

PRAKTIKUM 2

MAHASISWA MAMPU MERANCANG DAN MEMBUAT NIRMANA DENGAN MENGGUNAKAN PERANGKAT LUNAK GRAFIS

NIRMANA

Peralatan dan Bahan:

- KOMPUTER (PC)
- ADOBE ILLUSTRATOR
- NIRMANA (TELAH DISETUJUI OLEH PENGAJAR)

Langkah dan Kegiatan

1. Pengenalan Nirmana

Pengajar akan memperkenalkan sekilas tentang Nirma

2. Penerapan Desain Nirmana dengan menggunakan Adobe Illustrator

- Terapkan karya nirmana yang telah selesai final dengan menggunakan Adobe Illustrator
- Silakan berikan warna pada Nirmana, warna yang diperbolehkan hanya warna solid tanpa gradient

3. Pengumpulan dan Pembahasan

- Pada pengumpulan, file scan dan file hasil Adobe Illustrator pada file yang sama. *Before* dan *After* (*tanpa warna dan dengan warna*) dalam *.pdf yang sama
- Batas pengumpulan tertera pada learning.
- Jika kesulitan, silahkan konsultasikan dengan pengajar

Format pengumpulan

PPG2_NIM_NAMA.pdf