

Erstellung eines Channel Wallpapers für MSN

Juni 2010

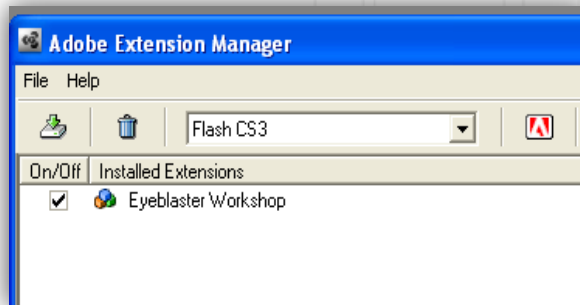
Installation MXP Extension Kit

Hallo liebe Kreativen,

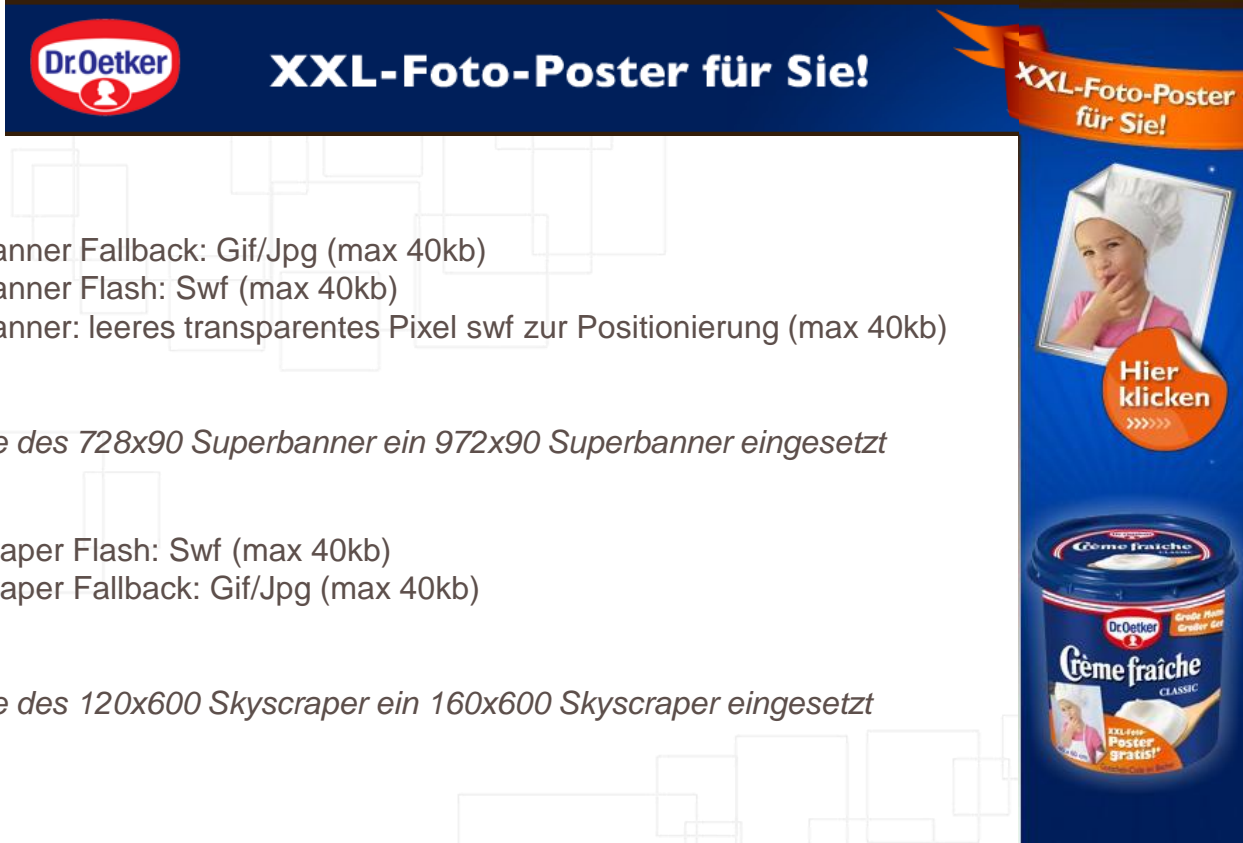
Wir freuen uns, dass Sie mit Eyeblaster arbeiten.

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 MSN Channel Wallpapers



The advertisement is a vertical banner with a dark blue background. At the top left is the Dr. Oetker logo. To its right, the text 'XXL-Foto-Poster für Sie!' is written in white. A red ribbon graphic at the top right also contains the text 'XXL-Foto-Poster für Sie!'. Below the ribbon is a photo of a young girl in a white chef's hat, looking thoughtful. A red circular button with white text says 'Hier klicken' followed by four right-pointing arrows. At the bottom is a tub of Dr. Oetker Crème fraîche Classic, with a small photo of the girl on the label and the text 'XXL-Foto-Poster gratis!'.

Benötigte Dateien:

- 728x90 Superbanner Fallback: Gif/Jpg (max 40kb)
 - 728x90 Superbanner Flash: Swf (max 40kb)
 - 728x90 Superbanner: leeres transparentes Pixel swf zur Positionierung (max 40kb)
- *Alternativ kann anstelle des 728x90 Superbanner ein 972x90 Superbanner eingesetzt werden.*
- 120x600 Skyscraper Flash: Swf (max 40kb)
 - 120x600 Skyscraper Fallback: Gif/Jpg (max 40kb)
- *Alternativ kann anstelle des 120x600 Skyscraper ein 160x600 Skyscraper eingesetzt werden.*
- *Optional ein zweites Ad: Hintergrundgrafik oder Farbe (Hexcode)*

Hintergrund eines MSN Wallpapers

1. Als Hintergrund kann eine Farbe eingesetzt werden.

Dazu benötigen wir entweder einen Hexcode oder ein 1x1 großes gif mit der Farbe, dass dann gekachelt wird

2. Als Hintergrund kann ein Verlauf eingesetzt werden.

Er kann horizontal (1x3000 px) oder vertikal (2000x1 px) gekachelt werden

3. Ein Bild. Auf Grund der verschiedenen Auflösungen verschiedener Monitore kann es da zu Komplikationen kommen. Es gibt Browser (Safari, Chrome), die Hintergrund über Eyebalster generell nie anzeigen. Beim Ändern der Größe des Browserfensters, kann sich der Hintergrund verschieben.

Außerdem sind Hintergrund über Eyebalster niemals klickbar. Daher raten wir davon ab Motive oder Logos in den Hintergrund zu setzen. Besser wäre 2 Skyscraper in bis zu 180x600 px Größe zu nehmen und neben den Content zu setzen.



Beispiel mit Skyscrapern, wenn der Hintergrund nicht angezeigt wird



Beispiel mit Skyscrapern, wenn der Hintergrund angezeigt wird



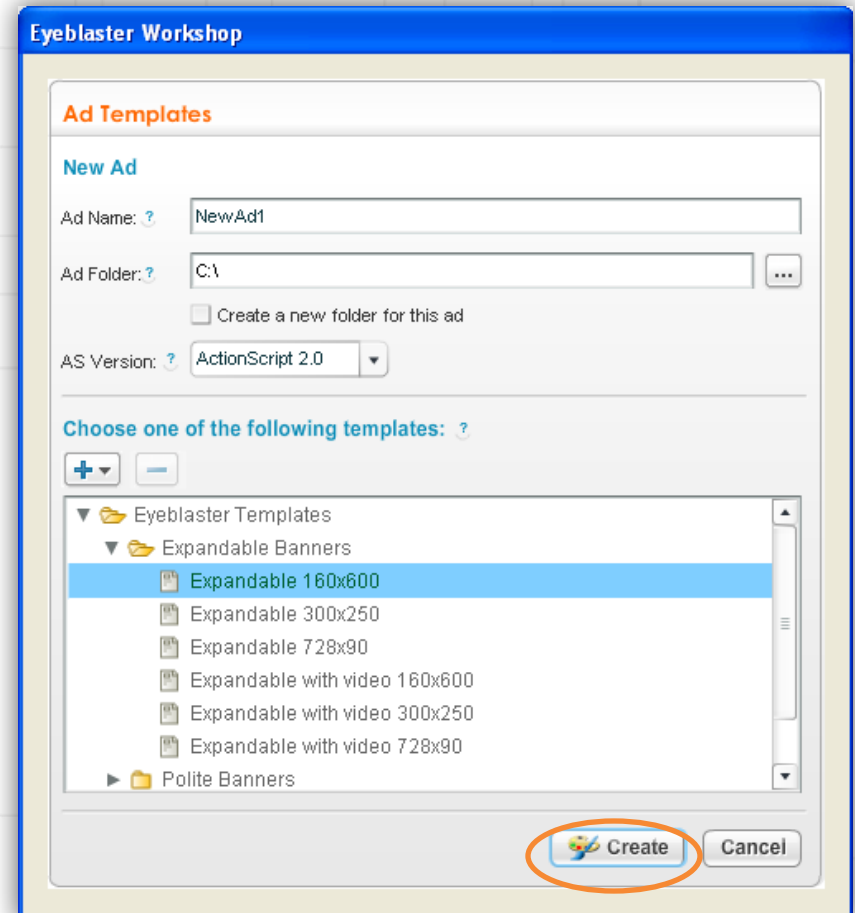
Hintergrundgrafik kann bei Verändern der Größe des Browserfensters Verschoben werden und ist auch nicht klickbar

Erstellen eines Wallpapers

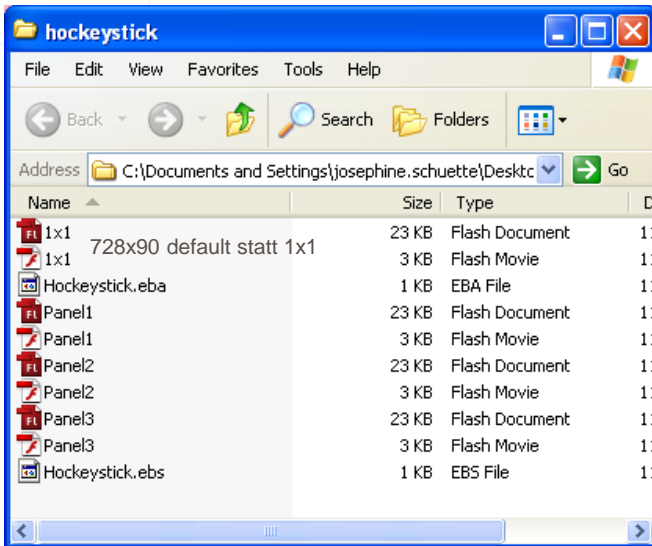
Benutzen Sie ein Template eines Polite Banners



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

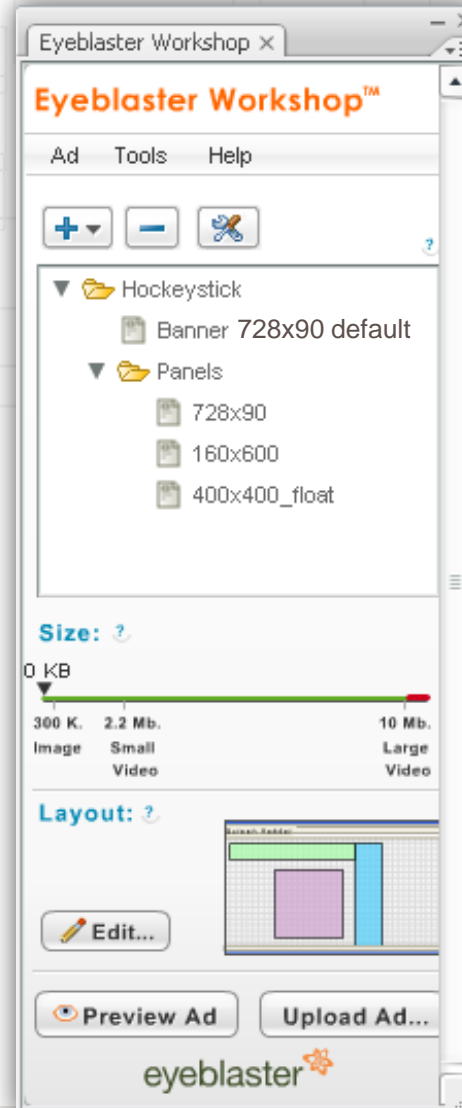


Wallpaper im Workshop

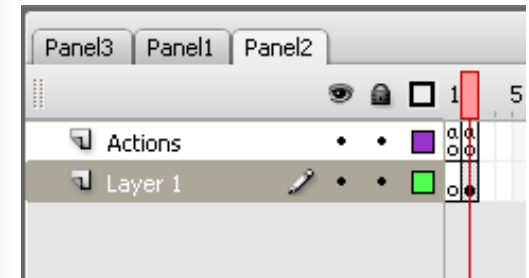


Es wurde ein Ordner auf Ihrem Rechner erstellt mit dem Ad Namen.
Hier befinden sich die Dateien:
.fla (Basis- und Panelemente), .ebs und .eba

Panel3 ist ein Float (Erstellung siehe Specs expandable Wallpaper)
Hier bitte ignorieren



Workshop Fenster zur Übersicht vom Basiselement (728x90) und Expandelement / Panels (alle anderen Ads als Panel).



In der Flash Umgebung sind nun Basis- und Panelement geöffnet und können bearbeitet werden.

Action Script

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.

Default 728x90:

**Auf dem 1. Keyframe unter dem Includescript: `Stop(); EB.ExpandPanel ("bigsize", "Auto"); EB.ExpandPanel ("skyscraper", "Auto");`
Der Banner selbst bleibt optisch völlig leer und wird später im TAG transparent eingestellt**

728x90 Bigsizebanner / 972x100Superbanner

Link-Button:

AS2:

```
on (release) {  
    EB.Clickthrough("bigsize");  
}
```

120 oder 160x600 Skyscraper

Link-Button:

AS2:

```
on (release) {  
    EB.Clickthrough("skyscraper");  
}
```

Hintergrund:

Der Hintergrund kann keine Scripte enthalten und auch nicht verlinken.

Preview eines Ads im Workshop

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

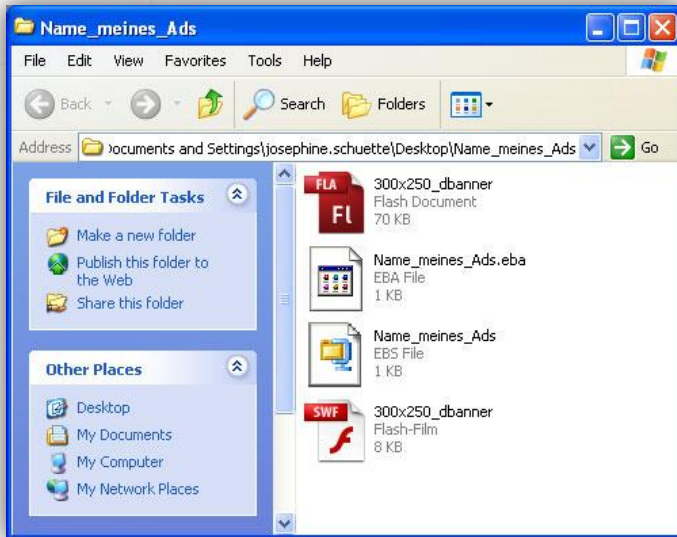
 **Interactions Monitor**

Interactions Monitor: Actions Scripts prüfen

 **Share Preview...**

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

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.

Für das Homepage Takeover sind diese Dateien nicht notwendig. Bitte senden Sie uns bzw Ihrer Mediaagentur die swf-Files per Email zu (creative_de@eyeblander.com)

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.

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

