

Technické specifikace pro tvorbu bannerů

Standardní formáty		
Formát	Rozměr formátu v pixelech	Datová velikost
Leaderboard	1080x200	50 kB
Big square	300x300	50 kB
Skyscraper	300x600	50 kB
Full banner	468x60	40 kB
Square 1	250x250	50 kB
Square 2	250x250	50 kB
Komerční sdělení	234x60	20 kB
Branding/Partner	dle umístění	

Způsob dodání podkladů

- Podklady ke standardní formě reklamy musí být dodány nejméně **3 pracovní dny** před jejím požadovaným spuštěním.
- Podklady k nestandardní formě reklamy (řídící skript, obrázky, soubory .swf atd.) musí být dodány nejméně **5 pracovních dnů** před požadovaným spuštěním reklamy.
- Pro rychlé a bezproblémové vyřízení doporučujeme dodávat inzertní podklady pojmenované ve formátu: `název reklamní kampaně_formát banneru_velikost banneru`. Název souboru nesmí obsahovat diakritiku a mezery.

Technické specifikace

- Datová velikost standardních internetových bannerů by neměla překročit aktuálně platné datové limity.
- Reklama nesmí být příliš agresivní, ve smyslu chvění a blikání. Nesmí obsahovat vulgarismy a jiné neetické prvky.
- Doporučené grafické formáty pro **Adobe Flash je verze 9**. Scriptovací jazyk AS2. Vyšší verze a jazyk AS3 mohou být akceptovatelné.
- SWF soubory jsou akceptovatelné v libovolné verzi Flash až do verze Adobe Flash 10.
- Rychlost plynulé animace **maximálně 25 snímků za vteřinu** (max. rozlišení jednotlivých snímků lidským okem). U animace tvořené střídáním obrázků (například anim. GIF slideshow) nižší podle kodexu reklamy (viz rušivá reklama).
- Internetový banner musí být kompatibilní s **wmode="transparent"**.
- Barva pozadí není definována přes document properties, ale je nutné vytvořit prvek (podle rozměru banneru), jehož barva bude barvou pozadí banneru a který se bude zobrazovat po celou dobu trvání animace v jeho nejnižší vrstvě.
- V případě, že barva pozadí banneru splývá s pozadím stránky, musí být banner opatřen rámečkem **min. 1px kontrastní barvy při zachování daného rozměru**.
- Je zakázáno používat skripty, které mění okna prohlížeče (jeho velikost, polohu, atd.).
- Standardní internetový banner nesmí obsahovat zvukovou stopu.

- Prolink flash reklamy musí být napsán pomocí proměnné **clickthru s proklikem do nového okna** dle standardu SPIR.
- Řídící skript musí být napsán tak, aby vyhovoval standardu SPIR a mohl být vložen kamkoliv do stránky (v sekci body), v jednom místě, a přesto byl plně funkční
- Není-li skript plně funkční ve všech prohlížečích, musí být upraven tak, aby v ostatních prohlížečích negeneroval chybu skriptu, nerušil zobrazení stránky apod.
- Z tagu body nelze funkci inicializovat - inicializace tedy musí být provedena přímo z kódu skriptu vloženého ve stránce.
- V případě, že se jedná o standardní banner, musí být **klikací celá plocha banneru**. V opačném případě je nutné, aby bylo jasně zřetelné, která část má proklik a která ne.
- Jde-li o reklamu omezenou pomocí cookies, je třeba, aby řídící skript nejdříve otestoval, jestli je v konkrétním případě v prohlížeči uživatele ukládání cookie povoleno.
- V případě, že tomu tak není, nesmí se reklama v takovém prohlížeči zobrazit.
- Součástí dodaných podkladů richmedia typů vyžadující spuštění doplňku v prohlížeči je **alternativní rastrový soubor** stejného typu.
- Další specifikace formátu Adobe Flash podle SPIR naleznete [zde](#).

Definice prokliku ADOBE FLASH podle SPIR

SKRIPT 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 !

SKRIPT 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);
}
```

*Technické specifikace vychází z oficiálních doporučení SPIR.