RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
RPP 1 LEMBAR

Mata Pelajaran	**: Teknik Animasi 3 Dimensi**	Kelas/Semester	**: XI / Ganjil**
Nama Sekolah	**:**	Alokasi Waktu	**: 16 JP**

TUJUAN PEMBELAJARAN

a. Siswa mampu menyebutkan ciri-ciri objek 3 dimensi
b. Siswa mampu mengoperasikan berbagai aplikasi pemodelan 3 dimensi
c. Siswa mampu membuat model dengan teknik primitive

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
a. Pendahuluan	
	- Siswa menerima tujuan pembelajaran
	- Siswa membentuk kelompok
b. Inti Kegiatan	
Pertemuan ke-1	- Mendiskusikan ciri-ciri obyek 3 dimensi
	- Mendiskusikan macam-macam obyek 3 dimensi dalam komputer
Pertemuan ke-2	- Mengamati cara pengoperasian berbagai aplikasi pemodelan 3 dimensi
	- Mengamati user interface aplikasi pemodelan 3 dimensi
Pertemuan ke-3	- Mengamati cara membuat model dengan teknik primitive
c. Refleksi dan Konfirmasi	
	- Siswa melakukan tanya jawab materi yang belum dipahaminya
	- Siswa menerima penguatan materi pembelajaran.

PENILAIAN PEMBELAJARAN

Pengetahuan	Keterampilan	Sikap
- Sebutkan beberapa benda disekitar kita yang termasuk 3 dimensi? - Sebutkan beberapa objek 3 dimensi yang terdapat pada software 3 demensi?	- Membuat modeling 3D dengan teknik primitive	- Jujur - Proaktif - santun, - responsive

Mengetahui,
Kepala Sekolah,

Wakasek. Bid. Akademik/Ka.Kom.
Keahlian Multimedia,

Guru Mata Pelajaran,