

# „Mode“ – digitales Stoffdesign

<b>Erstellt von</b>	Mag. Hartwig Michelitsch
<b>Fachbezug</b>	Bildnerische Erziehung
<b>Schulstufe</b>	8. Schulstufe
<b>Kompetenzzuordnung</b>	<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>○ durch ungewohnte Denk- und Darstellungsweisen zu Bildlösungen kommen</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>○ medienspezifische Erweiterungen bewusst nutzen</li><li>○ Medien in Anerkennung der Urheberrechte nutzen</li></ul></li><li>• mit Bildern vernetzen<ul style="list-style-type: none"><li>○ mit der Mehrdeutigkeit von Bildern arbeiten</li></ul></li></ul> <p><i>Kompetenzzuordnung nach dem Entwurf für ein BE-Kompetenzmodell der Bundesarbeitsgemeinschaft für BILDNERISCHE GESTALTUNG &amp; VISUELLE BILDUNG (10/2012)</i></p>

## Digitale Kompetenzen

### Informationstechnologie, Mensch und Gesellschaft

- 1.2 Verantwortung bei der Nutzung von IT
  - Ich kenne meine grundlegenden Rechte und Pflichten im Umgang mit eigenen und fremden Daten: Urheberrecht (Bilder)

### 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 Dokumente und Präsentationen unter Einbeziehung von Bildern, Grafiken und anderen Objekten gestalten.
  - Ich kann digitale Bilder in aktuellen Formaten mit verschiedenen Geräten und Anwendungen nutzen und gestalten.

*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

#### Ausgangsdaten

Modefoto.psd

# „Mode“ – digitales Stoffdesign

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>• 3.1.5 Ein Bild in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern. Ein Bild unter einem neuen Namen in ein Verzeichnis auf einem Laufwerk speichern</li> <li>• 4.1.7 Ordner erstellen (Computer Grundlagen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Öffne das Programm Adobe Photoshop</li> <li>• Öffne nun über das Bildbearbeitungsprogramm die Datei „Modedefoto.psd“ (Foto: André Batista).</li> <li>• Lege auf deinem Laufwerk einen Ordner mit dem Namen „Mode“ an.</li> <li>• Speichere die Datei in deinem neuen Ordner unter dem Namen „Modedefoto Neu“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.1.3 Bildbereich mit Auswahlwerkzeugen auswählen: Auswahlrechteck, Auswahlellipse, Zauberstab Werkzeug, Magnetisches Lasso Werkzeug, Freihand Auswahl</li> <li>• 4.1.4 Auswahlbereich umkehren</li> <li>• 3.3.3 Zoom-Werkzeug verwenden</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wähle nun mit geeigneten Auswahlwerkzeugen alles aus, bis auf das Hemd. (Alternativ dazu kannst du auch das Hemd auswählen und danach die Auswahl umkehren.)</li> </ul> <p>Je genauer du dabei arbeitest, desto besser wird das Ergebnis! Um gute Auswahlresultate zu erzielen, vergrößere daher vor jedem Auswahlvorgang die entsprechenden Bildstellen.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen</li> <li>• 4.3.3 Ebeneneigenschaften ändern: Name, Einblenden/Ausblenden, Fixieren, Deckkraft und Überblendung</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kopiere deine Auswahl und füge sie als neue Ebene in das Dokument ein. Gib dieser Ebene den Namen „ohne Hemd“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen</li> <li>• 4.3.4 Ebenen anordnen, gruppieren, verbinden, reduzieren</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstelle nun eine neue leere Ebene und gib ihr den Namen „Verlaufsmuster“.</li> <li>• Ziehe die Ebene „Verlaufsmuster“ im Ebenenfenster zwischen die Ebene „Hintergrund“ und die Ebene „ohne Hemd“.</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• 5.2.2 Bildteile mit dem Farbverlaufs-Werkzeug unter Einstellung der Werkzeugoptionen Deckkraft/Transparenz und Farbverlaufsfüllung (radial, linear) füllen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Erstelle auf der „Verlaufsmuster“-Ebene einen oder mehrere Farbverläufe. Verwende dafür kräftige Farben.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.3.3 Ebeneneigenschaften ändern: Name, Einblenden/Ausblenden, Fixieren, Deckkraft und Überblendung</li> <li>• 5.2.2 Bildteile mit dem Farbverlaufs-Werkzeug unter Einstellung der Werkzeugoptionen Deckkraft/Transparenz und Farbverlaufsfüllung (radial linear) füllen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Überblende die Ebenen „Verlaufsmuster“ und „Hintergrund“, indem du auf die „Verlaufsmuster“-Ebene eine passende Ebenen-Füllmethode anwendest. Wähle eine Ebenen-Füllmethode, bei der die Falten, Nähte, Knöpfe (...) des Hemdes sichtbar bleiben. Teste dafür auch folgende Füllmethoden: „Ineinanderkopieren“ und „Weiches Licht“.</li> <li>• Experimentiere so lange mit unterschiedlichen Farbverläufen und Ebenen-Füllmethoden, bis du eine modisch interessante Farbänderung des Hemdes erreicht hast.</li> <li>• Sichere dein Ergebnis mit Hilfe des Befehls „Speichern“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 4.3.2 Eine Ebene erzeugen, duplizieren und löschen</li> <li>• 4.3.5 Ebene(n) transformieren: skalieren, drehen, spiegeln, verschieben, zuschneiden</li> <li>• 5.2.2 Bildteile mit dem Farbverlaufs-Werkzeug unter Einstellung der Werkzeugoptionen Deckkraft/Transparenz und Farbverlaufsfüllung (radial linear) füllen.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Wenn dir Zeit bleibt, löse auch nachfolgenden Arbeitsschritt</i></li> <li>• Blende die Ebene 2 „Verlaufsmuster 1“ aus.</li> <li>• Erstelle eine weitere leere Ebene. Gib dieser Ebene den Namen „Verlaufsmuster 2“ und positioniere sie über der Ebene „Verlaufsmuster 1“.</li> <li>• Aktiviere die Ebene „Verlaufsmuster 2“ und gehe gleich vor, wie in den Arbeitsschritten 5 und 6 beschrieben (siehe oben).</li> <li>• Vergleiche die beiden Verlaufsebenen (Verlaufsmuster 1 und 2) in ihrer Wirkung auf das Hemd. Blende deine besser gelungene Verlaufsebene ein und die weniger gute aus.</li> <li>• Sichere dein Ergebnis mit Hilfe des Befehls „Speichern“.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2.1.1 Einen Web-Browser öffnen, schließen (Online Grundlagen)</li> <li>• 2.1.2 Eine URL in die Adressleiste eingeben und die Webseite aufrufen (Online Grundlagen)</li> <li>• 3.3.2 Die Begriffe Urheberrecht, geistiges Eigentum, Copyright kennen. Wissen, dass eine Quellenangabe bzw. eine Genehmigung des Urhebers notwendig sein kann. (Online Grundlagen)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die hier verwendete Bilddatei stammt vom brasilianischen Fotografen André Batista und ihre Nutzung unterliegt bestimmten Bedingungen. Öffne mit Hilfe eines Webbrowsers die nachstehende Internet-Adresse (URL) und lies die Nutzungsbedingungen dieses Fotos nach:  <a href="http://www.creativecommons.org">www.creativecommons.org</a></li> </ul>

# „Mode“ – digitales Stoffdesign – Lösungsvorschlag

Modefoto



Quelle: <http://www.flickr.com/photos/andre-batista/2049074153/>

Modefoto-Beispiel

