

Specifikace standardních reklamních formátů na serverech iDNES.cz a Lidovky.cz

Obsah

Obecná pravidla pro výrobu bannerů	2
Pravidla pro použití externích kódů	3
Rozměry a datové velikosti standardních formátů	4
Image (JPG, GIF, PNG)	8
Flash (SWF)	8
iLayer (RollOut) (SWF)	10
PopUp (OverLayer) (SWF)	13
Videobanner (SWF+FLV)	14
Videobanner (HTML5+MP4)	15
Videospot (Pre-roll)	16
Odkazy na další specifikace (BRANDING, RICHMEDIA ROLLOUT)	17

Souhrn pravidel, jejichž dodržení je základním předpokladem ke schválení a nasazení bannerů prostřednictvím reklamního systému.

Není-li uvedeno jinak, tato pravidla platí pro všechny typy bannerů.

- 1.** Banner nesmí být příliš agresivní, ve smyslu chvění a blikání - za agresivní banner je považována kreativa, která ve velmi krátkém časovém intervalu (kratším než 1 vteřina) výrazně mění barvy, nadpisy či jiné významné grafické prvky, které mohou uživatele vyrušovat při práci se stránkou.
- 2.** Banner nesmí obsahovat vulgarismy či jiné neetické prvky.
- 3.** Banner nesmí překročit povolené datové limity a musí mít správné rozměry na požadovanou pozici.
- 4.** Banner nesmí obsahovat ovládací prvky operačních systémů a nesmí vypadat jako systémové hlášky.
- 5.** Banner nesmí obsahovat žádné zvuky, výjimkou je pouze videobanner.
- 6.** Kreativa v HTML formátu a prvky, které obsahuje, nesmějí datově překračovat limity pro daný formát.
- 7.** Banner nesmí jakkoliv zasahovat do stránky nebo ovlivňovat chování prvků stránky, které nejsou součástí komerční plochy (banneru). Nesmí měnit titulek stránky, ani její hlavní obsah či samovolně upravovat nalistovanou adresu bez prokliknutí banneru.
- 8.** V názvech souborů dodaných bannerů se nesmí vyskytovat žádná diakritika, mezery, ani zvláštní znaky. Místo mezery lze použít podtržítka "_".
- 9.** Předání všech verzí banneru a cílové URL adresy je nutné nejpozději dva pracovní dny před začátkem kampaně, pokud není uvedeno jinak.

1. Standardně jsou přijímány externí kódy Gemius, BBmedia, AdForm, DoubleClick. Vyhrazuje si právo odmítnout kódy, které nebudou splňovat podmínky standardní funkčnosti.
2. Jeden externí kód může zobrazovat pouze jeden banner. Pokud je požadavek na zobrazení několika různých bannerů, je nutné dodat příslušný počet kódů.
3. Externí kódy nesmějí způsobovat chyby ve stránkách (zobrazení ani javascriptové).
4. Bannery vydávané prostřednictvím externích kódů nelze po schválení měnit bez předchozí konzultace a případně opětovného schválení.
5. Externí kód není povolen pro zobrazení videospotů ani pro zobrazení mobilní reklamy.
6. Žádné nestandardní formáty nelze realizovat prostřednictvím externích kódů.
7. Bannery vydávané prostřednictvím externích kódů nesmí překročit povolené datové limity a musí mít správné rozměry na požadovanou pozici.
8. Kreativitu v HTML formátu a prvky, které obsahují, nesmějí datově překračovat limity pro daný formát.
9. Reklamní kód je vkládán do stránek iDNES.cz a Lidovky.cz pomocí odkazu na javascript `<script language="JavaScript" src="reklamni_kod.js"></script>`.
10. Reklamní kód musí být uložen v jednom externím souboru a vložen do stránky odkazem. (Všechny funkce musí být přímo součástí kódu.)
11. V kódu musí být označeno místo, kde se zadává clickthru a cesty k Flash bannerům. Ideální místo je na začátku scriptu, kde se cesty k souborům a clickthru přiřadí do proměnné.

Společnost Mafra, a.s., si vyhrazuje veškeré právo k přijetí či odmítnutí reklamy.

Aktuální verze tohoto dokumentu je ke stažení na <http://www.mafra.cz/specifikace-reklamnich-formatu>

2015 Mafra, a.s.

Rozměry a datové velikosti standardních formátů

Homepage iDNES.CZ a Lidovky.cz

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
WideSquare	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	480 × 300	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
MegaBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	998 × 200	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
HyperText	GIF/JPG/PNG	120 × 90	max. 15 kB/ 100 kB(HTML5)	titulek max. 40 znaků vč. mezer text max. 65 znaků vč. mezer. Obrázek nesmí být animovaný

iDNES.CZ a Lidovky.cz mimo homepage

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
WideSquare*	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	480 × 300	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
MegaBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	998 × 200	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
HalfPageAd*	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	300 × 600	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
HyperText	GIF/JPG/PNG	80 × 60	max. 8 kB/ 100 kB(HTML5)	max. 70 znaků
WallPaper**/**	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	970 × 310	max. 50 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
Komerční článek***	TEXT	NADPIS: 70zn. vč. mezer, slova v nadpisu nemohou mít hypertextový odkaz PEREX: 300zn. vč. mezer, slova v perexu nemohou mít hypertextový odkaz TEXT: délka textu je na zákazníkov, doporučujeme A4		
	OBRÁZKY JPG/PMB/PNG	630 × 360	max. 2 MB	obrázky v orientaci na šířku

*Na Automodul nelze umístit WideSquare, HalfPageAd a WallPaper. Zobrazí se pouze MegaBoard a HyperText.

**Je to takzvaný floating banner který protéká přes Zprávy, Sport, Ekonomiku, Finance, Auto, Bydlení Cestování Hobby, Revue, Ona, Xman, Kultura, Mobil, Technet, Bonusweb

***V případě, že chcete v textu hypertextové odkazy je nutné vždy označit v textu, kde přesně má být odkaz umístěn. V PR článku může být i fotogalerie. Do PR článku nelze vložit měřicí kódy.

Rajče

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
MegaBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	998 × 200	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
HalfPageAd	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	300 × 600	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash

Reality

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
MegaBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	998 × 200	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
Skyscraper	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	120 × 600	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
TIP Serveru	GIF/JPG/PNG	168 × 128	max. 15 kB	titulek max. 50 znaků vč. mezer text max. 110 znaků vč. mezer.
HyperText	GIF/JPG/PNG	148 × 60	max. 8 kB	max. 160 znaků vč. mezer

JobDnes.cz

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
MegaBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	998 × 200	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash

*Po domluvě lze umístit i nestandardní formát do středu stránky

Jízdní řády - IDOS

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
WideSquare	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	300 × 300	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
MiddleBoard	SWF/HTML5 +GIF/JPG/PNG	760 × 100	max. 45 kB/ 100 kB(HTML5)	viz specifikace HTML5/Image/Flash
HyperText	GIF/JPG/PNG	75 × 75	max. 8 kB	max. 75 znaků

Videoreklama

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
Video banner	HTML5+MP4	300 × 600 480 × 300	max. 100 kB (HTML5*) 1 MB (MP4)	Max. datový tok videa 256 Kbps.
	SWF+FLV +GIF/JPG/PNG	998 × 200 970 × 310	max. 45 kB (SWF) 1 MB (FLV)	Zvuk pouze po najetí myši na plochu videa
Video spot (TV spot před nebo za obsahovým videem)	AVI / MPEG2 / MOV / MP4**	FullHD (1920 × 1080) / HD (1280 × 720)	–	poměr stran: 16:9
HyperText ve videu	GIF/JPG/PNG	80 × 50	max. 8 kB	Titulek max. 25 znaků vč.mezer Text max. 70 znaků vč.mezer
Banner ve videu	GIF/JPG/PNG/SWF	460 × 50	max. 25 kB	viz specifikace Image/Flash

*Zde se počítá velikost celého balíku souborů, které jsou potřebné ke zobrazení HTML5 banneru kromě videa

**Umíme zpracovat i jiné formáty, normy a rozlišení, ale pak vždy dochází ke zhoršení kvality videa v našem přehrávači.

Mobilní reklama na m.idnes / m.emimino / m.lidovky / m.idos

Pro nasazení každé mobilní kampaně je klient povinen dodat "mobilní dopadovou stránku" tzv. Landing page. To znamená, že dopadová stránka musí být optimalizována pro zobrazení na mobilních zařízeních. Pro zadavatele, kteří nejsou schopni dodat vyhovující mobilní dopadovou stránku, jsme schopni zajistit její zpracování u prověřeného externího dodavatele. Pro více informací kontaktujte našeho obchodního zástupce.

Název	Typ souboru	Rozměr (px)	Datová velikost	Další specifikace
Mobile* Leaderboard	GIF/JPG	640 × 100	max. 45 kB	viz specifikace Image
Mobile**/** Branding	GIF/JPG	640 × 300 + 640 × 200	max. 90 kB pro oba obrázky	viz specifikace Image
Mobile**/** WideSquare	GIF/JPG	300 × 250	max. 45 kB	viz specifikace Image

*Bannery se nezobrazují v mobilních aplikacích. Po dohodě s obchodním oddělením lze zakoupit reklamu v aplikacích.

**Mobilní branding nelze umístit na m.idos.cz.

***Mobilní WideSquare se zobrazuje pouze v detailu článku.



Specifikace formátu HTML5:

- Banner poběží jako samostatná HTML stránka v iframu, čímž je vyloučeno riziko technické i vizuální kolize s jinými prvky stránky. Potřebuje-li být banner mimo iframe, musí být dodaný s větším předstihem a bude podroben důkladnější kontrole.
- Banner nesmí působit viditelné potíže v žádném prohlížeči (ani ve starším, třeba v Internet Exploreru 8). Nesmí vyvolávat JS chyby, ani psát cokoliv do konzole.
- **Podklady pro banner se** (včetně externích zdrojů, např. písma z Google Fonts) **musí vejít do datového limitu 100 kB**. Tímto je vyloučeno i použití různých JS frameworků (YUI, MooTools, Prototype.js, jQuery a spol.) a CSS frameworků (Bootstrap, Foundation).
- Banner nesmí nadměrně zatěžovat procesor. Jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
- Obslužné CSS i JS by měly být přímo uvnitř HTML.
- Celá prokliknutelná část banneru musí být uvnitř odkazu (element `<a>` s atributem href, žádný onclick). Cílovou adresu do atributu href nastaví náš reklamní systém.
- Uvnitř iframu se nesmí odehrát žádné přesměrování (nebo jiná změna adresy) způsobující, že kliknutí na tlačítko Zpět v prohlížeči na naší stránce nepovede na předchozí stránku.
- Prokliknutelná část banneru musí mít při najetí myši standardní kurzor ruky, který mívají odkazy. Neprokliknutelné části takový kurzor mít nesmí.
- Banner si nesmí ukrást focus nebo způsobit odchod z naší stránky bez standardní explicitní akce uživatele (tj. bez kliku myši, bez stisknutí enteru, bez dotyku ukončeného v místě, kde začal).
- Banner nesmí vydávat zvuky bez najetí myši nebo bez explicitní akce uživatele.
- Část uživatelů používá jinou výchozí velikost písma. Nevyžadujeme, aby banner vypadal při všech velikostech stejně, jen upozorňujeme, že je vhodné na tuto pružnost prostředí nezapomínat (zamezit jí nelze).

Upozornění: U některých banerů je zakázáno použití animované kreativy.

Bannery ve formátu Image:

- přijímáme pouze ve formátech **JPG, GIF, nebo PNG** (není-li uvedeno jinak)
- musí mít přesný rozměr dle specifikace pro danou reklamní pozici
- musí dodržet maximální datovou velikost pro daný formát
- musí být vytvořeny v barevném prostoru RGB (nikoliv CMYK)
- doporučujeme rozlišení 72 dpi

Upozornění: U některých banerů je zakázáno použití animované kreativy.

Bannery ve formátu Flash:

- **musí obsahovat definici prokliku (clickthru) dle specifikací níže**
- musí mít přesný rozměr dle specifikace pro danou reklamní pozici
- musí dodržet maximální datovou velikost pro daný formát
- nesmí extrémně zatěžovat CPU; jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
- doporučujeme exportovat maximálně do verze Flash Playeru 10.3 (verze SWF 12)

Upozornění: S každým Flash bannerem (SWF) musí být dodán i záložní obrázek ve formátu JPG/GIF/PNG (viz specifikace Image) který se použije v případě blokování Flash banerů. Pokud nebude dodán záložní obrázek, kampaň nebude spuštěna. Alternativou k Flash bannerům může být HTML5 - [více zde](#)

Definice prokliku (clickthru):

Pokud je kreativa ve formátu Flash (swf), musí obsahovat definici prokliku (clickthru), která vychází z doporučení [Sdružení pro internetovou reklamu \(SPIR\)](#).

Actionscript2:

Kód je umístěn přímo na objektu tlačítka

```
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);  
}
```

Actionscript3:

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);  
}
```

Podklady musí obsahovat:

1. **SWF soubor, jako „základní“ banner**, který bude umístěn na standardní pozici.
 - musí obsahovat script pro volání druhého SWF a definici prokliku (clickthru) dle specifikací níže
 - musí mít přesný rozměr dle specifikace pro danou reklamní pozici
 - musí dodržet maximální datovou velikost pro daný formát
 - nesmí extrémně zatěžovat CPU; jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
 - doporučujeme exportovat maximálně do verze Flash Playeru 10.3 (verze SWF 12)

Upozornění: S každým Flash bannerem (SWF) musí být dodán i záložní obrázek ve formátu JPG/GIF/PNG (viz specifikace Image) který se použije v případě blokování Flash banerů. Pokud nebude dodán záložní obrázek, kampaň nebude spuštěna. V případě iLayeru je potřeba dodat 2 obrázky (JPG/GIF/PNG) v rozměru základního a vyrolovaného (iLayer) banneru.

Actionscript2 pro základní banner:

```
on (rollOver) {  
    getUrl("javascript:ShowRollOut_xyz()");  
}  
on (rollOut) {  
    getUrl("javascript:ResEvRollOut_xyz()");  
}  
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);  
}
```

xyz je libovolné trojciferné číslo, například `ShowRollOut_753()`. Toto číslo musí být shodné v obou bannerech.

2. SWF soubor, jako „RollOut“, který se zobrazí po přejetí kurzoru přes „základní“ banner. iLayer musí obsahovat „zavírací tlačítko“ (křížek). Viz specifikace pro zavírací tlačítko dále.

- **musí obsahovat definici prokliku (clickthru) dle specifikací níže**
- **musí obsahovat zavírací tlačítko se scriptem dle specifikací níže**
- musí mít přesný předem odsouhlasený rozměr (obvykle dvojnásobek „základního“ banneru.)
- musí dodržet maximální datovou velikost, která je stanovována individuálně dle velikosti banneru a spolu s rozměry musí být předem schválena
- délka animace nesmí přesáhnout 7 vteřin
- průhledná plocha banneru nesmí být proklikávatelná. (To jest, pokud je pod plochou iLayeru vidět obsah stránky, pak tato průhledná plocha nesmí umožnit proklik na stránky inzerenta, viz níže)
- nesmí extrémně zatěžovat CPU; jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
- doporučujeme exportovat maximálně do verze Flash Playeru 10.3 (verze SWF 12)
- **zavírací křížek musí být:**
 - kontrastní k podkladu a viditelně oddělený od kreativy banneru; pozadí křížku musí být jednobarevné; vzhled obvyklý u "zavíratka" v MS Windows
 - nepohyblivý, stejný a funkční po celou dobu trvání iLayeru
 - umístění v banneru nejlépe vpravo nahoře, rozměr alespoň 21 × 21 px



```
on (release) {  
    getURL("javascript:CloseRollOut_xyz()");  
}
```

```
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);  
}
```

Definice prokliku a zavíracího křížku:



Náhled transparentního iLayeru



Oranžovou barvou je vyznačena plocha banneru a zelené šrafování označuje proklikávací plochu. Zbývající průhledná plocha banneru, která překrývá obsah stránky, nesmí umožnit proklik na dopadovou stránku inzerenta.

PopUp banner ve formátu Flash:

- **musí obsahovat definici prokliku (clickthru) dle specifikací níže**
- **musí obsahovat zavírací tlačítko se scriptem dle specifikací níže**
- musí dodržet rozměr a datovou velikost, která je stanovována individuálně dle velikosti banneru a spolu s rozměry musí být předem schválena.
- délka animace nesmí přesáhnout 7 vteřin
- průhledná plocha banneru nesmí být proklikávatelná. (To jest, pokud je pod plochou iLayeru vidět obsah stránky, pak tato průhledná plocha nesmí umožnit proklik na stránky inzerenta, viz specifikace iLayer)
- nesmí extrémně zatěžovat CPU; jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
- doporučujeme exportovat maximálně do verze Flash Playeru 10.3 (verze SWF 12)
- **zavírací křížek musí být:**
 - kontrastní k podkladu a viditelně oddělený od kreativy banneru; pozadí křížku musí být jednobarevné; vzhled obvyklý u "zavíratka" v MS Windows
 - nepohyblivý, stejný a funkční po celou dobu trvání iLayeru
 - umístění v banneru nejlépe vpravo nahoře, rozměr alespoň 21 × 21 px

Definice prokliku a zavíracího křížku:

```
on (release) {
    getURL("javascript:CloseRollOut_xyz()");
}
```

```
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);
}
```

Video banner se skládá ze dvou souborů: SWF přehrávač + FLV video

Podklady musí obsahovat:

1. SWF soubor, který zajišťuje přehrávání videa z FLV souboru:

- **musí obsahovat definici prokliku (clickthru) dle specifikací pro banner Flash** ([viz výše](#))
- musí mít přesný rozměr dle specifikace pro danou reklamní pozici
- musí dodržet maximální datovou velikost pro daný formát
- musí obsahovat tlačítko pro vypnutí/zapnutí zvuku a přehrávání videa (play/pause)
- Pokud videobanner obsahuje zvuk, může být zvuk přehráván, pouze pokud je kurzor myši na banneru. Pokud je kurzor mimo, banner hrát nesmí.
- přehrávání („streaming“ videa) musí být realizován pomocí třídy NetStream ([viz ukázka scriptu níže](#))
- proměnná `_root.videoURL` musí být ve scriptu zachována
- nesmí extrémně zatěžovat CPU; jako reference slouží počítač s CPU Intel Core 2 (1,86 GHz)
- doporučujeme exportovat maximálně do verze Flash Playeru 10.3 (verze SWF 12)

Upozornění: S každým Flash bannerem (SWF) musí být dodán i záložní obrázek ve formátu JPG/GIF/PNG ([viz specifikace Image](#)) který se použije v případě blokování Flash banerů. Pokud nebude dodán záložní obrázek, kampaň nebude spuštěna.

Ukázka scriptu pro streemování videa (Actionscript2):

```
var connection_nc:NetConnection = new NetConnection(0);
connection_nc.connect(null);
var stream_ns:NetStream = new NetStream(connection_nc);
my_video.attachVideo(stream_ns);
stream_ns.setBufferTime(5);
stream_ns.play(_root.videoURL);
```

2. FLV soubor s videem:

- formát FLV/F4V
- kodek On2 VP6
- maximální datový tok **256 kb/s** (kilobitů za sekundu).
- **maximální datová velikost videobanneru je 1 MB.**



Videobanner (HTML5+MP4)

HTML5 Video banner musí splňovat technické specifikace HTML5 (viz výše **HTML5**)

**HTML5
+MP4**

Formát videa:

- formát MP4
- kodek .H264
- maximální datový tok **256 kb/s** (kilobitů za sekundu).
- **maximální datová velikost videobanneru je 1 MB.**

Příklad kodu HTML5 Video banneru:

```
<!doctype html>
<body style="background: #000 url('background_banneru.png') 0 0 no-repeat; margin: 0">
<a href="URL" target="_top" style="position: absolute; width: 100%; height: 100%"></a>
<video src="Video300x170.mp4" width=300 height=170
      controls autoplay muted loop
      onmouseover="muted = false" onmouseout="muted = true"
      style="margin-top: 55px; position: relative">
</video>
```



Specifikace pro video:

- **TV Norma:** PAL, 25 fps
- **Videoformáty:** AVI / MPEG2 / MOV / MP4
(Umíme zpracovat i jiné formáty, normy a rozlišení, ale v takových případech vždy dochází k zhoršení kvality videa v našem přehrávači.)
- **Rozlišení:** FullHD (1920x1080), případně HD (1280x720).
(Všechna nižší rozlišení budou méně kvalitní, než navazující video.)
- **Poměr stran:** 16:9
- **Nosiče k dodání:** mini DV nebo DVCam, DVD nebo CD
- **Zvuk:** 48kHz, stereo, minimálně 128kb/s, zvuk modulovaný do -6dB



Branding:

- specifikace a testovací stránka pro **Branding**

RichMedia Flash Banner:

- specifikace, ukázka a soubor ke stažení pro **RollOut**
- specifikace, ukázka a soubor ke stažení pro **MegaBoard RollOut**
- specifikace, ukázka a soubor ke stažení pro **Slider**