higher education & training

Department:
Higher Education and Training
REPUBLIC OF SOUTH AFRICA

NASIENRIGLYN

NASIONALE SERTIFIKAAT (BEROEPSGERIG)

GRAFIESE ONTWERP
NKR VLAK 3

7 Desember 2020

Hierdie nasienriglyn bestaan uit 10 bladsye.

Kopiereg voorbehou

AFDELING A

VRAAG 1

1.1 K
1.2 F
1.3 B
1.4 H
1.5 A
1.6 G
1.7 J
1.8 N
1.9 L
1.10 M

(10 × 1) **[10]**

VRAAG 2

2.1 C
2.2 D
2.3 D
2.4 B
2.5 D
2.6 C
2.7 A
2.8 C
2.9 A
2.10 D
2.11 B
2.12 D
2.13 D

(13 × 1) **[13]**

VRAAG 3

3.1 Onwaar
3.2 Onwaar
3.3 Onwaar
3.4 Waar
3.5 Onwaar
3.6 Waar
3.7 Onwaar
3.8 Waar
3.9 Waar
3.10 Waar
3.11 Waar
3.12 Waar
3.13 Onwaar
3.14 Waar
3.15 Waar

(15 × 1) **[15]**

VRAAG 4

4.1 Bewegingsvaagheid (motion blur)
4.2 Riviere
4.3 Dadaïsme
4.4 Geografiese
4.5 Impakdrukker
4.6 Gantt-grafiek
4.7 Brosjure
4.8 Beweegbare tipe
4.9 Laserdrukker
4.10 Tint
4.11 Sfeer
4.12 Primêre kleure

(12 × 1) **[12]**
[50]

TOTAAL AFDELING A: 50

AFDELING B

VRAAG 5

5.1 5.1.1 Geforseerde perspektieffotografie:✓ is 'n tegniek wat 'n optiese illusie skep en 'n voorwerp verder, nader, groter of kleiner laat voorkom as wat dit werklik is. As jy wil hê iets moet groter lyk as wat dit is, moet jy dit in die voorgrond plaas. Om dit kleiner te laat lyk moet jy dit in die agtergrond plaas.✓

5.1.2 Makrofotografie:✓ is uiterste nabyfotografie, gewoonlik vir baie klein onderwerpe en lewendige organismes soos insekte, waar die grootte van die onderwerp in die foto groter is as die werklike grote. 'n Spesiale lens word gebruik om op die onderwerp in te zoem.✓

5.1.3 Bewegingsvaagheid (motion blur):✓ beteken om foto's van bewegende voorwerpe te neem. Dit word gedoen deur 'n enkele, lang beligting van ('n) vinnig bewegende voorwerp(e) af te neem. Mens behoort 'n stadige sluiterspoed te kies en dan die kamera te beweeg om die onderwerp te volg.✓

5.1.4 Ligte skilderfotografie:✓ is 'n beeldingstegniek wat gebruik maak van 'n bewegende ligbron om lig op 'n voorwerp te gooi terwyl 'n langbeligtingfoto geneem word. Jy kan ligskilder skep deur jou kamera te stel op 'Manual Mode' en dan die lens op die wydste moontlike lensopening te stel.✓

(4 × 2) (8)

5.2 'n Assendente is die opwaartse vertikale stam wat bokant die x-hoogte uitstyg.✓ 'n Desendente is die deel van 'n letter wat onder die basislyn is.✓



✓✓ (4)

5.3 5.3.1
- RGB (rooi, groen, en blou)
- Die RGB-kleurmodel is vir die voorstelling en vertoon van beelde in elektroniese stelsels, soos televisies en rekenaars.

5.3.2
- CCD (charge coupled device)
- Is 'n sensor wat 'n elektriese stroom uitstraal. Dit verander 'n liginset na 'n elektriese sein.

5.3.3
- GB (gigagreep)
- Databergingskapasiteit wat rofweg gelyk is aan 1 miljard grepe.

(3 × 2) (6)

5.4 5.4.1
- Silinder
- Kubusse
- Kegel

(3 × 1) (3)

5.4.2 Organiese vorms is vryvormend, onvoorspelbaar en vloeiend wat voorkoms betref. Hierdie vorms stel die natuurlike wêreld van diere, plante, die lug, see, ens. voor.



Organic ✓✓

<<Organies>>
Abstrakte vorms het 'n herkenbare vorm, maar is nie werklik nie. hulle is gestileerde of vereenvoudigde weergawes van organiese vorms. 'n Stokfiguur is 'n abstrakte vorm wat 'n mens voorstel.



Abstrak ✓✓ (4)

5.5 In fotografie verwys die term 'fokuspunt', na daardie voorwerp in 'n foto wat die meeste aandag trek. Fokus self verwys na die hoeveelheid van die beeld wat skerp is. Sowel die fokuspunt as die hoeveelheid affekteer die uiteindelike beeld.✓✓ (2)

5.6 5.6.1 Stereo: 'n snit wat twee verskillende kanale bevat wat as een snit voorkom, maar wat twee golflengtes het.✓✓

5.6.2 Klankeffekte: klanke buiten spraak of musiek wat kunsmatig gemaak word vir gebruik in 'n toneelstuk, film of ander multimediaprojekte.✓✓

(2 × 2) (4)

5.7
- 'n Dinkskrum:✓ is 'n proses waarvolgens lukrake idees en frases waaraan mens oor die ontwerpprobleem dink neergeskryf word.✓
- Vryvormskrywe:✓ is wanneer jy sinne of frases neerskryf sonder om te veel daaroor na te dink. Jy skryf dit per hand en tik dit dan uit.✓
- Skets:✓ Jy kan begin deur klein uitlegtekeninge te maak of elemente wat jy voel met die ontwerp kan werk.✓
- Geheuekaart: Begin deur 'n woord of sin wat verband hou met die projek in die middel van die bladsy neer te skryf. Jy kan dan woorde met dieselfde betekenis as die eerste woord in die sin koppel. (Enige 3 × 2) (6)

5.8 5.8.1 Die volgende inligting kan ingesluit word in die ontwerpopdrag:
- Die ontwerpprobleem wat opgelos moet word.
- Die media wat gebruik gaan word.
- Die formaat en grootte van die finale produk.
- Belangrike inligting of doelwitte.
- Die keerdatum.
- Moontlike struikelblokke of hindernisse.
- Die maatskappynaam.
- Beskrywing van die maatskappy. (Enige 5 × 1) (5)

5.8.2
- 4 punte vir die korrekte implementering van die vraag✓✓✓✓
- 4 punte vir kreatiwiteit en logo-ontwerp✓✓✓✓
- 3 punte vir die naam van die maatskappy wat leesbaar moet wees✓✓✓
- 1 punt vir die gebruik van die korrekte kleure (12)

5.8.3
- 3 punte vir die regte uitvoering van die vraag.✓✓✓ (Die ontwerp moet gebaseer wees op die ontwerpopdrag.)
- 4 punte vir kreatiwiteit, oorspronklikheid en praktiese toepassing van die ontwerp.✓✓✓✓
- 1 punt vir die inkorporering van die logo (ontwerp in VRAAG 5.8.2) op die verpakking.✓
- 2 punte vir die skryf van 'n paragraaf onder die ontwerp wat die verpakkingsmateriaal en die idee oor die ontwerp verduidelik.✓✓ (10)

5.9
- 4 punte vir die kreatiewe konsep agter die advertensie✓✓✓✓
- 6 punte vir die benoeming van die DRIE stukke toerusting wat gebruik sal word om die advertensie op te neem en hoekom jy dit sal gebruik.

➢ Mikrofoon✓ – om die stem of klank in die rekenaar op te neem.✓
➢ 'n Klankopnameprogram✓ – stel jou in staat om voorafopgeneemde musiek in te voer of kan gebruik word om musiek en klank direk van die musiekinstrument of mikrofoon van jou rekenaar op te neem.✓
➢ Luidsprekers✓ – jy kan na jou opname luister terwyl jy dit op jou rekenaar skep.✓
(Die student moet DRIE stukke toerusting voorstel en motiveer waarom dit gekies is) (8)
[72]

VRAAG 6

6.1 6.1.1 Drukpers✓ Ontwerp en uitgevind deur Johannes Gutenberg.✓ (2)

6.1.2
- Hy het die eerste drukpers wat konsekwent gelyke afwaartse druk kon toepas ontwikkel.
- Hy het beweegbare metaalkarakters ontwikkel.
- Hy het oliegebaseerde ink gebruik in plaas van tradisionele watergebaseerde ink. (3)

6.2 Evalueer die '***Love Me Love Me Not Table'*** volgens die C.A.F.E.Q.U.E. metode.
- KOSTE✓ The ***Love Me Love Me Not Table*** kos ongeveer R10 999.00. Die prys per sytafel is R 1 599✓
- ESTETIKA:✓ Die tafel is baie uniek, aantreklik en interessant.✓
- FUNKSIE:✓ Die tafel kan as koffietafel gebruik word, en die 'kroonblare' as sytafeltjies.✓
- ERGONOMIKA:✓ Die ***Love Me Love Me Not Table*** lyk meer na 'n vertoonstuk as 'n funksionele stuk.✓
- GEHALTE:✓ Die tafel is gemaak van hout wat 'n sterk materiaal is wat lank sal hou as dit goed versorg word.✓
- GEBRUIKE:✓ Ontwerpers of mense wat hou van interessante meubels.✓
- OMGEWING:✓ Hout is herwinbaar, dus sal dit nie die omgewing beskadig nie.✓ (Die antwoorde wat gegee word is net riglyne.)
(7 × 2) (14)

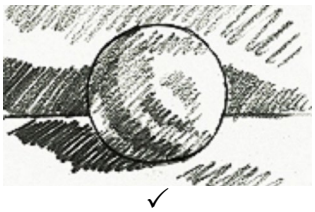
6.3 6.3.1



✓

Stippling ✓

6.3.2



✓

Back–and-forth ✓

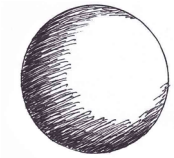
6.3.3



✓

Cross-hatching ✓

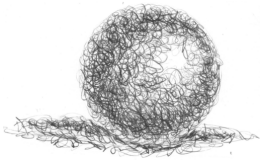
6.3.4



✓

Hatching ✓

OF



✓

Scribbling ✓

LET WEL: Nie noodwendig in hierdie orde nie. (4 × 2) (8)

6.4 6.4.1 Karton:✓
EEN Nadeel:✓
- Nie vir swaar voorwerpe geskik nie.
- Kan skeef trek.
- Nie goed om waterdig te maak nie: Hulle gee nie genoeg beskerming teen water en ander tipe vloeistof nie.

EEN Voordeel:✓
- Gemaak van 'n herwinbare hulpbron: papierpulp. Hulle kan maklik weggegooi word.
- Houers kan oor en oor gebruik word. Hulle kan ook maklik opgevou word as hulle nie gebruik word nie.
- Hulle is gerieflik om te hanteer tydens verpakking, oplaai en aflaai.

6.4.2 Glas:✓
EEN nadeel:✓
- Glas kan breek en van die glasstukkies kan in jou kos beland of beserings veroorsaak.
- Die vervoer van glas kan moeilik wees omdat glas swaar is.

EEN Voordeel:✓
- Glas affekteer nie die smaak van kos of vloeistof wat daarin is nie.
- Glasverpakking hou ook voedsel vars en voedsel verloor nie hul geur nie.
- Glas is 100% herwinbaar.
- Omgewingsvriendeliker as plastiek.

6.4.3 Houthouers en -kratte:✓
EEN nadeel:✓
- Onbehandelde hout kan maklik besmet raak met fungi en bakterieë.
- Die behandeling van houtkratte met verf of ander chemikalieë kan veroorsaak dat die produk verweer.
- Die materiaal is dalk te hard of rof vir produkte soos sagte vrugte, en dus is addisionele voerings van sagte materiaal dalk nodig.
- Die vervaardiging van houtkratte plaas ekstra druk op die natuurlike woude.

Een Voordeel:✓
- Houthouers kan jare lank gebruik word aangesien hulle nie maklik breek nie en vir lang tye gebruik kan word om verskillende items te berg.
- Hulle word wyd gebruik in die skeepsbedryf vir die veilige aflewering van invoer- en uitvoeritems.
- Soliede houthouers sal die produk beskerm teen water, en dit veilig hou.

(3 × 3) (9)

6.5 6.5.1 Rubberlitografiedrukwerk,✓ is 'n drukker vir massaproduksie-drukwerk waarvolgens die beelde op metaalplate na rubber-komberse of – rollers oorgedra word en dan na die drukmedia, papier.✓✓ (3)

6.5.2 Luidsprekers✓ die doel van luidsprekers is om oudio-uitset te produseer wat die luisteraar kan hoor.✓✓ (3)

6.6 6.6.1
- Moet die aandag van die teikengehoor trek.
- Moet 'n boodskap aan die teikengehoor kommunikeer.
- Moet die gehoor oortuig om op die boodskap te reageer.(3 × 1) (3)

6.6.2
- Die advertensie maak gebruik van 'n groot kleurvolle prent om die kliënt se aandag te trek.
- Die advertensie kommunikeer 'n boodskap van 'n gesonder MacDonald produk, of die voordele van die produk.
- Die advertensie voorsien 'n webwerfadres wat besoek kan word om meer oor die produk uit te vind, dus oortuig die advertensie die teikengehoor. (3 × 1) (3)

6.7 6.7.1 USB-geheuestokkie✓ Kan gebruik word vir berging, data rugsteun en die oordrag van rekenaarlêers. USB's is klein, vinnig en duursaam weens die gebrek aan bewegende dele.✓✓ (3)

6.7.2
- Steek jou geheuestokkie in die rekenaar se USB-poort.
- Laat jou rekenaar toe om die geheuestokke op te spoor. (Dit kan 'n rukkie neem voordat die rekenaar die geheuestokkie opspoor.)
- Navigeer na die vouer op jou rekenaar se interne geheue waar jy die lêer wat jy op die USB-geheuestokkie wil bêre geberg het.
- Selekteer die lêer wat jy wil kopieer deur daarop te klik. Klik regs op die lêer wat geselekteer is en kies 'Copy' uit die lys.
- Minimaliseer die lêer wat jou lêers bevat.
- Klik op die 'Start-knoppe en kies 'Computer' uit die beginlys.
- Dit sal al die bergingsaandrywers op jou rekenaar aantoon.
- Dubbelklik op jou geheuestokkie uit die lys.
- Klik regs binne die vouer en kies 'Paste'.
- Verwyder jou USB-toestel versigtig uit jou rekenaar.

OF

- Druk die USB-aandrywer in jou rekenaar. (Jy kan jou dokumente direk op jou USB-aandrywer berg wat jou die stap om dit te kopieer spaar. Die USB-aandrywer moet ingesteek wees voordat jy begin.
- Maak die 'Save As'-venster in die program oop. (Dit sal jou in staat stel om die plek waar jy die lêer wil berg te kies.)
- Maak jou USB-aandrywer in die 'Save As'-venster oop. (Jou USB-aandrywer behoort in die linkerraam van die 'Save As'-venster te vertoon.)

- Berg die lêer op die USB-aandrywer. (Jy kan die lêer op enige vouer op die USB-aandrywer bêre. Dit kan 'n bietjie langer neem om op die USB te berg as op die hardeskyf.)
- Skiet die USB-aandrywer versigtig uit voordat jy dit verwyder. (Voordat jy die USB-aandrywer uit jou rekenaar verwyder, moet jy dit eers uit jou bedryfstelsel verwyder.)
- Klik die 'Safely Remove Hardware'-ikoon in jou stelselbord.
- Klik 'Eject USB' vir die USB-aandrywer wat jy wil verwyder.
- Verwyder die USB-aandrywer.
- Nadat die uitdrywer uitgeskiet is, kan jy dit uit die rekenaar trek.
- Jy kan dan jou gebergde lêer na die drukker oordra.

(Studente kan in hul eie woorde antwoord. Indien die student minder as 10 stappe noem en die antwoord is korrek moet die student 10 punte kry.) (10)

6.8
- 'n Briefhoof is gewoonlik 'n bladsy van A4-grootte.
- Die briefhoof kan in twee dele verdeel word. Bring een deel van die maatskappy se inligting op die boonste deel aan en sommige inligting op die onderste deel.
- 'n Briefhoof behoort so eenvoudig moontlik te wees en moet so min ruimte moontlik op die bladsy in beslag neem.
- Gebruik eenvoudige leesbare lettertipe.
- 'n Briefhoof behoort die volgende te bevat: die maatskappy se logo en kontakinligting. (5)

6.9 Vertelling✓ is die handeling om 'n storie in film of animasieprente te vertel, gewoonlik in chronologiese volgorde.✓ (2)

6.10 FIGUUR A✓ In FIGUUR A kan mens sien hoeveel van die blom in fokus is en hoe sigbaar die agtergrond is. As die lensopening wat in FIGUUR B vir hierdie foto gebruik is baie kleiner was, sou dit so sigbaar soos in FIGUUR A gewees het.✓ Die grootte van die lensopening het 'n direkte impak op die velddiepte wat die area van die beeld is wat skerp voorkom.✓
FIGUUR B✓ Die groot lensopening isoleer die voorgrond van die agtergrond deur die objekte voor skerp te maak en die agtergrond dof.✓ (4)

6.11 6.11.1 Stopbeweginganimasie✓ is 'n tegniek wat in animasie gebruik word om statiese figure op skerm te laat leef. Dit word gedoen deur die voorwerp een raam op 'n slag te beweeg terwyl een raam op 'n slag afgeneem word. Wanneer al die rame in volgorde gespeel is, skep dit die illusie van beweging.✓✓ (3)

6.11.2 Rekenaaranimasie/rekenaargegenereerde beelde (CGI)✓
Is die kuns om bewegende beelde via die gebruik van rekenaars te skep. Dit is 'n onderafdeling van rekenaargrafika en animasie.✓✓ (3)

[78]

TOTAAL AFDELING B: 150
GROOTTOTAAL: 200

Kopiereg voorbehou