

## ELEMENTS A FOURNIR

- Une création SWF JPEG GIF ou PNG de **994px** de large sur **90px** de haut pour le format fermé.
- Une création SWF JPEG GIF ou PNG de **994px** de large sur **415px** de haut pour le format expand.
- Si l'expand contient une vidéo, la durée exacte de cette vidéo.
- L'URL de redirection à programmer lors d'un clic sur le format publicitaire.

## DELAI DE LIVRAISON

L'envoi des éléments est **obligatoire au moins 5 jours ouvrés** avant la mise en ligne. Si ces délais ne sont pas respectés, Lagardère Publicité peut décider de ne pas diffuser la campagne à la date prévue.

## CONTRAINTES TECHNIQUES

- Le poids de la création SWF fermée ne doit pas excéder **50 Ko**.
- Le poids de la création SWF expand ne doit pas excéder **80 Ko**.
- **L'expand pousse le site vers le bas** («Push Down»), **automatiquement au 1er chargement**.
- Si le Launch Unit n'est pas vidéo, la durée de l'expand sera de 8 secondes.
- **<! Particularité pour Premiere.fr >** : Les coins de chaque création doivent être arrondis (utiliser la couche alpha des SWF, GIF ou PNG). Pour un rendu propre des arrondis prévoir 1 pixel de marge (fond perdu) sur le contour intérieur des créations SWF.
- Si une vidéo (**30 secondes** maximum) est lancée dans le SWF expand, le poids de cette vidéo FLV doit être optimisé pour le meilleur rendu poids/qualité possible.

### **TOUT HEBERGEMENT VIDEO PAR LA REGIE est payant**

**<!> Pour tout hébergement de vidéo par nos services, merci de consulter votre contact commercial pour un devis. .**

**ATTENTION :** Si la vidéo est hébergée par Lagardère Publicité, elle doit être appelée dans le player vidéo présent dans l'animation SWF expand, à la racine du dossier où sera hébergé le SWF expand.

- Les animations Flash doivent comprendre un bouton «xFermer» intégré dans le coin supérieur droit du format expand (cf code page 3).
- Dans le cadre d'un Launch Unit Vidéo, un player FLV (composant FLVPlayback conseillé) doit être intégré dans le SWF Expand :
- > La vidéo doit se lancer 3 secondes après le chargement de l'expand.
- > **Le son doit être actif uniquement au roll over sur la création expand.**
- > L'expand se replie automatiquement lorsque la vidéo se termine (cf code page 3).

**Attention à l'ordre des calques !**

*Les différents boutons doivent se situer sur un calque placé au dessus du calque "clicktag", lui même placé au dessus des autres calques de l'animation.*

*Par convention, le calque "actions" se place en haut de la pile.*

> **ClickTag** : Un calque contenant une zone cliquable transparente de la taille de la publicité doit être placé au dessus des autres sur les 2 créations Flash.

En AS2, le code suivant doit être placé sur le bouton de clickTag :

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

En AS3, le code suivant doit être placé sur un calque «actions».

Remplacez **maZoneCliquable** par le nom d'occurrence de votre zone cliquable :

```
import flash.display.*;
import flash.events.*;

maZoneCliquable.addEventListener(MouseEvent.CLICK, redirect);

function redirect(e:MouseEvent)
{
    try{
        var clickTag = this.root.loaderInfo.parameters.clickTag;
    }catch(e:Error) {}

    if(clickTag){
        navigateToURL(new URLRequest(clickTag) , "_blank");
    }
}
```

Code pour le bouton «xFermer» (fermeture manuelle de l'expand) :

```
on(release){  
    getURL("javascript:a2d_close_lu()");  
}
```

Lorsque la vidéo arrive à son terme, le player doit automatiquement fermer l'expand. Pour réaliser cela, voici un exemple AS2 utilisable dans le cas d'un composant FLV Playback nommé «video» et placé directement au premier niveau de la scène.

Code pour la fermeture automatique en fin de vidéo :

```
var finvideo:Object = new Object();  
finvideo.complete = function(evt){  
    getURL("javascript:a2d_close_lu()");  
}  
video.addEventListener("complete", finvideo);
```

## **UN PROBLEME ?**

En cas de doutes ou d'interrogations, n'hésitez pas à contacter le service trafic (traffic@lagardere-pub.com) ou votre contact commercial chez Lagardère Publicité !