



## VEG2A05-1 Verkstæði í grafískri hönnun

Námsáætlun, haustönn 2024

<b>Kennari/kennarar:</b> Kristín María Ingimarsdóttir	<b>Netfang/netföng:</b> <a href="mailto:kristin.ingimarsdottir@borgo.is">kristin.ingimarsdottir@borgo.is</a>

### LÝSING

Í áfanganum er áhersla lögð á að byggja upp hæfni og grunnfærni í teikningu, hreyfimyndagerð og að vinna með letur á skapandi hátt. Í gegn um teikningu og skissuvinnu eru tengslin milli hugsunar og handar virkjuð og notuð sem verkfæri til að rannsaka, upplifa og túlka. Lagður er grunnur að tæknilegri færni og grunnþekkingu í helstu forritum sem notuð eru í gerð hreyfimynda. Farið er yfir þróun og sögu hreyfimyndagerðar og nemendur prófa mismunandi aðferðir. Lögð er áhersla á að rannsaka umhverfið, þróa hugmyndir og skipuleggja eigin verkferla.

### MARKMIÐ (þekking, leikni, hæfni):

#### ÞEKKING

##### Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á:

- Að nota teikningu sem verkfæri til að búa til hreyfimyndir
- Mikilvægi skissu og hugmyndavinnu
- Meðferð leturs í kvikun og samspil myndar og texta í teikningu og hreyfimyndum
- Myndrænni framsetningu í hreyfimyndagerð með mismunandi aðferðum og forritum
- Sögu og myndlæsi í kvikun
- Gildi þess að vera ábyrgur í framsetningu á eigin efni

#### LEIKNI

##### Nemandi skal hafa öðlast leikni í að:

- Skoða og rannsaka umhverfi sitt og nota teikningu og mismunandi efnivið til að búa til hreyfimyndir
- Útskýra hugmyndir og beitt grunnhugmyndum og þekkingu í hreyfimyndagerð
- Vinna með mynd og texta í teikningu og hreyfimyndum
- Vinna á sjálfstæðan, ábyrgan og skapandi hátt og getað nýtt mismunandi tækni í gerð hreyfimynda
- Setja eigin verk í sögulegt samhengi
- 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 og hugmyndir úr umhverfi sínu á ábyrgan hátt í gerð hreyfimynda
- Nýta hreyfimyndagerð á persónulegan og skapandi hátt
- Notað mynd og texta til að koma skilaboðum á framfæri
- Vinna sjálfstætt og nýta myndmál til að miðla hugmyndum sínum
- Fjalla um og setja verk sín og samnemenda sinna í sögulegt samhengi
- Meta og rökstyðja eigin lærdómsferlið og verk

#### Námsmat

##### Leiðsagnarmat, verkefnamat, jafningja- og sjálfsmat.

- 20% Verkefni 1. Skissubók, æfingar og hugmyndavinna
- 5% Verkefni 2. Kynning á frumkvöðlum og sögu hreyfimyndagerðar
- 10% Verkefni 3. Teikning / Hlutateikning / karakterhönnun og hreyfing
- 10% Verkefni 4. Teikning / Fjarvídd og umhverfi / bakgrunnar fyrir hreyfimyndir
- 20% Verkefni 5. Glærutækni / helstu meginreglur í kvikun, myndræn hugsun og *storyboard*
- 20% Verkefni 6. Letur á hreyfingu, Klippitækni (cut out animation). (sambætt v/ GRH2A05)
- 15% Verkefni 7. Jólakveðja / kvikun, frjáls útfærsla

100 % samtals

## AÐRAR MIKILVÆGAR UPPLÝSINGAR

### Kennslufyrirkomulag – kennsluaðferðir:

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

**Kennari:** Kennari er með innlagnir og kynnir grunnatriði sem liggja á bak við að nýta teikningu og mismunandi efnivið í kvikun og að vinna ramma fyrir ramma. Einnig er unnið með letur og texta á tímalínu. Áhersla lögð á umræður og virkni í tímum. Kennari leiðbeinir og aðstoðar nemendur í ferlinu og ýtir undir tilraunir. Í lok hvers verkefnis fara bæði kennari og nemendur yfir verkefni. Kennsluaðferðir sem henta eru 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 þjálfast í teikningu og skissuvinnu og yfirfæra í kvikun. Nemendur fá skilning og tileinka sér grunnhugmyndir sem búa á bak við í kvikun. Unnið er út frá umhverfi með mismunandi aðferðum og efniviði. Gerðar eru tilraunir með myndmál á tímalínu og hugað að formum, línunum, forgrunni/bakgrunni, áferðum, litanotkun og heildarmyndbyggingu. Unnið er með framsetning efnis/hugmynda hvort sem er á óhlutbundinn hátt (abstrakt) eða með söguþræði. Nemendur eru hvattir til þróa eigin hugmyndir og útfæra á persónulegan hátt.

Áhersla er á einstaklings- og hópavinnu og lögð er áhersla á skapandi vinnubrögð. Nemendur eru hvattir til að gera tilraunir með áherslu á bæði vinnuferlið sem og lokaverk.

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

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

### NÁMSGÖGN

Góð A4 harðspjalda skissubók. Allir þurfa að hafa gott pennaveski: Teikniblyanta, fíltússpenna, mismunandi breiða 0,3 / 0,5/ 0,8/1, trélití, gott að eiga góð skæri, vantsliti og/eða tússpenna.

*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
1	19.-23. ágúst	<b>1. Verkefni – Skissubók (20%)</b> í vinnslu alla önnina Skissubók verkefni 1. <b>2. Verkefni – Hlutateikning / karakterhönnun (10%)</b>	
2	26.-30. ágúst	Hlutateikning / karakterhönnun 2. Verkefni – Skil. 30 september Ljósmynda og skila á INNU Skissubók verkefni 2.	Skil / 10%
3	2.-6. sept.	<b>3. Verkefni – Fjarvídd / umhverfi / bakgrunnar (10%)</b>	
4	9.-13. sept.	Hlutateikning / fjarvídd, umhverfi bakgrunnar 3. Verkefni – Skil. 6 september Ljósmynda og skila á INNU Skissubók verkefni 3.	Skil / 10%
5	16.-20. sept.	<b>4. Verkefni – Forsaga hreyfimyndagerðar / kynning (5%)</b> Nemendur velja efni og lesa greinar varðandi forsögu hreyfimyndagerðar, búa til fyrirlestur og kynna í tíma 20. September 4. Verkefni – Glærुकynning 20. sept. og skil á INNU Skissubók verkefni 4.	<b>Varða I</b> Skil / 5% Skissub skil 1-4
6	23.-27. sept.	<b>5. Verkefni – Glærutækni / Flippbók (20%)</b> Glærutækni – hugmynda- og skissuvinna Skissubók verkefni 5.	
7	30. sept.- 4. okt.	Glærutækni – kvikun unnið á ljósaborði	
8	7.-11. okt.	Glærutækni – kvikun og upptökur	
9	14.-18. okt.	Glærutækni – samsetning, hljóðsetning og frágangur	
10	21.-23. okt.	5. Verkefni – Skil 23. október	Skil / 20% <b>Hausthlé</b> 24.- 25. okt.
11	28. okt.- 1. nóv.	<b>6. Verkefni – Leturtegundir / letur á hreyfingu. (20%)</b> Stop motion / klippitækni (cut out animation) Samþætting við verkefni í GRA2A05 / Hugmyndavinna Skissubók verkefni 6.	Skissub skil 5-6
12	4.-8. nóv.	Klippitækni – undirbúningur og hönnun	<b>Varða II</b>
13	11.-15.nóv.	Klippitækni – tölur	
14	18.-22. nóv.	Klippitækni – Samsetning hljóð og frágangur 6. Verkefni – Skil 22. nóvember	Skil / 20%
15	25.-29. nóv.	<b>7. Jólakveðja (15%)</b> Jólakveðja – kvikun, frjáls útfærsla Skissubók verkefni 7.	
16	2.- 6. des.	Jólakveðja – verkstæði	
17	9.-13. Des.	7. Verkefni – Skil 11. desember 1. Verkefni – Skissubók – lokayfirferð og skil 11. desember	Skil / 15% Skissub skil 7 Skil / 20% <b>Kennslu lýkur</b>
18	16.-17. des.	<b>Einkunnaskil</b> 17. des.	<b>Varða III</b>

Tímaáætlun er sett fram með fyrirvara um nauðsynlegar breytingar.