

Digital Arts (Beeldende en architecturale kunsten) - Tweede graad

Ideale vooropleiding

De eerste graad artistieke vorming is een meerwaarde, maar geen voorwaarde.

Profiel van de richting

Het KSO richt zich tot leerlingen die gedreven zijn om creatief te werken. Het ontwikkelen van artistiek-technische vaardigheden is het vertrekpunt.

De tweede graad KSO draagt in belangrijke mate bij tot de ontwikkeling van de totale persoonlijkheid van de jonge mens. **Artistieke en theoretische vakken** hebben hun eigen vormingswaarde binnen de opleiding. De vorming bestaat uit een uitgebreide kennismaking met de wereld van de beeldende kunsten en met creatief denken en handelen.

In **toegepast waarnemingstekenen** zet je je ideeën eerst in potlood op papier. Die tekeningen vormen een onmisbare ruggensteun voor de andere ateliervakken: inzicht in basisconstructies, perspectieftekeningen, anatomie van het menselijk lichaam, schaduw- en kleurweergave, verhalen uittekenen in een storyboard, ... Ook **digitaal tekenen** leer je.

In 2D- en 3D-ontwerp en animatie leer je inzicht krijgen in compositie en beeldtaal. Hoe gaan beeld en tekst samen? (logo's, affiches, folders,...) Je leert hoe je kan modelleren en computergraphics kan ontwerpen via texturen en belichting. Je ontwerpt personages voor animatiefilms of games en maakt de omzetting naar 3D-modellen. Je leert hoe je de personages kan riggen, skinnen en animeren. Aan de hand van praktische oefeningen komen de belangrijkste principes van animatie aan bod: Timing & Spacing, Squash & stretch, Anticipatie, Staging, Pose to pose, ...



Mogelijke vervolgopleiding

In principe kan je in de derde graad in elke KSO-studierichting uit hetzelfde studiegebied verder studeren.

Lessentabel

Naam vak	Aantal uren
----------	-------------

Levensbeschouwelijke vakken	2 uur
Nederlands	4 uur
Wiskunde	4 uur
Lichamelijke opvoeding	2 uur
Aardrijkskunde	1 uur
Geschiedenis	1 uur
Natuurwetenschappen	1 uur
Frans	2 uur
Engels	2 uur
SPECIFIEK GEDEELTE	
Kunstinitiatie	2 uur
Waarnemingstekenen	5 uur
Beeldende en architecturale vorming:	
<ul style="list-style-type: none"> • Grafisch ontwerp • 3D-ontwerp • 2D/3D-animatie • Film, geluid, montage 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 uur • 2 uur • 2 uur • 3 uur
TOTAAL	36 uur

Laptopvoorwaarden

[Ontdek de laptopvoorwaarden](#)