

DAS BILD ALS OBJEKT IM TEXTDOKUMENT

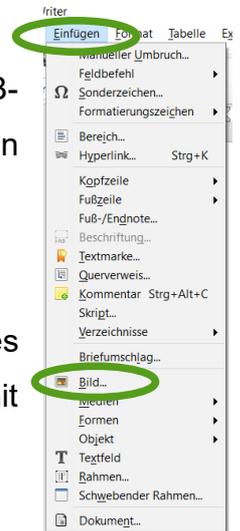
Ein weiteres Element eines Textdokuments ist ein Objekt der Klasse **BILD**. Ein Bild ist also als Objekt in einem Textdokument wiederzufinden.

Wie kann man ein Bild in ein Textdokument einfügen?

Das Bild, das du einfügen möchtest, muss auf deinem Rechner oder deinem USB-Stick gespeichert sein. Das Einfügen in das Textdokument selbst funktioniert dann ganz einfach:

Unter dem Menüpunkt **Einfügen** findest du die Option **Bild**.

Klickst du darauf, so öffnet sich ein Dateimanager, in dem du den Speicherort des Bildes, das du einbinden möchtest, auswählen kannst. Bestätige anschließend mit **OK**. Das Bild taucht im Textdokument genau dort auf, wo dein Cursor steht.



Aufgabe 01 Füge dein Bild in deine Quartettkarte ein



Öffne deine Quartettkarte. In den letzten Stunden hast du bereits die Seite und den ersten Absatz gestaltet. Nun soll auch dein Bild eingefügt werden.

- 1) Öffne deine Quartettkarte und füge einen neuen Absatz ein.
- 2) Binde nun das von dir gewählte Bild in die Quartettkarte ein.

Verändere das Bild noch nicht!

Wie kann man ein eingebundenes Bild verändern?

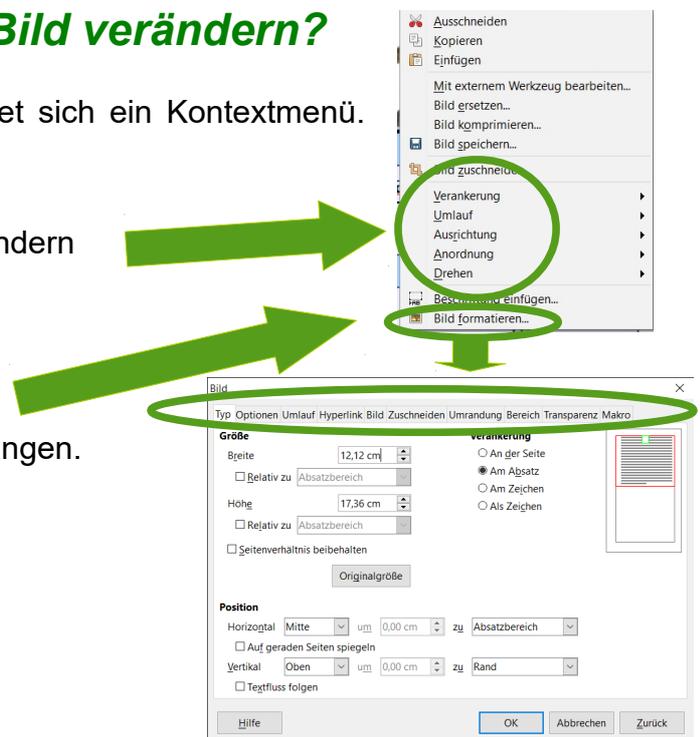
Durch Rechtsklick auf ein eingebundenes Bild öffnet sich ein Kontextmenü. Hier hast du entweder die Möglichkeit,

→ einzelne Eigenschaften des Bildes direkt zu ändern

oder

→ über den Menüpunkt **Bild formatieren**

zu weiteren Einstellungsmöglichkeiten zu gelangen.

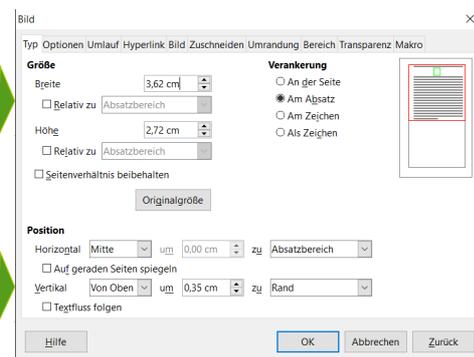


Welche Eigenschaften eines Bildes kann man verändern?

Typ

Unter dem Menüpunkt **Typ** kannst du die Größe des Bildes (d.h. Höhe und Breite) verändern. Dabei kannst du insbesondere das Seitenverhältnis beibehalten, damit das Bild nicht verzerrt wird.

Außerdem kannst du die Position des Bildes (Horizontal und Vertikal) festlegen.



Aufgabe 03 Größe und Position des Bildes ändern



Die Quartettkarten eines Spiels sind immer einheitlich gestaltet. Die Bilder auf unseren Quartettkarten haben folgende Maße:

→ Breite: **3,62 cm**

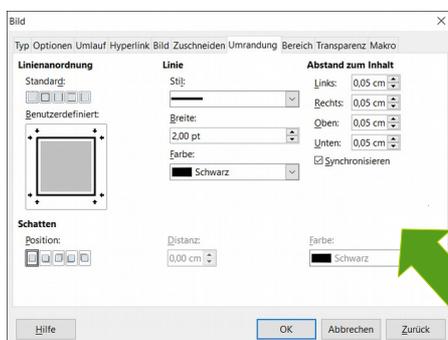
→ Höhe: **2,72 cm**

→ Position:

x horizontal: **mittig**

x vertikal: **0,3 cm vom oberen Rand entfernt**

Passe das Bild auf deiner Quartettkarte diesen Maßen an.



Umrandung

Den Menüpunkt Umrandung kennst du im Wesentlichen bereits aus den letzten Stunden. Die Einstellung der Umrandung eines Bildes funktioniert genauso, wie die Einstellung der Umrandung einer Seite oder eines Absatzes.

Du kannst zusätzlich einstellen, wie viel Abstand die Umrandung zum Inhalt (d.h. zum Bild) haben soll.

Aufgabe 05 Ein Bild umranden



Auf der Quartettkarte soll das Bild auf jeder Seite **umrandet** sein, und zwar mit einer **schwarzen, durchgezogenen Linie** der Breite **2,00 pt**, die jeweils **0,1 cm Abstand** zum Bild selbst hat.

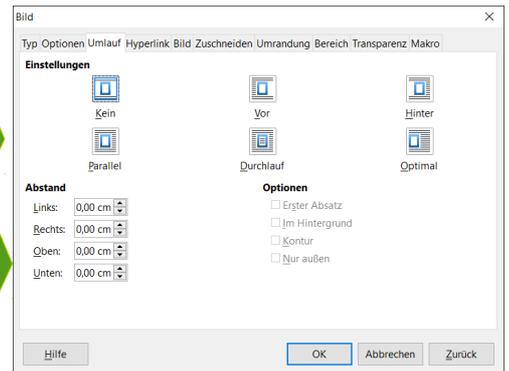
Umrande dein Bild nach diesen Angaben.

Umlauf

Unter dem Menüpunkt Umlauf kannst du das Verhalten des Textes in der Umgebung des Bildes festlegen.



Außerdem kannst du festlegen, wie viel Abstand der Text vom Bild hat.



Aufgabe 06 Umlauf eines Bildes



Wir werden nun gemeinsam ausprobieren, wie sich verschiedene Einstellungen des Umlaufs auf die Darstellung von Text und Bild auswirken.

Welche Art des Umlaufs würdest du bei dem Bild auf der Quartettkarte wählen?

Wie sieht die Klassenkarte der Klasse BILD aus?

Wie wir bereits festgestellt haben, ist ein Bild als Objekt im Textdokument zu finden. Hinter einem Objekt steht immer die dazugehörige Klasse – der Bauplan für Objekte dieser Art.

BILD
Breite Höhe Verankerung Umlauf Position ...
BreiteEinstellen(Breite) VerankerungEinstellen(Verankerung) ... Bewegen(x-Richtung, y-Richtung) ...



Name der Klasse



Attribute der Klasse BILD



Methoden der Klasse BILD