

**日本経済新聞** 電子版

**広告原稿規定  
ビルボード動画**

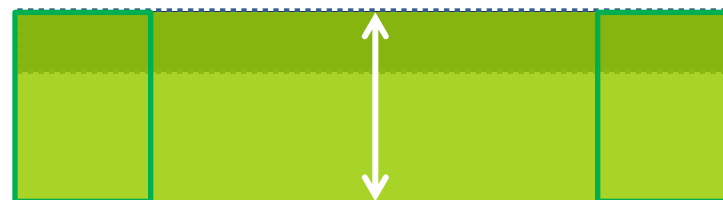
# 入稿素材についての注意事項①

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:動画	FLV、WMV、MP4、F4V	-	10MB以内	16:9(動画画角)	30秒以内停止	
②:収束時	SWF	FlashPlayer10以上	30KB以内	970×20	アニメ不可	-
	FLA	CS3以上				
③:代替素材	GIF/JPG/PNG	-	20KB以内	970×20	アニメ不可	②に対する代替素材
④:サイドパネル(任意)	GIF/JPG/PNG	-	120KB以内	130×400	アニメ不可	左右それぞれの規定

<展開イメージ>



※展開時はテンプレートを使用し、上部に88×31pix以上の「Close」ボタンを配置します。

※動画素材のみの場合、収束バナーはテンプレートを使用します。

※サイドパネルは任意です。素材の入稿が無い場合はブラックパネルが表示されます。

## 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	<b>Sizmek指定スクリプト「EBBase.Init ();」を記述してください。</b> 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)
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
動画の再生について	リプレイボタン、ミュートボタンは展開時のテンプレートに設置済み
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。

- ・収束時素材はオープンボタンのみ設置ください。ボタンには、次ページ以降の説明に従ってActionScriptを記述してください。
- ・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/](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



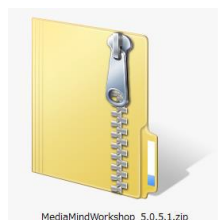
# FLASH制作をする前に -Sizmek Workshopのインストール②-

## (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

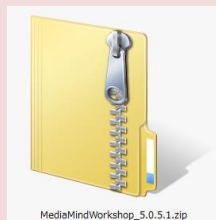
[http://demo.mediamind.com/Training\\_Zone/workshop/download.asp](http://demo.mediamind.com/Training_Zone/workshop/download.asp)

「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)

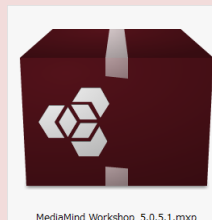


## (3) ダウンロードしたZIPファイルを解凍

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

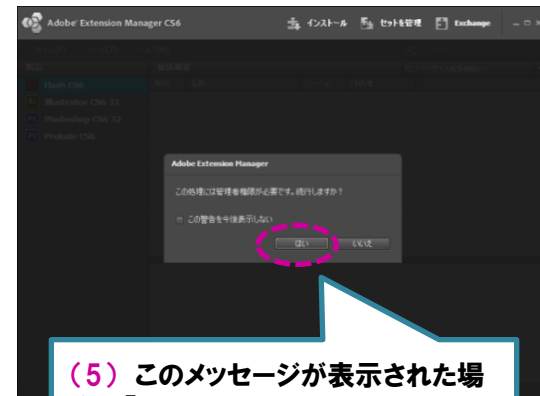
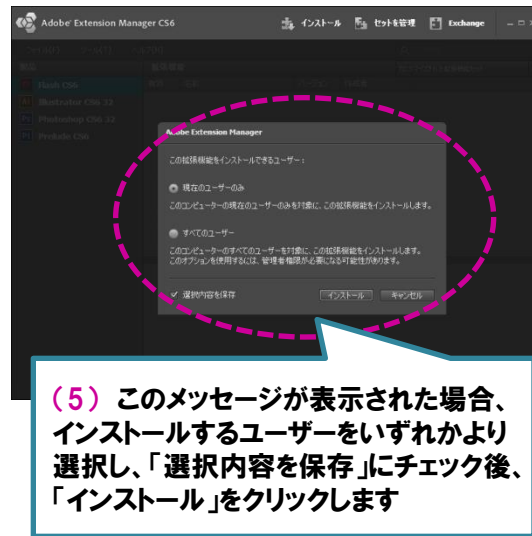
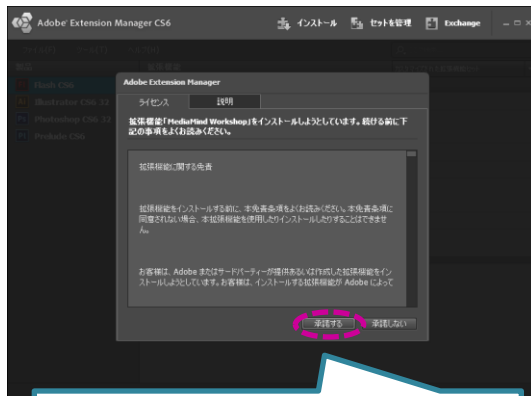
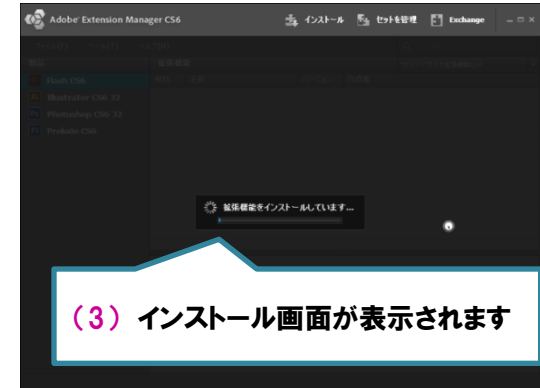
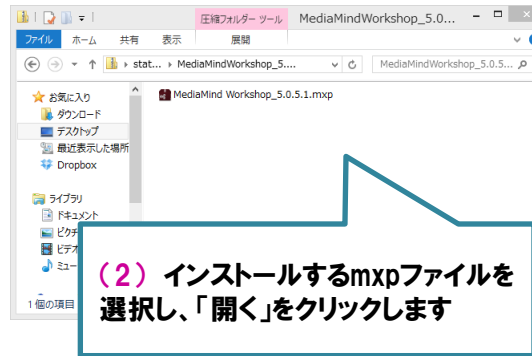
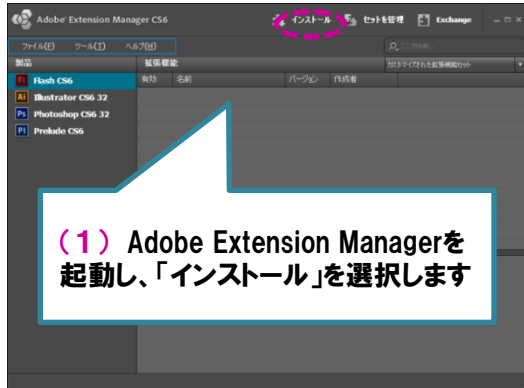


→  
解凍しフォルダを展開



# 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-

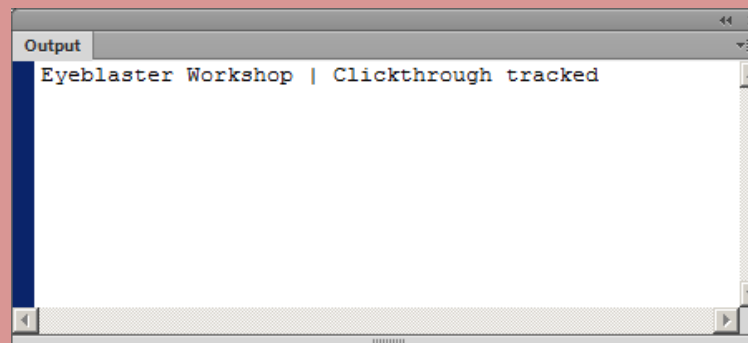
## (5) Sizmek Workshopインストール完了後

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

## 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

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");  
}
```

# 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();
}
```