

ФОРМАТЫ БАННЕРОВ

К размещению на портале 66.ru принимаются баннеры следующих форматов: .jpeg, .png, HTMLS
(см. Требования к HTMLS-баннерам)

Размеры и ограничения по весу

Баннеры	Размеры	Ограничения по весу
«Классическая растяжка»	100% \times 180 (только .html)	до 300 Кб
«Scroll Баннер»		
«Растяжка» в мобильной версии	2000 \times 360 (только .jpeg, png)	до 300 Кб
«Баннер XXL»	300 \times 500 (только .html)	до 300 Кб
«Баннер XXL» в мобильной версии	600 \times 1000 (только .jpeg, png)	до 150 Кб
Fullscreen	940 \times 656 (только .jpeg или .gif)	до 250 Кб
Fullscreen в мобильной версии	500 \times 800 (только .jpeg)	до 150 Кб
«Нативный баннер»	675 \times 490 (только .jpeg)	до 150 кб
Информер	300 \times 130 (только .jpeg)	до 40 Кб
Брендирование	1920 \times 1240 (только .jpeg, png)	до 1 Мб

СОДЕРЖАНИЕ

Рекламная политика портала	3
Требования для изготовления баннера	4
Требования для размещения видео-баннера	4
Требования к HTML5-баннеру	5
Требования к изготовлению HTML5-баннера.....	6
Требования к сторонним разработчикам HTML5 баннеров	7
Код для резинового HTML5-баннера в Adobe Animate CC в версии 2017 и выше	8
Требования к HTML5-баннеру «Классическая растяжка» и «ScroLL Баннер» 100% x180.....	9
Требования баннеру «Растяжка» в мобильной версии 1000x180	10
Требования к HTML5-баннеру «Баннер XXL» 300x500	11
Требования к «Баннеру XXL» в мобильной версии 600x1000	12
FuLLscreen 940x656	13
FuLLscreen в мобильной версии 500x800	14
Требования к баннеру «Нативный баннер» 675x490	15
Дополнительные требования к баннеру «Нативный баннер» 675x490	16
Информер 300x130	17
Брендинг 1920x1240	18
Брендинг в мобильной версии 800x800	18

РЕКЛАМНАЯ ПОЛИТИКА ПОРТАЛА

Мы НЕ размещаем баннеры:

1. Противоречащие законодательству РФ
2. Содержащие рекламу табака, табачных изделий и курительных принадлежностей
3. Порнографического и эротического характера
4. С ненормативной лексикой
5. Вызывающие у пользователей портала негативную реакцию
7. Раздражающие глаза (быстро мигающие, излишне яркие, «ядовитого» цвета)
8. Ненадлежащего качества (содержащие размытые/искаженные изображения)
9. Содержащие любую информацию основанную на азартных играх, пари и т.п.
10. Содержащие заведомо ложную информацию о товаре/услуге и вводящие пользователей портала в заблуждение.
11. Загруженные через сторонние системы управления интернет-рекламой (AdRiwer, AdHands, и др.)
12. Написанные с помощью HTML-кода и CSS стилей, сделанные в Google Web Designer и в Adobe Edge Animate CC.
13. С двумя или более ссылками, а так же с дополнительными ссылками для учёта кликов сторонних систем управления интернет-рекламой (например, ссылка-«пиксель» сгенерированная через AdRiwer).
14. Видео-баннеры содержащие звук. К размещению принимаются видео-баннеры, в которых нет звука.

Мы оставляем за собой право не размещать баннеры, которые не соответствуют внутренней политике нашего портала.

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ БАННЕРА

Для изготовления баннера необходимы следующие материалы:

1. Техническое задание (ТЗ)
2. Брендбук (при наличии)
3. Фирменные шрифты (при необходимости)
4. Изображения для использования в баннере
5. Логотип (желательно в CorelDraw или Illustrator)

Срок изготовления баннеров: 2-3 рабочих дня

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

Все последующие изменения осуществляются за дополнительную плату.

ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ РАЗМЕЩЕНИЯ ВИДЕО-БАННЕРА

Для размещения видео-баннера необходимы следующие материалы:

1. Картинка подложка соответствующая размеру баннера (300x500, 490x400)
2. Видео-файл БЕЗ ЗВУКА в формате mp4, ogg или webm, весом до 2 МБ

ТРЕБОВАНИЯ К HTML5-БАННЕРУ

1. Формат представления данных - ZIP-архив
2. ZIP-архив должен содержать один .html-файл, один js-файл и папку images со всеми используемыми ресурсами: .png, .jpg, .gif, .svg
3. Размер (вес) ZIP-Архива - Не более 300 Кб
4. Имена всех файлов должны быть только латиницей (запрещается использовать пробелы, кириллицу и спецсимволы, кроме: -._~)
5. Обязательно наличие однопиксельной рамки у баннеров с белым фоном
6. Отдельно к архиву должна быть приложена картинка-заглушка: .jpg, .jpeg, .gif
7. Текстовые файлы должны иметь кодировку utf-8
8. Ссылка для перехода с баннера присылается отдельно. **Баннеры с вшитой ссылкой к размещению не принимаются**
9. Обязательно наличие в ZIP-архиве js-файла (с прописанным кодом кнопки)
10. Должен быть адаптирован под экраны hidpi (retina)
11. Код для учёта клика с баннера должна быть прописана в js-файле, а не в .html-файле
- (Мы не принимаем баннеры сделанные в Google Web Designer, в Adobe Edge Animate CC и др., если они сделаны не по ТТ 66.ru)**
12. Для формирования переходов в баннере, воспользуйтесь шаблоном экспорта для вашей программы. Скачайте шаблон с [сайта](#) и примените его в программе. Переходы в баннере должны быть выполнены по техническим требованиям платформы ADFOX

(подробнее по ссылке):

<https://yandex.ru/support/adfox-sites/banners/specs/banner-html5.html>

ТРЕБОВАНИЯ К ИЗГОТОВЛЕНИЮ HTML5-БАННЕРА

1. Не использовать вектора с большим количеством направляющих и контрольных точек. Стараться использовать примитивные формы (круги, квадраты, линии).
Не переносить векторные изображения из других редакторов – рисовать в Adobe Animate
2. По возможности использовать оптимизированные JPEG меньшего размера. Экспериментировать с конвертацией векторов в JPEG.
Тестировать, как это скажется на быстродействии
3. Избегать использования изображений в формате PNG. Обработка прозрачности нагружает процессор
4. При использовании прозрачных PNG – изображений удостовериться, что они не перекрывают друг друга.
Обработка одной прозрачности, через другую, заметно нагрузит процессор
5. Меньшая частота кадров снижает нагрузку на процессор, ограничивать частоту смены кадров до минимально приемлемой величины
6. Градиенты и прозрачность дают большую нагрузку на процессор, поэтому их следует избегать. Старайтесь имитировать прозрачность, используя JPEG и маски
7. Следует избегать использования фильтров. Они сильно нагружают процессор
8. Установить наиболее оптимальное качество анимации во время проигрывания
9. Быстродействие будет напрямую зависеть от размера перерисовываемой области. Избегать частого обновления всей области ролика
10. Избегать одновременного перемещения нескольких объектов. Уменьшать их количество или делать анимацию по очереди (одна закончилась – другая началась)
11. Минимально использовать циклы, располагающиеся на кадрах
12. Распределить большие участки кода на несколько кадров там, где это возможно
13. Минимально использовать программную анимацию
14. Избегать эмуляции массивов
15. Избегать операций со строками
16. Скрипт состоящий из сотен арок кода будет больше нагружать процессор, чем timeline с сотней кадров и анимацией
17. Использовать вызов кадров с кодом только когда это необходимо, а также избегать частого использования конструкций «if»
18. Не использовать звук в видео-файлах

ТРЕБОВАНИЯ К СТОРОННИМ РАЗРАБОТЧИКАМ HTML5 БАННЕРОВ

Материалы не должны содержать ссылок и объектов, выполняющих функции, отличные от управления анимацией;

объекты, выполняющие функции управления анимацией, не должны использовать более 35% ресурсов процессора Ceteron 1,5ГГц, в пике – более 60%*

* Для тестирования уровня загрузки процессора рекламными материалами используется специально выделенный компьютер (Intel® Ceteron® Processor 1007U, 1.50 GHz, 2 ГБ оперативной памяти и 64-800 МБ видео памяти) 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 TaskManager.

При таком тестировании баннер не должен потреблять более 35% процессорных ресурсов согласно данным в закладке Performance в Task Manager (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 Task Manager.

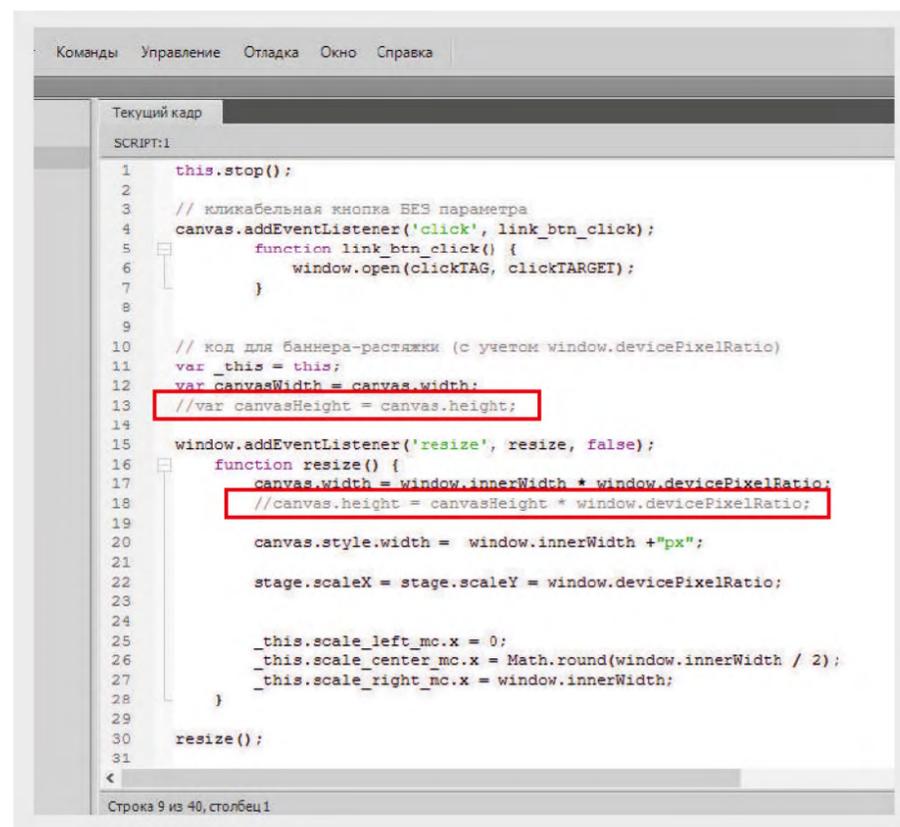
КОД ДЛЯ РЕЗИНОВОГО HTML5-БАННЕРА В ADOBE ANIMATE CC В ВЕРСИИ 2017 И ВЫШЕ

Если баннер сделан в Adobe Animate CC в версии 2017 и выше и на портале не корректно отображается, то необходимо:

1. либо в коде удалить или скрыть параметры высоты:

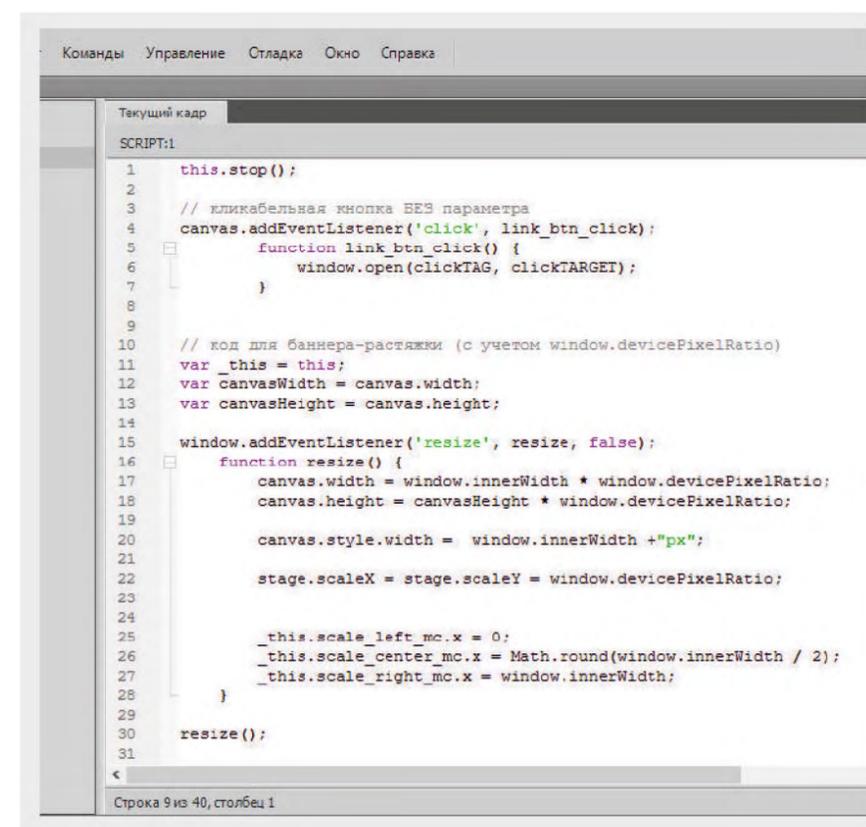
«`//var canvasHeight = canvas.height;`» и «`//canvas.height = canvasHeight * window.devicePixelRatio;`»

2. либо пересохранить баннер в версии Adobe Animate CC 2015 (при этом весь код оставить без изменения)



```
1 this.stop();
2
3 // кликабельная кнопка БЕЗ параметра
4 canvas.addEventListener('click', link_btn_click);
5     function link_btn_click() {
6         window.open(clickTAG, clickTARGET);
7     }
8
9
10 // код для баннера-растяжки (с учетом window.devicePixelRatio)
11 var _this = this;
12 var canvasWidth = canvas.width;
13 //var canvasHeight = canvas.height;
14
15 window.addEventListener('resize', resize, false);
16     function resize() {
17         canvas.width = window.innerWidth * window.devicePixelRatio;
18         //canvas.height = canvasHeight * window.devicePixelRatio;
19
20         canvas.style.width = window.innerWidth + "px";
21
22         stage.scaleX = stage.scaleY = window.devicePixelRatio;
23
24
25         _this.scale_left_mc.x = 0;
26         _this.scale_center_mc.x = Math.round(window.innerWidth / 2);
27         _this.scale_right_mc.x = window.innerWidth;
28     }
29
30     resize();
31
```

Пример кода резинового баннера
в Adobe Animate CC в версии выше 2017



```
1 this.stop();
2
3 // кликабельная кнопка БЕЗ параметра
4 canvas.addEventListener('click', link_btn_click);
5     function link_btn_click() {
6         window.open(clickTAG, clickTARGET);
7     }
8
9
10 // код для баннера-растяжки (с учетом window.devicePixelRatio)
11 var _this = this;
12 var canvasWidth = canvas.width;
13 var canvasHeight = canvas.height;
14
15 window.addEventListener('resize', resize, false);
16     function resize() {
17         canvas.width = window.innerWidth * window.devicePixelRatio;
18         canvas.height = canvasHeight * window.devicePixelRatio;
19
20         canvas.style.width = window.innerWidth + "px";
21
22         stage.scaleX = stage.scaleY = window.devicePixelRatio;
23
24
25         _this.scale_left_mc.x = 0;
26         _this.scale_center_mc.x = Math.round(window.innerWidth / 2);
27         _this.scale_right_mc.x = window.innerWidth;
28     }
29
30     resize();
31
```

Пример кода резинового баннера
в Adobe Animate CC 2015

ТРЕБОВАНИЯ К HTMLS-БАННЕРУ «КЛАССИЧЕСКАЯ РАСТЯЖКА» И «SCROLL БАННЕР» 100%x180

1. Баннер в ZIP-архиве (см. Требования к HTMLS-баннерам)
2. Баннер 100%x180 резиновый (т.е. тянется в зависимости от ширины экрана) – min размер 1000x180
3. Вся информация размещена в области 1000x180
4. Размер (вес) ZIP-Архива – Не более 300 Кб
5. Ссылка для перехода с баннера присылается отдельно.

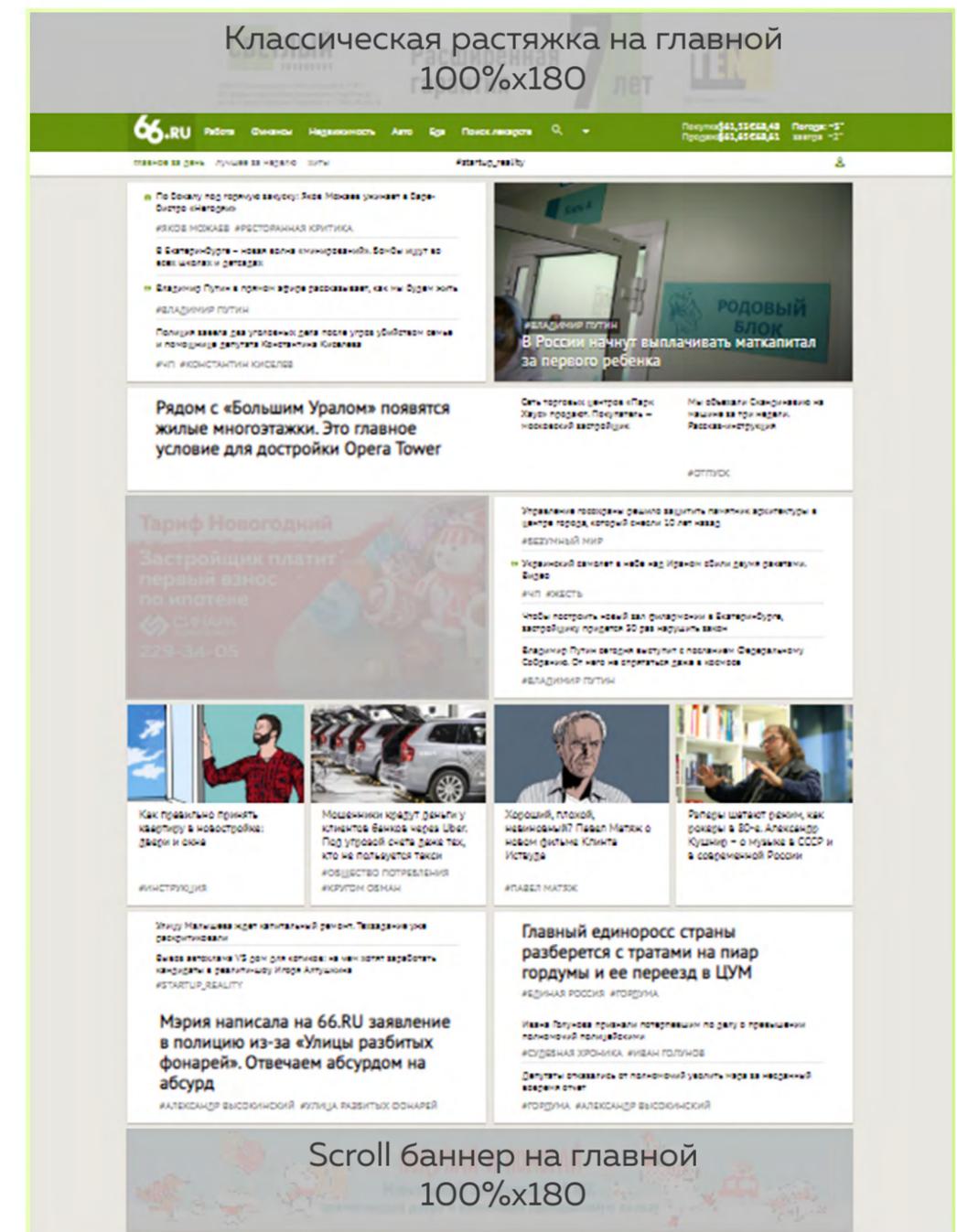
Баннеры с вшитой ссылкой к размещению не принимаются

6. Для HTMLS-баннеров с белым фоном необходима однопиксельная рамка
7. HTMLS-баннеры должны корректно отображаться на retina-дисплеях (баннеры, сделанные в Adobe Animate CC 2017 версии и выше могут некорректно отображаться на retina-дисплеях – см. стр. 8)

Внимание!

К размещению не принимаются баннеры изготовленные по техническим требованиям других площадок!

Если HTMLS-баннер не подходит под тех. требования, то на установку идет баннер для мобильной версии (см. след. стр.)



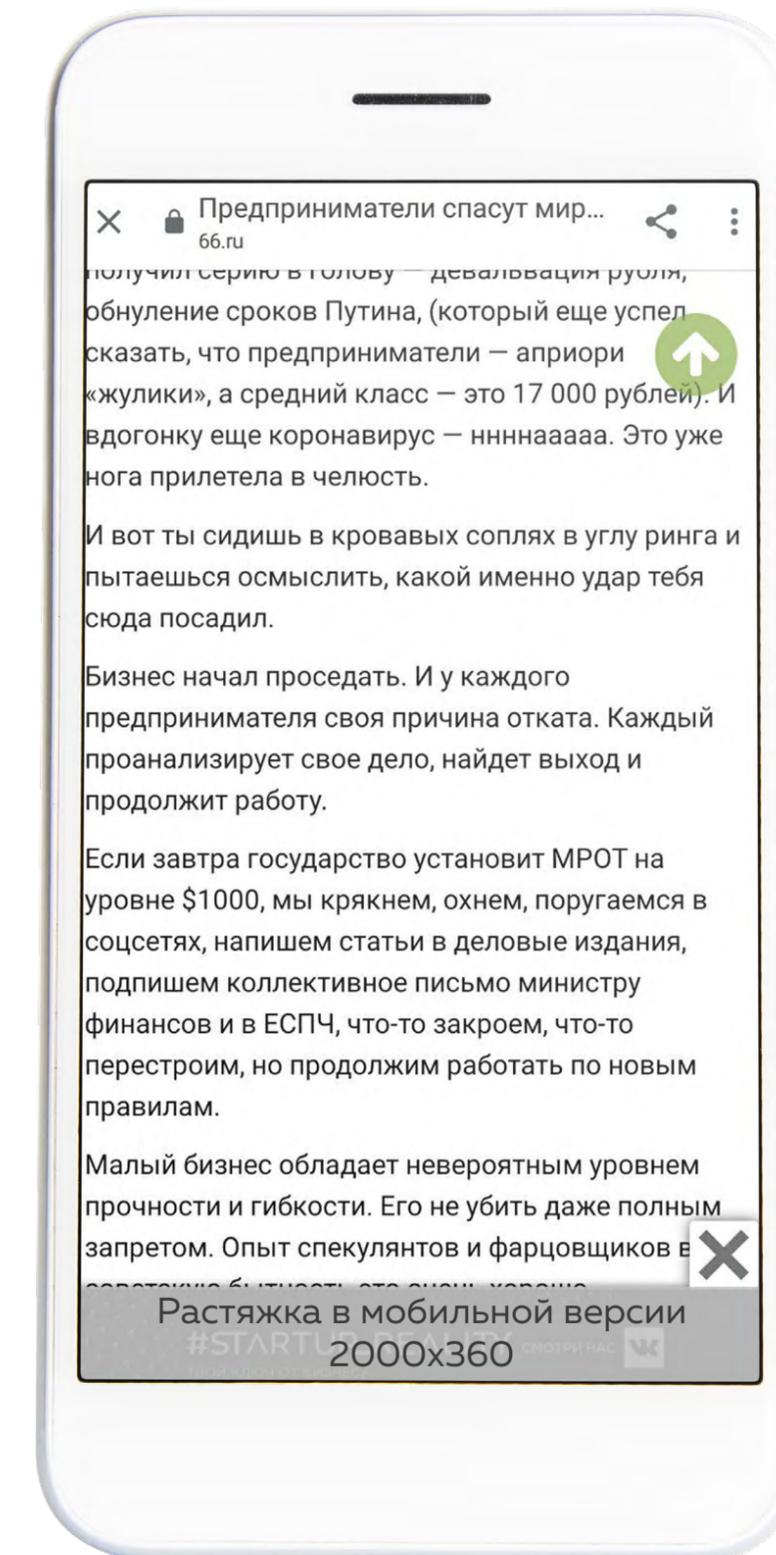
ТРЕБОВАНИЯ К БАННЕРУ «РАСТЯЖКА» В МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ 2000x360

1. Баннер – статичный .jpeg или .png
2. Размер баннера – 2000x360
3. Размер (вес) баннера – Не более 300 Кб
4. Баннер состоит из одного статичного кадра без анимации, на котором размещен основной посыл рекламной кампании либо любая другая информация.

Внимание!

К размещению не принимаются баннеры изготовленные по техническим требованиям других площадок!

Gif-баннеры к установке не принимаются.



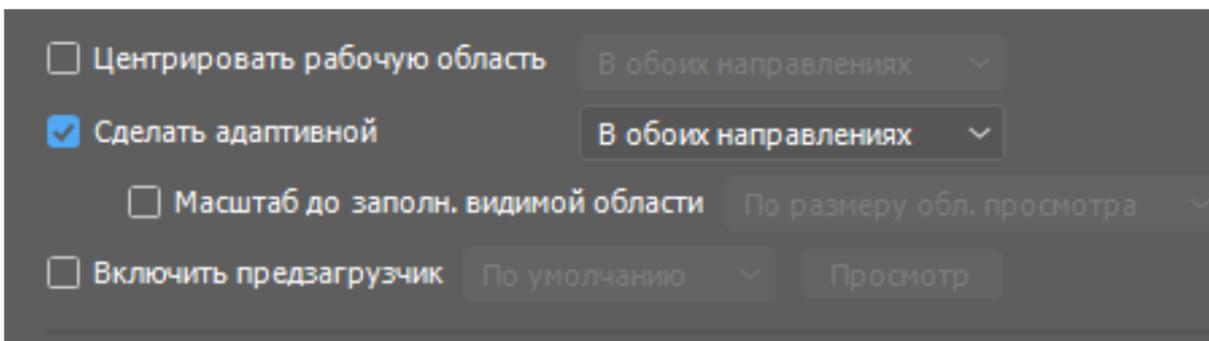
ТРЕБОВАНИЯ К HTML5-БАННЕРУ

«БАННЕР XXL» 300x500

1. Баннер в ZIP-архиве (см. Требования к HTML5-баннерам)
2. Размер баннера - 300x500
3. Размер (вес) ZIP-Архива - Не более 300 Кб
4. Ссылка для перехода с баннера присылается отдельно.

Баннеры с вшитой ссылкой к размещению не принимаются

5. Для баннеров с белым фоном необходима однопиксельная рамка
6. При изготовлении баннеров в Adobe Animate CC (версии 2017 и выше) необходимо в параметрах указывать **«Сделать адаптивной»**



Внимание!

К размещению не принимаются баннеры изготовленные по техническим требованиям других площадок!

Если HTML5-баннер не подходит под тех. требования, то на установку идет баннер для мобильной версии (см. след. стр.)

Простые способы защититься и лечиться от ОРВИ

Строят больше, чем продают: в Екатеринбурге стали в 1,7 раза реже покупать жилье

Сегодня, 10:36
Алексей Земляков

XXL баннер 300x500

В среднем по Свердловской области объемы продаж сократились в 1,6 раза. При этом стоимость квадратного метра почти не изменилась.

За 2019 год в регионе ввели 2 млн 385,5 тыс. квадратов жилья. Это на 14,2% больше, чем годом ранее, свидетельствуют данные Свердловскстата. Всего было построено 33 166 квартир.

При этом физическим лицам за год продано всего 457,9 тыс. квадратов площади жилья, тогда как годом ранее этот показатель составлял 752,2 тыс. квадратов. В Екатеринбурге за 2019 год продали 429,2 тыс. квадратов, за 2018-й – 745,9 тыс. квадратов (в 1,74 раза больше).

Средняя стоимость строительства квадрата общей площади жилых помещений во введенных в эксплуатацию жилых домах квартирного типа без пристроек, надстроек и встроенных помещений и без жилых домов по итогам года составила 44 430 рублей (годом ранее – 44 091 рубль).

Главная новость по теме
В Екатеринбурге замер рынок жилья. Что делать продавцам и покупателям квартир?

Ввод общей площади жилья в расчете на 1000 человек населения в среднем по области составил 552,1 квадрата.

ПОДПИСЫВАЙТЕСЬ НА НАШ TELEGRAM-КАНАЛ
ЧТОБЫ НЕ ПРОПУСТИТЬ ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, БЕЗУМНОЕ И СМЕШНОЕ!

ТРЕБОВАНИЯ К «БАННЕРУ XXL» В МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ 600x1000

1. Баннер - статичный .jpeg или .png
2. Размер баннера - 600x1000
3. Размер (вес) баннера - Не более 300 Кб
4. Баннер состоит из одного статичного кадра без анимации, на котором размещен основной посыл рекламной кампании либо любая другая информация.

Внимание!

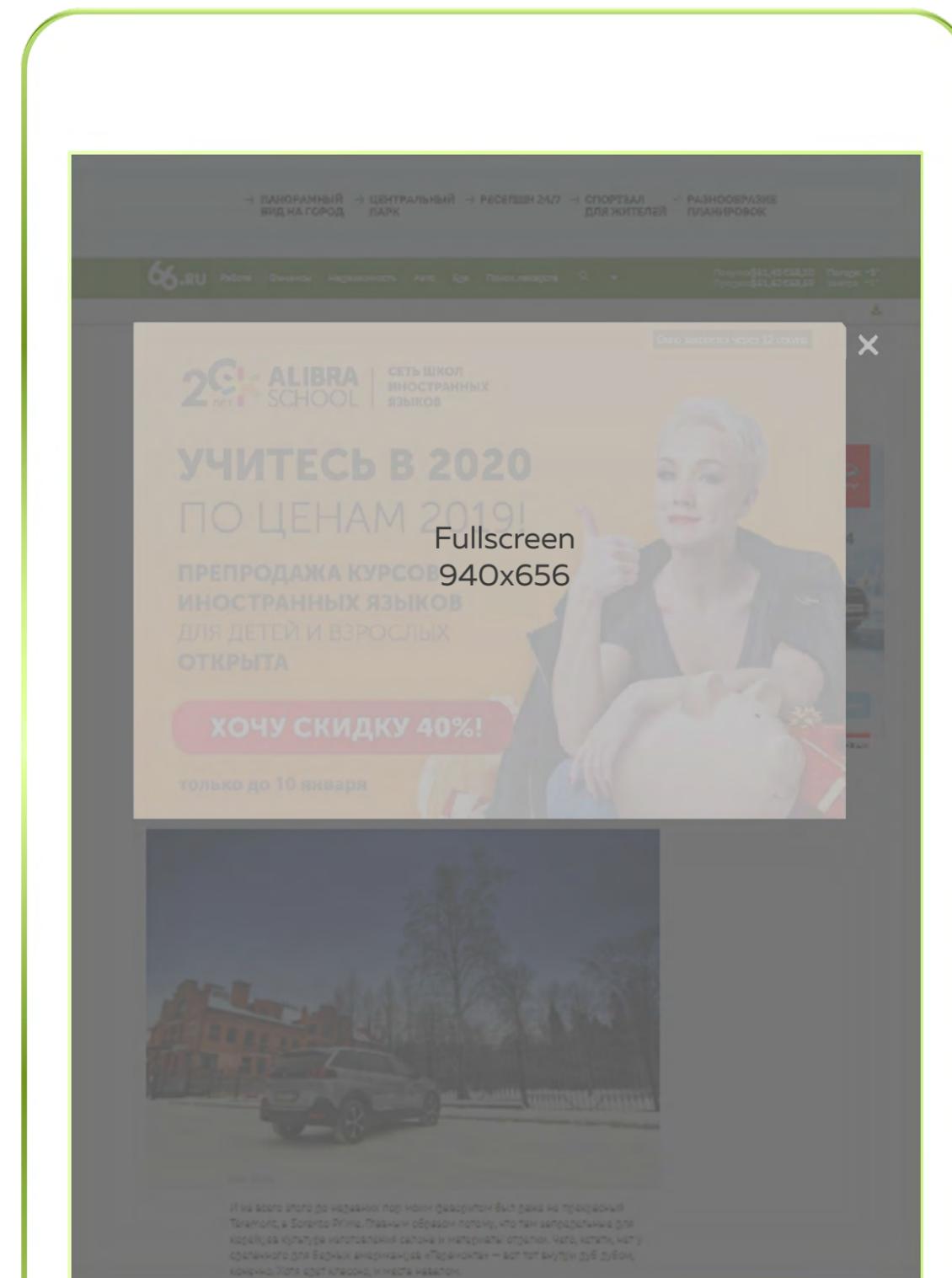
К размещению не принимаются баннеры изготовленные по техническим требованиям других площадок!

Gif-баннеры к установке не принимаются.



FULLSCREEN 940x656

1. Баннер в формате: .jpeg или .gif
2. Размер баннера: 940x656
3. Вес баннера: до 250 Кб
4. Ссылка для перехода с баннера присылается отдельно.



FULLSCREEN В МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ 500x800

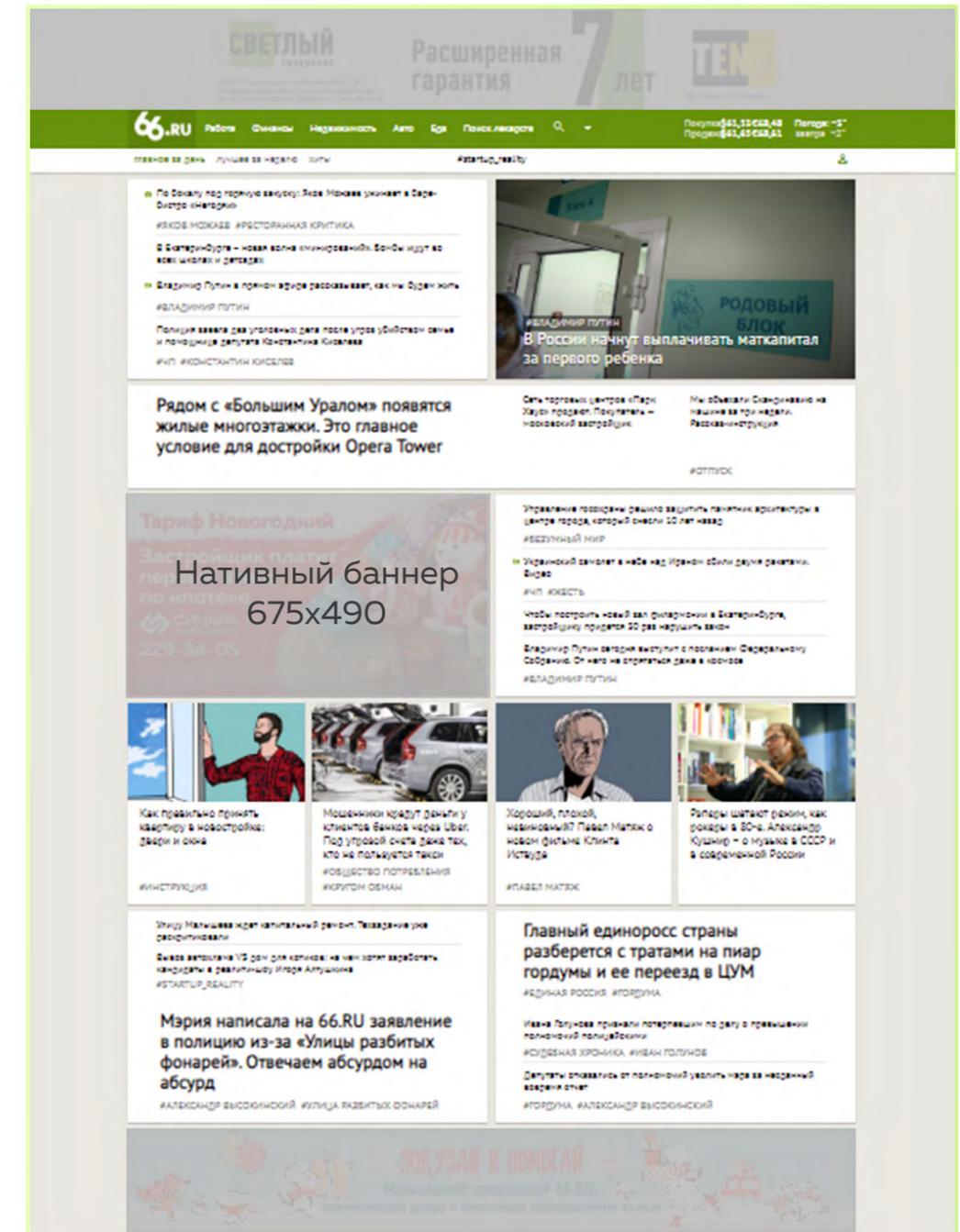
1. Статичный баннер в формате: .jpeg или .png
2. Размер баннера: 500x800
3. Вес баннера: до 150 Кб
4. Ссылка для перехода с баннера присылается отдельно.



ТРЕБОВАНИЯ К БАННЕРУ

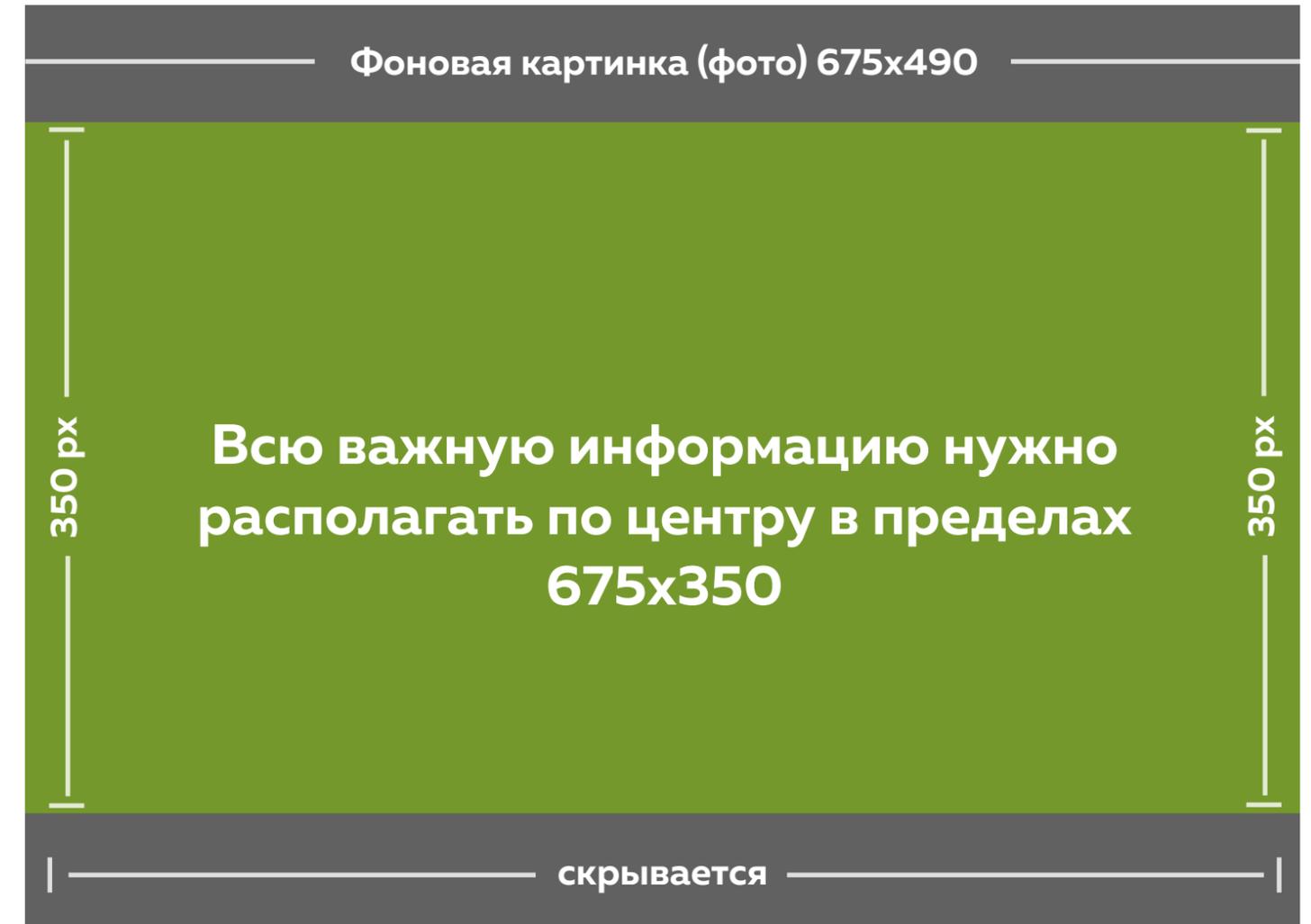
«НАТИВНЫЙ БАННЕР» 675x490

1. Баннер - статичный .jpeg или .png
2. Размер баннера - 675x490
3. Размер (вес) баннера - Не более 150 Кб
4. Дополнительные требования на стр.16



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ К БАННЕРУ «НАТИВНЫЙ БАННЕР» 675x490

1. Фон баннера: красивая картинка или фото размером 675x490
2. Текст: вверху и внизу баннера, в пределах 675x350 (В ПК версии, вся информация выходящая за пределы 350 px, будет скрываться)
 - текст должен быть наложен на картинку без применения плашек, отличающихся по тону от тона картинки;
 - текст и картинка должны соответствовать по смыслу друг другу и тем УТП, которые будут предложены пользователю при переходе (например: «Где купить стартеры на автомобиль?»)
3. Дисклеймеры, сноски: мелким текстом внизу баннера
4. Запрещено использовать на данном баннере:
 - контактную информацию (адреса, телефоны)
 - элементы управления (кнопки, курсоры)
 - цифры в виде цены или процентов
 - перечисление товаров или групп товаров, предлагаемых компанией
 - восхитительные интонации • слова: продажа, распродажа, скупка, скидки, ликвидация и другие слова или выражения, призывающие или побуждающие читателей к каким-либо действиям (напр. приходите и покупайте)



ИНФОРМЕР 300x130

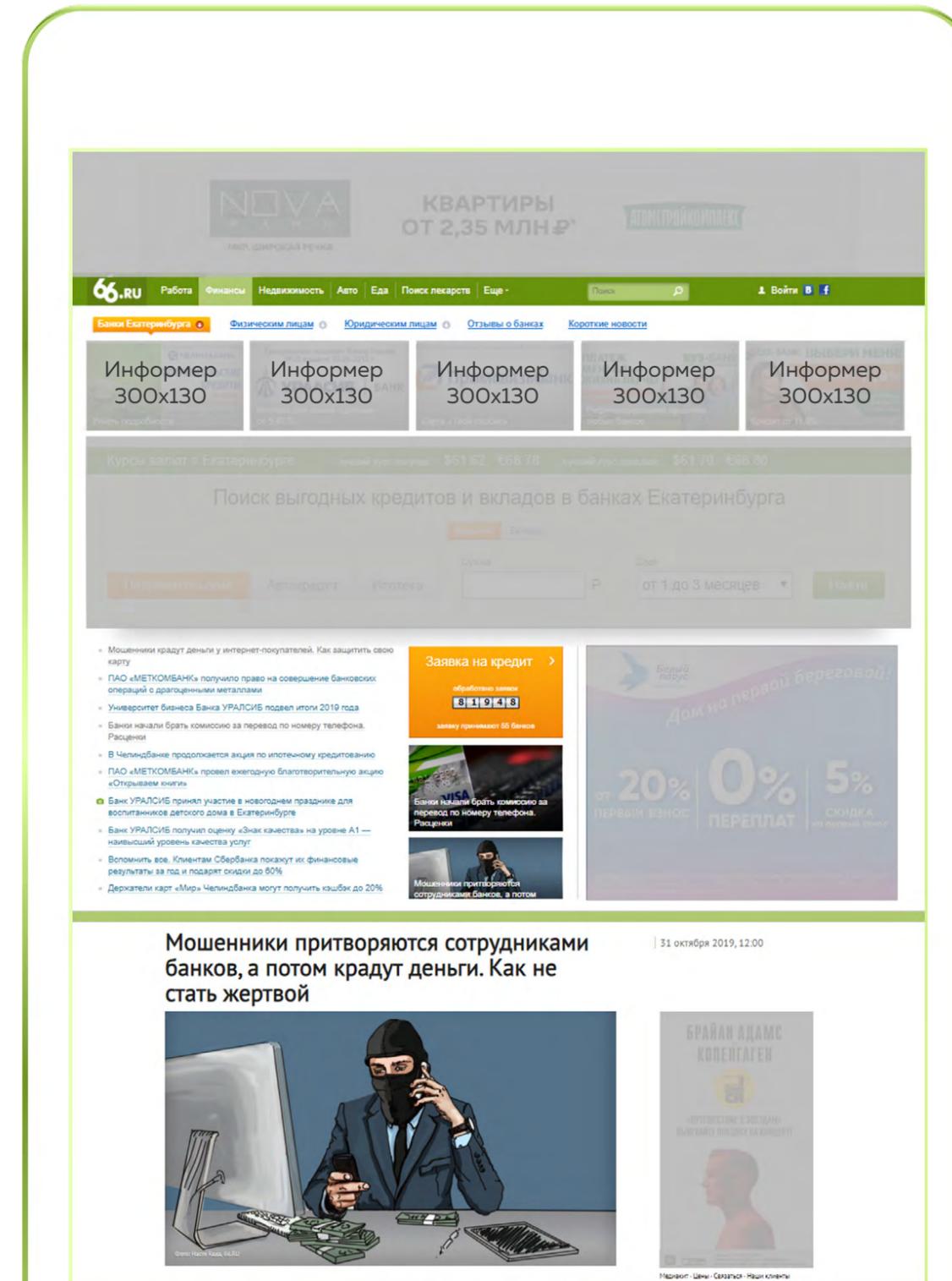
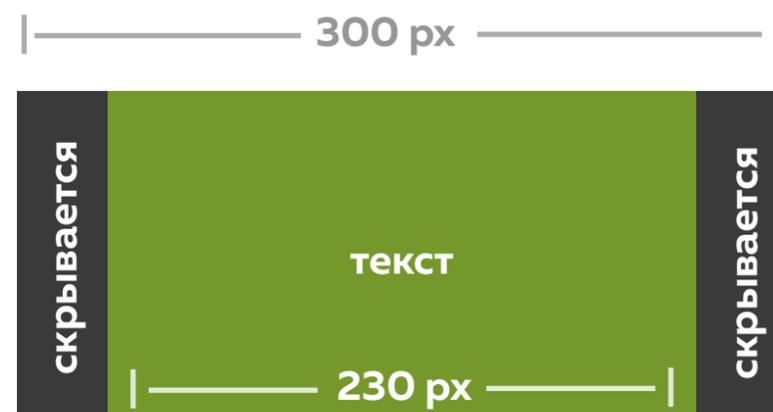
1. Формат картинки: .jpeg или .png

2. Размер картинки: 300x130

(вся важная информация должна размещаться в пределах 230 пикселей по центру. При уменьшении окна браузера, информация выходящая за пределы 230 px, будет скрываться)

3. Текст для информера: до 60 символов

4. Внимание: текст на информере размещается отдельно от картинки



БРЕНДИРОВАНИЕ 1920x1240

1. Формат картинки: .jpeg или .png
2. Размер картинки:
минимальная ширина - 1920px,
высота с «шапкой портала» - 1240px
3. Вес картинки: до 1 Мб.
4. Высота «шапки портала с меню»: 180px
5. Ширина центрального поля с контентом портала: 946px

БРЕНДИРОВАНИЕ В МОБИЛЬНОЙ ВЕРСИИ 800x800

1. Формат картинки: .jpeg или .png
2. Размер картинки: 800x800px
3. Вес картинки: до 1 Мб.

