

html5 音视频

一、html5 音视频

(1) 应用的地方 - 多媒体的网站

(2) 最早的多媒体网站

flash - 第三方的插件

不安全 - 成本比较高

-----video 属性-----

1、video 在各个浏览器中显示的一个差异

a) chrome

b) 火狐

c) safari mp4 (支持) webm (不支持) ogv (不支持)

d) 欧朋

e) ie

2、支持的三种常见格式：mp4、webm、ogv

3、video 标签的属性

(1) src - 视频链接

(2) controls - 视频控制器的

(3) ie8 (包含) 以下 都是不支持 video 标签

(4) ie9 支持 video 标签

(5) 但是 只支持 mp4 格式

(6) 支持最好的格式就是 mp4 格式

(7) source 没有 video 标签上的 src 的级别高：source 标签 也可以 放入 src 如

果播放失败 video 会继续看下一个 source 标签直到兼容

(8) width 可以直接改变播放器的宽度

(9) height 可以直接改变播放器的高度 :如果一起用那么播放器会拉伸但是播放的内容不会拉伸始终在最中心的位置

(10) autoplay 自动播放 但是 chrome 下 不会自动播放

(11) loop 自动从新播放

(12) poster 视频刚加载的时候没有播放之前显示的图片

(13) muted 视频静音

----- video-API -----

(1) play() <-> 控制 video 标签 让其播放 但是在 chrome 下 不允许自动带声音的播放

(2) pause() <-> 控制 video 标签 让其暂停

(3) duration <-> 返回视频的总长度 (以秒的形式)

(4) currentTime <-> 设置或返回当前的视频长度 (以秒的形式)

(5) src <-> 设置视频的来源

(6) volume <-> 设置声音 0 - 1 声音设置

(7) controls <-> 设置一下 video 上面的控件

(8) muted <-> 设置一下 video 上面的 muted 属性 (静音) 但是 这个属性不会出现在 video 标签上

(9) networkState <-> video 上面视频网络状态

0 未初始化

1 视频已经选取好资源，但是未使用网络

2 浏览器正在下载视频资源

3 未找到视频资源（在一开始的情况下 因为 video 不会立即找到资源 所以也会出现 3 这个状态码）

（10）currentSrc <-> 返回音视频的地址（必须是在音视频 可以加载播放的时候，而且不能赋值）

（11）ended <-> 可以返回视频是否播放结束的结果 如果播放结束返回一个 true 如果没有播放结束返回 false 可以进行事件监听（addEventListener）可以监听到视频播放结束，如果结束了可以在函数中进行一些操作。

（12）loop <-> 设置或返回视频是否应在结束时重新播放

（13）playbackRate <-> 可以返回设置视频的播放速度（默认是 1）

（14）readyState <-> 属性返回当前视频的就绪状态

0 <-> 没有关于视频就绪的信息

1 <-> 有数据 但是快不足以支撑了

2 <-> 当前的数据是可以用的 但是没有数据来播放下一帧/毫秒了

3 <-> 数据正在缓冲 当前及至少下一帧是可用了

4 <-> 可用数据足已开始播放

（15）timeupdate <-> 可以监听到视频目前的播放状态 如果播放时就会自动函数内容 不播放则相反

（16）seeked <-> 当用户对视频的进度条并且已经完成操作时会触发的事件 使用的时候 必须用 on

(17) seeking <-> 当用户开始拖动进度条时 就会触发的事件 使用的时候必须用 on

(18) volumechange <-> 当视频的声音发生改变时 就会触发的事件 使用的时候必须使用 on

(19) RequestFullScreen <-> 全屏 但是必须需要在用户的事件中调用

moz mozRequestFullScreen

webkit webkitRequestFullscreen

(20) load 就是强制让播放器刷新一下/从新加载一次

(21) canplay 视频已经加载好 可以开始播放了的事件

----- audio 属性/API -----

1、audio 属性

(1) src - 音频的地址

(2) controls - 音频的控件

(3) source 标签 也可以 放入 src 如果播放失败 audio 会继续看下一个 source 标签

直到兼容

(4) 支持的音频格式 : mp3、ogg、wav

mp3 格式所有的浏览器都兼容

ogg chrome 火狐 欧朋 以上三个都认识 safari 不认识

wav safari chrome 火狐 欧朋 认识

a) javascript 能帮助咱们去生成出 audio 对象

b) new Audia() 等同于 html 上面 写一个 <audio> </audio> 标签

c) chrome 欧朋 浏览器 不能直接播放需要一个页面元素上的交互才可以

其余浏览器 可以直接播放

(9) autoplay 自动播放谷歌和欧朋会有问题 其余的浏览器没有问题

(10) muted 静音用的属性 但是和 video 有区别 有了这个属性也不会自动播放

(11) loop 循环播放

(12) width / height 属性没有作用 必须使用 style 标签里面的样式去控制它

(13) play 音频播放

(14) duration 返回音频的总长度

(15) canplay 音频加载完毕 可以播放

(16) currentTime 设置或返回音频的长度

(17) volume 设置声音 0 - 1

(18) currentSrc 可以返回当前的音频地址 但是没法赋值

(19) ended 通过监听这个事件 可以知道 音频播放结束的时候触发 也可以直接查看其布尔值

(20) loop 循环 true 就代表循环 false 就不是循环

(21) playbackRate 设置倍速

(22) timeupdate 监听音频的播放

(23) seeked 当用户已移动/跳跃到音频的新位置

(24) seeking 当用户开始移动/跳跃到音频的新位置时

注意：audio 触发的频率是一样的

(26) volumechange 音频的声音改变时触发的事件

(27) requestFullscreen 全屏 必须使用 audio 标签 new audio 对象不能使用

(28) load 从新加载一边音频