

## Zawartość

ZAŁOŻENIA OGÓLNE .....	2
KOMPLET MATERIAŁÓW .....	3
FORMY REKLAMY .....	4

## ZAŁOŻENIA OGÓLNE

1. Kreacje i kody serwujące nie mogą powodować występowania błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy, blokować lub utrudniać korzystania z serwisów.
2. Dostarczane kreacje muszą mieć dokładny wymiar oraz wagę. Parametry te podane są w tabelach dotyczących konkretnych form reklamy.
3. Dla kreacji w formacie .swf muszą być dostarczone kreacje zastępcze w formacie .gif lub .jpg.
4. Kreacje .swf powinny mieć białe tło zdefiniowane w kodzie heksadecymalnym #FFFFFF.
5. Do dostarczanej kreacji powinien zostać podany docelowy adres URL.
6. Kreacje banerowe (billboard, half banner, rectangle, box, itp) mogą być przygotowane do 8 wersji Flasha łącznie. W kreacji wymagany jest Action Script 2.0.
7. 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.
8. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających wymiar lub położenie okna przeglądarki. Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem są właśnie takie działania.
9. Zabronione jest używanie skryptów śledzących interakcję użytkownika.
10. Ekologia.pl nie zajmuje się przygotowaniem kodów serwujących do reklam.
11. Komplet materiałów musi być dostarczony na 2 dni robocze przed uruchomieniem kampanii.
12. Jeśli w kampanii wymagane jest użycie multclickTagów (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.
13. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach wynosi 25.
14. Maksymalne obciążenie procesora wzorcowego dla dostarczonej kreacji wynosi 30%. Za wzorcowy uważa się procesor: P IV 2,6GHz, W momencie przekroczenia tej wartości Portal Ekologia.pl może nie dopuścić do emisji takiej reklamy.  
Elementy, które mogą wpływać na nadmierne obciążenie to:
  - a. Duża ilość akcji `onClipEvent(enterFrame)` wykonywanych jednocześnie.
  - b. Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych –zaleca się zmniejszenie liczby punktów edycji krzywych. Kształty wektorowe o znacznej liczbie punktów (vertex) zaleca się wyeksportować jako plik (jpg,png) i zaimportować ponownie (liczba powyżej 100 vertexów uważana jest za znaczną).

## KOMPLET MATERIAŁÓW

Jako komplet materiałów rozumiane są:

- zestaw kreacji spełniających warunki specyfikacji lub kody serwujące kreacje,
- zbiór aktywnych adresów URL, do których mają kierować poszczególne kreacje,
- wypełniony formularz zamówienia

### Schemat nazewnictwa kreacji

Materiały powinny być nazywane wg następującego schematu:

1. Jedna kreacja w całej kampanii.

Schemat: formareklamy\_wymiar\_wersja

*Przykłady:*

*billboard\_750x100\_v1,*  
*ractangle\_300x250\_v1,*

2. Kreacja na konkretną witrynę.

Schemat: formareklamy\_witryna\_wymiar\_wersja

*Przykłady:*

*billboard\_wiedza\_750x100\_v1,*  
*ractangle\_poradnik\_300x250\_v1.*

W nazwach plików należy używać wyłącznie:

1. małych liter,
2. podkreślników,
3. cyfr.

W nazwach plików prosimy nie używać polskich znaków!

Jeżeli w czasie trwania kampanii pliki będą podmieniane należy je oznaczać kolejnymi numerami wersji (v1, v2, itd.)

*Przykład:*

*billboard\_750x100\_v1,*  
*billboard\_750x100\_v2,*  
*billboard\_750x100\_v3.*

### Schemat podawania adresów URL dla kreacji

Nazwa kreacji

adres URL

*billboard\_750x100\_v1*

*www.twojastrona.pl/podstrona/index.html*

## FORMY REKLAMY

Nazwa	Format	Wymiary	Waga
Billboard	GIF, JPEG, SWF	750x100 pikseli	do 50kB
Double billboard	GIF, JPEG, SWF	750x200 pikseli	
Triboard	GIF, JPEG, SWF	750x300 pikseli	
Ractangle	GIF, JPEG, SWF	300x250 pikseli	do 30 kB
Button	GIF, JPEG, SWF	160x70 pikseli	do 20 kB

### Przygotowanie kreacji .SWF

1. Nad przygotowaną animacją należy utworzyć nową warstwę i ustawić ją jako najwyższą.
2. Na przygotowanej w ten sposób warstwie należy narysować prostokątny obszar i przekształcić go w symbol – buton.
3. Poprzez wejście w symbol należy nadać jego zawartości parametr przezroczystości.
4. Do symbolu należy dowiązać następujące wywołanie funkcji:

```
getUrl i ustalamy parametry:  
on (release)  
{  
  getUrl(_root.clickTag,"_blank");  
}
```

**UWAGA:** Wielkość liter w zmiennej `_root.clickTag` nie może być modyfikowana!

Wraz z kreacją .swf należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła, np. „FFFFFF” oraz kreacje zastępcze w formacie .gif lub .jpg.