

Specifikace formátu Adobe FLASH podle SPIR (www.spir.cz)

Ver. 2,0 - 10.2008

Obsah

1 Použití Adobe FLASH formátu v reklamě jako součást HTML stránek	1
1.1 Základní informace o formátu Adobe Flash, specifikace a omezení	1
1.2 Obecné doporučení	2
2 Tlačítko v souboru FLASH	2

1 Použití Adobe FLASH formátu v reklamě jako součást HTML stránek

1.1 Základní informace o formátu Adobe Flash, specifikace a omezení.

- 1.1.1 Formát Adobe Flash (dále jen Flash) **není nativním** audiovizuálním souborovým **formátem** pro zobrazení v prohlížečích a není součástí standardů a specifikací pro hypertextové dokumenty. Z tohoto důvodu pro funkční zobrazení v prohlížeči je nutná přítomnost přehrávače (pluginu) s povolením pro spuštění takového obsahu v prohlížeči a ve stejné nebo vyšší verzi jako verze spouštěného souboru Flash.
- 1.1.2 Formát Adobe Flash je patentovaným vlastnictvím společnosti Adobe, proto i potřebný plugin v prohlížečích je dodáván s příslušnými právy touto společností a nemusí být automatickou součástí běžné instalace prohlížečů. Rovněž **obsahuje** řadu **bezpečnostních omezení v oblastech** vlastností využívaných **pro Internetovou reklamu**, které se mohou v jednotlivých verzích lišit.
- 1.1.3 **Výsledný soubor** ve formátu Adobe Flash (koncovka souboru .swf) je typem **kompilovaného datového souboru** exportovaného ze zdrojového souboru, a tento kompilovaný soubor není určen a navržen pro následné úpravy a modifikace.
- 1.1.4 Soubor Adobe Flash používá skriptovací jazyk Actionscript vycházející ze standardu skriptovacího jazyka ECMAScript (norma ECMA-262) podobně jako skriptovací jazyk Javascript. Syntaxe rozlišuje velká a malá písmena, objekty (objektové procházení prvků a jejich adresné umístění ve struktuře projektu) a tvrdé konce řádků podobně jako Javascript.
- 1.1.5 Flash je vektorový formát. Na rozdíl od bitmapových obrázků (včetně animovaného GIF pomocí časovaných snímků) využívá při přehrávání nejen paměť hostitelského počítače ale i jeho výpočetní výkon; zátěž je přímo úměrná počtu vektorových prvků, celkové velikosti plochy, nastavené rychlosti snímkování za vteřinu a může být i ovlivněn složitým nebo chybně napsaným skriptem (násobení objektů v každém cyklu bez odstraňování, zacyklování chybnou podmínkou,...).

1.2 Obecné doporučení

- 1.2.1 **Každá kreativa využívající tento formát** by měla být s ohledem na bod 1.1.1 **dodána s alternativním obsahem nativním** pro prohlížeče - rastrové obrázky formátu **GIF nebo JPEG**. Podle vlastností emitujícího reklamního systému může být neexistující alternativa důvodem nižšího počtu faktického shlédnutí vizuální reklamy oproti měřenému (a účtované) a nebo důvodem k vrácení kreativy pro doplnění.
- 1.2.2 S ohledem na maximální možnost zobrazení FLASH v různých prohlížečích s minimem zobrazení alternativních verzí je vhodné **exportovat** výsledný kompilovaný **soubor .swf do co nejnižší verze**. Doporučená minimální verze je 6 se zapnutou LZH kompresí. Vyšší verze jsou vhodné pouze v případech, jsou-li použity některé z vlastností vyšších verzí (filtry, rozšíření skriptů atd.).
- 1.2.3 Výsledný .SWF soubor musí být zpracován správně, kompletně a úplně podle této specifikace. Výsledný .SWF musí být dodán bez očekávání na následné úpravy skriptů, grafiky nebo rozměrů. Nelze očekávat úpravy zkompilovaného souboru na straně emitujícího systému, byť může být v některých případech vyhověno (výsledek není ale 100% zaručen vzhledem k proprietárnímu formátu a práci se zkompilovaným souborem). Je-li z technologických důvodů nutné dodat jako podklady zdrojové nezkompilované .FLA soubory, tak po dohodě opět v co nejnižší možné verzi včetně souborů použitých fontů (nebo ověření, že strana, která má provést úpravu, příslušné fonty má).
- 1.2.4 Skripty musí být napsány správně s použitím standardizovaných názvů proměnných. Výsledný .SWF se skripty je vhodné před předáním otestovat na očekávanou funkčnost chování a deklarované proměnné.

2 Tlačítko v souboru FLASH

- 2.1 Vizualní chování tlačítka (změna kurzoru myši, zachytávání události atd) zajišťuje objekt 'button', který může obsahovat grafické prvky pro všechny stavy. Pro minimální řešení tlačítka stačí, když je vložen v „button“ prvku obdélník v požadované velikosti (typicky plný rozměr formátu banneru) na klíčovém snímku "hit".
- 2.2 Tlačítko musí být umístěno tak, aby nebylo zakryto jiným objektem nebo tlačítkem (typicky při vnoření tlačítka do movieclipu)
- 2.3 Při tvoření chování tlačítka přes objekt movieclip je nutné ošetřit zachytávání myši, přepínání stavu vzhledu kurzoru atd.
- 2.4 Proměnné pro odkaz a cíl otevíraného odkazu (a případně jiné hodnoty) jsou definované v objektu HTML spouštěného pluginu a jsou v rámci objektů Flash deklarovány na nejnižší úrovni - z tohoto důvodu je doporučeno vždy při odkazech na tyto proměnné používat při zápisu typologii s absolutní cestou ("_root.").

- 2.5 Kód v **ACTIONSCRIPT2** na objektu 'button' pro použití v reklamních systémech-

```
on (release) {  
  if (_root.clickthru==undefined && _root.clickTag) {  
    _root.clickthru = _root.clickTag;  
  }  
  if (_root.clickthru==undefined && _root.clickTAG) {  
    _root.clickthru = _root.clickTAG;  
  }  
  if (_root.clickTarget ==undefined) {  
    _root.clickTarget = "_top";  
  }  
  getURL(_root.clickthru, _root.clickTarget);  
}
```

ACTIONSCRIPT2 implementace/ vývojová prostředí: Macromedia FLASH5-8 (MF5, MF MX, MX2004, F 8), Adobe CS3/9 a CS4/10 (v režimu AS2), SWiSH Max2
AS2 je doporučovaná verze!!!

- 2.6 **ACTIONSCRIPT3 (Adobe CS3,4 (9,10) + AS3)** – kód není umístěn na tlačítku ale na prvním framu animace v hlavní scéně (musí být zároveň od tohoto framu být přítomný objekt tlačítka, jehož cesta a název se nastavuje na druhém řádku kódu -je to jediný řádek v kódu, který se musí editovat, nemá-li tlačítko přidělený název „AdbuttonJmeno“)

```
var clickT:Object = root.loaderInfo.parameters;
var Adbutton = root.AdbuttonJmeno; //plna cesta k objektu tlačítka
if (clickT.clickthru==undefined && clickT.clickTag) {
clickT.clickthru = clickT.clickTag;
}
if (clickT.clickthru==undefined && clickT.clickTAG) {
clickT.clickthru= clickT.clickTAG;
}
if (clickT.clickTarget==undefined) {
clickT.clickTarget = "_top";
}
Adbutton.addEventListener( MouseEvent.CLICK, AdClick );
function AdClick( e:MouseEvent):void{
navigateURL( new URLRequest( clickT.clickthru ), clickT.clickTarget );
}
```

- 2.7 **ACTIONSCRIPT1** (Flash 4 a nižší, starší verze alternativních vývoj.prostředí). V tomto případě je nutné (!) vytvořit animaci na 2 a více framů, protože předané proměnné odkazu jsou iniciované až od druhého snímku animace (objekt tlačítka s kódem může být přítomno i na prvním, ale musí být zároveň přítomno na následujícím až framu až do konce animace).

```
on (release) {
    if (/:clickthru.length==0 && /:clickTag.length>1) {
/:clickthru = /:clickTag
}
if (/:clickthru.length==0 && /:clickTAG.length>1) {
/:clickthru = /:clickTAG
}
if (/:clickTarget.length==0) {
/:clickTarget = "_top"
}
getURL (/:clickthru, /:clickTarget)
}
```

- 2.8 Tyto standardy kódů pro tlačítko měřeného odkazu jsou platné pro všechny typy reklam používajících formát flash. Atypické reklamy mají nad toto základní tlačítko další rozšíření standardů použitých skriptů v .SWF souborech a jsou popsány podrobně v příslušných dokumentech SPIR nebo návodech emitujících reklamních systémů.
- 2.9 Poslední verze skriptovacího jazyku ActionScript3 není pro účely reklamy zatím vhodná a není vyžadována a doporučována (viz bod 1.2.2 o důvodech pro nižší verze – AS3 přímo nesouvisí s verzí Flashe 9, je jen jednou z možných verzí jazyka). Tento kód není ještě významněji celosvětově standardizován a lze jej akceptovat jen z technických důvodů (vlastnostem jazyka, které nelze použít v AS2 kódu). Proměnnou *AdButtonJmeno* nahradte pojmenovaným prvkem tlačítka s jeho cestou (zapisuje se (na rozdíl od AS2) ve tvaru *root.movieclipstlacitkem.tlacitko* (je-li takové zanořování do movieclipu použito, jinak *root.tlacitko*).
- 2.10 Programovací postupy a konstrukce mohou být různé při dosažení stejného funkčního výsledku. V zájmu bezproblémového a bezchybného nasazení a rychlé a jednoznačné kontroly při vkládání reklam **důrazně doporučujeme dodržovat tuto syntaxi** a nevytvářet nestandardní a hůře zpětně čitelné variace funkčního odkazu – jakákoliv odchylka od těchto doporučovaných konstrukcí kódu může zbrzdít nasazení nebo vést k zamítnutí administrací správce reklamního prostoru.