

Технические требования к рекламным материалам для размещения на сайте ichip.ru

Формат	Требования
Стандартный размерный баннер (300x600/240x400/300x250/970x250)	Графический баннер jpg/gif Вес файла до 299 кб или html
Брендированная подложка	Графический баннер jpg/gif Вес файла до 299 кб Требования к размерам

Пожалуйста обратите внимание:

Имена файлов должны содержать только цифры или буквы английского алфавита, или символ подчеркивания, и не должны содержать русских букв, пробелов, кавычек, тире и специальных символов.

- Размер предоставляемого рекламодателем баннера должен точно соответствовать размеру баннерного места, во избежание искажения исходной картинки баннера.
- Ограничения веса для всех баннеров — до 299 kb. Для многокомпонентных баннеров ограничения проверяются отдельно для каждой составляющей.
- Ссылка для перехода с баннера на сайт присылается отдельно.
- срок предоставления рекламных материалов на проверку и тестирование - не менее чем за 5 рабочих дней до даты начала размещения

Если Вас интересует возможность размещения и технические требования к формату, не представленному в списке – запрашивайте пожалуйста их у менеджеров Издательского дома «Бурда»

Html-баннер требования

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.

Брендируемая подложка требования к размерам

Вес файла – до 299 кб
Допустимые форматы: jpg
Размер 1920x1080 px
Пространство под контентную часть сайта - 1310 px

Красным цветом выделена зона, которую видит большая часть пользователей. Ее размеры 1366x768 пикселей, в эту область рекомендуем помещать все наиболее важные для креатива объекты.

