

Provkonstruktion

Årskurs: Gymnasiet

Ämne eller kurs: Animation 1

Tema: Digital animation med programvara

Syfte

Syftet med provet är att bedöma elevernas förståelse av digitala animationsverktyg och deras förmåga att tillämpa dessa i praktiska animationsprojekt. Provets utformning syftar till att testa både faktakunskaper och förmåga att resonera kring animationsprocessen.

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.

Prov

Faktafrågor

1. Vilket program används ofta för 2D-animation?
A) Maya
B) Houdini
C) **Adobe Animate**
D) SketchUp
2. Vad innebär en keyframe i animation?
A) En animationseffekt
B) **En specifik punkt i tiden som definierar ett ställning för ett objekt**
C) En typ av ljud i animation

D) En programvara för animation

3. Vilket av följande är en typisk funktion i animationsprogram?

- A) ****Tidslinje****
- B) Textredigering
- C) Databas hantering
- D) Webbdesign

4. Vilket av följande verktyg kan användas för att rita i en animationsprogramvara?

- A) ****Penselverktyget****
- B) Kalkylark
- C) Textverktyget
- D) Bilderredigeringsverktyg

5. Vad är en vanlig typ av animation?

- A) Scanning
- B) ****Rörelseanimation****
- C) Bildbehandling
- D) Videoredigering

6. Vilket program används ofta för 3D-animering?

- A) Photoshop
- B) ****Blender****
- C) CorelDRAW
- D) Premiere Pro

7. Vad är en av fördelarna med att använda animationsprogram?

- A) ****Möjlighet att skapa komplexa rörelser****
- B) Låg kostnad
- C) Ingen inlärningsstid
- D) Ingen programvara behövs

8. Vilket av följande är inte en del av animationsprocessen?

- A) Skapa storyboard
- B) ****Publicera dokument****
- C) Animera objekt
- D) Redigera ljud

9. Vad innebär "tidslinje" i animationsprogram?

- A) En lista över verktyg
- B) ****Visar när olika keyframes är placerade****

- C) En grafik för användning av färger
 - D) En databas med animationstillgångar
10. Vilken typ av rörelse kan ofta animeras i program?
- A) ****Fysisk rörelse som studsar****
 - B) Stillastående objekt
 - C) Textanimation
 - D) Ljudanimering
11. Vad skiljer 2D-animation från 3D-animation?
- A) 3D-animation är billigare
 - B) ****2D-animation är platt medan 3D-animation är volumetrisk****
 - C) 3D-animation har enklare verktyg
 - D) 2D-animation är alltid bättre
12. Vilket av följande verktyg används för att ta bort misstag i animationer?
- A) Formverktyget
 - B) ****Suddgummit****
 - C) Penselverktyget
 - D) Lagerverktyget
13. Vilket av följande program är designat för att skapa animerade serier?
- A) ****Toon Boom****
 - B) AutoCAD
 - C) Microsoft Word
 - D) Excel
14. Vilket av följande är viktigt att tänka på under animationsarbetet?
- A) Att alltid arbeta tyst
 - B) ****Planering och storyboard****
 - C) Att skyndsamt avsluta projektet
 - D) Att inte fråga om hjälp
15. Vilken animationsteknik användes i klassiska Disney-filmer?
- A) Motion capture
 - B) ****Handritad animation****
 - C) Stop motion
 - D) CGI-animation

Resonerande frågor

1. Diskutera hur du skulle optimera arbetsflödet i ett animationsprojekt. Genom att resonera

kring arbetsflöden kan eleverna visa sin förmåga att planera och strukturera ett projekt.

2. Reflektera över varför det är viktigt att kunna använda flera animationsverktyg. Denna fråga ger eleverna möjlighet att tänka på fördelarna med mångsidighet inom animation.
3. Ge exempel på hur en viss animationsteknik kan påverka berättelsen. I denna fråga kan eleverna visa förmåga att se sambandet mellan teknik och narrativ.
4. Hur skulle du implementera feedback från klasskamrater i din animation? Det här ger eleverna möjlighet att visa att de kan ta till sig och använda feedback konstruktivt.
5. Vilka utmaningar kan uppstå vid skapande av animation, och hur kan de övervinnas? Frågan ger eleverna möjlighet att resonera kring problem och lösningar i animationsprocessen.
6. Diskutera hur teknikförändringar har påverkat animation. Här kan eleverna visa sin förståelse för branschens utveckling och effekten av teknik.
7. Vilken roll spelar kreativitet i animationsskapande? Denna fråga ger eleverna möjlighet att utforska det konstnärliga och kreativa i animationsprocessen.
8. Hur kan du använda animation för att kommunicera ett budskap? Genom att resonera om effektiv kommunikation visar eleverna sin förståelse för animationens funktion och syfte.

Bedömning

Provet kan bedömas totalt med 25 poäng, där faktafrågorna ger maximalt 15 poäng (1 poäng per fråga) och de resonerande frågorna ger maximalt 10 poäng (2,5 poäng per fråga). För betyget E krävs totalt minst 8 poäng, för betyg C minst 12 poäng (varav minst 3 poäng från resonerande frågor), och för betyg A minst 18 poäng (varav minst 5 poäng från resonerande frågor).