



OBJET : SPECIFICATIONS TECHNIQUES AU PORTAIL TF1.FR

Le Rich Media :

Animation FLASH :

- Accepté généralement sur toutes les pages du portail au format 468 x 60, mais aussi tout autre format commercialisé par TF1 Publicité.
- L'animation Flash™ doit être encodée à 20 frames maximum par seconde.
Le son est possible mais limité à 3 secondes (format compressé recommandé mp3).
Nous consulter néanmoins avant toute utilisation.
L'utilisation de graphismes vectoriels au détriment d'images importées est plus que vivement recommandée. Les polices doivent être vectorisées.
- **Spécificités relatives à l'utilisation de la vidéo.**
Toute création comportant de la vidéo doit disposer des boutons play, pause et volume sonore (à défaut un bouton « muet » oui/non).
Pour les flashes vidéo en rotation sur une rubrique, nous devons recevoir un fichier avec le niveau sonore réglé sur 50% et un fichier avec le niveau sonore réglé sur muet (0%).
Pour les flashes vidéo en exclusivité sur une HP de rubrique, un seul fichier avec le niveau sonore réglé sur 50% doit nous être livré.
- **Le Flash n'étant pas exécutable sur tous les navigateurs, les annonceurs doivent fournir une image gif de remplacement pour chaque publicité en Flash™.**
TF1 Publicité n'accepte pas les publicités qui téléchargent automatiquement le plug-in ou demandent à l'internaute de le faire pour assurer l'expérience la plus positive possible aux internautes naviguant sur notre portail.
Les annonceurs doivent remettre un code html qui reconnaît automatiquement si le plug-in Shockwave™ est installé ou pas sur l'ordinateur de l'internaute (code « sniffer »). En cas de détection du plug-in, l'animation Flash™ est diffusée ; dans le cas contraire c'est l'image gif de backup qui devra être envoyée.
- Afin de permettre le dénombrement des clicks, l'url de click ne doit pas être codée en dur directement dans le fichier Flash™ compilé. A la place, l'animation Flash™ doit appeler une fonction de tracking incluse dans le code html d'appel (« sniffer »).
Cet appel est permis par l'adjonction d'un « GetUrl (_root.clickTAG) » (détail en annexe).
Le bouton cliquable doit être monté si possible sur la scène principale de l'animation.
- Un exemple de code a été développé et testé pour fonctionner sur le portail TF1. Les annonceurs peuvent tout à fait y apporter les modifications nécessaires aux spécifications de leurs propres campagnes. Toutefois, même si l'emploi de ce code n'est pas obligatoire, il est recommandé pour faciliter l'intégration (test, mise en ligne).
A noter : dans le cas de l'utilisation de redirect pour du flash sur tf1, il est obligatoire d'ajouter dans le code html de la balise <object> les paramètres suivants : <param name=wmode value=opaque> et dans la balise <embed> : wmode=opaque (hors interstitiels)
- TF1 Publicité préconise dans le cas d'une animation Flash™ la fourniture des fichiers non compilés (.fla) afin qu'ils soient paramétrés par ses équipes du trafic.
- La durée standard de test et/ou développement pour chaque publicité en Rich Media est de 5 jours ouvrés avant diffusion. Animation Flash™, images gif, code html doivent nous être parvenus

avant, en parfait état de marche, diffusable sur tous les types de système et sur toutes les versions de navigateur. Si le navigateur est incapable d'afficher la publicité Rich Media, une image gif de backup doit être diffusée à la place

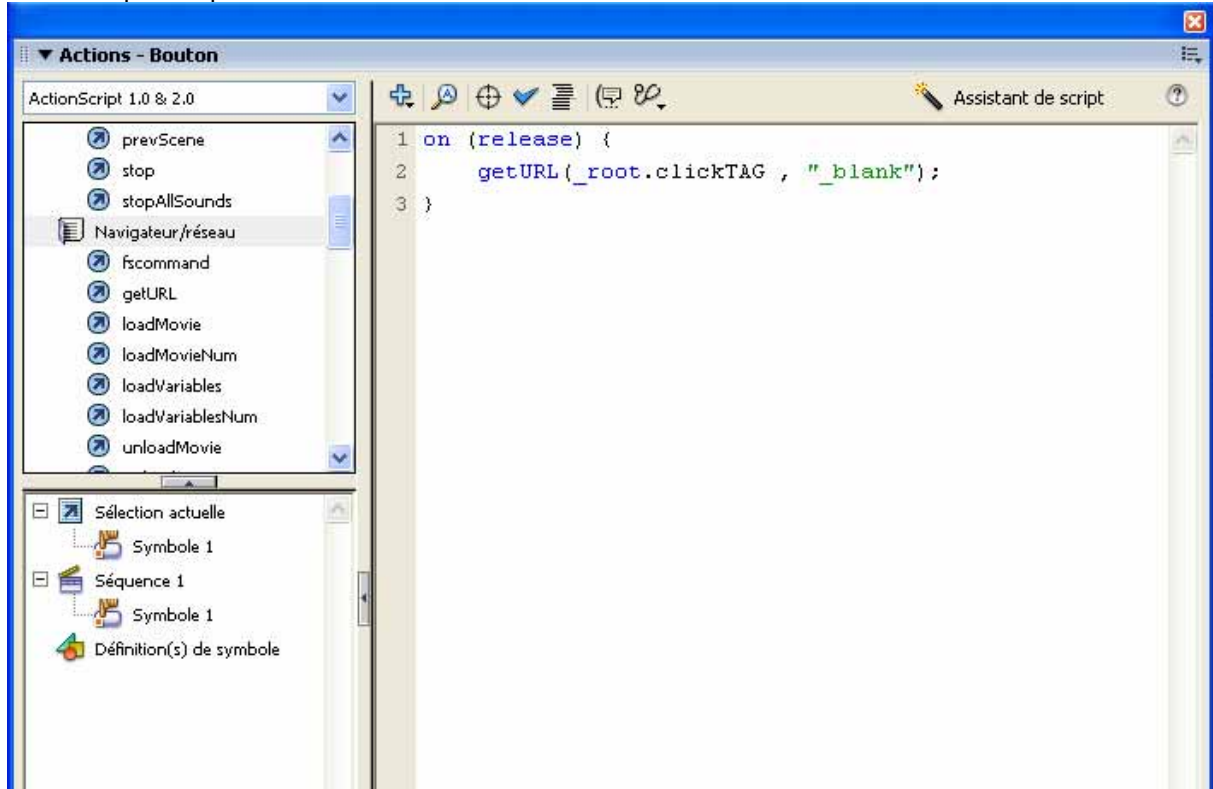
- Nos spécifications en matière de taille de fichier pour les publicités en Rich media sont un maximum de 16 Ko pour les fichiers et images de backup au format 468x60. le poids du code html fourni pour diffusion ne doit excéder 4 Ko.

Annexes

Modifications à effectuer pour gérer le clic sur le fichier Flash :

- Clic produisant l'ouverture d'une fenêtre sans spécifications de taille :

Insertion sur un bouton couvrant l'ensemble de l'espace du bandeau d'une fonction
ActionScript tel que décrit ci-dessous.



- Clic produisant l'ouverture d'une fenêtre avec spécifications de taille:

