
Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: traczu - 2006/10/20 09:59

musze wstawi pare banerów do artykuBu i moduje sie z tym próbowa[cie mo]e?? edytorem html importowanie kombinowaBem na wszystkie sposoby chyba:S :S :S :(:unsure: :unsure: :blink: :blink: :angry: :angry:

=====

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: Iceman - 2006/10/20 11:50

;) Na Stronie GBównej masz artykuBy o mgVideoBot v 0.1.2 i JoGadgets + poprawki. Poczytaj, prawdopodobnie to to co Ci chodzi. B)

=====

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: traczu - 2006/10/20 13:23

Iceman napisaB:

;) Na Stronie GBównej masz artykuBy o mgVideoBot v 0.1.2 i JoGadgets + poprawki. Poczytaj, prawdopodobnie to to co Ci chodzi. B)

=====

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: traczu - 2006/10/20 13:24

no zrozumiaBem to ale nie wiem mimo wszelkich staraD jak wrzuci co kolwiek tam zeby byBo odtwarzane miby robie tak jak jest napisane i nic:angry:

=====

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: Iceman - 2006/10/20 14:51

Mo]e Jokris Ci napisze bo ja jeszcze tego u siebie nie testowaBem.

=====

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: Jokris - 2006/10/20 20:21

Hej ch³opaki. Spokojnie.:whistle: . O wstawianiu flasha pisz± na dziesi±tkach stron internetowych. A co do Joomla!, to jest specjalny modu³ do wstawiania flasha, o nazwie Modu³ Flash (mod_flashmod). Pozwala on nie tylko osadziæ flasha, ale dodatkowo wybraæ jego wersjê, wymiary, oraz jako¶æ. Wystarczy pobraæ go z JoomlaPl.com, doinstalowaæ Module Bota (mo]na pobraæ u mnie), i wstawiæ gotowy modu³ w artyku³. Wiem, ¿e s± problemy z np. wpisaniem tekstu obok tre¶ci modu³u, bo domy¶lnie zajmuje on 100% szeroko¶ci artyku³u. Jest na to jednak dobry sposób stosowany czêsto przeze mnie, a mianowicie wstawianie tabel w edytorze. Wystarczy nacisn±æ przycisk "wstaw tabelê", nastêpnie zaznaczyc w paramertach: 2 kolumny, i 1 wiersz. Po wstawieniu tabeli, nie musimy okre¶laæ od razu jej szeroko¶ci, ani wysoko¶ci. Poka¿± nam siê dwie komórki, lub kolumny jak kto woli, i wówczas w np. lew± kolumnê wstawiamy kod: {modulebot:23}, gdzie 23 to ID modu³u, które mo]na odczytaæ po prawej stronie w zarz±dzaniu modu³ami, lub dla pewno¶ci wyedytowaæ modu³, i tam jest wielkimi literami napisane w³a¶nie ID modu³u. Do prawej natomiast wklejamy takst. Zobaczcie na mój komponent (nie modu³) Partnerzy, w którym po lewej stronie mam tekst, a po prawej obrazki, ustawione jak po linijce. To tyle na temat modu³u. Co do osadzania Flasha, to standatrowy kod wygl±da nastêpuj±co:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0"
width="550" height="400" id="nazwatwoja" align="middle">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
```

```
<param name="movie" value="images/stories/flash/twojflash.swf" />
<param name="quality" value="high" />
<param name="bgcolor" value="#ffffff" />
<embed src="images/stories/flash/twojflash.swf" quality="high" bgcolor="#ffffff" width="550"
height="400" name="mojflash" align="middle" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" />
</object>
```

Macie tu parametry width="550" height="400" które oznaczają w kolejności szerokość flasha, i wysokość. Następny parametr to :id="nazwatwoja" który jest bardzo ważny, z tego względu, aby uniknąć konfliktu z drugim flashem osadzonym w artykule, lub obecnym w kodzie na naszej stronie. Pozwala także innym skryptom na odwoływanie się do naszego flasha poprzez ID. Może to być dowolna nazwa, bez polskich znaków, i pisana małymi literami. Czyli dla bannerów może być id="bannerromka", id="reklamastaszka" itd. Parametr "codebase=" określa wersję flasha. Dalej...<param name="movie" value="images/stories/flash/twojflash.swf" /> określa położenie, czyli ścieżkę do naszego filmu, a tutaj do pliku SWF, czyli naszego flasha. Wpisana jest ścieżka względna, jako że skrypt znajduje się na naszym serwerze, bo w innym przypadku należy wpisać całość ścieżki, czyli bezwzględnie. Nie należy wstawiać znaków "/" splash przed ścieżką.

Dodatkowo takie wpisanie ścieżki chroni, ale tylko po części naszego flasha, gdyż nie jest on wówczas "buforowany" na dysku internauty przez przeglądarkę, i nie może on go zapisać, chociaż jest to możliwe, ale nie będzie pisać jak, bo :woohoo: NALEŻY SZANOWAĆ CZYJŚ TWÓRCZOŚĆ :woohoo:. Jedziemy do przodu. Kod:

```
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" /> ...oznacza, że skrypty są wyświetlane z twojej domeny,
czuli inaczej serwera, ale nie jest on wymagany, i nie musi być w kodzie. Następny to:<param name="quality"
value="high" /> jako wyświetlenia flasha, czyli "high" oznacza wysoką, która nas interesuje, choćby ze względów
wizualnych. Jest to parametr, który należy wstawić w nasz kod. Kolor tła naszego dzieła to:<param name="bgcolor"
value="#ffffff" />...w tym przypadku biały, i musimy tutaj trzymać się systemu szesnastkowego, czyli "#XXXXXX", gdzie
X to cyfry od 0 do 9, i litery od A do F (mogą być małe znaki, to bez znaczenia). Reasumując ten wątek, np wartość FF w
tym systemie jest równa wartości 255 w systemie dziesiętnym. Poświęć temu osobny artykuł na mojej stronie,
abyście dobrze zrozumieli, jak stosować kolory, i w jakim systemie można, lub nie można określać kolorów. Następna
część kodu, objęta znacznikami <EMBED>:<embed src="images/stories/flash/twojflash.swf" quality="high"
bgcolor="#ffffff" width="550"
```

```
height="400" name="mojflash" align="middle" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer" /> to jakby
podsumowanie poprzednich wpisanych wartości, i została zachowana ze względu na zgodność ze starszymi wersjami
flasha. Najważniejszą "pracę" wykonuje znacznik <OBJECT>, którym to została otoczony całość nasz kod. To w zasadzie
wszystko, tak w skrócie, bo jest jeszcze kilka dodatkowych parametrów, nie pokazanych w kodzie, np. "hspace=",
"vspace=" do określenia odstępów pionowych i poziomych obiektu względem chociażby ramki. Wystarczy ten kod
przepisać, pamiętaj o poradach co do ścieżek. Należy zastosować moduł "mod_html" z tego względu, że edytor
pozmieniałby nasz kod na encje, czyli ich odpowiedniki w ASCII. Dla wyrównania naszego osadzonego obiektu w pozycji
poziomej, możemy otoczyć go znacznikami <div>, czyli np. <div align="center">skrypt z naszym flashem...</div>. I jeszcze
wracając do kodu, zapomnij o ważnej rzeczy. Należy znaczniki, wszystkie występujące w kodzie zamknąć, czyli
może to być ">", podobnie jak zamykamy "<br />", lub przykładowo :<embed>.....</embed>. To tyle. Pozdrawiam, i
myślę że co się z tego nauczycie. Pozdro. Jokris.:blink:
```

Odp:Jak wstawić flasha do arta ??

Autor: tracz - 2006/10/21 08:22

super dzi ki:woohoo: :woohoo: :woohoo:

Odp:Jak wstawić flasha do arta ??

Autor: Jokris - 2006/11/04 11:44

;) Jeszcze taki drobny dodatek w stylu "info" w sprawie wstawiania Flasha. Otóż jeżeli chcielibyście wstawić Flasha przy pomocy modułu "Mod HTML", to ma on, niestety sporo wad, mianowicie innymi znacznikami
, ale tylko w java lub Flash, przed kodem, w [rodku kodu i na końcu. Jest to poważna wada tego modułu. Dlatego jeżeli zdecydujecie się na wstawienie w jego "textarea" kodu z Flashem, jedynym sposobem na to, aby on zadziałał, jest pisanie całego kodu w jednym "rzdzie". Bez spacji, żadnych przerw. To tyle. Narka, bo czeka na mnie sekretarka!.:woohoo: :woohoo: :woohoo: Jokris.

Odp:Jak wstawiæ flasha do arta ??

Autor: Pemal - 2008/03/11 22:16

Witam

Czy tym opisanym sposobem mo¿na wstawiæ wiêcej ni¿ jedn± animacjê Flash?

Pemal

=====