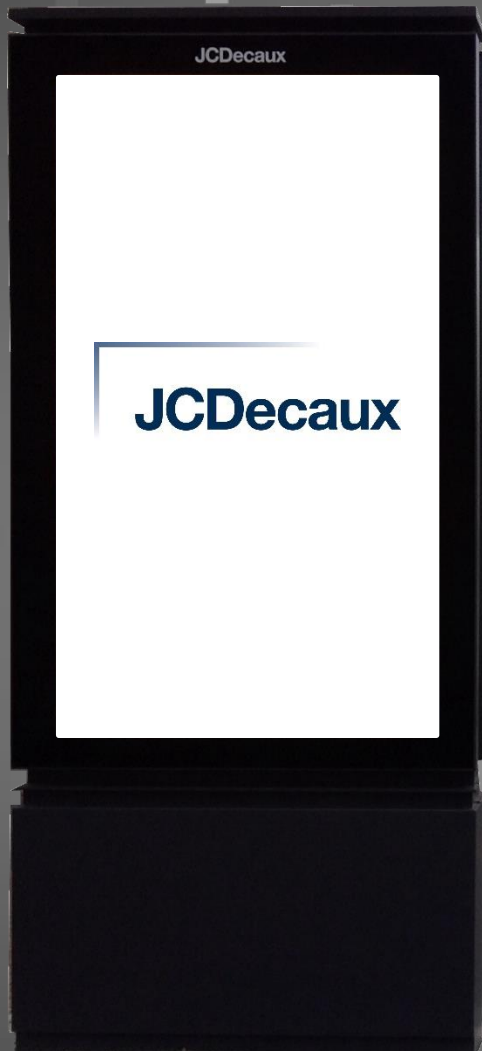


SPECIFICATIONS CONTENUS DIGITAUX JCDECAUX

Ecran Full HD



Destinataire :

Créateurs de contenus

Objectif :

Fournir un contenu prêt à être diffusé sur les dispositifs concernés

Recommandations générales

Définition	1080 pixels en largeur x 1920 pixels en hauteur
-------------------	---

Orientation	Portrait
--------------------	----------

Conseils et recommandations pour la création du contenu

Informations générales

Il n'est pas conseillé de reprendre un spot TV ou une affiche fixe.
Une adaptation ou création spécifique est une quasi nécessité.

Contenu

Eviter les changements de séquences trop rapides ou trop fréquents qui fatiguent l'oeil et peuvent avoir un rendu agressif

Mouvement

Les mouvements simples et maîtrisés du contenu permettent d'augmenter l'impact

Luminosité et saturation

Les couleurs vives sont plus agréables
Les couleurs avec une faible luminosité et une saturation élevée sont plus stimulantes et permettent de donner plus de force et d'attrait au contenu diffusé

Formats de contenu

Images

Format	JPG, GIF, PNG
Limitations	Les GIF animés ne sont pas supportés
Définition des images	<i>Voir 1ère page</i>
Type de couleur	RGB

Vidéo

Taille du conteneur / Extension associée	MPEG-2 / .ts MPEG-4 / .mp4 MPEG-4 / .mov
Définition	Voir 1ère page
Taille du contenu	Les vidéos doivent être créées en 'plein écran' sans bordures noires autour ; les bordures pourraient apparaître sur l'écran ou l'image pourrait être distordue
Audio	Non recommandé. Si nécessaire .mp3 128 kbps maximum

Encodage

Codec vidéo	H264 ou AVC ou MPEG-4 Part 10
Profil	Main Profile
Encodage dans le profil	4.2 maximum
Maximum bit rate	26 Mbps
Ref Frame	2, 4 (8 maximum)
Encodage	2 passes recommandées
Sous-échantillonnage de la chromatique	4:2:0
Profondeur des couleurs	8 bits
Type d'image	Progressive
CABAC	Recommandé
Variable Frame Rate	Non
Sous-titres	Non

Flash

Flash est réservé à la gestion des contenus dynamiques Externes (facebook, twitter, RSS feeds)

- Si vous voulez afficher **un contenu purement statique**, merci de créer **une image**

- Si vous voulez afficher **un contenu animé autonome** (sans ressource externe), merci de créer **un fichier vidéo**.

Format	SWF
Taille du fichier	Maximum 30 Mb
Protocole	30 frames par seconde

Caractéristiques

Restrictions

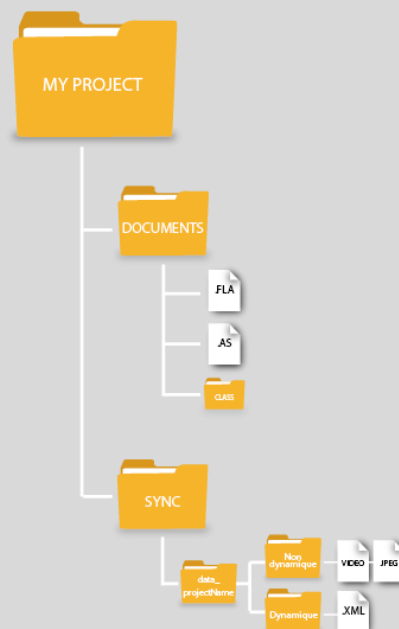
Vous devez respecter l'arborescence suivante pour tous les projets flash :

Le dossier «**DOCS**» contient les fichiers source du Flash (the .fla, .swf). Ce dossier peut être organisé comme on le souhaite (avec des sous-dossiers par exemple).

Le dossier «**SYNC**» contient toutes les ressources externes du Flash (vidéo, images, swf). Ce dossier doit être organisé en deux sous-dossiers (l'un avec les contenus dynamiques et l'autre avec des éléments statiques).

Tous les liens vers des ressources locales doivent se faire avec des liens relatifs.

Exemple : dans le .fla, le lien vers le XML est le suivant => « `../sync/data_myproject/myfile.xml` et non pas `c:\user\userName\Desktop\ProjectName\sync\data_myproject\myFile.xml`



Version du lecteur et langage utilisé

Instruction Butée Finale Stop

(utile uniquement si vous ne connaissez pas la durée de votre contenu, par exemple dans les cas du streaming)

Action script 3 et Flash 11 (*)

(*)Note : chaque code doit être optimisée afin d'éviter des problèmes de fuites de mémoire (vous trouverez un exemple de code dans le Portail Digital «autres documents» «optimized code»)

Vous trouverez un fichier Flash dans le Portail Digital «autres documents» «code Stage Timeline.as», dans lequel des codes à intégrer vous seront utiles.

<http://globe.jcdecaux.com/fr/DGRPO/public/Digital-Media/Colonne-de-droite/Contenus>

***Attention** : pour chaque projet ce code doit être adapté en fonction du contenu dynamique

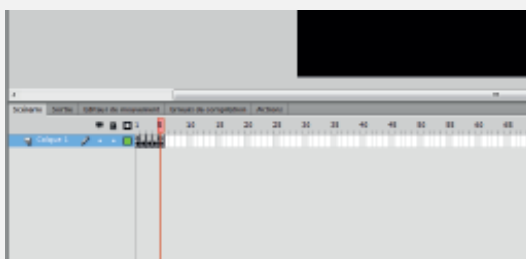
```
1 import flash.events.CLICKEvent;
2 import flash.events.CLICK;
3 import flash.events.MouseEvent;
4 import flash.net.URLRequest;
5 import flash.net.URLLoader;
6 import flash.net.URLLoaderDataFormat;
7 import flash.net.navigateToURL;
8 import flash.net.navigateToURL;
9 import flash.net.navigateToURL;
10 import flash.net.navigateToURL;
11 import flash.net.navigateToURL;
12 import flash.net.navigateToURL;
13 import flash.net.navigateToURL;
14 import flash.net.navigateToURL;
15 import flash.net.navigateToURL;
16 import flash.net.navigateToURL;
17 import flash.net.navigateToURL;
18 import flash.net.navigateToURL;
19 import flash.net.navigateToURL;
20 import flash.net.navigateToURL;
21 import flash.net.navigateToURL;
22 import flash.net.navigateToURL;
23 import flash.net.navigateToURL;
24 import flash.net.navigateToURL;
25 import flash.net.navigateToURL;
26 import flash.net.navigateToURL;
27 import flash.net.navigateToURL;
28 import flash.net.navigateToURL;
29 import flash.net.navigateToURL;
30 import flash.net.navigateToURL;
31 import flash.net.navigateToURL;
32 import flash.net.navigateToURL;
33 import flash.net.navigateToURL;
34 import flash.net.navigateToURL;
35 import flash.net.navigateToURL;
36 import flash.net.navigateToURL;
37 import flash.net.navigateToURL;
38 import flash.net.navigateToURL;
39 import flash.net.navigateToURL;
40 import flash.net.navigateToURL;
41 import flash.net.navigateToURL;
42 import flash.net.navigateToURL;
43 import flash.net.navigateToURL;
44 import flash.net.navigateToURL;
45 import flash.net.navigateToURL;
46 import flash.net.navigateToURL;
47 import flash.net.navigateToURL;
48 import flash.net.navigateToURL;
49 import flash.net.navigateToURL;
50 import flash.net.navigateToURL;
51 import flash.net.navigateToURL;
52 import flash.net.navigateToURL;
53 import flash.net.navigateToURL;
54 import flash.net.navigateToURL;
55 import flash.net.navigateToURL;
56 import flash.net.navigateToURL;
57 import flash.net.navigateToURL;
58 import flash.net.navigateToURL;
59 import flash.net.navigateToURL;
60 import flash.net.navigateToURL;
61 import flash.net.navigateToURL;
62 import flash.net.navigateToURL;
63 import flash.net.navigateToURL;
64 import flash.net.navigateToURL;
65 import flash.net.navigateToURL;
66 import flash.net.navigateToURL;
67 import flash.net.navigateToURL;
68 import flash.net.navigateToURL;
69 import flash.net.navigateToURL;
70 import flash.net.navigateToURL;
71 import flash.net.navigateToURL;
72 import flash.net.navigateToURL;
73 import flash.net.navigateToURL;
74 import flash.net.navigateToURL;
75 import flash.net.navigateToURL;
76 import flash.net.navigateToURL;
77 import flash.net.navigateToURL;
78 import flash.net.navigateToURL;
79 import flash.net.navigateToURL;
80 import flash.net.navigateToURL;
81 import flash.net.navigateToURL;
82 import flash.net.navigateToURL;
83 import flash.net.navigateToURL;
84 import flash.net.navigateToURL;
85 import flash.net.navigateToURL;
86 import flash.net.navigateToURL;
87 import flash.net.navigateToURL;
88 import flash.net.navigateToURL;
89 import flash.net.navigateToURL;
90 import flash.net.navigateToURL;
91 import flash.net.navigateToURL;
92 import flash.net.navigateToURL;
93 import flash.net.navigateToURL;
94 import flash.net.navigateToURL;
95 import flash.net.navigateToURL;
96 import flash.net.navigateToURL;
97 import flash.net.navigateToURL;
98 import flash.net.navigateToURL;
99 import flash.net.navigateToURL;
100 import flash.net.navigateToURL;
```

Cas 1 : Fichier flash ne contenant qu'une seule frame.

Dans ce cas vous devez insérer le code indiqué ci-dessus sur la première frame en affectant la durée du contenu en seconde dans notre cas 5 secondes time vaut donc 5



Cas 2 : Fichier flash contenant plusieurs frames. Dans ce cas, vous devez insérer le code indiqué ci-dessus sur la dernière frame

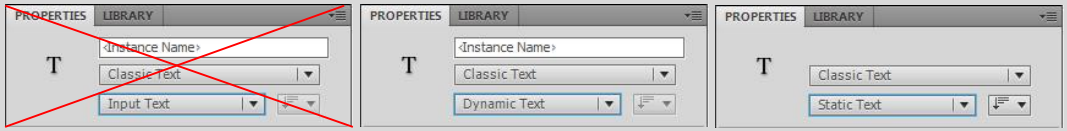


Ces deux codes permettent d'envoyer l'instruction « stop » au player Broadsign, pour garantir une durée de lecture exacte du contenu flash dynamique

Textes

Les polices/textes ne doivent pas être sélectionnables. En effet, cela génère de multiples requêtes vers le site d'Adobe.
Par défaut, incorporer les polices dans le flash (option à cocher dans les paramètres de publication)

Attention : si le contenu est diffusé sur un player linux, il peut y avoir un problème au niveau des polices utilisées (même si elle sont incorporée dans le flash). Il est conseillé d'utiliser des polices système et de toujours tester la version finale du contenu avant la diffusion



Contenu par défaut

Si vous travaillez avec des flux RSS, vous devez créer un «**contenu par défaut**» qui sera diffusé en cas de perte de connexion.

Votre flash doit être programmé pour tester la connexion en premier lieu. Si la connexion est détectée, le contenu normal sera diffusé avec l'information dynamique. S'il n'y a pas de connexion, c'est le «**contenu par défaut**», vidéo, image ou animation, qui sera diffusé.

Ce processus peut prendre jusqu'à deux secondes, veillez à le prendre en compte au préalable lors de l'utilisation d'un «**contenu par défaut**», notamment pour vos créations

ATTENTION

Pour tester la présence d'un fichier (ex : xml) chargé via l'objet URLLoader, il est conseillé :

1. D'ajouter l'évènement «Event.COMPLETE»
2. De vérifier dans la fonction «écouteur» si le nombre d'octets chargé par le loader est différent de 0, à l'aide de la propriété «bytesTotal» de l'objet URLLoader.

En effet, dans certains cas sur les Players linux, il arrive que le player charge un fichier vide

Exemple:

```
var xmlLoader:URLLoader = new URLLoader();
var req:URLRequest = new URLRequest(xml);
xmlLoader.load(req);
xmlLoader.addEventListener(Event.COMPLETE,xmlEndLoaded);
function xmlEndLoaded(e:Event):void
{
    if( e.currentTarget.bytesTotal != 0){
        // execute an action
    }
}
```

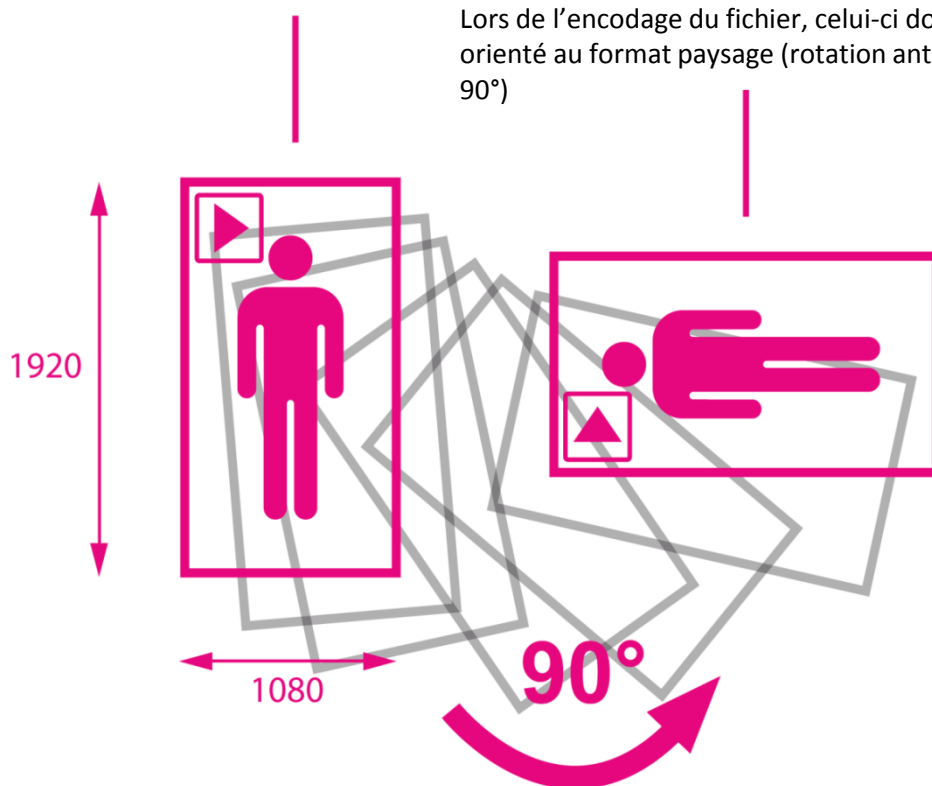
Spots

Durée du spot	10 secondes
Nombre d'images/sec	25 ou 30 fps


Rotation de votre vidéo

Le fichier source doit être créé au format ci-dessous

Lors de l'encodage du fichier, celui-ci doit être orienté au format paysage (rotation antihoraire de 90°)



Informations complémentaires

Mise à disposition des fichiers	Plateforme JCStream ou We Transfer
Contraintes de diffusion	<ul style="list-style-type: none">• Contenus fixes déconseillés (à l'exception des annonceurs du secteur alcool)• Pour les contenus de type dynamique merci de nous contacter afin de recevoir les spécifications techniques particulières• Les annonceurs/agences doivent s'assurer que les contenus fournis respectent la législation en vigueur
Contacts	<p>Centre Supervision et Diffusion Digitale</p> <p>fr_diffusion_digitale@jcdecaux.com</p> <p> 01.30.79.47.00</p>
Délai	5 jours avant la diffusion