



Vakinhoudelijke voorbeelduitwerking keuzevak

Media, vormgeving en ICT

Keuzevak Tekenen, schilderen en illustreren

Deze vakinhoudelijke uitwerking is in opdracht van de Stichting Platforms Vmbo en met financiering van het Ministerie van OCW in het kader van het projectprogramma Nieuw VMBO ontwikkeld en gereviewd door een team van docenten en vakinhoudelijke specialisten.

De voorbeelduitwerking heeft geen officiële status en is alleen bedoeld om docenten een goede indruk te geven van hoe het keuzevak geïnterpreteerd kan worden om tot een zinvolle en werkbare uitwerking ervan te komen in onderwijs en schoolexaminering.

De vakinhoudelijke uitwerking is gebaseerd op het landelijk vastgestelde examenprogramma voor dit keuzevak (o.a. te vinden op www.platformsvmbo.nl). Het examenprogramma is door het ontwikkelteam uitgewerkt in zo toetsbaar en in het onderwijs herkenbaar mogelijke onderdelen.

Aan deze vakinhoudelijke voorbeelduitwerking kunnen geen rechten worden ontleend.

1 november 2019

© Stichting Platforms Vmbo

K/MVI/5 Tekenen, schilderen en illustreren

Ontwikkelaar	Kim Eijkelhof
Versie	1.0
Datum	1 november 2019

Taak:

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

In het keuzevak Tekenen schilderen en illustreren werkt de leerling aan ontwerp opdrachten voor mediaproducten zoals; een prentenboek, een schilderij, een flipboekje of een strip. Hierbij komen verschillende technieken en aspecten van illustreren aan bod bij onder andere het tekenen van een personage en het weergeven van ruimtelijkheid. Daarnaast wordt er een stukje kunstgeschiedenis behandeld door een ontwerp opdracht te maken binnen een gegeven of gekozen kunststroming. De ontwerp opdrachten worden doorlopen volgens een ontwerpcyclus. De leerling ontwikkelt een concept, doet onderzoek, maakt schetsen, een planning en een plan van aanpak. Vervolgens zal de leerling het concept uitwerken met de juiste materialen en technieken, presenteren en evalueren. Als voorbereiding op deze opdracht ontwikkelt de leerling een goede basiskennis van de beeldende begrippen en doet onderzoek naar verschillende materialen en technieken.

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

K/MVI/5.1 Deeltaak: Onderzoek doen en een schetsontwerp maken

De leerling bouwt een basiskennis op van belangrijke beeldende begrippen en leert de rol hiervan te onderzoeken binnen een ontwerp opdracht. De leerling leert hoe beeldende begrippen kunnen worden ingezet en onderzoekt daarnaast verschillende materialen. Als voorbereiding op het uitwerken van een ontwerp opdracht maakt de leerling een moodboard en een schetsontwerp.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	onderzoek doen naar licht, ruimte, vorm, compositie, kleur en structuur	x	x	
2	onderzoek doen naar materiaal	x	x	
3	een sfeer uitdrukken in een moodboard	x	x	
4	een schetsontwerp maken	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B8, B14, B15, B16, B17, B18, B19

Uitwerking

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

In dit verband kan de kandidaat:	BB	KB	GL
----------------------------------	----	----	----

Vakinhoudelijke Voorbeelduitwerking Keuzevak vmbo beroepsgericht

1	onderzoek doen naar licht en schaduw	x	x	
2	onderzoek doen naar ruimtelijkheid	x	x	
3	een ruimte schetsen aan de hand van een twee- en driepuntsperspectief	x	x	
4	onderzoek doen naar vorm	x	x	
5	benoemt verschillende soorten compositie: - symmetrische compositie - asymmetrische compositie - centrale compositie - driehoekscompositie	x	x	
6	benoemt primaire en secundaire kleuren en weet hoe deze worden gemengd	x	x	
7	benoemt en omschrijft verschillende contrasten met hun effect: - warm-koud contrast - complementair kleurcontrast - kwaliteitscontrast - licht-donker contrast	x	x	
8	verschillende structuren inzetten passend bij het te schetsen onderwerp	x	x	

K/MVI/5.1.2 onderzoek doen naar materiaal

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	bij het maken van een schetsontwerp verschillende materialen kennen en kunnen toepassen afhankelijk van het doel	x	x	

K/MVI/5.1.3 een sfeer uitdrukken in een moodboard

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	het doel van een moodboard weten en kunnen maken met collagetechniek	x	x	
2	door het gebruik van kleuren een sfeer kunnen uitdrukken en laten zien aan een klant	x	x	

K/MVI/5.1.4 een schetsontwerp maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	het doel van een schets weten en kunnen maken	x	x	
2	een idee duidelijk zichtbaar maken zonder een gedetailleerde uitwerking ervan	x	x	

K/MVI/5.2 Deeltaak: een personage tekenen in een modelsheet en walkcycle

De leerling ontwerpt een personage en werkt deze volledig uit. Als voorbereiding worden er schetsen gemaakt waarna deze omgezet worden in een lijnontwerp. Vervolgens wordt het personage uitgewerkt vanuit alle standpunten, zowel in zijn geheel als een portret. Ook een volledige loopcyclus wordt getekend. Het resultaat is een personage dat voor een verhaallijn (strip) en animatie inzetbaar is.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	een schetsontwerp omzetten in een nauwkeurig lijnontwerp	x	x	
2	een ontwerp uitwerken	x	x	
3	accenten aanbrengen	x	x	
4	op een juiste wijze retoucheren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Uitwerking

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

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	op basis van een schetsontwerp een nauwkeurige uitwerking maken van een personage	x	x	
2	een personage uittekenen in een nauwkeurig lijnontwerp <ul style="list-style-type: none"> - silhouet - contour - omtreklijn 	x	x	

K/MVI/5.2.2 een ontwerp uitwerken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	een ontwerp van een personage uitwerken vanuit verschillende aanzichten in een modelsheet <ul style="list-style-type: none"> - vooraanzicht - zijaanzicht - achteraanzicht 	x	x	
2	een portret van een personage uittekenen vanuit verschillende aanzichten <ul style="list-style-type: none"> - en face - en profiel - en trois quart (driekwart) 	x	x	
3	een personage in verschillende lichaamshoudingen tekenen	x	x	
4	een personage tekenen in een walkcycle waarin de verschillende fases van een lopende personage worden uitgetekend	x	x	

K/MVI/5.2.3 accenten aanbrengen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	accenten aanbrengen in een ontwerp tekening door gebruik te maken: <ul style="list-style-type: none"> - hooglichten - donkere schaduwen - contrasterend kleurgebruik 	x	x	

K/MVI/5.2.4 op een juiste wijze retoucheren

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	kleine veranderingen maken in een ontwerp op papier om het ontwerp te verbeteren	x	x	
2	kleine veranderingen in een ontwerp maken met een digitaal bewerkingsprogramma om het ontwerp te verbeteren	x	x	

K/MVI/5.3 Deeltaak: op een 2D medium een plastische weergave maken

De leerling leert ruimtelijkheid toe te passen binnen een tweedimensionaal mediaproduct. Door het maken van perspectieftekeningen met verschillende vluchtpunten leert de leerling ruimte suggereren op een plat vlak.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	met vluchtpunten werken	x	x	
2	materialen op de juiste wijze inzetten	x	x	
3	accenten aanbrengen	x	x	
4	op een juiste wijze retoucheren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Uitwerking

K/MVI/5.3.1 met vluchtpunten werken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	kennis hebben van het gebruik van vluchtpunten om ruimtelijkheid te creëren in een 2D-product. Bijvoorbeeld met het gebruik van: <ul style="list-style-type: none"> - lijnperspectief - verdwijnpunt - horizon - overlapping 	x	x	
2	in een 2D-product vluchtpunten kunnen toepassen om ruimtelijkheid te creëren	x	x	
3	het verschil kennen tussen een- twee- en driepunts perspectief en deze kunnen toepassen in een tekening	x	x	
4	op een juiste manier gebruik kunnen maken van verdwijnpunten in een tekening	x	x	

K/MVI/5.3.2 materialen op de juiste wijze inzetten

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	verschillende materialen kunnen toepassen bij het uitwerken van een 2D product en deze op de juiste wijze kunnen inzetten	x	x	

K/MVI/5.3.3 accenten aanbrengen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	verschillende materialen kunnen toepassen bij het uitwerken van een 2D product en deze op de juiste wijze kunnen inzetten	x	x	

K/MVI/5.3.4 op een juiste wijze retoucheren

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	kleine veranderingen maken in een ontwerp op papier om het ontwerp te verbeteren	x	x	
2	kleine veranderingen in een ontwerp maken met een digitaal bewerkingsprogramma om het ontwerp te verbeteren	x	x	

K/MVI/5.4 Deeltaak: Een concept ontwikkelen voor een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming

De leerling voert een opdracht uit die gebaseerd is op een bepaalde of gekozen kunststroming. De KBL-leerling zal hierin ook zelf een stuk onderzoek moeten doen, de BB-leerling zal de informatie over de kunststroming aangeleverd krijgen. Er wordt een concept ontwikkeld voor een mediaproduct volgens een ontwerpcyclus. De leerling ontwikkelt een idee, maakt een planning, schetsen en zal het concept presenteren.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	in eigen woorden de opdracht uitleggen	x	x	
2	een idee ontwikkelen	x	x	
3	een planning maken	x	x	
4	een plan van aanpak maken	x	x	
5	onderzoek doen naar de kunststroming		x	
6	een schetsontwerp maken	x	x	
7	een concept presenteren	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B13, B14, B15, B16, B17, B18, B19

Uitwerking

K/MVI/5.4.1 in eigen woorden de opdracht uitleggen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	in de uitleg van de gegeven opdracht de volgende elementen benoemen: <ul style="list-style-type: none"> - doel - doelgroep - plaats - sfeer - vormgeving - technische mogelijkheden 	x	x	

K/MVI/5.4.2 een idee ontwikkelen

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	een idee ontwikkelen voor een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming zoals een: logo, folder, flyer, poster, kaart, illustratie	x	x	

K/MVI/5.4.3 een planning maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	Een planning maken voor de werkzaamheden bij het maken van een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming. Het gaat hier om: <ul style="list-style-type: none"> - werkopdracht interpreteren - werkvolgorde bepalen - een tijdsplanning maken 	x	x	

K/MVI/5.4.4 een plan van aanpak maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	Een plan van aanpak maken voor de werkzaamheden bij het maken van een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming. Het gaat hier om: <ul style="list-style-type: none"> - benodigde materialen - machines en gereedschappen 	x	x	

K/MVI/5.4.5 een plan van aanpak maken

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

K/MVI/5.4.6 een schetsontwerp maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	aan de hand van bepaalde of gekozen onderzoeksresultaten een idee visualiseren en een schetsontwerp maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - typografie - stramien of lay-out - kleursferen - afbeelding gebruik 	x	x	
2	aan de hand van zelf uitgevoerd onderzoek een idee visualiseren, een schetsontwerp en een dummy maken, rekening houdend met: <ul style="list-style-type: none"> - typografie - stramien of lay-out - kleursferen - afbeelding gebruik 	x	x	

K/MVI/5.4.7 een plan van aanpak maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
----------------------------------	--	----	----	----

1	een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase toelichten	x	x	
2	een concept presenteren en de keuzes die gemaakt zijn in de ontwerpfase beargumenteren	x	x	

K/MVI/5.5 Deeltaak: Een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming realiseren

Het eerder ontwikkelde concept voor een mediaproduct zal in deze fase worden uitgewerkt. Dit kan in principe iedere vorm zijn afhankelijk van de gegeven opdracht. Voorbeelden zijn: een prentenboek, een flipboekje, een schilderij, een illustratie, etc. Hiervoor zal de leerling zijn/haar opgestelde plan van aanpak volgen. De leerling zal werken met de gekozen materialen en technieken en leren deze goed in te zetten. De toegepaste technieken kunnen uiteenlopen naar gelang het doel van de opdracht en de technische mogelijkheden op locatie.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	de realisatie voorbereiden	x	x	
2	een mediaproduct maken	x	x	
3	de juiste materialen en technieken inzetten	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: B2, B4, B14, B16, B17, B18, B19, B20, B21

Uitwerking

K/MVI/5.5.1 de realisatie voorbereiden

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	zorgen dat de benodigde materialen, machines en gereedschappen aanwezig en beschikbaar zijn	x	x	

K/MVI/5.5.2 een mediaproduct maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	aan de hand van een concept en opdrachteisen een mediaproduct maken in de stijl van een bepaalde of gegeven kunststroming - producten zoals een: illustratie, schilderij, collage, digitaal mediaproduct, kaart, mobile, flipboekje, prentenboek	x	x	

K/MVI/5.5.3 de juiste materialen en technieken inzetten

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	vanuit een concept in de stijl van een bepaalde of gegeven kunststroming de juiste materialen en technieken inzetten bij het maken van een mediaproduct. - materialen en technieken zoals: schilderen (acryl, aquarel), tekenen (potlood, markers, houtskool), digitaal ontwerpen, collagetechniek	x	x	

K/MVI/5.6 Deeltaak: Een mediaproduct in de stijl van een bepaalde of gekozen kunststroming presenteren

Het uitgewerkte ontwerp zal door de leerling worden gepresenteerd. De leerling zal zelf vormgeven

aan de presentatie en de gemaakte keuzes uitleggen. Hierbij zal de BB-leerling alleen argumenten noemen voor de gemaakte keuzes en zal de GL-leerling deze argumenten ook toelichten. Na het presenteren zal de leerling een evaluatie maken van het gehele ontwerpproces. De leerling zal moeten kunnen aangeven wat sterke en minder sterke punten zijn en de leerpunten benoemen die in een toekomstig project meegenomen kunnen worden.

Eindtermen

De kandidaat kan:		BB	KB	GL
1	effectieve vorm en inhoud geven aan de presentatie	x	x	
2	keuzes onderbouwen met argumenten	x	x	
3	omgaan met reacties	x	x	
4	een procesevaluatie maken	x	x	

De volgende professionele kennis en vaardigheden uit het Kernprogramma Media, vormgeving en ICT zijn op deze deeltaak van toepassing: (A6, A7) B22

Uitwerking

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

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	de geschikte presentatiemiddelen gebruiken	x	x	
2	de realisatie van een mediaproduct op een aantrekkelijke, overzichtelijke en heldere wijze presenteren	x	x	

K/MVI/5.6.2 keuzes onderbouwen met argumenten

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	argumenten noemen voor de gemaakte keuzes bij het maken van een mediaproduct	x		
2	argumenten noemen en toelichten voor de gemaakte keuzes bij het maken van een mediaproduct		x	

K/MVI/5.6.3 omgaan met reacties

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	op een professionele manier omgaan met feedback en reacties	x	x	
2	feedback ontvangen en deze in een verbeterfase of toekomstig project kunnen toepassen	x	x	

K/MVI/5.6.4 een procesevaluatie maken

In dit verband kan de kandidaat:		BB	KB	GL
1	na afloop van het proces kunnen evalueren en benoemen wat goed en minder goed is gegaan	x	x	
2	vanuit een procesevaluatie kunnen benoemen wat in een volgend project anders gedaan kan worden om tot een beter resultaat te komen en waarom dit zo is	x	x	

Doorstroom mbo

Dit keuzevak biedt doorstroommogelijkheden naar de volgende kwalificaties binnen het mbo:

- 25036 – Decoratie- en restauratieschilder – niveau 4

Vakinhoudelijke Voorbeelduitwerking Keuzevak vmbo beroepsgericht

- 25201 – Mediavormgever – niveau 4
- 25212 – Ruimtelijk vormgever – niveau 4
- 25211 – Medewerker productpresentatie – niveau 2

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.
Secundaire kleuren	Ontstaan door twee primaire kleuren (rood, geel en blauw) met elkaar te mengen. Secundaire kleuren zijn: oranje, groen en violet en worden als volgt gemengt. rood + geel = oranje geel + blauw = groen blauw + rood = violet
Tertiaire kleuren	Ontstaan wanneer je alle drie de primaire kleuren met elkaar mengt.
Verzadigde kleuren	Kleuren in hun zuiverste vorm, pure kleuren; geen menging met zwart of wit.
CMYK	Cyaan, magenta, geel en zwart. Dit zijn de kleuren die gebruikt worden door een printer. Als je een digitaal product maakt dat is bestemd voor drukwerk, werk je in de kleurmodus CMYK.
Contrast	
Onverzadigde kleuren	Kleuren vermengd met wit, zwart of grijs. Als gevolg daarvan is de kleurkracht afgenomen. Ze zijn minder fel/helder
Complementair contrast	Ontstaat door kleuren naast elkaar te zetten die in de kleurencirkel recht tegenover elkaar staan. Kleuren versterken elkaar. Bijvoorbeeld paars naast geel, rood naast groen, blauw naast oranje.
Kleur tegen kleur contrast	De primaire kleuren met de grootste zuiverheid tegen elkaar aanzetten. Het grootste kleur tegen kleurcontrast ontstaat met de primaire kleuren, magenta, geel en cyaan.
Warm/Koud contrast	Een koude kleur (blauw, groen, blauwpaars) staat tegenover een warme kleur (geel, oranje, rood) in een afbeelding
Kwaliteitscontrast	Wanneer je een kwaliteitscontrast hebt, heb je twee dezelfde kleuren naast elkaar alleen is de een zuiverder oftewel verzadigder dan de ander. (die is dus onzuiverder/onverzadigder)
Accenten	Details of bepaalde elementen in een beeldend product die extra opvallen. Dit kan bijvoorbeeld door het gebruik van hooglichten (elementen die extra licht zijn) of donkere schaduwen (elementen die extra donker zijn).

Compositie	
Centrale compositie	Bij een centrale compositie staat het belangrijkste element in het midden van het beeldvlak. Een centrale compositie heeft een punt (meestal in het midden van het beeldvlak) waar alle elementen in het vlak naar toe wijzen. Het is daarom ook vaak een symmetrische compositie.
Symmetrische compositie	Bij een symmetrische compositie wordt een deel van het beeld gespiegeld rond een (of meerdere) symmetrieas(sen). De spiegeling hoeft niet heel nauwkeurig te zijn, het gaat meer om een gelijkmatige verdeling van de beide kanten van de as. Door deze spiegeling is een symmetrische compositie een rustige en statische compositie. De as is meestal niet te zien en het kan een horizontale, verticale of diagonale as zijn.
Asymmetrische compositie	Bij een asymmetrische compositie wordt niets gespiegeld en er is dus geen duidelijke as aanwezig. Hierdoor is de compositie drukker en daardoor bewegelijker/dynamischer dan een symmetrische compositie.
Driehoekscompositie	Een driehoekscompositie heeft de belangrijkste elementen in de vorm van een al dan niet zichtbare driehoek staan. Een ander woord voor een ruimtelijke driehoekscompositie is piramidaal. Een driehoekscompositie kan een statisch en dynamisch effect geven, afhankelijk van de vorm van de driehoek.
Kijkrichting	
Vooraanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, recht van voren afgebeeld.
Zijaanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, vanaf de zijkant afgebeeld.
Achteraanzicht	Een afbeelding van een object, personage, omgeving, vanaf de achterkant afgebeeld.
En face	Een portret (een afbeelding van een gezicht) recht van voren: frontaal.
En profil	Een portret (een afbeelding van een gezicht) geheel van opzij.
En trois quart (driekwart)	Een portret (een afbeelding van een gezicht) deels van opzij en deels van voren.
Ruimte	
Standpunt	Het standpunt van waaruit jij schildert, tekent etc. Je kan een beeld vanuit de hoogte bekijken, op ooghoogte of laag bij de grond.
Neutraal perspectief	Als je vanaf ooghoogte naar het onderwerp kijkt.
Kikvorsperspectief	Als je van beneden naar boven naar het onderwerp kijkt, zoals een kikker of op je hurken.
Vogelvluchtperspectief	Als je van boven naar beneden naar het onderwerp kijkt, zoals een

	vogel of vanaf een hoog gebouw.
Overlappending	Als een voorwerp achter een ander voorwerp staat. Ondanks dat er een 'hap' uit is, maak je de vorm in je hoofd af en weet je dat ze achter elkaar staan (of over elkaar liggen). Daardoor lijkt het meer ruimtelijk.
Afsnijding	Een voorwerp kan zó groot zijn of aan de rand geplaatst zijn, dat het niet past in het beeldvlak. De rand van het beeld snijdt het voorwerp af en gaat buiten het papier verder (je 'denkt' dit er zelf bij).
Lijnperspectief	Lijnperspectief is een manier om ruimtelijkheid uit te beelden op een plat vlak. Bij lijnperspectief gaan alle lijnen naar een punt op de horizon toe, het verdwijnpunt.
Verdwijnpunt	Het punt op de horizon waar alle lijnen in een perspectieftekening samenkomen.
Plasticiteit	Wanneer je bij het tekenen of schilderen van een voorwerp of een lichaam het accent legt op licht en schaduw, dan verhoog je de ruimtelijkheid, de tastbaarheid van een voorwerp of lichaam. Door plasticiteit lijkt een voorwerp minder plat en lijkt het meer een ruimtelijke vorm. Een platte cirkel verandert in een bol bij het aanbrenge van schaduwovergangen.
Vorm	
Contour	Een omtrekljn. Dit is een lijn om de buitenkant van een object heen.
Silhouet	Een silhouet is een ondoorzichtige egale vorm van een object (persoon, dier, voorwerp, gebouw, etc.). Dit ontstaat als je de contour helemaal 'inkleurd'. Als je naar een gebouw kijkt tegen de zon in zie je vaak alleen maar de omtrek van het gebouw. De rest van het gebouw is donker. Als je een vorm uit papier knipt maak je ook een silhouet.
Geometrische vormen	Basisvormen die we vanuit de wiskunde kennen. Zowel 2D: een cirkel, een vierkant, een veelhoek als 3D: een bol, een kubus, een piramide, een cilinder en een prisma
Organische vormen/ natuurlijke vormen	In de natuur vind je organische/natuurlijke vormen.
Abstraheren	Dit is het eenvoudiger maken van de vorm.
Stileren (vereenvoudigen)	Wanneer een vorm nog herkenbaar is, maar sterk vereenvoudigd, noemen we dat een gestileerde vorm. Overbodige details worden weggelaten. Voorbeeld: Nijntje van Dick Bruna.
Handschrift	De tekenstijl van de illustrator. Voorbeeld: snelle en 'slordige' stijl van Quinton Blake (illustrator de GVR).
Mixed media	Het combineren van diverse technieken om een illustratie te maken. Voorbeeld: Rupsje Nooitgenoeg van Eric Carle.

Figuratief	Figuratieve kunst is het soort kunstwerken waarin herkenbare onderwerpen zijn afgebeeld. Het tegenovergestelde van figuratief is abstract.
Abstract	Abstract is iets dat je niet direct kunt zien of waarvan je niet direct ziet wat het voorstelt. Abstract is het tegenovergestelde van figuratief.
Realistisch	Naar de werkelijkheid. Hoe iets er in het echt uitziet.
Vorbereiding en opmaak	
Doelgroep	Een groep mensen of organisaties met gemeenschappelijke kenmerken, zoals leeftijd, geslacht, interesse. Daar richt je je product en reclame op.
Moodboard	Een moodboard is een soort collage van een idee, gedachte of gevoel. Ook wel een beeldcollage genoemd. Een moodboard wordt voorafgaand aan een creatieve opdracht gemaakt. Hiermee kun je aan de opdrachtgever een impressie geven van de sfeer, stijl, kleuren waarmee je wil gaan werken.
Sfeer	Sfeer is een gevoel, stemming die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn.
Typografie	Het vormgeven van tekst
Stramien of lay-out	De opmaak van een pagina. Alle elementen zijn hierin van belang: tekst, beeld, illustraties etc.