

Idea Development / *Perkembangan Idea*

1 **Generate ideas / *Menjana idea***

maximum of 50% / *maksimum 50%*

Number of **words** / *Bilangan perkataan* → ____ ÷ 3 = ____ %

Number of **simple** sketches / *Bilangan lakaran mudah* → ____ × 2% = ____ %

Number of **better** sketches / *Bilangan lakaran yang lebih baik* → ____ × 4% = ____ %

2 **Select the best and join together ideas / *Pilih yang terbaik dan gabungkan idea***

Circle the **best** ideas / *Bulatkan idea yang terbaik*

circled / *dibulatkan* = □ 5%

Link into **groups** of ideas / *Hubungkan ke dalam kumpulan idea*

linked / *dipautkan* = □ 5%

3 **Print reference images / *Cetak imej rujukan***

maximum of 8 images

____ images / *imej* × 5% = ____ %

4 **Compositions / *Komposisi***

maximum of 10 thumbnails

____ **thumbnails** / *lakaran kecil* × 8% = ____ %

____ **digital collages** / *kolaj digital* × 8% = ____ %

5 **Rough copy / *Salinan kasar***

great quality or better / *kualiti yang hebat atau lebih baik*

____ drawing / *lukisan* × 25% = ____ %

Total / *Jumlah* = ____ %

NOTE: If you simply copy a picture from the internet, your mark drops to 25%.

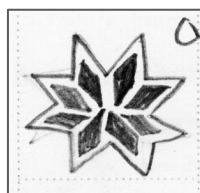
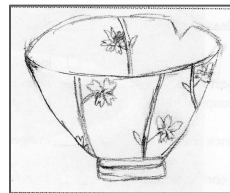
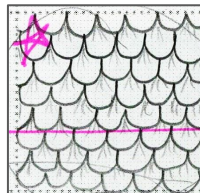
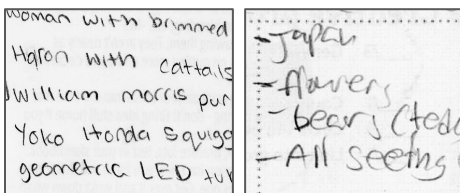
NOTA: Jika anda hanya menyalin gambar dari internet, markah anda akan menurun kepada 25%.

Generate ideas / Menjana idea

Use lists, a web map, or simple drawings to come up with a LOT of ideas! If you already have an idea in mind, choose that as your central theme and expand upon it. Let your ideas wander - one idea leads to another. Drawings can be details of source images, different viewpoints, textures, technical experiments, etc.

Gunakan senarai, peta web atau lukisan mudah untuk menghasilkan BANYAK idea! Jika anda sudah mempunyai idea dalam fikiran, pilih idea itu sebagai tema utama anda dan kembangkannya. Biarkan idea anda melayang - satu idea membawa kepada yang lain. Lukisan boleh berupa butiran imej sumber, sudut pandangan yang berbeza, tekstur, eksperimen teknikal, dsb.

Adding up points for ideas Menambah mata untuk idea



Number of **words**
Bilangan perkataan → $\text{___} \div 3 = \text{___} \%$
Number of **simple** sketches
Bilangan lakaran mudah → $\text{___} \times 2\% = \text{___} \%$
Number of **better** sketches
Bilangan lakaran yang lebih baik → $\text{___} \times 4\% = \text{___} \%$

Select the best

Pilih yang terbaik

Draw circles or squares around your best ideas
Lukis bulatan atau petak di sekeliling idea terbaik anda

☐ You have selected the best 3-7 ideas = 5%

☐ *Anda telah memilih 3-7 idea terbaik = 5%*

Link the best into groups

Pautkan yang terbaik ke dalam kumpulan

Draw dashed or coloured lines to link your best ideas into groups
that could work well together

Lukis garis putus-putus atau berwarna untuk menghubungkan idea terbaik anda ke dalam kumpulan yang boleh berfungsi dengan baik bersama-sama

☐ You have joined the best ideas with lines = 5%

☐ *Anda telah menyertai idea terbaik dengan baris = 5%*

Print references / Cetak rujukan

- Print **SIX** reference images so you can accurately observe the challenging parts of your artwork. Taking and using your own photographs is preferred, but image searches are also fine.
Cetak ENAM imej rujukan supaya anda boleh memerhati dengan tepat bahagian mencabar karya seni anda. Mengambil dan menggunakan gambar anda sendiri lebih diutamakan, tetapi carian imej juga bagus.
- **Do not simply copy a picture that you find.** The idea is to edit and combine source images to create your own artwork. If you simply copy a picture, you are plagiarizing and will earn a zero for your idea generation and any criteria involving creativity in your final artwork.
Jangan hanya menyalin gambar yang anda temui. Ideanya adalah untuk mengedit dan menggabungkan imej sumber untuk mencipta karya seni anda sendiri. Jika anda hanya menyalin gambar, anda memplagiat dan akan memperoleh sifar untuk penjaan idea anda dan sebarang kriteria yang melibatkan kreativiti dalam karya seni akhir anda.
- Up to half of your pictures may be of drawings, paintings, or other artworks of others to use as inspiration. The other images must be realistic photographs.
Sehingga separuh daripada gambar anda mungkin merupakan lukisan, lukisan atau karya seni lain orang lain untuk digunakan sebagai inspirasi. Imej-imej lain mestilah gambar yang realistik.
- You must hand in the **printed** copy of the images to earn the marks.
Anda mesti menyerahkan salinan bercetak imej untuk mendapatkan markah.

Number of reference photos / Bilangan foto rujukan → ____ × 5% = ____%

Thumbnail compositions / *Gubahan lakaran kecil*

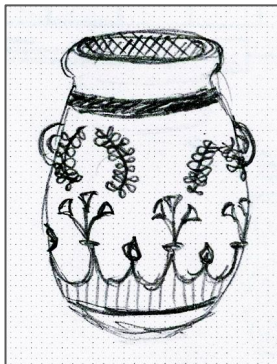
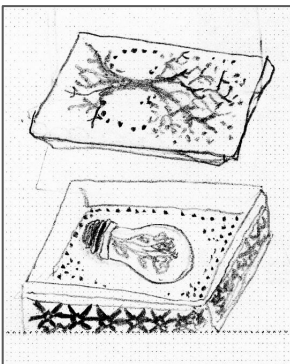
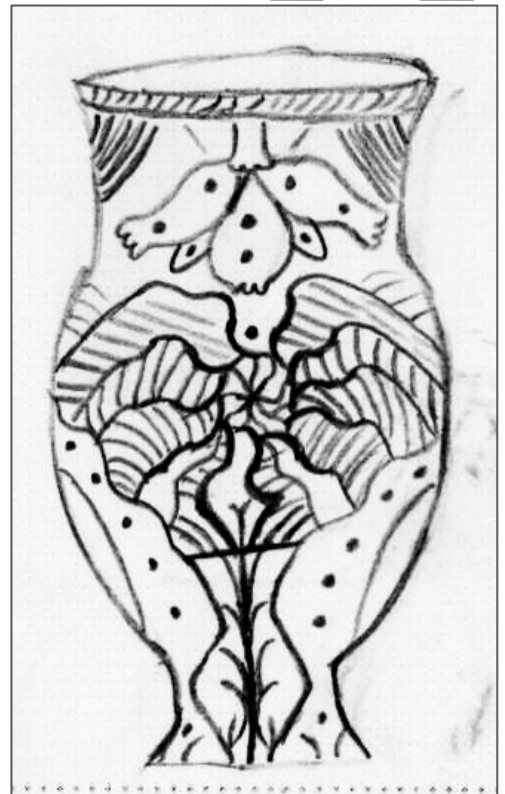
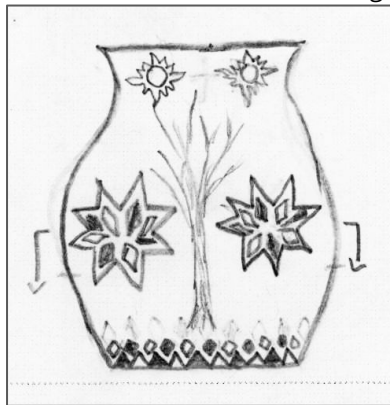
- Create **TWO or more** thumbnail drawings anywhere in the idea development section.
Buat DUA atau lebih lukisan lakaran kecil di mana-mana dalam bahagian pembangunan idea.
- These should be based on combinations of ideas that you come up with. Include your **background**.
Ini harus berdasarkan gabungan idea yang anda hasilkan. Sertakan latar belakang anda.
- Experiment with unusual angles, viewpoints, and arrangements to help make your artwork stand out.
Eksperimen dengan sudut, sudut pandangan dan susunan yang luar biasa untuk membantu menonjolkan karya seni anda.
- Draw a frame around your thumbnails to show the edges of the artwork.
Lukis bingkai di sekeliling lakaran kecil anda untuk menunjukkan tepi karya seni.

Adding up points for THUMBNAIL drawings

Menambah mata untuk lukisan THUMBNAIL

Number of **thumbnail** drawings

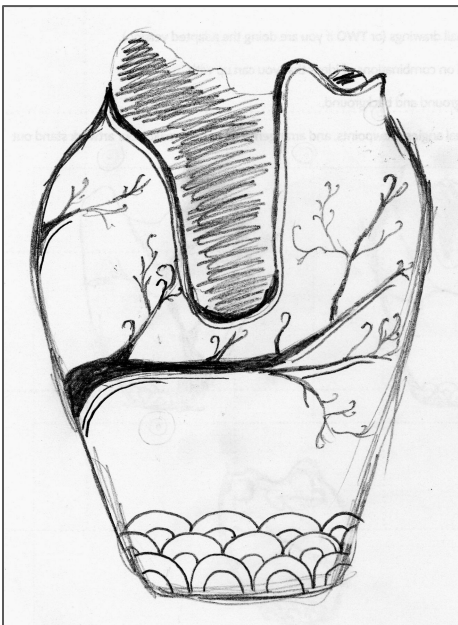
Bilangan lukisan lakaran kenit → ____ × 8% = ____ %



Rough drawing / Lukisan kasar

- Take the best ideas from your thumbnails and combine them into an improved rough copy.
Ambil idea terbaik daripada lakaran kecil anda dan gabungkan mereka menjadi salinan kasar yang dipertingkatkan.
- Use this to work out the bugs and improve your skills before you start the real thing.
Gunakan ini untuk menyelesaikan pepijat dan meningkatkan kemahiran anda sebelum anda memulakan perkara sebenar.
- If you are using colour, use paint or coloured pencil to show your colour scheme.
Jika anda menggunakan warna, gunakan cat atau pensel warna untuk menunjukkan skema warna anda.
- Draw in a frame to show the outer edges of your artwork.
Lukis dalam bingkai untuk menunjukkan tepi luar karya seni anda.
- **Remember to choose a non-central composition.**
Ingat untuk memilih komposisi bukan pusat.

Examples of ROUGH drawings Contoh lukisan KASAR



Rough drawing
Lukisan kasar
→ up to 25% = ____%