



HGH2A05-1 Hreyfigrafík í hönnun

Námsáætlun, haustönn 2023

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
- 20% Verkefni 2. Glærutækni / flippbók / helstu meginreglur í kvikun og myndrænni hugsun
- 15% Verkefni 3. Stop Motion / Pixelation. Unnið með manneskju/r og hluti. (Samþætt)
- 20% Verkefni 4. Animera lógó - Illustrator - After Effect
- 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, línunum, 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
33	18. ágúst	Nýnemavika	
34	21.-25. 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.	Kynning – Verkefni 1 5%
35	28. ágúst- 1. sept.	Verkefnaskil 1: Glærुकynning í tíma Verkefni 2. Glærutækni / Flippbók (20%)	
36	4.-8. sept.	Verkefni 2 – Unnið, teiknað ramma fyrir ramma	
37	11.-15. sept.	Verkefni 3. Pixelation / Stop motion (15%) – samþætt við áfanga í grafískri hönnun – veggmynd í Borgó máluð og tekið með stop motion / timelapse aðferð. Unnið ramma fyrir ramma með lifandi manneskju(r) og hluti / „timelapse“ tímahopp. Huga að umgjörð og hljóði.	
38	18.-22. sept	Verkefni 3. Pixelation / Stop motion / Timelapse Samþætt með verkstæði.	
39	25.-29. sept.	Verkefnaskil 2 og 3: Glærutækni og Stop Motion / Hreyfimynd með lifandi manneskju(r) / hlutum Timelapse. Samsett með með hljóði og titlum	Skil - Verkefni 2 og 3 20% og 15%
40	2.-6. okt.	Verkefni 4. Ai / After Effect. Kynning á tækni / grunnur í Ai / AE. Ákveða og skipuleggja verkefnið. Lengd 15-30 sek. Með hljóði Verkefni 5. Kynning á listamanni eða aðferð Nemendur ákveða efni fyrir kynningu á listamönnum / verkum / aðferðum í hreyfimyndagerð. Heimavinna: undirbúa kynningu fyrir tíma í viku 44.	Innlögn verkefni 4 og 5 Varða I
41	9.-13. okt.	Verkefni 4 – frh. Unnið í Ai og AE	
42	16.-20. okt.	Verkefni 4 – frh. Unnið í Ai og AE	Vinnuvika
43	23.-25. okt.	Verkefni 4 – frágangur Verkefnaskil 4: Klippitækni / After Effect.	Skil – Verkefni 4 20 % Hausthlé fimmtud. og föstud.
44	30. okt.- 3. nóv.	Verkefnaskil 5: Kynningar / fyrirlestrar í tíma. Verkefni 6. Lokaverkefni Klippitækni – Cut out animation Lokaverkefni. Sjálfstætt verkefni. Lengd: 30 sek-3 mín. Skipulag, Layout / storyboard, hljóð, titlar og kredit. Má vinna með blandaðri tækni.	
45	6-10. nóv.	Lokaverkefni. Vinnsla	
46	13.-17. nóv.	Lokaverkefni. Vinnsla	Varða II
47	20.-24. nóv.	Lokaverkefni. Vinnsla	
48	27. nóv.- 1. Des.	Vinnsla / frágangur / titlar og hljóðsetning fyrir lokakynningu	
49	4.-8. Des.	Verkefnaskil 6: Lokaverkefni. Klippikvikun – Cut Out Animation – Stop motion – After Effect	Lokaverkefni / Skil / kynning / sýning 30% Kennslu lýkur
50	11.- 13 des	Einkunnaskil	Frágangur Varða III

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.