

Технические требования для AdSmart Mobile.

Описание:

AdSmart очень эффектный и крупный формат баннера, который растягивается на 100% ширины рекламного места. Следуя простым правилам, вы сможете подготовить эффективные баннеры, производящие максимальное впечатление на потенциальных клиентов.

Технические требования:

1. Формат
 - [AdSmart Mobile](#) – 100% (min.300) x 240px;
2. Формат файла готового проекта — **zip** архив;
3. Максимальный размер архива и каждого файла внутри него:
 - 300Кб;
 - 1Мб для видео файлов;
4. Не тянущиеся баннеры к размещению не принимаются;
5. Наличие рамки в баннере **обязательно**.

Подготовка баннера, варианты:

1. Требования к HTML коду (для разработчиков кода)
2. Adobe Animate CC – Баннер с одной кнопкой
3. Adobe Animate CC – Баннер с несколькими кнопками
4. Google Web Designer

Ниже по документу приведена подробная инструкция по каждому из 4-х способов.

1. Требования к HTML коду (для разработчиков кода)

Подготовьте ваш проект, соблюдая следующие требования:

1. Максимально допустимое количество символов в HTML коде — 65 000;
2. 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;
3. В проекте может находиться только один файл с расширением .html;
4. Максимально допустимое количество файлов в проекте — 50;
5. Разрешенные типы файлов в проекте: css, js, html, gif, png, jpg, jpeg, svg, json, flv, mp4, ogv, ogg, webm;
6. Максимальный размер архива и каждого файла внутри него:
7. 300Кб;
8. 1Мб для видео файлов
9. 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;
10. В названиях переменных и объектов нельзя использовать русские буквы.
Исключение составляет только текст на баннере.
11. Формат готового проекта — zip архив.

2. Adobe Animate CC – Баннер с одной кнопкой

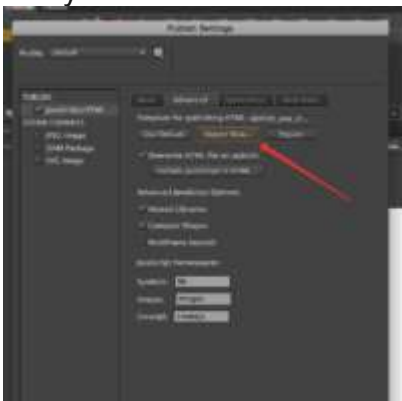
1. Скачайте шаблон для баннера с одной кликабельной областью (кнопкой).

- [для Adobe Animate CC версии 16.0 и выше](#)
- [для Adobe Animate CC версии 15.2 и выше](#)
- [для Adobe Animate CC версии 15.1 и ниже.](#)

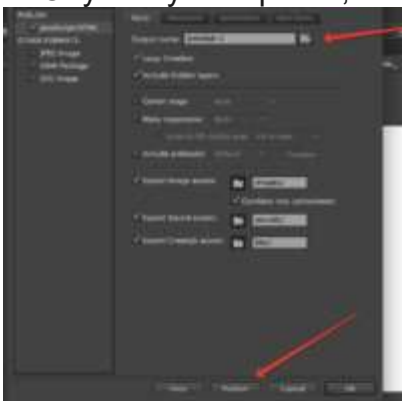
2. Создайте в Adobe Animate проект HTML5 Canvas (или откройте уже существующий)



3. Откройте параметры публикации File → Publish Settings и подключите шаблон из пункта 1.



4. Опубликуйте проект, выбрав нужную директорию



5. Публикация проекта

Вся область баннера кликабельна и представляет собой кнопку для перехода на сайт рекламодателя. Кликовая ссылка будет подтягиваться в креатив из настроек баннера в ADFOX.

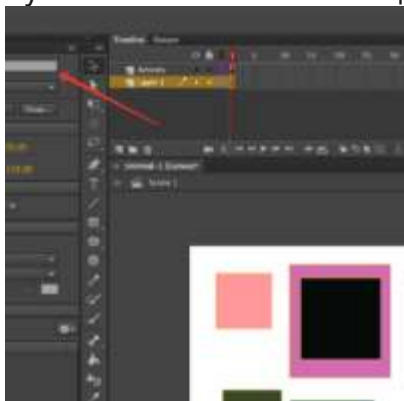
3. Adobe Animate CC – Баннер с несколькими кнопками

1. Скачайте шаблон для баннера с одной кликабельной областью (кнопкой).
 - [для Adobe Animate CC версии 16.0 и выше](#)
 - [для Adobe Animate CC версии 15.2 и выше](#)
 - [для Adobe Animate CC версии 15.1 и ниже](#).

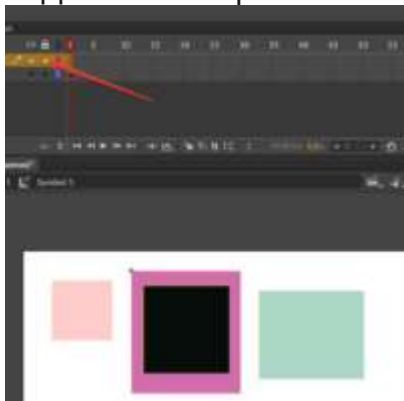
2. Создайте в Adobe Animate проект HTML5 Canvas (или откройте уже существующий)



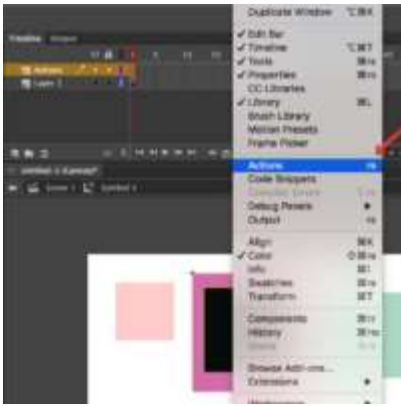
3. При добавлении кнопок (buttons) или вложенных в сцену клипов (movie clips) важно задавать им instance name, чтобы потом можно было добавить клик к нужным кнопкам. Рекомендуем использовать названия button1 - button9.



4. Добавьте в проект слой Actions (в него будем добавлять код для кнопок)



5. Откройте окно для написания кода



6. Далее модифицируйте код и пропишите его в слое Actions

```
window.buttons.push(
```

```
//Пропишите через запятую пути кнопок, добавив вначале this
```

```
//Конец места для кнопок
```

```
);
```

```
setAdfox();
```

Если кнопка находится в главной сцене, то пропишите её instance name сразу после this, например

```
this.button1
```

Если кнопка находится внутри вложенной сцены, то после this пропишите сначала instance name сцены, а потом уже instance name кнопки:

```
this.scene_instance_name.button2
```

Пример итогового кода в слое Actions:

```
window.buttons.push(
```

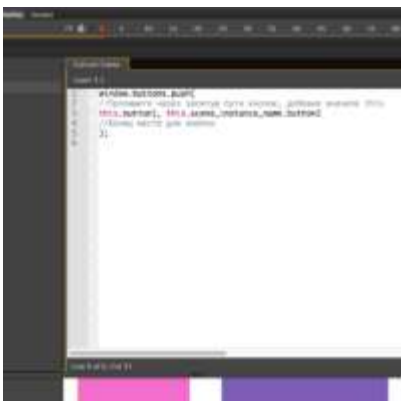
```
//Пропишите через запятую пути кнопок, добавив вначале this
```

```
this.button1, this.scene_instance_name.button2 //Конец места для
```

```
кнопок
```

```
);
```

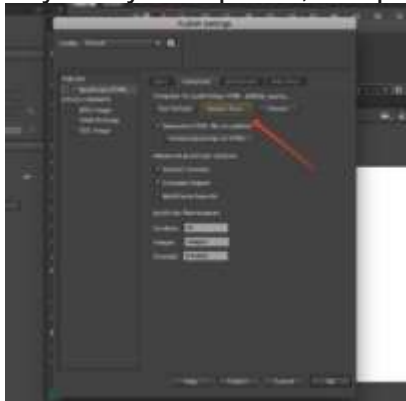
```
setAdfox();
```



7. Первая кнопка в строке кода будет вызывать первую ссылку из ADFOX, вторая — вторую и так далее.

Вместе с HTML креативом передайте менеджеру, который будет добавлять баннер в ADFOX, информацию о соответствии кнопок и номеров ссылок.

8. Откройте параметры публикации и подключите шаблон из первого пункта и опубликуйте проект, выбрав нужную директорию.



9. Публикация проекта

После публикации проекта заархивируйте его в формате .zip. Ваш креатив готов для загрузки в баннер ADFOX.

4. Google Web Designer

1. Подготовка редактора

Скачайте [шаблон баннера для Google Web Designer](#).

Код данного баннера можно брать за основу при создании креативов в редакторе.

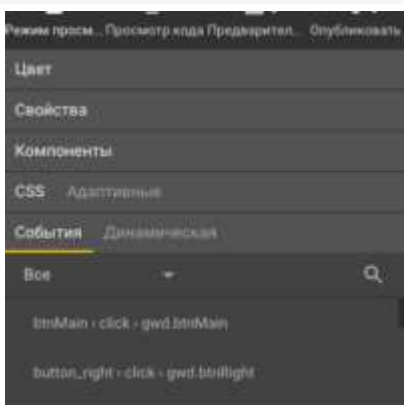


Шаблон содержит скрипт `adfox_HTML5.js` и набор параметров для корректной работы переходов и подсчета событий:

`%reference%`, `%user1%`, `%eventN%`, где N — номер события от 1 до 30.

2. Обработка клика.

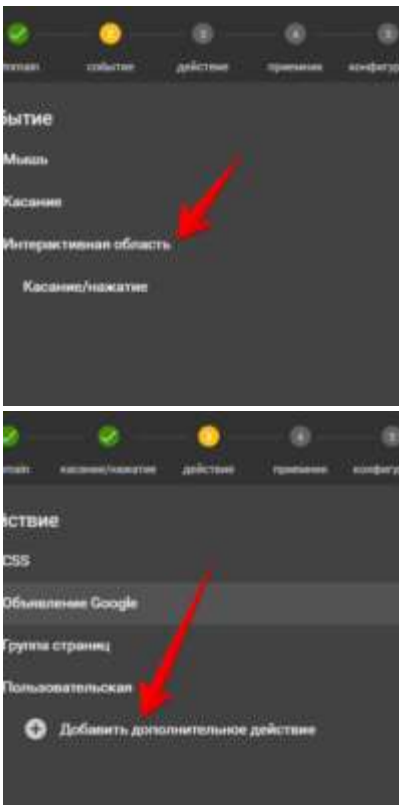
Все события назначаются конкретным элементам анимации через вкладку “События”.





Для вызова действий используется компонент “Интерактивная область”.

Добавьте его и выберите событие **Интерактивная область** → **Касание/нажатие** (или “Tap Area > Touch/Click” в английской версии).



Во вкладке “Собственный код” укажите вызов функции клика.

2.1 Если используется одна кнопка перехода:

```
callClick();
```

2.2 Если кнопок перехода несколько:

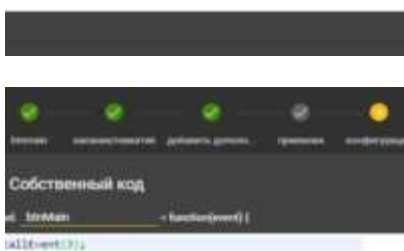
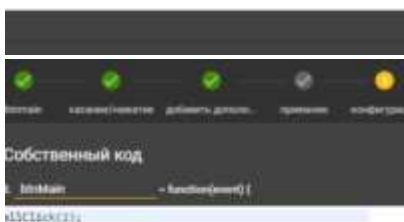
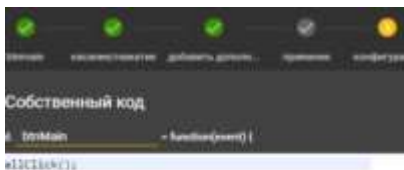
```
callClick(n);
```

где **n** — номер события, которое должно быть вызвано.

2.3 Если необходимо вызвать событие из анимации без перехода используйте следующий код:

```
callEvent(n);
```

где **n** — номер события, которое должно быть вызвано.



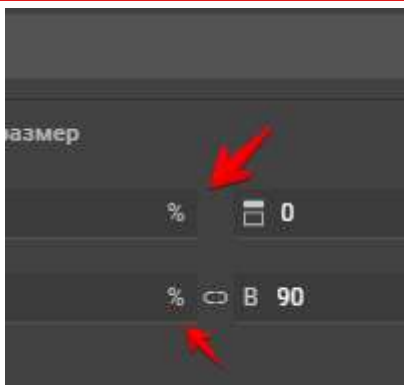
3. Особенность реализации тянущегося (резинового) баннера

Чтобы баннер тянулся по ширине контейнера, в котором он будет находится на сайте, на панели *Свойства* для положения и размеров укажите проценты вместо пикселей.

Также используйте опции *“Выровнять по контейнеру”* и *“Резиновый макет”* на верхней панели инструментов.

Если перед использованием каких-либо инструментов выравнивания включить “Резиновый макет”, то при изменении размера родительского контейнера все элементы будут выравниваться относительно друг друга и относительно размеров контейнера. При этом можно одновременно использовать как относительные размеры элементов в процентах, так и абсолютные – в пикселях.

[Пример готового проекта](#) в Google Web Designer, исходный [файл](#).



4. Публикация проекта

Проект должен быть опубликован со следующими настройками:

После публикации проекта, он должен быть архивирован в формат **.zip**, после чего добавлен в ADFOX через шаблон **“HTML5Creative”**.

