

8

Filmposter

4GT | GRAFISCHE TECHNIEKEN | 2022 - 2023 | TECHNISCHE SCHOLEN MECHELEN
Concept & Creatie | Grafische Media | Printmedia Lab | Multimedia Lab | Kunstbeschouwing



Evaluatie

GRAFISCHE MEDIA

Cursus gebaseerd op leerplandoelstellingen 4, 6, 8, 9, 12, 13, 14 en 22 van leerplan VVKSO-BRUSSEL D/2021/13.758/067

Inhoudstafel

☐ Te Bedrukken Materiaal

☐ Papier

☐ Filmposter

P 14

Ontwerp je eigen poster /25

☐ Simulatie

P 16

Photoshop je eigen poster in een mock-up /5

Evaluatie

☐ Toetsen

Toets 1 > Te Bedrukken Materiaal /10

Toets 2 > Vormgeving Posters /10

Te bedrukken materiaal

1. TE BEDRUKKEN MATERIAAL

Succesvolle films groeien snel uit tot franchises. Dat wil zeggen dat er naast de films ook een heleboel andere media wordt ontwikkeld. Van een Star-Wars tandenborstel tot sokken van Pokemon. Dit voor diverse doelgroepen.

Ook de grafische sector speelt hier een belangrijke rol in. Al deze media moet ontworpen en bedrukt worden. Elk te bedrukken materiaal (TBM) heeft zo zijn eigen druktechniek.

Op de volgende pagina's vind je de meest succesvolle filmfranchises uitgedrukt in \$ Billion (= miljard dollar).

Wanneer we spreken over visuele identiteit, dan hebben we het over de schrijfwijze van de naam van de organisatie, het gebruik van een beeldmerk, het gebruik van vaste kleuren, van steeds hetzelfde lettertype, de vaste opmaak van drukwerk en de vaste indeling van brieven.

Een logo is vaak het gezicht van een bedrijf. Meer info in het filmpje.

Bekijk eerst de video



THE 25 HIGHEST-GROSSING MEDIA FRANCHISES OF ALL TIME

KEY

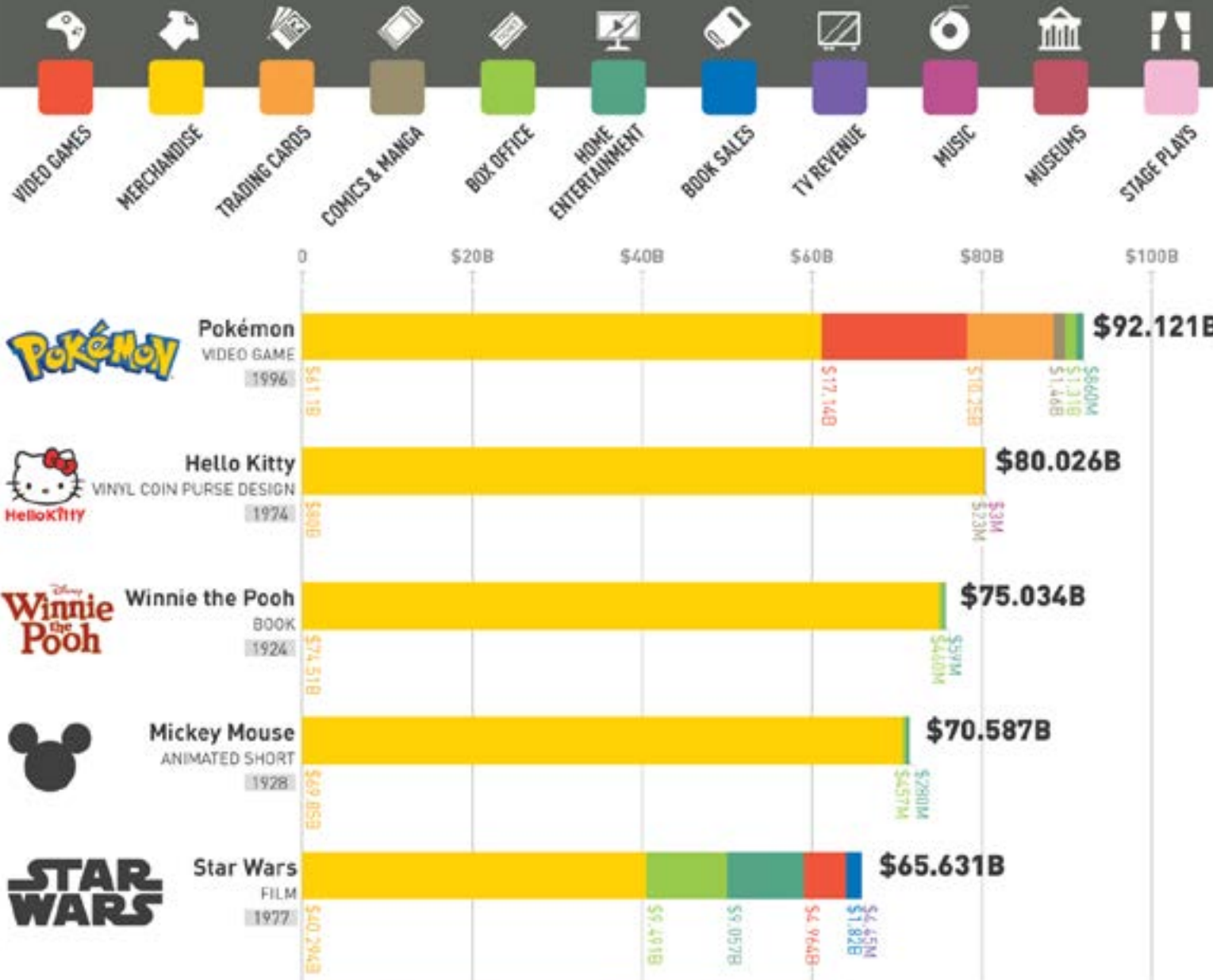
Franchise name

ORIGINAL MEDIA

Year of inception

Total revenue (USD)

Revenue breakdown





Disney Princess

COSTUMES

2000

\$45.187B



Mario

VIDEO GAME

1981

\$36.143B

Shōnen Jump/Jump Comics



MANGA

1968

\$34.117B



Harry Potter

NOVEL

1997

\$30.871B

Marvel Cinematic Universe



FILM

2008

\$29.128B



Spider-Man

COMIC BOOK

1962

\$27.078B



Gundam

ANIME

1979

\$26.457B



Batman

COMIC BOOK

1939

\$26.448B



Dragon Ball

MANGA

1984

\$24.031B

Concept &

STEAM

Te bedrukken materiaal

TE BEDRUKKEN MATERIAAL

Hiernaast zie je enkele enkele te bedrukken materialen. In tegenstelling tot wat veel mensen denken wordt er nog veel gedrukt. Ook nog op papier.

Maar waar komt papier vandaan?



Papier

2. PAPIER EN KARTON

Papier en karton blijven voor onze grafische industrie een enorm belangrijke drukdrager. Hier zie je het productieproces.

Bekijk eerst de video



Kleur in film

3. KLEURGEBRUIK

In de cursus over Kleur zag je dat deze bepaalde gevoelens kunnen oproepen. In Hollywood, en bij uitbreiding de filmwereld, speelt hier graag op in.

Bekijk het volgende filmpje. Hierin kan je waarnemen hoe film bij de kijker tracht een bepaalde emotie op te roepen.

1. Bekijk eerst de video over goed kleurgebruik in de filmgeschiedenis



2. Het gebruik van HSB in de filmwereld



Vormgeving posters

4. GRAFISCHE ELEMENTEN

Zoals je al gezien hebt speelt kleur een zeer grote rol bij de sfeer en de uitstraling van de film. Maar ook grafische elementen spelen een belangrijke rol.

Bekijk volgend filmpje en vul de vakken in.

Hoe kleur een een
filmgenre bepalen



Vormgeving posters

KLEURENPATROON

1. Waarvoor wordt de rood-witte combinatie gebruikt?

2. Waarom wordt blauw zo vaak gebruikt?

Vormgeving posters

KLEURENPATROON

3. Waarom wordt de gele achtergrond zo vaak gebruikt?

4. Hoe kan je aan een filmposter zien dat het over een actiefilm gaat? Leg uit.

Vormgeving posters

KLEURENPATROON

5. Blauw en oranje zijn een winnende combinatie. Vertel.

Vormgeving posters

5. MEER OMZET ≠ GOED AFFICHE

Op 31 december 2009 nam The Walt Disney Company Marvel Entertainment over. In mei 2021 kwam de 24e film uit in de reeks: Black Widow. De cijfers liegen er niet om. Alle films bijeen geteld bracht ongeveer 22 miljard dollar op. Geen enkele filmreeks kan zo'n cijfers voorleggen. Ter vergelijking: James Bond, 26 films en 7 miljard wereldwijde omzet.

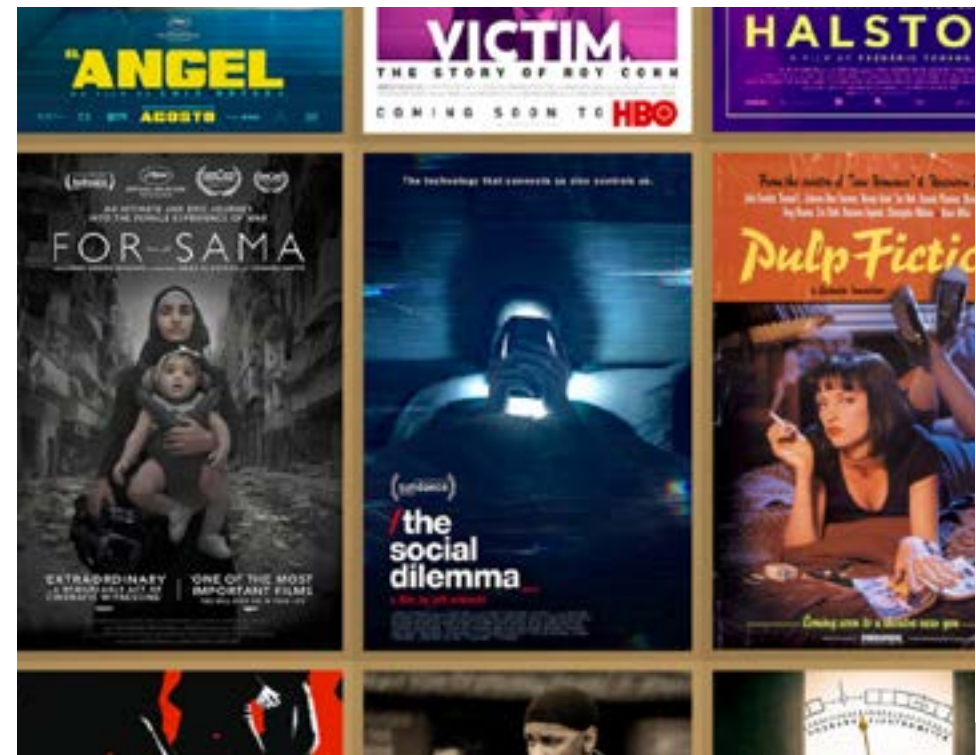
Maar zit het grafisch goed? Ter illustratie fileert grafisch vormgever James Verdesoto van Indika - wereldberoemd in het genre - alle affiches uit het Marvel Cinematic Universe.

Analyse van elke
Marvel poster.
Hopelijk werkt het
inspirerend.



Hier vind je zijn portfolio. Hopelijk werkt het inspirerend.

[Portfolio Indika](#)



Filmposter

AFFICHE DIGITAAL

Op basis van je brainstorm, schetsen en presentatieontwerp ga jij nu een affiche van je lievelingsfilm vormgeven.

Zoals in de theorie gezien beperk je best het aantal kleuren. Kies slechts één voorwerp uit dat het beeld vormt van je affiche.

Indienen op SmartSchool - vink af wanneer in orde.

- ☐ Tekening opgemaakt in Illustrator
- ☐ Opmaak + layout op A3 in InDesign
- ☐ Druklare PDF

Deadline

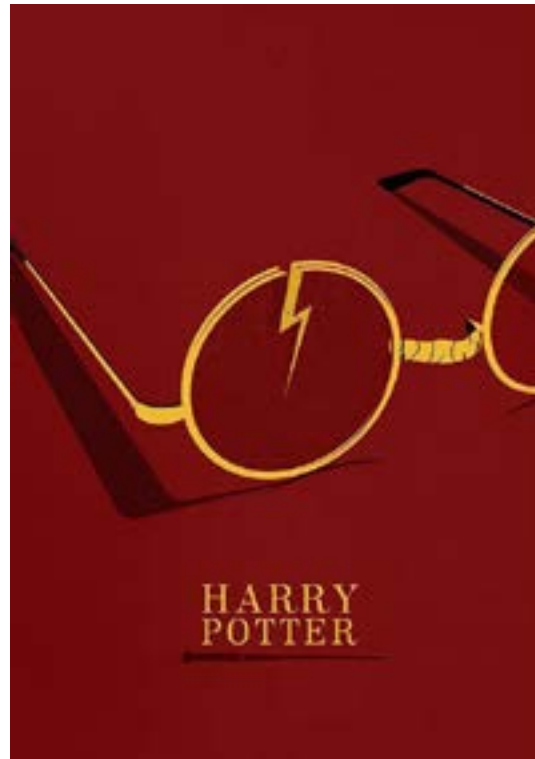
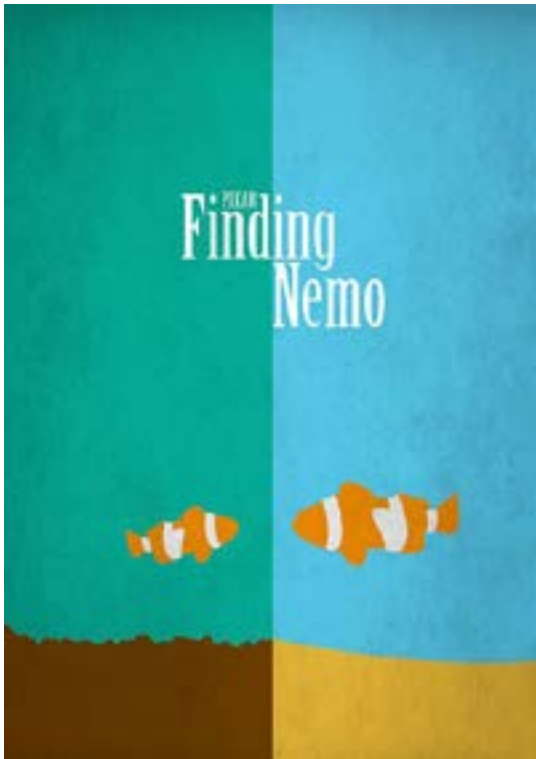
Evaluatie filmposter

VVKSO-BRUSSEL D/2021/13.758/067

Nr	LPD		Max score
6	De leerlingen beoordelen digitaal en analoog beeld- en illustratiemateriaal op kwaliteit en volledigheid.		5
8	De leerlingen bepalen de schikking, compositie en kleur aan de hand van voorstudies en documentatiemateriaal.		5
9	De leerlingen integreren grafische vormkarakteristieken op creatieve wijze in ontwerp en lay-out.		4
12	De leerlingen ontwerpen en bewerken illustratieve content d.m.v. analoge en digitale teken- en collagetechnieken.		10
22	De leerlingen integreren grafische vormkarakteristieken op creatieve wijze in ontwerp en lay-out.		1
		Totaal	20

Filmposter

Enkele voorbeelden



Simulatie

6. SIMULEREN IN PHOTOSHOP

Een klant heeft graag dat je het beeld dat je aanlevert zo realistisch mogelijk wordt gepresenteerd. Vele van je klanten zullen weinig tot geen grafisch inzicht hebben. Een simulatie maak je een virtuele voorstellen van een mogelijk eindresultaat. Dit om verwarring tegen te gaan.

Indienen op SmartSchool - vink af wanneer in orde.

- ☐ Mock-up beeld kiezen op Unspalsh
- ☐ Selectie maken + laagmasker Photoshop
- ☐ Eigen affiche invoegen
- ☐ PDF op A3 formaat maken in InDesign
- ☐ PSD + PDF + JPG indienen

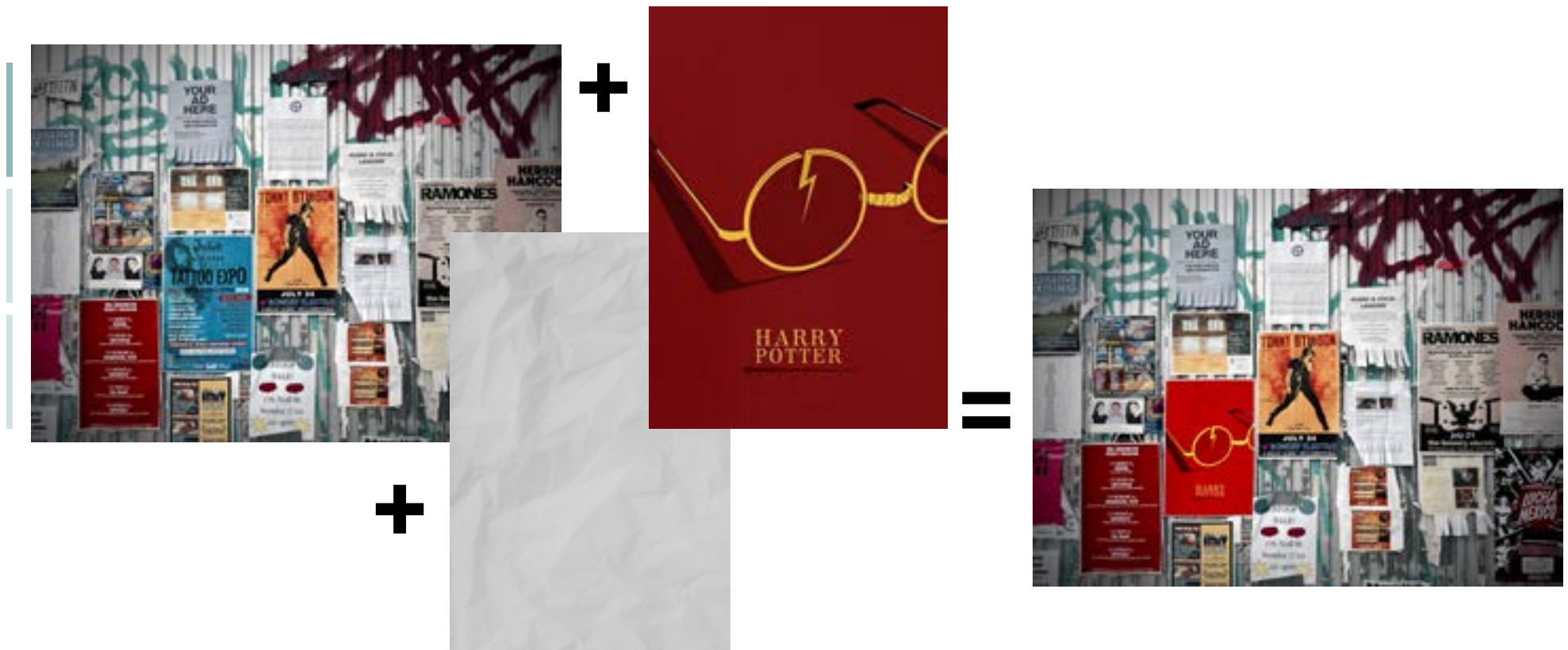
Deadline

Evaluatie Simulatie

VVKSO-BRUSSEL D/2021/13.758/067

Nr	LPD		Max score
13	De leerlingen passen in functie van de opdracht digitale beeldbewerkingstechnieken toe.		2
14	De leerlingen realiseren eenvoudige digitale beelden en houden daarbij rekening met fotografische aspecten.		3
		Totaal	10

Simulatie



Notities

