

Добавление Flash на Web-страницу



Внедрение ролика Flash ...

Ролики Flash при экспорте авторскими инструментальными средствами Flash оформляются с помощью комбинации элементов `object` и `embed`, которые имеют параметры и атрибуты, управляющие выводом на экран и воспроизведением.

Применяется сразу два этих элемента, чтобы можно было, несмотря на несовместимость различных [браузеров](#), все же передать плееру как можно больше значений атрибутов для правильной его настройки.

Internet Explorer в Windows использует элемент `object`, который позволяет автоматически загружать элементы управления ActiveX для проигрывания роликов Flash.

Netscape на PC и в Mac, Internet Explorer и Safari в Mac не поддерживают ActiveX, поэтому они используют данные, предоставляемые элементом `embed`.

Следует помнить, что элемент `embed` не является стандартным и дублирует большинство данных (если не все), которые содержатся в элементе `object`.



Применение элементов `object` и `embed` ...

Для того чтобы ваша страница была доступна максимальному количеству пользователей, необходимо использовать сочетание элементов `object` и `embed`. Ниже мною будут описаны атрибуты обоих элементов.

Следует отметить, что элемент `embed` дублирует большинство параметров родительского элемента `object`. Приходится включать оба тега, чтобы правильно работали браузеры, которые не воспринимают должным образом элемент `object`.

Сам элемент `embed` не является стандартным, но его применение для объектов Flash стало нормой, поэтому я даю описание и его атрибутов.

Код в шаблонах Flash теперь совместим с XHTML. Следует отметить, что быстро изменяются технологии, связанные с [HTML](#), и компания Macromedia периодически пересматривает инструкции в своих разметках.

Обновленные версии можно найти на страницах поддержки: [Adobe - Flash Support Center](#).



Элемент `object` ...

Элемент `object` указывает браузеру Internet Explorer (3.0 и более старших версий) на необходимость загрузки и установки конкретного элемента ActiveX для проигрывания файлов Flash, позволяя при этом задавать многие атрибуты ролика Flash.

Ниже я привожу пример элемента `object` с основными параметрами:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"
width="500" height="300" align="middle">
  <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
  <param name="movie" value="file.swf" />
  <param name="quality" value="high" />
  <param name="bgcolor" value="#ffffff" />
</object>
```

Параметр `classid` определяет идентификатор элемента управления ActiveX для Flash, а `codebase` показывает место, откуда он будет загружаться браузером.

Значение атрибута `classid` должно быть в вашем файле HTML именно таким, каким оно указано выше (этот идентификатор применим для всех версий Flash).

Следует отметить, что атрибут `codebase` ссылается на версию 9 плеера. Плееры других версий и подверсий можно задавать подобным способом, подстраивая номер версии.

Атрибуты `width` и `height` обязательны. Следует отметить, что размеры можно задавать также в процентах (соответственно степени заполнения роликом окна браузера).

По умолчанию авторскими инструментальными средствами экспортируются также стандартные значения атрибутов `id` и `align`.

Несколько параметров (`param`) могут быть добавлены как дочерние узлы элемента `object`.

- **`param name="allowScriptAccess" value="always | never | sameDomain"`** - этот атрибут позволяет управлять в ролике Flash доступом к скриптам JavaScript или VBScript на странице HTML, содержащей этот ролик Flash.

Flash может вызывать [JavaScript](#) или VBScript с помощью функций `fscommand()` или `getURL()`. Значение `sameDomain` позволяет ролику Flash получить доступ к любому скрипту на странице HTML и файлам `.swf`, расположенным в одном и том же домене.

Значение `always` позволяет ролику Flash получать доступ к любому скрипту страницы независимо от домена, а значение `never` вообще запрещает ролику Flash получать доступ к любому скрипту.

- **`param name="movie" value="file.swf"`** - параметр `movie`, возможно, является самым важным атрибутом, и с его помощью вы указываете плееру Flash, какой файл необходимо проигрывать. Если его не указать, вы получите на экране всего лишь окрашенный прямоугольник.
- **`param name="quality" value="low | autolow | autohigh | high | medium | best"`** - этот атрибут управляет качеством сглаживания контурных неровностей.

При значении `autolow` анимация начинается с низким уровнем качества (несглаженные контуры) и переключается на высокий уровень качества (сглаженные контуры), если компьютер пользователя работает достаточно быстро.

При значении `autohigh`, напротив, анимация начинается в режиме высокого качества воспроизведения и переходит на нормальный уровень качества, если компьютер работает слишком медленно.

При значении **high** сглаживание применяется независимо от быстродействия компьютера. Значение **medium** (введено начиная с версии Flash 5) приводит к тому, что сглаживание будет превышать уровень **low**, но не **high**.

Значение **best** обеспечивает уровень сглаживания **high** и сглаживает также контурные неровности всех растровых изображений. При этом значении процессор работает наиболее интенсивно.

- **param name="bgcolor" value="#RRGGBB"** - этот параметр используется для переопределения цвета фона кадра ролика Flash, например для того, чтобы он соответствовал фону Web-страницы. Значение задает цвет RGB в шестнадцатеричном виде.
- **param name="play" value="true | false"** - если **play** имеет значение **true**, проигрывание ролика начнется автоматически. При значении **false** проигрывание ролика должен инициировать пользователь. По умолчанию используется значение **true**.
- **param name="loop" value="true | false"** - определяет, будет ли проигрывание ролика за цикливаться. По умолчанию используется значение **true**.
- **param name="menu" value="true | false"** - нажатие правой кнопки в Windows или кнопки Control в Mac, когда курсор находится на ролике Flash, выводит на экран меню с функциями управления проигрыванием.

Установка параметра **menu** в значение **false** приводит к тому, что в этом меню остается лишь строка «About Flash Player» (о плеере Flash) и удаляются функции изменения масштаба изображения, управления качеством, проигрывания, перемотки, за цикливания, продвижения вперед, назад и функция печати.

- **param name="scale" value="showall | noborder | exactfit"** - этот атрибут совместно с процентными значениями параметров **width** и **height** определяет, в какой мере анимация заполняет фрейм плеера.

При значении **showall** (используется по умолчанию) ролик размещается во фрейме с сохранением пропорций изображения (может быть видимым фон фрейма, а также один или два края ролика).

Значение **noborder** приводит к полному заполнению фрейма при сохранении пропорций ролика (изображение может быть обрезано по одному или по двум краям). При значении **exactfit** изображение полностью заполняет весь фрейм, но оно может исказиться, если размеры фрейма плеера и ролика не соответствуют друг другу.

- **param name="salign" value="l | t | r | b"** - этот атрибут задает положение ролика внутри фрейма плеера и используется вместе с атрибутом **scale**.

Буквы **l**, **r**, **t** и **b** соответствуют словам **left**, **right**, **top** и **bottom**, определяя выравнивание влево, вправо, вверх и вниз.

Можно использовать любые сочетания **l** или **r** с **t** или **b**, например **lt** приводит к расположению ролика в верхнем левом углу окна браузера. Если задано значение **showall** атрибута **scale**, справа и ниже ролика появятся незанятые поля.

- **param name="wmode" value="window | opaque | transparent"** - этот атрибут позволяет устанавливать прозрачным фоновый слой ролика Flash. По умолчанию используется значение **window**, при котором фон будет иметь цвет панели Stage или примет значение параметра **bgcolor**.

Значение `opaque` позволяет слоям [DHTML](#) перекрывать ролик Flash, а значение `transparent` скрывает фоновый цвет, чтобы можно было видеть другое содержимое документа HTML сквозь вашу анимацию.

Следует отметить, что этот атрибут со всеми плеерами Flash работает только в IE 3 и в его следующих версиях, а с версиями плеера Flash 6.045 или выше он работает в большинстве других браузеров.

- **param name="devicefont" value="true | false"** - этот атрибут показывает, будут ли использоваться шрифты устройства для всего текста, содержащегося в ролике Flash. Отметим, что на эти шрифты не действуют некоторые режимы, установленные авторскими инструментальными средствами Flash, и этот атрибут применим только на машинах с Windows. По умолчанию используется значение `false`.
- **param name="flashvars" value="name=value"** - этот атрибут позволяет передавать переменные в ролик Flash. Подобно тому, как передается строка URL, вы можете здесь передавать пары «имя-значение», которые становятся доступными в начале временной шкалы ролика Flash.

В теге `embed` можно использовать такие же дополнительные атрибуты, какие были описаны для тега `object` (`quality`, `loop`, `play` и т. д.). И снова следует напомнить, что тег `embed` не является стандартным, однако его все же рекомендуется использовать, чтобы как можно больше браузеров могли в максимальной мере обеспечить заданную в скрипте функциональность.

Если требуется исключить тег `embed`, чтобы ролик Flash полностью отвечал стандартам, рекомендую прочитать статью: [Flash Satay: Embedding Flash While Supporting Standards](#), в которой описываются преимущества и трудности, возникающие во время проигрывания ролика Flash при удалении тега `embed`.



Элемент `embed` ...

Тег `embed` с основными атрибутами имеет следующий вид:

```
<embed src="file.swf" quality="high" bgcolor="#ffffff" width="500" height="300" name="file"
align="middle" allowScriptAccess="sameDomain" type="application/x-shockwave-flash"
pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
```

- Атрибут **src** (подобно параметру `movie` тега `object`) указывает плееру Flash, где находится загружаемый файл.
- Атрибуты **width** и **height** здесь тоже задают размеры изображения или ролика в пикселах.
- Атрибут **pluginspage** содержит URL страницы, с которой пользователь может загрузить плеер Flash, если он не будет найден на компьютере пользователя (применяйте именно тот URL, который указан в примере). Этот атрибут рекомендуется задавать, но он не является обязательным.

Существует несколько атрибутов (некоторые из них специфичны для Flash), которые применимы в теге `embed` только совместно. Ниже описываются все атрибуты этого тега. Следует отметить, что многие из них дублируют параметры тега `object`.

Если какой-нибудь атрибут приводится без комментария, это значит, что его смысл совпадает со смыслом описанного ранее такого же атрибута тега `object`:

- **src="file.swf" quality="low | autolow | autohigh | high | medium | best" id="текст" или name="текст"** - с помощью атрибута `name` ролику назначается имя, что необходимо делать,

если он вызывается из JavaScript или внутри формы. На практике обычно используется имя файла .swf без расширения.

- **bgcolor="#RRGGBB"**
- **width="(количество пикселей)"**
- **height="(количество пикселей)"**
- **align="left | right | top | bottom | middle"** - атрибут align позволяет выравнивать положение плеера Flash в окне браузера. По умолчанию используется значение middle, но считается, что для этой цели лучше использовать тег TD.
- **allowScriptAccess="always | never | sameDomain"**
- **type="application/x-Shockwave-flash"**
- **pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"**
- **loop="true | false"**
- **play="true | false"**
- **menu="true | false"**
- **align="left | right | top | bottom"**
- **scale="showall | noborder | exactfit"**
- **salign="l | r | t | b"**
- **base="url"** - атрибут base задает базовый URL и каталог, относительно которого указываются пути к файлам внутри ролика Flash.
- **swLiveConnect="true | false"** - этот тег включает функцию LiveConnect браузера Netscape, которая позволяет плагинам и Java-апплетам связываться с JavaScript. Установите значение true, если в вашем ролике имеются FS-команды, в противном случае лучше задать значение false (используется по умолчанию), чтобы не было задержек при выводе изображений на экран.
- **scale="showall | noborder | exactfit"**
- **wmode="window | opaque | transparent"**
- **devicefont="true | false"**



Пример кода, применимого для всех браузеров ...

Чтобы ваш ролик Flash был доступен максимальному числу пользователей, рекомендуется использовать оба элемента object и embed. Важно, чтобы элемент embed находился внутри элемента object, и тогда пользователи Internet Explorer не получат две копии вашего ролика.

Для размещения файла Flash 9, у которого сглаживаются контуры, на странице с шириной 500 пикселей и высотой 300 пикселей, проигрывание которой начинается автоматически и затем за циклируется, можно использовать следующий код.

Пример кода:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"
width="500" height="300" align="middle">
  <param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
  <param name="movie" value="file.swf" />
  <param name="quality" value="autohigh" />
  <param name="play" value="true" />
  <param name="loop" value="true" />
  <param name="bgcolor" value="#ffffff" />
  <embed src="file.swf" quality="autohigh" bgcolor="#ffffff" width="500" height="300" name="file"
align="middle" play="true" loop="true" allowScriptAccess="sameDomain" type="application/x-
shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
```