

# Erstellung eines MSN Messenger Ads mit interactive Panel

Januar 2011

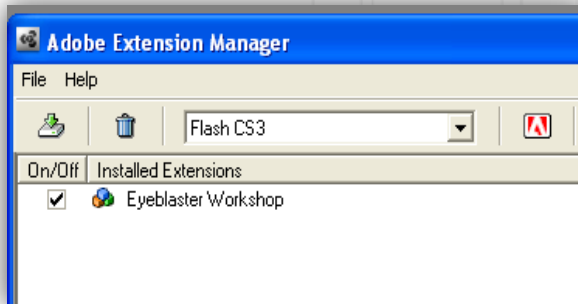
# Installation MXP Extension Kit

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.



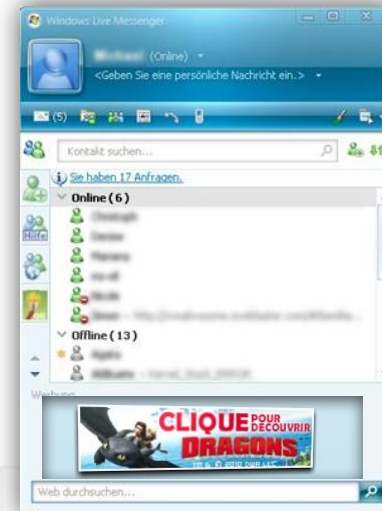
## HINWEIS:

Der MSN Messenger unterstützt KEINE Transparenz

# Definition MSN Messenger Ads mit interactive Panel

Ein Messenger Ad mit interactive Panel besteht aus:

- **234x60 (Fallback Gif/Jpeg) maximal 40 KB**
- **234x60 SWF maximal 40 KB**
- **380x80 SWF maximal 40 KB**
- **555x360 SWF (interactive Panel) maximal 100 KB**
  
- Das 380x80 Ad öffnet sich per Mouse Over mit 1 Sek. Verzögerung bei MouseOut wird das Expandable geschlossen. Diese Einstellungen werden direkt auf der Eyeblanderplattform eingestellt. Das 555x360 öffnet sich per Klick auf das 380x80 und schließt per Close-Button.
  
- Videoeinbindung möglich
  - Sound: nur user-initiiert per Klick – Sound On/Off Button nötig
  - Videolauzeit: maximal 30 Sek.
  - Gewicht: 2,1 MB
  - Kein Looping
  - Play/Stop Button

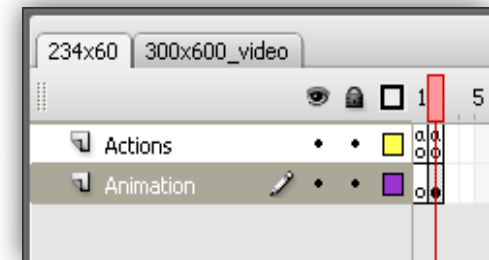


# Erstellung eines MSN Messenger Ads

Es ist wichtig, dass Sie den Workshop installiert und aktiviert haben, Sie müssen aber nicht die Templates nutzen.

Erstellen Sie einfach wie gewohnt die beiden Ads und integrieren Sie die Eyebalster-Scionscript-Befehle.

**Keines der swf-Elemente kann beim MSN Messenger Format transparent gesetzt werden!**



# Action Script für 234x60 und 380x80

In jedem Ad, was über Eyeblaster 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("halfsize");  
}
```

Ersetzen Sie "halfsize" mit einem String Ihrer Wahl.

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

## Zwischenschritt-Panel 380x80:

Expand-Button:

AS2:

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

# Action Script für 555x360 Panel

In jedem Ad, was über Eyeblaster 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:

Nur für MSN AT und CH notwendig, für DE optional!

Close-Button zum manuellen schließen (User Interaction):

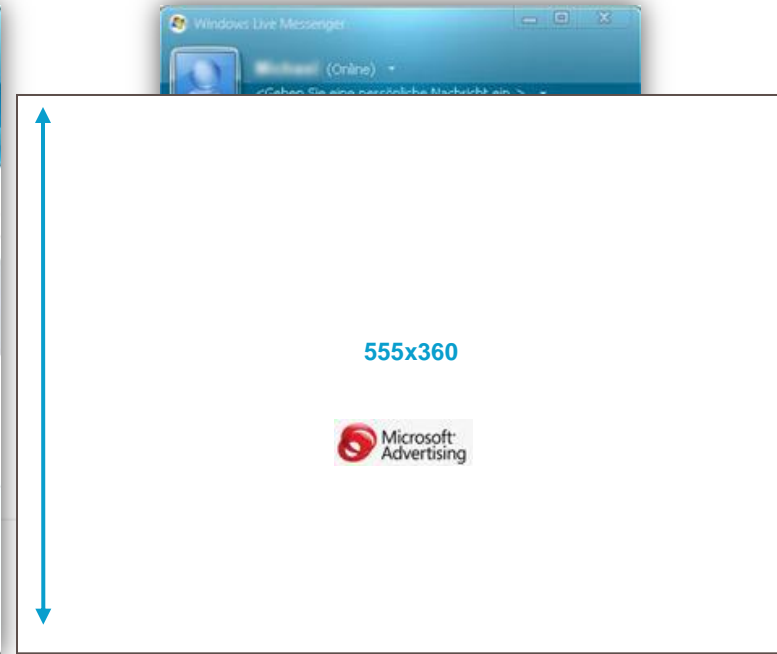
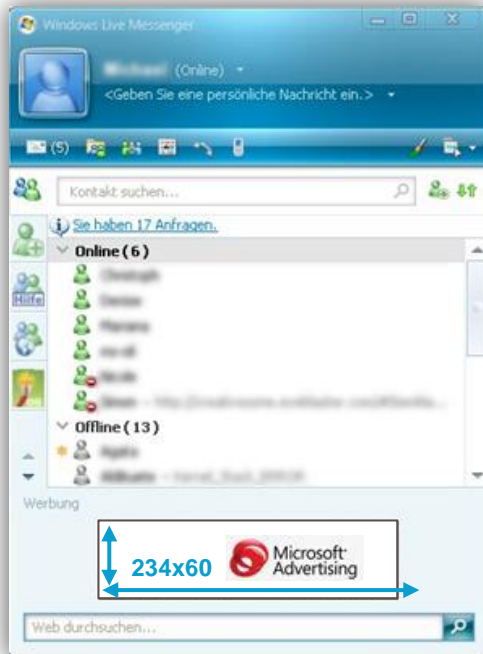
AS2:

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

Bitte nutzen Sie den Strinknamen panel1

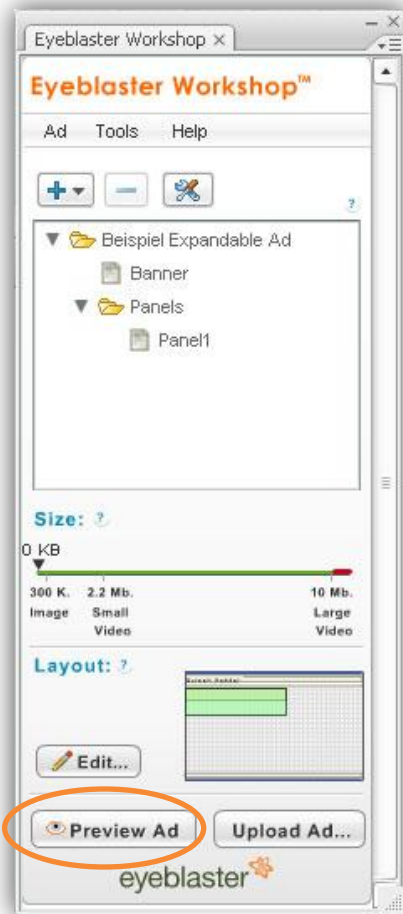
# Positionierung des Panels

Die Positionierung des Panels wird direkt auf der Eyebalsterplattform eingestellt.  
Es expandiert immer nach oben (zentriert oder linksbündig, wie im Beispiel)  
Das Desktop Marquee expandiert nach links (wenn die Kontaktliste am rechten Monitorrand ist, expandiert sie nach rechts)



# Preview eines MSN Messenger 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**

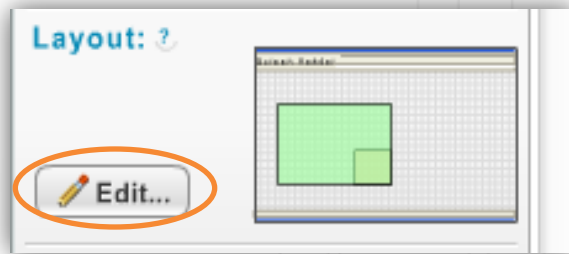
**Interactions Monitor:** Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

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

# Positionierung Panel im Workshop

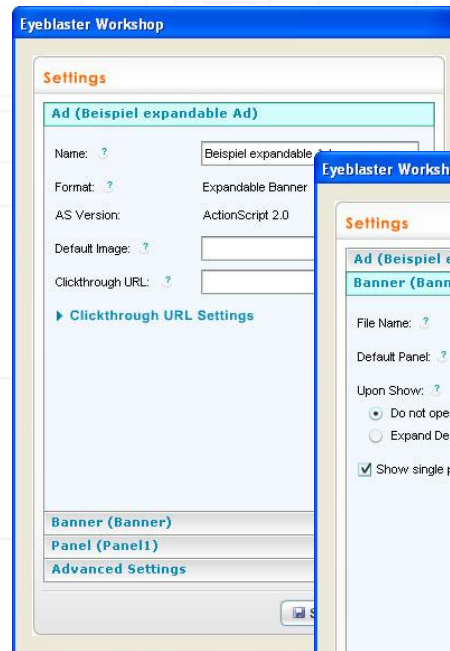
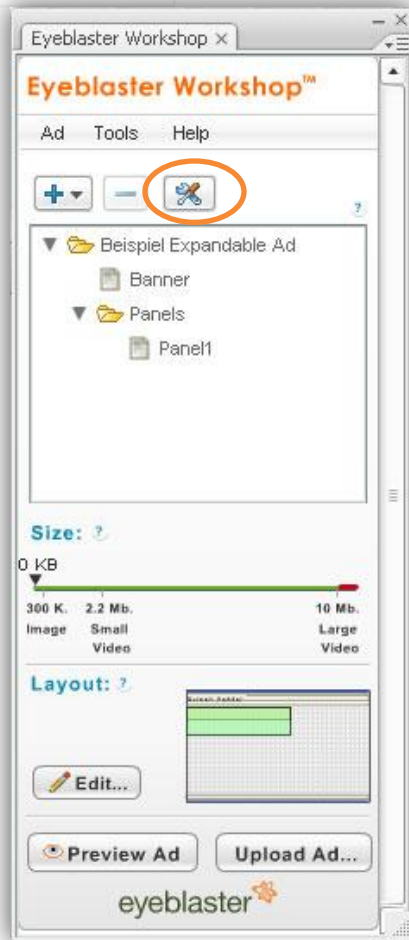
Die Positionierung des Panels kann direkt in Flash Umgebung eingestellt werden:



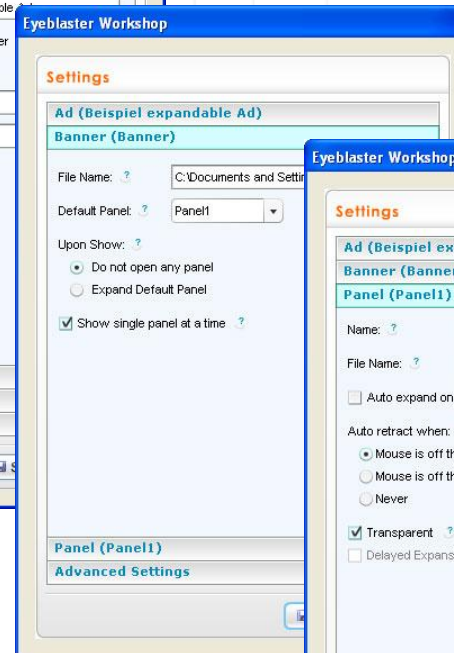
Verschieben Sie das Panel  
manuel mit Ihrer Mouse

# Anpassung durch Ad Settings

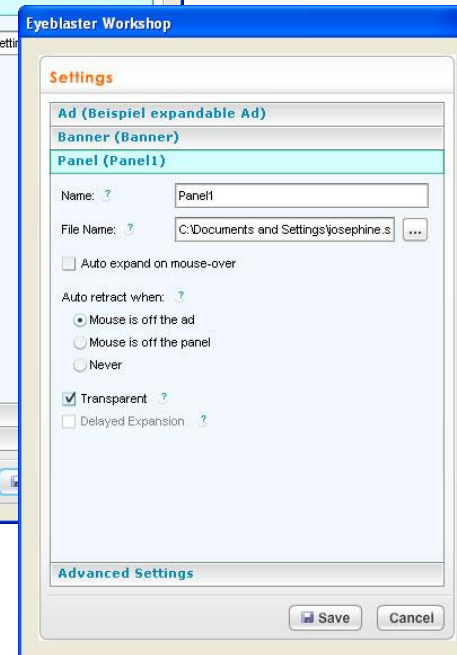
In Flash Umgebung können diverse Einstellungen durchgeführt werden:



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

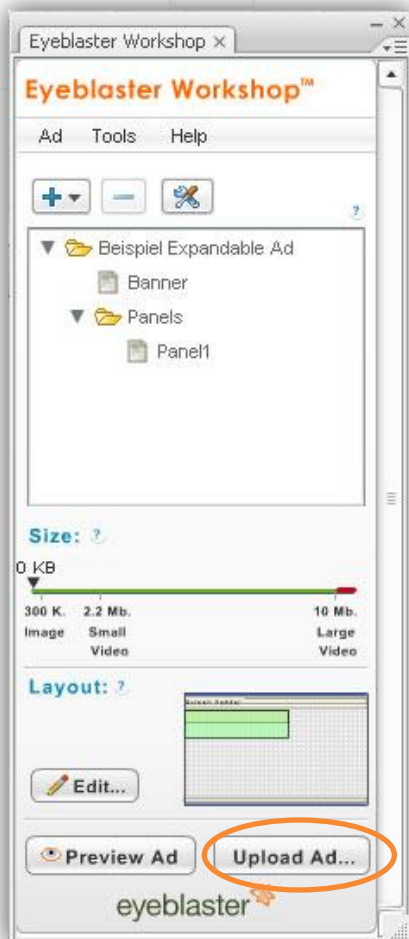


**Banner:** Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Basisad vor

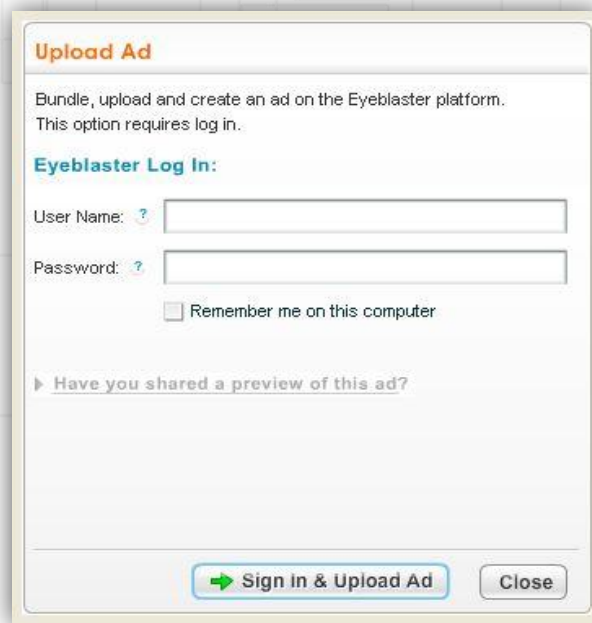


**Panel:** Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Panel vor

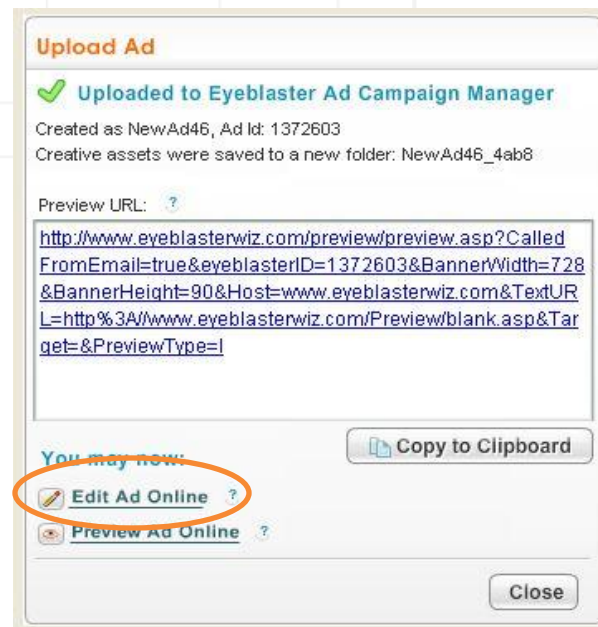
# Upload vom Workshop zum Adserver



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

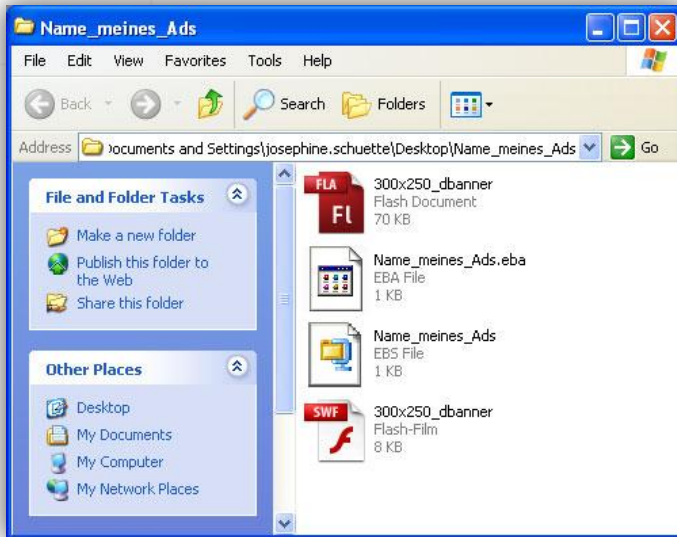


Geben Sie Ihre Zugangsdaten ein



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:

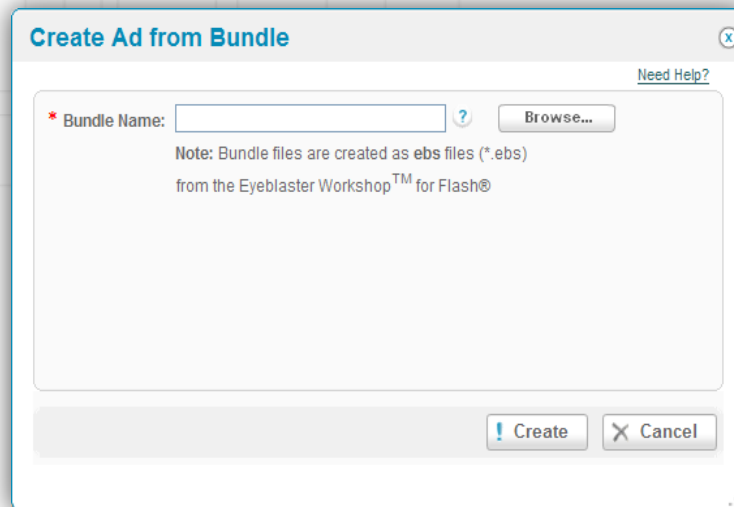
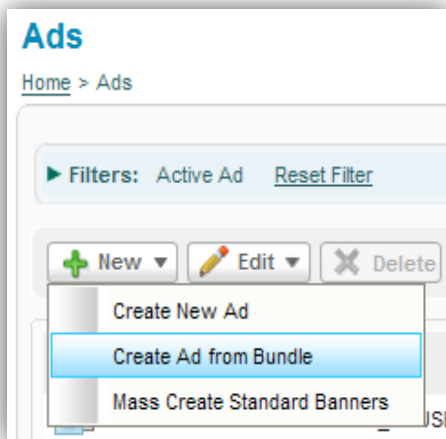
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

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 direkt 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 MediaMind Ads interface. At the top, there's a search bar for campaigns and a search icon. Below that, there are filters for 'Active Ad' and a 'Reset Filter' link. A toolbar contains various actions: New, Edit, Delete, Attach, Copy, Preview, Disable, Review, Organize, and More. The main area is a table of advertisements 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	✓		



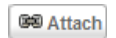
Neues Ad anlegen



Ad bearbeiten



Ad dublizieren



Ad an eine Platzierung hängen



Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account



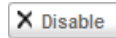
Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account



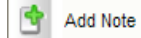
Vorschau des Ads



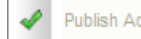
Ad deaktivieren



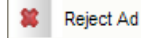
Ad veröffentlichen



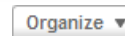
Add Note



Publish Ad



Reject Ad

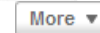


Archive Archiv

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 settings.
- Ad Settings:** Shows Ad ID (2168468), Ad Name (Neues Ad), Ad Format (Expandable Banner), Ad Comments (None), and Ad is Archived (unchecked).
- Ad Summary:** Provides a quick overview of Ad Status (Not Attached), Ad Dimensions (300 X 250 (Medium Rectangle)), and Ad Size (21 kB).
- Creative:** Allows for the selection and preview of Default Image and Banner assets.
- Panels List:** A table listing the ad panels with columns for Default Panel, Panel Name, Creative Asset, Size, Dimensions, Auto Expand on Mouse Over, Delayed Expansion, Auto Retract When, Transparent, Position Type, X, and Y.
- Panel Settings:** Includes options for Show Single Panel at a Time, Auto Expand Default Panel when Ad is Loaded, and Default Panel Frequency (Unlimited).

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)

