

Média

Média

`<video>`

`<audio>`

`<canvas>`

`<figure>` a `<figcaption>`

Jazyk HTML ve svých počátcích s multimediálním obsahem vůbec nepočítal. Dnes je svět jinde.

`<video>`

```
<video src="soubor.mp4" controls>  
  váš prohlížeč nepodporuje přehrávání videa.  
</video>
```



Atribut	Význam	Hodnoty
<code>src</code>	zdroj videa (povinný)	URL videa
<code>width</code>	šířka prostoru ve stránce určeného pro video	pixely procenta
<code>height</code>	výška prostoru pro video	pixely procenta
<code>controls</code>	zobrazí ovládací prvky videa	bez hodnoty
<code>autoplay</code>	video se spustí okamžitě po načtení	bez hodnoty
<code>poster</code>	obrázek, který se zobrazí, než uživatel spustí přehrávání	URL obrázku
<code>muted</code>	video má vypnutý zvuk. Uživatel ho může zapnout.	bez hodnoty
<code>loop</code>	na konci se video vždy opět pustí od začátku	bez hodnoty
<code>preload</code>	pokyn prohlížeči, jestli má video stahovat hned při načtení stránky	auto none

<audio>

```
<audio src="soubor.mp3" controls>
  váš prohlížeč nepodporuje přehrávání audia.
</audio>
```



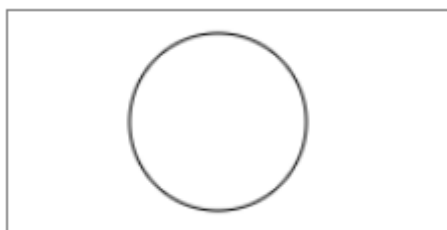
Atribut	Význam	Hodnoty
<code>src</code>	zdroj zvuku	URL audia
<code>controls</code>	zobrazí ovládací prvky audia	bez hodnoty nebo cokoliv
<code>autoplay</code>	audio se spustí okamžitě po načtení stránky	bez hodnoty nebo cokoliv
<code>muted</code>	audio má ztlumený zvuk. Uživatel ho může zapnout.	bez hodnoty
<code>loop</code>	na konci se audio vždy opět pustí od začátku	bez hodnoty
<code>preload</code>	pokyn prohlížeči, jestli má audio stahovat hned při načtení stránky	auto none

<canvas>

Značka `canvas` je jakési plátno, do kterého můžete generovat (kreslit) vlastní obsah. Nabízí se pro řadu použití, může zobrazovat vygenerovaný statický obrázek, interaktivní obrázek (graf reagující na ovládání uživatele) nebo třeba upravený výstup videa. Primárním účelem je nahradit zastaralý FLASH. Více zde: https://www.w3schools.com/graphics/canvas_intro.asp

```
<canvas id="kruznice" width="200" height="100" style="border: 1px solid gray;">
</canvas>

<script>
  var canvas = document.getElementById("kruznice");
  var ctx = canvas.getContext("2d");
  ctx.beginPath();
  ctx.arc(95, 50, 40, 0, 2*Math.PI);
  ctx.stroke();
</script>
```



<figure> a <figcaption>

Element `figure` spolu svazuje mediální a textový obsah. Může se jednat o obrázek a jeho popis, nebo o video a jeho popis, nebo i o další značky, např. `canvas`.

```
<figure>
  
  <figcaption>Mapa Středozeemě</figcaption>
</figure>
```

Podobný vztah dosud vyznačit nešel. Pro obrázek před příchodem HTML 5 existoval pouze jeho alternativní popis (atribut `alt`), ale ten má specifický případ použití. Příklad použití elementu `figure`: