

# Annonsinfo



## För flash annonser

- Storleken på en annonsfil får ej överstiga 45 kb
- Max framerate: 18 fps
- Bifoga alltid back-up annonser i .gif eller .jpg-format för samtliga format som annonsen produceras i. Dessa bilder kommer att visas för de användare som saknar Flash.
- Vi hanterar flashversion 8 till 10 och AS2
- Spara alltid annonserna för en så tidig version av Flash som möjligt.
- Ladda inte externa resurser i annonserna utan överens-kommelse med Webtraffic.
- Ljud i annonsen får inte starta automatiskt utan måste startas av användaren via klick (ej mouse over).
- Annonser med vit eller väldigt ljus bakgrundsfärg måste ges en ram
- Över hela annonsens yta ska en knapp läggas med följande kod:

```
on (release) {  
  getURL(_root.clickTAG, '_blank');  
}
```

Det finns möjlighet att använda fler clickTags. Kontakta SportNetWork för mer information.

## Video i annonser

Format: SWF länkad till FLV

Framerate: 18 fps

Codec: ON2 VP6, eller H263

Ljud: skall vara avslaget vid start och måste aktiveras av användaren.

Maxvikt SWF: 45 KB

Maxvikt FLV: 500 KB

Viktigt angående flashannonserTänk på CPU-användningen. På vissa siter laddas flera annonser samtidigt i användarens browser. CPU-intensiva annonser försämrar sernas prestanda och tas därför ned. Komplexiteten av bilder, gradienter, långsamma animeringar och detaljerade rörliga element kan påverka antalet beräkningar användarens processor måste utföra för varje frame. Av den anledningen ber vi våra annonsörer tänka på följande:

- Använd färre animationer baserade på matematiska beräkningar i Action Script.
- Ta bort onödiga keyframes från animationen och använd Tween-funktionen istället för "frame-for-frame" animation.
- Sänk framerate, dvs antalet bildrutor per sekund.
- Minimera användningen av gradienter, transparens, masker och animeringar.
- Bildobjekt som används mer än en gång i filmen bör omvandlas till symboler. Symboler sparas i filen en gång och används igen senare. Det kan minska filstorleken och CPU-användning.
- Begränsa förändringar mellan varje keyframe. Det är kanske inte nödvändigt att både plan och moln förflyttar sig samtidigt?
- Minimera informationen som lagras i de första framesen. Lägg om möjligt tung logik senare i filmen.
- Funktioner som aktiveras av användaren är att föredra. Till exempel: Vid mouseover flyger planet - inte automatiskt vid laddning.
- Undvik onödiga timer-funktioner och loopar. Detta är de största problemen när det gäller CPU-användning.
- Solida linjer kräver mindre minne än prickade / streckade linjer eller penselverktyget.
- Gruppera objektet och gör gemensamma anrop till hela gruppen.
- Minimera antalet typsnitt.
- Använd vektorgrafik istället för pixelgrafik.
- Optimera vektorgrafik. Välj Modify - Smooth, Straighten eller Optimize för att dra ner antalet vektorpunkter.

Ytterligare information från Adobe: [Här](#)

### Instruktioner för annonsmaterial

För att annonserna ska kunna visas i nätverket krävs följande format:

| IdrottOnline | Övriga Siter |         |
|--------------|--------------|---------|
| 250x360      | 728x90       | 250x360 |
| 250x240      | 980x120      | 250x240 |

## Kontakt

Annonsavdelningen

[annons@sportnetwork.se](mailto:annons@sportnetwork.se)

## Material leverans

SportNetWork - Traffic

[traffic@sportnetwork.se](mailto:traffic@sportnetwork.se)

Material skall vara SportNetWork Traffic tillhanda 5 arbetsdagar innan kampanjstart. Detta för att säkerställa att material uppfyller krav och funktionalitet innan kampanjstart

## Att tänka på

- Annonsören ansvarar för materialet. Annonser som orsakar problem tas omedelbart bort från nätverket.
- Inga annonser för innehålla
- Av erfarenhet vet vi att enkla annonser med ett tydligt budskap fungerar bättre än blinkande och störande annonser.

[Ladd ner Annonsinfo som PDF](#)

