

# „Bunte Götter“ - Fotos kolorieren

<b>Erstellt von</b>	Mag. Hartwig Michelitsch
<b>Fachbezug</b>	Bildnerische Erziehung
<b>Schulstufe</b>	8. Schulstufe
<b>Kompetenzzuordnung</b>	<p><b>Kompetenzmodell</b></p> <p>Bild verstehen / decodieren: Bilder inhaltlich, emotional, formal erfassen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder erfassen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wechselwirkungen von Inhalt und Form feststellen</li> </ul> </li> <li>• Bilder in Zusammenhängen begreifen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Manipulation durch Bilder aufdecken</li> <li>○ unterschiedliche Sichtweisen und Macharten (an)erkennen</li> </ul> </li> </ul> <p>Bild schaffen / codieren: Gefühle, Gedanken, Vorstellungen, Inhalte entwickeln und bildhaft darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bilder erfinden <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Bildvorstellungen entwickeln und darstellen</li> <li>○ Bildvorstellungen variieren und darstellen</li> <li>○ ein konkretes Thema bildlich wiedergeben</li> <li>○ selbstständige Bildlösungen für offene und zweckgerichtete Aufgaben finden</li> <li>○ Bilder als Impulse, Anregungen, Vorbilder für eigene Gestaltungen nutzen</li> <li>○ in eigenen Gestaltungsversuchen Alternativen entwickeln</li> </ul> </li> <li>• Bilder herstellen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Abbildungs- und Darstellungsverfahren nutzen</li> <li>○ Material, Verfahren erkunden und Gestaltungsmittel erproben</li> <li>○ Material, Verfahren und Gestaltungsmittel zielgerichtet einsetzen</li> <li>○ Sensibilität für visuelle Wirkungen und Zusammenhänge entwickeln</li> <li>○ den Zusammenhang von Inhalt, Form, Funktion und Wirkung erfahren</li> <li>○ Gewohntes verwerfen und Neues zulassen</li> <li>○ ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen reflektieren und für eigene Bildlösungen nutzen</li> <li>○ Arbeitsabläufe bewusst ausführen</li> </ul> </li> </ul> <p>Bild verwenden / kommunizieren: Durch Betrachten private, berufliche, öffentliche Situationen erfassen und situationsgemäß mit Bildern agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• mit Bildern erzählen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Gesehenes, Erlebtes und Gefühltes durch Bilder vermitteln</li> <li>○ medienspezifische Erweiterungen bewusst nutzen</li> </ul> </li> <li>• mit Bildern vernetzen <ul style="list-style-type: none"> <li>○ mit der Mehrdeutigkeit von Bildern arbeiten</li> <li>○ kulturelle Einrichtungen und Medien selbständig nutzen</li> </ul> </li> </ul>

*Kompetenzzuordnung nach dem Entwurf für ein BE-Kompetenzmodell der Bundesarbeitsgemeinschaft für BILDNERISCHE GESTALTUNG & VISUELLE BILDUNG (10/2012)*

## Digitale Kompetenzen

### digi.komp8

#### Informatiksysteme

- 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme
  - Ich kann einige Anwendungsprogramme und zugehörige Dateitypen nennen.
  - Ich kann Objekte verschieben, kopieren und löschen.
  - Ich kann Dateien gezielt speichern und auffinden, nach diesen suchen und diese öffnen.
  - Ich kann Programme starten, darin arbeiten, speichern und drucken.
  - Ich kann Daten sichern und kenne die Risiken eines Datenverlustes.
- 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle
  - Ich kann grundlegende Funktionen einer grafischen Benutzeroberfläche bedienen.

#### Anwendungen

- 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation
  - Ich kann digitale Bilder in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten.
- 3.3 Suche, Auswahl und Organisation von Information
  - Ich kann Informationen und Medien im Internet unter Verwendung unterschiedlicher Dienste und Angebote durch die Wahl geeigneter Suchbegriffe gezielt recherchieren.

*Kompetenzzuordnung nach dem Kompetenzmodell "Digitale Kompetenzen - Informatische Bildung" (digi.komp-Kompetenzmodell) - <http://www.digikomp.at>*

## Zeitbedarf

1 UE

## Material- und Medienbedarf

Benötigte Programme: Adobe Photoshop

## „Bunte Götter“ - Fotos kolorieren

ECDL Standard Image Editing	Aufgabenstellung
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.1.1 Bildbearbeitungsprogramm starten und ein oder mehrere Bilder öffnen.</li> <li>• 4.1.7 Ordner erstellen (Computer-Grundlagen)</li> <li>• 3.1.6 Ein Bild speichern und in ein neues Grafikformat exportieren wie: JPEG, GIF, TIFF, PNG.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffne das Programm Adobe Photoshop.</li> <li>• Öffne nun über das Bildbearbeitungsprogramm die Datei „Bogenschuetze Graustufen.psd“.</li> <li>• Lege auf deinem Laufwerk einen Ordner mit dem Namen „Farbe in der Antike“ an.</li> <li>• Speichere dort die Datei mit dem Befehl „Speichern unter...“ im JPG-Format (maximale Qualität). Gib ihr dabei den Namen „Bogenschuetze Farbe“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.3.1 Den Begriff Farbmodell verstehen und erklären und die gängigen Farbmodelle erkennen: RGB, HSB, CMYK, Graustufen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wandle das vorliegende Graustufenbild in den RGB-Modus um.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.1.2 Die Eigenschaften des Auswahlwerkzeugs festlegen; Beziehungen zwischen mehreren Auswahlbereichen, weiche Kante, Kante verbessern, Breite, Höhe.</li> <li>• 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstelle mit einem geeigneten Auswahlwerkzeug eine Mehrfachauswahl aller Hautpartien (Gesicht, Hand, Fuß) der griechischen Skulptur.</li> <li>• Um bessere Auswahlresultate zu erzielen, vergrößere vor jedem Auswahlvorgang die entsprechende Bildstelle (z. B.: Gesicht).</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1.3.3 Die Begriffe Farbton, Sättigung und Farbbalance erklären und verstehen.</li> <li>• 4.5.4 Bildeinstellungen verändern: Helligkeit, Kontrast, Farbton, Sättigung, Farbbalance.</li> <li>• 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Koloriere nun alle ausgewählten Hauptpartien in derselben Hautfarbe. Verwende dazu entweder den Befehl „Farbbalance“ oder „Farbton/Sättigung“ (Achtung: dabei musst du die Checkbox „Färben“ aktivieren).</li> <li>• Wähle nun die weiteren Bereiche der Skulptur (Haare, Hose, Hemd, Helm) aus und färbe diese nach deinen Vorstellungen unterschiedlich ein.</li> <li>• Erstelle abschließend mit einem geeigneten Auswahlwerkzeug eine Auswahl des Bildhintergrundes und färbe diesen mit einem Blauton.</li> <li>• Sichere dein Ergebnis mit Hilfe des Befehls „Speichern“.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.1.2 Eine URL in die Adressleiste eingeben und die Webseite aufrufen (Online-Grundlagen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffne mit Hilfe eines Webbrowsers die nachstehende Internet-Adresse (URL): <a href="http://be.schule.at/">http://be.schule.at/</a></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3.1.2 Eine Suche mithilfe von Schlüsselwörtern und Phrasen ausführen. (Online-Grundlagen)</li> </ul>	<p>Gib dort in das Suchfeld der Schnellsuche den Begriff „bunte Götter“ ein und bestätige die Suche. Öffne den Link „Polychromie in der Antike: Bunte Götter“ und suche dort die von deutschen Archäologen rekonstruierte Skulptur des griechischen Bogenschützen.</p> <p>Man kann deutlich erkennen: Die Antike war wesentlich bunter als wir vermuten würden!</p>



Quelle: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aphaia\\_pediment\\_Paris\\_W-XI\\_Glyptothek\\_Munich\\_81.jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aphaia_pediment_Paris_W-XI_Glyptothek_Munich_81.jpg)