

# 16 Фреймы

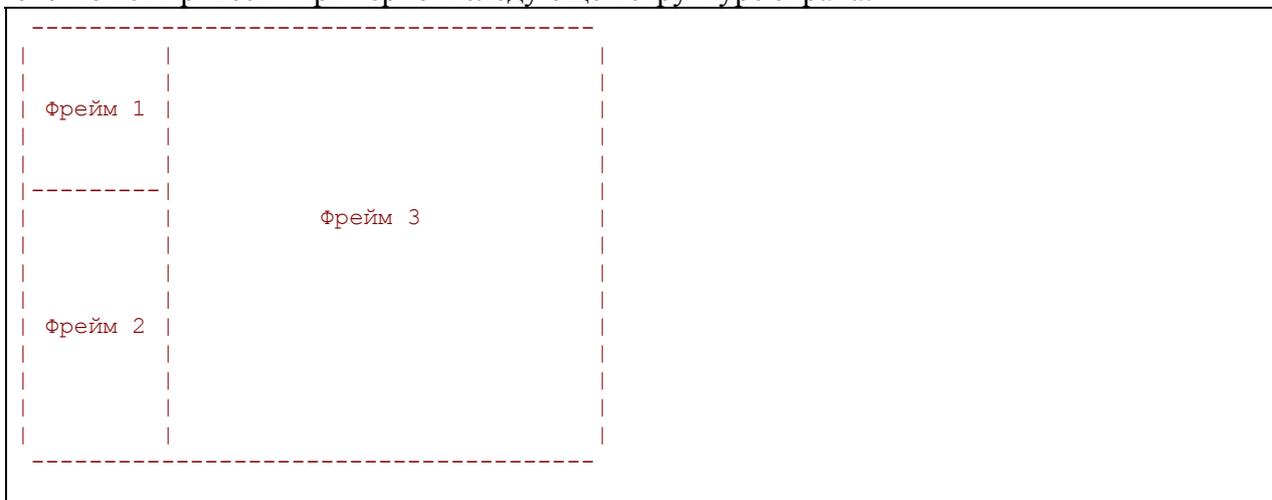
## 16.1 Введение в фреймы

Фреймы в HTML позволяют авторам представлять документы в нескольких разделах, которые могут быть независимыми или вложенными окнами. Это обеспечивает дизайнерам способ оставлять некоторую информацию видимой, в то время как другая информация прокручивается или заменяется. Например, в одном окне в одном фрейме может отображаться статический баннер, во втором навигационное меню, а в третьем - сам документ, который можно прокручивать или переходить к другому с помощью навигации во втором фрейме.

Вот простой документ с использованием фреймов:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Простой документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols="20%, 80%">
  <FRAMESET rows="100, 200">
    <FRAME src="contents_of_frame1.html">
    <FRAME src="contents_of_frame2.gif">
  </FRAMESET>
  <FRAME src="contents_of_frame3.html">
</NOFRAMES>
  <P>В этом документе содержится:
  <UL>
    <LI><A href="contents_of_frame1.html">Миленький текстик</A>
    <LI><IMG src="contents_of_frame2.gif" alt="Симпатичная картинка">
    <LI><A href="contents_of_frame3.html">Еще славный текстик</A>
  </UL>
</NOFRAMES>
</FRAMESET>
</HTML>
```

это может привести примерно к следующей структуре экрана:



Если агент пользователя не может представлять фреймы или сконфигурирован так, чтобы не делать этого, он должен генерировать содержимое элемента [NOFRAMES](#).

## 16.2 Расположение фреймов

Документ HTML, в котором описывается компоновка фреймов (называемый *документом с фреймами*), выглядит не так, как документ HTML без фреймов. Стандартный документ имеет один раздел [HEAD](#) и один раздел [BODY](#). Документ с фреймами имеет раздел [HEAD](#) и раздел [FRAMESET](#), который заменяет раздел [BODY](#).

В разделе [FRAMESET](#) задается расположение фреймов в основном окне агента пользователя. Кроме того, в разделе [FRAMESET](#) может присутствовать элемент [NOFRAMES](#) с [аль-](#)

[тернативным содержимым](#) для агентов пользователей, не поддерживающих фреймы или сконфигурированных так, чтобы их не показывать.

Элементы, обычно помещаемые в раздел [BODY](#), не должны присутствовать до первого элемента [FRAMESET](#), иначе элемент [FRAMESET](#) будет игнорироваться.

## 16.2.1 Элемент [FRAMESET](#)

```
<![ %HTML.Frameset; [  
<!ELEMENT FRAMESET - - ((FRAMESET|FRAME)+ & NOFRAMES?) - подразделение окон-->  
<!ATTLIST FRAMESET  
  %coreattrs;                -- id, class, style, title --  
  rows          %MultiLengths; #IMPLIED  -- список длин,  
                                           по умолчанию: 100% (1 строка) --  
  cols          %MultiLengths; #IMPLIED  -- список длин,  
                                           по умолчанию: 100% (1 столбец) --  
  onload        %Script;          #IMPLIED  -- все фреймы загружены --  
  onunload      %Script;          #IMPLIED  -- все фреймы удалены --  
>  
]]>
```

*Определения атрибутов*

`rows` = [multi-length-list \[CN\]](#)

Этот атрибут определяет расположение горизонтальных фреймов. Это разделенный запятыми список пикселей, процентов и относительных длин. По умолчанию используется 100%, что означает одну строку.

`cols` = [multi-length-list \[CN\]](#)

Этот атрибут определяет расположение вертикальных фреймов. Это разделенный запятыми список пикселей, процентов и относительных длин. По умолчанию используется 100%, что означает один столбец.

*Атрибуты, определяемые в другом месте*

- [id, class](#) ([идентификаторы в пределах документа identifiers](#))
- [title](#) ([заголовок элемента](#))
- [style](#) ([встроенная информация о стиле](#))
- [onload, onunload](#) ([внутренние события](#))

Элемент [FRAMESET](#) определяет макет основного окна пользователя в виде прямоугольных пространств.

### Строки и столбцы

Установка атрибута `rows` определяет число горизонтальных отрезков пространства в наборе фреймов. Установка атрибута `cols` определяет число вертикальных отрезков. Для создания сетки можно установить оба атрибута одновременно.

Если атрибут `rows` не установлен, каждый столбец занимает всю длину страницы. Если атрибут `cols` не установлен, каждая строка занимает всю ширину страницы. Если не установлен ни один из этих атрибутов, фрейм занимает всю страницу.

Фреймы создаются в направлении слева направо для столбцов и сверху вниз для строк. Если указаны оба атрибута, разделы окон создаются слева направо в верхней строке, слева направо во второй строке и т.д.

В первом примере экран разделяется горизонтально на две части (то есть создаются верхняя и нижняя части).

```
<FRAMESET rows="50%, 50%">  
...продолжение определения...  
</FRAMESET>
```

В следующем примере создается три столбца: второй имеет фиксированную ширину 250 пикселей (это полезно, например, для представления изображения известной ширины). Первый фрейм получает 25% оставшегося пространства, а третий - 75%.

```
<FRAMESET cols="1*,250,3*">  
...продолжение определения...</FRAMESET>
```

```
</FRAMESET>
```

В следующем примере создается сетка 2x3.

```
<FRAMESET rows="30%,70%" cols="33%,34%,33%">
...продолжение определения...
</FRAMESET>
```

Для следующего примера предположим, что окно браузера имеет высоту строго 1000 пикселей. Первый раздел получает 30% общей высоты (300 пикселей). Второй имеет высоту ровно 400 пикселей. Остается 300 пикселей на два другие фрейма. Для четвертого фрейма задана высота "2\*", так что он должен быть вдвое выше третьего, для которого заданы высота "\*" (эквивалентно 1\*). Таким образом, третий фрейм будет иметь высоту 100 пикселей, а четвертый - 200.

```
<FRAMESET rows="30%,400,*,2*">
...продолжение определения...
</FRAMESET>
```

Абсолютные длины, если они не дают в сумме 100% реально доступного пространства, должны корректироваться агентом пользователя. Если указана длина менее фактической, оставшееся пространство должно равномерно распределяться между всеми разделами. Если указана длина, превышающая фактическую, каждый раздел должен уменьшаться в зависимости от того, какую часть пространства он занимает.

### Вложенные наборы фреймов

Число уровней вложенности фреймов не ограничено.

В следующем примере внешний элемент [FRAMESET](#) разделяет доступное пространство на три равных столбца. Внутренний элемент [FRAMESET](#) разделяет вторую область на две строки неравной высоты.

```
<FRAMESET cols="33%, 33%, 34%">
...содержимое первого фрейма...
  <FRAMESET rows="40%, 50%">
    ...содержимое второго фрейма, первая строка...
    ...содержимое второго фрейма, вторая строка...
  </FRAMESET>
...содержимое третьего фрейма...
</FRAMESET>
```

### Разделение данных между фреймами

Авторы могут разделять данные между несколькими фреймами, включая эти данные с помощью элемента [ОБЪЕКТ](#). Элемент [ОБЪЕКТ](#) следует включать в элемент [HEAD](#) документа с фреймами и давать ему имя с помощью атрибута [id](#). Любой документ, являющийся содержимым фрейма, может ссылаться на этот идентификатор.

В следующем примере показано обращение скрипта к элементу [ОБЪЕКТ](#), определенному для всего набора фреймов:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Это набор фреймов с элементом ОБЪЕКТ в разделе HEAD</TITLE>
<!--Этот элемент ОБЪЕКТ не представляется! -->
<OBJECT id="myobject" data="data.bar"></OBJECT>
</HEAD>
<FRAMESET>
  <FRAME src="bianca.html" name="bianca">
</FRAMESET>
</HTML>

<!-- In bianca.html -->
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Страница Бьянки</TITLE>
```

```

</HEAD>
<BODY>
...начало документа...
<P>
<SCRIPT type="text/javascript">
parent.myobject.myproperty
</SCRIPT>
...продолжение документа...
</BODY>
</HTML>

```

## 16.2.2 Элемент FRAME

```

<![ %HTML.Frameset; [
<!-- зарезервированные имена фреймов начинаются с символа "_", остальные - с буквы -->
<!ELEMENT FRAME - O EMPTY          -- вложенное окно -->
<!ATTLIST FRAME
  %coreattrs;          -- id, class, style, title --
  longdesc      %URI;          #IMPLIED -- ссылка на длинное описание
                                     (дополняет заголовок) --
  name          CDATA          #IMPLIED -- имя целевого фрейма --
  src           %URI;          #IMPLIED -- исходный документ для фрейма --
  frameborder  (1|0)          1      -- нужны границы фрейма? --
  marginwidth  %Pixels;       #IMPLIED -- ширина полей в пикселах --
  marginheight %Pixels;       #IMPLIED -- высота полей в пикселах --
  noresize     (noresize)     #IMPLIED -- разрешить пользователям изменять размер
фреймов? --
  scrolling    (yes|no|auto)  auto    -- наличие полосы прокрутки --
>
]]>

```

### Определения атрибутов

name = [CDATA](#) [CI]

Назначает имя текущему фрейму. Это имя может использоваться в качестве цели в последующих ссылках.

longdesc = [uri](#) [CT]

Ссылка на длинное описание фрейма. Это объявление должно дополнять краткое описание, задаваемое атрибутом [title](#), и может быть особенно полезно для невизуальных агентов пользователей.

src = [uri](#) [CT]

Определяет местонахождение начального содержимого фрейма.

noresize [CI]

Если этот атрибут присутствует, он сообщает агенту пользователя, что размеры фрейма изменять нельзя.

scrolling = auto|yes|no [CI]

Этот атрибут задает информацию о прокрутке фрейма. Возможные значения

- auto: При необходимости предоставлять возможности прокрутки. Это значение используется по умолчанию.
- yes: Всегда предоставлять возможности прокрутки.
- no: Не предоставлять возможности прокрутки.

frameborder = 1|0 [CN]

Этот атрибут предоставляет агенту пользователя информацию о границе фрейма. Возможные значения:

- 1: Агент пользователя должен изобразить разделитель между этим фреймом и всеми прилежащими фреймами. Это значение используется по умолчанию.
- 0: Агент пользователя не должен отображать разделитель. Обратите внимание, что разделители могут все равно отображаться, если они заданы в других фреймах.

marginwidth = *пиксели* [CN]

Этот атрибут задает пространство, оставляемое во фрейме в качестве левого и правого по-

лей. Значение должно превышать один пиксель. Значение по умолчанию зависит от агента пользователя.

marginheight = пиксели [CN]

Этот атрибут определяет верхнее и нижнее поля в фрейме. Значение должно превышать один пиксель. Значение по умолчанию зависит от агента пользователя.

*Атрибуты, определяемые в другом месте*

- [id, class](#) (идентификаторы в пределах документа)
- [title](#) (заголовок элемента)
- [style](#) (встроенная информация о стиле)
- [target](#) (информация о целевом фрейме)

Элемент [FRAME](#) определяет содержимое и вид одного фрейма.

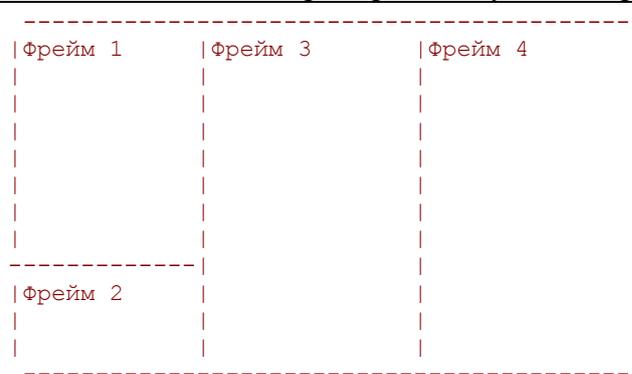
Задание исходного содержимого фрейма

Атрибут [src](#) определяет исходный документ, содержащийся в фрейме.

В следующем примере документа HTML:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols="33%,33%,33%">
  <FRAMESET rows="*,200">
    <FRAME src="contents_of_frame1.html">
    <FRAME src="contents_of_frame2.gif">
  </FRAMESET>
  <FRAME src="contents_of_frame3.html">
  <FRAME src="contents_of_frame4.html">
</FRAMESET>
</HTML>
```

должна создаваться примерно следующая страница:



а агент пользователя должен загружать каждый файл в отдельный раздел.

Содержимое фрейма и его определение не должны находиться в одном документе.

**ПРИМЕР НЕДОПУСТИМОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ:**

Следующее определение фреймов не является допустимым в HTML, поскольку содержимое второго фрейма находится в документе, описывающем набор фреймов.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols="50%,50%">
  <FRAME src="contents_of_frame1.html">
  <FRAME src="#anchor_in_same_document">
  <NOFRAMES>
  ...некоторый текст...
```

```
<H2><A name="anchor_in_same_document">Important section</A></H2>
...некоторый текст...
</NOFRAMES>
</FRAMESET>
</HTML>
```

## Визуальное представление фрейма

В следующем примере показано использование декоративных атрибутов [FRAME](#). Фрейм 1 не должен содержать полос прокрутки. В фрейме 2 вокруг содержимого (изображения) останется пустое пространство, и размер фрейма нельзя будет изменять. Между фреймами 3 и 4 не будет границы. Границы (по умолчанию) будут присутствовать между фреймами 1, 2 и 3.

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols="33%,33%,33%">
  <FRAMESET rows="*,200">
    <FRAME src="contents_of_frame1.html" scrolling="no">
    <FRAME src="contents_of_frame2.gif"
      marginwidth="10" marginheight="15"
      noresize>
  </FRAMESET>
  <FRAME src="contents_of_frame3.html" frameborder="0">
  <FRAME src="contents_of_frame4.html" frameborder="0">
</FRAMESET>
</HTML>
```

## 16.3 Определение цели фрейма

*Примечание.* О том, как сейчас принято определять цель фрейма, Вы можете узнать в [замечаниях о фреймах](#) в приложении.

Определения атрибутов

target = [frame-target](#) [CI]

Задаёт имя фрейма, в котором должен открываться документ.

Назначая фрейму имя с помощью атрибута [name](#), авторы могут ссылаться на него как на "target" для ссылок, определяемый другими элементами. Атрибут [target](#) может устанавливаться для элементов, создающих ссылки ([A](#), [LINK](#)), навигационных карт ([AREA](#)) и форм ([FORM](#)).

Информацию о распознаваемых именах фреймов Вы можете найти в разделе о [именах целевых фреймов](#).

В этом примере показано, как цели обеспечивают динамическое изменение содержимого фрейма. Сначала определим набор фреймов в показанном здесь документе

frameset.html:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET rows="50%,50%">
  <FRAME name="fixed" src="init_fixed.html">
  <FRAME name="dynamic" src="init_dynamic.html">
</FRAMESET>
</HTML>
```

Затем в файле `init_dynamic.html` мы будем ссылаться на фрейм с именем "dynamic".

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
```

```

<HEAD>
<TITLE>Документ с якорями с определенными целями</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...начало документа...
<P>Теперь можно перейти к
  <A href="slide2.html" target="dynamic">слайду 2.</A>
...продолжение документа...
<P>Все отлично. Переходим к
  <A href="slide3.html" target="dynamic">слайду 3.</A>
</BODY>
</HTML>

```

Активизация любой из ссылок приведет к открытию нового документа в фрейме с именем "dynamic", в то время как в другом фрейме, "fixed", сохраняется исходное содержимое.

*Примечание. Определение набора фреймов никогда не изменяется, но содержимое одного из фреймов может изменяться. При изменении исходного содержимого одного из фреймов определение набора фреймов более не отражает текущего состояния фреймов. В настоящий момент невозможно кодировать полностью состояние набора фреймов в URI. Таким образом, многие агенты пользователей не позволяют пользователям вносить наборы фреймов в закладки.*

*Наборы фреймов могут затруднять переход вперед или назад по списку просмотренных в агенте пользователя страниц.*

### 16.3.1 Установка цели по умолчанию для ссылок

Если во многих ссылках в документе используется одна и та же цель, можно указать ее один раз и использовать везде с помощью атрибута `target` каждого элемента. Это делается с помощью установки атрибута `target` элемента `BASE`.

Вернемся к предыдущему примеру и определим информацию о цели в элементе `BASE` и удалим ее из элементов `A`.

```

<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_/frameset.dtd">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Документ с определением цели в элементе BASE</TITLE>
<BASE href="http://www.mycom.com/Slides" target="dynamic">
</HEAD>
<BODY>
...начало документа...
<P>Теперь Вы можете перейти к <A href="slide2.html">слайду 2.</A>
...продолжение документа...
<P>Все отлично. Переходим к
  <A href="slide3.html">слайду 3.</A>
</BODY>
</HTML>

```

### 16.3.2 Семантика целей

Агенты пользователей должны определять целевой фрейм, в который должен загружаться связанный ресурс в соответствии со следующими приоритетами (от высшего к низшему):

1. Если в элементе установлен атрибут `target` и используется известный фрейм, при активизации элемента (то есть щелчке на ссылки или обработке формы) назначаемый элементом ресурс должен загружаться в указанном целевом фрейме.
2. Если для элемента не установлен атрибут `target`, а в элементе `BASE` он установлен, фрейм определяется атрибутом `target` элемента `BASE`.
3. Если ни в самом элементе, ни в элементе `BASE` цель не указана, назначенный элементом ресурс должен загружаться во фрейм, в котором содержится сам элемент.
4. Если в атрибуте `target` указан неизвестный фрейм `F`, агент пользователя должен создать новое окно и фрейм, назначить фрейму имя `F` и загрузить назначаемый элементом ресурс в новый фрейм.

Агенты пользователей могут обеспечивать для пользователей механизм переопределения атрибута [target](#).

## 16.4 Альтернативное содержимое

Авторы должны указывать альтернативное содержимое для агентов пользователей, не поддерживающих фреймы или сконфигурированных так, чтобы не отображать их.

### 16.4.1 Элемент NOFRAMES

```
<![ %HTML.Frameset; [  
<!ENTITY % noframes.content "(BODY) -(NOFRAMES)">  
]]>  
  
<!ENTITY % noframes.content "(%flow;)*">  
  
<!ELEMENT NOFRAMES - - %noframes.content;  
-- контейнер альтернативного содержимого для представления без фреймов -->  
<!ATTLIST NOFRAMES  
  %attrs;                -- %coreattrs, %i18n, %events --  
>
```

Элемент [NOFRAMES](#) задает содержимое, которое должно отображаться, только если не отображаются фреймы. Агенты пользователей, поддерживающие фреймы, должны отображать содержимое объявления [NOFRAMES](#), только если они сконфигурированы так, чтобы не отображать фреймы. Агенты пользователей, не поддерживающие фреймы, должны отображать содержимое элемента [NOFRAMES](#) в любом случае.

Элемент [NOFRAMES](#) можно использовать в разделе [FRAMESET](#) документа с фреймами.

Например:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"  
  "_THE_LATEST_VERSION_">  
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Документ с фреймами и NOFRAMES</TITLE>  
</HEAD>  
<FRAMESET cols="50%, 50%">  
  <FRAME src="main.html">  
  <FRAME src="table_of_contents.html">  
  <NOFRAMES>  
  <P>Это <A href="main-noframes.html">  
    версия документа без фреймов.</A>  
  </NOFRAMES>  
</FRAMESET>  
</HTML>
```

### 16.4.2 Длинные описания фреймов

Атрибут [longdesc](#) позволяет авторам сделать документы с использованием фреймов более доступными для людей, использующих не визуальные агенты. В этом атрибуте назначается ресурс, предоставляющий длинное описание фрейма. Авторам следует обратить внимание, что длинные описания, связанные с фреймами, прикрепляются к *фрейму*, а не к его содержимому. Поскольку содержимое может изменяться, исходное длинное описание, скорее всего, перестанет соответствовать содержимому фрейма. В частности, не следует включать изображение как единственное содержимое фрейма.

В следующем документе с фреймами описываются два фрейма. В левом фрейме находится содержание, а в правом сначала - изображение устрицы:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"  
  "_THE_LATEST_VERSION_">  
<HTML>  
<HEAD>  
<TITLE>Плохо составленный документ с фреймами</TITLE>  
</HEAD>  
<FRAMESET cols="20%, 80%">  
  <FRAME src="table_of_contents.html">  
  <FRAME src="ostrich.gif" longdesc="ostrich-desc.html">  
</FRAMESET>
```

```
</HTML>
```

Обратите внимание, что изображение включено в фрейм независимо от любого элемента HTML, так что у автора нет другой возможности указать альтернативный текст, кроме атрибута `longdesc`. Если содержимое правого фрейма изменится (например, пользователь выберет в содержании змею), у пользователя не будет текстового доступа к новому содержимому фрейма.

Таким образом, авторы не должны помещать изображение непосредственно в фрейм. Вместо этого изображение должно включаться в отдельный документ HTML и снабжаться там соответствующим альтернативным текстом:

```
<!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Frameset//EN"
  "_THE_LATEST_VERSION_">
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Хорошо составленный документ с фреймами</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET cols="20%, 80%">
  <FRAME src="table_of_contents.html">
  <FRAME src="ostrich-container.html">
</FRAMESET>
</HTML>
<!--Файл ostrich-container.html: -->
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Быстрая и мощная устрица</TITLE>
</HEAD>
<P>
<OBJECT data="ostrich.gif" type="image/gif">
Эти устрицы здорово вкусные!
</OBJECT>
</HTML>
```

## 16.5 Встроенные фреймы : элемент `IFRAME`

```
<!ELEMENT IFRAME - - (%flow;)*          -- встроенное окно второго уровня -->
<!ATTLIST IFRAME
  %coreattrs;                          -- id, class, style, title --
  longdesc    %URI;                    #IMPLIED -- ссылка на длинное описание
                                                    (дополняет заголовок) --
  name        CDATA                    #IMPLIED -- имя целевого фрейма --
  src         %URI;                    #IMPLIED -- исходный документ для фрейма --
  frameborder (1|0)                   1        -- запросить границы фрейма? --
  marginwidth %Pixels;                 #IMPLIED -- ширина полей в пикселах --
  marginheight %Pixels;                #IMPLIED -- высота полей в пикселах --
  scrolling   (yes|no|auto)            auto      -- наличие полосы прокрутки --
  align       %IAAlign;                #IMPLIED -- вертикальное или горизонтальное выравнивание
--
  height      %Length;                 #IMPLIED -- высота фрейма --
  width       %Length;                 #IMPLIED -- ширина фрейма --
  >
```

*Определения атрибутов*

`longdesc` = [uri](#) [CT]

Этот атрибут определяет ссылку на длинное описание фрейма. Это описание должно дополнять краткое описание, задаваемое атрибутом `title`, и особенно полезно для невизуальных агентов пользователей.

`name` = [cdata](#) [CI]

Этот атрибут назначает имя текущего фрейма. Имя может использоваться в качестве цели в ссылках.

`width` = [длина](#) [CN]

Длина встроенного фрейма.

`height` = [длина](#) [CN]

Высота встроенного фрейма.

*Атрибуты, определяемые в другом месте*

- [id](#), [class](#) ([идентификаторы в пределах документа](#))
- [title](#) ([заголовок элемента](#))
- [style](#) ([встроенная информация о стиле](#))
- [name](#), [src](#), [frameborder](#), [marginwidth](#), [marginheight](#), [scrolling](#) ([frame controls and decoration](#))
- [target](#) ([информация о целевом фрейме](#))
- [align](#) ([выравнивание](#))

Элемент [IFRAME](#) позволяет авторам вставлять фрейм в блок текста. Вставка встроенного фрейма в раздел текста скорее похожа на вставку объекта с помощью элемента [ОБЪЕКТ](#): оба они позволяют Вам вставить один документ HTML в другой, оба могут выравниваться относительно окружающего текста и т.д.

Встраиваемая информация назначается атрибутом [src](#) этого элемента. *Содержимое* элемента [IFRAME](#), с другой стороны, должно отображаться только агентами пользователей, не поддерживающими фреймы или сконфигурированными так, чтобы не поддерживать их.

Для поддерживающих фреймы агентов пользователей в следующем примере в текст будет помещен отделенный границей встроенный фрейм.

```
<IFRAME src="foo.html" width="400" height="500"
        scrolling="auto" frameborder="1">
  [Ваш агент не поддерживает фреймы или сконфигурирован так, чтобы
  не отображать их. Однако Вы можете посмотреть
  <A href="foo.html">этот документ.</A>]
</IFRAME>
```

Изменять размер встроенных фреймов нельзя (и поэтому у них нет атрибута [noresize](#)).

*Примечание.* Документы HTML могут также внедряться в другие документы HTML с помощью элемента [ОБЪЕКТ](#). Подробнее см. в разделе о [внедренных документах](#).