

# Installation und Nutzung des Eyeblander Workshops und Hochladen auf den Adserver

Juni 2010

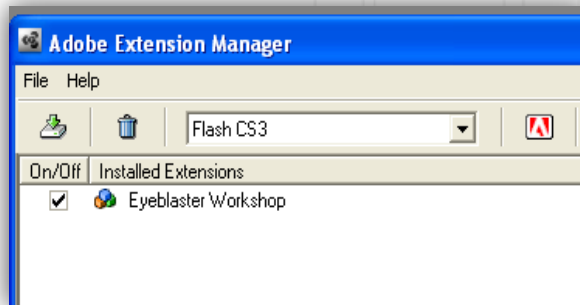
# Installation MXP Extension Kit

Hallo liebe Kreativen,

Wir freuen uns, dass Sie mit Eyeblaster arbeiten.

Um Ihnen Ihre Arbeit zu Erleichtern, haben wir den Eyeblaster Workshop MXP Extension Kit, mit dem Sie ganz einfach Ihre Werbemittel mit allen nötigen Scripten erstellen und hochladen können.

Bitte laden Sie sich den Workshop hier runter: [Download MXP Extension Kit](#)  
Dann installieren Sie den Workshop über den Adobe Extension Manager.

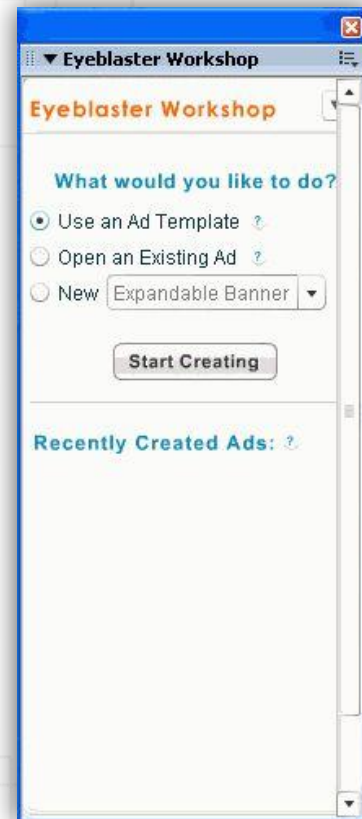
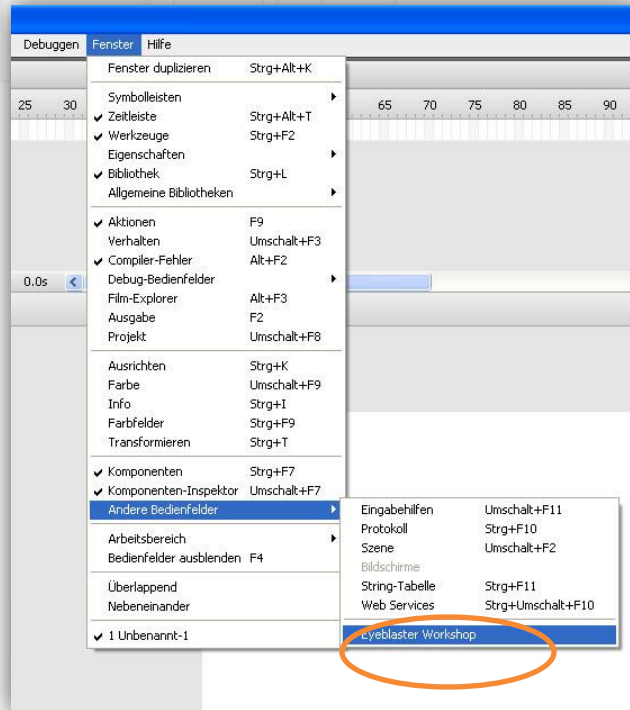
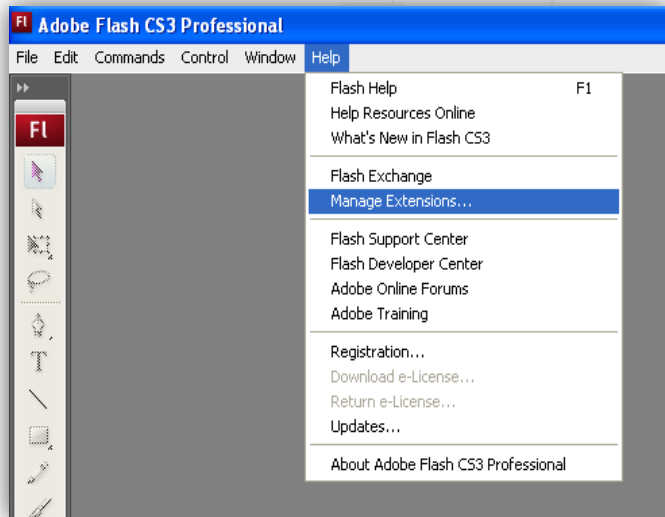


# Installation MXP Extension Kit

Öffnen Sie nun Ihr Flash (CS3 oder CS4) und gehen Sie auf Help/Hilfe – Manage Extensions Unter Window/Fenster – Other Panels/Andere Bedienfelder können Sie den Workshop öffnen.

Wenn es an einer Stelle Probleme gibt, starten Sie bitte Flash neu.

Falls es dann immer noch nicht funktioniert, kontaktieren Sie uns bitte direkt.



# Installation MXP auf dem Mac

Achtung:

Sollten Sie einen Mac haben und Adobe Flash (CS3 oder CS4) auf deutsch installiert haben, besteht die Wahrscheinlichkeit, dass sie den Workshop nicht nutzen können, wenn sie nicht folgendes machen.

Bitte folgenden Ordner wählen:

*HD/Users/<username>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/*

Dort liegen nun zwei Ordner: de und en

Ihr Flash greift auf den de-Ordner zu, aber der Workshop wurde unter en installiert, da er ein englisches Produkt ist.

Daher müssen Sie nun leider manuell alle Dateien, die im en-Ordner liegen in den de-Ordner kopieren. Bitte aufpassen, dass keine Dateien überschrieben werden.

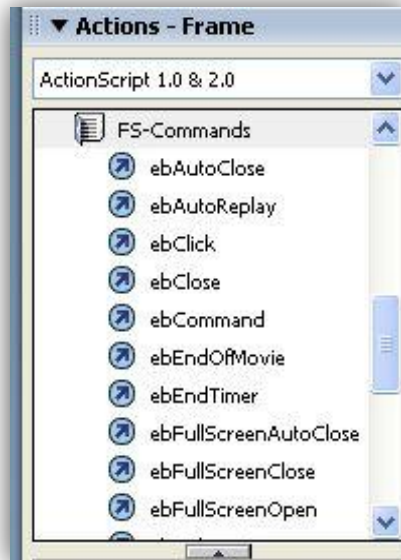
Sollte der Workshop immer noch nicht nutzbar sein, wenden Sie sich bitte an unseren Support!

# Nutzen des MXP Extension Kit

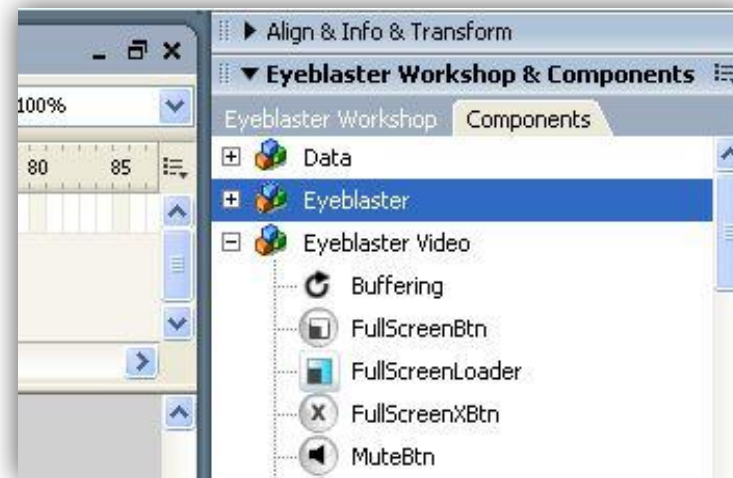
Das Eyeblander MXP Extension Package beinhaltet :

- Eine Oberfläche zur Erstellung für Eyeblander Werbemittel
- Eine vereinfachte Upload-Funktion der Flash Dateien (**Eyeblander Workshop**)
- Vordefinierte Action Scripts **(1)**
- Integrationsmöglichkeiten Videodateien in Flash inkl. Controllerbutton **(2)**
- Eyeblander Hilfe F1

(1)



(2)

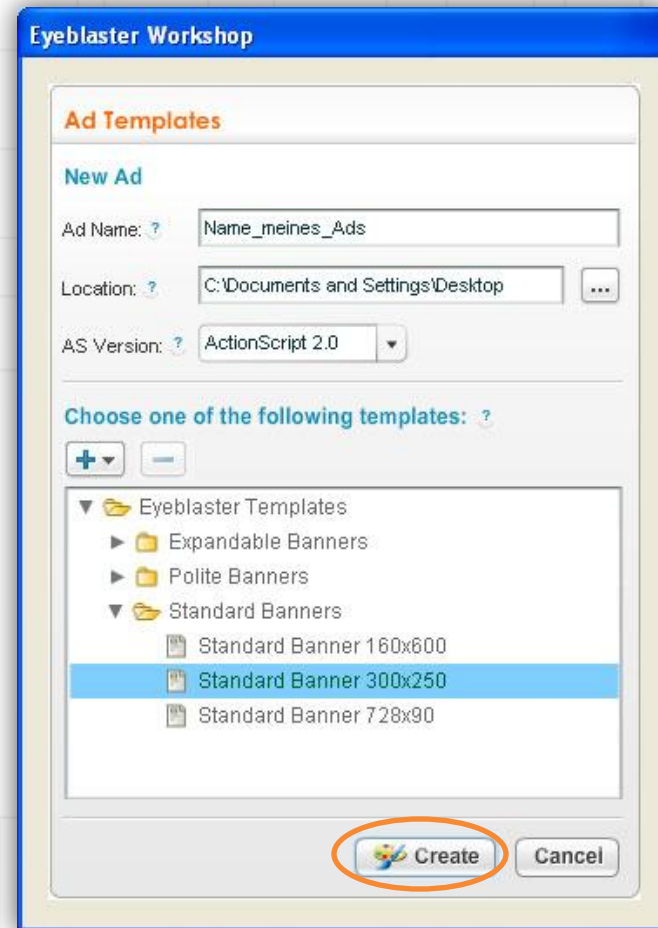


# Erstellen eines Standard-Banners

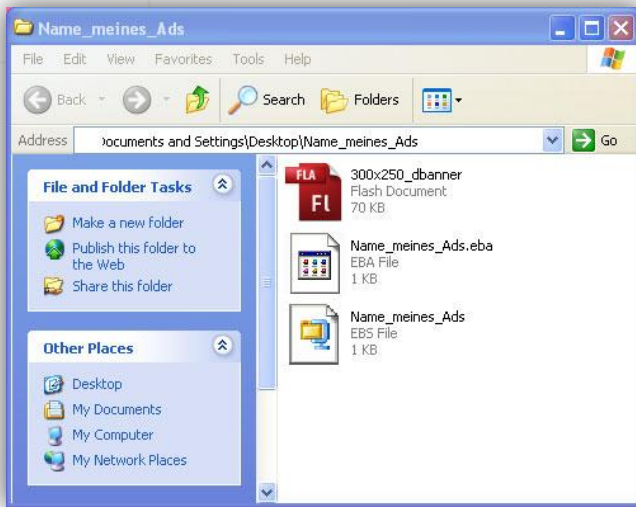
Benutzen Sie ein Template



- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie ein Format-Template
- Klicken Sie "Create"



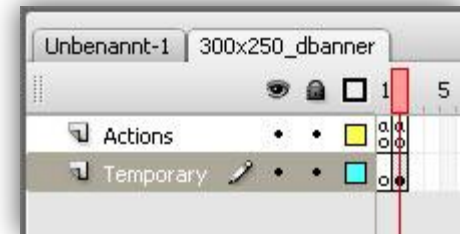
# Standard-Banner im Workshop



Es wurde ein Ordner auf Ihrem Rechner erstellt mit dem Ad Namen.  
Hier befinden sich die Dateien:  
.fla, .ebs und .eba



Workshop Fenster zur Übersicht vom Standard Banner.  
Alle Scripte sind im Template voreingestellt.



In der Flash Umgebung ist nun der Standard Banner geöffnet und kann bearbeitet werden.

# Action Script

In jedem Ad, was über Eyblaster laufen soll, muß folgendes im 1. Frame stehen:

AS2: `#include "ebFlashActions.as"`

AS3: `EB.Init(stage)`

Ansonsten soll der erste Frame frei von Movieclips oder Grafiken bleiben.

Im Standard Banner Template sind die Action Scripts bereits voreingestellt.

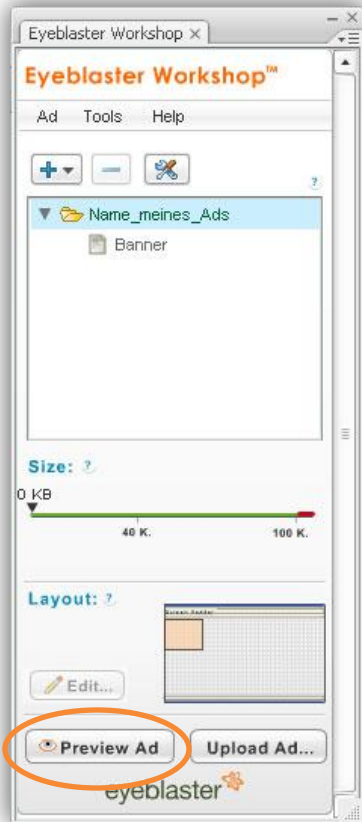
## **Button:**

AS2:

```
on (release) {  
    EB.Clickthrough();  
}
```

# Preview eines Standard-Banners

Klicken Sie im Workshopfenster einfach auf Preview, um eine Vorschau Ihres Ads sehen zu können



Preview Funktion aus der Flash Umgebung heraus:

 **Positioning**

**Positioning:** Werbemittel positionieren (wird bei mehreren Ads verwendet)

Preview URL :

**Preview Url:** Werbemittel auf einer Website prüfen

 **Interactions Monitor**

**Interactions Monitor:** Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

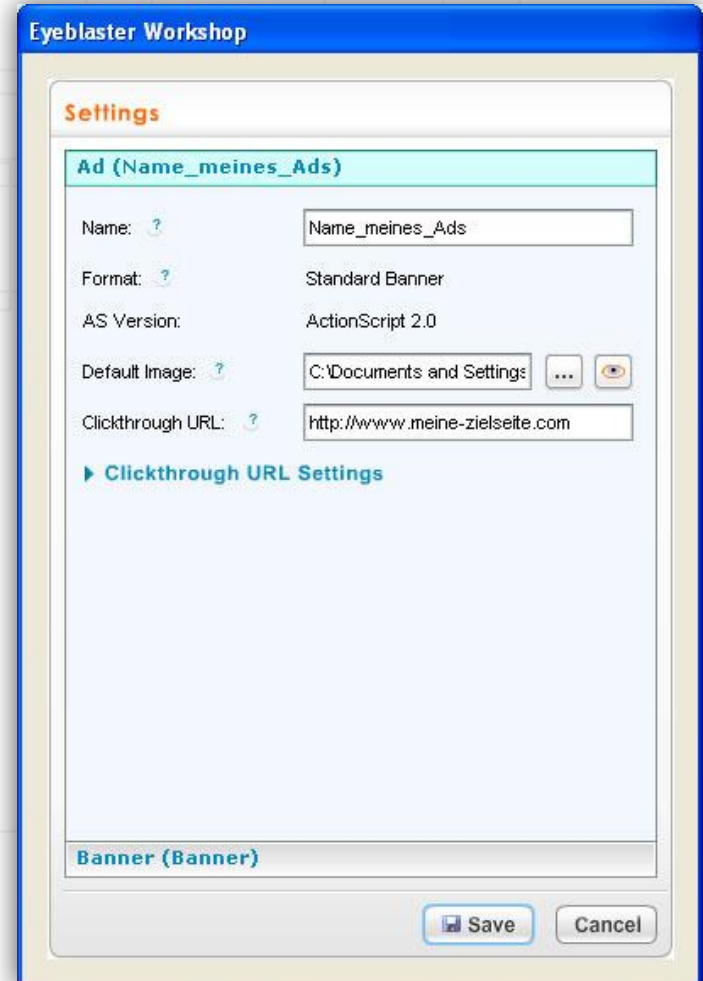
**Share Preview:** Preview Url des Werbemittels um sie weiter zu versenden

# Anpassung der Ad-Settings

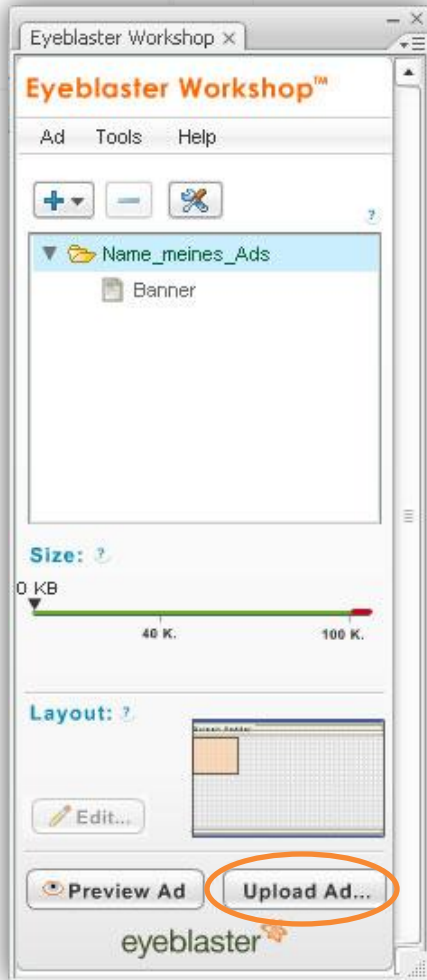


In der Flash Umgebung können Sie im Workshop diverse Einstellungen durch führen, in dem Sie auf das Werkzeug-Icon klicken:

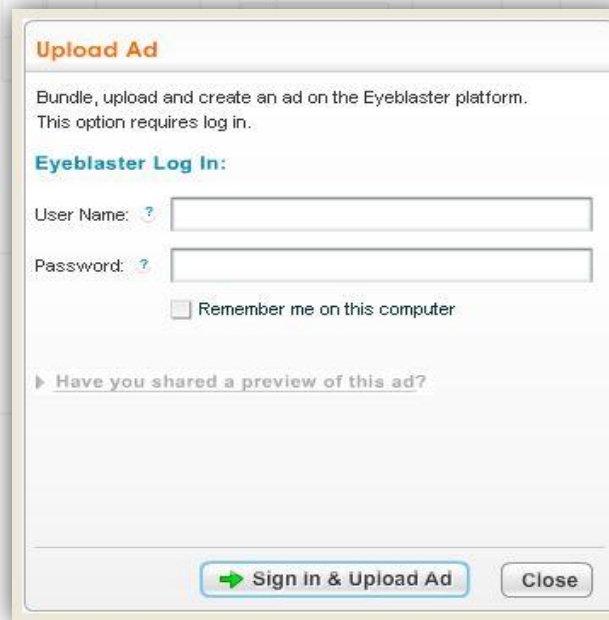
Sie können dem Ad nun Default Image und Ziel Url zuweisen



# Upload auf den Adserver



Laden Sie nun das Werbemittel in einem Paket (.ebs File) aus der Flash Umgebung hoch:

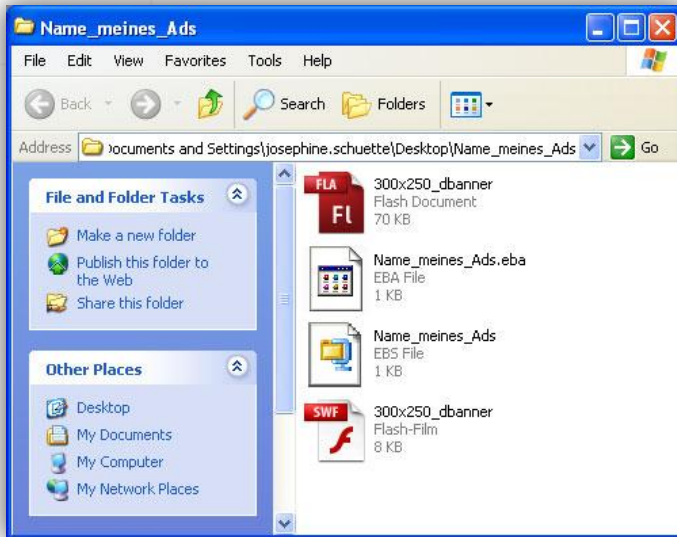


Geben Sie Ihre Zugangsdaten ein



Das Werbemittel ist jetzt komplett im Adserver eingestellt.  
Bei Klick auf Edit Ad Online wird zum Werbemittel im Adserver verlinkt

# Definition von .ebs, .eba, .ebc



Die .ebs und .eba Dateien werden automatisch nach Upload des Bundles generiert und lokal abgespeichert:

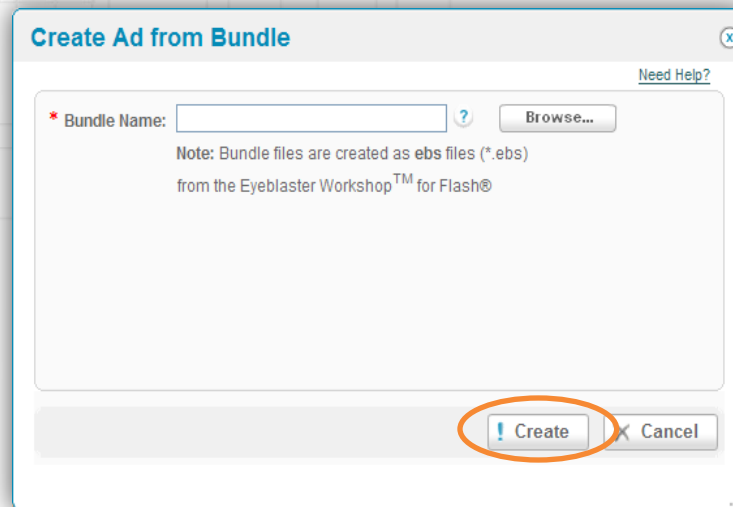
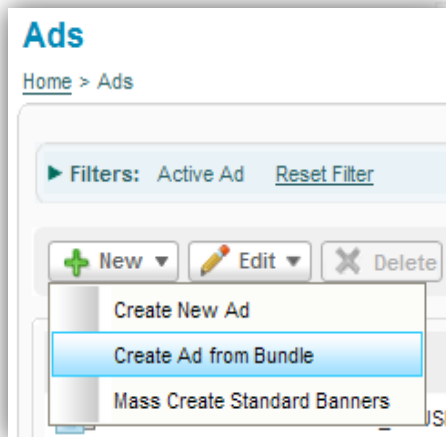
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

Die **.ebs-Datei** ist eine Eyeblander Bundle Datei. Backup Image, SWF's und .eba-Datei sind in dieser Datei komprimiert. Kann im Adserver bei Create Ad from Bundle als fertiges Ad hochgeladen werden. Sie wird automatisch generiert.

Die **.ebc-Datei** ist eine Eyeblander Quelldatei. Alle Dateien plus Fonts und AS sind hier enthalten. Kann nur in der Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird per Klick generiert.

# Upload vom Workshop auf den Adserver

Die .ebs Datei kann ohne Flash Umgebung unter "Create Ad from Bundle" auf den Adserver hochgeladen werden:



Nach Klick auf "create" ist das Werbemittel komplett im Adserver mit allen Einstellungen aus der .eba Datei angelegt.

# Workshop Werbemittel auf dem Adserver

Das Ad ist nun vollständig mit einer Ad ID in MediaMind angelegt und kann hier weiter bearbeitet werden

The screenshot shows the 'Ads' management page in MediaMind. At the top, there's a search bar for campaigns and a 'Search' button. Below that, a filter bar shows 'Active Ad' selected. A toolbar contains various actions: New, Edit, Delete, Attach, Copy, Preview, Disable, Review, Organize, and More. The main area is a table with columns for Status, Ad ID, Ad Name, Ad Format, Dimensions, Ad Size, Ad Enabled, Creative Tagging, and Category. The table lists several ads, including one for Citroen and several for '13semester\_streaming'.

Status	Ad ID	Ad Name	Ad Format	Dimensions	Ad Size	Ad Enabled	Creative Tagging	Category
	2294948	Citroen_MOUSEOVER_Expandable_Wallpaper_728x90_160x600	Expandable Banner	1 X 1	475 KB	✓		
	2294388	Test Commercial Break	Commercial Break	1024 X 768	2030 KB	✓		
	2277537	13semester_streaming_300x250_clicksound_loop_1	Polite Banner	300 X 250	3911 KB	✓		
	2277536	13semester_streaming_728x90_clicksound_loop_1	Polite Banner	728 X 90	52 KB	✓		
	2263428	13semester_streaming_hs_948x100_clicksound	Polite Banner	948 X 100	1385 KB	✓		
	2263410	13semester_streaming_hs_160x700_clicksound	Polite Banner	160 X 700	5096 KB	✓		
	2242080	13semester_streaming_728x90_clicksound_loop_1	Polite Banner	728 X 90	52 KB	✓		



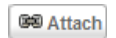
Neues Ad anlegen



Ad bearbeiten



Ad dublizieren



Ad an eine Platzierung hängen



Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account



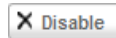
Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account



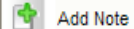
Vorschau des Ads



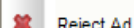
Ad deaktivieren



Ad veröffentlichen



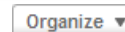
Add Note



Publish Ad



Reject Ad

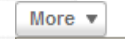


Archive Archiv

Un-Archive

Bookmark

Category



Sync Ads Unit

Create Library Ad

Zwei Ads miteinander verknüpfen

Assign to Sync Ads Unit

Remove from Sync Ads Unit

Attach Sync Ads Unit

Copy Sync Ads Unit



# Workshop Werbemittel auf dem Adserver

Das Ad kann sehr übersichtlich und unkompliziert in MediaMind editiert werden

The screenshot displays the MediaMind ad editor interface for an advertisement titled "Neues Ad (2168468)". The interface is divided into several sections:

- Setup:** Includes fields for Clickthrough URL (www.test.de), Agency Third-Party Tracking, Publisher Third-Party Tracking, and Brand Test.
- Ad Settings:** Shows Ad ID (2168468), Ad Name (Neues Ad), Ad Format (Expandable Banner), and Ad Comments (None).
- Ad Summary:** Provides details on Ad Status (Not Attached), Ad Dimensions (300 X 250 (Medium Rectangle)), and Ad Size (21 kB).
- Creative:** Features fields for Default Image and Banner, both with file selection and preview options.
- Panels List:** A table listing the ad panels with columns for Default Panel, Panel Name, Creative Asset, Size, Dimensions, and various expansion/retract settings.
- Panel Settings:** Includes options for Show Single Panel at a Time, Auto Expand Default Panel when Ad is Loaded, and Default Panel Frequency.

Text annotations on the image provide additional context:

- A callout box on the left states: "Hier können Ziel-URL und Zählpixel angegeben werden. Unter Custom Interactions können den Bannern einzelne Links zugeordnet werden."
- A callout box at the bottom right states: "Hier können die Assets ausgetauscht werden und somit zB korrigierte swfs hochgeladen werden, ohne das Ad neu zu erstellen. Positioniert können die Panel hier auch werden."

# Die Vorteile des MediaMind Workshops

- Templates sind vorhanden und individuell einstellbar
- Unkomplizierter Upload direkt aus der Flash Umgebung
- Preview Funktion in der Flash Umgebung
- Interaction Monitor
- Bundling alle Dateien zu einem Ad

# Allgemeines

- Der MediaMind Workshop ist nur möglich mit MXP Extension Kit. [Download](#)
- Ad Name = Asset Folder Name
- Einstellungen wie Positionierung oder Verlinkung können im Adserver oder direkt in der Flash Umgebung durchgeführt werden
- Die Speicherort der Dateien sind beliebig auswählbar
- Eigene Templates sind einstellbar
- Alle Dateien eines Werbemittels werden zu einer einzigen Datei (.ebs) gebündelt
- Download von Step-for-step-Video-Dokumentationen über die Erstellung von Standard Ads mit dem Workshop ([Download](#))
- Anfrage Zugangsdaten MediaMind Adserver bitte an:

[creative\\_de@mediamind.com](mailto:creative_de@mediamind.com)

# Vielen Dank

Bei weiteren Fragen zur Umsetzung bitte wenden an:

[Creative\\_de@mediamind.com](mailto:Creative_de@mediamind.com)

