



HGK2C05 Hreyfigrafík í kvikmyndagerð III

Námsáætlun, haustönn 2023

Kennari/kennarar:

Kristín María Ingimarsdóttir

Netfang/netföng:

kristin.ingimarsdottir@borgo.is

LÝSING

Áfanginn miðar að því að kenna grundvallaratriði í leturgerð og grafískri hönnun fyrir skjámiðla. Nemendur kynnast einnig undirstöðuatriðum varðandi stafræna ljósmyndun og þjálfun í myndvinnslu. Áhersla er á titla og grafík fyrir kvikmyndir. Unnið er með mismunandi leturgerðir, skoðað er samspil leturs og mynda á myndfleti og hvernig letur og letunotkun hefur áhrif á útlit og inntak kvikmynda. Kennit er á forritin Illustrator, Photoshop og After Effect og lögð er áhersla á kvikun / animation. Ýtt er undir þróun hugmynda og nemendur eru hvattir til að gera tilraunir og prufa sig áfram með mismunandi framsetningu myndefnis. Nemendur vinna að verkum sínum í samráði við kennara og kynna þau reglulega fyrir samnemendum. Rannsóknir á myndmáli og túlkun skipa mikilvægan sess í áfanganum.

MARKMIÐ (þekking, leikni, hæfni):

ÞEKKING

Nemandi skal hafa aflað sér almennrar þekkingar á:

- Þróun hugmynda við útfærslu grafískra verka fyrir skjámiðla.
- Einkennum ólíkra leturgerða og áhrifum þeirra á merkingu myndefnis.
- Grunnþáttum stafrænnar ljósmyndunar; myndatöku og eftirvinnslu.
- Helstu forritum sem notuð eru í grafískri hönnun og hreyfigrafík, AE/ Psd / Ai
- Umhverfis- og myndlæsi á nánasta umhverfi og í víðara samhengi
- Vera ábyrgur í framsetningu á eigin efni

LEIKNI

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- Móta skýrar hugmyndir við útfærslu verka
- Nýta eiginleika ólíkra leturgerða við útfærslu hugmynda
- Nota grafíska hönnun, ljósmyndun og kvikun í framsetningu myndefnis
- 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 og:

- Nýtt efnivið úr umhverfi sínu á ábyrgan hátt og tengt við nær- og fjærumhverfi
- Notað margþættan efnivið og aðferðir í framsetningu myndefnis
- Fjallað um og sett verk sín og samnemenda sinna og sett þau í sögulegt samhengi
- Unnið sjálfstætt og nýtt myndmál til að miðla hugmyndum sínum á persónulegan og skapandi hátt
- Metið og rökstutt lærdómsferlið og þannig lagt grunn að flóknari og fjölbreyttari viðfangsefnum

NÁMSMAT

Leiðsagnarmat, verkefnamat

- Verkefni. Bæði vinnuferli og lokaverk eru metin. **90%**
- Kynningar á verkefnum **10%**

- 5 % Leturtegundir / einkenni og algeng notkun, kynning og verkefni
- 15 % Letur og myndbygging / Illustrator
- 15 % Texti og titlar í kvikmyndum / Illustrator og After Effect / Rannsókn og verkefni
- 30 % Stafræn ljósmyndun og myndvinnsla með Photoshop
- 20% Grafík fyrir heimildarkvikmynd (sambætt við KVI2D05) / Illustrator, Photoshop og After Effect

100 % samtals

AÐRAR MIKILVÆGAR UPPLÝSINGAR

Kennslufyrirkomulag - kennsluaðferðir:

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

Kennari: Kennari er með innlagnir og kynnrir aðferðir og verkefni. Sýnishorn af mismunandi verkum sýnd til að útskýra mismunandi aðferðir. Áhersla lögð á umræður og virkni í tíma. Kennari leiðbeinir og aðstoðar nemendur í ferlinu og ýtir 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.

Nemendur: Nemendur þurfa að skilja og tileinka sér grunnhugmyndir sem búa á bak við leturnotkun, stafræna ljósmyndun, myndvinnslu og kvikun þar sem unnið er með texta og mynd. Notast er við Illustrator, Photoshop og After Effect forritin og lagðar fyrir æfingar sem og unnið að stærra verkefnum. Nemendur eru hvattir til að vinna út frá eigin reynslu og hugmyndum og útfæra á persónulegan hátt.

Áhersla er á einstaklingsvinnu en þó má vinna í hópum þegar það á við. Lögð er áhersla á skapandi vinnubrögð, að hver og einn þrói sinn stíl og hugmyndir og nemendur hvattir til að vera óhræddir við að gera tilraunir.

NÁMSGÖGN

After Effect, Photoshop og Illustrator forrit, myndbönd/netið, tölvur og efni úr umhverfinu.

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.-19. ágúst	Nýnemavika	
34	21.-25. ágúst	1. Leturtegundir / glærुकyning og verkefni. (5%)	
35	28. ágúst- 1. sept.	Heimavinna og glærुकyning í tíma – skil á INNU. 1. Leturtegundir / glærुकyning - Skil 29. ágúst. 2. Letur og myndbygging. (15%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Skil / 5%
36	4.-8. sept.	Verkstæði.	
37	11.-15. sept.	2. Verkefni– Skil. 14 sept. 3. Texti / Titlar í kvikmyndum. (15%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Skil / 10%
38	19.-23. sept.	Verkstæði	
39	18.-22. sept.	3. Texti / titlar í kvikmyndum - Skil 28. sept. Kynning á verkum í tíma og skil á INNU	Skil / 10%
40	2.-6. okt.	4. Stafræn ljósmyndun og myndvinnsla með Psd . (30%) Kynning á verkefni / Myndbygging	Varða I
41	19.-13. okt.	Verkefnatími / myndbygging	
42	16.-20. okt.	Verkefnatími / ljósop, hraði og ISO	Skil / 20% Hausthlé 26.- 27. okt.
43	23.-25. okt.	Verkefnatími / tölur fyrir psd myndvinnslu (verkefni 5)	
44	30. okt.- 3. nóv.	5. Myndvinnsla / Photoshop. (15%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Skil / 20%
45	6-10.nóv.	5. Myndvinnsla / Psd – Skil 2. nóv. Kynning á verkum í tíma og skil á INNU	
46	13.-17. nóv.	6. Titill og grafík f. heimildarmynd (20%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Varða II
47	20.-24. nóv.	Verkefnatímar.	
48	27. nóv.- 1. Des.	Verkefnatímar.	
49	4.-8. Des.	6. Kynning og sýning Kynning á verkum í tíma og skil á INNU	Skil / 20% Kennslu lýkur
50	11.-13. des.	Einkunnaskil	Varða III

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.