

*Bij deze praktijkopdracht hoort de theorie van hoofdstuk 2.*

## DEELTAAK 4.2. EEN INSTRUCTIEFILM MAKEN

### INLEIDING

Bij 'Leerlingen voor Leerlingen' worden ouderejaars leerlingen ingezet om hun jongere medeleerlingen te helpen.

Ze doen dit door, onder begeleiding van de vakdocent en een mediaspecialist, een filmpje op te nemen waarin ze veel voorkomende vragen beantwoorden. Leerlingen uit lagere klassen kunnen dit filmpje op elk moment bekijken.

De filmpjes zorgen ervoor dat docenten in hun klas een uitleg niet opnieuw hoeven te geven. Snapt de leerling de stof niet, dan staat er een filmpje klaar dat zowel op school als thuis steeds opnieuw bekeken kan worden.

Soms begrijpen de leerlingen de uitleg van de docent niet en kan een andere leerling het in eigen woorden op een andere manier uitleggen.

### DE OPDRACHT

Deze opdracht is een groepsopdracht. Je werkt in een groepje van 2 of 3 personen. De docent bepaalt mede de samenstelling van de groepjes.

Iedereen is wel ergens goed in op school. Bedenk in welk vak jullie goed zijn.

Hoe kunnen jullie andere leerlingen, die niet zo goed zijn in dat vak, helpen?

Maak een instructiefilm voor het vak waar jullie goed in zijn.

Overleg met de vakdocent over het onderwerp en waarover de uitleg in de film zal gaan.



Deze praktijkopdracht bestaat uit de volgende deelopdrachten:

Deelopdracht 1	Planning
Deelopdracht 2	Onderzoek
Deelopdracht 3	Het script
Deelopdracht 4	Het storyboard
Deelopdracht 5	Het draaiboek
Deelopdracht 6	Filmen en monteren
Deelopdracht 7	Presentatie
Deelopdracht 8	Evaluatie

## DOELSTELLING

De doelstellingen van deze opdracht zijn:

- Je kunt een uitleg schrijven die voldoet aan de eisen van de vakdocent.
- Je kunt gebruik maken van verschillende genres beeldmateriaal.
- Je kunt een camera gebruiken en beeldmateriaal maken vanuit verschillende camerastandpunten.
- Je kunt een script schrijven.
- Je kunt een script uitwerken in een storyboard.
- Je kunt een draaiboek en een taakverdeling maken.
- Je kunt een apparatuur- en materiaallijst maken voor het maken van opnames.
- Je kunt opnames maken aan de hand van het draaiboek.
- Je kunt geluid synchroon invoegen.
- Je kunt beeldmateriaal samenvoegen in een filmbewerkingsprogramma.

## UITVOERING EN BEOORDELING

Jullie maken deze praktijkopdracht. Doorloop alle deelopdrachten. De laatste deelopdracht, Evaluatie, maakt iedere leerling individueel. De docent beoordeelt de resultaten met behulp van het beoordelingschema.

## BEOORDELING PRAKTIJKOPDRACHT D&P P4.2.

<b>Vak:</b>	<b>D&amp;P P4.2. Een instructie- of voorlichtingsfilm maken</b>	<b>Datum:</b>	
<b>Docent:</b>			
<b>Naam leerling:</b>		<b>Max. punten</b>	<b>Behaald</b>
Plannen en onderzoek	Activiteitenlijst en plan van aanpak	10	
	Verlag beeldvorming	5	
	Informatieonderzoek	5	
	Onderzoek genres beeldmateriaal	5	
Uitvoering	Verhaal	5	
	Script	5	
	Storyboard	5	
	Draaiboek	5	
	Montage (volgorde)	5	
Eindproduct: De film	Leader	5	
	Aftiteling	5	
	Belichting	5	
	Geluid	5	
	Montage (continuïteit)	5	
Verzorging/netheid/lay-out		10	
Presentatie		15	
Totaal		100	

## DEELOPDRACHT 1 PLANNING

In deze praktijkopdracht gaan jullie een aantal activiteiten (werkzaamheden) uitvoeren. Deze activiteiten zullen in een bepaalde volgorde worden uitgevoerd. In deze samenwerkingsopdracht kunnen jullie de activiteiten verdelen, wie gaat wat doen.

In het schema hieronder zien jullie de tijd die je hebt om de verschillende deelopdrachten te maken.

Praktijkopdracht D&P P4.2. Een instructie- of voorlichtingsfilm maken	
Maximaal aantal lesuren	Opdrachten
2 lesuren	DEELOPDRACHT 1 PLANNING Activiteitenlijst en plan van aanpak maken
4 lesuren	DEELOPDRACHT 2 ONDERZOEK Beeldvorming, informatieonderzoek, onderzoek genres beeldmateriaal.
2 lesuren	DEELOPDRACHT 3 HET VERHAAL
4 lesuren	DEELOPDRACHT 4 HET SCRIPT EN STORYBOARD
2 lesuren	DEELOPDRACHT 5 EEN DRAAIBOEK MAKEN
8 lesuren	DEELOPDRACHT 6 PRODUCTIE EN MONTAGE
30 minuten	DEELOPDRACHT 7 PRESENTATIE
30 minuten	DEELOPDRACHT 8 EVALUATIE

## Deelopdracht 1.01.



- a. Voordat jullie verder werken aan deze opdracht maak je **een lijst met activiteiten**. Je schrijft op wat jullie gaan doen om deze opdracht goed uit te voeren.

Maak deze lijst in Word, sla de lijst op en print deze uit.

- b. Maak een planning van deze activiteiten: **een plan van aanpak (PVA)**.

In het plan van aanpak zet je:

- de activiteiten in de juiste volgorde;
- wanneer de activiteit wordt uitgevoerd;
- de tijd die wordt besteed aan de activiteit;
- wie de activiteit uitvoert;
- wanneer het klaar moet zijn.

Maak het PVA in Word, sla de lijst op en print deze uit.

Bespreek de activiteitenlijst en het plan van aanpak met de docent. Hij geeft je dan een:

- **GO** (je mag verder met het uitvoeren van de opdracht) of
- **NO GO** (jullie moeten het verbeteren).



## VOORBEELD PVA

Actie	Wat ga je doen?	Wie gaat het doen?	Wanneer start?	Hoe lang?	Wanneer klaar?	Wat heb je nodig?
<b>Opdracht</b>						
Deelopdracht 1 planning	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
Deelopdracht 2 onderzoek	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
	activiteit					
ENZOVOORT						

**Deelopdracht 2.01.****Beeldvorming.**

Wat is een goede instructiefilm voor leerlingen?

Op de website 'Leerlingen voor leerlingen' staan diverse instructiefilmpjes. Bekijk op deze website van 'Leerlingen voor leerlingen' vier instructiefilmpjes.

Beoordeel de vier filmpjes op de volgende onderdelen:

1. Dit filmpje helpt mij bij het vinden van een antwoord op mijn vraag.
2. Ik begrijp de uitleg.
3. Het filmpje past goed bij de uitleg.
4. De uitleg is goed verstaanbaar.
5. Ik zou dit filmpje aanraden aan mijn klasgenoten.

Onderdeel	Titel film 1:
1.	Ja/nee, omdat
2.	Ja/nee, omdat
3.	Ja/nee, omdat
4.	Ja/nee, omdat
5.	Ja/nee, omdat

Onderdeel	Titel film 2:
1.	Ja/nee, omdat
2.	Ja/nee, omdat
3.	Ja/nee, omdat
4.	Ja/nee, omdat
5.	Ja/nee, omdat

Onderdeel	Titel film 3:
1.	Ja/nee, omdat
2.	Ja/nee, omdat
3.	Ja/nee, omdat
4.	Ja/nee, omdat
5.	Ja/nee, omdat



Onderdeel	Titel film 4:
1.	Ja/nee, omdat
2.	Ja/nee, omdat
3.	Ja/nee, omdat
4.	Ja/nee, omdat
5.	Ja/nee, omdat

Verwerk de beoordelingen van de filmpjes in een kort verslag. Sluit het verslag af met het schrijven van een conclusie waaraan een goede instructiefilm moet voldoen.

### Deelopdracht 2.02.



#### Onderzoek naar informatie

Dit is een belangrijke stap in het project. Met goed onderzoek naar de informatie ben je beter in staat om een goede instructiefilm te maken. Ook als je al veel weet over het onderwerp.

Keuzes die je maakt moeten goed onderbouwd worden. Je informatie moet correct zijn.



Doe dit onderzoek volgens deze stappen:

- **Stap 1**  
Bepaal de doelgroep, voor wie gaan jullie de instructiefilm maken.
- **Stap 2**  
Bepaal het onderwerp, waar gaat de uitleg over.
- **Stap 3**  
Zoek informatie over het onderwerp in leerboeken.
- **Stap 4**  
Onderzoek of er nog meer informatiebronnen zijn over het onderwerp.
- **Stap 5**  
Bespreek met de docent welke informatie in de film moet worden gegeven.

Maak van dit onderzoek naar informatie een verslag waarin je de genoemde stappen hebt uitgewerkt.

### Deelopdracht 2.03.



#### Onderzoek naar genres

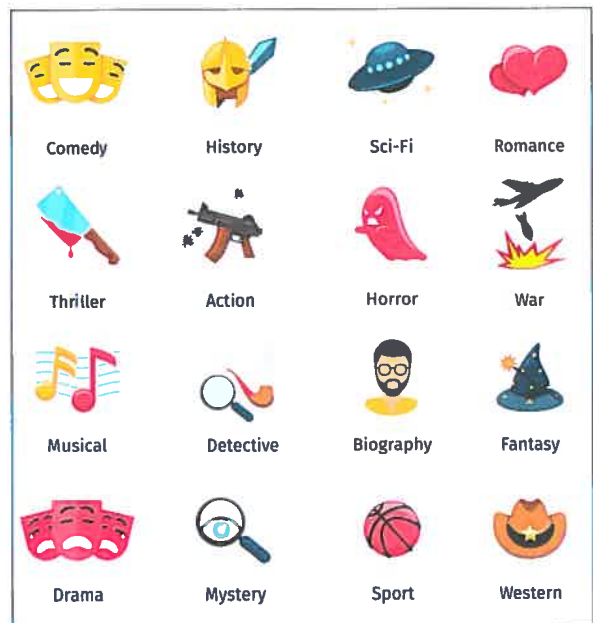
Er zijn verschillende soorten films. Films worden verdeeld in categorieën, we noemen die categorieën: filmgenres.

Welk filmgenre gaan jullie gebruiken bij het maken van de instructiefilm?

Doe onderzoek naar de filmgenres die in de tabel staan.

Vermeld van elk filmgenre:

- het doel;
  - de kenmerken van het genre.
- a. Verwerk de gegevens van het onderzoek in een tabel volgens het voorbeeld hieronder. Vul de tabel in.



Genre	Doel	Kenmerk
Animatie		
Actie		
Biografie		
Drama		
Fantasie		
Historisch		
Jeugd		
Komedie		

b. Kies het genre dat jullie gaan gebruiken voor de instructiefilm.

---

### Deelopdracht 3.01.



#### Het verhaal

Het is nu belangrijk om van jullie gevonden informatie een goed verhaal te schrijven. Verwerk de informatie in een goed opgebouwde uitleg en laat het verhaal controleren bij de vakdocent. Indien jullie verhaal wordt goedgekeurd, dan mogen jullie door naar de volgende stap; het schrijven van een script.

Eisen aan het verhaal:

- minimale lengte is 500 woorden;
- goede opbouw van de uitleg;
- goed Nederlands taalgebruik.

Maak het verhaal in Word en lever het in bij je docent. Na goedkeuring door de docent ga je door naar deelopdracht 3.02.

### Deelopdracht 3.02.



#### Het script

Als het verhaal is goedgekeurd dan is het tijd om het script te schrijven.

Denk aan de drie terugkerende elementen (in volgorde) van een script:

- kop
- verhaal/vertelling
- dialoog

Kijk nog even in hoofdstuk 2 voor de toelichting.

Maak het script op de computer.

Bespreek het script met de docent. Hij geeft je dan een:

- **GO** (je mag verder met het uitvoeren van de opdracht) of
- **NO GO** (jullie moeten het script verbeteren).

## DEELOPDRACHT 4 HET STORYBOARD

### Deelopdracht 4.01.



Het script is goedgekeurd. Nu is het tijd om bij de beschrijvingen van de scènes in beelden te vormen.

Maak een storyboard waarin je van elke scène een tekening maakt van het beeld dat de kijker gaat zien.

### Deelopdracht 4.02.\*



Schrijf bij elke tekening:

- duur van het shot;
- camerapositie;
- aanvullende informatie (bv over locaties of personages).

**Een storyboard maken doe je zo:**

- Teken op een vel papier, vakjes met daaronder een paar tekstregels, dat kan natuurlijk ook op de computer.
- Lees de omschrijving van een scène in het script.
- Denk na over het beeld dat je voor je ziet.
- Teken de scène in het vierkante vakje.
- Zet op de tekstregel de aanvullende informatie over locatie, camerapositie en tijdsduur van de scène.

Lever het storyboard in bij de docent.

Scene	Duration	Scene	Duration	Scene	Duration
Scene	Duration	Scene	Duration	Scene	Duration

Voorbeeld van de lay-out van een storyboard



Na goedkeuring van de docent gaan jullie de film produceren. Neem het beeld en geluidsmateriaal op.

Iedereen moet zich aan het draaiboek houden. Zorg er voor dat je docent op de hoogte is van het film- en montageproces.

Maak gebruik van het stappenplan van Windows live movie maker.

Kies, zodra de opnames klaar zijn, een filmbewerkingsprogramma waarmee je de film gaat monteren.



### FILMMONTAGE MET WINDOWS LIVE MOVIE MAKER

Windows live movie maker is een programma waarmee je eenvoudig een film kunt monteren.

Je kunt het programma gratis downloaden van de Microsoft website.

Volg het stappenplan om een film te monteren.



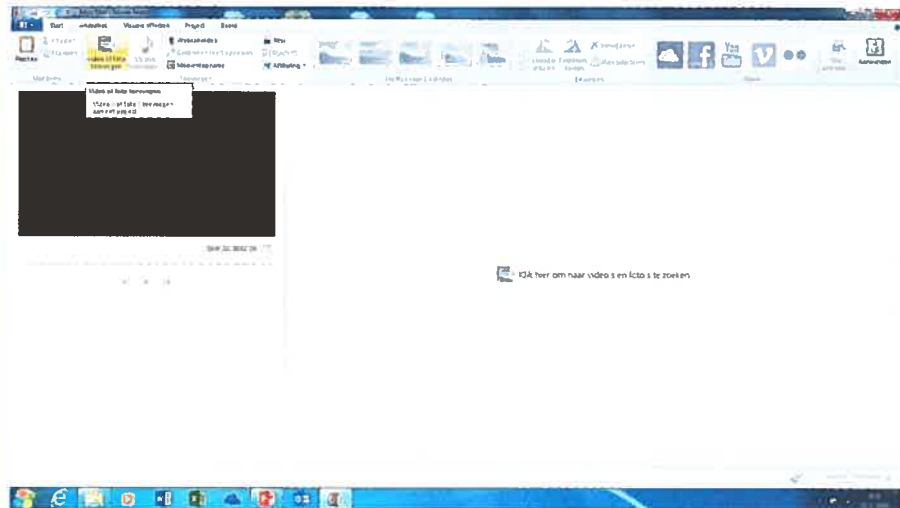


**Stap 4**  
Video of foto  
toevoegen

Je gaat nu een video invoegen.

- Klik in de menubalk op de knop video of foto invoegen.
- Ga naar de map waar je je video bestanden hebt opgeslagen en selecteer het videofragment of de foto die je wilt invoegen.
- Klik nu op openen, het video bestand wordt nu geladen in Moviemaker.

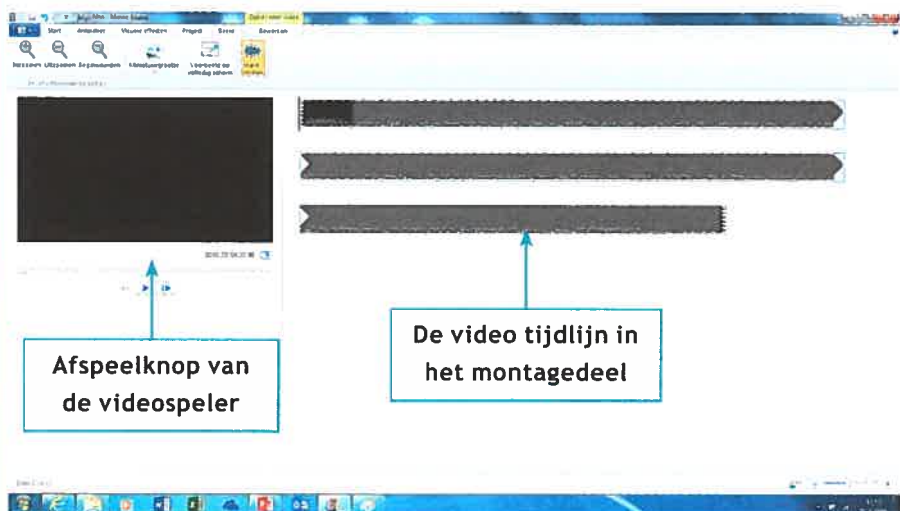
Op deze manier kun je nog meer video's en foto's toevoegen.



**Stap 5**  
Geladen video en  
schermindeling

Het beeld ziet er nu zo uit. Links zie je een zwart scherm met daaronder een tijdbalk en knoppen Dit is de videospeler.

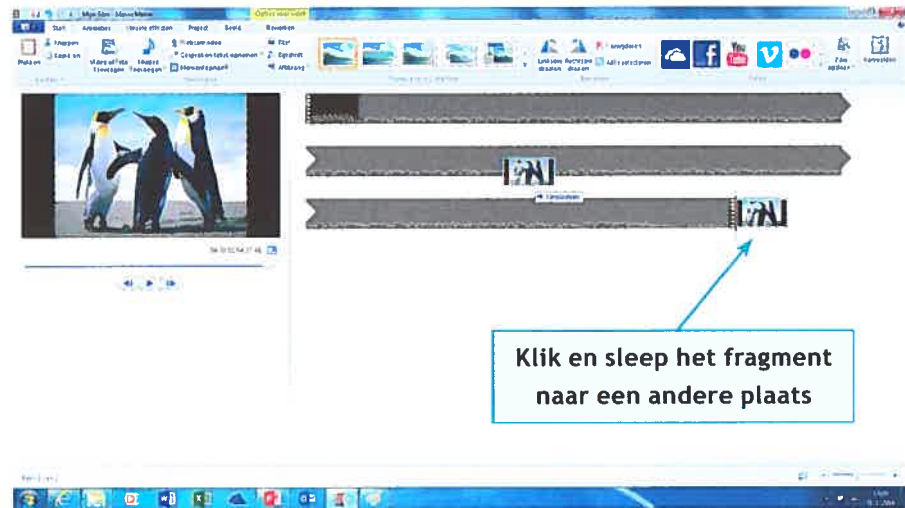
- Door op de knop afspeelknop te klikken kun je de video bekijken. In het rechterdeel van scherm zie je het montagevak met de tijdlijn van de beeldfragmenten. Hier staan de videofragmenten en hier kun je de film bewerken.



**Stap 6**  
Volgorde  
van afspelen  
veranderen

De volgorde van het afspelen van de beelden bepaal je in het montagevak. De volgorde verander je door te slepen.

- Klik op het beeldfragment dat je wilt verplaatsen.
- Sleep het door het montagevak en plaats het op de plek waar je het wilt hebben.



**Stap 7**  
Startpunt en  
eindpunt instellen

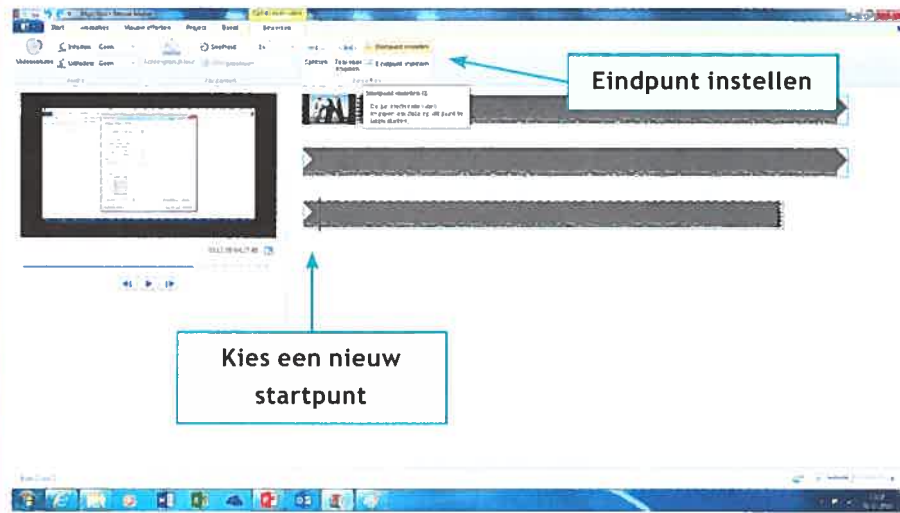
Als je het eerste deel van een beeldfragment niet wilt laten staan kun je het eerste deel verwijderen door het startpunt aan te passen. Dat doe je als volgt:

- Klik op het beeldfragment.
- Klik in de menubalk op bewerken.

In het beeldfragment staat een verticale streep.

- Sleep deze streep naar de plek waar je wilt beginnen.
- Klik op startpunt instellen.

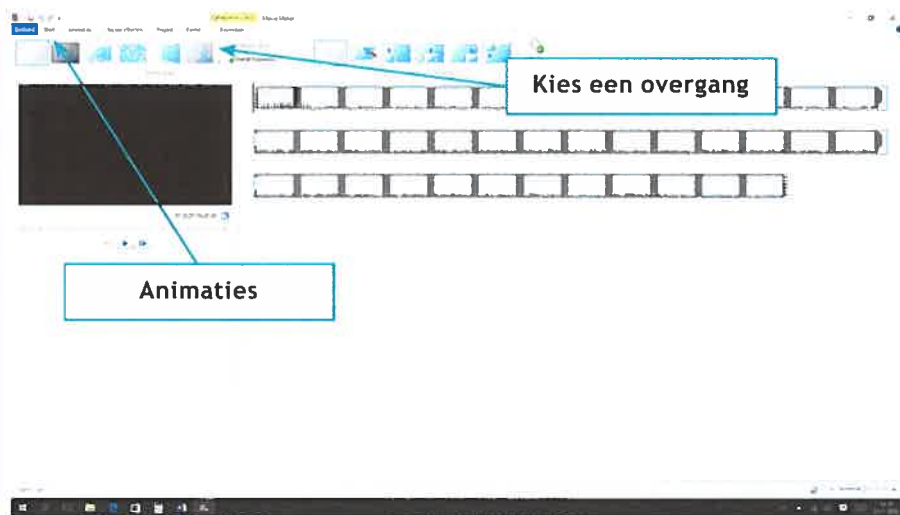
Het fragment is nu aan het begin ingekort.  
Je kunt een beeldfragment ook aan het eind inkorten. Dat doe je op dezelfde manier, je kiest dan eindpunt instellen.



### Stap 8 Overgangen toevoegen

Je kunt overgangen tussen de verschillende beeldfragmenten invoegen.

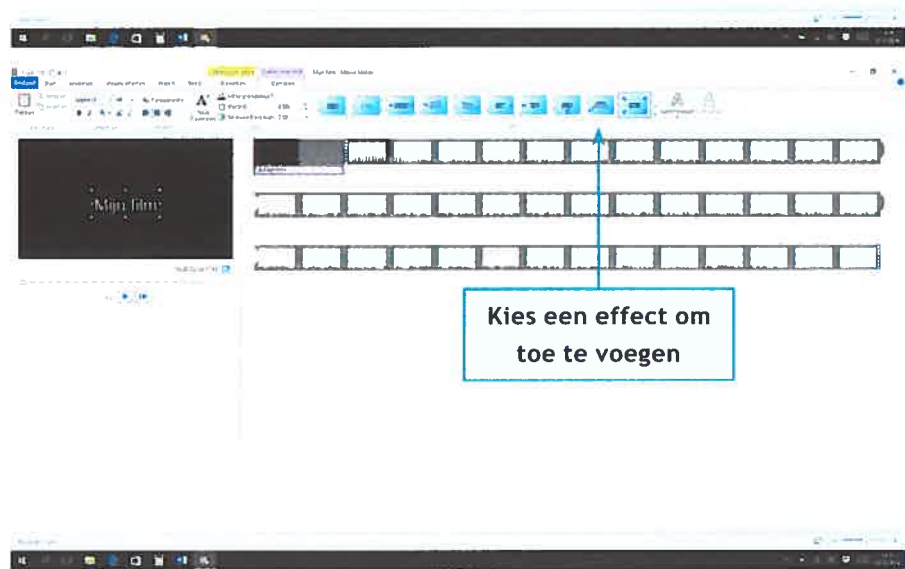
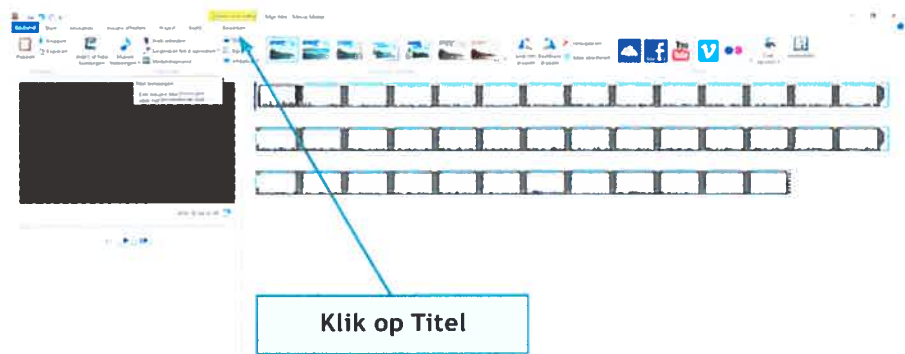
- Klik in de menubalk op Animaties.
- Klik op het beeldfragment waar de overgang moet komen.
- Kies een overgang die je wilt gebruiken.
- Klik op de afspelenknop.



## Stap 9 Titels toevoegen

Je kunt een film of beeldfragment beginnen met een inleiding, een titel.

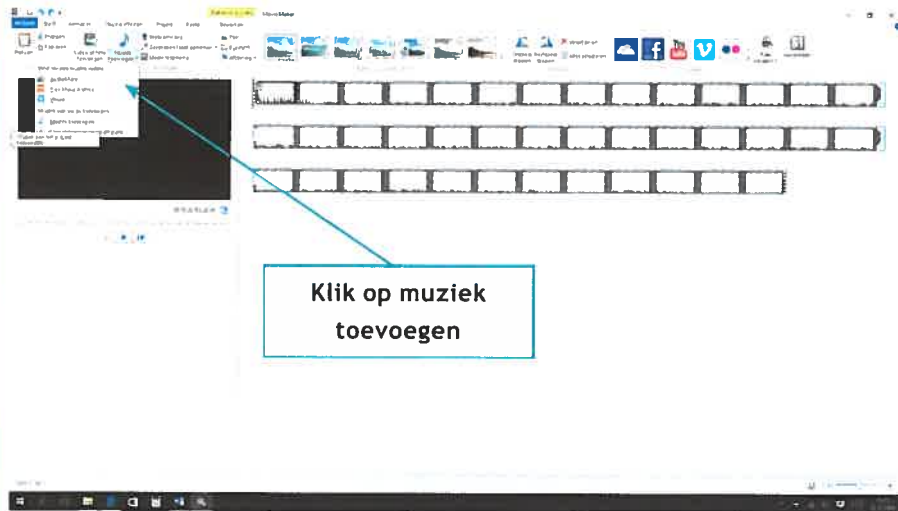
- Om een titel toe te voegen klik je in de menubalk op start.
- Klik op het fragment waar de titel voor moet komen.
- Klik op Titel.
- Typ de tekst in waar [Hier tekst invoeren] staat.
- Bij tekstweergaveduur kun je aangeven hoelang de titel in beeld blijft.
- Je kunt ook het lettertype, de lettergrootte of de achtergrondkleur veranderen.
- Je kunt ook effecten toevoegen aan de titel.



**Stap 10**  
Muziek toevoegen

Bij beeldfragmenten, titels en de aftiteling kun je ook muziek of geluid toevoegen.

- Klik in de menubalk op start.
- Klik op muziek toevoegen.
- Kies het audiobestand dat je wilt toevoegen.



**Stap 11**  
Opties voor muziek

Na het toevoegen van muziek zie je in het montagedeel de audiotijdlijn. Boven het startmenu zie je een groene menuknop “Opties voor muziek” staan. Klik op deze knop om de muziek te bewerken. Je kunt hier:

- het volume van de muziek veranderen;
- de muziek laten infaden (van zacht beginnen) en uitfaden(naar zacht eindigen);
- de start- en eindtijd van de muziek veranderen.



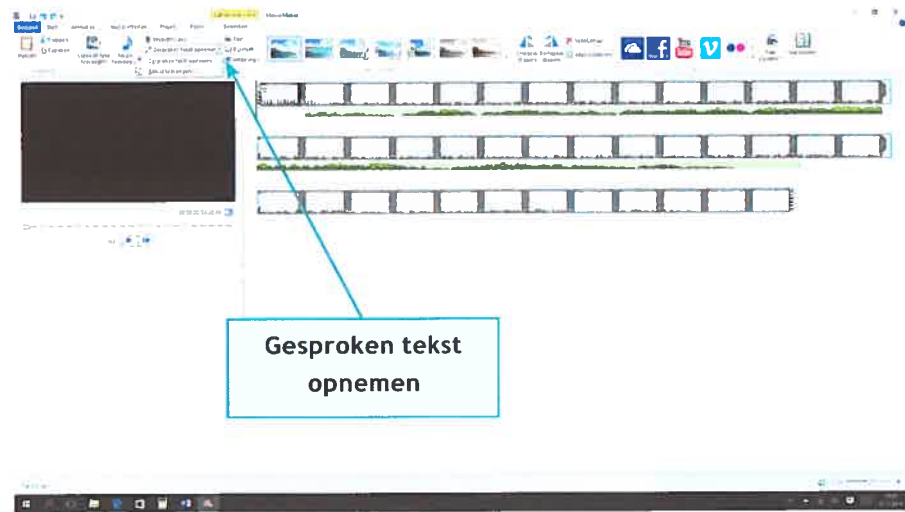
**Stap 12**  
**Gesproken tekst**  
**toevoegen**

Je kunt op twee manieren gesproken tekst toevoegen aan de beeldfragmenten.

- Klik op het beeldfragment waar je een gesproken tekst wilt inspreken.
- Klik in de menubalk op Start.
- Klik op de pijl naar onderen naast het vakje “Gesproken tekst opnemen”.

Je ziet nu 2 opties:

- “Gesproken tekst opnemen”, je kunt hier de tekst bij het fragment inspreken.
- “Geluid toevoegen”, je kunt hier een audiobestand met de ingesproken tekst invoegen.



**Stap 13**  
**Opties voor**  
**gesproken tekst**

Nadat je de gesproken tekst hebt opgenomen zie je in het montagedeel een extra tijdlijn.

Boven de menubalk zie je een oranje menuknop “Opties voor gesproken tekst” in beeld. Klik hierop om de gesproken tekst te bewerken. Je kunt:

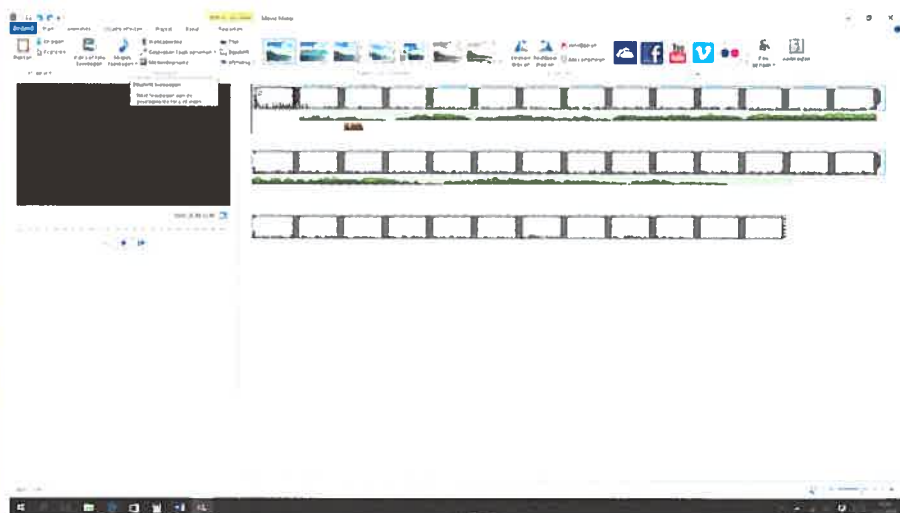
- het volume veranderen;
- de gesproken tekst infaden en uitfaden;
- de start- en eindtijd van de gesproken tekst aanpassen.



**Stap 14**  
**Tekst invoegen**

Je kunt in een beeldfragment een tekst toevoegen. Klik op het fragment waar je een tekst aan wilt toevoegen.

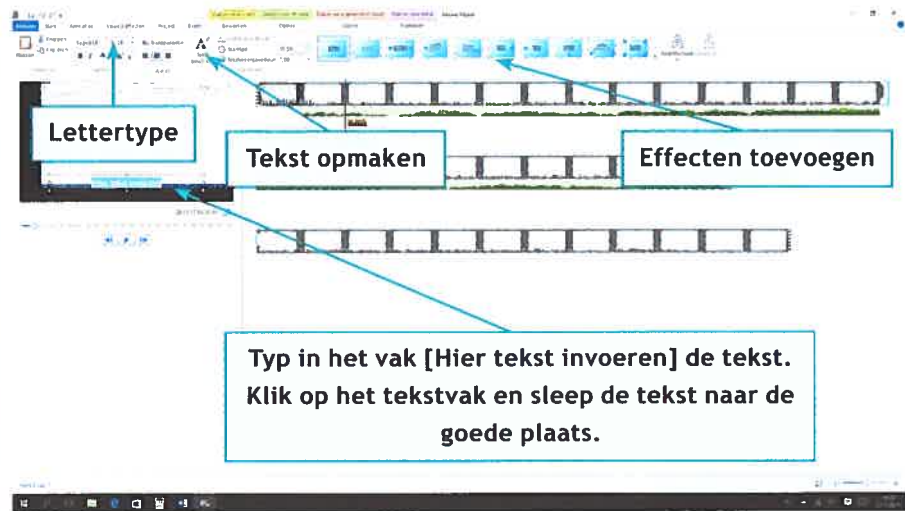
- Klik op start.
- Klik op de optie “Bijscript”.



**Stap 15**  
Tekst invoeren en bewerken

In het beeldscherm van de videospeler zie je een tekstvak [Hier tekst invoeren] staan. Boven de menubalk zie je een paarse menuknop met Opties voor tekst. Je kunt hier:

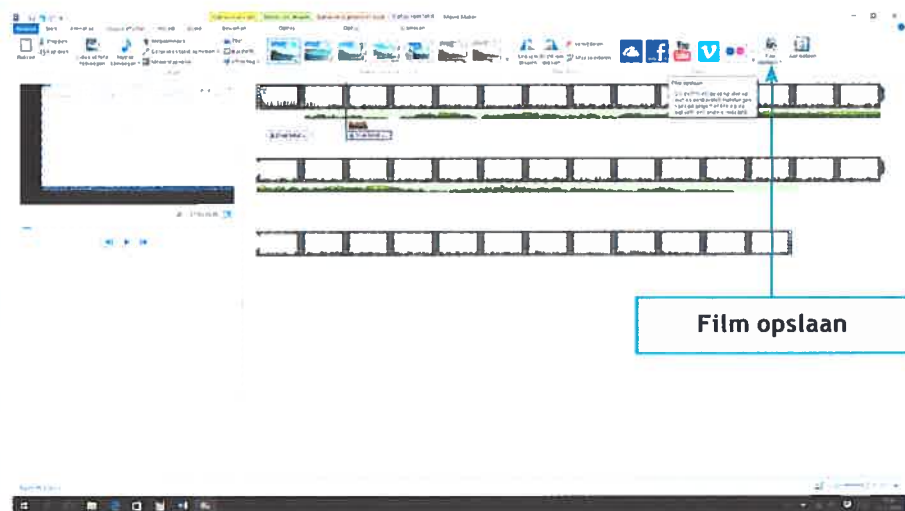
- het lettertype veranderen;
- de tekst opmaken;
- starttijd en tijdsduur van de tekst aanpassen;
- effecten aan de tekst toevoegen.



**Stap 16**  
De film opslaan

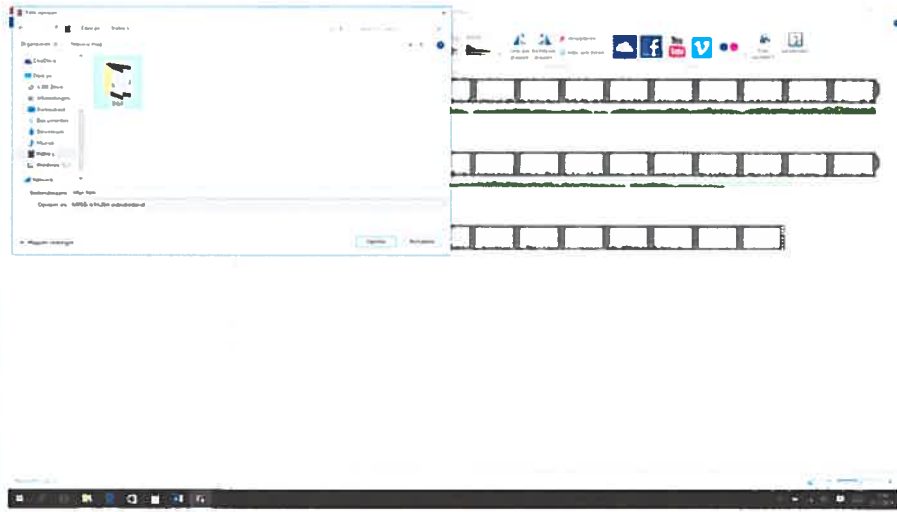
Je hebt de montage van de film af. Nu moet je het project opslaan als film.

- Klik op start.
- Klik aan de rechterkant van de menubalk op “Film opslaan”.





- Kies de map waarin je de fimbstanden hebt opgeslagen.
- Geef de film een bestandsnaam.
- Kies bij opslaan als “MPEG-4/H.264-videobestand”.



## DEELOPDRACHT 7 PRESENTEREN

### Deelopdracht 7.01.





Presenteer het eindproduct, de film, aan de docent. Vertel bij de presentatie over de stappen die jullie hebben gedaan om de film te maken.

Maak de presentatie in PowerPoint.

De presentatie bevat in ieder geval de volgende dia's:

- Dia 1 Titelpagina (namen leerlingen)
- Dia 2 Vooronderzoek
- Dia 3 Onderzoek naar informatie
- Dia 4 Onderzoek naar genres
- Dia 5 Script, storyboard en draaiboek
- Dia 6 Filmen en monteren
- Dia 7 Bronvermelding
- Dia 8 Het eindproduct: de film (laat hier de film zien)

Verdeel de taken. Ieder van jullie moet tijdens de presentatie aan het woord komen.

-  Gebruik de werkkaart: een PowerPoint presentatie maken.
-  Gebruik de werkkaart: een presentatie geven.



## DEELOPDRACHT 8 EVALUATIE

Deze opdracht maakt iedere leerling **individueel**, met uitzondering van de evaluatie van de planning, deze maak je samen.

Je hebt nu de praktijkopdracht afgerond. Na iedere praktijkopdracht ga je evalueren. Evalueren is het achteraf bespreken van een bepaalde activiteit.

- Evalueren kun je met iedereen doen die bij de activiteit betrokken was.
- Door te evalueren krijg je een beter inzicht in de werkwijze en aanpak.
- Door te evalueren handel je in de toekomst misschien anders of ga je anders om met bepaalde gebeurtenissen.

Na elke opdracht ga je ook reflecteren. Reflecteren is het overzien, nadenken over jezelf, je gedrag of over jouw eigen activiteit.

- Het doel van reflecteren is het vergroten van begrip en inzicht en het verbeteren van je gedrag.
- Reflecteren op het leerproces kan je helpen effectiever te leren en de leerstof beter te onthouden.

Het is dus de bedoeling dat je van evalueren en reflecteren leert. Maak onderstaande vragen en probeer een zo duidelijk mogelijk antwoord te geven.

### Deelopdracht 8.01.



Leg in eigen woorden uit wat je van deze opdracht geleerd hebt.

---

---

### Deelopdracht 8.02.



Welke onderdelen heb je het leukst gevonden? Leg ook uit waarom.

---

---

### Deelopdracht 8.03.



Welke onderdelen vond je het minst leuk? Leg uit waarom.

---

---

### Deelopdracht 8.04.



Je hebt in deelopdracht 1 een planning gekregen. Evalueer per deelopdracht de planning. Overleg waar het eventueel mis is gegaan en waarom. Hier kun je in de toekomst weer van leren.

Praktijkopdracht D&P P4.2. Een instructie- of voorlichtingsfilm maken		
Maximaal aantal lesuren	Opdrachten	Is de planning behaald? Geef toelichting
2 lesuren	DEELOPDRACHT 1 PLANNING  Activiteitenlijst en plan van aanpak maken.	
4 lesuren	DEELOPDRACHT 2 ONDERZOEK  Beeldvorming, informatieonderzoek, onderzoek genres beeldmateriaal.	
2 lesuren	DEELOPDRACHT 3 HET VERHAAL	
4 lesuren	DEELOPDRACHT 4 HET SCRIPT EN STORYBOARD	
2 lesuren	DEELOPDRACHT 5 EEN DRAAIBOEK MAKEN	

8 lesuren	DEELOPDRACHT 6 PRODUCTIE EN MONTAGE	
30 minuten	DEELOPDRACHT 7 PRESENTATIE	
30 minuten	DEELOPDRACHT 8 EVALUATIE	

### Deelopdracht 8.05.



Beschrijf hoe je de samenwerking met je groepsgenoten hebt ervaren.

---



---



---

### Deelopdracht 8.06.



Wat zou je bij het maken van een volgende praktijkopdracht anders doen? Noem enkele verbeterpunten.

---



---



---

### Deelopdracht 8.07.



Je hebt een praktijkopdracht gemaakt over het ontwerpen en maken van films. Wil je dit soort werk later doen? Motiveer je keuze.

Ja / nee, omdat \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Deelopdracht 8.08.



Er zijn veel mensen die dit werk willen doen. Hoe kun jij je kansen op het krijgen van werk vergroten? Geef 2 mogelijkheden.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### Deelopdracht 8.09.

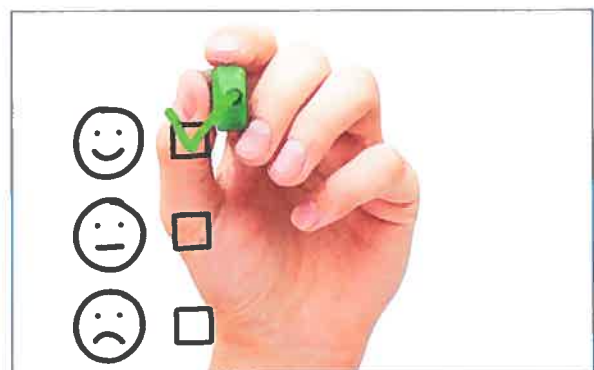


Noteer minstens 3 vaardigheden die je nodig hebt om dit werk goed te kunnen doen.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## 2.1. INLEIDING

Met een film kun je ingewikkelde onderwerpen meestal beter uitleggen dan met tekst. Een geschreven instructie wordt lang niet altijd goed gelezen. Met een instructiefilm breng je informatie over in beeld én geluid.

Hoe maak je een goede instructiefilm?

## 2.2. DOELSTELLINGEN

In dit hoofdstuk leer je hoe je een goede instructiefilm kunt maken.

Je leert:

- hoe je een camera gebruikt;
- wat camerastandpunten zijn;
- hoe je een script schrijft;
- hoe je het script uitwerkt in een storyboard;
- een draaiboek maken.

## 2.3. DE CAMERA

Het is belangrijk dat je, voordat je een camera gaat gebruiken, hier volledig vertrouwd mee bent. Je moet weten waarvoor iedere knop, instelling of ring dient en welke gevolgen dat heeft voor het beeld. Alleen dan ben je in staat om het beste beeld vast te leggen.

De belangrijkste functies van een camera zijn:

- **Focus**  
Door de focus in te stellen bepaal je wat er scherp in beeld moet komen. Scherpstellen kan op twee manieren; automatisch en handmatig. Automatische scherpstelling, autofocus, is handig als er meerdere bewegende personen of objecten op afstand scherp in beeld moeten komen.

- **Zoom**  
Met de zoomfunctie van de camera kun je in- en uitzoomen. Zoom je uit dan wordt de opnamehoek vergroot (panoramabeeld).  
Zoom je in dan wordt de opnamehoek verkleind (telelens).
- **Diafragma**  
Zonder licht is er geen beeld. Hoeveel licht er door de lens op de sensor van de camera valt, wordt bepaald door de grootte van de lensopening.  
De grootte van de lensopening is te veranderen door het diafragma aan te passen.  
Het diafragma wordt uitgedrukt in F-waarden oplopend van F1.6 tot F11. Hoe lager de diafragawaarde, hoe meer licht er wordt opgevangen.
- **Scherptediepte instelling**  
Bij de keuze voor een diafragawaarde moet je ook rekening houden met de scherptediepte verhouding in het beeld. De scherptediepte bepaalt hoeveel personen of objecten er binnen een bepaalde afstand scherp in beeld komen. De scherptediepte neemt toe bij hogere diafragawaarden en neemt af bij lagere diafragawaarden.

Hoe je de camera moet gebruiken staat in de gebruikershandleiding die bij de camera wordt meegeleverd. Lees altijd de gebruikershandleiding goed voordat je met een camera gaat werken.

Er zijn verschillen soorten camera's de twee meest voorkomende zijn:

- **Camcorders:**  
Veel gebruikt door beginnende en gevorderde filmers.
- **Professionele camera's:**  
Neemt beeld en geluid op in hoogst mogelijke kwaliteit.  
Uit te breiden met extra lens, microfoon of videolamp.





## Opdracht 2.01.



- a. Beschrijf waarom je ingewikkelde onderwerpen beter kunt uitleggen met film dan met tekst.

---

---

---

---

- b. Met welke 4 belangrijke functies van een camera moet je vertrouwd zijn voordat je gaat filmen?

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

- c. Wat moet je altijd als eerste doen als je voor de eerste keer met camera gaat werken?

---

---

---



d. Welke 4 belangrijke functies moet je goed kunnen instellen voordat je met de camera gaat filmen?

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

e. Noem 2 voordelen van een professionele camera in vergelijking met een camcorder.

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

## 2.4. HET BEELDKADER EN CAMERASTANDPUNTEN

Wat de kijker ziet en welke sfeer er ontstaat wordt bepaald door de manier waarop je de scènes in beeld brengt. Hoe je de camera beweegt, op welke hoogte en vanuit welke hoek, heeft grote invloed op het beeld.

Hieronder zie je een omschrijving van beeldkaders en camerastandpunten die belangrijk zijn bij het maken van een film.

*Met beeldkaders bepaal je wat je gaat filmen, wat is er op het beeld te zien.*

De beeldkaders die je kunt gebruiken zijn:

Extra long shot / Groot totaal shot	Een shot waarbij je een overzicht te zien krijgt. Je ziet de locatie, de acteurs; het is een duidelijk geheel.
Long shot / Totaal shot	Het totaal shot laat al iets meer zien, de locatie wordt gedetailleerder en het wordt steeds duidelijker wat de acteurs doen.

Two shot	De term 'two shot' geeft aan hoeveel mensen je in beeld wil hebben. Wil je drie mensen, is het een 'three shot'.
Medium shot	Met een medium shot laat je de acteur beter zien. Een medium shot is van het middel tot en met het hoofd.
Medium close-up	Met dit beeldkader breng je de persoon van schouders tot en met hoofd in beeld. Doe dit beeldvullend en zorg dat de acteur er zo mooi mogelijk en zo duidelijk mogelijk op komt te staan.
Close-up	De close up is waarschijnlijk de meest bekende term. Met een close up zorg je ervoor dat de acteur alleen met het hoofd in beeld komt.
Big close-up / extreme close-up	Een variant op de close up is de extreme close up. Dit is (letterlijk) heel erg dichtbij.

*Met camerastandpunten bepaal je hoe je het beeld filmt. Vanuit welke hoek of plaats wordt het beeld opgenomen.*

**De camerastanden die je kunt gebruiken zijn:**

Normaal perspectief	Het meest voorkomende perspectief, ook in het dagelijks leven. De lens van de camera staat op ooghoogte van de acteur.
Vogelperspectief	Je kijkt op iemand neer. De camera staat hoger dan de acteur en is naar beneden gericht.
Kikvors perspectief	Door de camera laag te plaatsen met de lens schuin omhoog krijg je het kikvorsperspectief. Met het kikvorsperspectief bereik je dat hetgeen je filmt "groter" in beeld komt.
Point of view	Je kijkt als het ware met de persoon mee. Sterker nog, het lijkt net of jij als kijker die persoon bent. Je kijkt namelijk vanuit het 'point of view' van die acteur. Begin het point of view standpunt altijd met een shot van de persoon die je gaat volgen. Het volgende shot is het beeld wat de persoon zou zien (point of view).
Over-shoulder	Je kijkt mee over de schouder van de acteur naar de persoon met wie de acteur in gesprek is.

## Opdracht 2.02.



a. Beschrijf wat je kunt bepalen met beeldkaders.

---

---

---

---

b. Beschrijf wat je bepaalt met de camerastandpunten.

---

---

---

---

c. Beschrijf wat je kunt beïnvloeden bij het gebruik van beeldkaders en camerastandpunten.

---

---

---

---

d. Bedenk in wat voor soort scène/filmopname je gebruik zou maken van:

- Het vogelperspectief \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- Over-shoulder \_\_\_\_\_

- Close-up \_\_\_\_\_

## 2.5. HET SCRIPT

*Een script is een volledige uitwerking van een verhaal of gebeurtenis waarvan je een film gaat maken.*

Een script is opgedeeld in scènes.

*Een scène is een eenheid in tijd en plaats.*

In een script wordt de scène precies omschreven:

- hoe het beeld eruit komt te zien, waar staat de camera;
- wat de personages zeggen (dialogue);
- hoe personages iets zeggen;
- wat gebeurt er, wat doen de personages (actie).

Een script schrijf je in een bepaald format en een vaste volgorde zodat iedereen die meewerkt aan het filmen weet wat er moet gebeuren.

Bovenaan het script staat:

- Titel
- Geschreven door...
- Gebaseerd op...
- Datum

Het script bouw je op in onderdelen in een vaste volgorde:

Kop	<ul style="list-style-type: none"><li>• Scène nummer</li><li>• Scène titel</li><li>• Locatie van de camera in hoofdletters (binnen of buiten, INT. of EXT.)</li><li>• Scène locatie in hoofdletters (TUIN, WOONKAMER)</li><li>• Tijd in hoofdletters (DAG, AVOND, NACHT)</li></ul>
Verhaal/vertelling	<ul style="list-style-type: none"><li>• Actie (wat gebeurt er)</li><li>• Personages en omgeving (als een personage voor het EERST in beeld komt, wordt diens naam in hoofdletters geschreven)</li><li>• Geluiden (wat hoor je, geluidseffecten)</li></ul>
Dialog	<ul style="list-style-type: none"><li>• Het PERSONAGE dat spreekt staat bovenaan in hoofdletters</li><li>• Aanwijzingen voor acteurs (de manier waarop een personage iets zegt of doet staat tussen haakjes na de naam van het personage.</li><li>• De gesproken tekst (in spreektaal)</li></ul>

### Voorbeeldscript

#### SCÈNE 01

#### INT.SCHOOLKLAS.DAG

Een vol klaslokaal.

De leraar is nog niet binnen.

Op de achterste rij zitten twee vrienden Pieter (14) en (Daan) (15) onderuitgezakt wat verveeld om zich heen te kijken.

Camera (totaal shot), neemt beide vrienden langzaam van dichtbij in beeld (**two shot**).

*PIETER* (onderuitgezakt)

Ga jij na school nog iets doen of ga je meteen naar huis.

*DAAN* (haalt zijn schouders op)

Kweet niet

*PIETER* (lusteloos)

Voetballen?

Het hoofd van de school MENEER WIERSMA komt het klaslokaal binnen.  
De camera draait naar hem toe wanneer hij een mededeling wilt doen. (**mediumshot**)

*MENEER WIERSMA* (met harde stem) Luister allemaal.  
Jullie leraar de heer Van Dongen is helaas ziek.

Een gejuich stijgt op uit de schoolklas.

*MENEER WIERSMA* Juich maar niet te vroeg!  
Jullie hebben de rest van de middag weliswaar  
vrij maar ik geef jullie wel huiswerk mee!

Afkeurend geroezemoes klinkt in het klaslokaal. Camera draait naar de klas (**totaalshot**) van de klas.

---

### Opdracht 2.03.



- a. Geef een beschrijving van het script, vul de onderstaande zin aan.

Een script is \_\_\_\_\_

- b. Beschrijf wat een scène is.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

- c. Wat staat er in een script? Noem de 5 onderdelen van een script.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



- d. Noem de 4 punten waarmee je begint bij het schrijven van een script. Wat staat er bovenaan een script.

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

- e. Beschrijf waarom je de onderdelen van een script schrijft in een bepaalde volgorde.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

- f. Het script wordt opgebouwd in onderdelen. Noem hieronder de onderdelen van een script in de juiste volgorde en leg uit wat je bij elk onderdeel opschrijft.

Onderdeel 1: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Onderdeel 2: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Onderdeel 3: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 2.6. HET STORYBOARD

*Een storyboard is een soort ‘stripverhaal’ van het script. In een storyboard maak je tekeningen van de scènes. Je laat zien hoe de scène in beeld komt. Dat kunnen ook meerdere tekeningen per scène zijn.*

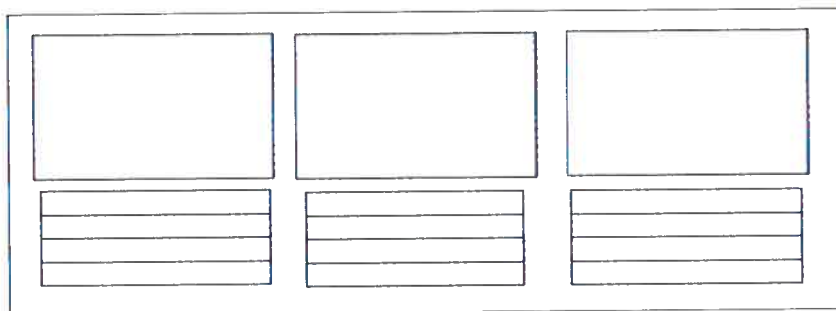
Kijk maar eens op internet met de zoekopdracht “voorbeelden storyboard”. Je ziet dan veel voorbeelden van een storyboard.

Een storyboard bestaat uit een verzameling tekeningen waarbij je informatie geeft over:

- duur van het shot;
- camerapositie;
- aanvullende informatie (bv. over locaties of personages).

Een storyboard maken doe je zo:

- Neem een vel papier en teken vakjes met daaronder een paar tekstregels, dat kan op papier, maar natuurlijk ook op de computer.
- Lees de omschrijving van een scène in het script.
- Denk na over het beeld dat je voor je ziet.
- Teken de scène in het vierkant.
- Zet op de tekstregel de aanvullende informatie over locatie, camerapositie, en tijdsduur van de scène.



## 2.7. HET DRAAIBOEK

In het draaiboek staat beschreven wat er tijdens de filmdag gebeurt:

- wanneer wordt er gefilmd;
- wat en wie er gefilmd wordt;
- waar de locatie is;
- welke materialen nodig zijn, camera's, licht, geluid;
- wat de filmcrew moet doen.

In het draaiboek is voor iedereen terug te vinden waarmee zij op de filmdag(en) rekening moeten houden.

In het draaiboek herken je de hoofdlijnen van het script.

Draaiboek					
Datum en tijd	Wat (welke scene wordt opgenomen)	Wie (welke personen zijn aanwezig)	Waar (locatie)	Materiaal (camera, belichting, en overige)	Overige

### Opdracht 2.04.



a. Welke informatie zet je bij de tekeningen in het storyboard? Noem er 3.

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

b. Leg uit waarom een draaiboek belangrijk is bij het maken van een film.

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## 2.8. LICHT\*

Zonder licht kun je geen foto, film of videobeeld maken.

De zon is onze grootste lichtbron. Bij een wolkeloze lucht is het zonlicht heel scherp. Het onderwerp wordt van 1 kant belicht en er ontstaat schaduw. Het zonlicht is erg fel en werkt als een **spotlight**. De zon is de enige lichtbron.



Als je buiten filmt bij een felle zon ontstaat er veel schaduw. Je kunt de schaduw verminderen door een tweede lichtbron te gebruiken. Dit noemen we een **invullicht**. Bij het filmen bij zonlicht, 1 lichtbron, wordt vaak een **reflectiescherm** gebruikt als 2e lichtbron. Het zonlicht wordt door het reflectiescherm weerkaatst richting het onderwerp. Daardoor vermindert de schaduw.

Bij een bewolkte lucht wordt het licht van de zon verstrooid. Het onderwerp wordt van alle kanten belicht, er is bijna geen schaduw. Dit noemen we ook wel “**diffuus licht**”.



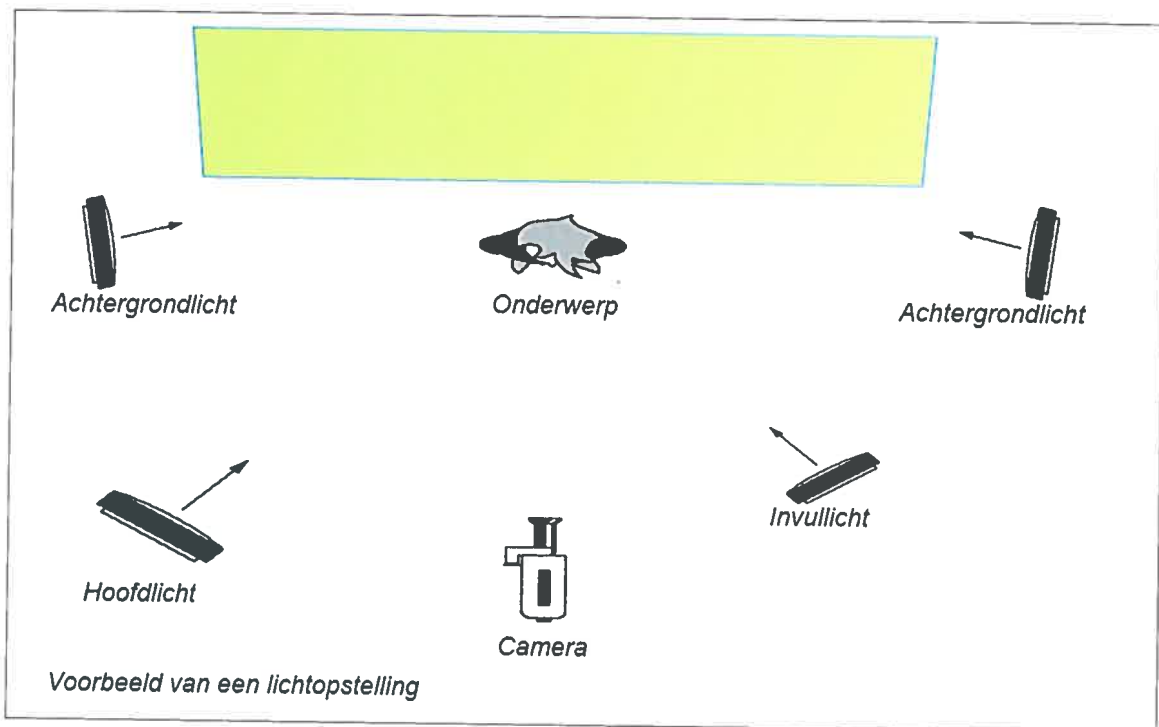
Als je binnen filmt, bijvoorbeeld in een studio, heb je weinig zonlicht. Je maakt dan gebruik van lampen als lichtbron. Er zijn verschillende lichtbronnen die je in een bepaalde opstelling neerzet.

- **Hoofdlicht:** Dit is de eerste lichtbron die je opstelt. Het hoofdlicht zorgt ervoor dat het onderwerp voldoende licht krijgt. Het hoofdlicht komt iets van boven het onderwerp, net als het licht van de zon. Voor het hoofdlicht wordt vaak een softbox gebruikt.
- De **softbox** geeft diffuus licht waardoor weinig schaduw ontstaat.
- **Invullicht:** Dit is de tweede lichtbron. De lichtsterkte van deze lichtbron is ongeveer de helft van de lichtsterkte van het hoofdlicht. De softbox wordt ook vaak als lichtbron gebruikt voor het invullicht.



Softbox

- **Achtergrondlicht:** Met deze lichtbron verlicht je de achtergrond. De lichtsterkte van het achtergrondlicht is bijna altijd minder dan de lichtsterkte van het hoofdlicht. Door achtergrondlicht te gebruiken komt het onderwerp iets los van de achtergrond. Er komt diepte in het beeld.
- **Spotlicht:** Met deze lichtbron geef je het onderwerp extra licht. Het valt extra op. De lichtsterkte van een spotlight is groter dan de lichtsterkte van de ander lichtbronnen. Het licht van een spotlight komt van boven.



### Opdracht 2.05.

- a. Leg uit waarom er veel schaduw ontstaat als je maar 1 lichtbron gebruikt.

---



---



---



---

b. Leg uit hoe je de schaduw kunt verminderen.

---

---

---

c. Wat wordt er vaak als 2e lichtbron gebruikt als je buiten in de felle zon filmt?

---

d. Beschrijf wat diffuus licht is.

---

---

---

e. Vul de ontbrekende woorden in bij de onderstaande zinnen.

“De eerste lichtbron die je opstelt bij het filmen in een studio is

het \_\_\_\_\_ De lichtbron komt iets van

\_\_\_\_\_ het onderwerp”.

f. Hoe groot is de lichtsterkte van het invullicht?

---

---

g. Vul de volgende zin aan.

Door achtergrondlicht te gebruiken ontstaat er \_\_\_\_\_

## 2.9. GELUID

Bij een film gaat het om beeld en geluid. Geluid is een belangrijk onderdeel van de film. Zonder geluid kan de informatie niet zo goed worden overgebracht. Er zijn 6 soorten geluid die je bij het maken van een film kunt gebruiken.

1. **Direct geluid:** geluid dat je tegelijk met de beeldopname opneemt.
2. **Sfeer geluid:** achtergrondgeluiden die de sfeer bepalen.
3. **Effectgeluiden:** een versterkt geluid van iets dat voorkomt in de scène dat je (nog) niet in beeld ziet (bijv. het geluid van een deur die open gaat).
4. **Muziek:** wordt later toegevoegd aan de film. Met muziek kan je de sfeer bepalen.
5. **Voice over:** de vertelstem die het verhaal vertelt. Dit wordt later toegevoegd.
6. **Set-noise:** geluid van de opnameplek zonder actie.



### Opdracht 2.06.



Leg uit waarom geluid een belangrijk onderdeel is bij een film.

---

---

---

### Opdracht 2.07.\*



Wat zijn de 6 soorten geluid die je bij het maken van een film gebruikt?  
Noem het soort geluid en vul aan.

1: \_\_\_\_\_

Wordt opgenomen \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

Bepaalt de \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

Geluid van iets dat \_\_\_\_\_

4: \_\_\_\_\_

Wordt

5: \_\_\_\_\_

Dit wordt later toegevoegd en is \_\_\_\_\_

6: \_\_\_\_\_

Is geluid van \_\_\_\_\_

## 2.10. MONTAGE

De scènes van een film zijn in meerdere takes (lees 'teeks'), dat zijn filmopnames, gefilmd. Nu moeten deze losse filmopnames aan elkaar worden gemonteerd zodat er 1 film ontstaat.

*Filmmontage is de ordening van beeld en geluid in een film met behulp van een filmbewerkingsprogramma.*



Er zijn veel softwarepakketten waarmee je filmbewerking kunt uitvoeren. Het softwarepakket dat je kunt gebruiken voor filmbewerking is afhankelijk van je computer en besturingssysteem.

Windows en Mac	Windows	Mac
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Avid Xpress DV/Pro/ Media Composer</li> <li>• Clesh</li> <li>• Adobe Premiere</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AVledit</li> <li>• Magix Video Deluxe</li> <li>• Pinnacle Studio</li> <li>• Sony Vegas</li> <li>• Movie maker</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Autodesk Smoke</li> <li>• Apple Final Cut Pro</li> <li>• iMovie</li> </ul>

Er zijn professionele filmbewerking programma's waarmee je heel veel mogelijkheden hebt bij het monteren. Deze programma's zijn vaak moeilijk om mee te werken. Je kunt dat wel leren door te kijken naar een "Tutorial", dat is een videoles, op YouTube.

Deze software moet je kopen en installeren op je computer. Dat is vaak een nadeel, het is duur en je moet een krachtige computer hebben.

Je kunt ook gratis eenvoudige filmbewerking programma's downloaden.

Voordelen hiervan zijn:

- het kost niets;
- het programma kan op een minder krachtige computer draaien.

Nadeel van deze programma's is dat je vaak minder mogelijkheden hebt bij de montage.

In praktijkopdracht D&P 4.2. ga je oefenen met het programma Windows Moviemaker.

Montage is een van de belangrijkste middelen voor de filmmaker. Door de beelden bijvoorbeeld vloeiend op elkaar aan te laten sluiten, wordt bepaald wat het uiteindelijke gevoel van de kijker zal zijn als de film eenmaal af is.

De montage moet voor de kijker onzichtbaar zijn.

*De beeld- en geluidsovergangen tussen de opeenvolgende scènes zijn soepel en onopvallend voor de kijker. Dat noemen we de continuïteit.*

Continuïteit is het geheel van opname- en montage-ingrepen. Continuïteit heeft een grote invloed op de kwaliteit van de film.



Bij de montage van de film moet je een paar regels volgen:

- Begin met het invoegen van een passende leader, het begin van de film.
- Zet de scènes in de juiste volgorde.
- Maak nooit een knip zonder goede reden.
- Elke scène moet beginnen en eindigen in een doorlopende actie.
- Pas op met het invoegen van overgangen bij een knip. De inhoud komt eerst dan de vorm.
- Maak aan het eind van de film een aftiteling.



### 2.10.1 BEGRIPPEN BIJ MONTEREN \*

We lichten hieronder nog een aantal begrippen toe die behoren bij monteren.

- Spotten            Het opzoeken en selecteren van video-opnamen.
- Clips              Korte stukjes film.
- Editing            Het monteren van beeld en geluidsfragmenten.
- Spotlist           Lijst van filmfragmenten.
- Rendering        Het aan elkaar plakken van losse beeld- en geluidsfragmenten na de montage.
- Capturing        Verkrijgen van beeldmateriaal.

## 2.11. HULPMIDDELEN OP DE FILMSET

Op de filmset kan gebruik worden gemaakt van een aantal hulpmiddelen. De twee meest gebruikte hulpmiddelen zijn:

- **Filmklapper of clapboard**

Op de filmklapper wordt aangegeven om welk camerastandpunt, welke scène en welke take (opname) het gaat.

Wanneer de filmklapper wordt dichtgeklapt is dit op het beeld te zien en is in het geluid een tik te horen, daarmee kan de editor bij de montage bepalen of het geluid synchroon loopt of niet.



- **Chromakey**

*Chromakey is een techniek waarbij de achtergrond van de filmopname wordt bewerkt.*

Bij de opname wordt als achtergrond een groen of blauw achtergrondschermb gebruikt.

Met filmbewerking software wordt de kleur weggehaald en vervangen door een andere achtergrond. Zo kan het onderwerp voor elke andere achtergrond worden geplaatst.



## Opdracht 2.08.



- a. Leg uit waarom filmmontage belangrijk is bij het maken van een film.

---

---

---

- b. Noem 3 nadelen van professionele filmbewerkingsprogramma's.

1: \_\_\_\_\_

2: \_\_\_\_\_

3: \_\_\_\_\_

- c. Noem een voordeel van het werken met een professioneel filmbewerkingsprogramma.

---

---

- d. Noem 2 voordelen en 1 nadeel van eenvoudige filmbewerkingsprogramma's.

Voordeel 1: \_\_\_\_\_

Voordeel 2: \_\_\_\_\_

Nadeel: \_\_\_\_\_

e. Wat wordt bedoeld met continuïteit bij het maken van een film?

---

---

---

---

f. Welke 5 regels moet je volgen bij het monteren van een film?

1: 

---

2: 

---

3: 

---

4: 

---

5: 

---

g. Noem 3 dingen die worden aangegeven op een clapboard.

---

---

---

h. Waarom is het gebruik van het clapboard belangrijk bij de filmmontage?

---

---

---



i. Wanneer gebruik je de filmtechniek Chromakey?

---

---

---

## 2.12. BEGRIPPEN

### Opdracht 2.09.



Beschrijf de onderstaande begrippen in eigen woorden.

BEGRIP	OMSCHRIJVING
Beeldkader	
Camerastandpunt	
Script	
Storyboard	
Draaiboek	
Hoofdlicht	

Invullicht	
Spotlicht	
Voice over	
Set noise	
Effectgeluiden	
Filmmontage	
Continuïteit	
Filmklapper	
Clapboard	
Chromakey	

