



Specyfikacja techniczna reklamy Favore.pl

POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Wymagane jest przesłanie jednorazowo kompletu kreacji na cały okres trwania kampanii.
2. Kreacje muszą mieć rozmiar i wagę określoną w tabelach lub opisach dotyczących konkretnych form reklamy.
3. Wraz z kompletem kreacji, powinien zostać dostarczony docelowy adres URL dla kampanii/kreacji lub lista adresów URL, na które kreacje powinny kierować.
4. Dopuszczalna wersja Flasha to 11, zalecamy jednak zapisywanie kreacji w wersji flash 10.
5. Zabronione jest tworzenie kreacji pobierających dodatkowe elementy lub odwołujących się do zewnętrznych plików (np.: streaming w kreacjach *.swf). Wyjątkiem są kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
6. Zabronione jest używanie skryptów zmieniających okno przeglądarki (wymiar, położenie). Wyjątek stanowią kreacje, których założeniem jest takie właśnie działanie.
7. Zabronione jest używanie skryptów zewnętrznych śledzących interakcję użytkownika chyba, że wymaga tego scenariusz kampanii.
8. Nie będą przyjmowane kreacje powodujące występowanie błędów lub ostrzeżeń podczas serwowania reklamy.
9. Limit FPS (frame per second) we wszystkich kreacjach to 24 aczkolwiek rekomendujemy FPS 18 wg standardu IAB Polska.
10. Favore.pl nie zajmuje się przygotowywaniem kodów serwujących do reklam, których brak w poniższej specyfikacji. Za dostarczenie odpowiedniego kodu wraz z kreacją odpowiedzialny jest Klient. Dotyczy to również niestandardowego okodowania reklam wymaganego do ich prawidłowego działania zgodnego z założonym scenariuszem (np. synchronizacja animacji pomiędzy kreacjami)
11. Termin dostarczenia materiałów.
Komplet materiałów należy dostarczyć 4 dni robocze przed rozpoczęciem emisji kampanii. Wyjątek stanowią kampanie obejmujące emisję form podstawowych – 2 dni robocze przed rozpoczęciem emisji. Niedostarczenie materiałów reklamowych w terminie może wiązać się z opóźnieniem startu kampanii lub też brakiem możliwości jej zrealizowania w zaplanowanym czasie.
12. Nadesłana kreacja powinna mieć nazwę zgodną z formatem:
Miejsce emisji_formatreklamy_rozmiar.swf
Np. Favore_billboard_750x100.swf
13. **Ramka o szerokości 1px wokół reklamy jest wymagana** w przypadku, gdy kreacja posiada białe lub transparentne tło i łączy się ono bezpośrednio w jakimkolwiek stopniu z krawędzią kreacji.

DOSTĘPNE FORMATY PODSTAWOWE

Lp.	Nazwa	Rozmiar standard [px]	Rozmiar expand [px] i kierunek	Push	Scrollowanie	Waga rekomendowana [kB]	Waga max [kB]
1	Banner	468x60	468x240, dół	Nie	Tak	<40	70
2	Billboard	750x100	750x300, dół	Tak	Tak	<40	70
3	Skyscraper	120x600	360x600, lewo	Nie	Tak	<40	70
4	Rectangle	300x250	600x500, lewo-dół	Nie	Nie	<40	70
5	Doublebillboard	750x200	750x300, dół	Tak	Tak	<40	70
6	Triplebillboard	750x300	Nie dotyczy	Nie	Nie	<60	70
7	Wideboard	940x300	Nie dotyczy	Nie	Nie	<60	70
8	Halfpage	300x600	600x600, lewo	Nie	Nie	<60	70

Uwaga: Dla wszystkich kreacji z powyższej tabeli wymagamy przesłania kreacji zastępczej (backup image) w formacie GIF/JPG/PNG. Proszę również zwrócić uwagę na wymóg ramki jeżeli białe lub transparentne tło kreacji styka się z krawędzią reklamy.

PARAMETRY TECHNICZNE

Parametr clickTag w kreacjach flashowych

Zmienna clickTag umożliwia systemowi mierzenie statystyk kliknięć w kreację. Aby ustawić clickTag w kreacji należy:

- utworzyć ponad wszystkimi warstwami nową warstwę i ustawić ją jako button (o wymiarach równych obszarowi klikanemu kreacji);
- ustawić nieprzezroczystość buttona na 0%;
- przypisać do buttona (nie do klatki!) następującą akcję:

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

Kreacje pisane w ActionScript 3 powinny używać poniższego kodu ([kliknij aby pobrać kod AS3](#)):

```
import flash.external.ExternalInterface;  
import flash.net.URLRequest;  
import flash.net.navigateToURL;  
btn_click.mouseChildren = false;  
btn_click.buttonMode = true;  
btn_click.addEventListener(MouseEvent.CLICK,click)  
var target = root.loaderInfo.parameters.target;  
var clicktag = root.loaderInfo.parameters.clicktag;  
  
function click(e:MouseEvent){  
    var browserName:String = getBrowserName();
```

```
if(browserName == "IE")
ExternalInterface.call("function setWMWindow() { window.open(""+ clicktag + "");});
else
navigateToURL(new URLRequest(clicktag), target);
}

function getBrowserName():String{
var browser:String;
try{ var browserAgent:String = ExternalInterface.call("function getBrowser(){return navigator.userAgent;}") } catch(error:Error){
trace(error);
return 'Undefined'; };
if(browserAgent.indexOf("Firefox") >= 0)
browser = "Firefox";
else
if(browserAgent.indexOf("Safari") >= 0)
browser = "Safari";
else
if(browserAgent.indexOf("MSIE") >= 0)
browser = "IE";
else
if(browserAgent.indexOf("Opera") >= 0)
browser = "Opera";
else
browser = "Undefined";
return browser;
}
```

[Kliknij aby pobrać kod AS3](#)

Więcej niż jeden clickTag (dotyczy formatów podstawowych/expandowanych/push)

W przypadku wielu adresów docelowych, zostaną one przekazane w sposób podobny do pojedynczego clickTaga z tą różnicą, że do nazwy zmiennej należy dodać numer porządkowy, np. clickTag1, clickTag2,..., clickTagN. Zmienne te definiujemy tak samo jak w przypadku pojedynczego clickTaga, przypisując je do odpowiednich buttonów warstwy klikanej np.:

```
//button 2
on (release) {
getURL(_root.clickTag2, "_blank");
}
```

Dźwięk

Dźwięk w kreacjach nie może być odtwarzany w pętli w żadnym przypadku emisji. Odtwarzanie dźwięku musi zostać bezwzględnie zakończone wraz z zamknięciem kreacji (również automatycznym, jak dla topłayera).

Audio może być uruchomione tylko po akcji użytkownika. Może to być kliknięcie lub najechanie wskaźnikiem myszki na kreację.

Multimedia - hosting

Favore.pl udostępnia usługę odpłatnego hostowania plików multimedialnych powyżej 70kB, takich jak np. materiały video. Dostępne są dwie opcje: plik do 200kB lub plik do 2,5MB.

Zastępcze kreacje (backup image)

Dla form reklamowych wymagających kreacji zastępczej należy przygotować grafiki w formacie JPG, PNG lub GIF. Zostaną one wyświetlone użytkownikom z wyłączoną obsługą JavaScript lub w przypadku braku lub niezgodności wersji wtyczki Flash.

Przycisk zamykający

Reklamy typu Toplayer, Brandmark muszą mieć zdefiniowany przycisk zamykający „zamknij X”, który po kliknięciu całkowicie wyłącza wyświetlanie kreacji. Powinien być to button zgodny z następującymi wymaganiami:

1. Czcionka: minimum 12 px.
2. Wymiary krzyżyka: minimum 14×14 px.
3. Powierzchnia przycisku „zamknij X” musi być klikalna i wyraźnie odznaczać się od kreacji. Kolor tła kreacji oraz obszaru klikanego muszą ze sobą kontrastować.
4. Krzyżyk zaznaczony linią o grubości nie mniejszej niż 2px.
5. Położenie obszaru klikalnego stałe – prawy górny róg.
7. Akcja zdefiniowana na buttonie:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Obciążenie procesora

Dopuszczalne obciążenie procesora przez kreacje flashowe to 30%. Za procesor wzorcowy Favore.pl przyjmuje procesor z rodziny Core 2 Duo @ 2GHz.

Elementy animacji powodujące niepotrzebny wzrost obciążenia procesora przez kreację:

- a) Duża ilość akcji `onClipEvent(enterFrame)` wykonywanych jednocześnie. Akcje typu `onEnterFrame` lub `onClipEvent(enterFrame)` wykonywane są periodycznie w każdej ramce filmu. Jeśli flash ma 18 klatek na sekundę (fps), to skrypt taki będzie wykonywany 18 razy na sekundę. W większości przypadków taka częstotliwość przetwarzania oraz użycie skryptu `onEnterFrame` są niepotrzebne. Znacznie lepsze wyniki daje użycie funkcji `setInterval`, gdzie możemy określić częstotliwość wykonywania skryptu np. 2 razy na sekundę. Częstym błędem jest pozostawienie działającego skryptu, który wykonał już swoją funkcję. Nie wyłączony, niepotrzebnie obciąża system.
- b) Animacja skomplikowanych kształtów wektorowych. Kształty wektorowe posiadające znaczną ilość punktów (vertexów) - ilość powyżej 100 vertexów można uważać za znaczną. Z reguły warto taki wektorowy obiekt wyeksportować jako bitmapę i zaimportować ponownie. Gwarantowana poprawa wydajności.
- c) Animacja obiektów składających się z dużej ilości gradientów. Jest to rozwinięcie punktu b) z zaznaczeniem, że obiekt z wypełnieniem gradientowym można uznać za skomplikowany, jeśli ma więcej niż 30 vertexów.
- d) Jednoczesna animacja 6, 7 obiektów może spowodować zauważalny spadek wydajności.
- e) Nadużywanie efektu Alpha - wielokrotne nakładanie na siebie elementów półprzezroczystych również powoduje spadek wydajności. Player musi w każdej ramce renderować po kolei wszystkie obiekty i wyliczać wypadkową przezroczystość, nawet jeśli są statyczne. Podobnie, jak w punkcie b), dobre efekty daje przekonwertowanie do bitmapy.

OPIS SZCZEGÓŁOWY KREACJI

Wszystkie poniższe formy mają dopuszczalną wagę maksymalną 70kB oraz muszą spełniać odpowiednie wymagania zapisane w sekcji Parametry Techniczne, aczkolwiek w przypadku wagi mocno zalecamy [limity przewidziane przez IAB Polska](#) .

Formy podstawowe

DOTYCZY FORM:	Banner, Billboard, Doublebillboard, Triplebillboard, Wideboard, Rectangle, Halfpage, Skyscraper.
OPIS:	płaska forma reklamy, emitowana w różnych częściach serwisu, zależnie od rodzaju i layoutu. Kliknięcie w reklamę powoduje przejście na adres docelowy kreacji.
ROZMIARY:	Zgodne z Tabelą dostępnych formatów Favore.pl.
FORMAT:	SWF,JPG,PNG,GIF
KREACJA ZASTĘPCZA:	Wymagana
RAMKA:	Wymagana w przypadku białego lub transparentnego tła przy krawędzi reklamy.
WAGA:	do 70kB

Formy scrollowane

DOTYCZY FORM:	Baner, Billboard, Doublebillboard, Skyscraper
OPIS:	Forma reklamowa, która po dostarczeniu (wyświetleniu) pozostaje cały czas widoczna dla odwiedzającego serwis, aż do momentu jej zamknięcia (odesłania jej do danego slotu reklamowego). Do reklamy zostanie automatycznie dołączony przycisk zamykający reklamę.
ROZMIARY:	Zgodne z Tabelą dostępnych formatów Favore.pl.
FORMAT:	SWF,JPG,PNG,GIF
KREACJA ZASTĘPCZA:	Wymagana
RAMKA:	Wymagana w przypadku białego lub transparentnego tła przy krawędzi reklamy.
WAGA:	do 70kB

Formy expandowane oraz push

DOTYCZY FORM:	Expand: Baner, Billboard, Doublebillboard, Triplebillboard, Wideboard, Skyscraper, Rectangle, Halfpage. Push: Billboard, Doublebillboard.
OPIS:	Rozwijane formy reklamy emitowane w miejscu standardowych odpowiedników. Po najechaniu wskaźnikiem myszki na podstawową część kreacji rozwija się ona do zadanych rozmiarów. Opuszczenie powierzchni kreacji powoduje zwinięcie się reklamy do pierwotnych rozmiarów. W przypadku skyscrapera należy zwrócić szczególną uwagę, w którą stronę kreacja ma się rozwijać na stronie docelowej. W przypadku kreacji typu push kreacja spycha w dół treść serwisu. Kreację przygotowuje się tak samo jak kreację typu expand.

ROZMIAR:	Zgodne z Tabelą dostępnych formatów Favore.pl.
FORMAT:	SWF
KREACJA ZASTĘPCZA:	Wymagana
RAMKA:	Wymagana w przypadku białego lub transparentnego tła przy krawędzi reklamy.
WAGA:	do 70kB

Aby uaktywnić rozwinięcie kreacji, definiujemy następującą akcję przypisaną do buttona umieszczonego na najwyższej warstwie (analogicznie jak clickTag):

```
on (rollOver) {  
  getURL(_root.doexpand)  
}
```

Po opuszczeniu przez kursor obszaru reklamy, musi ona zwinąć się do pierwotnego rozmiaru, konieczny jest więc następujący kod:

```
on (rollOut) {  
  getURL(_root.dolittle)  
}
```

Toplayer

OPIS:	Reklama wyświetlana na warstwie ponad zawartością serwisu (bez ingerencji w layout strony). Maksymalny czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać wyraźny przycisk zamykający (patrz Parametry Techniczne).
ROZMIAR:	400x300px
FORMAT:	SWF
KREACJA ZASTĘPCZA:	Nie dotyczy
RAMKA:	Wymagana w przypadku białego lub transparentnego tła przy krawędzi reklamy.
WAGA:	do 70kB

Przycisk zamykający w toplayerze powinien być warstwą aktywną, a jego wygląd powinien wyraźnie odróżniać się od reszty kreacji. Wszelkie rozwiązania utrudniające zamknięcie toplayera przez użytkownika będą skutkować nie dopuszczeniem kreacji do emisji. Cała powierzchnia przycisku powinna wywoływać następującą akcję:

```
on (release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying()');  
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary ale muszą być one nieklikalne.

Postit

OPIS:	Reklama wyświetlana na warstwie na bazie Toplayera ponad zawartością serwisu (bez ingerencji w layout strony). Maksymalny czas emisji tej kreacji wynosi 15 sekund.
-------	---

ROZMIAR: 180x250px
FORMAT: SWF
KREACJA ZASTĘPCZA: Nie dotyczy
WAGA: do 70kB

Materiał to tekst składający się z 240 znaków. Jest on składany przez wydawcę i jako ostateczna kreacja eksportowany do formatu flash. Emisja kreacji na stronie jest wyrównana do lewej w poziomie oraz wyśrodkowana w pionie.

Interstitial

OPIS: Interstitial to forma przykrywająca całą treść serwisu. Element flashowy nie będzie zajmował całej dostępnej powierzchni i jest domyślnie ograniczony standardowo przyjętymi rozmiarami – jego dopełnieniem jest jednolity kolor. Innymi słowy kreacja *.swf wyeksponowana jest na zaciemnionej przestrzeni serwisu.

ROZMIAR: 800x600px
FORMAT: SWF,JPG,GIF,PNG
KREACJA ZASTĘPCZA: Nie dotyczy
WAGA: do 70kB

W kreacji nie jest wymagany krzyżyk zamykający. Zamknięcie kreacji następuje automatycznie po 15 sekundach lub przez akcję użytkownika (nad elementem flashowym będzie widniał klikalny napis „ZAMKNIJ REKLAMĘ”).

Intromercial z winietą + doublebillboard

OPIS: Całość składa się z toplayera oraz doublebillboarda. Maksymalny czas ekspozycji toplayera wynosi 15 sekund. Toplayer musi zawierać wyraźny przycisk zamykający (patrz: paragraf Parametry Techniczne specyfikacji technicznej Favore.pl). W momencie dostarczenia reklamy wyświetla się tylko winieta serwisu i toplayer (przestrzeń poza winietą i samym toplayerem zakryta jest jednolitym kolorem). Po zamknięciu toplayera zawartość serwisu wraz z double billboardem zostaje odsłonięta.

ROZMIAR: Doublebillboard 750x200px
Toplayer do 800x600px
FORMAT: Doublebillboard – SWF,GIF,JPG,PNG
Toplayer – SWF
KREACJA ZASTĘPCZA: Nie dotyczy
WAGA: Doublebillboard – do 70kB
Toplayer – do 70kB

Informacje dodatkowe:

Przycisk zamykający w toplayerze powinien być warstwą aktywną, a jego wygląd powinien wyraźnie odróżniać się od reszty kreacji. Wszelkie rozwiązania utrudniające zamknięcie toplayera przez użytkownika będą skutkować nie dopuszczeniem kreacji do emisji. Cała powierzchnia przycisku powinna wywoływać następującą akcję:


```
on (release) {  
  getURL('javascript:onFinishedPlaying();');  
}
```

Kreacja może zawierać prześwitujące obszary. Powinny być one nieklikalne.

Screening

OPIS:	Emisja pary doublebillboard + tapeta, gdzie tapeta jest tłem serwisu. Tapeta może być wykonana w wysokiej rozdzielczości lub jako powtarzalny obrazek mniejszego rozmiaru.
ROZMIAR:	Doublebillboard - 750x200 px Tapeta – dostosowana do layoutu danego serwisu
FORMAT:	Doublebillboard SWF Tapeta JPG/PNG
KREACJA ZASTĘPCZA:	Wymagana
WAGA:	Doublebillboard do 70kB Tapeta do 60kB

W razie potrzeby kreację doublebillboarda można zastąpić kreacją dostosowaną do szerokości danego serwisu aby zachować spójność graficzną screeningu.

Interactive surround to dynamiczny screening - połączenie wielu obrazków tapet poprzez doublebillboard, reagujący na akcję użytkownika (np. na kliknięcie lub najechanie na pewien element). W dowolnym momencie może zostać wywołana zaimplementowana w billboardzie akcja:

```
getURL('javascript:swap_site_skin( numer)', '');
```

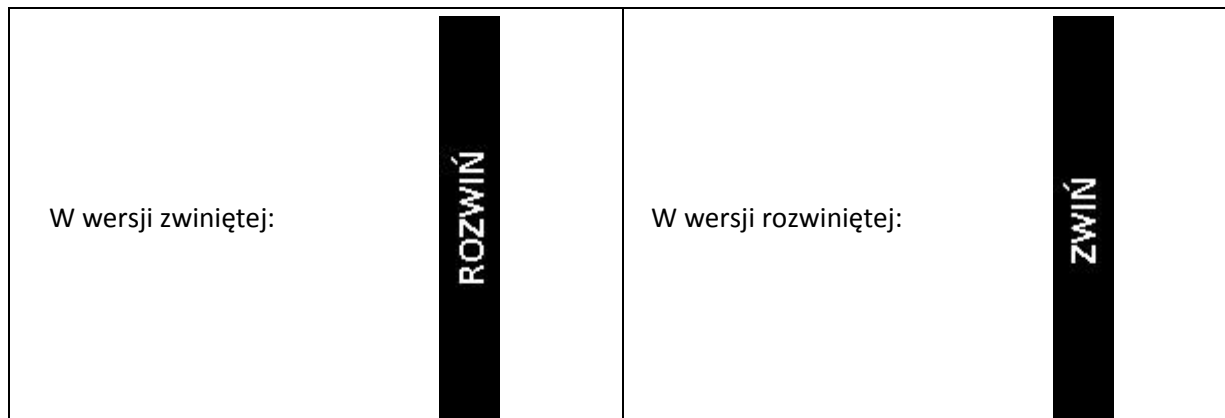
Gdzie „numer” jest dowolną liczbą z zakresu od 1 do liczby dostarczonych plików z tapetami. Tapeta o danym indeksie zostanie ustawiona jako tło.

Banderole Ad

OPIS:	Reklama wyświetlana na warstwie jako połączenie kreacji banerowej z niewielkim, personalizowanym elementem pozostającym na serwisie jako „przypominajka”. Uruchamia się jako rozwinięta forma i podąża za użytkownikiem podobnie do scrollera. Reklamę można zamknąć do rozmiarów niewielkiej „przypominajki” przy prawej krawędzi serwisu, która znika sama po braku aktywności ze strony użytkownika w ciągu 40 sekund. Nieco inwazyjny ale bardzo atrakcyjny wizualnie format.
ROZMIAR:	domyślnie 750x200 px plik *.swf + dwa pliki *.jpg 30x200 px
FORMAT:	SWF, JPG, PNG, GIF
KREACJA ZASTĘPCZA:	Wymagana (dla pliku swf)
WAGA:	750x200 – 70kB max ; 30x200px – 15 kB max

Do przygotowania reklamy wymagane są standardowo zbudowana (zgodnie z zapisami w specyfikacji technicznej Favore.pl) kreacja doublebillboarda oraz dwa niewielkie statyczne pionowe prostokąty o wymiarach 30x200px - dla wersji rozwiniętej i dla wersji zwiniętej. Mogą one zawierać logo klienta i mieć dowolną kolorystykę. Po około 15 sekundach od początku ekspozycji reklama automatycznie zwiija się do „przypominajki”. Po kolejnych 40 sekundach braku interakcji chowa również element 30x200 px.

Ważne: element 30x200 px musi się wyróżniać przez cały okres trwania jego ekspozycji oraz musi posiadać wyraźne oznaczenie „Zwiń” lub „Rozwiń”, w zależności od wersji, wskazujące na możliwość schowania lub rozwinięcia reklamy. Oznaczenie nie powinno zabierać mniej miejsca niż 25 px szerokości i 60 px wysokości. Reszta powierzchni jest do zagospodarowania. Przykłady:



Scroller

OPIS: Reklama wyświetlana na warstwie ponad treścią serwisu i przylegająca do dolnej krawędzi przeglądarki. Całość reklamy stanowi belka 1024x40px scrollująca się w poziomie tak, że reklama wypełnia całą szerokość okna.

ROZMIAR: 1024x40px

FORMAT: SWF

KREACJA ZASTĘPCZA: Nie dotyczy

RAMKA: Wymagana w przypadku białego lub transparentnego tła przy krawędzi reklamy.

WAGA: do 70kB

W samej kreacji swf nie jest wymagany przycisk zamykający. Dodany zostanie on automatycznie przez system adserwerowy poza powierzchnią samej kreacji.

Scrollowanie w poziomie generowane jest przez adserwer, więc prosimy o nie umieszczanie takiej animacji bezpośrednio w kreacji.

ZABRONIONE ELEMENTY

Kreacje w formacie flash nie mogą zawierać:

- zapętlonego, występującego cyklicznie lub uruchamiającego się automatycznie dźwięku;
- mechanizmów zapisujących, zmieniających bądź odczytujących pliki cookie oraz shared objects;
- odwołań do zewnętrznych elementów multimedialnych (wyjątkiem od tej reguły są pobierane na specjalnych zasadach materiały wideo);
- elementów generujących błędy na stronie, wywołujących komunikaty ostrzeżeń lub błędnie wyświetlających się w przeglądarce;

- mechanizmów mających na celu śledzenie interakcji użytkownika ze stroną (za wyjątkiem kreacji);
- FPS (frames per second) o wartości wyższej niż 24;
- elementów nadmiernie obciążających procesor (patrz: Parametry Techniczne -> Obciążenie procesora);
-

MAILING

Format: HTML

Waga: 50kB

- Mailing musi być wykonany jako kompletny dokument HTML, ograniczony tagami <body>.
- Wszystkie elementy graficzne powinny być dostarczone razem z elementami tekstowymi.
- HTML nie może zawierać elementów flash, javascript, ramek i elementów dynamicznych.
- Kodowanie polskich znaków powinno być ustawione na iso-8859-2 (iso-latin-2).
- Style nie mogą być zaciągane z zewnętrznego źródła, muszą być umieszczone w pliku html.
- W stylach nie można umieszczać grafik, np. tła elementów.
- Waga e-maila + waga obrazków nie może przekroczyć maksymalnej określonej wagi.
- Stosowanie CSS w kreacjach mailingowych jest niewskazane

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 należy je poprawnie zaimplementować.

UWAGA: Przyjmujemy tylko kreacje przygotowane na tabelach. Kreacja przygotowana na div'ach zostanie cofnięta do poprawy.

Po wysłaniu mailingu testowego prosimy o akceptację pod względem:

- technicznym (poprawność własnych kodów mierzących),
- graficznym

Wymagane materiały:

- kreacja reklamowa (jak powyżej)
- tytuł maila
- nazwa nadawcy
- stopka: dane reklamodawcy
- adres zwrotny
- adresy do testów.

Środowisko Lotus Notes i Gmail

Favore.pl nie gwarantuje poprawnego wyświetlania kreacji HTML we wszystkich klientach oraz systemach pocztowych, szczególnie Lotus i Gmail (Google Mail)

Favore.pl zapewnia zgodność kreacji z popularnymi systemami pocztowymi dostępnymi na rynku (Outlook Express, Outlook MS, Mozilla Thunderbird). Zgodność z systemami Lotus zapewnia producent kreacji.

VIDEO

Oferujemy trzy rodzaje formatów video.

Player klienta

Materiał video składa się z dwóch elementów:

- Kreacji *.swf;
Adres do pliku flv w kreacji *.swf jest przekazywany poprzez ścieżkę względną (oba pliki umieszczamy w tym samym katalogu) lub bezwzględną.
- Źródła video w postaci pliku flv.

Warunki konieczne:

- Kreacja swf powinna spełniać założenia odpowiedniej formy kreacji opisanej w niniejszej specyfikacji
- Kreacja swf musi posiadać umieszczone w widocznym miejscu przyciski sterujące emisją video: zatrzymaj, wycisz dźwięk (jeżeli występuje)
- Waga pliku flv nie może przekraczać 2,5MB
- Maksymalna długość spotu to 30 sekund
- Streaming rate nie powinien przekraczać 512kbps, rekomendujemy 256kbps

Player SMART

Materiał video składa się tylko z pliku flv. SMART Adserver używa własnych playerów do wyświetlania materiału reklamowego klienta. Niezbędnym jest, by nadesłany materiał zakodowany w formacie flv posiadał nadaną żądaną rozdzielczość – docelowo będzie ona rozmiarem reklamy. Rekomendowana waga pliku video to 1MB, a długość samego filmu nie może przekroczyć 30 sekund. Do wyboru są 3 playery:

- Player 1



- Player 2



- Player 3



Opcjonalnie dostępne są następujące elementy:

- włączenie dźwięku po najechaniu wskaźnikiem myszki na kreację;
- włączenie dźwięku po kliknięciu (w przycisk wyciszenia);
- kolory przycisków:
 - a. biały;
 - b. czarny;
 - c. czerwony;
 - d. zielony;
 - e. żółty;
 - f. szary;
 - g. niebieski;
- w przypadku playera nr 3 – automatyczna pauza w wybranej sekundzie filmu.

Doublebillboard fullscreen video

Jest to forma reklamowa składająca się z dwóch elementów. Pierwszy to doublebillboard, który zawiera player wideo oraz kreację graficzną umiejscowioną po prawej stronie. Część graficzna jest klikalna i kieruje do strony reklamodawcy. Po najechaniu przez użytkownika na obszar wideo zostaje zainicjowany drugi element - pełnoekranowy interstitial. W jego skład wchodzi: player wideo oraz opcjonalnie skórka. Kolor tła playera jest możliwy do zdefiniowania. Całość formy wykonana jest w technologii flash.

Statystyki

Dla formatu zliczane są statystyki odsłon formy jako całości, kliknięć, liczby otwarć wersji pełnoekranowej oraz liczby zamknięć interstitiala.

Materiały do formatu

1. Spot reklamowy odtwarzany w boksie 350x200px, w doublebillboardzie: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30 s i wadze do 1,5 MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL.
2. Spot reklamowy odtwarzany w interstitialu: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30s i wadze do 2MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL.
3. Grafika jako element doublebillboarda: plik w formacie GIF, JPG lub PNG, o rozmiarze 400x200 px i wadze do 70 kB
4. Opcjonalnie przezroczysta grafika lub element Flash jako skórka dla playera w interstitialu: plik w formacie PNG lub SWF, o maksymalnym rozmiarze 1280x700 px oraz wadze do 200 kB. Plik musi mieć odpowiednio wycięty przezroczysty obszar tak, aby było widać odtwarzacz wideo. Obszar przeznaczony dla wideo powinien być zależny od proporcji spotu przy założeniu stałej szerokości wynoszącej 640 px. Przykładowo dla spotów 16:9 - 640x360 px, dla 4:3 - 640x480 px. W pliku nie można używać klas transformacji ruchu, a w pliku SWF framerate nie może być większy niż 12 fps.

Rectangle fullscreen video

Jest to forma reklamowa składająca się z dwóch elementów. Pierwszy to rectangle, który zawiera player wideo oraz kreację graficzną umiejscowioną przy dolnej krawędzi. Część graficzna jest klikalna i kieruje do strony reklamodawcy. Po najechaniu przez użytkownika na obszar wideo zostaje zainicjowany drugi element - pełnoekranowy interstitial. W jego skład wychodzą: player wideo oraz opcjonalnie skórka. Kolor tła playera jest możliwy do zdefiniowania. Całość formy wykonana jest w technologii flash.

Statystyki

Dla formatu zliczane są statystyki odsłon formy jako całości, kliknięć, liczby otwarć wersji pełnoekranowej oraz liczby zamknięć interstitiala.

Materiały do formatu

1. Spot reklamowy odtwarzany w boksie 300x169px dla filmu w proporcjach 16:9 lub 300x225px dla filmu w proporcjach 4:3, w rectangle'u: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30 s i wadze do 1,5 MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL.
2. Spot reklamowy odtwarzany w interstitialu: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30s i wadze do 2MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL.
3. Grafika jako element rectangle'a: plik w formacie GIF, JPG lub PNG, o rozmiarze 300x81 px i wadze do 40 kB dla spotu z pkt 1 w proporcjach 16:9 oraz 300x25px i wadze do 40kB dla spotu z pkt 1 w proporcjach 4:3.
4. Opcjonalnie przezroczysta grafika lub element Flash jako skórka dla playera w interstitialu: plik w formacie PNG lub SWF, o maksymalnym rozmiarze 1280x700 px oraz wadze do 200 kB. Plik musi mieć odpowiednio wycięty przezroczysty obszar tak, aby było widać odtwarzacz

video. Obszar przeznaczony dla wideo powinien być zależny od proporcji spotu przy założeniu stałej szerokości wynoszącej 640 px. Przykładowo dla spotów 16:9 - 640×360 px, dla 4:3 - 640×480 px. W pliku nie można używać klas transformacji ruchu, a w pliku SWF framerate musi być nie większy niż 12 fps.

Scroll fullscreen video

Jest to forma reklamowa składająca się z dwóch elementów. Pierwszy to scroll, który zawiera player wideo oraz kreację graficzną umiejscowioną po prawej stronie playera. Część graficzna jest klikalna i kieruje do strony reklamodawcy. Scroller może być przyczepiony do górnej lub dolnej krawędzi okna przeglądarki. Po najechnaniu przez użytkownika na obszar wideo zostaje zainicjowany drugi element - pełnoekranowy interstitial. W jego skład wychodzą: player wideo oraz opcjonalnie skórka. Kolor tła playera jest możliwy do zdefiniowania. Całość formy wykonana jest w technologii flash.

Statystyki

Dla formatu zliczane są statystyki odsłon formy jako całości, kliknięć, liczby otwarć wersji pełnoekranowej oraz liczby zamknięć interstitiala.

Materiały do formatu:

1. Spot reklamowy odtwarzany w boksie 124x70px, w scrolerze: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30 s i wadze do 1,5 MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL
2. Spot reklamowy odtwarzany w interstitialu: plik w formacie FLV o długości nie przekraczającej 30s i wadze do 2MB. Plik może być hostowany na zewnętrznych serwerach, a kreacja dostarczona w postaci adresu URL.
3. Flash (plik SWF) - jako element scrollera - rozmiar 800x70px, waga do 70 kB
Na najwyższej warstwie klikalnej plik swf musi mieć przyporządkowaną funkcję przekierowującą z parametrem clickTag postaci:
on (release) {
 getUrl(_root.clickTag, "_blank");
}
4. Opcjonalnie przezroczysta grafika lub element Flash jako skórka dla playera w interstitialu: plik w formacie PNG lub SWF, o maksymalnym rozmiarze 1280x700 px oraz wadze do 200 kB. Plik musi mieć odpowiednio wycięty przezroczysty obszar tak, aby było widać odtwarzacz wideo. Obszar przeznaczony dla wideo powinien być zależny od proporcji spotu przy założeniu stałej szerokości wynoszącej 640 px. Przykładowo dla spotów 16:9 - 640×360 px, dla 4:3 - 640×480 px. W pliku nie można używać klas transformacji ruchu. W pliku SWF framerate musi być nie większy niż 12 fps.

KONTAKT TECHNICZNY

W razie dodatkowych pytań prosimy o kontakt:

Patrycja Mandrysz
pma@favore.pl
(+48) 71 793 55 16