

HASIL PEMBELAJARAN

- ✓ 3.1 PENGENALAN KEPADA PERISIAN ADOBE *PHOTOSHOP*
- ✓ 3.2 MENGHASILKAN LUKISAN PERSEMBAHAN REKABENTUK BANGUNAN SATU TINGKAT MENGGUNAKAN PERISIAN ADOBE *PHOTOSHOP*
- ✓ 3.3 MEMBENTANGKAN LUKISAN PERSEMBAHAN

PENILAIAN

- Kuliah (kehadiran > 80%)
- Amali (30%)
- Pembentangan (10%)
- Ujian (10%)



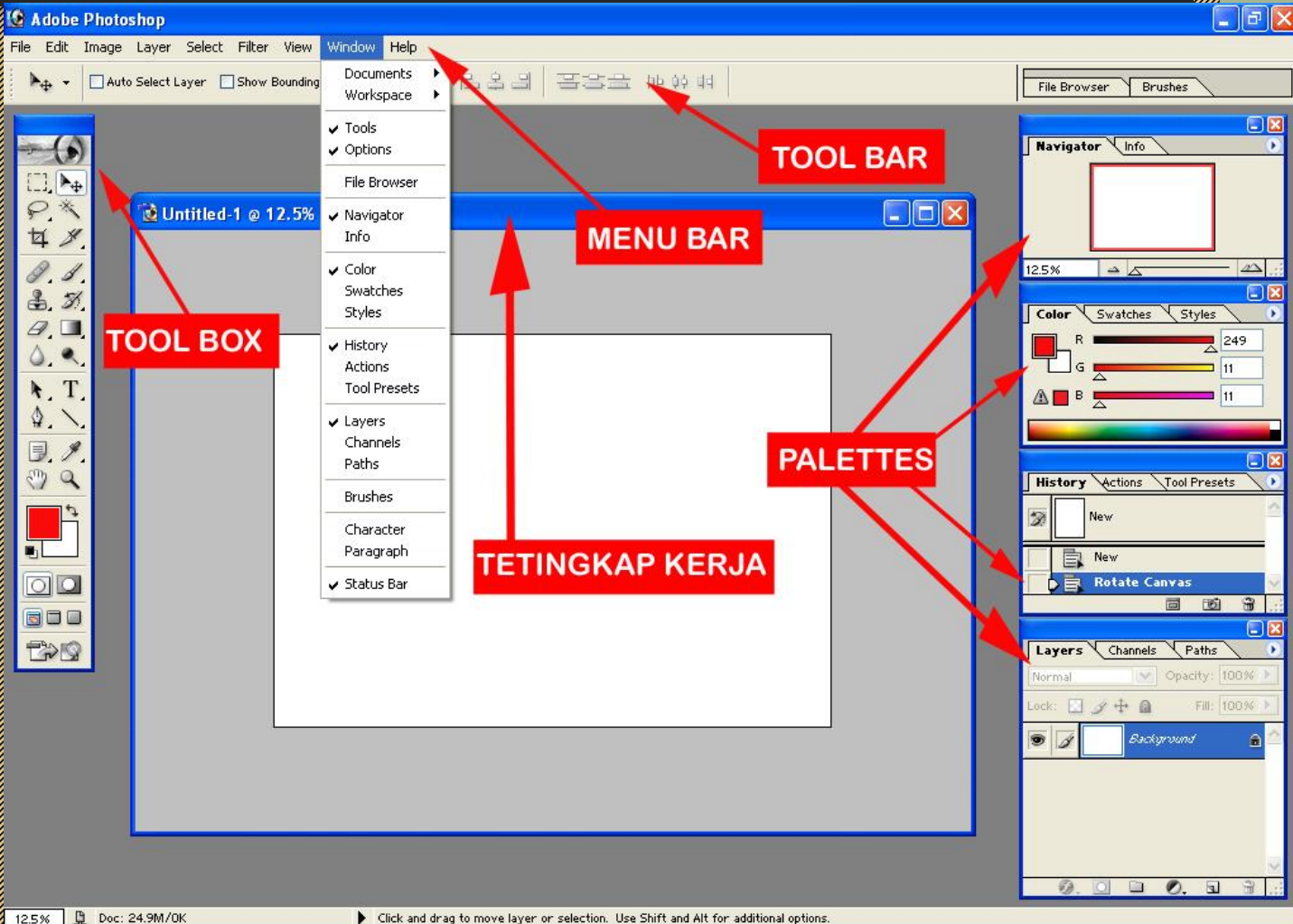
3.1 PENGENALAN KEPADA PERISIAN *ADOBE PHOTOSHOP*

**MINGGU
9
(8 JAM)**



- *Adobe Photoshop* merupakan program perisian komputer yang digunakan untuk menghasilkan dan menyunting imej grafik dan juga imej foto.
- Gambar yang dicetak dari *Adobe Photoshop* juga berkualiti tinggi dan dapat membantu menghasilkan lukisan persembahan dengan cepat dan menarik.
- Terdapat dalam pelbagai versi (yang terkini adalah *Adobe Photoshop CC*)

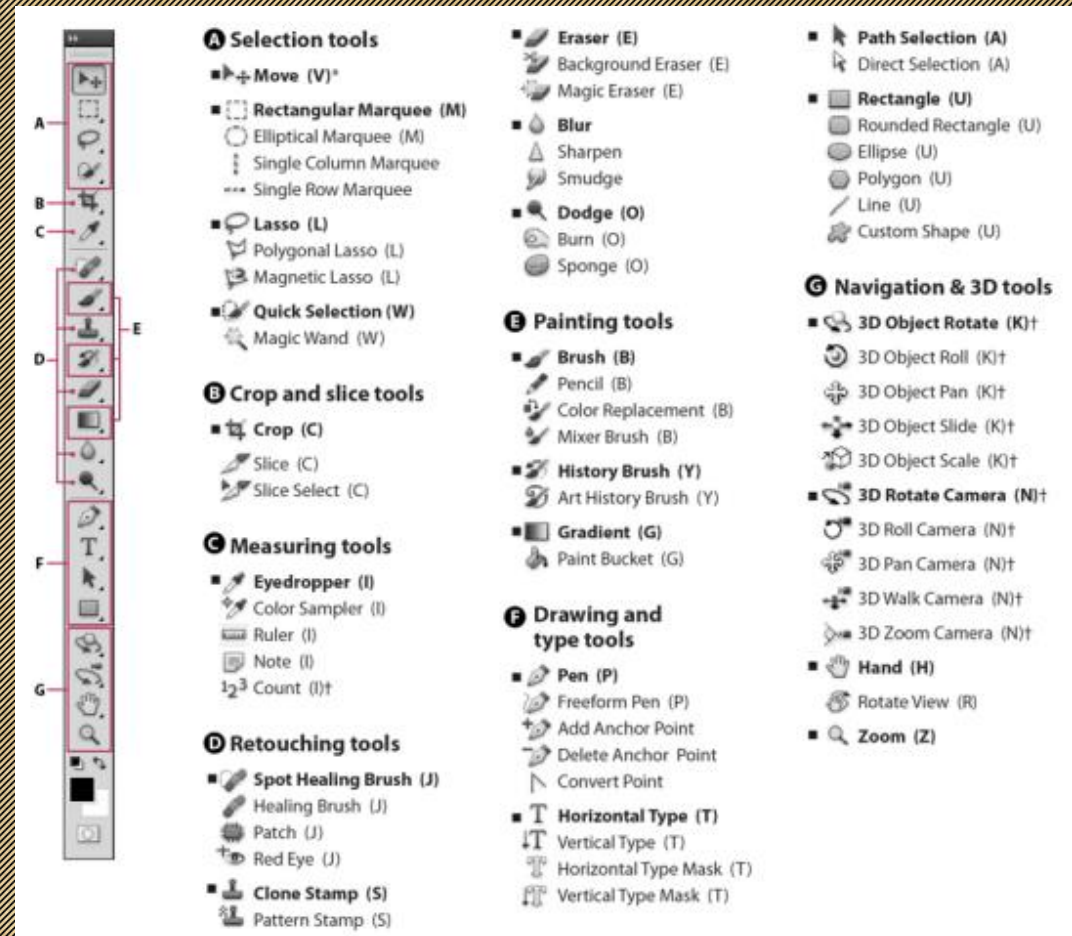
3.1.1 Antaramuka (*Interface*)



3.1.2 Menerangkan penggunaan Adobe Photoshop

ISI KANDUNGAN:

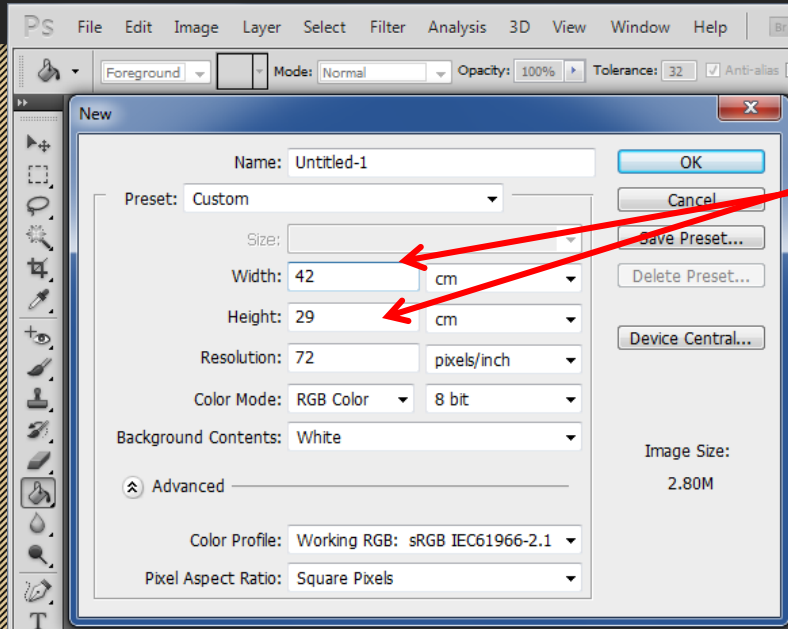
- PENETAPAN LEMBARAN KERJA
- ROTATE KERTAS
- KEGUNAAN TOOLS
- MENYUNTING IMEJ
- MENGAPLIKASI LAYER
- MEWARNA IMEJ
- MEMASUKKAN TEKS
- MENYIMPAN IMEJ



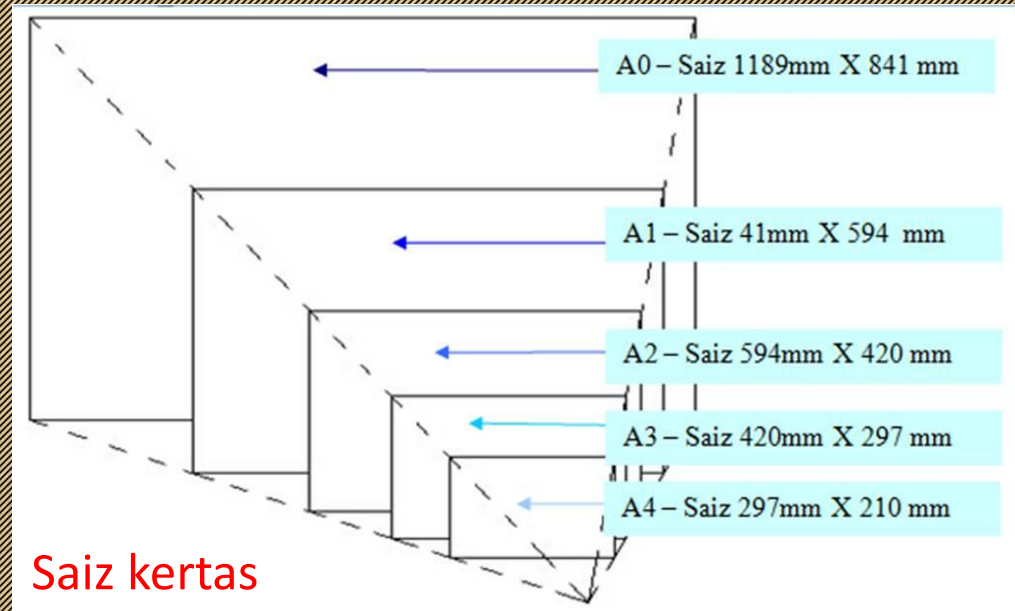
PENETAPAN LEMBARAN KERJA

Menggunakan format yang seragam dan menarik untuk kesemua lembaran kerja

- Format lembaran kerja
- Paper size
- Resolution
- Color Mode
- Background contents



Saiz lembaran kerja dalam unit cm



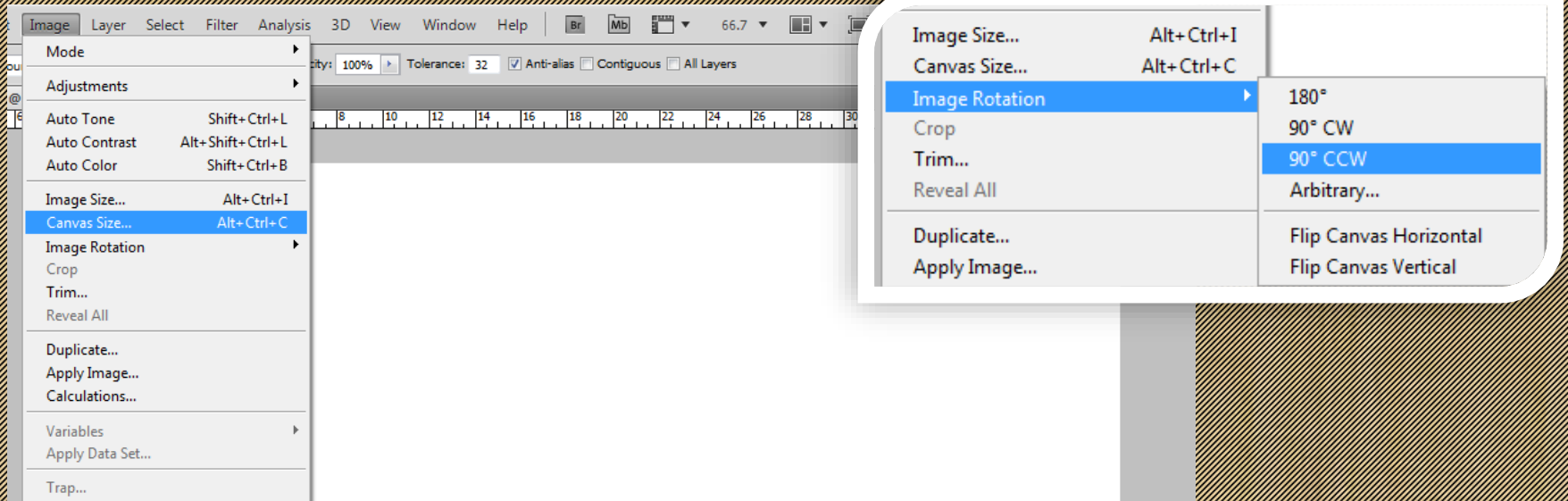
ROTATE KERTAS

Klik pada menu Image>canvas size untuk memeriksa semula saiz lembaran kerja/kertas/ canvas

>Image

>Image rotation

Pusingkan kertas/*canvas* untuk mendapatkan kedudukan *landscape*



KEGUNAAN TOOLS



The **marquee tools** make rectangular, elliptical, single row, and single column selections.



The **move tool** moves selections, layers, and guides.



The **lasso tools** make freehand, polygonal (straight-edged), and magnetic * (snap-to) selections.



The **magic wand tool** selects similarly colored areas.



The **crop tool** trims images.



The **slice tool** creates slices.



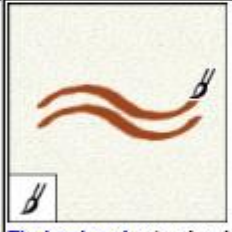
The **slice selection tool** selects slices.



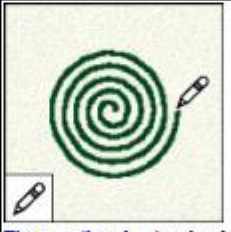
The **healing brush tool** * paints with a sample or pattern to repairs imperfections in a image.



The **patch tool** * repairs imperfections in a selected area of an image using a sample or pattern.



The **brush tool** paints brush strokes.



The **pencil tool** paints hard-edged strokes.



The **clone stamp tool** paints with a sample of an image.



The **pattern stamp tool** * paints with part of an image as a pattern.



The **history brush tool** * paints a copy of the selected state or snapshot into the current image window.

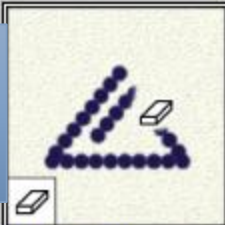


The **art history brush tool** * paints with stylized strokes that simulate the look of different paint styles, using a selected state or snapshot.



The **magic eraser tool** erases solid-colored areas to transparency with a single click.

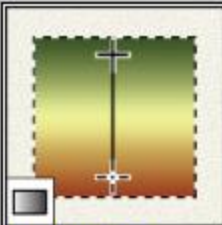
KEGUNAAN TOOLS



The eraser tool erases pixels and restores parts of an image to a previously saved state.



The background eraser tool * erases areas to transparency by dragging.



The gradient tools create straight-line, radial *, angle *, reflected *, and diamond *, blends between colors.



The paint bucket tool fills similarly colored areas with the foreground color.



The blur tool blurs hard edges in an image.



The sharpen tool sharpens soft edges in an image.



The smudge tool smudges data in an image.



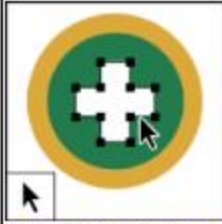
The dodge tool lightens areas in an image.



The burn tool darkens areas in an image.



The sponge tool changes the color saturation of an area.



The path selection tools * make shape or segment selections showing anchor points, direction lines, and direction points.



The type tools create type on an image.



The type mask tools * create a selection in the shape of type.



The pen tools * let you draw smooth-edged paths.













The custom shape tool * makes customized shapes selected from a custom shape list.



The annotation tools * makes notes and audio annotations that can be attached to an image.

KEGUNAAN TOOLS

 <p>The eyedropper tool samples colors in an image.</p>	 <p>The measure tool measures distances, locations, and angles.</p>	 <p>The hand tool moves an image within its window.</p>	 <p>The zoom tool magnifies and reduces the view of an image.</p>
 <p>The image map tool defines image map areas in an image.</p>	 <p>The image map select tool selects image maps.</p>	 <p>The toggle image map visibility tool toggles between showing and hiding image maps.</p>	 <p>The toggle slices visibility tool toggles between showing and hiding slices in an image.</p>
 <p>The preview document tool previews rollover effects directly in ImageReady.</p>	 <p>The preview in default browser tool previews animations in a Web browser.</p>		

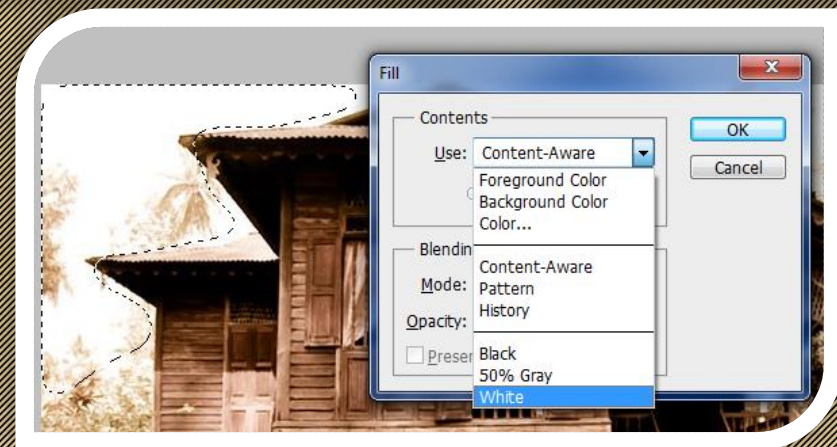
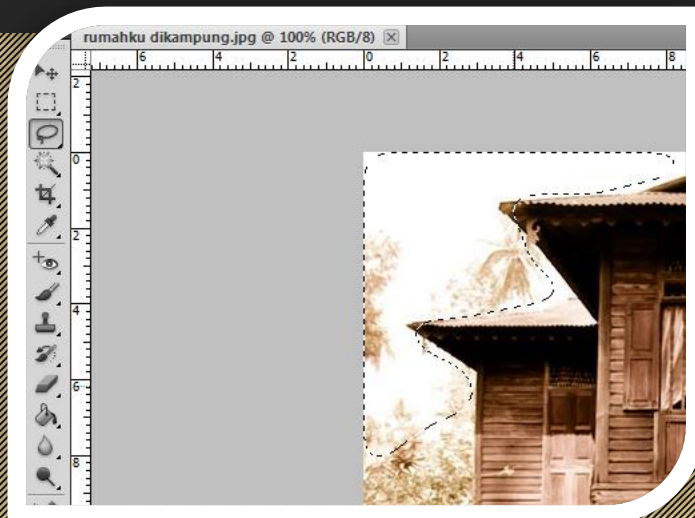
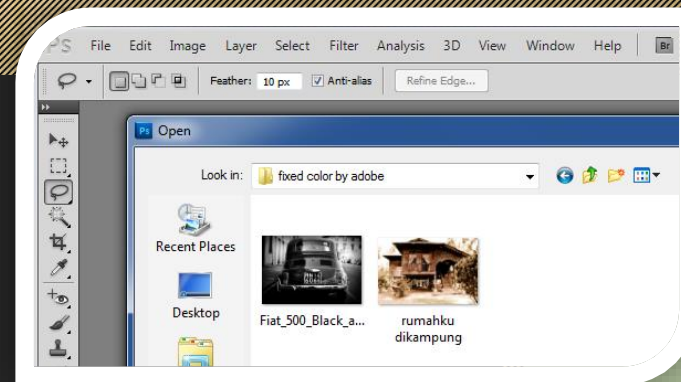
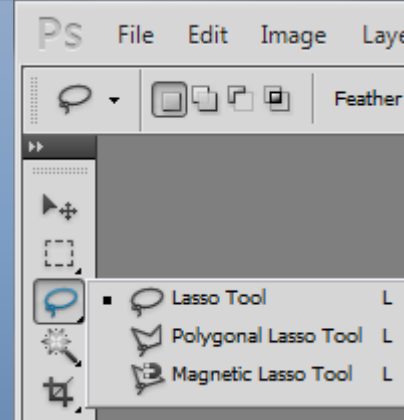
MENYUNTING IMEJ

Menyunting imej dengan membuang latar belakang imej yang asal dan menggantikan latar belakang baru yang sesuai

- Open imej
- Gunakan ikon 'A'
- Ikut bentuk yang hendak dibuang
- Delete latar belakang

Ikon 'A' yang selalu digunakan untuk menyunting imej dan langkah-langkah menyunting

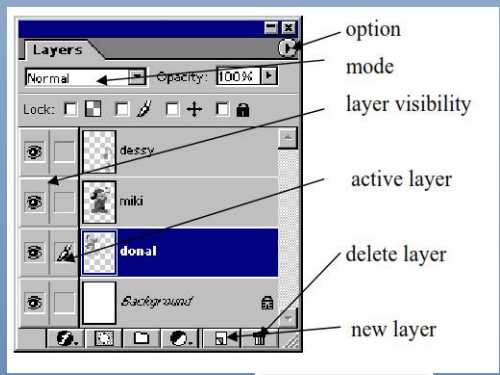
A



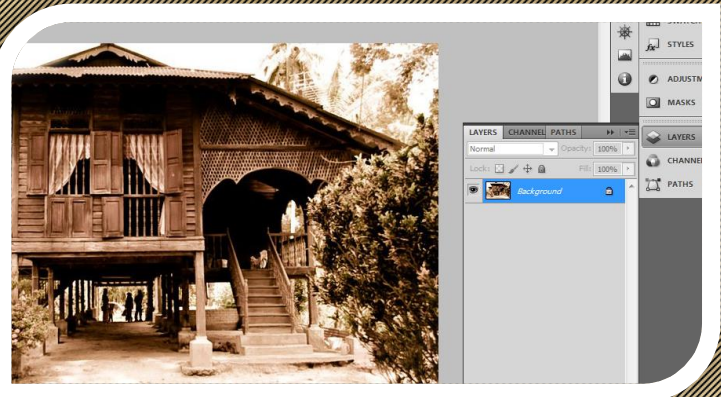
MENGAPLIKASI LAYER

Mewujudkan beberapa layer dan mengorganisasikan layer mengikut kumpulan dengan teratur dan kemas

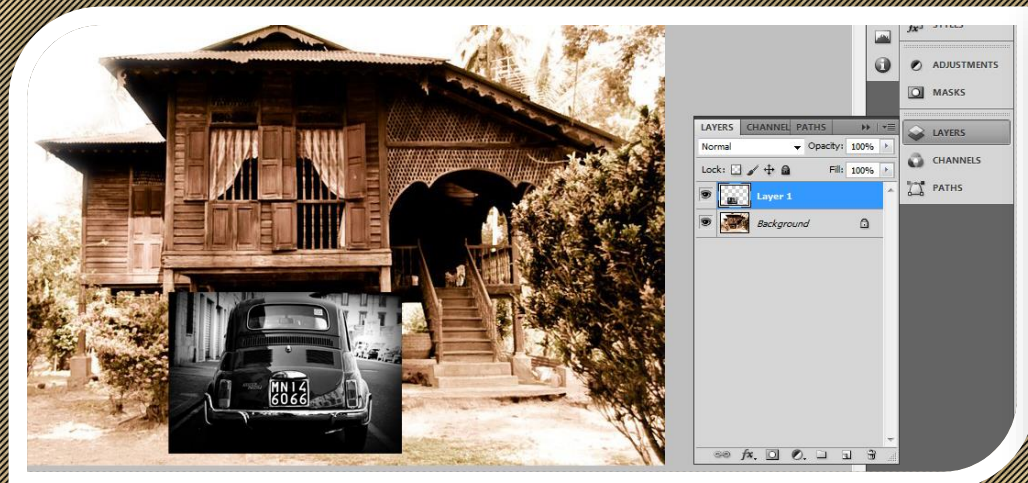
Ikon 'B' yang selalu digunakan untuk menghasilkan layer



LAYER



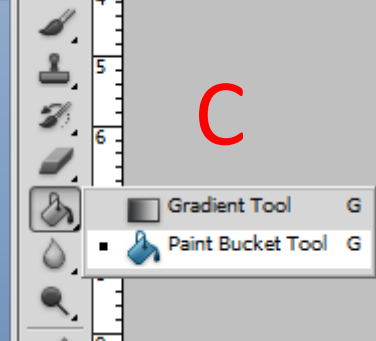
- Open imej pertama = background
- Open imej kedua = layer
- Layer boleh disusun berlapis dan boleh diaturkan mengikut kesesuaian samada imej berada diatas atau dibawah



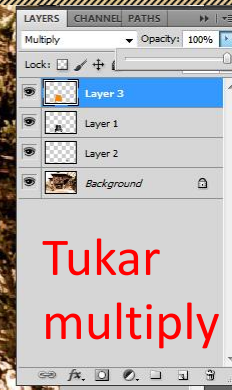
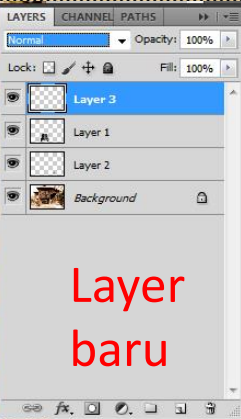
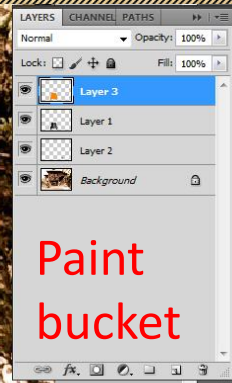
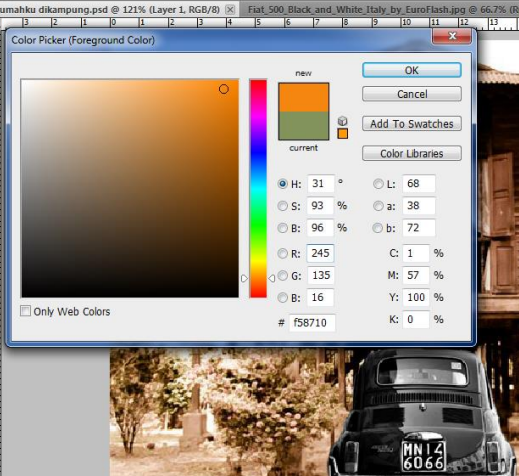
MEWARNA IMEJ

Mewarna pada beberapa bahagian imej dengan warna yang berlainan dan menarik dengan kreatif

Ikon 'C' yang selalu digunakan untuk mewarna imej



- Pilih warna
- hasilkan layer baru
- Gunakan paint bucket dan tuangkan pada imej yang dikehendaki
- Tukar layer 3 kepada multiply

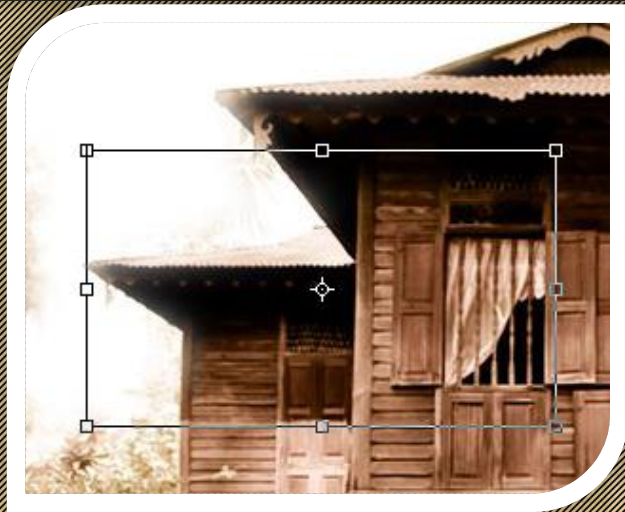
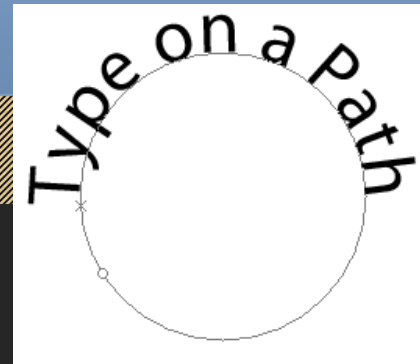
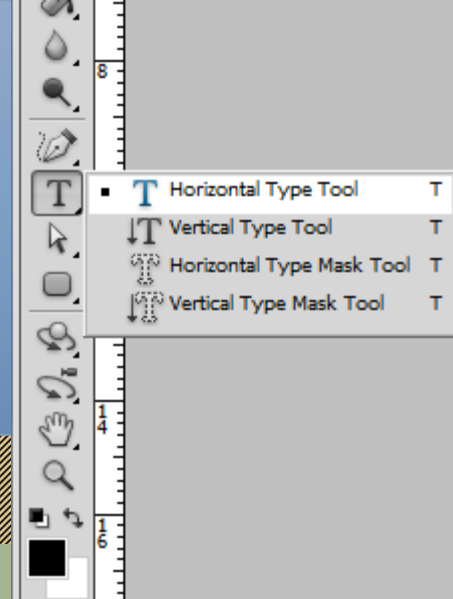


MEMASUKKAN TEKS

Memasukkan semua maklumat dengan lengkap, mempunyai konsep susunatur yang jelas dan disunting dengan kreativiti yang menarik

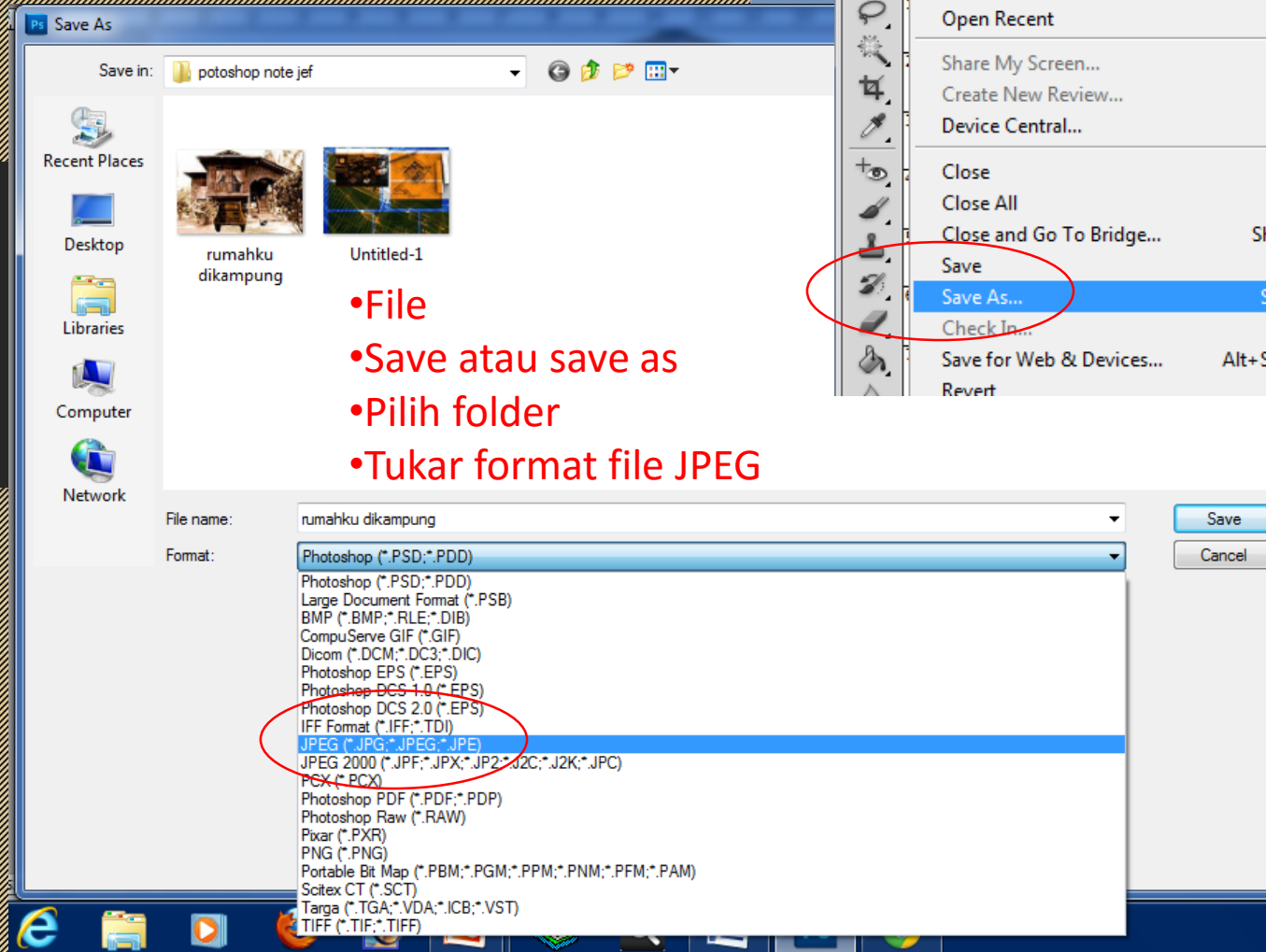
- kaedah pertama klik text kemudian klik pada kawasan yang hendak diletakkan text
- Kaedah kedua select text box
- Kaedah ketiga membuat text mengikut path

Ikon yang selalu digunakan untuk menghasilkan text

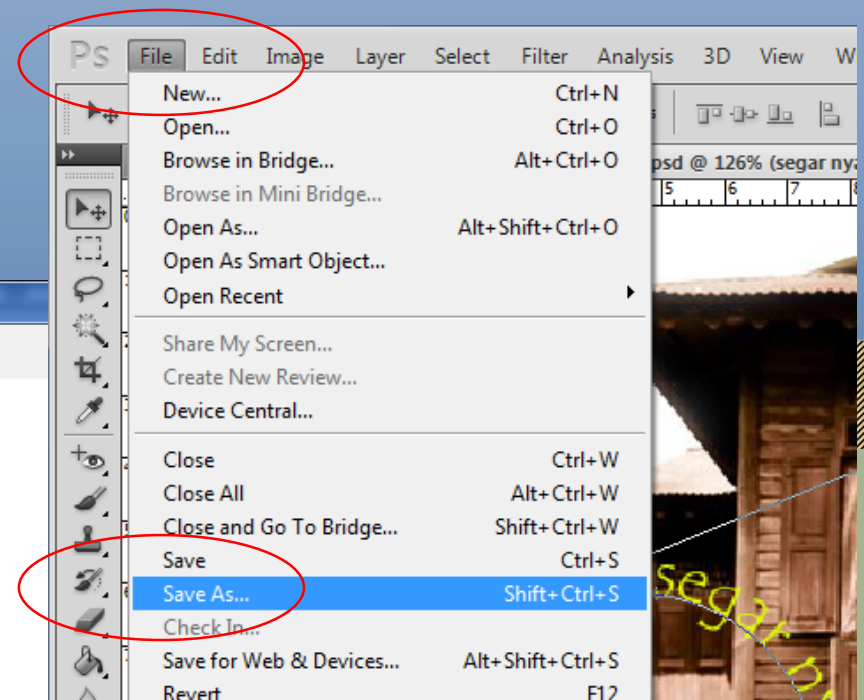


MENYIMPAN IMEJ

Menyimpan beberapa lembaran kerja dalam format JPEG dan mencetak lembaran kerja



- File
- Save atau save as
- Pilih folder
- Tukar format file JPEG



segitiga

SESI SOAL JAWAB



Adobe
Photoshop®



• AMALI 2 (30%)

**MINGGU
10-12
(24 JAM)**

**3.2
MENGHASILKAN
LUKISAN PERSEBAHAN
REKABENTUK BANGUNAN
SATU TINGKAT
MENGUNAKAN PERISIAN
ADOBE PHOTOSHOP**



Lukisan-lukisan yang perlu ada dalam Lukisan Persembahan



LANGKAH-LANGKAH PENGHASILAN LUKISAN PERSEMBAHAN

ISI KANDUNGAN:

1. PELAN LUNCI DAN PELAN LOKASI
2. PELAN LANTAI
3. 4 PANDANGAN
4. 2 PERSPEKTIF DALAMAN
5. PERSPEKTIF LUARAN
6. MENETAPKAN FORMAT KERTAS
7. MEMBUAT SUSUNATUR LUKISAN
8. MENCIPTA GRAFIK
9. MEMASUKKAN TULISAN/TEKS
10. MENYIMPAN FAIL & MENCETAK LUKISAN PERSEMBAHAN

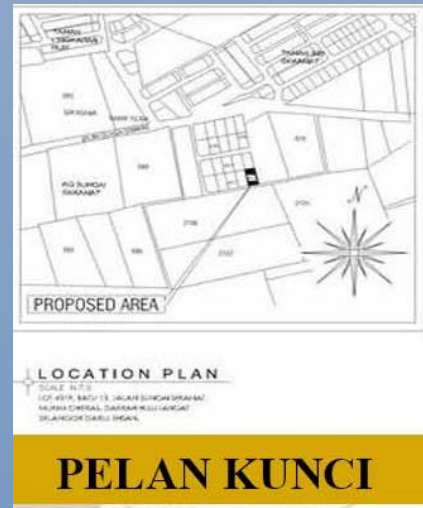


1. PELAN KUNCI DAN PELAN LOKASI

CONTOH:

Langkah-langkah Penghasilan Pelan kunci & Pelan lokasi

- Cari fail JPEG dalam enjin carian seperti *google*
- Sunting lukisan dalam Adobe Photoshop:
 - Masukkan simbol bagi menunjukkan lokasi tapak cadangan pada kedua-dua pelan (tanpa skala)
 - Simpan dalam format JPEG



2. PELAN LANTAI

CONTOH:

Langkah-langkah Penghasilan Pelan lantai

- Simpan dalam format *eps* dari Autocad dengan skala 1:100
- Sunting lukisan dalam Adobe Photoshop:
 - Pastikan penetapan *Resolution=300 pixels/inch*
 - Masukkan warna dan *pattern* pada pelan lantai
 - Masukkan elemen figura (perabot, kereta, pokok, dll) dengan lengkap
 - Masukkan teks untuk nama ruang
 - Simpan dalam format JPEG



NOTA TAMBAHAN: Langkah-langkah menyediakan fail EPS

Add Plotter - Introduction Page
This wizard provides you with the ability to configure either an existing Windows system plotter, or a new non-Windows system plotter. The configuration information will be saved in a PC3 file. The PC3 file will be added as a plotter icon that can be selected from the Autodesk Plotter Manager.
You can choose to import configuration information from a PCP or PC2 file, then add that information to the new plotter configuration file you are creating.

Add Plotter - Begin
To configure a new plotter, select one of the following:
 My Computer
All settings will be configured by an Autodesk Heidi plotter driver, and managed by this computer.
 Network Plotter Server
All settings will be configured by an Autodesk Heidi plotter driver, and managed by a plotter server.
 System Printer
Use a configured Windows system printer (different default values for AutoCAD 2007 Windows applications).

Add Plotter - Plotter Model
Select your plotter manufacturer and model. If your plotter isn't listed, consult your plotter documentation for a compatible plotter.
Optionally, if you have an installation disk containing an HDI driver, choose Have Disk. A Browse for HIF File dialog box is displayed for you to locate and install the HIF file attached to the HDI driver.

Manufacturers	Models
Autodesk	AutoCAD DXB File
	Autodesk ePlot (DWF)
	Autodesk ePlot (PDF)
	CalComp
	Hewlett-Packard
	PostScript Level 1
	PostScript Level 1 Plus
	PostScript Level 2

Add Plotter - Plotter Name
The model name you selected is the default plotter configuration name. You can accept the default name, or enter a new name to identify the new PC3 file you have created. The name you apply will be displayed in the Page Setup and Plot dialog boxes.
Plotter Name: MY PLOTTER
Note: If you enter a name that is exactly the same as the printer's name, you will not see the System Printer icon in the AutoCAD 2007 Plot or Page Setup dialog boxes.

Add Plotter - Ports
Plot to a port: Plot to a port Plot to File AutoSpool
The following is a list of all ports available for the currently configured device. All documents will be plotted to the port you select.

Port	Description	Printer
USB001	Local Port	HP Deskjet F2...
DOT4_001	Local Port	HP LaserJet 1...
10.160.121...	Local Port	HP LaserJet 5...
10.160.121...	Local Port	HP LaserJet 5...
Send To Mi...	Local Port	Send To One...
SHREAY	Local Port	

Add Plotter - Import Pcp or Pc2
To import PCP or PC2 information, select a file to import. The plot optimization level, pen assignment information, and port names can be imported into the new configuration file.
Import File ...
NOTE: Use the Add Plot Style Table wizard to import pen assignment information. Use the Import PCP/PC2 Settings wizard to import PCP or PC2 page setup information.

Add Plotter - Finish
The plotter MY PLOTTER has been installed with its default configuration settings. To modify the default settings, choose Edit Plotter Configuration.
Edit Plotter Configuration ...
Optionally, to perform a plot calibration test on the newly configured plotter, and verify that your drawing measurements plot accurately, choose Calibrate Plotter.
Calibrate Plotter ...

Klik Next

Klik Next

Klik Next

Pilih Plot to File dan klik Next

Klik Next

Namakan Plotter dan klik Next

NOTA TAMBAHAN: Langkah-langkah menyediakan fail EPS

Plot - Model

Page setup
Name: <None> Add...

Printer/plotter
Name: MY PLOTTER.pc3 Properties...
Plotter: PostScript Level 1 -
Where: File
Description:
 Plot to file

Paper size
ISO A3 (420.00 x 297.00 MM)

Number of copies
1

Plot area
What to plot:
Display
Display
Extents
Limits
Window
Limits (to printable area)
X: -21.29 mm
Y: -21.29 mm
 Center the plot

Plot scale
 Fit to paper
Scale: 1:100
1 mm = 100 units
 Scale lineweights

Plot style table (pen assignments)
monochrome.ctb

Shaded viewport options
Shade plot: As displayed
Quality: Normal
DPI: 150

Plot options
 Plot in background
 Plot object lineweights
 Plot with plot styles
 Plot paperspace last
 Hide paperspace objects
 Plot stamp on
 Save changes to layout

Drawing orientation
 Portrait
 Landscape
 Plot upside-down

Buttons: Preview..., Apply to Layout, OK, Cancel, Help

Window Help

Standard DIM Standard

ByLayer ByLayer

Specify window for printing

Specify first corner: Specify opposite corner:

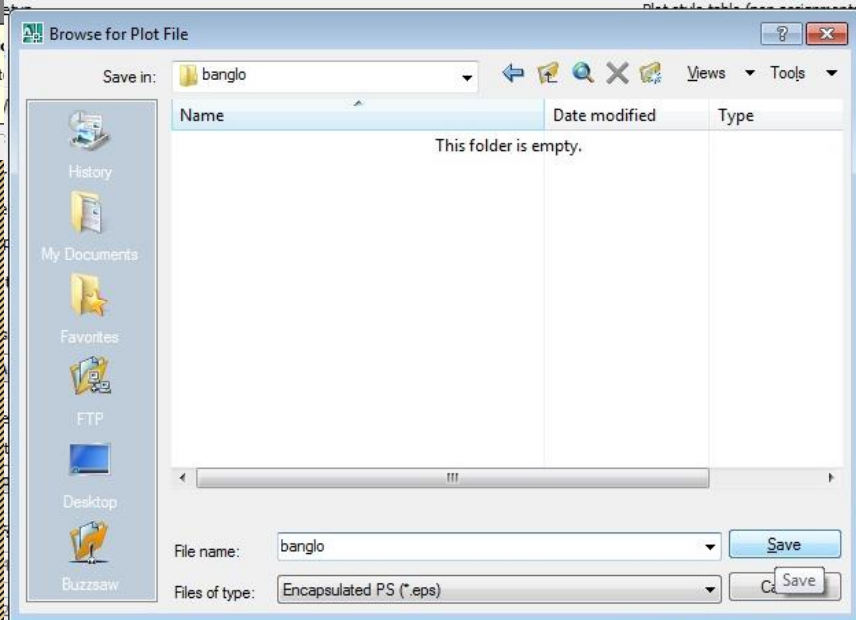
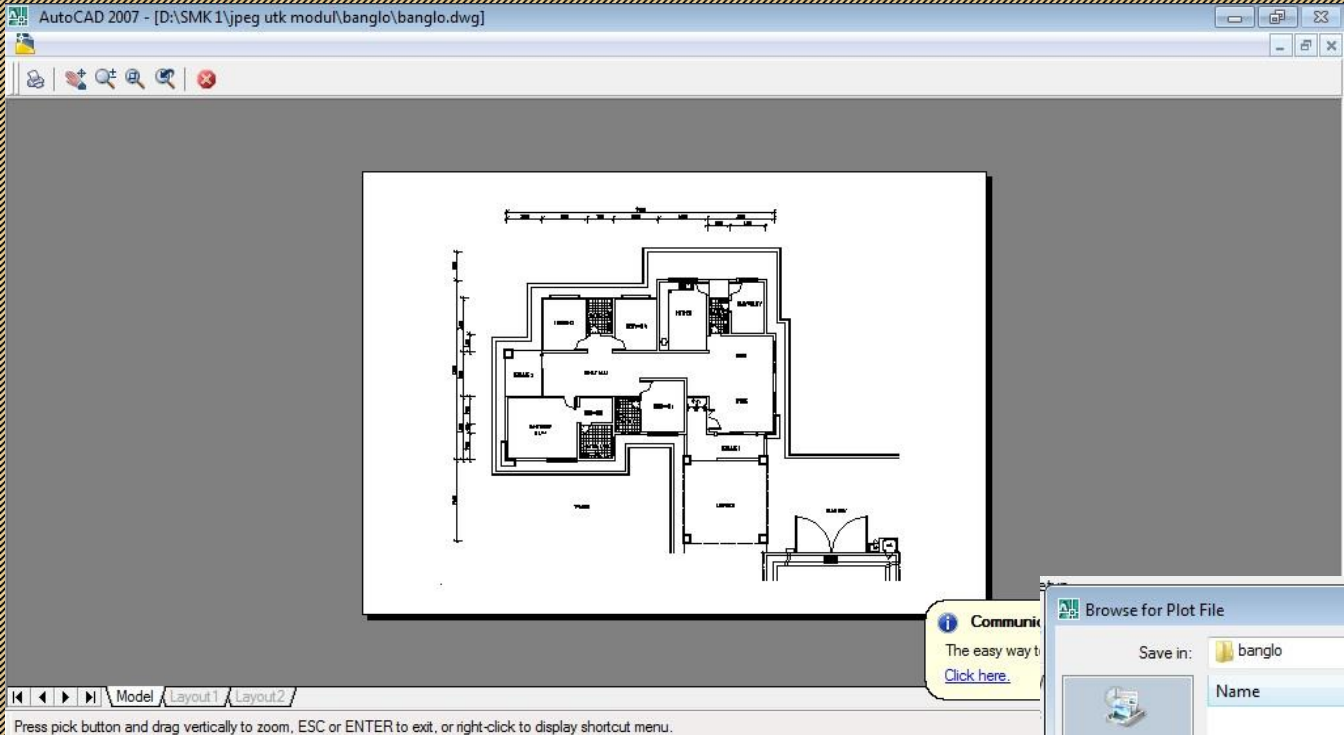
Specify opposite corner: -69592.8529 -245463.4366

The easy way to keep you and your software up-to-date.
[Click here.](#)

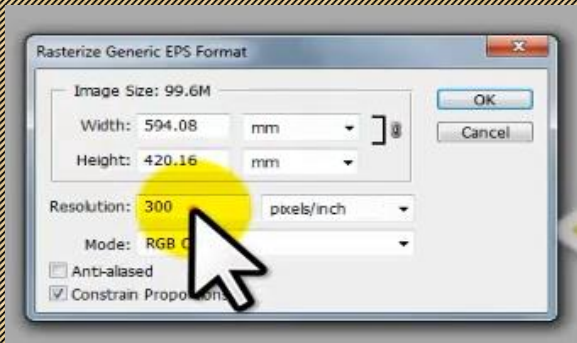
Model Layout1 Layout2

SNAP GRIP ORTHO POLAR OSNAP OTRACK DUCS DYN LWT MODEL

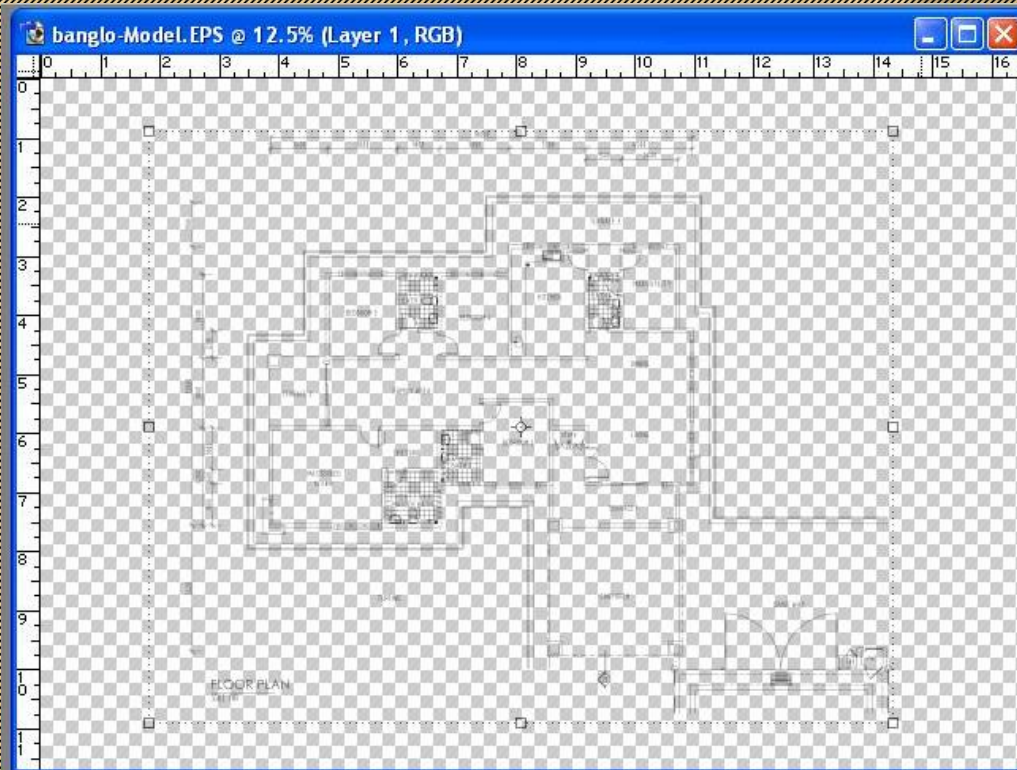
NOTA TAMBAHAN: Langkah-langkah menyediakan fail EPS



NOTA TAMBAHAN: Langkah-langkah menyunting Pelan Lantai



Paparan seperti rajah di sebelah akan kelihatan di mana kanvas lukisan adalah berpetak-petak yang menunjukkan latarbelakang yang transparent/ lutsinar (tidak berwarna)



3. 4 PANDANGAN

- Pandangan Hadapan
- Pandangan Belakang
- Pandangan Sisi Kanan
- Pandangan Sisi Kiri

CONTOH:

Langkah-langkah Penghasilan 4 pandangan

- *Export* 4 pandangan (hadapan, belakang, sisi kiri dan kanan) dari SketchUp dlm JPEG beserta pencahayaan/bayang
- Sunting lukisan dalam Adobe Photoshop:
 - Buang latarbelakang imej yang asal
 - Warnakan/gantikan latarbelakang baru yang sesuai
 - Masukkan elemen figura (manusia, kereta, pokok, dll) dengan lengkap
 - Simpan dalam format JPEG
 - Ulang langkah ini untuk keempat-empat pandangan

Lukisan pandangan yang diambil dari *Sketchup*



Lukisan pandangan yang telah disunting menggunakan *Adobe Photoshop*



4. 2 PERSPEKTIF DALAMAN

CONTOH:

Langkah-langkah Penghasilan 2 Perspektif Dalaman

- Export 2 pandangan dari SketchUp dlm JPEG dengan sudut pandangan keseluruhan (siling hingga lantai)
- Sunting lukisan dalam Adobe Photoshop:
 - *Edit brightness/contrass*
 - Simpan dalam format JPEG



RUANG TAMU



RUANG MAKAN

5. PERSPEKTIF LUARAN

CONTOH:

Langkah-langkah Penghasilan Perspektif luaran

- Export perspektif dari SketchUp dlm JPEG beserta bayang& sudut pandangan menarik
- Sunting lukisan dalam Adobe Photoshop:
 - Buang latarbelakang imej yang asal
 - Gantikan latarbelakang baru yang sesuai
 - Masukkan elemen figura (manusia, kereta, pokok, dll) dengan lengkap
 - Simpan dalam format JPEG

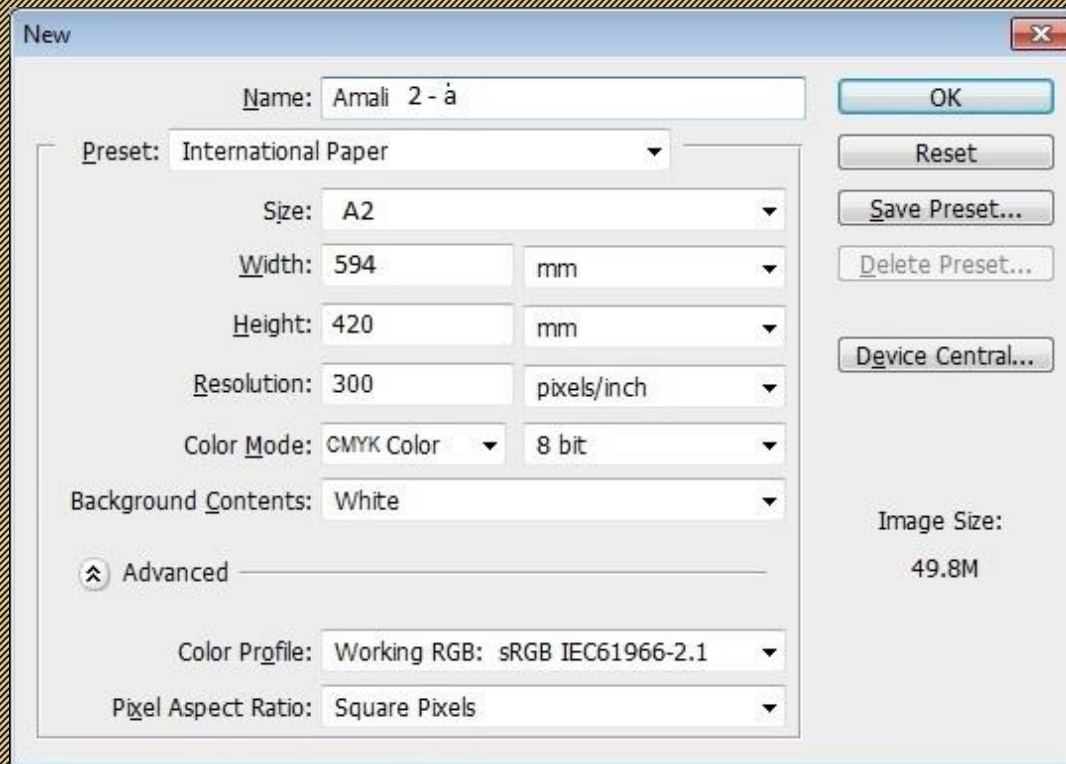
SEBELUM



SELEPAS

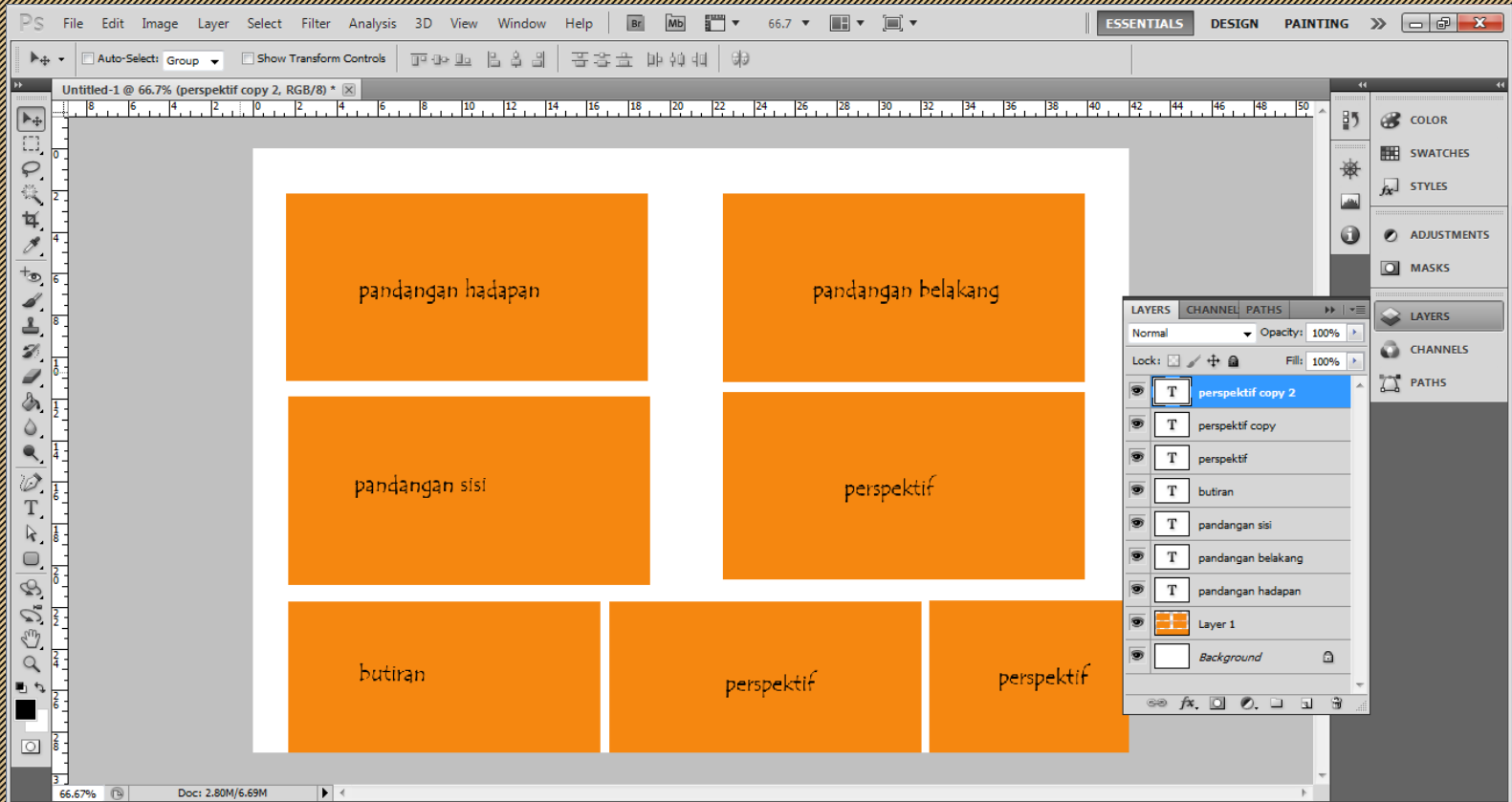


6.MENETAPKAN FORMAT KERTAS



7. MEMBUAT SUSUNATUR LUKISAN

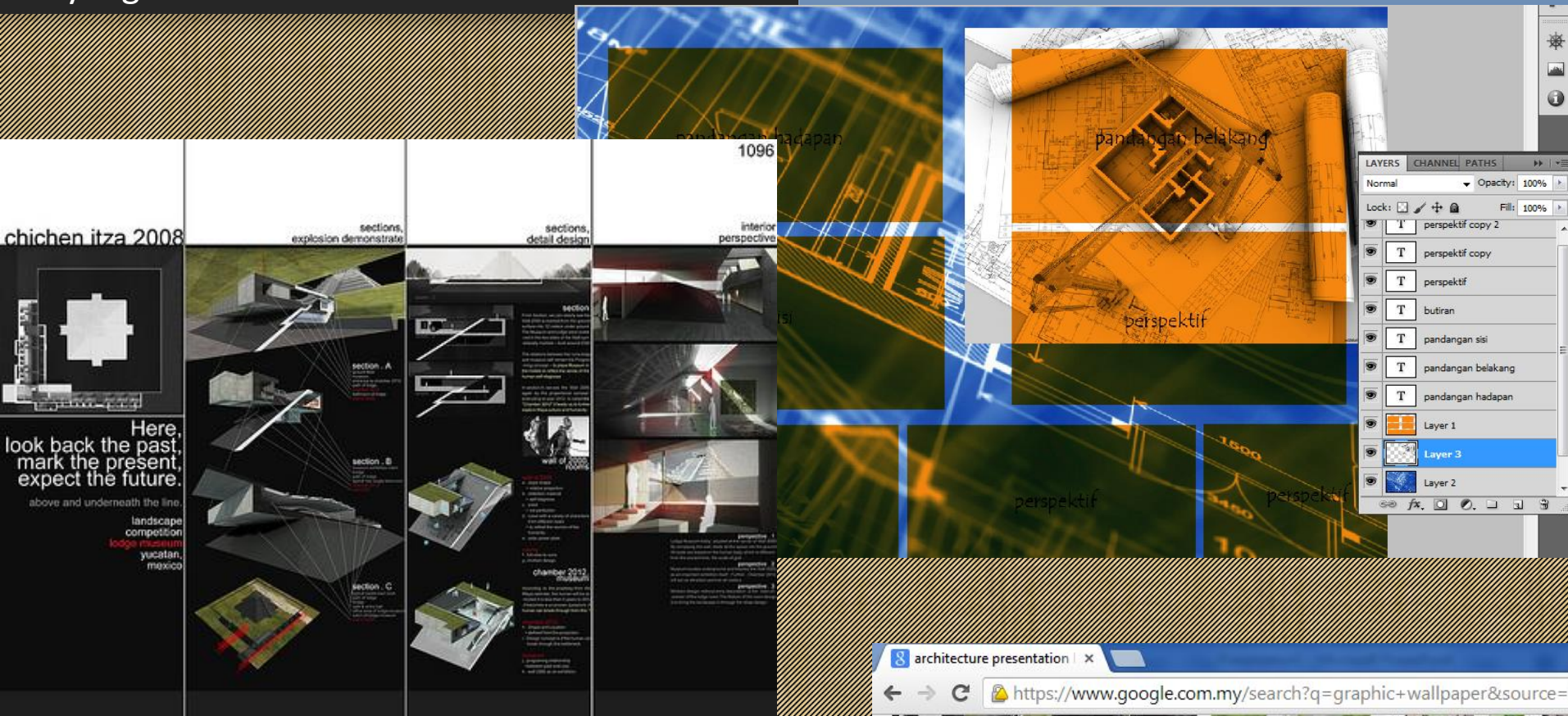
Memasukkan beberapa lukisan ke dalam paparan dan disusun dengan kemas serta mempunyai konsep susunatur dengan jelas



8. MENCIPTA GRAFIK

Memasukkan beberapa elemen grafik dengan warna dan konsep tertentu yang menarik

Grafik = objek atau imej-imej lain sebagai elemen tambahan bagi menghasilkan satu lukisan persembahan menarik



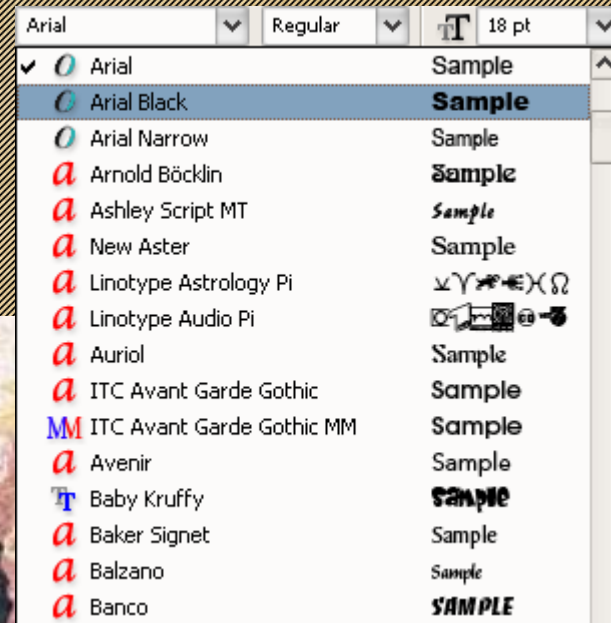
Contoh grafik yang digunakan untuk menghasilkan *presentation boards*



9. MEMASUKKAN TULISAN/TEKS

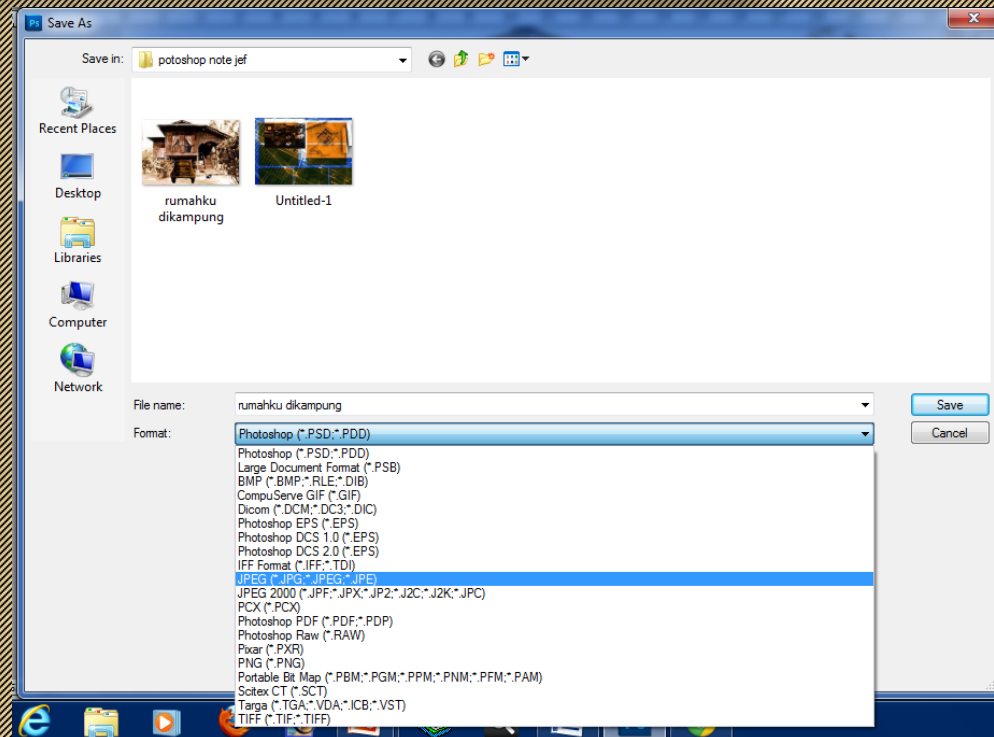
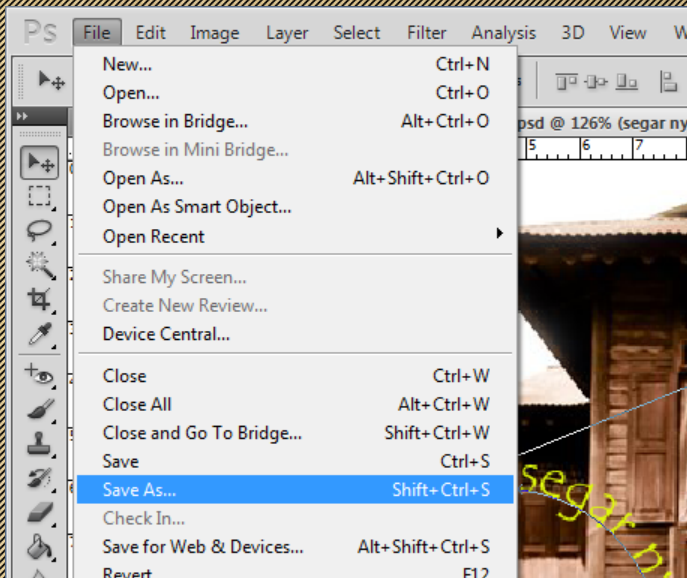
Memasukkan semua maklumat dengan lengkap, mempunyai konsep susunatur yang jelas dan disunting dengan kreativiti yang menarik

- Tajuk persembahan
- Label lukisan & skala
- penerangan ringkas
- nama dan no.pendaftaran
- No. *board*



ARCHITECTURAL FONTS

10. MENYIMPAN FAIL & MENCETAK LUKISAN PERSEMBAHAN



- File
- Save atau save as
- Pilih folder
- Tukar format file JPEG
- Klik Save

LANGKAH AKHIR: Cetak Lukisan persembahan dan tampil di atas board

CONTOH-CONTOH SUSUN ATUR dan HASIL LUKISAN PERSEMBAHAN

PRESENTATION BOARD LAYOUT

Nama &
No.
pendaftaran

Perspektif Dalaman 1

Perspektif Luaran

No. board

Perspektif Dalaman 2

Pelan Lokasi

Pelan Kunci

Pelan lantai

Tajuk projek

NORREALIS
NASUHA
BT JOHARI

POISPSIAFDD2
GRAFIK SEMIBINA 2

1



RUANG DALAMAN 1 & 2



PERSPEKTIF LUARAN

PELAN LOKASI & PELAN KUNCI



CADANGAN **REKABENTUK**

RUMAH BANGLO 1 TINGKAT

GLOMAC DAMANSARA



PELAN TAPAK

Nama &
No.
pendaftaran

No. board

Perspektif Luaran

Teks keterangan

Pandangan 1

Pandangan 2

Pandangan 3

Tajuk projek

NOREALIS
NASUHA
BT JOHARI

POISPSI4F002
GRAFIK SENIBINA 2

2



KONSEP REKABENTUK

Rekabentuk fasad berinspirasi tropikal dengan bentuk bumbung yang ringkas sesuai dengan iklim tropika serta mudah untuk pembinaan. Rekabentuk dan saiz atur ruang pada banglo 2 menerapkan konsep pengaliran ruang aliran dan baik-baik yang lebih privasi.

KEISTIMAWAAN REKABENTUK

Rumah banglo yang memiliki 4 bilik dan 2 bilik air beserta 2 teras dilina menghadap kearah utara. Rekabentuk fasad dan bumbung yang ringkas mudah untuk pembinaan. Aras lantai rumah ditinggikan 50cm dari aras tanah.

CADANGAN **REKABENTUK**

RUMAH BANGLO 1 TINGKAT
GLOMAC DAMANSARA

Tajuk projek

TeksKeterangan

Pelan Kunci

Pelan Lokasi

Pelan lantai

Perspektif Luaran

Nama kursus

No. board

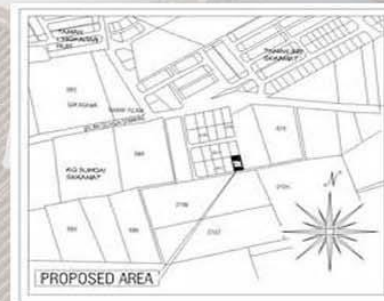
Nama & No.pendaftaran

Cadangan Rekabentuk Sebuah Banglo Setingkat di *Taman Seri Rantau, Klang, Selangor*

RUMAH BANGLO DAN SISITEMATIK BERKONSEPKAN MINIMALIS INI IALAH RUMAH YANG PALING RINGKAS DAN SISITEMATIK. DI LENGKAPI LAMAN HADAPAN, BELAKANG, SISI KANAN DAN SISI KIRI. MEMPUNYAI 5 BILIK TIDUR TERMASUK DENGAN BILIK TIDUR UTAMA YANG LUAS DAN MEMPUNYAI BILIK AIR.



PELAN LANTAI
SKALA 1:100



PELAN KUNCI



PELAN LOKASI



PERSPEKTIF LUARAN

Tajuk projek

Pandangan 1

Pandangan 2

Pandangan 3

Pandangan 4

Perspektif Dalaman 1

Perspektif Dalaman 2

Nama kursus

No. board

Nama & No.pendaftaran

Cadangan Rekabentuk Sebuah Banglo Setingkat di
Taman Seri Rantau, Klang, Selangor



PANDANGAN HADAPAN
SKALA 1:100



PANDANGAN BELAKANG
SKALA 1:100



PANDANGAN SISI KANAN
SKALA 1:100



PANDANGAN SISI KIRI
SKALA 1:100



PERSPEKTIF DALAMAN 1
(RUANG TAMU)



PERSPEKTIF DALAMAN 2
(RUANG TAMU)

Tajuk projek

Pelan lantai

Pelan Kunci

Pelan Lokasi

Perspektif Luaran

TeksKeterangan

Nama & No.pendaftaran

No. board

Cadangan Tapak Perumahan di Taman Mawar, Butterworth



PELAN KUNCI



PELAN LOKASI

PELAN LANTAI
DIMALA 1:100

Bekas bentuk rumah 'English' ini sekali dijadikan sebagai rumah kedua untuk menetap pada masa lapang. Rekaian hujung juga bersesuaian dengan iklim semasa.

- ruang lantai ditinggikan 400 mm dari aras tanah
- mempunyai 5 bilik tidur, ruang keluarga, ruang makan bersesuaian dengan ruang tamu
- konsep arca petaluk juga memudahkan pergerakan di dalam rumah

PERSPEKTIF
LUARAN

Tajuk projek

Pandangan 1

Pandangan 2

Pandangan 3

Pandangan 4

Perspektif Dalaman 1

Perspektif Dalaman 2

Nama & No.pendaftaran

No. board

Cadangan Tapak Perumahan di Taman Mawar, Butterworth



GRAFIK SENIBINA 2



PANDANGAN HADAPAN SKALA 1:1100



PANDANGAN MELAKANG SKALA 1:1100



PANDANGAN SIDI KANAN SKALA 1:1100



PANDANGAN SIDI KIRI SKALA 1:1100



PERSPEKTIF DALAMAN 1
(BILIK TIDUR UTAMA)



PERSPEKTIF DALAMAN 2
(BILIK TIDUR UTAMA)



RUJUKAN

- Aidan Chopra (2007). *Google SketchUp For Dummies*. Wiley Publishing, Inc
- Francis D.K. Ching (2005). *Interior Design Illustrated*. John Wiley & Sons.
- Joao Gaspar (2013). *SketchUp Pro 2013 step by step*. GetPro Books.
- Rosli Ab. Ghani (2005). *Rekabentuk Antaramuka Dengan Photoshop CS2*. Venton Publishing Sdn. Bhd.
- Scott Onstott (2005). *Enhancing CAD Drawings with Photoshop*. Dan Brodnitz

PEMBENTANGAN

10%

MINGGU

13

(8 JAM)

3.3 MEMBENTANGKAN LUKISAN PERSEMBAHAN

- Membuat persediaan SEBELUM dan SEMASA pembentangan
- TIPS PEMBENTANGAN:
 - PEMBUKAAN
 - ISI PEMBENTANGAN
 - PENUTUP
- KRITERIA PENILAIAN
- 7 Teknik Pergerakan Badan Semasa Pembentangan
- Mindset Pembentang Cemerlang



Membuat persediaan SEBELUM pembentangan:

- □ Papan persembahan telah tersedia dan ditampal/digantung di tempat yang sesuai untuk persembahan.
- □ Pelajar digalakkan untuk menggunakan perisian seperti Microsoft PowerPoint/Prezi,dll yang menarik sebagai alat bantu persembahan.
- □ Rancang dan rangka isi pembentangan yang ingin disampaikan agar mengikut jangka masa yang diberi (10 minit)
- □ Praktis pembentangan di hadapan rakan-rakan

Membuat persediaan SEMASA pembentangan:

- Berpakaian seperti ahli perniagaan yang formal.
- Perempuan memakai suit formal dan
- lelaki memakai kemeja bertali leher.
- Kasut yang formal.



TIPS PEMBENTANGAN

1. Mulakan dengan pembukaan, disusuli dengan isi pembentangan dan diakhiri dengan penutup
2. Lakukan persembahan dengan keyakinan yang tinggi serta memasukkan elemen pembentangan yang sangat sesuai seperti *Eye Contact*, *Tone*, *Pitch*, *Enthusiasm*, *Gestures*.
3. Gunakan bahasa yang tersusun, baik dan konsisten
4. Jawab semua soalan dengan relevan beserta huraian yang lengkap

PEMBUKAAN

- Jadikannya formal
- Beri Salam pembukaan, “Assalamualaikum w.b.t. dan selamat sejahtera” / “Selamat pagi/petang”
- Cuba Selitkan pantun.
- Cuba pakai perkataan salam yang baru seperti “Salam 1 Malaysia”.
- Suara meyakinkan.
- Pastikan pembukaan menarik perhatian.
- Ceritakan sedikit tentang diri sendiri
- Buat penonton rasa macam kamu kawan mereka.

ISI PEMBENTANGAN

1. Terangkan tentang lokasi tapak cadangan yang lengkap dan tepat
2. Terangkan konsep cadangan rekabentuk yang lengkap, tepat dan relevan
3. Terangkan isi pembentangan tentang jenis bahan dan spesifikasi yang cemerlang beserta huraian yang lengkap, tepat dan relevan

PENUTUP

- Secara perlahan-lahan, turunkan aura kamu.
- Jangan berhenti mengejut.
- Bertindak professional .
- Minta maaf jika kamu ada buat salah.
- Pakai pantun kalau boleh.
- Akhirnya dengan ucapan sekian, terima kasih dan salam

KRITERIA PENILAIAN

- 1. Penampilan
- 2. Keyakinan diri
- 3. Alat bantu persembahan
- 4. Kemahiran persembahan (Eye Contact, Tone, Pitch, Enthusiasm, Gestures, Movement, Etc.)
- 5. Laras bahasa
- 6. Pembukaan/pengenalan diri & penutup
- 7. Penerangan tentang lokasi tapak cadangan
- 8. Penerangan konsep cadangan rekabentuk
- 9. Penerangan isi pembentangan tentang jenis bahan dan spesifikasi
- 10. Soal jawab situasi

7 Teknik Pergerakan Badan Semasa Pembentangan

- 1. Amalkan *High Power Poses*
- 2. Berdiri Tegak Semasa Pembentangan
- 3. Postur Badan Yang Terbuka
- 4. Bertentang Mata Dengan Penonton
- 5. Berjalan Secara Bebas dan Terkawal
- 6. Gerakkan Tangan Anda
- 7. Jangan Ketatkan Wajah



Mindset Pembentang Cemerlang

- "Pembentangan ialah suatu bentuk komunikasi satu hala yang mana satu pihak (pembentang) memberi maklumat kepada kepada pihak yang lain (penonton)".
- "Maklumat yang saya akan berikan ialah maklumat yang telah saya ketahui dari suatu sumber. Tugas saya adalah untuk menyampaikan maklumat tersebut".
- "Penonton berhak untuk mempunyai pandangan yang berbeza mengenai maklumat yang saya berikan".
- "Kesilapan adalah perkara yang normal" .