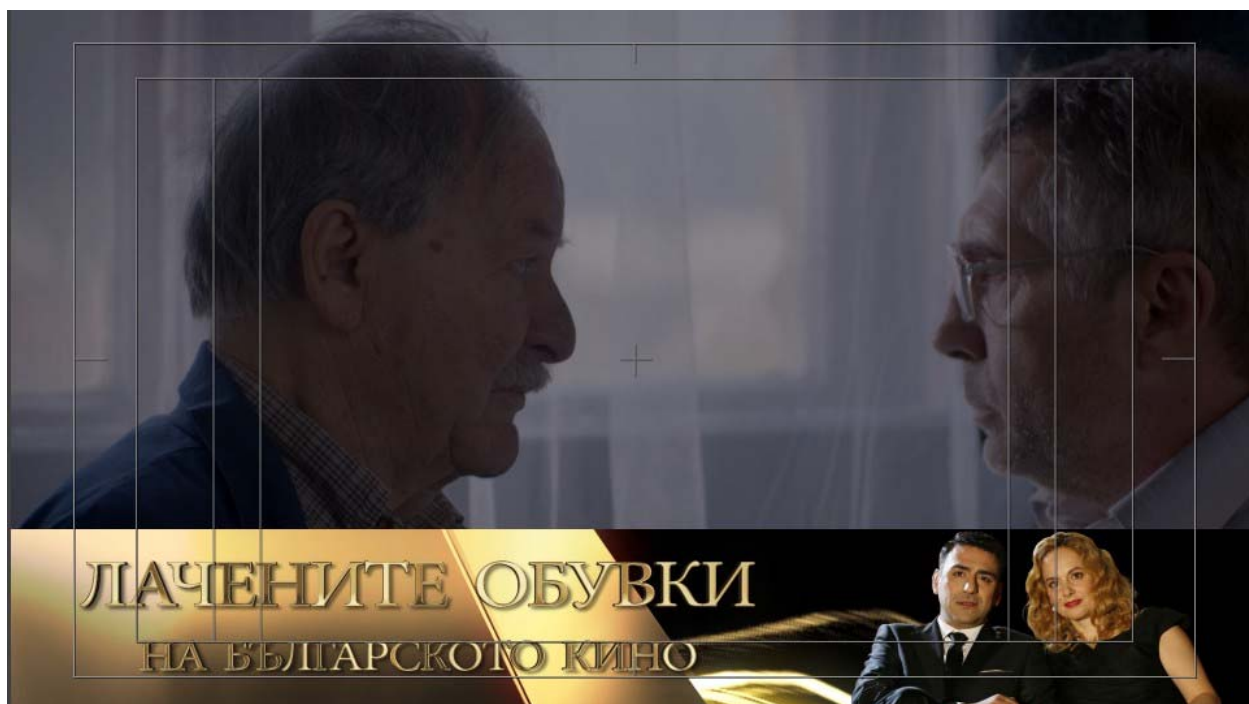


Стандарти за форма, съдържание и времетраене на нестандартни рекламни форми

Спецификации за CUT IN

1. Cut in-ът е алтернативна рекламна/авторекламна форма, който позволява на клиент/продуцент да използва ефира по време на конкретна програма за реклама на избран от него продукт/предаване, включвайки:
 - За търговски партньори: Търговската си марка – лого и слоган, ясно обозначени с четлив надпис на български език - “реклама”
 - За продуценти: Име на предаване, час/ден на излъчване, лице на предаване, лого, слоган и т.н.
2. Продължителността му е 8 - 10 сек.
3. Готовата анимацията се разполага върху хоризонтална, полупрозрачна подложка, която заема около 1/3 от долната част на екрана, съобразено със стойностите описани по-долу.
4. ВАЖНО: Когато се изработва анимация, трябва да се спазват ограниченията, наложени от safe frame-а за да останат “важните” надписите във видимата част на екрана (30 px “празни” в долната си част, т.е. без текст в тях, но наличието на картина).
5. ВАЖНО: Анимацията трябва да бъде предадена в резолюция 1920 px X 280 px, square pixel, 25 fps, до 10 сек, с включен Alpha Channel, файлов формат – MOV или TARGA SEQUENCE и задължителни първи и последен кадър “празни” (само Alpha channel), като препоръчителната прозрачност на подложката да е на 20%.



Спецификации за Branded Promo Bug

1. Тази рекламна форма представлява използването на запомнящ се елемент от рекламната идентичност на предаване/продукт/услуга до 10 секунди в комбинация с елемент, характерен за дадено предаване от програмата на БНТ 1. Брандираната му разновидност на автопромоционален елемент от програмата на медията позволява позиционирането му извън предаването, с което се осъществява главната асоциация за него в съзнанието на зрителя. При анимирания бъг е прието да се поставят разпознаваеми елементи от предаването като лого/слогън, ден и час на излъчване
2. Продължителността на анимирания бъг може да варира между 6 и 10 секунди.
3. При използването на анимиран бъг могат да се използват статична визия, графична анимация и/или видеоматериал
4. Готовата анимацията се разполага върху хоризонтална, полупрозрачна подложка, която заема около 1/4 спрямо горната дясна част на екрана, съобразено със стойностите описани по-долу (т.е. Срещу логото на БНТ 1).
5. ВАЖНО: Когато се изработва анимация, трябва да се спазват ограниченията, наложени от safe frame-а за да останат “важните” надписите във видимата част на екрана (30 px “празни” в горната си част, т.е. без текст в тях, но наличието на картина).
6. ВАЖНО: Анимацията трябва да бъде предадена в резолюция 480 px X 300 px, square pixel, 25 fps, до 10 сек, с включен Alpha Channel, файлов формат – MOV или TARGA SEQUENCE и задължителни първи и последен кадър “празни” (само Alpha channel), като препоръчителната прозрачност на подложката да е на 20%.



Спецификации за Skyscraper

1. Skyscraper-ът е алтернативна рекламна форма, която позволява на Клиента да използва ефира на БНТ за реклама на избран от него продукт, включвайки търговката си марка – лого и слогън, ясно обозначени с четлив надпис на български език - „реклама”.
2. Продължителността на skyscraper-а е между 7 и 10 секунди.
3. При използването на анимиран скайскрепър могат да се използват статична визия, графична анимация и/или видеоматериал
4. Готовата анимацията се разполага върху вертикална, полупрозрачна подложка, която заема при HD формат 280x1080 px от дясната част на екрана (в горния ляв ъгъл се позиционира station логото на каналите и там не бива да се поставя Скайскрепър).
5. ВАЖНО: Когато се изработва анимация, трябва да се спазват ограниченията, наложени от safe frame-а за да останат “важните” надписите във видимата част на екрана (30 px “празни” в дясната си част, т.е. без текст в тях, но наличието на картина).
6. ВАЖНО: Анимацията трябва да бъде предадена в резолюция 280x1080 px, square pixel, 25 fps, до 10 сек, с включен Alpha Channel, файлов формат – MOV или TARGA SEQUENCE и задължителни първи и последен кадър “празни” (само Alpha channel), като препоръчителната прозрачност на подложката да е на 20%.

