

1.6 HTML/Einbinden von Bildern

1.6.1 Bild einbinden

Mit dem ``-Tag kann man an einer bestimmten Stelle eines Dokuments ein Bild einbinden. Meistens liegt das Bild als eigene Datei vor, deren URL man als Attribut angibt:

bild_einbinden.html

```
1 <html>
2 <head></head>
3 <body>
4   Hier ist das Schaltzeichen eines PNP-Transistors:
5   <br />
6   
7   <br />
8   Und hier geht es weiter.
9 </body>
10 </html>
```

Als Dateiformate sind PNG, GIF und JPEG geeignet. JPEG eignet sich für Fotos, die anderen beiden für Zeichnungen.

Damit das Bild nicht mitten auf der Textzeile erscheint, sind vor und nach dem Bild je ein `
`-Tag erforderlich. Im folgenden Beispiel ist das ``-Tag durch ein paar Attribute ergänzt:

bild_einbinden2.html

```
1 <html>
2 <head></head>
3 <body>
4   Hier ist das Schaltzeichen eines PNP-Transistors:
5   <br />
6   
11   <br />
12   Und hier geht es weiter.
13 </body>
14 </html>
```

Das `alt`-Attribut legt fest, welcher Text in einem Textbrowser anstelle des Bildes ausgegeben wird. Mit `width` und `height` kann man die Anzeigegröße (in Pixel oder in Prozent) angeben. `longdesc` erlaubt einen Verweis auf eine ausführlichere Beschreibung des Bildes. Man erhält sie bei Firefox über das Kontextmenü im Menüpunkt „Beschreibung anzeigen“.

1.6.2 Bild als Verweistext

Einfacher als mit dem `longdesc`-Attribut geht es, wenn man einen gewöhnlichen Verweis (`<a>`-Tag) auf die ausführliche Beschreibung setzt und das Bild dort einfügt, wo sonst der Verweistext steht:

bild_als_verweistext.html

```
1 <html>
2 <head></head>
3 <body>
```

```

4   Hier ist das Schaltzeichen eines PNP-Transistors :
5   <br />
6   <a href="pnp_transistor.txt">
7     
8   </a>
9   <br />
10  Und hier geht es weiter.
11 </body>
12 </html>

```

Jetzt kann man einfach auf das Bild klicken und kommt auf die Beschreibung¹.

1.6.3 Bild als Verweisziel

Ein Bild kann auch das Ziel eines Verweises sein. Erst wenn man auf einen bestimmten Verweis klickt, wird das Bild im ganzen Fenster geladen:

bild_als_verweisziel.html

```

1 <html>
2 <head></head>
3 <body>
4   Das Schaltzeichen eines PNP-Transistors sieht man
5   <a href="beispielbild1.gif">hier</a>.
6 </body>
7 </html>

```

Diese Variante lohnt sich, wenn man bei großen Bilddateien und einer geringen Datenrate die Seite schnell aufgebaut haben möchte.

1.6.4 Inline-Bild

Man kann Bilder auch ohne eigene Datei einbinden (auch ohne, dass man SVG benutzt). Dazu gibt es Inline-Bilder, bei denen die Bitmuster einfach in die HTML-Datei kopiert werden:

bild_inline.html

```

1 <html>
2 <head></head>
3 <body>
4   Hier ist das Schaltzeichen eines PNP-Transistors :
5   <br />
6   
12 <br />
13   Und hier geht es weiter.
14 </body>
15 </html>

```

Dazu muss die Bild-Datei aber zuerst mit dem Verfahren Base64 so kodiert werden, dass aus je drei Byte vier ASCII-Zeichen erzeugt werden:

¹Will man wie bei alten Browsern einen Rahmen um das Bild haben (als Signal dafür, dass es anklickbar ist), geht das mit dem Attribut border="1".

Terminal

```
schueler@debian964:~$ cat bspbild1.gif | base64 > bspbild1.txt  
schueler@debian964:~$ gedit bild_inline.html bspbild1.txt
```

Nun muss nur noch (mit Kopieren und Einfügen) der Inhalt von `bspbild1.txt` in das `src-`Attribut gebracht werden, und fertig ist das Inline-Bild.