

LESSENTABEL

GRAFISCH ONTWERP	1 ^{ste} jaar	2 ^{de} jaar
ALGEMEEN VORMENDE VAKKEN		
Nederlands	1	2
Engels	2	1
Kunstgeschiedenis	2	2
Toegepaste economie/bedrijfsbeheer wordt aangeboden als keuzevak	(3)	
ALGEMEEN BEELDENDE VORMING		
Waarnemingsteken, kleurstudie, compositie	4	3
Workshop	4	-
ATELIER GRAFISCH ONTWERP		
Computer: Illustrator/vaktechnologie	4	-
Computer: Photoshop	4	-
Lay-out en typografie	3	-
Fotografie	4	
Atelier Grafisch Ontwerp	4	10
Fotografie en digitale beeldbewerking	-	3
Analyse van de reclame	-	1
Illustratie	-	2
Stage	-	8
TOTAAL	32	32



WELK BEROEP KUN JE UITOEFENEN ?

Zowel de grafisch ontwerper als de grafisch illustrator dragen bij tot de visuele vormgeving van reclamecampagnes.

In een reclamebureau zijn onder andere de volgende functies: art-director - copywriter - grafisch ontwerper - illustrator.

Deze duidelijke scheiding tussen de taken van de art-director, de copywriter, illustrator en de grafisch ontwerper, wordt zelden strikt aangehouden.

Het grote verschil tussen deze functies zit op het niveau van de taken, niet op dat van de vereiste kennis. Een art-director legt zich meer toe op het conceptuele. De uitwerking van de definitieve versie komt in handen van de grafisch ontwerper en de illustrator.

De taken van de grafisch ontwerper zijn vooral van uitvoerende aard. Hij staat in voor de grafische uitwerking van het presentatiemateriaal van de art-director tot zijn uiteindelijke vorm.



INSTITUUT SINT-MARIA



vierde
4^{de} graad
plastische
kunsten
grafisch ontwerp

Lovelingstraat 8 2060 Antwerpen www.instituutsintmaria.be 03 235 37 35

- JE BENT GEÏNTERESSEERD IN RECLAME EN ALLES WAT MET HET COMMERCIEEL PROMOTEN VAN EEN PRODUCT OF EEN ACTIVITEIT TE MAKEN HEEFT.
- JE HEBT AANLEG VOOR ORDELIJK EN PRECIES WERKEN.
- JE WERKT GRAAG OP COMPUTER.
- JE BENT STRESSBESTENDIG, ANDERS KUN JE IN DIT BEROEP MOEILIK HANDHAVEN.

JE WILT GRAFISCH ONTWERPER WORDEN.

PUBLICITAIR ONTWERP draait allemaal rond het commercieel maken van een idee of een product. Je bent bezig met reclame maken. Belangrijk is originaliteit maar vooral publicitair, doelgroepgericht en productgericht leren denken. Je leert manuele maar vooral digitale technieken om je idee te realiseren. In dit vak maak je affiches en folders, logo's en huisstijlen, advertenties, 3D-ontwerpen. Je maakt minicampagnes en leert offertes opstellen.

LAY-OUT gaat over het schikken van tekst en beeld in een publicitair, redactioneel en creatief geheel. Het geheel moet duidelijk leesbaar zijn en tekst en beeld moeten in een zinvolle relatie tot elkaar staan.

TYPOGRAFIE behandelt letters en hun vorm; soorten letters en hun toepassing in publicitair of illustratief werk.



ILLUSTRATOR - PHOTOSHOP - INDESIGN.

Deze drie grafische computerprogramma's bieden elk op zich, andere mogelijkheden om je ontwerpen te realiseren. Elk programma leer je vanaf de basis met gekoppelde opdrachten. In het tweede jaar worden de programma's Illustrator, Indesign en Photoshop geïntegreerd in het vak publicitair ontwerp. Photoshop is een fotobewerkingsprogramma waarmee beelden digitaal gemanipuleerd kunnen worden. Dit vak wordt in het eerste jaar gegeven op twee niveau's (beginnelingen en gevorderden) waarin zowel de studenten uit grafische illustratie als grafisch ontwerp zitten.

In **ALGEMEEN BEELDDE VORMING** leer je tekenen en interpreteren wat je ziet. Je leert omgaan met allerlei tekenmaterialen en -technieken. Je leert ook hoe je een 3-dimensionaal voorwerp op papier kan weergeven. Je leert omgaan met perspectief, licht en donker, kleur, onderlinge verhoudingen van een landschap of een groepering van voorwerpen en compositie ...

In het eerste jaar wordt ABV gegeven op twee niveaus. Als je nog nooit getekend hebt of je voelt je niet zeker genoeg, volg je niveau A. Elk niveau volgt hetzelfde leerprogramma maar in niveau A worden de beginnelingen bijgewerkt tot ze de noodzakelijke begrippen, technieken en inzichten verworven hebben. In niveau B wordt met hetzelfde leerprogramma toegepast gewerkt rond specifieke thema's. De basis wordt ook herhaald maar op grotere snelheid.

WORKSHOPS. Elke workshop duurt ongeveer 8 weken en zo kun je gedurende één schooljaar vier workshops volgen.

Je kan kiezen uit:

- manuele workshops o.a. airbrushtechniek, papierscheppen, fotopolymere, lithografie, Chinees en Japans schilderen, aquarel, houtsnede, strip- en cartoontekenen....
- digitale workshops o.a. experimentele fotografie, iMovie, Dreamweaver, Coreldraw, Adobe Acrobat, Flash, Photoshop Creatief...



ATELIERVAKKEN