

tweede jaar IMVFX

In het tweede jaar wordt begonnen met het maken van pré-visualisaties van alle KFO's. Voor de kerstvakantie staan de lessen Compositing en 3D, naast enkele andere oefeningen, in het teken van deze Korte Fictie Oefening. Technieken als keyen, tracken, texturen etc. worden behandeld. De software die voor deze oefeningen wordt gebruikt is o.a. Nuke voor compositing en Maya voor 3D. In de tweede helft van het schooljaar wordt er door de studenten in het lesblok Story Environments een virtuele 3D omgeving ontworpen en gebouwd in een game engine. Het concept voor deze interactieve (verhaal)omgeving wordt door de scenario studenten bedacht. Doel is het zoeken naar nieuwe, interactieve vertelmogelijkheden en het daarbij intensief betrekken van de gebruiker. De software die voor deze oefening wordt gebruikt is Unity. In de tweede helft van het jaar wordt er gezamenlijk gewerkt aan de VFX voor de tweedejaars fictie-oefeningen. Tevens wordt er in deze periode in het lesblok 3D-4 een 3D model gemaakt van een dier, naar aanleiding van in Artis gemaakte schetsen.

In het Lesblok Animatie worden de basisbeginselen van karakter animatie behandeld door verschillende gastdocenten. Met behulp van een aangeleverde rig wordt er gewerkt aan een loopcyclus van een 3D karakter; dit wordt vervolgens in een omgeving geplaatst. Begrippen als o.a. emotie, timing, snelheid, anticipatie en zwaartekracht worden aangeleerd en op een loopbeweging toegepast.

Samen met de derdejaars IMVFX studenten wordt het HAFF Festival te Utrecht en het FMX Festival te Stuttgart bezocht.

onderwijsprogramma tweede jaar IMVFX

01 | algemene theorie | 7 ec | [theorie](#)

• algemene theorie | [dramaturgie volgens Robert McKee](#) | 1 ec

leerdoel Aan de hand van een uiteenzetting over de visies van Robert McKee, krijgen de studenten meer inzicht in de noodzaak van het verhalen vertellen en in de dramaturgie van menig filmverhaal.

inhoud

In de kern beschrijft Robert McKee hoe wij mensen eeuwenlang verhalen vertellen, en hoe wij verhalen gebruiken om de wereld te begrijpen en onze levens te voorspellen. Hiervoor is het essentieel voor de schrijver om te zoeken naar waarheid en betekenis. Diens interpretatie van de gebeurtenissen in het leven maakt waarheid betekenisvol en McKee stelt dat alleen betekenisvolle waarheid emotie oproept. McKee voert ons terug naar het dna van het vertellen. Van verhaal, vorm en structuur terug naar sequenties, naar scènes, beats, zinnen, woorden. Elke punt en komma heeft betekenis en is onderhevig aan een systematiek. Hierbij hanteert hij klassieke, technische definities, die volgens hem overigens niet als regels, maar als mechanismen moeten worden gezien. In het vertelmechanisme zit altijd een essentieel element van verandering; daarin ligt volgens hem het voortstuwende karakter van het vertellen van verhalen. Hij definieert het glashelder: 'Story' is een reeks gebeurtenissen (events), ontworpen om grip te krijgen op een idee en om betekenis op te leggen. Over onder andere deze zaken gaat dit vak.

onderwijsvorm hoor – en kijkcollege en opdrachten.

periode week 3, 4, 5

docent Franky Ribbens

competenties 2, 8, 9, 10, 11

toetsing en normen voor behalen ec

- 80% aanwezigheid;
- een positieve beoordeling van actieve deelname [O/V].

• algemene theorie | [filmanalyse I](#) | 2 ec

leerdoel

Aan de hand van een analyse van films uit heden en verleden vergroten de studenten hun inzicht in de betreffende films. Het uiteindelijke doel van de analyse is om de film beter te begrijpen, en om je eigen stem en je eigen artistieke en creatieve aanpak aan te kunnen scherpen. Het betreft hier zowel de fictiefilm als de documentaire film.

inhoud

Een reeks lessen waarin verschillende fictie- en documentaire films zullen worden geanalyseerd vanuit verschillende invalshoeken: een analyse van verhaalstructuren, montageanalyse, een analyse op het beeld, op het geluid, enzovoort. De films zullen worden gefileerd, waarbij fragmenten zullen worden gebruikt ter illustratie. Aandacht wordt besteed aan het leren benoemen van de gebruikte vormprincipes en het doorgronden van de intenties van de filmmakers.

docent Ernie Tee en gastdocenten

periode week 6,7, 9, 10, 11, 12

toetsing Aan deze lessenreeks is een schriftelijke opdracht verbonden. Studenten analyseren zelf een film (fictie of documentaire) en schrijven een paper over hun bevindingen.

onderwijsvorm hoor- en kijkcollege en opdracht

competenties 2, 8, 9, 10, 11

toetsing en normen voor behalen ec

- 80% aanwezigheid;
- een positieve beoordeling van actieve deelname [O/V];
- een voldoende resultaat voor de opdracht [> 5,5].

• **algemene theorie** | [genres I](#) | **1 ec**

leerdoel

Het verwerven van inzicht in de verschillende genres op het gebied van fictie en van documentaire.

inhoud

Op het gebied van fictie zal aandacht besteed worden aan het thriller-genre. Welke zijn de specifieke eigenschappen van het genre thriller als het gaat om regie, scenario, cameravoering en decoupage, geluid, montage enzovoort? Aan de hand van films en fragmenten zal het thriller-genre worden ontleed.

Op het gebied van de documentaire zal inzicht worden gegeven in de bestaande documentaire-genres. Zo zijn er verschillende grondvormen te onderscheiden in de documentaire, zoals de observerende documentaire, het ego-document, de fake-documentaire, enzovoort. Aan de hand van fragmenten en documentaire films wordt het brede palet van de documentaire uitgelegd.

docent gastdocenten

periode week 6, 7, 9, 10, 11, 12

onderwijsvorm hoor- en kijkcollege

competenties 2, 8, 9, 10, 11

toetsing en normen voor behalen ec

- 80% aanwezigheid;
- een positieve beoordeling van actieve deelname [O/V].

• **algemene theorie** | [film- en literatuurlijst II](#) | **3 ec**

leerdoel

Het doel van dit onderwijsonderdeel is om eigen initiatief te stimuleren en om de inhoudelijke bagage te verbreden en te verstevigen: het gaat hierbij om het ontwikkelen van een kritische en analytische blik (op film en op filmliteratuur), het verbreden van het referentiekader en het verder ontwikkelen van een eigen visie en een eigen handtekening.

inhoud

Het zelfstandig bestuderen van een groot aantal canonieke films en filmboeken. De lijst zal aan het begin van het studiejaar worden uitgereikt. Aan het einde van het studiejaar (rond de maanden mei/juni) volgt een schriftelijk tentamen over de opgegeven films en boeken. De planning hiervan ontvangen de studenten in de loop van het jaar van Ernie Tee.

docenten Ernie Tee

onderwijsvorm Zelfstudie.

periode Gedurende het gehele studiejaar.

competenties 2, 8, 9, 10, 11

toetsing en normen voor behalen ec's

- Voldoende resultaat voor schriftelijk tentamen [$> 5,5$].

02 | vrije punten | 4 ec | vrije punten

leerdoel

Je leert binnen de 'vrije punten' keuzes te maken, eigen projecten vorm te geven en je studieloopbaan te sturen.

inhoud

Binnen de vrije punten kun je zelf bepalen wat je wilt doen en hoe je je ec's haalt. Je kunt een eigen project initiëren en uitvoeren of een AHK keuzevak of ander keuzevak doen. Je kunt een buitenschools project doen of een kleine stage lopen. Ook kan je, als je rooster het toelaat en je studieleider toestemming geeft, een vak bij een andere vakklas volgen. Ook kan deelname aan een vfx film betekenen dat je een iets zwaarder project doet en hiermee extra punten verdient.

voorwaarden

De invulling van je vrije punten gebeurt altijd in overleg met je studieleider.

Je bepaalt aan het begin van het jaar hoe je vrije punten wilt behalen.

Bij een vrij project schrijf je een projectvoorstel. Dit leg je voor aan je studieleider. Je plaatst dit in je digitale portfolio.

Een *projectbeschrijving* bevat altijd de volgende onderdelen:

- de inhoud (het idee, het concept);
- leerdoel(en);
- realistische planning in relatie tot het onderwijsprogramma;
- de tijdsbesteding en te behalen ec's (1 ec = 28 uur);
- criteria waaraan het project moet voldoen. (zoals lengte van film, mate van uitwerking, lengte van verslag of onderzoek etc);
- het eindproduct (film, vrij werk, concept, presentatie, verslag, onderzoek) Bovenstaande bespreek je altijd met je studieleider en het moet door hem of haar goedgekeurd worden.

onderwijsvorm afhankelijk van keuze: zelfstudie, project of klassikaal onderwijs (zoals keuzevak AHK)

periode gedurende het hele studiejaar.

docenten diverse docenten, afhankelijk van keuze

competenties: 1, 2, 5, 9, 10, 11

toetsing en normen voor behalen ec's

plaatsing in digitaal portfolio van relevante documenten:

- overzicht van gevolgde vakken en/of projecten om vrije punten te behalen;
- bij eigen project: een complete projectbeschrijving (zie boven);
- verslag van het eigen project met een reflectie op je leerdoelen;
- presentatie van het resultaat;
- voldoende resultaat van de afgesproken onderdelen.

'Vrije punten' is onderdeel van de individuele leerlijn Studie Loopbaan Begeleiding (slb).

03 | compositing | 8 ec | **vakaanbod**

• **compositing 2** | **nuke: keying en roto-scoping** | 2 ec |

leerdoel

De studenten kunnen een blue- of greenscreen shot zodanig keyen dat er geen spill meer zichtbaar is in de composite.

inhoud

er wordt uitgebreid ingegaan op het werken met bewegend beeld en de mogelijkheden die het combineren van meerdere beeldlagen geeft. De theorie wordt inzichtelijk gemaakt met praktische oefeningen in Nuke. In dit blok wordt specifiek ingegaan op keying en roto-scoping.

periode valt in week 37 en 38

docent Arno Beekman

competenties 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

• **compositing 3** | **3D Equalizer introductie** | 2 ec |

leerdoel

Het kunnen maken en overzetten van een 3D-track uit een gedraaid shot.

inhoud

De studenten leren met het programma 3D Equalizer de beweging van een camera te extraheren door middel van tracking.

docent Arno Beekman

periode week 39 t/m 41

competenties 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

• **compositing 4** | **Nuke:3D compositing** | 2 ec |

doel

De studenten leren hoe ze een 3D scène moeten opzetten in Nuke en hoe ze een project vanuit Maya naar Nuke kunnen krijgen.

inhoud

Een in Maya gebouwde 3D scene wordt in een aantal variaties naar Nuke overgebracht en daarin afgewerkt. Hierbij wordt gebruik gemaakt van renderlayers of FBX.

docent Arno Beekman

periode week 46 t/m 48

competenties 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

- **compositing 5** | [masterclass Nuke](#) | 2 ec |

doel

Het verkrijgen van dieper inzicht in Nuke compositing

inhoud

De studenten compositen in Nuke een 3D object in een stereoscopisch gedraaid shot of een 3D element in een live-action beeld; indien mogelijk wordt een internationale professional uitgenodigd om (live of via video- conferencing) een Masterclass te geven

docent Arno Beekman

periode week 9 t/m 11

competenties 4, 5, 9, 10

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

04 | 3D | 8 ec | [vakaanbod](#)

- **3D-1** | [previs virtuele maquette KFO](#) | 2 ec |

doel

De studenten krijgen inzicht in het werken in een 3D omgeving in relatie tot een echte set. Ze leren de virtuele maquette als communicatieve tool te gebruiken.

inhoud

Voor de KFO bereiden de studenten in samenwerking met de production design studenten een gemonteerde animatic voor. De relatie tussen sfeer, belichting en kadrering in de maquette wordt onderzocht, waardoor de studenten meer inzicht krijgen in de te maken vfx.

docent Herman Stadius Muller

periode valt in week 37 t/m 39

competenties 3, 4, 5, 6, 9, 10

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

- **3D-2** | [vfx voor KFO](#) | 2 ec |

doel

De studenten verwerven inzicht in het ontwikkelen en realiseren van vfx voor de KFO.

inhoud

De studenten onderzoeken de mogelijkheden van belichting en rendering. De vfx mogelijkheden worden geanalyseerd en onderzocht binnen de virtuele maquette. Als opdracht maken de studenten een plan van aanpak voor de productie die wordt uitgevoerd. Daarnaast krijgen de studenten enkele animatieoefeningen binnen Maya.

docent Herman Stadius Muller

periode valt in week 40 t/m 47

competenties 3, 4, 5, 6, 9, 10

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

• **3D-3** | [organisch 3D en tekenen](#) | 2 ec |

doel

Studenten krijgen inzicht in het realiseren van een organisch 3D element binnen een still. Ze leren beter kijken naar organische vormen en ze leren tekenen.

inhoud

Er worden gedurende deze periode tekenlessen georganiseerd in Artis. Naast de tekenlessen is er ook nog een 3D modeling integratie opdracht op basis van een still.

docent Herman Statius Muller

periode week 37 t/m 39

competenties 1, 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

• **3D-4** | [animatie dier](#) | 2 ec |

doel

De studenten leren een animatie maken met het model van het dier uit het 3D-3 blok.

inhoud

De studenten krijgen lessen rigging en skinning met Maya; hierbij wordt onderzoek gedaan naar de anatomie van het gekozen dier uit lesblok 3D-3; dit dier wordt vervolgens geanimeerd en geïntegreerd in een zelfgemaakte video.

docent Herman Statius Muller

periode week 9 t/m 11

competenties 1, 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

05 | Houdini/introductie | 3 ec | [vakaanbod](#)

doel

Kennismaking met de basis van Houdini.

Verder zal er inzicht vergaard worden in de verschillen tussen Houdini en andere 3D pakketten zoals Maya opdat er op projectbasis een afgewogen keuze gemaakt kan worden welke software het meest geschikt is voor welke taak.

inhoud

De studenten zullen wegwijs gemaakt worden met de user interface van Houdini. Ze zullen ervaring opdoen met de workflow binnen het pakket aan de hand van diverse oefeningen. Hierbij zal het gehele spectrum van taken aan de orde komen, van modelling, al dan niet procedureel, texturing, animatie, wederom al dan niet procedureel, belichting, tot rendering. Daarnaast zal er een begin gemaakt worden met rigid body dynamics, fluids, particles en pyro fx.

Ook zal er aandacht besteed worden aan de integratie van Houdini en Maya binnen een pipeline.

docent Rudi Nieuwenhuis

periode week 49 en 50

competenties 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- oefening;
- presentatie.

06 | unity/story environments | 4 ec | **vakaanbod**

doel

De studenten leren een 3D omgeving maken, gebouwd in de game engine Unity3D, waarin interactie plaatsvindt.

inhoud

De studenten ontwikkelen en bouwen op basis van scenario's, geschreven door studenten van de afdeling scenario, een sfeervolle 3D omgeving geïnspireerd door klassieke schilders als De Chirico, Piranesi, Hopper, Magritte enz.

In deze 3D omgeving is enige interactie mogelijk. De gebruiker wordt uitgenodigd een virtuele wereld te betreden die de sfeer ademt van het gekozen schilderij, loopt als het ware het schilderij in en kan zich, via een eenvoudige interactie, het gedachtegoed van de schilder eigen maken.

docent Jilt van Moorst

periode week 51 en week 3 t/m 5

competenties 1, 3, 4, 5, 9, 10, 11

normen voor behalen ec's

- een voldoende resultaat van de gebouwde 3D omgeving en de interactie;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

07 | karakter animatie | 5 ec | **vakaanbod**

• **karakter animatie** | **klei animatie** | 1 ec |

doel

De studenten experimenteren met het animeren, het tot leven brengen, van een object.

inhoud

De studenten experimenteren met loopcycli: dat betekent dat ze elkaars loopbewegingen bestuderen en uittekenen om deze vervolgens aan een ander te geven om uit te voeren in de pixellation-techniek. In drie groepen wordt ook gewerkt aan de plots voor drie 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.

docent Liesbeth Worms

periode week 20 en 21

competenties 3, 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec

- een positieve beoordeling van de actieve participatie;
- een voldoende resultaat van de oefening;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

• **karakter animatie** | [3D karakter animatie/basics 1](#) | 1 ec |

doel

De studenten leren de basisprincipes van het animeren van 3D karakters met als doel het natuurlijk laten bewegen en het tot leven laten komen van een 3D karakter.

inhoud

Aan de hand van een aangeleverde rig van een 3D karakter wordt een bewegingsafloop, zoals het schoppen tegen een bal, gemaakt. Er vindt een analyse van de beweging plaats om zo het uiterste uit een animatiebeweging te halen.

De oefening wordt onderling vergeleken om zo duidelijker te kunnen zien waar en op welke manier een beweging overgaat in een natuurlijke beweging met emotie en zo het karakter tot leven laat komen.

docent In-Ah Rödiger

periode week 22

competenties 3, 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec

- een positieve beoordeling van de actieve participatie;
- een voldoende resultaat van de opdracht;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

• **karakter animatie** | [3D karakter animatie/basics 2](#) | 3 ec |

doel

De studenten gaan verder met het verfijnen van de animatie van hun 3D karakter.

inhoud

Aan de hand van hun 3D karakter wordt er een scene bedacht waarin een interactie van het karakter met deze omgeving plaatsvindt.

docent Sem Assink

periode valt in week 23, 24 en 25

competenties 1, 3, 4, 5, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- een positieve beoordeling van de actieve participatie;
- een voldoende resultaat van de opdracht;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

08 | scriptie | 2 ec | **vakklas**

leerdoel

Onderzoek leren doen naar een technisch onderwerp, de uitkomst begrijpelijk op schrift leren stellen en dit mondeling kunnen presenteren.

inhoud

De student kiest een technisch onderwerp dat ligt op het terrein van de interactieve media of visual effects en schrijft hierover een scriptie. Vooraf legt de student de keuze van het onderwerp voor ter goedkeuring aan de docent. De student bespreekt met regelmaat de

voortgang met de begeleidende docent. Een handleiding met daarin de eisen die aan de scriptie worden gesteld, wordt uitgereikt. Dit vak wordt afgesloten met een presentatie voor de studiegenoten. De presentatie is bedoeld voor die doelgroep. De scriptie wordt verspreid onder medestudenten.

docent Meindert Kok

periode intro scriptie: 16 november; presentatie concept: 30 november; presentatie scriptie: 21 en 22 mei

competenties 9 en 11

toetsing en normen voor behalen ec's

- een positieve beoordeling van de scriptie;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

09 | set techniek/Lightcraft | 1 ec | vakklas

doel

de lessen zijn een voorbereiding op de KFO (korte greenscreen oefening). De lessen zijn gericht op het begrijpen en kunnen gebruiken van de hulpmiddelen die de visual effects artist ten dienste staan op de set. We hebben het dan over het omgaan met data en apparatuur (hard en software) om de visual effects op de set te (pre-) visualiseren (vfx-assist).

inhoud

de lessen vallen uiteen in twee delen:

- theorie van digitale video: zoals geschiedenis vanuit analoge tijdperk, video-signalen, formaten, compressie, gamma, meetapparatuur, kleurprofielen en calibratie van monitoren.
- praktijk van het omgaan met de apparatuur op de set: zoals inrichten en instellen van apparatuur, aansluiten en routen van signalen, realtime en niet realtime keyen, loggen van clips, opzetten van monitoring.

docent Meindert Kok

periode 6 dagdelen van 16 t/m 30 januari

competenties 4

toetsing en normen voor behalen ec's

- een positieve beoordeling van de schriftelijke toets;
- positieve beoordeling van het fotoverslag;
- 80% aanwezigheid.

10 | prévis | 1 ec | praktijkoefening

leerdoel

De student leert, in samenwerking met andere vakklassen, een geschreven tekst vorm te geven in beeld en geluid. Mise-en-scène, cameravoering, kadrering, vormgeving en sound design kunnen worden uitgetoetst vóór de draaidagen.

inhoud

De studenten van verschillende vakklassen bereiden, in samenwerking met studenten van de vakklas imvfx, hun, nog te draaien, korte fictie oefening in de computer voor. De 3D

scenes worden gemonteerd, van geluid voorzien en steeds opnieuw beoordeeld op verhaaltechnisch niveau. Door voortdurende aanpassing van kadrering, mise-en-scène, geluid, vormgeving, montage etc. wordt het verhaal geoptimaliseerd.

onderwijsvorm praktijkoefening.

periode valt in week 37 t/m 41

docenten Arno Beekman, Rudi Nieuwenhuis

competenties 1, 2, 3, 5, 6

toetsing en normen voor behalen ec

- het maken van een volledige previs;
- minimaal 80% aanwezigheid bij de, voor de desbetreffende vakklas, relevante previs-meetings.

09 | KFO | 6 ec | **praktijkoefening**

• KFO | **compositing** | 3 ec |

doel

De student leert te werken met een previs en leert deze te gebruiken voor de visualisatie van het te filmen verhaal en ter voorbereiding voor de draaidag. Er worden, waar nodig, composites gemaakt voor de KFO.

inhoud

De studenten gaan in crews samen een 3D previs in de computer maken om zo zicht te krijgen op de mise-en-scène, de daarin te gebruiken camerastandpunten en de eventueel te maken VFX.

onderwijsvorm praktijkoefening.

periode week 41 t/m 43

docenten Arno Beekman

competenties 3, 6, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- presenteren van de previs;
- minimaal 80% aanwezigheid.

• KFO | **3D** | 3 ec |

doel

De student leert te werken met een previs en leert deze te gebruiken voor de visualisatie van het te filmen verhaal en ter voorbereiding voor de draaidag. Er worden, waar nodig, 3D assets gebouwd voor de KFO.

inhoud

De studenten gaan in crews samen een 3D previs in de computer maken om zo zicht te krijgen op de mise-en-scène, de daarin te gebruiken camerastandpunten en de eventueel te maken VFX. Er is een 3D-maquette waaraan, op wens van de regisseur, assets aan toegevoegd kunnen worden.

onderwijsvorm praktijkoefening

periode week 41 t/m 43

docenten Herman Statius Muller

competenties 3, 6, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- presenteren van de previs en de eventueel te maken 3D assets;
- minimaal 80% aanwezigheid.

10 | KGO/virtuele cinematografie | 2 ec | praktijkoefening

leerdoel

De student leert te werken in een greenscreenstudio met behulp van real-time virtual sets. Tevens leert hij omgaan met de (on)mogelijkheden van het draaien in greenscreen en het prévisualiseren van virtuele werelden mét acteurs.

inhoud

De studenten draaien, onderverdeeld in crews, een korte (previs-)scene in de greenscreenstudio. Hierbij werken ze met acteurs die rechtstreeks in beeld (real-time) worden samengevoegd met, door de computer aangeleverde, virtuele sets. De gedraaide scènes worden gemonteerd en beoordeeld.

onderwijsvorm praktijkoefening.

periode valt in week 6 en 7

docenten Arno Beekman e.a.

competenties 3, 6, 9

toetsing en normen voor behalen ec's

- presenteren van de montage van de, in greenscreen gedraaide scènes;
- minimaal 80% aanwezigheid.

11 | vfx tweedejaars oefening | 6 ec | praktijkoefening

• **vfx tweedejaars oefening | compositing | 3 ec |**

doel

Kennismaking met alle compositing aspecten van het VFX traject binnen een video/filmproductie. De nadruk zal liggen op het ordenen van de verschillende versies en renders, het opbouwen en onderhouden van een onderlinge goede communicatie over de voortgang van de productie en het navolgen van een efficiënte planning. Tevens verwerven de studenten basiskennis en vaardigheden van 3D tracking.

inhoud

Er wordt gewerkt aan de VFX voor de tweedejaars producties. Er wordt, indien mogelijk, geassisteerd bij de derde- en vierdejaars producties.

docent Arno Beekman

periode week 9 t/m 19

competenties 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10

toetsing normen voor behalen ec's

- een voldoende beoordeling van de actieve participatie;
- een voldoende resultaat van integratie en compositie;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

• **vfx tweedejaars oefening** | **3D** | **3 ec** |

doel

Kennismaking met alle 3D aspecten van het VFX traject binnen een video/filmproductie.

inhoud

Er wordt gewerkt aan de VFX voor de tweedejaars producties; dat betekent concreet dat er, waar nodig, 3D assets en/of 3D effecten worden gemaakt ten behoeve van deze productie.

docent Herman Statius Muller

periode Week 9 t/m 19

competenties 1, 2, 3, 4, 5, 6, 10

toetsing normen voor behalen ec's

- een voldoende beoordeling van de actieve participatie;
- een voldoende resultaat van de 3D models en/of 3D animatie;
- een voldoende resultaat van de presentatie.

12 | HAFF en FMX festival | 2 ec | festival

13 | organisatie eindexamenfestival | 1 ec |

gezamenlijk aanbod

leerdoel

De student verwerft kennis over de eindexamenfilms en krijgt inzicht in de organisatie van het eindexamenfestival.

inhoud

In de week voorafgaand aan het eindexamenfestival en tijdens de festivalperiode zelf verrichten studenten ondersteunende taken t.b.v. de uitvoering van het festival: administratieve taken, technische ondersteuning, baliediensten, zaalwachtdiensten. Daarnaast dienen de studenten alle eindexamenfilms te bekijken en een daaraan gekoppelde inhoudelijke opdracht te maken.

organisatie/coördinatie Marion Slewe

periode juni

competenties 4, 5, 6, 7, 8

toetsing en normen voor behalen ec

- een positieve beoordeling van actieve deelname;
- een positieve beoordeling van de opdracht [O/V beoordeling].