingschemata und können das Asset für Ihre Zwecke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

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

Inhalt des -Menüs

Über das -Menü an jedem Suchergebnis bzw. in der Detailansicht erreichen Sie eine umfangreiche Palette an Funktionen.

Sie können einige Funktionen nur kontextabhängig erreichen, wie zum Beispiel das Verfassen von Nachrichten unter *Abonnieren > An Abonnenten*. Das heißt, diese Option erscheint nur im Menü, wenn das Asset auch Abonnenten hat. Siehe Abbildung auf der folgenden Seite:



Zugehörige Aufgaben

- [:-Menü und Menü-Button](#)
- [Online-Vorkommen finden auf Seite 199](#)

- [Asset versionieren](#) auf Seite 147
- [Version als offiziell markieren](#) auf Seite 152
- [Version herunterladen](#) auf Seite 152
- [Version löschen](#) auf Seite 153
- [Variante anlegen](#) auf Seite 176
- [Variante aufrufen](#) auf Seite 177
- [Variante entfernen](#) auf Seite 178
- [Variante übertragen](#) auf Seite 179

3.1.3 Dialog zum Bearbeiten der Attribute

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

- Wenn Sie Assets anlegen und die Attribute vervollständigen, siehe [Import-Bereich](#) auf Seite 81
- Wenn Sie Assets verwalten und die Attribute bearbeiten, siehe [Verwaltung der Assetattribute](#) auf Seite 136

Beachten Sie auch den nachfolgenden Abschnitt *Zugehörige Aufgaben*, der auf weitere Aufgaben verweist.

Dialog aufrufen

Um die Attribute zu bearbeiten, erreichen Sie den Dialog entweder über die Funktion *Eigenschaften bearbeiten* im *:*-Menü am Suchergebnis oder in der Detailansicht und bei einer Mehrfachauswahl im **MENÜ...**-Button über den Suchergebnissen über eine der Optionen *Bearbeiten > Assets nacheinander bearbeiten* bzw. *Assets auf einmal bearbeiten*.

Aufbau


Der folgende Screenshot zeigt den Dialog, wenn Sie ein einzelnes Asset bearbeiten. Im linken Bereich wird ein Vorschaubild, im rechten Bereich werden die bearbeitbaren Attribute angezeigt.


Hinweis

Beachten Sie, dass die angezeigten Attribute vom Assettyp abhängen oder ob Sie ein Asset oder mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

In Bearbeitung: "xofone_mobil_product2"

Nr.	Funktion	Beschreibung
1	Assettyp	<p>Das oberste Feld zeigt den für das Asset festgelegten Assettyp. Wenn eine Beschreibung am Assettyp hinterlegt ist, kann diese direkt im Editierdialog über das -Icon angezeigt werden.</p> <p>Hinweis: Sie können den Assettyp nur ändern, falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.</p>

Nr.	Funktion	Beschreibung
2	Ausgeschlossene Attribute zeigen	Falls Ihre Rolle über die entsprechende Berechtigung verfügt, sehen Sie den Button <i>Ausgeschlossene Attribute zeigen</i> . Darüber rufen Sie die Attribute auf, die nicht dem Assettyp zugewiesen sind. Beachten Sie, dass diese Berechtigung in der Regel nur wenigen Benutzer zugewiesen wird.
3	Zugeklappte Gruppe	Attribute werden der Übersichtlichkeit wegen in Gruppen zusammengefasst. Initial werden die Gruppen aufgeklappt angezeigt. Klappen Sie Gruppen zu, um einen besseren Überblick zu erhalten.
4	Aufgeklappte Gruppe	Wenn eine Gruppe aufgeklappt ist, werden alle zugeordneten Attribute untereinander angezeigt.
5	Große Vorschau	Fahren Sie mit der Maus über die Vorschau, wird in der Mitte das Icon  eingeblendet. Klicken Sie darauf, um die große Vorschau zu öffnen.

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

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

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

Weitere Informationen zu den Attributen erhalten Sie hier: [Assetattribute auf Seite 234](#)

Zugehörige Aufgaben:

- [Alternatives Vorschaubild auf Seite 143](#)
- [Verwandte Assets auf Seite 181](#)
- [Upload-Freigabe beantragen auf Seite 186](#)
- [Asset als genehmigungspflichtig markieren auf Seite 189](#)
- [Lizenz einem Asset zuweisen auf Seite 192](#)
- [Asset mit Wasserzeichen verknüpfen auf Seite 196](#)

3.1.4 Galerie- und Listenansicht

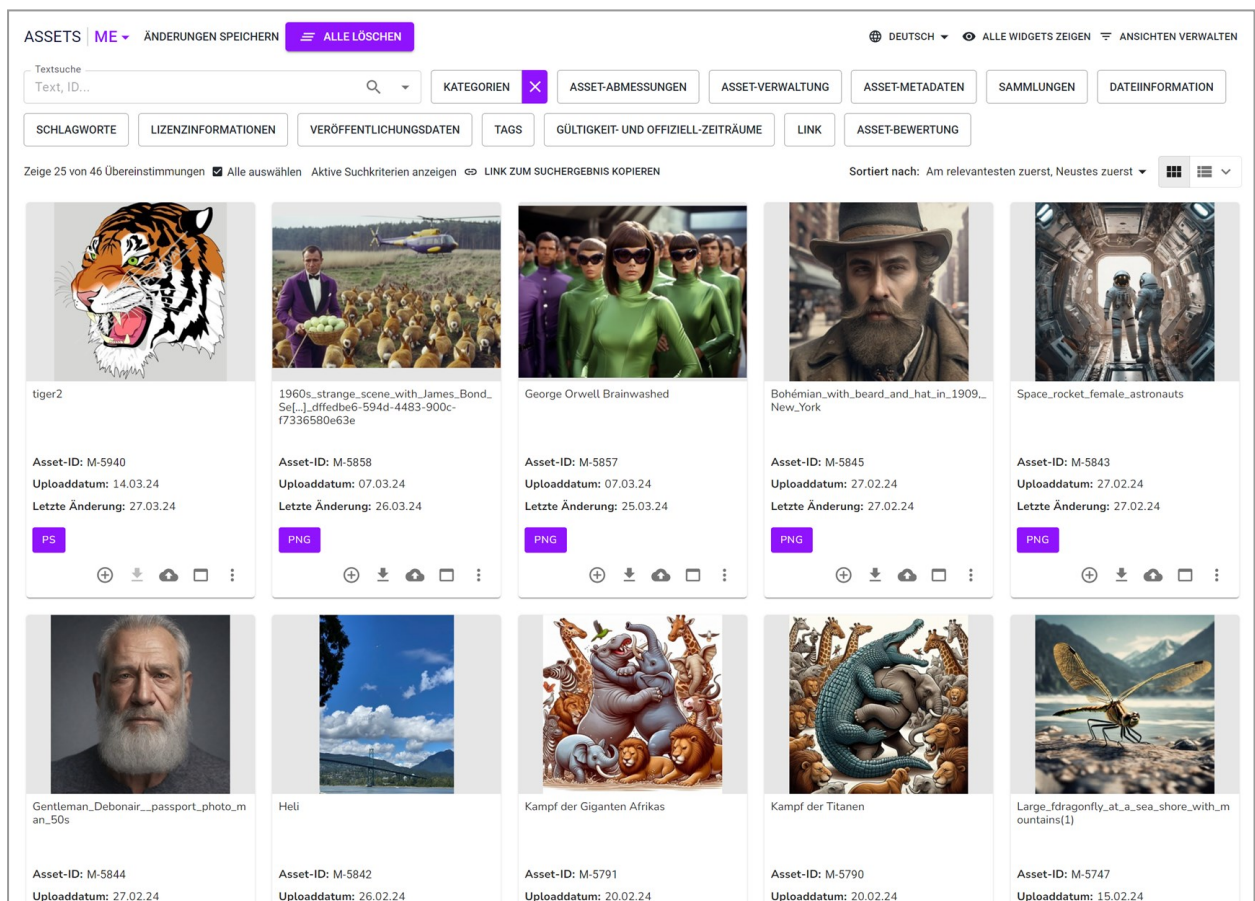
Assets werden zum Teil in einer Liste dargestellt, z. B. in einem Suchergebnis, in Ihren Favoriten oder in einer Sammlung. Sie können für diese Listen wählen, ob sie in einer Galerie- oder einer Listenansicht dargestellt werden.

Galerieansicht

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

Wählen Sie die Galerieansicht, um:

- Assets „auf das Visuelle reduziert“ aufzulisten,
- Assets wie in einer Fotogalerie anzuzeigen,
- einfach nach Assets zu stöbern.



ASSETS | ME | ÄNDERUNGEN SPEICHERN | ALLE LÖSCHEN

DEUTSCH | ALLE WIDGETS ZEIGEN | ANSICHTEN VERWALTEN

Textsuche: Text, ID... | KATEGORIEN | ASSET-ABMESSUNGEN | ASSET-VERWALTUNG | ASSET-METADATEN | SAMMLUNGEN | DATEIINFORMATION

SCHLAGWORTE | LIZENZINFORMATIONEN | VERÖFFENTLICHUNGSDATEN | TAGS | GÜLTIGKEIT- UND OFFIZIELL-ZEITRÄUME | LINK | ASSET-BEWERTUNG

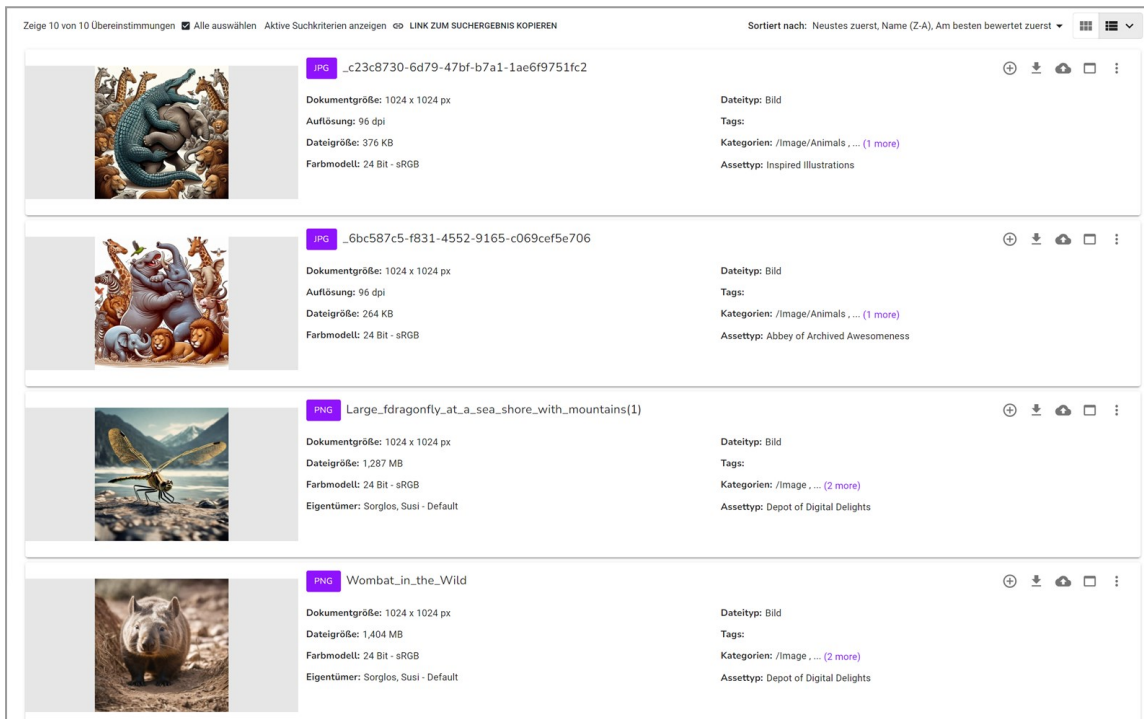
Zeige 25 von 46 Übereinstimmungen | Alle auswählen | Aktive Suchkriterien anzeigen | LINK ZUM SUCHERGEBNIS KOPIEREN


Sortiert nach: Am relevantesten zuerst, Neustes zuerst

Thumbnail	Title	Asset-ID	Uploaddatum	Letzte Änderung	Format
	tiger2	M-5940	14.03.24	27.03.24	PS
	1960s_strange_scene_with_James_Bond...	M-5858	07.03.24	26.03.24	PNG
	George Orwell Brainwashed	M-5857	07.03.24	25.03.24	PNG
	Bohémian_with_beard_and_hat_in_1909...	M-5845	27.02.24	27.02.24	PNG
	Space_rocket_female_astronauts	M-5843	27.02.24	27.02.24	PNG
	Gentleman_Debonair_passport_photo_m...	M-5844	27.02.24		
	Heli	M-5842	26.02.24		
	Kampf der Giganten Afrikas	M-5791	20.02.24		
	Kampf der Titanen	M-5700	20.02.24		
	Large_fdragonfly_at_a_sea_shore_with_m...	M-5747	15.02.24		

Listenansicht

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



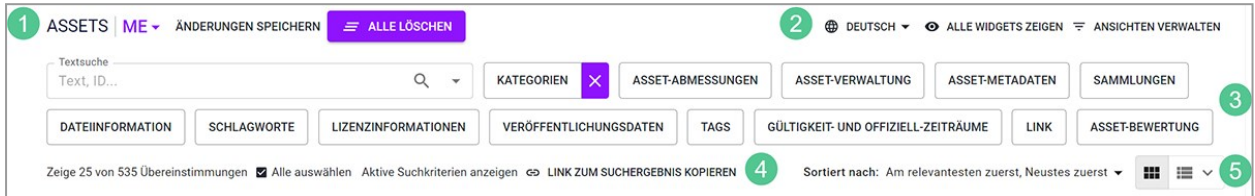
Sie haben die Möglichkeit, zwischen einer kompakten und erweiterter Anzeige zu wählen. Bei der kompakten Anzeige werden kundenspezifische Felder, die als formatierter Text angelegt sind, ausgeblendet. Um zwischen kompakter und erweiterter Listenansicht zu wechseln, klicken Sie im Suchergebnis am Listenansicht-Button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

3.2 Startseite und Suche

Unter Assets > Suche erreichen Sie die Startseite mit der [Suchen auf Seite 93](#). Wenn Sie die Startseite aufrufen, werden folgende Bereiche angezeigt:

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

Suchfunktionen




Sie erreichen unter diesem Bereich folgende Funktionen:

Bereich	Beschreibung
1	<p>Liste der Ansichten: Durch einen Klick auf das Menü wird die Liste aller Ansichten aufgerufen, die Ihnen zu Verfügung stehen. Im oberen Bereich sehen Sie unter <i>Meine Ansichten</i> Ihre privaten Ansichten, darunter befinden sich <i>Öffentliche Ansichten</i>.</p> <p>Zugehörige Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ansicht löschen auf Seite 121
2	<p>Durchsuchte Sprache: Für Assetattribute, die mehrsprachig angelegt werden, können Sie entscheiden, in welcher Sprache die Attribute durchsucht werden. Dies betrifft zum Beispiel den Namen des Assets. Aufgeführt werden alle in Ihrem System aktivierten Oberflächensprachen.</p> <p><i>Alle Widgets zeigen</i>: Aktivieren Sie die Anzeige aller Widgets.</p> <p><i>Ansichten verwalten</i>: Über diesen Button erreichen Sie den Dialog <i>Ansicht bearbeiten</i>.</p> <p>Zugehörige Aufgaben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anzeige der Widgets ändern, siehe Widgets auf Seite 97 • Ansicht anlegen auf Seite 119 • Ansicht bearbeiten auf Seite 120 • Ansicht kopieren auf Seite 121
3	<p>Aktivierte Widgets: In diesem Bereich werden die Widgets angezeigt, deren Anzeige Sie unter Ansichten verwalten aktiviert haben. Wenn Sie in einem Widget Suchkriterien eingegeben haben, wird dies durch eine farbliche Markierung.</p>

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

Menüfunktionen

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

Zugehörige Aufgaben

In einem Suchergebnis erreichen Sie folgende Aufgaben

- [Speichern auf Seite 204](#)
- Asset per E-Mail versenden, siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#)
- [Löschen auf Seite 156](#)
- [Überarbeitung auf Seite 155](#)
- [Asset abonnieren auf Seite 174](#)
- [Asset als Favorit markieren auf Seite 162](#)
- [Asset bewerten auf Seite 172](#)

- *Bewertung löschen* auf Seite 172
- *Asset einer Sammlung zuweisen* auf Seite 166
- *Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen* auf Seite 166
- *Variante anlegen* auf Seite 176
- *Artikel erstellen* auf Seite 227
- *Asset sofort publizieren* auf Seite 222
- *Publikation eines Assets planen* auf Seite 222
- *Publikation eines Assets bearbeiten* auf Seite 223
- *Publikation auf einem Kanal beenden* auf Seite 223
- *Download-Artikel bestellen oder herunterladen* auf Seite 228
- *InDesign-Dateien verwenden* auf Seite 219
- *Überarbeitung* auf Seite 155

3.3 Import-Seite

Unter > Assets > *Import* erreichen Sie folgende Funktionen:

- Sie legen Assets an (siehe [Anlegen auf Seite 61](#)).
- Sie versionieren in einem Schritt mehrere Assets (siehe [Versionen auf Seite 145](#)).
- Sie prüfen Assets auf ein digitales Wasserzeichen ([Wasserzeichen auf Seite 195](#)).

Für die ersten beiden Funktionen müssen Sie die Assets zunächst in das Modul hochladen. Dazu verwenden Sie entweder die Seite *Import* oder Sie legen lokale Dateien per Drag-and-drop im Suchfenster ab. Interface und Bedienung werden unter Upload starten erläutert.

Die Dateien werden nach einem abgeschlossenen Upload im Import-Ordner angezeigt. Mit Klick auf [Zum Import](#) gelangen Sie aus dem [Import-Dialog](#) direkt zu Ihrem letzten Import. Andere [importierte Dateien](#) können Sie in der Import-Übersicht aufrufen. Wie ein Import-Ordner aufgebaut ist und welche Funktionen nach dem Import zur Verfügung stehen, erfahren Sie unter [Import-Übersicht](#).

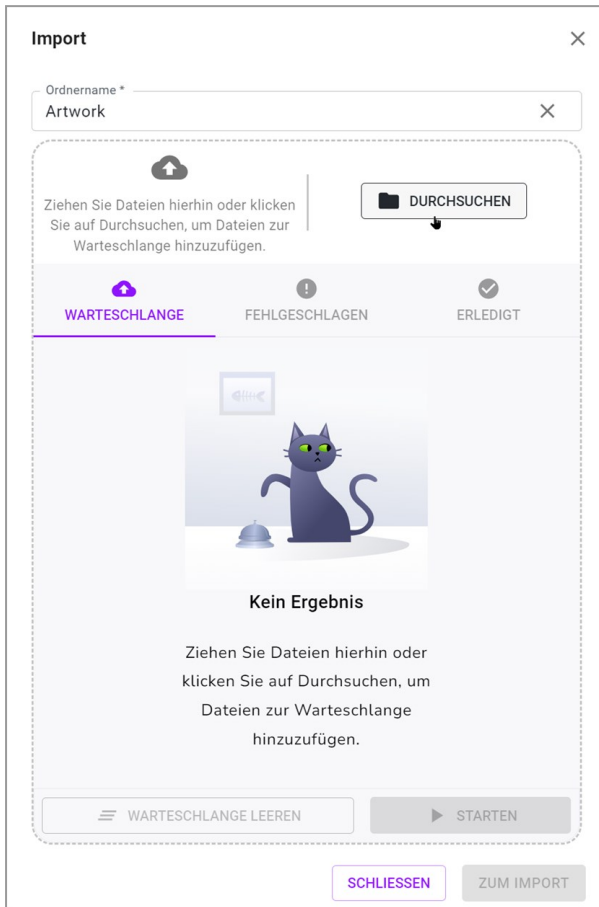
Unter > Assets > *Import* > *Prüfung auf digitale Wasserzeichen* wählen Sie eine lokale Datei aus und prüfen sie auf digitale Wasserzeichen.

3.3.1 Upload starten

Die Dateiupload-Funktionen erreichen Sie auf folgende Weise:

- > Assets > *Import* > *Import*: Der Import-Dialog wird geöffnet. Geben Sie einen neuen Namen für den Import-Ordner ein oder wählen Sie einen bereits von Ihnen erstellten Import-Ordner aus. Nachdem Sie den Upload gestartet haben, können Sie den Dialog über den Button [Zum Import](#) verlassen, sobald dieser aktiv wird. So müssen Sie nicht auf den Abschluss des Uploads warten.

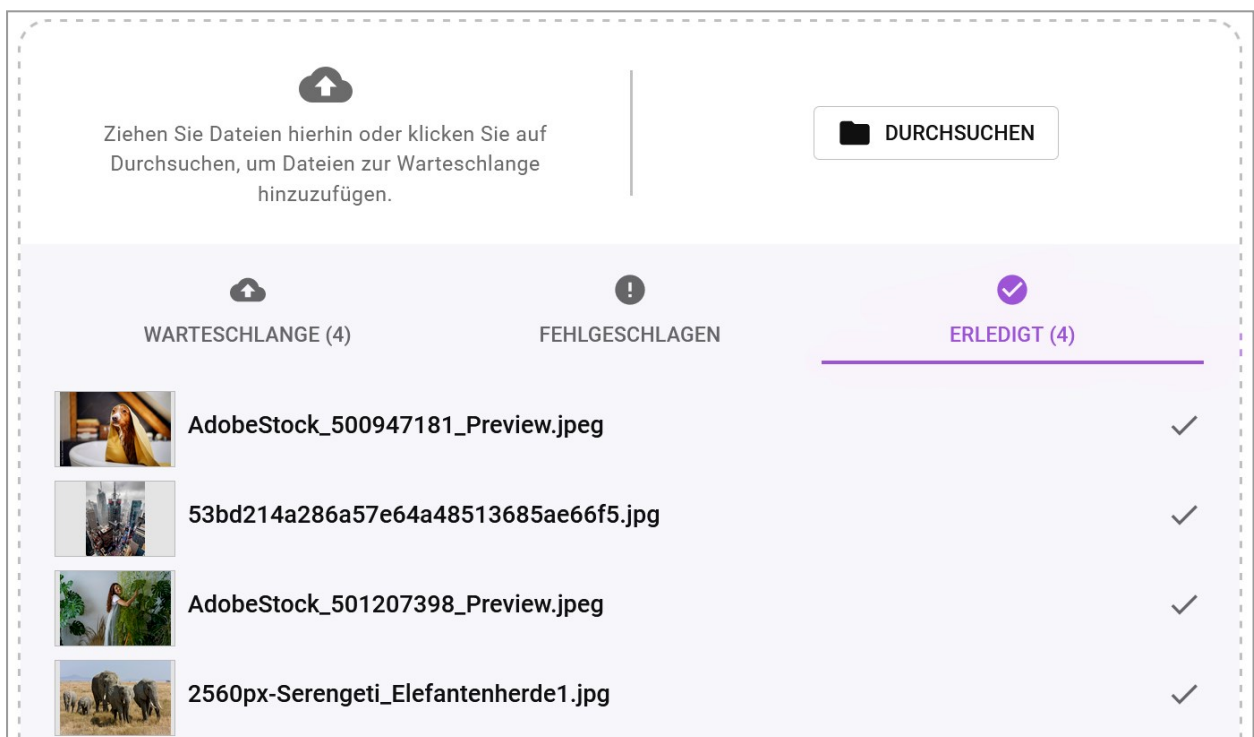
Wenn Sie einen Import starten, wird folgende Oberfläche angezeigt:



Sobald Sie eine Datei oder mehrere Dateien hinzugefügt haben, werden diese in einer Listenansicht angezeigt:



- Mit einem Klick auf *Starten* beginnen Sie einen neuen Upload, der im Hintergrund ausgeführt wird. Das Hinzufügen weiterer Dateien ist auch nach dem Start noch möglich. Wenn Sie den Upload starten, werden die Dateien nacheinander hochgeladen. Ein Fortschrittsbalken für jede Datei informiert Sie über den Status.
- Sobald der Upload weit genug fortgeschritten ist, wird der Button *Zum Import* aktiv. Durch Klick auf diesen Button gelangen Sie direkt zum Import-Ordner. Dort können Sie die Attribute der hochgeladenen Assets vervollständigen.
- Wenn Sie die Assetattribute später bearbeiten wollen, beenden Sie den Import-Dialog mit *Schließen*.



Klicken Sie die Reiter *Erledigt* und *Fehlgeschlagen*, um den abgeschlossenen Upload auf Vollständigkeit und mögliche Fehler zu überprüfen. Ein ausführliches Log steht Ihnen auf der Import-Seite zur Verfügung.

Bestandteile der Benutzeroberfläche

Element	Beschreibung
Ordnername	Hinweis: Nur vor dem Start eines Imports bearbeitbar. Geben Sie einen Namen für den Import-Ordner ein. Ordner, die Sie bereits früher erstellt haben, erscheinen nach Klick in das Textfeld in einer Auswahlliste und können so erneut verwendet werden.
Durchsuchen	Fügen Sie dem Upload weitere Dateien hinzu. Das Hinzufügen ist auch nach einem gestarteten Upload möglich.
Starten	Hinweis: Nur vor dem Start eines Uploads sichtbar. Sie starten den Upload.
Pausieren/Fortsetzen	Sie halten den Upload an bzw. setzen den Upload fort.
×	Wenn Sie × im Dateinamen klicken, löschen Sie die entsprechende Datei aus dem Import-Dialog. Wenn Sie den Button <i>Warteschlange leeren</i> klicken, löschen Sie alle Dateien aus der Warteschlange.
Zum Import	Hinweis: Nur nach entsprechendem Upload-Fortschritt sichtbar. Falls mehrere Dateien hochgeladen wurden, öffnen Sie den Import-Ordner, siehe Import-Bereich auf Seite 81 .
Schließen	Sie schließen den Import-Dialog sofort, ohne die Asset-Eigenschaften des Imports zu bearbeiten, da Sie dies jederzeit nachholen können.

Zugehörige Aufgaben

- [Dateien hochladen auf Seite 69](#)

3.3.2 Importierte Dateien

Unter > Assets > Import erreichen Sie eine Übersicht der vergangenen Importe. Sie können die eigenen Import-Ordner und bei entsprechender Berechtigung auch solche anderer Benutzer sehen.

Import						DIGITALES WASSERZEICHEN PRÜFEN	IMPORT
Suche...	MEINE IMPORTE	ALLE IMPORTE	Von 08.10.2023	Bis 21.03.2024			
Name ↑	Eigentümer ↑	Date ↓	Uploads	Unbearbeitet	Status		
ZIP Art	Easton, Megan	21.03.24	1	1	●	...	
Super	Emerson, Mollie	21.03.24	0	0	●	...	
Uptempos	de Cline-Donation, Donata	21.03.24	2	0	●	...	
ME 2023	de Cline-Donation, Donata	21.03.24	13	1	●	...	
Stock Photos	de Cline-Donation, Donata	20.03.24	1	0	●	...	
Wild Animals	Lamb-Frompton, Lisa	19.03.24	2	0	●	...	

Darstellung und Aufbau des Imports

Wenn Sie die Import-Übersicht aufrufen, befinden Sie sich im Galeriemodus. In der Listenansicht werden der Name des Import-Ordners, der Eigentümer, das Datum des Imports, die Gesamtanzahl der importierten Dateien (*Uploads*) sowie die Anzahl der noch nicht bearbeiteten Dateien (*Unbearbeitet*) angezeigt. Die einzelnen Datei-Uploads bzw. die Import-Ordner sind mit einem Farbkreis gekennzeichnet, um den jeweiligen Status des Imports anzuzeigen.

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

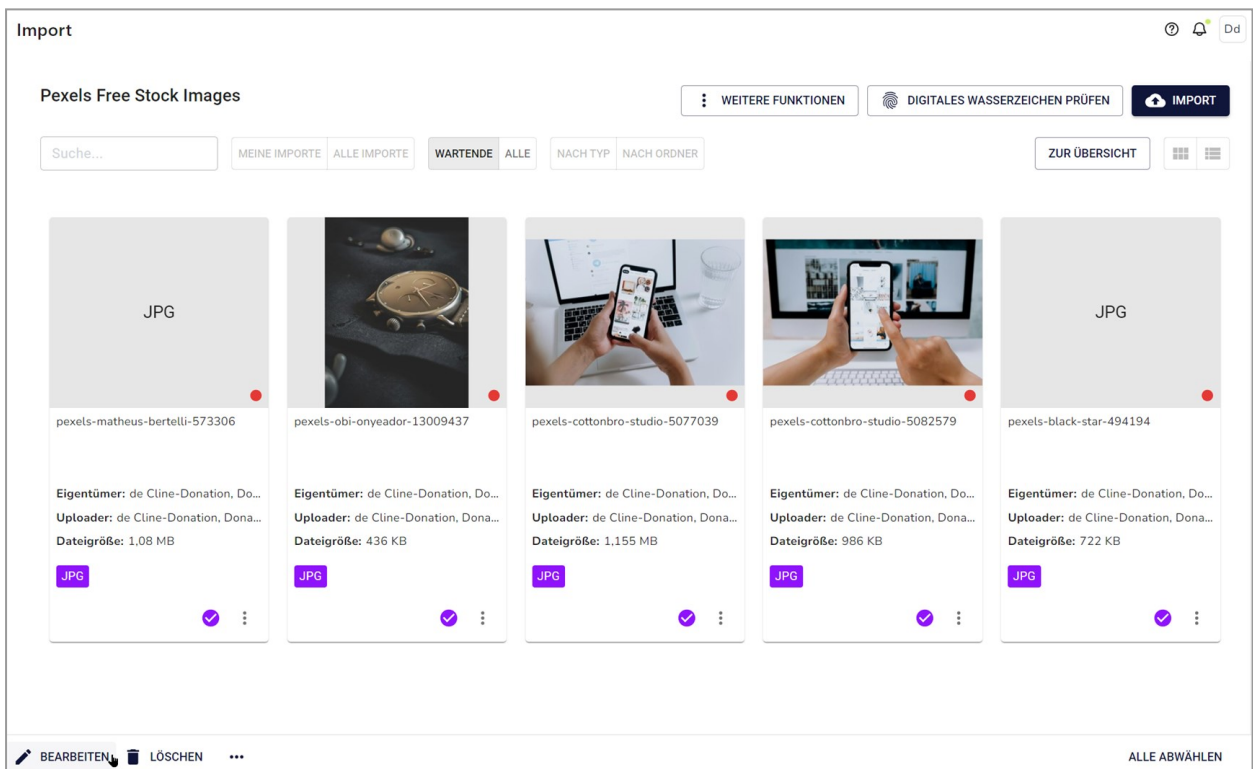
Zugehörige Aufgaben

- [Import-Ordner übergeben auf Seite 78](#)
- [Import-Ordner löschen auf Seite 79](#)

3.3.3 Import-Übersicht

Die Seite Import enthält die beim Upload hochgeladenen Dateien sowie deren bereits extrahierte Daten und Vorschaubilder in ihren jeweiligen Import-Ordern. Ihr neuester Import wird oben angezeigt und ist bereits geöffnet. Im Import-Ordner vervollständigen Sie die Assetattribute und machen damit neue Assets im Modul *Media Pool* erreichbar oder Sie legen alle im Verzeichnis enthaltenen Dateien als Versionen bereits angelegter Assets an. Wenn während des Hochladens Duplikate entdeckt werden, können Sie dies sofort auf dem Reiter `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.manage_search.reindex.fail.description]]]` des Import-Dialogs oder später im Log des Import-Ordners nachvollziehen. Einen umfangreichen Überblick über die enthaltenen Funktionen erhalten Sie unter [Import-Bereich](#).

Aufbau



Die im Import enthaltenen Assets werden zunächst in einer *Galerieansicht* angezeigt. Sie können zur Listenansicht wechseln und finden dort zusätzlich eine Option, um nach dem Upload-Zeitraum einzuschränken. Unter dem Button *Weitere Funktionen* können Sie das Log aufrufen. Falls beim Import Probleme festgestellt wurden, werden detailliert im Log angezeigt. Die Import-Übersicht enthält den

Namen des Import-Ordners, Daten zu Eigentümer, Uploader, Dateigröße. Informationen über den Bearbeitungsfortschritt werden als Status in Form eines farbigen Kreises am Ordner oder am einzelnen Asset angezeigt.

In der Toolbar unter einer Mehrfachauswahl und im **:**-Menü an jedem einzelnen Asset werden die Bearbeitungsfunktionen angeboten, mit denen Sie die Assetattribute vervollständigen und damit die Dateien als Asset im Modul *Media Pool* zur Verfügung stellen.

Die nachfolgende Aufstellung behandelt die wichtigsten Anwendungsfälle und Bedienoptionen nach einem Import – angefangen mit dem Standardszenario, über diverse Filtermöglichkeiten, bis hin zu unterschiedlichen Auswahlmethoden für Assets.

Bearbeitung Ihres letzten Imports

Dies ist der häufigste Anwendungsfall, weshalb Ihr letzter Import immer ganz oben steht.

Klicken Sie **> Assets > Import** oder klicken Sie direkt nach einem beendeten Upload *Zum Import* im Import-Dialog.

Früheren Import-Ordner auswählen

Dies ist eine nützliche Option für regelmäßig wiederkehrende Importe unter demselben Namen. Tragen Sie den Namen oder Teilstring eines vorhandenen Import-Ordners in das Feld *Ordnername* im Import-Dialog ein. Als Ergebnisse werden nur Import-Ordner aufgelistet, die Sie erstellt haben. Wählen Sie den gewünschten Import-Ordner aus, um weitere Uploads in diesen Ordner vorzunehmen.

Filter verwenden

Üblich ist es, nur Importe anzuzeigen, die noch nicht bearbeitet wurden. Deshalb ist beim Aufruf der Importe der Filter *Wartende* voreingestellt. Falls Sie sich gerade in einer anderen gefilterten Ansicht befinden, ermöglicht der Filter *Wartende* die Auswahl von Assets, die noch nicht bearbeitet wurden. Abhängig von Ihren Benutzerberechtigungen können Sie durch Aktivieren des Filters *Alle Importe* auch auf Importe anderer Benutzer zugreifen und diese gegebenenfalls bearbeiten.



Hinweis

In der Funktionsleiste können Sie die Suche und die Filter nutzen. Die Suchfunktion sucht nur nach den Namen der Importordner, nicht nach den Dateinamen.

Bereichsauswahl treffen

Die Auswahlfunktion mit **SHIFT**-Klick von Asset A bis Asset B ist nützlich für eine größere Anzahl zusammenhängender Assets. Siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen](#) und [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#).

Einzelne Assets markieren und auswählen

Als Alternative zur Bereichsauswahl für nicht zusammenhängende Assets können Sie mehrere Assets einzeln auswählen oder nach einer Bereichsauswahl einzelne Assets anklicken und aus der Auswahl entfernen.

Klicken Sie entweder nacheinander auf die auszuwählenden Assets oder direkt auf das (+)-Icon unten in der Asset-Kachel. So können Sie mehrere Assets markieren, ohne gleich einen ganzen Bereich auszuwählen. **Hinweis:** Die Mehrfachauswahl funktioniert auch über mehrere Import-Ordner hinweg, nachdem Sie diese mit Klick auf den Namen aufgeklappt haben.

Die von Ihnen ausgewählten Assets sind mit einer Checkbox versehen.

Klicken Sie das Stift-Symbol mit dem Button *Bearbeiten* in der Fußzeile des Fensters und wählen Sie eine Funktion.

Siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen](#) und [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#).



Hinweis

Beim Durchsuchen von Importen lassen sich Assets bereits durch einen Klick auf die Vorschaubilder für die weitere Bearbeitung auswählen. Dies ist in den meisten Fällen einfacher, als einzeln auf das kleine (+)-Icon unten in der Asset-Kachel zu klicken.

Zugehörige Aufgaben

- [Attribute eines Assets vervollständigen](#) auf Seite 83
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen](#) auf Seite 86
- [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#) auf Seite 84
- [Mehrere Assets gleichzeitig versionieren](#) auf Seite 148
- [Asset im Import-Ordner löschen](#)
- [Asset-Eigentümer übergeben](#)

3.4 Sammlungen


Unter > Assets > Sammlungen erreichen Sie Ihre Favoriten und Sammlungen.

Favoriten


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

Meine Favoriten


Sortiert nach Datum Treffer 1 - 4 von 4




NFL_super_Bowl_winner_holding_a_yarn_bowl_up,_handmade
 ★ Keine Bewertungen Bild: png
 1024 x 1024 px | 72 dpi | 1243 kb | 24 Bit - sRGB
 Easton, Megan - Default | 21.03.2024
 ID: M-6097 | VDB: Allgemein verfügbare Daten
 Asset-Gültigkeit: unbegrenzt



PopCorn-Poster Muße Freizeit
 ★★★★★ Dokument: idml
 210 x 297 mm | 31 kb
 Easton, Megan - Default | 22.03.2024
 ID: M-6247 | VDB: Digital Dazzler
 Asset-Gültigkeit: unbegrenzt



pexels-fauxels-3183159
 ★ Keine Bewertungen Bild: jpg
 6000 x 4004 px | 72 dpi | 1733 kb | 24 Bit - sRGB
 Köhler-Kaiser, Klaus - Default | 15.03.2024
 ID: M-5952 | VDB: Digital Dazzler
 Asset-Gültigkeit: unbegrenzt



images296
 ★ Keine Bewertungen Bild: jpg
 207 x 244 px | 15 kb | 24 Bit - sRGB
 de Cline-Donation, Donata - Default | 26.01.2024
 ID: M-5538 | VDB: ACME_Product_Design
 Asset-Gültigkeit: unbegrenzt

Alle auswählen Menü...

Treffer 1 - 4 von 4



Sammlungen

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

- Meine Favoriten
- Publiizierte Sammlungen
- Meine Sammlungen
 - American Football
 - Kunst
- Eigene Administration-Bilder
- Eigene DSE-Bilder
- Eigene Brand Templates-Bilder
- Meine Review-Assets

Sammlungen

Sortiert nach Datum ▼ ▲ 20 ▼ Treffer/Seite
Treffer 1 - 2 von 2

	<input type="checkbox"/> NFL_Super Bowl-Gewinner ★ Keine Bewertungen 1309 x 2021 px 72 dpi 1654 kb 24 Bit - sRGB de Cline-Donation, Donata - Default 21.03.2024 ID: M-6096 VDB: Allgemein verfügbare Daten Asset-Gültigkeit: unbegrenzt	Bild: png
	<input type="checkbox"/> Super_Bowl_2025 ★ Keine Bewertungen 1024 x 1024 px 72 dpi 1243 kb 24 Bit - sRGB Easton, Megan - Default 21.03.2024 ID: M-6097 VDB: Allgemein verfügbare Daten Asset-Gültigkeit: unbegrenzt	Bild: png

Alle auswählen

Treffer 1 - 2 von 2

Weitere Informationen zur Funktion erhalten Sie unter [Sammlungen auf Seite 163](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Asset aus Favoritenliste entfernen auf Seite 162](#)
- [Sammlung erstellen auf Seite 165](#)
- [Sammlung per E-Mail versenden auf Seite 166](#)
- [Sammlung teilen auf Seite 167](#)
- [Sammlung weiterleiten auf Seite 168](#)

3.5 Freigaben

Unter [Assets](#) > [Freigaben](#) erhalten Sie Informationen zu Anträgen auf Download-Genehmigungen und Upload-Freigaben.

Download-Genehmigung

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

Über [Assets](#) > [Freigaben](#) > [Genehmigungen](#) rufen Sie eine Übersicht über die Download-Genehmigungen auf.

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

Upload-Freigabe

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

Über [Assets](#) > [Freigaben](#) > [Freigaben](#) rufen Sie eine Übersicht über die Upload-Freigaben auf.

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

Zugehörige Aufgaben

- [Genehmigungsantrag bearbeiten auf Seite 191](#)
- [Freigabeanträge bearbeiten auf Seite 187](#)
- [Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen auf Seite 187](#)

3.6 Berichte

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

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

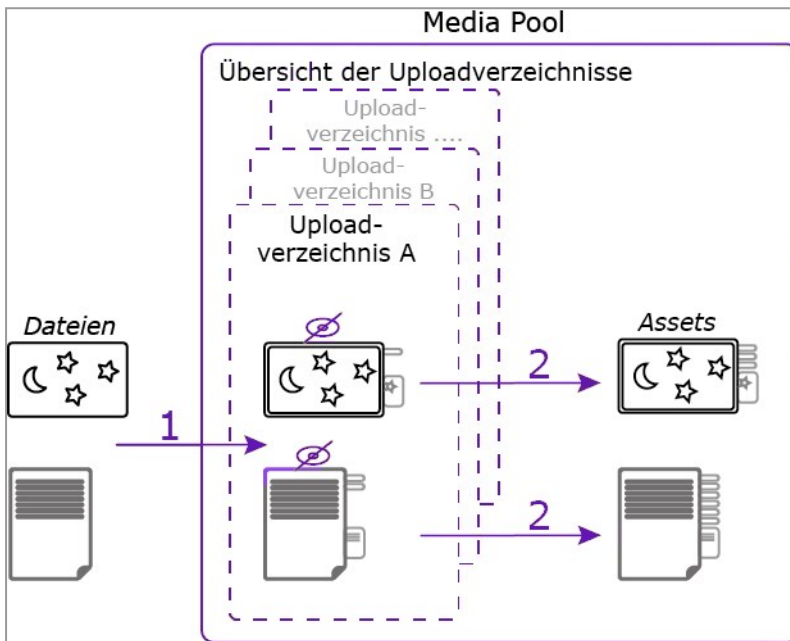
**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

Anlegen

4

Als DAM-Verantwortlicher hat Ron eine Vielzahl von Aufgaben zu bewältigen. Dazu gehören die Versionierung von Grafiken und Logos während des Gestaltungsprozesses und die Verantwortung für den Import von Bildmaterial für neue Werbekampagnen aus Fotoshootings.

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



1. Sie laden eine oder mehrere Dateien hoch.

Die hochgeladenen Dateien werden in einem Import-Ordner abgelegt. Sie können von einer Übersichtsseite aus auf alle Import-Ordner zugreifen.

Dateien, die in einen Import-Ordner hochgeladen wurden, deren Asset-Attribute aber noch nicht vervollständigt wurden, sind im Modul *Media Pool* noch nicht verfügbar.

2. Im Import-Ordner vervollständigen Sie die Assetattribute.

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

Upload

Beim Upload werden eine oder mehrere Dateien in den Import-Ordner geladen, die Metadaten der Dateien extrahiert und in die Asset-Attribute kopiert sowie Vorschaubilder generiert. Weitere Informationen siehe [Der Upload-Prozess auf Seite 64](#).

Import-Übersicht

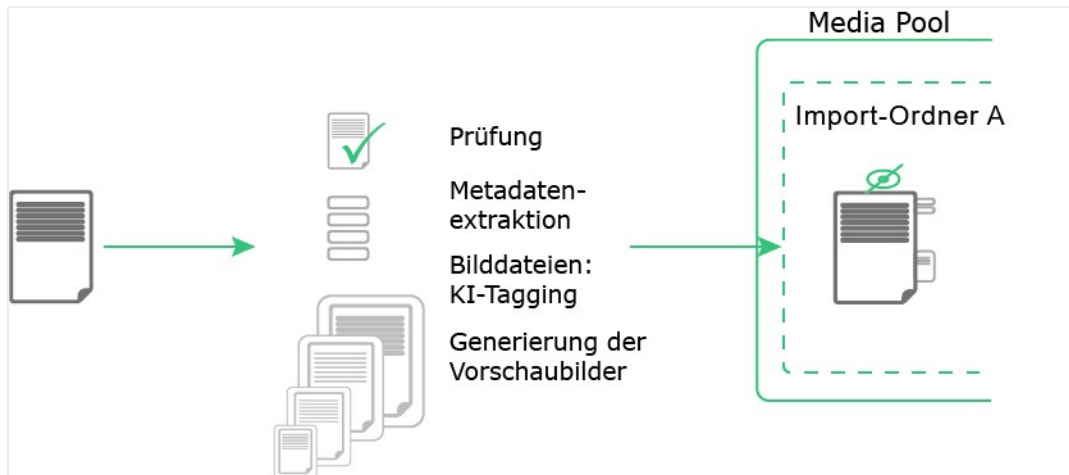
Die Import-Ordner werden im Modul auf einer Übersichtsseite angezeigt. Sie können die eigenen Importe und mit entsprechenden Berechtigungen auch die Import-Ordner anderer Benutzer sehen. Weitere Informationen siehe [Übersicht der Import-Ordner](#).

Import-Ordner

Der Import-Ordner enthält die beim Upload hochgeladenen Dateien sowie deren bereits extrahierte Daten und Vorschaubilder. Im Import-Ordner weisen Sie den Assettyp zu und vervollständigen dann die Assetattribute. Falls beim Upload Duplikate festgestellt werden, können Sie dies im Log-Bereich des Import-Ordners nachvollziehen. Weitere Informationen siehe [Import-Bereich](#).

4.1 Der Upload-Prozess

Beim Upload werden eine oder mehrere Dateien in den Import-Ordner geladen. Die Metadaten der Dateien werden extrahiert und in die Assetattribute kopiert. Außerdem werden Vorschaubilder generiert.



Voraussetzung

Das Dateiformat der Datei, die importiert werden soll, muss im System angelegt worden sein. Fremdformate können dem Upload nicht hinzugefügt werden. Welche Dateiformate zulässig sind, ist kundenspezifisch auf die in Ihrem Unternehmen verwendeten Formate angepasst.

Ablauf

Während des Uploads werden folgende Punkte geprüft:

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

- Gültige Schriften: Falls die Funktion *Schriftprüfung* aktiviert und eingerichtet ist, wird beim Upload einer InDesign-Datei geprüft, ob die enthaltenen Schriften gültig sind.
- Während des Uploads registrierte Fehler können mit dem Menübefehl *Log anzeigen* im Log-Bereich des jeweiligen Import-Ordners angezeigt werden. Weitere Informationen siehe [Import-Bereich](#).
- Metadaten der Datei werden extrahiert und als Assetattribute angelegt. Dies betrifft zum Beispiel Dateityp, Abmessungen oder Auflösung der Datei. Der Dateiname wird als Titel für das Asset übernommen.

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



Hinweis

Vorschaubilder dienen dazu, Benutzern eine visuelle Vorschau eines Bildes oder Assets zu geben, bevor sie auf das eigentliche Bild klicken oder zoomen. Vorschaubilder werden automatisch erstellt, um sicherzustellen, dass sie auf verschiedenen Geräten und Plattformen in unterschiedlichen Größen und Qualitäten angezeigt werden können.

Die automatische Konvertierung passt das Bild an eine bestimmte Größe an, konvertiert es in den RGB-Farbraum (den Farbraum, der von den meisten Bildschirmen verwendet wird) und reduziert die Bildauflösung, um die Dateigröße zu verringern und die Ladezeiten zu verkürzen. Es ist wichtig zu beachten, dass Vorschaubilder keine exakten Kopien der Originalbilder sind, sondern komprimierte und angepasste Versionen.



Hinweis

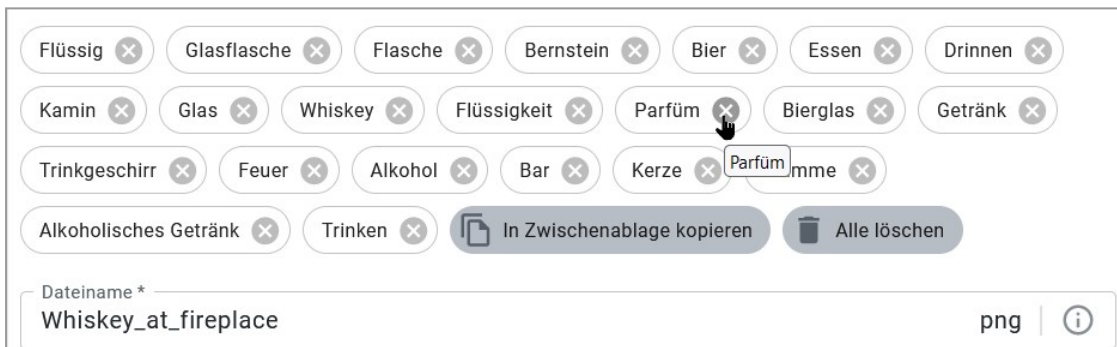
Beachten Sie, dass nur für vom *Media Pool* offiziell unterstützte Dateitypen Metadaten extrahiert und automatisch Vorschaubilder generiert werden. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

Mehrere Dateien werden nacheinander hochgeladen. Sie können den Upload jederzeit anhalten, indem Sie *Pausieren* klicken und mit *Fortsetzen* wieder aufnehmen.

[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.ai_tagging.title]]]

Eventuell ist in Ihrem System das kostenpflichtige KI-Tagging für Bilddateien verfügbar. Ist es aktiviert werden die Bilder analysiert und gefundene Elemente als Tags in den Attributen des Assets abgelegt. Selbst Adobe PSD-Dateien können durch Analyse ihrer großen Voransicht automatisch getaggt werden. Die Tags, die automatisch per KI generiert wurden, können beim Bearbeiten der Eigenschaften unter *KI-Tagging* gesichtet und einzeln gelöscht werden. Sie können somit jene Tags aussortieren, die nicht so gut zum Asset passen. Die Sprache der Tags kann gewechselt werden. Default ist die für den Benutzer eingestellte Systemsprache.

Über *Eigenschaften bearbeiten* finden Sie in den Asset-Eigenschaften die generierten AI-Tags. Meist ist etwas Feinschliff notwendig. Löschen Sie unzutreffende Tags durch Klick in das Schließfeld am Tag.



Die automatisch erstellten Tags können in die Suche eingebunden werden, siehe [Widgets auf Seite 97](#). Wenden Sie sich bei Fragen an Uptempo.

Import-Funktionen

Je nach persönlicher Präferenz und Benutzererfahrung kann der Import-Dialog auf zwei Arten aufgerufen werden:

- Klicken Sie > Assets > *Import* und klicken Sie dann den Button *Import* um den Import-Dialog aufzurufen. Fügen Sie im Import-Dialog hochzuladende Dateien über den Button *Durchsuchen* oder per Drag-and-drop hinzu.
- Ziehen Sie lokale Dateien in die Importübersicht oder in das Fenster *Suche* des Moduls *Media Pool*.



Die hinzugefügten Dateien werden im Import-Dialog angezeigt.


Mit Klick auf *Starten* beginnen Sie einen neuen Upload, der im Hintergrund ausgeführt wird. Sie können den Import-Dialog verlassen, sobald die Buttons am unteren Ende aktiv werden. Mit Klick auf *Schließen* oder *Zum Import* verlassen Sie den Dialog, ohne auf das Ende des Uploads warten zu müssen.

Zugehörige Aufgaben

- [Dateien hochladen auf Seite 69](#)

Dateigröße

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

 **Hinweis**

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

Der Speicherbedarf einer Datei errechnet sich nach folgender Formel:

$Breite (px) \times Höhe (px) \times Farbtiefe (Bit) / 8 \times Farbkanäle = RAM \text{ in Byte}$

Beispiel:

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

Welche Dateien in einem Upload zusammenfassen?

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

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

Diese Attribute müssen bearbeitet werden, damit ein Asset im Modul erreichbar ist. Andere Attribute können verschieden sein und anschließend für jedes Asset separat bearbeitet werden. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 86](#).

- Versionen bereits vorhandener Assets: Sie haben die Möglichkeit, Assets zu versionieren. Wenn Sie mehrere Assets gleichzeitig versionieren möchten, verwenden Sie die Funktion *Massenbearbeitung*. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 145](#).

Dauer eines Uploads

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

Statusanzeigen

Wenn Sie den Import gestartet haben, wird für jede Datei in der Liste angezeigt, wie weit der Upload fortgeschritten ist. Nach dem erfolgten Upload läuft auch ein Virenskan.

Tipps zur Auswahl von Assettypen

- Bei der Auswahl des Assettyps ist Sorgfalt geboten, da nur so eine vollständige Erfassung aller relevanten Informationen gewährleistet werden kann.
- Vorschläge können genutzt werden, vorausgefüllte Felder sollten jedoch bei Bedarf angepasst werden.
- Bei Unsicherheit nachfragen: Sollten Sie sich nicht sicher sein, welchen Assettyp Sie verwenden sollen, wenden Sie sich bitte an Ihren Administrator oder erfahrene Kollegen.
- Vollständigkeit zählt: Füllen Sie so viele Felder wie möglich aus, auch wenn diese keine Pflichtfelder sind. Dies verbessert die Auffindbarkeit und Nutzbarkeit des Assets.

4.1.1 Dateien hochladen

Je nach persönlicher Präferenz können Sie den Import-Dialog auf zwei Weisen aufrufen, um Dateien in den *Media Pool* hochzuladen.

Upload als Standardbenutzer

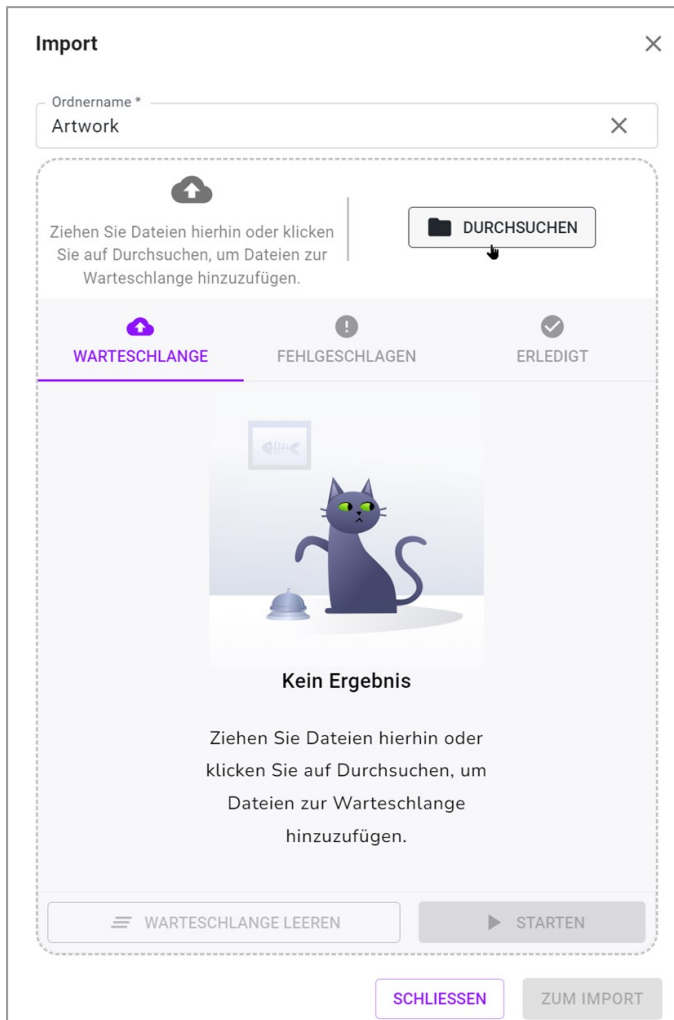
1. Klicken Sie > *Assets* > *Import*.

Die Import-Übersicht wird geladen.

2. Klicken Sie anschließend den *Import*-Button oben rechts.



Der Import-Dialog wird angezeigt.



4. Tragen Sie im Feld *Ordnername* einen Namen für den Import-Ordner ein.
5. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - a. Fügen Sie dem Import-Dialog lokale Dateien per Drag-and-Drop hinzu.
 - b. Klicken Sie *Durchsuchen* und wählen Sie lokale Dateien aus.
Für Dateien vom Typ PNG, JPEG, BMP oder GIF wird nach dem Hinzufügen zur Warteschlange bereits ein kleines Vorschaubild angezeigt.
 - c. Falls Sie sich vertan haben, klicken Sie hinter dem Dateinamen *X* , um einzelne Dateien aus der Warteschlange zu entfernen. Um alle Dateien zu entfernen, steht der Button *Warteschlange leeren* zur Verfügung.
6. Klicken Sie *Starten*.

Die Dateien werden hochgeladen.

7. Wenn der Upload abgeschlossen ist, klicken Sie *Zum Import*, um den Import-Ordner zu öffnen.
8. Optional: Klicken Sie auf *Schliessen*, um den Import-Dialog zu verlassen. Sie können die erforderlichen Attribute später bearbeiten.

Sie haben eine oder mehrere Dateien hochgeladen. Im Import-Ordner markieren Sie die hochgeladenen Assets und wechseln in den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute. Siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#) bzw. [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#).

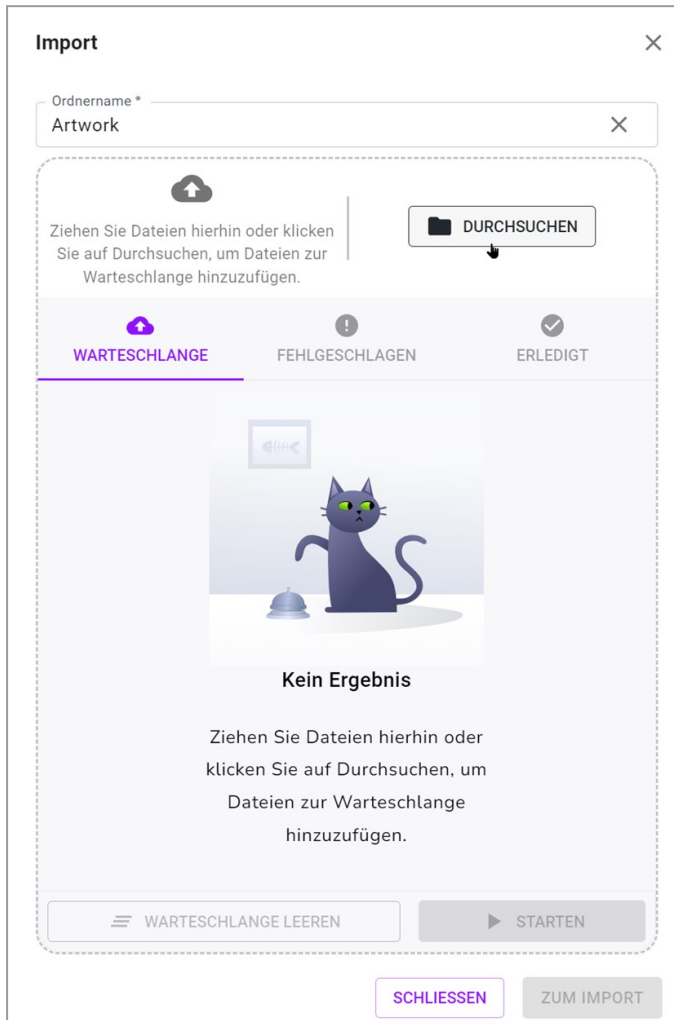
Upload für fortgeschrittene Benutzer

Das neu eingeführte Drag-and-Drop-Feature optimiert den Importvorgang: Nun können Importe direkt aus den relevanten Bereichen des Media-Pools gestartet werden, ohne zuvor die Import-Seite aufrufen zu müssen.

1. Sie können Dateien von einem lokalen Speichermedium direkt per Drag-and-Drop in die Import-Übersicht oder in die *Suche* des Moduls *Media Pool* ziehen, ohne vorher den *Import*-Button zu klicken.

Sie überspringen damit Schritt 1 und 2 der Standardanleitung oben.

Der Import-Dialog wird angezeigt.



2. Tragen Sie im Feld *Ordnername* einen Namen für den neuen Import-Ordner ein.
Sie können einen bestehenden Ordnernamen erneut verwenden, um diesem Ordner weitere Uploads hinzuzufügen.
3. Früher von Ihnen erstellte Import-Ordner werden durch Klick in das Feld *Ordnername* in einer Dropdown-Liste angezeigt.
Die Liste Ihrer bereits verwendeten Ordnernamen ist durchsuchbar.
4. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- a. Fügen Sie dem Import-Dialog lokale Dateien per Drag-and-Drop hinzu.
 - b. Klicken Sie *Durchsuchen* und wählen Sie lokale Dateien aus.
Für Dateien vom Typ PNG, JPEG, BMP oder GIF wird nach dem Hinzufügen zur Warteschlange bereits ein kleines Vorschaubild angezeigt.
 - c. Falls Sie sich vertan haben, klicken Sie hinter dem Dateinamen \times , um einzelne Dateien aus der Warteschlange zu entfernen. Um alle Dateien zu entfernen, steht der Button *Warteschlange leeren* zur Verfügung.
5. Klicken Sie *Starten*.
- Die Dateien werden hochgeladen.
6. Optional: Während der Upload läuft, können Sie dem Importdialog weitere Dateien hinzufügen. Gehen Sie dafür wie folgt vor: Wiederholen Sie Schritt 4a. Die zusätzlichen Dateien werden am Ende der Warteschlange eingefügt. Sie müssen den Upload für diese neuen Dateien nicht erneut starten.
7. Wenn der Upload abgeschlossen ist, klicken Sie *Zum Import*.
- Dadurch wird der Import-Ordner auf einer eigenen Seite geöffnet.
8. Optional: Klicken Sie auf *Schliessen*, um den Import-Dialog zu verlassen, wenn Sie die erforderlichen Attribute zu einem späteren Zeitpunkt bearbeiten möchten.

Sie haben eine oder mehrere Dateien hochgeladen. Im *Import*-Ordner markieren Sie die hochgeladenen Assets und wechseln in den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute. Siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#) bzw. [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen](#).

Probleme beim Hochladen

Vor dem Wechsel zum Import können Sie unter dem Reiter *Fehlgeschlagen* bereits erfahren, wieso der Upload von manchen Assets nicht erfolgreich war.

Die Zahl in Klammern zeigt an, dass der Upload für diese Anzahl von Dateien fehlgeschlagen ist.

1. Öffnen Sie bei unvollständigem Upload den Reiter *Fehlgeschlagen* im Import-Dialog.
2. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Ausrufezeichen im roten Kreis am Dateinamen.

Im Tooltip finden Sie eine erste kurze Fehlerbeschreibung wie z. B. "Das Asset existiert bereits."

3. Für erfahrene Benutzer: Einen ausführlichen Bericht (Log) können Sie nach fehlgeschlagenen Uploads im letzten Import oben unter dem Button : *Weitere Funktionen* > *Log anzeigen* oder für ältere Import-Ordner unter ... > *Log anzeigen* einsehen.

Log anzeigen

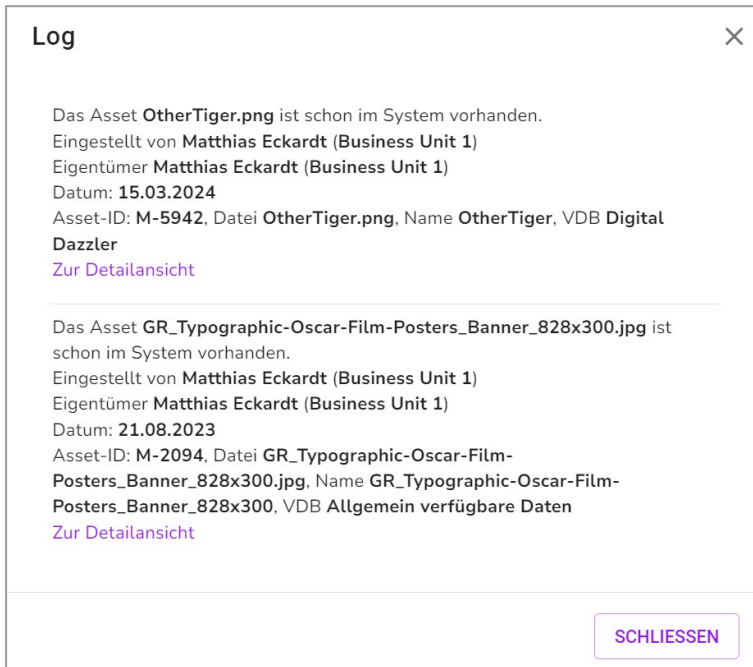
Nach dem Import können Sie für fehlgeschlagene oder unvollständige Uploads einen Bericht (Log) zu den betroffenen Assets einsehen. Die Log-Seite ist nur zugänglich, wenn beim Upload oder Versionieren Fehler aufgetreten sind.

- Nach einem nur teilweise erfolgreichen Upload steht Ihnen nach Klick auf *Zum Import* oben auf der Import-Seite unter dem Menü-Button *Weitere Funktionen* der Befehl *Log anzeigen* zur Verfügung.
- Nachdem ein Upload komplett fehlgeschlagen ist, gelangen Sie nur über > *Assets* > *Import* zum leeren *Import-Ordner*. Setzen Sie dann den Filter in der Import-Toolbar von *Wartende* auf *Alle*, um auch den leeren Import-Ordner anzuzeigen. Das Log erreichen Sie rechts in der Zeile des Ordnersnamens über > ... > *Log anzeigen*.

Aufgelistet werden die beim Importvorgang aufgetretenen Probleme wie z. B.:

- Erkennen einer Datei als Duplikat eines bereits vorhandenen Assets. Es werden die Detailansichten der entsprechenden, bereits im Modul *Media Pool* vorhandenen Assets verlinkt. Falls Sie über die entsprechende Berechtigung verfügen, können Sie direkt die Detailansichten der jeweiligen Assets öffnen.
- Importieren eines Dokuments mit ungültigen Schriften (bei aktivierter Schriftprüfung)

- Fehlen verlinkter Bilder bei Uploads von InDesign-Dateien
- Erkennen verlinkter Bilder als Duplikat bereits vorhandener Assets



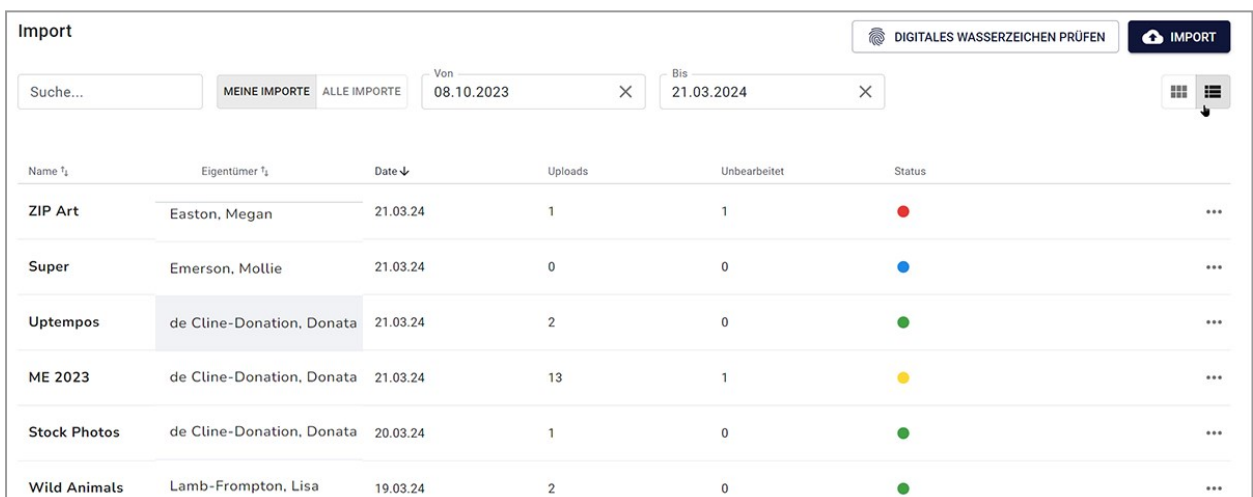
Im Falle von nicht hochgeladenen Duplikaten haben Sie die Möglichkeit, aus dem Log-Fenster über den angezeigten Link direkt in die Detailansicht des bereits vorhandenen Assets zu springen.

4.2 Übersicht der Import-Ordner

Alle Importe werden unter > Assets > Import auf einer Übersichtsseite gelistet. Sie können die eigenen Import-Ordner und bei entsprechender Berechtigung auch solche anderer Benutzer sehen. Jeder Import-Ordner beinhaltet die Dateien eines Uploads oder die extrahierten Dateien eines hochgeladenen ZIP-Archivs. Ihr letzter Import wird immer oben angezeigt und ist bereits aufgeklappt.

Darstellung und Aufbau

In der Toolbar der Übersichtsseite können Sie über Filter (siehe [Filter auf der gegenüberliegenden Seite](#)) beeinflussen, welche Importe angezeigt werden. Im Galeriemodus sehen Sie nur den Bearbeitungsstatus am einzelnen Asset. Um zur mehrfarbigen Status-Darstellung der Import-Ordner wie in der Abbildung zu gelangen, schalten Sie die Importübersicht vom Galeriemodus in die Listenansicht um.



Name ↑	Eigentümer ↑	Date ↓	Uploads	Unbearbeitet	Status
ZIP Art	Easton, Megan	21.03.24	1	1	●
Super	Emerson, Mollie	21.03.24	0	0	●
Uptempos	de Cline-Donation, Donata	21.03.24	2	0	●
ME 2023	de Cline-Donation, Donata	21.03.24	13	1	●
Stock Photos	de Cline-Donation, Donata	20.03.24	1	0	●
Wild Animals	Lamb-Frompton, Lisa	19.03.24	2	0	●

Für eine ausführliche Beschreibung des Aufbaus und der mehrfarbigen Status-Anzeige beachten Sie [Importierte Dateien auf Seite 50](#).

Funktionen und Filter

Folgende Funktionen und Filter können Sie in der Übersicht aufrufen:

Funktion	Beschreibung
Import-Ordner öffnen	Um einen Import-Ordner zu öffnen, klicken Sie in der Übersicht auf den Namen des Import-Ordners.

Funktion	Beschreibung
Import-Ordner übergeben	<p>Klicken Sie das ...-Menü am Import-Ordner. Sie übergeben mit <i>Eigentümer geändert</i> den Import-Ordner vollständig in die Verantwortung eines anderen Benutzers. Ein übergebener Import-Ordner wird aus Ihrer Übersicht entfernt. Der Benutzer, an den Sie ein oder mehrere Import-Ordner übergeben, wird per Systemnachricht informiert.</p> <p>Weitere Informationen siehe Import-Ordner übergeben.</p>
Import-Ordner löschen	<p>Klicken Sie das ...-Menü am Import-Ordner. Sie löschen mit <i>Ordner löschen</i> den Import-Ordner. Die im Import-Ordner enthaltenen Dateien werden ebenfalls gelöscht. Sie können nur noch nicht bearbeitete Import-Ordner sowie Import-Ordner, die leer sind, löschen.</p> <p>Weitere Informationen siehe Import-Ordner löschen.</p>
Digitales Wasserzeichen prüfen	<p>Mit diesem Button testen Sie Dateien auf enthaltene digitale Wasserzeichen. Siehe Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen.</p>
<i>Import</i> -Button	<p>Mit diesem Button öffnen Sie einen neuen Import-Dialog für den Datei-Upload.</p>
Filter	
Eigene Importe anzeigen	<p>Dies ist die Standardanzeige. Klicken Sie in der Toolbar den Filter <i>Meine Importe</i> , um nur Ihre Importe anzuzeigen.</p>
Andere Importe anzeigen	<p>Klicken Sie in der Toolbar den Filter <i>Alle Importe</i> , um auch die Importe anderer Benutzer anzuzeigen.</p>
Wartende Importe anzeigen	<p>Dies ist die Standardanzeige. Filtert die Anzeige auf Dateien, die noch nicht vollständig bearbeitet wurden und so noch nicht als Asset im Modul <i>Media Pool</i> zur Verfügung stehen.</p>
Abgeschlossene Importe anzeigen	<p>Klicken Sie in der Toolbar den Filter <i>Alle</i>, um die bereits bearbeiteten Importe anzuzeigen, auch wenn diese bereits als Asset angelegt sind.</p>

Funktion	Beschreibung
Nach Typ gruppieren	Klicken Sie in der Toolbar den Filter <i>Nach Typ</i> , wechselt die Anzeige von Ordnerdarstellung auf eine Gruppierung nach Dateitypen. Klicken Sie in der Übersicht auf den Namen des Typen, um den Inhalt anzuzeigen. So lassen sich z. B. nur Uploads vom Typ Archiv, Audio, Dokument, Bild oder Text auf einmal bearbeiten.
Nach Ordner gruppieren	Dies ist die Standardanzeige. Klicken Sie in der Toolbar den Filter <i>Nach Ordner</i> , wechselt die Anzeige von der Typendarstellung zurück zur Ordnerdarstellung.
Ansichten	
Listenansicht	Klicken Sie den Button, um zur Listenansicht der Import-Ordner zu wechseln. In der Listenansicht stehen die Datumsfelder <i>Von/Bis</i> zur Verfügung, um nach Upload-Zeitraum einzuschränken.
Galerieansicht	Dies ist die Standardansicht. Klicken Sie den Button, um von der Listenansicht wieder in die Galerieansicht zu wechseln. In der Galerieansicht ist Ihr letzter Import geöffnet und ganz oben einsortiert.

Zugehörige Aufgaben

- [Import-Ordner übergeben](#)
- [Import-Ordner löschen](#)

4.2.1 Import-Ordner übergeben

Um die Arbeitslast besser zu verteilen, können Sie den Eigentümer neu auswählen. Sie übertragen das Eigentümerrecht und die Verantwortung für den Import-Ordner in die Hände eines anderen Benutzers. Der übergebene Ordner wird aus Ihrer Übersicht *Meine Importe* entfernt. Der Benutzer, an den Sie den Import-Ordner zur weiteren Bearbeitung übergeben, wird per Systemnachricht informiert.

Eigentümer des Import-Ordners ändern

1. Klicken Sie > *Assets* > *Import*.
2. Klicken Sie in der Zeile des Uploads, den Sie übergeben möchten, auf ... > *Eigentümer geändert*.

Ein Dialog öffnet sich.

3. Verwenden Sie eine der folgenden Optionen, um nach einem Benutzer zu suchen:
 - Geben Sie in das Feld *Eigentümer auswählen* den Nach- oder Vornamen des Benutzers ein. Sie müssen mindestens drei Buchstaben eingeben, um die Suche und Filterung zu starten.
 - Geben Sie die E-Mail-Adresse des Nutzers oder zumindest einen Teil davon in das Feld *Eigentümer auswählen* ein, um die Suche und Filterung zu starten.

Die Suchergebnisse werden in einer Dropdown-Liste angezeigt.

4. Wählen Sie einen Namen aus der Dropdown-Liste aus.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben den Import-Ordner an den ausgewählten Benutzer übergeben.

4.2.2 Import-Ordner löschen

Sie löschen einen Import-Ordner. Die im Import-Ordner enthaltenen Dateien werden in dem Zuge ebenfalls gelöscht. Sie können jedoch nur noch nicht bearbeitete Import-Ordner sowie solche, die leer sind, löschen.

Warnung! Möglicher Datenverlust!

Das Löschen von hochgeladenen, aber unbearbeiteten Assets und ganzen Import-Ordnern kann nicht rückgängig gemacht werden!

Einen Import-Ordner löschen

1. Klicken Sie > *Assets* > *Import*.
2. Klicken Sie in der Zeile des Import-Ordners, den Sie löschen möchten, auf ... > *Ordner löschen*.

Der Bestätigungsdialog *Ordner löschen* wird geöffnet.

3. Klicken Sie *Löschen*.

Der Import-Ordner und die darin enthaltenen Dateien werden gelöscht. Siehe [Asset im Import-Ordner löschen](#).



Hinweis

Sobald Sie für ein Asset in dem Import-Ordner Assetattribute vervollständigt haben, wird beim Aufruf von ... > *Ordner löschen* eine Fehlermeldung angezeigt. Erst wenn Sie den *Import*-Bereich verlassen oder neu laden, wird die Menüoption *Ordner löschen* für diesen Import-Ordner beim nächsten Aufruf nicht mehr angezeigt.

4.3 Import-Bereich

Im Import-Bereich stellen Sie hochgeladene Dateien als Assets für die Verwendung im Modul *Media Pool* zur Verfügung. Neu hinzugefügte Dateien befinden sich nach dem Upload zunächst in einem Wartebereich und müssen mit den obligatorischen Attributen wie Assetname, Kategorien, VDB, etc. ergänzt werden, bevor sie für weitere Funktionen wie Suche, Verteilung in Kollektionen, Veröffentlichung, etc. verwendet werden können.

Der neueste Import-Ordner befindet sich ganz oben und ist bereits geöffnet. Falls beim Upload Duplikate festgestellt werden, können Sie diese im *Log*-Fenster des Import-Ordners mit Link zu den Asset-Duplikaten im System detailliert nachvollziehen.

Aufbau

Für eine Übersicht der Benutzerschnittstelle siehe [Import](#).

Assets im Media Pool verfügbar machen

Es gibt zwei Möglichkeiten, zum Import-Bereich zu gelangen:

- Sobald der Upload bereit zur Bearbeitung ist, wird Ihnen der Button *Zum Import* im Import-Dialog angezeigt. Klicken Sie darauf, um direkt zu den hochgeladenen Dateien zu springen.
- Sie erreichen die Seite jederzeit unter *> Assets > Import*.

Dort finden Sie eine Übersicht aller Import-Ordner und Sie können auf diese zugreifen.

Im *Import*-Ordner vervollständigen Sie die erforderlichen Attribute für die hochgeladenen Dateien. Sie haben drei Möglichkeiten und die Option Versionen anzulegen:

- Attribute eines Assets vervollständigen: Wenn der Import-Ordner nur ein Asset enthält oder wenn Sie nur ein einziges Asset aus einem Import verfügbar machen wollen. Weitere Informationen siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#).
- Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen: Wenn Sie mehrere Assets verfügbar machen wollen, aber die Assetattribute unterschiedlich sind. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen auf Seite 84](#).
- Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen: Wenn Sie mehrere Assets verfügbar machen wollen und die Assetattribute zumindest in den Pflichtattributen identisch sind. Weitere Informationen siehe [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen auf Seite 86](#).

- Optional: Assets als Versionen bereits vorhandener Assets anlegen: Wenn alle enthaltenen Assets Versionen bereits angelegter Assets sind. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 145](#).

Erst nach der Bearbeitung der Attribute sind die Assets im Modul *Media Pool* für andere Benutzer erreichbar.

Funktionen

Im Import-Ordner stehen Ihnen folgende Funktionen unter einem Asset über das **:**-Menü zur Verfügung:

Funktion	Beschreibung
Bearbeiten	Öffnet den Dialog zum Bearbeiten der Assetattribute.
Vorschau öffnen	Zeigt eine große Vorschau des Assets, auch wenn noch keine Attribute bearbeitet worden sind.
Löschen	Falls die Assets bereits vollständig importiert sind, werden diese in den Papierkorb verschoben. Wenn nach dem Hochladen noch keine Änderungen an den Attributen vorgenommen wurden, wird das Asset gelöscht. Weitere Informationen siehe Kapitel Asset im Import-Ordner löschen auf Seite 88 .
Details öffnen	Verfügbar an einem Asset, für das mindestens die Pflichtfelder in den Assetattributen bereits ausgefüllt sind. Sie erkennen den Status am grünen Ampel-Tag am Asset im Import-Ordner. Ist ein Asset rot getaggt, sind die Assetattribute noch nicht ausgefüllt. Sie öffnen die Detailansicht. Dort erreichen Sie über das : -Menü oben rechts weitere Funktionen. Weitere Informationen siehe Detailansicht aufrufen auf Seite 136 .
In Ordner verschieben	Sie verschieben das Asset in einen bestehenden Import-Ordner, den Sie in der Vergangenheit erstellt haben.
Entpacken	(Verfügbar bei ZIP-Dateien): Das ZIP-Archiv wird entpackt und die enthaltenen Assets werden einzeln in den angegebenen Import-Ordner gespeichert. Diese Funktion wird zum Beispiel benötigt, wenn Sie InDesign-Dokumente mit verlinkten Bildern als Asset anlegen.


Funktion	Beschreibung
Eigentümer übergeben	Verfügbar an einem Asset, für das mindestens die Pflichtfelder in den Assetattributen bereits ausgefüllt sind. Sie erkennen den Status am grünen Ampel-Tag am Asset im Import-Ordner. Sie können im Dropdown-Menü einen neuen Eigentümer festlegen. Siehe Asset-Eigentümer übergeben .
Ordner anzeigen	Öffnet den Import-Ordner des Assets. Verfügbar am Asset, wenn Sie sich auf der <i>Import</i> -Seite in der Übersicht und nicht bereits in einer Import-Ordner-Ansicht befinden.

4.3.1 Attribute eines Assets vervollständigen

1. Klicken Sie > *Assets* > *Import* oder klicken Sie direkt nach einem Upload *Zum Import*.

Die Seite *Import* mit allen zurückliegenden Importen wird geladen.

2. Wählen Sie den Import, den Sie bearbeiten möchten:

- Wenn Sie den letzten Import bearbeiten möchten, wird dieser bereits in der Liste oben im aufgeklappten Zustand angezeigt.
- Wenn Sie einen anderen Import bearbeiten möchten:
 - Klicken Sie auf den Namen des Imports, um ihn auf einer eigenen Seite zu öffnen. Dies ist die einzige Option für die Listenansicht.
 - Klicken Sie im Galeriemodus auf den Pfeil  hinter dem Namen.

Damit wird der Import-Ordner aufgeklappt ohne die Übersicht zu verlassen.

Der Inhalt des ausgewählten Import-Ordners wird angezeigt.


3. Bewegen Sie die Maus über die Kachel des Assets, dessen Attribute Sie vervollständigen möchten.
4. Klicken Sie unten rechts in der Asset-Kachel das **:**-Menü > *Bearbeiten*.
5. Optional: Klicken Sie auf die Asset-Kachel oder direkt auf das (+)-Icon unter der Vorschau, um das Asset zu markieren und dann auf das Stift-Symbol oder den Button *Bearbeiten* in der Fußzeile des Fensters.

Der Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.

6. Wählen Sie im Dropdown-Menü *Assetart* einen Assettyp aus.
Die dem Assettyp zugewiesenen benötigten Attribute werden geladen und angezeigt.
7. Vervollständigen Sie die Attribute. **Hinweis:** Sie müssen mindestens die Pflichtattribute vervollständigen, damit Sie Ihre Eingaben speichern können. Pflichtattribute sind mit einem Stern (*) gekennzeichnet.
8. Klicken Sie *Übernehmen*.

Sie haben den Import der Datei abgeschlossen und sie als ein Asset angelegt.

4.3.2 Attribute mehrerer Assets nacheinander vervollständigen

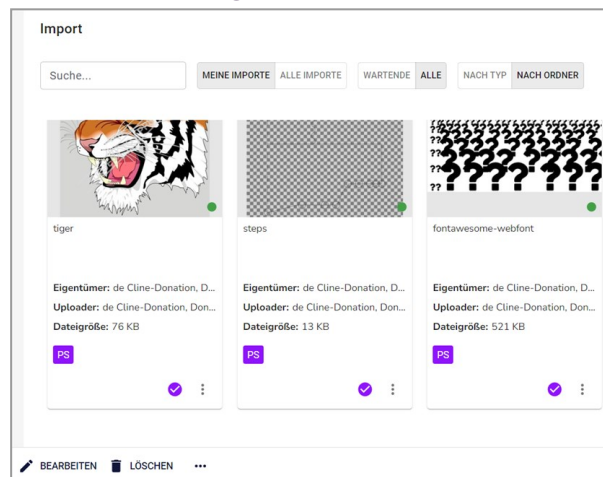
1. Klicken Sie *> Assets > Import* oder klicken Sie direkt nach einem Upload *Zum Import*.
Die Seite *Import* mit allen zurückliegenden Importen wird geladen.
2. Wählen Sie den Import, den Sie bearbeiten möchten:
 - Wenn Sie den letzten Import bearbeiten möchten, wird dieser bereits in der Liste oben im aufgeklappten Zustand angezeigt.
 - Wenn Sie einen anderen Import bearbeiten möchten:
 - Klicken Sie auf den Namen des Imports, um ihn auf einer eigenen Seite zu öffnen.
Dies ist die einzige Option für die Listenansicht.
 - Klicken Sie im Galeriemodus auf den Pfeil  hinter dem Namen.
Damit wird der Import-Ordner aufgeklappt ohne die Übersicht zu verlassen.
Der Inhalt des ausgewählten Import-Ordners wird angezeigt.
3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um Assets auszuwählen:
 - Falls Sie nur wartende Assets aus dem Import-Ordner bearbeiten möchten, aktivieren Sie den Filter *Wartende* in der Funktionsleiste.
 - Falls Sie alle enthaltenen Assets aus dem Import-Ordner bearbeiten möchten, aktivieren Sie den Filter *Alle* in der Funktionsleiste. Dies schließt bereits bearbeitete Assets mit ein.
 - a. Um eine Bereichsauswahl zu treffen, klicken Sie beim ersten Asset in der Ansicht auf die Kachel. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte Asset im Import. **Hinweis:** Das Gedrückthalten der **SHIFT**-Taste zum

Markieren von Assets funktioniert auch beim Scrollen durch eine lange Liste.

Hinweis: Die Bereichsauswahl funktioniert nicht über mehrere aufgeklappte Import-Ordner hinweg.

- b. Optional: Um mehrere Assets auszuwählen, klicken Sie entweder nacheinander auf die auszuwählenden Assets oder direkt auf das (+)-Icon unten auf der Asset-Kachel. So können Sie mehrere Assets markieren, ohne gleich einen ganzen Bereich auszuwählen. **Hinweis:** Die Mehrfachauswahl funktioniert auch über mehrere Import-Ordner hinweg, nachdem diese mit Klick auf am Ende der Zeile aufgeklappt wurden.

Die von Ihnen ausgewählten Assets sind mit einer Checkbox versehen.



4. Klicken Sie das Stift-Symbol mit dem Button *Bearbeiten* in der Fußzeile des Fensters und wählen Sie *Assets nacheinander bearbeiten*.

Für das erste ausgewählte Asset wird der Dialog zur Bearbeitung der Assetattribute geöffnet.

5. Wählen Sie im Dropdown-Menü *Assetart* einen Assettyp aus.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.

6. Vervollständigen Sie die Attribute des angezeigten Assets.

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

7. Klicken Sie *Speichern und nächstes*.

8. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 7, bis die Attribute aller markierten Assets im Import-Ordner vervollständigt sind.

Sie haben den Import der Dateien abgeschlossen und sie als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.



Hinweis

Auch wenn noch keine Vorschaubilder erzeugt wurden, können Sie mit der Bearbeitung der Attribute der Importdateien beginnen. Die Bearbeitung großer Dateien dauert etwas länger. Die Vorschaubilder werden im Hintergrund erzeugt und stehen sofort nach Fertigstellung am Asset zur Verfügung.

4.3.3 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig vervollständigen

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


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

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

1. Klicken Sie > *Assets* > *Import* oder klicken Sie direkt nach einem Upload *Zum Import*.

Die Seite *Import* mit allen zurückliegenden Importen wird geladen.

2. Wählen Sie den Import, den Sie bearbeiten möchten:

- Wenn Sie den letzten Import bearbeiten möchten, wird dieser bereits in der Liste oben im aufgeklappten Zustand angezeigt.
- Wenn Sie einen anderen Import bearbeiten möchten:
 - Klicken Sie auf den Namen des Imports, um ihn auf einer eigenen Seite zu öffnen. Dies ist die einzige Option für die Listenansicht.
 - Klicken Sie im Galeriemodus auf den Pfeil  hinter dem Namen.

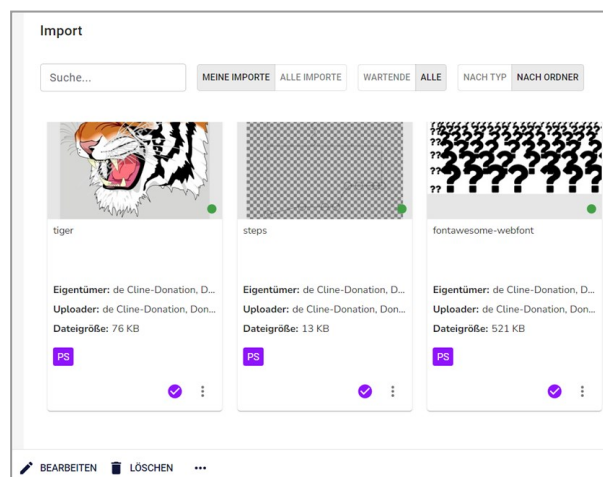
Damit wird der Import-Ordner aufgeklappt ohne die Übersicht zu verlassen.

Der Inhalt des ausgewählten Import-Ordners wird angezeigt.

3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um Assets auszuwählen:

- Falls Sie nur wartende Assets aus dem Import-Ordner bearbeiten möchten, aktivieren Sie den Filter *Wartende* in der Funktionsleiste.
- Falls Sie alle enthaltenen Assets aus dem Import-Ordner bearbeiten möchten, aktivieren Sie den Filter *Alle* in der Funktionsleiste. Dies schließt bereits bearbeitete Assets ein.
 - a. Um eine Bereichsauswahl zu treffen, klicken Sie beim ersten Asset in der Ansicht auf die Kachel. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte Asset im Import. **Hinweis:** Das Gedrückthalten der **SHIFT**-Taste zum Markieren von Assets funktioniert auch beim Scrollen durch eine lange Liste. **Hinweis:** Die Bereichsauswahl funktioniert nicht über mehrere aufgeklappte Import-Ordner hinweg.
 - b. Optional: Um mehrere Assets auszuwählen, klicken Sie entweder nacheinander auf die auszuwählenden Assets oder direkt auf das **+**-Symbol unten in der Asset-Kachel. So können Sie mehrere Assets markieren, ohne gleich einen ganzen Bereich zu auszuwählen. **Hinweis:** Die Mehrfachauswahl funktioniert auch über mehrere Import-Ordner hinweg, nachdem diese mit Klick auf am Ende der Zeile aufgeklappt wurden.

Die von Ihnen ausgewählten Assets sind mit einer Checkbox versehen.



4. Klicken Sie das Stift-Symbol mit dem Button *Bearbeiten* in der Fußzeile des Fensters und wählen Sie *Assets auf einmal bearbeiten*.

Der Dialog zur Bearbeitung der Assetattribute wird geöffnet.



Hinweis: In dem angezeigten Dialog bearbeiten Sie gleichzeitig die Assetattribute der ausgewählten Assets. Beachten Sie insbesondere die Pflichtfelder.

Bearbeiten Sie hier die Pflichtfelder unter zwei Voraussetzungen:

- Sie möchten, dass diese Attribute bei allen markierten Assets denselben Wert erhalten.
- Diese Attribute sind noch nicht befüllt. (Ausnahmen sind die Pflichtfelder *Assetname* und *Tags*. Der *Assetname* ist immer vorbefüllt, *Tags* können vorbefüllt sein. Eine Bearbeitung ist daher nicht in jedem Fall notwendig.)

5. Wählen Sie im Dropdown-Menü *Assetart* einen Assettyp aus.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden geladen und angezeigt.

6. Vervollständigen Sie die Assetattribute.

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

7. Klicken Sie *Speichern und schließen*.

Sie haben den Import der Dateien abgeschlossen und sie als Assets angelegt. Die bearbeiteten Assets sind nun im Modul *Media Pool* verfügbar.

4.3.4 Asset im Import-Ordner löschen

Vorsicht! Datenverlust!

Das Löschen von hochgeladenen, aber unbearbeiteten Assets kann nicht rückgängig gemacht werden!

Beachten Sie beim Löschen eines Assets:

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

Ein Asset im Import-Ordner löschen

1. Klicken Sie *> Assets > Import* oder klicken Sie direkt nach Abschluss eines Uploads auf den Button *Zum Import*.

Die Seite *Import* mit allen zurückliegenden Importen wird geladen. Ihr letzter Import wird immer oben angezeigt und ist bereits aufgeklappt.

2. Wählen Sie ein Asset aus dem bereits geöffneten letzten Import oder klicken Sie bei weiter zurückliegenden Uploads in der Liste weiter unten auf den Namen des Import-Ordners, in dem Sie ein Asset löschen wollen, um das Verzeichnis aufzuklappen.

Der Inhalt des ausgewählten Importordners wird angezeigt.

3. Bewegen Sie die Maus über das Vorschaubild des Assets, das Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie unten rechts in der Asset-Kachel das *:*-Menü und wählen Sie im Auswahlmnü *Löschen*.

Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.

5. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben ein Asset im Import-Ordner gelöscht.

Mehrere Assets im Import-Ordner löschen

1. Klicken Sie *> Assets > Import*.

Ein Fenster mit allen zurückliegenden Importen wird geöffnet. Ihr letzter Import wird immer oben angezeigt und ist bereits aufgeklappt.

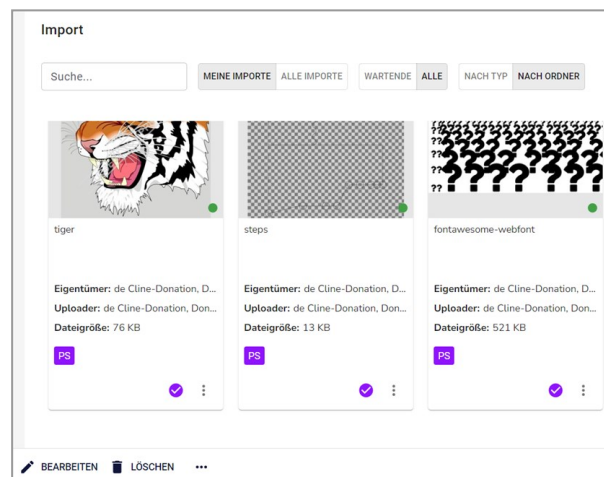
2. Wählen Sie Assets aus dem bereits geöffneten letzten Import oder klicken Sie bei weiter zurückliegenden Uploads weiter unten auf den Namen des Import-Ordners, in dem Sie ein Asset löschen wollen, um das Verzeichnis aufzuklappen.

Der ausgewählte Import-Ordner wird geöffnet.

3. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten, um mehrere Assets auszuwählen:
 - Falls Sie nur wartende Assets aus dem Import-Ordner löschen möchten, aktivieren Sie den Filter *Wartende* in der Funktionsleiste.
 - Falls Sie alle enthaltenen Assets aus dem Import-Ordner löschen möchten, aktivieren Sie den Filter *Alle* in der Funktionsleiste. Dies schließt bereits bearbeitete Assets ein.

- a. Um eine Bereichs-Auswahl zu treffen, klicken Sie beim ersten Asset in der Ansicht auf die Kachel. Halten Sie die **SHIFT**-Taste gedrückt und klicken Sie auf das letzte Asset im Import-Ordner. **Hinweis:** Das Gedrückthalten der **SHIFT**-Taste zum Markieren von Assets funktioniert auch beim Scrollen durch eine lange Liste.
- b. Optional: Um mehrere Assets auszuwählen, klicken Sie entweder nacheinander auf die auszuwählenden Assets oder direkt auf das **+**-Symbol unten in der Asset-Kachel. So können Sie mehrere Assets markieren, ohne gleich einen ganzen Bereich zu auszuwählen. **Hinweis:** Die Mehrfachauswahl funktioniert auch über mehrere Import-Ordner hinweg, nachdem diese mit Klick auf am Ende der Zeile aufgeklappt wurden.

Die von Ihnen ausgewählten Assets sind mit einer Checkbox versehen.



4. Klicken Sie das Mülleimer-Symbol mit dem Button *Löschen* in der Fußzeile des Fensters. Eine Sicherheitsabfrage wird angezeigt.
5. Klicken Sie *Löschen*.

Sie haben die Asset-Auswahl im Import-Ordner gelöscht.

4.4 Upload von InDesign-Dokumenten mit verlinkten Bildern

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

Voraussetzung

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



Hinweis

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

InDesign-Dokumente mit verlinkten Bildern als Asset anlegen

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

1. Laden Sie die ZIP-Datei hoch, die die InDesign-Datei und die darin verlinkten Bilddateien enthält.
2. Öffnen Sie den Import-Ordner, der die hochgeladene ZIP-Datei enthält.
3. Wählen Sie am hochgeladenen ZIP-Archiv im Menü > : > *Entpacken*.
4. Geben Sie im sich öffnenden *Entpacken*-Dialog einen Namen für einen Zielordner ein.
5. Klicken Sie *Entpacken*.
6. Klicken Sie nach Abschluss des Entpackens *Zum Import*.

Der Ordner mit der entpackten InDesign-Datei und den verknüpften Bildern wird geöffnet.

7. Markieren Sie die Dateien, die Sie als Asset anlegen möchten durch Anklicken des Vorschaubildes oder des (+)-Icons unter dem Vorschaubild.

Die Toolbar mit dem *Bearbeiten*-Button unten links wird eingeblendet.

8. Klicken Sie *Bearbeiten* und wählen Sie eine der möglichen Bearbeitungsfunktionen (siehe Kapitel *Import-Bereich auf Seite 81*).

Der entsprechende Dialog für die Bearbeitung der Assetattribute öffnet sich.

9. Wählen Sie den passenden Assettyp.

Die dem Assettyp zugewiesenen Attribute werden angezeigt.

10. Vervollständigen Sie die Assetattribute.

11. Klicken Sie *Speichern*.

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

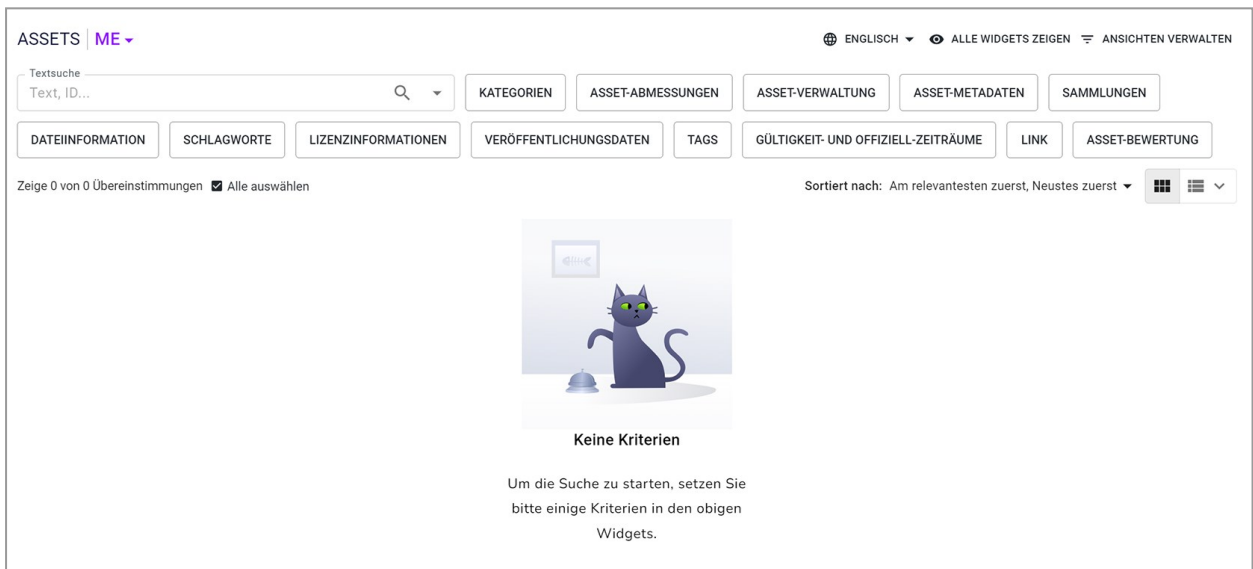
Suchen

5


Die Suche > Assets > Suche ist optimiert auf die Gegebenheiten in Ihrem Unternehmen. Die Suche liefert so schnelle und relevante Ergebnisse. Sie können wichtige Assets leichter finden, ohne komplizierte Suchanfragen eingeben zu müssen. Über angepasste gespeicherte Suchfilter und die zugewiesenen Kategorien können Benutzer einfach und schnell eine bestimmte Art von Bildmaterial suchen und finden (z. B. Produktbilder, Outdoor-Motive, Personen, etc.).

Asset suchen

Wenn Sie > Assets > Suche klicken, wird die Suchseite angezeigt. Eventuell werden beim ersten Aufrufen des Moduls zunächst keine Assets für die voreingestellte Suche gelistet. Dies muss ein Administrator einrichten. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.



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

- Geben Sie einen Suchbegriff ein und drücken Sie die Eingabetaste  oder klicken Sie auf das Lupen-Symbol.
- Klicken Sie auf eines der Widgets. Es öffnet sich ein Dialog, in dem Sie Suchkriterien eingeben, auswählen oder anklicken können. Schließen Sie das Widget mit *Bestätigen*.

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

Wenn Sie die Eingabe eines Suchbegriffs und das Einstellen von Suchkriterien in anderen Widgets kombinieren, müssen alle Kriterien zutreffen, um ein Ergebnis zu erhalten. Beachten Sie für weitere Informationen zu Widgets den nachfolgenden Abschnitt.



Hinweis

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

Widgets und Ansichten

In den Widgets werden Assetattribute wie Abmessungen, Tags, Schlagworte oder Dateinformationen zusammengefasst. In jedem Widget können Benutzer mehrere Kriterien definieren. Eine ausführliche Beschreibung der verfügbaren Widgets erhalten Sie im Kapitel [Widgets auf Seite 97](#).

Sie haben die Möglichkeit, eine einmal in den Widgets definierte Suche als eigene Ansicht zu speichern und ggf. zu veröffentlichen, um sie mit anderen Benutzern zu teilen. Sie können auch für sich selbst festlegen, welche Widgets sichtbar sind, in welcher Reihenfolge sie angezeigt werden und welche Ansicht die eigene Default-Ansicht ist. Für weitere Informationen zu Ansichten beachten Sie das Kapitel [Ansichten auf Seite 119](#).

Aufbau des Suchergebnisses

Eine Beschreibung des Suchergebnis-Aufbaus erhalten Sie unter [Startseite und Suche auf Seite 43](#).

Suchkriterien zurücksetzen

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

- Um alle Suchkriterien gleichzeitig zurückzusetzen: Klicken Sie neben der Auswahlliste der Ansichten *Alle löschen*. Der Button wird nur angezeigt, nachdem eine Suche ausgeführt wurde.
- Um die Suchkriterien eines Widgets zurückzusetzen: Klicken Sie am Widget das Schließfeld *x*. Dieses Symbol wird nur angezeigt, wenn eine Suche mit den Suchkriterien ausgeführt wurde.



Mehrere Assets auswählen

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

Sie können beliebig viele Assets durch Drücken der **SHIFT**-Taste auswählen: Klicken Sie beim ersten und dem letzten gewünschten Asset eines Bereichs bei gedrückter **SHIFT**-Taste das +-Icon. In diesem Fall werden das erste, das letzte und alle dazwischen liegenden Assets ausgewählt. Sie haben eine Bereichsauswahl getroffen. Über den Suchergebnissen erscheint ein **MENÜ...**-Button. Die dort zur Verfügung stehenden Funktionen können auf die gesamte Auswahl auf einmal angewendet werden, z. B. *Abonnieren*.

Suche teilen und Lesezeichen setzen

Sie können ausgeführte Suchen teilen oder darauf ein Lesezeichen setzen.

Wenn Sie eine Suche teilen möchten, klicken Sie nach der ausgeführten Suche oberhalb der angezeigten Assets auf *Link zum Suchergebnis kopieren*. Die URL der Suche wird in die Zwischenablage kopiert. Mit dem Tastenkürzel **STRG** - **V** bzw. **CMD** - **V** können Sie die URL an anderer Stelle einfügen und so z. B. per E-Mail an einen anderen Benutzer weitergeben. Falls der Empfänger über die entsprechende Berechtigung verfügt, kann er die Suche ebenfalls ausführen. Wenn der andere Benutzer jedoch über andere Zugriffsberechtigungen auf die Assets verfügt, kann es sein, dass das Suchergebnis mit dem übermittelten Link anders ausfällt.

Um eine bestimmte Suche schneller ausführen zu können, empfiehlt es sich, ein Lesezeichen zu setzen. Richten Sie dazu die Suchabfrage entsprechend ein und führen Sie sie aus. Setzen Sie anschließend mit dem Tastenkürzel **STRG** - **D** bzw. **CMD** - **D** ein Lesezeichen in Ihrem Browser.



Hinweis

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

Eine Alternative besteht darin, solche Anwendungsfälle über Ansichten zu lösen, siehe [Ansichten auf Seite 119](#).

5.1 Widgets

Die Widgets sind als Buttons neben dem Suchfeld platziert. In den Widgets werden Assetattribute wie Abmessungen, Tags, Schlagworte oder Dateinformationen zusammengefasst. In jedem Widget können die Benutzer mehrere Suchkriterien definieren. Sie können auch ihre bevorzugte Sprache für die Textsuche auswählen, unabhängig von der Sprache der Benutzeroberfläche.



Hinweis

Beachten Sie, dass eventuell Suchkriterien, die in den Widget-Beschreibungen angegeben sind, nicht in Ihrem System verfügbar sind. In diesem Fall ist die gewünschte Funktion oder das gewünschte Modul von Ihrem Administrator nicht aktiviert worden.

Anzeige der Widgets ändern

Normalerweise sehen Sie zunächst nur eine vom Administrator ausgewählte Auswahl an Widgets. Wenn Sie ein zusätzliches Widget anzeigen möchten, um die darin enthaltenen Suchkriterien für Ihre eigene Suche zu nutzen, gehen Sie wie folgt vor::

1. Klicken Sie > Assets > Suche.

Die Suchseite wird angezeigt. Der obere Teil des Fensters zeigt die Widgets und ggf. das Sucheingabefeld der Default-Ansicht.



2. Wählen Sie:

A. Falls Sie alle verfügbaren Widgets sehen möchten: Klicken Sie rechts oben *Alle Widgets zeigen*.

ODER:

B. Falls Sie aus den verfügbaren Widgets auswählen möchten: Klicken Sie rechts oben *Ansichten verwalten*.

Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird rechts eingeblendet.

3. Um die gewünschten Widgets zu aktivieren, klicken Sie das graue, durchgestrichene Auge  neben den jeweiligen Widgets.
4. Optional: Ändern Sie die Reihenfolge der Widgets, indem Sie die Widgets durch Greifen von  am Anfang der Zeile per Drag-and-Drop umsordieren.
5. Schließen Sie den Dialog.

Die gewählte Ansicht der Widgets wird angezeigt. Sie haben die Möglichkeit, die geänderte Anzeige als Ansicht zu speichern. Beachten Sie das Kapitel [Ansichten auf Seite 119](#).



Bedienung der Widgets

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

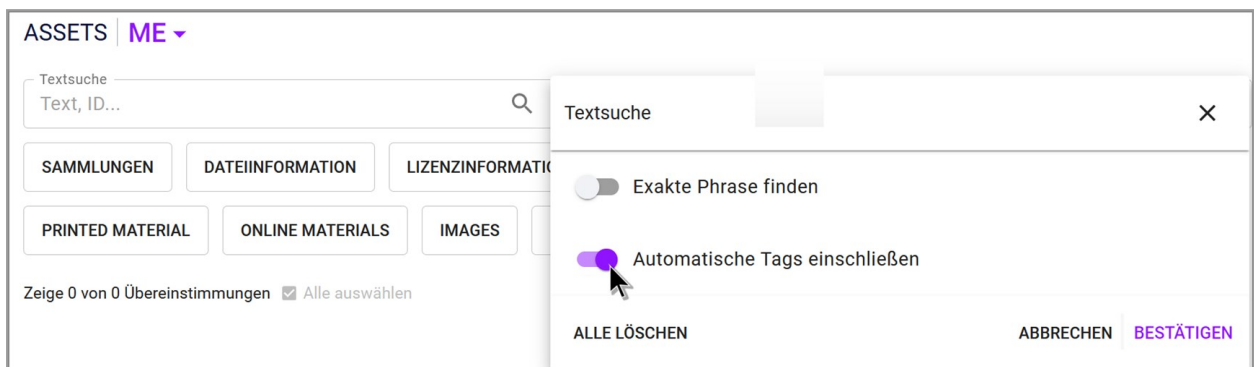
Im unteren Bereich der Widgets finden Sie die Buttons *Alle löschen*, *Abbrechen* sowie *Bestätigen*. Diese lösen folgende Aktionen aus:

Button	Aktion
Alle löschen	Die eingestellten Kriterien werden zurückgesetzt. Beachten Sie, dass das unter Umständen nicht auf alle Einstellungen zutrifft. Das Widget bleibt offen.
Abbrechen	Die Einstellungen werden zurückgesetzt. Das Widget wird geschlossen. Es wird keine neue Suche ausgelöst und das bisherige Suchergebnis bleibt bestehen.
Bestätigen	Das Widget wird geschlossen. Es wird eine neue Suche mit den bestehenden Kriterien ausgelöst. Das Suchergebnis hängt davon ab, auf welche Assets der Benutzer Zugriff hat.

Textsuche

In das Widget *Textsuche* geben Sie ein oder mehrere Stichworte ein. Sobald Sie die ersten drei Zeichen eingegeben haben, werden passende Stichwörter in einer Liste angezeigt. Sie können weitere Zeichen eingeben oder einen Vorschlag aus der Liste wählen. Unabhängig davon können Sie immer eine Suche starten, indem Sie mindestens zwei Zeichen in das Suchfeld eingeben. Sie starten die Suche, indem Sie  drücken oder auf das Icon  klicken.

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



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

Asset-Abmessungen

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets mit bestimmten Abmessungen.

Asset-Abmessungen
✕

Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen: alle ▼

Breite

Bereich ▼

Von

120

Bis

567

Höhe

Exakt ▼

Größe

244

Einheit

px ▼

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

Wählen Sie die Option, die Ihrem gewünschten Suchergebnis am besten entspricht: *mindestens eines*, *alle* oder *keine* der ausgewählten Kriterien. In den obersten Zeilen geben Sie *Breite* bzw. *Höhe* ein. In den jeweiligen Zeilen wählen Sie im linken Feld, ob Sie ein Asset in einem bestimmten Größenbereich oder mit einer exakten Größe suchen. Falls Sie in einem Größenbereich suchen, geben Sie in den Feldern rechts den Bereich ein (*Von*, *Bis*). Wenn Sie nach einer exakten Größe suchen, geben Sie rechts die Größe ein. Wählen Sie anschließend in unteren Auswahlliste die Einheit (*px*, *cm*, *mm* oder *inch*).

Asset-Bewertung

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

Asset-Bewertung ×

- ★★★★★ 5 Sterne
- ★★★★☆ 4 Sterne und mehr
- ★★★☆☆ 3 Sterne und mehr
- ★★☆☆☆ 2 Sterne und mehr
- ★☆☆☆☆ 1 Stern und mehr
- ☆☆☆☆☆ Noch nicht bewertet
- Jede Bewertung (keine Einschränkung)

ALLE LÖSCHEN ABBRECHEN BESTÄTIGEN

Aktivieren Sie den Radio-Button zu einer Bewertung, um Assets mit mindestens dieser (durchschnittlichen) Bewertung zu finden. Klicken Sie auf *Bestätigen*, um diese Sucheinstellung zu übernehmen.

Asset-Metadaten

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

Asset-Metadaten
✕

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

Filial-ID

Genaue Formulierung

Datum des Uploads
 Dieses Quartal ▼

01.01.2024 - 31.03.2024

Hochgeladen von
 Köhler-Kaiser, Klaus ▼

Zuletzt aktualisiert
 Innerhalb der letzten 2 Wochen ▼

12.03.2024 - 26.03.2024

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

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

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

Asset-Verwaltung

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

Asset-Verwaltung
✕

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

Assetname
 More_Stuff

Artikelnummer
 Leere finden

Asseteigentümer
 Lamb-Frompton, Lisa ▼

Org.-Einheit
 The IT Crowd ▼

Sprache
 Spanisch (Chile) ▼

Land

Chile ✕
Peru ✕

▼

ISIN

Dargestellte Personen

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

Kriterium	Beschreibung
Assetname	Sie suchen nach Asset mit einem bestimmten Namen oder Namensteil.
Artikelnummer	Sie suchen nach Assets mit einer bestimmten Artikelnummer.
Org.-Einheit	Sie suchen nach Assets, deren Eigentümer einer bestimmten Organisationseinheit zugewiesen sind.
Sprache	Sie suchen nach Assets, denen eine bestimmte Sprache zugewiesen ist.
Land	Sie suchen nach Assets, denen ein bestimmtes Land zugewiesen ist.
Speicherort	Sie suchen nach Assets, die einer oder mehreren VDBs zugewiesen sind. Beim Erstellen eines Suchfilters ist eine Mehrfachselektion von VDBs möglich.

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

Die folgenden Kriterien werden nicht durch die Angabe bei Assets *finden, auf die die Suchkriterien wie folgt passen* berücksichtigt.

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

Dateiinformation

Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets mit bestimmten Dateieigenschaften.

Dateiinformation
✕

▼

Bild

- ai
- bmp
- eps
- gif
- jpg/jpeg
- png
- ps
- psd
- svg
- webp
- wmf

Dateigröße

Bereich
▼

Von

80

Bis

123

Einheit

KB
▼

Farbmodell

RGB
▼

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

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

Gültigkeits- und Offiziell-Zeiträume

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

Gültigkeit- und Offiziell-Zeiträume
✕

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

Asset-Gültigkeit

Beginnend nach ▼

Nach

29.02.2024 ✕

Offizielle Version

Im Bereich ▼

Von

17.03.2024 ✕

Bis

23.08.2024 ✕

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

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

Kategorien

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

Kategorien
✕

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

Untereinträge automatisch auswählen/abwählen

9 ausgewählt
alle löschen
▼

- Motto
- Natur
- Partner
- Personen
- Produkte
- Tiere
- > Geschäftsausstattung
- > Interne Kommunikation
- ▼ Kongress
 - > Webinar
 - Layoutdokumente

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN
BESTÄTIGEN

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

Lizenzinformationen

Mit diesem Widget suchen Sie Assets mit bestimmten Lizenzdaten.

Lizenzinformationen
✕

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

Lizenzname ▼

Lizenztyp ▼

Lizenzzweck ✕ ▼

Lizenzgültigkeit
 ▼

Von ✕

Bis ✕

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

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

Sammlungen

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

Sammlungen ✕

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

Untereinträge automatisch auswählen/abwählen

2 ausgewählt alle löschen ▼

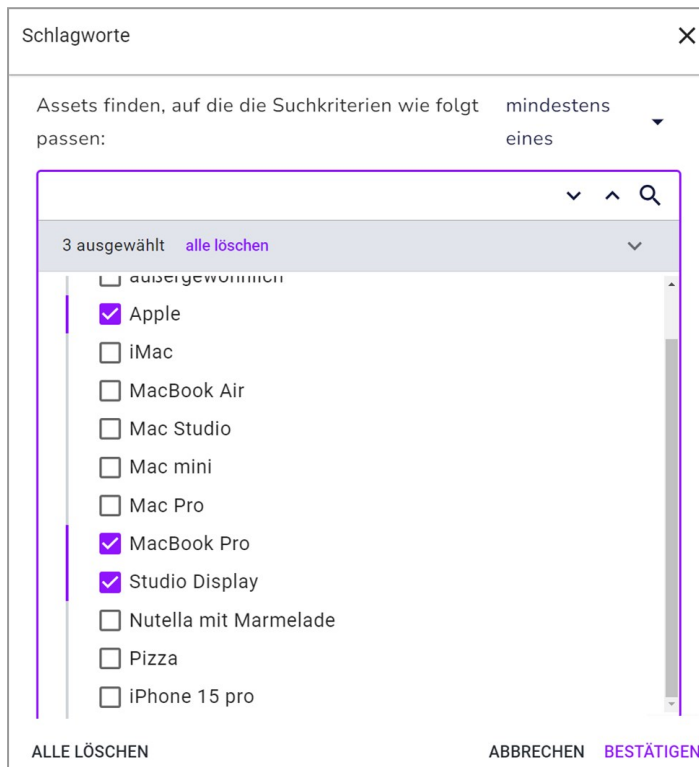
- Meine Sammlungen
 - Kunst
 - Publierte Sammlungen

ALLE LÖSCHEN ABBRECHEN BESTÄTIGEN

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

Schlagworte

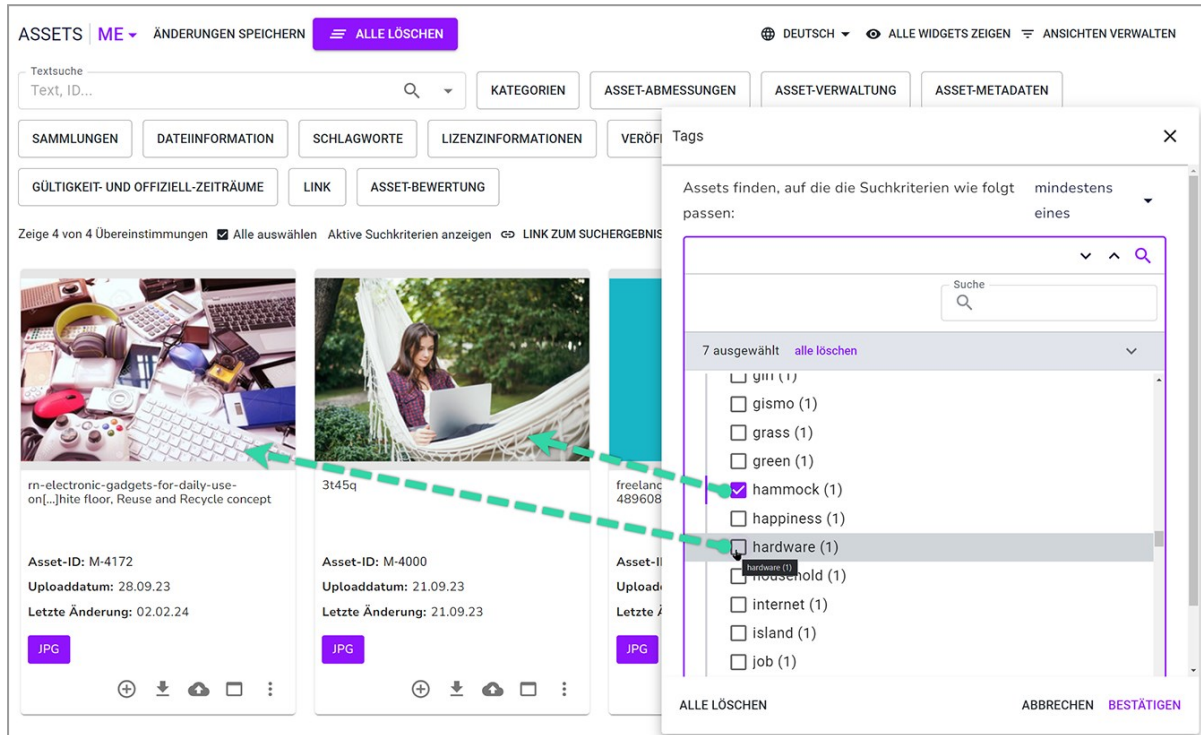
Mit diesem Widget suchen Sie nach Assets, denen bestimmte Schlagworte zugewiesen sind.



Aktivieren Sie die Checkboxes neben den Schlagwörtern, die in die Suche eingeschlossen werden sollen. Falls Sie nicht die gesamte Liste durchsuchen möchten, geben Sie ein Suchwort in das Suchfeld ein. Treffer werden direkt angezeigt.

Tags

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



The screenshot shows the Uptempo interface with a 'Tags' search widget. The main interface displays asset cards with details like 'Asset-ID' and 'Uploaddatum'. The 'Tags' widget is overlaid on the right, showing a list of tags with checkboxes. Green dashed arrows point from the 'hammock' and 'hardware' tags in the widget to the corresponding asset cards in the main view.

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

Veröffentlichungsdaten

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

Veröffentlichungsdaten
✕

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

Aktuell veröffentlicht

Veröffentlichungskanal
 ▼

Veröffentlichungsdatum
 Beginnend nach ▼ Nach ✕

ASSETQUALITÄTSEBENE

Verwendbar im Modul Brand Templates

Druckqualität

ALLE LÖSCHEN
ABBRECHEN BESTÄTIGEN

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

Kundenspezifische Felder

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

Kundenspezifische Felder können als `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.custom_attributes.title]]]` in Form von formatiertem Text oder Auswahlliste angelegt werden. Die folgenden Abschnitte beschreiben die jeweiligen Typen:

Freies Textfeld

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



Tomate X

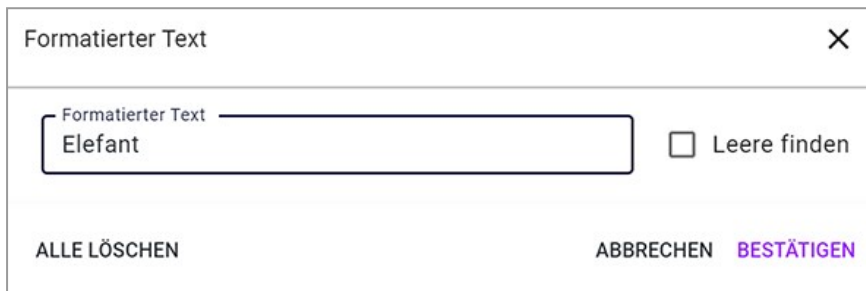
Tomate
grün Leere finden

ALLE LÖSCHEN ABBRECHEN BESTÄTIGEN

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

Formatierter Text

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

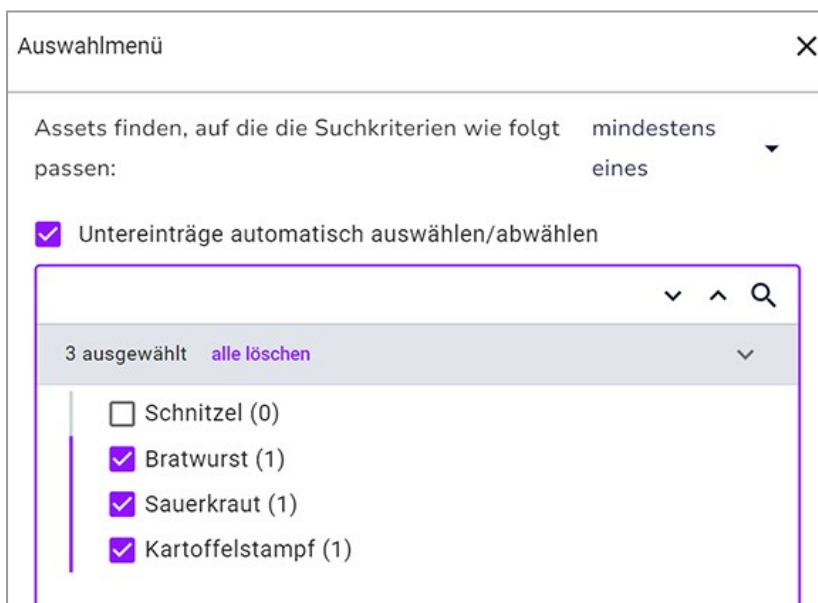


The screenshot shows a search dialog titled 'Formatierter Text'. It features a search input field containing the text 'Elefant'. To the right of the input field is a checkbox labeled 'Leere finden'. At the bottom of the dialog, there are three buttons: 'ALLE LÖSCHEN', 'ABBRECHEN', and 'BESTÄTIGEN'.

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

Auswahlliste

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

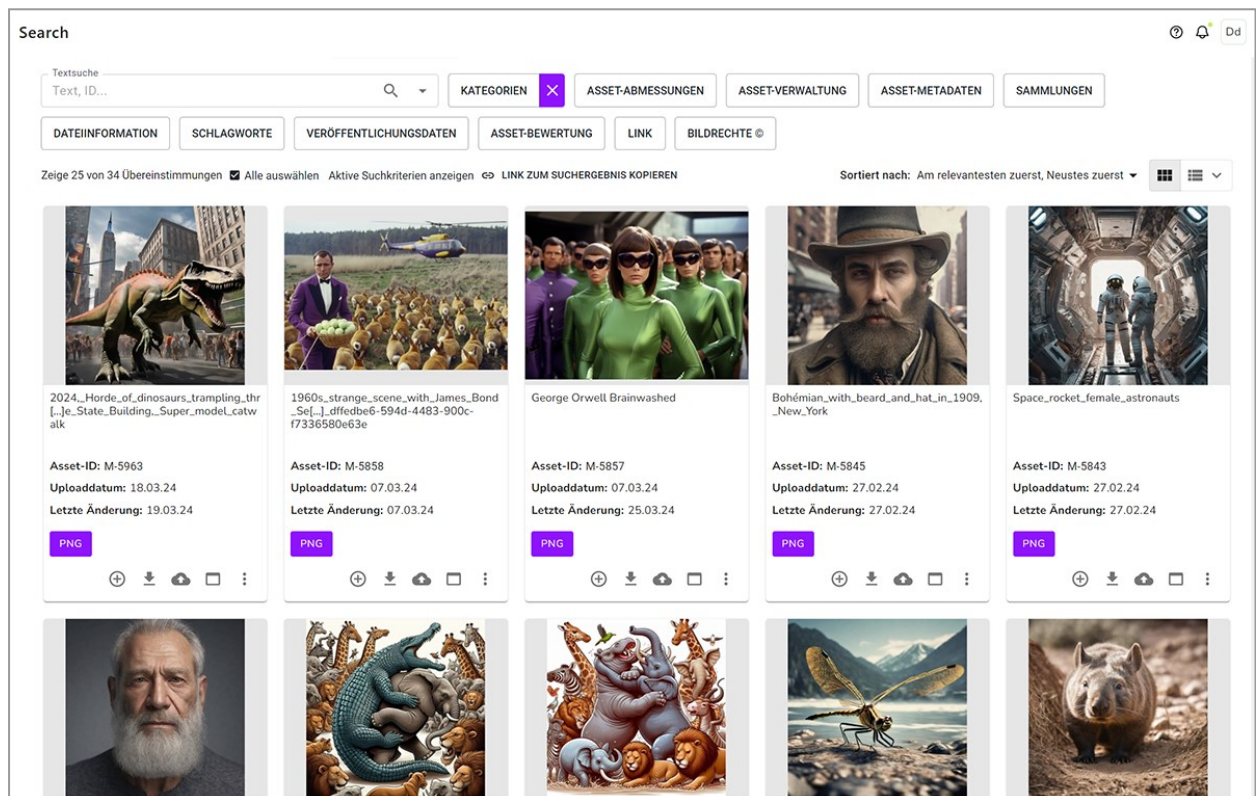


The screenshot shows a search dialog titled 'Auswahlliste'. It includes a search criteria section: 'Assets finden, auf die die Suchkriterien wie folgt mindestens eines passen:'. Below this is a checked checkbox for 'Untereinträge automatisch auswählen/abwählen'. The main area is a list of items with checkboxes: 'Schnitzel (0)', 'Bratwurst (1)', 'Sauerkraut (1)', and 'Kartoffelstampf (1)'. The list shows '3 ausgewählt' and an 'alle löschen' button. Navigation arrows and a search icon are visible at the top of the list area.

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

5.2 Trefferliste

Sie können für die Ansicht der Trefferliste zwischen zwei verschiedenen Ansichten wählen: der Galerie- oder der Listenansicht. In der Listenansicht können mehr Informationen zum Asset dargestellt werden, während in der Galerieansicht nur drei möglich sind. Beide Darstellungen können Sie z. B. nach Relevanz, Name, Datum, Titel oder Dateigröße auf- oder absteigend sortieren. Zwischen Galerie- und Listenansicht können Sie mit Klick auf die beiden Icons oben rechts über der Trefferliste wechseln.




Sortierungsoptionen

Sie können bis zu drei Sortierkriterien kombinieren und per Drag-and-drop in der Liste der Sortierungsoptionen priorisieren.

1. Klicken Sie über der Trefferliste auf *Sortiert nach*.

Der Dialog *Sortierungsoptionen* öffnet sich.

2. Wählen Sie über das Dropdown-Menü andere Sortierungsoptionen, wenn Ihnen die Voreinstellung nicht zusagt.



3. Optional: Bringen Sie die Suchkriterien durch Greifen von  am Anfang der Zeile per Drag-and-Drop in die gewünschte Sortierreihenfolge.

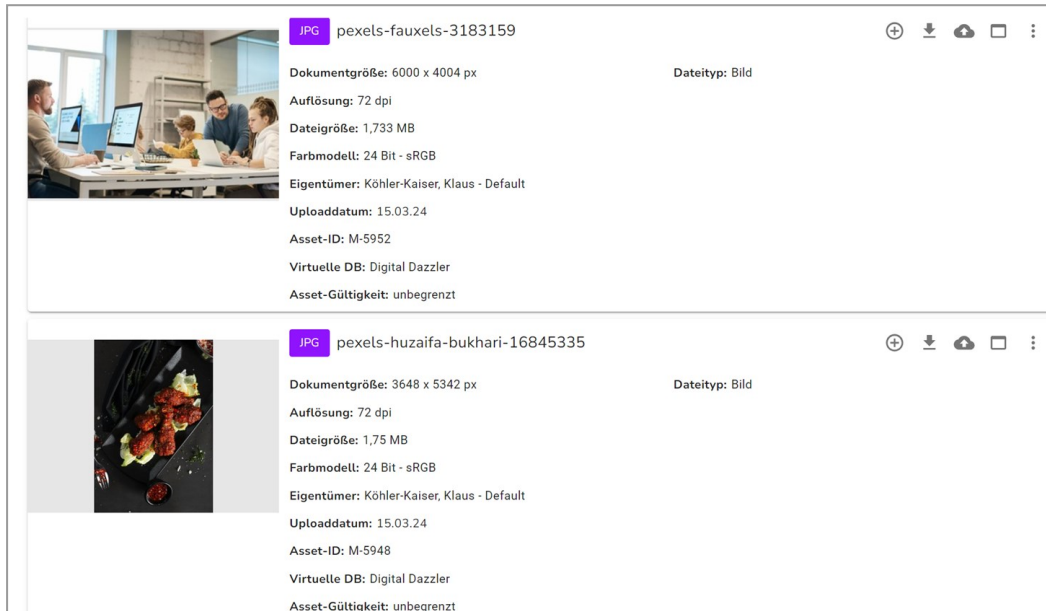
Das bedeutet, zuerst werden die Suchergebnisse nach Kriterium auf Position 1 sortiert, das Zwischenergebnis wird nach Kriterium 2 sortiert und zuletzt wird dieses Zwischenergebnis nach Kriterium 3 sortiert und angezeigt.

Sortierungskriterien	Beschreibung
Am relevantesten zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Relevanz für die Suchanfrage, mit den relevantesten Assets am Anfang.
Am wenigsten relevant zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Relevanz für die Suchanfrage, mit den am wenigsten relevanten Assets am Anfang.
Am besten bewertet zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Bewertung, mit den beliebtesten Assets am Anfang.
Am schlechtesten bewertet zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Bewertung, mit den unbeliebtesten Assets am Anfang.
Größte Datei zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Dateigröße, mit den größten Dateien am Anfang.
Kleinste Datei zuerst	Sortiert die Assets nach ihrer Dateigröße, mit den kleinsten Dateien am Anfang.
Letzte Aktualisierung zuerst	Sortiert die Assets nach dem Datum ihrer letzten Aktualisierung, mit den zuletzt aktualisierten Assets am Anfang.
Älteste Aktualisierung zuerst	Sortiert die Assets nach dem Datum ihrer letzten Aktualisierung, mit den ältesten aktualisierten Assets am Anfang.
Am meisten heruntergeladen zuerst	Sortiert die Assets nach der Anzahl der Downloads, mit den am meisten heruntergeladenen Assets am Anfang.
Am wenigsten heruntergeladen zuerst	Sortiert die Assets nach der Anzahl der Downloads, mit den am wenigsten heruntergeladenen Assets zuerst.
Name (A-Z)	Sortiert die Assets alphabetisch nach ihrem Namen in aufsteigender Reihenfolge.
Name (Z-A)	Sortiert die Assets alphabetisch nach ihrem Namen in absteigender Reihenfolge.

Listenansicht erweitern

In der Listenansicht können mehr Asset-Attribute dargestellt werden, als in der Galerieansicht möglich ist.

1. Anstelle direkt auf das *Listenansicht*-Icon zu klicken, öffnen Sie zur Anpassung der Listenansicht das -Menü seitlich vom Icon.
2. Um die Listenansicht zu erweitern, klicken Sie  > *Erweiterte Liste*.



3. Um zum Standard zurückzukehren, klicken Sie in der Listenansicht  > *Kompaktliste*.

Sie haben die Listenansicht erweitert.

5.3 Ansichten

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

Zugehörige Aufgaben

- [Ansicht anlegen unten](#)
- [Ansicht bearbeiten auf der nächsten Seite](#); Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten bearbeiten können.
- [Ansicht kopieren auf Seite 121](#)
- [Ansicht löschen auf Seite 121](#); Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten löschen können.

5.3.1 Ansicht anlegen

1. Klicken Sie > Assets > Suche.
2. Falls nicht die benötigten Widgets angezeigt werden:
 - a. Klicken Sie *Ansichten verwalten*.
Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird angezeigt.
 - b. Aktivieren Sie die Anzeige der benötigten Widgets und deaktivieren Sie die Anzeige der Widgets, die Sie nicht in der Anzeige sehen möchten.
3. Falls die Ansicht Suchkriterien beinhalten soll: Stellen Sie die Suchkriterien in den Widgets ein.
4. Optional: Legen Sie für mehrsprachige Attribute fest, welche Sprache durchsucht werden soll.
5. Optional: Legen Sie die Sortierung fest.
6. Klicken Sie *Ansichten verwalten*
Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird angezeigt.
7. Tragen Sie in das oberste Feld einen Namen für diese Ansicht ein (maximal 255 Zeichen).
8. Optional: Aktivieren Sie die Checkbox *Ansicht ist öffentlich.*, falls Sie die Ansicht anderen Benutzern zur Verfügung stellen möchten.

- Optional: Aktivieren Sie die Checkbox *Das ist meine Default-Ansicht.*, falls die Ansicht bei jedem Start des Moduls *Media Pool* verwendet werden soll.
- Klicken Sie *Speichern*.

Sie haben die Ansicht angelegt. Um die Ansicht zu ändern, öffnen Sie die Auswahlliste oben links auf der Startseite, neben dem Seitentitel *Assets*.

5.3.2 Ansicht bearbeiten



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten bearbeiten können.

- Klicken Sie *> Assets > Suche*.
- Öffnen Sie oben links die Auswahlliste der Ansichten und wählen Sie unter der Listenrubrik *Meine Ansichten* die eigene Ansicht aus, die Sie bearbeiten möchten.
- Optional: Klicken Sie *Alle Widgets zeigen*, um alle konfigurierten Such-Widgets einzublenden.
- Klicken Sie *Ansichten verwalten*.

Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird rechts eingeblendet.

- Ändern Sie die Eigenschaften der Ansicht. Dies betrifft die folgenden Punkte:
 - Sichtbarkeit der Widgets
 - Reihenfolge der Widgets
 - Suchkriterien in den Widgets
 - Für mehrsprachige Attribute die durchsuchte Sprache
 - Die Eigenschaft *Ansicht ist öffentlich..*
 - Die Eigenschaft *Das ist meine Default-Ansicht..*

- Klicken Sie oben links neben der Auswahlliste der Ansichten *Änderungen speichern*.

Sie haben die Ansicht bearbeitet.

5.3.3 Ansicht kopieren

1. Klicken Sie > Assets > Suche.
2. Um eine Ansicht zu kopieren, öffnen Sie die Auswahlliste oben links auf der Startseite, neben dem Seitentitel Assets. Wählen Sie die Ansicht, die Sie kopieren möchten.
3. Klicken Sie *Ansichten verwalten*.
Der Dialog *Ansicht bearbeiten* wird geöffnet.
4. Geben Sie einen neuen Namen ein.
5. Klicken Sie *Speichern*.
6. Schließen Sie den Dialog.

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

5.3.4 Ansicht löschen



Hinweis

Beachten Sie, dass Sie nur eigene Ansichten löschen können.

1. Klicken Sie > Assets > Suche.
2. Öffnen Sie oben links die Auswahlliste der Ansichten.
3. Klicken Sie bei der Ansicht, die Sie löschen möchten, das Symbol ×.
Eine Sicherheitsabfrage wird geöffnet.
4. Bestätigen Sie die Abfrage.

Die Ansicht wird gelöscht.

5.4 Suchbegriffe gestalten

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

Umlaute und Eszett

Umlaute werden nach DIN 5007 behandelt und als die entsprechenden Vokale erkannt. Zum Beispiel wird nach „Ä“, „Ö“ oder „Ü“ so gesucht, als ob „A“, „O“ oder „U“ eingegeben wurde. Dies gilt auch für die meisten Sonderbuchstaben, die in anderen Sprachen einfachen Buchstaben ähneln (z. B. å = a, œ = oe). Der Buchstabe „ß“ wird als „ss“ erkannt. Sie können bei der Suche beide Schreibweisen verwenden. Das ist praktisch, wenn die verwendete Computertastatur keine landesspezifische Tastaturbelegung hat.

Suchbegriff	Suchergebnis
süß	süß, Süsstoff
sueß	-
suss	süß, süss, Süsstoff
offen	offen, öffentlich
muss	muss, Muße, müssen, müßig

Suche nach einem beliebigen Suchbegriff

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

Suche nach Wortteilen

Sie können nur einen bekannten Wortteil in das Suchfeld eingeben. Als Treffer werden alle Assets aufgelistet, bei denen der Wortteil in den durchsuchten Attributen gefunden wird. Sie müssen mindestens zwei Zeichen eingeben, sonst ergibt die Suche keine Treffer.

Suchbegriff	Suchergebnis
baum	Apfelbaum, Birnbaum, Baumhaus
NFL	Dragon <u>fl</u> y, NFL-Super-Bowl-Sieger, Kon <u>fl</u> ikt

Suche nach mehreren Begriffen

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

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


Suche nach einer exakten Phrase

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

Suchbegriff	Suchergebnis
"ein wichtiges"	Ein wichtiges Dokument

Suche nach alternativen Worten

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



Hinweis

Sie müssen "OR" in Großbuchstaben schreiben.

Suchbegriff	Suchergebnis
eins OR zwei OR drei	Das ist <i>eins</i> der wichtigen Dokumente Das ist <i>eins</i> der <i>drei</i> wichtigsten Dokumente Das ist <i>eins</i> von <i>zwei</i> wichtigen Dokumenten

Worte ausschließen

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

Suchbegriff	Suchergebnis
eins -zwei drei	Das ist <i>eins</i> der <i>drei</i> wichtigsten Dokumente

Nicht gefunden wird in diesem Beispiel der Inhalt: „Das ist eins der zwei wichtigsten Dokumente“.

Suche nach der Asset-ID

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

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

Verwalten

6

Als DAM-Benutzerin hat Alice u.a. folgende Aufgaben zu erledigen:

- Überprüfung der Metadaten und Lizenzen von Stock-Fotos vor der Veröffentlichung
- Bereitstellung von Varianten in unterschiedlichen Größen und Formaten für die Ausgabe auf verschiedenen Kanälen

Zum Asset Management bzw. Verwalten, gehören:

- [Verwaltung der Assetattribute auf Seite 136](#): Mithilfe der Attribute legen Sie Informationen zum und über das Asset fest. Einige Attribute können für die Systemsprachen angelegt und gepflegt werden.
- [Versionen auf Seite 145](#): Durch Verbesserungen, Korrekturen oder Überarbeitungen können mehrere Versionen eines Assets entstehen. Mithilfe von Versionen können Sie im Modul *Media Pool* die nacheinander folgenden oder unterschiedlichen Zustände eines Assets abbilden.
- [Prüfung auf Seite 154](#): Über das Modul Review Manager können Sie eine Prüfung eines Assets starten.
- [Überarbeitung auf Seite 155](#): Mit dem Modul *Job Manager* können Sie einen Job zu einem Asset erstellen, um z. B. für ein benötigtes Bild schnell und einfach eine Bildkorrektur oder eine Nachbearbeitung zu beauftragen.
- [Löschen auf Seite 156](#): Sie können veraltete oder nicht mehr benötigte Assets löschen und damit in den Papierkorb verschieben.
- [Wiederherstellen auf Seite 158](#): Sie können in den Papierkorb verschobene Assets wiederherstellen.
- [:-Menü und Menü-Button auf der gegenüberliegenden Seite](#): Verwenden Sie entweder den **MENÜ...**-Button, der für die möglichen Sammelaktionen über den Suchergebnissen erscheint, oder das :-Menü rechts am Asset oder in der Detailansicht, um auf die Funktionen zur Bearbeitung einzelner Assets zuzugreifen.

6.1 ☰-Menü und Menü-Button

Damit Sie schnell auf die gewünschten Funktionen zugreifen können, werden das ☰-Menü und der **MENÜ...**-Button an verschiedenen Stellen der Benutzeroberfläche angezeigt.

- Unten rechts in jeder Kachel am Suchergebnis in der Galerieansicht und rechts in der Listenansicht ist das ☰-Menü verfügbar. Bei Mehrfachauswahl erscheint über den Ergebnissen der **MENÜ...**-Button, mit dem Sie Aktionen auf mehrere markierte Assets anwenden können.
- In der Detailansicht des Assets, die Sie nach Doppelklick auf ein Suchergebnis öffnet, befindet sich das ☰-Menü oben rechts vor dem Schließfeld.
- Im Bereich > Assets > *Sammlungen* ist ein Textbutton **MENÜ** vorhanden, über den Sie die für das Bearbeiten Ihrer Sammlungen benötigten Funktionen aufrufen.

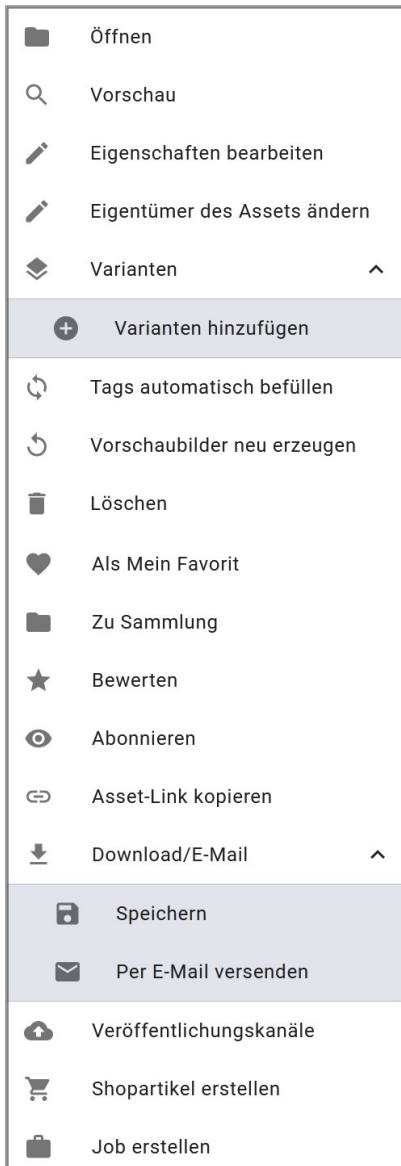
Welche Funktionen Sie im Menü aufrufen können, hängt von Ihren Berechtigungen ab.



Hinweis

Je nachdem, ob Sie eine Funktion für ein einzelnes oder für mehrere markierte Assets aufrufen wollen, müssen Sie das ☰-Menü direkt am ausgewählten Asset oder den oberhalb der Galerie- oder Listenansicht eingeblendeten **MENÜ**-Button nutzen. Die Funktionen für das Bearbeiten von Sammlungen können Sie nur unter > Assets > *Sammlungen* nutzen.

Die folgende Abbildung zeigt das aufgeklappte ☰-Menü für ein einzelnes Asset:



Menü öffnen

In den Suchergebnissen wird das **:**-Menü an jedem Asset angezeigt.



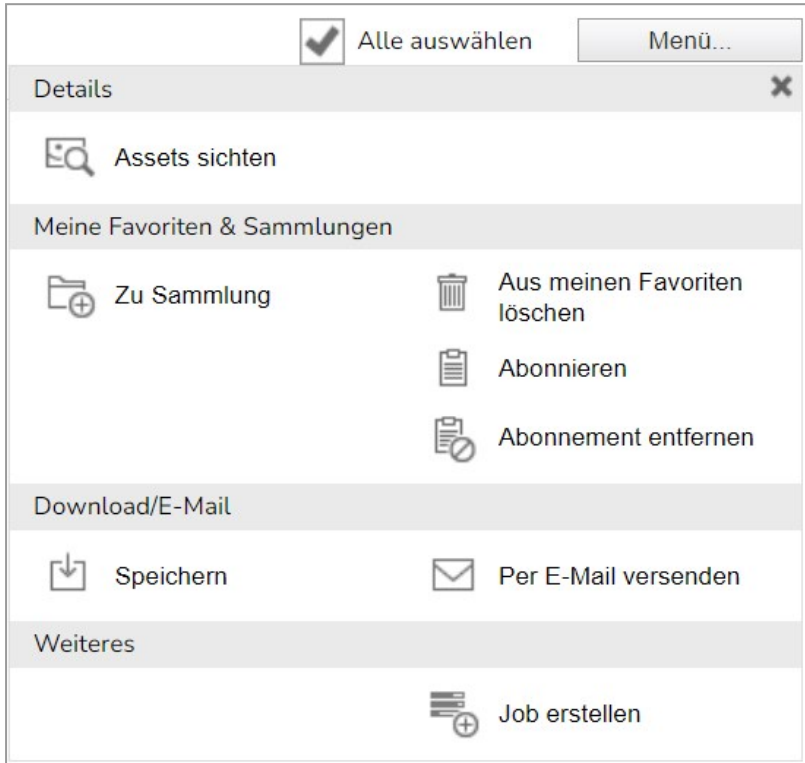
1. Klicken Sie **:**.
2. Optional: Bei einer Mehrfachauswahl durch Markieren der Checkbox einzelner Assets in der Suche oder Bereichsauswahl durch **SHIFT**-Klick auf das erste und letzte Asset im gewünschten Bereich erscheint der **MENÜ...**-Button über den Suchergebnissen.
Das Menü mit den Funktionen zur Assetbearbeitung und -Verwaltung wird geöffnet.
3. Wählen Sie die gewünschte Funktion, um Änderungen vorzunehmen.

Sie haben ein oder mehrere Assets bearbeitet.

Voraussetzungen

Welche Funktionen Sie über das **:**-Menü oder **MENÜ...**-Buttons aufrufen können, hängt von Ihren Berechtigungen Ihrer Rolle ab.

Nach Klicken des **MENÜ...**-Buttons innerhalb einer Sammlung mit aktivierter Checkbox *Alle auswählen*:



In geöffneten Sammlungen

Funktion	Beschreibung
Öffnen	Sie öffnen die Detailansicht des ausgewählten Assets.
Vorschau	Sie öffnen in einem Pop-up-Fenster ein großes Vorschaubild.
Assets sichten	<p>Hinweis: Nur als Sammelaktion für mehrere markierte Assets über den MENÜ-Button ausführbar.</p> <p>Sie öffnen in einem Pop-up-Fenster ein größeres Vorschaubild. Sie können durch die markierten Assets blättern.</p>

Abschnitt *Bearbeiten*

Funktion	Beschreibung
Löschen	<p>Sie verschieben das Asset in den Papierkorb. Das Asset wird nicht endgültig gelöscht, kann aber nur noch gefunden werden, wenn in der erweiterten Suche die Checkbox <i>Papierkorb</i> aktiviert ist. Wenn ein Asset per E-Mail verschickt (Download-Link) und anschließend gelöscht wird, ist es weiterhin über den Link bis zu dessen Gültigkeitsende erreichbar.</p>
Eigenschaften bearbeiten	<p>Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Eigenschaften pflegen können.</p>
Assets nacheinander bearbeiten	<p>Hinweis: Nur als Sammelaktion für mehrere markierte Assets ausführbar.</p> <p>Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Eigenschaften pflegen können. Über das Vorblättern-Symbol wechseln Sie zum nächsten Asset.</p>
Assets auf einmal bearbeiten	<p>Hinweis: Nur als Sammelaktion für mehrere markierte Assets ausführbar.</p> <p>Sie bearbeiten die Eigenschaften aller markierten Assets.</p>
Eigentümer übergeben bzw. Eigentümer des Assets ändern	<p>Der Menübefehl <i>Eigentümer des Assets ändern</i> steht Ihnen am einzelnen Asset in der Suche zur Verfügung. Diese Funktion ist bei einer Mehrfachauswahl zur Stapelverarbeitung über > MENÜ... > <i>Bearbeiten</i> > <i>Eigentümer übergeben</i> erreichbar.</p> <p>Sie öffnen ein Fenster, in der Sie einem oder mehreren Assets einen neuen Eigentümer zuweisen können.</p> <p>Hinweis: Diese Option steht dem Eigentümer des Assets sowie Benutzern mit der Berechtigung <i>Change Asset Owner</i> zur Verfügung.</p>
Varianten hinzufügen	<p>Sie können inhaltlich zusammengehörende Assets als Varianten zusammenfassen, z. B. Bildserien oder identische Bilder in unterschiedlichen Farben.</p>
Varianten übertragen	<p>Hinweis: Nur falls dem Asset bereits Varianten zugewiesen sind.</p> <p>Sie öffnen eine neue Suche in einem Pop-up-Fenster und können für vorhandene Varianten des ausgewählten Assets ein neues führendes Asset (Master-Objekt) festlegen.</p>
Varianten entfernen	<p>Hinweis: Nur falls dem Asset bereits Varianten zugewiesen sind.</p> <p>Sie entfernen alle dem Asset hinzugefügten Varianten.</p>

Funktion	Beschreibung
Vorschaubilder neu erzeugen	<p>Hinweis: Nur über das : -Menü ausführbar.</p> <p>Sie aktualisieren das Vorschaubild des ausgewählten Assets.</p> <p>Hinweis: Wenn Sie diese Funktion bei Video-Dateien auslösen, wird der Inhalt des Felds <i>Anmerkungen</i> mit den Kommentaren der Original-Datei überschrieben.</p>

Abschnitt *Favoriten & Sammlungen* im Bereich > *Sammlungen*

Diese Befehle sind auch im : -Menü am Asset verfügbar.

Funktion	Beschreibung
Als Mein Favorit	Sie markieren das ausgewählte Asset als Favorit.
Aus meinen Favoriten löschen	Sie entfernen das ausgewählte Asset aus der Ihrer Favoritenliste.
Zu Sammlung	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie eine Sammlung auswählen, der Sie das markierte Asset hinzufügen.
Bewerten	Sie vergeben zwischen 1 und 5 Sterne für das Asset. Sie können die durchschnittliche Bewertung (durchschnittliche Anzahl Sterne) als Suchkriterium nutzen.
Abonnieren	Sie abonnieren das Asset. Sie werden automatisch bei Änderungen an den Eigenschaften, bei Versionsänderungen, über Downloads sowie dem Löschen des Assets informiert.
Abonnement entfernen	Sie löschen das Asset aus Ihren Abonnements.

Abschnitt *Download/E-Mail* im Bereich > *Sammlungen*

Die meisten dieser Befehle sind auch im **MENÜ...**-Button für Massenaktionen oder im : -Menü am Suchergebnis verfügbar.

Funktion	Beschreibung
Speichern	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Assetdownload</i> und können da Asset lokal speichern.

Funktion	Beschreibung
Mit verlinkten Bildern speichern	<p>Hinweis:Nur für InDesign-Dateien verfügbar (INDD und IDML). Bei anderen Assettypen ausgeblendet.</p> <p>Sie öffnen das Dialogfenster <i>Assetdownload</i> und können das ausgewählte Asset inklusive der verwendeten Bilder herunterladen.</p>
Per E-Mail versenden	<p>Sie öffnen das Dialogfenster <i>Per E-Mail versenden</i> und können das ausgewählte Asset als Anhang oder Link versenden.</p>
Per E-Mail mit verlinkten Bilder versenden	<p>Hinweis:Nur für InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern ausführbar.</p> <p>Sie öffnen das Dialogfenster <i>Per E-Mail versenden</i>. Das gewählte Asset wird in der E-Mail als Link versendet. Der Empfänger der E-Mail kann das Asset über den Link mit allen verlinkten Bilder herunterladen.</p>
An Abonnenten	<p>Sie öffnen ein Dialogfenster, über das Sie eine E-Mail an alle Abonnenten des Assets verschicken können. Dieser Befehl erscheint kontextsensitiv nur für Assets, die von jemandem abonniert sind.</p>

Abschnitt Veröffentlichungskanäle im : -Menü




Hinweis:

Es ist nicht vorgesehen, Assets aus einer Sammlung heraus zu veröffentlichen.

Funktion	Beschreibung
Veröffentlichungskanäle	<p>Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie den Ausgabekanal festlegen, unter dem das Asset veröffentlicht wird. Außerdem legen Sie den Veröffentlichungszeitraum fest.</p>
Publizieren	<p>Sie veröffentlichen das Asset ab sofort und zunächst ohne zeitliche Beschränkung.</p>
Bearbeiten	<p>Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, über das Sie den Veröffentlichungszeitraum des Assets bearbeiten können.</p>
Depublizieren	<p>Sie beenden die Veröffentlichung des Assets.</p>

Abschnitt *Export* im Bereich > *Sammlungen*

 **Hinweis:**

Diese Optionen sind im MENÜ...-Button für Bulk-Aktionen zwar sichtbar, haben aber keine Funktion mehr.

Abschnitt *Weiteres* im Bereich > *Sammlungen*

Funktion	Beschreibung
Lizenzweiterung beantragen	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Lizenzweiterung</i> und können für das ausgewählte Asset eine Lizenzweiterung beantragen.
Dokument mit Plugin öffnen	Hinweis: Nur für InDesign-Dokumente mit Adobe InDesign bis einschließlich Version CS 6 ausführbar. Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, über das Sie den Namen des Assets in die Zwischenablage kopieren und an die InDesign-Extension übergeben können.
Shopartikel erstellen	Sie öffnen die Seite > <i>Artikel</i> bearbeiten im Modul <i>Marketing Shop</i> und können das ausgewählte Asset als Artikel anlegen.
Job erstellen	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Job erstellen</i> . Wählen Sie einen Job-Typen aus, um einen neuen Job anzulegen.
Für eigene Zwecke anpassen	Hinweis: Nur für InDesign-Dokumente ausführbar, die in Brand Template Builder finalisiert und im Modul <i>Media Pool</i> veröffentlicht wurden. Sie öffnen das InDesign-Dokument im Modul <i>Brand Template Builder</i> und können es dort anpassen. Das angepasste Dokument kann ebenfalls wieder im Modul <i>Media Pool</i> veröffentlicht werden.

Spezieller Menü-Textbutton im Bereich > *Sammlungen*

Funktion	Beschreibung
Per E-Mail weiterleiten	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Per E-Mail versenden</i> . Wählen Sie ein Renderingschema. In der E-Mail wird ein Link auf die in der Sammlung enthaltenen Assets versendet.
Sammlung erstellen	Sie legen eine neue Sammlung an.

Funktion	Beschreibung
Sammlung weiterleiten	Sie übermitteln die ausgewählte Sammlung an einen anderen Benutzer.
Sammlung bearbeiten	Sie können die Sammlung umbenennen oder eine Sprachvariante für den Namen hinzufügen.
Zu Sammlung	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie das ausgewählte Asset einer anderen Sammlung zuweisen können.
Aus Sammlung löschen	Sie entfernen das ausgewählte Asset aus der Sammlung.
Gesamte Sammlung bearbeiten	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Asseteigenschaften bearbeiten</i> . Sie können die Eigenschaften aller der in der Sammlung enthaltenen Assets bearbeiten.
Sammlung speichern	Sie öffnen das Dialogfenster <i>Assetdownload</i> . Wählen Sie ein Renderingschema, um die in der Sammlung enthaltenen Assets herunterzuladen.

6.2 Verwaltung der Assetattribute

Mithilfe der Attribute legen Sie Informationen zum und über das Asset fest. Einige Attribute können für die Systemsprachen angelegt und gepflegt werden. Einen Überblick über alle Attribute erhalten Sie in [Assetattribute auf Seite 234](#).

Anzeige

Sie erhalten ein Übersicht über die Attribute eines Assets in der [Detailansicht auf Seite 34](#). Jedes Asset hat eine eigene Detailansicht, die die Attribute anzeigt, z. B. Dateiformat, Dateigröße, Versionen des Assets, Eigentümer oder Asset-ID.



Hinweis

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

Bearbeiten

Sie bearbeiten die Attribute im [Dialog zum Bearbeiten der Attribute auf Seite 38](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Detailansicht aufrufen unten](#)
- [Attribute eines Assets bearbeiten auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten auf Seite 139](#)
- [Asset-Eigentümer übergeben auf Seite 142](#)
- [Alternatives Vorschaubild auf Seite 143](#)

6.2.1 Detailansicht aufrufen

1. Navigieren Sie zu > Assets > Suche.
2. Suchen Sie das Asset, dessen Detailansicht Sie aufrufen möchten.
3. Klicken Sie am einzelnen Suchergebnis > : > *Eigenschaften bearbeiten*.



4. Optional: Klicken Sie auf das Vorschaubild in den Suchergebnissen.

Die Detailansicht wird geöffnet.

6.2.2 Attribute eines Assets bearbeiten

1. Suchen Sie das Asset, dessen Attribute Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie am Asset > : > *Eigenschaften bearbeiten*.

Die Detailansicht wird geöffnet.

3. Hinterlegen Sie die benötigten Informationen in den Eingabefeldern.
4. Klicken Sie *Übernehmen*.

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



Hinweis

Die Dateinamenskventionen für die Attributfelder *Assetname* und *Dateiname* sind wie folgt festgelegt:

- Maximal 255 Zeichen Länge

Der *Dateiname* darf nicht:

- mit einem Punkt (.) oder Bindestrich (-) beginnen
- mit einem Punkt (.) enden

Vermeiden Sie diese Zeichen im Feld *Dateiname*, auch wenn sie in Ihrem lokalen Dateisystem erlaubt sind:

/ \ ™ \$ ® , ! ; : " * ? < >

Wenn eine Datei mit solchen Zeichen im Namen hochgeladen wird, wird sie nicht blockiert. Doch bei der Bearbeitung der Pflichtattribute muss der Dateiname korrigiert werden.

6.2.3 Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

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


- Name des Assets, das aktuell bearbeitet wird.
- Wie viele Assets bereits bearbeitet sind und die Anzahl der ausgewählten Assets insgesamt.
Zum Beispiel: 1/10

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

Vorsicht! Datenverlust!

Sie können auch über die Navigationspfeile '<' vor und '>' hinter dem Assetnamen zwischen den einzelnen Assets wechseln. Beachten Sie, dass dabei die eingegebenen Werte nicht gespeichert werden! Die Daten werden nur gespeichert, wenn Sie auf *Speichern und nächstes* klicken.

Attribute mehrerer Assets nacheinander bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Wählen Sie die Assets aus, indem Sie auf  klicken und so die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Optional: Sie markieren eine Assetauswahl zwischen A und B indem Sie mit gedrückter **SHIFT**-Taste das erste Asset und letzte Asset im Bereich anklicken. Sie können dabei auch nach unten scrollen, um eine größere Auswahl zu erstellen.
4. Klicken Sie oberhalb der Assetsuche **MENÜ...** > *Bearbeiten* > *Assets nacheinander bearbeiten*.

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

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

Sie haben die Assets bearbeitet.

6.2.4 Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

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



Hinweis

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

Änderung der Attribute

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

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

Bei der gleichzeitigen Bearbeitung von Assets werden die aktuellen Werte nicht angezeigt. Nur der aktuell hinterlegte Assettyp wird angezeigt. Um bei der Massенbearbeitung einzelne Werte hinzuzufügen oder zu ändern, sind entsprechende Eingaben notwendig. So lange bei einem Attribut keine Werte verändert wurden, werden die bei den einzelnen Assets hinterlegten Attribute ebenfalls nicht geändert.

Besonderheit Boolean-Attribute

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

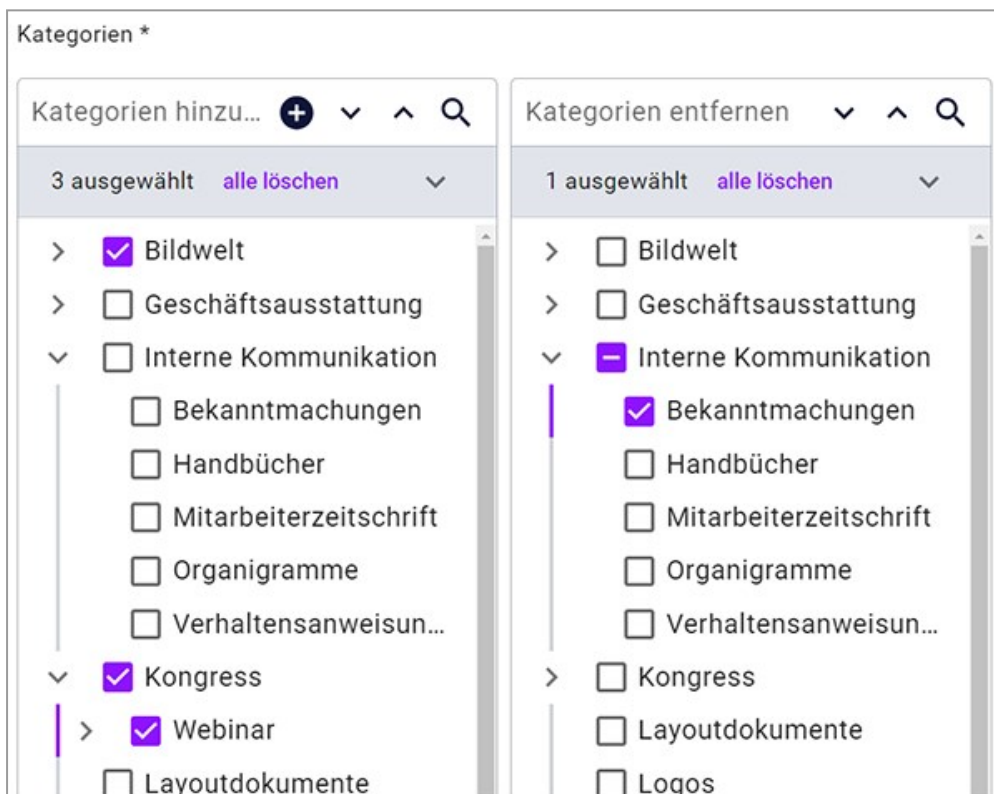
Pflichtattribute bearbeiten

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

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

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

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




Gemäß dem Beispiel im Screenshot werden allen markierten Assets die Kategorien */Bildwelt* und */Kongress/**Webinar* hinzugefügt. Wenn den Assets bisher die Kategorie */Interne Kommunikation/**Bekanntmachungen* zugewiesen war, wird diese entfernt. Andere zugewiesene Kategorien bleiben unberührt.

Attribut *Dateiname*

Beachten Sie, dass der Inhalt des Feldes *Dateiname* nicht im Rahmen einer Sammelbearbeitung geändert werden kann.

Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeiten

1. Suchen Sie die Assets, die Sie gleichzeitig bearbeiten möchten.
2. Markieren Sie nacheinander die gewünschten Assets, indem Sie auf  klicken und so die Checkbox an jedem Asset aktivieren.
3. Optional: Sie markieren eine Assetauswahl zwischen A und B indem Sie mit gedrückter **SHIFT**-Taste das erste Asset und letzte Asset im Bereich anklicken. Sie können dabei auch nach unten scrollen, um eine größere Auswahl zu erstellen.
4. Klicken Sie oberhalb der Assetsuche **MENÜ...** > *Bearbeiten* > *Assets auf einmal bearbeiten*. Der Dialog zum Bearbeiten der Attribute wird geöffnet.
5. Bearbeiten Sie die Attribute.
6. Klicken Sie *Speichern und schließen bzw. Speichern und nächstes*.

Sie haben die Attribute mehrerer Assets gleichzeitig bearbeitet. Die geänderten Attribute haben nun für alle diese Assets den gleichen Wert.

6.2.5 Asset-Eigentümer übergeben

Um die Arbeitslast besser zu verteilen, können Sie den Asset-Eigentümer neu bestimmen. Der Eigentümer ist für ein Asset verantwortlich und bearbeitet unter anderem Anträge auf Asset-Freigabe.

Einzelnes Asset übergeben

1. Suchen Sie nach dem gewünschten Asset.
Im Suchergebnis stehen Ihnen an jedem Treffer über das **:**-Menü in der Symbolleiste weitere Funktionen zur Verfügung.
2. Klicken Sie **:** > *Eigentümer des Assets ändern*.
Der Dialog *Eigentümer übergeben* wird angezeigt. **Hinweis:** Diese Option steht dem Eigentümer des Assets sowie Benutzern mit der Berechtigung *Change Asset Owner* zur Verfügung.

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

Sobald Sie die ersten drei Buchstaben eingetippt haben, wird eine Liste mit passenden Vorschlägen angezeigt.

4. Wählen Sie einen Benutzer als neuen Eigentümer aus.
5. Klicken Sie *Speichern*.

Der ausgewählte Benutzer ist der neue Eigentümer des Assets. Weitere Informationen siehe [Eigentümer auf Seite 28](#).

Mehrere Assets übergeben

1. Suchen Sie nach den gewünschten Assets.
2. Aktivieren Sie im Suchergebnis die Checkbox an jedem Asset oder wählen Sie mit gedrückter **SHIFT**-Taste einen Bereich zwischen Asset A nach B.
Über der Trefferliste wird die Anzahl der ausgewählten Einträge und ein **MENÜ...**-Button angezeigt.
3. Klicken Sie **MENÜ...** > *Bearbeiten* > *Eigentümer übergeben*.
Der Dialog *Eigentümer übergeben* wird angezeigt. **Hinweis:** Diese Option steht dem Eigentümer des Assets sowie Benutzern mit der Berechtigung *Change Asset Owner* zur Verfügung.
4. Geben Sie im Feld *Benutzersuche* den Namen des Benutzers ein, an den Sie die markierten Assets als neuer Eigentümer übergeben möchten.
Sobald Sie die ersten drei Buchstaben eingetippt haben, wird eine Liste mit passenden Vorschlägen angezeigt.
5. Wählen Sie einen Benutzer als neuen Eigentümer aus.
6. Klicken Sie *Speichern*.

Der ausgewählte Benutzer ist der neue Eigentümer der Asset-Auswahl.

6.2.6 Alternatives Vorschaubild

In bestimmten Anwendungsfällen, z. B. bei Videoinhalten, geben die automatisch generierten Vorschauen möglicherweise nicht das beste Bild oder den besten Moment wieder. Durch die manuelle Auswahl einer alternativen Vorschau oder die Erstellung einer benutzerdefinierten Vorschau


können Sie das Asset besser in Szene setzen. Sie können anstelle des automatisch erzeugten Vorschaubilds für das Asset ein alternatives Vorschaubild festlegen.



Hinweis

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

Alternatives Vorschaubild festlegen

1. Wählen Sie das Asset aus, für das Sie ein alternatives Vorschaubild festlegen möchten.
2. Klicken Sie das -Menü und wählen Sie *Eigenschaften bearbeiten*.

Dies öffnet ein Fenster, in dem Sie die Attribute bearbeiten können.

3. Klicken Sie den Button *Ausgeschlossene Attribute zeigen*.
4. Scrollen Sie nach unten zum Eintrag *Alternatives Vorschaubild*.
5. Um ein alternatives Vorschaubild auszuwählen, haben Sie zwei Möglichkeiten:

- Klicken Sie *Asset hinzufügen*.

Dies öffnet die Assetsuche *Alternatives Vorschaubild* und Sie können nach einem Asset suchen, das Sie als Vorschaubild verwenden wollen.

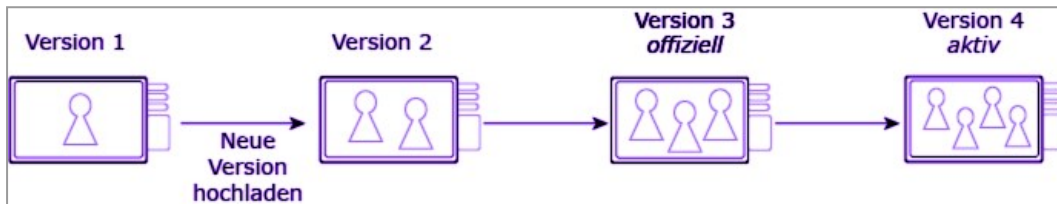
- Ziehen Sie eine lokal gespeicherte Bild-Datei in den gestrichelt umrandeten Bereich, um sie als alternatives Vorschaubild hochzuladen.

6. Klicken Sie *Übernehmen*.

Im Suchergebnis wird künftig das hinterlegte alternative Vorschaubild anstelle des Originals für das Asset angezeigt.

6.3 Versionen

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



Funktionsweise

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

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

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



Hinweis

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

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

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



Hinweis

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

Verwendung

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

Hinweise für InDesign-Dokumente

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

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

Zugehörige Aufgaben

- [Asset versionieren auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Mehrere Assets gleichzeitig versionieren auf Seite 148](#)
- [Version als offiziell markieren auf Seite 152](#)
- [Version herunterladen auf Seite 152](#)
- [Version löschen auf Seite 153](#)

Anzeige






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

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

Die offizielle Version erkennen Sie an dem Symbol .

Funktionen

Folgende Funktionen können Sie für Versionen aufrufen:

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

6.3.1 Asset versionieren

Gehen Sie wie folgt vor, um eine neue Version eines Assets hochzuladen:

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets via > : > *Eigenschaften bearbeiten*.
Die Detailansicht wird geöffnet.
2. Öffnen Sie den Reiter *Versionen* und klicken Sie Neue Version hochladen.
3. Wählen Sie im Pop-up-Fenster eine lokal gespeicherte Datei aus, die Sie als neue Version hochladen möchten. Alternativ können Sie die Datei auch per Drag-and-drop in den Dateiuupload-Bereich ziehen.
4. Sie können eine Information zur neuen Version als *Kommentar* hinterlegen.
5. Klicken Sie *Hochladen*.

Die Datei wird hochgeladen und als neue Version des Assets angelegt. Die neue Version ist nicht automatisch aktiviert. Siehe [Version als offiziell markieren](#).

6.3.2 Mehrere Assets gleichzeitig versionieren

Automatische Zuordnung

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

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

BEISPIEL

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

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

BEISPIEL

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

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

Voraussetzungen

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

Mehrere Versionen gleichzeitig anlegen

1. Klicken Sie > *Assets* > *Import*.
2. Fügen Sie die neuen Versionen dem Import hinzu, indem Sie Dateien vom lokalen Datenträger in das Fenster ziehen oder klicken Sie den *Import*-Button und verwenden Sie den *Durchsuchen*-Button.
3. Geben Sie einen Namen für den Import-Ordner in Feld *Ordnername* ein.
4. Klicken Sie *Starten*.

Die Dateien werden in den Import-Ordner hochgeladen.

5. Klicken Sie nach Abschluss des Uploads *Zum Import*.
6. Um alle zu versionieren, klicken Sie : *Weitere Funktionen* > *Massenversionierung von Assets*.
 - a. Optional: Um eine Auswahl zu versionieren, markieren Sie einen Bereich Assets durch Klick auf das (+)-Icon mit gedrückter **SHIFT**-Taste beim ersten und letzten Asset oder klicken Sie bei einzelnen Assets das (+)-Icon.

Unten links wird *Bearbeiten* eingeblendet.
 - b. Klicken Sie *Bearbeiten* (oder das Stiftsymbol) und wählen Sie *Massenversionierung von Assets*.
 - c. Optional: Wenn Sie sich in der Import-Übersicht mit allen Import-Ordnern befinden, erreichen Sie den Befehl *Massenversionierung von Assets* auch über das ...-Menü rechts.

Der Assistent zur *Massenversionierung von Assets* wird geladen.

Massenversionierung von Assets ✕

1
2

Wählen Sie die Auswahlkriterien Übereinstimmende Versionen

1 Bitte wählen Sie die Übereinstimmungskriterien für die Massenversionierung

Suchtext

Asset-ID im Dateinamen
 Artikelnummer im Dateinamen
 Genauer Dateiname

Optionen

Nutze String als Präfix
 Nutze String als Suffix

Separator *

Nur Assets dieser VDBs versionieren *

Allgemei[...]e Daten ✕

Uptempo [...]ontents ✕

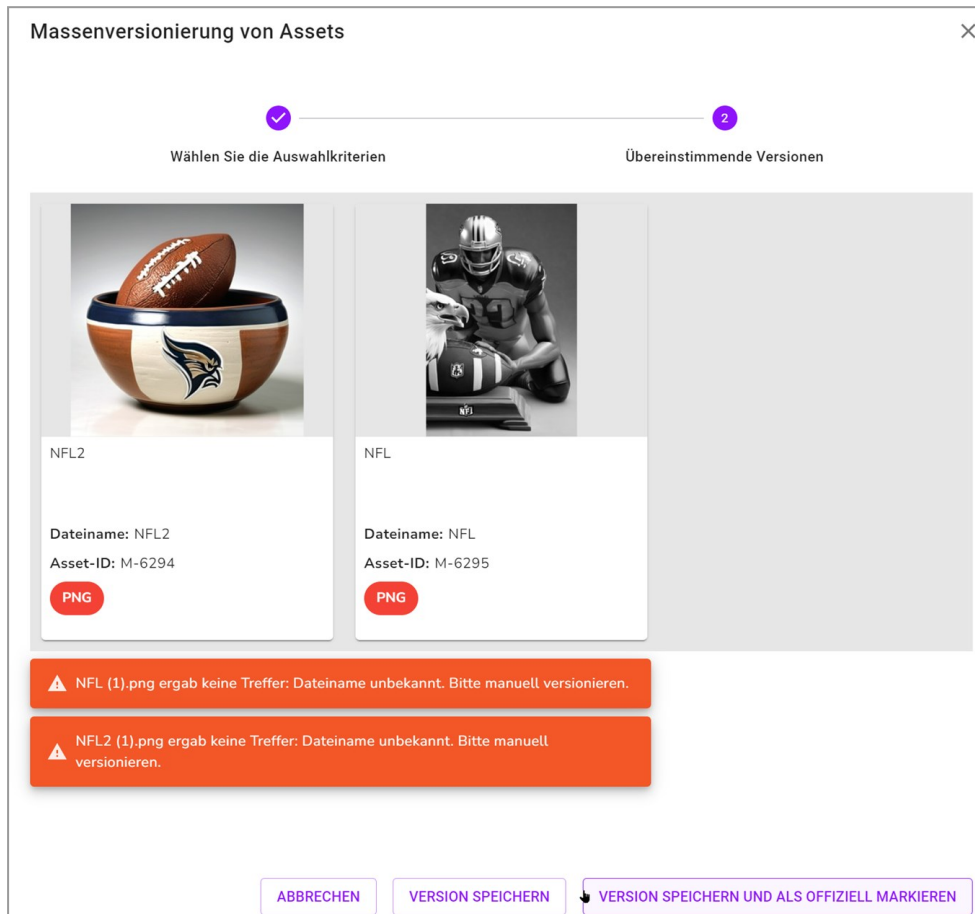
Uptempo Demodaten ✕

ACME_PhotoShootings ✕

+6

7. Auf der Seite *Wählen Sie die Auswahlkriterien* tragen Sie den Zuordnungsmechanismus ein.
 8. Klicken Sie *Übernehmen*.
- Sie starten die Massenversionierung.

- Nach Beenden des Vorgangs werden auf der nächsten Seite mit dem Titel *Übereinstimmende Versionen* die Ergebnisse bzw. die gefundenen und übereinstimmenden Assets aufgelistet.



- Aktivieren Sie die Checkbox `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.mass_version.select_all_matched]]]`, um alle Dateien zu markieren, die einem vorhandenen Asset zugeordnet werden konnten.
- Klicken Sie *Version speichern*.
- Optional: Um die neue Version als aktuelle zu markieren klicken Sie den Button *Version speichern und als offiziell markieren*.

Sie haben die hochgeladenen Dateien als neue Version der Assets angelegt und gespeichert. Sie können die Versionen eines Assets über die Detailansicht aufrufen. Sie können das Log des Import-Ordnern anzeigen, um die Liste der versionierten Assets einzusehen.




6.3.3 Version als offiziell markieren

Nach dem Hochladen müssen Sie die neu hochgeladene Version als offiziell markieren.

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

Die mit markierte Version ist als offizielle Version des Assets markiert.

6.3.4 Version herunterladen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, von dem Sie eine Version herunterladen möchten.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Versionen*.
3. Klicken Sie bei der gewünschten Version auf das Download-Symbol .

Der System-Dialog zum Speichern einer Datei wird geöffnet.

4. Wählen Sie einen Zielordner und klicken Sie *Speichern*.

Die Datei wird auf Ihren Computer heruntergeladen.

6.3.5 Version löschen

Vorsicht! Datenverlust!

Sie können das Löschen von Versionen nicht rückgängig machen!

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

Die Version wurde endgültig gelöscht.

6.4 Prüfung

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

Voraussetzung

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

Prüfung starten

Sie laden im Job ein Asset im Job Manager auf ein Datenblatt mit der Feldfunktion `Assetauswahl` hoch. Benutzer mit entsprechender Berechtigung in ihrer Rolle dürfen abstimmen oder ein ausführliches Review im Review Manager starten.



Hinweis:

Es ist nicht möglich, direkt aus dem Modul *Media Pool* am Asset ein Review zu starten.

Weitere Informationen

Beachten Sie für weitere Informationen die [Review Manager Online-Hilfe](#).

6.5 Überarbeitung

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

Voraussetzung

- Das Modul *Job Manager* muss aktiviert sein.
- Sie benötigen Berechtigungen im Modul *Job Manager*.
- Ein Job-Typ mit den benötigten Variablenfeldern und Workflows ist angelegt.

Überarbeitung starten

1. Suchen Sie das Asset, für das Sie eine Überarbeitung starten wollen.
2. Klicken Sie am Asset im Suchergebnis : > *Job erstellen*.
Das Dialogfenster *Job erstellen* wird geöffnet.
3. Tragen Sie den Namen des neuen Jobs in das Eingabefeld ein, wählen Sie einen passenden Job-Typ aus und bestätigen Sie mit *Hinzufügen*.
Das Job-Datenblatt wird erstellt und geöffnet.
4. Tragen Sie alle Pflichtangaben auf dem Datenblatt ein.
5. Klicken Sie *Speichern*, nachdem Sie alle benötigten Angaben zu Ihrem Job hinterlegt haben.
6. Klicken Sie das Schließfeld **X**, um zur Assetsuche zurückzukehren.

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

Weitere Informationen

Weitere Informationen erhalten Sie in der [Online-Hilfe für Benutzer](#).

6.6 Löschen

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



Hinweis

Wenn Sie ein Asset löschen, das derzeit über einen der Publikationskanäle veröffentlicht ist, wird das Asset automatisch aus allen Publikationskanälen entfernt.

Hinweise für InDesign-Dokumente

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

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

Asset in den Papierkorb verschieben

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

Sie haben das Asset in den Papierkorb verschoben.

Asset in einer Sammlung löschen

In einer Sammlung können sich mitunter auch Assets befinden, die gar nicht über die reguläre Suche zu finden sind. So gibt es zum Beispiel die Möglichkeit lokale Dateien als Asset zu einem Job hinzuzufügen und einen Review zu starten. Diese Assets erscheinen dann in der zwar in der Sammlung *Eigene DSE-Bilder*, aber nicht automatisch in einer Assetsuche.

Wenn Benutzer versuchen, Assets in einer Sammlung wie z. B. *Eigene DSE-Bilder* zu löschen, wird eine Bestätigungsabfrage angezeigt. Dies dient dazu, versehentliches Löschen von Assets zu verhindern, die möglicherweise in Jobs oder Reviews verwendet werden.

Der Bestätigungsdialog weist darauf hin, dass das Entfernen des Assets Auswirkungen für andere Benutzer haben kann. Der Benutzer muss die Löschung daher explizit bestätigen, bevor das Asset entfernt wird.

So wird vermieden, dass andere Benutzer plötzlich keinen Zugriff mehr auf benötigte Inhalte haben.

6.7 Wiederherstellen

Sie können in den Papierkorb verschobene Assets wiederherstellen.

Asset wiederherstellen

1. Suchen Sie das Asset im Papierkorb. Aktivieren Sie dazu im Widget *Asset-Verwaltung* die Check-box *Im Papierkorb*.
2. Klicken Sie am Asset > : > *Eigenschaften bearbeiten*.
Ein neues Eingabefenster wird geöffnet.
3. Wählen Sie im Feld *Virtuelle DB* eine virtuelle Datenbank (VDB).
4. Optional: Bearbeiten Sie weitere Attribute.
5. Klicken Sie *Übernehmen*.

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

**Ordnen und
organisieren**

7

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

Favoriten

Assets, die Sie als Favoriten kennzeichnen, können Sie schnell über [> Assets > Sammlungen > Meine Favoriten](#) erreichen. Weitere Informationen siehe [Favoriten auf Seite 162](#).

Sammlung

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

Weitere Informationen siehe [Sammlungen auf Seite 163](#).

Bewertung

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

Weitere Informationen siehe [Bewertung auf Seite 172](#).

Abonnement

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

Weitere Informationen siehe [Abonnement auf Seite 174](#).

Varianten

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



Weitere Informationen siehe [Varianten auf Seite 176](#).

Verwandte Assets

Sie können zusammengehörende Assets als miteinander verwandt kennzeichnen. Außerdem können Sie die Art der Beziehung in den Attributen festlegen. Weitere Informationen siehe [Verwandte Assets auf Seite 181](#).

7.1 Favoriten

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

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



Zugehörige Aufgaben

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

7.1.1 Asset als Favorit markieren

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



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

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

7.1.2 Asset aus Favoritenliste entfernen

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

Das ausgewählte Asset wird aus der Favoritenliste gelöscht.

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

7.2 Sammlungen

In einer Sammlung können Sie verschiedene Assets zusammenfassen und die Zusammenstellung anderen Benutzern zur Verfügung stellen. Ein Beispiel dafür ist die Zusammenfassung der Bilder einer Kampagne. Über eine Sammlung können Sie anderen Benutzern auch Assets zur Verfügung stellen, die ansonsten keinen Zugriff auf die Assets haben. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn das Asset in einer VDB abgelegt ist, auf die ein anderer Benutzer keinen Zugriff hat. Über Sammlungen in Kombination mit Freigaben können im Unternehmen unterschiedliche Zielgruppen (z. B. Marketingabteilung, Vertrieb, Außendienst) mit den benötigten Assets versorgt werden.

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

Zugehörige Aufgaben

- [Sammlung erstellen auf Seite 165](#)
- [Asset einer Sammlung zuweisen auf Seite 166](#)
- [Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen auf Seite 166](#)
- [Sammlung per E-Mail versenden auf Seite 166](#)

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

- [Sammlung teilen auf Seite 167](#)

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

- [Sammlung weiterleiten auf Seite 168](#)

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

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

Lokal gespeicherte Bilder hochladen

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

Weitere Informationen siehe [Lokal gespeicherte Bilder hochladen auf Seite 169](#).

Standard-Sammlungen

Standardmäßig werden folgende Bereiche automatisch angelegt:

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

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

7.2.1 Sammlung erstellen

1. Klicken Sie *> Assets > Sammlungen > Meine Sammlungen*.
2. Rufen Sie über den Button MENÜ... die Funktion *Sammlung erstellen* auf.
Dies öffnet ein neues Dialogfenster.
3. Geben Sie den Namen der neuen Sammlung in das Eingabefeld ein.
4. Klicken Sie *Speichern*.
5. Die neue Sammlung wird angelegt. Nachdem Sie die Sammlung erstellt haben, können Sie Assets zuweisen.
6. Klicken Sie *> Assets > Suche*.
7. Klicken Sie an dem Asset, das Sie der Sammlung hinzufügen wollen, *> : > Zu Sammlung*.
Dies öffnet ein Pop-up-Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.
8. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie das Asset zuweisen wollen. Vorhandene Untersammlungen werden durch Klicken auf das (+)-Icon angezeigt.
9. Klicken Sie *Übernehmen*, um Ihre Auswahl zu bestätigen.

Das Asset wird unter > *Assets* > *Sammlungen* > *Meine Sammlungen* in der neu erstellten Sammlung angezeigt.

7.2.2 Asset einer Sammlung zuweisen

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

1. Klicken Sie am Asset oder in der Detailansicht > : > *Zu Sammlung*
Dies öffnet ein Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.
2. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie das Asset zuweisen wollen. Vorhandene Unter-sammlungen werden durch Klicken auf das Plus-Symbol angezeigt.
3. Klicken Sie *Übernehmen*.

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

7.2.3 Mehrere Assets einer Sammlung zuweisen

1. Suchen Sie die Assets, die Sie einer Sammlung zuweisen möchten.
2. Aktivieren Sie die Checkbox bei den Assets, die Sie zuweisen möchten.
3. Klicken Sie *Menü...* > *Zu Sammlung*.
Dies öffnet ein Fenster, in dem Ihre angelegten Sammlungen angezeigt werden.
4. Klicken Sie auf die Sammlung, der Sie die Assets zuweisen möchten. Vorhandene Unter-sammlungen werden durch Klicken auf das Plus-Symbol angezeigt.
5. Klicken Sie *Übernehmen*.

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

7.2.4 Sammlung per E-Mail versenden

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

Voraussetzungen

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



Hinweis

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

Sammlung per E-Mail versenden

1. Klicken Sie *> Assets > Sammlungen > Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.
2. Klicken Sie auf den **MENÜ...**-Button über der Sammlung und wählen Sie *Per E-Mail weiterleiten*.

Dies öffnet ein neues Fenster.

3. Hinterlegen Sie die für den E-Mail-Versand benötigten Informationen. Pflichtfelder sind mit einem * markiert. Weitere Informationen siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#).
4. Klicken Sie *Per E-Mail versenden*.

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

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

Sie haben die E-Mail versendet.

7.2.5 Sammlung teilen

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

Einstellungen

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

Sammlung teilen

1. Klicken Sie > *Assets* > *Sammlungen* > *Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.
2. Rufen Sie über den Button **MENÜ...** die Funktion *Sammlung teilen* auf.
Dies öffnet ein Dialogfenster.
3. Treffen Sie die notwendigen Einstellungen für die Felder *Name*, *Gültigkeitszeitraum* und *Sichtbarkeit*.
4. Klicken Sie *Speichern*, um Ihre Angaben zu sichern.

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


7.2.6 Sammlung weiterleiten

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

Einstellungen

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

Sammlung weiterleiten

1. Klicken Sie > *Assets* > *Sammlungen* > *Meine Sammlungen* und wählen Sie eine von Ihnen erstellte Sammlung aus.
2. Rufen Sie mit Klick auf den Button  über der geöffneten Sammlung die Funktion *Sammlung weiterleiten* auf.

Dies öffnet ein Pop-up-Fenster.

3. Wählen Sie unter *Empfänger* die Benutzer oder Verteilerliste aus, an die Sie die Sammlung weiterleiten wollen.
4. Optional: Hinterlegen Sie einen Kommentar.
5. Klicken Sie *Sammlung weiterleiten*.

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


7.2.7 Lokal gespeicherte Bilder hochladen

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

Laden Sie lokal gespeicherte Bilder hoch

1. Klicken Sie > Assets > Sammlungen.
2. Markieren Sie per Mausclick eine der Sammlungen *Eigene Administration-Bilder*, *Eigene DSE-Bilder*, *Eigene Smart-Access-Bilder*, *Eigene Brand-Templates-Bilder* oder *Meine Review-Assets*.
3. Klicken Sie *Durchsuchen* oder klicken Sie direkt in das Eingabefeld.
Es öffnet sich das Dateidialogfeld Ihres Betriebssystems.
4. Wählen Sie eine lokal gespeicherte Bild-Datei.
5. Klicken Sie *Öffnen* im Dateidialogfeld und anschließend *Speichern*.

Das Bild wird hochgeladen und in der ausgewählten Sammlung abgelegt.



Hinweis

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

Bearbeitungs-Funktionen

Nach dem Hochladen von Bild-Dateien in eine Sammlung erreichen Sie über den globalen MENÜ...-Button unter der Assetliste folgende Funktionen:

Funktion	Beschreibung
Assets sichten	Sie öffnen ein Fenster, in dem Sie die die große Voransicht des Assets sichten können.
Assets nacheinander bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute aller markierten Bilder editieren können.
Assets auf einmal bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute der markierten Bilder bearbeiten können.
Vorschaubilder neu erzeugen	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Vorschaubilder neu erzeugen.
Gesamte Sammlung bearbeiten	Sie öffnen ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Attribute aller in der Sammlung enthaltenen Bilder gleichzeitig bearbeiten. Bereits vorgenommene Einträge werden überschrieben.

In einer geöffneten Sammlung können Sie über den **MENÜ...**-Button ein einzelnes Asset entfernen, indem Sie die Funktionen *Aus Sammlung löschen* oder *In Sammlung verschieben* anklicken. Unter der geöffneten Sammlung aktivieren Sie die Option *Alle auswählen*, um über den globalen **MENÜ...**-Button die genannten Funktionen auf alle Assets anzuwenden.

7.2.8 Sammlung löschen

1. Klicken Sie *> Assets > Sammlungen > Meine Sammlungen*.
2. Klicken Sie auf den Namen der Sammlung, die Sie löschen möchten.
3. Rufen Sie über den **MENÜ...**-Button über der Sammlung die Funktion *Sammlung löschen* auf. Dies öffnet einen Bestätigungsdialog.
4. Klicken Sie auf *Ja*.

Die ausgewählte Sammlung wird dauerhaft gelöscht. Die gelöschte Sammlung wird nicht mehr unter *> Assets > Sammlungen > Meine Sammlungen* angezeigt. **Hinweis:** Durch das Löschen einer Sammlung werden die darin enthaltenen Assets nicht gelöscht. Diese bleiben weiterhin unter *> Assets > Suche* auffindbar.

7.3 Bewertung

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

Zugehörige Aufgaben

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

7.3.1 Asset bewerten

1. Suchen Sie das gewünschte Asset.
2. Klicken Sie am Asset > : > *Bewerten*.
3. Klicken Sie auf die gewünschte Anzahl von Sternen.
Beispiel: ★ ★ ★ ☆ ☆ entspricht einer Drei-Sterne-Bewertung.
4. Geben Sie im Textfeld *Kommentar* Ihren Kommentar ein.
5. Klicken Sie auf *Erstellen*.

Ihre Bewertung ist ab sofort verfügbar. Wiederholen Sie die Schritte, um eine vorhandene Bewertung zu korrigieren.

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

7.3.2 Bewertung löschen

Eigene Bewertung löschen

1. Klicken Sie bei dem Asset, dessen Bewertung Sie löschen wollen, in der Trefferliste oder in der Detailansicht > : > *Bewerten*.
Der Dialog *Bewertung bearbeiten* wird geöffnet.
2. Klicken Sie *Löschen*.

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

Bewertung anderer Benutzer löschen

1. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Bewertung*.
Eine Liste mit allen bisherigen Bewertungen wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf das Papierkorb-Symbol um eine Bewertung zu löschen.

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

7.3.3 Nach durchschnittlicher Bewertung suchen

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

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

7.4 Abonnement

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

Änderungen und Aktivitäten

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

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

Zugehörige Aufgaben

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

7.4.1 Asset abonnieren

1. Suchen Sie das Asset, das Sie abonnieren möchten.
2. Rufen Sie über das **:**-Menü am Asset die Funktion *Abonnieren* auf.

Sie haben das Asset abonniert.

7.4.2 Liste der abonnierten Assets aufrufen

1. Klicken Sie **> Assets >Suche**.
2. Aktivieren Sie im Widget *Asset-Verwaltung* den Schalter *In meinen Abos*.
3. Klicken Sie *Bestätigen*.

Das Ergebnis der Suche ist eine Liste Ihrer abonnierten Assets.

7.4.3 Abonnement löschen

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

Das Asset ist nicht mehr abonniert.

7.5 Varianten

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



Hinweis

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



Hinweis

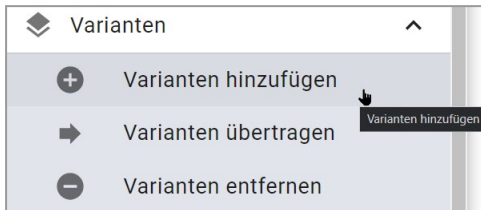
Das führende Asset und seine Varianten können unterschiedlichen VDBs zugewiesen sein. Sie sehen nur die Varianten, auf deren VDB Sie zugreifen können.

Zugehörige Aufgaben

- [Variante anlegen unten](#)
- [Variante aufrufen auf der gegenüberliegenden Seite](#)
- [Variante entfernen auf Seite 178](#)
- [Variante übertragen auf Seite 179](#), d. h. eine Variante an ein anderes führendes Asset übertragen.

7.5.1 Variante anlegen

1. Suchen Sie ein Asset, das das führende Asset sein soll.
2. Klicken Sie am Suchergebnis > : >Varianten > Varianten hinzufügen.

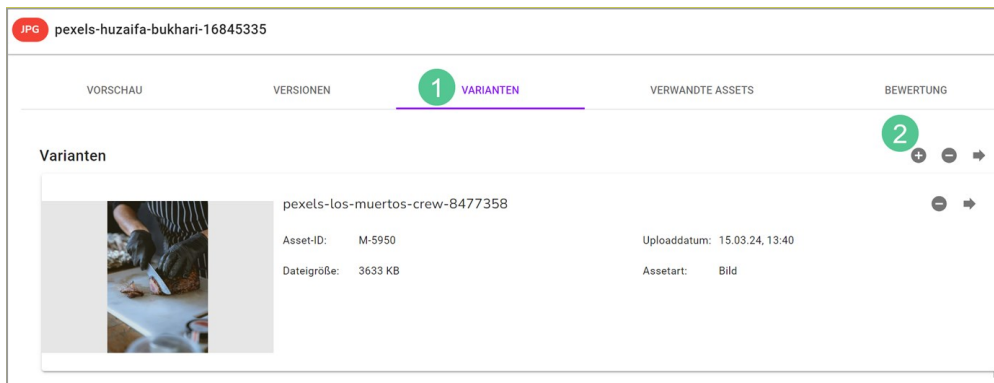


Ein Suchdialog wird geöffnet.

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

Sie haben die Assets als Varianten zum führenden Asset angelegt.

Alternativ können Sie Varianten auch in der Detailansicht des führenden Assets anlegen. Rufen Sie die Detailansicht 1 auf und klicken Sie > Varianten > + 2 . Fahren Sie mit Schritt 3 fort.



7.5.2 Variante aufrufen

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

Die vorhandenen Varianten des Assets werden aufgelistet.




Hinweis

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

7.5.3 Variante entfernen

Eine Variante entfernen


1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie bei der Variante, die Sie löschen möchten, das Icon .

Eine Sicherheitsabfrage öffnet sich.

4. Klicken Sie auf den Button *Bestätigen*.

Das Asset ist ab sofort keine Variante mehr bzw. eine weniger.

Alle Varianten entfernen

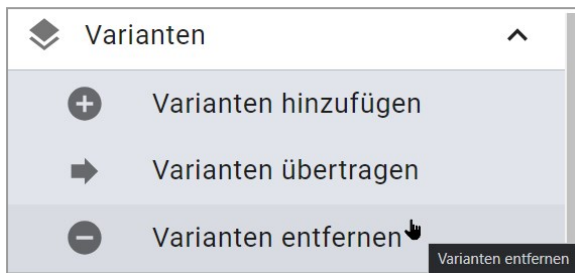
1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie über der Liste der Varianten .

Eine Sicherheitsabfrage öffnet sich.

4. Klicken Sie *Bestätigen*.


Sie haben alle Varianten entfernt.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit, ohne die Detailansicht zu öffnen und ohne Sichtkontrolle, alle Varianten an einem einzelnen Suchergebnis zu entfernen. Klicken Sie dazu **> : > Varianten > Varianten entfernen**.



7.5.4 Variante übertragen

Eine Variante übertragen


1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie bei der Variante, die Sie übertragen möchten, den Button .

Die Asset-Suche wird geladen.

4. Suchen Sie nach dem Asset, das Sie als führendes Asset für die Variante auswählen wollen.
5. Wählen Sie durch Klick auf das (+)-Icon im Suchergebnis das neue führende Asset aus.
Eine Bestätigungsmeldung wird eingeblendet.
6. Schließen Sie die Detailansicht.

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

Alle Varianten übertragen

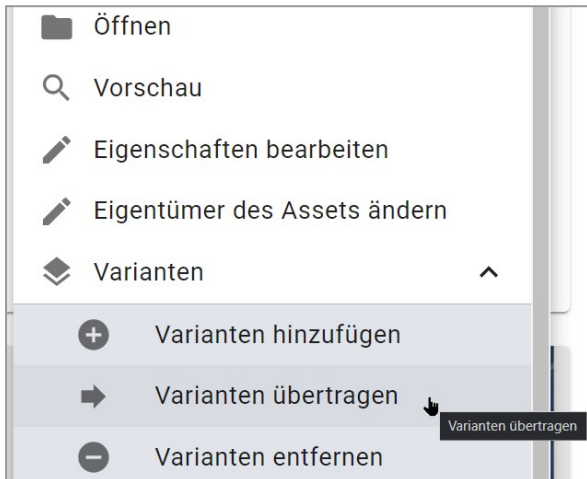
1. Öffnen Sie die Detailansicht des führenden Assets.
2. Wechseln Sie auf den Reiter *Varianten*.
3. Klicken Sie über der Liste der Varianten .

Die Asset-Suche wird geladen.

4. Suchen Sie nach dem Asset, das Sie als führendes Asset für die Varianten auswählen wollen.
5. Wählen Sie durch Klick auf das Plus-Symbol im Suchergebnis das neue führende Asset aus.
Eine Bestätigungsmeldung wird eingeblendet.
6. Schließen Sie die Detailansicht.

Die Assets sind ab sofort Varianten des zweiten führenden Assets.

Alternativ haben Sie die Möglichkeit, alle Varianten in einem Suchergebnis zu übertragen. Klicken Sie dazu am Asset > : > *Varianten* > *Varianten übertragen*.



7.6 Verwandte Assets

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

Verwandte Assets hinzufügen

1. Suchen Sie das Asset, dem Sie verwandte Assets hinzufügen möchten.
2. Öffnen Sie die Detailansicht des Assets, siehe [Detailansicht aufrufen auf Seite 136](#).
3. Wechseln Sie auf den Reiter *Verwandte Assets*
4. Klicken Sie das Plus-Symbol.
5. Klicken Sie *Asset hinzufügen*.


Die Suche wird angezeigt.

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

Der Dialog *Beziehungen hinzufügen* wird angezeigt. Die von Ihnen ausgewählten Assets werden in dem Dialogfeld angezeigt.

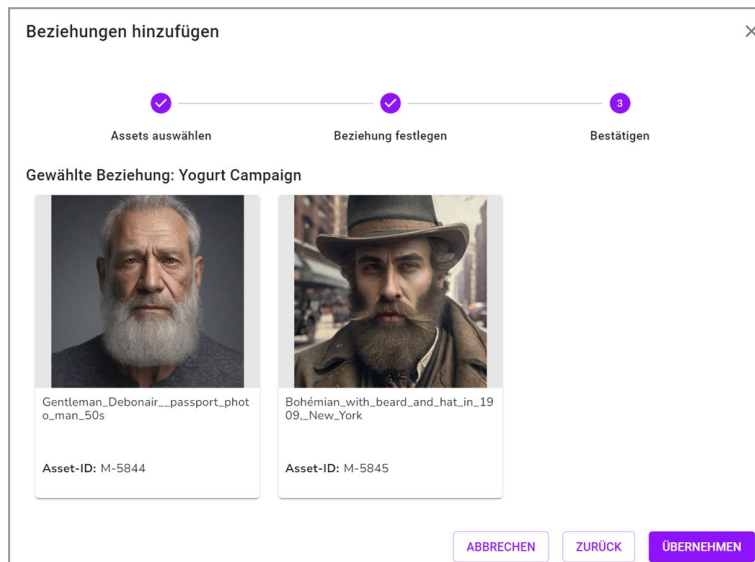
9. Optional: Wiederholen Sie bei Bedarf die Schritte 5 bis 8, um verwandte Assets hinzuzufügen. Beachten Sie, dass es sich um verwandte Assets mit demselben Beziehungstyp handeln muss.
10. Klicken Sie *Weiter*.

Sie befinden sich im Schritt *Beziehung festlegen*. Eine Dropdown-Liste wird angezeigt.

11. Legen Sie den Typ der Beziehung fest:
 - Wählen Sie einen bestehenden Eintrag in der alphabetisch sortierten Liste von definierten Beziehungstypen aus. Sobald Sie ins Feld *Beziehung festlegen* klicken, wird oben ein Suchfeld angezeigt. Tragen Sie ein Stichwort ins Suchfeld ein, um die Einträge zu durchsuchen bzw. zu filtern.
 - Falls Sie keinen passenden Eintrag finden, tragen Sie die gewünschte Bezeichnung in das Suchfeld ein. Drücken Sie . Sie haben einen neuen Beziehungstyp festgelegt.

Sie befinden sich im Schritt *Bestätigen*. Im Dialog werden die ausgewählten Assets mit dem gewählten Beziehungstyp angezeigt.

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



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

Absichern



Mit dem Absichern von Assets sind verschiedene Teilaufgaben gemeint. Einmal möchten Sie vielleicht sicherstellen, dass nur qualitativ hochwertige Assets angelegt werden. Außerdem möchten Sie eventuell absichern, wer ein Asset wie verwenden darf. Dazu gehören die Nutzung von Wasserzeichen und Downloadgenehmigungen für einen kontrollierten Zugriff. Die letzte Teilaufgabe betrifft das Nachvollziehen, wie ein Asset verwendet wird.

Qualitätssicherung der angelegten Assets

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

Weitere Informationen siehe [Upload-Freigabe auf Seite 186](#)

Absicherung, wer ein Asset verwenden darf

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

Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung auf Seite 189](#).

Absichern, wie ein Asset verwendet werden darf

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

Weitere Informationen siehe [Lizenzen auf Seite 192](#)

Nachvollziehen, wie ein Asset verwendet wird

Um die Verwendung und den Einsatz von Assets außerhalb des Moduls *Media Pool* zu kontrollieren, setzen Sie Wasserzeichen ein. Das Modul *Media Pool* kann ein visuelles und ein digitales Wasserzeichen (Metadaten-Wasserzeichen) erzeugen. Weitere Informationen siehe [Wasserzeichen auf Seite 195](#)

In Ihrem System kann die Funktion aktiviert sein, das Internet-Vorkommen von Pixelgrafiken nachzuverfolgen, die als Asset im Modul *Media Pool* angelegt sind. Dabei prüft eine KI-Logik, ob das Bild oder Teile davon im Internet vorhanden sind. Weitere Informationen erhalten Sie in [Online-Vorkommen finden](#) auf Seite 199.

8.1 Upload-Freigabe

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

Über [> Assets > Freigaben](#) rufen Sie eine Übersicht über die Upload-Freigaben auf, siehe [Freigaben auf Seite 57](#) .

Zugehörige Aufgaben

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

Freigabehistorie

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

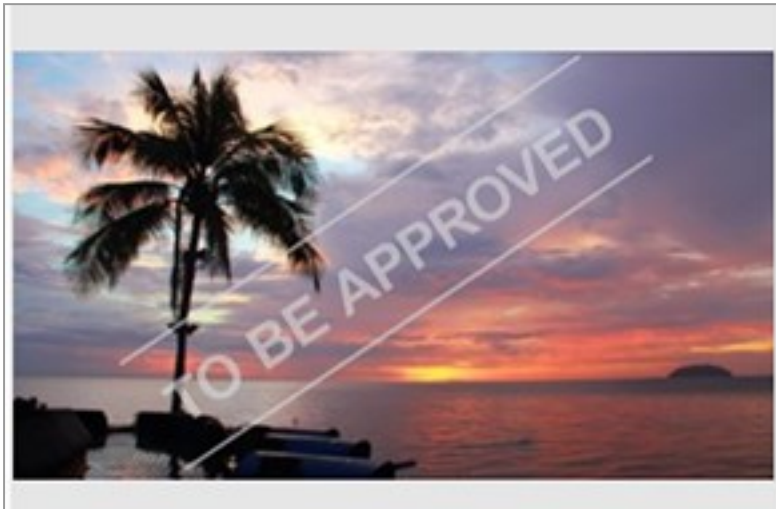
8.1.1 Upload-Freigabe beantragen

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

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#) .
- Beim Bearbeiten der Eigenschaften eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 137](#) .

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

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



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

8.1.2 Bearbeitungsstatus einer Upload-Freigabe einsehen

Klicken Sie > *Assets* > *Freigaben* > *Freigaben* > *Noch ausstehend*.

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

8.1.3 Freigabeanträge bearbeiten

1. Klicken Sie > *Assets* > *Freigaben* > *Freigaben* > *Noch zu bearbeiten*.

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

2. Klicken Sie MENÜ... > *Freigabe bearbeiten*.

Sie öffnen in einem Pop-up-Fenster den *Freigabe bearbeiten*-Dialog .

3. Wählen Sie *freigeben*, um den Import in die freigabepflichtige VDB zu genehmigen. Wählen Sie *ablehnen*, um den Import in die freigabepflichtige VDB abzulehnen.



Hinweis

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

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

Das Asset wird der freigabepflichtigen VDB endgültig zugewiesen und steht anderen Benutzern zur Verfügung.

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



Hinweis

Falls Sie mehrere Anträge gleichzeitig bewilligen wollen, markieren Sie die Anträge, klicken Sie den unteren **MENÜ...**-Button und dann *Ohne visuelles Wasserzeichen bereitstellen*.

8.2 Download-Genehmigung

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

Über > Assets > Freigaben > Genehmigungen rufen Sie eine Übersicht über die Download-Genehmigungen auf, siehe [Freigaben auf Seite 57](#).

Zugehörige Aufgaben

- [Asset als genehmigungspflichtig markieren unten](#)
- [Download-Genehmigung beantragen auf der nächsten Seite](#)
- [Genehmigungsantrag bearbeiten auf Seite 191](#)

8.2.1 Asset als genehmigungspflichtig markieren

Sie können ein Asset in zwei Fällen als genehmigungspflichtig markieren:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 137](#).

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

Wenn Sie die Attribute des Assets gespeichert haben, ist das Asset genehmigungspflichtig. Im Vorschaubild wird dieser Status durch ein Wasserzeichen angezeigt.



8.2.2 Download-Genehmigung beantragen

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

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



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

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

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

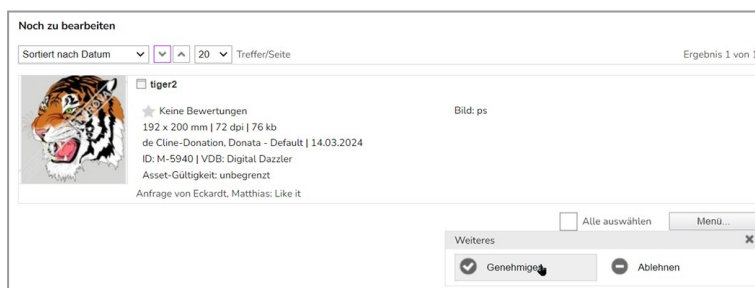
Falls Sie mehrere Assets speichern oder versenden, die nicht alle genehmigungspflichtig sind, können Sie die nicht genehmigungspflichtigen Assets sofort speichern bzw. versenden. Weitere Informationen siehe [Verwenden auf Seite 201](#).

8.2.3 Genehmigungsantrag bearbeiten

1. Klicken Sie > *Assets* > *Freigaben* > *Genehmigungen* > *Noch zu bearbeiten*.

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

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



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



Hinweis

Falls Sie mehrere Anträge gleichzeitig bewilligen wollen, markieren Sie die Anträge und klicken Sie den unteren **MENÜ...**-Button > *Ohne visuelles Wasserzeichen bereitstellen*.

8.3 Lizenzen

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

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

Zugehörige Aufgaben

- [Lizenz einem Asset zuweisen unten](#)
- [Lizenz akzeptieren auf der gegenüberliegenden Seite](#): Sie akzeptieren eine Lizenz, wenn Sie ein lizenzpflichtiges Asset speichern oder per E-Mail versenden möchten. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren](#).
- [Lizenerweiterung beantragen auf Seite 194](#): Falls die Lizenz, die einem Asset zugewiesen ist, nicht ausreicht, haben Sie die Möglichkeit, eine Lizenerweiterung zu beantragen.

8.3.1 Lizenz einem Asset zuweisen

Sie können einem Asset in zwei Fällen eine Lizenz zuweisen:

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 137](#).

In beiden Fällen müssen Sie beim Bearbeiten der Attribute den Bereich *Lizenzpflichtig* durch einen Klick auf *Ausgeschlossene Attribute zeigen* das Plus-Zeichen öffnen. Aktivieren Sie die Checkbox vor *Lizenz* und wählen Sie dann einen Lizenztyp. Die weiteren Felder zeigen Ihnen den Verwendungszweck, Zeitraum der Gültigkeit, regionale und personenbezogene Erlaubnisse sowie gegebenenfalls ein Lizenzbild an.

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

8.3.2 Lizenz akzeptieren

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

Lizenz akzeptieren

1. Suchen Sie das lizenzpflichtige Asset.
2. Klicken Sie am Asset > : > *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.
Sie können anschließend das Asset nicht direkt speichern bzw. versenden, sondern müssen zunächst die Lizenz akzeptieren.
3. Lesen Sie die Lizenzbedingungen.
4. Bestätigen Sie, dass Sie die Lizenzbedingungen gelesen haben und sie befolgen werden: Aktivieren Sie vor *Ich habe die Lizenzbedingungen gelesen...* die Checkbox.
5. Speichern Sie das Asset oder versenden Sie es per E-Mail. Weitere Informationen siehe [Speichern auf Seite 204](#) bzw. [E-Mail-Versand auf Seite 206](#).

Sie haben die Lizenz akzeptiert.

8.3.3 Lizenzerweiterung beantragen

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

Lizenzerweiterung beantragen

1. Suchen Sie das lizenzpflichtige Asset.
2. Klicken Sie am Asset > : > *Download/E-Mail* > *Speichern* oder *Per E-Mail versenden*.
3. Klicken Sie *Lizenzerweiterung beantragen*.

Der Dialog *Lizenzerweiterung* wird angezeigt.

4. Tragen Sie die Erweiterungen ein, die Sie benötigen, z. B. eine andere *Nutzungsdauer* oder einen weiteren *Verwendungszweck*.
5. Aktivieren Sie die Checkbox *Kopie an mich*, falls Sie den Antrag selbst per E-Mail erhalten möchten.
6. Klicken Sie *Senden*.

Sie haben die Lizenzerweiterung beantragt.

8.4 Wasserzeichen

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

Visuelles Wasserzeichen



Hinweis

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

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

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

Die Hinweismeldung wird angezeigt wenn Sie:

- eine passwortgeschützte PDF-Datei in eine VDB mit aktivierter Option *Visuelles Wasserzeichen für heruntergeladene Assets setzen* importieren wollen (auch über die REST-API),
- die Attribute einer PDF-Datei bearbeiten (Einzel- und Massenbearbeitung),
- 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 *Speichernheruntergeladen* oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Organisationseinheit des Benutzers, der das Asset entweder mit der Funktion *Speichernheruntergeladen* oder mit der Funktion *Per E-Mail versenden* verschickt hat.
- Datum des Downloads
- Informationen zur Download-Qualität

Für ein genehmigungspflichtiges Asset werden weitere Informationen hinterlegt:

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

Zugehörige Aufgaben

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

8.4.1 Asset mit Wasserzeichen verknüpfen

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

- Beim Anlegen eines Assets, wenn Sie die Assetattribute vervollständigen, siehe [Attribute eines Assets vervollständigen auf Seite 83](#).
- Beim Bearbeiten der Attribute eines bereits angelegten Assets, siehe [Attribute eines Assets bearbeiten auf Seite 137](#).

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

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

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

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

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

8.4.2 Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen

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

Voraussetzungen

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

Asset auf digitales Wasserzeichen prüfen

1. Klicken Sie *> Assets > Import*.
2. Klicken Sie den Button *Digitales Wasserzeichen prüfen*.




Der Dialog *Prüfung auf digitale Wasserzeichen* wird geöffnet.

3. Klicken Sie *Durchsuchen*, um ein lokal gespeichertes Asset zur Überprüfung auszuwählen.
4. Klicken Sie *Ausgewählte Datei prüfen*.

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

Prüfung auf digitale Wasserzeichen ✕



Digitale Wasserzeichen-Informationen

Informationen über die heruntergeladene Datei ▼

Informationen über den Downloader ▲

Benutzername:	donata@bigcompany.com
Name:	Donata de Cline-Donation
E-Mail:	compliance@decline-donation.com
Abteilung:	Default

Informationen über den Genehmiger ▼

[SCHLIESSEN](#)


8.5 Online-Vorkommen finden

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



Hinweis

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

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

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

Find online occurrences of asset: "Sleak_passport_photo_man_50s" ×

Found 6 occurrences

1. https://www.seaart.ai/explore/detail/cl48a1p4msb61ntmu62g	
2. https://www.seaart.ai/explore/detail/cmnjn2de878c73ctc2og	
3. https://www.seaart.ai/explore/detail/cj00fg94msbf8uov6j1g	
4. https://www.seaart.ai/zhCN/explore/detail/ckm0mt94msba8dsse55g	
5. https://www.seaart.ai/ar/explore/detail/ckm0mt94msba8dsse55g	
6. https://www.seaart.ai/ru/explore/detail/ckm0mt94msba8dsse55g	

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

Verwenden

9

Ron hat als DAM-Verantwortlicher verschiedene Verwendungszwecke für Assets. Dazu gehören:

- der Download freigegebener Produktbilder für den Einsatz in Kampagnen und auf der Produktwebsite seines Unternehmens
- die Bereitstellung von Videos für den Vertrieb zur Integration in Produktpräsentationen

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

Speichern

Wenn Sie ein Asset speichern, laden Sie es aus dem Modul *Media Pool* herunter und speichern es lokal auf Ihrem Computer. Beim Speichern können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. Weitere Informationen siehe [Speichern auf Seite 204](#).

Per E-Mail versenden

Wenn Sie ein Asset per E-Mail versenden, stellen Sie es anderen Personen zur Verfügung. Dies können andere Benutzer oder Personen sein, die keinen Zugriff auf das Modul *Media Pool* haben. Sie haben die Möglichkeit, das Asset als Anhang oder als Link zu versenden. Beim Versenden per E-Mail können Sie die Assets durch Renderingschemata verändern. Weitere Informationen siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#).

Veröffentlichung

Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen, die für den Kanal in der Moduladministration festgelegt sind, wird das Drittsystem informiert. Das Drittsystem verarbeitet das Asset entsprechend seiner Programmierung und postet das Asset zum Beispiel auf einer Social-Media-Plattform. Bei der Publikation über einen Kanal werden Renderingschemata verwendet. Weitere Informationen siehe [Publikationskanäle auf Seite 220](#).

In anderen Modulen

Die Assets aus dem Modul *Media Pool* können in anderen Modulen verwendet werden, z. B. als Artikel im Marketing Shop oder als Vorlage in Brand Template Builder. Weitere Informationen siehe [In anderen Modulen auf Seite 224](#).

Renderingschemata

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

Weitere Informationen siehe [Renderingschemata auf Seite 209](#).

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 219](#).

9.1 Speichern

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

Funktionen

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

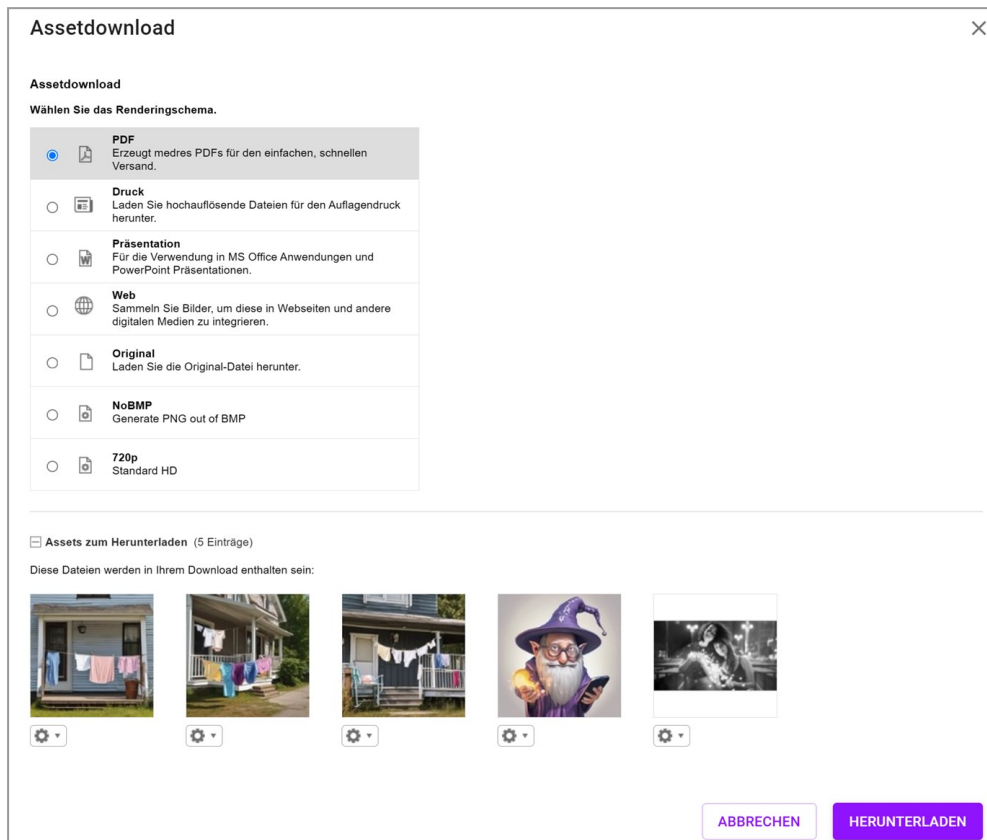
- Entfernen: Sie löschen das Asset aus Ihrem Download.
- Öffnen: Sie öffnen die Detailansicht des Assets.

Asset speichern

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets.
2. Klicken Sie an einem einzelnen Asset oder in der Detailansicht : > *Download/E-Mail* > *Speichern*. Um mehrere markierte Assets gleichzeitig herunterladen, klicken Sie zuerst den **MENÜ...**-Button oberhalb des Suchergebnisses und wählen dann im Menü *Download/E-Mail* > *Speichern*.

Das Dialogfenster *Assetdownload* wird geöffnet. Das Asset bzw. alle markierten Assets werden automatisch Ihrem Download hinzugefügt. Die Vorschaubilder der enthaltenen Assets werden im Bereich *Assets zum Herunterladen* angezeigt.

3. Wählen Sie ein Renderingschema aus.



4. Falls Sie Bilder bearbeiten möchten, rufen Sie die Bildbearbeitungsfunktionen auf. Weitere Informationen siehe [Bildbearbeitung auf Seite 209](#).
5. Falls Sie genehmigungspflichtige Assets speichern möchten, beantragen Sie die Freigabe für diese Assets. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung beantragen auf Seite 190](#).
6. Falls Sie lizenzpflichtige Assets speichern möchten, bestätigen Sie die Lizenzbedingungen. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren auf Seite 193](#).
7. Falls Sie eine Lizenzenerweiterung benötigen, beantragen Sie die Erweiterung. Weitere Informationen siehe [Lizenerweiterung beantragen auf Seite 194](#).
8. Klicken Sie *Herunterladen*.

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

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 219](#).

9.2 E-Mail-Versand

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

Versenden als Link oder als Anhang

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

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

Versionen beim Versenden als Link

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

- `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.download.bymail.send_as_link.-options.current_version]]]`: Der Link verweist immer auf die Version, die zum Zeitpunkt des Link-Erstellens aktiv ist. Wird zu einem späteren Zeitpunkt eine weitere Version hochgeladen, verweist der Link auf die ältere Version.
- `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.download.bymail.send_as_link.-options.latest_version]]]`: Der Link verweist immer auf die Version, die aktiv ist, wenn das Asset über den Link heruntergeladen wird. Wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine weitere Version hochgeladen wird, verweist der Link auf die neuere, nun aktive Version.
- `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.download.bymail.send_as_link.-options.official_version]]]`: Der Link verweist auf die Version, die als offiziell markiert ist, wenn das Asset über den Link heruntergeladen wird. Wenn zu einem späteren Zeitpunkt eine andere Version als offiziell markiert wird, verweist der Link auf die neuere, nun offizielle Version.

Funktionen

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

Asset per E-Mail versenden

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets.
2. Klicken Sie an einem einzelnen Asset oder in der Detailansicht : *>Download/E-Mail > Per E-Mail versenden*. Um mehrere markierte Assets gleichzeitig herunterzuladen, klicken Sie zuerst den **MENÜ**-Button oberhalb des Suchergebnisses und dann im Menü *Download/E-Mail > Per E-Mail versenden*.

Das Dialogfenster *Per E-Mail versenden* wird geöffnet. Das Asset bzw. alle markierten Assets werden automatisch zur E-Mail hinzugefügt. Die Vorschaubilder der enthaltenen Assets werden im Bereich `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.asset_download_center.included_in_email.title]]]` angezeigt.

3. Wählen Sie ein Renderingschema aus.
4. Falls Sie Bilder bearbeiten möchten, rufen Sie die Bildbearbeitungsfunktionen auf. Weitere Informationen siehe [Bildbearbeitung auf Seite 209](#).
5. Falls Sie genehmigungspflichtige Assets versenden möchten, beantragen Sie die Freigabe für diese Assets. Weitere Informationen siehe [Download-Genehmigung beantragen auf Seite 190](#).
6. Falls Sie lizenzpflichtige Assets speichern möchten, bestätigen Sie die Lizenzbedingungen. Weitere Informationen siehe [Lizenz akzeptieren auf Seite 193](#).
7. Falls Sie eine Lizenzenerweiterung benötigen, beantragen Sie die Erweiterung. Weitere Informationen siehe [Lizenerweiterung beantragen auf Seite 194](#).

8. Hinterlegen Sie die für den E-Mail-Versand notwendigen Angaben. Pflichtfelder sind mit einem * markiert.
9. Falls Sie die Assets als Link verschicken, legen Sie die Optionen für die Gültigkeit des Download-Links fest.
10. Klicken Sie *Per E-Mail versenden*.

Sie haben die Assets per E-Mail versendet.

Hinweis

Beachten Sie die Besonderheiten für das Versenden von InDesign-Dateien mit verlinkten Bildern. Weitere Informationen siehe [InDesign-Dateien verwenden auf Seite 219](#).

9.3 Renderingschemata

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



Hinweis

Um eine Video-Datei durch ein Renderingschema in einem anderen Videoformat speichern zu können, muss die Datei transcodiert werden. Falls die Video-Datei noch nicht transcodiert wurde, müssen Sie die Transcodierung beantragen bzw. anstoßen. Klicken Sie das Zahnrad und wählen Sie *Zur Video-Transkodierung hinzufügen*. Das Video-Asset wird in die Warteschlange zur Videoverarbeitung eingereiht. Nach der erfolgreichen Transcodierung werden Sie per Systemnachricht benachrichtigt. Darin enthalten ist ein Link, über den die Datei direkt aufgerufen bzw. gespeichert werden kann.

Weitere Informationen erhalten Sie in folgenden Abschnitten:

- [Standard-Renderingschemata auf Seite 247](#)
- [Ausgabeformate auf Seite 253](#)
- [Bildbearbeitung unten](#): In einem Renderingschema kann festgelegt sein, ob ein Bild vor dem Speichern bzw. Versenden bearbeitet werden kann. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.

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

9.3.1 Bildbearbeitung

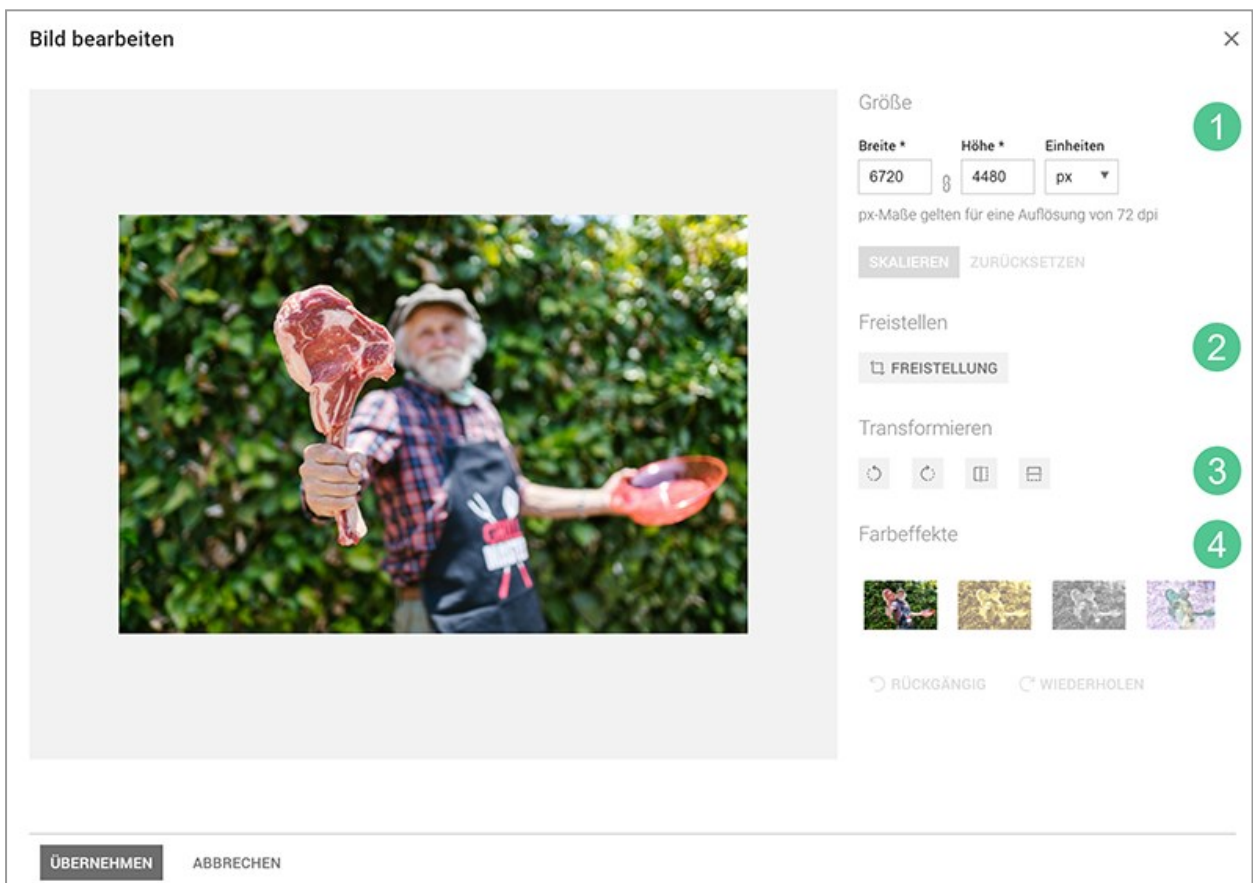
In einem Renderingschema kann festgelegt sein, ob ein Bild vor dem Speichern bzw. Versenden bearbeitet werden kann. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.

Aufruf der Bildbearbeitung

Sie erreichen die Bildbearbeitung, wenn Sie ein oder mehrere Assets speichern oder per E-Mail versenden. Im Dialog *Assetdownload* bzw. *Per E-Mail versenden* rufen Sie die *Bearbeiten*-Funktion im Zahnrad-Menü unter dem Asset auf, falls das gewählte Renderingschema das Bearbeiten des Asset-formats gestattet.

Beachten Sie, dass die Funktion Teil der Optionen unter : > *Download/E-Mail* > *Speichern* (siehe [Speichern auf Seite 204](#)) bzw. *Per E-Mail versenden* (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#)) ist.

Übersicht der Bearbeitungsfunktionen



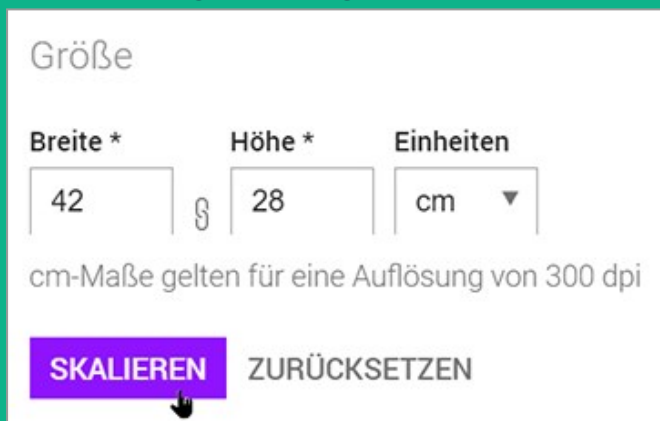
Folgende Funktionen stehen Ihnen für die Bildbearbeitung zur Verfügung.

Größe

Mit dieser Funktion legen Sie die Größe ¹ des Bildes fest. Die angegebenen Abmessungen beziehen sich dabei auf die Auflösung, die im Renderingschema für das Dateiformat festgelegt ist. Tragen Sie entweder die neue Höhe oder die neue Breite ein. Der jeweils andere Wert wird automatisch berechnet, da das Seitenverhältnis erhalten bleibt. Ein Verzerren ist nicht möglich. Falls Sie die Abmessungen erhöhen, senken Sie die Auflösung. In diesem Fall wird eine entsprechende Warnung angezeigt. Klicken Sie *Skalieren*, damit die Änderung ausgeführt wird.

BEISPIEL 1

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



Größe

Breite *	Höhe *	Einheiten
42	28	cm ▼

cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

SKALIEREN ZURÜCKSETZEN

Dies bedeutet, dass das Bild, wenn Sie es unbearbeitet herunterladen, bei einer Auflösung von 300 dpi eine Größe von 42 × 28 cm hat.

Nehmen Sie an, Sie benötigen das Bild für eine Broschüre im Format DIN A4. Dabei soll das Bild eine Breite von nur 16 cm füllen. Wenn Sie das Bild unbearbeitet herunterladen, müssen Sie es manuell an die gewünschte Größe anpassen. Außerdem ist die Dateigröße unnötig hoch.

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

BEISPIEL 2

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

Größe

Breite *	§	Höhe *	Einheiten
6719	§	4479	px ▼

px-Maße gelten für eine Auflösung von 72 dpi

SKALIEREN
ZURÜCKSETZEN

Das bedeutet, dass das Bild unbearbeitet bei einer Auflösung von 72 dpi mit den Abmessungen 6719 × 4479 Pixel angezeigt wird.

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

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

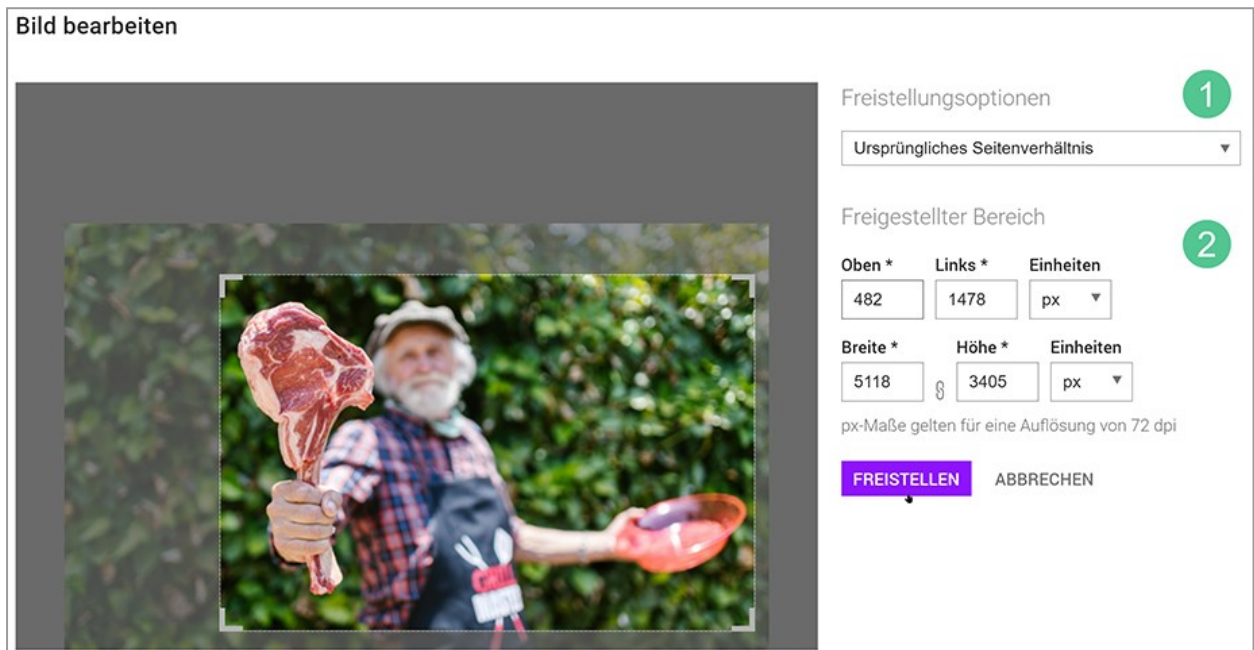


Hinweis

Falls Sie das Bild nicht nur skalieren möchten, sondern außerdem einen Ausschnitt wählen möchten, wechseln Sie direkt zur Funktion *Freistellung* mit der Freistellungsoption `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.image_manipulation.crop.behaviour.define_dimensions]]]`, siehe folgenden Abschnitt.

Freistellen

Mit der Funktionen *Freistellen* 2 schneiden Sie das Bild auf einen gewünschten Ausschnitt zu (Mindestgröße 50 × 50 Pixel). Klicken Sie *Freistellung*, um den folgenden Dialog zu öffnen:



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

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

- **Position:** Die Felder *Oben* und *Links* entsprechen dem Abstand der Rahmenecke links oben von der originalen Bildecke links oben .
- **Größe:** Die Felder *Breite* und *Höhe* entsprechen der Größe des Rahmens. Die Werte beziehen sich auf die Abmessungen des originalen Bildausschnitts in der durch das Renderingschema vorgegebenen Auflösung.
- Mit den Freistellungsoptionen 1 rechts oben legen Sie fest, wie sich der Freistellungsrahmen verhält, unabhängig davon, ob Sie den Rahmen mit der Maus oder den Feldern unter *Freigestellter Bereich* anpassen. Folgende Freistellungsoptionen stehen Ihnen zur Verfügung:

- *Keine Einschränkung*: Sie können den Freistellungsrahmen innerhalb des Bilds ohne Einschränkungen anpassen. Die Endgröße des Bilds entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- *Ursprüngliches Seitenverhältnis*: Der Freistellungsrahmen hat das Seitenverhältnis des Originalbilds. Wenn Sie danach die Größe des Rahmens ändern, wird das Seitenverhältnis nicht geändert. Die Endgröße des Ausschnitts entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- *Benutzerdefiniertes Seitenverhältnis*: Wenn Sie diese Option wählen, werden in Bereich **1** zwei Felder angezeigt, in denen Sie ein Seitenverhältnis horizontal zu vertikal eintragen. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit diesem Seitenverhältnis angepasst. Wenn Sie danach die Größe des Rahmens ändern, wird das Seitenverhältnis nicht geändert. Die Endgröße des Ausschnitts entspricht der Größe des Ausschnitts im Originalbild.
- *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.image_manipulation.crop.behaviour.define_dimensions]]]*: Wenn Sie diese Option wählen, werden in Bereich **1** zwei Felder angezeigt, in denen Sie die gewünschte Größe des Ausschnitts eintragen. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit dem Seitenverhältnis angepasst, das sich aus eingegebener Breite und Höhe ergibt. Wählen Sie danach den gewünschten Ausschnitt, indem Sie Position und Größe des Rahmens anpassen. Wenn Sie anschließend *Freistellen* klicken, wird der gewählte Ausschnitt angezeigt. Nach dem Herunterladen hat die Grafik bei der Auflösung die angegebene Größe des Renderingschemas.

BEISPIEL 3

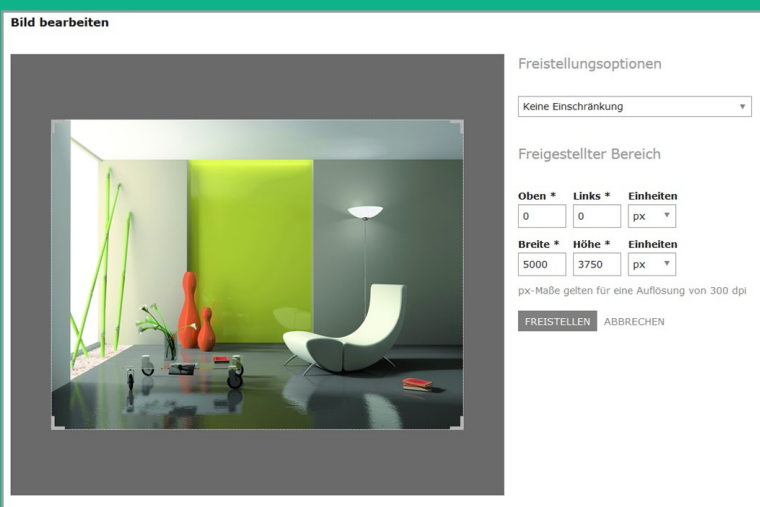
Sie möchten das folgende Asset verwenden, benötigen allerdings nur einen Ausschnitt davon, der Tisch und Sessel zeigt:



In diesem Beispiel bestimmen Sie die Größe des freizustellenden Ausschnittes in den *Freistellungsoptionen* > *[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.image_manipulation.crop.behaviour.define_dimensions]]]*.


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

Dazu klicken Sie am Suchergebnis : > *Download/E-Mail* > *Speichern*. Anschließend wählen Sie ein Renderingschema, das das Dateiformat mit einer Auflösung von 300 dpi ausgibt, z. B. das Standard-Renderingschema *Druck*. Klicken Sie anschließend am Vorschaubild das Zahnradmenü und wählen Sie *Bearbeiten*. Dann wird der Dialog *Bild bearbeiten* geöffnet. Klicken Sie *Freistellung*.



Wählen Sie im anschließend angezeigten Dialog in der Auswahlliste *Freistellungsoptionen* den Eintrag `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.image_manipulation.crop.behaviour.define_dimensions]]]`. Darunter werden die Felder *Breite*, *Höhe* und *Einheiten* angezeigt. Wählen Sie die Einheit *cm* und tragen Sie die Breite *16* (cm) und Höhe *8* (cm) ein. Der Freistellungsrahmen wird automatisch auf eine maximale Größe mit dem Seitenverhältnis $16:8 = 2:1$ angepasst:

Bild bearbeiten



Freistellungsoptionen

Größe des freizustellenden Bildes wählen ▾

Breite *	Höhe *	Einheiten
16	8	cm ▾

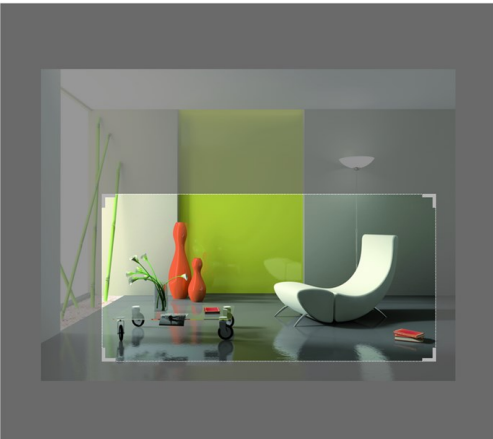
Freigestellter Bereich

Oben *	Links *	Einheiten
0	0	cm ▾
Breite *	Höhe *	Einheiten
42.33	21.17	cm ▾

cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

Wählen Sie den gewünschten Ausschnitt, z. B.:

Bild bearbeiten



Freistellungsoptionen

Größe des freizustellenden Bildes wählen ▾

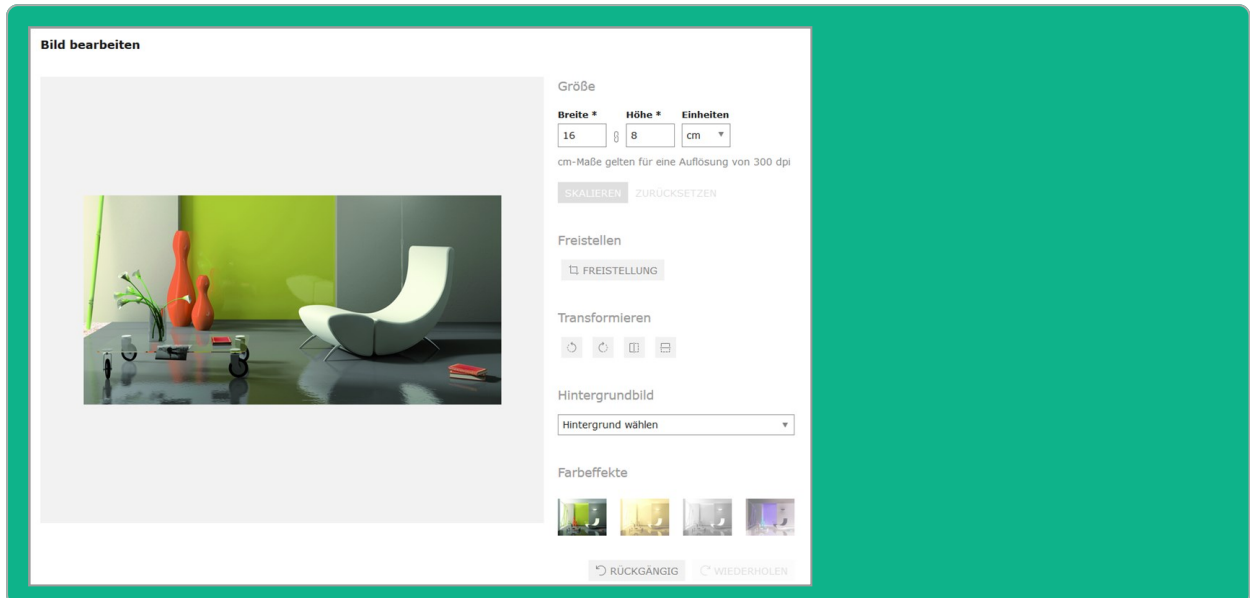
Breite *	Höhe *	Einheiten
16	8	cm ▾

Freigestellter Bereich

Oben *	Links *	Einheiten
12.7	6.21	cm ▾
Breite *	Höhe *	Einheiten
34.15	17.07	cm ▾





cm-Maße gelten für eine Auflösung von 300 dpi

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



Transformieren

Folgende Transformationen **3** stehen Ihnen zur Verfügung:

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

Farbeffekte

Im letzten Bereich können Sie auf das Bild einen Farbeffekt **4** anwenden. Wählen Sie, ob das Bild in Sepia-Farbtönen oder Graustufen angezeigt wird oder erzeugen Sie das Negativ.

Zugehörige Aufgaben

Wie Sie die Bildbearbeitungsfunktionen aufrufen, erfahren Sie in [Bild bearbeiten unten](#). Beachten Sie, dass die Funktion Teil der Optionen unter : > [Download/E-Mail](#) > [Speichern](#) (siehe [Speichern auf Seite 204](#)) bzw. [Per E-Mail versenden](#) (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#)) ist.

9.3.2 Bild bearbeiten

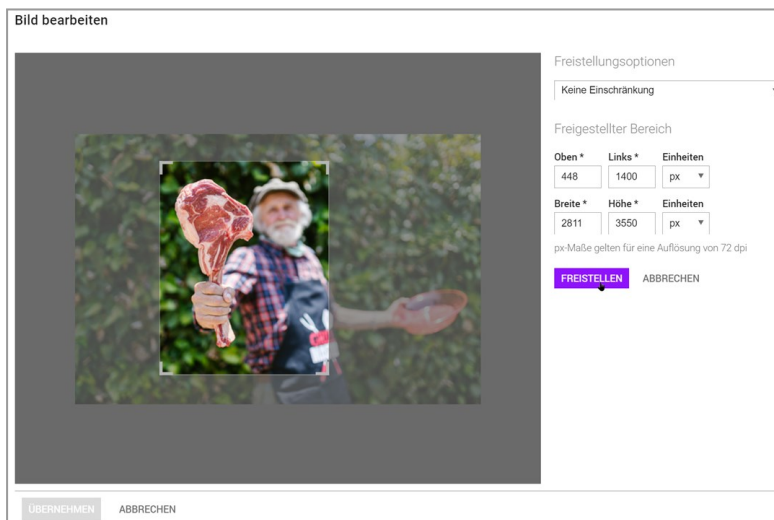
Beachten Sie, dass die Funktion Ihnen als Teil der Anweisungen [Asset speichern](#) (siehe [Speichern auf Seite 204](#)) bzw. [Asset per E-Mail versenden](#) (siehe [E-Mail-Versand auf Seite 206](#)) zur Verfügung steht.

Wählen Sie ein Renderingschema, das das Bearbeiten des Bildes erlaubt. Standardmäßig ist das Bearbeiten eines Bilds für die Renderingschemata *Präsentation*, *Web* und *Druck* aktiviert.

1. Rufen Sie über das Zahnrad-Symbol die Funktion *Bearbeiten* auf.

Dies öffnet einen Editor, der die Bearbeitungsfunktionen bereitstellt.

2. Bearbeiten Sie das Bild.



3. Klicken Sie *Übernehmen*, um die vorgenommene Bildbearbeitung zu sichern.

Damit wird der Editor beendet.

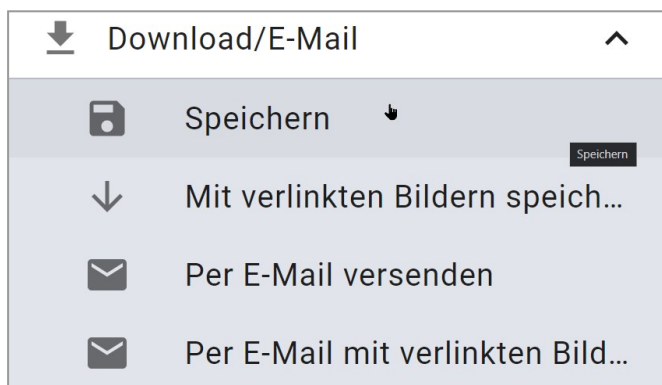
4. Fahren Sie mit dem [Speichern](#) bzw. dem [E-Mail-Versand](#) fort.

Sie haben das Bild vor dem [Speichern](#) bzw. [E-Mail-Versand](#) bearbeitet.

9.4 InDesign-Dateien verwenden

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

- Klicken Sie an einem einzelnen Asset im Suchergebnis oder in der Detailansicht : > *Download/E-Mail* > *Speichern* oder *Mit verlinkten Bildern speichern*.
- Klicken Sie an einem einzelnen Asset im Suchergebnis oder in der Detailansicht : >*Download/E-Mail* > *Per E-Mail versenden* oder *Per E-Mail mit verlinkten Bildern versenden*.



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

Besonderheiten

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

- Das Asset wird immer im Original verwendet, daher steht die Auswahl eines Renderingschemas nicht zur Verfügung.
- Das Asset kann nur als Link versendet werden. Der Empfänger kann die InDesign-Datei mit den verlinkten Bilder über den Link als ZIP-Datei herunterladen.
- Alle Links weisen auf die Version, die zum Zeitpunkt des Downloads aktuell ist. Dies entspricht der Auswahl `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.mp.download.bymail.send_as_link.-options.latest_version]]]`.

9.5 Publikationskanäle


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

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

Voraussetzungen

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

Publikation auf Kanälen verwalten

Sie verwalten die Publikation auf Kanälen im Dialog `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing_channels.title]]]` für..... Der Dialog wird geöffnet, wenn Sie in einem Suchergebnis beim Asset oder in der Detailansicht des Assets den Button  klicken.

Default-Kanäle

Das Modul *Media Pool* verfügt über die folgenden Default-Kanäle:

- Öffentlich zugängliche Links anlegen: Dabei wird ein öffentlicher Link auf dem Webcache erzeugt.


Auf mehreren Kanälen veröffentlichen

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

Bei inaktivem, ausgegrauten *Publizieren*-Button liefert Ihnen ein Tooltip eine kurze Erklärung zu Ursache und möglicher Problembhebung, wenn Sie mit der Maus darüber verweilen. Zum Beispiel: „Das gewählte Renderingschema ist nicht gültig.“

Zeiträume und Status

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

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

Status	Kanalname	Veröffentlichen von	Veröffentlichen bis	Renderingschema	Bearbeiten	Veröffentlichung
●	Öffentlich zugän...	12.04.24	23.08.24	Web	BEARBEITEN	DEPUBLIZIEREN
●	Printjob 9600dpi	25.04.24		Präsentation	BEARBEITEN	DEPUBLIZIEREN
●	Asset teilen über...	12.04.24	12.04.24	Standard	BEARBEITEN	PUBLIZIEREN

Zellen pro Seite 25 ▾ 1-3 of 3 |< < > >|

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

Veröffentlichte Assets löschen

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




Hinweis

Die Publikation von Assets, die sich im Papierkorb befinden, ist nicht möglich. Der *Publizieren*-Button erscheint daher bei solchen Assets ausgegraut. Oben im Dialogfeld für die Kanalveröffentlichung wird ein entsprechender Hinweis mit passender Begründung dargestellt.

Zugehörige Aufgaben


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

9.5.1 Asset sofort publizieren

1. Suchen Sie das Asset, das Sie sofort publizieren möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis am Asset in der Buttonleiste das Icon .
3. Der Dialog `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing_channels.title]]] für...` wird geöffnet.
4. Falls bei dem Kanal, auf dem Sie das Asset veröffentlichen möchten, noch kein Renderingschema festgelegt ist:
5. Klicken Sie *Bearbeiten*.
Der Bearbeiten-Dialog wird geöffnet.
6. Wählen Sie ein passendes Renderingschema aus.
7. Klicken Sie *Publizieren*.

Das Asset ist auf diesem Kanal publiziert.

9.5.2 Publikation eines Assets planen


1. Suchen Sie das Asset, dessen Publikation Sie planen möchten.
2. Klicken Sie im Suchergebnis beim Asset den Button .
- Der Dialog `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing_channels.title]]] für...` wird geöffnet.
3. Klicken Sie *Bearbeiten*.
4. Der Dialog *Bearbeiten* wird geöffnet.
5. Wählen Sie im Feld *Von* ein Startdatum für die Publikation.

6. Falls Sie die Publikation zeitlich begrenzen möchten, wählen Sie im Feld *Bis* ein Enddatum aus.
7. Stellen Sie sicher, dass ein passendes Renderingschema ausgewählt ist.
8. Klicken Sie *Planen*.

Sie haben die Publikation des Assets geplant.

9.5.3 Publikation eines Assets bearbeiten

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

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

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


3. Klicken Sie *Bearbeiten*.

Der Dialog *Bearbeiten* wird geöffnet.

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

Sie haben die Publikation des Assets bearbeitet.

9.5.4 Publikation auf einem Kanal beenden

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

Der Dialog `[[[Nicht definierte VariableScreenCommands.admin.mp.publishing_channels.title]]] für...` wird geöffnet.

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

Sie haben die Publikation des Assets auf dem Kanal beendet.

9.6 In anderen Modulen



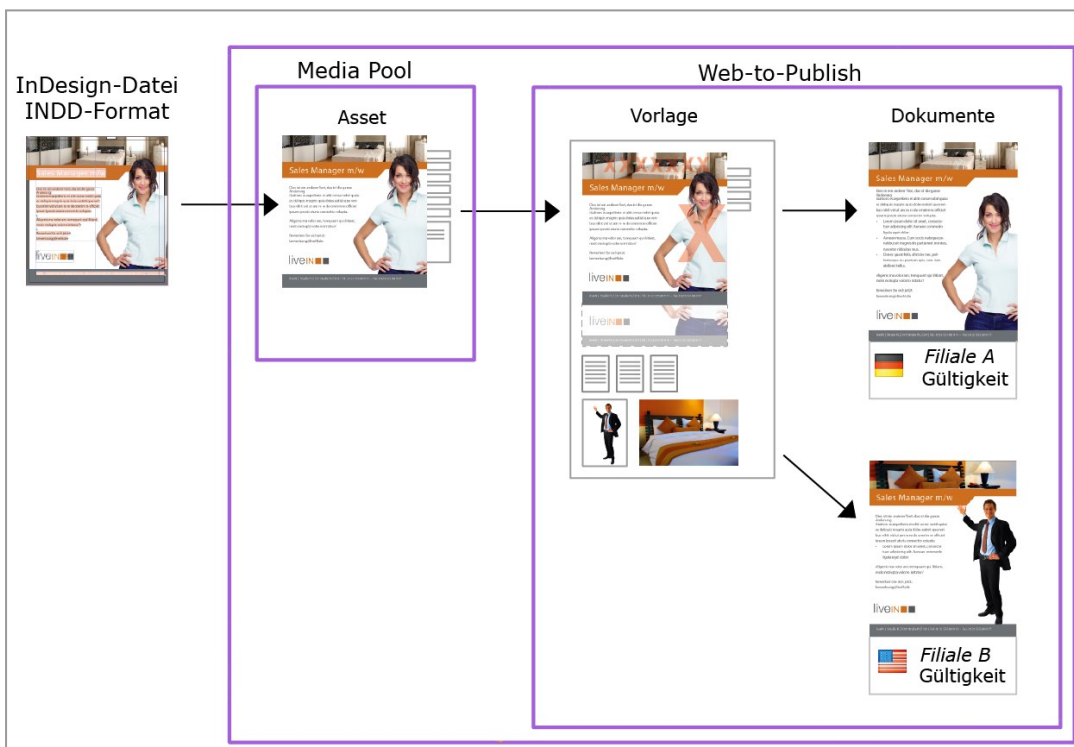
Hinweis

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

Assets aus dem Modul *Media Pool* können in folgenden Modulen des Uptempo Work Managements verwendet werden:

Brand-Template-Builder

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



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

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

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

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

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

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

Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Moduls Brand Template Builder, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 18](#).

Marketing Shop

Assets können als Artikel im Marketing Shop angelegt werden, entweder als kostenfreier oder kostenpflichtiger Download-Artikel. Weitere Informationen siehe [Artikel erstellen auf Seite 227](#).

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

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

Weitere Informationen siehe [Download-Artikel bestellen oder herunterladen auf Seite 228](#).

Job Manager

Sofern entsprechend konfiguriert können Sie im Modul Job Manager die Überarbeitung eines Assets starten. Weitere Informationen siehe [Überarbeitung auf Seite 155](#). Außerdem können Sie einem Job ein Asset hinzufügen, z. B. als visuelle Repräsentation. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Job Managers, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 18](#).

Marketing Data Hub

Bei entsprechender Konfiguration können Sie Assets aus dem Modul *Media Pool* einem Produkt hinzufügen, z. B. als Produktbilder. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Marketing Data Hubs, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 18](#).

Marketing Planner

Um Ihre Marketingplanung mit Informationen zu ergänzen, können Sie den Planungselementen Download-Links auf Assets im Modul *Media Pool* hinzufügen. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Marketing Planners, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 18](#).

Review Manager

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

Ein Review wird am im Datenblatt platzierten Asset im Job Manager gestartet. Weitere Informationen erhalten Sie in der Dokumentation des Review Managers, siehe [Weitere Dokumentationen auf Seite 18](#).

9.6.1 Job erstellen

Voraussetzungen

Sie verfügen über die entsprechenden Berechtigungen für das Modul Job Manager.

Job erstellen

1. Wählen Sie das Asset aus, für das Sie einen Job erstellen wollen.
2. Klicken Sie am Asset im Suchergebnis > : > *Job erstellen*.
3. Das Dialogfenster *Job erstellen* wird geöffnet.
4. Tragen Sie den Namen des neuen Jobs in das Eingabefeld ein, wählen Sie einen passenden Job-Typ aus und bestätigen Sie mit *Hinzufügen*.
Das Job-Datenblatt wird erstellt und geöffnet.
5. Tragen Sie alle Pflichtangaben auf dem Datenblatt ein.

6. Klicken Sie *Speichern*, nachdem Sie alle benötigten Angaben zu Ihrem Job hinterlegt haben.
7. Klicken Sie das Schließfeld **X** um zur Assetsuche zurückzukehren.

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

9.6.2 Artikel erstellen

Voraussetzungen

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

Artikel erstellen

1. Suchen Sie die Assets, die Sie als Artikel anlegen möchten.
2. Klicken Sie **> :** **> Shopartikel erstellen**. Falls Sie mehrere Assets als Artikel anlegen möchten, aktivieren Sie die Checkboxen der Assets und wählen Sie die Funktion im **MENÜ**-Button oberhalb des Suchergebnisses.

Sie wechseln in das Modul Marketing Shop auf die Seite *Artikel bearbeiten*.

3. Wählen Sie als Artikeltyp *Download-Artikel*.
4. Klicken Sie *Artikelnummer generieren*.

Sie erzeugen für alle markierten Assets eine Artikelnummer.

5. Klicken Sie *Weiter*.

Sie wechseln auf den Reiter *Stammdaten*.

6. Legen Sie die Zuordnung zu Katalogen durch Aktivieren einer oder mehrerer Checkboxen fest.
7. Aktivieren Sie die Checkbox *Freigegeben*.
8. Hinterlegen Sie weitere, optionale Informationen.

9. Klicken Sie *Weiter*.

Sie wechseln auf den Reiter *Lieferant*.

10. Wählen Sie aus der Auswahlliste *Preis pro Ausgabeformat* ein Renderingschema, das mit dem Preis verknüpft werden soll.
11. Tragen Sie den gewünschten Preis in das Eingabefeld.
12. Klicken Sie *Ausgabeformat und Preis hinzufügen*.
13. Legen Sie für weitere Renderingschemata einen Preis fest, in dem Sie die Schritte 10 bis 12 wiederholen.
14. Wählen Sie über die Auswahllisten einen Lieferanten und bestimmen den Status des Artikels.
15. Klicken Sie *Weiter*.
Sie wechseln auf den Reiter *Spezifische Daten*.
16. Hinterlegen Sie alle weiteren notwendigen Angaben für die Artikel-Erstellung. Legen Sie die spezifischen Daten für den bzw. die Artikel fest.
17. Klicken Sie *Artikel erstellen*.

Der Artikel ist angelegt.

9.6.3 Download-Artikel bestellen oder herunterladen

Voraussetzungen

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

Download-Artikel bestellen oder herunterladen

1. Markieren Sie ein oder mehrere Assets, die als Download-Artikel angelegt sind.
2. Wählen Sie am Asset die Funktion *> : Download/E-Mail > Speichern*. Verwenden Sie für Sammelaktionen für mehrere markierte Assets den **MENÜ...**-Button oberhalb des Suchergebnisses.
Sie öffnen das Dialogfenster *Assets bestellen*.
3. Wählen Sie ein Renderingschema aus. Die hinterlegten Preise für den Artikel werden angezeigt.

4. Klicken Sie *In den Warenkorb*, um kostenpflichtige Download-Artikel zu bestellen. Kostenlose Artikel können Sie direkt herunterladen.
5. Wechseln Sie in den Warenkorb des Marketing Shop und schließen Sie den Bestellvorgang ab.

Sie haben den Download-Artikel bestellt oder heruntergeladen.

**Diese Seite wurde bewusst leer gelassen, damit neue Kapitel stets auf der richtigen
(ungeraden) Seite beginnen.**

**Aus-
werten**

10

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

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

11

Appendix

11.1 Assetattribute

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



Hinweis

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

Die Assetattribute unterteilen sich in folgende Gruppen:

Basisattribute

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

Dateiattribute

Die Dateiattribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer angezeigt. Beachten Sie, dass einige Attribute vom Dateityp wie Dokument, Pixelgrafik oder Video abhängen. Weitere Informationen siehe [Dateiattribute auf Seite 237](#).

Beschreibende Attribute

Diese Gruppe beinhaltet die Attribute, die das Asset bzw. seinen Inhalt beschreiben, aber keinen funktionale Auswirkung im Modul *Media Pool* haben. Dazu gehören z. B. die Zuordnung zu Ländern oder einer Sprache sowie die Auflistung abgebildeter Personen. Weitere Informationen siehe [Beschreibende Attribute auf Seite 238](#).

Funktionale Attribute




Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel die Versionierung, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist. Weitere Informationen siehe [Funktionale Attribute auf Seite 239](#).




Standardisierte Attribute



Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information für den Benutzer zum Asset angezeigt. Der Benutzer kann diese Attribute nicht bearbeiten. Weitere Informationen siehe [Standardisierte Attribute auf Seite 243](#).

11.1.1 Basisattribute

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

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

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

Name	Beschreibung			
Dateiname	<p>Name der hochgeladenen Datei (ohne Dateiendung). Geben Sie maximal 255 Zeichen ein und verwenden Sie nicht folgende Zeichen: : \ ^ \ " \$ % & ' , ! ; " * ? < > </p> <p>Dateinamen dürfen weder mit . noch - beginnen. Außerdem dürfen Dateinamen nicht mit . enden.</p> <p>Wenn Sie das Asset herunterladen, wird die Datei unter dem geänderten Namen gespeichert. Beachten Sie, dass der Dateiname nicht in einer Sammelbearbeitung geändert werden kann.</p> <p>Hinweis: Die Benennungskonventionen für Dateien können von denen Ihres lokalen Betriebssystems abweichen, daher ist es empfehlenswert, wenn Sie die Dateinamen bereits vor dem Hochladen anpassen.</p>	✓	✓	
Asset-ID	Eindeutige ID des Assets im Modul <i>Media Pool</i> . Die ID wird beim Anlegen des Assets automatisch vergeben.	✓		
Dateityp	Bild, Dokument, Video oder Audio.	✓		
Kategorien	Die dem Asset beim Anlegen zugewiesenen Kategorien.		✓	✓
Virtuelle DB	VDB, der das Asset zugewiesen ist.		✓	✓
Eigentümer	Benutzer, der der Eigentümer auf Seite 28 des Assets ist. Der Eigentümer ist zunächst der Benutzer, der das Asset angelegt hat. Der Eigentümer kann geändert werden, indem das Asset an einen anderen Benutzer übergeben wird, siehe Asset-Eigentümer übergeben auf Seite 142 .	✓	✓	
Eingestellt von	Benutzer, der das Asset angelegt hat.	✓		
Uploaddatum	Datum, an dem die Datei als Asset angelegt wurde.	✓		
Letzte Änderung	Datum, an dem zuletzt die Assetattribute geändert wurden oder eine Version angelegt wurde.	✓		

11.1.2 Dateiattribute

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

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

Name	Beschreibung
Bitrate	Datenübertragungsrate
Audio Sample Frequenz	Abtastrate eines Audiosignals. Der Standardwert beträgt in der Regel 44100 Hz.
Länge	Dauer
Kanäle	Anzahl der Kanäle, z. B. 1 Kanal für Mono oder 2 Kanäle für Stereo.
Format	Dateiformat der Audiospur

11.1.3 Beschreibende Attribute

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

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

11.1.4 Funktionale Attribute

Funktionale Attribute sind direkt mit den Funktionen des Moduls *Media Pool* verknüpft. Funktionen sind zum Beispiel das Versionieren, die Veröffentlichung oder die Absicherung eines Assets. Die funktionalen Attribute beschreiben den Zustand in den jeweiligen Funktionen, z. B. welche Versionen ein Asset hat und ob es veröffentlicht ist.

Druckqualität

Das Attribut *Druckqualität* beeinflusst das Attribut *Verwendbar im Modul Brand Templates* (siehe Abschnitt *Verwendung*) und die Funktion der Renderingschemata (siehe [Renderingschemata auf Seite 209](#)).

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

Verfügbarkeit

Neben der Zuweisung zu einer virtuellen Datenbank (VDB) bestimmen die folgenden Funktionen die Verfügbarkeit eines Assets für den Benutzer. Weitere Informationen siehe [Sichtbarkeit auf Seite 27](#).

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

Absicherung

Das Modul *Media Pool* verfügt über mehrere Mechanismen zur Qualitätssicherung der angelegten Assets sowie zur Absicherung ihrer Verwendung. Weitere Informationen siehe [Absichern auf Seite 183](#). Die folgenden Attribute beschreiben die Einstellungen.

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

Versionen

Das Attribut *Versionen* beschreibt die Versionierung eines Assets. Weitere Informationen siehe [Versionen auf Seite 145](#).

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

Strukturierung

Das Modul *Media Pool* verfügt über mehrere Mechanismen zur Strukturierung der angelegten Assets. Weitere Informationen siehe [Ordnen und organisieren auf Seite 159](#). Die folgenden Attribute beschreiben die Funktionen.

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

Verwendung

Die Benutzer können Assets nicht nur direkt herunterladen, sondern sie auch an Personen weitergeben, die nicht als Benutzer des Systems registriert sind. Außerdem können die Assets in verschiedenen anderen Modulen verwendet werden, z. B. ein Produktbild im Modul *Marketing Data Hub*. Die folgenden Attribute beschreiben die Verwendung, in der Detailansicht zu finden unter dem Attribute-

Panel *Historie*, das Sie durch einen Klick auf den Namen oder den Pfeil  ausklappen.

Name	Beschreibung
Verwendungshistorie	<p>Informationen zu jedem Download des Assets durch einen angemeldeten Benutzer:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name des Benutzers, der das Asset heruntergeladen hat. • Datum des Downloads. • Angaben aus dem Feld <i>Begründung für den Einsatz</i>. <p>Weitere Informationen siehe Verwenden auf Seite 201.</p>
Artikelnummer	<p>Artikelnummer des Assets. Die Artikelnummer wird bei der Verwendung des Assets in den Modulen <i>Marketing Shop</i>, <i>Job Manager</i> und <i>Marketing Data Hub</i> eingesetzt. Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 224.</p>
Verwendbar im Modul Brand Template Builder	<p>Dieses Attribut steuert, ob Assets gefunden werden, wenn im Modul <i>Brand Template Builder</i> eine Assetsuche im Modul <i>Media Pool</i> gestartet wird.</p> <p>Das Attribut wird beim Anlegen des Assets automatisch aktiviert, wenn das Attribut <i>Druckqualität</i> aktiv ist und das Asset im Farbschema CMYK angelegt ist. Das Attribut kann nachträglich geändert werden, um auch Assets in anderen Farbschemata oder mit einer anderen Auflösung in Brand Template Builder verwenden zu können.</p>
Verwendet in Dokumenten	<p>Angezeigt werden Asset-ID, Asset-Titel und die Version der Dokumente in Brand Template Builder, in denen das Asset verwendet wird.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 224.</p>
Verwendet in Vorlagen	<p>Angezeigt werden Asset-ID, Asset-Titel und die Version der Vorlage, in denen das Asset verwendet wird.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 224.</p>
Data Hub	<p>Angezeigt wird ein Link zum Datenblatt, auf dem das Asset verwendet wird. Sie können die Informationen des Datenblatts aufklappen.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 224.</p>
Jobs	<p>Angezeigt wird ein Link zum Job-Datenblatt, auf dem das Asset verwendet wird.</p> <p>Weitere Informationen siehe In anderen Modulen auf Seite 224.</p>

Name	Beschreibung
Verwendete Bilder	<p>Hinweis: Nur bei InDesign-Dokumenten.</p> <p>Asset-ID, Titel und die Version der Assets, die in dem InDesign-Dokument verwendet werden.</p> <p>Weitere Informationen siehe InDesign-Dateien verwenden auf Seite 219.</p>

Veröffentlichung

Wenn ein Asset für die Publikation auf einem Kanal bereitgestellt ist, wird es durch das System beobachtet. Bei bestimmten Ereignissen, die für den Kanal in der Moduladministration festgelegt sind, wird das Drittsystem informiert. Das Drittsystem verarbeitet das Asset entsprechend seiner Programmierung und postet das Asset zum Beispiel auf einer Social-Media-Plattform. Bei der Publikation über einen Kanal werden Renderingschemata verwendet. Weitere Informationen siehe [Publikationskanäle auf Seite 220](#).

Name	Beschreibung
Veröffentlichen von	Angezeigt wird das Datum, ab dem das Asset veröffentlicht wird oder wurde.
Veröffentlichen bis	Angezeigt wird das Datum, zu dem die Veröffentlichung beendet wurde oder beendet wird.

11.1.5 Standardisierte Attribute

Zu dieser Gruppe zählen Daten, die durch Organisationen standardisiert sind und in den Metadaten der Datei gepflegt werden, z. B. Kameradaten oder IPTC-Bild-Daten. Die standardisierten Attribute werden beim Hochladen aus der Datei ausgelesen und im Modul *Media Pool* als Information zum Asset angezeigt. Sie können diese Attribute nicht bearbeiten.

Beachten Sie, dass diese Daten nicht automatisch neu ausgelesen werden. Falls sie überschrieben werden sollen, müssen Sie das Vorschaubild neu erstellen. Dabei werden diese Metadaten überschrieben.

Folgende Gruppen von standardisierten Attributen können im Modul *Media Pool* angezeigt werden:

Gruppenname	Zugehörige Attribute
Kameradaten	<ul style="list-style-type: none"> • Hersteller • Modell • Zeitstempel • Software
Videodaten	<ul style="list-style-type: none"> • Framerate • Videoframebreite • Videoframehöhe • Pixelseitenverhältnis • Bandname • Szene • Aufnahme • Aufnahme datum • Protokollanmerkung • Alternativer Bandname
Audiodaten	<ul style="list-style-type: none"> • Titel • Erstellt von • Album • Titelnummer • Genre • Komponist • Techniker • Datum der Veröffentlichung • Erstellungsdatum • Copyright • Protokollanmerkung • Instrument

Gruppenname	Zugehörige Attribute
Erweiterte XMP Daten	<ul style="list-style-type: none"> • Anzeige der XMP-Rohdaten
IPTC Kontakt	<ul style="list-style-type: none"> • Ersteller • Ersteller: Berufstitel • Ersteller: Adresse • Ersteller: Stadt/Ort • Ersteller: Bundesland/Kanton • Ersteller: PLZ • Ersteller: Land • Ersteller: Telefonnr.. • Ersteller: E-Mail-Adresse(n) • Ersteller: Web-Adresse(n)
IPTC Inhalt	<ul style="list-style-type: none"> • Überschrift • Beschreibung • Stichwörter • IPTC-Subject Code • Verfasser der Beschreibung
IPTC Bild	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellungsdatum • Gattung • IPTC Scene Code • Ortsdetail • Stadt/Ort • Bundesland/Kanton • Land • ISO Landescode

Gruppenname	Zugehörige Attribute
IPTC Status	<ul style="list-style-type: none"> • Titel • Jobkennung • Anweisung • Credit • Quelle • Copyright-Vermerk • Copyright Status • Nutzungsbedingungen
Dicomdaten	<ul style="list-style-type: none"> • Name des Patienten • Patient-ID • Geburtsdatum • Geschlecht des Patienten • Studien-Kennzahl • Zuständiger Arzt • Studiendatum • Beschreibung der Studie • Seriennummer • Modalität • Serierendatum • Serienbeschreibung • Verwendungsort • Gerätehersteller


Hinweis

Falls XMP-Daten in den zu importierenden Bildern gepflegt sind, werden die Schlagwörter beim Importieren von TIFF-Dateien und JPEG-Dateien extrahiert und in das Metadatenfeld *Tags* im Modul *Media Pool* geschrieben.

11.2 Standard-Renderingschemata

Standardmäßig werden die folgenden Renderingschemata angelegt. Beachten Sie, dass Ihr Systemadministrator die Standard-Renderingschemata gegebenenfalls anpasst. Wenden Sie sich bei Fragen an Ihren Systemadministrator.

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

Druck

Laden Sie hochauflösende Dateien für den Auflagedruck 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

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
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

Eingabeformat	Ausgabeformat	Farbraum	Qualität [%]	Auflösung [DPI]	Bildbearbeitung erlaubt	Download ohne Genehmigung	Download Original-Datei	Download in Druckqualität für alle Benutzer
BMP TIF, TIFF PSD JPEG, JPG	JPEG	RGB 24	70	72	ja	nein	nein	nein
PNG GIF	Original	—	—	—	nein	nein	nein	nein
WMF EPS PS AI	PNG	RGB 24	—	72	ja	nein	nein	nein
INDD, IDML	PDF LowRes	Abhängig von Job Options			—	nein	nein	nein

11.3 Ausgabeformate

Für das Verwenden können die Assets in begrenztem Maße in andere Dateiformate gewandelt werden.

In den folgenden Tabellen werden für verschiedene Quellformate die im Modul *Media Pool* möglichen Optionen für die Umwandlung in ein Ausgabeformat aufgelistet.

AI (Adobe Illustrator)

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				

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				

PS

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PS		RGB 8, RGB 24	150	
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
Original				

GIF

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
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				

IDML

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

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

INDD

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
IDML				
PDF LowRes				
PDF MedRes				
PDF HiRes				
PDF Ultra HiRes				
Original				

JPG / JPEG

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
JPG	30-100	RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
TIFF		RGB 8, RGB 24, CMYK	72, 150, 300	ja
BMP		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
GIF		RGB 8	72	ja
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
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				

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
PNG		RGB 8, RGB 24	72, 150	ja
PDF LowRes				

Ausgabeformat	Qualität [%]	Farbraum	DPI	Bildbearbeitung vor Download möglich
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				
PDF MedRes				

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

GLOSSAR

A

Asset

Im Bereich des digitalen Assetmanagements (DAM) bezieht sich ein Asset auf digitale Dateien oder Inhalte wie Bilder, Videos, Audio, Dokumente oder andere digitale Ressourcen mitsamt Metadaten und Rendering-Informationen im Modul Media Pool.

Assettyp

Assettypen sind zentrale Elemente im Digital Asset Management (DAM), die die Struktur und Verwaltung digitaler Assets definieren. Sie legen fest, welche

Attribute für ein Asset verfügbar sind und wie diese konfiguriert werden.

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 > Assets > 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.

M

Metadaten

Metadaten im digitalen Assetmanagement (DAM) sind

strukturierte Informationen, die beschreibende Details über ein Asset liefern. Sie umfassen deskriptive Informationen wie Titel, Beschreibung und Schlüsselwörter, technische Informationen wie Dateiformat und Auflösung, Rechte- und Lizenzinformationen sowie zeitbezogene und Beziehungsdaten. Metadaten helfen bei der Identifizierung, Organisation und Suche von Assets innerhalb des Moduls Media Pool.

R

Rendering

Unter Rendering versteht man den Prozess der Erzeugung eines Bildes oder einer Animation mit Hilfe von Computer-Software. Renderinginformationen sind wichtig, um sicherzustellen, dass Assets korrekt angezeigt oder wiedergegeben werden.

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.

INDEX

A

- Abonnement** 132, 160, 174-175
- Asset abonnieren 174
 - löschen 175
- Anzeige** 20, 24, 42, 44, 57, 76, 97, 119, 136, 146, 211, 234, 241, 245
- Asset** 10, 29, 33-34, 62, 88, 91, 116, 126, 142-143, 147, 155, 162, 166, 172, 174-176, 186, 189-190, 192-194, 196-197, 199, 204, 206, 218-220, 222-223, 226, 228, 235, 238, 243
- absichern 183
- als Artikel erstellen 227
- als genehmigungspflichtig markieren 189
- anlegen 22, 36, 61, 145, 186, 189, 192, 196, 235, 238, 242
- Attribute** 24, 33, 44, 49, 52, 62, 64, 71, 80-81, 83, 85, 88, 92, 95, 97, 136, 145,

164, 169, 186, 189, 192,
196, 234, 236

Attribute bearbeiten 137, 195

Attribute vervollständigen 22,
38, 49, 52, 62, 81, 83-84,
86, 92, 164, 169, 186,
189, 192, 196

auf digitales Wasserzeichen prü-
fen 77, 197

Eigentümer 28, 32, 41, 51-52,
57, 77-78, 83, 104, 131,
136, 142, 163, 167, 184,
189, 191, 197, 236, 240

In anderen Modulen 202, 224

Job erstellen 134, 155, 226

löschen 13, 66, 79, 82, 88,
131, 147, 153, 156, 171-
172, 221

mit Wasserzeichen
verknüpfen 196

per E-Mail versenden 167, 206

prüfen 47, 154, 197

Sichtbarkeit 20, 27, 120, 168

speichern 11, 40, 79, 85, 88,
92, 120-121, 132, 138,
142-143, 152, 155, 165,
168, 170, 190, 193-194,
196, 202, 204, 209, 219,
227-228, 251

suchen 21, 27, 93, 109, 136-
137, 139, 142, 155, 156,
158, 162, 166, 169, 172,
174-176, 179, 181, 190,
193-194, 222-223, 227

überarbeiten 155, 165, 225

übergeben 142

versionieren 47, 68, 145, 147-
148

verwenden 22, 79, 123, 126,
201, 228, 253

Verwendung auswerten 231

wiederherstellen 158

**Ausgabeformate 203, 209, 225,
228, 253**

B

**Bewertung 100, 117, 132, 160,
172-173, 241**

erstellen 172

löschen 172

D

**Detailansicht 29, 33-34, 38, 65,
82, 91, 126-127, 136-137,
146-147, 151-153, 160,
162, 166, 172, 174, 176-
179, 181, 184, 186, 192,
199, 204, 207, 219-220,
241**

**Download-Genehmigung 184,
189-190**

Antrag bearbeiten 191

beantragen 190

Download-Schemata

Bild bearbeiten 215, 218

F

Favorit 32-33, 36, 41, 55, 132,
160, 162

Filter 74, 76, 84, 87, 89

G

Galerieansicht 14, 41, 45, 52,
78, 116, 127

I

InDesign-Datei 64, 91, 224

L

Listenansicht 14, 41, 45, 48, 51-
52, 76, 83-84, 86, 116,
127

Lizenz

akzeptieren 193

einem Asset zuweisen 192

Lizenerweiterung
beantragen 134, 194

Lizenzen 126, 184, 192

M

Menü-Button 37, 74, 127

S

Sammlung 13, 55, 109, 127,
160, 162-163, 165-168,
170-171

Asset zuweisen 166

erstellen 134, 165

Mehrere Assets zuweisen 166

per E-Mail versenden 166

teilen 167

weiterleiten 135, 168

Status 29, 49, 51-52, 76, 82,
186, 189, 221, 228, 246

aktiv 47, 206

gelöscht 13, 66, 77, 79, 82, 88,
121, 131, 153, 156, 162,
171, 173

genehmigungspflichtig 57, 184,
189, 240

gültig 65, 107, 220, 239

in Freigabe 29, 186

offiziell 65, 107, 147, 151-152,
206, 241

veröffentlicht 24, 29, 113, 133,
156, 168, 234, 239

T

Trefferliste 55, 116, 143, 172

U

Upload 11, 22, 26, 28, 32, 47, 52, 57, 62, 64, 69, 81, 83-84, 86, 91, 99, 184, 186-187

Upload-Freigabe 28, 184, 186-187

beantragen 186

Bearbeitungsstatus
einsehen 187

Freigabebeanträge
bearbeiten 187

V

Variante 176-179

anlegen 176

aufrufen 177

entfernen 178

übertragen 179

Veröffentlichung 24, 29, 81, 126, 145, 202, 234, 237, 239, 244

Version 1, 10-11, 27, 107, 147,

152-153, 174, 195, 197, 220, 236, 238

als offiziell markieren 29, 145, 147, 152, 241

herunterladen 152

löschen 153

Verwandte 161, 181, 241

Vorschaubilder 20, 33, 52, 62, 64, 86, 132, 145, 170, 204, 207

W

Wasserzeichen 29, 32, 34, 47, 77, 167, 184, 186, 188-189, 191, 195-197