

Banner specifikationer

Pladsforbrug

Et banner må fylde op til 50 kb. Bannerets reelle størrelse udgøres af script-tag'et, samt størrelsen på alle eksterne kilder. Således må den samlede sum af script-tag'et, eksterne scripts og eksterne billeder ikke overstige 50 kb. for et banner.

Der er ikke masse-kompensation, så selvom et banner i f.eks. en pakke på 3 bannere kun fylder 30 kb., skal de resterende stadig holde sig under maksimum på 50 kb.

Flash banner lavet i AS2

Største flade i banneret skal være et aktivt link, og sættes op vha. en knap med clickTAG. Der må ikke indgå direkte links i banneret. Henvisninger til at starte streaming af lyd eller video er tilladt, udover det primære clickTAG-link. Alle Flash-bannere skal være kompatible med Flash Player 8 og derover.

Benyt gerne nedenstående AS2-eksempel:

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

Flere clicktags i et AS2 banner:

Følgende clicktags skal placeres på de to knapper som skal have de separate url's (ikke i et movieClip), men i bunden af fla-filen:

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

```
on(release) {  
  getURL(clickTAG2, "_blank");  
}
```

Flash banner lavet i AS3

- Lav et symbol af typen button på stage og giv den et instance-name.
- Nedenstående funktion og eventlister indsesættes, men "BUTTON" (i eventlister) rettes til det instance-name, du har givet din knap.:

```
BUTTON.addEventListener( MouseEvent.CLICK, bannerClicked );
```

```
function bannerClicked( event:MouseEvent ) {  
    var myParams = this.loaderInfo.parameters;  
    var url:String = myParams.clickTAG;  
    var request:URLRequest = new URLRequest( url );  
    navigateToURL( request, '_blank' );  
}
```

Flere clicktags i et AS3 banner:

Der laves en knap i flash, og knappens "instance name" sættes ind i nedenstående kode, istedet for "BUTTON":

```
BUTTON.addEventListener( MouseEvent.CLICK, bannerClicked );
```

```
function bannerClicked( event:MouseEvent ) {  
    var myParams = this.loaderInfo.parameters;  
    var url:String = myParams.clickTAG;  
    var request:URLRequest = new URLRequest( url );  
    navigateToURL( request, '_blank' );  
}
```

Gentag dette alt efter hvor mange clicktags du skal bruge i banneret. Husk at rette "myParams.clickTAG" alt efter antallet af tags, IE: "myParams.clickTAG2".

Wallpaper

Wallpaper kan anvendes i 2 forskellige formater; den gentagelige på eksempelvis 125 x 125 pixels, eller fuld- skærmen på 1920 x 1200 pixels. Den gentagelige vil blive gentaget på begge leder fra top/midt og ned/ud-efter. Fuldskræmen vil blive placeret fixed på top/midt, og der skal derfor tages hensyn til det pågældende websites layout og rammer.

For begge typer er det gældende, at wallpaper- filen skal være i enten JPG-, PNG- eller stillestående GIF-format. Wallpaper må maks. fylde 50 kb.

Lyd i bannere

Hvis der ønskes lyd i banneret, er dette tilladt, dog kun ved frem-provokation ved enten mouse-over eller klik på særlig knap i banneret.

Ved mouse-over skal der indlægges en forsinkelse på 2 sekunder fra mouse-over sker, og indtil lyden starter. Lyden skal også kunne stoppes igen af brugeren, enten ved at føre musen væk fra banneret, eller ved at klikke på en synlig STOP- eller PAUSE-knap.

Al lyd skal hentes dynamisk ind i banneret vha. streaming fra anden webserver. Henvisning til lydfilens URL skal være hardcoded i banneret, og må ikke være relativ i forhold til bannerfilens placering. Endvidere må den initiale upload på streaming-filen maksimalt være på 50 kb.

Film i bannere

Hvis det er ønskeligt at der afspilles film i et Flash-banneret, er dette tilladt, dog kun ved frem-provokation ved enten mouse-over eller klik på særlig knap i banneret.

Ved mouse-over skal der indlægges en forsinkelse på 2 sekunder fra mouse-over sker, og indtil filmen begynder at streame og afspille. Filmen skal også kunne stoppes igen af brugeren, enten ved at føre musen væk fra banneret, eller ved at klikke på en synlig STOP- eller PAUSE-knap.

Al film skal hentes dynamisk ind i banneret vha. streaming fra anden webserver, der skal kun benyttes film i FLV-format. Henvisning til FLV-filens URL skal være hardcoded i banneret, og må ikke være relativ i forhold til bannerfilens placering. Endvidere må den initiale upload på streaming-filen maksimalt være på 50 kb.

Frame rate, looping og varighed

Alle bannere skal holde en konstant frame rate på maksimalt 18 FPS. Der må maksimalt være 3 loops i banneret, og tidsmæssigt må der maksimalt bruges 15 sekunder pr. loop. Altså må bannerets gennemløbstid aldrig overstige 45 sekunder. Vi anbefaler endvidere en kort gennemløbstid på maksimalt 10 sekunder.

Expanding banner

Et expanding banner kan folde sig ud fra eksempelvis 468 x 60 pixels til 468 x 400 pixels ved mouse-over. Banneret skal være fremstillet i 468 x 400 pixels og designmæssigt tage hensyn til at det skal se pænt ud i begge formater.

En knap, der fylder hele banneret skal have pålagt følgende ActionScript (2.0):

```
on(release) {
  getURL(clickTAG,clickTARGET);
}
on(rollOver) {
  getURL("javascript:setBannerSize(468,400);");
}
on(rollOut) {
  getURL("javascript:setBannerSize(468,60);");
}
```

HTML-banners

- HTML banneret bør kun indeholde henvisninger til billeder samt formatteret HTML
 - HTMLkoden må ikke implementeres direkte, men bør omskrives i JavaScript (vha. document.write)
 - Alle henvisninger til eksterne scripts, billeder, m.v. skal placeres på en web-tilgængelig server hos udbyderen
 - Eksterne stylesheets er ikke tilladt, og al styling skal derfor foregå inline.
 - Hovedtags som HTML, BODY, TITLE og HEAD må ikke indgå i banneret, ligesom kald
-
- vha. onLoad, onFocus, onBlur osv. frabedes.
 - HTML-bannere må udelukkende benytte billeder og js-filer som eksterne kilder. Kald af f.eks. flash-elementer, video og lyd er ikke tilladt i HTML-banneret.