

Examen VMBO-KB

2025

versie rood, onderdeel B

profielmodule 2 – 2D- en 3D-vormgeving en -productie

profielvak-cspe MVI – KB

opdrachten

Naam kandidaat _____

Kandidaatnummer _____

De richttijd voor dit onderdeel is 195 minuten.
Voor dit onderdeel kun je maximaal 31 punten behalen.
Voor elk opdrachtnummer staat hoeveel punten je kunt halen.

opdrachten onderdeel B

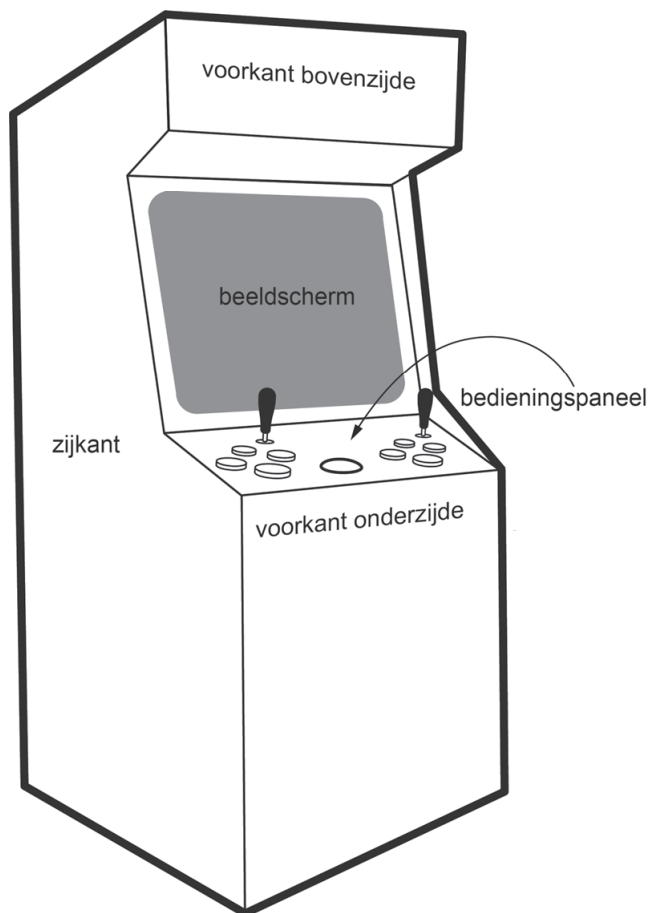
- 1 een arcadekast ontwerpen
- 2 een arcadekast opmaken
- 3 een lootje maken
- 4 de arcadekast en het lootje nabewerken
- 5 vragen maken in Facet

Tijdens het gaming event Pixel Game Fest wordt een arcadekast verloot onder de bezoekers.

Een arcadekast is een speelkast waarop je leuke videogames kunt spelen. Je staat dan voor het scherm en gebruikt knoppen en een joystick om het spel te spelen.

Jij gaat een kleine papieren versie van een arcadekast maken om de winactie te promoten. Je ontwerpt ook het lootje waarmee de arcadekast gewonnen kan worden.

voorbeeld arcadekast



Een arcadekast ontwerpen

Maak een ontwerp voor de buitenkant van de arcadekast.

Werkwijze

- Lees de productie-eisen en bekijk de werktekening.
- Bekijk de mock-up.
- Bekijk de digitale bestanden in de map onderdeel B.
- Kies een van de drie onderwerpen.
- Vul de andere ontwerpkeuzes in de tabel in.
- Schets de buitenzijde van de arcadekast in kleur.
- Geef in de schets aan welke afbeeldingen je waar gaat gebruiken.

Productie-eisen**Algemeen**

- Alle afbeeldingen passen bij het gekozen onderwerp.
- Alle oppervlakken hebben dezelfde vulkleur. Er mag geen wit papier meer zichtbaar zijn.
 - De vulkleur moet een van de kleuren uit het gekozen beeldscherm zijn.
 - Het beeldscherm mag niet wegvallen tegen de vulkleur.

Beeldscherm

- Op het grijze vlak is een afbeelding uit de map Beeldscherm geplaatst. Het grijze vlak is daarna niet meer zichtbaar.
- Het beeldscherm heeft afgeronde hoeken.

Voorkant bovenzijde

- Het onderwerp van de arcadekast staat er schreefloos en in kapitalen op.
- Naast de tekst staat aan beide kanten hetzelfde icoon, maar wel gespiegeld.

Bedieningspaneel

- Er staat een bedieningspaneel op.

Voorkant onderzijde

- Over de hele voorkant onderzijde staat een fotocollage van vier afbeeldingen.
- De sfeer van iedere afbeelding is veranderd, maar past nog wel bij het gekozen onderwerp.
- Op de voorgrond in het midden van de fotocollage staat het logo.

Zijkanten

- Op beide zijkanten staat dezelfde afbeelding uit de map Zijkant.
 - De afbeelding is vlakvullend geplaatst en gespiegeld.
- Op beide zijkanten staat het logo.

Achterkant

- Op de achterkant staat de tekst Pixel Game Fest in een van de kleuren uit het logo.
 - De tekst is 90 graden gedraaid.
- Op de achterkant staat drie keer een icoon.
 - Een van deze iconen is uitvergroot, daardoor is maar een deel van het icoon zichtbaar.
- Op de achterkant staat jouw naam gecentreerd en in een klein korps.

Ontwerpkeuzes

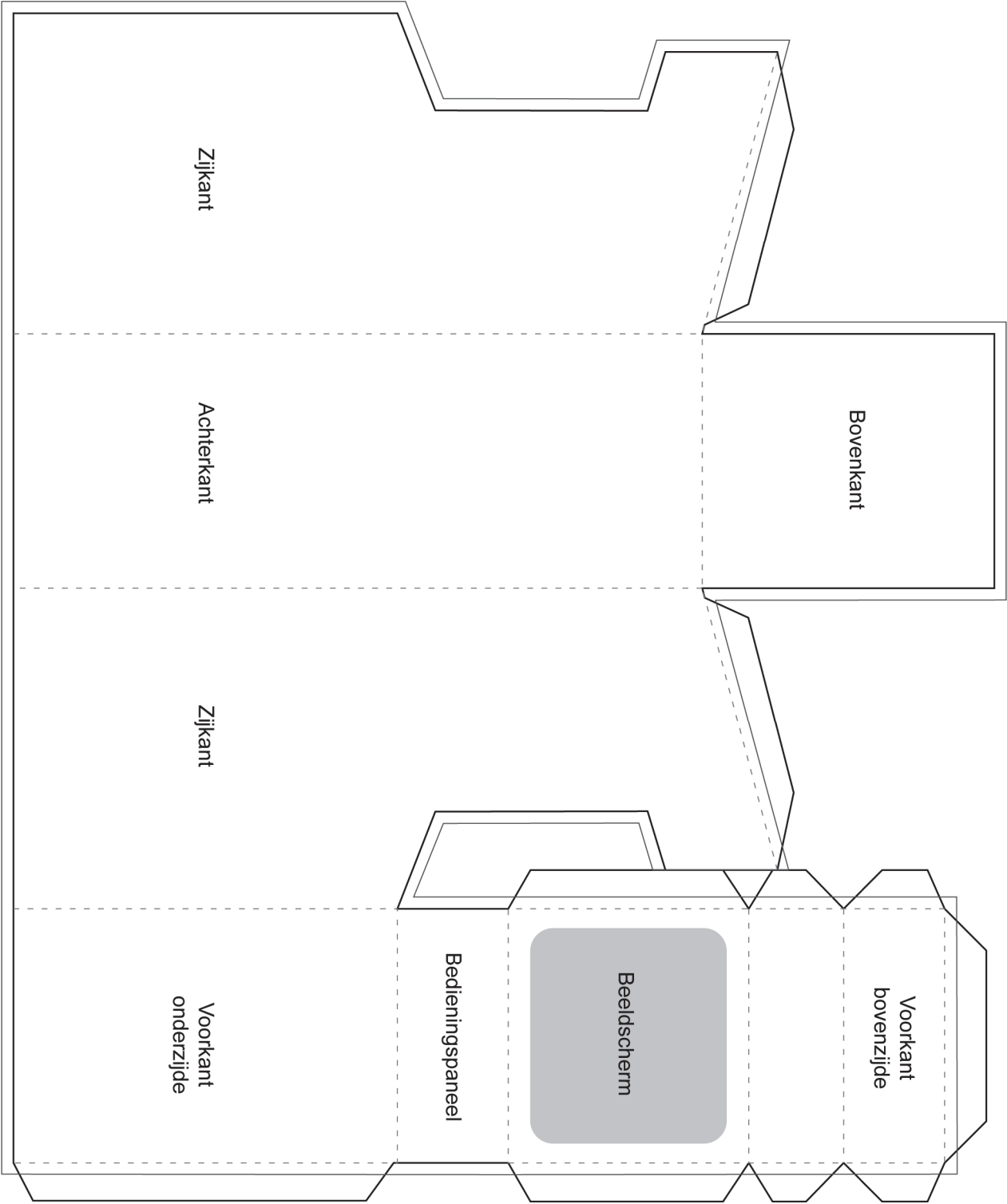
onderwerp		
☐ racing	☐ retro	☐ space

typografie

	CMYK-code
vulkleur	

	bestandsnaam
beeldscherm	
bedieningspaneel	
icoon voorkant	
icoon achterkant	
logo	
zijkant	
afbeeldingen voor fotocollage	1. 2. 3. 4.

Schets



14p **2 Een arcadekast opmaken**

Maak de arcadekast op volgens je schets en de productie-eisen.

Werkwijze

- Maak in een opmaakprogramma een nieuw document aan op liggend A3-formaat.
- Plaats de werktekening van de arcadekast op 100%.
- Maak de buitenkant van de arcadekast op volgens de productie-eisen en jouw schets.
- Sla je bestand op als arcadekast_jouw naam en exporteer het bestand naar pdf.
- Maak een kleurenprint van de arcadekast.
- Controleer of de print aan de productie-eisen voldoet.
- Wijzig het bestand indien nodig en maak daarna eventueel een nieuwe print.

5p **3 Een lootje maken**

Voor de winactie worden lootjes uitgedeeld aan de bezoekers. Jij gaat het lootje ontwerpen en opmaken.

Werkwijze

- Lees de productie-eisen.
- Bekijk de digitale bestanden in de map onderdeel B.
- Maak in een opmaakprogramma een nieuw document aan op A4-formaat.
- Plaats de werktekening van het lootje op 100%.
- Maak het lootje op volgens de productie-eisen.
- Sla het bestand op als lootje_jouw naam en exporteer het bestand naar pdf.
- Maak een kleurenprint van het lootje.
- Controleer of de print aan de productie-eisen voldoet.
- Wijzig het bestand indien nodig en maak daarna eventueel een nieuwe print.

Productie-eisen

Algemeen

- De achtergrond heeft een vulkleur uit het gekozen logo. De dekking is veranderd naar 30%.
- Het logo is goed zichtbaar tegen de achtergrond.
- Het lootje is door een perforatielijn gescheiden in twee delen.
- De tekst op het lootje staat in hetzelfde lettertype als de tekst op de arcadekast.

Linkerdeel lootje

- Linksboven staat het logo.
- Daaronder staat het lotnummer 02425.
 - Het lotnummer is 90 graden gedraaid ten opzichte van het logo.
- Er staan drie witte balken. De balken hebben alle drie dezelfde afmeting en afgeronde hoeken:
 - in balk 1 staat 'naam: jouw naam'
 - in balk 2 staat 'e-mail: @
 - in balk 3 staat '#1 game:
- Rechts naast de balken staat een karakter.
- Boven het karakter staat een tekstballon met daarin 'Winactie'.
 - De tekst staat in kapitalen en vetgedrukt.

Rechterdeel lootje

- Op het rechterdeel van het lootje staan hetzelfde lotnummer, karakter en logo als op het linkerdeel.
 - Alles in het rechterdeel is 90 graden gedraaid ten opzichte van het linkerdeel.

- 4p **4 De arcadekast en het lootje nabewerken**
Zet de arcadekast in elkaar en snijd het lootje uit.

Werkwijze

- Ril de rillijnen van de arcadekast.
- Snijd de snijlijnen van de arcadekast.
- Vouw en lijm de arcadekast in elkaar.
- Snijd het lootje.
- Ruim je werkplek op.

- 6p **5 Vragen maken in Facet**
Maak de theorievragen bij onderdeel B in Facet.

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