



Усенков Дмитрий Юрьевич

СЕКРЕТЫ WEB: СОХРАНЕНИЕ FLASH-РОЛИКОВ

О том, как сохранить на своем (локальном) компьютере содержащийся на web-странице рисунок, знает каждый школьник: достаточно щелкнуть на этом рисунке правой кнопкой мыши и выбрать в появившемся контекстном меню пункт **Сохранить рисунок как** (рис. 1).

Однако сегодня для оформления web-страниц все чаще применяются иллюстрации, выполненные по технологии Macromedia Flash (или, в просторечии, «флешки»). Эта технология обеспечивает, в частности, широкие возможности для создания анимаций и даже интерактивных приложений (в том числе – онлайн-овых игр), а малый размер получаемых файлов (в том числе при внедрении в «флешку» цифрового видео) делает flash-формат популярным для онлайн-мульти-

пликаций и онлайн-трансляций. Но вместе с тем возникает и небольшая проблема: сохранить flash-объект с web-страницы в виде отдельного файла на локальном компьютере так, как мы делаем с рисунками, не удастся: при щелчке на нем мышью, вместо стандартного контекстного меню браузера, выдается контекстное меню flash-плеера (рис. 2), в котором отсутствует какой-либо пункт для сохранения файла.

Как же быть?

Иногда на сайте предусматривается отдельная ссылка для скачивания представленной на странице «флешки» в качестве отдельного файла (в том числе за определенную плату, если речь идет, например, об игре или мультфильме), – но чаще всего такой ссылки нет.

В этом случае можно попытаться, конечно, решить проблему, что назы-



Рис. 1. Контекстное меню сохранения рисунка с web-страницы в отдельный файл



Рис. 2. Контекстное меню flash-плеера

вается, «в лоб»: щелкнув правой кнопкой мыши где-либо на пустом месте web-страницы (вне флешек, рисунков и пр.), выбрать в контекстном меню пункт **Просмотр HTML-кода** и, проанализировав исходный код web-страницы в редакторе «Блокнот», отыскать в нем строки вызова интересующей вас флешки, – примерно такие (см. листинг 1).

Здесь требуемые имя flash-файла, его URL и путь к нему (возможно – относительный, как часто делается в гиперссылках) записаны в составе следующих строк (см. листинг 2) (не удивляйтесь, что имя файла выглядит как бессмысленный набор букв и цифр, – это часто бывает для

файлов, не предназначенных для непосредственного скачивания).

А далее можно уже воспользоваться какой-нибудь программой для закачки файлов (GetRight, ReGet и др.), ввести в нее найденный путь и получить требуемый файл (просто ввести этот путь в адресную строку браузера не получится – браузер, вместо скачивания файла «флешки», откроет ее опять же на просмотр).

В общем, этот способ, хотя и надежный, но долгий и нудный: и отыскать нужные строки в HTML-коде может быть довольно сложно, и нужна специальная программа... А вместе с тем требуемый flash-файл, который вы просматриваете на web-

Листинг 1

```
<object
  classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
  width = "350"
  height="500"
  codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab">
  <param name="movie"
value="http://images.cards.mail.ru/c1/3a/7ad86b5c3d094b945c48ec45a8183ac1.swf"/>
  <param name="quality" value="best" />
  <param name="wmode" value="opaque" />
  <param name="loop" value="true" />
  <embed
  src="http://images.cards.mail.ru/c1/3a/7ad86b5c3d094b945c48ec45a8183ac1.swf"
  quality="best"
  width = "350"
  height="500"
  name="spectrum" align="middle"
  play="true"
  loop="true"
  quality="high"
  allowScriptAccess="sameDomain"
  type="application/x-shockwave-flash"
  pluginspage="http://www.macromedia.com/go/getflashplayer"
  wmode="opaque"
  >
  </embed>
</object>
```

Листинг 2

```
<param name="movie"
value="http://images.cards.mail.ru/c1/3a/7ad86b5c3d094b945c48ec45a8183ac1.swf" />

и

  src="http://images.cards.mail.ru/c1/3a/7ad86b5c3d094b945c48ec45a8183ac1.swf"
```

странице, – уже у вас под рукой! Как, впрочем, и все другие просматриваемые вами тексты, рисунки и пр.

Вспомним один из основных принципов работы World Wide Web: браузер принимает от вас адрес требуемой web-страницы (ее URL), с помощью сервера доменных имен (DNS) выясняет IP-адрес нужного web-сервера, обращается к нему, запрашивая указанную web-страницу, а затем перекачивает все составляющие ее файлы (html-файл, все иллюстрации, аудиофайлы, стилевые файлы, java-скрипты в отдельных файлах и пр.) в особую *временную папку* на локальном компьютере и после этого отображает страницу со всем ее оформлением на экране. То есть все, что вы просматриваете в браузере, так или иначе должно быть уже скачано на ваш компьютер! (Кстати, это нужно учитывать, если вы пользуетесь доступом в Интернет, в котором учитывается трафик – объем перекачиваемой информации: даже если вы не скачиваете никаких файлов, а только просматриваете насыщенные графикой и «флешем»



web-страницы, расход трафика может быть достаточно велик – до нескольких мегабайт за один просмотр страницы!)

Что же касается упомянутой временной папки (которая в ряде операционных систем так и называется – temporary internet files), то место для нее обычно выделяется на системном диске компьютера отдельно для каждого пользователя (если ОС допускает многопользовательский режим работы с регистрацией каждого пользователя отдельно, как, например, Windows XP).

Отыскать эту папку проще всего, воспользовавшись настройками самого браузера (показан способ доступа к этой папке для Microsoft Internet Explorer версии 6.0 и выше):

1) выберите в меню браузера пункт **Сервис, Свойства обозревателя;**

2) в открывшемся окне настроек браузера выберите вкладку **Общие** (если она не открылась по умолчанию);

3) щелкните мышью на кнопке **Параметры** в группе **Временные файлы Интернета** (рис. 3);

4) в новом окне (рис. 4) можно прочитать путь к временной папке (в группе

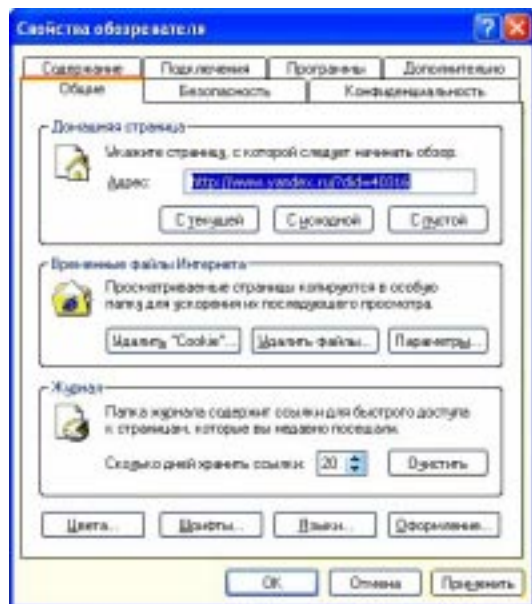


Рис. 3. Окно настройки браузера Internet Explorer



Рис. 4. Окно настройки папки временных файлов

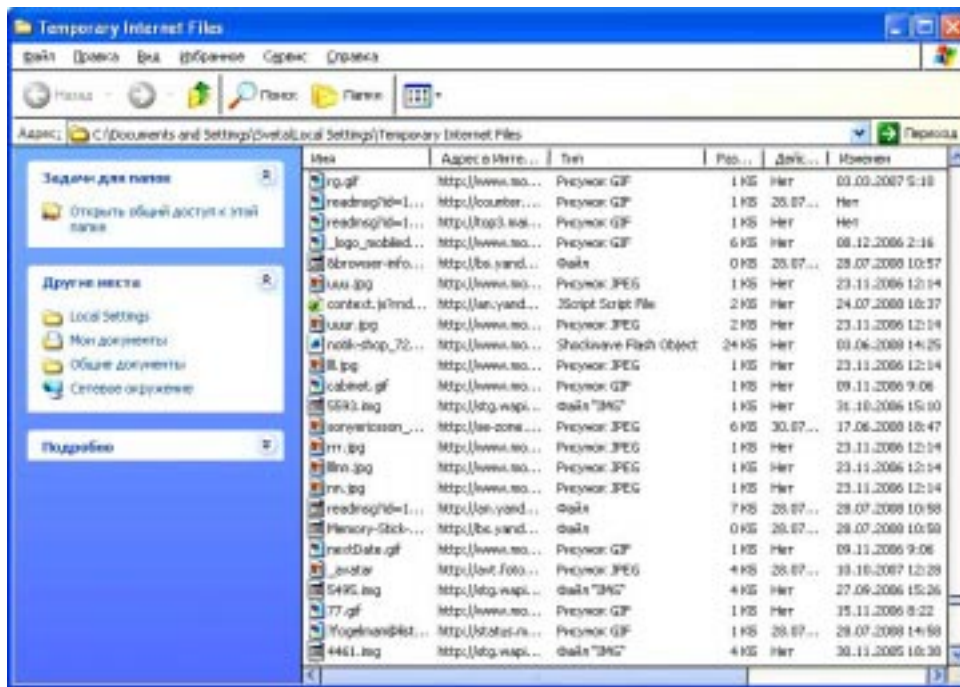


Рис. 5. Папка временных файлов Интернета

Папка временных файлов Интернета), а также раскрыть эту папку в отдельном окне Проводника (рис. 5), щелкнув мышью на кнопке **Просмотр файлов**.

Нетрудно видеть, что здесь для каждого файла указан его тип (в том числе для «флешек» – **Shockwave Flash Object**) и дата и время изменения (то есть момент, когда этот файл был скачан из Интернета).

Очевидно, что флешка, которую вы только что просмотрели на web-странице, – тоже здесь. Вопрос только в том, как найти ее среди всего этого «мусора»?



(Кстати, содержимое этой временной папки рекомендуется периодически вычищать, – иначе она может «съесть» довольно много места на диске.) И здесь проще всего поступить следующим образом:

1) щелкнув правой кнопкой мыши в любом месте в окне папки, выберем в

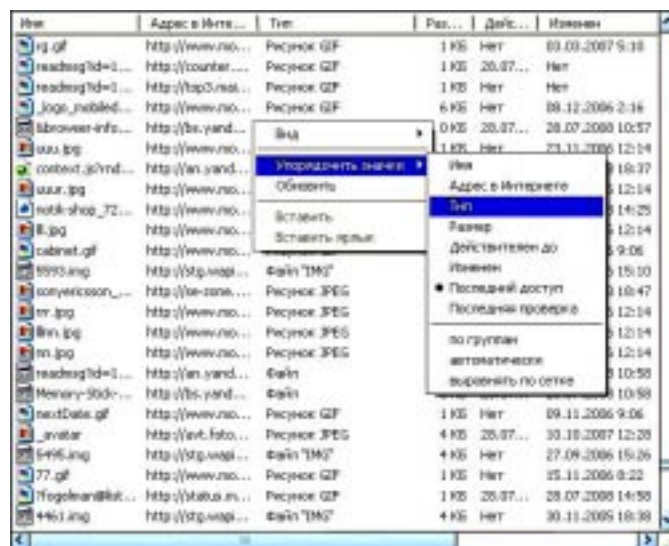


Рис. 6. Упорядочение файлов в папке по их типу (по расширениям)

Имя	Адрес в Интернете	Тип	Раз...	Дейс...	Изменен
page07.2.mht	http://bogomolovaev.n...	MHTML Document	871 КБ	Нет	13.03.2006 18:35
page09.1.mht	http://bogomolovaev.n...	MHTML Document	796 КБ	Нет	13.03.2006 18:26
38.swf	http://play.yandex.ru/...	Shockwave Flash Object	5 КБ	29.07...	17.07.2008 17:12
5.swf	http://play.yandex.ru/...	Shockwave Flash Object	38 КБ	29.07...	17.07.2008 17:12
after_register...	http://narod.yandex.ru...	htmlfile	14 КБ	Нет	Нет
guestbook_edi...	http://narod.yandex.ru...	htmlfile	20 КБ	Нет	Нет
guestbook_edi...	http://narod.yandex.ru...	htmlfile	20 КБ	Нет	Нет
myguestbook...	http://narod.yandex.ru...	htmlfile	6 КБ	Нет	Нет

Рис. 7. Найденные flash-файлы

контекстном меню пункт **Упорядочить значки, Тип** (рис. 6);

2) прокручиваем окно, чтобы найти в нем файлы типа **Shockwave Flash Object** (обычно они располагаются между файлами Java-скриптов и документов XML или иллюстраций GIF) и стираем все такие файлы;

3) открываем web-страницу, на которой расположен интересующий нас flash-ролик или игра и просматриваем этот ролик или начинаем игру (если страница уже была открыта, можно обновить ее при помощи клавиш Ctrl+F5 или соответствующей кнопки браузера);

4) снова переходим в окно временной папки и обновляем ее содержимое нажатием кнопки F5;

5) отыскиваем в окне папки файлы типа **Shockwave Flash Object** (там же, где они располагались раньше, или иногда в самом конце списка файлов), – их будет немного (обычно – не больше 5–6), из которых один нужный нам, а другие – различные рекламные баннеры и прочие элементы оформления страницы (рис. 7).

Теперь можно просто скопировать все эти файлы в любую другую папку, а затем выбрать из них требуемый.

Конечно, проделывая все это, нужно учитывать, что некоторые flash-файлы могут «обозначаться» (то есть фигурировать во временной папке) не как «флешки», а например, как некие «файлы с неустановленным типом». В этом случае можно попробовать повторить указанные выше действия, полностью очистив временную папку, чтобы увидеть, какие файлы в ней добавятся, а затем попытаться присвоить «неопознанным» файлам расширение swf и попробовать запустить их как флешки. Кроме того, если скачиваемая таким способом флеш-игра состоит из нескольких файлов, из которых один – главный, а остальные вызываются уже средствами этого главного файла непосредственно с сервера, то заставить такую игру полноценно работать как локальную можно, только пройдя ее в онлайн *всю* (чтобы заполучить все требуемые части) и отредактировав flash-файлы в специальном редакторе, чтобы «перенацелить» вызовы подгрузки частей с сервера на текущую папку локального диска (с чем неспециалист, скорее всего, не справится). И, наконец, нужно не забывать и об авторских правах...



Наши авторы, 2008.
Our authors, 2008.

*Усенков Дмитрий Юрьевич,
старший научный сотрудник
Института информатизации
образования Российской академии
образования, Москва.*