

Bisher haben wir Bilder mit dem `img` Element eingefügt. Mit dem `picture` Element in Verbindung mit `source` können wir verschiedene Bildversionen für verschiedene Pixeldichten, Auflösungen und Bildschirmformate einbinden. Im `picture` Element werden die Bilder mit dem `source` Tag und dem `img` Element als Fallback angegeben.

**HTML** `<picture> ... </picture>`



Im Beispiel wird das Bild `Zug_800.jpg` angezeigt, wenn der Anzeigebereich größer als 800 Pixel ist. Bei einem Viewport zwischen 800 und 600 Pixel wird das Bild `Zug_600.jpg` verwendet – beide wurden mit dem `source` Tag eingebunden. Als Fallback dient das `img` Element mit dem Bild `Zug_400.jpg`. Es wird angezeigt, wenn keines der anderen Bilder angezeigt werden kann, bzw. wenn das `picture` Element vom Browser nicht unterstützt wird.

```
<picture>
  <source media="(min-width: 800px)" srcset="Zug_800.jpg">
  <source media="(min-width: 600px)" srcset="Zug_600.jpg">
  <!--Fallback-->
  
</picture>
```

Das `object` Element definiert eingebunden Objekte innerhalb des HTML Dokuments. `object` erlaubt das Einbinden von Audio, Video, Java Applets, ActiveX, PDF und Flash Files. Darüber hinaus, kann man auch ein anderes HTML Dokument oder Bilder anzeigen lassen. Mit dem `param` Tag übergibt man Parameter an das Plug-In.

**HTML** `<object>...</object>`



Folgende Attribute für `object` sind verfügbar:

<code>data</code>	bestimmt den Ort der Quelle.
<code>form</code>	Identifizierungsname für form Elemente
<code>height</code>	Höhe in Pixel oder %
<code>width</code>	Breite in Pixel oder %
<code>name</code>	Identifizierungsname des Elements
<code>type</code>	der Typ der Quelle

```
<object data="data/test.htm" type="text/html" width="300" height="200">
  Alternativ: <a href="data/test.htm">test.htm</a>
</object>
```

```
<object width="400" height="400" data="helloworld.swf"></object>
```

**HTML** `<embed>...</embed>`



Zum Einbinden von Anwendungen oder interaktiven Inhalten.

```
<embed src="helloworld.swf">
```