

# Flash Player的终章——赠予它的挽歌

原创

葡萄城技术团队 于 2020-12-30 09:57:20 发布 96 收藏

分类专栏: [程序生活](#)

版权声明: 本文为博主原创文章, 遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议, 转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接: <https://blog.csdn.net/powertoolsteam/article/details/111942471>

版权



[程序生活](#) 专栏收录该内容

24 篇文章 0 订阅

订阅专栏

本文由葡萄城技术团队原创并首发

转载请注明出处: [葡萄城官网](#), 葡萄城为开发者提供专业的开发工具、解决方案和服务, 赋能开发者。

12月28日消息, 微软已经确认Windows 10在下一更新时将自动删除Flash Player, 这意味着Flash Player将正式成为历史。

Flash曾是互联网的一段传奇, 它统一了互联网的内容创作模式, 做到了真正的一次编写, 到处运行, 让每个人都有可能成为动画师和艺术家。

然而, 随着移动互联时代的到来, Flash也逐渐暴露出越来越多的技术短板, 耗电、运行速度慢以及安全隐患甚至一度让乔布斯对其彻底失去了信心。2017年7月25日, Adobe官方声明: 2020年12月31日, 将停止更新和发行Flash Player (EOL), 这意味着Flash Player在这一刻终于成为了历史:

- 自终止日期之后, Adobe不会继续发布Flash Player更新或安全补丁
- 从2021年1月12日开始禁止Flash内容在Flash Player中运行
- 主要的浏览器供应商也将在EOL日期之后禁止Flash Player运行

## Flash Player前世: 因带宽限制而兴

在2000年前后, 互联网已经开始在国内普及, 受带宽的限制 (当年主流拨号是56K的modem, 有个128K的ISDN就算是土豪了), 网页内容大多以静态方式呈现, 网速慢到下载一首MP3需要十多分钟甚至二十分钟时间, 看一段清晰度很差的视频得等上20分钟, 还必须先安装一个微软的MediaPlayer插件。

为了解决上述问题, Adobe推出了一种矢量动画的格式, 通过占用少量的空间, 提供动画的无限放大和保真度, 同时可以边下边播, 这对低带宽的用户来说简直就是福音, 于是Flash也顺理成章的火了起来, 这就是Flash发展的雏形。

由于空间占用小, 意味着用户可以更快的打开, 互联网页面的呈现方式首次以动画效果示人, 由于可以无限放大, 意味着用户可以看到更加清晰的动画, 而不用忍受GIF为了体积而缩小、减色 (真彩色缩减为256色)。

Flash火爆仿佛就在情理之中, 在很短的时间内便发展成为了嵌入网页中的小游戏、动画、广告载体以及图形用户界面最常用的格式。围绕着Flash而生的产业链也如雨后春笋般涌现, 如以“2144”、“4399”、“7k7k”等为代表的网页游戏, 以优酷网、土豆网为代表的在线视频门户网站, 就连当年的中学计算机课也把制作一个Flash动画作为考试的题目。

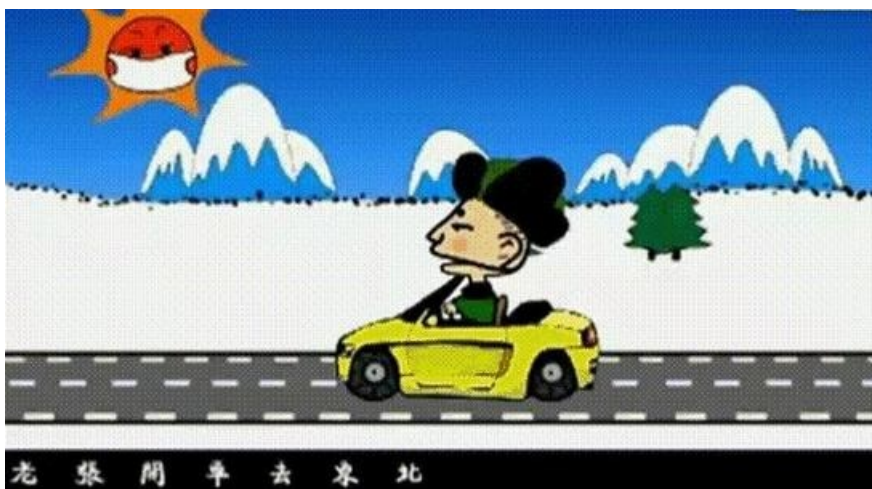
大家也许还记得那些曾用Flash制作的动画短视频作品。

例如“新长征路上的摇滚”



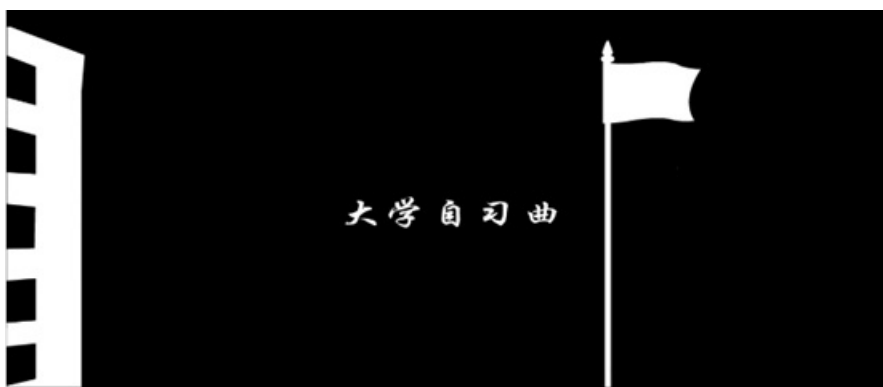
(图片来源于网络)

“东北人都是活雷锋”



(图片来源于网络)

“大学自习曲（室）”



(图片来源于网络)

以及点歌台的常客，“大话三国”



(图片来源于网络)

### Flash Player今生：因视频播放而盛

不过互联网的用户带宽不会一直窄着，随着用户带宽的逐步放宽，视频播放的需求也与日俱增，从Flash Player 6开始，Macromedia 给Flash加入了支持播放视频的能力，可以在SWF格式的文件中嵌入视频数据，依然支持流播放。以至于后来大名鼎鼎的FLV格式，也是从Flash Player 7的文件格式中提取出来的。

FLV的出现引爆了视频流媒体的整个行业，此时 Flash播放器的装机率已经超过95%，用Flash做一个几十KB的小播放器，然后用这个小播放器来流式播放FLV视频文件，便可以迅速搭建出一个在线视频点播网站！Youtube、优酷、土豆正是借此先后兴起。



土豆网  
tudou.com

(图片来源于网络)

在之后，随着社交网络的兴起，Flash也支持了AS 3，Flash的交互能力也得到了更强的提升，各种基于Flash的网页游戏相继与用户见面。

例如：开心农场



(图片来源于网络)

## 挖金子



(图片来源于网络)

那时，仿佛所有与用户有关的娱乐活动都离不开Flash。

## Flash Player未来：因HTML5兴起而衰

在HTML5中，Flash几乎所有的功能都可以实现，而与Flash不同的是，HTML5是一个开放的标准，而Flash是属于Adobe公司的。因此，无论是苹果、谷歌，还是微软，都不希望被一家公司所左右，它们更喜欢一个门户开放的东西。

即便在初期，Flash身上的毛病HTML5同样存在，甚至更严重（在对比测试中HTML5的性能更差，能耗更高），但是当微软、苹果、谷歌三大巨头的浏览器都支持HTML5的时候，这个标准事实上就建立起来了，也就意味着宣布了Flash的“死刑”。

之后发生的事大家都看到了，各个网站都开始从Flash转向HTML5，Flash也全面走向了边缘化。2014年10月29日，万维网联盟宣布，经过8年的艰辛努力，HTML5标准规范终于最终制定完成了，并公开发布。

HTML5封神的那一刻，Flash便注定大势已去。2017年7月26日，Adobe宣布计划终结Flash Player插件，并在2020年年底前停止开发和分发。而其之所以做出这个决定，主要原因在于Flash长久以来被人诟病的性能和安全问题，Flash自发布以来就被曝存在大量严重安全漏洞，即便屡次更新也难以彻底解决。

## 英雄终将落幕，薪火总会传承

对于原有的flash player网站运营来说，寻找替代方案是必须的：

1. 视频播放：在HTML5中，可以通过HTML标签“video”和“audio”来支持嵌入式的媒体，使开发者能够更方便地将媒体嵌入到HTML文档中

1	<code>&lt;video src="/i/movie.ogg" controls="controls" width="400" height="300"&gt;</code>
2	<code>&lt;/ video &gt;</code>

2. 2D/3D动画：通过WebGL这一浏览器动画渲染的技术，有别于过去需要安装浏览器插件，通过WebGL的技术，它让你可以将其元素与HTML元素进行混合和匹配，并将其与页面或背景图片的其他页面元素相结合，只需要编写网页代码即可实现3D图像的展示。WebGL可以为HTML5 Canvas提供硬件3D加速渲染，这样Web开发人员就可以在浏览器里更流畅地展示3D场景和模型，WebGL技术标准免去了开发网页专用渲染插件的麻烦，可被用于创建具有复杂3D结构的网站页面，甚至可以用来设计3D网页游戏等等。

3. 复杂的前端功能：随着HTML5标准的确立，日益发展的前端开发领域为我们提供了众多成熟的技术框架以及功能组件，可以协助我们快速实现各种应用场景下的需求，比如[在线编辑 Excel 文档](#)。

对于普通用户来说，如果仍然碰到包含Flash内容的网站，可以考虑下面的选择：

1. 继续使用中国特供版Flashplayer，即便在flash player通用版本停止更新后，Adobe的中国合作方仍会继续推出特供版，就目前的实际情况看，特供版会附带广告弹窗，请谨慎考虑。
2. 可以继续使用支持flashplayer的浏览器。比如IE或者老版本的Edge。

如今，大部分的网站已经将flash player以HTML5支持的相关元素进行了替换，普通用户在正常浏览网站时并不会有太多的感知和不便。因此，作为用户而言，不必太担心这个问题。而对于网站运营和开发人员来说，由于flash player的使用场景大部分集中在网站建设中，因此有必要认真考虑这个问题，并积极寻找Flash替代方案。