

Технические требования к баннерам

1. Форматы баннеров

К размещению принимаются баннеры:

- .jpeg (.jpg)
- .gif
- .swf (к Flash-баннеру заглушка НЕ требуется)

2. Ограничения по весу

Баннеры	Размеры	Ограничения по весу
«Баннер под логотипами»	1000x290	Не более 50 Кб
«Баннер над строкой поиска»	1000x90	
«Баннер под личным кабинетом»	200x300	
«Баннер в вакансиях»	200x300	
«Баннер 4-10»	200x60	

3. Требования к статичным баннерам

1. Баннеры в формате .jpg или .jpeg
2. Размер баннера может быть 1000x290, 1000x90, 200x300, 200x60 (зависит от местоположения!)

4. Требования к Flash-баннерам

1. Баннеры в формате .swf (Flash не выше версии 8.0, ActionScript 2.0)
2. Название баннера должно быть написано **только латинскими буквами**
3. Скрипт для учета кликов flash-баннеров:

```
on (release)
```

```
{  
getURL(clickTAG, clickTARGET);  
}
```

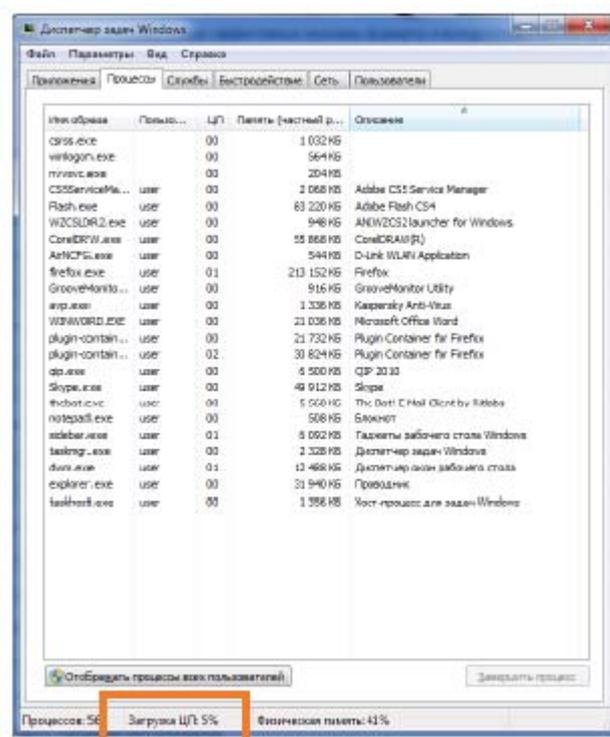
Объект с ссылкой должен иметь тип «Button» и с параметром «Alpha» равным 0 (Пошаговое оформление ссылки в баннере см. ниже)

Внимание! Ссылку для перехода с баннера необходимо присылать отдельно с баннером.

4. В баннере должны содержаться только функции управления анимацией
5. Минимальное использование программного кода (ActionScript 2.0)
6. Нагрузка на процессор должна составлять **не более 30%**, максимальная загрузка процессора в пике должна быть **не более 60%**

Для тестирования уровня загрузки процессора рекламными материалами используется компьютер: Intel (R) Pentium (R) IV 1.61 GHz, RAM 0.99 Gb, ОС Windows XP.

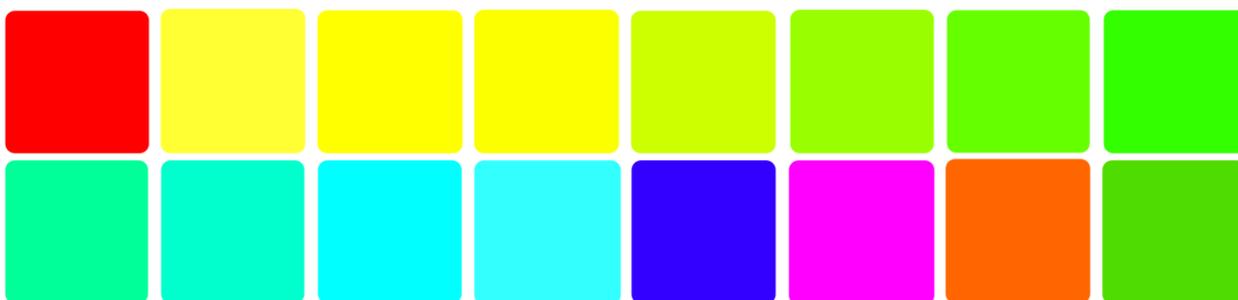
Для тестирования загрузки процессора загружается страница в любом браузере, содержащая только этот баннер. При этом никакие другие программы не запущены. Для оценки загрузки используется стандартный «Диспетчер задач», который можно открыть нажав одновременно три клавиши «Ctrl+Shift+Esc».



5. Рекламная политика

Мы не принимаем баннеры:

- противоречащие законодательству РФ;
- раздражающие глаза (быстро мигающие, очень яркие и т.п.);
- оформленные в раздражающих цветах (исключение только для фирменных цветов вашей компании): #ff0000, #ffff33, #ffff00, #fbff00, #ccff00, #99ff00, #66ff00, #33ff00, #00ff99, #00ffcc, #00ffff, #33ffff, #3300ff, #ff00ff, #ff00cc, #ff6600, #4fdc00;



- схожие с цветовым оформлением нашего портала;
- путающие пользователя (содержащие заведомо ложную информацию);
- порнографического и эротического характера;
- содержащие ненормативную лексику;
- содержащие орфографические ошибки (за исключением случаев, когда эти ошибку составляют суть рекламной акции);
- содержащие излишне сжатые, размытые или искаженные изображения/логотипы компаний;
- вызывающие у пользователей портала негативную реакцию;
- плохого качества (сделанные неаккуратно, содержащие нечитабельный текст)

Мы оставляем за собой право не размещать баннеры, которые не соответствуют внутренней политике нашего портала.

Внимание! На площадке размещаются баннеры, соответствующие нашим техническим требованиям (баннеры, сделанные по техническим требованиям других площадок, к размещению не принимаются).

6. Требования для изготовления баннеров

Мы изготавливаем баннеры при наличии всех необходимых материалов:

- ТЗ с подробным описанием;
- изображения компании;
- логотип компании (не менее 100*100 px в растровом или векторном формате)

При изготовлении баннера внесение изменений возможно **не более 3-х раз**. Последующие изменения вносятся за дополнительную плату.

7. Требования для адаптации баннеров

Для адаптации баннера под другой размер необходимо предоставить:

1. Исходник баннера в формате .fla (Adobe Flash не выше CS6)
2. Шрифты (если в баннере используются коммерческие или фирменные шрифты)

8. Шаблон ТЗ для баннеров:

1. Размер баннера

2. Формат баннера (gif, swf)

3. Когда должен быть готов (дата, время)

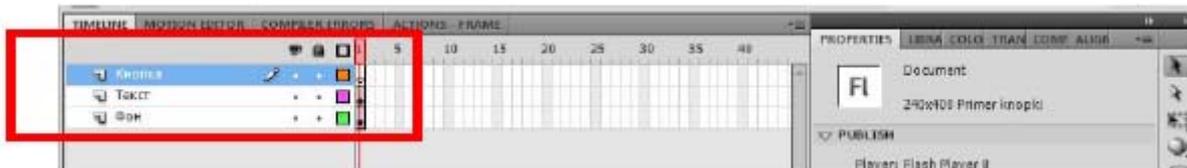
4. Описание баннера:

- Фон
- Цвет фона
- Цвет текста
- Расположение текста и изображений
- Количество кадров
- Описание каждого кадра
- Время показа каждого кадра
- Адресный блок (телефон/адрес) и его расположение
- Анимация
- Дополнительная информация и др.

Оформление ссылки в баннере для подсчета количества переходов

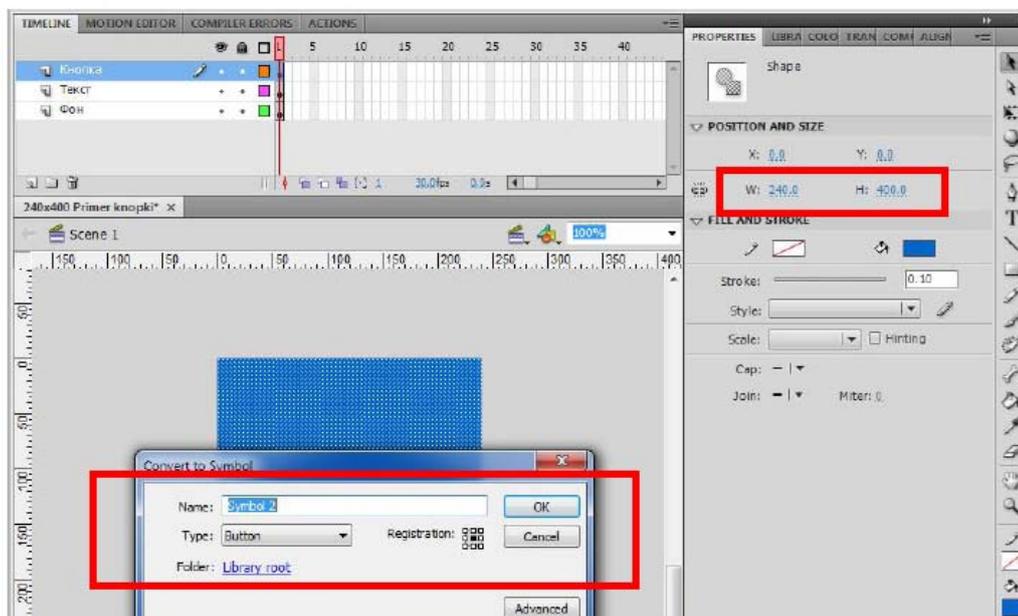
Шаг 1

Поверх всех слоев вашего баннера, создайте Новый Слой (New Layer)



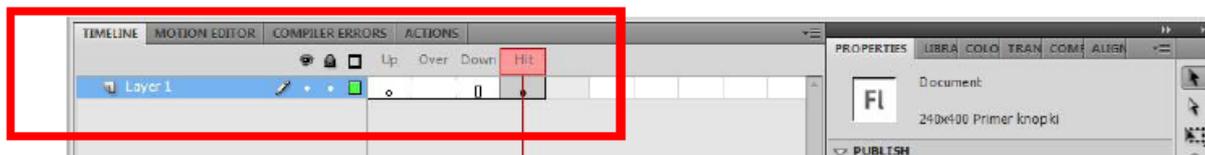
Шаг 2

На созданном Новом Слое создайте графический объект «Прямоугольник», совпадающий с размером вашего баннера, и преобразуйте его в Символ (Symbol) типа «Button».



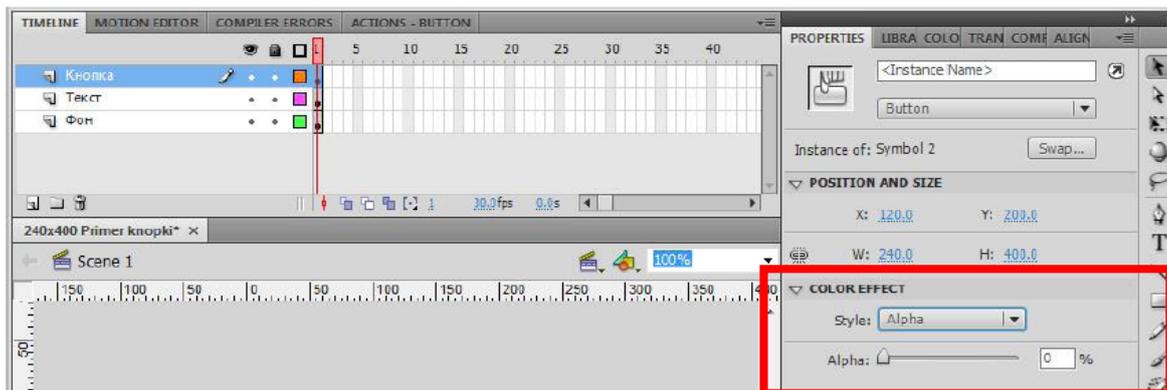
Шаг 3

Преобразуйте четвертый кадр (Hit) кнопки в ключевой кадр (F6)



Шаг 4

Установите параметр «Alpha» равным «0»



Шаг 5

Выделите кнопку, нажав на нее ЛКМ. Откройте появившуюся вкладку «Actions – Button» и вставьте код без изменений:

```
on (release)
```

```
{
```

```
  gotoAndPlay(0, 100);
```

```
}
```



Шаг 6

Обратите внимание на следующие настройки:

Player: не выше Flash Player 8.0

Script: не выше ActionScript 2.0

FPS: не более 30 кадров

Size: размер должен соответствовать размеру планируемого для размещения баннера

