



**Studiegids 2021 – 2022**  
**Bacheloropleiding Film en Televisie**  
VFX&IM – Jaar 2



**Nederlandse Filmacademie**  
Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten



# INHOUDSOPGAVE

|  |          |
|--|----------|
| <b>1. Inleiding VFX&amp;IM .....</b>                               | <b>3</b> |
| <b>2. Beroep en werkveld van VFX&amp;IM .....</b>                  | <b>4</b> |
| <b>3. Team van VFX&amp;IM .....</b>                                | <b>5</b> |
| <b>4. Globaal programma VFX&amp;IM .....</b>                       | <b>6</b> |
| Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....                 | 6        |
| Programmaoverzicht jaar 2.....                                     | 7        |
| <b>5. Detailbeschrijvingen programma jaar 2.....</b>               | <b>8</b> |
| Film in context 2.....   | 8        |
| Vormgeving .....   | 9        |
| Green screen oefening (GSO) .....                                  | 10       |
| Studie fictie oefening (SFO) en locatie fictie oefening (LFO)..... | 11       |
| Trainspotting.....   | 12       |
| Dynamics.....  | 12       |
| Storyworlds.....   | 13       |
| 3D-tracking .....  | 14       |
| Compositing.....   | 14       |
| Creature creation .....  | 15       |
| Techniek.....  | 16       |
| Tekenen.....   | 16       |
| The animator's survival kit (animatie 1).....                      | 17       |
| The illusion of life (animatie 2) .....                            | 18       |
| Sfeerionary .....  | 18       |
| FMX Festival.....  | 19       |
| Scriptie .....   | 20       |
| Afstudeerplan .....  | 20       |



## 1. INLEIDING VFX&IM

Bij de vakklas VFX&IM leer je hoe je doormiddel van visuele tools helpt de wereld van de vertellen zo compleet en geloofwaardig mogelijk te maken. Meestal zal dit gebeuren door digitale tools toe te passen op het verhaal waar je aan werkt.

Zoals de naam al aangeeft onderscheid we twee hoofdstromingen. Visual Effects (VFX) en Immersive Media (IM). Bij Visual Effects leer je hoe we digitaal het beeld zo kunnen manipuleren dat de wereld van de film volledig klopt binnen de vertelling die gemaakt wordt. De tools die hiervoor tot onze beschikking staan kunnen theoretisch alles wat bedacht wordt visualiseren. Of het ook lukt om in de praktijk al die bedachten beelden zo te maken als die bij iedereen in zijn hoofd zitten dat is de uitdaging van VFX. Bij Immersive Media leer je hoe je de ervaarder van je verhaal volledig kunt onderdompelen in de wereld die je hebt gecreëerd. Vaak zal dit zijn doormiddel van Virtual Reality maar ook alle andere immersive tools die er zijn om iemand volledig mee te nemen in je vertelling staan tot je beschikking.



## 2. BEROEP EN WERKVELD VAN VFX&IM

Visual Effects bestaat al net zo lang als dat film bestaat maar het vakgebied heeft met de komst van de computer een grote vlucht genomen. Voor Immersive Media geldt hetzelfde, al langer bestonden er tools om ondergedompeld te kunnen worden in een vertelling maar met de opmars van de computer zijn de mogelijkheden geëxplodeerd. Vooral Virtual Reality is zonder sterke computer niet mogelijk. Hierdoor zijn beide relatief nieuwe werkvelden en dus ook beide nog erg in ontwikkeling en beweging. Een noodzaak voor de studenten VFX&IM is dus ook om zichzelf continue te blijven ontwikkelen en bij te scholen.

In het werkveld geldt dit net zo goed en ook daar verandert continue de dynamiek.

Binnen de twee hoofdstromingen hebben we een veel sub specialisaties waarin de student zich van af het derdejaars kan gaan specialiseren. Dit sluit ook aan op hoe het werkveld graag mensen aanneemt nadat ze zijn afgestudeerd. Dit geldt zowel voor het binnenland als voor het buitenland.

Naast dat we proberen de studenten klaar voor het werkveld af te laten studeren proberen we ook het werkveld naar de academie toe te halen. Dit doen we onder andere door veel gebruikt te maken van gastdocenten maar ook door meerdere keren naar het FMX festival in Stuttgart te gaan.



### 3. TEAM VAN VFX&IM

Het onderwijs wordt verzorgd door een vast team aangevuld met een fors aantal gastdocenten. Het vaste team zorgt ervoor dat het programma en de uitvoering ervan kwalitatief goed zijn. Dit team vormt de kern van de afstudeerrichting en bestaat uit:

- Kasper Oerlemans - studieleider VFX&IM
- Harry Schreurs - head of Immersive Media/R&D
- Annet Saatrübe - coach VFX&IM
- Jilt Van Moorst - docent/coach Immersive Media/R&D
- Rudi Nieuwenhuis - docent/coach Houdini
- Herman Status Muller- docent/coach 3D
- Matthijs van Eerden - technical development, support and application management VFX&IM
- Marijn Eken - docent/R&D & VFX Immersive Media engineer
- Nikki van Sprundel - docent/coach Immersive Media/R&D
- Ewoud Heidanus - docent/coach compositing
- Sem Assink - docent/coach animation
- Marieke Brouwer - studentadministratie en roosters (vanuit onderwijsbureau)

De *studieleider* is verantwoordelijk voor:

- de inhoud van het onderwijsprogramma als geheel
- de opbouw en de samenhang van dat onderwijsprogramma
- het aansturen van de uitvoering van het onderwijs
- het bewaken en verbeteren van de kwaliteit van het onderwijs
- selecteren en begeleiden van geschikte gastdocenten
- bijhouden en bewaken van de studievoortgang van studenten
- overleggen met het werkveld over de eindkwalificaties en het onderwijsprogramma

De *vaste docenten* verzorgen zelf diverse onderdelen van het programma zoals het geven van lessen en het begeleiden en coachen van enkele oefeningen.

*Gastdocenten* verzorgen bepaalde onderdelen van het programma. Enkele regelmatig terugkerende namen zijn:

- Maarten Verhoeven
- Albert van Vuure
- Thamar Rep
- Didier Konings
- Sanne van Luik
- Anna de Beus
- Janneke van der Wel

*Medewerkers van het onderwijsbureau* ondersteunen de studieleider en (gast)docenten bij de organisatie en de uitvoering van het onderwijs. Zij zorgen ervoor dat alles zo goed mogelijk verloopt.



## 4. GLOBAAL PROGRAMMA VFX&IM

### Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4

#### *Propedeuse: basisjaar*

- de propedeuse bestaat grotendeels uit een gemeenschappelijk programma
- het biedt een (gezamenlijke) introductie op filmmaken en de verschillende disciplines
- er zijn diverse basis-theoretische vakken opgenomen (voornamelijk op de maandagen)
- in het programma spelen kleine praktijkoefeningen een belangrijke rol
- drie grote filmfestivals worden bezocht, met opdrachten
- er is een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting
- aan het eind van de propedeuse wordt vastgesteld of je geschikt bent om door te gaan naar de hoofdfase van de afstudeerrichting

#### *Tweede jaar: ambacht en samenwerken*

- vanaf nu werken studenten vooral vanuit de eigen afstudeerrichting
- een aantal gemeenschappelijke praktijkoefeningen, waarin je leert samenwerken, staan centraal: de SFO en LFO.
- veel aandacht voor de ambachtelijke kant dus in veel verschillende software pakketten zal ervaring opgedaan worden
- nog een deel gemeenschappelijke basistheorie
- vakspecifieke praktijk / theorie
- scriptie, tekenles, techniekles en FMX
- aandacht voor reflectie op inhoud, samenwerking en het leerproces
- nadenken op waar je in wil gaan specialiseren

#### *Derde jaar: verdiepen en onderzoeken*

- focus op verdiepen en onderzoeken van filmische mogelijkheden maar ook van de eigen ambachtelijke en artistieke mogelijkheden en ambities in de derdejaars films
- de meesterproeven
- nog een deel gemeenschappelijke basistheorie
- masterclasses
- start voorbereiding eindexamenfilm(s) doormiddel van de x-projecten
- FMX festival
- stage

#### *Vierde jaar: profileren en bewijzen*

- • voornamelijk in het teken van de eindexamenprojecten
- • afronding stage
- • voorbereiding beroepspraktijk



## Programmaoverzicht jaar 2

Het tweede jaar staat in het teken van het ambacht in de vingers krijgen. Je zult in aanraking komen met alle belangrijke aspecten van visual effects. Zowel op de set als achter de computer. Naar het einde van het jaar zal je hierdoor een beter beeld hebben van waarin je je verder tijdens je studie in wil gaan specialiseren. Ook voor immersive media/ virtual reality zal je je verder ontwikkelen en een goede basis leggen om je eventueel in verder te specialiseren.

### **Gemeenschappelijke basistheorie:**

- Film in context jaar 2 7 EC  
onderzoeken van de betekenis en de werking van filmgenres, evenals verstevigen en verbreden van het referentiekader (filmlijst)

### **Gemeenschappelijke praktijkoefeningen:**

- Vormgeving 1 EC  
samenwerken met production design aan een concept waarin de virtuele en de fysieke wereld samenkomen
- Green screen oefening (GSO) 5 EC  
de mogelijkheden verkennen van green screen
- Studio fictie oefening (SFO) en locatie fictie oefening (LFO) 4 EC  
in samenwerking de visual effects (VFX) creëren voor deze oefeningen

### **Vakspecifieke praktijk / theorie:**

- Trainspotting 4 EC  
choose life, choose a job
- Dynamics 5 EC  
geef die beweging door!
- Storyworlds 5 EC  
bouwen van een 3D omgeving mét interactie in de game engine Unity
- 3D tracking 3 EC  
pixelperfect digitaal de camera beweging namaken
- Compositing 3 EC  
uitbreiden van je compositing skills
- Creature creation 8 EC  
monsters!
- Techniek 1 EC  
de technieken achter zowel de hardware als de software die we gebruiken
- Teken en 1 EC  
model en perspectief tekenen
- The animator's survival kit (animatie 1) 3 EC  
hoe overleef ik mijn eerste animatie?
- The illusion of life (animatie 2) 4 EC  
"just because you are a character doesn't mean that you have character"
- Sfeerionary 1 EC  
Met z'n alle maken we er iets moois van!

### **Festivals en excursies**

- FMX festival 2 EC  
beeldvormen van de nieuwste ontwikkelingen in de VFX-industrie

### **Individuele opdrachten**

- Scriptie 2 EC  
onderzoek doen naar een technisch onderwerp
- Afstudeerplan 1 EC  
uitzetten van het persoonlijk leertraject voor het 3e en 4e jaar



## 5. DETAILBESCHRIJVINGEN PROGRAMMA JAAR 2

### Film in context 2

#### *Algemene typering en inhoud*

In het eerste jaar hebben de studenten een globaal overzicht ontwikkeld met betrekking tot de geschiedenis van film als kunstvorm in relatie tot sociaal-maatschappelijke en artistieke ontwikkelingen in de achterliggende perioden. Daartoe hebben ze diverse canonieke films gezien (filmlijst) en een aantal daarvan geanalyseerd en met elkaar in verband gebracht.

In dit tweede jaar gaan ze dit globale overzicht verbreden en verdiepen door middel van het analyseren van films en het onderzoeken van de context van deze films. Als vertrekpunt dient hierbij “filmgenre”, als concept en als manier om films te groeperen. Vragen die centraal staan zijn onder andere: Waarom is kennis over genres belangrijk? Hoe ontstaan genres en hoe herken je ze? Hoe verhouden genres zich tot de politieke, maatschappelijke en (film-) historische context?

De studenten passen hun kennis toe in vorm van een onderzoeksopdracht, waar ze zowel in groepsverband als ook in duo's aan werken. Daarbij kan elke student voor een belangrijk deel zijn/haar eigen interesse en fascinatie volgen, maar omdat ze de resultaten met elkaar bespreken en aan elkaar presenteren, maken ze ook kennis met films en contexten buiten hun primaire interessegebied. De uitkomsten van de individuele onderzoeken worden per duo in vorm van een video-essay gepresenteerd aan het gehele jaar. Een selectie van de onderzoeken zal voor de hele academie inzichtelijk zijn via Kaltura.

In de laatste week van het schooljaar wordt de opmaat gemaakt naar de theorie van jaar 3 waarin auteursschap in de brede zin van het woord centraal staat.

#### *Leerdoelen*

De studenten:

- kunnen verschillende filmgenres op het gebied van fictie en van documentaire herkennen, benoemen en in hun bredere politieke, maatschappelijke en historische context plaatsen;
- kunnen (zelfstandig en binnen een onderzoeksgroep) relevant onderzoek opzetten en doen door middel van filmanalyse en bronnenonderzoek (in de Mediatheek, openbare archieven en online);
- kunnen hun onderzoek presenteren in een vorm die aansluit bij hun eigen expertises;
- zijn zich bewust van hun eigen (gekleurde) blik op film;
- kunnen met een kritische en analytische blik naar film en film literatuur kijken;
- hebben hun eigen visie en handtekening verder ontwikkeld.

#### *Competenties*

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

#### *Onderwijsvorm*

- Hoor- en kijkcolleges, waarbij de basistheorie wordt uitgelegd, inspirerende en maatschappelijk relevante onderwerpen bod komen en voorbeelden van films en filmfragmenten besproken worden;
- Opdrachten, individueel, in groepsverband en in duo's;
- Zelfstudie, deels onder begeleiding.

#### *Contacttijd*

120 uur





*Docenten*

Menno Otten, Kathleen Lotze en gastdocenten

*Toets*

- Presentatie onderzoek in vorm van een video-essay (in duo's)
- Leerportfolio

*Beoordeling*

Een voldoende resultaat voor de 2 toetsen

*Studiebelasting*

7 EC (196 uur)

## Vormgeving

*Voor wie*

Studenten VFX&IM en Production Design

*Algemene typering en inhoud*

Waar gaat de verbeelding over in de werkelijkheid? Waar houdt de werkelijkheid op en begint de verbeelding? Hoe verbeeld je die werkelijkheid en wat gebruik je uit de werkelijkheid voor je verbeelding? In deze oefening leer je hoe visual effects en production design samen elkaar kunnen versterken. Op welke manier en waar vullen ze elkaar aan? Beter nog hoe, kunnen de beide vakklassen samen komen tot een beter inhoudelijk resultaat? Synergie.

*Leerdoel*

Na afloop van dit onderdeel:

- heb je inzicht in de samenwerking tussen visual effects en production design.

*Competenties*

1. Creërend vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Gemeenschappelijke praktijkoefening

*Docenten*

Michel de Graaf, Kasper Oerlemans, Ewoud Heidanus en Joery Verweij.

*Toets*

Aan het einde van de week zal er een presentatie van het eindresultaat zijn waarop ter plekke mondeling feedback gegeven wordt.

*Beoordeling*

- Actieve deelname
- Oplevering eindproduct
- Deelname aan eindpresentatie



*Studiebelasting*  
1 EC (28 uur)

## **Green screen oefening (GSO)**

*Voor wie*  
Studenten cinematography en VFX&IM

### *Algemene typering en inhoud*

Green screen technieken bieden een wereld aan mogelijkheden die inhoudelijk ingezet kunnen worden voor het vertellen van verhalen. Wanneer moet je green screen wel en wanneer niet gebruiken? Wat je moet doen om ervoor te zorgen dat het geloofwaardig en fotorealistisch in je film verwerkt wordt. Waar schuilen de gevaren? Hoe kun je het kritisch bekijken en dit communiceren? Einddoel is een shot waarvan de kijker in principe niet door heeft dat het shot tegen een groene of blauwe achtergrond is gedraaid.

Na een aantal theoretische lessen zal overgaan worden naar het praktisch belichten en draaien van shots voor green screen. De VFX&IM studenten zullen met het gedraaide materiaal aan de slag gaan om hier een realistisch eindproduct van te maken. Dit in nauw overleg met de cinematography studenten. De verschillende richtingen zullen betrokken zijn bij de voor hen relevante lessen.

### *Leerdoelen*

Na afloop van deze oefening kun je green screen technieken op een fotorealistische manier toepassen in je projecten. Meer concreet:

- Kun je communiceren over de inhoudelijke mogelijkheden en onmogelijkheden van een green screen set en wat de (technische) do's en don'ts zijn.
- Heb je ervaring in de manier waarop er op een green screenset wordt samengewerkt.
- Kun je op positieve wijze bijdragen aan het samenwerkingsproces en constructief omgaan met feedback van medestudenten en coaches.
- Heb je ervaring met de compositing technieken die er zijn om green en blue screen shots te verwerken tot een fotorealistisch eindresultaat.

### *Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing

### *Onderwijsvorm*

Theorieles, gemeenschappelijke praktijkoefening en individueel werken aan je eigen shot.

### *Docenten*

Kasper Oerlemans, Mick van Rossum, Paul Wilkes, Ewoud Heidanus, Marijn Eken, Thamar Rep, Cor Booy, Tijn Sikken en Annet Saatrübe

### *Toets*

Een bruikbaar ingekeyed shot wordt beoordeeld in een algemene evaluatie

### *Beoordeling*

Het shot is bruikbaar als de kijker in principe niet door heeft dat het shot tegen een groene of blauwe achtergrond is gedraaid.



*Studiebelasting*  
5 EC (140 uur)

### **Studie fictie oefening (SFO) en locatie fictie oefening (LFO)**

#### *Algemene typering en inhoud*

In het tweede jaar zijn er twee gemeenschappelijke fictieoefeningen waar we als VFX&IM-klas aan meedoen: de studio fictie oefening (SFO) en de locatie fictie oefening (LFO). Iedere VFX&IM-student zal minstens een keer in het tweede jaar supervisor zijn bij of de SFO of de LFO. Dit doe je in teams van 2 supervisors. Je doet ervaring op met supervisors zijn, je bent aanwezig bij de crewmeetings, stijlbespreking en breakdowns en andere besprekingen van het project. Ook op de set vervul je de rol van on-set vfx supervisor. Daarnaast werkt de hele klas mee in het post traject om de gewenste vfx te realiseren. Dit onder inhoudelijke begeleiding van de supervisors van ieder project. Het ene project zal veel vfx vragen het andere project wellicht minder. Ook met die dynamiek zal geleerd worden om te gaan.

#### *Leerdoelen*

- Leren werken als vfx supervisor.
- Leren communiceren met de andere crewleden maar ook het aansturen van een team vfx-artists.
- Leren werken als vfx-artist voor een vfx-project.

#### *Competenties*

- 1 Creërend vermogen
- 3 Ambachtelijk vermogen
- 4 Samenwerkend vermogen
- 6 Organiserend en ondernemend vermogen
- 7 Communicatief vermogen

#### *Onderwijsvorm*

Gemeenschappelijke praktijkoefening

#### *Begeleiding & docenten*

Bernadette Bout en Karin van den Heuvel zijn het eerste aanspreekpunt voor informatie over de oefening als geheel en voor zaken die (de organisatie van) de oefening beïnvloeden. Vanuit VFX&IM wordt dit programmaonderdeel begeleid door Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Albert van Vuure.

#### *Toets*

Werk en functioneren tijdens de oefeningen

#### *Beoordeling*

- een voldoende deelnamen aan het project als supervisor
- een voldoende deelnamen aan het project als vfx-artist
- een voldoende voor de eindpresentatie
- een voldoende voor de eindevaluatie van de coaches

*Studiebelasting*  
4 EC (112 uur)



## Trainspotting

### *Algemene typering en inhoud*

Je gaat je eigen trein bouwen. Maar niet zomaar een trein, je eigen visie op een trein. Het moet een trein vol beweging en dynamiek worden. Hiervoor ga je Maya en Houdini gebruiken.

### *Leerdoelen*

- Je leert de basis van Houdini.
- Je gaat verder met Maya.
- Je leert deze tools te gebruiken om iets geïnspireerds te maken en daarmee een simpel verhaal te vertellen.

### *Competenties*

- 1 Creërend vermogen
- 3 Ambachtelijk vermogen
- 5 Vermogen tot groei en vernieuwing
- 7 Communicatief vermogen

### *Onderwijsvorm*

Hands-on 3D animatie oefening en lessen

### *Docenten*

Herman Statius Muller en Rudi Nieuwenhuis

### *Toets*

Een 3D animatie opdracht

### *Beoordeling*

- een voldoende resultaat van de 3D animatie opdracht
- een voldoende resultaat van de presentatie

### *Studiebelasting*

4 EC (112 uur)

## Dynamics

### *Algemene typering en inhoud*

Jullie gaan samen een lange beweging door geven van shot naar shot. Iedereen heeft zijn eigen deel. Je gaat verder met Maya en Houdini en gaat ze nu inzetten om een dynamische wereld te creëren.

### *Leerdoel*

Je leert dynamics te gebruiken in Maya en Houdini. Je leert jij eigen idee te verbeelden maar wel in samenwerkingsverband.

### *Competenties*

- 1 Creërend vermogen
- 3 Ambachtelijk vermogen
- 5 Vermogen tot groei en vernieuwing
- 7 Communicatief vermogen



*Onderwijsvorm*

hands-on 3D animatie oefening en lessen

*Docenten*

Herman Status Muller en Rudi Nieuwenhuis

*Toets*

Een 3D animatie opdracht

*Beoordeling*

- een voldoende resultaat van de 3D animatie opdracht
- een voldoende resultaat van de presentatie

*Studiebelasting*

5 EC (140 uur)

## Storyworlds

*Algemene typering en inhoud*

Je bouwt 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 en loopt als het ware het schilderij in. Via een eenvoudige, maar inhoudelijk interessante interactie kan de gebruiker zich het gedachtegoed van de schilder eigen maken.

*Leerdoelen*

Na afloop van dit onderdeel kun je:

- een 3D omgeving maken in de game engine Unity3D
- in de geest van de kunstenaar een relevante interactie ontwerpen en uitvoeren

*Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Hands-on oefening

*Docent*

Jilt van Moorst

*Toets*

Een 3D "storyworld"

*Beoordeling*

- een voldoende resultaat van de 3D "storyworld"
- een voldoende resultaat van de interactie
- een voldoende resultaat van de presentatie



*Studiebelasting*  
5 EC ( 140 uur)

### 3D-tracking

#### *Algemene typering en inhoud*

Om realistisch elementen aan een shot toe te voegen zullen deze elementen met de camera 'mee moeten bewegen' waarbij de positie, de schaal, de oriëntatie en de snelheid blijven kloppen. In deze lessen ga je een camerabeweging die op de set is gemaakt herconstrueren met de computer. 3D tracking speelt daarbij een centrale rol. Je onderzoekt daarbij wat kan helpen om dit makkelijker te maken. Dit is af en toe een heel lastig proces. Er wordt aandacht besteed aan lensdistortion en autotracking. Ook zal er gekeken worden naar hoe dit in Nuke gebruikt kan worden.

#### *Leerdoel*

na afloop van dit onderdeel:

- kun je een 3D-track uit een gedraaid shot maken met behulp van 3Dequaliser.

#### *Competenties*

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen

#### *Onderwijsvorm*

Hands-on oefening en lessen

#### *Docent*

Ewoud Heidanus en Marijn Eken

#### *Toets*

Opdrachten (tijdens de les)

#### *Studiebelasting*

3 EC (84 uur)

### Compositing

#### *Algemene typering en inhoud*

Een aantal van de meer geavanceerde compositingtechnieken zullen behandeld worden waaronder de verschillende keying technieken. Je oefent nog meer in het kritisch kijken naar fotorealistisch shots.

#### *Leerdoel*

Na afloop van dit onderdeel:

- heb je je algehele kennis van Nuke en compositing in het algemeen uitgebreid
- beheers je meer dan alleen de basis tools van Nuke
- kun je (nog) kritischer kijken naar fotorealistische shots.



*Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Hands-on oefening en lessen

*Docent*

Ewoud Heidanus en Marijn Eken

*Toets*

Opdrachten (tijdens de les).

*Studiebelasting*

3 EC (84 uur)

## **Creature creation**

*Algemene typering en inhoud*

Je gaat je eigen monster maken. Dit geïnspireerd door de werkelijkheid die in Artis is te vinden. Je doet aldus ervaring op met creature creation en de daarbij behorende VFX pipeline. Hierbij doe je ervaring op met de workflow binnen en tussen diverse softwarepakketten op het gebied van sculptural modeling, texturing, rigging compositing en animatie. Je gaat werken met Maya, Houdini, Zbrush, Nuke en substance painter. Verder dient de cursus om vertrouwd te raken met simulaties in Houdini en de basis van photogrammetry. Je beschrijft je werkproces in een blog.

*Leerdoelen*

Na afronding van dit onderdeel kun je:

- het gehele proces van het maken van een creature model zelfstandig tot een goed eind te brengen
- zelfstandig van scratch de gehele procedure te doorlopen om een karakter te maken.
- verschillende tekentechnieken gebruiken en daarbij beter kijken naar verhoudingen, licht en textuur en organic modelling.

*Competenties*

1. Creërend vermogen
2. Onderzoekend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Hands-on 3D oefening en lessen

*Docenten*

Herman Statius Muller, Ewoud Heidanus en Rudi Nieuwenhuis



*Toets*

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les (voorwaarde)
- eindresultaat van de opdracht (O/V)

*Beoordeling*

Eindresultaat moet voldoende zijn

*Studiebelasting*

8 EC (224 uur)

## **Techniek**

*Algemene typering en inhoud*

Theorie van digitale video: geschiedenis vanuit analoge tijdperk, videosignalen, formaten, compressie, gamma, meetapparatuur, kleurprofielen en kalibratie van monitoren.

*Leerdoelen*

Na afloop van dit onderdeel kun je:

- de hulpmiddelen die de visual effects artist ten dienste staan begrijpen en gebruiken; dit houdt meer concreet in:
- de kenmerken en (on)mogelijkheden van relevante software beoordelen
- op de set omgaan met relevante data en apparatuur (hard en software)

*Competenties*

3. Ambachtelijk vermogen

*Onderwijsvorm*

Workshop

*Docenten*

Ewoud Heidanus en Marijn Eken.

*Toets*

Schriftelijke toets

*Beoordeling*

De student krijgt de studiepunt toegekend bij een positieve beoordeling voor de schriftelijke toets.

*Studiebelasting*

1 EC (28 uur)

## **Tekenen**

*Algemene typering en inhoud*

Je krijgt 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.





*Leerdoelen*

- Na afloop van dit onderdeel kun in voldoende mate model en perspectief tekenen

*Competentie*

3. Ambachtelijk vermogen

*Onderwijsvorm*

Praktijkoefening

*Docent*

Gastdocent

*Toets*

Tekeningen

*Beoordeling:*

- 80% aanwezigheid (voorwaarde)
- een voldoende resultaat van de tekeningen

*Studiebelasting*

1 EC (28 uur)

### **The animator's survival kit (animatie 1)**

*Algemene typering en inhoud*

Je gaat aan de slag met animatie. Je leert de basisprincipes van animatie.

*Leerdoel*

Na afloop van dit onderdeel begrijp je de basisprincipes van het animeren en kun je ze toepassen

*Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Hands-on oefening

*Docent*

Sem Assink

*Toets*

Een 3D animatie

*Beoordeling*

Een voldoende resultaat van de 3D animatie

*Studiebelasting*

3 EC (84 uur)



## **The illusion of life (animatie 2)**

### *Algemene typering en inhoud*

Aan de hand van een bestaand 3D karakter wordt er een scene bedacht waarin een interactie van het karakter met zijn omgeving plaatsvindt. Aan de hand van bewegingsstudie ga je de animatie van de interactie maken.

### *Leerdoel*

Na afloop van dit onderdeel:

- kun je een 3D karakter animeren

### *Competenties*

1. Creërend vermogen
3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
7. Communicatief vermogen

### *Onderwijsvorm*

hands-on oefening

### *Docent*

Sem Assink

### *Toets*

Een 3D animatie mét interactie

### *Beoordeling*

een voldoende resultaat van de 3D animatie mét interactie

### *Studiebelasting*

4 EC (112 uur)

## **Sfeerionary**

### *Algemene typering en inhoud*

Een week lang gaan alle vier de jaarlagen van de vfx&im afdeling in groepen samenwerken. De groepen zullen samengesteld worden uit ieder jaar een aantal studenten. Een in korte tijd gaat iedere groep iets visueel interessants creëren.

### *Leerdoelen*

- Leren samenwerk met mensen van verschillende kennis niveaus.

### *Competenties*

1. Creërend vermogen
4. Samenwerkend vermogen
7. Communicatief vermogen

### *Onderwijsvorm*

gemeenschappelijke praktijkoefening



*Docenten*

Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Janneke van der Wel

*Toets*

Eindproduct en de presentatie ervan

*Beoordeling*

- een voldoende voor het eindproduct
- een voldoende actieve deelname

*Studiebelasting*

1 EC (28 uur)

## **FMX Festival**

*Algemene typering en inhoud*

Je bezoekt het FMX Festival in Stuttgart, Duitsland. Dit festival wordt jaarlijks georganiseerd en het programma bestaat uit talloze lezingen, workshops, presentaties/vertoningen op het gebied van Visual Effects en Interactieve Media.

*Leerdoelen*

Je ontwikkelt een beeld van en een visie op het gepresenteerde en wisselt ervaringen en denkbeelden uit met klasgenoten, internationale collega-filmstudenten en toekomstige collega's uit het vakgebied. Het netwerk voor de beroepspraktijk wordt uitgebreid.

*Competenties*

2. Onderzoekend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Zelfstudie

*Docent*

Annet Saatrube

*Toets*

Een verslag van 2 A4's

*Beoordeling:*

- een voldoende resultaat van het verslag
- aanwezigheid op de Festivals

*Studiebelasting*

2 EC (56 uur)



## Scriptie

### *Algemene typering en inhoud*

Je kiest een technisch onderwerp dat ligt op het terrein van interactieve media of visual effects en schrijft hierover een scriptie. Je formuleert een onderzoeksvraag en legt deze voor ter goedkeuring aan de docent. Je 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.

### *Leerdoelen*

Na afloop van dit onderdeel kun je:

- onderzoek doen naar een technisch onderwerp, de uitkomst begrijpelijk op schrift stellen en dit mondeling begrijpelijk presenteren.

### *Competenties*

2. Onderzoekend vermogen
5. Vermogen tot groei en vernieuwing
7. Communicatief vermogen

### *Onderwijsvorm*

Zelfstudie en begeleiding

### *Docent*

Hoofdbegeleiding door Annet Saatrube en individuele begeleiding door een specifieke VFX&IM docent, afhankelijk van het onderwerp.

### *Toets*

In jaar twee moet de onderzoeksvraag duidelijk zijn en een basis gelegd zijn voor de scriptie. In jaar drie wordt de scriptie afgemaakt.

### *Beoordeling*

- een voldoende voor de onderzoeksvraag
- een voldoende fundament om verder te werken aan de scriptie

### *Studiebelasting*

2 EC (56 uur)

## Afstudeerplan

### *Algemene typering en inhoud*

Je krijgt aan het eind van het tweede jaar via het afstudeerplan, en met name de SWOT-analyse, zicht op welk opleidingsprofiel het meest bij jouw 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 jou gebruikt om in het derde en vierde jaar aan je competenties te gaan werken in het specialisatieblok en tijdens de afstudeerproductie.

### *Leerdoel*

- Je kunt, aan de hand van een aantal nog verder te ontwikkelen competenties, een persoonlijk leertraject uitzetten voor het derde en vierde jaar.



*Competenties*

5. Vermogen tot groei en vernieuwing
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

*Onderwijsvorm*

Zelfstudie en begeleiding

*Docent*

Herman Statius Muller

*Toets*

Een afstudeerplan

*Beoordeling*

- een voldoende benoeming van de leerdoelen
- een voldoende resultaat van de presentatie
- aanwezigheid bij de studievoortgangsgesprekken

*Studiebelasting*

1 EC (28 uur)

