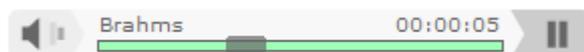

3.9 Integración HTML básica de audio

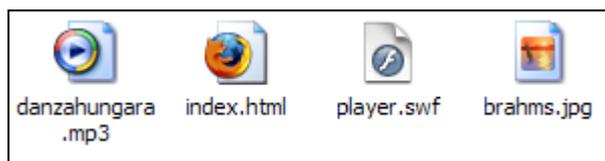
3.9 Integración HTML básica de audio

En este apartado se explica el procedimiento para integrar un audio en una página HTML utilizando el reproductor PixelOut (<http://www.1pixelout.net/code/audio-player-wordpress-plugin/>)

1. Descarga y descomprime el archivo **píxelplayer.zip** en una carpeta de tu equipo.
2. Desde el explorador de archivos abre la carpeta esta carpeta y haz doble clic en el archivo **index.html**. Con esto se abrirá el navegador mostrando el reproductor.



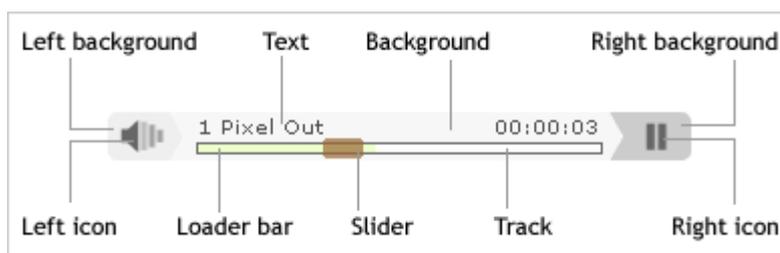
3. Se puede iniciar o detener la reproducción pulsando en el botón play/pause que aparece en el extremo derecho. En la barra se muestra el autor/título del audio así como la duración del fragmento reproducido.
4. Regresa al explorador de archivos en la carpeta. Dentro de esta carpeta encontrarás el archivo de audio MP3 que se está reproduciendo. En este caso: **danzahungara.mp3**. El archivo **player.swf** es el reproductor flash de PixelOut. El archivo de imagen **brahms.jpg** contiene el retrato de este autor que se inserta en el documento HTML.



5. Abre Kompozer y utilízalo para abrir el archivo **index.html**
6. Clic en la pestaña **Código fuente**.
7. Si deseas insertar el reproductor en otra página basta con copiar y pegar el código HTML: `<object type ... > ... </object>` y asegurarse de que el reproductor **player.swf** se encuentra en la misma carpeta que esa nueva página.

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="player.swf"
id="audioplayer" height="24" width="290">
  <param name="movie" value="player.swf">
  <param name="FlashVars" value="
    bg=0xf8f8f8&
    leftbg=0xeeeeee&
    lefticon=0x666666&
    rightbg=0xcccccc&
    rightbghover=0x999999&
    righticon=0x666666&
    righticonhover=0xffffff&
    text=0x666666&
    slider=0x666666&
    track=0xffffff&
    border=0x666666&
    loader=0x9FFFB8&
    soundFile=danzahungara.mp3">
  <param name="quality" value="high">
  <param name="menu" value="false">
  <param name="bgcolor" value="#FFFFFF">
</object>
```

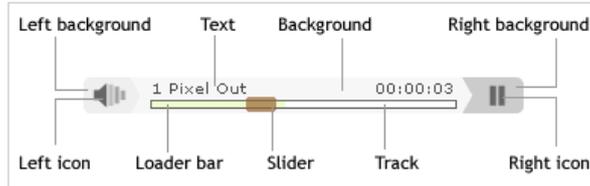
8. Si observas la etiqueta `object`, verás que al final del parámetro `FlashVars` se encuentra la variable `soundFile=danzahungara.mp3`. Puedes definir aquí otro nombre de archivo MP3, p.e., `soundFile=musica.mp3` y situar un archivo con este nombre en lugar de `danzahungara.mp3` dentro de la misma carpeta que el reproductor. Con ello conseguirás reproducir un audio distinto.
9. El reproductor de **PixelOut** admite personalizar su interfaz definiendo distintos valores en las variables que aparecen en este parámetro `FlashVars`. Fíjate que esta cadena utiliza el formato `variable=valor&` donde “&” es la notación HTML del signo “&”.



- `autostart=yes` . El reproductor se abrirá automáticamente e iniciará la reproducción de la pista. El valor por defecto es no.
 - `loop=yes` . La pista se reproducirá indefinidamente. El valor por defecto es no.
 - `bg=0xHHHHHH`. **Background color**. Color de fondo expresado en valor hexadecimal como por ejemplo: `0xFFFFFF` = blanco.
 - `leftbg=0xHHHHHH` **Left background color**. Color fondo izquierdo.
 - `rightbg=0xHHHHHH` **Right background color** Color fondo derecho.
 - `rightbghover=0xHHHHHH` **Right background color (hover)** Color fondo derecho al situar el ratón sobre él.
 - `lefticon=0xHHHHHH` **Left icon color** Color del icono izquierdo.
 - `righticon=0xHHHHHH` **Right icon color**. Color del icono derecho.
 - `righticonhover=0xHHHHHH` **Right icon color (hover)**. Color del icono derecho al situar el ratón sobre él.
 - `text=0xHHHHHH` **Text color** . Color del texto.
 - `slider=0xHHHHHH` **Slider color** . Color del deslizador.
 - `loader=0xHHHHHH` **Loader bar color** . Color de la barra de carga.
 - `track=0xHHHHHH` **Progress track color** . Color de la barra de progreso de la pista.
 - `border=0xHHHHHH` **Progress track border color**. Color del borde de la barra de progreso de pista.
10. Puedes modificar algún color para ver el aspecto que tomar el reproductor. Para visualizar la página con los cambios pulsa en **Guardar** y luego en el botón **Navegar**.
 11. Otra posibilidad más fácil es acceder a esta página [pixelout.html](#) . Muestra un interfaz que te permitirá configurar las distintas opciones del reproductor. El resultado final será el código de la etiqueta `<object>` que se puede copiar y pegar en una página HTML para insertar en ella el reproductor. Recuerda que deberás situar en la misma carpeta el archivo `player.swf` con el reproductor y el archivo mp3 de audio.

Generador de código para reproductor PixelOut

Esta aplicación genera el código HTML para insertar el reproductor PixelOut en una página web. Configura las distintas opciones y haz clic en el botón **Crear código**



Archivo de audio MP3	<input type="text" value="danzahungara.mp3"/>
¿Reproducir al inicio?	<input checked="" type="checkbox"/>
¿Reproducir indefinidamente?	<input checked="" type="checkbox"/>
Left background (Fondo izquierdo)	<input type="text"/> 🎨
Left icon (Icono izquierdo)	<input type="text"/> 🎨
Text (Texto)	<input type="text"/> 🎨
Loader bar (Barra de carga)	<input type="text"/> 🎨
Slider (Deslizador)	<input type="text"/> 🎨
Background (Fondo)	<input type="text"/> 🎨
Track (Pista)	<input type="text"/> 🎨
Border Track (Borde de Pista)	<input type="text"/> 🎨
Right background (Fondo derecho)	<input type="text"/> 🎨
Right background hover (Fondo derecho sobre)	<input type="text"/> 🎨
Right icon (Icono derecho)	<input type="text"/> 🎨
Right icon hover (Icono derecho sobre)	<input type="text"/> 🎨
<input type="button" value="Crear código"/>	

```
<object type="application/x-shockwave-flash" data="player.swf" id="audioplayer"
height="24" width="290">
<param name="movie" value="player.swf">
<param name="FlashVars"
value="soundFile=danzahungara.mp3&amp;autostart=yes&amp;loop=yes">
<param name="quality" value="high">
<param name="menu" value="false">
<param name="bgcolor" value="#FFFFFF">
</object>
```