

Lektionsplanering för Animation 1

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Animation 1

Tema: Digital animation med programvara

Koppling till styrdokument

Centralt innehåll

Lektionens centrala innehåll fokuserar på användning och funktioner av animationsprogramvara, samt utveckling av digitala animationsprojekt.

Kunskapskrav

Eleven kan använda digitala animationsverktyg och -program för att skapa och redigera animationer, samt redogöra för grundläggande arbetsflöden.

Lärarledda instruktioner

Introduktion till animationsprogram (10 min)

- Genomgång av olika program som används i branschen (t.ex. Adobe Animate, Blender).
- Fördelar och nackdelar med varje program.
- Diskussion om programmens användningsområden och målgrupper.

Grundläggande verktyg och funktioner (15 min)

- Demonstration av centrala verktyg (pensel, suddgummi, former, etc.).
- Genomgång av hur man gör enklare animationer som rörelse och övergångar.
- Introduktion till tidslinjen och hur man arbetar med keyframes.

Praktisk övning: Skapa en enkel animation (15 min)

- Eleverna får en uppgift att skapa en enkel animation (t.ex. en boll som studsar).
- Läraren ger stöd och hjälp under övningen.
- Elevfeedback på varandras skapelser genom en kort visning.

Sammanfattning och diskussion (10 min)

- Sammanfatta vad eleverna har lärt sig under lektionen.
- Ställ frågor om specifika utmaningar och lösningar under övningen.
- Förbered eleverna för att utföra mer avancerade uppgifter i framtiden.

Aktivitet

Eleverna ska i grupper om tre skapa en kort animationssekvens (15-30 sekunder) där de demonstrerar något de lärt sig under lektionen. Projektet ska involvera minst tre olika verktyg och tekniker från programvaran som de diskuterade. Varje grupp ska visa sin animation för klassen vid nästa lektion.

Exit-ticket

- Vilka program kan du använda för digital animation?
Svar: Adobe Animate, Blender, Toon Boom, etc.
- Vad är en keyframe?
Svar: En keyframe är en specifik punkt i tiden som definierar ett ställning för ett objekt i animation.
- Nämn ett verktyg som du använde under praktiska övningen.
Svar: Penselverktyget, suddgummit eller rörelseverktyget.
- Vad är tidslinjen i ett animationsprogram?
Svar: Tidslinjen visar när olika keyframes är placerade och hjälper oss att styra animationens tidsmässiga förlopp.
- Vilken typ av animation skapade du under praktiken?
Svar: Jag skapade en animation av en boll som studsar.

Hemuppgift

Eleverna ska välja en känd animerad film eller serie och göra en kort analys av teknikerna som används. De ska fokusera på specifika verktyg och stilar i animationen. Denna analys ska lämnas in före nästa lektion.

Citat

Animation is not the art of drawings that move but the art of movements that are drawn. – Norman McLaren, 1982. Detta citat betonar att animation handlar om att få liv i rörelser genom teckningar, vilket är kärnan i animationskonsten.

Tags: [Lektion](#)