

[Общие требования](#)

[Статичные баннеры](#)

[Баннеры в формате HTML](#)

- [Сборка на основе шаблона \(Adobe Animate\)](#)
- [Самостоятельная сборка](#)
- [Баннеры с видео](#)
- [Формат rich-media с кнопкой «Закрыть»](#)
- [Дополнительные требования](#)

[Ссылки на шаблоны](#)

Общие технические требования к баннерам

На площадке Күнделік возможно размещение баннеров следующих размеров:

- 240x400 • 728x90
- 970x200
- 300x300 (rich-media)
- 700x200 (rich-media)

Ограничение по размеру файлов:

- до **300 Kb** для каждого файла в составе HTML креатива;
- до **300 Kb** для статичных креативов в формате *.jpg

Максимальный размер каждого файла (действует также для файлов внутри архива) — 300 Kb.

Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50.

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

Разрешенные типы файлов в проекте: css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg, json, flv, mp4, ogv, ogg, webm, avi, swf.

Максимально допустимое количество символов в HTML коде – 65 000.

Статичные баннеры (форматы JPG, GIF, PNG)

Если изображение имеет белый фон или содержит светлые объекты, выходящие за границы баннера, по контуру необходимо добавить рамку: толщина 1 px, цвет 0xdb2e6 (R219 G226 B230).

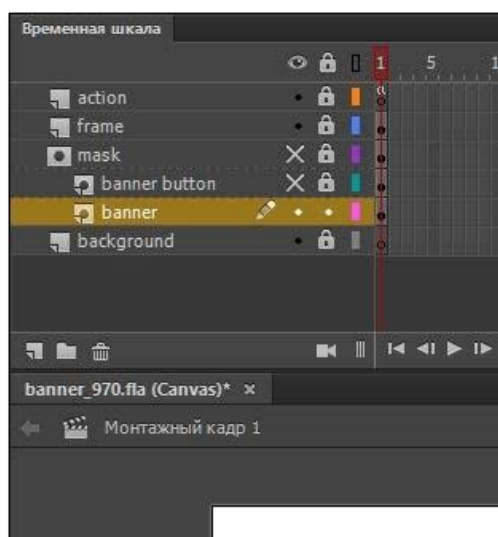
Размер файла **не должен превышать 300 Kb**. Это значение необходимо проверить в свойствах файла.

Размер:	276 КБ (282 960 байт)
На диске:	280 КБ (286 720 байт)

Баннеры в формате HTML

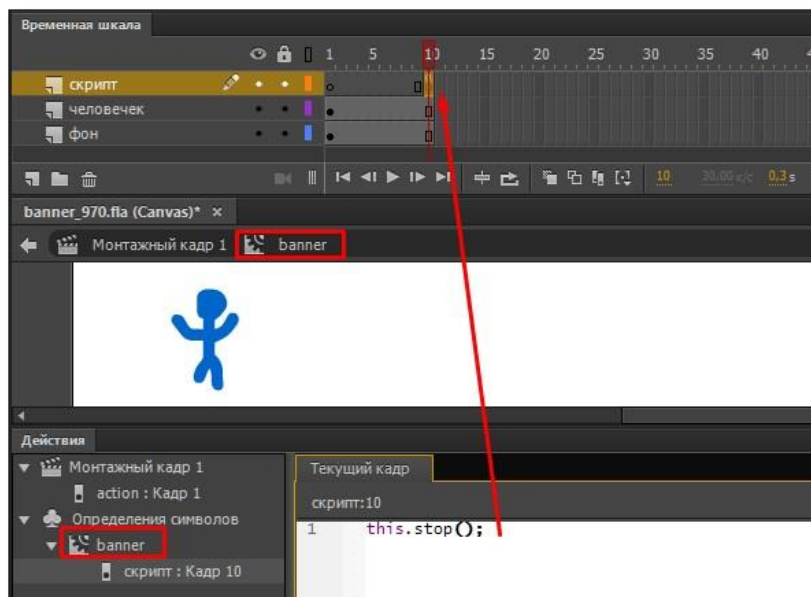
Сборка на основе шаблона (Adobe Animate)

1. Подготовьте фоновое изображение по размерам вашего баннера в формате *.jpg (см. [статичные баннеры](#)).
2. Скачайте шаблон по [ссылке](#) и откройте в редакторе Adobe Animate.
3. **В файле уже создана кликабельная область и прописан весь необходимый код.**
4. **В файл уже импортирован шаблон Adfox.**
5. Добавьте фоновое изображение в слой «banner» (двойной клик по клипу в этом слое, затем Ctrl+R для импорта изображения). Здесь вы можете добавить дополнительные слои и разместить на них анимации.

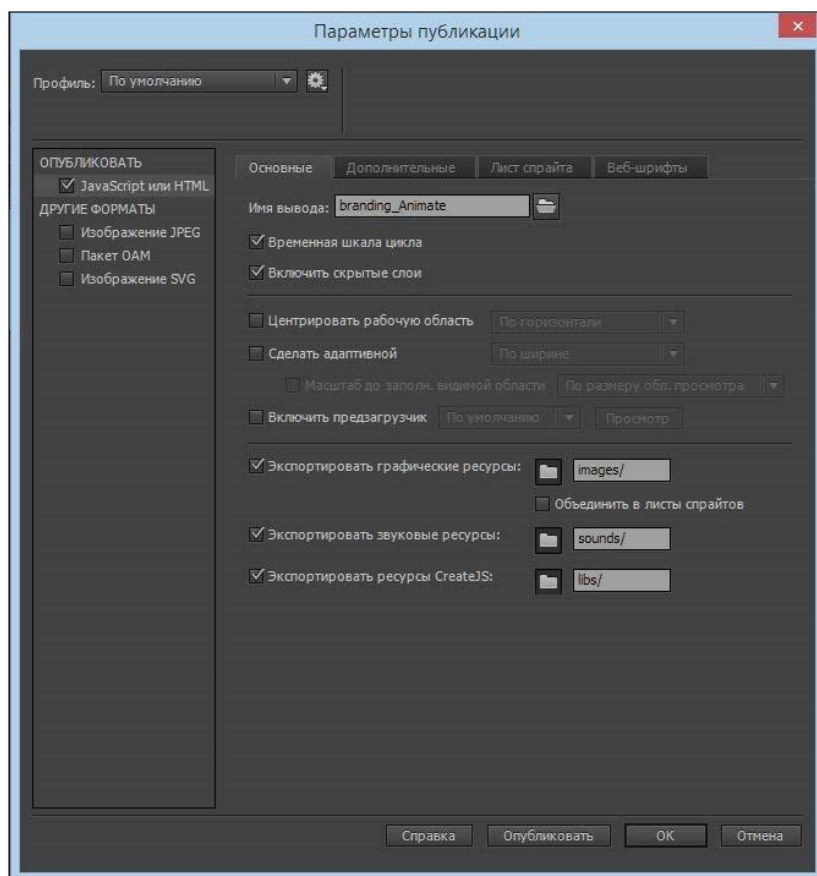


6. Если вы хотите, чтобы анимация баннера воспроизводилась однократно, добавьте на временной диаграмме клипа «banner» с вашей анимацией пустой слой, в последнем кадре которого напишите строку кода:

`this.stop();`



7. Проект уже настроен и готов к компиляции. Для финальной публикации креатива откройте окно «Параметры публикации» (Ctrl+Shift+F12), затем нажмите кнопку «Опубликовать».



8. После публикации готовый проект состоит из файла *.html, файла *.js и папки с изображениями «images». Вместе с этими файлами необходимо предоставить фоновое изображение (п.1). Оно будет

использоваться как заглушка, которую увидят пользователи в случае проблем с отображением htmlкреатива.

Самостоятельная сборка

Если вы готовите креатив без использования нашего шаблона, ознакомьтесь со списком наиболее распространенных проблем и ошибок.

- Названия всех файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, символ подчёркивания. Не допускается использование в названии файла русских букв, пробелов, кавычек и специальных символов.
- После компиляции проекта изображения должны находиться в той же папке, путь к которой указан на этапе компиляции.
- В проекте может находиться только один файл с расширением .html.
- Ссылка для перехода по клику кнопки/кликабельной области должна выглядеть так:

```
window.callClick();
```

Полный код для кнопки:

```
this.btn.addEventListener("click", function() {  
  window.callClick();  
});
```

- Для нескольких кнопок используются дополнительные события от 1 до 30:

```
this.btn1.addEventListener("click", function() {  
  window.callClick(1);  
});  
this.btn2.addEventListener("click", function() {  
  window.callClick(2);  
});
```

Номера событий и ссылки для переходов (для нескольких кнопок) необходимо сообщить менеджеру проекта.

- В HTML коде ссылки на файлы проекта не должны содержать рэндом числа типа `src="240x400.js?98787897456"`;
- Максимально допустимое количество символов в HTML коде — 65 000;
- Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50;
- Разрешенные типы файлов в проекте: css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg, json, flv, mp4, ogv, ogg, webm, avi, swf;

- Максимальный размер каждого файла (действует также для файлов внутри архива) — 300 Kb;

Баннеры с видео

Креатив с видео должен содержать следующие элементы для управления контентом:

- кнопка «Play/Pause» с соответствующим функционалом;
- кнопка «Mute» включение/выключение звуковой дорожки на видео;
- кнопка «Replay» (на ваше усмотрение) для повторного просмотра видео.

Видео должно запускаться автоматически после загрузки баннера. Звук должен быть выключен.

Требования к видеофайлам

- форматы файлов (контейнеры) – MP4, MOV, AVI;
- разрешение файла – не более 200 px по высоте;
- размер файла — **не более 1 Mb**.

Формат Rich-media с кнопкой «Заккрыть»

Если вы используете один из наших [шаблонов](#), ознакомьтесь с инструкцией для [баннеров в формате HTML5](#). Если вы готовите креатив самостоятельно, ознакомьтесь со списком наиболее распространенных [проблем и ошибок](#).

Кнопка «Заккрыть» должна быть размещена выше слоев с контентом, цвет должен быть контрастным к фону под ней. Минимальный диаметр видимой и кликабельной области — 40 px. Кнопка может быть полупрозрачной со значением alpha не ниже 40%.

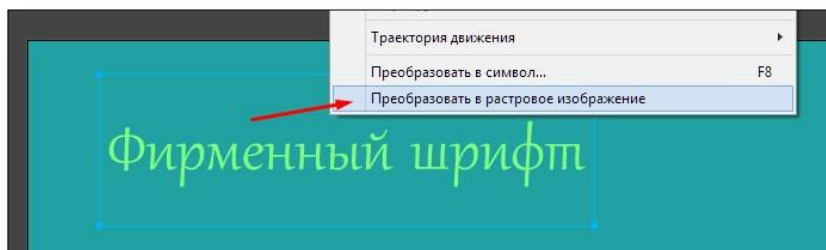
Код для кнопки:

```
this.close_button.addEventListener('click', function(e) {
    e.preventDefault();
    frameElement.parentNode.style.display = 'none';
    frameElement.parentNode.innerHTML = "";
});
```

Дополнительные требования к HTML креативам

- Старайтесь не использовать скриптовую анимацию, отрисовывайте ее в слоях с использованием твинов.
- Не используйте в анимации большие по площади фигуры (>100px).
- Не используйте в анимации слишком много растровых изображений, содержащих прозрачность, маски и т.д.

- Если вы используете в креативах платные/фирменные шрифты, необходимо конвертировать тексты в макете в растровые изображения. Для корректировок макета на нашей стороне нужно предоставить использованные шрифты.



Дополнительная информация по подготовке HTML5 форматов для размещения на площадке ADFOX:

<https://specs.adfox.ru/page/289>

Шаблоны

Шаблон для подготовки статичных баннеров и заглушек для баннеров в формате html:

https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_240.psd

https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_728.psd

https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_970.psd

Шаблон для подготовки html баннеров в редакторе Adobe Animate:

https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_240 fla https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_728 fla

https://ad.csdnevnik.ru/templates/banner_970 fla

Шаблон для подготовки Rich-media баннеров в редакторе Adobe Animate:

https://ad.csdnevnik.ru/templates/rich_300x300 fla

https://ad.csdnevnik.ru/templates/rich_700x200 fla

Общие технические требования к брендированию

Размеры изображения — 2500x1200 px, разрешение 72 dpi, цветовая схема RGB.

Ограничение по размеру файла:

- до **300 Кб** для каждого файла в составе HTML креатива;
- до **300 Кб** для статичных креативов в формате *.jpg

Разрешение 1366x768 является самым популярным у пользователей сайта. Это значит, что большинство пользователей смогут увидеть только часть изображений и информации на полях слева и справа. Ширина видимых полей составляет 199 px с каждой стороны.

Максимальный размер каждого файла (действует также для файлов внутри архива) — 300 Kb.

Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50.

Разрешенные типы файлов в проекте: css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg, json, flv, mp4, ogv, ogg, webm, avi, swf.

Максимально допустимое количество символов в HTML коде – 65 000.

Статичное брендирование (формат *.JPG).

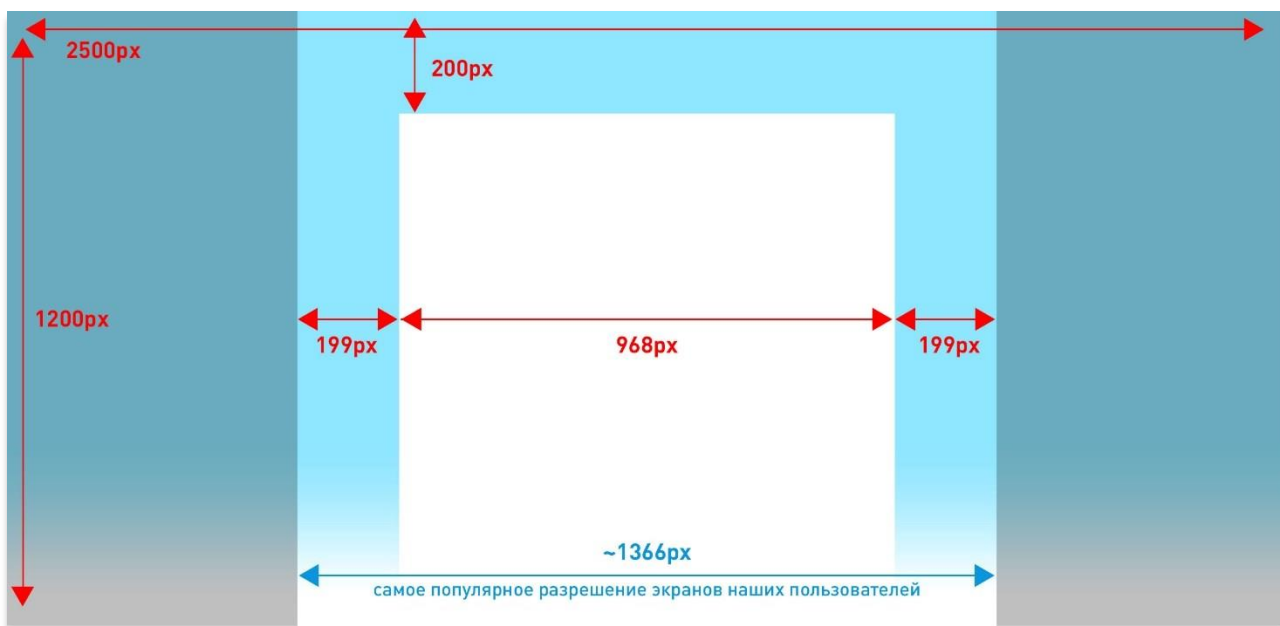
Высота брендирования – 1200 px, центральная часть — сплошная белая подложка шириной 968 px. Нижняя часть изображения плавно переходит в белый фон сайта.

Максимальная высота верхнего отступа («шапки») — 200 px. Ширина видимых полей 199 px с каждой стороны.

Размер файла **не должен превышать 300 Кб**. Это значение необходимо проверить в свойствах файла.

Размер:	276 КБ (282 960 байт)
На диске:	280 КБ (286 720 байт)

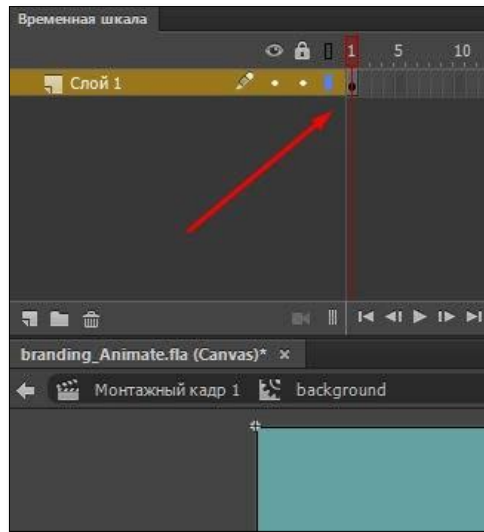
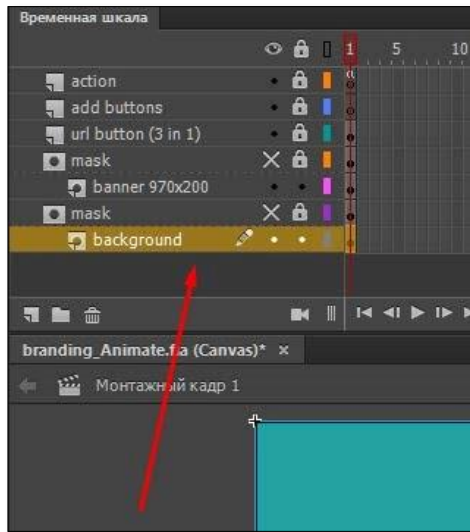
Схема брендирования:



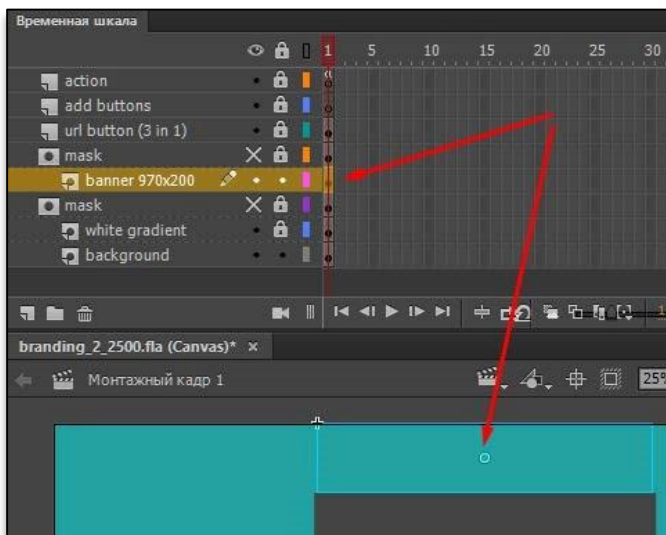
Брендинг в формате HTML

Сборка на основе шаблона (Adobe Animate)

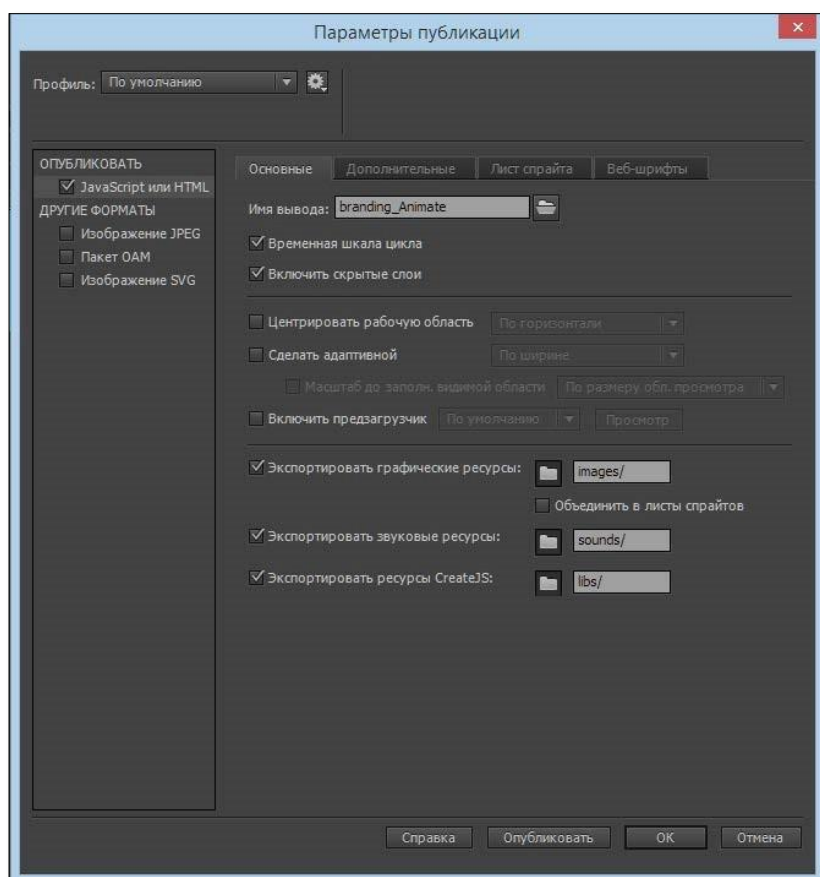
1. Подготовьте фоновое изображение с размерами 2500x1200 px в формате *.jpg (см. [требования к статичному брендированию](#)).
2. Скачайте шаблон по [ссылке](#) и откройте в редакторе Adobe Animate.
3. **В шаблоне уже созданы кликабельные области и прописан весь необходимый код.**
4. **В файл уже импортирован шаблон Adfox.**
5. Добавьте фоновое изображение в слой «background» (двойной клик по клипу в этом слое, затем Ctrl+R для импорта изображения). Здесь вы можете добавить дополнительные слои и разместить на них анимации.



6. Анимацию шапки можно разместить отдельно в объекте «banner 970x200», который находится в одноименном корневом слое.



7. Проект уже настроен и готов к компиляции. Для финальной публикации креатива откройте окно «Параметры публикации» (Ctrl+Shift+F12), затем нажмите кнопку «Опубликовать».



8. После публикации готовый проект состоит из файла *.html, файла *.js и папки с изображениями «images». Вместе с этими файлами необходимо предоставить фоновое изображение (п.1). Оно будет использоваться как заглушка, которую увидят пользователи в случае проблем с отображением htmlкреатива.

Самостоятельная сборка

Если вы готовите креатив без использования нашего шаблона, ознакомьтесь со списком наиболее распространенных проблем и ошибок.

- Названия всех файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, символ подчеркивания. Не допускается использование в названии файла русских букв, пробелов, кавычек и специальных символов.
- После компиляции проекта изображения должны находиться в той же папке, путь к которой указан на этапе компиляции.
- В проекте может находиться только один файл с расширением .html.
- Ссылка для перехода по клику кнопки/кликабельной области должна выглядеть так:

window.callClick();

Полный код для кнопки:

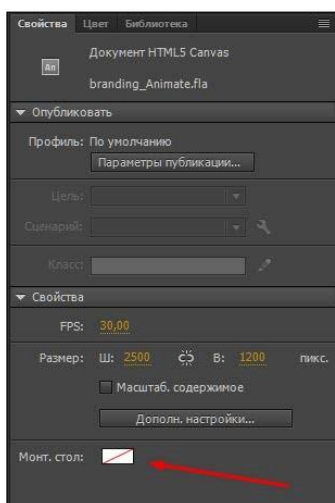
```
this.btn1.addEventListener("click", function (e)
{
    var m = e.nativeEvent;
    if (m.which == 1 || m.button == 0) {
        window.callClick();
    };
});
```

- Для нескольких кнопок используются дополнительные события от 1 до 30:

```
this.btn1.addEventListener("click", function (e) {
    var m = e.nativeEvent;
    if (m.which == 1 || m.button == 0) {
        window.callClick(1);
    };
});
this.btn2.addEventListener("click", function (e) {
    var n = e.nativeEvent;
    if (n.which == 1 || n.button == 0) {
        window.callClick(2);
    };
});
```

Номера событий и ссылки для переходов (для нескольких кнопок) необходимо сообщить менеджеру проекта;

- Если в креативе есть объекты, кнопки, анимации, перекрывающие центральную часть, они должны находиться под маской, скрывающей эти элементы над телом сайта.
- Часть фона, которая будет находиться под контентом сайта, должна быть равна ширине контента сайта (968 px), и ее **необходимо сделать прозрачной**. Для этого в настройках проекта откройте вкладку «Свойства» и замените цвет монтажного стола на прозрачный. В самом HTML коде настройка будет выглядеть так: **background-color=alpha 0;**



- В HTML коде ссылки на файлы проекта не должны содержать рэндом числа типа `src="240x400.js?98787897456"`;

- Максимально допустимое количество символов в HTML коде — 65 000;
- Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50;
- Разрешенные типы файлов в проекте: css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg, json, flv, mp4, ogv, ogg, webm, avi, swf;
- Максимальный размер каждого файла (действует также для файлов внутри архива) — 300 Kb;

Брендинг с видео

Креатив с видео должен содержать следующие элементы для управления контентом:

- кнопка «Play/Pause» с соответствующим функционалом;
- кнопка «Mute» включение/выключение звуковой дорожки на видео;
- кнопка «Replay» (на ваше усмотрение) для повторного просмотра видео.

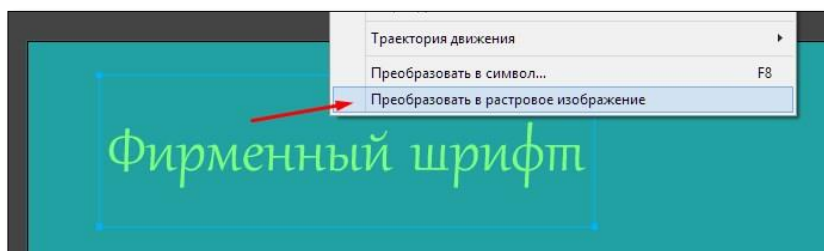
Видео должно запускаться автоматически после загрузки брендинга. Звук должен быть выключен.

Требования к видеофайлам

- форматы файлов (контейнеры) – MP4, MOV, AVI;
- разрешение файла – не более 200 px по высоте;
- размер файла — **не более 10 Mb**.

Дополнительные требования к HTML креативам

- Старайтесь не использовать скриптовую анимацию, отрисовывайте ее в слоях с использованием твинов.
- «Тяжелая» анимация не должна попадать под центральную область, где расположена страница сайта.
- Не используйте в анимации большие по площади фигуры (>100px).
- Не используйте в анимации слишком много растровых изображений, содержащих прозрачность, маски и т.д.
- Если вы используете в креативах платные/фирменные шрифты, необходимо конвертировать тексты в макете в растровые изображения. Для корректировок макета на нашей стороне нужно предоставить использованные шрифты.



Дополнительная информация по подготовке HTML5 форматов для размещения на площадке ADFOX:

<https://specs.adfox.ru/page/292>

Шаблоны

Шаблон для подготовки статичного брендинга и заглушки для html брендинга:

<https://ad.csdnevnik.ru/templates/branding.psd>

Шаблон для подготовки html брендинга в редакторе Adobe Animate:

https://ad.csdnevnik.ru/templates/branding_Animate fla