1. MAMS-Elvis . . . 3
1.1 FAQ . . . 4
1.2 Installation . . . 7
1.3 Kurzanleitung . . . 10
1.4 Elvis Übersicht . . . 20
1.4.1 Support für Elvis . . . 21
1.4.2 Nutzerverwaltung0 . . . 22
1.4.3 Benutzeroberfläche . . . 23
1.4.3.1 Persönlicher Bereich (User-Zone) . . . 24
1.4.3.2 Favoriten . . . 25
1.4.3.3 Asset-Informationen im Hauptbereich . . . 26
1.4.3.4 Ändern der Darstellung von Assets im Hauptbereich . . . 27
1.4.4 Wiederkehrende Symbole und Funktionen . . . 29
1.5 Ablage- und Benennungskonventionen . . . 31
1.5.1 Ordnerstruktur allgemein . . . 32
1.5.2 Wurzelordner . . . 33
1.5.2.1 Wurzelordner Agenturbilder_Original . . . 34
1.5.2.2 Wurzelordner Archiv_CV . . . 35
1.5.2.3 Wurzelordner Archiv_Titelneutral . . . 36
1.5.2.4 Wurzelordner Begleitdateien . . . 37
1.5.2.5 Wurzelordner Freie_Bildgeber . . . 38
1.5.2.6 Wurzelordner Interaktiv . . . 39
1.5.2.7 Wurzelordner ISO_Archiv . . . 40
1.5.2.8 Wurzelordner Media_Audio . . . 41
1.5.2.9 Wurzelordner Media_Video . . . 43
1.5.2.10 Wurzelordner Papierkorb . . . 44
1.5.2.11 Wurzelordner Produkte_UMA . . . 45
1.5.2.12 Wurzelordner Users . . . 46
1.5.3 Titelordner . . . 47
1.5.3.1 Titelordner in Archiv_CV . . . 48
1.5.3.2 Titelordner in Begleitdateien . . . 49
1.5.3.3 Titelordner in Produkte_UMA . . . 50
1.5.4 Ordner verwalten . . . 51
1.5.4.1 Ordner erstellen . . . 52
1.5.4.2 Ordner verschieben . . . 53
1.5.4.3 Ordner löschen . . . 54
1.6 Assets suchen und finden . . . 55
1.6.1 Volltextsuche . . . 57
1.6.1.1 Volltextsuche über den gesamten Asset-Bestand von Elvis . . . 58
1.6.1.2 Volltextsuche mittels Platzhalter . . . 59
1.6.1.3 Volltextsuche in bestimmten Ordnern von Elvis . . . 60
1.6.1.4 Unscharfe Suche (Fuzzy-Suche) . . . 61
1.6.2 Suche in Metadaten-Feldern und mit Operatoren . . . 62
1.6.2.1 Suche mit Operatoren . . . 63
1.6.2.2 Suche in Metadaten-Feldern . . . 65
1.6.2.3 Ungepflegte Assets suchen . . . 66
1.6.2.4 Suche nach Dateinamen . . . 67
1.6.3 Komplexe Suchanfragen . . . 68
1.6.3.1 Gruppierung von Suchkriterien, die in einem Metadatenfeld stehen . . . 69
1.6.3.2 Suchen nach dem Inhalt eines speziellen Ordners . . . 70
1.6.3.3 Suche nach in InDesign platzierten Assets . . . 71
1.6.3.4 Bezugsanfragen . . . 73
1.6.3.5 Suche nach dem aktuellen Datum . . . 74
1.6.3.6 Suchen mit Datenmustern . . . 75
1.6.3.7 Werte bei der Suche runden, addieren und subtrahieren . . . 76
1.6.3.8 Suchen nach Sonderzeichen in Metadaten-Feldern . . . 77
1.7 Assets filtern und sortieren . . . 78
1.7.1 Assets filtern . . . 79
1.7.2 Assets sortieren . . . 81
1.8 Assets aus- und einchecken . . . 82
1.8.1 Assets auschecken . . . 83
1.8.2 Assets einchecken . . . 85
1.8.2.1 Auschecken rückgängig machen . . . 86
1.8.2.2 Normales einchecken . . . 87
1.8.2.3 Ersetzen als Variation . . . 88
1.8.2.4 Versionen wiederherstellen und löschen . . . 90
1.9 Assets verschieben, kopieren und löschen . . . 91
1.9.1 Assets verschieben . . . 92
1.9.2 Assets kopieren . . . 93
1.9.3 Assets löschen . . . 94
1.10 Metadaten von Assets . . . 95
1.10.1 Umfang der angezeigten Metadaten-Felder anpassen . . . 96
1.10.2 Metadaten-Arten . . . 98
1.10.2.1 Technische Metadaten . . . 99
1.10.2.2 Fachliche Metadaten . . . 101
1.10.2.3 Kollaborative Metadaten . . . 102
1.10.3 Metadaten bearbeiten . . . 104
1.10.3.1 Metadaten eines einzelnen Assets bearbeiten . . . 105
1.10.3.2 Metadaten von mehreren Assets bearbeiten (Stapel-Verarbeitung) . . . 106

1.10.3.3 Metadaten beim Import von Assets bearbeiten . . . 107
1.10.3.4 Erlaubte Zeichen in Metadatenfeldern . . . 108
1.11 Rechtliche Metadaten von Assets . . . 109
1.11.1 Rechtliche Metadaten eines Assets anzeigen . . . 110
1.11.2 Rechtliche Metadaten eines Assets bearbeiten . . . 112
1.11.3 Rechtliche Metadaten aus Elvis exportieren . . . 113
1.12 Asset-Versionen . . . 114
1.12.1 Version wiederherstellen . . . 115
1.12.2 Als neue Version speichern . . . 116
1.12.3 Asset-Historie . . . 118
1.12.3.1 Erstellt . . . 120
1.12.3.2 Asset-Historie_ Vorschau angesehen . . . 121
1.12.3.3 Asset-Historie_ Eingecheckt . . . 122
1.12.3.4 Asset-Historie_ Ausgecheckt . . . 123
1.12.3.5 Auschecken rückgängig gemacht . . . 124
1.12.3.6 Heruntergeladen . . . 125
1.12.3.7 Verschoben . . . 126
1.12.3.8 Verknüpfung erstellt . . . 127
1.12.3.9 Variation erstellt . . . 128
1.13 Asset-Verknüpfungen . . . 129
1.13.1 Asset-Variationen . . . 130
1.13.1.1 Asset ist eine Variation . . . 131
1.13.1.2 Asset hat Variation . . . 132
1.13.1.3 Asset zu Variation eines vorhandenen Assets machen . . . 133
1.13.2 Asset-Verlinkung . . . 135
1.13.3 Asset-Referenzierungen . . . 136
1.13.3.1 Asset ist referenziert (ist in einem anderen Asset enthalten) . . . 137
1.13.3.2 Asset hat Referenzierungen . . . 138
1.14 Kollektionen . . . 139
1.14.1 Kollektionen anlegen . . . 140
1.14.2 Kollektionen anheften und lösen . . . 141
1.14.3 Assets zu Kollektionen hinzufügen und entfernen . . . 142
1.14.4 Kollektionen im persönlichen Bereich . . . 143
1.14.4.1 Produktablage . . . 144
1.14.5 Kollektionen im Titelordner . . . 145
1.14.5.1 _ISBN_-Layout . . . 146
1.14.5.2 _ISBN_-PU-Ablage . . . 147
1.14.5.3 _ISBN_-Leuchttisch . . . 148
1.14.5.4 ISO . . . 149
1.14.6 Kollektionen verschieben . . . 150
1.14.7 Kollektionen löschen . . . 151
1.15 Daten hochladen . . . 152
1.15.1 Einzelne Dateien hochladen . . . 153
1.15.2 Ordner mit Daten hochladen . . . 155
1.15.3 Daten über eine Internetseite hochladen . . . 156
1.15.4 Vertonte Vokabeln hochladen . . . 157
1.15.5 Vorläufige Umschlagaußenseiten (Cover) hochladen . . . 158
1.15.6 Layout-Dokumente importieren . . . 159
1.15.7 Abbilder von Datenträgern (ISO-Dateien) importieren . . . 160
1.16 Workflows . . . 161
1.16.1 Hotfolder-Workflows . . . 162
1.16.1.1 Picturemaxx-Hotfolder . . . 163
1.16.1.2 FreieBildgeber-Hotfolder . . . 164
1.16.1.3 Bildoptimierungs-Hotfolder . . . 165
1.16.2 Asset-Workflows . . . 169
1.16.2.1 Workflow „Cover-Varianten_erstellen“ . . . 170
1.16.2.2 Workflow „Imprimatur“ . . . 171
1.16.2.3 Workflow „Screenshots erzeugen“ . . . 172
1.16.2.4 Workflow „Begleitdaten kopieren“ . . . 174
1.17 Daten teilen . . . 175
1.17.1 Assets bereitstellen . . . 176
1.17.2 Kollektionen bereitstellen . . . 178
1.17.3 Bereitstellungen verwalten . . . 180
1.18 Daten herunterladen . . . 181
1.18.1 Original oder Vorschau herunterladen . . . 182
1.18.2 Druckdaten für Druckerei bereitstellen . . . 183

MAMS-Elvis

Elvis der Firma Woodwing ist ein System zur Verwaltung, Organisation und Bearbeitung von digitalen Assets.

Assets sind Texte oder Medienelemente, also redaktionelle Inhalte oder künstlerische Werke, die in digitaler Form vorliegen und mit Metadaten versehen sind.

Elvis ist das **zentrale Cockpit**, in dem alle Assets versammelt sind, die Sie für die Realisierung eines Titels benötigen: Bilder, Manuskripte, Layout-Dokumente und Vorstufen-Produkte (Print-PDFs).

Dieses Handbuch bietet **allen** Nutzern von Elvis Rat und Hilfe - Redakteuren, aber auch unterschiedlichen Dienstleistern und Mitarbeitern in weiteren Abteilungen des Cornelsen Verlages.

Eine visuelle Einführung in Elvis erhalten Sie auch durch Schulungsvideos, die Sie in Elvis unter dem Pfad *Archiv_Titelneutral/PublishingOperations/_Elvis /Elvis_6_Schulungsfilme/* finden.

FAQ

- Gibt es eine Kurzanleitung zu Elvis 6?
- Warum kann ich mich nicht mehr anmelden?
- Wie kann ich Elvis 6 als Startseite in Google Chrome anlegen?
- Wie kann ich ein Asset "als neu speichern"?
- Wie kann ich nach einer Elvis-ID suchen?
- Wie kann ich sehen, wer ein Asset gesperrt hat?
- Wie kann man Assets von einem Tab in den anderen verschieben?
- Können Assets ohne Öffnen des Standardprogramms ausgecheckt werden?

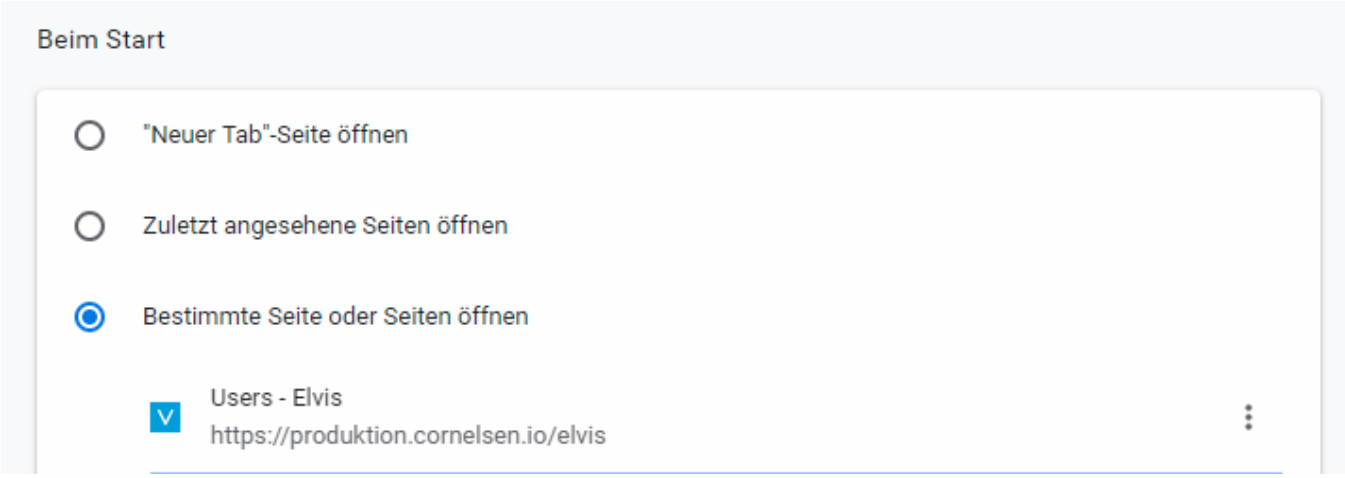
Gibt es eine Kurzanleitung zu Elvis 6?

Es gibt einen Quick-Guide

Warum kann ich mich nicht mehr anmelden?

Passwort vergessen oder das Passwort ist abgelaufen. Bitte direkt an den User Help Desk wenden unter hilfe@cornelsen.de

Wie kann ich Elvis 6 als Startseite in Google Chrome anlegen?

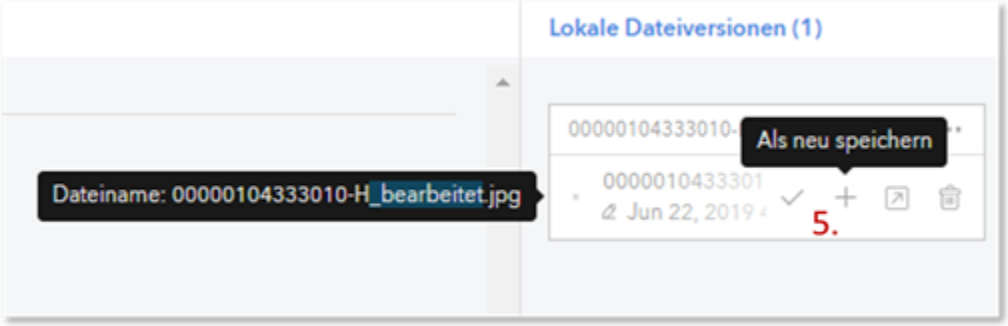


Wie kann ich ein Asset "als neu speichern"?

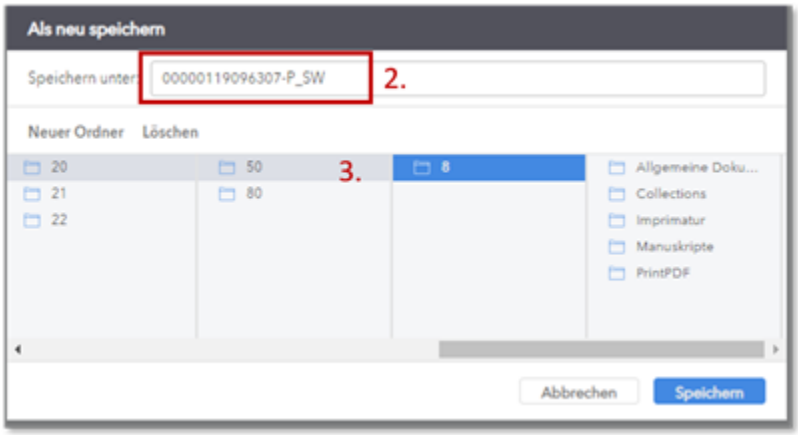
Wenn Sie das Asset bereits lokal umbenannt haben, können Sie diese Funktion trotzdem nutzen. Voraussetzung ist, dass das bearbeitete Asset ebenfalls im Check-Out-Ordner abgelegt ist bzw. von Ihnen lokal dorthin verschoben wird:

- in Elvis 6 den Bereich *Ausgecheckte Dateien* öffnen
- das bearbeitete Asset wird Ihnen nun im rechten Bereich angeboten:

- Mit Klick auf den Button *Als neu speichern* (5.) öffnet sich ein Pop-Up-Fenster



- Es öffnet sich ein Pop-Up-Fenster, in dem Sie den neuen Dateinamen eingeben können (2) (bitte ohne Dateiendung) sowie den Ablageort des Assets auswählen können (3):



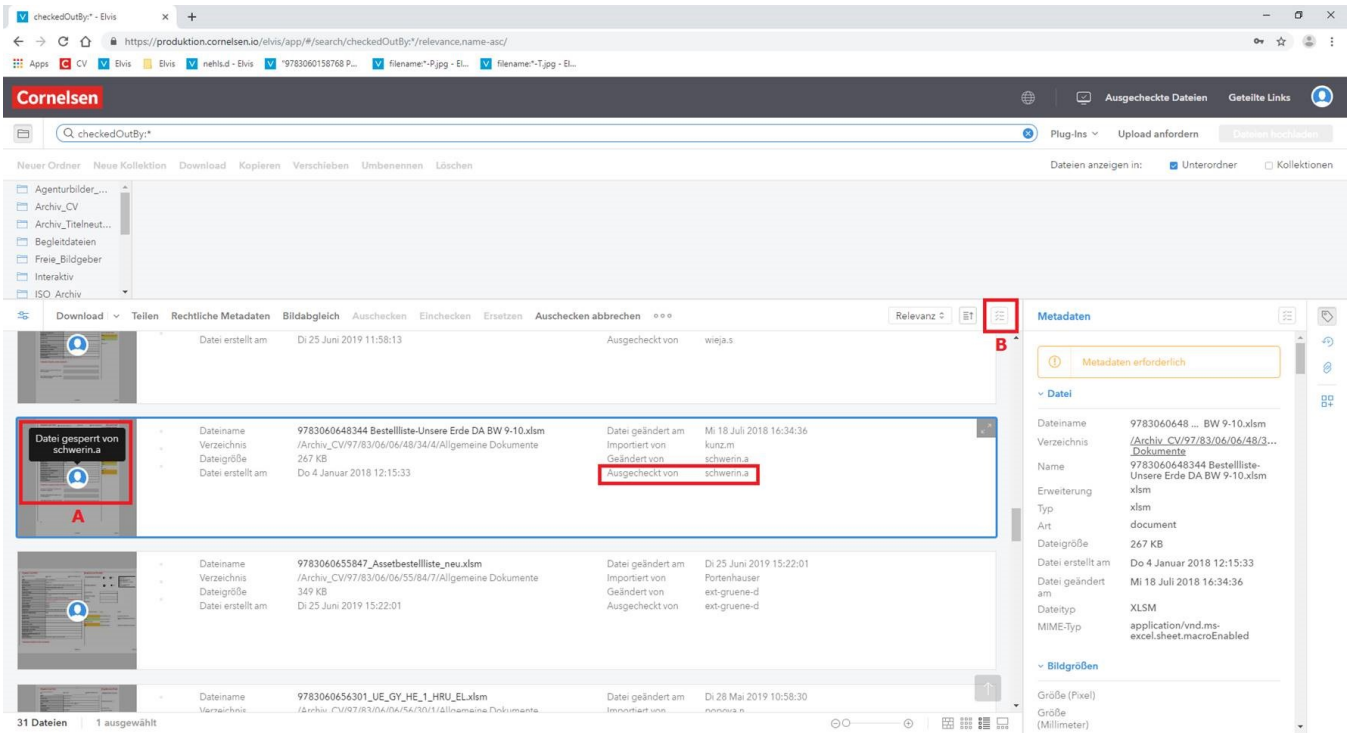
- Mit Klick auf den Button *Speichern* wird das Asset unter dem angegebenen Dateinamen und Ablageort gespeichert.

Wie kann ich nach einer Elvis-ID suchen?

Sucheingabe: filename:*ISBN** Man erhält nur Suchergebnisse, mit der ISBN im Dateinamen
Bei der Suche muss darauf geachtet werden, ob evtl. noch Filter aus der letzten Suche aktiv sind und welche Ordner gerade ausgewählt sind.

Wie kann ich sehen, wer ein Asset gesperrt hat?

Markieren Sie die Datei und bewegen Sie den Mauszeiger zum Avatar (A). Dann wird eingeblendet, wer die Datei ausgecheckt hat. Oder passen Sie rechts im Metadaten-Panel die Ansicht so an, dass auch das Metadaten-Feld „Ausgecheckt von“ angezeigt wird (B).



Wie kann man Assets von einem Tab in den anderen verschieben?

Es ist möglich, Assets von einem Browser-Tab in einen anderen Tab zu ziehen. Um Assets mit einer Kollektion in einem anderen Tab zu verlinken, muss das Asset nicht in den Kollektionen-Bereich, sondern auf den Kollektionen-Ordner im Krümelpfad gezogen werden.

Können Assets ohne Öffnen des Standardprogramms ausgecheckt werden?

Nein. Die Funktion "Auschecken" ist mit der Funktion des Öffnens innerhalb der Standardanwendung verbunden.

Es gibt die Möglichkeit "Original Herunterladen" und nach der Bearbeitung durch "Ersetzen" das Asset wieder nach Elvis zu importieren. Hierbei wird eine neue Version des Assets abgelegt - die Asset-ID bleibt die gleiche.

Installation

- Allgemein
- Anmeldung
- Standard-Browser
- Notwendige PlugIns
  - Elvis Agent
  - Elvis InDesign Client
- Interne Nutzer
- Externe Nutzer

Allgemein

Für Elvis 6 muss kein Client mehr installiert werden, ebenso entfällt die Installation von Adobe Air. Elvis 6 ist browserbasiert und ist über folgende URL erreichbar: https://produktion.cornelsen.io/elvis/app/#/signin

Anmeldung

Die Anmeldung erfolgt mit den gleichen Zugangsdaten wie in Elvis 4.

Standard-Browser

Als Standard-Browser wird die jeweils aktuellste Version von Google Chrome empfohlen. Bei Nutzung anderer Browser können Funktionseinschränkungen bestehen, die nicht supportet werden.

Notwendige PlugIns

Um den vollen Funktionsumfang von Elvis 6 nutzen zu können, ist die Installation der PlugIns **Elvis Agent** und **Elvis InDesign Client** notwendig.

Elvis Agent

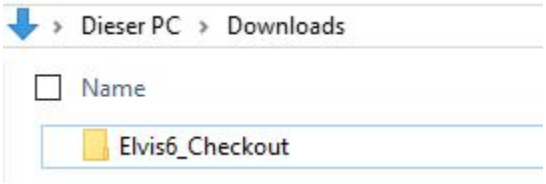
Der Elvis Agent ist notwendig, um Assets auszuchecken und in der Standard-Anwendung automatisch zu öffnen.

Elvis InDesign Client

Der Elvis InDesign-Client unterstützt die geänderten Funktionen in der Arbeit mit InDesign.

Interne Nutzer

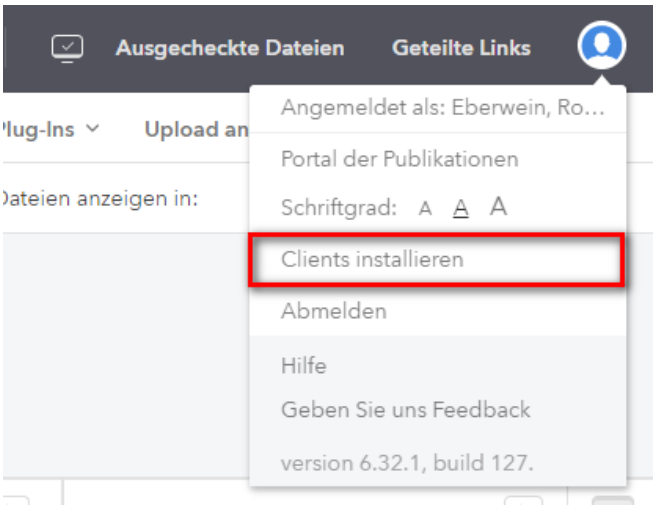
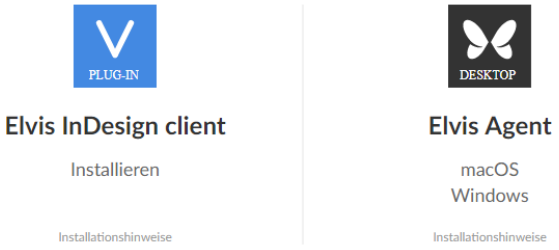
Managed-Desktop-Nutzer bekommen den Elvis Agent gemeinsam mit dem Elvis InDesign-Client, Google Chrome und der aktuellen InDesign-Erweiterung (ehem. CST-Panel) für die lokale Bildlinkvalidierung in InDesign beim Ausrollen von Elvis 6 automatisch installiert. Der Checkout Ordner wird automatisch vorkonfiguriert.

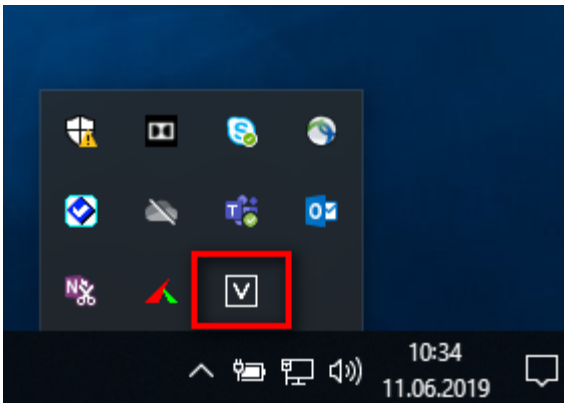
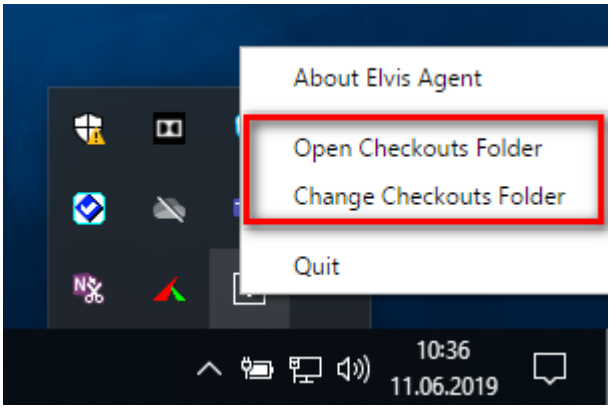


Der Elvis Agent muss einmal initial gestartet werden (Über die Windows-Suche suchen und starten).

Externe Nutzer

In Elvis 6 anmelden	

Die Nutzerverwaltung öffnen	
Beide angebotenen PlugIns herunterladen	
PlugIns lokal installieren	
Elvis Agent einmal initial starten	Unter Windows nach der Anwendung suchen und diese Auswählen

Checkouts-Verzeichnis ändern (PC-Nutzer)	 Mit Rechtsklick das Elvis Agent Menü öffnen.  Checkouts-Ordner ändern auswählen. Dieser Ordner muss zwingend **ein lokaler Ordner** sein (kein Netzwerklaufwerk oder ähnliches).
Checkouts-Verzeichnis ändern (MAC-Nutzer)	Beim Mac finden Sie die Einstellung im oberen rechten Menü, wenn der Elvis Agent gestartet wurde. Der Agent befindet sich unter „ Programme“ und kann per Doppelklick gestartet werden. Danach erscheint das V-Symbol am oberen Bildschirmrand. Mit Klick darauf öffnet sich das Menü zum Umstellen des Checkout-Ordners.

Kurzanleitung

- InDesign
  - Erstmaliges Öffnen
  - InDesign-Client
  - Troubleshooting
  - Tipps & Tricks
- Auschecken
  - Öffnen in Standardanwendung
  - Troubleshooting
- Download
  - Troubleshooting
- Import
  - Picturemaxx Hotfolder
  - Upload-Tool
    - Auftragsassets
- Navigation
  - User-Verzeichnis
  - Favoriten
  - Assets Sortieren
  - Suche
  - Filter
  - Vorschau von Assets
  - Shortcuts
  - Kollektionen
- PU-Buch
  - Augensymbol
- Sonstiges
  - Release Notes
  - Portal der Publikationen
  - Elvis-Metadaten
  - Bereitgestellte Kollektionen oder Assets
  - Bildabgleich
- Hinweise
  - Teilen
  - E-Mail-Benachrichtigung
- Elvis 6-Webinar für VDL - Chat-Protokoll mit Antworten

InDesign

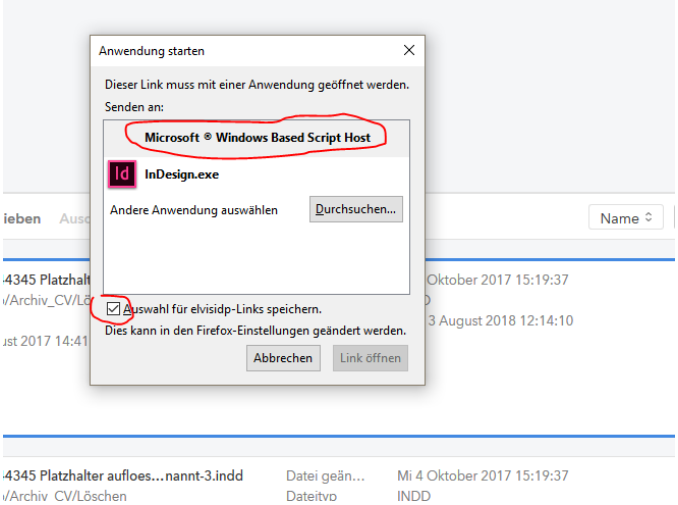
Alle externen Nutzer, die InDesign verwenden, müssen die aktuellste Version der InDesign-Erweiterung (ehem. CST-Panel) in der Version 1.5.0 selbst installieren. Das Panel ist wie gewohnt in Elvis abgelegt. Interne Nutzer mit Managed-Desktop-Rechnern bekommen die aktuellste Version automatisch ausgerollt.

Erstmaliges Öffnen

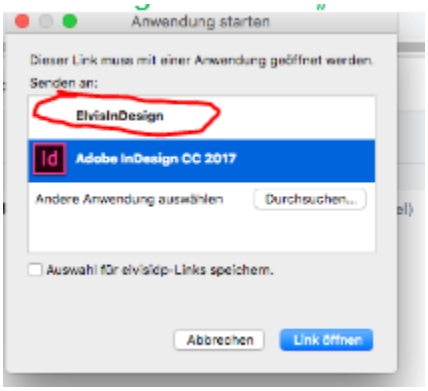
InDesign-Nutzer müssen sich einmalig in InDesign am Elvis InDesign Client anmelden. Server URL: https://produktion.cornelsen.io/elvis

Beim erstmaligen Öffnen einer InDesign-Datei mit "In InDesign öffnen" muss diese Voreinstellung ausgewählt und gespeichert werden.

Windows:



Mac:



InDesign-Client

InDesign-Dokumente können direkt in InDesign geöffnet (per rechtem Mausklick im Kontextmenü „In InDesign öffnen“ auswählen), bearbeitet, verlinkt und gespeichert werden. Ein „Einchecken“ ist nicht notwendig. Wird das Dokument gespeichert oder geschlossen, wird die Änderung automatisch in Elvis übernommen. Assets können aus Elvis heraus per Drag & Drop direkt im Dokument platziert werden. Platzierte Assets können direkt aus InDesign heraus z. B. in Photoshop bearbeitet und gespeichert werden, die Änderungen werden automatisch übernommen.

Hinweise:

1. „Normales“ Auschecken von InDesign-Dateien ist nur mit deaktiviertem Elvis Agent möglich.
2. Die aktuelle InDesign-Erweiterung (ehem. CST-Panel) in der Version 1.5.0 muss für die lokale Bildlinkvalidierung in InDesign installiert werden.

Troubleshooting

InDesign-Nutzer: Bitte prüfen Sie, ob die Elvis-Erweiterung am oberen Programmrand in InDesign angezeigt wird.

Problem	Mögliche Ursache	Lösung
InDesign-Dokumente werden beim Öffnen von InDesign-Dokumente über "In InDesign öffnen" nicht gefunden: Die Assets sind aber in Elvis vorhanden.	In InDesign ist beim Elvis-PlugIn der falsche Server angegeben.	In InDesign beim Elvis-PlugIn ausloggen und sich dann erneut mit dem korrekten Server anmelden.

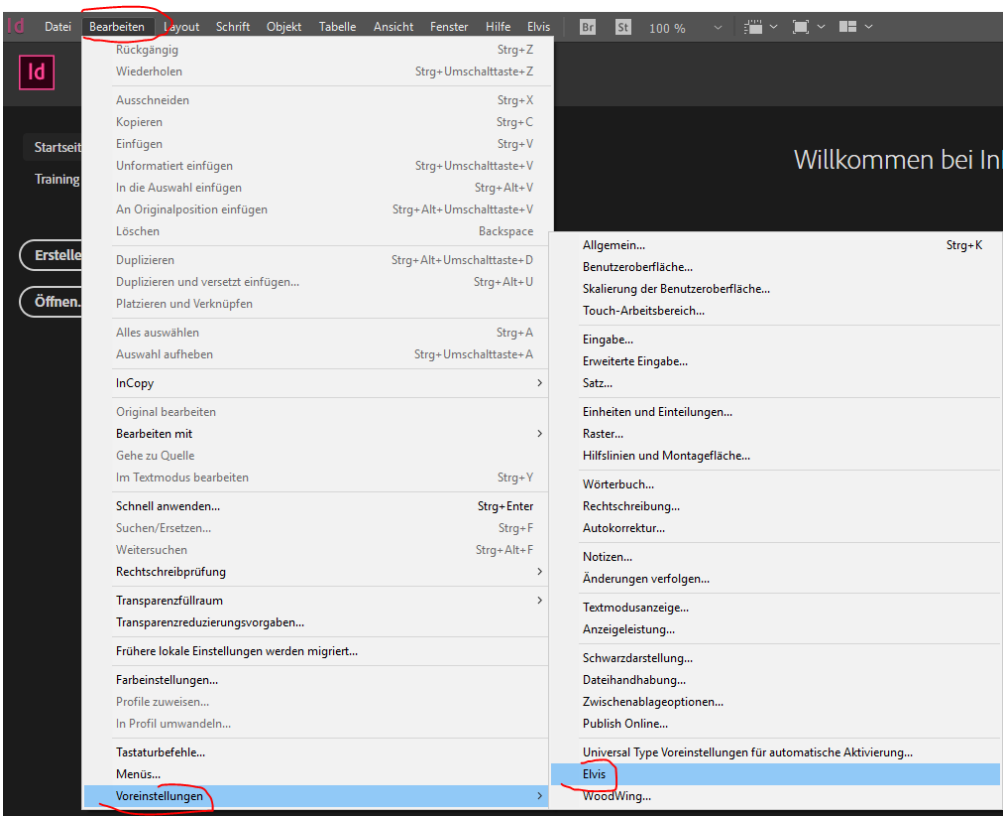
Tipps & Tricks

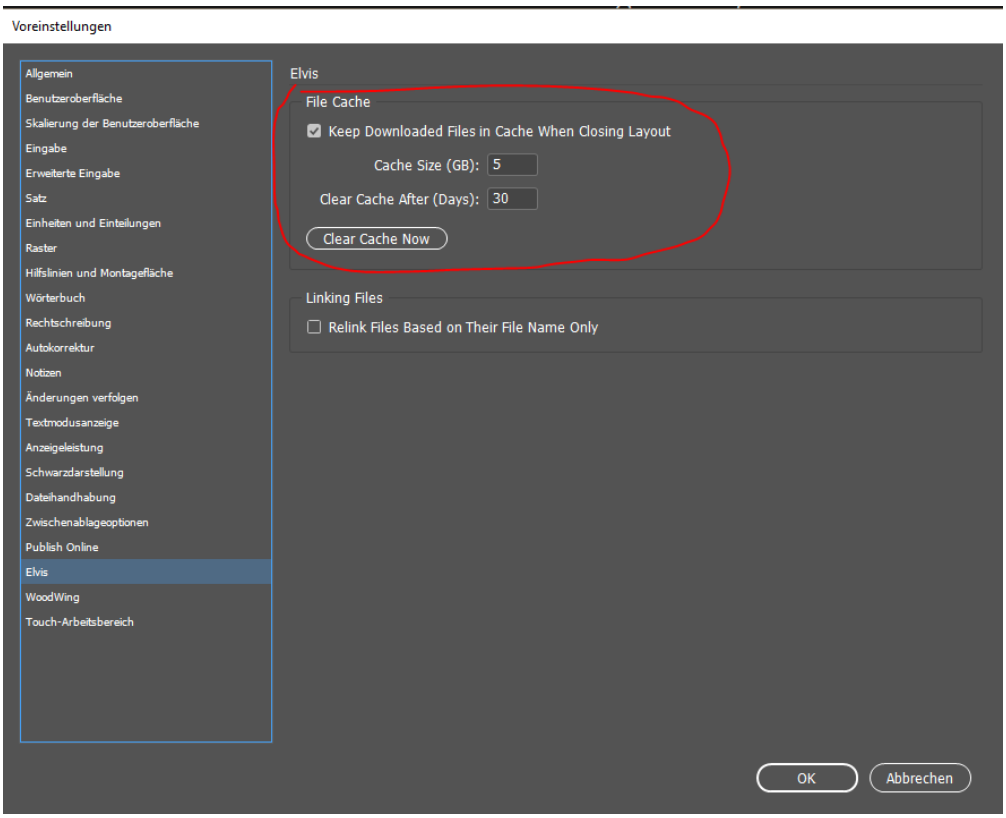
~~MAMS-5048~~ - InDesign-Dokumente und Bilder bleiben im Auscheck-Verzeichnis liegen CLOSED

Öffnet man eine InDesign-Datei, werden Bilder und Layout in den Checkouts-Ordner abgelegt (korrekt). Macht man eine Änderung am Dokument und speichert und schließt das InDesign-Dokument, so wird die Änderung zwar richtig in Elvis übernommen, aber sowohl Layout als auch alle Bilder bleiben im Checkouts-Ordner liegen.

Dies ist eine Einstellung, die man ausschalten kann.

Hier die Entsprechenden Wege:


Datei
Bearbeiten
Layout
Schrift
Objekt
Tabelle
Ansicht
Fenster
Hilfe
Elvis
100 %
Rückgängig Strg+Z
Wiederholen Strg+Umschalttaste+Z
Ausschneiden Strg+X
Kopieren Strg+C
Einfügen Strg+V
Unformatiert einfügen Strg+Umschalttaste+V
In die Auswahl einfügen Strg+Alt+V
An Originalposition einfügen Strg+Alt+Umschalttaste+V
Löschen Backspace
Duplizieren Strg+Alt+Umschalttaste+D
Duplizieren und versetzt einfügen... Strg+Alt+U
Platzieren und Verknüpfen
Alles auswählen Strg+A
Auswahl aufheben Strg+Umschalttaste+A
InCopy
Original bearbeiten
Bearbeiten mit
Gehe zu Quelle
Im Textmodus bearbeiten Strg+Y
Schnell anwenden... Strg+Enter
Suchen/Ersetzen... Strg+F
Weitersuchen Strg+Alt+F
Rechtschreibprüfung
Transparenzfüllraum
Transparenzreduzierungsvorgaben...
Frühere lokale Einstellungen werden migriert...
Farbeinstellungen...
Profile zuweisen...
In Profil umwandeln...
Tastaturbefehle...
Menüs...
Voreinstellungen
Allgemein... Strg+K
Benutzeroberfläche...
Skalierung der Benutzeroberfläche...
Touch-Arbeitsbereich...
Eingabe...
Erweiterte Eingabe...
Satz...
Einheiten und Einteilungen...
Raster...
Hilfslinien und Montagefläche...
Wörterbuch...
Rechtschreibung...
Autokorrektur...
Notizen...
Änderungen verfolgen...
Textmodusanzeige...
Anzeigeleistung...
Schwarzdarstellung...
Dateihandhabung...
Zwischenablageoptionen...
Publish Online...
Universal Type Voreinstellungen für automatische Aktivierung...
Elvis
WoodWing...
Willkommen bei In
Startseit
Training
Erstelle
Öffnen.

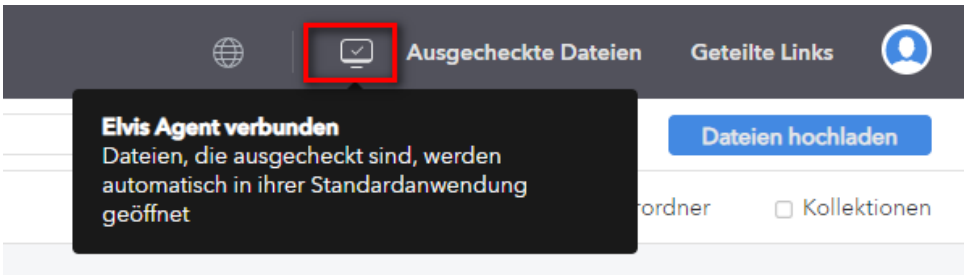
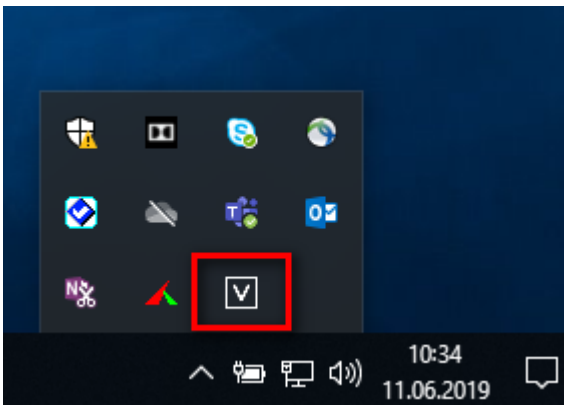
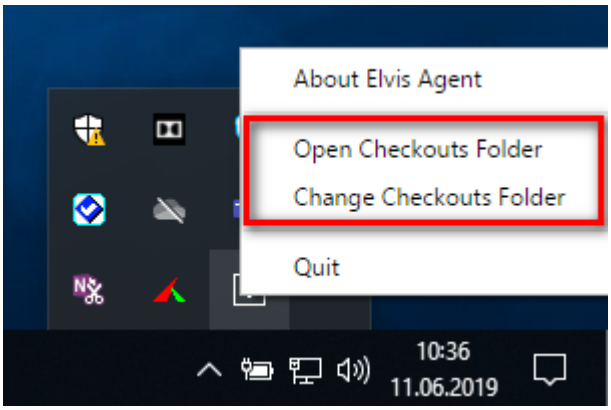

Voreinstellungen
Allgemein
Benutzeroberfläche
Skalierung der Benutzeroberfläche
Eingabe
Erweiterte Eingabe
Satz
Einheiten und Einteilungen
Raster
Hilfslinien und Montagefläche
Wörterbuch
Rechtschreibung
Autokorrektur
Notizen
Änderungen verfolgen
Textmodusanzeige
Anzeigeleistung
Schwarzdarstellung
Dateihandhabung
Zwischenablageoptionen
Publish Online
Elvis
WoodWing
Touch-Arbeitsbereich
Elvis
File Cache
Keep Downloaded Files in Cache When Closing Layout
Cache Size (GB): 5
Clear Cache After (Days): 30
Clear Cache Now
Linking Files
Relink Files Based on Their File Name Only
OK
Abbrechen

Auschecken

Öffnen in Standardanwendung

Elvis Agent-Funktion: Dateien, die ausgecheckt sind, werden in der benutzerdefinierten Standardanwendung geöffnet und können dort bearbeitet werden.

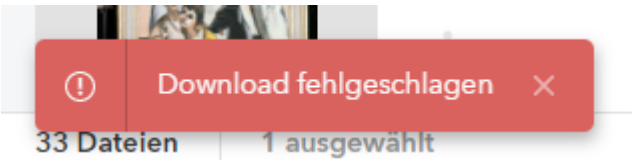
Troubleshooting

Problem	Mögliche Ursache	Lösung
Checkout funktioniert nicht, lädt nur herunter	Elvis Agent muss verbunden sein	 Sollte der Elvis Agent nicht verbunden sein, bitte auf das Monitor-Symbol klicken – dadurch wird eine neue Verbindung zum „Elvis Agent“ aufgebaut. Sollte das nicht helfen, ist das Programm „Elvis Agent“ wahrscheinlich nicht gestartet worden. Bitte starten Sie in diesem Fall den „Elvis Agent“ manuell. Suchen Sie dazu das Programm „Elvis Agent“ auf Ihrem Rechner und starten Sie es. 
Checkouts-Ordner funktioniert nicht (Fehlermeldung beim Auschecken)	Falscher Ordner eingestellt	 Mit Rechtsklick das Elvis Agent Menü öffnen.  Entweder Checkouts-Ordner anzeigen oder Checkouts-Ordner ändern. Dieser Ordner muss zwingend **ein lokaler Ordner** sein (kein Netzwerklaufwerk oder ähnliches).

Download

Neu: Werden mehrere Assets gleichzeitig heruntergeladen, so wird ein ZIP-Paket erstellt, in dem alle heruntergeladenen Assets beinhaltet sind.

Troubleshooting

Problem	Mögliche Ursache	Lösung
Dateien können nicht heruntergeladen werden.  	Das Verzeichnis am Asset stimmt nicht mit der Elvis Ordnerstruktur überein, da der Ordner irgendwann umbenannt wurde. Beispiel: Verzeichnis am Asset in Elvis "/Agenturbilder_Original/**BPK**" , aber der Pfad in Elvis ist " /Agenturbilder_Original/**bpk**" Das Asset wurde somit nicht von Elvis 4 nach Elvis 6 kopiert.	In die Elvis 4 Ordnerstruktur gehen (im Dateiexplorer): \\cornelsen.de\MAMS\RO\ Dort in das Verzeichnis vom Asset wechseln. Das Asset in Elvis ersetzen mit dem Asset aus der Elvis 4 Ordnerstruktur. Die aus Elvis 4 kopierten Metadaten am Asset bleiben so erhalten.

Import

Import von Dateien und Ordnern direkt per Drag & Drop oder per „Dateien hochladen“. Beim manuellen Import von Assets kann keine Kollektion mehr ausgewählt, in die Assets hinzugefügt werden sollen.

ACHTUNG: FreieBildgeber-Assets und Nichtstandard-Assets müssen über das Upload-Tool rechtskonform importiert werden! Standard-Assets (Picturemaxx-Assets) müssen über den Picturemaxx-Hotfolder rechtskonform in Elvis hochgeladen werden! Die Funktion „Dateien hochladen“ ist überwiegend für Layout-Dokumente vorgesehen, die nicht rechtegeklärt werden müssen.

Picturemaxx Hotfolder

Derzeit keine PictureMaxx-Hotfolder-Funktionalität mehr auf Laufwerk W: Die Ordner sind zwar weiterhin sichtbar, verarbeiten jedoch keine Assets mehr. Die über Picturemaxx heruntergeladenen Assets müssen manuell in den Picturemaxx-Hotfolder in Elvis importiert werden.

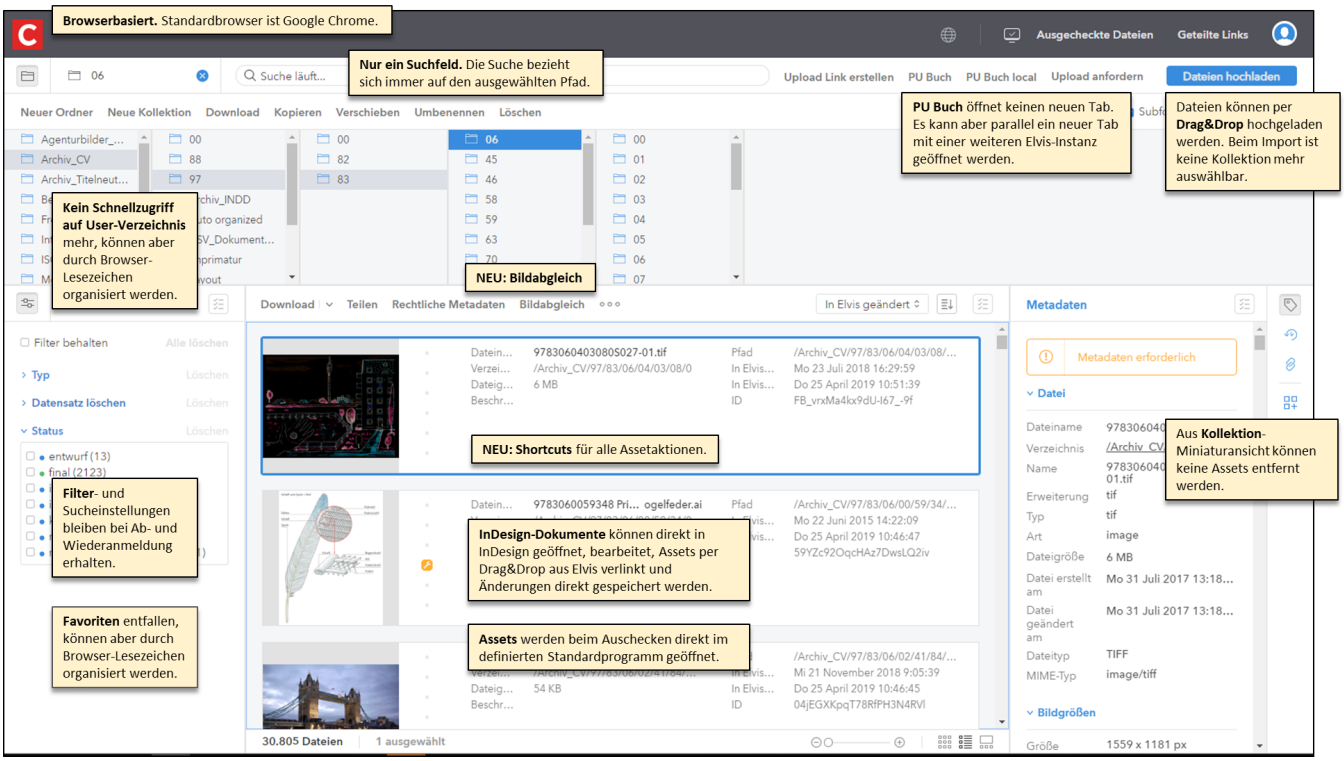
Dazu besteht ein Screencast: https://produktion.cornelsen.io/elvis/app/#/s/12uFoRw

Upload-Tool

Auftragsassets

Ein bereitgestellter Link wird im individuell eingestellten Standard-Browser geöffnet. Der Nutzer muss darauf hingewiesen werden, dass nur für den unterstützte Browser die Funktionalität korrekt zur Verfügung steht. Wird der Link in einem anderen Browser geöffnet und Assets z.B. bewertet und kommt dabei zu einem Fehlverhalten, wird dies nicht supportet.

Navigation



User-Verzeichnis

Es gibt kein Haussymbol / keinen Schnellzugriff mehr, man muss über den Krümelpfad zu seinem User-Verzeichnis navigieren.

Lösung: Organisation über Browser-Lesezeichen. Dazu besteht ein Screencast: https://produktion.cornelsen.io/elvis/?w=FsFEuLe

Hinweis: Die bestehenden Favoriten aus Elvis 4 werden nicht übernommen.

Favoriten

Es gibt keine Favoriten mehr, bestehende Favoriten aus Elvis 4 werden nicht übernommen.

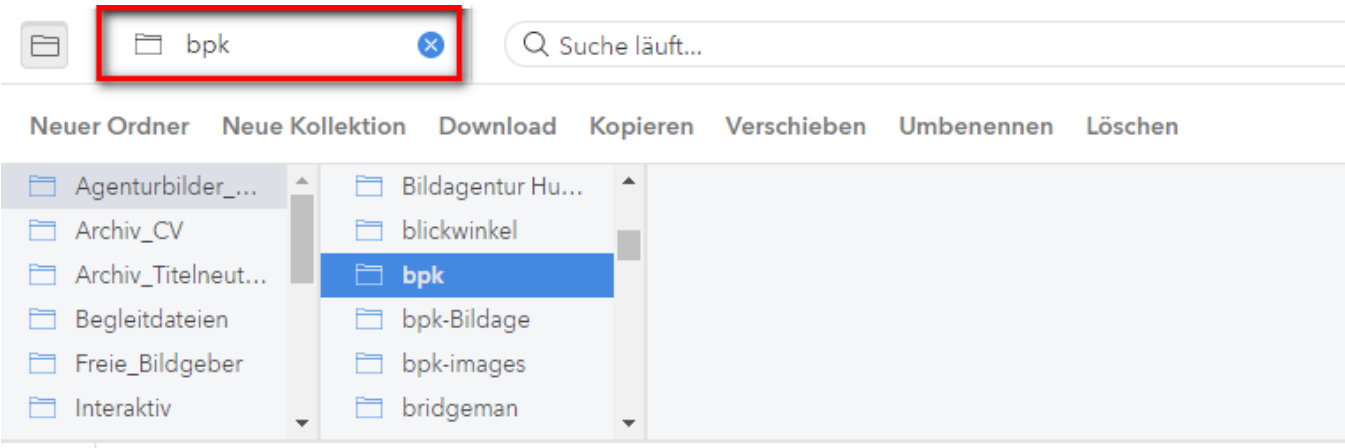
Lösung: Organisation über Browser-Lesezeichen.

Assets Sortieren

Es gibt verschiedene vorgegebene Sortiermöglichkeiten. Ein Anpassen dieser Vorgaben ist mit Elvis 6 nicht möglich.

Suche

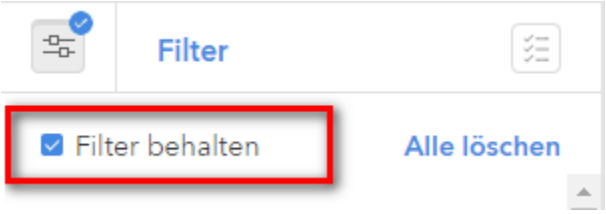
Es gibt ein Suchfeld, das sich immer auf das ausgewählte Verzeichnis bezieht.



Filter

Position: Nicht mehr oben, sondern links ausklappbar.

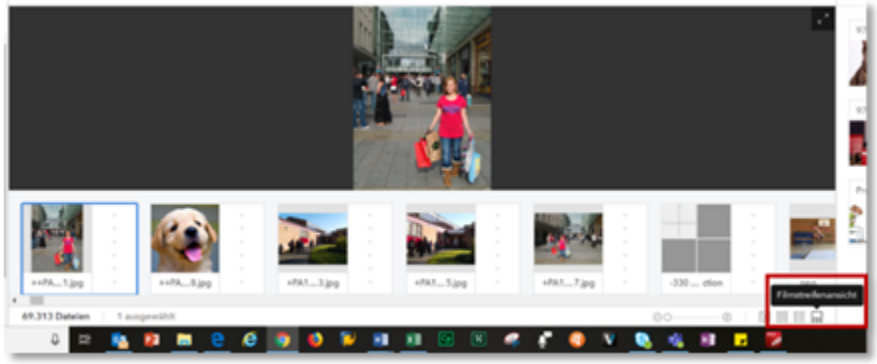
Filter werden standardmäßig nicht beibehalten, man kann dies aber bei den Filtereinstellungen aktivieren, so dass der Filter und die letzte Ansicht bei Neuanmeldung beibehalten werden.



Vorschau von Assets

Mit Doppelklick oder Leertaste kann die Großansicht eines Assets aufgerufen werden und über die Pfeiltasten ein Ordner durchblättert werden. Es existiert in dieser Großansicht keine blätterbare Übersicht der weiteren Assets am unteren Bildschirmrand.

Lösung: Wenn keine Großansicht eines Assets ausgewählt wurde, kann mit der Einstellung „Filmstreifenansicht“ dieser Effekt erreicht werden: Das ausgewählte Assets wird im Hauptfenster angezeigt und die weiteren Assets einer Kollektion/eines Ordners können durchblättert werden.



Shortcuts

Alle Aktionen sind über das Menü, per rechtem Mausklick oder auch über Shortcuts (Tastaturkürzel) ausführbar:

Aktion	Shortcut
Zu Kollektion hinzufügen	J
Aus Kollektion entfernen	Shift + J
Check out / Asset öffnen	E
Check out rückgängig machen	Shift + Alt + E
Check in	Shift + E
Asset ersetzen	R
Asset als neues Asset speichern	Alt + Shift + S
Asset kopieren nach ...	C
Original herunterladen	K
Vorschau herunterladen	Shift + K
Beinhaltenden Ordner anzeigen	F
Vorschau im Browser	Doppelklick oder Leertaste
Vorschau in einem neuen Tab	Shift + Leertaste
Alles auswählen	Windows: Ctrl + A MacOS: Cmd + A
Bereitstellen / Teilen	S
Verschieben	M
In neuer Registerkarte öffnen	Shift + Leertaste

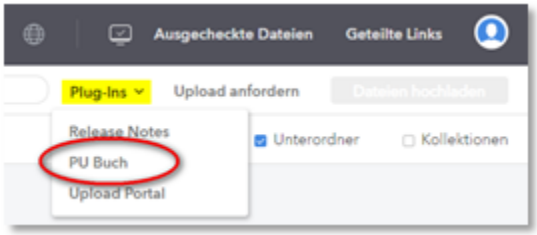
Kollektionen

Aus der im rechten Panel angezeigten Kollektion können keine Assets direkt entfernt werden. Die Kollektion muss hierfür angeklickt werden und in der damit aufgerufen Assetliste durch Markieren der Assets und Rechtsklick „Aus Kollektion löschen“ entfernt werden.

Legt ein Nutzer eine neue Kollektion im Titelverzeichnis an, so wird diese nicht automatisch aktiviert (= nicht angeheftet). Das muss manuell vorgenommen werden. Im Gegensatz dazu werden Kollektionen, die über das Plus-Symbol in Elvis angelegt werden und im Nutzerverzeichnis angelegt werden, automatisch angeheftet.

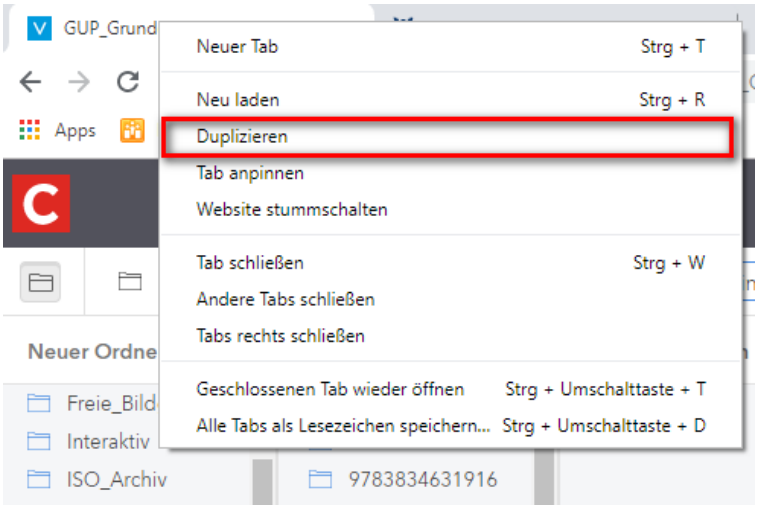
PU-Buch

PU-Buch lässt sich über den Reiter "Plug-Ins" öffnen.



Dabei öffnet sich aber kein neuer Tab, sondern in der bestehenden Elvis Instanz wird das Plug-In geöffnet. Möchte man nun einen Elvis-Reiter und einen PU-Buch-Reiter öffnen, kann man einfach einen neuen Tab im Browser öffnen und dort eine neue Elvis-Instanz öffnen.

Alternativ auf den Elvis-Tab Rechtsklicken und diesen Duplizieren. ***Hinweis:*** Geht nur für den Elvis-Tab, wenn keine Plug-Ins geöffnet sind.



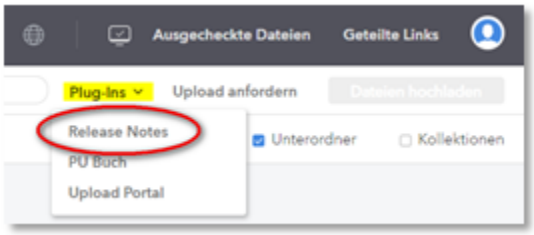
Augensymbol

Über das Augensymbol (entweder am Produkt oder am Asset) öffnet sich ein neuer Elvis-Tab im Browser und dort wird das entsprechende Verzeichnis geöffnet.

Sonstiges

Release Notes

Release Notes können bei den Plug-Ins geöffnet werden.



Portal der Publikationen

"Portal der Publikationen" ist für den eingeschränkten Zugriff auf Elvis/Produkte vorgesehen. Zurückgewechselt wird über "Pro Client" im Menü (falls die nötigen Rechte vorhanden sind)

Elvis-Metadaten

Nach dem Setzen von einem Metadatenstatus eines Assets muss dieser nicht zusätzlich bestätigt werden. Änderungen werden im Unterschied zu Elvis 4 sofort übernommen.

Bereitgestellte Kollektionen oder Assets

Problem: Als Nutzer möchte ich die Möglichkeit haben, auch erhaltene Links in Elvis zu verwalten, so dass ich aus Elvis heraus:

- alle bereitgestellten Links als Liste einsehen kann
- per Klick zu den bereitgestellten Kollektionen (oder Assets) springen kann
- ohne dass ich die Mails mit den Bereitstellungslinks in Outlook speichern und zum Aufrufen der Bereitstellungen nutzen muss

Lösung: Der beschriebene Fall ist einfach mit der Favoritenverwaltung des Browser realisierbar – die Links können als Favoriten verwaltet werden.

Bildabgleich

20190801_KeyUser_JF_Protokoll_Auszug_Bildabgleich.pptx

Hinweise

Teilen

Die Genehmigungsfunktion beim Teilen darf nicht verwendet werden. Die dort verwendeten Daumen-Symbole korrelieren nicht mit den Freigabe-Daumen in der den PU Buch.

E-Mail-Benachrichtigung

Derzeit wird noch keine E-Mail-Benachrichtigung beim Verändern einer Kollektion erzeugt, auch wenn die Funktion ausgewählt wurde. Die Implementierung findet zu einem späteren Zeitpunkt statt. Workaround: bei Bedarf den entsprechenden Empfänger manuell per E-Mail über eine Änderung informieren.

Elvis 6-Webinar für VDL - Chat-Protokoll mit Antworten

20190619_Webinar_...otokoll_final.pdf

Elvis Übersicht

Elvis ist

- Ein System zur Verwaltung und Organisation digitaler Assets (Bilder, Videos, Audios etc.), Layout-Dokumenten und Vorstufenprodukten (z. B. Print-PDFs oder digitale Ableitungen) sowie deren Anreicherung mit Metadaten
- Das zentrale Archiv aller produktrelevanten Daten der Cornelsen Schulverlage.

Elvis hat folgende Funktionalitäten:

- Importieren von Assets
- Suchen von Assets
- Verwalten von Assets
    - Ein- und Auschecken von Assets zum Bearbeiten außerhalb von Elvis
    - Bereitstellen von Assets zur Zusammenarbeit mit anderen
    - Verwalten von Assets mittels Metadaten, Kollektionen und Favoriten
    - Verschieben, Kopieren und Löschen von Assets

Sie als Nutzer von Elvis führen hauptsächlich folgende Aufgaben durch:

- Sie importieren neue Assets in Elvis und legen sie nach bestimmten Regeln in der Ordnerstruktur ab.
- Sie suchen nach Assets (Bilder, Videos, Audios, Layout-Dokumenten etc.) und informieren sich über den Zustand von Materialien.
- Sie stellen die (gefundenen) Assets anderen Prozessteilnehmern zur Verfügung und organisieren sie so, dass ein Produkt (ein Titel) realisiert werden kann.
- Sie stoßen Workflows an und erzeugen neue Assets.

Die Selbstorganisation und das gemeinsame Arbeiten an einem Titel werden durch die Verwendung verschiedener Standardfunktionalitäten von Elvis ermöglicht:

- Sie können/müssen Assets mit Metadaten anreichern, um die Suche nach Ihnen zu erleichtern und die **Assets rechtssicher zu verwenden**.
- Sie können Favoriten anlegen, z. B. von Ordnern, mit denen Sie gerade arbeiten.
- Sie können für sich selbst und für andere Kollektionen von Assets anlegen. Darin versammeln Sie Assets als **Verknüpfungen**, ohne sich um den Ablageort der Assets kümmern zu müssen.
- Sie können Assets und Kollektionen gezielt für andere Prozessteilnehmer über die Bereitstellungsfunktion von Elvis zur Verfügung stellen, sogar für Prozessteilnehmer, die nicht über die Elvis-Anwendung verfügen.
- Sie müssen Assets, die Sie verändern möchten, auschecken und nach der Veränderung wieder einchecken.
- Sie können Assets, Ordner und Kollektionen kopieren und verschieben.

Support für Elvis

Sollte Sie Probleme bei der Bedienung von Elvis haben oder nicht wissen, wie Sie den nächsten Prozessschritt durchführen sollen, wenden Sie sich an den Support von Cornelsen. Geben Sie bitte immer alle verfügbaren Informationen zum Supportfall an, ggf. eine genaue Beschreibung der Vorgehensweise, damit das Problem reproduziert werden kann. Von Interesse sind dabei z. B. Titel/ISBN, Dateiname und dazugehörige Elvis-ID, Workflow-ID sowie aussagekräftige Screenshots.

- Bei Fragen zur praktischen Anwendung von Elvis, PU Buch und Picturemaxx wenden Sie sich bitte an den Support von Publishing Operations unter **publishing-support@cornelsen.de**.
- Bei technischen Problemen wie den Ausfall von Systemen oder Workflows, bei Problemen mit der Anmeldung in Elvis und mit dem Elvis-Nutzer-Account wenden Sie sich bitte an den User Help Desk unter **hilfe@cornelsen.de**.

Nutzerverwaltung0

Die Verwaltung von Nutzerberechtigungen für Systeme und Services erfolgt bei Cornelsen über einen zentralen Service, das Cornelsen Active Directory.

Auch Elvis ist an die zentrale Nutzerverwaltung angeschlossen, die Nutzer von Elvis müssen über einen Cornelsen-Active-Directory-Account verfügen.

Die Verwaltung von Nutzern und Berechtigungen erfolgt unter Beachtung wichtiger gesetzlicher und interner Richtlinien und Bestimmungen wie Grundsätze ordnungsmäßiger DV-gestützter Buchführungssysteme, Cornelsen Informationssicherheits-Richtlinie, Cornelsen Passwort-Richtlinien und Cornelsen-Richtlinien für Datensicherheit.

Elvis verfügt über folgende acht **fachlichen Nutzergruppen**:

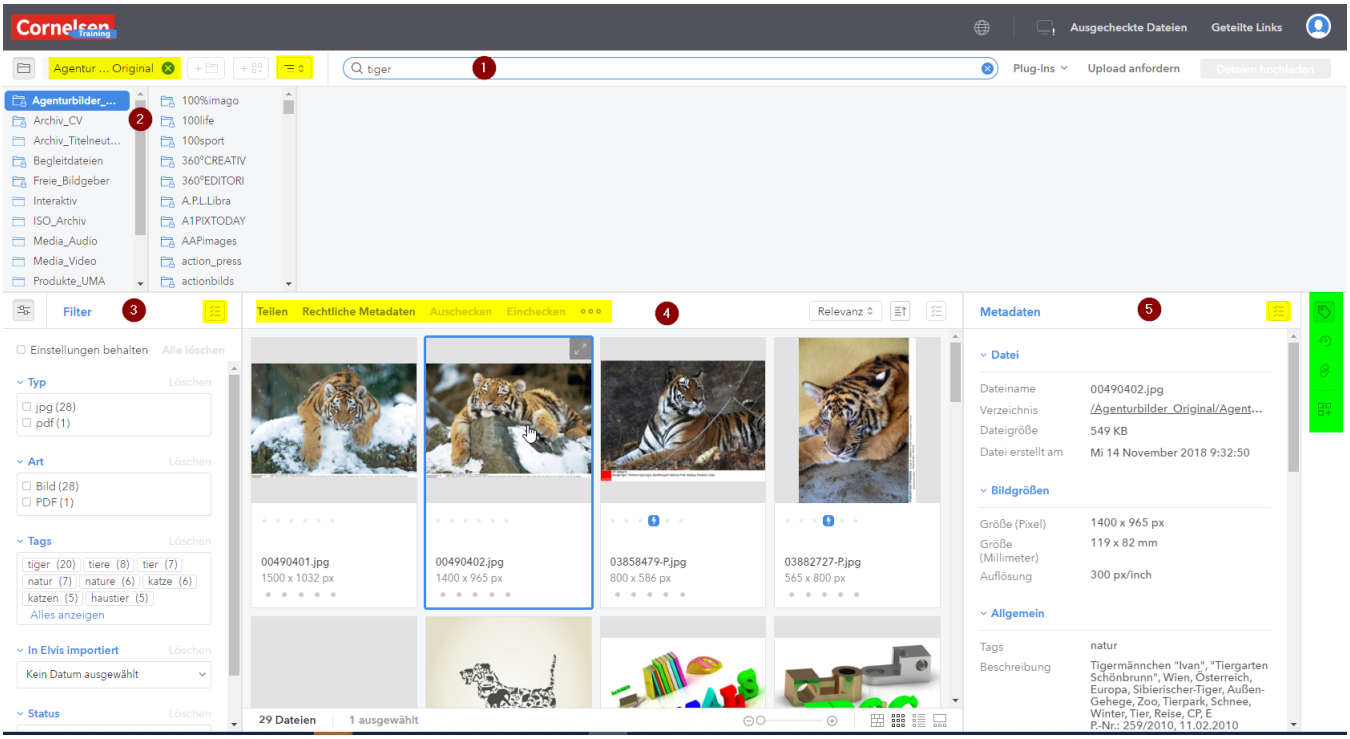
Name	Techn. Bezeichnung	Beschreibung
Redakteure, CV-intern	RS-MAM-FCBG-RED-DIG-ABL-INTERN-E	Interne Mitarbeiter, die Prozess-Schritte im System durchführen müssen.
Außen-Redakteure und Vorstufen-Dienstleister (Print & Digital)	RS-MAM-FCBG-RED-DIG-ABL-EXTERN-E	Externe Mitarbeiter und Dienstleister, die Prozess-Schritte im System durchführen müssen.
Mitarbeiter von LRM (Lizenzen, Rechte & Medienbeschaffung)	RS-MAM-FCBG-Medienbeschaffer-E	Interne Mitarbeiter bei LRM, die Rechteklärungs-Prozess-Schritte im System durchführen müssen.
Mitarbeiter, CV-intern, nur Recherche	RS-MAM-FCBG-RED-RECH-INTERN-E	Interne Mitarbeiter, die im System Realisierungsergebnisse überprüfen müssen (deshalb: keine Bearbeitung, nur Recherche)
Externe Mitarbeiter & Dienstleister, nur Recherche	RS-MAM-FCBG-RED-RECH-EXTERN-E	Externe Mitarbeiter, die im System Realisierungsergebnisse überprüfen müssen (deshalb: keine Bearbeitung, nur Recherche)
Mitarbeiter von Veritas Österreich	RS-MAM-FCBG-VERITAS-AUSTRIA	Mitarbeiter von Veritas, die über das System digitale Produkte realisieren.
Mitarbeiter von Publishing Operations	RS-MAM-FCBG-PSR-PU-COM	Mitarbeiter von Publishing Operations (hauptsächlich Team PuCom).

Außerdem gibt es noch sieben weitere Nutzergruppen, die von den Entwicklern bei Publishing Operations und IT-Operations verwendet werden.

Wenn Sie den Elvis-Client geöffnet haben, aber 30 Minuten nichts in Elvis oder der PU Buch getan haben, werden Sie automatisch mit einem so genannten Time-out vom System getrennt. Sie müssen Sich dann wieder anmelden.

Benutzeroberfläche

Die Bedieneroberfläche von Elvis kann grob in fünf Bereiche gegliedert werden:



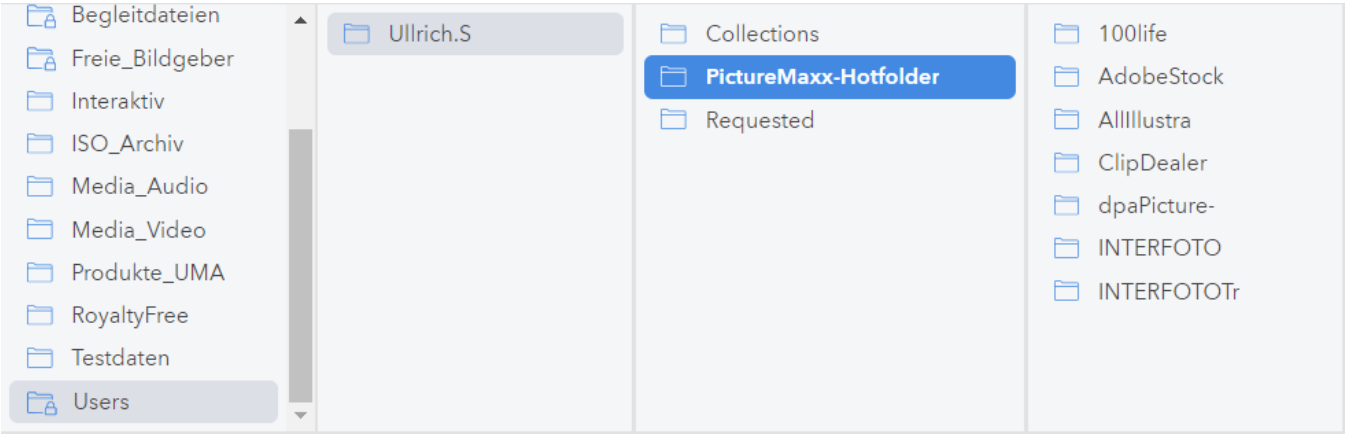
Hauptbestandteile der Oberfläche von Elvis

1. Suchleiste: Oben finden Sie die Suchleiste zum Finden von Assets. Hier starten Sie die Suche. Gesucht wird jeweils im angewählten Ordner des Ordner-Browsers (2). Sie sehen in der Suchleiste, in welchem Ordner Sie gerade Ihre Suche durchführen (hier gelb markiert). Sie können wählen, ob Sie die Suche in "Unterordnern und Kollektionen", in "Unterordnern" oder lediglich im "ausgewählten Ordner" durchführen möchten (hier gelb markiert).
2. Ordner-Browser: Hier wählen sie den Ordner, in dem Sie Ihre Suche durchführen.
3. Filter: Sie können Ihr Suchergebnis durch die Auswahl von Filtern weiter einschränken. Hier ist eine Mehrfachauswahl von Filtern möglich. Markieren Sie einfach die Kästchen neben den Filtern, die Sie aktivieren können. Die Anzeige der auswählbaren Filter können Sie konfigurieren (hier gelb markiert).
4. Gefundene Assets ansehen und auswählen: Der große Mittelteil ist für die Darstellung der eigentlichen Assets reserviert. Durch Klicken markieren Sie ein Asset. Halten Sie die "Strg"-Taste gedrückt, und markieren Sie einzeln mehrere Assets. Halten Sie die "Shift"-Taste gedrückt und markieren Sie mehrere Assets gleichzeitig. Durch Doppelklick auf ein Asset öffnen Sie eine Vorschau, durch Rechtsklick (= Aufrufen des „Kontextmenüs") rufen Sie Aktionen zum Asset auf. Sie können das Asset je nach dessen Status z.B. teilen, aus- bzw. einchecken, zu Kollektionen hinzufügen, in neuer Registerkarte oder als vollständige Vorschau öffnen. Wenn Sie ein Asset markiert haben, können Sie mit dem markierten Asset die Aktionen auch im oberen Bereich aufrufen (hier gelb markiert).
5. Kontextabhängige Panels: In diesem Fenster können Sie sich Zusatzangaben zum markierten oder zu den markierten Assets anzeigen lassen. Hier können Sie diese auch bearbeiten. Panels werden über die Auswahlleiste aktiviert (hier grün markiert). Folgende Panels sind verfügbar.

    - Metadaten (hier angezeigt): Sie können die Auswahl der angezeigten Metadaten konfigurieren (hier gelb markiert).
    - Verlauf
    - Verknüpfungen
    - Angeheftete Kollektionen

Persönlicher Bereich (User-Zone)

In Elvis steht Ihnen in *Users\[Nutzer]* ein persönlicher Bereich zur Verfügung.



Im Ordner mit Ihrem Nutzernamen finden Sie vom System angelegte Ordner, die für automatische Workflows notwendig sind.

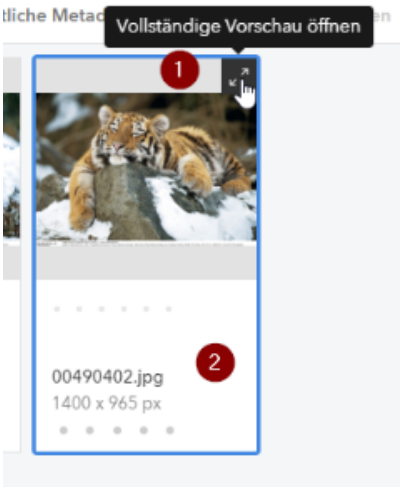
Falls die Ordnerstruktur oben nicht angezeigt wird, können Sie sie mit einem Klick auf das Ordner-Symbol oben links oder durch die Tastenkombination ALT+B einblenden.

Favoriten

In Elvis 6 ist es nicht mehr möglich, persönliche Favoriten zu erstellen. Die bestehenden Favoriten aus Elvis 4 wurden bei der Migration nicht übernommen.

Nutzen Sie stattdessen die Funktionalität des Browsers, um ein Lesezeichen abzuspeichern.

Asset-Informationen im Hauptbereich



Im Hauptbereich von Elvis werden die Assets angezeigt. Für jede Anzeige/ Darstellung gibt es eine eigene Registerkarte. Zusätzlich zu einer kleinen Vorschauansicht des Assets werden direkt am Asset einige weitere Informationen angezeigt:

- Assets werden mit einer Miniaturansicht dargestellt. Sie können in die Vorschau hinein vergrößert werden (1). Die Größe der Miniaturansicht kann eingestellt werden.
- Zum Asset werden Metadaten angezeigt (2). Die Anzeige der Metadaten kann eingestellt werden.
- Durch einfaches Klicken wird das Asset markiert.
- Durch Doppel-Klick auf das Asset, oder durch Klick auf den Button wird das Asset vergrößert.
- Assets können per *drag & drop* angefasst und auf andere Bereiche gezogen werden.

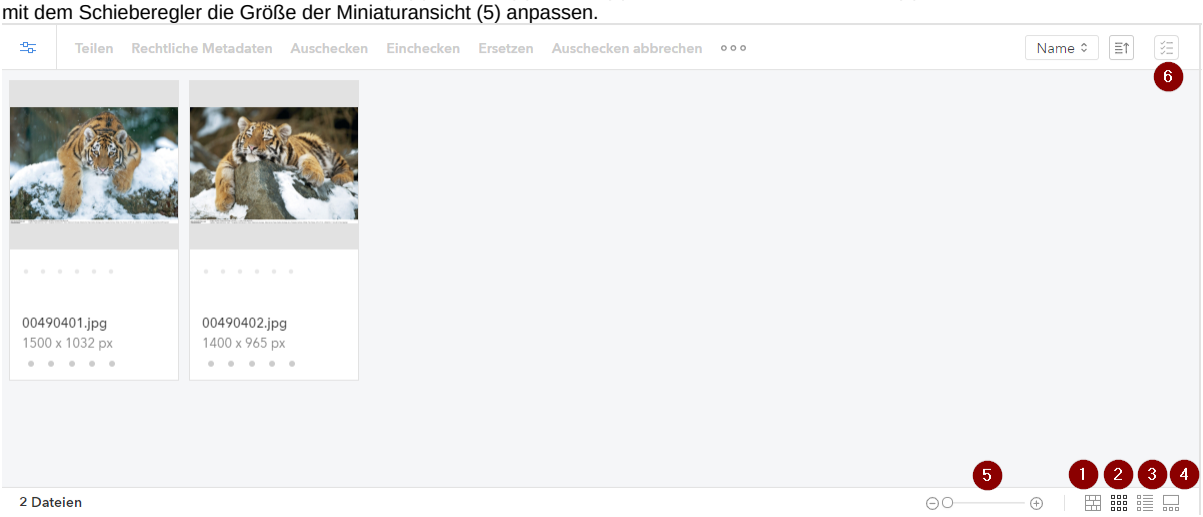
So zeigen Sie Assets im Hauptbereich von Elvis an:

- Starten Sie eine Suchanfrage in Elvis oder öffnen Sie einen Favoriten.

Technisch betrachtet ist in Wirklichkeit jede Ansicht in Elvis das Ergebnis einer Suchanfrage. Der Unterschied ist, dass die hinter Favoriten, Ordneransichten und sogar Bereitstellungen steckenden Suchanfragen sehr komplex und verschachtelt sind.

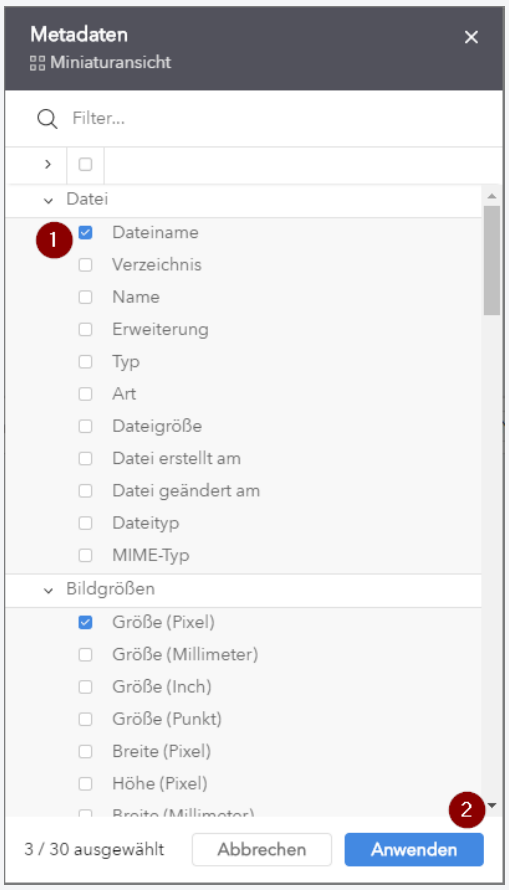
Ändern der Darstellung von Assets im Hauptbereich

Im Hauptbereich von Elvis werden die Assets angezeigt. Für jede Anzeige/ Darstellung gibt es eine eigene Registerkarte. Um den verschiedenen Vorlieben und Aufgaben der Nutzer von Elvis gerecht zu werden, kann die Darstellung der Assets im Hauptbereich von jedem Nutzer individuell angepasst werden: Sie können zwischen einer Masonry-(1), Kachel-(2), Listen-(3) und einer Filmstreifenansicht (4) der Einzel-Assets wählen. Außerdem können Sie mit dem Schieberegler die Größe der Miniaturansicht (5) anpassen.



Zugriff auf Funktionen zur Anpassung der Darstellung im Hauptbereich

So passen Sie die im Hauptbereich angezeigten Metadaten eines Assets an:

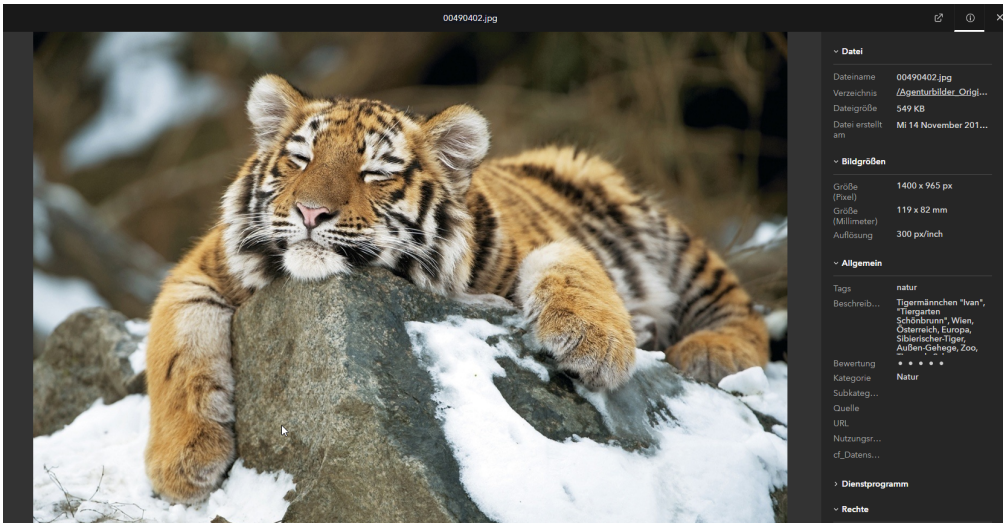


Fenster zum Auswählen von Suchfiltern

- Klicken Sie auf den rechts oben im Panel angezeigten Button zur Konfiguration der Metadatenfelder (oben 6).
- Wählen Sie im folgenden Dialogfeld die Metadaten aus, die Sie am Asset sehen möchten.
- Klicken Sie auf den Button „Anwenden".

So zeigen Sie sich ein Asset in einer großen Vorschau an:

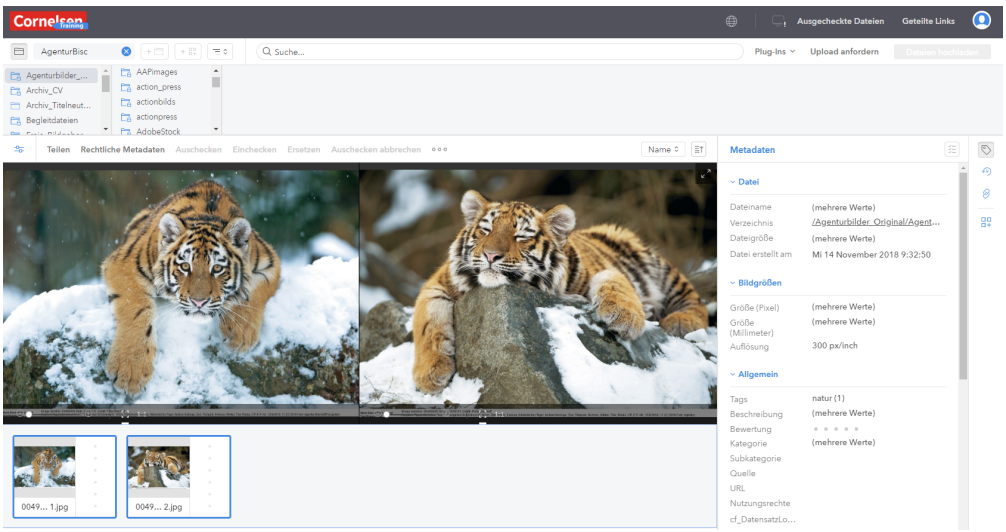
- Doppelklicken Sie auf ein Asset oder durch Klicken auf den Button .



Vorschau des Assets in der Filstreifenansicht von Elvis

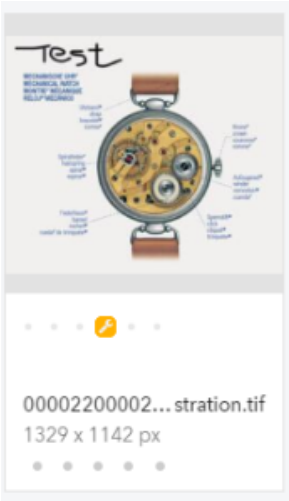
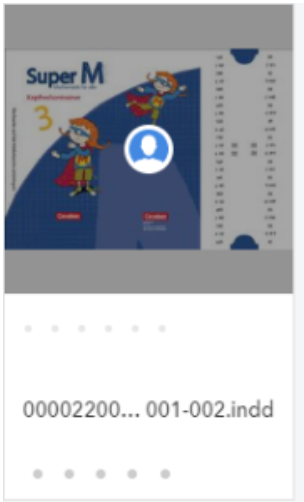
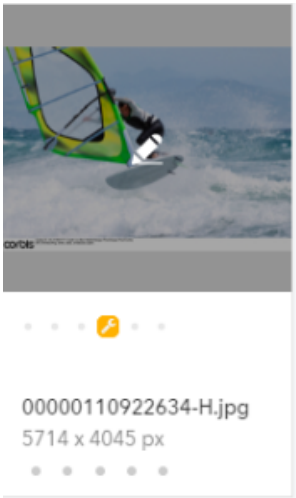
Sie können sich ein oder mehrere Assets in der Filmstreifenübersicht vergrößert anzeigen lassen.

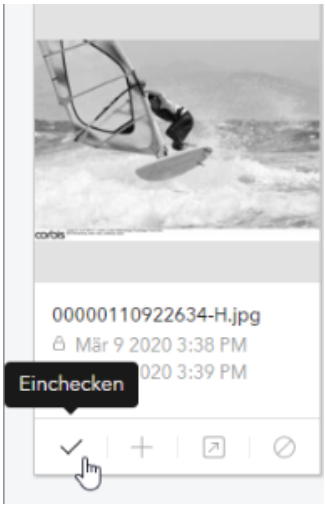
Markieren sie mehrere Assets durch Anklicken bei gedrückter „Strg"-Taste (einzelnes akkumulieren) oder bei gedrückter "Shift"-Taste (mehrere gleichzeitig akkumulieren) auf Ihrer Tastatur.



Ausgewählte Assets sind blau hinterlegt.

Wiederkehrende Symbole und Funktionen

Information am Asset zum Asset	Symbol
Im Hauptbereich von Elvis werden die Assets angezeigt. Zusätzlich zu einer kleinen Vorschauansicht des Assets werden direkt am Asset einige weitere Informationen in Form von Symbolen angezeigt.	
a) Ausgecheckt/Eingecheckt:	
Asset wurde von jemand anderem ausgecheckt. Asset ist grau umrandet und hat ein "User"-Symbol in der Mitte.	
Asset wurde vom User selbst ausgecheckt. Asset ist grau umrandet und hat ein "Stift"-Symbol in der Mitte.	

Asset wurde geändert, liegt im Ordner „Elvis Checkouts" und kann wieder eingecheckt werden. Asset ist mit einem Haken "einchecken" markiert und liegt unter "Ausgecheckte Dateien >> Bearbeitete Dateien".	
Asset ist eingecheckt.	Kein Symbol
b) Asset löschen:	
Datei/ Asset ist zum Löschen markiert	
Datei/ Asset darf nicht gelöscht werden	
c) Produktionsstatus:	
Original	Kein Symbol
Platzhalter	
Neu	
Entwurf	
in Produktion	
Korrektur	
Final	
Redaktionell zu imprimieren	
Imprimiert	
d) & e) Dateiname & Verzeichnis	Optionale Anzeigen (=individuell ausgewählte Metadaten). Selbst einstellen!
f) Datum der letzten Dateiänderung (Geändert am)	Optionale Anzeige (=individuell ausgewählte Metadaten). Selbst einstellen!

Ablage- und Benennungskonventionen

Assets werden in Elvis übernommen, indem Sie Dateien importieren, mit Metadaten anreichern und in einer bestimmten Ordnerstruktur aus **Wurzelordnern**, **Titelordnern** und **Unterordnern der Titelordner** ablegen. Den Ablageort (= Zielordner) legen Sie beim Import fest.

Merke: Die Daten werden in Elvis nach festgelegten Konventionen abgelegt. Die Ablagekonventionen einzuhalten ist essentiell für das Funktionieren diverser automatischer Prozesse.

Alle Medien müssen aufgrund von Konventionen auf bestimmte Art und Weise benannt und an genau definierten Orten abgelegt und damit archiviert werden.

- Original-Agenturbilder, Medien von freien Bildgebern sowie andere Medien (Video, Audio) werden aufgrund von Konventionen an zentralen Orten abgelegt und damit archiviert.
- In konkreten Titeln verwendete Medien werden aufgrund von Konventionen an definierten Orten abgelegt und damit archiviert.
- Final freigegebene Druckdaten (imprimierte Daten) werden gesondert von allen anderen Daten in einem Imprimatur-Ordner abgelegt und sind damit archiviert.

Merke: Das Befolgen aller Konventionen IST das Archivieren. Korrekt benannte und abgelegte Daten sind archiviert.

Ordnerstruktur allgemein

Assets sind in Elvis in Ordnern abgelegt. Die Ordnerstruktur finden Sie in Elvis über dem Hauptbereich mit den Suchergebnissen. Sie können die Ordnerstruktur durch einen Klick auf das Ordnersymbol oben links oder durch die Tastenkombination Alt+B ein- und ausblenden.

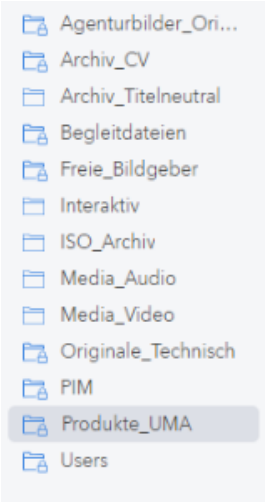
Zum Ablageort Ihres Assets gelangen Sie, indem Sie sich durch die Ordnerstruktur bis zum gewünschten Ablageort durchklicken.

Sie können sich durch die Ordnerstruktur „durchklicken", bis Sie zum Ablageort Ihres Assets kommen.

Der Ordner, in dem Sie sich gerade befinden, erkennen Sie am Ordnerpfad, er selbst ist blau hinterlegt. Ist die Ordnerstruktur ausgeblendet, sehen Sie den aktiven Ordner oben links (im Beispiel "2"). Ist die Ordnerstruktur ausgeblendet, können Sie den aktiven Ordner durch einen Klick auf das blaue Kreuz oder die Tastenkombination Alt+Shift+B schließen, wodurch Sie wieder zur obersten Ordnerebene gelangen.

Beachten Sie die **grundlegende Ablage-Regel:** Jedes tatsächlich in einem Produkt verwendete Asset wird dort abgelegt, wo es **erstmalig** verwendet wird. Siehe dazu auch hier.

Wurzelordner



Wurzelordner liegen auf der obersten Ordner-Ebene. Sie sind der Ausgangspunkt (= die Wurzel) der nachfolgenden Ordnerstruktur. Die Datenablage in diese Ordner erfolgt nach festen Regeln, damit automatische Workflows korrekt arbeiten können. Auch müssen die geregelt abzulegenden Daten nach definierten Konventionen benannt sein.

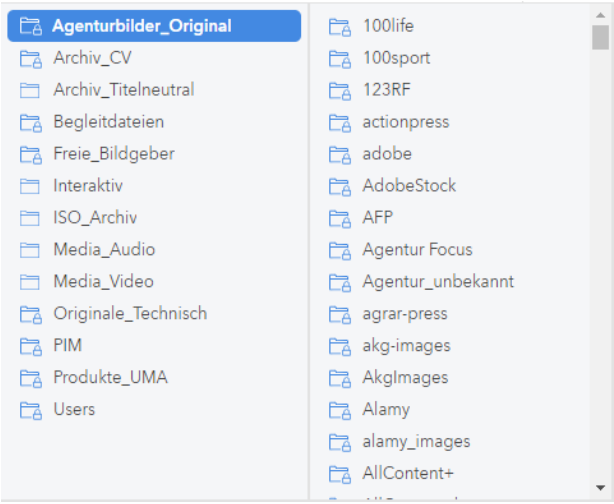
Die Gründe für dezidierte Ablage und Benennungsregeln sind:

- Sogenannte konsumierende Systeme sind auf bestimmten Benennungskonventionen angewiesen sind (z. B. kann der Onlineshop nur Dateien verarbeiten, die auf eine ganz bestimmte Art benannt sind, diese Regel zu ändern liegt nicht in der Hand der Verantwortlichen für Elvis).
- Liefernde Systeme, z. B. Picturemaxx, liefern Assets, deren Benennungen nicht verändert werden (dürfen).
- Die Konventionen wurden von verschiedenen Gruppen unabhängig voneinander entwickelt und sind daher nicht immer konsistent.

Grundlegende Wurzelordner-Regeln:

- Es dürfen in den einzelnen Wurzel-Ordnern nur die Daten abgelegt (archiviert) werden, für die die Wurzelordner gedacht sind.
- Die Dateinamen der Assets dürfen KEINE Umlaute und KEINE diakritischen Zeichen enthalten.

Wurzelordner Agenturbilder_Original

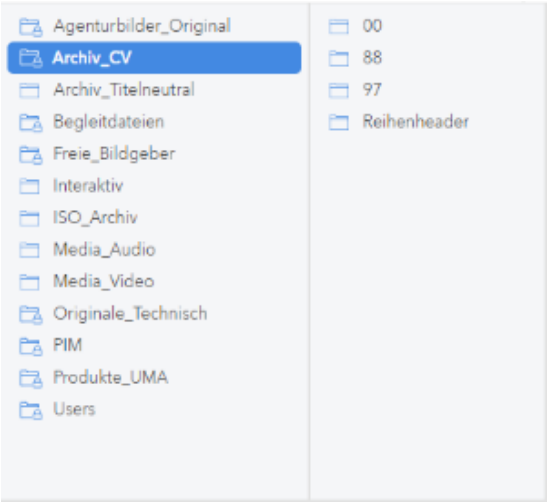


Dieser Wurzelordner enthält alle Bilder, die Sie aus Picturemaxx importieren oder von anderen Agenturen als Original-Agenturbild (d. h. unverändert) erhalten.

Achtung: Legen Sie keine weiteren Unterordner innerhalb der Agenturordner an!

Ablageort:	Unterordner mit Namen der jeweiligen Agentur
Namenskonvention:	Originaldateiname, wie er seitens der Agentur geliefert wurde
Beispiel:	**akg-images-00267803-H.jpg**

Wurzelordner Archiv_CV



Archiv-CV ist das zentrale Ablagesystem für alle Daten rund um die Titelproduktion. Der Wurzelordner enthält alle Daten zu einzelnen Produkten mit einer ISBN, also Manuskripte, Fotos und Illustrationen, InDesign-Dateien und PDFs).

Ablageort:	Titelordner (= letzter Ordner/Zahl der ISBN) im Ordner
Namenskonvention für Bilder und Medien:	[13stellige ISBN] [Leerzeichen] [Verwendungszweck (bspw. Print, Digi)] [Unterstrich] [Freitext o. Original-Agenturname] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**9783060625000 UMA_akg-images-00267803-H.jpg**
Namenskonventionen für Layout-Dokumente & PDFs:	siehe *Satz-Richtlinien für Vorstufendienstleister*

Wurzelordner Archiv_Titelneutral

Der Wurzelordner Archiv_Titelneutral ist für alle Assets gedacht, die keinen Bezug zu einem konkreten Titel haben, z. B. Kopiervorlagen, AKDs, Assets von Werbung/Kreation, Dokumentationen.

Ablageort:	Nach Geschäftsbereichen benannte Ordner, z. B. „E-Commerce"
Namenskonvention	[Dokumententyp] [Unterstrich] [Verlagszugehörigkeit] [Unterstrich] [Ausrufezeichen] [Freitext] [Unterstrich] [Produkttyp] [weitere Dateinamenbestandstandteile] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiele:	**RILI_CV_!PSR-Dokumentation.pdf (Richtlinie Dokumentation)** **SCHU_CV_!UMa-RED_PPP.pptx (= Schulung UMA-Produktion für Redakteure, PowerPoint)**

Wurzelordner Begleitdateien

Als Begleitdateien werden Dokumente und Dateien bezeichnet, die erklärend oder beschreibend zu einem Titel gehören und Bestandteil der Präsentation des Produktes im Webshop sind. Begleitdateien sind Dateien, die für die Erstellung von Werbemitteln, Katalogen oder für die Präsentation eines Cornelsen-Produktes im Internet und im Webshop benötigt werden.

Die Daten werden entlang des ISBN-Krümelpfades im Titelordner des jeweiligen Produktes abgelegt, damit sie automatisch für angeschlossene Systeme (Webshop, Katalog-Redaktion etc.) zur Verfügung stehen.

Merke: Nutzer können keine Assets im Begleitdateien-Ordner ablegen. Der schreibende Zugriff auf den Wurzelordner „Begleitdateien" ist für Nutzer von Elvis gesperrt.

Es gibt folgende Begleitmaterialien:

- Über Elvis erzeugbare Begleitdaten:
    - Cover-Varianten (für Produkte, die noch nicht in der PU Buch angelegt sind)
    - Screenshots
    - andere Werbematerialien
- Über die PU Buch erzeugbare Begleitdaten (im Handbuch PU Buch beschrieben):
    - Cover-Varianten (inkl. Sonderfälle)
    - Inhaltsverzeichnisse
    - Musterseiten
    - Probekapitel
    - Livebooks (LIAB)

Die Begleitdateien werden nachts automatisch auf den Webserver übertragen und dadurch regelgeleitet im Shop angezeigt.

Ablageort:	Titelordner (= letzter Ordner/Zahl der ISBN) im Ordner
Namenskonvention:	Für jede Begleitdatei ist eine genaue Benennungskonvention definiert, damit der Cornelsen-Webshop und die Katalog-Redaktion die Daten vollautomatisch identifizieren und konsumieren können-
Beispiel:	**9783060152957_COVER2D_4C_h64.jpg**

Wurzelordner Freie_Bildgeber

Dieser Wurzelordner enthält Firmen- und Pressebilder, (zusammengestellte) Grafiken, Zeichnungen, Privatbildgeber, Fotografen ohne Agentur, Collagen /Montagen, Scans, Filmstills, Screenshots etc.

Ablageort:	Ordner mit dem Anfangsbuchstaben des Bildgeber-Nachnamens
Namenskonvention für Firmen-, Pressebilder:	[Kürzel (6 Buchstaben: Name der Einrichtung/Firma)] [Unterstrich] [Datum der Beauftragung des Assets (JJ,MM,TT)] [Unterstrich] [3stellige fortlaufende Nummer (001-999)] [Unterstrich] [max. 30 Zeichen Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**SIEMEN_140412_065_Hund.jpg**
Namenskonvention für Grafik /Zeichnung, Privatbildgeber /Fotograf:	[Kürzel (6 Buchstaben: Nachname 4 + Vorname 2 des Bildgebers)] [Unterstrich] [Datum der Beauftragung des Assets (JJ,MM,TT)] [Unterstrich] [3stellige fortlaufende Nummer (001-999)] [Unterstrich] [max. 30 Zeichen Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	Julia Müller: **MUELJU_140322_001_Kind_mit_Ball.ai**
Namenskonvention für Collagen, Scans, zusammengestellte Grafiken:	[CSV] [Unterstrich] [Datum der Beauftragung des Assets (JJ,MM,TT)] [Unterstrich] [3stellige fortlaufende Nummer (001-999)] [Unterstrich] [max. 30 Zeichen Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**CV_131125_895_Sinuskurve_mit_Architekturbeispiel.ai**

Der Freitext dient als Schlagwort des Inhalts, nicht für ISBN, Seitenzahl oder andere Platzierungsinformationen (z. B. "oben rechts")!

- erlaubte Zeichen: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - _ a-z A-Z
- verbotene Zeichen: , & % / \ ( ) : ; ä ö ü Ä Ö Ü \[Leerzeichen\] + ß
- Ersetzen Sie Leerzeichen durch Unterstrich.

Wurzelordner Interaktiv

Dieser Wurzelordner enthält Interaktive Übungen, Übungssequenzen und Animationen. Außerdem sind hier eine ganze Reihe „Medienelemente" (MEL) aus alten, mittlerweile nicht mehr vorhandenen Produktionsumgebungen archiviert.

Medien/ Daten:	Interaktive Übungen, Übungssequenzen, Animationen
Ablageort:	Ordner mit vollständiger ISBN
Namenskonvention:	[13stellige ISBN] [Unterstrich] [Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**9783060625000_rechtschreibung_vokale.html**

Der Freitext dient als Schlagwort des Inhalts, nicht für ISBN, Seitenzahl oder andere Platzierungsinformationen (z. B. "oben rechts")!

- erlaubte Zeichen: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - _ a-z A-Z
- verbotene Zeichen: , & % / \ ( ) : ; ä ö ü Ä Ö Ü \[Leerzeichen\] + ß
- Ersetzen Sie Leerzeichen durch Unterstrich.

Medien/ Daten	Interaktive Medienelemente (MELs)
Ablageort:	Ordner unter diesem Pfad: Interaktiv/MELs/mel_<Mel-ID>
Namenskonvention:	[„mel"] [Unterstrich] [MEL-ID] [optional: Unterstrich und Dateibezeichnung] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**mel_300125.html**

Wurzelordner ISO_Archiv

Hier werden ISO-Dateien von CD-ROMs und DVDs abgelegt. ISO-Dateien sind Speicherabbild des Dateisystems einer CD oder DVD enthält und dienen als Quelldatei zur Vervielfältigung.

Ablageort:	Ordner mit vollständiger ISBN
Namenskonvention:	[ISBN mit Bindestrichen] [Unterstrich] [Datum (JJMMTT)] [Bindestrich] [Uhrzeit (hhmm)] [Punkt] [Dateiendung (iso|zip)] Die ISBN im Dateinamen muss auf Verlangen der produzierenden Presswerke mit Bindestrichen geschrieben werden.
Beispiel:	**978-3-06-075419-9_130227-1059.iso**

Es dürfen nur ISOs in Elvis abgelegt werden, die die finale Version einer CD/DVD repräsentieren. ISOs werden in einer Kollektion im Titelordner ihrer ISBN im Archiv_CV verknüpft.

- Ablageort:Archiv_CV/[ISBN-Krümelpfad/[Titelordner]/Collections/
- Name der Kollektion:* ISO_\[ISBN\]

Wurzelordner Media_Audio

Der Wurzelordner Media_Audio dient zu Ablage von

- Audio-Dateien
- Audio-Dateien als Track auf einem Datenträger
- Vertonte Vokabel (z. B. für die Cornelsen Vokabeltrainer-App VTA)

Medien/ Daten:	**Audio-Dateien, lizensierte Assets**
Ablageort:	Ordner mit vollständiger ISBN/unbearbeitet *für Assets, die - von einem Lizenzgeber lizenziert oder - von einem Tonstudio produziert wurden, ohne danach weiterbearbeitet worden zu sein (also ohne Schnitt, Konvertierung, Lautstärkeveränderung etc.).* Ordner mit vollständiger ISBN/bearbeitet *für Assets, die nach ihrem Import in Elvis bearbeitet wurden (Schnitt, Konvertierung, Lautstärkeveränderung etc.).*
Namenskonvention:	Ist zum Zeitpunkt der Ablage in Elvis nicht bekannt, welche produktbezogene Tracknummer dem Audio-Asset zugewiesen werden soll (in erster Linie ist das bei der Ablage von lizenzierten Assets im Unterordner „unbearbeitet" der Fall), so erfolgt die Benennung nach folgendem Muster: [13stellige ISBN] [Leerzeichen] [Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiel:	**9783589020089 Rede_Barack_Obama_BBC.wav**

Der Freitext dient als Schlagwort des Inhalts, nicht für ISBN, Seitenzahl oder andere Platzierungsinformationen (z. B. "oben rechts")!

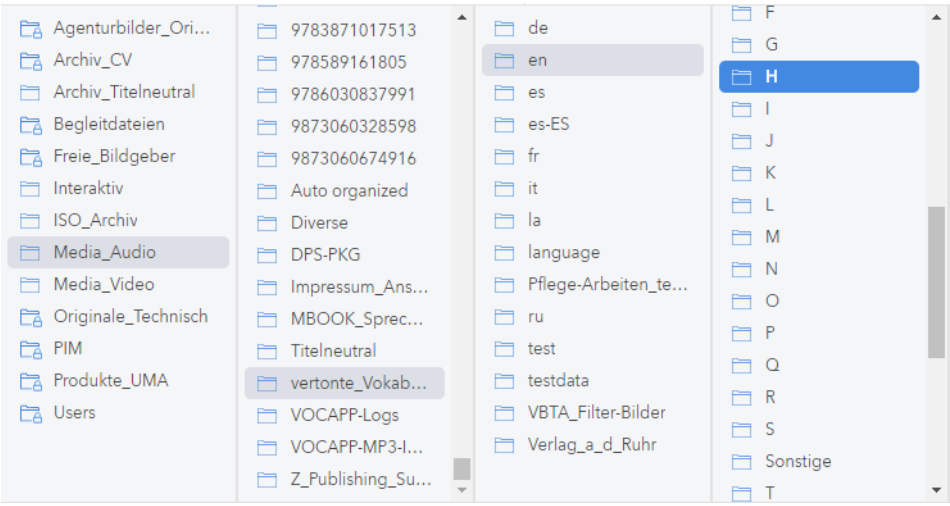
- erlaubte Zeichen: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 - _ a-z A-Z
- verbotene Zeichen: , & % / \ ( ) : ; ä ö ü Ä Ö Ü \[Leerzeichen\] + ß
- Ersetzen Sie Leerzeichen durch Unterstrich.

Medien/ Daten:	**Audio-Dateien als „Tracks" auf einem Datenträger, Auftrags-Assets**
Ablageort:	Ordner mit vollständiger ISBN/unbearbeitet *für Assets, die - von einem Lizenzgeber lizenziert oder - von einem Tonstudio produziert wurden, ohne danach weiterbearbeitet worden zu sein (also ohne Schnitt, Konvertierung, Lautstärkeveränderung etc.).* Ordner mit vollständiger ISBN/bearbeitet *für Assets, die nach ihrem Import in Elvis bearbeitet wurden (Schnitt, Konvertierung, Lautstärkeveränderung etc.).*
Namenskonvention:	Ist zum Zeitpunkt der Ablage in Elvis bekannt, welche produktbezogene Tracknummer dem Audio-Asset zugewiesen werden soll (in erster Linie ist das bei Auftrags-Assets durch ein Tonstudio der Fall), so erfolgt die Benennung nach folgendem Muster: [13stellige ISBN] [Unterstrich] [Tracknummer] [Leerzeichen] [Freitext] [Punkt] [Dateinamenerweiterung]]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> Ein Freitext wird bei Auftrags-Assets (Tonstudio-Produktionen) in der Regel aber nicht vergeben. Dennoch ist es möglich, zum Beispiel, um zu kennzeichnen, dass ein Asset in einer Präsentation auf einer CD-ROM verwendet wird, nicht aber auf der Audio-CD <ac:structured-macro ac:name="unmigrated-wiki-markup" ac:schema-version="1" ac:macro-id="d5c79e45-312a-4bab-89b7-fedbaf6a4a1e" ><ac:plain-text-body><![CDATA[* Audio-CD-Track: [ISBN]_101 CDA.wav]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> <ac:structured-macro ac:name="unmigrated-wiki-markup" ac:schema-version="1" ac:macro-id="b4af8514-a16c-47e6-83cf-9a7d66328e1e" ><ac:plain-text-body><![CDATA[* CDR-Track: [ISBN]_101 CDR.wav
Beispiel:	Beispiel 1: WAV, das für die Erstellung einer Audio-CD verwendet werden soll: **9783589020089_103.wav** Beispiel 2: MP3 zur Verwendung in einem Online-Angebot als Variation von Beispiel 1: **9783589020089_103.mp3** Beispiel 3: MP3 zur Verwendung in einem Online-Angebot ohne Bezug zu einem Datenträger: **9783589020089_002.mp3** Beispiel 4: MP3 zur Verwendung auf einer CD-ROM mit der Besonderheit, dass der Titel auf mehreren Datenträgern ausgeliefert wird: **9783589020089_248.mp3**

Ein Freitext wird bei Auftrags-Assets (Tonstudio-Produktionen) in der Regel nicht vergeben. Dennoch ist es möglich, zum Beispiel, um zu kennzeichnen, dass ein Asset in einer Präsentation auf einer CD-ROM verwendet wird, nicht aber auf der Audio-CD

- Audio-CD-Track: \[ISBN\]_101 CDA.wav
- CDR-Track: \[ISBN\]_101 CDR.wav

Medien/ Daten:	**Vertonte Vokabeln**
Ablageort:	Media Audio/vertonte_Vokabeln/[Sprachkürzel]/[Initial]

Beispiel Ablageort:	
Namenskonvention:	[zweistelliges Sprachkürzel] [Unterstrich] [00] [Unterstrich] [vertontes gesprochenes Wort ohne Sonderzeichen/Leerstellen] [Unterstrich] [4stellige Wortartangabe].mp3
Beispiel:	**EN_00_hibernate_Verb.mp3** **DE_00_das_Haus_Adje_Subs.mp3** **FR_00_grace_a_Prae.mp3**

Vertonte Vokabeln werden in diversen Produkten verwendet (Apps, Ting-Produkte, CD-ROMs, Online-Übungen etc.). Sie werden in der Regel listenweise erstellt, benannt und verwendet. Die Elvis-Integration erfolgt über einen Switch-Workflow, der zwingend auf eine korrekte Benennung angewiesen ist; u. a. erstellt der Workflow den Ordner mit Initial, wozu eine automatische Segmentierung des Dateinamens durchgeführt wird.

- Sprachkürzel: Zweistellig nach ISO 639-1. Länderspezifische Aussprachen werden durch das Länderkürzel nach dem Bindestrich dargestellt (z. B. de-AT für österreichisches Deutsch)
- ID: Für die Kurz-ID „00" angeben.
- Vertontes Wort: Hier soll das gesprochene Wort stehen. Im Wort dürfen keine Sonderzeichen vorkommen. Es sind lateinische Buchstaben zu verwenden, z. B. Cedille soll als C umgesetzt werden. Leerstellen, Apostrophe, Querstriche, Ideogramme (bis auf Zahlen), Anführungsstriche, Klammern, Satzzeichen usw. sind nicht zugelassen und sollen entfallen.
    - Umlaute wie ä, ö etc. werden durch „ae", „oe"' etc. dargestellt.
    - Groß- und Kleinschreibung ist erlaubt.
    - Mehrere Worte sind durch einen Unterstrich zu trennen. Bsp. „das_Haus" oder „Guten_Tag"
- Wortartangabe. Die Angabe der Wortart soll vierstellig sein. Es sind auch mehrere Angaben möglich - z. B. „das Haus" muss als Wortart im Dateinamen „Adje_Subs" tragen. Umlaute wie ä etc. sollen durch „ae" dargestellt werden. Aktuell werden folgende Werte verwendet – bitte nutzen Sie nur diese (wenn für Ihre Umsetzung etwas fehlt, dann wenden Sie sich bitte an PSR): Adje, Adve, Arti (= Artikel), Frag (= Fragewort), Inte (= Interjektion), Konj, Part (= Partizip), Phra (= Phrase), Prae (= Präposition), Pron, Subs, Verb, Zahl (= Zahlwort).

Die Vokabeln, die in einem konkreten Produkt verwendet werden, werden zur Dokumentation und um eine rechtliche Prüfung/ Abrechnung vornehmen zu können, in Kollektionen zusammengefasst. Die Kollektionen werden im Elvis-Wurzelordner „Archiv_CV" angelegt.

Medien/ Daten:	**Produkt-Kollektion mit Vokabeln des Titels**
Ablageort:	Archiv_CV/[Titelordner]/Collections
Namenskonvention:	[ISBN des Titels] [Bindestrich] [Wortschatz-**Audio**] [Unterstrich] [Nummer].collectionDie [Nummer] wird nur benötigt, wenn der Wortschatz mehr als 1.000 Vokabeln enthält.]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> <ac:structured-macro ac:name="unmigrated-wiki-markup" ac:schema-version="1" ac:macro-id="5c30fb58-106a-46cb-9978-38f41593be2b"><ac:plain-text-body><![CDATA[[ISBN des Titels] [Bindestrich] [Wortschatz-**Bilder**] [Unterstrich] [Nummer].collectionDie [Nummer] wird nur benötigt, wenn der Wortschatz mehr als 1.000 Bilder enthält.
Beispiel:	**EN_00_hibernate_Verb.mp3** **DE_00_das_Haus_Adje_Subs.mp3** **FR_00_grace_a_Prae.mp3**

Wurzelordner Media_Video

Videodateien werden Im Wurzelordner „Media_Video" archiviert.

Ablageort:	Ordner mit vollständiger ISBN/unbearbeitet *für Videos, die von einem Lizenzgeber lizenziert wurden oder von einer Video-Produktionsfirma produziert wurden, ohne danach (bereits) bearbeitet worden zu sein (also ohne Schnitt, Konvertierung, Untertitelsetzung etc.).* Ordner mit vollständiger ISBN/bearbeitet *für Videos, die nach ihrem Import in Elvis noch einmal bearbeitet wurden (Schnitt, Konvertierung, Untertitel etc.) oder die von Press9 selbst heruntergeladen und geprüft wurden, ohne dass eine Überarbeitung erforderlich war (die Assets gelten dann im Sinne eines positiven Tests als „bearbeitet").* Ordner mit vollständiger ISBN/QS *für die QS-Protokolle von Press9. Die QS-Protokolle sind so zu benennen, dass sie direkt einer Video-Datei zugeordnet werden können, z.B. 9783060202003 Gr_Pause_Am-Morgen_Sichtprüfung.pdf.*
Namenskonvention:	[13stellige ISBN] [Leerzeichen] [Freitext] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiele:	**9783060625000 schwarzesMeer.vob9783060202003 Gr_Pause_Am-Morgen.mp4**

Wurzelordner Papierkorb

Dieser Ordner ist nicht für alle Nutzer von Elvis sichtbar. Der Ordner enthält alle Assets, die von einem Nutzer mit den Status „Ja" im Feld „Datensatz löschen" markiert wurden.

Medien/ Daten:	Die Daten bleiben 2 Jahre lang erhalten, bevor sie automatisch endgültig gelöscht werden. In diesem Zeitraum können sie durch Mitarbeiter von „Publishing Operations" auf Anfrage wiederhergestellt werden.
Ablageort:	Identisch zum Ursprungspfad mit dem Unterschied, dass der Wurzelordner „Papierkorb" ist.
Namenskon vention:	Dateiname bleibt erhalten

Wurzelordner Produkte_UMA

Der Wurzelordner „Produkte_UMA" enthält (anders als sein Name vermuten lässt) nicht nur Datenpakete für die digitalen Produkte „Unterrichtsmanager (UMa)", sondern auch „Begleitmaterialien auf USB-Stick"

Ablageort:	Titelordner (= letzter Ordner/Zahl der ISBN) im Ordner Assets werden vom System automatisch in Unterordnern abgelegt.

Wurzelordner Users

In der Ordneransicht von Elvis ist immer ein Wurzelordner „Users" enthalten.

Der Ordner enthält einen Unterordner mit Ihrem Nutzernamen, hier sind alle Daten Ihres persönlichen Bereiches enthalten. Andere Nutzer können diesen Ordner nicht sehen und nicht darauf zugreifen.

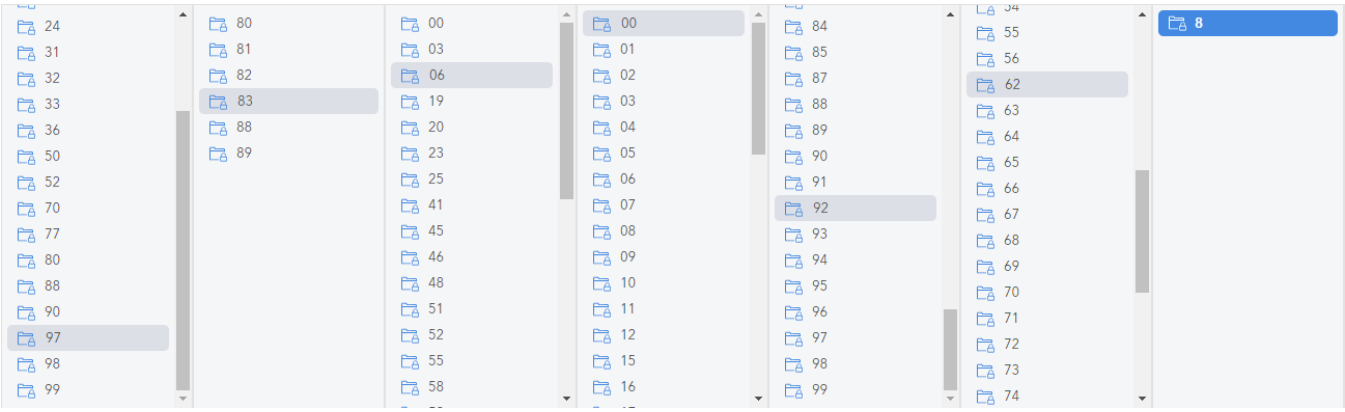
Der Wurzelordner „Users" enthält tatsächlich alle Nutzer von Elvis, jedoch kann der jeweils angemeldete Nutzer immer nur seinen eigenen Ordner sehen.

Ablageort:	[Nutzername]

Titelordner

Daten, die zu einem konkreten Titel (also ein Cornelsen-Produkt mit einer ISBN bzw. einer internen Materialnummer) gehören, werden in Elvis in einer 7-stufigen Ordner-Struktur, die zusammen die ISBN (bzw. Materialnummer) bilden, abgelegt.

Diese Ordnerstruktur wird als **ISBN-Krümelpfad** oder einfach nur **Krümelpfad** bezeichnet.



Ordner-Struktur (Krümelpfad) des Titels mit der ISBN **978-3-06-009262-8** Fundam.d.Math.GY NRW 5 SB-L

Als „Titelordner" wird der letzte Ordner in dieser Struktur bezeichnet. In diesem letzten Ordner werden alle Produktionsdaten des Titels abgelegt.
Titelordner mit **Krümelpfad** gibt es in folgenden Bereichen (Wurzelordnern) von Elvis:

- Archiv_CV: Produktionsdaten des Titels (in der Regel ein Print-Werk)
- Begleitdateien: Begleitdateien (Cover, Livebooks, Musterkapitel etc.) des Titels
- Produkte_UMa: Digitale Ableitungen des Titels (UMa-Material-Pakete, Datenpakete für USB-Stick)

Die Titelordner in den Bereichen enthalten wiederum Unterordner, in denen Daten nach verschiedenen Regeln abgelegt werden.

So navigieren Sie zu einem Titelordner:

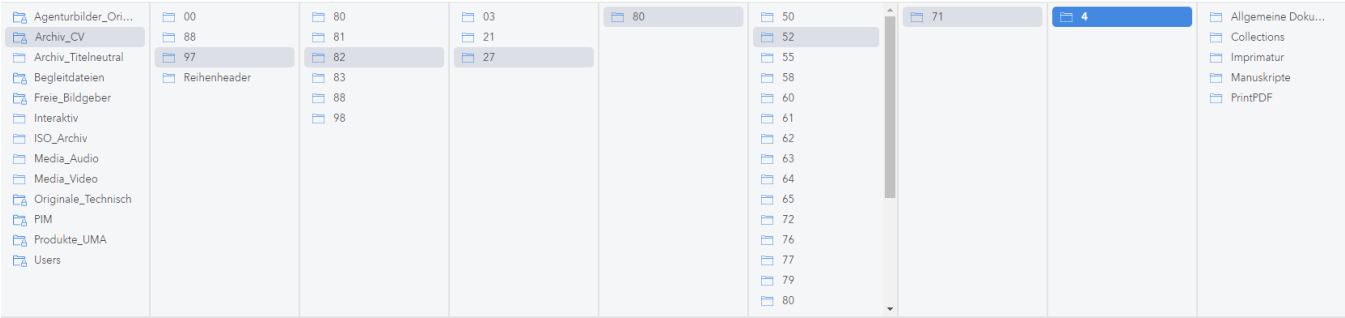
- Klicken Sie sich durch die siebenstufige Ordner-Struktur, bis Sie zu ihrem Titelordner gelangen
- Speichern Sie den Titelordner in Ihren Browser-Favoriten

Titelordner in Archiv_CV

Im Titelordner unter „Archiv_CV" legen Sie alle Assets ab, die Sie in einem Produkt verwenden möchten. Der Titelordner liegt in der siebten Ebene der Ordnerstruktur innerhalb des Wurzelordners „Archiv_CV".

Merke: Jedes in einem Produkt verwendete Asset wird dort abgelegt, wo es ERSTMALIG verwendet wird!

Im Titelordner liegen weitere Ordner zur Verwaltung eines konkreten Produktes. Diese Ordner werden automatisch vom System erstellt, wenn ein Titel in der PU Buch angelegt wird.



Achtung: Verschieben Sie die automatisch angelegten Ordner nicht, benennen oder löschen Sie sie nicht!

Assets, die wiederverwendet werden, werden nicht in den Titelordner des aktuellen Produktes kopiert oder verschoben!

Wenn Sie ein Asset verwenden möchten, das bereits in einem anderen Produkt verwendet wird und deshalb im Titelordner des anderen Produktes abgelegt ist, **muss** dieses Asset am Original-Ablageort bleiben. In diesem Fall dürfen Sie **keine** Kopie des Assets erstellen und im Titelordner ablegen!

Archiv_CV/[letzte Zahl der ISBN]:	**Alle Daten zu einzelnen Produkten mit einer ISBN: Fotos, Illustrationen, InDesign-Dateien, PDFs.**]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> Achtung! Nur jene Assets werden in den Titelordner gelegt, die das erste Mal verwendet werden. Wiederverwendete Assets bleiben an ihrem bisherigen Ablageort!
Ablageort:	Titelordner (= letzter Ordner/Zahl der ISBN)
Namenskonvention für Bilder:	[13stellige ISBN] [Leerzeichen] [Verwendungszweck (Print, Digi)] [Unterstrich] [Original-Bildname] [Punkt] [Dateiendung]
Beispiele:	**9783060625000 UMA_akg-images-00267803-H.jpg** **9783060625000 Print_akg-images-00267803-H.tif**
Namenskonvention für Layout-Dok. & PDFs:	siehe Satz-Richtlinien für Vorstufendienstleister
Beispiel:	**978306025000 S005-049.indd**
Namenskonvention für Materialien für digitale Ableitungen (bspw. UMa, Scook)	Können Begleitmaterialien aus Kranzprodukten unverändert von einem anderen Titel übernommen werden und liegen schon in geeigneter Form im MAMS (oder auf externen Datenträgern) vor, bleiben ihre Namen erhalten. Werden Dateien aus Kranz-/Quellprodukten (z.B. HRU, AH, Folien) verwendet und angepasst (z.B. durch Konvertieren, Beschneiden etc.), wird die ISBN des jeweiligen Kranzproduktes beibehalten, der Dateiname um die Kennung „UMA" ergänzt und die Datei unter dem Titeldatenordner des Kranzproduktes archiviert.
Namenskonvention für speziell für digitale Ableitungen erstellte Materialien (Assets)	Wird ein Material extra für den USB-Stick neu erstellt, wird die ISBN des im UM online verwendeten Basis-Lehrwerks (Schülerbuch) vergeben, um die Kennung „UMA" ergänzt und unter dem Titeldatenordner des Schülerbuches archiviert. <ac:structured-macro ac:name="unmigrated-wiki-markup" ac:schema-version="1" ac:macro-id="8ed2eca8-b391-4307-9420-65b27ad85939"><ac:plain-text-body><![CDATA[* [ISBN_13][Leerzeichen]UMA_.....[Punkt][Suffix]]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> • max. 60 Zeichen insgesamt • Buchstaben A-Z sind zulässig (kein ö, ü, ä, ß) • Zahlen sind zulässig • Unterstriche sind zulässig (Punkte sind nur vor Suffix zulässig) • eindeutige Namen für Begleitmedien aus verschiedenen Quellen
Beispiel:	**FALSCH: [ISBN] UMA_S010.pdf** für Material aus der Handreichung **und** der Leistungsmessung]]></ac:plain-text-body></ac:structured-macro> <ac:structured-macro ac:name="unmigrated-wiki-markup" ac:schema-version="1" ac:macro-id="2020db93-e762-4f9e-a162-97bfaa4faa15"><ac:plain-text-body><![CDATA[**RICHTIG: [ISBN] UMA_HRU_S010.pdf** und **[ISBN] UMA_LM_S010.pdf**

Titelordner in Begleitdateien

Siehe auch Wurzelordner Begleitdateien

Die Begleitdateien werden entlang des ISBN-Krümelpfades im Titelordner des jeweiligen Produktes analog zum Titelordner in Archiv_CV abgelegt, damit sie automatisch für angeschlossene Systeme wie Webshop, Katalog-Redaktion usw. zur Verfügung stehen.

Merke: Nutzer können keine Assets im Begleitdateien-Bereich ablegen. Der schreibende Zugriff auf den Wurzelordner „Begleitdateien" ist für Nutzer von Elvis gesperrt. Sie können jedoch Begleitdateien suchen, ansehen und herunterladen sowie Metadaten bearbeiten.

Die Assets werden – in der Regel durch automatische Workflows – nach strengen Benennungskonventionen benannt.

Titelordner in Produkte_UMA

Der Wurzelordner „Produkte_UMA" enthält (anders als sein Name vermuten lässt) nicht nur Datenpakete für die digitalen Produkte „Unterrichtsmanager (UMa)", sondern auch „Begleitmaterialien auf USB-Stick".

Der ISBN-Krümelpfad enthält die ISBN des zugrundeliegenden Print-Produktes, **nicht** die Verkaufs-ISBN des jeweiligen digitalen Materialpaketes.

Ordner verwalten

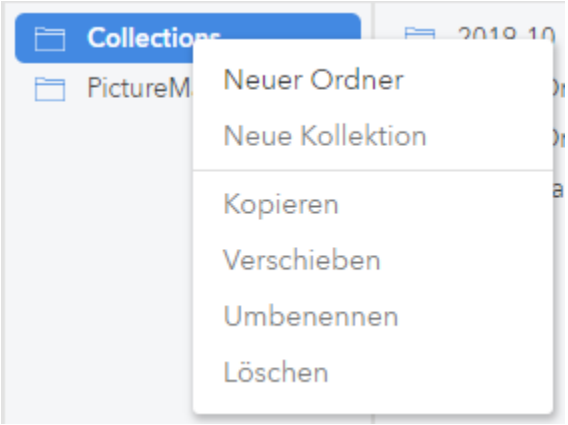
Unter Ordnerverwaltung versteht man die Arbeit mit Ordnern, nicht mit Dateien. Ordner können erstellt, verschoben, umbenannt oder gelöscht werden.

Ordner erstellen

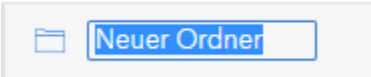
Das Erstellen von Ordnern ist in Elvis prinzipiell möglich, wird aber **nicht empfohlen**.

So erstellen Sie einen Ordner in Elvis:

Navigieren Sie in Ordnerstruktur-Bereich von Elvis zu dem **Ordner**, in dem Sie einen Unterordner erstellen möchten und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.



Klicken Sie im Kontextmenü auf „Neuer Ordner". Es wird ein neuer Ordner erstellt, dem Sie direkt einen Namen geben können. Vergeben Sie keinen Namen und erstellen einen weiteren, wird diesem eine Zahl hinzugefügt.

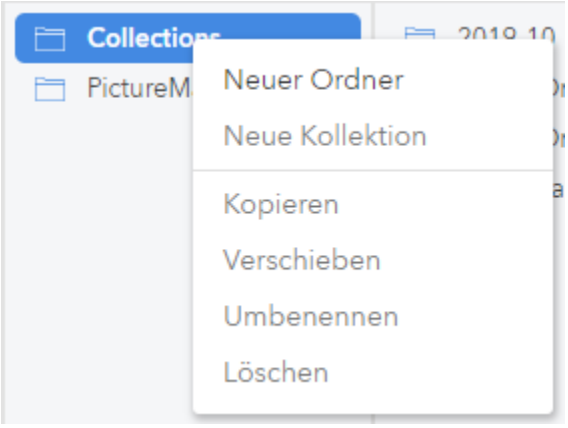


Wenn „Ordner erstellen" nicht ausgewählt werden kann, haben Sie nicht das Recht, Ordner an diesem Punkt zu erstellen.

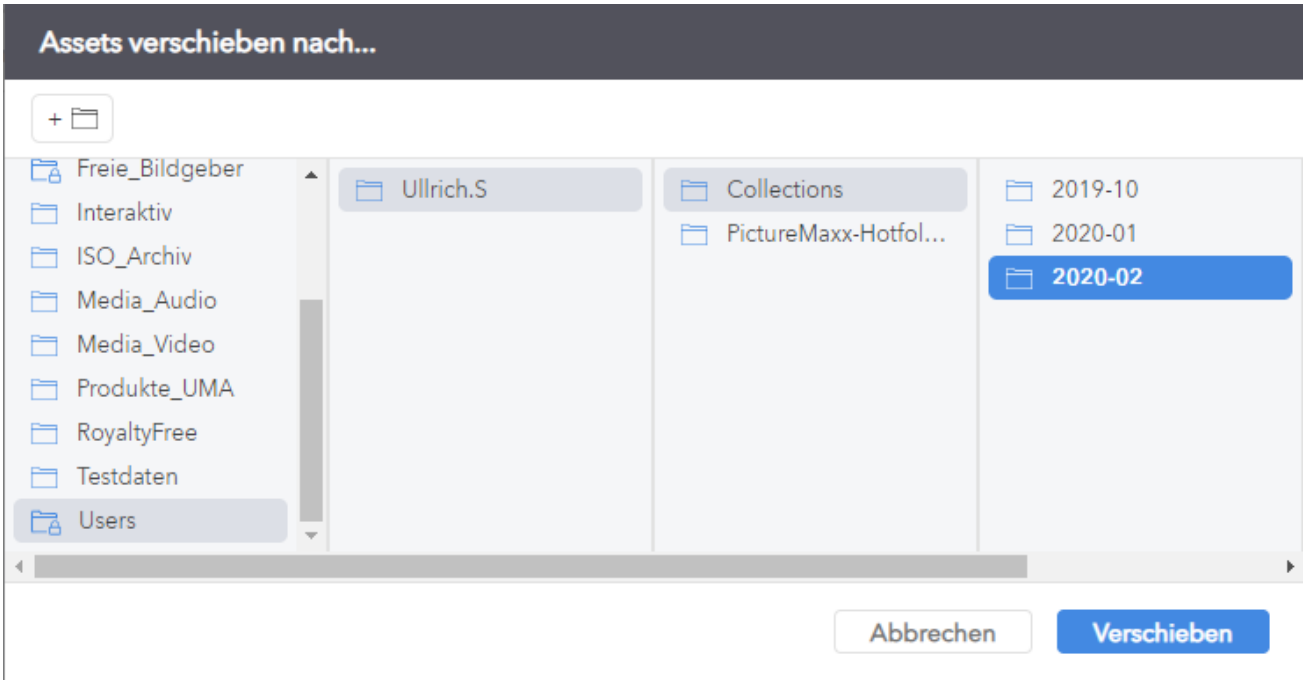
Ordner verschieben

Das Verschieben eines Ordners (inklusive Inhalt) ist in Elvis prinzipiell möglich, wird aber **nicht empfohlen**. Verwenden Sie die Funktion nur, wenn Sie sicher sind, dass sich ein Ordner definitiv am falschen Ort befindet.

Navigieren Sie in Ordnerstruktur-Bereich von Elvis zu dem **Ordner**, den Sie verschieben möchten und klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.



Klicken Sie im Kontextmenü auf „Verschieben". Es erscheint das Dialogfeld „Assets verschieben in …". Geben Sie hier den Zielordner an und klicken Sie auf "Verschieben".



Wenn „Verschieben" nicht ausgewählt werden kann, haben Sie an diesem Punkt nicht das Recht, Ordner zu verschieben.

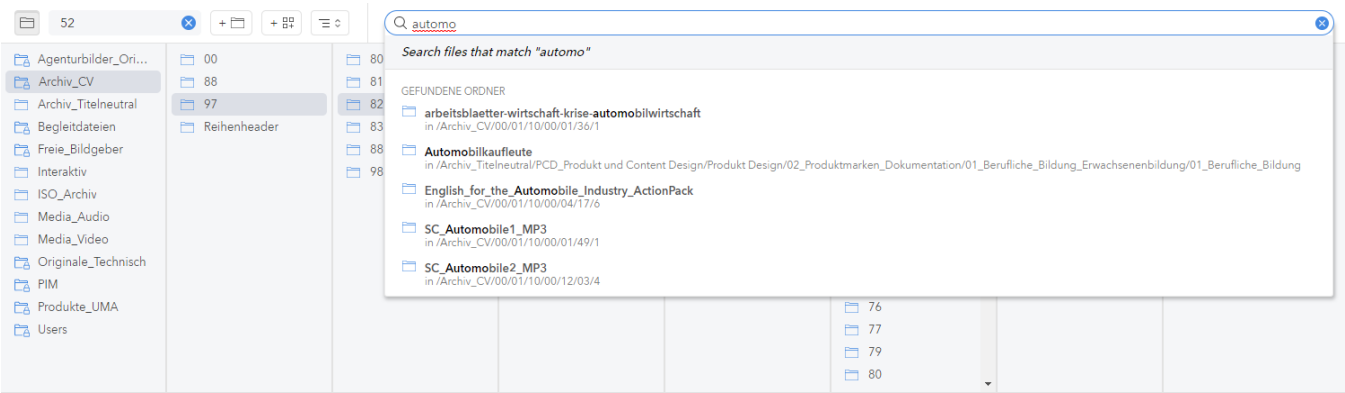
Ordner löschen

Die Funktion zum Löschen von Ordnern inklusive Inhalt ist in Elvis für Nutzer gesperrt. Sie können Ordner nur in Ihrem Arbeitsbereich löschen.

Assets suchen und finden

In Elvis werden bei Suchanfragen alle **Metadaten eines Assets** und bei Textdokumenten der Volltext durchsucht. Sie können eine einfache Suche über den gesamten Bestand in Elvis starten oder spezielle und eingegrenzte Suchanfragen stellen.

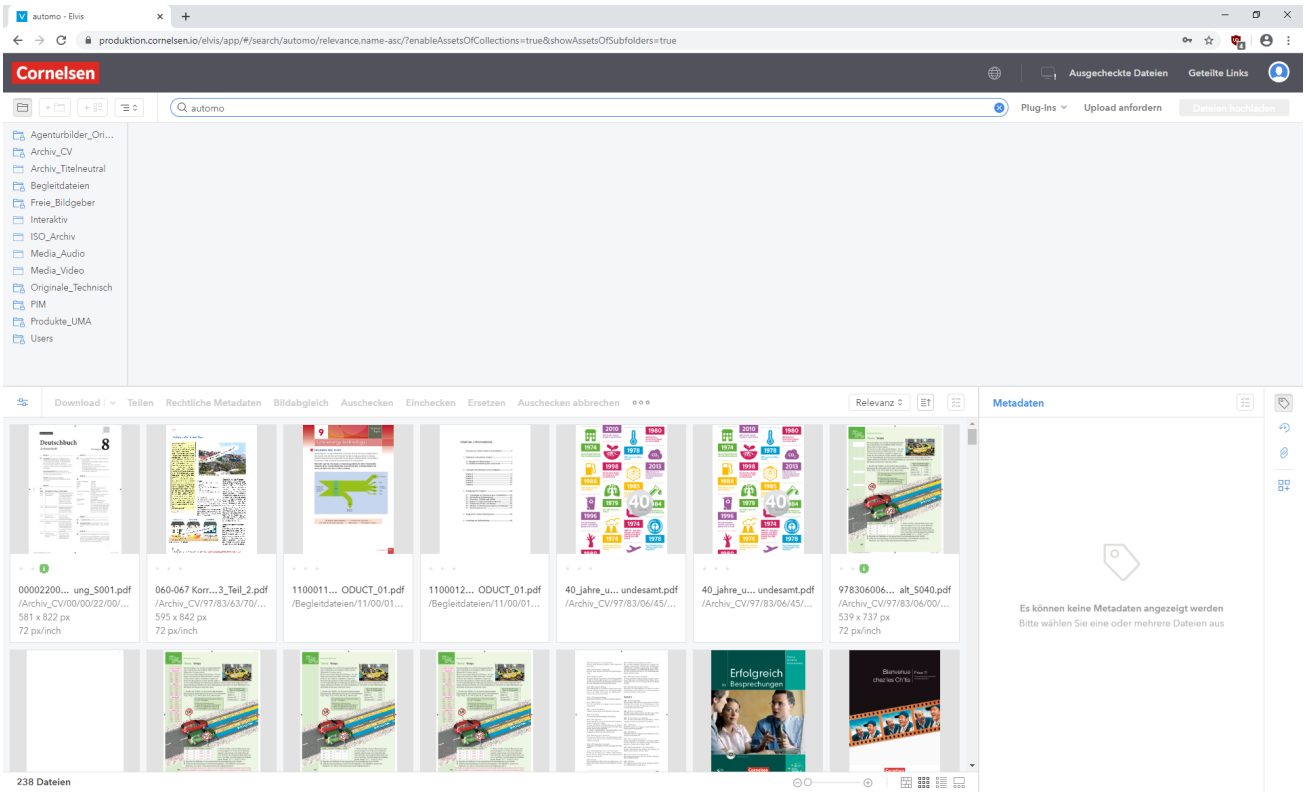
Geben Sie in eines der Suchfelder Suchanfragen in Form einzelner Wörter oder komplexerer Suchbefehle ein. Sie erhalten bereits vor Auslösen der Suche Ergebnisvorschläge mit Angabe der Fundorte.



Lösen Sie dann die Suche mit der Enter-Taste aus, um alle Ergebnisse angezeigt zu bekommen. Sie können natürlich auch vorher einen der Vorschläge auswählen, sofern er Ihr gewünschtes Ergebnis darstellt.

Beachten Sie, dass, falls Sie sich in einem Ordner befinden, sie Suche nur in diesem durchgeführt wird. Kehren Sie zur obersten Ordnerebene zurück, um über den gesamten Bestand zu suchen.

Das Suchergebnis wird in Elvis im unteren Bereich angezeigt, die Anzahl der Ergebnisse finden Sie unten links.



Beispiele für Suchvarianten:

Volltextsuche, einfache Suche: Dateien, die das Wort „Blume" in einem beliebigen Metadatenfeld hinterlegt haben.

Eingabe: *Blume*

Suche mit Operatoren und in bestimmten Metadatenfeldern: Dateien, die über zwei oder mehr Eigenschaften verfügen bzw. die über einen bestimmten Wert in einem Metadatenfeld verfügen. Die Verknüpfung der Suchabfragen erfolgt über Operatoren (Verknüpfungsbefehle) und die genaue Angabe des Metadatenfeldes, in dem gesucht werden soll.

Eingabe: *status:neu OR status:Entwurf*

Komplexe Suche: Dateien, bei denen im Metadatenfeld „Verwertungsrechte" der Wert „VG Bildkunst" hinterlegt ist und deren „Status" nicht auf „in Produktion" gestellt ist.

Eingabe: cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" NOT status:"in Produktion"

Volltextsuche

Die am häufigsten genutzte Methode, um nach Dateien zu suchen, ist die freie Textsuche bzw. Volltextsuche. Hierbei werden einzelne Wörter oder Wortkombinationen in das Suchfeld eingegeben, vergleichbar mit der Ihnen bekannten Google-Suche. Sie können so

- einzelne Wörter (z. B. Hallo),
- zwischen Anführungszeichen platzierte Wortkombinationen (z. B. „Hallo Welt") oder
- kombinierte Wörter mithilfe logischer Operatoren (z. B. Hallo AND Welt)

suchen. Die freie Textsuche sucht als Volltextsuche sowohl in den Metadaten der Dateien als auch in den Dateien selbst, sofern sie echten Text enthalten, z. B. PDFs oder Word-Dateien.

Volltextsuche über den gesamten Asset-Bestand von Elvis

So starten Sie die Volltextsuche:

Kehren Sie zur obersten Ordnerebene zurück, um über den gesamten Bestand zu suchen.

Schreiben Sie einen beliebigen Begriff oder eine ISBN in das Suchfeld.

Drücken Sie die Enter-Taste, um das Suchergebnis zu erhalten, das im unteren Bereich angezeigt wird. Beachten Sie, dass das Suchfenster nun einen blauen Rahmen hat, der anzeigt, dass eine Suche aktiv ist.

Möchten Sie die Suche löschen, tilgen Sie den Suchbegriff oder klicken Sie auf das blaue Kreuz ganz rechts im Suchfenster.

Volltextsuche mittels Platzhalter

Ist der genaue Suchbegriff unklar oder möchte man das potenzielle Suchergebnis vergrößern, bietet sich die Suche mit Platzhaltern (Wildcards) an.

Sternchen bzw. Asterisk * : Hierdurch werden einem Suchbegriff beliebig viele Zeichen angehangen oder vorangestellt.

Beispiel: Suche nach Dateien, deren Metadatenfelder oder Textinhalte ein Wort enthalten, das mit „test" beginnt.

Eingabe: test*

Fragezeichen ? : Hierdurch wird in einem Suchbegriff genau ein Zeichen ersetzt, angehangen oder vorangestellt.

Beispiel: Suche Dateien, deren Metadatenfelder oder Textinhalte Wörtern mit vier Buchstaben mit einem beliebigen Buchstaben oder Zeichen an dritter Stelle (wie etwa „test", „tent", „text" usw.) enthalten.
Eingabe: te?t

Wildcard-Suchanfragen können deutlich langsamer als normale Suchanfragen sein. Prüfen Sie daher, ob eine "normale" Suche im gegebenen Fall nicht sinnvoller ist.

Volltextsuche in bestimmten Ordnern von Elvis

In Elvis 6 gibt es keine getrennte Suche im Gesamtbestand und in Unterordnern mehr Si suchen daher immer in dem Ordner, in dem Sie sich gerade befinden.

Kehren Sie zur obersten Ordnerebene zurück, um über den gesamten Bestand zu suchen oder suchen Sie den Ordner auf, in dem Sie suchen möchten.

Beachten Sie, dass eine Suche auch immer die bestehenden Unterordner umfasst.

Unscharfe Suche (Fuzzy-Suche)

Mit dem Tilde-Zeichen ~ suchen Sie nach Dateien mit einer Ähnlichkeit zum gesuchten Begriff.

Achtung! Die „Fuzzy-Suche" funktioniert nur, wenn Sie nach einem einzigen Wort suchen.

Beispiel: Suche Begriffe, die dem Wort „roam" ähneln (wie etwa „foam" oder „roams").

Eingabe: roam~

Sie können die Ähnlichkeit beeinflussen, indem Sie einen Wert zwischen 0 und 1 hinzufügen. Je näher dieser Wert an 1 liegt, desto mehr Dateien mit einer größeren Ähnlichkeit werden gefunden.

Eingabe: roam~0.8

Wenn Sie keinen eigenen Wert eingeben, wird standardmäßig der Wert 0.5 für die Suche festgelegt.

Suche in Metadaten-Feldern und mit Operatoren

Im von Cornelsen benutzten System Elvis sind mehrere Millionen Assets archiviert. Eine einfache Suche über eine Texteingabe führt deshalb häufig zu sehr vielen unüberschaubaren Ergebnissen.

Um effizienter zu suchen, ist es hilfreich, nach bestimmten Einträgen in bestimmten Metadatenfeldern zu suchen oder mehrere Suchbegriffe miteinander auf bestimmte Art und Weise durch Operatoren miteinander zu kombinieren.

Suche mit Operatoren

Komplexere Suchanfragen können mithilfe der Operatoren AND, OR, NOT, usw. erstellt werden.

Beachten Sie dabei, dass Operatoren **immer** in Großbuchstaben geschrieben sein müssen.

Liste der zu vorhandenen Operatoren:

AND

Der Operator AND oder auch && wird benutzt, wenn beide Begriffe der Suchanfrage den Metadaten entsprechen sollen. Dies geht auch ohne Operator, denn wenn bei einer kombinierten Suchanfrage kein Operator hinzugefügt wird, wird automatisch der AND-Operator benutzt

Beispiel**:** Suche Dateien, bei denen im Metadatenfeld „Verwertungsrechte" der Wert „VG Bildkunst" hinterlegt ist und der Status auf „in Produktion" gestellt ist.

EingabemMöglichkeiten:

cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" AND status:"in Production"
cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" && status:"in Production"
cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" status:"in Production"

OR

Der Operator OR oder auch || wird benutzt, wenn mindestens einer der beiden Begriffe der Suchanfrage den Metadaten entsprechen soll.

Beispiel: Suche Dateien, deren Status auf „neu" oder „Entwurf" gesetzt ist

Eingabemöglichkeiten:

status:neu OR status:Entwurf
status:New || status:Draft

MUST

Der Operator MUST oder + erfordert, dass der eingegebene Begriff nach dem „+" in dem Metadatenfeld der Datei existieren **muss**.

Beispiel: Suche Dateien, deren Status auf „in Produktion" gesetzt ist.

Eingabe:

+status:"in Production"

Beispiel: Suche Dateien, bei denen im Metadatenfeld „Verwertungsrechte" der Wert „VG Bildkunst" hinterlegt ist und deren Status auf „in Produktion" gesetzt ist.

Eingabe:

cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" +status:"in Production"

NOT

Mit dem Operator NOT, ! oder – schließen Sie Dateien aus, die bestimmte Begriffe oder Werte in ihren Metadatenfeldern enthalten. Ausgeschlossen wird, was Sie **hinter** den Operator schreiben.

Beispiel: Such: Dateien, bei denen im Metadatenfeld „Verwertungsrechte" der Wert „VG Bildkunst" hinterlegt und der Status nicht auf „in Produktion" gestellt ist.

Eingabemöglichkeiten:

cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" NOT status:„in Produktion"
cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" !status:"in Produktion"
cf_Verwertungsrechte:"VG Bildkunst" -status:"in Production"

Achtung! Wenn Sie die Zeichen **!** und **–** benutzen, dürfen Sie kein Leerzeichen zwischen dem Zeichen und dem gesuchten Begriffs setzen.

TO

Der Operator TO findet Dateien zwischen einem Start- und einem Endwert. So können Sie z. B. Bilder mit verschiedenen Auflösungen suchen, nach Dateien, die an aufeinanderfolgenden Tagen in das System importiert wurden oder alphabetisch nach Dateinamen. Der Operator TO wird kombiniert mit folgenden Zeichen, die den Umgang mit den von-bis-Werten definieren:

- Soll der Startwert und der Endwert in das Ergebnis miteingeschlossen werden, dann wird der Bereich in eckige Klammern gesetzt \[\].
- Soll der Startwert und der Endwert aus dem Ergebnis ausgeschlossen werden, dann wird der Bereich in geschweifte Klammern gesetzt {}.
- um einen beliebigen Start- oder Endwert festzulegen, wird ein Sternchen * gesetzt.

Beispiel: Suche Dateien, deren „Auflösung X (dpi)" zwischen 100 u: 300 liegt (inkl. Start-/Endwert).

Eingabe:

resolutionX:\[100 TO 300\]

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstart der 01., 02., 03. oder 04. Mai ist (inkl. Start-/Endwert).

Eingabe:

licenseStartDate:\[2015-05-01T00:00:00 TO 2015-05-04T23:59:59\]

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstartdatum der 02. o. 03. Mai 2015 ist (exkl. Start-/Endwert).

Eingabe:

licenseStartDate:\{2015-05-01T23:59:59 TO 2015-05-04T00:00:00\}

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstartdatum vor dem 02. Mai beginnt (inkl. Endwert).

Eingabe:

licenseStartDate:\{* TO 2015-05-02T23:59:59\}

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstartdatum nach dem 02. Mai beginnt (inkl. Startwert).

Eingabe:

licenseStartDate:\{2015-05-02T00:00:00 TO *\}

Beachten Sie: Wenn Sie in einem Datums-/Zeitfeld suchen, geben Sie die Zeit an. Wenn Sie nur das Datum angeben, dann wird automatisch eine vorgegebene obere Zeitgrenze von 00:00:00 eingestellt. Dadurch werden für diesen Tag keine Ergebnisse angezeigt.

Suche in Metadaten-Feldern

Wenn Sie nur in **einem ganz bestimmten Metadatenfeld** suchen möchten, dann müssen Sie eine bestimmte Such-Syntax verwenden: Sie müssen

- den Systemnamen des Feldes nennen, in dem gesucht werden soll, sowie
- das Suchwort, dass in diesem Feld stehen soll \[Systemname des Felds\]:\[Suchwort\]

Beispiel: Suche Dateien, bei denen im Metadatenfeld „Verwendungsrechte" der Wert „VG Bildkunst" hinterlegt ist.

Eingabe:

> cf_Verwertungsrechte:"Rights managed".

Beispiel: Suche Dateien, die irgendeinen Wert im Metadatenfeld „Copyright" enthalten. Es werden dann alle Assets angezeigt, bei denen ein Eintrag im Metadatenfeld existiert. Assets ohne einen Eintrag im Metadatenfeld werden nicht angezeigt.

Eingabe:

> copyright:*

Beachten Sie: Anführungszeichen müssen Sie nur setzen, wenn der Wert im Feld aus mehr als einem Wort besteht.

Ungepflegte Assets suchen

Wenn Sie nach Assets suchen wollen, bei denen in einem bestimmten Metadatenfeld nichts steht, müssen Sie die Suchanfrage umdrehen: Es wird nicht nach Dateien gefragt, in deren Feldern nichts steht, sondern **es werden Dateien ausgeschlossen, in deren Feldern etwas steht**.

	Assets, die **nicht** den Status final haben	Assets, die über **kein** Copyright verfügen
NICHT verwenden	-status:Final	-copyright:*
Verwenden:	**:** -status:Final	**:** -copyright:*

Noch besser ist es, wenn vorher der Suchraum eingeschränkt wird. Dann ist die Suche noch schneller. Die Suchanfrage

ancestorPaths:(/Agenturbilder_Original || /Archiv_CV || /Freie_Bildgeber) -copyright:*

listet alle Assets auf, die in den drei Wurzelordnern *Agenturbilder_Origiginal*, *Archiv_CV* und im Ordner *Freie_Bildgeber* liegen UND über **kein** Copyright verfügen.

Suche nach Dateinamen

Wenn Sie nach Dateinamen suchen, beachten Sie bitte, dass Dateinamen häufig Leerzeichen enthalten.

Für die Suche trennt das Leerzeichen die Einzelteile des Dateinamens, deshalb müssen Sie die Leerzeichen im Dateinamen in der Suchabfrage **zwingend** durch ein „?" ersetzen.

Beispiel: Suche nach der InDesign-Datei mit dem Dateinamen 9783060416721 S069-108.indd.

Eingabe:

> 9783060416721?S069-108.indd

Komplexe Suchanfragen

Komplexe Suchanfragen sind die Königsdisziplin der Suche. Durch Verwendung der speziellen Elvis-Suchsprache können sehr komplexe, ineinander verschachtelte Suchanfragen gestartet werden.

Gruppierung von Suchkriterien, die in einem Metadatenfeld stehen

Mehrere Suchkriterien, die in einem Metadatenfeld stehen sollen, können Sie mithilfe runder Klammern gruppieren.

Beispiel: Suche Dateien, deren „Beschreibung" die Wörter „Reuters", „free" und „use" beinhaltet.

Eingabe:

```
description:(+Reuters +free +use)
```

Suchen nach dem Inhalt eines speziellen Ordners

Durch Verwendung einer speziellen Suchanfrage können gezielt Ordnerinhalte in Elvis angezeigt werden.

Beispiel_ Die Suchanfrage, die einfach in Suchfeld von Elvis eingetippt werden muss, lautet für die Anzeige von Ordnern im Elvis-Wurzelordner Media_Audio:

ancestorPaths:"/Media_Audio/*/ISBN*"

bzw. für die Anzeige von Ordnern im Elvis-Wurzelordner Media_Video

ancestorPaths:"/Media_Video/*/ISBN*"

Zu beachten ist, dass */ISBN* durch die 13 Ziffern der ISBN zu ersetzen ist und dass der Pfad, den man aufrufen möchte, in Anführungszeichen steht:

Die folgende Suchanfrage listet alle Assets auf, die sich im Ordner 9783060335909 im Elvis-Bereich Media_Audio befinden:

ancestorPaths:"/Media_Audio/9783060335909"

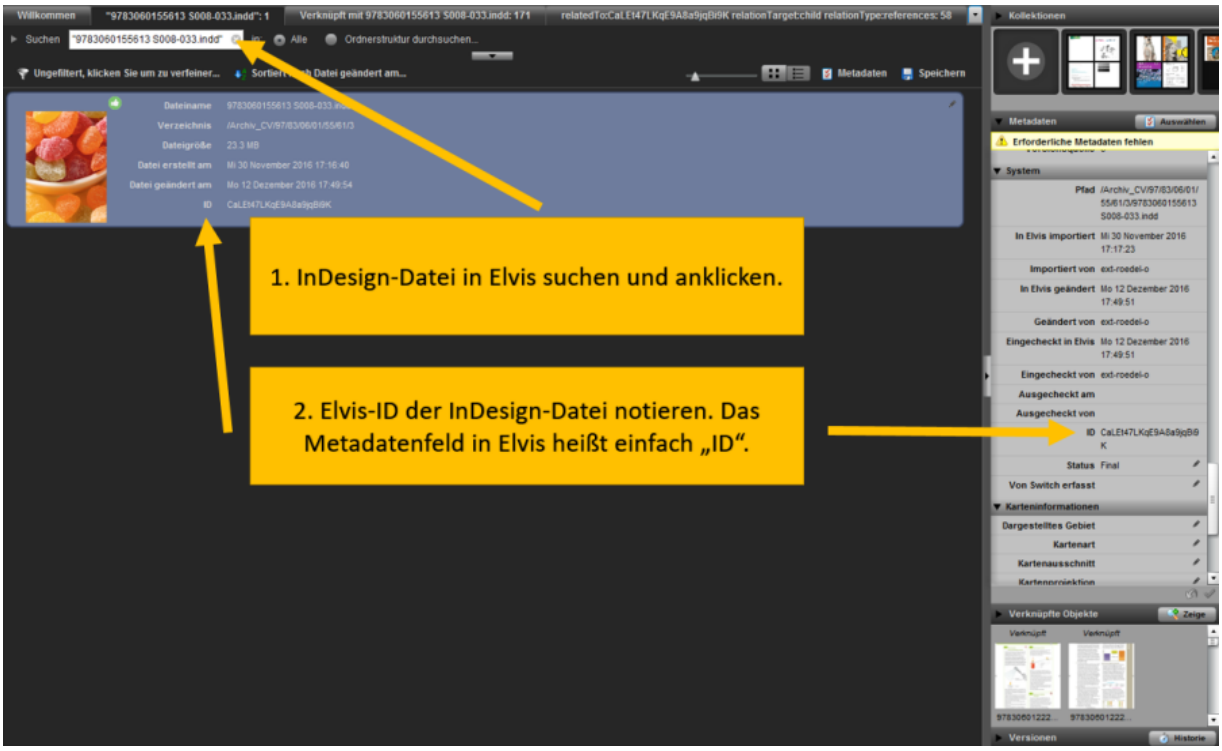
Bei dieser Methode werden sogar alle Assets aufgelistet, die sich evtl. in Unterordnern befinden (im obigen Beispiel auch alle Audio-Dateien, die im Unterordner unbearbeitet abgelegt sind).

Suche nach in InDesign platzierten Assets

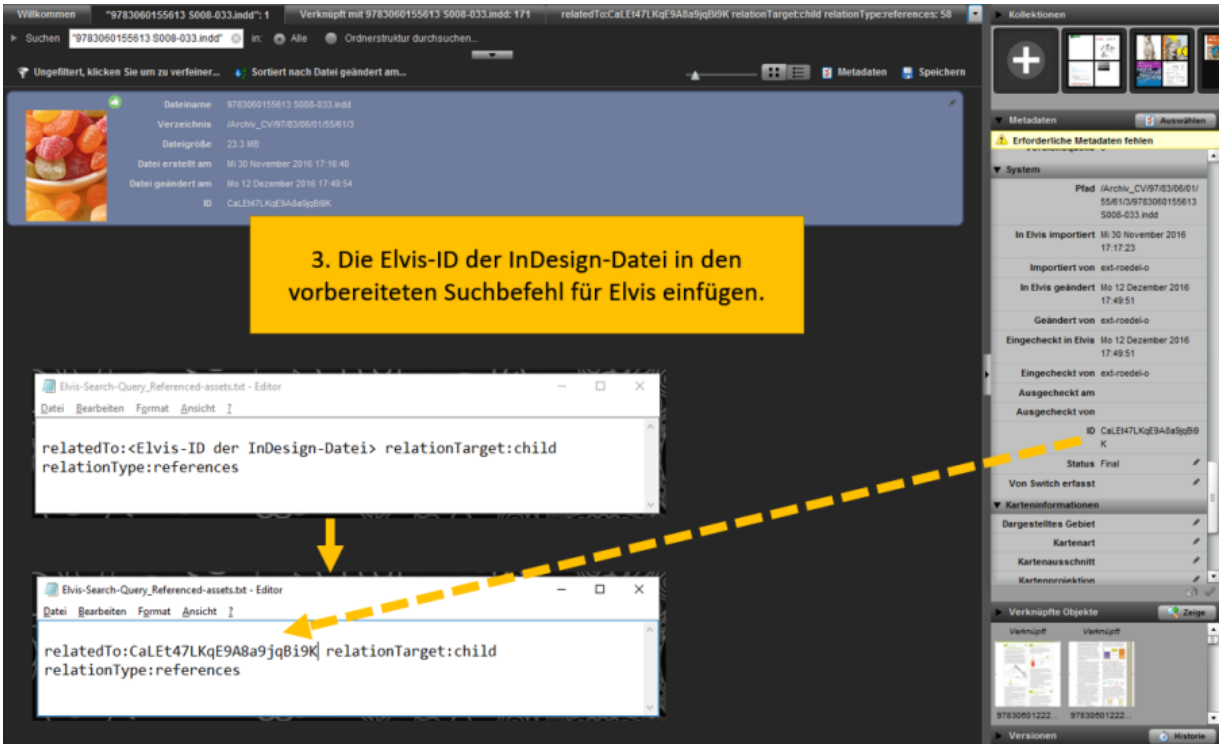
Zu InDesign-Dokumenten zeigt Elvis in der rechten Verknüpfungs-Palette die Beziehungen zu anderen Assets an. Doch in der Verknüpfungs-Palette werden ALLE Verknüpften Assets aller drei Elvis-Verknüpfungs-Typen angezeigt (siehe Abschnitt „Asset-Verknüpfungen").
Wenn man **an einer InDesign-Datei** wissen möchte, welche Assets in dieser Datei platziert sind, benötigt man nur die Verknüpfungen vom Typ „Referenziert". Die Suchanfrage dafür folgt dem Muster
relatedTo:<Elvis-ID der In>Design-Datei> relationTarget:child relationType:references
Dies erfahren Sie mit folgender Methode:

1. InDesign-Datei in Elvis suchen und anklicken.
2. Elvis-ID der InDesign-Datei notieren. Das Metadatenfeld in Elvis heißt einfach „ID".
3. Die Elvis-ID der InDesign-Datei in den vorbereiteten Suchbefehl für Elvis einfügen.
4. Den nun vollständigen Suchbefehl in das Suchfeld von Elvis einkopieren und Enter drücken.

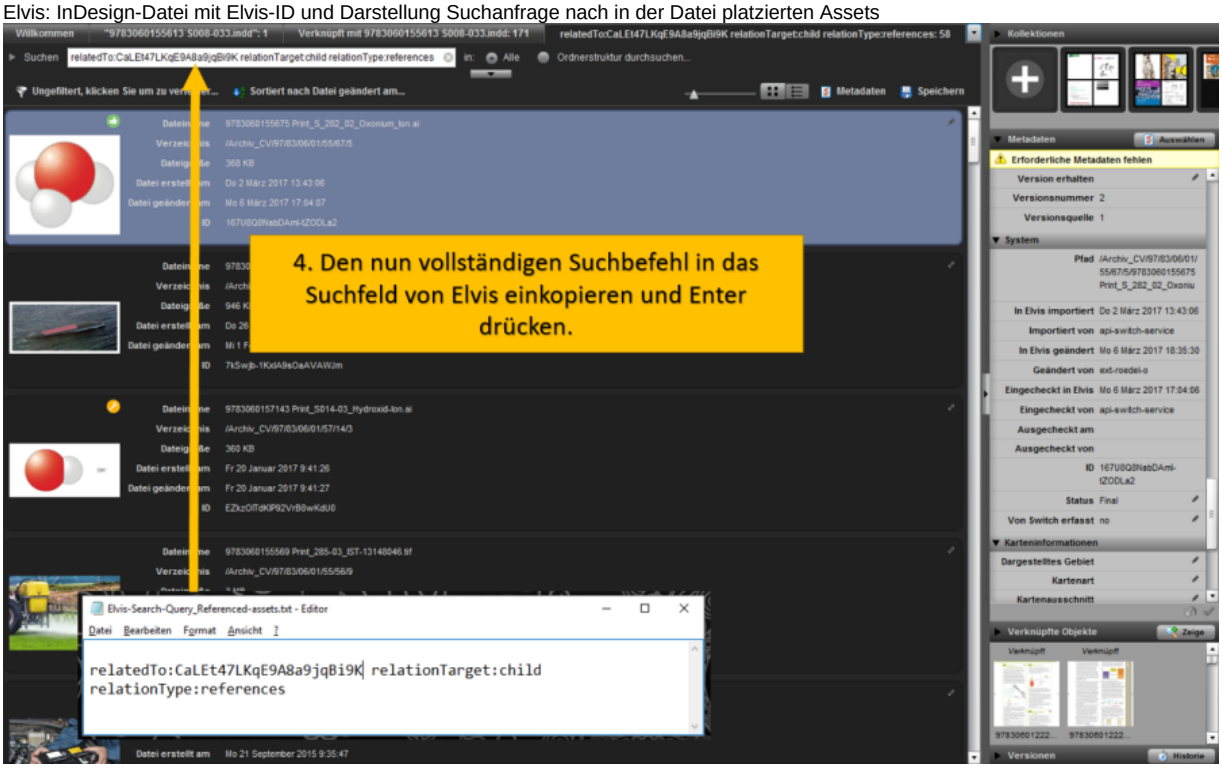
- Es werden alle in der InDesign-Datei platzierten Assets angezeigt.



Elvis: InDesign-Datei mit Elvis-ID



Elvis: InDesign-Datei mit Elvis-ID und Darstellung Suchanfrage nach in der Datei platzierten Assets



Elvis: Ausgeführte Suchanfrage mit Ergebnisliste

Bezugsanfragen

Mit Bezugsanfragen suchen Sie nach Dateien, die sich auf andere Dateien im System beziehen, z. B. wenn Sie nach Original und Variation suchen:

```
relatedTo:<file id>
[relationTarget:any|child|parent]
[relationType:contains|related|...]
[...normal query filters...]
```

Beispiel: Suche Inhalt der Sammlung mit der ID „6mPOhZmlak-89zedbCx4oJ“.

Eingabe: relatedTo:6mPOhZmlak-89zedbCx4oJ relationTarget:child relationType:contains

Achtung! Beachten Sie die exakte Reihenfolge in der Suchanfrage! Die regulären Suchfilter können im Anschluss der Bezugsanfrageelemente gesetzt werden.

Die Operatoren relationTarget und relationType sind optional und können bei der Suche nach Bezugsdateien ausgelassen werden.

Suche nach dem aktuellen Datum

Der Operator NOW stellt das aktuelle Datum dar. das aktuelle Datum dar.

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzen immer noch gültig sind (das aktuelle Datum liegt zwischen Lizenzstart und Lizenzende).

Eingabe:

```
licenseStartDate:[* TO NOW] AND licenseEndDate:[NOW TO *]
```

Suchen mit Datenmustern

Daten- und Zeitsuchanfragen können in verschiedenen Mustern angewandt werden. Die folgende Liste stellt dar, welche Muster von Elvis unterstützt werden.

Achtung! Das erste Muster, das benutzt wird, wird als erstes zur Suche herangezogen.

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstartdatum dem Muster _yyyy-MM-dd'T'HH:mm:ssZ_ (Bsp.: 2015-07-04 12:08:56 in the U.S. Pacific Time zone) entspricht.

Eingabe:

```
licenseStartDate:\[2015-07-04T12:08:56-0700 TO *\]
```

Muster	**Ergebnis** **(am Beispiel: 2015-07-04 12:08:56 in the U.S. Pacific Time zone)**
yyyy-MM-dd HH:mm:ss Z	2015-07-04 12:08:56 -0700
yyyy-MM-dd HH:mm:ss	2015-07-04 12:08:56
yyyy/MM/dd HH:mm:ss Z	2015/07/04 12:08:56 -0700
yyyy/MM/dd HH:mm:ss	2015/07/04 12:08:56
yyyy-MM-dd'T'HH:mm:ssZ	2015-07-04T12:08:56-0700
yyyy-MM-dd'T'HH:mm:ss	2015-07-04T12:08:56
yyyy:MM:dd HH:mm:ss	2015:07:04 12:08:56
yyyy:MM:dd	2015:07:04
yyyy-MM-dd	2015-07-04
yyyy/MM/dd	2015/07/04
HH:mm:ss	12:08:56
EEE MMM dd HH:mm:ss z yyyy	Wed Jul 04 12:08:56 PDT 2015
EEE MMM dd HH:mm:ss yyyy	Wed Jul 04 12:08:56 2015
GMT_Milliseconds	1278245336
yyyyMMddHHmmss	20150704120856
yyyyMMdd	20150704

Werte bei der Suche runden, addieren und subtrahieren

Die unten angeführten Rechenarten können bei der Daten- und Zeitsuchanfrage genutzt werden:

- Runden (@)
- Addieren +
- Subtrahieren -

Die Beispiele zeigen, wie die verschiedenen Rechenoperatoren kombiniert werden können:

Beispiele	**Ergebnis**
@HOUR	Rundet zum Beginn der aktuellen Stunde auf.
@DAY	Rundet zum Beginn des aktuellen Tages auf.
+2YEARS	Exakt zwei Jahre in der Zukunft von jetzt an.
-1DAY	Exakt 1 Tag früher.
@DAY+6MONTHS+3DAYS	6 Monate und 3 Tage in der Zukunft von heute an.
+6MONTHS+3DAYS@DAY	6 Monate und 3 Tage in der Zukunft von jetzt an, abgerundet auf den nächstliegenden Tag.

Die folgende Liste zeigt die verfügbaren Daten-Bestandteile mit ihren jeweiligen alternativen Bezeichnungen, z. B.: @HOUR ist austauschbar durch @HOURS und @H.

Daten-Bestandteil	**Alternativbezeichnung**
Year	Y, YEAR, YEARS
Month	M, MONTH, MONTHS
Day	D, DAY, DAYS, DATE
Hour	H, HOUR, HOURS
Minute	MIN, MINUTE, MINUTES
Second	S, SECOND, SECONDS
Millisecond	MILLI, MILLIS, MILLISECOND, MILLISECONDS

Beispiel: Suche Dateien, deren Lizenzstart exakt am heutigen Tag beginnt (zwischen 00:00 und 23:59).

Eingabe:

```
licenseStartDate:[NOW@DAY TO NOW@DAY+1DAY-1SECOND]
```

Suchen nach Sonderzeichen in Metadaten-Feldern

Die Suchmaschine von Elvis nutzt folgende Sonderzeichen als Teil der Suchanfragensyntax:

+ - && || ! ( ) { } [ ] ^ " ~ * ? : \

Wenn Sie nach Sonderzeichen in einem Metadatenfeld suchen möchten, schreiben Sie Backslash \ vor das Sonderzeichen, damit das Sonderzeichen nicht als Suchbefehl von Elvis interpretiert wird.

Beispiel: Suche Dateien, die im Metadatenfeld „copyright“ die Wortgruppe „John&Doe“ enthalten.

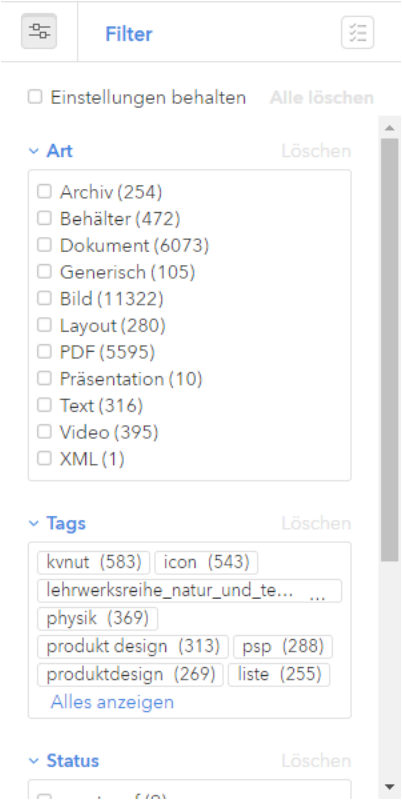
Eingabe:

copyright:John\&Doe

Assets filtern und sortieren

Im unteren Bereich von Elvis werden Ihnen die Assets angezeigt. Wie viele und welche angezeigt werden, hängt davon ab, wie Sie zu der Ansicht gekommen sind, also ob Sie eine Suche durchgeführt, direkt zu einem Ordner navigiert oder ob Sie eine Kollektion geöffnet haben.

Haben Sie ein einigermaßen valides Ergebnis, haben Sie durch den Filterbereich unten links Zugriff auf umfangreiche Filterfunktionen.



Assets filtern

Der Umfang der angezeigten Assets kann durch das Setzen verschiedener Filter eingegrenzt werden. Dadurch ist es möglich, sich Assets anzeigen zu lassen, zu denen man nur wenige Informationen hat.

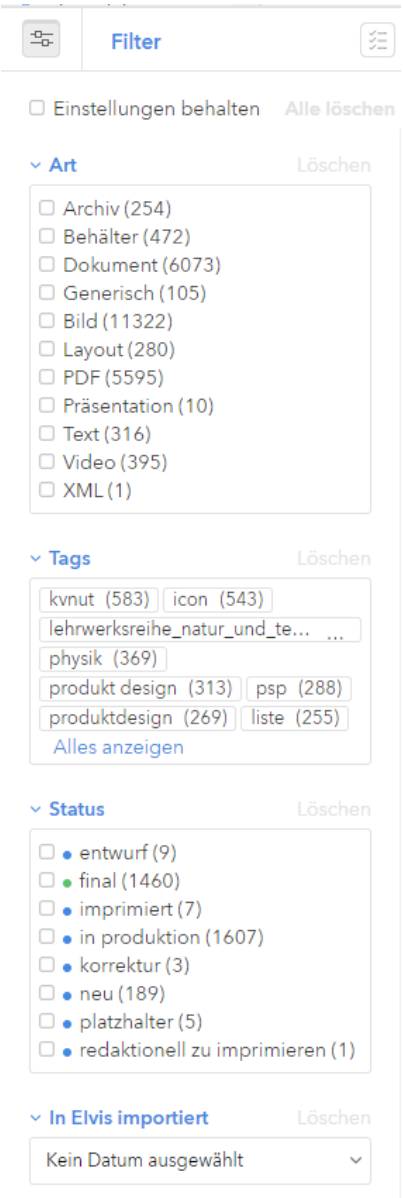
Ein Anwendungsfall ist beispielsweise, dass man in sich nur die Layout-Dokumente in einem bestimmten Titelordner anzeigen lassen möchte. Durch das Setzen eines bestimmten Filters werden alle Assets im Titelordner, die keine InDesign-Dateien sind, ausgeblendet.

So filtern Sie die Asset-Ansicht mit **Schnell-Filtern**:

Öffnen Sie den Filterbereich mit einem Klick auf das entsprechende Symbol oder mit der Tastenkombination ALT+F.

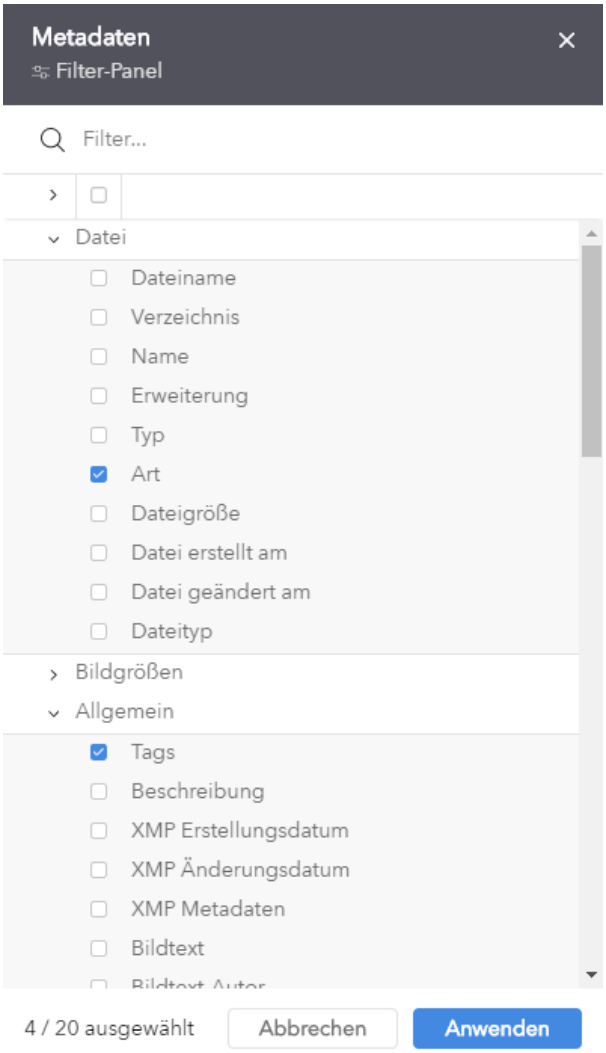
Wählen Sie einen der voreingestellten Schnellfilter aus

- **Art** = Assets verschiedenen Dateityps werden angezeigt, bei der Art „Bild" zum Beispiel Dateiformate wie bmp, tif, tiff, jpg, ai, eps etc.
- **Tags** = Stichwörter, die im Metadatenfeld „Tags" vergeben wurden.
- **Status** = Original, Platzhalter, Neu, Entwurf, in Produktion, Korrektur, Final, Imprimiert
- **In Elvis importiert** = Filtern nach der Angabe, wann ein Asset in Elvis importiert wurde.



Sie können die Ansicht der Filter konfigurieren, indem Sie auf das entsprechende Symbol oben rechts im Filterfenster klicken.

Wählen Sie im sich öffnenden Fenster die Filteroptionen aus, die Sie zur Verfügung haben möchten und klicken Sie dann auf "Anwenden".

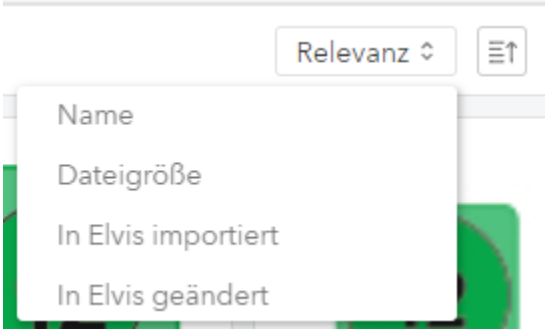


Assets sortieren

Sie können Suchergebnisse entweder standardisiert oder nach selbst gewählten Kriterien (Sortierung nach...) sortieren. Die angezeigten Assets sind immer sortiert., die aktuelle Sortierung wird im Button angezeigt (Standard "Relevanz").

So ändern Sie die Sortierung der Assets:

Klicken Sie auf den Sortierungs-Button oben rechts über der Anzeige der Assets. Es öffnet sich ein Menü mit den verfügbaren Sortierungsmöglichkeiten.



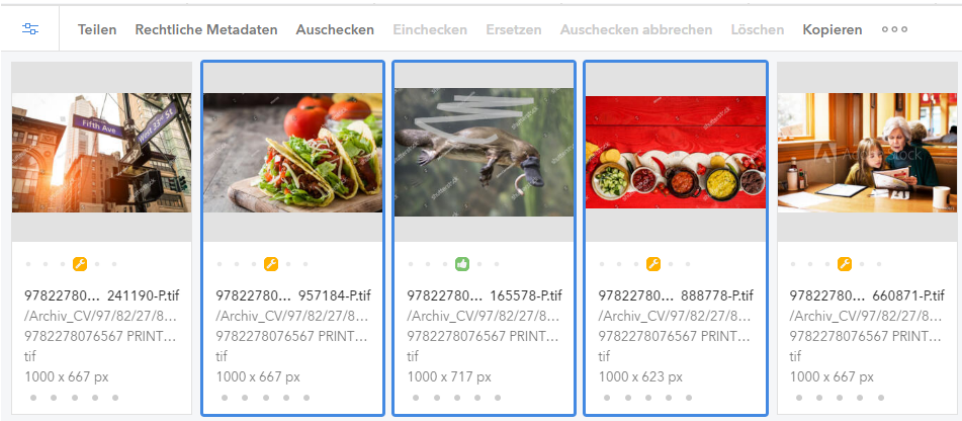
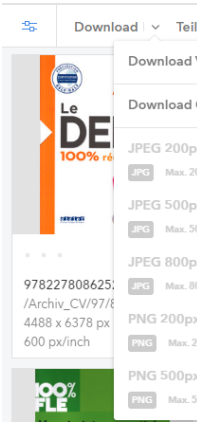
Wählen Sie eine der vorhandenen Sortierungen aus. Sie können nach Namen, Dateigröße, dem Zeitpunkt des Import oder der Änderung eines Assets in Elvis sortieren.

Beachten Sie, dass Sie jede gewählte Sortierung über den Button "Sortierreihenfolge" aufwärts oder abwärts sortieren können.

Assets aus- und einchecken

Elvis ist ein Verwaltungs-, Ablage- und Archivierungssystem. Es ist nicht möglich, **innerhalb** von Elvis Assets zu bearbeiten. Um Assets bearbeiten zu können, müssen diese aus Elvis ausgecheckt werden und außerhalb des Systems mit einem entsprechenden Anwendungsprogramm bearbeitet werden.

Auschecken und Herunterladen sind zwei verschiedene Methoden, wie ein Asset auf Ihren eigenen Rechner gelangt. Beide Vorgänge unterscheiden sich für den gesamten Realisierungsprozess in wesentlichen Punkten:

Auschecken	**Original herunterlad**
	
Asset wird heruntergeladen und lokal in einem von Elvis angelegten speziellen Ordner abgelegt (standardmäßig *Use*\Dokumente\Elvis Checkouts).	Asset wird herunterge „Downloads").
Asset wird in Elvis als „ausgecheckt" gekennzeichnet und kann von keinem anderen Nutzer ausgecheckt werden.	Asset wird nicht geker herunterladen").
Die Veränderung des Assets wird von Elvis bemerkt.	Eine eventuelle Bearb
Durch das Einchecken wird die Änderung des Assets (als neue Version) im System übernommen.	Das bearbeitete Asset **EUES** Asset).

Assets auschecken

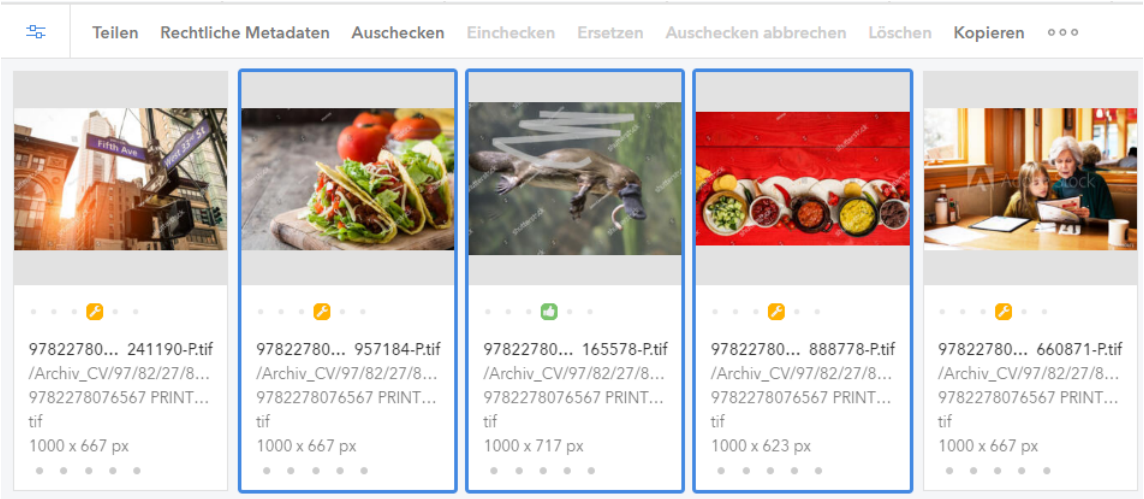
Durch das Auschecken passieren mit dem Asset drei Dinge:

- Das Asset wird visuell gekennzeichnet, damit andere Benutzer sehen, dass dieses Asset ausgecheckt ist und gerade bearbeitet wird.
- Das Asset wird für andere Benutzer gesperrt (es kann aber nach wie vor noch gefunden und beispielsweise Kollektionen hinzugefügt werden).
- Eine Kopie des Assets wird durch das Auschecken aus Elvis heruntergeladen und lokal auf dem Rechner des Auscheckenden abgespeichert.

Merke: Es dürfen nur Assets ausgecheckt werden, die auch verändert (bearbeitet) werden sollen. Ausgecheckte Dateien dürfen nicht umbenannt werden! Assets, die Sie nicht bearbeiten möchten, werden nicht ausgecheckt, sondern heruntergeladen!

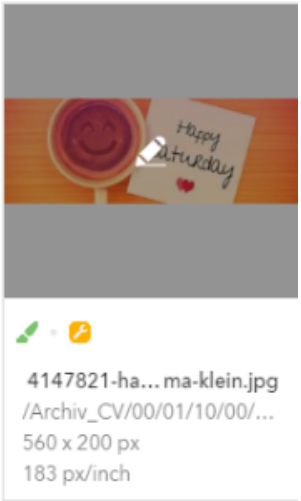
So checken Sie ein Asset aus:

- Markieren Sie das betreffende Asset (das Asset wird blau umrahmt). Sie können mehrere Assets markieren, indem Sie entweder die SHIFT-Taste (aufeinanderfolgende Assets werden markiert) oder die SATRG-Taste (ausgewählte Assets werden markiert) gedrückt halten.
- Klicken Sie
    - entweder auf „Auschecken"

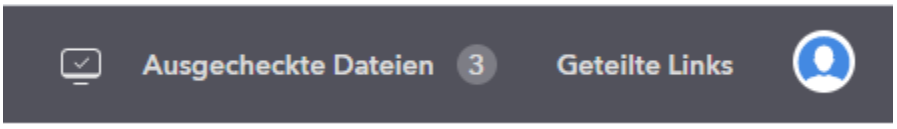


- oder rufen Sie durch Rechts-Klick auf das Asset das Kontext-Menü auf und wählen Sie dort „Auschecken".
- Als dritte Alterative können Sie auch nach Markierung eines oder mehrerer Assets die Taste E drücken

Das ausgecheckte Asset wird in Ihrer lokalen Standardanwendung geöffnet und unten erscheint eine Mitteilung, dass das Assets nun ausgecheckt ist. Zusätzlich wird es mit einem grauen Filter markiert.



Damit Sie nicht die Übersicht über Ihre ausgecheckten Assets verlieren, wird Ihnen die Zahl der Assets oben rechts in Elvis mit einer Zahl angezeigt. Wenn Sie darauf klicken, werden Ihnen alle Ihre ausgecheckten Assets angezeigt.



Assets einchecken

Sie checken ein Asset aus Elvis aus, um es auf Ihren Computer zu bearbeiten. Durch die Bearbeitung verändern Sie das Asset, daher müssen Sie es, nachdem Sie die Bearbeitung beendet haben, wieder in Elvis einchecken, damit es dort bereit steht.

Es gibt drei Möglichkeiten, ein Asset wieder in Elvis einzuchecken:

- **Auschecken rückgängig machen:** Diese Funktion verwenden Sie, wenn Sie keine Änderung vorgenommen haben oder wenn Sie irrtümlich etwas ausgecheckt haben.
- **Einchecken** (standardmäßig als Version): Damit werden die Änderungen am Asset, die Sie außerhalb von Elvis vorgenommen haben zurückgeschrieben an das Asset in Elvis. Das Asset wird aktualisiert und eine neue Version (mit Ihren Änderungen) in Elvis gespeichert.
- **Einchecken als Variation:** Damit speichern Sie das von Ihnen bearbeitete Asset als ein ganz neues Assets „neben" dem ursprünglichen Asset ab. Beide Assets – das, welches Sie ursprünglich ausgecheckt haben und das, das Sie als Variation „daneben" einchecken sind mit einer systemischen Verknüpfung verbunden.

Wenn Sie ein Asset einchecken, „verschwindet" es von Ihrem lokalen Rechner. Das bedeutet: Auch, wenn Sie die Datei im noch offenen Dateimanager (bei Windows: „Windows-Explorer") nach dem Einchecken sehen können, so können Sie sie doch nicht mehr öffnen. Aktualisieren Sie den Dateimanager durch Klick auf den **Tastaturbutton „F5"**, sodass die Datei nicht mehr angezeigt wird, oder schließen Sie den Dateimanager, damit beim nächsten Öffnen die Datei nicht mehr angezeigt wird.

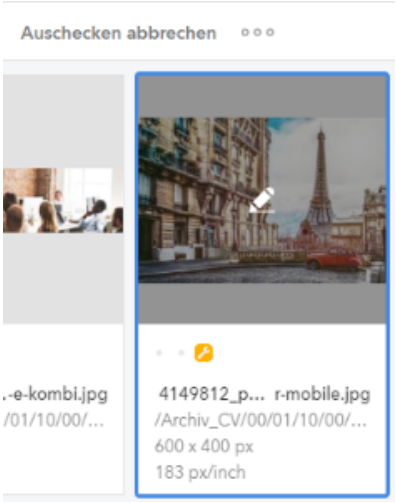
Merke: Ausgecheckte Dateien werden über Nacht wieder ins System gebracht. Dabei wird das Auschecken rückgängig gemacht, d. h., die Dateien in Elvis haben nicht den neuesten Stand!

Auschecken rückgängig machen

Falls Sie das Auschecken rückgängig machen, bevor Sie eine Änderung o. ä vorgenommen haben, können Sie es durch einen Klick auf "Auschecken abbrechen" wieder rückgängig machen. Beachten Sie, dass dieser Vorgang kein Einchecken ist, sondern nur die Annullierung des Auscheckens.

So machen Sie das Auschecken eines Assets rückgängig:

- Markieren Sie das Asset.
- Wählen Sie in der Befehlszeile den **Eintrag „Auschecken abbrechen".**



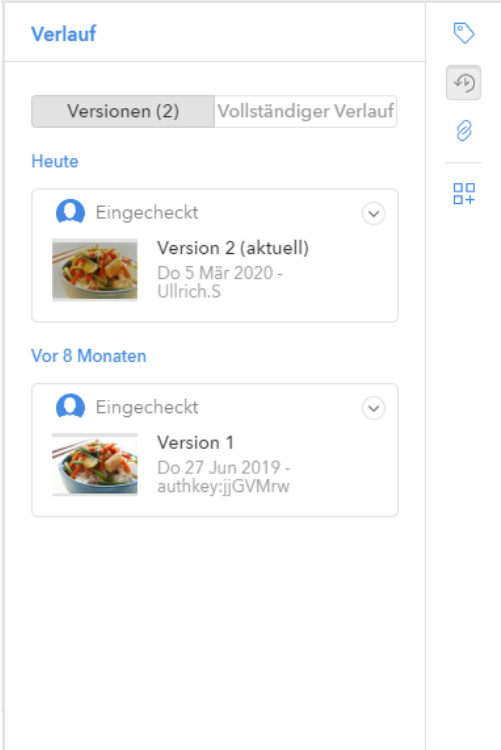
Normales einchecken

Ein ausgechecktes und außerhalb von Elvis verändertes Asset wird über den regulären Weg wieder in Elvis eingecheckt. Dabei werden die Änderungen am Assets in Elvis zurückgeschrieben und eine neue Version des Assets in Elvis erzeugt.

Wichtig ist dabei, dass Sie das Bild **unter gleichem Namen am gleichen Ablageort** speichern. Das System erkennt, dass Sie das Bild geändert haben, was durch einen kleinen Stern auf der Asset-Darstellung markiert wird.

Markieren Sie das Asset und klicken Sie in der Befehlszeile darüber auf "Einchecken". Das Asset wird zurückgeschrieben und der graue Schleier verschwindet. Dabei wird vom System eine neue Version des Assets erzeugt, das heißt, das geänderte Asset ist als **neue Version** des Assets eingecheckt und steht so allen Nutzern von Elvis zur Verfügung.

Sie können die Versionen ansehen, indem Sie rechts den Verlauf öffnen oder ihn mit der Tastenkombination ALT-H öffnen.



Ersetzen als Variation

Manchmal ist es notwendig, ein Asset für einen anderen Verwendungskontext umfangreich zu bearbeiten. Dabei wird das ursprüngliche Asset so stark verändert, dass es auf keinen Fall einfach so wieder eingecheckt werden kann: Sie haben eine **Variante** des ursprünglichen Assets erzeugt.

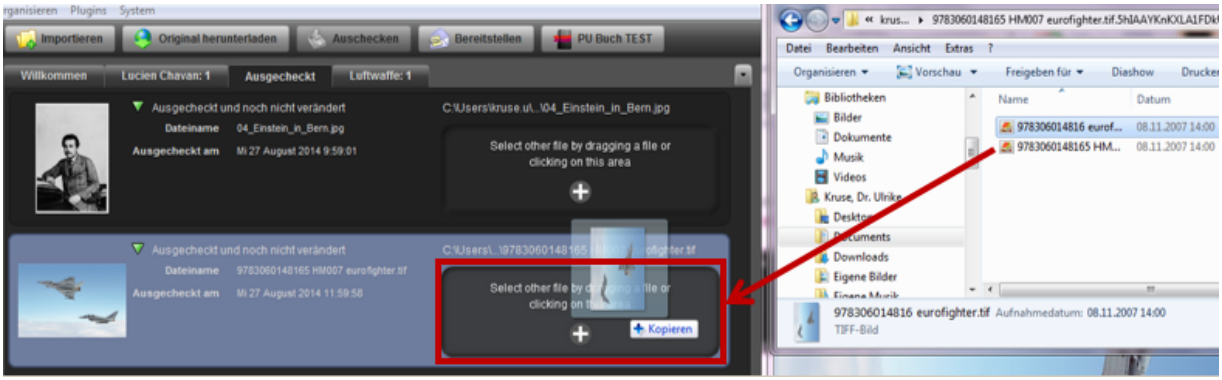
Damit der Zusammenhang zwischen dem ursprünglichen Asset und dem von Ihnen stark bearbeiteten Asset nicht verloren geht, müssen Sie das Asset als Variation einchecken. Dabei wird Ihr Asset als Variante neben dem ursprünglichen Asset in Elvis gespeichert. Beide Assets sind über eine sogenannte Relation technisch im System miteinander verbunden, was zum Beispiel für die Prozesse des Medienmanagements wie Rechteklärung und Abrechnung ei ne wichtige Voraussetzung ist.

So checken Sie ein bearbeitetes Asset als Variation des ursprünglichen Assets in Elvis ein:

- Speichern Sie nach dem Bearbeiten das Asset (Bsp. alter Dateiname: 9783060148165 HM007 euro-fighter.tif) unter einem anderen Namen (Bsp.: 9783060148165 eurofighter.tif) an einem anderen Ablageort auf Ihrem Computer ab.
- Öffnen Sie die **Registerkarte „Ausgecheckt"** durch Klicken auf die Fußzeile „n ausgecheckte Elemente" (unten rechts im Elvis-Fenster). Es öffnet sich die **Registerkarte „Ausgecheckt"**.

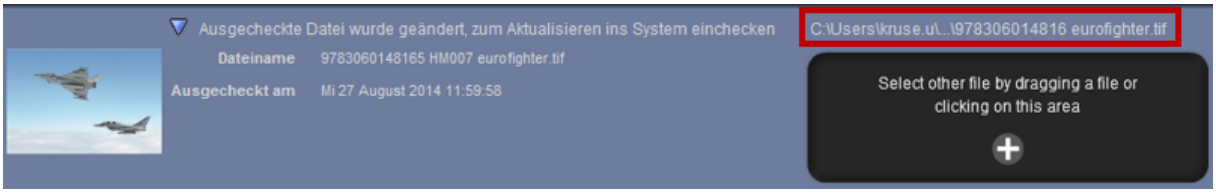
Darstellung ausgechecktes Asset in der Registerkarte „Ausgecheckt" von Elvis.

- Klicken Sie auf das „Plus" im Kasten rechts neben dem Asset in Elvis. Es öffnet sich Ihr Dateimanager am Ablageort des ausgecheckten Assets zum Auswählen von Dateien.
- Legen Sie das Ordnerfenster mit dem geänderten Bild neben das Elvis-Fenster.



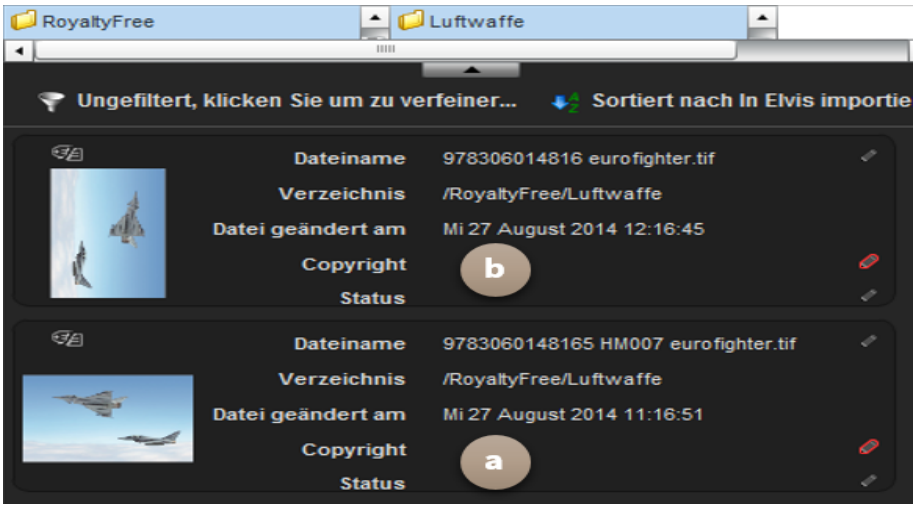
Ziehen einer Datei auf des Dateifeld eines ausgecheckten Assets in Elvis.

- Wählen Sie die neu benannte Datei in Ihrem Dateimanager aus und ziehen Sie die Datei per Drag&Drop auf Elvis in den Kasten rechts neben dem Asset auf das Plus-Symbol. Rechts wird der neue Dateiname (im Bsp. 9783060148165 eurofighter.tif) angezeigt und das Asset wird mit einem blauen Dreieck als geändert gekennzeichnet.



Darstellung eines geänderten ausgecheckten Assets.

- Mit Klick auf den Button „Als neue Datei speichern" checken Sie das ursprüngliche Assets wieder ein und importieren gleichzeitig das von Ihnen veränderte Assets in Elvis. Außerdem werden beide Assets miteinander systemisch verknüpft.
- Am **ursprünglichen Ablageort** des Assets sehen Sie nun zwei Assets:
  - das **ursprüngliche Asset** (9783060148165 HM007 eurofighter.tif) – a
  - und die Variation (9783060148165 eurofighter.tif) – b
- Beide Assets – das unveränderte Original und die entstandene Variation stehen nun allen Nutzern von Elvis zur Verfügung.

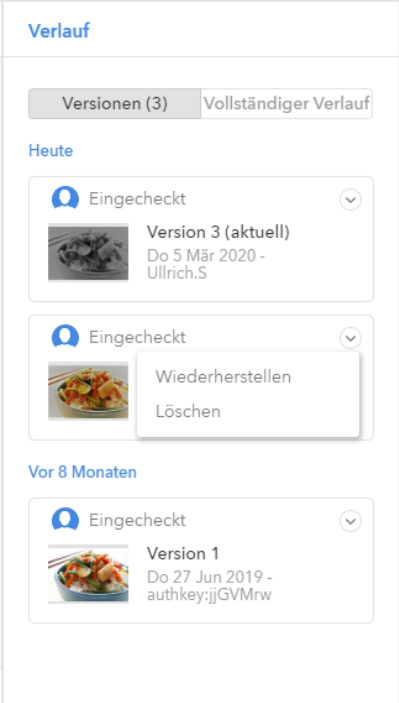


Als Variation eingecheckte Assets werden neben dem Original gespeichert.
Wenn Sie ein Asset außerhalb von Elvis unter einem anderen Namen abspeichern, wird Elvis Sie NICHT darüber informieren, dass das ausgecheckte Asset verändert wurde (sie haben es ja schließlich unter einem anderen Namen abgespeichert).

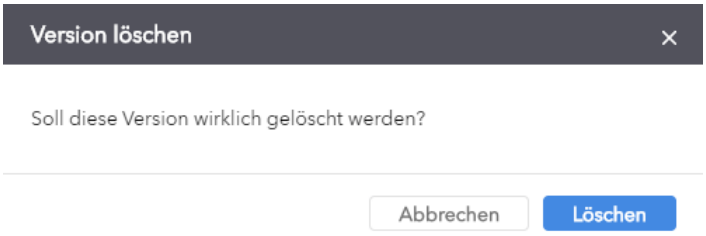
Versionen wiederherstellen und löschen

Haben Sie verschiedene Versionen eines Assets erstellt, brauchen aber eine oder mehrere davon nicht, können Sie diese löschen.

Öffnen Sie dazu den Verlauf rechts und klicken Sie auf den kleinen Pfeil oben rechts an der Version. Nun können Sie die Version wiederherstellen oder löschen.



Bei einer Wiederherstellung wird die aktuelle Version direkt ausgetauscht, bei einem Löschvorgang erhalten Sie noch eine Warnmeldung.



Beachten Sie, dass Sie die aktuelle Version eines Assets nicht löschen können und dass bei einer Wiederherstellung die alte als neue Version eingecheckt wird. Seien Sie also umsichtig, um kein Wirrwarr von Versionen zu erzeugen.

Assets verschieben, kopieren und löschen

Elvis 6 verfügt über mächtige und umfangreiche Suchfunktionen. Daher wird es den allerwenigsten Fällen notwendig sein, Assets zu verschieben, kopieren oder zu löschen.

Falls dieser seltene Umstand dennoch nötig sein sollte, werden Ihnen auch dafür Hilfsmittel zur Verfügung gestellt.

Assets verschieben

In Elvis 4 war es möglich, Assets unter bestimmten, sehr eng gefassten Bedingungen zu verschieben.

Dieses Recht wurde für alle Nutzer mit Elvis 6 gestrichen.

Assets kopieren

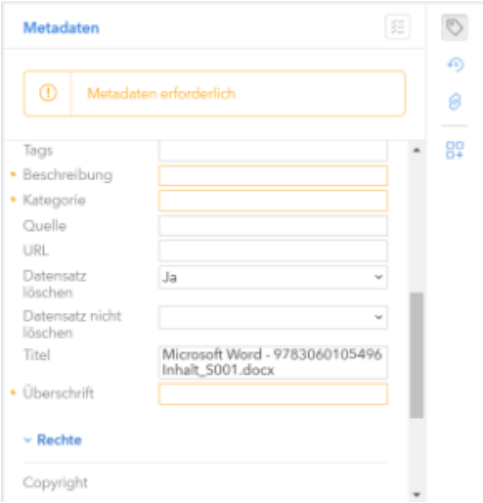
Achtung! Da die Nutzung dieser Funktion zu viele Dubletten von Assets zur Folge hat, **IST ES VERBOTEN, ASSETS IN ELVIS ZU KOPIEREN.**

Assets löschen

Das Löschen eines Assets kann sehr gefährlich sein. So muss gewährleistet sein, dass keine Assets gelöscht werden, die in einem konkreten Produkt in irgendeiner Form (sei es direkt oder als Ableitung) verwendet werden.

Aus diesem Grund können Nutzer in Elvis keine Assets direkt löschen. Sie können sie nur als zur Löschung bestimmt markieren. Rufen Sie dazu das entsprechende Asset auf.

Sie löschen ein Asset, indem Sie in der Metadatengruppe das Metadatum **„Datensatz löschen"** auf „Ja" setzen.



Das Asset selbst wird in der Anzeige mit einem roten Mülleimersymbol gekennzeichnet und wird innerhalb einer Stunde gelöscht.

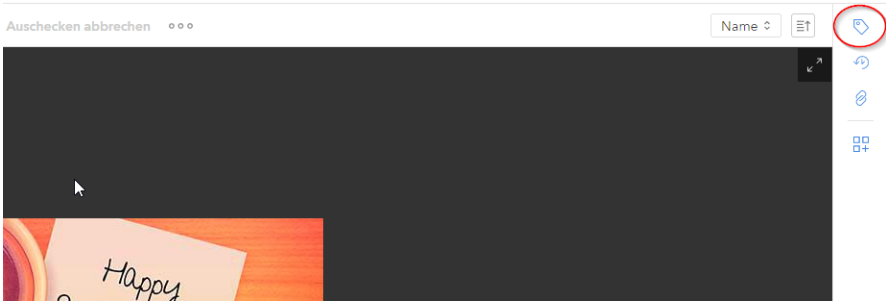
Achtung! Löschen Sie nur Assets, von denen Sie absolut sicher sind, dass sie nicht verwendet werden!

Die automatische Löschfunktion von Elvis löscht das Asset nicht wirklich. Die Datei wird durch das System in einen für die Nutzer von Elvis unsichtbaren Wurzelordner „Papierkorb" verschoben. Erst nach 365 Tagen wird das Asset unwiederbringlich aus dem System entfernt.

Sollten Sie ein Asset gelöscht haben, dass Sie doch dringend wieder benötigen, kann es unter Umständen durch das Team „PU-COM" wiederhergestellt werden. Dies ist aber nur in seltensten Ausnahmefällen möglich!

Metadaten von Assets

Metadaten sind beschreibende Daten, die an einem Asset gespeichert sind. Die Metadaten werden u. a. bei Suchanfragen verwendet. Je genauer die vergebenen Metadaten sind, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit, dass das Asset gefunden wird.
Metadaten eines Assets werden im rechten Metadaten-Panel von Elvis angezeigt, welches über das Gruppensymbol aus- und eingeklappt wird.

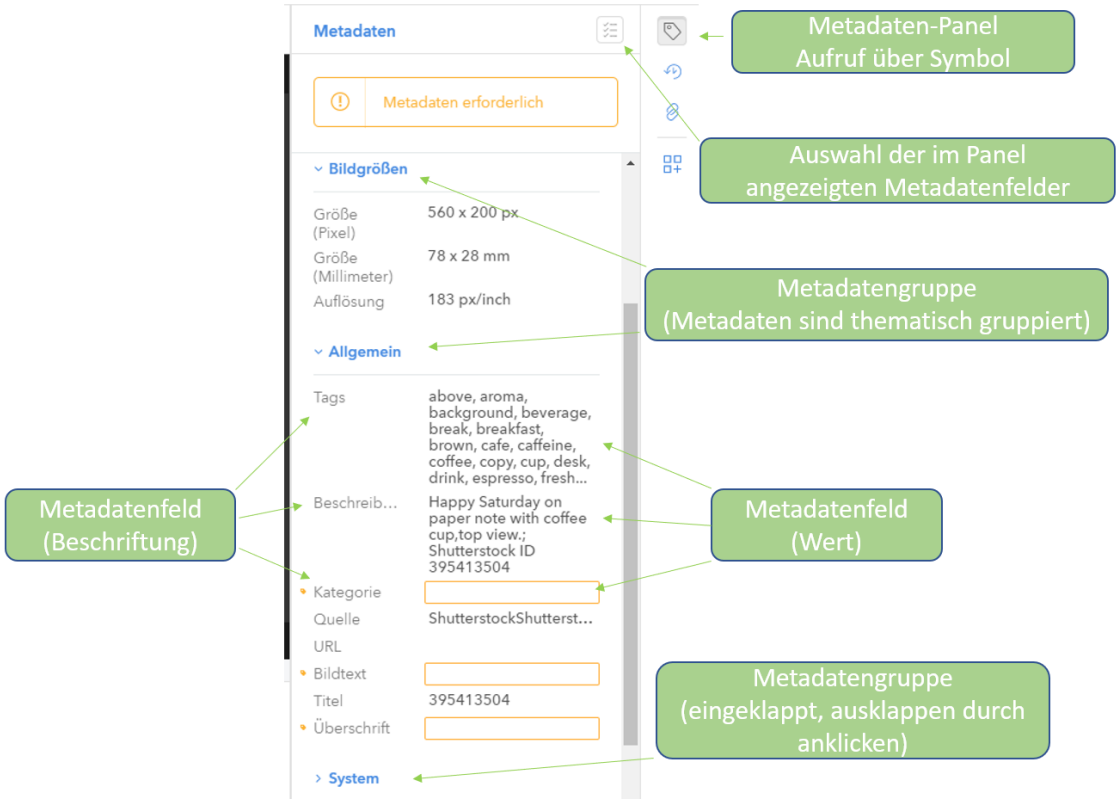


In Elvis sind für die Cornelsen Schulverlage über 200 Metadatenfeldern verfügbar, sortiert in thematischen Gruppen. Welche Metadatenfelder Sie sehen und bearbeiten können, hängt davon ab,

- welche Bearbeitungsrechte Sie haben,
- welchen Dateityp das Asset hat und
- welche Felder Sie sich anzeigen lassen.

Metadaten kommen auf drei Arten an ein Asset:

- Die Metadaten werden beim **Import** des Assets in Elvis aus dem Original-Asset ausgelesen und mit importiert.
- Die Metadaten werden einem Asset **manuell hinzugefügt**.
- Die Metadaten werden durch **automatische Workflows** erzeugt (vgl. „Handbuch für automatische Workflows").
- Werte in Metadatenfeldern werden **durch Komma abgetrennt**, nicht durch Umbruch.
- Die Metadaten werden im rechten Panel in der Gruppe Metadaten angezeigt.

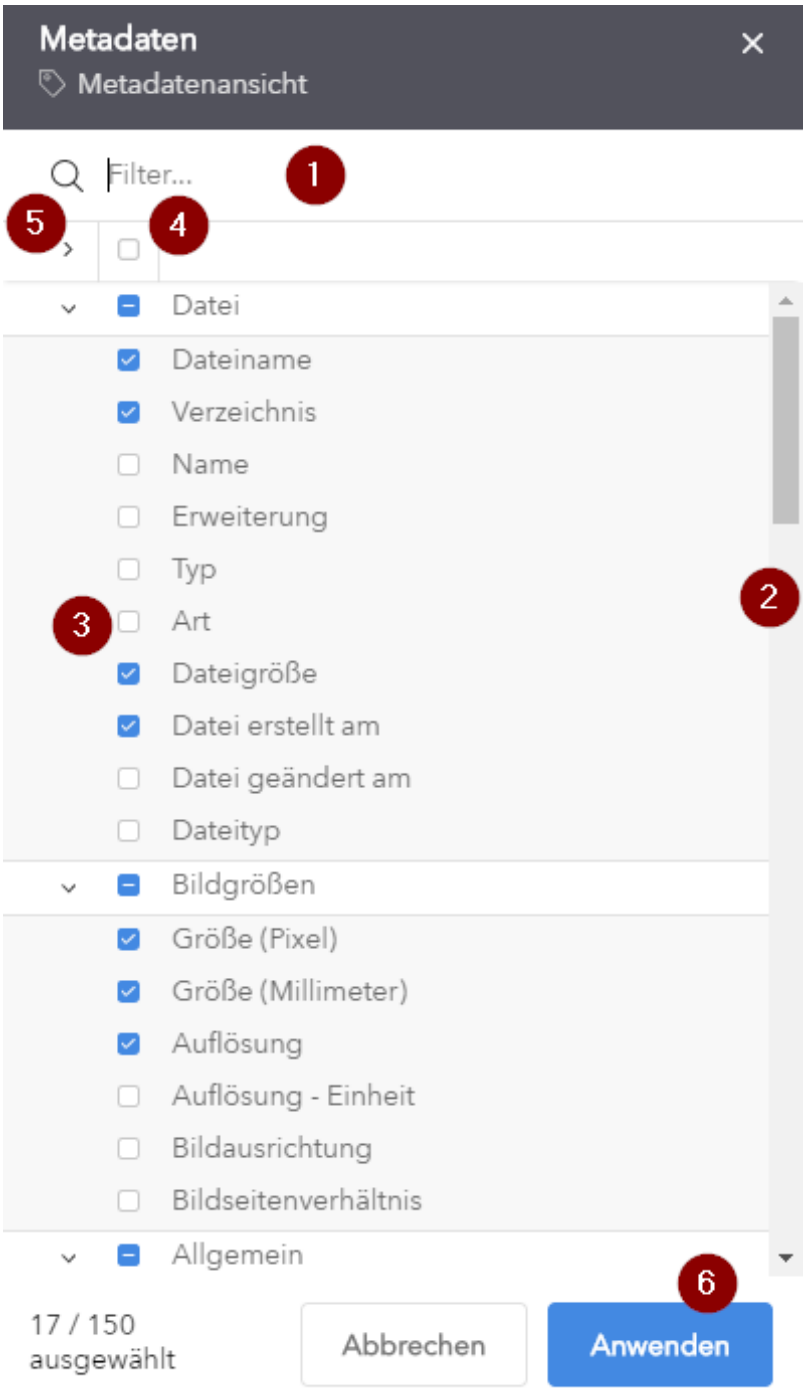


Umfang der angezeigten Metadaten-Felder anpassen

Für die tägliche Arbeit ist es nicht sinnvoll, immer alle in Elvis existierenden Metadatenfelder zu einem Asset anzuzeigen. Häufig muss man sich nur über bestimmte Metadaten informieren. Sie haben in Elvis die Möglichkeit, den Umfang der im rechten Metadaten-Panel angezeigten Metadaten individuell einzustellen, indem Sie nicht benötigte Metadatenfelder ausblenden.

Aufrufen können Sie den Dialog zur Auswahleinstellung über das Symbol rechts oben im Metadatenpanel:

So passen Sie die angezeigten Metadatenfelder für verschiedene Kontexte an:



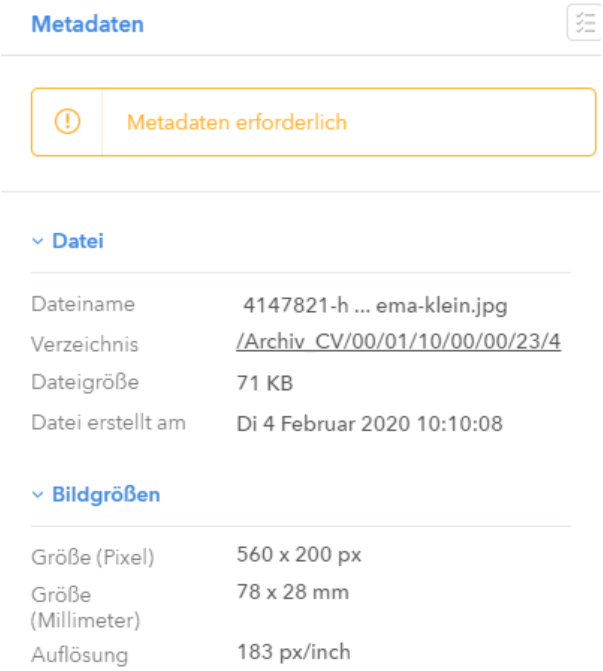
1. Filtern Sie nach Metadatenfeldern, die Sie sehen möchten, oder
2. scrollen Sie durch die Liste der verfügbaren Metadatenfelder.
3. Markieren Sie die Metadatenfelder, die Sie im Metadatenpanel sehen möchten.
4. Sie können auch Alle auswählen oder Keine auswählen.
5. Klappen Sie alle Gruppen von Metadatenfeldern ein oder auf, um sich einen besseren Überblick zu verschaffen.
6. Übernehmen Sie Ihre Auswahl durch Klicken auf den Button „OK".

Metadaten-Arten

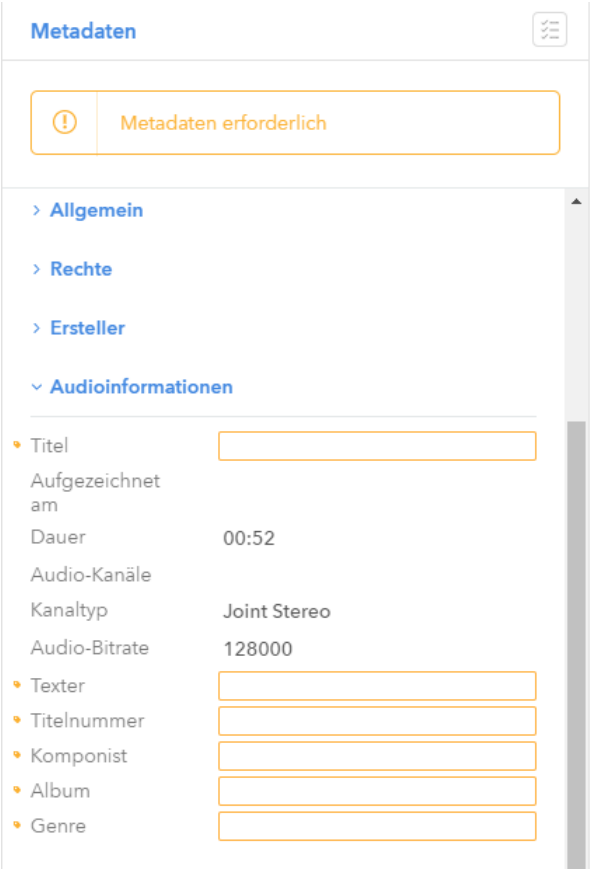
Ein einzelnes Asset kann in Elvis über mehr als 200 verschiedene Metadaten verfügen. Bei Cornelsen unterscheiden wir prinzipiell drei verschiedene Metadatenarten. Die Unterscheidung ist hilfreich, da die einzelnen Metadaten von unterschiedlichen Bereichen bei Cornelsen beachtet bzw. verarbeitet werden müssen.

Technische Metadaten

Diese werden meist beim Import von Daten in Elvis mit importiert. Im Allgemeinen sind diese Daten nicht editierbar. Sie unterscheiden sich je nach Assettyp, z. B. die Bildgröße bei Bildern und Illustrationen (.gif, .tif, .jpg etc.) oder die Dauer bei Audio- und Video-Dateien.

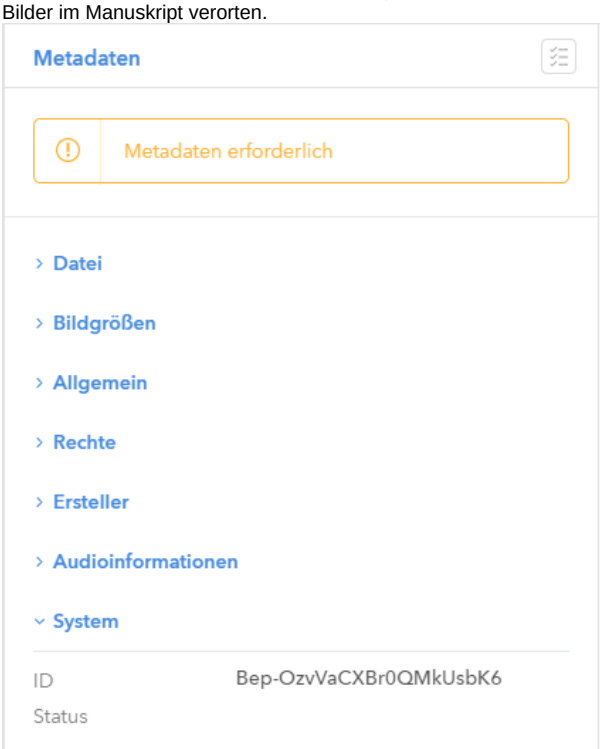


Beispiel für technische Metadaten an einer Bild-Datei.



Beispiel für technische Metadaten an einer Audio-Datei.

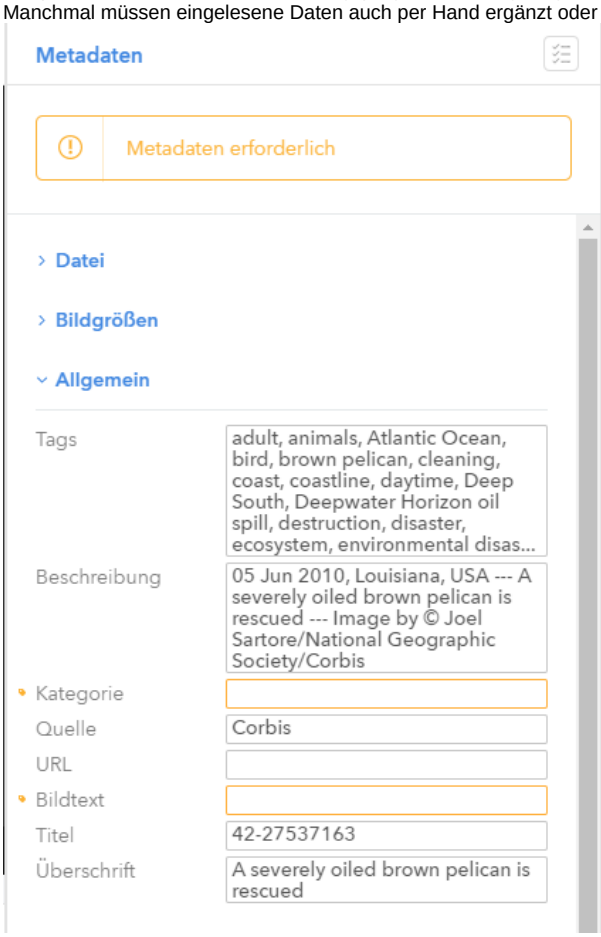
Für weitere verschiedene Prozesse interessant ist die ID in der **Metadatengruppe „System"**. Diese ID wird von Elvis vergeben und dient der technischen Identifikation des Assets, z. B. bei der Ablage von Assets beim Auschecken. Sie können diese ID auch ins Manuskript eintragen, wenn Sie als Redakteur Bilder im Manuskript verorten.



Beispiel für Metadatenfeld „ID" in der Metadatengruppe System

Fachliche Metadaten

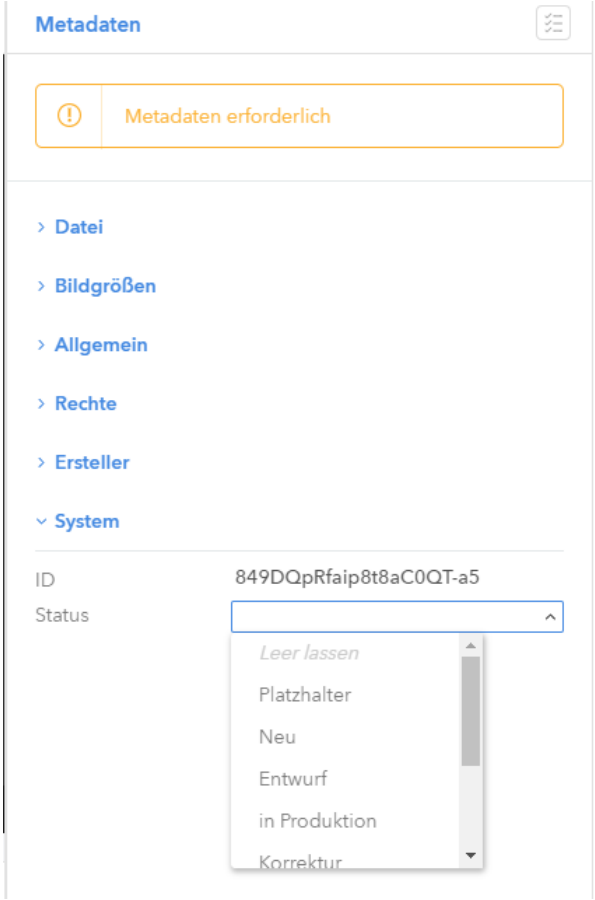
Diese Daten dienen dem Wiederfinden von Assets in Elvis und sind z. B. die Beschreibung, Schlüsselwörter (Tags) oder andere in irgendeiner Weise beschreibende Daten. Im Allgemeinen werden sie per Hand eingetragen, wenn nicht die Hersteller/Anbieter der Daten bereits beschreibende Daten an entsprechender Stelle in den Erstellungsprogrammen eingetragen haben. In diesem Fall können diese Daten ebenfalls beim Import eingelesen werden. Manchmal müssen eingelesene Daten auch per Hand ergänzt oder in andere Felder umkopiert werden.



Beispiel für fachliche Metadaten an einer Bild-Datei.

Kollaborative Metadaten

Diese Metadaten werden von automatischen Workflows verwendet und dienen dem korrekten Zusammenspiel verschiedener Produktionsumgebungen mit Elvis. Sie dienen außerdem zur Information für andere Prozessteilnehmer. Sie werden manuell oder vom System gesetzt, um andere Prozessteilnehmer über den **Status** eines Assets und damit über die Weiterverarbeitung zu informieren.



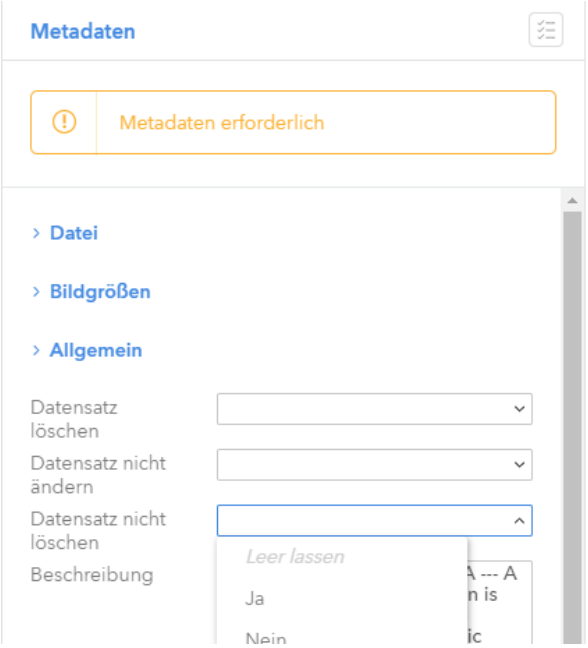
Metadatenfeld „Status"

Das Metadatenfeld „Status" ist das wichtigste kollaborative Metadatenfeld. Folgende Statusoptionen sind für ein Bild bzw. PDF möglich

- **NEU**: Asset ist ein nicht zu veränderndes Originalbild von einer Agentur oder einem freien Bildgeber.
- **Entwurf:** Asset befindet sich im Entwurf-Stadium – besonders bei Collagen etc.
- **in Produktion:** Asset ist zwar bereits bearbeitet, aber noch nicht abschließend durch einen Bild-Dienstleister finalisiert.
- **Korrektur**: Asset muss korrigiert werden.
- **Final**: Asset wurde abschließend vom Repro-Dienstleister entsprechend den Vorgaben des Redakteurs das Bild angepasst.
- **Zu Imprimieren**: Vom Vorstufen-Dienstleister wurde ein Einzelseiten-Print-PDF erzeugt und technisch auf Korrektheit geprüft. Der Status zeigt an, dass ein PDF durch den Redakteur abschließend zu imprimieren ist.
- **Imprimiert**: Dieser Status wird bei PDF-Dateien als Zeichen, dass die Daten final durch den Redakteur freigegeben sind (=imprimiert sind) gesetzt. Er bewirkt das Verschieben der final imprimierten Daten in den entsprechenden Ordner in Elvis (= es wird ein sogenannter Asset-Workflow angestoßen – siehe „Workflow Imprimatur" im Kapitel „Asset-Workflows")

Andere kollaborative Metadaten werden gesetzt, um den Umgang mit Assets zu steuern:

- **Datensatz nicht löschen.** Löschen von Originalbildern von Agenturen und Freien Bildgebern bzw. von Original-Audios und –Videos unterbinden.
- **Datensatz nicht ändern.** NICHT-Ändern von Originalbildern von Agenturen und Freien Bildgebern bzw. von Original-Audios und –Videos erlauben oder verbieten;
- **Datensatz löschen.** Löschen von Assets (keine Original-Daten):
- **Begleitdateien.** Anstoßen der Begleitdatenerstellung über einen Asset-Workflow. Das Metadatum befindet sich in der Gruppe "Switch".

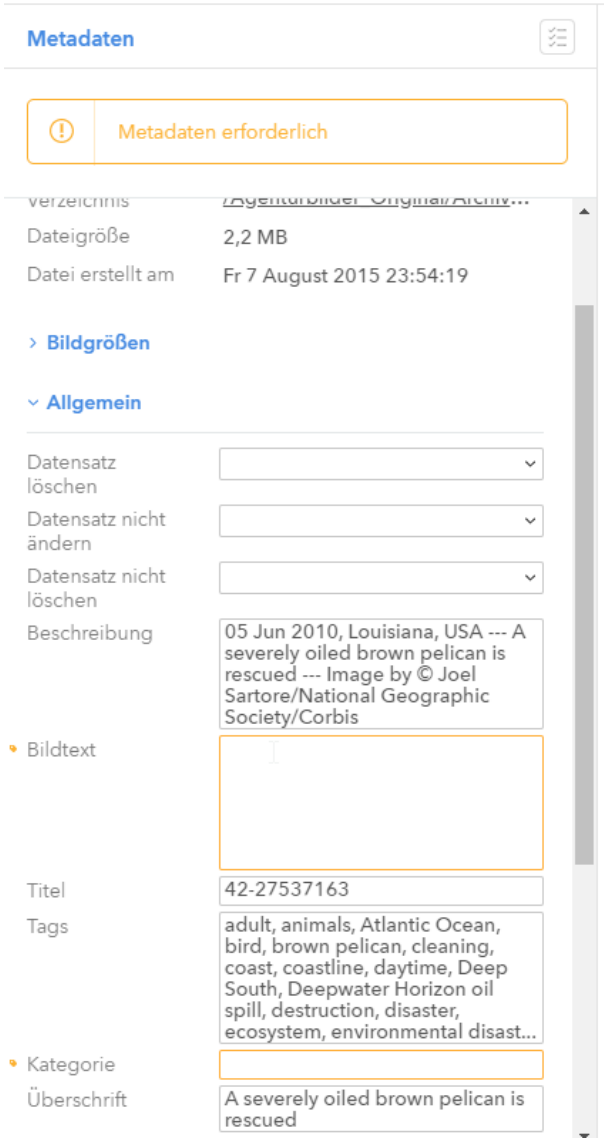


Beispiele für Metadaten "Datensatz …" in der Gruppe "Allgemein".

Metadaten bearbeiten

Metadaten bearbeiten Sie im rechten Metadaten-Panel von Elvis. Metadaten, die sie bearbeiten können, sind durch eine Umrandung gekennzeichnet. Metadatenfelder, die Sie nicht bearbeiten können, sind nicht umrandet.

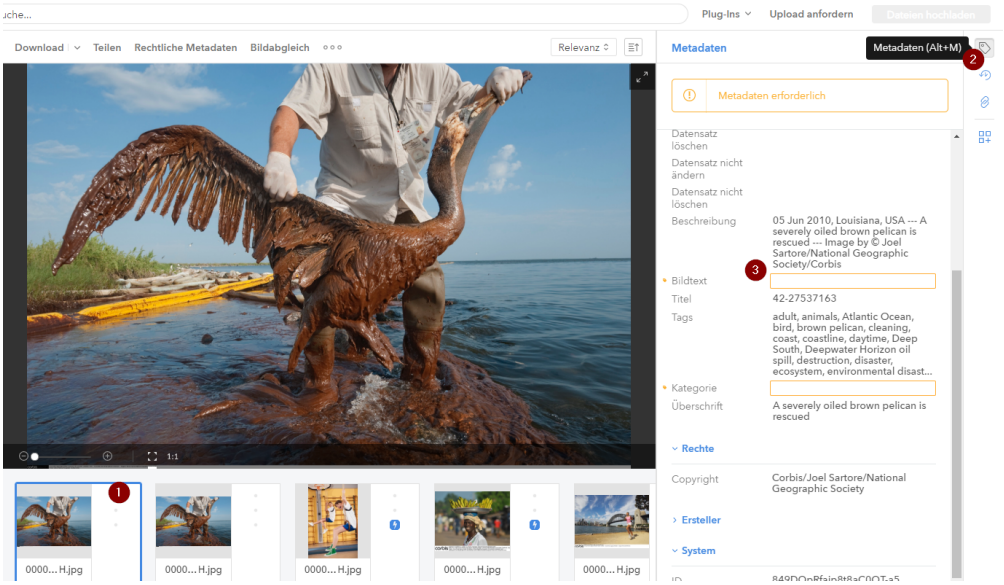
- Ausfüllbare Metadatenfelder sind an der Umrandung zu erkennen.
- Pflicht-Felder, in denen etwas stehen muss, sind in orange umrandet und führen einen orangenen Stern vor der Beschreibung
- Zum Bearbeiten der Metadaten klicken Sie in das jeweilige Feld.
- Änderungen in den Metadaten werden beim Verlassen des Feldes automatisch gespeichert.



Metadaten-Panel mit individuell angezeigten Feldern. Es wurde in das Feld „Bildtext" geklickt, um es zu füllen. Das Feld vergrößert sich für die Eingabe und wird beim Verlassen des Feldes wieder reduziert.

Metadaten eines einzelnen Assets bearbeiten

So bearbeiten Sie die Metadaten eines einzelnen Assets in Elvis:

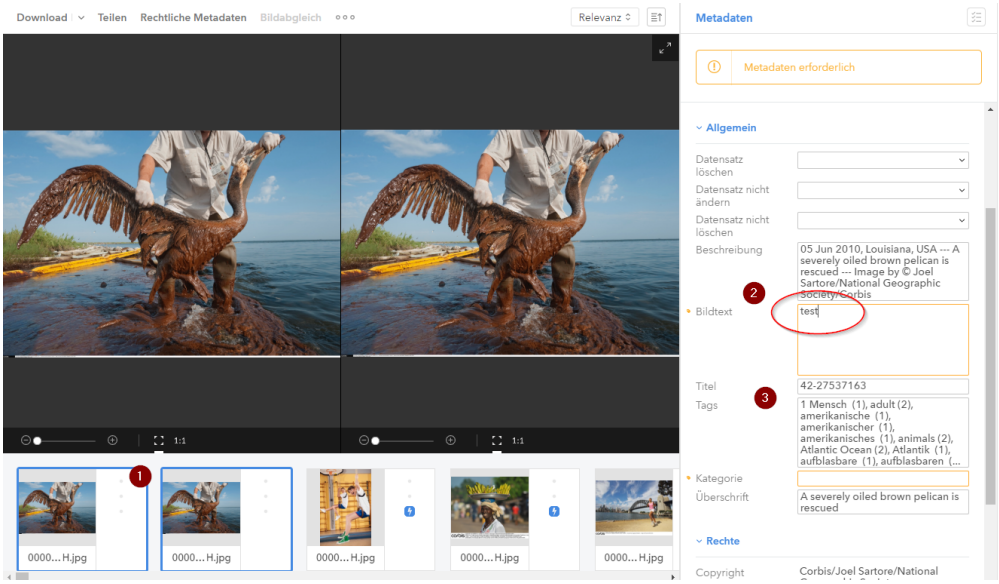


1. Markieren Sie das Asset im zentralen Bereich von Elvis, dessen Metadaten Sie bearbeiten möchten.
2. Ist das Metadatenpanel nicht ausgeklappt, können Sie es durch das Symbol rechts oben ausklappen.
3. Klicken Sie rechts im Metadaten-Panel auf das Metadatenfeld, welches Sie ändern wollen und ändern bzw. erfassen Sie die Metadaten. Wiederholen Sie den Vorgang für alle weiteren Metadaten-Felder.
4. Änderungen werden automatisch gespeichert.

Metadaten von mehreren Assets bearbeiten (Stapel-Verarbeitung)

So bearbeiten Sie die Metadaten von mehreren Assets auf einmal:

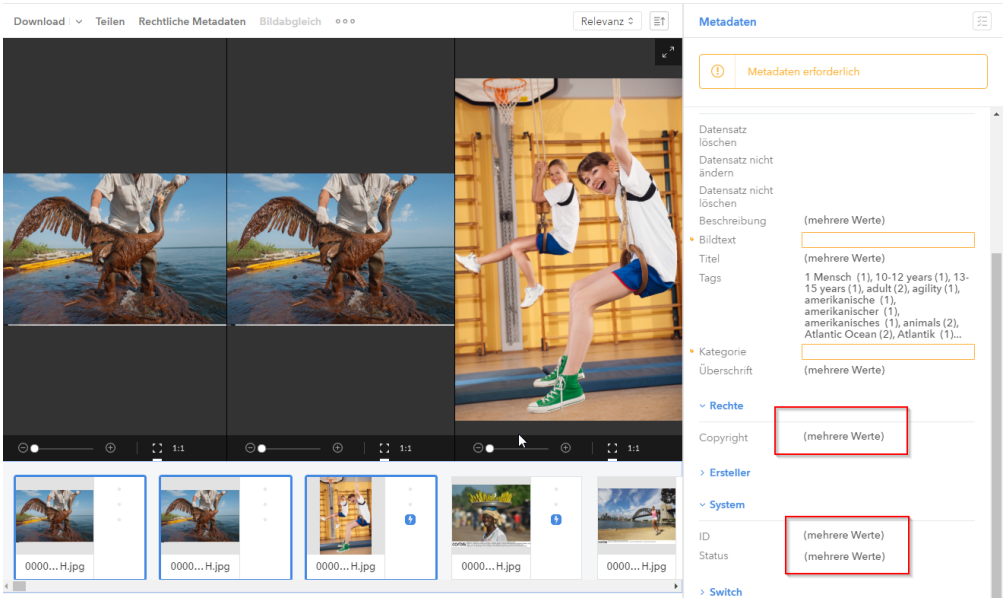
1. Markieren Sie alle Assets, deren Metadaten Sie ändern wollen. Wenn Sie alle Assets im Hauptfenster markieren möchten, drücken Sie Strg + A.
2. Nach Auswahl der Assets können Sie die Metadaten hinzufügen.
3. Gibt es mehrere Zuordnungen von Metadaten zu mehreren Assets, werden diese mit der Anzahl der Zuordnungen (in Klammern) dargestellt.



Markierte Assets im Hauptfenster von Elvis mit geöffnetem Metadaten-Panel

Achtung! Metadatenfelder, für die unterschiedliche Inhalte an verschiedenen der markierten Assets vorhanden sind, verfügen über den Eintrag „(mehrere Werte)".

- Durch Überschreiben des Eintrags „(mehrere Werte)" werden die vorhandenen Einträge der Assets entfernt und durch den neuen Eintrag ersetzt.
- Durch das Eintragen von Werten nach dem Eintrag „mehrere Werte" werden die Metadaten in diesem Metadatenfeld für alle markierten Assets um den Eintrag ergänzt.



Markierte Assets im Hauptfenster von Elvis mit geöffnetem Metadaten-Panel und Einträgen "(mehrere Werte)"

Metadaten beim Import von Assets bearbeiten

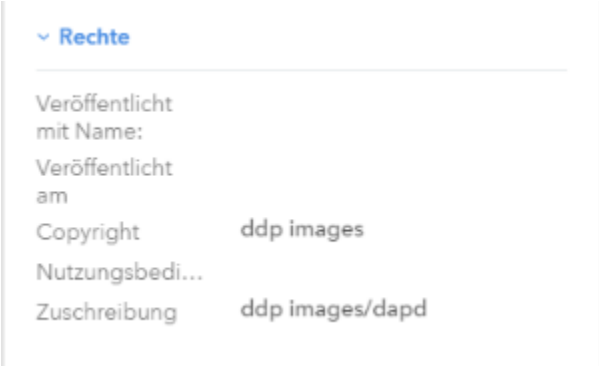
Wenn Sie Daten in Elvis importieren (siehe Daten hochladen), können Sie beim Import Metadaten anfügen und bearbeiten. Metadaten erfassen können Sie für jedes Asset einzeln oder mittels Stapelverarbeitung. Die Metadaten werden zusammen mit den Dateien importiert.

Erlaubte Zeichen in Metadatenfeldern

Für die Metadatenfelder gibt es eine Einschränkung der verwendbaren Sonderzeichen.
Folgende Sonderzeichen sind **erlaubt**:
© @ : ; , ! & / " " ®, ™, « »
Folgende Sonderzeichen sind **nicht erlaubt**:
Zeilenumbrüche und **nicht druckbare Zeichen**
Beim Verwenden von nicht erlaubten Sonderzeichen wird der Nutzer über eine Fehlermeldung darüber informiert (s.a.

~~MAMS-5674~~ - Verarbeitung von Sonderzeichen in den Metadatenfeldern anpassen CLOSED)

Rechtliche Metadaten von Assets



Rechtliche Metadaten werden **nicht** im Metadaten-Panel von Elvis verwaltet. Der Metadatenbereich „Rechte" ist zwar sichtbar, enthält aber keine korrekten Daten! Der Inhalt der Rechte-Metadaten ist nur korrekt für „Original-Dateien", also Bilder, die im Elvis Bereich „Agenturbilder_Original" oder „Freie_Bildgeber" abgelegt sind. Diese Felder müssen in Elvis sichtbar geschaltet sein, damit man nach rechtlichen Metadaten von Originalen mit den Elvis-Suchfunktionen suchen kann.

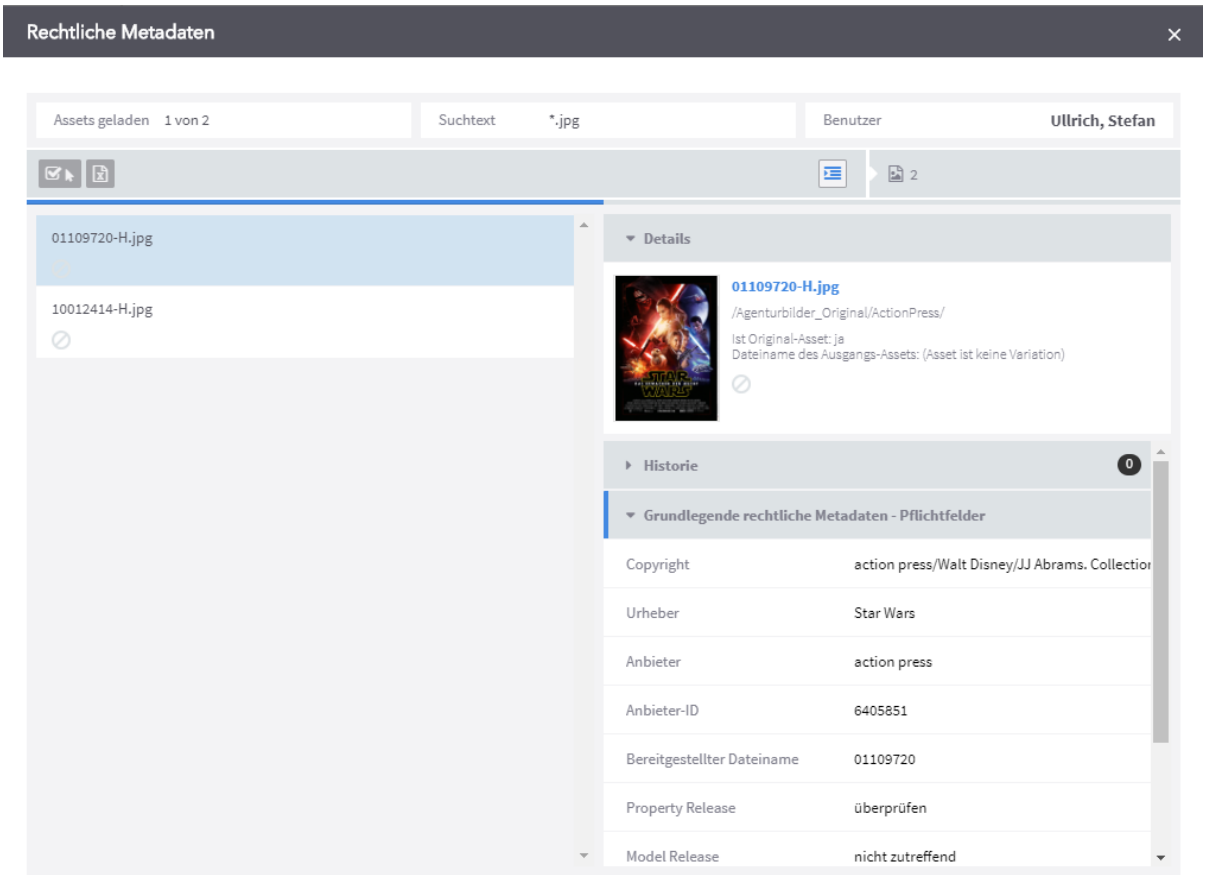
Rechtliche Metadaten eines Assets anzeigen

Sie können sich korrekte grundlegende rechtliche Metadaten von Assets in Elvis anzeigen lassen, jedoch nicht über das Metadaten-Panel..

Achtung: Sie können im Plug-In in Elvis keine produktspezifischen rechtlichen Metadaten **ändern**! Dies geht nur in der PU Buch im Kontext eines konkreten Titels!

So zeigen Sie die rechtlichen Metadaten eines Assets in Elvis an:

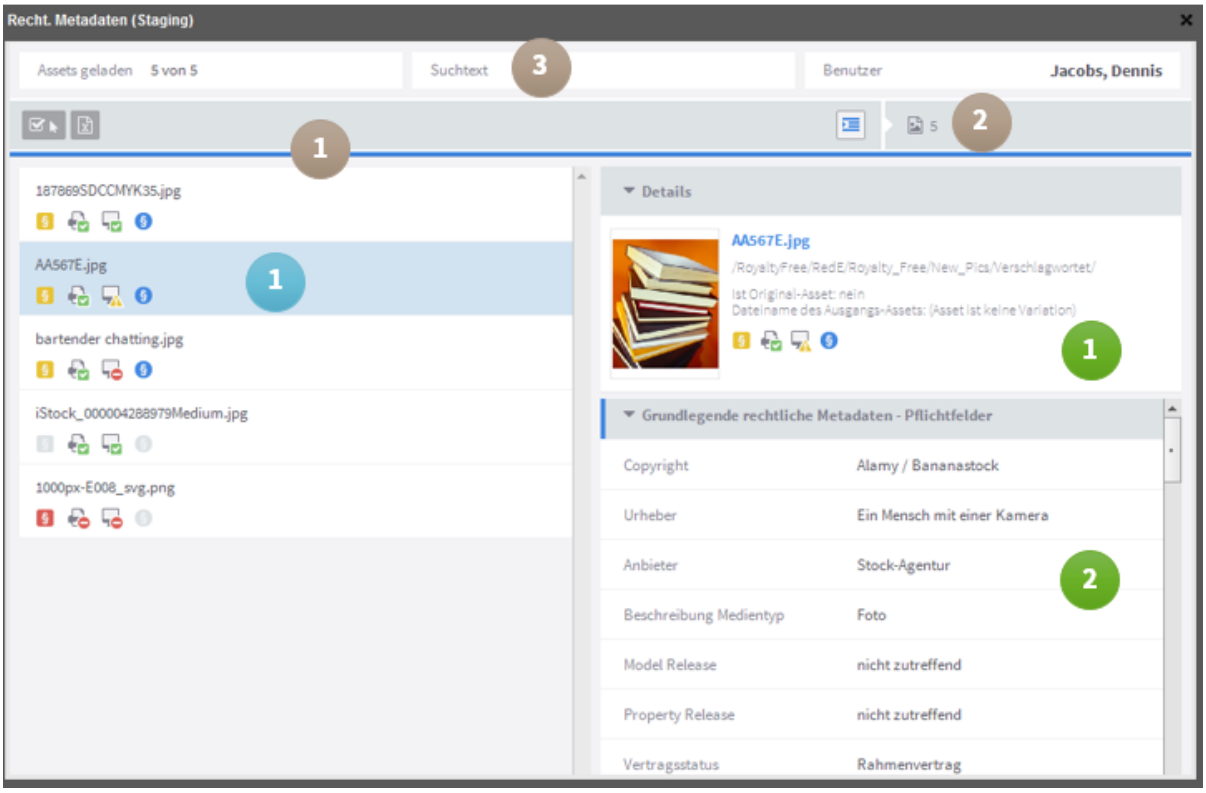
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein oder mehrere Assets und wählen Sie über das Kontextmenü den Punkt "Rechtliche Metadaten". Im sich öffnenden Dialogfenster können Sie die gewünschten Metadaten einsehen.



Sollten Sie eine Kollektion im Hauptfenster von Elvis markiert haben und das Rechte-PlugIn öffnen, werden automatisch alle Assets, die in der Kollektion enthalten sind, ausgelesen undaufgelistet.

Merke: Wenn ein verwendetes Asset eine Variation eines Ursprungsassets ist, dann sehen Sie die Metadaten des Ursprungsassets. Wenn das verwendete Asset kein Ursprungsasset hat (z. B. bei Altdaten), sehen Sie die Metadaten des Assets selbst.

Folgende Informationen werden Ihnen angezeigt:



- Anzeige oben (graubraune Zahlen)
  - „Ladebalken", d. h. die Anzeige, wie viele Daten bereits in die Liste geladen wurden (graubraun 1). Achtung! Die Asset-Daten werden nachgeladen, wenn Sie entweder auf das jeweilige Einzel-Asset klicken oder wenn Sie auf das Auswahlfeld „Alle auswählen" klicken.
  - Anzahl der in Elvis ausgewählten Assets (graubraun 2).
  - Suchtext, falls Sie die Assets über eine Suchabfrage gefunden haben, Suchpfad (graubraun 3).
- Anzeige links (blaue Zahl)
  - In Elvis ausgewählten Assets mit Rechte-Icons (blau 1). Achtung! Icons erscheinen, wenn Sie entweder auf das jeweilige Einzel-Asset klicken oder wenn Sie auf das Auswahlfeld „Alle auswählen" klicken.
- Anzeige rechts (grüne Zahlen)
  - Detailinformationen zum jeweils links ausgewählten Asset: Rechte-Icons, Vorschaubild, Dateiname, Ablageort, ob das Asset ein Ursprungsasset ist („Ist Original": ja/nein), Dateiname und Ablageort des Ursprungsassets zum ausgewählten Asset (grün 1).
  - Grundlegende rechtliche Metadaten: alle Metadatenfelder, die von LRM als relevant festgelegt wurden (grün 2).
  - Der Nutzer kann sich nach Belieben auch weitere Metadaten anzeigen lassen. So kann z.B. der Importweg eines Assets angezeigt werden.

Rechtliche Metadaten eines Assets bearbeiten

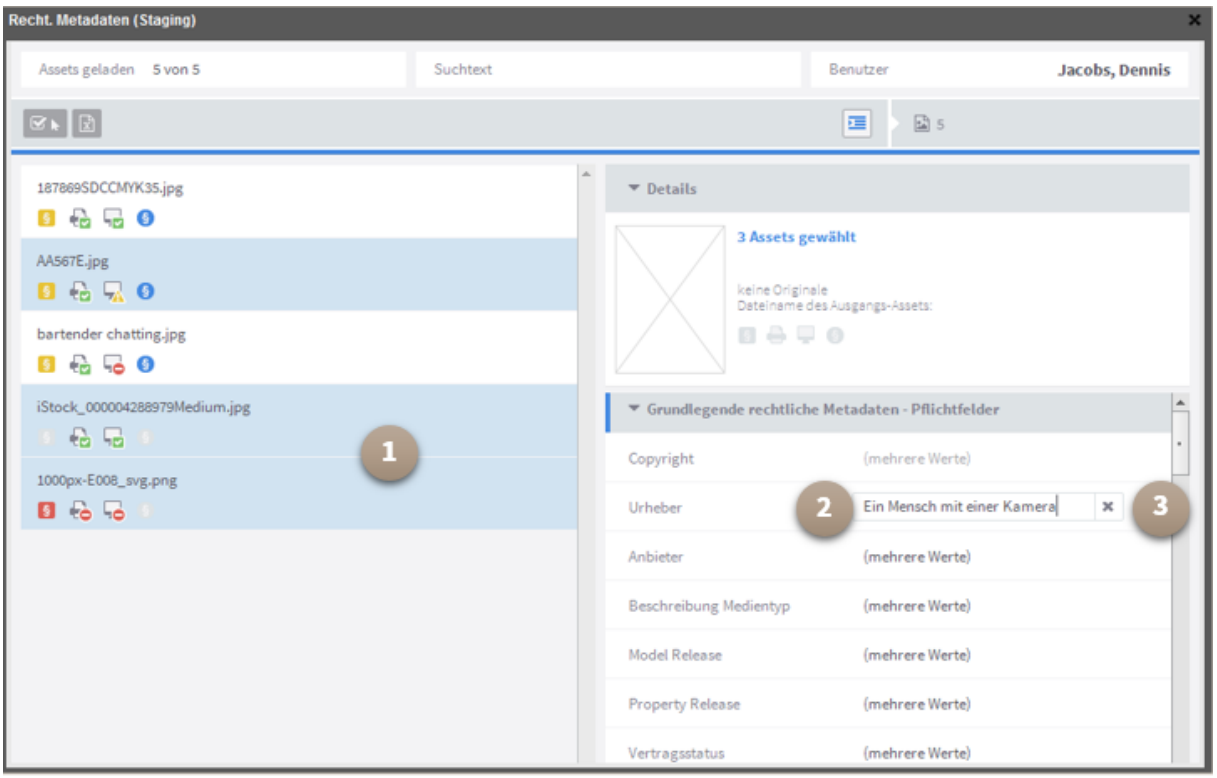
Sie können sich korrekte grundlegende rechtliche Metadaten von Assets in Elvis mittels eines Plug-Ins anzeigen lassen. Wenn Sie Mitarbeiter im Team *Medienbeschaffung* sind, können Sie die Daten auch bearbeiten.

Merke: Wenn ein verwendetes Asset eine Variation eines Ursprungsasset ist, dann sehen und bearbeiten Sie die Metadaten des Ursprungsassets. Wenn das verwendete Asset kein Ursprungsassets hat (z. B. bei Altdaten), sehen und bearbeiten Sie die Metadaten des Assets selbst.

So bearbeiten Sie rechtliche Metadaten von Assets in Elvis über das Plug-In „Rechtliche Metadaten":

- Markieren Sie das Asset (1).
- Klicken Sie auf den Eintrag hinter dem Metadatum und schreiben Sie in das Textfeld (2).

- Drücken Sie „Enter" oder springen Sie mit der Tabulator-Taste zum nächsten Feld.
- Klicken Sie zum Verwerfen der Änderung auf den **Kreuz-Button** während der Eingabe oder auf das **Rädchen** nach der Eingabe (3).



Wenn mehrere Assets die gleichen rechtlichen Metadaten haben sollen, können Sie diese Metadaten bei allen diesen Asset gleichzeitig pflegen:

- Markieren Sie die Assets, deren Daten Sie gleichzeitig bearbeiten möchten (1). **Hinweis:** Dass Sie mehrere Assets gleichzeitig bearbeiten, sehen Sie daran, dass hinter den Metadatenfeldern der **Eintrag „(mehrere Werte)"** steht.
- Klicken Sie jeweils auf den Eintrag hinter dem Metadatum und schreiben Sie in das Textfeld.

- Drücken Sie zum Speichern „Enter" oder springen Sie mit der Tabulator-Taste zum nächsten Feld.

Klicken Sie zum Verwerfen der Änderung auf den **Kreuz-Button** während der Eingabe oder auf das **Rädchen** nach der Eingabe.

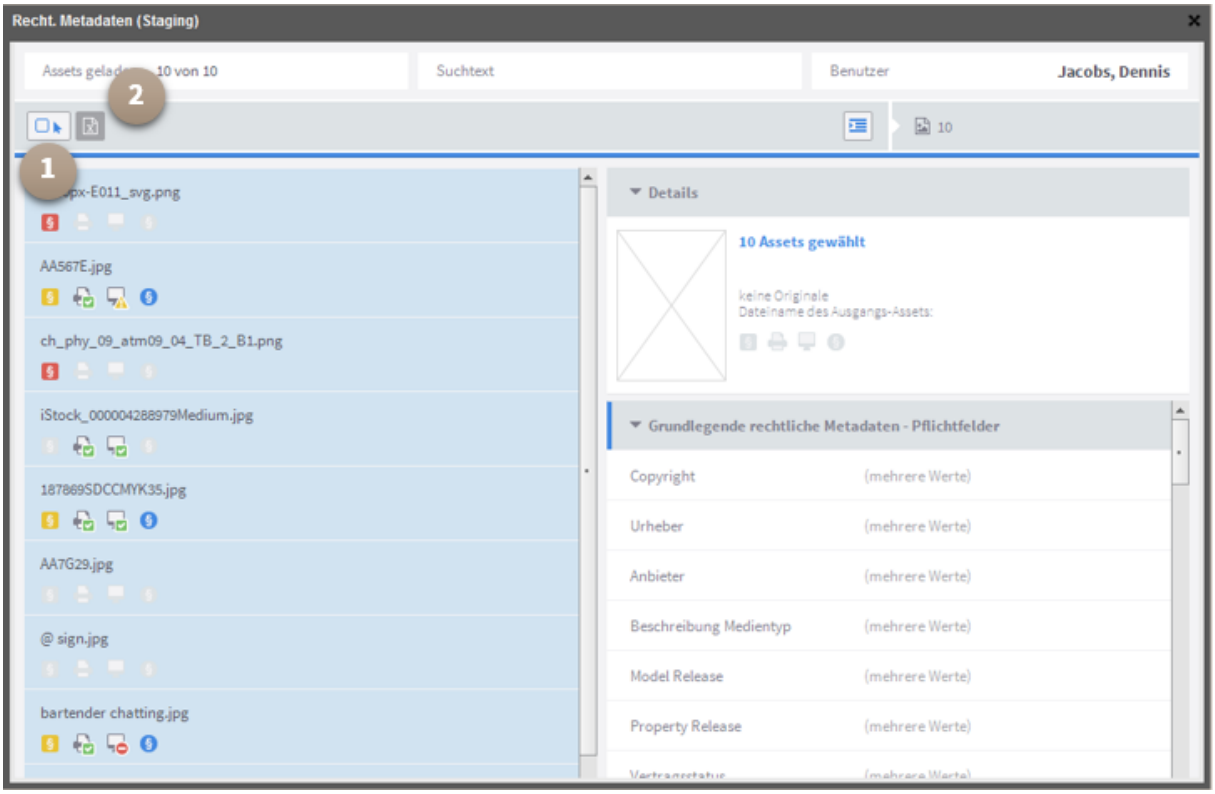
Merke: Ihre Änderungen werden als Metadaten am **Ursprungsoriginal** des Assets gespeichert. Nur, wenn das Asset kein Ursprungsoriginal hat oder selbst ein Original ist, werden die Werte im Asset selbst gespeichert.
Hinweis für das Vergeben von Metadaten für Collagen:

- Die rechtlichen Metadaten aus den Quellbildern müssen in die identisch beschrifteten Metadaten-felder der Collage nacheinander, durch Komma separiert, eingetragen werden.
- Das Vergeben von Metadaten für Bilder mit eingebetteten Rasterbildern
- Die Metadaten aus den in Grafiken eingebetteten Pixel-Bildern müssen in die Grafik übernommen werden.

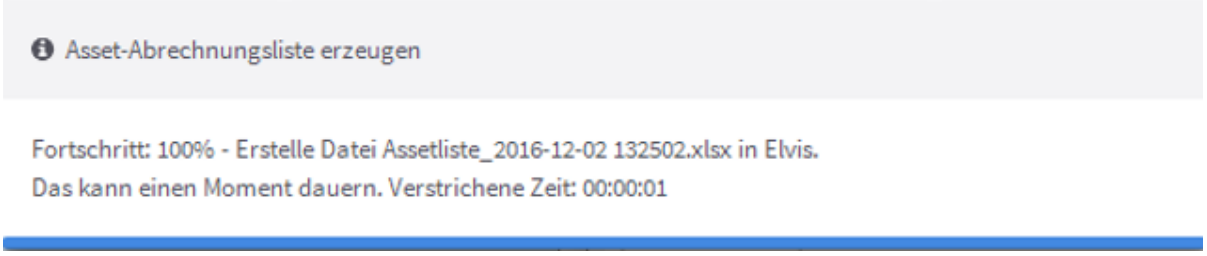
Rechtliche Metadaten aus Elvis exportieren

Über des Rechte-Plug-In von Elvis können Sie die rechtlichen Metadaten von Assets in Form einer Excel-Tabelle exportieren. Dazu markieren Sie Assets und öffnen das PlugIn wie in den beiden vorherigen Abschnitten beschrieben.

So exportieren Sie eine Excel-Tabelle mit rechtlichen Metadaten aus dem Plug-In „Rechtliche Metadaten" von Elvis:



- Markieren Sie im PlugIn die Assets, zu denen Sie die rechtlichen Metadaten exportieren möchten. Wenn Sie alle Assets in der Liste markieren möchten, klicken Sie auf „Alles auswählen" (1).
- Starten Sie den Excel-Export durch Klick auf „Asset-Abrechnungsliste erstellen" (2). Sie werden über den Fortschritt der Erzeugung der Liste informiert:



- Wenn die Liste erfolgreich erstellt wurde, erhalten Sie eine Erfolgsmeldung.
- Benennungskonvention der Excel-Datei: Assetliste_Jahr_Monat_Tag Zeitstemplel.xlsx
- Ablageort der Excel-Datei: /Users/IhrNutzername/Assetverwendung/

Asset-Versionen

Sie können anhand der Versionen eines Assets nachvollziehen, von wem es wann und wie oft verändert wurde.

Sich einen Überblick darüber zu verschaffen, wie viele Versionen ein Asset hat, kann u. a. dazu dienen, die Arbeit der Vorstufen- und der Bild-Dienstleister zu kontrollieren. Sie können damit aber auch Versionen „zurückholen" (**Version fördern**), wenn eine Bildveränderung nicht zum gewünschten Ergebnis geführt hat.

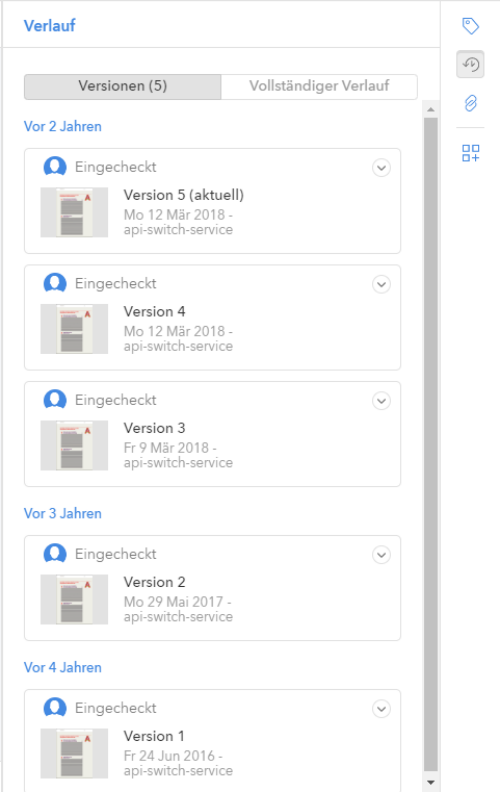
Merke! Sie können nur die fünf letzten Versionen wiederherstellen!

So greifen Sie auf die Funktionen für Versionen im Versions-Panel von Elvis zu:

Öffnen Sie das Verlaufs-Panel durch Klick auf das entsprechende Symbol recht oder durch die Tastenkombination ALT+H.

Ältere Versionen können Sie

- als **neue Version speichern** oder
- die **Version fördern**,
- die **Version löschen**,
- eine **Kopie** dieser Version **herunterladen** oder
- eine **Vorschau** dieser Version **herunterladen**.



Version wiederherstellen

Sie können eine frühere Version eines Assets wieder zur aktuellen machen. Diesen Vorgang nennt man "Wiederherstellen".

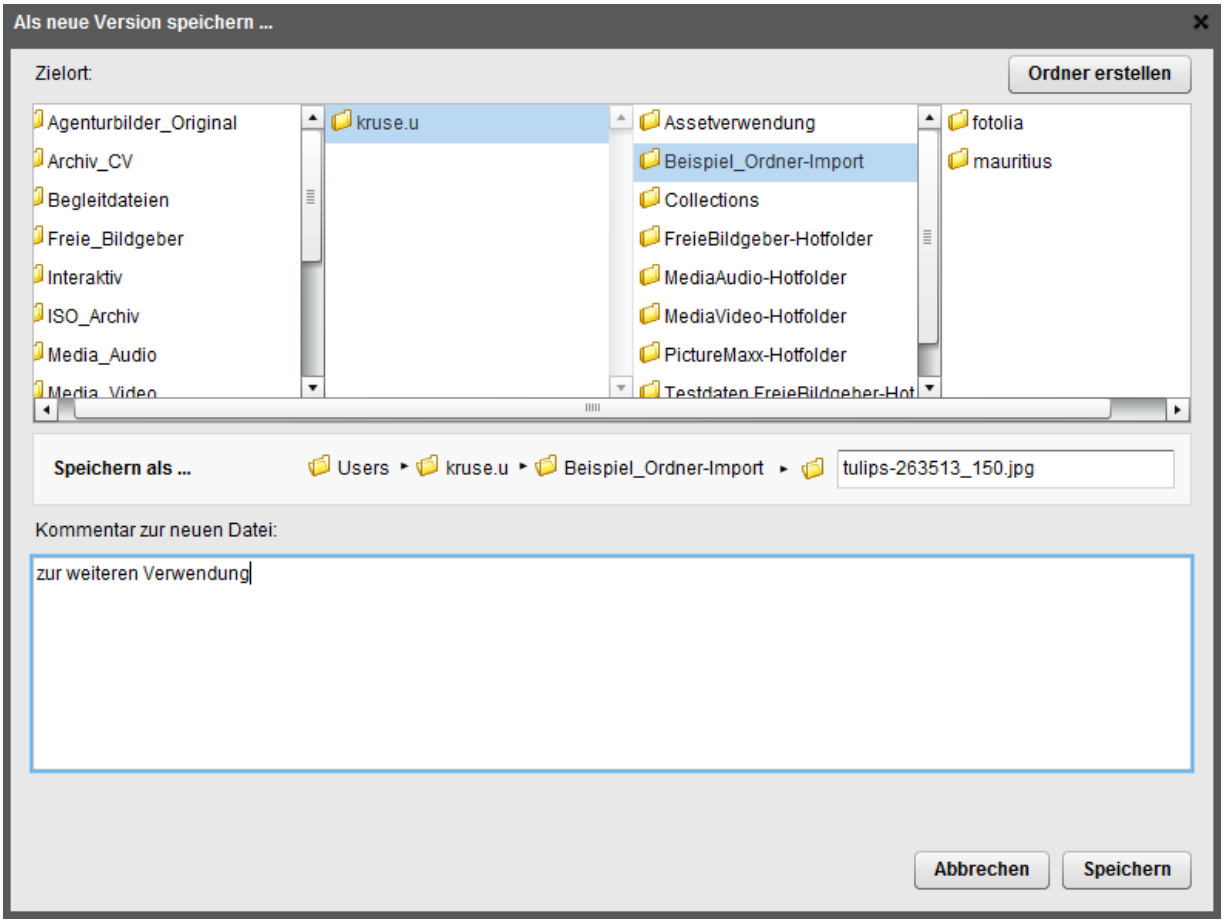
Öffnen Sie das Verlaufs-Panel und markieren Sie das Asset. Klicken Sie dann auf die Version, die Sie wiederherstellen möchten und klicken Sie auf den kleinen Pfeil nach unten. Wählen Sie dann "Wiederherstellen".

Beachten Sie, dass nun zwar wieder die alte Version als aktuelle Version geführt wird, grundsätzlich wurde aber eine neue Version erzeugt.

Als neue Version speichern

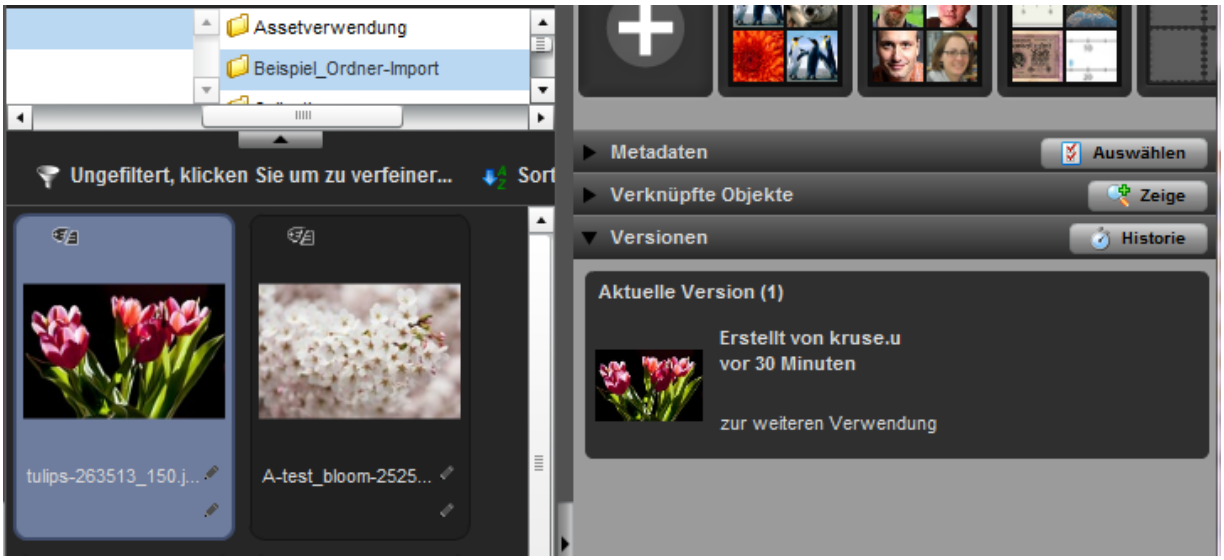
Sie können eine ältere Version „als neue Version speichern". Das bedeutet, dass Sie ein neues Asset aus einer älteren Version erzeugen.
Es entsteht ein vollkommen neues Asset.
Achtung! Dieses neue Asset ist KEINE Variation des Ausgangs-Assets! Es ist nicht mit dem Ausgangs-Asset verbunden.
Erstellen Sie aus einer früheren Version eines Asset ein neues Asset wie im folgenden Beispiel beschrieben.
Bsp.: Das Asset mauritius-tes_ulips-263513_150.jpg

- Klicken Sie auf das Rädchen und wählen Sie im Kontextmenü „als neue Version speichern". Es erscheint ein Fenster, wo Sie den Ablageort und den Dateinamen der neuen Version als neues Asset bzw. der Variation des Ausgangs-Assets bestimmen können.



Dialogfeld um eine alte Version eines Assets als neues Asset in Elvis zu speichern.

- Sie können auch einen Kommentar einfügen.
- Wenn Sie auf den Button „Speichern" klicken, erstellen Sie ein neues Asset mit einem neuen Dateinamen (ggf.) an einem neuen Speicherort (ggf.).

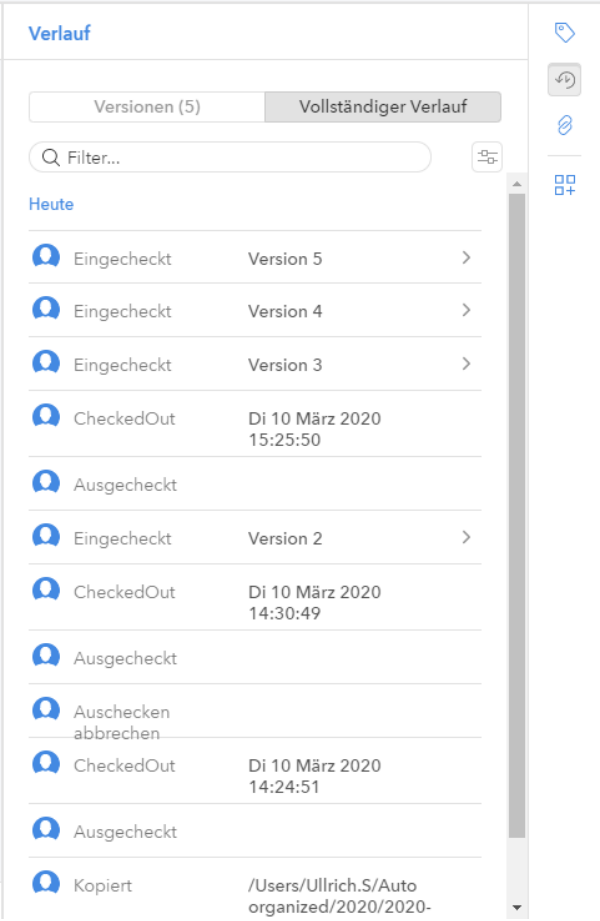


Das neue Asset am neuen Ablageort und mit neuem Dateinamen & Kommentar.

Asset-Historie

Die Asset-Historie ist eine Aufzeichnung aller Aktionen, die mit dem Asset in der Vergangenheit durchgeführt wurden. So können Sie beispielsweise überprüfen, wann das Asset von welchem Nutzer in Elvis importiert wurde, wer wann welche Metadaten des Assets bearbeitet hat oder von wem das Asset in der Vergangenheit heruntergeladen wurde.

Sie können sich den gesamten Verlauf durch einen Klick auf den Button "Vollständiger Verlauf" anzeigen lassen.



Es öffnet sich eine neue Registerkarte, in der Sie nachvollziehen können, wer wann was mit diesem Asset getan hat. Klicken Sie dazu auf den kleinen Pfeil rechts von einem Eintrag, um Detailinformationen zum Element zu erhalten.

Verlauf

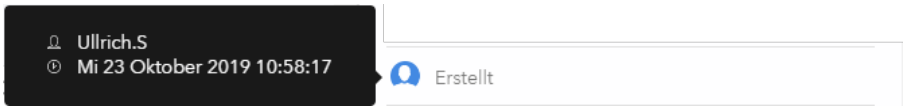
Eingecheckt

Neue Version

CheckedOut	
GpsLongitude	4.92132175
ExposureTime	
Resolution	0 px/inch
ColorSpace	
ResolutionUnit	1
XmpCreated	So 15 Dezember 2019 11:43:56
MeteringMethod	
AssetFileModifier	Ullrich.S
FileModified	Di 10 März 2020 15:26:36
GpsLatitude	50.2436662777778
ResolutionY	0
ResolutionX	0
Orientation	
GpsPosition	50.2436662777778 4.92132175
SourceVersion	2
CheckedOutBy	
MaxApertureValue	
VersionNumber	3
AssetFileModified	Di 10 März 2020 15:26:36
CheckedOutOnCl...	
FileSize	3594033
ExifVersion	
YCbCrPositioning	
FNumber	
FileCreated	Di 10 März 2020 15:26:36

Erstellt

Wenn Sie auf mit dem Mauszeiger auf das Element „Erstellt" gehen, sehen Sie, **wer** das Asset **wann** in Elvis importiert hat.



Asset-Historie_ Vorschau angesehen

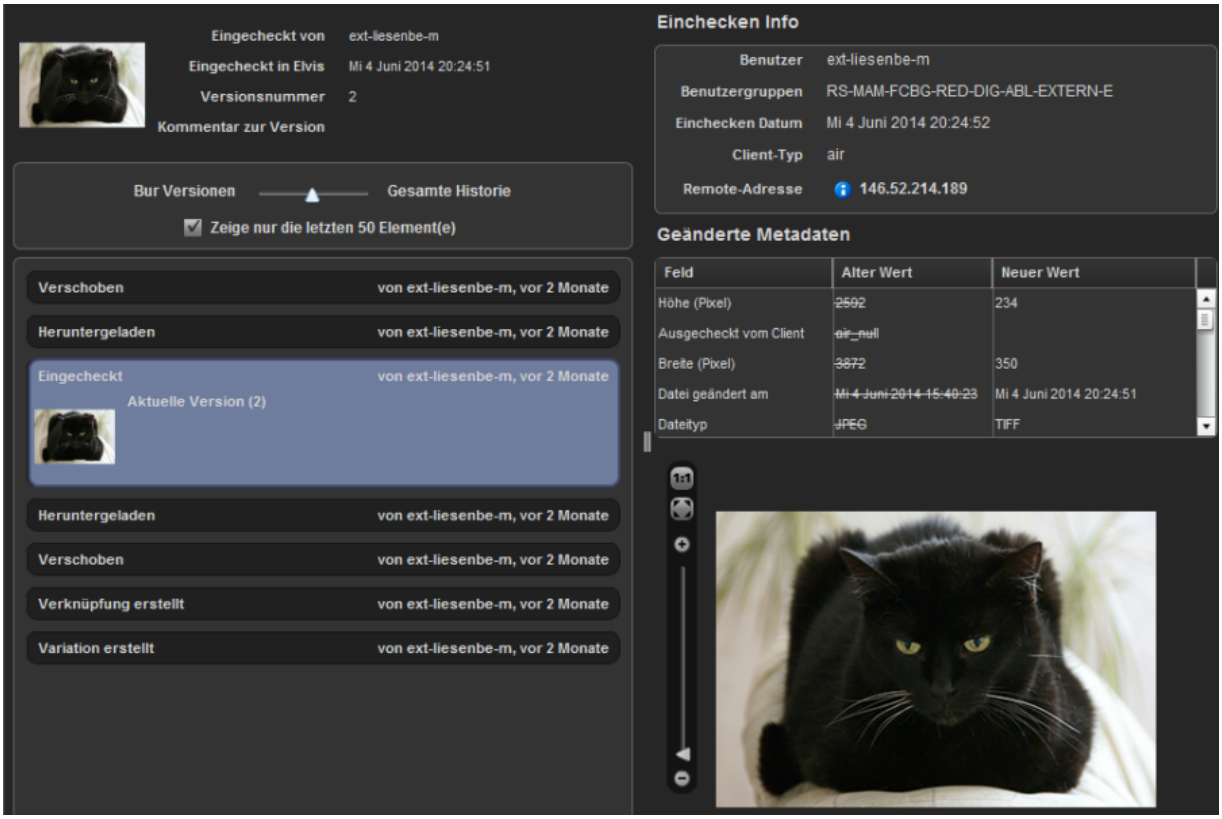
Wenn Sie auf das Element „Vorschau angesehen" klicken, sehen Sie rechts **wer** sich **wann** eine Vorschau des Assets in Elvis angesehen hat.

Asset-Historie: Informationen zum Element „Vorschau angesehen".

Asset-Historie_ Eingecheckt

Die Detailinformationen zu „Eingecheckt" sind besonders umfangreich. Sie sehen

- **wer** das Asset **wann** eingecheckt hat und
- welche Metadaten sich dadurch geändert haben.



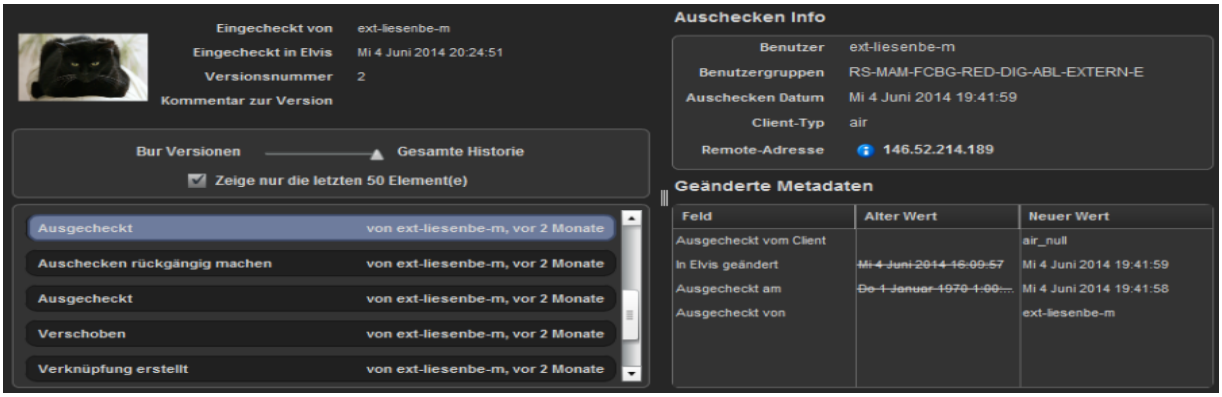
Registerkarte „Historie" in Elvis. Ausgewählt ist das Element „Eingecheckt".
Anhand der geänderten Metadaten können Sie nachvollziehen, inwiefern das Asset verändert wurde. Unter den Metadaten sehen Sie eine Vorschau des Assets.

Anhand der geänderten Metadaten können Sie die ursprünglichen Daten des Assets nachvollziehen, z. B. die ID, die das Asset beim Importieren erhalten hat. Unter den Metadaten sehen Sie eine Vorschau des Assets. Das Asset, das Sie in dieser Ansicht sehen, ist sozusagen das Original-Asset, die erste Version des Assets, die in Elvis gelangt ist.

Asset-Historie_ Ausgecheckt

Wenn Sie auf das Element „Ausgecheckt" klicken, sehen Sie rechts

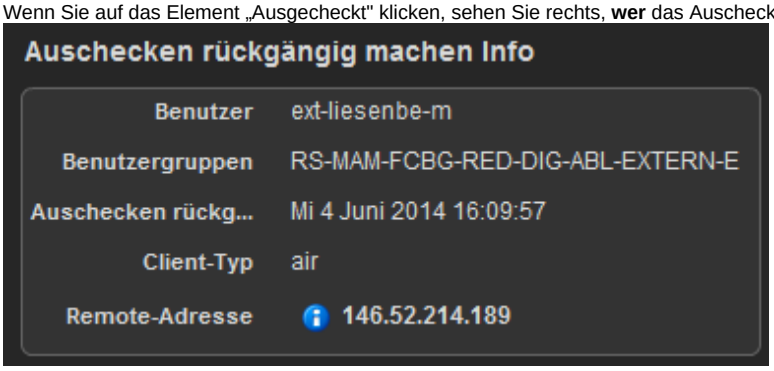
- **wer** das Asset **wann** ausgecheckt hat und
- welche Metadaten sich dadurch verändert haben.



Registerkarte „Historie" in Elvis. Ausgewählt ist das Element „Ausgecheckt".

Auschecken rückgängig gemacht

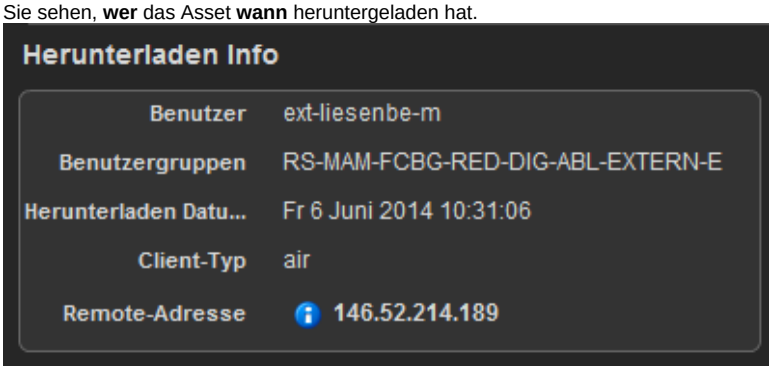
Wenn Sie auf das Element „Ausgecheckt" klicken, sehen Sie rechts, **wer** das Auschecken des Assets **wann** rückgängig gemacht hat.



Asset-Historie: Informationen zum Element „Auschecken rückgängig gemacht".

Heruntergeladen

Sie sehen, **wer** das Asset **wann** heruntergeladen hat.

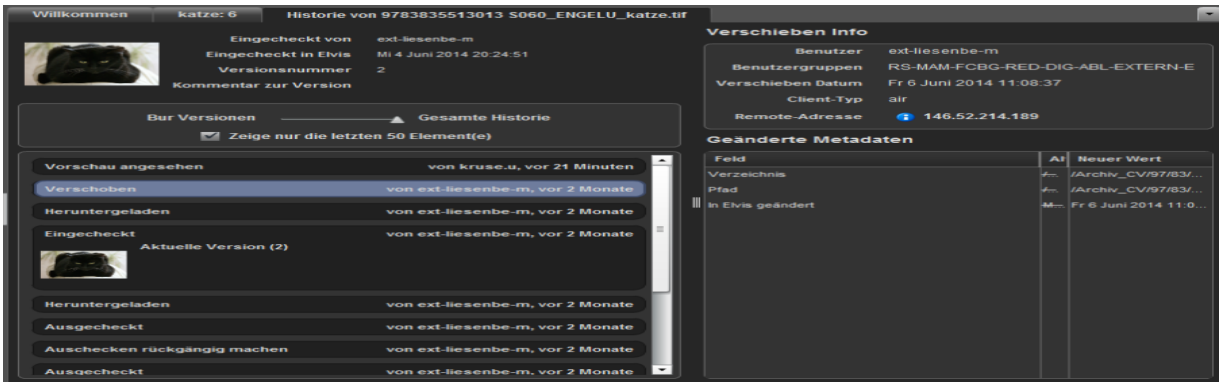


Asset-Historie: Informationen zum Element „Heruntergeldaden".

Verschoben

Diese Informationen helfen Ihnen, z. B. solche Assets, die falsch verschoben wurden, wieder in den korrekten Ablageort zu verschieben. Wenn Sie auf das Element „Verschoben" klicken, sehen Sie rechts

- **wer** das Asset **wann** verschoben hat und
- welche Metadaten sich dadurch verändert haben.
- in welchem Verzeichnis das Asset gelegen hat (**alter Wert**) und wohin es verschoben wurde (**neuer Wert**),
- wie der ursprüngliche (**alter Wert**) und der neue (**neuer Wert**) Ablagepfad lautet und
- wann es das letzte Mal in Elvis geänderte wurde (**altes** und **neues** Datum).



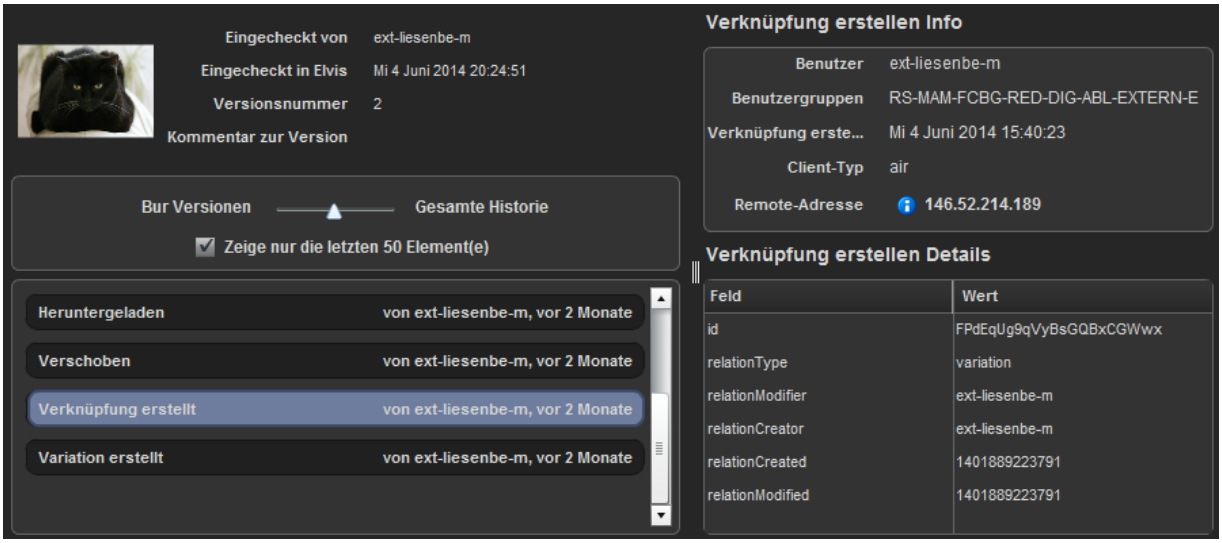
Registerkarte „Historie" in Elvis. Ausgewählt ist das Element „Verschoben".

Registerkarte „Historie" in Elvis. Detailinformationen zum Element „Verschoben".

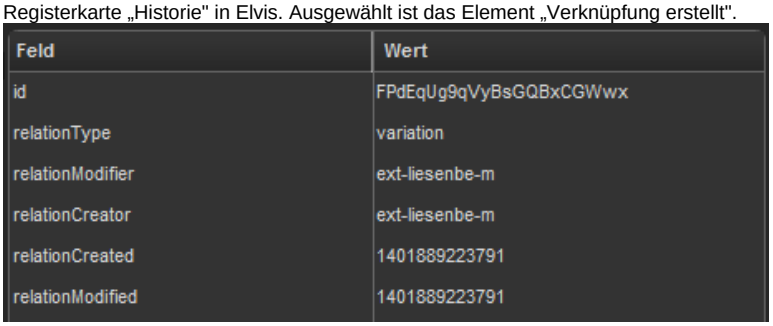
Verknüpfung erstellt

Wenn Sie auf das Element „Verknüpfung erstellt" klicken, sehen Sie rechts

- **wer** das Asset **wann** mit einem anderen Asset verknüpft hat und
- Details des Vorgangs.



Registerkarte „Historie" in Elvis. Ausgewählt ist das Element „Verknüpfung erstellt".



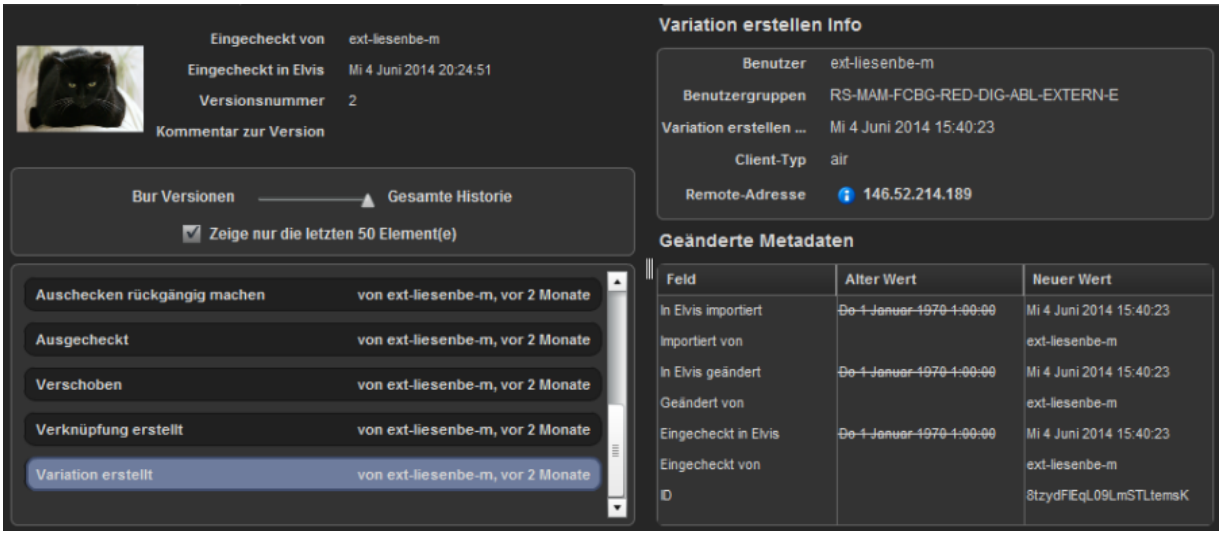
Feld	Wert
id	FPdEqUg9qVyBsGQBxCGWwx
relationType	variation
relationModifier	ext-liesenbe-m
relationCreator	ext-liesenbe-m
relationCreated	1401889223791
relationModified	1401889223791

Registerkarte „Historie" in Elvis. Detailinformationen zum Element „Verknüpfung erstellt".

Variation erstellt

Wenn Sie auf das Element „Variation erstellt" klicken, sehen Sie rechts

- **wer** von einem anderen Asset **wann** diese Variation erstellt hat und
- welche Metadaten sich dadurch verändert haben.



Registerkarte „Historie" in Elvis. Ausgewählt ist das Element „Variation erstellt".

Asset-Verknüpfungen

Assets können in Elvis miteinander verknüpft sein.

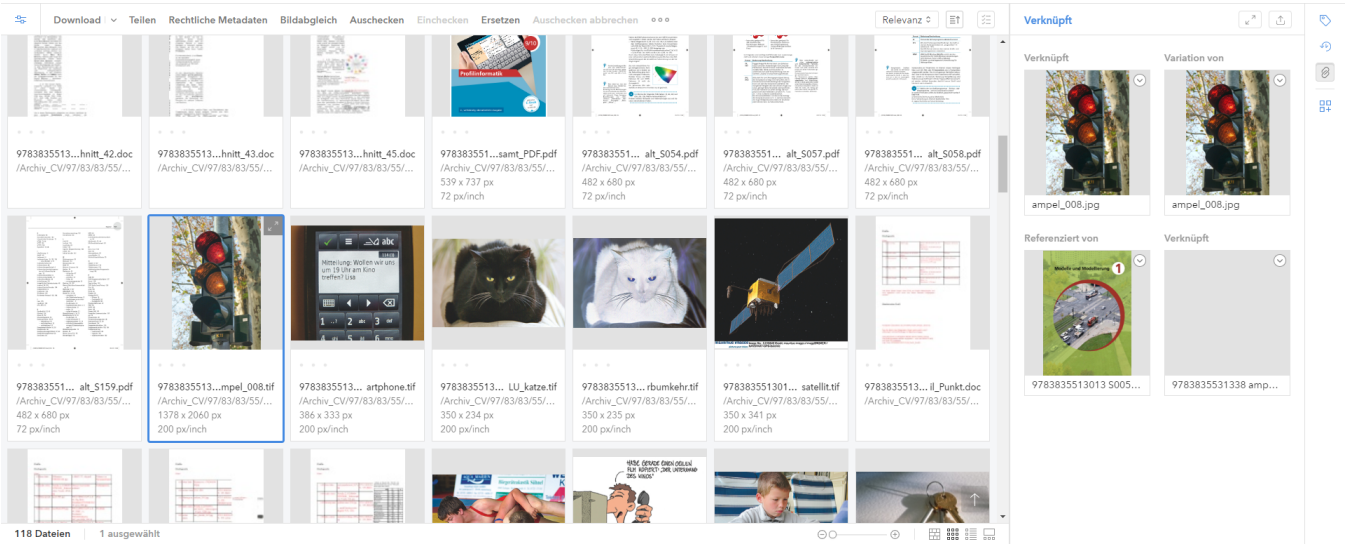
Um die Verknüpfungen zu sehen, markieren Sie das Asset und öffnen Sie das Verknüpfungs-Panel rechts durch Klick auf das entsprechende Symbol oder durch die Tastenkombination ALT-L.

Es gibt drei verschiedenen Arten von Verknüpfungen in Elvis:

- **Variationen:** Sind Assets**,** die von einem anderen Asset abgeleitet wurden. Dies kann zum Beispiel geschehen, weil ein schon einmal verwendetes Bild noch einmal verwendet soll, aber mit einem anderen Bildausschnitt.
- **Verlinkung:** Sind Verknüpfungen zweier Assets mit einem Link. Innerhalb von Elvis kann jeder Nutzer sehen, welche Assets miteinander verlinks sind. Jeder Nutzer kann jedes Assets mit einem anderen Asset verlinken.
- **Referenzierung:** Zeigt an, wenn in einem Asset andere Assets aus Elvis enthalten sind. Dies ist beispielsweise bei Layout-Dokumenten und PDF-Dateien der Fall. An diesen Dateien zeigt Elvis an, welche anderen Assets (hier: Bilder) in diesem Asset referenziert, also enthalten sind.

Sie sehen an jedem Asset,

- mit welchen anderen Assets es verknüpft ist,
- wovon es eine Variation ist (wenn es **kein** Original-Bild ist) und
- in welchen Layout-Dokumenten (nur InDesign-Dokumenten) es referenziert ist.



Asset-Variationen

Um die Wiederverwendung von Medien aller Art zu vereinfachen bzw. überhaupt erst zu ermöglichen, dürfen in konkreten Produkten **niemals** die vom Rechteinhaber gelieferten Original-Daten verwendet werden. In Produkten sollen ausschließlich **Variationen** von Original-Daten verwendet werden!

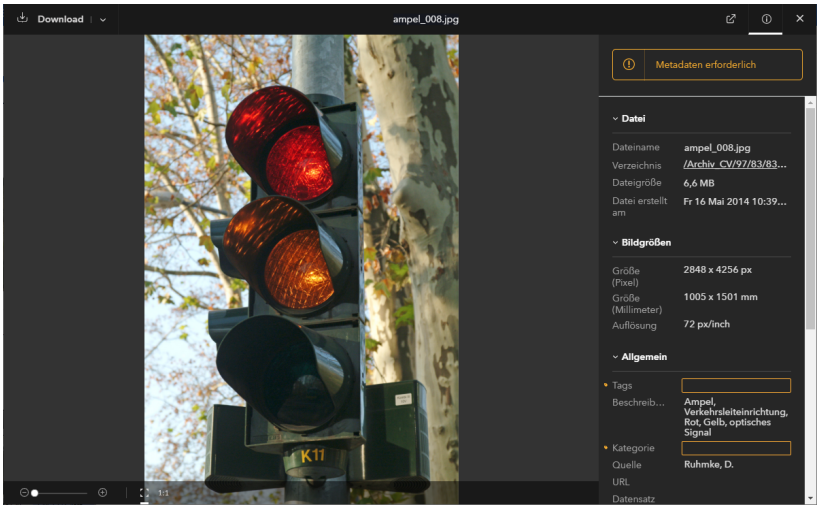
Original-Agentur-Bilder und -Medien sowie Bilder/Medien von Freien Bildgebern und allen anderen Rechteinhabern dürfen Sie nicht in konkreten Titeln verwenden! Diese Assets dürfen Sie nur als veränderte Variationen verwenden. Dies liegt an folgenden unhintergehbaren, technisch/prozessual begründeten Regeln:

- Original-Daten von Agenturen, freien Bildgebern und sonstigen Medienlieferanten müssen **immer** unverändert im Wurzelordner „Agenturbilder_Original" (Picturemaxx-Medien) oder Freie_Bildgeber (sonst. Medienlieferanten) abgelegt werden. Daraus folgt, dass einerseits die von Agenturen und sonstigen Bildgebern gelieferten Medien in Elvis in den Ordner Agenturbilder_Original bzw. in den Ordner Freie_Bildgeber importiert werden sollen.
- Original-Daten von Agenturen, freien Bildgebern und sonst. Medienlieferanten dürfen **niemals** in einem konkreten Titel direkt verwendet werden. Daraus folgt, dass andererseits diese Bilder nicht in dem Titel, für den sie ja extra beschafft wurden, verwendet werden dürfen.
- Jedes in einem oder mehreren konkreten Titeln verwendete Bild bzw. Medium wird unter dem Wurzelordner Archiv_CV in dem Titelordner abgelegt, in dem es **das erste Mal** verwendet wird. Daraus folgt, dass die in Titeln verwendeten Bilder im OrdnerArchiv_CV abgelegt werden sollen.
  Dies stellt ein Dilemma dar! Die Lösung bietet der nächste Punkt.
- In konkreten Titeln dürfen nur **Variationen** von Original-Agentur-Daten verwendet werden. Die Variationen werden aus dem Original erstellt (abgeleitet) und im Titelordner abgelegt, in dem sie **das erste Mal** verwendet werden. Daraus folgt, dass vom Original-Agenturbild eine Variation erstellt werden muss, die regelkonform im Titelordner abgelegt werden muss.

Asset ist eine Variation

Wenn Sie wissen möchten, von welchem Asset ein Asset in einem Titelordner eine Variation ist, dann doppelklicken Sie rechts im Panel „Verknüpft" auf das Asset, dass mit „Variation von" gekennzeichnet ist.

In einer neuen Registerkarte wird das Asset, von dem das vorherige Asset eine Variation ist, in der Vorschauansicht geöffnet.



Wenn Sie wissen möchten, wo diese Asset abgelegt ist,

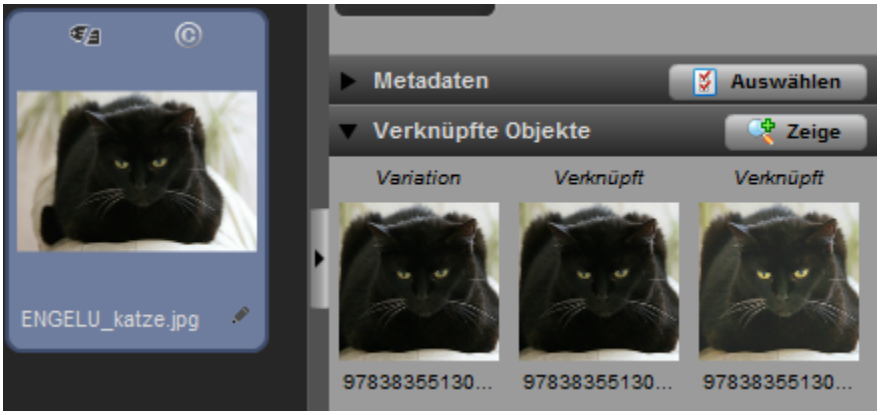
- suchen Sie es entweder über das Suchfeld ODER
- lassen Sie sich den Ablage-Ordner durch einen Klick auf die Ordnerinformation oben rechts anzeigen

Das Asset wird dann in Elvis in seiner Ordnerstruktur angezeigt.

Asset hat Variation

So können Sie vom Original-Bild zu den Variationen navigieren:

- Markieren Sie das Asset.
- Klicken Sie rechts im **Panel „Verknüpfte Objekte"** auf das Asset, das mit „Variation" gekennzeichnet ist.



Darstellung „Asset hat Variation" im Verknüpfungs-Panel von Elvis.

- Es wird in einer neuen Registerkarte die Variation in der Vorschauansicht geöffnet.

Wenn Sie wissen möchten, wo diese Asset abgelegt ist,

- suchen Sie es entweder über das Suchfeld ODER
- lassen Sie sich den Ablage-Ordner anzeigen:
    - Klicken Sie auf **Datei**.
    - Wählen Sie den Eintrag „Beinhaltenden Ordner anzeigen".

? Unbekannter Anhang

Menü „Datei" in Elvis mit der Funktion „Beinhaltenden Ordner anzeigen".

- Es öffnet sich eine neue Registerkarte, die die Assets im Ablage-Ordner anzeigt und die Elvis-Ordner-Struktur mit dem Ordner, in dem sich das Asset befindet.

Asset zu Variation eines vorhandenen Assets machen

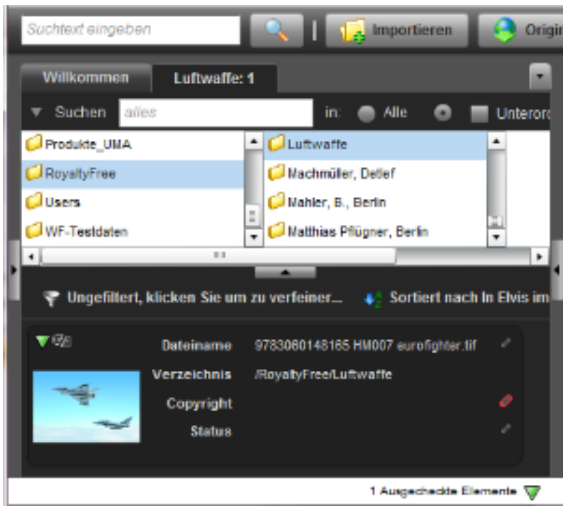
Dieses Verfahren müssen Sie anwenden, wenn Assets, die bereits in Elvis vorhanden sind, z. B. wegen fehlender Rechte nachgekauft werden. Dies liegt daran, dass grundlegende rechtliche Metadaten an Original-Assets gepflegt werden, nicht aber an Variationen. Die Variationen erhalten Ihre Metadaten über die vollautomatische Vererbung von ihren Originalen.

Das Problem ist: Wenn zwei Assets eigentlich zusammengehören (gleiches Bild, aber nicht gleiche Datei), aber als unverbundene Ableitungen vorliegen – also technisch nichts voneinander wissen – erhält das zweite Bild bei der Pflege der grundlegen rechtlichen Metadaten diese nicht. An diesem zweiten Asset müssten ebenfalls die Metadaten manuell gepflegt werden.

Um dieses Problem wenigstens punktuell zu lösen, können Sie ein Asset zu einer Variation eines anderen Assets machen.

So machen Sie ein beliebiges Asset zu einer Variation eines beliebigen anderen Assets:

- Markieren Sie die betreffenden Assets und klicken Sie entweder auf den Button „Auschecken" oder rufen Sie durch Rechts-Klick auf das Asset das Kontext-Menü auf und wählen Sie dort „Auschecken". Es wird eine Kopie des Assets heruntergeladen und lokal auf Ihrem Rechner gespeichert.
- Das ausgecheckte Asset wird durch ein grünes Dreieck gekennzeichnet und
- es erscheint unten rechts der Eintrag „n ausgecheckte Elemente".



Kennzeichen am Asset in Elvis: Asset ist ausgecheckt.
Die ausgecheckten Assets befinden sich nun auf Ihrem lokalen Rechner:

PC: //Documents/Elvis Checkouts/[Nutzername]/[Dateiname des Assets]/[Punkt]/[ID des Assets]
MAC: //Dokumente{*}/Elvis Checkouts/[Nutzername]/[Dateiname des Assets]/[Punkt]/[ID des Assets]

Öffnen Sie die **Registerkarte „Ausgecheckt"** mit Klick auf die Fußzeile „n ausgecheckte Elemente" (unten rechts im Elvis-Fenster).

? Unbekannter Anhang

Sie sehen das ausgecheckte Asset gekennzeichnet mit einem **grünen Dreieck** und zunächst dem Kommentar „**Ausgecheckt und noch nicht verändert**".

Rechts neben dem Asset wird angezeigt, wo die Datei auf Ihrem lokalen Rechner liegt.

- Klicken Sie bei „Original"-Asset auf das „Plus" im Kasten rechts neben dem Asset. Es öffnet sich Ihr Dateimanager am Ablageort des ausgecheckten Assets. Ihnen wird die ursprünglich ausgecheckte Datei angezeigt.

? Unbekannter Anhang

Asset in der Registerkarte „Ausgecheckt" von Elvis.

- Suchen Sie im Dateimanager das Asset, das Sie mit dem „Original" verbinden möchten.
- Legen Sie das Ordnerfenster mit dem zu verbindenden Asset neben das Elvis-Fenster.
- Ziehen Sie die Datei per *Drag & Drop* in den Kasten rechts neben dem Asset.

? Unbekannter Anhang

Ziehen einer Datei auf des Dateifeld eines ausgecheckten Assets in Elvis.

- Das Asset wird mit einem **blauen Dreieck** als geändert gekennzeichnet.

Mit Klick auf den Button „Als neue Datei speichern" checken Sie das ursprüngliche Assets wieder ein und importieren gleichzeitig das von Ihnen veränderte Assets in Elvis. Außerdem werden beide Assets miteinander systemisch verknüpft.
Am **ursprünglichen Ablageort** des Assets sehen Sie nun zwei Assets:

- das **ursprüngliche Asset** (9783060148165 HM007 eurofighter.tif) – a
- und die Variation (9783060148165 eurofighter.tif) – b

? Unbekannter Anhang

Als Variation eingecheckte Assets werden neben dem Original gespeichert.

- Navigieren Sie zum Titelordner, in dem das Asset liegt, das als Variation mit einem Asset verbunden wurde.
- Löschen Sie das alte Asset im Titelordner, indem Sie in der Metadatengruppe „Allgemein" das Metadatum „Datensatz löschen" auf „Ja" setzen und mit Klick auf das grüne Häkchen am Ende des Metadaten-Panels speichern. Das Asset wird automatisch innerhalb einer Stunde gelöscht.

? Unbekannter Anhang

Metadaten in Elvis: Ein Asset löschen.

- Navigieren Sie zum Ablageort des Originals, wo sich jetzt ebenso die Variation befindet.
- Verschieben Sie die Variation durch Klick mit der rechten Maustaste auf das Asset und Auswahl des Buttons „Verschieben …". Es erscheint das **D ialogfeld „Datei(en) verschieben in …".**

? Unbekannter Anhang

Dialogfeld „Dateien verschieben in …" in Elvis.

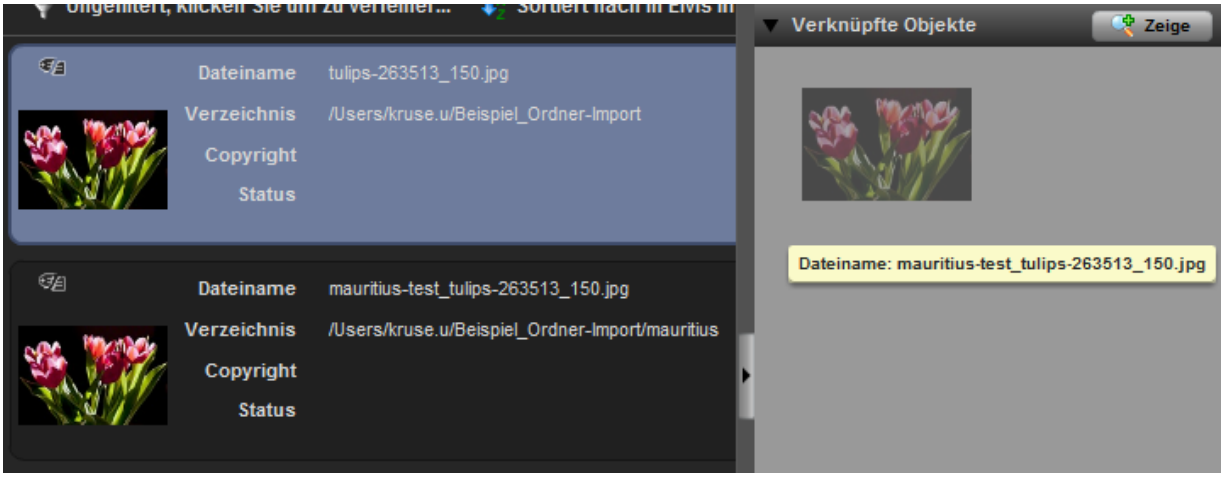
- Wählen Sie den Ordner aus, in den Sie das Asset verschieben möchten und klicken Sie im Dialogfeld „Datei(en) verschieben in …" auf den Button „Verschieben".
- Nun sind die beiden Assets als Original und Variation verbunden und die grundlegenden rechtlichen Metadaten werden vom Original an die Variation vererbt.

Achtung! Alle ausgecheckten Assets werden jede Nacht zurückgesetzt – Auschecken rückgängig machen.
Sind die Assets als Original und Variation verbunden, so erhalten beide Assets in einem Arbeitsschritt die gleichen grundlegenden rechtlichen Metadaten.

Asset-Verlinkung

Verbinden Sie Assets, die technisch nichts miteinander zu tun haben, indem Sie sie verknüpfen (verlinken).
So verknüpfen Sie zwei Assets mit einem Link:

- Suchen Sie dafür die Assets, die Sie miteinander verknüpfen möchten.
- Markieren Sie **ein** Asset.
- Öffnen Sie rechts das **Panel „Verknüpfe Objekte"**.
- Ziehen Sie das andere Asset per *Drag & Drop* rechts in das **Panel „Verknüpfte Objekte"**.
- Nun ist das blau markierte Asset mit dem anderen Asset verknüpft.



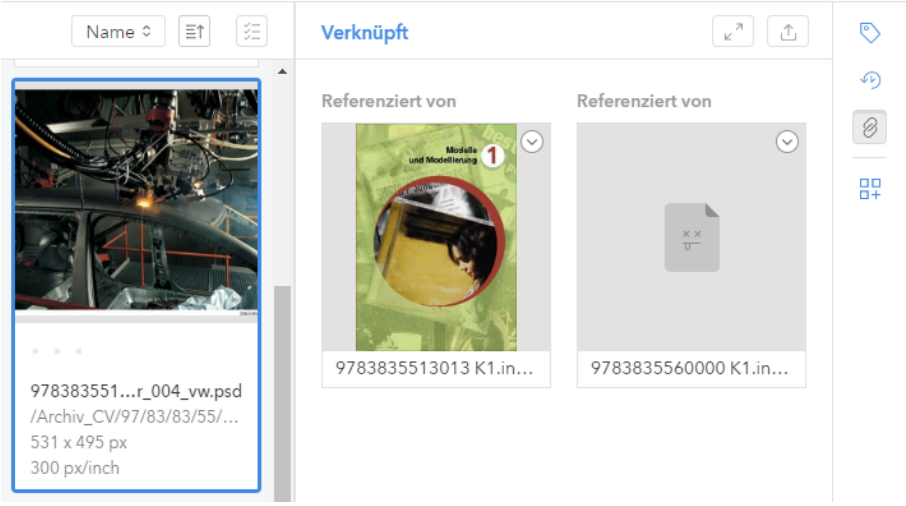
Verknüpfung zweier Assets durch Ziehen eines beliebigen Assets auf das Verknüpfungs-Panel eines markierten Assets.

Asset-Referenzierungen

Referenzierungen können nur für InDesign-Dokumente angezeigt werden. Leider werden bei Alt-Daten nicht immer alle verwendeten Assets angezeigt. Verwenden Sie deshalb zur Kontrolle von Asset-Verwendungen in Layout-Dokumenten die lokale Bildlinkvalidierung in InDesign (vgl. „Satz-Richtlinien für Vorstufendienstleister").

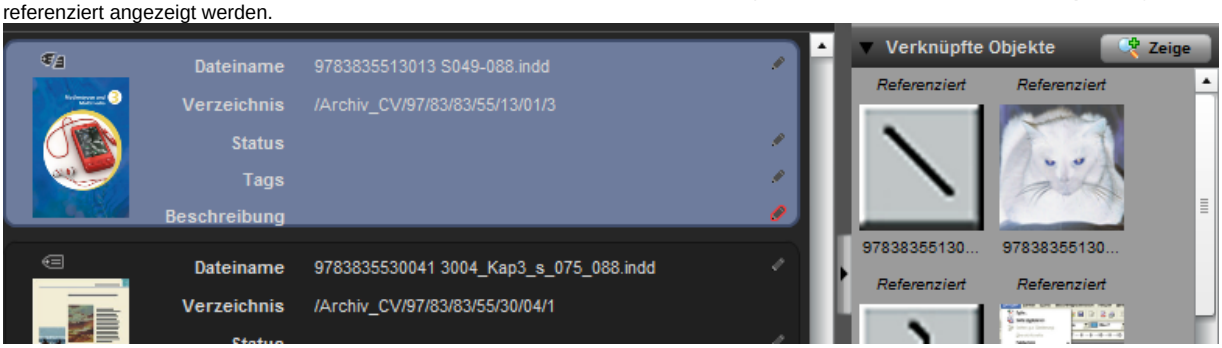
Asset ist referenziert (ist in einem anderen Asset enthalten)

Wenn Sie wissen möchten, ob ein Asset in einem Produkt verwendet wird, müssen Sie herausfinden, ob es **von** einem Layout-Dokument **referenziert** wird. Wenn also ein Asset in einem Layout-Dokument enthalten ist – d. h. in einem Layout-Dokument platziert wurde – dann wird rechts im Verknüpfungs-Panel das Dokument mit der Kennzeichnung „Referenziert von" angezeigt.



Asset hat Referenzierungen

Wenn Sie wissen möchten, welche Assets in einem Produkt verwendet werden, überprüfen Sie rechts im **Panel „Verknüpfte Objekte"**, ob dort Assets als referenziert angezeigt werden.



Asset mit Verknüpfungen, Variation und Referenzierung.

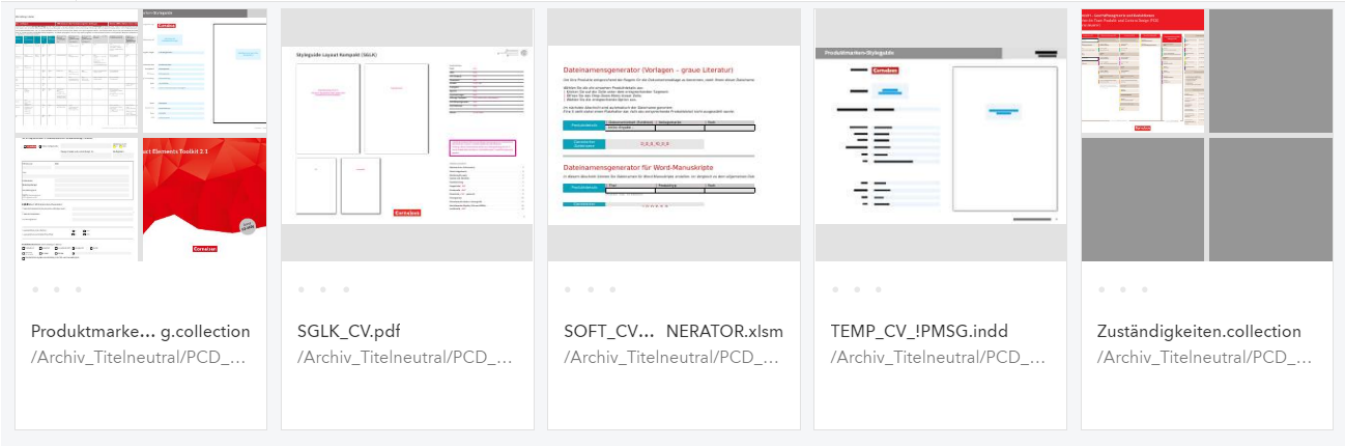
Wenn Sie alle im Layout-Dokument referenzierten Assets sehen möchten, klicken Sie rechts im Pa-nel „Verknüpfe Objekte" auf den Button „Zeige". Es öffnet sich eine neue Registerkarte, die alle Assets zeigt, die mit dem Layout-Dokument verknüpft sind.

Kollektionen

Kollektionen sind besonders relevant für die Verwaltung von Assets und die Zusammenarbeit mit anderen Nutzern. In ihnen können Sie Assets und andere Dateien als **Verknüpfungen** zusammenstellen, ohne die Assets von ihrem Ablageort zu entfernen oder zu kopieren.

Mittels Kollektionen können Sie Daten schnell wiederzufinden und über die Bereitstellungs-Funktion für andere Nutzer freigeben. Kollektionen dienen also der Selbst-Organisation und der Zusammenarbeit mit anderen Prozessteilnehmern.

Ablageort: Ordner	**Ablageort: Kollektion**
Assets sind titelspezifisch nach festgelegten Konventionen **abgelegt**.	Asset sind thematisch nach individuellen Gesichtspunkten **zusammengestellt**.



Sie können Kollektionen für unterschiedlichste Zwecke verwenden, z. B.:

- Versammeln Sie Bilder zu bestimmten Kapitel von Titeln
- Versammeln Sie alle Medien-Assets (Audio, Video, Animationen) zu einem UMA-Kapitel
- Versammeln Sie die Manuskripte zu einem Titel
- Versammeln Sie alle Layout-Dokumente zu einem Titel, die Sie für die Print-PDFs benötigen

Jeder Nutzer kann Kollektionen anlegen und alle von anderen Nutzern angelegten Kollektionen finden und diesen Kollektionen neue Assets hinzufügen.

Beachten Sie aber: Kollektionen sind **keine Dateiordner**! Kollektionen enthalten lediglich Verknüpfungen zu Assets.

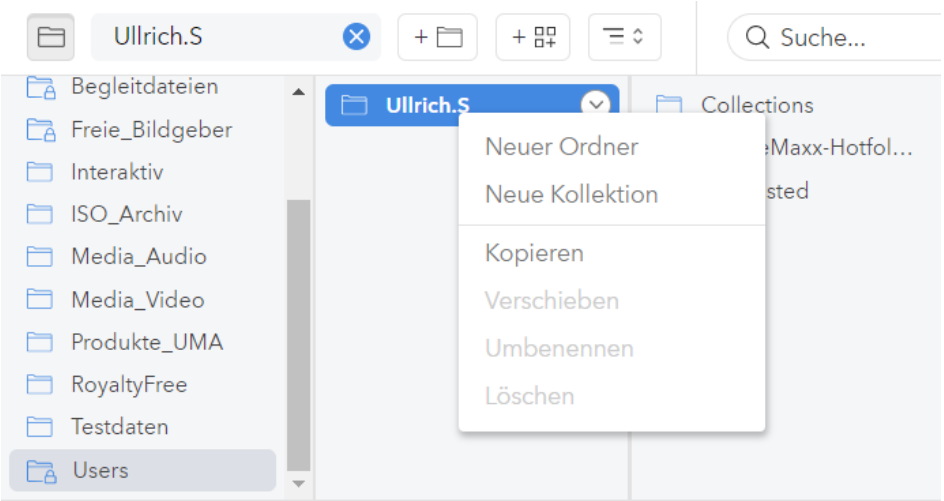
Kollektionen können von Ihnen selbst, von einem anderen Nutzer oder automatisch angelegt worden sein. Sie können Kollektionen ebenso wie Assets aus checken, einchecken oder den Ordner öffnen, der das Asset enthält.

Die Assets der Kollektion werden in einer Miniaturansichtdargestellt. Ein Doppelklick auf das Asset öffnet die große Voransicht.

Kollektionen anlegen

Kollektionen in Elvis lassen sich auf verschiedene Wege anlegen:

Gehen Sie in einen Ordner, in dem Sie eine Kollektion anlegen möchten und klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an. Wählen Sie dann aus dem Kontextmenü "Neue Kollektion".



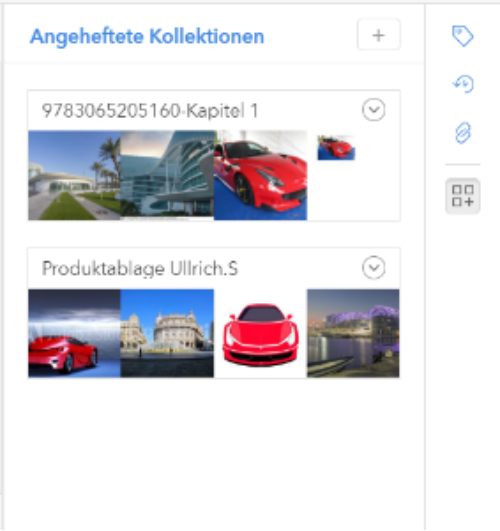
Sie können alternativ auch den entsprechenden Button mit dem Kollektionensymbol darüber anklicken. Es wird eine neue Kollektion angelegt, der Sie einen frei wählbaren Namen geben können.

Beachten Sie, dass Sie Kollektionen nur in Ordnern anlegen könne, die nicht gesperrt sind, was durch ein kleines Schlosssymbol im Ordner-Icon erkennbar ist.

Kollektionen anheften und lösen

Sie können Kollektionen im rechten Kollektionen-Panel anheften. Dies ist notwendig, damit Sie z. B. beim Import von Daten die Assets an ihren korrekten Ablageort ablegen können und gleichzeitig die zu importierenden Assets einer Kollektion hinzufügen.

Klicken Sie zum Anheften mit der rechten Maustaste auf die Kollektion und wählen Sie den entsprechenden Eintrag im Kontextmenü. Die Kollektion wird rechts unter den "Angehefteten Kollektionen" angezeigt. Sie können diese Übersicht mit einem Klick auf das entsprechende Symbol oder die Tastenkombination ALT-C ein- bzw. ausblenden.



Von Ihnen selbst angelegte Kollektionen sind automatisch aktiviert, von einem anderen Nutzer angelegte Kollektion können Sie über die Suchfunktion in Elvis finden, ihren Inhalt sichten und sie für sich selbst aktivieren.

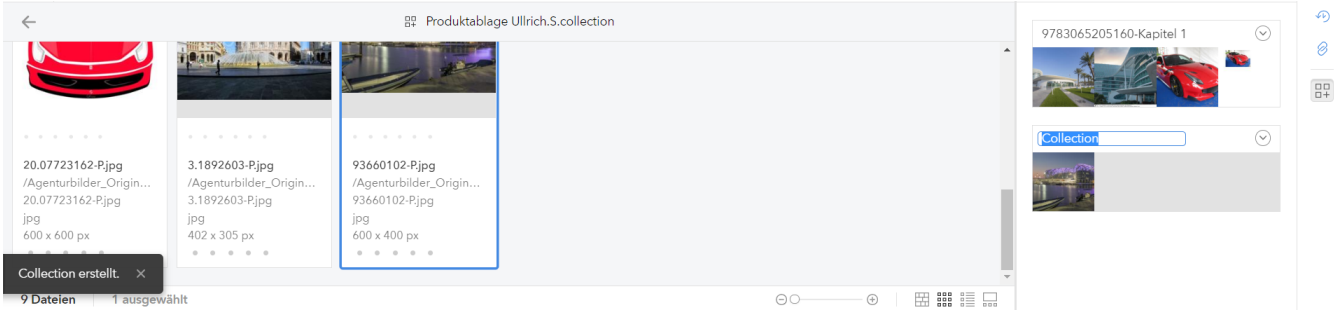
Kollektionen, die Sie nicht mehr benötigen, lösen Sie im Kollektionen-Panel durch die Auswahl "Lösen" im Kontextmenü oder durch das gleiche Vorgehen, falls die Kollektion in der Assetübersicht zu sehen ist..

Beachten Sie: Durch das Lösen wird die Kollektion nicht gelöscht und es passiert nichts mit den Assets. Durch das Deaktivieren ist die Kollektion nur im persönlichen Kollektionen-Panel nicht mehr sichtbar. Sie können aber jederzeit wieder anheftet werden.

Assets zu Kollektionen hinzufügen und entfernen

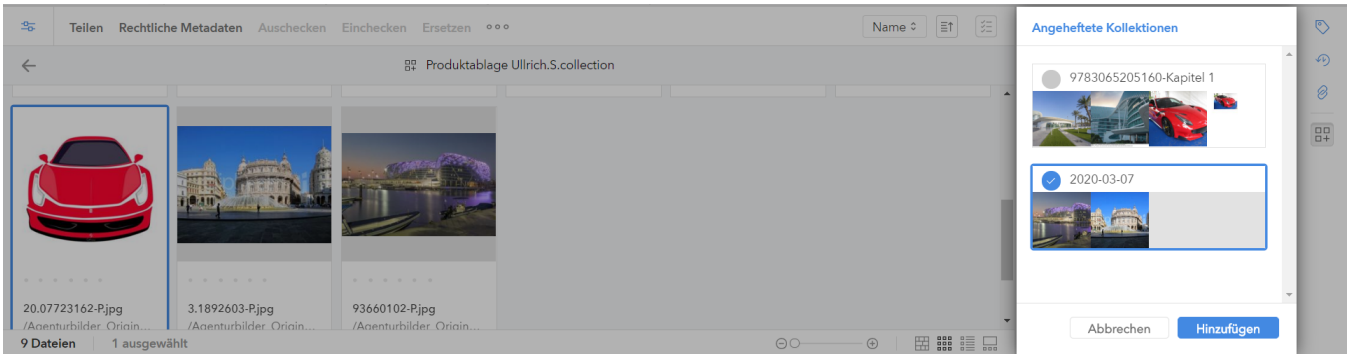
Assets können auf verschiedene Weise einer Kollektion hinzugefügt werden.

Haben Sie Assets ausgewählt, so können Sie sie mit der Maus in eine Kollektion ziehen, die rechts im Kollektionen-Panel angeheftet wurde. Sie können aber auch ein Asset in einen leeren Bereich des Panels ziehen, dort loslassen und somit eine neue Kollektion erzeugen, dem dieses Asset hinzugefügt wird. Vergessen Sie nicht, der neuen Kollektion einen sprechenden Namen zu geben.



Beachten Sie, dass diese Vorgehensweise auch funktioniert, wenn das Kollektionen-Panel ausgeblendet ist. Ziehen Sie das Asset einfach darüber, um das Panel zu öffnen und das Asset einer Kollektion hinzuzufügen bzw. eine neue Kollektion zu erstellen.

Sie können Assets auch einer Kollektion hinzufügen, indem Sie sie markieren und im Kontextmenü "Zu Kollektion hinzufügen" aus. Alternativ nutzen Sie die Taste J. Wählen Sie dann im Kollektionen-Panel die Kollektion aus, der Sie das Asset hinzufügen möchten.



Merke: Es können nicht mehr als 1.000 Assets zu einer Kollektion hinzugefügt werden.

Wenn Sie bestimmte Assets nicht mehr in Ihrer Kollektion benötigen (z. B. weil Sie sich gegen die Benutzung im Titel entschieden haben), können Sie sie wieder entfernen. So halten Sie Ihre Kollektionen übersichtlich.

Klicken Sie die Kollektion rechts im Panel „Kollektionen", die das Asset enthält. Der Inhalt der Kollektion wird dann im großen Anzeigebereich aufgelistet. Wählen Sie im Kontextmenü des Assets den Eintrag „Aus Kollektion löschen".

Inhalte von Kollektionen können nicht verschoben, sondern nur per Drag & drop kopiert werden.

- Aktivieren Sie die Kollektion (Ursprungskollektion), aus der Sie kopieren möchten, und die Kollektion, in die Sie kopieren möchten (Zielkollektion), sodass beide Kollektionen im rechten Panel angezeigt werden.
- Ziehen Sie nun die zu kopierenden Inhalte per Drag & drop von der Ursprungs- in die Zielkollektion.
- Entfernen Sie anschließend die in der Ursprungskollektion nicht mehr benötigten Inhalte.

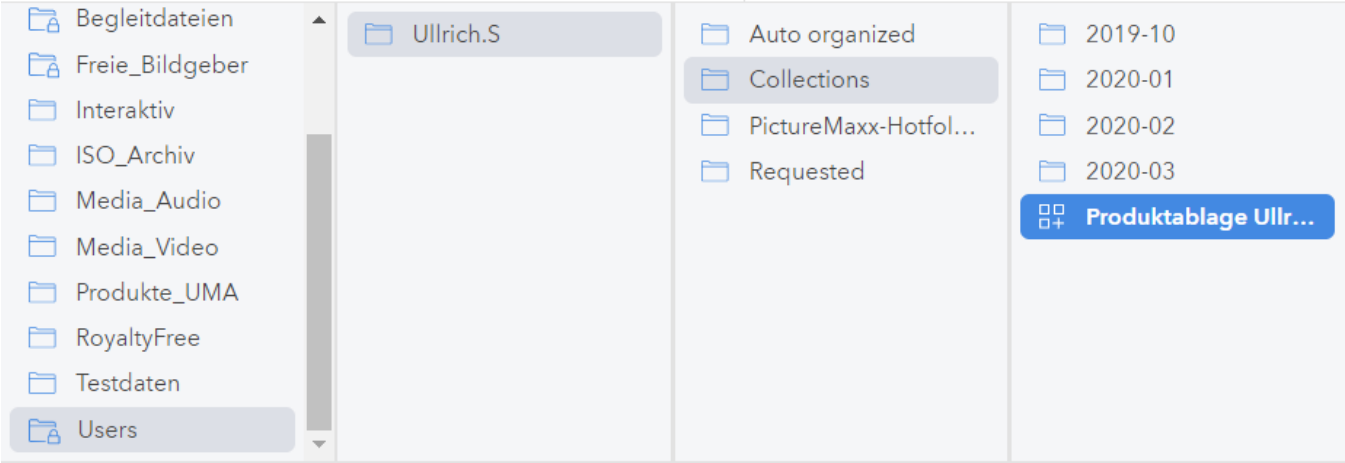
Kollektionen im persönlichen Bereich

Kollektionen können prinzipiell in jedem Bereich in Elvis angelegt werden, der nicht gesperrt ist, auch in Ihrem persönlichen Bereich. Bei Kollektionen im persönlichen Bereich ist jedoch zu beachten, dass diese Kollektionen nicht durch eine Suche von anderen Nutzern gefunden werden.

In Ihrem privaten Ordner finden Sie zusätzlich zu den Hotfolder-Ordnern noch einen Ordner „Collections". In diesen Ordner können Sie persönliche Kollektionen anlegen und somit Assets nur für Sie ganz persönlich verwalten.

Produktablage

Im Ordner „Collections" im persönlichen Bereich von Elvis befindet sich standardmäßig eine Kollektion: „Produktablage\[Nutzername\]".



Diese Kollektion wird vom System angelegt, wenn Sie das erste Mal Daten importieren. In dieser Kollektion befinden sich automatisch alle Medien, die Sie über einen der Hotfolder importiert haben.

Sie können mit den Assets alles machen, was mit Assets in Kollektionen möglich ist: Bereitstellen, Ein- und Auschecken, mit Metadaten anreichern, aus der Kollektion entfernen etc.
Assets, die sich in der Kollektion „Produktablage" befinden, können in der PU Buch (dem System zum Verwalten von Produkten und zum Exportieren von Produkt-Daten) verwendet werden. Dies ist notwendig, um Assets einem konkreten Produkt (Titel) zuzuordnen und dadurch die Verwendung im Produkt systemisch nachvollziehbar zu machen.

Durch die Funktion „Medien zuordnen" in der PU Buch wird in Elvis

1. eine Variation des Original-Assets erstellt – und zwar entsprechend den jeweiligen Regeln des ausgewählten Verwendungszwecks,
2. die Variation gemäß der **Dateinamenskonvention** benannt: \[ISBN\]\[Leerzeichen\]\[Verwendungszweck (Print, Digi)\]\[Unterstrich\]\[Original-Name ohne Sonderzeichen\] \[Punkt\]\[Dateiendung\]
3. der Status der erstellten Variationen auf „in Produktion" gesetzt und
4. die erstellten Variationen im Titelordner gespeichert.

Dadurch werden regelgeleitet Variationen der Medien erstellt und am korrekten Ablageort abgelegt. Nur diese Variationen dürfen in konkreten Produkten verwendet werden!
Gleichzeitig werden die entsprechenden Bildmedien aus Ihrer Kollektion „Produktablage\[Nutzername\]" entfernt, ohne dass die Assets aus Elvis gelöscht werden.

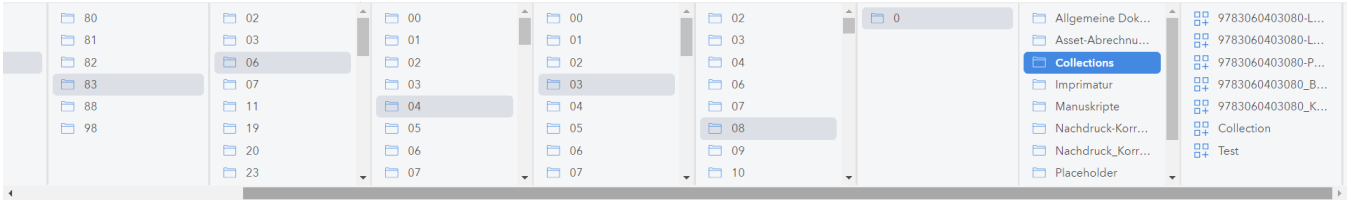
Kollektionen im Titelordner

Durch das Anlegen eines Produktes bzw. Titels in der PU Buch werden automatisch innerhalb des ISBN-Titelordners ein Ordner „Collections" und darin drei Kollektionen angelegt:

- \[ISBN\]-Layout
- \[ISBN\]-PU-Ablage
- \[ISBN\]-Leuchttisch

Sie können im Ordner „Collections" Ihres Titels beliebig viele weitere Kollektionen anlegen.

Achtung! Die automatisch von der PU Buch angelegten Kollektionen sind zunächst leer. Jeder Nutzer, der am Titel arbeitet und den Kollektionen Assets hinzufügen möchte, muss die Kollektionen individuell aktivieren.



ISBN-Layout

Diese Kollektion wird automatisch vom System angelegt und ist in jedem Titelordner vorhanden. In diese Kollektion müssen alle Layout-Dokumente des zu produzierenden Titels gestellt werden, damit Nutzer in der PU Buch darauf zugreifen und die Dokumente einzelnen Strukturknoten zuweisen können.

ISBN-PU-Ablage

Diese Kollektion wird automatisch vom System angelegt und ist in jedem Titelordner vorhanden. In diese Kollektion müssen alle Begleitmaterial-Dateien des zu produzierenden Titels gestellt werden, damit Nutzer in der PU Buch darauf zugreifen und die Dokumente als sogenannte AddOns einzelnen Strukturknoten zuweisen können.

ISBN-Leuchttisch

Diese Kollektion wird automatisch vom System angelegt und ist in jedem Titelordner vorhanden. Zusammenstellung recherchierter Assets und potentiell verwendbarer Assets aus anderen Titeln, wenn sie für den neuen Titel verwendet werden.

ISO

Legen Sie im Titelordner des Produktes im Wurzelordner „Archiv_CV" im Ordner „Collections" die Kollektion „ISO" an. Diese Kollektion wird nicht automatisch vom System angelegt.
Sie erstellen diese Kollektion wie jede andere Kollektion:

- Suchen Sie in der Ordnerablage den Titelordner des Produktes.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Ordner „Collections".
- Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag „Kollektion erstellen".
- Geben Sie im Fenster zum Anlegen der Kollektion derselben den Namen „ISO".
- Klicken Sie auf den Button „Erstellen".
- In der Ordnerablage wird im Ordner „Collections" die neue Kollektion angezeigt.
- Im rechten Kollektionen-Panel wird die leere Kollektion angezeigt.

Kollektion „ISO" im Titelordner eines Produktes.

Kollektionen verschieben

Sie können Kollektionen auf die gleiche Weise verschieben wie Assets.

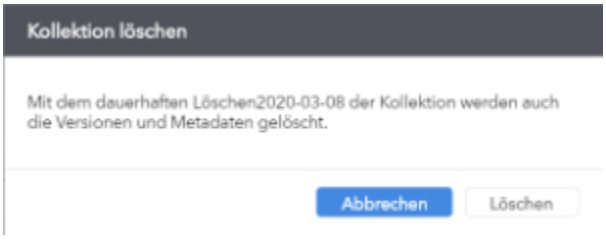
Kollektionen löschen

Sie können Kollektionen löschen, ohne dass den Assets, die in der Kollektion verknüpft sind, davon betroffen sind. Sie bleiben in den Ordnern, in denen sie eigentlich liegen, da in den Kollektionen lediglich Verknüpfungen enthalten sind.

Wenn Sie Kollektionen löschen möchten, müssen Sie die Kollektionen wie Assets löschen:

Sie löschen eine ollektion, indem Sie in der Metadatengruppe das Metadatum **„Datensatz löschen"** auf „Ja" setzen. Die Kollektion wird automatisch innerhalb einer Stunde gelöscht.

Eine Besonderheit ist der persönliche Bereich von Elvis (User Zone), hier können Kollektionen direkt gelöscht werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die zu löschende Kollektion und wählen Sie den Kontext-Menü-Eintrag „Löschen". Nach einer Sicherheitsabfrage wird die Kollektion endgültig gelöscht.



Daten hochladen

In Elvis werden alle Daten als Assets verwaltet, die in Titeln verwendet werden könnten.

Es gibt einerseits **nicht produktbezogene Assets**, z. B. Original-Bild-Dateien oder auch Audio-Dateien, andererseits **produktbezogene Assets**, z. B. Produktionsbilder, Layout-Dokumente und Manuskripte. Alle diese Daten werden grundsätzlich auf die gleiche Weise in Elvis importiert. Unterschiede gibt es lediglich bei den Ablageorten der Daten und den Benennungskonventionen.

Bei allen Importen gilt eine wichtige Grundregel:

Das Importieren von Thumbnails oder Previews, beispielsweise von Picturemaxx-Bildern, in Elvis ist **nicht erlaubt**!

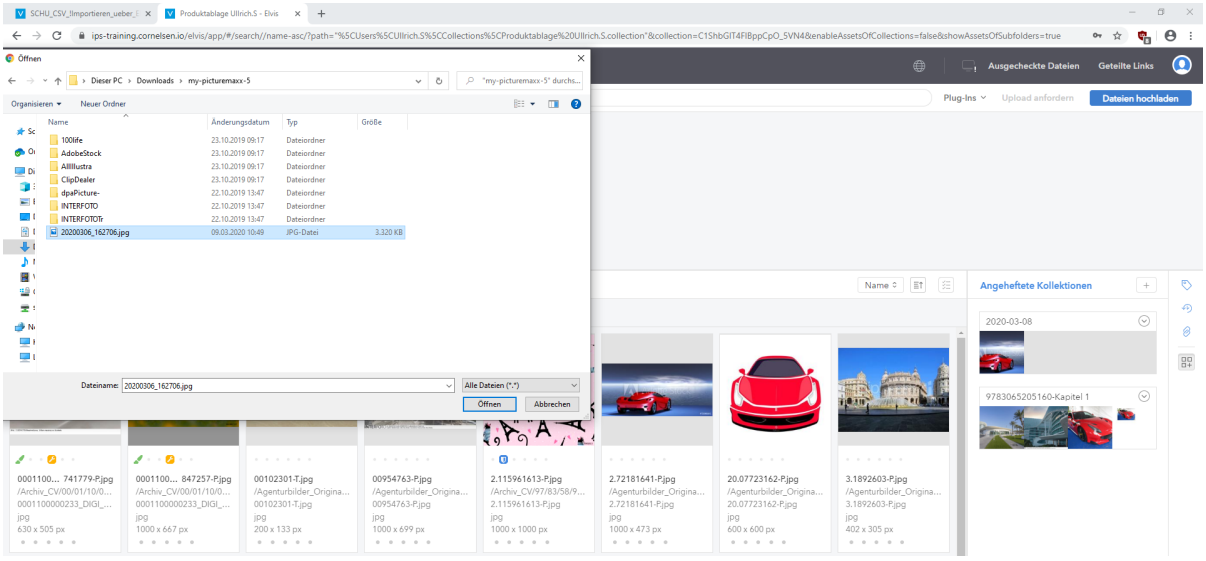
Verwenden Sie zum Import von Assets entweder die Importfunktion des Elvis-Clients oder gehen Sie über eine Internetseite, wenn Sie keinen Elvis-Client installiert haben. Nach dem Import von Daten stehen diese allen Prozessteilnehmern zur Verfügung.

Einzelne Dateien hochladen

ACHTUNG: Freie Bildgeber-Assets und Nichtstandard-Assets müssen über das Upload-Tool rechtskonform importiert werden! Standard-Assets (Picturemaxx-Assets) müssen über den Picturemaxx-Hotfolder rechtskonform in Elvis hochgeladen werden! Die Funktion „Dateien hochladen“ ist überwiegend für Layout-Dokumente vorgesehen, die nicht rechtegeklärt werden müssen.

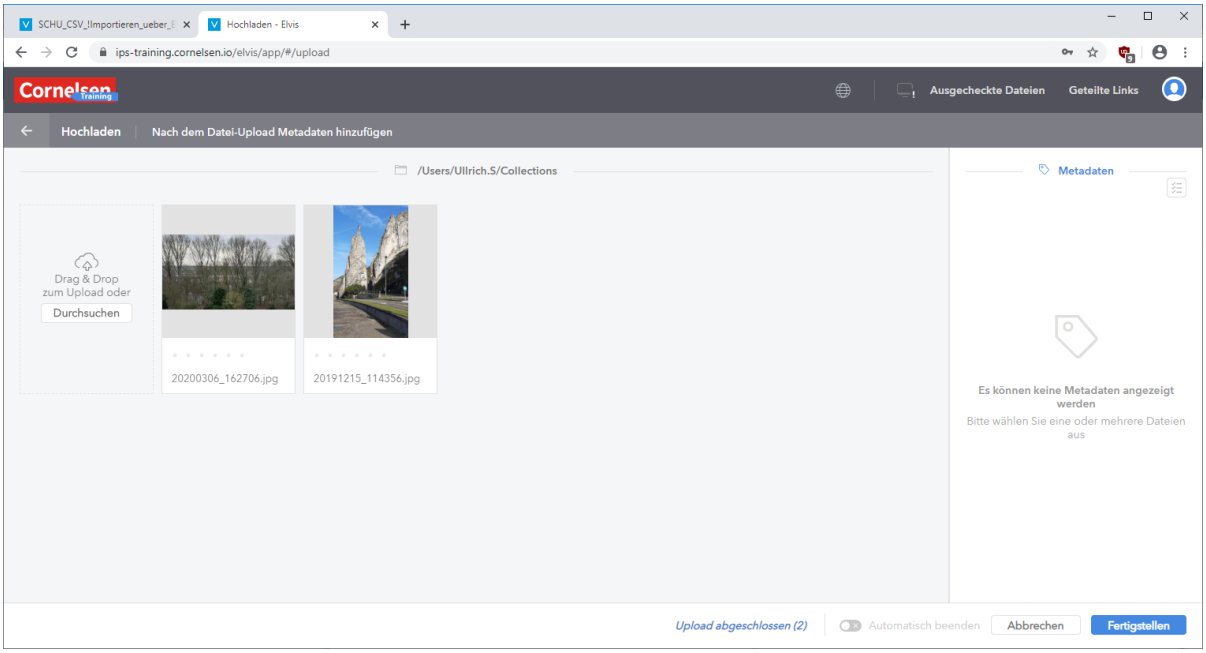
So importieren Sie Assets in Elvis:

Klicken Sie oben rechts auf den Button "Dateien hochladen". Es öffnet sich ein Dialogfels, in dem Sie die gewünschte Dateien auswählen können, die lokal auf Ihrem Rechner liegen.



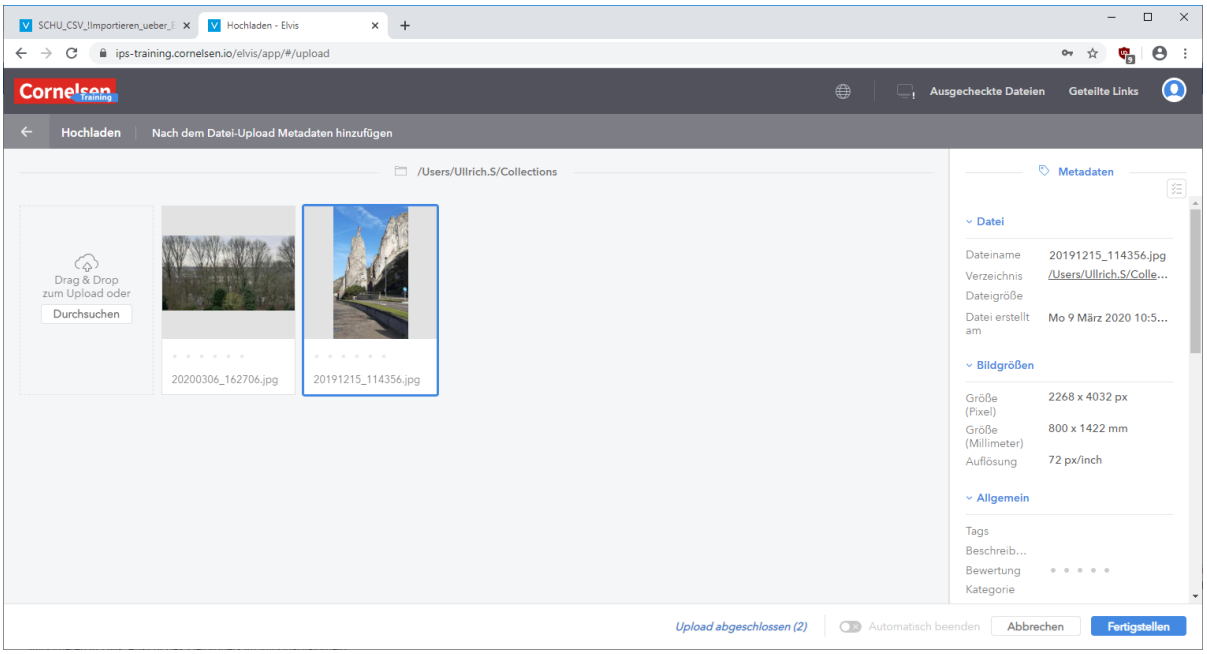
Beachten Sie dabei die Grundregel: Das Importieren von Thumbnails oder Previews von Picturemaxx-Bildern in Elvis ist **nicht erlaubt**!

Das Asset wird erst einmal automatisch dem Ordner "Collections" in Ihrem Nutzerbereich hinzugefügt. Sie können nun auch weitere Assets mit Drag & Drop in das geöffnete Fenster ziehen.



Fügen Sie nun Metadaten hinzu oder bearbeiten Sie eventuell vorhandene Angaben. Dieser Schritt ist optional, aber empfohlen, weil es die Weiterarbeit mit den Assets erleichtert.

Markieren Sie dazu das Asset und tragen Sie im Feld rechts die gewünschten Angaben ein. Sie können hier auch Angaben wie den Dateinamen o. ä. ändern.



Legen Sie zudem fest, in welchem Ordner die Assets abgelegt werden sollen. Achten Sie darauf, dass Sie Assets genau nach den Ablagerichtlinien in diesem Handbuch in die richtigen Ordner importieren! Wechseln Sie gegebenenfalls in den richtigen Ordner durch Klick auf den verzeichnislink im Metadaten-Feld.

Klicken Sie dann auf "Fertigstellen", um den Importvorgang abzuschließen.

Ordner mit Daten hochladen

Sie können in Elvis auch komplette Ordner inklusive der Dateien, die sich in den Ordner befinden, importieren.

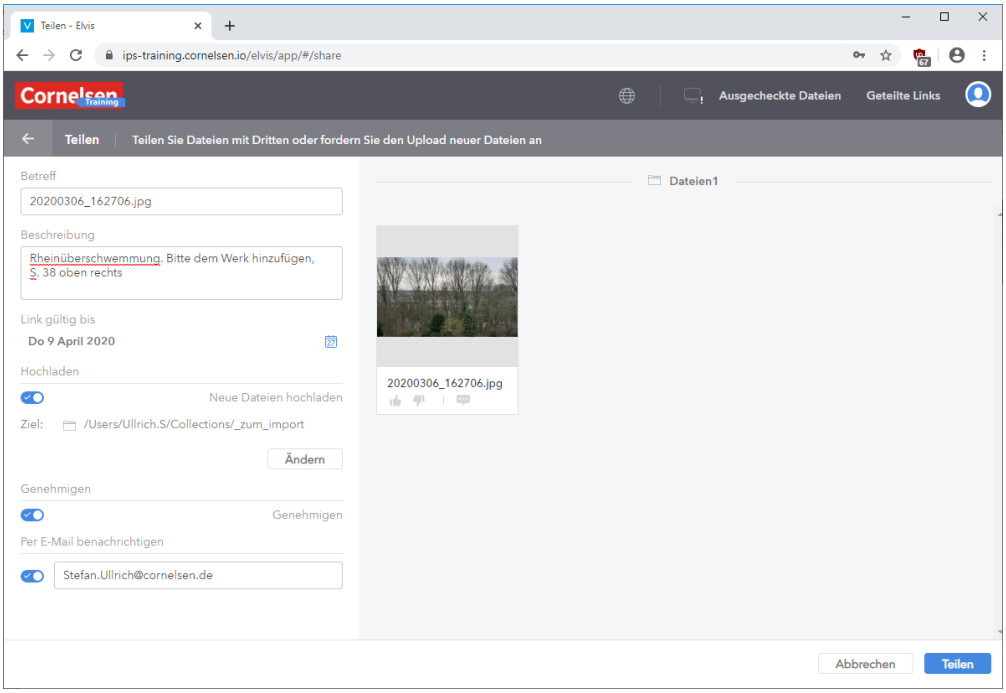
Ziehen Sie dazu einfach den gewählten Ordner per Drag & Drop in die gewünschte Ordnerstruktur in Elvis. Die Dateien werden zum Import vorbereitet und Sie können verfahren, wie Sie es bereits beim Import einzelner Dateien gesehen haben. Der Unterschied ist, dass nach Abschluss des Imports ein Ordner in Elvis erstellt wurde, der dem entspricht, den Sie zuvor lokal ausgewählt haben.

Daten über eine Internetseite hochladen

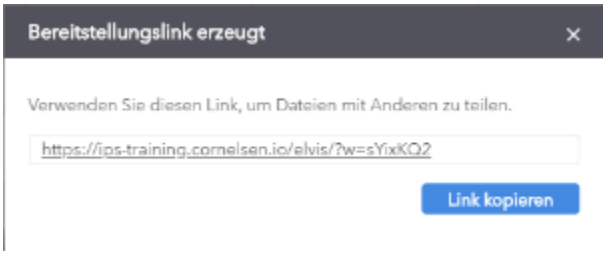
Auch wenn Sie selbst keinen Zugriff auf Elvis haben sollten, können Sie trotzdem Daten in Elvis importieren. Sie können auch jemandem, der keinen Zugriff auf Elvis hat, ermöglichen, Dateien hochzuladen.

Nutzen Sie dazu die Funktion "Teilen", die Sie im Kontextmenü eines Assets finden oder drücken Sie die Taste S, wenn Sie ein oder mehrere Assets markiert haben.

Sie gelangen automatisch auf eine schlichte Übersichtsseite, in der Sie ein Betreff, eine Beschreibung und ähnliche Informationen eingeben können.



Klicken Sie dann auf "Teilen". Sie erhalten nun einen Link zur Bereitstellungsseite, den Sie kommunizieren können.



Der Mitarbeiter oder Dienstleister, dem Sie den Link geschickt haben, kann nur die Seite öffnen und seinerseits Dateien hochladen. Sie werden in diesem Fall per Mail darüber informiert, dass und wie viele Dateien hochgeladen wurden.

Vertonte Vokabeln hochladen

Vertonte Vokabeln werden in diversen Produkten verwendet (Apps, Ting-Produkte, CD-ROMs, Online-Übungen etc.). Sie werden in der Regel listenweise erstellt, benannt und verwendet.

Wichtig: Für die Cornelsen-Produkte **VTA** und **VBTA**s werden die Audio-Assets (= vertonte Vokabeln) **nicht** über die Standard-Import-Funktion von Elvis importiert!

Die Elvis-Integration erfolgt über einen automatisierten Workflow, der zwingend auf eine korrekte Benennung angewiesen ist.

- Vertonte Vokabeln werden via Massenimport durch ein gesondertes Verfahren in Elvis importiert.
- Während des speziellen Massenimports für vertonte Vokabeln werden die Audios mit inhaltlichen und rechtlichen Metadaten bereits beim Importprozess angereichert.
- Vertonte Vokabel werden in einem eigenständigen Ablagebereich von Elvis archiviert: Media Audio/vertonte_Vokabeln/\[Sprachkürzel\]/\[Initial\]

So gelangen vertonte Vokabeln in Elvis:

- Die Redaktion informiert einen Mitarbeiter der Abteilung LRM (Lizenzen- und Rechtemanagement) über die benötigten Audio-Daten für einen Wortschatz.
- LRM beauftragt ein Tonstudio (Info an Team Content Services/Content Management ob Rahmenvertrag oder nicht). Wichtig: Lieferung nicht per Elvis-Link, sondern per FTP!
- Notwendige Informationen für die Durchführung des Auftrags seitens des Tonstudios erhält das Tonstudio von der Redaktion, unterstützt vom Team Content Services/Content Management. (Bsp. Vokabelliste mit Vokabeln, Transkription und *filename*).
- Die Töne werden vom Tonstudio per FTP an Cornelsen geliefert. Sprechername und Geschlecht wird der Redaktion seitens des Tonstudios bekanntgegeben. Wichtig: Das Tonstudio importiert die Töne nicht direkt in Elvis!
- Die Töne werden von der Redaktion geprüft und freigegeben.
- Das Tonstudio liefert final die offiziell freigegebenen Töne.
- Die Töne werden vom Team Content Services/Content Management vom FTP-Server von Cornelsen heruntergeladen.
- Mit Hilfe der Vertonungsliste und der Vokabelliste wird eine sog. Steuerdatei erstellt, die Sprechername, Geschlecht und alle rechtlichen Metadaten nach Vorlage der Abteilung „Medien- und Informationsdienste" für das jeweilige Tonstudio (gemäß Rahmenvertrag zwischen CV und Tonstudio) beinhaltet.
- Bis zu 1.000 Audios und ihre rechtlichen Metadaten werden über einen automatisierten Prozess in Elvis in einen lehrwerksunabhängigen, sprachbezogenen Ordner speziell für VTA/VBTA-Produktionen importiert. Als Ergebnis wird ein Bericht mit allen Elvis-IDs und den dazugehörigen Audiodateinamen erstellt. (Anm.: Bei mehr als 1.000 Audios sind, wird der Import wiederholt.)

Über die Elvis-IDs können dann in weiteren Produktionsprozessen die Töne direkt aus Elvis gezogen werden.

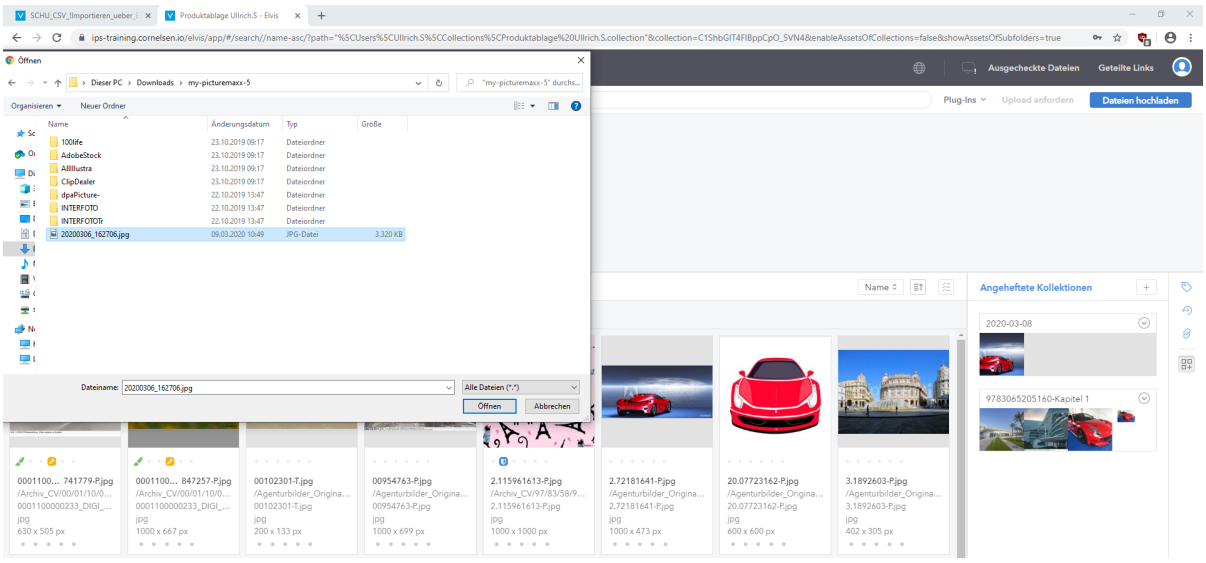
Vorläufige Umschlagaußenseiten (Cover) hochladen

Das Cover eines Titels wird in der Regel weit vor Beginn des eigentlichen Realisierungsprozesses erstellt. Dies ist notwendig, da mittels des **vorläufigen Covers** der Titel bereits im Webshop und in Katalogen von Cornelsen angekündigt wird.

Das vorläufige Cover wird von einer Designagentur vollkommen unabhängig von IPS erstellt. Wenn das vorläufige Cover erstellt wurde, muss es inklusive der in der Cover-Datei verwendeten Assets (Bilder) in Elvis importiert und regelgeleitet abgelegt werden.

Prinzipiell verläuft der Upload von vorläufigen Umschlagsseiten in Elvis ähnlich wie bei anderen Assets:

Klicken Sie auf den Button „Dateien hochladen". Wählen Sie Dateien zum Import aus, die auf Ihrem lokalen Rechner liegen.



Beachten Sie hier, dass Sie den Titelordner als Zielordner verwenden. Achten Sie darauf, dass Sie Assets genau nach den Ablagerichtlinien in diesem Handbuch in die richtigen Ordner importieren! Wechseln Sie gegebenenfalls in den richtigen Ordner durch Klick auf den Verzeichnislink im Metadaten-Feld. Klicken Sie dann auf "Fertigstellen", um den Importvorgang abzuschließen.

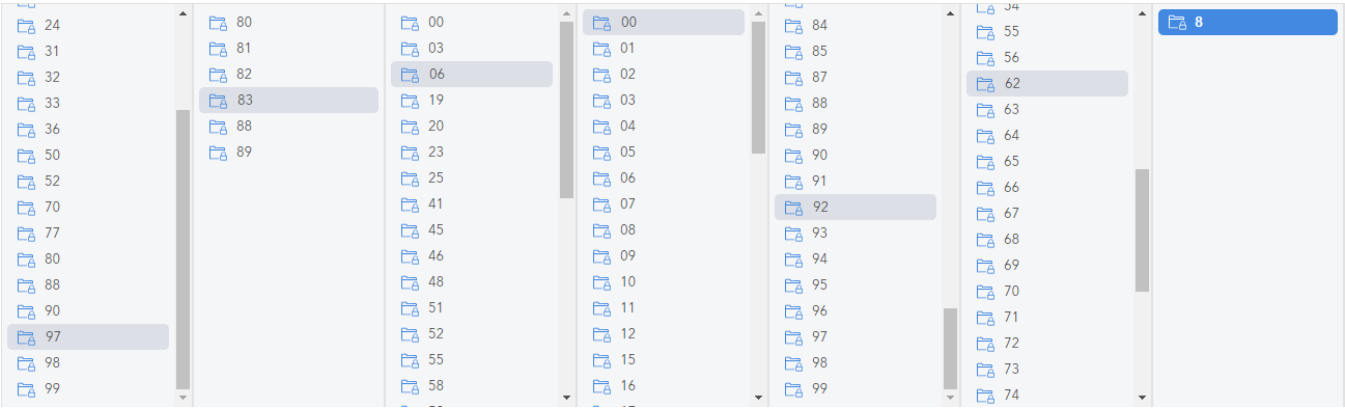
Im nächsten Schritt müssen Sie die soeben importierten InDesign-Dokumente mit einem Status versehen. Öffnen Sie dazu das Metadatenpanel rechts und setzen Sie in der Gruppe "System" den Wert "Status" auf "Entwurf".

Layout-Dokumente importieren

Achtung: Sie müssen die Layout-Dokumente spätestens zum Zeitpunkt der Erstellung des letzten Umbruchs **vor** der Imprimatur importieren!

Um Layout-Dokumente zu importieren, gehen Sie prinzipiell vor wie beim Import von einzelnen Dateien.

Stellen Sie sicher, dass der Ziel-Ordner der korrekte Titelordner des Produktes ist (Ablageort: Archiv_CV/\[ISBN-Pfad\]/\[Titelordner\]). Ändern Sie gegebenenfalls den Ziel-Ordner.



Fügen Sie die Assets der Kollektion „\[ISBN\]-Layout" des betreffenden Produktes hinzu. Dies bewirkt, dass die - physisch im Titelordner befindlichen – Layout-Dokumente in der Kollektion „\[ISBN\]-Layout" referenziert sind.

Achtung! Nicht immer werden die importierten Daten gleich angezeigt. Verwenden Sie die Tastenkombination Strg+R bzw. Apfel + R zum Aktualisieren der Ansicht in Elvis.

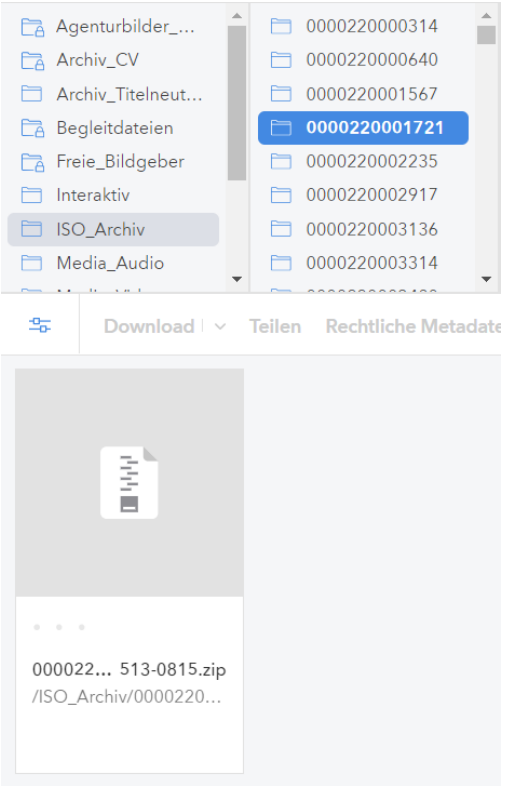
Der technische Hintergrund ist, dass beim Hinzufügen der Layout-Dokumente zum in der PU Buch angelegten Produkt, die PU Buch aus Performance-Gründen ausschließlich auf einige wenige Kollektion zu (u.a. die Kollektion „\[ISBN\]-Layout") zugreift und nicht auf den gesamten, in Elvis verfügbaren, Assetbestand.

Abbilder von Datenträgern (ISO-Dateien) importieren

Eine wichtige organisatorische Voraussetzung für das Importieren von ISO-Dateien in Elvis ist die Anlage einer Kollektion für das ISO im Titelordner von Elvis.

Um ISO-Dateien zu importieren, gehen Sie prinzipiell vor wie beim Import von einzelnen Dateien.

Stellen Sie sicher, dass der Ziel-Ordner der korrekte Titelordner des Produktes ist (Ablageort: Wurzelordner ISO_Archiv aus bzw. ein gegebenenfalls von Ihnen zu erstellender Unterordner). Ändern Sie gegebenenfalls den Ziel-Ordner.



Der Unterordner dabei muss die ISBN des ISOs als Titel haben.

Workflows

Workflows sind automatisierte Aktionen, die verschiedene Arbeitsschritte bei der Verwaltung von Assets automatisieren und Ihnen so die Arbeit erleichtern.

Hotfolder-Workflows

Für den Import von Assets, die in CSV-Produkten verwendet werden sollen, stehen sogenannte Hotfolder zur Verfügung. Das sind Datei-Ordner, die vom System überwacht werden. Wenn Sie Daten in diese überwachten Ordner importieren, werden die Daten automatisch vom System weiterverarbeitet: Daten werden konvertiert, mit Metadaten angereichert und regelgeleitet an den dafür vorgesehenen Ablageorten in Elvis abgelegt.

Picturemaxx-Hotfolder

Derzeit ist die Funktionalität des Picturemaxx-Hotfolder auf Laufwerk W nicht aktiv.

Der Ordner ist zwar weiterhin sichtbar, verarbeitet jedoch zurzeit keine Assets, das heißt die Assets bleiben in diesem Ordner liegen und werden nicht vom System abgeholt.

Sie müssen daher über Picturemaxx heruntergeladene Assets manuell in den Picturemaxx-Hotfolder in Elvis importieren.

Siehe dazu auch hier: https://produktion.cornelsen.io/elvis/?w=12uFoRw

FreieBildgeber-Hotfolder

Bitte beachten Sie:

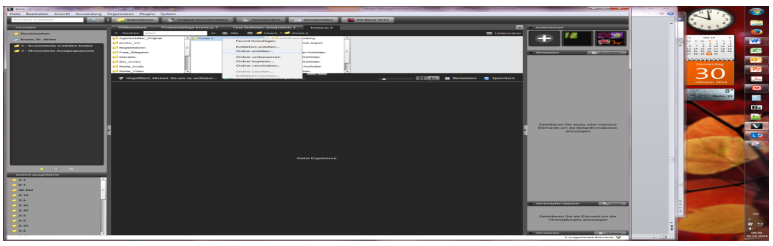
Die Freien Bildgeber Hotfolder auf Laufwerk W und im Nutzerverzeichnis in Elvis wurden zu Gunsten des neuen Upload-Portals abgeschafft.

Die Ordner sind zwar weiterhin sichtbar, verarbeiten jedoch keine Assets mehr. Die Assets bleiben in diesen Ordnern liegen und werden nicht vom System abgeholt.

Bildoptimierungs-Hotfolder

Wenn Sie große Datenmengen (viele Assets) nach der Bildbearbeitung/Bildoptimierung durch Dritte wieder in Elvis bringen möchten, arbeiten Sie mit dem „Bildoptimierungs-Hotfolder".
Wichtig ist, dass die Assets bereits mit korrekten Dateinamen vorliegen.
So verwenden Sie den Bildoptimierungs-Hotfolder:

- **Vorbereitende Tätigkeit:** Legen Sie in Elvis in Ihrem persönlichen Bereich den „Bildoptimierungs-Hotfolder" an.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Ordner „[Ihr Nutzername]".
- Wählen Sie im Kontextmenü den Eintrag „Ordner erstellen".

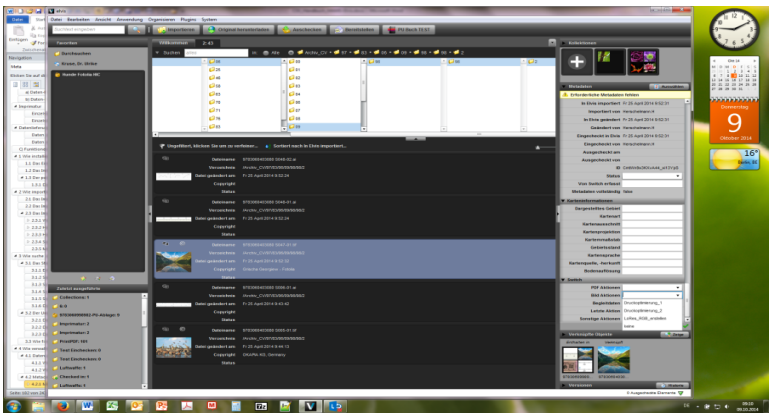


Ordnerstruktur im persönlichen Bereich von Elvis mit Kontextmenü am Ordner.

- Im Feld „Ordner erstellen" tragen Sie „Bildoptimierungs-Hotfolder" ein.
- Mit Klick auf den Button „Erstellen" legen Sie den Ordner an.

Merke: Diesen Ordner brauchen Sie nur ein einziges Mal anzulegen. Sie können Ihn stets verwenden, wenn Sie größere Mengen veränderter Bilder wieder in Elvis einchecken möchten.

- Markieren Sie alle zu optimierenden Bild-Assets und setzen Sie in der **Metadatengruppe „Switch"** im Metadatenfeld „Bild Aktionen" den **Wert „Druckoptimierung_1"**.

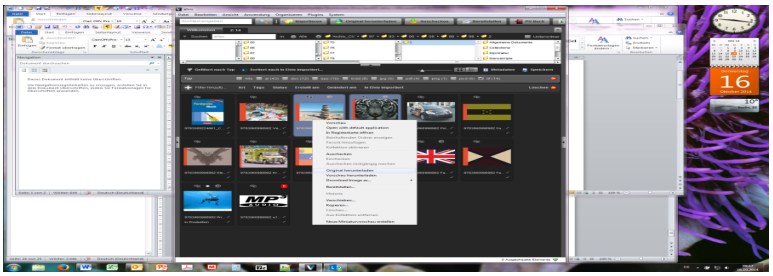


Metadaten-Panel in Elvis, Metadaten-Gruppe „Switch".

- Das System wird nach einiger Zeit automatisch ein weiteres Metadatum setzen: **Metadatengruppe „Allgemein"**, Metadatenfeld „Datensatz nicht löschen", **Wert „ja".**

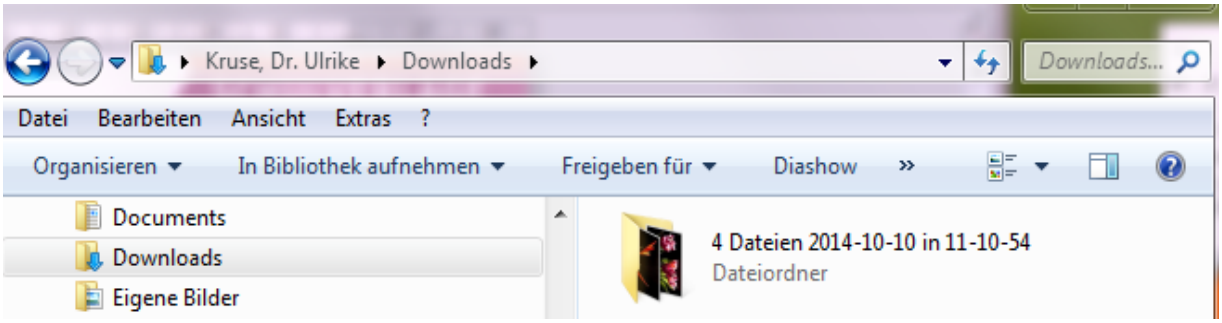
Metadaten-Panel in Elvis, Metadaten-Gruppe „Allgemein".

- Laden Sie die Assets herunter (Original herunterladen).



Kontextmenü an einem Asset in Elvis.

- Im Ordner „Downloads" auf Ihrem Rechner werden die Dateien in einem **Ordner „n Dateien [Datum] in [Uhrzeit]"** abgelegt.

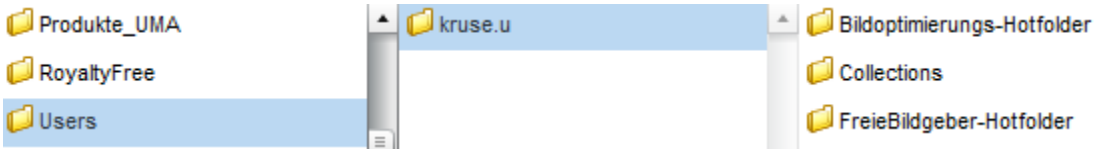


Werden mehrere Dateien aus Elvis heruntergeladen, werden diese als ZiP-Datei gespeichert.

- Nun können Sie die Daten gezippt via FTP dem Bilddienstleister zur Verfügung stellen.

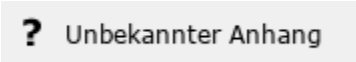
Achtung! Die Dateien dürfen nicht umbenannt werden!

- Wenn Sie die Dateien (nach längerer Zeit) wieder in Elvis zurückgeben möchten, importieren Sie die Dateien in den **Ordner „Bildoptimierungs-Hotfolder"**.



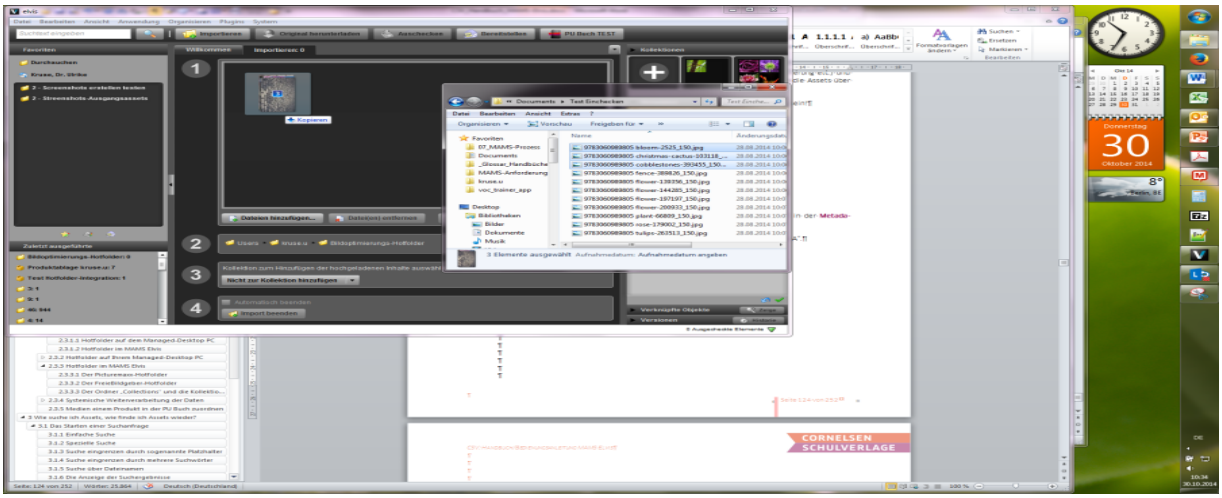
Hotfolder im persönlichen Bereich von Elvis: Bildoptimierungs-Hotfolder.
Achtung! Die Bilder dürfen nicht ausgecheckt sein, damit der Workflow funktioniert!

- Klicken Sie auf den Button „Importieren" zum Import der Assets über den Bildoptimierungs-Hotfolder in Ihrem persönlichen Bereich.



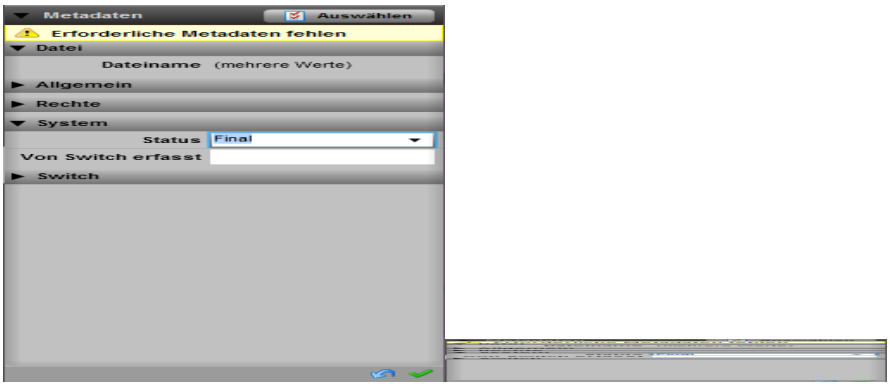
Import-Dialogfeld in Elvis

- Ziehen Sie die Bilder per „Drag & Drop" aus dem Dateimanager in das Importfenster.

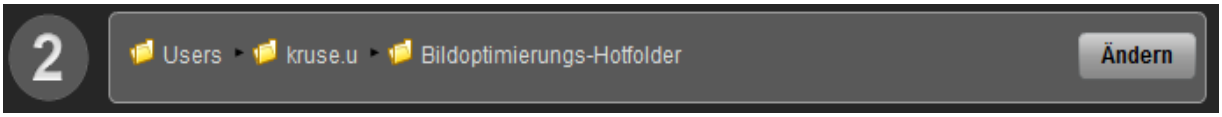


Ziehen und Ablegen (drag & drop) von Dateien in das Import-Fenster von Elvis
Achtung! Die Anzahl der importierbaren Dateien ist seitens des Softwareherstellers auf 150 beschränkt! Teilen Sie bei größeren Datenmengen diese in Margen von 150 Dateien auf.

- Markieren Sie alle Bilder; drücken Sie die Tastenkombination „<STRG> A".
- Setzen Sie das Metadatum „Final":
  - Metadatengruppe „System"
  - Metadatenfeld „Status"
  - Wert „Final".
- Speichern Sie die Metadatenänderung mit Klick auf das grüne Häkchen am Ende des Metadaten-Panels.

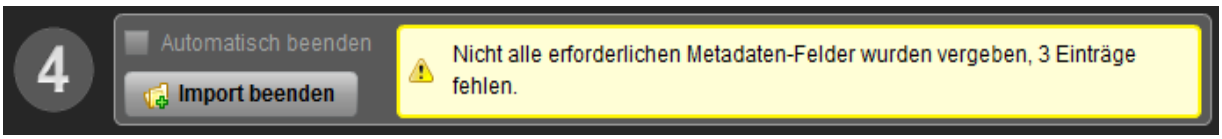


- Achten Sie darauf, dass Sie den Zielordner „Bildoptimierungs-Hotfolder" ausgewählt haben. Ändern Sie ihn ggf. mit Klick auf den Button „Ändern".



Ziel-Ablageort im Importieren-Dialogfeld von Elvis.

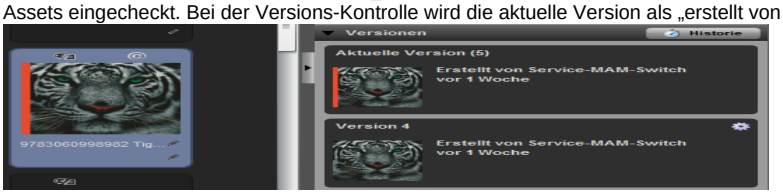
- Schließen Sie den Import ab, in dem Sie auf den Button „Import beenden" klicken.



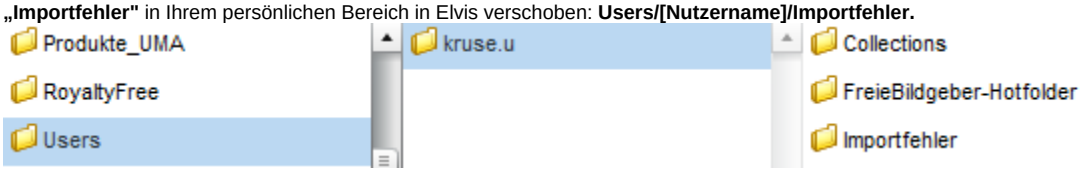
Bereich zum Abschluss des Imports im Importieren-Dialogfeld inkl. Warnhinweis zu fehlenden Metadaten.

- Die außerhalb von Elvis veränderten Bilder werden vom System mit den in Elvis vorhandenen Bildern verglichen und als neue, bildoptimierte Version eingecheckt.

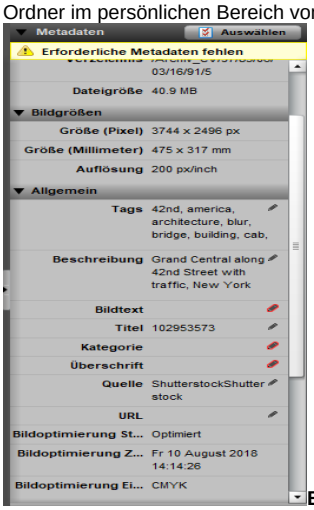
Das System vergleicht die im Ordner „Bildoptimierungs-Hotfolder" stehenden Dateien mit gleichnamigen Assets in Elvis, die im Metadatenfeld „Bild Aktionen" den Eintrag „Druck-optimierung_1" haben. Findet der Workflow eine Übereinstimmung, werden die Dateien automatisch als neue Versionen der Assets eingecheckt. Bei der Versions-Kontrolle wird die aktuelle Version als „erstellt von Service-MAM-Switch" angezeigt.



Asset in Elvis mit Versionsinfo (Versions-Panel im rechten Bereich von Elvis).
Sollten Sie Dateien importiert haben, die nicht in Elvis vorhanden sind oder die umbenannt wurden, dann werden diese Dateien in einen **Ordner „Importfehler"** in Ihrem persönlichen Bereich in Elvis verschoben: **Users/[Nutzername]/Importfehler.**



Ordner im persönlichen Bereich von Elvis: Importfehler-Ordner.



Erkennung der Bildoptimierte Dateien beim Hauptbereich (Suchergebnis)
!worddav106f0b5e5b7472f4371058d13f301e3c.png|height=136,width=103!Die optimierten Dateien sind im Vorschau mit dem Pinsel-Icon gekennzeichnet und die Eigenschaften der optimierten Dateien sind auch im Feld „Metadaten" zu sehen.

Die entsprechenden Dateien können folgende Werte enthalten:

„Bildoptimierung Information"	Verwendungszweck
CMYK	Print
RGB	Web oder Digital
BW	Graustufen
Legacy	„Druckoptimiert in der Beschreibung gefunden

Asset-Workflows

Asset-Workflows sind automatische Aktionen an einzelnen Assets. Die Workflows werden angesteuert durch das Setzen bestimmter Metadaten am Asset.

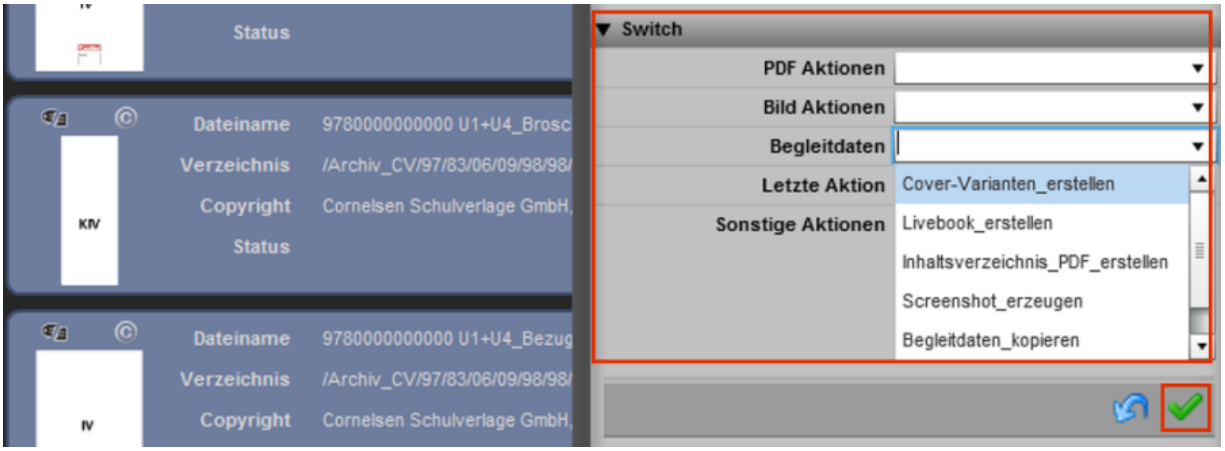
Workflow „Cover-Varianten_erstellen“

Die Cover-Varianten (-Ableitungen) sind Pixelbilder der Umschlagseiten, die als Vorschau in Werbematerialien und in Planungssystemen (z. B. SAP) dienen. Es werden 41 Abbildungen für verschiedene Ausgabekanäle und Formate erzeugt, die verschiedene Dateiformate, Auflösungen und Formatgrößen haben.
Cover-Varianten werden durch **automatischen Workflow** erzeugt und **automatisch** im Ordner „Begleitdateien" abgelegt. Die Basis zur Erzeugung der Covers ist **immer** ein **InDesign-Layout-Dokument**.
Sie können Cover auf zwei Arten erzeugen:

- Entweder Sie setzen ein Metadatum in Elvis (siehe folgende Anleitung).
- oder Sie erzeugen das Cover über einen Workflow in der PU Buch (vgl. Handbuch PU Buch.)

Sie erstellen Cover-Varianten über Elvis, indem Sie an einer InDesign-Datei den Workflow starten:

- Bereiten Sie die Daten für den Import in Elvis vor (vgl. „Satz-Richtlinien für Vorstufen-Dienstleister", Kap. „Erstellung von Covern").
- Importieren Sie die Daten (InDesign-Datei und darin enthaltene Bilder) in Elvis. Ablageort: Archiv_CV/[ISBN-Krümelpfad]/Titelordner des Produktes
- Setzen Sie beim Import-Vorgang Metadaten an den InDesign-Dateien: Metadatenbereich „System", Metadatenfeld „Status"
  - entweder: Umschlag im „vorläufigen" Stadium = Wert „Entwurf",
  - oder: finalisierter und freigegebener Umschlag = Wert „Final".
- Setzen Sie das Metadatum: Metadatengruppe „Switch" Feld „Begleitdaten" Wert „Cover-Varianten_erstellen". Bestätigen Sie die Änderung mit Klick auf das grüne Häkchen.



Starten des Workflows „Cover-Varianten_erstellen".

- Der Workflow startet automatisch (das Feld wird stündlich überprüft). Wenn der Workflow die Datei bearbeitet, wird das Feld „Von Switch erfasst" auf „true" gesetzt.
  -

Wenn das Feld „Von Switch erfasst" den Wert „true" hat, bedeutet es, dass jemand den Workflow schon gestartet hat.
  - Wenn die InDesign-Datei fehlerfrei verarbeitet werden konnte, wird das Feld „Begleitdateien" auf „Cover erstellt [Datum] [Uhrzeit]" gesetzt und das Feld „Von Switch erfasst" auf „false" gesetzt.
- Das System legt die Cover-Ableitungen unter dem Wurzelordner „Begleitdaten" ab; **Ablagekonvention:** Begleitdaten/[ISBN-Krümelpfad]/[Titelordner] **Bsp.:** Begleitdaten/97/83/06/09/98/98/2
- Sollten bereits Cover-Varianten im Begleitdaten-Archiv vorhanden sein, werden diese überschrieben (aktualisiert).

Merke: Das automatische Erzeugen von Cover-Varianten für das Begleitdaten-Archiv funktioniert nur mit InDesign-Dateien!
Die vom Workflow erzeugten Cover werden im Ordner „Begleitdateien" korrekt abgelegt, wenn:

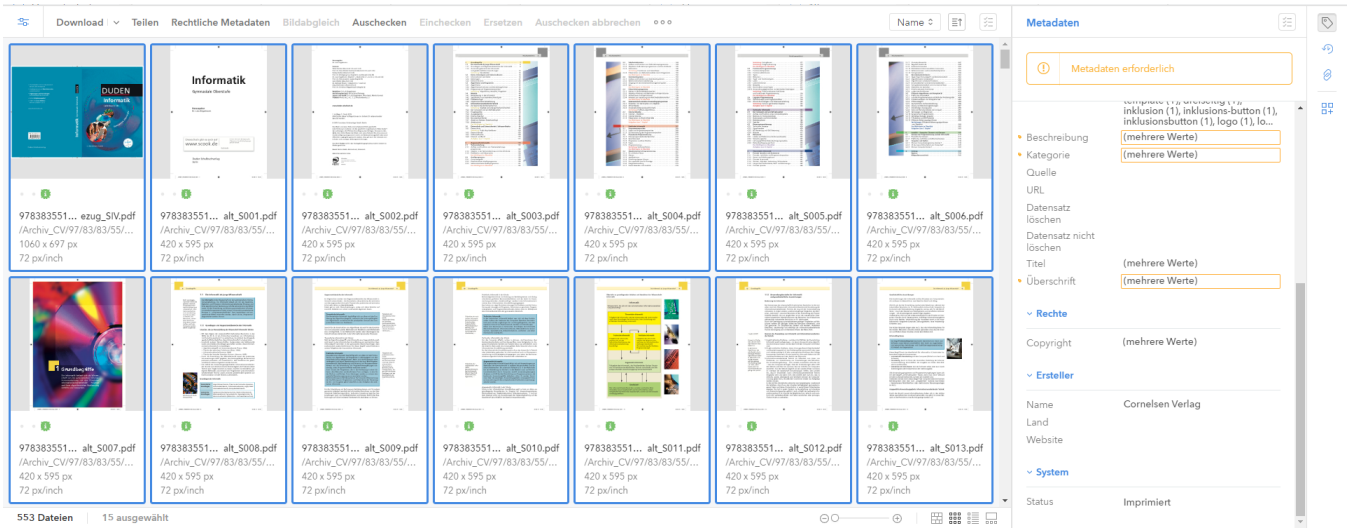
- ein Umschlag-Layout-Dokument (= InDesign-Datei) gemäß der „Satz-Richtlinien für Vorstufen-Dienstleister" erstellt worden ist,
- das Umschlag-Layout-Dokument gemäß den Benennungsregeln benannt ist und
- das Umschlag-Layout-Dokument im korrekten Titelordner unter „Archiv_CV" abgelegt wurde.

Workflow „Imprimatur“

Die im Rahmen des Realisierungsprozesses entstandenen PDFs für die Druckerei befinden sich im Titelordner und dort im Unterordner „PrintPDF". Diese Daten müssen final überprüft und für den Druck freigegeben werden (Imprimatur – lat. für „Es ist zu drucken!"). Die so kontrollierten und final freigegebenen Daten müssen im Unterordner „Imprimatur" des Titelordners abgelegt sein. Das Verschieben der Daten aus dem „PrintPDF"-Ordner in den „Imprimatur"-Ordner geschieht automatisch durch einen Workflow.

So kennzeichnen Sie ein Print-PDF als „imprimiert".

- Markieren Sie die entsprechenden Einzelseiten-Print-PDFs im Ordner „PrintPDFs".
- Setzen Sie für alle PDFs gleichzeitig das Metadatum: Metadatengruppe „System", Feld „Status", Wert „imprimiert".



Die Einzelseiten-Print-PDFs werden innerhalb einer Stunde automatisch vom System in den Ordner „Imprimatur" verschoben. Die PDFs, die Sie nicht gekennzeichnet haben, bleiben für weitere Korrekturen im Ordner „PrintPDF".

Achtung! PDF-Dateien, die den Metadatenstatus „imprimiert" erhalten haben, dürfen **nicht** manuell verschoben werden.

Wenn Einzelseiten-Print-PDFs überarbeitet werden müssen, weil sie inhaltliche Fehler enthalten, dann bleiben die zu korrigierenden Einzelseiten-Print-PDFs im Ordner „PrintPDF".

Achtung! Setzen Sie nur bei den wirklich imprimierten Seiten den Status „Imprimiert". Im Korrekturfall erneut erzeugte PDF-Dateien würden die schon im Ordner „Imprimatur" vorhandenen PDF-Dateien nicht überschreiben, sondern abweichend benannte Kopien der PDF-Dateien (= alter Dateiname + Zusatz „-1", „-2" usw.) erzeugen. Dies ist ein Standardverhalten von Elvis: Wenn ein Benutzer mittels Verschieben-Dialog Assets in einen Ordner verschiebt, in dem sich bereits gleichnamige Assets befinden, wird Elvis immer versuchen, beide Assets zu erhalten und dadurch das neu verschobene Asset umbenennen.

Workflow „Screenshots erzeugen“

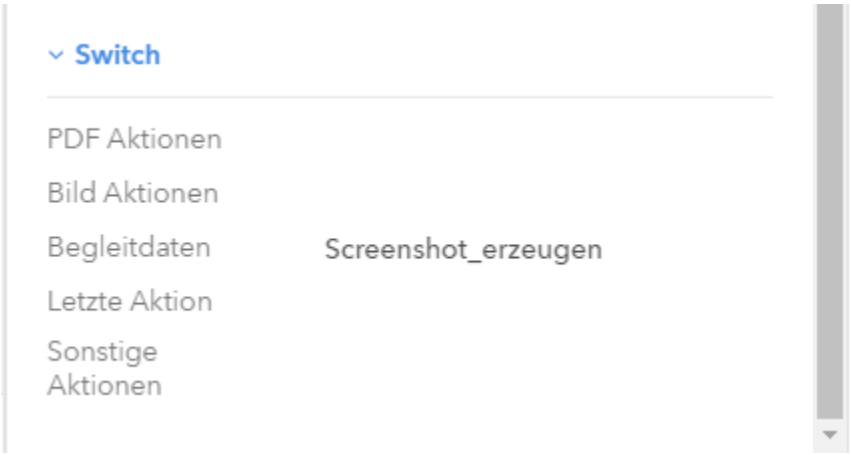
Screenshots werden von Software-Produkten angefertigt, um sie auf der jeweiligen Produktseite im Webshop zur Ansicht bzw. zum kostenlosen Download anzubieten und sie in Katalogen zu verwenden. Sie werden auf Wunsch der Redaktion aus (nicht standardisiert) erstellten Grafiken erzeugt.

So stellen Sie einen Screenshot im Begleitdateien-Archiv von Elvis bereit:

- Erstellen Sie aus der Software-Anwendung einen Ausgangs-Screenshot (Pixelbild, keine Vektorgrafik).
- Speichern Sie das Bild nach Dateinamenskonvention lokal:

  [ISBN] [Leerzeichen] [Freitext] [Punkt] [Dateiendung], z. B. 9783060403080 Mathe-Spiel.tif

- Importieren Sie das Pixelbild in Elvis in den Titelordner des Produktes Archiv_CV/[ISBN-Krümelpfad]/[Titelordner des Produktes]
- Setzen Sie beim Import-Vorgang Metadaten: **Metadatengruppe „Switch"**, Metadatenfeld „Begleitdaten", **Wert „Screenshot erzeugen"** Setzen Sie auch andere Metadaten wie Titel, Beschreibung, Copyright etc.



Das System verarbeitet das Bild folgendermaßen:

- Am Ausgangsasset werden Metadaten geändert: Metadatengruppe „Switch"/Metadatenfeld „Begleitdaten"/Wert „Keine" und Metadatenfeld „Letzte Aktion"/Wert „OK – Begleitdaten kopieren [Datum] [Uhrzeit]"

- Die erzeugten Assets werden folgendermaßen benannt: [ISBN] x1SC [Freitext] [Punkt] [Dateiendung], z. B. 9783060403080_x1SC_Mathe-Spiel.tif

Pro Screenshot werden immer folgende Dateitypen erstellt:

PNG: Auflösung unverändert, Farbmodus RGB, PNG-8, 128 Farben

TIF: Auflösung wird auf 200 dpi hochgesetzt, Höhe und Breite werden verringert = keine Interpolation, Farbmodus CMYK mit eingebettetem Farbprofil „ISOCoated_v2.icc.

Die Screenshots werden nach folgender Ablagekonvention gespeichert:

Begleitdaten/[ISBN-Krümelpfad]/Titelordner des Produktes

Die Screenshots erben als Variation den Status des Ausgangsassets und andere Metadaten.

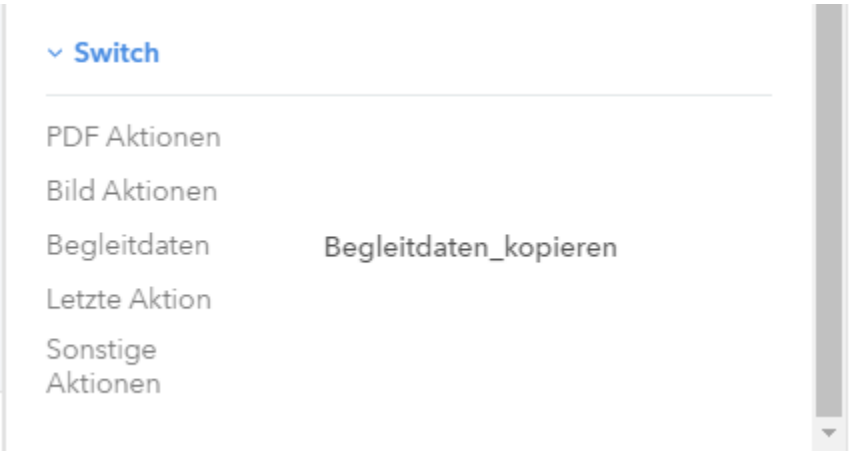
Workflow „Begleitdaten kopieren“

Werbematerialien können aus allen möglichen Assets in Elvis erzeugt werden, sofern diese in einem Titelordner eines Produktes im „Archiv_CV" liegen, also einem Produkt zugeordnet sind.

So kopieren Sie Assets in das Begleitdateien-Archiv von Elvis:

Suchen Sie ein entsprechendes Asset in Elvis. Es muss einem Produkt zugeordnet sein, also in einem Ordner Archiv_CV\[ISBN-Krümelpfad]\Titelordner eines Produktes liegen. Markieren Sie das Asset und setzen Sie ein Metadatum:

Metadatengruppe „Switch", Metadatenfeld „Begleitdaten", Wert „Begleitdaten_kopieren"



- Es wird eine Variation des Ausgangsassets erstellt, das neue Asset erbt als Variation den Status und die Metadaten des Ausgangsassets.

Das System verarbeitet das Asset folgendermaßen:

Am Ausgangsasset werden Metadaten geändert:

Metadatengruppe „Switch", Metadatenfeld „Begleitdaten", *Wert „Keine"
Metadatengruppe „Switch", Metadatenfeld „Letzte Aktion", *Wert „OK – Begleitdaten kopieren [Datum]-[Uhrzeit]

Der Dateiname des Ausgangsassets wird für die Kopie übernommen, das Dateiformat bleibt gleich.

Das neue Asset wird folgendermaßen abgelegt:

Begleitdaten\[ISBN-Krümelpfad]\Titelordner des Produktes.

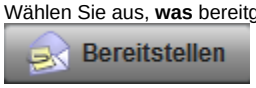
Der Krümelpfad ergibt sich aus der im Dateinamen enthaltenen ISBN. Existiert der Krümelpfad im Bereich „Begleitdaten" noch nicht, wird er angelegt.

Daten teilen

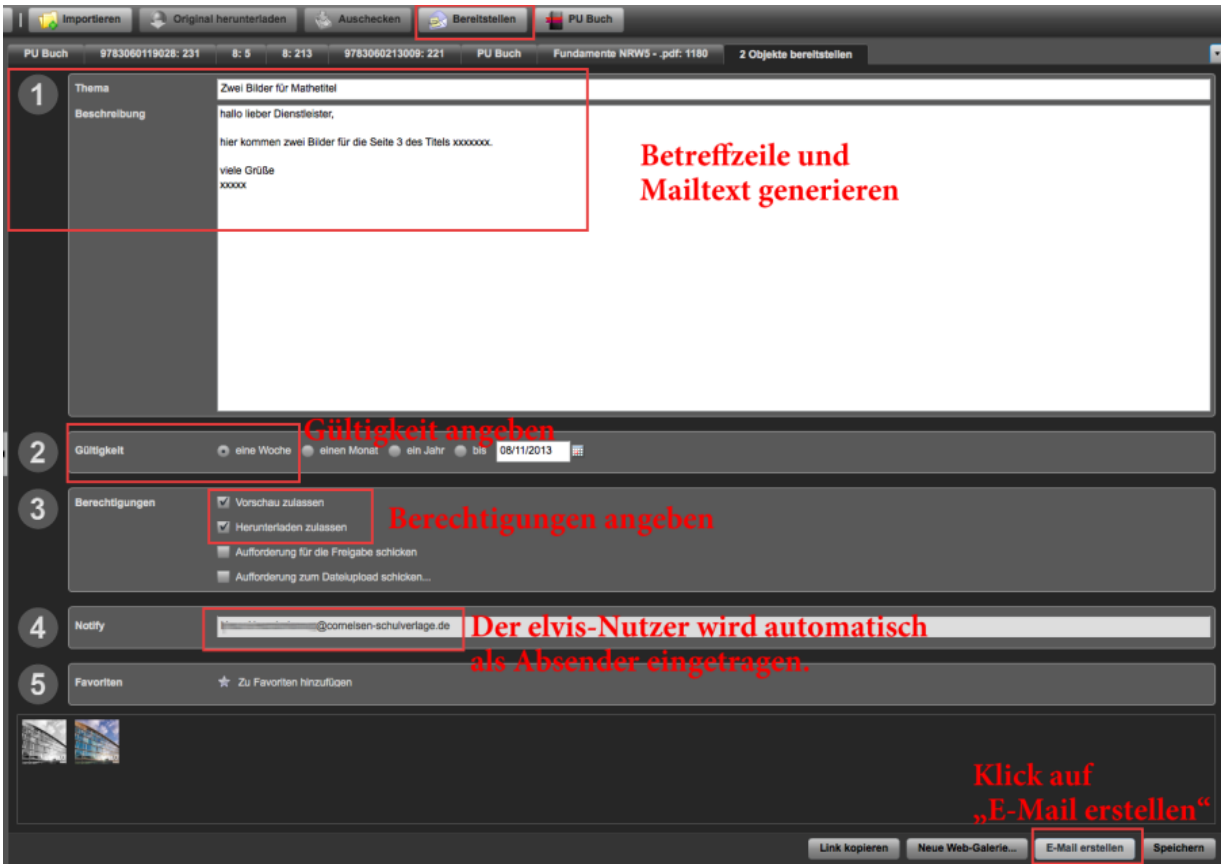
Über die **Teilen-Funktion** von Elvis kann man Daten auf zwei Arten für jeweils zwei Zielgruppen bereitstellen. Generell wird unterschieden zwischen Teilnehmern, die einen Elvis-Client installiert und direkten Zugang zu den Assets haben, und Teilnehmern, die keinen Elvis-Client haben.

Assets bereitstellen

So stellen Sie Assets für andere Prozessteilnehmer bereit:

- Wählen Sie aus, **was** bereitgestellt werden soll. Suchen Sie alle bereitzustellenden Assets und markieren Sie sie.
- 

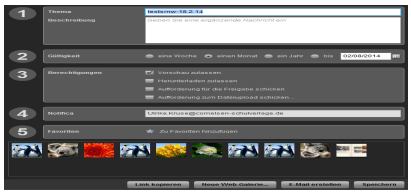
Legen Sie fest, **dass etwas** bereitgestellt werden soll. Klicken Sie auf den Button „Bereitstellen" in der oberen Navigationsleiste. Es öffnet sich eine neue Registerkarte „*n* Objekte bereitstellen".



Dialogfeld zum Bereitstellen von Daten aus Elvis.

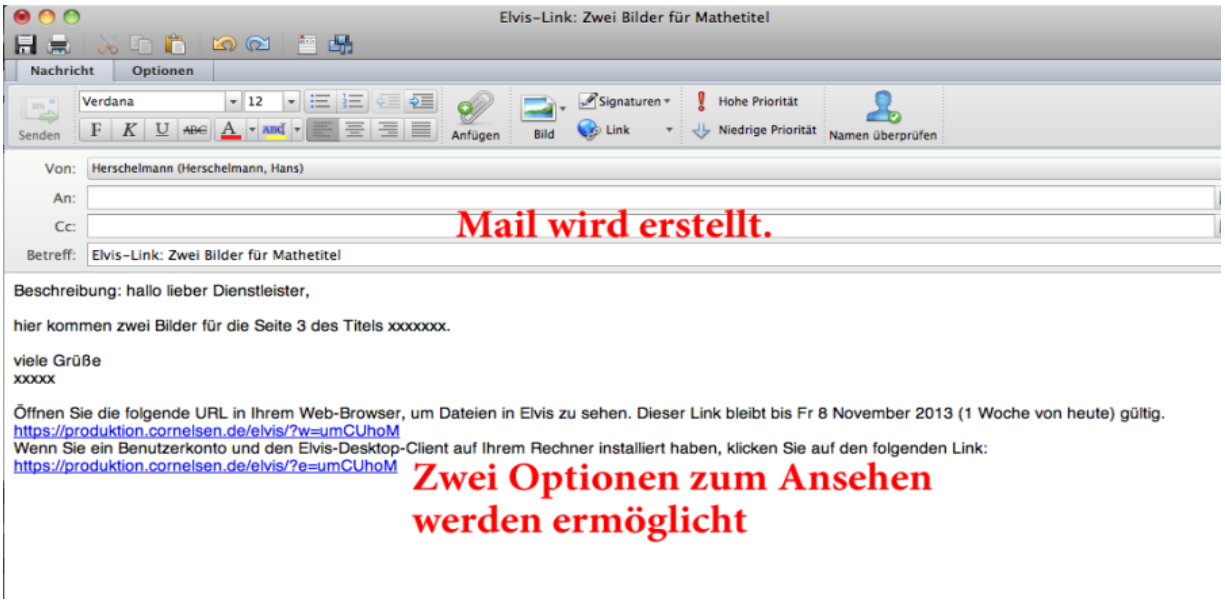
- Geben Sie ein Thema an. Das Thema ist die Betreffzeile der E-Mail, die Beschriftung der Registerkarte bei Aufruf der Bereitstellung und der Seitentitel der Internetseite für Prozessteilnehmer ohne Elvis-Client.
- Geben Sie eine Beschreibung an. Die Beschreibung ist Bestandteil des E-Mail-Textes und der erklärende Textinhalt der Internetseite für Nutzer ohne Elvis-Client.
- Legen Sie die Gültigkeitsdauer der Bereitstellung fest. Die Gültigkeitsdauer ist ein festes Datum und markiert das Datum, an dem der Bereitstellungslink seine Gültigkeit verliert.

Merke: Mit den Daten passiert nichts nach Ablauf der Bereitstellung. Ablaufen heißt, dass der Link nach Ende der Gültigkeitsdauer nicht mehr funktioniert.

- 
Geben Sie an, was die Prozessteilnehmer mit den Assets tun dürfen (gilt nur für die Bereitstellung über das Internet ohne Elvis-Client).
- Das Feld ist mit der E-Mail-Adresse desjenigen vorbelegt, der die Bereitstellung erzeugt.
- Für einen schnellen Zugriff können Sie die Bereitstellung zu Ihren Favoriten hinzufügen.
- Informieren Sie andere Nutzer darüber, dass etwas bereitgestellt wurde. Dafür ist die Fußzeile des Dialogfeldes gedacht: Links sehen Sie den Link für die Bereitstellung über das Internet. Mit „E-Mail erstellen" erzeugen Sie die E-Mail an den Prozessteilnehmer.

- Sie können den Link kopieren und in andere (Text-)Dokumente einfügen.
- Sie können Ihre Bereitstellung mit allen Einstellungen zur späteren Weiterverwendung speichern.

- Durch Klick auf „E-Mail erstellen" wird in der Standard-Mail-Anwendung eine E-Mail vorbereitet, die den vorher eingegebenen Freitext und zusätzlich zwei Links enthält – einen Link für den Fall, dass kein Elvis-Client vorhanden ist (Öffnen im Browser), und einen Link für den Fall, dass der Elvis-Client installiert ist.



Beispiel für eine aus Elvis generierte E-Mail mit der Information, dass Daten aus Elvis bereitgestellt wurden.

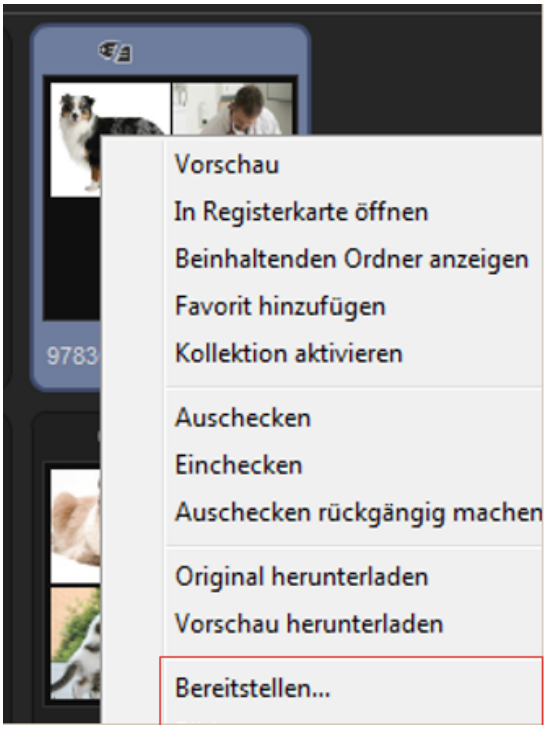
- Der obere Link in der E-Mail ist für Nutzer gedacht, die über keinen Elvis-Client verfügen. Bereitgestellte Assets werden in einem Browser-Fenster angezeigt und können dort heruntergeladen wer-den.
- Der untere Link in der E-Mail ist für Nutzer mit Elvis-Client gedacht. Für jene öffnet sich eine Registerkarte mit den bereitgestellten Assets in Elvis.

Achtung! Die **Funktion „E-Mail erstellen"** können Sie nur verwenden, wenn Sie auf Ihrem Rechner eine Standard-Mail-Anwendung wie MS Outlook haben.
Wenn Sie keine Standard-Mail-Anwendung besitzen, klicken Sie auf den **Button „Link kopieren"** und fügen Sie diesen Link dann in eine (selbsterstellte) Mail ein.

Kollektionen bereitstellen

So stellen Sie den Inhalt von Kollektionen für andere Prozessteilnehmer bereit:

- Wählen Sie aus, **welche** Kollektion bereitgestellt werden soll und markieren Sie sie. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Kollektion (im mittleren Arbeitsbereich oder im Kollektionen-Panel). ODER Klappen Sie das Kollektionen-Panel aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das **Zahnrad**.



Kontextmenü zu Kollektionen: Mittlerer Arbeitsbereich und Kollektionen-Panel von Elvis.

- Legen Sie fest, **dass etwas** bereitgestellt werden soll: Klicken Sie auf „Bereitstellen …". Es öffnet sich die Registerkarte „Bereitstellen".

? Unbekannter Anhang

Dialogfeld zum Bereitstellen von Daten aus Elvis.

- Geben Sie ein Thema an. Das Thema ist die Betreffzeile der E-Mail, die Beschriftung der Registerkarte bei Aufruf der Bereitstellung und der Seitentitel der Internetseite für Prozessteilnehmer ohne Elvis-Client.
- Geben Sie eine Beschreibung an. Die Beschreibung ist Bestandteil des E-Mail-Textes und der erklärende Textinhalt der Internetseite für Nutzer ohne Elvis-Client.
- Legen Sie die Gültigkeitsdauer der Bereitstellung fest. Die Gültigkeitsdauer ist ein festes Datum und markiert das Datum, an dem der Bereitstellungslink seine Gültigkeit verliert.

Merke: Mit den Daten passiert nichts nach Ablauf der Bereitstellung. Ablaufen heißt, dass der Link nach Ende der Gültigkeitsdauer nicht mehr funktioniert.

- ? Unbekannter Anhang Geben Sie an, was die Prozessteilnehmer mit den Assets tun dürfen (gilt nur für die Bereitstellung über das Internet ohne Elvis-Client).
- Das Feld ist mit der E-Mail-Adresse desjenigen vorbelegt, der die Bereitstellung erzeugt.
- Für einen schnellen Zugriff können Sie die Bereitstellung zu Ihren Favoriten hinzufügen.
- Informieren Sie andere Nutzer darüber, dass etwas bereitgestellt wurde. Dafür ist die Fußzeile des Dialogfeldes gedacht: Links sehen Sie den Link für die Bereitstellung über das Internet. Mit „E-Mail erstellen" erzeugen Sie die E-Mail an den Prozessteilnehmer.

? Unbekannter Anhang

- Sie können den Link kopieren und in andere (Text-)Dokumente einfügen.
- Sie können Ihre Bereitstellung mit allen Einstellungen zur späteren Weiterverwendung speichern. Hinweis: Die Bereitstellung wird in jedem Fall gespeichert und kann später bearbeitet werden.
- Durch Klick auf „E-Mail erstellen" wird in der Standard-Mail-Anwendung eine E-Mail vorbereitet, die den vorher eingegebenen Freitext und zusätzlich zwei Links enthält – einen Link für den Fall, dass kein Elvis-Client vorhanden ist (Öffnen im Browser), und einen Link für den Fall, dass der Elvis-Client installiert ist.

? Unbekannter Anhang

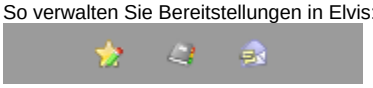
Beispiel für eine aus Elvis generierte E-Mail mit der Information, dass Daten aus Elvis bereitgestellt wurden.

- Der obere Link in der E-Mail ist für Nutzer gedacht, die über keinen Elvis-Client verfügen. Bereitgestellte Assets werden in einem Browser-Fenster angezeigt und können dort heruntergeladen wer-den.
- Der untere Link in der E-Mail ist für Nutzer mit Elvis-Client gedacht. Für jene öffnet sich eine Registerkarte mit den bereitgestellten Assets in Elvis.

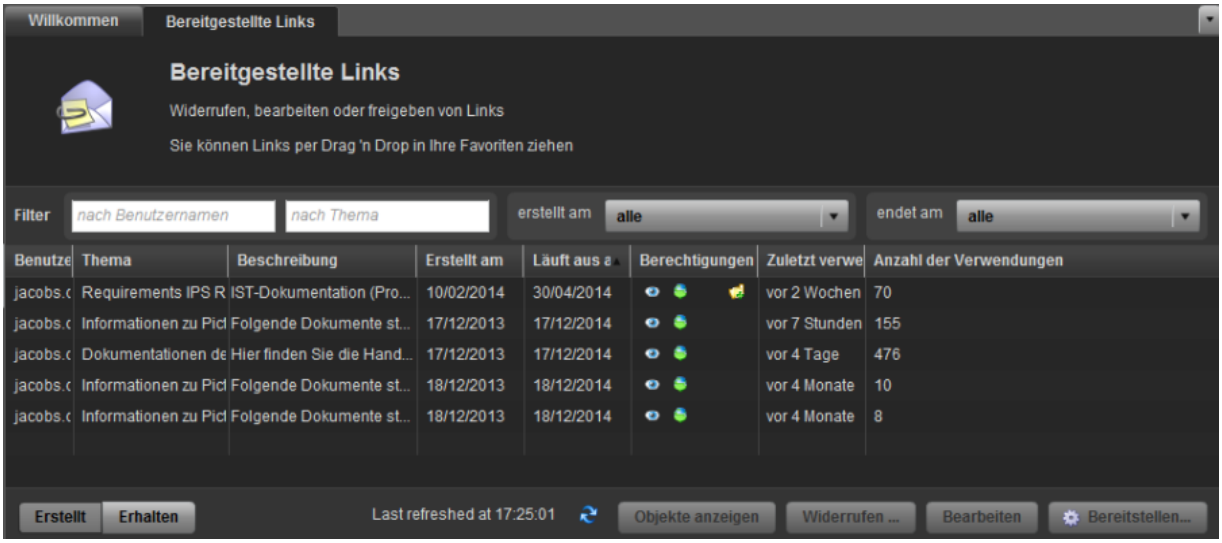
Achtung! Die **Funktion „E-Mail erstellen"** können Sie nur verwenden, wenn Sie auf Ihrem Rechner eine Standard-Mail-Anwendung wie MS Outlook haben.
Wenn Sie keine Standard-Mail-Anwendung besitzen, klicken Sie auf den **Button „Link kopieren"** und fügen Sie diesen Link dann in eine (selbsterstellte) Mail ein.

Bereitstellungen verwalten

Alle Bereitstellungen werden in der Registerkarte „Bereitgestellte Links" aufgelistet. Dabei ist es unerheblich, ob Assets oder Kollektionen bereitgestellt wurden.
So verwalten Sie Bereitstellungen in Elvis:



- Klicken Sie auf den Button „Bereitgestellte Links organisieren" unter der Favoritenliste. Die Registerkarte öffnet sich im mittleren Panel. Sie sehen das Ablaufdatum, die Berechtigungen etc.
- Sie können zwischen erstellt und erhalten wechseln, Bereitstellungen löschen oder bearbeiten (beispielsweise das Ablaufdatum verlängern) oder wiederum anderen Nutzern bereitstellen.



Liste der Bereitstellungen in Elvis: Registerkarte zum Bearbeiten der Bereitstellungen.

Daten herunterladen

Um Assets bzw. Daten außerhalb von Elvis weiterverarbeiten zu können, müssen diese aus Elvis heruntergeladen werden. Es ist dabei zu bedenken, dass Sie immer nur eine Kopie herunterladen. Das Asset an sich bleibt nach wie vor in Elvis mit allen seinen Informationen erhalten.

Original oder Vorschau herunterladen

Wie gesagt, laden Sie aus Elvis **immer** Kopien herunter, das Asset selbst bleibt erhalten. Dennoch gibt es Unterschiede, ob Sie ein Original herunterladen, das dem Asset 1:1 entspricht, oder eine Vorschau herunterladen.

So laden Sie Dateien aus Elvis herunter:

Markieren Sie die Datei und wählen Sie im Kontextmenü (über Rechtsklick erreichbar) "Download Original" aus. Alternativ nutzen Sie die Taste K.

Eine Kopie der Datei wird im lokalen Ordner „Downloads" auf Ihrem Rechner gespeichert.

Möchten Sie sich (besonders bei großen Dateien) nur einen kurzen Überblick verschaffen, wählen Sie dagegen "Download Vorschau" aus oder nutzen Sie die Tasten SHIFT+K. So wird eine Vorschau heruntergeladen, bei PDF-Dateien z. B. eine JPG-Grafik, bei Videos eine kleinere Version des Originals.

Druckdaten für Druckerei bereitstellen

So stellen Sie Druckdaten für eine Druckerei bereit:

- Markieren Sie die Einzelseiten-Print-PDFs im Unterordner „Imprimatur" des Titelordners
- Laden Sie die Einzelseiten-Print-PDFs durch Klicken auf „Original herunterladen" aus Elvis auf Ihren Computer herunter.

Achtung! An dieser Stelle dürfen Sie keinesfalls die Funktion „Auschecken" verwenden!

- Laden Sie auf die gleiche Weise die Verarbeitungshinweise für Teilobjekte aus dem Titelorder herunter. Dateiname: [ISBN] [Leerzeichen] Verarbeitungshinweis.rtf
- Legen Sie die Einzelseiten-Print-PDFs und die Verarbeitungshinweise in einen Ordner auf Ihrem Computer ab.
- Ordnen Sie sie nach Bestandteilen in Unterordnern.
    - Hauptordner: [13stellige ISBN] [Leerraum] [Auflage] [Unterstrich] [2stellige Zählung] [Unterstrich] [Druck] [Unterstrich] [2stellige Zählung] [Unterstrich] [v(=Version) [1stellige Zählung] – Bsp.: 9783060203062 Auflage_01_Druck_01_v1
    - Unterordner (Beispiele): Umschlag | Vorsatz | Inhalt | Verarbeitungshinweise
- Fassen Sie die Einzelseiten-Print-PDFs aller Titel-Bestandteile zu einem Zip-Archiv zu-sammen.
    - Dateinamenskonvention: [13stellige ISBN] [Leerraum] [Auflage] [Unterstrich] [2stellige Zählung] [Unterstrich] [Druck] [Unterstrich] [2stellige Zählung] [Unterstrich] [v(=Version) [1stellige Zählung] [Punkt] [zip] – Bsp.: 9783060203062 Auflage_01_Druck_01_v1.zip
- Kopieren Sie per FTP das ZIP-Archiv auf den Server der Cornelsen-Einkaufsorganisation (EKO)