

# Erstellung eines expandable Channel Wallpapers für MSN

Juni 2010



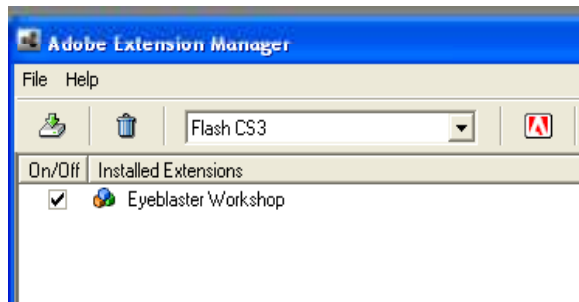
# Installation MXP Extension Kit

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 expand. Wallpapers

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.*

- 460x600 Expandable: SWF das sich über dem Skyscraper liegend expandiert
- Das Expandable darf auch schmaler sein, breiter nach Absprache mit MSN. Es expandiert nur user initiiert.

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



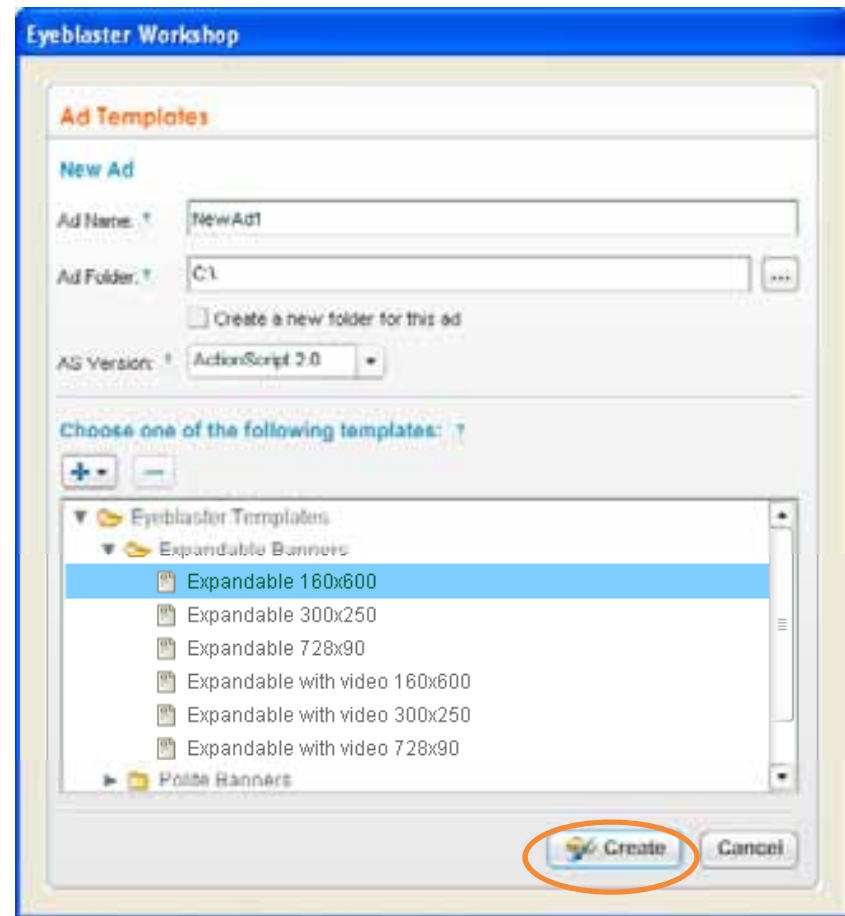
Hintergrundgrafik kann bei Verändern der Größe des Browserfensters Verschoben werden und ist auch nicht klickbar

# Erstellen eines Wallpapers

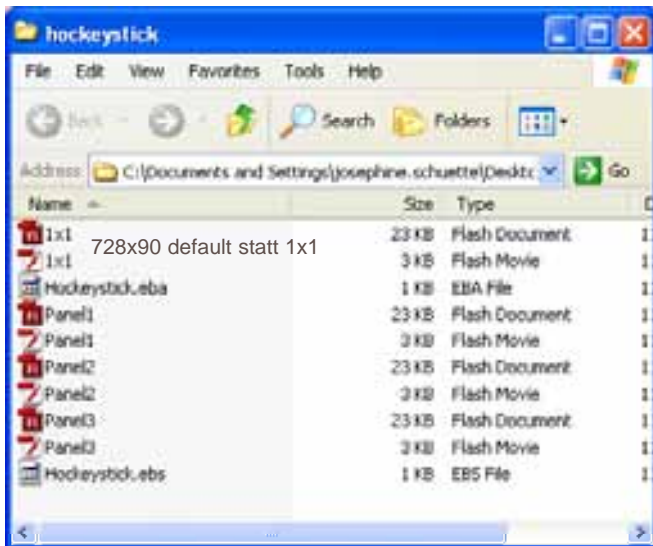
Benutzen Sie ein Template eines Polite Banners



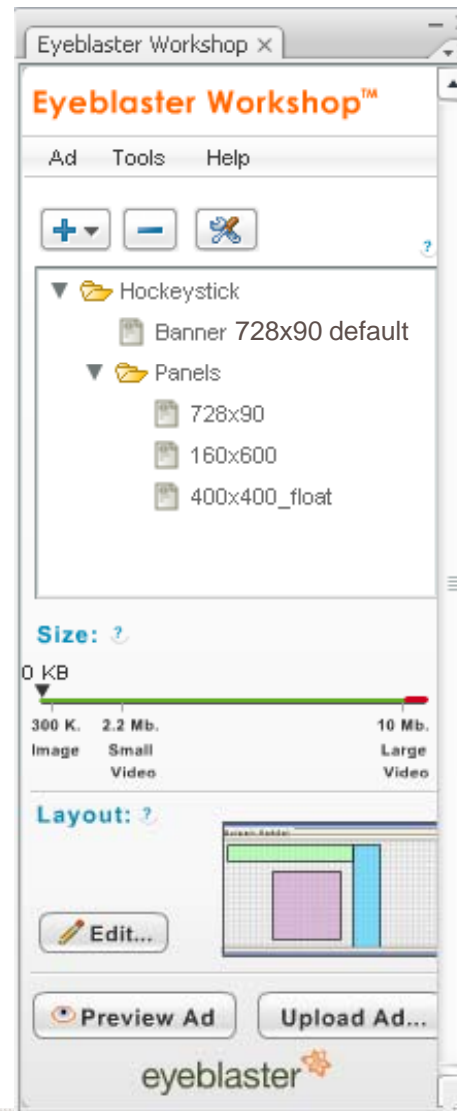
- Geben Sie dem Ad einen Namen (Ad Name)
- Wählen Sie einen Speicherort aus (Location)
- Wählen Sie ein Format-Template
- Klicken Sie "Create"



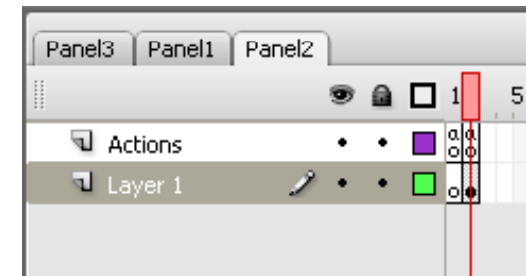
# Wallpaper im Workshop



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



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 Hockeystick / L-Banner

In jedem Ad, was über Eyebalster 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");  
}
```

**Jeweils auf Bigsize/Superbanner und/oder Skyscraper:  
Expand-Button (roll over oder auf klick) auf einem der beiden oder beiden Mainbannern:**

```
AS2:  
on (rollOver) {  
    EB.ExpandPanel("float");  
}
```



# Action Script für Expandable 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.

## **Expandable:**

### **Link-Button:**

AS2:

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

### **Close-Button** zum manuellen schließen (User Interaction):

AS2:

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

### **Automatisches Schließen** nach Ende der Animation auf den Keyframe:

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

Bitte nutzen Sie hier nicht CloseAd, da sich dann auch der Basisbanner mit schließt.

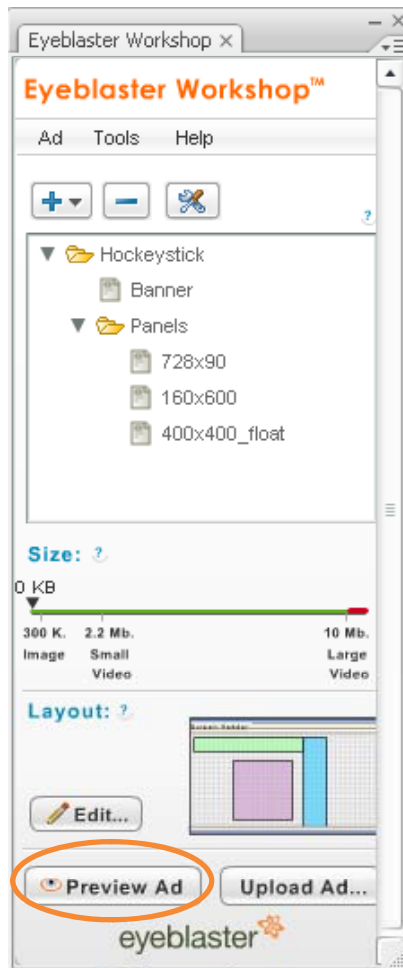
### **Hintergrund:**

Der Hintergrund kann keine Scripte enthalten und auch nicht verlinken.

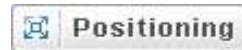


# Preview eines Ads im Workshop

Klicken Sie im Workshopfenster einfach auf Preview, um eine Vorschau Ihres Ads sehen zu können



Preview Funktion aus der Flash Umgebung heraus:



**Positioning:** Werbemittel positionieren (wird bei mehreren Ads verwendet)



**Preview Url:** Werbemittel auf einer Website prüfen



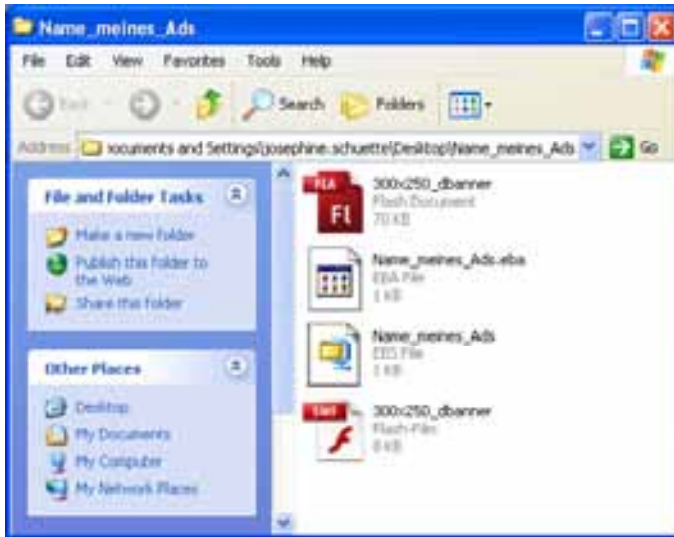
**Interactions Monitor:** Actions Scripts prüfen



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



# Definition von .ebs, .eba, .ebc



Für das Homepage Takeover sind diese Dateien nicht notwendig. Bitte senden Sie uns bzw Ihrer Mediaagentur die swf-Files per Email zu ([creative\\_de@eyebalster.com](mailto:creative_de@eyebalster.com))

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

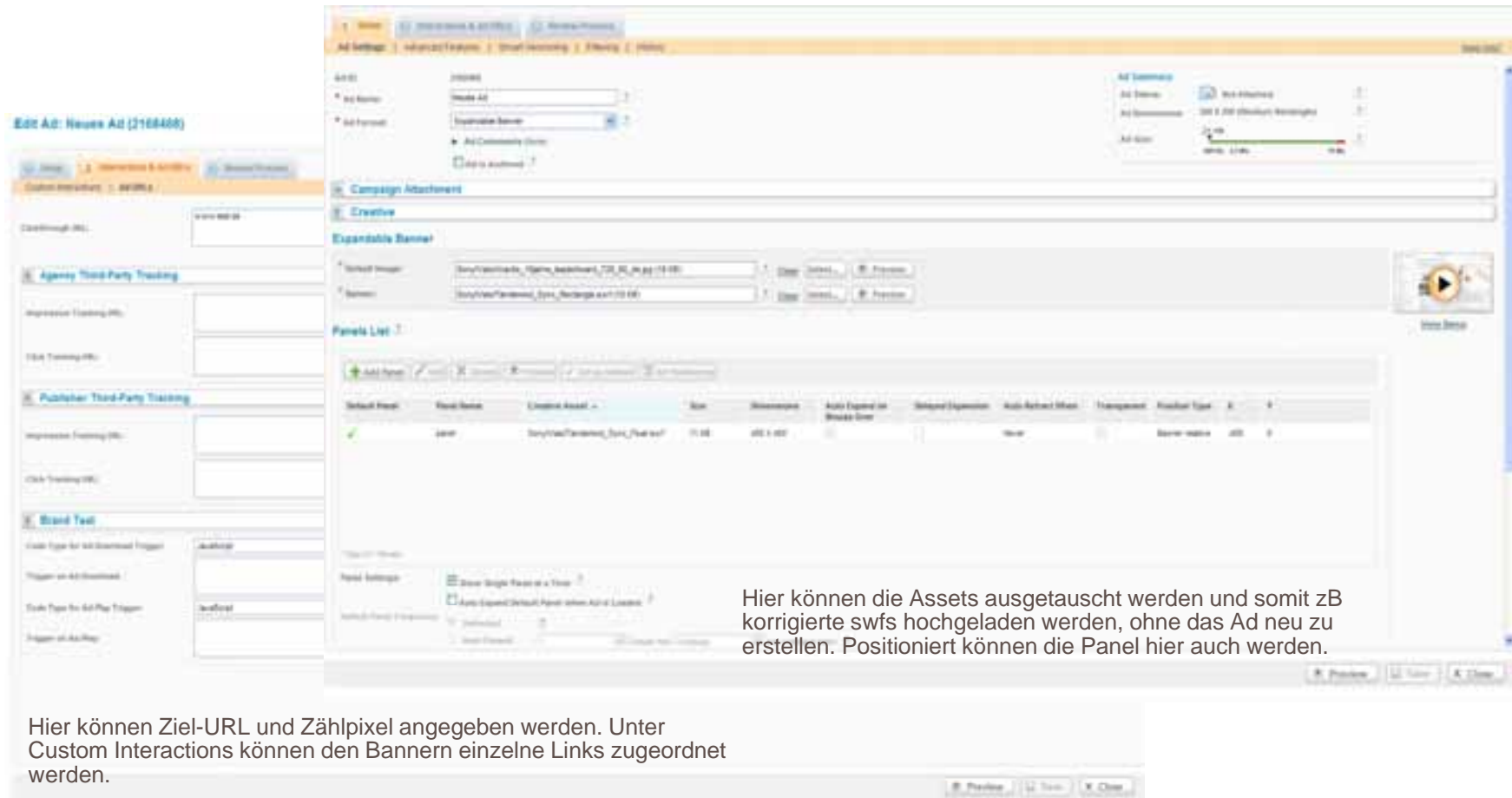
Die **.eba-Datei** ist eine Eyebalster Projekt Datei. Einstellungen wie Panel Positionierung und Klick Url sind gespeichert. Eba kann nur in Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird automatisch generiert.

Die **.ebs-Datei** ist eine Eyebalster 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 Eyebalster 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



The screenshot displays the MediaMind Ad Editor interface for editing an advertisement. The main window is titled "Edit Ad: Neues Ad (2168488)". The interface is divided into several sections:

- Ad Settings:** Includes fields for Ad Name (Neues Ad), Ad Format (Expandable Banner), and Ad Category (All Categories). There is also a "Campaign Advertiser" field.
- Ad Summary:** Shows Ad Status (Not Activated), Ad Impressions (0 of 200,000,000), and Ad Size (400 x 600).
- Custom Interactions:** A section for defining custom interactions with fields for Custom Interaction ID, Agency Third-Party Tracking, Publisher Third-Party Tracking, and Brand Test.
- Panel List:** A table listing the assets used in the advertisement. The table has columns for Panel Name, Creative Asset, Size, Dimensions, Auto Expand on Break Size, Selected Expansion, Auto Refresh When, Management, Position Type, and a checkbox for "Use".

Panel Name	Creative Asset	Size	Dimensions	Auto Expand on Break Size	Selected Expansion	Auto Refresh When	Management	Position Type	Use
Panel 1	Swf/Assets/Default_Paper_Ad_1000x600	1000 x 600	1000 x 600	<input type="checkbox"/>	None	None	None	None	<input checked="" type="checkbox"/>

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)

