

# Übernahme von Text und Grafik aus dem Internet

## 1 Voraussetzungen

- Die Nutzung des im Internet veröffentlichten Materials ist nur unter Beachtung des geltenden Rechts, insbesondere des Urheberrechts, gestattet. Nähere Informationen finden Sie z.B. unter <http://www.lehrer-online.de/recht.php>
- Die nachfolgend angegebenen Möglichkeiten können in Abhängigkeit von Betriebssystem und Browser anders realisiert oder auch nicht möglich sein.

## 2 Vom Urheber vorgesehene Nutzungsmöglichkeiten

- Professionelle Möglichkeiten (Homebanking, ...)
- Recherchen (Nutzerführung durch Urheber)
- Download (Nutzerführung durch Urheber). Die Dateien sind oftmals gepackt. Sie benötigen dann ein im Betriebssystem vorhandenes Entpackprogramm oder ein Werkzeug wie z.B. Winzip oder 7-Zip.

## 3 Weitere Möglichkeiten

### 3.1 Übernahme von Text

- Teile des dargestellten Textes markieren, in die Zwischenablage kopieren, in ein Textprogramm einfügen (bearbeiten, speichern, drucken, ...)
- Teile des dargestellten Textes markieren, mit [Strg] + [P] das Druckmenü rufen und „Markierung“ zum Drucken wählen. (In Abhängigkeit vom vorhandenen Drucker wird das Menü unterschiedlich sein.)

### 3.2 Übernahme von Grafik

Graphik mit der rechten Maustaste anklicken

- ⇒ mit **Bild speichern unter** abspeichern, mit Grafikprogramm bearbeiten (drucken, ...)
- ⇒ mit **Kopieren** in die Zwischenablage bringen, in Grafikprogramm (Textverarbeitung,...) einfügen, bearbeiten (drucken, ...)

### 3.3 Übernahme von Text und Grafik (Vollständige Web-Seite)

Die verschiedenen Browser bieten unter dem Menüpunkt **Datei > Speichern unter** verschiedene Möglichkeiten der Speicherung von WEB-Seiten. Sie können über diesen Menüpunkt auch WEB-Seiten drucken.

### 3.4 Übernahme von Text und Grafik (Bildschirmkopie)

- Gesamter Bildschirm ⇒ mit Taste [Druck] Bildschirmkopie in die Zwischenablage bringen; in Grafikprogramm (Textprogramm;...) einfügen, bearbeiten
- Aktives Fenster ⇒ mit Tastenkombination [Alt] + [Druck] Kopie des Fensters in die Zwischenablage bringen; in Grafikprogramm (Textprogramm;...) einfügen, bearbeiten
- Frei wählbarer Ausschnitt ⇒ Hilfsprogramm nutzen (z.B. das Snipping Tool -ab Windows Vista-), Ausschnitt festlegen, als Grafik speichern und mit einem Text- oder Grafikprogramm weiter nutzen.

### 3.5 Übernahme von Text und Grafik (Weitere Hilfsmittel)

Über die WEB-Seite

<http://www.printwhatyoulike.com/>

haben Sie die Möglichkeit Teile auszuwählen und zu speichern bzw. zu drucken.