

Instruções para OpenX

As próximas páginas contem instruções para a correta utilização e aplicação de banners em flash no OpenX.

1. Publicando um Banner

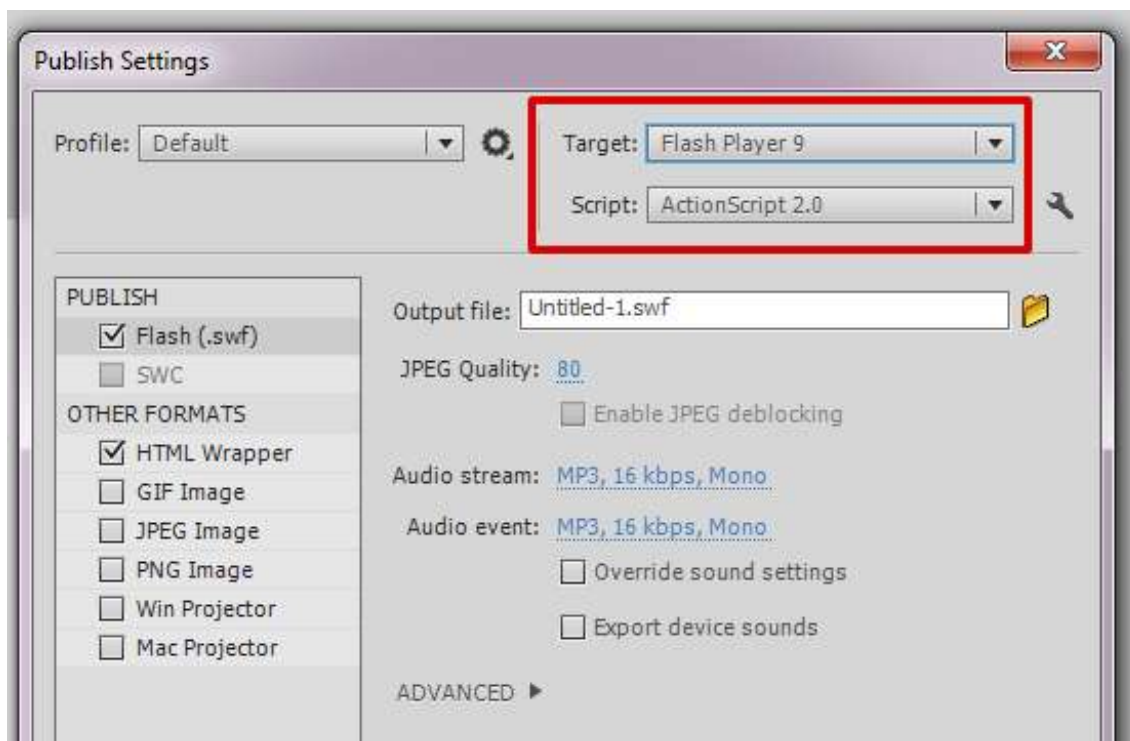
Ao exportar um banner, defina as configurações de seu flash para que seu banner seja aceito e visualizado corretamente, principalmente para usuários cujo sistemas nem sempre estão atualizados com os últimos plugins. A imagem abaixo ilustra a configuração correta. **Siga as orientações propostas.**

File -> Publish Settings

Player: Flash Player 9

Script: ActionScript 2.0

JPEG Quality¹: 80



2. Utilizando Links no Flash

OpenX também tentará controlar os cliques² para banners em flash com hard-coded URLs (ou seja, as ligações ActionScript diretamente em uma URL como <http://www.example.com>).

¹ Recomendável para diminuir o peso do banner

² Tentará, embora não garante a contagem real.

Isso só é possível com banners armazenados localmente (por exemplo, tipos de banners locais), uma vez que é necessário editar o arquivo flash diretamente. Isso não funciona com o tipo de banner externo.

Se seu banner está usando um link embutido e OpenX detecta isso, você será apresentado com uma nova tela depois que enviar o banner. Esta tela irá indicar que um link codificado foi detectado e vai pedir que você confirme a substituição deste link embutido e os valores a serem usados. Se quiser, você pode sempre alterar o URL de destino novamente nas propriedades do banner.

Geralmente o código utilizado pelos desenvolvedores em flash para confecção de mídias tipo hard-coded, está apresentado abaixo.

```
on (release) {  
    getURL("http://www.nomedosite.com.br", "_blank");  
}
```

Dúvidas sobre a aplicação ou apresentação de erros consulte o site oficial do OpenX, na seção: [Usando o Flash com o OpenX](#)