



Specyfikacja techniczna form reklamy oferowanych przez Internetową Sieć Reklamową Ad.net

2007-05-10

Aktualna wersja specyfikacji do pobrania pod adresem:

http://www.adnet.pl/download/Adnet_Adocean_Specyfikacja_Techniczna.pdf

SPIS TREŚCI

ZAŁOŻENIA OGÓLNE	3
KOMPLET MATERIAŁÓW	4
SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:	4
SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:	4
SCHEMAT PRZESYŁANIA URL:.....	4
FORMY REKLAMY	5
FORMY REKLAMY BANEROWEJ	5
REKLAMA POPUP – OWA	7
POP UP / POP UNDER.....	7
REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER)	7
BRANDMARK.....	8
TOP LAYER	9
SCROLL	9
SCROLLER / SCROLL FOOTER.....	10
FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY)	10
MEGAEXPANDSKY	11
MULTIBILLBOARD	11
PUSH BILLBOARD.....	12
INTROMERCIAL.....	13
AD TEKST (Inteli tekst).....	14
REKLAMA XHTML	14
REKLAMA W PALMTOPACH	15
REKLAMA SMS	17
MAILING REKLAMOWY	18
NEWSLETTER.....	19
DOKLEJKI DO NEWSLETTERÓW	19
KANAŁY RSS	19
STREAMING.....	20
SPOTLIGHT.....	22
AD.CORNER.....	23
INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!	24

ZAŁOŻENIA OGÓLNE

Przygotowanie kreacji dla adserwera Ad.net:

1. **Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii** (pkt. Komplet kreacji, str. 6). W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi nie większe niż podane w tabelach** dotyczących konkretnych form reklamy.
3. Kreacje .swf przygotowywane dla systemu adserwerowego Ad.net **muszą mieć przygotowane zastępcze kreacje .gif lub .jpg**. Kreacje zastępcze nie są wymagane dla form: toplayer, brandmark, poltergeist, a dla formy typu expand kreacja zastępcza winna mieć rozmiary stanu „nierozwiniętego”.
4. **Przed przygotowaniem kreacji dla danej kampanii na określonych witrynach należy sprawdzić, jakie formy reklamowe dostępne są na danej witrynie**. Jeśli witryna należy do sieci Ad.net (<http://adnet.pl/index.php?id=cennik>), należy zwrócić uwagę np. czy dana witryna używa banerów 468x60, czy billboardów 750x100 pikseli.
5. Wraz z kompletem kreacji **musi być dostarczony heksadecymalny kolor tła dla kreacji .swf**. Punkt pomijamy, jeżeli tło jest białe (#FFFFFF). Wymóg ten może zostać zaniedbany, także w przypadku gdy kreacja jest formą layerową (czyli bez html-owego tła, np. brandmark, toplayer). Ad.net nie ponosi odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania wymagania z tego punktu.
6. Wraz z kompletem kreacji **musi być dostarczony url lub url'e, na jaki mają odnosić kreacje** (pkt. Komplet materiałów, str. 1).
7. **Kreacje .swf typu Poltergeist/Interstitial nie mogą być w wersji wyższej niż 5.**
8. **Kreacje inne niż wymienione w punkcie 6, nie mogą być przygotowane w wersji wyższej niż 7.**
9. Kreacje .swf typu Toplayer mogą mieć dowolny rozmiar, jednak **w przypadku form pełnoekranowych** należy szczególnie pamiętać o **dostarczeniu kodu serwującego** wraz z kreacją.
10. **Zabronione jest tworzenie kreacji zaciągających dodatkowe elementy** lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach .swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
11. **Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki** (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
12. **Zabronione jest używanie skryptów śledzących** interakcję użytkownika (e-tuning).
13. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
14. **Adnet nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam**. Podane linki do kodów są materiałami przykładowymi mającymi na celu pokazanie, w jaki sposób przygotować kod by współdziałał z systemem serwującym reklamy.
15. Komplet materiałów (pkt II.) musi być **dostarczony na 4 dni robocze** przed uruchomieniem kampanii. Wyjątek stanowią kampanie z użyciem technologii **streaming gdzie komplet materiałów musi być dostarczony na 10 dni roboczych** przed startem kampanii (w przypadku reklamy banerowej termin przesłania materiałów wynosi **2 dni robocze**).
16. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszczytanie odpowiednio : `_root.clickTag1` dla 1 adresu url, `_root.clickTag2` dla 2 adresu url, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter**.

KOMPLET MATERIAŁÓW

SCHEMAT PRZESYŁANIA KREACJI:

Wszystkie materiały muszą być dostarczone jednorazowo na cały okres trwania kampanii.

Jako komplet materiałów rozumie się:

- 1.1. komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji
- 1.2. komplet aktywnych URL-i
- 1.3. kody serwujące

SCHEMAT NAZEWNICTWA KREACJI:

1. Materiały powinny być nazywane wg następującego schematu:
 - 1.1. jedna kreacja w całej kampanii. Schemat: formareklamy_wymiar_wersja np.: baner_468x60_v1, brandmark_300x300_v1, popup_250x250_v1.
 - 1.2. konkretna kreacja na konkretną witrynę. Schemat: formareklamy_witryna_wymiar_wersja np.: baner_infor_468x60_v1, baner_money_468x60_v1, brandmark_wprost_300x300_v1.
 - 1.3. forma banerowa serwująca inną kreację. Schemat: formabanerowa_baza_witryna_formaserwowana_wymiar_wersja np.: billboard_baza_wakacje_toplayer_300x300_v1
2. W nazwach plików używamy wyłącznie:
 - 2.1. Małych liter, np.: brandmark_300x300_v1.
 - 2.2. Podkreślników: „_”, np.: brandmark_300x300_v1.
 - 2.3. Cyfr, np.: brandmark_300x300_v1.

Forma reklamy: baner, brandmark, skyscraper, toplayer, poltergeist, itd.

Wersja: wersja pliku. Jeżeli pliki będą podmieniane w kolejnych tygodniach trwania kampanii lub przesłane jest kilka kreacji w jednym wymiarze to oznaczamy je kolejno v1, v2, v3, itd. np.: baner_money_468x60_v1, baner_money_468x60_v2, baner_money_468x60_v3.

Witryna: witryna, na której będzie serwowana kreacja.

Wymiar: wymiar kreacji, bezwzględnie wymagany w przypadku kreacji .swf.

SCHEMAT PRZESYŁANIA URL:

URL lub komplet URL-i, na które mają przenosić kreacje powinien być przesłany w odpowiednio przygotowanej tabeli (nie jest to wymagane, jeżeli w czasie trwania kampanii jest tylko jeden url do wszystkich kreacji).

Nazwa kreacji	Url
adnet_baner_468x60_v1_d	http://www.adnet.pl/index1.html
adnet_baner_468x60_v2_d	http://www.adnet.pl/index2.html

FORMY REKLAMY

FORMY REKLAMY BANEROWEJ

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA
Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x100 pikseli	do 35 kb
Doublebillboard	GIF, JPEG, SWF	750x200 pikseli	do 45 kb
Baner	GIF, JPEG, SWF	468x60 pikseli	do 20 kb
Button	GIF, JPEG, SWF	120x60 / 120x90 pikseli	do 10 kb
Large rectangle	GIF, JPEG, SWF	336x280 pikseli	do 35 kb
Medium rectangle	GIF, JPEG, SWF	300x250 pikseli	do 35 kb
Wide Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	160x600 pikseli	do 35 kb
Skyscraper	GIF, JPEG, SWF	120x600 pikseli	do 35 kb

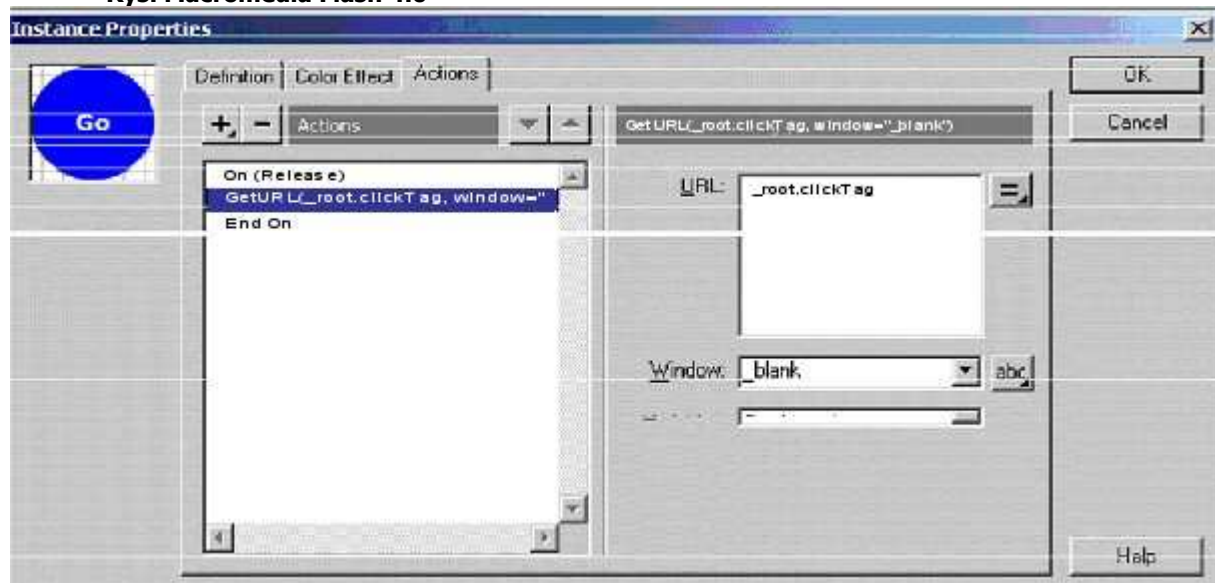
1. Przygotowanie **kreacji .GIF**;
 - 1.1. Kreacja przygotowywana musi spełniać warunki podane w tabeli powyżej.
2. Przygotowanie **kreacji .SWF**;
 - 2.1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
 - 2.2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – buton
 - 2.3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
 - 2.4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie funkcji: `getURL` i ustalamy parametry:

```
on (release)
{
    getURL(_root.clickTag,"_blank");
}
```

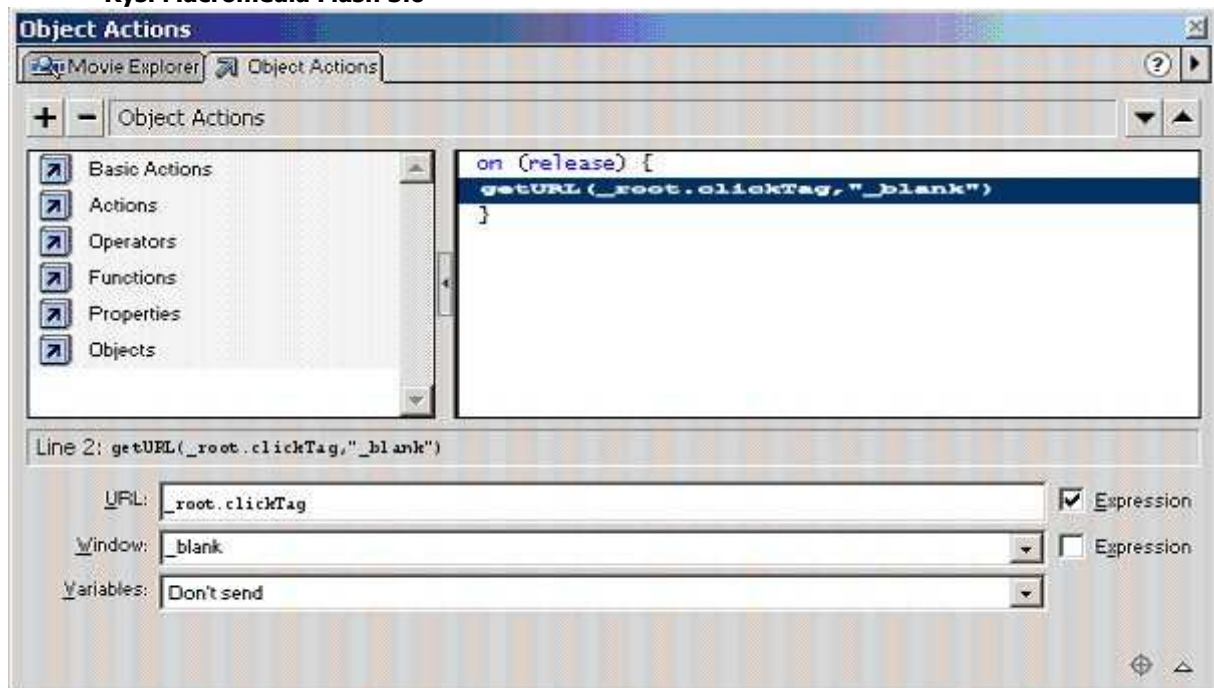
UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ `_root.clickTag`

- Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych)

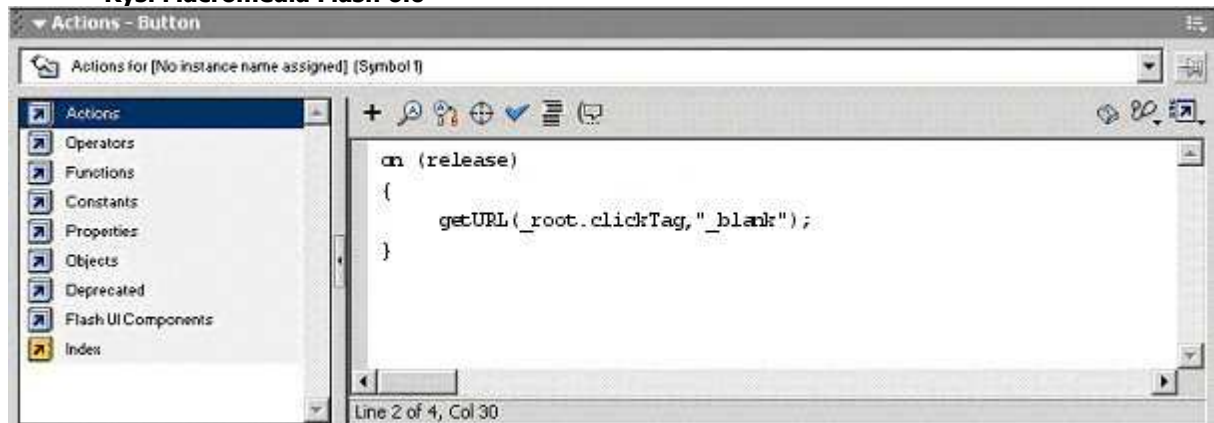
Rys. Macromedia Flash 4.0



Rys. Macromedia Flash 5.0



Rys. Macromedia Flash 6.0



REKLAMA POPUP – OWA

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS
Pop up	GIF, JPEG, SWF	250x250 pikseli	do 35 kb	-
Pop under	GIF, JPEG, SWF	750x550 pikseli	do 40 kb	-

POP UP / POP UNDER

Komplet materiałów:

- Kod serwujący html do pobrania z adresów:**
 - 1.1. <http://dc.sabela.pl/files/kod/popup.html>
 - 1.2. <http://dc.sabela.pl/files/kod/popunder.html>
- Kreacja banerowa** (pop up / pop under **Powinien (ale nie musi) być** serwowany z banera).
- Kreacja okienka pop** (zgodnie z tab. powyżej) – wykonanie analogicznie w taki sam sposób jak kreacji .SWF czy .GIF.
- Materiały graficzne muszą spełniać analogiczne wymogi jak kreacje banerowe opisane w odpowiednim dziale powyżej.

REKLAMA EMITOWANA NA WARSTWIE (LAYER)

Kreacje laserowe muszą być wykonane w flashu maksymalnie do wersji 7.0.
Kreacje w wersji 8.0 nie będą emitowane.

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS
Brandmark	SWF	300x300 pikseli	do 30 kb	-
Top layer	SWF	Skala 4:3, rekomendujemy 400x300 pikseli	do 35 kb	max 10 s. + max 20 s. element statyczny
Expand baner	SWF	468x60 pikseli + 468x240 pikseli	Do 35 kb	-
Expand billboard	SWF	750x100 pikseli + 750x400 pikseli	Do 45 kb.	-
Expand skyscraper	SWF	120x600 pikseli + 480x600 pikseli 160x600 pikseli + 640x600 pikseli	Do 45 kb.	-
MegaExpandSky	SWF	100x600 pikseli + 900x600 pikseli	do 55 kb.	-
Push Billboard	SWF	750x100/750x300 pikseli	do 40 kb	
Scroll button	SWF	120x90 / 120x60 pikseli	do 10 kb	
Scroller	GIF / JPG / SWF	800 x 30 pikseli 1600x30 pikseli	do 12 kb	

BRANDMARK

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer 6.0** i wyższych.

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/brandmark.html
2. **Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczne wymagany)**
3. **Kreacja .swf:**
 - 3.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

```
on (release)
{
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

- 3.2. Kreacja powinna posiadać przycisk minimalizacji reklamy do postaci belki z dowiązaniem :

```
on (release)
{
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}
```

W tym kształcie reklama odpalona z kodu serwującego nie może blokować obszaru w przybliżeniu większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w funkcji "bm_min()" w kodzie serwującym. Niedopuszczalne, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał klikanie na odnośniki w treści witryny.

UWAGA:

Dla tej kreacji **symbol button nie może obejmować obszaru belki**. Kreacja **przy „chwytaniu” za belkę nie może przenosić** na stronę Klienta.

- 3.3. Kreacja powinna zawierać przycisk powrotu do standardowej wielkości reklamy z dowiązaniem :

```
on (release)
{
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

Funkcja odpowiada za zwiększenie obszaru widocznego do rozmiarów początkowych. Rozmiar ten należy wyregulować wartościami liczbowymi w funkcji "bm_max()" w kodzie serwującym.

- 3.4. Obszar klikalny: Warstwa button - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowanie kreacja SWF:

TOP LAYER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/toplayer.html
2. **Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczne wymagany)**
3. **Kreacja .swf:**
 - 3.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

```
on (release)
{
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

- 3.2. W ostatniej pustej klatce animacji flash umieszczamy:

```
stop();
getURL(_root.adclose, "_self");
```

- 3.3. Obszar klikalny: Warstwa button nie może zajmować całej powierzchni obrysu reklamy, a jedynie fragment nad grafiką. Warstwa - odpowiedzialna za zliczanie reklamy - powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania banera SWF:
- 3.4. Po zakończeniu animacji, kreacja musi zniknąć nie pozostawiając aktywnego przezroczystego pola obszaru klikalnego (warstwy button).
- 3.5. Po aktywnej części animacji na stronie może pozostać statyczny element o wymiarach nie większych niż 120x60 pikseli i wadze do 5kb. Zalecamy, aby element graficzny był osobnym flashem zaczytywanym przez kod serwujący toplayer. Element ten musi być pozycjonowany dwoma parametrami (w poziomie i pionie) na stronie względem lewego górnego rogu ekranu, a parametry te muszą znajdować się w kodzie serwującym toplayer, Element graficzny musi się dezaktywować po 20 sekundach (maksymalny czas ekspozycji – 20 sekund)

SCROLL

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący – html:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/scroll.html
2. **Kreacja .swf / gif:**
 - 2.1.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk wyłączający z dowiązaniem:

```
on (release)
{
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka.

2.1.2. W pliku .swf warstwa button – odpowiedzialna za zliczanie reklamy powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania kreacja SWF (Reklama banerowa; pkt. 4.1.0.)

2.1.3. Plik gif zgodny ze specyfikacją banerową

SCROLLER / SCROLL FOOTER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Komplet materiałów:

Kreacja jpg / gif / swf:

1. Kod serwujący: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/scroller.html
2. Kreacja .SWF - Efekt scrollowania zrealizowany powinien być w kreacji.
3. Kreacja gif/jpg powinna być statyczna – efekt scrollowania uzyskiwany jest przy wykorzystaniu kodu serwującego.
4. Baner przygotowany zgodnie z opisaną wyżej specyfikacją tych reklam.

FORMY BANEROWE ROZSZERZAJĄCE SIĘ (EXPANDY)

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.

Podstawą reklamy typu expand jest standardowa forma reklamowa: baner, billboard, skyscraper. Expand stanowi dodatkową powierzchnię reklamową dla tych form.

Komplet materiałów:

1. Kod serwujący html do pobrania z adresu:

1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/expand.html

2. Kreacja .swf.

2.1. Potrzebne są

2.1.1. Flash o wymiarach 750xZ lub 120xZ pikseli wraz z zastępczą kreacją .gif (750x100 lub 120x600, zgodnie z pkt. I.3 specyfikacji), gdzie Z jest wymiarem po rozwinięciu.

2.1.2. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem::

```
on (rollOver)
{
    getURL(_root.doexpand,"_self");
}

on (rollOut)
{
    getURL(_root.dolittle,"_self");
}
```

Rozmiar widocznego obszaru w stanie zwiniętym oraz rozwiniętym reguluje się parametrami liczbowymi w funkcjach „dolittle()” oraz „doexpand()” w kodzie serwującym. Po najechaniu myszą na reklamę powinna się rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

- 2.1.3. Warstwa odpowiedzialna za zliczanie reklamy powinna być przygotowana analogicznie do przygotowania banera SWF:
- 2.1.4. Po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (750x100 lub 120x600).

UWAGA: w przypadku expand skyscraperów należy zwrócić uwagę, czy na danej witrynie, na którą jest przygotowywana kreacja (expand skyscraper) ma się rozwijać w prawo, czy w lewo i zgodnie z tym przygotować materiał.

MEGAEXPANDSKY

Kreacje przygotowujemy analogicznie jak opisano wyżej (EXPANDY).
Kreacja ta od standardowego expanda różni się wyłącznie rozmiarem.

MULTIBILLBOARD

Wymiary: 750x100 expandowany do 750x200 (expandbillboard)
Wymiary: 750x200 (doublebillboard)
Waga kreacji początkowej: do 40k .swf, .jpg lub .gif, długość animacji max :15 sec
Waga kreacji: do 60k .swf, .jpg lub .gif
Waga filmu: do 2MB

- Panel zarządzający w kreacji musi posiadać funkcje stop/play oraz włączanie/wyłączanie dźwięku dla streamingu.
- Kreacja expanduje się do multiboardu po najechaniu myszką (funkcja jak w przypadku expandbillboarda).
- Streaming może emitować się od razu lub po wybraniu takiej opcji przez użytkownika.

Ważne: Kreacja musi posiadać "x" (krzyżyk) do zamknięcia expandowanej części.

WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

1. Kreacje *.swf mają być wykonane wg poniższej specyfikacji technicznej.
2. Plik główny *.swf powinien komunikować się z plikiem zawierającym streaming.
3. Kod serwujący niestandardowe akcje i formy reklamy dostarcza klient.

:: KREACJE .GIF/JPG ::

1. kreacja .gif/jpg jest kreacją zastępczą w przypadku gdy nie może zostać zaserwowana kreacja .swf; w przypadku emisji kreacji gif/jpg nie jest emitowany film video.
2. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
3. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

:: KREACJE .SWF ::

1. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
2. kreacja **nie może mieć więcej niż 12 klatek na sec (12 fps)**.
3. wszystkie **fonty niestandardowe** należy przekonwertować **na grafiki wektorowe – shape**.
4. kreacja musi zawierać wyznaczony obszar na film video o rozmiarach określonych do maksymalnej wielkości kreacji.
5. jeśli film ma posiadać buttony (play, stop, rewind) powinny one także znajdować się w kompozycji reklamy jako obiekty movie clip typ: button (ulożone poza okienkiem na film video)

6. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
7. wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zasytą zmienną **_root.clickTag** umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserver:
 - 7.1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
 - 7.2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
 - 7.3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczyistości.
 - 7.4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie wywołanie funkcji: getURL i
 - 7.5. ustalamy parametry:**

```
on (release)
{
  getURL(_root.clickTag,"_blank");
}
```

UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ _root.clickTag

- Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych)

PUSH BILLBOARD

Opis

Emisja kreacji rozpoczyna się od wyświetlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Kreacja .swf w momencie załadowania w 100% wywołuje funkcję dopushlock(). Rozpoczyna samoczynne rozpychanie serwisu i odsłanianie warstwy, na której osadzona jest kreacja .swf do rozmiarów 750x300 pikseli. Procesowi temu może towarzyszyć równoległy efekt animacyjny w kreacji swf. Po 5 sekundach wywołana zostaje funkcja dopushunlock(), która rozpoczyna stopniowe ściąganie serwisu i zasłanianie kreacji .swf do rozmiarów wyjściowych. Po zakończeniu tego procesu odblokowywane są funkcje dopushon() i dopushoff, o analogicznym działaniu jak opisane wyżej, z tą różnicą że ich wywoływanie nie jest determinowane czasowo, lecz akcjami użytkownika (najeżdżanie bądź zjeżdżanie myszką z kreacji). Do tej chwili zablokowane powinny być również efekty animacyjne w kreacji flash wywoływane po najeżdżaniu bądź zjeżdżaniu myszką z kreacji (chyba, że koncepcja kreacji stanowi inaczej).

1. Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek Microsoft Internet Explorer.
2. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym) z poniższym dowiązaniem:

```
on (rollOver)
{
  getURL("javascript:dopushon();","_self");
}
```

```
on (rollOut)
{
  getURL("javascript:dopushoff();","_self");
}
```

3. Po załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

```
getURL("javascript:dopushlock();","_self");
```

4. Po 5 sec. od załadowania załadowaniu kreacja powinna wywoływać:

```
getURL("javascript:dopushunlock();" , "_self");
```

5. Poprawność mechanizmu sprawdzania załadowania kreacji, nie jest przedmiotem weryfikacji kreacji przez obsługę techniczną kampanii, w związku z trudnością weryfikacji tego mechanizmu wobec plików binarnych swf.
6. Obsługa kodu serwującego sprowadza się do rozpychania i ściągania zony reklamowej w kontencie strony HTML oraz stopniowego odstawiania i zasłaniania kreacji swf za pomocą mechanizmów JavaScript, dostępnych dla przeglądarek z rodziny MSIE z tempem domyślnie ustawianym na 30 ms. Przy czym rozpychanie zony rozpoczyna się w momencie wywołania funkcji dopushlock() lub dopushon() , zaś jej ściąganie w momencie wywołania funkcji dopushunlock() lub dopushoff().
7. Dla wolnych komputerów lub/i kreacji, stron internetowych obciążanych znacznie zasoby sprzętowe tempo to może być wolniejsze, bądź niewolne od nieregularności.
8. Należy pamiętać iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania serwisu i prócz stopniowego odstawiania bądź zasłaniania kreacji swf, nie niesie ze sobą innego oddziaływania na kreację – wszelkie efekty animacyjne muszą być inicjowane wewnątrz kreacji. Należy również pamiętać, że do czasu wywołania funkcji dopushunlock() działanie funkcji dopushon() lub dopushoff() jest zablokowane, co stanowi uzasadnienie na analogiczne blokowanie efektów animacyjnych wewnątrz kreacji swf.

INTROMERCIAL

Nowa forma reklamy – Intromercial jest połączeniem reklamy typu „intro” ze sponsoringiem internetowym.

1. Emisja reklamy użytkownikowi dokonywana jest według poniższego schematu:
 - 1.1. Użytkownik wchodzi na stronę główną witryny X
 - 1.2. Zamiast strony głównej serwisu otrzymuje stronę z reklamą w tym samym oknie przeglądarki w którym wpisał URL, z cieniłą belką identyfikującą serwis na górze tej strony oraz z możliwością pominięcia reklamy.
 - 1.3. Po zakończeniu emisji reklamy (około 8 sekund) użytkownik automatycznie przekierowany jest na stronę główną serwisu gdzie umieszczony jest billboard/banner oraz Skyscraper.
2. Specyfikacja techniczna Intromercial:
 - 2.1. Kod HTML w którym osadzona jest:
 - 2.1.1. górna belka z opcją „pomiń” oraz
 - 2.1.2. reklama 600x400 pikseli.
 - 2.1.3. kreacja powinna mieć zaszytą w ostatniej klatce taką oto zmienną:

```
on (release)
{
getURL("javascript:function redirector();" , "_self");
}
```
 - 2.1.4. Kod musi wykorzystywać „Cookie” w celu targetowania reklamy do jednego użytkownika. I przekierować na odpowiednie URLe – jeżeli użytkownik nie widział reklamy to serwujemy reklamę i przekierowujemy na URL_1; jeżeli użytkownik widział reklamę to serwujemy URL_2
 - 2.1.5. Adresy URL ustawiamy samodzielnie definiując kampanię

- 2.2. Rozmiar głównego elementu reklamy:
 - 2.2.1. 600x400 pikseli
 - 2.2.2. Waga: do 30 kB
 - 2.2.3. Format: HTML, Gif, JPEG, Flash
- 2.3. Czas trwania: maksymalnie 8 sekund
- 2.4. Reklama typu: Billboard (750*100), baner (468*60) i skyscraper (120*600) zgodnych ze specyfikacją Adnet.

AD TEKST (Inteli tekst)

1. Warunki ogólne:
 - 1.1. Wielkość reklamy wraz ze skryptem liczącym nie może przekroczyć 20 kb.
 - 1.2. Skrypt monitorujący otwarcia powinien być przygotowany w formie obrazka 1x1.
2. Komplet materiałów:
 - 2.1. Materiały i kody monitorujące powinny być dostarczone na 10 dni przed emisją – **termin bezwzględny.**
 - 2.2. Element reklamowy – kreacja flash o wymiarach 120x120 lub mniejsza przygotowana wg. specyfikacji form reklamowych w sieci Ad.net.
 - 2.3. Element reklamowy – kreacja video o wymiarach 120x120 lub mniejsza przygotowana wg. specyfikacji form reklamowych w sieci Ad.net.
 - 2.4. Element reklamowy – kreacja graficzna o wymiarach 120x120 lub mniejsza.
 - 2.5. Element reklamowy – kreacja HTML o wymiarach 120x120 lub mniejsza.
3. Słowa kluczowe:
 - 3.1. Maksymalna ilość słów kluczowych to: 10 (dziesięć)

REKLAMA XHTML

1. Warunki ogólne:
 - 1.1. Wielkość reklamy wraz z kodem skryptowym nie może przekroczyć 75KB.
 - 1.2. Skrypty reklamy powinny korzystać tylko i wyłącznie z oznaczeń obiektów (ID) znajdujących się na stronie.
 - 1.3. Możliwe jest łączenie form reklamowych wpływających na stronę (toplayer, banner, billboard, skyscraper, popup).
 - 1.4. Elementy reklamowe (kreacje składowe kampanii, powinny zostać zbudowane wg specyfikacji tychże form reklamy).
2. Komplet materiałów:
 - 2.1. Opis kreacji - scenariusz działania i interakcji reklamy ze stroną
 - 2.2. Formy składowe kampanii (banner, toplayer, skyscraper, popup treść itp).
 - 2.2.1. (opcja) skrypt JS/inny uruchamiający reklamę.
 - 2.3. Jeżeli nie ma dostarczonego skryptu i reklama ma zostać uruchomiona wg ustalonego scenariusza przez witrynę / Adnet należy dostarczyć źródła (w przypadku flasha wraz z czcionkami) składowych form reklamy.

POPRAWNE KREACJE powinny być dostarczone do Adnetu na 14 dni robocze przed emisją.

REKLAMA W PALMTOPOCH

W przypadku reklamy w palmtopach należy przygotować baner, ewentualnie linię lub dwie teksty (może być mała grafika) dla użytkowników do kliknięcia oraz stronę reklamodawcy, na którą użytkownik zostanie przeniesiony. Na takiej stronie mógłby się znajdować tekst reklamowy, parę elementów graficznych oraz formularz do wypełnienia.

Wymagania reklamy

Dla reklamy hostowanej przez system AvantGo (a więc wszystkie polskie kanały) konieczne są do spełnienia następujące warunki:

Wymagania banera

Można przygotować baner wg jednej lub dwóch specyfikacji, ale zalecane jest przygotowanie ich dla: Pocket PC/CE i kolorowych Palm'ów. Takie działanie zapewni najlepszą jakość emitowanych reklam.

Gif nie może być animowany.

Uwaga! Rozmiary zalecane poniżej nie są standardami.

	Headliner (top) ad	Anchor (bottom) ad
Pocket PC/ Windows CE:	215 X 26 pixeli 1.1k 8-bit głębia koloru	215 X 34 pixeli 1.3k 8-bit głębia koloru
Palm (kolor):	150 X 18 pixeli 1.1k 8-bit głębia koloru	150 X 24 pixeli 1.3k 8-bit głębia koloru



Wymagania strony reklamodawcy

1. Pojedynczy plik HTML,
2. 15kb lub mniej reklamy HTML,
3. 20kb lub mniej elementów graficznych, których wielkość była by przystosowana do zmieszczenia się na ekranie palma,
4. Strona nie może mieć więcej aniżeli 6 ekranów Palma.
5. Strona musi być w całości zapisana w folderze o głębokości linku nie większej niż 1.

Przygotowanie strony reklamowej

Z wyjątkiem kilku wyjątków jak ramki zalecane jest używanie standardu HTML 3.2. Można zatem przygotować stronę reklamową do Palma jak każdą inną do umieszczenia w Internecie. Jest jednak kilka zasad, które muszą być przestrzegane:

1. należy umieścić `<meta name="handheldfriendly" content="true">` znacznik w sekcji `<head>`,
2. nie można używać czcionek o rozmiarze równym lub mniejszym niż 2 (tak małe czcionki są nieczytelne),
3. nie można wstawiać linków do stron nie przystosowanych do wyświetlania na Palmach,
4. nie można tworzyć tabel szerszych aniżeli 150 pikseli. Nie należy również używać rozmiarów w pikselach. Najlepszym rozwiązaniem jest wykorzystanie wartości procentowych bądź w ogóle usunięcie atrybutu WIDTH,
5. nie można stosować reklam większych aniżeli 150 pikseli w obydwu kierunkach,
6. sprawdź wcześniej swoją stronę w AvantGo przed jej emisją. Można to uczynić tworząc wcześniej własny kanał na AvantGo z linkiem do Twojej strony testowej. Zobacz sekcję „Stwórz swój własny kanał” z dokładnymi instrukcjami jak to zrobić.

W celu uzyskania większej ilości informacji dotyczących stosowania języka HTML należy odwiedzić sekcję dotyczącą [wspomagania HTML](#) na AvantGo oraz tego, co nie jest wspomagane. W celu uzyskania dodatkowych informacji na temat tworzenia elementów graficznych należy wejść również na stronę [AvantGo](#).

Tworzenie formularzy

AvantGo wspomaga formularze, które mogą być niezmiernie przydatnym narzędziem marketingu. Poniżej znajduje się kilka uwag dotyczących tworzenia formularzy.

Uwaga! Jeżeli nie planujesz używania formularzy w swojej reklamie możesz pominąć tą sekcję.

1. używając HTML 3.2 możesz stworzyć formularz jak każdy inny. Będzie on poprawnie wyświetlany, a wysłanie formularza nastąpi po zsynchronizowaniu Palma z komputerem osobistym
2. oczywiście jak każdy inny formularz konieczne będzie wykorzystanie skryptów CGI lub strony ASP. Mogą się one znajdować na AvantGo lub być przygotowane przez agencję
3. jest duże prawdopodobieństwo, że strona do której podany jest link znajduje się gdzie indziej aniżeli formularz. Wtedy by mieć pewność, że wszystko będzie działało poprawnie należy zamiast...

```
<form action="/cgi-bin/getemail.pl" method="GET">
```

```
...użyć...
```

```
<form action="http://www.mywebiste.com/cgi-bin/getemail.pl" method="GET">
```

4. można używać akcji GET i POST w formularzu. AvantGo wspomaga obydwie,

5. pole tekstowe o szerokości 18 znaków dokładnie wypełni szerokość monitora Palma,
6. w celu stworzenia okna dialogowego z elementem do wysyłania w kształcie POP UP należy zamienić przycisk wyślij następującym kodem:
 - 6.1.1. `<input type="button" name="Submit" value="Submit" onClick="document.forms[0].submitNoResponse('Thanks! Be sure to look for some exciting offers from X-Company soon!' ,true,false); back();">`
 - 6.1.2. Uwaga! Jeżeli chcesz wiedzieć, co dokładnie znaczy powyższy kod, zobacz [Adjusting The Submit Button](#)
7. Pamiętaj, że użytkownicy zobaczą stronę potwierdzającą wysłanie formularza, która musi być przystosowana do oglądania na Palmach,
8. Istnieje możliwość wysyłania auto-odpowiedzi, która zostanie dostarczona do użytkownika w momencie synchronizacji danych.

Przykładowa reklama

Poniżej na rysunku przykład reklamy umieszczonej w typowym palmie:



REKLAMA SMS

Reklama typu SMS oferowana jest w postaci:

1. SMS formie tekstu – reklama SMS w formie wiadomości tekstowej
2. SMS w formie obrazka – reklama SMS w formie czarno-białego obrazka
3. SMS w formie melodyjki I
4. SMS follow-up – SMS reklamowy wysłany na numer odbiorcy bezpośrednio po wysłaniu na ten numer SMSa przez użytkownika serwisu.
5. SMS sponsorowany – SMS w formie tekstu dołączany do serwisu informacyjnego przesyłanego SMSem do użytkowników

Warunki techniczne dla reklamy SMS

1. Tekst: 152 znaki bez polskich liter; dopuszczalne wielkie i małe litery, cyfry, spacje.
2. Obrazek: wielkość 72 x 14, 24 x 14 lub 72 x 28 pikseli, dwa kolory, format .bmp lub .nol

3. Melodyjka: format MIDI (nie polifoniczny)
4. **Uwaga:** możliwe jest łączenie tekstu z obrazkami.

MAILING REKLAMOWY

Mailing tekstowy i HTML

Do wysłanego mailingu (oprócz treści) konieczne jest dostarczenie następujących informacji:

1. dane reklamodawcy: pełna nazwa, adres,
2. e-mail zwrotny reklamodawcy, na który będą trafiały odpowiedzi na mailing,
3. temat e-maila,
4. nazwa nadawcy e-maila

Kreacja HTML powinna być przygotowana w następujący sposób:

- kodowanie – ISO-8859-2,
- grafika powinna być umieszczona w katalogu img/
- jeśli kod HTML pobiera obrazki zewnętrzne, muszą one zostać dołączone jako załączniki do umieszczenia na serwerze Ad.net,
- waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć maksymalnej wagi określonej przez witrynę realizującą wysyłkę.

UWAGA: mailing HTML z obrazkami zewnętrznymi otwarty off-line nie dociągnie obrazków - zostaną puste miejsca. Radzimy jak najrzadziej wykorzystywać dociąganie elementów zewnętrznych.

- style nie mogą być zaciągane z zewnętrznego źródła, muszą być umieszczone w pliku html
- w kodzie HTML nie mogą być zamieszczone: JavaScript, ramki oraz elementy dynamicznego HTML
- w stylach nie można umieszczać grafik, np. tło (niektóre programy wysyłkowe mają problemy z pobieraniem tych grafik)
- wszelkie wartości width, height, class, itp. powinny być umieszczone w znacznikach " " np. width="100", <p class="style1">treść</p>
- jeśli będą używane kody mierzące to proszę o ich poprawne zaimplementowanie

Po wysłaniu testów mailingu prosimy o akceptację pod względem:

- technicznym (poprawność własnych kodów mierzących o ile takie występują),
- graficznym (czy test jest taki sam jak kreacja oryginalna).

Problemy z wyświetlaniem się mailingów w środowisku Lotus Notes i Gmail (Google Mail)

Ad.net nie gwarantuje poprawnego wyświetlania kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie systemach Lotus I Gmail (Google Mail)

Ad.net zapewnia realizację oraz monitoring wysyłki. Zgodność kreacji z popularnymi systemami pocztowymi dostępnymi na rynku (Outlook Express, Outlook MS, Mozilla Thunderbird), szczególnie systemami Lotus zapewnia producent kreacji.

Google Mail ma problem z poprawnym odczytywaniem stylu CSS.

Zliczanie ilości kliknięć w link zamieszczony w e-mailu txt - na wyraźne żądanie zleceniobiorcy.

W przypadku mailingu tekstowego zliczanie kliknięć w link odbywa się poprzez zdefiniowanie redirecta (adresu przekierowującego na właściwy link) w ad serwerze - UWAGA - będzie on długi i pełen "krzaczków", co może zniechęcić część odbiorców do kliknięcia w niego.

W przypadku mailingu HTML redirect jest ukryty.

Zestawienie witryn należących do sieci Ad.net oferujących mailing dostępne jest w pliku Cennik.xls, do pobrania w dziale download, na stronie www.adnet.pl.

NEWSLETTER

DOKLEJKI DO NEWSLETTERÓW

Materiały potrzebne do newslettera:

- grafika w formacie *. jpg, *. gif (468x60, 750x100, ew. inny ustalony z daną witryną),
- adres docelowy
- adresy do testów
- kody mierzące klienta o ile takowe występują

Reklama wysyłana razem z newsletterem tematycznym, wysyłanym przez określoną witrynę, a odbieranym przez zarejestrowanych subskrybentów.

Lista witryn, na których oferta jest dostępna, wraz ze szczegółowymi informacjami, znajduje się w pliku Cennik.xls, do pobrania w dziale download, na stronie www.adnet.pl.

KANAŁY RSS

1. ZAŁOŻENIA OGÓLNE

- 1.1. Wszystkie materiały muszą być dostarczone na co najmniej 3 dni przed kampanią.

2. KOMPLET MATERIAŁÓW

- 2.1. Kreacja
- 2.2. Lista kanałów RSS, na których powinna pojawić się reklama.

3. KREACJA

- 3.1. Forma tekstowa.
 - 3.1.1. 45 znaków w tytule wiadomości (<title></title>),
 - 3.1.2. 600 znaków w opisie wiadomości (<description></description>),
 - 3.1.3. url.
- 3.2. Forma graficzna.
 - 3.2.1. 45 znaków w tytule wiadomości (<title></title>),
 - 3.2.2. url,
 - 3.2.3. kreacja html:
 - 3.2.4. Poprawnie napisana, sprawdzona i działająca strona HTML (dalej nazywana „kodem HTML”) wraz z wszystkimi plikami potrzebnymi do wyświetlenia strony.
 - 3.2.5. W kodzie HTML nie mogą być zamieszczone: JavaScript, arkusze CSS,
 - 3.2.6. Polskie czcionki należy kodować w standardzie ISO-Latin-2 (ISO 8859-2).
 - 3.2.7. Kod HTML wraz z wszystkimi potrzebnymi plikami nie może przekraczać 20 KB. W innym przypadku konieczne są indywidualne ustalenia.

STREAMING

WARUNKI BRZEGOWE

Dopuszczalne rozmiary i ciężar kreacji oraz czas:

VIDEO STREAMING BANNERS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
<i>Video Streaming Baner</i>	GIF/JPG	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zaśleпка
	SWF (12 fps)	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 80x60 pikseli
	FLA (12 fps)	468x60 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb -	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
<i>Video Streaming Billboard</i>	GIF/JPG	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zaśleпка
	SWF (12 fps)	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 133x100 pikseli
	FLA (12 fps)	750x100 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Skyscraper	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 20 kb	-	Zaśleпка
	SWF (12 fps)	120x600 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 120x90 pikseli
	FLA (12 fps)	120x600 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING EXPANDS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
<i>Video Streaming Expand Baner</i>	GIF/JPG	468x60 pikseli	do 15 kb	-	zaśleпка
	SWF (12 fps)	468x240 pikseli	do 15 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	468x240 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
<i>Video Streaming Expand Billboard</i>	GIF/JPG	750x100 pikseli	do 20 kb	-	zaśleпка
	SWF (12 fps)	750x300 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	750x300 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Expand Skyscraper	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 20 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	360x600 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	360x600 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING POPUPS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Popup	GIF/JPEG	250x250 pikseli	do 25 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	250x250 pikseli	do 25 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	250x250 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

VIDEO STREAMING LAYERS:

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS	Uwagi
Video Streaming Brandmark	SWF (12 fps)	300x300 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	300x300 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Box	SWF (12 fps)	300x250 pikseli	do 20 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 160x120 pikseli
	FLA (12 fps)	300x250 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
Video Streaming Expand Mega Sky	GIF/JPEG	120x600 pikseli	do 30 kb	-	zaślepka
	SWF (12 fps)	900x600 pikseli	do 30 kb	-	zawiera okienko na film o rozmiarze do 320x240 pikseli
	FLA (12 fps)	900x600 pikseli	do 500 kb	-	fonty zrasteryzowane lub dołączone pliki .ttf
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	30 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie
	MPEG/AVI	4:3	do 500 kb	10 sec.	rozmiar nie mniejszy niż rozmiar okienka w swf-ie

WYMAGANIA OGÓLNE FORM REKLAMY

1. Kreacje *.swf mają być wykonane wg powyższej specyfikacji technicznej.
2. Plik główny *.swf powinien komunikować się z plikiem zawierającym streaming.
3. Kod serwujący niestandardowe akcje i formy reklamy dostarcza klient.

Jeśli poniższa specyfikacja nie stanowi inaczej, obowiązują postanowienia punktu IV ze specyfikacji technicznej form reklamy.

:: KREACJE .GIF/JPG ::

1. kreacja .gif/jpg jest kreacją zastępczą w przypadku gdy nie może zostać zaserwowana kreacja .swf; w przypadku emisji kreacji gif/jpg nie jest emitowany film video.
2. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
3. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

:: KREACJE .SWF ::

1. kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
2. kreacja **nie może mieć więcej niż 12 klatek na sec (12 fps)**.
3. wszystkie **fonty niestandardowe** należy przekonwertować **na grafiki wektorowe – shape**.
4. kreacja musi zawierać wyznaczony obszar na film video o rozmiarach określonych w p. III – warunki brzegowe.
5. jeśli film ma posiadać buttony (play, stop, rewind) powinny one także znajdować się w kompozycji reklamy jako obiekty movie clip typ: button (ulożone poza okienkiem na film video)
6. kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
7. wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zasytą zmienną **_root.clickTag** umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer:
 - 7.1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. Ustawiamy ją jako najwyższą.
 - 7.2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
 - 7.3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
 - 7.4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie wywołanie funkcji: getURL i**7.5. ustalamy parametry:**

```
on (release)
{
    getURL(_root.clickTag,"_blank");
}
```

UWAGA: NA WIELKOŚĆ LITER W ZMIENNEJ _root.clickTag

- Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła (z wyjątkiem form layerowych)

SPOTLIGHT

Jeżeli w kampanii mają być użyte kody Spotlight, wymagamy:

1. Przesłania **dokładnych adresów url**, stron, które mają być monitorowane wraz z **nazwami własnymi tych stron** w celu ich późniejszej identyfikacji podczas raportowania (w statystykach).
2. Przesłania **informacji o technologii**, w jakiej zbudowana jest badana strona: PHP, JSP, ASP, JAVA, COLD FUSION.
3. Materiały do kodów spotlight muszą być nadesłane **5 dni przed** startem kampanii.

AD.CORNER

Forma reklamy rekomendowana do przeglądarek **Microsoft Internet Explorer 6.0** i wyższych.
Rozmiar kreacji 90x90 przed rozwinięciem, 800x600 po rozwinięciu.

Komplet materiałów:

1. **Kod serwujący html do pobrania z adresu:**
 - 1.1. Osadzenie pliku flash: http://dc.sabela.pl/files/kod/100_percent_oki/corner.html
2. **Baner reklamowy, z którego ma być serwowana reklama, pasujący do miejsca reklamowego na witrynie (nie jest konieczny)**
3. **Kreacja .swf:**
 - 3.1. Kreacja powinna posiadać krzyżyk zamykający z dowiązaniem:

```
on (release)
{
    getURL(_root.adclose, "_self");
}
```

Przez pojęcie „krzyżyk zamykający” rozumie się button prostokątny o rozmiarach nakreślonych przez ramiona krzyżyka. Button ten powinien znajdować się na najwyższej warstwie

- 3.2. Kreacja w wersji zwiniętej powinna zawierać na całej powierzchni button z dowiązaniem :

```
on (rollOver)
{
    getURL(_root.doexpand, "_self");
}
```

- 3.3. Kreacja w wersji rozwiniętej powinna zawierać na całej powierzchni button z dowiązaniem:

```
on (rollOut)
{
    getURL(_root.dolittle, "_self");
}

on (release)
{
    getURL(_root.clickTag, "_blank");
}
```

Rozmiar widocznego obszaru w stanie zwiniętym oraz rozwiniętym reguluje się parametrami liczbowymi w funkcjach „dolittle()” oraz „doexpand()” w kodzie serwującym. Po najechaniu myszą na reklamę powinna się rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

- 3.4. Po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego (90x90).

INFORMACJE WAŻNE I PRZYDATNE!

Jak sprawdzić czy plik .swf posiada poprawnie „zaszyty” _root.clickTag?

W oknie przeglądarki (np.: IE 6) wpisujemy adres url do pliku .swf (nie lokalnie, tylko przez http://), dopisujemy bez pozostawiania odstępów: **?clickTag=** i także bez odstępów adres url, na który ma odnosić kreacja, inny niż docelowy dla danej kampanii, np.: <http://www.adnet.pl>. Następnie klikamy na kreację. Jeśli w nowym oknie otworzy się strona, której url wpisaliśmy, to kreacja jest poprawnie wykonana, np.:

http://dc.sabela.com.pl/files/vwbankkonto/billboard_750x100_25kb.swf?clickTag=http://www.adnet.pl