## K1: 3D- vormgeving en -realisatie

## Begrippenlijst

De volgende vakinhoudelijke begrippen zijn relevant voor dit keuzevak:

|  |  |
| --- | --- |
| **Term** | **Omschrijving** |
| **Kleur** | |
| **Primaire kleuren** | Rood, geel en blauw. Je kunt deze kleuren niet maken door andere kleuren met elkaar te mengen, ze zijn heel *zuiver.* Uit de primaire kleuren kan je alle keluren mengen |
| **Secundaire kleuren** | Ontstaan door twee primaire kleuren (rood, geel en blauw) met elkaar te mengen. Secundaire kleuren zijn: oranje, groen en violet en worden als volgt gemengd.  rood + geel = oranje  geel + blauw = groen  blauw + rood = violet |
| **Tertiaire kleuren** | Ontstaan wanneer je alle drie de primaire kleuren met elkaar mengt. |
| **Verzadigde kleuren** | Kleuren in hun meet felle vorm. Een verzadigde kleur komt direct uit de verfpot en is niet gemengd met zwart of wit. |
| **Onverzadigde kleuren** | Kleuren vermengd met wit, zwart of grijs. Als gevolg daarvan is de kleurkracht afgenomen. Ze zijn minder fel. |
| **CMYK** | Cyaan (blauw), magenta(roze), geel en zwart. Dit zijn de kleuren waarmee een printer alle kleuren kan mengen. Als je een digitaal product maakt dat is bestemd voor drukwerk, exporteer je ze met een CMYK kleuren-instelling. |
| **Contrast** | |
| **Contrast** | Het verschil tussen twee dingen, hoe groter het contrast hoe meer verschil. (bijvoorbeeld de kleuren zwart en wit). |
| **Complementair**  **contrast** | Een kleurcontrast waarbij twee kleuren elkaar versterken (en feller lijken). Deze kleuren staan in een kleurencirkel recht tegenover elkaar.  *Voorbeeld: paars naast geel, rood naast groen, blauw naast oranje.* |
| **Kleur tegen kleur**  **contrast** | Een kleurcontrast waarin je twee ongemengde primaire kleuren (rood, groen, blauw) naast elkaar gebruikt. |
| **Warm/Koud contrast** | Een kleurcontrast waarin je een ‘koude’ kleur (blauw, groen, blauwpaars) naast een warme kleur (geel, oranje, rood) in een beeld gebruikt. |
| **Kwaliteitscontrast** | Een kleurcontrast waarin je twee dezelfde kleuren met verschillende verzadiging (felheid) naast elkaar gebruikt |
| **Compositie** | |
| **Compositie** | De verdeling van beeldelementen in een beeld |
| **Centrale compositie** | Een beeld heeft een centrale compositie als het belangrijkste element zicht in het midden van het beeld bevindt. |
| **Symmetrische compositie** | Een soort spiegelbeeld-compositie waar de ene kant van een beeld ongeveer dezelfde plaatsing van elementen heeft als de andere kant van een beeld. Dit geeft het beeld balans. |
| **Asymmetrische compositie** | Tegenovergestelde van een symmetrische compositie. De ene kant van een beeld heeft een andere verdeling van elementen dan de andere kant van het beeld. Dit maakt het beeld uit balans, maar is wel spannender. |
| **Driehoeks-**  **compositie** | Een driehoekscompositie heeft de belangrijkste elementen in de vorm van een (on) zichtbare driehoek staan. Dit maakt het beeld in balans, maar is wel spannender dan een symmetrische compositie. |
| **Ruimte** | |
| **Standpunt** | Het standpunt van waaruit jij schildert, tekent etc. Je kan een beeld vanuit de hoogte bekijken, op ooghoogte of laag bij de grond. |
| **Neutraal perspectief** | Als je vanaf ooghoogte naar het onderwerp kijkt. |
| **Kikkerperspectief** | Als je van beneden naar boven naar het onderwerp kijkt, zoals een kikker of op je hurken. |
| **Vogel**  **perspectief** | Als je van boven naar beneden naar het onderwerp kijkt, zoals een vogel of vanaf een hoog gebouw. |
| **Vorm** | |
| **Ruimtelijk, driedimensionaal, 3D** | Een vorm waar je omheen kan lopen. Ze worden driedimensionaal genoemd omdat ze drie lengtes hebben: lengte, breedte en hoogte. |
| **Contour** | Dit is de denkbeeldige lijn om de buitenkant van een object heen. |
| **Geometrische vormen** | Basisvormen die we vanuit de wiskunde kennen. Zowel 2D: een cirkel, een vierkant, een veelhoek als 3D: een bol, een kubus, een piramide, etc. |
| **Organische vormen/natuurlijke vormen** | Vormen die zijn geïnspireerd door de natuur.  *Voorbeeld: een lantaarnpaal met een vorm die is geïnspireerd op boomtakken.* |
| **Abstraheren** | het versimpelen van een vorm om zo tot de kern van die vorm te komen.  *Voorbeeld: een mensenhoofd kan je abstraheren tot een bol.* |
| **Stileren (vereenvoudigen)** | Wanneer een vorm nog herkenbaar is, maar sterk versimpelde details heeft, noemen we dat een gestileerde vorm.  *Voorbeeld: Nijntje van Dick Bruna. Nijntje heeft nog wel een neus, maar dat is een kruisje geworden.* |
| **Mixed media** | Het mixen (combineren) van verschillende technieken  *Voorbeeld: Rupsje Nooitgenoeg van Eric Carle.* |
| **Figuratief** | In figuratieve kunst zijn herkenbare onderwerpen zijn afgebeeld. Het tegenovergestelde van figuratief is abstract. |
| **Abstract** | In abstracte kunst kan je niet direct zien wat het voorstelt. Abstract is het tegenovergestelde van figuratief. |
| **Realistisch** | In realistische kunst wordt er geschilderd hoe het er in het echt ook uit ziet. |
| **Werkproces en opdrachtgever** | |
| **Opdrachtgever** | De opdrachtgever is een persoon of een bedrijf dat een opdracht geeft aan een opdrachtnemer. |
| **Briefing** | Een briefing is een korte beschrijving van een ontwerpopdracht. Daarin staat omschreven wat de verwachtingen zijn van de opdrachtgever en welke doelen hij wil bereiken met het ontwerp. |
| **Debriefing** | Met een debriefing vertel jij de opdrachtgever wat jij met de opdracht gaat doen aan de hand van de briefing. Met een debriefing kun je bij de opdrachtgever controleren of jij de opdracht goed hebt begrepen. |
| **Doelgroep** | De groep mensen die uiteindelijk jouw oplossing of ontwerp gaan gebruiken. Het bepalen van een doelgroep helpt je om jouw ontwerp gebruiksvriendelijker of interessanter voor de gebruiker te maken. |
| **Planning** | Een planning is een tijdschema dat aangeeft wanneer wat gebeuren moet. |
| **Plan van aanpak** | Een plan van aanpak is een doordacht plan om van een startpunt (een idee, een opdracht, etc…) via een ontwerpproces tot een eindproduct te komen. Je beschrijft hierin het benodigde werk, je tijdsplanning en de eventuele kosten. |
| **Schetsontwerp** | Een schets is een niet uitgewerkt ontwerp, vaak bedoeld om iets op snelle en makkelijke manier duidelijk te maken. |
| **Moodboard** | Een moodboard maak je om te brainstormen over de stijl, sfeer of doelgroep van een idee. Het is een collage van geplakte en gevonden afbeeldingen op een bepaald thema. Een moodboard wordt vaak gemaakt aan een begin van een creatieve opdracht. |
| **Sfeer** | Sfeer is een gevoel, stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn. |
| **Mock-up** | Een mock-up is een op ware grootte gemaakt model van een ontwerp of product. Een mock-up laat zien hoe een ontwerp/ product er qua uiterlijk uit komt te zien, maar werkt nog niet. |
| **Maquette** | Driedimensionaal model op schaal. Maquettes worden vaak gebruikt om bijvoorbeeld een betere indruk te geven van een gebouw. |
| **Realisatie** | De uiteindelijke uitvoering van een ontwerp. |
| **Concept** | Een ruwe schets/ idee of de eerste uitwerking van een ontwerp. |
| **Montage** | Het in elkaar zetten van een uiteindelijk product. Voorbeeld: het vastlijmen van een maquette of het in elkaar vouwen van een verpakking. |
| **Materiaal onderzoek** | Een onderzoek naar het beste materiaal voor het eindproduct. |
| **Techniek** | De manier waarop je iets maakt of uitvoert. Bijvoorbeeld: een verpakking aan elkaar lijmen of just in elkaar vouwen. |
| **Feedback** | Feedback zijn reacties en commentaar op iemand anders met als doel het werk of de prestatie te verbeteren. |
| **Reflecteren** | Terugkijken op je eigen werk. Je staat stil bij hoe je hebt gewerkt, welke keuzes je hebt gemaakt en hoe je bijvoorbeeld je einddoel hebt bereikt. Het doel van reflecteren is om te leren van gemaakte fouten of juist om te zien wat je goed hebt gedaan. |
| **Procesevaluatie** | Het reflecteren op het ontwerpproces van een project. |
| **Promoten** | Reclame maken voor een product met als doel dat jouw product wordt gekocht en gebruikt door andere mensen. |