



# TUGAS PERTEMUAN: 1

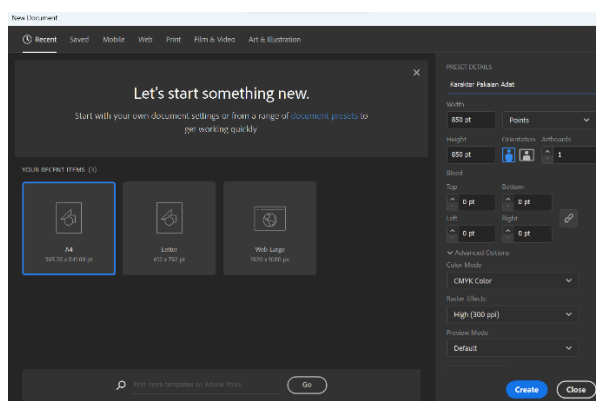
## MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118070
Nama	:	Bintang Adi Ramadhan
Kelas	:	B
Asisten Lab	:	DEVINA DORKAS MANUELA (2218108)
Baju Adat	:	Pakaian Adat Baniang - Maluku
Referensi	:	<a href="#">Link referensi</a>

### 1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

#### A. Membuat Dokumen Baru

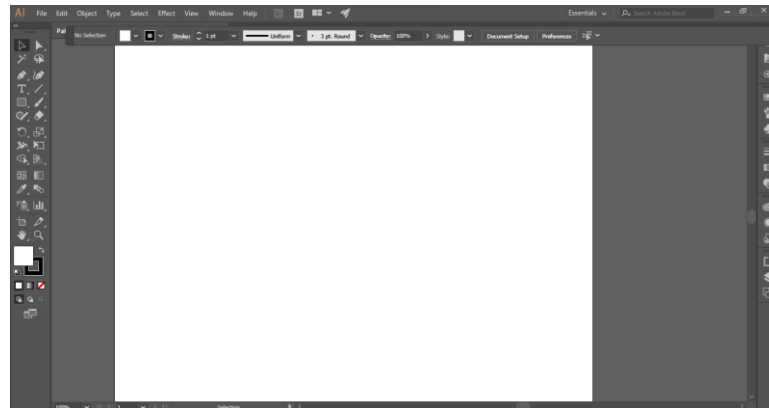
1. Buka menu *File + New* (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Jika sudah, jendela *New Document* akan muncul. Atur ukuran dokumen menjadi 850pt x 850pt, lalu klik *Create*



Gambar 1.1 Membuat *file* baru



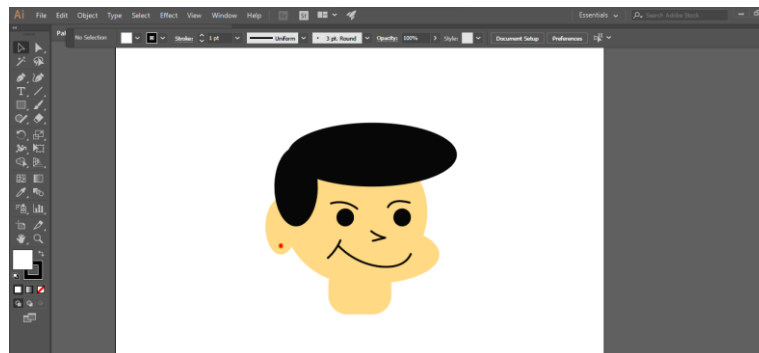
2. Jika sudah, maka *file* yang sudah dibuat akan muncul



Gambar 1.2 Tampilan *file* yang sudah dibuat

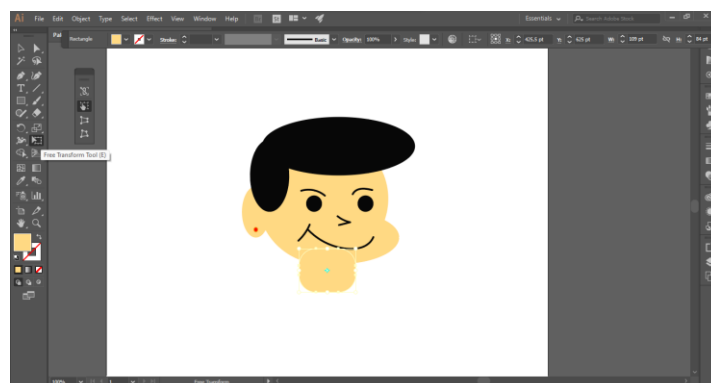
## B. Membuat Kepala

1. Ubah *layer\_1* menjadi Kepala. Buat bentuk wajah dan telinga menggunakan *Ellipse Tool* (L). Jika sudah, buatlah leher beserta dengan panca indra yang lain.



Gambar 1.3 Tampilan kepala

2. Selanjutnya, jangan lupa untuk menggunakan free transform tools untuk menggabungkan beberapa asset.

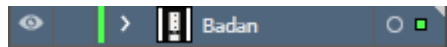


Gambar 1.4 Tampilan Free Transform Tools



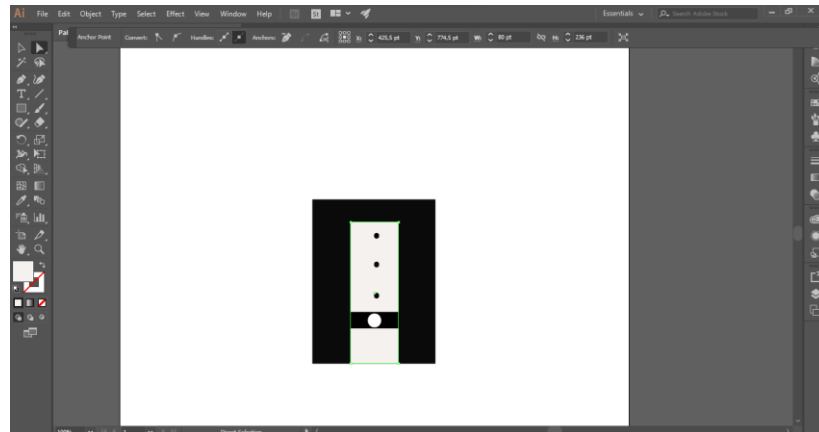
### C. Membuat Badan

1. Buat layer baru dan ubah Namanya menjadi badan



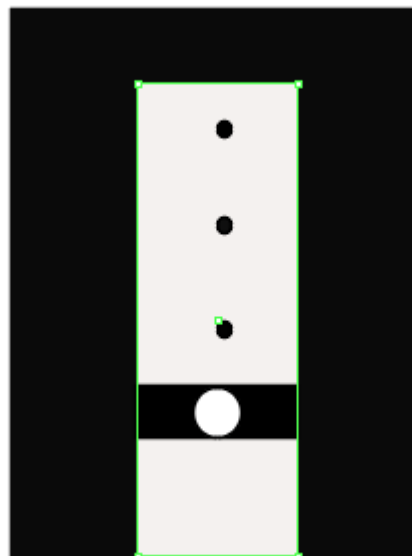
Gambar 1.6 Tampilan membuat layer baru

2. Buat bentuk badan dengan menggunakan rectangle tools, seperti dibawah ini atau menurut selera anda.



Gambar 1.7 Tampilan membuat badan

3. Setelah terbentuk badan, kreasikan sesuai dengan napa yang sudah ditentukan, pertama saya membuat jas berwarna hitam.



Gambar 1.8 Tampilan membuat pakaian

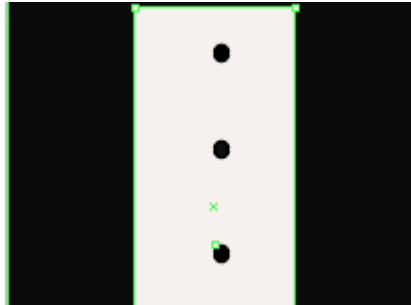


4. Selanjutnya, kreasikan lagi dengan memberikan aksen sabuk pada badan yang telah anda buat.



Gambar 1.9 Tampilan aksesoris badan

5. Selanjutnya, tambahkan sedikit kancing pada baju supaya terlihat nyata.



Gambar 1.9 Tampilan bentuk kancing

6. Selanjutnya, buatlah layer baru untuk membuat lengan kiri atas.



Gambar 1.10 Tampilan layer baru lengan kiri atas

7. Selanjutnya, buatlah menggunakan rectangle tools seperti dibawah ini



Gambar 1.11 Tampilan membuat lengan kiri atas



8. Kemudian, buatlah pergelangan tangan untuk karakter, supaya lebih hidup.



Gambar 1.12 Tampilan bentuk pergelangan tangan

9. Kemudian, buat tangan dengan sederhana saja seperti dibawah ini



Gambar 1.12 Tampilan bentuk tangan

10. Buat layer baru untuk tangan pada bagian kanan



Gambar 1.13 Tampilan membuat layer baru tangan kanan

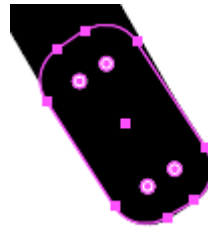
11. Kemudian, buatlah pergelangan tangan sama seperti sebelumnya.



Gambar 1.14 Tampilan membuat pergelangan tangan



12. Selanjutnya, buatlah tangan seperti dibawah ini dengan detail sama seperti sebelumnya.



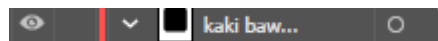
Gambar 1.15 Tampilan membuat pergelangan

13. Selanjutnya, buatlah telapak tangan sama seperti yang sudah dibuat pada tangan kiri.



Gambar 1.16 Tampilan telapak tangan

14. Buat layer baru dan ubah namanya menjadi sarung



Gambar 1.17 Tampilan membuat layer baru

15. Kemudian, buatlah sarung dengan menggunakan rectangle tools seperti dibawah ini.



Gambar 1.18 Tampilan bentuk sarung



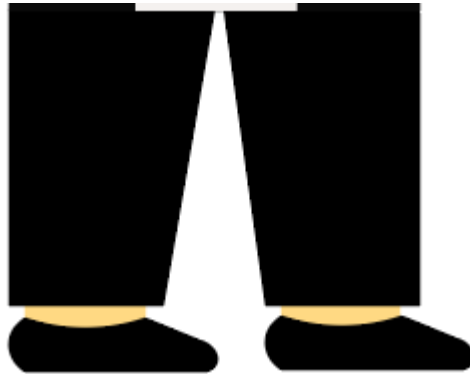
#### D. Membuat Kaki

1. Buat *layer* baru kemudian ubah namanya menjadi Kaki kiri dan kanan



Gambar 1.19 Tampilan membuat layer baru

2. Kemudian, buat kaki dengan menggunakan *Rectangle Tools*, seperti dibawah ini



Gambar 1.20 Tampilan bentuk kaki



### **E. Membuat Sepatu**

1. Selanjutnya buatlah bentuk sepatu dengan menggunakan rectangle tools  
lalu bentuklah dengan menggunakan curved tools



Gambar 1.21 Tampilan layer sepatu

2. Selanjutnya buatlah layer baru untuk membuat pergelangan kaki



Gambar 1.22 Tampilan pergelangan kaki