

Examen VMBO-KB

2025

versie rood, onderdeel A

profielmodule 1 – audiovisuele vormgeving en productie

profielvak-cspe MVI – KB

opdrachten

Naam kandidaat _____

Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 225 minuten.
Voor dit onderdeel kun je maximaal 27 punten behalen.
Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten je kunt halen.

opdrachten onderdeel A

- 1 een storyboard maken
- 2 een animatie maken
- 3 vragen maken in Facet

Het Pixel Game Fest is een gaming-event.
De organisatie van het Pixel Game Fest wil graag een animatie op een socialmedia-platform plaatsen om het gaming-event te promoten. Jij gaat deze animatie maken.

1 Een storyboard maken

Ter voorbereiding van de animatie ga je een storyboard maken.

Werkwijze

- Lees de productie-eisen.
- Bekijk en beluister de bestanden in de map onderdeel A.
- Geef bij je storyboard per shot aan welk materiaal je gebruikt en hoeveel seconden het shot duurt.
- Schets de shots in het storyboard volgens de productie-eisen. Geef met pijlen de bewegingen van de onderdelen aan.
- Controleer of het storyboard voldoet aan de productie-eisen.

Productie-eisen

Algemene eisen animatie:

- Het beeldformaat van de animatie is b:1920 x h:1080 pixels.
- De animatie duurt 15 seconden.
- Tijdens de hele animatie hoor je dezelfde achtergrondmuziek.
- Een achtergrondaafbeelding uit de map Achtergrond beweegt van rechts naar links door het beeld van shot 1 t/m shot 3.
- De timing van de geluidseffecten klopt met het beeld.
- De bewegingen in de animatie zijn vloeiend.
- Alle tekst in de animatie is goed leesbaar en heeft een schreefloos lettertype.

Eisen per shot:

Shot 1

- Links staat een persoon in beeld uit de map Persoon. De persoon rent in een walkcycle op de plaats.

Shot 2

- Van rechts komen er om de beurt 3 blokken in beeld uit de map Blokken.
 - Op blok 1 staat het woord 'Pixel'.
 - Op blok 2 staat het woord 'Game'.
 - Op blok 3 staat het woord 'Fest'.
- De blokken bewegen naar links uit beeld.
- De rennende persoon springt op de plaats in een vloeiende beweging over ieder blok.
- Tijdens het omhoogkomen van de persoon hoor je een geluidseffect uit de map Geluidseffecten.

Shot 3

- Vanaf de bovenkant komt een cirkel in beeld uit de map Cirkel. De cirkel blijft boven in beeld stilstaan.
- De rennende persoon beweegt omhoog in de cirkel. Hierbij hoor je een geluidseffect uit de map Geluidseffecten.
- In de cirkel stopt de persoon met rennen.

Shot 4

- De achtergrond verdwijnt uit beeld en wordt zwart.
- Onder de cirkel komt de volgende tekst met een beweging in beeld: '6 & 7 september Jaarbeurs in Utrecht'. De tekst blijft onder de cirkel staan.

Storyboard

	bestandsnaam
achtergrondaafbeelding	
achtergrondmuziek	

keuze persoon			
persoon_1	☐	persoon_2	☐

shot 1	shot 2
duur: seconden	kleur blokken:
	geluidseffect:
	duur: seconden

shot 3	shot 4
kleur cirkel:	kleur tekst:
geluidseffect:	lettertype:
duur: seconden	duur: seconden

15p **2 Een animatie maken**

Maak de animatie in een animatieprogramma.

Werkwijze

- Maak de animatie volgens de productie-eisen en jouw storyboard.
- Sla de animatie op als animatie_jouw naam.
- Exporteer de animatie naar mp4.

7p **3 Vragen maken in Facet**

Maak de theorievragen bij onderdeel A in Facet.

Als je klaar bent met dit onderdeel lever je alle documenten in.