

Produtos de Mídia WebMotors

Dicas e regras para a criação de materiais publicitários em Flash.

Flash

Todo material enviado à equipe de inserção deve ser composto por:



Arquivo com extensão .swf;



Arquivo GIF para versão alternativa;



Link

Não deve ser enviado o arquivo FLA nem os arquivos que o compõem. Qualquer arquivo que seja enviado, exceto os dois listados acima, serão desconsiderados.

Recomendamos para produção da peça:



Salvar na **versão 9** ou anterior do flash;



Utilizar **AS1, 2 ou 3** (action script);



Obrigatório manter o **frame rate até 24 fps**;



Evitar o **uso excessivo de actionscript** para criar animações.



Evitar **animação de vários** objetos simultaneamente.

Em caso de dúvida, contate a equipe de inserção:

opez@webmotors.com.br

A WebMotors se reserva o direito de reprovar peças que consumam demasiado processamento de CPU ou prejudiquem a experiência do usuário de alguma forma - causando lentidão do sistema do usuário, impossibilidade de clique na peça e visualização lenta da animação.

Informações técnicas

Link

Recomendamos que o link para a página do cliente esteja sempre na timeline principal. Nesse caso, a programação utilizada deve ser:

```
on (release){
  getURL(_root.url, "_blank");
}
```

Caso o link precise ficar dentro de um movieclip, use uma função que faz referência à timeline principal, de onde é possível localizar a TAG acima. A programação do link no movieclip ficará assim:

```
on (release){
  root.GetLink();
}
```

Botão Fechar

```
on (release){
  getURL("javascript:predfechar()")
;
}
```

Importante!

O termo url deve ser escrito em minúsculo e nunca substituído pela url do site do anunciante. A cor de fundo deve ser uma imagem ou uma forma com a cor de fundo desejada, dentro de um layer. A cor de background é ignorada pelo sistema de publicação.