

## Specyfikacja techniczna produktów reklamowych

[www.salonmieszkaniowy.pl](http://www.salonmieszkaniowy.pl)



## Formaty, rozmiary i waga kreacji reklamowych

NAZWA KREACJI	FORMAT PLIKU	ROZMIAR	WAGA
Billboard	gif, jpg, png, swf (flash)	750x100 px	30 KB
Double billboard	gif, jpg, png, swf (flash)	750x200 px	45 KB
Expand billboard	swf (flash)	750x100 / 300 px	50 KB
Triboard / Expand triboard	gif, jpg, png, swf (flash) / swf (flash)	750x300 / 600 px	50 / 65 KB
Pasek reklamowy	gif, jpg, png, swf (flash)	986x36 px / 806x36 px	20 KB
Boks Duży	gif, jpg, png, swf (flash)	160x320 px	30 KB
Boks Średni	gif, jpg, png, swf (flash)	160x160 px	20 KB
Boks Mały	gif, jpg, png, swf (flash)	160x80 px	15 KB
Skyscraper / Expand skyscraper	gif, jpg, png, swf (flash) / swf (flash)	160 / 300x600 px	30 / 45 KB

### UWAGA:

Kreacje typu „Pasek reklamowy” ma różną szerokość w zależności od miejsca, w którym będzie wyświetlany.

## Wymagania ogólne dla reklam

1. Przyjmujemy reklamy w następujących formatach: **JPG, GIF, PNG, SWF** (Flash).
2. **Rozmiar** (w pikselach) **oraz waga** (w kilobajtach) reklam nie może przekraczać wartości podanych w specyfikacji poszczególnych form reklamowych.
3. **Nazwy poszczególnych reklam** (plików) nie mogą zawierać spacji ani polskich liter. Nazwy muszą mieć następującą postać: klient\_forma\_nazwa\_rozmiar\_wersja.swf czyli np.: rednet\_billboard\_super\_oferta\_750x100\_01.swf
4. Za **komplet materiałów** uznajemy kreację wykonaną zgodnie ze specyfikacją poszczególnych form reklamy oraz nazwaną zgodnie z konwencją nazewnictwa, jak również URL na jaki ma kierować kreacja.

## Wymagania ogólne dla reklam Flash (SWF)

1. Mając gotową animację w programie Adobe Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę, na której zostanie zdefiniowany obiekt typu przycisk (button). Przypisujemy do niego akcję getURL z następującym wpisem (**uwaga na wielkość liter**):

```
on (release) {  
  if (clickTag!=undefined) {  
    getURL (clickTag, "blank");  
  } else {  
    getURL ("http://wpisz.swoj.adres", "_blank");  
  }  
}
```

### CZĘSTE BŁĘDY TO:

- przypisanie akcji do klatki kluczowej filmu, zamiast do utworzonego, wybranego i zaznaczonego „buttona”
  - nie podanie właściwego adresu www strony internetowej, do której ma odsyłać kreacja.
2. Jeżeli kolor tła kreacji SWF jest inny niż biały, należy na dolnej warstwie kreacji umieścić symbol graficzny zakrywający cały obszar kreacji i nadać mu pożądany kolor.
  3. Jeżeli kolor tła kreacji SWF jest biały, należy na górnej warstwie kreacji umieścić ramkę w rozmiarze kreacji z obrysem o szerokości przynajmniej 1 piksela.
  4. Dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli).
  5. Ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż **25 fps** (klatek na sekundę = frames per second).
  6. Kreacje powinny być zapisane ze zgodnością dla **Flash Playera 9** lub wcześniejszą wersją odtwarzacza.
  7. Dopuszczalny jest **Action Script 2.0**. Nie należy używać Action Script 3.0 lub nowszego.
  8. W przypadku sprawdzania kreacji przyjmowane są wyłącznie pliki \*.fla **zgodne z wersją CS3** lub wcześniejszą. Czcionki powinny być zamienione na krzywe lub dostarczone wraz z kreacją.