

# Erstellung eines Expandable Banners für MSN Today

Juni 2010



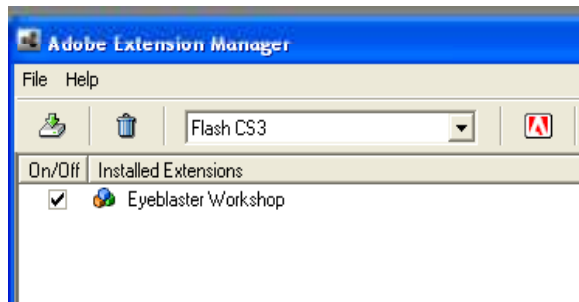
# Installation MXP Extension Kit

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.



# Definition eines MSN-Today Ads

Ein Today Ad besteht aus:

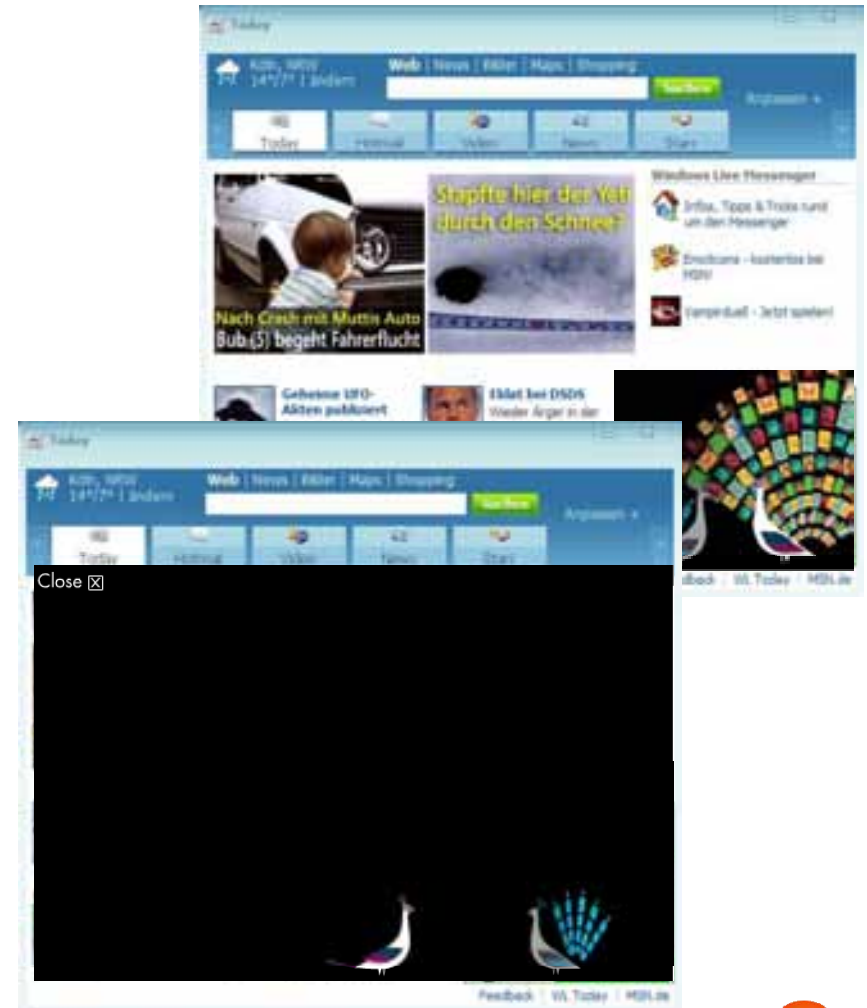
- **180x150 (Fallback Gif/Jpeg) maximal 40 KB**
- **180x150 SWF maximal 40 KB**
- **530x365 SWF (expandable) maximal 100 KB mit Autoclose**
- **530x365 SWF (expandable) maximal 100 KB ohne Autoclose**

Das 530x365 pre expandiert beim Öffnen des Today Fensters, schließt sich nach 7 Sekunden wieder von selbst und kann danach on roll over wieder mit 1 Sek Verzögerung geöffnet werden, ohne autoclose. Zusätzlich gibt es einen Close-Button.

Expansion: nach links oben

Diese Einstellungen werden direkt auf der Eyelasterplattform eingestellt.

- Videoeinbindung möglich
  - Sound: nur user-initiiert per Klick – Sound On/Off Button nötig
  - Videolaufzeit: maximal 30 Sek.
  - Gewicht: 2,1 MB
  - Kein Looping
  - Play/Stop Button



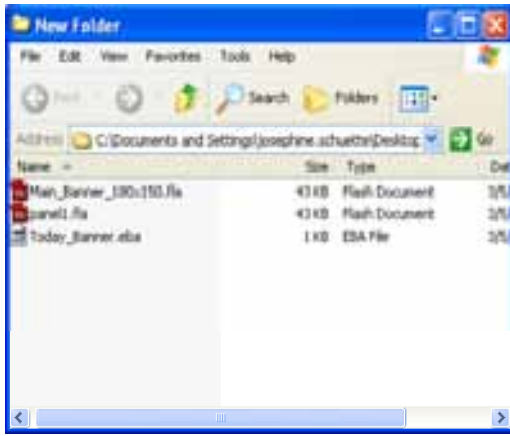
# Erstellung eines MSN-Today Ads



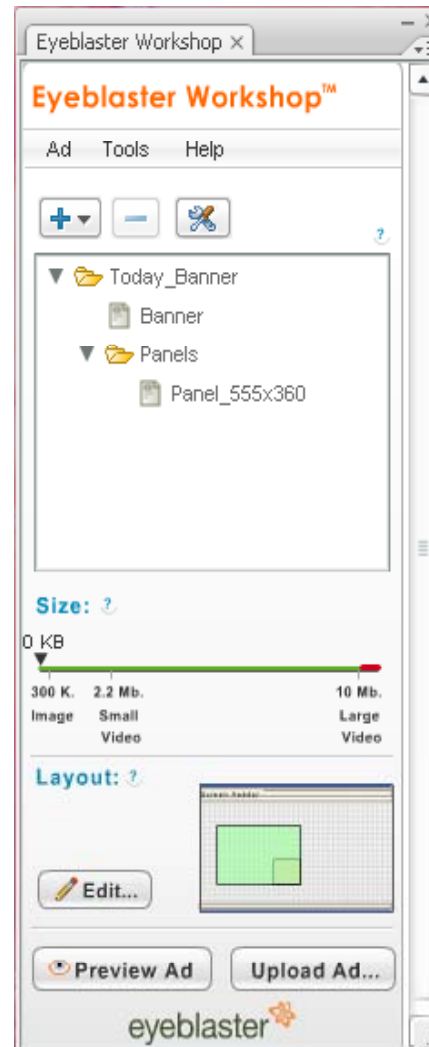
- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie Name für Banner und Panel
- Klicken Sie "Create"



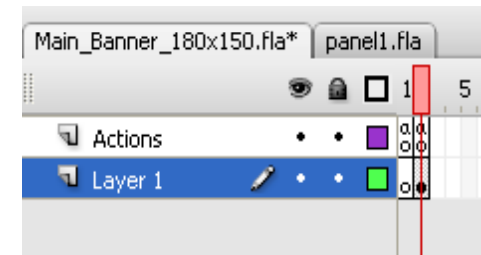
# MSN-Today Ads im Workshop



Es wurde ein Ordner auf Ihrem Rechner erstellt mit dem Ad Namen.  
Hier befinden sich die Dateien:  
.fla (Basis- und Panelement), .eba und .eba



Workshop Fenster zur Übersicht vom Basiselement (Banner) und Expandedelement (Panel1).  
Alle Scripte (Expandierung, Schließen und verlinkung) sind im Template voreingestellt.



In der Flash Umgebung sind nun Basis- und Panelement geöffnet und können bearbeitet werden.

# Action Script für 180x150 Banner

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.

## **Link-Button:**

AS2:

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

Ersetzen Sie "banner" mit einem String Ihrer Wahl.

Expandieren mit Mouse Over wird auf der Plattform eingestellt. Es bedarf hier kein Actionsript.

# Action Script für 530x365 Panel

In jedem Ad, was über Eyeblander 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.

## Link-Button:

AS2:

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

Ersetzen Sie "panel" mit einem String Ihrer Wahl.

## Close-Button:

AS2:

```
on (release) {  
    EB.CollapsePanel("panel1", "user");  
}
```

Bitte setzen Sie nach 8 Sekunden ein Auto-Close direkt auf die Timeline:

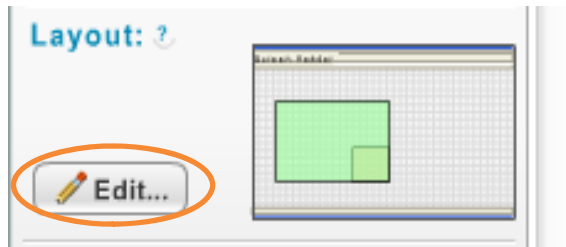
```
EB.CollapsePanel("panel1", "auto");
```

Bitte nutzen Sie den String "panel1"



# Positionierung Panel

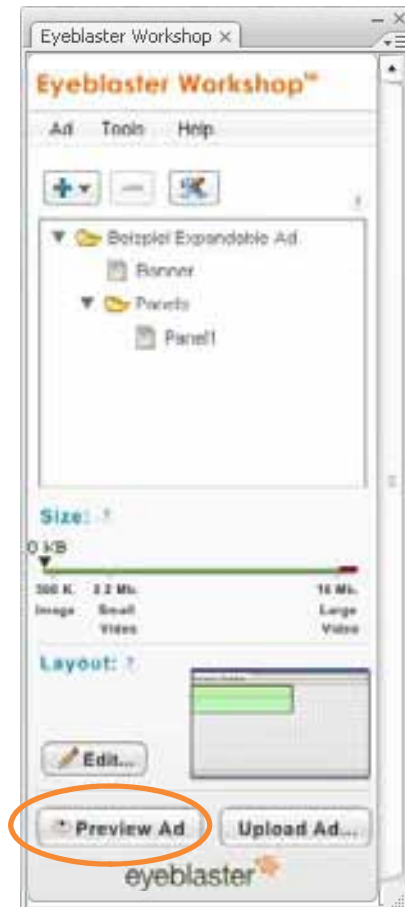
Die Positionierung des Panels kann direkt in  
Flash Umgebung eingestellt werden:




Verschieben Sie das Panel  
manuel mit Ihrer Mouse

# Preview eines MSN Today Ads

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**

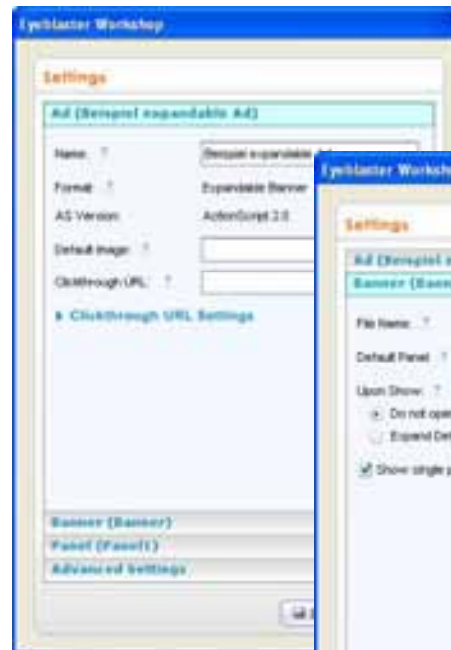
**Interactions Monitor:** Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

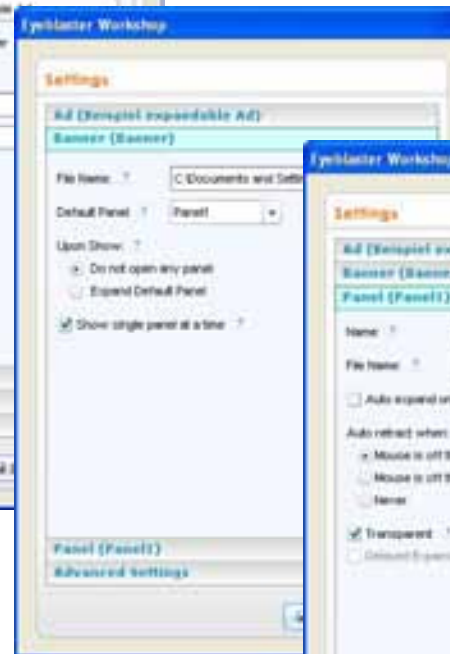
**Share Preview:** Preview Url des Werbemittels um sie weiter zu versenden

# Anpassung durch Ad Settings

In Flash Umgebung können diverse Einstellungen durchgeführt werden:



**Ad:** Geben Sie ein Default Image und eine Ziel URL an

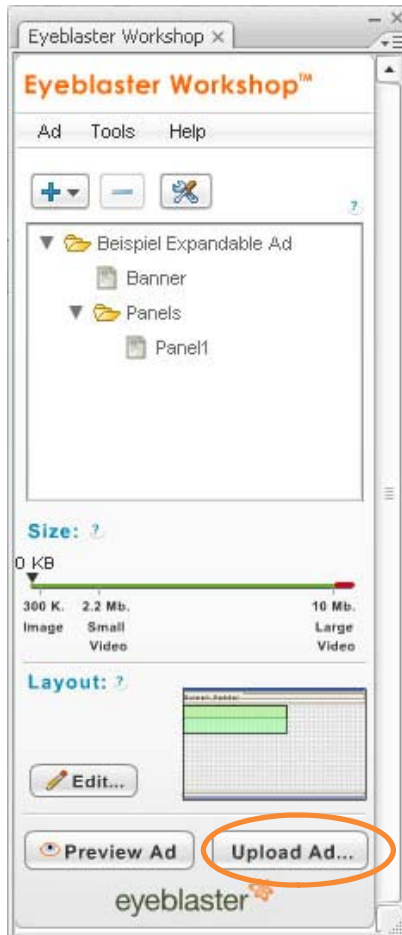


**Banner:** Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Basisad vor

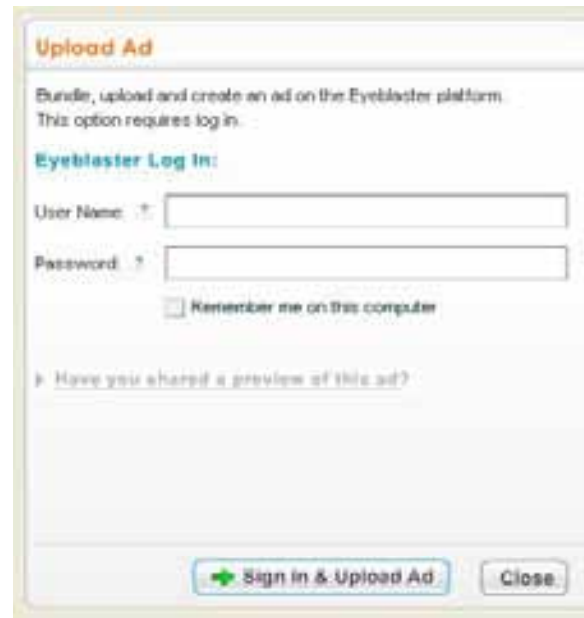


**Panel:** Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Panel vor

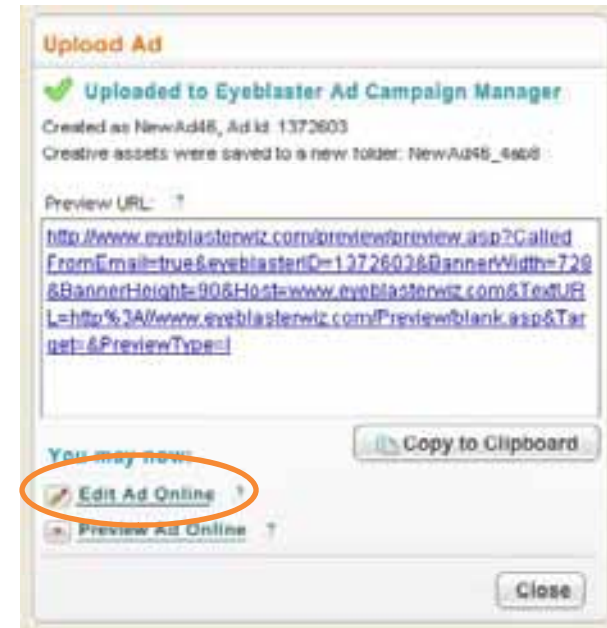
# Upload vom Workshop zum Adserver



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 Eyeblaster 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 Eyeblaster 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.

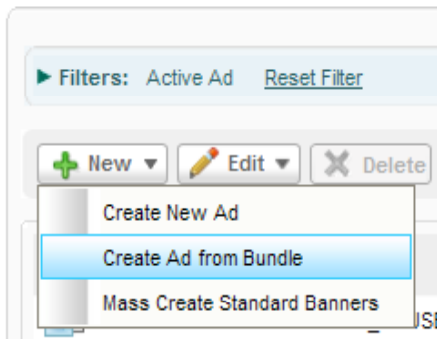
Die **.ebc-Datei** ist eine Eyeblaster Quelldatei. Alle Dateien plus Fonts und AS sind hier enthalten. Kann nur in der Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird per Klick generiert.

# Upload direkt auf den Adserver

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

## Ads

Home > Ads



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

Status	Ad ID	Ad Name	Ad Format	Dimensions	Ad Size	Ad Enabled	Creative Tagging	Category
	229498	Cover_MQUSECOVER_Expansible_Yellowpaper_725x90_160x600	Expansible Banner	1 X 1	475 KB			
	229400	Test Commercial Break	Commercial Break	1024 X 768	2000 KB			
	2277517	13seester_streaming_320x250_clicksound_top_1	Polite Banner	300 X 250	2611 KB			
	2277536	13seester_streaming_725x90_clicksound_top_1	Polite Banner	725 X 90	52 KB			
	2263425	13seester_streaming_fa_340x100_clicksound	Polite Banner	340 X 100	1385 KB			
	2263419	13seester_streaming_fa_160x700_clicksound	Polite Banner	160 X 700	5096 KB			

New

Neues Ad anlegen

Edit

Ad bearbeiten

Delete

Ad dublizieren

Attach

Ad an eine Platzierung hängen

Copy

Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account

Copy

Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account

Preview

Vorschau des Ads

Disable

Ad deaktivieren

Review

Ad veröffentlichen

Add Note

Publish Ad

Reject Ad

Organize

Archive Archiv

Bookmark

Category

More

Sync Ads Unit

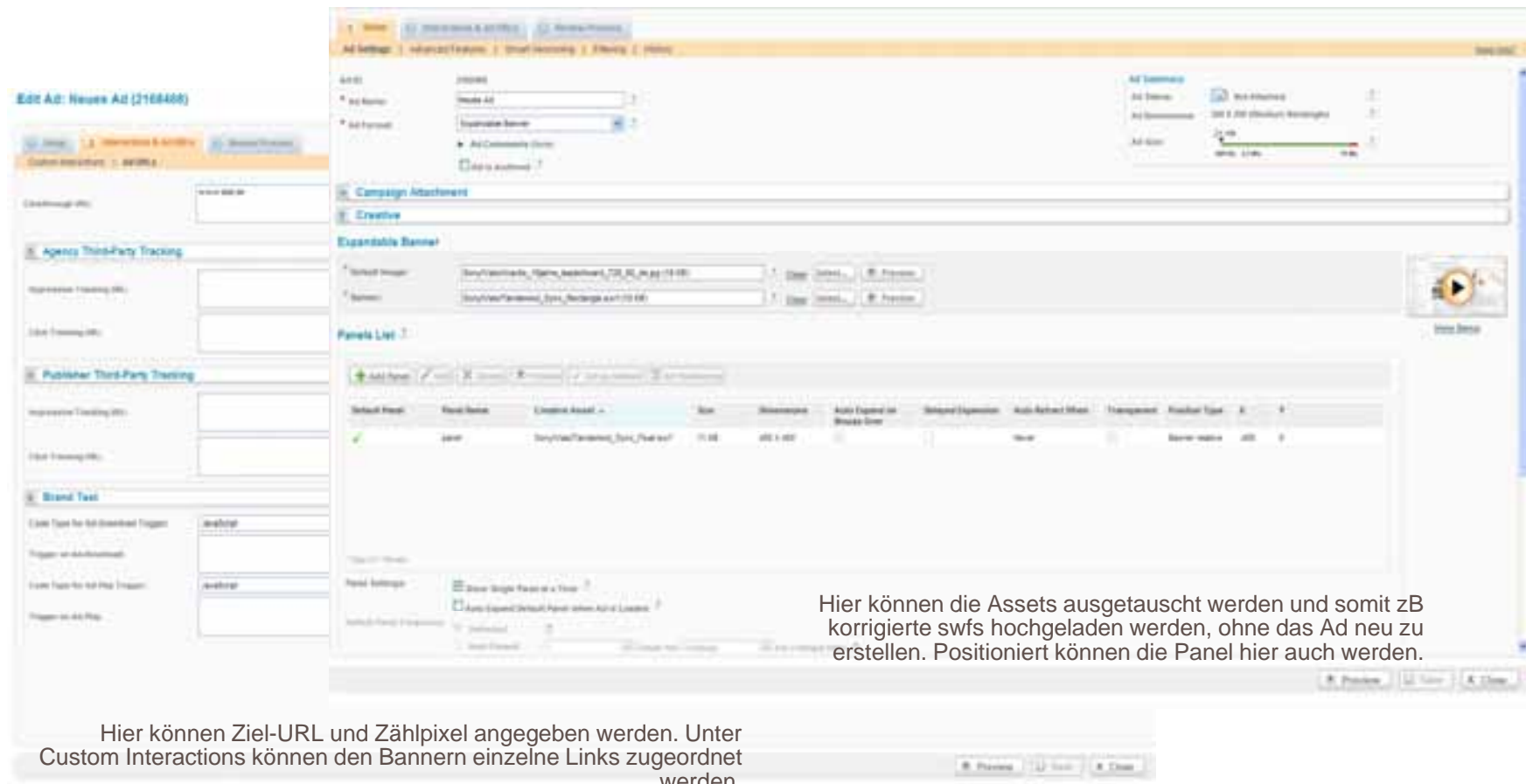
Create Library Ad

Zwei Ads miteinander verknüpfen



# Workshop Werbemittel auf dem Adserver

Das Ad kann sehr übersichtlich und unkompliziert in MediaMind editiert werden



The screenshot displays the MediaMind Ad Editor interface. On the left, there are sections for 'Custom Interactions', 'Agency Third-Party Tracking', 'Publisher Third-Party Tracking', and 'Brand Test'. The main area is titled 'Creative' and shows an 'Expandable Banner' with a 'Panel List' table. The table has columns for 'Panel Name', 'Creative Asset', 'Size', 'Dimensions', 'Auto Expand on Break Size', 'Default Expansion', 'Auto Refresh When', 'Management', and 'Position Type'. A single row is visible with a green checkmark in the first column, 'Panel' in the second, and 'Creative Asset' in the third. Below the table, there are 'Panel Settings' and 'Default Panel Properties' sections. A play button icon is visible on the right side of the main area.

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.

Hier können Ziel-URL und Zählpixel angegeben werden. Unter Custom Interactions können den Bannern einzelne Links zugeordnet 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)

