



Die Heiligtümer der Visualisierung

Inhalte

- Plakat-Visualisierung
- Inkscape
- Canva
- Aufnäher Do's & Don'ts
- 635 Methode



Agenda



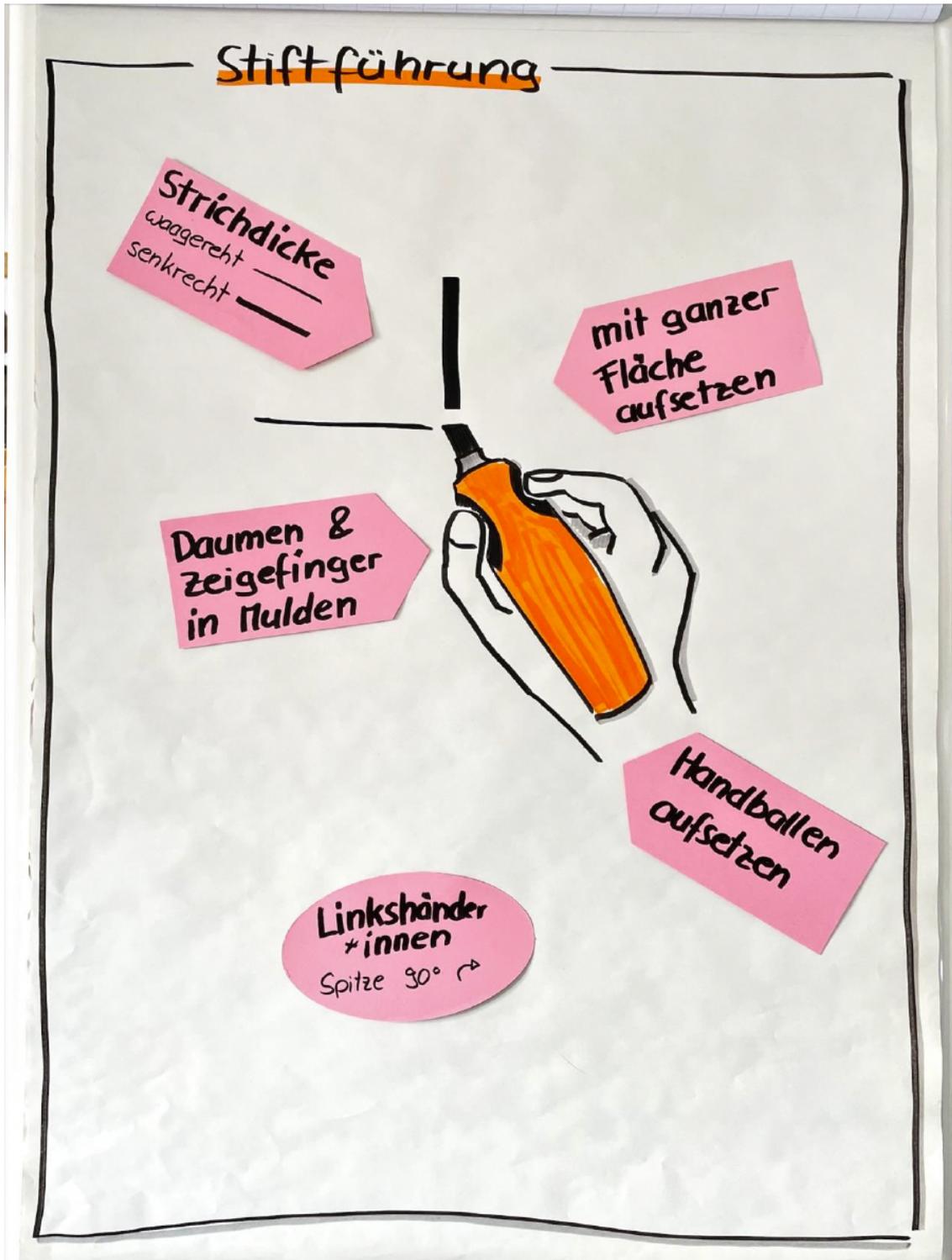


Was ist Visualisieren & Materialkunde





Die Heiligtümer der Visualisierung – röver ZEM 2023





Grundtechniken

VISUELLER BAUKASTEN

Vierecke →

Dreiecke →

Kreise →

Linien →

Beispiele →

D → D →



Abc SCHRIFT

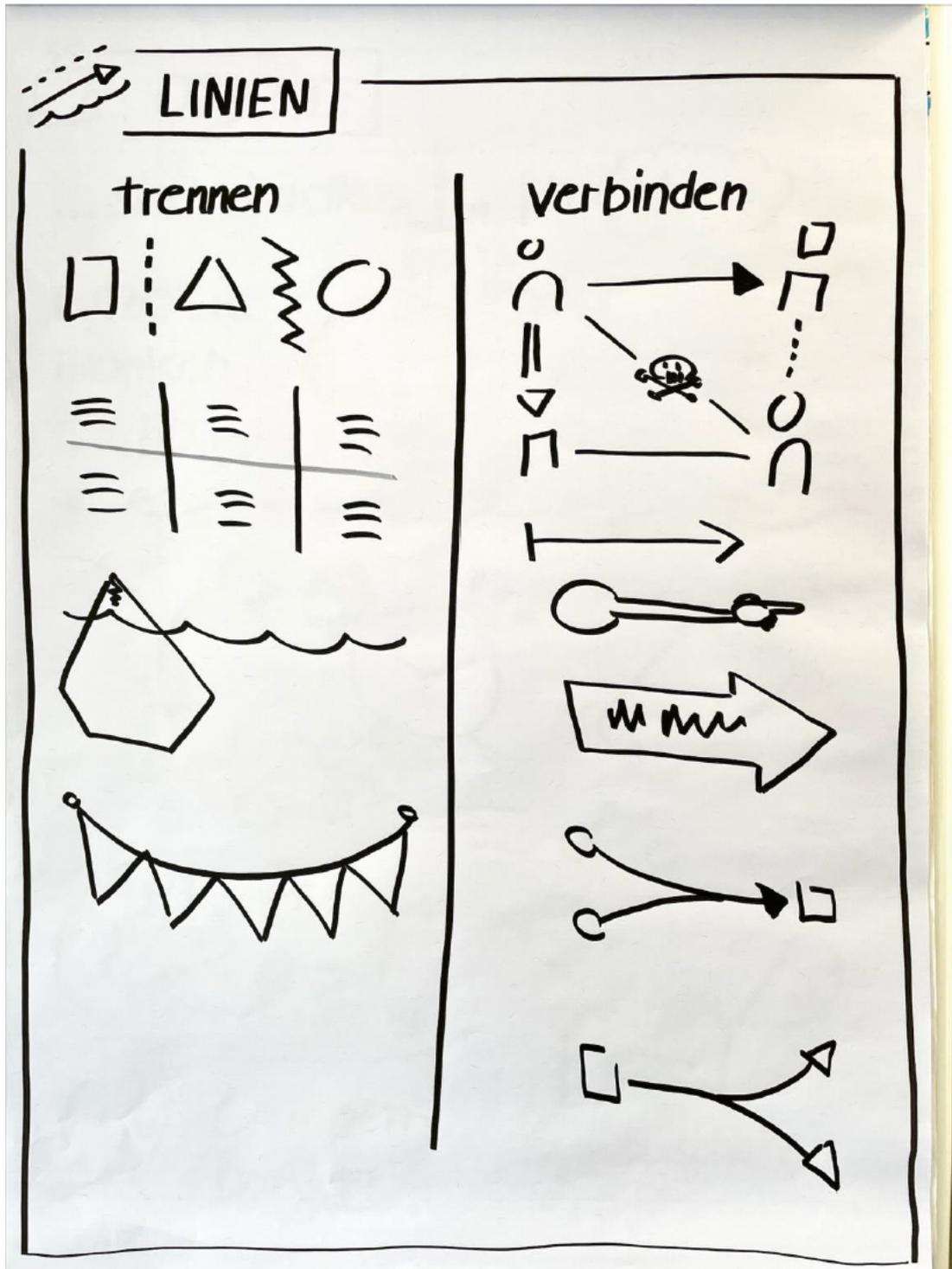
Goldene Regeln Hauptschrift

- malen statt schreiben
- Druckbuchstaben
- eng malen
- 3/5 Regel
- cool bleiben

Beispiele Sonderschrift

- **Dick**
- GROßBUCHSTABEN
- Schreibschrift
- **OUTLINE**



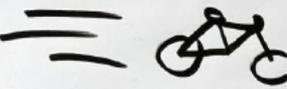




^{SS}  **OBJEKTE**

... sind visueller  für  Ideen

nutze sie
ikonisch  oder
Glühbirne symbolisch
Idee

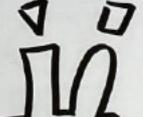
  
 

  Abend-
ausklang

 **Gruppen-
Sprache**

 **Symbolschatz**



 **MENSCHEN**

Visualisierung braucht Akteur*innen!

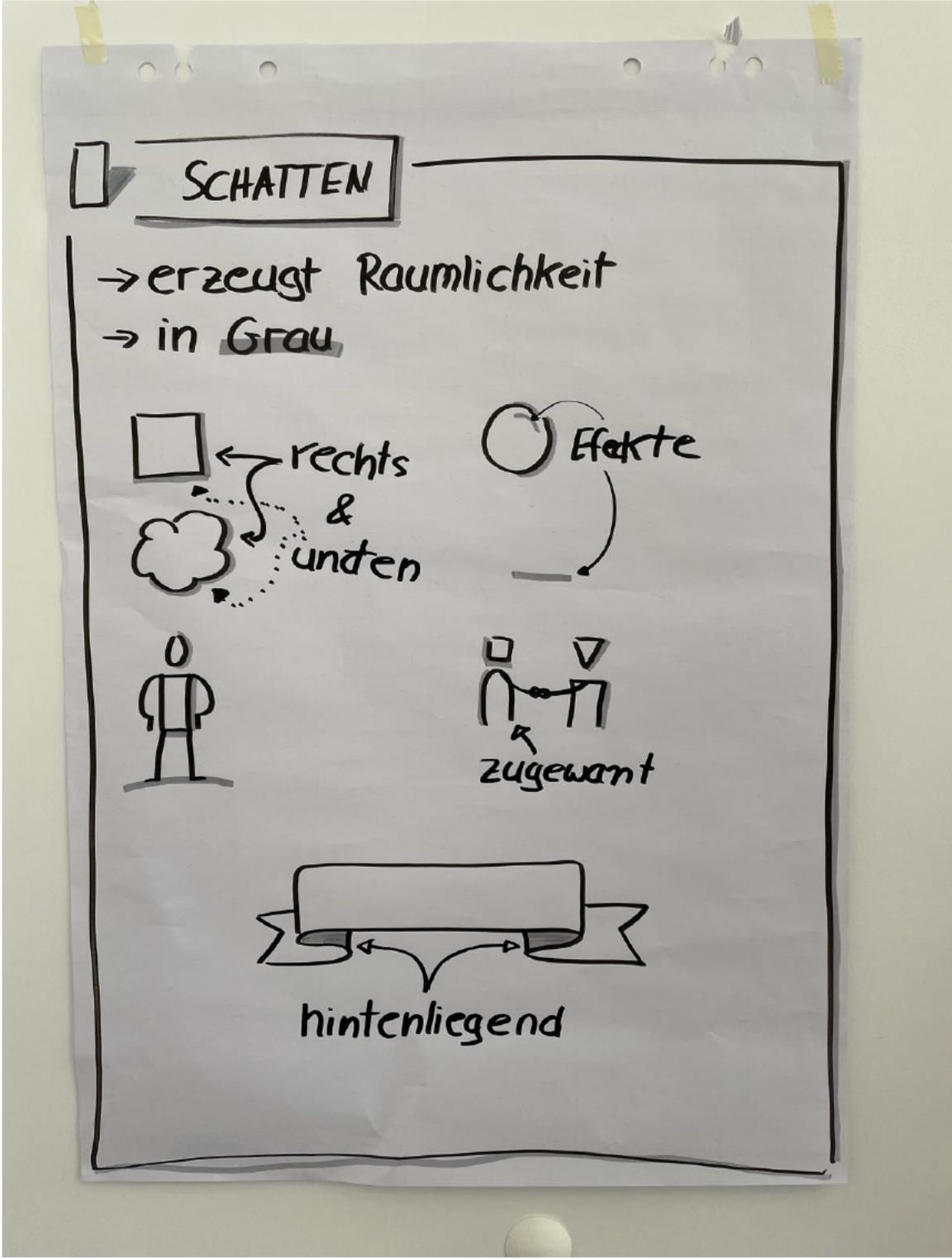
UV-Mensch



Kasten-Mensch



Zeichne nur das Nötige!





 **FARBE**

markieren **kolorieren**

andeuten **malen**

symbolisch **logisch**

stärke **positiv**

Achtung **Spaß**



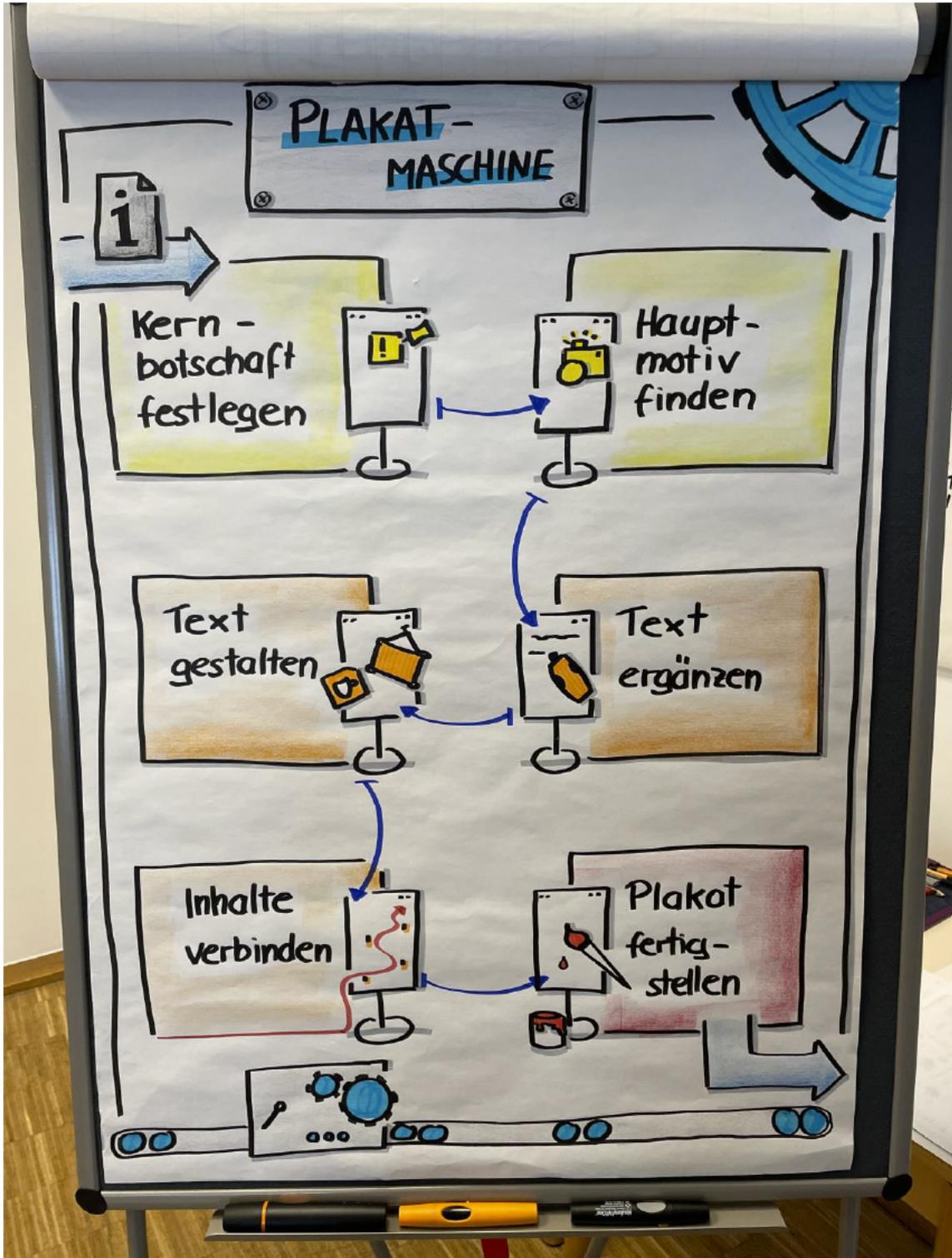

nähe


distanz


verbinden



Plakatmaschine







Literatur

- UZMO – Denken mit dem Stift; Martin Haussmann; REDLINE Verlag
- Der Flipchart-Coach; Axel Rachow und Johannes Sauer; managerSeminare
- Kreativ präsentieren; Axel Rachow und Johannes Sauer; managerSeminare
- Flipchart – Das Praxisbuch; Heike Haas; mitp Verlag
- Sketchnotes – Visuelle Notizen für Alles; Nadine Roßa; TOPP Verlag
- Sketchnotes in der Schule; Nadine Roßa; Cornelsen
- Lebendig visualisieren in der Schule; Nadine Roßa; Cornelsen
- Das Sketchnote Handbuch; Mike Rohde; mitp Verlag

- bikablo 1 Visuelles Wörterbuch; neuland
- bikablo 2.0 Neue Bilder für Meeting, Training & Learning; neuland
- bikablo emotions – Visuelles Wörterbuch; neuland
- bikablo icons; neuland
- bikablo posters; neuland
- Die Sketchnote Starthilfe; Tanja Wehr; mitp Verlag
- Die Sketchnote Starthilfe – Neue Bilderwelten; Tanja Wehr; mitp Verlag
- Sketchnotes - Der Quick-Start-Block; Nadine Roßa; TOPP Verlag
- Sketchnotes – Die Große Symbol-Bibliothek; Nadine Roßa; TOPP Verlag
- Business-Symbole einfach zeichnen lernen; Johannes Sauer; managerSeminare

„Alles, was es wert ist getan zu werden, ist es auch wert, unvollkommen getan zu werden“

Marshall B. Rosenberg

REFERENT

TIM DREYHAUPT

Freier Pädagoge & actionaut

Visualisierung & Seminargestaltung
Erlebnis- & Spielepädagogik
Demokratielernen & Partizipation

www.actionauten.de
info@actionauten.de
Tel: 0176 841 460 28



**Die Heiligtümer der Visualisierung – röver ZEM
2023**



Inkscape

Das Arbeiten mit Inkscape

Die folgende Grafik wurde während des ZEMs live nachgebaut und dabei alle notwendigen Funktionen erklärt.



Die Funktionen sind:

- Geometrische Formen erstellen und anpassen (bspw. Ecken eines Rechtecks abrunden)
- Objekte in Pfade verwandeln (!)
- Pfade modifizieren (Farbe, Farbverlauf, Kontur)
- Rastergrafiken vektorisieren (bspw. rover-Schriftzug)
- Texte erstellen und anpassen (Größe, Schriftart)
- Bézier-Kurven erstellen und modifizieren
- Logische Operationen mit Pfaden (Vereinigung, Differenz,...)
- Maskieren („Ausgekratzte Optik“)

Sehr gut lernen lässt sich anhand Youtube-Tutorials wie die des Kanals „logos by nick“. Dort werden Motive kleinschrittig erklärt, ein Mitarbeiten durch die Stopp-Funktion ist dadurch an das eigene Tempo anpassen.



Inkscape



Kostenfreie 2D-Vektorgrafik-Bearbeitung

Plattformunabhängig

Mac OS

Windows OS

Linux

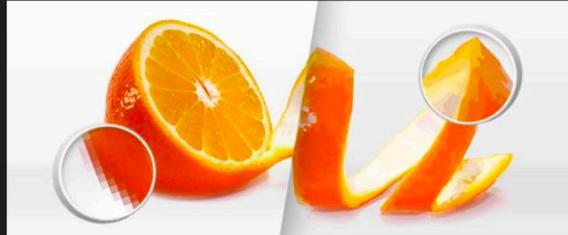
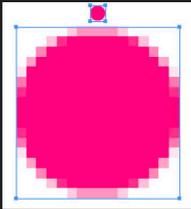




Vektorgrafik

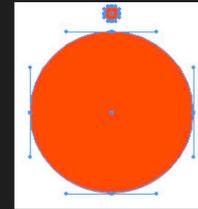
○ Rastergrafik (Pixelgrafik)

- .png
- .jpg
- .gif
- .psd
- .raw



○ Vektorgrafik

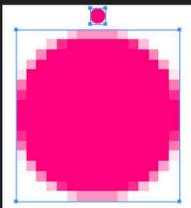
- .pdf
- .svg
- .ai
- .eps



Vektorgrafik

○ Rastergrafik (Pixelgrafik)

- .png
- .jpg
- .gif
- .psd
- .raw



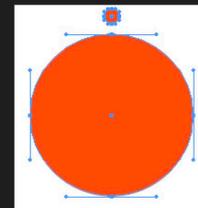
Rastergrafik



Vektorgrafik

○ Vektorgrafik

- .pdf
- .svg
- .ai
- .eps





Was „geht nicht“ mit Inkscape?



○ Bildbearbeitung (Rastergrafik)

○ Adobe Photoshop



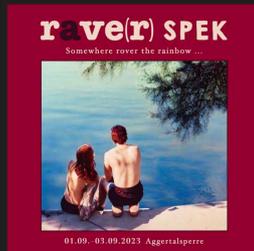
○ GIMP



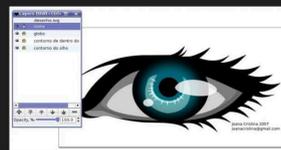
Was „geht“ mit Inkscape?



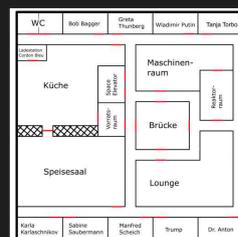
○ Logos



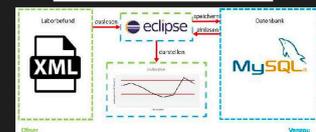
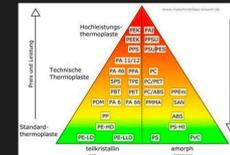
○ Flyer / Poster



○ Vektorkunst



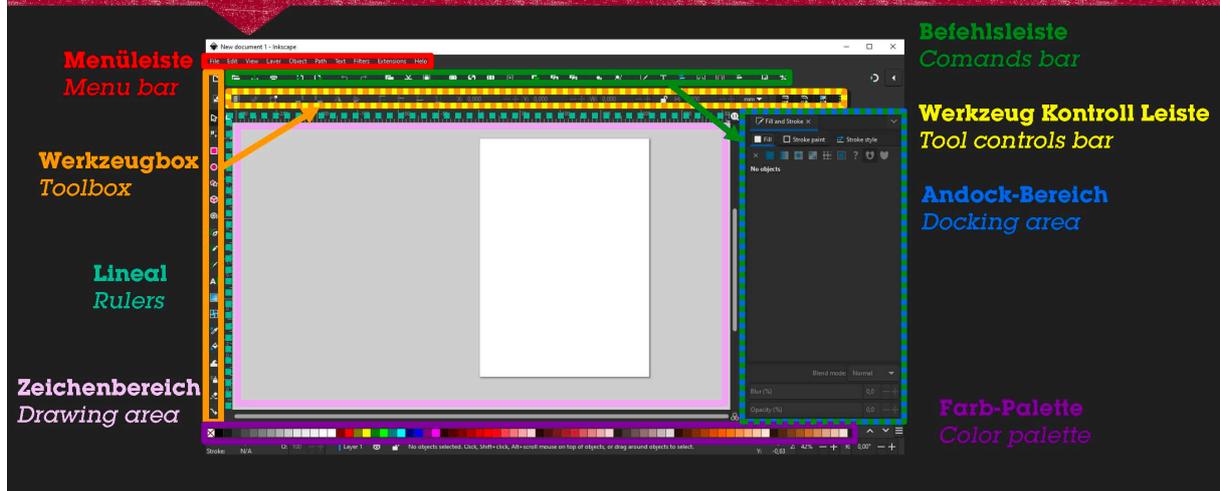
○ Landkarten



○ techn. Diagramme



User Interface



Kreatives-Selber-Machen

- Kreiere ein Aufnäher-Design für ein zukünftiges Lager/Veranstaltung mit deiner Röverrunde/Stamm/Bezirk
- Ideenfindung für Design:
 - Motto ?
 - Ort ?
 - Inhalt ?
- Wenn Fragen, dann fragen!

Zeitraumen:

- 1h
- Ggf. kurze Vorstellung am Ende



Canva

www.canva.com

Über den Browser (Computer) oder über die App (Handy/Tablet)

Account kostenlos

1) Oberfläche

Neues Projekt erstellen

Vorlagen verwenden

Menü links Seite auf der Startseite

2) Design erstellen (Vorlagen)

a) „Design erstellen“

- Quasi ein leeres Projekt
- Auswahl was für eine Art von Design, oder ein Benutzerdefiniertes Format

b) Vorlage benutzen

- Am Anfang am einfachsten, eine Vorlage zu nutzen
- Vorlagen können mit dem Stern als Favorit markiert werden (nicht in der App)

3) Design bearbeiten (Editor)

- Links alle Werkzeuge zum bearbeiten
- Über Datei (oben links) kann ein Lineal aktiviert werden oder Hilfslinien eingefügt werden
- Alle Elemente können per Drag/Drop verschoben werden
- Über die Ecke kann man größer/kleiner machen
- Über Doppelpfeile am Element drehen
- Ausgewähltes Element mit der rechten Maustaste anwählen, zB Ebenen anpassen

Am oberen Rand können noch unterschiedliche Einstellungen gemacht werden (je nach Element)



Am oberen rechten Rand kann man



Elemente gruppieren, Position einstellen, die Deckkraft einstellen oder die Elemente zum bearbeiten sperren.

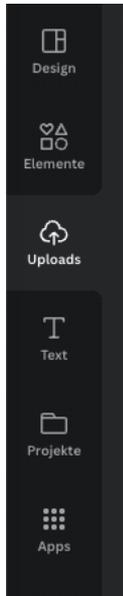
- „Stil des Elements kopieren“ über Farbrolle > einfach Stil auf andere Elemente übertragen
- Deckkraft einstellen: Transparenz von Elementen bearbeiten
- Über „Position“ kann man Ausrichtungen machen oder Ebenen verändern
- Mehrere Elemente auswählen -> Shift gedrückt halten



In der App grundsätzlich gleiche Optionen, aber Anders angeordnet

4) Bilder, Texte, Elemente & Vorlagen bearbeiten

Die linke Spalte (Editor) zum Bearbeiten von Vorlagen z.B. Hinzufügen von Elementen



Vorlagen: hier können auch weitere Vorlagen zum Design bzw. als neue Site hinzugefügt werden

Man kann zB gewünschte Elemente so aus anderen Vorlagen kopieren
Vorlagen können auch durchsucht und gefiltert werden

Elemente: es können bestimmte Grafiken/Elemente einzeln hinzugefügt werden

Bei Pfeilen kann auch die Dicke/Farbe eingestellt werden, Diagramme werden über Regler eingestellt

Auch Fotos, Videos, Audios möglich → bei Pro Account riesige Auswahl

Uploads: hier können eigene Medien hochgeladen werden

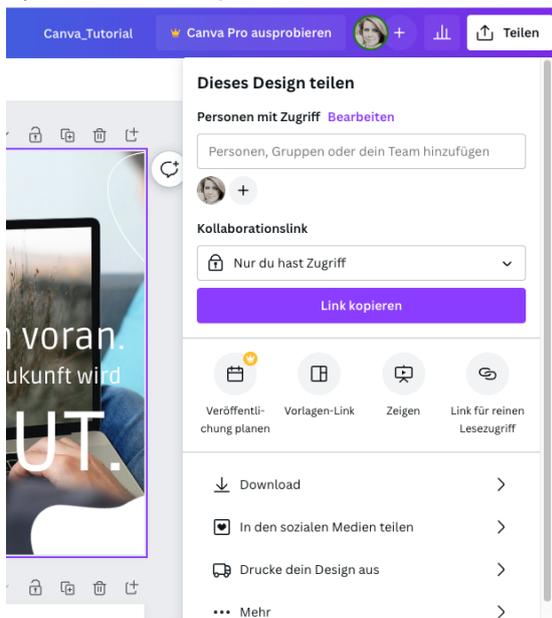
Achtung: nur so viele Medien können hochgeladen werden, wie Speicher da ist (Canva Free sind 5 GB)

„Bild bearbeiten“: Bilder können angepasst werden und Filter verwendet werden

„Smart Mockup“ dabei wird das ausgewählte Bild in einen Bildschirm bzw. Handy etc reingeladen

Texte hinzufügen: einzelne Texte oder vorgefertigte Text-Effekte verwenden

5) Teilen & Exportieren



Im Editor am oberen rechten Rand auf „Teilen“ gehen



„Personen mit Zugriff“ hier kann man Leute einladen miteinander an einem Design zu arbeiten
 Oder Über Link teilen > Rechte können vergeben werden
 Um richtig in Teams zu arbeiten, muss man Canva Pro haben

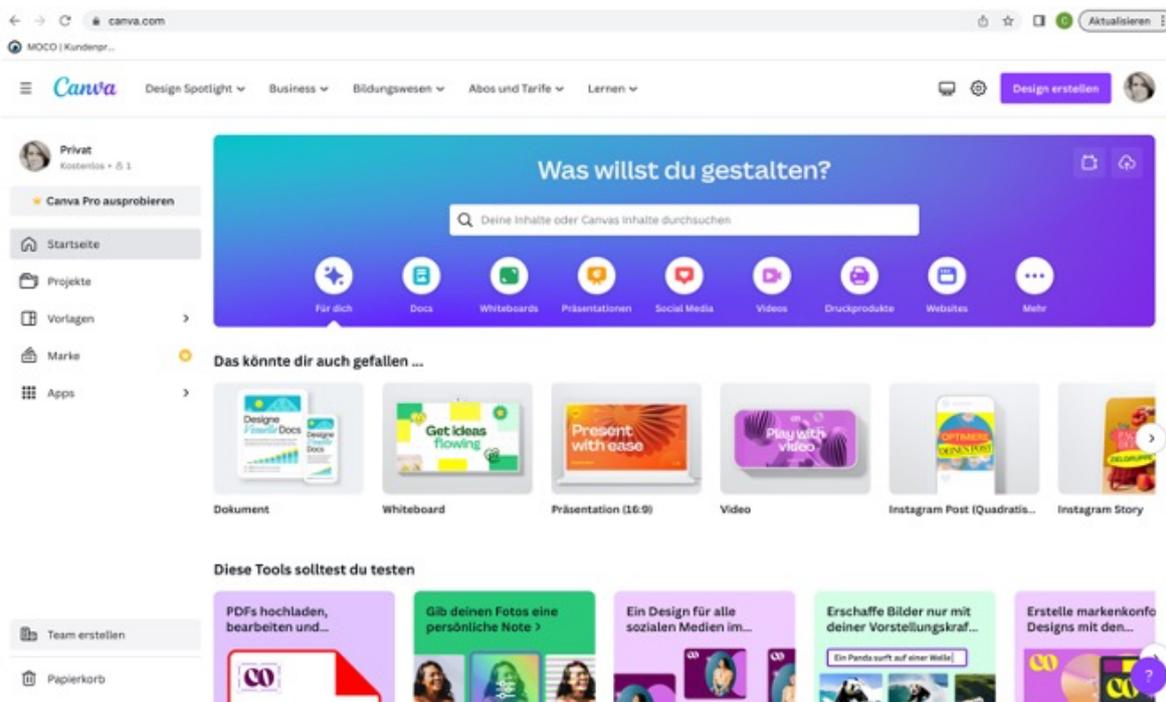
Download

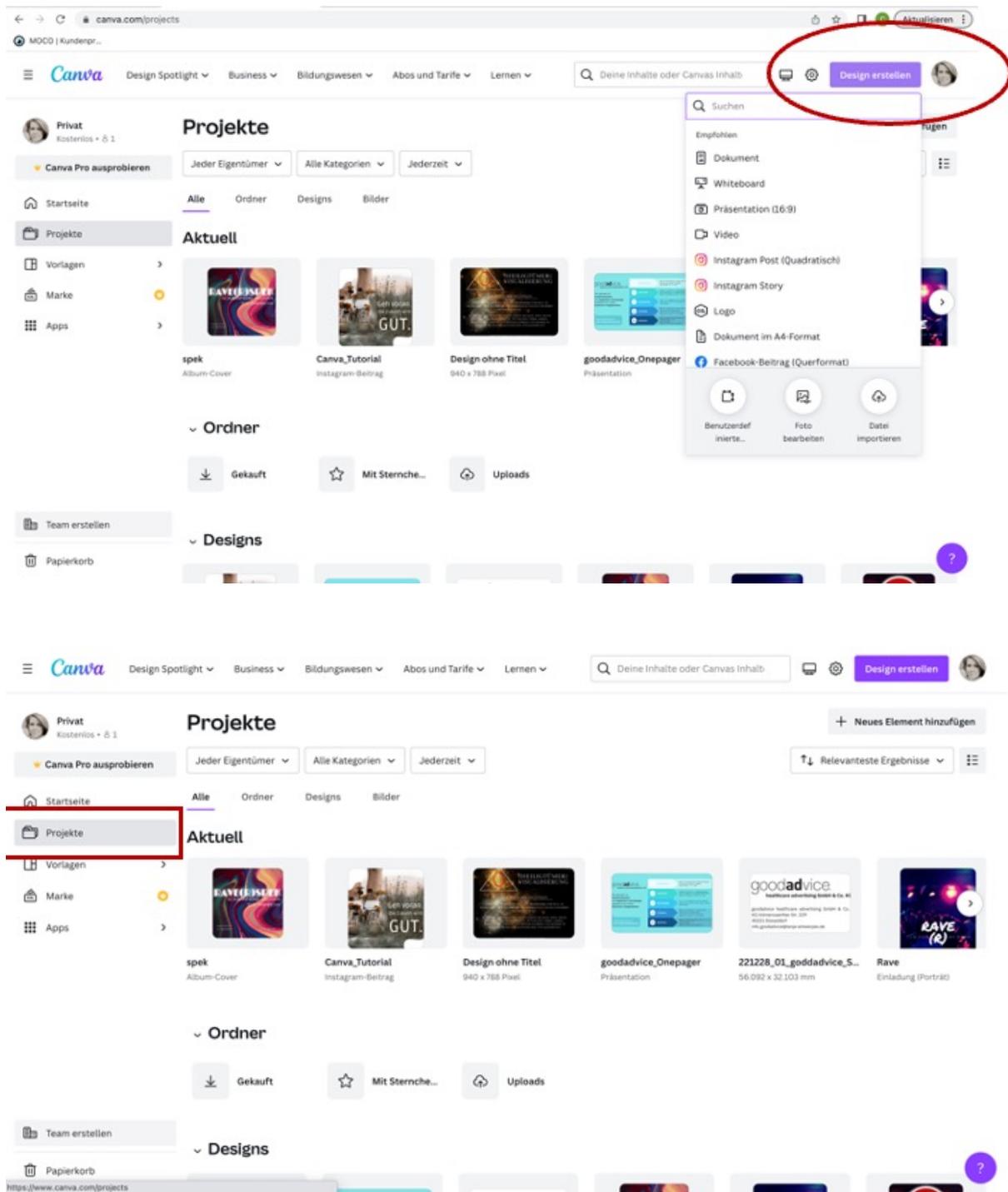
- Dateityp auswählen
- Man kann auch einzelne Seiten exportieren
- Weitere Einstellungen nur mit Pro (zB Hintergrund transparent)
- Haben wir Musik, Animationen oder Videos im Design, sollte es als MP4Datei gedownloadet werden
- Manchmal bietet sich auch GIF an (bei kurzen Animationen)

Das ganze Tutorial und weiteres Thema (Video erstellen, Animationen & Präsentationen) hier:

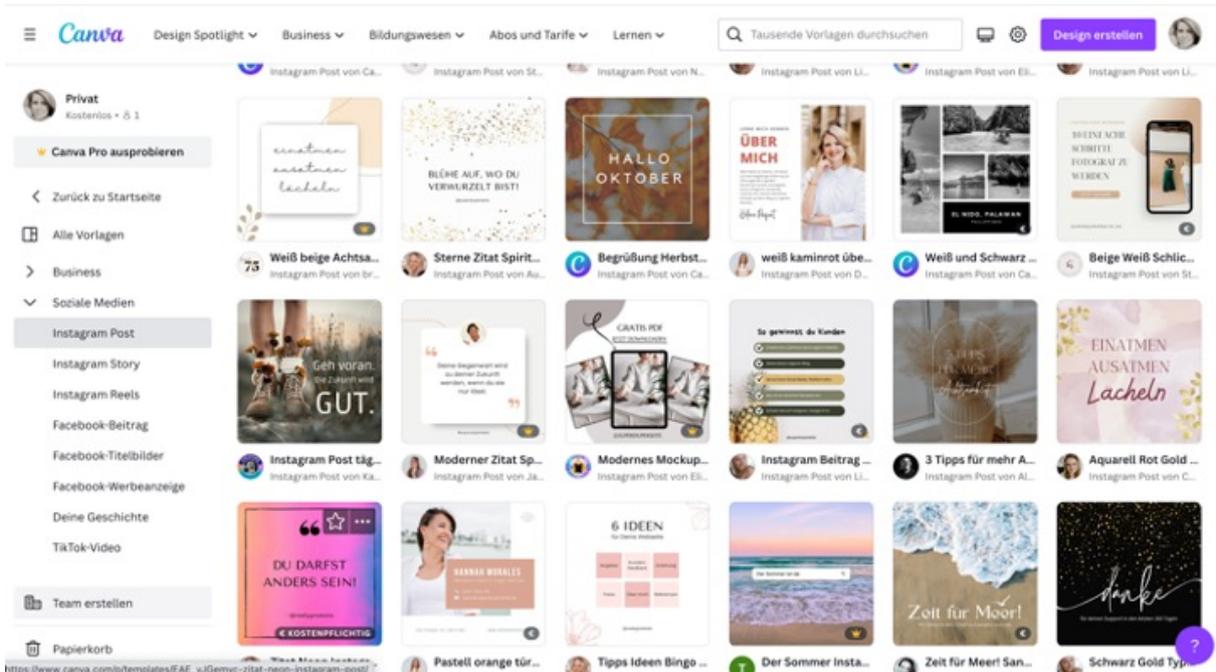
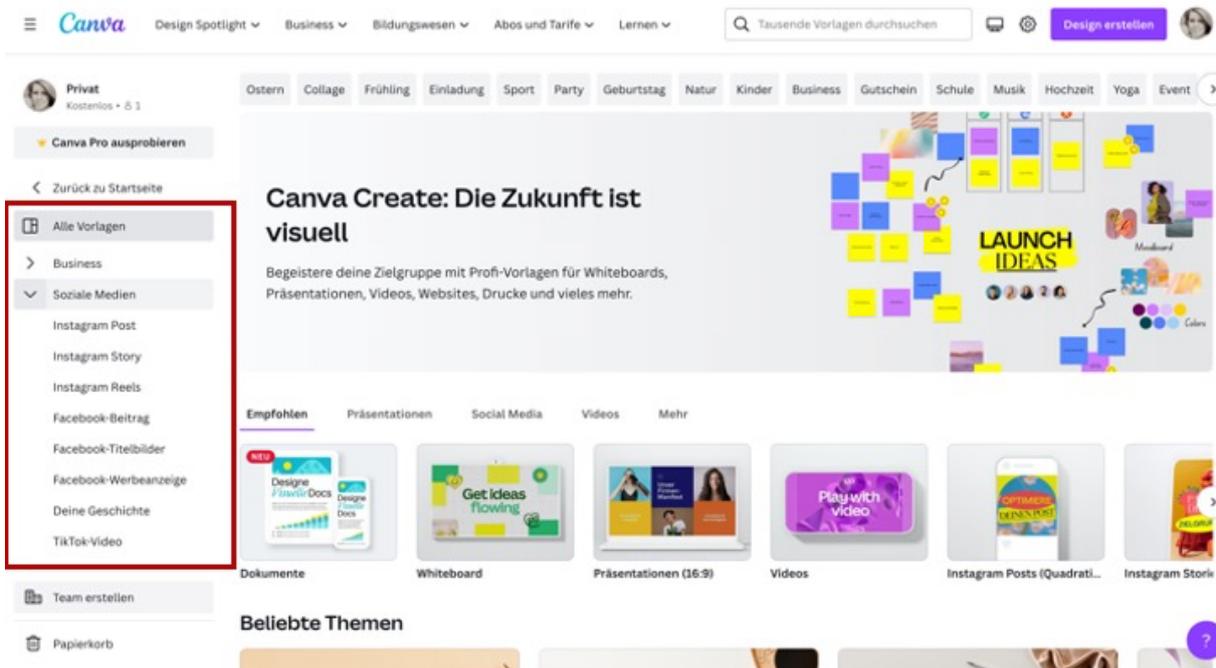
https://www.youtube.com/watch?v=M_kB3Ucrb1A&t=614s

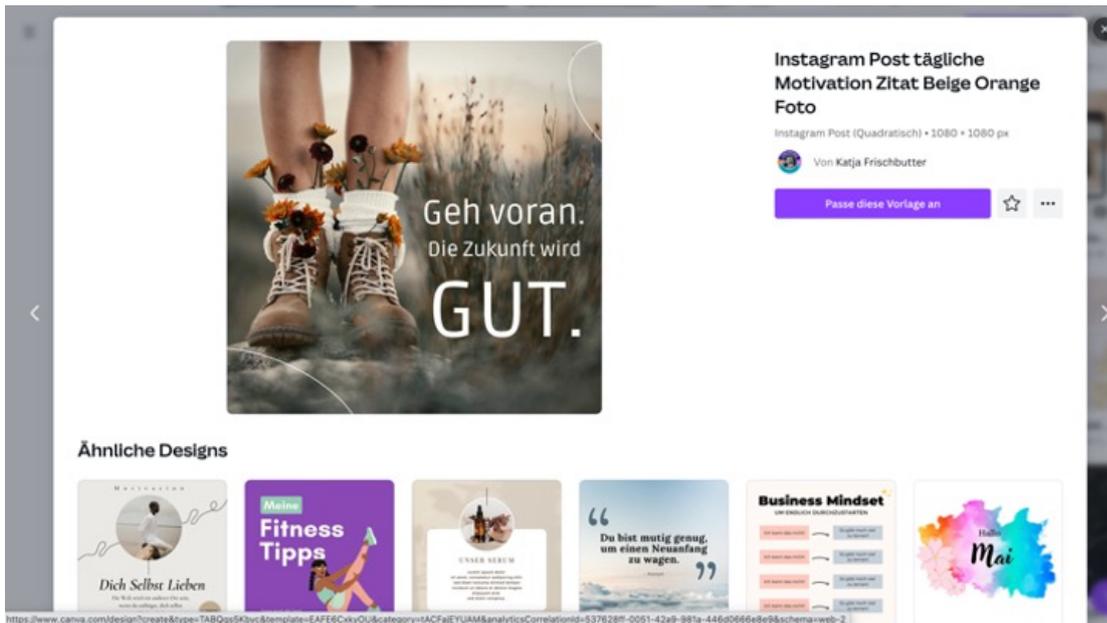
Canva Pro kostet 110€ im Jahr



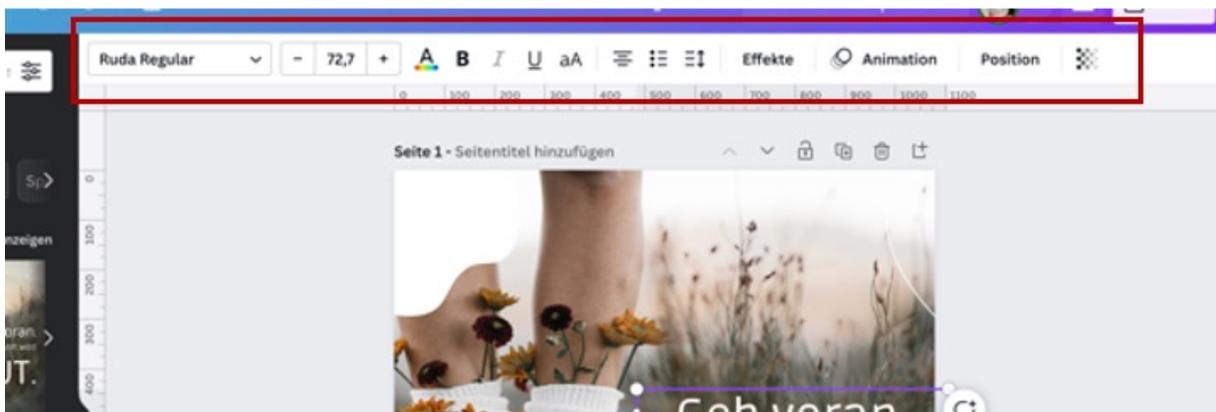
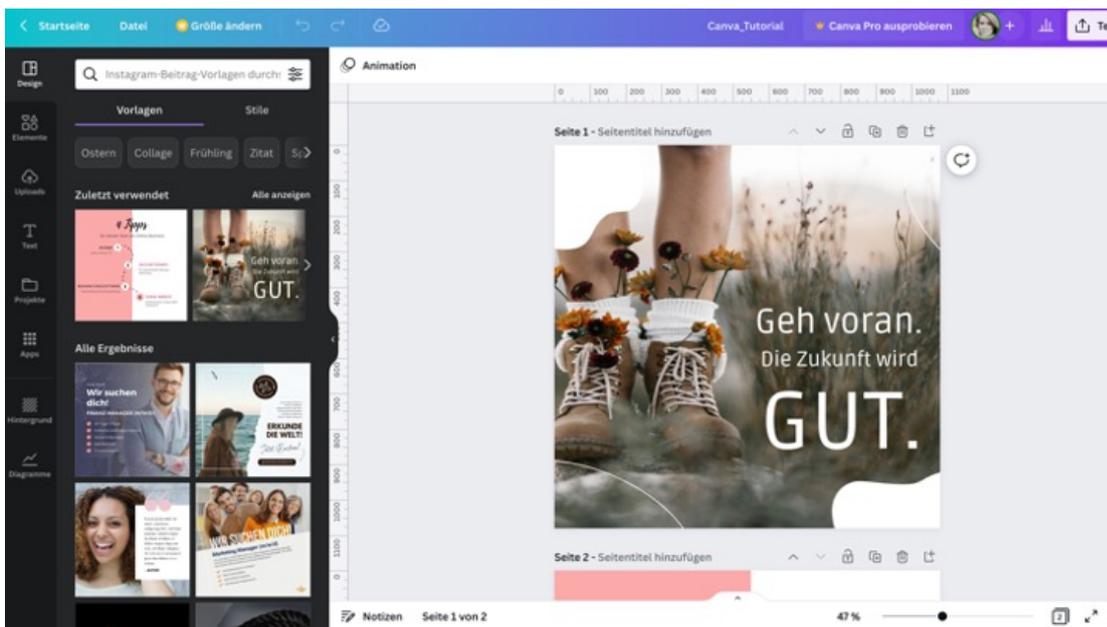


Die Heiligtümer der Visualisierung – röver ZEM 2023

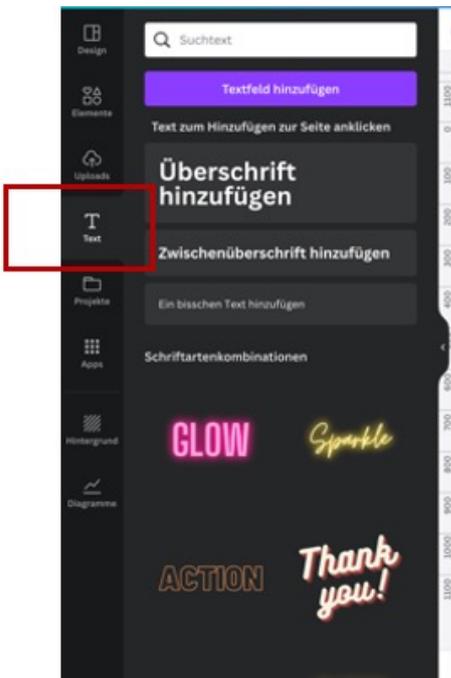
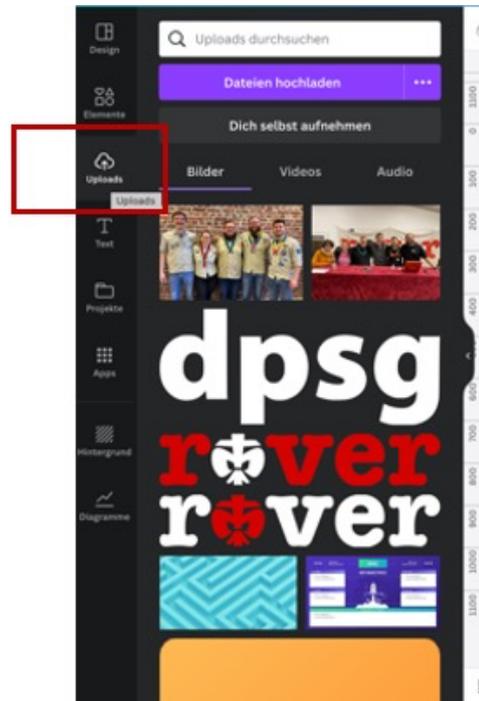
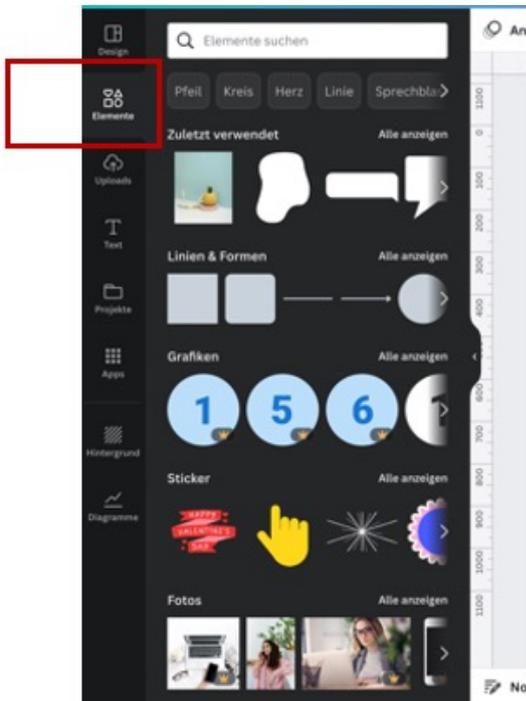


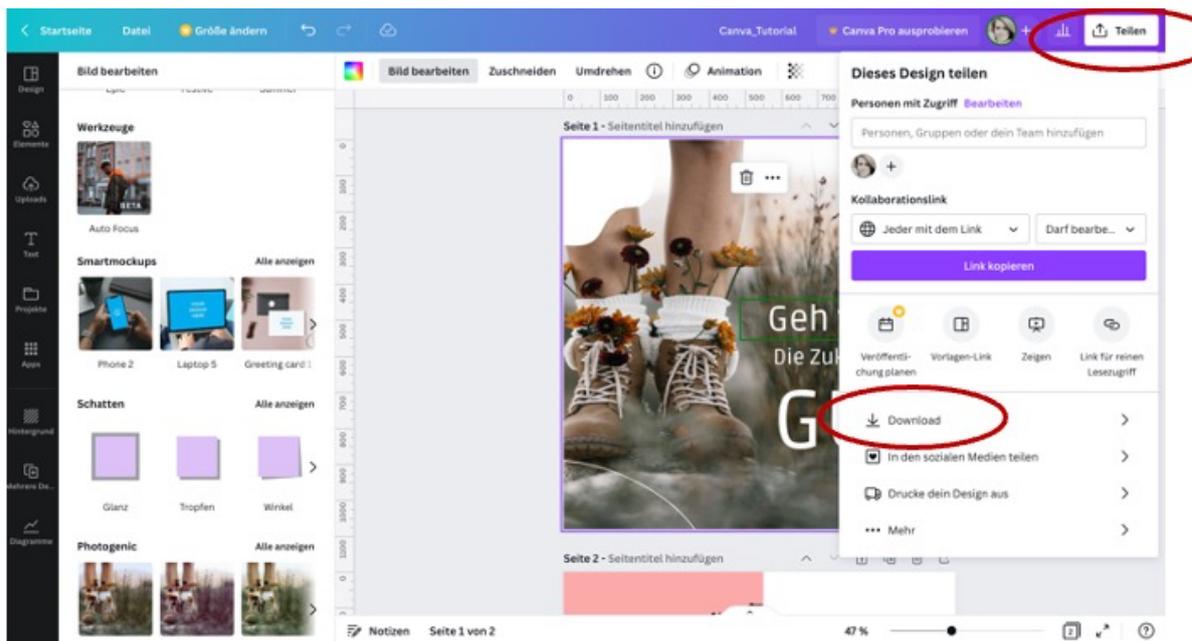
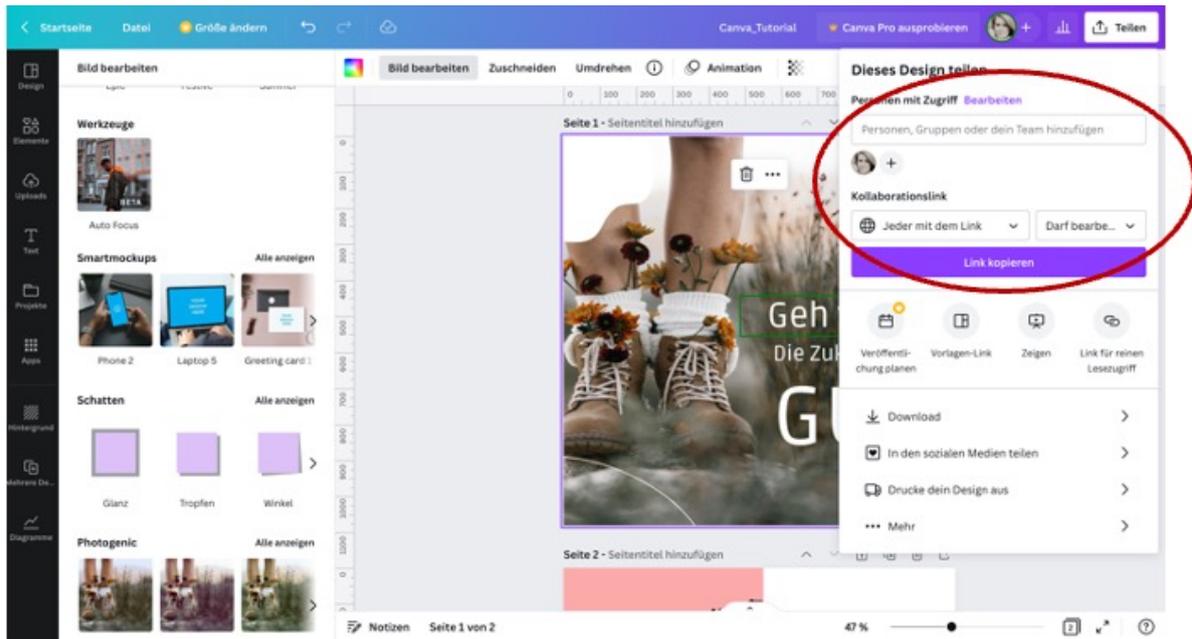


<https://www.canva.com/design/create?type=TBQz5K3yc&template=EF6FCxkyOU&category=ACFajEYLIAM&analyticsCorrelationId=537628f-0051-42a9-981a-446d0966e9e9&schema=web-2>



Die Heiligtümer der Visualisierung – röver ZEM 2023







Aufnäher Do's & Dont's

⇒ **Möglichkeiten**

- Aufnäher
- Halstücher
- Festivalbändchen
- Aufkleber
- Kleidung (T-Shirt, Pulli, Socken usw.)
- Gegenstände (Kulturtasche, Geschirr, Stifte usw.)
- Pfadfinderknoten (Schlageisen für Leder Knoten)
- Zelte

⇒ **Sachen, die ihr euch vorher überlegen solltet oder hilfreich sein können:**

- Wie viele Farben (mehr kostet manchmal mehr aber nicht unbedingt)
- Form (da ist mittlerweile sehr viel möglich)
- Größe (da können die Firmen häufig auch mit ihren Erfahrungen beraten)
- Muster nötig (kostet, zumindest aktuell, meistens sehr viel, da eine Maschine nur für eine sehr geringe Menge (1-5) eingestellt und betrieben werden muss)
- Menge (Immer von den Herstellern ein gestaffeltes Angebot geben lassen, um die Unterschiede direkt sehen zu können)
- Gestickt, Gewebt, Bedruckt, Gelasert oder was es sonst so neues abgefahrenes gibt (ist z.B. wichtig für Details auf dem Motiv aber auch hier am besten die Hersteller nach ihren Erfahrungen fragen)
- Material (unterschiedl. Eigenschaften z.B. Stoff, Leder, Holz, Metall usw.)

⇒ **Motiv als Vektordatei** (z.B. PDF) zur Verfügung stellen
Infos dazu gabs im Teil „Canva und Inkscape“

⇒ **Links:**

Rüsthhaus = <https://www.ruesthaus.de/>

Aufnaeher4u = <https://aufnaeher4u.de/>

Der Ausrüster = <https://www.ausruester-eschwege.de/>

Arem Italia Shop = <https://aremitaliashop.com/de/>

⇒ **Was sollte wir als Pfadfinder*innen beachten bzw. was kann passieren?**

Bei der Auswahl des Herstellers solltet ihr darauf achten, dass Faire Bedingungen herrschen, gute Materialien/Qualität genutzt wird und wo produziert wird.

Beispiel:

Aufnäher aus Asien (online mit schlechter Kommunikation) können vielleicht sehr günstig sein aber dafür erhaltet ihr dann jeden der 1.500 Stück in unterschiedlichen Größen.

Oder

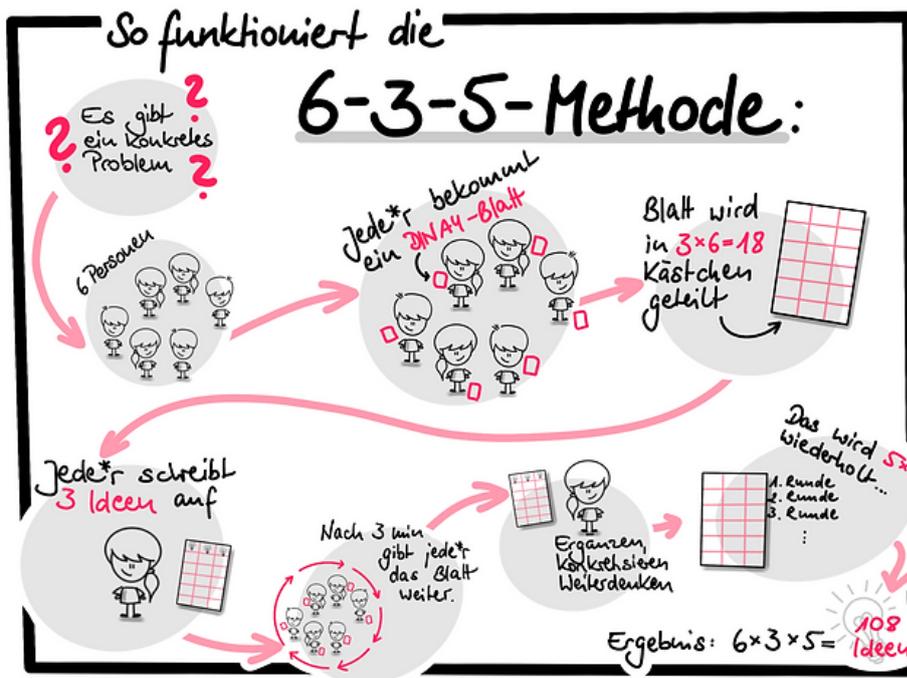
Trotz guter Absprachen ist die Datei (Euer Motiv) fehlerhaft und ihr bekommt den Aufnäher nicht so, wie ihr ihn euch vorgestellt habt.

Tipp: in diesem Fall ruhig auf den Hersteller zugehen, in den meisten Fällen findet man gemeinsam ein Lösung – beachte deshalb die Wahl des Herstellers 😊



635 Methode

Die 6-3-5-Methode (auch Methode 635 genannt) ist eine Brainwriting-Kreativitätstechnik. Der Name der Methode leitet sich aus den drei wesentlichen Eigenschaften der Methode ab: 6 Teilnehmer*innen erhalten jeweils ein Blatt, auf dem sie 3 Ideen notieren und die Blätter dann insgesamt 5 mal weiterreichen.



<https://xn--kreativittstechniken-jzb.info/ideen-generieren/6-3-5-methode/>