Rancangan Dunia yang Menakjubkan

kodland



Umur: 10+ tahun

Level: pemula

Durasi: 32 pelajaran

Durasi jam pelajaran: 60 menit dalam format kelompok atau 50 menit dalam format individu

Program kursus:

M1: Menggambar karakter untuk kartun/game masa depan dan menganimasikannya!

L1: Membenamkan diri ke dalam dunia yang menakjubkan dan proses pembuatan karakter!
L2: Cara menggambar figure karakter di Aggie.io
L3: Cara menggambar wajah dan emosi di Aggie.io
L4: Menyelesaikan menggambar karakter dan menganimasikannya

Hasil: Para siswa membuat karakter mereka sendiri dengan set animasi dasar

M2: Langkah-langkah awal menuju animasi

L1: Tim animasi 2D
L2: Vektor animasi 2D. Animasi berbasis lintasan
L3: Papan cerita karakter
L4: Animasi bingkai/frame dari karakter

Hasil: para siswa membuat video animasi yang menampilkan karakter milik mereka

M3: Lokasi untuk kartun/game masa depan

L1: Workshop/lokakarya: meneliti dunia yang menakjubkan dan lokasinya!
L2: Eksperimen: membuat sketsa lokasi
L3: Membuat lokasi untuk karakter milik kita

L4: Animasi karakter dalam lokasi

Hasil: para siswa membuat lokasi untuk kartun atau game masa depan

M4: Mengembangkan buku komik

L1: Menggambar komik milik kita sendiri di Krita

L2: Membuat konsep komik dan menggambar papan cerita

L3: Memilih palet warna untuk komik milikmu dan menambahkan karakter sekunder!

L4: Penyempurnaan akhir: mengerjakan sampul!

Hasil: buku komik bergaya dengan alur cerita yang menarik berdasarkan ilustrasi para siswa

M5: Mengerjakan kartun berdasarkan buku komik

L1: Menganalisis animasi dan menggambarnya!

L2: Membuat papan cerita berdasarkan komik milik kita

L3: Menggunakan teknik yang berbeda untuk menganimasikan adegan dari kartun milik kita!

L4: Mengedit adegan menjadi kartun. Menambahkan transisi dan efek suara

L5: Pelajaran lokakarya: Belajar mempromosikan kartun kita!

Hasil: kartun 2D lengkap berdasarkan alur cerita buku komik. Kartun-kartun ini menampilkan karakter, latar belakang, dan desain milik siswa

M6: Pemodelan lingkungan 3D untuk kartun atau game

L1: Pengantar pemodelan 3D

L2: Bentuk dasar

L3: Pemodelan karakter

Hasil: Lokasi 3D hasil karyamu sendiri, yang dibuat di perangkat lunak (software) khusus Tinkercad

M7: Pemodelan karakter untuk kartun atau game

L1: Lanskap

L2: Membongkar (Unload) lokasi

L3: Mengatur/men-setting suara dan berbagai efek

L4: Menggerakkan obyek-objek 3D di dalam lokasinya

Hasil: mengembangkan animasi proyek 3D akhir yang dibuat di software khusus animasi 3D

M8: Modul proyek

L1: Hackathon: mempresentasikan berbagai ide dan merencanakan suatu proyek
L2: Hackathon: pengembangan proyek sprint bagian 1
L3: Hackathon:pengembangan proyek sprint bagian 2
L4: Demonstrasi proyek akhir

Hasil: suatu proyek impian yang didesain berdasar ide kalian sendiri - sebuah buku komik, suatu film kartun atau suatu animasi 3D.