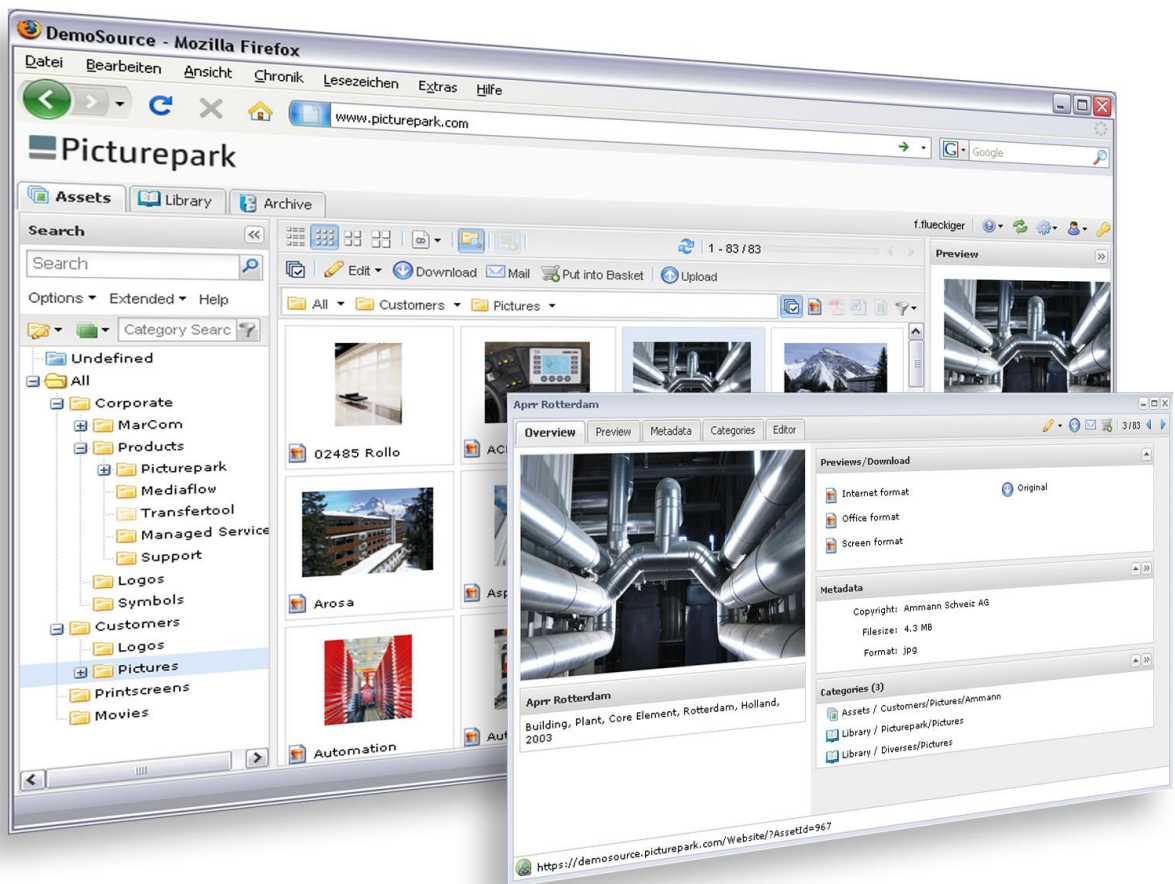


User Manual Picturepark 8.10



Inhaltsverzeichnis

Basics

1 Benutzeroberfläche.....	6
2 Basisfunktionen.....	8
3 Dateitypen.....	12
4 Sprachen.....	13
5 Benutzermenü.....	15
6 Rechte.....	17

How to...

1 Suche.....	20
2 Download.....	26
3 Share.....	27
4 Bestellen.....	35
5 Sammlungen speichern.....	36
6 Mappings verwalten.....	37
7 Präsentationen verwalten.....	39
8 Statistiken.....	40
9 Report.....	43
10 Subskriptionen.....	45
11 Widget Dashboard.....	49
12 Video Cue-Punkte.....	56
13 Benachrichtigungen.....	57

Import & Bearbeitung

1 Import.....	59
2 Einzel-Edit.....	66
3 Multi-Edit.....	72
4 Kategorien.....	75
5 Versionsmanagement.....	80
6 Picturepark Desk.....	84
7 Konvertierung.....	87

Module

1 Office Connector.....	92
2 Creative Extensions.....	96
3 Review Manager.....	98
4 Asset-Klassen.....	104

Systemadministration

1	Benutzerverwaltung	110
2	Rechteverwaltung	116
	Gruppen und Rechte	118
	Rechte-Vorlagen	122
3	Sharings verwalten	127
4	Bestellungen verwalten	132
5	Duplikate	135
6	Metadaten Import	135
7	Management-Konsole	143
	Konfiguration	145
	Channel	145
	Globale Skripts	149
	Piktogramme	151
	Authentifizierung	152
	Identity Providers	152
	Felder	154
	Indexierung	154
	Indexierungsbatches	155
	Exklusive Zuweisungen	157
	Asset-Handhabung	158
	Bestellungs-Empfänger	158
	Rendering	158
	Rendering-Status	158
	Benutzeroberfläche	159
	UI Elemente	165
	Ports	172
	Vorlagen	175
	Skins	180
	Dateimanager	182
	Facetten-Konfiguration	183
8	Desktop-Programme	192

Browser-Kompatibilität

Index

1 Basics

Picturepark ist eine einfach bedienbare, schnelle und mächtige Lösung zur Verwaltung, Distribution und Integration von Media Assets wie Fotografien, Grafiken, Präsentationen, Videos und anderen Dateien. Mit Picturepark werden Media Assets einfach verwaltet und kontrolliert ausgetauscht.

Weiterführende Links

- [Picturepark Website](#)
- [Youtube Kanal](#)
- [Support](#)

http-Verbindung

Unsicher http-Verbindungen werden für Picturepark Cloud ab dem 01. Januar 2016 nicht mehr zugelassen. Alle bestehenden, unsicheren http-Verbindungen werden abgelehnt oder auf eine sichere https-Verbindung umgeleitet.

Kernfunktionen

- Verschlagwortung mit Metadaten
- Klassifizierung von Dateien mit adaptiven Metadaten
- Verschlagwortung von Dateien mittels Schlagwort-Baum
- Konvertierung in diverse Formate
- Verteilung per E-Mail-Link
- Publikation in Websites oder Intranets
- Notifikations- und Freigabeprozesse
- Drag & Drop in Office
- Webservice mit SOAP/XML
- LDAP/ADFS-Anbindung

Organisation

Die Grundstruktur von Picturepark bilden die Channel und der Tree, bestehend aus Asset Klassen zur Klassifizierung von Dateien und einem Schlagwort-Baum (Kategorien). Die Konfiguration variiert je nach Picturepark Setup und kann daher von Ihrem System abweichen.

Channel

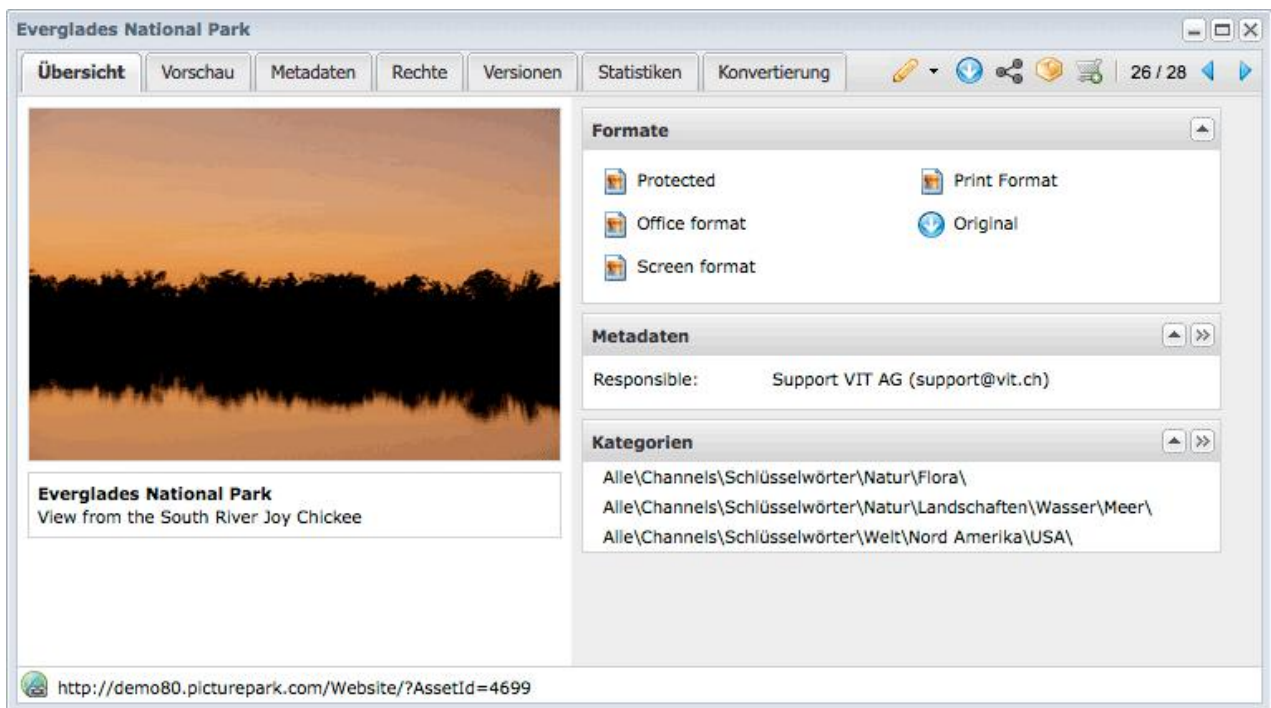
The screenshot shows the 'Channel' interface with a navigation bar at the top containing 'Marketing', 'Board', 'Services', 'Distribution', and 'Asset Class'. Below the navigation bar is a search bar labeled 'Search' with the placeholder text 'Search assets...'. Underneath the search bar are 'Options' and 'Extended' dropdown menus, and a 'Filter categories' input field. A large orange text overlay 'Asset Klassen' is positioned over the 'Asset Class' tree. The tree itself is expanded to show a list of categories: Picturepark, Subject, Best Practice, Campaigns, Corporate Identity, Digital Marketing, Event, Historical, Manual, Public Relation, Others, and Asset Type.

Tags (Kategorien)

The screenshot shows the 'Admin Channel' interface with a tree view of tags. The tree is expanded to show a list of categories: Asset Details, General Details, Year (with sub-items for 2014, 2013, 2012, 2011, 2010, 2000 - 2009, and earlier 2000), Language (with sub-items for English, French, German, Italian, neutral, and Spanish), and Cluster - Country.

Assets und Derivate

Dateien, die in Picturepark importiert wurden, werden als Assets bezeichnet. Beim Importieren in Picturepark werden für Assets automatisch, die für den Dateityp konfigurierten Derivate erstellt. Derivate sind einem Bestimmungszweck angepasste Formate. So können für Bild-Dateien beispielsweise ein Office- und Druck-Format konfiguriert werden. Das Office-Format wird für Office-Anwendungen verwendet und ist dementsprechend nicht so hochauflösend und qualitativ hochwertig wie das Druck-Format des Assets. Bei verschiedenen Funktionen, beispielsweise dem Versenden oder Herunterladen von Assets, kann der Benutzer eine Auswahl der gewünschten Formate treffen.



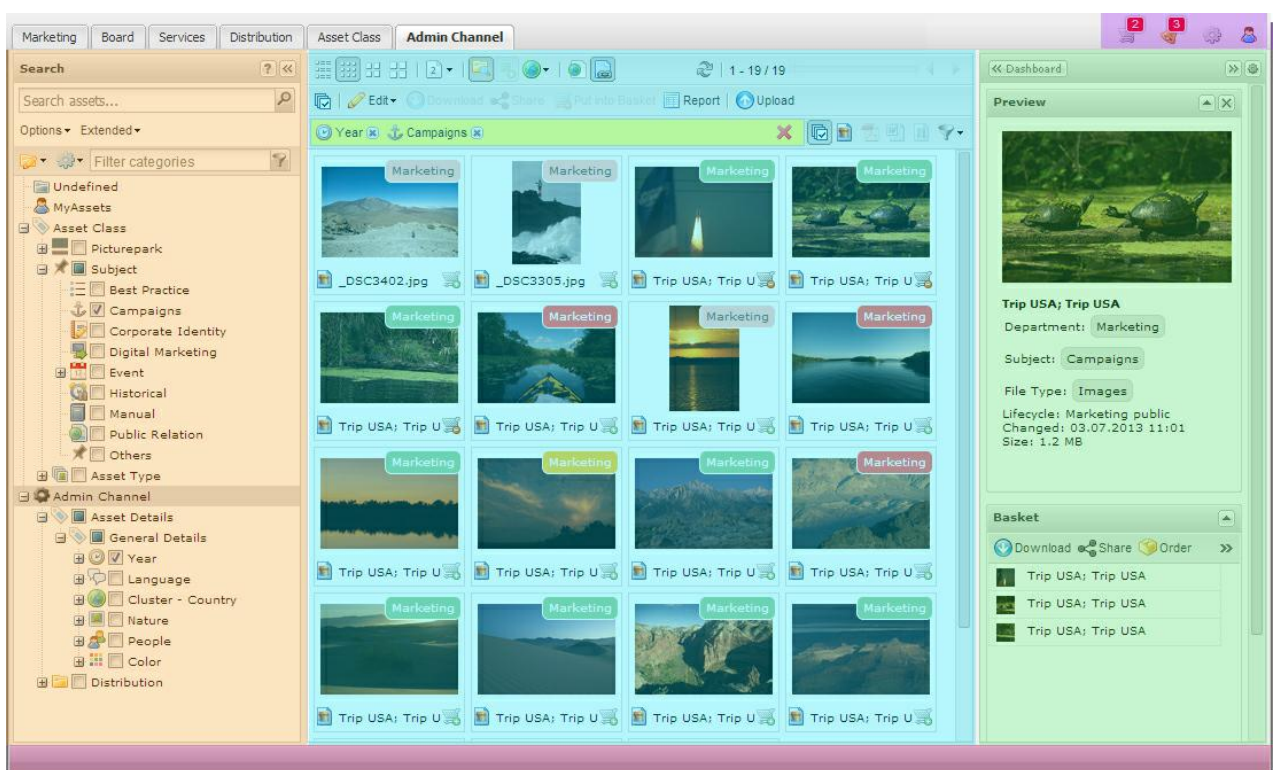
Liste aller verfügbaren Formate eines Assets für den aktuell angemeldeten Benutzer

1.1 Benutzeroberfläche

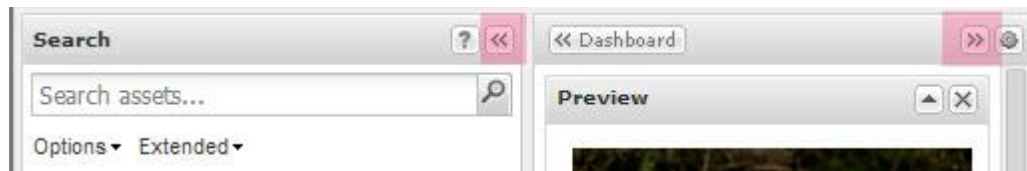
Die Benutzeroberfläche von Picturepark kann intuitiv benutzt werden und bietet viele Anpassungsmöglichkeiten.

Übersicht

Picturepark wird in drei Hauptbereiche aufgeteilt: **Suche/Klassen und Tags (Kategorien)**, **Asset Browser und Toolbars** und **Sidebar mit Vorschau/Warenkorb**. Zusätzlich stehen noch die **obere Navigation (inkl. Warenkorb)**, sowie eine **Taskleiste** zur Verfügung.



Der rechte und linke Bereich (Klassen und Tags (Kategorien) und Sidebar) lassen sich durch einen Klick auf die Pfeile ausblenden, womit sich der mittlere Bereich vergrößert.




Toolbars

Im mittleren Bereich - dem Asset Browser - stehen verschiedene Toolbars zur Verfügung:



View Toolbar

Diese Toolbar enthält alle Tools, mit denen die Darstellung der angezeigten Assets im Asset Browser verändert werden kann. Es können beispielsweise folgende Punkte geändert werden:

- Art der Ansicht (Listenansicht oder kleine, mittlere bzw. grosse Vorschaubilder)
- Anzahl der angezeigten Assets pro Seite (wahlweise 20, 40, 60, 200 oder 500)
- Sortierung der Suchergebnisse und / oder Aufhebung dieser Sortierung
- Miteinbeziehen der Assets aus allen Unterkategorien mittels einem Klick auf das  Icon. Wenn diese

Funktion nicht aktiviert ist, werden die Unterkategorien im Asset Browser als Ordner-Icon angezeigt.

- Miteinbeziehen von Sprachversionen und anderen Versionstypen in die Ansicht (sofern konfiguriert)
- Wechseln auf die nächste / vorherige Seite

Asset Toolbar

Diese Toolbar enthält alle Tools, um mit Assets in Picturepark zu interagieren. Folgende Tools sind beispielsweise verfügbar:

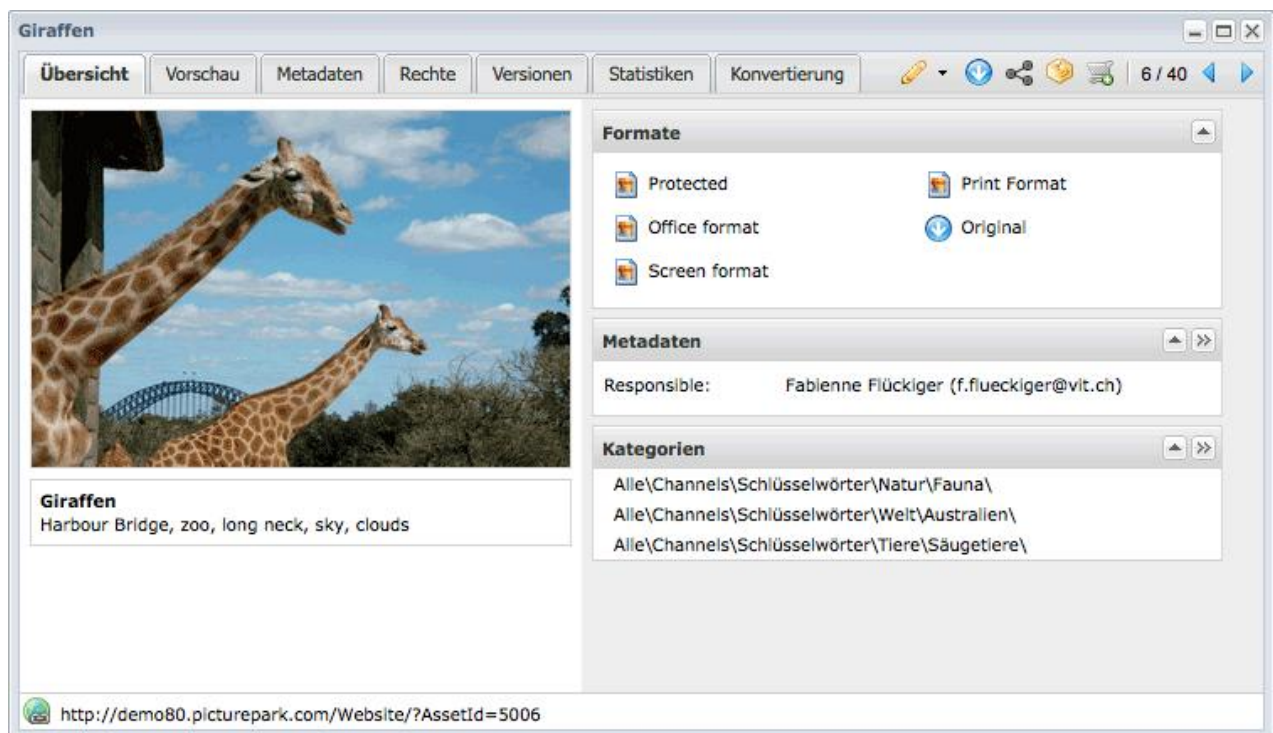
- Alle Assets selektieren oder die Auswahl aufheben
- Ausgewählte Assets bearbeiten, herunterladen, versenden oder in den Warenkorb legen
- Metadaten-Report für ausgewählte Assets erstellen
- Neue Assets importieren

Filter Toolbar

Diese Toolbar zeigt den Standort der aktuell angezeigten Assets in Picturepark an und stellt eine [Filtersuche](#) zur Verfügung. Mit dieser Filtersuche können gezielt einzelne Dateitypen aus der Ansicht gefiltert werden.

▼ Detailansicht

Mit einem Doppelklick auf ein Asset öffnet sich die Detailansicht des jeweiligen Assets. In diesem Fenster sind die Metadaten, die verschiedenen Formate und weitere Informationen zum Asset abrufbar.



1.2 Basisfunktionen

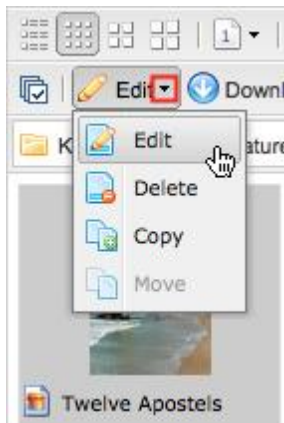
Das Arbeiten mit Picturepark wird durch einige Funktionen erleichtert.

▼ Persönliche Einstellungen

Jeder Benutzer kann seine eigenen Einstellungen speichern, welche dann automatisch geladen werden, sobald sich der Benutzer in Picturepark einloggt. Neben der Anzahl der angezeigten Assets können auch die Metadatenfelder in der Listenansicht, die zuletzt geöffnete Kategorie und die Ansicht des Asset Browser für jeden Channel einzeln gespeichert werden. Die Einstellungen können vom Benutzer in dessen Benutzerprofil zurückgesetzt werden.

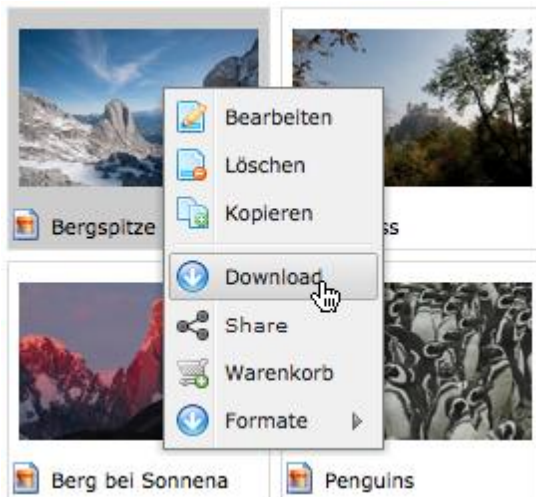
▼ Multifunktions Buttons

Oft verfügen Buttons über mehrere Funktionen. Diese Multifunktions Buttons werden durch einen Pfeil auf der rechten Seite gekennzeichnet. Mit einem Klick auf diesen Pfeil können die verschiedenen Funktionen des Buttons aufgerufen werden.



▼ Kontextmenüs

Die Kontextmenüs können über einen Klick auf die rechte Maustaste aufgerufen werden. So sind die wichtigsten Funktionen jederzeit verfügbar.



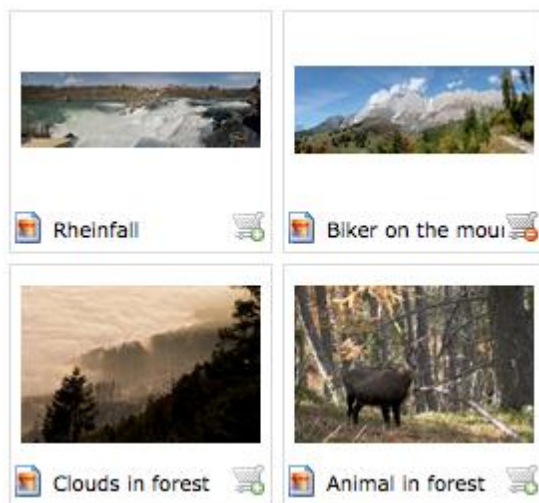
▼ Kontexthilfe

Tooltips erscheinen, wenn der Mauszeiger auf dem Tool stehen bleibt.

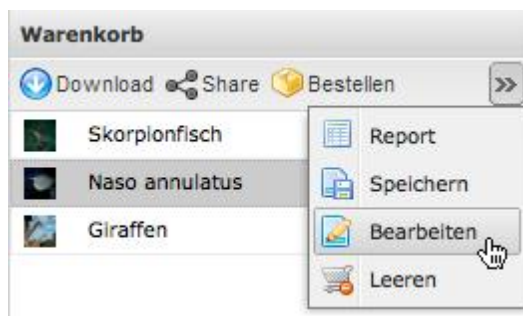


▼ Warenkorb

Der Warenkorb wird als Zwischenablage verwendet. Er hilft bei Anwendungen, die sich auf mehrere Assets gleichzeitig richten wie das [Versenden](#) oder [Bestellen](#) von Assets oder das [Speichern](#) von gesamten Warenkörben. Assets können über einen Klick auf das Warenkorb-Zeichen unten rechts, über das Kontextmenü oder ganz einfach per Drag & Drop auf den Warenkorb-Bereich oder den Button in der oberen Navigation in den Warenkorb gelegt werden. Assets, welche im Warenkorb abgelegt sind, werden mit einem Warenkorb-Zeichen mit Minuszeichen gekennzeichnet und können über dieses wieder aus dem Warenkorb entfernt werden.



Über den Pfeil können die restlichen Menüpunkte angezeigt werden. Es kann wahlweise der gesamte Warenkorb geleert werden, oder einzelne Assets über das Kontextmenü aus dem Warenkorb entfernt werden.



Der Warenkorb kann sowohl in der rechten Sidebar als auch in der oberen Navigation aufgerufen werden. Der Warenkorb in der oberen Navigation kann in der Größe verändert und beliebig positioniert werden.

▼ Auswahl mehrere Assets

Mehrere Assets können über Drücken der Shift-Taste zusammen ausgewählt werden. Liegen die Assets nicht nebeneinander, können sie durch Drücken der Ctrl-Taste einzeln ausgewählt werden.

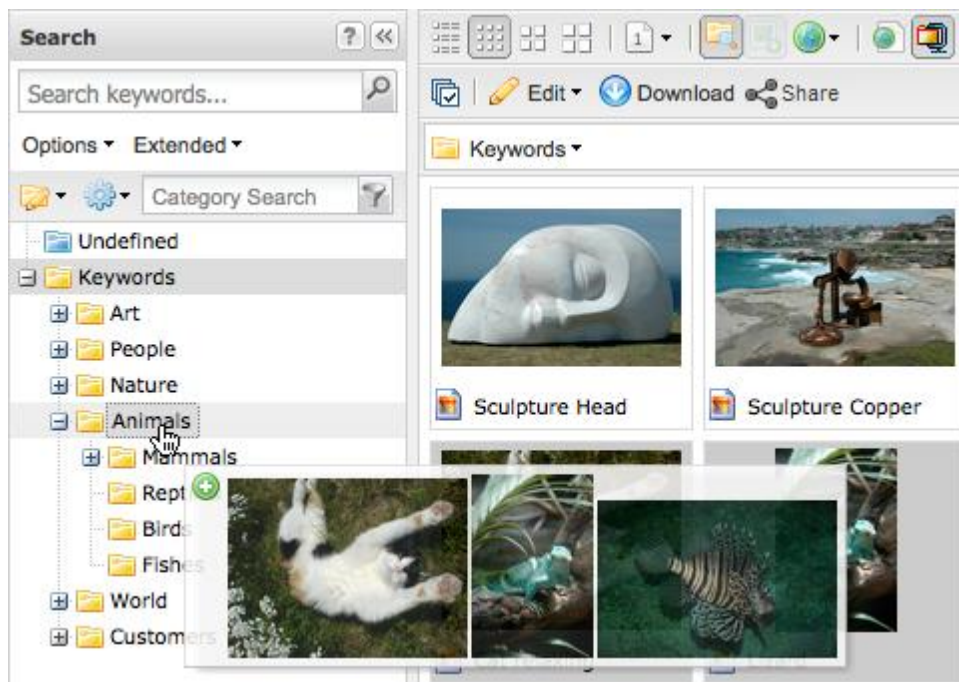
Zum Selektieren aller angezeigten Assets im Asset Browser kann der entsprechende Button in der Asset Toolbar verwendet werden.



Sobald mindesten ein Asset ausgewählt ist, können durch Ctrl+A alle weiteren Assets der aktuellen Seite ausgewählt werden. Mit einem Klick in den Hintergrund des Asset Browsers kann die Selektion wieder aufgehoben werden.

▼ Drag & Drop

Mit Drag & Drop lassen sich Assets z.B. von einer Kategorie in eine andere verschieben und kopieren oder in den Basket legen.



Arbeiten mit Fenstern

Fenster können minimiert, maximiert und wieder geschlossen werden. Die minimierten Fenster werden in der Taskleiste angezeigt.



1.3 Dateitypen

Die Assets in Picturepark gehören alle verschiedenen Dateitypen an. Jeder dieser Dateitypen besitzt Dateityp-abhängige Eigenschaften.



Bilder

Bilder sind in Picturepark in verschiedenen Formaten verfügbar. Diese Formate unterscheiden sich unter anderem durch ihre Grösse, die Auflösung oder den Farbraum. Der Sinn dieser unterschiedlichen Formate ist, dass die Bilder für verschiedene Bereiche im passenden Format erhältlich sind.



PDF

In PDF-Dateien kann man Bilder, die im Dokument enthalten sind, durch [Links/Mappings](#) direkt mit dem Originalbild in Picturepark verlinken. PDF-Dokumente werden in der Vorschau Seite für Seite visualisiert. Der gesamte Text einer PDF-Datei wird indexiert und kann durchsucht werden.



Office

Office Dokumente (Word-Dokumente, PowerPoint-Präsentationen, Excel-Tabellen) können [Links/Mappings](#) enthalten. D.h. in Office Dokumenten verwendete Bilder können direkt mit dem Asset in Picturepark verlinkt werden.

Ausserdem wird bei mehrseitigen Office Dokumenten automatisch für jede Seite eine eigene Vorschau generiert. Der gesamte Text einer Office-Datei wird indexiert und kann durchsucht werden.

i Vorschau für Office-Dokumente

Die Vorschau für Office-Dokumenten in Picturepark ist von der Definition des Druckbereichs in Office für das jeweilige Dokument abhängig.



Präsentationen

Die einzelnen Folien von Präsentationen können in der Detailansicht verwaltet werden. So ist es möglich, Powerpoint-Vorlagen zentral zu verwalten und bei Bedarf als neue Präsentation zusammenzustellen. Es können ganz einfach die einzelnen Folien einer Präsentation im Warenkorb gesammelt und als zusammengefügte Präsentation heruntergeladen werden.

Der gesamte Text einer PowerPoint-Datei wird indexiert und kann durchsucht werden.



Multimedia

Multimedia-Dateien wie etwa Filme oder Audio-Dateien können direkt in Picturepark angeschaut und angehört werden. Die Detailansicht von Multimedia-Assets enthält einen Player um die Multimedia-Datei abspielen zu können. Für Video-Formate können neu auch [Cue Points](#) erstellt werden.

1.4 Sprachen

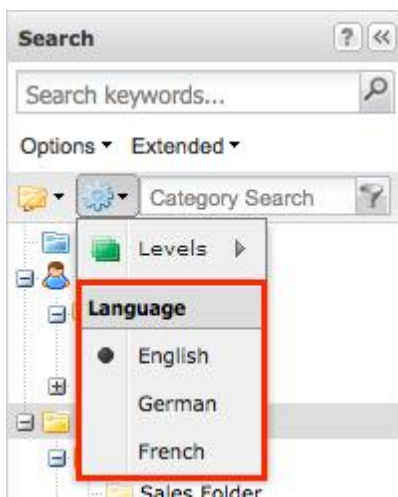
In Picturepark gibt es verschiedenen Bereiche, für die man die Sprache ändern kann. Für eine optimale Bedienung ist die Unterscheidung dieser Bereiche hilfreich. Je nach Lizenz kann die Anzahl verfügbarer Sprachen von den untenstehenden Beispielen abweichen.

Metadaten-Sprachen



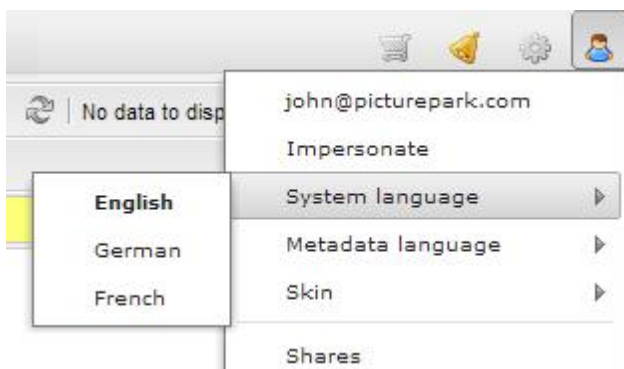
Die Metadaten-Sprachen beziehen sich auf die angezeigten Informationen zu den Assets in Picturepark. Alle Sprach-Informationen können auf dem jeweiligen Asset direkt editiert und eingesehen werden.

Kategorien-Sprachen



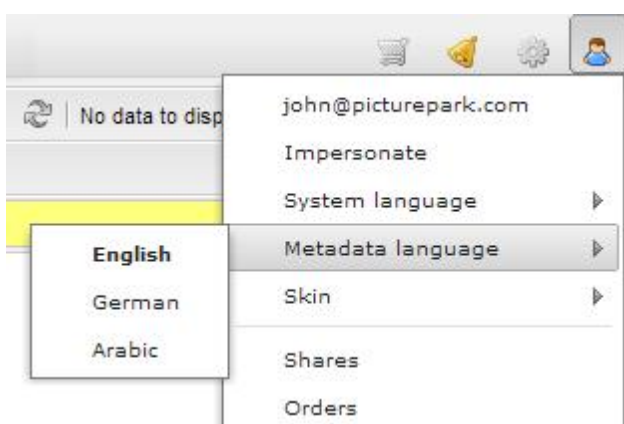
Die Kategorien-Sprachen beziehen sich auf die Übersetzungen der einzelnen Kategorien. Je nach Auswahl wird der Kategorienbaum und die dazugehörigen Kategorienbeschreibungen in der entsprechenden Sprache angezeigt.

Systemsprachen



Die Systemsprache bezieht sich auf die Benutzeroberfläche von Picturepark. Sie bestimmt die Sprache in Menüs und Fenstern. Die Standard-Systemsprache kann für jeden Benutzer einzeln in dessen Benutzerprofil definiert werden.

Content-Sprachen



Mit Content-Sprachen werden Zusammenstellungen von passenden Metadaten- und Kategorien-Sprachen für

verschiedene Sprachen zur Verfügung gestellt werden. Die einzelnen Sprachen können nach Auswahl einer Content-Sprachen auch noch individuell verändert werden.



▼ Sprachversionen

Die Sprachversionen beziehen sich auf separat konfigurierbare Sprachen (unabhängig von anderen Sprachkonfigurationen) für die Versionierung von Assets. Einem Asset können verschiedene Versionen zugewiesen werden, welche dann automatisch mit dem jeweiligen Asset verknüpft sind.

Please select a version type and then edit existing or add new versions by drag & drop into the area below.

Version type:

+ Add versions

Small thumbnails	Title	Version	Description
	picturepark_brochure_en_110	English	
	picturepark_brochure_de_110	<input type="text" value="English"/> English German French	

1.5 Benutzermenü

Das Benutzermenü wird über einen Klick auf das Benutzer-Symbol rechts oben aufgerufen. Es stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung. Administrative Optionen werden im Bereich "Systemadministration" beschrieben.

▼ Benutzerprofil

Das Benutzerprofil kann über einen Klick auf die E-Mail-Adresse des aktuell eingeloggt Benutzer geöffnet werden. Die mit einem Asterisk gekennzeichneten Felder sind obligatorisch.

Benutzerprofil

Passwort ändern Auto-Login de-aktivieren Einstellungen zurücksetzen

Bitte geben Sie Ihre persönlichen Kontaktinformationen ein:

Benutzerdaten

Vorname*: Support

Nachname*: VIT AG

Email-Adresse*: support@picturepark.com

Telefon: 062 836 40 40

Strasse:

Adress-Zusatz:

PLZ*: 5000

Stadt*: Aarau

Land*: Schweiz

Benutzer erweitert

Firma*: Vision Information Transaction AG

Abteilung: Support

Sprache*: Deutsch

Speichern Schliessen

In Ihrem Benutzerprofil können sie ausserdem:

- Ihr Passwort ändern
- die Sprache für die Benutzeroberfläche in Picturepark ändern
- das Auto-Login deaktivieren, falls ihr Picturepark über ein solches verfügt
- [Persönliche Einstellungen](#) auf Picturepark Standard-Einstellungen zurücksetzen (z.B. Änderungen der Metadaten in der List View, Standard-Ansichten pro Channel etc.)

▼ Sprachen

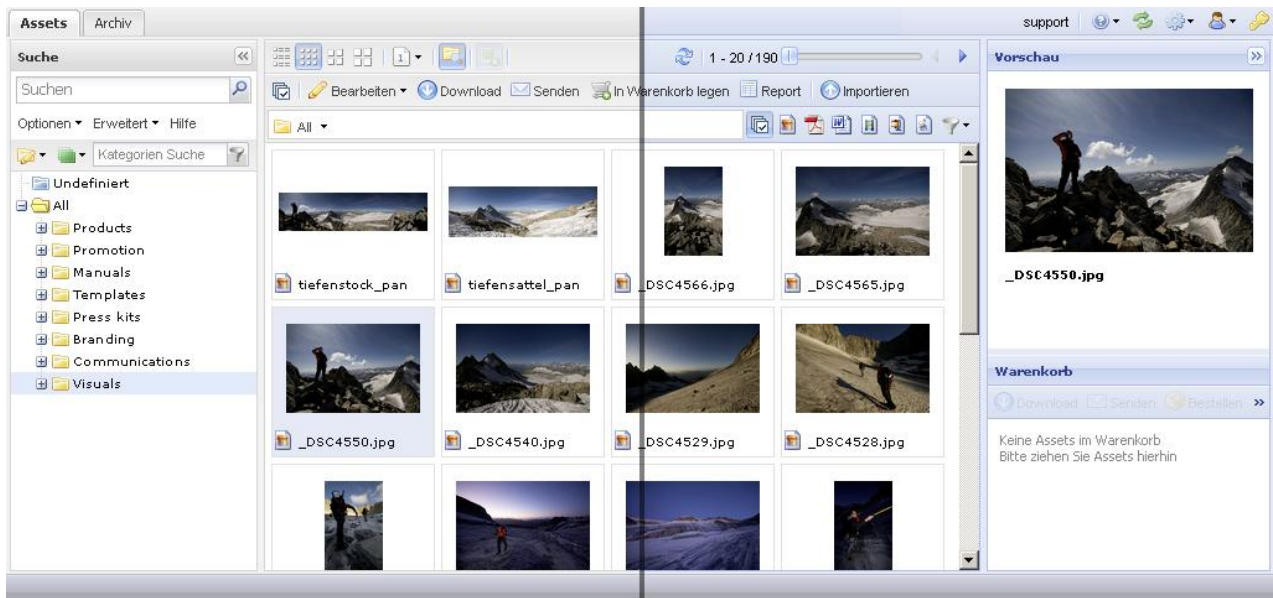
Je nach Konfiguration ist die Benutzeroberfläche von Picturepark in den drei Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch verfügbar. Die Sprache kann jederzeit vom Benutzer geändert werden. Die Standardsprache wird im Benutzerprofil festgelegt.



Weitere Informationen zu den verfügbaren Sprachen in Picturepark befinden sich im separaten Bereich über [Sprachen](#).

▼ Skin

Picturepark kann wahlweise in Grau oder Blau dargestellt werden.



1.6 Rechte

In Picturepark werden an verschiedenen Punkten Rechte definiert, die sich schlussendlich alle auf den Benutzer auswirken.

🔗 Weiterführende Links

- Video: [Granular Permissions Management \(Englisch\)](#)

📖 Verwandte Themen

- [Rechteverwaltung](#)
- [Gruppen und Rechte](#)
- [Rechte-Vorlagen](#)

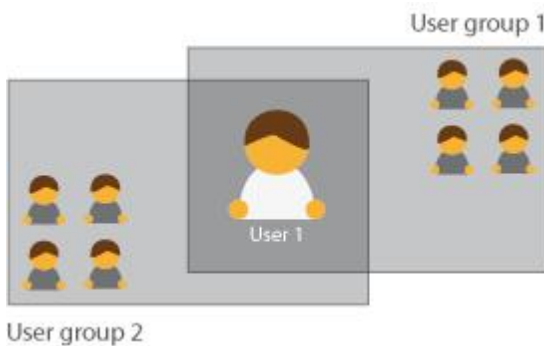
- [Benutzerverwaltung](#)

Die verschiedenen Stufen in der Rechtevergabe in Picturepark sind:

Benutzergruppenrechte

Es werden keine Rechte direkt auf einzelne Benutzer, sondern auf Benutzergruppen vergeben. Benutzergruppen werden dabei als Rollen verstanden, die in Picturepark gewisse Funktionen ausführen wie bspw. Editoren, Administratoren. Die Vergabe von Rechten an den Benutzer erfolgt durch die Zuweisung eines Benutzers zu einer oder mehreren Benutzergruppen. Der Benutzer erhält dann die kumulierten Rechte aller Benutzergruppen, denen er zugewiesen ist.

Die Rechte der Benutzergruppen regeln generelle Funktionen (Bearbeiten und Erstellen von Assets und die Verwaltung von Picturepark) und werden durch Kategorien- und Assetrechte weiter eingegrenzt.



Kategorienrechte

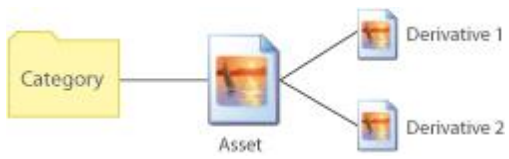
Mit den Kategorien-Rechten wird definiert, welche Bereiche der Struktur (Asset-Klassen, Tags/Kategorien) für die Benutzergruppe sichtbar und/oder editierbar sind. Wenn eine Benutzergruppe nicht über das Recht verfügt, eine Kategorie zu sehen, sind auch die Inhalte der Kategorie für diese Benutzergruppe nicht verfügbar (auch wenn die Asset-Rechte der Inhalte das Ansehen erlauben). Dennoch werden Kategorienrechte nicht auf die Assets in der Kategorie vererbt.

Asset-Rechte

Asset-Rechte beziehen sich direkt auf ein einzelnes Asset. Sie steuern, welche Benutzergruppe ein Asset sehen und bearbeiten kann. So können für Assets innerhalb derselben Kategorie verschiedene Rechte zugewiesen werden, um z.B. in der Kategorie "Year - 2013" für Benutzergruppe A nur Assets mit dem Recht "öffentlich" sichtbar zu machen, wohingegen Benutzergruppe B alle Assets dieser Kategorie sehen darf.

Derivat-Rechte

Derivat-Rechte regeln den Zugriff von Benutzergruppen auf die einzelne Derivate eines Assets und werden auf den einzelnen Assets gesetzt. So ist es möglich, einer Benutzergruppe nur das Wasserzeichen-Format eines Bildes zugänglich zu machen.

**i Wichtig**

Es entsteht eine Abhängigkeit von Rechten:

- Ohne Rechte, die Kategorie zu sehen, kann auch das Asset darin nicht gesehen werden.
- Ohne Rechte, das Asset zu sehen, können auch die Derivate nicht gesehen werden.

2 How to...

In diesem Bereich wird auf die gebräuchlichsten Anwendungen von Picturepark eingegangen:

- [Suche](#): Durchsuchen von Assets mit verschiedenen Funktionen
- [Download](#): Herunterladen von Assets und deren verschiedenen Derivate
- [Share](#): Teilen von Assets mit internen und externe Kontakten
- [Bestellen](#): Bestellen von Derivaten, auf die man selbst keine Rechte hat
- [Sammlungen speichern](#): Speichern von Warenkörben und Suchabfragen
- [Links / Mappings verwalten](#): Verbinden von Dokumenten und den darin enthaltenen Bildern
- [Statistiken](#): Aufrufen von globalen und assetspezifischen Statistiken
- [Report](#): Erstellen von Metadaten-Exporten für ausgewählte Assets
- [Subskriptionen](#): Abonnieren von Kategorieninhalten mit Benachrichtigungen über deren Änderungen
- [Widget Dashboard](#): Übersicht über aktuelle Informationen zum System wie zum Beispiel News, neu erstellte Assets etc.
- [Video Cue-Punkte](#): Setzen von Markierungen innerhalb von Videos um diese in Szenen/Kapitel zu unterteilen
- [Benachrichtigungen](#): Informationen zu abgeschlossenen Imports (Datei/Metadaten) und anderen Aktionen

2.1 Suche

In Picturepark können Assets mit Hilfe von verschiedenen Such-Funktionen schnell und einfach gefunden werden.

Weiterführende Links

- Video: [Erweiterte Suche](#)
- Blog-Artikel: [Strategien für strukturierte Metadaten in Suchmasken](#)

Verwandte Themen

- [Sammlungen speichern](#)

▼ Einfache Suche

In der einfachen Suche können verschiedene Operatoren verwendet werden, Mit dem "AND" Operator werden Assets gefunden, welche z.B. sowohl "Mann" und "Frau" enthalten. Dies ist das Standard-Suchverhalten von Picturepark falls keine Operator eingegeben wird. Mit dem "OR" Operator werden Assets gefunden, welche z. B. entweder "Mann" oder "Frau" enthalten. Die Verwendung eines Asterisk * als Platzhalter für unbekannte Zeichen oder Begriffe führt zu einer "enthält" Suche. Es können auch Begriffe explizit ausgeschlossen werden z. B. Apple -Frucht liefert Assets, welche Apple enthalten, aber nicht Frucht. Eine Kombination von Operatoren ist ebenfalls möglich. Um sinnvolle Suchresultate zu erhalten sollten immer sinnvolle Suchbegriffe verwendet werden (z.B. Suche nach "Manual" anstatt einer Suche nach "ma"). Die Gross- und Kleinschreibung wird ignoriert. Zusätzlich erscheinen bei jeder Suche Suchvorschläge, die aus den vorhandenen Klassen / Tags

(Kategorien) in Picturepark gebildet werden.

Operatoren

- Hund **AND** Katze ist gleich Hund Katze: Resultierende Assets enthalten Hund und Katze
- Hund **OR** Katze: Resultierende Assets enthalten entweder Hund oder Katze
- kat*:Resultierende Assets enthalten z.B. katze, kater, katalog
- Hund **-**Katze: Resultierende Assets enthalten Hund, aber nicht Katze

Optionen

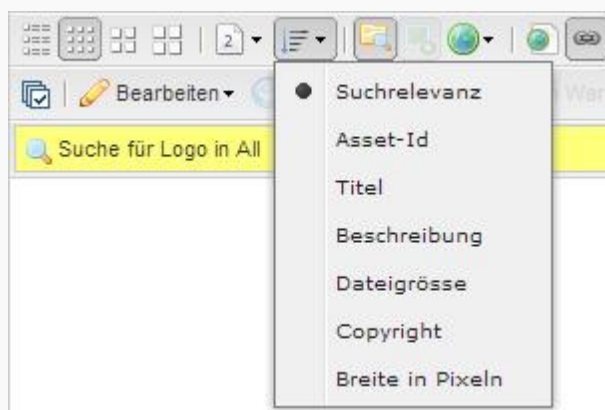
Es können folgende Optionen ausgewählt werden, um das Suchverhalten zu beeinflussen.



- Alle Kategorien/Klassen durchsuchen: Es werden bei jeder Suche nicht nur die derzeit ausgewählte, sondern auch alle anderen Kategorien/Klassen im jeweiligen Channel durchsucht.
- Multi-Selektions-Suche aktivieren: Ermöglicht es, mehrere Kategorien/Klassen per Checkbox auszuwählen.

i Sortierung

Such-Resultate der einfachen Suche werden standardmässig nach Priorität der Metadaten-Felder sortiert. Dabei werden Assets mit höherer Relevanz zuerst angezeigt. Diese Sortierung kann mit Hilfe des Sortier-Knopfes in der View Toolbar geändert werden:



i Suche & Rechte

Die Suche nach Assets basiert auf den Asset-Rechten, wodurch bei einer einfachen Suche alle Assets gefunden werden, auf die der Benutzer berechtigt ist. Die Kategorien-Rechte werden vernachlässigt.

i Silbentrennung

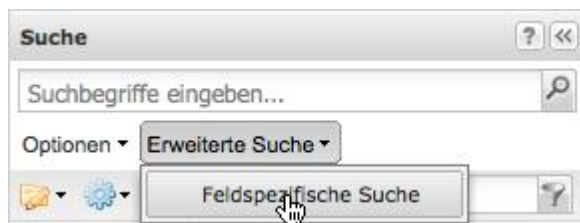
Bei der Indexierung von Assets wird bei den relevanten Suchbegriffen eine Silbentrennung durchgeführt.

Dabei werden z.B. Wort wie "Manual" in "Ma" "nu" "al" aufgesplittet.

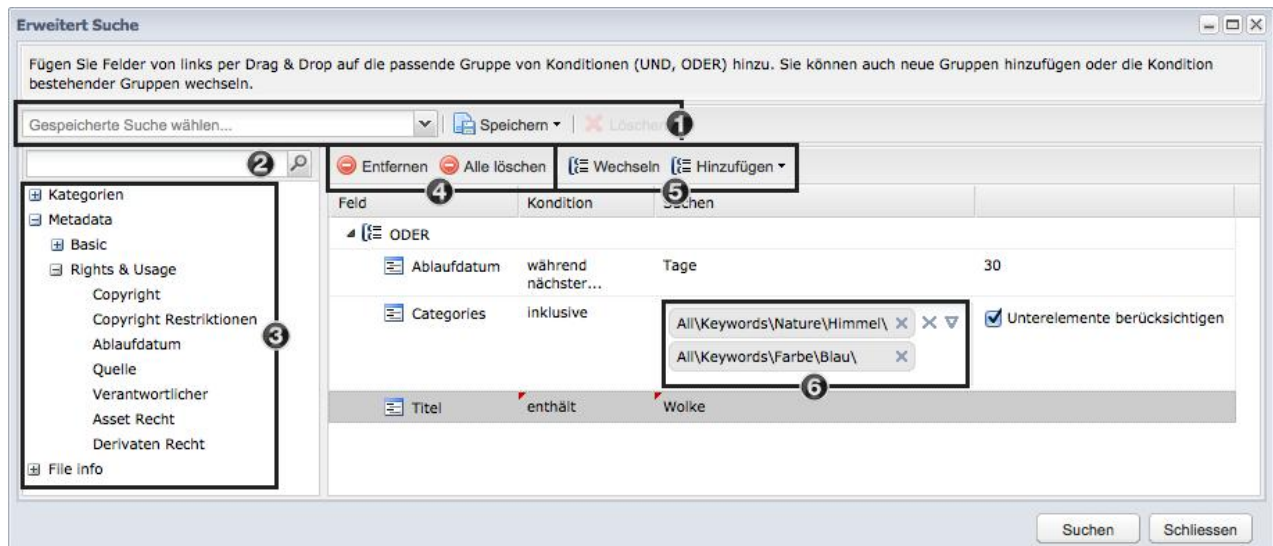
Um also sinnvolle Suchresultate zu erhalten sollten daher auch sinnvolle Suchbegriffe (z.B. "Manual") verwendet werden, anstatt einzelne Silben (z.B. "ma").

▼ Feldspezifische Suche

Die erweiterte Feld-Suche lässt Kombinationen verschiedener Stichwörter und Schlüsselwörter zu. Die Assets können nach jeder beliebigen Metadateninformation durchsucht werden. Verschiedene Verknüpfungen ermöglichen eine Präzisierung der Suche. Der Aufruf erfolgt über die Schaltfläche "Feldspezifische Suche" unter dem Suchfeld.



Im untenstehenden Beispiel werden alle Assets gefunden, welche im Titel "Wolke" enthalten und/oder den Kategorien "Himmel" und "Blau" zugewiesen sind und/oder deren Ablaufdatum in den nächsten 30 Tagen liegt.



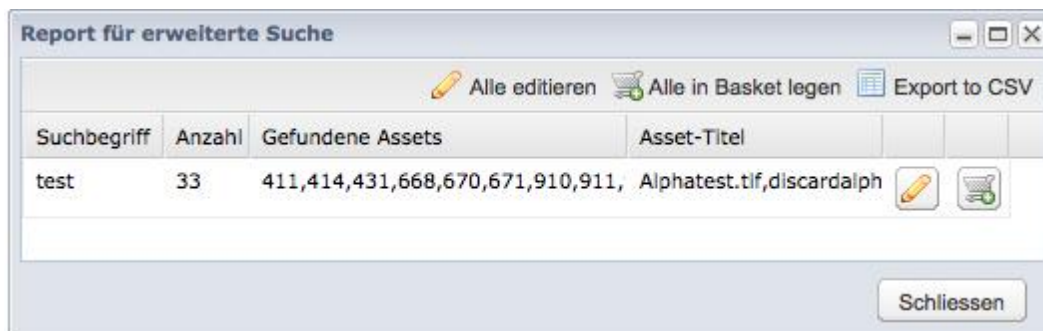
1. Über ein Dropdown können gespeicherte erweiterte Suchen aufgerufen und bearbeitet werden
2. Mit dem Suchfeld können die verfügbaren Metadaten-Felder durchsucht werden.
3. Die Metadaten-Felder können per Drag & Drop auf die Operanden-Gruppe (UND / ODER) der Liste hinzugefügt werden
4. Entfernen des selektierten oder Löschen von allen Einträgen

5. Wechseln des ausgewählten Operanden/Hinzufügen einer Operanden-Gruppe
6. Einschränken der erweiterten Suche auf bestimmte Kategorien über entsprechende Felder.

Nach dem Ausführen der Suche erscheint im Asset Browser eine gelbe Leiste, in der die Optionen für die Suche aufgeführt werden: Die Suche kann aufgehoben, editiert oder gespeichert werden.



Falls der Operant "enthält Listenwerte exakt" oder "enthält Listenwerte" verwendet wurde, können durch einen Klick auf das Report-Icon (im Screenshot oben 2. Icon von rechts) eine Analyse der Anzahl Treffer und die entsprechenden Assets angezeigt werden und direkt weiterverarbeitet werden (Editieren, in den Warenkorb legen, Metadaten als CSV-Datei exportieren).

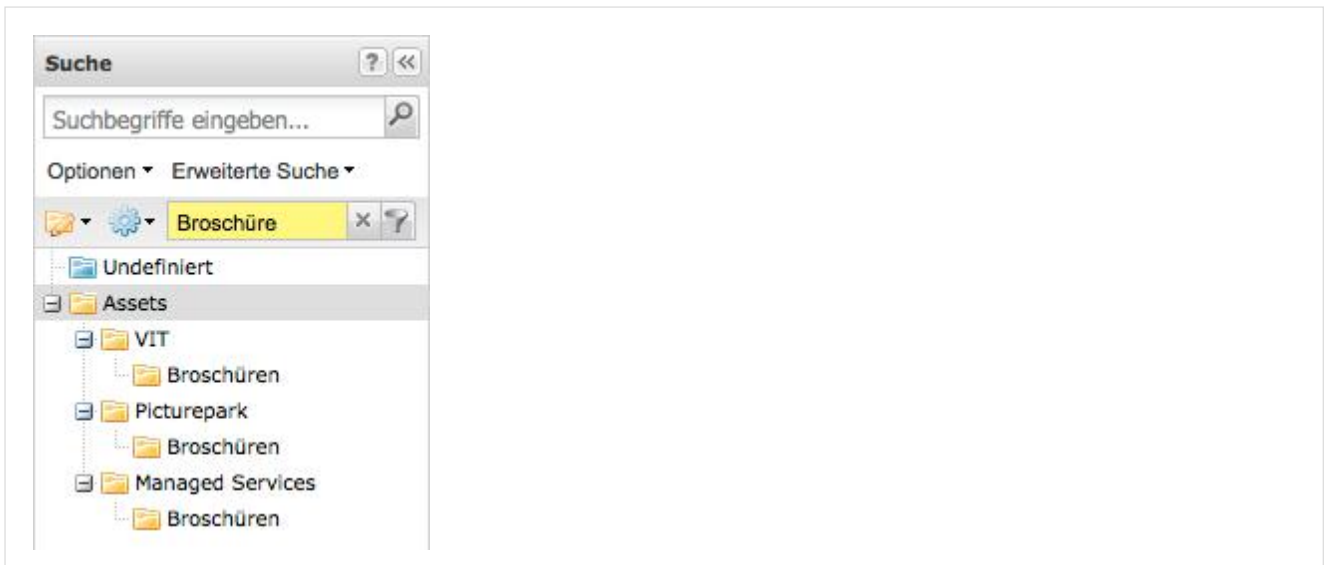


Suche nach Benutzer

Für Benutzer-Felder kann jeweils aus einem Dropdown der gewünschte Benutzer als Suchwert ausgewählt werden. Die Liste enthält nur die Benutzer, auf welcher der aktuell eingeloggte Benutzer berechtigt ist.

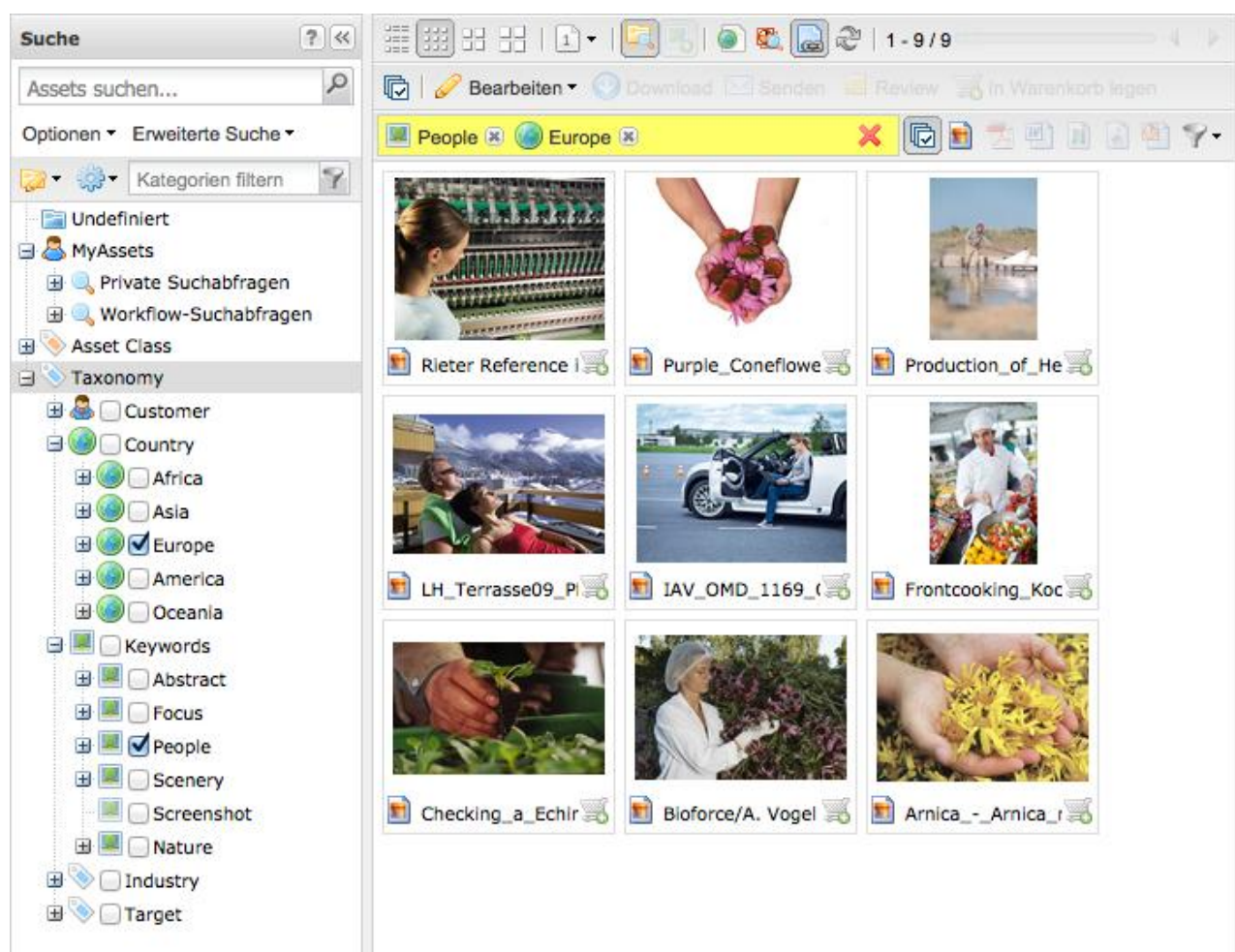
Kategorien-Suche

Nach einer ausgeführten Kategorien-Suche werden im Kategorienbaum nur noch diejenigen Kategorien angezeigt, welche den Suchbegriff enthalten, und deren Oberkategorien. Die Kategorien-Suche befindet oberhalb des Kategorienbaums.



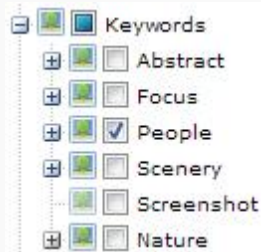
Multi-Selektions-Suche

Sobald der Multi-Selektions-Suchmodus in den Such-Optionen aktiviert wurde, erscheint vor jeder Kategorie / Klasse eine Checkbox. Wenn mehrere dieser Checkboxes aktiviert sind, werden nur noch Assets angezeigt, welche allen ausgewählten Kategorien / Klassen zugewiesen sind.

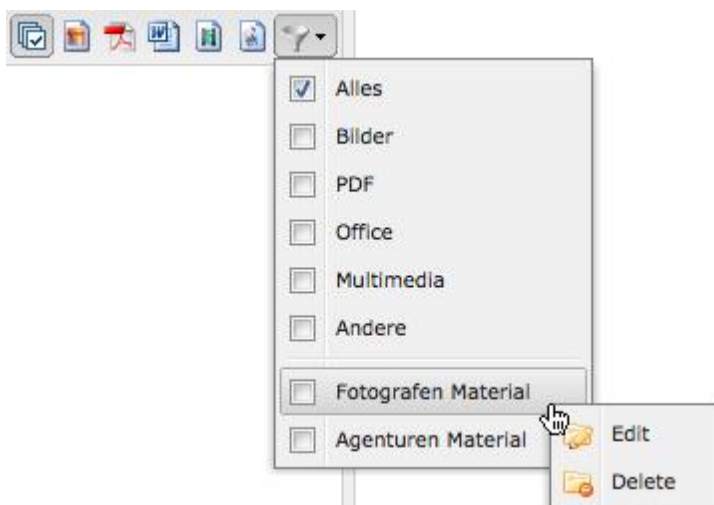


i Hinweis

Falls in einer Sub-Klasse/Kategorie (People) eine Checkbox aktiv ist, wird dies bei der Haupt-Klasse/ Kategorie (Keywords) entsprechend angezeigt:

**Filter**

Mit den Filtern in der Filter-Toolbar kann die Ansicht im Asset Browser nach bestimmten Dateitypen gefiltert werden. Mit einem Klick auf das Filter-Icon ganz rechts, können die Dateityp-Filter auch kombiniert werden. Ausserdem erscheinen hier auch alle öffentlichen Suchen, welche von Benutzern [abgespeichert](#) wurden. Je nach Rechtevergabe kann mit einem Rechtsklick eine öffentliche Suche bearbeitet oder gelöscht werden. Die Filter können kundenspezifisch konfiguriert werden.



Es sind folgende Filter als Standard gesetzt (v.l.n.r.):

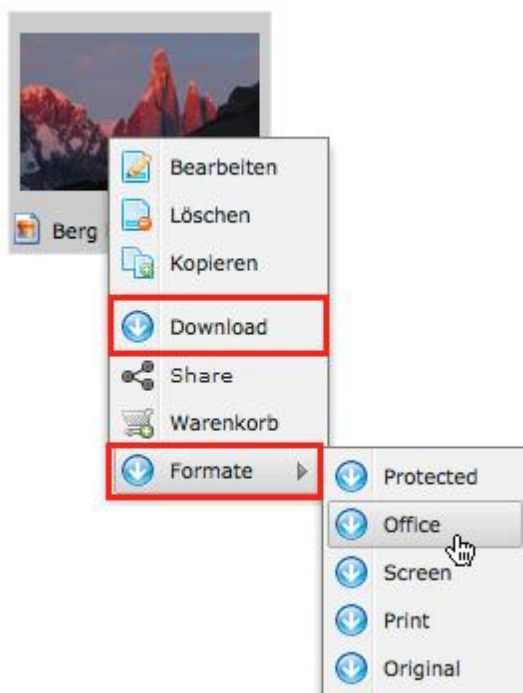
- **Alle:** Durchsucht alle Dateitypen
- **Bilder:** Zeigt nur Bild-Dateien an
- **PDF:** Zeigt nur PDF-Dateien
- **Office:** Zeigt nur Office-Dateien
- **Multimedia:** Zeigt nur Multimedia-Dateien an
- **Andere:** Zeigt alle restlichen Dateitypen an

2.2 Download

Für den Download der Assets stehen mehrere Möglichkeiten offen, je nach Anwendungsfall sind Einzel- oder Mehrfachdownload zu empfehlen. Beim Download von mehreren Assets wird ein Zip-File erstellt, das alle Dateien enthält.

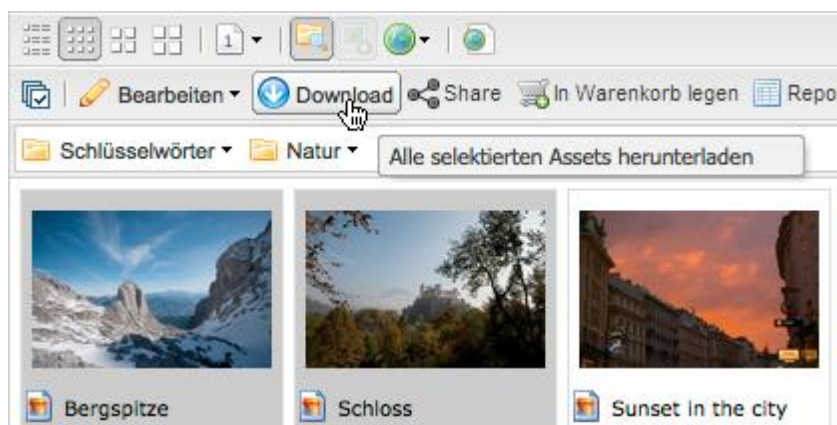
▼ Kontextmenü

Assets können per Rechtsklick über das Kontextmenü heruntergeladen werden. Bei einem Klick auf *Download* öffnet sich die Formatauswahl, wodurch mehrere Formate gleichzeitig heruntergeladen werden können. Unter *Formate* kann direkt ein Format ausgewählt werden, um den Download-Vorgang abzukürzen. Diese zweite Möglichkeit steht nur zur Verfügung, wenn nur ein Asset ausgewählt ist.



▼ Asset Toolbar

Über den Button *Download* in der Asset Toolbar können alle selektierten Assets als ZIP auf den lokalen Rechner heruntergeladen werden.



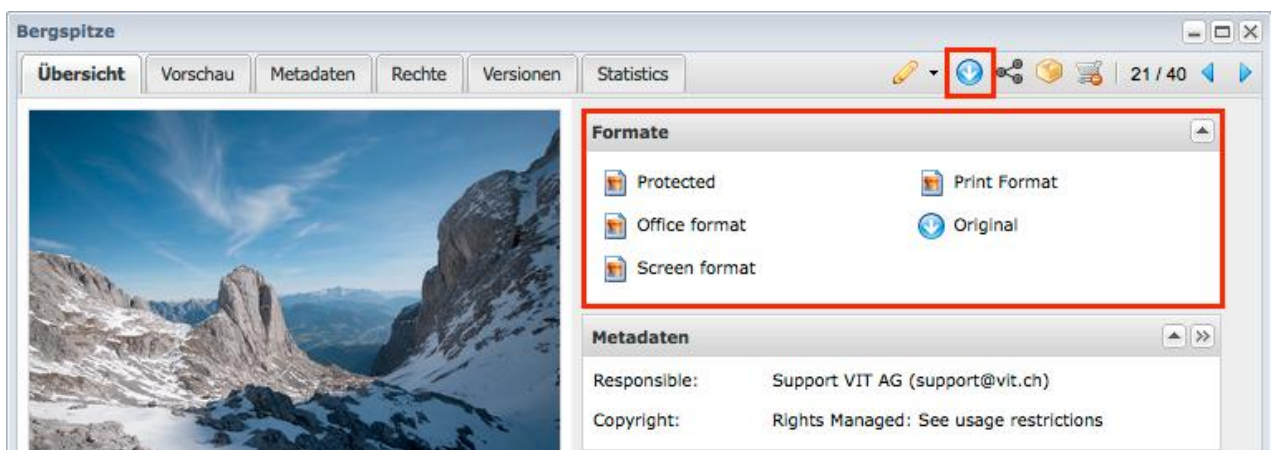
Warenkorb

Über den Button *Download* können alle Assets im Warenkorb als ZIP auf den lokalen Rechner heruntergeladen werden:

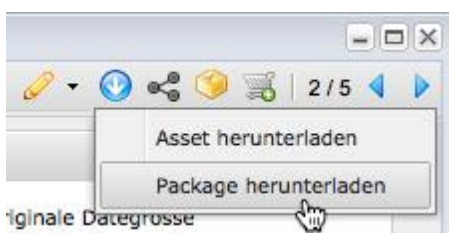


Detailansicht

In der Detailansicht jedes Assets kann das jeweilige Asset heruntergeladen werden. Im Tab *Übersicht* können Formate direkt heruntergeladen werden (gekennzeichnet durch entsprechendes Icon).



Falls in einem Asset zusätzlich noch andere Assets gemappt sind, können diese direkt zusammen mit dem Master-Asset heruntergeladen werden. Diese Methode steht nur über den Download-Button in der Asset-Detailansicht des Assets zur Verfügung.



2.3 Share

Assets können einzeln oder gesammelt über den Warenkorb an beliebige Empfänger versendet werden. Dabei können für jedes Asset die zu versendenden Formate und Sprachversionen gewählt werden. Es werden nicht die Assets selbst verschickt, sondern ein Link zu einem Portal oder ein direkter Download-Link auf das Assets. Der Empfänger kann durch Klick auf den Link die benötigten Assets dann ansehen und/oder direkt herunterladen.

🔗 Weiterführende Links

- Video: [Anforderung und Versand von Assets](#)
- Video: [Digital Asset Mailing \(Englisch\)](#)

📖 Verwandte Themen

- [Sharings verwalten](#)

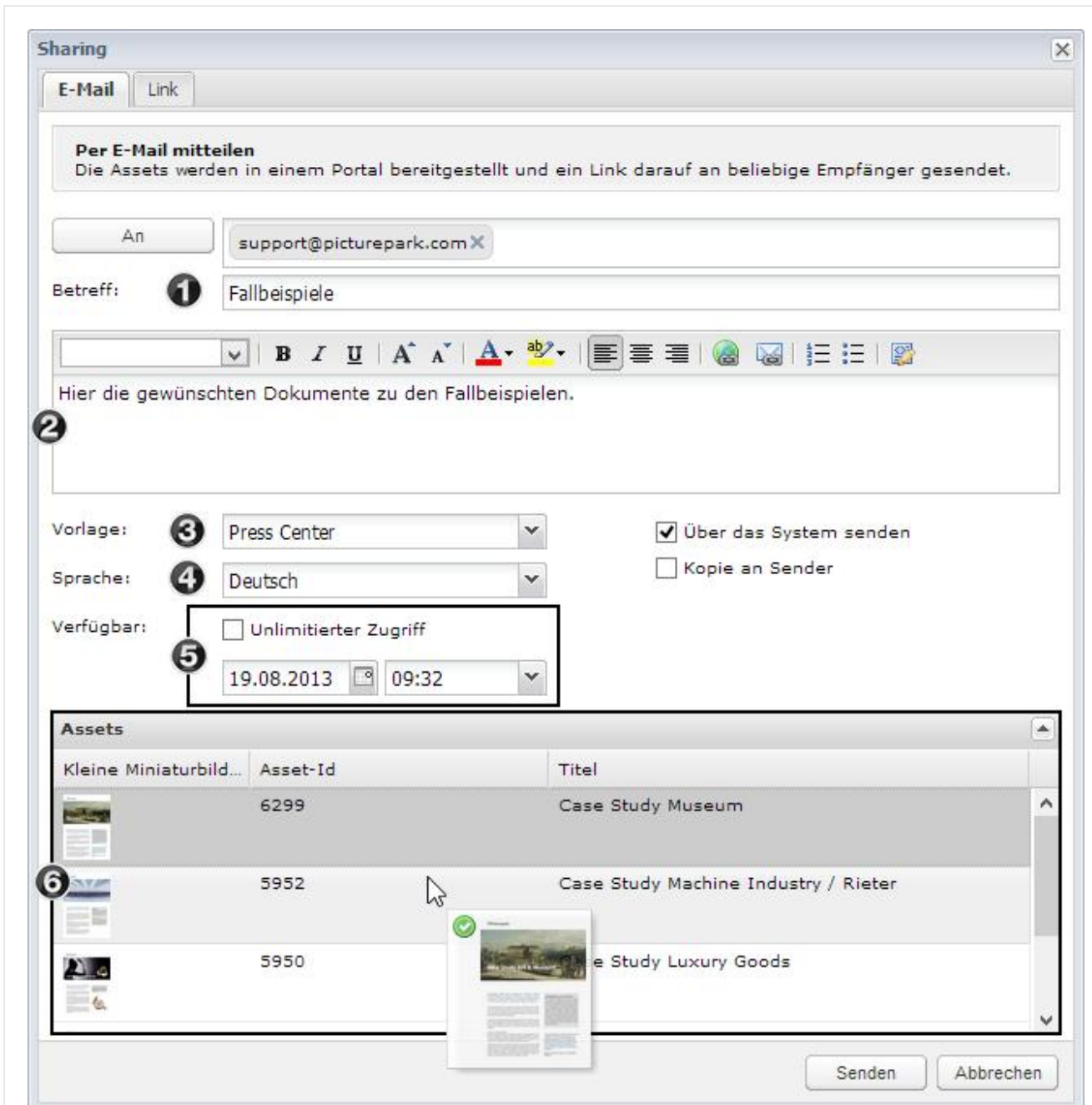
▼ Verschiedene Typen

Assets können entweder gesammelt in einem Portal oder über einzelne Links bereitgestellt werden. Die Optionen werden bei der Erstellung eines Sharings angezeigt:



- E-Mail: Es wird eine Email mit einem Link an beliebige Empfänger geschickt. Die Assets werden unter diesem Link in einem Portal bereitgestellt.
- Link: Es können wahlweise Links auf ein Portal oder direkt auf einzelne Assets erstellt werden, zum direkten Download oder zur Ansicht. Ein Link zum Ansehen eines Assets eignet sich zur Integration z.B. in Webseiten, Newslettern o.Ä.

Grundsätzlich können pro Sharing diverse Einstellungen vorgenommen werden:



1. Angabe des Betreffs des Sharings (wird nur für Typ "E-Mail" und Portal-Links verwendet)
2. Eingabe eines Nachrichten-Textes (wird nur für Typ "E-Mail" und Portal-Links verwendet)
3. Auswahl einer Vorlage, welche für das Portal angewendet werden soll. Vorlagen definieren Anordnung und Design der im Portal vorhandenen Elemente wie z.B. Titel, Nachricht und Asset-Liste. Dieses Auswahl-Feld erscheint erst, sobald mehr als eine Vorlage vorhanden ist.
4. Auswahl der Sprache des Sharings. Systemspezifische Texte in E-Mails und in Portalen werden in dieser Sprache angezeigt.
5. Angabe eines Ablaufdatums für den Zugriff auf das Sharing. Nach Erreichen des angegebenen Zeitpunktes kann auf die zur Verfügung gestellten Assets nicht mehr zugegriffen werden. Falls ein Sharing nicht ablaufen soll, kann die Option "Unlimitierter Zugriff" gewählt werden.
6. Im unteren Bereich des Fensters wird nochmals eine Übersicht aller im Sharing beinhalteten Assets angezeigt.

Per Drag & Drop kann die Reihenfolge der Assets nochmals bearbeitet werden. Diese Reihenfolge wird für die Sharing Portale übernommen.

▼ Sharing per E-Mail

Für ein Sharing, welches per E-Mail versendet wird, können verschiedene Angaben gemacht werden. Alle diese Angaben sind sowohl im Mail, das die Empfänger erhalten, als auch im Sharing-Portal enthalten. Nachfolgend werden die besonderen Optionen für diesen Sharing-Typen genauer erläutert. Allgemeine Optionen sind in "Verschiedene Typen" aufgeführt.

1. Angabe des Empfängers. Es können manuell E-Mail Adressen eingegeben werden, oder über "An" aus einer Liste von registrierten Picturepark-Benutzern Empfänger ausgewählt werden. Bei Beginn der Eingabe werden sowohl registrierte Benutzer, wie auch eigene externe Absender, welche bereits einmal als Empfänger eines Sharings definiert wurden, vorgeschlagen. Die Vorschläge der externen Benutzer können mit Hilfe der Rücktaste wieder aus der Liste entfernt werden.
2. Beim Aktivieren der Checkbox "Über das System senden" wird den Empfängern eine automatisch generierte E-Mail aus Picturepark heraus gesendet. Alternativ kann diese Option deaktiviert werden. Dann muss der Link zum Sharing Portal den Empfängern manuell auf anderem Weg mitgeteilt werden. Der entsprechende Link erscheint nach Abschluss des Sharings, mit einem Klick auf *Senden*.
3. Durch Aktivieren der Option "Kopie an Sender" wird eine Kopie der E-Mail an den aktuell eingeloggten Benutzer gesendet.

Sharing

E-Mail | Link

Per E-Mail mitteilen
Die Assets werden in einem Portal bereitgestellt und ein Link darauf an beliebige Empfänger gesendet.

An: support@picturepark.com X

Betreff: Fallbeispiele

Hier die gewünschten Dokumente zu den Fallbeispielen.

Vorlage: Press Center

Sprache: Deutsch

Verfügbar: Unlimitierter Zugriff

19.08.2013 09:32

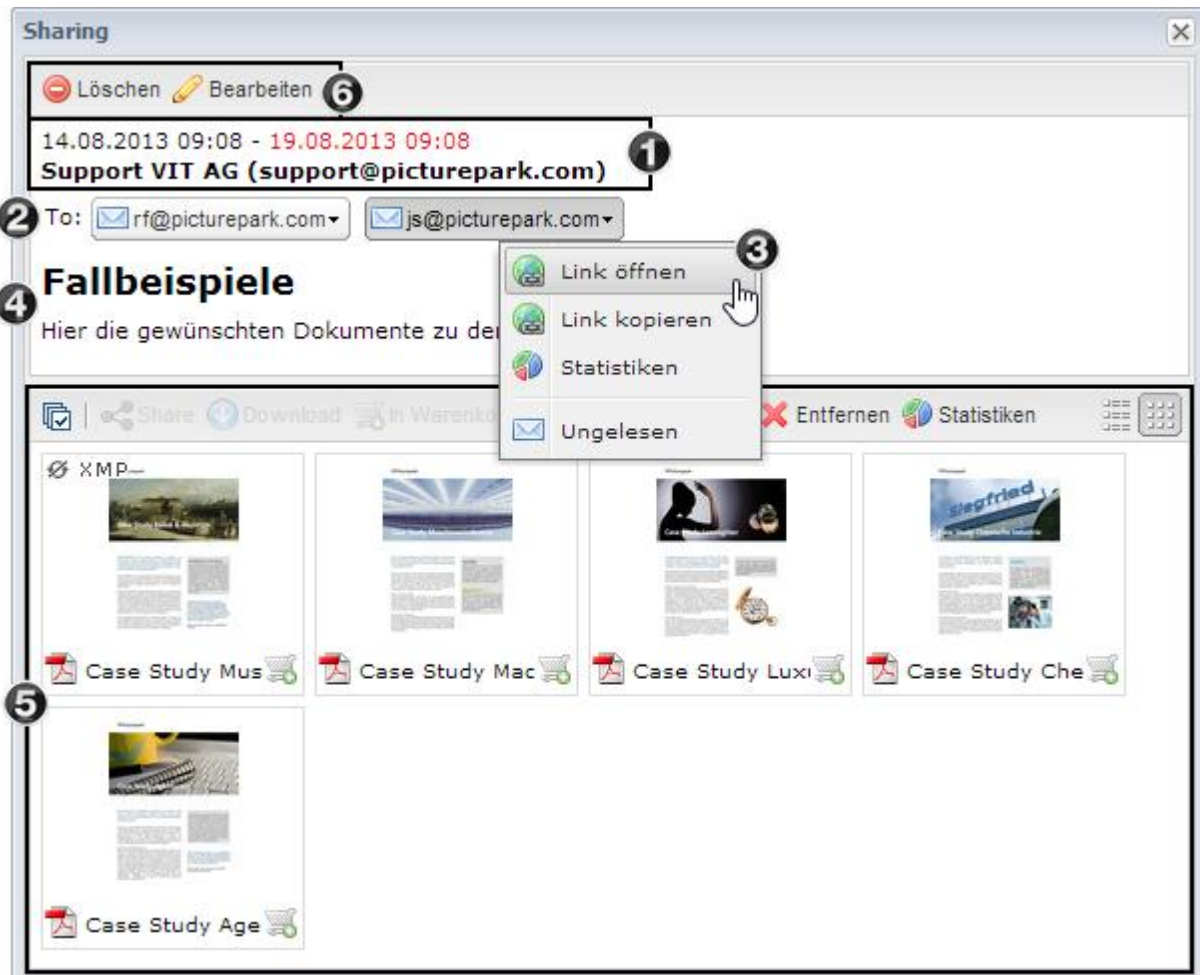
Assets

2 Über das System senden

3 Kopie an Sender

Senden | Abbrechen

Nach dem Versenden eines Sharings öffnet sich noch einmal eine Übersicht des versendeten Sharings.



1. Informationen zu Versand-, Ablaufdatum und Absender
2. Liste aller Empfänger
3. Über einen Klick auf den Empfänger öffnet sich das Kontext-Menü in welchem der spezifische Portal-Link und die Statistiken für den ausgewählten Empfänger eingesehen werden können.
4. Betreff und Nachricht, welche im Portal angezeigt werden
5. Assets, welche im Sharing enthalten sind. Über die Button "Hinzufügen" und "Entfernen" können Assets im Nachhinein noch entfernt oder hinzugefügt werden.
6. Nach dem Versenden kann das Sharing direkt bearbeitet oder gelöscht werden. Es können alle Einstellungen für den jeweiligen Sharing-Typen angepasst werden. Das Wechseln des Sharing-Typs, sowie das Ändern der Empfänger für ein Mail-Sharing ist nicht verfügbar.

Diese Übersicht kann nachträglich auch pro Sharing in der [Sharing-Verwaltung](#) aufgerufen werden.

▼ Sharing-Links

Bei der Generierung von Links können alle allgemeinen Optionen, welche in "Verschiedene Typen" aufgeführt

sind, definiert werden. Es können verschiedene Link-Typen ausgewählt werden:

1. In Portal anzeigen: Es wird ein Link zu einem Sharing-Portal generiert, auf welchem die ausgewählten Assets verfügbar sind.
2. Direkte Download-Links: Es wird ein Download-Link erstellt, welcher alle ausgewählten Assets in einem Zip-Archiv enthält. Zudem werden dadurch auch direkte Links auf die einzelnen Assets innerhalb vom Sharing erstellt.

i Hinweis

Die Felder "Vorlage" und "Sprache" sind nur für die Option "Im Portal anzeigen" verfügbar.

Nach dem Versenden eines Sharings öffnet sich noch einmal eine Übersicht des versendeten Sharings.

The screenshot shows a 'Sharing' window with the following elements:

- Top Bar:** 'Löschen' (Delete) and 'Bearbeiten' (Edit) buttons, with a '6' indicating the number of items.
- Card 1:** URL: <http://demo.picturepark.com/Go/EkjsFnXV/D>
- Card 2:** Date: 14.08.2013 09:23 - 19.08.2013 09:23
- Card 3:** Sender: Support VIT AG (support@picturepark.com)
- Card 4:** Subject: Fallbeispiele; Message: Dokumente zu Fallbeispielen
- Toolbar:** Share, Download, Aus Warenkorb entfernen, Hinzufügen, Entfernen, Statistiken.
- Assets:** Five thumbnails representing different case studies: 'Case Study Age', 'What's New in P', 'Case Study Mac', 'Case Study Che', and 'Case Study Mus'.
- Bottom Panel:** 'Link-Typ ändern' dropdown and 'Einbetten' button. A table showing link types and their corresponding URLs:

Link-Typ ändern	Einbetten
Mpeg4 H264	https://demo.picturepark.com/Go/EkjsFnXV/D/1755/2
Original	https://demo.picturepark.com/Go/EkjsFnXV/D/1755/1

1. Link zum Portal oder zur ZIP-Datei des Sharings (je nach Auswahl des Link-Typs)
2. Informationen zu Versand-, Ablaufdatum und Absender
3. Betreff und Nachricht, welche im Portal angezeigt werden
4. Assets, welche im Sharing beinhaltet sind
5. Links für jedes Derivat des aktuell selektierten Assets. Über den Button "Link-Typ ändern" kann zwischen Download- und Vorschau-Links gewechselt werden. Falls für ein Video das Vorschau-Derivat geshared wurde, erscheint ein zusätzlicher Button über welchen der Code zum Einbetten für das entsprechende Video angezeigt werden kann.
6. Nach dem Versenden kann das Sharing direkt Bearbeitet oder gelöscht werden. Es können alle Einstellungen für den jeweiligen Sharing-Typen angepasst werden. Das Wechseln des Sharing-Typs, sowie das Ändern der Empfänger für ein Mail-Sharing ist nicht verfügbar.

Diese Übersicht kann nachträglich auch in der [Sharing-Verwaltung](#) aufgerufen werden.

i Download- und Anzeige-Links

Hinweis: Download-Links enthalten ein "D", welches den direkten Download startet. Über den Button "Link-Typ ändern" kann zwischen Download- und Vorschau-Links gewechselt werden, dabei wird das "D" mit einem "V" ersetzt. Vorschau-Links können direkt im Browser angezeigt werden, sofern dies der Browser unterstützt. Wenn der Browser dies nicht unterstützt wird auch über einen Link, der ein "V" enthält, ein Download gestartet. Beispiele:

- Download-Link: <https://kunde.picturepark.com/Go/AX4DIIKG/D/1/1>
- Anzeige des Derivates im Browser: <https://kunde.picturepark.com/Go/AX4DIIKG/V/1/1>

v Sharing-Portal

Die Assets eines Sharings können mit den ausgewählten Derivaten in Portalen mit anderen Personen geteilt werden. Ein Portal enthält sowohl den vom Benutzer definierten Betreff und eine individuelle Nachricht, aber auch Informationen zu Erstellungs- und Ablaufdatum. Je nach Berechtigung eines Benutzers können beim Erstellen eines Sharings unterschiedliche Vorlagen für Portale ausgewählt werden.

Beispiel "Presse Portal"


Press Release 12.2013

1 - 6 / 6


Please find here some material for the December Press Release.

Some additional text will follow.


Please check and send me a draft.




Picturepark DAM Survival Guide



Picturepark DAM Survival Guide



2012.07.12 - Picturepark Welc



Ecgd_2008_Buehler_2008JUN

From: support@picturepark.com

Sent: 05.02.2014 15:08

Expiration: 07.02.2014 18:00

i Video-Vorschau

Damit eine Vorschau für Videos in Sharing-Portalen garantiert werden kann, wird das Vorschau-Derivat von Videos automatisch geshared, wenn nur das Original im Sharing enthalten ist. Das Vorschau-Derivat ist

jedoch nicht downloadbar, solange es nicht explizit in der Format-Auswahl aktiviert und für das Sharing freigegeben wird.

▼ Sharings verwalten

Registrierte Benutzer können ihre erhaltene Sharings in Picturepark einsehen und weiterverarbeiten. Die [Sharing-Verwaltung](#) kann im Benutzer-Menü aufgerufen werden.



2.4 Bestellen

Der Bestellvorgang steht Benutzern zur Verfügung, die keine Rechte auf ein bestimmtes Format eines Assets, wie zum Beispiel das Originalbild oder eine Auflösung in Druckqualität, haben. Assets können über den Warenkorb oder die Detailansicht eines Assets bestellt werden. Die Administratoren werden automatisch über jede neue Bestellung informiert und können diese dann [bearbeiten / verwalten](#).

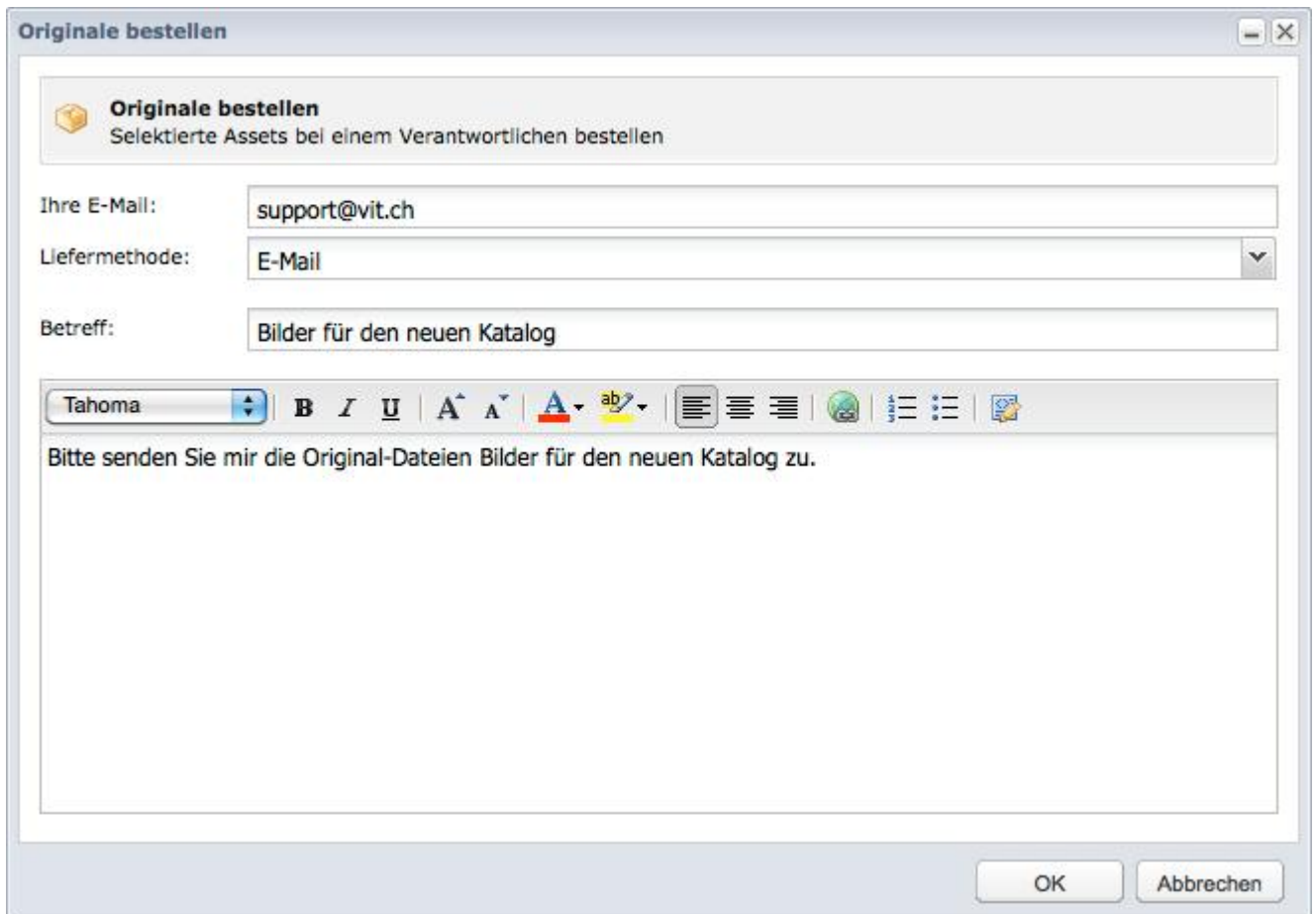
🔗 Weiterführende Links

- Video: [Mailing and Ordering \(Englisch\)](#)

📖 Verwandte Themen

- [Bestellungen verwalten](#)

Bei einer Bestellung können Angaben zur Bestellung und der Auslieferung der Daten gemacht werden. Neben einem Nachrichtentext kann ausserdem auch die gewünschte Liefermethode ausgewählt werden.



2.5 Sammlungen speichern

Jeder Benutzer kann individuell Sammlungen von Assets abspeichern, auf die zu einem späteren Zeitpunkt wieder zugegriffen werden können. Es können sowohl Suchabfragen, als auch gesamte Warenkörbe gespeichert werden. Die gespeicherten Sammlungen sind nur für den jeweiligen Benutzer ersichtlich.

Warenkorb speichern

Sobald ein oder mehrere Assets in den Warenkorb gelegt wurden, kann dieser mit einem Klick auf *Speichern* gespeichert werden. Im Fenster, das sich öffnet, kann ein Name und eine Beschreibung für den neuen Eintrag eingegeben werden. Der Eintrag erscheint nun in der Struktur von MyAssets unter *Gespeicherte Warenkörbe*.

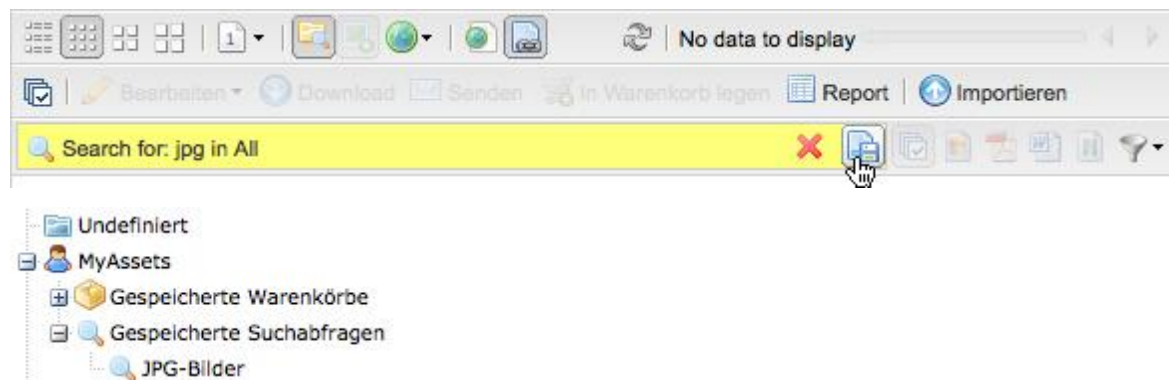


Suche speichern

Es können sowohl einfache als auch erweiterte Feld-Suchen gespeichert werden. Sobald eine Suche ausgeführt wurde, kann diese mit einem Klick auf das *Speichern*-Icon als MyAssets Eintrag gespeichert werden. Im Fenster, das sich öffnet, kann ein Name und eine Beschreibung für den neuen Eintrag eingegeben werden. Für erweiterte Suchabfragen kann ausserdem ein Typ für die Suche ausgewählt werden:

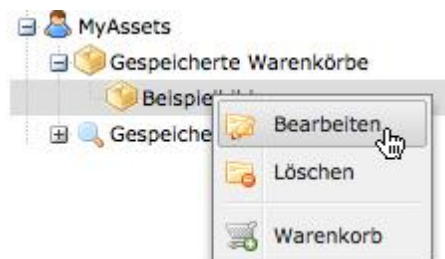
- Extended Search: Persönliche Suche, welche nur für den aktuellen Benutzer angezeigt wird
- Workflow Search: Suche, welche für automatisierte Workflows verwendet werden kann
- Public Search: Öffentliche Suche, welche berechtigten Benutzern in der [Filter-Suche](#) angezeigt wird. Für eine Öffentliche Suche können über den Reiter "Rechte" für die einzelnen Benutzergruppen die Ansichts- und Bearbeitungs-Rechte definiert werden.

Der Eintrag (Typ Extended und Workflow Search) erscheint nun in der Struktur von MyAssets unter *Gespeicherte Suchabfragen*.



▼ Einträge bearbeiten

Der Name und die Beschreibung jedes Eintrags von MyAssets kann nachträglich geändert werden. Es besteht ausserdem auch die Möglichkeit, einen Eintrag vollständig zu löschen. Aus dem Kontextmenü kann entweder die Bearbeiten- oder Löschen-Funktion aufgerufen werden.



2.6 Mappings verwalten

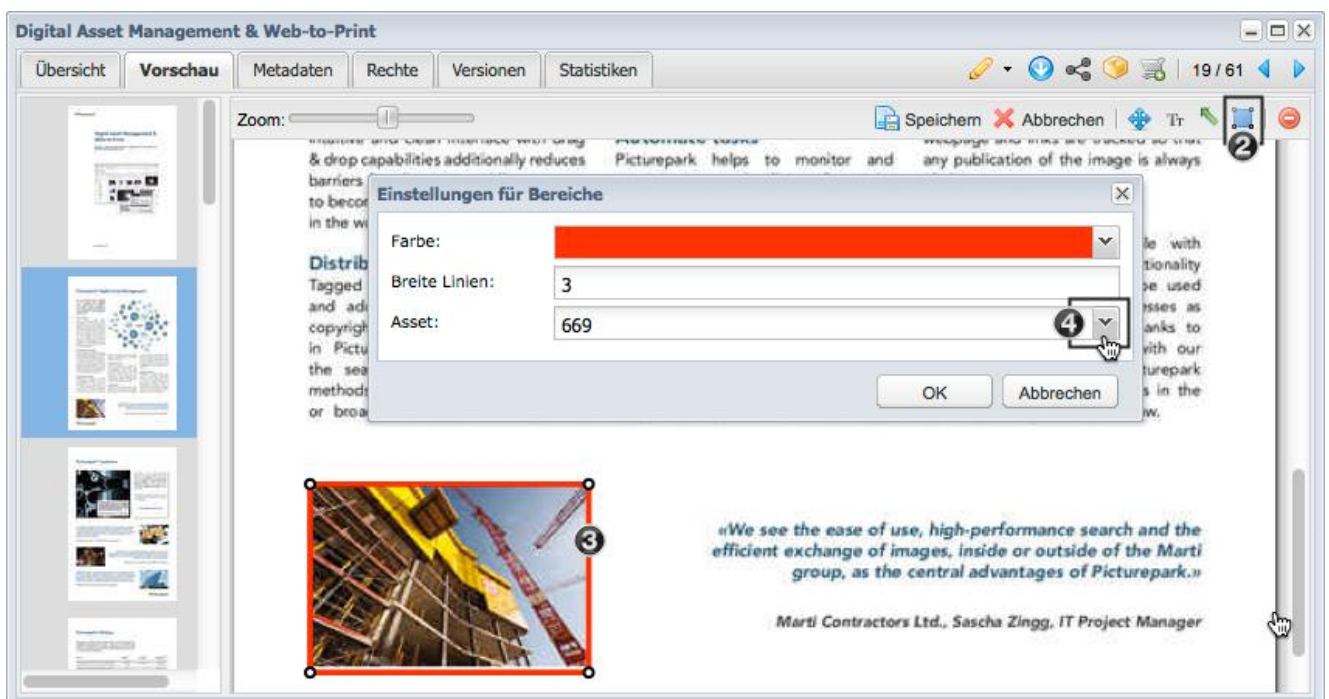
Mit Links/Mappings kann in einem Dokument auf ein anderes Asset verwiesen werden. So werden z.B. Bilder mit der Broschüre, in der sie verwendet werden, verknüpft.

Links/Mappings verwalten

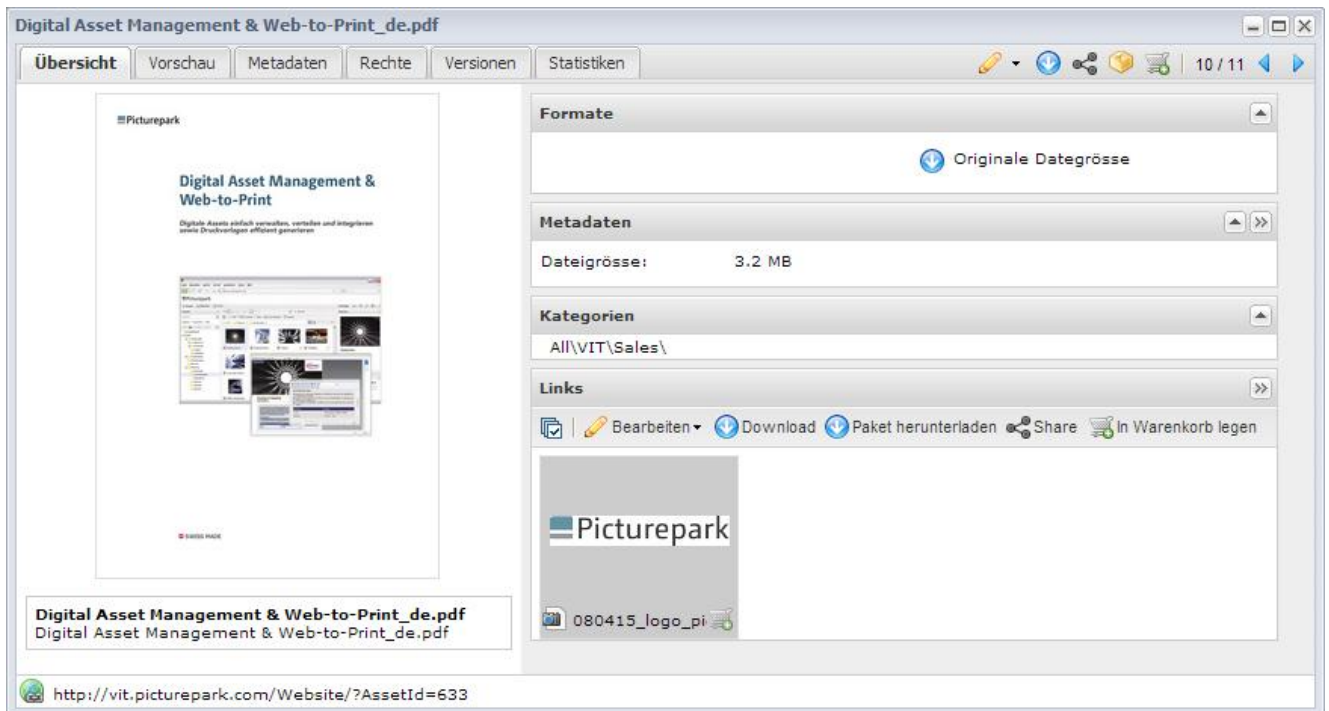
Links/Mappings können in der Vorschau eines Assets bearbeitet werden.



Mit einem Klick auf *Links* (1) erscheinen die Bearbeitungs-Funktionen für die Dokument-Vorschau. Für jede Seite des Dokuments können die Mappings einzeln definiert werden. Mit dem Rahmen-Werkzeug (2) wird zuerst ein der zu mappende Bereich definiert. Durch einen Doppelklick auf den Rahmen (3) kann im Feld Asset das gewünschte Asset ausgewählt werden (4). Durch *Speichern* wird der Link zu dem Asset in das Dokument eingefügt.



Die Mappings werden sowohl in der Übersicht des Assets angezeigt, als auch in den Seitenvorschauen markiert. Aus der Detailansicht heraus können diese Links/Mappings über den Download-Button als Paket mit dem Dokument zusammen heruntergeladen werden.



2.7 Präsentationen verwalten

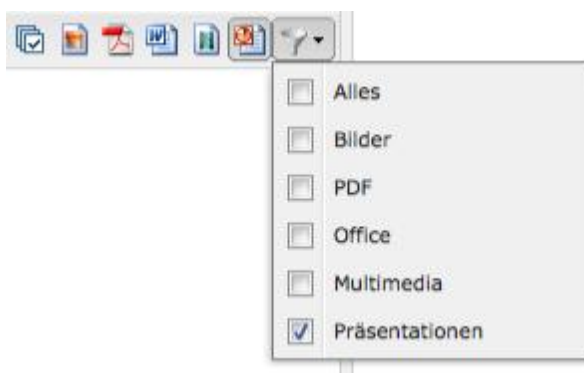
Für Präsentationen können einzelne Folien in der Detailansicht verwaltet werden.

Filter

Mit dem Folien-Filter können die Folien in der aktuellen Ansicht (de)aktiviert werden.



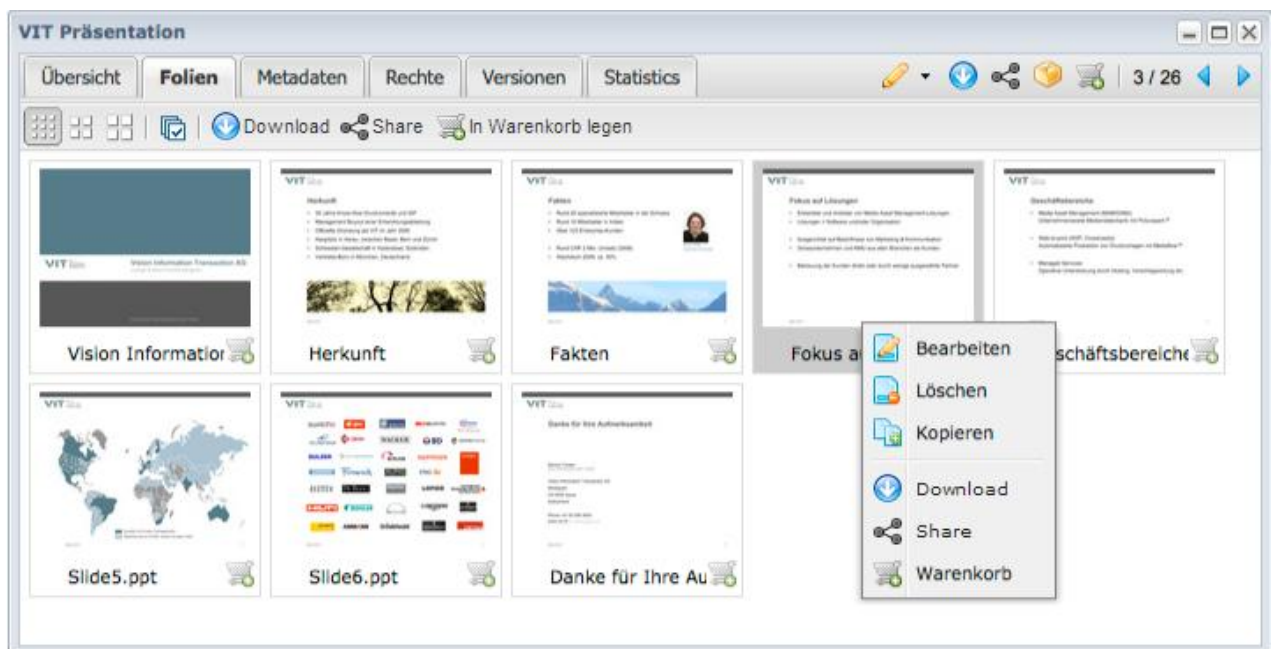
Über den Dateitypen-Filter kann die aktuelle Ansicht nach Präsentationen gefiltert werden. Dieser Filter schliesst auch einzelne Folien ein.



Präsentationen und Folien verwalten

Für eine Präsentation werden alle einzelnen Folien im Tab *Folien* angezeigt. In dieser Ansicht können die Folien, einzeln oder gesammelt heruntergeladen, versendet oder in den Warenkorb gelegt werden. Über das

Kontextmenü können auch noch weitere Funktionen aufgerufen werden.



Aktualisieren

Falls eine Präsentation aktualisiert wird, werden alle Folien überschrieben und falls nötig neue erstellt. Falls eine einzelne Folie aktualisiert wird, wird nur das Asset (die Folie) in Picturepark aktualisiert, nicht aber die Original-Präsentation.

Rechte

Die Rechte einer Präsentation werden automatisch auf deren Folien vererbt.

▼ Zusammenführen

Einzelne Folien können zu einer neuen Präsentation zusammengestellt und heruntergeladen werden. Die gewünschten Folien werden in den Warenkorb gelegt und dann heruntergeladen. Alle Folien mit derselben Dateiendung werden zu einer neuen Präsentation zusammengefügt.

2.8 Statistiken

Statistiken sind sowohl global über den gesamten Picturepark, als auch für jedes Asset oder für jeden Benutzer einzeln verfügbar. Die globale Statistiken dienen der Auswertung von Views, Downloads, Logins, Traffic und Diskspace. Berechtigte Benutzer können individuelle Statistiken zusammenstellen und bei Bedarf auch exportieren. Die Asset Statistiken halten alle Aktionen, die auf einem Asset ausgeführt werden, fest. Diese Statistiken können in der Detailansicht jedes Assets aufgerufen werden.

▼ Globale Statistiken: Statistik-Fenster

Im linken Bereich des Fensters können die gewünschten Daten ausgewählt werden, welche dann im rechten

Bereich angezeigt und gefiltert werden können.



1. Um den rechten Bereich zu vergrößern, kann der linke Bereich mit Hilfe des Pfeils eingeklappt werden
2. Mit den verschiedenen Filtern können die ausgewählten Daten gefiltert werden
3. Im Statistik-Reiter werden die Daten mit einem Diagramm dargestellt
4. Im Journal-Reiter werden die Daten mit Angabe von Asset Id, Aktion, Grösse o.Ä. aufgelistet
5. Im Menü können die gefilterten Daten exportiert oder aktualisiert werden
6. Wenn der Mauszeiger über einen Balken im Diagramm gelegt wird, erscheint ein Tooltip in dem genauere Informationen zu den Daten geliefert werden
7. Die Asset-Statistiken geben Auskunft über die Erstellung von neuen Assets, Downloads von Derivaten und Ansichten von Assets
8. Die Benutzer-Statistiken geben Auskunft über die Erstellung von neuen Benutzern, die Logins aller Benutzer, sowie die Anzahl ReadWrite Benutzer im System
9. Die Speicherplatz-Statistiken zeigen auf, wieviel Speicherplatz total und für verschiedene Asset-Typen, Derivat-Typen und Benutzergruppen verwendet wird
10. Die Datentransfer-Statistiken geben Auskunft über den totalen Datentransfer und zeigt eine Einteilung des Traffics in einzelne Aktionen und Benutzergruppen

i Erweiterte Benutzerstatistiken

Über die Funktion "Erweitert" bei den Benutzerstatistiken können die einfachen Suchabfragen angezeigt werden. Dies kann bei der Bearbeitung sinnvoller Tags/Schlagwörter sehr hilfreich sein.

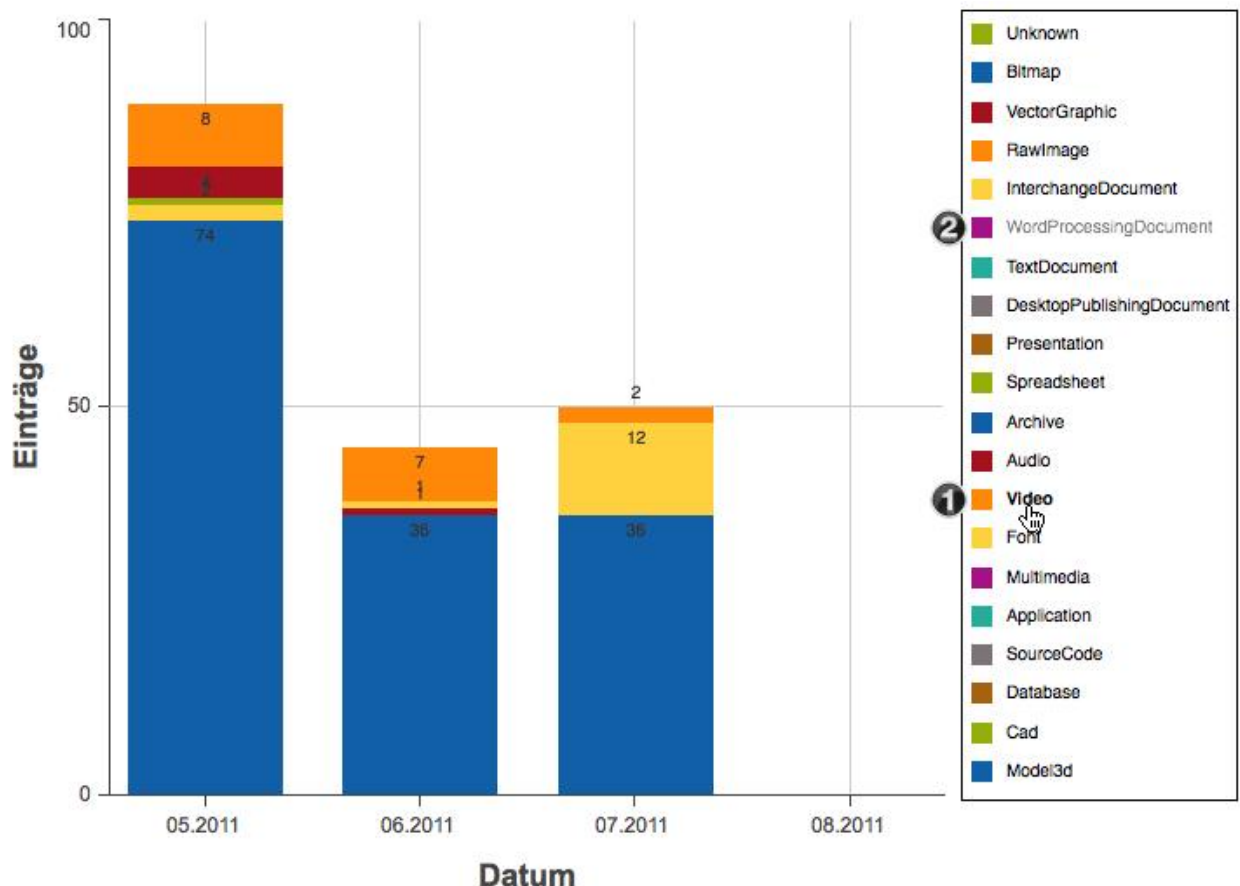
▼ Globale Statistiken: Ansicht filtern

Um die Daten einer Statistik individuell anzupassen, können diese gefiltert werden, wodurch die Auswertung der Daten erleichtert wird.



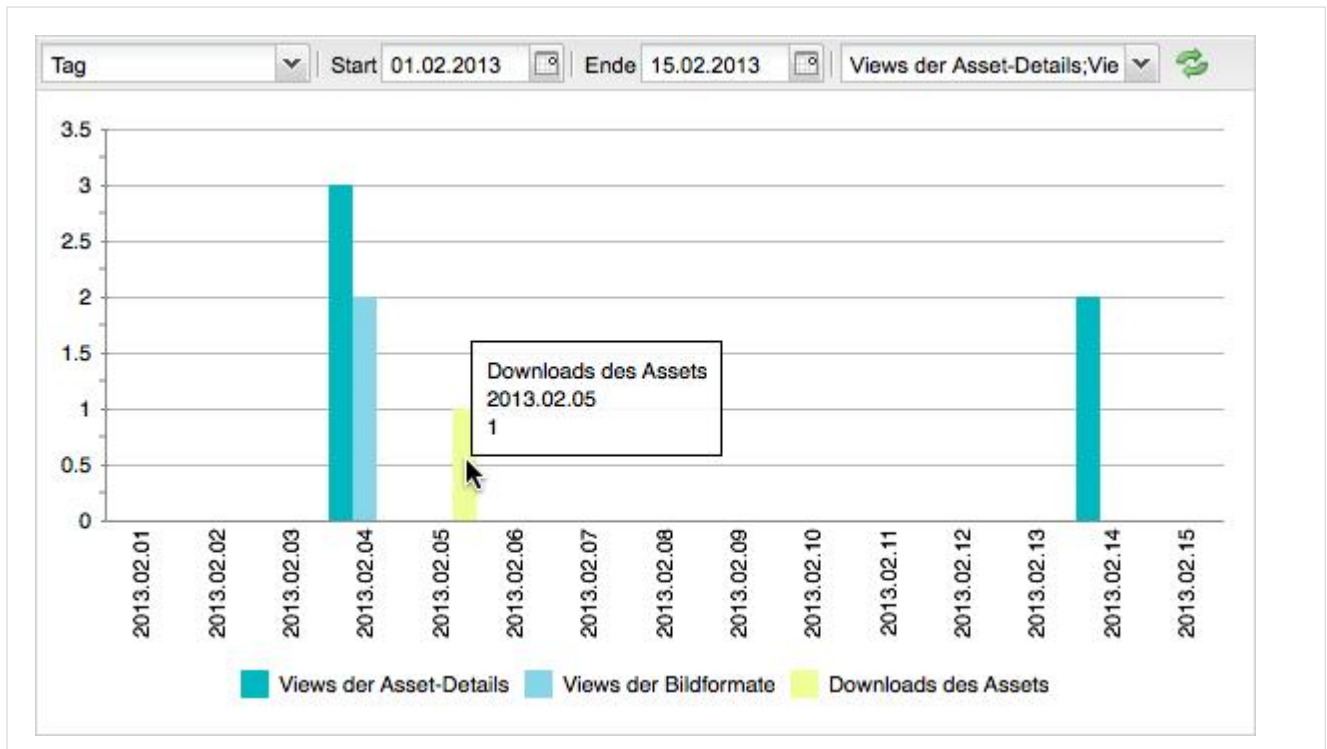
1. Auswahl der Zeit-Einheit, in der die Daten wiedergegeben werden sollen (Täglich, monatlich oder jährlich)
2. Auswahl des Kriteriums, nach dem die Daten gruppiert werden sollen. Je nach Statistik stehen unterschiedliche Kriterien zur Auswahl.
3. Angabe eines Zeitfensters
4. Um den Filter anzuwenden muss nach jeder Änderung des Filters auf *Erneuern* geklickt werden um die Ansicht zu aktualisieren

Wenn ein Gruppier-Kriterium (siehe 2. oben) ausgewählt wurde, erscheint eine Legende neben dem Diagramm. Mit einem Klick (1) auf einen Eintrag werden die Daten für diesen im dem Diagramm ausgeblendet und der Eintrag erscheint grau (2).



Asset Statistiken

Die Statistiken zeigen die verschiedenen Aktionen, die auf einem Asset ausgeführt wurden in einem Diagramm. Die angezeigten Daten im Diagramm können über verschiedene Optionen über dem Diagramm eingestellt werden.



Asset Statistiken: Journal

Im Journal werden die Daten der Statistik als Liste aufgeführt, welche aufzeigt, welcher Benutzer wann welche Aktion ausgeführt hat. Die Anzeige kann mit Hilfe des Datums- und Aktions-Filters individuell angepasst werden. Die aktuell angezeigten Einträge können als CSV-Datei exportiert (1) werden. Als weitere Option steht die Möglichkeit, alle E-Mail Adressen der Liste zu kopieren (2), zur Verfügung.

Datum/Zeit	Client	Aktion	Derivat	E-Mail
14.02.2013 16:01	PPUIWeb	AssetDetailView		support@picturepark.com
14.02.2013 15:52	PPUIWeb	AssetDetailView		support@picturepark.com
05.02.2013 11:08	PPUIWebPublisher	DerivativeDownload	Office-Format	support@picturepark.com
04.02.2013 18:48	PPUIWeb	AssetDetailView		support@picturepark.com
04.02.2013 17:45	PPUIWeb	DerivativeView	Office-Format	support@picturepark.com
04.02.2013 17:30	PPUIWeb	AssetDetailView		support@picturepark.com
04.02.2013 15:22	PPUIWeb	DerivativeView	Office-Format	support@picturepark.com
04.02.2013 15:22	PPUIWeb	AssetDetailView		support@picturepark.com

2.9 Report

Mit der Report-Funktion können Metadaten-Exporte für ausgewählte Assets erstellt werden.

Verwandte Themen

- [Metadaten Import](#)

Funktion aufrufen

Die Report-Funktion kann auf verschiedene Arten aufgerufen werden:

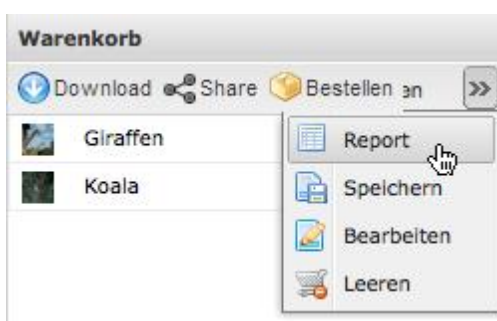
- über den Asset Browser - nach Aufruf der Funktion kann ausgewählt werden, ob alle oder nur die selektierten Assets in den Report eingeschlossen werden sollen



- über Rechtsklick auf eine Kategorie - es werden alle Assets in dieser Kategorie in den Report eingeschlossen



- über den Warenkorb - es werden alle Assets, die sich im Warenkorb befinden, in den Report eingeschlossen



Methode und Metadaten auswählen

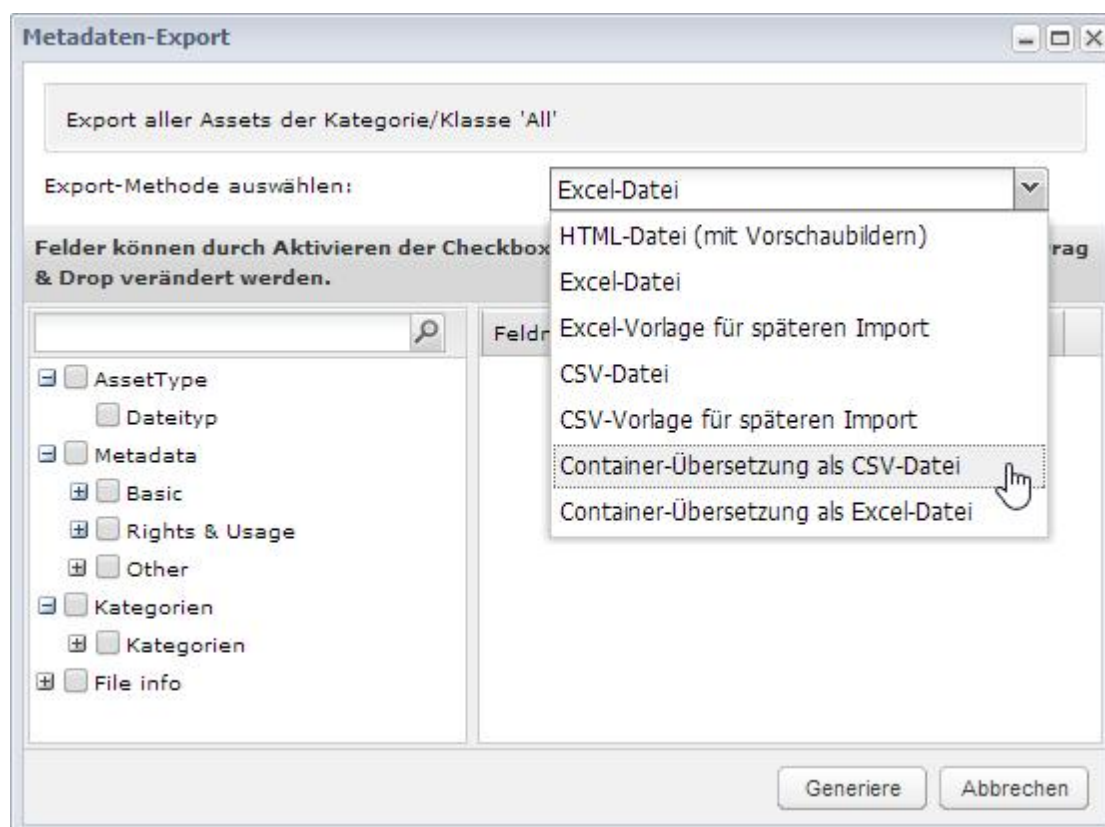
Für einen Metadaten-Export stehen verschiedene Methoden zur Auswahl:

- **HTML-Datei:** Mit den ausgewählten Metadaten wird eine HTML-Tabelle generiert, welche für den Druck optimiert ist. Bei dieser Methode besteht auch die Möglichkeit Vorschaubilder in die Liste einzufügen.
- **Excel-Datei / CSV-Datei:** Bei dieser Methode wird eine Excel- oder CSV-Datei generiert, welche heruntergeladen werden kann. Diese Methode eignet sich vor allem, wenn die Daten anschliessend

weiterverarbeitet werden sollen. Bei der Auswahl einer CSV-Datei als Export-Methode kann ein Trennzeichen definiert werden, mit welchem die Metadaten voneinander getrennt werden sollen.

- **Vorlage mit selektierten Assets für späteren Excel- oder CSV-Metadaten-Import:** Export von bestimmten Asset-Metadaten, welche lokal in Excel bearbeitet und dann erneut hochgeladen werden kann. Dies erlaubt die einfache Aktualisierung von Metadaten in Picturepark auf Basis einer Excel- oder CSV-Datei ([Metadaten Import](#))

Falls der Export auf einer Kategorie oder einer Klasse ausgeführt wird, stehen zusätzlich noch der Export der Container-Übersetzung zur Auswahl. Wahlweise kann der Export als Excel- oder CSV-Datei erfolgen, wobei für CSV-Dateien noch das gewünschte Trennzeichen definiert werden kann. Im Export ist jeweils der Container (Name und Beschreibung), auf welchem der Export ausgeführt, und all dessen untergeordnete Container enthalten. Für einen globalen Export kann dieser auf dem Node "All" ausgeführt werden.



Über die Checkboxes können die gewünschten Metadaten der Liste im rechten Bereich des Fensters hinzugefügt werden. Die Reihenfolge der Metadaten kann per Drag & Drop verändert werden. Mit einem Klick auf *Generiere* wird der Metadaten-Export ausgeführt.

2.10 Subskriptionen

Berechtigte Benutzer können Kategorieninhalte abonnieren und erhalten eine Benachrichtigung, sobald Inhalte in diesen Kategorien geändert werden (z.B. neue Assets hinzugefügt oder Modifikation von Rechten). Mittels

Subskriptionen können ausserdem auch Workflows initiiert oder externe Systeme aufgerufen werden. Damit ein Benutzer oder Admin eine Subskription für sich oder andere Benutzer erstellen kann, braucht der Benutzer mindestens das Benutzergruppen-Recht "Persönliche Subskriptionen verwalten". Der Benutzer muss ausserdem Lese-Rechte auf die abonnierte Kategorien haben.

Weiterführende Links

- Video: [Subskriptionen](#)
- Dokument: [Picturepark Event Subscription Service](#)

▼ Subskriptionen erstellen

Subskriptionen können auf verschiedene Arten erstellt werden:

- Rechtsklick auf die jeweilige Kategorie und über "Subskriptionen" diese erstellen
- Erstellen im Subskriptions-Manager über das Administrations-Menü
- Erstellen im Subskriptions-Manager im Benutzer-Menü

Einstellungen

Wenn eine neue Subskription erstellt wird, können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden:

Subskriptions-Verwaltung

Alle Projekte ✕

Speichern | ✕ Abbrechen

Allgemeine Einstellungen

1 Name: Projekte

Beschreibung: Prüft, ob neue Assets erstellt oder zugewiesen wurden

2 Status: Aktiv

3 Periode: Stündlich

Erstellt von: Support VIT AG (Vor einer Minute)

Type

4 Subskriptions-Typ:

Asset

Kategorie/Klasse

Auslöser & Konditionen

5 Auslöser: Kategorien/Klassen-Zuweisungen; Asset-Erstellung

Suchkondition: Search Projekte in fields Alle Zuweisungen 6 7 8

Aktionen für Treffer

9

+ Hinzufügen | ✕ Entfernen

	Typ	Kondition	Benutzer / Benutzergrup..
1	EmailNotification	Always	Benutzer: Support VIT AG

1. Zur späteren Identifizierung in der Übersicht, sowie in der verschickten Email sollte ein eindeutiger Name und eine aussagekräftige Beschreibung gewählt werden
2. Der Status kann entweder auf aktiv oder inaktiv gesetzt werden. Falls eine Subskription im Moment nicht mehr verwendet wird, jedoch nicht gelöscht werden soll, kann der Status auf inaktiv gesetzt werden. Es werden dann keine Benachrichtigungen versendet.
3. Definierte Aktionen können entweder alle paar Minuten, stündlich, täglich (mitternachts) oder wöchentlich (Sonntag mitternachts) ausgelöst werden. Die Auslösung findet nur statt, falls eines der gewählten Events eintritt. Falls ein Benutzer mehrere Subskriptionen hat, werden deren Ergebnisse in einem Mail zusammengefasst.
4. Der Typ bestimmt, ob eine Subskription auf Assets oder eine Kategorie/Klasse gelten soll. Je nach Typ

stehen unterschiedliche Auslöser zur Auswahl.

5. Es können verschiedene Auslöser gewählt werden (abhängig vom ausgewählten Typ), wie beispielsweise die Erstellung von neuen Assets, neue Kategorien-Zuweisungen oder auch Löschen oder Verschieben von Kategorien/Klassen etc.

Die gewählten Auslöser können mittels einer gespeicherten Suche für den Typ "Asset" weiter eingeschränkt werden:

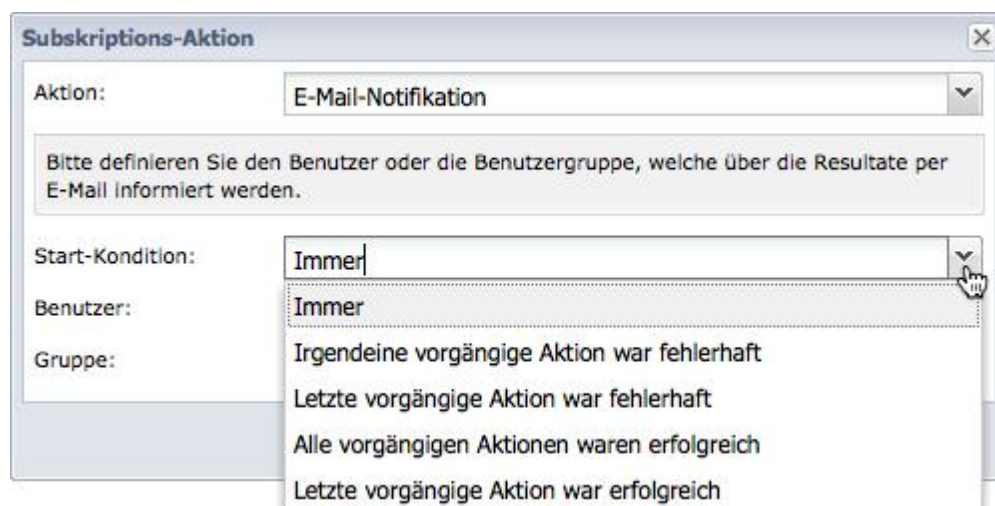
6. Auswahl von bereits bestehenden gespeicherten Suchen. Falls die Subskription über das Kontextmenü einer Kategorie erstellt wird, wird automatisch eine Suche für diese Kategorie erstellt.
7. Die aktuelle Auswahl kann über die Benutzeroberfläche der erweiterten Suche angepasst werden. Jede Anpassung muss erst noch gespeichert werden, bevor diese übernommen wird.
8. Durch Klicken auf das Lupen-Icon wird die aktuell ausgewählte Suche im Asset Browser ausgeführt.

Für den Typ "Kategorie/Klasse" kann die Kategorie/Klasse ausgewählt werden, wobei die ausgewählten Auslöser für deren Unterkategorien/Unterklassen gelten.

9. Für jede Subskription wird mindestens eine Aktion definiert, welche ausgelöst wird, sobald die definierten Bedingungen zutreffen:

- .1. Benachrichtigung per E-Mail: Sendet eine E-Mail mit einem Report zu gefundenen Assets. Die Benachrichtigung kann wahlweise für einen einzelnen Benutzer oder für eine gesamte Benutzergruppe definiert werden.
- .2. Workflow-Trigger: Initiiert einen automatisierten Workflow und übermittelt gefundene Assets
- .3. Aufruf externer Systeme: Ruft auf standardisierte Art ein externes System auf und stellt diesem eine ID für den Abruf von Details zu Assets aus Abonnementen zur Verfügung.

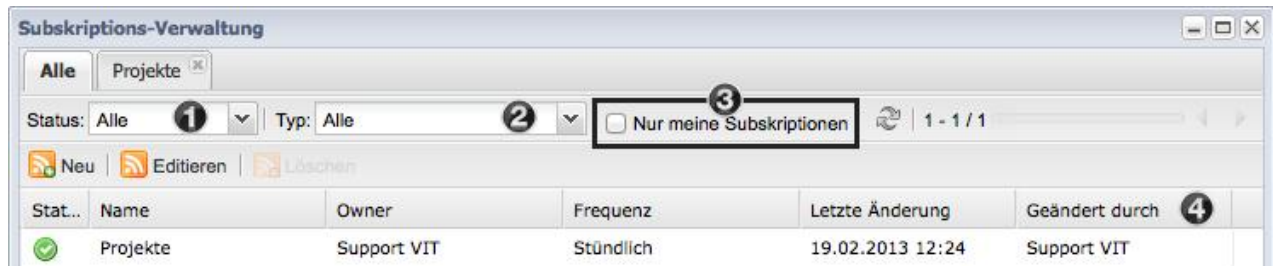
Für jede Aktion kann ausserdem auch eine Start-Kondition angegeben werden, so dass bei mehreren Aktionen die Folge-Aktion auf die vorherige abgestimmt werden kann z.B. Wenn die letzte Aktion "Workflow Trigger" erfolgreich war, sende eine Email an die Administratoren, wenn die letzte Aktion fehlerhaft war, sende eine Email an den Workflow-Admin.



Subskriptionen verwalten

Jeder Benutzer, der über die Rechte verfügt, eigene Subskriptionen zu erstellen, kann diese auch verwalten. Jede Subskription kann nachträglich komplett geändert oder gelöscht werden. Die Übersicht zeigt alle wichtigen Informationen zu einer Subskription auf einen Blick. Um eine Subskription genauer anzusehen oder zu ändern genügt ein Doppelklick auf die entsprechende Subskription.

Ansicht ändern



Die Ansicht der Subskriptionen kann mit verschiedenen Funktionen geändert werden:

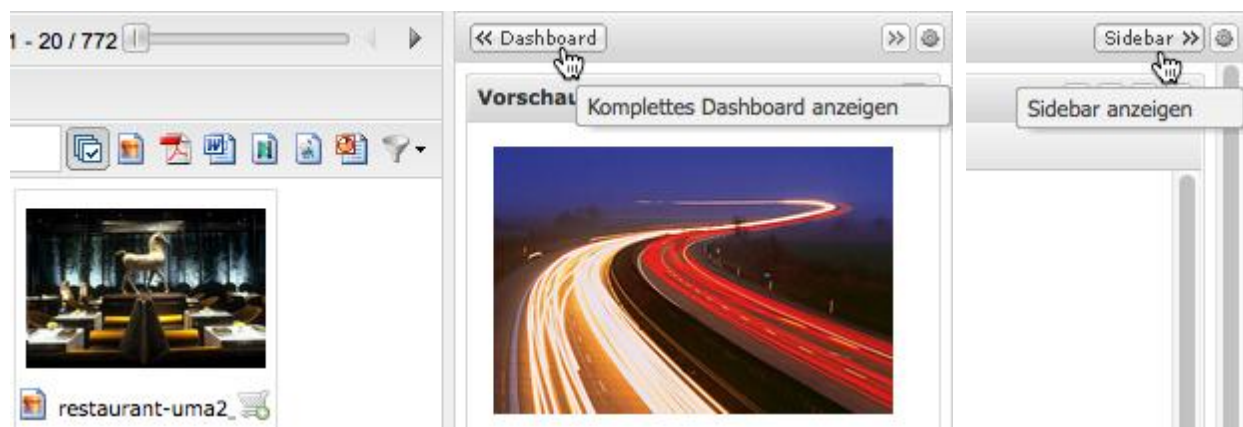
1. Alle Subskriptionen nach Status filtern
2. Alle angezeigten Subskriptionen nach Typ der ausgelösten Aktion durchsuchen
3. Mit den entsprechenden Rechten kann man die Subskriptionen aller Benutzer oder nur die eigenen anzeigen lassen
4. Die Liste der angezeigten Subskriptionen kann nach jedem Feld absteigend oder aufsteigend sortiert werden

2.11 Widget Dashboard

Das Widget Dashboard kann pro Channel aktiviert werden und falls gewünscht bei jedem Aufruf des Channels bereits standardmässig geöffnet sein.

Öffnen / Schliessen

Das Dashboard kann über den "Dashboard" Button geöffnet und über den "Sidebar" Button wieder geschlossen werden.



i Hinweis

Über einen Doppelklick auf die Titelzeile kann ein Widget grösser als separates Fenster dargestellt werden. Diese Option kann beispielsweise für die Bearbeitung der Rechte für die Widgets in der Sidebar hilfreich sein.

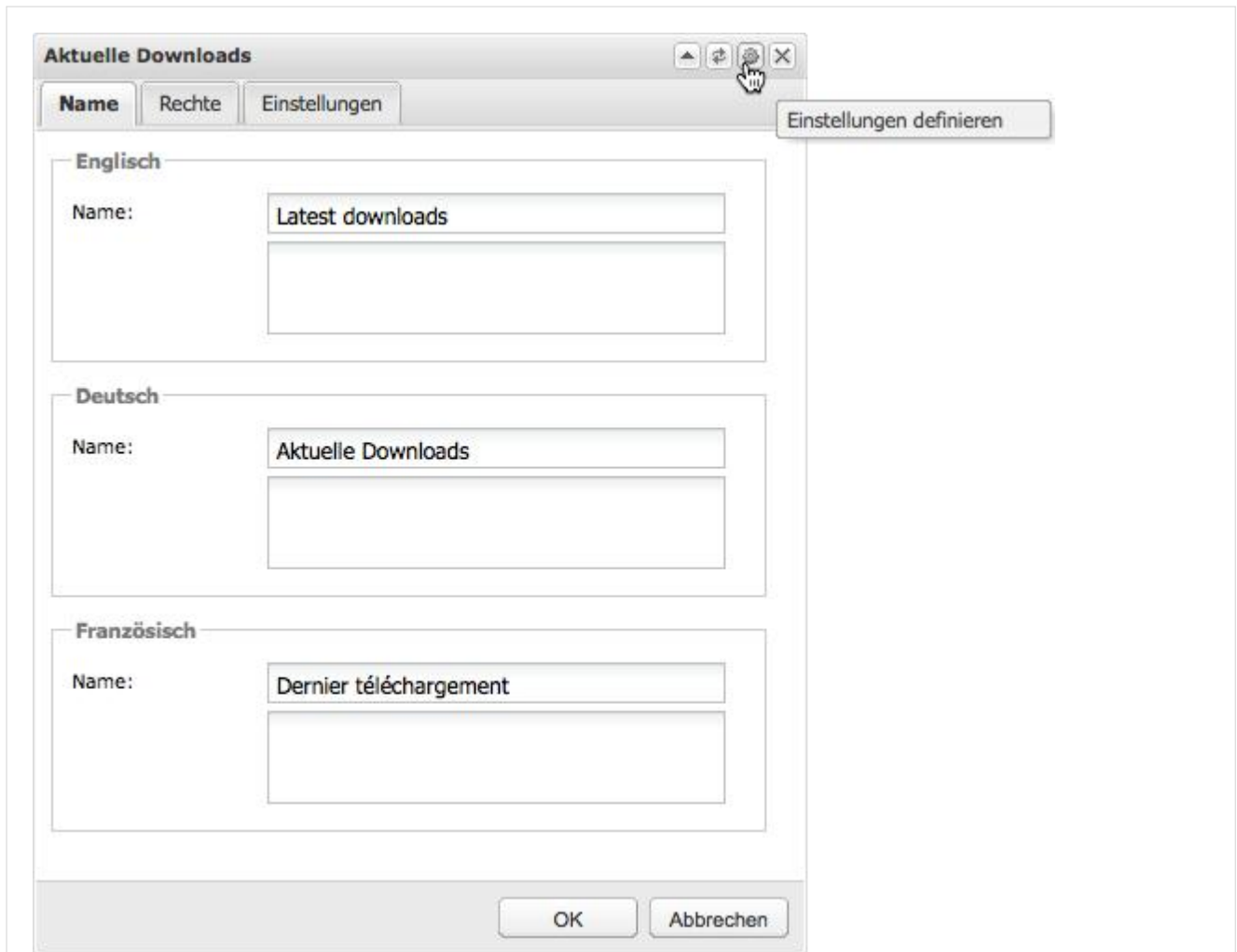
▼ Verwaltung

Sobald das Dashboard geöffnet ist können berechtigte Benutzer durch einen Klick auf das Zahnrad-Icon das Menü zur Verwaltung des Dashboards öffnen.



1. Hinzufügen von Widgets, welche noch nicht im Dashboard enthalten sind. Dieser Menüpunkt erscheint nur, wenn noch nicht alle vorab erstellten und verfügbaren Widgets im Dashboard enthalten sind.
2. Erstellen von neuen Widgets
3. Löschen eines Widgets
4. Anpassen der Spaltenanzahl für das Dashboard, die bestimmt wieviele Widgets nebeneinander platziert werden können (1-4)
5. Speichern der aktuellen Ansicht als Grund-Konfiguration für alle Benutzer
6. Wiederherstellen der zuletzt gespeicherten Grund-Konfiguration

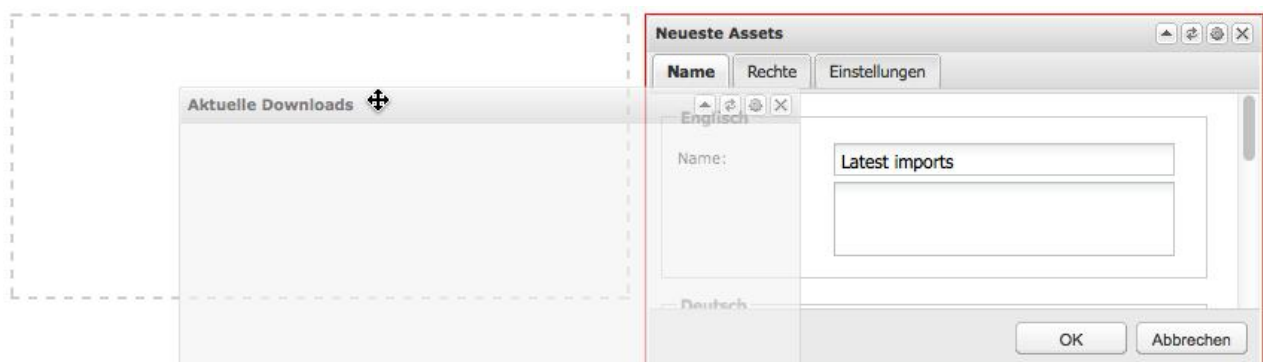
Die Einstellungen für die einzelnen Widgets können über das Zahnrad-Icon aufgerufen werden.

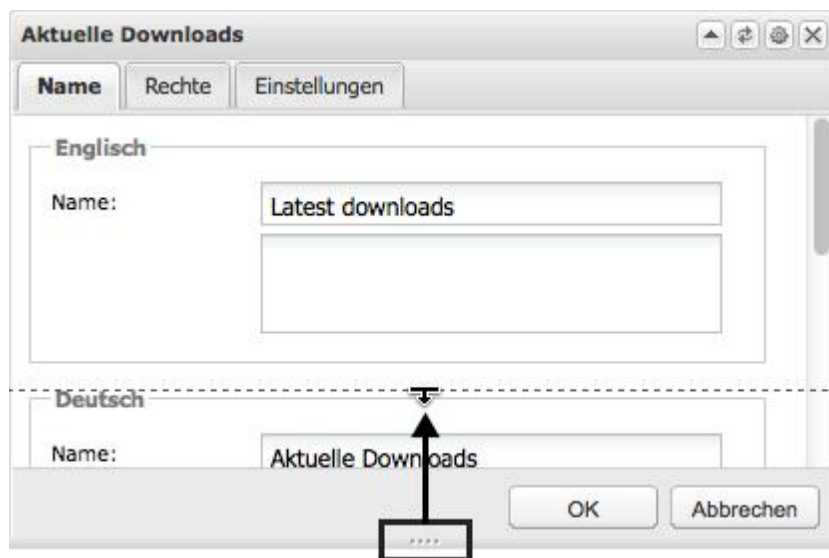


Für jedes Widget können folgende Parameter angepasst werden:

- Name: Titel und Beschreibung für alle verfügbaren Systemsprachen
- Rechte: pro Benutzergruppe für Widget-spezifische Aktionen (z.B. Sehen, Verwalten)
- Einstellungen: Allfällige Konfigurationen für das jeweilige Widget (z.B. angezeigte Aktionen im Activity Widget)

Position und Höhe eines Widgets kann jeweils durch Drag & Drop verändert werden.





Rechte

Es können folgende Rechte pro Benutzergruppe definiert werden:

- Sehen: Benutzer können dieses Widget im Dashboard / in der Sidebar sehen
- Verwalten: Benutzer können die Einstellungen des Widgets verändern

Zusätzlich gibt es noch Rechte, welche nur für das Blog-Widget angewendet werden können:

- Antworten: Benutzer können Beiträge kommentieren
- Bewerten: Benutzer können Beiträge und Kommentare von anderen Benutzern bewerten

▼ Verschiedene Widgets

Es stehen verschiedene Typen von Widgets zur Verfügung:

- Vorschau und Warenkorb: In der Sidebar werden standardmässig die beiden Widgets für die Vorschau und den Warenkorb angezeigt. Für diese Widgets kann jeweils Position und Grösse verändert werden und zusätzlich ist das Entfernen des Vorschau-Widgets möglich. Der Warenkorb kann nicht entfernt werden.
- Blog: Diskussion von Themen unter den Nutzern und Bewertung von Blog-Beiträgen. Dieses Widget kann auch für die Anzeige von News (z.B. neue Produktbilder) in der Sidebar verwendet werden, da es Links und Text-Markierungen (fett, farbig etc.) unterstützt.
- Aktivitäten: Überblick über ausgewählte, letzte Aktivitäten in Picturepark
- IFrame: Einbettung von Inhalten externer Quellen über einen IFrame z.B. Darstellung der News von der Website
- Asset-Rechte: Zuweisen von Asset-Rechten zu Assets mit Drag&Drop auf das jeweilige Template im Widget. Zudem können mit einem Klick auf ein Asset-Recht die dazugehörigen Dateien angezeigt werden. Die Box im oberen Bereich erlaubt es die angezeigten Asset-Rechte auf eine Benutzergruppe zu beschränken.

▼ Blog

Sobald das Blog Widget erstellt und gespeichert wurde, kann über das Plus-Icon in der Titelleiste des Widgets ein neuer Eintrag erstellt werden. Es stehen diverse Textformatierungs-Optionen, sowie auch die Option zum Verlinken von Assets, Kategorien und externen Seiten zur Verfügung.



Blog Widget

Broschüren
Vor 6 Minuten - Administrator

Wir hatten einige Anfragen bezüglich der verwendeten Bilder in den Broschüren. Wir haben deshalb eine [neue Kategorie](#) erstellt, in welcher ihr alle verwendeten Bilder finden könnt. Lasst uns doch bitte wissen, was ihr darüber denkt.

Kommentar **4**

Firmen-Event >>
14.02.2013 - Administrator

Der Firmen-Event war ein grosser Erfolg. Wer einen Blick auf die Fotos werfen möchte, findet diese [hier](#).

Wir hatten alle eine tolle Zeit und hoffen, dass wir das nächstes Jahr wieder durchführen können.

Kommentar - **Gefällt mir nicht** **5**

👍 1 Person gefällt dies

Sandra Müller Die sehen super aus! >>
Am 15.02.2013 - **Gefällt mir** **5**

1. Erstellen neuer Beiträge
2. Bearbeiten des neuen Eintrags inkl. Formatierungs-Optionen
3. Bereits existierende Beiträge werden immer unterhalb des Eingabe-Formulars angezeigt
4. Erstellen eines neuen Kommentars
5. Bewertung des Beitrags / Kommentars
6. Bearbeitungs-Funktionen für eigene Beiträge/Kommentare können über einen Klick auf den Pfeil angezeigt werden

ⓘ Hinweise

- Eigene Beiträge / Kommentare können nicht bewertet werden.
- Beiträge können nur bearbeitet werden, solange keine Kommentare vorhanden sind. Kommentare können im Nachhinein nicht bearbeitet werden.

▼ Aktivitäten

Das Aktivitäten-Widget zeigt eine Liste von Assets und/oder Aktionen, welche über einen Filter definiert werden können. Ein Filter kann aus Aktionen aus folgenden Filter-Gruppen konfiguriert werden:

- Benutzer-Aktionen: Aktionen, welche die Erstellung und Bearbeitung von Benutzern betreffen
- Asset-Aktionen: Aktionen, welche die Erstellung und Bearbeitung von Assets betreffen

- Review-Aktionen: Aktionen, welche die Erstellung und Bearbeitung von Reviews betreffen
- Andere Aktionen: Aktionen wie beispielsweise das Versenden oder Bestellen von Derivaten
- Zeitspanne: Angabe eines Zeitpunktes, ab dem die Aktionen gefiltert werden sollen

Zusätzlich können noch Einstellungen zur Anzeige der Ergebnisliste vorgenommen werden:

- Nur für eingeloggten Benutzer filtern: Es werden nur Aktionen angezeigt, die den aktuell eingeloggten Benutzer betreffen
- Einträge pro Seite: Anzahl Einträge pro Seite
- Zeilenhöhe in Pixel: Die Zeilenhöhe kann den angezeigten Informationen angepasst werden

▼ IFrame

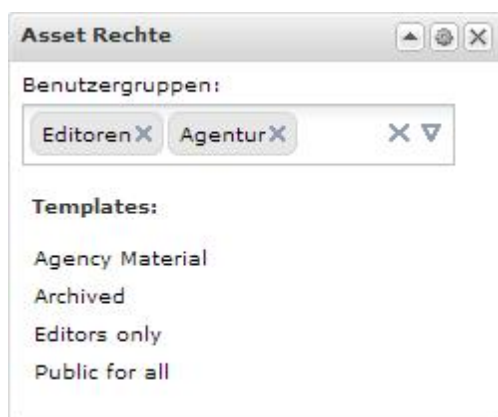
Für IFrame-Widgets können folgende Angaben gemacht werden:

- URL: Website, welche angezeigt werden soll. Absolute URLs müssen jeweils mit http:// bzw. https:// beginnen.
- SecurityToken anhängen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein von Picturepark generiertes Security Token an die URL angehängt (die entsprechende Website muss dieses Security Token dann verarbeiten)
- Benutzerinformationen anhängen: Sobald diese Option aktiviert ist, werden bestimmte Benutzerinformationen aus Picturepark (E-Mail Adresse, Vorname, Nachname ...) per Query-String der URL angehängt

▼ Asset-Rechte

Mit dem Asset-Rechte Widget wurde die Rechte-Zuweisung dahingehend vereinfacht, dass Assets ausgewählt und per Drag&Drop auf ein Asset-Rechte Template in diesem Widget gezogen werden können. Picturepark wird dann den Dateien, die der Benutzer bearbeiten darf, das entsprechende Asset-Rechte Template zuweisen. Mit der Box im oberen Bereich kann eine / mehrere Benutzergruppen ausgewählt werden, woraufhin nur noch die Asset-Rechte Templates dieser Gruppe/n angezeigt und ausgewählt werden. Durch Klick auf eines der Templates wird die Ansicht nach dazugehörigen Assets gefiltert. So kann man schnell und effizient nach allen "Archived" Assets filtern.

Dieses Widget kann nur in der Sidebar und nicht im Dashboard angezeigt werden.



- **Benutzergruppen:** Filter der angezeigten Vorlagen nach Benutzergruppen. Es werden jeweils nur die

Vorlagen angezeigt, auf welche die Benutzergruppen Rechte haben. Falls mehrere Benutzergruppen ausgewählt werden, werden die Vorlagen kumuliert.

- **Templates:** Alle verfügbaren Vorlagen, gefiltert nach Benutzergruppen. Falls keine Benutzergruppe angegeben wird, werden alle Vorlagen angezeigt.

Es werden jeweils nur die Benutzergruppen und Vorlagen angezeigt, auf die der aktuell eingeloggte Benutzer Rechte besitzt.

Mit einem Klick auf eine Vorlage kann die aktuelle Ansicht nach Assets gefiltert werden, welche die ausgewählte Vorlage zugewiesen haben. Über einen Rechtsklick auf eine Vorlage kann Vorlage direkt bearbeitet werden.

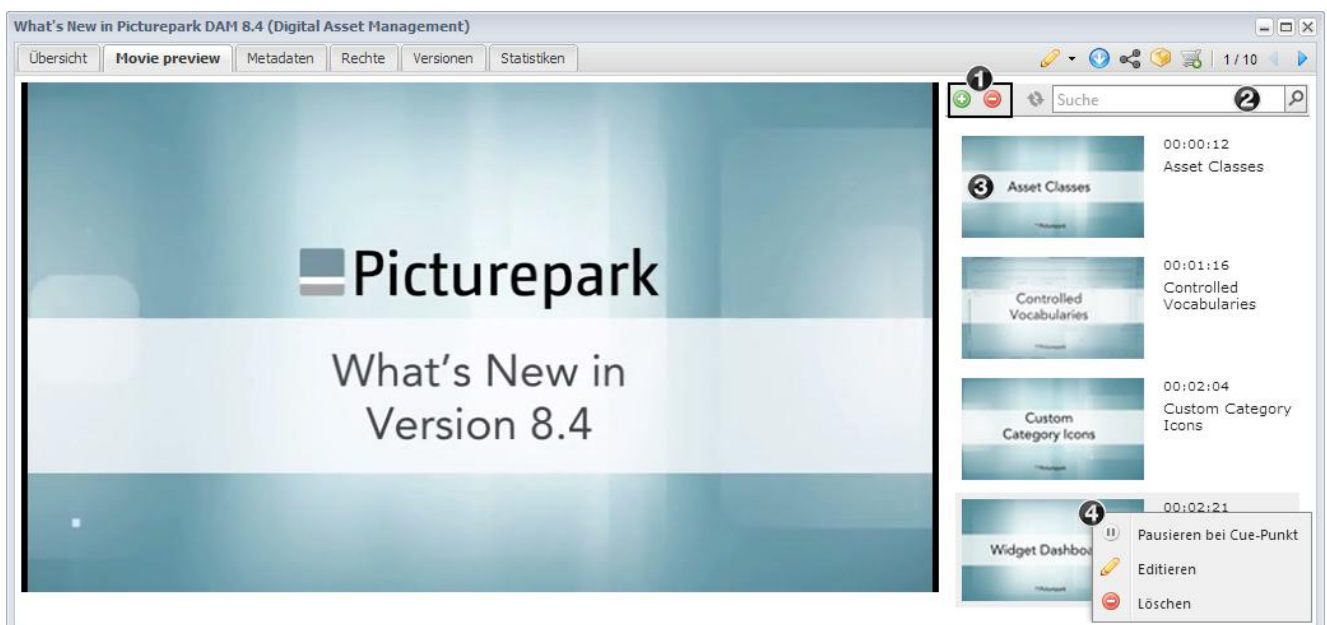
2.12 Video Cue-Punkte

Cue-Punkte sind Markierungen innerhalb eines Videos um auf bestimmte Zeitpunkte schneller zugreifen zu können und lange Videos in Kapitel/Szenen zu unterteilen. Diese Cue-Punkte können auch in Sharings und Ports dargestellt werden.

Rechte

Um auf Cue-Punkte zuzugreifen und diese zu verwalten sind bestimmte Rechte nötig

- Cue-Punkte sehen: Der Benutzer benötigt das Asset-Recht "Metadaten anzeigen"
- Cue-Punkte editieren: Der Benutzer benötigt das Recht "Metadaten editieren"



Auf die Cue-Punkte Liste kann direkt neben der Video-Vorschau zugegriffen werden.

1. Hinzufügen von einzelnen Cue-Punkten und Entfernen aller vorhandenen Cue-Punkte
2. Filtern der verfügbaren Cue-Punkte nach deren Beschreibungen. Der eingegebene Suchbegriff muss nicht mit Platzhaltern ergänzt werden, da standardmässig auch innerhalb einzelner Begriffe gesucht wird. Mit der Eingabe von "class" wird also auch der Eintrag "Asset Classes" gefunden.

3. Mit einem Klick auf einen Cue-Punkt wird das Video direkt zum entsprechenden Zeitpunkt abgespielt
4. Über das Kontextmenü können weitere Optionen für den selektieren Cue-Punkt ausgeführt werden
 - 4.1.Video am entsprechenden Zeitpunkt pausieren.
 - 4.2.Cue-Punkt editieren. Das Editieren ist auch über einen Doppelklick auf den Cue-Punkt möglich.
 - 4.3.Löschen des selektieren Cue-Punktes.

2.13 Benachrichtigungen

Benachrichtigungen betreffen jeweils den aktuell eingeloggtten Benutzer. Es werden verschiedene Benachrichtigungs-Typen unterschieden:

- Benutzernachricht: Nachricht eines anderen Benutzers, welche über Picturepark versendet wurde
- Datei-Import:Sobald ein Import abgeschlossen wurde, erscheint eine Benachrichtigung um über die importierten Assets und allfällige Fehlverhalten zu informieren
- Checkout: Falls in [Picturepark Desk](#) eine Datei zur lokalen Bearbeitung ausgecheckt wird, erscheint hier eine Information mit dem lokalen Pfad, unter welchem die Datei abgelegt wurde
- Benutzer-Import: Sobald ein Import/Update von Benutzer-Daten abgeschlossen wurde, erscheint eine Benachrichtigung mit Hinweis auf die betroffenen Benutzer und allfälligen Fehlverhalten
- Asset-Metadaten-Update: Sobald ein Import/Update von Metadaten abgeschlossen wurde, erscheint eine Benachrichtigung mit Hinweis auf die betroffenen Assets und allfälligen Fehlverhalten
- Asset-Container-Import: Sobald ein Import/Update von Containern abgeschlossen wurde, erscheint eine Benachrichtigung mit Hinweis auf die betroffenen Container und allfälligen Fehlverhalten

Sobald eine neue Benachrichtigung eintrifft, erscheint ein Toast und das Icon im Menü wird mit einem Zähler (Anzahl ungelesener Benachrichtigungen) markiert. Über einen Klick auf das Menü können ungelesene Benachrichtigungen direkt geöffnet werden.



Die Benutzeroberfläche bietet folgende Elemente:

The screenshot shows the 'Benachrichtigungen' window with the following elements:

- Filter (1):** 'Typ' dropdown, 'Gelesen/ungelesen' dropdown, and 'Nur Fehler/Warnungen' checkbox.
- Buttons (2):** 'Alle als gelesen markieren', 'Alle löschen', and 'Neueste'.
- Notification List (3):** A list of notifications with columns for status, date, and time.
- Details (4):** 'Als ungelesen markieren' and 'Löschen' buttons.
- Import Details (5):** 'Import abgeschlossen' section with 'Datum' and 'Importierte Assets'.
- Assets Table (6):** 'Importierte Assets' section with a table of asset details.
- Messages (7):** 'Meldungen' section with a table for 'Zeit', 'Meldung', and 'Trace Event'.

1. Filter nach Benachrichtigungs-Typ, (un)gelesenen Benachrichtigungen und Fehlern/Warnungen
2. Funktion um alle Benachrichtigungen als gelesen zu markieren oder zu löschen
3. Ändern der Sortierung (neuste zuerst/älteste zuerst)
4. Funktionen auf einzelnen Benachrichtigungen, wie beispielsweise als ungelesen zu markieren, Löschen, betroffene Assets zu editieren oder in den Warenkorb zu legen
5. Allgemeine Informationen zur Benachrichtigung
6. Liste der betroffenen Inhalte
7. Liste allfälliger Meldungen z.B. bei einem fehlgeschlagenem Import

3 Import & Bearbeitung

In diesem Bereich werden verschiedene Möglichkeiten für den Import und die Bearbeitung von Assets in Picturepark aufgezeigt:

- [Import](#): Importieren von neuen Assets per Browser- oder Batch-Import
- [Einzel-Edit](#): Bearbeiten einzelner Assets
- [Multi-Edit](#): Bearbeiten mehrerer Assets
- [Klassen / Tags \(Kategorien\)](#): Bearbeiten von Klassen, Tags (Kategorien)
- [Versionsmanagement](#): Verwalten von Versionen von Assets
- [Picturepark Desk](#): Verwalten von Assets in einer lokal installierten Applikation
- [Konvertierung](#): Bearbeiten, Konvertieren von Bildern in einem Editor

3.1 Import

Um neue Assets in Picturepark zu importieren, stehen der Browser- und der Serien-Import zur Verfügung.

Weiterführende Links

- Video: [Assets hochladen und bearbeiten](#)

Verwandte Themen

- [Picturepark Desk](#)
- [Einzel-Edit](#)
- [Multi-Edit](#)
- [Rechte](#)

Dateinamen

Der Dateiname der zu importierenden Dateien darf folgende Sonderzeichen nicht enthalten (Liste nicht abschliessend): " * / \ ' < > : |

Grosse Datenmengen

Für den Import grosser Datenmengen wird empfohlen [Picturepark Desk](#) oder den [Import über FTP](#) zu verwenden um allfällige Session-Timeouts aufgrund abgelaufener Sessions zu vermeiden.

Browser-Import

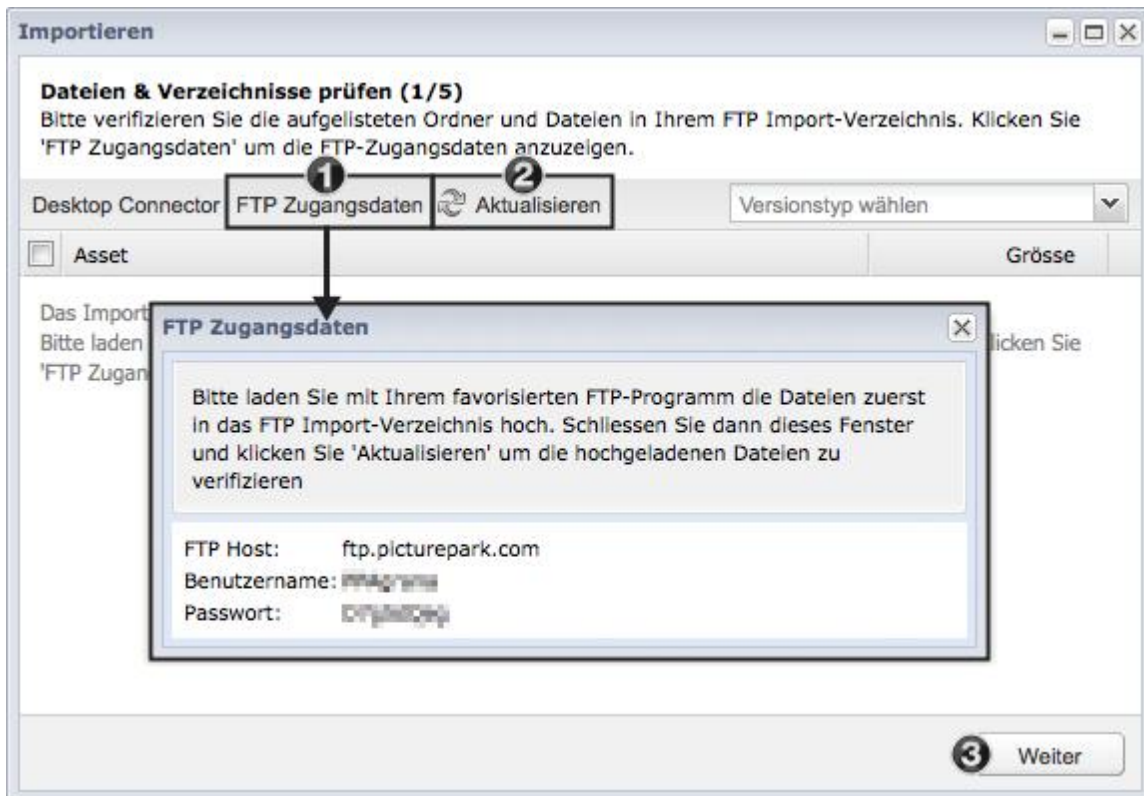
Mit dem Browser-Import können neue Assets direkt in Picturepark importiert werden. Der Browser-Import kann über einen Klick auf *Importieren* in der Asset Toolbar aufgerufen werden.



Im Fenster, das sich öffnet, kann der Import in unten aufgeführten 5 Schritten ausgeführt werden.

▼ FTP-Import

Bei einem Datei-Import werden zuerst die gewünschten Daten in ein FTP-Verzeichnis hochgeladen und anschliessend ein Datei-Import aus dem Administrations-Menü aufgerufen.



1. Die Zugangsdaten können über *FTP Zugangsdaten* aufgerufen werden. Eine entsprechende Konfiguration eines FTP-Servers ist dafür notwendig.
2. Nachdem die Daten in das FTP-Verzeichnis geladen wurden, kann auf *Aktualisieren* geklickt werden um die angezeigte Liste im unteren Bereich zu erneuern
3. Wenn die Auswahl aller zu importierender Dateien mit Hilfe der Checkboxes abgeschlossen ist, kann der Import mit einem Klick auf *Weiter* fortgeführt werden

i Verzeichnisse importieren

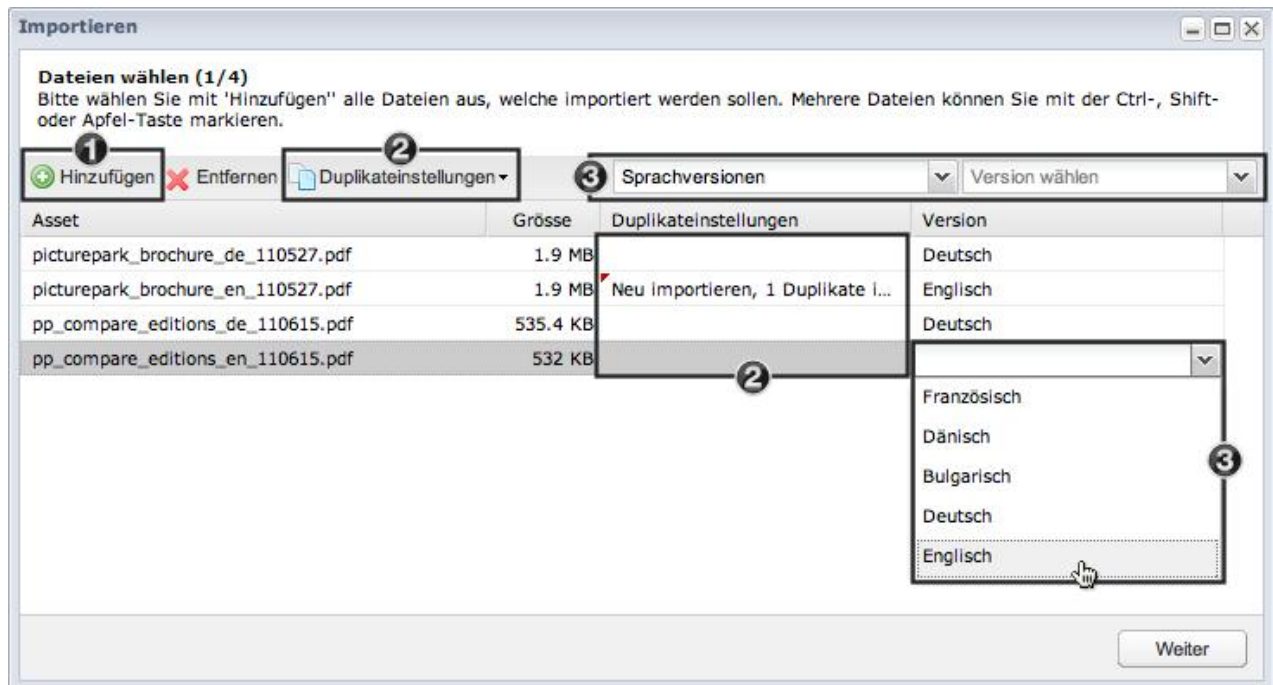
In Schritt zwei des Datei-Imports kann gewählt werden, ob die im Import-Verzeichnis vorhandene Verzeichnis-Struktur in Picturepark übernommen werden soll oder alle Dateien in die ausgewählte Kategorie ohne Verzeichnisse importiert werden sollen.

Ordner übernehmen:

Zielkategorie/-klasse:

▼ Schritt 1 - Dateien wählen

Im ersten Schritt können die zu importierenden Daten ausgewählt werden.



- Über den Button *Hinzufügen* können die zu importierenden Dateien ausgewählt werden. Dateien können auch direkt aus dem Windows Explorer oder Finder per Drag & Drop in das Import-Fenster eingefügt werden.
 - Duplikate sind Dateien, die bereits in Picturepark importiert wurden. Je nach Bedarf, stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, wie mit Duplikaten umgegangen werden soll:
 - 2.1. Neu importieren: Das bereits bestehende Asset in Picturepark wird nicht beachtet und die ausgewählte Datei normal als neues Asset importiert.
 - 2.2. Duplikate ersetzen: Das bereits bestehende Asset in Picturepark wird mit der ausgewählten Datei aktualisiert. Die Asset Id wird so beibehalten.
 - 2.3. Überspringen: Die Datei wird vom Import ausgeschlossen
- Es kann entweder eine Auswahl für alle zu importierenden Assets (Button *Duplikateinstellungen*), oder individuell für jede Datei (Dropdown für jede Datei in der Spalte *Duplikate*) gemacht werden. Falls mehr als 500 Assets importiert werden, wird die Duplikatsuche nicht automatisch durchgeführt. Es erscheint ein zusätzlicher Button, mit welchem die Duplikatsuche manuell angestossen werden kann.
- Es können direkt beim Upload die gewünschten Versionen zugewiesen werden. Die Zuweisung kann für alle Dateien zusammen, oder für jede Datei einzeln gemacht werden.

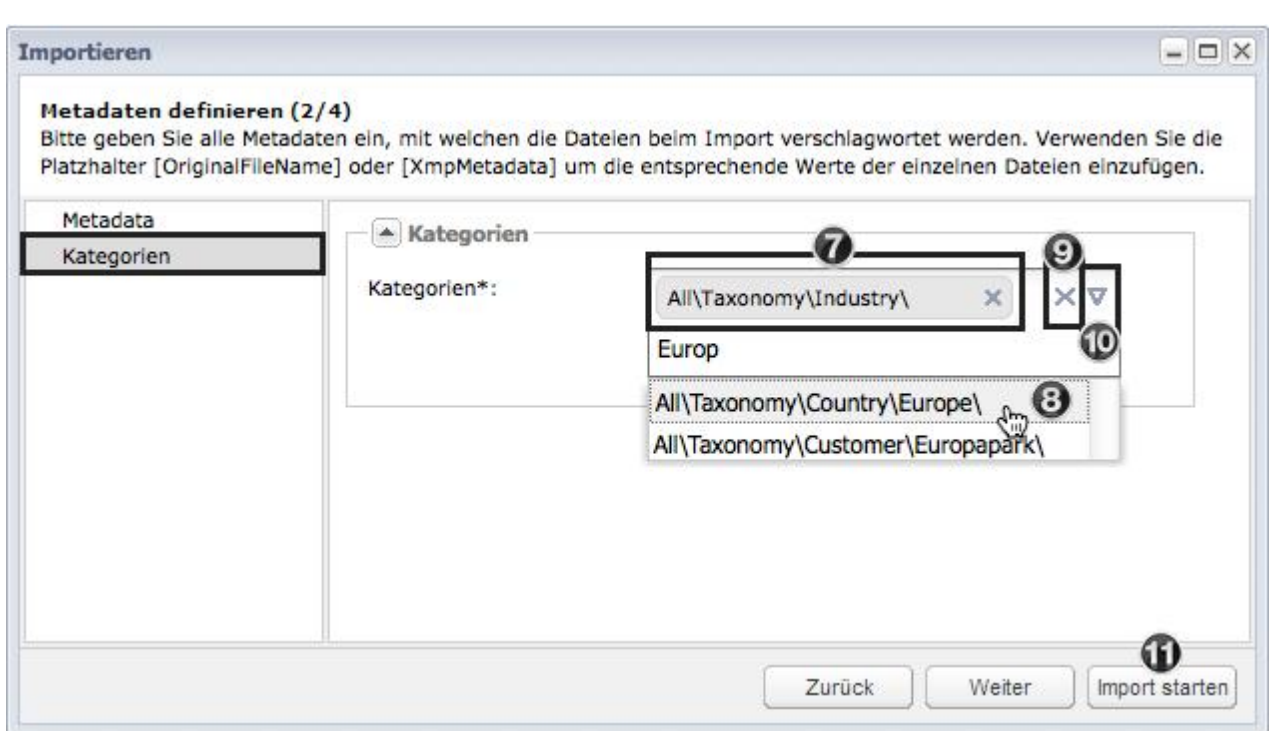
i Duplikatsuche

Die Duplikatsuche wird aufgrund des Dateinamens ausgeführt, d.h. es werden keine Dateien auf ihren Inhalt verglichen. Bei der Duplikatsuche werden ausserdem nur Assets geprüft, auf welche der angemeldete Benutzer Rechte besitzt. Falls ein Benutzer nicht Rechte auf alle Assets hat, können in diesem Schritt Duplikate nicht ganz ausgeschlossen werden.

▼ Schritt 2 - Metadaten definieren

Im zweiten Schritt können alle Metadaten definiert werden. Es werden alle Dateien mit denselben Metadaten verschlagwortet - nach dem Import kann noch jedes Asset einzeln bearbeitet werden.

1. Abfüllen der Metadaten durch Eingabe in die jeweiligen Felder.
2. Dieses Icon zeigt an, dass für dieses Feld standardmässig ein Vorgabewert abgefüllt wird (im oberen Beispiel der Originale Dateiname).
3. Falls der Vorgabewert geändert wird, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.
4. Sobald Werte für Felder angepasst werden, für welche kein Vorgabewert hinterlegt ist, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.
5. Falls für ein Feld ein XMP-Mapping hinterlegt ist, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.
6. Im Panel "Kategorien" kann die Kategorienzuzuweisung vorgenommen werden. Je nach Konfiguration des Picturepark werden hier unterschiedliche Menüpunkte angezeigt.



- 7. Bereits hinzugefügte Kategorien erscheinen als Box und können über das "X" neben dem Namen der Kategorie wieder entfernt werden.
- 8. Vorschläge zu eingegebenen Stichwörtern werden automatisch angezeigt. Es kann nun einfach ein Eintrag aus der Liste ausgewählt werden.
- 9. Mit dem "X" am rechten Rand des Feldes können alle Kategorien-Zuweisungen entfernt werden.
- 10. Durch Klicken auf den Pfeil kann ein Fenster zur gleichzeitigen Auswahl mehrere Kategorien geöffnet werden.
- 11. Mit einem Klick auf "Import starten" können die weiteren Schritte zur Rechte-Vergabe übersprungen und der Import direkt gestartet werden. In diesem Fall wird die erste Standard-Rechte-Vorlage, auf die der Benutzer berechtigt ist, zugewiesen.

i Default-Werte

In einigen Feldern sind bereits Default-Werte eingetragen, wie z.B. [OriginalFileName], [XMPMetadata] oder andere Feldwerte. Diese Felder werden automatisch mit den entsprechenden Werten ausgefüllt.

i Vorgabewerte wiederherstellen

Falls ein Vorgabewert überschrieben wurde, kann dieser durch Löschen des Feldes oder über das Menü des entsprechenden Icons wieder hergestellt werden. Es erscheint dann standardmässig ein Platzhalter [DefaultValue] bzw. [XMPMetadata].



i XMP-Mapping

Falls für ein Feld ein XMP-Mapping erstellt wurde, wird im Tooltip über das entsprechende Feld das hinterlegte Mapping angezeigt.



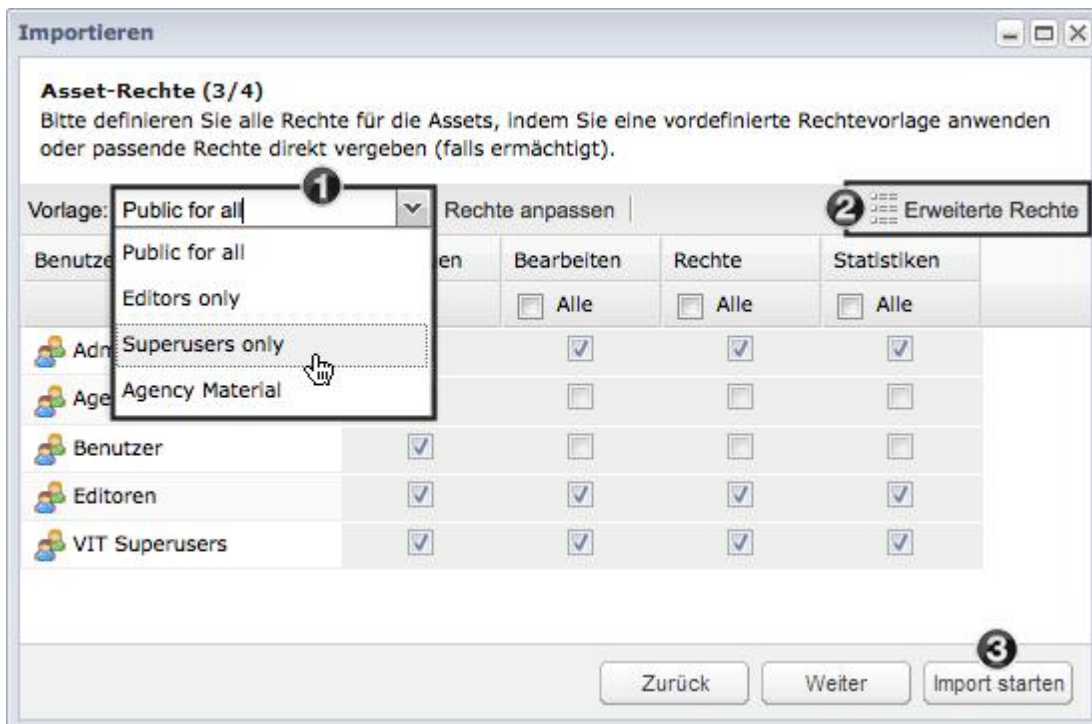
i Exklusive Zuweisungen

Falls Kategorien/Klassen zu einer Gruppe für Exklusive Zuweisungen zusammengeschlossen sind, kann aus dieser Gruppe jeweils nur ein Element zugewiesen werden. Falls diese Limite überschritten wird, erscheint ein entsprechender Hinweis. [Exklusive Zuweisungen](#) können in der Management-Konsole definiert werden.

▼ Schritt 3 - Asset-Rechte

In diesem Schritt werden die Asset-Rechte für alle Dateien, die neu hochgeladen werden gesetzt.

1. Auswahl der passenden Rechte-Vorlage. Je nach Berechtigung stehen eine oder mehrere Rechte-Vorlagen zur Verfügung.
2. Mit einem Klick auf "Erweiterte Rechte" kann die Übersicht der Rechte erweitert werden, so dass alle Details ersichtlich sind.
3. Mit einem Klick auf "Import starten" können die weiteren Schritte zur Rechte-Vergabe übersprungen und der Import direkt gestartet werden. In diesem Fall wird die Standard-Rechte-Vorlagen zugewiesen.



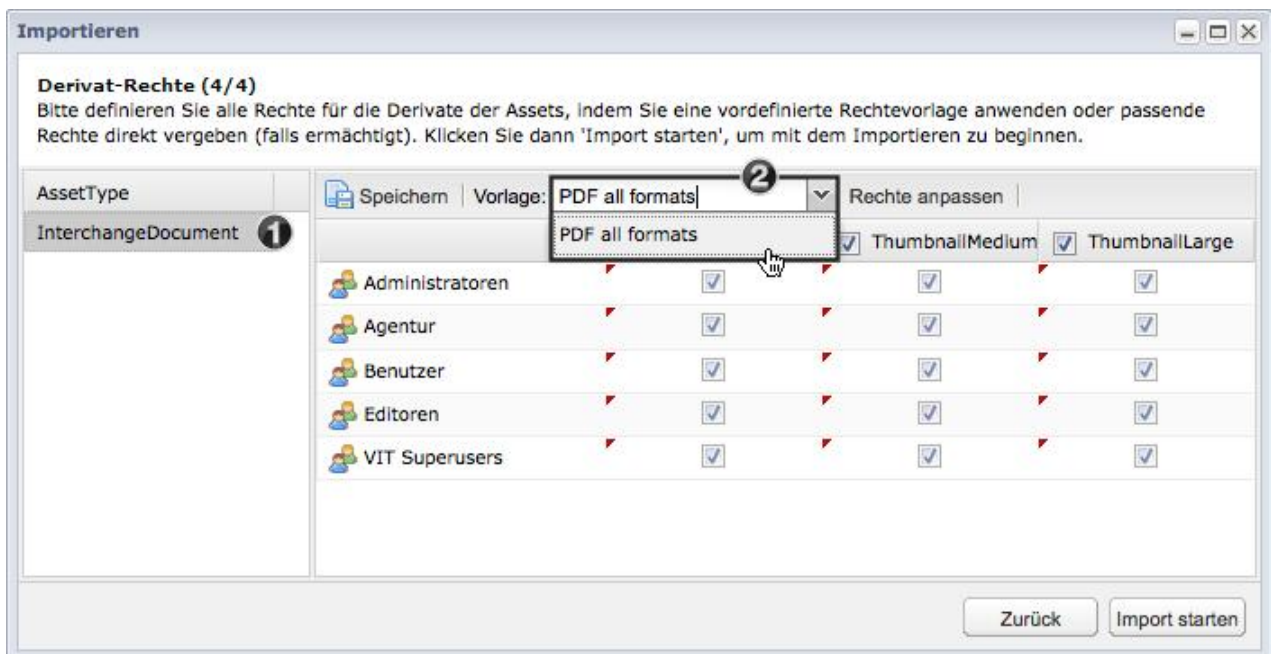
i Rechte anpassen

Abhängig von den Rechten des angemeldeten Benutzers können Rechte-Vorlagen über den Button *Rechte anpassen* individuell angepasst werden. Aufgrund der Übersichtlichkeit sollte jedoch in der Regel auf diese Funktion verzichtet werden.

▼ Schritt 4 - Derivat-Rechte

Die Derivat-Rechte sind je nach Dateityp der hochzuladenen Dateien anders. Das gewünschte Derivat-Recht muss für jeden Dateityp einzeln gewählt werden.

1. Auswahl des Dateityps
2. Auswahl der passenden Rechte-Vorlage. Je nach Berechtigung stehen eine oder mehrere Rechte-Vorlagen zur Verfügung.

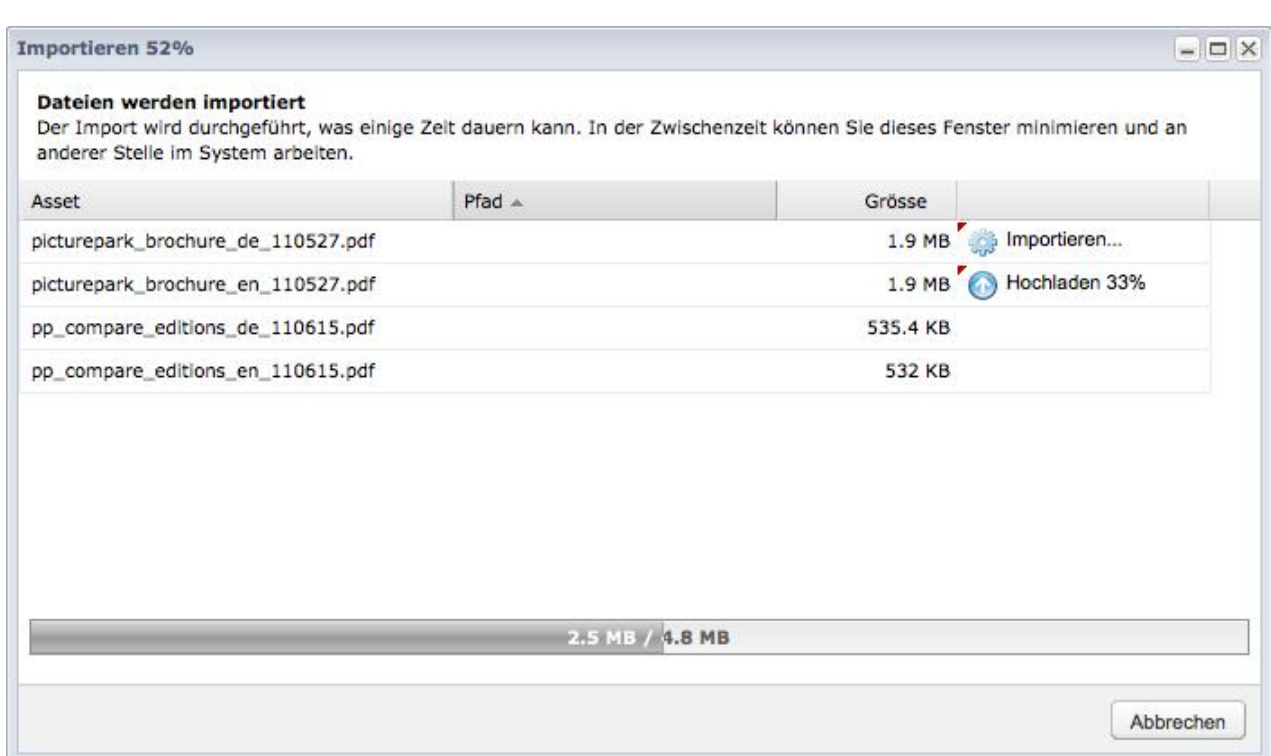


i Rechte anpassen

Abhängig von den Rechten des angemeldeten Benutzers können Rechte-Vorlagen über den Button *Rechte anpassen* individuell angepasst werden. Aufgrund der Übersichtlichkeit sollte jedoch in der Regel auf diese Funktion verzichtet werden.

▼ Import

Während dem Import kann mitverfolgt werden, wie weit der Import bereits fortgeschritten ist. Nach Abschluss des Imports können die neuen Assets direkt weiterverarbeitet werden, indem diese wahlweise in den Warenkorb gelegt oder über einen [Multi-Edit](#) editiert werden können.



i Fenster schliessen/minimieren

Beim Schliessen des Fensters wird der Import abgebrochen. Um den Import im Hintergrund trotzdem fortzuführen, kann das Fenster minimiert werden.

3.2 Einzel-Edit

In der Detailansicht können die Metadaten jedes Assets individuell bearbeitet werden.

🔗 Weiterführende Links

- Video: [Assets hochladen und bearbeiten](#)

📖 Verwandte Themen

- [Multi-Edit](#)
- [Metadaten Import](#)

▼ Metadaten

Im Tab *Metadaten* können die Metadaten für ein Asset bearbeitet werden. Metadaten können in verschiedene Menüs (Metadata, Kategorien etc.) und Panels (Basic, Rights&Usage etc.) unterteilt sein, welche ähnliche Metadaten gruppieren.

1. Änderungen werden erst mit einem Klick auf *Speichern* übernommen
2. Entsprechend konfigurierte Felder können über diesen Button übersetzt werden
3. Panels gruppieren ähnliche Metadaten-Felder und können auf- und zugeklappt werden
4. Im oberen Bereich erscheinen Felder zur Zuweisung von [Asset-Klassen](#). Je nach Auswahl einer Asset-Klasse in diesem Bereich, können die im unteren Bereich angezeigten Metadaten ändern. Dieser Bereich ist nicht in jedem Picturepark verfügbar und kann je nach Konfiguration verschiedene Felder enthalten.

i Exklusive Zuweisungen

Falls Kategorien/Klassen zu einer Gruppe für Exklusive Zuweisungen zusammengeschlossen sind, kann aus dieser Gruppe jeweils nur ein Element zugewiesen werden. Falls diese Limite überschritten wird, erscheint ein entsprechender Hinweis. [Exklusive Zuweisungen](#) können in der Management-Konsole definiert werden.

Icons neben Metadaten-Feldern

1. Dieses Icon zeigt an, dass für dieses Feld standardmässig ein Vorgabewert abgefüllt wird (im oberen Beispiel der Originale Dateiname).
2. Falls der Vorgabewert geändert wird, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.
3. Sobald Werte für Felder angepasst werden, für welche kein Vorgabewert hinterlegt ist, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.
4. Falls für ein Feld ein XMP-Mapping hinterlegt ist, wird dies durch ein entsprechendes Icon angezeigt.

i Vorgabewerte wiederherstellen

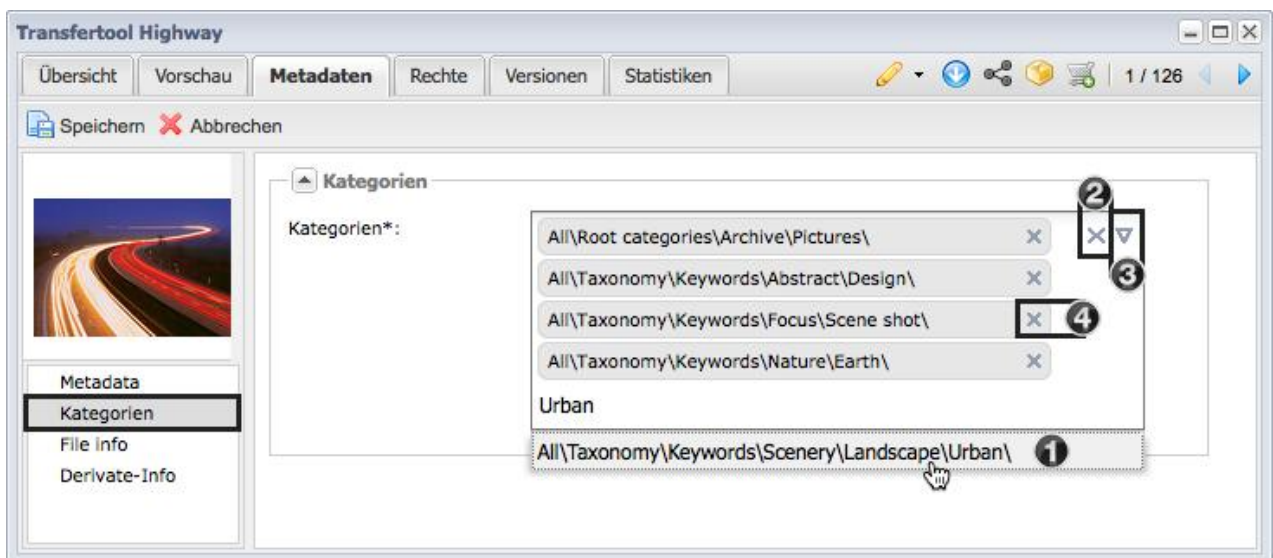
Falls ein Vorgabewert überschrieben wurde, kann dieser durch Löschen des Feldes oder über das Menü des entsprechenden Icons wieder hergestellt werden. Es erscheint dann standardmässig ein Platzhalter [DefaultValue] bzw. [XMPMetadata].

i XMP-Mapping

Falls für ein Feld ein XMP-Mapping erstellt wurde, wird im Tooltip über das entsprechende Feld das hinterlegte Mapping angezeigt.

v Kategorien/Tag-Box Felder

Kategorien können im Tab *Metadaten* im Bereich *Kategorien* verwaltet werden oder durch andere Tag-Box-Felder innerhalb der Metadaten.

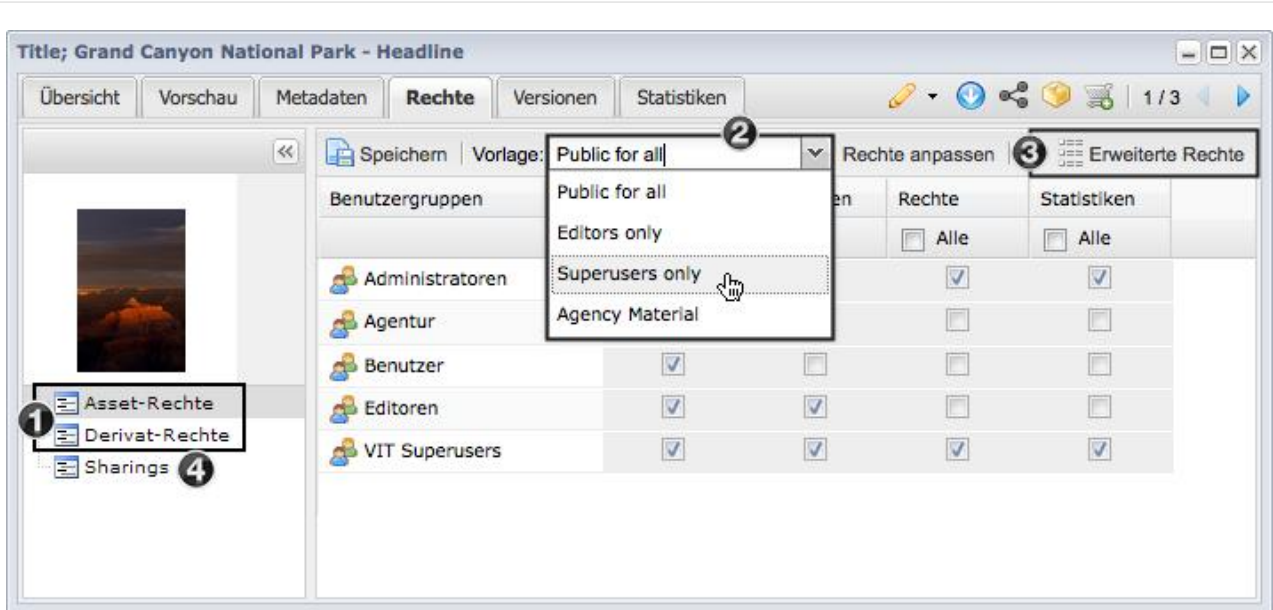


1. Im Tag-Box-Feld erscheinen nach Eingabe von mind. 3 Zeichen Klassen/Kategorien, welche die eingegebenen Zeichenkette enthalten. Die gewünschte Kategorie kann nun einfach aus den Suchergebnissen ausgewählt werden um sie der Liste hinzuzufügen.
2. Mit dem "X" am rechten Rand des Feldes können alle Kategorien-Zuweisungen entfernt werden.
3. Durch Klicken auf den Pfeil kann ein Fenster zur gleichzeitigen Auswahl mehrere Kategorien geöffnet werden.
4. Bereits hinzugefügte Kategorien erscheinen als Box und können über das "X" neben dem Namen dem Kategorien-Pfad wieder entfernt werden.

Hinweis: Die Zuweisung zu Kategorien, kann auch innerhalb der Metadaten oder in anderen Panels über Tag-Box-Felder erfolgen.

▼ Rechte

In diesem Bereich können nachträglich die Rechte-Vorlagen für das Asset und seine Derivate geändert werden.



1. Wechseln zwischen der Ansicht für Asset- und Derivat-Rechte
2. Auswahl der gewünschten Rechte-Vorlage
3. Mit einem Klick auf "Erweiterte Rechte" kann die Übersicht der Rechte erweitert werden, so dass alle Details ersichtlich sind.
4. Im Bereich Sharings kann eingesehen werden, in welchen Sharings das aktuelle Asset enthalten ist. Dort kann das Asset auch von einem Sharing entfernt werden. Mehr Informationen dazu gibt es in der [Sharing-Verwaltung](#).

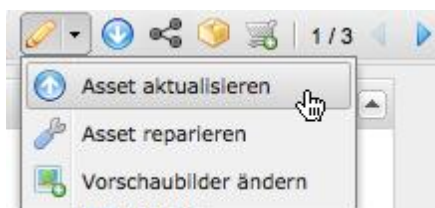
Mit einem Klick auf *Speichern* können die Änderungen übernommen werden.

i Rechte anpassen

Abhängig von den Rechten des angemeldeten Benutzers können Rechte-Vorlagen über den Button *Rechte anpassen* individuell angepasst werden. Aufgrund der Übersichtlichkeit sollte jedoch in der Regel auf diese Funktion verzichtet werden.

Asset aktualisieren

Das Original eines Assets kann einfach ersetzt werden. Nach dem Aktualisieren des Assets, werden automatisch die Vorschaubilder neu erstellt.



Die Funktion kann über den Pfeil rechts neben dem *Bearbeiten* Icon aufgerufen werden

Dateien müssen nicht zwingend mit einer Datei vom gleichen Datei-Typ aktualisiert werden, es muss jedoch

zwingend mindestens ein Vorlage für Derivat-Rechte für diesen Datei-Typen vorhanden sein. Es wird jeweils die Standard-Vorlage zugewiesen. Es ist möglich, dass die angezeigten Metadaten-Felder in Abhängigkeit vom Datei-Typen ändern.

i Hinweis

Beim Aktualisieren der Originaldatei müssen verschiedene Punkte beachtet werden:

- Integrationen und Workflows können beeinflusst werden
- Es wird ein Re-Rendering angestoßen, wodurch auch alle Derivate neu erstellt werden
- Es können neue Metadaten-Felder angezeigt und/oder aktuelle Metadaten-Felder nicht mehr sichtbar sein, falls diese vom Datei-Typen abhängig sind
- Falls ein bestimmtes Derivat über einen Sharing-Link geteilt wurde, wird dieser ungültig, wenn das Derivat für den neuen Datei-Typen nicht vorhanden ist

Es wird empfohlen, beim Aktualisieren der Original-Datei stets eine [historische Version](#) anzulegen, da sonst die Datei bei diesem Vorgang unwiderruflich ersetzt wird.

▼ **Asset reparieren**

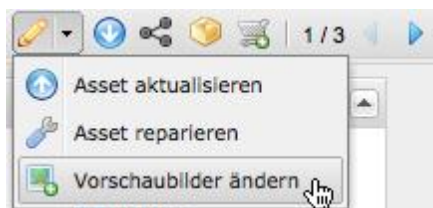
Die Reparatur eines Assets kann sinnvoll sein, wenn für ein Asset keine Vorschau oder keine Bildformate erstellt wurden.



Die Funktion kann über den Pfeil rechts neben dem *Bearbeiten* Icon aufgerufen werden

▼ **Vorschaubild ändern**

Für jedes Asset kann das angezeigte Vorschaubild geändert werden. So können auch für Dateitypen, für die kein Vorschaubild angezeigt wird (z.B. ZIP-Archive) eine Vorschau angeboten werden. Für Video-Dateien kann entweder ein externes Bild hochgeladen werden, oder direkt ein Bild aus dem Video ausgewählt werden. Bitte beachten Sie, dass der Flash Player weiterhin benötigt wird, um ein Bild direkt vom Video auszuwählen.



Die Funktion kann über den Pfeil rechts neben dem *Bearbeiten* Icon aufgerufen werden

▼ **Derivate verwalten**

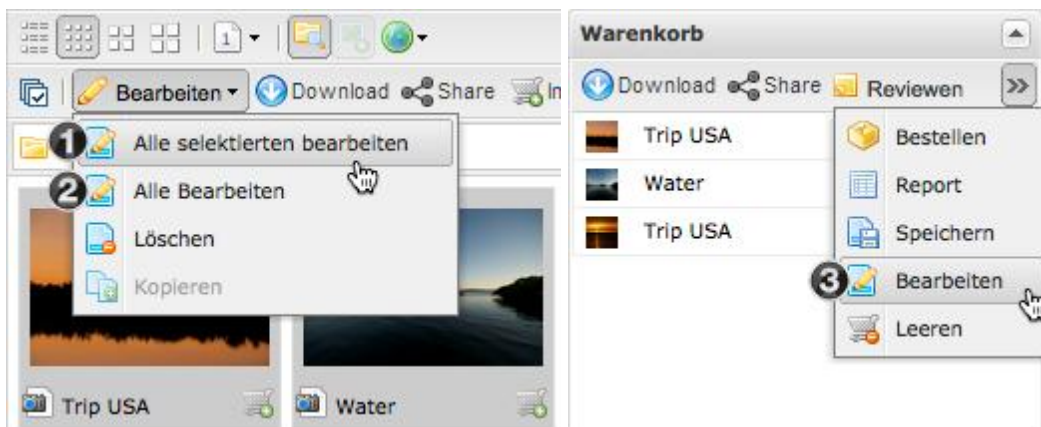
Falls diese Funktion aktiviert ist, können zusätzlich zu den statischen Derivaten auch Platzhalter-Derivate definiert werden. Diese Derivate werden nicht automatisch durch den Picturepark Rendering Service erstellt, sondern nachträglich zum Asset hinzugefügt.



Die Funktion kann über den Pfeil rechts neben dem *Bearbeiten* Icon aufgerufen werden

3.3 Multi-Edit

Um mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten zu können, selektieren Sie die zu bearbeitenden Assets und klicken Sie den Button Alle selektierten bearbeiten (1). Wahlweise können auch alle Assets mit einem Klick auf Alle Bearbeiten (2) bearbeitet werden in Schritten zu 500 Assets. Eine Bearbeitung über den Warenkorb ist ebenfalls möglich, wodurch auf einfachem Weg Assets aus verschiedenen Bereichen bearbeitet werden können (3).



🔗 Weiterführende Links

- Video: [Assets hochladen und bearbeiten](#)
- Video: [Batch Editing of Media Assets \(Englisch\)](#)

📖 Verwandte Themen

- [Einzel-Edit](#)
- [Metadaten Import](#)

📄 Synchronisierung XMP-Metadaten

Bei Mehrfachbearbeitung mehrerer grosser Dateien nimmt die Synchronisierung von XMP-Metadaten einige

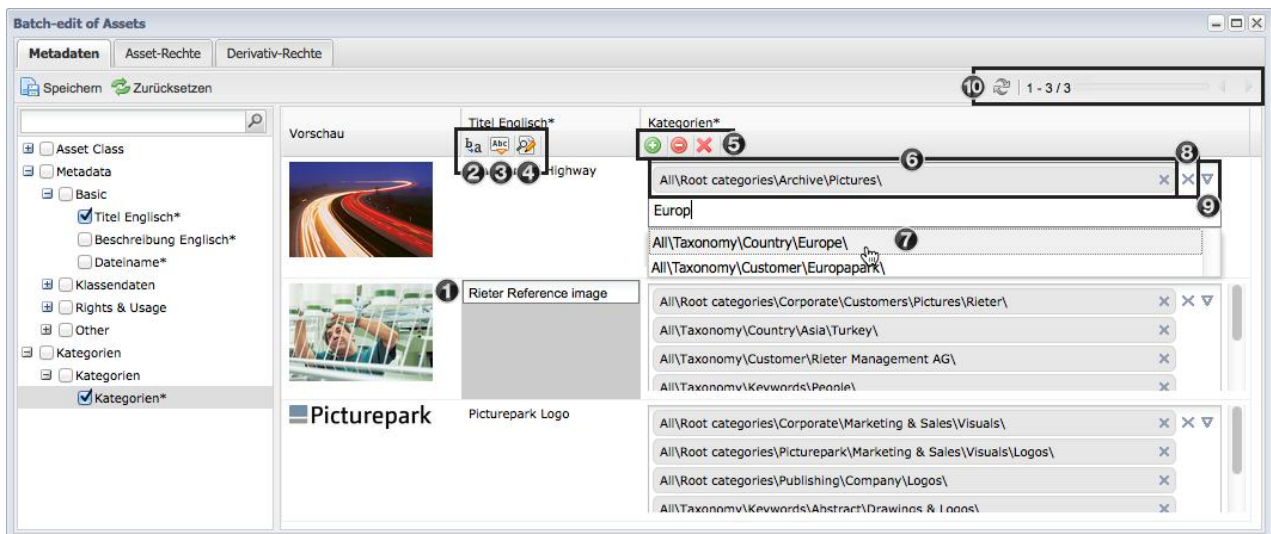
Zeit in Anspruch. Falls für ein Asset und dessen Derivate die Synchronisation noch nicht fertig abgeschlossen ist, erscheint ein schwarzes Icon.



Das Fenster, das sich öffnet, ist in verschiedene Bereiche unterteilt, in welchen unterschiedliche Informationen der Assets bearbeitet werden können. Wichtiger Hinweis: Um Änderungen zu speichern, muss in jedem Bereich zwingend auf den Button *Speichern* geklickt werden. Es gibt keine automatische Zwischenspeicherung.

Metadaten

Im linken Teil des Fensters erscheint eine Liste aller verfügbaren Metadaten-Felder, welche bearbeitet werden können. Durch Aktivieren der Checkbox vor dem Metadaten-Feldnamen wird das Feld der Liste im rechten Bereich hinzugefügt.



Durch verschiedene Funktionen können die Metadaten nun angepasst werden:

1. Manuelle Eingabe der Änderung je Asset und Metadatenfeld durch Anklicken des aktuellen Eintrages
2. Ersetzen aller Einträge für alle Assets für ein Metadatenfeld.
3. Einsetzen von zusätzlichem Inhalt für alle Assets für ein Metadatenfeld an einer bestimmten Position.
4. Suchen und ersetzen von Inhalten für alle Assets für ein Metadatenfeld.
5. Bearbeiten von z.B. Kategorien-Zuweisungen für alle Assets (Hinzufügen einzelner Zuweisungen, Entfernen einzelner Zuweisungen, Entfernen aller Zuweisungen. Die Bearbeitung ist gleich für andere Tag-Box-Felder.
6. Bereits hinzugefügte Kategorien erscheinen als Box und können über das "X" neben dem Namen dem Kategorien-Pfad wieder entfernt werden.

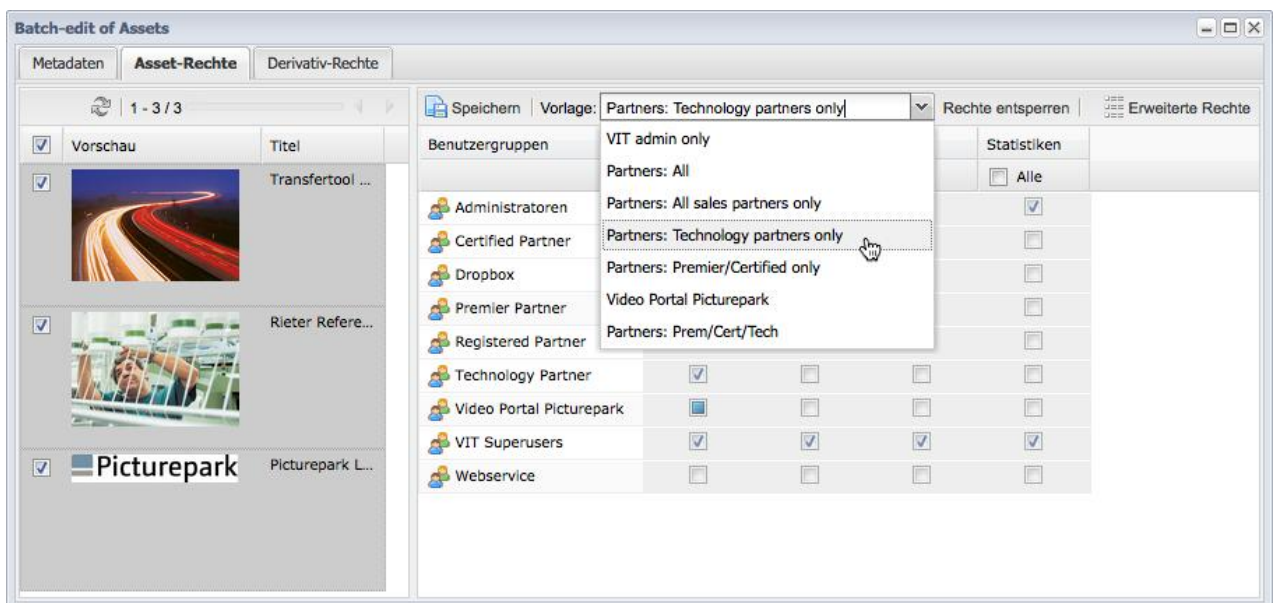
7. Im Metadaten-Feld erscheinen nach Eingabe von mind. 3 Zeichen Kategorien, welche die eingegebenen Zeichenkette enthalten. Die gewünschte Kategorie kann nun einfach aus den Suchergebnissen ausgewählt werden um sie der Liste hinzuzufügen.
8. Mit dem "X" am rechten Rand des Feldes können alle Kategorien-Zuweisungen entfernt werden.
9. Durch Klicken auf den Pfeil kann ein Fenster zur gleichzeitigen Auswahl mehrere Kategorien geöffnet werden.
10. Assets können in 500er-Gruppen bearbeitet werden. Mit Hilfe der Pfeile oberhalb der Asset-Liste kann zu den nächsten 500 Assets gewechselt werden.

i Exklusive Zuweisungen

Falls Kategorien/Klassen zu einer Gruppe für Exklusive Zuweisungen zusammengeschlossen sind, kann aus dieser Gruppe jeweils nur ein Element zugewiesen werden. Falls diese Limite überschritten wird, erscheint ein entsprechender Hinweis. [Exklusive Zuweisungen](#) können in der Management-Konsole definiert werden.

Asset-Rechte

Auf der linken Seite können die Assets, für welche die Asset-Rechte geändert werden sollen, über die Checkbox vor jedem Asset ausgewählt werden. Zur Auswahl aller Assets kann die Checkbox ganz oben aktiviert werden. Auf der rechten Seite kann dann die Rechte-Vorlage angepasst werden.

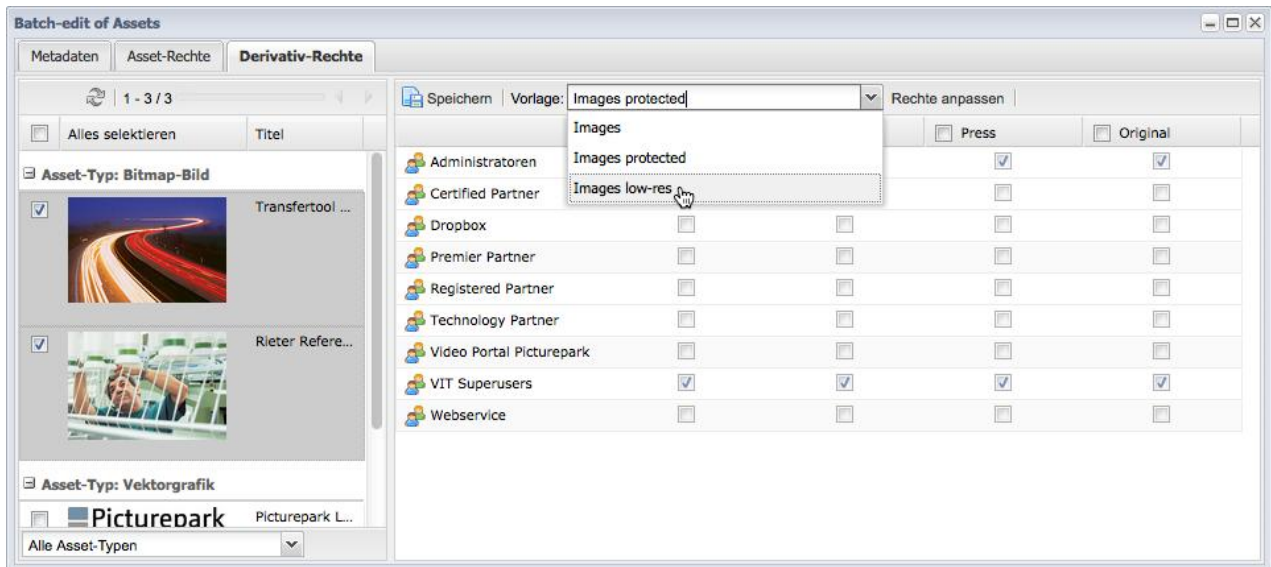


i Rechte anpassen

Abhängig von den Rechten des angemeldeten Benutzers können Rechte-Vorlagen über den Button *Rechte anpassen* individuell angepasst werden. Aufgrund der Übersichtlichkeit sollte jedoch in der Regel auf diese Funktion verzichtet werden.

Derivat-Rechte

Auf der linken Seite können die Assets, für welche die Derivat-Rechte geändert werden sollen, über die Checkbox vor jedem Asset ausgewählt werden. Zur Auswahl aller Assets kann die Checkbox neben "Alle selektieren" aktiviert werden. Auf der rechten Seite kann dann die Rechte-Vorlage angepasst werden. Bei den Derivat-Rechten wird zusätzlich noch zwischen den verschiedenen Dateitypen unterschieden. Um die Ansicht nach einem bestimmten Dateityp zu filtern, steht ganz oben eine Dropdown mit allen Dateitypen der ausgewählten Assets zur Verfügung.

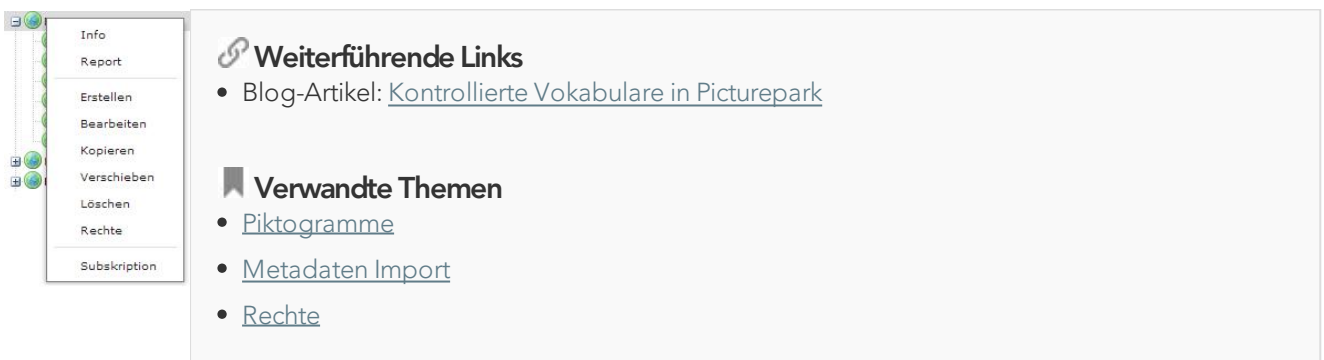


Rechte anpassen

Abhängig von den Rechten des angemeldeten Benutzers können Rechte-Vorlagen über den Button *Rechte anpassen* individuell angepasst werden. Aufgrund der Übersichtlichkeit sollte jedoch in der Regel auf diese Funktion verzichtet werden.

3.4 Kategorien

Klassen / Tags (Kategorien) können durch einen Rechtsklick auf die jeweilige Kategorie verwaltet werden:



Es können verschiedene Aktionen auf die Elemente angewendet werden:

Info

Über die Info-Funktion wird der direkte Link zur gewählten Klasse oder Kategorie angezeigt. Wenn ein Benutzer diesem Link folgt, muss er erst angemeldet und über die entsprechenden Rechte verfügen, um die Inhalte der Klasse / Kategorie sehen zu können.



Mit einem Klick auf das Icon, rechts von der URL, wird der Link im Browser geöffnet.

Erstellen

Mit Auswahl von *Erstellen* aus dem Kontextmenü kann eine Unterkategorie der ausgewählten Kategorie erstellt werden. Im Fenster, das sich öffnet, können sowohl Titel als auch Beschreibung in allen verfügbaren Kategorien-Sprachen eingegeben werden.

Erstellen X

Kategorie **Piktogramm** ²

Bitte geben Sie einen kurzen Namen und eine aussagekräftige Beschreibung ein.

Englisch

Name:

Beschreibung:

Deutsch

Name:

Beschreibung:

Französisch

Name:

Beschreibung:

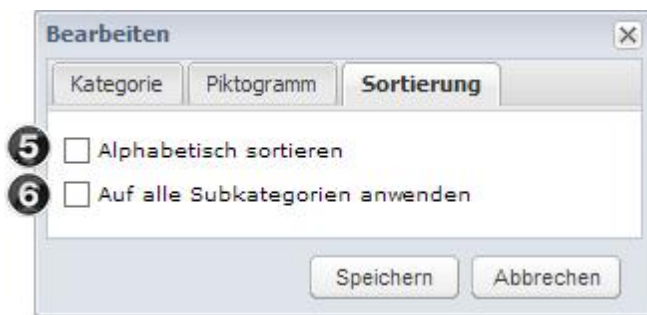
Nach dem Speichern weitere erstellen ¹

Bearbeiten X

Kategorie **Piktogramm**

Piktogramm: ³ v

⁴ Auf alle Subkategorien anwenden



1. Falls direkt noch weitere Kategorien erstellt werden sollen, kann die Checkbox *Neues Fenster nach Speichern öffnen* aktiviert werden. Diese Option öffnet nach dem Erstellen der Kategorie ein neues Fenster, indem eine weitere Kategorie erstellt werden kann.
2. Im Bereich "Piktogramme" kann für die neue Kategorie ein Icon hinterlegt werden.
3. Es kann zwischen definierten Piktogrammen gewählt werden, welche in der [Piktogramm-Verwaltung](#) bearbeitet werden können.
4. Im Bearbeitungs-Modus einer Kategorie, können Piktogramme wahlweise auch auf alle Subkategorien angewendet werden.
5. Durch das Aktivieren der Option "Alphabetisch sortieren" wird sichergestellt, dass alle Subkategorien dieser Kategorie alphabetisch sortiert werden.
6. Im Bearbeitungs-Modus einer Kategorie kann die alphabetische Sortierung auch auf Subkategorien angewendet werden.

Sonderzeichen

Das Verwenden von Sonderzeichen in Kategoriennamen (\ / : * ? " < > |) ist nicht erlaubt.

▼ **Bearbeiten**

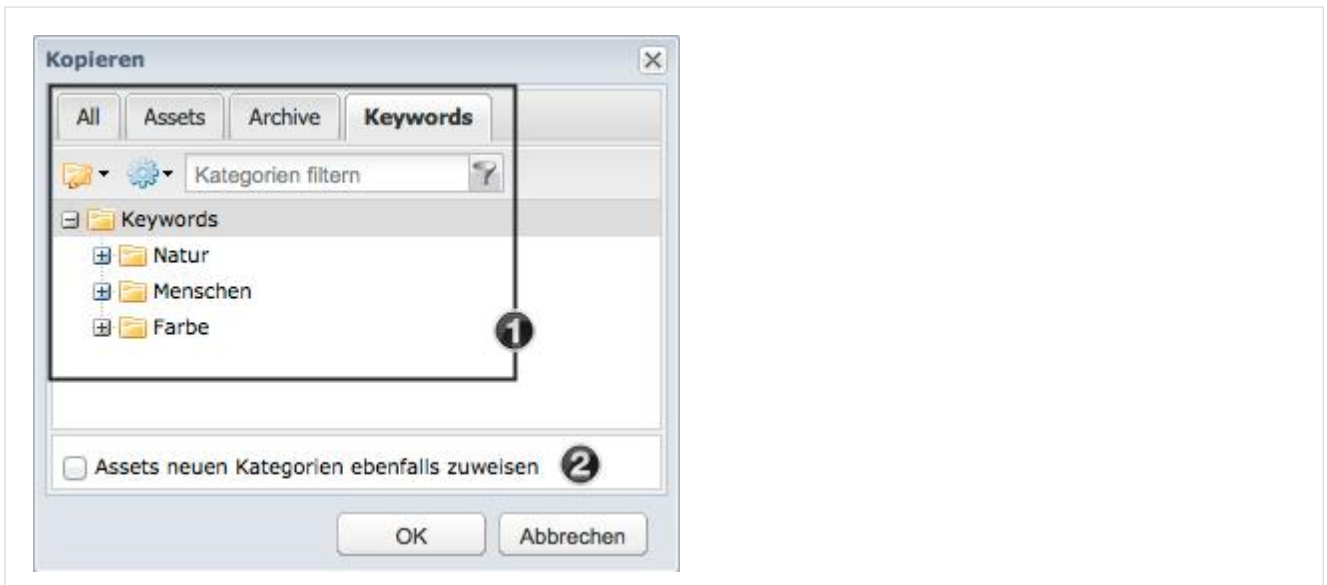
Bei der Auswahl von *Bearbeiten* kann die gewählte Kategorie umbenannt und deren Beschreibung, sowie die Piktogramm-Zuweisung geändert werden. Die Daten können für alle verfügbaren Kategoriensprachen geändert und mit einem Klick auf *Speichern* bestätigt werden.

Suche

Die Beschreibung von Kategorien wird bei der Suche ebenfalls berücksichtigt. So kann z.B. mit Eingabe von Synonymen in der Kategorienbeschreibung die Kategorie um wichtige Stichworte erweitert werden.

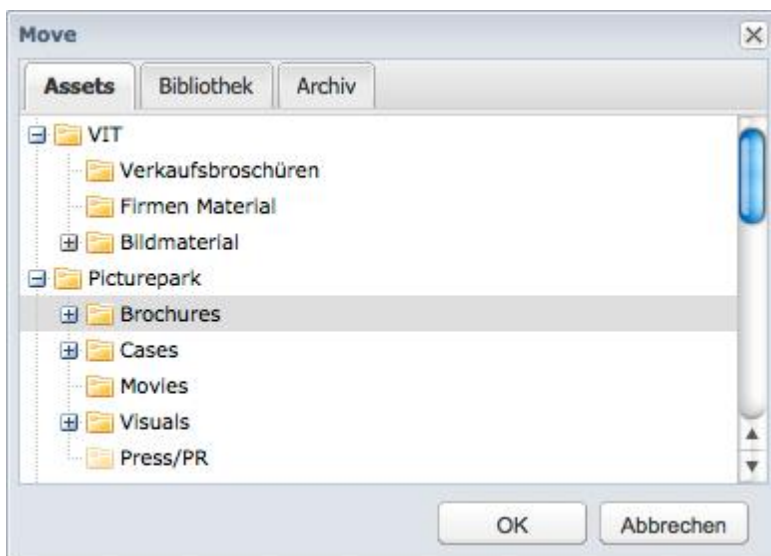
▼ **Kopieren**

Mit der Funktion Kopieren können Kategorien samt Unterkategorien an eine neue Stelle in Picturepark kopiert werden. Neben der Auswahl der Kategorie, in welche die Struktur kopiert werden soll (1), kann - falls gewünscht - die Option aktiviert werden, dass alle Assets aus der bestehenden Struktur auch der neuen Struktur zugewiesen werden (2).

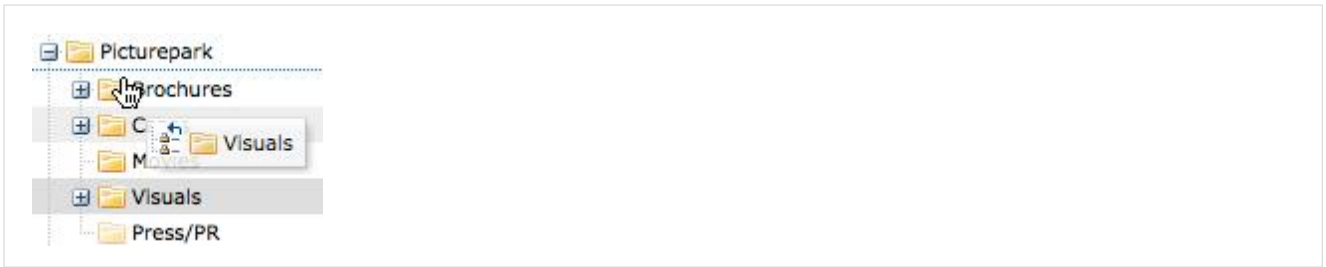


▼ Verschieben

Mit der Funktion Verschieben können die gewählte Kategorie mitsamt Inhalt an einen neuen Ort im Kategorienbaum verschoben werden. Im Fenster, das sich beim Aufruf dieser Funktion öffnet, kann eine Kategorie gewählt werden, in welche die ausgewählte Kategorie verschoben werden soll. Die Kategorie wird immer an letzter Position angefügt wird.



Alternativ können Kategorien auch über Drag & Drop verschoben werden. Durch diese Methode kann die ausgewählte Kategorie präzise an einen gewünschten Ort verschoben werden. Mit Linksklick auf eine Kategorie kann diese an den gewünschten Ort gezogen werden. Zur Orientierung erscheinen verschiedene Zeichen, die zeigen, wohin die Kategorie verschoben wird. Wenn der gewünschte Ort gefunden ist, kann die Kategorie losgelassen werden.

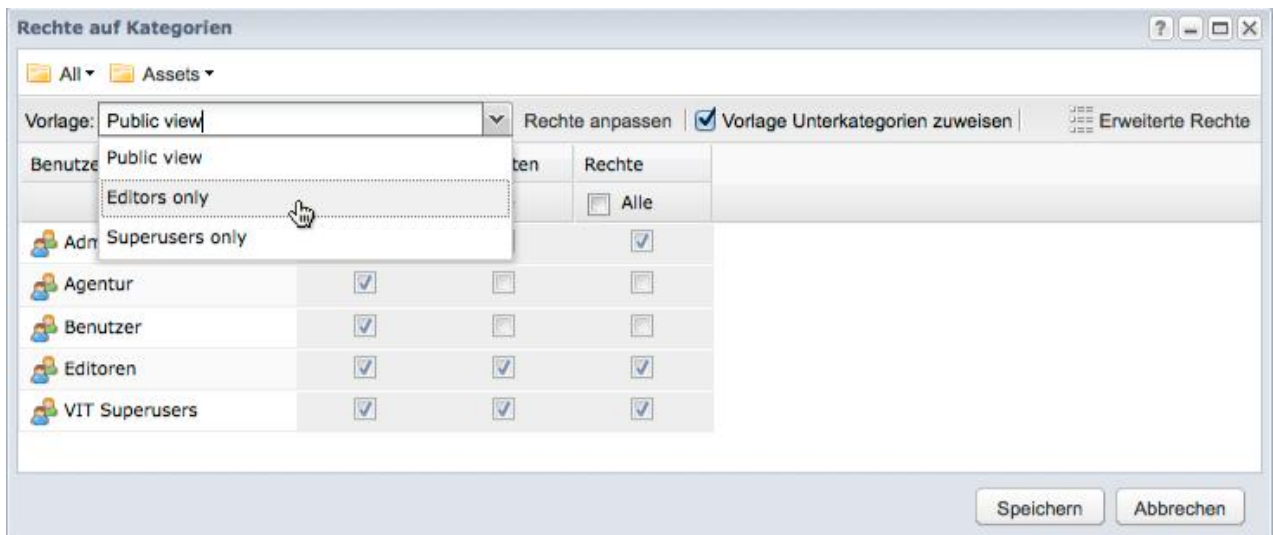


▼ **Löschen**

Mit *Löschen* kann die Kategorie endgültig aus dem System entfernt werden. Nach Auswahl dieser Funktion muss nochmals bestätigt werden, dass die Kategorie gelöscht werden soll. Alle Assets, die nicht noch einer anderen Kategorie zugewiesen sind, werden im Ordner *Undefiniert* abgelegt (nur für Administratoren sichtbar).

▼ **Rechte**

Mit dieser Funktion können die Rechte für eine gewählte Kategorie gesetzt und auf Wunsch auf alle Unterkategorien vererbt werden.



3.5 Versionsmanagement

Für jedes Asset können verschiedene Versionen angelegt werden.

Mögliche Versionstypen

- Sprachversionen: Verwalten von Sprachversionen für alle Assets
- Historische Versionen: Verwalten von Lebenszyklus-Versionen eines Assets
- Verknüpfte Versionen: Verwalten von verknüpften Assets, wie z.B. Produktbilder aus verschiedenen Perspektiven
- Qualitätsversionen: Verwalten von verschiedenen Qualitäten oder Printkits

Pro Versionstyp kann ein Asset verschiedene Versionen aufweisen. Assets mit Versionen werden "Master Asset" genannt. Das Master Asset muss dabei selbst auch als Version deklariert werden. Jede Version ist wiederum ein eigenständiges Asset, welches auch eigene Metadaten aufweist und bei Bedarf frei kategorisiert werden kann. Die Version bleibt dabei immer mit dem Master Asset verbunden. Je nach Konfiguration des Versionstyps kann ein

Master-Asset nur über eine spezielle Version verfügen. So kann es z.B. nur eine französische Sprachversion geben und nicht mehrere.

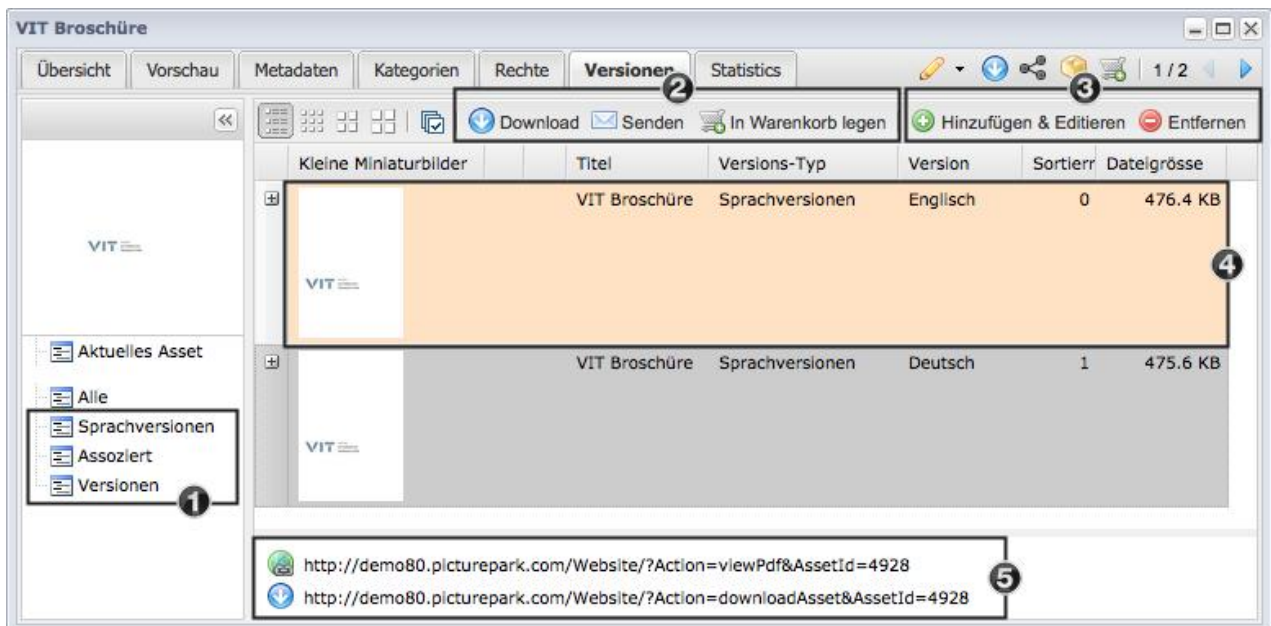
Versionsfilter



Mittels Filter können Versionen als eigenständige Assets angezeigt oder ausgeblendet werden, wobei Versionen standardmässig ausgeblendet werden und nur über das Master-Asset zugänglich sind. Es kann kundenspezifisch definiert werden, für welche Versionstypen ein Filter verfügbar ist.



Verwalten von Versionen

Die Versionen eines Assets können im Reiter *Versionen* in der Detailansicht verwaltet werden. Hier werden alle bestehenden Versionen des Assets aufgelistet.



1. Filtern der angezeigten Versionen nach Versionstyp
2. Weiterverarbeitung ausgewählter Versionen durch verschiedene Funktionen
3. Hinzufügen, Editieren und Löschen von Versionen
4. Master-Assets sind mit einem orangen Hintergrund markiert
5. Zu jeder Sprachversion gibt es zwei separate Links: einen für den Download der Datei (mit dem Symbol ) und einen zur Ansicht der Datei (mit dem Symbol ). Es werden jeweils die Links für die ausgewählte Version angezeigt.

Hinzufügen und Editieren von Versionen

Um einem Asset weitere Versionen hinzuzufügen, müssen diese weiteren Assets zuerst in Picturepark importiert werden. Dem Master-Asset können über einen Klick auf Hinzufügen & Editieren neue Versionen hinzugefügt

oder bestehende bearbeitet werden.

Bitte wählen Sie einen Versionstyp und editieren Sie bestehende oder erstellen Sie neue Versionen durch Drag & Drop in den unteren Bereich.

Versionstyp: Sprachversionen

Hinzufügen

Kleine Miniaturbilder	Titel	Version	Beschreibung
	VIT Broschüre	Englisch	
	VIT Broschüre	Deutsch	

1. Auswahl des Versionstyp, dessen Versionen editiert werden sollen
2. Neue Versionen können entweder über einen Klick auf *Hinzufügen* oder einfach über Drag & Drop hinzugefügt werden
3. Für jedes Asset kann in der Spalte *Version* die gewünschte Version ausgewählt werden

Historische Versionen

Historische Versionen werden beim [Aktualisieren](#) eines Assets erstellt. Es kann jeweils ausgewählt werden, ob beim Aktualisieren eine historische Version erstellt werden soll oder nicht. Nach Eingabe von Versions-Name und Beschreibung, sowohl für das neue als auch das bisherige Asset, und einem Klick auf *Speichern* wird das ausgewählte Asset mit der neuen Datei überschrieben und aus der alten Datei wird ein neues Asset erstellt und direkt mit dem aktuellen Asset verbunden.

Asset aktualisieren

Neue Datei: Auswahl...

Historische Version erstellen

Name der neuen Asset-Version:

Beschreibung der neuen Version:

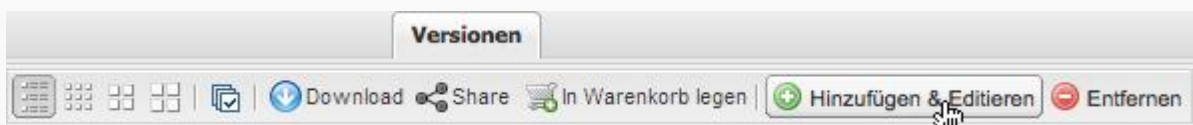
Name der bisherigen Asset-Version:

Beschreibung der bisherigen Version:

Importieren Abbrechen

Ältere Version wiederherstellen

Falls eine ältere historische Version eines Assets wieder als aktuellste Version genutzt werden soll, kann über die Ansicht bei "Hinzufügen und Editieren" mit Rechtsklick auf die gewünschte Version die Version wiederhergestellt werden. Es kann dann der Name und die Beschreibung der aktuellen als auch der neuen aktuellsten Version angepasst werden.



Hinzufügen

Kleine Miniaturbilder	Titel ▲	Version	Beschreibung
	Picturepark 8.8 Release Notes	02/17/2015 11:47 AM	
	Picturepark 8.8 Release Notes	02/17/2015 11:47 AM	

Als aktuellste historische Version wiederherstellen

Herunterladen von Versionen

Beim Herunterladen von Assets oder Erstellen von Mailings und Bestellungen erscheinen im Selektionsdialog alle Versionen der ausgewählten (Master-)Assets. Grundsätzlich werden immer zuerst die Versionen und dann ggf. davon abhängige technische Derivate (z.B. Bildformate) selektiert.



3.6 Picturepark Desk

Mit Picturepark Desk können Assets in einer lokal installierten Applikation verwaltet werden. Es stehen dieselben Funktionen zur Verfügung wie in Picturepark im Browser, Picturepark Desk bietet jedoch noch folgende Zusätze:

- Import-Prozess optimiert auf grosse Daten-Mengen
- Pausieren und Wiederaufnahmen des Import-Prozesses
- Infinite Scrolling ersetzt das Browsern von Assets über einzelne Seiten. Die Seiten-Navigation und die Option zur Anpassung der Assets pro Seite sind in Picturepark Desk nicht verfügbar. Die Option "Alle selektieren" selektiert alle aktuell geladenen Assets.
- Importieren von kompletten Verzeichnis-Strukturen durch Drag & Drop in den Asset Browser.
- Checkout-Funktion um Assets lokal zu speichern, zu verändern und später wieder zu importieren.

Verwandte Themen

- [Creative Extensions](#)
- [Desktop-Programme](#)

Picturepark Desk kann im Administrations-Menü über das Fenster [Desktop-Programme](#) heruntergeladen werden und ist für Windows und Mac verfügbar. Für die Verwendung der [Creative Extensions](#) muss Picturepark Desk installiert werden.

i **Begrenzung der Datenmenge**

Es wird empfohlen, nicht mehr als 100'000 Dateien / 20 GB gleichzeitig zu importieren, da ansonsten die Obergrenze des Systems erreicht werden könnte. Bei einer solchen Datenmenge empfiehlt es sich, den Import aufzuteilen und in mehreren Schritten durchzuführen.

▼ **Login und Einstellungen**

Nach dem Öffnen von Picturepark Desk erscheint ein Fenster zur Eingabe der Picturepark-URL. Die URL muss mit https:// bzw. http:// angegeben werden (z.B. https://kunde.picturepark.com). Zusätzlich kann ausgewählt werden, ob beim nächsten Login dieselbe URL wieder verwendet werden soll. In diesem Fall wird der Benutzer vom Fenster zur Angabe der URL direkt zum Login-Formular weitergeleitet.



Enter your Picturepark url

https://vit.picturepark.com

Always use this

Es erscheint als nächstes das Login-Formular, welches auch im Browser erscheint.

Im Benutzer-Menü können die Einstellungen für Picturepark Desk verändert werden:

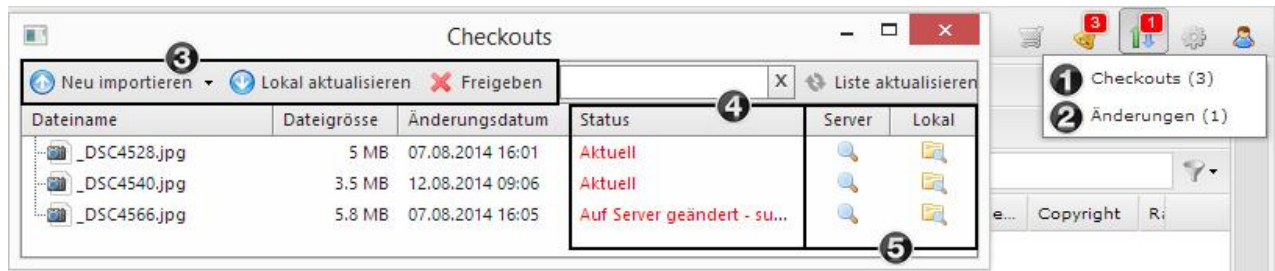
1. Basic: Falls bei der Eingabe der System-URL "Always use this" aktiviert wurde, wird die URL des Pictureparks in dieses Feld gespeichert. Dieser Wert kann wahlweise geändert oder aber auch gelöscht werden, wodurch die Weiterleitung vom Fenster zur Eingabe der URL direkt zum Login-Formular aufgehoben wird.
2. Checkout: Hier können Einstellungen zu Checkout-Verzeichnis, Derivat-Auswahl für den Checkout als auch zum Umgang mit ausgecheckten bzw. eingecheckten Dateien vorgenommen werden.
3. InDesign: Falls InDesign-Dateien Mappings auf Assets in Picturepark enthalten können diese direkt mit der InDesign-Datei ausgecheckt werden. Es stehen verschiedene Optionen zum Umgang dieser "Links" zur Auswahl.
4. Transfer: Anzahl mögliche Parallele Downloads/Uploads zur Erhöhung der Performance

▼ Checkouts

Assets können zur lokalen Bearbeitung ausgecheckt werden. Dies geschieht über die an verschiedenen Stellen verfügbaren "Checkout" Buttons (Asset Browser, Detailansicht, Warenkorb). Bei der Verwendung der [Creative Extensions](#) können Assets über spezielle Plugins direkt aus Adobe Photoshop, InDesign oder Illustrator

ausgecheckt werden.

Über "Checkouts" (1) kann ein Fenster mit einer Liste aller aktuell ausgecheckten Dateien geöffnet werden. Im selben Menü wird auch angezeigt, falls für eine oder mehrere der ausgecheckten Dateien Diskrepanzen zur lokalen Version oder zu der auf dem Server bestehen und eine Synchronisation möglich ist (2). Bei einer Synchronisation kann gewählt werden, ob die lokale Version oder die auf dem Server überschrieben werden, oder die lokal veränderte Version als neues Asset importiert werden soll.



In diesem Feld sind verschiedene Optionen verfügbar:

- 3. Mögliche Aktionen, welche auf das aktuell ausgewählte Asset ausgeführt werden können.
- 4. Information zum aktuellen Synchronisations-Stand des Assets. Mögliche Stati: Aktuell, lokal gelöscht, lokal geändert, auf Server geändert, Konflikt (sowohl lokal als auch auf Server geändert)
- 5. Optionen zum Öffnen des Assets in Picturepark oder zum Öffnen des Verzeichnisses, in welchem das Asset lokal gespeichert ist

3.7 Konvertierung

Abhängig von den Rechten eines Benutzers, kann jedes Asset vom Typ Bild mit einem Editor bearbeitet werden. Der Editor bietet neben den wichtigsten Dateiinformationen die wichtigsten Bearbeitungsfunktionen, sowie die Möglichkeit das veränderte Asset zu speichern oder als neues Asset zu importieren. Einzelne Konvertierungen können als Vorlagen gespeichert und verschiedenen Benutzern zur Verfügung gestellt werden.

▼ Bearbeiten

Bilder können mit verschiedenen Funktionen bearbeitet werden:



1. Bild freistellen (mehr Informationen unten)
2. Bild verkleinern oder vergrössern
3. Bild nach links rotieren
4. Bild nach rechts rotieren
5. Bild vertikal spiegeln
6. Bild horizontal spiegeln
7. Unschärfe anwenden
8. Schärfe anwenden
9. Helligkeit anpassen
10. Farbsättigung anpassen
11. Kontrast anpassen
12. Alle Aktionen rückgängig machen
13. Letzte Aktion(en) rückgängig machen

Bild freistellen

Um einen Ausschnitt aus einem Bild freizustellen stehen verschiedene Optionen zur Auswahl. Für den aktuellen Ausschnitt wird unter "Skalieren" jeweils die Grösse des Ausschnitts, sowie der Abstand vom oberen und linken Rand angezeigt. Der rote Rahmen auf dem Bild markiert den gewählten Ausschnitt und kann per Drag & Drop verschoben werden.



Folgende Optionen sind möglich:

- Normal: Ändern des Ausschnittes ohne Vorgaben manuell mit Ziehen an den Eckpunkten
- FixedRatio: Angabe eines Verhältnisses wie z.B 1:3 (Ausschnitt ist 3 Mal so breit wie hoch)
- FixedSize: Angabe einer festen Grösse
- FixedRatioAndResize: Angabe der gewünschten Grösse des Ausschnittes, welche gleichzeitig als Verhältnis

dient, wodurch der Ausschnitt beliebig vergrößert und verkleinert werden kann und die Grösse der Ausgabe jedoch fix bleibt.

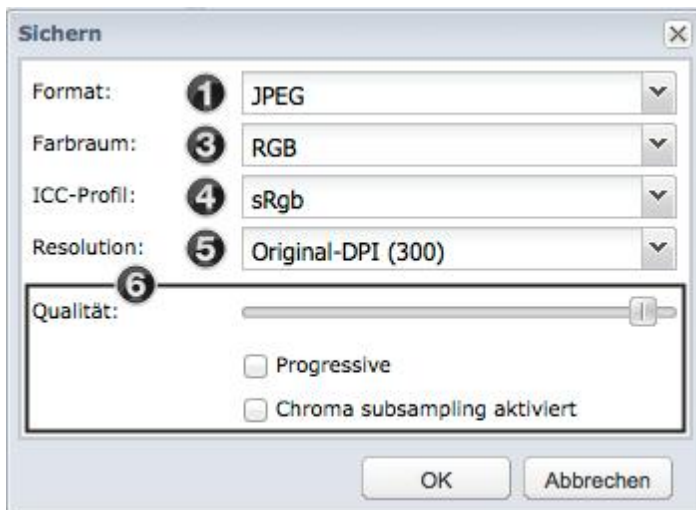
▼ Konvertieren

Sobald ein Bild weiterverarbeitet werden soll, können die Konvertierungs-Optionen ausgewählt werden. Zur Weiterverarbeitung stehen folgende Funktionen zur Verfügung:



1. Verändertes Bild herunterladen
2. Neues Asset aus verändertem Bild erstellen
3. Aktuelles Asset mit verändertem Bild überschreiben

Bei jeder dieser drei Funktionen können die folgenden Konvertierungs-Optionen festgelegt werden:



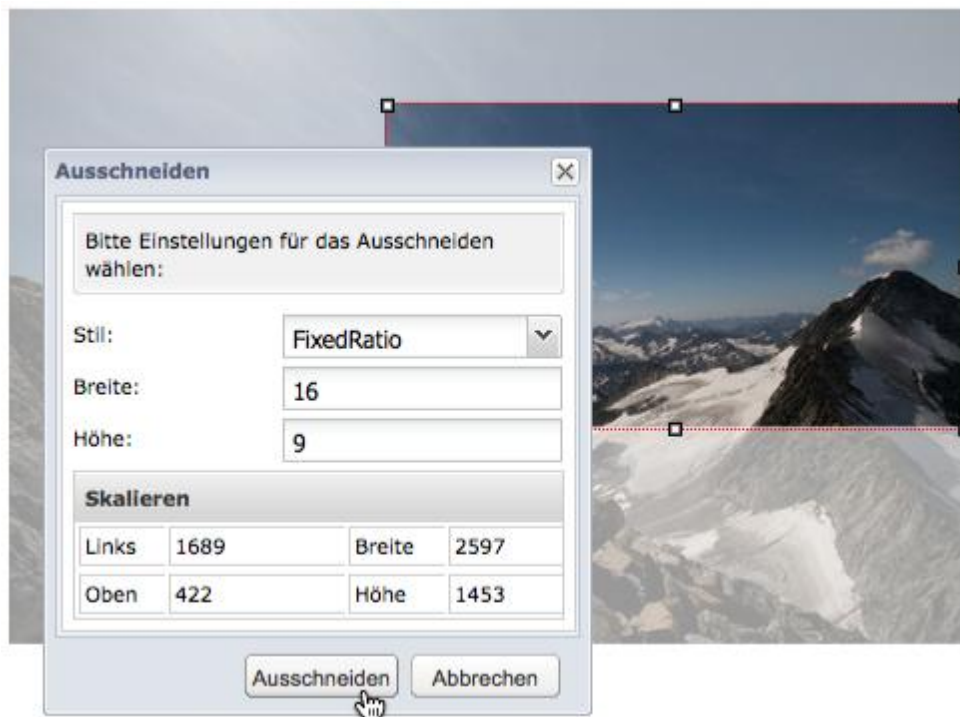
1. Auswahl des Dateiformates
2. Auswahl des Farbraumes
3. Auswahl des Farbprofils
4. Auswahl der Auflösung
5. Weiter Optionen, welche vom ausgewählten Format abhängen

▼ Vorlagen

Benutzer können anstelle des vollen Funktionsumfangs nur zur Nutzung einzelner Vorlagen berechtigt werden.

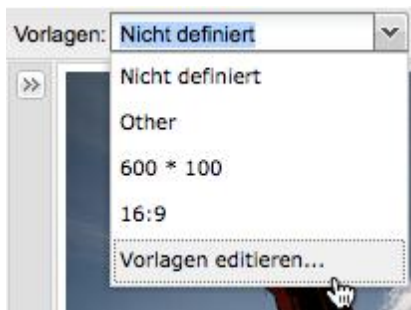
Anwenden

Alle verfügbaren Vorlagen sind im Vorlagen-Dropdown zu finden. Sobald eine Vorlage ausgewählt wurde erscheint ein roter Rahmen, mit dem der gewünschte Ausschnitt ausgewählt werden kann. Der Rahmen kann per Drag & Drop verschoben und mit Hilfe der Eckpunkte in der Grösse verändert werden. Mit einem Klick auf *Anwenden* wird der gewählte Ausschnitt freigestellt.



Verwalten

Wenn ein Benutzer Rechte zur Verwaltung der Vorlagen hat, erscheint im Vorlagen-Dropdown ein Punkt *Vorlagen editieren...*



In der Vorlagen-Verwaltung können verschiedene Einstellungen gemacht werden:

Vorlagen verwalten

Hinzufügen Entfernen

Name
Other
600 * 100
16:9

Bitte editieren Sie die untenstehenden Daten um eine neue Vorgabe zu erstellen.

Name: 600 * 100

Beschreibung: Verwendet für Banner auf Website

Speichern Abbrechen

1. Hinzufügen von neuen und Löschen von bestehenden Vorlagen
2. Definieren von Name und Beschreibung einer Vorlage
3. Angabe des Stils für das Ausschneiden und der entsprechenden Werte
4. Falls vordefinierte Export-Optionen definiert werden sollen, können diese hier angegeben werden. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, kann der Benutzer die Export-Optionen selbst definieren.
5. Definition der Rechte auf die ausgewählte Vorlage

4 Module

Folgende Module können zusätzlich lizenziert werden:

- [Office Connector](#): Einfügen von Bildern und Bearbeiten von Dokumenten aus Picturepark direkt in Microsoft Office
- [Creative Extensions](#): Lokaler Zugriff auf Picturepark z.B. mittels InDesign oder Photoshop für Layouting oder Bearbeitung von Assets. Check-In/Out, Überwachung von Änderungen, Massenimport etc.
- [Review Manager](#): Starten und verwalten von Prozessen zum Prüfen von Assets mit Einbezug von Personen mit Prüf- und Freigabe-Rechten
- [Asset-Klassen](#): Verwalten und richtige Anwendung von Klassen zur Zuweisung von spezifischen Metadaten-Feldern, wie auch Metadaten-Werten

4.1 Office Connector

Mit dem Office Connector können Bilder aus Picturepark per Knopfdruck in Office eingefügt werden. Picturepark Office Connector wird lokal installiert und kann im Administrations-Menü über im Fenster [Desktop-Programme](#) heruntergeladen werden. Picturepark Office Connector ist verfügbar für Microsoft Outlook, Microsoft Word und Microsoft PowerPoint.

i ADFS

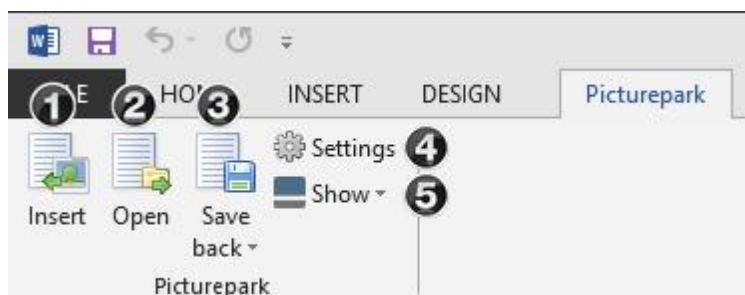
Das Login über ADFS ist für den Office Connector nicht verfügbar.

i Sicherheitseinstellungen für Internet Explorer

Um die Funktionalität des Office Connector fehlerfrei zu gewährleisten, werden gewisse Sicherheitseinstellungen im Internet Explorer vorausgesetzt, da für den Office Connector standardmässig der Internet Explorer verwendet wird. Für die Option "Gemischte Inhalte anzeigen" (Englisch: "Display mixed content") muss die Option "Bestätigen" (Englisch: "Enabled") aktiviert sein.

▼ Toolbar

Nach der Installation erscheint ein neuer Tab "Picturepark":

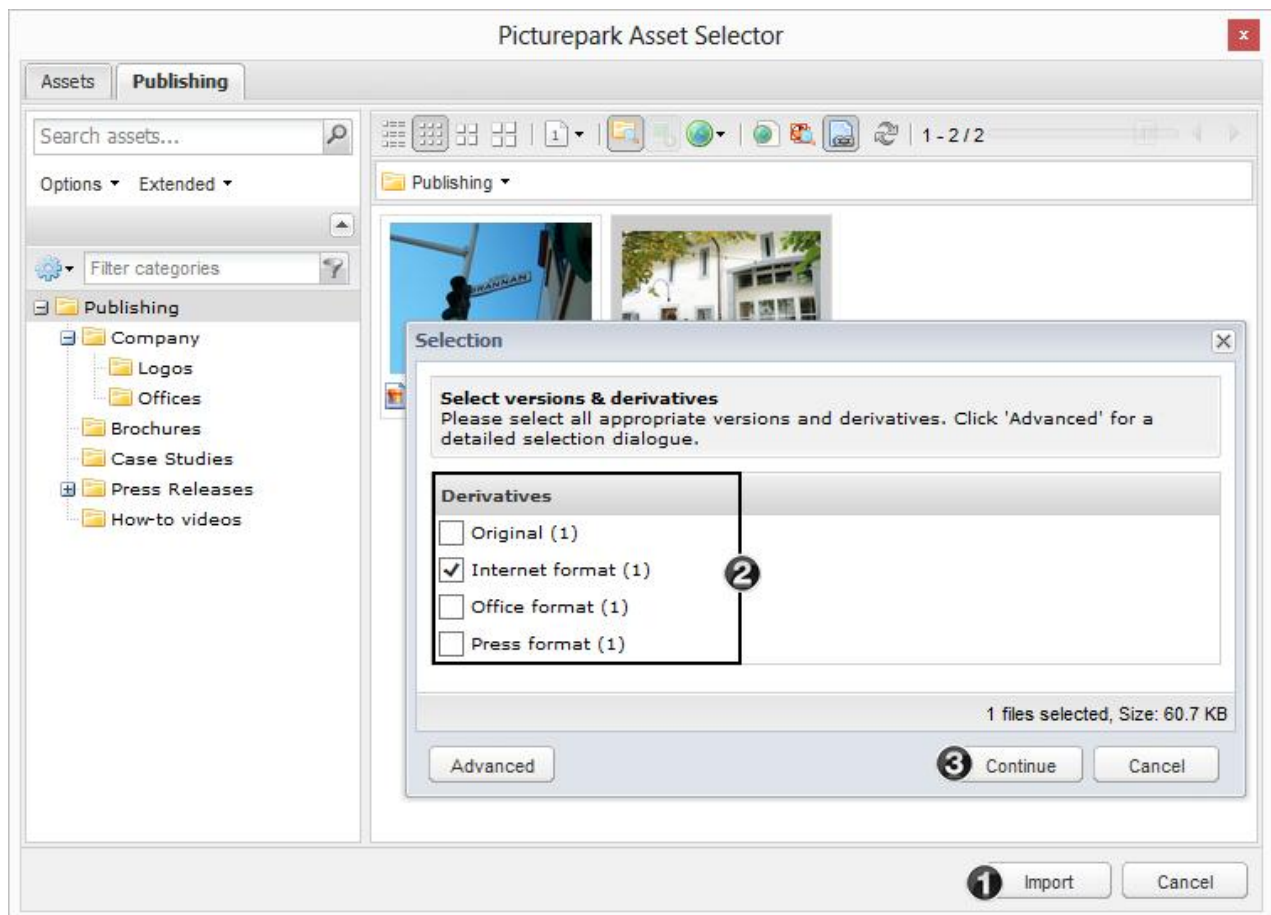


1. Einfügen von Assets in das geöffnete Dokument
2. Öffnen von Dokumenten aus Picturepark zur lokalen Weiterverarbeitung
3. Speichern des aktuell geöffneten Dokuments in Picturepark

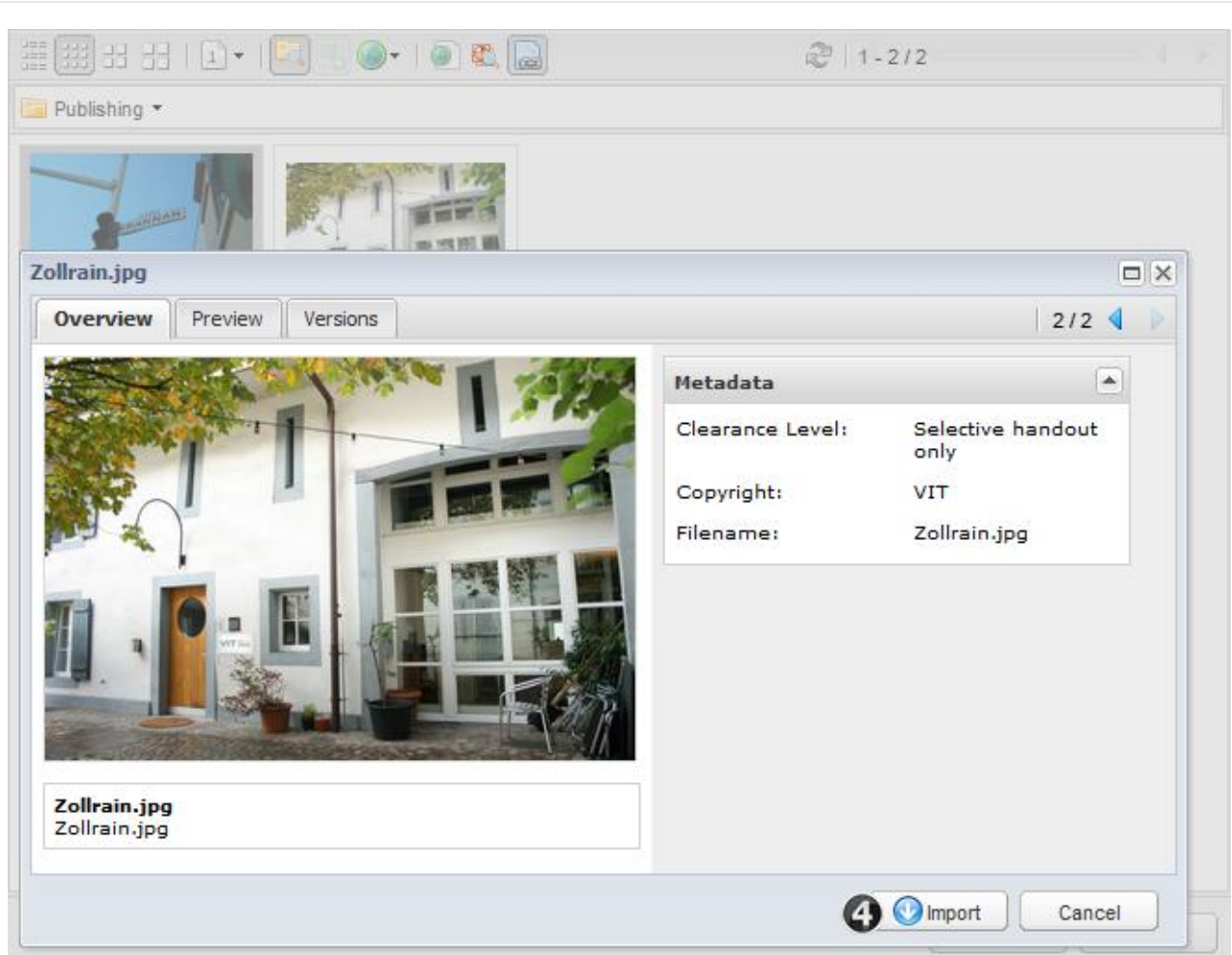
4. Ändern der Login-Daten
5. Anzeigen des aktuell geöffneten Dokuments oder des aktuell selektierten Assets in Picturepark

▼ Bilder einfügen

Bei einem Klick auf "Insert" öffnet sich der Picturepark Asset Selector, in welchem die einzufügenden Bilder ausgewählt werden können. Nach der Auswahl eines oder mehrere Assets kann mit einem Klick auf "Import" (1) die Format-Auswahl aufgerufen werden. Die ausgewählten Formate (2) können dann in das Dokument eingefügt werden (3).

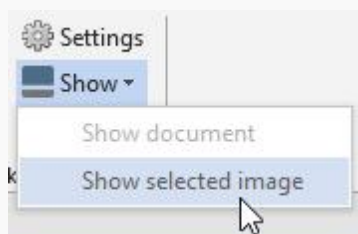


Alternativ kann ein Asset auch aus dem Detail-Fenster, welches über einen Doppelklick auf das entsprechende Asset geöffnet werden kann, importiert werden (4).



i Bilder in Picturepark einfügen

Sobald ein Bild, welches mit dem Picturepark Office Connector eingefügt wurde, ausgewählt ist, ist die Funktion "Show selected image" verfügbar, mit welcher das eingefügte Asset in Picturepark angezeigt werden kann.

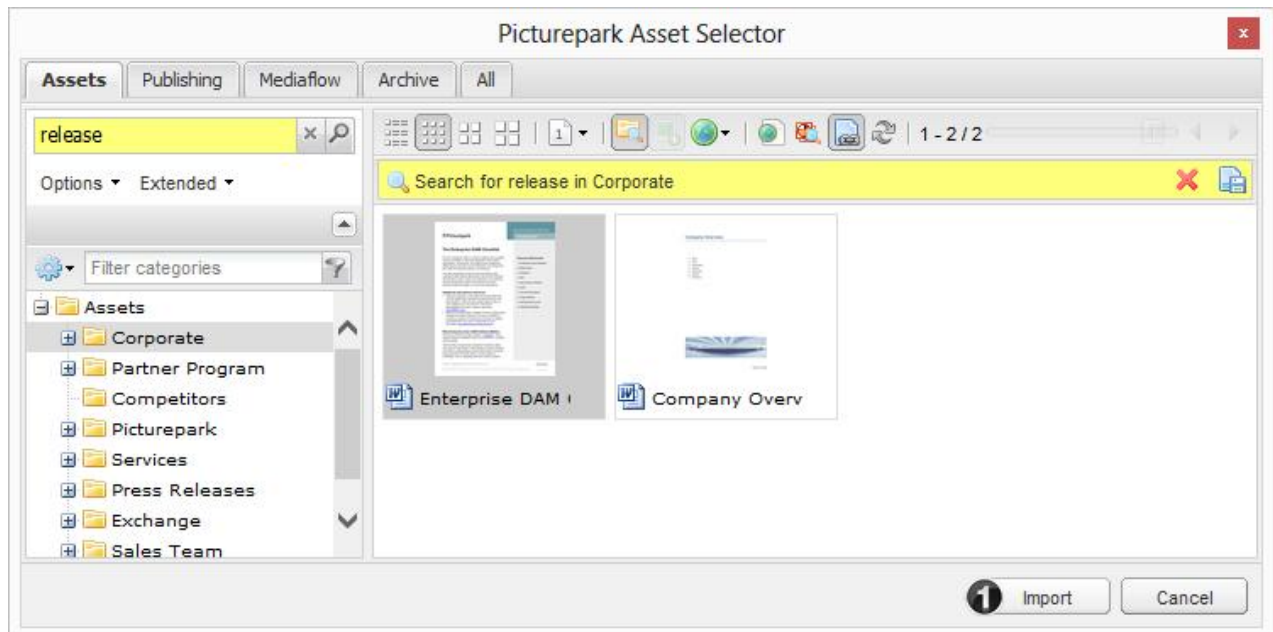


i Warenkorb

Über den Warenkorb können Assets gesammelt und dann der komplette Warenkorb importiert werden. Dafür kann der Warenkorb auf der rechten Seite aufgeklappt und die gewünschten Assets per Drag & Drop in den Warenkorb gelegt werden.

▼ Dokument aus Picturepark bearbeiten

Mit einem Klick auf "Open" können in Microsoft Word und Microsoft PowerPoint jeweils Word- oder PowerPoint-Dokumente aus Picturepark ausgewählt und mit einem Klick auf "Import" (1) in Microsoft Office geöffnet werden.



Aus Picturepark geöffnete Assets können nach deren Bearbeitung zurück in Picturepark importiert werden. Dafür stehen verschiedene Optionen zur Auswahl:



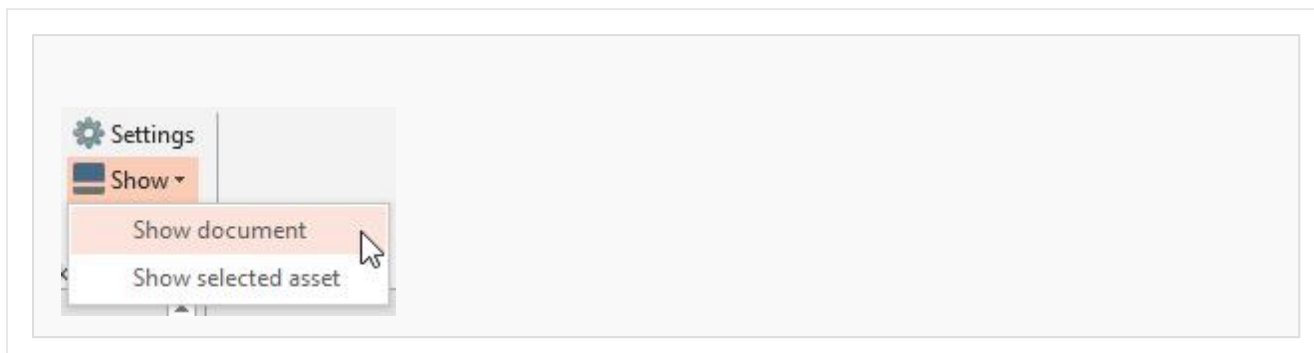
- Overwrite: Überschreiben des Assets in Picturepark mit der aktuellen lokalen Version
- Save as a version: Erstellen einer neuen Version aus der aktuellen lokalen Version, welche mit dem geöffneten Asset aus Picturepark verknüpft wird
- Save as new: Erstellen eines neuen Assets in Picturepark aus der aktuellen lokalen Version

i Versionierung

Die verfügbaren Versions-Typen sind von der Konfiguration von Picturepark abhängig.

i Dokument in Picturepark öffnen

Sobald ein Dokument aus Picturepark mit dem Picturepark Office Connector geöffnet wurde, ist die Funktion "Show document" verfügbar, mit welcher das geöffnete Asset in Picturepark angezeigt werden kann.



4.2 Creative Extensions

Mit den Creative Extensions können Assets in Adobe InDesign, Photoshop und Illustrator bearbeitet und später wieder importiert werden. Sobald Assets über die Creative Extensions geöffnet werden, wird ein [Checkout über Picturepark Desk](#) ausgeführt. Für die Verwendung der Creative Extensions muss [Picturepark Desk](#) installiert werden. Sowohl Creative Extensions als auch [Picturepark Desk](#) können im Administrations-Menü über das Fenster [Desktop-Programme](#) heruntergeladen werden und sind für Windows und Mac verfügbar. Über den Extension Manager von Adobe können die Plugins installiert werden und stehen nach der Installation sofort zur Verfügung.

i Wichtig

- Um die Plugins zu benutzen, muss [Picturepark Desk](#) zuerst gestartet und darf während der Verwendung nicht geschlossen werden.
- Die Plugin sind kompatibel mit Creative Cloud-Versionen (Version CS6 wird mit dem Release von [Picturepark 8.10](#) nicht mehr unterstützt)

🔗 Weiterführende Links

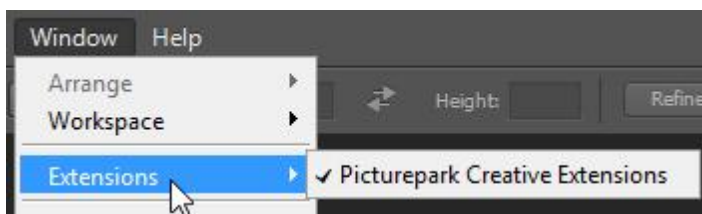
- Video: [Creative Suite Connector \(Englisch\)](#)

📖 Verwandte Themen

- [Picturepark Desk](#)
- [Desktop-Programme](#)
- [Mappings verwalten](#)

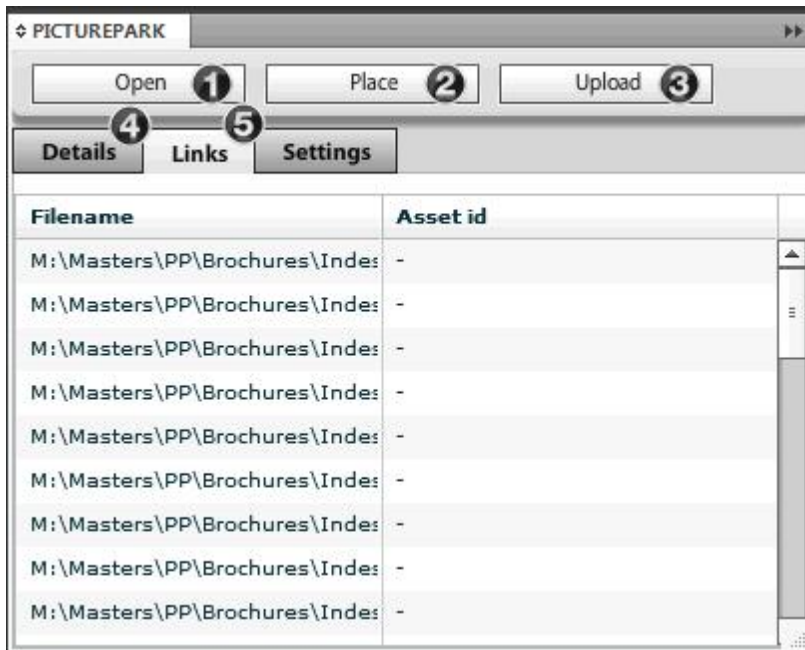
📄 Plugin anzeigen

Falls das neue Panel für das Plugin nicht automatisch angezeigt wird, kann es unter Fenster - Erweiterungen - [Picturepark Creative Extensions](#) (bzw. *Window - Extensions - Picturepark Creative Extensions*) eingeblendet werden.



▼ InDesign Plugin

Das Plugin bietet verschiedene Möglichkeiten mit Picturepark zu interagieren:



1. Öffnen einer InDesign-Datei aus Picturepark. Beim Öffnen der Datei wird ein Speicherort ausgewählt, an dem alle Daten (InDesign-Datei und dazugehörige Links) zwischengespeichert werden.
2. Platzieren eines Assets aus Picturepark im geöffneten InDesign-Dokument
3. Importieren einer neuen InDesign-Datei oder einer aus Picturepark geöffneten Datei. Im zweiten Fall wird die alte Datei in Picturepark aktualisiert. Wenn auch Bilder platziert wurden, die nicht in Picturepark vorhanden sind, werden diese ebenfalls importiert und direkt auf der Vorschau der InDesign-Datei gemappt.
4. Details, z.B. zum gerade ausgewählten Bild
5. Es wird entweder der Pfad oder die Asset Id zum entsprechenden Bild angezeigt. Falls die Asset Id angezeigt wird, wurde das Bild mit dem InDesign-Plugin eingefügt. Im Ordner Links am, bei 1. ausgewähltem Speicherort, werden alle Assets, die im Dokument eingefügt werden, abgelegt.

i PDF-Vorgaben

Sobald ein Dokument über den Button "Upload" in Picturepark importiert wird, wird automatisch eine PDF-Vorgabe mit dem Namen "Picturepark" angelegt. Diese Vorgaben können z.B. in Hinsicht auf Schnittmarken oder auch Auflösung angepasst, sollte aber nicht gelöscht werden. Sollte diese Vorgabe fehlen, kann das zu Fehlverhalten beim Import führen.

i Löschen von InDesign-Dateien

InDesign-Dateien die noch lokal geöffnet sind, können nicht über die Creative Extensions gelöscht werden.

Photoshop & Illustrator Plugin



1. Öffnen einer Bild-Datei aus Picturepark. Beim Öffnen der Datei wird ein Speicherort ausgewählt, an dem alle Daten zwischengespeichert werden.
2. Speichern der geöffneten Datei. Dabei wird das bestehende Asset in Picturepark überschrieben.
3. Importieren der geöffneten Datei als neues Asset.
4. Details zum geöffneten Bild

4.3 Review Manager

Mit dem Review Manager können Review- und Freigabeprozesse auf ausgewählten Assets durchgeführt werden und so die Überarbeitung und Freigabe von Inhalten vereinfacht und beschleunigt werden. In die Prozesse können sowohl registrierte Benutzer, als auch externe Personen miteinbezogen werden. Alle Beteiligten erhalten auf sie zugeschnittene Berechtigungen und werden über Benachrichtigungen per E-Mail auf dem Laufenden gehalten. Kommentare, die während des Prozesses von verschiedenen Personen erstellt werden, können ausserdem direkt mit Markierungen auf dem jeweiligen Asset und somit direkt mit dem Kontext verbunden werden.

Benutzer-Rechte

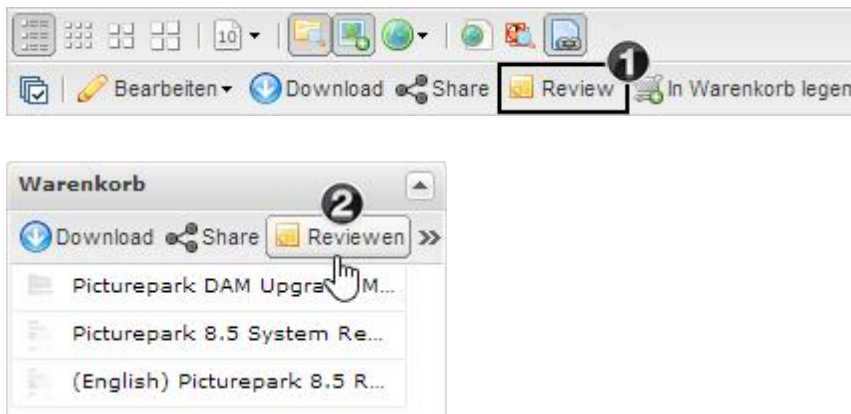
Um einen Review zu starten und existierende Review-Prozesse zu verwalten wird das [Benutzer-Recht](#) "Reviews starten & verwalten" vorausgesetzt.

Weiterführende Links

- Blog-Artikel: [Vereinfachte Review- und Freigabeprozesse](#)

Review starten

Ein Review kann wahlweise aus dem Asset Browser (1) oder dem Basket (2) gestartet werden. Es werden jeweils alle selektierten oder die sich im Basket befindenden Assets in den Review-Prozess mit eingeschlossen.



Es öffnet sich ein Fenster, in dem verschiedene Angaben gemacht werden können:

The 'Review & Freigabe' dialog box is shown. It has a title bar with a close button. Below the title bar, there is a section titled 'Einen Review & Freigabe-Prozess starten' with instructions: 'Bitte beschreiben Sie Kontext und Zielsetzung des Reviews und definieren Sie die Teilnehmer sowie deren Rollen und Abgabetermine.' Below this, there are several controls:

- Buttons: 'An', 'Hinzufügen', 'Entfernen' (1)
- Participant list (2): A table with columns 'E-Mail-Adresse', 'Name', 'Abgabetermin', and 'Rolle'.

E-Mail-Adresse	Name	Abgabetermin	Rolle
jane@picturepark.com	Jane	26.08.2013 16:05	Reviewender (4)
paul@picturepark.com	Paul	26.08.2013 16:05	Freigebender
- Date and time selection (3): 'Abgabetermin: 26.08.2013 16:05' with a calendar icon and a dropdown menu. A checkbox for 'Erinnerung' is also present.
- Subject line (5): 'Betreff: Produkt-Box'
- Rich text editor: Contains the text 'Bitte schaut euch den Entwurf für die neue Produkt-Box an und gebt euer Feedback ab.' with a standard toolbar.
- Language dropdown: 'Sprache: Deutsch'

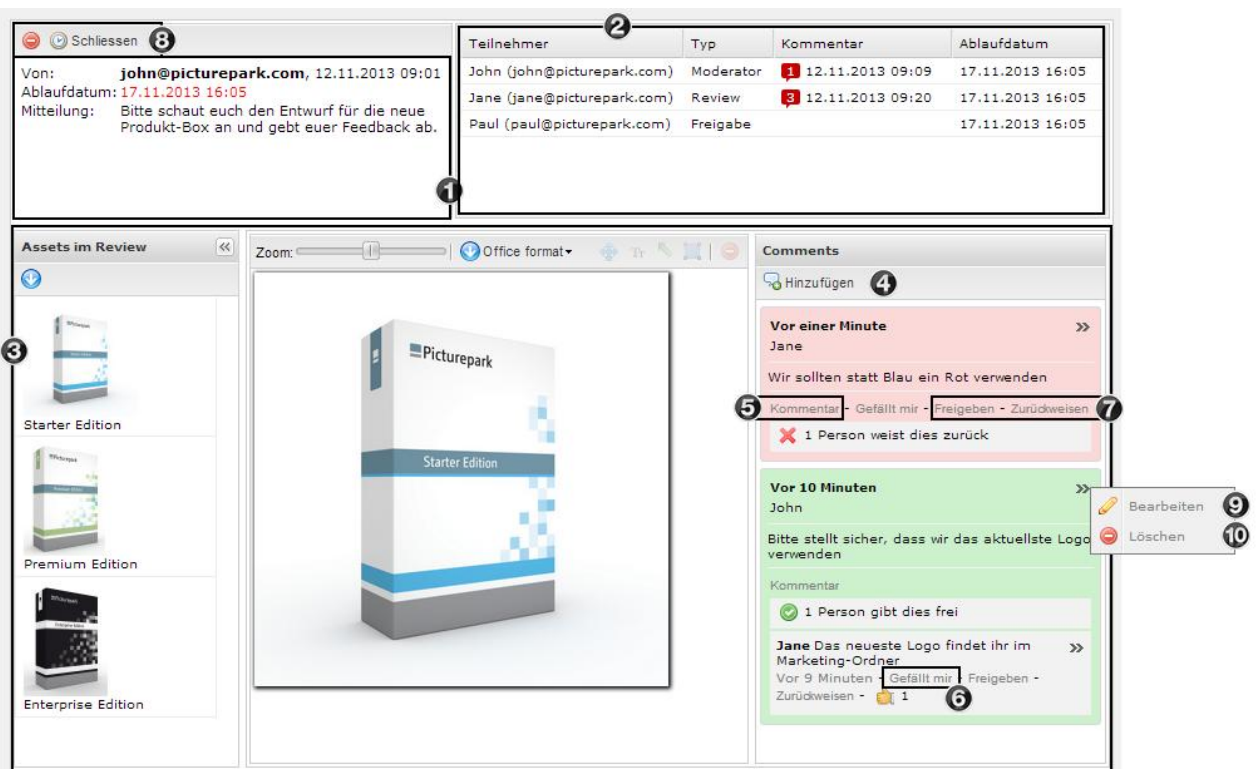
 At the bottom right, there are 'Starten' and 'Abbrechen' buttons.

1. Liste der Teilnehmer des Prozesses. Einzelne Einträge können mit einem Klick auf den Wert direkt verändert werden.

- 1.1.An: Hinzufügen von Personen, welche in Picturepark registriert sind
- 1.2.Hinzufügen: Hinzufügen eines neuen Teilnehmers, für welchen die Werte individuell gesetzt werden können
- 1.3.Entfernen: Entfernen des aktuell selektierten Eintrages
- 1.4.Durch Klicken in eine Zelle in der Spalte "E-Mail-Adresse" wird ein Dropdown aktiviert, aus denen aus registrierten Benutzern in Picturepark gewählt werden kann
2. Angabe eines Abgabetermins, welcher auch pro Teilnehmer noch individuell angepasst werden kann.
3. Falls die Option "Erinnerung" aktiviert wird, erscheint zusätzliche Felder und Spalten um ein Datum festzulegen, an welchem die Teilnehmer nochmals per E-Mail auf den Review-Prozess hingewiesen werden sollen.
4. Auswahl einer Rolle pro Teilnehmer. Die Rolle der Teilnehmer hat Einfluss auf die möglichen Aktionen, welche getätigt werden können.
 - 4.1.Moderator: Der Benutzer, welcher einen Review-Prozess startet, wird automatisch als Moderator gesetzt und hat Zugriff auf alle Optionen während des Prozesses, einschliesslich des Schliessens oder Löschens.
 - 4.2.Reviewer: Personen, die Kommentare zu einzelnen Assets abgeben können.
 - 4.3.Freigebender: Personen, welche abgegebene Kommentare freigeben oder zurückweisen können um finale Entscheidungen zu treffen.
5. Weitere Informationen für den Review-Prozess, welche an die Teilnehmer gesendet werden. Die Sprach-Auswahl legt fest, in welcher Sprache die späteren E-Mails und Seiten, auf welchen der Review stattfindet, angezeigt werden sollen.

▼ **Assets reviewen**

Jeder Teilnehmer erhält einen Link auf eine Übersicht des Reviews, auf welcher verschiedene Aktionen ausgeführt werden können. Die Verfügbarkeit von bestimmten Funktionen ist von der Rolle des Teilnehmers abhängig und wird über den erhaltenen Link gesteuert.



In der Übersicht werden

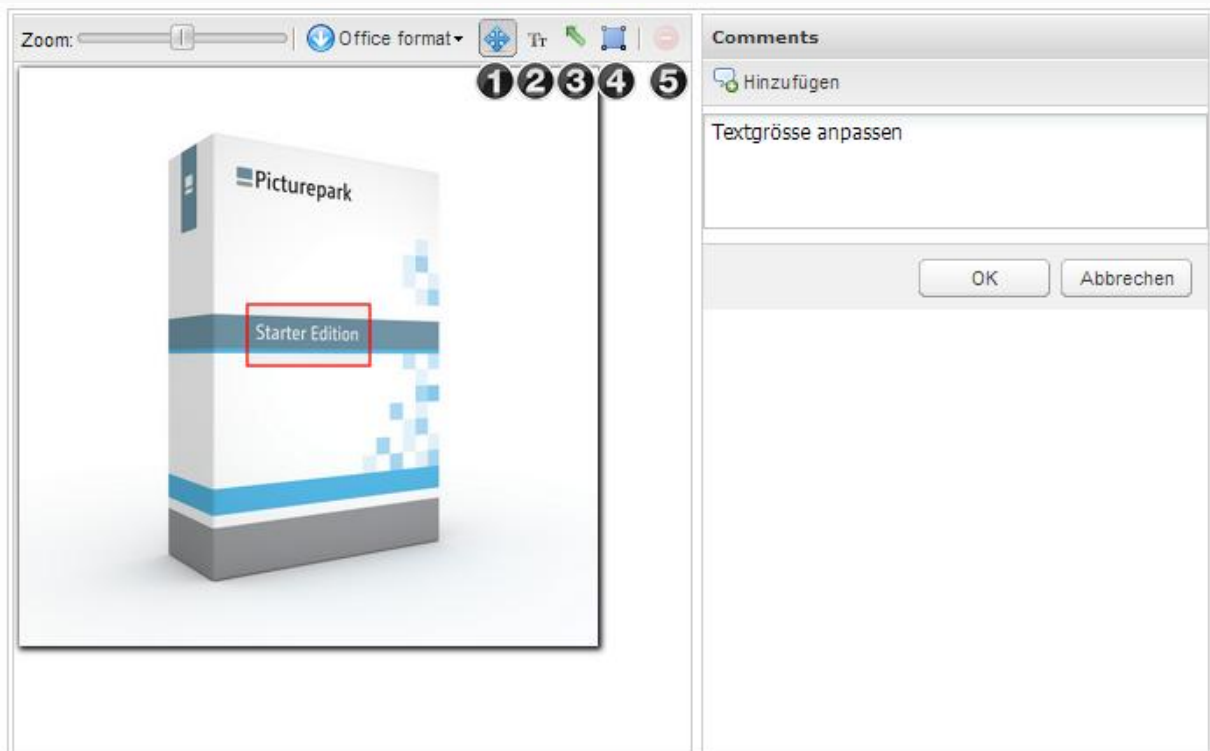
1. Informationen zum Prozess inklusive Versand- und globalem Ablaufdatum, sowie auch die Nachricht
2. Eine Liste aller Teilnehmer am Prozess inklusive individueller Ablaufdaten, Rolle und Anzahl bereits abgegebener Kommentare
3. Eine Liste aller im Prozess enthaltenen Assets und die zum ausgewählten Asset zugehörigen Kommentare angezeigt .

Je nach Rolle des Teilnehmers stehen verschiedene Funktionen zur Verfügung. Alle Rollen verfügen über folgende Funktionen:

4. Erstellen von Kommentaren inklusive Markierungen auf Assets
5. Antworten auf bestehende Kommentare
6. Auswahl von "Gefällt mir" für Kommentare. Die Option "Gefällt mir" steht für eigene Kommentare nicht zur Verfügung.

i Markierungen erstellen

Markierungen können während dem Erstellen von Kommentaren hinzugefügt werden. Erstellte Markierungen für einen Kommentar werden jeweils bei der Selektion desselben angezeigt.



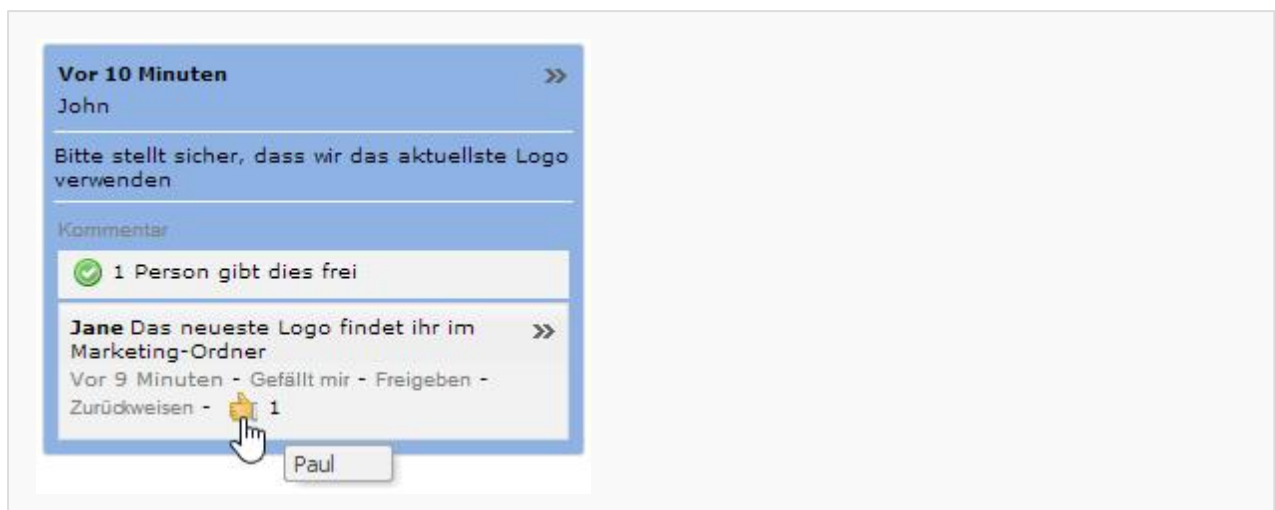
1. Platzieren der aktuellen Markierung. Dieses Symbol wird aktiv, sobald eine Markierung selektiert ist.
2. Einfügen von Text in einer bestimmten Farbe und Schriftgröße
3. Einfügen von Pfeilen
4. Einfügen eines Rahmens, für welchen über einen Doppelklick auf den Rahmen Farbe und Breite definiert werden kann. Falls ein Teilnehmer in Picturepark registriert und aktuell eingeloggt ist, können ausserdem auch direkt Assets mit der Markierung verbunden werden.



5. Löschen der aktuell selektierten Markierung

i "Gefällt mir"-Funktion

Die Funktion "Gefällt mir" ist für eigene Kommentare nicht verfügbar. Wenn der Mauszeiger über das entsprechende Icon gelegt wird, wird eine Liste aller Teilnehmer angezeigt, welche für den entsprechenden Kommentar "Gefällt mir" ausgewählt haben.



Funktionen von Freigebenden

7. Freigeben oder Zurückweisen einzelner Kommentare

Funktionen des Moderators

7. Freigeben oder Zurückweisen einzelner Kommentare. Je nach Auswahl wird der Kommentar-Block grün oder rot hinterlegt.
8. Löschen und Schliessen des Prozesses. Beim Schliessen des Prozesses hat der Moderator die Möglichkeit eine Nachricht an alle Teilnehmer zu senden.
9. Bearbeiten von Kommentaren. Das Bearbeiten ist nur möglich, sofern noch keine Kommentare auf den entsprechenden Kommentar eingegangen sind.
10. Löschen von Kommentaren

Notifikationen

Bestimmte Aktionen lösen Notifikationen aus, welche an alle Teilnehmer per Mail versendet werden:

- Einladung zum Prozess
- Erinnerung am entsprechenden Erinnerungdatum, falls dieses während der Erstellung des Prozesses konfiguriert wurde
- Erstellung von Kommentaren
- Ablauf des Prozesses am entsprechenden Ablaufdatum
- Vorzeitige Schliessung des Prozesses durch den Moderator

Reviews verwalten

Im Administrations-Menü können unter "Reviews" alle Reviews im System eingesehen werden.

ID	Betreff	Teilnehmer	Erstellt durch	Ablaufdatum	Status	Erstellungsdatum
106	Produkt-Box	john@picturepark.com, jane@ictur...	John	17.11.2013 10:31	Offen	12.11.2013 10:32
103	Produkt-Box	jane@ictur...	John	11.11.2013 14:15	Abgelaufen	06.11.2013 14:16
95	Produkt-Box	jane@ictur...	John	31.08.2013 13:06	Abgelaufen	26.08.2013 13:06
73	Produkt-Box	jane@ictur...	John	26.08.2013 17:21	Abgelaufen	21.08.2013 17:21
72	Produkt-Box	jane@ictur...	John	26.08.2013 16:05	Abgelaufen	21.08.2013 17:11
69	Produkt-Box	jane@ictur...	John	24.08.2013 17:41	Abgelaufen	19.08.2013 17:41
68	Produkt-Box	jane@ictur...	John	24.08.2013 17:40	Abgelaufen	19.08.2013 17:41
67	Produkt-Box	jane@ictur...	John	24.08.2013 17:39	Abgelaufen	19.08.2013 17:39
61	Produkt-Box	jane@ictur...	John	17.08.2013 09:00	Abgelaufen	12.08.2013 09:00
33	Produkt-Box	jane@ictur...	John	20.06.2012 15:44	Abgeschlossen	15.06.2012 15:45
29	Produkt-Box	jane@ictur...	John	16.05.2012 11:37	Abgelaufen	11.05.2012 11:38
25	Produkt-Box	jane@ictur...	John	09.05.2012 20:51	Abgelaufen	04.05.2012 20:52

1. Filtern der angezeigten Reviews nach Status
2. Durchsuchen von Betreff und Nachricht der aktuell gefilterten Reviews
3. Löschen des aktuell selektierten Reviews. Nach dem Löschen wird ein Review nicht mehr in der Liste angezeigt.
4. Schliessen des aktuell selektierten Reviews. Der Review erhält den Status "Abgeschlossen"
5. Mit einem Doppelklick auf einen Eintrag in der Liste kann der entsprechende Review in einem neuen Tab geöffnet werden. Die Ansicht und Funktionen innerhalb dieses Tabs entspricht derselben wie in "Assets reviewen" beschrieben wird.

4.4 Asset-Klassen

Durch das Zuweisen von Asset-Klassen können Assets spezifische Metadaten-Felder, wie auch Metadaten-Werte hinzugefügt werden. Klassen werden standardmässig in einer eigenen Struktur oberhalb des Kategorien-Baums organisiert und lassen sich grundsätzlich wie [Kategorien](#) verwalten.

Benutzer-Rechte

Bitte beachten Sie, dass zur Verwaltung von Klassen spezifische [Rechte](#) vergeben werden müssen

Weiterführende Links

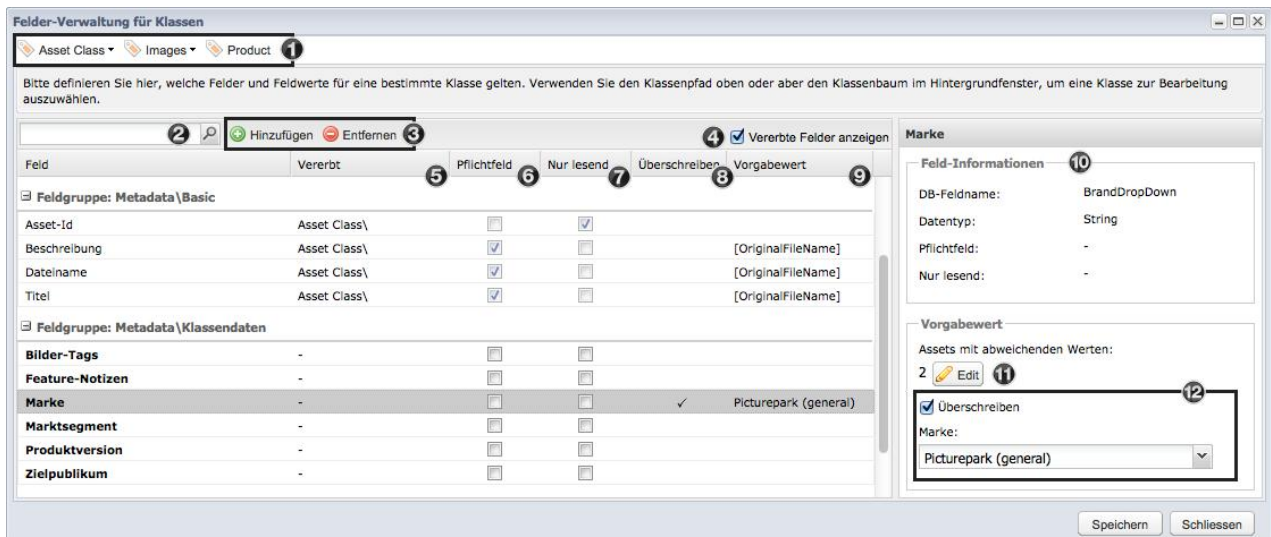
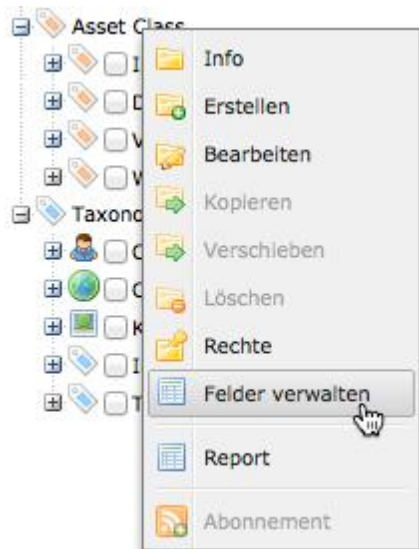
- Video: [Adaptive Metadaten von Asset-Klassen](#)
- Video: [Adaptive Metadaten für Digital Asset Management](#)
- Blog-Artikel: [Was sind adaptive Metadaten?](#)
- Blog-Artikel: [Management des Lebenszyklus von Inhalten über adaptive Metadaten](#)
- Blog-Artikel: [Kontrollierte Vokabulare in Picturepark](#)

Verwandte Themen

- [Exklusive Zuweisungen](#)
- [Klassen/Tags \(Kategorien\)](#)

▼ Feld-Verwaltung

Die Feld-Verwaltung kann über das Kontextmenü für jede Klasse aufgerufen werden.



1. Über die Dropdown-Menüs kann zwischen Klassen gewechselt werden
2. Durchsuchen der Felder
3. Hinzufügen oder Entfernen von Feldern
4. Durch Aktivieren dieser Option werden auch diejenigen Felder angezeigt, welche Klassen oberhalb der ausgewählten Klasse zugewiesen sind und automatisch auf die ausgewählte Klasse vererbt werden. Nicht vererbte Felder werden in der Ansicht fett dargestellt.
5. Falls ein Feld von einer übergeordneten Klasse vererbt wurde, wird hier der Pfad zu derjenigen Klasse

angezeigt

6. Als Pflichtfeld markierte Felder müssen zwingend ausgefüllt werden
7. Als "Nur lesend" markierte Felder können nicht bearbeitet werden
8. Falls ein Vorgabewert überschrieben wird und somit nicht mehr dem Wert der übergeordneten Klasse entspricht, erscheint hier ein Häkchen
9. Zeigt den Vorgabewert, welcher den dieser Klasse zugewiesenen Assets für dieses Feld standardmässig zugewiesen wird. Falls ein Vorgabewert angezeigt wird, erscheint in der Spalte "Überschreiben" ein Häkchen.
10. Informationen über das selektierte Feld
11. Zeigt an, bei wie vielen Assets, welcher der ausgewählten Klasse zugewiesen sind, der Wert dieses Feldes mit dem Vorgabewert nicht übereinstimmt. Mit einem Klick auf "Edit" können die Assets mit abweichenden Werten im [Multi-Edit](#) bearbeitet werden.
12. Überschreiben des Vorgabewertes für das ausgewählte Feld

Vorgabewerte

Es können nicht für jeden Feld-Typ Vorgabewerte definiert werden.

XMP-Mapping

XMP-Mappings werden in der Picturepark Management Console erstellt - bei weiteren Fragen, wenden Sie sich an Ihren Picturepark-Kontakt.

Felder erstellen

In der Feld-Verwaltung können nur bereits im System bestehende Felder hinzugefügt und entfernt werden. Neue Felder werden in der Picturepark Management Console erstellt - bei weiteren Fragen, wenden Sie sich an Ihren Picturepark-Kontakt.

▼ **Klassen zuweisen**

Klassen können direkt im Import zugewiesen, aber auch nachträglich noch verändert werden. Mit der Zuweisung von Klassen werden automatisch die entsprechenden Felder neu hinzugefügt und falls vorhanden direkt mit Vorgabewerten abgefüllt.

Entfernen von Klassen

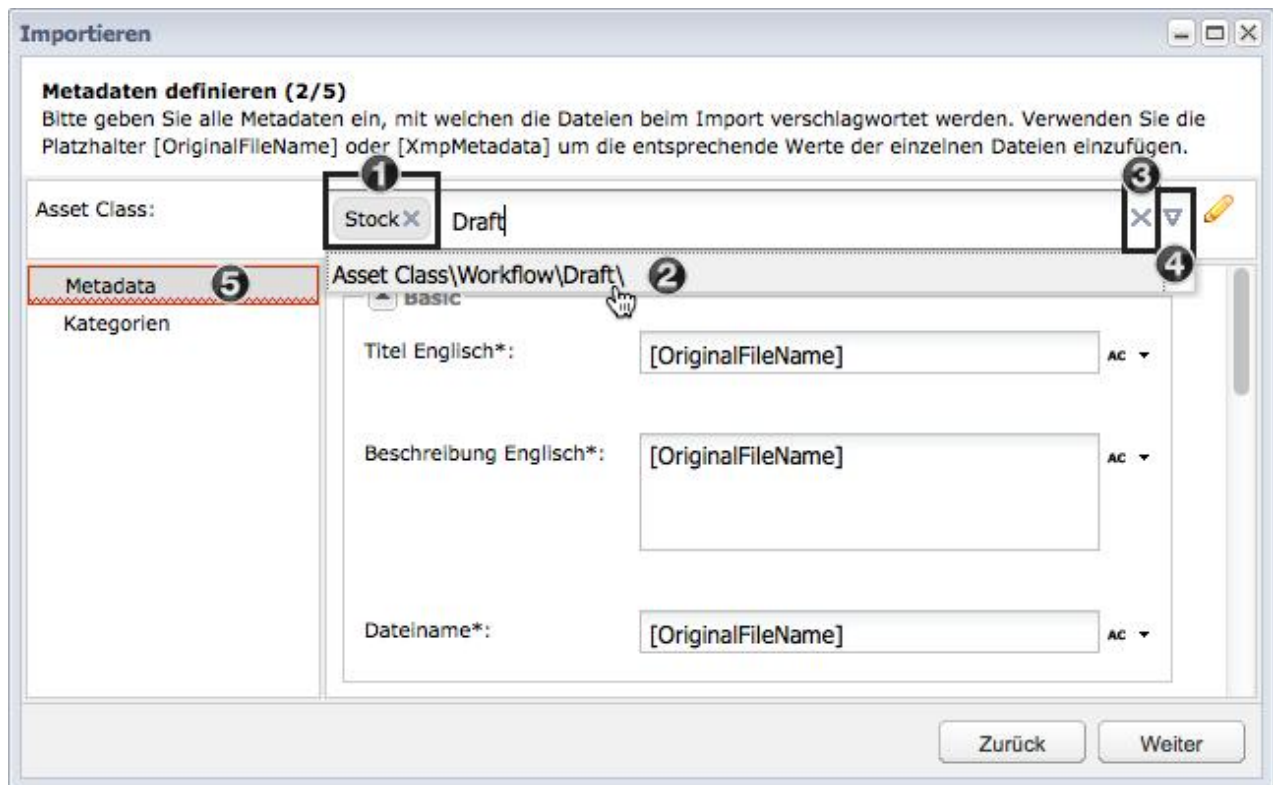
Beim Entfernen einer Klasse werden Klassen-spezifische Felder ebenfalls entfernt, bereits abgefüllte Werte gehen jedoch nicht verloren.

Exklusive Zuweisungen

Falls Kategorien/Klassen zu einer Gruppe für Exklusive Zuweisungen zusammengeschlossen sind, kann aus dieser Gruppe jeweils nur ein Element zugewiesen werden. Falls diese Limite überschritten wird, erscheint ein entsprechender Hinweis. [Exklusive Zuweisungen](#) können in der Management-Konsole definiert werden.

Import

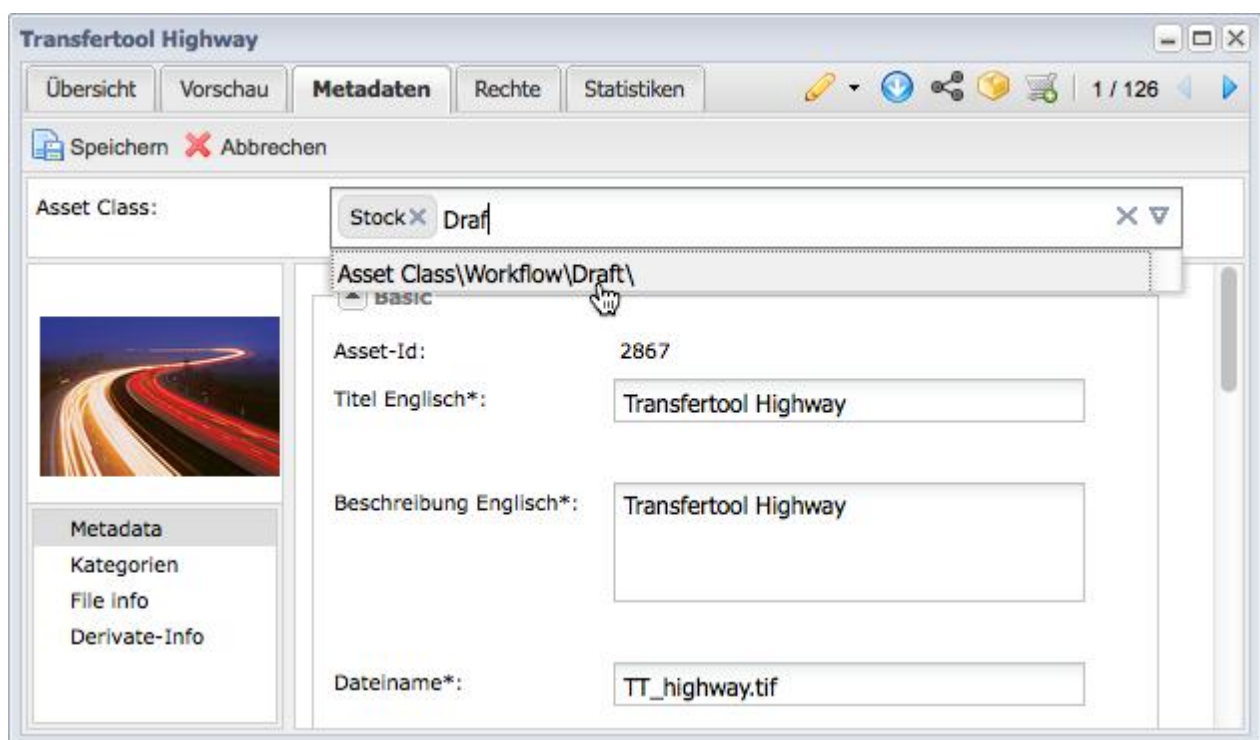
Nachdem die zu importierenden Dateien ausgewählt wurden erscheint im 2. Schritt des Import-Vorgangs im oberen Bereich des Fensters ein Feld, in welchem Klassen zugewiesen werden können. Die Beschriftung dieses Feldes kann je nach Konfiguration unterschiedlich sein.



1. Bereits hinzugefügte Klassen erscheinen als Box und können über das "X" neben dem Namen der Klasse wieder entfernt werden.
2. Vorschläge zu eingegebenen Stichwörtern werden automatisch angezeigt. Es kann nun einfach ein Eintrag aus der Liste ausgewählt werden.
3. Mit dem "X" am rechten Rand des Feldes können alle Klassen-Zuweisungen entfernt werden.
4. Durch Klicken auf den Pfeil kann ein Fenster zur gleichzeitigen Auswahl mehrere Klassen geöffnet werden.
5. Falls durch eine Klasse neue Metadaten-Felder hinzugefügt wurden, welche als Pflichtfeld markiert sind, wird das entsprechende Panel, in welchem die Felder hinterlegt sind, rot markiert.

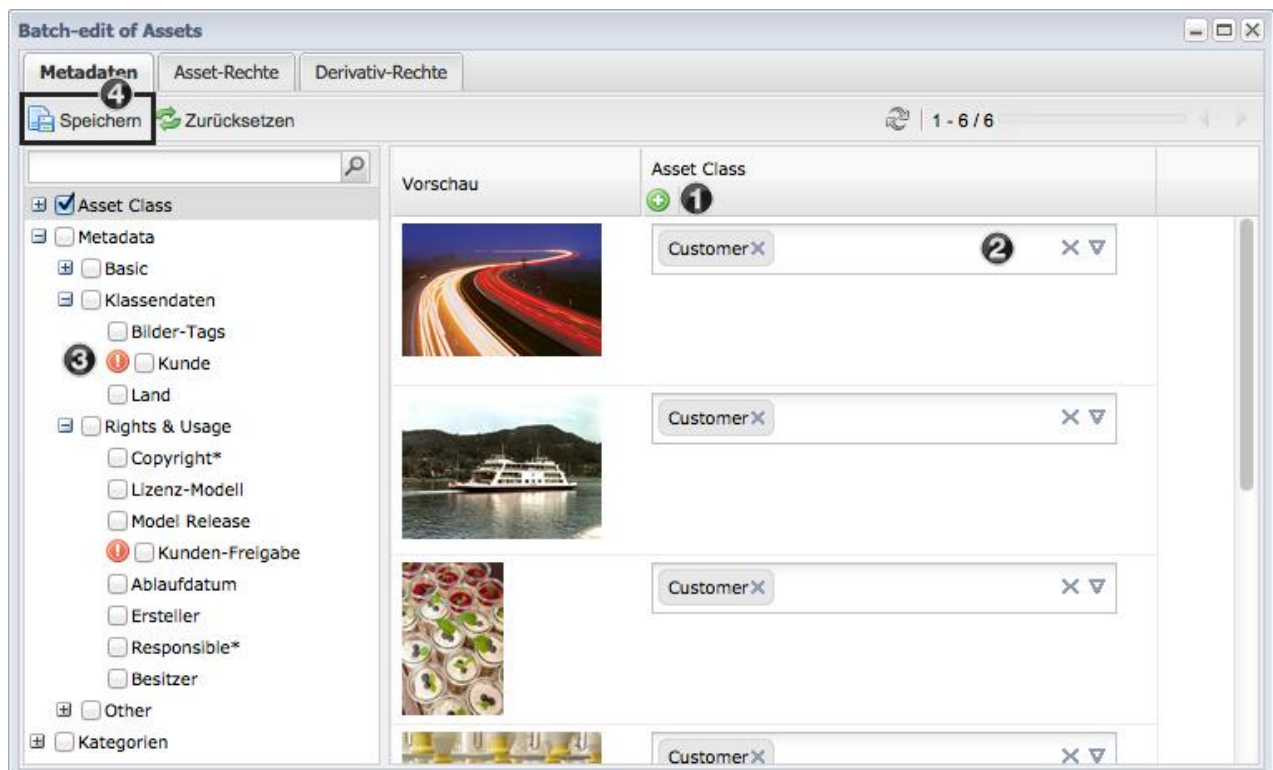
Einzel-Edit

Klassen-Zuweisungen für einzelne Assets können in deren Detailansicht im Bereich "Metadaten" vorgenommen werden. Im oberen Bereich können Klassen ausgewählt werden, wobei sich die Zuweisung gleich wie beim Import verhält.



Multi-Edit

Im Multi-Editor können Klassen-Zuweisungen für mehrere Assets gleichzeitig angepasst werden.



1. Durch einen Klick auf das Plus-Icon öffnet sich ein Fenster, in dem neue Klassen-Zuweisungen ausgewählt werden können, welche anschliessend für alle Assets im Multi-Editor angewendet werden.

2. Zuweisungen können auch individuell auf einem einzelnen Asset angepasst werden.
3. Falls die Zuweisung einer Klasse neue Pflichtfelder zur Folge hat, werden diese in der Liste im linken Bereich mit einem Ausrufezeichen markiert. Damit die Bearbeitung erfolgreich abgeschlossen werden kann, müssen alle Pflichtfelder für die entsprechenden Assets abgefüllt werden.
4. Um Änderungen zu übernehmen müssen diese erst gespeichert werden.

Je nach Klassen-Zuweisung kann es sein, dass ein Feld nicht für jedes Asset verfügbar ist.


Vorschau	Asset Class	Kunde
	Stock X	
	Customer X	MAN Diesel & Turbo SE X

▼ Verschieben von Klassen

Beim Verschieben von Klassen können Vererbungen von Feldern und Vorgabewerten verändert werden. Sobald eine Klasse verschoben werden vererbte Felder und Vorgabewerte von der verschobenen Klasse entfernt. Falls die Klasse in eine Klasse verschoben wird, welche Vorgabewerte für Felder enthält, welche bereits in der verschobenen Klasse enthalten sind, werden diese der verschobenen Klasse zugewiesen und die alten Vorgabewerte somit überschrieben. Falls für ein Asset, welchem die verschobene Klasse zugewiesen ist, dieser Vorgabewert bereits überschrieben wurde, bleibt dieser erhalten.

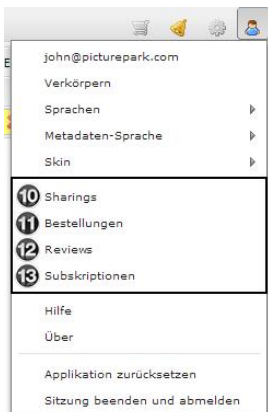
5 Systemadministration

Die Funktionen der Systemadministration können über das Administrations-Menü aufgerufen werden:



1. [Benutzer](#): Verwaltung aller Benutzer im System
2. [Gruppen & Rechte](#): Verwaltung von Benutzergruppen und deren Rechte
3. [Rechte-Vorlagen](#): Verwaltung von Vorlagen für Asset-, Kategorien- und Derivat-Rechte
4. [Datei-Import](#): Import von Daten über ein FTP-Verzeichnis
5. [Metadaten-Import](#): Importieren von Metadaten für ausgewählte Assets und Benutzer-Import
6. [Duplikate](#): Finden von Assets mit gleichen Eigenschaften
7. [Statistiken](#): Globale Statistiken zur Nutzung von Picturepark
8. [Management-Konsole](#): Verwalten verschiedener Konfigurations-Optionen und der Benutzeroberfläche
9. [Desktop-Programme](#): Download aller verfügbaren Desktop-Applikationen

Gewisse Optionen stehen für alle Benutzer zur Verfügung, können von berechtigten Benutzer auch für die globale Verwaltung verwendet werden:



10. [Sharings](#): Verwaltung aller Sharings
11. [Bestellungen](#): Verwaltung aller eingegangenen Bestellungen
12. [Reviews](#): Verwaltung aller Reviews
13. [Abonnemente](#): Verwaltung der im System erfassten Abonnemente

5.1 Benutzerverwaltung

In der Benutzerverwaltung können neue Benutzer erfasst und bestehende verwaltet werden. Um Benutzer mit [Rechten](#) auszustatten, müssen sie einer oder mehreren Benutzergruppen zugewiesen werden.

Benutzerverwaltungs-Fenster

Beim Aufruf der Benutzerverwaltung aus dem Administrations-Menü öffnet sich ein neues Fenster.

The screenshot shows the 'Benutzerverwaltung' (User Management) interface. At the top, there is a title bar with 'Benutzerverwaltung' and a window control icon. Below it is a navigation bar with 'Übersicht' and a search bar containing 'support@picturepark.com'. A secondary bar contains 'Benutzerguppen filtern', 'Status', and 'Suchen'. A third bar has action buttons: 'Neu', 'Löschen', 'Mitteilung', 'Export', and 'Persönliche Einstellungen zurücksetzen'. The main area is a table with columns: ID, Email-Adresse, Vorname, Nachname, Firma, Letzte Anmeldung, and Status. The table contains 13 rows of user data. Numbered callouts point to: 1. 'Übersicht' tab, 2. search bar, 3. 'Suchen' button, 4. 'Export' button, 5. 'Persönliche Einstellungen zurücksetzen' button, and 6. the 'Nachname' column header.

ID	Email-Adresse	Vorname	Nachname	Firma	Letzte Anmeldung	Status
145	username.admin@picturepark.com	Test	Admin	Company	30.06.2014 19:32	Aktiv
170	im@picturepark.com	Emily	Masuro	Picturepark	10.02.2015 23:32	Aktiv
155	iraplan@picturepark.com	Erasmus	Comedian User	VT	03.12.2014 07:53	Aktiv
146	edison@picturepark.com	Test	Edison	Company	16.08.2014 09:10	Aktiv
169	top@picturepark.com	Kate	Polka	VT	02.02.2015 14:06	Aktiv
166	lilykate@picturepark.com	LEAF	Constance	VT	21.01.2015 11:34	Aktiv
167	u.kent@picturepark.com		Neil			Aktiv
171	username@picturepark.com	username	Test	VT		Aktiv
168	ph@picturepark.com	Paulen	Khorramy	VT Ad	10.02.2015 11:24	Aktiv
129	support@picturepark.com	Support	ICT HQ	Video Information Team	11.02.2015 09:06	Aktiv
154	upholler@picturepark.com	Upholler	Userke	VT		Aktiv
147	user@picturepark.com	Test	User	Company	06.11.2014 13:56	Aktiv
160	yanakob@picturepark.com	Franken	User	VT	10.12.2014 10:12	Aktiv

1. Übersicht über alle Benutzer
2. Wenn ein Benutzer geöffnet wird, erscheint ein zusätzlicher Tab mit der E-Mail Adresse des Benutzers
3. Optionen um die Ansicht der Benutzer-Liste zu filtern
4. Menü zur Erstellung von neuen, Löschen von bestehenden und zum Versenden von Mitteilungen an Benutzer. Die Funktionen wirken sich jeweils auf die, mit Hilfe der Checkboxes ausgewählten, Benutzer aus. Zusätzlich bietet dieses Menü auch die Möglichkeit alle oder ausgewählte Benutzer zu exportieren.
5. Option zum Zurücksetzen aller persönlichen Einstellungen für alle oder ausgewählte Benutzer
6. Benutzer-Liste mit den wichtigsten Daten

Ansicht filtern

Die Liste der angezeigten Benutzer kann mit verschiedenen Optionen gefiltert werden.

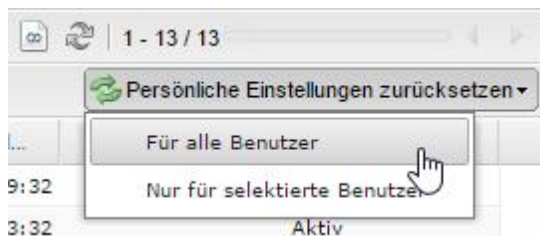
The screenshot shows the 'Benutzerverwaltung' interface with filter options. The 'Benutzerguppen filtern' dropdown is set to 'x'. The 'Status' dropdown is set to 'Status'. The 'Suchen' field is empty. The 'Export' button is highlighted. The table shows the first two rows of user data. Numbered callouts point to: 1. 'Benutzerguppen filtern' dropdown, 2. 'Status' dropdown, 3. 'Suchen' field, 4. 'Export' button, 5. '1 - 13 / 13' pagination, and 6. the 'Email-Adresse' column header.

ID	Email-Adresse	Vorname	Nachname	Firma	Letzte Anmeldung	Status
145	username.admin@picturepark.com	Test	Admin	Company	30.06.2014 19:32	Aktiv
170	im@picturepark.com	Emily	Masuro	Picturepark	10.02.2015 23:32	Aktiv

1. Filtern der Ansicht nach einer ausgewählten Benutzergruppe
2. Filtern der Ansicht nach einem ausgewähltem Benutzer-Status
3. Suchfeld um die Liste mit Stichwörtern zu durchsuchen
4. Wenn dieser Button aktiviert ist, werden alle gefilterten Benutzer angezeigt und nicht auf Seiten von je 20 Benutzer aufgeteilt
5. Navigieren durch die Seiten der Benutzer-Liste
6. Mit einem Klick auf den Titel einer Kolonne der Liste wird die Liste entweder ab- oder aufsteigend nach dem ausgewählten Feld sortiert

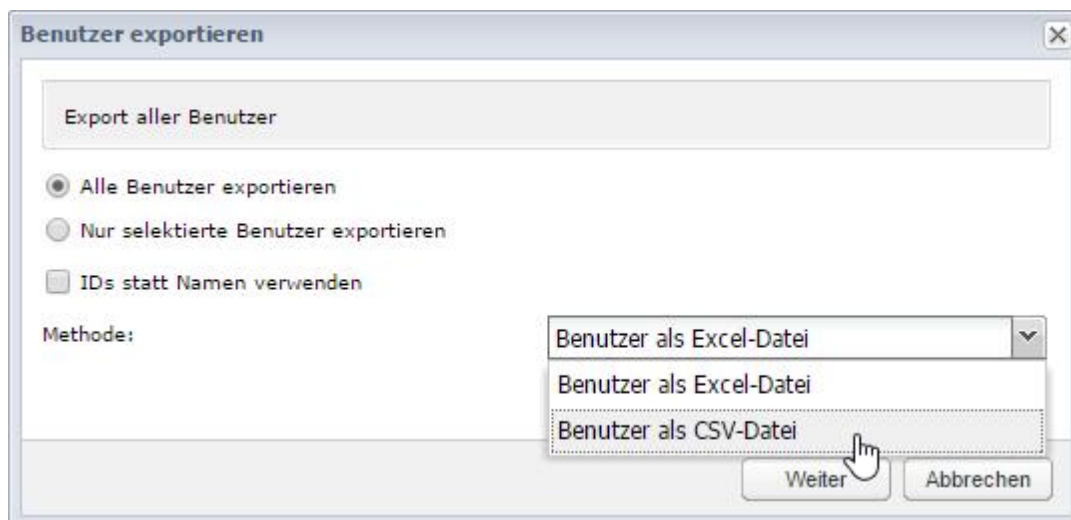
Persönliche Einstellungen zurücksetzen

Die persönlichen Einstellungen können wahlweise für alle oder nur für selektierte Benutzer zurückgesetzt werden. Dies kann beispielsweise nötig sein, wenn neue Felder zur Listenansicht hinzugefügt wurden oder ein Benutzer generelle Probleme mit der Ansicht hat.



Benutzer exportieren

Der Benutzer-Export kann einerseits für ein späteres Update in Picturepark, oder aber auch für den Import in ein Drittsystem verwendet werden. Es werden jeweils die Informationen aller Benutzerfelder für alle oder nur die selektierten Benutzer exportiert. Einzelne Benutzer können über die Checkboxes in der Liste selektiert werden. Für den Export steht die Option zur Verfügung, die Werte entweder als Ids oder Klartext auszugeben. Diese Option betrifft Felder wie beispielsweise Benutzergruppen, Sprachen oder Länder.



i Späteres Update

Falls der Export für ein späteres Update der Benutzerdaten in Picturepark verwendet werden soll, müssen die Werte als Ids exportiert werden.

i Benutzer filtern

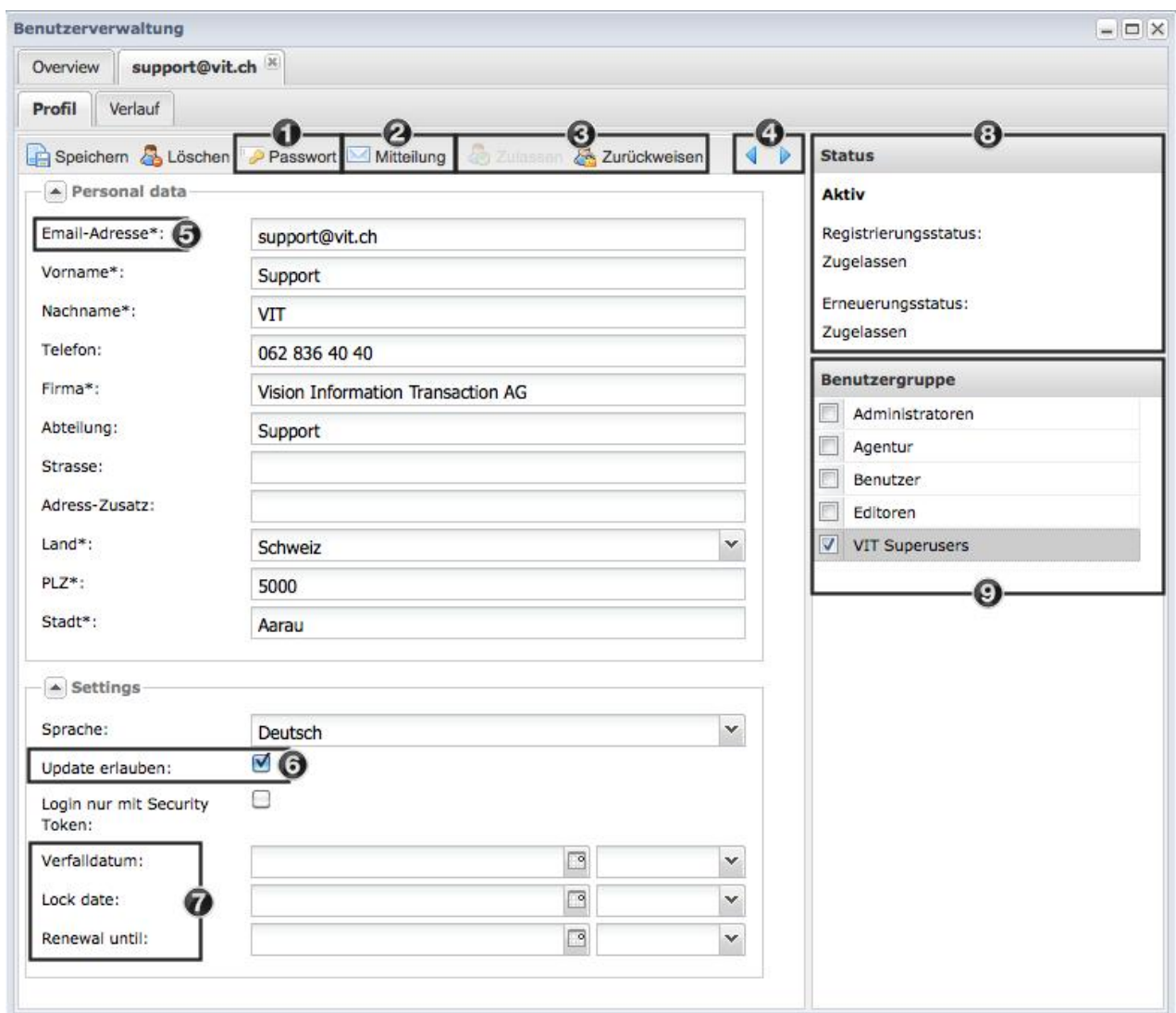
Um gezielt bestimmte Benutzer auszuwählen, empfiehlt es sich, die [Ansicht zu filtern](#).

Benutzer bearbeiten

Neue Benutzer können über den Button *Neu* in der Übersicht erstellt werden.



Bestehende Benutzer können über einen Doppelklick auf den entsprechenden Benutzer in der Übersicht zum Bearbeiten geöffnet werden.



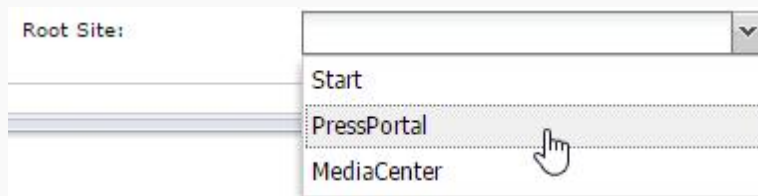
1. Passwort des Benutzers ändern
2. Mitteilung an den aktuellen Benutzer senden
3. Aktuellen Benutzer zulassen oder zurückweisen
4. Zum vorherigen / nächsten Benutzer blättern
5. Pflichtfelder werden mit einem Asterisk markiert und müssen zwingend ausgefüllt werden
6. Diese Funktion erlaubt es dem Benutzer, sein Benutzerprofil selbst zu bearbeiten
7. Angabe von Verfall-, Sperr- und Erneuerungsdatum. Wenn ein Verfalldatum gesetzt wird, kann sich der

Benutzer ab dem definierten Datum nicht mehr im System anmelden. Um einen Benutzer wieder zuzulassen, muss das Sperrdatum gelöscht und der Benutzer erneut abgespeichert werden.

8. Informationen zum Benutzerstatus (siehe *Benutzer-Status* weiter unten).
9. Zuweisung von Benutzergruppen - Mehrfachauswahl möglich

Root Site

Die Root Site wird bei der Registrierung des Benutzer automatisch eingetragen und kann nachträglich beliebig verändert werden. Dieser Eintrag bestimmt, welcher Port oder welche Startseite für die Links in Mails an den entsprechenden Benutzer als Basis verwendet wird. Falls in diesem Feld beispielsweise "PressPortal" ausgewählt wird, werden alle Links standardmässig auf <http://kunde.picturepark.com/Site/PressPortal> verweisen. Falls keine Option ausgewählt ist, wird standardmässig <http://kunde.picturepark.com> verwendet.



Diese Option definiert nicht, auf welche Seite der Benutzer weitergeleitet wird, falls dieser sich ausloggt oder dessen Session abläuft. Die Logout URL kann entweder global oder pro Channel definiert werden. Mehr Informationen dazu in den Bereichen "Grundeinstellungen" und "Channel" in der Sektion [Management-Konsole](#).

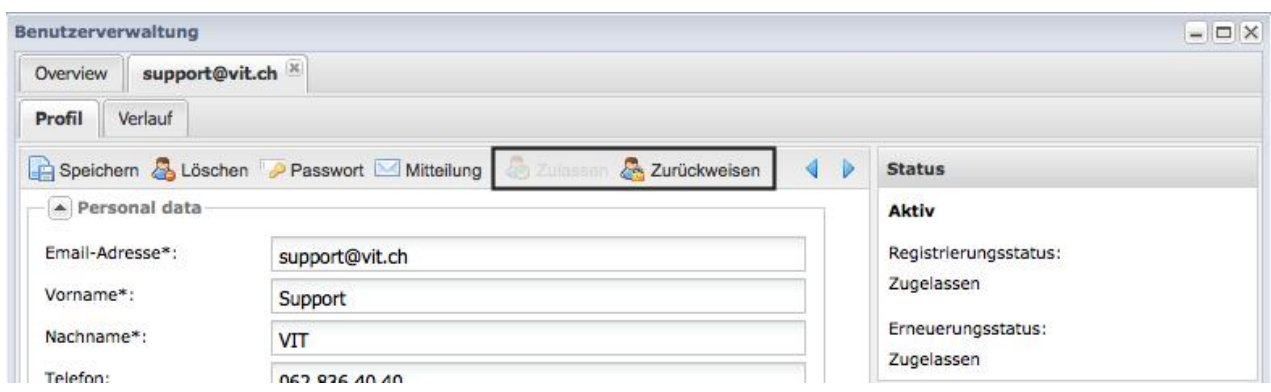
▼ Benutzer-Status

Mit Hilfe des Benutzer-Status können Benutzer in der Benutzerverwaltung gefiltert werden. Man unterscheidet folgende Stati:

- **Aktiv:** Alle Benutzer, welche sich aktiv im System anmelden können.
- **E-Mail-Identifikation ausstehend:** Alle Benutzer welche sich registriert, aber die Registrierung durch Klicken auf den Link im E-Mail noch nicht bestätigt haben. Nach Bestätigung durch den Benutzer wird dem Benutzer der Status *Admin-Bestätigung ausstehend* oder *Kontakt-Bestätigung ausstehend* zugewiesen.
- **Admin-Bestätigung ausstehend:** Alle Benutzer, die ihre Registrierung bereits durch Klicken auf den Link im E-Mail bestätigt haben, aber noch nicht vom Administrator freigeschaltet wurden.
- **Kontakt-Bestätigung ausstehend:** Dieser Status betrifft nur Pictureparks, welche über einen Registrierungs Workflow verfügen, über den erst ein interner Kontakt den neuen Benutzer akzeptieren muss, bevor die Admin-Freigabe eingefordert wird.
- **Registrierung zurückgewiesen durch Admin:** Alle Benutzer, deren Registrierung vom Administrator abgelehnt wurden.
- **Erneuerung zurückgewiesen durch Admin:** Alle Benutzer, deren Erneuerung vom Administrator abgelehnt wurden.

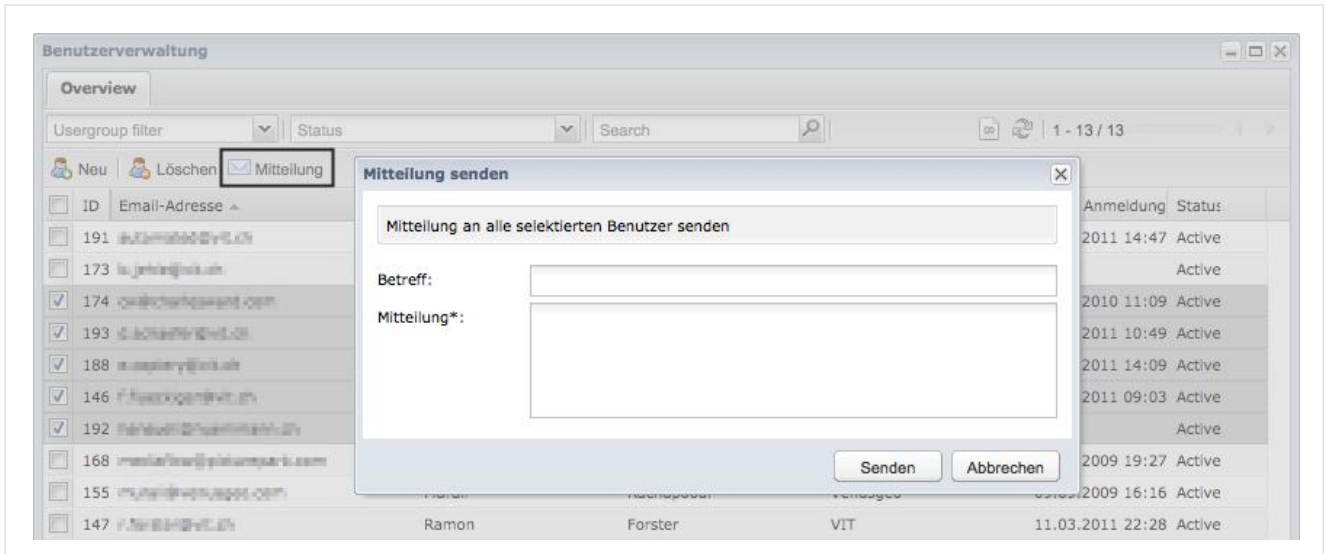
- **Registrierung zurückgewiesen durch Kontakt:** Alle Benutzer, deren Registrierung vom internen Kontakt abgelehnt wurden.
- **Erneuerung zurückgewiesen durch Kontakt:** Alle Benutzer, deren Erneuerung vom internen Kontakt abgelehnt wurden.
- **Erneuerung Admin ausstehend:** Alle Benutzer, welche auf die Erneuerung ihres Benutzerkontos durch den Admin warten.
- **Erneuerung Kontakt ausstehend:** Alle Benutzer, welche auf die Erneuerung ihres Benutzerkontos durch den internen Kontakt warten.
- **Erneuerung abgelaufen:** Der Benutzer hat sich nicht in der gesetzten Frist erneuert.
- **Gesperrt:** Der Benutzer wurde gesperrt, weil er die Anzahl falscher Passwordeingaben beim Login überschritten hat.
- **Abgelaufen:** Das Benutzerkonto hat das Ablaufdatum, das in seinem Profil gesetzt wurde, erreicht. Um Den Benutzer wieder zu aktivieren, muss das Ablaufdatum gelöscht werden.

Um Benutzer, die sich neu registriert haben, den Zugang zu Picturepark zu ermöglichen, muss der Administrator und/oder der interne Kontakt den Benutzer zulassen.



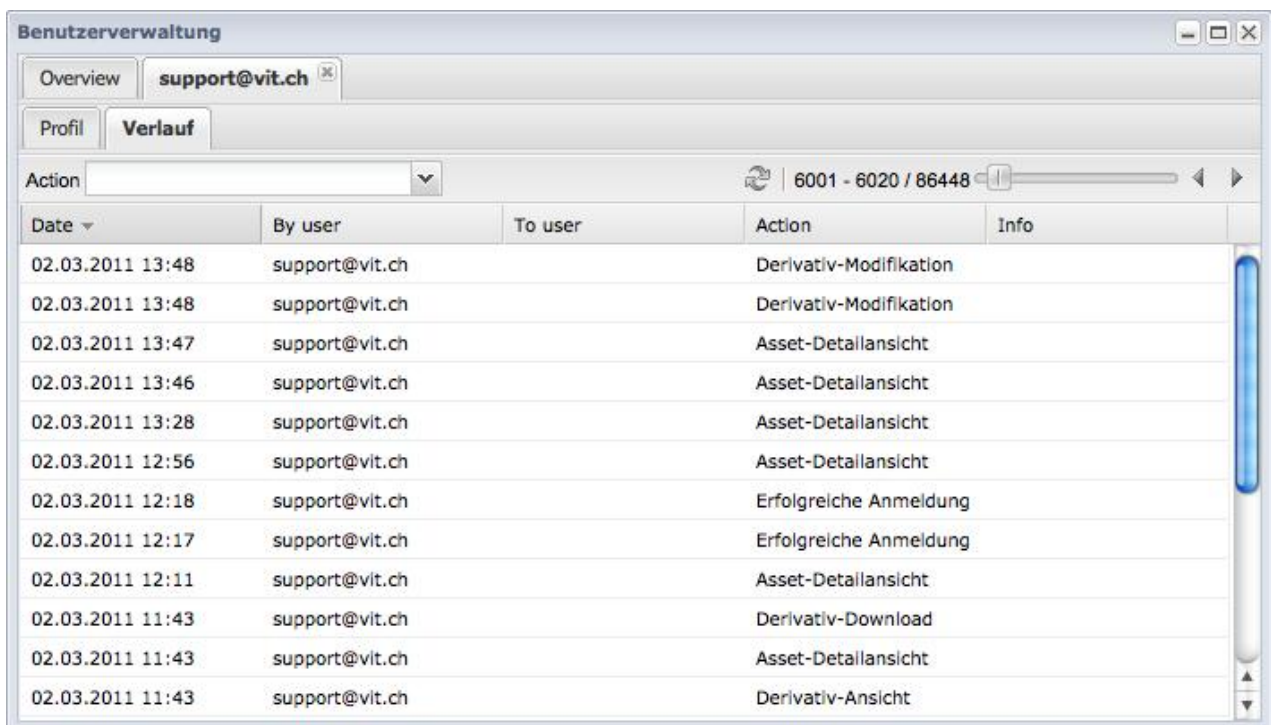
▼ Mitteilung an Benutzer senden

Bei Bedarf kann an alle oder ausgewählte Benutzer eine Mitteilung verschickt werden. In der Übersicht kann über den Button *Mitteilung* eine Nachricht an alle, in der Liste ausgewählten Benutzer, eine Nachricht versendet werden.



Benutzer-Verlauf

Im Verlauf jedes Benutzers kann nachvollzogen werden, welche Aktionen dieser ausgeführt hat. So werden beispielsweise erfolgreiche Anmeldungen, das Löschen von Assets oder das Ansehen von Detailansichten aufgezeichnet. Die Liste kann nach einer beliebigen Aktion gefiltert werden.



5.2 Rechteverwaltung

Die Rechte in Picturepark werden an verschiedenen Punkten definiert und ermöglichen eine individuelle Anpassung an die Anforderungen an die Rechtevergabe. Man unterscheidet:

Benutzergruppen-Rechte

In Picturepark werden keine Rechte direkt auf den Benutzer vergeben, sondern auf die einzelnen Benutzergruppen. Die Vergabe von Benutzerrechten erfolgt durch die Zuweisung eines Benutzers zu einer oder mehreren Benutzergruppen.

Die Benutzergruppen-Rechte werden in folgende Bereiche unterteilt:

- Benutzergruppen-Rechte: Rechte auf andere Benutzergruppen und deren zugewiesenen Benutzer
- Derivat-Rechte: Rechte auf die Bestellfunktion für einzelne Derivate
- Benutzerrechte: Rechte des Benutzers auf administrative Funktionen, das Importieren und Bearbeiten von Assets, Bestellungen und andere Funktionen
- Feldrechte: Rechte auf die Metadatenfelder, wobei zwischen Anzeige- und Bearbeitungs-Recht unterschieden wird

[Mehr...](#)

▼ **Asset-Rechte**

Die Asset-Rechte werden direkt auf dem Asset mit Hilfe von Vorlagen zugewiesen. Sie beziehen sich auf das Ansehen und Bearbeiten der Assets und der zugewiesenen Asset-Rechte.

Es kann definiert werden, welche Benutzergruppe welche Rechte-Vorlage sehen und zuweisen und dieses auch bearbeiten kann.

Die Asset-Rechte werden beim Import neuer Assets zugewiesen und können im Nachhinein noch geändert werden.

[Mehr...](#)

▼ **Kategorien-Rechte**

Die Kategorien-Rechte werden direkt auf der Kategorie mit Hilfe von Vorlagen zugewiesen. Sie beziehen sich auf das Ansehen und Bearbeiten der Kategorien und der zugewiesenen Kategorien-Rechte.

Es kann definiert werden, welche Benutzergruppe welche Rechte-Vorlage sehen und zuweisen und dieses auch bearbeiten kann.

[Mehr...](#)

▼ **Derivat-Rechte**

Die Derivat-Rechte werden direkt auf dem Asset mit Hilfe von Vorlagen zugewiesen. Sie beziehen sich auf das Ansehen der Derivate verschiedener Dateitypen.

Es kann definiert werden, welche Benutzergruppe welche Rechte-Vorlage sehen und zuweisen und dieses auch bearbeiten kann.

Die Derivat-Rechte werden beim Import neuer Assets zugewiesen und können im Nachhinein noch geändert werden.

[Mehr...](#)

▼ Rollenwechsel

Durch einen Rollenwechsel können die Rechte einer Benutzergruppe oder eines speziellen Benutzers einfach und bequem überprüft werden. Man wechselt dabei temporär in eine andere Benutzergruppe bzw. einen anderen Benutzer und benutzt Picturepark mit den zugewiesenen Rechten dieser Benutzergruppe / dieses Benutzers. Die Funktion des Rollenwechsel kann im Benutzer-Menü unter *Verkörpern* aufgerufen werden.



Nach Auswahl eines Benutzers oder einer Benutzergruppe, erscheint diese statt dem eigenem Benutzernamen oben rechts im Menü-Bereich. Um die Funktion des Rollenwechsels aufzuheben, genügt ein Klick auf den Namen des Benutzers / der Benutzergruppe:



i Gespeicherte Sammlungen

Bei einem Rollenwechsel werden die gespeicherten Warenkörbe und Suchen des ursprünglichen Benutzers angezeigt.

5.2.1 Gruppen und Rechte

Die Verwaltung der Benutzergruppen und den zugewiesenen Rechten erfolgt im Bereich *Benutzergruppen und Rechte* und kann im Administrations-Menü aufgerufen werden.

▼ Benutzergruppen verwalten

Über das Menü im linken Bereich des Fensters können neue Benutzergruppen erstellt, bestehende Gruppen gelöscht oder kopiert werden. Die Funktion *Kopieren* kann über den Pfeil aufgerufen werden, wobei eine Benutzergruppe, mit ausgewählten Einstellungen kopiert werden kann. Benutzer-Zuweisungen (Mitglieder)

werden dabei nicht kopiert.

Im Reiter *Mitglieder* wird eine Liste aller Mitglieder, die der ausgewählten Benutzergruppe zugewiesen sind, angezeigt. Mit einem Doppelklick auf einen Benutzer können Benutzerinformationen eingesehen und geändert werden.

ID	Email-Adresse	Vorname	Nachname	Firma	Letzte Anm.	Status
173	l.jahne@vit.ch	Ismael	Bruno	VIT		Active
174	son@schweizerland.com	Charles	Wani	DSP	30.06.2011	Active
188	g.cookery@vit.ch	Estelle	Coquery	VIT AG	18.07.2011	Active
146	r.fussler@vit.ch	Fabienne	Fotoger	VIT	18.01.2011	Active
168	melanie@picturepark.ch	Melanie	San	VIT AG	07.10.2009	Active
155	muna@venuzoo.com	Muna	Kachessal	Venuzoo	09.09.2009	Active
147	r.fussler@vit.ch	Ramon	Fonder	VIT	11.03.2011	Active
129	support@vit.ch	Support	Vision-IT AG	Vision-IT	26.07.2011	Active
186	tschopp@vit.ch	Siti	Siti	Siti	20.05.2011	Active
162	tyyoo@picturepark.com	Tyoo	Widmann	VIT	29.05.2009	Active

Standard-Benutzergruppe

Unter *Einstellungen* können der Name, sowie Übersetzungen eingetragen oder geändert und auch eine Standard-Benutzergruppe definiert werden. Jeder neue Benutzer, der sich registriert, wird automatisch dieser Benutzergruppe zugewiesen. So kann ein schneller Zugriff zu Picturepark gewährleistet werden. Der Administrator kann dann anschliessend allfällige Anpassungen vornehmen und den neuen Benutzer anderen bzw. zusätzlichen Benutzergruppen hinzufügen.

Einstellungen

Speichern Abbrechen

Name der Benutzergruppe

Englisch:

Deutsch:

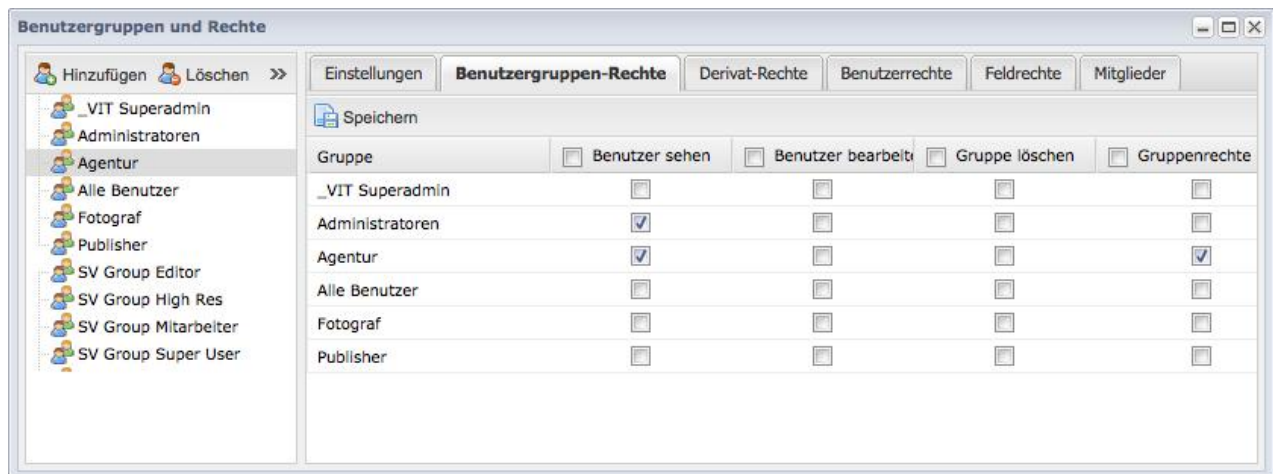
Französisch:

Einstellungen

Standard-Gruppe: Jeder neue Benutzer wird automatisch dieser Benutzergruppe hinzugefügt

Benutzergruppen-Rechte

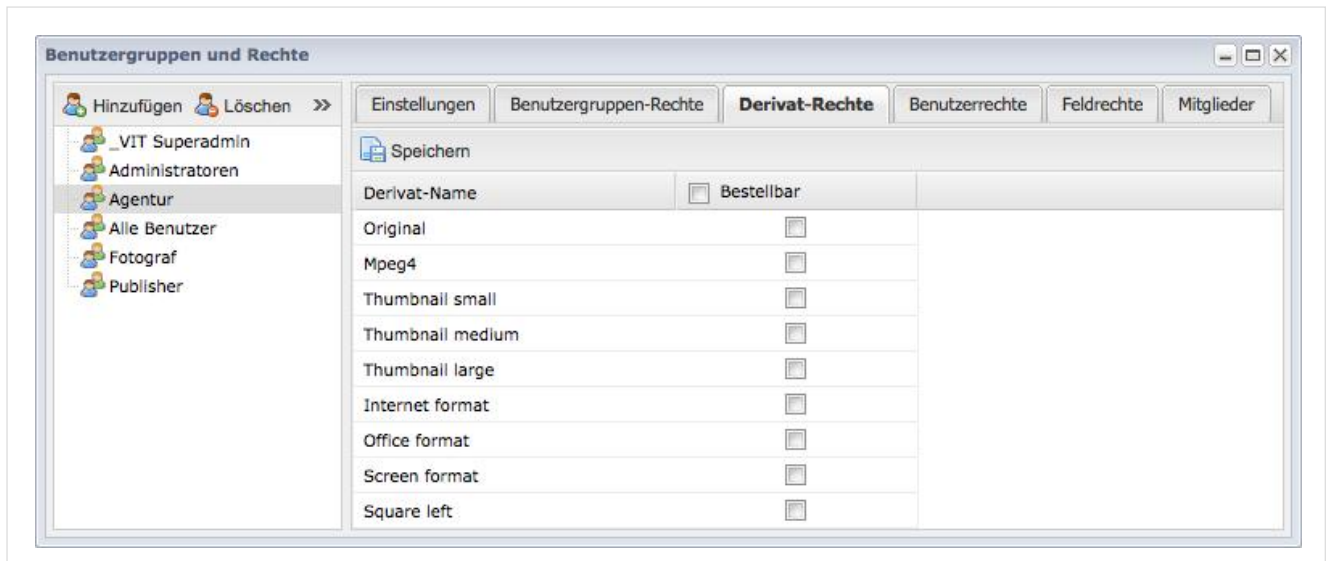
Die Benutzergruppen-Rechte beziehen sich auf die Rechte der ausgewählten Benutzergruppe auf andere Benutzergruppen und deren zugewiesenen Benutzern. z.B. kann die Gruppe "Agentur" (links im Screenshot ausgewählt) ihre eigenen Benutzer, sowie die Benutzer der Gruppe "Administratoren" sehen.



- **Benutzer sehen:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Benutzer der entsprechenden Benutzergruppe zu sehen. Die Benutzer werden zum Beispiel im Metadaten-Feld "Verantwortlich" oder in der Benutzerverwaltung aufgelistet.
- **Gruppe bearbeiten:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Benutzergruppe zu bearbeiten.
- **Gruppe löschen:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Benutzergruppe zu löschen.
- **Gruppenrechte sehen:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Rechte der Benutzergruppen zu sehen.
- **Gruppenrechte bearbeiten:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Rechte der Benutzergruppen zu bearbeiten.
- **Benutzer zuweisen:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe der Benutzergruppe Benutzer zuzuweisen.
- **Benutzer bearbeiten:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe die Benutzer der entsprechenden Benutzergruppe zu bearbeiten.
- **Benutzer verkörpern:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe einen Rollenwechsel mit einem der Benutzergruppe zugewiesenen Benutzer auszuführen.
- **Gruppe verkörpern:** Erlaubt es der ausgewählten Benutzergruppe einen Rollenwechsel mit der Benutzergruppe auszuführen.

Derivat-Rechte

In den Derivat-Rechten kann definiert werden, welche Derivate von der ausgewählten Benutzergruppe bestellt werden dürfen.

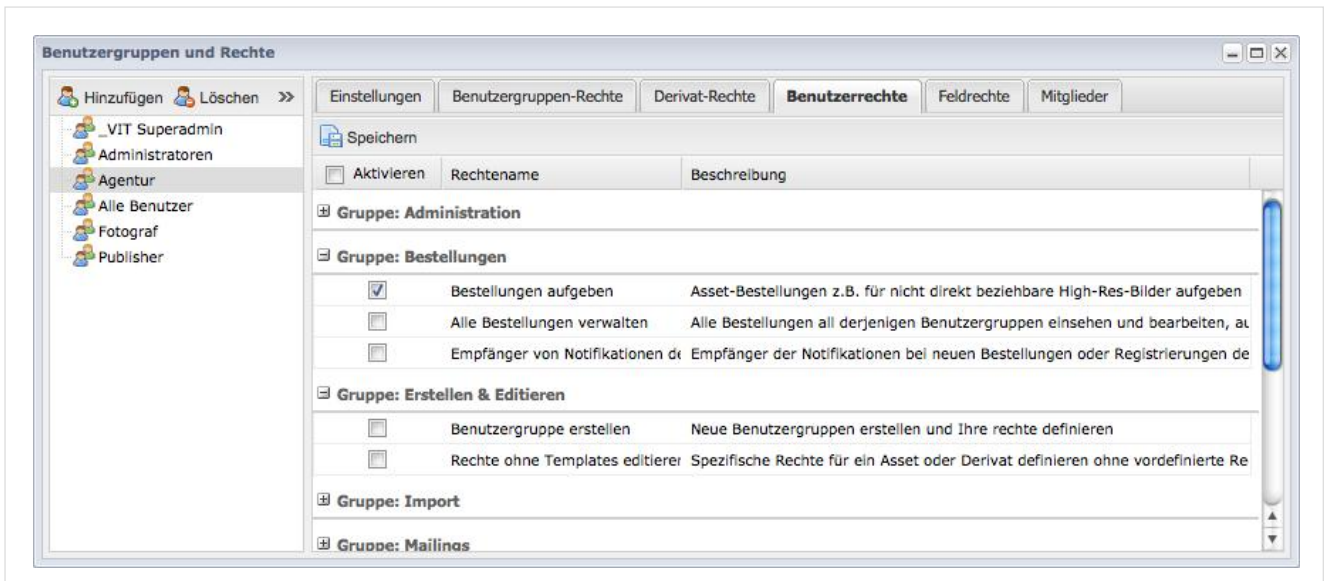


Benutzerrechte

Die Benutzerrechte steuern die Verfügbarkeit von Funktionen, auf die eine Benutzergruppe Zugriff hat. Die Benutzerrechte werden in verschiedene Gruppen unterteilt:

- **Administration:** Funktionen, welche die Konfiguration von Picturepark betreffen. Die Konfiguration wird hauptsächlich in der Picturepark Management Console (Web & Client) ausgeführt.
- **Asset Konvertierung:** Rechte auf die Nutzung der Asset-Konvertierung und die Verwaltung von Vorlagen
- **Bestellungen:** Rechte bezüglich persönlicher und globaler Bestellungen, sowie der Konfiguration des Administrators für Bestellungen
- **Dashboard:** Rechte für den Zugriff auf das Dashboard
- **Erstellen & Editieren:** Rechte für die Erstellung von Benutzergruppen und Zuweisen von Rechten, welche von definierten Rechte-Vorlagen abweichen
- **Import:** Rechte auf die Erstellung von Assets mit einem Browser- oder Batch-Import
- **Sharings:** Rechte bezüglich persönlicher und globaler Sharings sowie Reviews
- **Personalisierung:** Rechte für Subskriptionen und gespeicherte Warenkörbe und Suchen
- **Statistiken:** Rechte auf globale Statistiken und Statistik-Exporte

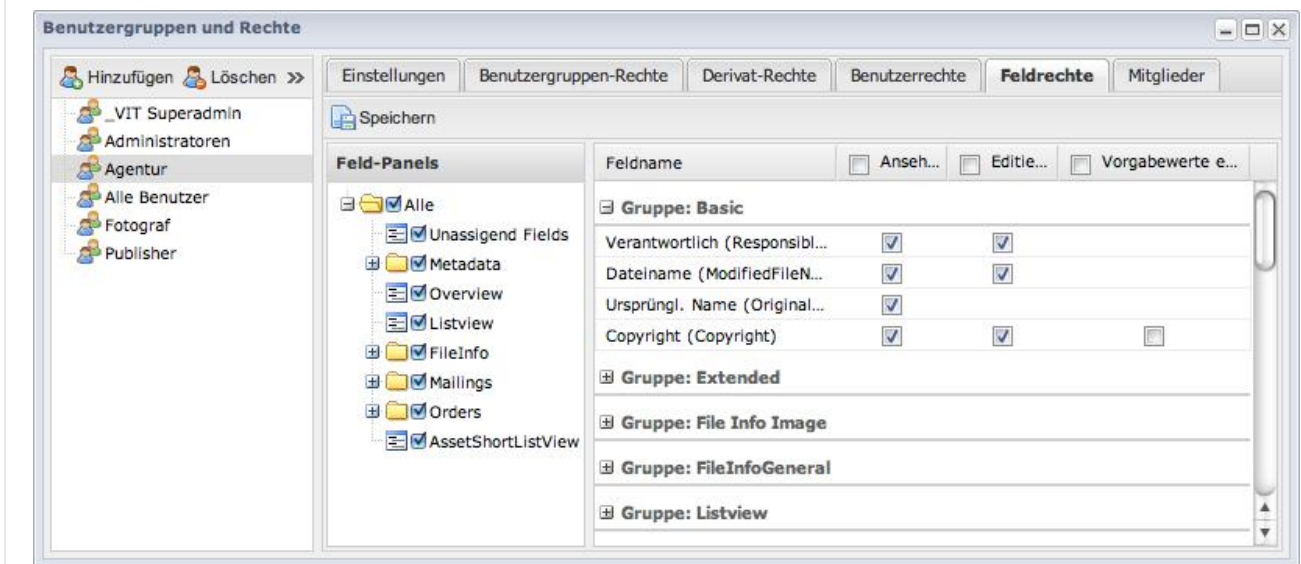
Mit der Checkbox neben *Aktivieren*, können alle Rechte auf einmal (de)aktiviert werden.



▼ Feldrechte

In den Feld-Rechten kann der Zugriff der ausgewählten Benutzergruppe auf die verfügbaren Metadaten-Felder definiert werden. Man unterscheidet zwischen drei Rechten:

- Ansehen: Das Feld wird mit seinem Wert angezeigt, kann aber nicht bearbeitet werden. Falls das Feld keinen Wert besitzt, wird es nicht angezeigt.
- Editieren: Das Feld wird mit seinem Wert angezeigt und kann bearbeitet werden
- Vorgabewerte editieren: Die verfügbaren Optionen für dieses Feld (Dropdown-Listen, Radio-Buttons) können editiert werden



5.2.2 Rechte-Vorlagen

Rechte-Vorlagen sind eine Reihe von vordefinierten Benutzergruppen/Rechte-Kombinationen und stehen für Kategorie-, Asset- und Derivat-Rechte zur Verfügung. Sie vereinfachen die Rechte-Verwaltung und verhindern eine schnell wachsende Anzahl verschiedenster Rechtekombinationen. Asset- und Derivat-Rechte werden direkt beim

[Import](#) zugewiesen und können im Nachhinein über einen [Single-](#) oder [Batch-Edit](#) verändert werden. Kategorien-Rechte können nach dem Erstellen der Kategorie im [Rechte-Bereich](#) der Kategorie zugewiesen werden.

Rechte ohne Vorlage editieren

Wenn eine Benutzergruppe das Recht *Rechte ohne Vorlagen editieren* (siehe *Erstellen & Editieren* in [Benutzerrechte](#)) zugewiesen hat, kann diese Rechte-Vorlage anpassen. Wenn eine Vorlage angepasst wurde und in der Verwaltung für Rechtevorlagen eine Vorlage vererbt wird (siehe *Verwalten*), werden alle Änderungen wieder überschrieben.

Speichern		Vorlage: Public for all		Rechte anpassen		Erweiterte Rechte	
Benutzergruppen	Anschauen	Bearbeiten	Rechte	Statistiken			
	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle			
 Administratoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
 Agentur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
 Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			
 Editoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			
 VIT Superusers	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			

Verwalten

In der Verwaltung für Rechte-Vorlagen können die Rechte-Vorlagen für Asset, Kategorien- und Derivat-Rechte verwaltet werden.

Verwaltung von Rechtevorlagen

Assets Kategorien Derivative

Abweichende Rechte-Sets prüfen 1

Hinzufügen Entfernen Kopieren 2

Vererben Speichern Zurücksetzen 3

Rechte-Vorlage:	Id
Public for all	5
Editors only	6
Superusers only	10
Agency Material	13

Einstellungen Asset-Rechte

Name

ID: 6

Name: Editors only

Notes: 4

5 Standard-Vorlage

Zugriffsrechte auf Vorlagen 6

Benutzergruppe	<input type="checkbox"/> Anwenden	<input type="checkbox"/> Bearbeiten
Administratoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Agentur	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Benutzer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
VIT Superusers	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

1. Diese Funktion wird für Migrations-Zwecke verwendet und sollte nur von VIT verwendet werden.
2. Menü zum Hinzufügen von neuen und Löschen oder Kopieren von bestehenden Vorlagen.
3. **Wichtig:** Änderungen an der Vorlage werden nur bei neuen Zuweisungen übernommen - ein Speichern der Vorlage reicht nicht aus, um bereits zugewiesene Vorlagen zu ändern. Für bereits zugewiesene Vorlagen können die Änderungen mit Hilfe des Buttons *Vererben* übernommen werden.
4. Im Notiz-Feld können Beschreibungen und Erklärungen für die jeweilige Vorlage hinterlegt werden.
5. Die Standard-Vorlage wird in der Auswahl-Liste der Rechte-Vorlagen immer zuoberst angezeigt und automatisch ausgewählt. Es können mehrere Standard-Vorlagen bestehen, da nicht jede Benutzergruppe Rechte auf jede Rechte-Vorlage hat. Falls eine Gruppe mehrere Standard-Vorlagen zugewiesen hat, wird immer die oberste Vorlage in der Liste in der Rechtevorlagen-Verwaltung als Standard-Vorlage verwendet.
6. Mit den Zugriffsrechten kann gesteuert werden, welche Benutzergruppe die ausgewählte Vorlage sehen und zuweisen kann. Falls die Option *Bearbeiten* aktiviert ist, kann die Vorlage für einzelne Assets, Kategorien oder Derivate individuell angepasst werden.

Die Rechte können im zweiten Reiter der ausgewählten Rechte-Vorlage angepasst werden.

Einstellungen & Vorlagen-Zugriff		Asset-Rechte			
Benutzergruppen	Anschauen	Bearbeiten	Rechte	Statistiken	Erweiterte Rechte
	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	
Administratoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Agentur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Alle aktivieren <input type="checkbox"/> Alle deaktivieren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

1. Wenn diese Funktion aktiviert ist, werden auch die Unterrechte der entsprechenden Rechte angezeigt. So wird z.B. das Recht *Bearbeiten* in *Metadaten editieren*, *Löschen* etc. unterteilt.
2. Mit Hilfe dieser Checkbox kann das ausgewählte Recht für alle Benutzergruppen (de)aktiviert werden
3. Mit Rechtsklick auf eine Benutzergruppe kann aus dem Kontextmenü die Funktion zum (de)aktivieren aller Rechte für diese Benutzergruppe aufgerufen werden
4. Wenn nicht alle, sondern nur einzelne Unterrechte (siehe 1.) ausgewählt sind, wird die Checkbox ausgefüllt. Ein Häkchen in der Checkbox zeigt an, dass alle Rechte aktiviert sind.

Asset-Rechte

Asset-Rechte bestimmen, welche Benutzergruppen ein Asset sehen oder bearbeiten können sowie die Rechte-Zuweisungen anpassen und die Asset-Statistiken einsehen können. Um alle Rechte anzuzeigen, kann der Button *Erweiterte Rechte* aktiviert werden. Wenn der Mauszeiger über ein Recht gesetzt wird, erscheint ein Tooltip, der genauere Informationen zum entsprechenden Recht gibt.

Einstellungen & Vorlagen-Zugriff		Asset-Rechte			
Benutzergruppen	Anschauen	Bearbeiten	Rechte	Statistiken	Erweiterte Rechte
	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	
Administratoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
Agentur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Editoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
VIT Superusers	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	

1. Rechte auf das Sehen eines Assets und dessen Metadaten, Kategorienzuweisungen und Versionen
2. Rechte auf das Bearbeiten von Metadaten, Vorschau, Kategorien und Versionen, sowie auf das Löschen und Aktualisieren eines Assets

3. Rechte auf das Sehen und Bearbeiten von Asset- und Derivat-Rechten
4. Rechte auf Statistiken und Journal eines Assets

▼ Kategorien-Rechte

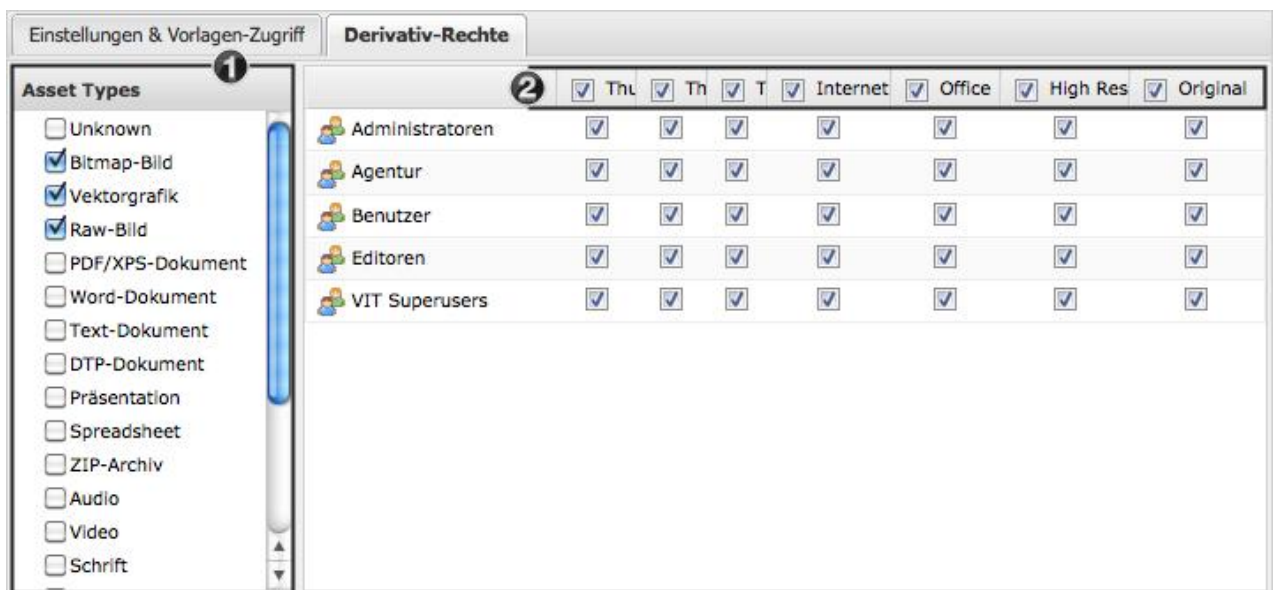
Die Kategorien-Rechte beziehen sich auf das Ansehen und Bearbeiten der Kategorien und der zugewiesenen Kategorien-Rechte. Um alle Rechte anzuzeigen, kann der Button *Erweiterte Rechte* aktiviert werden. Wenn der Mauszeiger über ein Recht gesetzt wird, erscheint ein Tooltip, der genauere Informationen zum entsprechenden Recht gibt.

Einstellungen		Kategorien-Rechte		Zuweisungen 4	
Benutzergruppen	Anschauen 1	Bearbeiten 2	Rechte 3	Erweiterte Rechte	
	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle	<input type="checkbox"/> Alle		
 Administratoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
 Agentur	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
 Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
 Editoren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		
 VIT Superusers	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		

1. Rechte auf das Sehen von Kategorien und deren Inhalte
2. Rechte auf das Bearbeiten, Löschen und Verschieben von Kategorie, sowie auf das Zuweisen von Assets zur entsprechenden Kategorie
3. Rechte auf das Sehen und Bearbeiten der zugewiesenen Kategorien-Rechte
4. Unter dem Tab *Zuweisungen* werden alle Kategorien angezeigt, welche das ausgewählte Rechte-Template zugewiesen haben.

▼ Derivat-Rechte

Die Derivat-Rechte beziehen sich auf das Ansehen der Derivate verschiedener Dateitypen. Jede Vorlage kann einer Auswahl von Asset-Typen zugewiesen werden. Die Vorlage erscheint nur dann zur Auswahl, wenn es sich beim Asset um einen zugewiesenen Asset-Typen handelt.



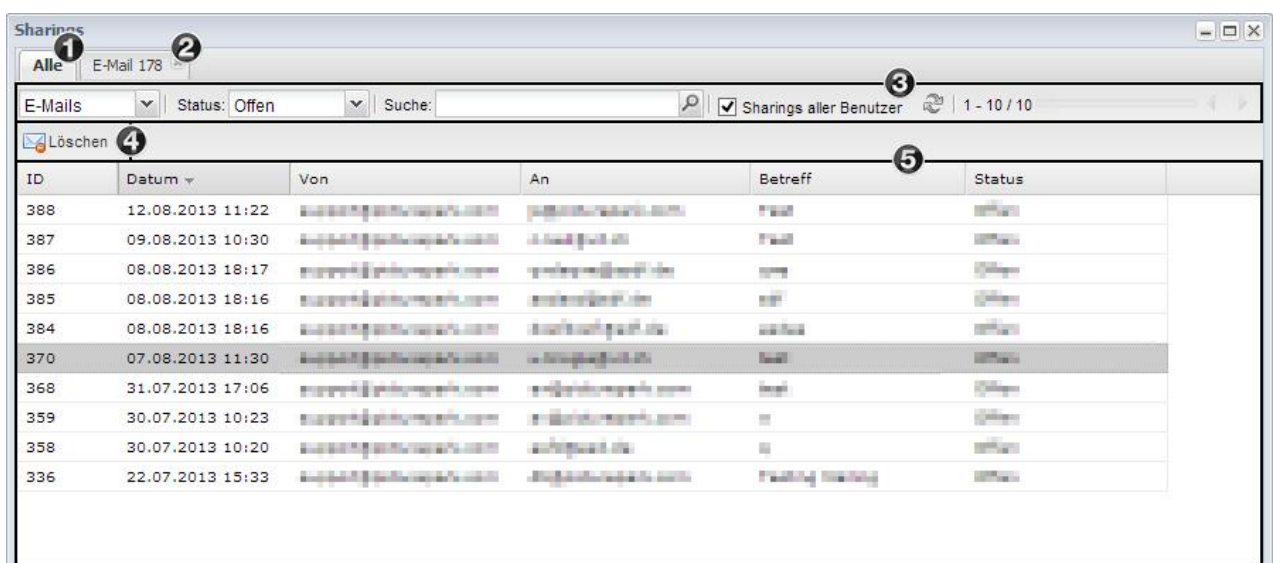
1. Liste aller verfügbaren Asset-Typen. Wichtig: Es können nur Asset-Typen zusammen in einer Rechte-Vorlage verwendet werden, welche dieselben Derivate haben (z.B. Bitmap-Bild und Vektorgrafik)
2. Auswahl aller verfügbaren Derivate der ausgewählten Asset-Typen

5.3 Sharings verwalten

Administratoren können die Sharings aller Benutzer verwalten. In der Sharing-Verwaltung können alle Informationen, wie z.B. Status, Empfänger oder Anzahl Downloads der Assets, zu einem Sharing eingesehen werden.

Sharing-Verwaltung

Beim Aufruf der Sharing-Verwaltung aus dem Administrator- oder Benutzer-Menü öffnet sich ein neues Fenster.



1. Übersicht über alle Sharings
2. Wenn ein Sharing geöffnet wird, erscheint ein zusätzlicher Tab mit der ID des Sharings

3. Optionen um die Ansicht der Sharing-Liste zu filtern. In der ersten Auswahl-Liste kann zwischen den beiden Typen E-Mails und Links gewechselt werden.
4. Button zum Löschen des aktuell ausgewählten Sharing
5. Sharing-Liste mit den wichtigsten Daten

▼ Ansicht filtern

Die Liste der angezeigten Sharings kann mit verschiedenen Optionen gefiltert werden.

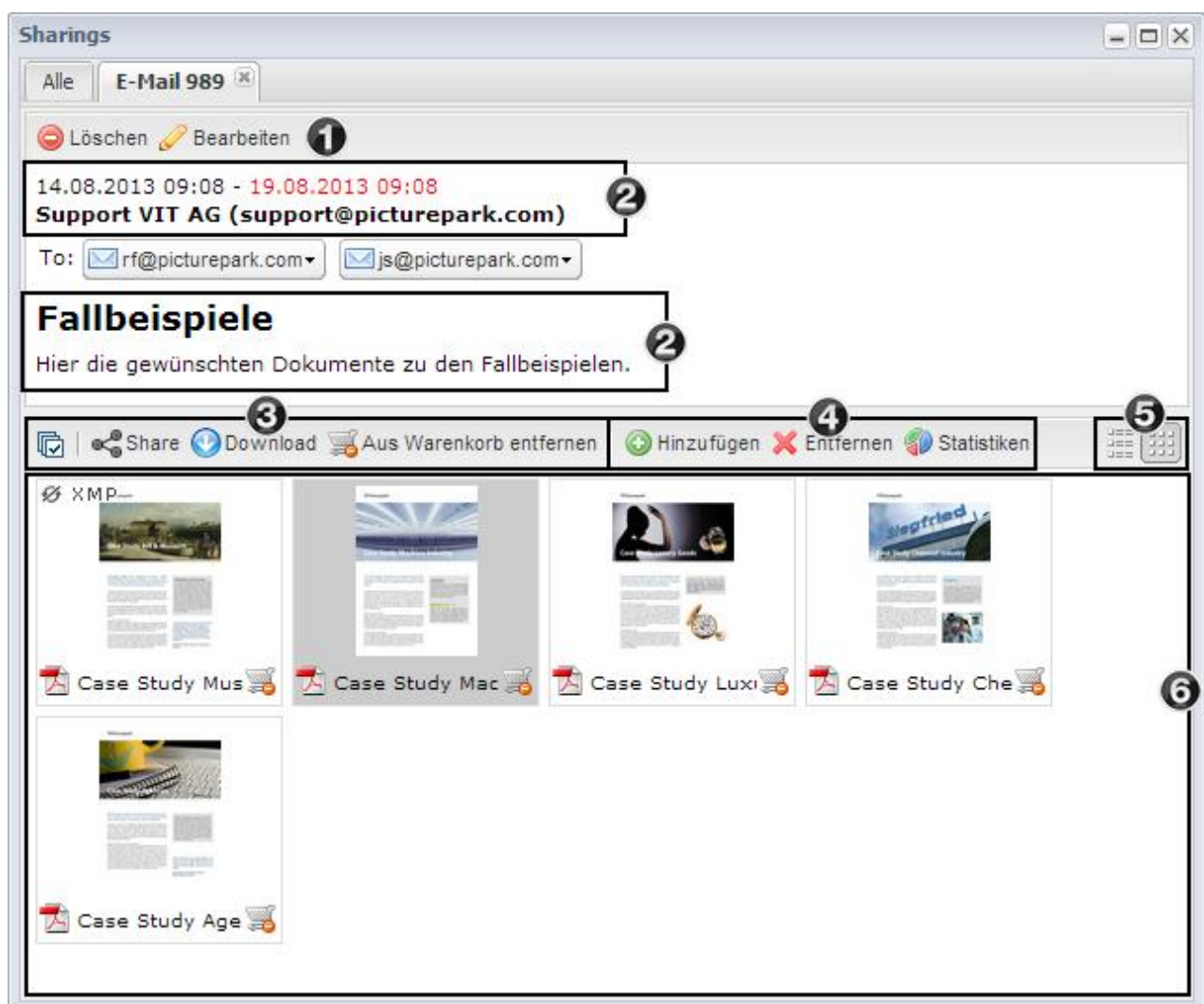


1. Filter der Ansicht nach Typ (E-Mail oder Link)
2. Filtern der Ansicht nach einem ausgewählten Status
3. Suchfeld um die Liste mit Stichwörtern zu durchsuchen
4. Wenn dieser Checkbox aktiviert ist, werden die Sharings aller Benutzer angezeigt und nicht nur die eigenen
5. Navigieren durch die Seiten der Sharing-Liste
6. Mit einem Klick auf den Titel einer Kolonne der Liste wird die Liste entweder ab- oder aufsteigend nach dem ausgewählten Feld sortiert

▼ Sharings verwalten

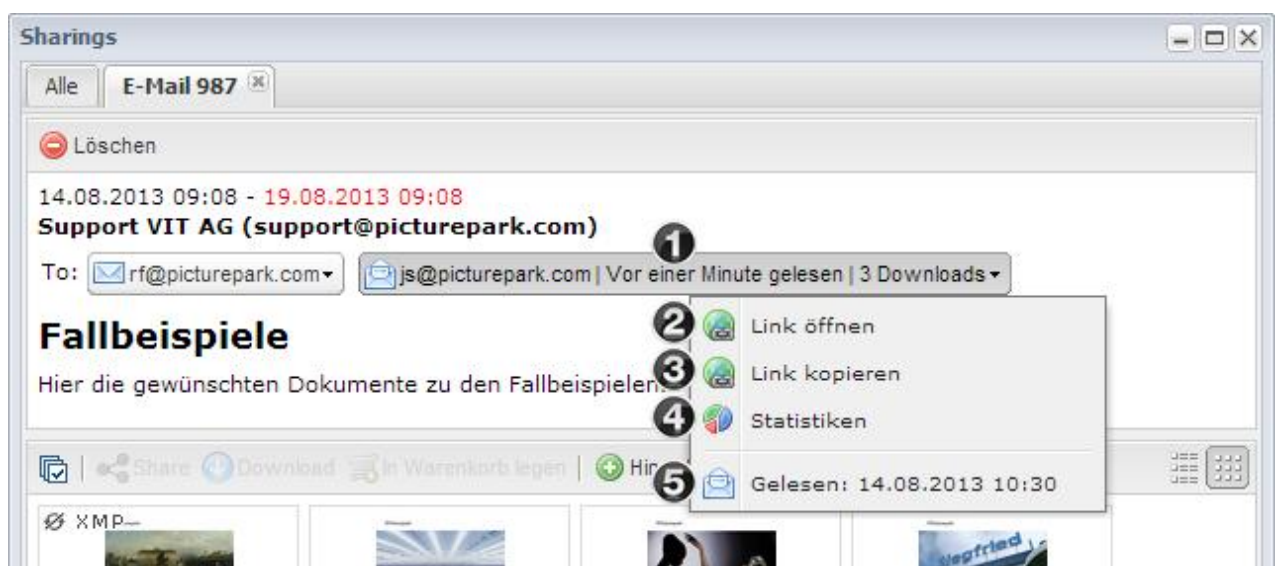
Mit einem Doppelklick auf ein Sharing in der Übersicht, öffnet sich das ausgewählte Sharing in einem neuen Tab. In diesem Tab sind alle Informationen zum ausgewählten Sharing enthalten.

Allgemeine Optionen



1. Löschen und Bearbeiten des aktuell geöffneten Sharings. Es können alle Einstellungen für den jeweiligen Sharing-Typen angepasst werden, bis auf das Wechseln des Sharing-Typs, sowie das Ändern der Empfänger für ein Mail-Sharing ist nicht verfügbar.
2. Übersicht über Versand- und Ablaufdatum, Sender, Betreff und Nachricht
3. Weiterverarbeitung der versendeten Assets
4. Hinzufügen und Entfernen von Assets. In der Statistik ist ersichtlich, welche Assets entfernt oder hinzugefügt wurden.
5. Wechseln der Ansicht (Vorschaubilder oder Listenansicht)
6. Liste aller versendeten Assets. Per Drag & Drop kann die Sortierung der Assets verändert werden. Diese Reihenfolge wird für die Sharing-Seite übernommen.

Sharings vom Typ "E-Mail"



1. Liste aller Empfänger mit direkter Anzeige des Zeitpunktes, an dem der Empfänger den Link aufgerufen hat, und ob der Empfänger bereits Downloads getätigt hat.

Über einen Klick auf den Empfänger öffnet sich das Kontext-Menü in welchem weitere Optionen aufgerufen werden können:

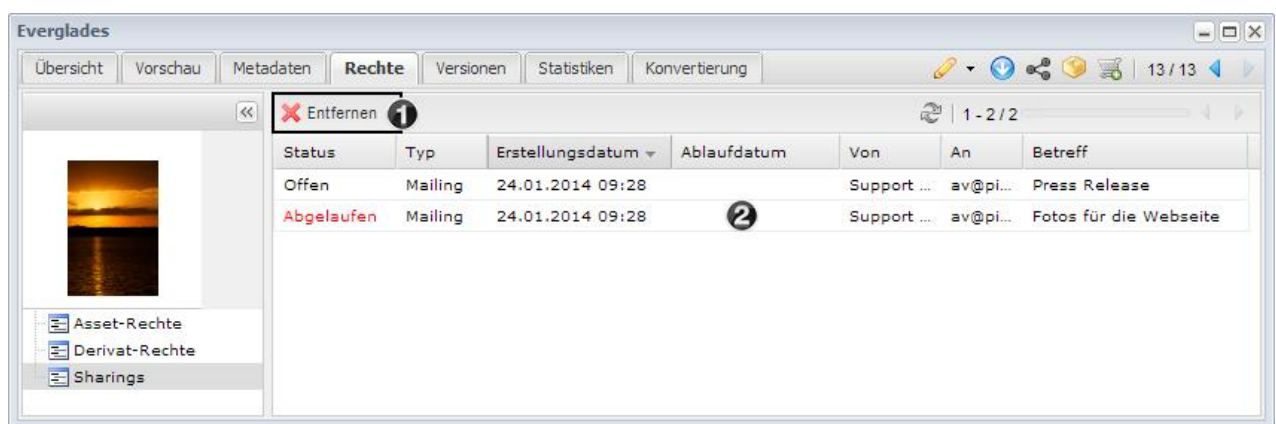
2. Öffnen des Portal-Links für diesen spezifischen Empfänger
3. Option zum kopieren des Links ohne diesen direkt im Browser zu öffnen
4. Detaillierte Download-Statistiken
5. Genauer Zeitpunkt, an dem der Empfänger den Link das erste Mal aufgerufen hat

Sharings vom Typ "Links"

1. Link zum Portal oder zur ZIP-Datei des Sharings (je nach Auswahl des Link-Types)
2. Links für jedes Derivat des aktuell selektierten Assets. Über den Button "Links" kann zwischen Download- und Vorschau-Links gewechselt werden. Falls für ein Video das Vorschau-Derivat geshared wurde, erscheint ein zusätzlicher Button über welchen der Embed Code für das entsprechende Video angezeigt werden kann.

▼ Sharing-Statistik pro Asset

In der Detailansicht eines Assets kann geprüft werden, in welchen Sharings das jeweilige Asset enthalten ist.



1. Wenn kein Sharing selektiert wird, kann das Asset durch "Entfernen" von allen Sharings entfernt werden. Falls eines oder mehrere Sharings selektiert sind, wird das Asset nur von den selektieren Sharings entfernt. Das Entfernen ist nur möglich, falls der Benutzer über die entsprechenden Rechte auf das Sharing verfügt.
2. Durch Doppelklick auf ein Sharing kann die Detailansicht des Sharings geöffnet werden

5.4 Bestellungen verwalten

In der Bestellungen-Verwaltung können alle eingegangenen Bestellungen verwaltet werden.

Bestellungsverwaltungs-Fenster

Beim Aufruf der Bestellungen-Verwaltung aus dem Administrator- oder Benutzer-Menü öffnet sich ein neues Fenster.

ID	Datum	Besteller	Betreff	Status
102	28.04.2011 17:33	h.suppert@vki.ch	response/102	Offen
101	28.04.2011 17:29	h.suppert@vki.ch	response/101	Offen
87	18.01.2011 06:58	Bevina.Besoni@ec4-net.ch	Order original	Ausgeliefert
86	23.12.2010 15:09	ingemar@veba.com.ch	Brochure H&M&K	Offen
85	24.11.2010 03:13	julian@lanes.ch	protest	Offen
84	03.09.2010 17:08	h.suppert@veba.com.ch	test	Ausgeliefert
83	27.08.2010 23:59	mindaeman.14@gmail.com	Test	Offen
82	27.08.2010 23:59	mindaeman.14@gmail.com	Test	Offen
81	16.07.2010 13:52	h.suppert@veba.com.ch	Test	Offen
80	14.06.2010 15:07	h.suppert@veba.com.ch	test	Offen
79	14.06.2010 15:07	h.suppert@veba.com.ch	test	Offen
78	04.06.2010 16:56	joel@geometrica-consulting.com	potentially use from demo	Ausgeliefert

1. Übersicht über alle Bestellungen
2. Wenn eine Bestellung geöffnet wird, erscheint ein zusätzlicher Tab mit der ID der Bestellung
3. Optionen um die Ansicht Liste der angezeigten Bestellungen zu filtern
4. Button zum Löschen oder Schliessen der aktuell ausgewählten Bestellung
5. Liste von Bestellungen mit den wichtigsten Daten

▼ Ansicht filtern

Die Liste der angezeigten Bestellungen kann mit verschiedenen Optionen gefiltert werden.

ID	Datum	Besteller	Betreff	Status
102	28.04.2011 17:33	h.suppert@vki.ch	response/102	Offen
101	28.04.2011 17:29	h.suppert@vki.ch	response/101	Offen

1. Filtern der Ansicht nach einem ausgewählten Status
2. Suchfeld um die Liste mit Stichwörtern zu durchsuchen
3. Navigieren durch die Seiten der Mailing-Liste
4. Mit einem Klick auf den Titel einer Kolonne der Liste wird die Liste entweder ab- oder aufsteigend nach dem ausgewählten Feld sortiert

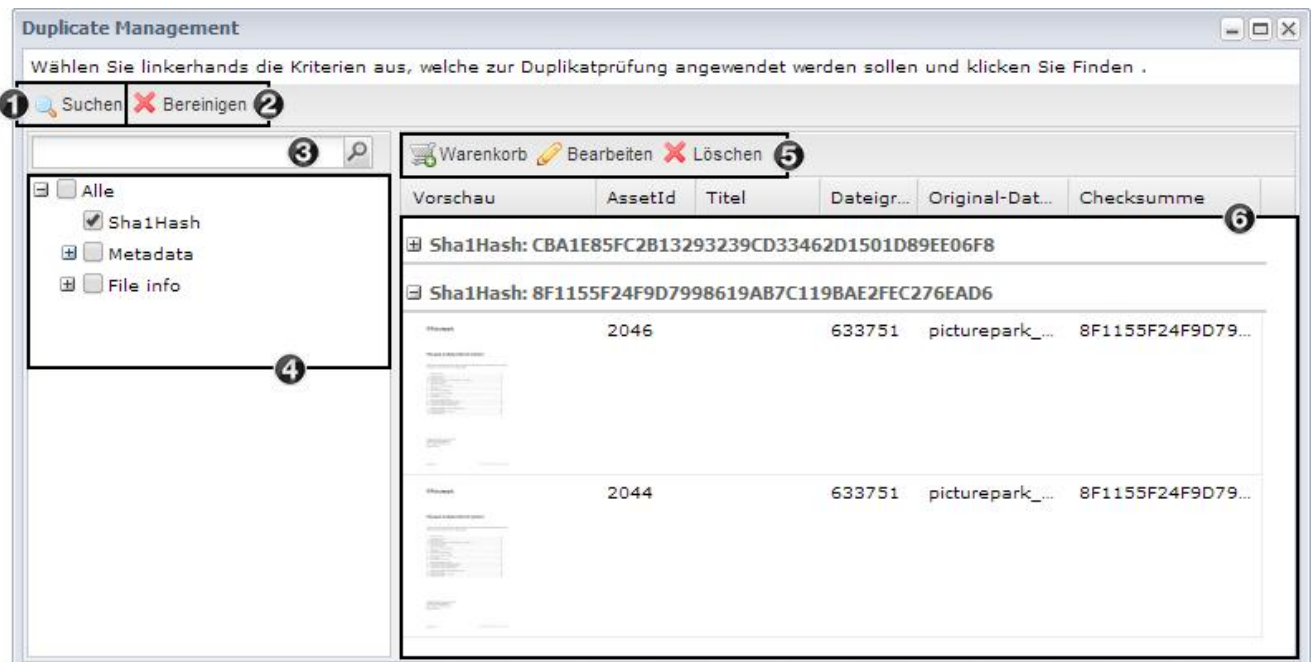
▼ Bestellungen verwalten

Mit einem Doppelklick auf eine Bestellung in der Übersicht, öffnet sich die ausgewählte Bestellung in einem neuen Tab. In diesem Tab sind alle Informationen zu der ausgewählten Bestellung enthalten, wie z.B. Bemerkungen zur Bestellung oder die bestellten Formate.

1. Die Bestellung mit den ausgewählten Formaten freigeben und an den Besteller senden
2. Bestellung mit Angabe eines Grundes zurückweisen
3. Bestellung schliessen
4. Liste aller Benutzer, welche über diese Bestellung entscheiden können. Je nach Konfiguration ist das nur der Administrator oder die Verantwortlichen Benutzer für die ausgewählten Assets.
5. Übersicht über die Angaben des Bestellers (gewünschte Liefermethode, E-Mail Adresse, Bestell-Datum, Betreff und Mitteilung)
6. Menü zum Weiterverarbeiten der bestellten Assets
7. Mit dieser Funktion können einzelne oder alle Formate für alle bestellten Assets (de)aktiviert werden
8. Auswahl der bestellten Formate. Diese Auswahl kann vor dem Freigeben der Bestellung noch für jedes Asset verändert werden

5.5 Duplikate

Die Duplikatsuche ermöglicht es, Assets mit gleichen Eigenschaften zu finden. Die Suche kann individuell mit Auswahl verschiedenster Kriterien angepasst werden.



1. Ausführen der Duplikatsuche mit den ausgewählten Kriterien
2. Bereinigen der gefundenen Duplikate: Alle alten Duplikate werden gelöscht, die neueste Datei bleibt erhalten und bekommt alle Klassen- und Kategorien-Zuweisungen der gelöschten Duplikate.
3. Stichwortsuche, mit der passende Kriterien gefunden werden können
4. Liste aller verfügbaren Kriterien, nach denen Duplikate unterschieden werden sollen
5. Menü zur Weiterverarbeitung von ausgewählten Assets
6. Liste aller gefundenen Duplikate, welche in einzelne Gruppen zusammengeführt werden

5.6 Metadaten Import

Mit dem Metadaten Import können anhand einer Excel- oder CSV-Datei Metadaten für bestimmte Assets neu erfasst oder aktualisiert werden. Zusätzlich besteht auch die Möglichkeit Kategorien und Klassen zu erstellen oder zu aktualisieren, Vorgabewerte für Klassen zuzuweisen, Asset-Zuweisungen zu Kategorien und Klassen vorzunehmen oder Benutzer über eine Excel- oder CSV-Datei in Picturepark zu importieren oder zu aktualisieren. Nach einem abgeschlossenen Import/Update wird eine entsprechende [Benachrichtigung](#) angezeigt (inkl. Meldungen bei Fehlern während des Imports).

Metadaten-Import

Asset-Metadaten | Kategorien/Klassen | Benutzer

Bitte selektieren Sie die lokal vorbereitete .xlsx- oder .csv-Datei, welche zur Aktualisierung der Asset-Metadaten verwendet werden soll, welche dem definierten Referenzschlüssel entsprechen (üblicherweise Dateiname). Eine Vorlage-Datei kann über die Report-Funktion generiert werden.

Bitte beachten Sie das Benutzerhandbuch für weitere Hinweise zur Aufbereitung der Excel-Datei.

Import-Typ:

Datei wählen:

Alle Treffer aktualisieren:

Hinweis

Metadaten Importe sollten immer zuerst mit einem kleinen Set von Testdaten getestet werden. So kann sicher gestellt werden, dass die Ergebnisse des Imports richtig sind und keine Daten verloren gehen.

▼ Aktualisieren von Metadaten

Der Import von Metadaten ermöglicht die Verschlagwortung von Picturepark Assets mittels einer Excel- oder CSV-Datei. Alle Metadaten eines Assets (Metadaten-Felder und Tag-Boxen) können darüber erstellt oder aktualisiert werden. Für den späteren Import kann im Asset-Browser über die [Report-Funktion](#) eine Vorlage mit den gewünschten Metadaten erstellt werden, die aktualisiert werden sollen.

Wichtig: Falls ein Feld in der Datei den Wert (NULL) enthält, wird das Feld geleert und alle aktuellen Werte in diesem Feld gelöscht. Um die aktuellen Werte beizubehalten und nicht zu verändern kann das entsprechende Feld leer gelassen werden.

Die Datei für den Metadaten-Import muss in der ersten Spalte eine eindeutige Zuweisung enthalten - bei der Generierung einer Vorlage über die Report-Funktion ist dies üblicherweise die Asset-Id von Picturepark. Diese eindeutige Zuweisung ist zwingend notwendig, um eine korrekt Aktualisierung der Metadaten zu gewährleisten.

In den weiteren Spalten können die Metadaten geändert / aktualisiert werden. Für Tags können die entsprechenden Werte mit einem senkrechten Strich (Pipe) eingetragen werden (z.B. Speaking | Standing). Leere Tags werden mit (NULL) dargestellt.

	A	B	C	D	E	F
1	AssetId	Keywords	AssetName en	AssetName de	AssetDescription en	AssetDescription de
2	4535	Water Blue	Water ski	Wasserski	(NULL)	(NULL)
3	4534	Flora Green	Flower	Blume	Garden picture	(NULL)
4						

[Beispiel-Datei herunterladen](#)

i Tag-Box-Werte

Tags in Picturepark repräsentieren Bereiche der Struktur. Für den Metadaten-Import mit Tags sind folgende Dinge zu beachten:

- Tags werden immer komplett und vollständig überschrieben (bestehende Tags werden also ersetzt)
- Bei Tags wird die Gross- und Kleinschreibung ignoriert
- Leere Tag-Spalten werden ignoriert
- Es können nicht zwei Unter-Klassen / -Kategorien mit demselben Namen aktualisiert werden

z.B. Tag: "BMW" mit Unter-Tag "3 Series" und "VW" mit dem Unter-Tag "3 Series"

Da "3 Series" nicht eindeutig zugewiesen werden kann, kann es auch nicht aktualisiert werden.

i Alle Treffer aktualisieren

Falls ein Feldwert in der ersten Spalte mehrere Treffer erzielt (z.B. für Felder wie AssetName oder OriginalFileName), kann durch Aktivieren der Option "Alle Treffer aktualisieren" sichergestellt werden, dass alle Assets, welche den entsprechenden Feldwert zugewiesen haben, aktualisiert werden. Falls diese Option nicht aktiviert ist, wird der Eintrag in der Import-Datei übersprungen, falls mehrere Treffer gefunden werden.

Erstellen von Baum-Elementen (Tags, Klassen, Kategorien)

Für die Erstellung der Import-Datei zur Erstellung von Baum-Elemente müssen folgende Punkte beachtet werden:

Erforderliche Spalte "FullPath"

Die erste Spalte mit dem Titel "FullPath" enthält den Pfad des neuen Baum-Elementes jeweils vom Root-Channel ("All", "Admin Channel") aus inklusive neuem Baum-Element.

Beispiel: "All\Tags\Aktivität\Denken". Zu beachten:

- Diese Spalte muss zwingend in der Import-Datei enthalten sein. Alle anderen Spalten sind optional. Falls kein Name für eine bestimmte Sprache gesetzt wird, wird automatisch der Wert aus dem FullPath verwendet.
- Der Pfad muss nicht zwingend mit einem Schrägstrich enden, der Import kann mit und auch ohne abschliessenden Schrägstrich ausgeführt werden.

i Name aus FullPath

Im folgenden Beispiel wird der Default-Wert für den Namen für alle Sprachen ausser Deutsch aus dem FullPath ausgelesen:

	A	B
1	FullPath	NameDE
2	All\Tags\Activities\Think	Denken
3	All\Tags\Activities\Sit	Sitzen
4		

Da der Wert in der Spalte "NameDE" für Deutsch überschrieben wird, werden die Namen für ein System mit den Baum-Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch wie folgt importiert:

- Englisch: Think, Sit
- Deutsch: Denken, Sitzen
- Französisch: Think, Sit

Erstellen von Oberen Elementen

Falls ein Oberes Element, auf welches im FullPath referenziert wird, noch nicht existiert, wird dieses automatisch erstellt. Aus dem Beispiel oben resultiert also folgende Struktur, auch wenn der Container "Activities" noch nicht existiert:



Optionale Spalten

- Die Spalte mit dem Titel "Name" + ISO Sprachcode (z.B. NameEN oder NameDE) enthält den Namen des zu erstellenden Baum-Elementes in der entsprechenden Sprache. Beispiel: "Denken". Falls in dieser Spalte ein Wert oder die gesamte Spalte fehlt wird automatisch der Wert aus dem FullPath verwendet. Falls der Titel der Spalte nicht "Name" enthält wird der Import fehlschlagen.
 - Wichtig: Es können nicht mehrere Baum-Elemente mit dem selben Pfad und Namen erstellt werden
 - Wichtig: Gleich wie bei der Erstellung im Browser müssen gewisse Sonderzeichen vermieden werden (\ / : * ? " < > |)
- Alle weiteren Spalten könnten zum Setzen von Namen (z.b. NameDE) und Beschreibung (z.b. DescriptionDE) in den gewünschten Sprachen gewählt werden. Die Reihenfolge ist nicht vorgegeben. Falls eine Zelle in einer "Name"-Spalte leer ist, wird der Wert aus dem FullPath für diese Sprache eingesetzt. Dasselbe gilt, falls eine Sprache nicht in der Datei aufgeführt wird.
- Falls zwei Spalten den selben Titel aufweisen wird der Import fehlschlagen.
- Für die Spaltentitel wird Gross-/Kleinschreibung jeweils nicht beachtet.

Beispiel einer Import-Datei

	A
1	FullPath
2	All\Tags\Activities\Think
3	All\Tags\Activities\Sit
4	All\Tags\Activities\Go
5	All\Tags\Activities\Work
6	

[Beispiel-Datei herunterladen](#)

Die importierte Struktur in Picturepark sieht nach erfolgreichem Import folgendermassen aus:

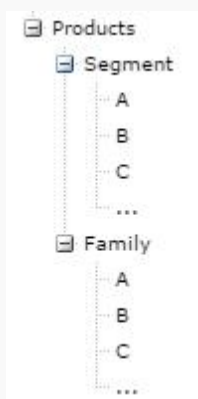


i Spätere Übersetzungen

Die Übersetzungen von Name und Beschreibung können zu einem späteren Zeitpunkt mit der Methode "[Aktualisieren von Übersetzungen von Baum-Elementen](#)" noch aktualisiert werden.

i Performance

Es sollten nicht mehr als 5000 Elemente pro Level erstellt werden, da es ansonsten zu Einbussen der Performance kommen kann. Strukturen mit einer grossen Menge an Elementen sollten generell nicht für den Endbenutzer im Baum sichtbar sein, sondern nur als Tags für die jeweiligen Tagbox-Felder verwendet werden. Sollten mehr als 5000 Elemente auf einem Level nötig sein, sollte die Struktur angepasst werden. Beispielsweise können die Elemente nach Anfangsbuchstaben unterteilt werden:



▼ Aktualisieren von Übersetzungen von Baum-Elementen

Für die Erstellung der Import-Datei zum Aktualisieren von Übersetzungen von Baum-Elemente müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Die erste Spalte mit dem Titel "AssetContainerId" enthält die Id eines bereits existierenden Baum-Elementes.
- Alle weiteren Spalten könnten zum Setzen von Namen und Beschreibung in den gewünschten Sprachen gewählt werden. Die Reihenfolge ist nicht vorgegeben und es müssen auch nicht alle im System vorhandenen Sprachen in der Import-Datei aufgeführt werden. Die Benennung erfolgt jeweils mit "Name" oder "Description" mit anschliessendem ISO Sprachcode. Beispiel: NameEN, Description EN, NameDE, Description DE.
- Für das Aktualisieren von Übersetzung gibt es drei Möglichkeiten:

- Zelle enthält einen Wert: Der bereits existierende Wert in Picturepark wird mit dem Wert aus der Import-Datei überschrieben
- Zelle ist leer: Der bereits existierende Wert in Picturepark bleibt bestehen
- Zelle enthält "(NULL)": Bereits existierende Werte in Picturepark werden gelöscht. Diese Option ist für "Namen"-Spalten nicht zulässig, da der Name eines Baum-Elementes ein Pflichtfeld ist.
- Falls zwei Spalten den selben Titel aufweisen wird der Import fehlschlagen.
- Es können nicht mehrere Baum-Elemente mit dem selben Pfad und Namen erstellt werden
- Gleich wie bei der Erstellung im Browser müssen gewisse Sonderzeichen vermieden werden (\ / : * ? " < > |)
- Für die Spaltentitel wird Gross-/Kleinschreibung jeweils nicht beachtet.

Beispiel einer Import-Datei:

	A	B	C	D
1	AssetContainerId	NameFR	DescriptionFR	DescriptionDE
2	255	Activité		
3	256	Penser	Réfléchir	Grübeln, überlegen, nachdenken
4	257	Percher	S'asseoir	(NULL)
5	258	Marcher	Bouger, aller	Marschieren, bewegen, laufen
6	259	Travailler	Faire	

[Beispiel-Datei herunterladen](#)

Kategorie/Klassen-Namen exportieren

Um Übersetzungen für Baum-Elemente vorzunehmen empfiehlt es sich, erst einen [Export der Übersetzungen](#) vorzunehmen. Das dadurch generierte Excel kann dann einfach angepasst und die Änderungen über den Metadaten-Import in Picturepark übernommen werden.

▼ Einfügen von Vorgabewerten für Asset-Klassen

Mit diesem Import-Typ können Vorgabewerte für Felder definiert werden, welche der entsprechenden Klasse noch nicht zugewiesen werden. Mit diesem Import wird der Klasse also sowohl das Feld als auch der Vorgabewert zugewiesen. Für das Erstellen der Import-Datei zum Einfügen von Vorgabewerten für Asset-Klassen-Felder müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Die erste Spalte mit dem Titel "AssetContainerId" enthält die Id einer bereits existierenden Klasse. Falls eine Zelle in dieser Spalte leer ist oder der Wert keine ganze Zahl (z.B. Text, oder Kommazahl statt 1234) wird der Import fehlschlagen.
- Die zweite Spalte mit dem Titel "FieldId" enthält die Id des Metadaten-Felder, welchem die Vorgabewerte zugewiesen werden sollen. Falls eine Zelle in dieser Spalte leer ist oder der Wert keine ganze Zahl (z.B. Text, oder Kommazahl statt 1234) wird der Import fehlschlagen. Es ist möglich für das gleiche Feld mehrfach Vorgabewerte zu vergeben, falls dieses in mehreren Klassen vorkommt.
- Die dritte Spalte mit dem Titel "DefaultValue" enthält die Vorgabewerte, welche für das entsprechende Feld für die jeweilige Klasse gesetzt werden soll. Es gilt:

- Die Zellen in dieser Spalte dürfen nicht leer sein
- Die Werte müssen dem jeweiligen Datentyp des Metadaten-Feldes entsprechen. So darf z.B. für ein Feld vom Typ Integer kein Text eingegeben werden. Falls der Wert nicht dem Datentyp entspricht, wird der Import fehlschlagen.
- Für Felder vom Typ "Tagbox" gelten folgende Spezielle Regelungen für die Angabe von Vorgabewerten:
 - Nur Tagbox-Felder mit einem "Base Asset Container" können über den Import mit Vorgabewerten versehen werden
 - Die Angabe der zuzuweisenden Baum-Elemente erfolgt per Name und nicht über eine Id
 - Es muss sichergestellt werden, dass alle Subelemente des "Base Asset Containers" einen eindeutigen Namen haben, da es bei mehrfacher Verwendung desselben Namens zu fehlerhaften Zuweisungen kommen kann
 - Mehrere Baum-Elemente können mit einem senkrechten Strich (Pipe) voneinander getrennt (z.B. Blue | Red).
Wichtig: Zwischen Werten und Strich muss ein Leerschlag sein!
- Falls zwei Spalten den selben Titel aufweisen wird der Import fehlschlagen.
- Mit diesem Import können Vorgabewerte nur initial gesetzt werden und keine bereits gesetzten Vorgabewerte überschrieben werden!
- Für die Spaltentitel wird Gross-/Kleinschreibung jeweils nicht beachtet.

Beispiel einer Import-Datei:

	A	B	C
1	AssetContainerId	FieldId	DefaultValue
2	253	120	Water Blue
3	196	120	Flora Green
4			

[Beispiel-Datei herunterladen](#)

▼ Benutzer-Import und Update

Mit dieser Methode können sowohl neue Benutzer erstellt, als auch bestehende Benutzer aktualisiert werden.

Bei der Erstellung der Import-Datei müssen folgende Punkte beachtet werden:

- Die folgende Felder sind zwingend notwendig - falls eine dieser Spalten bzw. Werte für diese Felder fehlen, wird der Import fehlschlagen: EmailAddress (string), Password (string - Klartext), FirstName (string), LastName (string), UserGroups (Ids)

Pflichtfelder

- Zwingend notwendig sind: EmailAddress (string), Password (string - Klartext), FirstName (string), LastName (string), UserGroups (Ids)
- Es wird ausser bei den oben genannten Feldern nicht geprüft, ob ein Wert abgefüllt ist oder nicht. Es kann daher sein, dass Benutzer importiert werden, ohne dass Felder abgefüllt werden, welche als Pflichtfelder definiert wurden.

- Die Werte für die Spalte "Password" sind nur zwingend notwendig, wenn der Benutzer noch nicht existiert. Falls ein Benutzer bereits existiert, müssen keine Werte in dieser Spalte abgefüllt werden und falls die Import-Datei nur Benutzer enthält, die bereits existieren, kann die Spalte komplett entfernt werden.

- Mehrere Benutzergruppen werden mit einem senkrechten Strich (Pipe) voneinander getrennt. Beispiel: 123|234|345
- Für Passwörter sollten die pro Picturepark konfigurierbaren Anforderungen berücksichtigt werden. Standardmässig muss ein Passwort 6 Zeichen lang sein, wobei 2 davon numerisch sind.
- Falls eine angegebene E-Mail Adresse bereits im System registriert ist wird der entsprechende Benutzer aktualisiert
- Die Reihenfolge der Spalten ist nicht vorgegeben
- Falls zwei Spalten den selben Titel aufweisen wird der Import fehlschlagen
- Für kundenspezifische Felder vom Typ "Combobox" können die Werte als Text abgefüllt werden und nicht mit einer Id. Dabei können alle verfügbaren Übersetzungen für einen Wert verwendet werden (z.B. Blue oder Blau).
- Für das Feld "CountryId" können die Werte als Text abgefüllt werden und nicht mit einer Id. Dabei können alle verfügbaren Übersetzungen für einen Wert verwendet werden (z.B. Switzerland oder Schweiz).
- Für die Spaltenüberschriften wird Gross-/Kleinschreibung jeweils nicht beachtet
- Es empfiehlt sich eine UTF-8 Formatierung zu wählen, damit z.B. Werte mit Apostroph oder Umlauten richtig interpretiert werden können

Beispiel einer Import-Datei:

	A	B	C	D	E	F	G
1	EmailAddress	Password	FirstName	LastName	UserGroupIds	LanguageId	Birthday
2	john@picturepark.com	ub20WK8t	John	Doe	19 3	1	27.10.1976
3	jane@picturepark.com	N3CeF2o7	Jane	Doe	23 25	2	10.05.1981
4							

[Beispiel-Datei herunterladen](#)

Weitere Systemfelder

Folgende weiteren Systemfelder können in die Import-Datei miteinbezogen werden und sind standardmässig in Picturepark verfügbar (teilweise abhängig von gewissen Konfigurationen):

- LanguageId: Systemsprache, die als Zahl angegeben wird - 1 für Deutsch, 2 für Englisch, 3 für Französisch. Falls die Systemsprache nicht gesetzt wird, wird automatisch der Standard-Wert verwendet.
- Language4ContentId: Kombination aus Systemsprache, Metadatensprache und Kategoriensprache. Wie viele dieser Kombinationen verfügbar sind ist abhängig vom System.
- CanChangeOwnProfile: Option, die es dem Benutzer erlaubt sein Profil in Picturepark zu bearbeiten. Der

Wert 0 steht für "Nein", der Wert 1 für "Ja".

- **LoginOnlyWithSecurityToken:** Wird für PAS SSO Benutzer verwendet, welche mit dem Wert 1 (für Ja) definiert werden können. Für reguläre Picturepark Benutzer kann der Wert 0 gesetzt werden.
- **ExpirationDate:** Ablaufdatum des Benutzers - zu diesem Datum wird der Zugriff auf Picturepark gesperrt.
- **LockDate:** Sperrdatum des Benutzers - zu diesem Datum wird der Zugriff auf Picturepark gesperrt.
- **RenewalUntilDate:** Angabe eines Datum für eine Erneuerung der Registration, um inaktive Benutzer einfacher zu identifizieren. Hierfür ist eine entsprechende Konfiguration eines Erneuerung-Prozesses notwendig.
- **CanBeInternalContact:** Angabe ob ein Benutzer ein interner Kontakt für eine Registrierung sein kann, wobei 0 für "Nein" und 1 für "Ja" steht. Hierfür ist eine entsprechende Konfiguration notwendig.
- **UseLdapAuthentication:** Für LDAP Benutzer muss eine 1 für "Ja" oder eine 0 für "Nein" angegeben werden.
- **LoginOnlyWithClaimsIdentity:** Für ADFS Benutzer muss eine 1 für Ja oder eine 0 für Nein angegeben werden.
- **ExcludeFromTraffic:** Benutzer-Aktionen können aus den Statistiken exkludiert werden, dafür muss eine 1 für Ja oder eine 0 für Nein angegeben werden.

1/0 oder True/False

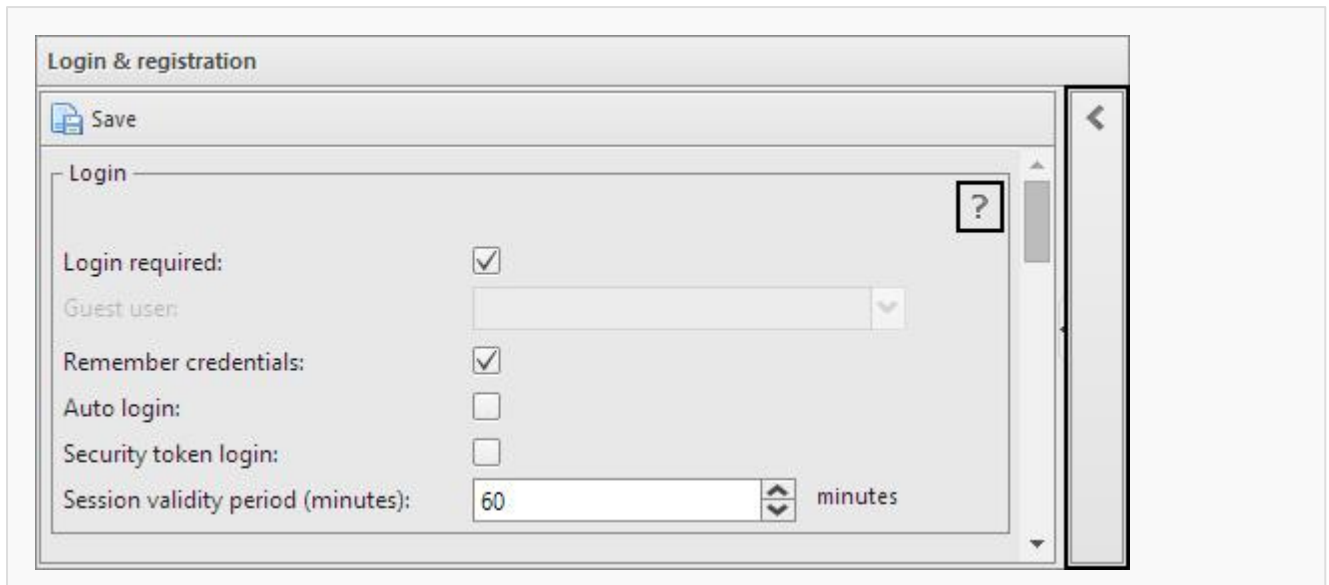
Statt 1 und 0 kann für den Import auch "True" oder "False" verwendet werden, wobei 1 für "True" steht und 0 für "False". Beim Benutzer-Export werden die Werte standardmässig mit "True" und "False" exportiert.

5.7 Management-Konsole

In diesem Bereich können diverse Konfigurationen für Picturepark vorgenommen werden.

Hilfe-Bereiche

In gewissen Bereichen ist die Hilfe direkt kontextbezogen verfügbar. Durch einen Klick auf das Fragezeichen kann die Hilfe für den jeweiligen Bereich geöffnet werden. Der Hilfebereich erscheint auf der rechten Seite und ist wahlweise auch wieder einklappbar.



Grund-Konfiguration

- Grundeinstellungen: Grundlegende Konfigurationen für das gesamte System wie beispielsweise Name, Datumsformat, FTP-Zugang, Such-Optionen oder verfügbare Module
- Download-Einstellungen: Zusammenstellen der Dateinamen für Einzel-Downloads und gesammelte Downloads in einem ZIP-Archiv
- [Channel](#): Konfiguration von Channeln (als Tabs im UI dargestellt) in Picturepark, zur Erstellung unabhängiger Strukturen
- [Globale Skripte](#): Möglichkeit Javascript für Picturepark einzufügen z.B. zur Darstellung von Thumb Overlays
- [Piktogramme](#): Verwaltung der in Picturepark verwendeten Icons (für Klassen, Kategorien o.ä.)

Authentifizierung

- Login und Registrierung: Einstellungen von Passwort-, Registrierungs- und Erneuerungs-Optionen
- [Identity Providers](#): Konfiguration von ADFS 2.0 Servern für Single-Sign-On mittels claims-based Authentifizierung
- LDAP: Konfiguration der LDAP-Verbindungen

Felder

- [Indexierung](#): Status Anzeige des für die Suche notwendigen Asset Index (aktuell, nicht aktuell) und die Möglichkeit diesen anzustossen
- [Indexierungsbatches](#): Bereich um die Indexierung für Assets stapelweise zu starten. Die automatische Indexierung wird ab einer bestimmter Anzahl Assets, die durch eine Aktion betroffen sind, deaktiviert.
- [Exklusive Zuweisungen](#): Verwaltung von Exklusivitäts-Gruppen für Kategorien und Klassen

Asset-Handhabung

- [Bestellungen](#): Definieren der Empfänger von Notifikationen von Bestellungen

Rendering

- Output: Verwalten der Derivate, welche aus importierten Original-Dateien erstellt werden
- Dokument-Einstellungen: Einstellungen für Grösse und Pfad zum Rendering von Dokument-Vorschauen
- [Rendering-Status](#): Übersicht aller Rendering-Status einzelner Derivate

Benutzeroberfläche

- [UI Elemente](#): Bearbeiten von Header, Startseiten, Loginseiten, Nutzungsbedingungen, Vorlagen für [Sharing-Portale](#), individuellen Hilfe-Seiten und Seiten zur Authentifizierung
- [Ports](#): Erstellen und Bearbeiten von Ports
- [Vorlagen](#): Verwaltung von Standard-Vorlagen, mit denen Sharing-Portale und Ports generiert werden können
- [Skins](#): Bearbeiten von HTML- und CSS-Vorlagen, welche auf einzelne UI Elemente und Ports hinterlegt werden können
- [Dateiverwaltung](#): Verwaltung von Bildern, Logos oder anderer Elemente, die für UI Elemente und Ports verwendet werden können
- UI Panels: Anpassung der Panels für die Übersicht im Detailfenster
- [Facetten-Konfiguration](#): Verwalten und Konfigurieren von Einstellungen und Design für Facetten

Traces & Administration

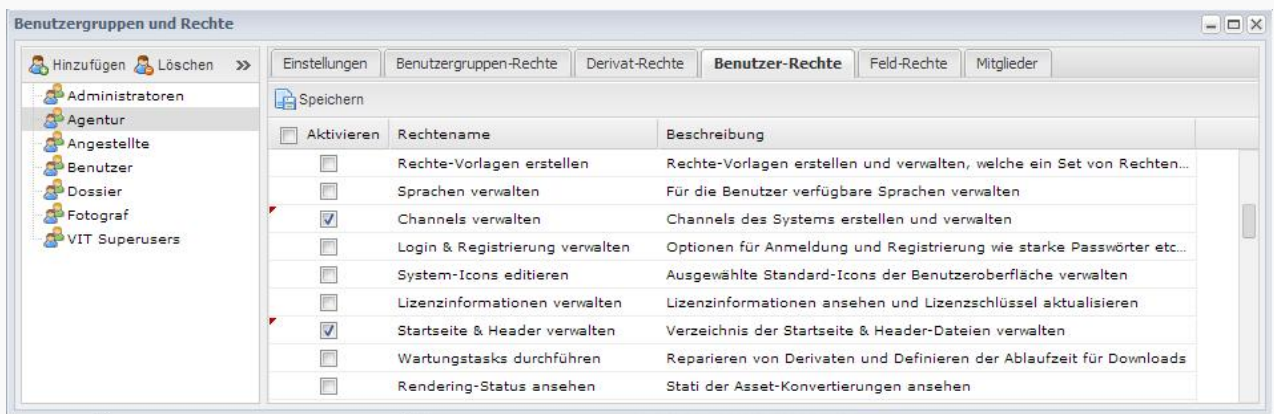
- Cache: Anzeige der in Picturepark gecachten Elemente (zur Performance Optimierung) und die Möglichkeit den Cache hier zu entfernen

5.7.1 Konfiguration

Channel sind die in der Benutzeroberfläche angezeigten Tabs zur Abbildung unabhängiger Strukturen, die voneinander unabhängig verwaltet werden z.B. verschiedene Abteilungen, Regionen, Kunden kurz Tenants. Die Anzahl der möglichen Channel wird durch die Lizenz geregelt.

Benutzer-Rechte

Die Channel können in der Web Management Console unter Grund-Konfiguration bearbeitet werden. Dazu muss die Gruppe des Benutzers in den Benutzer-Rechten berechtigt sein Channel zu verwalten und Header- und Startseiten zu verwalten.



Die Konfiguration der Channel wird über das Menü links (Channels) in Benutzeroberfläche aufgerufen und gliedert sich in zwei Bereiche:

- Linker Bereich: Hinzufügen von neuen Channels (sofern die Lizenz dies erlaubt), Entfernen von bestehenden Channels und Änderung der Sortierung durch Drag&Drop
- Rechter Bereich: Konfiguration des im linken Bereich ausgewählten Channels wie bspw. der Asset Container, der gewünschte Header o.ä.

▼ Verwalten von Channels



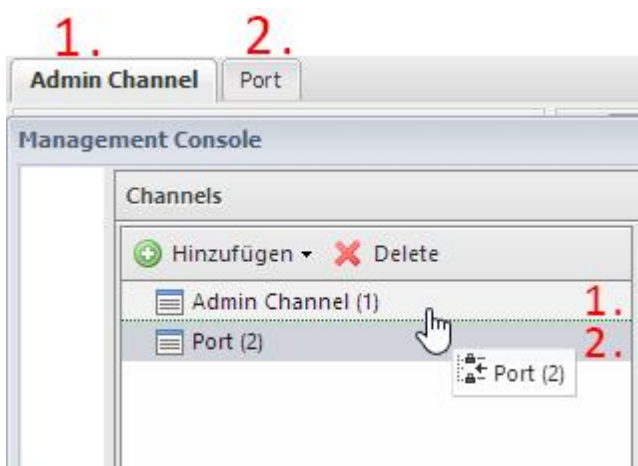
1. **Hinzufügen** eines Channels vom Typ:

- 1.1. Asset Browser für die Darstellung von Tree und Assets innerhalb des neuen Channels. Bei der Erstellung muss ein Element aus dem Tree als Basis ausgewählt werden.
- 1.2. URL für die Einbindung einer externen URL als Iframe innerhalb des neuen Channels (bitte prüfen Sie ob die URL innerhalb eines Iframes eingebunden werden kann und achten Sie auf das Zertifikat (https://) um Meldungen von unsicherem Content innerhalb des Channels zu vermeiden)

2. **Entfernen** eines bestehenden Channels

Sortierung

Die Reihenfolge der Channel kann durch Drag & Drop angepasst werden. Dazu kann ein Channel ausgewählt und einfach an die richtige Position gezogen werden.



Baum-Elemente

Ein Channel ist an ein Baum-Element gebunden (Kategorie / Klasse). Demzufolge muss bei

der Erstellung eines Channels ein Baum-Element vorhanden sein. Der Baum wird nicht verschoben oder kopiert, sondern lediglich im neuen Channel referenziert. Sämtliche Änderungen am Baum im neuen Channel werden auch im Baum des "All"-Channels übernommen und umgekehrt ebenso.

i Channel-Id

Die Nummer in Klammern hinter dem Channel-Namen entspricht der Channel-Id

▼ Konfiguration von Channels

Durch Auswahl des Channels wird die Konfiguration aktiv und der Name des gewählten Channels wird in der Titelleiste angezeigt. Die an der Konfiguration gemachten Änderungen müssen abschliessend gespeichert werden. Die Nummer in Klammern hinter dem Channel-Namen entspricht der Channel-Id.

Grundeinstellungen

1. Auswahl des Baum-Elementes, welches als Basis für den Channel benutzt wird
2. Auswahl des Icons, welches vor den Namen des Channels platziert werden soll. Die verfügbaren Icons können im [Icon Manager](#) konfiguriert werden
3. Auswahl des Headers, wobei im Dropdown alle verfügbaren [UI Elemente](#) vom Typ Header angezeigt werden. Falls kein Header gewählt wird, wird der Standard-Header verwendet.
4. Pro Channel kann eine Logout URL definiert werden, sofern nicht die allgemeine Logout URL von Picturepark (meist: customer.picturepark.com) genutzt werden soll

i URL Channel

Bei einem URL Channel erscheint ein weiteres Feld für die Eingabe der externen URL, die im IFrame angezeigt wird. Bitte beachten Sie, dass eine URL mit http:// in einem Picturepark mit https:// zu Browser Warnungen führt, die auf unsicheren Content hinweisen.

Basic

Asset container: Status

Icon:

Header:

Logout URL:

URL: http://

Konfiguration (nur Asset Browser)

Hier werden die Standard-Einstellungen für den Channel konfiguriert, die der Benutzer im UI seinen Bedürfnissen anpassen kann ([View Toolbar](#))

Konfiguration

5 Standardansicht: ThumbnailSmall

6 Assets aus Sub-Containern anzeigen: Ja

7 Geöffnete Baum-Ebenen: 2

8 Dashboard: Verfügbar

9 Erste Sortierreihenfolge: AssetId DESC

9 Zweite Sortierreihenfolge: AssetName ASC

5. Auswahl der Standard-Ansicht in Picturepark wie bspw. Liste oder kleine Vorschaubilder
6. Mit der Checkbox "Show all items" kann definiert werden, ob auch die Assets aus den Subelementen des ausgewählten Baum-Elements angezeigt werden sollen oder nur die des ausgewählten Baum-Elements. Falls diese Option deaktiviert ist, werden die Subelemente im Asset Browser mit Ordner-Icons dargestellt.
7. Angabe der Anzahl der geöffneten Ebenen im Baum
8. Einstellungen für die Anzeige des Dashboards (Verfügbar (=standardmässig geschlossen), standardmässig geöffnet, nicht verfügbar)
9. Definition der Sortierreihenfolge. Die zweite Sortierreihenfolge tritt erst ein, wenn die erste Sortierreihenfolge gleiche Werte aufweist. **Anwendung:** Wenn die neuesten Assets jeweils zuerst erscheinen soll empfiehlt sich für die erste Sortierreihenfolge "AssetID DESC" auszuwählen, wenn Asset mit "A" im Titel zuerst erscheinen sollen empfiehlt sich für die erste Sortierreihenfolge "AssetName ASC" auszuwählen.

Erweitert

Im Textbereich Advanced kann Javascript eingeben werden, dass jeweils beim Aufruf des Channels ausgeführt wird. Hier kann bspw. mit Javascript ein Overlay für die Thumbs konfiguriert werden. Das im Channel definierte Javascript hat Vorrang vor den [Globalen Skripten](#) (bitte finden Sie dort auch Javascript Code Beispiele)

Favoriten (nur Asset Browser)

In diesem Bereich können Tree-Elemente aus anderen Channels referenziert werden. Wenn z.B. ein Tag-Tree aus dem "All" Channel (o.ä.) im neuen Channel angezeigt werden soll. So kann eine allgemein gültige Struktur definiert werden (z.B. Tags für Jahr, Farbe, Land) und diese Struktur kann als Favorite in verschiedenen Channels angezeigt werden. So werden Änderungen an der Struktur (z.B. Hinzufügen eines neuen Jahres) direkt in allen Channel übernommen. Bitte beachten Sie, dass die Assets innerhalb von Favorites nur angezeigt werden, wenn Sie auch dem Basis-Elementes des Channel (Top Level) zugewiesen sind.




Im Falle, dass gewisse Skripts für alle Channel ausgeführt werden sollen, können diese direkt in der Management-Konsole eingetragen werden. Skripts, welche nur auf einzelnen Channels ausgeführt werden sollen, können ebenfalls in der Management-Konsole konfiguriert werden. Globale Skripte können im Gegensatz zu einzelnen Skripten pro Channel einfacher gewartet werden und bringen ausserdem auch eine Performance-Optimierung. Falls sowohl ein globales Skript als auch einzelne Skripts auf Channels definiert wurden, wird das globale Skript jeweils vom Skript auf dem Channel überschrieben.

Hinweis

Skripts können zu fehlerhaftem Verhalten im System führen.

Globale Skripts

Globale Skripts bestehen aus JavaScript und CSS und werden beim Laden der Applikation ausgeführt. Vorsicht: Scripts können zu fehlerhaftem Verhalten des Systems führen.

 Speichern
  Rückgängig
  Wiederherstellen

 CSS
 Javascript

```

1  var style = "<style> .ux-explorerview-custom-medium, .ux-explorerview-custom-small, .ux
2  var divEnd = "</span></div>";
3
4  PP.common.Tpl.setCustomRenderer(function(values, thumbSize) {
5      var custBgColor = "";
6
7      if(values.IsAssetRightTemplateOverridden == "1") {
8          custBgColor = "background:rgba(204,0,0,0.6);filter:progid:DXImageTransform.Micro
9          custBorderColor = "aa1919";
10         custFontColor = "ffffff"
11     }
12     else {
13         custBgColor = "background:rgba(227,227,227,0.6);filter:progid:DXImageTransform.M
14         custBorderColor = "999999";
15         custFontColor = "000000";
16     }
17
18     var divStart = "<div style='position:absolute;width:100%;height:15px;border-bottom:1
19
20     if(values.AppliedAssetRightTemplateId == "Archived") {
21         return style + divStart + 'Archived' + divEnd;
22

```

Beispiel-Skripts

- ▼ **Mittlung für Sharing und Bestellungen als Pflichtfeld definieren**

```
controller.mailingMessageRequired = true;
```

Text anhand der zugewiesenen Rechte-Vorlage auf Vorschauen setzen

Im unten stehenden Beispiel wird ein Text auf die Vorschauen gesetzt, falls dem Asset eine definierte Rechte-Vorlage zugewiesen ist. Der Hintergrund wird zusätzlich rot hinterlegt, falls die Vorlage manuell modifiziert wurde. Der Code kann erweitert werden, in dem der **entsprechende** Code kopiert, eingefügt und angepasst wird.

```
var style = "<style> .ux-explorerview-custom-medium, .ux-explorerview-custom-small, .ux-explorerview-custom-large";
var divEnd = "</span></div>";

PP.common.Tpl.setCustomRenderer(function(values, thumbSize) {
    var custBgColor = "";

    if(values.IsAssetRightTemplateOverridden == "1") {
        custBgColor = "background: rgba(204,0,0,0.6); filter: progid: DXImageTransform.Microsoft.gradient(gradientColor: red);";
        custBorderColor = "aa1919";
        custFontColor = "ffffff";
    }
    else {
        custBgColor = "background: rgba(227,227,227,0.6); filter: progid: DXImageTransform.Microsoft.gradient(gradientColor: red);";
        custBorderColor = "999999";
        custFontColor = "000000";
    }

    var divStart = "<div style=' position: absolute; width: 100%; height: 15px; border-bottom: 1px solid #ccc; border-left: 1px solid #ccc; border-right: 1px solid #ccc; border-top: 1px solid #ccc; color: #000; font-size: 10px; padding: 2px 5px 2px 5px; text-align: center; text-decoration: none; white-space: nowrap; z-index: 1000000000;'>";

    if(values.AppliedAssetRightTemplateId == "Archived") {
        return style + divStart + ' Archived ' + divEnd;
    }
    else {
        return '';
    }
});
```

Icon anhand der zugewiesenen Rechte-Vorlage auf Vorschauen hinzufügen

```
PP.common.Tpl.setCustomRenderer(function(values, thumbSize) {
    if(values.AppliedAssetRightTemplateId == "Archived")
        return style + '<div style="position: absolute; width: 100%; background: #e9e9e9; opacity: 0.6; text-align: center; color: #000; font-size: 10px; padding: 2px 5px 2px 5px; text-decoration: none; white-space: nowrap; z-index: 1000000000;">';
    else
        return '';
});
```

Dieses Skript überschreibt den Text, welcher im Asset Browser angezeigt wird, falls ein Container leer ist (NoResults) oder eine Suchabfrage keine Resultate liefert (NoSearchResults). Der Text kann jeweils für jede UI Sprache überschrieben werden. Im untenstehenden Beispiel wird der Text für Deutsch (1), Englisch (2) und Französisch (3) überschrieben.

Text ändern, falls Container leer oder keine Such-Resultate

```
switch(controller.getConfiguration().getUserLanguageId()) {
    case 1:
        Locale.AssetBrowserStore.NoResults = "No Results de";
        Locale.AssetBrowserStore.NoSearchResults = "No Search Results de";
        break;
```

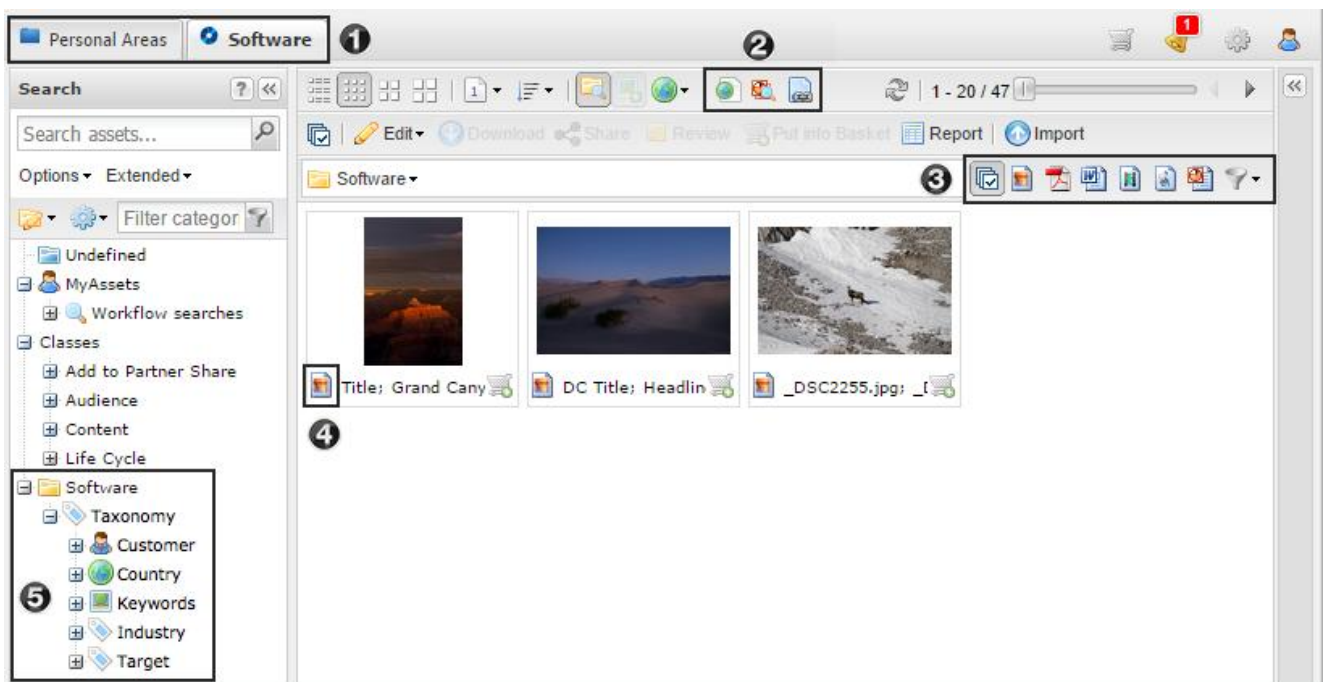


```

case 2:
    Locale.AssetBrowserStore.NoResults = "No Results en";
    Locale.AssetBrowserStore.NoSearchResults = "No Search Results en";
    break;
case 3:
    Locale.AssetBrowserStore.NoResults = "No Results fr";
    Locale.AssetBrowserStore.NoSearchResults = "No Search Results fr";
    break;
}

```

In der Piktogramm-Verwaltung können die in Picturepark verwendeten Piktogramme angepasst und zusätzliche hinzugefügt werden. Piktogramme müssen immer zuerst hier erstellt werden, damit Sie anschliessend auf Kategorien / Klassen angewendet werden können. Die verschiedenen Piktogramme werden in folgende Gruppen unterteilt:



1. Tab: Piktogramme zur Verwendung für Channels
2. Version Type: Piktogramme zur Verwendung für Filter von verschiedenen Versionstypen
3. Media Type: Piktogramme zur Verwendung für das Filtern von Medientypen
4. File Format: Piktogramme, welche die verschiedenen Dateiformate auf Vorschaubildern klassifizieren
5. Asset Container: Piktogramme zur Verwendung bei Kategorien und Klassen

i Hinweise

Bei der Verwaltung von Piktogrammen sind folgende Punkte zu beachten:

- Je nach Piktogramm-Typ müssen Piktogramme eine entsprechende Grösse aufweisen (siehe "Piktogramm-Grösse")
- Falls ein Piktogramm den Status "true" bei "Statisch" aufweist, kann der Name nicht verändert werden

5.7.2 Authentifizierung

Picturepark unterstützt claims-basierte Authentifizierung mittels ADFS 2.0 (Active Directory Federation Services). Dies ermöglicht Single-Sign-On für Benutzer, die sich direkt mit Ihrem Active-Directory Account in Picturepark einloggen möchten. Claims können im Allgemeinen als Mappings von Active Directory Feldern in Claims bezeichnet werden, welche üblicherweise in Form einer URI dargestellt werden z.B. <http://schemas.xmlsoap.org/ws/2005/05/identity/claims/emailaddress>). Weiter Informationen können Sie hier finden: <http://technet.microsoft.com/en-us/library/ee913589.aspx>

Sobald ein ADFS 2.0 entsprechend konfiguriert wurde, kann in Picturepark ein Identity Provider eingerichtet werden. Dies wird auf der Startseite (Konfiguration notwendig) oder auf dem Login-Formular in einem neuen Bereich angezeigt, in welchem man sich an dem gewählten Identity Provider authentifizieren kann (rechts).

Login

Picturepark

E-mail:

Password:

Remember login

[Lost password?](#)

[Register as a new user](#)

Login

Or please sign-on using:

Picturepark

Sign in

Picturepark Version: 8.6.0.79


Identity Provider können im linken Bereich der Konfiguration über "Add" ("Hinzufügen") einfach erstellt und bestehende über "Delete" ("Entfernen") gelöscht werden. Die Einstellungen für den jeweils ausgewählten Identity Provider können im rechten Bereich vorgenommen werden und müssen abschliessend mit "Save" gespeichert werden.

Identity provider configuration

Name	Set as default
fs.vit.ch	false

1 Name: fs.vit.ch

2 Image (max. 220 x 75 px; jpg/png):



3 Link to FederationMetadata.xml: <https://vit.picturepark.com/Website/FederationMetadata.aspx?IdentityProviderId=1>

WS federation:

4 Set as default:

5 Audience Uri*:

6 Realm URI*:

7 Trusted Issuer Name:

8 Issuer URI*:

9 Trusted Issuer Thumb Print*:

Group Mapping Settings:

10 Claims User Group Mapping Enabled:

11 JoinDefaultUserGroups:

12 User Groups Claim URI:

13 User Field Mapping

Claim	Picturepark Field
http://schemas.xmlsoap.org/ws/2005/05/identity/claims/emailaddress	EmailAddress
http://schemas.xmlsoap.org/ws/2005/05/identity/claims/surname	LastName
http://schemas.xmlsoap.org/ws/2005/05/identity/claims/givenname	FirstName

Caution: A wrong mapping can cause errors and make Picturepark temporarily unusable.

1. Name des Identity Provider (z.B. "fs.vit.ch")
2. Importieren eines Bildes, welches dem Benutzer auf dem Login-Formular (siehe Screenshot oben) angezeigt wird. Das Bild darf die Grösse von 220 x 75 Pixel nicht überschreiten.
3. Link to the FederationMetadata.xml: Unter diesem Link kann das FederationMetadata.xml gefunden werden, welches in diesem Fall die Claims enthält, die Picturepark erfordert. Dies erleichtert die Konfiguration der Relying Party (in ADFS).

WS Federation:

4. Set as Default: Hier kann ein Identity Provider als Default eingestellt werden, so dass dieser zuerst ausgewählt wird im Falle von mehreren Identity Providern.
5. Audience URI: Setzen der Picturepark URL, um der Applikation zu sagen, dass für diese URL die Token valid sind. Diese URL wird in den Token eingerechnet.
6. Realm URI: Wenn für Picturepark Subdomains verwendet werden, muss hier die Top Domain (Realm URI) definiert sein.
7. TrustedIssuerName: Name des ADFS Server zu Darstellungszwecken.
8. Issuer URI: Die URL des ADFS Server, der den Token erstellt.
9. TrustedIssuer Thumb Print: Dieser Fingerabdruck wird für die Authentifizierung von ADFS Server und Picturepark Server verwendet und wird vom ADFS Server als Token Signing certificate ausgestellt.

Group Mapping Settings - können pro Identity Provider definiert werden:

10.Claims User Group Mapping Enabled: Hiermit kann das Mapping auf Benutzergruppen aktiviert werden, somit müssen die Picturepark Benutzergruppen nicht mehr als zusätzliche, separate Claims konfiguriert werden. In der Picturepark Benutzerverwaltung können die Mappings nun eingestellt werden:

User group name

User group ID: 2
 English: Administrators

Settings

Default Group: Every new user is automatically assigned to this group

Mapped Claim Groups

+ Add - Remove

Identity provider	Group Sid
fs.vit.ch	S-12345-67890

- 11.Join Default User Group: Mit dieser Einstellung wird jeder Benutzer automatisch der definierten Default User Group hinzugefügt.
- 12.User Group Claim URI: Die URL mit der auf die Claims für das Benutzergruppenmapping zugegriffen werden kann z.B. <http://schemas.microsoft.com/ws/2008/06/identity/claims/groupsid> . Die kann je nach Konfiguration bei Ihnen eine andere URL sein.
- 13.User Field Mapping: Hier werden die Mappings von Feldern hinterlegt. Bitte nehmen Sie die Claims aus der Claim Description auf dem ADFS server.

5.7.3 Felder

Der Asset Index wird zur Optimierung der Such-Abfragen erstellt. Sobald ein Neuaufbau nötig ist, wird in diesem Bereich ein entsprechende Meldung angezeigt. Ein Neuaufbau des Indexes wird durch die Bearbeitung von Metadaten-Feldern notwendig.

Such-Indizierung	Status
<p>1 Neu-Indexierung benötigt</p> <p>Eine Neu-Indexierung ist erforderlich. Während dieser sind Suchabfragen weiterhin möglich, es kann aber die Leistung des Servers beeinträchtigt werden. Bitte klicken Sie 'Neu-Indexierung starten'.</p> <p>2 <input checked="" type="checkbox"/> Index-Definitionen neu übernehmen</p> <p>3 <input checked="" type="checkbox"/> Assets indexieren</p> <p>4 <input type="checkbox"/> Nur fehlende Assets indexieren</p> <p>Neu-Indexierung starten</p>	<p>Aktueller Indexname: Assets/Search_2014-01-30T15:04:32.3098099+01:00</p> <p>Neuer Indexname:</p> <p>Anzahl Datensätze: 562</p> <p>Index ist aktuell: false</p>

1. Aktueller Status des Index. Falls kein Neuaufbau notwendig ist, wird die Status-Box nicht angezeigt.
2. Index-Definitionen sind Dokumente, welche in der Such-Datenbank gespeichert werden. In ihnen wird beispielsweise definiert, welche Felder mit welchem Analyzer durchsucht werden. Das Neuerstellen von Index-Definitionen ist beispielsweise nötig, falls in der PPMC für ein Metadaten-Feld die Option "Analisiert" aktiviert wird. Sobald ein Neuaufbau des Indexes nötig ist, erscheint in der PPMC ein entsprechender Link zu dieser Seite "Indexierung" in der Web-Management Console.
3. Sucht nach Assets in der SQL-Datenbank, liest deren Metadaten aus und speichert diese in den Such Asset-Dokumenten. Mit dieser Option werden im Index nicht nur neue, sondern auch alle bearbeiteten Dokumente angepasst.
4. Vergleicht Dokumente in der Suche mit denen auf dem SQL-Server. Mit dieser Option werden nur fehlende Assets zum Index hinzugefügt und keine bestehenden aktualisiert. Diese Option kann z.B. nach einem Time-Out o.Ä. nützlich sein.

Diese Optionen können gesondert aktiviert werden, da jede dieser Aktionen je nach Datenbankgrösse lange dauern kann. Oft ist es auch nicht nötig Index-Definitionen neu zu erstellen und gleichzeitig Assets hinzuzufügen.

i Hinweis

Die PPMC und Management-Konsole zeigen jeweils an, ob ein Neuaufbau des Indexes aufgrund von Änderungen von Feldern notwendig ist.

Nach Starten des Neuaufbaus des Indexes muss erst die Beendigung desselben abgewartet werden, bevor dieser erneut gestartet werden kann. Diese Beschränkung wurde eingebaut um mehrere Neuaufbauten zu verhindern, da dies die Indexe beschädigen könnte.

Obwohl die Performance beim Neuaufbau der Asset Index verbessert wurde, empfiehlt es sich für Pictureparks mit grossen Datenmengen diese Aktionen ausserhalb der Geschäftszeiten auszuführen um keine Benutzer einzuschränken.

In diesem Bereich kann die Indexierung für grosse Mengen von Assets manuell angestossen werden. Der

Schwellenwert, ab welchem die automatische Indexierung deaktiviert wird, wird im Global Manager im Bereich "Customer Settings" festgelegt. Standardmässig sind folgende Werte gesetzt:

- Maximale Anzahl von Dateien (wird dieser Wert überschritten, muss die Indexierung manuell gestartet werden): 100'000
- Grösse der Batches: 50'000

Rechte

Um auf diesen Bereich in der Management-Konsole zuzugreifen ist das Recht "Wartungstasks durchführen" nötig.

Die Dateien werden immer in Stapeln auf die verfügbaren Services verteilt und indexiert, um einen verbesserten Lastenausgleich bei mehreren Batch Jobs zu erreichen. Durch diese Art der Indexierung, werden bei vielen Indexierungen die kleineren Indexierungen nicht mehr von den grösseren behindert.

Diese Indexierungs-Logik wird berücksichtigt, sobald eine der folgenden Aktionen ausgeführt wird:

- [Löschen von Elementen im Baum](#)
- [Änderungen von Namen, Übersetzungen oder Synonymen im Baum](#)
- [Speichern von Feld-Änderungen bei Asset Klassen](#)
- [Verschieben von Elementen im Baum](#)
- [Speichern von Metadaten](#)
- [Ersetzen von Rechte-Templates](#)
- [Entfernen von Benutzern](#)
- [Speichern von Derivat-Rechten](#)
- [Speichern von Änderungen an bestehenden Rechte-Templates](#)
- [Kopieren von Benutzergruppen](#)

Die Logik wird bei folgenden Aktionen nicht berücksichtigt:

- [Hinzufügen oder Entfernen von Versionen](#)
- [Metadaten-Import mit Excel oder CSV](#)
- Metadaten-Aktualisierungen durch Workflows (Max. Anzahl von Dateien muss im Workflow berücksichtigt werden)
- API Methoden zur Aktualisierung von Metadaten oder Elementen im Baum (Max. Anzahl von Dateien muss in der Integration berücksichtigt werden)
- Hinzufügen von Dateien zu Elementen im Baum
- [Aktualisierung des Originals](#)
- [Importieren von Dateien](#)
- [Aktualisierung von Video Cue Punkten](#)

<ul style="list-style-type: none"> ▶ Grund-Konfiguration ▶ Authentifizierung ▲ Felder <ul style="list-style-type: none"> Indexierung Indexierungsbatches Exklusive Zuweisungen ▶ Asset-Handhabung ▶ Rendering ▶ Benutzeroberfläche ▶ Traces und Administration 	Indexierungsbatches					
	+ Indexierung starten Aktuell					
	1 of 2					
	Batch	Erstellungsdatum	Anzahl Assets	Zugewiesener Service	Status	
	#2696	18.11.2015 13:37	500	SPPWEBWF01	Processing	▲
	#2695	18.11.2015 13:37	500	SPPWEBWF01	Processing	
	#2694	18.11.2015 13:37	500			
	#2693	18.11.2015 13:37	500			
	#2692	18.11.2015 13:37	500			
	#2691	18.11.2015 13:37	500			
	#2690	18.11.2015 13:37	500			
	#2689	18.11.2015 13:37	500			
	#2688	18.11.2015 13:37	500			
#2687	18.11.2015 13:37	500				
#2686	18.11.2015 13:37	500				

Durch Exklusive Zuweisungen kann sichergestellt werden, dass ein Benutzer ein Assets nur jeweils einer Kategorie oder Klasse aus einer solchen Gruppe zuweisen kann z.B. kann ein Standort eines Gebäudes nur eine Standort-Zuweisung haben, da es dasselbe Gebäude nicht gleichzeitig in Deutschland und der Schweiz stehen kann. Das Asset kann aber zusätzlich noch anderen Kategorien oder Klassen im Baum zugewiesen werden, welche nicht als Exklusive Zuweisungen definiert sind.

Exklusive Zuweisungen ermöglichen es Ihnen zu erzwingen, dass jedes Asset nur einer Kategorie oder Klasse der Gruppe auf einmal zugewiesen werden kann.

Hinzufügen Löschen **1**
 Speichern Abbrechen **2**

Gruppen

- Customer
- Countries

Gruppen-Name:

Beschreibung:

Exklusive Kategorien/Klassen

+ Hinzufügen
- Entfernen **3**

Kategor...	Pfad	Name
1697	All\Taxonomie\Kunde\Aargaulsche Gebäudeversicherun...	Aargaulsche Ge...
1695	All\Taxonomie\Kunde\ABB Historisches Archiv\	ABB Historische...
1704	All\Taxonomie\Kunde\Actellion Pharmaceuticals\	Actellion Pharm...
1700	All\Taxonomie\Kunde\AGRANA\	AGRANA
1696	All\Taxonomie\Kunde\ALPINE Bau GmbH\	ALPINE Bau G...
1698	All\Taxonomie\Kunde\Alpiq\	Alpiq



1. Hinzufügen und Entfernen von Exklusiven Zuweisungen
2. Speichern von vorgenommenen Anpassungen
3. Hinzufügen und Entfernen von Kategorien oder Klassen aus den Exklusiven Zuweisungen. Um neue Einträge hinzuzufügen können im Fenster "Hinzufügen" die Checkboxes vor den entsprechenden Kategorien / Klassen aktiviert werden.

5.7.4 Asset-Handhabung

In diesem Bereich lassen sich die Empfänger für Bestellungen, welche direkt im System weiterverarbeitet werden können, verwalten. Über das Menü können Benutzer, welche aus einer Liste ausgewählt werden können, als "To"- oder "CC"-Kontakt eingetragen werden.

Originale bestellen	
To hinzufügen CC hinzufügen Entfernen	
E-Mail	Typ
support@picturepark.com	To

5.7.5 Rendering

Für jedes Derivat eines Assets wird ein separater Rendering-Status hinterlegt.

Die Liste kann nach verschiedenen Kriterien durchsucht werden:

- Angabe einer Asset-Id

- Auswahl eines Derivat-Typs
- Angabe eines Zeitraumes (Von/Bis)
- Filter nach Rendering-Status

Rendering-Status				
<ul style="list-style-type: none"> Alle Hängig Abgeschlossen Fehlgeschlagen 	Asset-ID: <input type="text"/>	Derivat-Typ: <input type="text"/>	Von: <input type="text"/>	<input type="text"/>
	Page 1 of 15			
Änderungsdatum	Rendering-Status	Asset-ID	Derivat-Typ	Derivative-ID
31.07.2013 11:49	Abgeschlossen	1615	Original	4882
31.07.2013 11:49	Abgeschlossen	1615	Mpeg4	4890
31.07.2013 11:49	Fehlgeschlagen	1615	Thumbnail small	
31.07.2013 11:49	Fehlgeschlagen	1615	Thumbnail medium	
31.07.2013 11:49	Fehlgeschlagen	1615	Thumbnail large	
31.07.2013 11:10	Abgeschlossen	1616	Original	4885
31.07.2013 11:10	Abgeschlossen	1616	Mpeg4	4886
31.07.2013 11:10	Abgeschlossen	1616	Thumbnail small	4887
31.07.2013 11:10	Abgeschlossen	1616	Thumbnail medium	4888
31.07.2013 11:10	Abgeschlossen	1616	Thumbnail large	4889

i Hinweise

- Bei Änderung der Konfiguration eines Derivates (Abmessungen, Name etc.) wird der Rendering-Status für diese Derivate automatisch auf "Hängig" gesetzt.
- Derzeit kann noch kein Report generiert werden, dennoch können die Asset-Id's von hier aus per Copy&Paste in den Repair-Manager im PPMC-Client eingefügt werden.

5.7.6 Benutzeroberfläche

In diesem Bereich können diverse Elemente der Benutzeroberfläche (z.B. Startseiten, Header, Loginseiten), sowie Picturepark Ports verwaltet und kundenspezifisch angepasst werden.

Grundsätzlicher Aufbau

Die Anordnung der Button, Tabs und Fenster ist für UI Elemente, Ports, Vorlagen und Skins im Grundsatz derselbe:

The screenshot shows the 'Ports' management interface. On the left, a sidebar (labeled '1') contains a list of elements: 'Header', 'Press Center Sharing', and 'Start'. The 'Start' element is selected. The main area (labeled '2') displays the configuration settings for this element. The settings are organized into tabs: 'Einstellungen', 'Vorschau', 'Skin Script', 'Code', and 'Journal'. The 'Einstellungen' tab is active, showing a 'Speichern' button and several configuration sections: 'Allgemein' (Typ: Homepage, Name: Start, Titel: Start, Core-Konfiguration laden checked, Suchmaschinen dürfen diese Seite indizieren unchecked), 'Design / Layout' (Skin: Start, Color: White), 'Benutzerdaten für öffentlichen Zugang' (E-Mail and Passwort fields), and 'Rechte' (a table with columns 'Verwenden' and 'Administrieren' for roles 'Administratoren', 'Editor', and 'User').

1. Liste aller vorhandenen Elemente (Seiten, Vorlagen, Skins) in Picturepark
2. Konfigurationen für die links selektierte Seite oder Skin
 - 2.1. Einstellungen: Festlegen von Bezeichnung, Design und Rechten
 - 2.2. Vorschau/Edit: Vorschau der aktuellen Seite mit weiteren Bearbeitungs-Funktionen, je nach Seitentyp (Bearbeitungsoptionen nur für Startseiten, Sharings oder Ports)
 - 2.3. Skin Script: Editor zum direkten Bearbeiten von HTML und CSS, die als [Skin](#) gespeichert werden können
 - 2.4. Code: Editor zum Bearbeiten von Code (JavaScript oder bei Seiten ohne Skin auch direkt HTML oder CSS)
 - 2.5. Journal/Archiv: Historie über alle Änderungen an der ausgewählten Seite

i Seiten öffnen

Über einen Rechtsklick können UI Elemente und Ports aus der Übersicht heraus direkt geöffnet werden.



Speichern beim Wechsel zwischen Skin- und Code-Tab

Beim Wechsel zwischen dem Skin- und Code-Tab (verfügbar für UI Elemente und Ports) müssen die Daten erst gespeichert werden, da diese sonst verloren gehen.

▼ Einstellungen

Allgemein

- Typ: Es können verschiedene Seiten-Typen für Picturepark angelegt werden.
 - Kopfbereich (Header): Bereich, welcher in Picturepark oberhalb der Channels angezeigt wird
 - Homepage: Startseiten für Picturepark, Ports usw.
 - Nutzungsbedingungen: Nutzungsbedingungen können direkt in Startseiten und Ports, aber auch an anderen Stellen integriert werden
 - Sharing: Es können verschiedene Vorlagen für Sharings erstellt und unterschiedlichen Benutzergruppen zugänglich gemacht werden
 - Hilfe: Integration kundenspezifischer Hilfe-Seiten für unterschiedliche Benutzergruppen, die anstelle oder zusätzlich zu der Picturepark Hilfe angezeigt werden können.
 - Authentifizierung: Seiten für Scripts zur Authentifizierung, z.B. für die Integration in Dritt-Systeme, die dann innerhalb eines Channels in Picturepark angezeigt werden können
 - Anmeldung: Bereich in dem Standard Login-Window von Picturepark, welches bei Aufruf der URL mit "\Website" erscheint z.B. vit.picturepark.com/Website.
 - Port: Portale, die den lesenden Zugriff auf Dateien aus Picturepark ermöglichen mit einer reduzierten Version der Picturepark-Komponenten (Browser, Tree). Ports können kundenspezifisch angepasst werden hinsichtlich Design.
 - Template Sharing: Vorlagen inklusive Konfigurationen und Design für Seiten vom Typ Sharing, die bei der Erstellung von E-Mail und Link Sharing ausgewählt werden können.
 - Template Port: Vorlagen inklusive Konfigurationen und Design für Seiten vom Typ Port
- Name: Name der Seite, die für den Aufruf über die URL verwendet wird z.B. https://vit.picturepark.com/Site/**PictureparkPort**. Gültige Zeichen: a-z/A-Z, 0-9 (es dürfen keine Leerschläge oder Sonderzeichen verwendet werden)
- Titel: Titel, welcher in Listen und in der Titel-Zeile des Browsers für diese Seite angezeigt wird
- Core-Konfiguration laden: Falls diese Option aktiviert ist, werden im Code referenzierte Picturepark-Komponenten geladen. Das Deaktivieren dieser Option kann sich positiv auf die Performance der Seite

auswirken, verhindert aber z.B. in Startseiten und Ports das Laden der Picturepark-Komponenten.

- Suchmaschinen dürfen diese Seite indexieren: Falls diese Option nicht aktiviert ist, kann die entsprechende Seite über Suchmaschinen wie z.B. Google nicht gefunden werden.

Design / Layout

- Skin: Zuweisung einer spezifischen Skins (HTML und CSS). Es besteht die Möglichkeit, keinen Skin zuzuweisen.
- Color: Auswahl eines Farbschemas für das Erscheinungsbild (welches für Fenster und Ladebalken verwendet wird)

Benutzerdaten für öffentlichen Zugang

Falls Besucher einer Seite automatisch mit einem speziellen Picturepark-Benutzer-Account eingeloggt werden sollen, kann dieser hier angegeben werden. Die Besucher der Seite übernehmen dann automatisch die Rechte des definierten Benutzers und müssen sich nicht speziell einloggen. Öffentliche Zugänge sind nur bei Ports und nicht für UI Elemente möglich. Falls für einen Port ein öffentlicher Zugang konfiguriert ist, werden für die Vorschau im Editor trotzdem die Berechtigungen des aktuell eingeloggten Benutzers verwendet. Für eine Vorschau mit dem öffentlichen Zugang empfiehlt es sich, den Port in einem Browser zu öffnen, in welchem noch keine Session besteht.

Rechte

Pro Seite können für jede Benutzergruppe spezielle Rechte vergeben werden:

- Verwenden: Der Benutzer kann den Eintrag sehen, aber nicht bearbeiten. Beispiele:
 - Falls ein Benutzer "Verwenden"-Rechte auf ein Skin hat, kann er diesen für UI Elemente und Skins, auf die er "Administrieren"-Rechte hat anwenden
 - Falls ein Benutzer "Verwenden"-Rechte auf eine Sharing-Vorlage hat, kann er diese im [Sharing](#)-Prozess auswählen
- Administrieren: Der Benutzer kann den Eintrag bearbeiten.

Skins

Für Skins können jeweils nur Name und Rechte-Zuweisungen konfiguriert werden.

Benutzerrechte

Zur Verwaltung von UI Elementen und Ports benötigen Benutzer auch spezifisches [Benutzerrechte](#).

Core-Konfiguration

Falls diese Option aktiviert ist, wird im Tab "Code" automatisch der folgende Code eingefügt, welcher zur weiteren Bearbeitung der Seite über den Editor benötigt wird.

```
window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({ controller: controller });
```

Je nach manueller Erstellung oder Erweiterung des Codes muss darauf geachtet werden, dass dieser

Default-Code vorhanden und korrekt positioniert ist.

▼ Vorschau/Edit

Falls die ausgewählte Seite integrierte Picturepark-Komponenten enthält, wird die Vorschau im Tab "Edit" angezeigt (nicht für das Menü Skins verfügbar). In diesem Bereich können die Konfigurationen für die ausgewählte Seite bearbeitet werden über das Konfigurations-Dropdown. Die Konfigurations-Optionen unterscheiden sich für Startseite, Port und Sharing.



Falls keine Picturepark-Komponenten verfügbar sind, wird eine einfache Vorschau in diesem Tab angezeigt.

i Konfigurierte Komponenten

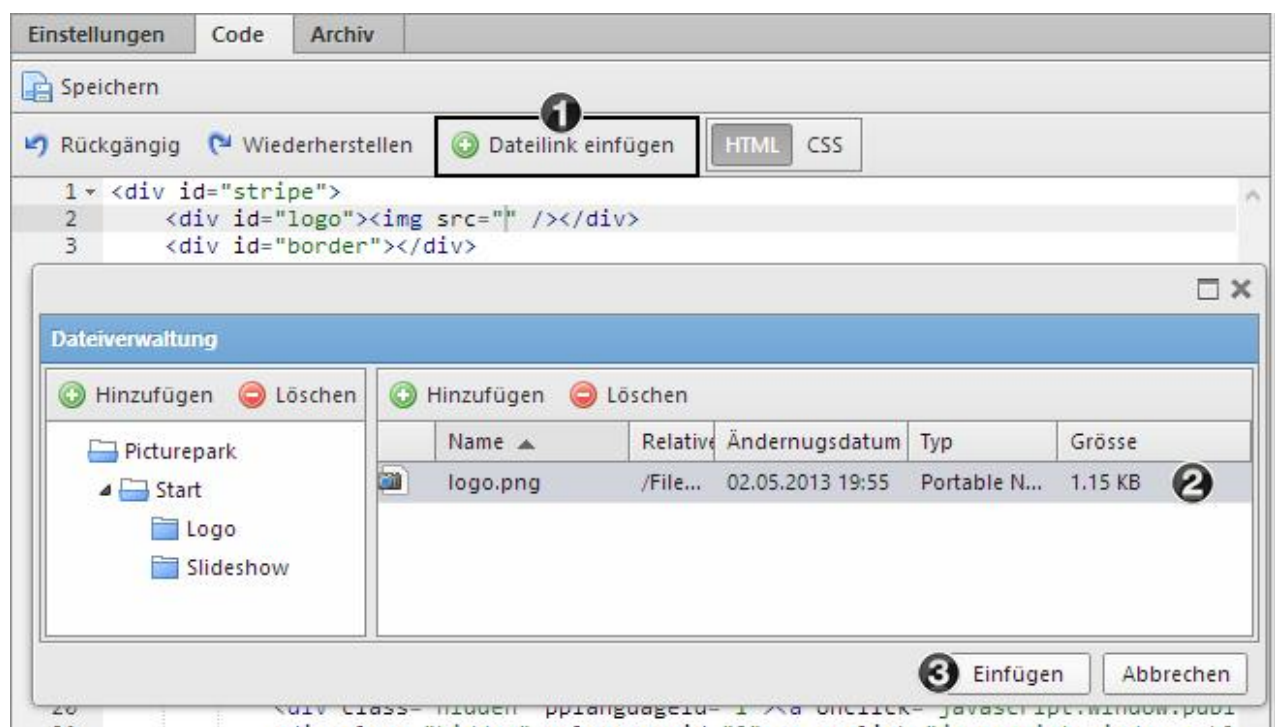
Das Bleistift-Icon vor den Komponenten in der Liste zeigt an, dass für die entsprechende Komponente bereits Konfigurationen vorgenommen wurden.

i Speichern

Damit vorgenommene Änderungen übernommen werden, ist ein Klick auf *Speichern* nötig. Mit einem Klick auf *Zurücksetzen* können alle Änderungen seit dem letzten Speicher-Vorgang wieder zurückgesetzt werden.

▼ Code

In diesem Bereich kann eigener Javascript Code (bei UI Elementen, Ports, Templates) oder HTML und CSS (bei Skins) eingefügt werden. Es besteht die Möglichkeit die letzten Aktionen rückgängig zu machen oder wiederherzustellen. Über den Button "Dateilink einfügen" (1) kann der Pfad zu einer selektierten Datei (2) einfach in den Code an der aktuellen Stelle des Cursors eingefügt werden (3). Der eingefügte Pfad der Datei im Beispiel lautet `"/File/Start/Logo/logo.png"`



i Pfadänderungen

Beim Verschieben und Umbenennen von Ordnern oder Dateien werden allfällige Referenzen in den Seiten nicht automatisch aktualisiert.

i Leerzeichen in Pfaden

Leerzeichen in Pfaden werden mit der Funktion "Dateilink einfügen" automatisch mit der Zeichenkette "%20" ersetzt. Falls Pfade manuell eingetragen werden, muss darauf geachtet werden, dass Leerzeichen berücksichtigt werden.

Journal/Archiv

In diesem Bereich sind alle Code-Änderungen an einem Eintrag einsehbar. Pro Eintrag wird der veränderte Code angezeigt, welcher falls nötig einfach kopiert und im entsprechenden Bereich wieder eingefügt werden kann.

The screenshot shows the administration interface with tabs for 'Einstellungen', 'Code', and 'Archiv'. The 'Code' tab is active, displaying a table of page history and a code editor.

Datum	Benutzer
08.07.2013 14:51	Support VIT AG (support@picturepark.com)
08.07.2013 14:51	Support VIT AG (support@picturepark.com)
08.07.2013 14:50	Support VIT AG (support@picturepark.com)
08.07.2013 14:48	Support VIT AG (support@picturepark.com)
08.07.2013 14:48	Support VIT AG (support@picturepark.com)
08.07.2013 14:47	Support VIT AG (support@picturepark.com)

The code editor shows HTML code:

```

1 <div id="stripe">
2   <div id="logo"></div>
3   <div id="border"></div>
4
5   <div id="welcome">
6     <!--title-->
7     <h1>Picturepark DAM</h1>
8     <br />
9     <!--welcome text-->
10    <div class="hidden" pplanguageid="1">Bitte geben
11    <div class="hidden" pplanguageid="2">Please enter
12    <div class="hidden" pplanguageid="3">S'il vous pl
13
14

```

In diesem Bereich können Seiten vom Typ Startseite, Header, Login, Hilfe, Sharing, Authentifizierung und Nutzungsbedingungen verwaltet werden.

i Lizenz-Hinweis

Die Anzahl der Seiten vom Typ Startseite, Header, Hilfe und Authentifizierung ist auf die Anzahl lizenzierter Channel beschränkt. Seiten vom Typ Sharing sind unlimitiert verfügbar.

i Core-Konfiguration

Die Checkbox "Core-Konfiguration laden" definiert, ob der komplette Picturepark-Code beim Aufruf der entsprechenden Seite geladen werden soll oder nicht. Dies ist beispielsweise für Startseiten nötig um das Picturepark Login-Formular zu platzieren. Das Deaktivieren dieser Checkbox kann sich positiv auf die Performance der Seite auswirken. Diese Checkbox sollte also nur aktiviert werden, sofern Picturepark-Komponenten in die Seite integriert werden sollen.

Für Seiten vom Typ Header, Login und Nutzungsbedingungen können keine Core-Konfigurationen geladen werden und die entsprechende Checkbox ist daher nicht verfügbar.

Falls diese Option aktiviert ist, wird im Tab "Code" automatisch der folgende Code eingefügt, welcher zur weiteren Bearbeitung der Seite über den Editor benötigt wird.

```
window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({ controller: controller });
```

Je nach manueller Erstellung oder Erweiterung des Codes muss darauf geachtet werden, dass dieser Code vorhanden und korrekt positioniert ist.

v Startseiten

Startseiten können sowohl für Picturepark selbst, als auch für einzelne Ports erstellt werden. Für eine Startseite ist sowohl eine Seite, als auch eine Skin notwendig.

Code

Beim Erstellen einer neuen Startseite wird durch Aktivieren der Option "Core-Konfiguration laden" automatisch ein Standard-Code eingefügt, welcher für die Bearbeitung im Editor benötigt wird.

Skin

Im [Skin](#) können je nach gewünschter Konfiguration Bereiche für folgende Inhalte definiert werden:

- Login-Formular (gesamthaft)
- Einzelne Funktionen innerhalb des Login-Formulars (Registrierung, Passwort vergessen, ToU)
- System-Nachrichten
- Versions-Angabe

Mit der Angabe 'target="picturepark"' wird festgelegt, dass ein solcher Bereich später in der Konfiguration ausgewählt werden kann. Beispiel:

```
<div id="login_form" target="picturepark"></div>
<div id="system_message" target="picturepark" style="display: none;"></div>
<div id="version" target="picturepark"></div>
```

Konfiguration

Es können pro Startseite folgende Konfigurationen vorgenommen werden:

Property name	Value
Layout	
1 Target area	login_form
2 Login	
Registration enabled	true
1 Registration target area	register
Password reset enabled	true
1 Password reset target area	lostPW
Remember login enabled	true
7 Auto login enabled	true
8 Show the connect panel	true
3 Login handling	
Destination	Picturepark
Port name	
Channel name	
Custom URL	
4 System messages	
Messages enabled	true
1 Target area	system_message
5 Terms and conditions	
Terms of use enabled	true
1 Terms and conditions target area	register
Content source	Uri
Target	Pop Up
Height	
Width	
Link name English	I accept the terms of use
Ui element English	
Uri English	http://terms.picturepark.com
6 Version	
Version display enabled	true
1 Target area	version

1. Bei "Target area" kann der im Skin mit target="picturepark" definierte Bereich ausgewählt werden, in welchen die einzelnen Inhalte eingefügt werden sollen (Login-Formular als Block, einzelne Funktionen des Login-Formulars, System-Nachrichten, Versions-Angabe). Es können nur Bereiche ausgewählt werden, welche im Skin die Option 'target="picturepark"' enthalten.
2. Zusammenstellen der einzelnen Optionen, welche im Login-Formular verfügbar sind. Falls keine dieser Optionen aktiviert ist erscheinen nur die Standard-Felder "E-Mail", "Passwort", "Sprache" (falls mehrere Sprachen in Picturepark verfügbar sind) und der Login-Button. Die einzelnen Funktionen können jeweils separat über die Angabe einer Target Area platziert werden. Falls eine Login-Funktion aktiviert, aber keine Target Area angegeben wird, wird die Funktion automatisch in die Target Area, welche unter "Layout" (1) gewählt wurde, eingefügt. Falls für einen Picturepark der Zugang über ADFS konfiguriert ist, kann wahlweise das normale Login-Formular und/oder das ADFS Login aktiviert werden. Falls kein Zugang per ADFS konfiguriert ist, haben diese Optionen keinen Effekt.
3. Für jede Startseite kann definiert werden, auf welche Seite der Benutzer nach einem erfolgreichen Login weitergeleitet werden soll. Mögliche Optionen sind:
 - 3.1. Picturepark: Der Benutzer wird standardmässig auf den Picturepark weitergeleitet (URL: kunde.picturepark.com/Website)
 - 3.2. Port: Auswahl einer Seite vom Typ Port

- 3.3.Channel: Auswahl eines speziellen Channels in Picturepark
- 3.4.Custom URL: Angabe einer speziellen URL, auf welche weitergeleitet werden soll
4. Die System-Nachrichten enthalten Informationen über bevorstehende Releases oder andere Einschränkungen der Benutzung von Picturepark.
5. Es kann wahlweise eine externe URL oder eine Seite vom Typ "Nutzungsbedingungen" hinterlegt werden. Durch weitere Optionen lassen sich die Nutzungsbedingungen individuell konfigurieren und alle Texte lassen sich pro verfügbarer Sprache für die Benutzeroberfläche definieren.
- 5.1.Content source: Angabe einer externen URL oder einer Seite vom Typ "Nutzungsbedingungen" (pro Sprache). Es stehen nur Seiten vom Typ Nutzungsbedingungen zur Auswahl, auf welche der aktuell eingeloggte Benutzer berechtigt ist.
- 5.2.Target: Wahlweise können Nutzungsbedingungen in einem Pop-Up direkt auf der Startseite, oder als neues Fenster geöffnet werden.
- 5.3.Height/Width: Angabe von Höhe und Breite für Pop-Ups in Pixel
- 5.4.Link name: Text, welcher nach der Checkbox angezeigt wird und mit den Nutzungsbedingungen verlinkt ist (pro Sprache) z.B. "Ich akzeptiere..."
- 5.5.UI Element/URL: Angabe der URL bei extern verlinkten Nutzungsbedingungen (pro Sprache).
6. Die Picturepark Versions-Nummer kann angezeigt werden und ist vor allem für Support-Anfragen hilfreich
7. Die Optionen "Anmeldung merken" und "Das nächste Mal automatisch einloggen" können nicht separat plaziert werden und werden automatisch in der Target Area, welche unter "Layout gewählt wurde, eingefügt, sobald diese Optionen aktiviert sind. Ein Auto-Login ist ausserdem nur möglich, wenn zuerst die "Anmeldung merken"-Option aktiviert wurde.
8. Falls für einen Picturepark ein oder mehrere Identity Providers konfiguriert wurden, erscheint neben dem Standard Login-Formular automatisch ein zusätzliches Connect-Panel. Falls gewünscht, kann dieses auf der Startseite ausgeblendet werden.

Mehrsprachigkeit

Texte können für mehrere Sprachen im Skin hinterlegt werden. Mit der Angabe 'pplanguageid="1"' (Beispiel für Deutsch) können sprach-spezifische Inhalte definiert werden. Die Inhalte müssen dann jeweils noch per CSS ausgeblendet werden - sobald beim Laden der Seite die Sprache ausgelesen wird, werden dann die entsprechende Inhalte wieder eingeblendet. Beispiel:

```
<div style="display: none;" pplanguageid="1">Deutscher Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="2">Englischer Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="3">Französischer Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="78">Spanischer Text</div>
```

```
<div style="display: none; " pplanguageid="198">Portugiesischer Text</div>
```

i Standard Startseite

Die Seite mit dem Namen "Start" wird als Standard-Startseite verwendet, welche beim Aufruf der Picturepark URL (kunde.picturepark.com) erscheint.

i Links im Fliesstext

Das Aufrufen der Registrierungs- und Passwort Vergessen-Funktion kann auch direkt im HTML platziert werden, mit folgendem Code:

```
<a onclick="javascript: window.publisher.loginPanel.showRegistrationWindow()" href="javasc
<a onclick="javascript: window.publisher.loginPanel.showLostPasswordWindow()" href="javasc
```

i Logout URL

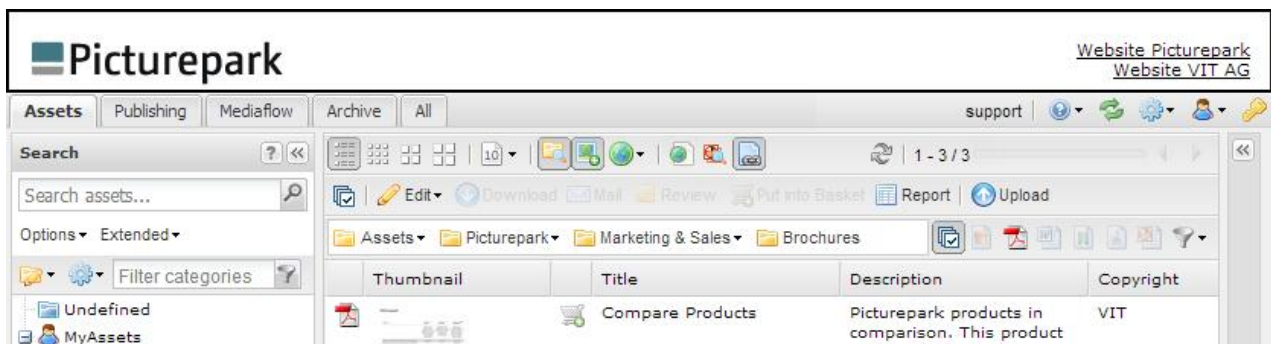
Um Sicherzustellen, dass der Benutzer nach einem Logout wieder auf die korrekte (Start)Seite weitergeleitet wird, kann global für den gesamten Picturepark, für einzelne Channels und auch für einzelne Ports eine Logout URL festgelegt werden. Diese Logout URL global und pro Channel kann in der Picturepark Management Console gemacht werden und für Ports direkt in der Port-Verwaltung.

i Logout URL

Falls sich ein Benutzer über eine spezielle Startseite registriert, wird diese in seinem Benutzerprofil gespeichert. Die URL zu dieser Seite wird dann in Zukunft als Referenz in Mails verwendet z.B. beim Erneuerungs-Prozess.

▼ Kopfbereich (Header)

Mit Seiten vom Typ Header kann der Bereich, welcher in Picturepark oberhalb der Channels angezeigt wird, verändert werden.



Es ist möglich, mehrere Seiten vom Typ Header anzulegen. In der Picturepark Management Console kann definiert werden, welcher Header in welchem Channel angezeigt werden soll.

▼ Anmeldung (Login)

Mit Seiten vom Typ Anmeldung kann der Bereich, welcher oberhalb des Picturepark Login-Fensters angezeigt

wird, verändert werden. Damit das UI Element oberhalb des Login-Formulars angezeigt wird, muss als Name zwingend "Login" gewählt werden.

Die Masse für den Bereich betragen 416 x 73 Pixel. Falls ein ADFS-Login aktiviert ist, verbreitert sich das Login-Formular automatisch und der Bereich wird auf eine Breite von 696 Pixel erweitert. Die Nutzung eines UI Elementes für diesen Bereich muss erst in der Picturepark Management Console aktiviert werden.

▼ Sharing-Vorlagen

Sharing-Vorlagen können während dem Erstellen von [Sharings](#) von berechtigten Benutzern ausgewählt werden. Die ausgewählten Assets sind dann im entsprechenden Design verfügbar. Um das Erstellen von Sharing-Vorlagen zu vereinfachen, sind im System bereits einige vordefinierte [Vorlagen](#) verfügbar, aus welchen mit wenigen Klicks neue Sharing-Vorlagen erstellt werden können.

Mindest-Anforderungen Code/Konfiguration

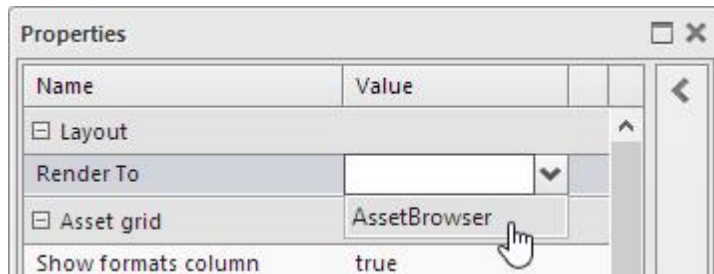
Beim Erstellen einer neuen Sharing-Vorlage wird durch Aktivieren der Option "Core-Konfiguration laden" automatisch ein Standard-Code eingefügt, welcher für die Bearbeitung im Editor benötigt wird. Der Code muss jeweils unter dem View Port platziert werden, damit zuerst das ViewPort Layout geladen und erst danach mit den Konfigurationen befüllt wird.

Im Code müssen mindestens folgende Bereiche definiert werden:

- PictureparkMailing
- Ein Bereich mit einer Id, in welchem der Asset-Browser geladen werden kann. Dieser Bereich benötigt die

Angabe 'target="picturepark"' (HTML) bzw. 'target: 'picturepark"' (Script).

Im Tab "Edit" kann dann für den Asset-Browser der entsprechende Bereich für die Option "Render to" ausgewählt werden.



i Standard-Vorlage

Sollte noch keine kundenspezifische Sharing-Vorlage im System vorhanden sind, wird eine Standard-Vorlage verwendet. Der Skin "Sharing" ist standardmässig im System enthalten und wird für Sharings verwendet. Für neue Sharing-Vorlagen kann entweder kein oder ein neuer Skin zugewiesen werden.

i Beispiel-Code

Nachfolgend ein einfacher Code:

```
var viewPort = new Ext.Viewport({
    layout: 'border',
    items: [
        {region:'center', layout:'border', items: [
            {region: 'north', autoHeight: true, bodyCfg: {id: 'PictureparkMailing'}},
            {region: 'center', bodyCfg: { id: 'AssetBrowser', target: 'picturepark'}}
        ]}
    ]
});

window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({
    controller: controller
});
viewPort.doLayout();
```

Als weitere Beispiele können die Codes der Vorlagen eingesehen werden.

i Rechte

Alle Benutzergruppen, welche auf eine Sharing-Vorlage das Recht "Verwenden" haben, können diese Vorlage während des Erstellen eines [Sharings](#) auswählen.

Falls mehrere Sharing-Vorlagen pro Benutzergruppe verfügbar sind, wird die Reihenfolge aus der Verwaltung der UI Elemente übernommen, in welcher die Einträge alphabetisch sortiert werden.

i Mitteilung für Sharing und Bestellungen als Pflichtfeld definieren

Damit die Mitteilung für Sharings und Bestellungen zwingend ausgefüllt werden muss, kann folgender Code im Tab "Code" eingefügt werden:

```
controller.mailingMessageRequired = true;
```

Open Graph Support

Sharings enthalten OpenGraph (OG) Metatags, welche für das Teilen auf sozialen Netzwerken eine Rolle spielen. So wird standardmässig der Betreff als "OG Title" und die Nachricht vom Sender als "OG Description" verwendet. Als "OG Key Visual" wird jeweils das Vorschaubild des ersten Assets im Sharing verwendet. Das erstplazierte Asset kann durch eine Umstellung der Reihenfolge (Drag & Drop) in der [Sharing-Verwaltung](#) geändert werden. Die Verwendung von Open Graph wird von Picturepark offiziell für Facebook, Twitter und LinkedIn unterstützt. Hinweis: Für Facebook ist das Vorschaubild während des Teilen-Vorgangs nicht sichtbar, wird später jedoch trotzdem auf Facebook angezeigt.

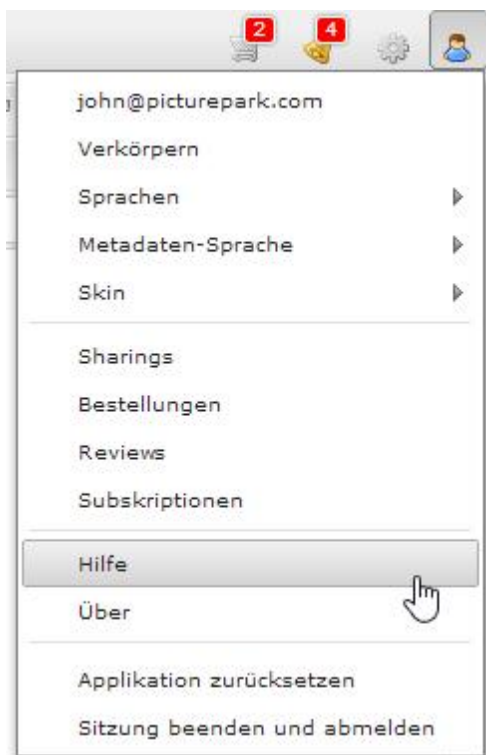
Wichtig: Soziale Netzwerke speichern die Werte für diese Metatags sobald ein Link das erste mal geteilt wird. Dadurch werden nachträgliche Änderungen an Betreff, Titel und erstplatziertem Asset möglicherweise nicht aktualisiert, falls ein Link erneut geteilt wird. Falls ein Sharing also geteilt werden soll, sollten diese Angaben vor dem Teilen nochmal geprüft werden.

World Port Sharing Template for Use in Picturepark

Sie können die World Port Sharing Vorlage auch Benutzern im Picturepark Backend zur Verfügung stellen. Dazu können Sie ein neues UI Element vom Typ "Share" erstellen, welches es neu erlaubt die World Port Facetten-Konfiguration auszuwählen. Geben Sie dann einfach einen eindeutigen Namen, Browser Titel und definieren Sie im unteren Bereich welche Benutzergruppen die World Port Sharing Vorlage nutzen dürfen. Beachten Sie, dass keine weiteren Einstellungen berücksichtigt werden und so auch die Bereiche "Skin Script" und "Code" leer bleiben müssen. Nach erfolgreicher Erstellung können Sie die World Port Sharing Vorlage im Sharing als Template auswählen - allerdings nur für den Typ "Share Email".

Hilfe-Seite

Standardmässig wird die Picturepark-eigene Hilfe beim Aufruf der Hilfe-Funktion angezeigt.



Sobald mind. eine Seite vom Typ Hilfe als UI Element erstellt wird, wird automatisch diese Seite für die entsprechenden Benutzergruppen angezeigt. Es ist möglich, über das Recht "Verwenden" verschiedenen Benutzergruppen unterschiedliche Hilfe-Seiten zur Verfügung zu stellen.

Ports sind Portale, die den lesenden Zugriff auf Dateien aus Picturepark ermöglichen mit einer reduzierten Version der Picturepark-Komponenten (Browser, Tree). Ports können kundenspezifisch angepasst werden hinsichtlich Design.

i Lizenz

Die Anzahl der Seiten vom Typ Ports wird über die Lizenz gesteuert.

i Benutzer-Einstellungen

Falls sich ein Benutzer über ein Port registriert, wird dies in seinem Benutzerprofil gespeichert. Die URL zu dieser Seite wird dann in Zukunft als Referenz in Mails verwendet z.B. beim Erneuerungs-Prozess.

i Core-Konfiguration

Durch Aktivieren dieser Konfiguration wird im Tab "Code" automatisch der folgende Code eingefügt, welcher zur weiteren Bearbeitung der Seite über den Editor benötigt wird.

```
window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({ controller: controller });
```


Je nach manueller Erstellung oder Erweiterung des Codes muss darauf geachtet werden, dass dieser Code vorhanden und korrekt positioniert ist (z.B. erst viewport, dann standard code).

▼ Port erstellen

Um das Erstellen von Ports zu vereinfachen, sind im System bereits einige vordefinierte [Vorlagen](#) verfügbar, aus welchen mit wenigen Klicks neue Ports erstellt werden können. Es können aber auch kundenspezifische Scripts direkt im Tab "Code" eingefügt werden. Für Ports, die neu erstellt werden, sind die folgenden Mindest-Anforderungen zu beachten:

- Es muss folgender Code enthalten sein, welcher durch Aktivieren der Option "Core-Konfiguration laden" automatisch eingefügt werden kann. Der Code wird für die Bearbeitung im Editor benötigt und muss jeweils unter dem View Port platziert werden. (`window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({ controller: controller });`)
- Im Code muss für alle gewünschten Komponenten ein Bereich mit einer Id, in welchem die Komponente geladen werden kann, definiert werden. Diese Bereiche benötigt die Angabe `'target="picturepark"'` (HTML) bzw. `'target: 'picturepark'` (Script), damit diese später in der Komponenten-Konfiguration ausgewählt werden kann.

Beispiel-Code

Nachfolgend ein einfacher Code:

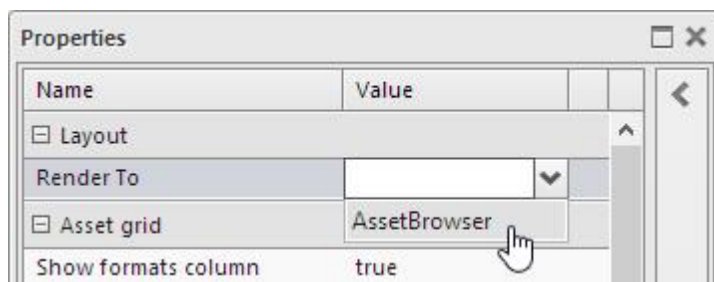
```
var viewPort = new Ext.Viewport({
  layout: 'border',
  items: [
    { region: 'center', layout: 'border', items: [
      { region: 'center', bodyCfg: { id: 'AssetBrowser', target: 'picturepark' } }
    ]}
  ]
});

window.publisher = new PP.publisher.StandardPublisher({
  controller: controller
});
```

Als weitere Beispiele können die Codes der Vorlagen eingesehen werden.

▼ Komponenten konfigurieren

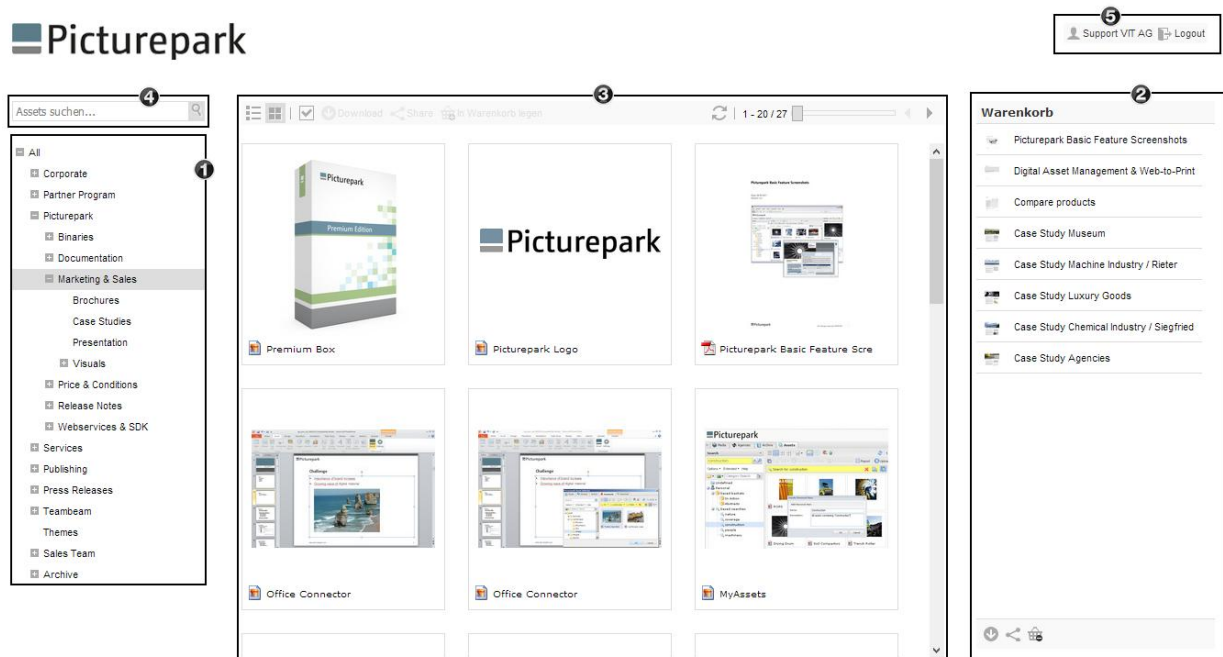
Um eine Komponente zu integrieren, muss diese in der Auswahl-Liste im Tab "Edit" ausgewählt werden und für das Feld "Render to" der entsprechende Bereich (z.B. HTML Div mit ID und Target="Picturepark") ausgewählt werden, in dem die Komponente angezeigt werden soll.



Für alle Komponenten stehen verschiedene Konfigurationen zur Auswahl:

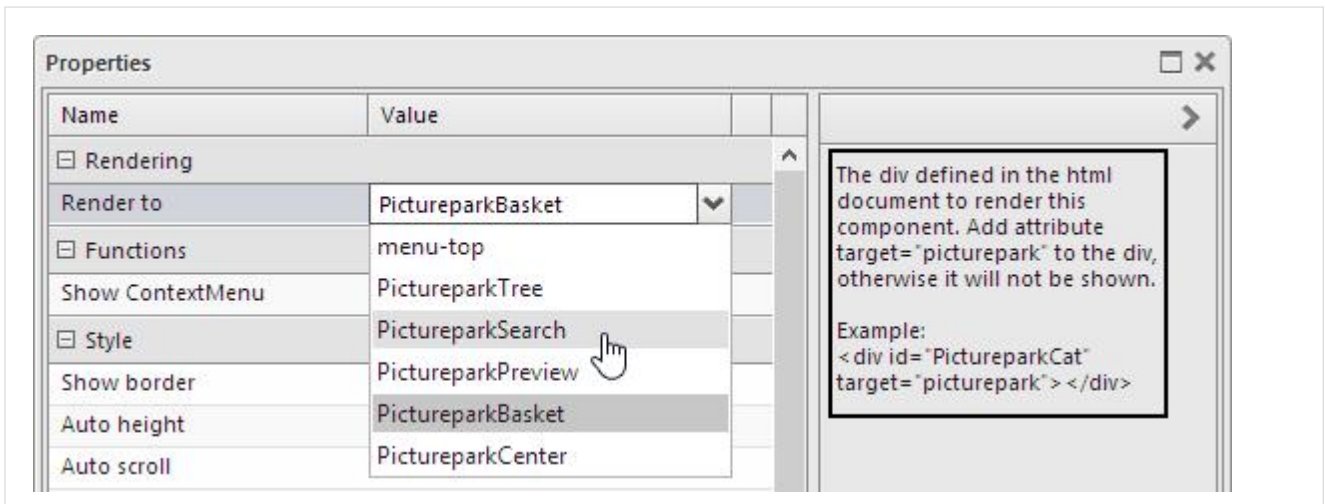
- Baum (1): Definition der anzuzeigenden Kategorien und dazu gehörende Optionen
- Warenkorb (2): Definition der Optionen für den Warenkorb
- Asset-Browser (3): Definition der verfügbaren Funktionen und Anzeige im Asset-Browser
- Suche (4): Definition von Such-Optionen
- Benutzerprofil (5): Aktivieren des Benutzerprofils und Logout-Links
- Asset-Details: Optionen für eine Asset-Vorschau z.B. oberhalb des Baskets
- Asset-Vorschau: Optionen für das Fenster für vergrößerte Vorschau und Metadaten für einzelne Assets
- Grundkonfiguration: Definition von Logout-URL und Disclaimer

Picturepark



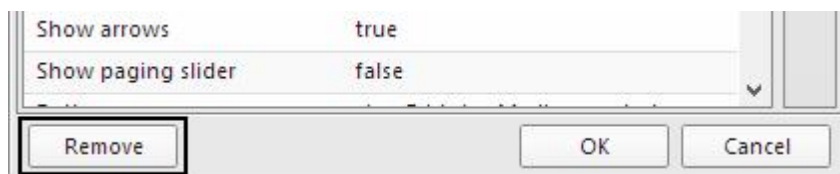
Auswahl der entsprechenden Bereiche, wie z.B. HTML divs mit ID und target="picturepark":

```
<div id="PictureparkTree" target="picturepark"></div>
```



▼ Komponenten entfernen

Um eine Komponente komplett aus einem Port zu entfernen, genügt ein Klick auf *Remove* am unteren Bereich des Fenster der Komponenten-Konfiguration. Die Komponente wird dann samt aller vorgenommenen Konfigurationen aus der ausgewählten Seite entfernt.



▼ Mitteilung für Sharing und Bestellungen als Pflichtfeld definieren

Damit die Mitteilung für Sharings und Bestellungen zwingend ausgefüllt werden muss, kann folgender Code im Tab "Code" eingefügt werden:

```
controller.mailingMessageRequired = true;
```

▼ Import-Link platzieren

Die Import-Funktion kann unabhängig von der Toolbar des Asset Browsers als Link im HTML-Code mit folgendem Code eingebunden werden:

```
<a onclick="javascript:publisher.assetBrowserPanel.showUpload()" href="javascript:void(0);" >
```

i Stamm-Container

Falls für den Baum kein Channel konfiguriert ist, ist der Import auf dem Stamm-Container nicht möglich. Es muss dafür jeweils eine bestimmte Klasse/Kategorie im Baum ausgewählt werden (manuell oder direkt mit der Option "Selektierter Container (Id)" für die Komponente "Baum").

Vorlagen dienen der vereinfachten Erstellung von Sharing-Seiten und Ports. Neben Standard-Vorlagen können auch weitere kundenspezifische Vorlagen angelegt werden.

▼ Vorlagen verwalten

Zusätzlich zu den Standard-Vorlagen können weitere kundenspezifische Vorlagen angelegt werden. Dabei wird zwischen zwei Typen unterschieden:

- Port-Vorlage: Alle Vorlagen mit diesem Typ werden Benutzern mit entsprechender Berechtigung bei der Erstellung neuer Ports im Feld "Vorlagen" als Option angezeigt.
- Sharing-Vorlage: Alle Vorlagen mit diesem Typ werden Benutzern mit entsprechender Berechtigung bei der Erstellung neuer Seiten vom Typ Sharing im Feld "Vorlagen" als Option angezeigt.

▼ Seiten aus Vorlagen erstellen

Sobald beim Erstellen einer neuen Seite in den Einstellungen der Typ "Sharing" oder "Port" ausgewählt wird, erscheint ein Feld zur Auswahl eines Templates:

Bei einem Klick auf *Speichern* wird der Code und allfällige Konfigurationen aus der Vorlage direkt in die neu erstellte Seite kopiert.

Wichtig: Nachdem eine Seite aus einer Vorlage erstellt wurde, besteht keine Verknüpfung mehr zwischen Seite und Vorlage - Änderungen an der Vorlage haben keinen Einfluss auf bestehende Seiten.

Wichtig

- Nachdem eine Seite aus einer Vorlage erstellt wurde, besteht keine Verknüpfung mehr zwischen Seite und Vorlage - Änderungen an der Vorlage haben keinen Einfluss auf bestehende Seiten.
- Vorlagen können nur beim Erstellen von neuen Seiten zugewiesen werden und nicht für bereits bestehende Seiten.

Updates

Standard-Vorlagen werden bei jedem Release automatisch aktualisiert und sämtliche Änderungen daran werden damit überschrieben. Neu erstellte Vorlagen werden nicht überschrieben. Somit sollte für eigene Vorlagen jeweils eine neue Vorlage erstellt werden.

Standard-Vorlagen

Aktuell sind im System folgende Vorlagen verfügbar:

Liste**Picturepark**

Thumbnail	Titel	Beschreibung	Copyright	Dateigrö...	Dateiname	Asset-Id	Download
	Project Kick-Off Preparation (English)	Project Kick-Off Preparation English version available only	VIT	204.9 KB	pp_kick-off-prepare_en_...	3789	English
	Premium Box	Premium Box (blank)	VIT	6.3 MB	Premium.psd	3770	Internet-Format Office-Format Presse-Format Original
	Picturepark v8.3 Tentative Release Announce	Picturepark v8.3 Tentative Release Announce for Customers, Partners & Integrators	VIT	2.2 MB	picturepark_... announce_e...	5939	English Deutsch
	Picturepark v8.3 Tentative	This document provides	VIT	107.8 KB	picturepark_... APT Breaks...	5937	English

Picturepark




Case Studies

From: support@picturepark.com

Sent: 13.08.2013 13:10

Expires: 18.08.2013 13:10

Picturepark digital asset management software is used by hundreds of organizations around the world, across many industries. Learn about how some customers are using Picturepark in the case studies on this page. The Picturepark customer testimonials page offers additional references.

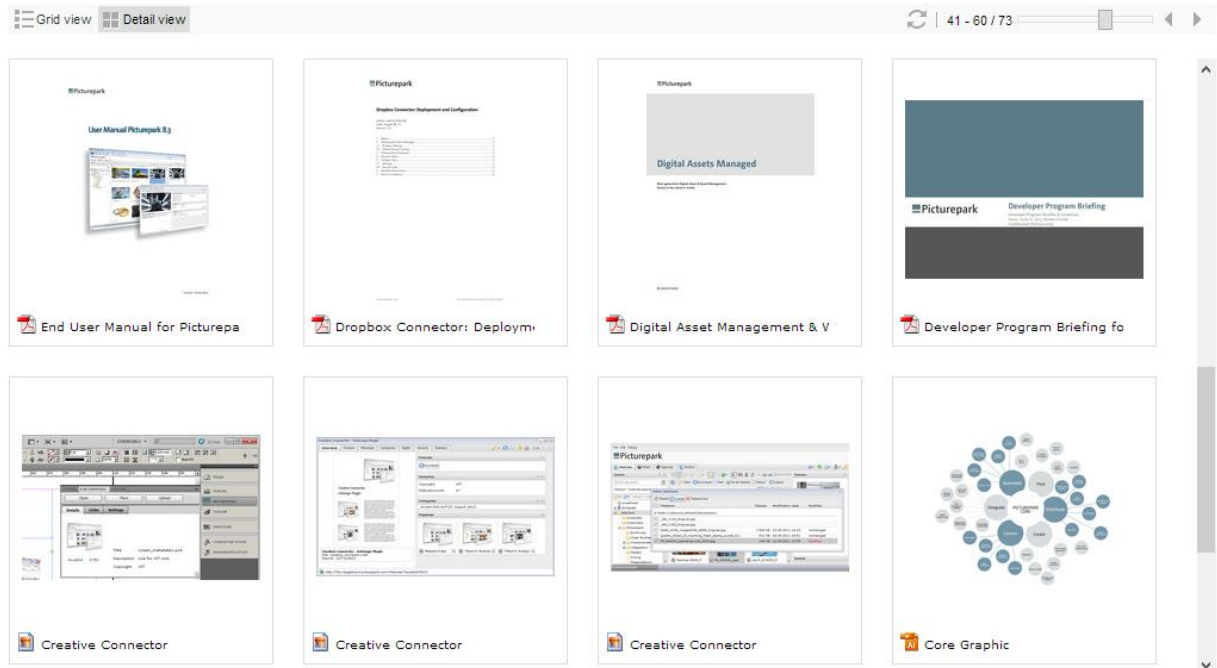
Thumbnail	Titel	Copyright	Asset-Id	Download
	Case Study Chemical Industry / Siegfried	VIT	5954	↓ Englisch ↓ Deutsch
	Picturepark Basic Feature Screenshots	VIT	6120	↓ Englisch
	Case Study Museum	VIT	6299	↓ Englisch ↓ Deutsch

Picturepark® - Digital Assets Managed by Picturepark

vit-stage&next.picturepark.com/Website/#

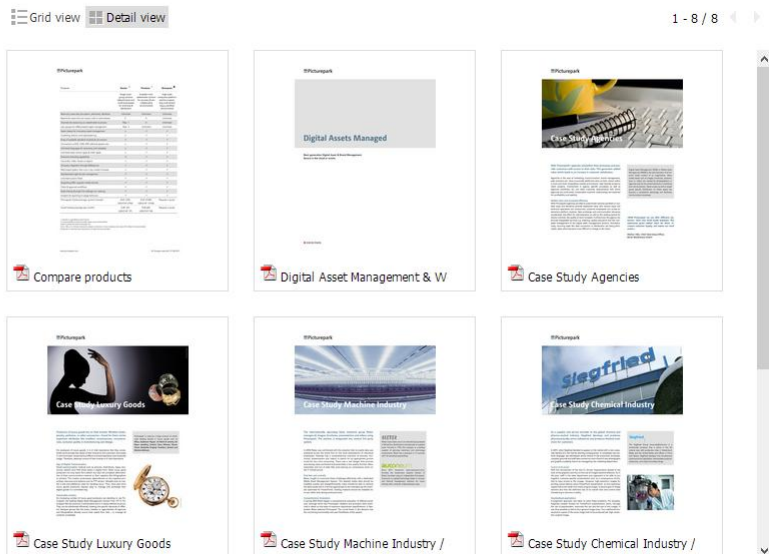
- Einfache Liste zur Darstellung von Assets mit Fokus auf Metadaten und Download-Möglichkeit
- Verfügbare Komponenten: Header, Asset-Browser, Asset-Vorschau mit Vorschau und Metadaten
- Verfügbar für Ports und Sharing-Vorlagen

Press Center



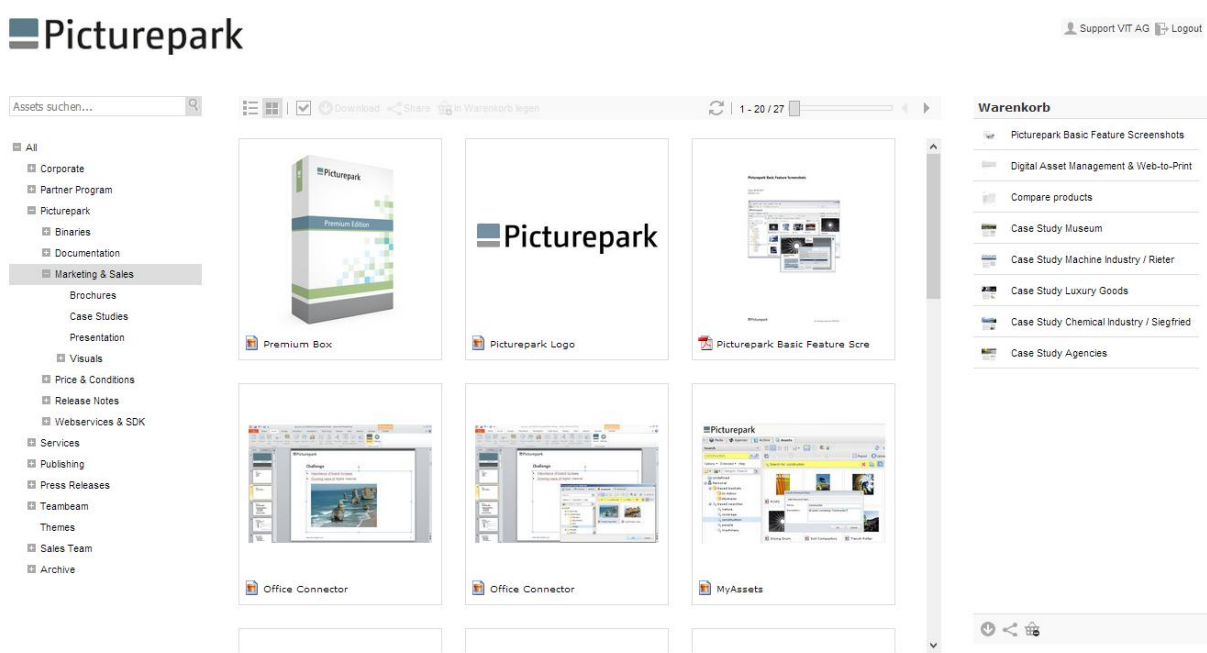
Case Studies

Picturepark digital asset management software is used by hundreds of organizations around the world, across many industries. Learn about how some customers are using Picturepark in the case studies on this page. The Picturepark customer testimonials page offers additional references.



- Gallerie von Assets mit Fokus auf die Vorschau von Assets
- Verfügbare Komponenten: Asset-Browser, Asset-Vorschau mit Vorschau ohne Metadaten
- Verfügbar für Ports und Sharing-Vorlagen

Port



Picturepark

Assets suchen... Download Share Warenkorb legen 1 - 20 / 27

Warenkorb

- Picturepark Basic Feature Screenshots
- Digital Asset Management & Web-to-Print
- Compare products
- Case Study Museum
- Case Study Machine Industry / Rieter
- Case Study Luxury Goods
- Case Study Chemical Industry / Siegfried
- Case Study Agencies

- All
 - Corporate
 - Partner Program
 - Picturepark
 - Binaries
 - Documentation
 - Marketing & Sales
 - Brochures
 - Case Studies
 - Presentation
 - Visuals
 - Price & Conditions
 - Release Notes
 - Webservices & SDK
 - Services
 - Publishing
 - Press Releases
 - Teambeam
 - Themes
 - Sales Team
 - Archive

- Premium Box
- Picturepark Logo
- Picturepark: Basic Feature Scre
- Office Connector
- Office Connector
- MyAssets

Updates
Vorlagen, für welche die Standard-Benennung nicht geändert wurde, können bei einem Update automatisch aktualisiert werden.

In Skins kann das Design (HTML und CSS) einzelner UI Elemente und Ports definiert werden. Nicht für jedes UI Element oder jeden Port wird ein Skin benötigt, speziell wenn eine Vorlage verwendet wird. Es können sowohl HTML-, wie auch CSS-Definitionen in einem Skin festgehalten werden.

Wichtig

Für Nutzungsbedingungen muss immer zwingend ein Skin angelegt und dem entsprechenden UI Element zugewiesen werden. Im Skin wird dann der Inhalt festgelegt.

Bearbeitung über UI Elemente/Ports

Skins können im Bereich "Skins" verwaltet werden, die Bearbeitung ist jedoch auch direkt im entsprechenden UI Element oder Port möglich. Im Tab "Skin Script" wird jeweils die zugewiesene Skin zur Bearbeitung angezeigt.



1. Über "Save as" kann eine neue Skin erstellt werden, die automatisch dem UI Element oder Port zugewiesen wird. Die neue Skin enthält den aktuellen HTML und CSS Code aus dem Editor. Dies ist vor allem nützlich, falls noch keine Skin zugewiesen ist oder der aktuell eingeloggte Benutzer keine Bearbeitungs-Rechte auf die zugewiesene Skin besitzt.
2. Die Information über die Zuweisungen der aktuellen Skins zeigt auf, ob die Änderungen des Skins auch Auswirkungen auf andre UI Elemente oder Ports hat.

i Mehrsprachigkeit

Texte können für mehrere Sprachen in der Skin hinterlegt werden. Mit der Angabe 'pplanguageid="1"' (Beispiel für Deutsch) können sprach-spezifische Inhalte definiert werden. Die Inhalte müssen dann jeweils noch per CSS ausgeblendet werden - sobald beim Laden der Seite die Sprache ausgelesen wird, werden dann die entsprechende Inhalte wieder eingeblendet. Beispiel:

```

<div style="display: none;" pplanguageid="1">Deutscher Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="2">Englischer Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="3">Französischer Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="78">Spanischer Text</div>
<div style="display: none;" pplanguageid="198">Portugiesischer Text</div>

```

i Inhalte in Pop-up öffnen

Über folgenden Code kann eine URL direkt im jeweiligen UI Element oder Port in einem Picturepark Pop-up geöffnet werden.

```

<a onclick="window.publisher.openUrlInWindow('http://www.URL.com', { title: 'Title', width: 5

```

Parameter

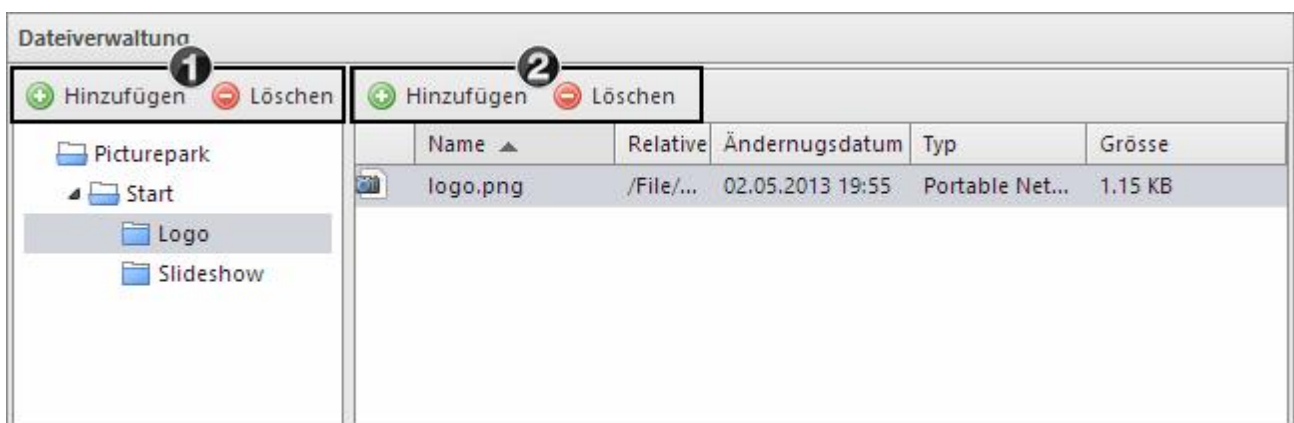
- URL: die URL muss mit http:// oder https:// beginnen. Falls eine Seite die Einbindung in iFrames unterbindet, wird diese nicht korrekt angezeigt.
- Title: Angabe eines Fenster-Titels für das Pop-up
- Width/Height: Angabe von Breite und Höhe in Pixel
- Maximizable: True oder False - falls diese Option aktiviert ist, kann das Pop-up auf die gesamte Fenstergröße maximiert werden

i Seiten-Zuweisung

In den Einstellungen einer Skins werden alle Zuweisungen zu Ports oder UI Elementen aufgelistet. Die Liste enthält jeweils nur Seiten, auf welche der aktuell eingeloggte Benutzer berechtigt ist.



Mit dem Dateimanager können die Dateien (Logos, Hintergrundbilder), welche in den Elementen der Benutzeroberfläche verwendet werden, verwaltet werden. Alle Benutzer mit dem entsprechenden [Benutzerrecht](#) können den Dateimanager aufrufen.



Es können einfach Ordner-Strukturen (1) hinzugefügt werden - durch Doppelklick auf den neuen Ordner kann man den Namen bearbeiten. Durch Auswahl eines Ordners werden die darin enthaltenen Dateien (2) angezeigt und können verwaltet werden. Einige Funktionen des Dateimanagers:

- Änderung von Zuweisungen und Position per Drag&Drop
- Batch-Import von Dateien
- Vorschau einzelner Dateien direkt im Browser

i Hinweis

Bei der Verwaltung von Ordner und Dateien sind folgende Punkte zu beachten:

- Ordner und Dateien auf derselben Stufe können nicht denselben Namen haben.
- Um eine Datei zu aktualisieren muss erst die bestehende Datei gelöscht/umbenannt und dann die neue Version importiert werden.
- Es können keine Dateien in den Root-Ordner importiert werden.

- Die Datei-Grösse ist auf 5MB begrenzt. Beim Versuch grössere Dateien zu importieren erscheint eine entsprechende Meldung.
- Beim Verschieben und Umbenennen von Ordnern oder Dateien werden allfällige Referenzen in Elementen der Benutzeroberfläche nicht automatisch aktualisiert.

Der World Port bietet eine vereinfachte Oberfläche für Endbenutzer und ist durch das Responsive Design sowohl auf Desktop-Browsern als auch auf mobilen Geräten nutzbar. Das hinzufügen des ersten World Ports ist ein Standard-Modul, es sind daher keine zusätzlichen Lizenzen dafür nötig.

Die Suche im World Port baut auf die Facettierung von Resultaten basierend auf kontrolliertem Vokabular und/oder unkontrollierten Metadaten. Pro World Port können die angezeigten Facetten individuell konfiguriert werden. Details und Code-Beispiele zur Konfiguration finden Sie nachfolgend.

Bitte Beachten Sie:

- Nach dem Aktivieren des World Ports ein neues Icon im Standard Picturepark Interface (dem "Backend" erscheint, welches zum World Port weiterleitet. Der direkte Zugang zum World Port ist ebenfalls via URL möglich.
- Internet Explorer 9 und tiefer wird für den World Port nicht unterstützt.
- Das World Port Sharing Template kann auch für mail Sharings in Picturepark verwendet werden. Für weitere Informationen beachten Sie bitte den Bereich [UI Elemente](#).

▼ JSON-Konfiguration aus gewählter Listenansicht generieren

Über diese Funktion kann eine einfache Konfiguration erstellt werden, welche nachträglich noch weiter bearbeitet und verfeinert werden kann. Für die Konfiguration werden dabei nur die Felder berücksichtigt, welche sich im Listenansichts-Panel befinden, welches für den World Port selektiert wurde. Es gilt dabei Folgendes zu beachten:

- Die Konfiguration kann nur erstellt werden, wenn die aktuelle Konfiguration leer ist. Falls der Button nicht aktiv ist, bedeutet das, dass bereits eine Konfiguration vorhanden ist, welche erst gelöscht werden muss. Bitte bemerken Sie, dass Sie in der jetzigen Version den folgenden Code im leeren JSON Configuration Tab benötigen werden, um den Button wieder benutzen zu können:

```
{
  "Elements": null,
  "Groups": null
}
```

- Es wird eine Konfiguration für jedes Feld aus dem Feld-Panel erstellt.
- Nummern-Felder werden nur in die Konfiguration aufgenommen, falls es sich dabei um DPI/Auflösung oder Dateigrösse handelt.
- Die Reihenfolge der Felder entspricht jeweils der Reihenfolge im Feld-Panel

- Es werden keine Gruppierungen erstellt
- Datums-Felder werden standardmässig in folgende Bereiche unterteilt: Letzte 7 Tage, letzte 365 Tage, Seit Anbeginn der Zeit
- Das Feld DPI/Auflösung wird standardmässig in folgende Bereiche unterteilt: Niedrig (Auflösung < 72 dpi), Mittel (Auflösung 72 dpi - 300 dpi), Hoch (Auflösung > 300 dpi)
- Das Feld Dateigrösse wird standardmässig in folgende Bereiche unterteilt: Klein (Grösse < 1 MB), Mittel (Grösse 1 MB - 10 MB), Gross (Grösse > 10 MB). Beachten Sie, dass die Resultate für eine Suche nach Dateigrösse nicht 100% exakt sind, da die numerischen Suchen auf Byte-Ebene abgesetzt werden, welche in grossen Bereichen eine Unschärfe aufweisen.
- Übersetzungen für Bereiche werden automatisch für Deutsch, Englisch und Französisch (sofern diese Benutzeroberflächen-Sprachen vorhanden sind) abgefüllt

▼ Generelle Struktur

Die generelle Struktur der JSON-Konfiguration für einen World Port sieht wie folgt aus:

```
{
  "Elements": [
    { Facet 1 }
    { Facet 2 }
  ]
  "Groups": [
    { Group 1 }
    { Group 2 }
  ]
}
```

Bereich "Elements"

In diesem Bereich werden alle Metadaten-Felder definiert, welche als Facetten verwendet werden sollen. Die Felder werden jeweils über ihre Id angesprochen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Bereich "Felder".

Bereich "Groups"

Facetten ("Elements") können wo sinnvoll gruppiert werden, damit sich deren Zusammenhang für den Benutzer einfacher erschliesst. So können beispielsweise die Felder "Produkt Nummer", "Farbe" und "Grösse" in einer Gruppe "Produkt-Details" zusammengeführt werden.

Weitere Informationen dazu finden Sie im Bereich "Gruppierungen".

▼ Felder

Felder werden im Bereich "Elements" definiert. Die generelle Struktur für Felder sieht wie folgt aus:

```
{
  "FieldId": 1109,
  "IsInitiallyOpen": false,
  "Ranges": [],
  "SelectionBehavior": 1,
  "SortOrder": 6
},
```

- FieldId: Id des Metadaten-Feldes, welches für diese Facette verwendet werden soll. Die Id ist im Global

Manager oder in der [PPMC \(erste Spalte in "Asset Fields"\)](#) ersichtlich.

- `IsInitiallyOpen`: Status der Facette, nach dem initialen Laden des World Ports nach der Anmeldung. Die wichtigsten Facetten können so direkt von Anfang an durch `true` geöffnet werden um den Benutzer zu leiten, wogegen weniger wichtige Facetten durch `false` geschlossen bleiben. Dieser Wert wird durch Änderungen durch den Benutzer nicht überschrieben und wird bei jedem Laden des World Ports gemäss dieser Konfiguration gesetzt.
- `Ranges`: Mit Bereichen können Werte eines Datum- oder Nummern-Feldes aggregiert werden um die Suche für den Benutzer einfacher zu gestalten. Weite Informationen dazu finden Sie im Bereich "Bereiche definieren".
- `SelectionBehaviour`: Pro Feld kann definiert werden, wie die Auswahl mehrerer Werte kombiniert werden soll. Es stehen folgende Optionen zur Auswahl: ODER (1), UND (2), Exklusiv (3).
- `SortOrder`: Definition der Reihenfolge der Facetten. Wenn dies nicht korrekt eingestellt ist, springen die Facets, wenn sie angewählt werden.

▼ Bereiche definieren (Nummern/Datum)

Mit Bereichen können Werte eines Datum- oder Nummern-Feldes aggregiert werden um die Suche für den Benutzer einfacher zu gestalten. Die generelle Struktur von Bereichen sieht wie folgt aus:

```
Ranges": [
  {
    "Caption": null,
    "DateRange": {
      "From": "now-7D",
      "To": null
    },
    "FromNumeric": null,
    "Name": "LastWeek",
    "SortOrder": 1,
    "ToNumeric": null,
    "Translations": [
      {
        "Caption": "Previous 7 days",
        "LanguageId": 2
      },
      {
        "Caption": "Letzte 7 Tage",
        "LanguageId": 1
      }
    ]
  }
]
```

- `Caption`: Hier ist kein spezifischer Wert nötig, es kann daher der Wert `null` eingetragen werden.
- `Name`: Dieser Name erscheint nicht in der Benutzeroberfläche, sondern dient lediglich der einfacheren Identifikation eines Bereiches innerhalb des Codes.
- `SortOrder`: Definition der Reihenfolge von Bereichen, welche für dasselbe Feld gelten. Diese Funktion ist aktuell in den Bereichen nicht verfügbar und wird in einer zukünftigen Version implementiert.
- `Translations`: Pro Kategorien-Sprache kann eine Übersetzung für den Bereich gesetzt werden. Es wird jeweils der Text (`caption`) und die dazugehörige Sprach-Id (`languageId`) der Kategorien-Sprache angegeben. Die

meist verwendeten Sprachen und deren Id sind Deutsch (1), Englisch (2) und Französisch (3).

Relevant für Datums-Felder:

- `DateRange`: Es wird jeweils ein `From` und `To` angegeben, wobei die Werte entweder exakt (z.B. "`From`": 01.01.2016, "`To`": 31.01.2016") oder dynamisch eingegeben werden können (z.B. "`From`": `now-7d`, "`To`": `null`) angegeben werden. `null` definiert jeweils einen unlimitierten Wert in die Vergangenheit/in die Zukunft.

Für Datums-Felder können die Werte für `FromNumeric` und `ToNumeric` auf `null` gesetzt werden, da diese Optionen für diesen Feldtypen nicht relevant sind.

Relevant für Nummern-Felder

- `FromNumeric`: Zahl, ab welcher der Bereich starten soll.
- `ToNumeric`: Zahl, an welcher der Bereich enden soll. Mit `null` kann ein Unlimitierter Wert nach oben gesetzt werden.

Für Nummern-Felder kann der Wert für `DateRange` auf `null` gesetzt werden, da diese Optionen für diesen Feldtypen nicht relevant sind.

Gruppierungen

Facetten ("Elements") können wo sinnvoll gruppiert werden, damit sich deren Zusammenhang für den Benutzer einfacher erschliesst. So können beispielsweise die Felder "Produkt Nummer", "Farbe" und "Grösse" in einer Gruppe "Produkt-Details" zusammengeführt werden. Die generelle Struktur sieht wie folgt aus. Bitte beachten Sie, dass die Felder, auf welche in Gruppen referenziert wird, auch im Bereich "Elements" konfiguriert werden müssen.

```
"Groups": [
  {
    "FieldId": [
      5,
      30
    ],
    "IsInitiallyOpen": true,
    "SortOrder": 0,
    "Translations": [
      {
        "Caption": "Geändert Gruppe",
        "LanguageId": 1
      },
      {
        "Caption": "Modified Group",
        "LanguageId": 2
      }
    ]
  }
]
```

- `FieldId`: Liste aller Felder, welche die Gruppe enthalten soll. Die Reihenfolge spielt dabei keine Rolle, da die Reihenfolge innerhalb der Gruppe über die `SortOrder` auf dem jeweiligen Feld im Bereich "Elements"

definiert wird.

- `IsInitiallyOpen`: Status der Gruppe, nach dem initialen Laden des World Ports nach der Anmeldung. Die wichtigsten Gruppen können so direkt von Anfang an durch `true` geöffnet werden um den Benutzer zu leiten, wogegen weniger wichtige Gruppen durch `false` geschlossen bleiben. Dieser Wert wird durch Änderungen durch den Benutzer nicht überschrieben und wird bei jedem Laden des World Ports gemäss dieser Konfiguration gesetzt.
- `SortOrder`: Definition der Reihenfolge mehrere Gruppen untereinander. Bitte beachten Sie, dass jeweils immer erst alle Gruppen und danach alle Facetten, welche keiner Gruppe zugewiesen wurden, angezeigt werden.
- `Translations`: Pro Kategorien-Sprache kann eine Übersetzung für die Gruppe gesetzt werden. Es wird jeweils der Text (`caption`) und die dazugehörige Sprach-Id (`languageId`) der Kategorien-Sprache angegeben. Die meist verwendeten Sprachen und deren Id sind Deutsch (1), Englisch (2) und Französisch (3).

▼ CSS Skin

Hier kann direkt mittels CSS das Design des World Ports angepasst werden.

Das Logo kann beispielsweise mit folgendem Code angepasst werden (Logo kann über den [Dateimanager](#) importiert werden):

```
.port_toolbar .port_logo {
  background: url(/File/Start/logo.png);
  height: 35px;
  width: 100px;
}
```

Untenstehend ein Beispiel der benötigten CSS Änderungen für Branding:

```
/*SEM Main color: color: #5a7c88; */
/* REQUIRED CSS CHANGES FOR BRANDING */

/* LOGO */
.port_toolbar .port_logo {
  background: url(/File/WorldPort/PPLogo.png);
  background-size: 142px 23.5px;
}

/*SIDEBAR */
/* Sidbar tab active */
.port_sidenav .nav-tabs li.active a {
  color: #cccccc;
}

/* Sidebar checkboxes */
.port_sidenav .filters_wrap .panel-content .filter-group label.checkbox.active:before {
  color: #cccccc;
}

/* Sidebar show more or show all */
.port_sidenav .pp-collapse-wrap.pp-collapse-active .panel-content .show-more-link span {
  color: #cccccc;
}

/*Closed sidebar icon active*/
.sidenav_closed .port_sidenav .nav-tabs li a i.active {
  color: #cccccc;
}
```

```
/*port selector*/
.port_sidenav .channel-selector.child-selector i {
  color: #cccccc;
}

.port_sidenav .sidenav_footer.filters_footer .filters_reset:hover, .port_sidenav .sidenav_foc
  color: #cccccc;
  border-color: #cccccc;
  text-decoration: none;
}

.port_sidenav .filters_wrap .pp-collapse-wrap .filter-star {
  color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .filters_wrap .pp-collapse-wrap.pp-has-checkboxes:before {
  background-color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .filters_wrap .panel-content .filter-group {
  color: #f3f3f3;
}

.port_sidenav .filters_wrap .panel-content .filter-group.hasnew label {
  background-color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .filters_wrap .panel-content .filter-group label.checkbox.active:before {
  color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .pp-collapse-wrap.pp-collapse-active .panel-content .show-more-link span {
  color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .pp-collapse-wrap.pp-collapse-active .pp-collapse-wrap.pp-has-checkboxes:before
  background-color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .cart_wrap .add-item-widget .widget:hover .plus-icon {
  border-color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .cart_wrap .add-item-widget .widget:hover:before, .port_sidenav .cart_wrap .ad
  background: #5a7c88;
}

/*SEARCH*/
/* loading circle in search button */
.right_header .search_wrap .search_submit.loading {
  background: #5a7c88;
  color: #cccccc;
}

/* thumb overlay in highlight color */
.asset_item .item_overlay {
  background: #5a7c88;
}

/* thumb overlay asset type abbreviation in highlight color */
.asset_item .item_overlay .overlay_inner .meta_format {
  color: #5a7c88;
}

/*USER PROFILE*/

/* user profile bubble */
.profile_widget a .profile_initials {
  background: #5a7c88;
}
```



```
/*user profile email color */
.profile_modal .modal-sm .modal-content .profile_email {
    color: #5a7c88;
}

.profile_modal .modal-sm .modal-content .profile_log_out:active {
    background: #5a7c88;
}

/*Tabs in profile - not used currently*/
.profile_tabs md-toolbar.md-accent > md-tabs.md-default-theme, .profile_tabs md-tabs > md-tab
    color: #5a7c88;
    background: #5a7c88;
}

/*pw in profile - not used currently*/
.profile_tabs .change_pass_wrap .renew_pass:active {
    background: #5a7c88;
    text-decoration: none;
}

/*LOGIN*/
.login_screens .btn-success:hover {
    background: #5a7c88;
}

/*Scrollbars*/
.modal_content .modal_scroll_wrap .mCustomScrollBox .mCSB_scrollTools .mCSB_buttonDown:hover,
    color: #5a7c88;
}

.mCSB_1_dragger_vertical .mCSB_scrollTools .mCSB_dragger .mCSB_dragger_bar, .mCSB_scrollTools
    background-color: #5a7c88;
}
.mCSB_scrollTools .mCSB_dragger .mCSB_dragger_bar:hover {
    background-color: #5a7c88;
}

.mCSB_1_dragger_vertical .mCSB_scrollTools .mCSB_dragger .mCSB_dragger_bar {
    background-color: #5a7c88;
}

.mCSB_scrollTools .mCSB_dragger:hover .mCSB_dragger_bar,
.mCSB_scrollTools .mCSB_dragger:active .mCSB_dragger_bar,
.mCSB_scrollTools .mCSB_dragger.mCSB_dragger_onDrag .mCSB_dragger_bar {
    background-color: #5a7c88;
}

.mCSB_scrollTools .mCustomScrollBox:active .mCSB_dragger_bar {
    background-color: #5a7c88;
}

/*BASKET*/
/*Checkbox on thumb for assets in basket*/
.asset_item .basket_check {
    color: #5a7c88;
}

/*Remove from basket overlay*/
```

```

.port_sidenav .cart_wrap .img-list-wrap .img-list .single-item .img-wrap .remove-overlay {
    background: #5a7c88;
}

/*basket count in tabs*/
.port_sidenav .nav-tabs li a span.basket_cnt {
    background: #cccccc;
    color: #5a7c88;
}

.port_sidenav .saved_basket_wrap .top .info .close-btn:hover, .port_sidenav .saved_basket_wrap .top .info .close-btn {
    color: #5a7c88;
}
.port_sidenav .saved_basket_wrap .sb-list .pp-collapse-wrap .panel-content .link-list a:focus {
    color: #5a7c88;
}
.port_sidenav .saved_basket_wrap .bottom-notif {
    background: #5a7c88;
}

/*ASSET DETAIL*/
/*right template*/
.modal_content .default-modal .modal-body .info-table .status .value {
    color: #5a7c88;
}

.modal_content .default-modal .modal-body .modal-arrows .arrow:hover {
    color: #5a7c88;
}

/*Download selection checkboxes*/
.modal_content .default-modal .modal-body .download-table .single-line .info-table .download-filename {
    color: #5a7c88;
}

.modal_content .default-modal .modal-body .info-table .checkbox.active:before {
    color: #5a7c88;
}

/*Button to change menu in asset detail footer - background */
.modal_content .default-modal .modal-footer .controls .modal-btn .btn-label.state-3,.modal_content .default-modal .modal-footer .controls .modal-btn .btn-label.state-2 {
    color:#fff;background:#5a7c88}

.modal_content .default-modal .modal-footer .controls .modal-btn .btn-label.active:focus {
    background:#5a7c88
}

.modal_content .default-modal .modal-body .download-table .single-line .info-table .download-filename {
    color: #5a7c88;
}

.modal_content .default-modal .modal-body .download-table .single-line .info-table .download-filename {
    color: #5a7c88;
}

.modal_content .default-modal .modal-body .download-table .single-line .img-usage .text text-align:center {
    border: 1px solid #5a7c88;
}

.modal_content .default-modal .modal-body .download-table .single-line .img-usage .buttons button {
    border-color: #5a7c88;
    background: #5a7c88;
}

```

```
    color: #fff;
}

/*SHARE FORM*/
/*border for input boxes in share form*/
.modal_content .share-form .form-body .text textarea:focus{border:1px solid #5a7c88}

/*NOT WORKING - border for input boxes in share form*/
.modal_content .share-form .form-header .input text:focus{border:1px solid #5a7c88;}

/*NOT WORKING - border for input boxes in share form*/
.modal_content .share-modal .md_input-container textarea:focus{border:1px solid #5a7c88}

md-chips .md-chips:focus, md-chips .md-chips.md-focused {
    border: 1px solid #5a7c88;
}

/*DATE PICKER*/
.md-datepicker-calendar-pane .md-calendar-date.md-calendar-selected-date .md-calendar-date-se
    background: #5a7c88;
    color: #fff;
}

.dropdown-menu[uib-datepicker-popup-wrap=""] table thead button.pull-left:hover:before {
    color: #5a7c88;
}

.dropdown-menu[uib-datepicker-popup-wrap=""] table thead button.pull-right:hover:before {
    color: #5a7c88;
}

.dropdown-menu[uib-datepicker-popup-wrap=""] table tbody .btn.active span {
    background: #5a7c88;
    color: #fff;
}

.time-input .input-group .dropdown-menu .btn-group .btn:focus {
    border-color: #5a7c88;
    background: #5a7c88;
    color: #fff;
}

.time-input .input-group .dropdown-menu table tr:first-child td:first-child .btn:hover:before
    color: #5a7c88;
}

.time-input .input-group .dropdown-menu table tr:last-child td:first-child .btn:hover:before,
    color: #5a7c88;
}

/*Time input default buttons*/
button.small-btn:focus {
    border-color: #5a7c88;
    background: #5a7c88;
    color: #fff;
}
}
```

5.8 Desktop-Programme

In diesem Bereich können alle verfügbaren Desktop-Applikationen für Picturepark heruntergeladen werden. Die verfügbaren Download sind abhängig von Lizenzen und den jeweiligen Rechten eines Benutzers.



6 Browser-Kompatibilität

Picturepark kann mit fast allen aktuellen Web-Browsern gemäss der untenstehenden Browser-Kompatibilitäts-Matrix verwendet werden.

- *Administration* bedeutet, dass administrative Benutzer diese Browser-Version verwenden können, ohne dass signifikante Unregelmässigkeiten bei administrativen Arbeiten, wie z.B. im Global Manager, in der Management-Konsole oder im Administrations-Menü im Picturepark Core-UI auftreten.
- *Standard* bedeutet, dass generelle Benutzer diese Browser-Version verwenden können, ohne dass signifikante Unregelmässigkeiten bei Standard-Funktionen im Picturepark Core-UI und in Ports auftreten. Bitte beachten Sie, dass es auch für Editoren von Vorteil ist einen Browser zu verwenden, welche für administrative Zwecke empfohlen wird.

Generelle Voraussetzung ist die Aktivierung und das Erlauben von Javascript.

	Browser-Version	Administration	Standard	Notizen
Windows	Firefox	✓	✓	Einzel-Upload-Limite: 2 GB
	Internet Explorer 7 und 8	X	X	Unterstützung eingestellt
	Internet Explorer 9, 10 und 11	(✓)	✓	Einzel-Upload-Limite: 2 GB Unregelmässigkeiten in UI und Performance möglich Internet Explorer Kompatibilitätsmodus wird nicht unterstützt World Port in Internet Explorer 9 wird nicht unterstützt
	Safari	X	X	Unterstützung eingestellt
	Chrome	✓	✓	Einzel-Upload-Limite: 2 GB
Mac OS	Firefox	✓	✓	Einzel-Upload-Limite: 2 GB
	Safari	✓	✓	Einzel-Upload-Limite: 2 GB
	Chrome	✓	✓	

✓ = kompatibel, (✓) = limitierte Kompatibilität, X = nicht unterstützt

Falls keine spezielle Version angegeben wird, ist immer die aktuellste Version gemeint.

Wichtig

Bitte beachten Sie, dass auch für als kompatibel markierte Browser geringfügige Unregelmässigkeiten in gewissen Browser-Versionen und/oder Plattformen nicht ausgeschlossen werden können und nicht unter die Gewährleistung fallen. Bitte beachten Sie auch, dass gewisse IT-Policen und neue Minor-Versionen von Browsern bestimmte Features in der korrekten Ausführung beschränken können.

Wir empfehlen, vor dem Kauf von Picturepark ein Test-System zu verwenden um die Kompatibilität mit Ihrer spezifischen Browser-Version und Ihren Netzwerk-Einstellungen zu validieren.

World Port

Bitte beachten Sie, dass der World Port in Internet Explorer 9 nicht unterstützt wird.

Index

- A -

Abonnement 45
Administration 110
Administrator 143
Adressbuch 27
Air 84
Aktiv 110
Aktivität 49
Aktualisieren 66
Aktuell 49
Asset 4, 40, 116, 122
Asset Browser 6
Asset Klassen 92
Asset-Klasse 104
Asset-Rechte 17, 59, 72, 122
Asset-Typ 122
Audio 12
Ausschneiden 87
Auto-Login 15

- B -

Batch 72
Bearbeiten 59, 110
Benachrichtigung 45, 158
Benutzer 110
Benutzergruppe 110, 116, 118
Benutzergruppen-Rechte 118
Benutzer-Menü 27
Benutzerrechte 17, 118
Beschreibung 75
Bestellbar 118
Bestellen 20, 35
Bestellung 158
Bestellungen 110, 132, 143
Bild 12
Blog 49
Browser 59
Button 8

- C -

CC 143
Channels 4
Checkout 96
Checksumme 135

Class 104
Connector 59, 84, 96, 192
Content 13
Creative 96
Creative Extensions 92
CSV 43, 135

- D -

Dashboard 49
Datei 182
Dateitypen 12
Default 104, 118, 122
Derivat 4, 116, 118, 122
Derivat-Rechte 17, 59, 72, 122
Desktop 59, 84, 192
Detailansicht 6, 26
Direktlink 75
Dokument 37
Download 20, 26, 27, 80, 84, 192
Download Center 27
Drag 8
Drop 8
Druckbare Liste 43
Duplikat 59, 135
Duplikate 59, 110, 135

- E -

Edit 59
Einfache Suche 20
Einstellungen 84
Eintrag 36
Einzelbearbeitung 66
Einzel-Edit 59
Empfänger 27
Erneuern 110
Erneuerung 110
Erstellen 75
Erweitert 20
Event 45
Excel 12
Exklusiv 143, 157
Extended 36

- F -

Felder 104, 118
Feldrechte 118
Feldspezifisch 20
Fenster 8

File 143, 182
Filter 6, 20, 39, 80, 110, 127, 132
Folie 39
Formatierung 27
Frame 49
Freigeben 132
FTP 59

- G -

Global 40
Grösse 87
Gruppe 157

- H -

Historie 127
Historisch 80

- I -

Icon 143, 151
iFrame 49
Illustrator 96
Impersonate 116
Import 43, 59, 110, 135
Importieren 59
InDesign 96
Individuell 26
Info 75
Installation 84
Installieren 84
Interval 45

- J -

Journal 40

- K -

Kategorie 13, 20, 116, 122, 157
Kategorien 59, 72, 75, 135
Kategorienrechte 17
Kategorien-Rechte 122
Kategorisieren 59
Kernfunktionen 4
Klasse 104, 157
Konfiguration 110, 143
Kontexthilfe 8
Kontextmenü 8, 26

Konvertierung 87
Kopieren 118, 122

- L -

Lock 110
Login 84
Löschen 75

- M -

Mailing 27, 110, 127
Manager 143, 182
Mapping 20, 37
Mehrere 72
Mehrfachdownload 26
Mehrfachimport 59
Merge 39
Metadaten 13, 43, 66, 72, 110, 135
Methoden 43
Mitteilung 110, 127
Multi-Edit 59, 72
Multifunktion 8
Multimedia 12
MyAssets 45

- N -

News 49
Notifikation 158

- O -

Öffentlich 20
Office 12
Office Connector 92, 192
Organisation 4
Original 35

- P -

PDF 12
Pflichtfeld 104
Photoshop 96
Piktogramm 143, 151
Plugin 96
PowerPoint 12
PPMC 192
Präsentation 12, 39
Preset 87

Profil 15
Public 36

- Q -

Qualität 35
Qualitäten 80

- R -

Rahmen 37
Rechte 17, 59, 66, 72, 75, 110, 116, 118
Rechte-Vorlagen 110
Registrierung 158
Registrierungsanfragen 143
Renewal 110
Reparieren 66
Report 20
Review Manager 92
Rollenwechsel 116
Rotieren 87

- S -

Sammlungen 20
Seitenvorschau 37
Senden 132
Serien 59
Sidebar 49
Skin 15
Sortieren 20
Speichern 20, 143
Sperrdatum 110
Sperrern 110
Sprache 15
Sprachen 59
Sprachversionen 80
Standard 118, 122
Startseite 143
Statistiken 20
Status 110
Subscription 45
Suche 13, 20, 36
Systemsprache 13

- T -

Taskleiste 6, 8
To 143
Toolbar 26

- U -

Update 110

- V -

Value 104
Vererben 122
Verfalldatum 110
Verfallen 110
Verfügbar 27
Verkörpern 116
Verlauf 110
Versand 127
Verschieben 75
Versenden 20, 27, 127
Version 59, 80
Versionen 13, 59, 80
Video 12
View 6
Vorgabewert 104
Vorgabewerte 118
Vorlage 59, 87, 110
Vorschau 6, 49
Vorschaubild 66

- W -

Warenkorb 6, 8, 26, 36, 49
Weiterleiten 127
Widget 49
Word 12
Workflow 36

- Z -

Zulassen 110
Zurückgewiesen 110
Zurückweisen 110, 132
Zusammenführen 39
Zuweisung 143, 157