

Spiderman erforscht seinen Stadtteil

Alter
ab 10 Jahre

Dauer
1-2 Stunden

Ziele
Stärkung der Kreativität,
der Fantasie und des Körper-
gefühls; digitale Bildbe-
und -verarbeitung üben

Material
Digitalkamera, Stativ,
Bildbearbeitungsprogramm
(z.B. Gimp, Corel Photolm-
pact), Requisiten

Gruppierung
mind. 3 Personen

Vorbereitung
Aussuchen geeigneter Orte
zum Fotografieren, Bildbe-
arbeitungsgerätschaften
und Software vorbereiten

Bildmontagen erstellen, bei denen Kinder als Spiderman durch ihren Stadtteil fliegen oder an Fassaden hochzuklettern scheinen.



Spiderman erforscht seinen Stadtteil

Fotografieren:

Eine Person stellt sich mit einem Regenschirm auf einen Hocker. Sie hält den Regenschirm in die Luft und spielt, dass sie gerade dabei ist, vom Regenschirm weggetragen zu werden. Eine weitere Person steht auf dem Boden neben dem Hocker und hält ihr Bein fest. Die Person deutet an, sie würde die Person mit dem Regenschirm am Wegfliegen hindern.

Dieses Motiv wird mit einer Kamera auf einem Stativ fotografiert.

Dann verlassen die Personen mitsamt den Requisiten das Bild und es wird ein „leer geräumtes“ Foto aufgenommen – unter möglichst gleichen Lichtverhältnissen.

Bildmontage:

Im Bildbearbeitungsprogramm Gimp sind jetzt folgende Schritte durchzuführen.

1. Das Fliegen-Foto und das Leer-Foto im Programm öffnen.
2. Nun werden Ebenen erstellt, indem man Fenster/Andockbare Dialoge/Ebenen anklickt. Es wird ein Fenster rechts auf dem Bildschirm sichtbar, welches mit „Ebenen“ beschriftet ist.

3. Im „Ebenen“-Fenster vom Fliegen-Bild wird das Fliegen-Bild-Symbol mit der Maus angeklickt, festgehalten und in das Leere-Bild gezogen. Damit liegt das Fliegen-Bild und das Leer-Bild in einem Fenster übereinander.
4. Jetzt wird eine Maske hinzugefügt, indem das Fliegen-Bild-Symbol angeklickt und unter Ebene/Maske/Ebenen Maske hinzufügen... /Ebenenmaske initialisieren mit: Weiss ausgewählt und hinzufügen angeklickt wird. Im „Ebenen“-Fenster erscheint eine weiße Fläche hinter dem Fliegen-Bild-Symbol. Das Weiße-Fläche-Symbol wird angeklickt.
5. Nun im Werkzeugkasten den Pinsel auswählen und ihn über den Hocker gleiten lassen. Der Hocker verschwindet und die untere Ebene vom Leeren-Bild kommt hervor. Somit lässt sich der Hocker wegreparieren. Die Person scheint zu fliegen.

Tipp: Für genaues Arbeiten lässt sich der Bildausschnitt mit der Lupe verkleinern oder vergrößern.

6. Unter Datei/Speichern unter... wird die später noch änderbare Projektdatei gesichert.
7. Um das fertige Bild am Ende zu speichern, geht man auf Datei/Exportieren als..., gibt den Namen ein und benennt es am Ende mit jpg.

Hinweis:



Mit dem Bildbearbeitungsprogramm PhotoImpact von Corel wird ähnlich, aber etwas einfacher vorgegangen, weil die fliegende Person nicht an dem Ort aufgenommen werden muss, vor dem sie in der Montage entlang fliegen soll: „Spiderman“ wird liegend fotografiert. Dann wird diese Person im Foto ausgeschnitten (komfortabel im roten „Maskenmodus“ mit dem Pinsel-Werkzeug freigemalt). Diese ausgewählte Person wird kopiert und in ein beliebiges geeignetes Hintergrundbild eingefügt. Fertig.

ein Verbundprojekt von