

Vorwort	4
Didaktische Anmerkungen	5
1. ZEICHNUNG MALEREI GRAFIK	7
GRAFIKDESIGNER Komm mit! – Einladungen mit dem PC erstellen	8
DRUCKER My Days – Tagebuch-Cover mit Linolschnitt drucken	15
WERBE- UND MEDIENGESTALTER Typisch meine Schule – Schullogos entwerfen	22
BILDENDER KÜNSTLER Wer bin ich? – Porträts erstellen	29
2. DIGITALE MEDIEN	37
FOTOGRAF Das bin ICH – Eine Fotocollage mit dem Handy gestalten	38
KOSTÜM- ODER BÜHNENBILDNER Bewegende Bilder – Eine Fotostory erstellen	46
MASCHINENBAUINGENIEUR Eine fantastische Maschine – Maschinen am PC kreieren	53
WERBE- UND MEDIENGESTALTER „Verführ mich!“ – Einen Werbefilm drehen	61
3. PLASTIK SKULPTUR OBJEKT	69
BILDHAUER Das Seifentier – Eine Seifensulptur in Tierform anfertigen	70
ILLUSTRATOR Das Buch über MICH – Ein altes Buch neu gestalten	76
BETONBAUER Die Leuchte – Kerzenständer aus Beton gießen	85
STEINMETZ Mein Meilenstein – Eine Skulptur aus Ytong® herstellen	93
4. ARCHITEKTUR INNENARCHITEKTUR	99
ARCHITEKT Hast du einen Plan? – Raumpläne erstellen	100
MAURER Zukunftsträume und Luftschlösser – Ein Traumhaus bauen	107
INNENARCHITEKT Traumraum – Einen Raum im Schuhkarton gestalten I	114
MALER UND LACKIERER Farben wirken im Raum – Einen Raum im Schuhkarton gestalten II	121
5. DESIGN	129
GRAFIKDESIGNER Zeig mir den Weg! – Piktogramme kreieren	130
LICHTREKLAMEHERSTELLER Mein Star – Eine Leuchtreklame designen	136
GRAFIKDESIGNER Die Kunst der schönen Buchstaben – Postkarten mit Lettering gestalten	143
TEXTILDRUCKER Sofaträume – Kissenbezüge bedrucken	150