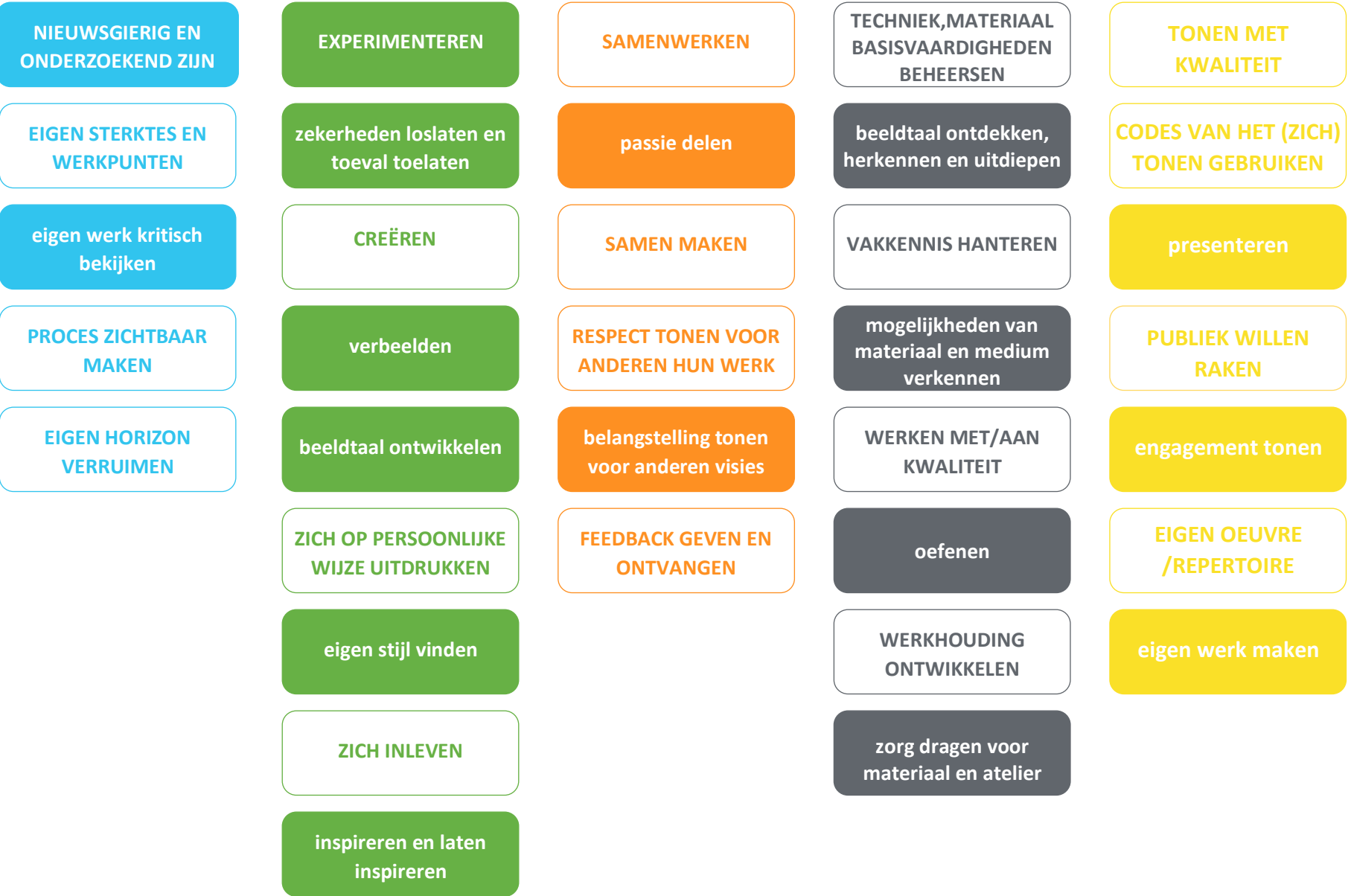


Vijf vertrekpunten



Inzetten op



Onderbouwd door

► VAKTECHNISCHE COMPETENTIES

- Experimenteren met technieken, opbouw, verhaal, structuur en textuur, belichting, klanken en geluiden.
- Kennis maken met technische hulpmiddelen (hard- en software) om beelden en geluid te plaatsen in de tijd.
- Ontdekken van verschillende en specifieke mogelijkheden in de te onderscheiden animatietechnieken.



► SPECIFIEKE DOELSTELLINGEN

- In team werken en eigen inbreng afstemmen op het geheel.
- Vanuit onderzoek/waarneming/beschouwing/fantasie gedachten en ideeën door middel van een schets/ storyboard vastleggen.

Intake gesprek

- - Waarom koos je voor animatiefilm?
om dat het er mij leuk uit zag
-Wat zie je je allemaal verwezenlijken dit academiejaar?
een filmpje maken zonder hulp
- Bij welke pijler voel je jou goed? onderzoeker, vakman, performer, kunstenaar en samenspeler kunstenaar
- Rond welk thema zou je graag eens werken dit academiejaar?
avengers
-Rond welke techniek zou je dit academiejaar willen werken?
klei animatie

► STERKE PUNTEN

ijverig,zet door
Goede vormgever

► WERKPUNTEN

toepassen van de bewegingsleer
computertechnisch

Kunsttijd

UNIEKE IK

