



피망 광고 소재 제작가이드

제작가이드 > 용량/사이즈/형식

위치	상품	Size	용량		파일 형식	참고 내용
			첫번째 파일	최대		
피망 공통	우측 SS배너(메인)	120*600	40	40	Gif	별도 제작가이드 없음
	쪽지광고	270*140	40	40	Gif	
퍼블리싱 게임	게임 엔딩	600*350	50	150	Swf	플래시배너 제작가이드 참조
	우측 SS배너(게임)	120*600	50	150	Swf	플래시배너 제작가이드 참조
웹게임	글로벌 로그인(GB)	400*250	40	40	Gif	별도 제작가이드 없음
	로그아웃 TI (LOGOUT)	720*540	50	150	Swf	플래시배너 제작가이드 참조
	고포 우측하단	295*134	40	40	Gif	별도 제작가이드 없음
	캐주얼 우측하단	289*136	40	40	Gif	
	고스톱 엔딩	600*350	50	150	Swf	플래시배너 제작가이드 참조

*Gif 형식의 소재 제작 시 용량과 Size만 지켜주시면 됩니다.

*Swf 형식의 소재는 플래시배너 공통 제작가이드 참조

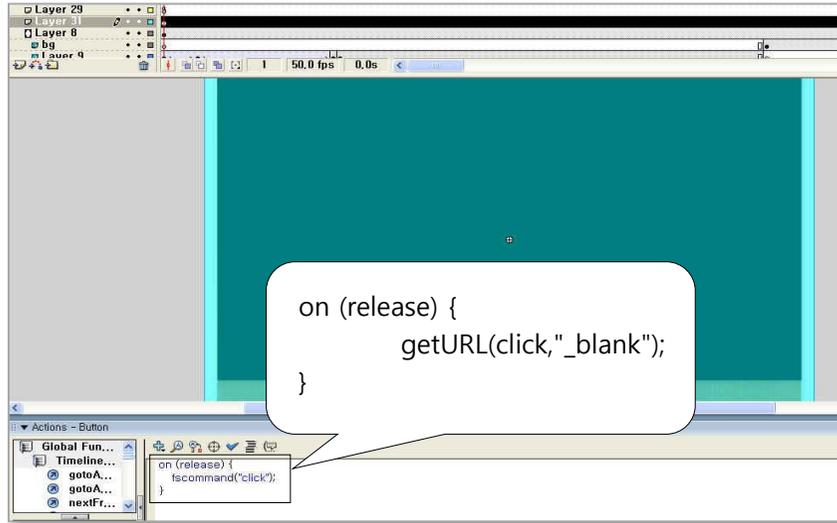
*태그인태그(Tag in Tag) 집행 불가



버튼 Action에서 getURL에 clickTAG 변수를 넣어주세요.

무비 클릭 액션

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



버튼 Action에서 getURL에 click변수를 넣어주세요.

무비 클릭 액션

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

- 플래시 배너 제작 및 광고 집행 시 같이 송부해야 하는 내용

1. 원본 파일(.fla 형태 / font break apart 작업필수)
2. 배너 파일(.fla 파일을 규격에 맞게 제작하신 후, .swf 형태로 퍼블리쉬하여 송부)
3. 대체 이미지(플래시 배너의 CPU 점유율이 기준 이상일 때 집행 가능한 .gif 형태의 이미지)
4. 링크 정보

- 로드무비 용량 - 파일 전체 소재 전달

** 전체 용량 : 150K = 50K + 50K + 50K

- Close 버튼 삽입

** TI 배너 및 충전소 팝업배너는 우측 상단에 close 버튼 필수 삽입

- CPU 점유율

1. 플래시 배너의 CPU 점유율(평균)이 50% 이상일 경우, 피망 이용 자체가 어려워질 수 있기 때문에 광고 게재가 불가능합니다.
2. 플래시 배너의 CPU 점유율이 기준치 이상일 경우, 대체 이미지로 광고를 집행할 수 있습니다.
3. 기 게재된 광고의 CPU 점유율(평균)이 50% 이상일 경우에는 광고 집행을 중단할 수 있습니다.

- CPU 점유율 확인 방법

1. 플래시 배너 제작 후, 반드시 자체적인 CPU 점유율을 측정해 주시기 바랍니다.
2. 확인 방법 : 작업 관리자에서 '성능' 탭을 선택하여 CPU 사용량 확인

- 피망 엔딩 팝업 배너(600x350)

600*350	
전체	<pre>on (release) { fscommand("click"); }</pre>
클로즈	팝업으로 노출되므로 [닫기] 버튼 없음

- 피망 로그아웃(720x540)

720*540	
전체	<pre>on (release) { getURL(click,"_blank"); }</pre>
클로즈	<pre>on (release){ flash.external.ExternalInterface.call("NextMovie1"); }</pre>