

China-pub.com

下载

第13章 嵌入对象

如果普通的 HTML 网页不能满足人们的需求，可以考虑在网页中嵌入其他类型的对象，例如 Flash 动画或 Java 小程序等，以增强文档的表现力，丰富文档的显示效果。实际上，在文档中使用的图像也是一种嵌入对象，它是由 `` 标记实现的，本章主要介绍如何在文档中嵌入其他类型的对象。

13.1 嵌入对象概述

在 HTML 中可以嵌入多种类型的对象，包括图像、动画、视频、小程序、ActiveX，甚至可以嵌入其他类型的 HTML 文档。

实际上，我们至少介绍过一种嵌入对象的方法，就是在文档中使用图像，这可以通过 `` 标记来实现。但是在 HTML 4.0 规范中，提供了 `<object>` 和 `</object>` 标记，它可以作为嵌入对象的通用标记，将各种对象嵌入到文档中。

13.1.1 嵌入对象的通用方法

一般来说，要实现在 HTML 文档中的对象嵌入，必须提供三方面的相关信息：对象的实现（针对可执行对象）、对象的数据（针对数据型对象），如果对象有运行参数，还需要提供运行参数。前两种信息，可以分别由 `<object>` 标记的 `classid`、`data` 提供，对象的运行参数则可以通过 `<param>` 标记来设置。

1. `<object>` 标记

`<object>` 标记是一个封闭类型的标记，其语法结构如下所示：

```
<object>
... (对象不被支持时显示的内容) ...
</object>
```

`<object>` 标记提供了实现嵌入对象的一般性解决方案，它提供了多种属性，使对对象的控制更加灵活，在 `<object>` 和 `</object>` 标记之间的内容是对象不被支持时的显示内容。

除了一些通用标记，如 `id`、`name`、`class`、`title`、`style`、`width` 和 `height` 等之外，`<object>` 标记带有很多控制对象的重要属性，我们将之介绍如下：

`classid = url` `classid` 属性用于设置对象实现的所在位置，其中 `url` 是一个 URL 地址。例如，如果对象是一个 Java 小程序，则该属性值可以是该小程序可执行代码所在的位置。该属性可以是对象的 URL 地址，也可以是对象的标识。它可以与 `data` 属性一起使用，也可以替换 `data` 属性而单独使用。

`data = url` `data` 属性用于设置对象数据的所在位置，其中 `url` 是对象数据所在的 URL 地址。例如，如果嵌入的是一幅图像，则它可以是图像文件的 URL。如果这里的 URL 地址是一个相对地址，则还可以由 `<object>` 标记的 `codebase` 属性来设置地址基础。

`type = content-type` `type` 属性用于定义对象数据的内容类型。它通常同 `data` 属性一同使用。

`codetype = content-type` `codetype`属性用于定义对象数据的内容类型。它通常同 `classid` 属性一同使用。其默认值是 `data` 属性的值。

在 `<object>` 和 `</object>` 标记间的内容可以作为对象无法显示时的替换内容,根据这种原理,可以利用嵌套的 `<object>` 标记来设置多重替换内容。请参看下面的代码:

```
<object classid="http://www.microtext.com/tetris.game">
  <object data="tetris.mpg" type="application/mpeg">
    <object data="tetris.png" type="image/png">
      这里应该显示俄罗斯方块的程序、电影片段或图像。
    </object>
  </object>
</object>
```

上面这段代码首先试图在文档中显示一个实现俄罗斯方块游戏的小程序。如果浏览器无法实现该小程序,则显示一段介绍俄罗斯方块的 `mpeg` 电影。如果浏览器无法显示该电影,则显示一幅俄罗斯方块的游戏画面。如果还是不能显示该图像,则显示其中的文字,告诉读者这里应该显示的是俄罗斯方块相关信息。

在以前的文档中,我们介绍过如何使用 `` 标记来在文档中嵌入对象,例如,下面的代码在文档中嵌入了一幅狐狸图像:

```

```

实际上,也完全可以通过 `<object>` 标记来嵌入图像,例如,对于上面的代码,我们可以用 `<object>` 标记写成如下方式:

```
<object data="fox.png" type="image/png" width="100" height="100">狐狸</object>
```

但是目前很多浏览器并不完全支持 `<object>` 标记,因此我们强烈建议,仍然使用 `` 标记在文档中插入图像,事实上, Dreamweaver 正是这么做的。

2. `<param>` 标记

如果对象是可运行的,则可能需要提供运行参数,这可以通过 `<param>` 标记来实现。在一个 `<object>` 标记中,可以利用多个 `<param>` 提供多个参数,以确保程序的正确运行。一般来说,它可以按照如下方法使用:

```
<object>
  <param>
  <param>
  ...
</object>
```

`<param>` 必须紧跟 `<object>` 标记,在使用完 `<param>` 标记之后,才能放置 `<object>` 标记的标记间内容。

`<param>` 标记主要带有如下一些属性:

`name = cdata` `name` 属性用于定义对象运行时所需参数的名称。根据不同的对象,可能要求不同的参数名称,甚至还区分大小写。

`value = cdata` `value` 属性设置由 `name` 属性定义的参数值,它通常由对象决定。

`valuetype = type` `valuetype` 属性定义 `value` 属性值的类型,它可以是 `data`、`ref` 或 `object`。

如果该属性值是 “`data`”,则表明 `value` 属性值作为一个字符串传递给对象。这是其默认值。

如果该属性值是 “`ref`”,则表明 `value` 属性值是一个 URL,它指向该对象运行所需参数值

所在的位置。

如果该属性值是“object”，则表明value属性值是一个标识，它指向同一文档中的一个对象声明。

type = content-type type属性用于定义当valuetype属性值为“ref”时，对应URL处的数据类型。

13.1.2 嵌入Java小程序

尽管可以使用<object>标记来嵌入Java小程序，但是更多的时候，我们建议使用<applet>标记来在文档中嵌入Java小程序。很多浏览器对<object>标记的支持并不完善，但是<applet>标记则是HTML原生固有的标记，早已经得到完善的支持，所以如果希望最大限度地保证网页被正确浏览，应该使用<applet>标记。

<applet>标记主要用于嵌入Java小程序，如果要嵌入其他类型的小程序，还需要使用<object>标记。

<applet>标记是封闭类型的标记，在<applet>标记和</applet>标记之间是在浏览器不支持Java时显示的替换内容。

<applet>标记带有大多数的常见属性，如id、name、class、title、style等，同标记类似，它也有alt、align、width、height等属性。我们只将常见属性介绍如下：

code = cdata 该属性用于设置小程序代码的目录和文件名。它同codebase属性一同，可以确定小程序的URL地址。

codebase = url 该属性用于设置小程序所在位置的基础地址。

name = cdata 该属性用于设置小程序的名称，这主要用于实现文档中各小程序之间的相互定位和通信。

alt = text 该属性用于设置小程序的替换文字，也可以把替换文字放入<applet>和</applet>标记之间。

width = length 该属性用于设置小程序运行时的显示区域宽度，它不可缺少。

height = length 该属性用于设置小程序运行时的显示区域高度，它不可缺少。

在<applet>和</applet>标记间也可以通过<param>标记设置运行参数。

下面的代码，在网页中运行一个俄罗斯方块的游戏：

```
<applet code="tetris.class" width="640" height="480">俄罗斯方块</applet>
```

13.1.3 Dreamweaver对媒体对象的控制

在Dreamweaver中，提供了一些便利手段，在不用书写一行代码的情况下，就可以实现对媒体对象的控制。

对于动画对象，您可以在网页中进行播放、暂停、停止、前进、后退等操作。

对于声音对象，您可以在网页中控制声音的播放和停止。例如，可以设置当鼠标移动到某个按钮上播放的声音，移出按钮范围则停止播放，从而实现特殊的效果。

关于这些控制媒体对象的方法，我们将在介绍“行为”的章节中予以介绍。

13.2 在Dreamweaver中嵌入对象

您可以直接在Dreamweaver的文档窗口中插入多种类型的对象，如Shockwave动画、Flash

动画、ActiveX控件、Java小程序，以及其他的声音或视频对象等。同插入图像类似，可以采用如下的方法在文档中插入这些对象：

方法一：将插入点放置到文档中要插入对象的位置上，然后打开“Insert”（插入）菜单，选择“Media”（媒体），然后从子菜单中选择相应的菜单命令。

方法二：将插入点放置到文档中要插入对象的位置上，然后单击对象面板上相应的对象按钮。

方法三：直接将对象面板上的对象按钮拖动到文档中要插入对象的位置上，可以直接插入对象。

一般来说，在插入对象时，会首先出现一个对话框，提示您从磁盘上选择对象。您可以选择对象的路径、名称，并指定希望的URL地址类型。

图13-1显示了对象面板上可插入对象对应的按钮。

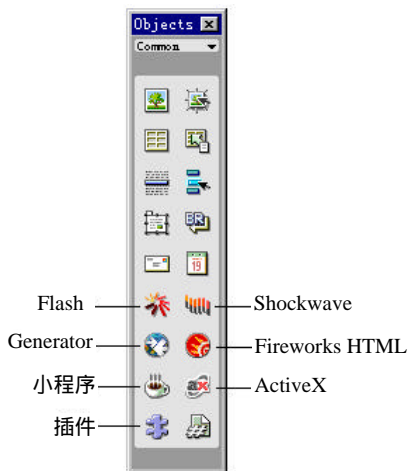


图13-1 对象面板上的可插入对象按钮

13.2.1 添加Flash对象

Flash动画是一种高质量的矢量动画，它由 Macromedia的Flash动画制作软件所创建，目前已经成为Internet上矢量动画的事实标准。要在浏览器中放映Flash动画，必须在浏览器中集成Flash播放器，对于Netscape Navigator，可以通过相应的插件来实现；而在Internet Explorer中，则依靠ActiveX控件来实现。目前最新版本的Netscape Navigator和Internet Explorer都已经内置了播放Flash动画的播放器。

使用Macromedia的Flash可以创建Flash动画，如果使用Flash 3，则使用Aftershock来添加脚本和版本插件来检查您的动画；如果使用Flash 4，则使用出版命令来达到相同的目的。

当在文档中插入一个Flash动画时，Dreamweaver会使用<object>标记（由Microsoft ActiveX控件来定义）和<embed>标记（由Netscape定义）来实现对象的嵌入，使之在各个浏览器中都能够被正确播放。我们前面介绍过<object>标记的含义，鉴于目前Netscape Navigator的市场占有量越来越少，我们不再介绍<embed>标记的含义，后面的介绍都以<object>标记为主。

利用属性面板，可以对动画的相应属性进行修改，Dreamweaver会将所有被使用的参数都放置在<object>和</object>标记间，同时也放置在<embed>和</embed>标记间。

如果您按照本节介绍的方法插入Flash动画，则只有在4.0版本的播放器下才能看到动画效果，即使动画是由Flash 3所创建。3.0或更早版本的Flash播放器不能显示利用本节方法所插入的Flash对象，因此您应该将浏览器中的播放器进行升级。

1. 插入Flash动画

要插入Flash动画，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Flash”命令；或是单击对象面板上的“Insert Flash”（插入Flash）按钮，这时会出现如图13-2所示的对话框，允许您从磁盘上选择对象文件。

- 3) 选择要插入的Flash动画文件，同时在对话框上可以设置URL的类型。

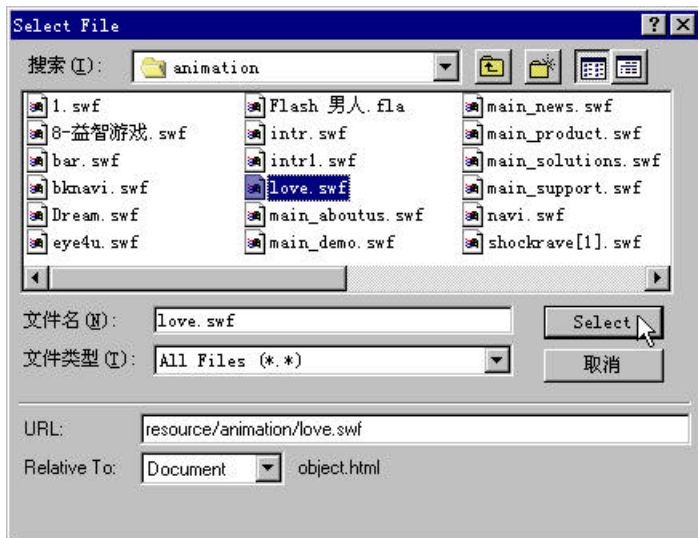


图13-2 选择对象文件

4) 单击“Select”(选择)按钮,即可将Flash动画插入到文档中。

图13-3显示了Flash动画被插入到文档中的情形,它以一个图标形式显示。

2. 设置Flash动画对象属性

从文档窗口中选中Flash动画对象,可以从属性面板中设置其相关属性,如图13-4所示。

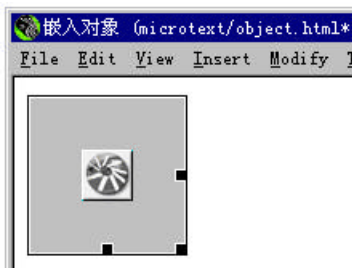


图13-3 文档窗口中的Flash对象

Flash 在该文本框中,可以设置对象的名称,以便脚本对之进行引用。它实际上设置的是<object>标记的name属性。

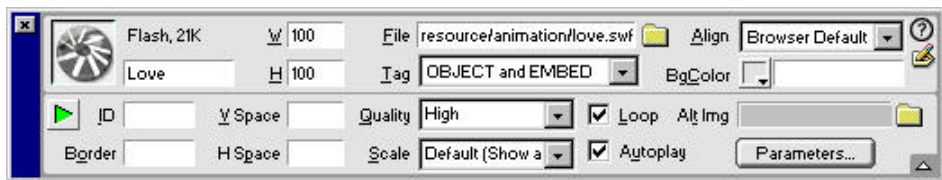


图13-4 设置Flash对象属性

W (宽度) 在该文本框中,可以设置对象的宽度,默认单位是像素,也可以采用如下的单位:pc(12点活字)、pt(点)、in(英寸)、mm(毫米)、cm(厘米)或者%(对象同父级对象宽度的百分比)。它实际上设置的是<object>标记的width属性。

H (高度) 在该文本框中,可以设置对象的高度,默认单位是像素,同对象宽度值一样,您也可以采用其他的单位。它实际上设置的是<object>标记的height属性。

File (文件) 在该文本框中可以指定Flash动画文件的URL路径,您可以直接输入,也可以单击右方的文件夹按钮,从磁盘上选择文件。它实际上是在<object>和</object>标记间添加了一个<param>标记,将其name属性设置为“movie”,然后将其value属性设置为这里的URL。

Tag (标记) 在该下拉列表框中,可以选择在文档中嵌入对象所使用的标记,默认状态下同时使用<object>和<embed>标记,以便网页同时被 Internet Explorer和Netscape Navigator所正确浏览。根据用户拥有浏览器的不同,可以仅仅选择使用一种标记,来减少文档长度。

Align (对齐) 在该下拉列表中,可以选择对象在文档窗口中水平方向上的对齐方式,可用的选项同我们处理图像对象时的对齐选项一样,请参看本书有关图像的一章。该操作实际上设置的是<object>标记的align属性。

BgColor (背景颜色) 在该颜色框中,您可以设置对象的背景颜色。单击颜色按钮,打开颜色板,然后选择需要的颜色,也可以直接在文本框中输入颜色的十六进制数值。它实际上是在<object>和</object>标记间添加了一个<param>标记,将其name属性设置为“bgcolor”,然后将其value属性设置为这里的颜色值。

ID 在该文本框中可以设置可选的 ActiveX的ID参数。该参数通常用于在 ActiveX控件之间传递信息。它实际上设置的是<object>标记的id属性。

Borders (边框) 在该文本框中,可以设置对象边框的宽度,单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的border属性。

V Space (垂直边距) 在该文本框中可以设置对象上端和下端同其他内容的间距,单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的vspace属性。

H Space (水平边距) 在该文本框中可以设置对象左端和右端同其他内容的间距,单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的hspace属性。

Alt Img (替换图像) 在该文本框中,可以输入用于替换对象的图像 URL地址。当浏览器不能播放该对象时,则会显示这里设置的图像。您可以直接输入图像文件的 URL地址,也可以单击右方的文件夹按钮,从磁盘上选择图像文件。该操作实际上是在<object>和</object>标记间添加标记及该标记所包含的相应属性。

该特性只在使用<object>标记时有效,对<embed>标记无效。

Quality (质量) 在该下拉列表中,可以设置对象的播放质量。它实际上是在<object>和</object>标记间添加一个<param>标记,其name属性为“quality”,value属性就是这里选择的选项。

Scale (缩放) 在该下拉列表中,可以设置对象的缩放方式。它实际上是在<object>和</object>标记间添加一个<param>标记,其name属性为“scale”,value属性值就是这里选择的选项。

Loop (循环) 如果选中该复选框,则在动画播放完毕后自动循环播放。如果清除该复选框,则动画播放完毕后不再播放。该操作实际上是在<object>和</object>标记间添加一个<param>标记,其name属性为“loop”,value属性值就是这里选择的选项,属性值为“true”表明循环播放,这是默认值;属性值为“false”表明不循环播放。

Autoplay (自动播放) 选中该复选框,则在浏览器载入网页后,就自动播放动画。如果清除该复选框,则载入网页后,不自动播放动画,您可以利用 JavaScript等脚本或程序来控制动画的播放。该操作实际上是在<object>和</object>标记间添加一个<param>标记,其name属性为“play”,value属性值就是这里选择的选项,属性值为“true”表明自动播放,这是默认值;属性值为“false”表明不自动播放。

Parameter (参数) 单击该按钮,会打开如图 13-5所示的对话框,提示您输入其他需要

的参数。单击“+”按钮可以添加新参数，单击“-”按钮可以删除现有参数，单击箭头按钮，可以改变参数的顺序。它实际上就是在<object>和</object>标记间添加相应的<param>标记，其name属性就是对话框中“Parameter”栏的内容，而value属性则是对话框中“Value”栏的内容。

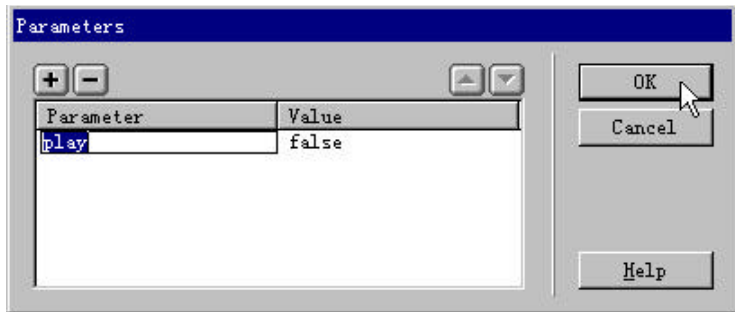


图13-5 设置对象参数

例如，采用下面的代码，可以实现在文档中插入 Flash动画：

```
<object classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=4,0,2,0"
name="Love" id="Love" align="top" vspace="5" hspace="5" border="2">
  <param name=movie value="resource/animation/love.swf">
  <param name="QUALITY" value="high">
  <param name="SCALE" value="noborder">
  <param name="LOOP" value="false">
  <param name="PLAY" value="false">
  <param name="BGCOLOR" value="#FF0000">
</object>
```

3. 在文档窗口中播放动画

要在文档窗口中播放动画，可以单击属性面板上的播放按钮，动画被播放后，原先的播放按钮会变为停止按钮，单击停止按钮可以停止动画的播放，如图 13-6所示。

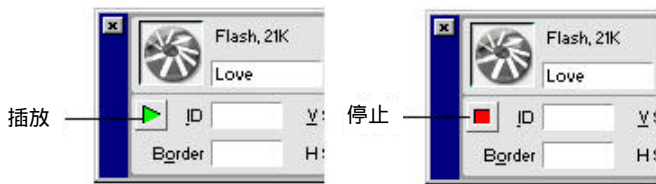


图13-6 Flash动画的播放和停止

13.2.2 添加Shockwave对象

Shockwave是Macromedia公司制定的一种用于在Web进行媒体交互的标准，它采用压缩的格式，可以使Macromedia Director所创建的媒体文件被快速下载，并在浏览器中播放。

与Flash动画类似，要在网页中播放 Shockwave，必须带有相应的播放器，在 Netscape Navigator中，通过插件来实现，而在Internet Explorer中，则通过ActiveX控件来实现。在插入Shockwave动画时，Dreamweaver会使用<object>标记和<embed>标记来保证在两种主流浏览

器中正确播放动画。

要获得最好的交叉平台效果，可以使用 Macromedia Aftershock来添加HTML和JavaScript，以操作 Shockwave动画。Aftershock可以为 Shockwave动画添加多种特性，例如，可以自动检查您的浏览器类型、ActiveX控件版本和插件版本，并自动进行适应。

1. 插入Shockwave动画

要插入 Shockwave动画，可以按照如下方法进行操作：

1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。

2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Shockwave”命令；或是单击对象面板上的“Insert Shockwave”(插入 Shockwave)按钮，这时会出现如图 13-2所示的对话框，允许您从磁盘上选择对象文件。

3) 选择要插入的 Shockwave动画文件，同时在对话框上可以设置 URL的类型。

4) 单击“Select”按钮，即可将动画插入到文档中。图 13-7显示了 Shockwave动画被插入到文档中的情形，它以一个图标形式显示。

2. 设置Shockwave对象属性

从文档窗口中选中 Shockwave对象，从属性面板上，可以设置其属性，如图 13-8所示。可以看到，这里的属性设置同 Flash对象大致相同，但是为了便于读者阅读，我们仍然对它进行介绍。

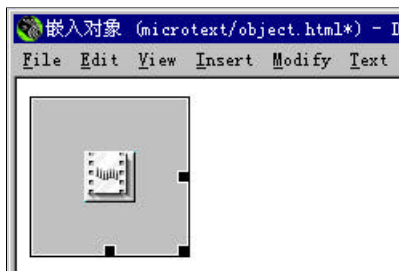


图13-7 文档窗口中的Shockwave对象

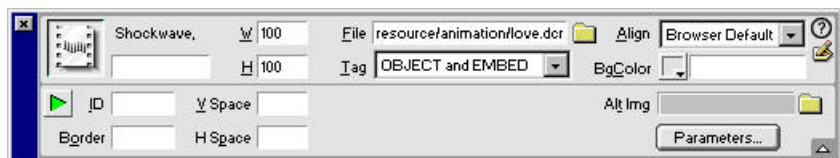


图13-8 设置Shockwave对象属性

Shockwave 在该文本框中，可以设置对象的名称，以便脚本对之进行引用。它实际上设置的是<object>标记的name属性。

W 在该文本框中，可以设置对象的宽度，默认单位是像素，您也可以采用如下的单位：pc、pt、in、mm、cm或者%。它实际上设置的是<object>标记的width属性。

H 在该文本框中，可以设置对象的高度，默认单位是像素，同对象宽度值一样，您也可以采用其他的单位。它实际上设置的是<object>标记的height属性。

File 在该文本框中可以指定 Shockwave对象文件的URL路径，可以直接输入，也可以单击右方的文件夹按钮，从磁盘上选择文件。它实际上是在<object>和</object>标记间添加了一个<param>标记，将其name属性设置为“src”，然后将其value属性设置为这里的URL。

Tag 在该下拉列表框中，可以选择在文档中嵌入对象所使用的标记，默认状态下同时使用<object>和<embed>标记，以便网页同时被 Internet Explorer和Netscape Navigator所正确浏览。根据用户拥有浏览器的不同，可以仅仅选择使用一种标记，来减少文档长度。

Align 在该下拉列表中，可以选择对象在文档窗口中水平方向上的对齐方式，可用的选项同我们处理图像对象时的对齐选项一样，请参看本书有关图像的章节。该操作实际上设置的是<object>标记的align属性。

BgColor 在该颜色框中，可以设置对象的背景颜色。您可以单击颜色按钮，打开颜色板，然后选择需要的颜色，也可以直接在文本框中输入颜色的十六进制数值。它实际上是在 `<object>` 和 `</object>` 标记间添加了一个 `<param>` 标记，将其 `name` 属性设置为 “bgcolor”，然后将其 `value` 属性设置为这里的颜色值。

ID 在该文本框中可以设置可选的 ActiveX 的 ID 参数。该参数通常用于在 ActiveX 控件之间传递信息。它实际上设置的是 `<object>` 标记的 `id` 属性。

Borders 在该文本框中，可以设置对象边框的宽度，单位是像素。它实际上设置的是 `<object>` 标记的 `border` 属性。

V Space 在该文本框中可以设置对象上端和下端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是 `<object>` 标记的 `vspace` 属性。

H Space 在该文本框中可以设置对象左端和右端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是 `<object>` 标记的 `hspace` 属性。

Alt Img 在该文本框中，可以输入用于替换对象的图像 URL 地址。当浏览器不能播放该对象时，则会显示这里设置的图像。您可以直接输入图像文件的 URL 地址，也可以单击右方的文件夹按钮，从磁盘上选择图像文件。该操作实际上是在 `<object>` 和 `</object>` 标记间添加 `` 标记及该标记所包含的相应属性。

该特性只在使用 `<object>` 标记时有效。对 `<embed>` 标记无效。

Parameter 单击该按钮，会打开如图 13-5 所示的对话框，提示您输入其他需要的参数。单击 “+” 按钮可以添加新参数，单击 “-” 按钮可以删除现有参数，单击箭头按钮，可以改变参数的顺序。它实际上就是在 `<object>` 和 `</object>` 标记间添加相应的 `<param>` 标记，其 `name` 属性就是对话框中 “Parameter” 栏的内容，而 `value` 属性则是对话框中 “Value” 栏的内容。

例如，采用下面的代码，可以实现在文档中插入 Shockwave 动画：

```
<object classid="clsid:166B1BCA-3F9C-11CF-8075-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/director/sw.cab#version=7,0,2,0"
name="Love" id="Love" border="2" vspace="5" hspace="5">
  <param name="src" value="resource/animation/love.dcr">
  <param name="BGCOLOR" value="#FF0000">
</object>
```

3. 播放 Shockwave 动画

同播放 Flash 对象一样，直接单击属性面板上的播放按钮或停止按钮，可以在文档窗口中控制动画的播放，如图 13-9 所示。

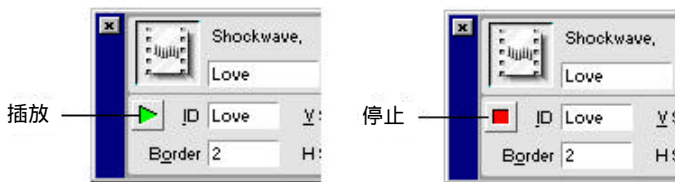


图13-9 Shockwave对象的播放和停止

13.2.3 添加Generator对象

Macromedia Generator 提供了语言操作动态网页内容的方法。通过免费的 Generator 创作模

板，您可以利用Flash 4创建Generator文件，该文件可以被运行Getgenerator服务器程序的Web服务器所使用。

1. 插入Generator对象

要插入Generator对象，可以按照如下方法进行操作：

1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。

2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Generator”命令；或是单击对象面板上的“Insert Generator”（插入Generator）按钮，这时会出现如图13-10所示的对话框。

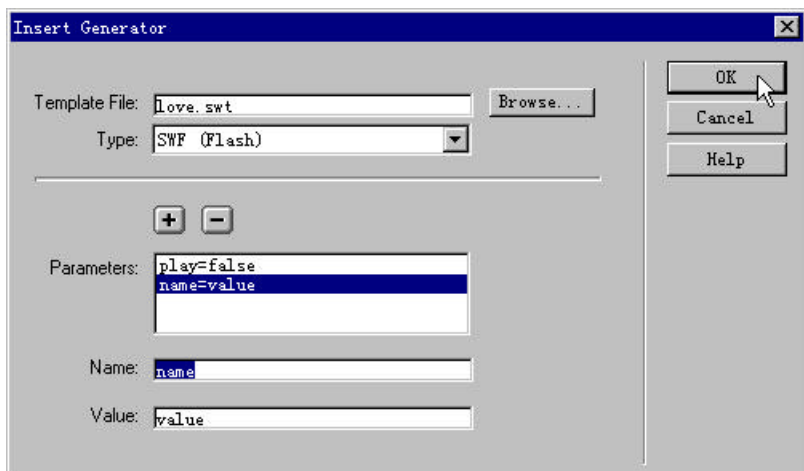


图13-10 插入Generator对象

3) 在“Template File”（模板文件）文本框中，可以输入模板文件的路径和名称，也可以单击“Browse”按钮，从磁盘上选择模板文件。

4) 从“Type”下拉列表中，可以选择模板类型。

5) 单击“+”按钮，可以添加相应的参数，实际上就是添加相应的 <param>标记。单击“-”按钮，则可以删除相应的参数，实际上就是删除相应的 <param>标记。

6) 在“Name”文本框中，可以输入参数名称，实际上就是设置相应 <param>标记的name属性。

7) 在“Value”（值）文本框中，可以输入参数值，实际上就是设置相应 <param>标记的value属性。

8) 设置完毕，单击“OK”按钮，确定操作。

依据对象类型的不同，该对象在文档窗口中显示的图标也不同，例如，如果类型选择“Flash”，则显示为一个Flash的图标。

2. 设置Generator对象属性

一般来说，从文档窗口中选对象，然后可以从属性面板上设置其属性，依赖于对象的不同，属性面板也不相同。

另一种更常用的方法是启动HTML源代码检视器，手工修改对象属性。

通常，在插入对象时，Dreamweaver会自动为对象应用模板文件中所附带的各种参数和属性。

13.2.4 添加Fireworks HTML对象

Fireworks是Macromedia公司的另一拳头产品，它可以构建高质量的 Web图像，也可以制作包含HTML代码或JavaScript脚本的动态 Web图像。

实际上，我们在本书介绍图像的章节中已经介绍了如何往文档中插入 Fireworks HTML文档，这里再重复介绍一下，您可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Fireworks HTML”命令；或是单击对象面板上的“Insert Fireworks HTML”(插入Fireworks HTML)按钮，这时会出现如图13-11所示的对话框。

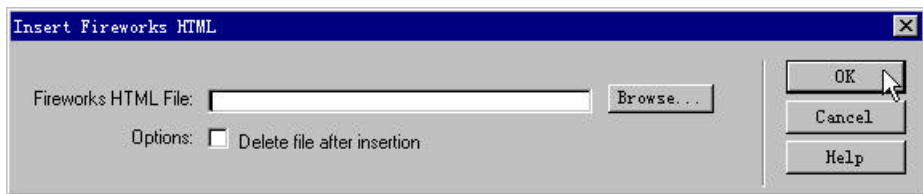


图13-11 插入Fireworks HTML对象

- 3) 在“Fireworks HTML File”(Fireworks的HTML文件)文本框中输入要插入文件的URL地址，或单击“Browse”按钮，从磁盘上选择要插入的文件。
- 4) 如果选中“Delete file after insertion”(插入后删除文件)复选框，则在插入文档后，删除原先位置上的文档。如果该文件是本地磁盘上的文件，则会被放入回收站；如果该文件是网络上的文件，则会被直接删除(您必须有删除权限)。
- 5) 单击“OK”按钮，确定操作。这时图像及其附加的HTML代码(以及JavaScript，如果有的话)就被插入到当前Dreamweaver的文档中。

13.2.5 添加Java小程序

Java是目前最成功的程序编程语言之一，利用Java，可以编写一些短小精悍的轻量级程序，也即我们所说的小程序(applet)在网页中，Java可以说是无所不能，利用Java可以实现各种复杂的程序控制，也可以实现炫目多彩的动态效果。

在Dreamweaver文档窗口中，可以直接插入Java小程序，为了保持最好的兼容性，Dreamweaver会在文档中使用<applet>和</applet>标记，而不是使用兼容性不够好的<object>和</object>标记。

1. 插入Java小程序

要插入Java小程序，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Applet”命令；或是单击对象面板上的“Insert applet”(插入小程序)按钮，这时会出现如图13-2所示的对话框。
- 3) 选择要插入的Java小程序文件，同时在对话框上可以设置URL的类型。

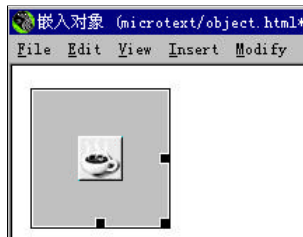


图13-12 插入Java小程序

4) 单击“Select”按钮,即可将小程序插入到文档中。图 13-12显示了小程序被插入到文档中的情形,它以一个图标的形式显示。

2. 设置Java小程序属性

要设置插入到文档中的小程序属性,可以首先从文档窗口中选中小程序图标,然后从属性面板上进行设置,如图 13-13所示。

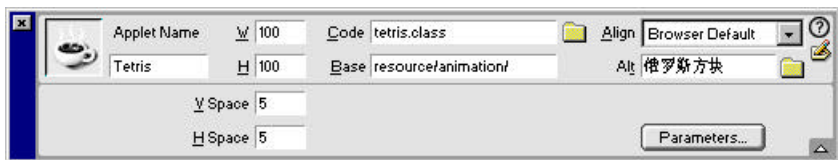


图13-13 设置Java小程序属性

Applet Name 在该文本框中,可以输入小程序的名称,这主要用于实现文档中各小程序之间的相互定位和通信。该操作实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `name` 属性。

W 在该文本框中,可以设置 Java 小程序运行时显示区域的宽度,默认单位是像素,您也可以采用如下的单位: pc、pt、in、mm、cm 或者 %。它实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `width` 属性。

H 在该文本框中,可以设置 Java 小程序运行时显示区域的高度,默认单位是像素,同对象的宽度值一样,您也可以采用其他的单位。它实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `height` 属性。

Code 在该区域,可以输入小程序对应的文件名称。您可以直接在文本框中输入,也可以单击右方的文件夹按钮,从磁盘上选择程序文件。该操作实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `code` 属性。

Base 在该区域,可以输入小程序文件所在的文件夹路径。它同“Code”(代码)中输入的内容一起构成小程序文件的 URL 地址。该操作实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `codebase` 属性。

Align 在该下拉列表中,可以选择小程序对象在文档窗口中水平方向上的对齐方式,可用的选项同我们处理图像对象时的对齐选项一样,请参看本书介绍图像的章节。该操作实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `align` 属性。

Alt 在该区域中,可以输入小程序对象的替换内容。当浏览器不能运行小程序时,则会显示这里的内容。如果输入的是普通文本,则该操作实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `alt` 属性;如果输入的是一个图像的 URL,则实际上是在 `<applet>` 和 `</applet>` 标记之间添加 `` 标记及相应属性。建议再利用手工的方法,为该图像对应的 `` 标记设置 `alt` 属性,以获取更好的网页兼容性。

V Space 在该文本框中可以设置小程序对象上端和下端同其他内容的间距,单位是像素。它实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `vspace` 属性。

H Space 在该文本框中可以设置小程序对象左端和右端同其他内容的间距,单位是像素。它实际上设置的是 `<applet>` 标记的 `hspace` 属性。

Parameter 单击该按钮,会打开如图 13-5 所示的对话框,提示您输入其他需要的参数。单击“+”按钮可以添加新参数,单击“-”按钮可以删除现有参数,单击箭头按钮,可以改变参数的顺序。它实际上就是在 `<applet>` 和 `</applet>` 标记间添加相应的 `<param>` 标记,其 `name`

属性就是对话框中“Parameter”栏的内容，而value属性则是对话框中“Value”栏的内容。

下面显示了图13-13所示属性面板上相应设置所对应的代码：

```
<applet code="tetris.class" codebase = "resource/animation/" width="100" height="100" alt="俄罗斯方块"
name="Tetris" vspace="5" hspace="5">
</applet>
```

13.2.6 添加ActiveX控件

ActiveX控件也被称作OLE控件，它是Microsoft公司开发的一种在应用程序间共享代码的技术，可以实现代码的重复使用，是Microsoft组件对象模型（COM）的核心。虽然它只能应用于Windows环境下，但是市场占有率正在迅速增长，目前已经成为事实上的标准，很多时候都使用它来替代Java小程序。

ActiveX控件的表现很像一个插件，利用ActiveX可以像搭积木一样快速构建应用程序。实际上，可以将ActiveX控件看作是一个具有最小功能特性的程序块，或程序包。

如果要在网页中使用ActiveX控件，该控件首先应该被安装到系统中，这个过程称作注册。如果您在网页中使用的ActiveX控件没有被注册，则在浏览网页时，会自动下载该控件，并进行注册。

在Dreamweaver中可以很方便地插入ActiveX控件，由于ActiveX控件只能用在Windows环境下的Internet Explorer浏览器中，因此Dreamweaver使用<object>和</object>标记来在HTML文档中实现ActiveX对象的插入。

1. 插入ActiveX控件

要往文档中插入ActiveX控件，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“ActiveX”命令；或是单击对象面板上的“Insert ActiveX”（插入ActiveX）按钮。

同插入其他对象不同，插入ActiveX后，不会出现对话框，而是直接在文档窗口中添加一个ActiveX控件图标，如图13-14所示。



图13-14 插入ActiveX控件

2. 设置ActiveX控件属性

从文档窗口中选中ActiveX控件图标，可以在属性面板上设置其属性，如图13-15所示。



图13-15 设置ActiveX控件属性

ActiveX Name 该文本框中，可以输入控件的名称，该名称可以被脚本所引用。该操作实际上设置的是<object>标记的name属性。

W 在该文本框中，可以设置对象的宽度，默认单位是像素，您也可以采用如下的单位：

pc、pt、in、mm、cm或者%。它实际上设置的是<object>标记的width属性。

H 在该文本框中，可以设置对象的高度，默认单位是像素，同对象的宽度值一样，您也可以采用其他的单位。它实际上设置的是<object>标记的height属性。

Class ID 在该区域可以设置ActiveX控件在浏览器中的标识。您可以直接在其中输入标识值，也可以从下拉列表中选择现有的标识值。单击右方的“减号”按钮，则可以删除当前输入的标识值。

当网页被浏览器载入时，浏览器会根据这里的标识值来从系统中查找网页中ActiveX对象所对应的控件本身。如果该控件尚未被安装到系统中，也即尚未被注册，则浏览器会试图从“Base”区所指定的地址上下载并注册它。

该操作实际上设置的是<object>标记的classid属性。

Embed (嵌入) 选中该复选框，则Dreamweaver会在<object>标记中添加<embed>标记，如果在Netscape Navigator浏览器中带有支持ActiveX控件的插件，则可以由这里的<embed>标记激活插件，实现ActiveX控件的功能。

Src 如果选中了“Embed”复选框，则可以在该区域定义被Netscape Navigator浏览器插件所使用的文件地址。如果不在这里输入数据，则Dreamweaver会试图从现有的ActiveX控件属性中提取该值。该操作实际上设置的是<embed>标记的src属性。

Align 在该下拉列表中，可以选择ActiveX控件对象在文档窗口中水平方向上的对齐方式，可用的选项同我们处理图像对象时的对齐选项一样，请参看本书介绍图像的一章。该操作实际上设置的是<object>标记的align属性。

Base 该区域中允许您指定包含ActiveX控件的URL地址。如果该控件尚未被安装到用户的系统中，也即尚未被注册，则在浏览网页时，会自动从该地址上下载此控件。该操作实际上设置的是<object>标记的codebase属性。

ID 在该文本框中可以设置可选的ActiveX的ID参数。该参数通常用于在ActiveX控件之间传递信息。它实际上设置的是<object>标记的id属性。

Data 在该区域，可以指定ActiveX控件所载入的数据文件。大多数类型的控件，例如Shockwave和RealPlayer，都不需要使用该参数。该操作实际上设置的是<object>标记的data属性。

Alt Img 在该文本框中，可以输入用于替换ActiveX控件对象的图像URL地址。当浏览器不能运行该对象时，则会显示这里设置的图像。您可以直接输入图像文件的URL地址，也可以单击右方的文件夹按钮，从磁盘上选择图像文件。该操作实际上是在<object>和</object>标记间添加标记及该标记所包含的相应属性。

Borders 在该文本框中，可以设置对象边框的宽度，单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的border属性。

V Space 在该文本框中可以设置对象上端和下端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的vspace属性。

H Space 在该文本框中可以设置对象左端和右端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是<object>标记的hspace属性。

Parameter 单击该按钮，会打开如图13-5所示的对话框，提示您输入其他在属性面板上无法输入的参数。单击“+”按钮可以添加新参数，单击“-”按钮可以删除现有参数，单击

箭头按钮，可以改变参数的顺序。它实际上就是在 `<object>` 和 `</object>` 标记间添加相应的 `<param>` 标记，其 `name` 属性就是对话框中“Parameter”（参数）栏的内容，而 `value` 属性则是对话框中“Value”（值）栏的内容。

对应图 13-15 所示的属性面板，相应的代码如下所示：

```
<object classid="clsid:CFCDAA03-8BE4-11cf-B84B-0020AFBBCCFA" width="100" height="100"
name="BCast" id="BCast" align="top" vspace="5" hspace="5" border="2" codebase="http://www.realplay.com">
</object>
```

3. 运行 ActiveX 控件

同 Flash 对象和 Showwave 对象类似，您可以在文档窗口中运行 ActiveX 控件，单击属性面板上的播放按钮，可以运行控件，这时原先的播放按钮会变为停止按钮，单击停止按钮可以停止控件的运行。

13.2.7 添加 Netscape Navigator 插件内容

如果说利用 ActiveX 控件可以增强 Internet Explorer 的能力，实现对网页中多种媒体的播放，那么在 Netscape Navigator 中，通过使用插件（Plugin），也可以达成同样的目的。

在 Dreamweaver 中可以很容易地往网页中插入媒体对象，然后利用 Netscape Navigator 中的插件播放媒体对象，充分表现网页的魅力。通常我们将这种媒体对象称作插件内容。例如，我们在文档中添加一个对 pdf 文档的引用，要在 Netscape Navigator 中显示 pdf 文档的内容，您必须安装相应的插件，我们将这个被引用的 pdf 称作插件内容，而相应的 pdf 浏览器称作插件。

在 Dreamweaver 中是使用 `<embed>` 标记对插件内容进行组织的。

1. 插入插件内容

要往文档中插入插件内容，可以按照如下方法进行操作：

- 1) 将插入点放置到文档中要插入对象的位置上。
- 2) 打开“Insert”菜单，选择“Media”，再从子菜单中选择“Plugin”命令；或是单击对象面板上的“Insert Plugin”（插入插件）按钮，这时会出现如图 13-2 所示的对话框，提示您选择插件内容。

3) 选择要插入的文件，同时在对话框上可以设置 URL 的类型。

4) 单击“Select”按钮，即可将文件插入到文档中。图 13-16 显示了插入插件内容的情形，它以一个图标的形式显示。



图13-16 插入插件内容

2. 设置插件内容属性

从文档窗口中选中插件内容图标，可以在属性面板上设置其属性，如图 13-17 所示。



图13-17 设置插件内容属性

Plugin 该文本框中，可以输入用于播放媒体对象的插件的名称，该名称可以被脚本所

引用。该操作实际上设置的是 <embed> 标记的 name 属性。

W 在该文本框中，可以设置对象的宽度，默认单位是像素，您也可以采用如下的单位：pc、pt、in、mm、cm 或者 %。它实际上设置的是 <embed> 标记的 width 属性。

H 在该文本框中，可以设置对象的高度，默认单位是像素，同对象的宽度值一样，您也可以采用其他的单位。它实际上设置的是 <embed> 标记的 height 属性。

Src 在该文本框中，可以设置插件内容的 URL 地址。您可以直接输入地址，也可以单击右方的文件夹按钮，从磁盘上选择文件。该操作实际上设置的是 <embed> 标记的 src 属性。

Plg Url (插件 Url) 在该文本框中，可以输入插件所在的路径。在浏览网页时，如果浏览器中没有安装该插件，则会从此路径上下载插件。该操作实际上设置的是 <embed> 标记的 pluginspage 属性。

Align 在该下拉列表中，可以选择插件内容在文档窗口中水平方向上的对齐方式，可用的选项同我们处理图像对象时的对齐选项一样，请参看本书介绍图像的一章。该操作实际上设置的是 <embed> 标记的 align 属性。

V Space 在该文本框中可以设置对象上端和下端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是 <embed> 标记的 vspace 属性。

H Space 在该文本框中可以设置对象左端和右端同其他内容的间距，单位是像素。它实际上设置的是 <embed> 标记的 hspace 属性。

Borders 在该文本框中，可以设置对象边框的宽度，单位是像素。它实际上设置的是 <embed> 标记的 border 属性。

Parameter 单击该按钮，会打开如图 13-5 所示的对话框，提示您输入其他在属性面板上无法输入的参数。单击 “+” 按钮可以添加新参数，单击 “-” 按钮可以删除现有参数，单击箭头按钮，可以改变参数的顺序。它实际上就是在 <embed> 中添加新的属性，其中属性名称是对话框中 “Parameter” 栏的内容，而属性值则是对话框中 “Value” 栏的内容。

对于图 13-17 所示的属性面板，对应的代码如下所示：

```
<embed src="resource/B98.pdf" width="100" height="100" name="Luxun" align="top" vspace="5"
hspace="5" pluginspage="http://www.adobe.com" border="2">
</embed>
```

3. 播放插件内容

要在文档窗口中播放插件内容，首先您的计算机中必须已经安装有相应的插件。

要播放插件，您可以按照如下方法进行操作：

打开 “View” 菜单，选择 “Plugins”，然后从子菜单中选择 “Play”（播放），即可播放插件内容。

打开 “View” 菜单，选择 “Plugins”，然后从子菜单中选择 “Stop”（停止），即可停止播放插件内容。

打开 “View” 菜单，选择 “Plugins”，然后从子菜单中选择 “Play All”（播放全部），即可播放网页上全部的插件内容。

打开 “View” 菜单，选择 “Plugins”，然后从子菜单中选择 “Stop All”（停止全部），即可停止播放网页上全部的插件内容。

实际上，从文档窗口中选插件内容图标，单击属性面板上的播放按钮，可以播放该插件内容。这时播放按钮会变为停止按钮，单击停止按钮，则可以停止对插件内容的播放。