

HTML5的多媒体技术

audio

```
1 <audio src="./assets/13.mp3" controls></audio>
2 <hr>
3 <audio controls>
4     <source src="./assets/13.mp3" >
5 </audio>
```

属性

1. `controls` 是否在页面上显示控制面板，它是一个单属性
2. `autoplay` 是否自动播放，它也是一个单属性【当前属性在谷歌浏览器里面第一次使用无效】
3. `currentSrc` 这个属性返回当前正在播放音乐的 `src` 地址
4. `currentTime` 当前音乐的进度时间，它以秒为单位
5. `duration` 当前音乐的总时间，它以秒为单位
6. `ended` 代表当前音乐是否已经播放结束，如果播放结束会触发 `onended` 事件
7. `loop` 它是一个单属性，用于设置当前音乐是否循环播放
8. `muted` 它是一个单属性，用于设置当前音乐是否静音
9. `volume` 用于设置当前音乐播放的音量，它的值是0-1
10. `playbackRate` 用于设置当前音乐播放的倍数，默认值是1
11. `paused` 代表当前音乐是否处理暂停状态，它是一个单属性，`true` 代表音乐暂停了，`false` 代表音乐正在播放
12. `networkState` 表示当前媒体的网络连接状态：0表示空，1表示正在加载，2表示正在加载元数据，3表示已经加载了第一帧，4表示加载完成
13. `readyState` 表示媒体是否已经就绪（可以播放了）。0表示数据不可用，1表示 可以显示当前帧，2表示可以开始播放，3表示媒体可以从头到尾播放，4可用数据足以开始播放
14. `preload` 预先加载，`metadata` 元数据（音频的基本数据信息），`auto` 自动加载

事件

1. `oncanplay` 当音频已经在加载并且 可以可以开始播放了就会触发这个事件
2. `onended` 当音频播放结束以后就会自动触发这个事件，如果当前的音频添加了 `loop` 属性则会进行单曲循环，永远不会触发这个 `onended` 事件
3. `onloadeddata` 当音频加载到了第一帧就会触发
4. `onplay` 当音乐开播放的时候触发
5. `onplaying` 当音乐已经开始播放的时候触发
6. `onratechange` 当音频的播放速度被改变的时候就会触发这个事件
7. `onpause` 当音乐暂停的时候触发的事件
8. `onvolumechange` 当音乐的音量改变的时候触发
9. `onwaiting` 当播放网络音频时，网络情况比较差就会出现缓冲，需要等待加载的时候就会触发这个事件
10. `ontimeupdate` 当音乐在播放的时候会自动触发（通俗的说就是音乐播放的时间发生变化以后）

方法

1. `play()`
2. `pause()`

video

音频与视频是一样的，只是它的标签不一样而已，它使用 `video` 标签

```
1 <video id="v1" src="./assets/v1.mp4" controls preload="auto"></video>
2 <!-- 或 -->
3 <!-- <video id="v1">
4 <source src="./assets/v1.mp4">
5 </video> -->
```

视频标签的属性与上面的音频标签的属性保持了一致的原则，扩展了一些新的东西

1. `poster` 当前视频的海报图片
2. `dom.requestFullscreen()` 请求全屏播放
3. `document.exitFullscreen()` 退出全屏播放
4. `dom.requestPictureInPicture()` 请求画中画播放
5. `document.exitPictureInPicture()` 退出画中画

canvas画布