

Medien gestalten mit der Affinity-Suite – Photo, Designer und Publisher

	1. Tag	2. Tag	3. Tag	4. Tag	5. Tag
1. Unterrichtseinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Begrüßung und Vorstellungsrunde • Einführung in die Programmoberfläche „Affinity-Photo“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Arbeiten mit Ebenenmasken • Einfügen von Textebenen • Farbe und Verläufe 	<ul style="list-style-type: none"> • Flächen und Konturen • Farben und Verläufe • Neue Dokumente anlegen • Dokumentprofile für Druck und Web 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das Layoutprogramm „Affinity-Publisher“ • Die Programmoberfläche • von Flyern, Foldern und Broschüren 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau einer doppel-seitigen Broschüre • Definieren des Satzspiegels • Arbeiten mit Musterseiten
2. Unterrichtseinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Auswählen von Bildbereichen mit Rechteck, Ellipse, Zauberstab und Auswahlpinsel 	<ul style="list-style-type: none"> • Bildauflösung und Bildgröße • Farbmodelle RGB und CMYK 	<ul style="list-style-type: none"> • Nachzeichnen bzw. Vektorisieren eines Pixelbildes 	<ul style="list-style-type: none"> • Anlegen eines Flyers • Einführung in die Gestaltungslehre und Typografie • Eingeben und Platzieren von Text 	<ul style="list-style-type: none"> • Anlegen eines Gestaltungsrasters • Verketteten von Textrahmen • Einfügen der automatischen Seitenzahl
Mittagspause					
3. Unterrichtseinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Bildausschnitte wählen mit dem „Cutter“ • Bildkorrektur <ul style="list-style-type: none"> - Tonwertkorrektur - Gradationskurve 	<ul style="list-style-type: none"> • von Pixeln und Vektoren • Einsatzmöglichkeiten von „Affinity-Designer“ • Einführung in die Programmoberfläche 	<ul style="list-style-type: none"> • Eingabe von Text und zuweisen von Attributen • Eigene Stile definieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Automatisiertes Arbeiten mit Absatz- und Zeichenstilen • Falzarten wie Leporello und Wickelfalz 	<ul style="list-style-type: none"> • Rückblick und - wenn gewünscht - kurze Wiederholung von Inhalten • Feedback und Verabschiedung
4. Unterrichtseinheit	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in die Grundlagen der Ebenentechnik 	<ul style="list-style-type: none"> • Formwerkzeuge: Rechteck, Ellipse, Polygon • Zeichnen einfacher Formen 	<ul style="list-style-type: none"> • Zeichnen eines einfachen Pfades mit dem Zeichenstift-Werkzeug • Artboards verwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Anlegen des Druckbogens • Platzieren von Bildern • Definieren von Farben • Setzen des Textes • PDF-Export für den Druck 	
	<p>Web Print Fotografie Schulungen Digital Publishing Medienpädagogik</p>				