

Технические требования к баннерам

Tveda.ru

В этом документе содержатся требования, предъявляемые Tveda.ru к креативам, размещаемым в рекламных местах на сайте www.tveda.ru.
Все креативы загружаются через систему Adfox.

Рекламные места на площадке Tveda.ru

В настоящее время используются следующие типы рекламных мест:

Тип размещения	Размеры креатива, px
<i>Десктопные версии сайтов</i>	
Фулскрин	Адаптируется под размеры экрана
Брендинг	1920x1560
Верхняя перетяжка	1440x200
Баннер в правой колонке	240x400
Перетяжка внутри контента	920x250
<i>Мобильные версии сайтов</i>	
Фулскрин	Адаптируется под размеры экрана
Баннер	Адаптируется под размеры экрана

Принимаемые типы креативов

К рассмотрению принимаются следующие типы креативов:

1. Графические файлы без анимации
2. Графические файлы с анимацией
3. HTML5-креативы
4. Flash-креативы
5. Брендинги

Графические файлы без анимации

Тип файла Предпочтителен формат, в котором размер файла креатива минимален при одинаковом уровне качества	JPEG JPG PNG GIF
Размер файла	Все размеры – не более 150 КБ Мобильный баннер – не более 100 кб
Размер изображения, px	Верхняя перетяжка 1440x200 Баннер в правой колонке 240x400 Перетяжка внутри контента 920x250 Мобильный баннер 300x250

Графические файлы с анимацией

Тип файла	GIF
Размер файла	Все размеры – не более 150 КБ Мобильный баннер – не более 100 кб
Размер изображения	Верхняя перетяжка 1440x200 Баннер в правой колонке 240x400 Перетяжка внутри контента 920x250
Продолжительность и скорость анимации	Продолжительность анимации не должна превышать 30 секунд. Анимация может воспроизводиться циклично, но не дольше 30 секунд. Анимированные GIF-объявления должны воспроизводиться со скоростью не более 5 кадров в секунду.

HTML5-креативы

Общие требования

Формат присылаемых материалов

Присылаемые материалы должны быть помещены в одну папку(директорию) и упакованы в ZIP-архив. Не допускается использование подпапок(поддиректорий). Кроме файлов креатива в архив должен быть помещен файл info.txt, в котором должны быть приведены целевые ссылки для кликов, а также перечислены все используемые в креативе [макросы DFP](#) (о них ниже), например:

Размеры креативов, px

- Верхняя перетяжка
1440x200
- Баннер в правой колонке
240x400
- Перетяжка внутри контента
920x250

Требования к HTML-коду

Подготовьте HTML-код, соблюдая следующие требования:

1. Максимально допустимое количество символов в HTML-коде - 65 000.

JavaScript и CSS предпочтительнее размещать внутри HTML-кода баннера.

Если итоговый HTML-код превышает максимально допустимое количество символов, то необходимо уменьшить код за счет вынесения JavaScript и CSS в отдельные файлы:

- сохраните js и css код в отдельные файлы с расширением .js или .css;

- файлы по весу не должны превышать 300Кб;

- загрузите файлы во вкладку "Файлы" рекламной кампании и полученные ссылки на файлы подключите в HTML код.

Пример подключения js и css файлов:

```
<script type="text/javascript" src="ССЫЛКА_НА_ФАЙЛ"></script>
```

```
<link rel="stylesheet" type="text/css" href="ССЫЛКА_НА_ФАЙЛ" />
```

В HTML-коде не допускается использование относительных путей к файлам.

2. Подсчет кликов в баннере

Чтобы в ADFOX у баннера считалась статистика по кликам, необходимо в HTML-коде в теге `a` для атрибута `href` прописать переменную:

```
%banner.reference_user1%
```

Также для ссылок используйте атрибут `target` с переменной `%banner.target%` в значении атрибута.

Если атрибут отсутствует, то ссылка откроется внутри `iframe`, то есть рекламируемый сайт откроется на баннерном месте.

Пример HTML-кода для подсчета кликов по баннеру:

```
<a href="%banner.reference_user1%" target="%banner.target%">Сайт  
рекламодателя</a>
```

3. Подсчет кликов с нескольких ссылок в баннере

Допустим, в баннере имеется несколько ссылок для перехода, ведущих на разные страницы рекламируемого сайта, и по каждой из них нужно получить количество переходов.

```
<a href="http://site.ru" target="_blank">Первая ссылка</a>  
<a href="http://site.ru/about/" target="_blank">Вторая ссылка</a>
```

Замените значения атрибута `href` на переменные `%request.reference%@%banner.eventN%`, где вместо N должен быть номер события с 1 по 28.

Например:

```
<a href="%request.reference%@%banner.event1%" target="%banner.target%">Первая  
ссылка</a>  
<a href="%request.reference%@%banner.event2%" target="%banner.target%">Вторая  
ссылка</a>
```

Соответствие ссылок и переменных нужно сообщить менеджеру, добавляющему баннер в ADFOX. Так как при добавлении баннера нужно будет во вкладке "События" указать для События 1 первую ссылку, а для события 2 - вторую ссылку.

Первая ссылка - `http://site.ru - %banner.event1%` (Событие 1).

Вторая ссылка - `http://site.ru/about/ - %banner.event2%` (Событие 2).

Требования для HTML-кода, подготовленного в редакторах:

1. В проекте может находиться только один файл с расширением `.html`;
2. Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50;
3. Разрешенные типы файлов в проекте: `css`, `js`, `html`, `gif`, `png`, `jpg`, `jpeg`, `svg`, `json`, `flv`, `mp4`, `ogv`, `ogg`, `webm`, `avi`, `swf`;
4. Максимальный размер каждого файла (действует также для файлов внутри архива):
 - 300Кб;
 - 1Мб для видео файлов.
5. Названия файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, символ подчёркивания. Не допускается использование в названии файла русских букв, пробелов, кавычек и специальных символов;
6. В названиях переменных и объектов нельзя использовать русские буквы.

Исключение составляет только текст на баннере.

7. Формат готового проекта — **zip** архив.

Требования к изображениям

Используйте картинки высокого разрешения, это кардинально улучшит качество баннера на мобильном устройстве, хоть и снизит скорость загрузки баннера.

Рекомендуется уменьшать размер файла изображения, используя сервисы наподобие [TinyPng](#). Данный сервис работает как с PNG, так и с JPEG.

Можно использовать SVG картинки. Они векторные, а значит они будут лучше выглядеть на всех устройствах - мобильных и десктопных. Также они имеют малый размер файла и могут быть с анимацией.

Допустимые форматы изображений: `png`, `gif`, `jpg`, `svg`.

Максимальный вес одного файла: 300Кб.

Все макросы должны быть размещены только в html-файле. Размещать макросы в дополнительных файлах ресурсов запрещается.

Максимальный суммарный размер всех файлов креатива – 150 Кб

Суммарный объем подгружаемых JS-библиотек не должен превышать 500Кб

Видео-материалы:

Максимальный объем видеофайла – 2 Мб

Принимаются видео в форматах MP4.

Кроме видео, необходимо также приложить изображение в формате JPEG тех же размеров (в пикселях), что и видео. Данное изображение будет использовано в качестве заставки, пока пользователь ожидает загрузки видео.

Flash-креативы

Что необходимо подготовить:

1. Flash-баннер (*.swf);
2. Картинку-заглушку (*.jpg, *.png, *.gif), для показа пользователям, у которых не установлен flash-плагин. Картинка-заглушка должна иметь такие же размеры по ширине и высоте, как и flash-баннер.

[Требования к файлам \(Показать\)](#)

Для подсчета переходов с flash-баннеров в ADFOX необходимо использовать стандартный метод `getURL`, первым параметром которого является ссылка в виде переменной `link1`, передаваемой во flash-баннер через `FlashVars`, вторым параметром является окно (`target`), в котором открывать ссылку.

Если в баннере предусмотрено несколько кнопок для перехода, используйте [требования к Flash с несколькими кнопками](#).

Создание flash-ролика на **ActionScript 2.0**

Требования к среде разработки:

- ActionScript 2.0 и FlashPlayer не ниже 8.0

Создайте прозрачную кнопку поверх всего баннера, и разместите на ней код:

```
on (release)
{
    getURL(_root.link1, "_blank");
}
```

Заметьте, **переменную link1 создавать не нужно**, её создала система ADFOX. Если переход по рекламе должен осуществляться не в новом окне, а в текущем, то в методе getUrl второй параметр измените на "**_self**".

Создание flash-ролика на **ActionScript 3.0**

Требования к среде разработки:

- ActionScript 3.0 и FlashPlayer не ниже 9.0

Создайте прозрачную кнопку поверх всей анимации, дайте кнопке Instance name **btn**, далее в кадре напишите код:

```
var obj:Object = this.root.loaderInfo.parameters;  
var url:String = obj.link1;  
btn.addEventListener(MouseEvent.CLICK,onClick);  
function onClick(e:MouseEvent):void{  
navigateToURL(new URLRequest(url), "_blank");  
}
```

Готово.

Подсчёт событий

Подсчёт событий в баннерах реализован через вызов переменных **event_1 ... event_30**.

Для учёта события в момент наступления действия, которое необходимо посчитать, вам нужно вызвать код:

• для ActionScript 2.0:

```
loadMovieNum(_root.event_N,300);
```

• для ActionScript 3.0

```
import flash.net.sendToURL;  
import flash.net.URLRequest;  
var flashVars:Object = this.root.loaderInfo.parameters;  
sendToURL( new URLRequest(flashVars.event_N) );
```

где N - это номер события, число от 1 до 30.

Информацию об используемых номерах событий и их названий (что считает данное событие) рекомендуем передавать вместе с готовым flash-роликом для установки в систему управления рекламой.

Брендинги

Картинки: JPG, PNG

Внутреннюю часть желательно закрашивать одним цветом с фоном + основная информация в пределах 240 px от основного сайта вправо/влево.

Размеры:

общие размеры рекламного баннера 1920 x 1560 px ширина зоны контента сайта 1440 px отступы по краям (от сайта до края экрана) по 240 px. Верх брендингования 55 px