

Erstellung eines Banderole Ads

Juni 2010



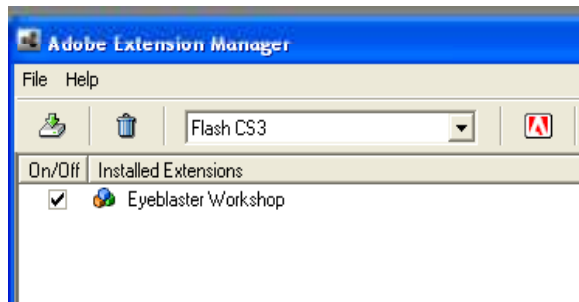
Installation MXP Extension Kit

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 Banderole Ads

Ein Banderole Ad Banner besteht aus:

- Flash Datei 770x250 Pixel (swf)
Optional: eingebundene Videodatei (flv)
- Optional: 300x250 medium rectangle



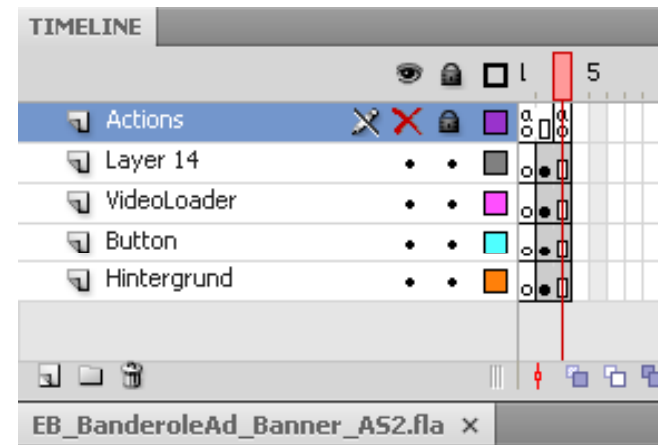
Preview

- Das Banderole Ad schließt sich automatisch nach 7 Sekunden
- Nach Klick auf den Replay Ad Button kann das Banderole Ad erneut geöffnet werden
- Es wird ein FC von 1 pro Tag eingestellt

Banderole Ad mit Template

Bitte installieren Sie unbedingt den Eyeblander Workshop, da nur dann alle Scripte und der Videoloader richtig funktionieren.

Benutzen Sie das [Template](#) und bauen Sie es optisch nach Ihren Wünschen um. Die Actionscripte müssen bei behalten werden.



Die fertigen Dateien (swf, flv) schicken Sie bitte an creative_de@eyeblander.com
Sie benötigen keine Zugangsdaten.

Action Script für AS2

In jedem Ad, was über Eyeblander laufen soll, muß folgendes im 1. Frame stehen:

```
#include "ebFlashActions.as"
```

Ansonsten soll der erste Frame frei von Movieclips oder Grafiken bleiben.
Im Standard Banner Template sind die Action Scripts bereits voreingestellt.

Darüber hinaus, die Skripte für die Buttons im 3. Frame (oder woanders):

Link-Button

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

Closebutton:

```
on (release){ EB.ExpandPanel("reminder","user");  
                EB.CollapsePanel("background","user");  
                EB.CollapsePanel("background_auto", "user");  
                EB.CollapsePanel("bänderole", "user");}
```

Optionales rectangle:

1. keyframe:

```
EB.ExpandPanel("reminder","auto");
```



Action Script für AS3

In jedem Ad, was über Eyeblander laufen soll, muß folgendes im 1. Frame stehen:

```
EB.Init(stage);
```

Hienzu kommt beim Banderole Ad:

```
function _videoLoaderInst_OnClick()  
{EB.Clickthrough("banderole");}
```

Darüber hinaus, die Skripte für die Buttons im 3. Frame (oder woanders):

Clickbutton:

```
clickthrough_btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onClickHandler);  
clickthrough_btn.buttonMode=true;  
  
function onClickHandler(e:MouseEvent):void {EB.Clickthrough("banderole");}
```

Closebutton:

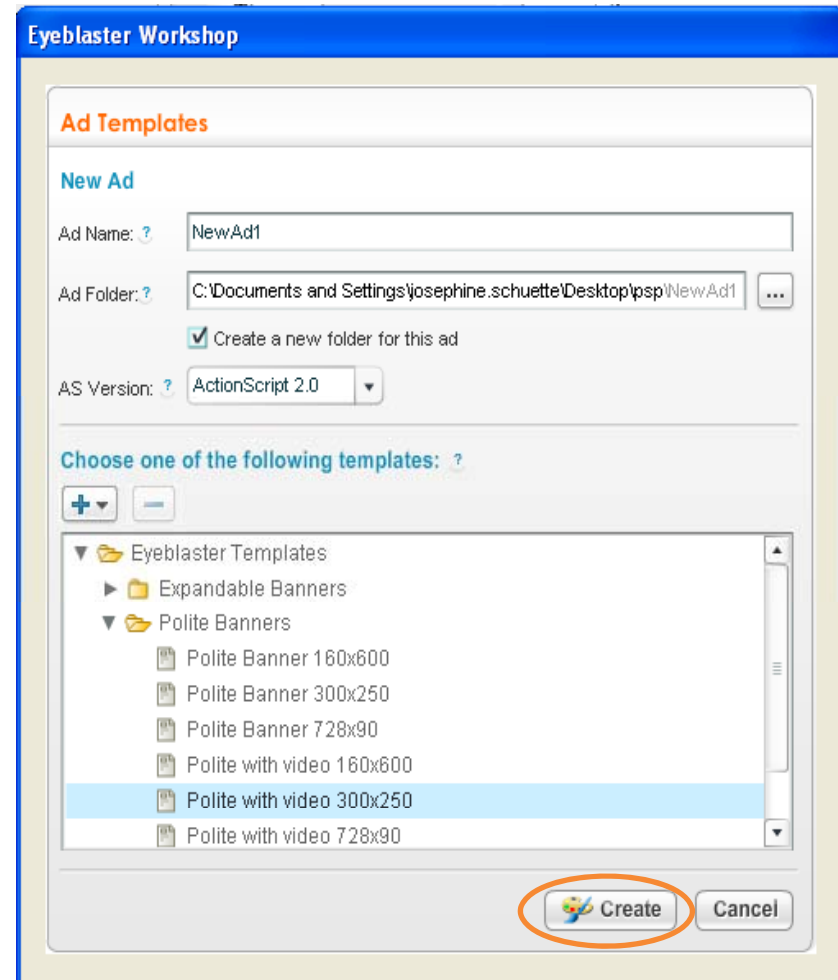
```
btnClose.addEventListener(MouseEvent.CLICK, onCloseHandler);  
btnClose.buttonMode=true;  
  
function onCloseHandler(e:MouseEvent):void {  
    EB.ExpandPanel("reminder", "user");  
    EB.CollapsePanel("background", "user");  
    EB.CollapsePanel("background_auto", "user");  
    EB.CollapsePanel("banderole", "user"); }  
}
```

Erstellen eines Video Ads

Benutzen Sie ein Template



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



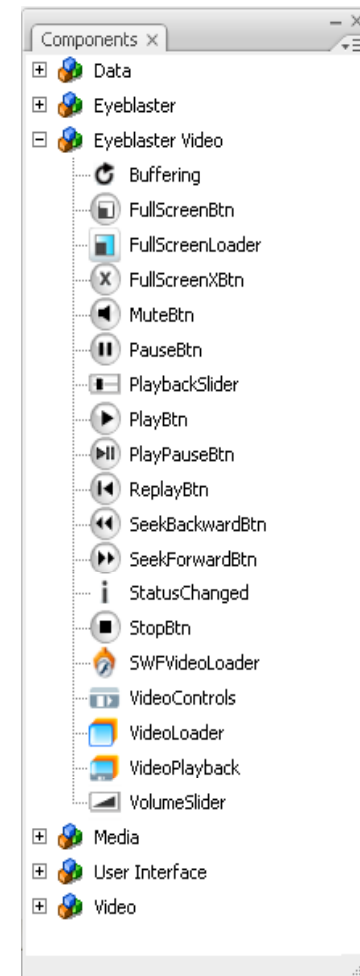
Video Ads selbst erstellen

Sie können sich das Video-Ad auch ohne Nutzung des Workshops Erstellen. Wichtig ist aber, dass Sie den Workshop installiert und aktiviert haben.

Legen Sie einfach Ihr Ad an und ziehen Sie den Videoloader aus den Components auf Ihre Bühne.

Automatisch werden dann auf dem ersten Frame Scripte erstellt, die sich ggf zur Steuerung Ihres Videos nutzen können.

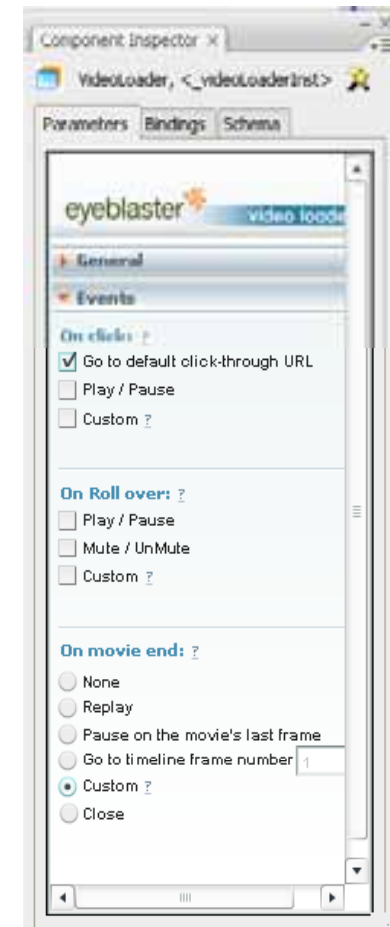
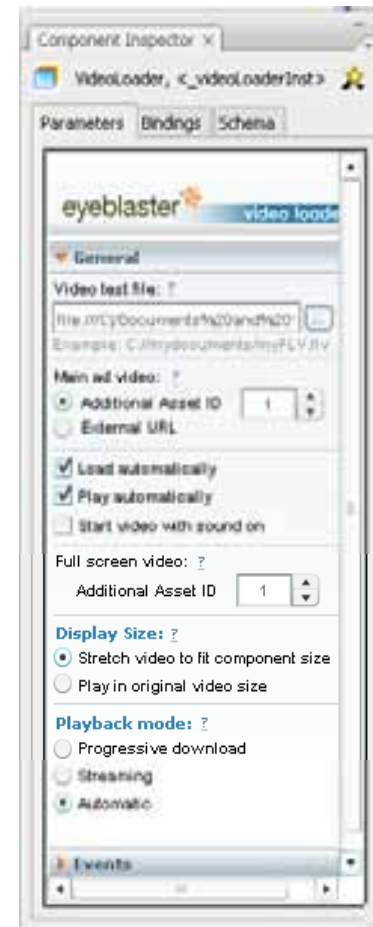
In den Components finden Sie auch verschiedene buttons zur Steuerung des Videos



Video Ads selbst erstellen

Im Component Inspector müssen Sie den Pfad zu Ihrem Video einstellen. Zu empfehlen ist es, dass Sie ihr Video in den gleichen Ordner legen, in dem Sie Ihre ads angelegt haben.

Hier können Sie auch weitere Einstellungen zum Video vornehmen.



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 Eyeblaster 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 Eyeblaster 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.

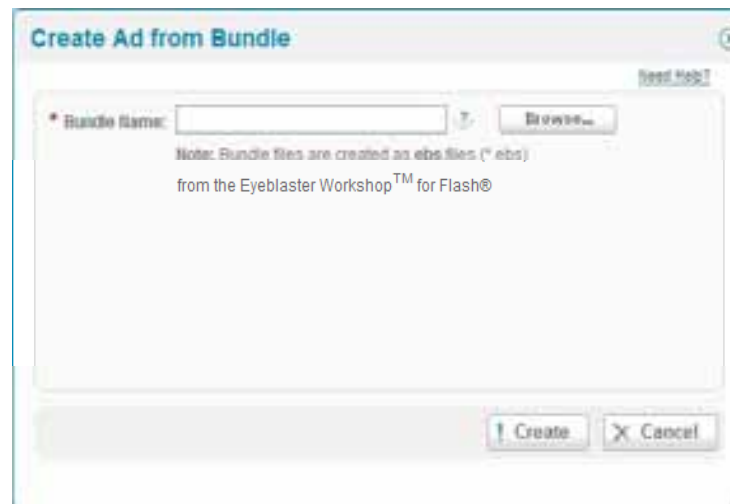
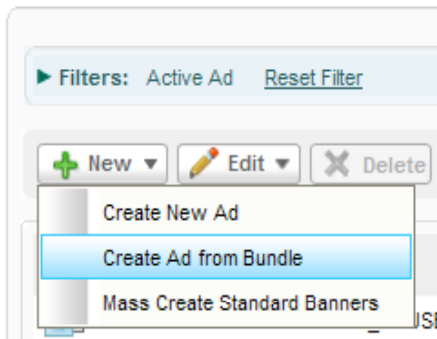
Die **.ebc-Datei** ist eine Eyeblaster Quelldatei. Alle Dateien plus Fonts und AS sind hier enthalten. Kann nur in der Flash Umgebung im Workshop bei Open an Existing Ad geöffnet werden. Sie wird per Klick generiert.

Upload vom Workshop auf den Adserver

Die .ebs Datei kann ohne Flash Umgebung unter "Create Ad from Bundle" auf den Adserver hochgeladen werden:

Ads

Home > Ads



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

Status	Ad ID	Ad Name	Ad Format	Dimensions	Ad Size	Ad Enabled	Creative Tagging	Category
	229498	Green_MQVSECOVER_Expensatick_Yellowpaper_725x90_160x600	Expandable Banner	1 X 1	475 KB	✓		
	229400	Test Commercial Break	Commercial Break	1024 X 768	2000 KB	✓		
	2277517	T3seester_streaming_320x250_clicksound_top_1	Polite Banner	300 X 250	2611 KB	✓		
	2277536	T3seester_streaming_725x90_clicksound_top_1	Polite Banner	725 X 90	52 KB	✓		
	2263425	T3seester_streaming_fa_340x100_clicksound	Polite Banner	340 X 100	1385 KB	✓		
	2263419	T3seester_streaming_fa_160x700_clicksound	Polite Banner	160 X 700	5096 KB	✓		

New

Neues Ad anlegen

Edit

Ad bearbeiten

Delete

Ad dublicieren

Attach

Ad an eine Platzierung hängen

Copy

Copy Ad Ad kopieren

Copy to Another Account

Copy

Ad auf einen anderen Account kopieren

Copy Ad

Copy to Another Account

Preview

Vorschau des Ads

Disable

Ad deaktivieren

Review

Ad veröffentlichen

Add Note

Publish Ad

Reject Ad

Organize

Archive Archiv

Bookmark

Category

More

Sync Ads Unit

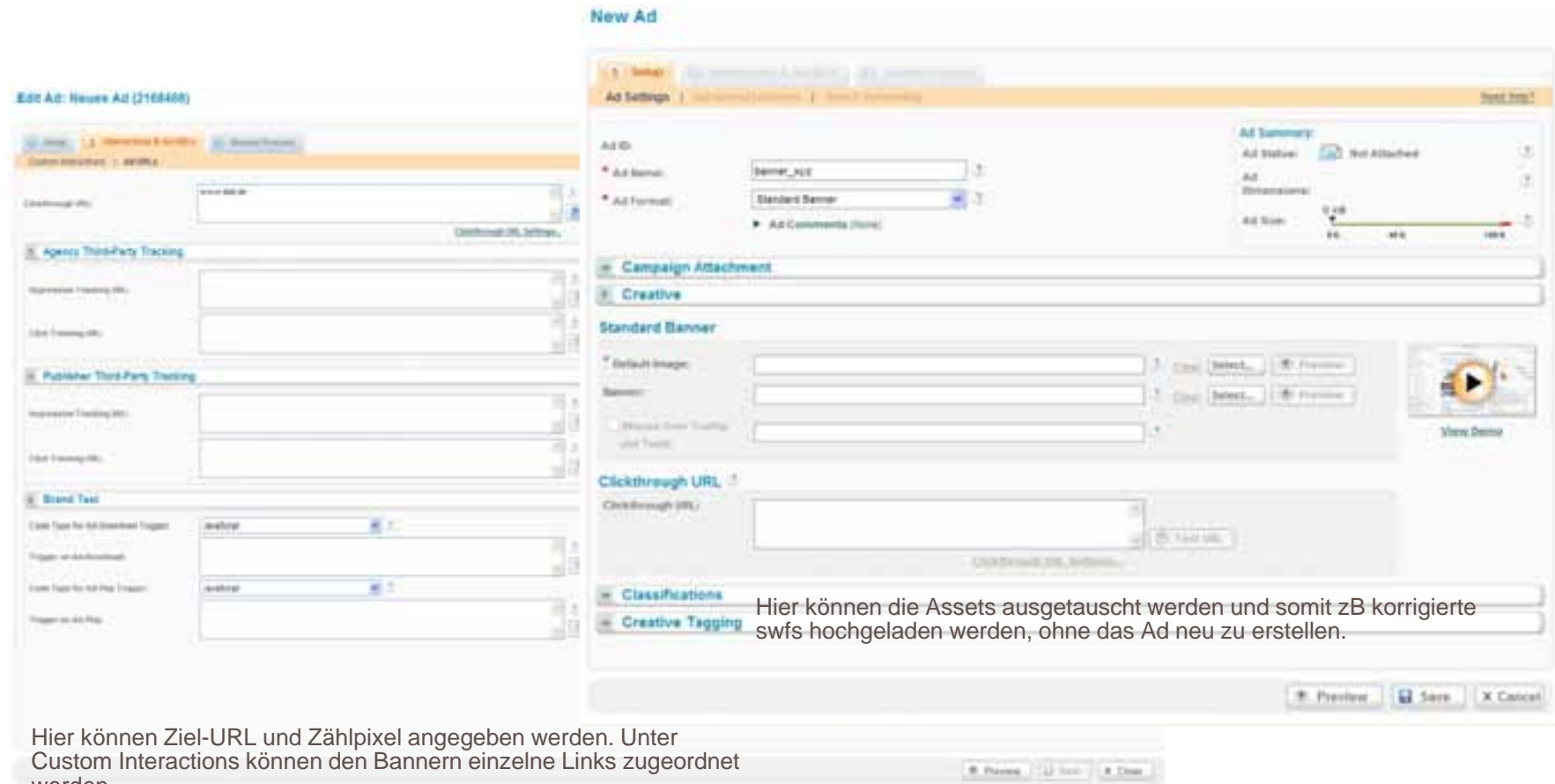
Create Library Ad

Zwei Ads miteinander verknüpfen



Workshop Werbemittel auf dem Adserver

Das Ad kann sehr übersichtlich und unkompliziert in MediaMind editiert werden



The screenshot displays the 'New Ad' interface in MediaMind. On the left, there is a sidebar with sections for 'Custom Interactions', 'Agency Third-Party Tracking', 'Publisher Third-Party Tracking', and 'Brand Test'. The main area is titled 'New Ad' and contains several sections: 'Ad Settings' (with fields for Ad ID, Ad Name, Ad Format, and Ad Comments), 'Ad Summary' (showing Ad Status as 'Not Attached' and Ad Dimensions), 'Campaign Attachment', 'Creative' (with 'Standard Banner' selected), 'Clickthrough URL' (with a 'Clickthrough URL' field), 'Classifications', and 'Creative Tagging'. At the bottom right, there are buttons for 'Preview', 'Save', and 'Cancel'. A text box is overlaid on the 'Creative' section, stating: 'Hier können die Assets ausgetauscht werden und somit zB korrigierte swfs hochgeladen werden, ohne das Ad neu zu erstellen.'

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

