



HGH2A05-1 Hreyfigrafík í hönnun

Námsáætlun, haustönn 2024

Kennari/kennarar:

Kristín María Ingimarsdóttir

Netfang/netföng:

kristin.ingimarsdottir@borgo.is

LÝSING

Í áfanganum er farið yfir þróun og sögu hreyfimyndagerðar hvernig hún hefur þróast. Nemendur prófa mismunandi aðferðir í verkefnum sem byggja á þeirra eigin hugmyndavinnu. Lögð er áhersla á að rannsaka umhverfið, þróa hugmyndir og skipuleggja verkferli. Nemendur eru hvattir til sjálfstæðra og skapandi vinnubragða og þjálfaðir í að rökstyðja og skilgreina verk sín og annarra. Áhersla er bæði á hópavinnu og einstaklingsvinnu. Lögð er áhersla á skapandi vinnubrögð, að hver og einn þróa sitt eigið myndmál og hugmyndir og nemendur hvattir til að vera óhræddir við að gera tilraunir.

MARKMIÐ (þekking, leikni, hæfni):**Nemandi skal hafa aflað sér almennrar þekkingar, færni og skilnings á:**

- Sögu og þróun hreyfimyndagerðar og hvernig hreyfing í kvikun er hugsuð og búin til
- Samspili hljóðs og myndar í kvikun
- Myndrænni framsetningu með mismunandi miðlum og forritum
- Myndlæsi í kvikun
- Gildi þess að vera ábyrgur í framsetningu á eigin efni
- Fagurfræði í eigin verkum og annarra

LEIKNI**Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:**

- Skoða og rannsaka umhverfi sitt og nota mismunandi efnivið til að búa til hreyfimyndir
- Geta útskýrt og beitt grunnhugmyndum og þekkingu í kvikun
- Hanna hreyfingu og hljóð
- Vinna á sjálfstæðan, ábyrgan og skapandi hátt undir leiðsögn
- Vinna út frá eigin hugmyndum og koma þeim á framfæri á ábyrgan og gagnrýnan hátt

HÆFNI**Nemandi skal geta hagnýtt þá almennu þekkingu og leikni sem hann hefur aflað til að:**

- Nýta efnivið úr umhverfi sínu á ábyrgan hátt
- Nota kvikun og hljóð á persónulegan og skapandi hátt
- Fjalla um og setja verk sín og samnemenda sinna í sögulegt samhengi
- Vinna sjálfstætt og nýta myndmál til að miðla hugmyndum sínum
- Meta og rökstyðja lærdómsferlið og leggja með því grunn að flóknari og fjölbreyttari viðfangsefnum seinna meir.

Námsmat**Leiðsagnarmat, verkefnamat, jafningja- og sjálfsmat.**

- 5% Verkefni 1. Kynning á frumkvöðlum / sögu hreyfimyndagerðar
- 15% Verkefni 2. Stop Motion / Pixelation. Unnið með manneskju/r og hluti.
- 25% Verkefni 3. Glærutækni / flippbók / helstu meginreglur í kvikun og myndrænni hugsun
- 15% Verkefni 4. After Effects, grunnur. Unnið í Illustrator og After Effects
- 10% Verkefni 5. Kynning á listamönnum / verkum / aðferðum
- 30% Verkefni 6. Lokaverkefni / Klippikvikun- Cut Out Animation – Stop Motion / After Effect
-

100% samtals

AÐRAR MIKILVÆGAR UPPLÝSINGAR**Kennslufyrirkomulag - kennsluáðferðir:**

Verkefnamiðað nám sem byggir á fjölbreyttum kennsluaðferðum, verkefnum, umræðum og framsetningu á verkum.

Kennari: Kennari er með innlagnir og kynnrir grunnatriði sem liggja á bak við að nýta mismunandi efnivið, og stafræna myndvinnslu í kvikun og að vinna ramma fyrir ramma. Sýnishorn af mismunandi verkum sýnd til að útskýra mismunandi aðferði. Áhersla lögð á umræður og virkni í tíma. Kennari leiðbeinir og aðstoðar nemendur í ferlinu og yfir undir tilraunir. Í lok hvers verkefnis fara bæði kennari og nemendur yfir verkefni. Kennsluaðferðir sem hentar í þessu verkefni er í senn verkleg kennsla og lögð er áhersla á sjálfstæði og sköpun. Í gegn um þjálfun og tilraunir uppgötva nemendur mismunandi sjónræn áhrif, setja fram tilgátur, sannreyna og/eða uppgötva nýja hluti.

Nemendur: Nemendur þurfa að skilja og tileinka sér grunnhugmyndir sem búa á bak við í kvikun og hvernig hreyfing er búin til. Nemendur nota stafræna miðla og vinna út frá umhverfi sínu með mismunandi aðferðum og efnivið. Gerðar tilraunir með myndmál á tímalínu og hugað að formum, línum, forgrunni/bakgrunni, litum, áferðum og litanotkun og heildarmyndbyggingu. Unnið með framsetning efnis/hugmynda hvort sem er á óhlutbundinn hátt (abstrakt) eða með sögupræði. Nemendur eru hvattir til að vinna út frá eigin reynslu og hugmyndum og útfæra á persónulegan hátt.

Áhersla er bæði á hópavinnu og einstaklingsvinnu. Lögð er áhersla á skapandi vinnubrögð, að hver og einn prói sitt eigið myndmál og hugmyndir og nemendur hvattir til að vera óhræddir við að gera tilraunir.

Nemendur þurfa að mæta stundvíslega, ekki borða í tímum, ekki nota símann sinn í tímum nema ef þeir nýtast í verkefnum og virða vinnufrið sammamanda.

Mætingarskylda miðast við reglur skólans og lágmarkseinkunn í áfanganum er 5.

NÁMSGÖGN

Myndbönd/netið, tölvur, blöð, blýantar, litir, málning, leir og annað efni úr umhverfinu. Allir þurfa að mæta í tíma með gott pennaveski, vegna covid. Nemendur verða að hafa sín eigin teikniáhöld. Tússlitir mismunandi breiðir, trélitir, skæri, lím, reglustríkur, pennaveski, teikniblýanta, fílttússpenna, 0,3 / 0,5, 0,8 og vantsliti.

Áætlun um kennslu á önninni gæti breyst. Nemendur vinna verkefni í tíma í skólanum og heimavinnu að meðaltali 2 klst á viku. Hægt að nýta aðstöðu í skólanum utan kennslutíma. Verkefni verða á Innu og fá nemendur einkunnir og endurgjöf fyrir verkefni sín þar. Auk lokaverkefna eru kynningar, framfarir og virkni í tímum metið.



| Vika | Dags. | Námsþættir | Námsmats- þættir |
|------|----------------------|--|---|
| 1 | 19.-23. ágúst | Kynning á áfanga og verkefnum annarinnar Forsaga hreyfimyndagerðar. Helstu atriði í hreyfimyndagerð. Verkefni 1. Forsaga hreyfimyndagerðar / kynning (5%) Nemendur velja efni og lesa greinar varðandi forsögu hreyfimyndagerðar, búa til fyrirlestur og kynna í tíma. | |
| 2 | 26.-30. ágúst | Verkefnaskil 1: Glærुकynning í tíma 30. ágúst Verkefni 2. Pixelation / Stop motion (15%) Unnið ramma fyrir ramma með lifandi mannesku(m) og hluti. Lengd: 60-90 sek. með titlum og hljóði. | Kynning – Verkefni 1 5% |
| 3 | 2.-6. sept. | Pixelation / stop motion / vinnsla | |
| 4 | 9.-13. sept. | Pixelation / stop motion / frágangur skil Verkefnaskil 2: Pixelation / Stop motin 13. september | Skil – Verkefni 2 15% |
| 5 | 16.-20. sept. | Verkefni 3. Glærutækni / Flippbók (25%) Verkefni 2 – Unnið, teiknað ramma fyrir ramma. Lengd: 30-60 sek. með titlum og hljóði. | Varða I |
| 6 | 23.-27. sept. | Glærutækni / flippbók / vinnsla | |
| 7 | 30. sept.- 4. okt. | Glærutækni / flippbók / vinnsla | |
| 8 | 7.-11. okt. | Glærutækni / flippbók / frágangur og skil Verkefnaskil 2: Glærutækni / flippbók. 11. október | Skil - Verkefni 2 20% |
| 9 | 14.-18. okt. | Verkefni 4. Ai / After Effect. (15%) Kynning á tækni / grunnur í Ai / AE. Ákveða og skipuleggja verkefnið. Lengd 15-30 sek. með titlum og hljóði. Verkefni 5. Kynning á listamanni eða aðferð (10%) Nemendur ákveða efni fyrir kynningu á listamönnum / verkum / aðferðum í hreyfimyndagerð. Heimavinna: undirbúa kynningu, kynning í tíma. | |
| 10 | 21.-23. okt. | Verkefni 4 – frh. Unnið í Ai og AE | Vinnuvika |
| 11 | 28. okt.- 1. nóv. | Verkefni 4 – frágangur Verkefnaskil 4: After Effect. 1. nóvember | Skil – Verkefni 4 20 % Hausthlé 24.- 25. okt. |
| 12 | 4.-8. nóv. | Verkefnaskil 5: Kynningar / fyrirlestrar í tíma. 4. nóvember Verkefni 6. Lokaverkefni (30%) Klippitækni – Cut out animation Sjálfstætt verkefni. Lengd: 30 sek-3 mín. Skipulag, Layout / storyboard, hljóð, titlar og kredit. Má vinna með blandaðri tækni. | Varða II |
| 13 | 11.-15.nóv. | Lokaverkefni. Vinnsla | |
| 14 | 18.-22. nóv. | Lokaverkefni. Vinnsla | |
| 15 | 25.-29. nóv. | Lokaverkefni. Vinnsla | |
| 16 | 2.- 6. des. | Vinnsla / frágangur / titlar og hljóðsetning fyrir lokakynningu | |
| 17 | 9.-13. Des. | Verkefnaskil 6: Lokaverkefni 9. desember | Lokaverkefni /Skil / kynning / sýning 30% Kennslu lýkur |
| 18 | 16.-17. des. | Einkunnaskil 17. des | Frágangur Varða III |

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.

Tímaáætlun verkefna og skiladagsetningar

| | VERKEFNI | VÆGI | INNLAGNIR OG SKIL |
|---|---|------|---|
| 1 | Verkefni 1. Forsaga hreyfimyndagerðar / kynning | 5% | Skil kynning í tíma: 30. ágúst. |
| 2 | Verkefni 2. Pixelation / Stop motion | 15% | Skil og yfirferð í tíma: 13. september |
| 3 | Verkefni 3. Glærutækni / Flippbók | 25% | Skil og yfirferð í tíma: 11. október |
| 4 | Verkefni 4. Ai / After Effect. | 15% | Skil og yfirferð í tíma: 1. nóvember |
| 5 | Verkefni 5. Kynning á listamanni og/eða aðferð | 10% | Skil kynning í tíma: 4. nóvember |
| 6 | Verkefni 6. Lokaverkefni / blönduð tækni | 30% | Skil kynning í tíma: 9. desember |
| | | 100% | |