



HGK1A05-1 Hreyfigrafík í kvikmyndun

Námsáætlun, haustönn 2023

Kennari/kennarar:

Kristín María Ingimarsdóttir

Netfang/netföng:

kristin.ingimarsdottir@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 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 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
- 5 % 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, reglustríkur, pennaveski, teikniblýanta, filtússpenna, 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. Verkefnin 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
33	18. ágúst	Nýnemavika	Nýnemadagur
34	21.-25. ágúst	Verkefni 1. Forsaga hreyfimyndagerðar / kynning Nemendur velja efni í samráði við kennara: <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. Verkefnaskil 1: Kynning á verkefni.	Glærुकynning 7,5%
35	28. ágúst-1. sept.	Verkefni 2. Stop motion / Pixelation Hreyfimynd með lifandi manneskju, (Pixelation / Stop motion). Unnið ramma fyrir ramma með lifandi manneskjur og hluti. Aðferð kynnt, skipað í hópa / hugmynda- og skipulagsvinna.	
36	4.-8. sept.	Hreyfimynd með lifandi manneskjum / hlutum.	
37	11.-15. sept.	Verkefnaskil 2: Lokafrágangur og skil á verkefni 2.	Skil og sýning 20 %
38	18.-22. sept.	Verkefni 3. Glærutækni / helstu prinsipp í kvikun Hreyfimyndir í anda frumkvöðlanna, helstu prinsipp í hreyfimyndagerð kynnt (flippbók / glærutækni)	
39	25.-29. sept.	Glærutækni / Flippbók / iPads/ After Effects	
40	2.-6. okt.	Glærutækni / Flippbók / iPads / After Effects	Heilsudagur Undirb./úrv. Varða I
41	9.-13. okt.	Tökur á stafrænan miðil, vinnsla og hljóðsetning. Verkefnaskil 3: Lokafrágangur og skil á verkefni 3.	Skil / Kynning 25 %
42	16.-20. okt.	Verkefni 4. Kynning á listamanni eða aðferð Nemendur ákveða efni fyrir kynningu á listamönnum / verkum / aðferðum í hreyfimyndagerð í samráði við kennara. Heimavinna: undirbúa kynningu í tíma. Verkefnaskil 4: Kynningar / fyrirlestrar í tíma.	Skil / Kynning 7,5 %
43	23.-25. okt.	Verkefni 5. Lokaverkefni Klippikvikun / cut out animation / stop motion Undirbúningur og hugmyndavinna. Undirbúningur fyrir verkefni: <ul style="list-style-type: none"> • Hugmynd / stíll / aðferð / hljóð • StoryBoard / Layout / söguþráður eða abstrakt / persónur / form / bakgrunnar, stíll, efniviður. 	Hausthlé <i>fimmtud. og föstud.</i>
44	30. okt.-3. nóv.	Skil á „StoryBoardi“ og greinargerðum Vinnsla og undirbúningur	Skil/ StoryBoard og vinnuáætlun 5%
45	6-10.nóv.	Vinnsla og undirbúningur fyrir tölur	
46	13.-17. nóv.	Vinnsla og tölur	Varða II
47	20.-24. nóv.	Vinnsla, tölur, samsetning og hljóð	
48	27. nóv.-1. Des.	Samsetning og frágangur á verkefni	
49	4.-8. Des.	Verkefnaskil Verkefni 5: Kynning / sýning og yfirferð	Skil / sýning 30 % Kennslu lýku
50	11.-13. des	Einkunnaskil	Frágangur Kennslu lýku Varða III Síðasti kennsludagur 13. des.

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.