



TUGAS PERTEMUAN: 1

PENGENALAN ANIMASI DAN PEMBUATAN KARAKTER

NIM	:	2118125
Nama	:	HANNES TIGOR HAMONANG SINAGA
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	WISANDO BERLIAN PANDENSOLANG (2218095)
Baju Adat	:	Baju Adat Provinsi Riau (Teluk Belanga)
Referensi	:	https://youtu.be/hbA9qG_FXWc?si=TuZMCnHG2xgyTXD

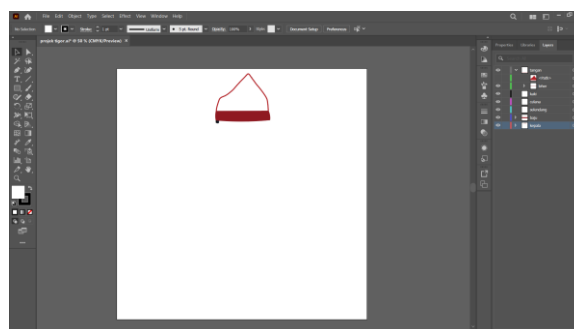
1.1 Tugas 1 : Membuat karakter menggunakan Adobe ilustrator dengan tema baju Adat

1. Tentukan karakter yang ingin kita gambar , lalu posisikan gambar tersebut disamping latar belakang, Lalu kita buat beberapa object obeitnya



Gambar 1.1 Menentukan Karakter

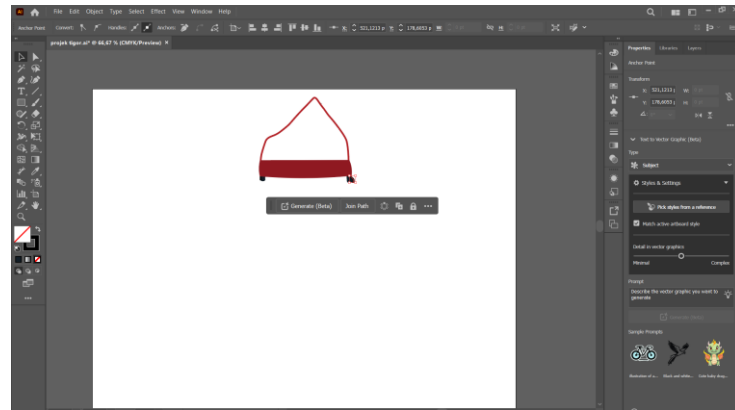
2. Kita akan buat layer untuk tempat object yang akan kita gambar



Gambar 1.2 Membuat Topi

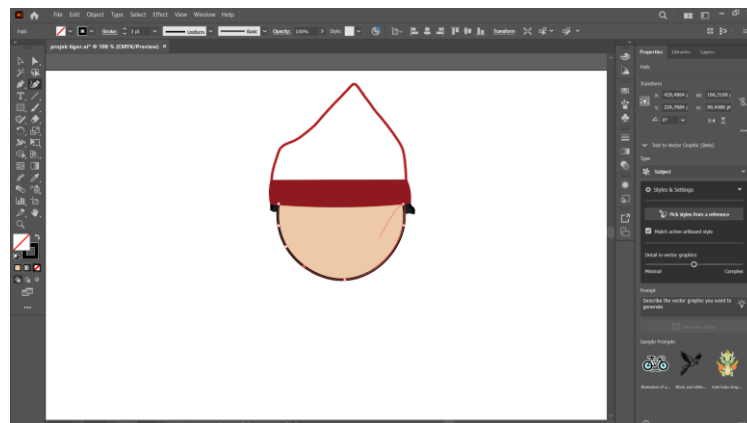


3. Pada Langkah berikutnya kita akan membuat sebuah rambut pada objectnya



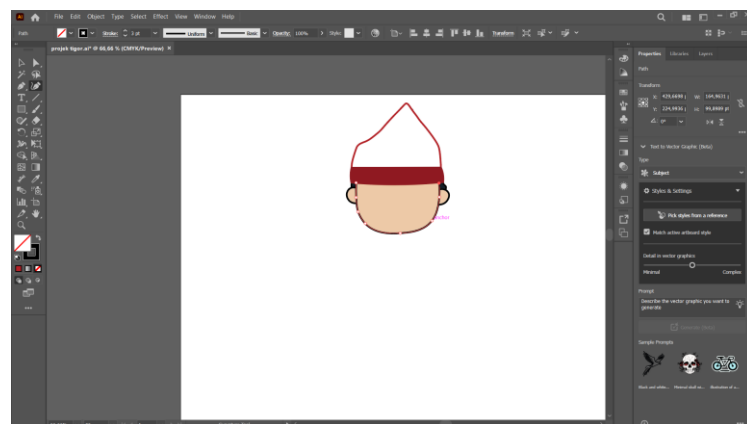
Gambar 1.3 Membuat Rambut

4. Berikutnya kita akan membuat sebuah wajah menggunakan ,curvature tool seperti berikut ini



Gambar 1.5 membuat wajah

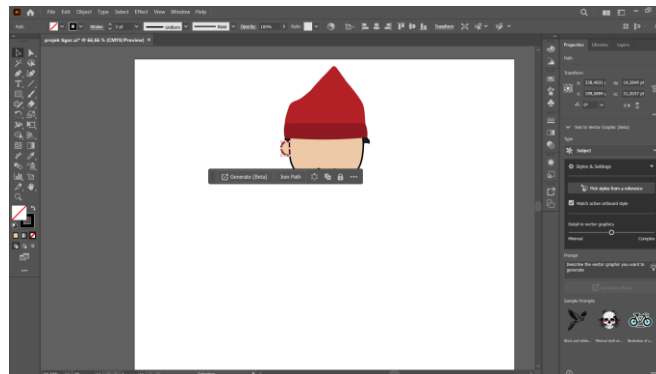
5. Lalu kita tekan pada bagian garis hitam yang kita buat dengan curvature tool, lalu kita Tarik sampai membentuk wajah yang kita inginkan



Gambar 1.6 Memperbaiki bagian wajah

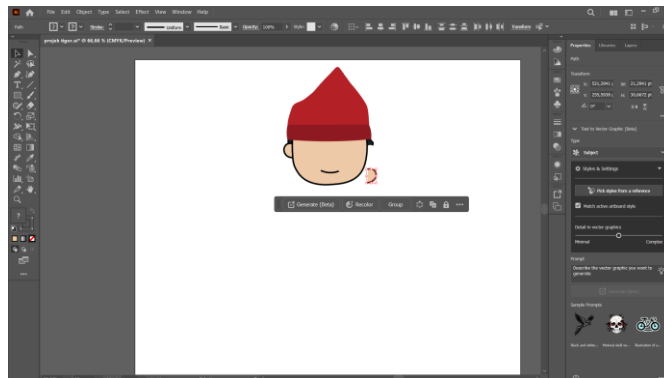


6. Masih pada masih pada curvature tool kita akan membuat sebuah object kuping



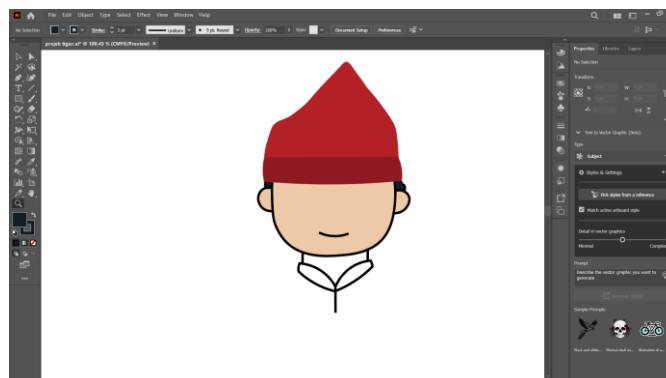
Gambar 1.7 membuat kuping

7. Setelah itu duplicat kupingnya dan letakkan pada kepala bagian kiri atau kanannya.



Gambar 1.8 duplicat Kuping

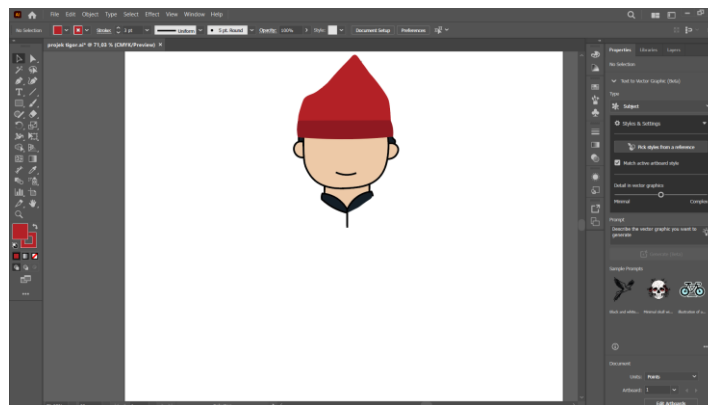
8. Setelah itu kita jangan lupa setiap object kita buatkan layer, berikutnya kita akan membuat lehernya menggunakan Pen Tool



Gambar 1.9 Object Leher

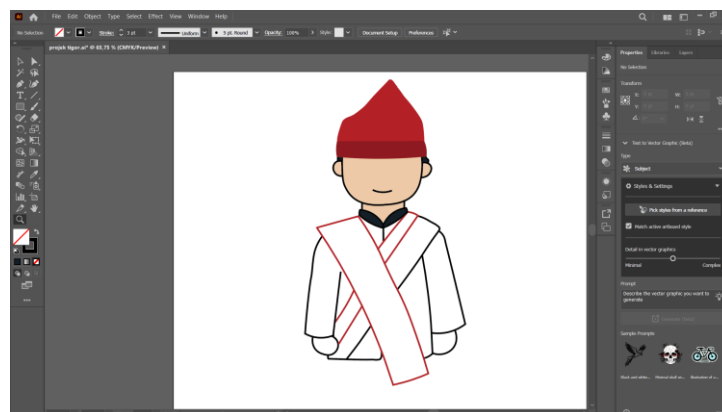


9. Berikutnya kita tambah layer baru dan membuat object kera pada bagian baju



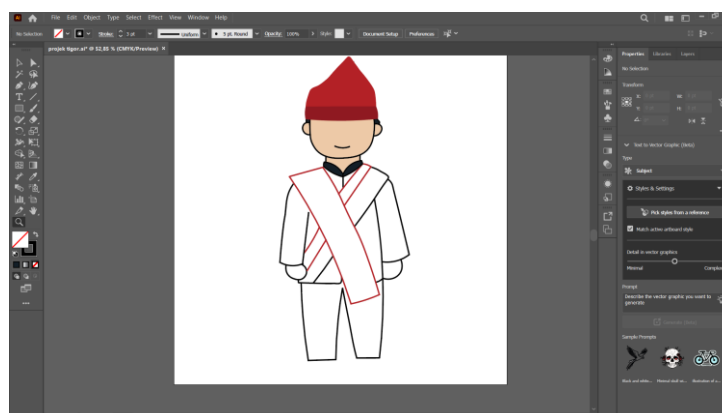
Gambar 1.10 Object Kera Baju

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



Gambar 1.11 Object Baju

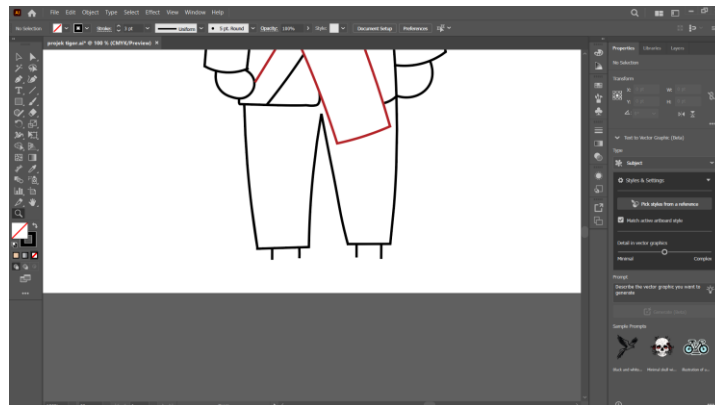
11. Buat object baru yaitu celana , tetap menggunakan Curvature Tool ,seperti berikut



Gambar 1.12 Object Celana

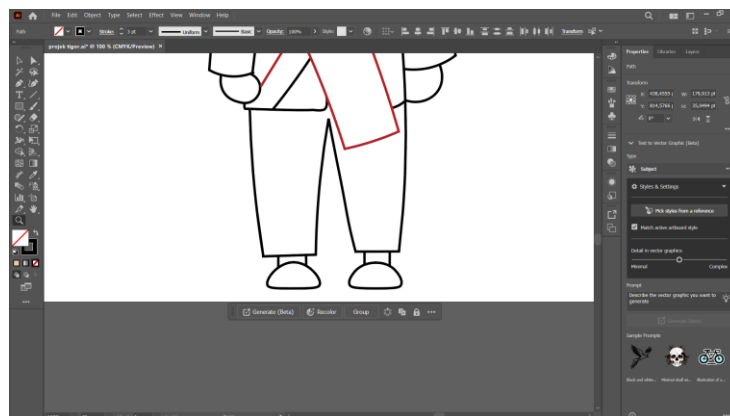


12. Langkah berikutnya kita membuat sebuah object kaki , menggunakan sebuah Curvature Tool



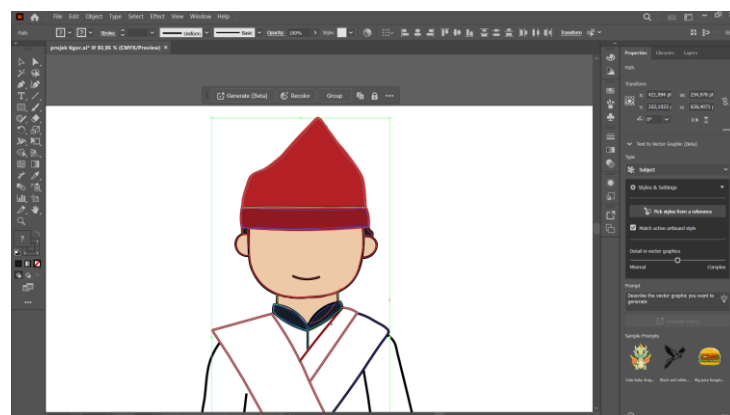
Gambar 1.13 Object kaki

13. Selanjutnya buatlah object sepatu pada layer baru lagi , menggunakan Curvature Tool , lalu kita duplicat.



Gambar 1.14 Object Sepatu

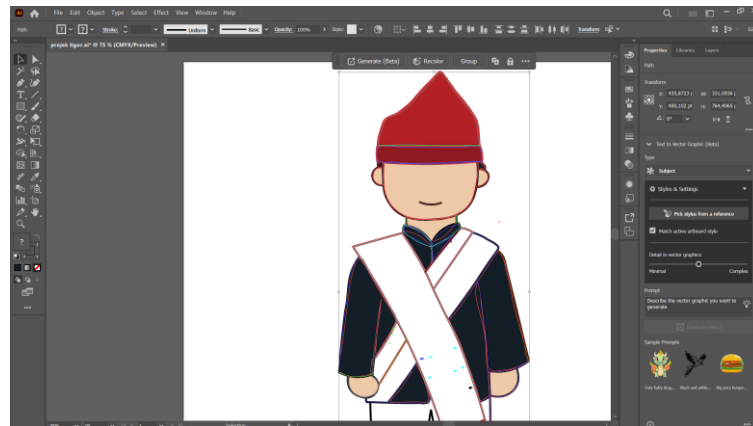
14. Setelah itu kita akan mewarnai objectnya dan memberikan hiasan pada objectnya , pertama pada topi Karakter.



Gambar 1.16 Mewarnai Object Topi

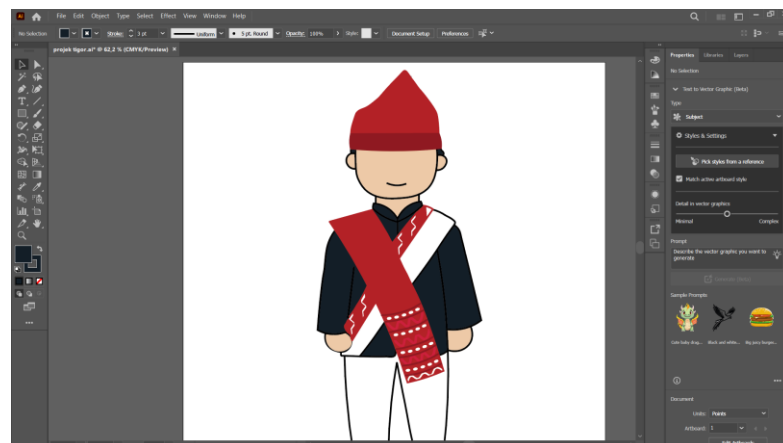


15. Setelah itu kita akan mewarnai object kepala , kuping dan baju, seperti gambar berikut ini .



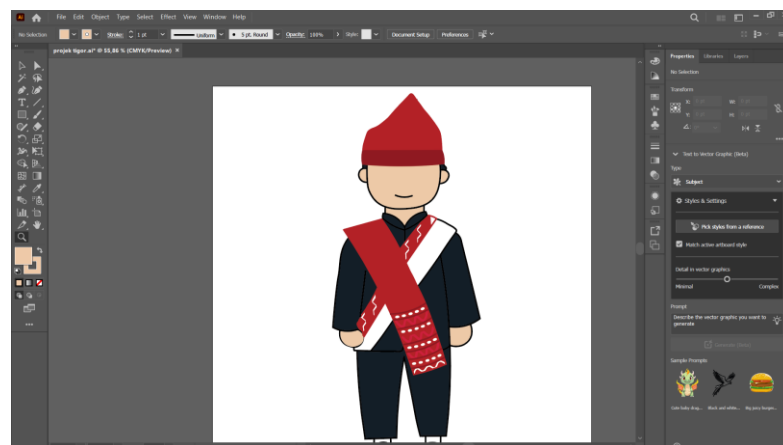
Gambar 1.17 Mewarnai Object Baju

16. 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

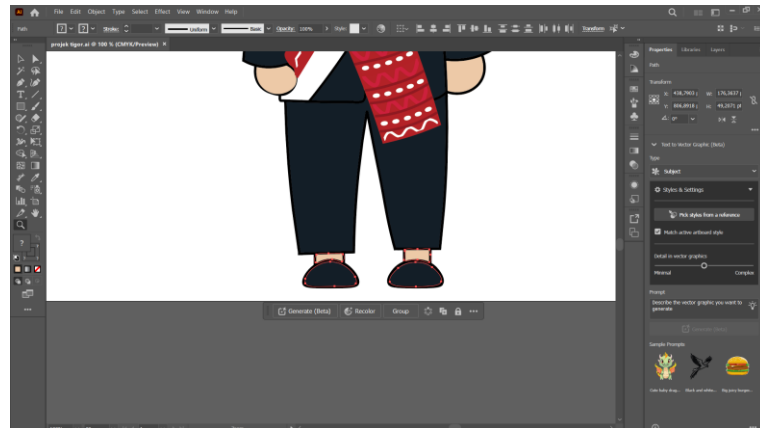
17. Atur warna pada celana seperti berikut ini



Gambar 1.19 mewarnai celana

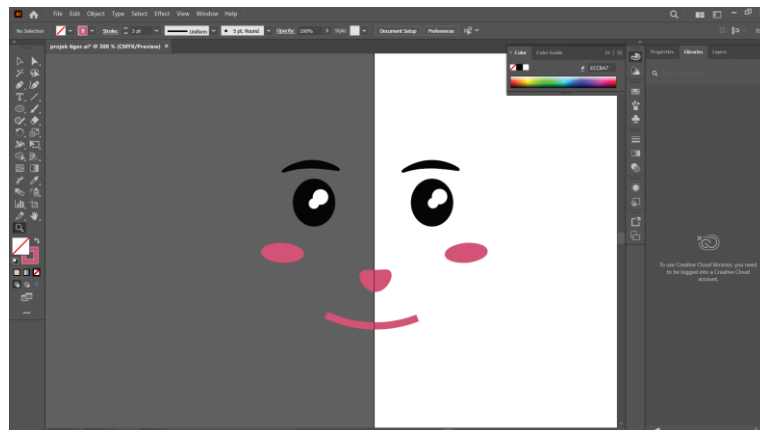


18. Atur warna pada kaki dan sepatu juga seperti berikut ini



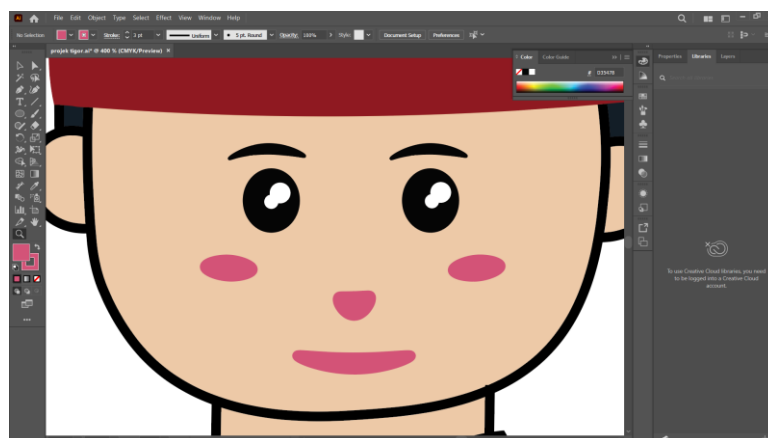
Gambar 1.19 mewarnai kaki dan sepatu

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



Gambar 1.20 Membuat Object di Wajah

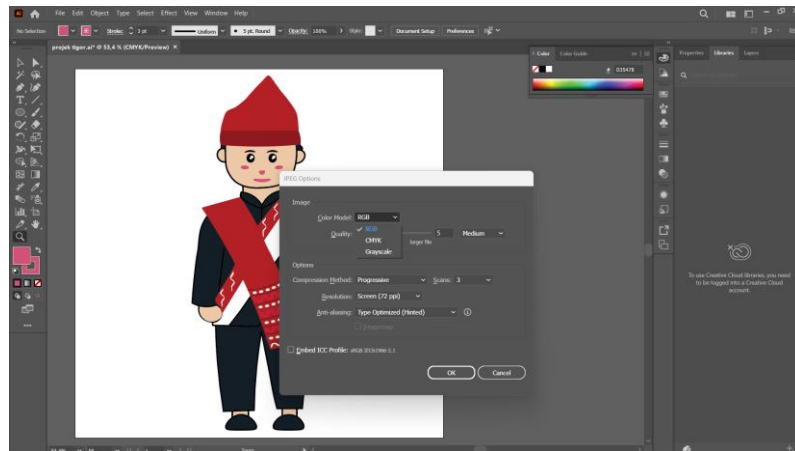
20. Atur tata letak object yang barusan di buat di bagian wajah , lalu atur juga warna dan bagiannya.



Gambar 1.21 Mengatur Object wajah



21. 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

22. Berikut hasil jadi objectnya



Gambar 1.23 File Jadi