

## specialisaties IMVFX

In het Specialisatieprogramma van de studierichting IMVFX maakt de student o.a. kennis met animatietechnieken als stop-motion en klei animatie, de basisprincipes van karakter-animatie en leert de student werken met de programma's *Unity*, *Nuke* en *Maya*. Door middel van een aantal opdrachten worden studenten aangesproken op hun creërend en ambachtelijk vermogen, alsook op de vermogens tot samenwerking en communicatie en planmatig en resultaatgericht werken. De vijf specialisaties gezamenlijk dienen om de studieleiding definitief inzicht te geven in de capaciteiten van de studenten en hun mogelijkheid te functioneren binnen de vakklas.

### onderwijsvorm

Klassikale lessen, gevolgd door zelfstandig uit te voeren oefeningen.

### toetsing en normen voor behalen ec's

- minimaal 80% aanwezigheid;
- voldoende participatie en verslaglegging;
- voldoende beoordeling van de opdrachten;
- voldoende beoordeling van oefeningen en presentaties;
- 100% aanwezigheid bij evaluaties.

### studiebelasting

14 ec (Specialisatie 1 t/m 5)

*Credits worden toegekend na Specialisatie 5, en alleen indien aan alle normen per onderdeel is voldaan.*

-----

## specialisatie 1 kennismaking en introductie

### leerdoel

Een kennismaking met de medestudenten en een introductie van het vak en de docenten.

### inhoud

De beginselen van animatie worden door middel van de 'stop-motion' techniek behandeld en verwerkt in een opdracht.

**periode** week 41 (dinsdag tot en met vrijdag)

**docent** Gastdocent Robin Noorda

**competenties** 1, 4

-----

## specialisatie 2 workshop klei-animatie

### leerdoel

Experimenteren het met animeren, het tot leven brengen, van een object.

**inhoud.**

De studenten experimenteren met loopcycli: ze bestuderen elkaars loopbewegingen, tekenen deze uit en geven deze vervolgens aan een ander om uit te voeren in de pixellation-techniek. In vier groepen wordt ook gewerkt aan de plots voor 4 korte animatiefilms. Er wordt een armatuur gebouwd en klei gemodelleerd om de armatuur heen. Vervolgens worden de vervaardigde kleifiguurtjes via de stop-motion techniek tot leven gebracht.

**periode** week 46 (dinsdag tot en met vrijdag)

**docent** Liesbeth Worms

**competenties** 1, 4

-----

### **specialisatie 3 scripting/ programmeren**

**leerdoel**

Studenten leren de basisprincipes van scripten/programmeren.

**inhoud**

Aan de hand van een aantal beknopte opdrachten leren studenten de principes van programmeren. Een aantal gangbare script- en programmeertalen worden vergeleken zodat studenten leren om de meest voorkomende problemen op te lossen bij zowel interactieve- als vfx projecten. Deze kennis kunnen leerlingen later gebruiken in o.a. Unity, Nuke en Maya.

**periode** week 6 (dinsdag tot en met vrijdag)

**docent** Jilt van Moorst.

**competenties** 4, 9

-----

### **specialisatie 4 introductie Unity**

**leerdoel**

Studenten verwerven basisinzicht in de mogelijkheden van een interactieve 3D game engine.

**inhoud**

Met behulp van *Nuke* zal een introductie in het node-based compositen gegeven worden. Aandacht wordt besteed aan o.a. de interface, nodes, animatiecurves, maskers en het logisch opbouwen en organiseren van flows. Workflow en principes zullen met behulp van een korte animatie worden ontleed in logische stappen, zodat studenten zelfstandig het pakket kunnen ontdekken en problemen kunnen oplossen.

**periode** week 7 (dinsdag tot en met vrijdag) en week 9 t/m 12 (dinsdag).

**docent** Jilt van Moorst.

**competenties** 4, 9

-----

### **specialisatie 5 compositing en 3D animatie**

**leerdoel**

Het leren werken met en het inzicht krijgen in de compositing software *Nuke* en de 3D software *Maya* met als doel het analyseren en aanleren van een heldere en efficiënte workflow binnen deze software.

**inhoud (compositing)**

Er zal nader worden ingegaan op de verschillende disciplines van het compositen. Het gemaakte 3D object wordt in dit lesblok geïntegreerd in een bestaande omgeving. Onderwerpen die behandeld worden zijn o.a. tracking, keying, netwerk rendering en het verwerken van renderlagen.

**inhoud (3D animatie)**

Het traject van een 3D-productie wordt uitgewerkt binnen het softwarepakket *Maya*. Er wordt veel aandacht besteed aan modellering, texturing en lighting. Er wordt buiten gekeken naar objecten en de relatie die ze hebben met hun omgeving. Gefotografeerde objecten worden in 3D nagebouwd en omgezet in een fysieke maquette.

**periode** week 19 t/m 23 (dinsdag tot en met vrijdag)

**docenten** Arno Beekman en Herman Stadius Muller.

**competenties** 1, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10, 11

-----