



MVI

THEMA GROEN

inspiratieboekje



INLEIDING

spelregels

- Start bij de docent waar je ingeroosterd bent.
- Je kiest je eigen opdracht.
- Je draagt altijd je badge in de kleur van je opdracht.
- De kleur van je badge is gekoppeld aan je opdracht.
- Ben je klaar met je opdracht? Laat je je opdracht aftekenen door je startdocent.
- Kies vervolgens je nieuwe opdracht bij je startdocent.
- Om 16.50 u keer je terug naar de startdocent

lokalen

- AV** - Audio Visueel - Alle Lokalen
- 2D|3D** - Handvaardigheid - Alle Lokalen
- VG** - Vormgeven - Bo4
- IA** - Interactief - Alle Lokalen
- PM/SIGN** - Printmedia en Sign - Bo7
- PODIUM** - Podiumtechniek - V17





GROEN

2) milieuvriendelijk

Voorbeelden:

`een groene partij`,

`Groene vliegtuigen zijn nog ver weg.`

groene stroom

(stroom die op een milieuvriendelijke manier wordt opgewekt)

1) met de kleur van gras

Voorbeeld: *`Het stoplicht is groen, we kunnen doorrijden.`*

Groene Boekje

(officiële spellinggids voor het Nederlands) Synoniem: Woordenlijst Nederlandse taal

Groene hart van Nederland

(gebied in het westen van Nederland Tussen de grote steden, waar nog weiland en polders zijn)

Zich groen en geel ergeren (

zich heel erg ergeren)

Het groene licht krijgen (

toestemming krijgen) *`Ik kreeg het groene licht om mijn plan uit te voeren.`*

Zo groen als gras

(van iemand) onervaren en naïef)

Groene lijn

(gratis telefoonnummer)u





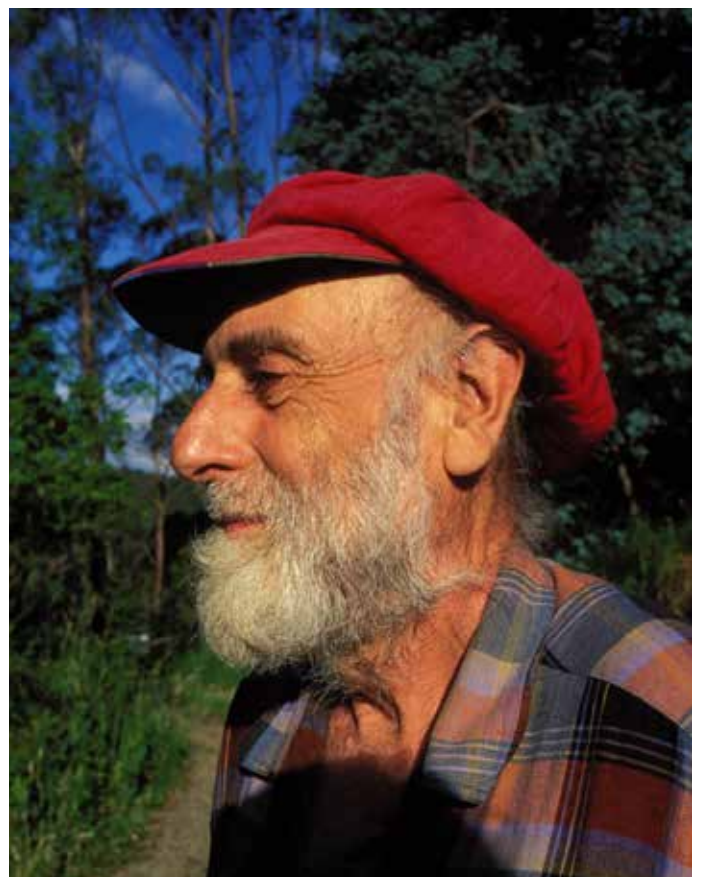
DE NATUUR KENT GEEN RECHTE LIJNEN

1. Hundertwasser

Hundertwasser was een wat wonderlijke kunstenaar. Want wie gaat er nu als een soort vogeltje tussen de schilderijen zitten? Hij dus, en je begrijpt het al: Hundertwasser was in meer dingen een beetje anders. Om te beginnen: er staat in zijn kunstwerken geen enkele lijn recht. Ook in zijn denken en doen was Hundertwasser speels en ook nog eens behoorlijk tegendraads. Hij bedacht allerlei regels over hoe je in het leven zou moeten staan. Hij gaf ze zelfs nummers. In de tentoonstelling Hundertwasser 'De rech te lijn is goddeloos'

Bijvoorbeeld:

- 12 Volg niemand!
- 13 Kijk in jezelf!
- 16 Zorg dat je wegblijft van rechte lijnen!
- 17 Zorg dat je jezelf ben!
- 18 Leef vrij!
- 19 Wees creatief!
- 20 Wees kleurrijk! Dan word je door niets bedreigd.
- 22 Als je zo bent, ben je onoverwinnelijk.



Vrede en Rijk

Hij werd in 1928 in Wenen in Oostenrijk geboren en heette toen: Friedrich Stowasser. Toen hij 21 jaar werd noemde hij zichzelf Hundertwasser. Hij had namelijk ontdekt dat ‚Sto‘ in sommige talen 100 betekende. Ook ontdekte hij dat zijn voor- naam in de Japanse karakters hetzelfde beteken- de als „vrede” (Friede) en „rijk” (Reich). Toen ver- anderde hij ook zijn voornaam in Friedensreich.



In 1954 bedacht Hundertwasser in Parijs dat de rechte lijn tot de ondergang moest leiden. Want in rechte lijnen zit volgens hem geen leven. In de natuur kom je namelijk ook geen rechte lijnen tegen. In 1958 schreef hij op waarom hij tegen- stander is van gebouwen met een ontwerp met alleen rechte lijnen. Al die gebouwen zijn ont- worpen om zo functioneel mogelijk te zijn. Hun- dertwasser vond deze gebouwen ‘onmenselijk’, want een mensenleven verloopt nu eenmaal niet rechtlijnig. Mensen willen graag planten om zich heen, en hier en daar wat laten slingeren. En als ze iets hebben bedacht loopt het in de praktijk toch anders. En het is veel leuker om ergens een randje te hebben waar nog wat leuks op gezet kan worden...

In 1959 trok Hundertwasser met krijt kronkelige lijnen op de straten dwars door de stad Hamburg heen. Hij eindigde met lijnen over de muren van een lokaal, zelfs over de deuren en een wasbak heen. Ook trok hij lijnen om zijn eigen auto, een Citroën (bijnaam: de Snoek) uit 1955 heen. In 1960 ging Hundertwasser voor het eerst naar Tokyo in Japan. Daar raakte hij bezeten van de oosterse cultuur en filosofie. In die cultuur zijn respect voor de natuur en het leven enorm be- langrijk. Hij trouwde meteen Japanse.

Als kunstenaar werd hij vanaf die tijd steeds beroemder. Hij kreeg belangrijke prijzen en had tentoonstellingen over de hele wereld.

GUERRILLA GARDENERS

2. Richard Reynolds

Wat is er leuker dan een grauwe plek in je omgeving opnieuw beplanten? Dat vinden de guerilla gardeners ook.

Guerilla gardening bestaat nu zo'n 30 jaar, waarbij een groep mensen een tuin aanleggen op een plek waar het eigenlijk niet mag. Braakliggende terreinen waar nog steeds geen nieuwbouw staat, of kale stukken grond langs de snelweg, krijgen van de guerilla gardeners een nieuw aanzicht.

Oorspronkelijk komt guerilla gardening uit Amerika, maar ook in andere landen gebeurt het. Over de hele wereld leuken buurtbewoners rommelige plekken op met 'illegale' beplanting.

Zo zijn er in de VS vuilnishopen begroeid met tomatenplantjes. Sommigen laten zelfs uit ongebruikte brievenbussen nieuwe natuur ontstaan. In Engeland is de bekendste guerrilla gardener Richard Reynolds. Hij organiseert gardening-acties van Frankrijk tot Botswana.





Verboden

Guerilla gardening mag officieel niet, maar de gardeners zelf begrijpen dit niet. Het is geen aanklacht of politieke actie.

Het doel is om mensen op te vrolijken. De guerilla gardeners houden van tuinieren en doen het daarom graag.

Maar er is meer. De guerilla gardeners zijn zich bewust van het belang van natuur voor mens en milieu. Planten bieden mens en dier een prettige leefomgeving. Daarnaast is groen goed voor de leefbaarheid van een omgeving en de gezondheid van bewoners.

Hoe guerilla gardenen?

De guerilla gardeners verzamelen zich via e-mail of internet en nemen zelf overgebleven zaden en planten mee. Met een schop toveren ze diverse grauwe plekken om tot vrolijke tuinen. Doordat bewoners vaak meehelpten, houden zij de planten daarna bij en blijven de tuintjes groen en bloeiend.

Zo kan iedereen van het vrolijke aanzicht blijven genieten.





GROEN-RACEN

3. Nuon Solar Team

Raceteam

Het Nuon Solar Team is een team van studenten van de Technische Universiteit Delft. Het team heeft zeven zonnewagens ontworpen en gebouwd voor de World Solar Challenge.

De studenten geven ruim een jaar van hun studie op om aan de race mee te kunnen doen. Oud-astronaut Wubbo Ockels was tot zijn dood in april 2014 coach van het team.

Het team wordt gesponsord door diverse bedrijven. Het team is vernoemd naar hoofdsponsor Nuon. In de verschillende ontwerpen werden en worden steeds innovaties doorgevoerd.

Wedstrijd

De World Solar Challenge werd voor het eerst uitgeschreven in 1987 naar het idee van de Deense avonturier Hans Thstrup. Hij deed al jaren zelf onderzoek naar het benzineverbruik van motoren en wilde kijken hoe dit optimaal gebruikt kon worden. Toen BP met het idee kwam om een race door Australië te houden waarbij de enige energiebron de zon mocht zijn, stond Thstrup paraat

om de eerste zonnewagen te bouwen. De avonturier reed in een zonnewagen dwars door Australië van oost naar west, en in 1987 was hij degene die besloot een zonnewagenrace uit te schrijven. Hij noemde deze race de World Solar Challenge

Skywalkers

De zon is een ster die zich gemiddeld op 150 miljoen kilometer afstand van de aarde bevindt. De energie die de zon uitstraalt ontstaat door kernfusie. De hoeveelheid energie die de aarde bereikt, is ca. 9000 maal groter dan de energiebehoefte van alle 7 miljard aardbewoners samen. Een zonnecel is een elektrische cel die lichtenergie omzet in bruikbare elektrische energie.





JAARRINGEN ALS KUNST

4. Giuseppe Penone

Giuseppe Penone stamt af van een boerenfamilie en werkte veel in de natuur in de omgeving van zijn ouderlijk huis in Garessio. In die omgeving bevinden zich veel bossen, riviertjes en prehistorische grotten.

Hij maakt beelden en installaties van natuurlijke materialen zoals steen, hout, klei en delen van planten. Het werk gaat steeds over de relatie van de mens (het menselijk lichaam) tot de natuur (aarde). Zijn beelden worden ook in brons gegoten of als keramische objecten getoond.

Hij begon in 1967 met het samenvoegen van natuurlijke en kunstmatige elementen, waardoor hij het groeiproces van de natuur beïnvloedde. Bijvoorbeeld In boom vergroeide hand (1968, uitgevoerd in Piemonte), bestaand uit een bronzen hand die een jonge boomstam omklemt. Jaren later blijkt het groeiproces van de boom beïnvloed en zijn hand en boom vergroeid. Soortgelijke processen zijn in de natuur besloten en illustreren samenwerking tussen mens en natuur.



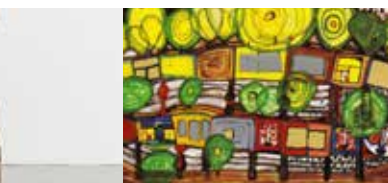


Bomen

Rond 1969 startte hij de serie Alberi (Bomen). Door van houten balken een aantal lagen jaar-ringen af te pellen, legde hij de oorspronkelijke boom bloot. Ook maakte Penone beelden met afdrucken van een hand, een gezicht of de afdruk van zijn eigen lichaam.

In 1972 liet hij pompoenen in een mal van zijn gezicht groeien, waardoor ze dezelfde vorm aannamen en in 1978 maakte hij een afgietsel van zijn ademtocht. Het fysieke contact tussen de materialen en kunstenaar zelf vindt Penone belangrijk. Hij maakt tastbaar wat in werkelijkheid niet tastbaar is.e.







Opdracht

● Houtskool als natuurlijk materiaal

In deze stap wordt gebruikt gemaakt van houtskool, dat zeer geschikt is voor het grote gebaar. Houtskool leent zich goed om te oefenen met licht-/donkereffecten. De bol is een perfecte vorm om licht en schaduw te suggereren. Teken altijd mee met de vorm van het object. Daarmee creëer je bolling en diepte.

Uitvegen

Er zijn verschillende methodes om licht- en donkereffecten te verkrijgen. Uitvegen bijvoorbeeld. Hiermee creëer je schaduw en maak je de lijnen zachter. Gebruik een doezelaar, wattenstaafje, doekje of keukenpapier om verschillende effecten te creëren. Gebruik kneedgum om de houtskool te verwijderen. Zo kan je het getekende object voorzien van glimlichtjes bijvoorbeeld. Houtskool kun je ook plat op papier zetten, waardoor er brede banen ontstaan.

Houtskool

Let op: houtskool is breekbaar en gevoelig. Dus kies voor een stevige, directe werkwijze en houd de kool losjes vast. Met spuitfixatief zorg je er tenslotte voor dat je uitvegen van houtskool beperkt. Haarlak werkt trouwens ook prima!

Werkwijze

- Zoek buiten natuurlijke materialen, zoals takken en blaadjes!!!!!!
- Leg deze neer in een mooie compositie
- Teken deze na.
- Maak gebruik van lijnen en vegen
- Als je klaar bent fixeer je de tekening!

Houtskooltekening door Charles Sayers, collectie Tropenmuseum



Links

- <http://www.youtube.com/watch?v=gw3QIGw9MtU>
- <http://www.youtube.com/watch?v=Au839WGwaTg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=o0Chx6Fe1yo>

● Eindbeoordeling

- Creativiteit
- Werkproces
- Techniek
- Eindproduct

	1	2	3	4	5
●	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
●	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
●	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
●	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

● Cijfer

MVI/VG Groen



Opdracht

- Een advertentie voor een futuristisch voertuig

Het Nuon Soalr Team ontwikkelde een voertuig op zonne energie. Dit is duurzaam en onschadelijk voor de natuur

Ontwerp je eigen voertuig die gebruik maakt van alternatieve brandstoffen.

Het Nuon Solarteam ontwerpt en test met een groep studenten van de TU Delft een auto die 100% op zonne-energie rijdt.

Werkwijze

- Maak op een 1/4 vel een aantal kleine schetsen
- Kies je beste schets uit en werk deze verder uit
- Uiteindelijk ontwerp je een reclame uiting/ advertentie voor jouw voertuig
- GEBRUIK TEKSTEN IN JE ONTWERP!
- Eindontwerp op 50 x 32,5, oftewel een half vel

Materiaal

- Potlood, stiften, aquarel, ecoline



Links

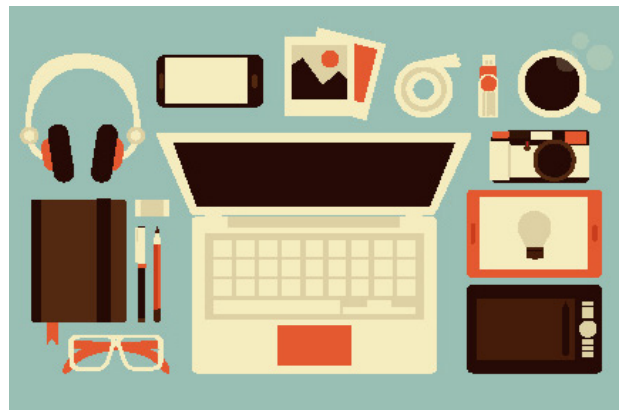
- <http://www.youtube.com/watch?v=sY4s6G85JBw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=PvtmeYOOiSw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=oOChx6Fe1yo>

Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
● Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cijfer

MVI/IA Groen



Opdracht

● Webdesign

Op het internet vind je veel verschillende websites. De ene is mooier en handiger dan de andere. Maar waar ligt dat nu precies aan?

In deze opdracht leer je waar een goede website aan moet voldoen. Vervolgens kijk je naar je eigen showcase van blok 1 en bekijk je hoe je die beter kan maken.



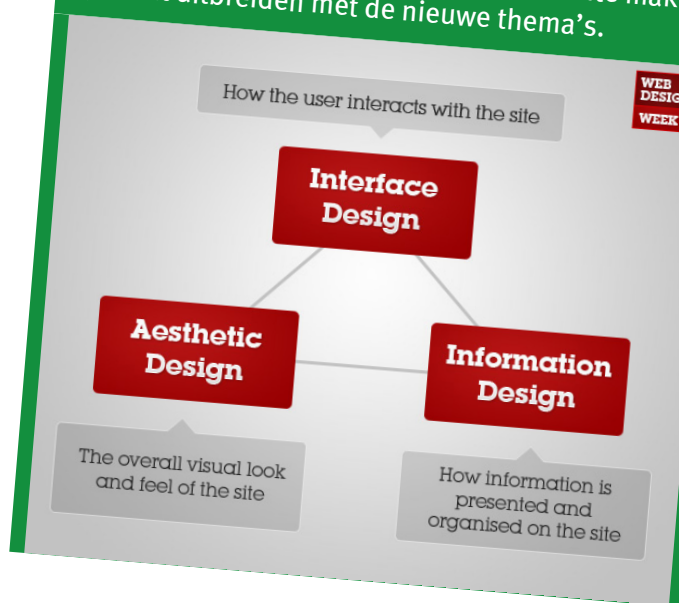
Werkwijze

- Bekijk 'Algemene regels webdesign.pdf'
- Bekijk je eigen showcase van blok 1
- Beoordeel je eigen showcase. Vul daarvoor het formulier 'beoordeling eigen showcase.pdf' in
- Maak de voorbereiding (concept, flowchart en 2 werktekeningen) voor een nieuwe showcase waarin je je werk van alle thema's gaat zetten.
Denk aan je eigen verbeterpunten!
- Lever je voorbereiding in bij de docent en vraag een beoordeling op je checklist.

Denk bij je nieuwe website goed na over de indeling van de pagina's!

Ga je je werkstukken per onderdeel (AV, PDT, AV enzovoorts) laten zien of maak je een pagina per thema (alles van thema 1 op 1 pagina, alles van thema 2 op 1 pagina enzovoorts).

Denk bij de vormgeving van je website niet alleen maar aan de afbeeldingen maar ook vooral aan je inhoud! Maak je website zo dat je de website makkelijk kunt uitbreiden met de nieuwe thema's.



Links

- [Kleurenkiezer Adobe](#)
- [inspiratie webdesign](#)
- [nog meer inspiratie](#)
- [5 killertips webdesign](#) (tip!)
- [tips voor beginners](#)



Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gijfer

MVI/IA Groen

Opdracht

● Presentatiesite versie 2

In het eerste blok heb je een presentatie-website gemaakt om jouw werkstukken te laten zien. Toen wist je misschien nog niet zo goed waar je op moest letten.

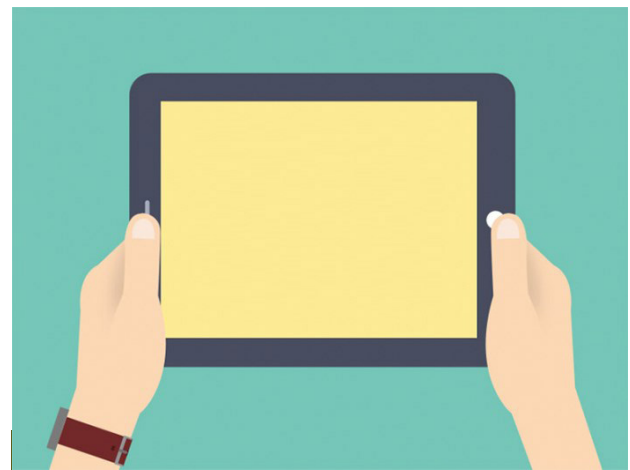
In de opdracht Webdesign heb je een aantal dingen geleerd over webdesign. Je hebt je eerste presentatie-site beoordeeld op al die dingen. Waarschijnlijk heb je een aantal dingen gevonden die je nu beter zou doen. In deze opdracht ga je je presentatiesite 2.0 maken.

Werkwijze

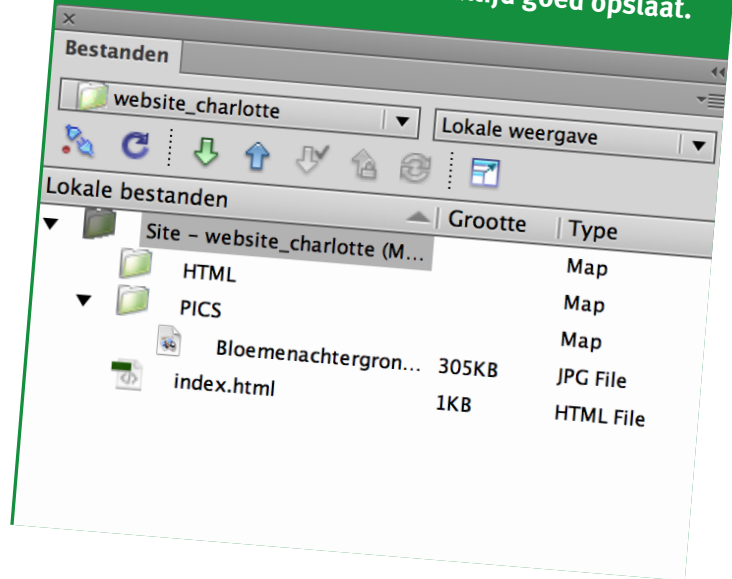
- Maak foto's van jouw werkstukken uit dit thema
- Pak je voorbereiding van **IA_webdesign** erbij
- Lees de opdracht **presentatiesite_IA** nog een keer door als dat nodig is
- Voer je ontwerp uit.
- Test je website.
- Vraag een beoordeling aan je docent. Vertel ook wat het verschil is met je vorige site.

TIP:

Begin altijd met je hoofdpagina (index). Zorg ervoor dat je de hele pagina helemaal vormgeeft zoals in je voorbereiding (kleuren, lettertypes, lay-out, menu). Maak daarna pas je andere pagina's!



Je nieuwe presentatiesite gebruik je ook in de volgende thema's. Houd daar dus rekening mee met je vormgeving!
Zorg er ook voor dat je je werk altijd goed opslaat.



Links

- <http://www.toonboom.com/showcase/>
- <http://themify.me/showcase>
- <https://xively.com/showcase/>
- <http://www.appcclerator.com/>
- <http://haxeflixel.com/showcase/>

● Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
● Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
● Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

● Gijfer



MVI/AV

Groen

Opdracht Fotografie

● **verplichte opdracht**

Iedereen maakt foto's, maar helaas zie je ook veel slechte foto's.

Als je foto's maakt (of filmt) heb je te maken met het perspectief en het kader. Het perspectief noemen we ook wel het camera-standpunt ten opzichte van het onderwerp.

Werkwijze

- Maak in tweetallen foto's van elkaar:

- kikkerspectief
- over shoulder
- vogelspectief
- Point-of-view

- Totaalshot
- Mediumshot
- Medium close-up (staande foto)
- Close-up (staande foto)

- Importeer de foto's en selecteer de mooiste
- Geef de foto's een duidelijke naam
zet jouw naam erin en het perspectief of kader dat je gebruikt hebt
- Lever de 8 foto's in die jij zelf gemaakt hebt via Magister (als losse foto's of als ZIP)
- Ga met je checklist naar dhr. Braber voor een beoordeling

Bewaar de foto's goed.

Deze ga je in Deel 2 van dit thema gebruiken bij vormgeven



medium shot



close up

Foto tips

Fotografeer het onderwerp
UIT het midden

Fotografeer het onderwerp
beeldvullend
(zonder ruimte aan de bovenkant)

Maak foto's van een persoon op
ooghoogte

Links

- www.flickr.com
- www.digitalefotografietips.nl/
- www.zoom.nl



Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gijfer

MVI/2D/3D Groen

Opdracht

● Kwartetspel

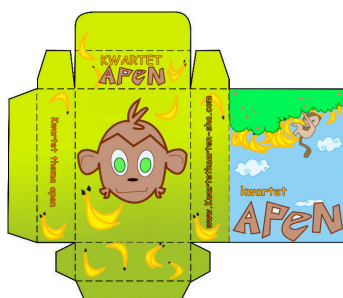
In deze opdracht ga je zelf een kwartetspel over het thema 'Groen' ontwerpen en produceren. Het wordt een spel met 8 setjes van 4 bij elkaar horende kaarten.

Het thema 'Groen' kun je heel breed opvatten. Denk bijvoorbeeld aan natuur of duurzaamheid/recyclen. Belangrijk is wel dat je één onderwerp kiest en daar alle kwartetten van maakt.

Werkwijze

- Lees de opdracht [2d3d_kwartetspel.pdf](#) door
- Kies een onderwerp uit.
- Maak de indeling en schetsen voor je kwartetten.
- Laat de indeling en schetsen beoordelen.
- Voer je ontwerp uit op de computer.
- Exporteer je ontwerp naar PDF met snijtekens en 3 mm afloop rondom
- Print je kaarten dubbelzijdig op 300 grams papier
- Voer de nabewerking uit

Als je tijd hebt, dan kun je nog een doosje ontwerpen voor je kaarten. In lokaal B07 ligt daar een speciale stansvorm. Daar kun je de uitslag van een doosje mee maken.



Tip!
Groen kan staan voor: natuur, duurzaamheid, een bepaald type mens, een sector binnen het vmbo, vegetarisme, biologisch eten, stadstuinieren etc...



Links

- [Zelf kwartetspel maken](#)
- [Alles over groen \(kleur\)](#)
- [Groen in Rotterdam](#)
- [Groen dichterbij](#)
- [Groen in logo-ontwerp](#)

Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
• Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gijfer

PM/SIGN

Groen

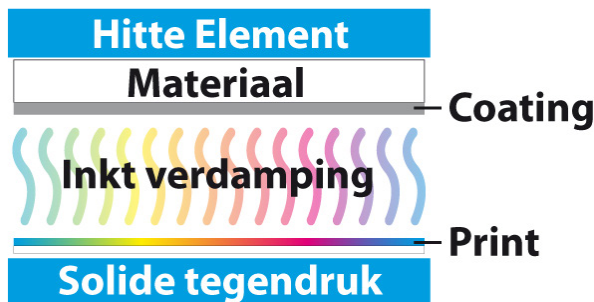
Sublimatie

Sublimeren is het direct overgaan van een vaste stof naar een gasvormige toestand zonder daarbij eerst een vloeistof te worden.

Als we dat principe gaan bekijken binnen printmedia, dan krijg je de afbeelding hiernaast.

De vaste stof is inkt. Die inkt wordt op een speciaal papier geprint. Door dat speciale papier blijft de inkt bovenop het papier liggen.

Op het substraat (bagagelabel/mok/enzovoorts) zit een speciale coating. Bij het verwarmen van het papier verdampt de inkt en trekt in de coating van het substraat. Zo kun je een geprinte afbeelding overzetten op bijvoorbeeld een mok of een muismat.



Opdracht

Je gaat een ontwerp maken voor een sleutelhanger-badje. Deze badje hou je altijd bij je. Die gebruik je voortaan om een oplader, camera of tekentablet te lenen.

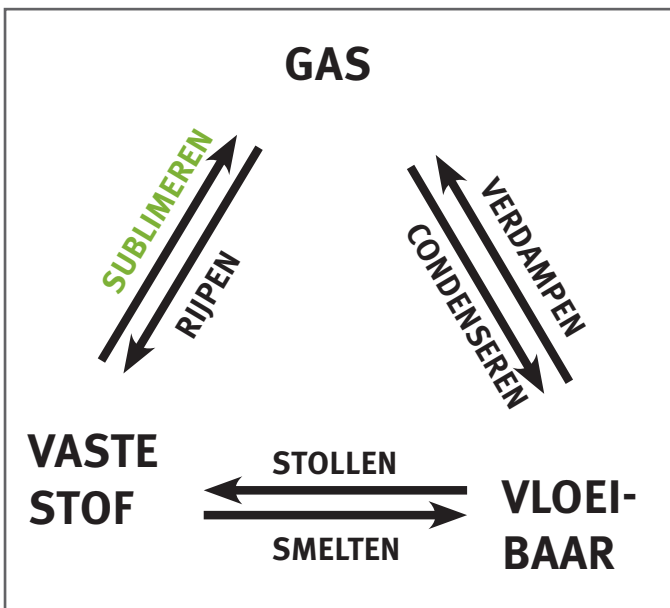
Op de ene kant van de badje komt je naam, studentnummer en een (pas)foto van jezelf. Voor de andere kant maak je zelf een ontwerp. Wat je maakt is vrij, zolang het maar niet met seks, drugs, geweld en/of wapens te maken heeft.

Werkwijze

- Maak een ontwerpschets voor beide kanten.
- **Laat deze goedkeuren door de docent(!)**
- Werk je ontwerp uit op de computer
- Sla deze als .jpg (hoge kwaliteit).
- Vraag de docent om hulp bij het printen.
- Bedruk je badje m.b.v. de transferpers.

Eisen

- Voor- en achterkant in aparte bestanden
- Afmeting 35 mm x 88 mm
- Geen tekst op de rand van je ontwerp
- Resolutie 300 ppi
- Voorkant bevat volledige naam, studentnummer en (pas)foto
- Achterkant is vrij ontwerp



Links

- [Uitleg sublimatietechniek](#)
- [Inspiratie voor ontwerp label](#)
- [Textures als achtergrondafbeelding](#)

Eindbeoordeling

	1	2	3	4	5
Creativiteit	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Werkproces	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Techniek	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eindproduct	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Gijfer