

Erstellung eines Video Extenders

Juni 2010

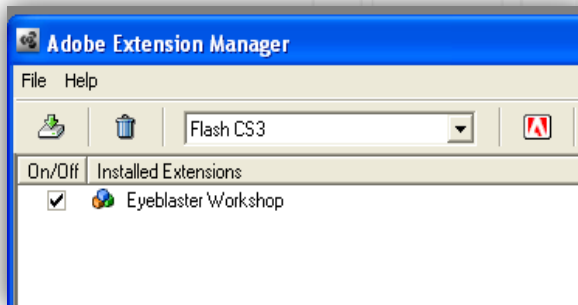
Installation MXP Extension Kit

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.

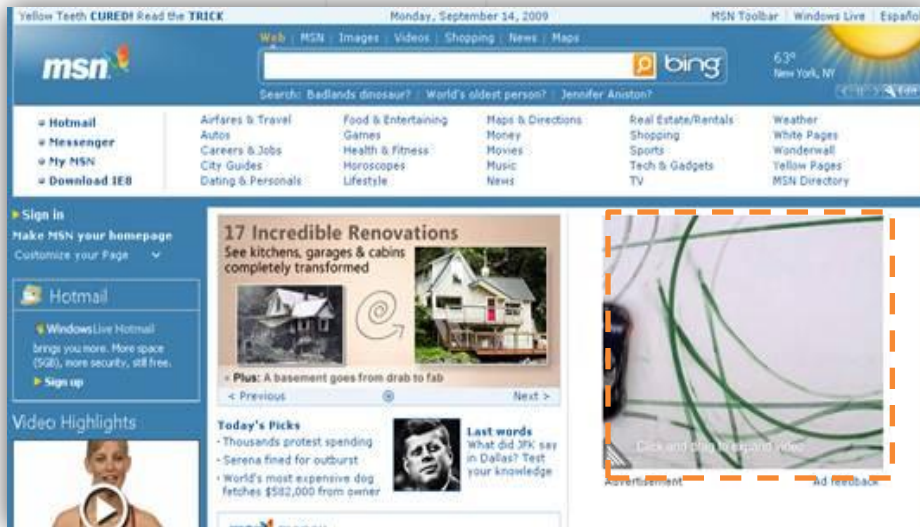
Bitte laden Sie sich den Workshop hier runter: [Download MXP Extension Kit](#)
Dann installieren Sie den Workshop über den Adobe Extension Manager.



Definition eines Video Extenders

Ein Video Extender besteht aus:

- 300x250 (Fallback Gif/Jpeg) maximal 40 KB
- 300x250S WF maximal 40 KB
- Rich Flash Datei (max 10 MB) mit integriertem Video
- Videodatei (flv)

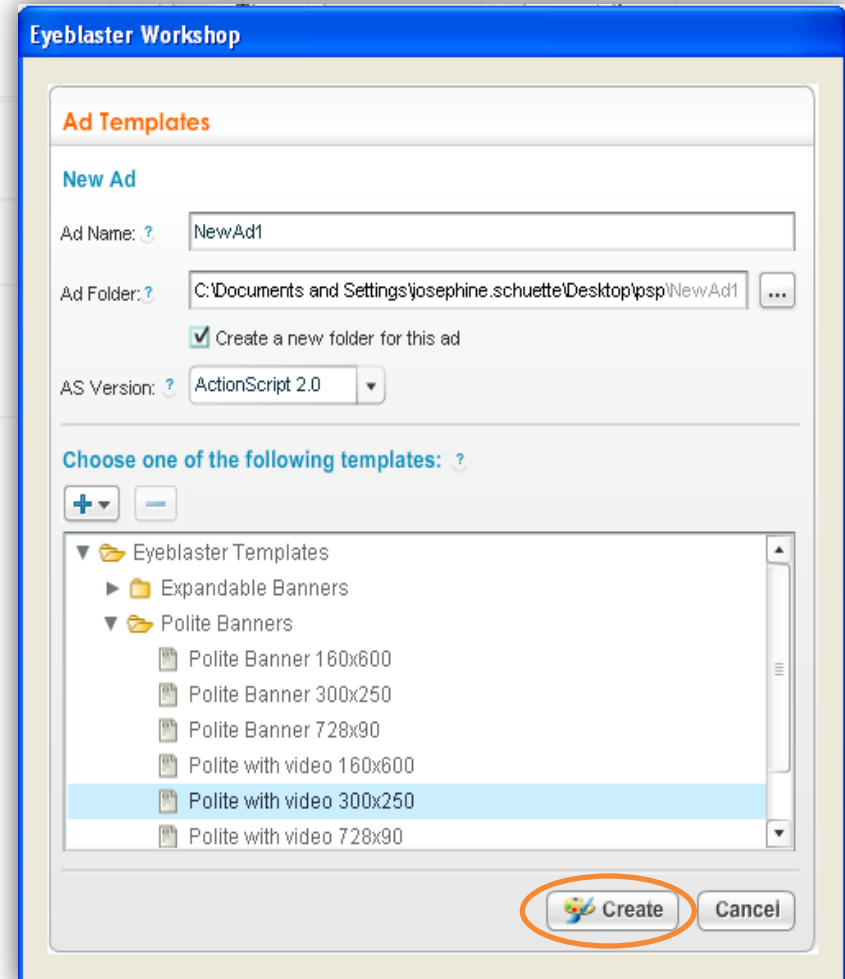


Erstellen eines Video Ads

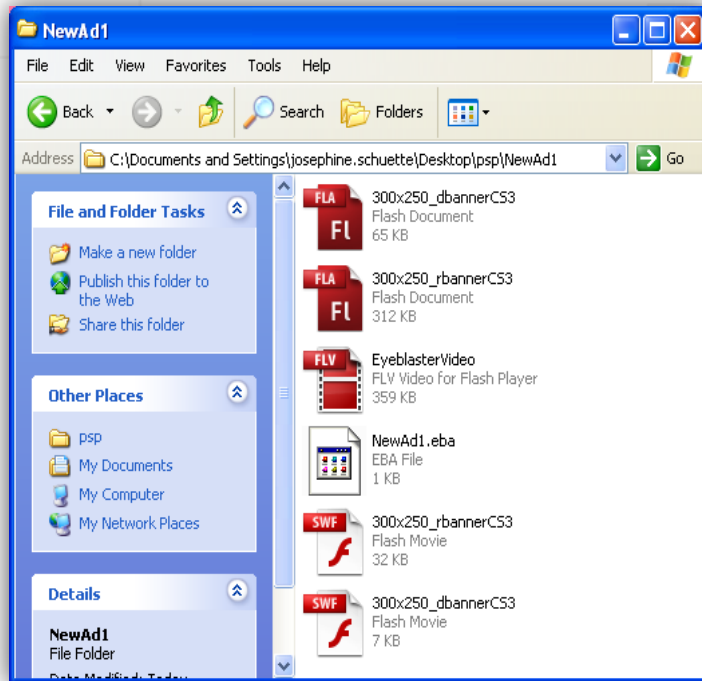
Benutzen Sie ein Template



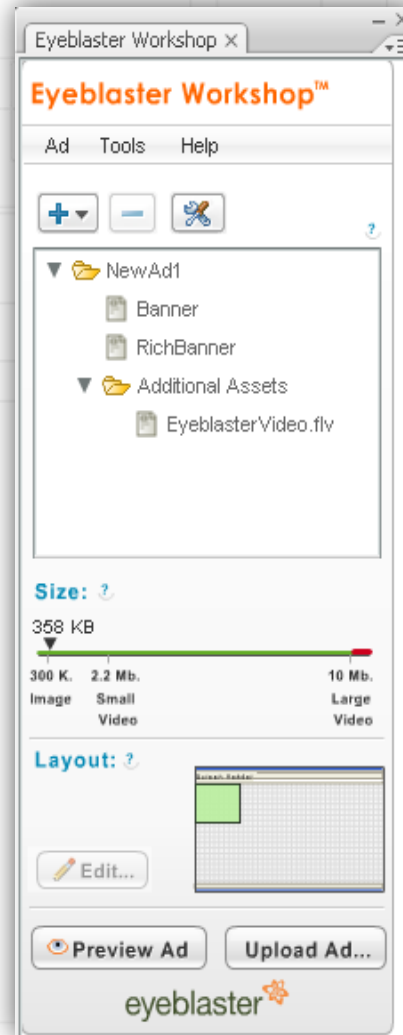
- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie ein Format-Template
- Klicken Sie "Create"



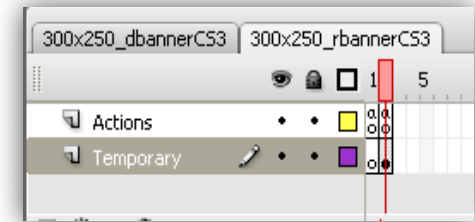
Video Banner im Workshop



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.

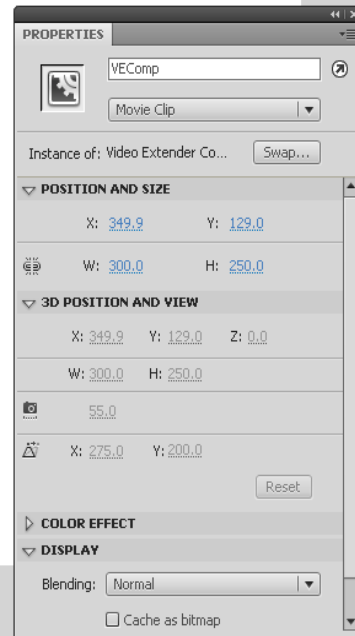
Video Extender erstellen

Wir empfehlen Ihnen, das Template zu nutzen. [Download](#)

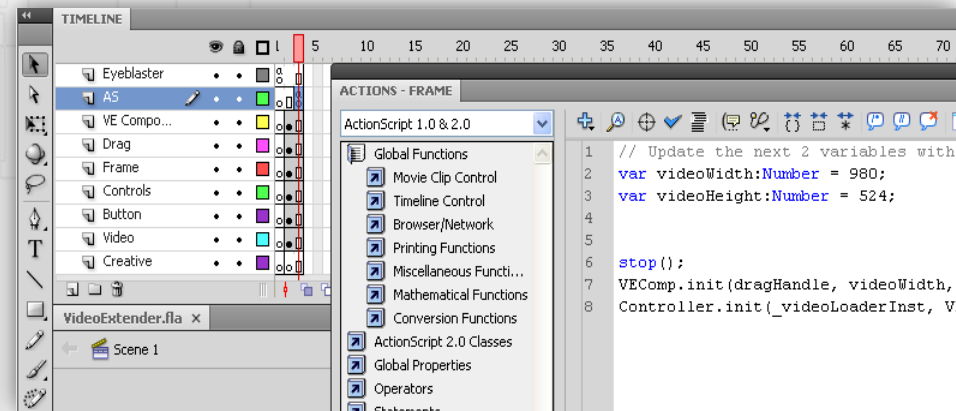
EB VideoExtender Instructions:

1. Set this Component size to the initial ad size manually. For example 300x250.

2. Place the component on the Stage according to the calculated coordinates of the page. Please refer to the Eyeblaster VideoExtender Usage Guide.



Die Grundgröße des Panels stellen Sie hier ein.



Die Maximalgröße, in die man das Video ziehen darf, stellen Sie hier ein. Die Maximalbreite sollte die Breite des

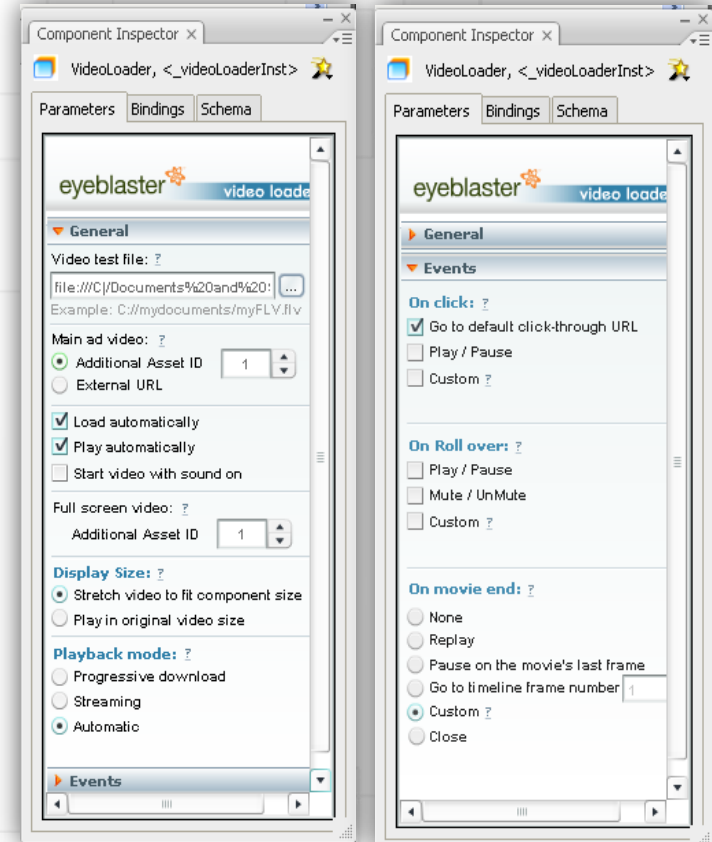
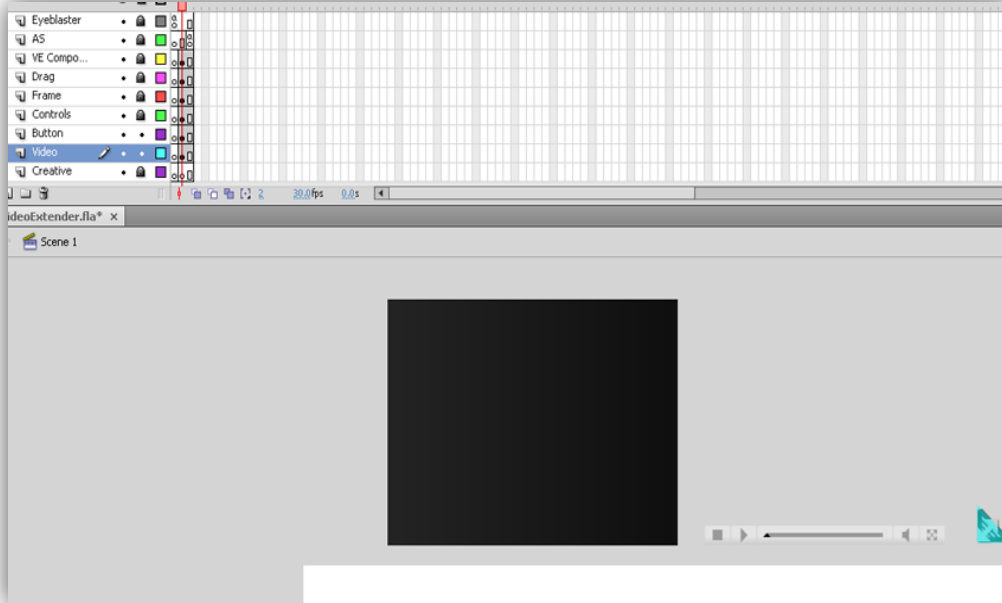
Contents sein (MSN 978 Pixel) und die Höhe die, des sichtbaren Bereichs

Video Extender erstellen

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

Klicken Sie einfach den Videoloader, der im Template schon drin ist an (Ebene Video) und nehmen Sie die Einstellungen im Componenten Inspektor vor. Auf dem ersten Frame stehen Scripte, die sich ggf zur Steuerung Ihres Videos nutzen können.

Auf Ebene Controls liegt die Videosteuerung, auf Ebene Drag die Ecke zum Video vergrößern.



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.

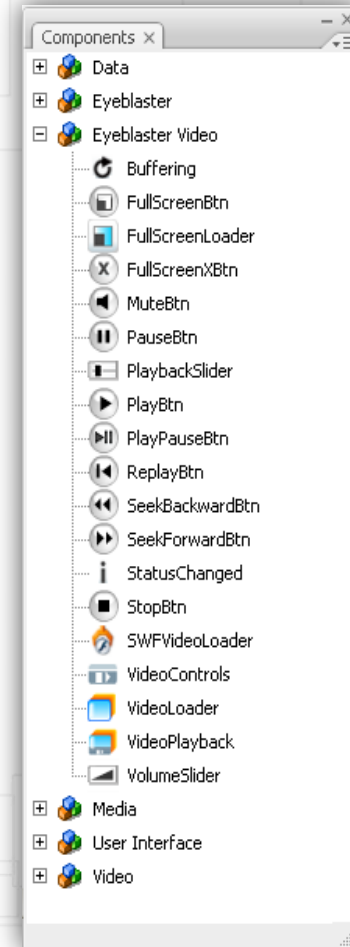
Video Ads selbst erstellen

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.

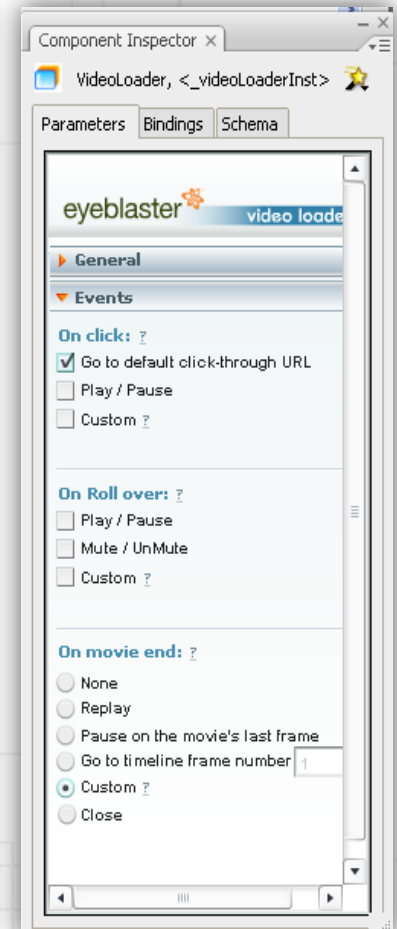
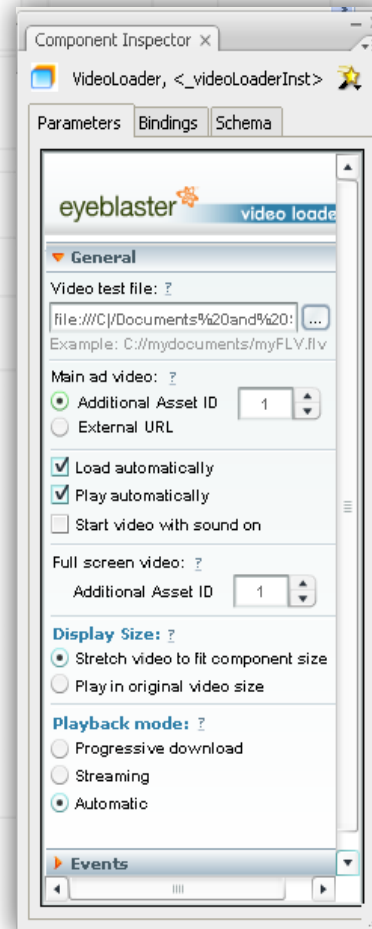
In den Components finden Sie auch verschiedene buttons zur Steuerung des Videos



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();  
}
```

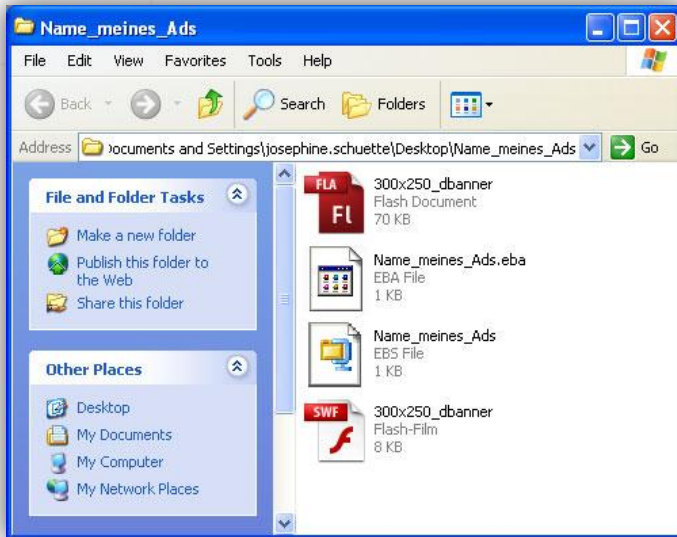
Instanzenname des Videoloaders (Default):

`_videoLoaderInst`

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()
```

Definition von .ebs, .eba, .ebc



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

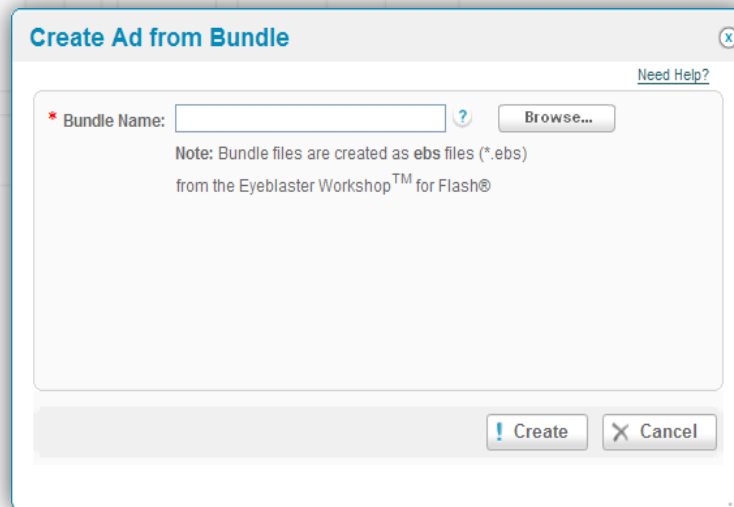
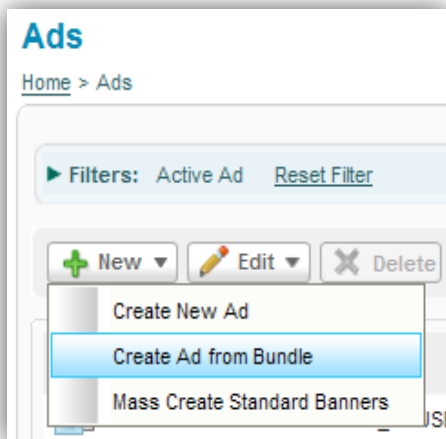
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

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.

Custom Script auf dem Adserver

Nun schicken Sie bitte die swf-Dateien per Email an Ihre Mediaagentur bzw Eyeblaster (creative_de@eyeblaster.com).

Wenn das Ad auf den Adserver hochgeladen wurde (das übernimmt gern Eyeblaster für Sie), muß noch ein Custom Script und trigger on Ad Download eingegeben werden:

[http://ds.serving-sys.com/BurstingRes/CustomScripts/OAD_VideoExtender_IE_FF.js?adid=\[%tp_adid%\]](http://ds.serving-sys.com/BurstingRes/CustomScripts/OAD_VideoExtender_IE_FF.js?adid=[%tp_adid%])

Code type for ad-download trigger:	JavaScript ▾
Trigger on Ad Download:	<input type="text" value="http://ds.serving-sys.com/BurstingRes/CustomScripts/OAD_VideoExtender_IE_FF.js?adid=[%tp_adid%]"/> <input type="button" value="Test"/>

(*) Name :	<input type="text" value="Panel1"/>
Position Type:	Banner relative ▾
Corner of Panel to align with the (X,Y) coordinate selected :	Top-Left ▾
(*) X-Position (pixels relative to top-left corner of the banner) :	<input type="text" value="-630"/>
(*) Y-Position (pixels relative to top-left corner of the banner) :	<input type="text" value="0"/>

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 is set to 'Active Ad'. 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. Several ads are listed, 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	✓		



Neues Ad anlegen



Ad bearbeiten



Ad dublizieren



Ad an eine Platzierung hängen



Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account



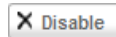
Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account



Vorschau des Ads



Ad deaktivieren

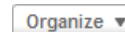


Ad veröffentlichen

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

Ad ID:

* Ad Name:

* Ad Format:

Ad Comments (None)

Campaign Attachment

Creative

Standard Banner

* Default Image: Clear Select... Preview

Banner: Clear Select... Preview

Mouse Over Tooltip (Alt Text):

Clickthrough URL

Clickthrough URL:

Test URL

Classifications

Creative Tagging

Ad Summary:

Ad Status:

Ad Dimensions:

Ad Size:

View Demo

Preview Save Cancel

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

Preview Save Close

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

Vielen Dank

Bei weiteren Fragen zur Umsetzung bitte wenden an:

Creative_de@mediamind.com

