

# Технические требования к баннерам

## 1. Форматы баннеров

К размещению на портале Om1.ru принимаются баннеры следующих форматов:

- .jpeg (.jpg)
- .gif
- .png
- HTML5
- коды AdRiver, AdFox

## 2. Требования по весу

БАННЕРЫ	РАЗМЕРЫ (px)	ОГРАНИЧЕНИЯ ПО ВЕСУ
«Растяжка»	1000x150, 100%x150	для .jpeg и .gif – не более 100 Кб для HTML5 – не более 400 Кб в zip-формате
«Мид Растяжка»	1280x150	
«Небоскреб»	310x400	
«Скринглайд» — нижняя растяжка расхлоп	1000x60, 1000x120 100%x60, 100%x120	
Всплывающий баннер «Порип»	900x650	.jpeg и .gif – не более 400 Кб
Брендрование	слева и справа по 321x1014	.jpeg и .png – не более 400 Кб

## 3. Общие требования к баннерам HTML5

3.1. Баннеры в формате .html5.

3.2. Название файлов должно быть написано **только латинскими буквами без пробелов**.

3.3. zip архив должен содержать .html файл и все используемые ресурсы.

3.4. Разрешено использование ресурсов следующих типов: .png, .jpg, .jpeg, .gif, .css, .js, .svg.

3.5. В баннере должны содержаться только функции управления анимацией.

3.6. Запрещается обращение к внешним ресурсам.

Для тестирования уровня загрузки процессора рекламными материалами используется специально выделенный компьютер (Intel® Celeron® Processor 1007U, 1.50 GHz, 2 ГБ оперативной памяти и 64-800 МБ видеопамяти) с установленной 64-разрядной Windows 7 Профессиональная. Компьютер настроен стандартным образом для работы в офисе.

Для тестирования загрузки процессора загружается специальная страница, содержащая только тестируемый баннер. Другие программы при этом не запущены. Для оценки загрузки используется стандартный «Диспетчер задач».

При таком тестировании баннер не должен потреблять более 35% процессорных ресурсов согласно данным в закладке «Процессы» в Диспетчере задач (UpdateSpeed установлен в значение High).

Считается, что баннер требует слишком много ресурсов, если загрузка более 35% ресурсов процессора происходит в течение заметного времени (доли/единицы секунд) или максимальная загрузка процессора в пике составляет более 60%.

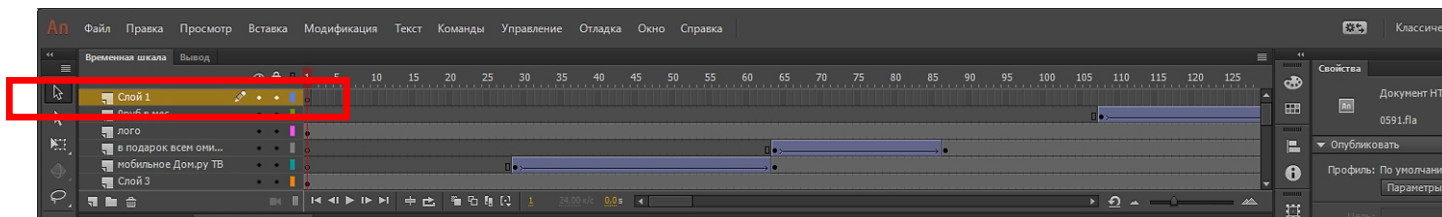
Оптимизация использования оперативной памяти не производится, дополнительные утилиты или резидентные программы при старте не загружаются. После входа в систему объем памяти, занятой различными системными процессами, составляет порядка 62-63 МБ по данным Диспетчера задач.

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

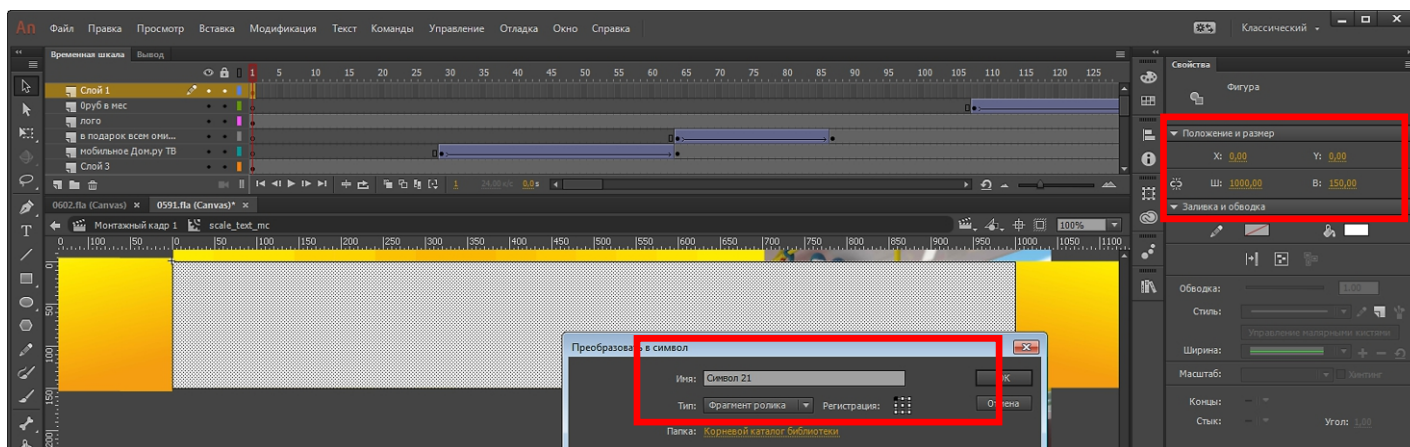
## Технические требования к баннерам

### 4. Оформление ссылок в баннере

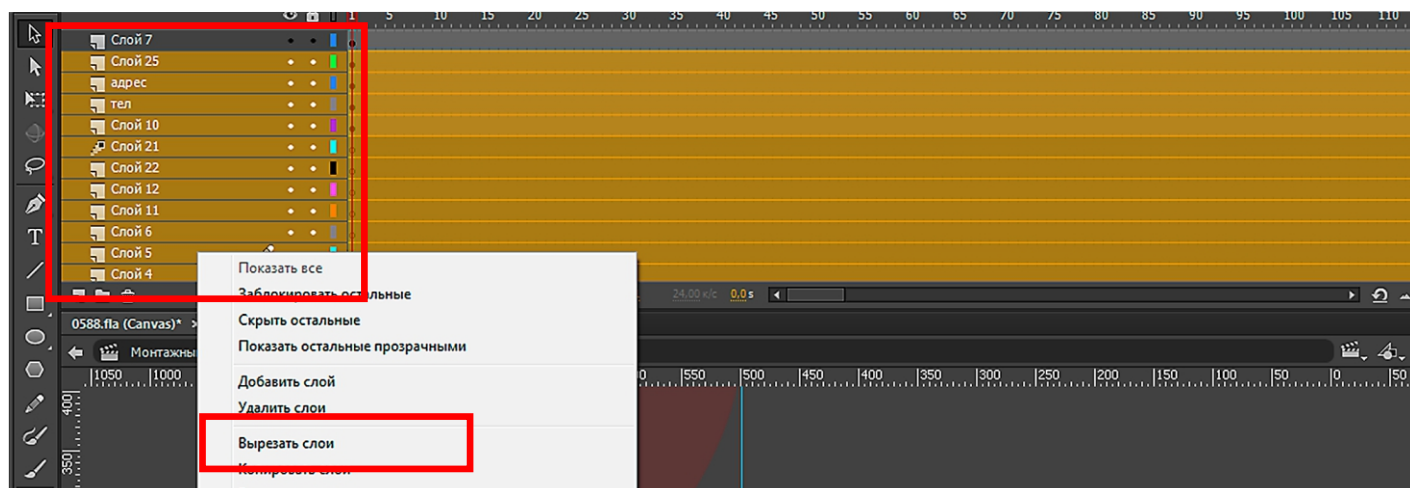
4.1. Поверх всех слоёв вашего баннера создайте Новый Слой (new Layer).



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

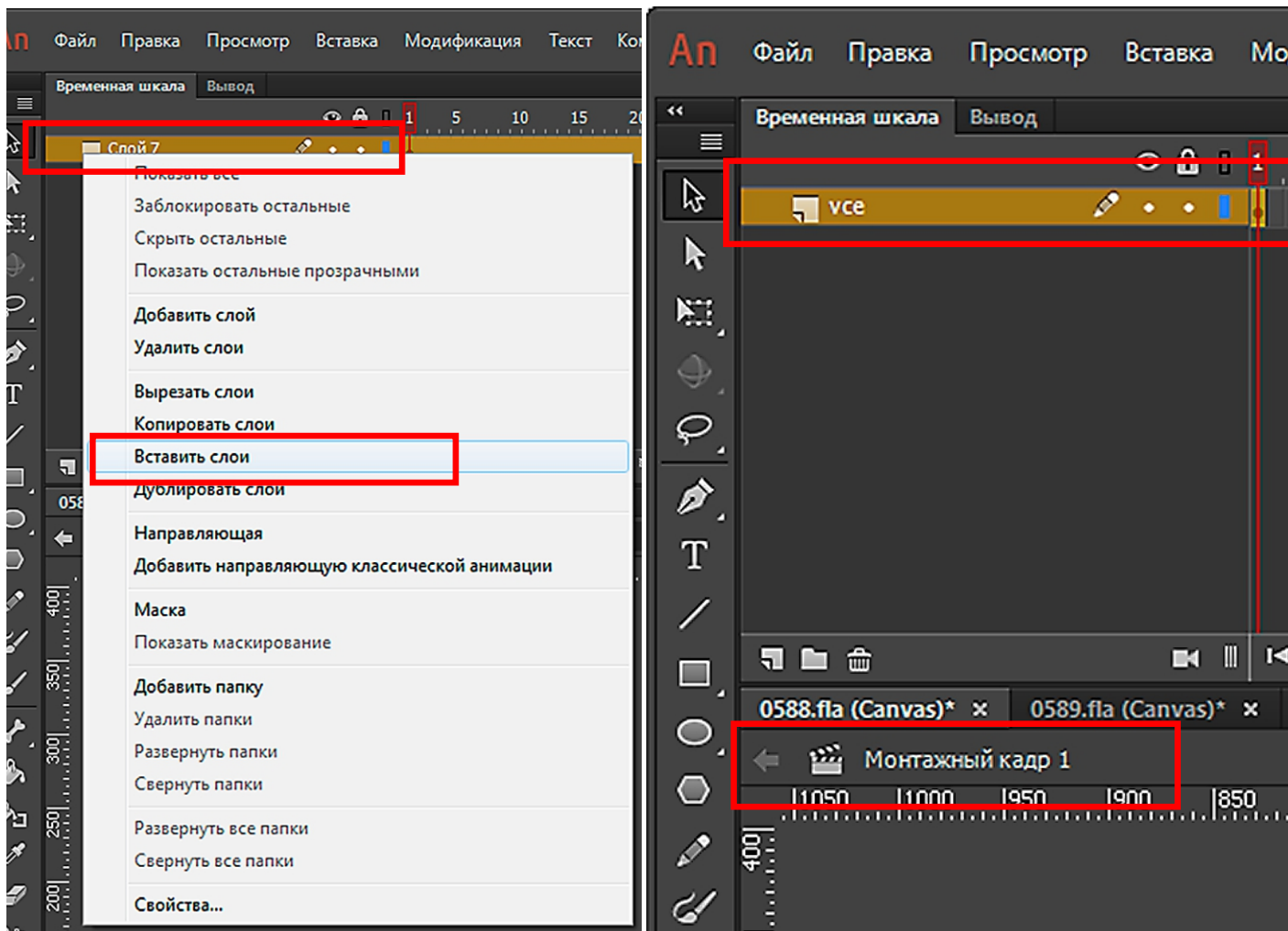


4.3. Выделите все слои, кроме Нового слоя и вырежьте их

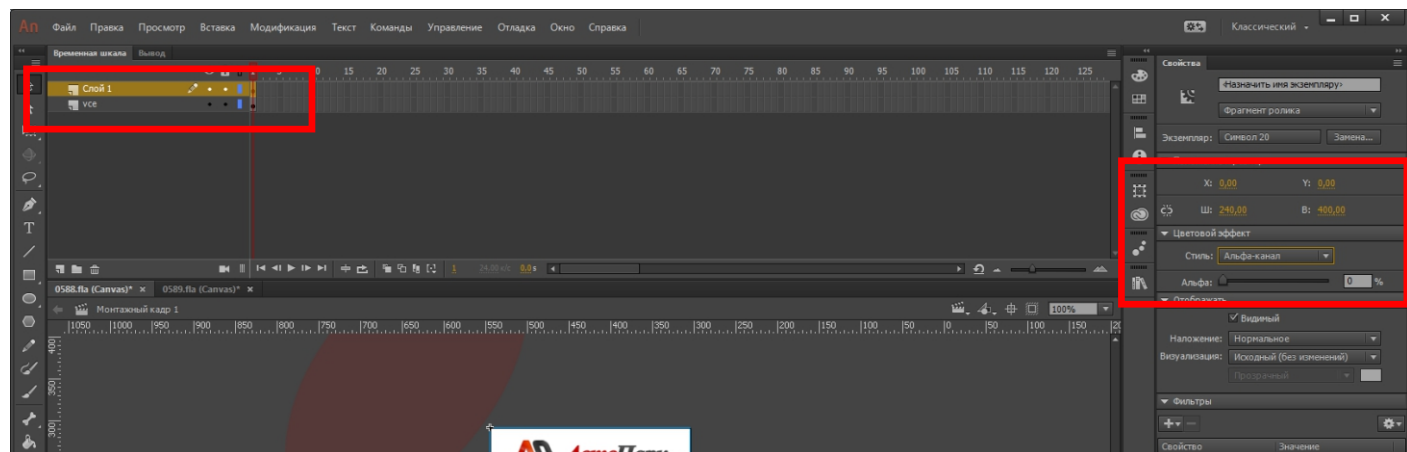


# Технические требования к баннерам

4.4. Выделите Новый слой и нажмите «Вставить слои».  
Нажав на «Монтажный кадр», у вас получится один рабочий слой



4.5. Здесь же создайте поверх рабочего слоя Новый слой, создайте графический объект «Прямоугольник», совпадающий с размером вашего баннера, преобразуйте его в Символ (Symbol) типа «Фрагмент ролика», во вкладке «Цветовой эффект» в стиле Альфа канал поставьте значение ноль.



## Технические требования к баннерам

4.6 Выделите графический объект на Новом слое и нажмите клавишу F9. Внесите коды для HTML5-баннера.

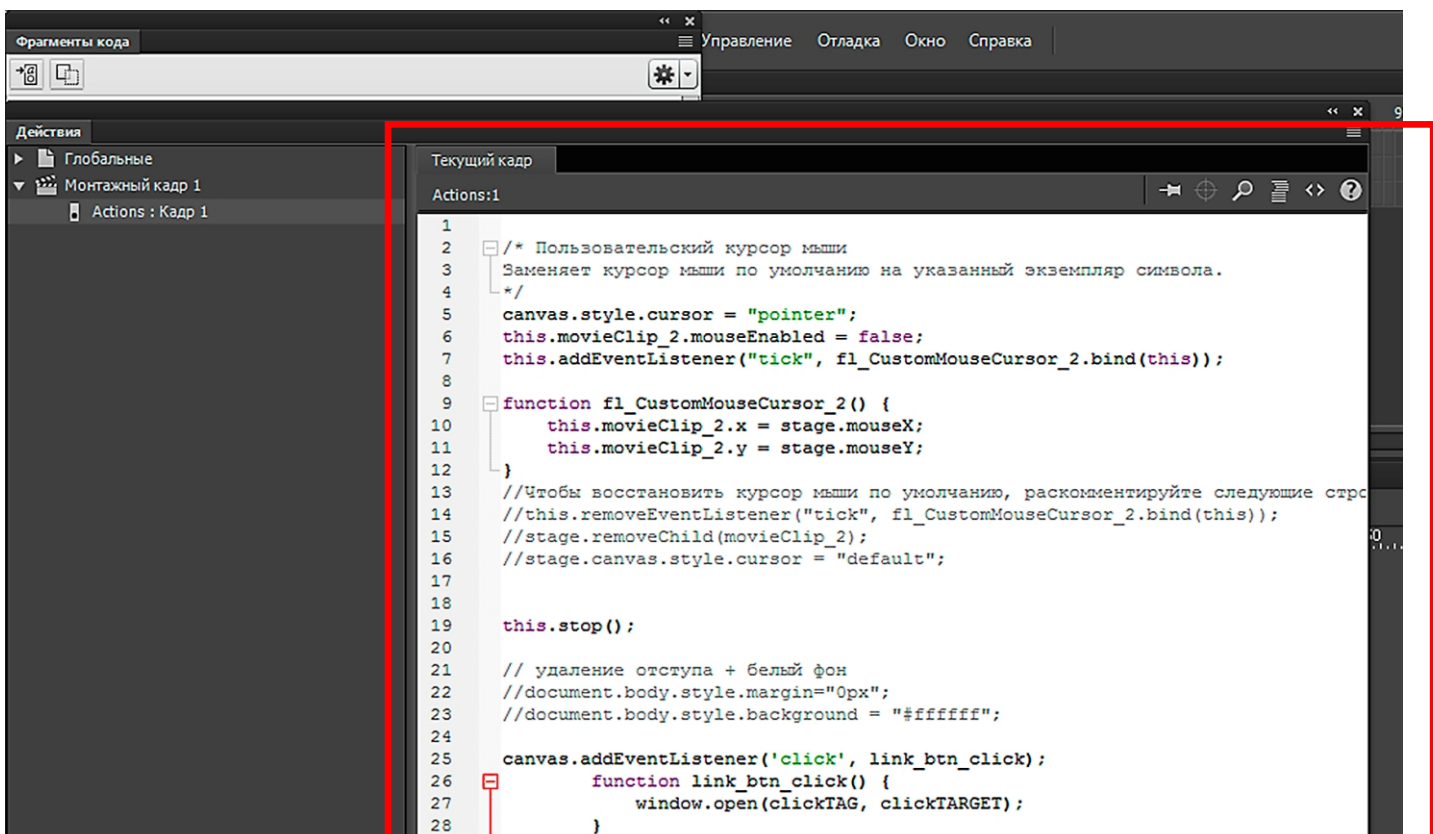
```
canvas.style.cursor = "pointer";
this.movieClip_2.mouseEnabled = false;
this.addEventListener("tick", fl_CustomMouseCursor_4.bind(this));
```

```
function fl_CustomMouseCursor_4() {
this.movieClip_2.x = stage.mouseX;
this.movieClip_2.y = stage.mouseY;
}
```

```
//this.removeEventListener("tick", fl_CustomMouseCursor_4.bind(this));
//stage.removeChild(movieClip_2);
//stage.canvas.style.cursor = "default";
```

```
this.stop();
```

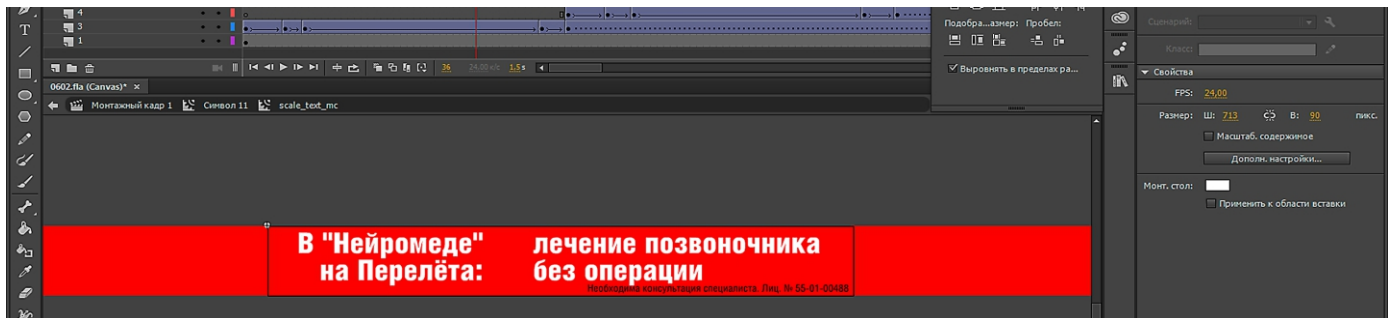
```
canvas.addEventListener('click', link_btn_click);
function link_btn_click() {
window.open(clickTAG, clickTARGET);
}
```



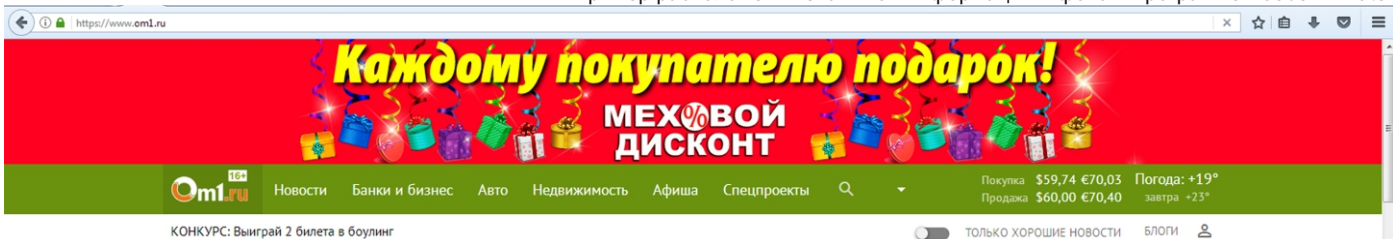
# Технические требования к баннерам

## 5. Требования к баннеру «Растяжка»

5.1. Помимо общих требований, баннер «Растяжка» должен растягиваться или сужаться по горизонтали в зависимости от разрешения экрана пользователя без ущерба изображению. Вся значимая информация должна находиться по центру и занимать 1000 px по ширине. Фон под изображением (высотой в 150 px) должен заполнять всю ширину колонки баннера-растяжки.



Пример расположения значимой информации и фона в программе AdobeAnimate



Пример расположения баннера на сайте Om1.ru

5.2. Готовый баннер «Растяжка» оформляется по инструкции п. 4.

5.3. В графе «Назначить имя экземпляру» ввести **scale\_text\_mc** слою **все**.

5.4. Создать слой и поместить в него растяжку размером 3000 px. Этому слою в графе «Назначить имя экземпляру» ввести **scale\_back\_mc**

5.3. Добавляем код к баннеру-растяжке:

```
canvas.style.cursor = "pointer";
this.movieClip_2.mouseEnabled = false;
this.addEventListener("tick", fl_CustomMouseCursor_4.bind(this));
function fl_CustomMouseCursor_4() {
this.movieClip_2.x = stage.mouseX;
this.movieClip_2.y = stage.mouseY;
}
```

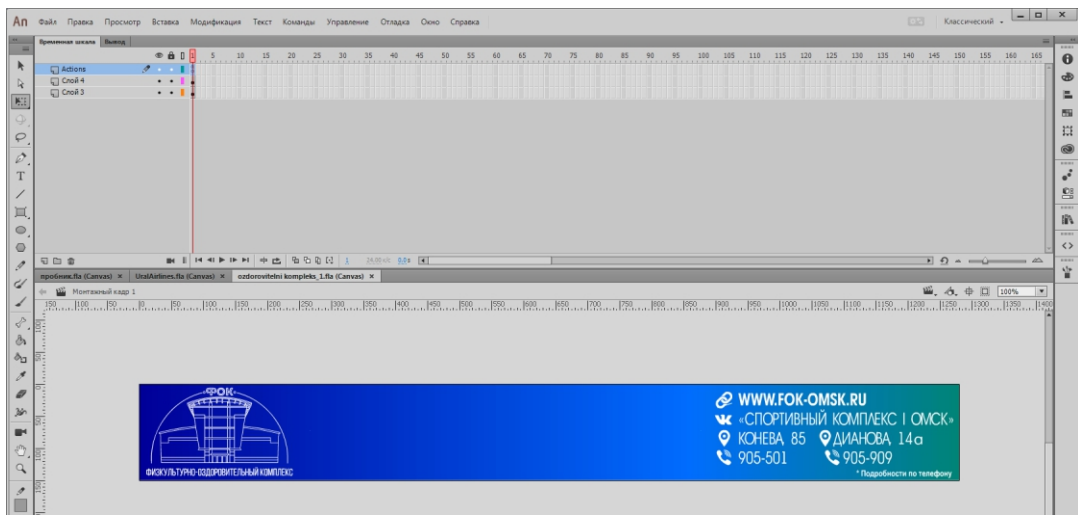
```
this.stop();
canvas.addEventListener('click', link_btn_click);
function link_btn_click() {
window.open(clickTAG, clickTARGET);
}
var _this = this;
var canvasWidth = canvas.width;
```

```
window.addEventListener('resize', resize, false);
function resize() {
canvas.width = window.innerWidth * window.devicePixelRatio;
canvas.style.width = window.innerWidth + "px";
stage.scaleX = stage.scaleY = window.devicePixelRatio;
_this.scale_text_mc.x = Math.round(window.innerWidth / 2);
_this.scale_back_mc.x = Math.round(window.innerWidth / 2);
}
```

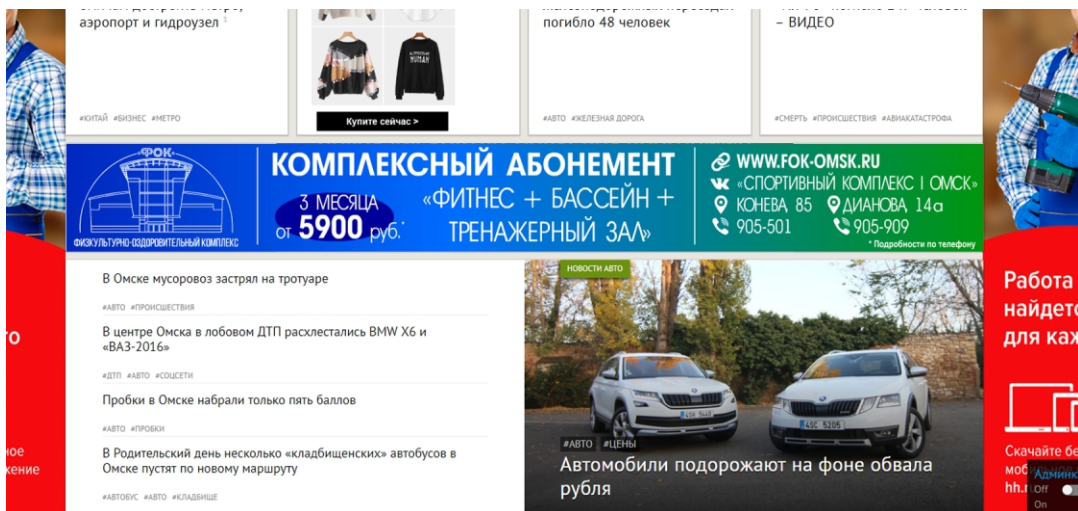
## Технические требования к баннерам

### 6. Требования к баннеру «Мид-растяжка»

6.1. Готовый баннер «Мид-растяжка» оформляется по инструкции п. 4.



Пример расположения значимой информации и фона в программе AdobeAnimate

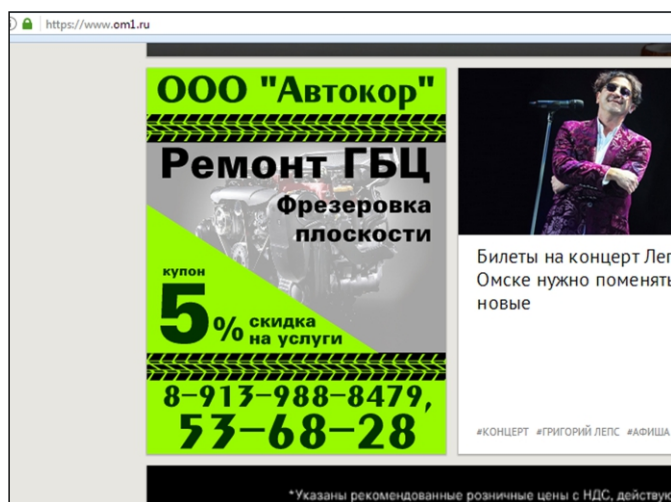


Пример расположения «Мид-растяжки» на сайте Om1.ru

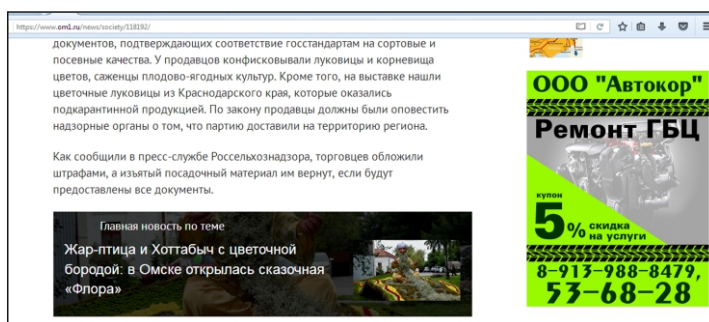
# Технические требования к баннерам

## 7. Требования к баннеру «Небоскреб»

7.1 Баннер «Небоскреб» размером 310x400 помимо общих требований должен тянуться по ширине контейнера, в котором он будет находиться без ущерба изображению.



Пример расположения баннера «Небоскреб» на главной странице сайта Om1.ru.



Пример расположения «Небоскреба» на сайте Om1.ru, когда мы кликаем на новость. Баннер адаптируется под новый размер без ущерба изображению

7.2 Готовый баннер «Небоскреб» оформляется по инструкции п. 4 + дополнительный код для адаптации под разные контейнеры.

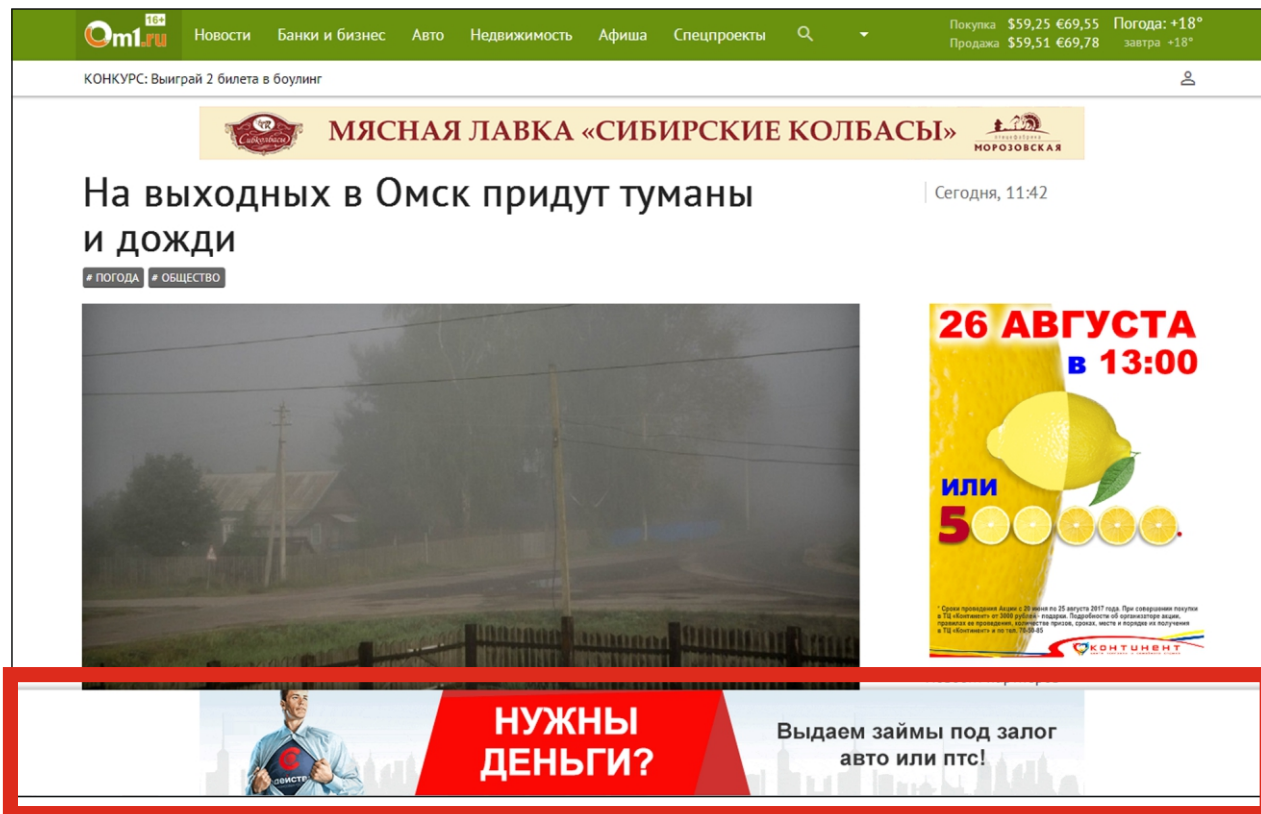
```
var page_body =
document.getElementsByTagName("body")[0];page_body.style.backgroundColor =
"#FFFFFF";page_body.style.overflow = "hidden";page_body.style.position = "fixed";var
page_canvas = document.getElementsByTagName("canvas")[0];stageWidth =
page_canvas.width;stageHeight = page_canvas.height;var viewport =
document.querySelector('meta[name=viewport]');var viewportContent = 'width=device-
width, initial-scale=1.0, minimum-scale=1.0, maximum-scale=1.0, user-scalable=0';if
(viewport === null) { var head = document.getElementsByTagName('head')[0]; viewport =
document.createElement('meta'); viewport.setAttribute('name', 'viewport');
head.appendChild(viewport);}viewport.setAttribute('content', viewportContent);function
onResize() { var widthToHeight = stageWidth / stageHeight; var newWidth =
window.innerWidth; var newHeight = window.innerHeight; var newWidthToHeight =
newWidth / newHeight; // if (newWidthToHeight > widthToHeight) { newWidth = newHeight *
widthToHeight; page_canvas.style.height = newHeight + "px"; page_canvas.style.width =
newWidth + "px"; } else { newHeight = newWidth / widthToHeight; page_canvas.style.height
= newHeight + "px"; page_canvas.style.width = newWidth + "px"; } scale =
newWidthToHeight / widthToHeight; stage.width = newWidth; stage.height = newHeight;
page_canvas.style.marginTop = ((window.innerHeight - newHeight) / 2) + "px";
page_canvas.style.marginLeft = ((window.innerWidth - newWidth) / 2) +
"px";}window.onresize = function () { onResize();}onResize();
```

# Технические требования к баннерам

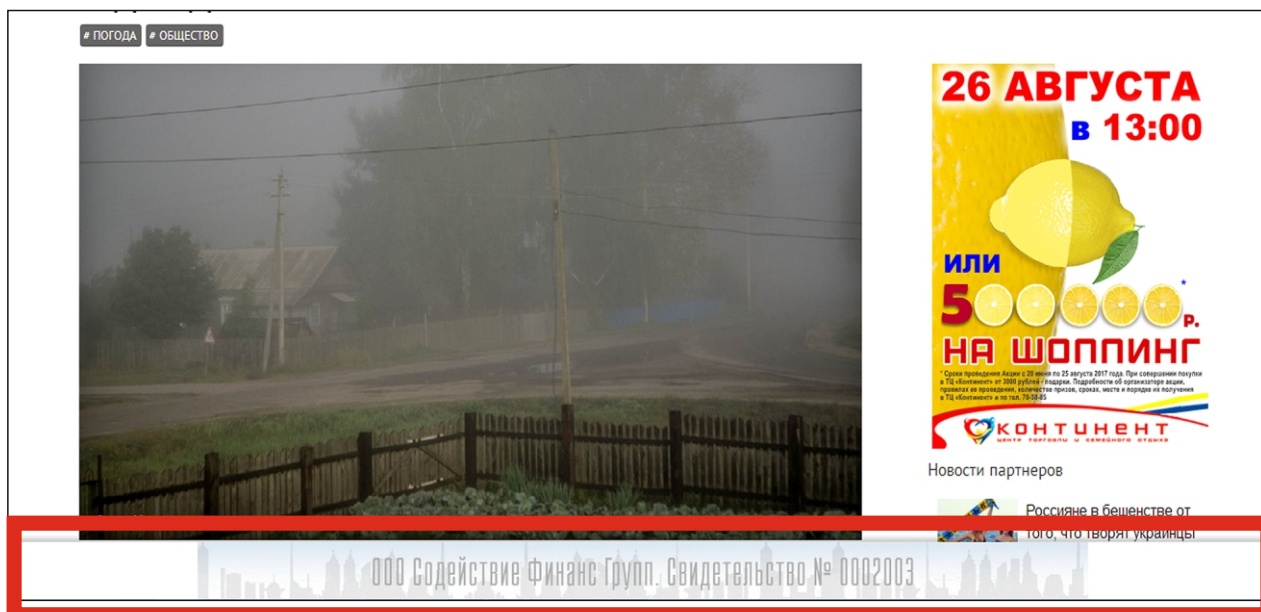
## 8. Требования к баннеру «Скринглайд»

8.1 Баннер «Скринглайд» выполняется в размерах 1000x60 и 1000x120. Интерактивный баннер, расхлопывающийся в зависимости от действий пользователя (клик, наведение и т.д.). Сначала показывается баннер в размере 1000x60, затем по какому-либо событию показывается баннер 1000x120.

8.2 Готовый баннер «Скринглайд» оформляется по инструкции п. 4.



Пример расположения баннера «Скринглайд» 1000x150 на сайте Om1.ru



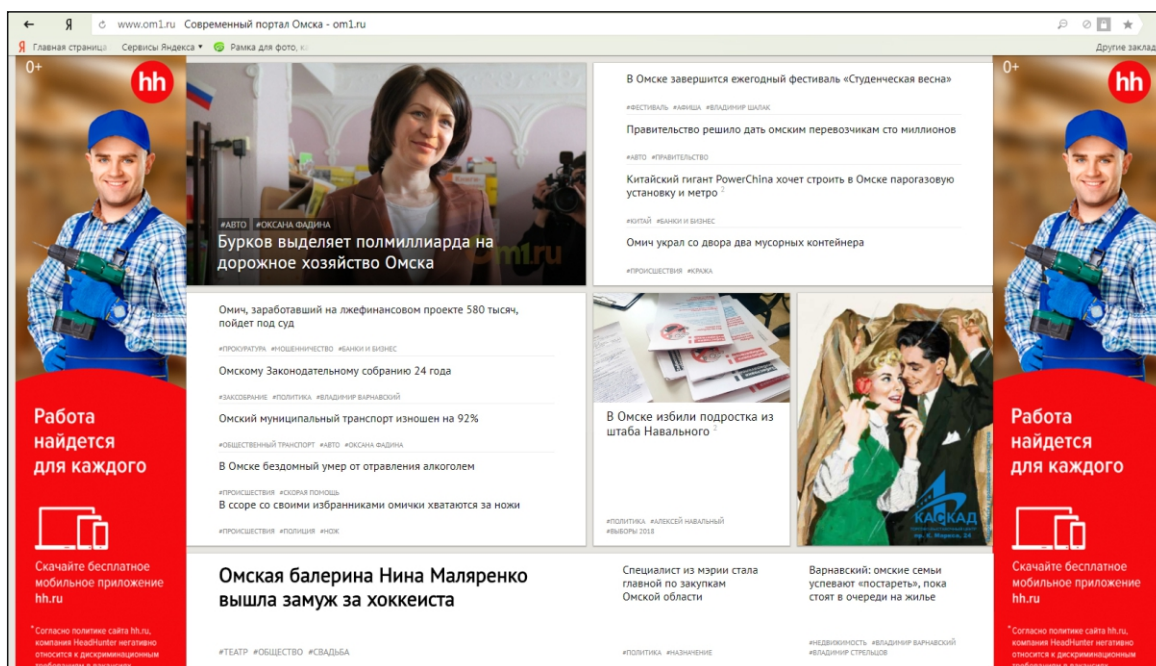
Пример расположения баннера «Скринглайд» 1000x60 на сайте Om1.ru



## Технические требования к баннерам

### 9. Требования к брендированию

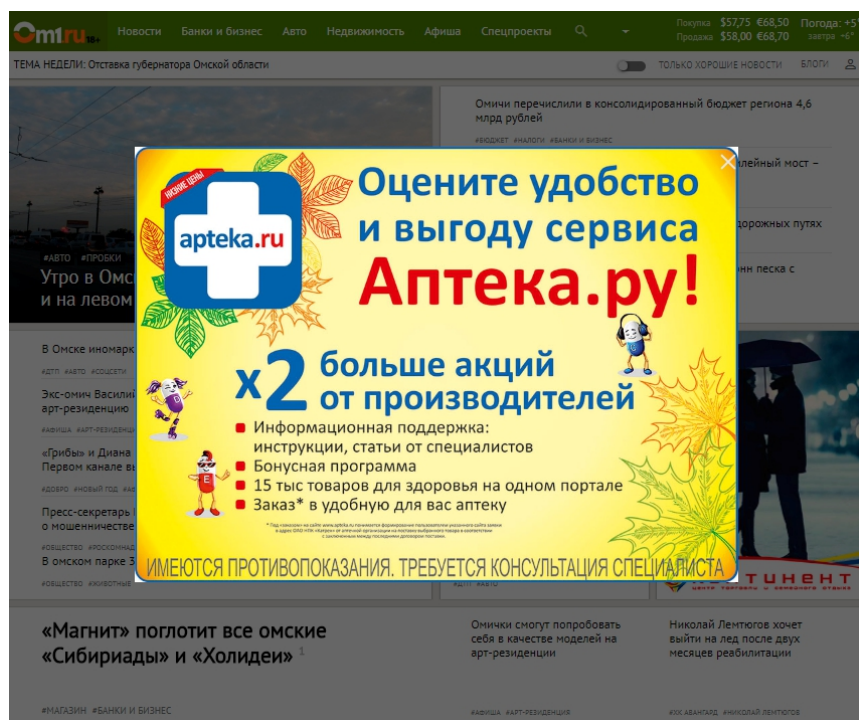
9.1 Брендирование выполняется в размерах: колонки слева и справа по 321x1014 px. Присылается в форматах .jpeg, либо .png.



Пример брендирования на сайте Om1.ru

### 10. Требования к всплывающему баннеру «Рорир»

10.1 Брендирование выполняется в размерах 900x650 px. Присылается в форматах .jpeg, либо .png.



Пример всплывающего баннера на сайте Om1.ru

# Технические требования к баннерам

---

## 11. Шаблон технического задания для баннеров:

1. **Тип баннера** (1000x150, 100%x150, 1280x150, 310x400, 1000x60, 1000x120, 100%x60 и 100%x120, 900x650):

2. **Вид баннера** (jpeg, gif, HTML5Canvas):

3. **Когда должен быть готов** (дата, время):

4. **Описание баннера:**

Фон (однотонный/разноцветный/изображение):

Цвет текста:

Расположение текста и изображений:

Количество кадров:

Описание каждого кадра:

- 1 кадр:

- 2 кадр:

...

- N кадр:

Время показа каждого кадра:

Адресный блок (адрес/телефон) и его расположение:

Анимация:

Доп. информация:

## Технические требования к баннерам

### 12. Рекламная политика

Мы не принимаем баннеры:

- противоречащие законодательству РФ;
- раздражающие глаза (быстро мигающие, очень яркие и т.п.);
- оформленные в раздражающих цветах, таких как: #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 или эротического характера;
- содержащие ненормативную лексику;
- содержащие орфографические ошибки (кроме случаев, когда эти ошибки составляют суть рекламной акции);
- содержащие излишне сжатые, размытые или искажённые 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 Om1.ru размещаются только баннеры, соответствующие нашим техническим требованиям. Баннеры, сделанные по техническим требованиям других площадок, к размещению не принимаются.

### 13. Требования для изготовления баннеров

Мы изготавливаем баннеры только при наличии всех необходимых материалов:

- ТЗ с подробным описанием;
- изображения;
- логотип (в CorelDraw 12 или более ранних версиях);
- фирменные шрифты и цвета (бренд-бук по возможности).

При изготовлении баннера внесение изменений возможно **не более 3-х раз**.

Последующие изменения осуществляются за дополнительную плату.

Баннеры	Стоимость с ТЗ	Стоимость без ТЗ
.html	от 1500 руб.	от 2000 руб.
.gif	от 700 руб.	от 1000 руб.