

Specifikace formátu Adobe FLASH podle SPIR

Ver. 2,0 - 10.2008

úprava 11.2011- doporučená verze FLASH (6 -> 9)

Obsah

1. Použití Adobe FLASH formátu v reklamě jako součást HTML stránek	1
1.1. ZÁKLADNÍ INFORMACE O FORMÁTU ADOBE FLASH, SPECIFIKA 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, specifika 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 společností 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 obrázku (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 účtovanému) anebo 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 9 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. Vizuální 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. Kód v **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 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 tlacitka
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{
    navigateToURL(new URLRequest(clickT.clickthru), clickT.clickTarget);
}

```

- 2.7. **ACTIONSCRIPT1** (Flash 4 a nižší, starší verze alternativních vývojových 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 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 zbrzdit nasazení nebo vést k zamítnutí administrací správce reklamního prostoru.