

BEELDASPECTEN

HANDENARBEID

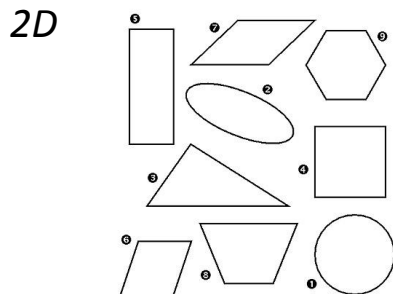
TEKENEN

BOVENBOUW

HANDENARBEID

Beeldaspect Vorm

BASISVORMEN:



2D: vierkant / rechthoek / driehoek / cirkel / ovaal

3D: kubus / balk / prisma / piramiden / bol / kegel / cilinder

RUIMTELIJK =

2D = PLAT

3D = ALLES WAT PLAATS
INNEEMT

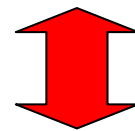
VORMSOORTEN

Contrast = tegenstelling



1. Abstract = zonder voorstelling

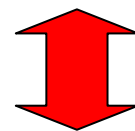
2. Figuratief = herkenbare voorstelling



Contrast

3. Gedetailleerd = met veel details, zeer nauwkeurig bewerkt of uitgewerkt

4. Gestileerd = vereenvoudigd



Contrast



5. Geometrisch / strak = meetkundige vormen

6. Organisch = alsof het gegroeid is, geïnspireerd door de natuur

7. Gesloten = 2D: vorm die omsloten is door een denkbeeldige of echte omtreklijn / 3D: vorm waarvan de oppervlakte gesloten is en massief aandoet of massief is

8. Open = vorm die geen gesloten omtrek heeft



9. Massief = eigenschap van een 3D-vorm die van binnen niet hol is maar overal uit materiaal bestaat

10. Hol

10. Hol

11. Hol



11. Onregelmatig ← → 12. Regelmatig

13. Enkelvoudig ← → 14. Samengesteld

15. Ingewikkeld ← → 16. Eenvoudig

17. Mager ← → 18. Vet

19. Symmetrisch = vormen die precies elkaars spiegelbeeld zijn

20. Asymmetrisch = vormen die juist niet elkaars spiegelbeeld zijn

Contrast



19.

20.

21. Hoekig



22. Rond



Contrast



23. Dynamisch



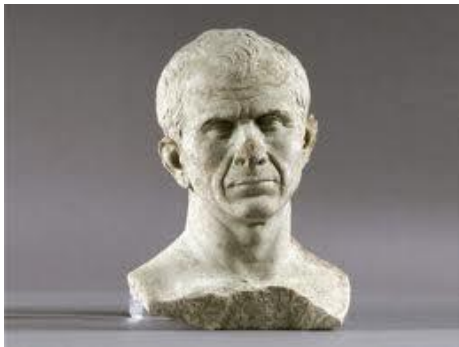
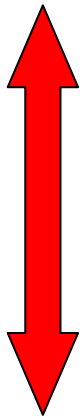
24. Statisch



Contrast



25. Realistisch = zo echt mogelijk



Contrast



26. Expressief = met gevoel

OVERIGE BEGRIPPEN VORM:

27.

27. Gestroomlijnd = zo min mogelijk weerstand



28. Restvorm = 3D: de open ruimte in een vorm of tussen meerdere vormen in

29. Symbool = vorm met een diepere betekenis bijv. een ring

30. Volume = alles wat ruimte inneemt en gewicht heeft, op die plaats kan niets anders zijn

31. Ruimtelijk = 3D: alles wat plaats inneemt

32. Maatverhouding = afmeting ten opzichte van de andere vorm

32.

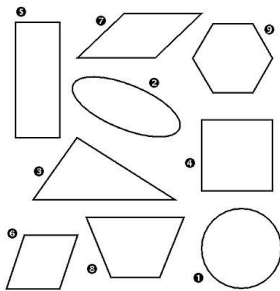


TEKENEN

Beeldaspect Vorm

BASISVORMEN:

2D



2D: vierkant / rechthoek / driehoek / cirkel / ovaal

3D: kubus / balk / prisma / piramiden / bol / kegel / cilinder

RUIMTELIJK

2D = PLAT

3D = ALLES WAT PLAATS INNEEMT

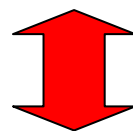
VORMSOORTEN

Contrast = tegenstelling



1. Abstract = zonder voorstelling

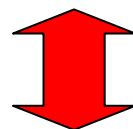
2. Figuratief = herkenbare voorstelling



Contrast

3. Gedetailleerd = met veel details,
zeer nauwkeurig bewerkt of uitgewerkt

4. Gestileerd = vereenvoudigd



Contrast

5.



6.



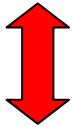
Contrast



5. Geometrisch / strak = meetkundige vormen

6. Organisch = alsof het gegroeid is, geïnspireerd door de natuur

7. Gesloten vorm = 2D: vorm die omsloten is door een denkbeeldige of echte omtreklijn



= 3D: vorm waarvan de oppervlakte gesloten is massief aandoet of massief is

8. Open vorm = vorm die geen gesloten omtrek heeft

7.



8.



Contrast

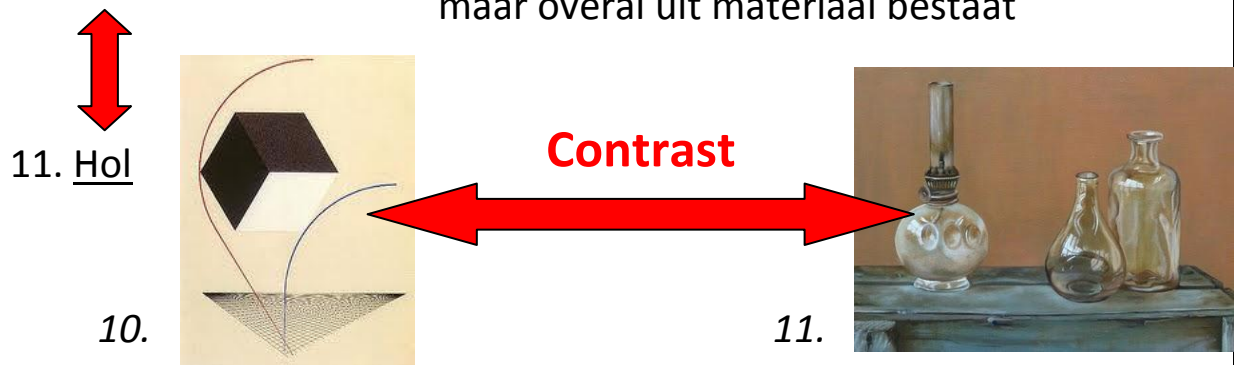


9. Restvorm = 2D: de vorm die men niet tekent maar die overblijft

9.



10. Massief = eigenschap van een 3D-vorm die van binnen niet hol is maar overal uit materiaal bestaat



12. Onregelmatig ← → 13. Regelmatig

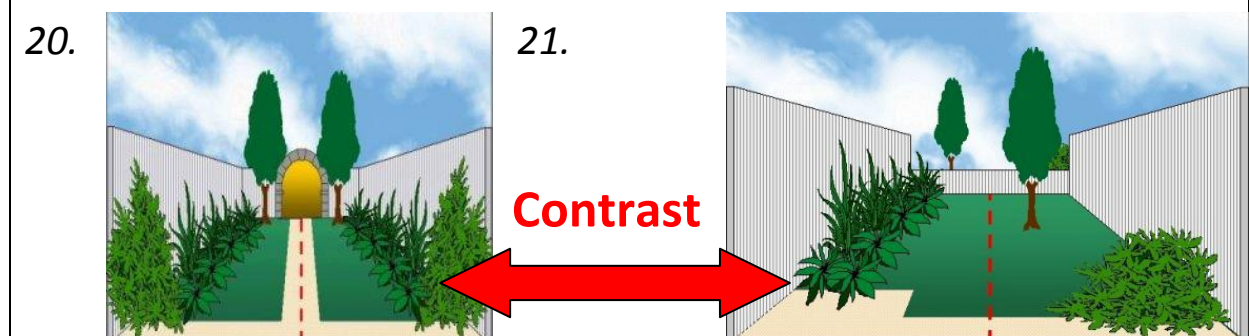
14. Enkelvoudig ← → 15. Samengesteld

16. Ingewikkeld ← → 17. Eenvoudig

18. Mager ← → 19. Vet

20. Symmetrisch = vormen die precies elkaars spiegelbeeld zijn

21. Asymmetrisch = vormen die juist niet elkaars spiegelbeeld zijn



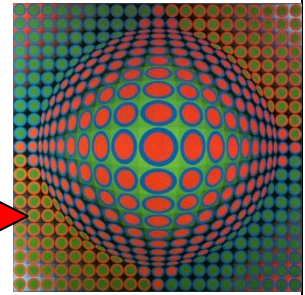
22. Hoekig



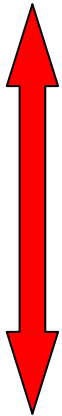
23. Rond



Contrast



24. Realistisch = zo echt mogelijk



Contrast



25. Expressief = met gevoel

26. Dynamisch



Contrast



27. Statisch



OVERIGE BEGRIPPEN VORM:

28. Gestroomlijnd = zo min mogelijk weerstand

29. Vlak = plat

30. Schematisch = vereenvoudigde (= *gestileerde*) voorstelling

31. Symbool = vorm met een diepere betekenis bijv. een ring

32. Ruimtelijk = 2D: alles met ruimtesuggestie

33. Maatverhouding = afmeting ten opzichte van de andere vorm

28.



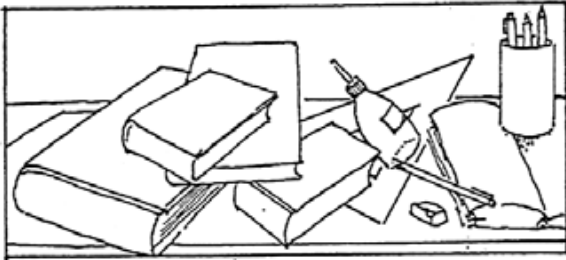
33.



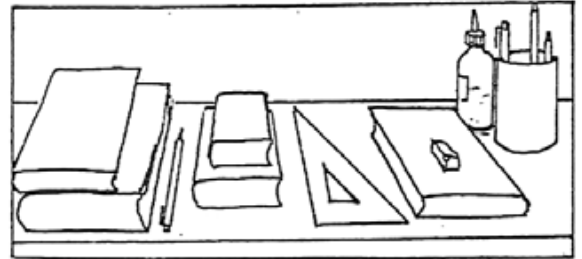
HANDENARBEID / TEKENEN

Beeldaspect Ordening

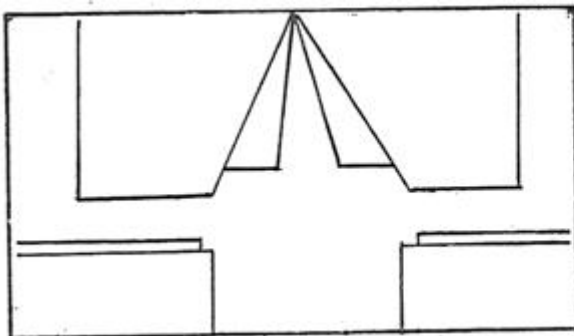
Ordening = manier waarop de beeldaspecten t.o.v. elkaar zijn geplaatst en een geheel vormen.



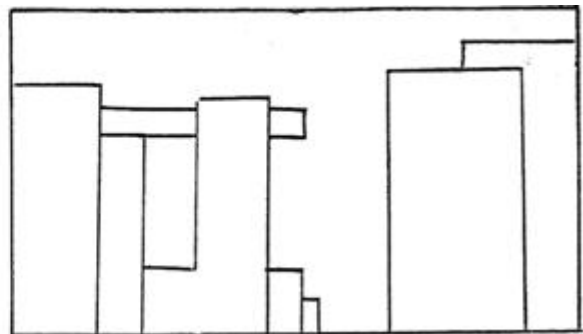
1. Chaotisch (= rommelig)



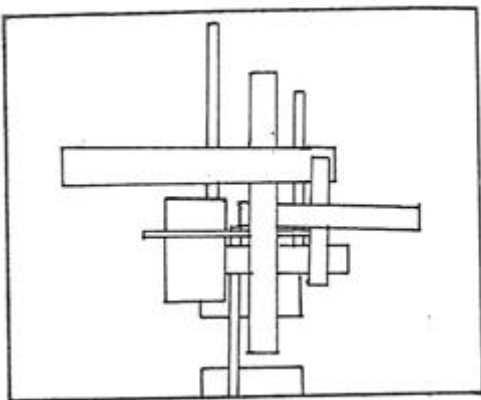
2. Geordend (= overzichtelijk)



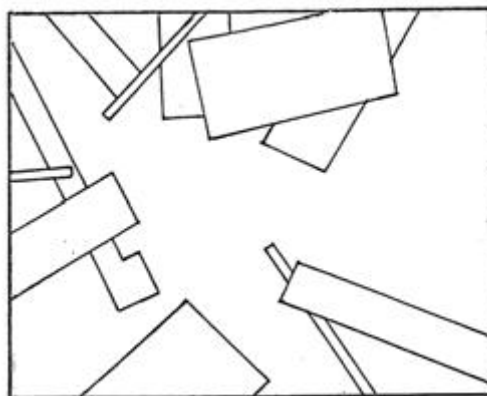
3. Symmetrische ordening



4. Asymmetrische ordening

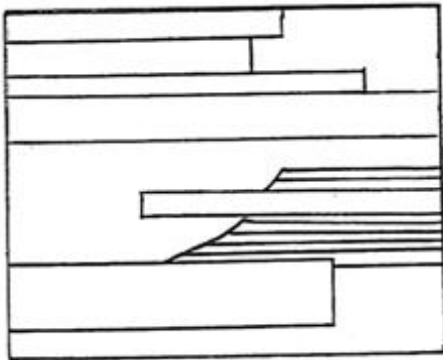


5. Centrale ordening

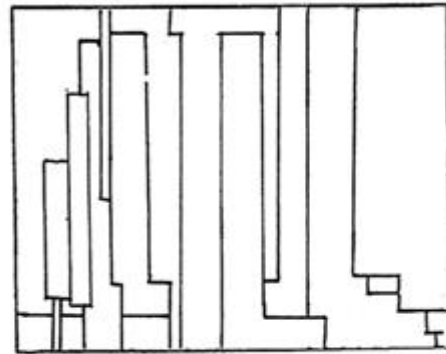


6. Verspreide ordening

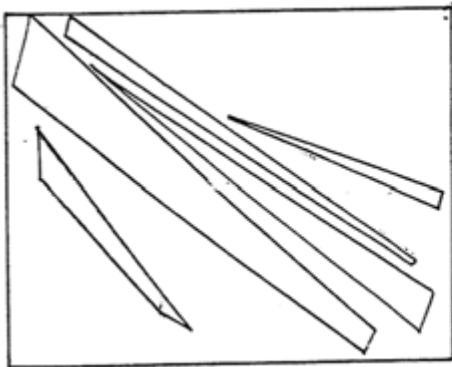
Richting = wanneer we letten op de richting van de onderdelen in de ordening.



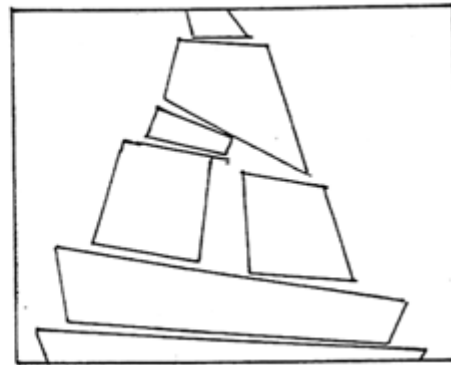
7. Horizontale ordening



8. Verticale ordening



9. Diagonale ordening



10. Driehoeksordening

11. Centraal / Verticaal / Horizontaal / Diagonaal / Driehoek / Cirkel

2D



3D

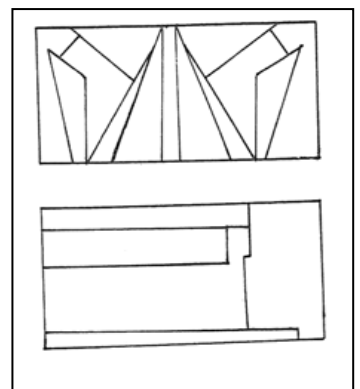


Diagonale ordening:	asymmetrie	ongelijkzijdig driehoekig	beweging, actie	dynamisch
Centrale/verticale ordening:	symmetrie	gelijkzijdig driehoekig	rust, overzicht	statisch
Horizontale ordening:			rust, overzicht	statisch

12. Statische ordening = die vast staat en onbeweeglijk is.

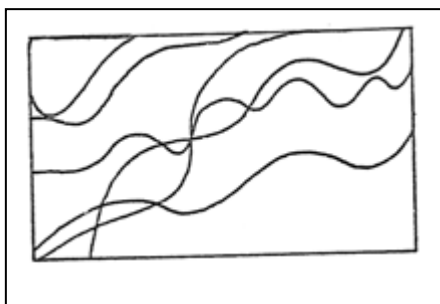
Ordening is statisch als het aan één van de onderstaande punten voldoet:

1. Als een ordening *symmetrisch* is.
2. Als de ordeningslijnen *evenwijdig* lopen aan het kader (de vier zijden van een tekening).

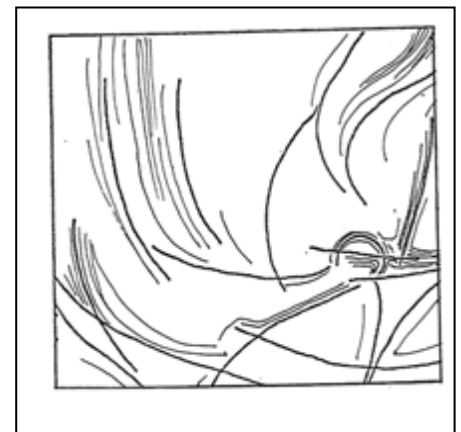


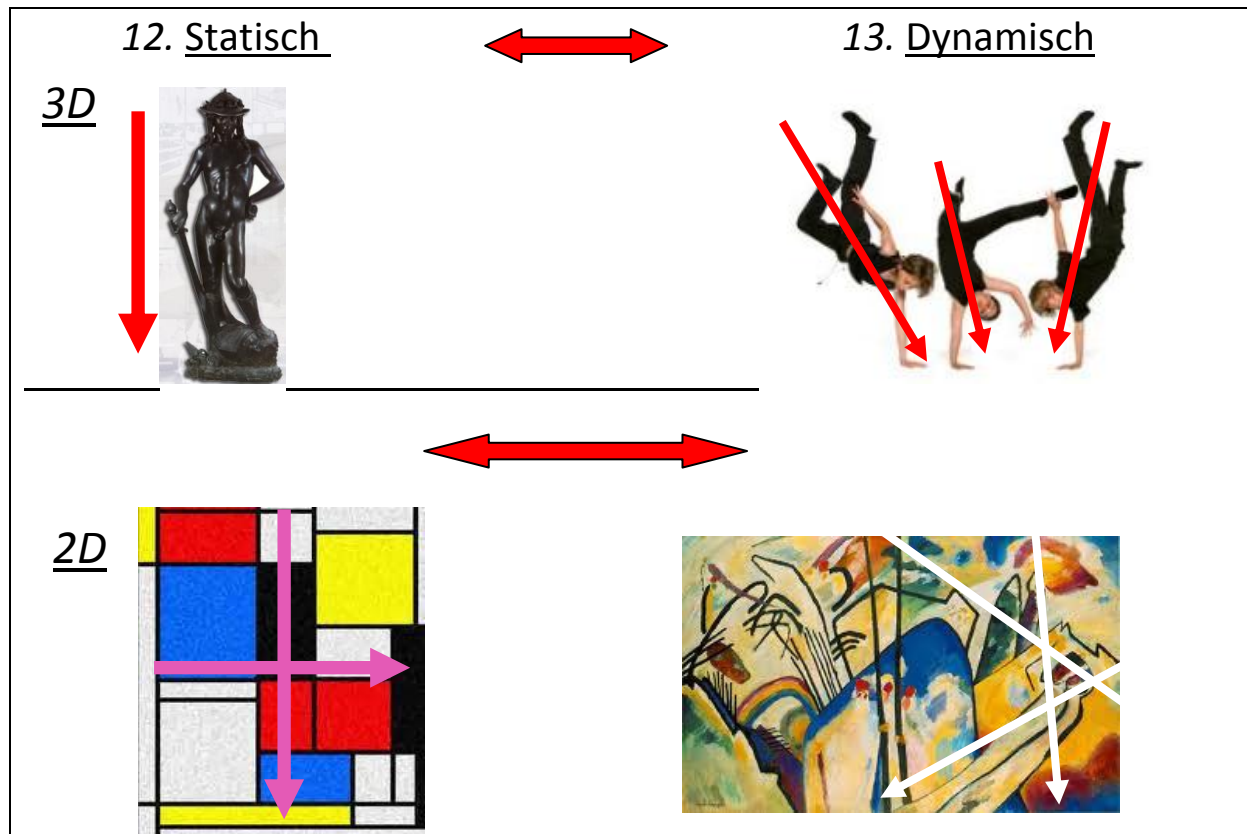
13. Dynamische ordening = beweeglijke ordening.

Ordening is dynamisch als de ordeningslijnen golven, schuin of diagonaal lopen.

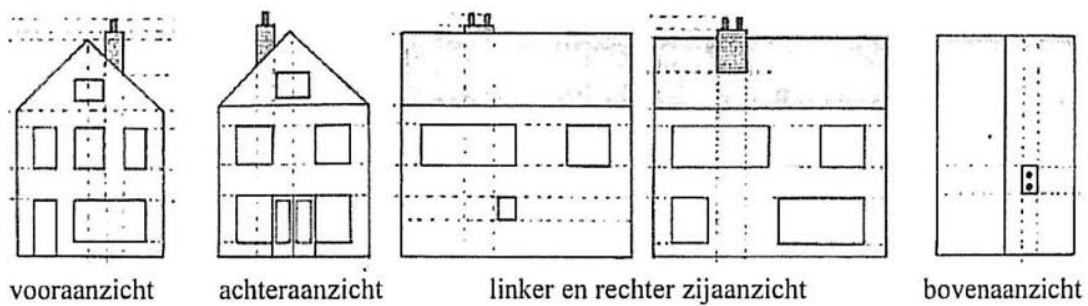


Een dynamische ordening bestaat soms uit vormen die telkens herhaald worden.





14. De verschillende aanzichten



15. Evenwicht/ harmonie = het geheel wordt als rust ervaren.

HANDENARBEID

Beeldaspect Ruimte

1. Close-up = een beeld waarbij het onderwerp van zeer dichtbij wordt getoond.



←
Close-up



2. 3-Dimensionaal = lengte en breedte en hoogte, ruimtelijk.

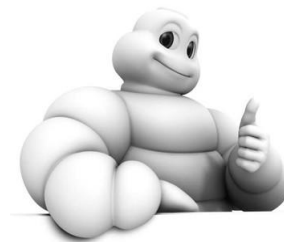
3. Open ruimte = ruimte zonder omtrek, met openingen of transparant (= doorzichtig).



4. Gesloten ruimte



5. Plasticiteit = realistische weergave = het uiterlijke aanzien van een 2- of 3-Dimensionaal beeld.



6. Ruimte-omvattend = alles wat plaats inneemt.

TEKENEN

Beeldaspect Ruimte

Ruimtesuggestie = *schijnbare diepte in het platte vlak*

2-Dimensionaal = *alleen lengte en breedte, plat*

1. Afsnijding = het kader overlapt de vorm(en),
men maakt in gedachte de vormen af



2. Plans / coulissewerking / overlapping = toneelscherm/achter elkaar



3. Groot voor, klein achter

2/3.



4. Kikvorsperspectief = laag standpunt, de dingen lijken erg groot, de horizon ligt laag in de tekening

4.



5. Vogelvluchtperspectief = hoog standpunt, de dingen lijken kleiner, de horizon ligt hoog in de tekening

5.

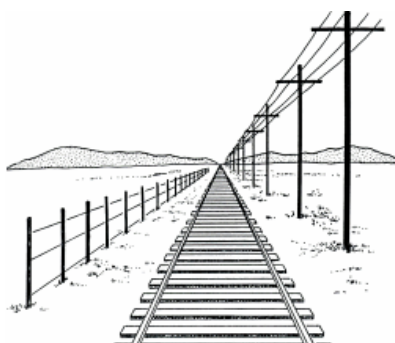


6. Lijnperspectief = lijnen die naar 1 of meerdere vluchtpunten op de horizon lopen

7. Centraalperspectief = lijnen die naar 1 vluchtpunt op de horizon lopen

8. Verdwijnpunt / vluchtpunt = punt op de horizon waar 2 lijnen die in werkelijkheid evenwijdig en horizontaal zijn, bij elkaar komen

6/7/8.



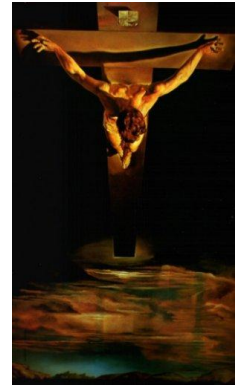
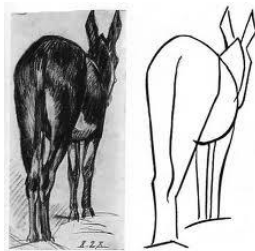
9. Horizon = lijn in de verte tussen de aarde en de lucht

9.



10. Verkorting = het kleiner zien / tekenen van de werkelijke lengte

10.



11. Kleurperspectief = meestal warme kleuren dichtbij en lichtere, koude kleuren verder weg

11.



12. Vervaging = kleuren en/of vormen die steeds minder duidelijk worden

12/13.



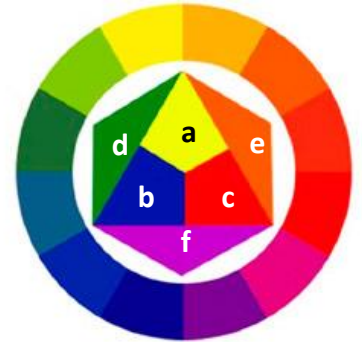
13. Atmosferisch perspectief = de kleur, de vorm en textuur vervagen naarmate ze dichterbij de horizon komen

TEKENEN / HANDENARBEID

Beeldaspect Kleur

KLEURENCIRKEL

1. Primaire kleuren = Dit zijn de basiskleuren: geel (*a*), blauw (*b*) en rood (*c*)
2. Secundaire kleuren = Dit zijn de mengkleuren van de primaire kleuren: groen (*d*), oranje (*e*) en paars (*f*)
3. Tertiaire kleuren = menging van primaire kleuren + secundaire kleuren + eventueel zwart en /of wit



KLEURVORMEN:



4. Bonte kleur = vrolijk en druk
5. Camouflage kleur = wegvallend in de omgeving
6. Decoratieve kleur = versierend
7. Functionele kleur = de kleur heeft een doel

8.



9.



10.



11.



8. Romantische kleur = op het gevoel werkend, dromerig

9. Schreeuwende / felle kleur = opvallend

10. Signaalkleur = een teken, bijv. rood en rond = 'verbod'

11. Symbolische kleur = met een diepere betekenis

12. Harmonisch = rustige samenstelling van kleuren

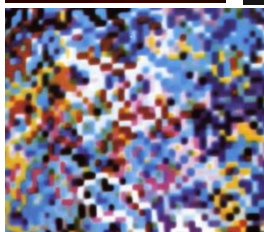
13. Sfeer = emotionele geladenheid van een werkstuk, welke stemming roept het op



13.



14.

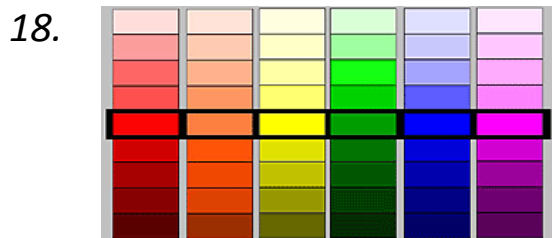


15.



14. Optische kleurmenging = het mengen van kleur door het oog en niet van te voren op het (verf)palet

15. Vervaging = kleuren en / of vormen die steeds minder duidelijk worden



16. Kleurfamilie = een groep kleuren die onderling weinig verschillen of aan elkaar verwant zijn

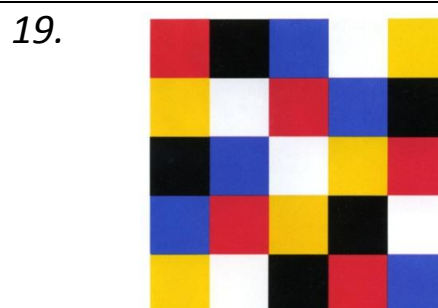
17. Kleurhelderheid = de mate waarin een kleur is vermengd met wit








18. Verzadigde kleur / zuivere kleur = kleur in zijn meest pure vorm

KLEURCONTRASTEN:



19. Kleur-tegen-kleur = een **tegenstelling** met zuivere kleuren die op de kleurencirkel liggen (bonte uitstraling)



<p>20. <u>Complementair</u> = een tegenstelling met kleuren die tegenover elkaar liggen in de kleurencirkel:</p> <p>a. rood-groen</p> <p>b. oranje-blauw</p> <p>c. geel-paars</p>	<p>20.a. </p> <p>b.  </p> <p>c.</p>
<p>21. <u>Licht-donker</u> = tegenstelling tussen lichte en donkere kleuren</p>	<p>21. </p>
<p>22. <u>Kwaliteit</u> = tegenstelling met kleuren (van dezelfde kleurfamilie) die onderling in toon verschillen</p>	<p>22. </p>
<p>23. <u>Warm-koud</u> = tegenstelling tussen warme en koude kleuren:</p> <p>a. warm: rood, oranje en geel</p> <p>b. koud: groen, blauw en paars</p>	<p>23. </p>
<p>24. <u>Kwantiteit</u> = tegenstelling in <i>hoeveelheid</i> (bijv. veel groen - weinig oranje)</p>	<p>24. </p>

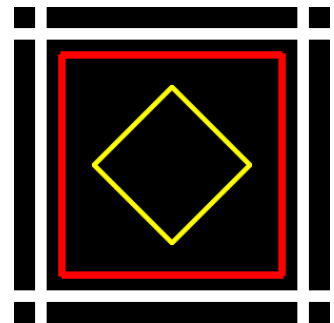
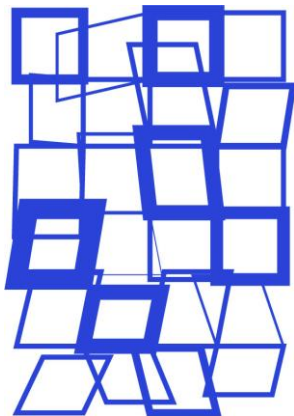
TEKENEN

Beeldaspect Lijn

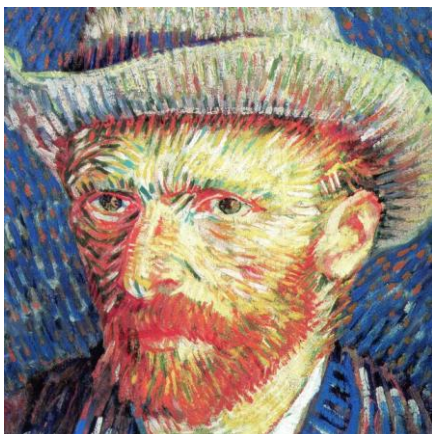
1. Contour = contour (= alleen de buitenste lijn) van een vorm of letter.



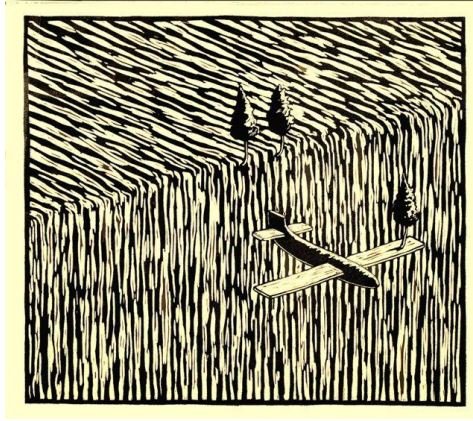
2. Lijndikte = de verschillende diktes die lijnen kunnen hebben.



3. Lijnrichting = de lijnen zijn allemaal in dezelfde richting getekend / geschilderd.



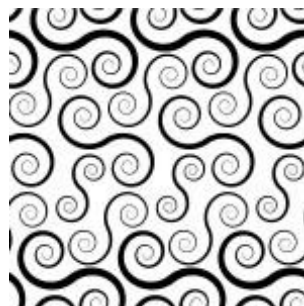
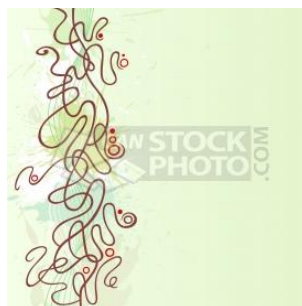
4. Lijnsoort = de soort lijn die je tekent / schildert wordt bepaald door je manier van werken / door je techniek van tekenen / schilderen: dus of je schetst of juist precies tekent.



5. Lijnwerking = door de manier waarop de lijnen zijn getekend / geschilderd ontstaat ruimtesuggestie (= diepte) in de tekening.



6. Lineair = de manier van tekenen / schilderen laat sterk zien dat er gewerkt is met lijnen.

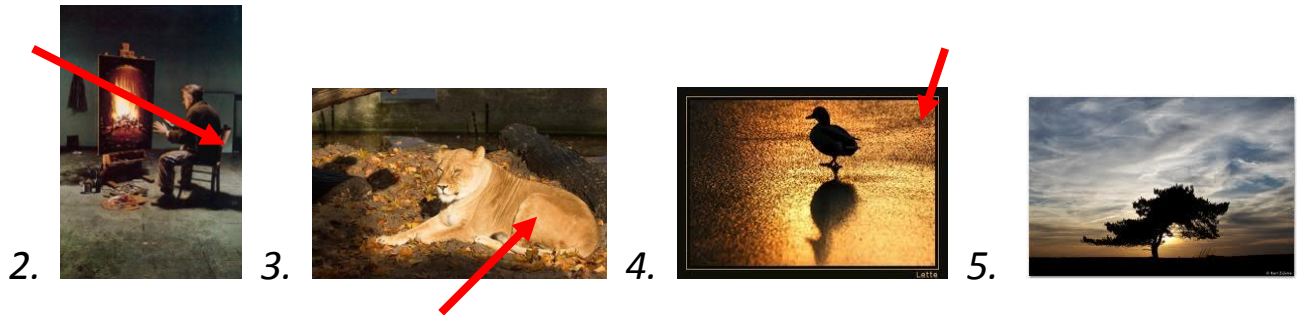


TEKENEN / HANDENARBEID

Beeldaspect Licht

Lichtval = de wijze waarop het licht op voorwerpen valt

1. Lichtbronnen → natuurlijk licht (zon) – kunstmatig licht (tl)



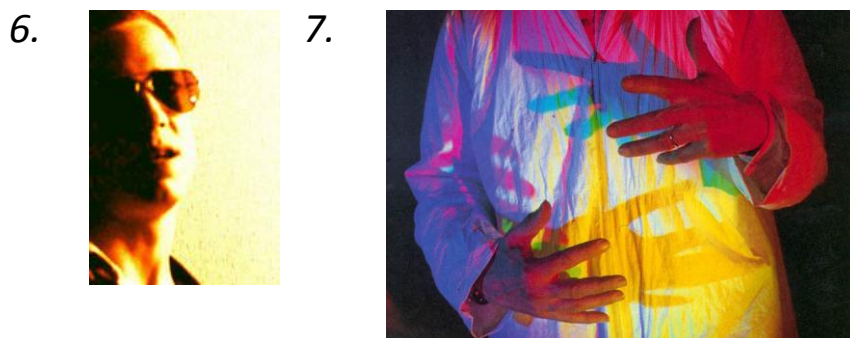
2. Lichtrichting = de kant waar het licht vandaan komt

3. Meelicht = lichtrichting waarbij de kijker in de richting meekijkt
(= weinig schaduw)

4. Strijklicht = komt van achter het voorwerp

5. Tegenlicht = lichtbron recht tegenover de beschouwer gevolg =
silhouet (zie ruimtesuggestie)

6. Zijlicht = wanneer de bron zich van opzij van het voorwerp bevindt
Eigen schaduw en slagschaduw zijn dan ook duidelijk te zien



7. Vermenging van licht = licht samenvoegen

8. Clair-obscur = helder-donker. Manier van schilderen gericht op contrast

9. Licht-donkercontrast = tegenstelling tussen lichte en donkere kleuren

8/9.



Ruimtesuggestie: Schaduw

1.



2.



3.



1. Eigen schaduw = op het voorwerp / op de mens zelf

2. Slagschaduw = op de grond / muur

3. Gebroken schaduw = schaduw die bijv. op de muur wordt gebroken

4. Silhouet = schaduw die ontstaat door tegenlicht

4.



HANDENARBEID

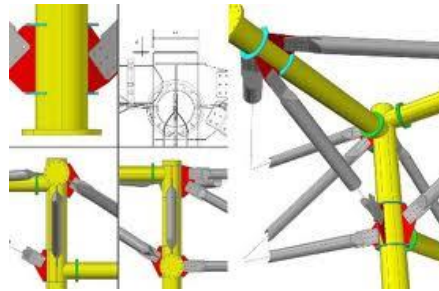
Beeldaspect Structuur

Structuur = de manier waarop alles in elkaar zit.

1.



2.



3.



1. Natuurlijk / Organisch = door de natuur gevormd

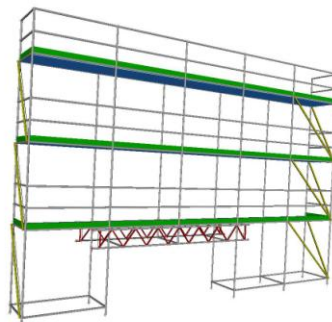
2. Kunstmatig = door de mens gemaakt

3. Stapelend = op elkaar geplaatst

4.



5.



6.



4. Grillig = ruw

5. Wiskundig / geometrisch = hoekig, meetkundig









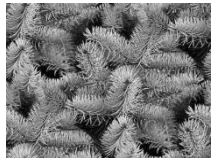


6. Horizontaal / verticaal / diagonaal / ritmisch / herhalend










HANDENARBEID

Beeldaspect Textuur

Textuur = a. hoe voelt het oppervlak van het materiaal aan?

b. Hoe ziet het oppervlak van het materiaal er uit?

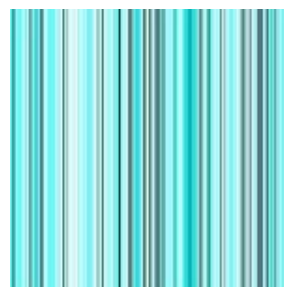
<p><u>1. Grillig / organisch</u></p>			
<p><u>2. Zacht</u></p>			
<p><u>3. Ruw</u></p>			
<p><u>4. Stekelig</u></p>			

<p><u>5. Glibberig / glad</u></p>			
<p><u>6. Koud</u></p>			
<p><u>7. Hard</u></p>			

Voorbeelden van texturen:

Baksteen / tegel / stof / fleecce / tapijt ongeschuurd hout /
 geschuurd hout / visschubben / roest / veren / bont of vacht /
 ijsbloemen

Herhaling / ritme =


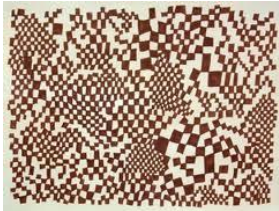
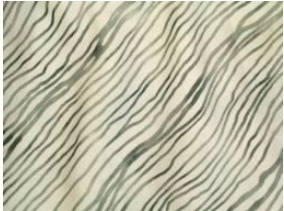











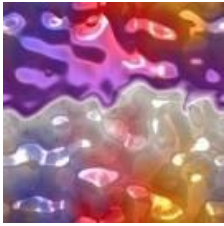




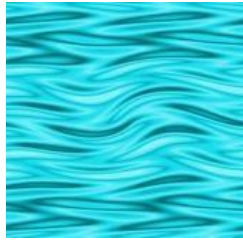



TEKENEN

Beeldaspect Textuur

Textuur = a. hoe voelt het oppervlak van het materiaal aan?

b. Hoe ziet het oppervlak van het materiaal er uit?

<p>1. <u>Grillig /</u> <u>organisch</u></p>			
<p>2. <u>Zacht</u></p>			
<p>3. <u>Ruw</u></p>			
<p>4. <u>Stekelig</u></p>			

<p><u>5. Glibberig / glad</u></p>			
<p><u>6. Koud</u></p>			
<p><u>7. Hard</u></p>			

Voorbeelden van texturen:

Baksteen / tegel / stof / fleecce / tapijt ongeschuurd hout / geschuurd hout / visschubben / roest / veren / bont of vacht / ijsbloemen

Herhaling / ritme =

