

# Креативы и переводы

- Как получить доступ к текстовым креативам с переводами, прелендингам и картинкам?
- Какие языки перевода доступны для текстовых креативов?
- Какие правила и ограничения существуют при использовании креативов?

# Как получить доступ к текстовым креативам с переводами, прелендингам и картинкам?

Перейдите во вкладку "References":

В главном меню партнерского аккаунта найдите раздел "Promo" и перейдите в него, чтобы получить доступ к доступным креативам.

Скачайте креативы:

После выбора подходящих креативов с переводами, вы можете скачать их или сохранить для запуска рекламных кампаний.

# Какие языки перевода доступны для текстовых креативов?

Мы стремимся предоставить широкий выбор языков перевода для текстовых креативов. Поэтому вы можете у нас найти переводы на языки всех офферов, представленных в партнерской программе. Для стабильных партнеров с проверенным трафиком мы можем индивидуально делать переводы под ваш запрос в ограниченных количествах. Для этого обратитесь к личному менеджеру.

# Какие правила и ограничения существуют при использовании креативов?

При использовании креативов Mobstra.com необходимо соблюдать определенные правила и ограничения. Некоторые из них могут включать следующее:

Запрещено использование креативов в недостойных или обманчивых контекстах.

Некоторые креативы могут иметь ограничения по географии или целевой аудитории, которые следует учитывать при использовании.

Важно отметить, что некоторые креативы могут быть предоставлены в качестве образца или идеи, но рекомендуется внести собственные доработки и адаптировать их под свои нужды. Перед запуском кампании также рекомендуется ознакомиться с материалами со спай-сервисов для получения дополнительной информации и рекомендаций.

При возникновении вопросов или сомнений относительно использования креативов, вы всегда можете обратиться к своему личному менеджеру по партнерской программе Mobstra.com или обратиться в раздел "Поддержка пользователей" для получения дополнительной информации и рекомендаций.