**Unity3D Webplayer UnityObject 详解**

Posted on 2013年03月28日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 265 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com) Webplayer UnityObject 详解。UnityObject是JavaScript脚本，简化了Unity的内容嵌入到HTML中。它具有检测Unity网络播放器插件的功能，初始化网络播放器的安装和嵌入[**Unity**](http://www.unitymanual.com/category/manual)的内容。尽管也可以部署UnityObject.js文件和HTML文件一起在web服务器，最好从Unity服务器加载文件。这样总能引用UnityObject的最新版本。请注意在[**Unity**](http://www.unitymanual.com/3320.html)服务器上托管的UnityObject.js文件是压缩版，使其很小，以节省流量。如果你想浏览源代码，在Windows可以在安装目录Data\Resources文件夹找到，在Mac OS X在安装目录Contents/Resources文件夹找到。默认UnityObject会发生匿名数据到GoogleAnalytics，这是用来帮助我们确定安装类型和转换率。

**embedUnity**

嵌入Unity内容到HTML。

**Parameters 参数：**

id - HTML元素（占位符），用来替换Unity内容。

src - 网络播放器数据文件的路径，可以用相对或绝对路径。

width - Unity内容的宽度，可以指定像素值（如600,450）或百分比值（如，50%,100%）。

height - Unity内容的高度，可以指定像素值（如600,450）或百分比值（如，50%,100%）。

params - 可选参数，包含参数列表的对象。参见自定义Unity网络播放器加载的屏幕和自定义Unity网络播放器的行为可能的值。

attributes - 可选属性，包含属性列表的对象。这些将被添加到<object> or <embed>标签，取决于浏览器。

callback - 回调，可选参数。网络播放器加载时，函数将被调用一次。函数必须接受单个参数包含以下属性：

success - 成功 ，布尔值，指示是否已成功运行。

id - 标识，已经被加载的网络播放器对象的标识（与占位符相同）。

ref - 引用，已经被加载的网络播放器对象。

这个功能通常在返回之前操作全部完成。因此它并不是安全地立即访问网络播放器对象。一个回调函数可提供在完成时获取通知，另外屡次调用getObjectById，直到它不返回一个空值。

例如：

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">  
< html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
< head>  
< title>Unity Web Player | Example</title>  
< script type="text/javas

cript" src="http://webplayer.unity3d.com/download\_webplayer/3.0/uo/UnityObject.js"></script>  
< script type="text/javascript">  
< !--  
if (typeof unityObject != "undefined") {  
unityObject.embedUnity("unityPlayer", "Example.unity3d", 600, 450, null, null, unityLoaded);  
}  
function unityLoaded(result) {  
if (result.success) {  
var unity = result.ref;  
var version = unity.GetUnityVersion("3.x.x");  
alert("Unity Web Player loaded!\nId: " + result.id + "\nVersion: " + version);  
}  
else {  
alert("Please install Unity Web Player!");  
}  
}  
-->  
< /script>  
< /head>  
< body>  
< !-- This will be replaced by Unity content. -->  
<div id="unityPlayer">Unity content can't be played. Make sure you are using compatible browser with JavaScript enabled.</div>  
< /body>  
< ml>

**getObjectById**

获取网络播放器对象。

id - 网络播放器对象的标识。

callback - 回调，可选参数。网络播放器取回时，函数将调用一次。这个函数必须接受单个参数，包含网络播放器对象。

Returns the Web Player object or null if the Web Player is not loaded yet.

返回网络播放器对象或如果网络播放器尚未加载，返回空。

例如：

<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">  
< html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">  
< head>  
< title>Unity Web Player | Example</title>  
< script type="text/javas

cript" src="http://webplayer.unity3d.com/download\_webplayer/3.0/uo/UnityObject.js"></script>  
< script type="text/javascript">  
< !--  
if (typeof unityObject != "undefined") {  
unityObject.embedUnity("unityPlayer", "Example.unity3d", 600, 450, null, null, function(result) {  
if (result.success) {  
var versionButton = document.getElementById("versionButton");  
versionButton.disabled = false;  
}  
});  
}  
function versionButtonClick() {  
var unity = unityObject.getObjectById("unityPlayer");  
var version = unity.GetUnityVersion("3.x.x");  
alert(version);  
}  
-->  
< /script>  
< /head>  
< body>  
< !-- This will be replaced by Unity content. -->  
<div id="unityPlayer">Unity content can't be played. Make sure you are using compatible browser with JavaScript enabled.</div>  
< div>  
< input id="versionButton" type="button" value="Version" disabled="disabled" onclick="versionButtonClick();" />  
< /div>  
< /body>  
< ml>

**enableFullInstall**

如果不可用，安装完整网络播放器。标准仅安装网络播放器一小部分，其余的文件会自动下载。默认值为false。

value - 布尔值，启用或禁用该功能。

**enableAutoInstall**

如果不可用，自动开始网络播放器安装。一些平台不支持这个功能。默认值为false。

value - 布尔值，启用或禁用该功能。

**enableJavaInstall**

启用基于Java安装。一些平台不支持这个功能。默认值为true。

value - 布尔值，启用或禁用该功能。

**enableClickOnceInstall**

启用基于ClickOnce安装。一些平台不支持这个功能。默认值为true。

value -布尔值，启用或禁用该功能。

**enableGoogleAnalytics**

通知Unity有关网络播放器安装。如果网络播放器已经安装，这个什么也不做。默认值为true。

value - 布尔值，启用或禁用该功能。

**addLoadEvent**

注册一个函数，将在网页加载时调用一次。

event - 事件 - 在网页加载时函数将被调用一次。该函数没有任何参数。

**addDomLoadEvent**

注册一个函数，将在网页DOM加载时调用一次。

event - 事件 - 在网页DOM加载时，函数将被调用一次。该函数没有任何参数。