

# UnityAds-用户操作手册

2016.4



# 大纲

注册和验证帐户

添加游戏

添加视频广告素材

建立广告活动

附件(广告素材格式与尺寸)

# 注册和验证帐户

您可以通过以下步骤，做到这一点：<https://unityads.unity3d.com/>

第1步：创建一个独立的UnityAds账号

第2步：通过邮箱账号认证

第3步：返回Unity首页选择UnityAds服务

第4步：返回注册页面开始广告投放



# 添加游戏

创建和验证您的帐户后，下一步是添加一个游戏。所有广告活动和广告将被存储在统一广告操作后台。

第1步：从后台的左侧选择“Games”。

第2步：点击“添加新游戏”开始添加您的游戏。

第3步：选择您的游戏上线的平台并输入游戏的商店网址。然后，用“查找应用”按钮的应用程序商店。

Documentation

Download SDK

Dashboard

Games

Account

Reports

Documentation 

Contact Us

English



## YOUR GAMES

+ Add New Game



No games added yet.

第1步：从广告操作后台的左侧选择“游戏”。

第2步：点击“添加新游戏”。

第3步：选择游戏对应的平台并输入游戏的下载地址，使用“查找应用”按钮对应相关的商店地址。

第4步：查看您的游戏信息，然后选择游戏相关信息并点击“继续”。

Dashboard

Games

Account

Reports

Documentation 

Contact Us

English



## ADD NEW GAME

### STEP 1 - SELECT YOUR PLATFORM



3

### STEP 2 - ADD AN IOS GAME



ENTER YOUR ITUNES APPLICATION ID OR URL BELOW:

Look Up Application

Not live yet? No worries! You can add your game [here](#).

Cancel

# 视频素材添加

当我们添加完游戏后，我们首先需要添加广告视频素材。视频与 end card 是广告展示的重要素材。

第1步：回到游戏添加页面。从后台的左侧选择“Game”，通过点击游戏名选择游戏，选择“广告素材”。





GAME NAME: **ANGRY BOTS**

GAME PLATFORM: **ios**

GAME ID: **57924**

[Overview](#)

[Monetization Settings](#)

[Ad Campaigns](#)

**Ad Creatives**



## AD CREATIVES

[+ Add a new creatives pack](#)

Ad creatives, such as videos, are held in Creatives Packs. This allows you to easily switch ad creatives and reuse them between different campaigns.

### VIDEO AD CREATIVES PACKS

Creatives for your video ads

| Name                                 | Status  |
|--------------------------------------|---------|
| <a href="#">Video Creatives Pack</a> | Partial |

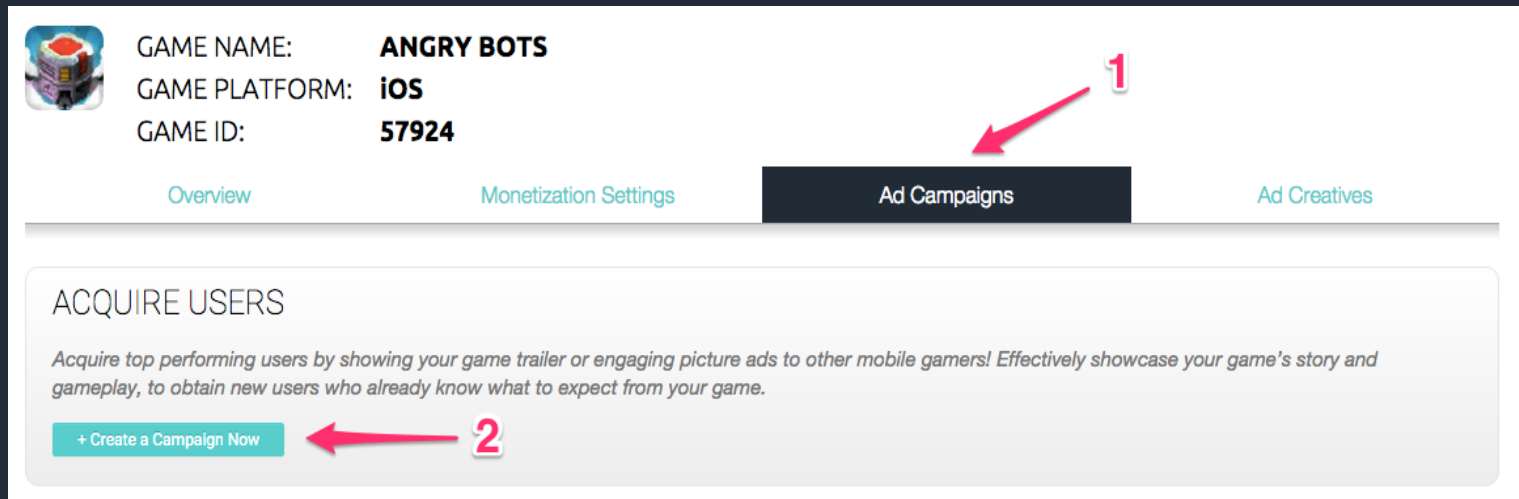


第2步：系统自动为您创建一个默认为空的文件。您可以通过点击“视频广告素材包”选择相关视频素材并上传后台。

第3步：在默认的广告素材包里，你可以将拖放视频和end card到相应的文件中。有关素材规格的尺寸，请查看视频广告文档。请务必确保您的创意包一切后再正常上传（你会看到“素材成功上传”）

# 开始建立广告

当我们完成游戏的建立以及素材的添加后,我们就可以开始建立一个新的广告.



The screenshot shows the Unity Ads dashboard for a game named 'ANGRY BOTS'. The game is for the 'iOS' platform with a 'GAME ID' of '57924'. The dashboard has four tabs: 'Overview', 'Monetization Settings', 'Ad Campaigns', and 'Ad Creatives'. The 'Ad Campaigns' tab is selected and highlighted in dark blue. A red arrow with the number '1' points to this tab. Below the tabs, there is a section titled 'ACQUIRE USERS' with a description: 'Acquire top performing users by showing your game trailer or engaging picture ads to other mobile gamers! Effectively showcase your game's story and gameplay, to obtain new users who already know what to expect from your game.' At the bottom of this section is a teal button labeled '+ Create a Campaign Now'. A red arrow with the number '2' points to this button.

GAME NAME: **ANGRY BOTS**  
GAME PLATFORM: **iOS**  
GAME ID: **57924**

Overview Monetization Settings **Ad Campaigns** Ad Creatives

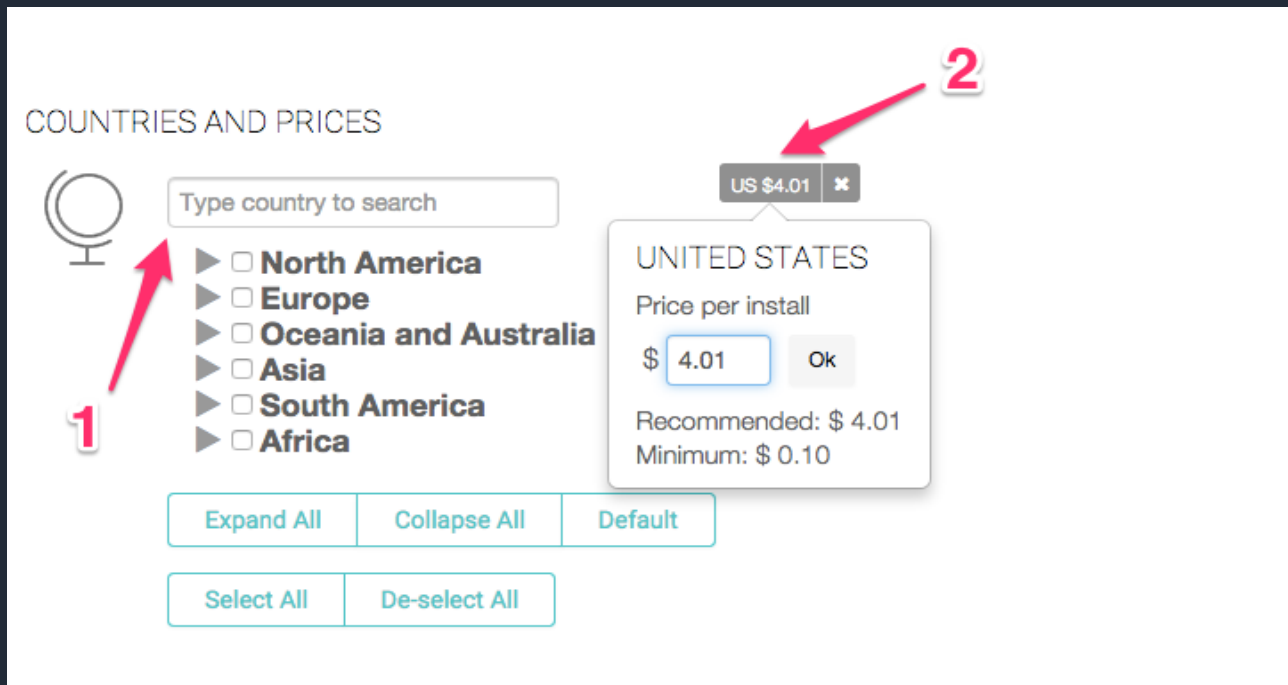
**ACQUIRE USERS**

*Acquire top performing users by showing your game trailer or engaging picture ads to other mobile gamers! Effectively showcase your game's story and gameplay, to obtain new users who already know what to expect from your game.*

**+ Create a Campaign Now**

第1步：返回后台选择’ Game’ ，选择 “Ad Campaigns” ,选择” +” 并创建新的广告，接下来是广告设置流程：


- 活动名称：广告系列的名称（必须,建议添加平台信息iOS/Android）
- 广告形式：广告投放模式（必填,视频素材已上传）
- 广告收费模式：广告收费模式的付款模式
  - I. CPI - 每次安装收费，按每次用户下载产品收费
  - II. CPV - 每次观看收费，按每次用户完整观看收费
- 预算类型：预算范围
  - I. 单一的预算 - 为您的广告系列设置一个预算范围
  - II. 共享预算 - 为您一系列的广告设置同一个共同预算,由这个预算可以控制多个广告投放计划。
- 广告投放周期：广告投放的开始以及结束日期。默认情况下，将不会有结束日期
- 素材包：您可以选择” Change” 切换到不同的广告素材包。默认只能看到一个广告组，除非你添加多个广告素材包。
- 国家和价格:可修改投放的广告区域，以及设定价格。点击 “Change” 即可。



在“Type country to search”中您可以搜索各个国家的参考价格，然后选择Enter将这个国家作为投放目标国家。您可以随时通过点击国家中的 Price per install更改投放价格。您可以随时在弹窗中修改投标价格并点击“确定”保存该国家以及投放价格。

# 设备定位

TARGETING

 OPERATING SYSTEM TARGETING

Maximum:  1

Minimum:

DEVICE TARGETING

2 ☒ IPAD

☒ iPad 2 ☒ iPad Mini ☒ iPad 3 ☒ iPad 4 ☒ iPad Air ☒ iPad Mini 2G ☒ iPad Mini 3 ☒ iPad Air 2

☐ IPHONE

☐ IPOD TOUCH

CONNECTION TARGETING

☒ WiFi 3

☒ Cellular

操作系统定位：可设定最高以及最低等级的操作系统作为系统投放范围。

- 设备定位：可选部分投放设备,例如 (iPad, iPhone, iPad) 或一个特定的设备 (iPhone 6, iPad mini3)。这种精细定位目前只适用于iOS上可用，但很快也将适用于Android。Android设备定位将通过屏幕尺寸大小来细分。
- 连接定位：连接Wi-Fi或蜂窝用户。如果您的游戏有下载限制 (iOS版 - 100MB /google play- 50MB)，那么我们建议只针对无线网络，作为蜂窝用户将无法下载游戏（从而降低转化率，使你在更短的竞争我们的网络）。
- 第三方跟踪网址：您可以自行输入您的追踪链接. 有关如何设置跟踪链接的更多信息请参考我们的[S2S Install](http://unityads.unity3d.com/help/advertising/s2s-install-tracking)

<http://unityads.unity3d.com/help/advertising/s2s-install-tracking>

- 提交广告审核  
一旦您的广告完成了广告设置,请联系您的客户经理进行广告审核。

# 附件

## 广告素材格式与尺寸

广告素材：视频广告游戏一段 15-20秒的视频广告创意.

一张 800×600 的宣传图片：视频结束的横屏画面，各边有 100 像素的留白

一张 600×800 的宣传图片：视频结束的竖屏画面，顶部和底部各有 100 像素留白

## 视频资源

分辨率: 640×360 分辨率（16:9 宽比例）。

时长：15 秒

文件格式：MOV, MP4 或 AVI

文件大小：推荐大小为 10MB，上限为 30MB。





## 图片资源- 视频结束画面的推广图片(范例)



当视频结束时，将对用户呈现推广图片附加提示按钮，促使用户下载游戏。

需要两个结束画面的推广图片：一个为竖屏准备的 800×600（横向）图片和一个为横屏准备的 600×800（纵向）图片。

右侧的图像是呈现给最终用户的视频结束画面的横屏版示例。需要注意例子中使用的是一张纵向图片，图像的顶部和底部会被裁

谨记，确保图像的顶部和底部边缘附近没有重要的画面元素

## 图片资源格式

- 分辨率： 800×600 像素 - 根据设备的分辨率，图像将在左，右侧进行剪裁；  
600×800 像素 - 根据设备的分辨率，图像将在顶部和底部进行剪裁
- 文件大小： 最大 200Kb
- 文件格式： JPG或PNG
- 透明度： 图像不能包含任何透明度，即它必须是完全不透明的。