

„Früchtekopf“ – digitale Bildcollage nach Arcimboldo

Erstellt von	Mag. Hartwig Michelitsch
Fachbezug	Bildnerische Erziehung
Schulstufe	8. Schulstufe
Kompetenzzuordnung	<p>Kompetenzmodell</p> <p>Bild verstehen / decodieren: Bilder inhaltlich, emotional, formal erfassen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder erfassen <ul style="list-style-type: none"> ○ Wechselwirkungen von Inhalt und Form feststellen • Bilder in Zusammenhängen begreifen <ul style="list-style-type: none"> ○ Manipulation durch Bilder aufdecken ○ Bilder als Massenware und Unikat wahrnehmen ○ unterschiedliche Sichtweisen und Macharten (an)erkennen <p>Bild schaffen / codieren: Gefühle, Gedanken, Vorstellungen, Inhalte entwickeln und bildhaft darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bilder erfinden <ul style="list-style-type: none"> ○ ein konkretes Thema bildlich wiedergeben ○ Bilder als Impulse, Anregungen, Vorbilder für eigene Gestaltungen nutzen • Bilder herstellen <ul style="list-style-type: none"> ○ Abbildungs- und Darstellungsverfahren nutzen ○ Material, Verfahren erkunden und Gestaltungsmittel erproben ○ Material, Verfahren und Gestaltungsmittel zielgerichtet einsetzen ○ Sensibilität für visuelle Wirkungen und Zusammenhänge entwickeln ○ den Zusammenhang von Inhalt, Form, Funktion und Wirkung erfahren ○ durch ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen zu Bildlösungen kommen ○ Gewohntes verwerfen und Neues zulassen ○ ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen reflektieren und für eigene Bildlösungen nutzen ○ Arbeitsabläufe bewusst ausführen <p>Bild verwenden / kommunizieren: Durch Betrachten private, berufliche, öffentliche Situationen erfassen und situationsgemäß mit Bildern agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> • mit Bildern erzählen <ul style="list-style-type: none"> ○ Gesehenes, Erlebtes und Gefühltes durch Bilder vermitteln ○ medienspezifische Erweiterungen bewusst nutzen • mit Bildern vernetzen <ul style="list-style-type: none"> ○ mit der Mehrdeutigkeit von Bildern arbeiten • kulturelle Einrichtungen und Medien selbständig nutzen <p><i>Kompetenzzuordnung nach dem Entwurf für ein BE-Kompetenzmodell der Bundesarbeitsgemeinschaft für BILDNERISCHE GESTALTUNG & VISUELLE BILDUNG (10/2012)</i></p>

Digitale Kompetenzen	<p>digi.komp8 Informatiksysteme</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2.2 Gestaltung und Nutzung persönlicher Informatiksysteme <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 (lokal, im lokalen Netzwerk, im Web). ○ Ich kann Programme starten, darin arbeiten, speichern und drucken. ○ Ich kann Daten sichern und kenne die Risiken eines Datenverlustes. • 2.4 Mensch-Maschine-Schnittstelle <ul style="list-style-type: none"> ○ Ich kann grundlegende Funktionen einer grafischen Benutzeroberfläche bedienen. <p>Anwendungen</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3.1 Dokumentation, Publikation und Präsentation <ul style="list-style-type: none"> ○ Ich kann Dokumente und Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten gestalten. ○ Ich kann digitale Texte und Bilder in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten. • 3.3 Suche, Auswahl und Organisation von Information <ul style="list-style-type: none"> ○ Ich kann Informationen und Medien im Internet unter Verwendung unterschiedlicher Dienste und Angebote durch die Wahl geeigneter Suchbegriffe gezielt recherchieren. <p><i>Kompetenzzuordnung nach dem digi.komp-8 Kompetenzmodell www.digikomp.at</i></p>
Zeitbedarf	1 UE
Material- und Medienbedarf	Benötigte Programme: Adobe Photoshop
Ausgangsdaten	Feigenkopf Vorlage.jpg Feigenkopf Ergebnis.jpg

„Früchtekopf“ – digitale Bildcollage nach Arcimboldo

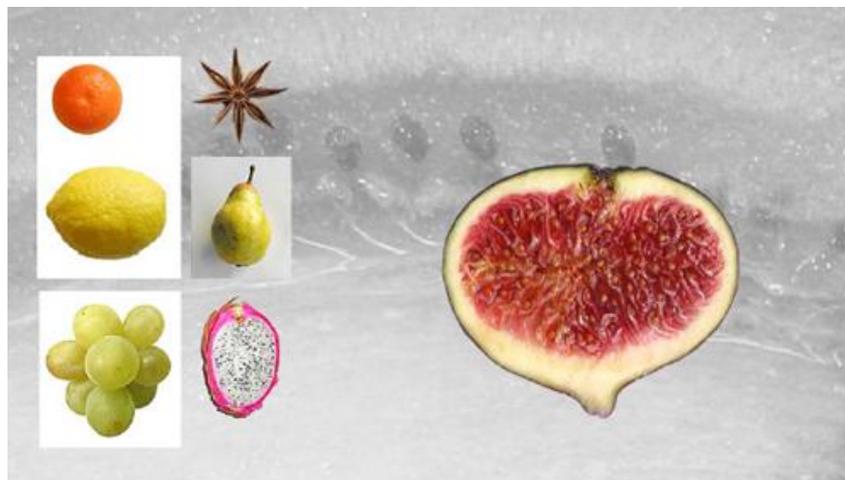
ECDL Standard Image Editing	Aufgabenstellung
<ul style="list-style-type: none"> • 3.1.1 Bildbearbeitungsprogramm starten und ein oder mehrere Bilder öffnen. • 4.1.7 Ordner erstellen (Computer-Grundlagen) • 3.1.6 Ein Bild speichern und in ein neues Grafikformat exportieren wie: JPEG, GIF, TIFF, PNG. 	<ul style="list-style-type: none"> • Öffne das Programm Adobe Photoshop. • Öffne nun über das Bildbearbeitungsprogramm die beiden Dateien „Feigenkopf Vorlage.jpg“ und „Feigenkopf Ergebnis.jpg“. • Lege auch auf deinem Laufwerk einen Ordner mit dem Namen „Fruechtekopf“ an. • Speichere dort die Datei „Feigenkopf Vorlage“ mit dem Befehl „Speichern unter...“ im JPG-Format (maximale Qualität). Gib ihr dabei den Namen „Feigenkopf fertig“.
	<ul style="list-style-type: none"> • Du wirst in dieser Arbeit viele Auswahlbereiche erstellen und auch viele Ebenen erzeugen. Daher drei Tipps: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aktiviere die Checkbox „Ebene automatisch wählen“ in der Optionen-Leiste des Verschieben-Werkzeugs (klicke mit deinem Cursor das kleine Quadrat an). 2. Um bessere Arbeitsergebnisse zu erzielen, vergrößere vor jedem Auswahlvorgang die entsprechenden Bildstellen. 3. Wechsle immer wieder zur Datei „Feigenkopf Ergebnis“, um deine Arbeit mit dem Arbeitsauftrag zu vergleichen.
<ul style="list-style-type: none"> • 4.1.2 Die Eigenschaften des Auswahlwerkzeugs festlegen; Beziehungen zwischen mehreren Auswahlbereichen, weiche Kante, Kante verbessern, Breite, Höhe. • 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl. • 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Linkes Auge (Zitrone/Orange/Sternanis):</i> Wähle mit dem Zauberstab-Werkzeug die Zitrone aus. Versuche dabei in der Optionen-Leiste des Zauberstab-Werkzeugs die passende Toleranz zu finden, um mit einem Klick die gesamte Frucht gut auswählen zu können. • Kopiere die Zitrone, füge sie als neue Ebene in das Dokument ein. • Schiebe die Zitrone auf die Feige (links von der Mitte). • Wähle nun mit der Auswahlellipse die Orange aus. <i>Achtung:</i> Wechsle dazu auf die Hintergrundebebene!

<ul style="list-style-type: none"> • 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen. • 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl. • 4.3.4 Ebenen anordnen, gruppieren, verbinden, reduzieren. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kopiere die Orange und füge sie als neue Ebene in das Dokument ein. Schiebe sie auf die Zitrone. <i>Achtung:</i> Ändere die Ebenenhierarchie, sonst bleibt die Orange unter der Zitrone! • Nun wählst du den Sternanis aus (das sternförmige Gewürz links oben): Wechsle wieder auf die Hintergrundebene. Nimm diesmal das Polygon-Lasso. Die Sternform ziehst du anschließend auf die Orange. <i>Achtung:</i> Ändere dazu wieder die Ebenenhierarchie! • Um die Übersichtlichkeit zu bewahren, verschmelzt du nun die drei Elemente des Auges. Blende dazu die Hintergrundebene aus. Wähle anschließend den Befehl „Sichtbare auf eine Ebene reduzieren“. Gib der entstandenen Ebene nun den Namen „linkes Auge“. Das erste Auge ist nun fertig.
<ul style="list-style-type: none"> • 4.3 Ebenen • 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rechtes Auge: Kopiere die Ebene „linkes Auge“. Schiebe sie auf die rechte Seite der Feige. Nenne die Ebene „rechtes Auge“. • Spiegle die neue Ebene nun über folgenden Befehl: Menü „Bearbeiten“ / „Transformieren“ / „Horizontal spiegeln“. • <i>Mund (Pitahaya):</i> Wechsle auf die Hintergrundebene. Wähle mit dem Magnetischen-Lasso-Werkzeug die Pitahaya aus (weißes Fruchtfleisch mit rosa Schale). Kopiere die Auswahl und füge sie als Mund auf dem Feigenkopf ein. • Nenne die neue Ebene „Mund“.
<ul style="list-style-type: none"> • 4.2.5 Bild oder Auswahlbereich eines Bildes innerhalb eines Bildes drehen oder spiegeln. 	<ul style="list-style-type: none"> • Drehe die „Mund“-Ebene um etwa 90°. Mit dem Befehl: Menü „Bearbeiten“ / „Frei transformieren“ erhältst du einen Transformationsrahmen, mit dessen Hilfe du die „Mund“-Ebene drehen kannst.
<ul style="list-style-type: none"> • 4.3 Ebenen 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Nase (Birne):</i> Verwende nun die Birne als Nase für den Feigenkopf. Gehe vor wie bisher und nutze dabei ein Auswahlwerkzeug deiner Wahl. Nenne die neue Ebene „Nase“.
<ul style="list-style-type: none"> • 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeug auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Haare (Trauben):</i> Wähle alle Trauben aus, um sie als Haarlocken zu verwenden. Tipp: Ziehe um die Trauben ein Auswahlrechteck auf (ein schmaler, weißer Rand muss die Trauben umgeben). Ziehe anschließend von deiner Auswahl das Weiß ab, indem du mit dem Zauberstab in die weiße Randzone deiner Auswahl klickst und dabei die Alt –Taste drückst.

<ul style="list-style-type: none"> • 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen. • 4.2.5 Bild oder Auswahlbereich eines Bildes innerhalb eines Bildes drehen und spiegeln. 	<ul style="list-style-type: none"> • Kopiere die Trauben fünfmal und ordne sie als „Haarteile“ um den Feigenkopf an. • Drehe die einzelnen Traubenebenen jeweils, sodass ihre Ausrichtung nicht zu regelmäßig erscheint. Drehen: Siehe Punkt 5 (Menü „Bearbeiten“ / „Frei transformieren“)
<ul style="list-style-type: none"> • 4.2.3 Bilder freistellen. • 3.1.6 Ein Bild speichern und in ein neues Grafikformat exportieren wie: JPEG, GIF, TIFF, PNG 	<ul style="list-style-type: none"> • Schneide das fertige Bild mit dem Freistellen-Werkzeug auf den Bereich des Feigenkopfes zu. • Sichere dein Ergebnis mit Hilfe des Befehls „Speichern“.
<ul style="list-style-type: none"> • 2.1.2 Eine URL in die Adressleiste eingeben und die Webseite aufrufen (Online-Grundlagen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Öffne mit Hilfe eines Webbrowsers die nachstehende Internet-Adresse (URL): www.be.schule.at <p>Gib dort in das Suchfeld der Schnellsuche den Begriff „Arcimboldo“ ein und bestätige die Suche. Hier findest du eine Reihe von Links zu dem Künstler, der mit seinen Werken die Idee zum digitalen Früchtekopf lieferte.</p> <p>Der Italiener Giuseppe Arcimboldo (1527-1593), der im Dienste der Habsburger seine bedeutendsten Werke schuf, wurde durch seine Kopfkompositionen aus unterschiedlichsten Gegenständen (z.B.: Blumen, Früchte, Tiere) bekannt. Seine Arbeiten werden dem Manierismus (Begriff für die Übergangszeit zwischen Renaissance und Barock) zugeordnet. Auf viele KünstlerInnen des 20. Jahrhunderts übten seine Bilder starken Einfluss aus. Insbesondere die SurrealistInnen sahen in Arcimboldo einen ihrer Vorläufer.</p>

„Früchtekopf“ – digitale Bildcollage nach Arcimboldo Lösungsvorschlag

Feigenkopf Vorlage



Feigenkopf Ergebnis

