

1. Fließende und feste Objekte

RagTime stellt für das Einfügen von Nicht-Text-Elementen (Bilder, Tabellen, Grafiken) zwei Möglichkeiten zur Verfügung:

- a. „Fließende“ Objekte: Dabei werden die eingefügten Elemente von RagTime wie ein Teil des Textes behandelt. Sie werden genau an der Stelle eingefügt, wo gerade der Text-Cursor steht und werden mit dem Text „mitgeschoben“ (daher „fließende“ Objekte). Dieser Weg ist besonders sinnvoll bei rel. kleinen Elementen, die in einem unmittelbaren Zusammenhang mit der Textpassage stehen. Nachteilig ist die m.o.w. zufällige Anordnung auf der Seite: reicht die Seite für das Bild nicht aus, springt das Programm zur nächsten Seite, auf der vorherigen bleibt eine unschöne Lücke. Vorteilhaft ist es, dass ein Bild automatisch weitergeschoben wird, wenn darüber noch weiterer Text eingefügt wird. Gestaltung (Farbe, Rahmenlinien etc) ist nicht so komfortabel wie bei festgelegten Objekten, es ist eben die schnelle „Sparversion“ für Kleinigkeiten ohne hohe gestalterische Ansprüche.
- b. Festgelegte Objekte: Für das eingesetzte Element wird ein eigener Container (Rahmen) erstellt. Über die Lage entscheidet der Benutzer selbst, ein Bild kann also z.B. mittig auf eine Seite gesetzt werden oder bei mehrseitigen (wiederholten) Blättern kann ein Bild oder eine Tabelle immer an der gleichen Stelle stehen (für den Leser oft eine Erleichterung). Der Text kann auch um eingefügte Objekte, die nicht die ganze Seitenbreite ausfüllen, herumfließen. Wenn man sich nicht sicher ist, sollte man sich eher für diesen Weg entscheiden, insbesondere bei größeren Elementen. Das Verschieben „von Hand“ geht auch schnell (wenn es sich nicht gerade um ein Produkt aus sehr vielen Seiten handelt, aber für eure Memoiren ist ja wohl noch etwas Zeit).

2. Fließende Objekte

2.1. Fließendes Objekt erzeugen

Cursor an die gewünschten Textstelle setzen (soll das Element in einer eigenen Zeile stehen, vorher >Return< drücken)

Text - Inhaltsart: Auswählen:

„Zeichnung“, um mit den Grafikelementen von RagTime zu arbeiten (Vierecke, Kreise, Pfeile etc.)

„Rechenblatt“, um eine Tabelle einzufügen

„Bild“, um ein vorhandenes, z.B. eingescanntes Bild einzusetzen

Es erscheint jeweils ein kleiner Rahmen.

2.2. Objektgröße verändern

Rand des Rahmens anklicken: Das Kästchen wird ausgefüllt, am Rand erscheinen die Anfasserpunkte.

von innen her mit Cursor an einen Anfasserpunkt gehen: Cursor wird zu dickem Pfeil mit gedrückter Maustaste Rahmengröße verändern (verkleinern durch rückwärts nach innen Ziehen)

2.3. Objektlage im Text

Da fließende Objekte wie Wort im Text behandelt werden, wirken sich entsprechend auch alle Formatierungsbefehle aus. Praktisch sind folgende Möglichkeiten:

- a. >Return<: Element sitzt in eigener Zeile (kein Text davor), sollte man i.d.R. immer machen
- b. Leertaste vor dem Element (Cursor also vor das Kästchen setzen): waagrechtes Verrücken
- c. Tabulatortaste: Verrücken in größeren Abständen
- d. Format - Ausrichtung - zentriert: Objekt sitzt genau in Zeilenmitte

2.4. Objektrahmen und -füllung (z.B. mit Farbe)

In das Objekt klicken

>Strg. I< (oder Text - Information)

„fließende Objekte“ wählen

Einstellungen vornehmen:

Hintergrundfüllvorlage (nur wirksam bei Bild und Zeichnung)

Randlinienvorlage: „Containerrand“ wird nicht gedruckt, „Standardlinie“ wird gedruckt. Für andere, z.B. farbige Linien müssten zuerst Linienvorlagen erzeugt werden, das soll in einem weiteren Kursteil besprochen werden).

Außerdem kann die Größe auch als Zahlenwerte eingegeben werden (wie im Kurs 2 beschrieben).

3. Festgelegte Objekte

3.1. Festgelegtes Objekt erzeugen

Das kennen wir bereits aus dem Einführungsnachmittag:

In den leeren Bereich außerhalb des Textrahmens klicken (in der Werkzeugleiste unter dem Hauptmenü erscheinen die verschiedenen Objektarten: Viereck, abgerundetes Viereck, Kreis etc.)

Gewünschte Objektart anklicken

An gewünschter Stelle (oder irgendwo, Verschieben kein Problem) Objektrahmen aufziehen.

Wird das Objekt in vorhandenem Text erzeugt, schiebt es Text beiseite, der Text läuft herum.

Das Objekt ist noch eine „embryonale Zelle“, wir „differenzieren“ sie:

Falls Objekt keine Anfasserpunkte zeigt: auf Randlinie klicken

Im Kästchen neben Objektarten in der Werkzeugleiste auswählen, welche Inhaltsart gewünscht wird (z.B. „Bild“, entsprechend zu der Auswahl bei den fließenden Objekten)

3.2. Objektgröße verändern

An den Anfasserpunkten ziehen

3.3. Objektlage verändern

Cursor auf Rahmenlinie, nicht an Anfasserpunkt, führen (wird zu Diagonal-Doppelpfeil)

Maustaste drücken (wird zur Hand)

mit gedrückter Maustaste verschieben

3.4. Objektgestaltung

Auf Rahmenlinie klicken

>Strg I< : Hier steht jetzt die gesamte Fülle der Gestaltungsmöglichkeiten zur Verfügung, experimentiert damit, solange ihr Lust und Zeit habt)

Besondere Funktion: **Textumfluss**:

Im Informationsfenster „Objekte“: „Text umfließt Objekt“ Häkchen setzen oder ausschalten, ggf. kann der Abstand zwischen dem Objekt und dem umfließenden Text eingestellt werden.

Fließt der Text nicht um das Objekt, liegt es auf dem Text, verdeckt ihn also! Der Text muss deshalb mit Leerzeilen weggeschoben werden oder in einen Container „verbannt“ werden, der neben dem Objekt liegt. (Kommt gleich!)

3.5. Seitenlayout mit festen Objekten

Bei großen Objekten, die die ganze Seitenbreite einnehmen, ist es sinnvoller, Text und Bild in zwei Containern unterzubringen, die neben (also nicht übereinander) liegen. Öffnet zum Üben das Dokument von Kurs 2 (Textseite mit Kopf).

Rand des Textrahmens anklicken

oberen Anfasser anklicken und oberen Rand nach unten ziehen

Geht nicht? Objekt ist fixiert! Unsere Schutzmaßnahme gegen Dussligkeit muss vorübergehend aufgehoben werden:

>Strg. I< - Objekte - „fixiert“ Häkchen entfernen, OK : neuer Versuch: obere Kante nach unten ziehen. Dabei ein wenig mit der Maus gewackelt? Rahmen auch seitlich verschoben? Übung zur Wiederholung:

Fenster - Paletten - Objektkoordinaten : oberen Rand auf 12 cm setzen, übrige Randabstände belassen bzw. zurücksetzen (links 2,5 cm, rechts 20 cm, unten 28 cm): zwischen dem Kopffahmen und dem Textbereich ist ein freier Raum.

In den freien Raum einen neuen Rechteckcontainer setzen:

entweder von Hand einfügen: oberen und unteren Rand bündig mit Unterkante Kopffahmen bzw. Oberkante Textrahmen

oder „gezielt“: kleinen Rahmen irgendwo in den freien Raum setzen,

Fenster - Paletten - Objektkoordinaten :

linker Rand 2,5 cm

rechter Rand 20 cm

oberer Rand 2 cm

unterer Rand 12 cm

bestätigen mit Return.

Containerinhaltsart „Bild“ wählen (wie bei 3.1.)

Wer mag, kann sich weitere Anordnungen basteln, z.B. auch mit drei Containern: oben und unten für Text, in der Mitte für Bild und zur Übung für die Fähigkeiten aus Übung RT 2 vom oberen zum unteren Container (also über den mittleren Bildcontainer hinweg) ein Pipeline verlegen. Das geht doch jetzt schon wie bei Profis!

4. Bild einsetzen

Da ein leerer Rahmen keinen Spaß macht, soll natürlich zum Schluss noch ein Bild hinein. Dafür gibt es (wie sollte es anders sein) wieder (mindestens) zwei Methoden:

4.1. Bild als Datei holen

Zum Zeichen für das fehlende Bild zeigt der Bildcontainer ein diagonales Kreuz.

Doppelklicken in den Container (der Rand bekommt eine gestrichelte Linie, es erscheint das gewohnte Dateiauswahlfenster)

eine Bilddatei suchen (irgendwo ist in eurem Rechner sicher ein Bild gespeichert, z. B. als Muster für das Grafikprogramm vom Scanner). RagTime unterstützt verschiedene gängige Grafikformate wie z.B. TIF, EPS, PDF, JPG, PNG. Weitere Hinweise dazu unter 4.4.

die Bilddatei auswählen, „Import“

nach kurzer Bearbeitungszeit erscheint das Bild im Fenster.

Liefert RagTime hier eine Fehlermeldung, dann war wahrscheinlich das Bild in einem für RagTime fremden Format gespeichert. Abhilfe über Konvertierung, s. 4.4.

Weiter unter 4.3.

4.2. Drag-and-Drop-Methode oder C-V-Methode

Wenn man ein Bild in einem Grafikprogramm (z.B. vom Scannen) gerade auf dem Bildschirm hat, kann man es auch direkt aus dem Grafikprogramm in des Fenster von RagTime ziehen, sofern das Grafikprogramm mit einem für RagTime passenden Format arbeitet.

Alternativ dazu (falls der Bildschirm zu klein für zwei Fenster nebeneinander):

im Grafikprogramm Bild oder Ausschnitt davon markieren (meist >Strg A<),

Kopieren (meist >Strg C<)

mit >Strg V< in das RagTime-Fenster einsetzen.

Hier kann ich euch kein universelles Rezept geben, da leider jedes Grafikprogramm sein eigenes Süppchen kocht! (s. 4.4.)

4.3. Bild passend machen

In den meisten Fällen wird das Bild nicht gerade von Lage und Größe genau in den Rahmen passen. Sobald das Bild ausgewählt ist (in Bild klicken, gestrichelter Rand erscheint), findet man im Menü den neuen Eintrag „Bild“. Hier, z.T. auch in der Werkzeugleiste, sind alle notwendigen Operationen zugänglich:

- a. Empfehlung: „Container und Inhalt gekoppelt“ ausschalten
- b. Bild proportional an Container anpassen: Schnellmethode, liefert meist ausreichende Ergebnisse, ggf. muss aber die Positionierung des Bildes korrigiert werden, s. unter e. und f.
- c. Größenanpassung von Hand: kleines Rechteck mit Pfeil in der Werkzeugleiste (zwischen Hand und Schere) anklicken: Bild kann (proportional!) durch Ziehen mit der Maus vergrößert/verkleinert werden.
- d. Größenanpassung über Zahlenwerte: „Skalierung“: Am Besten zuerst grob mit den vorgegebenen Prozentwerten eine einigermaßen passende Größe suchen, danach kann man mit „andere ...“ genaue Prozentwerte eingeben. Diese Methode ist besonders dann sinnvoll, wenn mehrere Bilder in einem Text im gleichen Maßstab wiedergegeben werden sollen.
- e. Ausrichten, (grob): Ist zwar auch über dieses Menü zugänglich, intuitiv geht es aber schneller mit den kleinen Schema-Bildchen in der Werkzeugleiste (z.B. „oben links“ setzen).
- f. Ausrichten, fein: In der Werkzeugleiste die Hand anklicken, das Bild kann dann mit der Maus verschoben werden. Aus dem Rahmen hinausgeschobene Bildteile gehen zunächst nicht verloren, also völlig ungefährlich! Noch genauer kann das Bild mit den Cursor-Pfeiltasten justiert werden.
- g. Für Leute, die mit dem Speicherplatz sparen wollen/müssen: Das fertig justierte Bild kann auf den Teil, der tatsächlich im Rahmen liegt, beschnitten werden. Der überstehende Teil wird weggeworfen, das spart Speicherbedarf für das Dokument. Achtung: Einbahnstraße! Hier gibt es kein Zurück, ggf. muss das Bild wieder neu geladen werden. Daher Original-Bilddateien nie löschen!

Wenn aber das Bild eigentlich doch das Falsche war: Bearbeiten - Löschen und das Ganze mit einem anderen Bild von vorn!

4.4. Bemerkungen zu Bildateien

(Wer sich mit diesem Problem bereits herumgeschlagen hat, kann diesen Abschnitt - ggf. mit einem mitleidigen Lächeln - übersehen)

Aus vielerlei, wohl nur z.T. wirklich technisch überzeugenden Gründen speichern verschiedene Grafikprogramme ihre Bilder in unterschiedlicher Art („Dateiformat“) ab. Leider hat sich bis jetzt keines dieser Formate so durchsetzen können, dass sich alle Programmierer gezwungen fühlen, sich wenigstens auf eine kleine Zahl von Formaten zu einigen. Einige Formate sind gerechtfertigt, da sie mit unterschiedlich großem Speicherbedarf arbeiten bzw. bestimmte Bildeigenschaften übertragen.

Für den Einsatz in RagTime kann ich euch folgenden Erfahrungswerte weitergeben:

Unproblematisch ist das weit verbreitete, sehr universell einsetzbare, aber sehr speicherintensive Format TIF(F).

Komprimierungen beim Speichern vermeiden, haben bei mir z.T. Probleme gemacht.

Bilder aus mehreren Ebenen (z.B. bearbeitete Photoshop-Bilder) müssen auf eine Ebene reduziert werden.

Reine Schwarz-Weiß-Strichzeichnungen (Bitmap) können in RagTime auch mit einem farbigen Hintergrund versehen werden, wenn sie mit transparentem Hintergrund gespeichert wurden.

Es erleichtert auf Dauer die Arbeit sehr, wenn man zum Speichern seiner Bilder (in der Biologie werden es schnell recht viele!) möglichst nur ein Format (z.B. TIF) verwendet. Wenn man jedes-

mal sich erst mit Konvertierungen abplagen muss, hemmt das den Arbeitsablauf sehr. Beim Scannen deshalb lieber gleich den (kleinen) Mehraufwand treiben und das Bild ggf. nicht im programmeigenen Format speichern, sondern über die Option „Exportieren als...“ sofort in ein TIF-Bild umwandeln lassen.

Unbedingt zu empfehlen ist als nützliches Zubehör ein Grafik-Konvertierungsprogramm. Damit kann man auch exotische Formate „gefügtig“ machen.