



Sabela Media Polska
sp. z o.o.

**Specyfikacja techniczna
FORM REKLAMY**

Wersja 3.0

Aktualna wersja specyfikacji do pobrania pod adresami:

<http://dc.sabela.pl/files/kod/specyfikacja.doc>

<http://dc.sabela.pl/files/kod/specyfikacja.htm>

Spis treści

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.....	3
II. KOMPLET I NAZEWNICTWO MATERIAŁÓW.	5
III. WARUNKI BRZEGOWE.....	5
FORMY STANDARDOWE.....	5
FORMY EMITOWANE NA WARSTWIE.....	6
IV. PRZYGOTOWANIE FORM REKLAMY DO WSPÓŁDZIAŁANIA Z ADSEWEREM.....	6
:: KREACJE FLASH TYPU STANDARD BANER ::.....	6
Baner/Billboard/Doublebillboard/Skyscraper/Rectangle	6
Screening.....	7
:: KREACJE FLASH EMITOWANE NA WARSTWIE ::.....	7
Brandmark.....	7
Toplayer.....	8
Formy rozszerzające się (EXPANDY)	9
Scroller.....	9
Push Billboard/Doublebillboard	10
Scroll Baner/Billboard/Doublebillboard/Skyscraper	11
Corner.....	11
Comet Cursor.....	12
V. STREAMING	12
VI. MAILINGI	13
VII. AKCJE/KONWERSJE	13
VIII. INFORMACJE DODATKOWE.....	13

I. ZAŁOŻENIA OGÓLNE.

1. **Wymagamy przesłania jednorazowo kompletu kreacji (URL, kreacje, skrypty serwujące) na cały okres trwania kampanii.** W innym przypadku nie gwarantujemy terminowego sprawdzenia materiałów.
2. Kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi** nie większe niż podane w tabeli, dotyczące konkretnych form reklamy (punkt III). Wagi te mogą zostać przekroczone gdy określają to jasno założenia kampanii. Jeżeli kreacja nie jest ujęta w specyfikacji SMP, a jest dopuszczona do serwowania na poszczególnych stronach, należy kierować się danymi dotyczącymi najbardziej podobnej kreacji ze specyfikacji SMP.
3. Kreacje *.swf **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. Wraz z kompletem kreacji **powinien być dostarczony heksadecymalny kolor tła dla kreacji *.swf.** SMP nie ponosi odpowiedzialności za zmiany wyglądu kreacji wynikające z zaniedbania wymagania z tego punktu.
5. **Flashowe kreacje layerowe (toplayer, brandmark, expand) mogą być przygotowane maksymalnie w wersji 8.**
6. **Kreacje inne niż wymienione w punkcie 5, nie mogą być przygotowane w wersji wyższej niż 9.**
7. We wszystkich kreacjach wymagany jest Action Script 2.0.
8. **Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to 25 (wyjątek stanowi wydawca Gadu-Gadu.pl, gdzie limit ten to 18 FPS).**
9. Kreacje pomimo zgodności ze specyfikacją SMP powinny być wcześniej uzgodnione z wydawcą i spełniać jego wymogi dotyczące rozmiarów reklamy. W przypadku przesłania do Sabeli np. kreacji typu Toplayer spełniającej specyfikację SMP, a o rozmiarach nie uzgodnionych z wydawcą może on odmówić emisji. SMP nie ponosi odpowiedzialności za brak emisji lub opóźniony start spowodowany takim obrotem sprawy.
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 takie właśnie działania.
12. Zabronione jest używanie skryptów śledzących działanie użytkownika wykluczając interakcje z kreacją.
13. Nie będą przyjmowane kreacje ani kody serwujące powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
14. **Sabela Media Polska nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.** Wraz z kompletem materiałów prosimy o przesłanie kodów z jakich kreacje będą serwowane. Jednocześnie zezwala się na wykorzystanie przykładowych kodów serwujących należących do SMP.
15. **Sabela Media Polska weryfikuje materiały reklamowe wyłącznie pod kątem zgodności z wymaganiami specyfikacji wydawców i ich systemami adserwerowymi.** Sabela nie ponosi odpowiedzialności za niezgodność zaakceptowanych materiałów w wyniku zmian w specyfikacjach technicznych wydawców dokonanych bez uprzedzenia lub w okresie po zaakceptowaniu tychże materiałów przez Sabela w oparciu o wcześniejsze specyfikacje. **Potwierdzenie poprawności materiałów reklamowych przez Sabela nie należy w żadnym wypadku rozumieć jako nadanie im statusu poprawności w kontekście szerszym niż przystosowanie do wymogów adserwera danego wydawcy. W**

szczególności Sabelę nie ponosi odpowiedzialności za wady wizualne kreacji, wady wynikające z błędnej implementacji ActionScript, wady ukryte.

16. Komplet materiałów musi być **dostarczony na 4 dni robocze** przed uruchomieniem kampanii. Wyjątek stanowią kampanie z użyciem technologii **streaming, gdzie komplet materiałów musi być dostarczony na 8 dni roboczych** przed startem kampanii.
17. Jeśli w kampanii wymagane jest **użycie multiclickTagow** (więcej niż 1 clickTag) prosimy o zaszczytne odpowiednio : `_root.clickTag1` dla 1 adresu url, `_root.clickTag2` dla 2 adresu url, itd. Prosimy o **zwrócenie szczególnej uwagi na wielkość liter**.
18. Jeżeli przygotowana forma kreacji nie jest ujęta w specyfikacji SMP wówczas należy się kierować specyfikacją wydawcy. Dotyczy to form takich jak **dynamic wallpaper, screening** lub kreacji przechwytyjących dodatkowe zmienne, które udostępnia wydawca np. kreacje zaciągające imię. SMP oczywiście zapewnia skrypty zliczające statystyki.
19. **Obciążenie procesora.**
Każda z kreacji nie może obciążyć procesora wzorcowego, ustalonego przez SMP na P IV 2,6GHz, w więcej niż 30%. W momencie przekroczenia tej wartości SMP może nie dopuścić do emisji takiej kreacji. Niektóre elementy, które mogą wpływać na nadmierne obciążenie to:
 - a. Duża ilość akcji `onClipEvent(enterFrame)` wykonywanych jednocześnie
 - b. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych - polecamy zmniejszenie ilości punktów edycji krzywych. Kształty wektorowe o znacznej ilości punktów (vertex) – powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. - polecamy taki obiekt wyeksportować jako plik (jpg,png) i zaimportować ponownie.
 - c. Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów
 - d. Animacja wielu obiektów jednocześnie
 - e. Nadmierne używanie przejść z przezroczystości (alfa) na bitmapach - zalecamy stosowanie efektu tint
20. W przypadku reklam emitowanych na przestrzeni reklamowej wydawcy **Onet.pl** i dotyczących :
 - a. Emisji stałych
 - b. Sponsoringów
 - c. Targetownia behawioralnego
 - d. CPA, CPC
 - e. Brandingu
 - f. Screeningu
 - g. VideoAd, AudioAd

Muszą być przygotowane zgodnie ze [specyfikacją Onet.pl](#)

21. W przypadku reklam emitowanych na przestrzeni reklamowej wydawcy **Wp.pl, o2.pl, Interia.pl, Gazeta.pl** i dotyczących:
 - a. Emisji stałych
 - b. Sponsoringów
 - c. Screeningu
 - d. CPA, CPC

Muszą być przygotowane zgodnie ze specyfikacją danego wydawcy:

- [specyfikacja o2.pl](#)
- [specyfikacja Interia.pl](#)
- [specyfikacja Gazeta.pl](#)
- [specyfikacja Wp.pl](#)

II. KOMPLET I NAZEWNICTWO MATERIAŁÓW.

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

Jako komplet materiałów rozumie się:

- komplet kreacji spełniających warunki specyfikacji
- komplet aktywnych URL-i
- kody serwujące

Materiały powinny być nazywane wg następującego schematu:

formareklamy_wymiar_wersja/przeznaczenie

np.: baner_468x60.swf	- jest tylko jeden baner w kampanii
brandmark_300x300_v1.swf	- są różne linie kreacyjne brandmarków o rozm. 300x300
popup_250x250_onet.swf	- kreacja dedykowana na onet
toplayer_400x400_v3_onet.swf	- kreacja dedykowana na onet, występuje więcej niż jedna linia kreacyjna

Uwaga 1: Wersja i przeznaczenie reklamy nie są wymagane gdy wszędzie ma być emitowana kreacja w jednej wersji

Uwaga 2: Formy zastępcze powinny mieć identyczne nazwy, różnić się tylko rozszerzeniem pliku.

Uwaga 3: W nazwach plików używamy wyłącznie małych liter, podkreślników oraz cyfr. Prosimy o nie używanie spacji oraz polskich znaków w nazwach plików.

III. WARUNKI BRZEGOWE

FORMY STANDARDOWE

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS/UWAGI
Baner	GIF/JPG, SWF	468x60 px	do 20 kB	-
Billboard	GIF/JPG, SWF	750x100 px	do 30 kB	-
Doublebillboard	GIF/JPG, SWF	750x200 px	do 40 kB	-
Button	GIF/JPG, SWF	120x90 px	do 10 kB	-
Large Rectangle	GIF/JPG, SWF	336x280 px	do 30 kB	-
Rectangle	GIF/JPG, SWF	300x250 px	do 30 kB	-
Skyscraper	GIF/JPG, SWF	120x600 px	do 30 kB	-
Super Skyscraper	GIF/JPG, SWF	160x600 px	do 35 kB	-

FORMY EMITOWANE NA WARSTWIE

NAZWA	FORMAT	WYMIAR	WAGA	CZAS/UWAGI
Brandmark	SWF	400x400 px	do 35 kB	-
Toplayer	SWF	skala - 4 : 3	do 35 kB	max. 15 s.
Expand Baner 468x60	GIF/JPG, SWF	Rozwinięty 468x240 px	Do 25 kB	-
Expand/PushBillboard 750x100	GIF/JPG, SWF	Rozwinięty 750x300 px	Do 45 kB	
Expand Skyscraper	GIF/JPG, SWF	Rozwinięty 240x600 px	do 45 kB	-
Expand Super Skyscraper	GIF/JPG, SWF	Rozwinięty 320x600 px	do 45 kB	-
Scroll Baner	GIF/JPG, SWF	468x60 px	do 20 kB	-
Scroll Billboard	GIF/JPG, SWF	750x100 px	do 30 kB	-
Scroll Skyscraper	GIF/JPG, SWF	120x600 px	do 30 kB	-
Scroll Super Skyscraper	GIF/JPG, SWF	160x600 px	do 35 kB	-
Scroller	GIF/JPG,SWF	800x30 px	do 20 kB	-
Corner	SWF	90 x 90 px 800x600 px	do 30kB	-
Comet Cursor	GIF/JPG, SWF	64 x 64 px	do 15 kB	-

Uwaga 1: Wszystkie kreacje **muszą mieć dokładny, założony wymiar i wagi** nie większe niż podane w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy w kolumnie. Wagi te mogą zostać przekroczone tylko wtedy gdy określają to jasno założenia kampanii.

Uwaga 2: Formy nie ujęte w tabeli mogą być monitorowane przez SMP za pomocą skryptów zliczających. Kreacje wówczas należy przygotować wg specyfikacji danego wydawcy.

IV. PRZYGOTOWANIE FORM REKLAMY DO WSPÓŁDZIAŁANIA Z ADSERWEREM.

:: KREACJE .GIF/JPG ::

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja .swf (różnić się tylko rozszerzeniem).

:: KREACJE FLASH TYPU STANDARD BANER ::

Baner/Billboard/Doublebillboard/Skyscraper/Rectangle

- kreacja musi mieć wagę oraz rozmiary zgodne z jej opisem
- kreacja musi mieć taką samą nazwę jak kreacja gif/jpg (różnić się tylko rozszerzeniem).
- wszystkie kreacje .swf, niezależnie od ich formy muszą posiadać zaszytą zmienną

_root.clickTag umożliwiającą zliczanie kliknięć przez adserwer:

1. Nad przygotowaną animacją tworzymy nową warstwę. **Ustawiamy ją jako najwyższą.**
2. Rysujemy na niej prostokątny obszar, który przekształcamy na symbol – button.
3. Wchodzimy w symbol i nadajemy jego zawartości parametr przezroczystości.
4. Do symbolu dowiązujemy następujące wywołanie 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

Screening

OPIS:	Połączenie formy standardowej z plikiem graficznym umieszczanym jako tło serwisu.
WAGA:	Zgodnie ze specyfikacją wydawcy
ROZMIAR:	Zgodnie ze specyfikacją wydawcy
TECHNOLOGIA:	Kreacja – JPG/GIF/SWF Plik tła serwisu – JPG/GIF

Kreację *.swf należy przygotować zgodnie ze specyfikacją SMP lub specyfikacją wydawcy, natomiast plik, który ma być użyty jako tło danego serwisu musi być przygotowany zgodnie ze specyfikacją wydawcy.

:: KREACJE FLASH EMITOWANE NA WARSTWIE ::

Brandmark

OPIS : Reklama w formie okna, wyświetla się "na wierzchu" serwisu, można ją przesuwać w obrębie okna przeglądarki, w którym wyświetlana jest strona WWW. Belka, dzięki której brandmark można przesuwać, nie może być klikalna! Reklama musi również posiadać widoczny przycisk zamknięcia i minimalizacji okna.

WAGA : do 35kB
ROZMIAR : do 400x400 pikseli
TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje "_root.clickTag":

a.

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

- b. powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej(najwyższej warstwie kreacji).

3. Adres URL do akcji “_root.clickTag” należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

4. Przycisk zamknięcia - w kształcie litery "X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być w rozmiarze co najmniej 14x14 pikseli oraz być wyraźnie widoczny. Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

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

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

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

W kształcie zminimalizowanej reklama uruchomiona z kodu serwującego nie może blokować obszaru w większego niż obrys belki. Rozmiar widocznego obszaru w stanie minimalizacji reguluje się parametrami liczbowymi w kodzie serwującym. Niedopuszczalnym jest, aby przezroczysty obszar wielkości standardowej reklamy był klikalny lub uniemożliwiał kliknięcie 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!

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.

Toplayer

OPIS :	Reklama w formie okna, wyświetlana nad treścią strony internetowej. Maksymalny czas trwania to 20 s. Reklama musi mieć widoczny przycisk zamknięcia "X".
WAGA :	do 35kB
ROZMIAR :	skala 4:3,
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej

2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje “_root.clickTag”:

a.

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

b. powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej(najwyższej warstwie kreacji).

3. Adres URL do akcji “_root.clickTag” należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

4. Przycisk zamknięcia - w kształcie litery "X" - powinien być widoczny przez cały czas emisji reklamy, powinien być umieszczony przy prawym górnym rogu głównego elementu graficznego, powinien być w rozmiarze co najmniej 14x14 pikseli oraz być wyraźnie widoczny. Przyciskowi należy przypisać funkcje zamknięcia:

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

6. Reklama powinna zamknąć się automatycznie po upływie maksymalnie 30s.

Formy rozszerzające się (EXPANDY)

Baner, Billboard/Doublebillboard, Skyscraper

OPIS :	Flash o wymiarach 750xZ lub 120xZ 160xZ pikseli wraz z zastępczą kreacją *.gif (750x100 / 120x600 / 160x600), gdzie Z jest wymiarem po rozwinięciu. Kreacja powinna mieć aktywny obszar na całej swojej powierzchni oraz przez cały czas emisji (w stanie zwiniętym oraz w stanie rozwiniętym)
WAGA :	Baner – 25 kb Billboard/Doublebillboard – 45 kb Skyscraper – 45 kb
ROZMIAR :	Baner – 468x60 expandowany do 468x240 Billboard/doublebillboard – 750x100/750x200 expandowany do 750x300 Skyscraper – 120x600 expandowany do 240x600 / 160x600 expandowany do 320x600
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W kreacji powinno być dowiązanie:

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

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 kodzie serwującym. Po najechaniu myszą na kreację powinna się ona rozwijać, natomiast po zdjęciu myszy z obszaru reklamy, warstwa powinna się zwinąć do stanu początkowego.

3. W przypadku tworzenia kreacji ekspandującej się automatycznie zaraz po wyemitowaniu na witrynie, czas od momentu rozpoczęcia ekspandowania do momentu całkowitego zwinięcia nie powinien przekraczać 5 sekund. Wywołanie funkcji ekspandujących powinno być ustawione automatycznie bezpośrednio w kreacji.

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

Scroller

OPIS :	Pasek reklamowy emitowany na dole okna przeglądarki. Reklama przesuwa się wraz z przewijaniem w górę i w dół oglądanej strony WWW serwisu. Może zawierać tekst oraz elementy graficzne, zarówno statyczne jak i animowane, które przewijają się poziomo wzdłuż paska. Sabela zapewnia przewijanie paska. Jest możliwość wyboru kierunku przesuwania (w prawo lub w lewo).
WAGA :	do 20kB
ROZMIAR :	800x30
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)JPG/GIF

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej

2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje “_root.clickTag”:

a.

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

b. powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej (najwyższej warstwie kreacji).

3. Adres URL do akcji “_root.clickTag” należy przesłać wraz z materiałem reklamowym

4. Przycisk zamknięcia przygotowuje SMP

Push Billboard/Doublebillboard

OPIS : Emisja kreacji rozpoczyna się od wyświetlenia postaci zminimalizowanej o wymiarach 750x100 pikseli. Kreacja .swf po 100% załadowaniu wywołuje funkcję dopushlock(). Rozpoczyna to 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 przez akcję użytkownika (najechnie, bądź zjechnie myszką z kreacji). W momencie automatycznego rozpychania serwisu zablokowane powinny być również efekty dopushon() i dopushoff() kreacji wywoływane po najechniu bądź zjechniu myszką chyba, że koncepcja kreacji stanowi inaczej.

WAGA : do 45kB

ROZMIAR : 750x100 + 750x300 pikseli

TECHNOLOGIA : Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej

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 odsłaniania 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. Należy pamiętać iż wywołanie którejkolwiek z wyżej wymienionych funkcji JavaScript stanowi jedynie punkt rozpoczęcia procesu rozpychania lub ściągania serwisu i prócz stopniowego odślaniania bądź zaślania kracji swf, nie niesie ze sobą innego oddziaływania na krację – wszelkie efekty animacyjne muszą być inicjowane wewnątrz kracji. Należy również pamiętać, że do czasu wywołania funkcji `dopushunlock()` działanie funkcji `dopushon()` lub `dopushoff()`.

Scroll Baner/Billboard/Doublebillboard/Skyscraper

OPIS :	Forma reklamowa, która po wyświetleniu pozostaje przez cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis. Reklama przesuwana się wraz z przewijaniem w górę i w dół oglądanej strony WWW. Reklama wyposażona jest w widoczny przycisk zamknięcia "X", którego przyciśnięcie powoduje "odesłanie" jej do danego slotu reklamowego.
WAGA :	Jak dla kracji banerowych.
ROZMIAR :	Baner – 468x60 Billboard – 750x100 Double Billboard - 750x200 Skyscraper – 120x600/160x600
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)/JPG/GIF

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W reklamie należy umieścić akcje “_root.clickTag”:

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

powyższą akcję należy przypisać obiektowi typu "button" zamieszczonemu na głównej liście czasowej (najwyższej warstwie kracji).

3. Adres URL do akcji GET URL należy przesłać wraz z materiałem reklamowym
4. Przycisk zamknięcia przygotowuje SMP. Może on być też przygotowany w kracji, wówczas należy przypisać mu funkcję:

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

Przycisk zamknięcia musi być umieszczony w prawym górnym rogu reklamy, musi również być dobrze widoczny i o rozmiarach nie mniejszych niż 14x14 px.

Corner

OPIS :	Ekspandowany box, umieszczony w prawym górnym rogu okna przeglądarki. Musi posiadać krzyżyk zamykający.
WAGA :	30 kB
ROZMIAR :	90x90 + 800x600 px
TECHNOLOGIA :	Flash (SWF)

Technologia Flash (SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Do reklam w technologii Flash (SWF)

W kracji powinno być dowiązanie:

```
on (rollOver)
{
  getURL(_root.doexpand,"_self");
}
on (rollOut)
{
  getURL(_root.dolittle,"_self");
}
on (release)
{
  getURL(_root.clickTag,"_blank");
}
```

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

5. W pobliżu rogu (zarówno w stanie rozwiniętym jak i zwiniętym) należy umieścić wyraźny krzyżyk zamykający reklamę z dowiązaniem

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

Comet Cursor

OPIS: Element graficzny pojawiający się przy wskaźniku myszy i podążający za nim (sprawia wrażenie przyklejonego do wskaźnika myszki).

WAGA: 20kB

ROZMIAR: 64 x 64 px

TECHNOLOGIA: GIF/JPG, Flash

Technologia Flash(SWF)

1. Reklamę należy przygotować w wersji FLASH 8.0 lub niższej
2. Kreacja nie wymaga zaszycia żadnej funkcji.

V. STREAMING

Materiał do streamingu składa się z dwóch części:

1. Kreacji swf spełniającej funkcji odtwarzacza
2. Źródła streamingu w postaci pliku flv

- Kreacja swf powinna spełniać założenia odpowiedniej formy kreacji opisanej w niniejszej specyfikacji.
- Kreacja swf musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przyciski sterujące emisją video: odtwórz, zatrzymaj, wycisz dźwięk (jeżeli występuje).
- Waga pliku FLV nie powinna przekraczać 500kB.
- Długość materiału video nie powinna przekraczać 20 sekund.
- Streaming rate nie powinien przekraczać 512/kbps, rekomendowana wartość: 256/kbps

VI. MAILINGI.

SMP ofertuje nadzór nad statystykami wysyłanych Malingów. W tym celu, w kreacji html zostaje zaszyty piksel (1x1 px) umożliwiający zliczanie otwarć, a linki docelowe zostają uzupełnione o odpowiedni element zliczający kliknięcia.

Elementem wspólnym dla wszystkich Malingów jest wymóg następujących danych:

1. Nazwa nadawcy
2. Tytuł maila
3. Adres zwrotny
4. Stopka(podpis) reklamodawcy
5. Adresy testowe

Kreacje powinny być technicznie przygotowane adekwatnie do specyfikacji wydawcy, który realizuje wysyłkę. Poniżej lista odnośników do wymogów wydawców:

Onet.pl	- strona 28 specyfikacji lub na stronie Onet'u
Wp.pl	- strona 43 specyfikacji lub na stronie WP
Interia.pl	- strona 16 specyfikacji lub na stronie Interii
Gazeta.pl	- strona 10 specyfikacji lub na stronie Gazety
O2.pl	- strona 16 specyfikacji
Ad.net	- strona 14 specyfikacji
IDMnet	- strona 12 specyfikacji

VII. AKCJE/KONWERSJE

Przyjmijmy nazwę skróconą dla wyrażenia akcje/konwersje – A/K

Jeżeli założenia kampanii wymagają mierzenia A/K wówczas wymagamy przesłania:

1. Dokładnych adresów URL stron, które biorą udział w procesie pomiaru A/K wraz z nadanymi im nazwami do 32 znaków
2. Przesłania kodów A/K, które mają być użyte w kampanii wraz z pozwoleniem na ich przetwarzanie.

W przypadku przygotowywania przez nas kodów A/K będą one napisane domyślnie w języku programowania JavaScript. Prośbę o przygotowanie kodów A/K należy przesłać nie później niż 5 dni przed startem kampanii.

Proces implementacji w przypadku generowania skryptów A/K przez SMP:

1. Wygenerowanie skryptów A/K
2. Wstawienie skryptów A/K na stronę docelową przez zleceniodawcę
3. Weryfikacja – sprawdzenie wstawienia kodu lub/i wykonanie testowej A/K

VIII. INFORMACJE DODATKOWE

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

W oknie przeglądarki (np.: IE 7) 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.sabela.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.sabela.pl