

Inhoudsopgave

Deel A Theorie en verwerking

Hoofdstuk 1 Aan de slag met een opdracht	19
1.1 Inleiding	19
1.2 Doelstellingen	19
1.3 Een opdracht aannemen	20
1.4 Werken met een plan van aanpak	22
1.5 PDCA-cyclus	25
1.6 Feedback ontvangen en verwerken	28
1.7 Begrippen	31
1.8 Eindopdracht	32
1.6 Feedback ontvangen en verwerken	28
1.7 Begrippen	31
1.8 Eindopdracht	32
 Hoofdstuk 2 Vormgeving	 35
2.1 Inleiding	35
2.2 Doelstellingen	35
2.3 De doelgroep	36
2.4 Typografie	39
2.5 Beeldaspecten	49
2.6 Tien vormgevingstips	74
2.7 Brainstormen	77
2.8 Begrippen	79
2.9 Eindopdracht	83
 Hoofdstuk 3 Mediaproducten en huisstijl	 85
3.1 Inleiding	85
3.2 Doelstellingen	85
3.3 Mediaproducten	87
3.4 2D- en 3D-mediaproducten	90
3.5 Huisstijl en identiteit	94
3.6 Logo, typografie en kleur	97
3.7 Beeld 104	
3.8 Papier en duurzaamheid	111
3.9 Begrippen	121
3.10 Eindopdracht	123

Hoofdstuk 4 2D-product vormgeven	127
4.1 Inleiding	127
4.2 Doelstellingen	127
4.3 Soorten 2D-producten	128
4.4 Afwerktechnieken voor drukwerk	139
4.5 Inspiratie voor 2D-vormgeving	142
4.6 Presenteren	145
4.7 Begrippen	147
4.8 Eindopdracht	151
 Hoofdstuk 5 3D-product vormgeven	 153
5.1 Inleiding	153
5.2 Doelstellingen	153
5.3 Soorten 3D-producten	154
5.4 Fysieke 3D-producten	155
5.5 Digitale 3D-producten	160
5.6 Technieken bij 3D-producten	164
5.7 Begrippen	170
5.8 Eindopdracht	172

Deel B Praktijkopdrachten

Praktijkopdracht 1 Aan de slag met een opdracht	177
Deelopdracht 1.01 Opdracht aannemen	178
Deelopdracht 1.02 Mail opstellen	180
Deelopdracht 1.03 Idee ontwikkelen en ontwerp maken	182
Deelopdracht 1.04 Feedback geven en ontvangen	185
Deelopdracht 1.05 Afronden en presenteren	187
Deelopdracht 1.06 Hoe verliep deze praktijkopdracht?	190
 Praktijkopdracht 2 Vormgeving	 191
Deelopdracht 2.01 Opdracht aannemen en plannen	192
Deelopdracht 2.02 Idee ontwikkelen	196
Deelopdracht 2.03 Het ontwerp maken	198
Deelopdracht 2.04 Testen en verbeteren	201
Deelopdracht 2.05 Afronden en presenteren	204
Deelopdracht 2.06 Hoe verliep deze praktijkopdracht?	207

Praktijkopdracht 3 Mediaproducten en huisstijl	209
Deelopdracht 3.01 Goed doel kiezen	210
Deelopdracht 3.02 Idee ontwikkelen	214
Deelopdracht 3.03 Het ontwerp maken	217
Deelopdracht 3.04 Testen en verbeteren	220
Deelopdracht 3.05 Afronden en presenteren	222
Deelopdracht 3.06 Hoe verliep deze praktijkopdracht?	225
 Praktijkopdracht 4 2D-product vormgeven	 227
Deelopdracht 4.01 Opdracht bespreken en plannen	228
Deelopdracht 4.02 Idee ontwikkelen en brainstormen	231
Deelopdracht 4.03 Concept maken	234
Deelopdracht 4.04 Ontwerp maken	237
Deelopdracht 4.05 Testen en verbeteren	238
Deelopdracht 4.06 Afronden en presenteren	241
Deelopdracht 4.07 Hoe verliep deze praktijkopdracht?	244
 Praktijkopdracht 5 3D-product vormgeven	 247
Deelopdracht 5.01 Opdracht bespreken en plannen	248
Deelopdracht 5.02 Idee ontwikkelen en concept maken	251
Deelopdracht 5.03 Ontwerp maken	257
Deelopdracht 5.04 Testen en verbeteren	259
Deelopdracht 5.05 Afronden en presenteren	262
Deelopdracht 5.06 Hoe verliep deze praktijkopdracht?	265