



Технические требования к баннерам

1. Форматы баннеров

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

- .jpeg (.jpg);
- .gif;
- .swf (к Flash-баннерам **необходимо** прилагать заглушку в формате .jpeg (.jpg) или .gif. Вес заглушки не должен превышать веса самого Flash-баннера. Заглушка показывается пользователям, у которых отключен или не установлен Flash Player.);
- коды AdRiver, AdFox.

2. Ограничения по весу

Баннеры	Размеры	Ограничение по весу
«Растяжка»* «Небоскреб»	1000x90 240x400	Не более 40 Кб
«Центр» - половинка небоскреба «Коробок» - четвертинка небоскреба	240x195 240x90	Не более 30 Кб

* к баннеру «Растяжка» необходимо прикладывать изображение 1x90px для заливки фона

3. Требования к Flash-баннерам (.swf)

- 3.1. Баннеры в формате .swf (Flash не выше версии 8.0, ActionScript 2.0).
- 3.2. Название баннера должно быть написано **только латинскими буквами**.
- 3.3. Скрипт для учёта кликов для flash-баннеров:

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

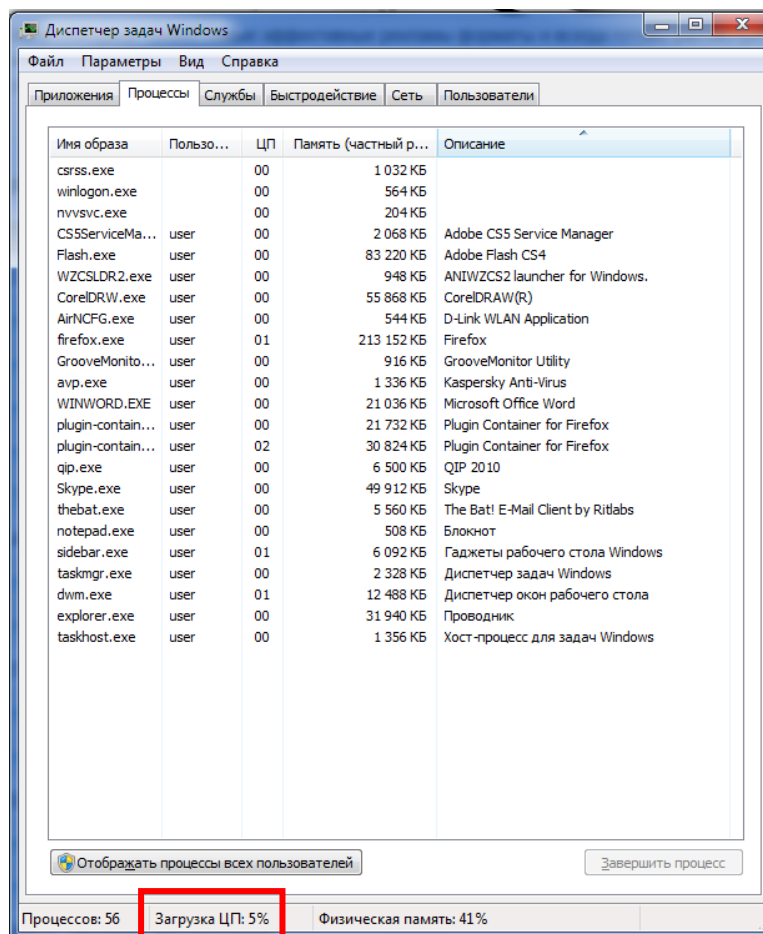
Объект с ссылкой должен иметь тип «Button» и с параметром «Alpha» равным «0» (Пошаговое оформление ссылки в баннере см. [ниже](#)).

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

- 3.4. В баннере должны содержаться только функции управления анимацией.
- 3.5. Минимальное использование программного кода (ActionScript 2.0).
- 3.6. Нагрузка на процессор должна составлять **не более 30%**, максимальная загрузка процессора в пике должна быть **не более 60%**. (Для проверки загрузки на вашем компьютере используйте наш [Эталонный баннер](#). Загрузка процессора вашего баннера не должна превышать той, которую дает Эталонный баннер).

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».



4. Рекламная политика

Мы не принимаем баннеры:

- противоречащие законодательству РФ;
- раздражающие глаза (быстро мигающие, очень яркие и т.п.);
- оформленные в раздражающих цветах (например, 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 rgorerm.ru размещаются только баннеры соответствующие нашим техническим требованиям (баннеры, сделанные по техническим требованиям других площадок, к размещению не принимаются).

5. Требования для изготовления баннеров

Мы изготавливаем баннеры только при наличии всех необходимых материалов:

- ТЗ с подробным описанием;
- изображения;
- логотип (в CorelDraw X4 или более ранних версиях)

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

Последующие изменения осуществляются за дополнительную плату.

Баннеры	Стоимость
.swf (Flash)	от 700 руб.
.gif	от 500 руб.
.jpeg	от 500 руб.

6. Требования для адаптации баннеров

Для адаптации баннера необходимо предоставить:

1. Исходник баннера в формате .fla (Flash не выше CS4);
2. Шрифты (если в баннере используются коммерческие или фирменные шрифты)

Баннеры	Стоимость
Изменения	от 700 руб.
Прошивка	от 400 руб.
Ресайз	от 500 руб.

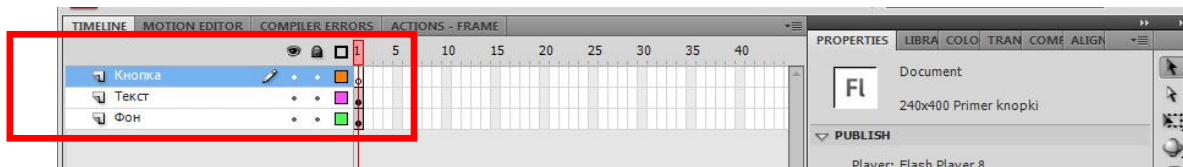
7. Шаблон ТЗ для баннеров:

1. Тип баннера (1000x90, 728x90, 240x400, 240x195):
2. Вид баннера (gif, swf, jpeg):
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:

Оформление ссылки в баннере для подсчёта количества переходов

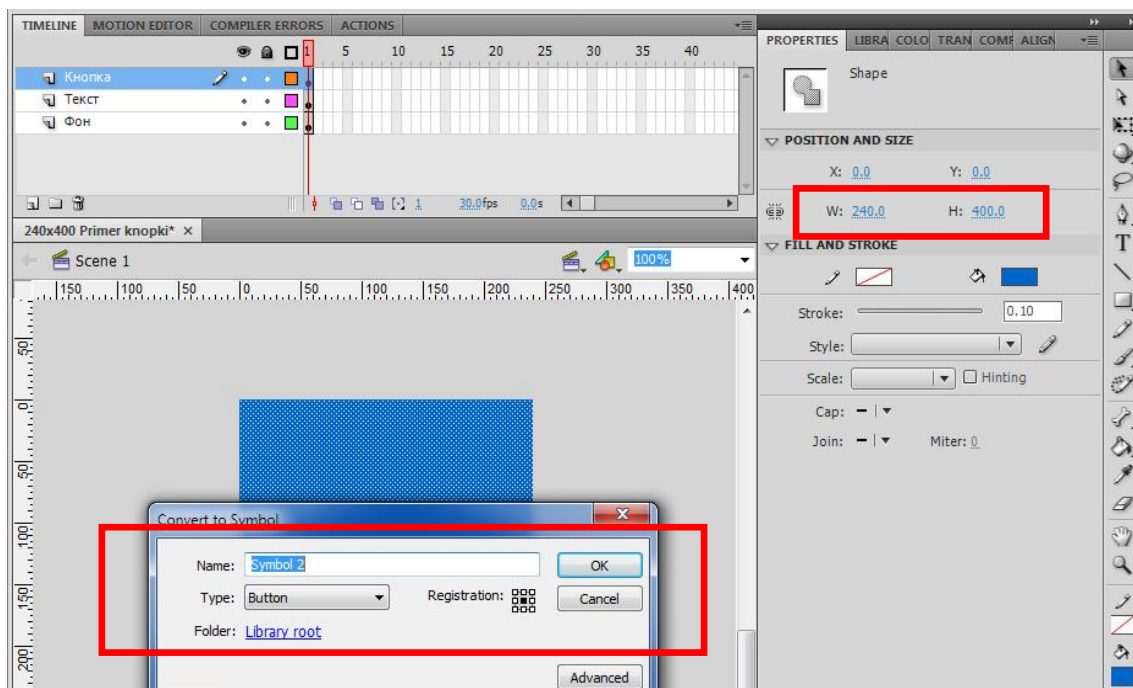
Шаг 1

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



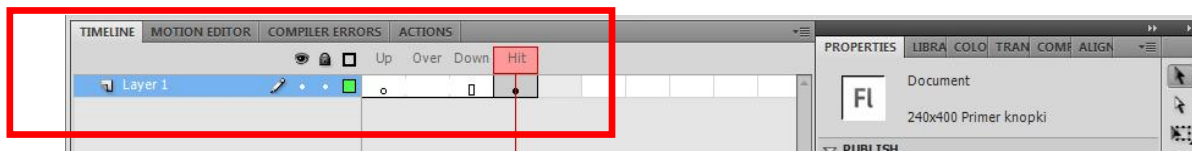
Шаг 2

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



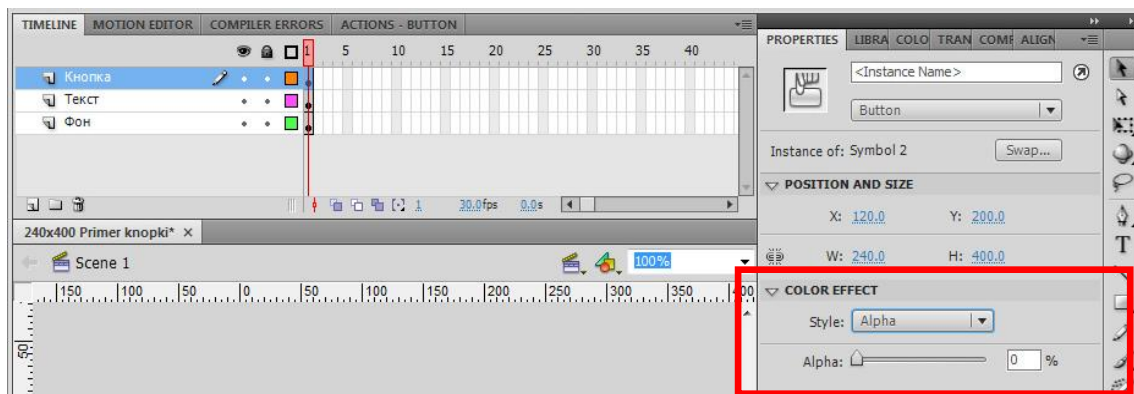
Шаг 3

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



Шаг 4

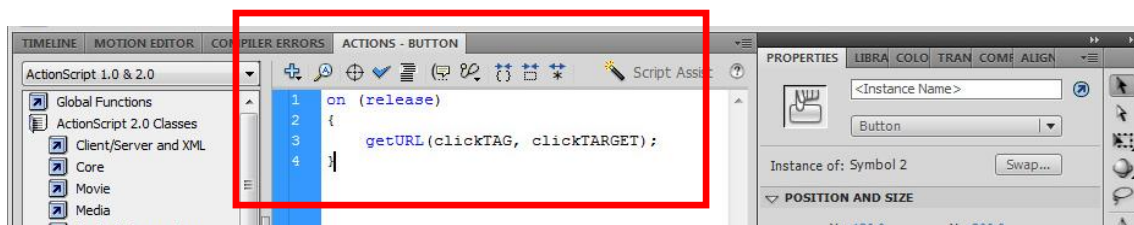
Установите параметр «Alpha» равным «0».



Шаг 5

Выделите кнопку, нажав на неё ЛКМ. Откройте появившуюся вкладку «Action - Button» и вставьте код без изменений:

```
on (release)
{
    gotoAndPlay(clickTAG, clickTARGET);
}
```



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.

