



Studiegids 2023 – 2024
Bacheloropleiding Film en Televisie
VFX – Jaar 2



INHOUDSOPGAVE

1. Inleiding VFX.....	3
2. Beroep en werkveld van VFX.....	4
3. Team van VFX.....	5
4. Globaal programma VFX.....	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
Etude.....	10
Locatie fictie oefening (LFO) en Korte Documentaire Oefening 3 (KDO3).....	11
VFX Fundamentals.....	12
Trainspotting.....	12
Dynamics.....	13
3D-tracking.....	14
Compositing: The Great Illusion.....	14
Unreal les en groepsopdracht.....	15
Creature creation.....	16
Techniek.....	17
Tekenen.....	17
The animator's survival kit (animatie 1).....	18
The illusion of life (animatie 2).....	18
Sfeerionary.....	19
FMX Festival.....	20
Workflows en postproductie.....	20
Afstudeerplan.....	22
Bijlage 1. De eindcompetenties van de opleiding.....	23



1. INLEIDING VFX

Bij de vakklas VFX (Visual Effects) leer je hoe je door middel van visuele tools de wereld van de verteller zo compleet en geloofwaardig mogelijk maakt. Meestal gebeurt dit door digitale tools toe te passen op het verhaal waar je aan werkt.

Bij Visual Effects leer je hoe we digitaal het beeld kunnen manipuleren op een manier zodat de wereld van de film klopt binnen de vertelling die gemaakt wordt. De tools die hiervoor tot onze beschikking staan, kunnen theoretisch gezien alles wat bedacht kan worden, visualiseren. De uitdaging van VFX is om al deze bedachte beelden uit te werken in de praktijk, op een manier zoals ze bij iedereen in het hoofd zitten.



2. BEROEP EN WERKVELD VAN VFX

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. Omdat VFX een relatief nieuw werkveld is, is deze nog erg in ontwikkeling en beweging. Het is dus noodzaak voor studenten van VFX om zichzelf continu te blijven ontwikkelen en bij te scholen. In het werkveld geldt dit net zo goed en ook daar verandert alsmaar de dynamiek.

Binnen de hoofdstroming VFX biedt de opleiding veel sub specialisaties, waarin je je vanaf het derde jaar in kunt gaan verdiepen. Dit sluit aan op hoe het werkveld mensen aanneemt nadat ze zijn afgestudeerd. Dit geldt zowel voor het Nederlandse werkveld als voor het buitenlandse.

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. Zo maak je als student al vroeg kennis met het werkveld en de mogelijkheden die er zijn voor als je bent afgestudeerd. Dit helpt je bij het oriënteren op de markt en waar je je tijdens je studie op wil focussen.



3. TEAM VAN VFX

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
- Annet Saatrübe - coach VFX
- Rudi Nieuwenhuis - docent/coach Houdini
- Herman Statius 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
- Marieke Brouwer - studentenadministratie en roosters (vanuit het 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
- Anna de Beus
- Janneke van der Wel
- Eline Oppewal
- Joery Verweij

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

Hoofdpijnen van het programma in jaar 1 t/m 4

Propedeuse: basisjaar

De propedeuse bestaat grotendeels uit een gemeenschappelijk programma, aan het eind van de propedeuse wordt vastgesteld of je geschikt bent om door te gaan naar de hoofdfase van de afstudeerrichting

- Een gezamenlijke introductie op filmmaken en de verschillende disciplines, samen met de andere vakklassen op de academie
- Basis-theoretische vakken
- Kleine praktijkoefeningen samen met andere vakklassen
- Bezoeken aan grote filmfestivals (NFF, IFFR etc.), vaak gepaard met opdrachten
- Een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting

Tweede jaar: ambacht en samenwerken

Vanaf dit jaar werken studenten vooral vanuit de eigen afstudeerrichting en gaan ze nadenken waarin ze willen gaan specialiseren

- Gemeenschappelijke basistheorie, samen met andere vakklassen
- Gemeenschappelijke praktijkoefeningen, samen met andere vakklassen
- Een specialisatieprogramma van de eigen afstudeerrichting
- Aandacht voor de ambachtelijke kant; in veel verschillende softwarepakketten wordt ervaring opgedaan worden
- Teken- en technieklles
- Bezoek aan FMX festival in Stuttgart
- Reflectie op inhoud, samenwerking en het leerproces

Derde jaar: verdiepen en onderzoeken

In het derde jaar staat het verdiepen en onderzoeken van filmische mogelijkheden centraal, gepaard met persoonlijke ambities binnen de derdejaars producties

- Meesterproef
- Gemeenschappelijke basistheorie
- Masterclasses binnen de vakklas
- Voorbereiding eindexamenfilm(s) door middel van de x-projecten
- Bezoek aan FMX festival in Stuttgart
- Stage

Vierde jaar: profileren en bewijzen

Het examenjaar staat in het teken van afstuderen en voorbereiding op de beroepspraktijk. De vraag 'als wat voor maker profileer jij je' staat hierbij centraal

- 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 komt in aanraking met alle belangrijke aspecten van visual effects. Zowel op de set als achter de computer. Richting het einde van het jaar heb je hierdoor een beter beeld van waarin je je wil gaan 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
- *Etude* 3 EC
in samenwerking de visual effects (VFX) creëren voor de etude
- *LFO en KDO3* 4 EC
in samenwerking de visual effects (VFX) creëren voor de LFO en de KDO3

Vakspecifieke praktijk / theorie:

- *VFX fundamentals* 3 EC
Houdini en Maya fundamentals
- *Trainspotting* 5 EC
choose life, choose a job
- *Dynamics* 5 EC
geef die beweging door!
- *3D tracking* 2 EC
pixelperfect digitaal de camerabeweging namaken
- *Compositing en The Great Illusion* 5 EC
uitbreiden van je compositing skills
- *Unreal les + Groepsopdracht* 5 EC
In Unreal samen met het derde jaar een korte Full CG scene maken
- *Creature creation* 7 EC
monsters!
- *Techniek* 1 EC
de technieken achter zowel de hardware als de software die we gebruiken
- *Tekenen* 1 EC
digitaal tekenen
- *The animator's survival kit (animatie 1)* 3 EC
hoe overleef ik mijn eerste animatie?
- *The illusion of life (animatie 2)* 3 EC
"Just because you are a character doesn't mean that you have character"
- *Sfeerionary* 1 EC
Met z'n allen 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

- 80% aanwezigheid (voorwaarde);
- een voldoende resultaat voor de toets.

Studiebelasting

7 EC (196 uur)

Vormgeving

Voor wie

Studenten VFX 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 deze werkelijkheid en wat gebruik je uit de werkelijkheid voor je verbeelding? In deze oefening leer je hoe visual effects en production design elkaar versterken. Op welke manier en waar vullen ze elkaar aan? Beter nog: hoe kunnen de twee vakklassen samen komen tot een beter inhoudelijk resultaat?

Leerdoel

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- 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.

Toetsing

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)

Etude

Algemene typering en inhoud

De Etude is een korte fictie-scène oefening in het tweede jaar, voorafgaand aan en een opmaat naar de Locatie Fictie Oefening. De Etude is een praktijkoefening waarbij het maak- en leerproces gericht is op onderzoek doen naar hoe inhoud en vorm samenwerken. Bij deze oefening draai je in plaats van een korte film, een enkele scène. Dit is de praktische basis van De Etude.

De eerste stap is om de scène vanuit dramaturgie te analyseren, om vervolgens de dramaturgische tools in te zetten voor spelregie, decoupage, licht, art direction, montage, sound design & VFX. Je leert vanuit inhoud naar vorm te gaan, door middel van onderzoek en de inzet van filmische middelen. De oefening is een voorstudie ten behoeve van de LFO. Dit betekent dat andere vakklassen buiten regie, productie en scenario (RPS), al eerder aansluiten bij het creatieve proces. Je leert zo *in samenwerking* de visie uit te werken vanuit je eigen vakklas. De basis van deze visie is het scenario (de scène met volledige ontwikkeling) en de regievisie.

Leerdoelen

In dit programmaonderdeel leer je:

- werken als VFX supervisor;
- communiceren met de andere crewleden en daarnaast het aansturen van een team VFX-artists;
- werken als VFX-artist aan 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

Vanuit VFX wordt dit programmaonderdeel begeleid door Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Albert van Vuure.

Toetsing

Werk en functioneren tijdens de oefeningen

Beoordeling

- een voldoende deelname aan het project als supervisor
- een voldoende deelname aan het project als VFX-artist
- een voldoende voor de eindpresentatie
- een voldoende voor de eindevaluatie van de coaches

Studiebelasting
3 EC (84 uur)



Locatie fictie oefening (LFO) en Korte Documentaire Oefening 3 (KDO3)

Algemene typering en inhoud

In het tweede jaar is er naast de Etude ook de LFO en de KDO3 waar je als VFX supervisors aan mee werkt. Dit doe je in teams van meestal drie supervisors. Je doet ervaring op als supervisors, je bent aanwezig bij de crewmeetings, stijlbespreking en breakdowns en andere besprekingen van de film. 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 VFX supervisors van de film. Het ene project zal veel VFX vragen, het andere project wellicht minder. Ook met die dynamiek leer je omgaan gedurende deze oefeningen.

Leerdoelen

In dit programmaonderdeel leer je:

- werken als VFX supervisor;
- communiceren met de andere crewleden en daarnaast het aansturen van een team VFX-artists;
- werken als VFX-artist aan 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 wordt dit programmaonderdeel begeleid door Kasper Oerlemans, Annet Saatrübe en Albert van Vuure.

Toetsing

Werk en functioneren tijdens de oefeningen

Beoordeling

- een voldoende deelname aan het project als supervisor
- een voldoende deelname aan het project als VFX-artist
- een voldoende voor de eindpresentatie
- een voldoende voor de eindevaluatie van de coaches

Studiebelasting

4 EC (112 uur)



VFX Fundamentals

Algemene typering en inhoud

Voorafgaand aan de drie grote CG blokken (Trainspotting, Dynamics en Creature creation), krijg je een aantal lessen in de basis van Houdini en Maya

Leerdoelen

In dit programmaonderdeel:

- leer je de basis van Houdini;
- ga je verder met Maya.

Competenties

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

Onderwijsvorm

Hands-on oefeningen en lessen om je de software eigen te maken

Docenten

Herman Statius Muller en Rudi Nieuwenhuis

Toets

- Aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les (voorwaarde)
- De gegeven opdracht voldoende maken en inleveren

Beoordeling

- een voldoende resultaat van de gegeven opdrachten

Studiebelasting

3 EC (84 uur)

Trainspotting

Algemene typering en inhoud

Je gaat je eigen trein bouwen. Alleen is het niet zomaar een trein, maar jouw visie van een trein. Het moet een trein vol beweging en dynamiek zijn. Hiervoor ga je Maya en Houdini gebruiken.

Leerdoelen

In dit programmaonderdeel:

- leer je de basis van Houdini;
- ga je verder met Maya;
- leer je deze tools te gebruiken om je te inspireren 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

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les (voorwaarde)
- een voldoende resultaat van de 3D animatie opdracht
- een voldoende resultaat van de presentatie
- Beide resultaten geüpload op de DLO

Studiebelasting

5 EC (140 uur)

Dynamics

Algemene typering en inhoud

Samen met de hele vakklas maak je een langgerekte camerabeweging, die wordt doorgegeven van shot na shot. Iedereen heeft zijn eigen deel. Je gaat verder met Maya en Houdini en zet ze in om een dynamische wereld te creëren.

Leerdoel

In dit programmaonderdeel leer je:

- dynamics te gebruiken in Maya en Houdini;
- jouw 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 Statius Muller en Rudi Nieuwenhuis

Toets

Een 3D animatie opdracht

Beoordeling

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les (voorwaarde)
- een voldoende resultaat van de 3D animatie opdracht
- een voldoende resultaat van de presentatie
- Beide resultaten geüpload op de DLO



Studiebelasting
5 EC (140 uur)

3D-tracking

Algemene typering en inhoud

Om realistische 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 reconstrueer je een camerabeweging die op de set is gemaakt met de computer. 3D tracking speelt daarbij een centrale rol. Je onderzoekt daarbij wat kan helpen om dit makkelijker te maken.

Leerdoel

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- 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

Rick van Soest

Toetsing

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les

Beoordeling

Opdrachten (tijdens de les) moeten voldoende beoordeeld zijn door docent. Upload het resultaat naar de DLO.

Studiebelasting
2 EC (56 uur)

Compositing: The Great Illusion

Algemene typering en inhoud

Bij deze oefening maak je kennis met een aantal geavanceerde compositingtechnieken. Je oefent het kritisch kijken naar fotorealistische shots en gaat vervolgens zelf een filmisch shot samenstellen uit verschillende elementen.

Leerdoel

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- heb 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

Toetsing

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les

Beoordeling

Oprachten (tijdens de les). Resultaat uploaden op de DLO en laten aftekenen door docent.

Studiebelasting

5 EC (140 uur)

Unreal les en groepsopdracht

Algemene typering en inhoud

Eerst krijg je een week les in hoe Unreal gebruikt wordt om gezamenlijk aan VFX shots te werken. Daarna ga je in groepjes een korte full CG scene maken in Unreal. Deze oefening is een gezamenlijke oefening van tweede- en derdejaars. Bij de groepsopdracht probeer je zoveel mogelijk de structuur van een VFX studio aan te houden. Dat betekent dat er een verdeling is in supervisor, leads, artists etc. in combinatie met een review structuur met bijvoorbeeld dailies en weeklies.

Leerdoelen

Na afronding van dit programmaonderdeel heb je

- ervaring opgedaan met Unreal voor VFX;
- ervaring opgedaan in hoe het is om in VFX-studio structuur te werken;
- nog meer ervaring opgedaan in het gezamenlijk bedenken/structureren/maken/afwerken van een project.

Competenties

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

Onderwijsvorm

Unreal zal met lessen zijn, de groepsopdracht is een gezamenlijke oefening

Docenten

Annet Saatrübe, Ewoud Heidanus, Marijn Eken, Kasper Oerlemans en Rudi Nieuwenhuis



Toetsing

- aanwezigheid, inzet en houding tijdens de les en gezamenlijke werk periode (voorwaarde)

Beoordeling

Upload het eindresultaat op de DLO, plus kort reflectieverslag van het eigen leren op de DLO.

Studiebelasting

5 EC (140 uur)

Creature creation

Algemene typering en inhoud

Je gaat je eigen monster maken, geïnspireerd door dieren die in Artis te vinden zijn. Je doet 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. 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 Stadius Muller, Ewoud Heidanus en Rudi Nieuwenhuis

Toetsing

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

Beoordeling

Beide resultaten geüpload op de DLO

Studiebelasting

7 EC (196 uur)



Techniek

Algemene typering en inhoud

De technieklessen zijn theoretisch georiënteerde lessen en gaan over de theorie achter digitale video. Onderwerpen betreffen: de geschiedenis vanuit het analoge tijdperk, videosignalen, formaten, compressie, gamma, meetapparatuur, kleurprofielen en kalibratie van monitoren.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel 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.

Toetsing

Schriftelijke toets

Beoordeling

Een voldoende op de schriftelijke toets

Studiebelasting

1 EC (28 uur)

Tekenen

Algemene typering en inhoud

Je krijgt tekenlessen in het digitaal tekenen.

Leerdoelen

Na afloop van dit programmaonderdeel kan je beter digitaal tekenen.

Competentie

3. Ambachtelijk vermogen

Onderwijsvorm

Praktijkoefening

Docent

Nader te bepalen



Toetsing
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

Bij deze opdracht zet je de eerste stappen binnen de animatiewereld en ga je aan de slag met 3D animatie. We beginnen bij het begin en bij dit vak leer je de basisprincipes van animatie. Hierop voortbordurend ga je verder met karakter animatie.

Leerdoel

Na afloop van dit programmaonderdeel:

- begrijp je de basisprincipes van het animeren;
- ben je in staat om je eerste characters tot leven te wekken met 3D karakter animatie.

Competenties

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

Onderwijsvorm

Hands-on oefening

Docent

Sem Assink en gastdocenten

Toetsing

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 bedenk je een scène 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 en gastdocenten

Toetsing

Een 3D animatie mét interactie

Beoordeling

Een voldoende resultaat van de 3D animatie mét interactie

Studiebelasting

3 EC (84 uur)

Sfeerionary

Algemene typering en inhoud

Op de Filmacademie wordt er veel en intensief samengewerkt met andere vakklassen en gaat inhoud vaak voor vorm. Om een week stoom af te blazen en studenten de vrijheid te geven om volledig los te gaan op visueel gebied is er de Sfeerionary oefening. Sfeerionary is een samentrekking van de woorden 'sfeerimpressie' en 'pictionary'. Tijdens dit vak gaan studenten uit alle vier de jaarlagen van VFX in groepen samenwerken. Binnen korte tijd creëert iedere groep een interessante en unieke cinematografische visualisatie. Het is een oefening waarbij creativiteit, samenwerking en communicatie centraal staan.

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, Janneke van der Wel en Eline Oppewal

Toetsing

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 vindt jaarlijks plaats en het programma bestaat uit talloze lezingen, workshops, presentaties/vertoningen op het gebied van Visual Effects. Daarnaast zijn er veel recruiters aanwezig op het FMX die je advies kunnen geven over een mogelijke toekomstige werkplek.

Leerdoelen

- Je ontwikkelt 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
7. Communicatief vermogen

Onderwijsvorm

Zelfstudie

Docent

Annet Saatrübe

Toetsing

Een verslag van twee A4's

Beoordeling:

- Een voldoende resultaat van het verslag

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, Etude, LFO)



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 kunnen 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 quizzen
- 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 al aanwezig zijn of nog verder ontwikkeld moeten worden. De uitkomsten worden door jou gebruikt om in het derde en vierde jaar aan je competenties te werken in het specialisatieblok en tijdens de afstudeerfilms.

Leerdoel

- Je kunt 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

Toetsing

Een afstudeerplan

Beoordeling

- een voldoende benoeming van de leerdoelen
- aanwezigheid bij de gesprekken
- Upload op de DLO van het afstudeerplandocument

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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

Gedragindicatoren:

- 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.

