

Vakinhoudelijke uitwerking Keuzevak Tekenen, schilderen en illustreren

Schoolexamenbank | vmbo

Deze vakinhoudelijke uitwerking is ontwikkeld door het Redactieteam van de Schoolexamenbank vmbo voor dit profiel. De uitwerking heeft geen officiële status en is alleen bedoeld om gebruikers van de Schoolexamenbank vmbo een indruk te geven van hoe het Redactieteam het keuzevak heeft geïnterpreteerd om tot de ontwikkeling van vraag- en opdrachttitels te kunnen komen.

Aan deze vakinhoudelijke uitwerking kunnen geen rechten worden ontleend.

7 juni 2017

© Stichting Platforms vmbo

Taak:

- o een personage bedenken en uitwerken met zelfgekozen materiaal in een modelsheet en walkcycle
- o een plastische weergave maken van een zelfbedachte omgeving op een 2D medium.
- o een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming vormgeven, maken en presenteren

Voor het uitvoeren van de taak beheerst de kandidaat de voorwaardelijke kennis, vaardigheden en houding.

K/MVI/5.1	bb	kbl	gl
Deeltaak: onderzoek doen en een schetsontwerp maken. De kandidaat kan:			
1. onderzoek doen naar licht, ruimte, vorm, compositie, kleur en structuur	x	x	
2. onderzoek doen naar materiaal	x	x	
3. een sfeer uitdrukken in een moodboard	x	x	
4. een schetsontwerp maken	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.1

K/MVI/5.1.1. onderzoek doen naar licht, ruimte, vorm, compositie, kleur en structuur

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. onderzoek doen naar licht en schaduw	x	x	
2. onderzoek doen naar ruimtelijkheid	x	x	
3. een ruimte schetsen aan de hand van een twee- en driepunts perspectief	x	x	
4. onderzoek doen naar vorm			
5. benoemt verschillende soorten compositie: <ul style="list-style-type: none">• Symmetrische compositie• Asymmetrische compositie• Centrale compositie• Driehoekscompositie	x	x	
6. benoemt primaire en secundaire kleuren en weet hoe deze worden gemengd	x	x	
7. Benoemt en omschrijft verschillende contrasten met hun effect: <ul style="list-style-type: none">• Warm-koud contrast• Complementair kleurcontrast• Kwaliteitscontrast• Licht-donker contrast	x	x	
8. verschillende structuren inzetten passend bij het te schetsen onderwerp	x	x	

K/MVI/5.1.2. onderzoek doen naar materiaal

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. bij het maken van een schetsontwerp verschillende materialen kennen en kunnen toepassen afhankelijk van het doel	x	x	

K/MVI/5.1.3. een sfeer uitdrukken in een moodboard

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. het doel van een moodboard weten en kunnen maken met collagetechniek	x	x	
2. door het gebruik van kleuren een sfeer kunnen uitdrukken en laten zien aan een klant	x	x	

K/MVI/5.1.4. een schetsontwerp maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. het doel van een schets weten en kunnen maken	x	x	
2. een idee duidelijk zichtbaar maken zonder een gedetailleerde uitwerking ervan	x	x	

K/MVI/5.2			
Deeltaak: een personage tekenen in een modelsheet en walkcycle. De kandidaat kan:			
1. een schetsontwerp omzetten in een nauwkeurig lijnontwerp	x	x	
2. een ontwerp uitwerken	x	x	
3. accenten aanbrengen	x	x	
4. op een juiste wijze retoucheren	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.2

K/MVI/5.2.1. een schetsontwerp omzetten in een nauwkeurig lijnontwerp

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. op basis van een schetsontwerp een nauwkeurige uitwerking maken van een personage	x	x	
2. een personage uittekenen in een nauwkeurig lijnontwerp <ul style="list-style-type: none"> • Silhouet • Contour • Omtreklijn 	x	x	

K/MVI/5.2.2. een ontwerp uitwerken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. een ontwerp van een personage uitwerken vanuit verschillende aanzichten in een modelsheet <ul style="list-style-type: none"> • Vooraanzicht • Zijaanzicht • Achteraanzicht 	x	x	
2. een portret van een personage uittekenen vanuit verschillende aanzichten <ul style="list-style-type: none"> • En face • En profil • En trois quart (driekwart) 	x	x	
3. een personage in verschillende lichaamshoudingen tekenen	x	x	

4. een personage tekenen in een walkcycle waarin de verschillende fases van een lopende personage worden uitgetekend	x	x	
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---	---	--

K/MVI/5.2.3. accenten aanbrengen

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. accenten aanbrengen in een ontwerp tekening door gebruik te maken: <ul style="list-style-type: none"> • Hooglichten • Donkere schaduwen • Contrasterend kleurgebruik 	x	x	

K/MVI/5.2.4. op een juiste wijze retoucheren

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. kleine veranderingen maken in een ontwerp op papier om het ontwerp te verbeteren	x	x	
2. kleine veranderingen in een ontwerp maken met een digitaal bewerkingsprogramma om het ontwerp te verbeteren	x	x	

K/MVI/5.3			
Deeltaak: op een 2D medium een plastische weergave maken. De kandidaat kan:			
1. met vluchtpunten werken	x	x	
2. materialen op de juiste wijze inzetten	x	x	
3. accenten aanbrengen	x	x	
4. op een juiste wijze retoucheren	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.3

K/MVI/5.3.1. met vluchtpunten werken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. kennis hebben van het gebruik van vluchtpunten om ruimtelijkheid te creëren in een 2D-product. Bijvoorbeeld met het gebruik van: <ul style="list-style-type: none">• Lijnperspectief• Verdwijnpunt• Horizon• Overlapping	x	x	
2. in een 2D-product vluchtpunten kunnen toepassen om ruimtelijkheid te creëren	x	x	
3. het verschil kennen tussen een- twee- en driepunts perspectief en deze kunnen toepassen in een tekening	x	x	
4. op een juiste manier gebruik kunnen maken van verdwijnpunten in een tekening	x	x	

K/MVI/5.3.2. materialen op de juiste wijze inzetten

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. verschillende materialen kunnen toepassen bij het uitwerken van een 2D product en deze op de juiste wijze kunnen inzetten	x	x	

K/MVI/5.3.3. accenten aanbrengen

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. Accenten aanbrengen om plasticiteit en ruimtelijkheid te vergroten in een 2D-product	x	x	

K/MVI/5.3.4. op een juiste wijze retoucheren

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. kleine veranderingen maken in een ontwerp op papier om het ontwerp te verbeteren	x	x	
2. kleine veranderingen in een ontwerp maken met een digitaal bewerkingsprogramma om het ontwerp te verbeteren	x	x	

K/MVI/5.4	bb	kbl	gl
Deeltaak: een concept ontwikkelen voor een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming. De kandidaat kan:			
1. in eigen woorden de opdracht uitleggen	x	x	
2. een idee ontwikkelen	x	x	
3. een planning maken	x	x	
4. een plan van aanpak maken	x	x	
5. onderzoek doen naar de kunststroming		x	
6. een schetsontwerp maken	x	x	
7. een concept presenteren	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.4

K/MVI/5.4.1. in eigen woorden de opdracht uitleggen

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. In de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen: <ul style="list-style-type: none"> • Doel • Doelgroep • Plaats • Sfeer • Vormgeving • Technische mogelijkheden 	x	x	

K/MVI/5.4.2. een idee ontwikkelen

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. een idee ontwikkelen voor een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming zoals een: logo, folder, flyer, poster, kaart, illustratie.	x	x	

K/MVI/5.4.3. een planning maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. Een planning maken voor de werkzaamheden bij het maken van een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming. Het gaat hier om: <ul style="list-style-type: none"> • werkopdracht interpreteren • werkvolgorde bepalen • een tijdsplanning maken 	x	x	

K/MVI/5.4.4. een plan van aanpak maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. Een plan van aanpak maken voor de werkzaamheden bij het maken van een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming. Het gaat hier om: <ul style="list-style-type: none"> • benodigde materialen • machines en gereedschappen 	x	x	

K/MVI/5.4.5. onderzoek doen naar de kunststroming

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. in een onderzoek naar een bepaalde of gekozen kunststroming de volgende elementen van een mediaproduct gebruiken: <ul style="list-style-type: none"> • typografie • stramien of lay-out • kleursferen • afbeeldingsgebruik 		x	
2. in een onderzoek naar een bepaalde of gekozen kunststroming de volgende beeldende begrippen kunnen gebruiken: <ul style="list-style-type: none"> • handschrift • mixed media • styleren • compositie en vlakverdeling • contouren • silhouet • details 		x	
3. in een onderzoek naar een bepaalde of gekozen kunststroming belangrijke stijlkenmerken kunnen benoemen: <ul style="list-style-type: none"> • figuratief • abstract • impressie • strak • decoratief • barok • realistisch 		x	

K/MVI/5.4.6. een schetsontwerp maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. aan de hand van bepaalde of gekozen onderzoeksresultaten een idee visualiseren en een schetsontwerp maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> • typografie • stramien of lay-out • kleursferen • afbeelding gebruik 	x		
2. aan de hand van zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> • typografie • stramien of lay-out • kleursferen • afbeelding gebruik 		x	

K/MVI/5.4.7. een concept presenteren

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase toelichten	x		
2. een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren		x	

K/MVI/5.5			
Deeltaak: een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming realiseren. De kandidaat kan:			
1. de realisatie voorbereiden	x	x	
2. een mediaproduct maken	x	x	
3. de juiste materialen en technieken inzetten	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.5

K/MVI/5.5.1. de realisatie voorbereiden

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn	x	x	

K/MVI/5.5.2. een mediaproduct maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. aan de hand van een concept en opdrachteisen een mediaproduct maken in de stijl van een bepaalde of gegeven kunststroming Producten zoals een: illustratie, schildering, collage, digitaal mediaproduct, kaart, mobile, flipboekje, prentenboek.	x	x	

K/MVI/5.5.3. de juiste materialen en technieken inzetten

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. vanuit een concept in de stijl van een bepaalde of gegeven kunststroming de juiste materialen en technieken inzetten bij het maken van een mediaproduct. Materialen en technieken zoals: schilderen (acryl, aquarel), tekenen (potlood, markers, houtskool), digitaal ontwerpen, collagetechniek	x	x	

K/MVI/5.6			
Deeltaak: een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming presenteren. De kandidaat kan:			
1. effectieve vorm en inhoud geven aan de presentatie	x	x	
2. keuzes onderbouwen met argumenten	x	x	
3. omgaan met reacties	x	x	
4. een procesevaluatie maken	x	x	

Uitwerking K/MVI/5.6

K/MVI/5.6.1. effectieve vorm en inhoud geven aan de presentatie

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. de geschikte presentatiemiddelen gebruiken	x	x	
2. de realisatie van een mediaproduct op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren	x	x	

K/MVI/5.6.2. keuzes onderbouwen met argumenten

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. argumenten noemen voor de gemaakte keuzes bij het maken van een mediaproduct	x		
2. argumenten noemen en toelichten voor de gemaakte keuzes bij het maken van een mediaproduct		x	

K/MVI/5.6.3. omgaan met reacties

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. op een professionele manier omgaan met feedback en reacties	x	x	
2. feedback ontvangen en deze in een verbeterfase of toekomstig project kunnen toepassen	x	x	

K/MVI/5.6.4. een procesevaluatie maken

De kandidaat kan:	bb	kbl	gl
1. Na afloop van het proces kunnen evalueren en benoemen wat goed en minder goed is gegaan	x	x	
2. vanuit een procesevaluatie kunnen benoemen wat in een volgend project anders gedaan kan worden om tot een beter resultaat te komen en waarom dit zo is	x	x	

Begrippenlijst Tekenen, schilderen, illustreren

Kleur

Primaire kleuren

Rood, geel en blauw. Je kunt deze kleuren niet maken door andere kleuren met elkaar te mengen.

Secundaire kleuren

Ontstaan door twee primaire kleuren (rood, geel en blauw) met elkaar te mengen. Secundaire kleuren zijn: oranje, groen en violet en worden als volgt gemengt.

rood + geel = oranje
geel + blauw = groen
blauw + rood = violet

Tertiaire kleuren

Ontstaan wanneer je alle drie de primaire kleuren met elkaar mengt.

Verzadigde kleuren Kleuren in hun zuiverste vorm, pure kleuren; geen menging met zwart of wit.

CMYK Cyaan, magenta, geel en zwart. Dit zijn de kleuren die gebruikt worden door een printer. Als je een digitaal product maakt dat is bestemd voor drukwerk, werk je in de kleurmodus CMYK.

Contrast

Onverzadigde kleuren Kleuren vermengd met wit, zwart of grijs. Als gevolg daarvan is de kleurkracht afgenomen. Ze zijn minder fel/helder

Complementair contrast ontstaat door kleuren naast elkaar te zetten die in de kleurencirkel recht tegenover elkaar staan. Kleuren versterken elkaar. Bijvoorbeeld paars naast geel, rood naast groen, blauw naast oranje.

Kleur tegen kleur contrast de primaire kleuren met de grootste zuiverheid tegen elkaar aanzetten. Het grootste kleur tegen kleur contrast ontstaat met de primaire kleuren, magenta, geel en cyaan.

Warm/Koud contrast een koude kleur (blauw, groen, blauwpaars) staat tegenover een warme kleur (geel, oranje, rood) in een afbeelding

Kwaliteitscontrast Wanneer je een kwaliteitscontrast hebt, heb je twee dezelfde kleuren naast elkaar alleen is de een zuiverder oftewel verzadigder dan de ander. (die is dus onzuiverder/onverzadigder)

Accenten Details of bepaalde elementen in een beeldend product die extra opvallen. Dit kan bijvoorbeeld door het gebruik van hooglichten (elementen die extra licht zijn) of donkere schaduwen (elementen die extra donker zijn).

Compositie

centrale compositie Bij een centrale compositie staat het belangrijkste element in het midden van het beeldvlak. Een centrale compositie heeft een punt (meestal in het midden van het beeldvlak) waar alle elementen in het vlak naar toe wijzen. Het is daarom ook vaak een symmetrische compositie.

symmetrische compositie Bij een symmetrische compositie wordt een deel van het beeld gespiegeld rond een (of meerdere) symmetrieas(sen). De spiegeling hoeft niet heel nauwkeurig te zijn, het gaat meer om een gelijkmatige verdeling van de beide kanten van de as. Door deze spiegeling is een symmetrische compositie een rustige en statische compositie. De as is meestal niet te zien en het kan een horizontale, verticale of diagonale as zijn.

asymmetrische compositie Bij een asymmetrische compositie wordt niets gespiegeld en er is dus geen duidelijke as aanwezig. Hierdoor is de compositie drukker en daardoor bewegelijker/dynamischer dan een symmetrische compositie.

Driehoekscompositie Een driehoekscompositie heeft de belangrijkste elementen in de vorm van een al dan niet zichtbare driehoek staan. Een ander woord voor een ruimtelijke driehoekscompositie is piramidaal. Een driehoekscompositie kan een statisch en dynamisch effect geven, afhankelijk van de vorm van de driehoek.

Kijkrichting

Vooraanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, recht van voren afgebeeld.
Zijaanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, vanaf de zijkant afgebeeld.
Achteraanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, vanaf de achterkant afgebeeld.
En face	Een portret (een afbeelding van een gezicht) recht van voren: frontaal.
En profil	Een portret (een afbeelding van een gezicht) geheel van opzij.
En trois quart (driekwart)	Een portret (een afbeelding van een gezicht) deels van opzij en deels van voren.

Ruimte

standpunt	Het standpunt van waaruit jij schildert, tekent etc. Je kan een beeld vanuit de hoogte bekijken, op ooghoogte of laag bij de grond.
Neutraal perspectief	Als je vanaf ooghoogte naar het onderwerp kijkt.
kikvorsperspectief	Als je van beneden naar boven naar het onderwerp kijkt, zoals een kikker of op je hurken.
Vogelvlucht-perspectief	Als je van boven naar beneden naar het onderwerp kijkt, zoals een vogel of vanaf een hoog gebouw.
Overlapping	Als een voorwerp achter een ander voorwerp staat. Ondanks dat er een 'hap' uit is, maak je de vorm in je hoofd af en weet je dat ze achter elkaar staan (of over elkaar liggen). Daardoor lijkt het meer ruimtelijk.
Afsnijding	Een voorwerp kan zó groot zijn of aan de rand geplaatst zijn, dat het niet past in het beeldvlak. De rand van het beeld snijdt het voorwerp af en gaat buiten het papier verder (je 'denkt' dit er zelf bij).
Lijnperspectief	Lijnperspectief is een manier om ruimtelijkheid uit te beelden op een plat vlak. Bij lijnperspectief gaan alle lijnen naar een punt op de horizon toe, het verdwijnpunt.
Verdwijnpunt	Het punt op de horizon waar alle lijnen in een perspectieftekening samenkomen.
Plasticiteit	Wanneer je bij het tekenen of schilderen van een voorwerp of een lichaam het accent legt op licht en schaduw, dan verhoog je de ruimtelijkheid, de tastbaarheid van een voorwerp of lichaam. Door plasticiteit lijkt een voorwerp minder plat en lijkt het meer een ruimtelijke vorm. Een platte cirkel verandert in een bol bij het aanbrenge van schaduwovergangen.

Vorm

Contour	Een omtreklijn. Dit is een lijn om de buitenkant van een object heen.
----------------	-----------------------------------------------------------------------

Silhouet	Een silhouet is een ondoorzichtige egale vorm van een object (persoon, dier, voorwerp, gebouw, etc.). Dit ontstaat als je de contour helemaal 'inkleurd'. Als je naar een gebouw kijkt tegen de zon in zie je vaak alleen maar de omtrek van het gebouw. De rest van het gebouw is donker. Als je een vorm uit papier knipt maak je ook een silhouet.
Geometrische vormen	Basisvormen die we vanuit de wiskunde kennen. Zowel 2D: een cirkel, een vierkant, een veelhoek als 3D: een bol, een kubus, een piramide, een cilinder en een prisma
Organische vormen/natuurlijke vormen	In de natuur vind je organische/natuurlijke vormen.
Abstraheren	Dit is het eenvoudiger maken van de vorm.
Stileren (vereenvoudigen)	Wanneer een vorm nog herkenbaar is, maar sterk vereenvoudigd, noemen we dat een gestileerde vorm. Overbodige details worden weggelaten. Voorbeeld: Nijntje van Dick Bruna.
Handschrift	De tekenstijl van de illustrator. Voorbeeld: snelle en 'slordige' stijl van Quinton Blake (illustrator de GVR).
Mixed media	Het combineren van diverse technieken om een illustratie te maken. Voorbeeld: Rupsje Nooitgenoeg van Eric Carle.
Figuratief	Figuratieve kunst is het soort kunstwerken waarin herkenbare onderwerpen zijn afgebeeld. Het tegenovergestelde van figuratief is abstract.
Abstract	Abstract is iets dat je niet direct kunt zien of waarvan je niet direct ziet wat het voorstelt. Abstract is het tegenovergestelde van figuratief.
Realistisch	Naar de werkelijkheid. Hoe iets er in het echt uitziet.

voorbereiding en opmaak

Doelgroep	Een groep mensen of organisaties met gemeenschappelijke kenmerken, zoals leeftijd, geslacht, interesse. Daar richt je je product en reclame op.
Moodboard	Een moodboard is een soort collage van een idee, gedachte of gevoel. Ook wel een beeldcollage genoemd. Een moodboard wordt voorafgaand aan een creatieve opdracht gemaakt. Hiermee kun je aan de opdrachtgever een impressie geven van de sfeer, stijl, kleuren waarmee je wil gaan werken.
Sfeer	Sfeer is een gevoel, stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn.
Typografie	Het vormgeven van tekst
Stramien of lay-out	De opmaak van een pagina. Alle elementen zijn hierin van belang: tekst, beeld, illustraties etc.

