

A large green mouse with large eyes and whiskers is shown from the chest up, holding an open book. A small grey mouse is perched on the large mouse's tail. The book's pages are yellow. The background is a solid blue color.

Het boek van

2D en 3D vormgeving
Een prentenboek



2D en 3D vormgeving

Inhoud

2D en 3D

Prentenboek

Planning & checklist	3
Hulp voor deze studiewijzer	4
Een stukje geschiedenis	5
Het verschil	6
Hoe wordt een prentenboek gemaakt?	8
Vormen en soorten prentenboeken	9
Begrippen	10
Onderzoek prentenboek	11
Gedichtenposter	13
Prentenboek	16
Manieren van illustreren	22
Samenvatting	26
Beoordeling	27



2D en 3D vormgeving

Planning & checklist

2D en 3D

Planning

Bijzonderheden

Check

week 1		Introductie + les	
week 2		Introductie + kamp	
week 3	<ul style="list-style-type: none"> • Theorie (1) • Onderzoek prentenboek (2) (= <i>huiswerk!</i>) • Gedichtenposter (3) 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 4	<ul style="list-style-type: none"> • Gedichtenposter (3) • Elkaars gedichtenposter beoordelen • theorie, hoe wordt een prentenboek gemaakt • begrippen doornemen 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 5	<ul style="list-style-type: none"> • Plan van aanpak (4.1) • Woordspin (4.2) • Inspiratie (4.3) • Illustratie technieken (4.4) 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 6	<ul style="list-style-type: none"> • Scenario (4.5) • Storyboard (4.6) • Presenteren van concept in groepjes • Afbeeldingen illustreren (4.8) 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 7	<ul style="list-style-type: none"> • Afbeeldingen illustreren (4.8) • Opdracht begrippenlijst • Omslag illustreren (4.9) 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 8	<ul style="list-style-type: none"> • Oefening begrippen Post Its • Vormgeven (4.10) • Nabewerken (4.11) 	<ul style="list-style-type: none"> • Alles inleveren i.v.m. cijfers periode 1 	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 9	<ul style="list-style-type: none"> • Presenteren prentenboek • Toets 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
week 10	<ul style="list-style-type: none"> • Inhaal / reparatie week • Werk opruimen in portfolio 		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Een stukje geschiedenis

Beeldverhalen



Theorie

2D en 3D

Inleiding



ikzelf geef vorm

In periode 1, maak je kennis met verschillende illustraties en kinderboek illustatoren.

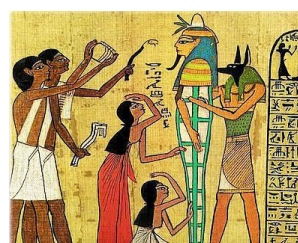
Je gaat verschillende manieren van het maken van illustraties ontdekken.

En natuurlijk ga je zelf aan de slag met verschillende technieken om een eigen prentenboek te maken.

Ver terug in de tijd gebruikten mensen al tekeningen, om verhalen te vertellen. Kunstenaars hebben altijd al afbeeldingen gebruikt om verhalen te vertellen. Toen de gewone mensen nog niet konden lezen of schrijven, waren tekeningen en beelden de belangrijkste manier om informatie door te geven.

Egyptenaren

Egyptenaren schilderde het leven van de Farao voor zijn dood op de muren van zijn of haar graftempel. Ook werden de verhalen wat er na de dood met de Farao zou gebeuren afgebeeld.



Middeleeuwen

In de Middeleeuwen werden op de kerkmuren verhalen uit de bijbel afgebeeld. Vooral in kerken waar de Pelgrims kwamen, kon je helemaal rondlopen en zag je het leven van Jezus en de heilige aan je voorbij gaan.

Tapijt van Bayeux

Verhalen in beelden verschillen sterk van verhalen in woorden. Het valt niet mee om in 1 afbeelding een verhaal te vertellen met een begin, een midden en een eind. Bij het tapijt van Bayeux is dit probleem opgelost door een groot aantal gebeurtenissen achter elkaar af te beelden.



Op het tapijt van 70 meter, kun je het verhaal van de verovering van Engeland van het begin tot het einde volgen.

Nu krijg je niemand meer zo gek om jaren lang te werken aan een geborduurd verhaal.

Het verschil

Beeldverhalen en illustraties



Theorie

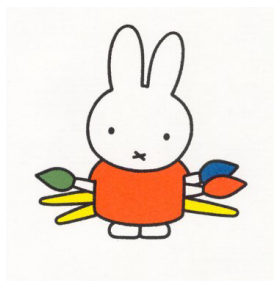
2D en 3D

Prentenboek

Een prentenboek is een boek met tekst en afbeeldingen (illustraties) die samen een kort verhaal vertellen. Een prentenboek heeft meestal weinig tekst en niet zo veel bladzijdes. Prentenboeken werden al lang geleden gebruikt om uit voor te lezen aan kinderen. Voor prentenboeken is er een belangrijke regel: de afloop van het verhaal moet positief zijn: er moet een “probleem” zijn opgelost en de ouders en kinderen moeten na het (voor) lezen met een goed gevoel kunnen slapen.

Illustrator

Een illustrator is iemand die -meestal in opdracht- een afbeelding (illustratie) maakt bij een verhaal of tekst. Voor kinderboeken is het belangrijk dat de illustrator het verhaal toegankelijk en aantrekkelijk kan maken voor (kleine) kinderen. De illustrator laat een eigen wereld zien, waar kinderen bij kunnen fantaseren of een eigen verhaal bij kunnen bedenken. En je hebt dat zelf misschien ook gemerkt: je kan een verhaal veel beter onthouden als er afbeeldingen bij staan. Quentin Blake zei ooit:



“Een goed prentenboek is eigenlijk net een klein museumpje, waarin kinderen voor het eerst kennis maken met kunst”

Wij boffen maar met al die prachtige kinder- en prentenboeken in Nederland! Denk maar aan Jip en Janneke, Nijntje, Kikker! Misschien zijn ze ook wel aan jou voorgelezen, toen je klein was?

Nederland heeft een lange traditie van illustraties bij verhalen, kinder- en prentenboeken. Vooral de Nederlandse illustratoren zijn wereldberoemd. Hun boeken worden wereldwijd vertaald, de tekenaars vallen regelmatig in de prijzen en er worden grote tentoonstellingen van hun werk, in het buitenland georganiseerd. Dick Bruna en Nijntje zijn het bekendst, maar wat dacht je van Marit Tornqvist, die het pretpark Junibacken (van Astrid Lindgren) mocht vormgeven. Of Fiep Westendorp, haar werk zie je nu in de HEMA terug op Kinderchampagne en dekbedovertrekken.



De bekendste vriendjes uit de Nederlandse kinderboeken geschiedenis, kennen jullie vast allemaal: Jip en Janneke. De verhaaltjes zijn geschreven door Annie M.G. Smidt en getekend door Fiep Westendorp. De eerste verhaaltjes van Jip en Janneke verschenen vanaf 1952, elke week in de krant, het Parool.

Het was toen nog niet mogelijk om op goedkoop krantenpapier mooie grijstinten of zelf kleur te drukken. Daarom tekende Fiep Westendorp, Jip en Janneke als zwarte silhouetjes. Later werden er boekjes van gemaakt.

Nu zijn Jip en Janneke nog steeds heel bekend.

Het verschil

Opdracht 1

2D en 3D



Theorie

Opdracht 1.1 Schrijf de juiste antwoorden onder de vragen.

Wat is een Illustratie?

Wat is een beeldverhaal?

Wat is het verschil tussen een illustratie en een beeldverhaal?



“ Wat heb je aan een boek zonder plaatjes?”

Vraagt Alice, vlak voor het konijnenhol.

Toen Lewis Carroll in 1865 zijn boek; Alice in Wonderland uitbracht, was het een bijzonder boek, niet alleen door het verhaal, maar zeker ook door de illustraties van John Tenniel.



Hoe wordt een prentenboek gemaakt?



Theorie

2D en 3D

De schrijver Een verhaal begint meestal in het hoofd van een schrijver. Soms heeft de schrijver gelijk een leuk idee, soms moet hij daar ietsje langer over nadenken en soms komt er spontaan een verhaal op. De schrijver schrijft zijn verhaal op, Dit heet een manuscript. Letterlijk betekent manuscript: een met de hand geschreven tekst, maar tegenwoordig schrijft iedereen met de computer. De schrijver laat zijn verhaal eerst door anderen lezen, checken en verbeterd nog het een en ander. Dan wordt het verhaal naar een uitgever gestuurd.

De Illustrator Als de uitgever het verhaal leuk vindt, wordt aan een illustrator gevraagd om er tekeningen bij te maken. De illustrator maakt eerst “proeftekeningen”: dit noem je de schetsen. De schrijver en de illustrator bespreken samen hoe het boek er uit moet zien.

Opmaak Als de tekeningen klaar zijn, worden ze gescand. Een ontwerper maakt de pagina's van het boek op. Hij kiest het lettertype en bepaald waar de tekst komt te staan.

Vormgeving De ontwerper bepaalt ook hoe de voorkant van het boek er uit ziet. Waar staat de tekst, welk lettertype, Hoe ziet de rug van de kaft er uit?

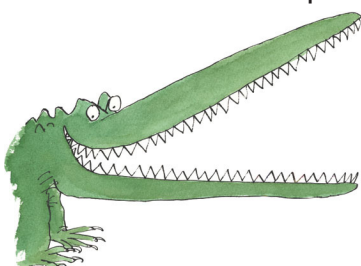
Waarom is het belangrijk om ook de rug van het prentenboek vorm te geven?

Proefdruk Als het ontwerp klaar is, wordt er een proefdruk gemaakt. Hierop wordt bekeken of de kleuren hetzelfde zijn als van de originele tekeningen. Vaak wordt nog wel wat aangepast.

Drukker Nu kan het boek naar de drukker. Deze drukt geen losse pagina's, maar grote vellen. Deze vellen worden gevouwen, tot er een boekje ontstaat. De rug van het boekje wordt aan elkaar genaaid. De omslag wordt op dun papier gedrukt en op drie stukken karton geplakt: De voorkant, de achterkant en de rug. Het papier wordt netjes om het karton heen gevouwen en aan de binnenkant vastgeplakt. Op de binnenkant wordt het “schutblad” er tegenaan geplakt.

Het boek is dan eindelijk klaar.

Van een prentenboek worden er meestal 2500 gemaakt: dit heet een oplage. De boeken komen in de boekenwinkels te liggen. Als de boeken op zijn, kunnen er nieuwe boeken worden gedrukt, dit heet dan de tweede druk.



Vormen en soorten prentenboeken

T
Theorie

2D en 3D

Verschillende soorten prentenboeken



0-2 jarigen

- Korte teksten.
- Kartonnen boekjes
- Simpele en heldere tekeningen met vrolijke kleuren.
- Voorbeeld: Nijntje



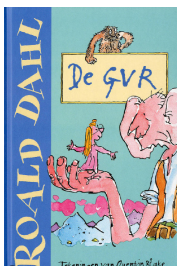
2 - 3 jaar

- Peuterboekjes
- Eenvoudige verhalen en tekeningen
- Voorbeeld: Dikki Dik en Kikker



3 - 6 jaar

- De echte prentenboeken
- Probleem of vraagstelling wordt opgelost
- Verhaal van ongeveer 1000/1500 woorden
- De tekeningen verschillen van eenvoudig naar gedetailleerd
- Voorbeeld: Jip en Janneke



6 - 8 jaar

- Verhalenboekjes
- Meer verhaal dan illustratie
- Veel tekst
- De illustraties ondersteunen de tekst
- Voorbeeld: De G.V.R. van Roald Dahl



2 - 12 jaar

- Educatieve prentenboeken
- Het boek leert je iets (bijvoorbeeld lezen en aanwijzen "waar is de bal?")
- Veel illustraties
- Hoeveelheid tekst verschilt per boekje



Begrippen

Opdracht 1

2D en 3D



Theorie

Opdracht 1.2

Iedereen zoekt twee betekenissen van onderstaande begrippen. Schrijf deze op. Lees aan elkaar de gevonden begrippen. Bespreek jullie bevindingen in de klas.

Illustratie:

Beeldverhaal:

Contouren:

Manuscript

Silhouet

Oplage

Schetsen

Details

Styleren:

Proefdruk

Oplage

Gouden Penseel

Gouden Griffel

Tekststroken:

Prentenboek



Onderzoek Prentenboek

Opdracht 2



Onderzoek

2D en 3D

Opdracht 2.1 Voor deze onderzoeksopdracht, ga je thuis op zoek een prentenboek. Dit mag een prentenboek zijn, waar jij vroeger uit bent voorgelezen. Of een prentenboek van je broertje of zusje. De enige maatstaf is: zorg dat je een goede herinnering hebt aan dit boek!

Leg het prentenboek voor je op tafel en maak de onderstaande vragen. Werk deze vragen uit in je dummy. Maak een mooie dubbelpagina in je dummy, die gaat over jouw prentenboek.

- Algemeen**
- ▶ Wat is de titel van jouw favoriete prentenboek?
 - ▶ Wie is de auteur/tekenaar?
 - ▶ Is het een gedeelte van een serie? Zo ja: hoe heet de serie?
 - ▶ Hoe groot is het prentenboek?(Formaat)
 - ▶ Is de buitenkant van karton of ander materiaal?
 - ▶ Uit hoeveel pagina's bestaat jouw prentenboek?
 - ▶ Voor welke doelgroep is jouw prentenboek gemaakt?
- Inhoud**
- ▶ Wie is de hoofdpersoon in jouw prentenboek?
Geef een korte beschrijving.
 - ▶ Vertel in het kort, de inhoud van het verhaal van jouw prentenboek.
 - ▶ Welk probleem moet de hoofdpersoon oplossen?
 - ▶ Welke oplossing is er verzonnen op de laatste pagina?
Welk materiaal heeft de illustrator gebruikt?
 - ▶ Zijn er nog andere figuurtjes of personen in het verhaal te zien?
Leg kort uit wie deze figuurtjes zijn.
 - ▶ Waar speelt het verhaal zich af?
 - ▶ In welke tijd speelt het verhaal zich af?
 - ▶ Wat voor soort verhaal is het? (bijv. avontuurlijk of historisch)



Onderzoek Prentenboek

Opdracht 2



Onderzoek

2D en 3D

Illustraties

- ▶ Zijn de figuren realistisch, oftewel lijken ze echt? Zou het verhaal echt gebeurd kunnen zijn? Leg uit.
- ▶ Is er een duidelijke stijl van illustreren te zien? Vertel in het kort over de stijl en hoe jij dit ziet.
- ▶ Tekent de tekenaar details (bijvoorbeeld in de achtergrond)?
- ▶ Wat valt je op aan de kleuren die hij/zij gebruikt? Wat vind je daarvan?
- ▶ Werkt de tekenaar met verschillende afstanden (veraf, dichtbij)? Geef voorbeelden. Waarom zou hij dat doen?

Mening

- ▶ Wat vind je van het prentenboek?
Vertel bijvoorbeeld iets over de manier van tekenen of dat het leesbaar is en waarom jij het vroeger zo mooi, spannend, ontroerend of leuk vond.



Gedichtenposter

Opdracht 3



Voorbereiden

2D en 3D

“ De regenworm en zijn moeder”

Annie M.G. Schmidt



*Er was een regenworm in Sneek
Die altijd naar de sterren keek,
En fluisterde: hoe schoon, hoe
schoon...*

*Zijn moeder zei: doe toch gewoon,
Kijk naar beneden naar de grond,
Dat is normaal, dat is gezond
Kijk naar beneden zoals ik...*

En toen? Toen kwam de leeuwerik!

*Het wormpje, dat naar boven
staarde,
Zag hem op tijd en kroop in d'aarde,
Maar moe die naar beneden keek
Werd opgegeten (Daar in Sneek)*

*Dus doe nooit wat moe zegt,
Dan komt het allemaal wel terecht.*

Het is natuurlijk af en toe leuk om ongehoorzaam te zijn. Nu heeft die regenworm met zijn eigenwijs zijn wel geluk, want anders was hij opgegeten. Dus niet luisteren of eigenwijs zijn, kan ook wel eens een voordeel hebben.

Opdracht 3.1

► Lees goed hoe je met je groepje een nieuw gedicht maakt! Kies een dier waarmee je een gedichtje wilt maken. Laat het dier zich eigenwijs of slecht gedragen. Kies een plaats waar het dier woont of waar het gedicht zich afspeelt. Het mag een plaats over de hele wereld zijn! Er is altijd wel een rijmwoord bij een stad te vinden. Probeer van je gedicht een klein verhaaltje te maken.

Annie M.G. Schmidt begint haar gedicht met:

“ *Er was een regenworm in Sneek*”.

► Jij kiest bijvoorbeeld:

Er was een duif in Amsterdam. Of: er was een muis in Amersfoort

► De tweede regel moet rijmen.

Er was een duif in Amsterdam,

Die poepte op de tram

Er was een muis in Amersfoort

Die had zomaar zijn neef vermoord.

Gedichtenposter

Opdracht 3



2D en 3D

Voorbereiden

Aan de slag!

In totaal moet je gedicht uit 4 regels bestaan en elke twee regels moet rijmen. Je noemt dat gepaard rijm, rijm per paar zou je kunnen zeggen.

stap 1

► Schrijf je eerste regel op met het dier en de plaats waar het zich afspeelt.

stap 2

► Geef je blaadje door aan je groepsgenoot aan de linkerkant. Maak nu de tweede regel. Let op het rijmwoord aan het einde van de zin!

stap 3

► Geef het blaadje weer door aan diegene die links van je zit. Schrijf nu de derde regel. Verzin iets gekks als reactie op de eerste 2 regels.

stap 4

► Geef het blaadje voor de laatste keer door. Maak nu de laatste regel van het gedichtje

stap 5

► Je krijgt nu je blaadje terug met jouw gedicht. Hoe vind je het geworden? Schrijf het gedicht hieronder helemaal op:

Gedichtenposter

Opdracht 3

2D en 3D

V

Voorbereiden

Opdracht 3.2 Maak, net als bij de voorbeelden, een tekening die over jouw gedicht gaat. Je mag één gebeurtenis uit het gedicht tekenen, maar je mag ook het hele verhaal in één keer uitbeelden met illustratie en tekst. Je kunt ook je vel in vier vlakken verdelen en bij elke regel een tekening maken: je krijgt dan een soort van beeldverhaal.

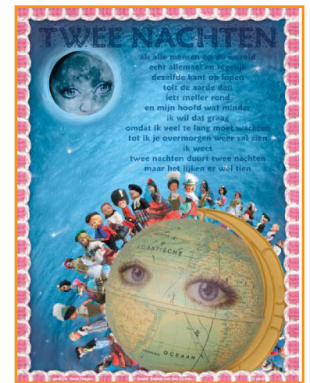
TIP: Omlijn alles met een zwarte fineliner en zorg dat de lijnen goed gesloten zijn.

Als je tekening klaar is, wordt deze ingescand.

Je kunt je tekening terug vinden in de lesmap.

(Leerjaar 3 - scans)

- stap 1** Je gaat je tekening openen in Photoshop of Illustrator. Maak een nieuw bestand aan: A3 staand, transparante achtergrond.
- stap 2** Plaats je scan in dit nieuwe bestand. Ga nu je tekening inkleuren, vergeet ook de achtergrond niet!
- stap 3** Als laatste schrijf je jouw gedicht bij jouw tekening. Kies voor een font, dat past bij jouw illustratie.
- stap 4** Sla de tekening op. Open een Indesign bestand: A3 Staand.
- stap 5** Plaats je tekening in dit nieuwe InDesign bestand. Exporteer dit bestand als PDF. Mail deze PDF naar je docent/lever in op edmodo. Let goed op de datum, wanneer je werkstuk af moet zijn! ►
- stap 6** A4 tekenpapier, potlood, gum, puntenslijper, fineliner. Photoshop of Illustrator
InDesign



Een prentenboek

(Eind) opdracht 4

E

2D en 3D

Eindproduct

Inleiding



Je gaat beginnen aan het eindproduct. Hier heb je alle voorgaande weken naar toe gewerkt!

Je maakt je eigen prentenboek. Bij het maken van het boek houd je rekening met de doelgroep!

Om je prentenboek te maken doorloop je het hele proces voor het maken van een 2D product. En ga je aan de slag met illustreren.

Opdracht 4.1

Plan van aanpak

Voor je aan de slag gaat ga je eerst een plan van aanpak maken. Om je op weg te helpen krijg je een hulpmiddel.

In het 'plan van aanpak' zie je alle stappen maar ze staan op de verkeerde volgorde. Zet alles op de goede volgorde. Dit kun je doen door er cijfers voor te zetten of alles uit te knippen en op de juiste volgorde op te plakken.

Lees terug in je studiewijzer en blader door de opdracht. Hiermee lukt het vast!

Bespreek met elkaar wat je hebt. In de klas vertel je wat jij denkt dat goed is.

Eindopdracht

Maak een prentenboekje met als onderwerp: **Feest!**

Jouw prentenboek bestaat uit:

1 voorkant

1 achterkant

6 pagina's

Elke pagina is 20 x 20 centimeter groot.

Jouw prentenboek bestaat uit afbeeldingen (prenten) en tekst.

Omdat je een echt prentenboek maakt, gebruik je maximaal 2 regels tekst per pagina.

Je maakt de illustraties op tekenpapier. Er zijn verschillende technieken mogelijk, die in de les verder worden uitgelegd.

Tijdens de les, leer je een eigen boekje te binden. In het ingebonden boekje plak je jouw pagina's op. Vervolgens maak je de kaft en rug. De buitenkant wordt afgewerkt met boeklon.

Voor jouw prentenboek maak je dus:

6 verschillende illustraties + 1 voorkant en 1 achterkant.

In totaal 8 tekeningen!

Een prentenboek

Opdracht 4

E

2D en 3D

Eindproduct

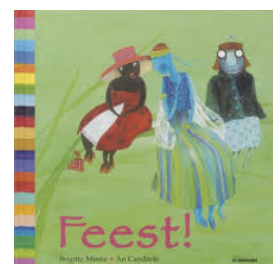
Het begin Waar ga je prentenboek over? Hoe verzin je een goed en leuk onderwerp? Meestal lukt dat niet als je er “lekker voor gaat zitten” en dit gaat verzinnen. Ok, soms wel en brainstormen helpt wel (zeker met een groepje creatieve soortgenoten). Ideeën kunnen ontstaan op elke willekeurige plek en op ieder willekeurig moment.

Spel Om je een handje te helpen gaan we een spel spelen. Dit spel, spelen we met de hele klas. Het helpt je om op de eerste ideeën te komen voor je eigen prentenboek. Hoe jij het gaat tekenen, het verhaal zelf, dat ga je hierna verder uitwerken.

Opdracht 4.2 ▶ Maak een woordspin: met alle ideeën die jij krijgt tijdens het spelen van het spel: Feest. Probeer daarin een verhaallijn te ontdekken.

Woordspin

- ▶ Zit er ook een clou (grap) in jouw prentenboek?
- ▶ Hoeveel hoofdpersonen heeft jouw prentenboek?
- ▶ Hoe zien ze er uit?
- ▶ Waar speelt het verhaal zich af? (wees origineel)
- ▶ In welke tijd speelt het verhaal zich af?



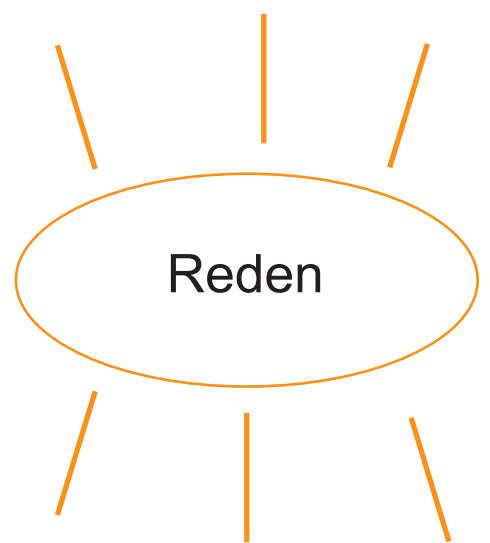
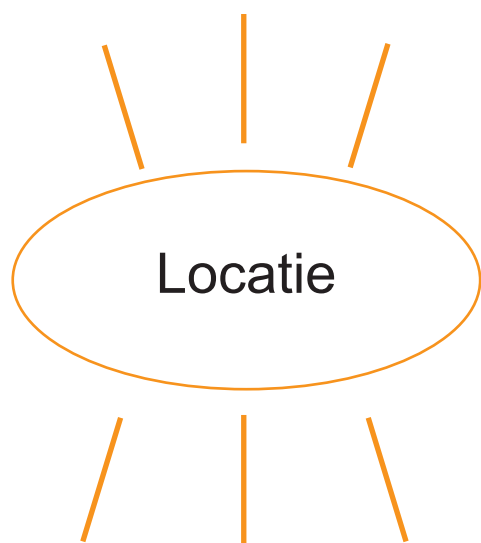
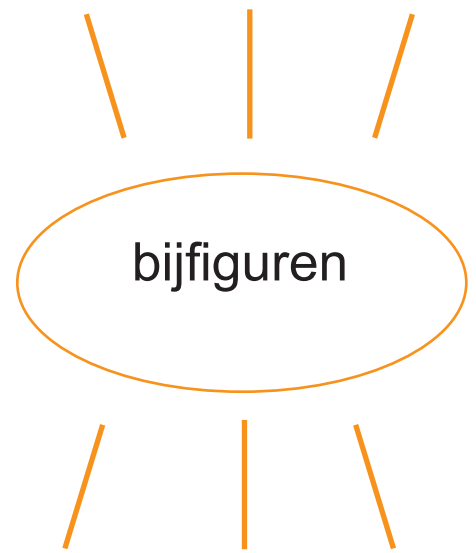
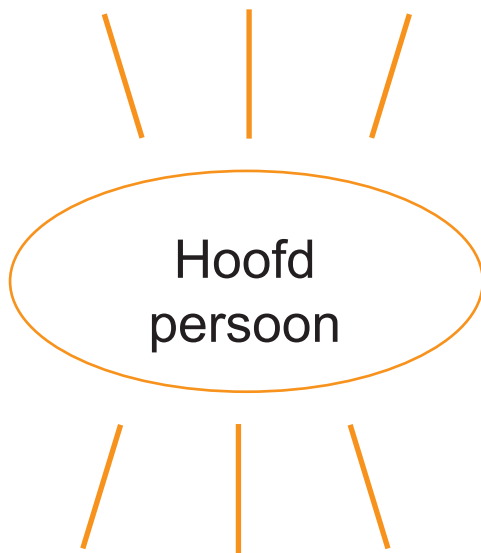
Een prentenboek

Woordspin

2D en 3D

E

Eindproduct



Een prentenboek

Opdracht 4



2D en 3D

Eindproduct

Opdracht 4.3 ▶ Als vooronderzoek voor jouw prentenboek, maak je in je Photoshop een collage en/of moodboard op A4 formaat. Je verzameld inspiratiemateriaal voor de vormgeving van je prentenboek.
Inspiratie materiaal
Denk hierbij aan jouw hoofdpersoon, bijfiguren, de locatie, de reden en natuurlijk aan feest.

Opdracht 4.4 ▶ Teken nu alle tekeningen uit op tekenpapier.
Technieken
Er zijn verschillende technieken waarmee jij je prentenboek kunt voorgeven. Op de volgende pagina zie je een aantal voorbeelden van verschillende stijlen.

stap 1 Experimenteer met de verschillende stijlen van illustreren. Lees hiervoor de inspiratie tekst van de volgende pagina's.

stap 2 Gebruik voor ieder onderdeel een ander materiaal om het in te kleuren. Laat je inspireren door de voorbeelden in deze studiewijzer!

stap 3 Maak een keuze voor een techniek. Ga je illustreren met pen en potlood (handschrift), stileren of gebruik je verschillende technieken (mixed media)? Wat doe je met de hand en wat met de computer.

Schrijf hier je keuzes op.

Een prentenboek

Opdracht 4



2D en 3D

Eindproduct

Indeling Ieder prentenboek heeft een begin, een midden gedeelte en een eind. Een eenvoudige indeling dus. Geen open einde. In het begin van het boek wordt een vraag gesteld of komt een probleem naar voren. Ook wordt het hoofdpersoonage geïntroduceerd. Gebruik hiervoor de eerste pagina (of de eerste twee). Het midden gedeelte wordt gebruikt om naar het antwoord of oplossing te zoeken. Aan het einde wordt het antwoord gegeven of het probleem opgelost. Gebruik voor het einde / de clue de laatste pagina. Het einde van het verhaal is de ontknoping, in 90% van de prentenboeken is dit de laatste pagina. Het einde hoeft niet persé een happy end te zijn. Wel geeft het de oplossing op de vraag of probleem die centraal stond. De hoofdpersoon lost het probleem zelf op. Hij wordt hierbij niet ineens geholpen door een nieuw of minder belangrijk personage. Geef een leuke twist aan het einde, wees niet te voorspelbaar.

Opdracht 4.5 Scenario

► Schrijf het scenario uit.

Een scenario is een beschrijving van het verhaal in scènes (gebeurtenissen die worden afgebeeld) Je kunt per scene alvast een tekst bedenken.

Een prentenboek

Opdracht 4

E

2D en 3D

Eindproduct

Opdracht 4.6

Storyboard

▶ Maak een storyboard (kladversie van het verhaal).

Maak hele snelle schetsen van de plaatjes. Denk hierbij aan de compositie.

Hoe zet je de tekst in de plaatjes? In wolkjes in kadertjes?

Hoe geef je de letters vorm? Gebruik je speciale tekens om uitdrukking te geven aan gevoelens, bijvoorbeeld sterretjes, uitroepetekens enz.

Hoe breng je beweging in beeld? Hoe geef je emotie weer?

▶ Bedenk een titel.

Manieren van illustreren

Handschrift & mixed media

2D en 3D

Inspiratie

Handschrift & mixed media

Handschrift of mixed media zijn bepaalde werkwijzes of stijlen die veel gebruikt worden in illustraties. Kijk maar eens naar de onderstaande voorbeelden.

Bekende voorbeelden 'Handschrift'

Quinten Blake is een Engelse illustrator, die de boeken van Roald Dahl heeft voorzien van prenten en tekeningen. Hij is net zo bekend in Engeland, zoals Fiep Westendorp in Nederland is. Quinten Blake is bekend om zijn stoere lijnen in inkt, die een beetje slordig op papier zijn gezet. Het lijkt alsof hij de tekeningen heel snel heeft gemaakt. De tekeningen zijn ingekleurd met aquarelverf. Zijn tekeningen zitten vol humor.



Bekende voorbeelden 'Mixed Media'

Eric Carle heeft Rupsje Nooitgenoeg gemaakt, door allerlei stukken papier te beschilderen en te bewerken. Vervolgens heeft hij het papier geknipt en gescheurd en daarmee de illustraties gemaakt.

Deze manier van werken heeft Eric gezien bij de kunstenaar Matisse. Deze schilder kon op latere leeftijd niet meer schilderen. Hij knipte daarom allerlei vormen uit papier. Zijn assistenten plakten dan alles, volgens zijn aanwijzingen, op het doek.

Deze werkwijze zie je ook in het prentenboek 'Hallo' voor de kinderboekenweek 2012, van Edward van Vendel en Fleur van der Weel.



Manieren van illustreren

Stileren

2D en 3D

Inspiratie

Stileren Een gestileerde vorm ontstaat door vereenvoudiging. Overbodige details zijn weggelaten. Alle vormen worden in dezelfde vormsoort vormgegeven: dat wil zeggen dat de vorm in vloeiende lijnen of in hoekige vormen wordt gemaakt.

Bekende voorbeelden 'Stileren' Jip & Janneke zijn heel bekende voorbeelden van de illustrator Fiep Westendorp. Jip & Janneke zijn getekend als silhouetjes. De zwarte hoofdjes zijn cirkels met uitsteeksels en inhammetjes en ze zijn altijd hetzelfde.



Nijntje van Dick Bruna is een bijna wiskundig figuurtje. Geen frutsels of overbodige dingen. Ze blijft heel herkenbaar en met simpele en eenvoudige vormen kan zij allerlei uitdrukkingen overbrengen.

Een prentenboek

Opdracht 4

E

2D en 3D

Eindproduct

Opdracht 4.7 ▶ Je hebt je scenario geschreven, je weet hoe je hoofdpersoon en omgeving er uit gaat zien en je hebt een keus gemaakt voor een techniek. Illustreren
Tijd voor het echte werk!

stap 1 Schets de 6 binnen pagina's van het verhaal. Gebruik hiervoor de aangeleverde papieren. Je tekent binnen de zetspiegel.

TIP: Gebruik voor het schetsen potlood, teken licht zodat je kunt gummen!

Compositie/ Vlakverdeling De manier waarop je de dingen in beeld brengt en ordent. Zet je iets in het midden, of juist rechts of links? Plaats je iets op de voorgrond of op de achtergrond? Maak je gebruik van een totaalbeeld of een close-up?

stap 2 Laat je illustraties scannen.
Bewerk ze (indien nodig) op de computer.

stap 3 Bewaar je werk in jouw map op de server.

Opdracht 4.8 Om een boekje zit een omslag. Deze omslag moet laten zien waar je verhaal over gaat. Daarbij is het belangrijk dat de omslag er aantrekkelijk uitziet voor je doelgroep. Je wilt tenslotte dat jouw verhaal gelezen wordt!

stap 1 Maak illustraties voor de voorzijde, achterzijde en rugzijde van je prentenboek. Hiervoor zijn schetspapier op maat.

stap 2 Laat je illustraties scannen.
Bewerk ze (indien nodig) op de computer.

stap 3 Bewaar je werk in jouw map op de server.



Een prentenboek

Opdracht 4



2D en 3D

Eindproduct

Opdracht 4.9 Je hebt nu alle 'ingrediënten' voor je prentenboek klaar en verzameld in je eigen map op de server.
Vormgeven

In InDesign ga je tekst en beeld samenvoegen en je maakt er een mooi geheel van. Je geeft vorm aan jouw prentenboek.

stap 1 Kopieer het InDesign document 'Opdr_4.10_Naam_stramien_prentenboek_1415.indd' naar je eigen map op de server. Geef deze een nieuwe naam, namelijk: (jouw naam)_prentenboek_1415.indd

stap 2 Plaats alle afbeeldingen op de juiste pagina's.

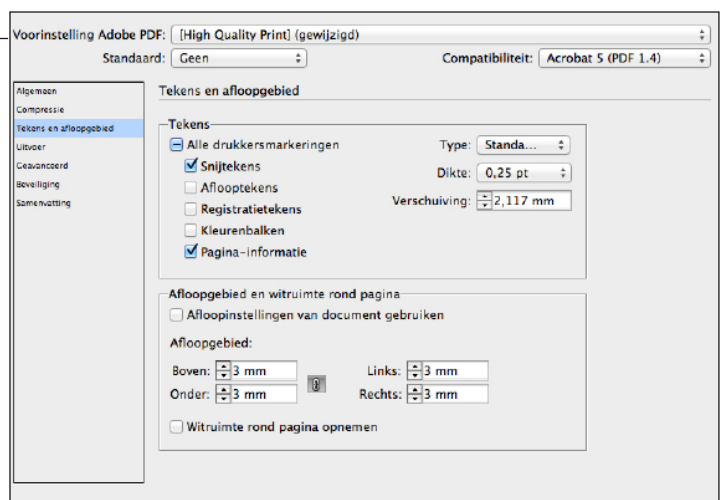
stap 3 Typ de zinnen van jouw verhaal op de verschillende pagina's.
Denk ook aan de titel op de voorzijde.

stap 4 Zoek naar een lettertype wat past bij jouw illustraties.
En ook aantrekkelijk is voor jouw doelgroep.

stap 5 Schuif en 'speel' net zo lang met tekst en beeld tot iedere pagina een mooi geheel vormt.

stap 6 Bewaar je InDesign document.

stap 7 Bewaar het document nu als PDF.
1. Voorinstellingen PDF - high quality print
2. Spreads aanvinken
3. _____
4. Exporteren
5. Mailen naar
repro@x11.nu



Opdracht 4.10 De laatste stap van het proces is het nabewerken. Je gaat aan de slag met
Nabewerken snijden, verzamelen, lijmen, binden en schoonsnijden.
Je docent doet dit voor in de les.

2D en 3D vormgeving

Beoordeling

B

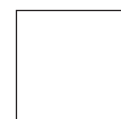
Beoordeling

2D en 3D

Theorie

opdracht 1.1 & opdracht 1.2 **Geschiedenis & Begrippen**

- Antwoorden zijn goed
- Betekenissen zijn duidelijk omschreven
- Betekenissen kloppen

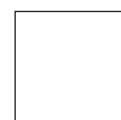


(cijfer)

Onderzoek

opdracht 2.1 **Prentenboek**

- Alle vragen zijn beantwoord
- Bij open vragen is er voldoende uitleg gegeven
- Het onderzoek ziet er verzorgd uit en geeft een beeld van het prentenboek

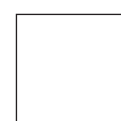


(cijfer)

Vorbereidende opdracht_Gedichtenposter

opdracht 3.1 **Gedicht**

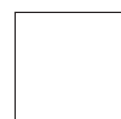
- Gedicht is geschreven volgens 'gepaard rijm'
- Gedicht is samengesteld door verschillende klasgenoten



(vinkje)

opdracht 3.2 **Illustratie/poster**

- Illustratie past bij het gedicht
- Beeld en typografie vormen een geheel
- Er is een evenwichtige vlakverdeling
- Illustratie is bewerkt in Illustrator of Photoshop
- Eindresultaat is vormgegeven in InDesign



(cijfer)



2D en 3D vormgeving

Beoordeling

B

Beoordeling

2D en 3D

Eindopdracht_Prentenboek

opdracht 4.1 Plan van aanpak & Woordspin

- Plan van aanpak is op goede volgorde gezet
- Woordspin is op basis van de verhaallijn van de klas
- Bij ieder onderdeel zijn ideeën geschreven

☐

(vinkje)

opdracht 4.3 Inspiratie

- Het moodboard geeft een beeld van stijlen die jou aanspreken
- In het moodboard zijn ideeën over de hoofdpersoon, bijfiguren, de locatie, de reden en feest zichtbaar

☐

(cijfer)

opdracht 4.4 Technieken

- Er zijn minstens 3 verschillende illustratie technieken gebruikt
- De illustraties zijn verzordt uitgewerkt

☐

(cijfer)

opdracht 4.5 Scenario

- Het verhaal heeft een begin, middenstuk en eind
- De hoofdpersoon wordt geïntroduceerd
- Een vraag (of probleem) wordt beantwoord (of opgelost) door de hoofdpersoon
- Het verhaal is origineel

☐

(cijfer)

opdracht 4.6 Storyboard

- Het storyboard laat zien waar welke tekst komt
- In het storyboard is zichtbaar hoe tekst vormgegeven wordt
- In het storyboard is de compositie van de pagina zichtbaar

☐

(cijfer)



2D en 3D vormgeving

Beoordeling

2D en 3D

B

Beoordeling

Eindopdracht_Prentenboek

opdracht 4.7 Illusteren

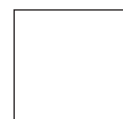
- Er zijn 6 illustraties
- Iedere illustratie past bij het stukje tekst
- De illustraties zijn aantrekkelijk voor de doelgroep
- De illustraties passen, qua stijl, bij elkaar
- Alle illustraties zijn verzorgd uitgewerkt
- De illustraties zijn origineel



(cijfer)

opdracht 4.8 Omslag

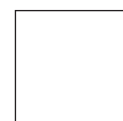
- De illustratie omslag laat zien waar het verhaal overgaat
- De rug laat (een detail van) een illustratie zien
- De voor, achter- en rugzijde vormen een geheel



(cijfer)

opdracht 4.9 Vormgeven

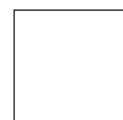
- Typografie past bij de doelgroep
- Typografie past bij de illustraties
- Beeld en tekst vormen een geheel
- Het prentenboek is opgemaakt in InDesign
- Het prentenboek is opgeslagen als PDF, volgens de instructies



(cijfer)

opdracht 4.10 Nabewerken

- De omslag en pagina's zijn gebonden
- De prints zijn gesneden
- De prints zijn gelijmt
- De omslag is gelijmt
- Het boekje is schoongesneden
- Er is NETJES gewerkt



(cijfer)

