**html5标签**

**<video>:**Html5提供的播放视频的标签

**<video src="resource/video/test.mp4" autoplay controls loop muted ></video>**

src:资源地址

controls:该属性定义是显示还是隐藏用户控制界面

**<audio>:**Html5提供的播放音频的标签

**<audio src="resource/audio/test.mp3" controls ></audio>**

src:资源地址

controls:该属性定义是显示还是隐藏用户控制界面

**<source>**

视频：

type='video/webm; codecs="vp8, vorbis"'

type='video/ogg; codecs="theora, vorbis"'

type='video/mp4; codecs="avc1.42E01E, mp4a.40.2"'

音频：

type='audio/ogg; codecs="vorbis"'

type='audio/aac; codecs="aac"'

type='audio/mpeg'

**###video标签的属性**

**width :** 视频显示区域的宽度，单位是CSS像素

**height :**  视频展示区域的高度，单位是CSS像素

**poster :**  一个海报帧的URL，用于在用户播放或者跳帧之前展示

**src :**  要嵌到页面的视频的URL

**controls :** 显示或隐藏用户控制界面

**autoplay :**  媒体是否自动播放

**loop :**  媒体是否循环播放

**muted :**  是否静音

**preload :**  该属性旨在告诉浏览器作者认为达到最佳的用户体验的方式是什么

**none :**  提示作者认为用户不需要查看该视频，服务器也想要最小化访问流量；

换句话说就是提示浏览器该视频不需要缓存。

**metadata :**  提示尽管作者认为用户不需要查看该视频，

不过抓取元数据（比如：长度）还是很合理的。

**auto:**  用户需要这个视频优先加载；换句话说就是提示：如果需要的话，

可以下载整个视频，即使用户并不一定会用它。

空字符串：也就代指 auto 值。

**###audio标签的属性**

src 音频的位置

controls 是否有控制台

autoplay 是否页面加载了就播放

loop

muted

preload

**###音视频js相关属性**

currentTime : 开始到播放现在所用的时间(可读写)

duration : 媒体总时间(只读)

muted : 是否静音(可读写,相比于volume优先级要高)

volume : 0.0-1.0的音量相对值(可读写)

paused : 媒体是否暂停(只读)

ended : 媒体是否播放完毕(只读)

error : 媒体发生错误的时候，返回错误代码 (只读)

currentSrc : 以字符串的形式返回媒体地址(只读)

视频多的部分:

poster : 视频播放前的预览图片(读写)

width、height : 设置视频的尺寸(读写)之前设置了才能读，不然就是0，

videoWidth、 videoHeight : 视频的实际尺寸(只读)

###音视频js相关函数

play() : 媒体播放

pause() : 媒体暂停

load() : 重新加载媒体

**###js相关事件**

**视频**:

abort在播放被终止时触发,例如, 当播放中的视频重新开始播放时会触发这个事件。

canplay 在媒体数据已经有足够的数据（至少播放数帧）可供播放时触发。这个事件对应CAN\_PLAY的readyState。

canplaythrough 在媒体的readyState变为CAN\_PLAY\_THROUGH时触发，表明媒体可以在保持当前的下载速度的情况下不被中断地播放完毕。注意：手动设置currentTime会使得firefox触发一次

canplaythrough事件，其他浏览器或许不会如此。

durationchange 元信息已载入或已改变，表明媒体的长度发生了改变。例如，在媒体已被加载足够的长度从而得知总长度时会触发这个事件。

emptied 媒体被清空（初始化）时触发。

ended 播放结束时触发。

error 在发生错误时触发。元素的error属性会包含更多信息。参阅Error handling获得详细信息。

loadeddata 媒体的第一帧已经加载完毕。

loadedmetadata 媒体的元数据已经加载完毕，现在所有的属性包含了它们应有的有效信息。

loadstart 在媒体开始加载时触发。

mozaudioavailable 当音频数据缓存并交给音频层处理时

pause 播放暂停时触发。

play 在媒体回放被暂停后再次开始时触发。即，在一次暂停事件后恢复媒体回放。

playing 在媒体开始播放时触发（不论是初次播放、在暂停后恢复、或是在结束后重新开始）。

progress 告知媒体相关部分的下载进度时周期性地触发。有关媒体当前已下载总计的信息可以在元素的buffered属性中获取到。

ratechange 在回放速率变化时触发。

seeked 在跳跃操作完成时触发。

seeking 在跳跃操作开始时触发。

stalled 在尝试获取媒体数据，但数据不可用时触发。

suspend 在媒体资源加载终止时触发，这可能是因为下载已完成或因为其他原因暂停。

timeupdate 元素的currentTime属性表示的时间已经改变。

volumechange 在音频音量改变时触发（既可以是volume属性改变，也可以是muted属性改变）.。

waiting 在一个待执行的操作（如回放）因等待另一个操作（如跳跃或下载）被延迟时触发

**音频:**

abort 在播放被终止时触发,例如, 当播放中的视频重新开始播放时会触发这个事件。

canplay 在媒体数据已经有足够的数据（至少播放数帧）可供播放时触发。这个事件对应CAN\_PLAY的readyState。

canplaythrough 在媒体的readyState变为CAN\_PLAY\_THROUGH时触发，表明媒体可以在保持当前的下载速度的情况下不被中断地播放完毕。注意：手动设置currentTime会使得firefox触发一次canplaythrough事件，其他浏览器或许不会如此。

durationchange 元信息已载入或已改变，表明媒体的长度发生了改变。例如，在媒体已被加载足够的长度从而得知总长度时会触发这个事件。

emptied 媒体被清空（初始化）时触发。

ended 播放结束时触发。

error 在发生错误时触发。元素的error属性会包含更多信息。参阅Error handling获得详细信息。

loadeddata 媒体的第一帧已经加载完毕。

loadedmetadata 媒体的元数据已经加载完毕，现在所有的属性包含了它们应有的有效信息。

loadstart 在媒体开始加载时触发。

mozaudioavailable 当音频数据缓存并交给音频层处理时

pause 播放暂停时触发。

play 在媒体回放被暂停后再次开始时触发。即，在一次暂停事件后恢复媒体回放。

playing 在媒体开始播放时触发（不论是初次播放、在暂停后恢复、或是在结束后重新开始）。

progress 告知媒体相关部分的下载进度时周期性地触发。有关媒体当前已下载总计的信息可以在元素的buffered属性中获取到。

ratechange 在回放速率变化时触发。

seeked 在跳跃操作完成时触发。

seeking 在跳跃操作开始时触发。

stalled 在尝试获取媒体数据，但数据不可用时触发。

suspend 在媒体资源加载终止时触发，这可能是因为下载已完成或因为其他原因暂停。

timeupdate 元素的currentTime属性表示的时间已经改变。

volumechange 在音频音量改变时触发（既可以是volume属性改变，也可以是muted属性改变）.。

waiting 在一个待执行的操作（如回放）因等待另一个操作（如跳跃或下载）被延迟时触发