



TUGAS PERTEMUAN: 1

MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118123
Nama	:	M. ERI KUSYAIRI
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	BERCHMANS BAYU BIN JAYA (2218034)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Riau (Teluk Belanga)
Referensi	:	Contoh : https://www.youtube.com/watch?v=2OOb43g9e6Q

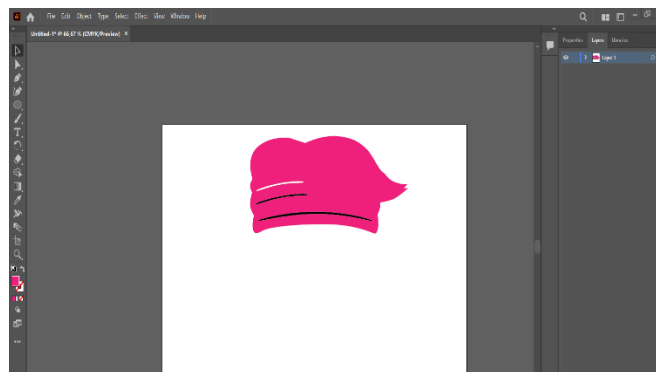
1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator dengan tema baju Adat

1. Kita tentukan karakter apa yang ingin kita gambar , lalu posisikan gambar tersebut disamping latar belakang , lalu kita buat beberapa object obejctnya



Gambar 1.1 Menentukan Karakter

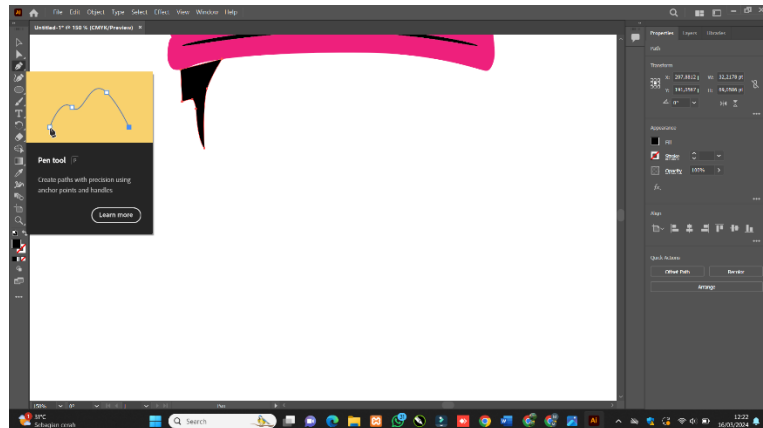
2. Kita akan buat layer untuk tempat object yang akan kita gambar



Gambar 1.2 Membuat Topi

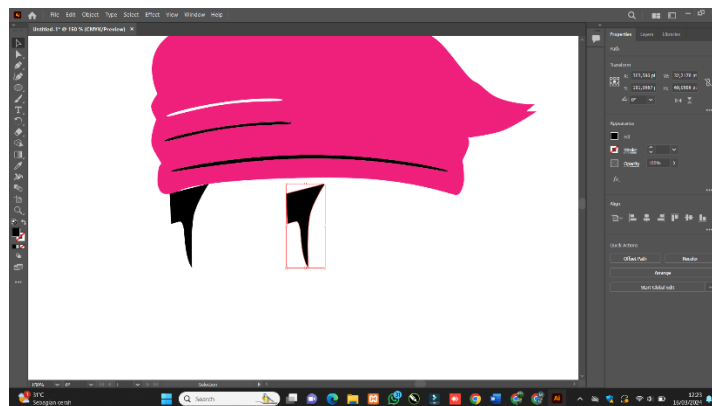


3. Pada Langkah berikutnya kita akan membuat sebuah rambut pada objectnya



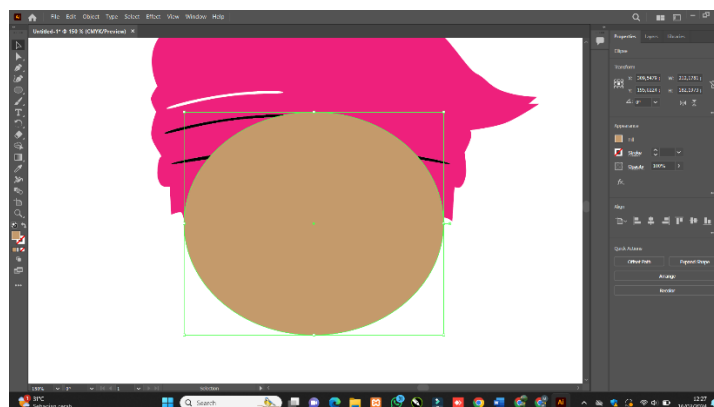
Gambar 1.3 Membuat Rambut

4. Lalu copy paste object rambut yang kita buat tadi , lalu letakkan di sisi yang berbeda untuk rambut pada karakter yang kita buat.



Gambar 1.4 duplicat Object Rambut

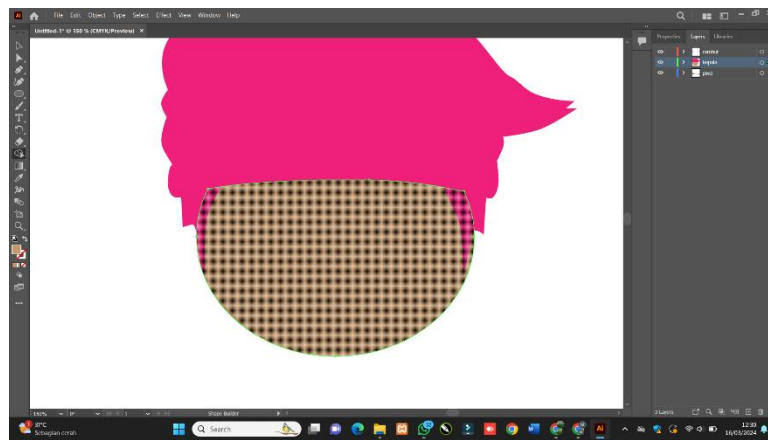
5. Berikutnya kita akan membuat sebuah wajah menggunakan ,elips tool seperti berikut ini



Gambar 1.5 membuat wajah

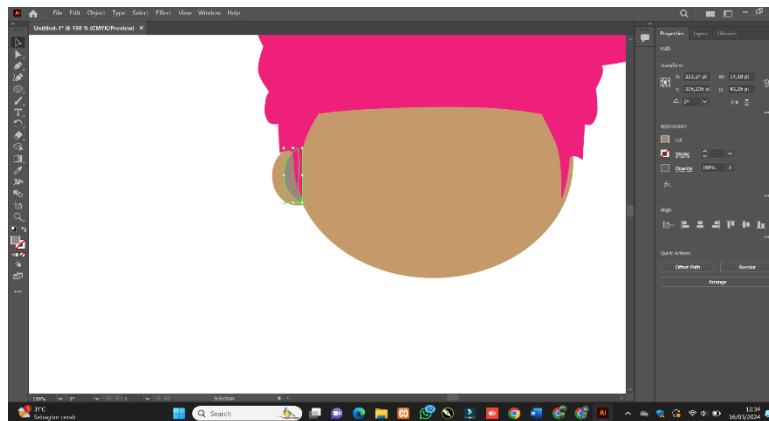


6. Seleksi objek wajah yang kita buat ,yaitu klik shift M , lalu kita Tarik atau buang bagian yang tidak di pakai



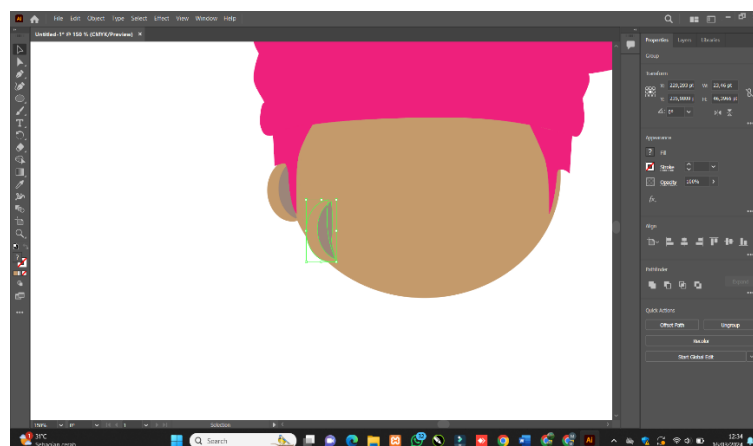
Gambar 1.6 Menghapus Bagian Terpotong

7. Masih pada elips tool kita akan membuat sebuah object kuping



Gambar 1.7 membuat kuping

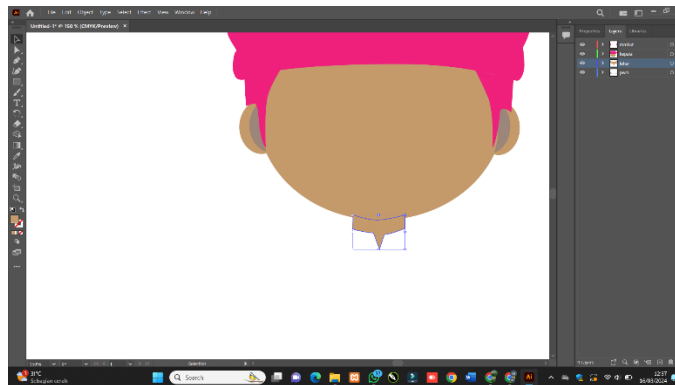
8. Setelah itu hapus bagian yang terpotong , lalu duplicat kupingnya dan letakkan pada kepala bagian kiri atau kanannya.



Gambar 1.8 duplicat Kuping

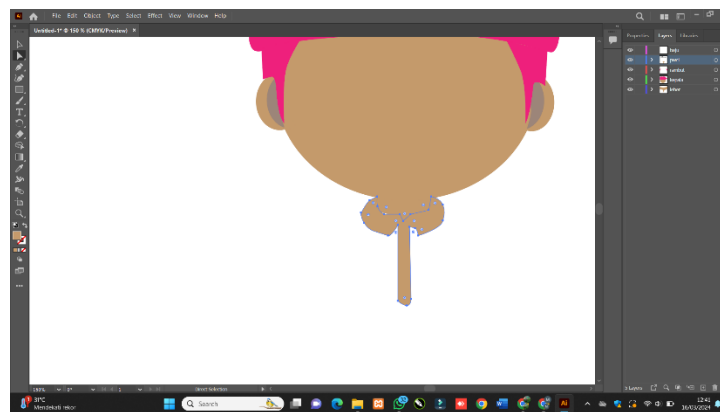


9. Setelah itu kita jangan lupa setiap object kita buatkan layer, berikutnya kita akan membuat lehernya menggunakan Pen Tool



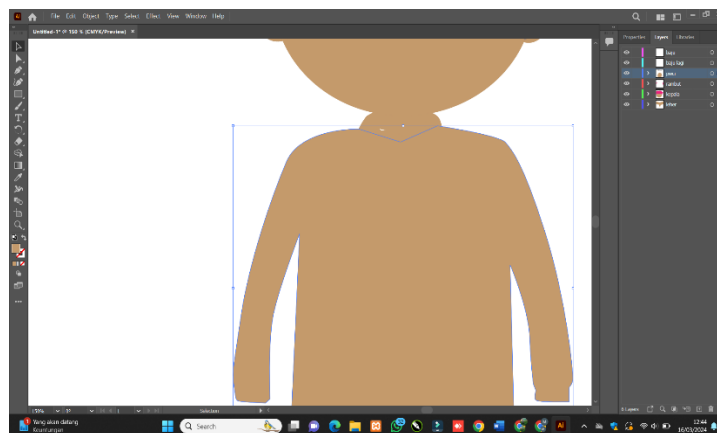
Gambar 1.9 Object Leher

10. Berikutnya kita tambah layer baru dan membuat object kera pada bagian baju



Gambar 1.10 Object Kera Baju

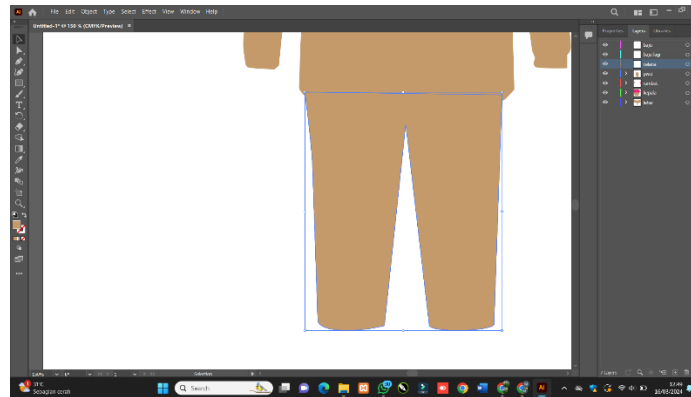
11. Buat sebuah object baru yaitu baju , dilayer yang baru , seperti gambar berikut ini .



Gambar 1.11 Object Baju

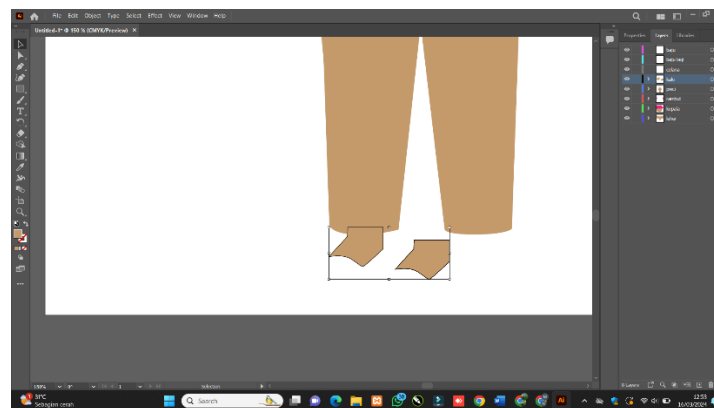


12. Buat object baru yaitu celana , tetap menggunakan Pen Tool , seperti berikut



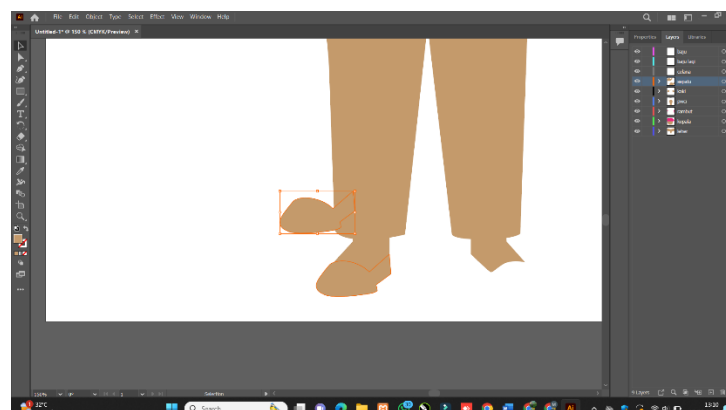
Gambar 1.12 Object Celana

13. Langkah berikutnya kita membuat sebuah object kaki , menggunakan sebuah Pen Tool



Gambar 1.13 Object kaki

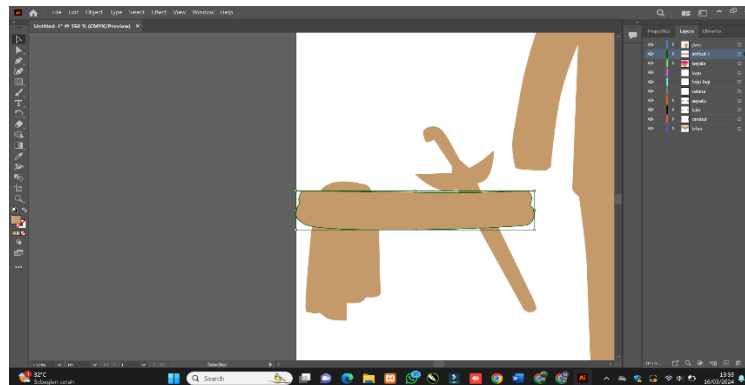
14. Selanjutnya buatlah object sepatu pada layer baru lagi , menggunakan Pen Tool , lalu kita duplicat .



Gambar 1.14 Object Sepatu

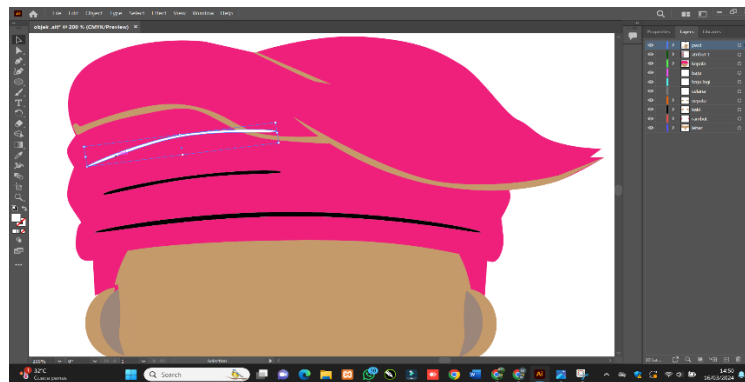


15. Buat layer baru lagi , untuk atribut pada baju, kita dapat mengambarnya menggunakan elips tool dan Pen tool , seperti gambar berikut ini.



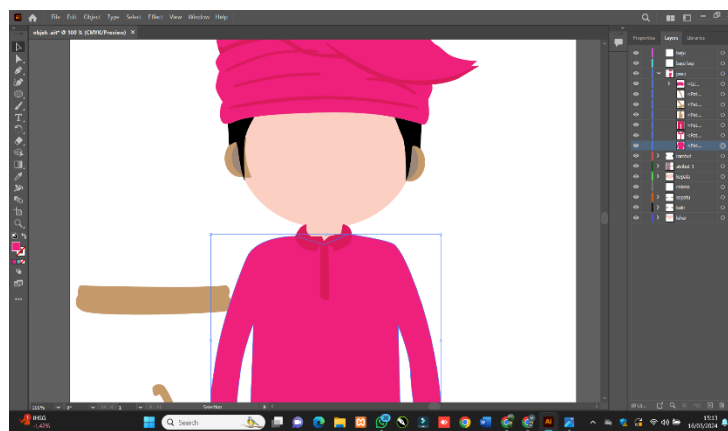
Gambar 1.15 Object Atribut Baju

16. Setelah itu kita akan mewarnai objectnya dan memberikan hiasan pada objectnya , pertama pada topi Karakter.



Gambar 1.16 Mewarnai Object Topi

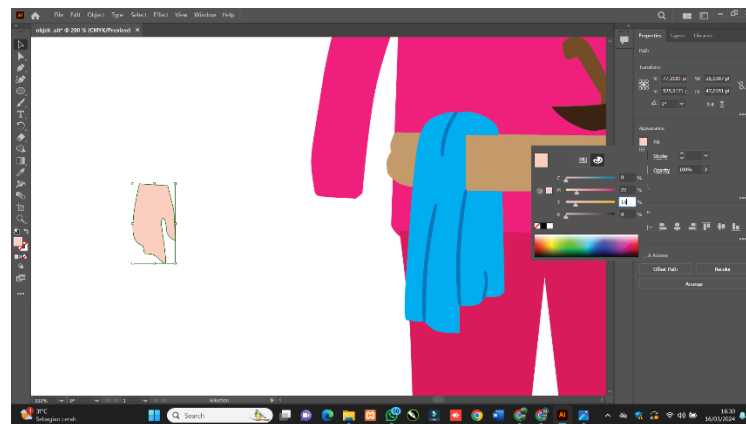
17. Setelah itu kita akan mewarnai object kepala , kuping dan baju, seperti gambar berikut ini .



Gambar 1.17 Mewarnai Object Baju

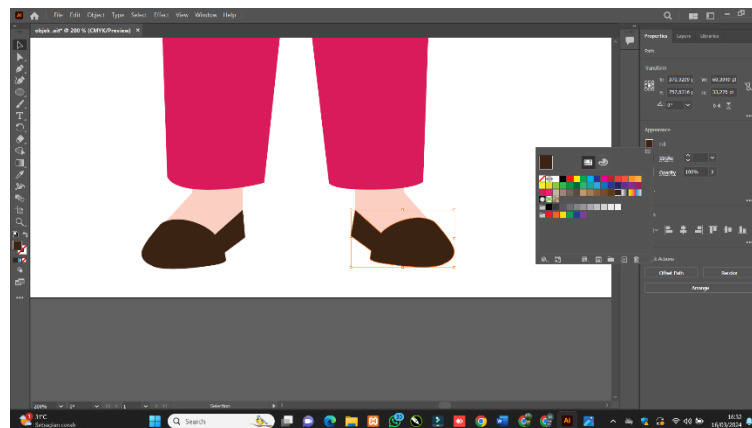


18. Apabila sudah kita akan menambahkan atribut yang kita buat tadi ke dalam bagian atas layer baju , lalu tata dengan rapi dan warnai



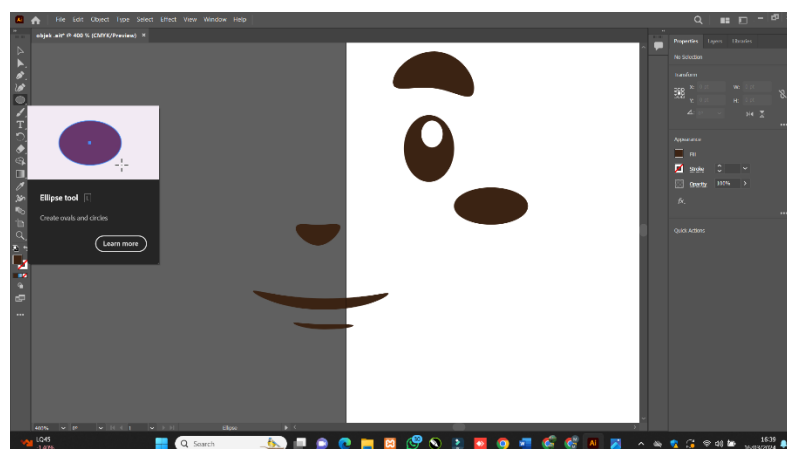
Gambar 1.18 Atribut Baju

19. Atur warna pada kaki dan sepatu juga seperti berikut ini



Gambar 1.19 mewarnai kaki dan sepatu

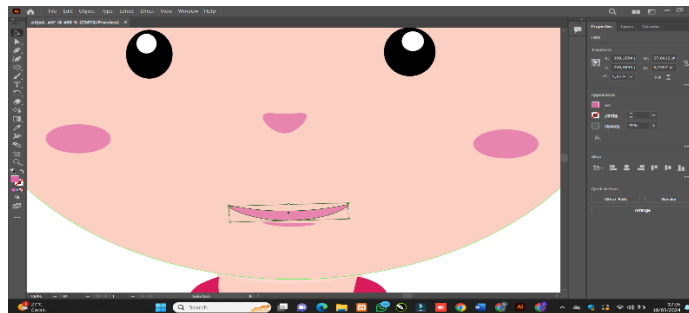
20. Langkah berikutnya kita akan membuat sebuah object seperti mata , hidung , pipi menggunakan Elips tool



Gambar 1.20 Membuat Object di Wajah

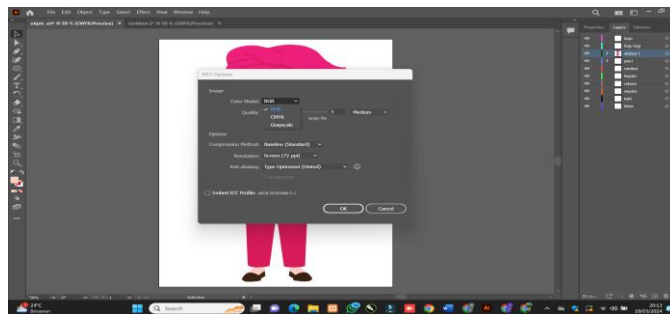


21. Atur tata letak object yang barusan di buat di bagian wajah , lalu atur juga warna dan bagiannya.



Gambar 1.21 Mengatur Object wajah

22. Apabila di rasa sudah selesai mendesain karakter kita akan menyimpan atau export gambar tersebut dengan masuk ek file , export,export As ,pilih format JPEG



Gambar 1.22 Export File

23. Berikut hasil jadi objectnya



Gambar 1.23 File Jadi