

Erstellung eines Push Down Ads

Juni 2010

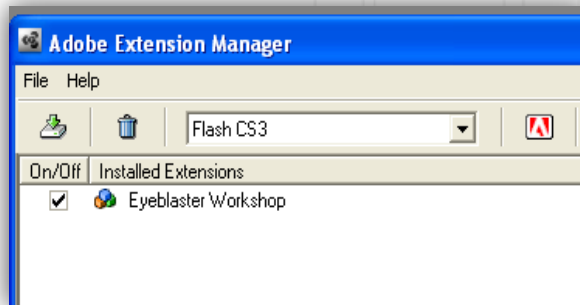
Installation MXP Extension Kit

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 Push Down Ads

Ein Push Down Banner besteht aus:

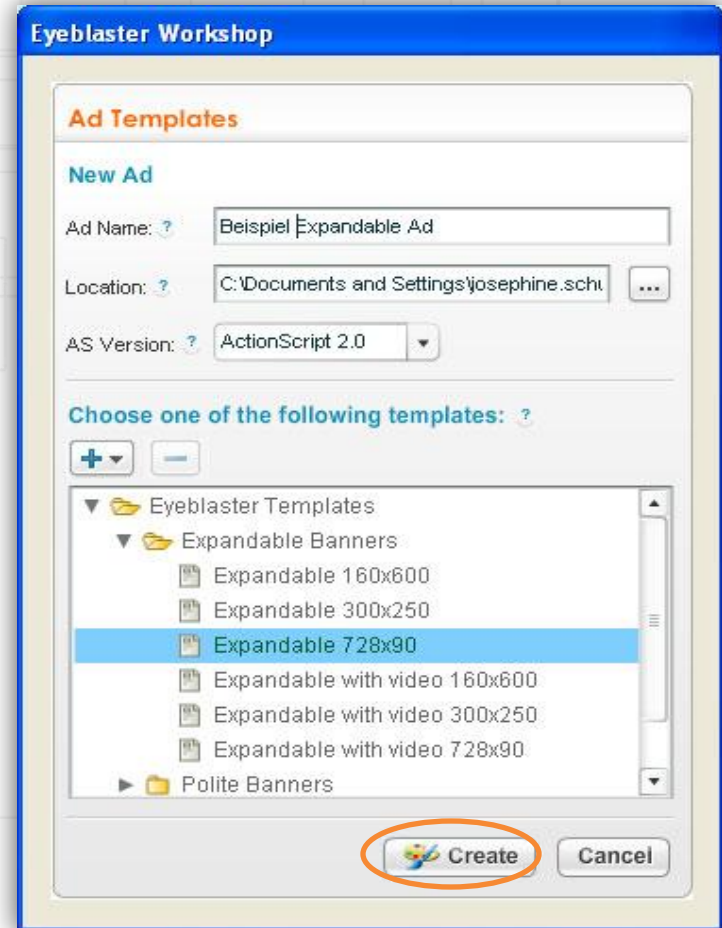
- 728x90 Superbanner Fallback: Gif/Jpg (max 40kb)
 - 728x90 Superbanner Flash: SWF (max 40kb)
 - Push Down Banner 728x300 SWF: (max. 100 KB ohne Video), mit Video (flv oder wmv) maximal 2.1 MB
-
- Push Down kann sich beim ersten Aufruf automatisch für 7 Sekunden öffnen
 - danach öffnet sich das Push Down Ad nur auf Klick
 - Sichtbarer Close Button muß enthalten sein



- *Alternativ kann anstelle des 728x90 Superbanner ein 972x90 Superbanner eingesetzt werden, der den gesamten MSN Channel Content überdeckt!.*

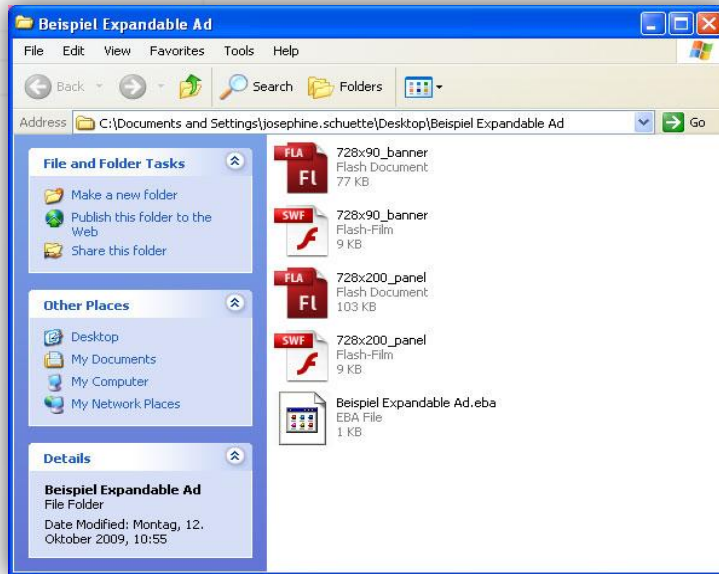
Erstellen eines Push Down Ads

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"

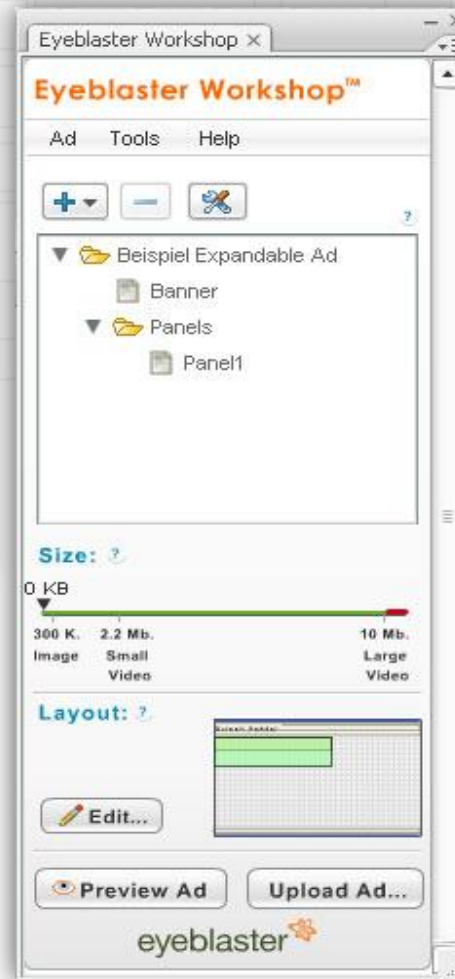
Push Down Ad im Workshop



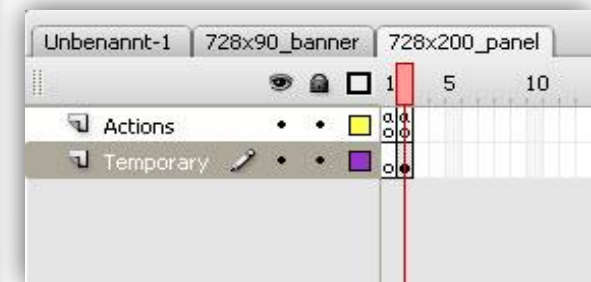
Es wurde ein Ordner auf Ihrem Rechner erstellt mit dem Ad Namen.

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 Main Banner

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("banner");  
}
```

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 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:

AS2:

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

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

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

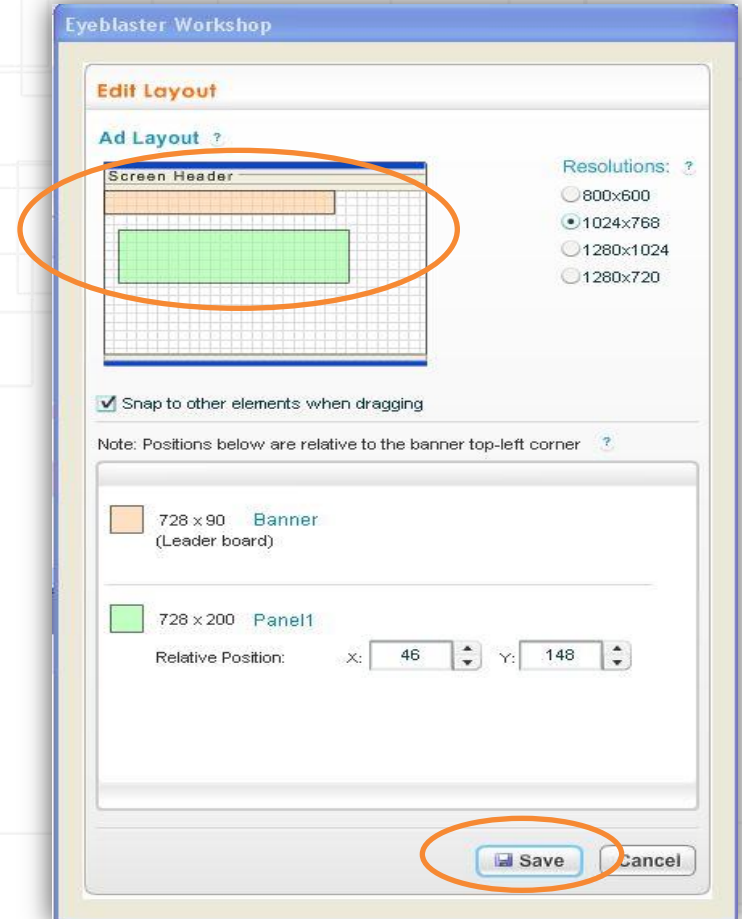
Bitte nutzen Sie den String "panel1"

Positionierung Panel

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



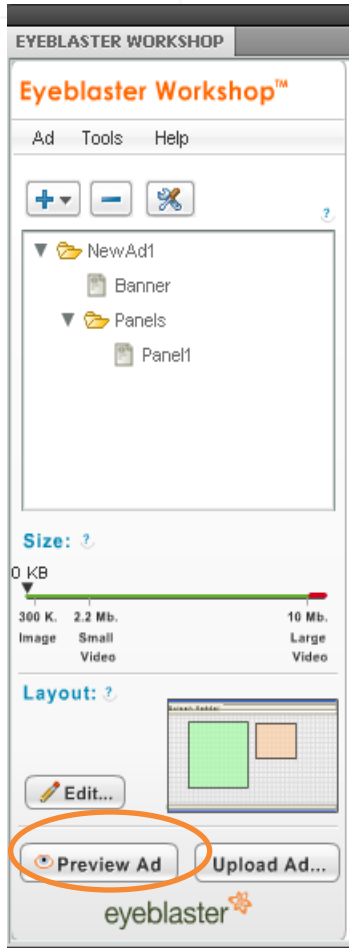
Verschieben Sie das Panel
manuell mit Ihrer Mouse, so
dass es unterhalb des
basisbanners steht.



Falls Sie mit MSN besprochen haben, dass
sie die Dateien direkt schicken sollen,
können Sie sich die folgenden Schritte
sparen und die swfs (und Fallbackimages)
direkt schicken.
Bitte halten Sie die fla-Dateien bereit, da wir
diese ggf. benötigen könnten.

Preview eines Push Down 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**

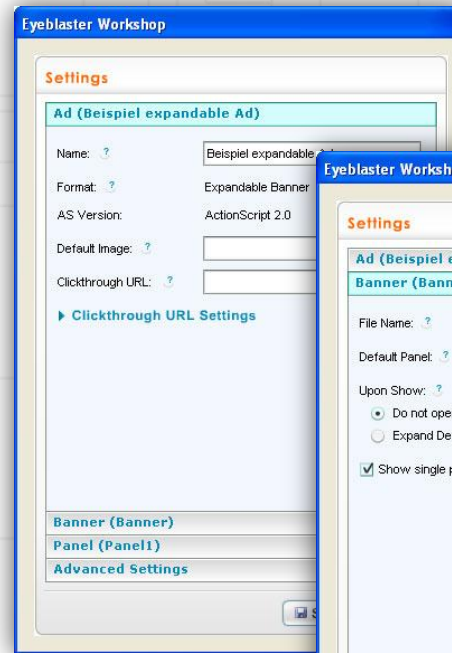
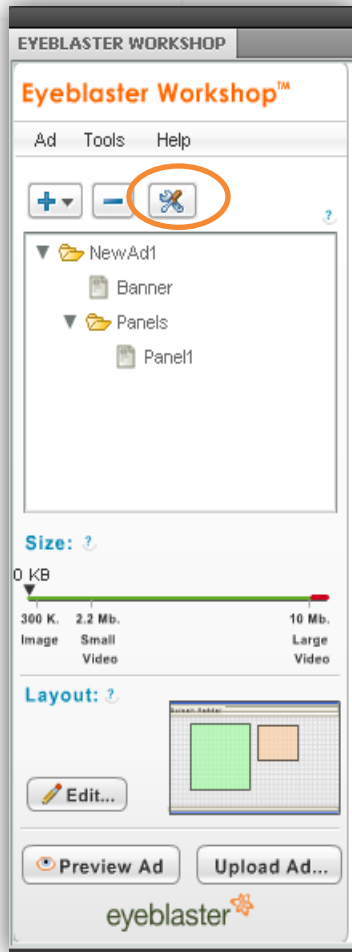
Interactions Monitor: Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

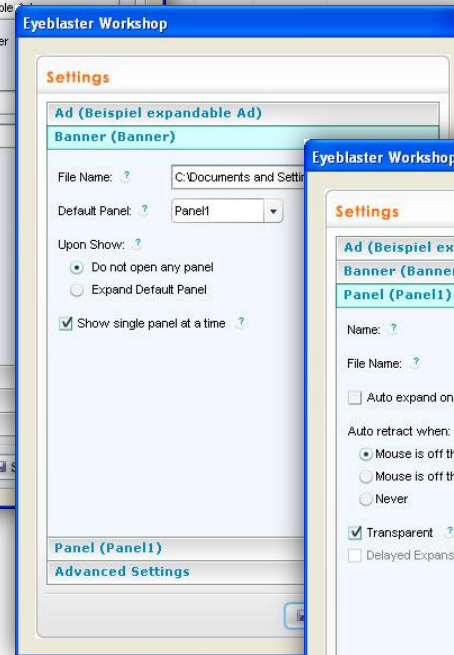
Share Preview: Preview Url des Werbemittels um sie weiter zu versenden

Anpassung durch Ad Settings

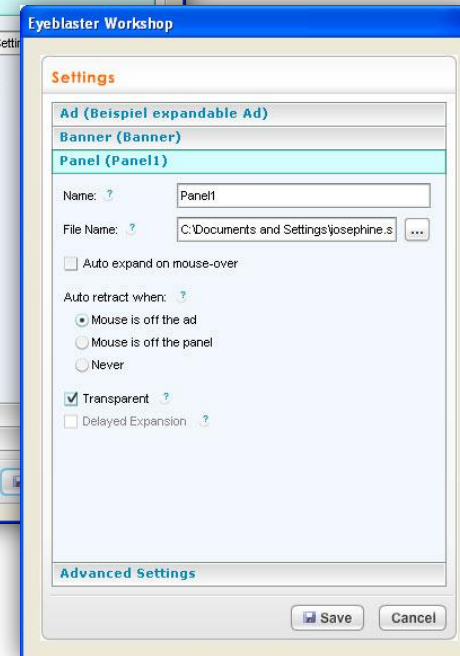
In Flash Umgebung können diverse Einstellungen durchgeführt werden:



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

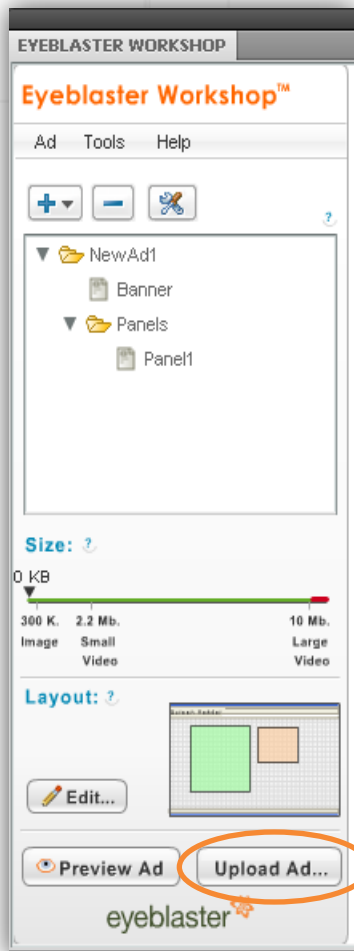


Banner: Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Basisad vor

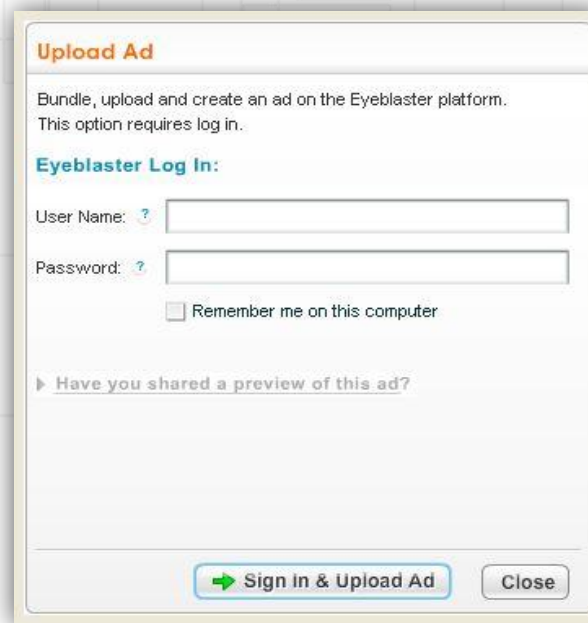


Panel: Nehmen Sie hier die Einstellungen für das Panel vor

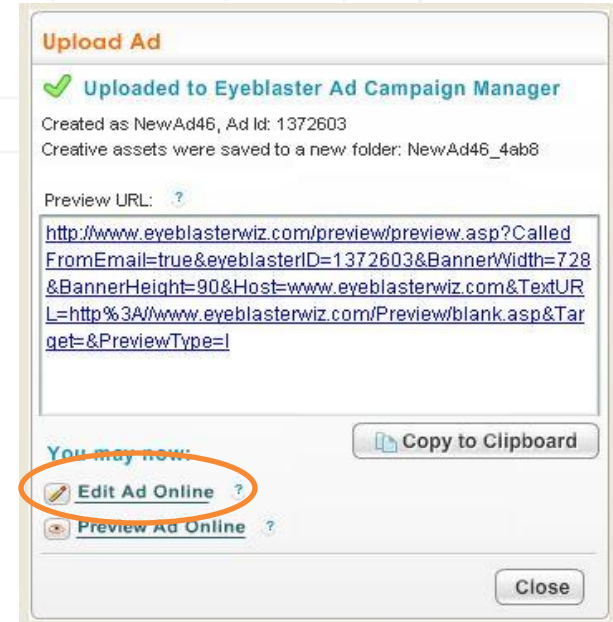
Upload vom Workshop zum Adserver



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



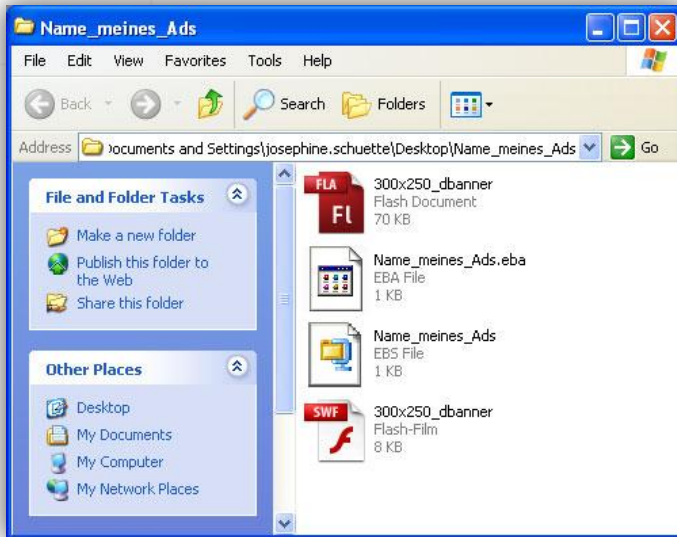
Geben Sie Ihre Zugangsdaten ein



Das Werbemittel ist jetzt komplett im Adserver eingestellt.
Bei Klick auf Edit Ad Online wird zum Werbemittel im Adserver verlinkt.

Die Push Down Funktion wird dann später im Eyeblander System eingestellt

Definition von .ebs, .eba, .ebc



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

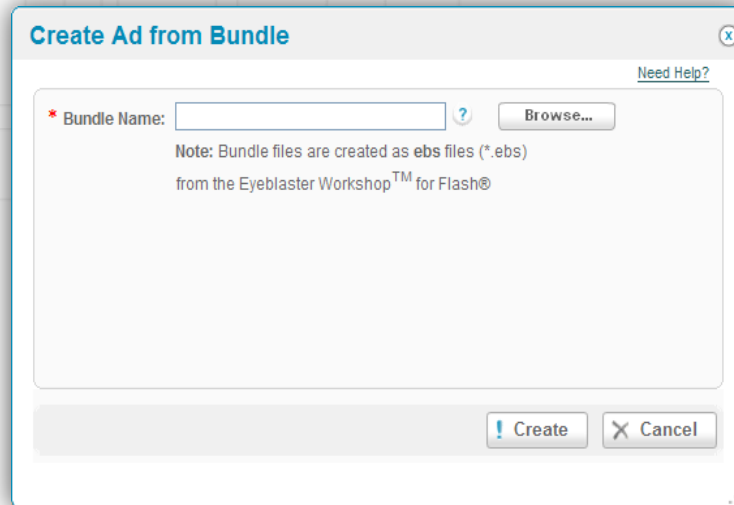
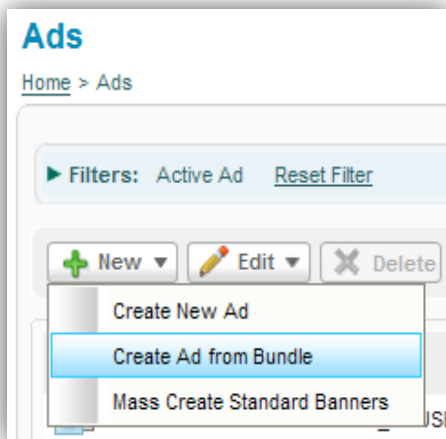
Die **.eba-Datei** ist eine Eyeblander Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

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.

Erstellen des Push Down auf dem Adserver

New Ad

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

Ad Settings | Advanced Features | Smart Versioning | Filtering

Ad ID:

* Ad Name: ?

* Ad Format: ?

▶ Ad Comments (None)

>> Campaign Attachment

⌵ Creative

Push Down Banner

* Default Image:

Erstellen Sie das Ad genau so wie ein Expandable, aber wählen Sie statt dessen “Push Down Banner” aus.

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, a filter bar shows 'Active Ad' and a 'Reset Filter' link. A toolbar contains buttons for '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 with Ad ID 2294948.

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

Vielen Dank

Bei weiteren Fragen zur Umsetzung bitte wenden an:

Creative_de@mediamind.com

