

日本経済新聞 電子版

**広告原稿規定
ビルボード**

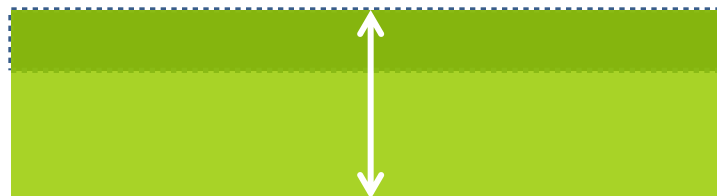
入稿素材についての注意事項①

ご入稿の場合は、以下のファイルをご用意ください。

※広告配信につきましては、Sizmek社の広告配信サーバーを利用しております

入稿素材	ファイル形式	バージョン	容量	サイズ (左右×天地)	アニメーション秒数	備考
①:収束時	SWF	FlashPlayer10以上	60KB以内	970×90	アニメ不可	-
	FLA	CS3以上				
②:代替素材	GIF/JPG	-	50KB以内	970×90	アニメ不可	①に対する代替素材
③:展開時	SWF	FlashPlayer10以上	2MB以内	970×250	30秒以内停止	-
	FLA	CS3以上				

<展開イメージ>



入稿素材についての注意事項②

詳細については、以下をご参照ください。

Action Scriptについて	AS2.0で記述してください
制作支援ツールの使用について	Sizmekの制作支援ツール「Workshop」がインストールされた環境でパブリッシュしてください(インストール方法は5ページ目以降をご参照ください)
第1フレーム目について	Sizmek指定スクリプト「EBBase.Init ();」を記述してください。その他のアクションスクリプトやオブジェクトは入れないでください。
1フレーム毎の容量制限	第2フレーム目以降の1フレーム毎に於けるファイル容量は30KB以内にしてください。
アニメーションの負荷率の軽減	ユーザーのPCに対して極度に負荷をかける原稿の作成は避けてください ※SWF単体で40%以上のCPU負荷が2秒以上の継続不可
フレームレート	フレームレートの推奨値は12fps～18fpsとなります ※低スペックのPC環境にも負荷が掛からないようにしてください
スクリプトの禁止事項	下記の処理を行うアクションスクリプトの使用は禁止します ①:外部ファイルの読み込み処理 ②:外部サーバーとの通信処理 ③「getUrl」の使用
背景色	背景色は広告配信時に無効になりますので、FLAファイル内にて背景色のレイヤーを用意してください ドキュメントプロパティにて背景色を指定しても広告配信には反映されません
フォント	テキストはアウトライン化(「分解」して「シンボルに変換」)してください
クリックタグ	リマインダー、プッシュダウンともに、すべてを覆うように設置することを推奨いたします (完全透過部分は除きます)
各種ボタンの設置について	閉じるボタンなどを設置する場合は、 クリックタグの上位レイヤー に配置してください
音声の扱い	音声は、デフォルトではミュートにしてください
著作権物の扱い	FLASH原稿に著作権物を含む場合は、アドミッション入稿をお願い致します。また、セキュアスクリプトを必ず使用してください (セキュアスクリプトについては12ページ目をご参照ください)
ファイル名	ファイル名は半角英数字とアンダーバーのみをご使用ください (スペース含め左記以外のものは使用不可となります)

入稿素材についての注意事項③

制作上の注意点については、以下をご参照ください。

- ・展開時素材には、**天地31×左右88ピクセル以上**の大きさの「閉じるボタン」を**原稿上部**に設置してください。「×」は不可となります。
- ・クリックボタン、閉じるボタンなどには、次ページ以降の説明に従ってActionScriptを記述してください。
- ・デフォルトFLASH 内にエキスパンド(拡大)する旨のメッセージを入れることを推奨します。
- ・ビルボード素材の表示位置はブラウザのバージョンによってはズレが発生する可能性があります。

FLASH制作をする前に -Sizmek Workshopのインストール①-

Sizmekで配信する素材は、Sizmek Workshopがインストールされた環境でパブリッシュする必要があります。下記手順に従い、インストールを行ってください。

(1) Adobe Extension Managerのインストール

Adobe Extension Managerがインストールされていない場合は
下記URLよりインストールしてください

http://www.adobe.com/jp/exchange/em_download/

※インストールされているFlashのバージョンに合ったものをインストールしてください

インストール完了後は、Adobe Extension Managerを起動した画面にFlashの表示があることを確認してください



FLASH制作をする前に -Sizmek Workshopのインストール②-

(2) MediaMind Workshopのダウンロード

下記URLよりダウンロードしてください

http://demo.mediamind.com/Training_Zone/workshop/download.asp

「Sizmek Workshop_5.0.5.1.zip」のような名称のZIPファイルがダウンロードされます
(5.0.5.1部分はWorkshopのバージョンに当たり、バージョンアップする度に変更となります)

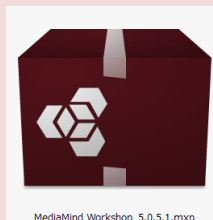


(3) ダウンロードしたZIPファイルを解凍

ZIPファイルを解凍するとZIPファイルと同じ名称のフォルダが作成され、そのフォルダを展開すると「Sizmek Workshop_5.0.5.1.mxp」というファイルが作成されます。
※「5.0.5.1」はダウンロードしたバージョンが表示されます

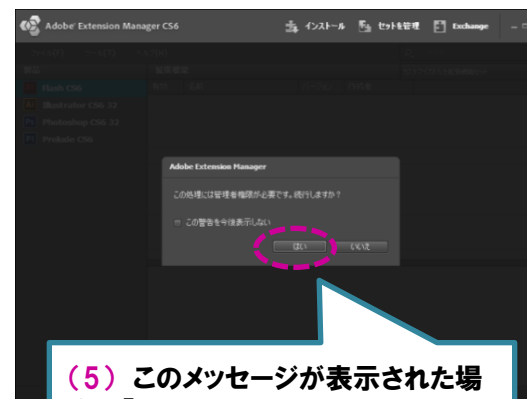
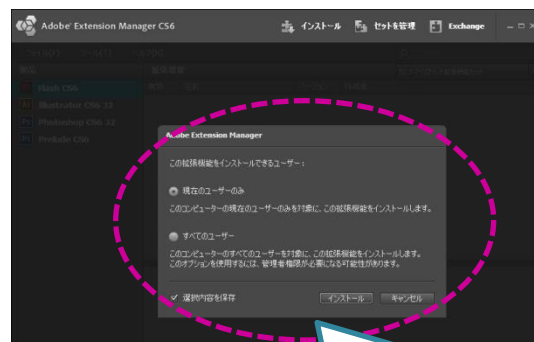
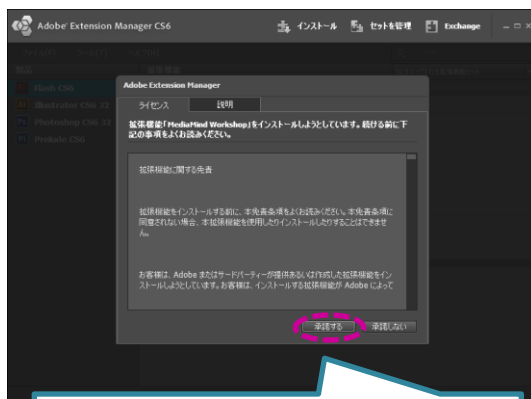
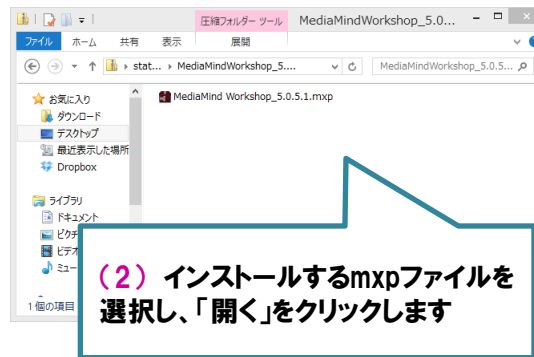
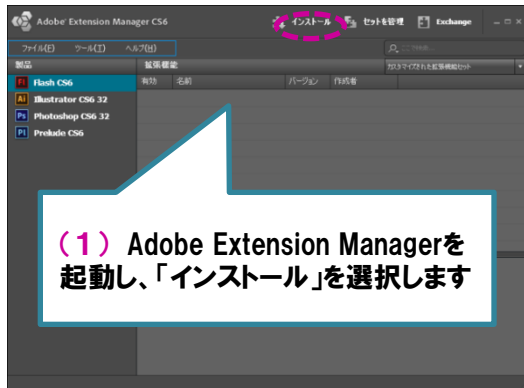


→
解凍しフォルダを展開



FLASH制作をする前に -Sizmek Workshopのインストール③-

(4) Sizmek Workshopインストール



FLASH制作をする前に -Sizmek Workshopのインストール④-

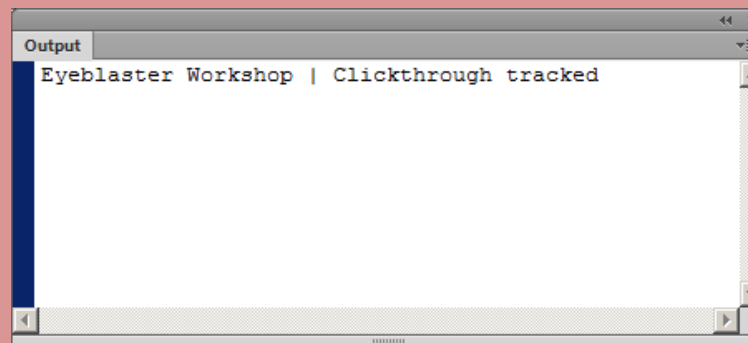
(5) Sizmek Workshopインストール完了後

インストール完了後、Sizmek Workshopが「有効」にチェックされていることをご確認ください
「有効」にチェックされていない場合は、Sizmek仕様のスクリプトが動作しません



Workshopインストール後にFlashよりMediaMindの制作規定に沿ってクリエイティブを制作した場合、Flash上でテストムービーを再生すると出力ウィンドウにスクリプト内容が出力されます。

この出力がされない場合、Sizmek Workshopが正しくインストールされていない、または有効になっていない可能性がありますので、設定などを見直してください。



FLASH原稿のスクリプト①

共通スクリプト

Sizmek配信するFLASH原稿の全てに、以下のSizmekオブジェクトを初期化するためのスクリプトを記述してください。

1フレーム目に、以下のスクリプトを記述してください。

```
EBBase.Init();
```

収束時

クリックボタンには、以下のスクリプトを記述してください。

```
on (release) {  
  EBBase.Clickthrough("ON_CLICK2");  
}
```

開くボタンには、以下のスクリプトを記述してください。

```
on (release) {  
  EBPanel.ExpandPanel("Panel");  
}
```

FLASH原稿のスクリプト②

展開時

クリックボタンには、以下のスクリプトを記述してください。

```
on (release) {  
  EBBase.Clickthrough("ON_CLICK1");  
}
```

閉じるボタンには、以下のスクリプトを記述してください。

```
on (release) {  
  EBPanel.CollapsePanel("Panel");  
}
```

著作権保護が必要な場合

著作権物の保護の目的でFLASH原稿に著作権物を含む場合のみご設定ください
この記述によりローカル環境におけるSWFファイルが再生されなくなります

全フレームを覆うように下記のセキュアスクリプトを記述してください

```
Stage.showMenu = false;
var l = _url;
var ar = new Array();
for (var i = 0; i<l.length; i++) {
if (l.charAt(i) == "/" ) {
ar.push(i);
}
}
str = l.substr(ar[1]+1, ar[2]-ar[1]-1);
if (str.indexOf("serving-sys.com") != -1 || str.indexOf("eyebasterwiz.com") != -1 ||
str.indexOf("admission.jp") != -1 || str.indexOf("mediamind.com") != -1) {
} else {
var snd = new Sound();
snd.setVolume(0);
stop();
}
```

・カスタムインタラクションの設定について(1-1)

カスタムインタラクションの設定について～カウント編～

Flash 広告のクリック以外のインタラクションの数値（例：オンマウス数、音声 ON 数等）を測定する場合、下記のように「EB.」で始まるスクリプトを挿入し、設定します（カスタムインタラクションの設定は必須ではありません）。オンマウスする領域、クリックする領域、音声ONボタンなど、カウントを取得したい任意の位置に「ON_MOUSE1」「SOUND_ON」「URL1」もしくは、「CUSTOM1」「CUSTOM2」「CUSTOM3」・・・「CUSTOMn」などと任意の文字列（半角英数、および、_（半角アンダーバー））を定義する必要があります。各インタラクションは、入稿いただくクリエイティブ内に設定する場合のみ測定が可能です。

※カスタムインタラクションは、キャンペーン毎の設定となります。そのため、デフォルトフラッシュとリッチフラッシュに同一のカスタムインタラクションを設定した場合や、1つのキャンペーン内、複数フライトで共通のスクリプトを使用した場合は、合算値の取得となります。
※媒体社によってはカスタムインタラクションの指定ができない場合がありますので、使用する場合は事前にご相談くださいませ。

(参考例)カスタムインタラクションの設定について～カウント編～

インタラクション	スクリプト記述例	複数使用する場合
オンマウス	<pre>on (rollOver) { EB.UserActionCounter("ON_MOUSE1"); }</pre>	ON_MOUSE1 ON_MOUSE2 ON_MOUSE3 . . ON_MOUSEn
その他	<pre>EB.UserActionCounter("CUSTOM1");</pre>	CUSTOM1 CUSTOM2 CUSTOM3 . . CUSTOMn

・カスタムインタラクションの設定について(1-2)

カスタムインタラクションの設定について～カウント編～

インタラクション	スクリプト記述例	複数使用する場合
クリック※	<pre>on (release) { EB.Clickthrough("URL1"); }</pre>	URL1 URL2 URL3 . . URLn

※ダブルクォーテーション内の引数を URL1、URL2、URL3・・・と変更することでマルチリンクの設定も可能です。マルチリンクに関しましては『MediaMind クリエイティブガイド マルチリンク設定』も合わせてご覧くださいませ。

(参考例)インターネットCMの場合(音声CMを含む)～カウント編～

インタラクション	スクリプト記述例
音声再生	<pre>on (release) { EB.UserActionCounter("SOUND_ON"); }</pre>
音声停止	<pre>on (release) { EB.UserActionCounter("SOUND_OFF"); }</pre>
動画再生	<pre>on (release) { EB.UserActionCounter("MOVIE_PLAY"); }</pre>
動画停止	<pre>on (release) { EB.UserActionCounter("MOVIE_STOP"); }</pre>
動画一時停止	<pre>on (release) { EB.UserActionCounter("MOVIE_PAUSE"); }</pre>

・カスタムインタラクションの設定について(2)

カスタムインタラクションの設定について ~タイマー編~

Flash 広告のインタラクションの平均秒数（例：平均再生秒数、インタラクション秒数等）を測定したい場合は、下記のように「EB.」で始まるスクリプトを挿入し、設定します（カスタムインタラクションの設定は必須ではありません）。タイマーを開始する位置とタイマーを終了する位置に「TIMER1」、「TIMER2」、「TIMER3」、・・・「TIMERn」などと任意の文字列（半角英数、および、_（半角アンダーバー））を下記のように定義してください。各インタラクションは、入稿いただくクリエイティブ内に設定する場合のみ測定が可能です。

※カスタムインタラクションは、キャンペーン毎の設定となります。そのため、デフォルトフラッシュとリッチフラッシュに同一のカスタムインタラクションを設定した場合や、1つのキャンペーン内、複数フライトで共通のスクリプトを使用した場合は、合算値の取得となります。
 ※媒体社によってはカスタムインタラクションの指定ができない場合がありますので、使用する場合は事前にご相談ください。

(参考例)カスタムインタラクションの設定について ~タイマー編~

インタラクション	スクリプト記述例	複数使用する場合
タイマー(開始)	EB.StartTimer("TIMER1");	TIMER1 TIMER2 TIMER3 ・ ・ ・ TIMERn
タイマー(終了)	EB.StopTimer("TIMER1");	

※タイマー（開始）とタイマー（終了）は、必ずセットでカスタムインタラクションの設定をする必要がありますのでご注意くださいませ。尚、「TIMER1」、「TIMER2」、「TIMER3」、・・・「TIMERn」などの任意の文字列はタイマー（開始）とタイマー（終了）のカスタムインタラクションにおいて同じ文字列にする必要がございますのでご注意くださいませ。

・カスタムインタラクションの設定について(3)

(参考例)カスタムインタラクションの設定例

<オンマウスの例>

```

1 // オンマウスする領域のカスタムインタラクション設定例
2 on (rollOver) {
3   EB.UserActionCounter("ON_MOUSE1");
4 }

```

//オンマウスする領域のカスタムインタラクション設定例

```

on (rollOver) {
  EB.UserActionCounter("ON_MOUSE1");
}
//オンマウスを複数設定する場合
// EB.UserActionCounter("ON_MOUSE2");
// EB.UserActionCounter("ON_MOUSE3");
// EB.UserActionCounter("ON_MOUSE4");
// ・
// ・
// EB.UserActionCounter("ON_MOUSEn");

```

<音声再生の例>

```

1 //サウンドオンボタンをクリックする場合のカスタムインタラクション例
2 on (release) {
3   EB.UserActionCounter("SOUND_ON");
4 }

```

//サウンドオンボタンをクリックする場合のカスタムインタラクション例

```

on (release) {
  EB.UserActionCounter("SOUND_ON");
}

```

カスタムインタラクションを設定した場合のご連絡について

カスタムインタラクションは、MediaMindのサーバー側で設定し測定しますので、クリエイティブ内に挿入したスクリプトの内容をご連絡くださいようお願いいたします。

<ご連絡いただく際の例>

- | | |
|-----------------------------------|--------------------------------|
| ① bg_01_default.swfクリック : URL1 | → (説明) ●●の箇所をクリックした際のインタラクション |
| ② bg_01_rich.swfクリック : URL2 | → (説明) ●●の箇所をクリックした際のインタラクション |
| ③ bg_01_rich.swfオンマウス : ON_MOUSE1 | → (説明) ●●の箇所にオンマウスした際のインタラクション |
| ④ bg_02_default.swfクリック : URL3 | → (説明) ●●の箇所をクリックした際のインタラクション |
| ⑤ bg_02_rich.swfクリック : URL4 | → (説明) ●●の箇所をクリックした際のインタラクション |
| ⑥ bg_02_rich.swfオンマウス : ON_MOUSE2 | → (説明) ●●の箇所にオンマウスした際のインタラクション |

※デフォルトフラッシュとリッチフラッシュ内におけるスクリプト等の設定に不備がある場合は、正しく数値を取得する事が出来ませんのでご了承くださいませ。