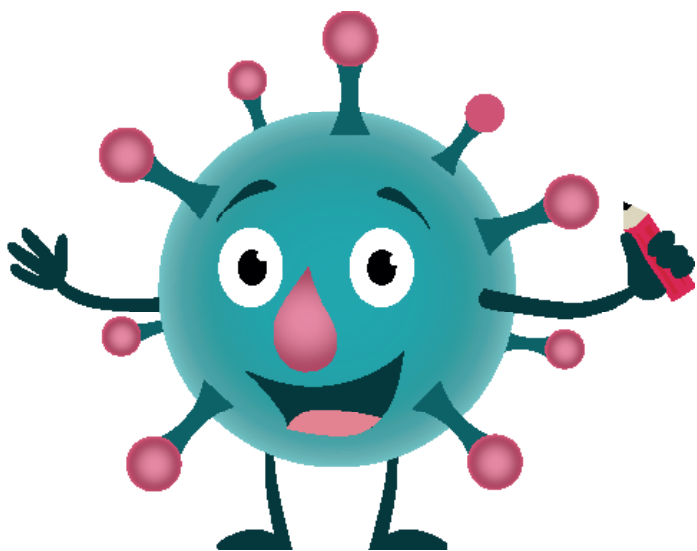


Afstandsopdrachten 2020
Academie Haspengouw Beeld
3e graad

Opdracht 11
Steampunk



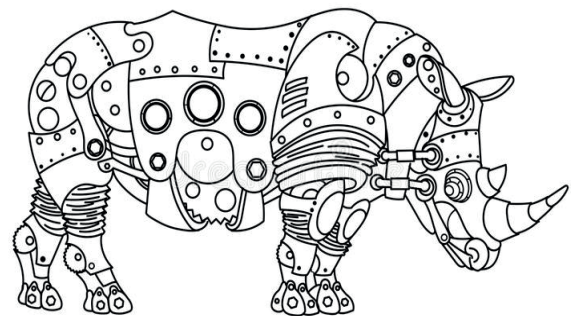
Academie
Haspengouw

STEAMPUNK (ROBOTDIEREN)

3D GRAAD ABV

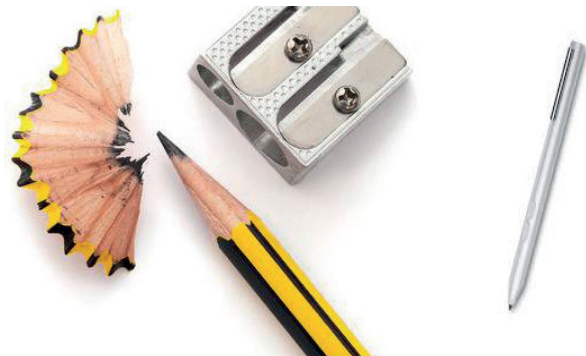
Leerlingen werken dit jaar hoofdzakelijk rond film. In verschillende films komt er wel een cyborg voor (Vb. Terminator 2 of zijn gebaseerd op steampunkachtige machines (Vb. Wild Wild West). In deze opdracht gaan we trachten een bestaand dier om te vormen naar een robotdier. We vertekken van afbeeldingen van bestaand dier en gaan dit beetje bij beetje ombouwen tot een robot.

Belangrijke kenmerken hiervoor zien, metalen platen, klinknagels en radertjes. Voor de mensen van animatie is het misschien tof om deze verschillende stappen onder een lichtbak, doorzichtige salontafel, of tegen een raam te tekenen een filmpje te maken van de evolutie, voor beeld kan het gewoon een tekening blijven.



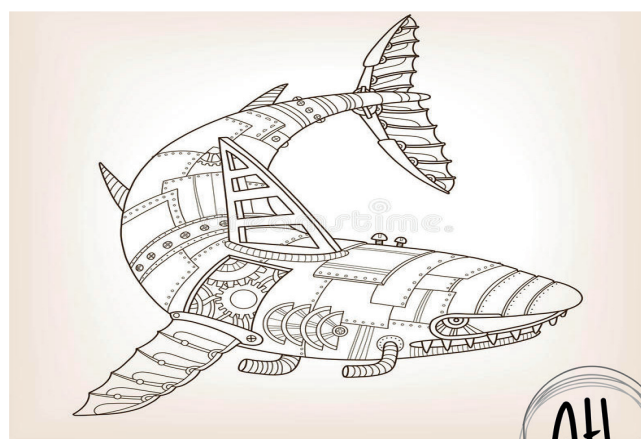
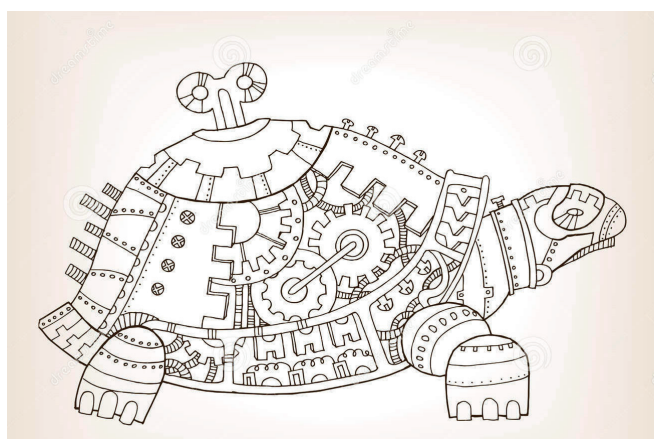
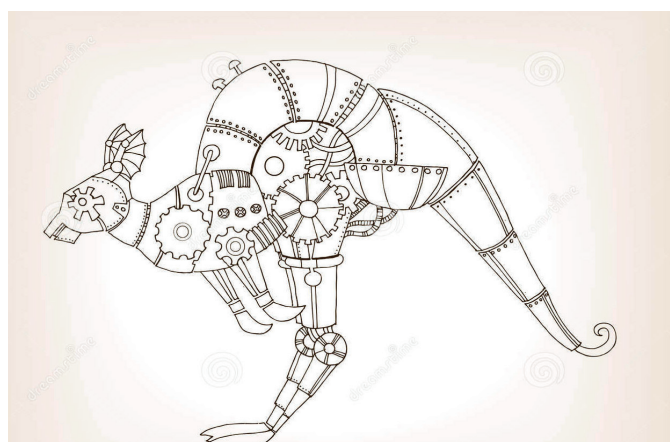
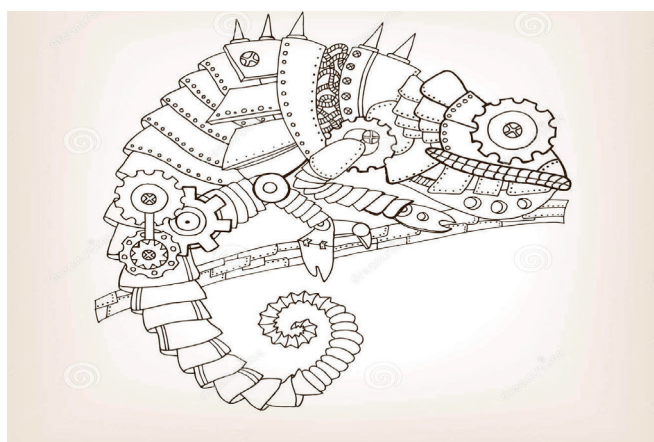
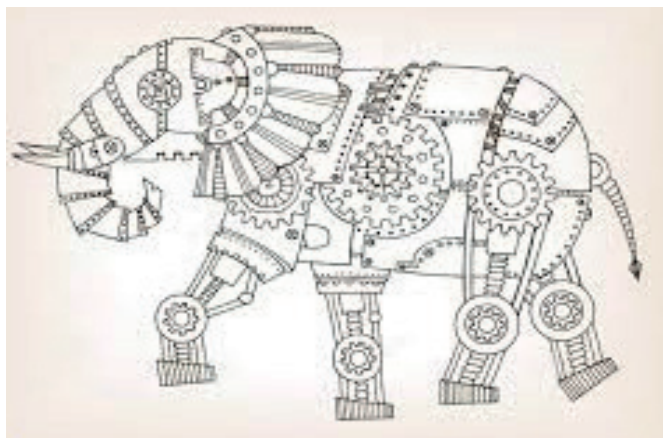
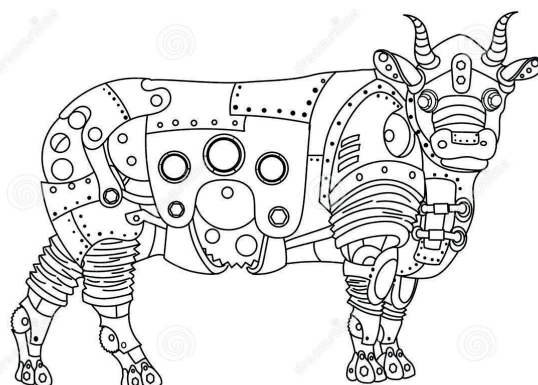
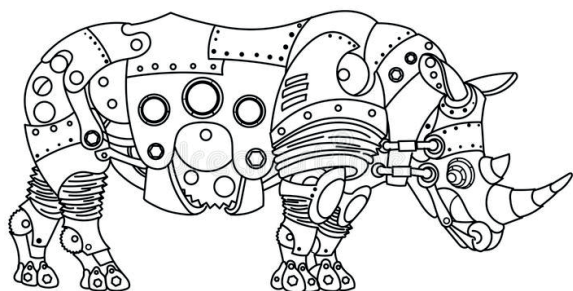
BENODIGDHEDEN

- tekenmateriaal
- Dierentekeningen
- Basis tekengerief (potlood, gom, slijper)
- Zwart stiftje (omtreklijn)
- Dun stiftje of pen (afwerking + uitschaduwen)



STAPPENPLAN

We kiezen een mooie prent uit en tekenen de grote lijnen over met potlood (contour). Vervolgens delen we deze op in vlakken (platen) en voorzien deze van mechanische onderdelen. (vb. zuigers, radertjes, leukjes, raampjes, sleuteltjes, luikjes,). Succes!



Wij zijn benieuwd naar het resultaat! Het afgewerkte kunstwerk mag je mailen naar info@ahbeeld.be. (Wij delen het op facebook.)