

Flash-Banner + заглушка

Сегодня разберёмся, как сделать не просто баннер, а Rich flash баннер со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Что же представляет собой Rich-баннер (точнее rich media banner)?

rich media banner- это, прежде всего, баннер имеющий богатую медийную возможность.

(звуковые и видео клипы, интерактивные эффекты и многое другое чего нет в обычных баннерах). Для таких баннеров, особенно хорошо, подходит технология Adobe Flash.

*В первую очередь мы коснемся созданию простого flash баннера и проблемой как его разместить на веб-странице и поставить gif заглушку.

*Ознакомившись немного с Flash и языком html, поэкспериментируем с флэшварами (FlashVars) .

*Рассмотрим, как с помощью библиотеки **SwfObject** поставить баннер на веб-страницу.

*Для любителей больших возможностей, сделаем такой же баннер на AS3.

Начнём!

Сделаем баннер с помощью Macromedia Flash 6-9, Adobe Flash CS3-CS4(В принципе не критично) по данной схеме.



geturl_mc – клип (кнопка) по нажатию на которую будет происходить переход по указанному URL адресу.

viewu- динамический текст, который будет отображать наш URL.

close_mc- клип (кнопка) по нажатию на которую наш баннер будет закрываться

Flash Banners – это просто статический текст. (Называем как душе угодно)

Работа над визуалом закончена, займёмся *активным скриптом (ActionScript)*.

Создаём новый слой и жмем **F9 (windows->Action)**. Пишем в открывшемся окне

```
-----  
//Устанавливаем значение для текста(Test url) viewu  
viewu.text="http://www.domain.com";  
//Создаём обработчик событий для geturl_mc. клик по баннеру  
geturl_mc.onRelease = function()  
{  
    getURL("http://www.domain.com", "_blank");  
}  
}  
//Создаём обработчик событий для close_mc. закрытие баннера  
close_mc.onRelease = function()  
{  
    unloadMovie(_root);  
    getURL("javascript:kill();", "_self");  
}  
}  
//Создание баннера на Флеш уровне закончено!
```

Некоторые пояснения к данному скрипту.

getURL("http://www.domain.com", "_blank");- с помощью данного кода мы делаем навигацию на сайт <http://www.domain.com>.

unloadMovie(_root);- выгружаем наш баннер из памяти;

getURL("javascript:kill();", "_self");-убираем div подложку баннера с помощью Java скрипта, который будет описан ниже.

Итак, компилим и баннер готов! Теперь перейдём к кульминации нашего проекта.

Как же встроить баннер в веб-страницу?

Для начала, побеспокоимся о тех людях, у которых в браузере не поддерживается технология flash.

Человек, у которого нет флеша, не увидит ваш баннер!

Специально для него делаем **gif-заглушку**. т.е gif-баннер, который будет лежать под Флешем (естественно про rich media для gif-баннера говорить не приходится).

Gif-заглушку можно сделать сняв скриншот с баннера(Alt+Prt Scr) и отредактировать в любом редакторе или отрендерить (сохранить как картинку) в самой среде разработки (В данном случае использовал среду Macromedia Flash 6-8).

Вот такая gif-заглушка получилась у меня.



Когда всё готово, сложим всё до кучи в веб-страницу:

```
<!--баннер +gif заглушка -->
<div id="loadrunner1">
<object type="application/x-shockwave-flash" height="87" width="398" data="flash.swf">
<param name="movie" value="flash.swf">

<!--подкладываем gif заглушку -->
<a href="http://www.domain.com/" target="_blank"></a>

</object>
<script>
function kill()
{
document.getElementById('loadrunner1').style.display='none';
};
</script>
</div>
```

Пояснение к html коду!

`<div id="loadrunner1">`- это наша подложка для flash баннера с именем "loadrunner1"

`flash.swf` - наш баннер

`flash1-1.gif` -наша gif заглушка

`function kill()`- эта функция для закрытия подложки и баннера в целом.(выполнение её было описано во флеше так `getURL("javascript:kill();", "_self");`)

В место `document.getElementById('loadrunner1').style.display='none';`

Можно использовать `document.all['loadrunner1'].style.display="none";`

Вроде бы всё, но я немного решил поэкспериментировать с gif заглушкой и добавил возможность юзеру закрывать её нажатием на крест.

Для этого я разбил gifку на 3 части



И поставил их в html таким образом.

```
<!--баннер +заглушка-->
<div id="loadrunner1">
<object type="application/x-shockwave-flash" height="87" width="398" data="flash.swf">
<param name="movie" value="flash.swf">
```

```

<!-- заглушка моего типа-->
<table height="87" width="398" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" summary="">
<tr>
<td valign="top"><a href="http://www.domain.com/" target="_blank"></a></td>
<td width="40" height="87" style="background: url(flash1-2.gif);" valign="top"></td>
</tr>
</table>
<!-- заглушка моего типа End-->
</object>
<script>
function kill()
{
document.getElementById('loadrunner1').style.display='none';
};
</script>
</div>

```

Пояснение!

Расположения картинок получилось такое



`onclick="document.getElementById('loadrunner1').style.display='none';"`-событие для закрывания нашего баннера(теперь заглушка тоже умеет закрываться)

В место `onclick` можно использовать `<a href="javascript:`

`document.getElementById('loadrunner1').style.display='none'" target="_self">`

```

<!-- заглушка моего типа-->
<table height="87" width="398" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" summary="">
<tr>
<td valign="top"><a href="http://www.domain.com/" target="_blank"></a></td>
<td width="40" height="87" style="background: url(flash1-2.gif);" valign="top"><a href="javascript:
document.getElementById('loadrunner1').style.display='none'" target="_self"></a></td>
</tr>
</table>
<!-- заглушка моего типа End-->

```

Вместо `document.getElementById('loadrunner1').style.display='none'` можно всегда использовать `document.all['loadrunner1'].style.display="none";`

Rich-баннер готов! Осталось только подумать над интерактивным содержимым нашего баннера.(придумывайте дизайн, эффекты и тп как вам вздумается)

Допустим, нам захотелось поменять url директа и текст ссылки на нашем баннере или ещё что-нибудь динамически меняющееся. Для этого мы будем использовать флеш переменные FlashVars. Переменные, которые мы будем отдавать нашему баннеру из вне.

Для начала подправим немного Flash баннер.

```

//объявляем переменную для FlashVars
var genericURL:String;
//Устанавливаем значение для текста(Test url) viewu
viewu.text=genericURL;
//Создаём обработчик событий для geturl_mc. клик по баннеру
geturl_mc.onRelease = function()
{
getURL(genericURL, "_blank");

```

```

}
//Создаём обработчик событий для close_mc. закрытие баннера
close_mc.onRelease = function()
{
    unloadMovie(_root);
    getURL("javascript:kill();", "_self");
}
//Создание банера на Флеш уровне закончено!

```

И отредактируем html код.

```

<!--Баннер + заглушка + FlashVars -->
<div id="loadrunner">
<object type="application/x-shockwave-flash" height="87" width="398" data="flash.swf">
<param name="flashVars" value="genericURL=http://www.domain.com" />
<param name="movie" value="flash.swf">

<!--мой тип заглушки -->
<table height="87" width="398" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" summary="">
<tr>
<td valign="top"><a href="http://www.domain.com/" target="_blank"></a></td>
<td width="40" height="87" style="background: url (flash1-2.gif);" valign="top"></td>
</tr>
</table>
<!--мой тип заглушки End -->

</object>
<script>
    function kill()
    {
document.getElementById('loadrunner').style.display='none';
    };
</script>
</div>

```

Мы добавили `<param name="flashVars" value="genericURL=http://www.domain.com" />`

Этот код позволяет передать в переменную флеша `genericURL` наш url адрес.

Теперь можно менять директ и текст баннера простой правкой этого значения в html.

Некоторых людей раздражает такое явление, как рамка вокруг баннера. Попробуем избавиться от неё с помощью библиотеки `SwfObject.js`.

Пишем такой html код

```

<!--баннер + заглушка + FlashVars на SwfObject -->
<script type="text/javascript" src="svfobj.js"></script>
<div id="loadrunner">

<!--мой тип заглушки -->
<table height="87" width="398" border="0" cellpadding="0" cellspacing="0" summary="">
<tr>
<td valign="top"><a href="http://www.domain.com/" target="_blank"></a></td>
<td width="40" height="87" style="background: url (flash1-2.gif);" valign="top"></td>
</tr>
</table>
<!--мой тип заглушки end -->

<script type="text/javascript">
var fo = new FlashObject("flash.swf", "", "398", "87", 8, "");
fo.addParam("wmode", "transparent");
fo.addVariable("genericURL", "http://www.domain.com");
fo.write('loadrunner');

```

```
function kill ()
{
document.getElementById('loadrunner').style.display='none';
};
</script>
</div>
```

Здесь уже включены FlshVars (`fo.addVariable("genericURL", "http://www.domain.com");`)

И прозрачность самой флешки(`fo.addParam("wmode", "transparent");`). При желании их можно убрать!
Скриптовая функция `function kill();` была вшита в основной скрипт настройки SvfObject.

При желании это всё можно собрать в один скриптовой файл и в одну функцию для компактности кода.

Для любителей больших возможностей и новых технологий.AS3

С появлением AS3 у флеша появляются поистине грандиозные возможности.

Специально для любителей всего нового тот же самый баннер, только с использованием AS3(среда **Adobe Flash CS3** и **Adobe Flash CS4**).

AS3 код

```
//импортируем нужные объекты
import flash.net.*;
//Создаём переменную для FlshVars
var flashvars:String = new String(root.loaderInfo.parameters.genericURL);
//присваиваем мувиклипам свойства кнопок
geturl_mc.buttonMode = true;
close_mc.buttonMode = true;
//присваиваем тексту значение flashvars(наш урл)
viewu.text=flashvars;
//создаём обработчик события CLICK для geturl_mc(кнопка на директ)
geturl_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
//Создаём функцию для навигации и события CLICK для geturl_mc
function clickHandler(event:MouseEvent):void
{
    navigateToURL(new URLRequest(flashvars), '_self');
}
//создаём обработчик события CLICK для close_mc(кнопка закрыть)
close_mc.addEventListener(MouseEvent.CLICK, closeHandler);
//Создаём функцию для закрытия банера и события CLICK для close_mc
function closeHandler(event:MouseEvent):void
{
    navigateToURL(new URLRequest('javascript:kill();'), '_self');
}
//Создание баннера на AS3 уровне закончено!
```

Разные аспекты по поводу flash rich media баннеров.

Требования к обычным flash-баннерам.

1. версия флеша не выше 7
2. Помимо файла .swf, необходимо подготовить .gif-заглушки, которые будут показываться пользователям, не имеющим возможности просматривать flash-баннеры.
3. наличие `root.link1` (может быть любое) в `getURL(_root.link1, "_blank");`

Требования к rich-media баннерам.

1. версия флеша не выше 7
2. gif заглушка обязательна
3. ограничение по размеру

4. наличие `root.link1` (может быть любое) В `getURL(_root.link1, "_blank");`
5. наличие кнопки "заккрыть" `fscommand('kill', '');unloadMovie(_root);`

Если вы собираетесь использовать в "банерных сетях", то стоит строго соблюдать версию флеша для обеспечения лучшей совместимости.

К счастью, ActionScript 3.0 даже во Flash CS3 использовать необязательно. Можно обойтись 2.0, в котором все просто и довольно надежно. Но если вам, все же, нужно использовать именно третью версию ActionScript, имейте в виду несколько вещей.

Во-первых, можно подстраховаться, поставив: `<object type="application/x-shockwave-flash" codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">`.

Во-вторых, FlashVars указывается с помощью `loaderInfo.parameters` ссылка будет имеет такой вид `root.loaderInfo.parameters.link1` или полностью `navigateToURL(new URLRequest(root.loaderInfo.parameters.link1), '_self');`

В-третьих, для выполнения Яваскрипта функции "kill" вместо `fscommand('kill', '');` Лучше использовать древний метод (javascript:).

Код для кнопки **заккрыть** будет иметь вид

```
navigateToURL(new URLRequest(javascript:kill();), '_self');
```

Отводы:

Такие элементы как `getURL("javascript:kill();", "_self");`

и AS3 `navigateToURL(new URLRequest(javascript:kill();), '_self');` могут быть заблокированы в браузере флешем, если их запускать локально. Из-за политики безопасности некоторые функции работают только на сервере. В нашем случае кнопка "заккрыть" (для флеша) локально работать не будет!

В AS3 внешние переменные загружаются так, `root.loaderInfo.parameters.link1`.

Где `link1` –это имя переменной.

Вместо gif заглушки можно использовать изображения и в других форматах(jpg, png, tif, tga, bmp). Просто gif заглушка оптимальна по весу, ведь приходится загружать флеш баннер и gif-заглушку. Gif –заглушка должна быть такого же размера, что и флешка.

Автор: авторский ник **Maxplant**

Год: 2009
