



HGK3D05 Hreyfigrafík í kvikmyndagerð IV

Námsáætlun, haustönn 2023

Kennari/kennarar:

Kristín María Ingimarsdóttir

Netfang/netföng:

kristin.ingimarsdottir@borgo.is

LÝSING

Áfanginn miðar að því að kenna helstu aðferðir og tækni í grafískri hönnun fyrir skjámiðla og kvikmyndir og áhersla lögð á nemendur geti unnið grafísk verk og kynningarefni, fyrir kvikmyndir sem og prent- og samfélagsmiðla. Áhersla er á sjálfstæð vinnubrögð og að ná hæfni í grafískri vinnslu. Kennt er á forritin Illustrator, Photoshop og After Effect með áherslu á animation. Ýtt er undir sjálfstæði og skapandi vinnubrögð og nemendur eru hvattir til að gera tilraunir. Nemendur vinna að verkum sínum í samráði við kennara og kynna þau reglulega fyrir samnemendum. Rannsóknir á myndmáli, samspili mynda og texta og túlkun skipa mikilvægan sess í áfanganum.

MARKMIÐ (þekking, leikni, hæfni):

ÞEKKING

Nemandi skal hafa aflað sér almennrar þekkingar á:

- Aðferðum í animation til að útfæra grafísk verk fyrir skjámiðla.
- Samspili mynda og texta í kvikmyndagerð.
- Notkun forrita sem notuð eru í grafískri hönnun og hreyfigrafík, AE/ Psd / Ai
- Umhverfis- og myndlæsi á nánasta umhverfi og í víðara samhengi
- Ábyrgð í framsetningu á eigin efni

LEIKNI

Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- Móta skýrar hugmyndir við útfærslu verka
- Skapa myndmál með samspili mynda og texta
- Nota animation, grafíska hönnun og ljósmyndun í framsetningu myndefnis
- Vinna á sjálfstæðan, ábyrgan og skapandi hátt
- 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:

- Notað mismunandi aðferðir í animation til að koma hugmyndum á framfæri á ábyrgan hátt
- Nýtt sér margþættan efnivið og aðferðir í framsetningu myndefnis
- Fjallað um eigin verk 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 eigin verk og annarra og þannig lagt grunn að flóknari og fjölbreyttari viðfangsefnum

NÁMSMAT

Leiðsagnarmat, verkefnamat

- 5% After Effects / upprifjun og maskavinna
- 30% Photoshop og After Effects / Cut out tækni / tónlistarmyndband
- 15% Kynningarefni – hönnun á plakati og auglýsingum fyrir kvikmyndir
- 25% Animation – frjálst verkefni unnið í samráði við kennara
- 25% Titlar og grafík fyrir eigin kvikmynd

100 % samtals

AÐRAR MIKILVÆGAR UPPLÝSINGAR

Kennslufyrirkomulag - kennsluaðferðir:

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

Kennari: Kennari er með innlagir og kynnir 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. Notast er við Illustrator, Photoshop og After Effect forritin og lagðar fyrir æfingar sem og unnið að stærri verkefnum. Nemendur eru hvattir til að vinna út frá eigin reynslu og hugmyndum og útfæra á persónulegan hátt.

Áhersla er á einstaklings- og hópavinnu 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. Mælt er með góðu pennaveski með eigin teikniáhöldum (teiknibljöntum, tússlitum mismunandi breiðum og trélitum) sem og skissubók.

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. After Effect – upprifjun og maskavinna. (5%)	
35	28. ágúst- 1. sept.	After Effects - Skil 29. ágúst. 2. Photoshop og After Effects – tónlistarmyndband. (30%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Skil / 5%
36	4.-8. sept.	Verkstæði.	
37	11.-15. sept.	Verkstæði.	
38	19.-23. sept.	Verkstæði.	
39	18.-22. sept.	2. Verkefni Psd og AE – Skil 21 sept.	Skil / 30%
40	2.-6. okt.	3. Kynningarefni – hönnun á plakati og kynningarefni fyrir kvikmyndir (15%) Kynning og verkstæði.	Varða I
41	19.-13. okt.	3. Kynningarefni - Skil 12.okt.	Skil / 15%
42	16.-20. okt.	4. Animation – frjálst verkefni unnið í samráði við kennara. (25%) Innlögn / hugmyndavinna / verkstæði.	Hauðhlé 26.- 27. okt.
43	23.-25. okt.	Verkstæði / vinnsla.	
44	30. okt.- 3. nóv.	Verkstæði / vinnsla.	
45	6-10.nóv.	4. Animation / frjálst verkefni – Skil 9. nóv.	Skil / 25%
46	13.-17. nóv.	5. Titlar og grafík fyrir eigin kvikmynd. (25%) Kynning á verkefni / verkstæði.	Varða II
47	20.-24. nóv.	Verkefnatímar.	
48	27. nóv.- 1. Des.	Verkefnatímar.	
49	4.-8. Des.	5. Titlar og grafísk fyrir eigin kvikmynd – Skil 7. Des.	Skil / 25% Kennslu lýkur
50	11.-13. des.	Einkunnaskil	Varða III

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.