



Studiegids 2022 – 2023
Bacheloropleiding Film en Televisie
VFX&IM – Jaar 2



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding VFX&IM	3
2. Beroep en werkveld van VFX&IM	4
3. Team van VFX&IM	5
4. Globaal programma VFX&IM	6
Hoofdlijnen van het programma in jaar 1 t/m 4.....	6
Programmaoverzicht jaar 2.....	7
5. Detailbeschrijvingen programma jaar 2.....	8
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
Workflows en postproductie	20
Afstudeerplan	21
Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding	23



1. INLEIDING VFX&IM

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 bedachte beelden zo te maken als die bij iedereen in zijn hoofd zitten 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 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 veel sub specialisaties waarin je je vanaf het derde jaar kunt 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.

We proberen ook het werkveld naar de academie toe te halen. Dit doen we onder andere door veel gebruik 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
- Annet Saatrübe - coach VFX&IM
- Jilt Van Moorst - docent/coach Immersive Media/R&D
- Nikki van Sprundel - docent/coach Immersive Media/R&D
- Rudi Nieuwenhuis - docent/coach Houdini
- Herman Status Muller- docent/coach 3D
- Ewoud Heidanus - docent/coach compositing
- Sem Assink - docent/coach animation
- Marijn Eken - docent/R&D & VFX Immersive Media engineer
- Matthijs van Eerden - technical development, support and application management VFX&IM
- 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

Een overzicht van de eindcompetenties (dat wat een student aan het eind van de opleiding, als beginnende beroepsbeoefenaar, moet kunnen) is te vinden in Bijlage 1. Meer informatie over de doelen van de opleiding is te vinden in paragraaf 3.2 van het algemene deel van de studiegids.



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 5 EC
choose life, choose a job
- Dynamics 5 EC
geef die beweging door!
- Storyworlds 6 EC
bouwen van een 3D omgeving mét interactie in de game engine Unity
- 3D tracking 2 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
- Tekenen 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!
- Workflows en postproductie 1 EC
Verwerven van basiskennis van technische realisatie van film: wat komt er allemaal bij kijken, wat gebeurt er zoal in de postproductie en hoe werken de verschillende departementen samen om tot een goede 'workflow' te komen?

Festivals en excursies

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

Individuele opdrachten

- 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 heb je 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 heb je diverse canonieke films gezien (filmlijst) en een aantal daarvan geanalyseerd en met elkaar in verband gebracht (filmblogs, toets 1 en 2).

In dit tweede jaar ga je 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?

Je past deze kennis toe in vorm van een onderzoeksopdracht (video-essay), waar je in duo's aan werkt. Daarbij kan je voor een belangrijk deel je eigen interesse en fascinatie volgen. Omdat je de resultaten ook aan elkaar presenteert, maak je ook kennis met films en contexten buiten je eigen 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 auteurschap centraal staat, in de brede zin van het woord.

Leerdoelen

Na afloop:

- kan je verschillende filmgenres op het gebied van fictie en van documentaire herkennen, benoemen en in hun bredere politieke, maatschappelijke en historische context plaatsen;
- kan je (zelfstandig) relevant onderzoek opzetten en doen door middel van filmanalyse en bronnenonderzoek (in de Mediatheek, openbare archieven en online);
- kun je jouw onderzoek presenteren in een vorm die aansluit bij je eigen expertises;
- ben je je bewust van je eigen (gekleurde) blik op film;
- kun je met een kritische en analytische blik naar film en film literatuur kijken;
- heb je je 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 aan bod komen en voorbeelden van films en filmfragmenten besproken worden;
- Opdrachten, in duo's;
- Zelfstudie, deels onder begeleiding van de docent.

Contacttijd

120 uur



Docenten

Menno Otten, Kathleen Lotze en gastdocenten

Toets

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

Beoordeling

Een voldoende resultaat voor de toets

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

Romke Faber, 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 één keer in het tweede jaar supervisor zijn bij of de SFO of de LFO. Dit doe je in teams van twee 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 gewenst 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

In dit programmaonderdeel leer je:

- werken als vfx supervisor;
- communiceren met de andere crewleden maar ook het aansturen van een team vfx-artists;
- 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

5 EC (140 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
6 EC (168 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

2 EC (56 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 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 dat je:

- de kenmerken en (on)mogelijkheden van relevante software kunt beoordelen;
- op de set kan 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

Je 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 programmaonderdeel 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 programmaonderdeel 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 programmaonderdeel 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

Na afloop van dit programmaonderdeel kun je samenwerken met mensen van verschillende kennisniveaus.

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)



Workflows en postproductie

Algemene typering en inhoud

Het maken van een film stopt niet na het draaien. Sterker nog, sommigen zullen beweren dat filmmaken dan pas echt begint. Daar komt nog bij dat, met de transitie van analoge opname- en vertoningsformaten naar digitaal, het vak van filmmakers de afgelopen decennia steeds technischer is geworden.

Dit programmaonderdeel bestaat uit twee delen:

- Theorie: Production Workflows Basics lessenreeks
- Praktijk: Workflowtests voorafgaand aan de grotere oefeningen (KDO1, 2, 3, LFO, SFO)

In de lessenreeks Production Workflows Basics leer je over de basisbeginselen van alle techniek die nodig is om film te maken, van pre-productie tot uiteindelijke vertoning van je film. Je zult kijken naar hoe de verschillende departementen op de set en in postproductie met elkaar samenwerken en afhankelijk zijn van technische keuzes en communicatie. Verspreid over het jaar volg je lessen over onderwerpen zoals:

- de impact van de keuze voor een specifieke camera op de set;
- het correct beheren van alle data en metadata die je tijdens een productie genereert;
- de technische organisatie van het beeld- en geluidsmontage traject;
- de creatieve mogelijkheden met kleurcorrectie en visual effects (VFX);
- moderne oplevereisen en hoe ervoor te zorgen dat je daaraan kan voldoen;
- welke rol speel je zelf in het postproductie traject en hoe verhoud je je tot andere crewleden.

Aan de hand van een generieke postproductie planning en workflow diagram leer je gaandeweg hoe alle verschillende taken en onderdelen zich tot elkaar verhouden.

In de Workflowtest voorafgaand aan de diverse oefeningen breng je met elkaar het geleerde in de praktijk. Je maakt met de crew van de films een plan hoe de verschillende technische elementen van het filmmaken getest kan worden, wie verantwoordelijk is voor welk gedeelte en wie het geheel overziet en zorgt voor tijdige oplevering van de testbevindingen. De workflow die je test ga je vervolgens op de oefeningen in de praktijk brengen.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- snap je in globale zin welke stappen de technische realisatie van een film doorloopt;
- weet je welke verantwoordelijkheid de verschillende departementen van een filmcrew dragen t.a.v. de technische realisatie;
- kan je als crew een simpele workflow uitdenken, uitwerken, testen en evalueren;
- heb je kennis van een groot aantal technische kernbegrippen en hoe ze zich tot elkaar verhouden;
- spreek je de taal van je mede-crewleden in andere departementen voldoende om met elkaar in gesprek te gaan en te blijven over uitdagingen tijdens de postproductie.

Competenties

3. Ambachtelijk vermogen
4. Samenwerkend vermogen
6. Organiserend en ondernemend vermogen
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

- Hoorcolleges waarbij de basistheorie wordt uitgelegd;



- Tweetal praktijk opdrachten waarin de volledige workflow van een film doorlopen wordt met een beperkte hoeveelheid zelf gedraaid filmmateriaal;

Docenten

Miga Bär en gastdocenten

Toets

- Overhoring van de geleerde theorie tijdens de lessen in de vorm van een quiz
- Presentatie van de uitkomsten van de workflowtests, zowel plenair als in geschreven vorm

Beoordeling

- verplichte aanwezigheid bij alle voor jouw vakklas relevante theorie lessen
- zichtbaar actieve participatie in de lessen blijktens de resultaten van de quizen
- zichtbaar actieve deelname aan workflowtests d.m.v. de plenaire presentatie en het aan te leveren logboek/reflectieverslag

Studiebelasting

1 EC (28 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)



BIJLAGE 1. DE EINDCOMPETENTIES VAN DE OPLEIDING

1. Creërend vermogen

De afgestudeerde maakt filmisch werk waarin relevante verhalen vanuit een artistieke visie worden verteld.

Gedragsindicatoren:

- signaleert relevante ontwikkelingen in heden en verleden, onderzoekt de eigen fascinaties en vertaalt deze naar ideeën voor authentieke filmische verhalen.
- vertelt deze verhalen vanuit het eigen specialisme voor verschillende platforms en formats.
- creëert in samenwerking met anderen hoogwaardige filmische content in aansprekende vormgeving in beeld en geluid.
- ontwikkelt een artistieke visie en een onderscheidende signatuur.
- plaatst zichzelf en eigen werk in een breder (inter)cultureel, maatschappelijk en internationaal perspectief
- maakt effectieve keuzes in dramaturgie, storytelling en vormgeving in beeld en geluid in relatie tot beoogde doelgroepen.

2. Onderzoekend vermogen

De afgestudeerde komt door onderzoek en reflectie tot inzicht en kennis voor filmisch werk.

Gedragsindicatoren:

- verkent en experimenteert en zet bevindingen in voor de verdere ontwikkeling van eigen werk.
- formuleert relevante beroepsvragen.
- verzamelt, analyseert en interpreteert ervaringen en gegevens op een systematische manier en trekt op grond hiervan conclusies.
- onderbouwt en benut de resultaten van (eigen) onderzoek voor de ontwikkeling van filmisch werk of het specialisme.
- maakt gebruik van uiteenlopende (artistieke, ambachtelijke, theoretische en maatschappelijke) bronnen voor de ontwikkeling van eigen filmische werk.
- beoordeelt eigen en andermans werk en werkwijze op intenties, artistieke waarde en publieke perceptie.

3. Ambachtelijk vermogen

De afgestudeerde hanteert vakmatig een breed scala aan instrumentele kennis en vaardigheden bij het produceren van onderscheidend filmisch werk.

Gedragsindicatoren:

- past specialistisch vaktechnisch instrumentarium toe.
- vertaalt kennis van de mogelijkheden en onmogelijkheden van aanverwante vakdisciplines naar een optimale eigen bijdrage.
- analyseert en benoemt de mogelijke en gewenste effecten van het verhaal en zet bewust, vanuit de eigen discipline, filmische uitdrukkingsmiddelen in om deze werking te realiseren.
- stemt eigen handelen effectief af op de verschillende fases van ontwerp- en maakprocessen.
- maakt gebruik van kennis van internationaal filmrepertoire, cultuurgeschiedenis en ontwikkelingen in het hedendaagse (inter)culturele landschap.



4. Samenwerkend vermogen

De afgestudeerde draagt constructief bij aan de samenwerking in het (film)team.

Gedragsindicatoren:

- kent de eigen kwaliteiten en valkuilen binnen samenwerkingsprocessen.
- draagt actief bij aan het groepsproces.
- gaat verantwoordelijk, flexibel en respectvol om met de verschillende rollen, verantwoordelijkheden, belangen, persoonlijkheden en achtergronden in samenwerkingsverbanden.
- vraagt, geeft en ontvangt feedback op een constructieve manier.

5. Vermogen tot groei en vernieuwing

De afgestudeerde kan eigen werk en werkwijze blijvend ontwikkelen en verdiepen en levert hierdoor een bijdrage aan de ontwikkeling van de filmkunst en het vakgebied.

Gedragsindicatoren:

- heeft inzicht in de eigen talenten en mogelijkheden en reflecteert op de eigen persoonlijke ontwikkeling in relatie tot de eigen positie in de sector.
- gebruikt reflecties om eigen visie en werk verder te ontwikkelen en zich te positioneren: ten opzichte van vakgenoten, in een breder kunst domein en in maatschappelijke perspectief.
- integreert technologische, inhoudelijke en artistieke vernieuwingen in eigen vakmanschap.
- is actief met eigen scholing en staat open voor collegiale toetsing en kennisdeling.

6. Organiserend en ondernemend vermogen

De afgestudeerde kan een professioneel bestaan opbouwen en de eigen projecten effectief organiseren in een (inter)nationaal opererend werkveld.

Gedragsindicatoren:

- signaleert kansen en toont zich inventief in het gebruik van creatieve processen, formats en workflows.
- past kennis toe van persoonlijke marketing en (nieuwe) verdienmodellen en maakt daarbij gebruik van relevante platforms.
- vertaalt kennis van productie, marketing en distributie naar de eigen beroepspraktijk
- vertaalt (beperkte en veranderende) voorwaarden in tijd, geld en kwaliteit naar passende werkprocessen.
- organiseert eigen werkprocessen in onderlinge samenhang en maakt bewust afwegingen tussen artistiek hoogwaardig werk, financieel lucratief werk en investeringen in toekomstig werk.
- stelt zich flexibel op in uiteenlopende beroepssituaties, maar bewaakt de eigen voorwaarden.

7. Communicatief vermogen

De afgestudeerde is in staat tot effectieve interactie binnen uiteenlopende beroepscontexten.

Gedragsindicatoren:

- communiceert gericht mondeling en schriftelijk via (sociale) media binnen een interdisciplinaire, interculturele en internationale arbeidsomgeving.
- verwoordt eigen artistieke ideeën, concepten, visies, keuzes en werkwijzen helder en in passende vormen tegenover derden.
- genereert actief bekendheid en/of mogelijkheden voor eigen werk.

