

## Технические требования к HTML5 баннерам

1. Формат присылаемых данных — ZIP-архив.
2. Размер архива не должен превышать 150 килобайт.
3. Архив может содержать один HTML-файл, один JS-файл и несколько файлов в форматах JPG, PNG в папке images.
4. Для имени файлов и директорий допустимо использовать только такой набор символов: - . \_ цифры и латинский алфавит.
5. Все ссылки в рекламных материалах должны быть относительными путями в ZIP-архиве. При обработке рекламных материалов не должно быть внешних сетевых обращений.
6. Баннер не должен значительно нагружать процессор компьютера. Решение по каждому конкретному случаю принимает специалист компании.
7. Не принимаются баннеры с мигающими крупными графическими или текстовыми элементами и/или фоном, с резкими перемещениями элементов, существенно отвлекающие пользователя от взаимодействия со страницей сайта. [1]
8. Рекламный баннер должен иметь видимые границы (обведен в рамку, не совпадающую с цветом фона баннера).
9. Не принимаются баннеры, в которых используются сторонние инструменты для подсчета статистики.
10. Открытие рекламируемого сайта должно происходить в новом окне, только по клику пользователя левой кнопки мыши на баннер.
11. На всех баннерных местах N1.RU размещаются адаптивные баннеры.

[1] Миганием, например, можно считать изменение цвета элемента (т. е. любого из параметров по шкале hue-saturation-brightness) более, чем на 40%, происходящее регулярно с частотой более 1 раза в 2 секунды. Резким перемещением можно считать изменение расположения элемента на баннере, происходящее неоднократно со скоростью более, чем на 100% от размера элемента (или на 50% от размера баннера) за 1 секунду.

## Требования к адаптивным баннерам

Для всех адаптивных баннерных мест определен такой параметр, как «Минимальная ширина баннера».

**Минимальный размер баннера** – размер, который гарантированно будет виден при разрешении экрана 1024x768px. Это означает, что вся значимая информация должна быть размещена в пределах этого расстояния. Остальное место (края) может быть заполнено фоном, или любой другой информацией, которая будет скрыта на маленьких экранах. Края растягиваются насколько это возможно – это зависит от баннерного места и разрешения экрана.

Один и тот же баннер будет по-разному выглядеть на разных разрешениях экрана. Центральная часть остается неизменной, а ширина краев изменяется.

Например:

большое разрешение экрана (1920x1200px)



Маленькое разрешение экрана (например, 1024x768)



Фон должен покрывать весь баннер даже на большом разрешении экрана, когда края «растяжки» сильно растянуты (вплоть до разрешения экрана 1920x1200).

## Размеры баннерных мест

### Баннерное место №1

Сквозная горизонтальная растяжка в шапке сайта.

Размеры баннера: 100%\*160 px

Минимальная ширина баннера: 900 px

### Баннерное место №3

Сквозное место под основным контентом страницы, над футером.

Размеры баннера: 100%\*160 px

Минимальная ширина баннера: 590 px

### Баннерное место №4

Сквозное место в правой колонке, залипает при скролле страницы.

Размеры баннера: 100%\*400 px

Минимальная ширина баннера: 240 px



## Как прописать ссылку (кликабельную область)

Adobe Animate

Необходимо в самой программе создать баннер **без кликабельной области**, опубликовать его (File > Publish), а затем немного модифицировать код получившегося \*.html файла следующим образом:

1. Добавить следующий код внутри тега <head>...</head>:

```
<script>  
var clickTag = 'https://.n1.ru/'  
</script>
```

2. Добавить следующий код вокруг тега <canvas>...</canvas>:

```
<a href="javascript:window.open(window.clickTag)">  
<!-- здесь ваш баннер в виде тега <CANVAS> </CANVAS> -->  
</a>
```

Чтобы не проделывать каждый раз эти манипуляции руками, можно воспользоваться [шаблоном экспорта](#) для программы Adobe Animate версии 2015 – 2016 или [шаблоном экспорта](#) для Adobe Animate версии 2017 – 2019. Для этого скачайте шаблон, примените его в программе в меню File > Publish Settings > Advanced > Import New > [выбираете скачанный шаблон экспорта]. Теперь при публикации баннера, в файл \*.html уже будет добавлен код описанный выше.