

## SPECYFIKACJA TECHNICZNA FORM REKLAMOWYCH W TRO MEDIA

### SPIS TREŚCI

1. INFORMACJE PODSTAWOWE
2. REGUŁY TWORZENIA KREACJI REKLAMOWYCH
3. REKLAMA TRADYCYJNA BANNEROWA
4. REKLAMA ROZWIJALNA
5. REKLAMA PŁYWAJĄCA
6. REKLAMA OTWIERAJĄCA OKNO PRZEGLĄDRAKI
7. REKLAMY EMITOWANE NA WARSTWIE SERWISU
8. REKLAMY EMITOWANE POD WARSTWA SERWISU
9. MAILING

## 1. INFORMACJE PODSTAWOWE

I. Reklamy dostarczone do emisji na potencjale serwisów TRO MEDIA powinny spełniać założenia określone w specyfikacji technicznej dla reklam emitowanych na wszystkich serwisach TRO MEDIA.

II. Aktualna specyfikacja techniczna znajduje się pod adresem:

<http://reklama.tro.pl...>

### III. FORMATY REKLAM

- JPEG, GIF, SWF (Macromedia Flash)
- HTML (w tym kody emisyjne)

### IV. WAGA I ROZMIAR REKLAM

Waga podana w (kB) i rozmiar w pikselach (Px) reklam nie może przekraczać wartości podanych w specyfikacji technicznej. Waga kreacji może zostać przekroczona jedynie w przypadku indywidualnych ustaleń odnośnie kampanii z osobą odpowiedzialną po stronie TRO MEDIA.

### V. NAZEWNICTWO KREACJI

Dostarczone kreacje wymagają odpowiedniego nazewnictwa, materiały powinny być nazywane według następującego schematu :

**forma reklamowa\_wymiar\_wersja\_serwis**

np. Billboard\_750x100\_w1\_AJO.swf

### VI. ADRESY URL KREACJI

Każda dostarczona kreacja reklamowa nazwana według ustalonego schematu w pkt. V musi posiadać przypisany URL, który będzie kierował bezpośrednio na wyznaczony adres witryny.

NAZWA KREACJI	URL
Billboard_750x100_w1_AJO.swf	<a href="http://www.test.pl/index1.html">http://www.test.pl/index1.html</a>
DoubleBillboard_750x200_w1_GRAM24.swf	<a href="http://www.test.pl/index2.html">http://www.test.pl/index2.html</a>

## VII. KOMPLET MATERIAŁÓW

Komplet materiałów powinien zostać dostarczony **jednorazowo** na okres trwania kampanii.

**Za komplet materiałów uważa się:**

- Informacje dotyczące emisji form reklamowych (media plan)
- Zestaw przyporządkowanych adresów URL według schematu nazewnictwa dla wybranych kreacji reklamowych
- Komplet materiałów musi spełniać kryteria specyfikacji technicznej TRO MEDIA

VIII. Kreacje powinny zostać przygotowane w wersji Adobe Flash 7.0 lub wyższej.

IX. Termin przesłania kreacji nie może być krótszy niż 3 dni robocze przed emisją kreacji reklamowych na serwisach, gwarantuje to terminowe uruchomienia kampanii.

X. Kreacja reklamowa nie może utrudniać działania serwisu, na którym jest wyświetlana.

XI. Nazewnictwo materiałów nie może zawierać spacji, ani polskich liter.

## 2. REGUŁY TWORZENIA KREACJI REKLAMOWYCH.

Zasady tworzenia kreacji reklamowych dotyczą wszystkich form reklamy dostępnych na potencjale serwisów TRO MEDIA. Poza tym wymagane jest przestrzeganie zasad szczegółowych dla poszczególnych powierzchni reklamowych.

- Kreacje powinny być zapisane w wersji **Macromedia Flash 7.0** lub młodszej.
- Maksymalna prędkość animacji to **25 fps**. Proponowana prędkość wynosi **15 fps**.
- Kreacje nie może wywoływać błędów na stronie. Wywoływać błędów bądź nieprawidłowo się emitować.

### I. Typ kreacji. SWF

- kreacja musi spełniać założenia ogólne.
- materiały reklamowe muszą zawierać zmienną `_root.clickTag`, odpowiedzialną za monitorowanie kliknięć przez Adserver.
  - Tworzymy nową warstwę nad przygotowaną animacją i ustawiamy ją jako najwyższą.
  - Warstwę ustawiamy jako object – i przypisujemy jej parametr przezroczystości.
  - Przypisujemy następującą funkcję: `getURL` i ustalamy jej parametry:

### 3. REKLAMA TRADYCYJNA BANNEROWA

Forma Reklamy Bannerowej	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
Billboard	750x100	50	GIF, JPEG, SWF
Doublebillboard	750x200	50	GIF, JPEG, SWF
Skyscraper	120x600	50	GIF, JPEG, SWF
Rectangle	300x250	50	GIF, JPEG, SWF

#### I. Billboard

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 750x100
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **50 kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

#### II. Double Billboard

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 750x200
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. waga do 50 kB

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

### III. Skyscraper

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 120x600
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: 50 **kB**

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

#### IV. Rectangle

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość):300x250
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **50 kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserver;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps .

## 4. REKLAMA ROZWIJALNA

Forma Reklamy Bannerowej	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
Expand Billboard	750x100 750x300 (rozwinięty)	45 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Expand Skyscraper	120x600 (rozwinięty)	30 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF

#### I. Expand Billboard.

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość):  
**750x100** (zwinięty) / **750x300** (rozwinięty)
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **45 kB**

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. reklama składa się z jednego pliku o wymiarze 750x300. Mając gotową animację w programie Macromedia Flash w części zwiniętej kreacji (750x100) należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

```
on(release){  
getURL (_root.click,"_blank");  
}  
  
on (rollOver) {  
getURL("javascript:doexpand();","_self");  
}
```

Po najechaniu kursorem myszy na reklamę musi się ona rozwinąć;

W części rozwiniętej kreacji (750x300) należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

```
on(release){  
getURL (_root.click,"_blank");  
}  
  
on (rollOut) {  
getURL("javascript:dolittle();","_self");  
}
```

Po zdjęciu kursora myszy z obszaru reklamy rozwiniętej musi się ona zwinąć do stanu początkowego.

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## II. Expand Skyscraper

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość):

**120x600**

2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**

3. maksymalna waga kreacji: **30 kB**

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. reklama składa się z jednego pliku o wymiarze 120x600 / 160x600. Mając gotową animację w programie Macromedia Flash w części zwiniętej kreacji (120x600 / 160x600) należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL

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

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

Po najechaniu kursorem myszy na reklamę musi się ona rozwinąć;

W części rozwiniętej kreacji (360x600 / 480x600) należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

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

Po zdjęciu kursora myszy z obszaru reklamy rozwiniętej musi się ona zwinąć do stanu początkowego.

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## 5. REKLAMA PŁYWAJĄCA

Forma Reklamy Bannerowej	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
Scroll banner	468x60	40 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Scroll billboard	750x100	40 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): **468x60**
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **40 kB**

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następujący wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

### II. Scroll billboard

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): **750x100**
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: **40 kB**

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następujący wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## 6. REKLAMA OTWIERAJĄCA OKNO PRZEGLĄDRAKI

Forma Reklamy Bannerowej	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
Popup	250x250	40 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Popunder	750x550	45 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Interstitial	fullscreen (proporcje 4:3)	35kB	GIF, JPEG, PNG, SWF

### I. Popup

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 250x250

2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**

3. maksymalna waga kreacji: 40 **kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następujący wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;

3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;

4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;

5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;

6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale

7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

### II. Popunder

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 750x550

2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**

3. maksymalna waga kreacji: 45 **kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następujący wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

### III. Interstitial

#### 1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): fullscreen (proporcje 4:3)

2. format kreacji: **SWF**
3. maksymalna waga kreacji:

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. Pierwsza klatka animacji jest pusta - znajduje się w niej jedynie poniższy wpis:

```
stop();  
getURL("javascript:loader();","_self");
```

Na pozostałej części animacji należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

Ponad warstwą z akcją getURL należy zdefiniować kolejną warstwę zawierającą przycisk umożliwiający zamknięcie reklamy.

Przycisk zamknięcia reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

```
on (release){  
getURL("javascript:window.close();","_self");  
}
```

W ostatniej klatce animacji musi zostać umieszczony poniższy action script:

```
stop();  
getURL("javascript:window.close();","_self");
```

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;

4. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
5. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
6. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## 7. REKLAMY EMITOWANE NA WARSTWIE SERWISU

Forma Reklamy Bannerowej	Rozmiar w pikselach	Waga w kB	Format
Brandmark	300x300	40 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Toplayer	300x300 (lub inny)	35 kB	GIF, JPEG, PNG, SWF
Scroller	1600x30	20kB	GIF, JPEG, PNG, SWF

### I. Brandmark

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): **300x300**

2. format kreacji: **SWF**

3. maksymalna waga kreacji: **40 kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

Ponad warstwą z akcją getURL należy zdefiniować kolejną warstwę z belką tytułową, na której znajdzie się przycisk umożliwiający minimalizację reklamy, powrót do jej początkowego rozmiaru oraz przycisk pozwalający na zamknięcie reklamy.

Przycisk zamknięcia reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

```
on (release){
getURL("javascript:onFinishedPlaying();","_self");
}
```

Przycisk minimalizacji reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

```
on (release){
getURL("javascript:bm_min();","_self");
}
```

Przycisk maksymalizacji reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

```
on (release){  
getURL("javascript:bm_max();" "_self");  
}
```

2. użytkownik musi mieć możliwość swobodnego przesuwania kreacji **SWF** po stronie poprzez kliknięcie na belkę tytułową i przytrzymanie lewego przycisku myszy.
3. warstwa klikalna kreacji **SWF** nie może wychodzić poza obrys reklamy.
4. kreacja **SWF** może zasłaniać zawartość strony jedynie w ramach swojego obrysu (obszar o max. wymiarach 300x300 pikseli). Użytkownik musi mieć możliwość kliknięcia w linki znajdujące się na stronie poza obrysem reklamy.
5. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
6. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
7. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
8. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
9. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
10. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## II. Toplayer

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): dowolny
2. format kreacji: **SWF**
3. maksymalna waga kreacji: 35 **kB**
4. czas trwania animacji : max. **10 sek.** + **20 sek.** element statyczny

### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

Ponad warstwą z akcją getURL należy zdefiniować kolejną warstwę zawierającą przycisk umożliwiający zamknięcie reklamy.

Przycisk zamknięcia reklamy musi mieć zdefiniowaną następującą akcję:

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

2. po odtworzeniu 10 sekundowej animacji na stronie może pozostać jedynie statyczny element o dowolnym kształcie, nie przykracający jednak rozmiaru 125x125 pikseli. Element ten znika po 20 sekundach.
3. eksportując kreację do pliku **SWF** w Publish Settings: Playback należy odznaczyć opcje Loop.
4. warstwa klikalna kreacji **SWF** nie może wychodzić poza obrys reklamy.
5. kreacja **SWF** może zasłaniać zawartość strony jedynie w ramach swojego obrysu. Użytkownik musi mieć możliwość kliknięcia w linki znajdujące się na stronie poza obrysem reklamy.
6. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
7. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
8. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
9. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
10. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
11. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

### III. Scroller

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): 1600x30
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG, SWF**
3. maksymalna waga kreacji: 20 **kB**

#### Format Macromedia Flash (SWF):

1. mając gotową animację w programie Macromedia Flash należy zdefiniować ponad wszystkimi warstwami reklamy dodatkową, przezroczystą warstwę i ustawić ją jako button. Na warstwie należy umieścić akcje getURL z następującym wpisem:

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

2. do emisji przyjmowane są reklamy zapisane w wersji Macromedia Flash 7.0 lub wcześniejszej;
3. reklama w formacie **SWF** powinna posiadać zastępcze kreacje w formatach GIF, JPEG lub PNG;
4. jeżeli kolor tła kreacji **SWF** jest inny niż biały, należy dostarczyć heksadecymalny kolor tła kreacji;
5. adres docelowy (URL) nie może być zapisany w reklamie (w pliku flash), powinien być dostarczony osobno, w przeciwnym razie kliknięcia nie będą zliczane przez adserwer;
6. dźwięk w reklamie nie może trwać dłużej niż 2,5 sek. i nie może być odtwarzany stale (w pętli);
7. ilość klatek na sekundę w animacji nie może być większa niż 25 fps (klatek na sekundę = frames per second);

## 8. REKLAMY EMITOWANE POD WARSTWA SERWISU

### I. Watermark.

#### Informacje ogólne:

1. rozmiar kreacji w pikselach (szerokość x wysokość): **dowolny**
2. format kreacji: **GIF, JPEG, PNG**
3. maksymalna waga kreacji: **5 kB**
4. Dokładna forma i sposób prezentacji są każdorazowo uzgadniane z reklamodawcą.

## 9. MAILING

1. Reklamodawca jest zobowiązany do dostarczenia kreacji mailingu w formacie HTML lub TXT oraz do podania następujących informacji:
  - o dokładna nazwa oraz adres reklamodawcy;
  - o tytuł maila;
  - o adres zwrotny poczty elektronicznej, na który będą przesyłane ewentualne odpowiedzi na maila.
2. Wszystkie części składowe kreacji HTML (kod HTML oraz pliki graficzne, jeśli występują) muszą zostać przesłane do TRO MEDIA .
3. Waga całości kreacji (plik tekstowy lub kod HTML plus pliki graficzne) nie może przekroczyć maksymalnej wagi określonej przez witrynę, do której użytkownik realizowany jest mailing.