



HGK1A05-1 / Hreyfigrafík í kvikmyndun

Námsáætlun, haustönn 2024

Kennari

Ragnhildur Ragnarsdóttir

Netfang

ragnhildur.ragnarsdóttir@borgo.is

LÝSING

Í áfanganum er farið yfir sögu og þróun hreyfimyndagerðar og grunntækni í gerð hreyfimynda kennd. Nemendur prófa mismunandi aðferðir í verkefnum sem byggja á þeirra eigin hugmyndavinnu. Lögð er áhersla á að rannsaka umhverfið, þróa hugmyndir og skipuleggja verkferla.

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 þrói sitt eigið myndmál og hugmyndir og nemendur hvattir til að vera óhræddir við að gera tilraunir.

MARKMIÐ

Nemandi skal hafa aflað sér almennrar þekkingar, færni og skilnings á:

- Sögu og þróun hreyfimyndagerðar
- Hvernig hreyfing í kvikun er hugsuð og búin til
- Samspili hljóðs og myndar í hreyfimyndagerð
- 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
- Getað 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

- 7,5 % Verkefni 1. Kynning á frumkvöðlum / sögu hreyfimyndagerðar
- 20 % Verkefni 2. Hreyfimynd með manneskju og / eða hlutakvikun. Pixelation / Stop Motin
- 20 % Verkefni 3. Glærutækni / flippbók / unnið með iPad / After Effects
- 7,5% Verkefni 4. Kynning á listamönnum / verkum / aðferðum
- 35 % Verkefni 5. Klippikvikun - Cut Out Animation / Storyboard og greinargerð
- 10 % Kennaraeinkunn: Virkni, frammistaða í tímum og framfarir

100 % samtals

NÁMSGÖGN

Myndbönd/netið, tölvur, spjaldtölvur, blöð, blýantar, litir, málning, leir og annað efni úr umhverfinu. Nemendur þurfa að hafa sín eigin teikniáhöld. Tússlitir mismunandi breiðir, trélitir, skæri, lím, reglustrikur, pennaveski, teikniblyanta, filttússpenna, 0,3 / 0,5, 0,8

AÐRAR MIKILVÆGAR UPPLÝSINGAR

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

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

Áætlun um kennslu á önninni gæti breyst. Nemendur mæta í tíma í skólanum og vinna einnig verkefni utan tíma í stundatöflu, heima eða geta nýtt aðstöðu í skólanum. Verkefni verða á Innu og fá nemendur einkunnir og endurgjöf fyrir verkefni sín þar. Auk þess sem kynningar, framfarir og virkni í tímum metið.

Vika	Dags.	Námsþættir	Námsmats-þættir
1	19.-23. ágúst	<p>1. Forsaga hreyfimyndagerðar / kynning Nemendur velja efni í samráði við kennara:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lesa efni varðandi forsögu hreyfimyndagerðar (greinar inn á INNU) og rannsaka nánar sjálfstætt (bækur/netið). • Útbúa fyrirlestur og og glærur og kynna í tíma, tveir saman í hóp. <p>Verkefnaskil 1: Kynning á verkefni</p>	7,5% Glærुकynning
2	26.-30. ágúst	<p>2. Stop motion / Pixelation Hreyfimynd með lifandi mannseskju, (Pixelation / Stop motion). Unnið ramma fyrir ramma með lifandi manneskjur og hluti. Aðferð kynnt, skipað í hópa / hugmynda- og skipulagsvinna.</p>	
3	2.-6. sept.	Hreyfimynd með lifandi mannseskjum / hlutum.	
4	9.-13.sept.	Verkefnaskil 2: Lokafrágangur og skil á verkefni 2.	20% Skil og sýning
5	16.-20.sept	<p>3. Glærutækni / helstu prinsipp í kvikun Hreyfimyndir í anda frumkvöðlanna, helstu prinsipp í hreyfimyndagerð kynnt (flippbók / glærutækni)</p>	Vörðuvika I
6	23.-27. sept.	Glærutækni / Flippbók / iPads/ After Effects	
7	30.sept.- 4. okt.	Glærutækni / Flippbók / iPads / After Effects	
8	7.-11. okt.	Tökur á stafrænan miðil, vinnsla og hljóðsetning. Verkefnaskil 3: Lokafrágangur og skil á verkefni 3.	20% Skil og kynning
9	14.-18. okt.	<p>4. Kynning á listamanni eða aðferð Nemendur ákveða efni fyrir kynningu á listamönnum / verkum / aðferðum í hreyfimyndagerð í samráði við kennara. Heimavinna: Undirbúa kynningu fyrir tíma. Verkefnaskil 4: Kynningar / fyrirlestrar í tíma.</p>	7,5% Skil og kynning
10	21.-23. okt.	<p>5. Lokaverkefni. Klippikvikun / cut out animation / stop motion Undirbúningur og hugmyndavinna. Undirbúningur fyrir verkefni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hugmynd / stíll / aðferð / hljóð <p>Storyboard / Layout / söguþráður eða abstrakt / persónur / form / bakgrunnar, stíll, efniviður.</p>	Hausthlé
11	29. okt.-1. nóv.	Skil á „Storyboardi“ og greinargerðum Vinnsla og undirbúningur	Skil/Storyboard og vinnuáætlun
12	4.-8. nóv.	Vinnsla og undirbúningur fyrir tölur	Vörðuvika II
13	11.-15. nóv.	Vinnsla og tölur	
14	18.-22. nóv.	Vinnsla, tölur, samsetning og hljóð	
15	25.-29. nóv	Samsetning og frágangur á verkefni	
16	2.-6. des.	Verkefnaskil Verkefni 5: Kynning / sýning og yfirferð	35% Skil og sýning
17	9.-12. des	Einkunnaskil	Síðasti kennsludagur

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.