




## Справка

← Web

# Интеграция web для размещения внутри видео

 Справка · Кабинет партнера · Документация по интеграции · Web

 Читать 7 мин

## Оглавление

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



## Справка

AdMan SDK - это библиотека, которая встраивается в видеоплеер и отображает рекламный ролик, обеспечивая поддержку стандартов VAST/VPAID.

С помощью AdMan SDK видеореклама встраивается в контент на сайтах партнёров VK Рекламы, а в качестве видеоплеера можно использовать любой сторонний видеоплеер.

# Инструкция по интеграции

В режиме SDK возвращается объект плеера, предоставляющий методы для управления им.

Соответственно, нет возможности управлять поведением плеера, а загрузка рекламы производится непосредственно при старте плеера.

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



## Справка

Ключевым моментом является указание переменной **sdk** с любым значением (**?sdk=1**). В результате на уровне браузера в объекте **window** текущей веб-страницы будет создан интерфейс AdMan SDK, предназначенный для создания экземпляров плеера.

## Создание экземпляра плеера AdMan3

После загрузки и инициализации ядра AdMan SDK для показа рекламы следует создать один или более экземпляров плеера, сохранив их, соответственно, в одну или более переменные (или в массив/объект) для дальнейшего использования. Пример создания отдельного экземпляра плеера:

```
const player = new window.AdManSDK();
```

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



Справка

Каждый созданный экземпляр полностью независим от других экземпляров, инициализируется в индивидуальном контейнере и управляется вызовом методов соответствующего экземпляра.

# Первичная инициализация экземпляра

Инициализация осуществляется вызовом метода **init** у ранее созданного экземпляра.

Допустимые ключи конфигурации и их значения:

Ключ	Тип	Значение	Описание
container	string	По умолчанию	CSS-селектор или массив селекторов html-

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



## Справка

**dl (urlencode string) -**  
обязательный параметра  
с URL страниц, на  
которой размещен плеер;

**content\_id (integer)** -  
рекомендованный  
параметр с  
идентификатором  
контента (видеоролика)  
на сайте партнера.

### Пример инициализации экземпляра плеера:

```
const player = new window.AdManSDK();
const initConfig = {
```

## Новости

Обучение

## Полезные материалы

## Мероприятия

## Видеокурсы

## Сертификация

## Кейсы

Форум идей

## Монетизация

## Справка

Перейти в кабинет



## Справка

При успешной инициализации экземпляра вызывается колбэк **onReady**.

# Запуск показа рекламы

Реклама должна быть запущена явно вызовом метода **start** (без параметров):

```
const result = player.start();
```

Следует отметить, что вызов метода **start** может не привести непосредственно к началу показа рекламы, если в зоне видимости пользователя находится менее 50% высоты рекламного блока. В таком случае показ рекламы начнется сразу после того, как в зоне видимости пользователя окажется 50 или более процентов высоты рекламного блока. Также показ рекламы приостанавливается (ставится на паузу) в случае выхода из поля

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



## Справка

События и коды плеера Adman3 описаны [в статье](#)

# Приостановка показа (пауза)

Помимо приостановки показа рекламы в случае выхода из поля видимости пользователя более половины высоты рекламного блок, показ рекламы также может быть поставлен на паузу вызовом метода **pause** (без параметров):

```
const result = player.pause();
```

При приостановке показа в контейнере продолжает показываться текущий фрагмент рекламы, обратный отсчет времени останавливается. В отношении возвращаемого методом результата и возможности его игнорирования верны соответствующие положения, указанные в предыдущих разделах. В случае повторного вызова метода (показ приостановлен) возвращается ошибка **5004**

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



## Справка

# Прекращение показа (остановка)

Для полной остановки воспроизведения рекламного ролика используется метод **stop** (без параметров):

```
const result = player.stop();
```

В процессе остановки происходит сброс (деинициализация) экземпляра плеера. Последующий вызов методов управления будет возвращать ошибку **5002** (NotInited). Также с веб-страницы удаляются все элементы конкретного экземпляра плеера.

При успешном прекращении показа рекламы вызывается колбэк **onClosed**.

## Продукты рекламы

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)





## Справка

```
const result = player.destroy();
```

Если экземпляр не был инициализирован, вызов метода вернет ошибку **5002** (NotInited). Вызов метода на уже деинициализированном экземпляре вернет ошибку **5003** (AlreadyDestroyed).

В отличие от вызова метода **stop**, при вызове метода **destroy** не происходит вызова колбэка **onClosed**.

В случае успешного выполнения метода внутренние структуры данных экземпляра будут очищены, а с веб-страницы будут удалены элементы конкретного экземпляра плеера. После этого можно выполнять повторную инициализацию экземпляра с новой конфигурацией.

# Управление громкостью

Новости

Обучение

Полезные материалы

Мероприятия

Видеокурсы

Сертификация

Кейсы

Форум идей

Монетизация

Справка

[Перейти в кабинет](#)



Справка

РАЗДЕЛЫ

Новости

Полезные материалы

Мероприятия

Документы

Обучение для бизнеса

Кейсы

Помощь

Монетизация

бизнес



RU

О компании © 2024 VK