



Fusion

Benutzerhandbuch

Dokumentversion: 2.1

Qvest Stream GmbH
Universitätsring 6
06108 Halle (Saale)

www.qvest.com

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemeine Informationen	3
1.1 Über dieses Dokument	3
1.2 Über Fusion	3
1.3 Systemarchitektur	3
2. Fusion API	5
2.1 Überblick	5
3. Fusion Designer	6
3.1 Überblick	6
3.1.1 Terminologie und Konzepte	6
3.2 Benutzeroberfläche	11
3.3 Workflows	12
3.3.1 Templates	12
3.3.2 Brick-Elemente	19
3.3.3 Brick-Beispiele	36
3.3.4 Fusion Designer - Umbricken	53
4. Fusion Editor	55
4.1 Überblick	55
4.2 Benutzeroberfläche	56
4.3 Workflows	57
4.3.1 Brick-Story-Zuweisung bearbeiten	57

1. Allgemeine Informationen

Hinweis

Falls Sie Fragen, Anregungen oder Kommentare zu dieser Dokumentation haben sollten, senden Sie diese bitte per E-Mail an documentation.stream@qvest.com.

Alle Texte, Dateien und Bilder dieser Dokumentation stehen unter dem Schutz des Urheberrechtes. Der Inhalt darf weder zur Weitergabe kopiert, zu kommerziellen Zwecken verwendet, noch durch Dritte verändert werden. Das Recht, Änderungen und Ergänzungen vorzunehmen oder Inhalte zu löschen, ist nur der Qvest Stream GmbH vorbehalten.

© 2024 Qvest Stream GmbH | Alle Rechte vorbehalten | <https://www.qvest.com>

1.1 Über dieses Dokument

Dieses Benutzerhandbuch richtet sich sowohl an neue als auch fortgeschrittene Nutzer der Fusion-Software. Es erklärt das zugrundeliegende Bricking-Konzept, beschreibt die Funktionsweise des Fusion Designers und Editors sowie häufige Workflows bei der Verwendung von Fusion.

1.2 Über Fusion

Fusion ist eine sogenannte "Bricking"-Software, die als Middleware zwischen einem Newsroom Computer System (NRCS) und einer Studioautomation (z. B. Viz Mosart) dient. Bricks stellen Redakteuren komplexe technische Abläufe intuitiv zur Verfügung, werden durch die Studioautomation ausgeführt und sollen bereits bei der Planung von Stories und Sendungen berücksichtigt werden können. Fusion stellt Nutzern zur Verwaltung von Bricks die Module **Fusion Designer** und **Fusion Editor** zur Verfügung.

Als Bricking-Lösung erleichtert Fusion es Nutzern, Stories technisch korrekt zu gestalten. Stories sind dadurch nicht mehr als Zusammenfassung von Steuerungselementen anzusehen, sondern als Zusammensetzung von Bild- und Audioinhalten. Nutzer wissen, über welche Bild- und Audiogeräte sie verfügen können und was diese können. Sie müssen hierfür nicht wissen, wie diese konkret zu steuern oder bedienen sind.

Diese Herangehensweise ist maßgeblich für die Angabe von Informationen zum Ablauf einer Story im verwendeten NRCS und Fusion. Als Ergebnis erhalten Benutzer ein System, das die Beschreibung erleichtert, was und wo etwas während einer Sendung zu sehen und zu hören sein soll.

1.3 Systemarchitektur

Fusion ist eine herstellerunabhängige Middleware, die nach den Prinzipien einer Service-orientierten Architektur konzipiert wurde. Das System kann je nach Anwendungsfall unter Verwendung entsprechender Technologien über diverse Plattformen bereitgestellt werden. Dies umfasst:

- On-Prem/Bare-Metal (physischer Server)
- Virtualisiert (virtuelle Maschine)
- Cloud (gehostet bei einem Public oder Private Cloud Provider als Kubernetes-Umgebung)

Fusion besteht aus folgenden Hauptkomponenten:

- Fusion API (Backend-Komponente zur Bereitstellung der Hauptfunktionen von Fusion)
- Fusion Datenbank (Backend-Komponente zum Speichern der von Fusion verwalteten Daten)
- Fusion Designer Benutzeroberfläche (zur Verwaltung von Bricks durch Superuser)
- Fusion Editor Benutzeroberfläche (zur direkten Bearbeitung der Bricks durch Redakteure aus einem NRCS heraus)

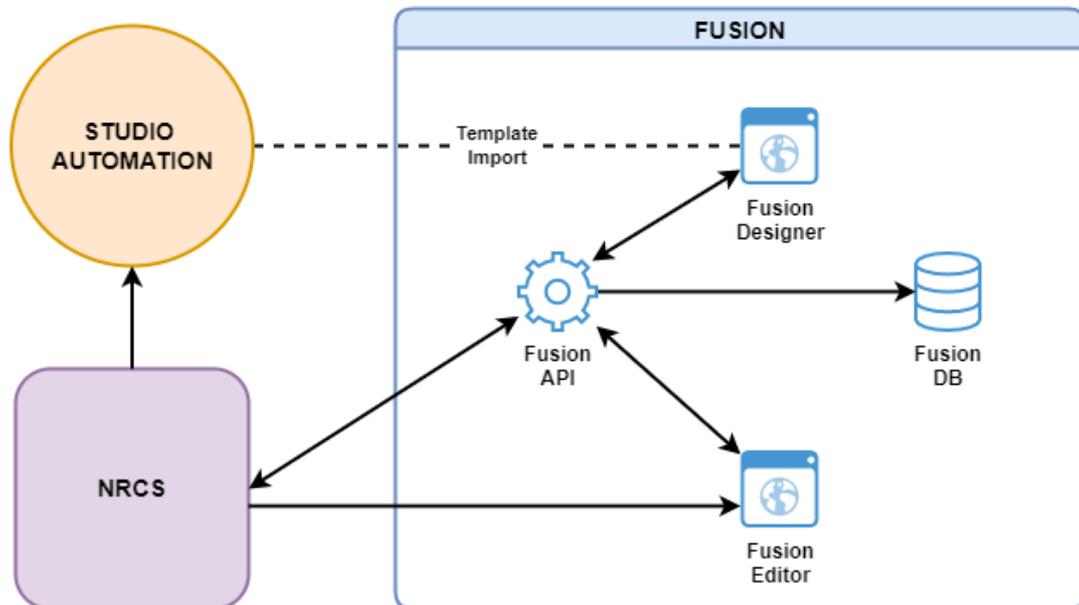


Abbildung: Fusion-Systemarchitektur

Das vorliegende Benutzerhandbuch beschreibt die Module [Fusion Designer](#) und [Fusion Editor](#), mit denen sich Bricks erstellen und verwalten sowie Stories im verwendeten NRCS zuordnen lassen.

2. Fusion API

2.1 Überblick

Die Fusion API ist die Haupt-Backend-Komponente des Systems. Sie stellt den anderen Modulen des Systems wichtige Funktionen zur Verfügung und dient als Schnittstelle zwischen den Fusion-Benutzeroberflächen (Designer und Editor) und der Fusion-Datenbank.

Die von der Fusion API bereitgestellten Funktionen umfassen u. a.:

- Verwalten von Bricks
- Verwalten von Brick-spezifischen Regeln
- Verwalten von Medienobjekten
- Verwalten von Templates

3. Fusion Designer

3.1 Überblick

Der Fusion Designer bietet eine Benutzeroberfläche zum Erstellen und Verwalten von Bricks. Zusätzlich lassen sich damit alle Elemente verwalten, aus denen Bricks bestehen, bzw. die mit diesen in Zusammenhang stehen. Hierzu zählen:

- [Brick-Typen](#) (z. B. Moderation, MAZ, Opening, etc.)
- [Sendungstypen](#) (z. B. Nachrichten)
- [Direktiven](#) (Regeln/Inhalte von Bricks)
- [Multimedia-Objekte](#) (z. B. Clip, Insert, Kamera, etc.)
- [Spielorte](#) (zu verwendende Studiogeräte)
- [Visuelle Ein- und Ausstiege](#) (Transitionen zwischen Stories, die eine Validierung der Reihenfolge von Bricks ermöglichen)
- [Templates](#) und [Packages](#) (einzelne oder mehrere, zu Packages zusammengefasste Anweisungen zur Steuerung einer Studioautomation)

Zu den weiteren Funktionen des Designers zählt das sogenannte "[Umbricken](#)", also das Austauschen des einer Story zugewiesenen Bricks.

3.1.1 Terminologie und Konzepte

Brick

Ein Brick stellt im Wesentlichen eine Sammlung von Regeln ([Direktiven](#)) dar, welche Geräte bzw. Elemente der Studioautomation im Rahmen einer Story im NRCS zur Verfügung stehen. Für Nutzer ist dadurch ersichtlich, was in Bezug auf die Studioautomation in der Story definiert werden muss, was verboten ist oder z. B. auch wie die Position, in der gerade gearbeitet wird, grundsätzlich aussehen soll (in den Fusion-Benutzeroberflächen dargestellt durch ein entsprechendes Symbolbild). Für die Studios und die Live-Szenen beschreibt er vor allem, welche Kamera und welches Mikrofon für die Studio-Szene verwendet wird.

Bricks werden per Fusion Designer erstellt und die Zuweisung zu einer Story erfolgt anschließend per Fusion Editor. Ein Brick kann entweder ein einzelnes oder mehrere [Templates](#) zur Steuerung der Studioautomation beinhalten. Darüber hinaus enthält ein Brick weitere Informationen, wie z. B. die Zuordnung zu einem [Brick-Typ](#) und zu einem [Sendungstyp](#).

Brick-Typ

Zusätzlich zur allgemeinen Kategorisierung von Bricks, erfüllen Brick-Typen folgende Funktionen:

1. Sie geben eine generelle Information über die Gestaltungsart einer Story.
2. Sie ermöglichen die Filterung der Brick-Definitionen, die für eine Story relevant sein könnten.

Im Vergleich zu den üblicherweise in NRCS verwendeten Story-Typen, ist der Brick-Typ genauer und kategorisiert den technischen Kontext der Story besser.

Folgende Brick-Typen sind standardmäßig in Fusion bereits vordefiniert:

- **Schalte** - bei Verwendung externer Quellen
- **MAZ** - für klassische Beiträge (inkl. Off-MAZen)
- **Break** - alles was mit Jingle, Vorspann, Abspann, etc. zu tun hat
- **Studio** - komplexe Studio-Situationen wie z. B. Gast, VB-Grafik, Wand-Animationen oder Kamerafahrten
- **Moderation** - für klassische An- und Abmoderationen (mit oder ohne Hintersetzer)

Die Liste der vorhandenen Brick-Typen lässt sich ändern und erweitern.

Sendungstyp

Der Sendungstyp definiert den Typ einer Sendung aus Sicht des Showdesigns oder der technischen Gestaltung der Sendung. Für das Bricking ist der Sendungstyp das erste Kriterium der Filterung, um die verschiedenen Brick-Definitionen zu kategorisieren.

Multimedia-Objekt

Nutzer können anhand von Multimedia-Objekten auswählen, welche Arten von Medien sie für die jeweilige Position bzw. [Direktive](#) benötigen. Ein Multimedia-Objekt lässt sich als Teil einer Direktive einem Brick zuordnen.

Fusion unterscheidet zwischen folgenden Kategorien und Typen von Multimedia-Objekten:

Kategorie	Typ	Beispiel
"Echtes" Multimedia-Objekt	Clip	Clips aus dem Produktions-Content-Management-System (PCMS)
	Grafik	Grafiken aus dem angebundenen Grafiksystem (z. B. Bauchbinden, VB-Grafiken, Wandgrafiken, etc.)
Direktive	Live-Quelle	-
	Kamera	-
	Andere Direktiven	-

Spielort

Ein Spielort definiert, von welchem Studiogerät ein Multimedia-Objekt ausgespielt werden soll. Spielorte lassen sich für jeden Brick frei definieren. Für jedes Multimedia-Objekt in einer Story muss im Fusion Editor ein Spielort angegeben werden.

Typische Beispiele für Spielorte könnten z. B. sein:

- **K1, K2, K3** - zur Verwendung einer Kamera
- **Wall/VR** - für die Wiedergabe von Clips auf der Videowand im Hintergrund
- **Insert** - für die Anzeige von Overlay-Grafiken
- **Vollbild** - zur Wiedergabe von Clips im Vollbild

Die genauen Spielorte werden während der Erstellung der Brick-Definitionen pro Multimedia-Objekttyp im Brick-Designer festgelegt.

In der Definition eines Bricks müssen Default-Spielorte für die Medien definiert werden. Diese Default-Spielorte werden von Fusion als erstes eingesetzt, wenn ein Multimediaobjekt in der Story im NRCS neu verlinkt wird. Zum Beispiel kann definiert werden, dass verlinkte Clips standardmäßig an der Wand oder im VB erscheinen.

Das Einfügen eines **DON'T** (Kombination aus verbotenen Medien und Spielort) führt zum Einsetzen des Default-Spielorts des Bricks für den Medientypen. Wenn kein Default-Spielort für den Medientyp definiert wurde, wird der Spielort "ignore" eingesetzt.

Hinweis

Multimedia-Objekte vom Typ Direktive mit Spielort "ignore" werden nicht an das aufrufende System (NRCS) zurückgeliefert. "Echte" Multimedia-Objekte (z. B. Typ Grafik) mit Spielort "ignore" werden in jedem Fall an das NRCS zurückgegeben.

Direktive

Direktiven sind Regeln, die definieren, welche Geräte bzw. Elemente der Studioautomation innerhalb eines Bricks zur Verfügung stehen und wie die entsprechenden Studiogeräte zu steuern sind. Sie bestehen im Wesentlichen aus:

- **Priorität** - welche Elemente können, müssen oder dürfen nicht verwendet werden
- **Multimedia-Objekttyp**
- **Spielort**
- **Package** - ein oder mehrere Templates zur Steuerung der entsprechenden Studiogeräte

Must/Can/Don't

Die in einem Brick per Direktive definierten Regeln gelten immer für die Kombination aus gewähltem Multimedia-Objekt und Spielort. Hierbei sind folgende Arten zu unterscheiden:

- **DON'T** - Welche Multimedia-Objekte sind am gewählten Spielort nicht erlaubt
- **MUST** - Welche Multimedia-Objekte müssen am gewählten Spielort verwendet werden
- **CAN** - Welche Multimedia-Objekte können optional am gewählten Spielort verwendet werden

Bricks sollen vor Anwendungsfehlern schützen. Aus diesem Grund ist es möglich, in einem Brick Elemente zu definieren, die unbedingt verwendet werden müssen (die MUSTs) und welche Elemente nicht verwendet werden dürfen (die DON'Ts). Üblicherweise werden aber in den Brick-Definitionen nur die MUSTs und die CANs festgelegt. Alles, was weder als MUST noch als CAN definiert wurde, wird vom System grundsätzlich verboten und gilt als DON'T.

Eine exemplarische Definition für einen Brick "News Moderation" könnte folgende Direktiven beinhalten:

- MUSTs: 1 Grafik Medienwand
- CANs: Inserts und Clip zur Medienwand und andere Grafik(en) zur Medienwand
- DON'Ts: Alles was nicht als CAN definiert wurde, also insbesondere Grafiken VB oder Clip VB

Platzhalter

Wird ein Brick zu einer Story hinzugefügt, werden durch den Bricking-Prozess alle MUSTs als Platzhalter in die Story (im Fusion Editor) platziert. MUSTs bestehen dabei immer aus einer Kombination von Multimedia-Objekttyp und Spielort und besitzen folgende Eigenschaften:

- Sie können nicht gelöscht werden. Das System erstellt sie automatisch immer wieder neu, es sei denn, eine der MUST-Definition entsprechende Kombination von Multimedia-Objekt und Spielort wurde eingetragen.
- Sie besitzen in der Regel einen eigenen Multimedia-Objekttyp und können daher andere Symbole und Automations-Templates verwenden, als die Elemente, durch die sie ersetzt werden können. Zum Beispiel kann ein MUST in einem Brick "Moderation vor Medienwand" als Platzhalter entweder für einen Clip oder eine Grafik an der Wand definiert sein. Der Platzhalter ist weder vom Typ "Clip" noch vom Typ "Grafik", hat daher ein eigenes Symbol und kann Automations-Templates verwenden, die an der Wand eine Neutrale zeigen.
- Sobald es in der Story eine Kombination von Multimedia-Objekt und Spielort gibt, die zum MUST passt, wird der MUST-Platzhalter vom Bricking nicht mehr angezeigt.
- Das Einfügen eines DON'Ts (Kombination aus verbotenen Multimedia-Objekt und Spielort) führt zum Einsetzen des Default-Spielortes des Bricks für den Multimedia-Objekttyp. Wenn kein Default-Spielort für den Multimedia-Objekt definiert wurde, wird der Spielort „x_ignore“ eingesetzt.

Für die Verwendung von Platzhaltern gelten folgende Einschränkungen:

1. Platzhalter sollten im Fusion Designer als eigene Direktive (eigenes Multimedia-Objekt) angelegt werden.
2. Platzhalter dürfen nur in einer MUST-Gruppe verwendet werden.
3. Jede MUST-Gruppe darf genau einen Platzhalter besitzen, der als solcher über das Flag im Fusion Designer gekennzeichnet wird.
4. Eine MUST-Gruppe darf nur erzeugt werden, wenn sie mindestens eine Direktive enthält.
5. Die Platzhalterkennung (Flag) im Fusion Designer darf nur auf Direktiven angewendet werden.
6. Wird die Brick-Regel innerhalb einer MUST-Gruppe durch ein echtes Multimediaobjekt (Clip oder Grafik) erfüllt, dann wird der Platzhalter beim Bricken nicht mehr beachtet aber mit Spielort "ignore" an das NRCS zurückgegeben.
7. Wird die Brick-Regel innerhalb einer MUST-Gruppe durch eine Direktive erfüllt, dann wird der Platzhalter beim Bricken nicht mehr beachtet und auch nicht an das NRCS zurückgegeben.

Visueller Ein-/Ausstieg

Die Prüfung der Kompatibilität der visuellen Übergänge zwischen den Stories einer Sendung erfolgt über den Transitionsprüfer. Dieser Prozess lässt sich über das angebundene NRCS auslösen und liefert für jede Transition die Information zurück, ob die jeweilige Transition kompatibel oder nicht kompatibel ist.

Transitionen zwischen Stories lassen sich über die Optionen "Visueller Einstieg" und "Visueller Ausstieg" pro Brick definieren.

Umbricken

"Umbricken" bezieht sich auf das Austauschen des Bricks einer Story und kann auf folgende Art und Weise erfolgen:

- Durch manuelles Ändern des Brick-Feldes im Kopf der Story
- Durch Ändern des Brick-Typs der Story (in diesem Fall wird der Default-Brick des neuen Brick-Typs eingesetzt)
- Durch Ändern des Sendungstyps einer Sendeliste (in diesem Fall müssen alle Stories der Sendung "umgebrickt" werden)

Das Umbricken beinhaltet:

- Einsetzen von MUSTs
- Neutralisieren von DON'Ts
- Übernehmen von Hintergrundinformationen (visuelle Ein- und Ausstiegspunkte) des neuen Bricks

i Hinweis

Durch Verschieben oder Kopieren einer Story in eine Sendeliste eines anderen Sendungstyps, gehen alle vorherigen Bricking-Informationen verloren. Das System wird daher die Story mit dem Default-Brick des Sendungstyps der neuen Sendeliste ausstatten. Alternative Spielorte der Multimedia-Objekte werden ebenfalls auf Default zurückgesetzt.

Template

Ein (Mozart)-Template beinhaltet Anweisungen für die Studioautomation, wodurch sich Studiogeräte, wie z. B. Kameras, Videomischer oder Videoservert steuern lassen.

Package

In einem Package lassen sich mehrere Templates zusammenfassen. Jedem Brick können ein oder mehrere Packages über [Direktiven](#) zugewiesen werden.

3.2 Benutzeroberfläche

Um den Fusion Designer zu öffnen, rufen Sie folgende Adresse in Ihrem Browser auf:

`http://<host-name>:22000/`

Ersetzen Sie `<host-name>` durch den Namen Ihres Fusion-Hosts.

Hinweis

Die Benutzeroberfläche des Fusion Designers ist für Google Chrome optimiert. Verwenden Sie ausschließlich eine aktuelle Version dieses Browsers, um den Fusion Designer in vollem Funktionsumfang nutzen zu können.

Die Benutzeroberfläche ist wie folgt aufgebaut:

The screenshot shows the Fusion Designer interface with the following components:

- Header:** Copyright © 2019 HMS GmbH | media solutions, Light/Dark theme selector (1).
- Navigation:** Breadcrumbs (2), Filter controls (3).
- Main Content:** Table of bricks (4) with columns: ID, Titel, Aktiv, Brick-Typ, Sendungstyp, Version, Beschreibung.
- Table of Bricks:**

ID	Titel	Aktiv	Brick-Typ	Sendungstyp	Version	Beschreibung
1	MAZ	<input type="checkbox"/>	MAZ	Beispiel-Sendungstyp	4	
3	POS 2	<input checked="" type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
4	DVE	<input type="checkbox"/>	SCHALTE	Beispiel-Sendungstyp	2	
5	POS A2	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
6	POS A4	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	2	
9	POS A1	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
31	POS A3	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	13	
38	POSS	<input checked="" type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
41	POS 1	<input type="checkbox"/>	OFF	Beispiel-Sendungstyp	2	
42	POS 3	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
- Table of Directives:**

ID	Icon	Gruppe	Priorität	Pos	Multimedia-Objekt Typ	Multimedia-Objekt Titel	Platzhalter	Beschreibung	Default	Spielort	Mosart-Kommando
1		-1	MUST	1	Clip	Clip		VFMS Clip Item	<input checked="" type="checkbox"/>	vertont	MAZ
2		-1	CAN	2	Grafik	Insert		Overlay Graphics SG A	<input checked="" type="checkbox"/>	Insert	
137		-1	CAN	4	Direktive	Kamera		Kamera Solo	<input checked="" type="checkbox"/>	Ignore	
- Toolbar:** + Neuer Brick, Bearbeiten, Duplizieren, Brick löschen (5).

Abbildung: Benutzeroberfläche

1. Wechsel des Design-Themes der Benutzeroberfläche
2. Navigation zu Hauptbereichen
3. Filter
4. Inhalt des aktuell gewählten Bereichs
5. Funktionen des aktuell gewählten Bereichs

3.3 Workflows

3.3.1 Templates

Automations-Template importieren

Fusion bietet die Möglichkeit, [Templates](#) einer Studioautomation (z. B. Viz Mosart) zu importieren. Diese liegen üblicherweise als XML-Datei vor, die ein oder mehrere Template-Definitionen enthalten kann.

Ein exemplarisches Template zur Steuerung einer Kamera könnte z. B. aus folgenden Inhalten bestehen:

```
<mosarttemplate>
  <type name="CAMERA" templateset="Regie1" category="">
    <variants fieldtype="LIST" value="1">
      <variant name="1">
        <transitions value="DEFAULT" enable="false">
          <transition name="DEFAULT">
            <field name="" value="" fieldtype="TEXT"></field>
          </transition>
          <transition name="MIX">
            <field name="transitionrate" value="0" fieldtype="NUMBER" range="0,999"></
field>
          </transition>
          <transition name="WIPE">
            <field name="transitionrate" value="0" fieldtype="NUMBER" range="0,999"></
field>
          </transition>
          <transition name="EFFECT">
            <field name="effectname" value="0" fieldtype="LIST" keylist="effects"></field>
          </transition>
        </transitions>
        <fields></fields>
      </variant>
    </variants>
    <keys name="mixerinputs">
      ...
    </keys>
    <keys name="effects">
      ...
    </keys>
    <keys name="routersources">
      ...
    </keys>
    <keys name="routerdestinations">
      ...
    </keys>
  </type>
</mosarttemplate>
```

Um ein Template zu importieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie den Fusion Designer.
2. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Template-Import**.
3. Um die zu importierende Datei auszuwählen, ziehen Sie diese entweder per Drag-and-Drop rechts in den Bereich **Template-Import** oder verwenden Sie den Dateiauswahldialog.

Die in der gewählten Datei enthaltenen Templates werden aufgelistet (Bereich "Eingelesene Templates") und den bereits im System existierenden Templates gegenübergestellt (Bereich "Registrierte Templates").

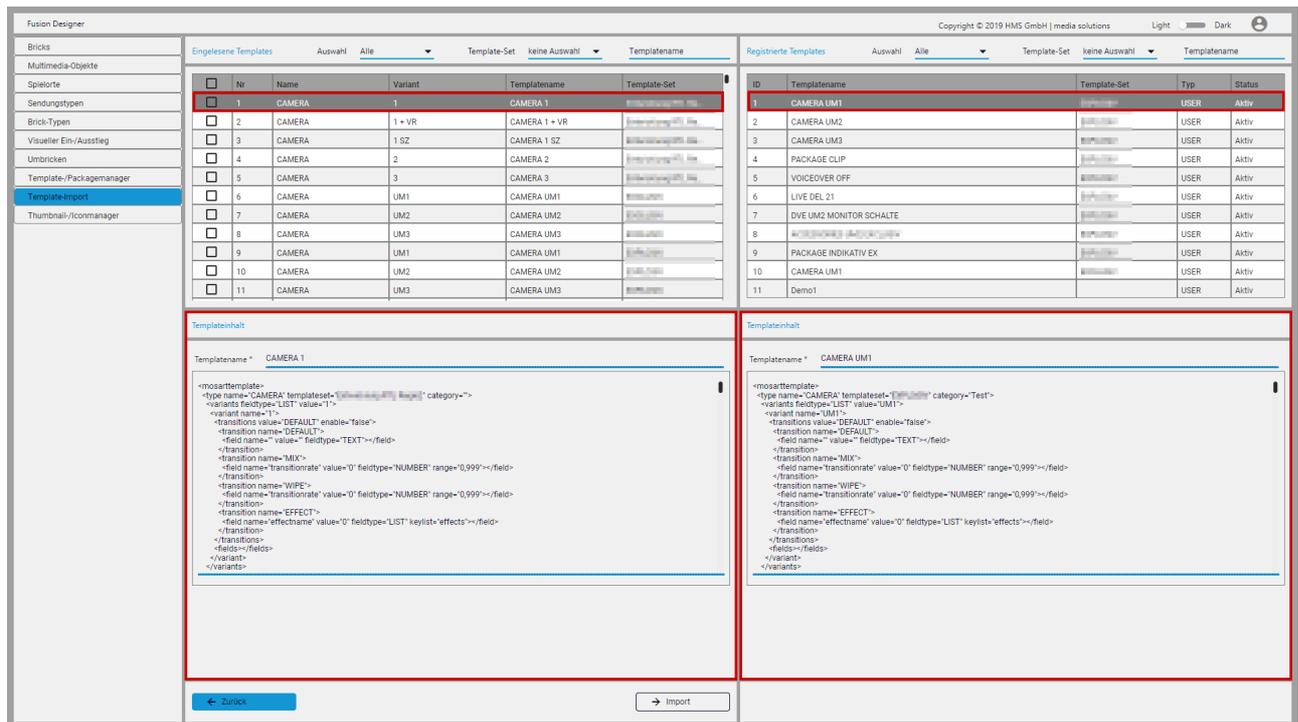
The screenshot shows the Fusion Designer interface with the following data tables:

Eingelesene Templates						Registrierte Templates				
	Nr	Name	Variant	Templatename	Template-Set	ID	Templatename	Template-Set	Typ	Status
<input type="checkbox"/>	1	CAMERA	1	CAMERA 1		1	CAMERA UM1		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	2	CAMERA	1 + VR	CAMERA 1 + VR		2	CAMERA UM2		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	3	CAMERA	1 SZ	CAMERA 1 SZ		3	CAMERA UM3		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	4	CAMERA	2	CAMERA 2		4	PACKAGE CLIP		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	5	CAMERA	3	CAMERA 3		5	VOICEOVER OFF		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	6	CAMERA	UM1	CAMERA UM1		6	LIVE DEL 21		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	7	CAMERA	UM2	CAMERA UM2		7	DIVE UM2 MONITOR SCHALTE		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	8	CAMERA	UM3	CAMERA UM3		8			USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	9	CAMERA	UM1	CAMERA UM1		9	PACKAGE INDIKATIV EK		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	10	CAMERA	UM2	CAMERA UM2		10	CAMERA UM1		USER	Aktiv
<input type="checkbox"/>	11	CAMERA	UM3	CAMERA UM3		11	Demo1		USER	Aktiv

Abbildung: Template-Import

Tipp

Um den Inhalt eines Templates anzuzeigen, wählen Sie das entsprechende Template. Der Inhalt wird darunter im Bereich "Templateinhalt" angezeigt.



The screenshot shows the Fusion Designer interface with two main sections: 'Eingelesene Templates' (Imported Templates) and 'Registrierte Templates' (Registered Templates). The 'Eingelesene Templates' section is active, showing a table with columns: Nr, Name, Variant, Template-Set, and Templatenamen. The first row is selected, showing 'CAMERA 1'. Below this table, the 'Templateinhalt' section displays the XML code for the selected template.

Nr	Name	Variant	Template-Set	Templatenamen
1	CAMERA	1	CAMERA 1	CAMERA 1
2	CAMERA	1 + VR	CAMERA 1 + VR	CAMERA 1 + VR
3	CAMERA	1 SZ	CAMERA 1 SZ	CAMERA 1 SZ
4	CAMERA	2	CAMERA 2	CAMERA 2
5	CAMERA	3	CAMERA 3	CAMERA 3
6	CAMERA	UM1	CAMERA UM1	CAMERA UM1
7	CAMERA	UM2	CAMERA UM2	CAMERA UM2
8	CAMERA	UM3	CAMERA UM3	CAMERA UM3
9	CAMERA	UM1	CAMERA UM1	CAMERA UM1
10	CAMERA	UM2	CAMERA UM2	CAMERA UM2
11	CAMERA	UM3	CAMERA UM3	CAMERA UM3

The XML code for the selected template (CAMERA 1) is as follows:

```
<mosarttemplate>
  <type name="CAMERA" templateset="CAMERA 1" category="Test">
    <variants fieldtype="LIST" value="1">
      <variant name="1">
        <transitions value="DEFAULT" enable="false">
          <transition name="DEFAULT">
            <field name="value" fieldtype="TEXT"/>
          </transition>
          <transition name="MIX">
            <field name="transitionrate" value="0" fieldtype="NUMBER" range="0,999"/>
          </transition>
          <transition name="WIPE">
            <field name="transitionrate" value="0" fieldtype="NUMBER" range="0,999"/>
          </transition>
          <transition name="EFFECT">
            <field name="effectname" value="0" fieldtype="LIST" keylist="effects"/>
          </transition>
        </transitions>
        <fields/>
      </variant>
    </variants>
  </mosarttemplate>
```

Abbildung: Template-Inhalte anzeigen

- Um ein oder mehrere Templates zu importieren, wählen Sie auf der linken Seite unter **Eingelesene Templates** die zu importierenden Templates und klicken Sie auf **Import**.

Hinweis

Bereits in Fusion importierte Templates werden bei erneutem Import überschrieben.

Die gewählten Templates werden importiert und stehen anschließend im System zur Verfügung.

Automations-Templates verwalten

Fusion bietet zusätzlich zum [Import von Templates einer Studioautomation](#) (z. B. Viz Mosart) die Möglichkeit, Templates manuell zu erstellen und zu verwalten sowie mehrere Templates in einem [Package](#) zusammenzufassen. Hierfür steht der Bereich **Template-/Packagemanager** zur Verfügung.

The screenshot shows the Fusion Designer interface for managing templates and packages. The main window is titled 'Fusion Designer' and includes a sidebar on the left with navigation options like 'Bricks', 'Multimedia-Objekte', and 'Template-/Packagemanager'. The central area is split into two main sections: 'Packages' and 'Templates'.

Packages Section:

- Package name: MAZ
- Description: MAZ Package
- Filters: Template-Set (keine Auswahl), Typ (keine Auswahl), Status (keine Auswahl), Name
- Table of packages:

ID	Packagename	Status
1	MAZ	Aktiv
2	UM1	Aktiv
3	LIVE21	Aktiv
4	UM2	Aktiv
5	UM3	Aktiv
6	Platzhalter GFX	Aktiv
10	Demo1	Aktiv
11	Demo2	Aktiv

Package: Details Section:

ID	Pos	Templatenname	Template-Set	Typ	Status	Löschen
1	1	PACKAGE CLIP		USER	Aktiv	X

Templates Section:

- Filters: Template-Set (keine Auswahl), Typ (keine Auswahl), Name
- Table of templates:

ID	Templatenname	Template-Set	Typ	Status
1	CAMERA UM1		USER	Aktiv
2	CAMERA UM2		USER	Aktiv
3	CAMERA UM3		USER	Aktiv
4	PACKAGE CLIP		USER	Aktiv
5	VOICEOVER OFF11212		USER	Aktiv
6	LIVE DEL 212222		USER	Aktiv
7	DVE UM2 MONITOR SCHALTE		USER	Aktiv
8	ACCESSORIES UM2		USER	Aktiv
9	PACKAGE INDIKATIV E11111		USER	Aktiv
10	CAMERA UM1		MOS	Aktiv
27	CAMERA 1		MOS	Aktiv

Template bearbeiten Section:

- Template name: PACKAGE CLIP
- Template set: (selected)
- XML code editor showing the template structure:

```

1 <mosarttemplate>
2 <type name="PACKAGE" templateset="1" category="CLIP">
3 <variants fieldtype="LIST" value="CLIP">
4 <variant name="DEFAULT" enable="false">
5 <transitions value="DEFAULT" enable="false">
6 <transition name="DEFAULT">
7 <field name="" value="" fieldtype="TEXT"></field>
8 </transition>
9 <transition name="MIX">
10 <field name="transitionrate" value="6" fieldtype="NUMBER" range="0,999"></field>
11 </transition>
12 <transition name="WIPE">
13 <field name="transitionrate" value="0" fieldtype="NUMBER" range="0,999"></field>
14 </transition>
15 <transition name="EFFECT">
16 <field name="effectname" value="0" fieldtype="LIST" keylist="effects"></field>
17 </transition>
18 </transitions>

```

Abbildung: Template-/Packagemanager

TEMPLATES

Neues Template erstellen

Um ein neues Template zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neues Template**.
2. Geben Sie einen Namen für das Template an.
3. Geben Sie das zu verwendende Template-Set an.
4. Fügen Sie in das darunter angezeigte Textfeld den XML-Code des Templates ein.

Hinweis

Hierbei erfolgt eine automatische Prüfung der XML-Struktur des eingefügten Templates. Sollte diese fehlerhaft sein, wird die Art des Fehlers sowie die betreffende Zeilennummer unterhalb des Textfelds angezeigt.

5. Klicken Sie auf **Speichern**.

Das Template wird im System gespeichert.

Vorhandenes Template bearbeiten

Hinweis

Der Template-Status **Aktiv** bedeutet, dass ein Template sowohl in Fusion als auch in der angebotenen Studioautomation bekannt ist. Ein Template, das nur noch in Fusion vorhanden ist, jedoch nicht mehr in der Studioautomation, wird rot dargestellt. Packages, die ein solches Template enthalten, werden ebenfalls rot dargestellt.

Der Filter **Template-Set** bietet die Möglichkeit, nach Typen/Sets zu filtern, die aus der Studioautomation stammen.

Hinweis

Fusion unterscheidet zwischen folgenden Template-Typen (siehe Spalte **Typ** in der Liste der Templates):

- **MOS** - Templates, die aus der Studioautomation importiert wurden
- **USER** - benutzerdefinierte Templates, die mit Fusion erstellt wurden

Es lassen sich ausschließlich Templates vom Typ **USER** bearbeiten.

Um ein Template zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Liste der Templates auf das zu bearbeitende Template.

Tipp

Sie können die Filter oberhalb der Liste der Templates verwenden, um gezielt nach bestimmten Templates zu suchen.

2. Ändern Sie den Namen, das Template-Set und/oder den Inhalt des Templates.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Das bearbeitete Template wird im System gespeichert.

Template löschen

Hinweis

Es lassen sich ausschließlich Templates vom Typ **USER** löschen.

Um ein Template zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das zu löschende Template.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Das Template wird aus dem System entfernt.

PACKAGES

Neues Package erstellen

Um ein neues Package zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neues Package**.
2. Geben Sie einen Namen für das Package an.
3. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung für das Package an.

Tipp

Der Beschreibungstext lässt sich überall als Tooltip einblenden, wo der Name des Packages angezeigt wird (z. B. in den Brick-Details in der Liste der Packages sowie in der Liste der Direktiven in der Spalte "Mosart-Kommando"). Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger über den Namen des Packages.

4. Wählen Sie rechts in der Liste der Templates das hinzuzufügende Template und fügen Sie es durch Doppelklick oder Klick auf **Zum Package** hinzu.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

Das Package wird im System gespeichert.

Vorhandenes Package bearbeiten

Um ein Package zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Bereich Packages das zu bearbeitende Package.

Tipp

Sie können die Filter oberhalb der Liste der Packages verwenden, um gezielt nach bestimmten Packages zu suchen.

2. Ändern Sie ggf. den Namen des Templates.
3. Ändern Sie ggf. die Beschreibung des Packages.

Tipp

Der Beschreibungstext lässt sich überall als Tooltip einblenden, wo der Name des Packages angezeigt wird (z. B. in den Brick-Details in der Liste der Packages sowie in der Liste der Direktiven in der Spalte "Mosart-Kommando"). Bewegen Sie hierzu den Mauszeiger über den Namen des Packages.

4. Um Templates zum Package hinzuzufügen, wählen Sie rechts in der Liste das entsprechende Template und klicken Sie auf **Zum Package**.
5. Um ein bereits hinzugefügtes Template zu entfernen, klicken Sie in den Package-Details in der Zeile des zu löschenden Templates in der Spalte **Löschen** auf **X**.
6. Um die Reihenfolge der hinzugefügten Template zu ändern, klicken Sie in den Package-Details auf das zu verschiebende Template und verwenden Sie die Pfeil-Symbole am unteren Bildschirmrand.

7. Klicken Sie auf **Speichern**.

Das bearbeitete Package wird im System gespeichert.

Package löschen

Um ein Package zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Bereich Packages das zu löschende Package.
2. Klicken Sie auf **Package Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Das Package wird aus dem System entfernt.

3.3.2 Brick-Elemente

Thumbnail-Grafiken und Icons verwalten

Der Fusion Designer bietet die Möglichkeit, jedem Brick eine Thumbnail-Grafik zuzuweisen. Dies erfolgt beim [Bearbeiten eines Bricks](#) in den Brick-Details. Es bietet sich hierbei an, eine Grafik zu wählen, die den jeweiligen Verwendungszweck des Bricks visualisiert (z. B. eine Skizze, die den Aufbau im Studio bzw. die verwendeten Elemente der Studioautomation zeigt). Zusätzlich lässt sich jedem Multimedia-Objekt ein Icon zur besseren Unterscheidung zuweisen.

Thumbnail-Grafiken und Icons lassen sich im Bereich **Thumbnail-/Iconmanager** verwalten. Folgende Funktionen stehen hierbei zur Verfügung:

- Aufrufen einer externen Upload-Seite zum Hochladen neuer Thumbnail-Grafiken und Icons
- Zusammenstellen einer Auswahl an Icons, die zur Kennzeichnung von Multimedia-Objekten zur Verfügung stehen
- Löschen von Thumbnail-Grafiken und Icons

Hinweis

Der Fusion Designer stellt standardmäßig keine eigenen Thumbnail-Grafiken zur Verfügung. Diese müssen durch Nutzer selbst bereitgestellt und ins System hochgeladen werden.

An Icons stellt der Fusion Designer ein Standard-Paket zur Verfügung. Dieses lässt sich beliebig erweitern. Zusätzliche Icons müssen durch Nutzer selbst bereitgestellt und ins System hochgeladen werden.

Hinweis

Fusion stellt keine eigene Komponente zur Verfügung, um Grafiken ins System hochzuladen. Über einen konfigurierbaren Link lässt sich jedoch eine externe Webseite aufrufen, über die der Upload erfolgen kann. Hierbei handelt es sich üblicherweise um eine Webseite, die einen HTTP-Upload von Dateien auf ein kundenspezifisches Speichersystem ermöglicht. Die für den Upload verwendeten Zielverzeichnisse (je ein Verzeichnis für Thumbnail-Grafiken und Icons) sind konfigurierbar und werden durch Fusion überwacht, so dass alle neu hochgeladenen Dateien automatisch erkannt und im System registriert werden.

THUMBNAIL-GRAFIKEN VERWALTEN

Thumbnail-Grafiken lassen sich im Bereich **Thumbnail-/Iconmanager** verwalten, wenn in der Liste der Filter als **Typ** der Eintrag **Thumbnail** gewählt ist.

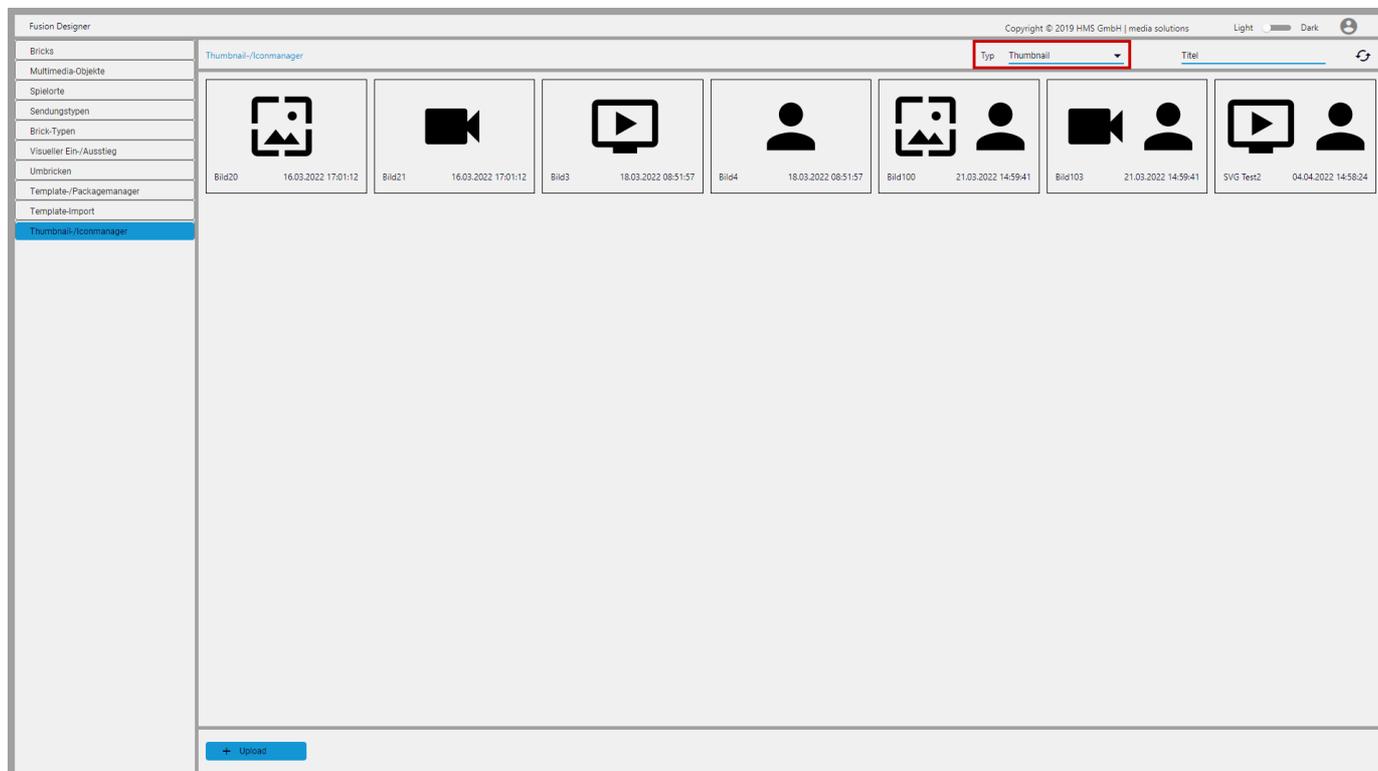


Abbildung: Übersicht aller Thumbnail-Grafiken

Thumbnail-Grafik hochladen

Um eine neue Thumbnail-Grafik hochzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Bereich **Thumbnail-/Iconmanager**.

Es wird eine Übersicht aller verfügbaren Thumbnail-Grafiken angezeigt.

2. Klicken Sie auf **Upload**.

Es öffnet sich die im System als Link hinterlegte externe Upload-Seite.

3. Verwenden Sie die externe Upload-Seite, um Thumbnail-Grafiken in das entsprechende Zielverzeichnis hochzuladen.

Hinweis

Folgende Dateiformate werden hierbei von Fusion unterstützt:

- PNG
- SVG
- JPEG
- GIF
- BMP

Neu hochgeladene Dateien werden automatisch von Fusion erkannt und im System registriert. Anschließend stehen diese, je nachdem in welches Zielverzeichnis sie hochgeladen wurden, als Thumbnail-Grafiken oder Icons zur Verfügung.

Thumbnail-Grafik löschen

Um eine Thumbnail-Grafik zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Bereich **Thumbnail-/Iconmanager**.
Es wird eine Übersicht aller verfügbaren Thumbnail-Grafiken angezeigt.
2. Wählen Sie die zu löschende Grafik.
3. Klicken Sie auf **Löschen**.
4. Bestätigen Sie den Dialog, indem Sie auf **Ja** klicken.

Die gewählte Grafik wird gelöscht. Falls diese bereits einem Brick zugewiesen war, wird die Thumbnail-Grafik des Bricks auf die Standardgrafik zurückgesetzt.

ICONS VERWALTEN

Der Fusion Designer beinhaltet ein Standard-Paket an Icons. Dieses lässt sich beliebig erweitern. Zusätzliche Icons müssen durch Nutzer selbst bereitgestellt und ins System hochgeladen werden.

Nutzer können sich aus allen verfügbaren Icons eine Auswahl zusammenstellen. Die ausgewählten Icons lassen sich Multimedia-Objekten zuweisen, um diese besser unterscheiden zu können.

Icons lassen sich im Bereich **Thumbnail-/Iconmanager** verwalten, wenn in der Liste der Filter als **Typ** der Eintrag **Icon** gewählt ist.

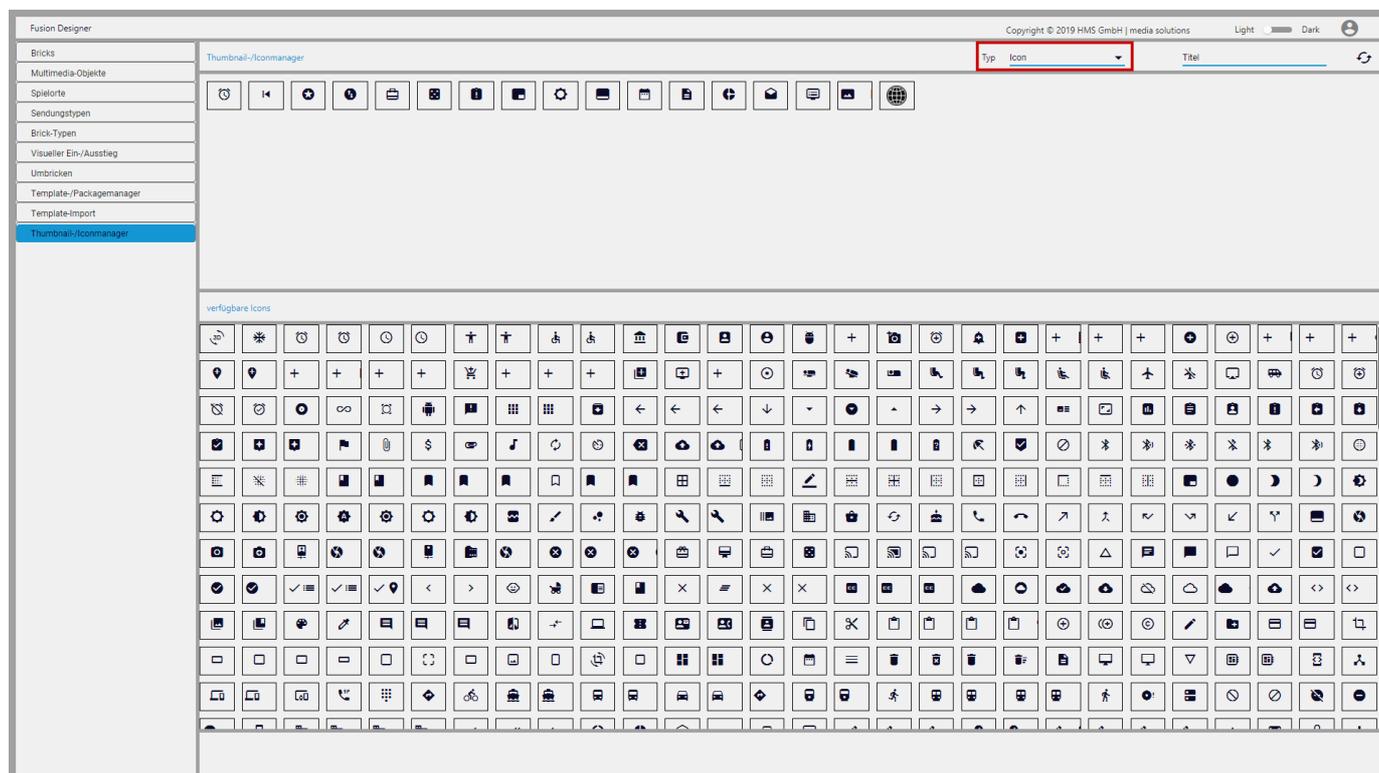


Abbildung: Übersicht aller Icons

Icon hochladen

Um ein neues Icon hochzuladen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Bereich **Thumbnail-/Iconmanager**.

Es wird eine Übersicht aller verfügbaren Thumbnail-Grafiken angezeigt.

2. Klicken Sie auf **Upload**.

Es öffnet sich die im System als Link hinterlegte externe Upload-Seite.

3. Verwenden Sie die externe Upload-Seite, um Icons in das entsprechende Zielverzeichnis hochzuladen.

Hinweis

Folgende Dateiformate werden hierbei von Fusion unterstützt:

- PNG
- SVG
- JPEG
- GIF
- BMP

Neu hochgeladene Dateien werden automatisch von Fusion erkannt und im System registriert. Anschließend stehen diese, je nachdem in welches Zielverzeichnis sie hochgeladen wurden, als Thumbnail-Grafiken oder Icons zur Verfügung.

Auswahl an Icons zusammenstellen

Um aus allen verfügbaren Icons eine Auswahl zusammenzustellen, die anschließend Multimedia-Objekten zugewiesen werden können, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den Bereich **Thumbnail-/Iconmanager**.

Es wird eine Übersicht aller verfügbaren Thumbnail-Grafiken angezeigt.

2. Wählen Sie oben rechts in der Liste der Filter als **Typ** den Eintrag **Icon**.

Es wird eine Übersicht aller verfügbaren Icons angezeigt, im oberen Bereich die aktuell zusammengestellte Auswahl und im unteren Bereich alle verfügbaren Icons.

3. Um ein Icon zur Auswahl hinzuzufügen, markieren Sie es im unteren Bereich und klicken Sie auf **Hinzufügen**.

Das gewählte Icon wird zur Auswahl hinzugefügt und kann anschließend Multimedia-Objekten zugewiesen werden.

Multimedia-Objekte verwalten

Im Bereich **Multimedia-Objekte** können Sie die im System verfügbaren Arten von Multimedia-Objekten definieren.

ID	Icon	Typ	Titel *	Beschreibung	MOSID *	MOS-Objekt-ID *	P1	P2	P3	P4	Grafikkategorie
1		Clip	Clip	VPMS Clip Item	VPMS	VPMS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2		Grafik	Insert	Overlay Graphics SG A	PILOT	PILOT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Overlay_SG_A
3		Grafik	Wall/VR	Overlay Graphics VR A	PILOT	PILOT	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Wall_VR_A
4		Direktive	Kamera	Kamera Solo	KAM	KAM	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5		Direktive	Live	Live	LIVE	LIVE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6		Direktive	Platzhalter Wall	Platzhalter fuer Wall	PHW	PHW	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Abbildung: Multimedia-Objekte

NEUES MULTIMEDIA-OBJEKT ERSTELLEN

Um einen neues Multimedia-Objekt zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neues Multimedia-Objekt**.
2. Geben Sie einen Titel und optional weitere Eigenschaften an. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder bzw. Spalten aus.

Hinweis

Achten Sie hierbei auf eine korrekte Benennung des Multimedia-Objekts. Dies gilt insbesondere für Multimedia-Objekte vom Typ **Grafik**, da ein angebundenes Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) Grafiken ggf. anhand des verwendeten Titels identifiziert und ausspielt.

3. Aktivieren Sie die Parameter (P1, P2, P3 und/oder P4), die später im Fusion Editor zu bearbeiten bzw. auszufüllen sein sollen.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENES MULTIMEDIA-OBJEKT BEARBEITEN

Um ein Multimedia-Objekt zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das zu bearbeitende Multimedia-Objekt.

2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Ändern Sie die Eigenschaften des Multimedia-Objekts.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENES MULTIMEDIA-OBJEKT LÖSCHEN

Um ein Multimedia-Objekt zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf das zu löschende Multimedia-Objekt.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Spielorte verwalten

Im Bereich **Spielorte** können Sie anhand von Spielorten definieren, welche Studiogeräte für die Wiedergabe von Medienobjekten zur Verfügung stehen.

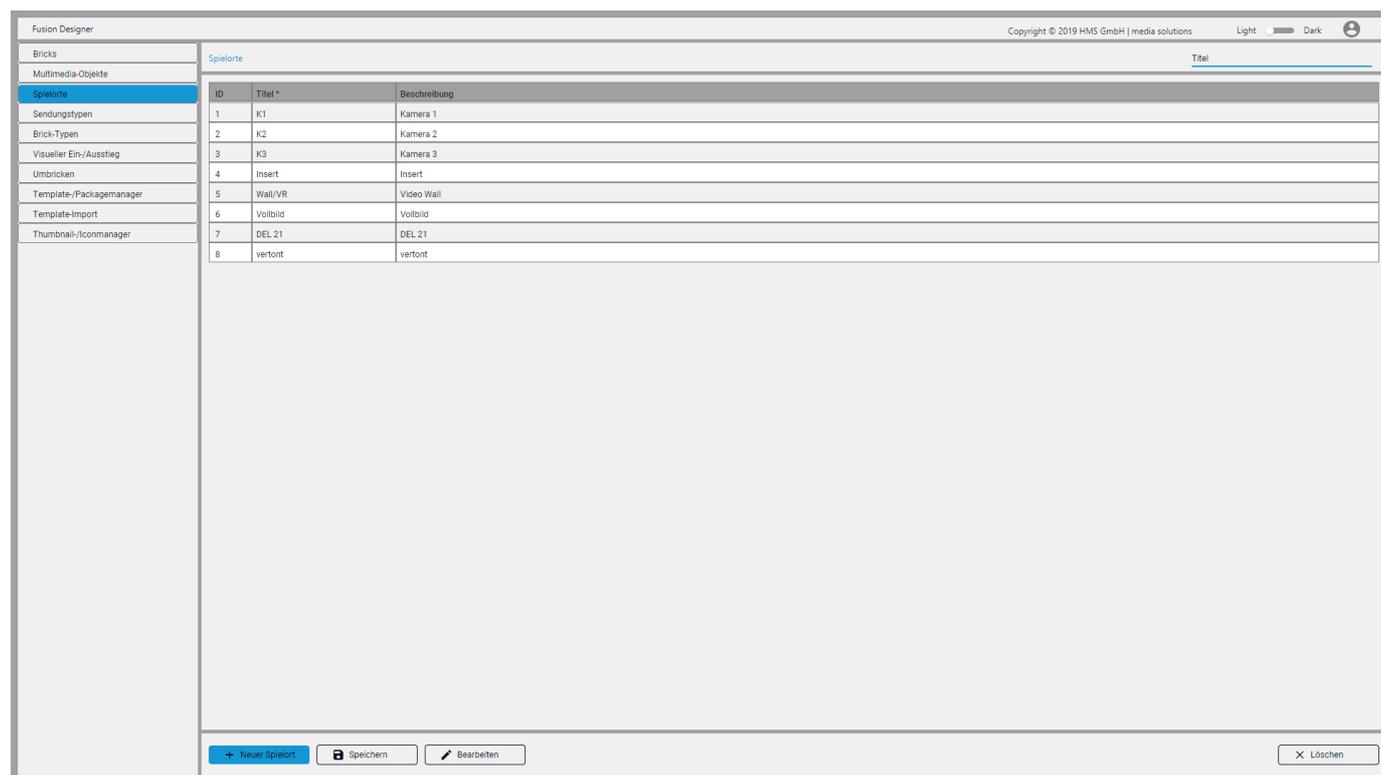


Abbildung: Spielorte

NEUEN SPIELORT ERSTELLEN

Um einen neuen Spielort zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neuer Spielort**.
2. Geben Sie einen Titel und optional eine Beschreibung an.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN SPIELORT BEARBEITEN

Um einen Spielort zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu bearbeitenden Spielort.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Ändern Sie die Eigenschaften des Spielorts.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN SPIELORT LÖSCHEN

Um einen Spielort zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu löschenden Spielort.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.

3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Sendungstypen verwalten

Im Bereich **Sendungstypen** können Sie Sendungstypen verwalten. Für jeden Sendungstyp können Sie pro Brick-Typ einen Default-Brick wählen, der standardmäßig verwendet werden soll.

The screenshot shows the 'Sendungstypen' management interface in Fusion Designer. The main table lists sending types with columns for ID, Titel, Regieplatz, Studio, Beschreibung, and Default-Package. Below it, the 'Default-Brick Konfiguration' table lists configurations for each Brick-Typ, including Brick-Typ-ID, Brick-Typ, and Default-Brick.

ID	Titel *	Regieplatz *	Studio	Beschreibung	Default-Package
1	Beispiel-Sendungstyp	Regieplatz 1	G1	Sendungstyp fuer Benutzerhandbuch	keine Auswahl

ID	Brick-Typ-ID	Brick-Typ	Default-Brick
3	1	MAZ	MAZ
2	2	MODERATION	POS A1
1	5	OFF	POS 1
5	4	SCHALTE	DVE
4	3	SETUP	keine Auswahl

Abbildung: Sendungstypen

NEUEN SENDUNGSTYP ERSTELLEN

Um einen neuen Sendungstyp zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neuen Sendungstyp**.
2. Geben Sie im Bereich Sendungstypen einen Titel an, wählen Sie einen oder mehrere Regieplätze und optional Studio, Beschreibung sowie Default-Package.
3. Wählen Sie optional im Bereich Default-Brick Konfiguration für die verfügbaren Brick-Typen einen Default-Brick.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN SENDUNGSTYP BEARBEITEN

Um einen Sendungstyp zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den zu bearbeitenden Sendungstyp.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Ändern Sie die Eigenschaften des Sendungstyps und/oder der Default-Brick Konfiguration.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN SENDUNGSTYP LÖSCHEN

Um einen Sendungstyp zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie den zu löschenden Sendungstyp.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Brick-Typen verwalten

Im Bereich **Brick-Typen** können Sie die im System verfügbaren Brick-Typen definieren.

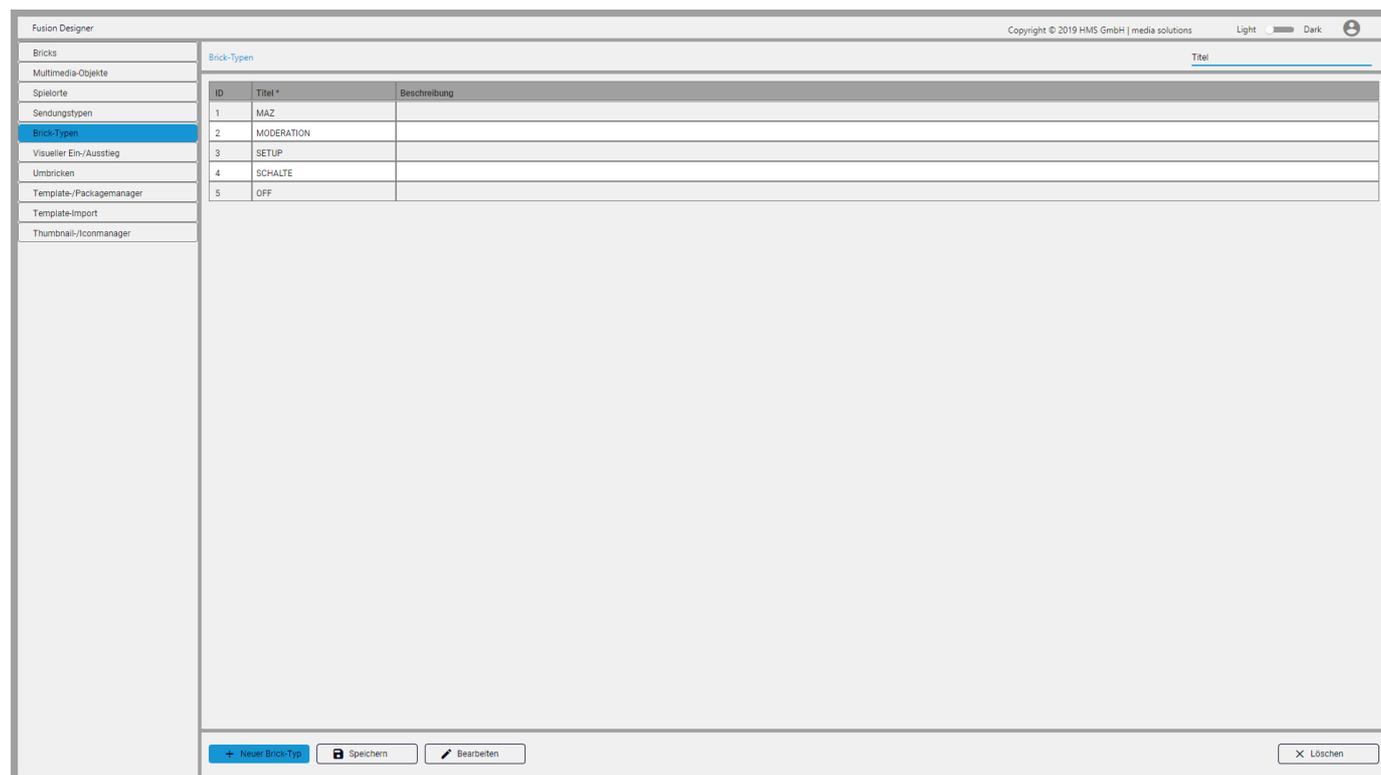


Abbildung: Brick-Typen

NEUEN BRICK-TYP ERSTELLEN

Um einen neuen Brick-Typ zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neuer Brick-Typ**.
2. Geben Sie einen Titel und optional eine Beschreibung an.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN BRICK-TYP BEARBEITEN

Um einen Brick-Typ zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu bearbeitenden Brick-Typ.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Ändern Sie die Eigenschaften des Brick-Typs.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN BRICK-TYP LÖSCHEN

Um einen Brick-Typ zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu löschenden Brick-Typ.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Visuelle Ein-/Ausstiege verwalten

Im Bereich **Visueller Ein-/Ausstieg** können Sie visuelle Ein- und Ausgangspunkte verwalten. Aus diesen können Sie Regeln erstellen, um Transitionen zwischen Stories auf Kompatibilität zu prüfen.

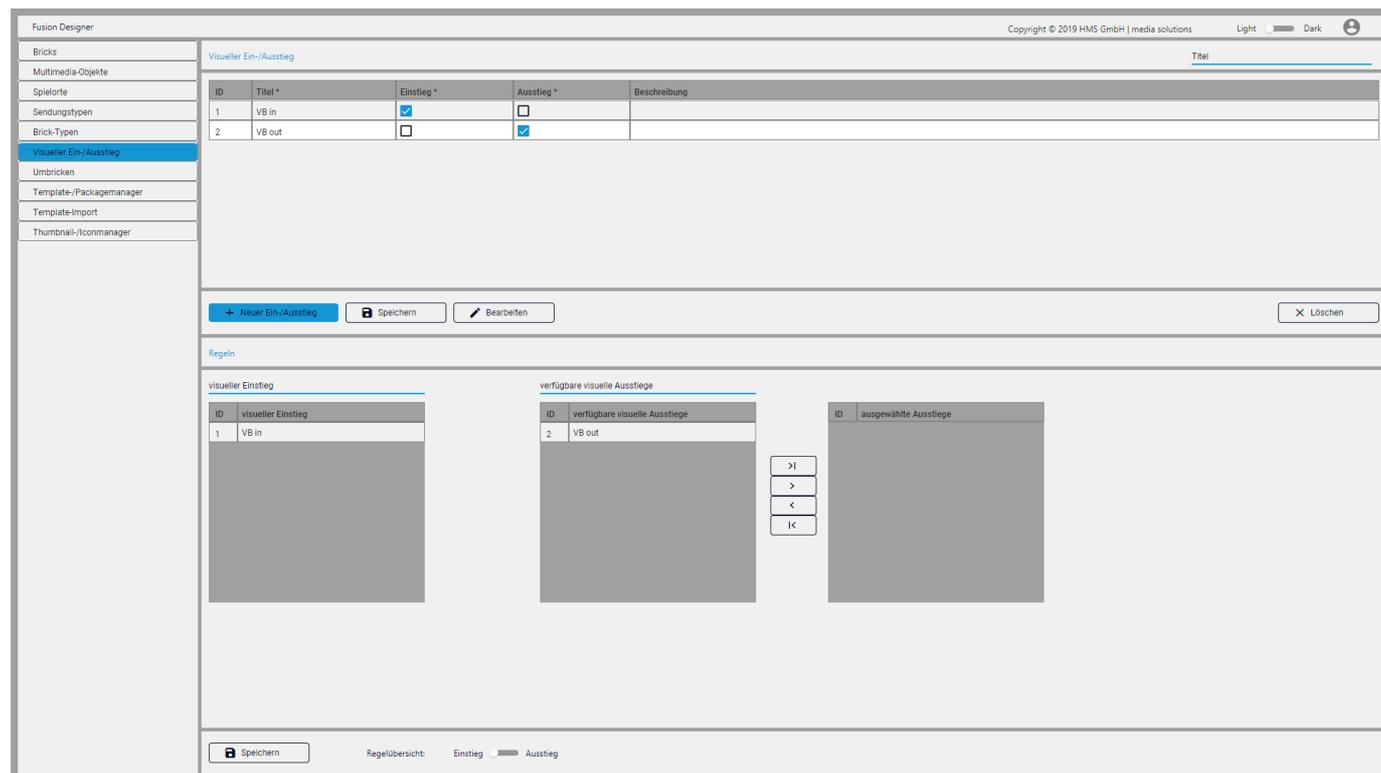


Abbildung: Visueller Ein-/Ausstieg

NEUEN VISUELLEN EIN-/AUSSTIEG ERSTELLEN

Um einen neuen visuellen Ein-/Ausstieg zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neuer Ein-/Ausstieg**.
2. Geben Sie einen Titel an, wählen Sie, ob es sich um einen Ein- und/oder Ausstieg handelt und geben Sie optional eine Beschreibung an.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN VISUELLEN EIN-/AUSSTIEG BEARBEITEN

Um einen visuellen Ein-/Ausstieg zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu bearbeitenden Ein-/Ausstieg.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Ändern Sie die Eigenschaften des Ein-/Ausstiegs.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

VORHANDENEN VISUELLEN EIN-/AUSSTIEG LÖSCHEN

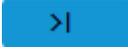
Um einen visuellen Ein-/Ausstieg zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf den zu löschenden Ein-/Ausstieg.

2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

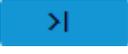
EINSTIEGSREGEL BEARBEITEN

Um eine Einstiegsregel zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Stellen Sie im unteren Bereich **Regelübersicht** den Schalter auf **Einstieg**.
2. Wählen Sie in der Liste **visueller Einstieg** die zu bearbeitende Regel. Oberhalb der Liste befindet sich ein Suchfeld, mit dem Sie gezielt nach Regeln suchen können.
3. Wählen Sie in der Liste **verfügbare visuelle Ausstiege** den zuzuordnenden Ausstieg.
4. Um den Ausstieg zur Liste **ausgewählte Ausstiege** hinzuzufügen, klicken Sie entweder doppelt auf den Ausstieg oder auf das Symbol .
5. Um alternativ alle verfügbaren Ausstiege hinzuzufügen, klicken Sie auf das Symbol .
6. Um einen oder mehrere Ausstiege aus der Liste **ausgewählte Ausstiege** zu entfernen, markieren Sie den betreffenden Ausstieg und verwenden Sie die beiden anderen Pfeil-Symbole.
7. Klicken Sie unterhalb der Regeln auf **Speichern**.

AUSSTIEGSREGEL BEARBEITEN

Um eine Ausstiegsregel zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Stellen Sie im unteren Bereich **Regelübersicht** den Schalter auf **Ausstieg**.
2. Wählen Sie in der Liste **visueller Ausstieg** die zu bearbeitende Regel. Oberhalb der Liste befindet sich ein Suchfeld, mit dem Sie gezielt nach Regeln suchen können.
3. Wählen Sie in der Liste **verfügbare visuelle Einstiege** den zuzuordnenden Einstieg.
4. Um den Einstieg zur Liste **ausgewählte Einstiege** hinzuzufügen, klicken Sie entweder doppelt auf den Einstieg oder klicken Sie auf das Symbol .
5. Um alternativ alle verfügbaren Einstiege hinzuzufügen, klicken Sie auf das Symbol .
6. Um einen oder mehrere Einstiege aus der Liste **ausgewählte Einstiege** zu entfernen, markieren Sie den betreffenden Einstieg und verwenden Sie die beiden anderen Pfeil-Symbole.
7. Klicken Sie unterhalb der Regeln auf **Speichern**.

Bricks verwalten

Im Bereich **Bricks** können Sie Bricks erstellen und verwalten. Nach dem Öffnen des Bereichs wird zunächst eine Übersicht aller aktuell im System existierenden Bricks angezeigt:

ID	Titel	Aktiv	Brick-Typ	Sendungstyp	Version	Beschreibung
3	POS 2A	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	13	
4	DVE	<input type="checkbox"/>	SCHALTE	Beispiel-Sendungstyp	1	
6	POS A4	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	2	
38	POS5	<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
41	POS 1	<input checked="" type="checkbox"/>	OFF	Beispiel-Sendungstyp	2	
42	POS 3	<input checked="" type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	
43	POSS5	<input checked="" type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	4	
44		<input type="checkbox"/>	MAZ	Beispiel-Sendungstyp	1	
45		<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	2	
46		<input type="checkbox"/>	MODERATION	Beispiel-Sendungstyp	1	

ID	Icon	Gruppe	Priorität	Pos	Multimedia-Objekt Typ	Multimedia-Objekt Titel	Platzhalter	Beschreibung	Default	Spielort	Mosart-Kommando
15561		-1	MUST	1	Direktive	Kamera		Kamera Solo	<input checked="" type="checkbox"/>	K1	UM1
15563		1	MUST	2	Direktive	Platzhalter Wall	<input checked="" type="checkbox"/>	Platzhalter fuer Wall	<input checked="" type="checkbox"/>	Wall/VR	Platzhalter GFX
15562		1	MUST	3	Grafik	Wall/VR		Overlay Graphics VR A	<input checked="" type="checkbox"/>	Wall/VR	Demo1
15564		-1	CAN	4	Direktive	Platzhalter Wall		Platzhalter fuer Wall	<input type="checkbox"/>	Ignore	

Abbildung: Übersicht aller Bricks

Hinweis

Die Liste der Bricks ist in Seiten unterteilt. Pro Seite werden maximal zehn Bricks aufgelistet. Um die Seite zu wechseln, verwenden Sie die Seitensteuerung oberhalb der Liste der Bricks.

Um Details zu einem Brick anzuzeigen, wählen Sie den entsprechenden Brick aus und klicken Sie auf **Bearbeiten**.

Hinweis

Nur deaktivierte Bricks lassen sich bearbeiten. Um einen aktivierten Brick zu bearbeiten, müssen Sie diesen zunächst deaktivieren, indem Sie die Checkbox in der Spalte **Aktiv** deaktivieren. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog, indem Sie auf **Ja** klicken.

Danach werden alle Details des gewählten Bricks angezeigt:

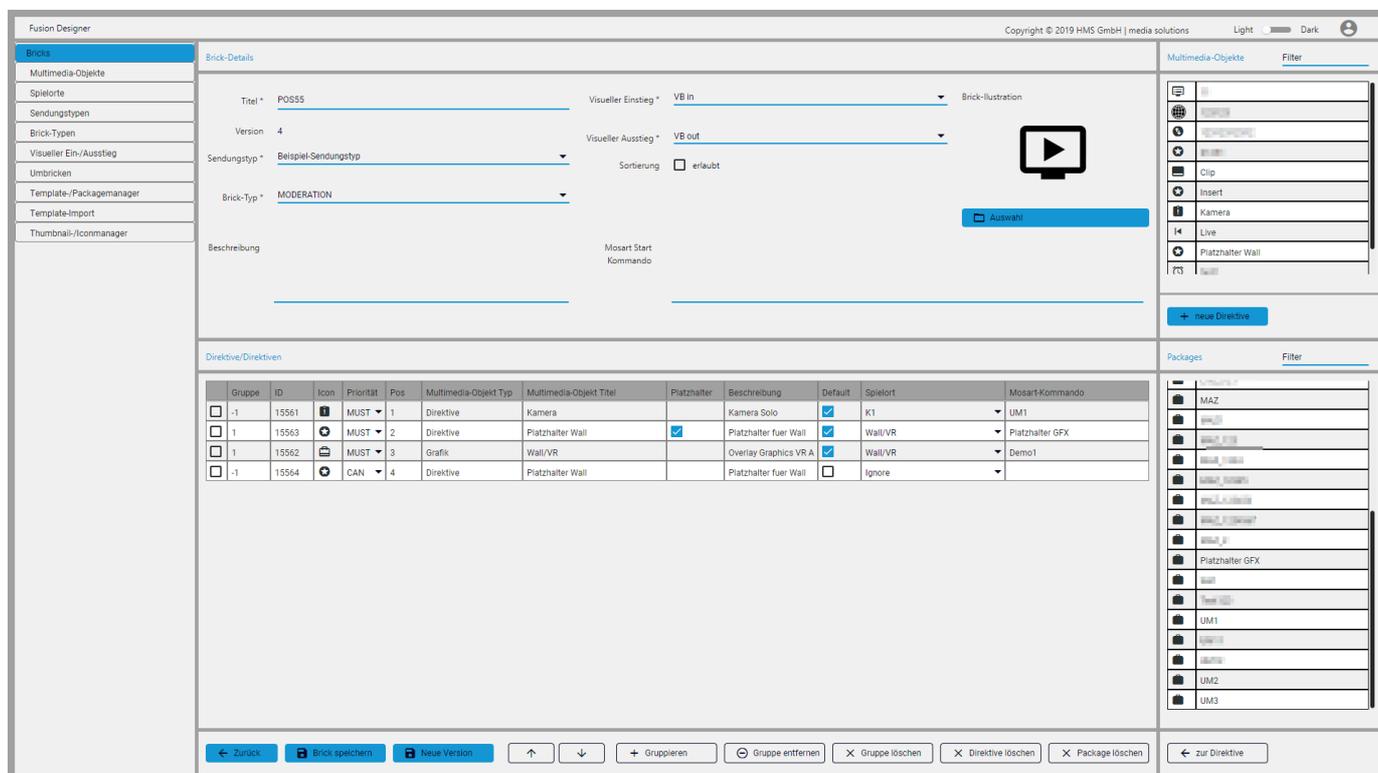


Abbildung: Details eines Bricks

NEUEN BRICK ERSTELLEN

Um einen neuen Brick zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Liste der Bricks auf **Neuer Brick**.
2. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
3. Um dem Brick Direktiven zuzuweisen, wählen Sie rechts im Bereich Multimedia-Objekte das entsprechende Element und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Neue Direktive** hinzu.
4. Um einer Direktive ein Package zuzuweisen, wählen Sie in der Liste der bereits zugewiesenen Direktiven das entsprechende Ziel-Element, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
5. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird erstellt und anschließend in der Liste der Bricks angezeigt.

BRICK DUPLIZIEREN

Um einen Brick zu duplizieren, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Liste der Bricks auf den zu duplizierenden Brick.
2. Klicken Sie auf **Duplizieren**.
3. Geben Sie den Namen bzw. Titel an, unter dem der duplizierte Brick gespeichert werden soll.

Hinweis

Sofern erforderlich, können Sie den Namen eines bereits existierenden Bricks erneut verwenden.

4. Bestätigen Sie Ihre Eingabe, indem Sie auf **Übernehmen** klicken.

Der gewählte Brick wird dupliziert. Alle Eigenschaften und Bestandteile des ursprünglichen Bricks werden hierbei übernommen. Lediglich der Status eines duplizierten Bricks wird zunächst immer auf "deaktiviert" gesetzt, unabhängig vom Status des ursprünglichen Bricks.

VORHANDENEN BRICK BEARBEITEN**Hinweis**

Nur deaktivierte Bricks lassen sich bearbeiten. Um einen aktivierten Brick zu bearbeiten, müssen Sie diesen zunächst deaktivieren, indem Sie die Checkbox in der Spalte **Aktiv** deaktivieren. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog, indem Sie auf **Ja** klicken.

Um einen Brick zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Liste der Bricks auf den zu bearbeitenden Brick.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Bearbeiten Sie die Brick-Details.
4. Um dem Brick Direktiven zuzuweisen, wählen Sie rechts im Bereich Multimedia-Objekte das entsprechende Element und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Neue Direktive** hinzu.
5. Um einer Direktive ein Package zuzuweisen, wählen Sie in der Liste der bereits zugewiesenen Direktiven das entsprechende Ziel-Element, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
6. Um eine Direktive zu löschen, wählen Sie in der Liste der zugewiesenen Direktiven das zu löschende Element und klicken Sie auf **Direktive löschen**.
7. Speichern Sie die Änderungen, indem Sie auf **Brick Speichern** klicken.

Die Änderungen werden im System gespeichert.

NEUE VERSION EINES BRICKS ERSTELLEN

Um eine neue Version eines Bricks zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wiederholen Sie die unter [Vorhandenen Brick bearbeiten](#) genannten Schritte 1-6.
2. Um die Änderungen in einer neuen Version des Bricks zu speichern, klicken Sie auf **Neue Version**.

Die neue Version des Bricks wird im System gespeichert.

VOM SYSTEM ZU VERWENDEDE VERSION EINES BRICKS ÄNDERN

Um die vom System zu verwendende Version eines Bricks zu ändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Liste der Bricks auf die in der Spalte **Version** angezeigte Versionsnummer.
Alle verfügbaren Versionen des gewählten Bricks werden aufgelistet.

2. Wählen Sie die zu verwendende Version.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Die vom System zu verwendende Version des Bricks wird entsprechend Ihrer Auswahl geändert.

BRICK LÖSCHEN

Um einen Brick zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

Warnung

Hierbei werden alle Versionen des Bricks gelöscht.

1. Klicken Sie auf den zu löschenden Brick.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.
3. Bestätigen Sie den anschließenden Dialog mit **Ja**.

Der Brick wird gelöscht.

3.3.3 Brick-Beispiele

Brick vom Typ MAZ erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Bei einer MAZ handelt es sich um einen vorproduzierten Beitrag zur Verwendung im Rahmen einer Sendung.

Aus technischer Sicht besteht eine MAZ üblicherweise mindestens aus einem Clip, der im Vollbild ausgespielt wird und einer optionalen Overlay-Grafik. Ein mit Fusion erstellter Brick für eine MAZ könnte dementsprechend z. B. aus folgenden [Direktiven](#) bestehen:

Nr.	Typ	Titel	Priorität	Spielort	Default-Spielort	Mosart-Kommando
1	Clip	Clip	MUST	Vollbild	Ja	MAZ
2	Grafik	Insert	CAN	Insert	-	-

Die erste Direktive definiert, dass ein Multimedia-Objekt vom Typ **Clip** in jeder Story verwendet werden muss, die diesen Brick verwendet. Aufgrund der verwendeten Priorität **MUST** ist immer ein Clip in der entsprechenden Story erforderlich. Bei dem Clip handelt es sich um einen Standardclip, der später im NRCS durch einen Story-spezifischen Clip ersetzt wird. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort **Vollbild** im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **MAZ** beinhaltet alle erforderlichen Templates, um den Clip über die Studioautomation (z. B. Viz Mosart) auf dem entsprechenden Studiogerät auszuspielen. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation [importiert](#) und können, sofern erforderlich, vom Nutzer [bearbeitet](#) werden.

Die zweite Direktive definiert, dass eine zusätzliche Insert-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Insert** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden als Insert, d. h. es handelt sich nicht um eine Vollbildgrafik, sondern z. B. um eine Bauchbinde. Die Grafik wird dadurch später vom angebotenen Grafiksystem ausgespielt und als Overlay über dem Clip angezeigt. Ein Mosart-Kommando wird für Grafiken nicht benötigt.

Hinweis

Für Grafiken wird kein Mosart-Kommando benötigt, da das verwendete Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) üblicherweise lediglich den Namen der Grafik benötigt, um diese zu identifizieren und korrekt auszuspielen.

Hinweis

Grafiken werden nicht von Fusion verwaltet, sondern vom angebotenen NRCS. Fusion kann dazu verwendet werden, um Direktiven hinzuzufügen, jedoch nicht um Grafiken zu einem Rundown hinzuzufügen.

Hinweis

Wird im NRCS einer Story ein Brick zugewiesen, der ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik enthält, so ist aus Nutzersicht insbesondere auf die Kategorie der Grafik zu achten. Wählt ein Nutzer im NRCS eine Grafik einer anderen Kategorie, als im Brick definiert, wird diese von Fusion als ungültig gewertet und auf "ignore" gesetzt. Dies führt dazu, dass die Studioautomation die entsprechende Grafik ignoriert und nicht ausspielt.

Tipp

Enthält ein Brick ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik mit der Priorität CAN, kann ein Nutzer im NRCS zusätzlich weitere Grafiken hinzufügen. Fusion wertet diese als gültig und liefert sie zurück.

Wird dieser Brick im angeordneten NRCS in einer Story verwendet, werden die verwendeten Templates an die Studioautomation übergeben. Aufgrund der definierten Direktiven sind hierbei folgende zwei Varianten für die Brick-Inhalte möglich:

1. ein Clip ohne zusätzliche Grafik
2. ein Clip mit einer zusätzlichen Grafik

BRICK ERSTELLEN**Tipp**

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um den zuvor beschriebenen Beispiel-Brick für eine MAZ zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. [Öffnen Sie den Fusion Designer](#).
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objekttypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.
5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Clip** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Das gewählte Element wird als Direktive hinzugefügt.
7. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
8. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **MAZ**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
9. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Grafik** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Das gewählte Element wird als Direktive hinzugefügt.

10. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebundenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

Brick vom Typ Schalte erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Bei einer Schalte wird z. B. im Rahmen einer Nachrichtensendung eine berichtserstattende Person, die sich vor Ort bei einem Ereignis befindet, live ins Studio zugeschaltet. Dieses Live-Signal wird dabei z. B. per DVE (Digital Video Effect) manipuliert und verkleinert in einer Box neben der moderierenden Person eingeblendet.

Aus technischer Sicht besteht eine Schalte üblicherweise mindestens aus einem Live-/Kamera-Signal und einer optionalen Grafik bzw. DVE. Ein mit Fusion erstellter Brick für eine Schalte könnte dementsprechend z. B. aus folgenden [Direktiven](#) bestehen:

Nr.	Typ	Titel	Priorität	Spielort	Default-Spielort	Mosart-Kommando
1	Direktive	Live	MUST	DEL 21	Ja	LIVE21
2	Grafik	Wall/VR	CAN	Wall/VR	Ja	-

Die erste Direktive definiert, dass ein Multimedia-Objekt vom Typ **Direktive** mit dem Titel **Live** in jeder Story verwendet werden muss, die diesen Brick verwendet. Aufgrund der verwendeten Priorität **MUST** ist diese Direktive immer in der entsprechenden Story erforderlich. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **LIVE21** kann im NRCS durch ein beliebiges anderes Kommando ersetzt werden. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation [importiert](#) und können, sofern erforderlich, vom Nutzer [bearbeitet](#) werden.

Die zweite Direktive definiert, dass eine zusätzliche Wall-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Wall/VR** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden auf der Videowall im Hintergrund der moderierenden Person. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Ein Mosart-Kommando wird für Grafiken nicht benötigt.

Hinweis

Für Grafiken wird kein Mosart-Kommando benötigt, da das verwendete Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) üblicherweise lediglich den Namen der Grafik benötigt, um diese zu identifizieren und korrekt auszuspielen.

Hinweis

Grafiken werden nicht von Fusion verwaltet, sondern vom angebenen NRCS. Fusion kann dazu verwendet werden, um Direktiven hinzuzufügen, jedoch nicht um Grafiken zu einem Rundown hinzuzufügen.

Hinweis

Wird im NRCS einer Story ein Brick zugewiesen, der ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik enthält, so ist aus Nutzersicht insbesondere auf die Kategorie der Grafik zu achten. Wählt ein Nutzer im NRCS eine Grafik einer anderen Kategorie, als im Brick definiert, wird diese von Fusion als ungültig gewertet und auf "ignore" gesetzt. Dies führt dazu, dass die Studioautomation die entsprechende Grafik ignoriert und nicht ausspielt.

Tipp

Enthält ein Brick ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik mit der Priorität CAN, kann ein Nutzer im NRCS zusätzlich weitere Grafiken hinzufügen. Fusion wertet diese als gültig und liefert sie zurück.

Wird dieser Brick im angeordneten NRCS in einer Story verwendet, werden die verwendeten Templates an die Studioautomation übergeben. Aufgrund der definierten Direktiven sind hierbei folgende zwei Varianten für die Brick-Inhalte möglich:

1. ein Live-/Kamera-Signal ohne zusätzliche Wall-Grafik
2. ein Live-/Kamera-Signal mit einer zusätzlichen Wall-Grafik

BRICK ERSTELLEN**Tipp**

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um den zuvor beschriebenen Beispiel-Brick für eine Schalte zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. [Öffnen Sie den Fusion Designer](#).
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objekttypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.
5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Live** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Das gewählte Element wird als Direktive hinzugefügt.
7. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
8. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **LIVE21**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
9. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Grafik** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Das gewählte Element wird als Direktive hinzugefügt.

10. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebundenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

Brick vom Typ Moderation erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Aus technischer Sicht besteht eine Moderation (z. B. im Rahmen in einer Nachrichtensendung) üblicherweise mindestens aus einer Kamera, einer optionalen Wall-Grafik sowie einer optionalen Overlay-Grafik. Ein mit Fusion erstellter Brick für eine Moderation könnte dementsprechend z. B. aus folgenden [Direktiven](#) bestehen:

Nr.	Typ	Titel	Priorität	Spielort	Default-Spielort	Mosart-Kommando
1	Direktive	Kamera	MUST	K1	Ja	EX UM1
2	Grafik	Wall/VR	CAN	Wall/VR	Ja	-
3	Grafik	Insert	CAN	Insert	Ja	-

Die erste Direktive definiert, dass ein Multimedia-Objekt vom Typ **Direktive** mit dem Titel **Kamera** in jeder Story verwendet werden muss, die diesen Brick verwendet. Aufgrund der verwendeten Priorität **MUST** ist diese Kamera-Direktive immer in der entsprechenden Story erforderlich. Sie wird zur Steuerung der Kamera am verwendeten Spielort **K1** genutzt. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **EX UM1** beinhaltet alle erforderlichen Templates, um die Kamera über die Studioautomation (z. B. Mosart) zu steuern. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation [importiert](#) und können, sofern erforderlich, vom Nutzer [bearbeitet](#) werden.

Die zweite Direktive definiert, dass eine zusätzliche Wall-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Wall/VR** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden auf der Videowall im Hintergrund der moderierenden Person. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Ein Mosart-Kommando wird für Grafiken nicht benötigt.

Hinweis

Für Grafiken wird kein Mosart-Kommando benötigt, da das verwendete Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) üblicherweise lediglich den Namen der Grafik benötigt, um diese zu identifizieren und korrekt auszuspielen.

Hinweis

Grafiken werden nicht von Fusion verwaltet, sondern vom angebundenen NRCS. Fusion kann dazu verwendet werden, um Direktiven hinzuzufügen, jedoch nicht um Grafiken zu einem Rundown hinzuzufügen.

Hinweis

Wird im NRCS einer Story ein Brick zugewiesen, der ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik enthält, so ist aus Nutzersicht insbesondere auf die Kategorie der Grafik zu achten. Wählt ein Nutzer im NRCS eine Grafik einer anderen Kategorie, als im Brick definiert, wird diese von Fusion als ungültig gewertet und auf "ignore" gesetzt. Dies führt dazu, dass die Studioautomation die entsprechende Grafik ignoriert und nicht ausspielt.

Tipp

Enthält ein Brick ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik mit der Priorität **CAN**, kann ein Nutzer im NRCS zusätzlich weitere Grafiken hinzufügen. Fusion wertet diese als gültig und liefert sie zurück.

Die dritte Direktive definiert, dass eine zusätzliche Insert-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Insert** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden als Insert, d. h. es handelt sich nicht um eine Vollbildgrafik, sondern z. B. um eine Bauchbinde. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt.

Wird dieser Brick im angeordneten NRCS in einer Story verwendet, werden die verwendeten Templates an die Studioautomation übergeben. Aufgrund der definierten Direktiven sind hierbei folgende vier Varianten für die Brick-Inhalte möglich:

1. eine Kamera ohne zusätzliche Grafik
2. eine Kamera mit zusätzlicher Wall-Grafik
3. eine Kamera mit zusätzlicher Insert-Grafik
4. eine Kamera mit zusätzlicher Wall-Grafik und Insert-Grafik

BRICK ERSTELLEN

Tipp

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um den zuvor beschriebenen Beispiel-Brick für eine Moderation zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. [Öffnen Sie den Fusion Designer](#).
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objekttypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.
5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Kamera** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Kamera wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
7. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
8. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **EX UM1**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
9. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Wall/VR** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Wall-Grafik wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.

10. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.

11. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Insert** und klicken Sie auf **neue Direktive**.

Die Insert-Grafik wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.

12. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.

13. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebundenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

Sonderfall - Brick mit MUST-Gruppe erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Eine MUST-Gruppe dient dazu, mehrere **Direktiven** zu einer Gruppe zusammenzufassen und die darin verwendeten Multimedia-Objekte als gültig zu definieren. Mindestens eines der in der Gruppe definierten Multimedia-Objekte muss verwendet werden, damit die Gruppe als gültig gewertet wird. Das als **Default-Spielort** markierte Element wird standardmäßig an das angebundene NRCS zurückgegeben, wenn der betreffende Brick einer leeren Story zugewiesen wird. Andere innerhalb der Gruppe verwendete Multimedia-Objekte, werden zwar auch als gültig angesehen, müssen aber vom Nutzer manuell gewählt werden, um das als Default-Spielort markierte Element zu ersetzen. Wählt ein Nutzer in diesem Fall ein Multimedia-Objekt, das nicht in der definierten MUST-Gruppe enthalten ist, wertet Fusion dieses als ungültig, setzt es auf "ignore" und gibt stattdessen wieder das als Default-Spielort markierte Multimedia-Objekt an das NRCS zurück.

Hinweis

Nicht gruppierte Direktiven sind in Fusion erkennbar am Eintrag "-1" in der Spalte Gruppe. Bei gruppierten Direktiven ist in dieser Spalte die Nummer der jeweiligen Gruppe eingetragen.

Ein mit Fusion erstellter Brick für eine Moderation mit einer MUST-Gruppe könnte z. B. aus folgenden Direktiven bestehen:

Nr.	Gruppe	Typ	Titel	Priorität	Spielort	Default-Spielort	Mosart-Kommando
1	1	Direktive	Kamera	MUST	K1	Ja	EX UM1
2	1	Direktive	Kamera	MUST	K2	-	EX UM2
3	-1	Grafik	Wall/VR	CAN	Wall/VR	Ja	-
4	-1	Grafik	Insert	CAN	Insert	Ja	-

Die erste Direktive definiert, dass ein Multimedia-Objekt vom Typ **Direktive** mit dem Titel **Kamera** in jeder Story verwendet werden muss, die diesen Brick verwendet. Aufgrund der verwendeten Priorität **MUST** ist diese Kamera-Direktive immer in der entsprechenden Story erforderlich. Sie wird zur Steuerung der Kamera am verwendeten Spielort **K1** genutzt. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **EX UM1** beinhaltet alle erforderlichen Templates, um die Kamera über die Studioautomation (z. B. Mosart) zu steuern. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation **importiert** und können, sofern erforderlich, vom Nutzer **bearbeitet** werden.

Die zweite Direktive besitzt den gleichen Aufbau, wie Direktive 1, verwendet jedoch als Spielort **K2** (der nicht als Default markiert ist) sowie das Mosart-Kommando **EX UM2**. Direktive 1 und 2 sind in einer MUST-Gruppe zusammengefasst, erkennbar an der Nummer 1 in der Spalte Gruppe. Aufgrund der Bestandteile dieser Gruppe, werden die beiden Spielorte K1 und K2 von Fusion als gültig gewertet. Würde ein Nutzer im NRCS oder per Fusion Editor versuchen, einen anderen Spielort zu verwenden (z. B. K3), wird dieser auf "ignore" gesetzt und der Default-Spielort K1 zurück an das NRCS gegeben.

Die dritte Direktive definiert, dass eine zusätzliche Wall-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Wall/VR** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden auf der Videowall im Hintergrund der moderierenden Person. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Ein Mosart-Kommando wird für Grafiken nicht benötigt.

Hinweis

Für Grafiken wird kein Mosart-Kommando benötigt, da das verwendete Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) üblicherweise lediglich den Namen der Grafik benötigt, um diese zu identifizieren und korrekt auszuspielen.

Hinweis

Grafiken werden nicht von Fusion verwaltet, sondern vom angebenen NRCS. Fusion kann dazu verwendet werden, um Direktiven hinzuzufügen, jedoch nicht um Grafiken zu einem Rundown hinzuzufügen.

Hinweis

Wird im NRCS einer Story ein Brick zugewiesen, der ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik enthält, so ist aus Nutzersicht insbesondere auf die Kategorie der Grafik zu achten. Wählt ein Nutzer im NRCS eine Grafik einer anderen Kategorie, als im Brick definiert, wird diese von Fusion als ungültig gewertet und auf "ignore" gesetzt. Dies führt dazu, dass die Studioautomation die entsprechende Grafik ignoriert und nicht ausspielt.

Tipp

Enthält ein Brick ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik mit der Priorität CAN, kann ein Nutzer im NRCS zusätzlich weitere Grafiken hinzufügen. Fusion wertet diese als gültig und liefert sie zurück.

Die vierte Direktive definiert, dass eine zusätzliche Insert-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **CAN**, optional in jeder Story, die diesen Brick verwendet, genutzt werden kann. Der gewählte Spielort **Insert** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden als Insert, d. h. es handelt sich nicht um eine Vollbildgrafik, sondern z. B. um eine Bauchbinde. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt.

Wird dieser Brick im angebenen NRCS in einer Story verwendet, werden die verwendeten Templates an die Studioautomation übergeben. Aufgrund der definierten Direktiven sind hierbei folgende vier Varianten für die Brick-Inhalte möglich:

1. eine Kamera ohne zusätzliche Grafik
2. eine Kamera mit zusätzlicher Wall-Grafik
3. eine Kamera mit zusätzlicher Insert-Grafik
4. eine Kamera mit zusätzlicher Wall-Grafik und Insert-Grafik

BRICK ERSTELLEN

 **Tipp**

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um den zuvor beschriebenen Beispiel-Brick für eine Moderation zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie den Fusion Designer.
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objekttypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.
5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Kamera** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Kamera wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
7. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
8. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **EX UM1**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
9. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Kamera** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Kamera wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
10. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **EX UM2**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
11. Gruppieren Sie beide Direktiven. Aktivieren Sie hierzu die beiden Checkboxes in der linken Spalte der Liste der Direktiven und klicken Sie auf **Gruppieren**.
Beide Direktiven werden zur Gruppe 1 hinzugefügt.
12. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Wall/VR** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Wall-Grafik wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
13. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
14. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Insert** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Insert-Grafik wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
15. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
16. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebundenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

Sonderfall - Brick mit Platzhalter erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Ein Platzhalter kann dazu verwendet werden, um z. B. eine Standardgrafik für einen bestimmten Spielort zu definieren, die immer dann automatisch ausgespielt wird, wenn im NRCS keine Story-spezifische Grafik für den betreffenden Spielort gewählt wird. Wird hingegen im NRCS eine entsprechende Grafik gewählt, ersetzt Fusion den Platzhalter durch die gewählte Grafik.

Hinweis

Ein konkretes Beispiel für eine solche Grafik ist die animierte Weltkarte bzw. die sich drehende Weltkugel in den Nachrichtensendungen der ARD. Diese wird immer standardmäßig auf der Videowand hinter der moderierenden Person angezeigt, wenn keine Story-spezifische Grafik angezeigt wird.

In Fusion ist ein Platzhalter immer ein Multimedia-Objekt vom Typ **Direktive** und nur innerhalb einer Gruppe sinnvoll.

Ein mit Fusion erstellter Brick für eine Moderation mit einem Platzhalter könnte z. B. aus folgenden Direktiven bestehen:

Nr.	Gruppe	Typ	Titel	Priorität	Spielort	Default-Spielort	Platzhalter	Mosart-Kommando
1	-1	Direktive	Kamera	MUST	K1	Ja	-	UM1
2	1	Direktive	Platzhalter Wall	MUST	Wall/VR	Ja	Ja	Platzhalter GFX
3	1	Grafik	Wall/VR	MUST	Wall/VR	Ja	-	-

Die erste Direktive definiert, dass ein Multimedia-Objekt vom Typ **Direktive** mit dem Titel **Kamera** in jeder Story verwendet werden muss, die diesen Brick verwendet. Aufgrund der verwendeten Priorität **MUST** ist diese Kamera-Direktive immer in der entsprechenden Story erforderlich. Sie wird zur Steuerung der Kamera am verwendeten Spielort **K1** genutzt. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **UM1** beinhaltet alle erforderlichen Templates, um die Kamera über die Studioautomation (z. B. Mosart) zu steuern. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation **importiert** und können, sofern erforderlich, vom Nutzer **bearbeitet** werden.

Die zweite Direktive definiert einen Platzhalter für eine Wall-Grafik, die aufgrund der verwendeten Priorität **MUST**, in jeder Story, die diesen Brick verwendet, verwendet werden muss. Der gewählte Spielort **Wall/VR** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden auf der Videowall im Hintergrund der moderierenden Person. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Das verwendete Mosart-Kommando **Platzhalter GFX** beinhaltet alle erforderlichen Templates, um die Videowand über die Studioautomation (z. B. Mosart) zu steuern. Die Templates wurden zuvor aus der Studioautomation **importiert** und können, sofern erforderlich, vom Nutzer **bearbeitet** werden.

Die dritte Direktive definiert, dass eine zusätzliche Wall-Grafik, aufgrund der verwendeten Priorität **MUST**, in jeder Story, die diesen Brick verwendet, verwendet werden muss. Der gewählte Spielort **Wall/VR** ermöglicht in diesem Beispiel das Einblenden auf der Videowall im Hintergrund der moderierenden Person. Da die Option **Default-Spielort** aktiviert ist, wird der gewählte Spielort im NRCS, bei der Zuweisung des Bricks zu einer Story, standardmäßig ausgewählt. Ein Mosart-Kommando wird für Grafiken nicht benötigt.

 Hinweis

Für Grafiken wird kein Mosart-Kommando benötigt, da das verwendete Grafiksystem (z. B. Viz Pilot) üblicherweise lediglich den Namen der Grafik benötigt, um diese zu identifizieren und korrekt auszuspielen.

 Hinweis

Grafiken werden nicht von Fusion verwaltet, sondern vom angebenen NRCS. Fusion kann dazu verwendet werden, um Direktiven hinzuzufügen, jedoch nicht um Grafiken zu einem Rundown hinzuzufügen.

 Hinweis

Wird im NRCS einer Story ein Brick zugewiesen, der ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik enthält, so ist aus Nutzersicht insbesondere auf die Kategorie der Grafik zu achten. Wählt ein Nutzer im NRCS eine Grafik einer anderen Kategorie, als im Brick definiert, wird diese von Fusion als ungültig gewertet und auf "ignore" gesetzt. Dies führt dazu, dass die Studioautomation die entsprechende Grafik ignoriert und nicht ausspielt.

 Tipp

Enthält ein Brick ein Multimedia-Objekt vom Typ Grafik mit der Priorität CAN, kann ein Nutzer im NRCS zusätzlich weitere Grafiken hinzufügen. Fusion wertet diese als gültig und liefert sie zurück.

Wird dieser Brick im angebenen NRCS in einer Story verwendet, werden die verwendeten Templates an die Studioautomation übergeben. Aufgrund der definierten Direktiven sind hierbei folgende Varianten für die Brick-Inhalte möglich:

1. eine Kamera mit Platzhalter als Wall-Grafik
2. eine Kamera mit Story-spezifischer Wall-Grafik

BRICK ERSTELLEN** Tipp**

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um den zuvor beschriebenen Beispiel-Brick für eine Moderation mit Platzhalter zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. [Öffnen Sie den Fusion Designer](#).
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objekttypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.

5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Kamera** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Kamera wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
7. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
8. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **UM1**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
9. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Platzhalter Wall** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Der Platzhalter wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
10. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
11. Um ein Mosart-Kommando zur Direktive hinzuzufügen, markieren Sie die Direktive, wählen Sie rechts das zuzuweisende Package (z. B. **Platzhalter GFX**) und fügen Sie es entweder per Doppelklick oder per Klick auf **Zur Direktive** hinzu.
12. Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den Typ **Wall/VR** und klicken Sie auf **neue Direktive**.
Die Wall-Grafik wird als Direktive zum Brick hinzugefügt.
13. Um den Spielort als Default-Spielort zu setzen, aktivieren Sie in der hinzugefügten Direktive die Option **Default**.
14. Gruppieren Sie die Direktiven für Platzhalter und Grafik. Aktivieren Sie hierzu die beiden Checkboxen in der linken Spalte der Liste der Direktiven und klicken Sie auf **Gruppieren**.
Beide Direktiven werden zur Gruppe 1 hinzugefügt.
15. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebundenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

Sonderfall - Brick mit Mosart-Startkommando erstellen

BRICK-BESTANDTEILE

Ein Mosart-Startkommando wird dazu verwendet, um einen definierten Anfangszustand von bestimmten Studiogeräten herzustellen. Dadurch lässt sich z. B. eine Kamera auf eine bestimmte Startposition platzieren, die für einen sinnvollen Einstieg in eine Sendung erforderlich ist. Wird dieses Startkommando einem Brick hinzugefügt, der zusätzlich noch andere Direktiven enthält, wird das Startkommando vor allen anderen Direktiven ausgeführt. Es kann alternativ auch einem leeren Brick hinzugefügt werden.

Ein Template mit einem Startkommando könnte z. B. folgenden Inhalt haben:

```
<mosarttemplate>
  <type name="BREAK" templateset="TEST" category="">
    <variants fieldtype="LIST" value="SETUP">
      <variant name="SETUP">
        <fields></fields>
      </variant>
    </variants>
  </type>
</mosarttemplate>
```

BRICK ERSTELLEN

Tipp

Die allgemeine Erstellung eines Bricks ist im Kapitel [Bricks verwalten](#) beschrieben.

Um einen Brick mit Mosart-Startkommando zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Öffnen Sie den [Fusion Designer](#).
2. Stellen Sie sicher, dass die [Multimedia-Objektypen](#), [Spielorte](#) und [Templates](#), die Sie in dem Brick verwenden wollen, bereits in Fusion existieren. Sollte dies nicht der Fall sein, erstellen Sie die benötigten Elemente, wie in den Kapiteln [Multimedia-Objekte verwalten](#), [Spielorte verwalten](#), [Automations-Template importieren](#) und [Automations-Templates verwalten](#) beschrieben.
3. Klicken Sie auf der linken Seite auf den Hauptbereich **Bricks**.
4. Klicken Sie auf **Neuer Brick**.
5. Geben Sie einen Titel an und wählen Sie die Brick-Details. Füllen Sie dabei alle mit einem * gekennzeichneten Pflichtfelder aus.
6. Fügen Sie den XML-Code des Templates für das Startkommando in das Feld **Mosart Start Kommando** ein.

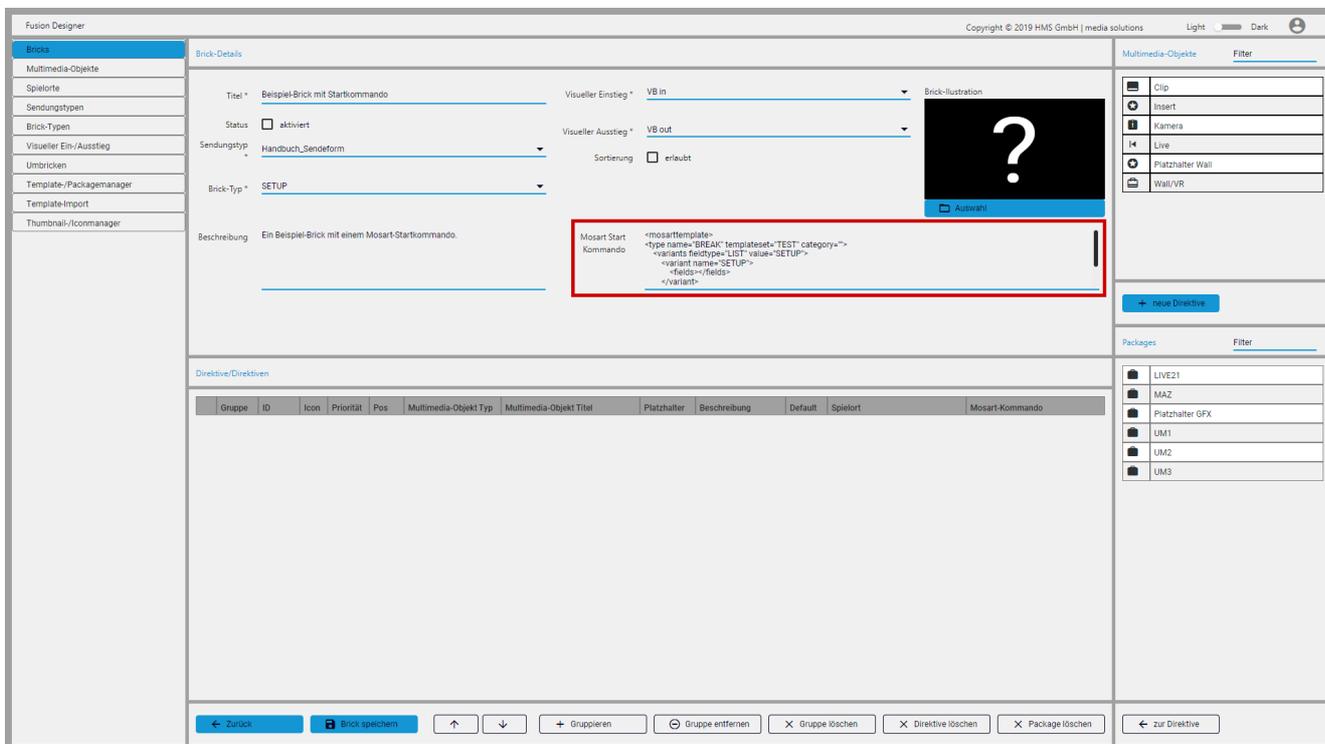


Abbildung: Mosart Startkommando hinzufügen

7. Falls der Brick Direktiven enthalten soll, Wählen Sie rechts in der Liste der Multimedia-Objekte den entsprechenden Typ und klicken Sie auf **neue Direktive**.
- Das gewählte Element wird als Direktive hinzugefügt.
8. Ändern Sie ggf. die Einstellungen **Priorität**, **Platzhalter**, **Default-Spielort** und **Mosart-Kommando** der Direktive.
9. Wiederholen Sie ggf. die Schritte 7 und 8, um weitere Direktiven hinzuzufügen.
10. Klicken Sie auf **Brick Speichern**.

Der Brick wird daraufhin im System gespeichert und steht anschließend im angebotenen NRCS für die Zuweisung zu einer Story zur Verfügung.

3.3.4 Fusion Designer - Umbricken

Auf der Seite **Umbricken** können Sie Regeln zum "Umbricken" definieren, um Sendungstypen und Bricks neu zuzuordnen.

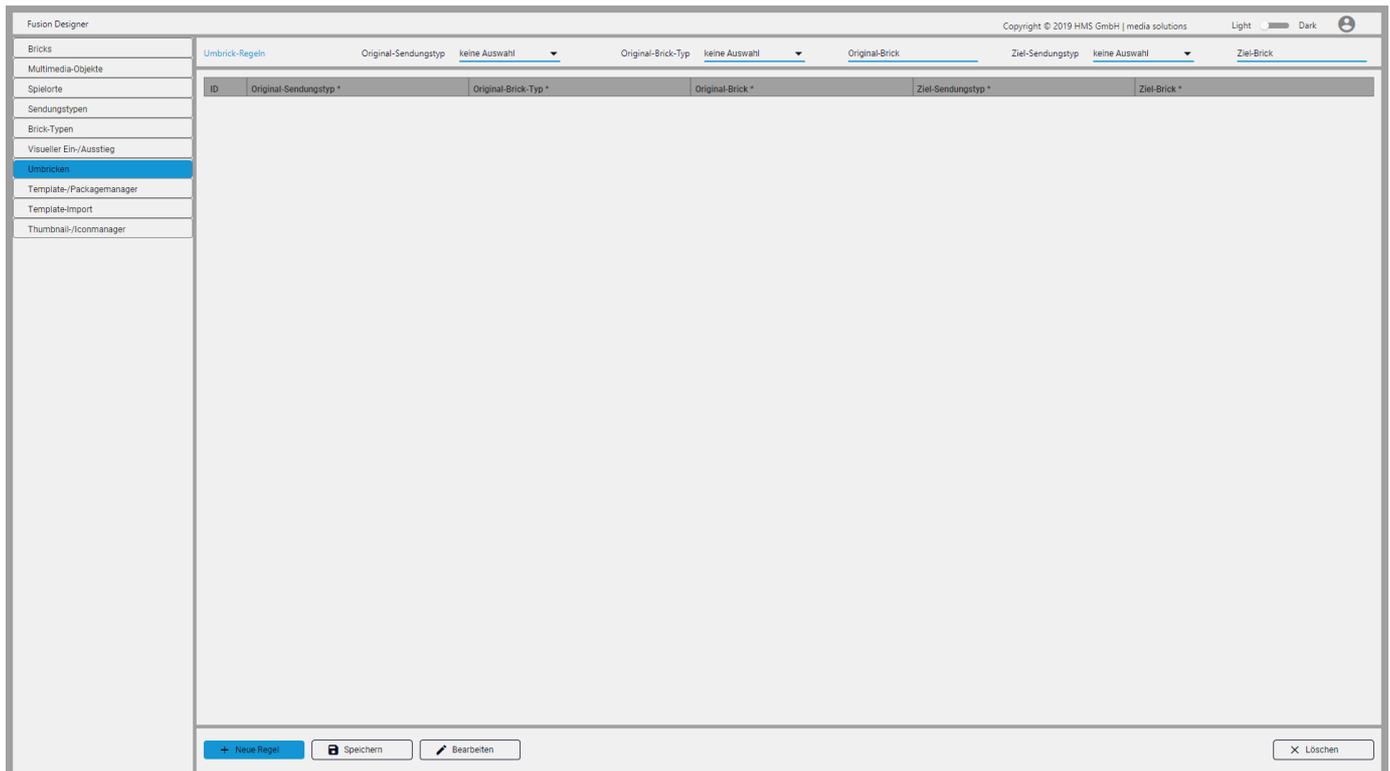


Abbildung: Umbricken

Neue Regel erstellen

Um eine neue Umbrick-Regel zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf **Neue Regel**.
2. Wählen Sie **Original-Sendungstyp**, **Original-Brick-Typ**, **Original-Brick**, **Ziel-Sendungstyp** sowie **Ziel-Brick**.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

Vorhandene Regel bearbeiten

Um eine vorhandene Umbrick-Regel zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die zu bearbeitende Regel.
2. Klicken Sie auf **Bearbeiten**.
3. Wählen Sie **Original-Sendungstyp**, **Original-Brick-Typ**, **Original-Brick**, **Ziel-Sendungstyp** sowie **Ziel-Brick**.
4. Klicken Sie auf **Speichern**.

Vorhandene Regel löschen

Um eine vorhandene Umbrick-Regel zu löschen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie die zu löschende Regel.
2. Klicken Sie auf **Löschen**.

4. Fusion Editor

4.1 Überblick

Der Fusion Editor ermöglicht das Verknüpfen von Bricks und Stories. Hierzu kann der Editor entweder als eigenständige Benutzeroberfläche verwendet oder in das angebundene NRCS integriert werden.

Durch diese Verknüpfung lassen sich Stories für die angebundene Studioautomation vorbereiten.

Hierbei stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

- Auswahl von Bricks
- Auswahl des Spielorts von Multimedia-Objekten
- Auswahl und Bearbeitung der Parameter von Multimedia-Objekten
- Anpassung der Reihenfolge von Multimedia-Objekten
- Verknüpfung neuer Direktiven
- Löschen vorhandener Direktiven
- Umbricken von Stories durch die Auswahl eines anderen Bricks

Hinweis

Beide Bricks müssen hierbei zum gleichen Sendungstyp gehören und vom gleichen Brick-Typ sein.

4.2 Benutzeroberfläche

Um den Fusion Editor zu öffnen, rufen Sie folgende Adresse in Ihrem Browser auf:

`http://<host-name>:23000/`

Ersetzen Sie `<host-name>` durch den Namen Ihres Fusion-Hosts.

Hinweis

Die Benutzeroberfläche des Fusion Editors ist für Google Chrome optimiert. Verwenden Sie ausschließlich diesen Browser, um den Fusion Editor in vollem Funktionsumfang nutzen zu können.

Die Benutzeroberfläche ist wie folgt aufgebaut:

The screenshot shows the Brick Editor interface with the following components and callouts:

- 1:** Theme selector (Light/Dark) in the top right corner.
- 2:** Description field for the selected brick.
- 3:** "+ Direktive hinzufügen" button in the Brick-Elemente panel.
- 4:** The "Items" table listing all selected directives.
- 5:** Action buttons at the bottom: "Direktive Löschen", "Parameter setzen", navigation arrows, and "Story Speichern".

Icon	Pos	Typ	Slug *	Objektname	Spielort	P1	P2	P3	P4
	0	Direktive	Live-Quelle	Live-Quelle	VB				
	1	Direktive	Camera	Camera	TimeCode				
	2	Grafik	UB	UB	ER				
	3	Grafik	DAUERLOGO	DAUERLOGO	SIE				
★	4	Clip	Clip	Clip	Manual				

Abbildung: Fusion Editor

1. Wechsel des Design-Themes der Benutzeroberfläche
2. Details zur Brick-Story-Zuweisung
3. Direktiven des aktuell gewählten Bricks
4. Liste aller gewählten Direktiven
5. Funktionen zum Bearbeiten der Brick-Story-Zuweisung

4.3 Workflows

4.3.1 Brick-Story-Zuweisung bearbeiten

Um eine Zuweisung zu bearbeiten, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie einen Sendungstyp.
2. Wählen Sie einen Brick.
3. Fügen Sie eine weitere Direktive zur Liste der Items hinzu, indem Sie rechts im Bereich **Brick-Elemente** das hinzuzufügende Brick-Element wählen und dieses entweder per Doppelklick hinzufügen oder per Klick auf **Direktive hinzufügen**.
4. Bearbeiten Sie ggf. die Liste der Items. Mit den Pfeil-Symbolen können Sie die Reihenfolge der Items ändern. Zusätzlich können Sie Slug (beim Item-Typ "Direktive") und Spielort anpassen.
5. Um die Parameter eines Items zu ändern, wählen Sie das zu bearbeitende Item und klicken Sie auf **Parameter setzen**.
6. Tragen Sie anschließend die entsprechenden Werte für die Parameter ein und klicken Sie auf **Übernehmen**.

The image shows a dark-themed dialog box titled "Parameter editieren" in light blue text. Below the title, there are four rows, each with a parameter label (P1, P2, P3, P4) on the left and a dark grey rectangular input field on the right. At the bottom of the dialog, there are two buttons: "Abbrechen" on the left and "Übernehmen" on the right, both in white text.

Abbildung: Item-Parameter bearbeiten

7. Um eine bereits zugewiesene Direktive zu löschen, wählen Sie diese in der Liste der Items und klicken Sie auf **Direktive löschen**.
8. Um Ihre Änderungen zu speichern, klicken Sie auf **Story speichern**.

Die bearbeitete Brick-Story-Zuweisung wird im System gespeichert.