

微信广告 | 小程序广告组件

流量主操作指引

WeChat Mini Program Ads

2021年6月最后更新

目录

01 基础介绍

什么是小程序广告组件？ 产品形态？ 有什么特点？

02 接入场景建议与操作指引

如何开通小程序广告组件？ 如何插入广告组件？ 什么是模板托管能力？

03 流量主FAQ

小程序流量主常见问题答疑



01 基础介绍

什么是小程序广告组件？产品形态？有什么特点？





广告位置

小程序页面内，由小程序流量主决定实际播放位置。

产品形态

广告外层为纯图片或“图片+按钮”的卡片样式。

点击外层图片或按钮将跳转指定落地页：

小程序、自定义H5页面、APP下载页、公众号关注页、原生推广页。

分成模式

根据用户的每一次广告点击，平台收取广告费用并与流量主分成。

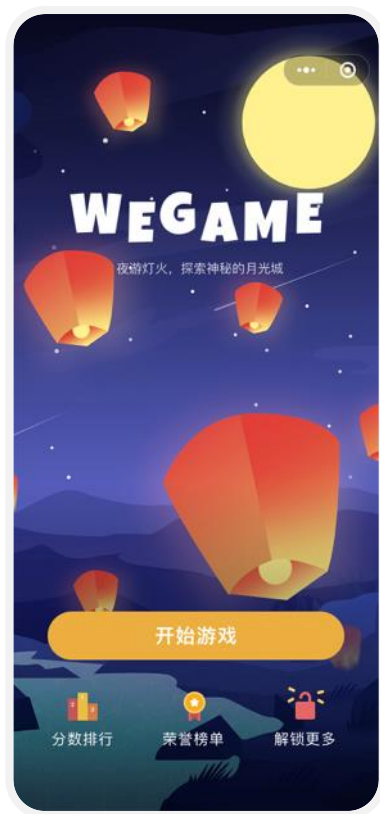
开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；

单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

用户在小程序中主动触发激励式视频广告，并达成奖励下发标准（完整播放视频广告，并手动点击“关闭广告”按钮），将获得该小程序下发的奖励。
广告触发场景与奖励内容均由流量主自定义。



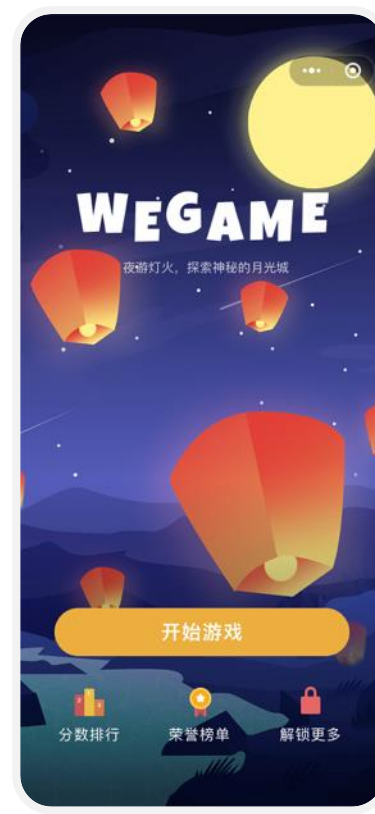
开发者在小程序中自定义广告入口与奖励内容

用户手动点击入口，触发广告



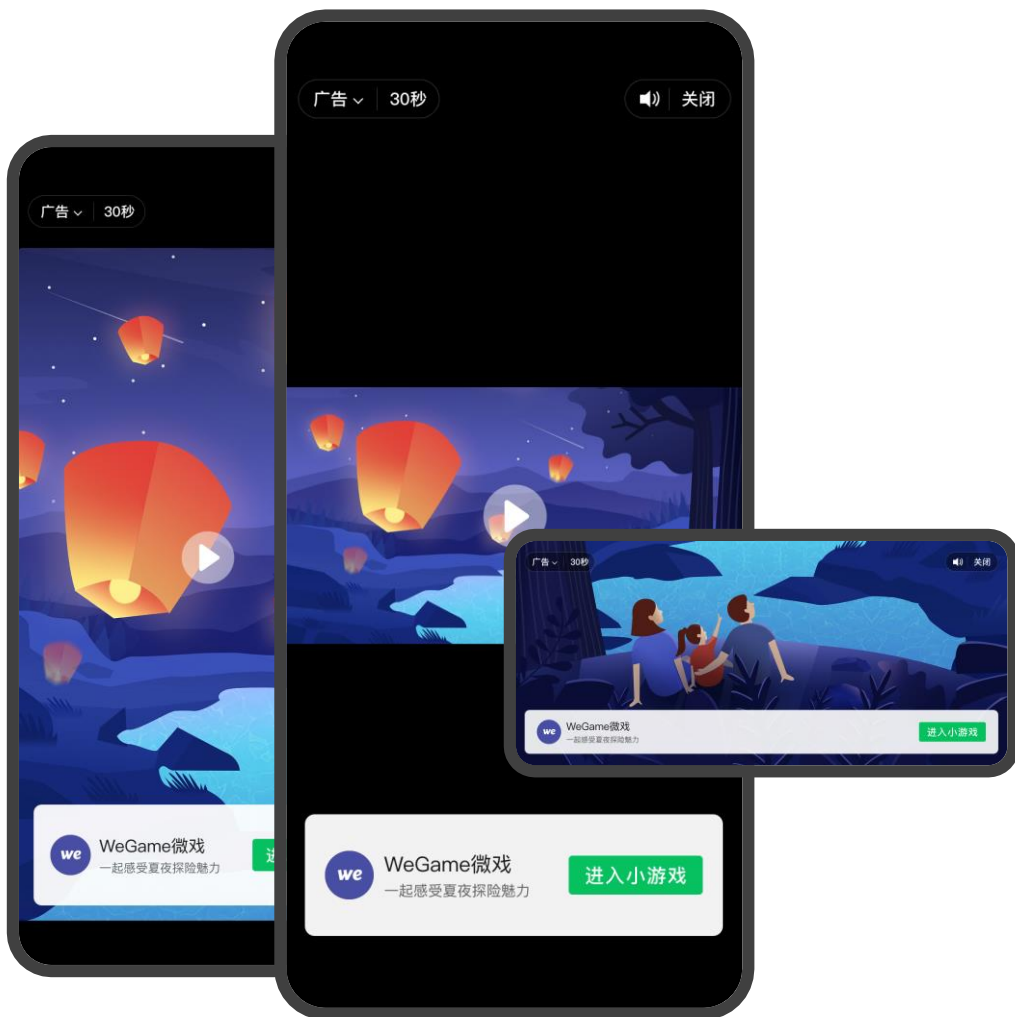
视频广告默认有声播放，播放完毕后可关闭广告

点击广告卡片外跳至落地页



用户播放完视频，并手动点击“关闭广告”按钮

返回小程序下发奖励内容



广告形态

1. 外层支持时长6-30秒视频，含16:9视频 / 9:16视频
2. 落地页支持跳转小程序 / 自定义H5页面 / APP下载页 / 公众号关注页 / 原生推广页

播放逻辑

1. 视频默认有声播放，不区分网络条件，用户可随时点击关闭声
2. 视频开始播放后，出现广告卡片，点击跳转广告落地页
3. 视频播放过程中，用户可随时关闭广告
4. 视频不支持循环播放

分成模式

按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；

单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

竖屏小程序 × 16:9视频 / 竖屏小程序 × 9:16视频 / 横屏小程序 × 16:9视频

用户触发小程序中的特定场景时，插屏广告将自动向用户展现，用户可以随时关闭插屏广告。广告触发场景由流量主自定义，广告按曝光计费（CPM）。



竖屏小程序

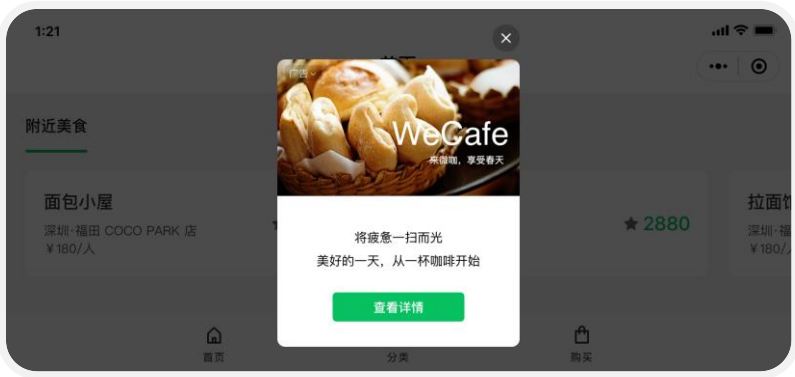


竖屏小程序

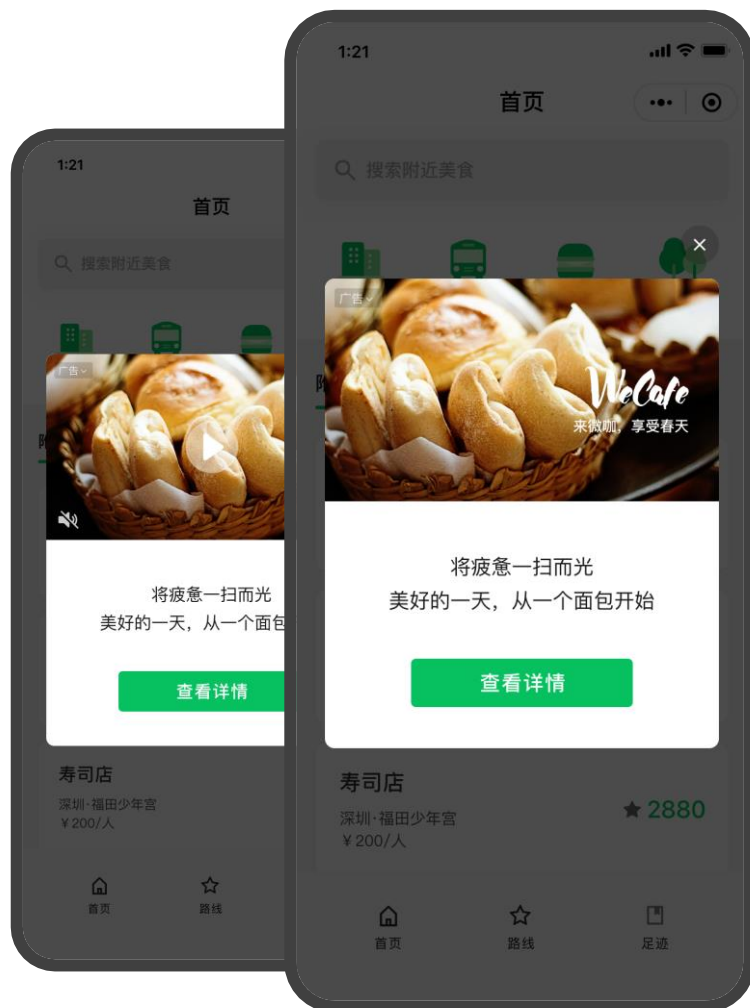
点击关闭广告按钮，
随时关闭广告

点击广告按钮或视频素材区域，
跳转广告推广页
推广页返回小程序时
广告自动关闭

点击蒙层任意区域
广告关闭



横屏小程序



广告形态

1. 外层支持时长16:9图片与6-30s视频
2. 落地页支持跳转小程序 / 自定义H5页面 / APP下载页 / 公众号关注页 / 原生推广页

广告频率限制

1. 两个插屏广告之间将会间隔一段时间
 2. 一个激励式视频与一个插屏广告之间将会间隔一段时间，展现次序不分先后
- *如上时间长度将根据流量主使用情况，由广告系统动态调整

分成模式

按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

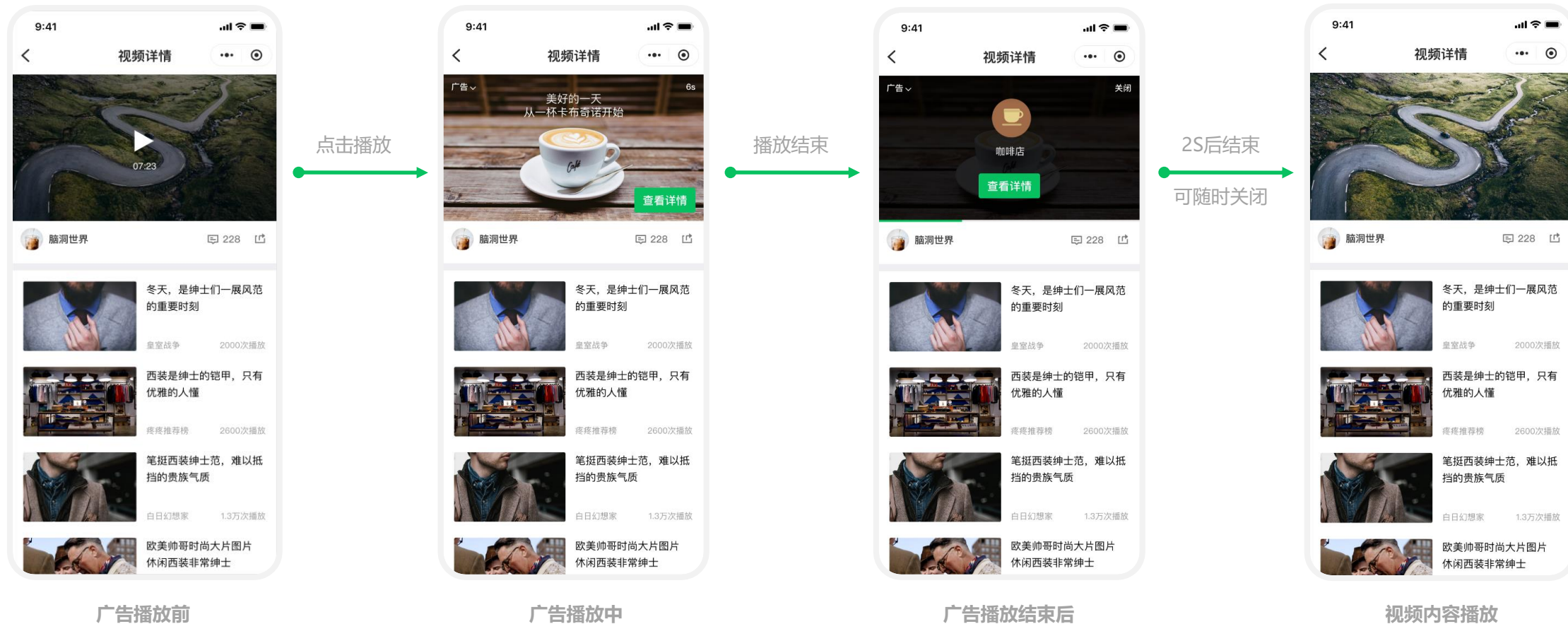
创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；

单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

基础介绍 视频前贴广告组件（仅限非游小程序）

包含视频内容的小程序，流量主自定义视频前、中、后广告出现的具体视频，视频默认有声播放。全屏模式下不展示视频贴片广告，广告按曝光计费（CPM）。





广告形态

1. 支持6-15秒视频或5s纯图片素材

播放逻辑

1. 广告视频在任何网络状况下都播放，是否自动播放依据小程序本身视频内容播放逻辑
2. 6-15秒视频在播放前6s不可关闭，6s后出现关闭按钮，若播放15s后未点击关闭，则出现2s结束页，结束页展示期间可随时关闭
3. 纯图片素材播放5s不可关闭，出现2s结束页时可随时关闭
4. 广告素材播放期间不可点击暂停

分成模式

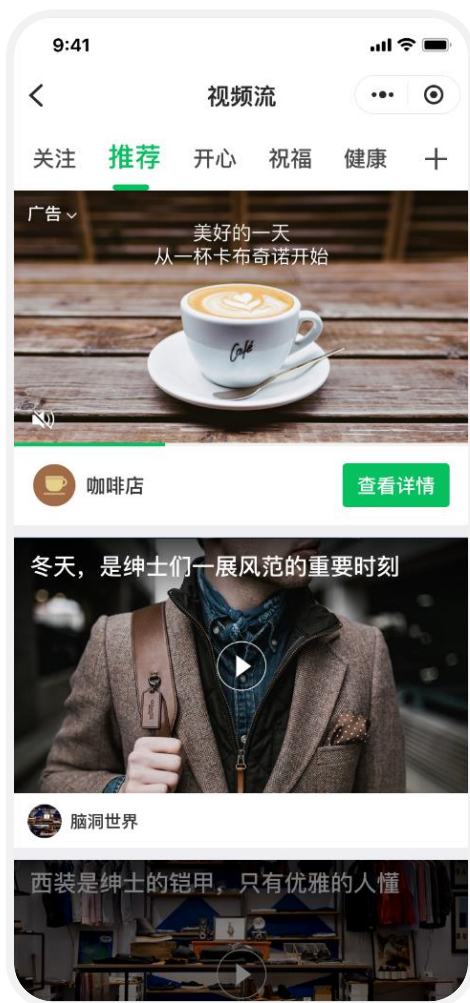
按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；

单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。



广告形态

1. 支持16: 9视频素材，时长为6-30秒

播放逻辑

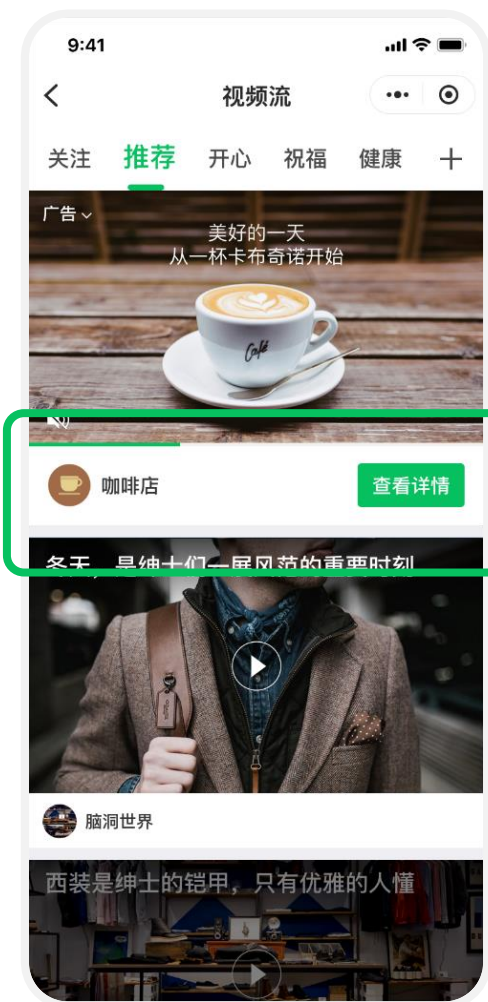
1. 广告区域露出50%后开始播放，在4G+Wi-Fi下自动播放
2. 用户离开广告素材后暂停视频，返回后继续播放
3. 广告默认静音播放，用户可点击打开\关闭声音
4. 广告播放结束后将自动重播，广告不支持暂停播放

分成模式

按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。
开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

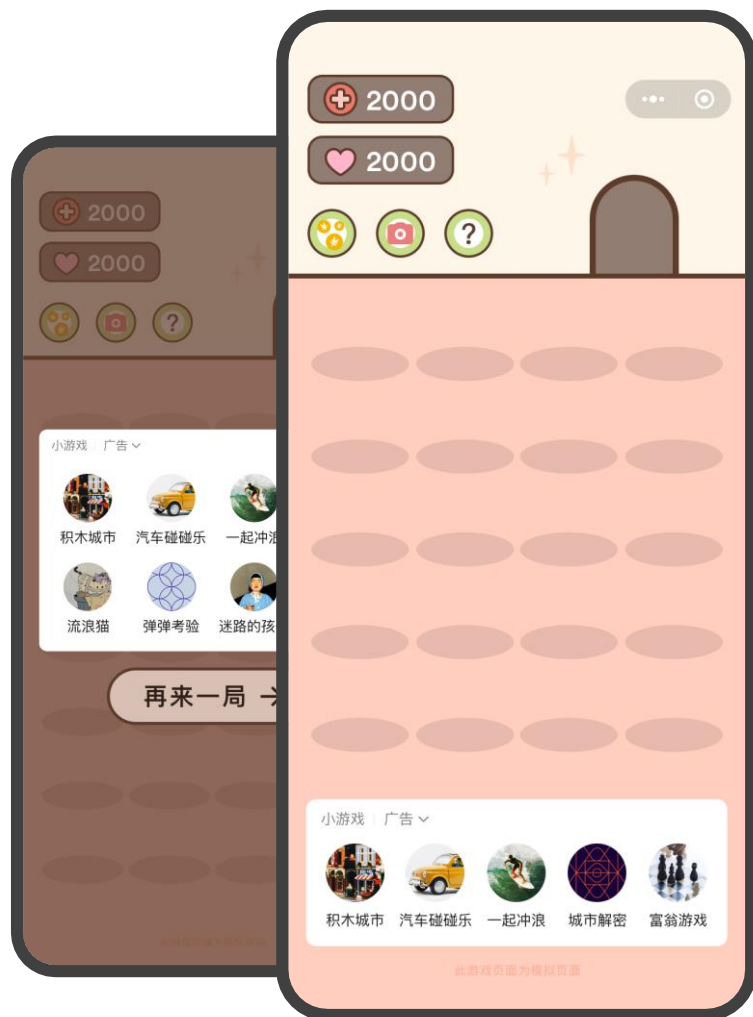
小程序页面内，由小程序流量主决定实际展示位置，广告按曝光计费（CPM）。



广告背景色

支持黑白两个底色，开发者可以在选取时，自行配置不同的颜色

1. 白色底色时：进度条为绿色
2. 黑色底色时：进度条为绿色



广告形态

1. 广告外层为纯图片的样式，同时展示**五个或八个**不重样的头像（格子）
2. 广告首次出现或转场时，带有呼吸灯动画，全部头像会跃动一下
3. 落地页支持跳转小游戏/小程序
4. 支持横版小程序（小游戏）适配

广告能力

1. 颜色：默认样式主题为白色，暂时支持白色、黑色两种主题选择
2. 透明度：支持50-100透明度选择
3. 格子数量：支持5或8个格子的选择

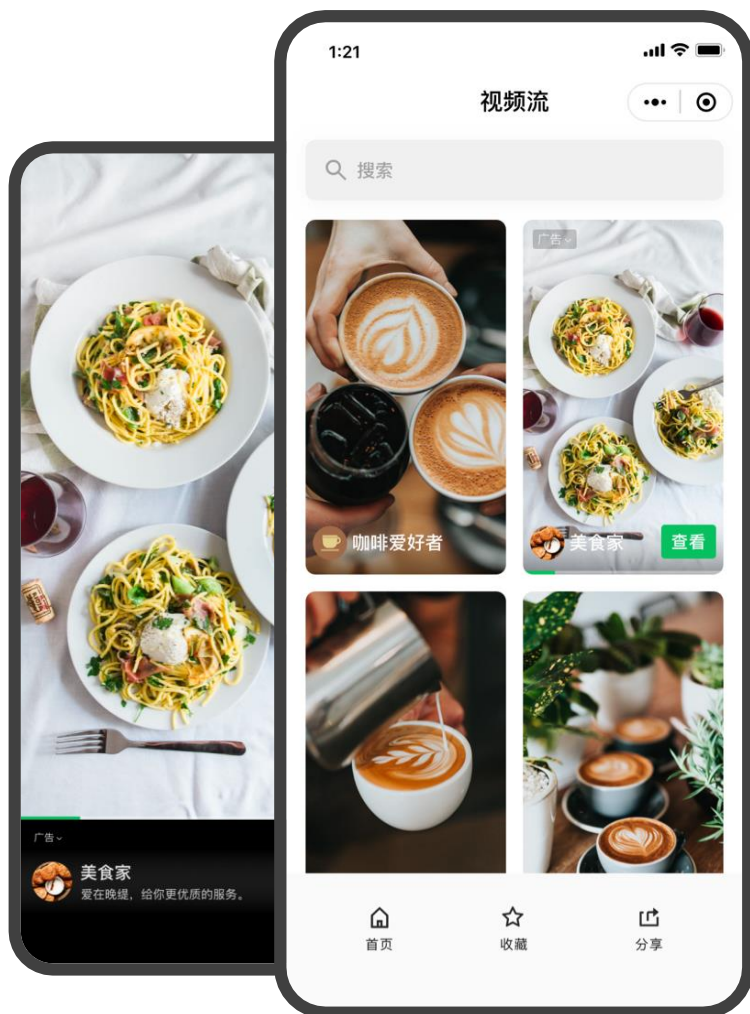
分成模式

根据用户的每一次广告点击，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%；
单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。



展示位置

原生模板广告共计5种画布类型，组成15种默认模板，且可对圆角、边距等元素自定义编辑。可适配场景较多，开发者可根据小程序实际场景创建自己适配的模板，在最恰当的场景展现广告。

广告能力

系统会根据广告素材的定向和浏览小程序的用户画像与兴趣，匹配当前状态下最适合展示给用户的广告，广告位置需由开发者自定义。

分成模式

按照每一千次有效的广告曝光，平台收取广告费用并与流量主分成。

开发者按单日广告收入流水的50%比例分成，不设上限。

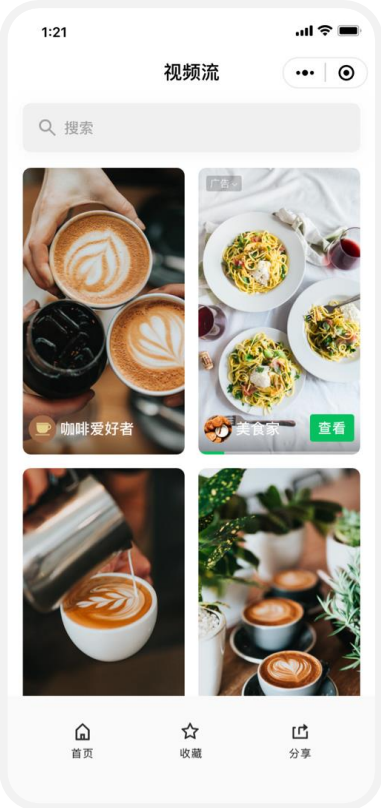
创意小游戏：单日广告收入流水200万以内的部分，开发者可获其中70%，单日广告收入流水超过200万的部分，开发者可获其中50%，不设上限。

实际分成以后台“数据统计”页面展示为准。

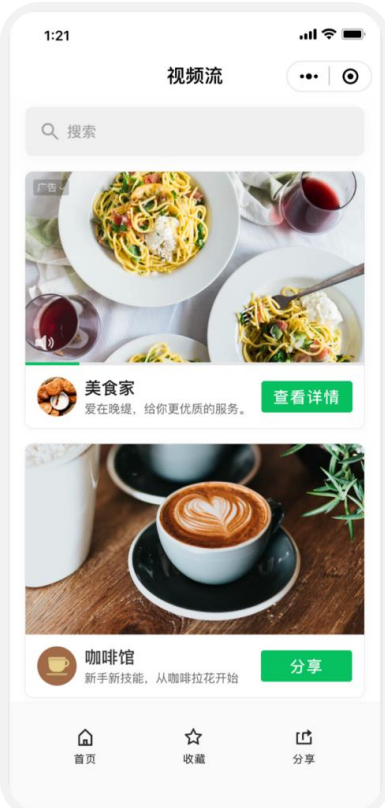
更多原生模板组件介绍，可点击查看 [《小程序原生模板广告手册》](#)



全屏模板



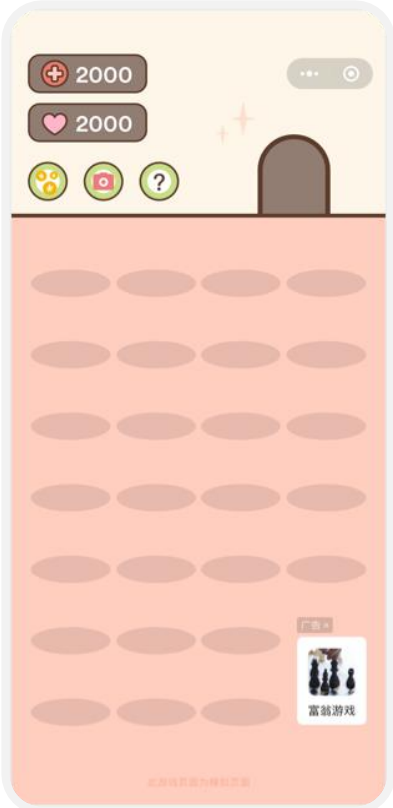
竖版卡片模板



横版卡片模板



横幅模板



格子模板



02 接入场景与操作指引

如何开通小程序广告组件？ 如何插入广告组件？







1 Banner广告组件



A 点击左侧导航栏的“流量主”进入专属模块

内测期间受邀小程序已默认开通，只需补填结算账户信息即可。



B 点击“新建广告位”开始创建

输入广告位名称即可，如计划插入多个广告位，需要分别新建。

流量主

广告位管理

数据统计

财务管理

新建广告位

创建广告位

广告位类型

banner

广告位名称

请输入

0/30

此名称用于区分各广告位

小程序

广告

我们试图，做些改变

活动推广

C 获取广告位代码片段

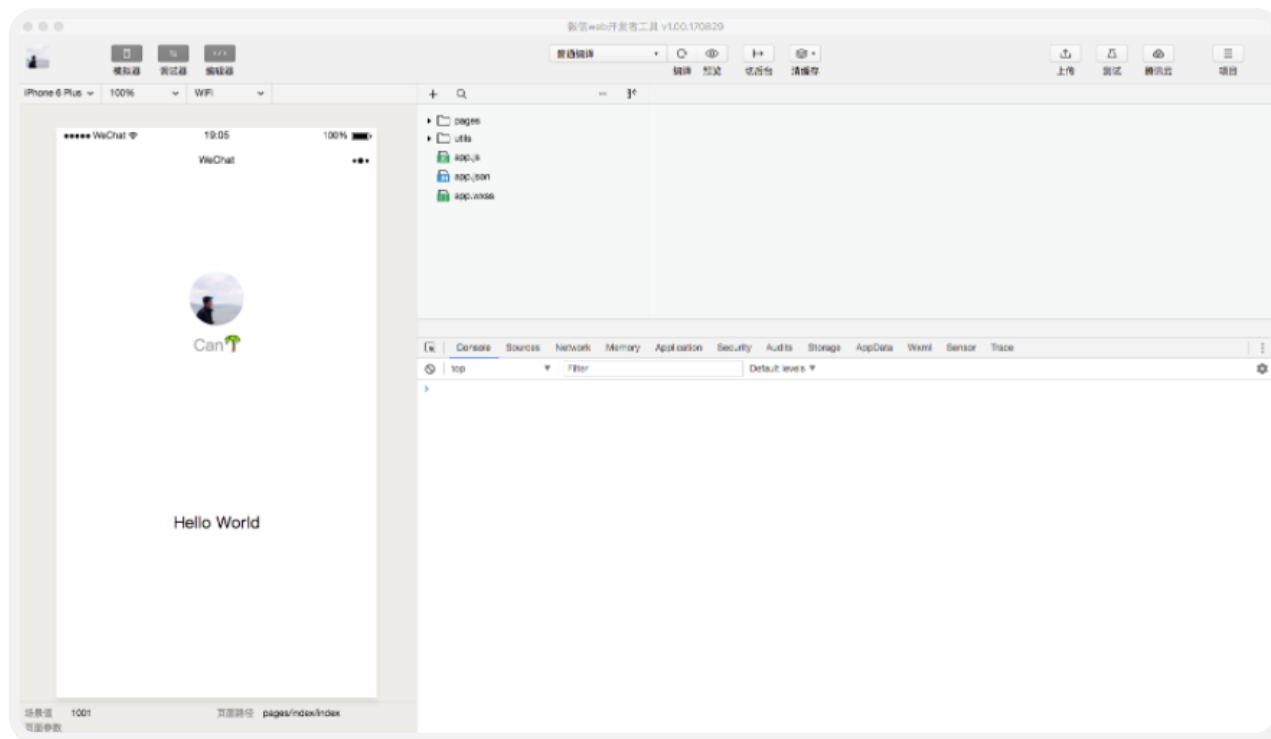
系统将生成广告位的代码片段，开发者点击“复制代码”留用。



D 嵌入代码片段&测试&发布

嵌入代码片段至希望展示广告的位置，并在发布前通过测试预览广告位展示情况。

注：请务必完成主流机型的适配测试，由于适配原因带来的违规问题，将受到同等处罚。

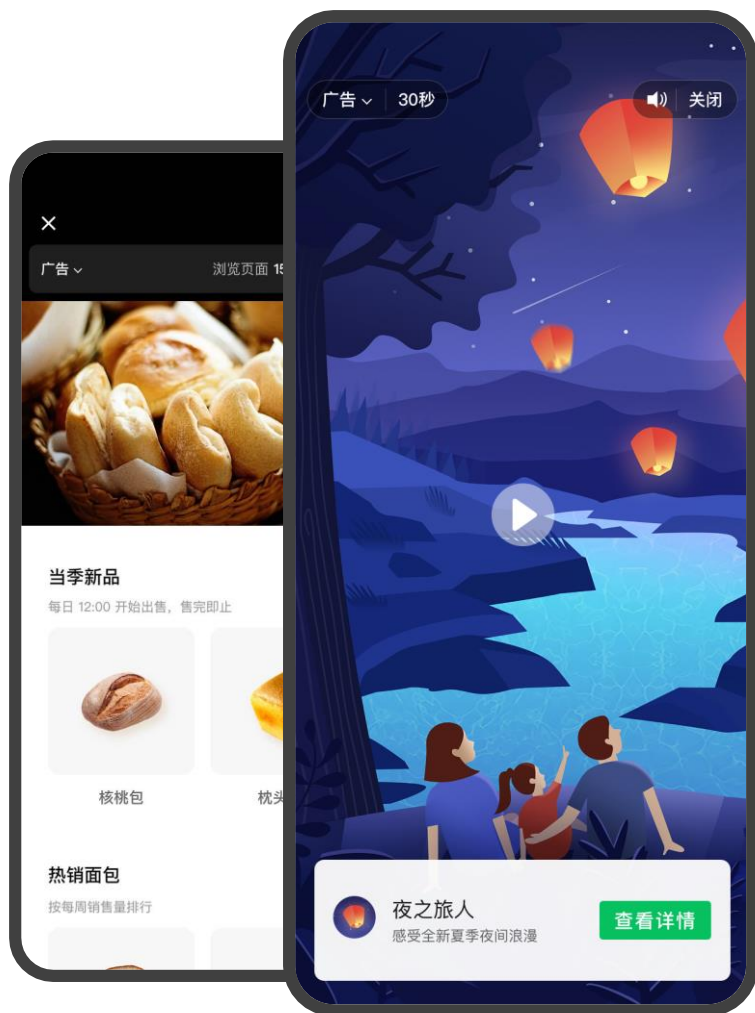


版本发布 先提交代码，然后提交审核，审核通过后可发布

前往发布

2 激励式广告组件

基础库要求：小游戏端 $\geq 2.0.4$ ，小程序端 $\geq 2.6.0$



激励式广告组件

激励式广告组件可适用于以下**非游戏场景**：

- **获取积分**

观看广告，可获得额外的签到/分享积分

- **获取进阶内容**

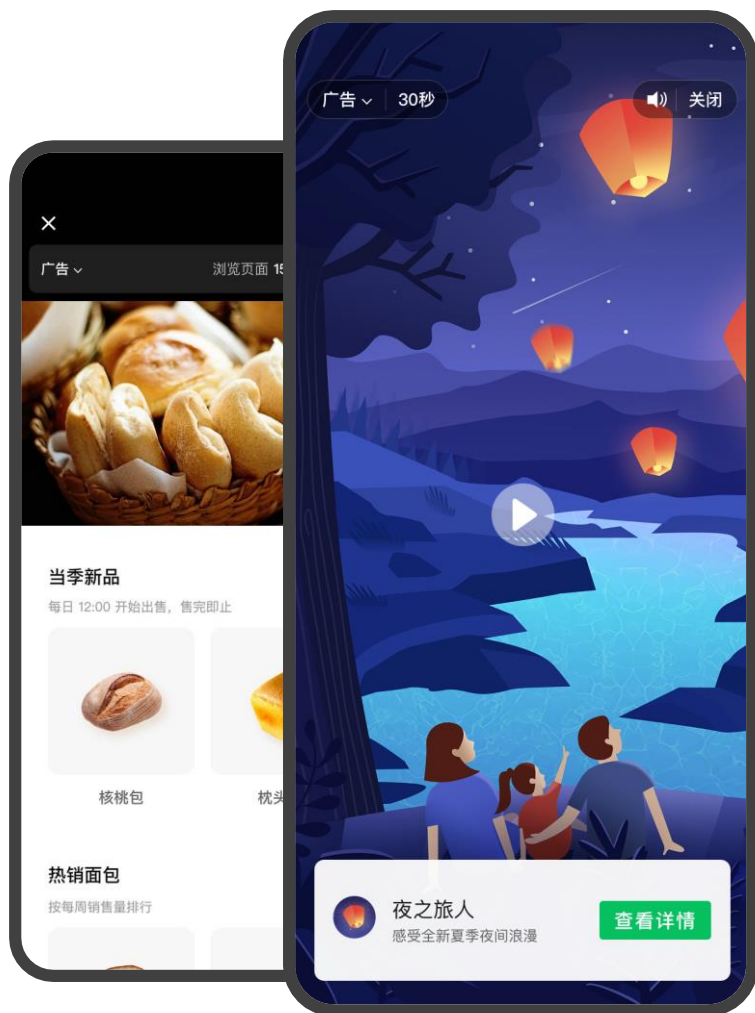
观看广告，可进入下一个视频 / 课程

- **解锁特殊内容**

观看广告，可获得新功能的限时体验机会
观看广告，可获得VIP内容的观看机会

- **获取参与机会**

观看广告，可参与具有奖励的活动



激励式广告组件

激励式广告组件可适用于以下**游戏场景**：

- **获取积分**

观看广告，可获得额外附加的游戏积分

- **复活机会**

游戏结束后，观看广告后获得复活机会
通关失败后，观看广告后获得重新挑战的机会

- **获取道具**

观看广告，可获得日常消耗资源
观看广告，可获得虚拟货币或折扣券
观看广告，可获得限时体验机会

- **获取提示**

观看广告，可获得谜题提示

- **解锁关卡**

观看广告，解锁新游戏关卡

- 获MP小程序管理后台 - 流量主创建广告位
- 获取广告位对应代码粘贴到小程序代码中接口文档见后页

创建广告位

广告位类型

☐ banner

☒ 激励式视频

广告位名称

请输入

0/30

此名称用于区分各广告位

关闭广告

我们试着做些改变

广告

微信团队

广告关系

查看

流量主

广告位管理

数据统计

财务管理

新建广告位

| 广告位名称 | 广告位 ID | 广告位类型 | 广告位状态 | 操作 |
|----------------|-------------------------|-------|-------|------|
| a test demo | adunit-a105b971eaf20a3e | 激励式视频 | 已开启 | 获取代码 |
| 广告位名称_激励式视频_01 | adunit-b9e4a6801e725cb8 | 激励式视频 | 已开启 | 获取代码 |

获取代码

复制如下代码片段，插入小游戏页面中适合位置，发布后即展现对应广告位。

```
let videoAd = wx.createRewardedVideoAd({
  adUnitId: '你的广告位ID'
})
videoAd.load()
.then(() => videoAd.show())
.catch(err => console.log(err.errMsg))
```

复制代码

关闭

接口说明

`wx.createRewardedVideoAd(Object object)`
创建一个激励式视频广告，返回一个单例对象，该对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用。多次创建，将返回同一个激励式视频广告对象（`RewardedVideoAd`）。该方法在基础库 2.6.0 开始支持，开发者需做兼容处理。

由于广告对象是单例，且仅对单个页面有效，建议开发者在页面加载后（`onLoad`事件）创建一个广告对象，并在该页面的生命周期内重复调用该广告对象。

| 属性 | 类型 | 默认值 | 是否必填 | 说明 |
|----------|--------|-----|------|-------|
| adUnitId | String | / | 是 | 广告位ID |

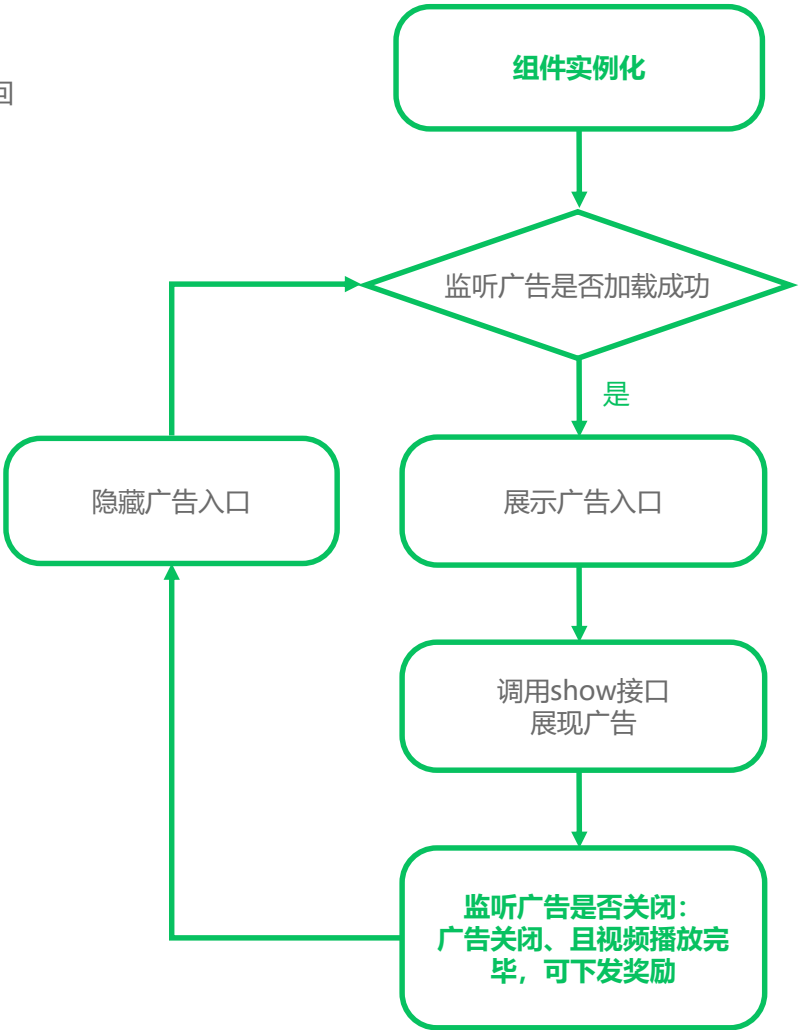
激励式视频广告对象默认是隐藏的，需要调用 `show()` 显示激励式视频广告，此时激励式视频会从屏幕下方推入。

代码示例

```
// 在页面中定义激励视频广告对象
let videoAd = null

// 在页面onLoad事件回调中创建广告对象，开发者可在此处监听onLoad、onError、onClose等广告事件，实现对应的业务逻辑
if (wx.createRewardedVideoAd) {
  videoAd = wx.createRewardedVideoAd({
    adUnitId: '你的广告位ID'
  })
}

// 在适合的位置展示广告
if (videoAd){
  videoAd.show().catch(err => {
    // 失败重试
    videoAd.load()
    .then(() => videoAd.show())
  })
}
```



接口说明

RewardedVideoAd 激励式视频广告对象

- Promise RewardedVideoAd.load() 加载激励式视频广告数据
 - Promise RewardedVideoAd.show() 显示激励式视频广告
 - RewardedVideoAd.onClose(Function callback) 监听激励式视频广告的关闭事件
- 当用户点击“关闭广告”按钮时，激励式视频会从下方切出屏幕，此时会触发onClose注册的回调函数

onClose 回调会带一个状态对象status，描述广告被关闭时的状态（基础库2.1.0版本支持，旧版本基础库未返回该对象，开发者需要兼容），开发者需要根据该状态的属性判断是否视频是否播放结束、可以向用户下发奖励

| 属性 | 类型 | 说明 |
|---------|---------|------------------------------------|
| isEnded | boolean | 视频是否播放结束，true表示视频播放结束，false表示未播放完成 |

- RewardedVideoAd.offClose(Function callback) 取消监听激励式视频广告的关闭事件
 - RewardedVideoAd.onLoad(Function callback) 监听激励式视频广告的加载成功事件
- 当激励式视频广告成功加载到广告数据时，会触发onLoad注册的回调函数

在组件创建后会拉取一次广告，用户点击关闭广告后会自动拉取下一条广告，开发者可监听onLoad 事件判断是否展示广告入口

- RewardedVideoAd.offLoad(Function callback) 取消监听激励式视频广告的加载成功事件
- RewardedVideoAd.onError(Function callback) 监听激励式视频广告的错误事件
- RewardedVideoAd.offError(Function callback) 取消监听激励式视频广告的错误事件

代码示例

```
videoAd.onClose((status) => {  
    // 2.1.0以前的版本兼容，status是一个undefined  
    if(status && status.isEnded || status ===  
    undefined){  
        // 正常播放结束，可以下发游戏奖励  
    }else{  
        // 播放中途退出，不下发游戏奖励  
    }  
})
```

《激励式广告多例模式说明》

在基础库2.8.0或以上的版本，激励视频广告组件可以启用多例模式，开发者只需在创建广告时传入multiton参数即可：

```
let rewardedVideoAd = wx.createRewardedVideoAd({  
  adUnitId: 'xxxx',  
  multiton: true // 是否启用多例模式，默认为false，该参数仅在基础库2.8.0或以上的版本支持  
})
```

在激励视频广告实例不再使用时，开发者可调用destroy方法销毁当前实例（销毁后该实例将不再可用）：

```
// destroy方法仅在基础库2.8.0或以上的版本支持，因此需要进行判断  
if (rewardedVideoAd.destroy) {  
  rewardedVideoAd.destroy()  
}
```

注意事项：激励视频启用多例模式后，如果创建的广告实例过多，可能会影响小程序/小游戏性能，因此开发者必须控制广告实例的创建数量，或在实例不再使用时调用destroy方法进行销毁。

错误码信息与解决方案表

错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

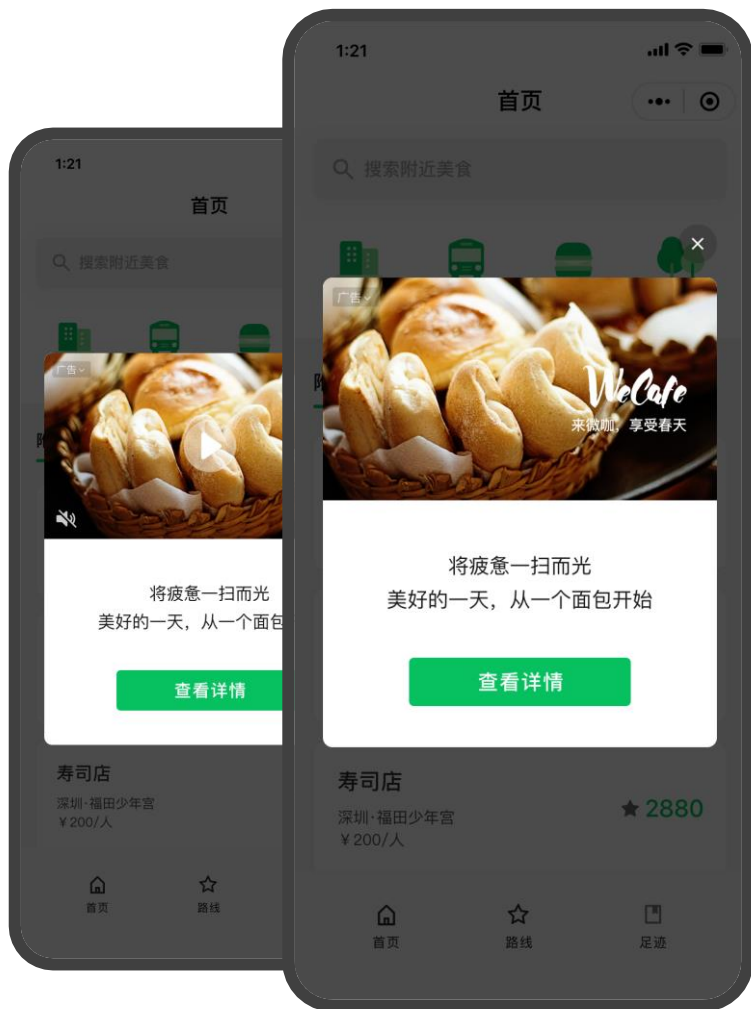
| 代码 | 异常情况 | 理由 | 解决方案 |
|------|--------------|---------------------------------------|---|
| 1000 | 后端错误 调用失败 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1001 | 参考错误 | 使用方法错误 | 可前往 developers.weixin.qq.com 确认具体教程(小程序和小游戏分别有个各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换) |
| 1002 | 广告单元 无效 | 可能是拼写错误、或者误用了其他APP 的广告ID | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广告ID |
| 1003 | 内部错误 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1004 | 无适合的 广告 | 广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是 由于该用户不适合浏览广告 | 属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1005 | 广告组件 审核中 | 你的广告正在被审核，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1006 | 广告组件 被驳回 | 你的广告审核失败，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1007 | 广告组件 被封禁 | 你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法 展示广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认小程序广告封禁状态 |
| 1008 | 广告组件 已关闭 | 该广告位的广告能力已经被关闭 | 请前往 mp.weixin.qq.com 重新打开对应广告位的展现 |



3 插屏广告组件

基础库要求：小程序&小游戏端 $\geq 2.6.4$





插屏广告组件

插屏广告组件可适用于以下场景：

- 切换Tab

从首页切换至商城 Tab 时出现广告
从个人主页 Tab 切换回首页时出现广告

- 游戏回合结束

每当游戏回合结束时出现广告
每当游戏关卡通过时出现广告

- 视频播放停顿

当视频播放结束时出现广告
当视频播放暂停时出现广告

- 流程结束

购物下单流程结束时出现广告
完成一次分享时出现广告

不建议在如下场景展现小程序插屏广告：

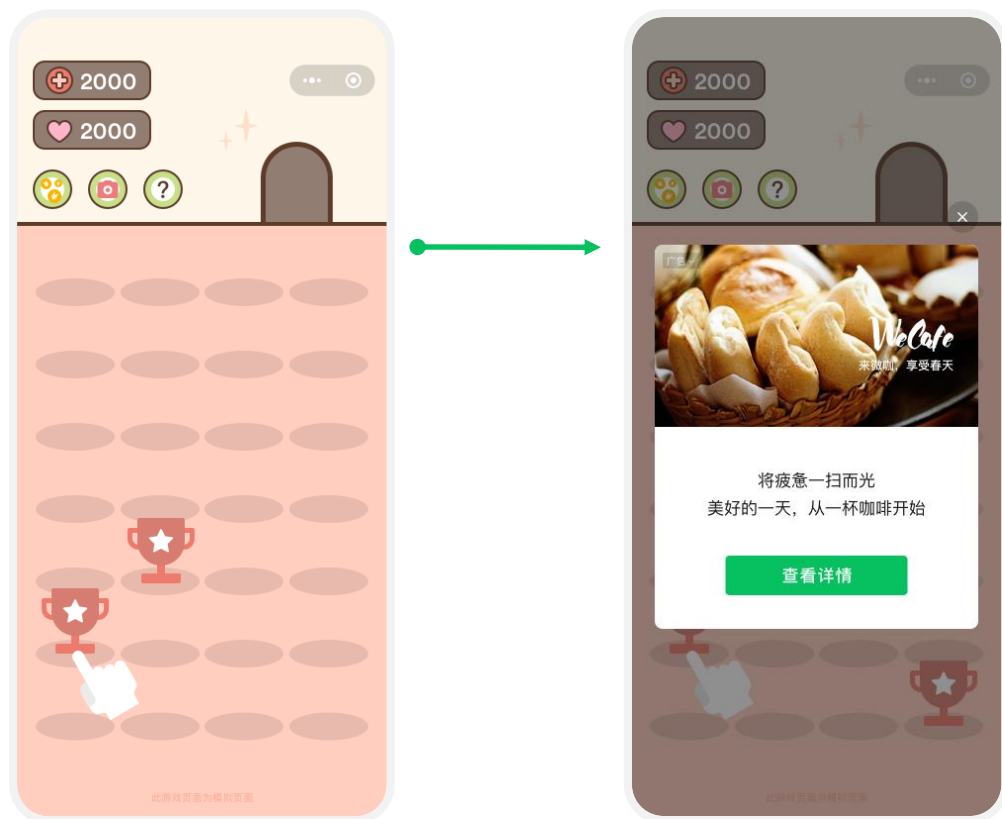
不要在用户一打开小程序时就插入广告

不要打断用户的完整操作过程

例：不要在一次沉浸的游戏过程、或快速的信息流下拉刷新过程中插入广告

操作指引 插屏广告组件 - 接入场景建议

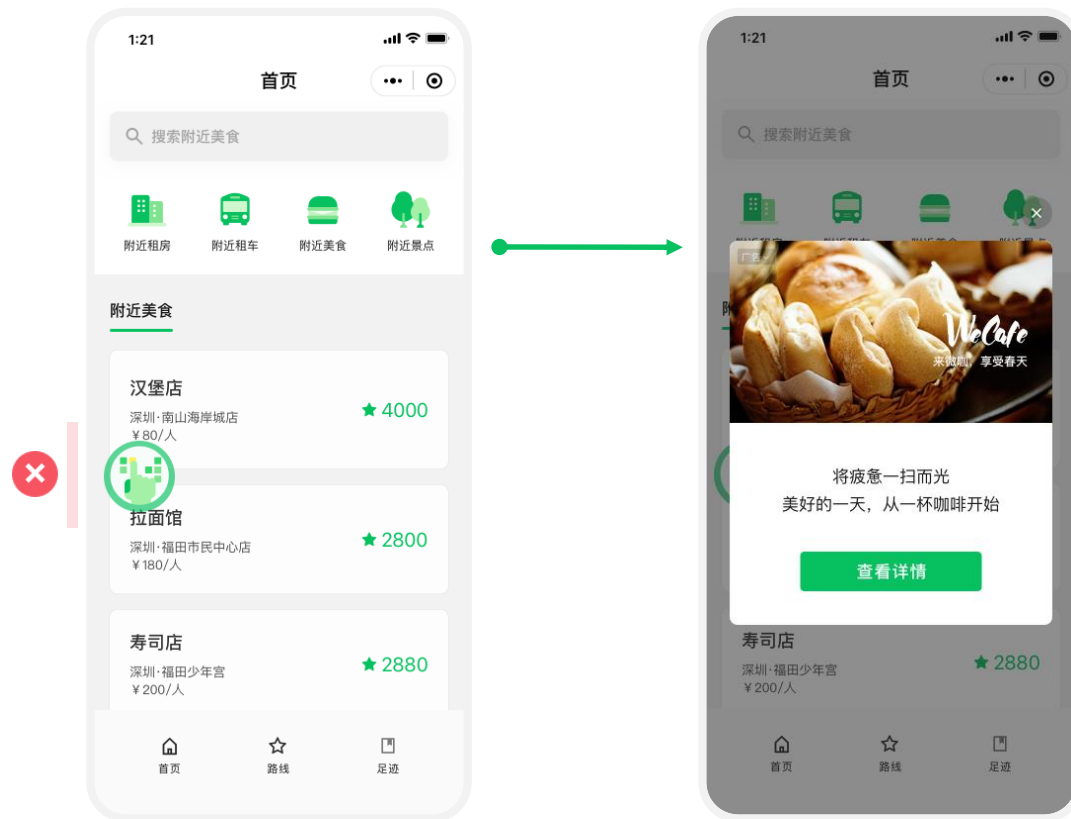
举例不同场景展示插屏广告：



强制打断用户使用主流程

不建议强制打断用户使用主流程

如：游戏开局弹出插屏、流程提交前弹出插屏等不良体验



无实质运营内容

无意义的按钮点击弹出插屏

设置固定按键，点击触发插屏广告

创建广告位

1. 广告不是每一次都会出现。我们会为你的流量精心挑选最匹配的用户

2. 关于开发中出现的异常情况，请查阅 [《小程序开发者文档》](#)

3. 请务必确保广告位符合 [《应用规范》](#)，违规将按照 [《处罚标准》](#) 严肃处理

收起

广告位类型

☐ Banner ☒ 插屏

广告位名称

0/30

此名称用于区分各广告位，方便管理



广告位管理

新建广告位

| 广告位名称 | 广告位 ID | 广告位类型 | 广告位状态 | 操作 |
|-------------|-------------------------|--------|-------|------|
| 插屏广告demo1 | adunit-39b7e5e7f5219926 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo2 | adunit-ccff8a1fd3d6262 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo3 | adunit-3c724a45aef3a870 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| banner demo | adunit-5cbeb08394eab42f | Banner | 已开启 | 获取代码 |

意见反馈

● MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位

● 获取广告位对应代码，粘贴到小程序代码中接口文档见后页

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合位置，发布后即展现对应广告位。

```
let interstitialAd = wx.createInterstitialAd({
  adUnitId: '你的广告位ID (adUnit ID)'
})
interstitialAd.show()
.catch(err => console.log(err.errMsg))
```

复制代码

关闭

接口说明

`wx.createInterstitialAd(Object object)`
创建一个插屏广告，返回一个新广告对象，**该对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用**，多次创建，将返回多个插屏广告对象（`InterstitialAd`）。
该方法在基础库 2.6.0 开始支持，开发者需做兼容处理。

由于广告对象是单例，且仅对单个页面有效，建议开发者在页面加载后（`onLoad`事件）创建一个广告对象，并在该页面的生命周期内重复调用该广告对象。

| 属性 | 类型 | 默认值 | 是否必填 | 说明 |
|-----------------------|---------------------|----------------|------|-------|
| <code>adUnitId</code> | <code>String</code> | <code>/</code> | 是 | 广告位ID |

插屏广告对象默认是隐藏的，需要调用 `show()` 显示插屏广告。如果广告拉取成功且没有触发频率限制，插屏广告会立即显示，否则`show`方法会返回一个`rejected Promise`，开发者可自行监听错误信息。

代码示例

```
// 在页面中定义插屏广告对象
let interstitialAd = null

// 在页面onLoad事件回调中创建广告对象，开发者也可在此处监听onLoad、onError、onClose等广告事件
if (wx.createInterstitialAd) {
  interstitialAd = wx.createInterstitialAd({
    adUnitId: '你的广告位ID'
  })
}

// 在适合的场景展示广告
if(interstitialAd){
  interstitialAd.show().catch((res) => {
    console.error(res)
  })
}
```

接口说明

InterstitialAd 插屏广告对象

- `romise InterstitialAd.show()` 显示插屏广告
- `InterstitialAd.onClose(Function callback)` 监听插屏广告的关闭事件
 - 当用户关闭插屏广告时，会触发onClose注册的回调函数
- `InterstitialAd.offClose(Function callback)` 取消监听插屏广告的关闭事件
- `InterstitialAd.onLoad(Function callback)` 监听插屏广告的加载成功事件
 - 当插屏广告成功加载到广告数据时，会触发onLoad注册的回调函数

目前在组件创建后会拉取一次广告，用户点击关闭广告后会自动拉取下一条广告

- `InterstitialAd.offLoad(Function callback)` 取消监听插屏广告的加载成功事件
- `InterstitialAd.onError(Function callback)` 监听插屏广告的加载失败事件
- `InterstitialAd.offError(Function callback)` 取消监听插屏广告的加载失败事件

使用场景说明

- 插屏广告是多例模式，使用时注意区分各实例对象
- 插屏广告对象仅对单个页面有效，不允许跨页面使用
- 插屏广告设有精细的广告频率限制，需要增加对展示状态的错误捕获
- 在插屏广告展示过程中如果快速切换页面，可能会出现插屏广告展示在非调用页面的情况，如有需要请在页面切换完成后进行插屏广告展示。

错误码信息与解决方案表

错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

| 代码 | 异常情况 | 理由 | 解决方案 |
|------|----------|-----------------------------------|---|
| 1000 | 后端错误调用失败 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1001 | 参考错误 | 使用方法错误 | 可前往 developers.weixin.qq.com 确认具体教程(小程序和小游戏分别个有各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换) |
| 1002 | 广告单元无效 | 可能是拼写错误、或者误用了其他APP的广告ID | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广告ID |
| 1003 | 内部错误 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1004 | 无适合的广告 | 广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是由于该用户不适合浏览广告 | 属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1005 | 广告组件审核中 | 你的广告正在被审核，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1006 | 广告组件被驳回 | 你的广告审核失败，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1007 | 广告组件被封禁 | 你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法展示广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认小程序广告封禁状态 |
| 1008 | 广告组件已关闭 | 该广告位的广告能力已经被关闭 | 请前往 mp.weixin.qq.com 重新打开对应广告位的展现 |

show方法返回rejected Promise
时对应的错误码信息

调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。在小程序发布
上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适
当的监控信息

| | | |
|------|--------|---|
| 2002 | 触发频率限制 | 距离小程序插屏广告或者激励视频广告上次播放时间 间隔不足，不允许展示插屏广告 |
| 2003 | 触发频率限制 | 当前正在播过插屏广告或者激励视频广告， 不允许再次展示插屏广告 |
| 2004 | 广告渲染失败 | 该项错误不是开发者的异常情况， 或因小程序页面切换到这工作渲染失败 |
| 2005 | 广告调用异常 | 插屏广告对象不允许跨页面调用 |

4 视频前贴广告组件（仅限非游小程序）

基础库要求：小程序端 $\geq 2.7.7$



广告限制

为保证良好的用户体验，小程序视频前贴将受到如下限制，建议流量主在设计广告触发场景时参考：

1. 视频内容需满足一定时长要求，才能展示前贴广告
2. 用户首次进入一定时间不允许展示前贴广告
3. 用户看完一个前贴广告后，需间隔一定时间展示下一个前贴广告
4. 不可定义大小、方向、播放暂停等操作，只可以竖屏转横屏

时间长度将根据流量主使用情况，由广告系统动态调整

创建广告位

1. 广告不是每一次都会出现。我们会为你的流量精心挑选最匹配的用户

2. 关于开发中出现的异常情况，请查阅 [《小程序开发者文档》](#)

3. 请务必确保广告位符合 [《应用规范》](#)，违规将按照 [《处罚标准》](#) 严肃处理

收起

广告位类型

☐ Banner ☐ 激励式视频 ☐ 插屏 ☐ 原生视频 ☒ 前贴视频

广告位名称

0/30

此名称用于区分各广告位，方便管理

小程序

广告

我们试试 [做些改变](#)

查看詳情



广告位管理

新建广告位

| 广告位名称 | 广告位 ID | 广告位类型 | 广告位状态 | 操作 |
|-------------------------------|-------------------------|--------|---|----------------------|
| 插屏广告demo1 ✎ | adunit-39b7e5e7f5219926 | 插屏 | <input checked="" type="checkbox"/> 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo2 ✎ | adunit-ccff8a1fd3d6262 | 插屏 | <input checked="" type="checkbox"/> 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo3 ✎ | adunit-3c724a45aef3a870 | 插屏 | <input checked="" type="checkbox"/> 已开启 | 获取代码 |
| banner demo ✎ | adunit-5cbeb08394eab42f | Banner | <input checked="" type="checkbox"/> 已开启 | 获取代码 |

意见反馈



- MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位
- 获取广告位对应代码，粘贴到小程序代码中接口文档见后页

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合位置，发布后即展现对应广告位。
更详细的使用方法可[查看文档](#)。

// 开发者需在video标签中添加unit-id参数，其他参数参见video组件使用文档

<video unit-id="adunit-81a04c4b77efc78d"></video>

关闭

复制代码

接口说明

- 基础库2.7.7开始支持，**仅支持同层渲染模式中展示广告**
- 开发者可以在 [video]((video)) 组件中添加属性配置，创建小程序视频前贴广告组件，视频广告组件在创建后会自动拉取广告数据，视频播放前展示广告
- 展示样式在开发者所设置的video组件中，以16：9的比例，垂直或者水平居中
 - unit-id不支持异步设置**，只支持设置在wxml 或者 js文件的 data 属性里，通过 setData设置的无效

Video 增加属性列表

| 属性 | 类型 | 默认值 | 必填 | 说明 | 最低版本 |
|--------------|-------------|-----|----|--|-------|
| Unit-id | String | | 否 | 广告单元ID，可在小程序管理后台的流量主模块新建 | 2.7.6 |
| ad-play-time | Number | | 否 | 广告展示在视频的位置，单位（秒） | 2.9.3 |
| Bindadload | Eventhandle | | 否 | 广告加载成功的回调 | 2.7.6 |
| Bindaderror | Eventhandle | | 否 | 广告加载失败的回调，返回码同AD组件 | 2.7.6 |
| Bindadclose | Eventhandle | | 否 | 广告加载失败的回调 | 2.7.6 |
| Bindadplay | Bindadclose | | 否 | 广告开始，结束播放的回调 event.detail = {type: 'begin/end' } | 2.7.6 |

使用场景说明

- 开发者可监听bindadplay事件获取广告播放状态，做出相应处理
- 仅支持同层渲染模式下的video组件
- 目前在组件创建后会拉取一次广告，满足一定条件后会自动拉取下一条广告

使用方式说明

```
``html
<video
  class="xxx"
  src="xxx"
  bindadplay="onAdplay"
  bindadload="onAdload"
  bindadclose="onAdclose"
  bindaderror="onAdError"
  unit-id="adunit-c4da16f35234f8d4"
>
</video>
``
```

```
``js
Page({
  onAdplay(e) {
    console.log('onAdplay', e)
  },
  onAdload(e){
    console.log('onAdload', e)
  },
  onAdclose(e) {
    console.log('onAdclose', e)
  },
  onAdError(e) {
    console.log('onAdError', e)
  },
})
``
```

预加载使用方式说明

开发者可以调用 [wx.preloadVideoAd]((wx.preloadVideoAd)) 的方式进行广告的预加载

```
``js

const adUnitId1 = 'xxx'
const adUnitId2 = 'xxx'
wx.preloadVideoAd && wx.preloadVideoAd([adUnitId1, adUnitId2])

...

```

错误码信息与解决方案表


错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

| 代码 | 异常情况 | 理由 | 解决方案 |
|------|--------|--------------|----------|
| 3001 | 命中频控策略 | 内容视频时长少于一定限制 | 按照没有广告处理 |
| 3002 | 命中频控策略 | 启动一定时间内不能展示 | 按照没有广告处理 |
| 3003 | 命中频控策略 | 距上次播放广告间隔过短 | 按照没有广告处理 |

错误码信息与解决方案表

错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

| 代码 | 异常情况 | 理由 | 解决方案 |
|------|----------|-----------------------------------|---|
| 1000 | 后端错误调用失败 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1001 | 参考错误 | 使用方法错误 | 可前往 developers.weixin.qq.com 确认具体教程(小程序和小游戏分别个有各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换) |
| 1002 | 广告单元无效 | 可能是拼写错误、或者误用了其他APP的广告ID | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广告ID |
| 1003 | 内部错误 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1004 | 无适合的广告 | 广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是由于该用户不适合浏览广告 | 属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1005 | 广告组件审核中 | 你的广告正在被审核，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1006 | 广告组件被驳回 | 你的广告审核失败，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1007 | 广告组件被封禁 | 你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法展示广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认小程序广告封禁状态 |
| 1008 | 广告组件已关闭 | 该广告位的广告能力已经被关闭 | 请前往 mp.weixin.qq.com 重新打开对应广告位的展现 |



5 视频广告组件（仅限非游小程序）

基础库要求：小程序端 $\geq 2.7.7$



创建广告位

1. 广告不是每一次都会出现，我们会为你的流量精心挑选最匹配的用户

2. 关于开发中出现的异常情况，请查阅 [《小程序开发者文档》](#)

3. 请务必确保广告位符合 [《应用规范》](#)，违规将按照 [《处罚标准》](#) 严肃处理

广告位类型

☐ Banner

☐ 激励式视频

☐ 插屏

☒ 原生视频

☐ 前贴视频

广告位名称

请输入

0/30

此名称用于区分各广告位，方便管理

小程序

广告

我们试图让你改变

微信团队

查看更多

● MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位

● 获取广告位对应代码，粘贴到小程序代码中接口文档见后页

广告位管理

新建广告位

| 广告位名称 | 广告位 ID | 广告位类型 | 广告位状态 | 操作 |
|-------------|-------------------------|--------|-------|------|
| 插屏广告demo1 | adunit-39b7e5e7f5219926 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo2 | adunit-ccfff8a1fd3d6262 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| 插屏广告demo3 | adunit-3c724a45aef3a870 | 插屏 | 已开启 | 获取代码 |
| banner demo | adunit-5cbeb08394eab42f | Banner | 已开启 | 获取代码 |

意见反馈

获取代码

复制如下代码片段，插入小程序中适合位置，发布后即展现对应广告位。
更详细的使用方法可[查看文档](#)。

```
<ad unit-id="adunit-078de6f29b07104f" ad-type="video" ad-theme="white"></ad>
```

关闭

复制代码

接口说明

使用<ad></ad>组件创建一个小程序视频广告，该组件在基础库 2.7.7 开始支持视频样式，开发者需做兼容处理。详细使用如下：

由于广告对象是视频，故适应于现有视频组件的所有规则。仅支持同层渲染模式下的video组件，不支持嵌套<cover-view></cover-view>使用。

| 属性 | 类型 | 默认值 | 是否必填 | 说明 |
|-----------|-------------|--------|------|--------|
| unit-id | String | / | 是 | 广告位ID |
| ad-type | String | banner | 是 | 原生视频 |
| ad-theme | String | white | 否 | 主题选择 |
| bindload | eventhandle | / | 否 | 广告加载监听 |
| binderror | eventhandle | / | 否 | 广告错误监听 |
| bindclose | eventhandle | / | 否 | 广告关闭监听 |

代码示例

```
<!--> 创建白色主题的小程序原生视频广告 <-->
<ad unit-id="xxxx" ad-type="video" ad-theme="white"></ad>

<!--> 创建黑色主题的小程序原生视频广告 <-->
<ad unit-id="xxxx" ad-type="video" ad-theme="black"></ad>
```

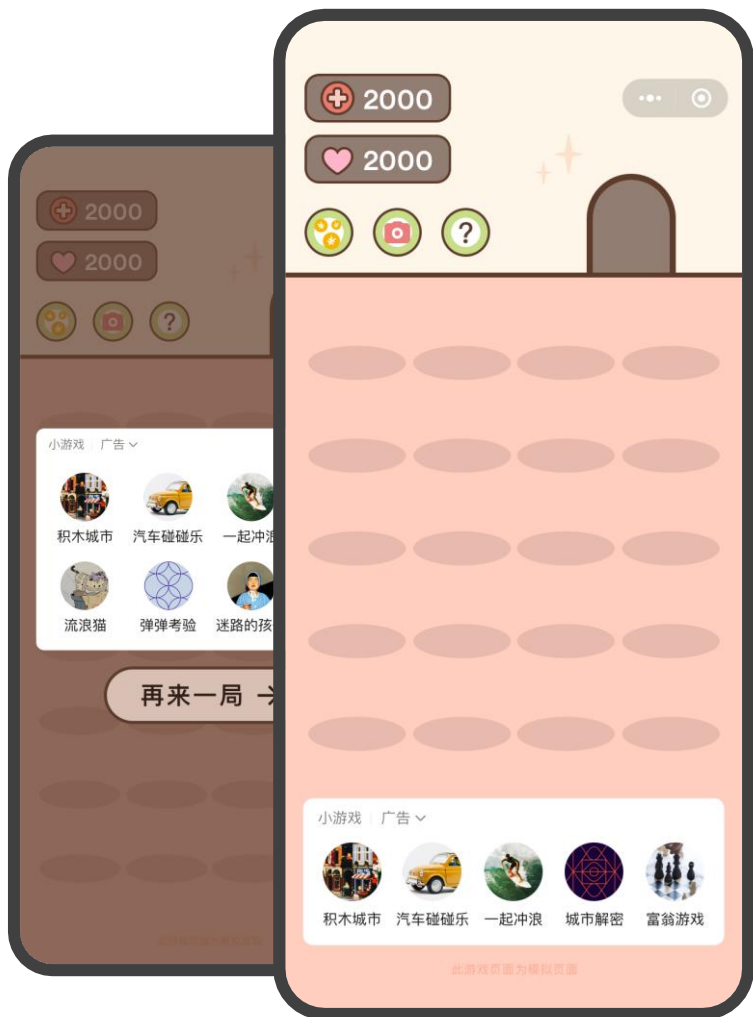
错误码信息与解决方案表

错误码是通过onError获取到的错误信息。调试期间，可以通过异常返回来捕获信息。 在小程序发布上线之后，如果遇到异常问题，可以针对异常返回加上适当的监控信息。

| 代码 | 异常情况 | 理由 | 解决方案 |
|------|--------------|-----------------------------------|---|
| 1000 | 后端错误 调用失败 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1001 | 参考错误 | 使用方法错误 | 可前往 developers.weixin.qq.com 确认具体教程(小程序和小游戏分别有个各自的教程，可以在顶部选项中，“设计”一栏的右侧进行切换) |
| 1002 | 广告单元 无效 | 可能是拼写错误、或者误用了其他APP 的广告ID | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广告ID |
| 1003 | 内部错误 | 该项错误不是开发者异常情况 | 一般情况下忽略一段时间即可恢复 |
| 1004 | 无适合的 广告 | 广告不是每一次都会出现，这次没有出现可能是由于该用户不适合浏览广告 | 属于正常情况，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1005 | 广告组件 审核中 | 你的广告正在被审核，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1006 | 广告组件 被驳回 | 你的广告审核失败，无法展现广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认广审核状态，且开发者需要针对这种情况做形态上的兼容 |
| 1007 | 广告组件 被封禁 | 你的广告能力已经被封禁，封禁期间无法 展示广告 | 请前往 mp.weixin.qq.com 确认小程序广告封禁状态 |
| 1008 | 广告组件 已关闭 | 该广告位的广告能力已经被关闭 | 请前往 mp.weixin.qq.com 重新打开对应广告位的展现 |

6 格子广告组件

基础库要求：小程序&小游戏端 $\geq 2.9.3$



格子广告组件

格子广告组件可适用于以下场景：

- 功能暂停、停顿页

一个带视频的小程序，视频播放结束时
一个小游戏，进行中暂停时

- 主流程结束页

一个小游戏回合结束时的页面上
一个小程序主要功能结束时的页面上

- 页面底部或头部

悬停在游戏页面底部或头部，与目
前 banner 的可用区域类似

不建议在如下场景展现小程序格子广告：

不要遮挡小游戏或小程序的有功能区域

接口说明

使用wx.createGridAd组件创建一个**小游戏格子广告**，该组件在基础库 2.9.3 开始支持样式，开发者需做兼容处理。详细使用如下：

wx.createGridAd 参数列表

| 属性 | 类型 | 默认值 | 必填 | 说明 | 最低版本 |
|---------------|--------|-------|----|-------------------------|-------|
| adUnitId | String | | 是 | 广告单元ID，可在小程序管理后台流量主模版新建 | 2.9.3 |
| adTheme | String | White | 否 | 样式主题，支持 black white | 2.9.3 |
| gridCount | Number | 5 | 否 | 格子个数，支持 5 8 | 2.9.3 |
| style | Object | | 是 | 大小，位置 | 2.9.3 |
| style.top | Number | | 是 | 距离顶部距离 | 2.9.3 |
| style.left | Number | | 是 | 距离左边距离 | 2.9.3 |
| style.width | Number | | 是 | 广告宽度，组件会根据实际屏幕宽度进行调整 | 2.9.3 |
| style.opacity | Number | | 否 | 透明度，支持0.5~1 | 2.9.3 |

1. 默认样式主题为白色，暂时支持白色、黑色两种主题选择，可通过设置 adTheme属性为black选择黑色样式主题。
2. 格子组件支持5宫格和8宫格的选择，可通过gridCount属性 '5' or '8' ，来选择一次曝光5条或8条广告。
3. 格子组件支持背景色透明度自定义，通过style.opacity属性进行填写

代码示例

```
let gridAd = null

// 判断方法可用
if (wx.createGridAd) {
  gridAd = wx.createGridAd({
    adUnitId: 'XX',
    adTheme: 'white',
    gridCount: 5,
    style: {
      left: 10,
      top: 300,
      width: 300
    }
  })
  gridAd.onError((err) => {
    console.log(err)
  })
  gridAd.onLoad(() => {
    console.log('grid ad on load.')
  })
  gridAd.onResize((e) => {
    console.log('grid ad on resize', e)
  })
}

// 合适时机
if (gridAd) {
  gridAd.show()
}
```

接口说明

使用<ad></ad>组件创建一个**小程序格子广告**，该组件在基础库 2.9.3 开始支持样式，开发者需做兼容处理。详细使用如下：

ad属性列表

| 属性 | 类型 | 默认值 | 必填 | 说明 | 最低版本 |
|------------|-------------|-------|----|-------------------------|-------|
| Unit-id | String | | 是 | 广告单元ID，可在小程序管理后台流量主模版新建 | 2.9.3 |
| Ad-type | String | | 是 | 广告类型 grid 为格子广告 | |
| Ad-theme | String | White | 否 | 样式主题，支持 black white | 2.9.3 |
| Grip-count | Number | 5 | 否 | 格子个数，支持 5 8 | 2.9.3 |
| Bindload | Eventhandle | | 否 | 广告加载成功的回调 | 2.9.3 |
| Binderror | Eventhandle | | 否 | 广告加载失败的回调，返回码同AD组件 | 2.9.3 |
| Bindclose | Eventhandle | | 否 | 广告加关闭的回调 | 2.9.3 |

代码示例

```
<ad unit-id="adunit-XXX" ad-type="grid"
grid-count="8" ad-theme="white"></ad>
```

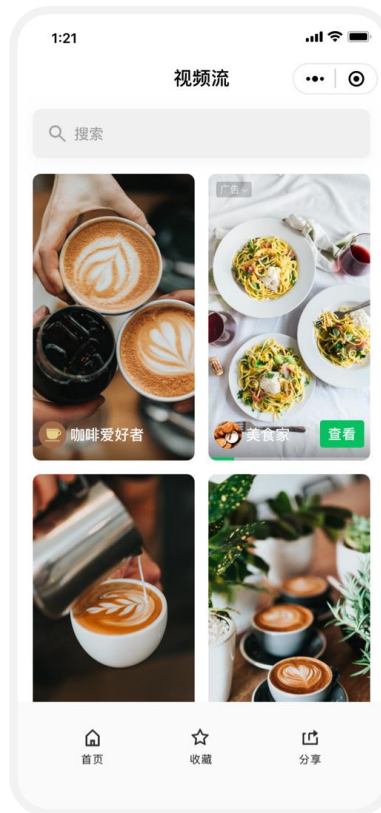
7 原生模板广告组件（其中小游戏仅支持格子模板）

基础库要求：小程序&小游戏端 $\geq 2.10.4$ （格子模板 $\geq 2.11.1$ ，多格子模板 $\geq 2.14.0$ ，矩阵格子模板 $\geq 2.14.4$ ）

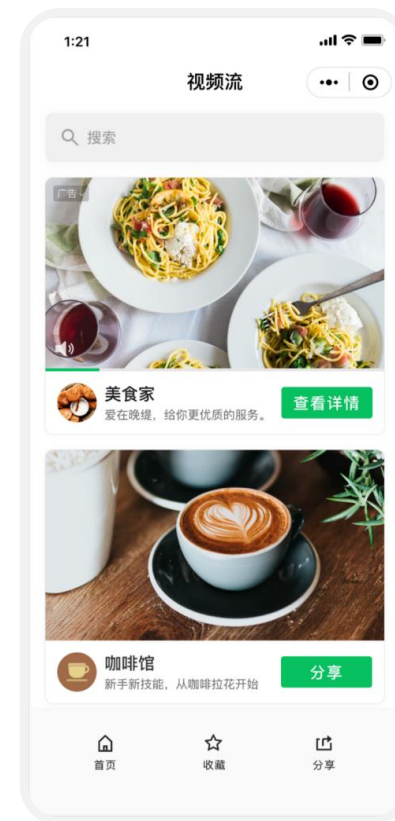
建议根据实际场景展现适配的模板广告，以下推荐各模板部分适配场景：



全屏模板
沉浸式视频流



竖版卡片模板
双列视频流场景

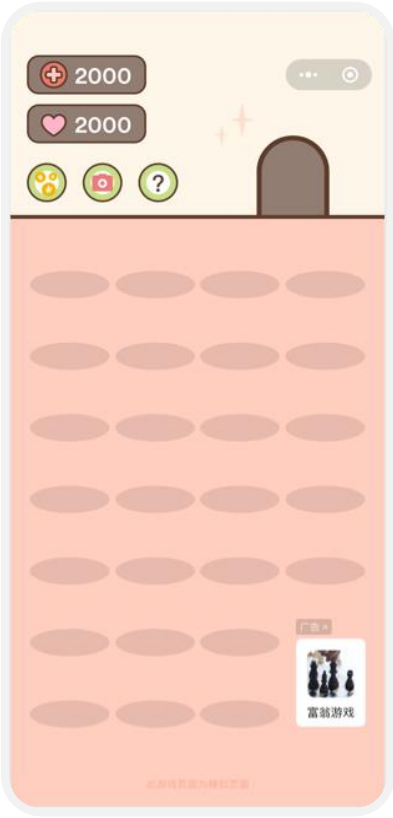


横版卡片模板
内容列表场景
文章阅读场景
功能入口场景

建议根据实际场景展现适配的模板广告，以下推荐各模板部分适配场景：



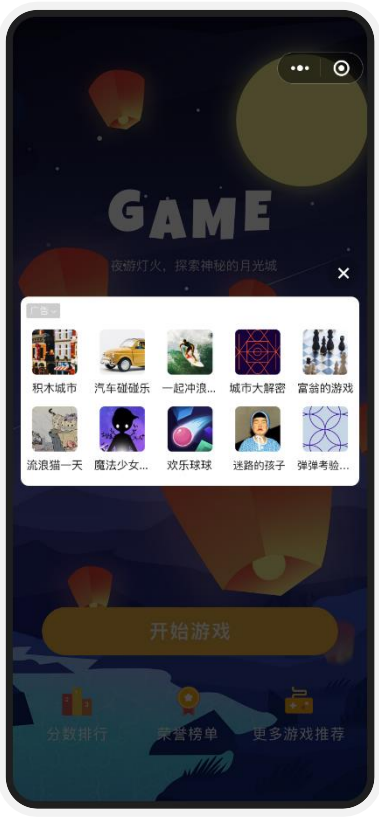
横幅模板
阅读场景
信息列表场景
视频推荐场景
功能入口场景



单格子模板
页面底部或者头部
功能暂停或停顿页
主流程结束页



多格子模板
页面底部或者头部
功能暂停或停顿页
主流程结束页



矩阵格子模板
更多游戏推荐
功能暂停或停顿页
主流程结束页

简单四步，快速接入广告组件

● 01 创建广告位

在 MP - 流量主 - 广告管理，点击“新建广告位”进入新建广告位页面，选择“原生模板广告”点击“下一步”即可进入广告位创建。

● 02 选择模板

可基于自身小程序页面与场景特点，在原生模板广告编辑器内，选择合适的模板。

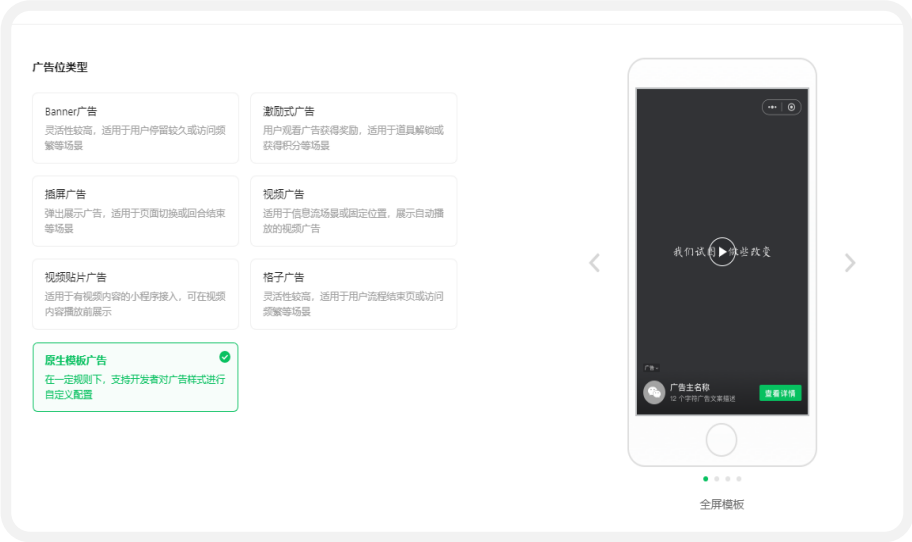
● 03 编辑模板与完成发布

在原生模板广告编辑器里，对模板中的组件进行适当地编辑，编辑完成后，点击右上角“完成并发布”，弹出提示广告位 ID 完成创建。

● 04 完成上线

发布后可在“广告位管理”复制广告代码，参考开发文档接入小程序，调试完成上线。

原生模板广告编辑器使用指南：<https://ad.weixin.qq.com/guide/2477>



● MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位

● 获取广告位对应代码，粘贴到小程序代码中接口文档见后页

| 广告位名称 | 广告位 ID | 广告位状态 | 操作 |
|-----------------------|-------------------------|-------|----------------|
| 2020-07-16_原生模板广告_副本 | adunit-53c06841d2a2197b | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |
| 2020-07-16_原生模板广告 | adunit-267a68618d968a85 | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |
| 2020-07-14_原生模板广告2_副本 | adunit-bb991fe2d6b76560 | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |
| 2020-07-14_原生模板广告2 | adunit-6fe9df976ea45d8a | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |
| 2020-07-14_原生模板广告3 | adunit-b517ad8ff2e8038c | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |
| 2020-07-14_原生模板广告1 | adunit-b5f15d2d5eba36b6 | 已开启 | 复制 编辑 </> 获取代码 |

获取代码

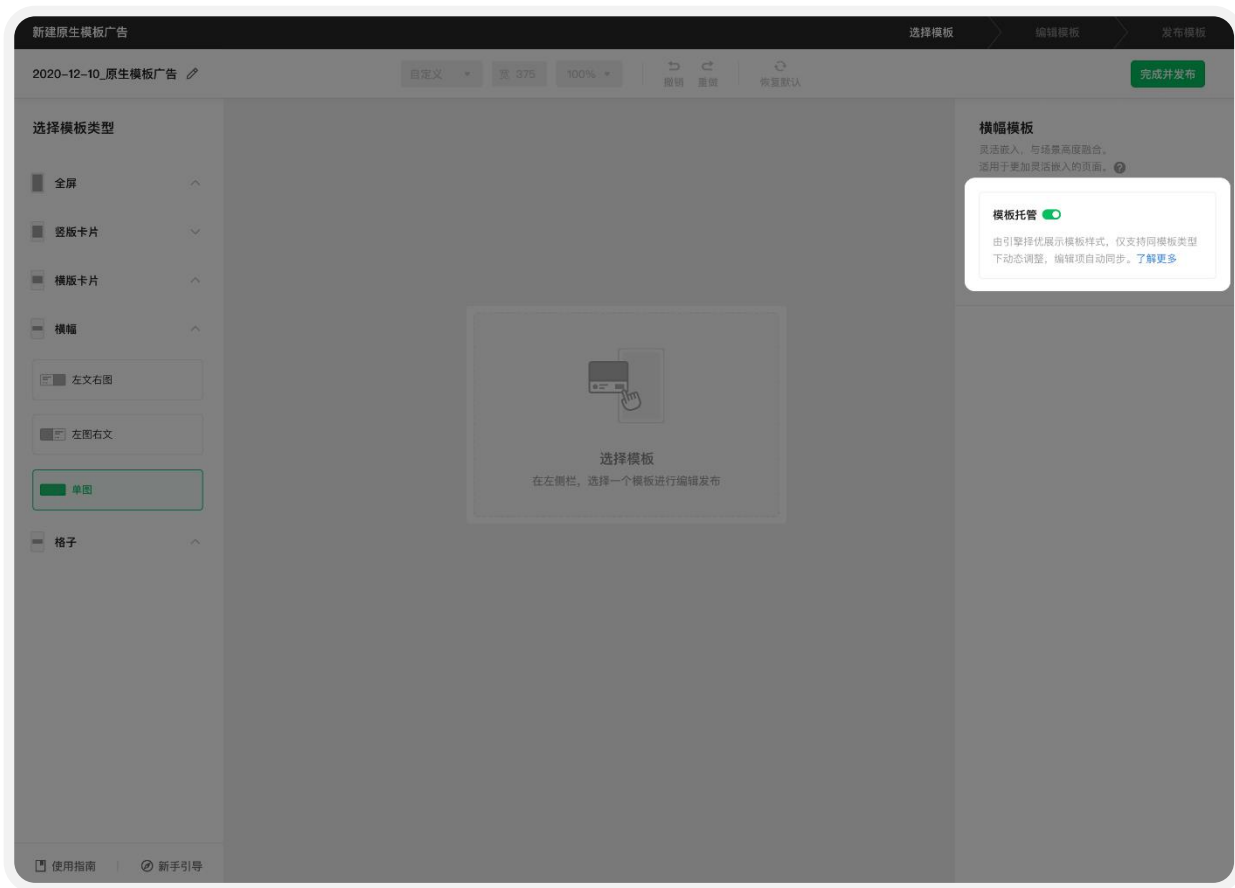
复制如下代码片段，插入小程序中适合位置，发布后即展现对应广告位。
更详细的使用方法可 [查看文档](#)。

<ad-custom unit-id="adunit-702ad36d16a3a5bf"></ad-custom>

关闭 复制代码

能力说明

小程序模板托管，是针对已发布的小程序原生模板广告单元，在流量主设置的模板编辑项基础上，由引擎择优展示相同画布类型下的不同模板样式，助流量主省去测试环节，实现更高的曝光eCPM与广告收益。



- MP小程序管理后台 - 流量主 - 创建广告位
(横版卡片、竖版卡片和横幅画布下支持打开)

- 开启后，点击完成并发布

接口说明

原生模板广告组件是由客户端原生的图片、文本、视频控件组成的原生组件，层级最高，会覆盖在上屏 Canvas 上。开发者可以调用 `wx.createCustomAd` 创建原生模板广告。

原生模板广告组件在创建后会自动拉取广告数据并进行渲染，开发者只需要控制广告组件的位置和显示即可。

1. 显示

原生模板广告组件默认是隐藏的，需要调用 `CustomAd.show()` 进行显示`customAd.show()` (要求基础库版本 $\geq 2.11.2$) 部分非全屏的广告模板支持隐藏 API, `CustomAd.hide()`，可将广告临时隐藏，再调用 `show` 会再次展示`customAd.hide()`

2. 广告拉取成功与失败

广告组件创建后会拉取广告。如果拉取失败，通过 `CustomAd.onError()` 注册的回调函数会执行，回调函数的参数是一个包含错误信息的对象。常见异常错误参考文档

```
customAd.onError(err => console.log(err))
```

`CustomAd.show()` 返回的 `Promise` 也会是一个 `rejected Promise`。

```
customAd.show().catch(err => console.log(err))
```

反之，如果拉取成功。`CustomAd.onLoad()` 会执行，`CustomAd.show()` 返回的 `Promise` 也会是一个 `resolved Promise`。两者的回调函数中都没有参数传递。

```
customAd.onLoad(() => console.log('原生模板广告加载成功' ))
```

```
customAd.show().then(() => console.log('原生模板广告显示' ))
```

代码示例

```
const customAd =  
  wx.createCustomAd({  
    adUnitId: 'adUnit-xxxx' ,  
    left: 10,  
    top: 10,  
    fixed: false  
  })  
customAd.show()
```

接口说明

原生模板广告组件是由客户端原生的图片、文本、视频控件组成的原生组件，层级最高，会覆盖在上屏 Canvas 上。开发者可以调用 `wx.createCustomAd` 创建原生模板广告。

原生模板广告组件在创建后会自动拉取广告数据并进行渲染，开发者只需要控制广告组件的位置和显示即可。

3. 用户关闭广告

如果广告被用户关闭，通过 `CustomAd.onClose()` 注册的回调函数会被执行，回调函数没有参数传递。

```
customAd.onClose(() => console.log('原生模板广告关闭'))
```

4. 监听广告隐藏

矩阵格子广告触发型特殊说明：

用户在点击右上角关闭按钮时，广告将自动隐藏，开发者可通过 `CustomAd.onHide()` 接口监听隐藏事件，在必要时机通过 `CustomAd.show()` 使广告重新展示。（开发者主动调用 `hide` 也会触发隐藏事件）

接口说明

使用<ad-custom> </ad-custom>组件创建一个小程序原生模板广告，该组件在基础库 2.10.4 开始支持样式，开发者需做兼容处理。详细使用如下：

| 属性 | 类型 | 默认值 | 是否必填 | 说明 |
|--------------|-------------|-----|------|--------------------------|
| unit-id | String | / | 是 | 广告单元id，可在小程序管理后台的流量主模块新增 |
| ad-intervals | number | / | 否 | 自动刷新时间间隔，最小值30 |
| bindload | eventhandle | / | 否 | 广告加载成功的回调 |
| binderror | eventhandle | / | 否 | 广告加载失败的回调，返回码同ad组件 |

矩阵格子广告触发型特殊说明： 用户在点击右上角关闭按钮时，广告将通过控制 元素的样式 display: none 使其隐藏。开发者可通过 ad-custom 组件的 onhide 事件监听隐藏事件，在必要时通过改些 display 样式使广告重新展示。

使用方式

```
<ad-custom
  unit-id="adunit-xxx"
  bindload="onadload"
  binderror="onaderror"
>
</ad-custom>
```




03 流量主FAQ

小程序流量主常见问题答疑



01 暂停所有或者某个广告位的播放，需要删除代码吗？

不需要，只需要在“流量主”模块的广告位管理页面将“广告位状态”设为关闭即可。

出于对广告系统安全考虑，广告单元创建存在上限值。广告单元可在不同场景与页面中重复使用，建议开发者充分利用现有资源，合理使用。

02 嵌入广告位一定会有广告展示吗？

广告投放时设置了人群定向，系统会为用户匹配当前最适合的广告进行展示，若当前无适合该用户的广告，则不会展示广告位。

因此务必需要增加广告监听环节，基于广告加载成功的用户展示激励式视频入口。

03 广告收入如何提现？

我们将在次月1号和次月15号之前（如遇法定节假日，将会推迟），分别发送上半月和下半月的结算单，到你的结算单邮箱中。

如你是企业用户，你需要邮寄与结算金额等额的增值税发票给腾讯公司，腾讯公司将在收到发票后30个工作日将结算金额打入你的银行卡；

如你是个人用户，无需邮寄发票，腾讯公司将在结算日后30个工作日内将结算金额打入你的银行卡，并代扣代缴个税。



关注 “微信广告助手”

随时随地了解 最新资讯，在线客服 解答各种问题

广告，也可以是生活的一部分。