

Abbildungen im Textprogramm

An vielen Stellen können Bilder aufwändige Erklärungen ersetzen oder Dinge anschaulicher machen. Deshalb werden sie oft auch in Texten als Bild-Objekt eingefügt. In vielen freien Textprogrammen gibt es dafür im Menü den Punkt »Einfügen« mit dem Unterpunkt »Bild...«, mit dem man ein passendes Bild auswählen kann.

Ein solches Bild-Objekt hat auch verschiedene Attribute, die für die Darstellung verantwortlich sind. Diese lassen sich über das Kontextmenü erreichen, das man am Computer über die rechte Maustaste aufruft. In Abbildung 1 ist das Kontextmenü zu sehen, das die Eigenschaften als letzten Menüpunkt enthält.

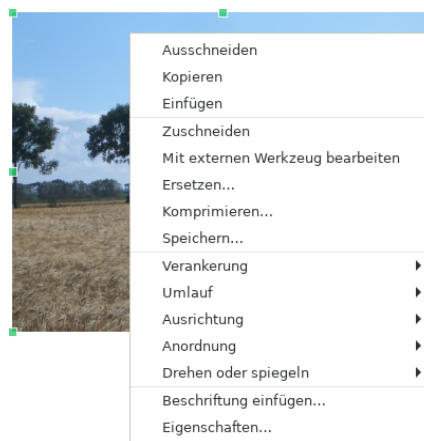


Abbildung 1: Bild mit Kontextmenü zum Anpassen der Attribute

Bei diesen Attributen lässt sich unter anderem auch einstellen, ob und wie das Bild vom Text umflossen sein soll. Die Möglichkeiten im Menü werden in Abbildung 2 dargestellt.

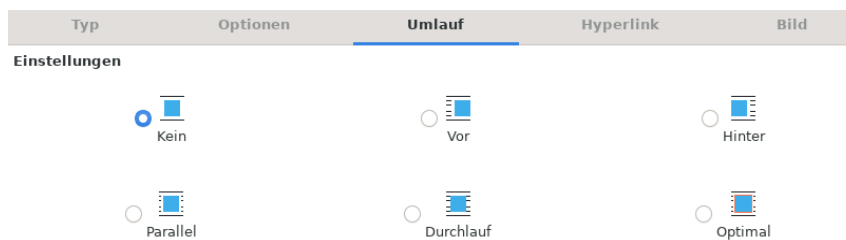


Abbildung 2: Die Möglichkeiten für den Umlauf bei einem Bild

Aufgabe 1

Erstelle ein Textdokument mit Fülltext. Einen Generator dafür kannst du z. B. unter <https://www.blindtextgenerator.de/> finden.

Aufgabe 2

Füge dem Text mindestens zwei Bilder hinzu und ziehst sie in der angezeigten Größe so passend, dass sie nur einen kleinen Teil der Seite umfassen. Ändere dann das Attribut zum Umlauf so, dass beide Bilder unterschiedlich in den Text eingepasst werden. Dieses könnte z. B. einmal an der linken und einmal an der rechten Seite des Textes sein.

Bildbeschriftungen

Wie auch auf diesem Arbeitsblatt verwendet, ist es üblich, dass man Bilder mit einer Beschriftung versieht, die direkt unter oder über dem Bild zu lesen ist. Eine solche Beschriftung kann über das Kontextmenü hinzugefügt werden. In Abbildung 1 ist es der vorletzte Menüpunkt.

Aufgabe 3

Ergänze deine Bilder im Text jeweils mit einer passenden Beschriftung.