
Spécifications de standards de moyens publicitaires / Spécifications Flash

valides à partir du 30.04.2010

Table des matières

1. [Directives AdLINK pour tous les moyens publicitaires](#)
2. [Tailles maximales AdLINK de formats standard](#)
3. [Spécifications Flash AdLINK](#)
4. [FloatingAd AdLINK](#)
5. [ExpandableAd AdLINK](#)
6. [AdAppeal AdLINK](#)
7. [StreamingAd AdLINK](#)
8. [AdLINK BanderoleAd](#)
9. [HTML/formulaire de moyen publicitaire AdLINK](#)
10. [AdLINK DartMotif & Eyeblander Richmedia Ads](#)
11. [Modèles de moyens publicitaires AdLINK](#)
12. [In-Game](#)
13. [Mobile](#)
14. [Wilmaa](#)

1. Directives AdLINK pour tous les moyens publicitaires

- Tous les moyens publicitaires doivent être livrés dans l'AdSize convenue (pixels en hauteur et largeur).
- Ne dépassez pas les tailles de fichier maximales.
- Veuillez utiliser la commande target= "_blank" pour ouvrir une nouvelle fenêtre après le clic.
- Il faut envoyer les moyens publicitaires HTML en tant que fichiers *.TXT et *.HTML dans un fichier *.ZIP (pas en tant que contenu e-mail).
- Veillez au marquage des moyens publicitaires. Nous recommandons une convention de nommage claire. Par exemple Format_Langue_Sujet_Date.swf
- Envoyez les moyens publicitaires à vos interlocuteurs avec toutes les indications nécessaires.
- Les liens doivent toujours s'ouvrir dans une nouvelle fenêtre
- Respectez le délai de mise en œuvre de 3 à 5 jours pour la mise en place de moyens publicitaires sur l'AdServer.
- Les réglages de son dans Flash sont toujours sur «désactivé». L'utilisateur peut alors utiliser une navigation pour activer le son à volonté.
- Pour des formats spéciaux, vous trouverez des informations spécifiques au site sur les moyens publicitaires à partir du Online Media Tool www.onlinemediatool.ch

2. Tailles maximales AdLINK de formats standard

Format	Taille max.	Taille expanded max.	Poids en Ko
Fullbanner	468x60	468x300	30
Leaderboard	728x90		30
Rectangle	300x250		30
Skyscraper	160x600 / 120x600	400x600	30
Floating Ad	Sur demande		40
Skateboard Ad	994x118		40
AdAppeal	130x130	800x600	40

- D'autres tailles et formats selon les données de médias des différents sites Web se trouvent sous www.onlinemediatool.ch

3. Spécifications Flash AdLINK

- **Fourniture des moyens publicitaires Flash :**
 - Fichier SWF et impérativement un GIF alternatif apparaissant pour tous les utilisateurs n'ayant pas installé de plugin Flash
 - Veuillez mentionner l'URL séparément car elle est fournie directement à la variable «clickTAG» du moyen publicitaire à partir de l'AdServer. (méthode AdServer tracking dans Flash – voir implémentation clickTAG).
 - Les films Flash doivent être exportés en version 8/9 si aucune commande Actionscript requérant une version plus récente n'est utilisée. Nous n'acceptons que les moyens publicitaires AS2. AS3 sur demande.
 - Respectez la limite de poids fixée pour la création de moyens publicitaires.
 - Le son dans le moyen publicitaire est autorisé, mais doit être désactivé en réglage standard. Les composants de navigation peuvent autoriser une activation par l'utilisateur.
 - Pour Banner, Sky et Rectangles: **wmode=opaque**
 - Pour Ads DHTML (Floating, Expandable etc.): **wmode=transparent**

3. Spécifications Flash AdLINK

- **Optimisation des moyens publicitaires Flash :**
 - Framerate optimale entre 15-18 images par seconde afin de réduire l'exploitation CPU. 30+ images par seconde augmente la CPU Load.
 - Eviter les animations basées mathématiquement (formules ActionScript)
 - Preloading de symboles/images
 - Travailler avec Tweens lors d'animations au lieu d'une série d'images clé/ keyframes
 - Simplifier les éléments graphiques partout où cela est possible
 - Limiter le nombre de bitmaps utilisés
 - Un guide complet pour l'optimisation des films Flash est disponible sur la page d'accueil Adobe : http://www.adobe.com/support/flash/publishexport/stream_optimize/

3. Spécifications Flash AdLINK

■ AS2 Implémentation clickTAG :

- Description de fonctionnement sur l'AdServer:
- Pour compter un clic sur l'AdServer, on utilise la variable clickTAG dans Flash au lieu de l'URL cible. Grâce à cette variable, il est possible d'appeler l'URL cible de l'AdServer et de la transférer au moyen publicitaire. En cas d'action sur le bouton, un clic est enregistré sur l'AdServer et l'utilisateur et l'URL cible connecte l'utilisateur à l'offre. Cette, opération agit uniquement sur l'action Link-URL tous ses autres réglages (ActionScripts, etc.) ne sont pas influencés. Vous pouvez créer votre moyen publicitaire librement selon vos souhaits.
- De plus, les variables clickTAG permettent, pendant une campagne, de modifier l'URL cible sans qu'il soit nécessaire d'apporter des modifications au moyen publicitaire.

Script d'action standard pour le bouton LINK

```
on (release) {  
    getURL(clickTAG, "_blank");  
}
```

■ Important :

- d'apporter des modifications au moyen publicitaire.
- en cas d'utilisation de la variable à l'intérieur d'un clip film dans l'animation Flash principale, la variable doit être intégrée avec un `_root.clickTAG` de tête. De plus, aucune action ON ne doit être définie sur le clip film dans lequel se trouve le bouton.
- utilisez toujours les boutons de commande de façon à ce qu'il soient ON(release) → on(press) même dans divers browser à l'activation du blocage PopUp !

3. Spécifications Flash AdLINK

The image displays two screenshots from the Adobe Animate software interface. The top screenshot shows the 'Zeitleiste' (Timeline) for 'Scene 1' with a ruler from 0 to 75. A layer named 'clickTag' is highlighted, with an arrow pointing to it from a box labeled 'Layer on Top'. Below this, a dialog box titled 'In Symbol konvertieren' (Convert to Symbol) is open, showing the name 'clickTag' and the 'Verhalten' (Behavior) set to 'Schaltfläche' (Button). An arrow points from a box labeled 'Button' to this dialog. The bottom screenshot shows the 'Aktionen - Schaltfläche' (Actions - Button) panel. The code in the actions panel is:

```
on(release) {  
    getURL(clickTag, "_blank");  
}
```

 An arrow points from a box labeled 'Function on Button in Mainscene' to the 'clickTag' variable in the code.

3. Spécifications Flash AdLINK

- Utilisation d'autres URL cibles devant être enregistrées dans le tracking :
 - Si votre moyen publicitaire contient plusieurs zones cliquables avec différents Link-URL, vous pouvez étendre la variable clickTAG pour chaque Link-URL.

- Exemple :
 - Link-URL1 = clickTAG1
 - Link-URL2 = clickTAG2
 - Link-URL3 = clickTAG3
 - etc.

- Didacticiel clickTAG en ligne de Macromedia pour toutes les versions Flash :
 - http://www.adobe.com/resources/richmedia/tracking/designers_guide/

3. Spécifications Flash AdLINK

- **Ouverture de la landingpage dans une fenêtre prédéfinie :**

Si l'ouverture de la landingpage dans une fenêtre prédéfinie est souhaitée, il est nécessaire de transférer dans le navigateur toutes les variables de position comme la taille de fenêtre dans le script. Dans cette variante, il est important d'ouvrir la fenêtre avec "_self".

- **Exemple de script d'action sur le bouton de Link :**

```
on (release)
{
  getURL("javascript:window.open("" + _root.clickTAG +
  "";'FensterName','left=50,top=50,width=600,height=400,toolbar=no,scrollbars=no,resizable=n
  o,menubar=no,status=no,directories=no,location=no');void(0);", "_self");
}
```

Documentation :

left=50 donne la position de fenêtre À GAUCHE en pixels
width=600 donne la largeur de fenêtre en pixels
toolbar=no paramètres possibles de la barre d'outils yes/no
resizable=no paramètres possibles yes/no
status=no statut paramètres possibles yes/no
location=no emplacement paramètres possibles yes/no

top=50 donne la position de fenêtre EN HAUT en pixels
height=400 donne la hauteur de fenêtre en pixels
scrollbars=no paramètres possibles de barres de défilement yes/no
menubar=no paramètres possibles de barre de menu yes/no
directories=no paramètres possibles de répertoires yes/no

3. Spécifications Flash AdLINK

- **Elargissements pour les BT-Customized Ad's**
 - Afin de mettre à disposition la fonction du Retargeting pour les Behavioral Customized Ads, le ClickTAG doit être élargi d'une variable supplémentaire.

```
on(release)
{
  getURL(_root.clickTag,"_blank");
  getURL("Javascript:BT_Retarget()", "_self");
}
```

4. AdLINK FloatingAd

■ Flash-Floating / bouton de fermeture

- Tous les moyens publicitaires Flash-floating et expandable doivent disposer d'un bouton de fermeture opérationnel.
- Il doit toujours être bien visible et avoir une taille d'au moins 20x20 pixels.
- En outre, ne pas utiliser le «blanc» comme couleur du bouton de fermeture car de nombreuses pages utilisent un fond blanc: le bouton de fermeture serait alors invisible.
- La fonction de fermeture suivante doit être allouée au bouton :

```
getURL("Javascript:f4d_hide_layer()", "_self") ou fsccommand("hide")
```

- Le floating doit se fermer automatiquement après 7 secondes maximum.

Cliquez [ici](#) pour télécharger un modèle correspondant à cette forme publicitaire

5. AdLINK ExpandableAd

- **Il existe deux méthodes menant à un agrandissement (expand) du moyen publicitaire :**
 - On(RollOver): l'effet d'agrandissement se produit dès que l'utilisateur survole le moyen publicitaire avec sa souris.
 - On(Release): l'effet d'agrandissement se produit dès que l'utilisateur clique sur un élément du moyen publicitaire.

- **Il existe deux méthodes menant à une réduction (collapse) du moyen publicitaire :**
 - On(RollOut): la réduction se produit dès que l'utilisateur déplace le pointeur de sa souris hors du moyen publicitaire
 - On(Release): l'effet de réduction se produit dès que l'utilisateur clique sur un élément du moyen publicitaire.
 - **ATTENTION : cela est autorisé uniquement pour les expandable/floatings.**

- **Important :**
 - Si le moyen publicitaire s'ouvre automatiquement, il serait déclaré en tant que FloatingAd et appartiendrait en conséquence au groupe tarifaire correspondant.
 - Après une durée de 7 secondes maximum, l'ExpandableAd/Floating qui s'ouvre automatiquement doit se refermer automatiquement.
 - Les expandable banner s'ouvrent du haut vers le bas -> par exemple de 486x60 à 468x300.
Les expandable skyscraper s'ouvrent de droite à gauche -> par exemple de 160x600 à 300x600

5. AdLINK ExpandableAd

Expanding

- AdLINK a développé un modèle Richmedia prenant en charge l'opération d'agrandissement. Ce modèle contient des AS2 fonctions permettant d'interagir avec le moyen publicitaire Flash
- **Expand Layer :**
sert à l'appel du fichier flash agrandi et doit toujours être utilisé de concert avec la fonction f d_collapse_layer. Ces fonctions doivent être utilisées dans Event onRollOver, onRelease, onPress

```
getURL("Javascript:f4d_expand_layer()","_self") ou fscommand("expand")
```

- **Collapse Layer :**

```
getURL("Javascript:f4d_collapse_layer()","_self") ou fscommand("collapse")
```

Cliquez [ici](#) pour télécharger un modèle correspondant à cette forme publicitaire

6. AdLINK AdAppeal

BrandSense AdAppeal

Il existe deux méthodes menant à un agrandissement du moyen publicitaire:

- **AdAppeal-Closed** : état de démarrage fermé.
 - L'effet d'agrandissement se produit dès que l'utilisateur survole le moyen publicitaire avec sa souris (OnMouseover). L'annonce se referme dès que l'utilisateur retire la souris (Mouse-off).
- **AdAppeal-Open** : état de départ ouvert.
 - L'effet d'agrandissement a lieu lors de l'appel du moyen publicitaire et se ferme automatiquement après 7 secondes, le Mouseover a la même fonction que Closed.

L'AdAppeal se trouve ici toujours dans le coin supérieur droit et doit dans les deux variantes pouvoir être fermé à l'aide d'un bouton de fermeture.

- Pour la Link-URL, veuillez intégrer le clickTAG.

6. AdLINK AdAppeal

Creative Size (dimension) :

- Hauteur coin : maximum 130 Pixel
- Largeur coin : maximum 130 Pixel

- Hauteur couche (layer) : maximum 600 Pixel
- Largeur couche : maximum 800 Pixel

Commandes ActionScript spéciales :

- Dans le premier cadre de l'animation d'agrandissement:
 - `getURL("Javascript:f4d_expand_layer();","_self");`

- Dans le dernier cadre de l'animation de réduction:
 - `getURL("Javascript:f4d_collapse_layer();","_self");`

Cliquez [ici](#) pour télécharger un modèle correspondant à cette forme publicitaire

7. AdLINK StreamingAd

Didacticiels vidéo Flash chez Macromedia :

<http://www.macromedia.com/de/devnet/flash/video.html>

- Utiliser clickTAG pour les liens (voir 3. Spécifications Flash)
- Utiliser la Variable **AdIVideo** pour le lien de video
- Le fichier vidéo n'est normalement pas géré par AdLINK et doit de ce fait être mis à disposition sur un serveur externe. Si vous ne disposez pas d'une infrastructure performante, AdLINK se charge contre rémunération de livrer votre fichier vidéo.
- System Security Flash / valider domaines Doubleclick
- Exemple de script d'action pour une intégration avec NetStream AS-Class:

```
System.security.allowDomain("*.doubleclick.net", "*.doubleclick.com");  
var netConn:NetConnection =new NetConnection();  
netConn.connect(null);  
var netStream:NetStream =new NetStream(netConn);  
VideoStream.attachVideo(netStream);  
netStream.setBufferTime(10);  
netStream.play(_root.AdIVideo);
```

Cliquez [ici](#) pour télécharger un modèle correspondant à cette forme publicitaire

8. AdLINK BanderoleAd

Flash Creative Size (dimension) :

- Hauteur: 250 pixel
- Largeur: 770 pixel

Open/Close Button Creative Size (dimension) :

- Hauteur: 250 pixel
- Largeur: 20 pixel

Attention :

- Les spécifications des moyens publicitaires Flash standard sont valables (clickTAG).
- Le blanc est la couleur standard de l'arrière-plan du Banderole (#FFF)
Si vous souhaitez une autre couleur, veuillez indiquer le code de couleur Hex lors de la livraison du moyen publicitaire.

Cliquez [ici](#) pour télécharger un modèle correspondant à cette forme publicitaire

10. AdLINK DartMotif & Eyblaster Richmedia Ads

■ DartMotif

- Pour créer l'„ad“ DartMotif, on a besoin du Doubleclick TABS :
<http://studio.doubleclick.com/>

- Pour créer cet „ad“ DartMotif, vous êtes assistés par :

Allemand : renglert@google.com

Anglais : clk-drmtechnical@google.com

■ Eyblaster

- Pour créer les „ads“ Eyblaster, on a besoin de l'atelier Flash
- Pour créer les „ads“ Eyblaster, vous êtes assistés par :

Allemand/Français:

support_de@eyblaster.com

11. Modèles de moyens publicitaires AdLINK

- [AdAppeal Closed](#)
- [AdAppeal Open](#)
- [Expandable Ads](#)
- [FloatingAd](#)
- [Fullbanner](#)
- [Skyscraper](#)
- [StreamingAd](#)

12. In-Game : Spécifications

Proportion	Format	Gabarit
1:1	PSD Layered Format	1024x1024 px
1:2	PSD Layered Format	512x1024 px
2:1	PSD Layered Format	1024x512 px
4:1	PSD Layered Format	1024x256 px
8:1	PSD Layered Format	1024x128 px

Procédure :

Les moyens publicitaires doivent être livrés 2 semaines avant le début de la campagne. Tous les moyens publicitaires sont constitués d'après les formats mentionnés ci-dessus et transmis aux publicateurs pour la validation

Spécifications :

→ 72 dpi, RGB Photoshop Layered Format
(pas réduit sur un niveau)

Veuillez nommer les moyens publicitaires d'après la structure suivante :

-> *Publicitaire_campagne_largeur_x_hauteur.PSD*
(Exemple : -> *SBB_quai7_512x512.psd*)

* Conditions :

Sous réserve de modifications du choix des titres de jeux et des prix. Le volume AdImpression est réparti de façon régulière sur les différents titres, indépendamment de la disponibilité. En cas de besoin, game mediarep définit le Frequency Capping. Les conditions générales de vente de AdLINK Internet Media AG sont applicables.

Remarques :

Les moyens publicitaires ne doivent pas être surchargés avec des informations :

- Moyens publicitaires simples et clairement structurés
- Bien lisible
- Monde d'images clair et bon
- Utilisation de grands logos
- Peu de texte
- Contraste élevé
- Contraste élevé entre le texte et l'arrière-plan
- Caractères d'écriture forts, clairs et gras



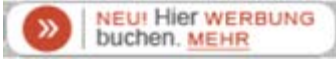

Keep it short and simple!

Les Sport- et Racing-Games se prêtent de manière primaire pour des sujets de marque – il faut donc plutôt travailler en se basant sur les logos..

Tuyau pour advertisement d' In-Game

- La publicité In-Game dans les Core-Games se rapporte de manière primaire au marques.
- L'interaction est uniquement possible et sensée dans certains Casual-Online-Games.
- Moyens publicitaires simples et clairement structurés
- Bien lisible, peu de texte, pas surchargés avec des informations
- Contraste élevé entre le texte et l'arrière-plan
- Utiliser une couleur particulièrement frappante pour l'arrière-plan si cela est possible en considération du CI / CD.

13. Mobile : Formats et fichiers

Grandeur bannière	Classe d'appareil	Spécification technique	Exemple
X-Large Bannière d'image	Classe 5 > 320 pixel Largeur de l'écran	305 x 64 pixel < 8k grandeur du fichier statique, non animé Format .gif, .png ou .jpg	
Large Bannière d'image	Classe 4 240 – 319 pixel Largeur de l'écran	215 x 34 pixel < 6k grandeur du fichier statique, non animé Format .gif, .png ou .jpg	
Medium Bannière d'image	Classe 3 176 – 239 pixel Largeur de l'écran	167 x 30 pixel < 4k grandeur du fichier statique, non animé Format .gif, .png ou .jpg	
Small Bannière d'image	Classe 2 128 – 175 pixel Largeur de l'écran	112 x 20 pixel < 2k grandeur du fichier statique, non animé Format .gif, .png ou .jpg	
Text Tagline (optionnel)	Classe 1 76 – 127 pixel Largeur de l'écran	10 – 24 caractères de texte (espaces incus)	Hier Ihre WERBUNG buchen MEHR

14. Spécifications Wilmaa 1/2

	Format	Taille px.	Poids	Durée
Welcome Ad	Moyens publicitaires TV Fichier sur CD ou DVD , AVI uncompressed, Digibeta ou Beta SP	16:9 / 4:3	max. 4 MB	max. 30" (max. 60" pour Long Spot)
	Moyens publicitaires en ligne Vidéo : .FLV (Flash Vidéo),	jusqu'à max. 700x500		
Wallpaper (complément au Welcome Ad)	Fichier .png / .eps ou .psd	1600x1200 (s'écoule en blanc à partir de 1600)	max. 10 MB	-
Channel Switch Ad	Moyens publicitaires TV Fichier sur CD ou DVD , AVI uncompressed, Digibeta ou Beta SP	16:9 / 4:3	max. 4 MB	max. 15"
	Moyens publicitaires en ligne Vidéo Vidéo : .FLV (Flash Vidéo)	jusqu'à max. 1024x576		
	Moyens publicitaires en ligne Rectangle Rectangle .SWF (Flash)	300x250 extensible*	max. 65 KB (Flash/Image)	

Spécifications Wilmaa 2/2

	Format	Taille px.	Poids	Durée
Click & Mail**	e-mail compet HTML <u>et</u> texte	Largeur max. 680	-	-
Combinaison Welcome Ad / Channel Switch Ad	Voir les spécifications des moyens publicitaires ci-dessus			
Branding-Day	Logo : fichier .png /.eps ou .psd Moyens publicitaires Welcome Ad et Channel Switch Ad: voir les spécifications correspondantes ci-dessus	EPS/PSD min. 200x100	max. 10 MB	-
Livraison des moyens publicitaires	Bandes 10 jours ouvrables, moyens publicitaires numériques 3 jours avant la début de la campagne			
*Redimensionnement	Ne redimensionne pas automatiquement. On peut redimensionner si les moyens publicitaires sont livrés en conséquence.			
**Click&Mail	Texte pour bulle : „Salut [nom d'utilisateur], est-ce que tu souhaite recevoir des infos concernant [offre (max .45 caractères)] ?“			
Son	Doit être intégré dans le moyen publicitaire, Le son est par défaut ON.			

Les instructions générales pour tous les moyens publicitaires Mobile

- Toutes les grandeurs standard (S / M / L / XL) doivent toujours être livrées
- La grandeur pixel convenue ainsi que la limite de poids ne doivent pas être dépassées
- Les bannières Mobile doivent être envoyées comme *.gif (seulement lors d'exceptions comme *.jpg ou *.png) dans un fichier *.zip, pas directement comme contenu e-mail ou comme attachement
- Les fichiers *.gif animés sont permis, pour autant qu'ils n'excèdent pas le poids maximum
- Les streamings, vidéos, sons etc. ne sont momentanément pas permis pour des raisons de poids et de prix
- L'adresse URL cible de la bannière doit être livrée séparément et doit impérativement se référer à un site ou un portail Mobile (p. ex. wap.fiat.ch)
- Vous pouvez choisir la conception du moyen publicitaire
- Envoyez tous vos moyens publicitaires avec les informations nécessaires à votre interlocuteur
- La livraison des moyens publicitaires doit se faire au plus tard 4 jours ouvrables avant le début de la campagne

GOLDBACH MEDIA GROUP
AdLINK **MEDIA**
SWITZERLAND

Informations de plus :

www.adlinkmedia.ch

online.swissmediatool.ch

ACTIVE
MOBILE 

gamemediarep