



Náms- og kennsluáætlun - Haustönn 2025

MARG2ÞV05

Kennari	Hilmir Aron Kárason, hilmir.karason@fss.is	
Viðtalstími	Þriðjudag kl. 10:25. Hafið samband með fyrirvara.	
Námsefni	Nemendur koma með sínar eigin tölvur í tíma til að vinna verkefni. Verkefni og efni verður aðgengilegt á netinu.	
Áfangalýsing	Í áfanganum verður farið yfir grunnatriði í myndvinnslu og video vinnslu sem og þrívíddar hönnun	
Námsmat og vægi námsmatsþátta	Til að ná áfanga þarf að ná 4,5 í vinnueinkunn. Einnig þarf að skila inn lykilmatsþátts verkefninu og ná amk 4,5 í því.	
	Símatsáfangi ☒	Lokapróf ☐
	Sleppikerfi ☐	
	Heiti	Vægi
	Photoshop verkefni	15%
	AE Texta hreyfimynd	5%
	AE Boltaskopp	10%
	AE Inngangur	15%
	Blender Verkefni	10%
	Blender Herbergi	10%
Blender Karakter	15%	
Bubbi Byggir (Lykilmatsþáttur)	20%	
Reglur áfanga	Notkun á snjallsímum er ekki leyfileg í tímum nema með leyfi kennara. Spilun tölvuleikja í tímum er bannað. Þótt þetta er tölvuleikjagerðar áfangi, þá er það ekki afsökun. Ekki er hægt að skila verkefnum eftir að skilahólf lokar.	
Annað sem kennari vill láta koma fram	Það sem er mest mikilvægt í þessum áfanga, er að skila verkefnum. Í þessum áfanga er mikil áhersla á að vinna verkefni.	

Þekking	Leikni
Nemandi skal hafa öðlast þekkingu og skilning á: • grunnatriðum myndvinnslu og forritum henni tengdri • grunnatriðum vektorteikninga og forritum þeim tengd • grunnatriðum grafískrar uppsetningar og forritum henni tengdri • samspiili mynda og texta í grafískri vinnu	Nemandi skal hafa öðlast leikni í að: • vinna með myndvinnslu-, teikni- og uppsetningarforrit • vinna með fjölbreytt aðföng • skipuleggja, klippa og taka upp umhverfishljóð • miðla eigin hugmyndum og sköpun á skiplagðan hátt
Hæfni	
Nemandi skal geta hagnýtt þá þekkingu og leikni sem hann hefur aflað sér til að: • meta gögn og möguleika á úrvinnslu þeirra • sýna fram færni sína til þess að vinna með bæði grafík og 3D	

Vinnuáætlun		
Tímasókn	16 vikur x 4 klst.	64 klst.
Undirbúningur f. tíma	16 vikur x 3 tímar x 20 mín	16 klst.
Vinna í verkefni	32 klst	32 klst.
Alls		112 klst. = 5 fein*

*Viðmið um fjölda eininga	
Einingar	Tímafjöldi í vinnu meðalnemanda í áfanga
1 fein	18 - 24 klst.
2 fein	36 - 48 klst.
3 fein	54 - 72 klst.
4 fein	72 - 96 klst.
5 fein	90 - 120 klst.

Virðing, samvinna og árangur

Kennsluvikur	Áætluð yfirferð námsefnis	Skil á verkefnum
1. vika 19. – 22. ágúst	Byrjum áfangann á að læra á Photoshop	
2. vika 25. – 29. ágúst		
3. vika 1. – 5. september		
4. vika 8. – 12. september		
5. vika 15. - 19. september	Skilum inn Photoshop Verkefnum	Photoshop Verkefni Mappa
6. vika 22. - 26. september	Byrjum á að læra að nota After Effects. Gerum nokkur verkefni þar.	AE - Texta Hreyfimynd
7. vika 29. sept. - 3. október	Prufum okkur áfram í að gera líflegar hreyfingar.	AE – Bolta skopp animation
8. vika 6. - 10. október	Setjum saman það sem við kunnum og búum til inngang á einhverskonar þætti.	
9. vika 13. - 17. október <i>Námsmatsdagur 16. okt. Vetrarleyfi 17. okt.</i>		AE – Hreyfimyndar Inngangur
10. vika 20. - 24. október <i>Vetrarleyfi 20. okt.</i>	Byrjum að skoða Blender. Lærum að gera nokkur einföld form.	
11. vika 27- 31. október		Blender Verkefni
12. vika 3. - 7. nóvember	Prufum okkur áfram í að setja saman diorama af einhverskonar herbergi.	Herbergi Verkefni
13. vika 10. - 14. nóvember	Gerum einhverskonar karakter. Fylgjum Youtube tutorial fyrir það.	
14. vika 17. - 21. nóvember		Modela Character
15. vika 24. - 28. nóvember <i>Dimissio 28. nóv.</i>	Byrjum lokaverkefnið. Bubbi byggir.	
16. vika 1. - 8. desember <i>Stoðdagur mánudaginn 8. des.</i>		Bubbi Byggir - Lokaverkefni

Með fyrirvara um breytingar og von um gott samstarf

Hilmir Aron Kárason