



TUGAS PERTEMUAN: 1

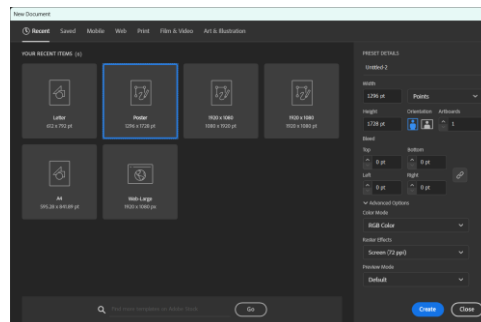
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	1918027
Nama	:	Dirgarianda R C Rumabar
Kelas	:	D
Asisten Lab	:	M. RAFI FADDILANI (2118114)
Baju Adat	:	Pakian adat Mamuju (Sulawesi Barat-Indonesia Tengah)
Referensi	:	Contoh :

1.1 Tugas 1 : Langkah-langkah pembuatan karakter

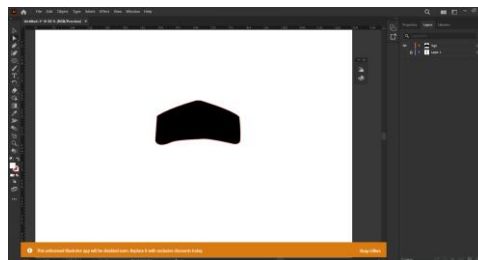
A. Membuat Dokumen baru

1. Buka menu *File + New* (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru. Atur ukuran dokumen lalu klik *Create*.



Gambar 1.1 Membuat dokumen baru

2. Buat *layer* baru dan beri nama *topi*, gambar menggunakan *pen tool* seperti pada contoh referensi dan beri warna sesuai warna palette.



Gambar 1.2 Membuat topi



3. Buat *layer* baru dan beri nama kepala, gambar menggunakan *elipse tool* membentuk lingkaran lalu atur bentuknya dan beri warna.



Gambar 1.3 Membuat Kepala

4. Buat *layer* baru dan beri nama wajah, gambar mata, alis, hidung, dan mulut menggunakan *elipse tool* lalu bentuk serapih mungkin, beri warna dan sedikit detail cahaya dan bayangan.



Gambar 1.4 Membuat Wajah

5. Buat *layer* baru dan beri nama telinga, gambar menggunakan *elipse tool* buat di samping kiri dan kanan kepala, lalu atur membentuk telinga.



Gambar 1.5 Membuat telinga



6. Buat *layer* baru dan beri nama leher, gambar menggunakan *rectangel tool* lalu beri warna dan bayangan.



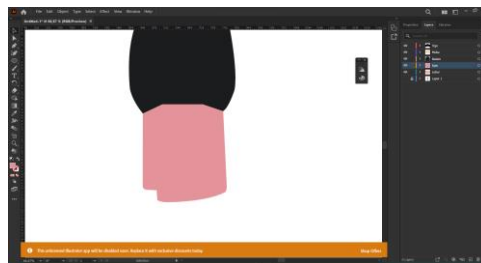
Gambar 1.6 Membuat leher

7. Buat *layer* baru dan beri nama baju, gambar menggunakan *pen tool* lalu beri warna hitam seperti pada contoh referensi.



Gambar 1.7 Membuat baju

8. Buat *layer* baru dan beri nama kain, gambar dengan *pen tool* buat seperti pada contoh referensi lalu beri warna.



Gambar 1.8 Membuat kain

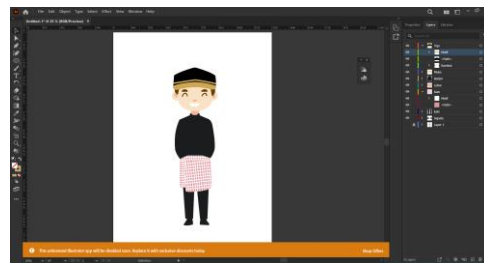


9. Buat folder baru dengan nama kaki, gambar dalam folder kaki menggunakan *rectangle tool* lalu beri warna hitam.



Gambar 1.9 Membuat kaki

10. Buat layer baru dan beri nama detail, gambar motif dengan pen tool pada topi dan kain yang ada di baju lalu beri warna.



Gambar 1.10 Membuat motif