

vakklas IMVFX

Het tweede jaar

Begin tweede jaar worden de lessen Maya en Nuke voortgezet en uitgebreid met lessen Houdini. Deze dienen als basis voor de fictie oefening KFO 2, die in het teken staat van een meer parallelle werkwijze waarin de film in de computer visueel wordt “geschetst” in de vorm van een animatic. Uit deze animatic kunnen uiteindelijk de (eventuele) VFX worden gedestilleerd, zodat deze vóór de shoot uitgewerkt kunnen worden om vervolgens in de postproductie verder te worden afgewerkt.

Na de kerst wordt oa. de préproductie gestart van de fictie oefening KFO 3. Dit gebeurt samen met de andere vakklassen. In postproductie worden de VFX voor deze KFO 3 verder afgemaakt.

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 studenten zelf bedacht. Doel is het zoeken naar nieuwe, interactieve vertelmogelijkheden en het daarbij nadrukkelijk ontwerpen van interactiemogelijkheden voor de gebruiker. De software die voor deze oefening wordt gebruikt is Unity.

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 karakter 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 |

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

Leerdoel Aan de hand van een uiteenzetting van de visies van verschillende autoriteiten op het gebied van scenario en dramaturgie, krijgen de studenten meer inzicht in de noodzaak van het verhalen vertellen en in de dramaturgie van menig filmverhaal.

Inhoud

In de kern wordt inzicht gegeven in 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 men mag gerust stellen dat alleen *betekenisvolle waarheid* emotie oproept. We worden terug gevoerd 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 worden klassieke, technische definities gehanteerd, die overigens niet als regels, maar als mechanismen moeten worden gezien. In het vertelmechanisme zit altijd een essentieel element van verandering; daarin ligt het voortstuwende karakter van het vertellen van verhalen. '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 2, 3, 4

Docent gastdocenten

Competenties 2, 8, 9, 10, 11

Toetsvorm

formatief

80% aanwezigheid en actieve participatie is voorwaarde voor het schrijven van de afrondende opdracht

Studiepuntoekenning

-een voldoende resultaat voor de verslag (O/V beoordeling).

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

Doel

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. 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, Allard den Dulk, Stefan Majakowski, en gastdocenten

Periode week 5, 6,7, 8, 10, 11

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

Toetsvorm

formatief

80% aanwezigheid en actieve participatie is voorwaarde voor het schrijven van de afrondende opdracht

Studiepuntoekenning

-een voldoende resultaat voor de opdracht. [> 5,5]

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

Doel

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 *découpage*, 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 5, 6,7, 8, 10, 11

Onderwijsvorm hoor- en kijkcollege

Competenties 2, 8, 9, 10, 11

Toetsvorm

formatief

80% aanwezigheid en actieve participatie is voorwaarde voor het schrijven van de afrondende opdracht

Studiepuntoekenning

-een voldoende resultaat voor de opdracht. [> 5,5]

• **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.

Docent Ernie Tee

Onderwijsvorm Zelfstudie.

Periode Gedurende het gehele studiejaar.

Competenties 2, 8, 9, 10, 11

Toetsvorm

formatief

80% aanwezigheid en actieve participatie is voorwaarde voor het schrijven van de afrondende opdracht

Studiepuntoekenning

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

02 | vrije punten | 4 ec | slb

doel

de student leert binnen de 'vrije punten' keuzes te maken, eigen projecten vorm te geven en zijn 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 | 6 ec | **vakaanbod**

• **compositing 2 | 3D Equalizer: introductie | 1 ec |**

doel

de studenten leren hoe ze een 3D-track uit een gedraaid shot kunnen maken en overzetten.

inhoud

de studenten leren met het programma 3D Equalizer de beweging van een camera te extraheren door middel van tracking. Er wordt aandacht besteed aan lensdilatation en object tracking.

periode valt in week 36 tm 38

docent Arno Beekman

competenties 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

• **compositing 3 | Nuke: 3D compositing | 1 ec |**

doel

de studenten leren hoe ze een 3D scène moeten opzetten in Nuke en hoe ze video kunnen projecteren op een 3D model vanuit een getrackte camera.

inhoud

de studenten tracken een van tevoren gedraaid shot in 3D Equalizer. De camera wordt overgebracht naar Maya waar een simpel 3D model wordt gemodelleerd van een object uit het video. Uiteindelijk wordt het model, de camera en het video als geheel in Nuke in elkaar gezet.

docent Arno Beekman

periode valt in week 39 en 40

competenties 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

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

doel

de studenten leren hoe ze een 3D model integreren in bewegend beeld in Nuke.

inhoud

de studenten compositen het (geanimeerde) dier uit 3D-4 in een zelf gedraaid shot in Nuke door middel van projectiemapping en 3D tracking.

docent Arno Beekman

periode valt in week 41 en 42 (presentatie 20 december)

competenties 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

• **compositing 5 | masterclass Nuke | 2 ec |**

doel

de studenten verkrijgen dieper inzicht in Nuke compositing aan de hand van een praktijkvoorbeeld.

inhoud

indien mogelijk wordt een (internationale) professional uitgenodigd om (live of via video-conferencing) een Masterclass te geven. Indien dit plantechisch niet mogelijk is, dan leren de studenten de beginselen van stereoscopisch compositen.

docent gastdocent of Arno Beekman

periode valt in week 3 tm 10

competenties 4, 5, 9, 10

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

04 | 3D | 6 ec | **vakaanbod**

• 3D-1 | animatie en renderen in Maya | 2 EC |

doel

de studenten krijgen inzicht in animatie technieken

inhoud

de studenten krijgen een animatieopdracht. Verschillende vormen van animatie zullen de revue passeren zoals constraints en motion path animatie. Ook zal er gewerkt worden aan procedurele shaders en texturing. De studenten onderzoeken de mogelijkheden van belichting en rendering.

docent Herman Statius Muller

periode valt in week 36 tm 38

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

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

• 3D-2 | dynamics met Maya | 1 EC |

doel

de studenten verwerven inzicht in de theorie en het gebruik van dynamics.

inhoud

de studenten krijgen een animatieopdracht gebaseerd op dynamics. Zowel rigid als softbody dynamics zullen worden behandeld. Daarnaast is er aandacht voor fur en hair rendering en simulatie. Ook zal er aandacht besteed worden aan de integratie van Houdini en Maya binnen een pipeline.

docent Herman Statius Muller

periode valt in week 39 en 40

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

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

• 3D-3 | organisch 3D en tekenen | 2 EC |

doel

de 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. De studenten krijgen lessen rigging en skinning met Maya, hierbij wordt onderzoek gedaan naar de anatomie van het gekozen dier. Er zal ook gekeken worden naar het muscle systeem van Maya.

docent Herman Statius Muller

periode valt in week 40 tm 42 (presentatie 20 december)

competenties 1, 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

• 3D-4 | virtuele maquette in Lightcraft | 1 EC |

doel

de studenten leren de workflow van Maya naar Lightcraft.

inhoud

de studenten krijgen lessen in het optimaliseren van een model voor real-time weergave met het lightcraft systeem. De studenten bereiden de virtuele maquette voor die gebruikt zal worden in de 2^e fictie oefening.

docent Herman Statius Muller

periode 31 oktober en 1 november

competenties 1, 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- het doorlopen van het proces
- het presenteren van een bruikbaar eindresultaat

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 modellering, 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 valt in week 36 tm 46

competenties 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende resultaat van de oefening
- een voldoende resultaat van de presentatie

06 | 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 een zelf ontwikkeld concept 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 intro 19 november en week 24 tm 26

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

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

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

07 | karakter animatie | 4 ec | **vakaanbod**

• **3D karakter animatie/basics 1 | 2 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

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

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

• 3D karakter animatie/basics 2 | 2 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 week 23

competenties 1, 3, 4, 5, 9

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

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

08 | scriptie | 2 ec |

doel

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 formuleert de student een onderzoeksvraag en legt deze 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: 20 december; presentatie concept: 31 januari; presentatie scriptie: 20 mei

competenties 9, 11

toetsvorm

summatieve toets

studiepuntoekenning

- een positieve beoordeling van de scriptie
- de scriptie is gepresenteerd

09 | set techniek/Lightcraft | 1 ec |

doel

de lessen zijn een voorbereiding op de tweede fictie oefening (KFO 2). 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 (pré-)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 valt in week 41 tm 44 en 13 en 14 november

competenties 4

toetsvorm

formatieve toets

studepuntoekenning

- een positieve beoordeling van de schriftelijke toets
- positieve beoordeling van het fotoverslag

10 | tekenen | 1 ec | **vakaanbod**

doel

de studenten leren model en perspectief tekenen

inhoud

de studenten krijgen klassikaal tekenlessen met mannelijke en vrouwelijke modellen. In een aantal lessen worden de basisprincipes van perspectief behandeld. Tevens wordt er aandacht besteed aan het snel en krachtig op papier kunnen zetten van idee-schetsen.

docent gastdocent(en)

periode valt in week 37 tm 44

competenties 4

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- minimaal aantal van vijf studietekeningen per les

11 | kleurcorrectie | 2 ec | o.a. in samenwerking met montage en camera

doel

de studenten zijn aan het eind van deze lessenreeks vertrouwd geraakt met de basisprincipes van kleur en licht, de inhoudelijke en technische mogelijkheden van kleurcorrectie en zijn in staat om op introductie niveau (eenvoudige primaire en secundaire grading) materiaal te graden.

inhoud

de studenten krijgen in deze lessenreeks een introductie op kleurcorrectie waarbij zowel de theorie als het leren werken met de gradingsoftware Davinci Resolve aan bod komt. De workshop wordt voor een deel in samenwerking met de afdeling Camera en Montage gegeven. De studenten krijgen een middag instructie over de uitwisseling van filmbestanden tussen Avid en Resolve, gevolgd door een dag theorie over kleur en kleurcorrectie. In twee daarop volgende sessies van van twee dagen wordt de werking van Resolve uitgelegd aan de hand van het zelf graden van het materiaal van de fictie oefening KFO 2.

literatuur

Instructie Avid Resolve Roundtrip van Gerrit Vaas

Reader Kleurcorrectie, samengesteld door Wouter Suyderhoud. Deze reader wordt aan het begin van de lessenreeks uitgereikt. De kosten zijn reeds betaald middels de Bijdrage Leermiddelen.

Resolve Manual: Colorist Reference Manual august 2012 edition (digitaal)

competenties 4

onderwijsvorm hoorcollege, instructie en begeleid oefenen met de software

docenten Gerrit Vaas, Meindert Kok, Wouter Suyderhoud en Floor Bos (onder voorbehoud)

periode valt in week 7 en 8

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende beoordeling van de grading op introductioniveau

12 | KFO 2 | 8 ec | **praktijkoefening**

algemene typering en inhoud

In deze oefening gaat het vooral om het integreren van live-action beelden en computer generated images (CGI). Het is een compacte, gerichte oefening waarbij elk team eerst samen een idee ontwikkelt. Dat gebeurt in enkele intensieve brainstormsessies waarbij iedereen creatieve input mag leveren. Uitgangspunt voor de scene:

- Eén scene van 2,5 – maximaal 3 minuten (de max is strikt!)
- 2 personages
- Met dialoog / tekst
- Er is sprake van conflict tussen personages en de omgeving
- Er is sprake van een 'bijzondere' omgeving waardoor het nodig is dat er iets virtueel ontwikkeld moet worden (b.v. zeebodem, woestijn, ijsvlakte, bergen/rotsen, maar iets als fantasy mag ook).

Het werkproces, en dus ook de brainstormsessies, staan o.l.v. de productiestudent(en).

Het uiteindelijke resultaat wordt vastgelegd door de scenariostudent (beschrijving verhaal in scriptvorm) en de regiestudent (regievisie).

Vervolgens werkt het team dit verder uit door te prévisualiseren, d.w.z. met behulp van animatics wordt een 3D bewegend storyboard gemaakt. Op basis van de bevindingen uit de prévisualisatie worden de opnamen voorbereid. Afhankelijk van wat er nodig is wordt opgenomen in de greenscreenstudio of op een andere geschikte plek in / om / rond de academie (al dan niet met portable greenscreen). In de greenscreenstudio is het mogelijk een eventueel zelf ontwikkelde digitale omgeving uit de previsualisatie als schets mee te nemen. Dit is mogelijk met een speciaal virtueel camerasysteem.

In het team werkt elk lid weliswaar vanuit zijn eigen specialisme maar er wordt vanaf het begin intensief samengewerkt. De creatieve en technische ontwikkeling van het verhaal en/of de vormgeving wordt in een aantal stappen door het team samen ontwikkeld. Het verhaal wordt geprévisualiseerd door middel van een animatic. De mise-en-scene, camerastandpunten, decoupage en het sounddesign worden verder ontwikkeld door middel van een aantal experimenten, repetities, besprekingen, voorlopige beeld- en geluidmontages, e.d.. Daarbij wordt ook het spel van de acteurs voorbereid en gerepeteerd.

Productioneel

- Montage beeld en geluid bij (3D) previsualisatie op de laptop
- 1 dag repetitie in studio (of andere opnameruimte)
- 1 dag opname
- 1 dag beeldmontage
- 1 overdrachtdag
- 1 dag geluidmontage + 1 dag eindmixage

leerdoel(en)

gemeenschappelijke leerdoelen

Na afloop van deze oefening:

- Heb je ervaring opgedaan in het creatief samenwerken in een team bij het voorbereiden en realiseren van een eenvoudige fictiescene met behulp van (3D) animatics (prévisualisatie)

- Heb je bewust stilgestaan bij je leerproces en kun je de belangrijkste leerervaringen en reflecties daarop verwoorden

Na afloop van deze oefening kan de student:

- snel en efficiënt een mise-en-scène opzetten in Maya
- op aanwijzing van een regisseur, cameraman en editor shots aanleveren voor de montage
- in samenwerking met en aangestuurd door production design de vormgeving ontwikkelen
- vfx-shots voorbereiden zodat de postproductie zonder problemen verloopt
- in de ontwikkelingsfase van een verhaal voldoende ideeën aandragen en oplossingen bieden ter aanvulling op en ter verbetering van de uitwerking van dat verhaal

onderwijsvorm gemeenschappelijke praktijkoefening

docent(en) Arno Beekman, Herman Statius Muller i.s.m. coaches van andere vakklassen

specifieke leerdoelen IMVFX

• **compositing & animatic | 4 ec |**

doel

de student leert te werken met een previs (previsualisatie) 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 2.

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.

docent Arno Beekman

periode week 46 t/m 51

competenties: 3, 6, 9

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- presenteren van de previs en de eventueel te maken composites
- een voldoende resultaat van de composites

• **3D | Maya/Houdini | 4 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 2.

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 wordt een 3D omgeving gebouwd die past bij het verhaal en waaraan, op wens van de regisseur, assets aan toegevoegd en aangepast kunnen worden. De

student leert deze omgeving flexibel en snel te bouwen en aan te passen naar aanleiding van feedback van de regisseur, cameraman en art director.

docent Herman Statius Muller en Rudi Nieuwenhuis

periode week 46 tm 51

competenties: 3, 6, 9

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- presenteren van de previs en de eventueel te maken 3D assets
- een voldoende resultaat van de 3D assets

13 | KFO 3 | 7 ec | **praktijkoefening**

algemene typering en inhoud

In deze oefening realiseer je in een team een kort fictieverhaal van maximaal 5 minuten dat grotendeels op locatie wordt gedraaid. Het is een oefening met een wat langere doorlooptijd: het project kent zijn aftrap al aan het begin van het studiejaar waarna de scenariostudenten tot aan de kerst geschikte verhalen zullen ontwikkelen. Na kerst maakt het team zich het verhaal eigen en wordt het project vervolgens gerealiseerd.

Verhaalontwikkeling

Elke scenariostudent zal, binnen de randvoorwaarden van de oefening, ten minste zes scripts schrijven, waarvan hij/zij er drie zal ontwikkelen tot een voorlaatste versie.

De drie scripts hebben voor de kerst de status van een voorlaatste versie en zijn geschreven vanuit de volgende uitgangspunten:

- één script zonder dialoog
- één script geschikt voor IMVFX, d.w.z bevat een dusdanige virtuele component dat previsualisatie voor het gehele traject nodig is
- één vrij script met dialoog

Alle drie de scripts voldoen aan de volgende voorwaarden:

- Meer dan 1 scene
- Maximaal 2 verschillende locaties; meerdere sets per locatie mag
- Maximaal 4 personages, figuratie mag
- Geen avond- of nachtopnames, geen dieren, geen kinderen
- Een duidelijk doel en dilemma

Elk team kiest één van de drie scripts die voor kerst door een van de scenariostudenten zijn geschreven. Voorwaarde is daarbij wel dat minimaal één script gekozen wordt dat geschikt is voor IMVFX. Het gekozen script wordt vanaf de kerst binnen het team (RPS) gedurende 7 weken besproken. **Deze wekelijkse besprekingen hebben niet als doel dat het team van het script zijn eigen verhaal maakt, maar dat het team zich het**

verhaal eigen maakt! Er wordt op basis van deze besprekingen, en een spreekuur met de docenten RPS in week 8 nog slechts één versie geschreven door de scenarist: de eindversie.

Pre-productie

Het team bepaalt verder zelf binnen de gegeven uitgangspunten, het gekozen script en de productionele mogelijkheden haar werkwijze, mede op basis van de ervaringen in de eerste en tweede fictieoefening.

Opnamen

- 3 dagen opname
- Maximaal 2 verschillende locaties binnen het O20-gebied; meerdere sets per locatie mag; 1 locatie per dag

Post-productie

- 5 dagen beeldmontage
- 4 dagen geluidmontage
- 2 dagen eindmixage

gemeenschappelijke leerdoelen

Na afloop van deze oefening:

- Heb je vanuit je specialisme ervaring opgedaan in het realiseren van een kort fictieverhaal op basis van een door de scenariostudent ontwikkeld script en grotendeels gedraaid op locatie
- Heb je bewust stilgestaan bij je leerproces en kun je de belangrijkste leerervaringen en reflecties daarop verwoorden

onderwijsvorm

gemeenschappelijke praktijkoefening

organisatie en coördinatie

Anita Smit en deels Arno Beekman (voor IMVFX script) i.s.m. studenten Productie

docent(en)

Inhoudelijke coördinatie: Colette Bothof en deels Harry Schreurs (voor IMVFX script).

Begeleiding: diverse vakklascoaches; voor IMVFX Arno Beekman, Herman Statius Muller en Rudi Nieuwenhuis

Periode

scriptbespreking met de crew van 2 u/wk: week 4 t/m 11

verdere voorbereiding, opname en postproductie: week 12 t/m 20

specifieke leerdoelen IMVFX

• compositing | 4 ec |

doel

de studenten maken kennis met alle compositing aspecten van het VFX traject binnen een 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

de studenten werken aan de VFX voor de derde fictie oefening (KFO 3).

docent Arno Beekman

periode valt in week 4 tm 21

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

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- een voldoende beoordeling van de actieve participatie
- een voldoende resultaat van de integratie en composites
- een voldoende resultaat van de presentatie

• 3D | Maya/Houdini | 3 ec |**doel**

de studenten maken kennis met alle 3D aspecten van het VFX traject binnen een filmproductie.

inhoud

de studenten werken aan de VFX voor KFO 3; dat betekent concreet dat er, waar nodig, 3D assets en/of 3D effecten worden gemaakt ten behoeve van deze productie(s).

docent Herman Statius Muller

periode valt in week 4 tm 21

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

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

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

14 | HAFF en FMX festival | 2 ec |**15 | afstudeerplan | 2 ec |****doel/inhoud**

in het afstudeerplan wordt vastgelegd hoe de individuele student zijn persoonlijke leerweg in het derde en vierde jaar vorm gaat geven. Aan het eind van het tweede jaar krijgt de student via het afstudeerplan, en met name de SWOT-analyse, zicht op welk opleidingsprofiel het meest bij zijn/haar beroepsbeeld past. Daarnaast ontstaat een goed beeld van de kennis, vaardigheden, en beroepsattitudes (competenties) die daarbij nodig zijn en of deze reeds aanwezig zijn dan wel nog verder ontwikkeld moeten worden. De uitkomsten worden door de student gebruikt om in het derde en vierde jaar aan zijn competenties te gaan werken in het specialisatieblok en tijdens de afstudeerproductie.

docent Herman Statius Muller

periode vindt plaats in week 10 tm 26

toetsvorm

formatieve toets

studiepuntoekenning

- een beoordeling van het afstudeerplan op voldoende heldere leerdoelen

16 | organisatie eindexamenfestival | 1 ec | gezamenlijk aanbod

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.

leerdoel

De student heeft kennis van de eindexamenfilms en inzicht in de organisatie van het eindexamenfestival.

competenties 4, 5, 6, 7, 8

onderwijsvorm praktijkopdracht

docent organisatie/coördinatie Marion Slewe

periode week 26 en 27

toets

formatief

een schriftelijke opdracht

studiepuntoekenning

bij voldoende actieve participatie en goedkeuring van het verslag