



Eignungsprüfung für das Realgymnasium (Kreativzweig)

Kriterien, Aufgaben und Materialien

zusammengestellt von

Mag. Martin Schindlauer (Grafikdesign)

Mag. Marco Wieser (Geometrisches Zeichnen)

Liebe Schülerin, lieber Schüler!

Unser Gymnasium bietet zwei sehr spezielle Wege zur Matura an: Den Sprachenzweig (Gymnasium) mit insgesamt drei Fremdsprachen und den Kreativzweig (Realgymnasium) mit Schwerpunkten in Grafikdesign und Darstellender Geometrie.

Wer muss eine Eignungsprüfung machen?

Diese Unterlagen zur **Eignungsprüfung** für den Kreativzweig (Realgymnasium) richten sich an alle Schülerinnen und Schüler, die...

- nach der 4. Klasse aus dem Sprachenzweig (Gymnasium) in den Kreativzweig (Realgymnasium) wechseln möchten, oder...
- aus einer anderen Schule ans Gymnasium Werndlpark wechseln und den Kreativzweig (Realgymnasium) besuchen möchten.

In beiden Fällen ist vor der fixen Aufnahme eine Eignungsprüfung **in der letzten Schulwoche** des vorhergehenden Schuljahres (z.B. zum Ende der 4. Klasse) vorgesehen.

Woraus besteht die Eignungsprüfung?

Die Eignungsprüfung besteht aus einem oder zwei **Modulen**. Wie viele Module du absolvieren musst, hängt von den Fächern ab, die du in der Unterstufe besucht hast:

- Wenn du vom Sprachenzweig (Gymnasium) in den Kreativzweig (Realgymnasium) wechselst, musst du sowohl **Grafikdesign** (Modul 1) als auch **Geometrisches Zeichnen** (Modul 2) absolvieren.
- Wenn du aus einer anderen Schule an das Gymnasium Werndlpark wechselst, musst du in jedem Fall **Grafikdesign** (Modul 1) absolvieren. Wenn du in deiner bisherigen Schule nicht zumindest zwei Stunden **Geometrisches Zeichnen** in der 3. oder 4. Klasse besucht hast, musst du auch Modul 2 absolvieren. In Mittelschulen ist Geometrisches Zeichnen laut Lehrplan meistens in den Mathematik-Unterricht integriert.

Welche Inhalte du in den einzelnen Modulen können musst, wird auf den folgenden Seiten genauer beschrieben.

Wohin kann ich mich mit konkreten Fragen wenden?

- Modul „Grafikdesign“: Mag. Martin Schindlauer (martin.schindlauer@werndlpark.at)
- Modul „Geometrisches Zeichnen“: Mag. Marco Wieser (marco.wieser@werndlpark.at)
- An- und Abmeldung: Mag. Markus Bachmayr (markus.bachmayr@werndlpark.at)

Viel Erfolg bei der Vorbereitung und Durchführung deiner Eignungsprüfung!



Mag. Florian Bachhofner-Mayr, MA MSc
Direktor

Modul 1: Grafikdesign

erstellt von Mag. Martin Schindlauer

Für KandidatInnen, die in die Oberstufe unseres Gymnasiums einsteigen wollen oder vom Gymnasialzweig in den Realzweig wechseln wollen, gibt es eine "Übertritts-Testung", die aus zwei Teilen besteht.

1. Die KandidatInnen erarbeiten zuhause im Vorfeld eine "**digitale Mappe**", die Lösungen für **drei Aufgabenstellungen** auf den folgenden Seiten enthalten soll. Die Ergebnisse der Aufgaben sollen über eine bereitgestellte Mailadresse im Vorfeld gesendet werden.

2. In der Schule findet eine **kleine Testung** (etwa zwei Stunden) statt, wo wir uns im Wesentlichen die Authentizität dieser Arbeiten bestätigen lassen möchten – also kleinere praktische Arbeiten am Computer. **Inhalte:** PC-Bedienung (z.B.: Internet-Recherche, Speichern, Drucker-Handling,...) Bildbearbeitung (Photoshop & CorelDraw)

Inhaltlich beschränkt sich der Umfang auf den **Stoff der 4. Klasse** in unserem schulautonomen Fach Grafikdesign.

Software zur Vorbereitung

In der Schule arbeiten wir neben einigen kleineren Programmen vorrangig mit dem Bildbearbeitungsprogramm „Adobe Photoshop“ und dem Vektorprogramm „Corel Draw“.

Beide Programme sind kostenpflichtig.

Falls diese Programme zuhause nicht zur Verfügung stehen, sind für die Lösung der Aufgaben ältere, kostenlos verfügbare Versionen oder Alternativprogramme (meistens) ausreichend:

Bildbearbeitung

- **Adobe Photoshop CS2** (kostenlos, Windows): <https://bit.ly/werndlpark-photoshop>
- **Photopea** (kostenlose Web-Version, alle Plattformen): <https://www.photopea.com>
- **GIMP** (kostenlos, Windows/Mac/Linux): <https://www.gimp.com>

Vektorgrafiken

- **Inkscape** (kostenlos, Windows/Mac/Linux): <https://bit.ly/werndlpark-inkscape>

Abgabe-Link für die erstellten Aufgaben

Über den Abgabetermin wirst du rechtzeitig per E-Mail informiert. Die Abgabe deiner „digitalen Mappe“ erfolgt per Mail über folgende Adresse:

grafikdesign-abgabe@werndlpark.at

1. **Bildbearbeitung: Aufgabe „Ball“** – Programm: Photoshop (oder andere)

- Neue Datei erstellen 10x10cm, 150pixel/cm
- Hintergrund mit Farbverlauf füllen (nicht Schwarz/Weiß)
- Einen Ball mit Smartphone oder Kamera fotografieren (Fußball, Tennisball, Gummiball,...)
- Ballfoto auf PC übertragen, mit geeignetem Werkzeug freistellen (Ball exakt ausschneiden) und im Verlaufs-Bild einfügen
- Ebene mehrmals (mind. 5mal) kopieren und Ball in verschiedenen Größen (Transformieren) „herumhüpfen“ lassen
- Bild mit Freistellwerkzeug zuschneiden (wenn Bälle am Rand angeschnitten sind)
- Fertige Arbeit als offene Photoshop-Datei (psd-Datei) speichern (Datei benennen: „Familiename_Ball“) und uploaden (maximal 2 MB Größe)
- Arbeit auf A4-Blatt ausdrucken und in die Mappe geben

2. **Bildbearbeitung: Aufgabe „Ich und die Welt“** – Programm: Photoshop (oder andere)

- Internetrecherche: „Weltkugel, Erde, Welt, Globus, ...“ in guter Qualität
- Fotografie mit Smartphone oder Kamera: „Mein rundes Lieblingsding“ (Bsp.: Pizza, Zitronenscheibe, Uhr, Autoreifen,...)
- Eigenes Foto-Element freistellen und im Welt-Bild als Ebene einfügen
- Ebenenmaske: Obere Ebene mit Ebenenmaske versehen
- Verlaufswerkzeug: Mit Verlaufswerkzeug in der Maske die beiden freigestellten Teile miteinander verschmelzen
- Textwerkzeug: Mit Text versehen (z.B. dein Vorname), Text anpassen (Größe, ...)
- Filter: Den Text mit Hilfe von Filter „Verzerrungsfilter“ & „Wölben“ bearbeiten, eventuell mit Ebenenstilen („Schlagschatten“ & Co verbessern)
- Bild eventuell mit Freistellwerkzeug zuschneiden
- Mit „Bildgröße“ experimentieren. Die fertige psd-Datei soll zum Mailen ca. 1,5 bis maximal 2 MB groß sein!
- Fertige Arbeit als offene Photoshop-Datei (psd-Datei) speichern (Datei benennen: „Familiename_Welt“) und uploaden
- Bild auf A4-Blatt ausdrucken und in die Mappe geben

3. Vektorgrafik: Aufgabe „Text“ – Programm: Corel Draw (oder andere)

- Erstelle auf einer A4-Seite ein exaktes Quadrat 15x15cm in einer beliebigen Farbe ohne Umrandung
- Erstelle einen kurzen Text (Dein Vorname oder Spitzname)
- Vervielfältige dieses Wort (mindestens 10x)
- Ändere Schriftart, Farbe und Ausrichtung aller Texte und bringe diese durch geeignete Anordnung und Größen „gut“ formatfüllend in deinem Quadrat unter
- Fertige Arbeit als offene CorelDraw-Datei (cdr-Datei) speichern (Datei benennen: „Familienname_Text“) und uploaden (Maximal 2 MB Größe)
- Bild auf A4-Blatt ausdrucken und in die Mappe geben

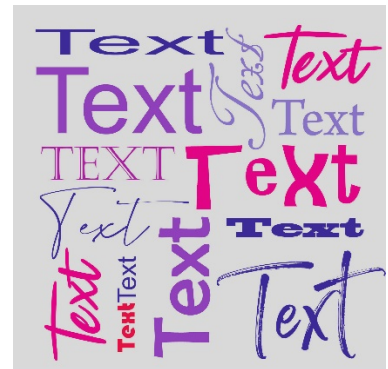
Bildbeispiel Aufgabe 1



Bildbeispiel Aufgabe 2



Bildbeispiel Aufgabe 3



Modul 2: Geometrisches Zeichnen

erstellt von Mag. Marco Wieser

Das Fach „Geometrisches Zeichnen“ ist ein zweistündiges Pflichtfach in der 3. Klasse unseres Kreativzweigs (Realgymnasium). Schülerinnen und Schüler, die dieses Fach in der Unterstufe nicht besucht haben, müssen Modul 2 der Eignungsprüfung absolvieren.

Bildungs- und Lehraufgabe des Faches „Geometrisches Zeichnen“

- Richtige Handhabung und Wartung fachspezifischer Werkzeuge, jeweils in Abstimmung mit der Aufgabenstellung;
- Informationsgewinn durch geeignete Ausfertigung graphischer Arbeiten;
- Erkennen von Strukturen und Eigenschaften geometrischer Objekte;
- Erkennen geometrischer Grundfiguren in größeren Zusammenhängen;
- Entwickeln von Objekten durch Transformieren und Modellieren;
- Anwenden geometrischer Grundkenntnisse auf naturwissenschaftliche und technische Problemstellungen;
- Erkennen und Verwenden der Geometrie als Sprache; Einsetzen von Handskizzen als Hilfsmittel bei der Entwurfsarbeit, aber auch als selbstständige Darstellungsform;
- Anwendung geeigneter Abbildungsverfahren;
- Interpretation und Weiterentwicklung geometrischer Darstellungen;

Lernstoff für die Eignungsprüfung

- **Ebene Geometrie:**
Kennenlernen und Anwenden von geometrischen Grundelementen und Grundstrukturen.
Eigenständiges Gestalten von Ornamenten und Mustern. Spielerisches Experimentieren.
- **Axonometrische Darstellungen ebenflächig begrenzter geometrischer Körper:**
Kartesisches Koordinatensystem.
Spezielle axonometrische Darstellungen; Sichtbarkeitsüberlegungen.
Ebene Schnitte, einfache Verschneidungen.
Modellierungsvorgänge; Beispiele aus Alltag, Architektur, Technik.
Erkennen räumlicher Zusammenhänge.
- **Haupttrisse:**
Grund-, Auf- und Kreuzriss: Herstellen und rekonstruierendes Lesen solcher Risse.
Seitenrisse als Darstellungsmittel und Konstruktionshilfe.
- **Schrägrisse, Horizontalriss, Frontalriss**

Die Eignungsprüfung findet **ausschließlich schriftlich** statt. Zur Vorbereitung lohnt sich die Anschaffung des Lehrbuches von A. Asperl: „Raumgeometrie pur (4. Klasse)“ – ISBN: 978-3-7101-0678-1 sowie die Durchsicht der **beiliegenden Musterprüfung**.

Buchkapitel zur Vorbereitung auf die Prüfung:

- Kongruenzabbildungen S. 13/14
- Geometrische Grundbegriffe/Parallelrisse S. 21/22 und S. 27-29
- Dreidimensionales Koordinatensystem S. 37-50
- Raumvorstellung S. 53/54
- Sichtbarkeiten S. 55-61
- Haupttrisse S. 89-103
- Risslesen S. 109-118
- Schrägrisse anfertigen S. 149-156

