

Het beeld heeft altijd het laatste woord

Anthon Beeke

Docentenmap

Leerlijn audiovisuele vormgeving
Leerjaar 1 en 2 VMBO Kader, GT, Havo

Versie 2010 06 14



Verantwoording

Copyright 2011, Maris College, voorheen Media College, onderdeel van de Johan de Witt Scholengroep.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand of openbaar worden gemaakt, in enige vorm of op enige wijze hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige ander manier zonder voorafgaande toestemming van de directie van het Maris College.

Auteurs Roline Vroege, Noud Smeets, Marc Mosmans en Frits Wielders

Vormgeving map Marc Mosmans

Vormgeving opdrachten Roline Vroege

Productie Maris College, voorheen Media College Den Haag

Inhoudsopgave

1. Inleiding
2. Uitgangspunten
 - Kerndoelen beeldende vormgeving
 - Kernbegrippen en jaarperspectieven kunst en vormgeving op het Maris College
3. Criteria leerjaar 1 en 2
4. De leerlijn in schema
5. Opdrachten leerjaar 1
6. Opdrachten leerjaar 2
7. Eindtoetsen leerjaar 1 en leerjaar 2
8. Extra opdrachten en informatie

1. Inleiding

De leerlijn audiovisuele vormgeving is opgesteld voor leerlingen uit de leerjaren 1 en 2 van de afdelingen vmbo k/g/t en havo van het Maris College Belgische Park, tot augustus 2011 genaamd Media College Den Haag, onderdeel van de Johan de Witt Scholengroep.

Deze eerste versie van de leerlijn is, binnen het kader van het driejarige kwaliteitsverbetertraject 'Naar een trots Media College' door een aantal docenten en medewerkers opgesteld, uitgewerkt en vormgegeven.

Alle opdrachten en de beide eindtoetsen zijn in de loop van de cursusjaren 2009 – 2010 en 2010 – 2011 vanuit de lespraktijk op het Media College ontstaan, in de praktijk getoetst en daar waar nodig inhoudelijk bijgesteld.

Naast goed geoutilleerde lokalen, uitstekende ICT- voorzieningen en competente docenten is de beschikbare lestijd van 36-40 lesweken met lesblokken van 2 x 90 minuten, voorwaarde voor het behalen van voldoende resultaten.

Deze leerlijn is een eerste stap naar een volledige leerlijn audiovisuele vormgeving leerjaar 1 t/m leerjaar 4- 5 voor het vmbo kader / mavo / havo. Het uiteindelijk doel is om alle kunstvakken in een leerlijn Kunst en Vormgeving onder te brengen.

Het ontstaansproces van deze leerlijn mag als 'dynamisch' worden bestempeld. Personele wisselingen, beperkte begeleidingsmogelijkheden, organisatorische problemen en de reorganisatie van het Media College naar het Maris College, liggen hieraan ten grondslag.

Tijdens het ontwikkelproces is veel getwijfeld over de functie, inhoud en vorm van de leerlijn. Het concept dat voor u ligt moet gezien worden aan een 'eerste goeie aanzet'. Misschien is wat Philip Bailey ooit schreef hier van ook van toepassing 'Waar twijfel is, is waarheid: het is haar schaduw'!

Den Haag, mei 2011

2. Uitgangspunten

Begin 2007 zijn binnen het Platform Kunst en Cultuur van de Johan de Witt Scholengroep, met daarin vertegenwoordigers van alle vestigingen, onderstaande algemene uitgangspunten voor het onderwijs in de kunst- en cultuurvakken op de scholengroep geformuleerd en vastgesteld.

Algemene uitgangspunten Cultuureducatie op het Johan de Witt College

Met alle vestigingen van de Johan de Witt scholengroep is een algemene visie ontwikkeld op Cultuureducatie;

Cultuureducatie op het Johan de Witt College:

1. Is zinvol, levensecht en actief en combineert schoolse kennis, alledaagse kennis en vakkennis:
 - werkt met complete taaksituaties vanuit betekenisvolle contexten van maatschappelijke en culturele betekenis,
 - is geworteld in de professionele (kunst)praktijk,
 - is gericht op de (culturele) identiteit van de leerling,
 - is cultureel divers,
 - bevordert communicatie en samenwerking.
 - stimuleert belangstelling voor de ander en het 'andere'
2. Stelt het proces centraal en heeft altijd een actieve, receptieve en reflectieve component:
 - start met een indringende ervaring: een stimulus uit de kunst, media of erfgoed,
 - vindt plaats in een actieve en uitdagende leeromgeving,
 - hanteert de leerstijlenindeling van Kolb,
 - houdt rekening met de theorie van de meervoudige intelligenties,
 - is meetbaar.
3. Onderzoekt en past de zeggingskracht van kunst, media en erfgoed toe:
 - maakt onderscheid tussen vorm, inhoud en functie,
 - analyseert het kunstwerk en doet onderzoek naar de achtergrond
4. Leidt waar mogelijk en zinvol leerlingen tot amateur en/of professionele kunstbeoefening.

2.1 Kerndoelen onderbouw

Met de opdrachten uit deze leerlijn worden de kerndoelen onderbouw voor het leergebied Kunst en Cultuur nagestreefd en bereikt.

Kerndoelen onderbouw leergebied Kunst en Cultuur

- 48 De leerling leert door het gebruik van elementaire vaardigheden de zeggingskracht van verschillende kunstzinnige disciplines te onderzoeken en toe te passen om eigen gevoelens uit te drukken, ervaringen vast te leggen, verbeelding vorm te geven en communicatie te bewerkstelligen.
- 49 De leerling leert eigen kunstzinnig werk, alleen of als deelnemer in een groep, aan derden te presenteren.
- 50 De leerling leert, op grond van enige achtergrondkennis te kijken naar beeldende kunst, te luisteren naar muziek en te kijken en luisteren naar theater-, dans- en filmvoorstellingen.
- 51 De leerling leert met behulp van visuele of auditieve middelen verslag te doen van deelname aan kunstzinnige activiteiten, als toeschouwer en als deelnemer.
- 52 De leerling leert mondeling of schriftelijk te reflecteren op eigen werk en werk van anderen, waaronder dat van kunstenaars.

2.2 Kernbegrippen en jaarperspectieven Kunst & Vormgeving Media College

In het najaar van 2008 hebben de docenten in de kunst- en grafimediavakken zich uitgesproken over de noodzaak van het maken van afspraken over de specifieke Media College uitgangspunten voor het in kunst- en vormgevingsonderwijs.

Deze groep noemde de volgende begrippen: ideeontwikkeling, ontdekken, schetsen, brainstormen, zelfstandigheid, werken, reflectie, veiligheid, houding, motivatie, uitdaging, beoordelen, beschouwen, technieken, vaardigheden, samenwerken, beeldende aspecten, persoonlijke ontwikkeling, receptie, onderzoek, ervaren, leren en sociale vaardigheden.

Aan de hand van de bovengenoemde begrippen en de richtlijnen voor een leerlijn Culturele en kunstzinnige activiteiten van de Stichting Leerplanontwikkeling (SLO) uit 2006, hebben de docenten uit de kunst- en grafi-mediavakken de kernbegrippen en jaarperspectieven voor het onderwijs in de kunst- en cultuurvakken op het Media College vastgesteld.

Kernbegrippen Kunst & Vormgeving Media College		
1	Productie	Het maken van eigen werk
2	Reflectie	Reflecteren op product en proces van eigen en andermans werk
3	Receptie	Ervaren, beleven en plaatsten van werk van professionals
4	Presenteren	Presenteren van opbrengsten uit het werkproces
5	Beoordelen	Beoordelen van eigen en andermans werk en proces
6	Persoonlijk	Persoonlijke ontwikkeling en attitude
7	Media-attitude	Omgaan met media

Per leerjaar zijn perspectieven benoemd van waaruit het kunst- en vormgevingsonderwijs, waaronder audiovisuele vormgeving, verzorgd wordt.

Leerjaarperspectieven	
Leerjaar 1	Oriënteren / Ervaren / Basis
Leerjaar 2	Proces Centraal / Ontwikkelen en verbreden
Leerjaar 3	Resultaatgericht / Verdiepen
Leerjaar 4	Zelfstandig / Zoeken en kiezen
Leerjaar 5	Excelleren / Eigen maken

De opmerking dient geplaatst te worden dat de perspectieven voor de leerjaren 4 en 5 voor het vmbo en het havo niet leidend zijn maar leerling-afhankelijk gehanteerd moeten worden.

3 Criteria leerjaar 1 en 2

De criteria waaraan een leerling aan het eind van leerjaar 2 moet voldoen zijn onderverdeeld in vijf categorieën.

- A Basis Fotografie
- B Basis Film
- C Basis Photoshop
- D Basis Vormgeving
- E Basis Portfolio

Criteria leerjaar 1 en 2	1	2	3	4	5	6	7
Leerjaar 1: Oriënteren, ervaren en basis							
Leerjaar 2: Proces centraal, ontwikkelen en verbreden	Productie	Reflectie	Receptie	Presenteren	Beoordelen	Persoonlijk	Media attitude
A Basis Fotografie							
1. Kan veilig en voorzichtig omgaan met foto- en filmapparatuur.	X						
2. Kan de basisfuncties van de digitale fotocamera zelfstandig bedienen: menu, foto's bekijken en verwijderen, aansluiten op pc .	X						
3. Kan met een digitale camera een foto maken.	X						
4. Kan met een digitale fotocamera met de "P" (program) stand werken.	X						
5. Kan een foto van de camera in de computer laden en deze correct opslaan.	X						
6. Kan in fotografie de volgende functies benoemen: portret, reclame, nieuws, illustratie, conceptueel/kunst.		X	X				
7. Kan de opgeslagen foto's in Word en Adobe Photoshop importeren en het document correct opslaan.	X						
8. Kan een tekst in Microsoft Word bij een foto plaatsen.	X						
9. Kan liggende en staande kaders in relatie tot de voorstelling kiezen.	X	X			X		
10. Kan beeldmateriaal en informatie verwerken in een PowerPoint presentatie.	X	X		X			
11. Is zich bewust dat een beeld een betekenis kan hebben.		X	X			X	X
12. Kan een foto of fotoserie technisch en inhoudelijk presenteren.	X			X	X		X
13. Kan de voorstelling van een foto benoemen en beschrijven.		X	X				
14. Kent de bedieningssymbolen van de digitale camera.	X						
15. Kent de verkorte gebruiksaanwijzing van de digitale fotocamera.	X						
16. Kan de kenmerken van portretfotografie van pasfoto tot karakterportret benoemen, betekenis geven en toepassen in eigen werk.	X	X	X		X	X	X
17. Kent de basiskenmerken van de telefooncamera, de compact-camera en spiegelreflexcamera.	X		X				
18. Heeft fotowerk bekeken, geanalyseerd en (klassikaal) besproken van minimaal vijf Nederlandse en vijf buitenlandse topfotografen.		X	X		X	X	
19. Kan over een onderwerp, eigen werk en eigen werkproces een mondelinge presentatie voorbereiden, uitvoeren en beoordelen.	X	X	X	X	X	X	X
20. Kan eigen werk en werkproces beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X			X	X	

21. Kan fotowerk en werkproces van klasgenoten beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X			X		
22. Kan vanuit een thema tot een av-product komen.	X		X			X	X
23. Kan zelfstandig digitale informatie zoeken, beoordelen, bewerken en bewaren.	X	X			X		
24. Kan een planning maken n.a.v. gegeven stappen.	X					X	
25. Kan samenwerken in een av-productie en taken verdelen naar omschreven taken.	X	X			X		

Criteria leerjaar 1 en 2	1	2	3	4	5	6	7
Leerjaar 1: Oriënteren, ervaren en basis	Productie	Reflectie	Receptie	Presenteren	Beoordelen	Persoonlijk	Media attitude
Leerjaar 2: Proces centraal, ontwikkelen en verbreden							
B Basis Film							
1. Kan met een digitale filmcamera een film opnemen (techniek).	X						
2. Kan met een digitale filmcamera met de "easy" (program) stand werken.	X						
3. Kan een film van de camera in de computer laden en deze correct opslaan.	X						
4. Kan met een digitale fotocamera met de 'P' (program) stand werken.	X						
5. Kan een bestand van de camera in de computer laden en dit correct opslaan.	X						
6. Kan (technisch) in de camera monteren.	X	X					
7. Kan een eenvoudig storyboard maken.	X	X	X				
8. Kan een eenvoudige animatie maken.	X	X					
9. Kan de volgende animatievormen herkennen en benoemen: silhouet-, lijn-, papier en klei-, cutout-, pixillatie- en computeranimatie.		X	X		X		X
10. Herkent genres in film: documentaire, western, oorlogsfilm, comedie, sci/fi, melodrama, musical, en videoclip.		X	X		X		X
11. Kan eigen filmwerk en eigen werkproces beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X			X		
12. Kan werk en werkproces van klasgenoten beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X			X		
13. Kan vanuit een thema tot een av-product komen.	X	X			X	X	
14. Kan zelfstandig digitale informatie (geluid en beeld) zoeken, beoordelen en bewerken.	X	X			X		
15. Kan een planning maken n.a.v. gegeven stappen.	X						
16. Kan samenwerken in een av-productie en taken verdelen naar omschreven taken.	X						

Criteria leerjaar 1 en 2	1	2	3	4	5	6	7
Leerjaar 1: Oriënteren, ervaren en basis Leerjaar 2: Proces centraal, ontwikkelen en verbreden	Productie	Reflectie	Receptie	Presenteren	Beoordelen	Persoonlijk	Media attitude
C Basis Photoshop							
1. Kan in Adobe Photoshop eenvoudige selecties maken.	X	X			X		
2. Kan in Adobe photoshop een kleurenbeeld omzetten naar zwart-wit.	X	X			X		
3. Kan in Adobe-Photoshop de <i>Helderheid</i> en het <i>Contrast</i> aanpassen.	X	X			X		
4. Kan in Adobe Photoshop teksten maken.	X						
5. Kent basisbegrippen en kan de basisvaardigheden in Adobe Photoshop toepassen: menu, paletten, lagen, canvas, tekst, helderheid en contrast, monochroom, kleur, selecteren, samenvoegen, kleurverloop en penseel.	X				X		
6. Kan in Adobe Photoshop omgaan met gereedschappen, menu's, paletten en lagen en kan deze middelen toepassen om de zeggingskracht van het beeld te onderzoeken.	X	X			X	X	
7. Kan eigen Photoshop-werk en Photoshop-werk van klasgenoten en Photoshop-werk van professionals beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X	X		X		X
8. Kan in fotowerk aangeven in welke mate de voorstelling met Adobe Photoshop is gemanipuleerd.	X	X	X				X
9. Kan in fotowerk, internetbeeld en scans de resolutie in relatie tot de maatvoering van eigen fotowerk afstemmen.	X	X			X		

Criteria leerjaar 1 en 2	1	2	3	4	5	6	7
Leerjaar 1: Oriënteren, ervaren en basis Leerjaar 2: Proces centraal, ontwikkelen en verbreden	Productie	Reflectie	Receptie	Presenteren	Beoordelen	Persoonlijk	Media attitude
D Basis Vormgeving							
1. Kan persoonlijke ervaringen in foto en film vastleggen.	X	X				X	
2. Kan eigen gevoelens in een foto of film uiten.	X	X				X	X
3. Kan verbeelding in een foto of film vormgeven.	X	X				X	X
4. Kan communicatie met een foto of film bewerkstelligen.	X	X				X	X
5. Kan zelf vormgegeven werk beoordelen aan de hand van gestelde criteria.	X	X			X	X	
6. Kan vormgegeven werk van klasgenoten beoordelen aan de hand van gestelde criteria.		X			X		
7. Kent de betekenis van de volgende beeldende aspecten, kan deze toepassen en benoemen in eigen en andermans werk: geometrische vormen, organische vormen, figuratief, non-figuratief/abstract, standpunt, perspectief, compositie, contrast, kader, monochroom, polychroom, totaalshot, mediumshot en close up.	X	X			X		

Criteria leerjaar 1 en 2	1	2	3	4	5	6	7
Leerjaar 1: Oriënteren, ervaren en basis Leerjaar 2: Proces centraal, ontwikkelen en verbreden	Productie	Reflectie	Receptie	Presenteren	Beoordelen	Persoonlijk	Media attitude
E Basis Portfolio							
1. Kan een persoonlijk weblog aanmaken en onderhouden.	X	X			X	X	X
2. Verwerkt informatie in een persoonlijk digitaal portfolio en kan hieruit zijn beste werken kiezen en zijn keuze motiveren.	X	X		X	X	X	
3. Kan zijn portfolio beoordelen aan de hand van gestelde criteria.	X	X			X		

4 De leerlijn in schema

Opdrachten leerjaar 1

1.1	Leerjaar 1 Kwartaal 1 Opdracht 1
	Me Myself and I Fotografeer een drieluik
	Tijd 3 lessen van 90 minuten
	Inhouden Drieluik over jezelf met drie voorwerpen.
	Technieken, programma's, materialen Fotograferen / fotocamera / fotobewerking / foto's samenvoegen
	Beeldende aspecten Voorstelling / Compositie (doorlopende compositie) / Vorm / Perspectief / Dieptewerking / Voorgrond – achtergrond / Maatvoering - grootte van voorwerpen
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed <ul style="list-style-type: none"> • Chi Peng • Jeroen Bosch: Het laatste Oordeel • Piet Mondriaan: Evolutie • Gilbert & George: Painting with us in nature • Robert Longo : Men in Cities en White Riot
	Proces Oriëntatie / Onderzoek vijf drieluiken / Stappenplan / 3 x schets / Foto's maken / Foto's verwerken / Presenteren fotodrieluik
	Beoordeling Onderzoek / idee en schetsen / kwaliteit foto's / drieluik / werkhouding: zelfstandigheid / netheid
	Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia Tekenen: schetsen maken

1.2	Leerjaar 1 Kwartaal 1 Opdracht 2
	Toen en nu De geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht
	Tijd 2 lessen van 90 minuten plus huiswerk
	Inhouden <ul style="list-style-type: none"> • Reageren op stellingen: waar/niet waar, omdat . . . • In groepsverband kijken naar informatie over de geschiedenis van fotografie en bespreken • 3 x vergelijking foto-opdracht: portret / je woonhuis / je familie vroeger en nu
	Technieken, programma's, materialen Foto's zoeken, selecteren en beoordelen, fotografie / fotobewerking / film kijken
	Beeldende aspecten Monochroom, sepia, polychroom
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed Daguerreotype, Kodak camera, carte de visite, klokhuisfilmpje 20 minuten, portretfotografie, stadsfotografie/ familieportretten, historische fotografie
	Proces Film kijken, stelling nemen, opdrachten uitvoeren
	Beoordeling Beargumenteren, stelling keuze, verschillen in vormgeving, inhoud en techniek herkennen
	Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia Historische waarde van het geschilderde portret en het fotoportret.

1.3	Leerjaar 1 Kwartaal 1 Opdracht 3
	Kijken naar het kader
	Van idee naar beeld
	Tijd
	3 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Geometrische vormen tekenen en in werkelijkheid fotograferen
	Uitvoeren en oriënteren op het onderzoek.
	Technieken, programma's, materialen
	Schetsen / Fotografie / Foto's laden / Foto's bewerken en printen / Onderzoek op internet
	Beeldende aspecten
	Staan en liggend kader / Afsnijden / Abstract / Geometrische vormen: cirkel, rechthoek, vierkant en driehoek /
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Eliot Elisofon: Duchamp, een trap afkomend • Marcel Duchamp : Naakt de trap afdalend , olieverfschilderij • Teun Hocks: 2 x schets • Twee kunststromingen waar geometrische vormen een rol spelen
	Proces
Oriënteren, onderzoeken, schetsen, foto's maken, verwerken in Word	
Beoordeling	
Onderzoek / schetsen / acht foto's / huiswerk / werkhouding (zelfstandigheid & netheid)	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: schetsen maken Printmedia: print maken	

1.4	Leerjaar 1 Kwartaal 2 Opdracht 4
	Mijn ideale toekomst
	Veranderen met Photoshop: Laat je fantasie de vrije loop!
	Tijd
	8 - 9 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Basiskennis Photoshop / Kleurcontrasten / manipuleren maat en verhouding/ beeldkader / foto's bewerken / werken inlagen / werken naar verbeelding
	Technieken, programma's, materialen
	Fotobewerking / gereedschap / selecties / kleurverloop / foto's samenvoegen / vrije transformatie / manipuleren maat & verhouding en helderheid & contrast / kleur – zwart-wit / canvas / tekst invoegen / gebruik sneltoetsen
	Beeldende aspecten
	Kleurencirkel / hoog en laag kleurcontrast / kleurverloop / voorgrond - achtergrond maat / verhouding / beeldkader / totaal shot – medium shot – close-up / helderheid / contrast / kleur - zwart-wit
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Erwin Olaf • Journalistiek portret • Loretta Lux • Fotomontages van amateurs
	Proces
	Oriëntatie / keuzes verantwoorden / foto's bewerken / printen / foto's bewaren / opslaan
Beoordeling	
Oriëntatie / beschrijven inhoud / schetsen / techniek photoshop / zelfstandig werken	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: kleurenleer litten.	

1.5	Leerjaar 1 Kwartaal 3 Opdracht 5
	Animatie
	Rare vogel
	Tijd
	6 - 7 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Flipboekje, animatie genres, AV-productie
	Technieken, programma's, materialen
	Mindmap, schetsen, storyboard, schilderen, filmen.
	Beeldende aspecten
	Compositie, close-up, beeldkader, standpunt/perspectief.
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
<ul style="list-style-type: none"> • Diverse videoclips (Jamiroquai, Pink Floyd, Peter Gabriel) • Monty Python, • Buurman en buurman • La linea • Pingu • Lotte Reiniger. 	
Proces	
Flipboekje maken, animaties kijken, schetsen, storyboard, productie	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: schetsen/schilderen vd achtergrond	
Muziek: videoclips/ geluid onder de animatie	

1.6	Leerjaar 1 Kwartaal 4 Jaartoets 1
	Jaartoets 1 Fantasie World
	Tijd
	3 lessen van 90 minuten.
	Inhouden
	Werken naar verbeelding, al het geleerde toepassen, reflectie op het proces
	Technieken, programma's, materialen
	Bedenken, schetsen, digitaal onderzoek, Photoshopen, presenteren
	Beeldende aspecten
	Compositie, beeldkader, perspectief en voorstelling
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Henk tas • Teun Hocks • Rommert Boonstra • Annie Leibowits • Avatar • Herbert Bayer • Winnifred Limburg • Sandy Skoglund
Proces	
Volledig ontwerp- en uitvoeringsproces.	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: schetsen maken	
Printmedia: printen maken en presenteren	

Opdrachten leerjaar 2

2.1	Leerjaar 2 Kwartaal 1 opdracht 1
	ID-kaart
	Een persoonlijke ID-kaart over wie jij bent
	Tijd
	3 lessen van 90 minuten. Huiswerk
	Inhouden
	Identiteit / persoonlijke leefstijl / zelfportret / ID-kaart / tekst en beeld / fotoanalyse krantenfoto op nieuwswaarde en belang van persoon / argumentatie fotokeuze / verschillen pasfoto/portret foto benoemen
	Technieken, programma's, materialen
	Foto's maken, laden, bewerken, opslaan, printen, schetsen, verzamelen van (digitaal)beeldmateriaal, tekst invoegen, afstemmen tekst en beeld / printen op A6-formaat
	Beeldende aspecten
	Font / lettertype / compositie/symbolen/licht/schaduw/maat/verhouding.
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Pasfoto's • Anton Corbijn • Joost van den Broek • Koos Breukel
	Proces
Schetsen / oefenen met photoshop / foto's maken / foto's en tekst tot ID-kaart maken / reflecteren op het werk van anderen.	
Beoordeling	
Oriëntatie / onderzoek met schets / foto's maken Herkenbaarheid persoon / originaliteit ID kaart / huiswerk / werkhouding (zelfstandigheid en netheid) / presenteren	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: schetsen maken en kleurenleer	
Printmedia: print maken op A6-formaat	

2.2	Leerjaar 2 Kwartaal 1 opdracht 2
	Haast
	Foto-opdracht met beweging
	Tijd
	2 lessen van 90 minuten.
	Inhouden
	Begrip 'haast' verbeelden / Sluittijd / beweging / bevrozing onderzoeken / bewerken / ensceneren.
	Technieken, programma's, materialen
	Foto's maken / sluitertijd onderzoeken en bewerken / tekst invoegen
	Beeldende aspecten
	Compositie / standpunt / voorstelling
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Eduard Muybridge • Robbert Doisneau • Henry Cartier Bresson
	Proces
Oriënteren, onderzoeken, produceren, presenteren.	
Beoordeling	
Oriëntatie, schetsen, techniek, reflectie, werken met tekst, werkhouding.	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Muziek: 'Opzij, opzij, opzij' van Herman van Veen	
Tekenen: schetsen	

2.3	Leerjaar 2 Kwartaal 1 opdracht 3
	Terug in de tijd
	Fotowerkstuk over de geschiedenis van de fotografie
	Tijd
	2 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Foto's uit 10 verschillende periodes zoeken en selecteren, voorstelling benoemen, historische waarde van foto's benoemen, tijdskenmerken noemen
	Technieken, programma's, materialen
	Internet en Word
	Beeldende aspecten
	Aaspecten herkennen en benoemen voorstelling
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Joseph Niepce • William Fox Talbot • Louis Daguerre • Andre Disperi • Eaduard Muybridge • Georg Eastman • Eugene Atget • Dorothea Lange • Robert Capa • Henri Cartier-Bresson
	Proces
Onderzoek op internet, selecteren en productie in Word	
Beoordeling	
Volledigheid, juistheid, voorstelling, historische waarde van de fotografen voor de fotografie	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
n.v.t.	

2.4	Leerjaar 2 Kwartaal 2 Opdracht 4
	Fotoverhaal
	'When we meet', vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's
	Tijd
	7-9 lessen van 90 minuten.
	Inhouden
	Schetsen maken, film beschouwen, verhaal bedenken, storyboard, foto's maken, verwerken in photoshop en presenteren.
	Technieken, programma's, materialen
	Schetsen, Photoshop, lagen, tekst, figuren, fotograferen.
	Beeldende aspecten
	Standpunt, perspectief, beeldkader, sequens, compositie.
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Korte film van Mark de Cloe "Boy Meets girl stories". • Reclamefilmpje van Agmea
	Proces
Geheleproces	
Beoordeling	
Schetsen, script, storyboard, onderlinge relatie, Photoshoptechniek, werkhouding	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	

2.5	Leerjaar 2 Kwartaal 3 Opdracht 5
	Stilte op de set
	Dit zie ik!
	Tijd
	5-7 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Filmanalyse, doorlopen proces van film maken, PowerPoint, filmgenres
	Filmset, locatie, rekwisieten, kostuums, opbouwen klassiek verhaal, de 5 W's
	Technieken, programma's, materialen
	Beschouwen, schetsen, cameravoering en selecteren kostuums en rekwisieten
	Filmset
	Beeldende aspecten
	Niet specifiek
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Pride en prejudice: Simon Langton • Zusje: Robbert Jan Westdijk • All stars: Jean van de Velde • Val dood: Arne Toonen • Het schaap met de 5 poten: Joes Oduvere • Loa Rent: Tom Rywker
Proces	
Filmbeschouwen, script schrijven, onderzoek filmgenres, film maken en film presenteren	
Beoordeling	
Opdrachten film beschouwen, script schrijven, PowerPoint en filmpje	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Muziek: geluid onder film	
Tekenen: schetsen	

2.6	Leerjaar 2 Kwartaal 3 Jaartoets 2
	Jaartoets leerjaar 2
	Tijd
	3 lessen van 90 minuten
	Inhouden
	Onderzoek naar recht en onrecht, functie affiche, geschiedenis affiche, affiche vormgeven
	Technieken, programma's, materialen
	Onderzoek op internet, schetsen, photoshop en foto's maken
	Beeldende aspecten
	Kleurgebruik, tekste, verhouding / maat, compositie
	Fotografen, beeldende kunstenaars, kunststromingen ed
	<ul style="list-style-type: none"> • Albert Hahn • Toulouse-Lautrec • Louis Rhead • Diverse affiches
	Proces
	Onderzoek, bezoek affichegalerij, schetsen, produceren en (zelf)beoordelen en presenteren
	Beoordeling
Oriëntatie, bezoek galerij, onderzoek, schetsen, kwaliteit van beelden affiche, werkhouding	
Relatie tekenen / muziek/ zeefdrukken / printmedia	
Tekenen: reclame en afficheontwerpen	

5 Opdrachten leerjaar 1

Het beeld heeft altijd het laatste woord

Anthon Beeke

Leerjaar 1

Audiovisuele vormgeving

Werkboek voor leerlingen

Inhoud

Periode 1

Opdracht 1.1: Me myself and I
Fotografeer een drieluik

Opdracht 1.2: Toen en nu
Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht

Opdracht 1.3: Kijken naar het kader
Van idee naar beeld

Periode 2

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst
Met Photoshop kan je alles veranderen
Laat je fantasie de vrije loop

Periode 3

Opdracht 1.5: Animatie
Rare vogel

Periode 4

Opdracht 1.6: Eindtoets
Fantasieworld

Audiovisuele vormgeving

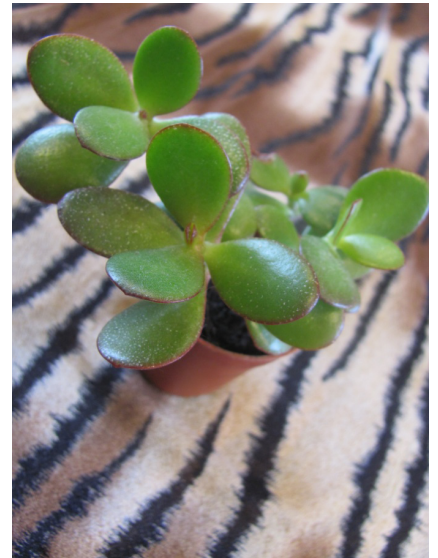
Opdracht 1.1: Me, Myself and I

Fotografeer een drieluik

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.1: Me, Myself and I

Fotografeer een drieluik



Opdracht 1.1: Fotografeer een drieluik

Vertel iets over jezelf in drie foto's.

Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze opdracht bestaat uit verschillende onderdelen.
- Werk stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze opdrachten 3 lessen van 90 minuten.
- Lever de foto's geprint op A4 papier samen met dit boekje in.
- De foto's maak je zelf en verwerk je alleen.
- Je kan samenwerken tijdens het fotograferen.
- De opdracht wordt verwerkt in Word.

Opdracht

**Je neemt 3 voorwerpen mee die je fotografeert tijdens de les.
Deze voorwerpen vertellen symbolisch iets over jou.**

- Start met het onderzoek naar het begrip drieluik.
- Bedenk welke voorwerpen jij meeneemt.
- Maak 3 schetsen.
- Bedenk de verbinding (wat maakt het een drieluik en geen losse foto's)
- Verwerk de 3 foto's in één A4 Word document.

Planning

Les 1: Uitleg docent, onderzoek en schetsen maken in het boekje.

Les 2: Uitleg over camera en goed gelukte foto. Foto's maken en verwerken.

Les 3: Inleveren en bespreken van resultaat. Beoordeling door de docent.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Drie voorwerpen, achtergrond.
- Camera en computer.

Informatie over drieluik

Een drieluik bestaat uit drie afbeeldingen (schilderij, foto, objecten) die bij elkaar horen en samen een verhaal vertellen. De drie afbeeldingen laten iets van het onderwerp zien. Ze zijn alle drie belangrijk! Er is een onderlinge relatie (een verband of verbinding). Deze relatie ontstaat door:

- De inhoud (het verhaal) van de drieluik.
- Hetzelfde onderwerp in de drie delen.
- Gebruik van dezelfde achtergrond.
- Het kleurgebruik.
- Het materiaal en de techniek
- Het doorlopen van de voorstelling in de drie delen.

Drieluiken bestaan al heel lang. In 1482 maakte de schilder Jeroen Bosch een drieluik met de titel "Het laatste Oordeel". Bekijk de afbeelding goed en beantwoord de vragen.



Jeroen Bosch
Het laatste oordeel,
1482

Vraag 1: Kan jij aan dit kunstwerk zien waarom dit een drieluik wordt genoemd?

Verklaar het woord drie _____

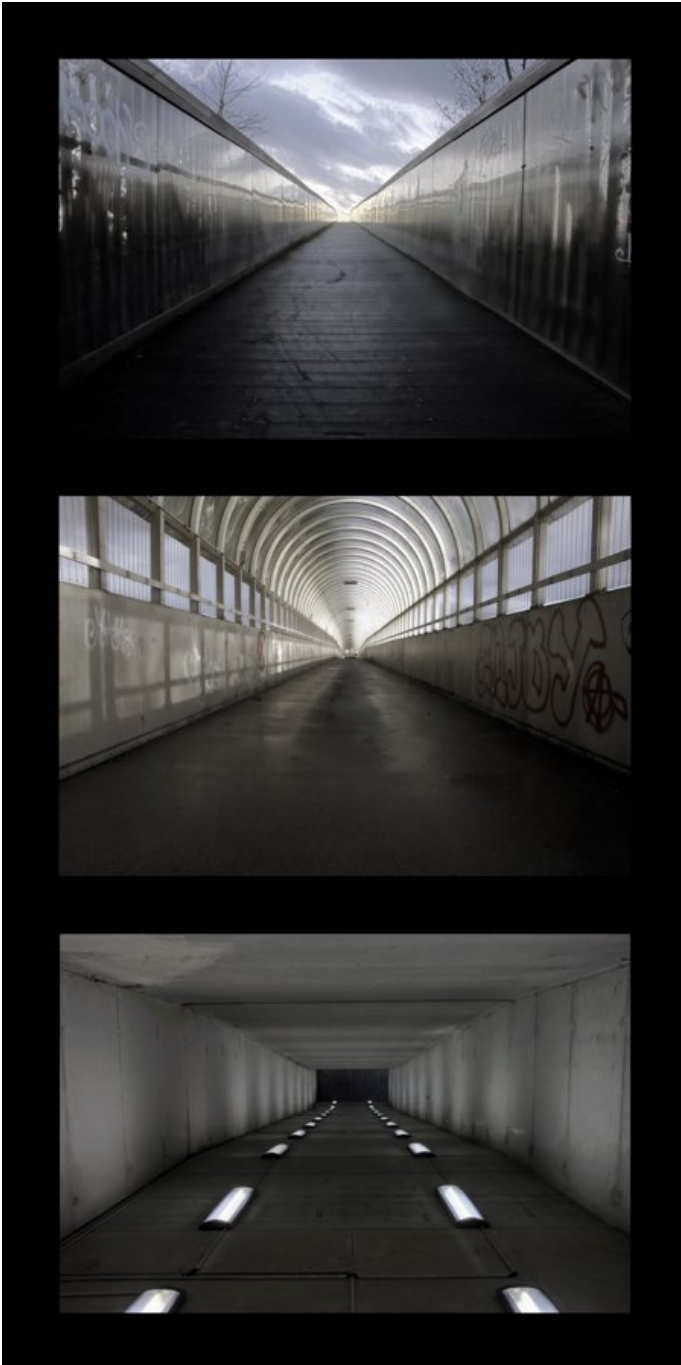
Verklaar het woord luik _____

Vraag 2: Waar gaat de voorstelling van deze drieluik over?

Ik denk dat het gaat over

Vraag 3: Wat kan jij vertellen over de vorm (middenpaneel en de zijpanelen) van dit drieluik.

Hieronder zie een hedendaagsche (moderne) drieliuk.



Afbeelding van internet

Noteer:

Ik zie in de afbeelding boven

Ik zie in de afbeelding midden

Ik zie in de afbeelding onder

Deze drie afbeeldingen vormen samen een drieliuk. Kruis aan welke woorden van toepassing zijn op de relatie van dit drieliuk. Meerdere antwoorden mogelijk.

- Symmetrie
- Monochroom
- Felle kleur
- Lijnen
- Verdwijnpunt
- Wegen
- Schaduw
- Voorstelling
- Centraal
- Portret

Piet Mondriaan
"Evolutie" 1911
Olieverf op doek



Mondriaan heeft het middelste deel van zijn drieluik benadrukt.

Geef drie argumenten waarmee hij dat heeft gedaan.

1. _____
2. _____
3. _____

Gilbert en Georg, 1971
"Painting with us in nature"
Olieverf op doek



Vergelijk deze drieluik van Gilbert en GHeorg met de drieluik van jeroen Bosch (pagina 2)

Noteer drie overeenkomsten:

1. _____
2. _____
3. _____



Robert Longo
 "White riot"
 (witte rel) 1982
 Potlood tekening

Deze drieluik van Robert Longo is heel anders dan de vorige drielijken. Wat is er anders?

1. _____
2. _____
3. _____



Robert Longo
 "Men in cities"
 1979. Foto's

Longo presenteert dit als een drieluik wat is de relatie tussen de drie foto's.

1. _____
2. _____
3. _____

Stappenplan

Stap 1 Bedenk en noteer eerst welke voorwerpen iets over jou vertellen.

Deze voorwerpen neem ik mee naar school en vertellen het volgende over mij

Voorwerp 1 = _____

Verteld iets over mijn _____

Voorwerp 2 = _____

Verteld iets over mijn _____

Voorwerp 3 = _____

Verteld iets over mijn _____

Stap 2 Noteer in je agenda: Volgende week AV drie voorwerpen meenemen.

Stap 3 Bedenk en schets hoe jij je gekozen voorwerpen gaat fotograferen. Let op!

- Het voorwerp moet duidelijk herkenbaar zijn.
- De achtergrond moet passen bij jouw drieluik.
- Wat wordt de verbinding in jouw drieluik?
- De foto's moeten scherp zijn.
- De foto's moeten ook goed belicht zijn (niet te donker/licht)

Stap 4 Maak de foto's zorgvuldig en werk samen.

Stap 5 Maak een map in mijn documenten.
Noem deze map "AV".

Stap 6 Maak nog een map.
Noem deze map "Me myself and I".

Stap 7 Bewaar de foto's in die map.

Stap 6 Open Microsoft Word en verwerk de foto's in één document.

Schetsen

Tijd 30 minuten

Schets 1

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____

Schets 2

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____

Schets 2

Voorwerp _____

omdat, _____

Achtergrond _____

omdat, _____

Foto's maken en laden

Tijd 30 minuten

Maak de drie foto's en let op de punten beschreven bij stap 3 vorige bladzijde. De docent geeft uitleg over het werken met de camera van school.



Verwerken op de computer

Tijd 30 minuten

De foto's die goed zijn bewaar je in de map "Me, myself and I. Je opent Word en verwerkt de drie foto's in het document. Als de pagina liggend is kan je makkelijker de drie foto's verwerken. Vraag de docent hoe je dat moet doen. Gebruik tekst om je naam bij de drieluik je schrijven. Kijk goed naar de vormgeving. Let op de vorm en de maat van de foto's in je document. Bijvoorbeeld alle foto's even groot en op één lijn. Kijk goed naar de voorbeelden op de voorkant van de opdracht. De volgende les kijken we naar alle resultaten en beoordeelt de docent jouw opdracht.

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Je onderzoek naar de drieluiken	20 punten	_____
Het idee en de schetsen	20 punten	_____
De kwaliteit van de foto's	20 punten	_____
Jouw drieluik "Me, myself and I	20 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	20 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Me, Myself and I, Chi Peng

Photoworks 2003 - 2010

Het Groninger Museum presenteert van 27 maart tot en met 25 september 2011 een fototentoonstelling van Chi Peng (1981). In deze tentoonstelling Me, Myself and I, is zowel vroeg als nieuw werk te zien.

Biografie

Chi Peng studeerde in 2005 af aan de Centrale Academie van de Schone Kunsten van Beijing in de richting fotografie. Al tijdens zijn studie werd hij geselecteerd voor een tentoonstelling in het buitenland. Drie jaar later behoort Chi Peng tot een van de meest gevraagde Chinese fotokunstenaars met tentoonstellingen over de hele wereld. In veel van Chi Peng's geënceneerde beelden speelt hijzelf de hoofdrol. Opgroeien en volwassenheid vormen daarbij belangrijk thema's. Voor Chi Peng betekende dat dat hij, zoals zoveel van zijn chinese leeftijdgenoten, als resultaat van de 'éénkindpolitiek' zonder zussen of broers opgroeide.



Sprinting forward-2, Photographer: Chi Peng, 120x152, 2004.



Mirage, Photographer: Chi Peng, 198x400, 2005.

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht



Een Daguerreotype 1846



Een Digitale foto 2009

Opdracht 1.2: Toen en nu

Geschiedenis van de fotografie in vogelvlucht.

Algemeen: deze les is verdeeld in 3 delen

1. Film kijken
2. Informatie zoeken
3. Huiswerk

Opdracht

Met een groepje van 4 leerlingen ga je, na het kijken van de film, informatie opzoeken en uitwisselen over fotografie van vroeger en nu.

- Je schrijft per groepje van 4 de antwoorden op een los vel.
- De stellingen of vragen staan in je boekje.
- Het huiswerk maak je thuis.

Planning

Les 1: Uitleg docent, film kijken vragen maken.

Les 2: Huiswerk inleveren en nabespreken.

Film kijken

Tijd 20 minuten

We kijken gezamenlijk naar:

1. Een Klokhuis uitzending over de geschiedenis van de fotografie.
2. En naar een stukje uit de documentaire, The genius of fotografie BBC, over het maken van een camera obscura.

Met je groepje ga je praten over de stellingen en schrijf je jullie ideeën erover op. Je begint altijd met WAAR of NIET WAAR en probeert dan uit te leggen waarom jullie dat vinden. Je mag gebruik maken van internet (1 persoon) en er zijn wat boeken over fotografie (vragen aan de docent). We bespreken dit met de klas en daarna schrijf je in je eigen woorden je antwoord op.

Stelling 1

Fotografie bestaat langer dan schilderkunst!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 2

Rond 1850 moest je heel lang stilzitten voor één foto!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 3

100 jaar geleden was het bijzonder en duur om een foto van jezelf te hebben! WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 4

Digitale foto's zijn altijd in kleur nooit in zwart/wit!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 5

Digitale foto's zijn beter dan analoge foto's (met film)!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Stelling 6

Vroeger gebruikte men chemische stoffen (ontwikkelaar en fixeer) voor het ontwikkelen van foto's!

WAAR / NIET WAAR omdat,

Huiswerk opdracht 1: Portret vroeger en nu

Zoek een foto van voor 1900 (bijvoorbeeld een daguerreotype) waar mensen op staan (portret) en zoek een foto van nu waar ook mensen op staan (portret). Print de foto op een papier en schrijf onder elke foto 3 kenmerken op. Bijvoorbeeld: Zie op de foto's op de voorkant van deze opdracht. Foto 1 is zwart/wit en foto 2 is kleur.

Huiswerk opdracht 2: Je huis vroeger en nu

Op de website <http://www.haagsebeeldbank.nl> vind je heel veel foto's van Den Haag van vroeger. Zoek een foto van jouw straat of jouw wijk en print deze uit. Schrijf eronder de naam van de straat. Heb je ook een foto van nu? Als dat kan en mag (van je ouders) probeer dan dezelfde foto na te maken met jouw camera (telefoon) print deze erbij.

Huiswerk opdracht 3: Je familie vroeger en nu

Vraag aan je vader of moeder, opa of oma! En neem het, als dat mag, mee naar school of maak kopieën.

- Zijn er foto's of fotoalbums van vroeger in jullie familie?
- Uit welke tijd stamt de oudste foto die jullie hebben?
- Wie staan daar op afgebeeld?

Voorbeeld huiswerk opdracht 2: Bezuidenhout



Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Uitwerking stellingen	30 punten	_____
Huiswerk opdracht 1	30 punten	_____
Huiswerk opdracht 2	30 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

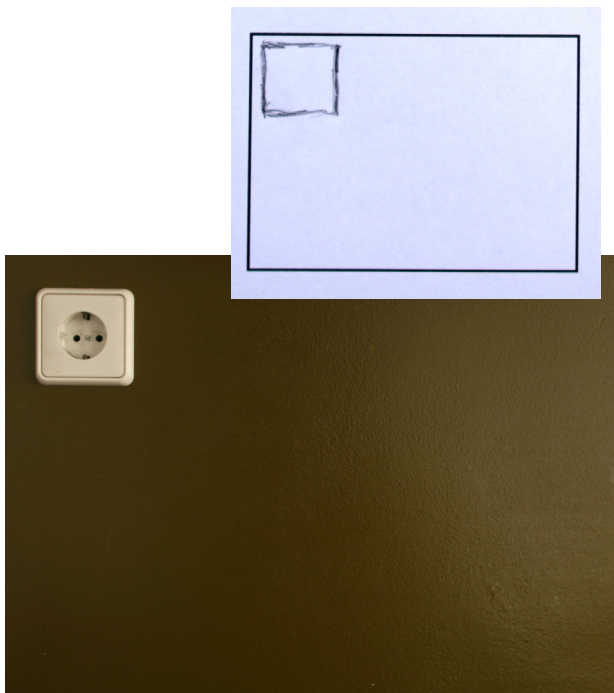
Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld



Opdracht 1.3: Kijken naar het kader

Van idee naar beeld

Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze opdracht bestaat uit verschillende onderdelen.
- Je moet stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze opdrachten 3 lessen van 90 minuten.
- Je levert de foto's geprint op A4 papier samen met dit boekje in.
- De foto's maak je zelf en verwerk je alleen.
- Je kan samenwerken tijdens het fotograferen.
- Er is ook een huiswerkopdracht.
- Deze opdrachten (dit cijfer) telt 1 keer mee voor je rapport.

Opdracht

**Teken in het kader vormen (cirkel, rechthoek, vierkant, driehoek)
en fotografeer dit nauwkeurig na.**

- Maak de opdrachten: onderzoek naar kader en vorm.
- Schets 4 verschillende (geometrische) vormen in een liggend en staand kader.
- Maak deze schetsen precies na in een foto.
- Verwerk de 8 foto's in 1 A4 Word document.

Planning

Les 1: Uitleg docent, opdrachten en onderzoek maken in het boekje.

Les 2: Schetsen uitwerken en de foto's maken en laden op de computer.

Les 3: Foto's uitwerken op de computer en printen. **Huiswerk maken!**

Les 4: Inleveren en beoordeling door de docent.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Fototoestel.
- Computer met internet.

Les 1

Onderzoeken

Tijd 10 minuten

Onderzoek is zeer belangrijk voor het maken van een AV product (foto of film). Je oriënteren is een onderdeel van je onderzoek.

- De oriëntatie gaat vooraf aan het onderzoek en heeft tot doel het project (AV product) globaal te leren kennen. Je stelt jezelf de vragen: Wat kan ik bedenken? Wat kan ik maken? Wat vind ik ervan?
- Het onderzoek is wat je gaat opzoeken (internet, boek), bekijken, verzamelen en schetsen.

Je gaat vantevoren uitzoeken hoe je op verschillende manieren jouw foto of film zo goed mogelijk kan maken. Hoe kan jij met jouw film of foto een bepaald gevoel of idee overbrengen. Dat noemen we communiceren!

Wist je dat kunstenaars veel onderzoek doen!

Kan jij drie verschillende beroepen bedenken waar ook veel onderzoek wordt gedaan?

- 1.
- 2.
- 3.

Onderzoek op internet

Tijd 30 minuten

Wij gaan beginnen met het onderzoek op het internet later gaan we ook schetsen maken. Op het internet staat alles wat je maar nodig hebt aan informatie in tekst en in beeld (foto's en film). Je moet wel goed leren zoeken op het internet, want je krijgt vaak meer dan je vraagt. Het is belangrijk dat je duidelijke opdrachten geeft op het zoekprogramma en dat je betrouwbare websites als informatie (bron) gebruikt. Soms moet je goed zoeken en de woorden aanpassen. We maken een start met het onderzoek op de computer. Zoek de definitie van geometrische vormen.

Geometrische vormen zijn,

Noteer 4 voorbeelden

teken de vorm nauwkeurig

1. Cirkel



2

3

4

5

Zoek de volgende begrippen de fotografie/kunst en beschrijf ze.

Staand kader in de fotografie : _____

Liggend kader in de fotografie: _____

Een afsnijding in een foto: _____

Wat is abstracte kunst: _____

Les 2

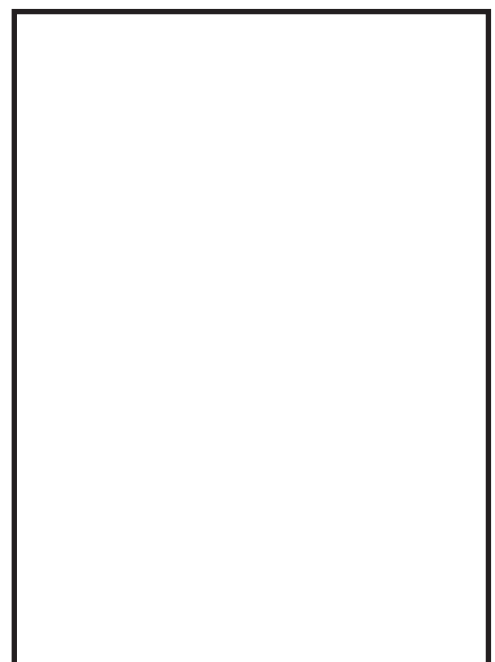
Onderzoek door te schetsen

Tijd 20 minuten

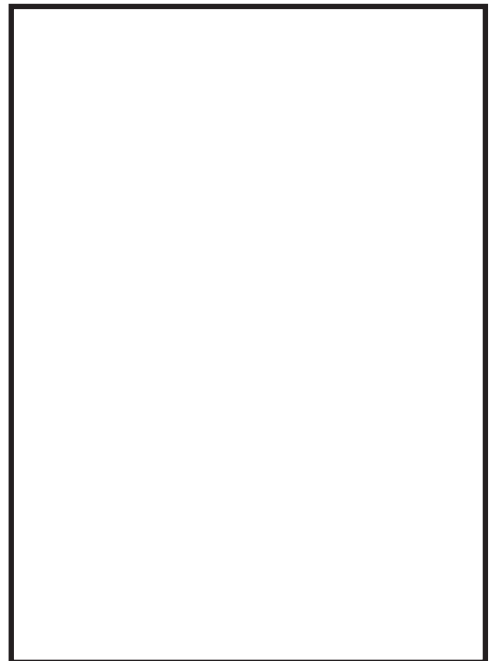
Nu ga je onderzoeken door het maken van schetsen. De schetsen zijn steeds anders, omdat:

- Je een andere maat gebruikt (groot/klein).
- Je een ander kader gebruikt (liggend/staand).
- Je een andere afsnijding maakt (boven/onder/links/rechts).
- De compositie verandert. Bijvoorbeeld de vorm in het midden (centraal) of juist niet in het midden (niet centraal).

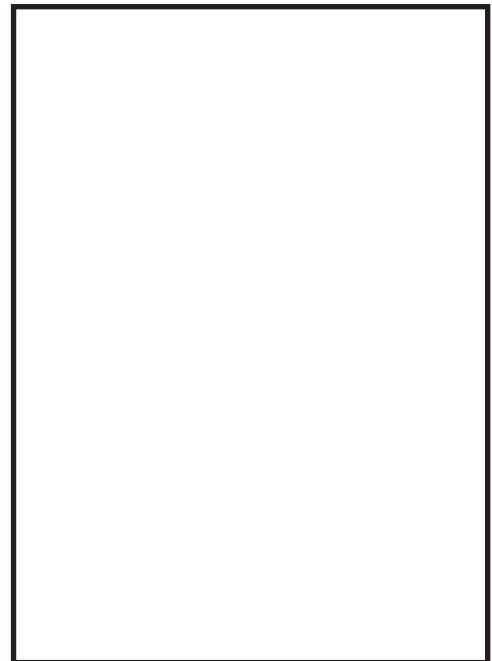
De cirkel in het kader



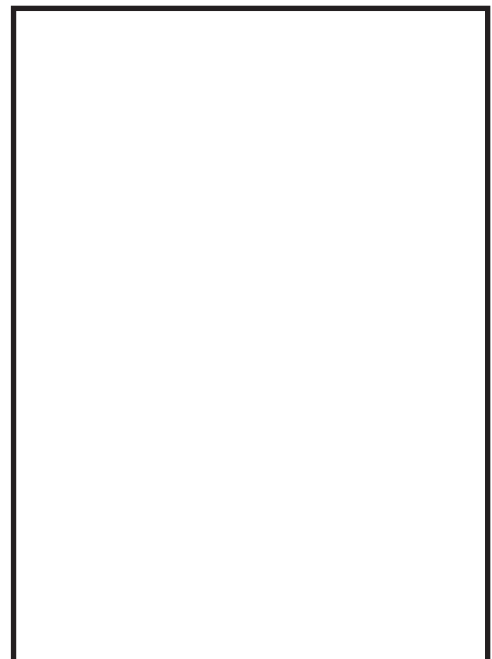
Het vierkant in het kader



De rechthoek in het kader



De driehoek in het kader



Uitvoeren: Foto's maken en laden

Tijd 45 minuten

Foto-opdracht

Fotografeer nu de schetsen met de vormen in de school en op het schoolplein. Zoek de geometrische vorm van de cirkel, vierkant, rechthoek, driehoek in alles wat je ziet en tegenkomt. Maak jouw schets precies na. De foto's moeten direct op de computer komen.

Let op!

De camera ook staand en liggend vasthouden!

De foto kan abstract zijn. Dat je niet ziet wat het voorwerp is.

Werk rustig en stil op de gang. Is er te veel lawaai dan werk je verder in het lokaal.

Wees voorzichtig met de camera.

Maak een map aan in AV opdracht 3: kader.

Help elkaar!

Les 3

Uitvoeren: Op de computer

Tijd 30 minuten

Verwerk de 8 foto's in 1 document en print de foto's op één A4. Het resultaat wordt beoordeeld op:

- Overeenkomt tussen de schets en de foto.
- De belichting (niet te donker of licht).
- De scherpte.
- De ordening van de 8 foto's op je A4. Je mag tekst toevoegen.

Huiswerk

Tijd 20 minuten

Opdracht 1:

Zoek minimaal twee beeldende kunststromingen op www.kunstkennis.nl ga naar stromingen 1890-1940, waarbij veel geometrische vormen voorkomen. Zoek kunstenaars (schilders, beeldhouwers, fotografen, architecten) en afbeeldingen van schilderijen, foto's en gebouwen.

Verwerk in Word of plak deze afbeeldingen op en noteer:

1. De naam van de kunststroming.
2. De naam van de kunstenaar.
3. De titel van het kunstwerk.

Opdracht 2:

Noteer de begrippen met hun betekenis die belangrijk zijn bij deze lesstof. Lees het boekje.

Begrip	Betekenis van het begrip
1. Oriëntatie	Een onderwerp of thema globaal leren kennen.
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Je onderzoek op internet	15 punten	_____
De schetsen	20 punten	_____
Resultaat met de acht foto's	40 punten	_____
Het huiswerk	15 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Inspiratieblad



Foto: Eliot Elisofon, Duchamp, een trap afkomend.



Schilderij: Marchel Duchamp, Naakt, de trap afdalend nr. 2.



Schetsen: Teun Hocks



Foto: Teun Hocks, zonder titel 2000

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen.
Laat je fantasie de vrije loop.

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen.
Laat je fantasie de vrije loop.



Mijn ideale toekomst



Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Korte uitleg Photoshop

Wat is Adobe Photoshop? Photoshop is een foto bewerkingsprogramma. Er zijn verschillende foto bewerkingsprogramma's, bijvoorbeeld picasa en lightroom. Photoshop wordt veel in de grafische wereld gebruikt, daarom werken wij met dit programma. Tegenwoordig worden alle foto's bewerkt van bijvoorbeeld modellen, reclame foto's en zelfs je eigen vakantie foto's. Vaak is het bewerken zo goed gedaan dat het niet eens opvalt. Je wordt eigenlijk een beetje voor de gek gehouden. Als je zelf goed leert omgaan met Photoshop zal je ook steeds vaker bewerkte foto's herkennen.

Adobe Photoshop heeft een heleboel mogelijkheden, je kan bijvoorbeeld het kader, de belichting en kleuren aanpassen. Ook kan je afbeeldingen samenvoegen of de omgeving veranderen. Er zijn zelfs kunstenaars die gebruik maken van beeldbewerking in hun foto's. In de komen 8 lessen gaan we alle mogelijkheden van Photoshop bekijken en uitproberen. Ook gaan we goed leren kijken naar foto's die bewerkt zijn.



Afbeelding 1



Afbeelding 2

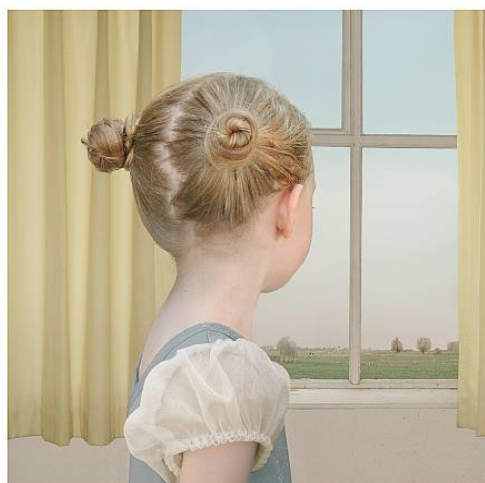
Hier zie je twee foto's van Edwin van der Sar.

Welke van deze twee afbeeldingen is bewerkt? Afbeelding nr _____

Waarom zie je dat? Noem 2 voorbeelden

1. _____

2. _____



Loretta Lux is een fotograaf/kunstenaar die haar foto's bewerkt. Kan jij benoemen wat er bewerkt is?

Noem 3 onderdelen.

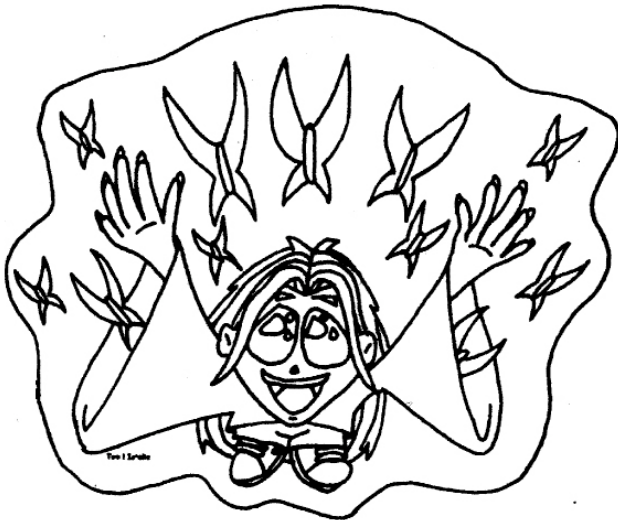
1 _____

2 _____

3 _____

Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

tijd 90 minuten



kleurplaat



Voorbeeld laag kleur contrast

Zoek op internet een kleurplaat die jou aanspreekt. Deze ga je op twee verschillende manieren inkleuren. Je gaat er één inkleuren met felle (hoge) kleurcontrast en je gaat er één inkleuren met zachte (lage) kleurcontrast. Hieronder zie je de kleurencirkel van Johannes Itten. Deze kan je gebruiken voor het bepalen van hoge kleurcontrasten en lage kleurcontrasten. De docent geeft extra uitleg over deze kleurencirkel.



Hoge kleurcontrasten zijn:

- Geel, blauw en rood
- Blauw en oranje
- Rood en groen
- Geel en paars

Lage kleurcontrasten zijn:

- Geel, oranje, rood
- Rood, paars, blauw
- Blauw, groen, geel

Instructie Photoshop: de docent geeft uitleg over:

- Openen en opslaan van je bestand (kleurplaat)
- Controleren van de modus (moet RGB zijn)
- Selecteren (toverstaf)
- Vergroten (vergrootglas)
- Kleur kiezen (voorground en achtergrond)
- Vullen met emmer
- Vullen met verloop
- Pipet (kleur monster nemen)

Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

- Stap 1 Maak in de AV map een nieuwe map aan met de naam Photoshop.
- Stap 2 Zoek op internet een kleurplaat (geen TIF of INDEX). Opslaan in de Photoshop map.
- Stap 3 Open Photoshop. Onder in start-adobe-photoshop CS4.
- Stap 4 Open de tekening. Klik bestand-open-mijn documenten-map AV-map Photoshop.
- Stap 5 Maak een selectie. Klik gereedschap toverstaf Klik in de tekening.
- Stap 6 Kies een kleur. Klik op voorgrond kleur-Klik op een kleur-Klik OK.
- Stap 7 Vul de selectie. Klik op emmer en Klik in de selectie. De emmer vult de selectie.
- Stap 8 Maak in sommige selecties een verloop. Klik verloop-kies kleur-maak pad.
- Stap 9 Opslaan als in je Photoshop map. Klik opslaan als-mijn documenten-map Photoshop.
- Stap 10 Print beide kleurplaten en maak de extra opdracht.

Wat leer je van deze opdracht!

- Basiskennis Photoshop
- Openen en opslaan in Photoshop
- Werken met selecties
- Werken met verschillende kleuren
- Toepassen van kleurverloop
- Kleurenleer Itten
- Toepassen hoog en laag kleurcontrast

Het gereedschap.



= vergrootglas



= toverstaf



= emmer



= verloop



= pipet



= gum



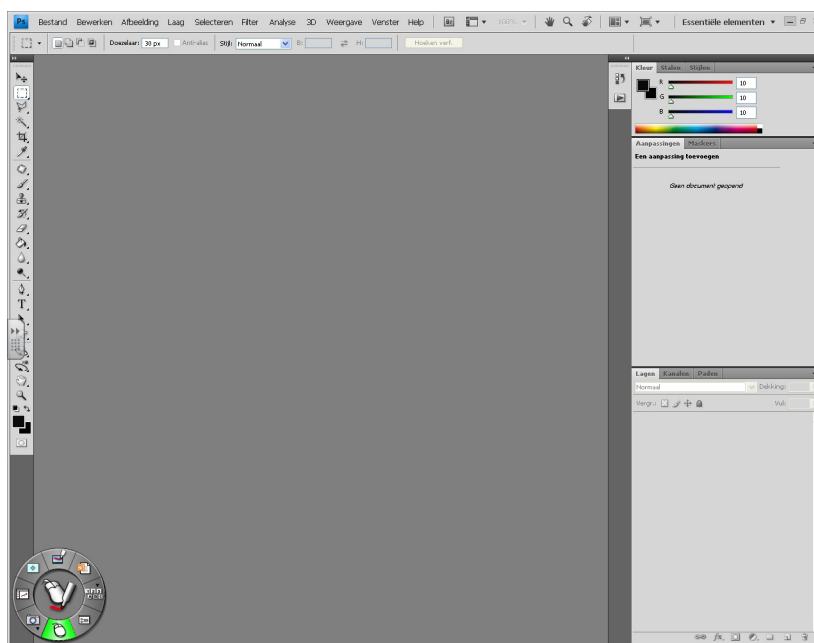
= kwast



= voor/achtergrond kleur

Zoek vier afbeeldingen op internet en print deze uit.

- Twee afbeeldingen met een hoog kleurcontrast.
- Twee afbeeldingen met een laag kleurcontrast.



Opdracht 1: Inkleuren met Photoshop

Gebruik laag kleurcontrast	<input type="checkbox"/>	20	
Gebruik hoog kleurcontrast	<input type="checkbox"/>	20	
Zorgvuldig (netjes) selecteren	<input type="checkbox"/>	10	
Gebruik kleurverloop	<input type="checkbox"/>	10	
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Selectie en samenvoegen

In Photoshop kunnen we twee foto's samenvoegen, plakken en knippen. Daarvoor heb je een aantal vaardigheden nodig. Namelijk foto's maken, selecties maken, kopiëren, samenvoegen, vergoten/verkleinen. In Photoshop is selecties niet altijd gemakkelijk, we gaan op verschillende manieren selecteren. Vorige opdracht deden we dit met de toverstaf nu komen er meer technieken bij. Voor deze opdracht gaan we ook zelf de foto's maken. We beginnen met het idee, dan maak je de foto's en daarna verwerk je die in Photoshop. We gaan elkaar wel voor de gek houden. We veranderen de maat of verhouding van het onderwerp. Voorwerpen worden heel groot of juist heel klein.

Opdracht 2: Maat en verhouding

tijd 90 minuten



Het gereedschap.



Het fotocamera



Het rechthoekig selectiegereedschap



Als je in de gereedschapsbalk het vierkantje ingedrukt houdt zie je nog enkele symbolen, zoals een cirkel en twee langwerpige selectiemogelijkheden.



Verplaats tool



De vrije lasso.



De veelhoekige lasso.



De magnetische lasso.

Wat leer je van deze opdracht!

- Een goed idee verzinnen
- Foto's maken
- Werken in Photoshop met selecties
- Twee foto's samenvoegen
- Vrije transformatie
- Maat en verhouding manipuleren

Opdracht 2: Maat en verhouding

Stap 1 Bedenk een leuke samenvoeging, waarbij de werkelijkheid niet klopt. Je manipuleert de maat en verhouding.

Ik ga deze twee foto's maken:

Onderwerp foto 1: _____

Onderwerp foto 2: _____

Dit klopt niet! _____

Stap 2 Maak de foto's, dit kan in het lokaal, op de gang of schoolplein.

Stap 3 Open Photoshop.

Stap 4 Open beide foto's bestand-open-map-foto.

Stap 5 Selecteer uit de foto het deel dat je wil verplaatsen (selectie gereedschap).

Stap 6 CTRL C (maak een kopie van de selectie).

Stap 7 Klik op de foto waar het naar verplaatst moet worden (selectie verplaatsen).

Stap 8 CTRL V (selectie plakken).

Stap 9 CTRL T (vergroot/verklein) toepassen =enter.

Stap 10 Je kan de selectie bijwerken met het gum gereedschap.

Stap 11 Opslaan als JPEG (bestand-opslaan als) in de Photoshop map.

Stap 12 Maak een afdruk en laat beoordelen door de docent.

Opdracht 2: Maat en verhouding wordt beoordeeld op:

Concept (je idee)	<input type="checkbox"/>	20	
Kwaliteit van de foto's	<input type="checkbox"/>	20	
Selectie	<input type="checkbox"/>	20	
Verhouding en maat	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

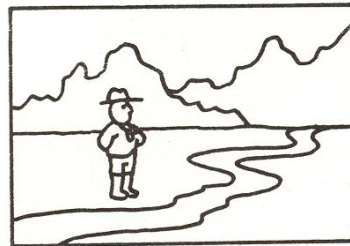
Inleiding

Voor deze Photoshop opdracht ga je een portretfoto maken van een klasgenoot. Je leest de informatie over het beeldkader en maakt drie opname's steeds verschillend van beeldkader. Uiteindelijk kies je één foto uit en deze bewerk je in Photoshop. Je gaat je foto verbeteren op vijf verschillende onderdelen.

Het beeldkader

Totaal shot

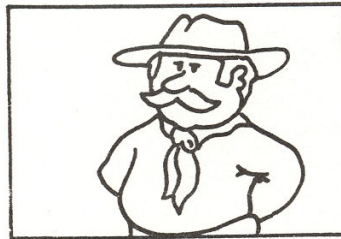
Dit kader wordt meestal gebruikt om een eerste indruk te geven van een bepaalde ruimte, of om een persoon te introduceren. Zo kun je zien waar het verhaal zich afspeelt en welke personen belangrijk zijn. Met dit beeldkader wordt ook meteen de sfeer neergezet.



Totaal shot

Medium shot

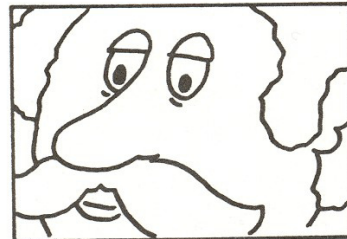
Dit beeldkader laat het onderwerp gedeeltelijk zien. Het verschil met het totaal-beeld is dat je de persoon nu niet helemaal ziet, maar bijvoorbeeld van zijn middel tot aan zijn hoofd. Je staat er dus iets dichterbij.



Medium shot

Close-up

Als je dichterbij de onderwerp toe gaat, krijg je een close-up. Je ziet dan bijvoorbeeld alleen het gezicht van de persoon. Dit kader gebruik je om een emotie te laten zien. Emoties zijn bepalend voor de sfeer in het verhaal. Belangrijke voorwerpen worden ook vaak in een close-up afgebeeld, zodat ze zeker opvallen.



Close-up

Instructie Photoshop: de docent geeft uitleg over:

- Foto's met verschillende beeldkader
- Photoshop bewerkingen
- Veranderen kader
- Helderheid en contrast
- kleur omzetten naar zwart/wit
- Wat canvas is
- Toevoegen van tekst

Wat leer je van deze opdracht!

- Drie beeldkaders herkennen en toepassen
- Helderheid en contrast aanpassen
- Foto's zwart/wit maken
- Foto's een randje geven
- Tekst verwerken
- Beoordelen van de kwaliteit van je foto
- Nadenken over verbeteringen van je foto

Verander en verbeter je foto

Tijdens het fotograferen moet je natuurlijk een goede opname maken. De belichting, de compositie en het moment moet kloppen. Toch kan je na het fotograferen nog veel veranderen of verbeteren aan je foto. We hebben daarvoor een aantal mogelijkheden. Je past vijf verschillende veranderingen toe. De volgende veranderingen kan je gebruiken.



1 Kader

Het kader verander je, omdat je daarmee je foto beter kan laten worden. Je haalt er iets af wat er niet op had moet staan. Je kan ook de compositie verbeteren. Klik op het gereedschap (kader gereedschap) en klik in beeld en schuif over je foto heen. Klik op enter om toe te passen.

2 Helderheid

De helderheid heeft te maken met een te donkere (= onderbelicht) of te lichte (overbelichte) foto. Eigenlijk verkeerd belicht. Klik bewerken-aanpassen-helderheid/contrast. Je kan met de bovenste schuif heen en weer schuiven, lichter en donkerder maken, kijk goed naar het eindresultaat.

3 Contrast

Het contrast heeft te maken met zacht licht of fel licht (zon/schaduw bijvoorbeeld). Klik bewerken-aanpassen-helderheid/contrast. Je kan met de onderste schuif heen en weer schuiven, hoog of laag contrast, kijk goed naar het eindresultaat.

4 Kleur of zwart/wit

De kleur van je foto kan soms wat anders zijn dan je wilt. Dit wordt meestal veroorzaakt door verschillende kunstlichtlampen in je foto. Een foto kan dan geel worden. Dit noem je een kleurzweem. Dit kan je wegnemen door de kleuren te corrigeren. Klik bestand-aanpassen-kleur balans. Als je alle kleur uit je foto wil halen en alleen een zwart/wit foto wil dan klik je op bestand-aanpassen-zwart/wit.

5 Canvas

Canvas is eigenlijk hetzelfde als een schildersdoek. Dat noem je ook canvas. Daarmee kan je een gekleurde randje om je foto zetten. Je kan daarbij de foto in het midden laten staan of onder/boven/rechts/links/ plaatsen. Er zijn heel veel mogelijkheden ook voor de kleur. Met je pipet kan je een kleur uit de foto kiezen. Klik bestand-canvas.

6 Tekst

Tekst toevoegen is altijd een leuk middel om je foto aan te vullen. Schrijf je naam of de plek van de foto erbij. Klik op T type gereedschap. Kies het letter type en grootte. Let op!!!! Tekst is een laag en daar moet je steeds op klikken om hem te veranderen.

Opdracht 3: Beeldkader

Stap 1: Maak de foto's met drie verschillende beeldkader.

Stap 2: Kies de beste foto en open in Photoshop.

Stap 3: Verbeter de foto op vijf punten.

Stap 4: Noteer de veranderingen.

Stap 5: Print het origineel en resultaat op 1 A4.

Stap 6: Maak de extra opdracht.

Stap 7: laat beoordelen door de docent.

Extra opdracht

Zoek drie afbeeldingen op internet print deze uit.

- Eén afbeeldingen met een totaal shot
- Eén afbeeldingen met een medium shot
- Eén afbeelding met een close up

Ik heb vijf verschillende veranderingen toegepast met Photoshop.

1. _____, omdat _____

2. _____, omdat _____

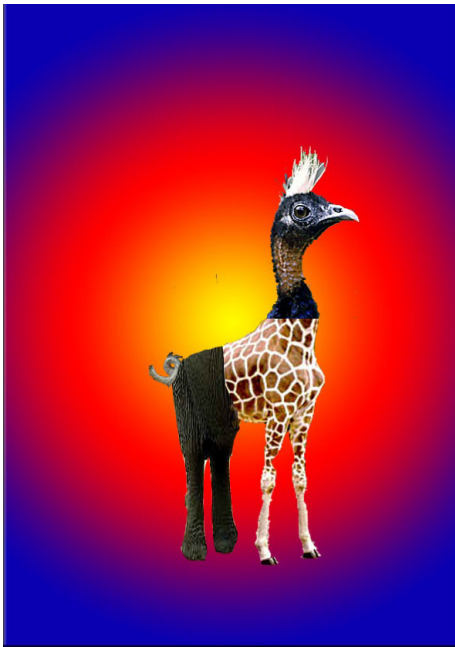
3. _____, omdat _____

4. _____, omdat _____

5. _____, omdat _____

Opdracht 3: Beeldkader wordt beoordeeld op:

Gebruik beeldkader	<input type="checkbox"/>	20	
Bewerkingen foto	<input type="checkbox"/>	20	
Argumentatie bewerkingen	<input type="checkbox"/>	20	
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>



Girofantje



Kaldolauw



Flaschildijertjer

Opdracht 4: Fantasiedier

tijd 90 minuten

- Stap 1 Zoek 10 afbeeldingen van verschillende dieren op internet.
- Stap 2 Maak een map en bewaar deze afbeeldingen.
- Stap 3 Open Photoshop en open een nieuw bestand (bestand-nieuw-internationaal papier- A4-**resolutie 72!!!!**)
- Stap 4 Open een foto en maak selectie kopie en plakken.
- Stap 5 CTRL T (vergroot/verklein) toepassen =enter.
- Stap 6 Je kan de selectie bijwerken met het gum gereedschap.
- Stap 7 Maak een heel nieuw dier.
- Stap 8 Maak een achtergrond met kleurstijl of kleur verloop.
- Stap 9 Opslaan als JPEG (bestand-opslaan als) in de Photoshop map.
- Stap 10 Maak een afdruk en laat beoordelen door de docent.

Extra opdracht

tijd 20 minuten

Zoek twee afbeeldingen, waarbij je echt ziet dat er met Photoshop is gemanipuleerd.
Noteer bij iedere afbeelding:

<u>Wat is er bewerkt?</u>	<u>Hoe maak je dat met Photoshop?</u>
Afbeelding 1. <u>De foto is zwat wit</u>	Door modus op grijs
1	
2	
3	
Afbeelding 2.	
1	
2	
3	

Opdracht 4: Fantasiedier

Gebruik selectie	<input type="checkbox"/>	20	
Eindresultaat dier	<input type="checkbox"/>	20	
Bewerking achtergrond	<input type="checkbox"/>	20	
Extra opdracht	<input type="checkbox"/>	20	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Opdracht 1.4: Mijn ideale toekomst

Met Photoshop kan je alles veranderen. Laat je fantasie de vrije loop.

Opdracht 5: Mijn ideale toekomst

tijd 90 minuten

Creëer jouw ideale toekomst.

Je gaat eerst nadenken, verzinnen, fantaseren over jouw toekomst. Je schrijft allemaal korte zinnen over hoe jij ziet dat jouw toekomst eruit kan zien. Echt alles kan je bedenken. Je maakt een schets hoe je die fantasie in beeld gaat omzetten en dus laat zien hoe jouw toekomst eruit kan zien. Overdrijf die toekomst, maak het geweldig, bijzonder en enorm. Vervolgens begin je met het verzamelen van afbeeldingen op internet. En je maakt een foto van jezelf die je verwerkt in het toekomst beeld.

Stap 1 Mijn ideale toekomst:

Mijn beroep _____

Mijn omgeving _____

Mijn huis _____

Mijn gezin _____

Mijn dieren _____

Mijn bezittingen _____

Mijn vervoersmiddel _____

Mijn..... _____

Vul in de sneltoets in Photoshop

Ctrl A=.....

Ctrl C=

Ctrl V=

Ctrl T=

Ctrl D=.....

Ctrl S=.....

Ctrl O=.....

Ctrl X=.....

Ctrl Z=.....

Opdracht 5: Mijn ideale toekomst

Stap 2 Maak een schetsontwerp van jouw ideale toekomst.

Stap 3 Verzamel minimaal 8 afbeeldingen en maak zelf één foto.

Stap 4 Open Photoshop en bepaal de achtergrond.

Stap 5 Knip en plak elementen in je document.

Stap 6 Verplaatsen. Vergroten en verkleinen Ctrl T. Let op laag!  = verplaatsen

Stap 7 Sla het document op ALS JPEG in jou AV Photoshop map.

Stap 8 Print het resultaat en laat het beoordelen door de docent.

Opdracht 5: Ideale toekomst wordt beoordeeld op:

Beschrijving toekomst	<input type="checkbox"/>	10	
Schetsontwerp	<input type="checkbox"/>	10	
Photoshop techniek	<input type="checkbox"/>	20	
Eindresultaat	<input type="checkbox"/>	40	Eindcijfer
Zelfstandig werken	<input type="checkbox"/>	20	<input type="text"/>

Audiovisuele vormgeving

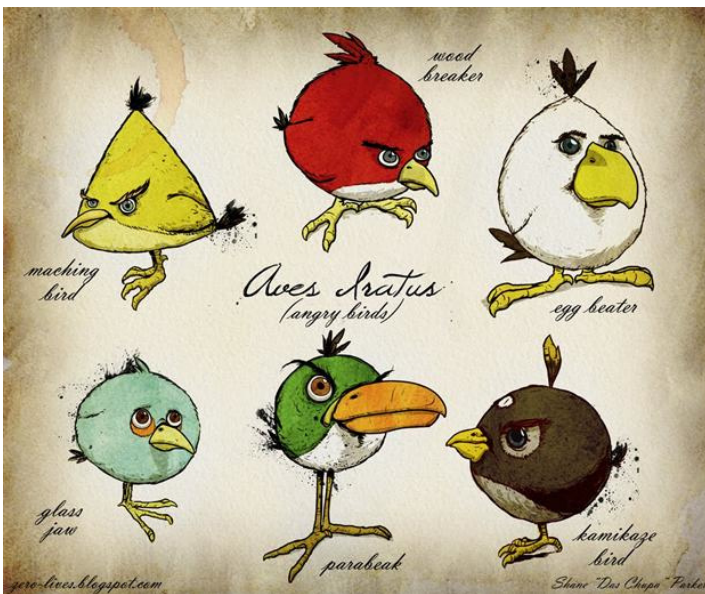
Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel



Opdracht 1.5: Animatie

Rare vogel

Algemeen: Lees dit goed door.

- In de derde periode van audiovisuele vormgeving gaan we animaties maken.
- Werk stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze periode 6 blokken van 90 minuten.
- Lever het werkboekje met opdrachten, je flipboekje en de animatie in.
- Bij deze opdracht werk met z'n tweeën.
- Je maakt tekeningen die we met de videocamera monteren.
- Bij muziek kan je geluid onder de animatie maken.

Opdracht

Maak een 2D animatie met als thema: Rare Vogel.

Deze opdracht bestaat uit vier delen:

1. Maak een flipboekje.
2. Maak theoretische opdracht over animatie
3. Maak schetsen en een storyboard.
4. Maak samen de animatie.

Planning

Les 1: Introductie opdrachten. Maak flipboekje.

Les 2: Orientatie en opdrachten internet.

Les 3: Onderzoek, schetsen, start ontwerpen.

Les 4: Animatie maken.

Les 5: Nabespreken en beoordelen.

Wat heb je nodig?

- Dit werkboekje.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Video camera en computer.

Les 1

Informatie over animatie

Tijd 10 minuten

Pak een videocamera, richt het op een bewegend voorwerp en druk op 'opname'. De videocamera zal de beweging in vele beeldjes vastleggen, waardoor het mogelijk wordt deze beweging later terug te zien. Animatie gebruikt hetzelfde principe. Het enige verschil is dat je bij animatie alle beeldjes zelf maakt, waardoor je de beweging zelf creëert in plaats van simpelweg een voorwerp op te nemen dat al beweegt. Wat betekent het woord 'animatie'? Animatie komt van het Latijnse woord *animare*, dat bezielen betekent. Levenloze dingen als een balletje klei, een leger speelgoed soldaatjes of uitgeknipte krantenfoto's kan een animatiefilmaker met behulp van film 'tot leven brengen'. Men zegt wel dat de mogelijkheden van de animatiefilm alleen worden begrensd door de fantasie van de maker. Door de onbegrensde mogelijkheden is animatie populair. Het wordt daarom heel veel gebruikt in lange tekenfilms, reclamefilms, videoclip, websites, special effects, kinderseries, computergames en filmexperimenten.

In 1928 werd de tekenfilm mede dankzij Walt Disney een marktproduct, dat snel gemaakt moest kunnen worden. In plaats van animatiefiguren over een wit vlak te laten wandelen, bedenken animatiefilmakers bijvoorbeeld een straat als achtergrond. Maar het is onbegonnen werk om voor elk filmbeeldje een complete straat met huizen te tekenen – voor een filmpje van één minuut zouden dan alleen al (24 x 60 seconden = 1440 tekeningen van alleen al de achtergrond gemaakt moeten worden. Om tijd te besparen, is een techniek bedacht waarbij bewegende delen en niet-bewegende delen van de tekening van elkaar gescheiden kunnen worden. De animatie wordt op een heldere transparante sheet getekend. Door de transparantie kan in meerdere lagen over elkaar worden gewerkt. De achtergronden blijven steeds zichtbaar en hoeven niet telkens opnieuw getekend te worden, wat veel tijd bespaart. Voorbeelden: Woody Woodpecker, Sneeuwwitje en de zeven dwergen (Walt Disney, 1937), The Wall (1979) van Pink Floyd.

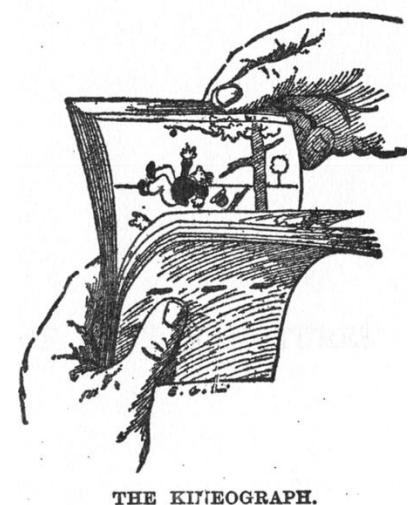
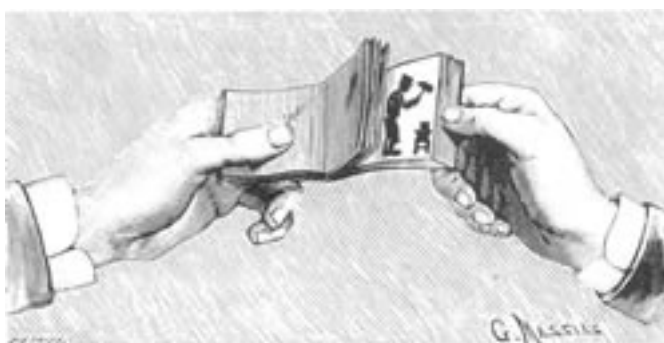


Orientatie: Maak een flipboekje

Tijd 30 minuten

Maak van een flipboekje, waarin je animatie en beweging onderzoekt.

Misschien heb je wel eens zo'n 'flipboekje' gemaakt. Een pakje papier, met op elk velletje een tekening, die telkens een beetje verschilt van de vorige. Als je dan die verschillende tekeningen tussen duim en wijsvinger snel doorbladert, wordt beweging zichtbaar. Zo werkt het ook in de animatiefilm. Je hersenen hebben niet de tijd om te registreren dat het apart gecreëerde beelden zijn die elkaar opvolgen. De filmbeeldjes smelten als het ware samen en scheppen daardoor de indruk van een vloeiende beweging.



Hoewel animatie nu vrijwel niet los gezien kan worden van film was animatie er toch echt eerder dan de film. Hieronder staan een aantal uitvindingen waarmee de eerste animaties werden gemaakt. Deze uitvindingen waren allemaal gebaseerd op de ontdekking dat een beeld, opgevangen door ons oog, niet onmiddellijk van ons netvlies verdwijnt. Er is een soort naweerking: het nabeeld. Wanneer we snel een tweede beeld waarnemen, komt dit op ons netvlies als het ware even over het eerste heen. Hierdoor kunnen we de indruk krijgen, dat we beweging zien. Als de beelden elkaar niet snel genoeg opvolgen, zien we gewoon losse beelden (het eerste beeld is dan alweer van het netvlies verdwenen).

Zoek op deze website <http://www.niaf.nl/niaf/nl/educatie/geschiedenis>

Beschrijf de werking van een thaumatrope.



Beschrijf de werking van een phenakistiscoop.



Beschrijf de werking van een zootroop.



Les 2

Animatie: Rare Vogel

Animatie van toen en nu.

Tijdens de les gaan we gezamenlijk kijken naar verschillende animatie filmpjes.

Je schrijft op hoe de animaties gemaakt zijn. Wat je vind van de animatie die we gekeken hebben. En of jij dit kan maken?



Silhouet animatie

We kijken naar een silhouetten-animatie uit 1926: Die Geschichte des Prinzen Achmed van Lotte Reiniger uit 1926 (Duitsland) één van de eerste lange animatiefilms ter wereld uit het zwijgende tijdperk met live pianobegeleiding en helemaal met silhouettenanimatie.

Noteer:

Hoe is deze animatie gemaakt?

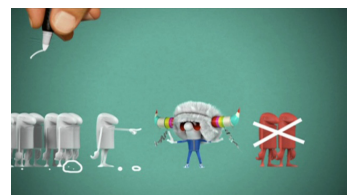
Waarom zie je dat deze animatie heel lang geleden gemaakt is? Noem twee voorbeelden.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Lijn animatie

We kijken naar een videoclip van Jamiroquai, Don't Give Hate a Chance (2005)
Een ode aan het klassieke figuurtje uit La Linea. Ook daar kijken we naar.



Noteer:

Hoe is La Linea gemaakt?

De videoclip van Jamiroquai is een ode aan La Linea? Leg uit hoe jij dat ziet.

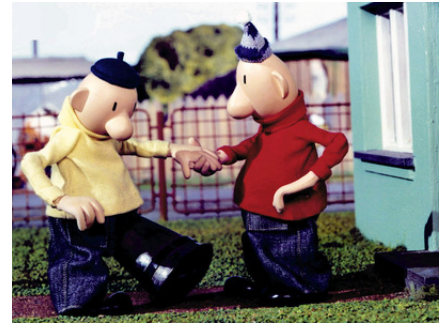
Kan jij La Linea zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____



Poppen en klei-animatie

We kijken naar voorbeelden van poppenanimatie: Dog en Peter & the Wolf van Suzie Templeton (Engeland, 2001/2006), Loekie de Leeuw, Buurman & Buurman. En naar klei-animatie zoals daar zijn: verschillende Wallace & Gromit-films (Nick Park, Engeland), Pingu (Otmar Gutmann, Zwitserland, 1987).



Noteer:

Hoe is Buurman & Buurman gemaakt?

Wat is er zo grappig aan Buurman en Buurman? Geef twee voorbeelden

Kan jij zelf een kleianimatie maken?

Ja / nee omdat, _____



Cut-out animatie

Voorbeelden: de Engelse comedyserie Monty Python's Flying Circus (Engeland, 1969-1974) gaf grote bekendheid aan deze techniek door de korte humoristische cut-out filmpjes van Terry Gilliam tussen hun hilarische (live-action) sketches, digitale cut-out in South Park (televisieserie en film, Trey Parker e.a., VS, v.a. 1997). Voorbeeld is te zien op www.youtube.com Miracle of Flight Terry Gilliam.

Noteer:

Hoe is deze animatie gemaakt?

De mans probeert te vliegen in deze animatie. Noem 4 manieren hoe de man dat probeert.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Pixillatie

Voorbeelden: (Episodes from the Life of) Dr Jekyll and Mr Hyde (Paul Bush, Engeland, 2001) en de videoclip Sledgehammer van Peter Gabriel.



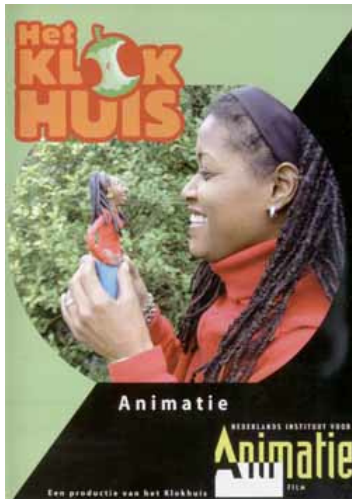
Noteer:

Hoe is deze videoclip gemaakt?

Wat vind jij van deze videoclip? Noem twee voorbeelden dat de muziek en de animatie goed passen?

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____



Computer-animatie

Computer-animatie is een verzamelterm voor alle digitale animatietechnieken we kijken naar Shrek of Monsters Inc. (Peter Doctor e.a., VS, 2001), Finding Nemo (Andrew Stanton, Lee Unkrich, VS, 2003), Ice Age 1 en 2 (Carlos Saldanha, Chris Wedge, VS, 2002/2006). Maar ook naar een vechtscènes in de The Matrix-trilogie (Andy & Larry Wachowski, VS, v.a. 1999). En op You tube naar: What's in the box. Spannend!!!!!!

Noteer:

Hoe is the box gemaakt?

Wat maakt de box zo spannend? Noem twee truks om een filmpje spannend te maken.

Kan jij dit zelf ook maken?

Ja / nee omdat, _____

Les 3

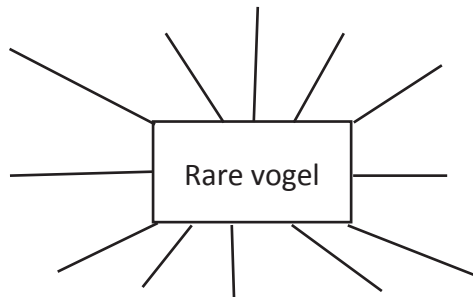
Productie plan voor een animatie

1. Een idee krijgen en ontwikkelen.
Je krijgt vaak goede ideeën als je onderzoek doet naar het onderwerp of het thema. Zoek op internet of uit boeken voorbeelden die jij leuk vindt. Schrijf je ideeën op in je AV map of in een klein notitieboekje.
2. Verhaal of script schrijven.
Daarna ga je jou idee uitwerken tot een verhaal. In het script staan ook alle karakter uitgewerkt.
3. Schetsen en verhaal vormgeven.
Schetsen maken van het onderwerp, maar ook van de achtergrond (de stad, het landschap enz.)
4. Plannen.
Met de planning zorg je ervoor dat iedereen weet wanneer en wat er gaat gebeuren. Dus wanneer moet het af zijn. Hoeveel tijd besteden we aan het schrijven, het storyboard, ontwerpen, opnemen en verwerken.
5. Storyboard.
Het storyboard is het verhaal omgezet in tekeningen. Zodat je straks weet wat je gaat filmen of fotograferen.
6. Ontwerpfase.
Dit houdt in dat je de achtergrond gaat maken en de tekeningen voor de animatie. Ook andere spullen die je nodig hebt in beeld maak je of verzamel je.
7. Testen.
Testen is het uitproberen van bepaalde beweging of het oefenen van scènes. Ook kan je de apparatuur testen en het computer programma waarmee je gaat werken.
8. De animatie creëren.
Dit is het moment dat je daarwerkelijk de animatie gaat maken. DE opname bewaar je overzichtelijk in een map en je zorgt voor een back-up.
9. Monteren.
Vervolgens monteert je de animatie of de film in de computer. Ook kan je geluid/muziek toevoegen.
10. Bewaren.
Als je klaar bent met de montage zal je je werk moeten formateren, rekening houdend met de bestemming. Meestal bewaar je die op je USB stick of brand je een DVD.

Opdracht : Maak een animatie met als thema: Rare vogel!

Bedenk een kort verhaaltjes over een rare vogel.

- Denk aan het dier een vogel.
- Maar denk ook aan: " Dat is een rare vogel".
- Of aan de actie van de vogel namelijk het vliegen.
- Hoe ziet de vogel eruit?



Opdracht:

Maak een mindmap met een groep van 2-3 leerlingen. Je krijgt een groot vel papier A3 om te schrijven.

Maak met vijf van die woorden een verhaal:

Schetsen: Maak drie schetsen van de rare vogel vanuit drie verschillende standpunten
bijvoorbeeld: van voren, van achter, van opzij, van boven of van onder. **Tijd 15 minuten**

Schets 1:

Schets jouw rare vogel
van boven. (boven aanzicht)
Vogelperspectief

Schets 2:

Schets jouw rare vogel
van onder. (onder aanzicht)
kikkerperspectief

Schets 3:

Schets jouw rare vogel
van opzij. (zij aanzicht)
neutraal perspectief

Animatie: Rare Vogel

Kies degene met wie je gaat samenwerken en beslis samen over jullie verhaal, het onderwerp en de tekeningen.

Ik maak mijn animatie met (persoon met wie jij samenwerkt).

Hoofd figuur:

Andere figuren of personen:

Locatie (plek):

Titel van de animatie:

Storyboard

Les 4



Animatiefilms maken met Monkeyjam

De ouderwetse tekenfilm werd gemaakt met behulp van duizenden tekeningen, inmiddels kan het veel simpeler en hoef je voor een tekenfilm (animatie) eigenlijk niet eens meer te tekenen. Met behulp van een camera, een statief, laptop met het programma Monkeyjam en een paar voorwerpen kun je al heel snel en simpel een animatie maken. En als je een decor en poppetjes gebruikt kun je een mooi verhaal maken.

Wat heb je nodig?

- Camera
- Computer
- Monkeyjam software (gratis)
- Statief



Zorg voor een goede taakverdeling; computer bedienen, voorwerpen bewegen, etc. Zorg er voor dat het decor goed belicht is.

Aan het werk!

1. Stel de camera in (op statief geplaatst voor het decor, let op het kader en de hoogte).
2. Sluit de camera aan met de DV-kabel op de PC of laptop.
3. Start Monkeyjam op.
4. Bepaal de instellingen voor het nieuwe project.

(voor een leerzame powerpoint instructie kijk op: www.tgamelkoorn.nl/documenten/MonkeyJam.ppt)

- Klik op File > "New XPS with folders"
- Geef in "New Project":
 - De naam van je animatie film
 - Het aantal FPS (Frames Per Second) 12 is werkbaar.
 - De map waarin het bewaard moet worden
 - OK
- Zoek daarna in het werkscherm van Monkeyjam onder >Tools< >Capture< >video DV camera< OK.
- Nu kun je het beeld van de camera in het werkscherm van Monkeyjam bekijken.
- Door op >Enter< te klikken wordt steeds een nieuwe foto's gemaakt. Deze foto's worden automatisch achter elkaar geplaatst in een soort tijdlijn.
- Wanneer je alle foto's hebt gemaakt kun je op F7 drukken en de computer maakt er een filmpje van. Klik Tools-Preview.
- Je kan nu het resultaat bekijken.
- Daarna Save en bewaar de film als AVI bestand in je AV map.
- Bij muziek zet je geluid onder je animatie!



Beoordeel de samenwerking

Ik werkte samen met.....

Tijdens het maken van het verhaal en storyboard.

- Luisterde ik goed naar de ideeën van de ander.
- Hebben we echt samen het verhaal bedacht.
- Kon ik helder en duidelijk mijn mening geven.

-- - +/- + ++

Tijdens het maken van de animatie.

- Luisterde ik goed naar de aanwijzingen van de ander.
- Hebben we goed samengewerkt aan de tekeningen.
- De taken hebben we eerlijk verdeeld.

-- - +/- + ++

Beoordeling van de docent

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Orientatie: Flipboekje	15 punten	_____
Onderzoek op internet.	15 punten	_____
Verhaal/schetsen en storyboard	15 punten	_____
Animatie (eindresultaat)	40 punten	_____
Samenwerking	15 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

6 Opdrachten leerjaar 2

Het beeld heeft altijd het laatste woord

Anthon Beeke

Leerjaar 2

Audiovisuele vormgeving

Werkboek voor leerlingen

Inhoud

Periode 1

Opdracht 2.1: ID kaart

Dit gaat over wie jij bent

Opdracht 2.2: Haast

Foto-opdracht met beweging

Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

Terug in de tijd

Periode 2

Opdracht 2.4: Fotoverhaal: When we meet.

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's

Periode 3

Opdracht 2.5: Stilte op de set

Dit zie ik

Periode 4

Opdracht 2.6: Eindtoets: Recht en onrecht

Affiche ontwerpen

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.1: ID kaart

Dit gaat over wie jij bent

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.1: ID kaart

Dit gaat over wie jij bent.

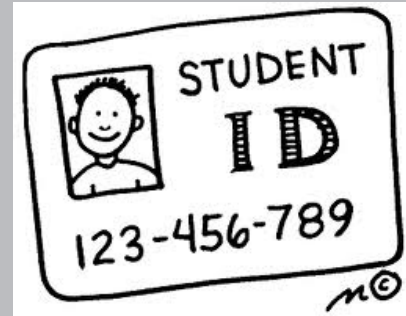


Opdracht 2.1: Maak een persoonlijke ID

Dit gaat over wie jij bent

Algemeen: Lees dit goed door.

- Deze ID wordt gemaakt in photoshop
- Er wordt minimaal 1 foto gebruikt
- Je bent herkenbaar op je ID
- Je naam, klas en telefoonnummer erop
- Maak het echt van jou door de vormgeving
- De ID wordt A5 (14,8-21 cm)
- Druk de ID af en lever deze in



Opdracht

Maak een persoonlijke identiteitskaart waarbij je een foto of foto's gebruikt van jezelf en waarbij jouw stijl zichtbaar wordt.

- Denk van te voren na over jouw identiteit (oriëntatie)
- Maak een schets van je ID kaart in dit boekje
- Maak het document in photoshop en bewaar deze als psd!
- Verzamel digitaal beeldmateriaal van jouw stijl (muziek, kleding, sieraden, hobby's)

Planning

Les 1: Uitleg docent, opdrachten en informatie photoshop

Les 2: maken van ID kaart, foto's en printen.

Les 3: presentatie. **Huiswerk inleveren!**

Wat heb je nodig?

- Opdrachten werkboekje
- Fotocamera
- Computer met internet

Oriëntatie

Tijd 10 minuten

Wat maakt jou nou echt anders dan alle andere leerlingen. Hoe weten we wie jij bent?

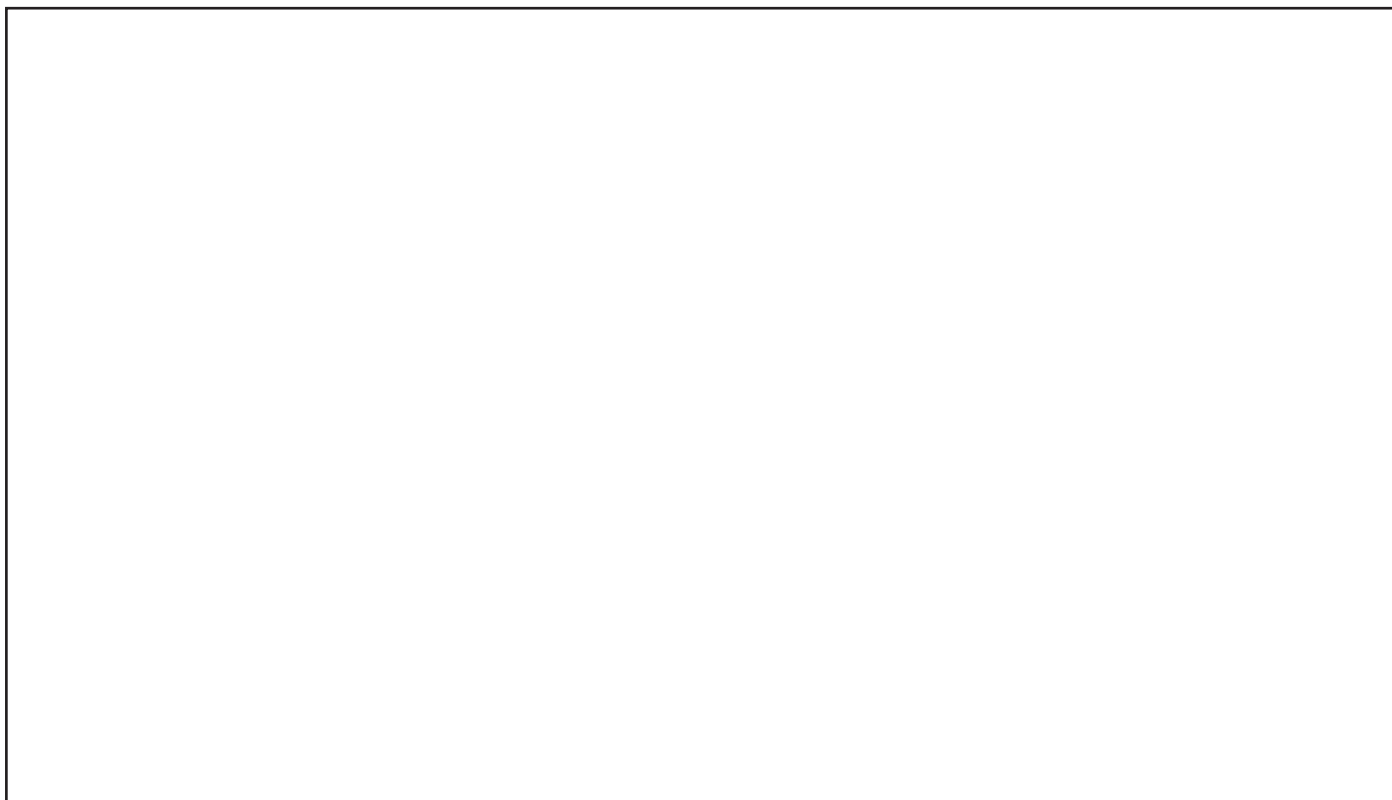
Je maakt jezelf zichtbaar door je foto, maar ook door andere stijlelementen. Zelfs de kleuren die je draagt vertellen iets over wie je bent. Voor je ID kaart heb je nodig: voorwerpen en andere afbeeldingen die echt bij jou passen. Deze voorwerpen kan je fotograferen (tijdens de volgende les) of kan je op internet zoeken. Bewaar deze in je AV map op de computer. Schrijf hieronder elementen en symbolen die jij zeker moet gaan gebruiken. Denk aan een bepaalde kleur, iconen, symbolen, muziek, accessoires, merknamen, hobby's, sporten.

-
-
-
-
-
-
-

Onderzoek: Schets

Tijd 15 minuten

Maak een schets van je ID (waar komt je foto, hoe groot is de tekst, kleur, achtergrond)



Maak de ID kaart in Photoshop CS 4.

Stap 1: Verzamel al je beeldmateriaal op de computer (en maak een foto)

Stap 2: Bewaar alles in je map (AV opdracht 1: ID)

Stap 3: Maak je document aan (photoshop-bestand-nieuw-internationaal papier-A5)

Stap 4: Open de foto of afbeelding en plaats deze in je ID (ctrl A, ctrl C, ctrl V)

Stap 5: Plaats de tekst en kies een font (lettertype)

Stap 6: Maak de kaart persoonlijk met een vormgeving die bij jou past

Stap 7: Bewaar als PSD (zodat je door kan werken tijdens de volgende les)

Stap 8: Druk de ID af en knip netjes uit A5 (14,8-21 cm)

Huiswerk opdracht 1

Zoek in een krant (gratis krant op het station) of ander dagblad drie foto's.

Een foto omdat:

1. Het belangrijk nieuws is.
2. De persoon belangrijk is.
3. Waarbij de voorstelling voor jou belangrijk is.

Je knipt deze foto's uit en plakt ze op een A4. Daarbij noteer je:

- De krant waar de foto uit komt.
- De datum dat de foto in de krant stond.
- Waarom je die foto gekozen hebt.

Voorbeeld:

Volkskrant, 12 juni 2009, dit is een belangrijke persoon, want hij is de president van Amerika. Ik heb deze foto gekozen, omdat hij heel belangrijk is, maar door dat hondje ook zo gewoon en vriendelijk. Het licht is ook bijzonder. De foto heeft een mooi bruine kleur.

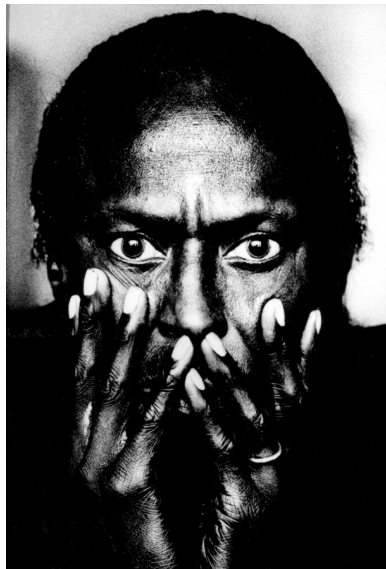


Huiswerk opdracht 2



Noem 3 kenmerken van een pasfoto:

- _____
- _____
- _____



Koos Breukel, Mees Jongema

Anton Corbijn, Miles David

Joost van den broek, Remco Campert

Noem 3 kenmerken van een portretfoto:

- _____
- _____
- _____

Presentatie

Tijd 20 minuten

De presentatie is een gezamenlijke opdracht

We verdelen de klas in 2 groepen. Iedereen legt zijn ID kaart neer. We kijken naar alle ID kaarten.

Je schrijft hieronder jouw persoonlijke top 3 en let daarbij op:

- Herken je de persoon
- Past het ook echt bij hem/haar
- Spreekt de vormgeving jou aan

Wat is jouw top 3 van de beste ID uit jouw groep.

1. _____
2. _____
3. _____

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
De orientatie	10 punten	_____
De schets	10 punten	_____
ID kaart (inhoud, wat zegt de ID over jou)	25 punten	_____
ID kaart (vormgeving)	25 punten	_____
Het huiswerk	20 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.2: Haast

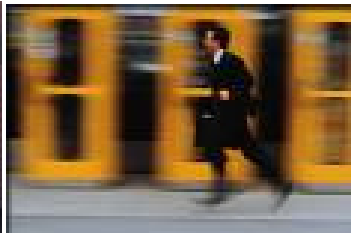
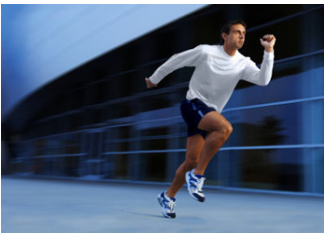
Fotografeer een drieluik

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.2: Haast

Foto-opdracht met beweging

“opzij, opzij,opzij, maak plaats, maak plaats, maak plaats we hebben ongelooflijke haast,
we moeten rennen, springen, vliegen, duiken, vallen en weer doorgaan.”
(tekst Herman van Veen)



Opdracht 2.2: Haast

foto-opdracht met sluitertijd

Algemeen: Lees dit goed door.

- Bij deze opdracht leer je over sluitertijd
- Je bedenkt een origineel verhaal over haast
- Je maakt zelf 1 foto met beweging/bevriezing
- Je maakt de foto op school of het plein
- Iemand uit de klas is je model of acteur
- De foto wordt verwerkt in photoshop met tekst
- Je maakt de opdrachten in het boekje



Opdracht 2

Je bedenkt een scene die je fotografeert, waarbij je haast laat zien.

- Lees het theorie stukje goed door
- Maak de internet opdracht
- Je krijgt uitleg van de docent over sluitertijd
- Je maakt een schets die je fotografeert
- Je verwerkt de foto in photoshop
- Je print de foto

Planning

Datum _____ Les 1: lezen en opdracht maken

Datum _____ Les 2: scene of idee verzinnen en schetsen

Datum _____ Les 3: foto maken en verwerken

Datum _____ Les 4: foto's bespreken

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht (VIP)
- Fototoestel
- Computer met internet
- Pen en potlood

Hoe fotografeer je haast!

Om haast goed te kunnen fotograferen heb je kennis nodig over de werking van beweging in een foto. Beweging kan je in de fotografie op twee unieke wijze vastleggen. Door gebruik te maken van bevrozing (het beeld staat stil). Of door middel van beweging, eigenlijk een veeg in het beeld. Dit wordt bepaald door de sluitertijd van de camera.

De sluitter bevindt zich in de body van de camera vlak voor de sensor. De sluitertijd bepaald hoe lang het licht door de lens op de sensor valt. De sluitertijd stel je in op de camera door gebruik te maken van de bovenste ronde knop (M,TV,AV,P). Zet de camera op de TV (time value), want dan kan jij de tijd bepalen. En kiezen voor een beweging of een bevrozing in je foto.

- Kies je voor een snelle sluitertijd bijvoorbeeld 1/125, 1/250 of 1/500 ste van een seconden dan bevroest je het beeld. Alles staat stil.
- Kies je voor 1/15, 1/30, 1/60 ste van een seconden dan beweegt het beeld. Let op!!!! Gebruik dan wel een statief tijdens de opname, want jij (en dus de camera) beweegt ook.

Vraag 1:

een bevrozing in een foto is.....
en maak je met een.....sluitertijd.

Vraag 2

een beweging in een foto is.....
en maak je met een.....sluitertijd.

Onderzoek op internet

Tijd 15 minuten

Op internet zoek je 2 verschillende foto's deze print je uit en plak je in je boekje op de volgende bladzijde.

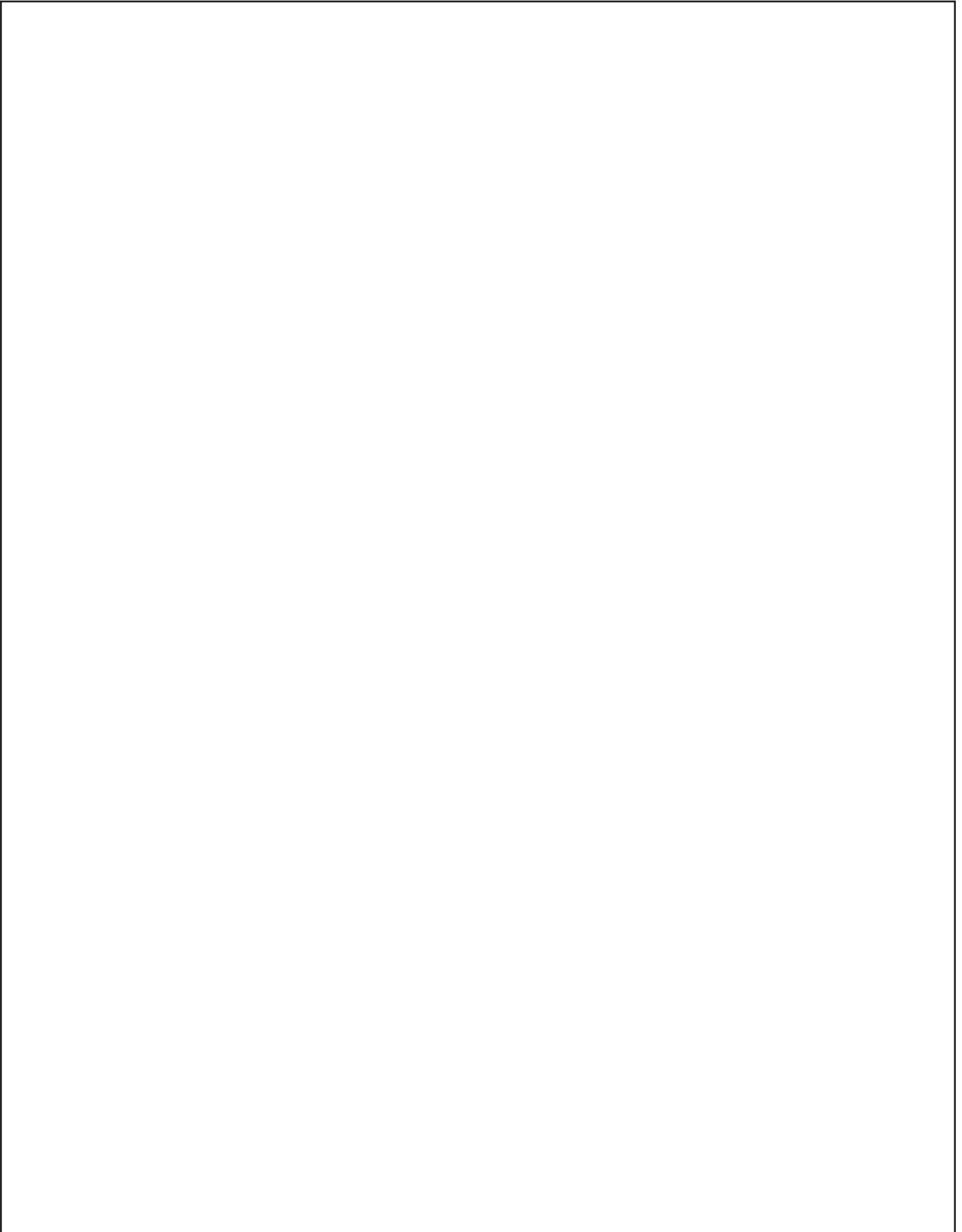
1 foto:
waarbij je ziet dat het beeld met een langzame sluitertijd is gemaakt.



1 foto:
waarbij je ziet dat het beeld met een korte sluitertijd is gemaakt.



Foto's opplakken



Onderzoek

Tijd 15 minuten

Schrijf kort je idee op over de scene die gaat over haast

Wie heeft er haast? _____

Waarom heeft hij/zij haast? _____

Waar speelt het zich af in/om school? _____

Fotografeer je beweging in beeld of bevrozing? _____

Welke tekst komt erbij? _____

Schets de scene

Tijd 15 minuten

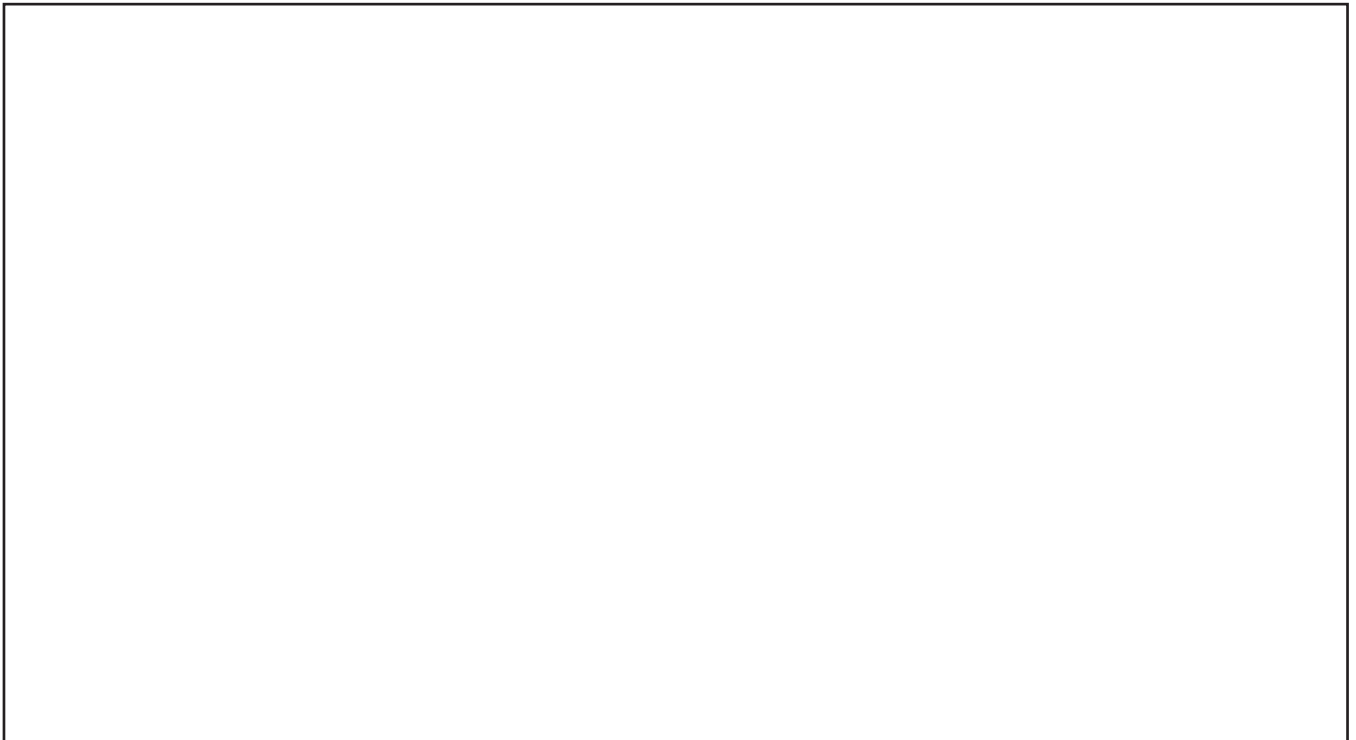


Foto maken

Tijd 20 minuten

- Maak de foto met sluitertijd
- Luister goed naar de instructie van de docent
- Werk stil en rustig op de gangen en op het plein
- Wees voorzichtig met de apparatuur
- Gebruik een statief indien nodig.

Foto verwerken in Photoshop

Tijd 35 minuten

Stap 1 Open photoshop

Klik start-programma's-adobe-photoshopCS4

Stap 2 Open foto

- 1 Open een foto Klik bestand-open-Zoek je foto mijn documenten
- 2 Open een document Klik-bestand-nieuw-international papier-A4

Stap 3 Plakken en knippen

Foto Selecteren (ctrl A) kopiëren (ctrl C) en klik op document dan plakken (ctrl V)

Stap 4 Groter en kleiner maken

Ctrl T (vrije transformatie) Let op! Houd altijd de SHIFT toets ingedrukt, anders vervormd je beeld! En daarna op enter klikken (toepassen)

Stap 5 Werken met tekst

Links bij je gereedschap klik op de tekst (T) deze tekst is een laag en kan je verplaatsen, veranderen en een effect geven

Stap 6 Verplaatsen

Klik bij je gereedschap op verplaatsen (windvaantje). Let op de laag waarin je werkt.

Stap 7 Tekst veranderen van kleur en font

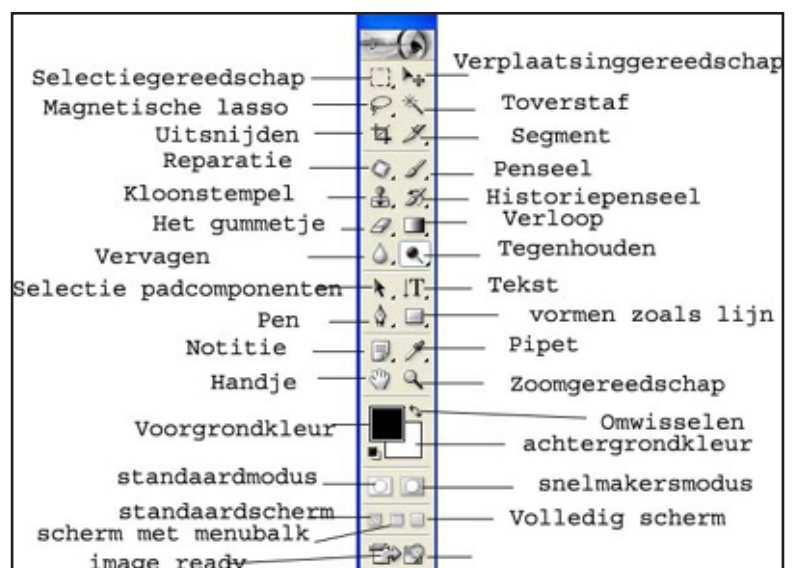
Dubbel klik op T in lagenpalet dan kan je bovenin font, grootte, en kleur veranderen.

Stap 8 Opslaan

Klik op bestand-opslaan-mijn documenten-AV 2e jaar- haast als JPEG!!!!

Stap 9 Print de foto

HP printer gebruiken



Tijdens de presentatie kijken we naar de verschillende manieren waarop we haast in beeld hebben gebracht.

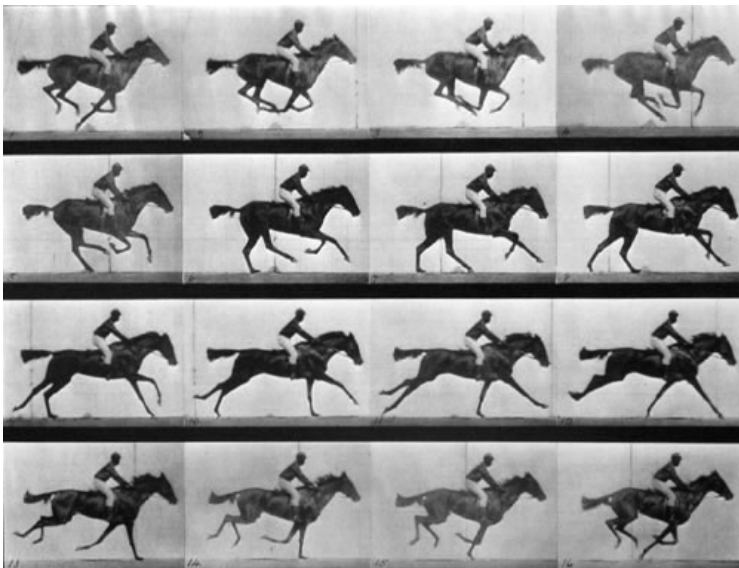
- Wie heeft volgens jou het beste met de sluitertijd in de opname gewerkt?
- Wie heeft volgens jou het leukste idee gehad?
- Hoe vind je jou eigen opdracht gelukt?

Beoordeling

<u>Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:</u>		<u>Score</u>
Onderzoek op internet	10 punten	_____
Idee en schets	20 punten	_____
Gebruik sluitertijd in beeld	15 punten	_____
Herkenning haast in de foto	30 punten	_____
Verwerken van je tekst bij je foto	15 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Inspiratieblad

Robert Doisneau.
"Le Baiser de l'Hotel
de Ville, Paris, 1950"



Eadweard Muybridge.
"Animal locomotion,
Californie, 1880"



Henri Cartier Bresson.
"Gare Saint-Lazare,
Paris, 1932"

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

Terug in de tijd

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.3: Foto-werkstuk over de geschiedenis van de fotografie

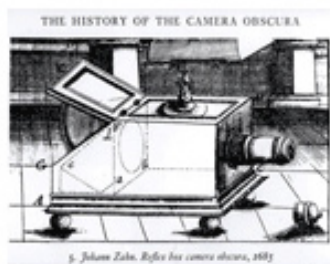
Terug in de tijd



Carte de visite zijn uitgevonden door:
Andre Disderi in 1854.



Fotograaf: Eugene Atget.
Bordeaux, 1927.



Opdracht 2.3: Fotowerkstuk geschiedenis fotografie

Onderzoek de geschiedenis van de fotografie in 10 foto's

Algemeen: Lees dit goed door.

Je maakt een werkstuk in Word en gebruikt 10 verschillende foto's uit verschillende jaren om de geschiedenis van de fotografie te laten zien. Je plaats de foto's in een Word document en beantwoord de vragen. We beginnen door te kijken naar de klokhuis uitzending over fotografie (met je koptelefoon). Er zijn ook heel veel websites met informatie.

Opdracht

Maak een fotowerkstuk over de geschiedenis van de fotografie.

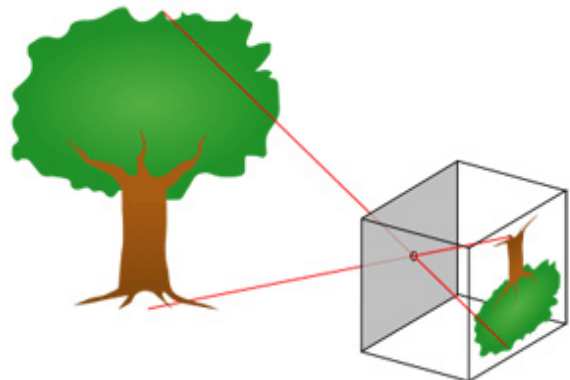
- Maak het werkstuk in Word
- Zoek 10 afbeeldingen op internet. Laat de docent de resultaten zien.
- Onderzoek de ontwikkeling van de fotografie.
- Print je werkstuk

Planning

Les 1: Uitleg en beeldmateriaal verzamelen
Les 2: Beeldmateriaal in Word en onderzoek
Les 3: Werkstuk afmaken en printen
Les 4: Werkstuk inleveren

Wat heb je nodig?

- Computer met internet
- Kennis over Word
- Geschiedenis boek



Foto's zoeken voor je werkstuk

Tijd 90 minuten

Zoek eerst 10 foto's uit de geschiedenis plaats deze als afbeelding in een mapje.

Noteer direct de naam van de fotograaf en het jaartal:

1. 1826-1827 De allereerste foto van Joseph Niepce
2. 1830-1840 Een foto gemaakt door William Fox Talbot
3. 1835-1850 Een foto gemaakt door Louis Daguerre
4. 1850-1860 Een carte de visite uitvinder Andre Disperi
5. 1860-1880 Een foto gemaakt door Eadweard Muybridge
6. 1870-1890 Een foto gemaakt met brownie camera van George Eastman
7. 1900-1920 Een foto gemaakt door Eugene Atget
8. 1930-1940 Een foto gemaakt door Dorothea Lange
9. 1940-1950 Een foto gemaakt door Robert Capa
10. 1950-1960 Een foto gemaakt door Henri Cartier-Bresson

Websites waar je goed kan zoeken:

<http://www.Google.nl>

<http://www.wikipedia.nl>

<http://www.curious-eye.com>

<http://www.digitalecamera-winkel.nl> (geschiedenis)

<http://webh01.ua.ac.be>

http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/nl/History_of_photography (uitvindingen)

http://fairewende.nl/PWS_fotografie

Onderzoek op internet

Tijd 90 minuten

Noteer per foto de onderstaande punten:

1. Naam van de fotograaf.
2. Het jaartal (let op: foto moet rond de aangegeven datum zijn gemaakt).
3. Wat zie je op de foto, wat staat er op de afbeelding (voorstelling)?
4. De tien fotografen hebben allemaal iets bijgedragen aan de fotografie. Zoek op internet wat die bijdrage is geweest. (De bijdrage van Joseph Niepce is.....enz).

Extra vragen:

1. De uitvinding van de Brownie Camera van George Eastman heeft bijgedragen dat iedereen foto's kon maken. Waarom was dat zo belangrijk?
2. Fotografie heeft ook een belangrijke bijdrage gehad om geschiedenis te schrijven. Dorothea Lange heeft belangrijke foto's gemaakt van de grote depressie (1930) in Amerika. The great depression is ontstaan door twee oorzaken. Noteer deze oorzaken.
3. Robert Capa was een oorlogsfotograaf. Hij heeft een belangrijke foto gemaakt van een vallende soldaat tijdens de Spaanse burgeroorlog (1936). Wat is het verhaal achter die foto?

NB: Noteer de antwoorden met je eigen woorden.

Beoordeling

<u>Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:</u>		<u>Score</u>
10 foto's uit de geschiedenis	40 punten	_____
Antwoorden op de vragen per foto	40 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	20 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.4: Foto-verhaal

When we meet

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.4: Foto-verhaal. When we meet.

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's



Foto-verhaal: “When we meet.”

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's

Algemeen: Lees dit goed door.

- Dit is een uitgebreide opdracht.
- Je krijgt uitleg over camerastandpunt en beeldkader.
- Alle onderdelen worden beoordeeld.
- Iedereen maakt zijn/haar eigen fotoverhaal.
- Je kan wel samenwerken.
- De docent bepaalt of je buiten of in het lokaal mag fotograferen.

Opdracht

Maak een een foto-verhaal in 10 foto's met thema ontmoeting

- Ter inspiratie kijken we naar korte films. “ Boy meets girl story” van Mark de Cloe.
- Je start met het schrijven van je eigen verhaal. Een script met als thema “When we meet”.
- Daarna teken je het storyboard.
- Je maakt de foto's tijdens de les. Gebruik leerlingen of animatie (poppen).
- In Photoshop verwerk je de 10 foto's tot 1 A4 document.
- Print je werkstuk

Planning

Les 1: Instructie docent opdracht kader maken

Les 2: Films kijken en bespreken

Les 3: Verhaal schrijven en storyboard tekenen

Les 4: Storyboard afmaken, start voorwerpen verzamelen cq maken

Les 5: Foto's maken en laden computer

Les 6: Foto's verwerken in Photoshop

Les 7: Foto's verwerken in Photoshop en printen

Les 8: Opdracht presenteren

Wat heb je nodig?

- Pen en potlood
- Verhaal en storyboard
- Camera met statief
- Computer met Photoshop

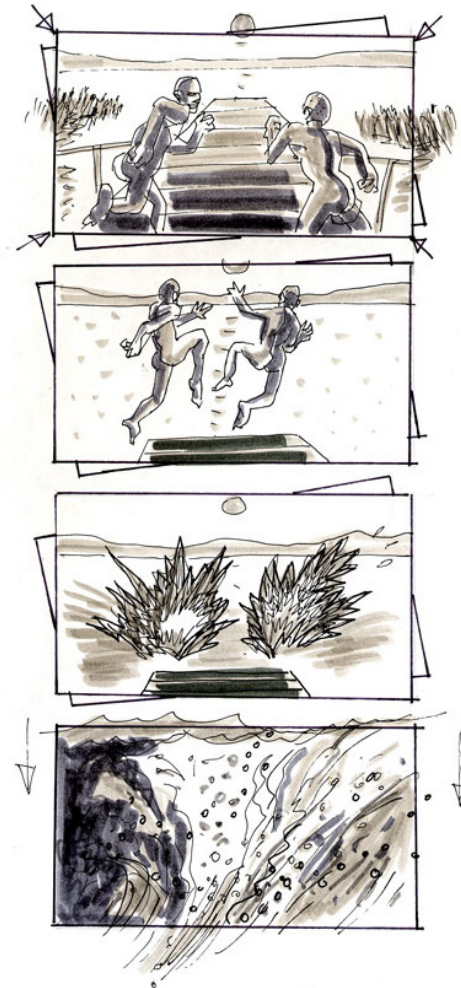
Theorie over het storyboard, standpunt en kader

Het Storyboard

Een storyboard is een beeldende aanvulling op het script. Samen geven ze concrete informatie over de AV productie. Het maken van een storyboard hoort ook bij de voorbereiding van het AV product (pre-productie).

Als het script is geschreven krijg je al een indruk van de uiteindelijke productie. Om het nog duidelijker te maken wordt er vaak een storyboard gemaakt. Een storyboard is een verzameling van plaatjes die laten zien hoe de uiteindelijke productie eruit gaat zien.

Deze plaatjes dienen als hulpmiddel voor de cameraman, fotograaf en de belichters, zodat zij de gewenste beelden kunnen maken. Een storyboard laat namelijk ook het camerastandpunten het beeldkader zien. Hierdoor wordt de sfeer van de productie bepaald.



Het camerastandpunt/perspectief

Het camerastandpunt bepaalt de manier waarop je tegen het onderwerp aankijkt. Het wordt ook perspectief of kijkrichting genoemd.

Kikkerperspectief.

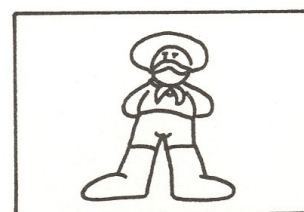
Dit is een laag standpunt. Als je op de grond gaat liggen en dan naar boven kijkt. Dit gebruik je vooral als iets dreigend of indrukwekkend over moet komen.

Neutraalperspectief.

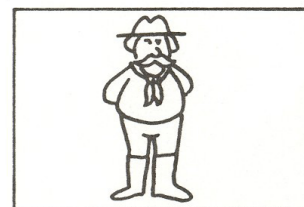
Bij dit standpunt bekijk je alles op ooghoogte. Dit standpunt wordt heel vaak gebruikt en heeft geen invloed op de sfeer. Het geeft een neutraal en duidelijk beeld van het onderwerp.

Vogelvluchtperspectief.

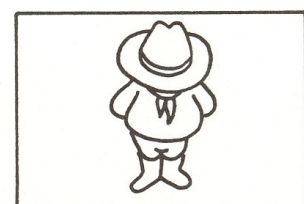
Dit is een hoog standpunt. Als je in een vliegtuig zit, of op een stoel gaat staan, bekijk je alles van boven. Dit standpunt wordt ook wel helikopter perspectief genoemd. Dit gebruik je als je een overzicht wilt geven, of om iets heel klein te laten lijken.



kikker
perspectief



neutraal
perspectief



vogel
perspectief

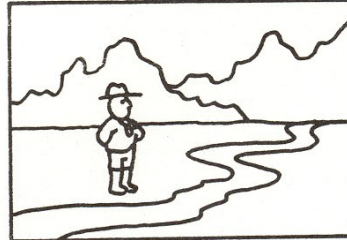
Foto-verhaal: “When we meet.”

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's

Het beeldkader

Totaal shot

Dit kader wordt meestal gebruikt om een eerste indruk te geven van een bepaalde ruimte, of om een persoon te introduceren. Zo kun je zien waar het verhaal zich afspeelt en welke personen belangrijk zijn. Met dit beeldkader wordt ook meteen de sfeer neergezet.



Totaal shot

Medium shot

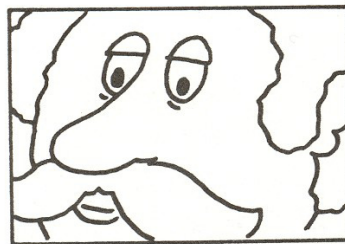
Dit beeldkader laat het onderwerp gedeeltelijk zien. Het verschil met het totaal-beeld is dat je de persoon nu niet helemaal ziet, maar bijvoorbeeld van zijn middel tot aan zijn hoofd. Je staat er dus iets dichterbij.



Medium shot

Close-up

Als je dichterbij je onderwerp toe gaat, krijg je een close-up. Je ziet dan bijvoorbeeld alleen het gezicht van de persoon. Dit kader gebruik je om een emotie te laten zien. Emoties zijn bepalend voor de sfeer in het verhaal. Belangrijke voorwerpen worden ook vaak in een close-up afgebeeld, zodat ze zeker opvallen.



Close-up

Schets opdracht 1

tijd 15 minuten

Maak 3 verschillende schetsen van één persoon met achtergrond.

1. Totaal shot vanuit een neutraalperspectief.
2. Medium shot met een kikkerperspectief.
3. Close up vanuit een vogelperspectief.



Schets 1:

Beeldkader: totaalshot
Pespctief: neutraal



Schets 2:

Beeldkader: mediumshot
Pespctief: kikker



Schets 3:

Beeldkader: close-up
Pespctief: vogelvlucht

Korte films van Mark de Cloe: “Boy Meets girl stories”.

Voordat we de films gaan bekijken krijg je uitleg over de volgende begrippen. Wat is het verhaal of het plot. Wat is een climax in een verhaal. Wat zijn de verschillende camera standpunten en wat is het beeldkader. De theorie staat op bladzijde 8 en 9.

Film 1: Houden van de liefde

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
 - neutraalperspectief
 - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
 - mediumshot
 - close up

Film 2: Ontvoering

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt?
- kikkerperspectief
 - neutraalperspectief
 - vogelperspectief
4. Welk beeldkader is veel gebruikt?
- totaalshot
 - mediumshot
 - close up

Film 3: Ontmoeting

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt? kikkerperspectief
 neutraalperspectief
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt? totaalshot
 mediumshot
 close up

Film 4: Wachten

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt? kikkerperspectief
 neutraalperspectief
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt? totaalshot
 mediumshot
 close up

Film 5: Zo'n huisje

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt? kikkerperspectief
 neutraalperspectief
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt? totaalshot
 mediumshot
 close up

Film 6: Friendzone

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt? kikkerperspectief
 neutraalperspectief
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt? totaalshot
 mediumshot
 close up

Film 7: Zo

1. Schrijf kort en bondig het plot. Het plot is het overzicht van wat er gebeurt in een verhaal of film.

2. Wat is de verrassing in het verhaal? (de grap of climax)

3. Welk camerastandpunt is veel gebruikt? kikkerperspectief
 neutraalperspectief
 vogelperspectief

4. Welk beeldkader is veel gebruikt? totaalshot
 mediumshot
 close up

Het verhaal

Je maakt een eigen verhaal met als thema “When we Meet” (de ontmoeting). Het verhaal wordt in 10 foto’s verteld. Je kan tekst (in tekstballon) toevoegen in Photoshop, dan lijkt het op een echt stripverhaal. Bedenk voor je verhaal een introductie (begin), ontmoeting (midden) en een (verrassend, leuk, gek, spannend) einde. Dit verhaal, het script, zetten we om in een storyboard. Jouw verhaal start met de introductie van de hoofdpersonen, dit kan een echt iemand zijn (leerling) of een animatie (pop/figuur). Let op! De foto’s worden in school gemaakt. Wil je gebruik maken van een locatie, denk bijvoorbeeld aan een dierentuin of winkelcentrum, dan moet je dat later in Photoshop gaan toevoegen. Deze afbeeldingen kan je zoeken op internet (vereist een hoge resolutie!) of maken (tekenen) en als achtergrond gebruiken.

Script schrijven

tijd 25 minuten

Een script is een schriftelijke voorbereiding op de uiteindelijke video/foto/film opname (=AV product). Het schrijven van het script is dus ook een onderdeel van de pre-productie (voorbereiding van het AV product). In het script staat een duidelijke omschrijving van het beeldverhaal.

Tijdens het fotograferen wordt het script gebruikt als ondersteuning voor het hele team. Daarom is het belangrijk dat een script zo uitgebreid mogelijk wordt gemaakt. Dit voorkomt misverstanden en irritaties tijdens de opnamen.

Jij schrijft jouw eigen verhaal met het thema “When we meet”. Daarna gaan we luisteren naar alle verhalen. Het script is zeer uitgebreid er staat in de opbouw van het verhaal, locatie en je maakt een karakterbeschrijving van je hoofdpersonen. Schrijf eerst in het klad op een A4 neem dit daarna netjes over.

Beschrijf de hoofdpersonen:

Beschrijf de figurant (extra personen):

Beschrijf de locatie:

De introductie (het begin)

De ontmoeting (midden)

Het plot (einde)

Maak het storyboard

tijd 45 minuten

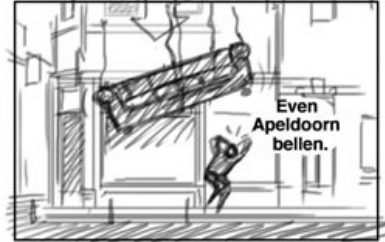
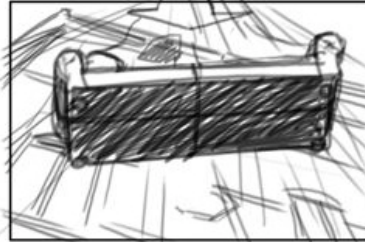
Het storyboard maak je als overzicht voor de foto opnames. Teken met potlood en maak extra een aantal schetsen op een A4 tekenvel. Werk de goede schetsen uit in de juiste volgorde in het storyboard. Noteer onder iedere de schets het beeldkader en standpunt. In het storyboard gebruik je in iedergeval twee maal een close up, twee maal een totaal shot en twee maal vanuit een kikkerperspectief. Je storyboard wordt beoordeeld op:

1. Keuze beeldkader.
2. Keuze perspectief.
3. chronologie (volgorde).
4. Uitwerking van de 10 schetsen.

mediumshot

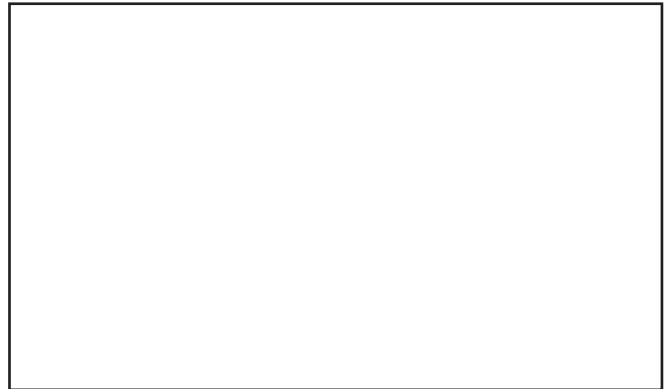
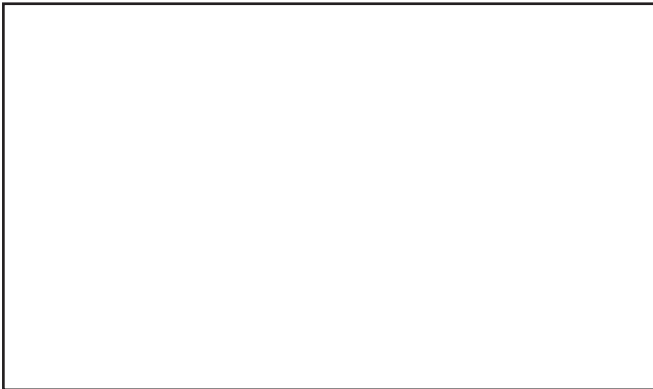


close up



kikkerperspectief

totaalshot



1 _____

2 _____

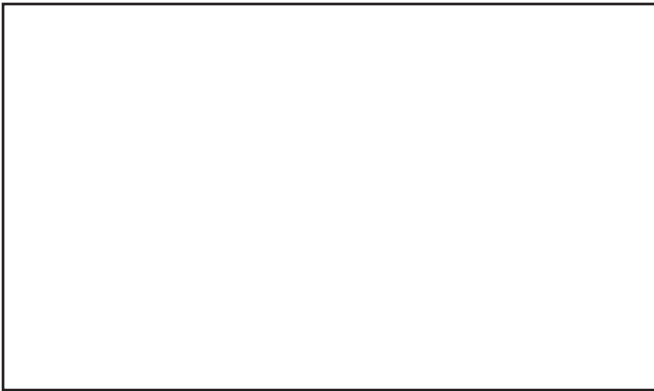


3 _____

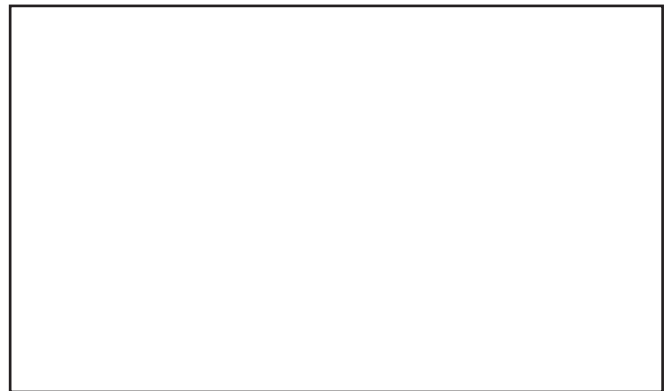
4 _____

Foto-verhaal: "When we meet."

Vertel een verhaal over een ontmoeting in 10 foto's



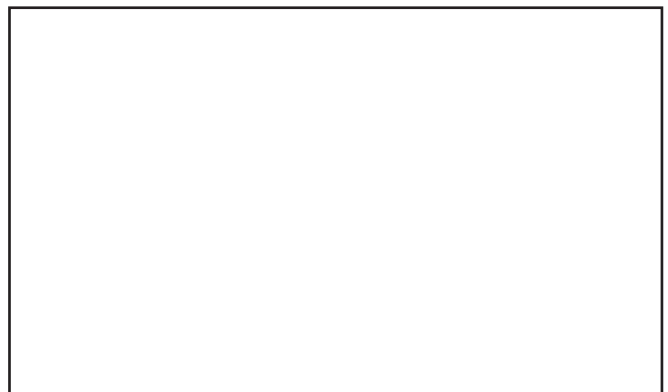
5



6



7



8



9



10

Mijn close-up zit in schetsnummer _____ en _____

Mijn totaalshot zit in schetsnummer _____ en _____

Kikkerperspectief zit in schetsnummer _____ en _____

Tien foto's maken

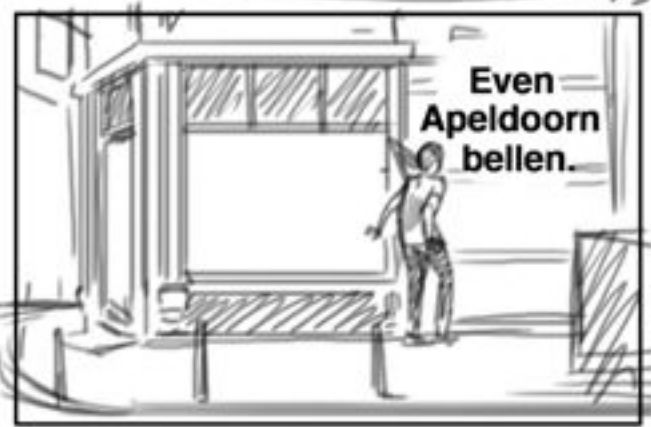
Tijd 45 minuten

De foto's maak je alleen of je vraagt hulp van een andere leerling. Gebruik het storyboard als hulpmiddel om de volgorde te maken. Voor sommige opnames heb je wellicht modellen nodig (overleg dit met de docent). Je kan ook met animatie werken. Dan werk je met poppen of knuffels (3 dimensionaal). De achtergrond kan je in Photoshop verwerken. Overleg goed met de docent waar je de foto's gaat maken en dat je binnen de lestijd de foto's op de computer zet.

Verwerken in Photoshop

Tijd 45 minuten

- Stap 1 Verwerk, indien nodig, een achtergrond in je foto's
- Stap 2 Plaats 10 foto's in een A4 document (Photoshop-bestand-nieuw-internationaalpapier-A4)
- Stap 3 Geef de achtergrond een kleur
- Stap 4 Geef de laag van de foto's een effect (vraag uitleg docent/assistent)
- stap 5 Maak 1 laag (vraag uitleg docent/assistent)
- Stap 6 Plaats tekst in een tekstballon
- Stap 7 Laat docent resultaat zien
- Stap 8 Print uit



1

2

3

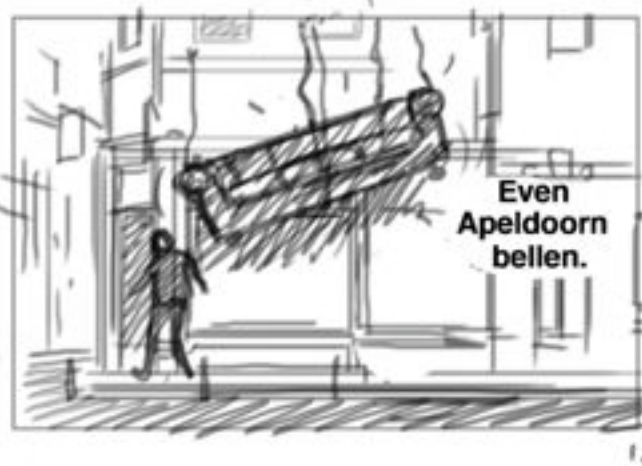
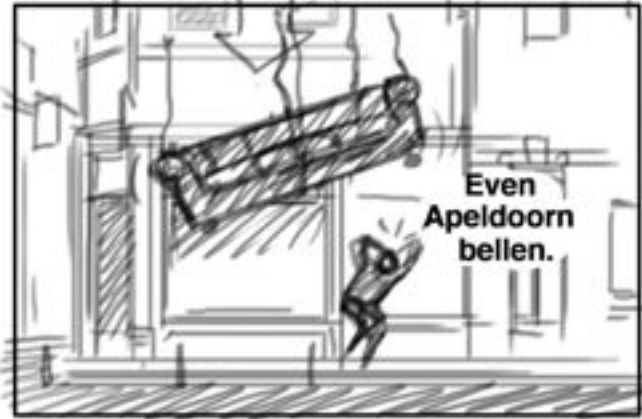
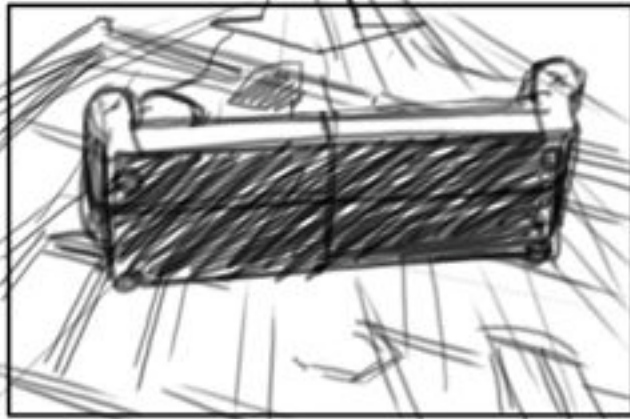
4

5

6

7

8



Een praktijk voorbeeld

Hier zie je een storyboard van een commercial van Centraal beheer Agmea (een verzekeringsmaatschappij). Kijk naar het filmpje op you tube en vergelijk met het storyboard. <http://www.youtube.com/watch?v=Xoo6F5ej82Q>

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Schetsopdracht 1	10 punten	_____
Script	20 punten	_____
Storyboard	20 punten	_____
De relatie foto's en storyboard	20 punten	_____
Werken in Photoshop	20 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.5: Stilte op de set.

Dit zie ik

Audiovisuele vormgeving

Opdracht 2.5: Stilte op de set.

Dit zie ik



Stilte op de set

Dit zie ik!

Orientatie: The making of

Inleiding.

Het maken van een film begint met een idee van een regisseur of producent. Dit idee wordt uitgewerkt in een scenario (filmverhaal). Als de financiering rond is kunnen de acteurs en de filmcrew worden uitgekozen. Vanaf het scenario wordt er een storyboard gemaakt. De decors worden gebouwd, de locatie gezocht en de rekwisieten en kleding verzameld. De regisseur filmd daarna stap voor stap het verhaal volgens het draaiboek. De volgorde van de opnames is bijna altijd anders dan de volgorde waarin de scènes in het scenario vermeld staan. Uiteindelijk worden de bruikbare filmopnamen in de montagefase aan elkaar geplakt. Ook worden geluiden en muziek erbij gevoegd.

1 Beeld.

Datgene wat je ziet in de film, het beeld dus wordt bepaald door de artdirection (de vormgeving van het beeld) en de cameravoering (hoe de cameraman de camera bedient). De artdirector denkt in opdracht van de regisseur na over:

2 Filmset.

De plaatsen waargebeurtenissen van de film zijn opgenomen. Dit kunnen bestaande locaties zijn (binnen of Buiten), studio-locaties of virtuele locaties die met de computer gemaakt zijn.

Noteer:

Films met bestaande locaties _____

Film met studio locaties _____

Film met virtuele locaties _____

3 Rekwisieten.

Alle losse voorwerpen (meubels, revolvers, sportwagens) die nodig zijn om een filmset in te richten.

Noteer:

Rekwisieten bij een western film zijn _____

Rekwisieten bij een komedie zijn _____

Rekwisieten bij een thriller zijn _____

4 Kostuums.

Hierbij werkt de artdirector samen met de kostumontwerper. Kleding, kapsles en make-up van acteurs moeten passen in de stijl en sfeer van de film. Ze passen in de historische tijd waarin het filmverhaal zich afspeelt.

We kijken naar het fragment van *Pride and prejudice* (Simon Langton, Engeland 1995). We bespreken in welke tijd jij denkt dat dit verhaal zich ongeveer afspeelt en noem 2 voorbeelden hoe dit door de artdirection wordt ondersteund.

5 Cameravoering.

Net als het maken van foto's let je bij filmen ook op het kader van het beeld. Als de filmcamera in- of uitzoomt, verandert het kader. Net als bij fotografie spreek je van en totaal-, medium en close-up shot. Het camerastandpunt kan ook vanaf verschillende standpunten worden genomen:

- Neutraal standpunt.
- Vogelperspectief
- kikvorsperspectie



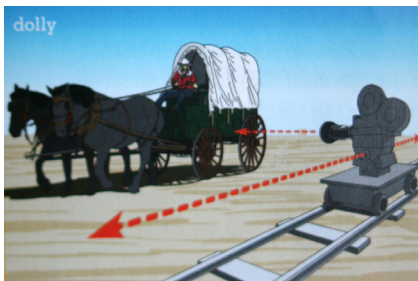
Pan.

Camerabeeld draait van links naar rechts of andersom, bijvoorbeeld als het beeld van de ene cowboy naar de andere cowboy glijdt, waardoor je ziet welke afstand zich tussen de twee bevindt.



Tilt.

Camerabeeld kantelt van hoog naar laag of andersom, bijvoorbeeld om een hoog gebouw vanaf de grond tot het dak te tonen, waardoor je ziet hoe indrukwekkend groot het bouwwerk is.



Dolly.

Camera rijdt (op rails) met het object mee, bijvoorbeeld om twee personages tijdens een wandeling te volgen, waardoor het lijkt alsof je meeloopt.



Crane.

Camera zweeft (met behulp van bijvoorbeeld een hijskraan) van hoog naar laag of andersom, bijvoorbeeld over het publiek tijdens een concert.

Hand-held

Camera wordt op de schouder meege dragen, bijvoorbeeld tijdens een scene aan het front in een oorlogsfilm, waardoor de gebeurtenissen realistischer (echter) overkomen.

Kijk opdracht

We kijken naar het fragment van zusje (Robert Jan Westdijk, Nederland 1996). In deze film is sprake van een bijzondere camera voering.

1. Welk camera standpunt wordt ingenomen?

2. Welke camerabeweging is gekozen?

3. Hoe ervaar jij als kijker deze cameravoering?

6 Geluid

Het fragment van All stars (Jean van de Velde, Nederland 1997) bekijken we twee keer. De eerste keer zonder, de tweede keer met geluid.

1. Welke muziek en welke geluiden verwacht je bij dit fragment?

Scene 1: _____

Scene 2: _____

Scene 3: _____

Scene 4: _____

Scene 5: _____

Scene 6: _____

2. In hoeverre kloppen je verwachtingen?

3. Welk effect hebben de muziek en de geluiden?

Onderzoek: Het verhaal

Klassieke verhaal opbouw

1. De introductie en uitleg situatie
2. Het probleem
3. Reactie van de hoofdpersoon op het probleem
4. De climax
5. Het einde

We kijken een korte film: Val dood (2009, Arne Toonen). Beschrijf het verhaal met daarin de klassieke verhaal opbouw.

De 5 w's zijn:

- W1= De personages (wie?)
- W2= De gebeurtenissen (wat)
- W3= De locatie (waar)
- W4= De tijd waarin het verhaal zich afspeelt (wanneer)
- W5= De drijfveren van de personages (waarom)

We kijken naar een kort stukje van Volle maan en/of naar een stuk van het schaap met de 5 poten. Noteer de 5 W's.

W1 _____

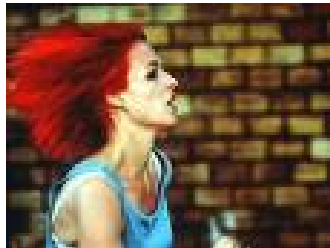
W2 _____

W3 _____

W4 _____

W5 _____

Opdracht script: herschrijf het einde van: Lola rent



lola rennt

We kijken naar de film Lola rennt (1998, Tom Tykwer). Deze film heeft een zeer bijzondere verhaal lijn. De film start als het ware drie keer opnieuw. We kijken naar de film. Je noteert wat jou opvalt aan herhalingen. En je schrijft je eigen vierde verhaal. Let op de volgende elementen kunnen terugkomen in je verhaal: telefoon valt, rent de trap af, man met hond, vrouw met baby, fietser met gejatte fiets, nonnen, vader gaat vreemd, auto ongeluk, blinde vrouw, telefoon cel, zwerver, bank, bewaker, oude vrouw die de tijd weet, rode amulance, plasticzak met geld, supermarkt.

Je begint met de volgende zin. Lola neemt de telefoon op.....

Powerpoint maken: Filmgenres

Opdracht: Filmgenres

Maak samen een powerpoint over verschillende soorten film. We verdelen de genres, zodat we tijdens de presentaties steeds informatie krijgen over verschillende soorten film. Ieder duo werkt één genre uit:

1. Romantische komedie
2. Western
3. Triller
4. Oorlogsdrama
5. Documentaire
6. Animatie
7. Videoclip
8. Reclamefilm
9. Science Fiction
10. Soap
11. Nederlandse film
12. Melodrama

Je maakt 8 dia's waarin je steeds een vraag beantwoordt. Laat ook een stukje film zien! Bedenk samen de 8 vragen?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

Je krijgt 2 lessen om je PowerPoint te maken daarna presenteren we.



Beoordeling presentatie en powerpoint filmgenre.

Naam

Top

Tips

Naam		Top		Tips

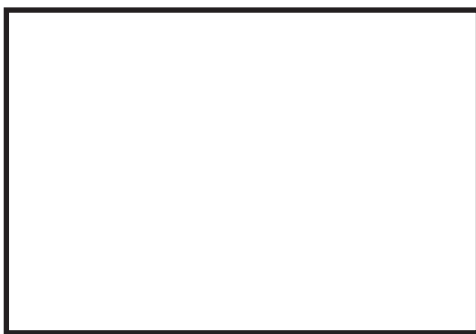
OPDRACHT: Maak een film van 3 minuten op muziek.

Zelf aan het werk met de filmcamera. We gaan een korte film op een stuk muziek over een onderwerp dat je op school kan filmen. Dit monteren we in de camera. We werken in de school of op het schoolplein. Je werkt in groepjes samen en we hebben drie lessen voor deze film.

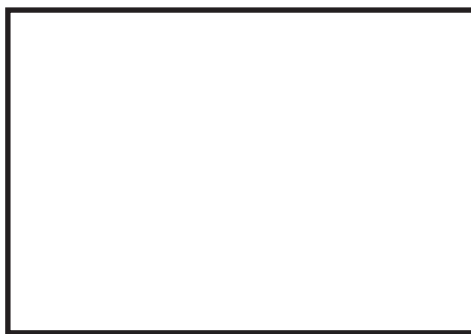
STAP 1: SCHETSEN

Je kan een film beginnen met een totaal shot en dat steeds dichterbij filmen. Natuurlijk kan dit ook andersom! Je begint dichtbij en zoomt steeds verder uit. Ieder shot duurt een aantal seconden. Denk alvast na over de opnames die jij wil maken, bijvoorbeeld welke achtergrond wil je, neem je een laag standpunt of juist hoog? De hoe begint jouw filmpje en hoe eindigt deze.

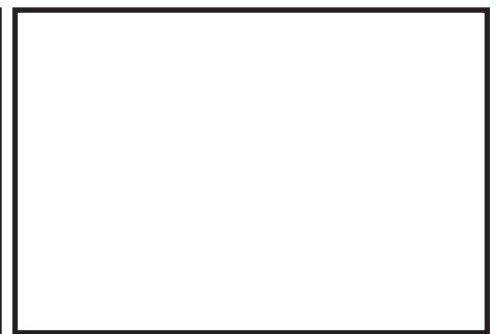
Maak 3 eenvoudige schetsen met potlood



Shot1



shot 2



shot 3

STAP 2: BEWEGING

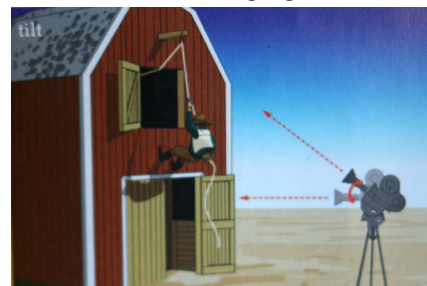
Wat is de beweging in het beeld. Laat je iets zien door het te pakken? Of stop je met filmen en staat er dan wat bij! Je kan ook de camera bewegen. Beweeg jij in het beeld en gaat de camera mee (pan of tilt). Beweeg jij en blijft de camera stil staan. Denk na over deze vragen!

Je kan met een filmcamera op een statief op verschillende manieren de camera bewegen bijvoorbeeld:

pan



tilt



Noteer welke beweging je maakt per opname

Opname 1 beweegt de camera van.....naar.....

Opname 2 beweegt de camera van.....naar.....

Opname 3 beweegt de camera van.....naar.....

STAP 3: MUZIEK

We zetten na de opnames muziek onder jou film. Dus al het geluid dat tijdens de opnames aanwezig is wordt niet gebruikt. Bedenk alvast welke muziek jij onder je filmpje wil zetten. Neem deze muziek volgende week mee naar school als MPEG of MP3 bestand.

Schrijf op het liedje dat jij onder de film wil zetten en waarom!

Ik wil het liedje _____ van _____ gebruiken.

Omdat _____

STAP 4: OPNAME

Als je bij stap 4 bent leen je een camera en een statief vraag uitleg aan de docent over het gebruik daarvan.

De volgende punten moet je weten voor de opnames.

- Hoe gaat de camera aan/uit
- Hoe zoom je in en uit
- Wanneer neem ik op
- Wat is monteren in de camera?
- Hoe werkt het statief

STAP 5: MONTAGE

De laatste stap is het verwerken van je film in de computer. Als het goed is staan de beelden oip de juiste volgorde./ De muziek zet je er onder in bijvoorbeeld Adobe premiere of met moviemaker van windows. Vraag de docent om uitleg.

Beoordeling

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Film kijken en analyse	20 punten	_____
Script: Lola rent	20 punten	_____
Filmgenre Powerpoint	20 punten	_____
3 minuten film	30 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

7 Eindtoetsen jaar 1 en 2

Audiovisuele vormgeving

Eindtoets jaar 1

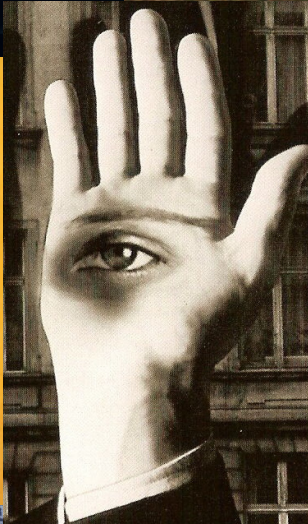
Fantasie world



FANTASYWORLD

naam: _____

klas: _____



Eindtoets AV leerjaar 1

Thema: Fantasyworld

Algemeen: Lees dit goed door.

- Dit is het werkboek voor de eindtoets.
- Samen met je schriftelijke toets moet het een voldoende zijn.
- De tijd die je hebt is 150 minuten dat zijn 3 blokken.
- Je mag bij het maken altijd je AV map, aantekeningen, boeken en internet raadplegen!
- Deze toets maak je individueel dus alleen!
- De docent kan in je werkboek schrijven: tips en top!
- Presentatie en eindbespreking zijn de laatste les.

Opdracht

Ontwerp en maak een AV-product waarin jij jezelf in actie in een fantasyworld plaatst.

Let op:

- Het gaat om drie elementen: jij – in actie – fantasyworld.
- In opdracht verwerk je minimaal één foto van jezelf.
- Je mag zelf tekenen (ook digitaal) of fotograferen, maar je mag ook bestaande beelden (ook van internet of gescande afbeeldingen) gebruiken.
- Het proces is belangrijk: bewaar alles!

Techniek en apparatuur:

Je mag de programma's Photoshop, Paint, Word een fotocamera, de computer, internet e.d. gebruiken. Je mag tekenen, scannen en collages maken. Als je andere technieken wilt gebruiken overleg dit dan met je docent.

Planning

- Les 1: Start met uitleg docent, onderzoek en schetsen maken in het boekje.
Les 2: Verzamelen van beeldmateriaal. Je maakt een foto.
Les 3: Werken in Photoshop. Inleveren.
Les 4: Bespreken van de resultaten.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Camera en computer.

Les 1

Oriëntatie

Tijd 10 minuten

Maximale score voor dit onderdeel 10 punten

Je hebt maximaal 3 blokken beschikbaar voor deze toets. Bij elk onderdeel staat een richttijd en het aantal punten dat je kan halen per onderdeel.

- **Bekijk het Inspiratieblad 'Fantasiewereld'. Voorkant van dit boekje.**

Laat je inspireren door de afbeeldingen. Denk erover na, en verzin een aantal ideeën met een fantasie omgeving en iets wat jij daarin doet. Bedenk en oriënteer je zo breed mogelijk! Dus zo veel mogelijk verschillende ideeën. Noteer *minimaal* drie omgevingen waarin jij in actie bent. Je mag er natuurlijk meer verzinnen! Schrijf deze op bij **Extra**.

	Fantasie omgeving Waar gebeurt het?	Actie Wat gebeurt er?	Voorwerpen Wat heb je nodig bij je actie?
0.	Op een palm strand	Ik dans met een struisvogel	Plaatje van palmen, strand, struisvogel, en ik dansend op een foto.
1.			
2.			
3.			

Extra:

4.			
5.			

Let op! Bij de beoordeling van je oriëntatie let de docent op of je verschillende ideeën hebt bedacht.

Onderzoek

Tijd 30 minuten

Maximale score voor dit onderdeel 20 punten

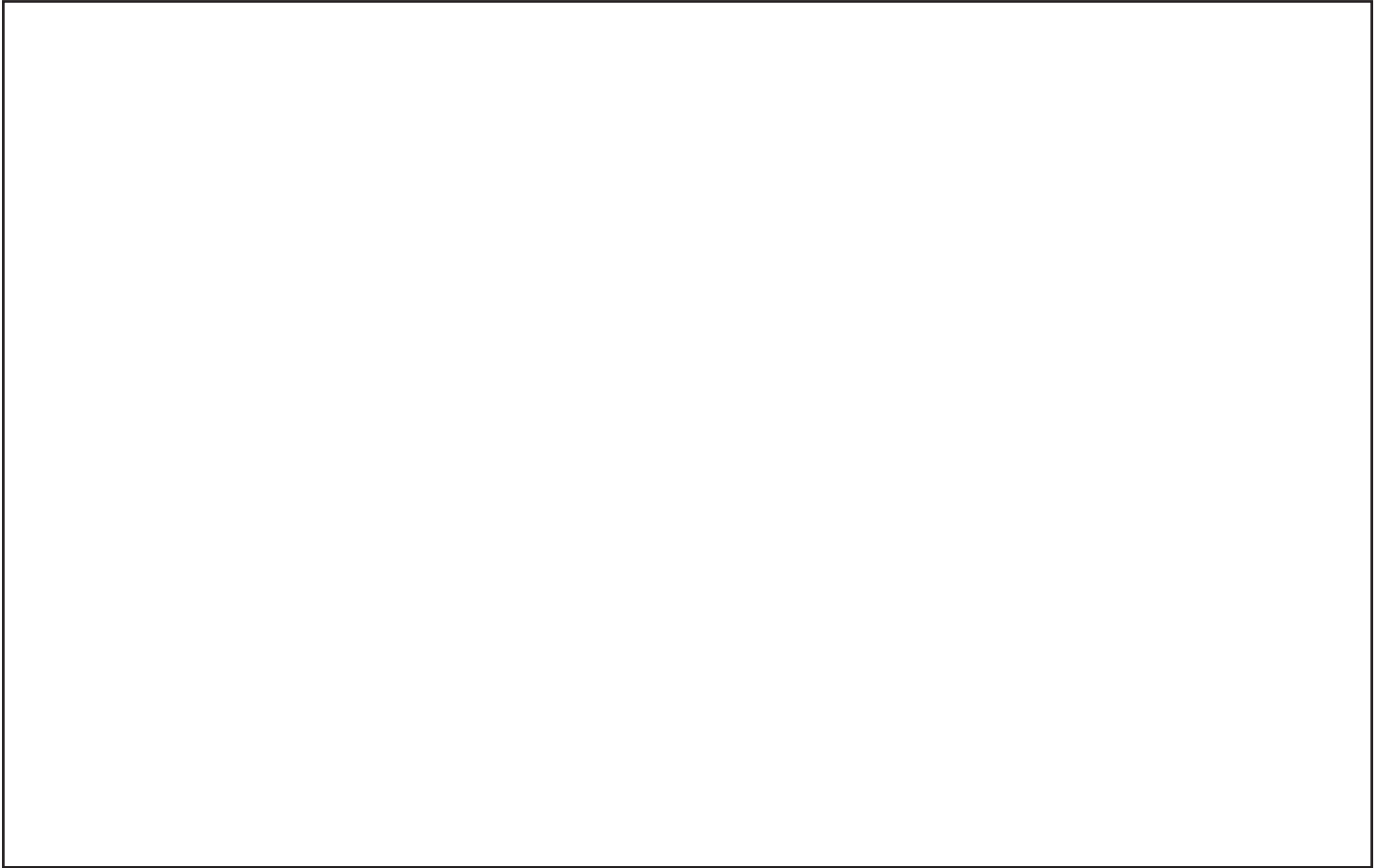
Kies nu één van de bovenstaande fantasie omgeving met jouw actie en voorwerpen die je nodig hebt.

Nu maak je vier schetsen. Deze schetsen zijn verschillend van elkaar doordat je de compositie, het standpunt en het kader steeds anders gebruikt. Schets met potlood op het schetsvel (volgende bladzijde).

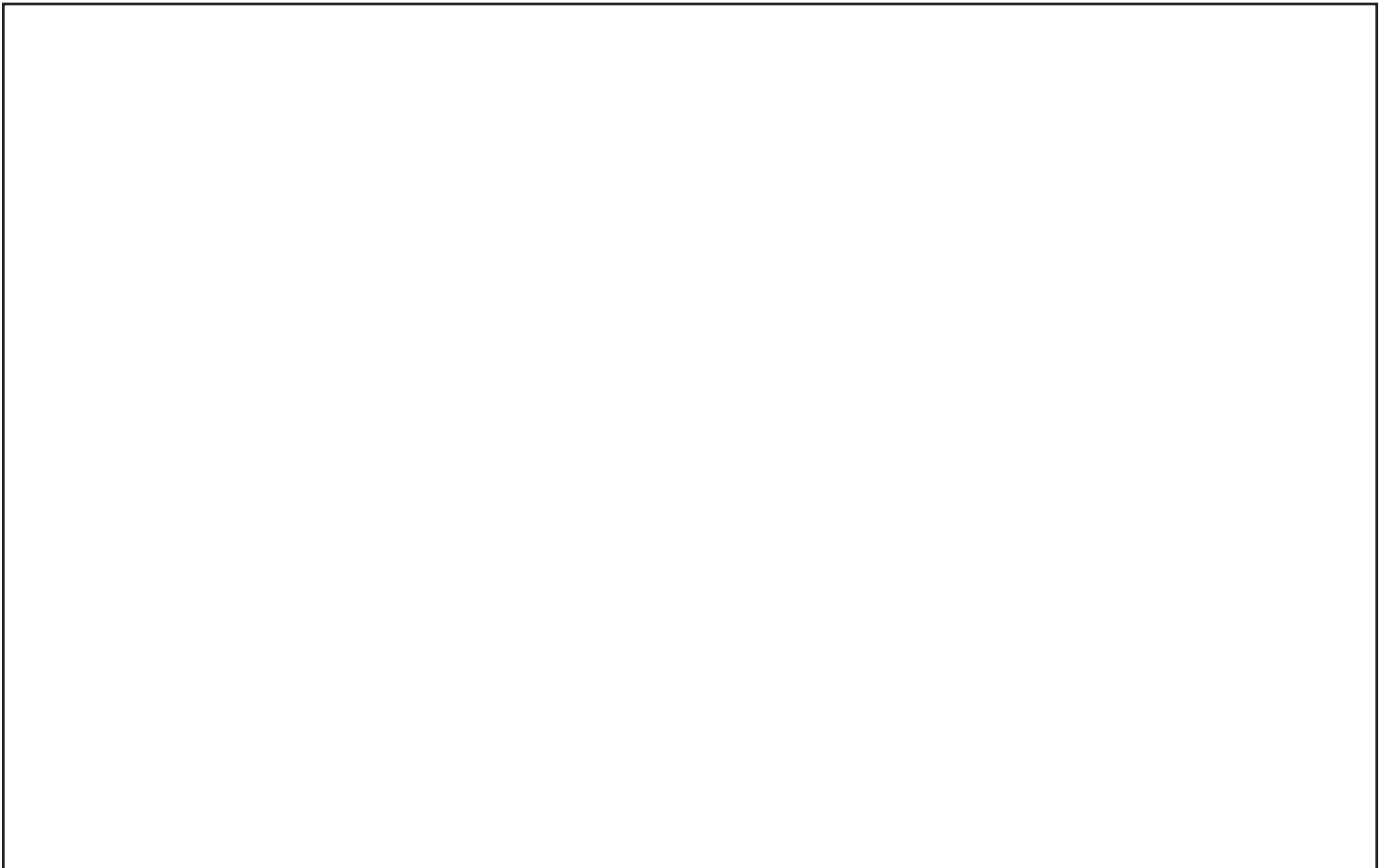
- Compositie voorbeeld: Alles in het midden (centraal) of niet in het midden (a-symmetrisch) of schuin (diagonaal).
- Standpunt voorbeeld : Kikkerperspectief, vogelperspectief of neutraal perspectief.
- Kader voorbeeld : Jij heel groot voorin en half in beeld (close-up en aansnijding) of juist klein achterin (totaal shot en geen aansnijding).

Let op! Bij de beoordeling van je schetsen let de docent op je kennis over: *compositie, standpunt en kader. Maak de schets steeds verschillend: daar krijg je veel punten voor!!*

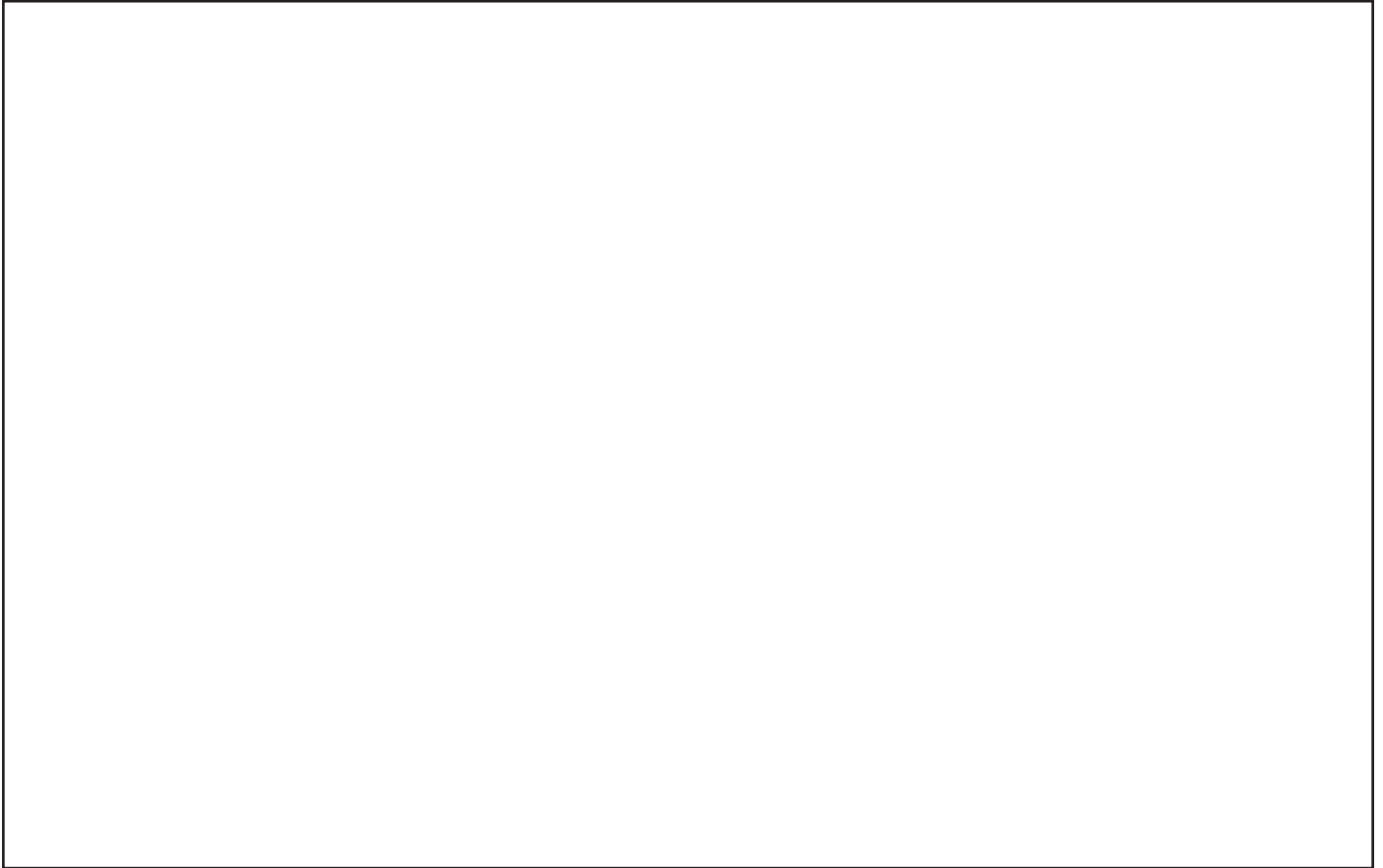
Schets 1: Vul in.
Compositie:
Standpunt:
Kader:



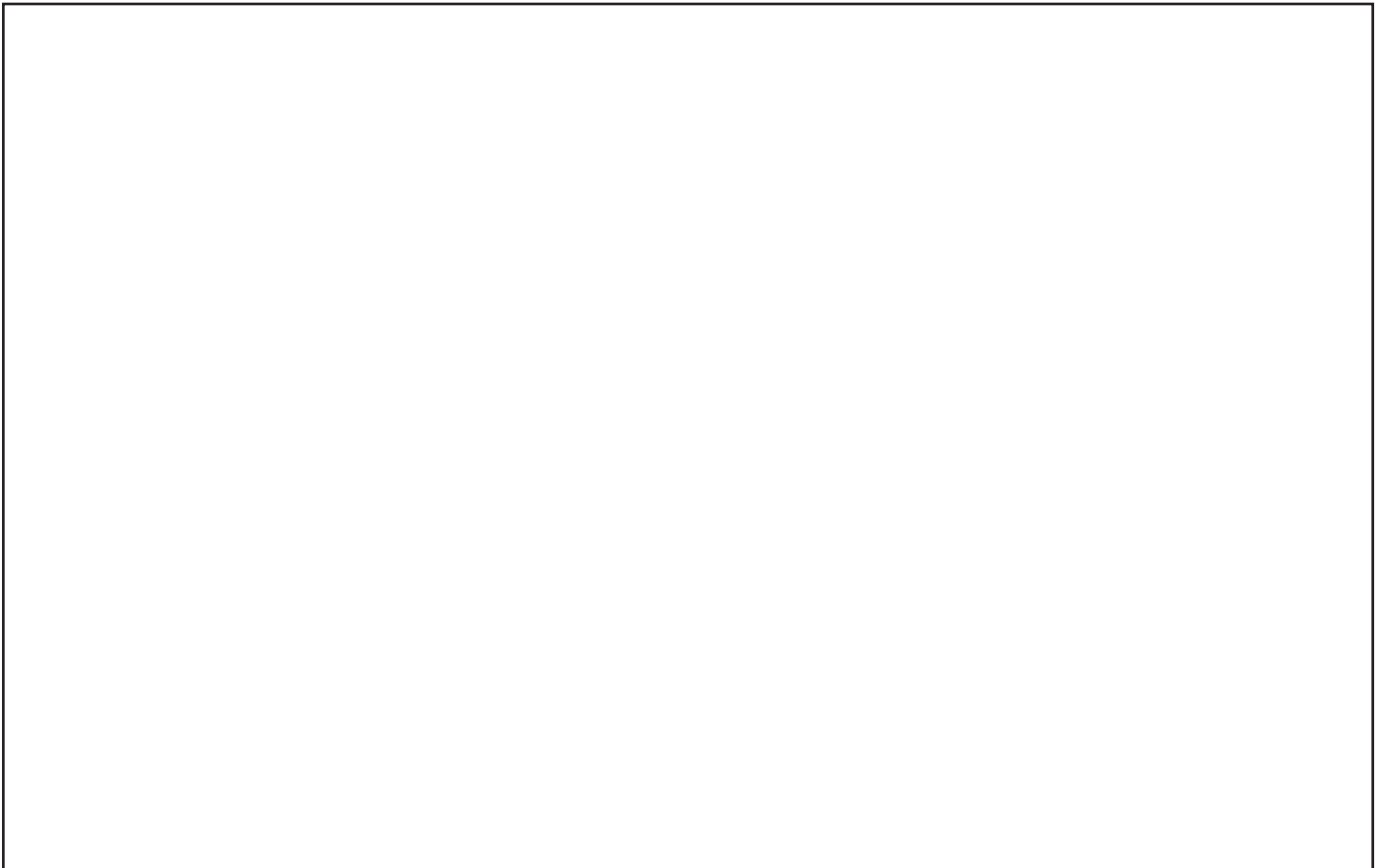
Schets 2: Compositie:
Standpunt:
Kader:



Schets 3: Compositie:
Standpunt:
Kader:



Schets 4: Compositie:
Standpunt:
Kader:



Les 2

Ontwerp kiezen

Tijd 10 minuten

Kies uit je onderzoek de schets die je wilt gaan uitvoeren. En motiveer je keuze.

Ik heb gekozen voor schets nummer....., omdat.....

Bij het maken van de foto moet ik letten op.....

Deze afbeeldingen ga ik op internet zoeken

Go of no-go

Tijd 5 minuten

- Leg je ontwerp voor aan je docent. Hij/zij geeft aan of je het ontwerp kan gaan uitvoeren.

Let op! Als je ontwerp onvoldoende is, moet je het ontwerp eerst aanpassen voordat je verder mag.

Foto's en afbeeldingen

Tijd 20 minuten

Maximale score voor dit onderdeel 10 punten

- Maak minimaal één foto zelf of waar jij op staat.
- Combineer dat eventueel met beeldmateriaal van internet.
- Zoek afbeeldingen met een hoge resolutie.
- Je kan ook afbeeldingen of tekeningen scannen zorg dan voor maximale kwaliteit.
- Bewaar je afbeeldingen en foto's in één mapje.
- De fantasyworld moet op A4 geprint (minimaal 150 ppi) worden voor de eindbeoordeling.



Let op: Bij de beoordeling let de docent op de kwaliteit van de foto en afbeeldingen. Is de foto scherp en komt het overeen met het ontwerp. Heb je met de juiste resolutie gewerkt of zien we blokjes.

Les 3

Uitvoeren

Tijd 90 minuten

Maximale score voor dit onderdeel 40 punten

- Werk je ontwerp zelfstandig uit, zonder hulp van anderen, in Photoshop.
- Start in Photoshop met nieuw document-internationaal papier- A4-resolutie 150!!!!
- Tijdens het werken mag je altijd veranderingen in je oorspronkelijke ontwerp aanbrengen.
- Hou je veranderingen bij en motiveer deze.

Bijvoorbeeld: In mijn ontwerp staat een plaatje van een palmboom, maar het is een dennenboom geworden. Ik vind die dennenboom een grappig effect geven aan mijn beeld, want op het strand groeien geen dennenbomen.

Verandering in het ontwerp

Dit heb ik veranderd.....omdat,.....

Dit heb ik veranderd.....omdat,.....

Dit heb ik veranderd.....omdat,.....

Presentatie

Tijd 10 minuten

Maximale score voor dit onderdeel 10 punten

1. Geef je fantasyworld een titel.
.....
2. Verwerk deze titel in je presentatie!
3. Je kan de print presenteren op je eigen manier.
4. Je kan gekleurd karton papier gebruiken of iets anders.

Let op: De docent beoordeeld de presentatie op netheid. Dus maak de presentatie heel netjes: recht knippen en zorgvuldig opplakken en werk netjes met lijm.

Reflectie: Hoe ging het?

Noem drie onderdelen waar je tevreden over bent. (Denk ook aan je oriëntatie, schetsen en ontwerp)

1. _____
2. _____
3. _____

Noem één onderdeel dat niet goed gelukt is.

1. _____

Wat vond je moeilijk in Photoshop?

Wat heb jij van de eindtoets geleerd? Noem 2 leer momenten.

1. _____
2. _____

Zelf beoordelen

Kruis aan!	++	+	+/-	-	--
Hoe beoordeel jij de oriëntatie?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoe beoordeel jij de schetsen?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoe beoordeel jij jouw Photoshop kennis?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoe beoordeel jij het eindresultaat?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoe beoordeel jij de presentatie?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hoe beoordeel jij jouw zelfstandigheid?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Eindbeoordeling

Maximale score voor je eindtoets 100 punten

<u>Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:</u>		<u>Score</u>
Oriëntatie	10 punten	_____
Onderzoek: Schetsen	20 punten	_____
De kwaliteit van de beelden/foto's	10 punten	_____
Het eindresultaat: De fantasyworld	40 punten	_____
De presentatie	10 punten	_____
Zelfstandigheid	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

Audiovisuele vormgeving

Eindtoets jaar 2

Affiche: Recht en onrecht

Eindtoets leerjaar 2: Kader, Mavo, Havo

Audiovisuele vormgeving

Affiche: Recht en onrecht



Opdracht: Maak een affiche

Thema: Recht en onrecht

Algemeen: Lees dit goed door.

- Dit is de eindtoets voor audiovisuele vormgeving leerjaar 2.
- Werk stap voor stap door het lesmateriaal (boekje) heen.
- Je krijgt voor deze eindtoets 3 blokken van 90 minuten.
- Lever in het werkboek en het affiche maat: A4.
- De beste 10 worden op A3 in kleur geprint en geexposeerd.
- Je maakt foto's en werkt met Photoshop.
- Per onderdeel staat het aantal punten wat je kan halen voor de beoordeling.
- Onderdeel van deze toets een theoretische toets.

Opdracht

**Bedenk en ontwerp een affiche,
met als thema: Recht en onrecht.
Werk op A3 formaat en verwerk in je affiche
beeldmateriaal en tekst.**

Stappenplan

- Start met een onderzoek naar het begrip affiche.
- Bedenk wat voor jou recht en onrecht betekent.
- Maak 3 schetsen.
- Verzamel beeldmateriaal.
- Verwerk foto's en tekst in één A3 document.

Planning

Les 1: Start met uitleg docent, onderzoek en schetsen maken in het boekje.
Extra: Bezoek de Affiche Galerij , 50 jaar Amnesty international van 9 maart-1 mei.
Les 2: Verzamelen van beeldmateriaal. Je kan ook zelf foto's maken.
Les 3: Werken in Photoshop. Inleveren.
Les 4: Bespreken van de resultaten.
Extra: Bezoek de Affiche Galerij , Recht en onrecht, van 15 juni-25 juli.

Wat heb je nodig?

- Boekje met de opdracht.
- Pen, potlood, liniaal, passer.
- Camera en computer.

Lezen: je krijgt antwoord op de volgende vragen.

- Wat is een affiche?
- Hoe wordt een affiche gemaakt.

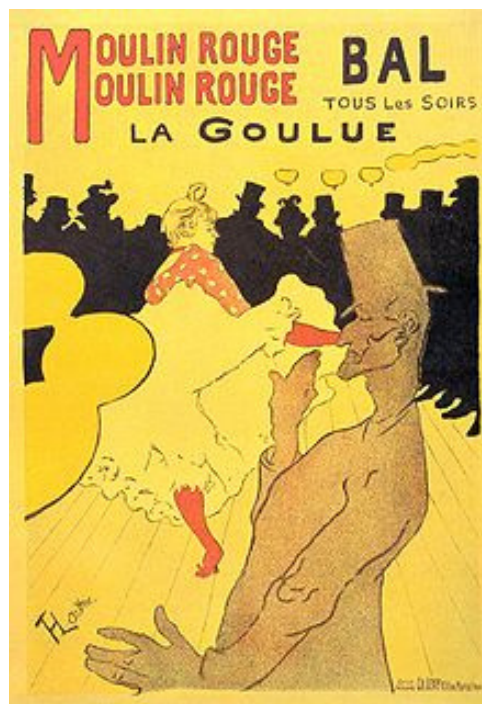
Wikipedia zegt: “Een affiche of aanplakbiljet (ook wel poster genoemd) is een biljet dat aangeplakt is of opgehangen dient te worden om de daarop, meestal in gedrukte vorm, vermelde bekendmaking of (reclame-)boodschap ter kennis te brengen. Men kan een onderverdeling maken in affiches met letters en beelden. Bij de eerste categorie is de tekst, bij de tweede het beeld hoofdzaak. Met artistieke middelen wordt een boodschap overgebracht op de mensen. Dat is een uitdaging voor kunstenaars geworden om ons te overladen met een onuitputtelijke reeks van al dan niet kunstzinnig uitgevoerde posters.”

Eerste affiche was ongeveer in 1870 te zien in Parijs. De stijl die daarvoor wordt gebruikt heet nu Art Nouveau. De druktechniek kwam over uit Duitsland en noemen we litograferen (een hoogdruk die gebruikt maakt van steen en papier). Deze techniek wordt gebruikt tot ongeveer 1990. Daarna nemen de offsetdruk (vlakke druk) techniek en de digitale printer het over.

Enkele voorbeelden van lithografieën.



Albert Hahn: Sint Lucas, 1897



Toulouse-Lautrec: Moulin rouge, 1891



Louis Rhead: The Sun, 1900

Orientatie naar functie van een affiche

Tijd 10 minuten

Maximale score voor deze opdracht 10 punten

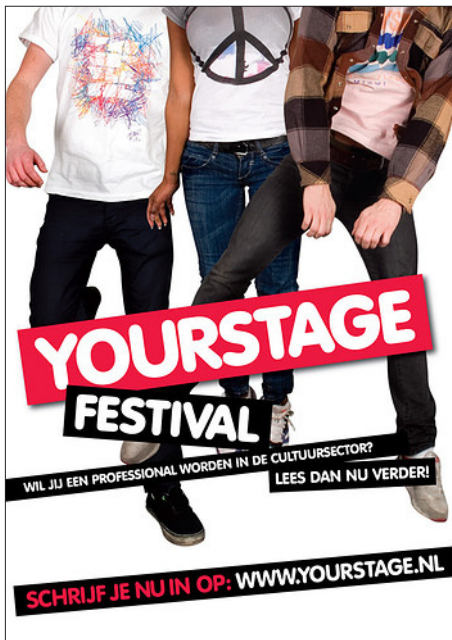
Affiches hebben al ruim 2 eeuwen een belangrijke communicatieve functie in onze maatschappij.

“Een affiche op straat heeft maar een tel om iemands aandacht te vangen. Dan is het over. In die ene tel moet de interesse van de toevallige passant (= voorbijganger) zijn gewekt.” (Bob Witman uit de Volkskrant 19-01-2011)

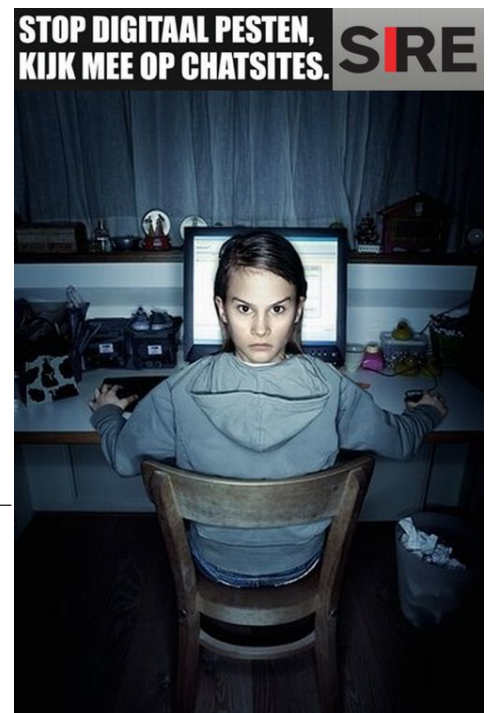
Hier staan vier functies van een affiche.

1. Aankondiging. Informatie over een activiteit.
2. Bewustwording. Aanzetten tot nadenken.
3. Wervend. Kom bij een groep of club.
4. Reclame. Aanzetten tot kopen.

Hieronder staan een aantal affiches. Noteer bij ieder affiche de functie.

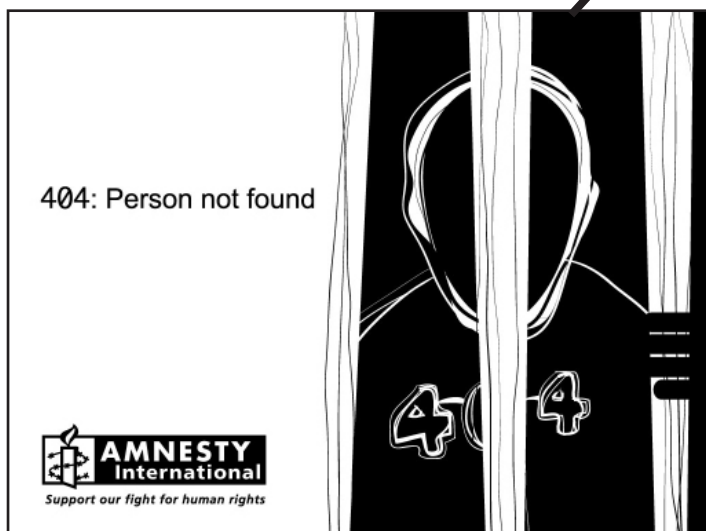


Functie: _____



Functie: _____

Functie: _____



Functie: _____





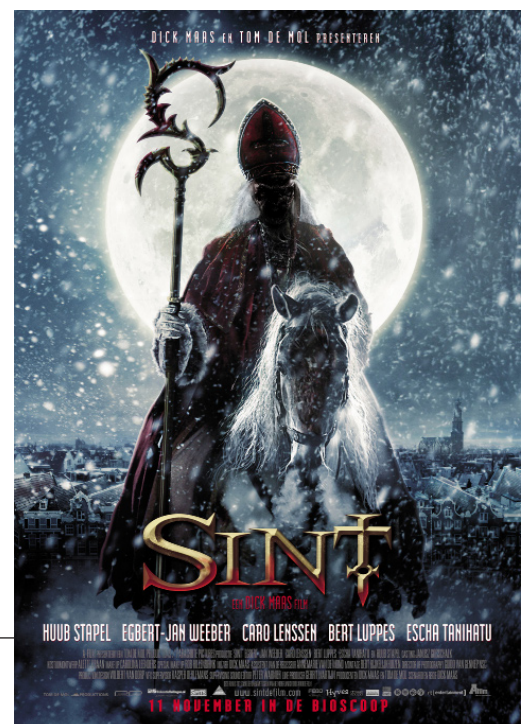
Functie: _____



Functie: _____



Functie: _____



Functie: _____



Functie: _____

**ZIJN HET NOU
DE EXTREMISTEN
OF DE MEDIA**

DIE ALLES OPBLAZEN

Postbus 1045 6801 BA Arnhem www.loesje.nl

Loesje

Functie: _____

Onderzoek: Bezoek de Affiche Galerij

Tijd 20 minuten

Straataffiches terugzien in het museum heeft altijd iets tegenstrijdig. Affiches zijn, als het goed is, ontworpen om overeind te blijven in het geweld van lomp straatmeubilair, voorbijrazend verkeer en ongeïntere-seerde voorbijgangers. Er hangen, tot 1 mei, affiches van Amnesty international van de afgelopen 50 jaar in de tramtunnel halte spui, waar het openbaar vervoer langszoeft en reizigers haastig voortbenen (Bob witman uit de Volkskrant 19-01-2011).

Na 15 juni hangen er affiches van studenten van de KABK en de Willem de Kooning academie die met het-zelfde thema, recht en onrecht, affiches hebben gemaakt. Ga kijken, kost niks, en doe inspiratie (ideeën) op.

De Affiche Galerij is op station Spui, onder het kruispunt Spui / Grote Marktstraat. De Affiche Galerij is een glazen vitrine van 100 meter lang. In deze vitrine is plek voor 60 affiches, die in verlichte lijsten hangen. De Affiche Galerij is dagelijks geopend van 's morgens vroeg tot 's avonds laat. De toegang is gratis.

Route Centrum Den haag. € 0,-
Tramtunnel.
Spui ingang.
Eén trap omlaag.

Let op!!!!!!

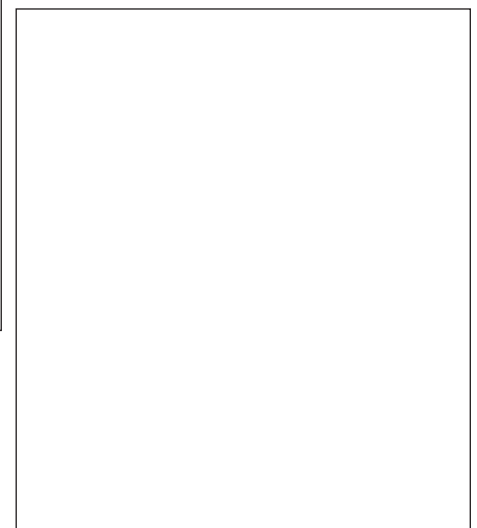
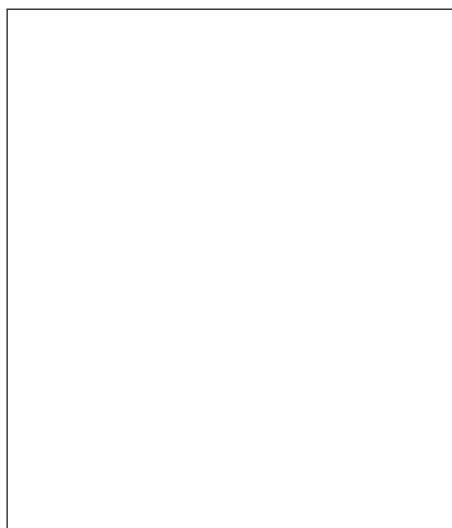
Van 1 mei tot 15 juni hanger er geen affiches met ons thema.

Opdracht: Affiche Galerij

Tijd 10 minuten

Score 10 punten

1. Ga voor 1 mei naar de affiche galerij.
2. Kies de beste drie affiches
3. Maak een schets, een foto van de beste drie affiches.
4. Plak ze hieronder.



2

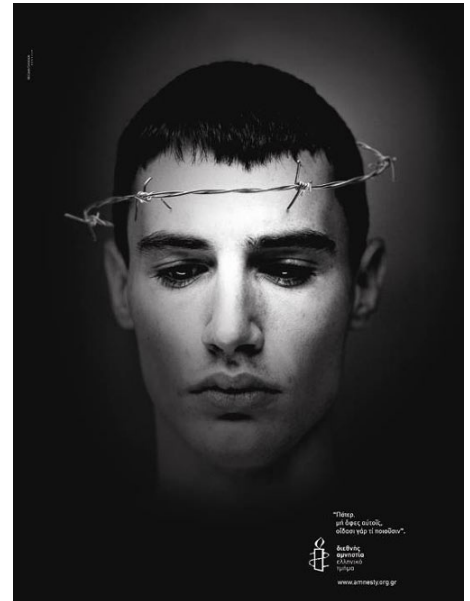
1

3

Onderzoek: Recht en onrecht

Tijd 20 minuten

Maximale score voor je onderzoek 15 punten



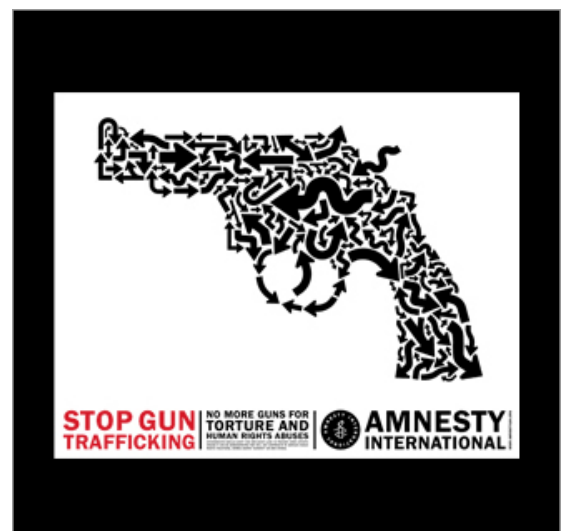
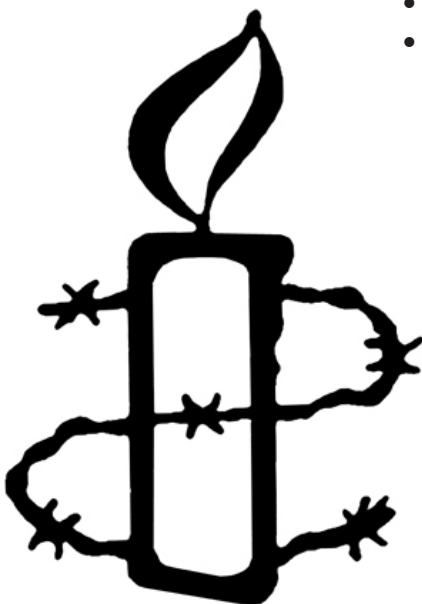
Artikel 1 van de Grondwet.

'Allen die zich in Nederland bevinden, worden in gelijke gevallen gelijk behandeld. Discriminatie wegens godsdienst, levensovertuiging, politieke gezindheid, ras, geslacht of op welke grond dan ook, is niet toegestaan'.

Lees nogmaals de bovenstaande tekst. Op deze tekst is onze samenleving en onze wetgeving gebaseerd.

Maak een affiche, waarbij je het thema Recht en Onrecht laat zien. Het is een heel breed gebied. Start met een onderzoek op internet naar organisaties of stichtingen die zich bezighouden met dit thema.

- Denk aan zoekthermen als:
- Mensenrechten
 - Dierenrechten
 - Kinderrechten
 - onrecht tegen vrouwen
 - onrecht tegen de natuur
 - Millieu organisaties enz



Recht en onrecht: onderzoek in 8 stappen

- 1 Op internet ga je op zoek naar vijf organisaties, instellingen of stichtingen die zich bezig houden met recht of onrecht. Schrijf de naam op en waar ze voor of tegen staan.

Naam organisatie	Doelstelling
1	
2	
3	
4	
5	

- 2 Kies één organisatie waar jij je affiche voor wil maken.

Ik kies _____

- 3 Noteer minimaal drie belangrijke activiteiten van de organisatie.

1. _____
2. _____
3. _____

- 4 Noteer minimaal drie beelden, drie kleuren en drie symbolen die passen bij deze organisatie.

Kleur 1. _____ 2. _____ 3. _____
Beeld 1. _____ 2. _____ 3. _____
Symbool 1. _____ 2. _____ 3. _____

- 5 Verzin drie teksten, leuzen, spreuken of slogans die passen bij de organisatie.

1 _____
2 _____
3 _____

- 6 Kies uit je onderzoek één beeld, één kleur en één symbool en een tekst die je gaat gebruiken.

Beeld _____

Kleur _____

Symbool _____

Tekst _____

Schetsen voor je affiche

Tijd 20 minuten

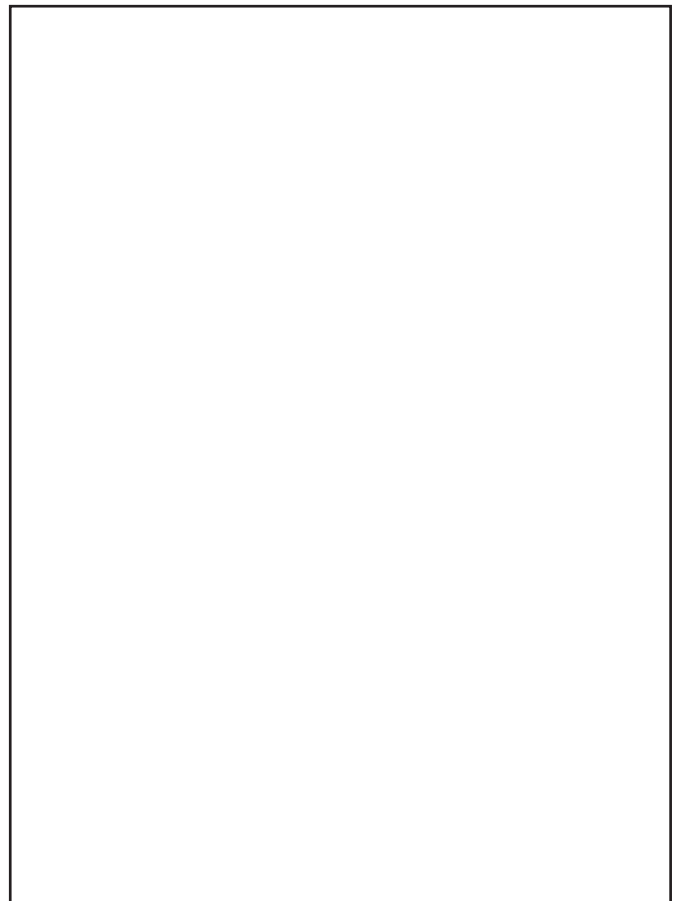
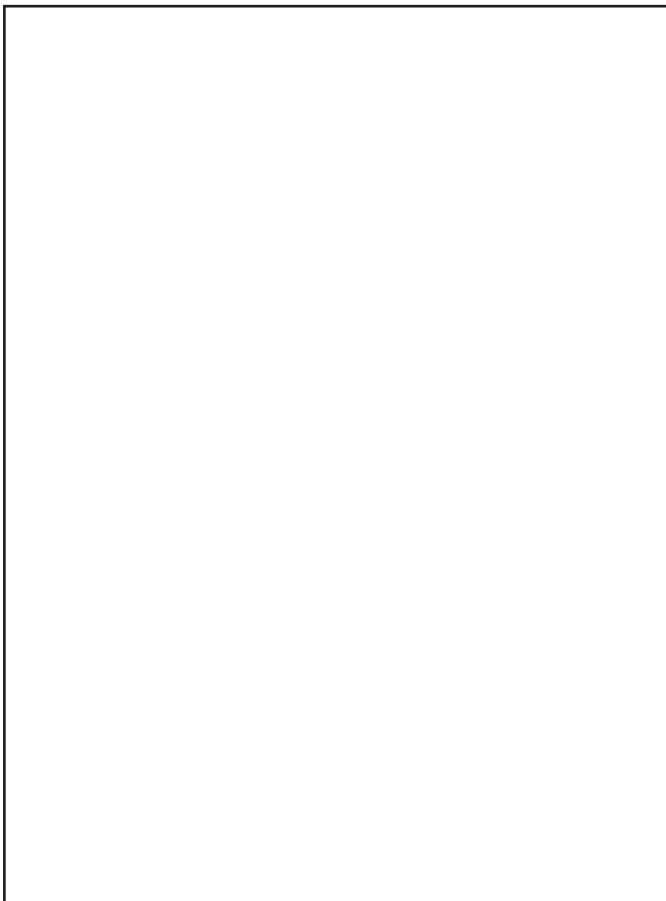
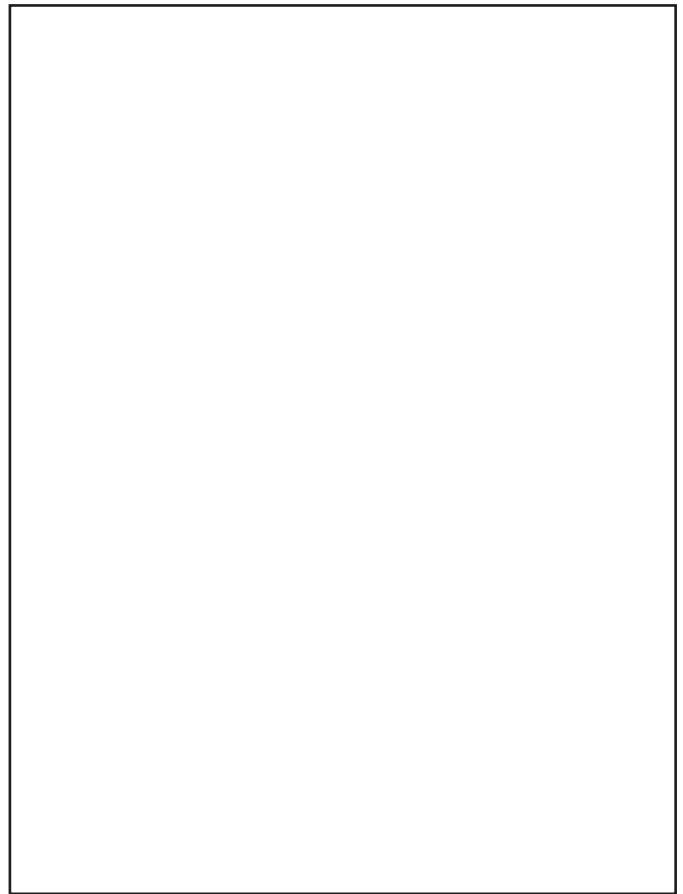
Maximale score voor je schetsen 15 punten

7 Maak daarna drie verschillende schetsen.

Varieer bijvoorbeeld:

- Plaatsing van tekst en beeld.
- Kleurgebruik tekst en beeld.
- Grootte van tekst en beeld.

8 Bespreek de ontwerpen met de docent en kies samen de beste uit. Deze maak je tot een affiche in Photoshop.



Foto's maken en beelden verzamelen

Tijd 20 minuten

Maximale score voor beelden/foto's 10 punten

Let op!!!!

Maak minimaal één foto zelf en combineer dat eventueel met beeldmateriaal van internet. Zoek afbeeldingen met een hoge resolutie. Je kan ook afbeeldingen of tekeningen scannen zorg voor maximale kwaliteit. Het affiche moet op A3 geprint (minimaal 150 ppi) kunnen worden voor de tentoonstelling.



Affiche maken en printen

Tijd 50 minuten

Maximale score het eindresultaat 30 punten

- Stap 1: Verzamel je beeldmateriaal in één map.
- Stap 2: Open Photoshop. Nieuw-internationaal papier-A3-150 resolutie (ppi)
- Stap 3: Bekijk goed je schets en maak deze tot een affiche.
- Stap 4: Werk zelfstandig. Vragen mag je stellen aan de docent.
- Stap 5: Bewaar het affiche in jouw map.
- Stap 6: Geef de docent het digitale bestand (USB stick van de docent).
- Stap 7: Print het affiche uit op A4. (printer in het lokaal kan niet groter printen).

Het affiche zelf beoordelen

Jij beoordeeld het affiche, net als de docent, op:

- Inhoud. Hoe duidelijk is het thema in beeld gebracht.
- Vorm. Verhouding tekst en beeld. Gebruik van kleur.
- Techniek. Gebruik photoshop, resolutie en camera.

Kruis aan!	++	+	+/-	-	--
Hoe beoordeel jij de inhoud van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
Hoe beoordeel jij de vorm van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
Hoe beoordeel jij de techniek van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
Hoe beoordeel jij je werkhouding?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					

De docent beoordeeld het affiche

Het affiche wordt beoordeeld door de docent op:

- Inhoud. Hoe duidelijk is het thema in beeld gebracht.
- Vorm. Verhouding tekst en beeld. Gebruik van kleur.
- Techniek. Gebruik photoshop, resolutie en camera.

	++	+	+/-	-	--
De docent beoordeeld de inhoud van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
De docent beoordeeld de vorm van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
De docent beoordeeld de techniek van je affiche?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					
De docent beoordeeld jouw werkhouding?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
omdat,					

Eindbeoordeling

Maximale score voor je eindtoets 100 punten

Bij de beoordeling geeft de docent punten voor:		Score
Orientatie functie van het affiche	10 punten	_____
Bezoekje affiche galerij	10 punten	_____
Onderzoek naar het thema	15 punten	_____
De drie schetsen	15 punten	_____
De kwaliteit van de beelden/foto's	10 punten	_____
Je affiche (inhoud, vorm, techniek)	30 punten	_____
Je werkhouding (zelfstandigheid/netheid)	10 punten	_____
<hr/>		
Totaal	100 punten	_____

8

Extra opdrachten

Extra foto-opdracht: Standpunt en beeldkader

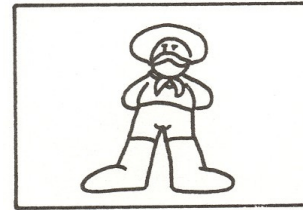
Het camera standpunt

Het camera standpunt bepaalt de manier waarop je tegen het onderwerp aankijkt. Het wordt ook perspectief of kijkrichting genoemd.

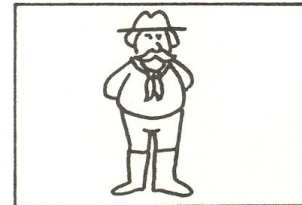
Kikker-perspectief. Dit is een laag standpunt. Als je op de grond gaat liggen en dan naar boven kijkt. Dit gebruik je vooral als iets dreigend of indrukwekkend over moet komen.

Neutraal-perspectief. Bij dit standpunt bekijk je alles op ooghoogte. Dit standpunt wordt heel vaak gebruikt en heeft geen invloed op de sfeer. Het geeft een neutraal en duidelijk beeld van het onderwerp.

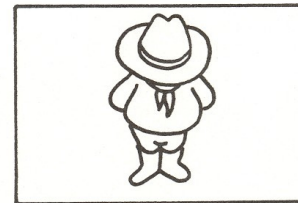
Vogel-perspectief. Dit is een hoog standpunt. Als je in een vliegtuig zit, of op een stoel gaat staan, bekijk je alles van boven. Dit standpunt wordt ook wel heli-copter-perspectief genoemd. Dit gebruik je als je een overzicht wilt geven, of om iets heel klein te laten lijken.



kikker
perspectief



neutraal
perspectief



vogel
perspectief

Opdracht fotografie

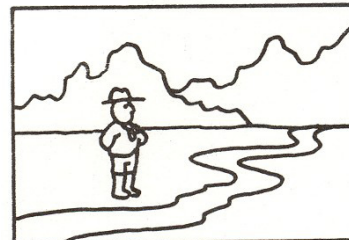
Maak portretten van elkaar waarbij je steeds varieert met het camera standpunt en het beeldkader.

Bedenk van te voren hoe je gaat fotograferen. Iedere foto moet met een ander standpunt en kader genomen worden. De foto's mag je maken in school en op het schoolplein.

Het beeldkader

Totaal

Dit kader wordt meestal gebruikt om een eerste indruk te geven van een bepaalde ruimte, of om een persoon te introduceren. Zo kun je zien waar het verhaal zich afspeelt en welke personen belangrijk zijn. Met dit beeldkader wordt ook meteen de sfeer neergezet.



Totaal shot

Medium

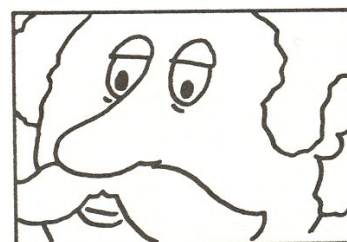
Dit beeldkader laat het onderwerp gedeeltelijk zien. Het verschil met het totaal-beeld is dat je de persoon nu niet helemaal ziet, maar bijvoorbeeld van zijn middel tot aan zijn hoofd. Je staat er dus iets dichterbij.



Medium shot

Close-up

Als je dichterbij je onderwerp toe gaat, krijg je een close-up. Je ziet dan bijvoorbeeld alleen het gezicht van de persoon. Dit kader gebruik je om een emotie te laten zien. Emoties zijn bepalend voor de sfeer in het verhaal. Belangrijke voorwerpen worden ook vaak in een close-up afgebeeld, zodat ze zeker opvallen.



Close-up

Foto 1

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 2

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 3

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 4

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 5

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 6

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 7

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 8

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Foto 9

Camera standpunt.....

Beeldkader.....

Theorie toets voor AV

In deze toets zie je steeds verschillende foto's. Bekijk de foto's goed en probeer daarna antwoord te geven op de vragen.

Denk steeds even aan de 5 W's:

1. Wat zie je op de foto?
2. Wie zie je op de foto?
3. Waar zou deze foto gemaakt zijn?
4. Wanneer zou de foto gemaakt zijn?
5. Waarom zou de foto gemaakt zijn?



Foto gemaakt door Rene Burri

Vraag 1

Vragen bij de foto van Rene Burri:

1. Wat zie je op deze foto?
2. Wat voor personen zie je?
3. Waar stond de fotograaf?
4. Welk perspectief is gebruikt?
5. Wanneer zou het gefotografeerd zijn?
6. Waaraan zie je dat?
7. Wat vind je van deze foto?
8. Wat wil de fotograaf volgens jou laten zien?
9. Heb jij weleens zo'n soort gemaakt? (met schaduw). Waar was dat?
10. Waar zou je deze foto tegen kunnen komen? In een tijdschrift, museum of fotoalbum?
11. Let eens op het licht. Wat kan je daarvan zeggen?
12. Wat kan je over het kader zeggen?
13. Welke sfeer vind je bij deze foto passen?
14. Waarom?
15. Hoe zou de foto gemaakt zijn?



Foto 1



Foto 3



Foto 2

Vraag 2

1. Noem 1 overeenkomst tussen deze 3 foto's.
2. Hoe noem je het perspectief in foto 1.
3. Hoe noem je het perspectief in foto 2.
4. Hoe noem je het perspectief in foto 3.
5. Welke foto spreekt jou het meeste aan?
6. Waarom?
7. Welke fotosprekt jou het minste aan?
8. Waarom
9. Heb jij wel eens zo'n foto gemaakt?
10. Waar was dat?



Foto 1



Foto 2

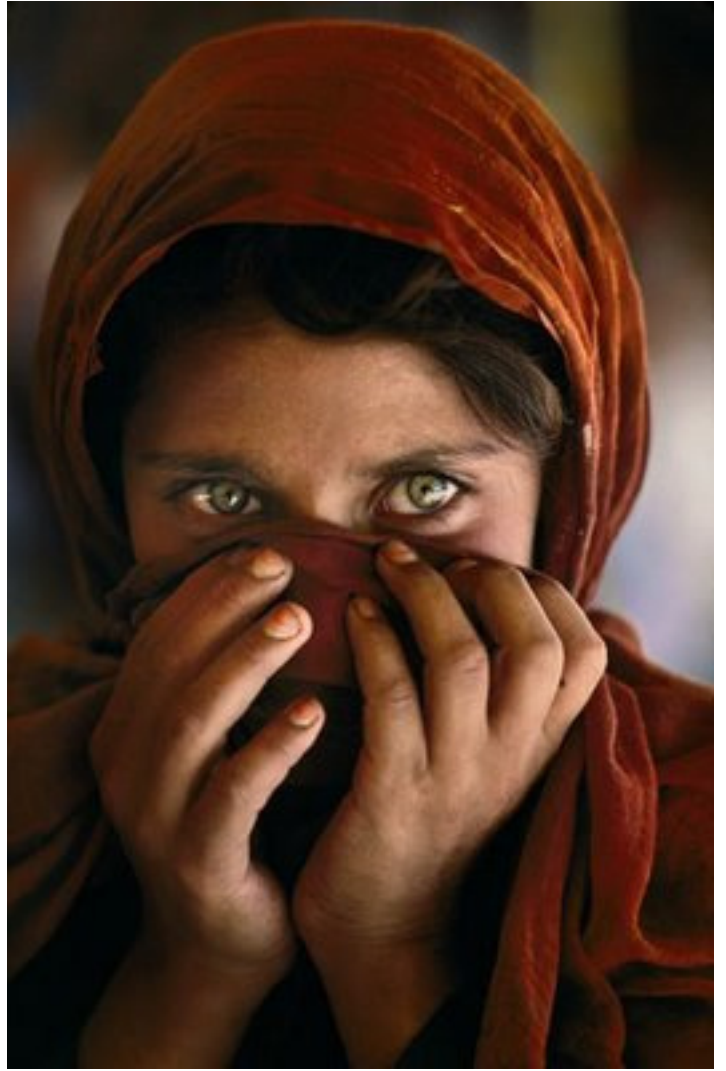


Foto 3

Vraag 3

1. Noem 1 overeenkomst tussen deze 3 foto's.
2. Hoe noem je het beeldkader in foto 1.
3. Hoe noem je het beeldkader in foto 2.
4. Hoe noem je het beeldkader in foto 3.
5. Welke foto spreekt jou het meeste aan?
6. Waarom?
7. Welke fotospreekt jou het minste aan?
8. Waarom
9. Waar denk je dat foto 1 is gemaakt?
10. Waar denk je dat foto 2 is gemaakt?
11. Waar denk je dat foto 3 is gemaakt?
12. Heb jij wel eens zo'n foto gemaakt?
13. Waar was dat?



Foto gemaakt door Rene Burri

Vraag 4

Vragen bij de foto van Rene Burri:

1. Wat zie je op deze foto?
2. Wat voor personen zie je?
3. Waar stond de fotograaf?
4. Welk perspectief is gebruikt?
5. Wanneer zou het gefotografeerd zijn?
6. Waaraan zie je dat?
7. Wat vind je van deze foto?
8. Wat wil de fotograaf volgens jou laten zien?
9. Heb jij weleens zo'n soort gemaakt? (vanaf een gebouw). Waar was dat?
10. Waar zou je deze foto tegen kunnen komen? In een tijdschrift, museum of fotoalbum?
11. Let eens op het licht. Wat kan je daarvan zeggen?
12. Wat kan je over het kader zeggen?
13. Welke sfeer vind je bij deze foto passen?
14. Waarom?
15. Hoe zou de foto gemaakt zijn?

DVD's