

# Erstellung eines Video Ads mit Fullscreen

Juni 2010

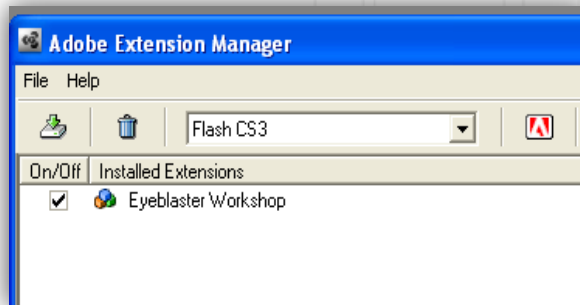
# Installation MXP Extension Kit

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 Fullscreen-Video Ads

Ein Video Banner besteht aus:

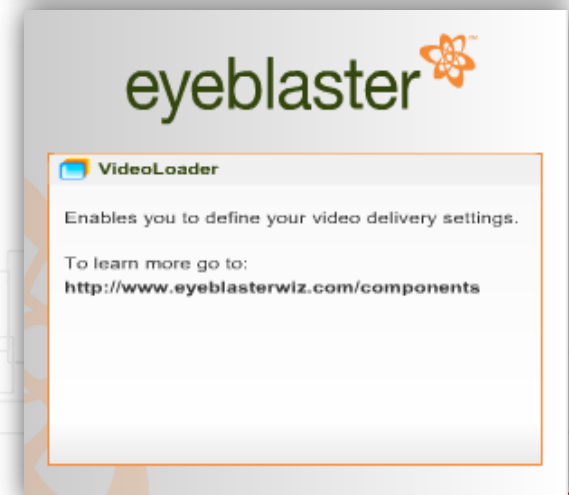
- Default / Backup Image max. 20 KB (jpeg oder gif) in 234x60 px
- Default Flash Datei / Basiselement (swf) in 234x60 px
- Rich Flash Datei / Expandedelement (swf) in zB 300x600 px. mit integriertem Video
- Video (flv) in max. 10 MB in zB.1024x768 Pixeln

Zu empfehlen:

Beim Klicken vom Fullscreenbutton sollte der Flashfilm zu einem Keyframe springen, in dem man nur das Video sieht, um im FullScreen nicht alles um das Video herum zu vergrößern (siehe nächste Seite).

**Wenn das Video in HD gespielt werden soll, wird es kompliziert und wir bitten um direkte Rücksprache mit Eyeblander vor Erstellung der Ads unter [creative\\_de@eyeblander.com](mailto:creative_de@eyeblander.com)**

[Preview](#)



# CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2



|| 🔊 1/2 SCHLIESSEN

SCREENSHOTS

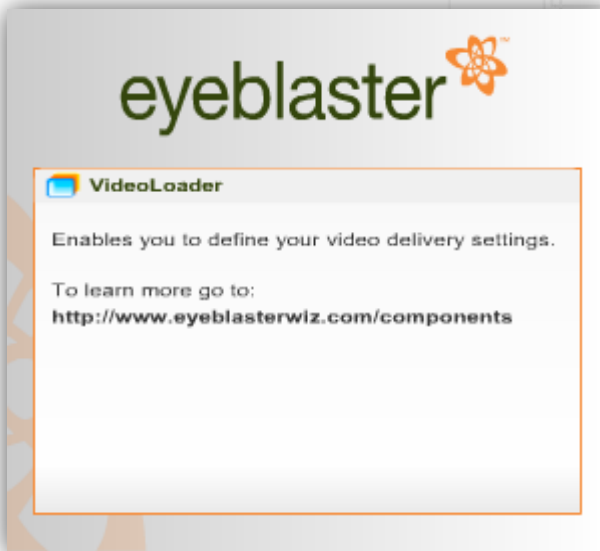
10 . 11 . 09



# Definition eines Video Ads

Ein Standard Banner besteht aus:

- Default / Backup Image max. 40 KB (jpeg oder gif)
- Default Flash Datei / Basiselement (swf)
- Rich Flash Datei mit integriertem Video
- Videodatei (flv)

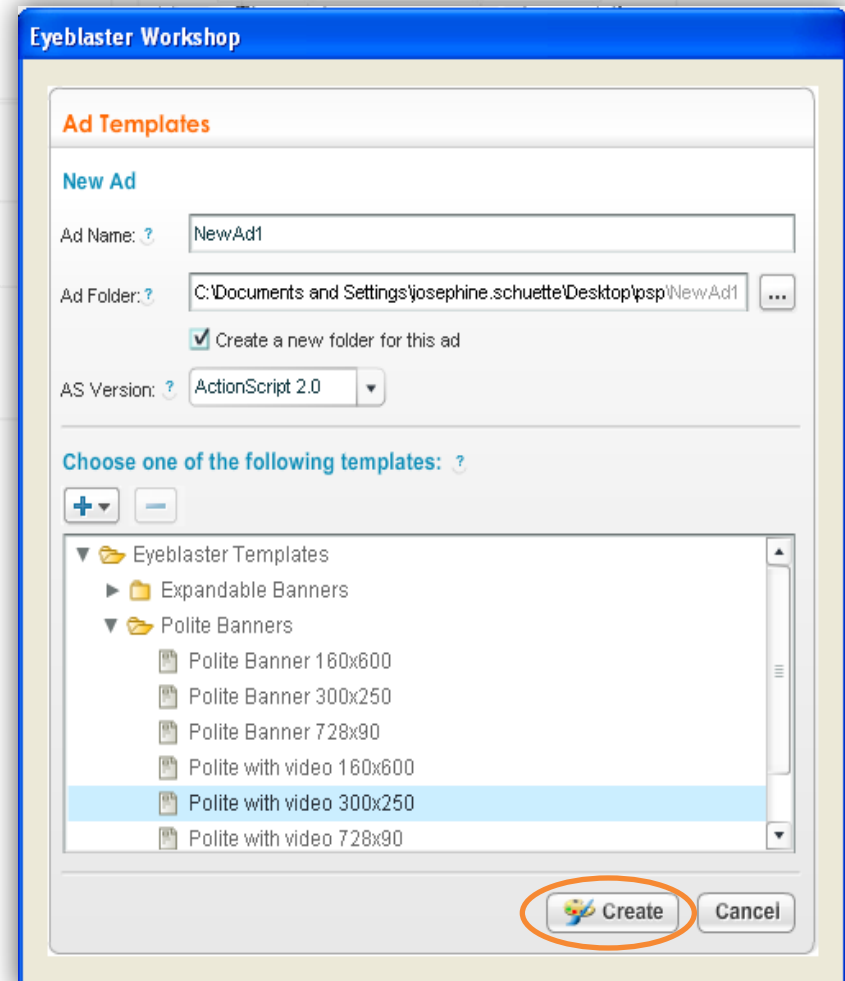


# Erstellen eines Video Ads

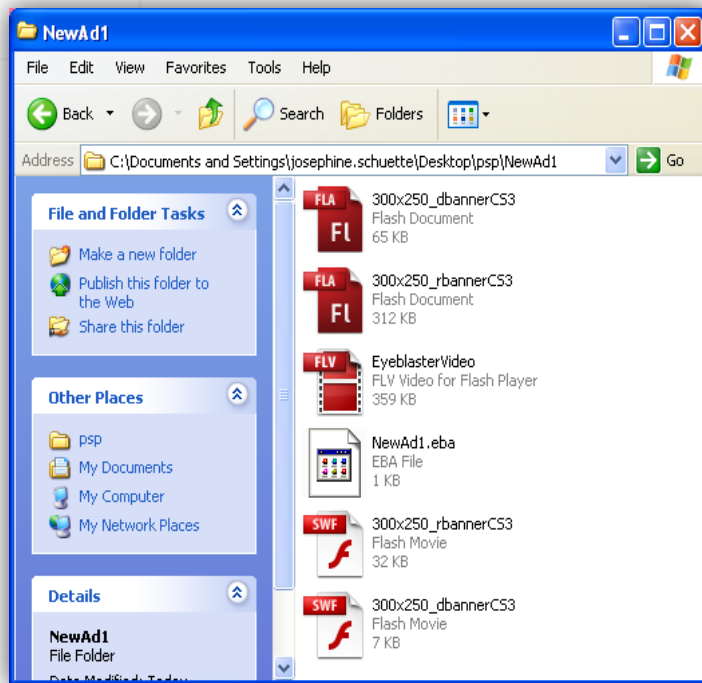
Benutzen Sie ein Template



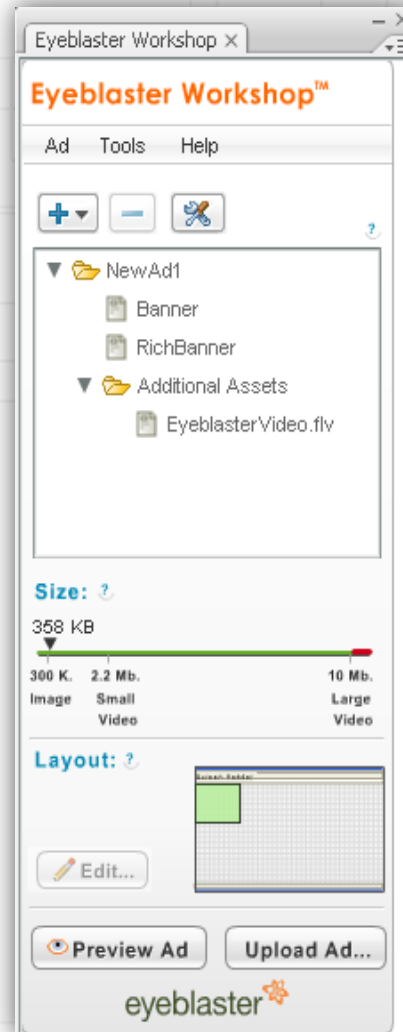
- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie ein Format-Template
- Klicken Sie "Create"



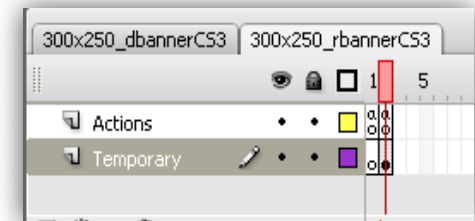
# Video Banner im Workshop



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

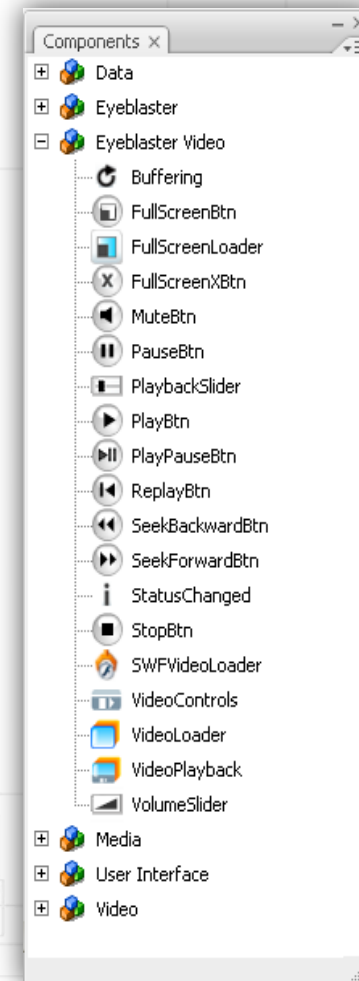
# Video Ads selbst erstellen

Sie können sich das Video-Ad auch ohne Nutzung des Workshops Erstellen. Wichtig ist aber, dass Sie den Workshop installiert und aktiviert haben.

Legen Sie einfach Ihr Ad an und ziehen Sie den Videoloader aus den Components auf Ihre Bühne.

Automatisch werden dann auf dem ersten Frame Scripte erstellt, die sich ggf zur Steuerung Ihres Videos nutzen können.

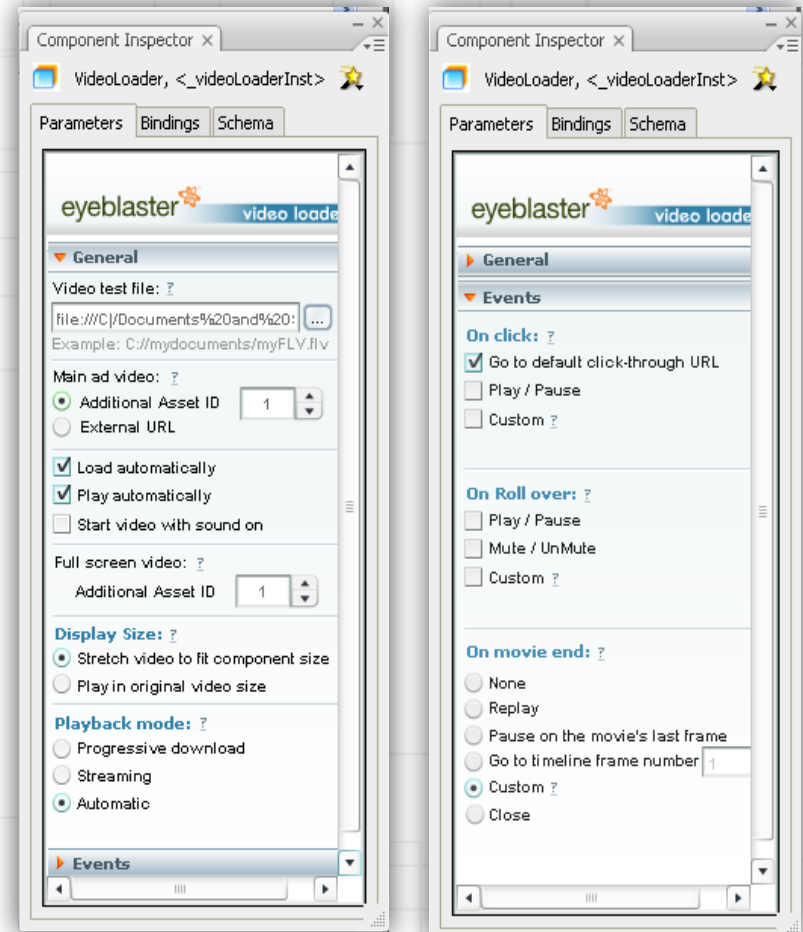
In den Components finden Sie auch verschiedene buttons zur Steuerung des Videos



# Video Ads selbst erstellen

Im Component Inspector müssen Sie den Pfad zu Ihrem Video einstellen. Zu empfehlen ist es, dass Sie ihr Video in den gleichen Ordner legen, in dem Sie Ihre ads angelegt haben.

Hier können Sie auch weitere Einstellungen zum Video vornehmen.



# Action Script für Video Banner

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();  
}
```

## Klick Button für die Fullscreen-Vergrößerung:

AS2:

```
on (release) {  
    Stage.displayState = "fullscreen";  
}
```

## Instanzname des Videoloaders (Default):

`_videoLoaderInst`

# Action Script für Video Banner

## Optionale Videoeinstellungsmöglichkeiten auf dem 1. Keyframe:

```
function _videoLoaderInst_OnClick()  
function _videoLoaderInst_OnRollover(flIsOver:Boolean)  
function _videoLoaderInst_OnMovieEnd()  
function _videoLoaderInst_OnError(strInfo:String)  
function _videoLoaderInst_OnStatusChanged(strStatus:String)  
function _videoLoaderInst_OnPlayProgress(nProgress:Number)  
function _videoLoaderInst_OnBufferProgress(nProgress:Number)  
function _videoLoaderInst_OnLoadProgress(nProgress:Number)  
function _videoLoaderInst_OnBufferLoaded()
```

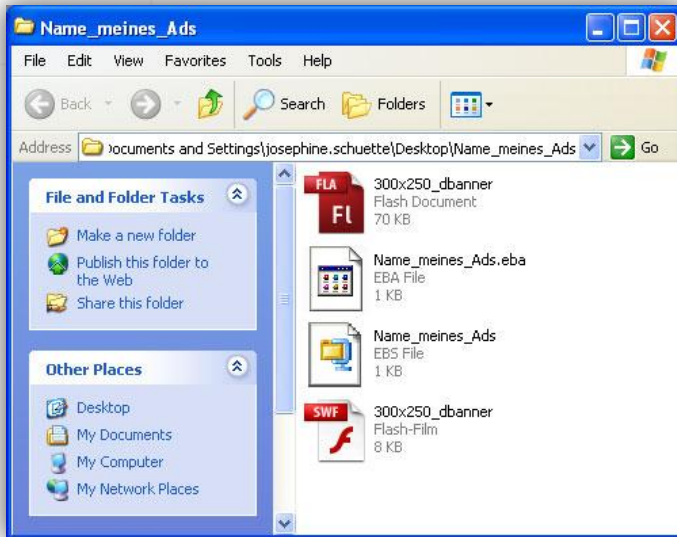
## Klick Button auf dem Fullscreen zum Verkleinern:

AS2:

```
on (release) {  
    Stage.displayState = „normal“;  
}
```

Soll das Video in HD abgespielt werden, werden weitere Einstellungen benötigt.  
Dazu kontaktieren Sie bitte zuvor [creative\\_de@eyebalster.com](mailto:creative_de@eyebalster.com)

# Definition von .ebs, .eba, .ebc



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

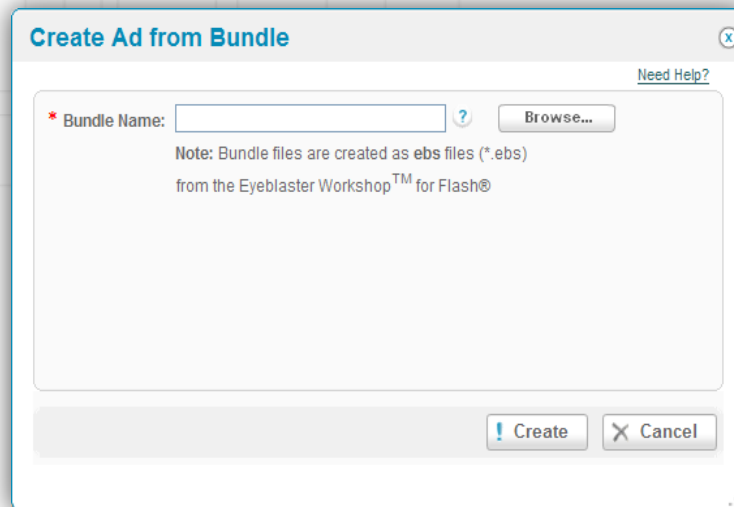
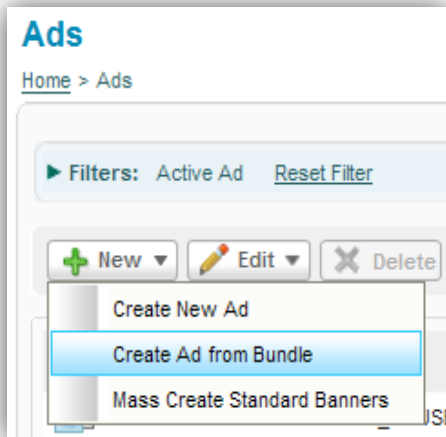
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

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 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: 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	✓		



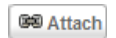
Neues Ad anlegen



Ad bearbeiten



Ad dublizieren



Ad an eine Platzierung hängen



Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account



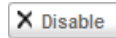
Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account



Vorschau des Ads



Ad deaktivieren



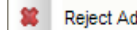
Ad veröffentlichen



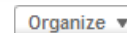
Add Note



Publish Ad



Reject Ad

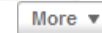


Archive Archiv

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

**Edit Ad: Neues Ad (2168468)**

1 Setup | 2 Interactions & Ad URLs | 3 Review Process

Custom Interactions | Ad URLs

Clickthrough URL:

Agency Third-Party Tracking

Impression Tracking URL:

Click Tracking URL:

Publisher Third-Party Tracking

Impression Tracking URL:

Click Tracking URL:

Brand Test

Code Type for Ad-Download Trigger:

Trigger on Ad-Download:

Code Type for Ad-Play Trigger:

Trigger on Ad-Play:

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

**New Ad**

1 Setup | 2 Interactions & Ad URLs | 3 Review Process

Ad Settings | Advanced Features | Smart Versioning | [Need Help?](#)

Ad ID:

\* Ad Name:

\* Ad Format:

Ad Comments (None)

Campaign Attachment

Creative

Standard Banner

\* Default Image:

Banner:

Mouse Over Tooltip (Alt Text):

Clickthrough URL

Clickthrough URL:

Classifications

Creative Tagging

Ad Summary:

Ad Status:

Ad Dimensions:

Ad Size:

Hier können die Assets ausgetauscht werden und somit zB korrigierte swfs hochgeladen werden, ohne das Ad neu zu erstellen.

# 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)

