

TUGAS PERTEMUAN: 1

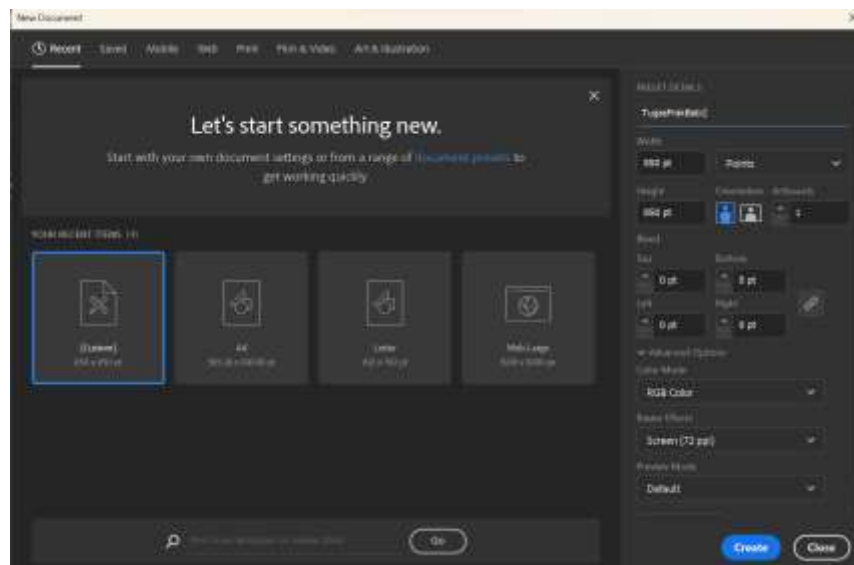
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118132
Nama	:	Madelbertha Fridolin Puka
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	Bagas Anardi Surya Wijaya(2118004)
Baju Adat	:	Baju Adat Maumere/Provinsi NTT
Referensi	:	Contoh : https://bit.ly/pakaianadatmaumere

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter Animasi

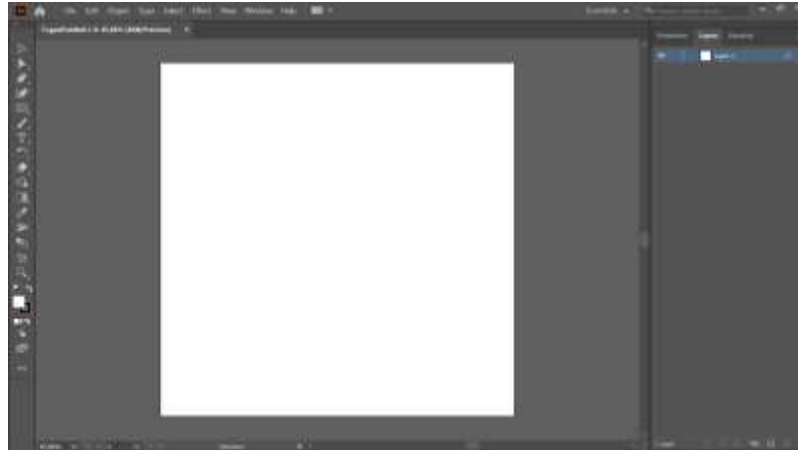
A. Membuat Kepala

1. Buka *Adobe Illustrator*, kemudian akan muncul halaman *New Dokumen*. Setelah itu pilih *Lembar Custom* dengan ukuran 850 x 850 pt



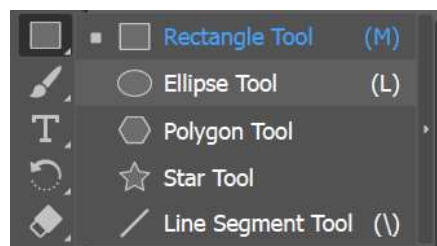
Gambar 1.1 Tampilan *New Dokumen*

- Setelah itu maka muncul tampilan lembar kerja baru



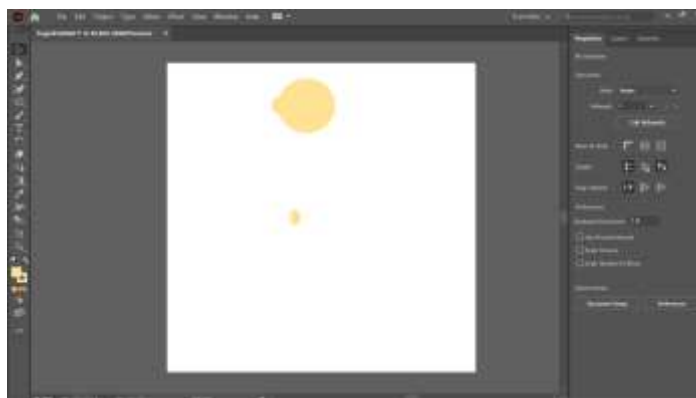
Gambar 1.2 Tampilan Lembar Kerja Baru

- Setelah itu buatlah bentuk kepala dengan menggunakan *Ellipse Tool* atau dengan menekan L.



Gambar 1.3 Tampilan Membuat *Ellipse Tool*

- Setelah pilih *Ellipse Tool* buatlah bentuk kepala dan sesuaikan warnanya. Setelah dibuat bentuk kepala buatlah juga untuk bentuk telinganya dengan menggunakan *Ellipse Tool* juga.



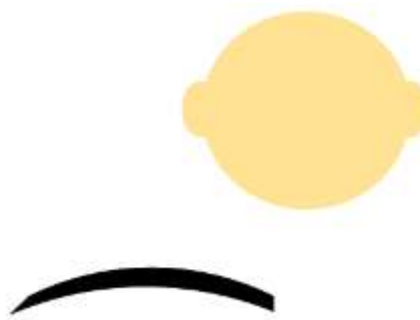
Gambar 1.4 Tampilan Membuat Kepala

- Setelah itu *Copy* telinga yang ada, buat juga dengan telinga sebelahnya dengan cara Klik Kanan pada objek telinga kemudian pilih *Transform*, selanjutnya pilih *Reflect* kemudian pilih Vertikal lalu OK.



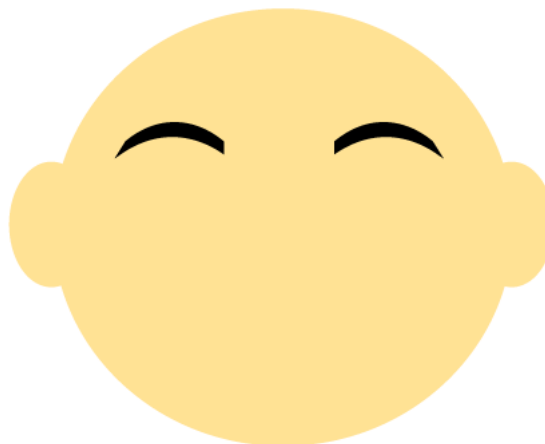
Gambar 1.5 Tampilan Membuat *Reflect*

- Setelah itu buatlah bentuk alis dengan menggunakan *Rectangel Tool* dan rapihkan dengan menggunakan *Curvature Tool*



Gambar 1.6 Tampilan Membuat Alis

- Buat juga alis sebelahnya dengan menggunakan *Reflect*



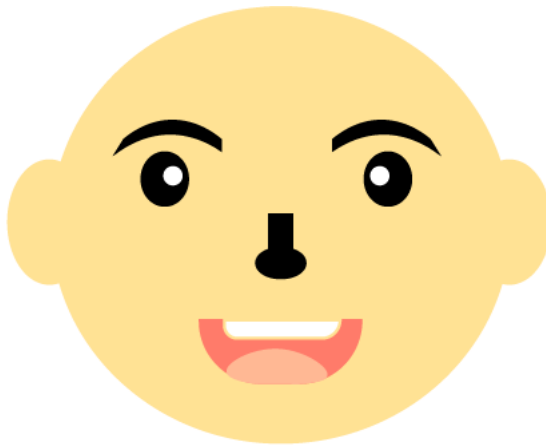
Gambar 1.7 Tampilan *Reflect* Alis

8. Setelah itu buatlah juga mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*



Gambar 1.8 Tampilan Membuat Mata

9. Setelah itu buatlah juga hidung dan Mulut dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan juga *Ellipse Tool* dan sesuaikan bentuknya dengan menggunakan *Curvature Tool*



Gambar 1.9 Tampilan Penambahan Hidung dan Mulut

10. Setelah itu buatlah *properti* untuk dibagian kepala dengan menggunakan *Ellipse Tool* dan *Rectangle Tool* dan ubahlah warnanya menjadi warna biru



Gambar 1.10 Tampilan Pendambahan *Properti* Kepala

B. Membuat Leher

1. Buatlah *Layer* baru dengan cara, pada menu *Layer* pilih *Create New Layer*



Gambar 1.11 Tampilan *New Layer*

2. Setelah itu ubah nama *Layer* menjadi Leher dengan cara klik dua kali pada *Layer* lalu ubah namanya menjadi Leher



Gambar 1.12 Tampilan Penamaan *Layer*

3. Setelah itu buatlah bentuk leher dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan atur posisinya dengan menggunakan *Direct selection Tool* lalu tarik titik yang berada pada bagian bawahnya sehingga menjadi melengkung seperti ini



Gambar 1.13 Tampilan Penambahan Leher

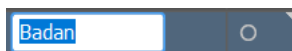
C. Membuat Badan

1. Buatlah *Layer* baru dengan cara, pada menu *Layer* pilih *Create New Layer*



Gambar 1.14 Tampilan *New Layer*

2. Setelah itu ubah nama *Layer* menjadi Badan dengan cara klik dua kali pada *Layer* lalu ubah namanya menjadi Badan



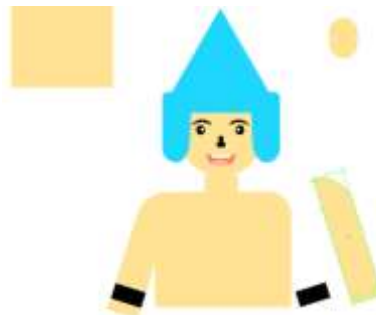
Gambar 1.15 Tampilan Penamaan *Layer* Badan

- Setelah itu buatlah bentuk badan dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan ubahlah warnanya seperti warna kepala



Gambar 1.16 Tampilan Penambahan Badan

- Setelah itu buatlah bentuk tangan dan bentuk *property* gelang dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan ubahlah warnanya sesuai dengan kreasi sendiri



Gambar 1.17 Tampilan Penambahan Lengan

- Setelah buatlah bentuk baju dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan *Ellipse Tool* kemudian sesuaikan bentuknya sesuai dengan kreasi sendiri lalu masukan ke dalam bentuk badannya



Gambar 1.18 Tampilan Penambahan Baju

D. Membuat Kaki

1. Buatlah *Layer* baru dengan nama kaki. Selanjutnya tambahkan *properti* sarung dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan berikan warna sesuai dengan kreasi sendiri.



Gambar 1.19 Tampilan Penambahan Sarung

2. Setelah itu buatlah bentuk kaki dengan menggunakan *Rectangle Tool* dan *Ellipse* kemudian sesuaikan warnanya sesuai dengan keinginan masing-masing.



Gambar 1.20 Tampilan Penambahan Kaki

E. Membuat Motif Sarung

1. Buat *Layer* baru dengan nama Motifsarung



Gambar 1.21 Tampilan Penamaan *Layer* Baru

2. Buatlah motif sarung dengan menggunakan beberapa *Rectangle Tool* dan ubahlah warnanya seperti dibawah ini



Gambar 1.22 Tampilan Pembuatan Motif Sarung

3. Kemudian gabungkan motif sarung ini masuk ke sarung seperti gambar dibawah ini



Gambar 1.23 Tampilan gabungan Motif Sarung

4. Setelah itu *Copy* motif sarung ini dan buatlah menjadi banyak untuk menghiasi sarung yang ada



Gambar 1.24 Penambahan Motif pada Sarung

F. Membuat Selempang

1. Buatlah *Layer* baru dengan nama Selempang



Gambar 1.25 Penamaan *Layer* Selempang

- Setelah itu buatlah selempang dengan menggunakan *Rectangle Tool* lalu ubahlah rotasinya sesuai dengan keinginan kita



Gambar 1.26 Pembuatan Selempang

- Tambahkan juga *Rectangle Tool* lagi untuk menghiasi selendangnya



Gambar 1.27 Penambahan Bentuk Selempang

- Gabungkan selendangnya supaya berada didepan badan dengan posisi miring



Gambar 1.28 Tampilan Akhir