

# Erstellung eines Sidekick Ads

Juni 2010

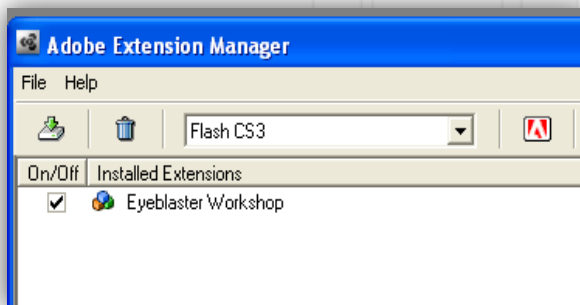
# Installation MXP Extension Kit

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 Sidekick Ads

## Erforderliche Dateien:

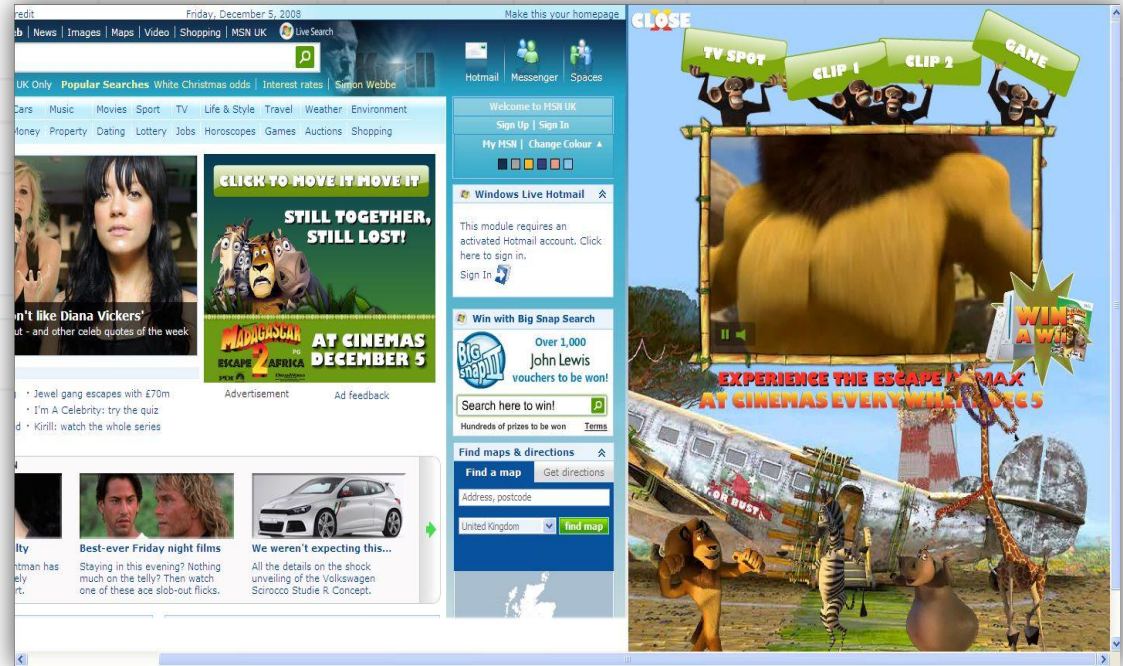
- 300x250 Content Ad Gif/Jpg (max. 40 kb)
- 300x250 Content Ad (max. 40 kb)
- Sidekick-Panel max. 200 kb

## Sidekick Ad:

- Bei Klick auf Content Ad scrollt Website nach links und es öffnet sich rechts das Sidekick
- Sichtbarer Schliesse Button muss enthalten sein

## Video im Sidekick Ad:

- Video als FLV oder WMV mit maximal 2.1 MB
- Sound nur user-initiiert (On/Off Button)
- Videospotlänge maximal 30 Sekunden
- kein Loopen des Videos
- Play/Stop Button



Content Ad Default  
300x250 Pixel

Sidekick Ad  
zB 624x768 Pixel

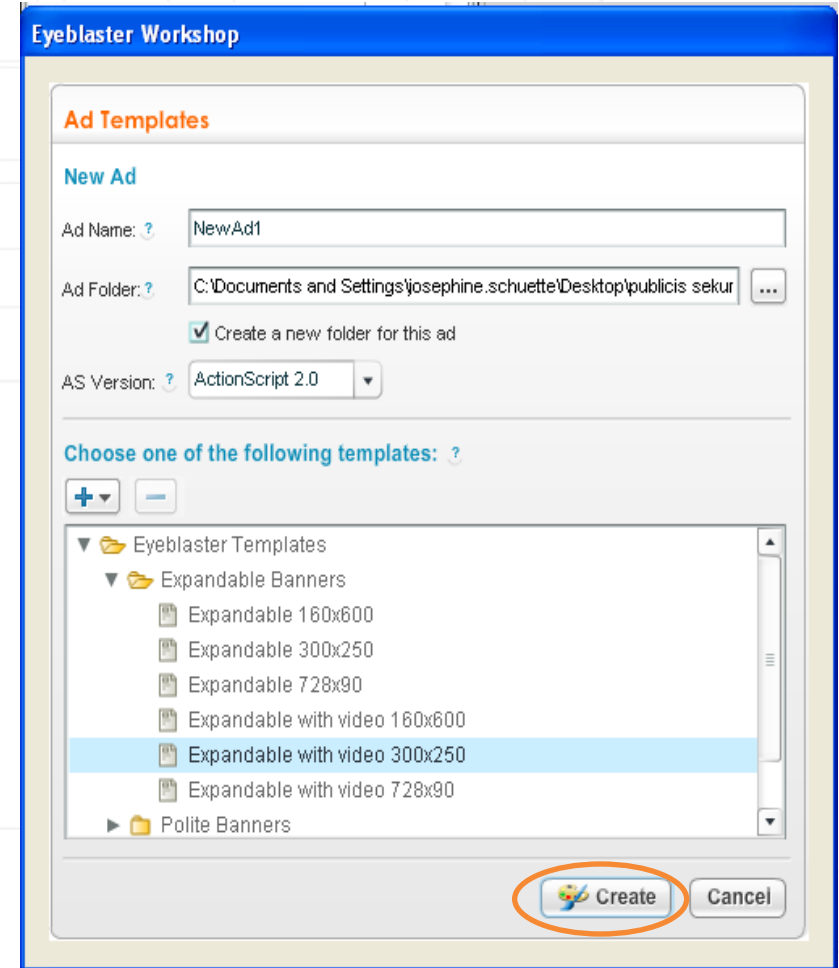
[Online Demo](#)

# Erstellen eines Expandable Ads

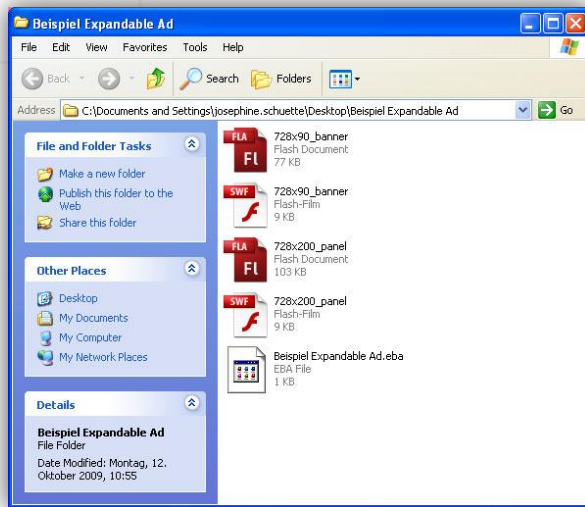
Benutzen Sie ein Template eines Expandable Banners



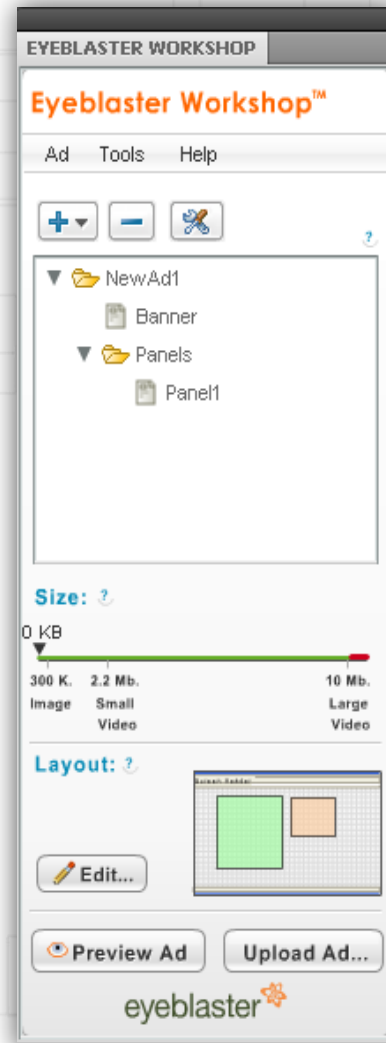
- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie ein Format-Template
- Klicken Sie "Create"



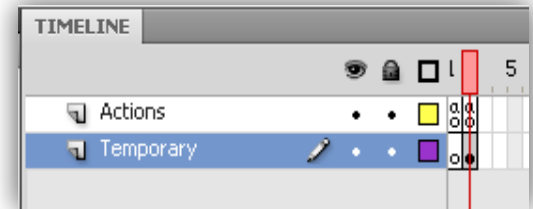
# Expandable Ad im Workshop



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.

# Action Script für 300x250

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("contentad");  
}
```

Ersetzen Sie "banner" mit einem String Ihrer Wahl.

## Expand-Button:

AS2:

```
on (rollOver) {  
    EB.ExpandPanel("panel1");  
}
```

Bitte nutzen Sie den String "panel1"

# Action Script für Sidekick-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.

## Sidekick-Close-Button:

AS2:

```
on (release) {  
    fscommand("ebCommand", "_eb_customClosePanel()");  
}
```

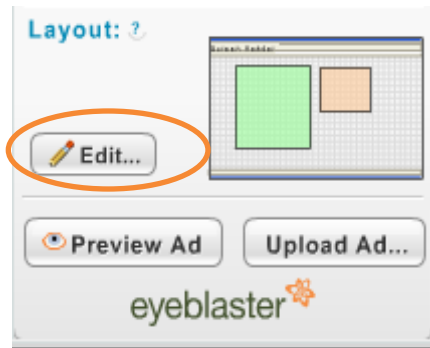
Bitte setzen Sie nach 8 Sekunden ein Auto-Close direkt auf die Timeline:

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

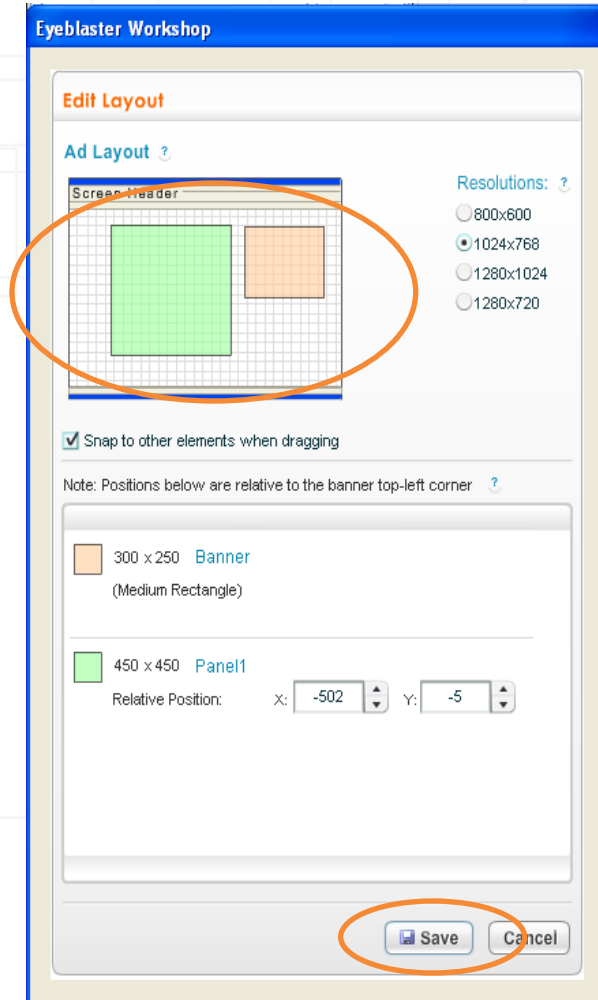
Bitte nutzen Sie den String "panel1"

# Positionierung Panel

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

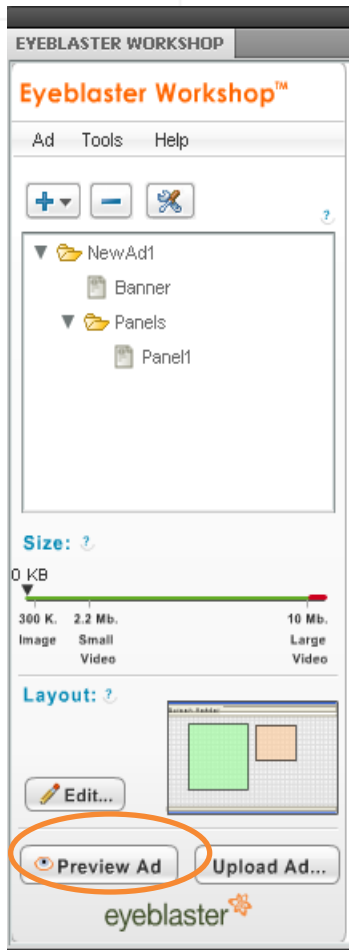


Verschieben Sie das Panel  
manuel mit Ihrer Mouse



# Preview eines Expandable 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**

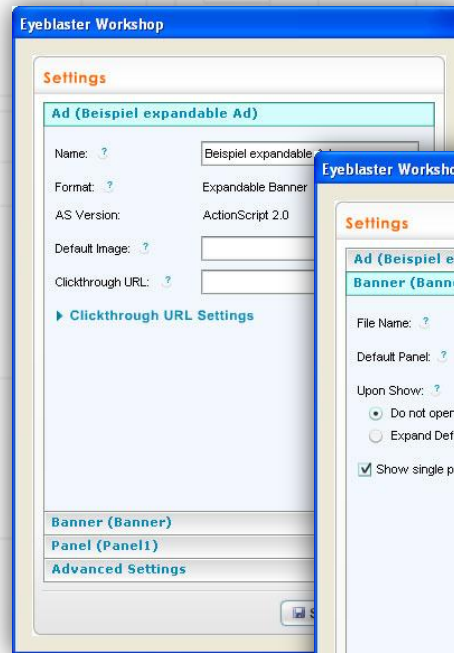
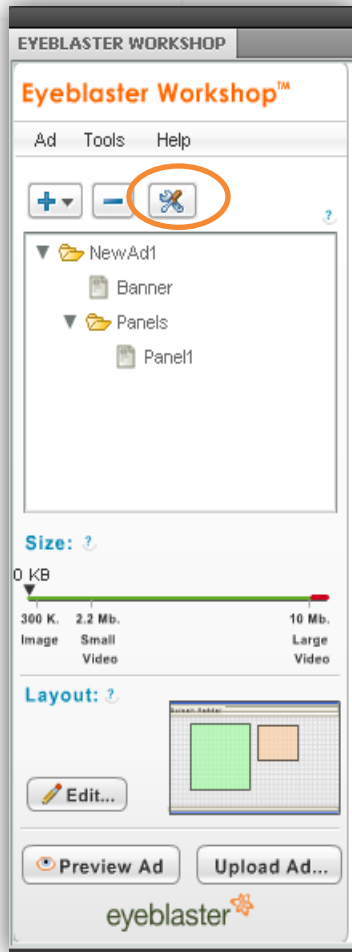
**Interactions Monitor:** Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

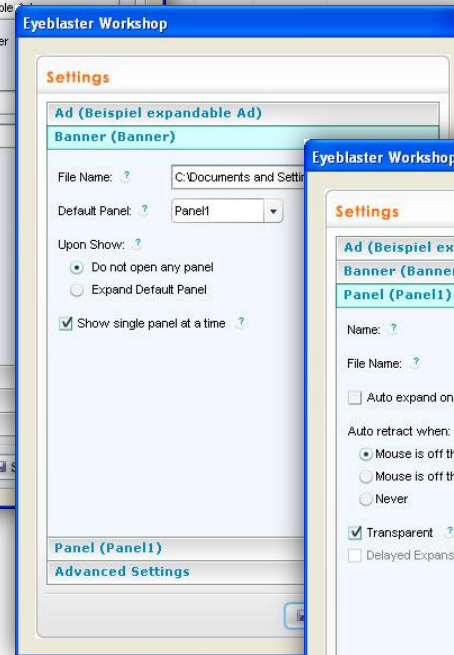
**Share Preview:** Preview Url des Werbemittels um sie weiter zu versenden

# Anpassung durch Ad Settings

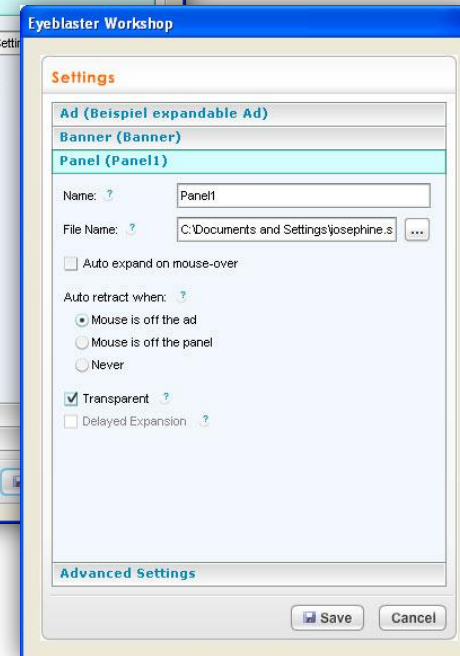
In Flash Umgebung können diverse Einstellungen durchgeführt werden:



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

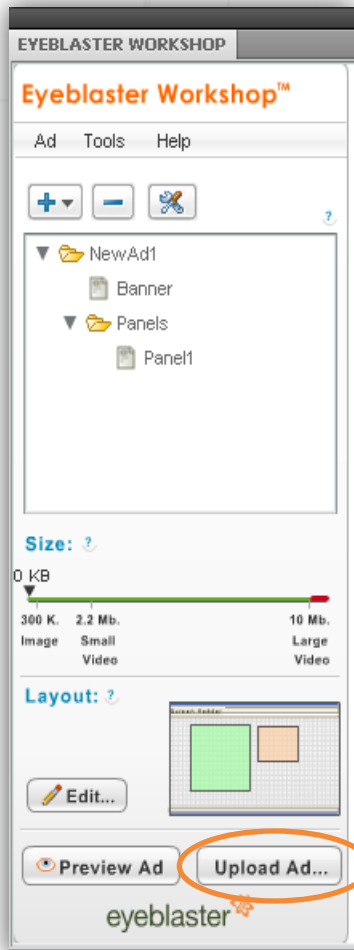


**Banner:** Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Basisad vor



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

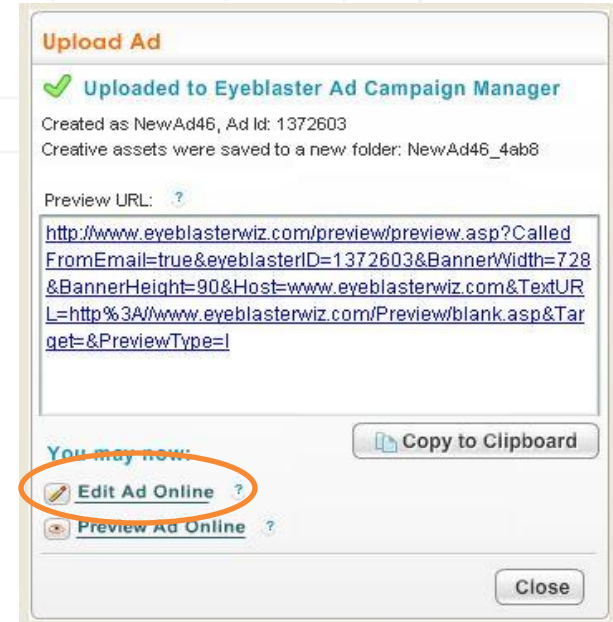
# Upload vom Workshop zum Adserver



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

# Spezielle Einstellung des Sidekicks im TAG

Vor den TAG muß noch folgendes Script:

```
<script>
  var _eb_strMainPanelName = "Panel2";
  var _eb_nOpenAnimationLength = 1500;
  var _eb_nCloseAnimationLength = 500;
  gstrEbPreLoadScripts = "MSN_EB_SideKick_ALL.js";
</script>
```

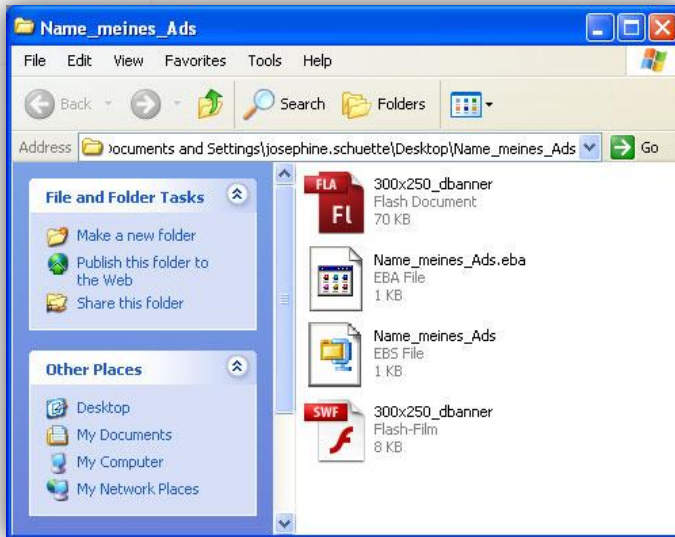
Und im TAG ...bs?**cs=1**&cn... Einfügen

\_eb\_nOpenAnimationLength = Zeit der Öffne-Schiebeanimation in Millisekunden (1000 = 1 Sekunde)

\_eb\_nCloseAnimationLength = Zeit der Schließe-Schiebeanimation in Millisekunden (1000 = 1 Sekunde)

Der Custom Script Name ist: **Eb\_SideKick\_ALL.js**

# Definition von .ebs, .eba, .ebc



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

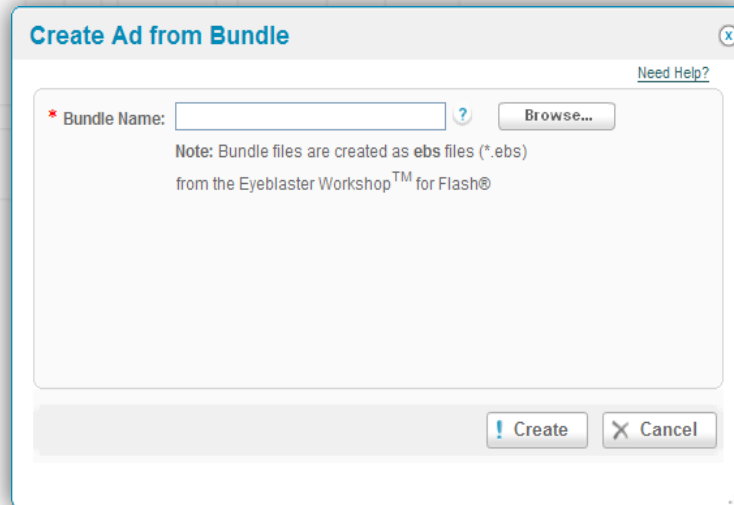
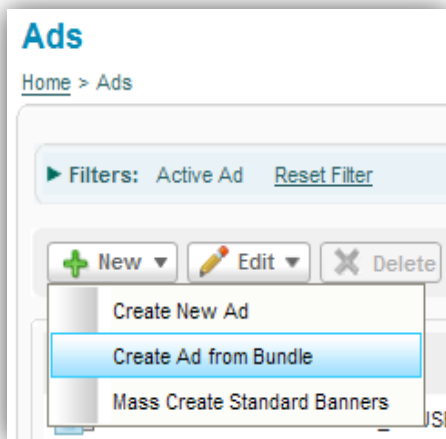
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

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 and a 'Search' button. Below that, there's a filter section 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 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 dublicieren

Ad an eine Platzierung hängen

Ad kopieren

Copy Ad

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

Archiv

Archive

Un-Archive

Bookmark

Category

Zwei Ads miteinander verknüpfen

Sync Ads Unit

Create Library Ad

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:

1 Setup 2 Interactions & Ad URLs 3 Review Process

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

Ad ID: 2168468

\* Ad Name:

\* Ad Format:

Ad Comments (None)

Ad is Archived

**Ad Summary:**

Ad Status: Not Attached

Ad Dimensions: 300 X 250 (Medium Rectangle)

Ad Size:

**Campaign Attachment**

**Creative**

**Expandable Banner**

\* Default Image:

\* Banner:

**Panels List**

Set as Default  Ad Positioning

Default Panel	Panel Name	Creative Asset	Size	Dimensions	Auto Expand on Mouse Over	Delayed Expansion	Auto Retract When	Transparent	Position Type	X	Y
<input checked="" type="checkbox"/>	panel	SonyVaio/TandemAd_Sync_Float.swf	11 KB	400 X 400	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Never	<input checked="" type="checkbox"/>	Banner relative	-400	0

Total of 1 Panels

**Panel Settings:**

Show Single Panel at a Time

Auto Expand Default Panel when Ad is Loaded

Default Panel Frequency:  Unlimited  Auto Expand  Times Per Campaign

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)

