

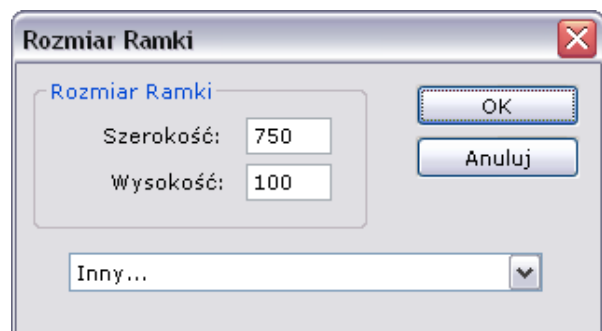
Specyfikacja techniczna banerów Flash

Po stworzeniu własnego banera reklamowego należy dodać kilka elementów umożliwiających integrację z systemem wyświetlającym i śledzącym reklamy na stronie www.

Specyfikacje techniczne dostarczane przez domy medialne różnią się szczegółami, warto więc zrozumieć jak dodać elementy aktywne i połączyć je ze stroną internetową.

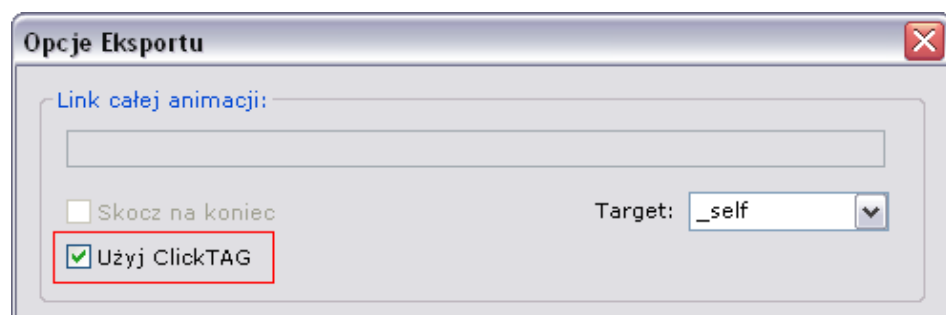
Rozmiar banera

Rozmiar banera musi być zgodny z dostępną powierzchnią reklamową. Ustalamy go komendą **Ramka > Rozmiar Ramki**.



ClickTag

Najprostszym sposobem na dodanie odpowiedniego klikalnego elementu jest zaznaczenie opcji ClickTag po wybraniu komendy **Film > Opcje eksportu**



Opcja ta spowoduje automatyczne dodanie niewidocznego obiektu na całej powierzchni banera który po zwolnieniu klawisza wywoła odpowiedni link przekazany przez zmienną clickTag. Akcja ta jest równoważna następującemu kodowi ActionScript:

```
on (release)
{
    getURL(clickTag, "_self");
}
```

Akcja kliknięcia lub zwolnienia klawisza

Jeżeli chcemy ręcznie zdefiniować aktywny obiekt w naszym banerze możemy zaprogramować go poprzez akcję kliknięcia lub zwolnienia klawisza myszy. Element który będzie reagował na kliknięcia myszy i przekierowywał użytkownika na odpowiednią stronę, może być dowolnym obiektem. Można go wstawić na przykład komendą **Wstaw > Ikona**.

Link na który baner ma przekierowywać użytkowników nie jest wpisywany w banerze lecz przekazywany przez zmienną. Zmienna ta najczęściej nazywa się **clickTag** lub po prostu **click**. W niektórych systemach można przekazywać kilka linków w zmiennych click, click2 click3 itd. W ten sposób można umieścić w jednym banerze więcej niż jeden przycisk.

W specyfikacji technicznej przeczytamy jaki kod musimy przypisać do przycisku przekierowującego. Kod ten może wyglądać na przykład tak:

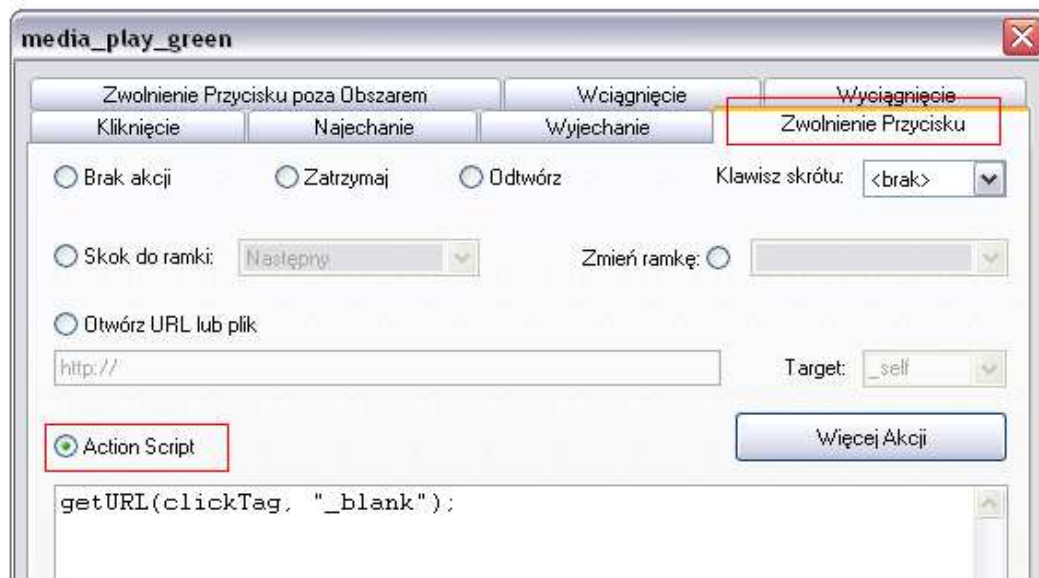
```
on (release)
{
    getURL(clickTag, "_blank");
}
```

lub

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

on(release) oznacza że chodzi o akcję zwolnienia przycisku myszy.

W tym przypadku zaznaczamy nasz przycisk, wybieramy komendę **Akcja > Zwolnienie przycisku**, zaznaczamy **Action Script** i wpisujemy odpowiedni kod pomiędzy znakami { }:



Jeżeli kod wygląda tak:

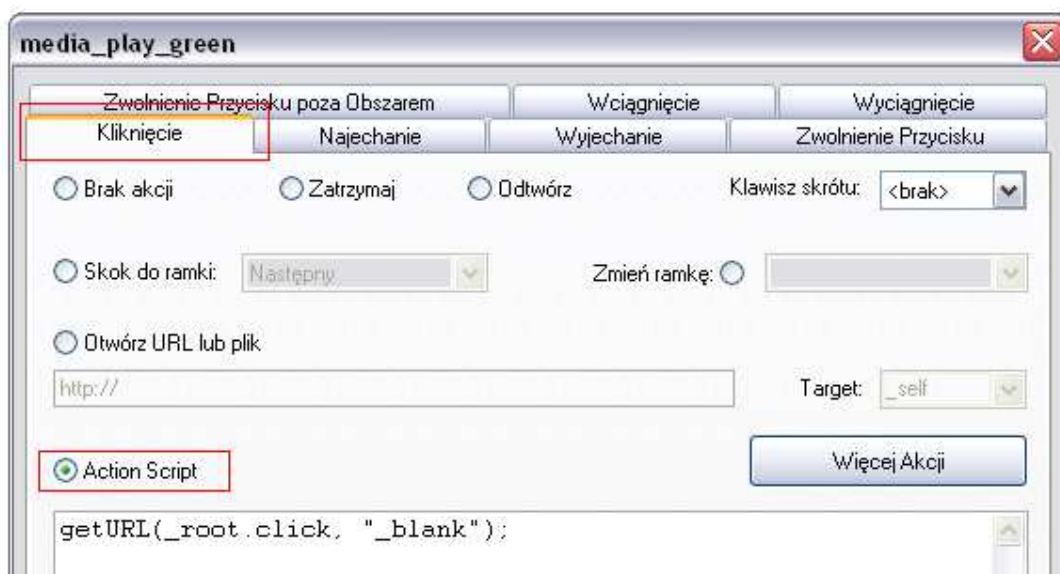
```
on (press)
{
    getUrl(_root.click, "_blank");
}
```

lub

```
on (press)
{
    getUrl(clickTag, "_blank");
}
```

on(press) oznacza że chodzi o akcję wciśnięcia przycisku myszy.

W tym przypadku zaznaczamy nasz przycisk, wybieramy komendę **Akcja > Kliknięcie**, zaznaczamy **Action Script** i wpisujemy kod pomiędzy znakami { }:



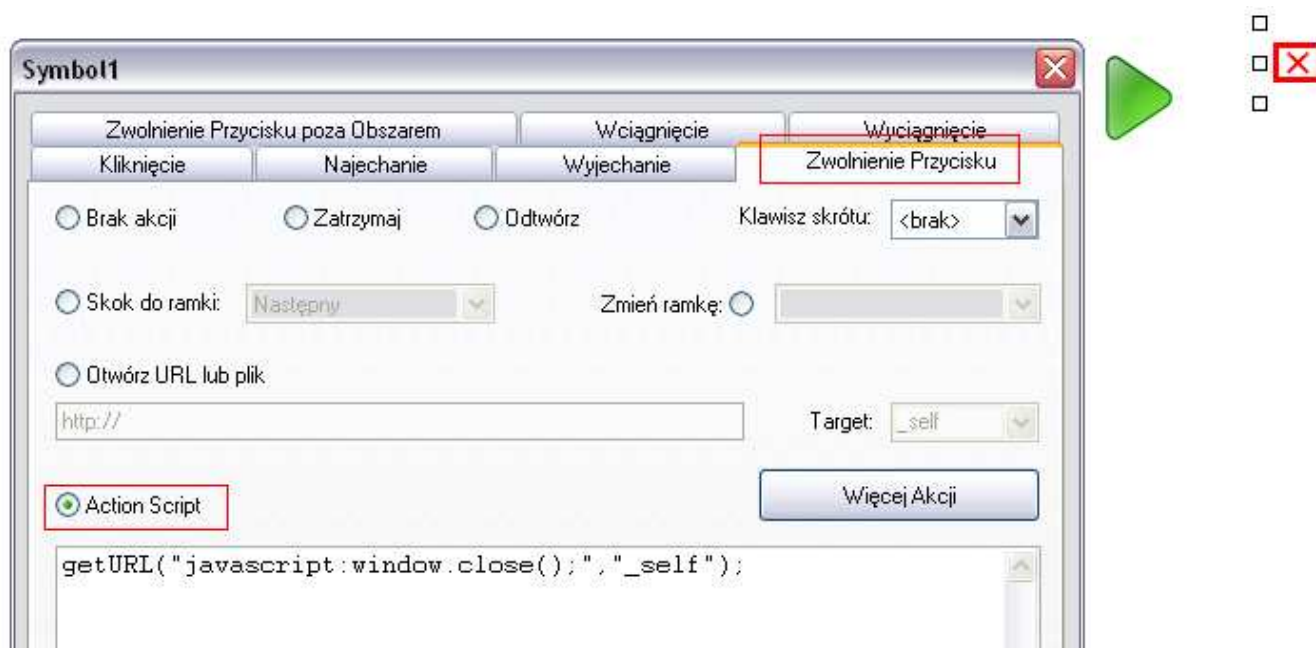
Mogą być także ustalone różne inne kombinacje. Ważne jest aby na podstawie on(press) czy on(release) wybrać odpowiednią zakładkę w polu akcji, oraz wpisać tylko kod pomiędzy

nawiasami { }

W przypadku konieczności dodania przycisku zamykającego reklamę także może być podany kod ActionScript. Może on wyglądać tak:

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

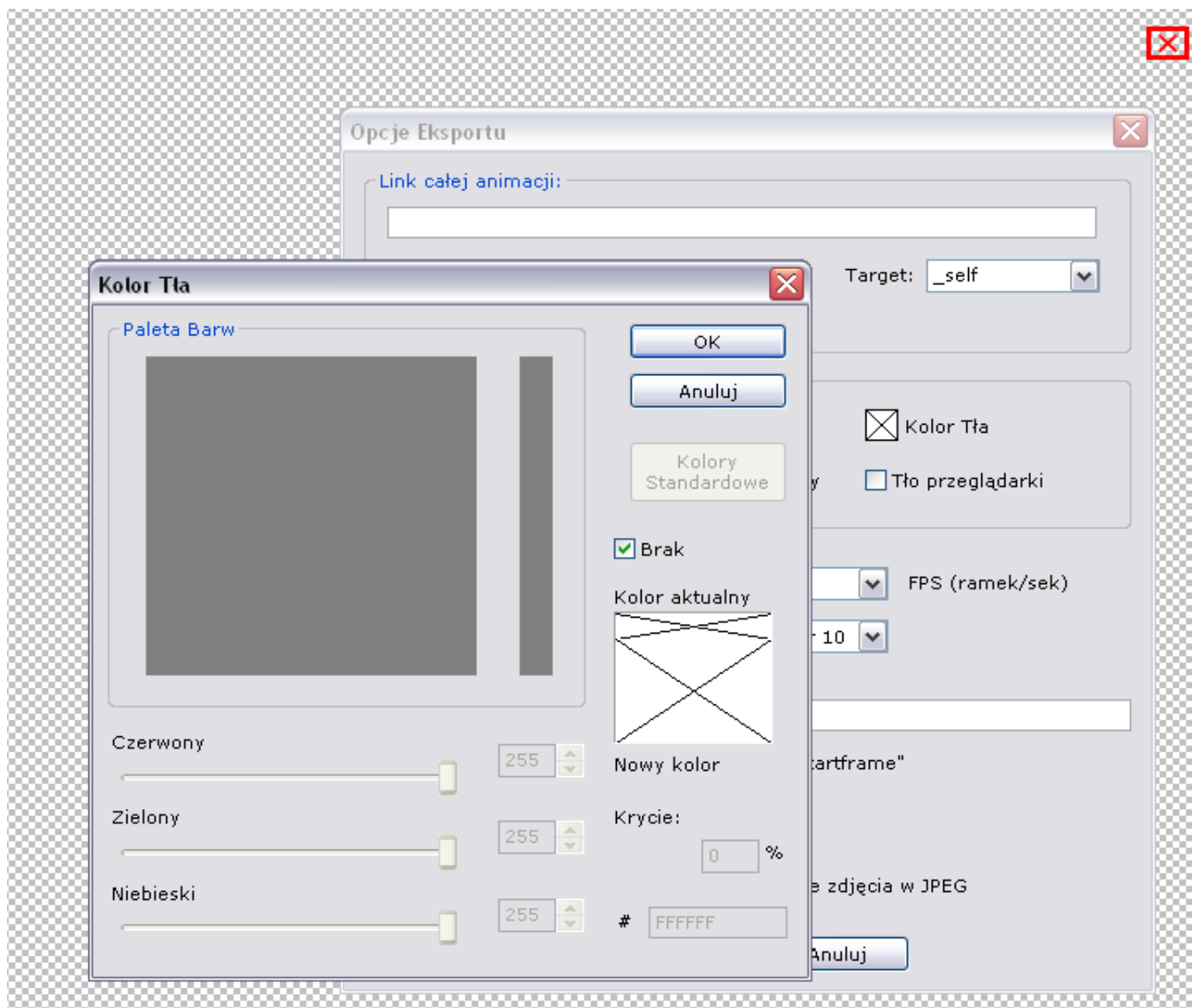
Przycisk zamykający dodajemy na przykład komendą **Wstaw > Symbol**, następnie wybieramy komendę **Akcja > Zwolnienie przycisku**, zaznaczamy **Action Script** i wpisujemy kod pomiędzy znakami { }:



Przezroczyste animacje Flash

Przezroczyste animacje Flash nie zawierają elementu tła. Aby utworzyć baner bez tła należy wybrać komendę **Film > Opcje Eksportu** a następnie kliknąć **Kolor tła** i wybrać **Brak**.

Tak samo należy powtórzyć dla koloru tła każdej ramki wybierając **Ramka > Kolor tła** i zaznaczając opcję **Brak**.



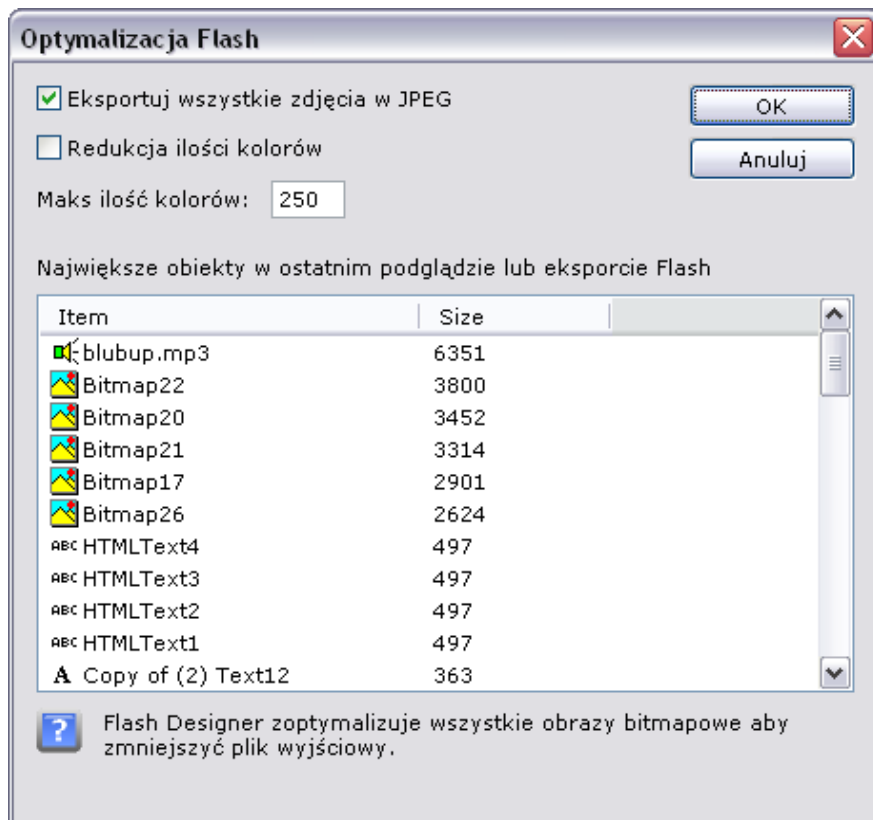
Ciężar pliku SWF

W specyfikacji określony jest także maksymalny rozmiar pliku SWF. Jeżeli nasz plik przekracza dopuszczalną wagę niezbędne będzie wykonanie optymalizacji.

Rozmiar pliku w bajtach można odczytać w okienku podglądu:



Po wyeksportowaniu pliku SWF wybieramy komendę **Film > Optymalizacja obrazu**:



W podanej tabelce wyszczególnione są wszystkie elementy graficzne naszego projektu wraz z odpowiadającym im miejscem zajmowanym w pliku.

Aby zmniejszyć rozmiar banera spróbuj następujących metod:

- Włącz kompresję SWF: **Film > Opcje Eksportu** i zaznacz **Spakowany SWF**. Plik powinien się zmniejszyć lecz jego utworzenie może zająć więcej czasu. Na czas testowania pliku można tę opcję odznaczyć
- Kliknij dwukrotnie każdy obraz i zaznacz opcję **Eksport w JPEG** aby skompresować zdjęcie
- Używaj formatu dźwiękowego MP3 zamiast WAV
- Spróbuj zmniejszyć częstotliwość ramek. Wyższa częstotliwość ramek zwiększa objętość pliku. Aby zmienić częstotliwość wybierz **Film > Opcje Eksportu > Częstotliwość ramki**.
- Używaj klonów gdzie tylko możesz. Jeśli chcesz powielić obrazek bitmapowy powinieneś użyć zamiast zwykłej kopii jego klon.

Selteco Software, Centrum Szkoleń

Tel: +48 22 407 77 80

Fax: +48 22 407 97 04

www.selteco.pl

www.selteco.com