



TUGAS PERTEMUAN: 1

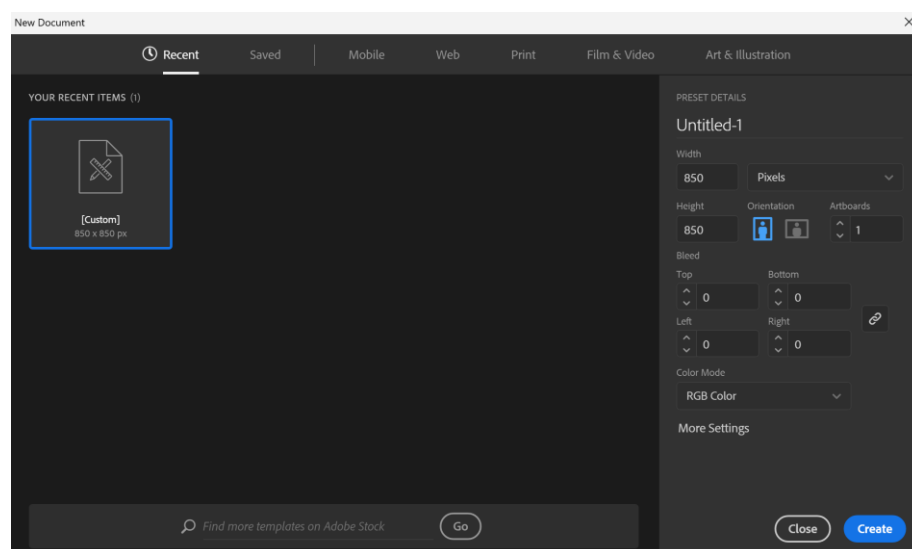
MEMBUAT KARAKTER

NIM	:	2118105
Nama	:	Yonanda Haryono
Kelas	:	C
Asisten Lab	:	Rifal Rifqi Rhomadon
Baju Adat	:	Payas Nista (Provinsi-Bali)
Referensi	:	Contoh : https://student-activity.binus.ac.id/kmh/wp-content/uploads/sites/30/2021/11/Picture2.jpg

1.1 Tugas 1 : Membuat Karakter

A. Membuat Dokumen Baru

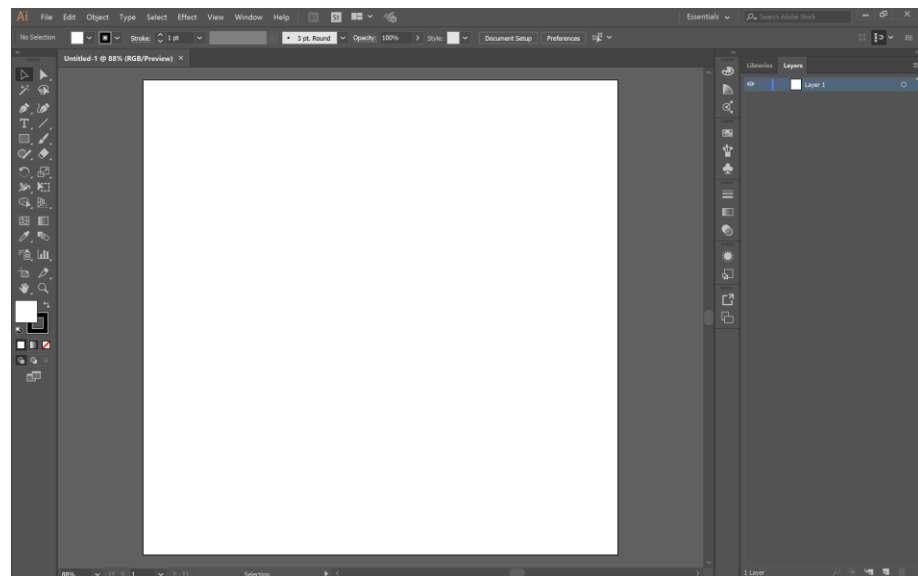
1. Buka menu File + New (Ctrl + N) untuk membuat dokumen baru, Jika sudah, maka akan muncul *window New Document*. Atur ukuran dokumen dan pengaturan lainnya sesuai pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.1 Membuat dan Mengatur Dokumen Baru



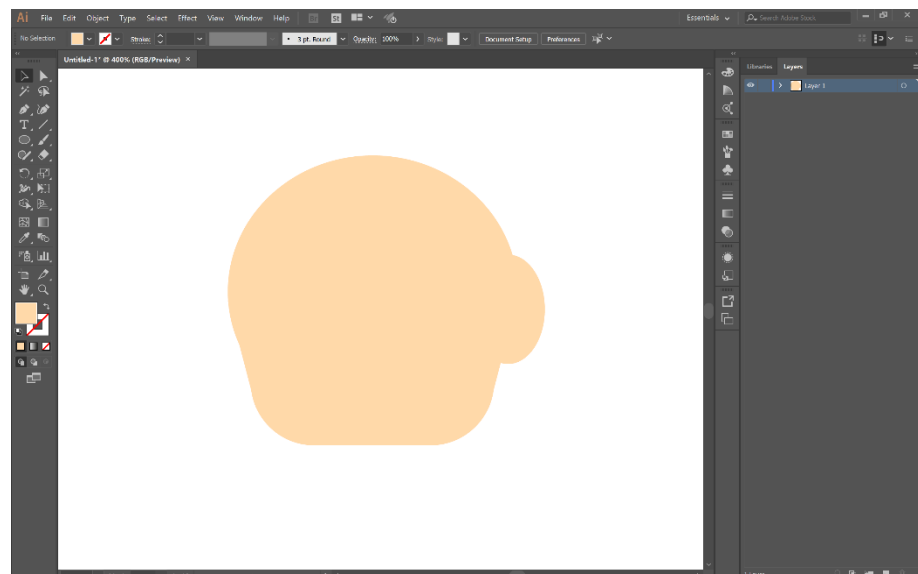
2. Tekan *button Create*, maka akan muncul tampilan halaman seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.2 Tampilan Halaman

B. Membuat Kepala

1. Ubah nama layer 1 menjadi “Kepala”, Buat bentuk wajah dengan menggunakan ellipse tool (L). Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis wajah menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool* (Shift + M). Color : FFD9A9



Gambar 1.3 Membuat Kepala

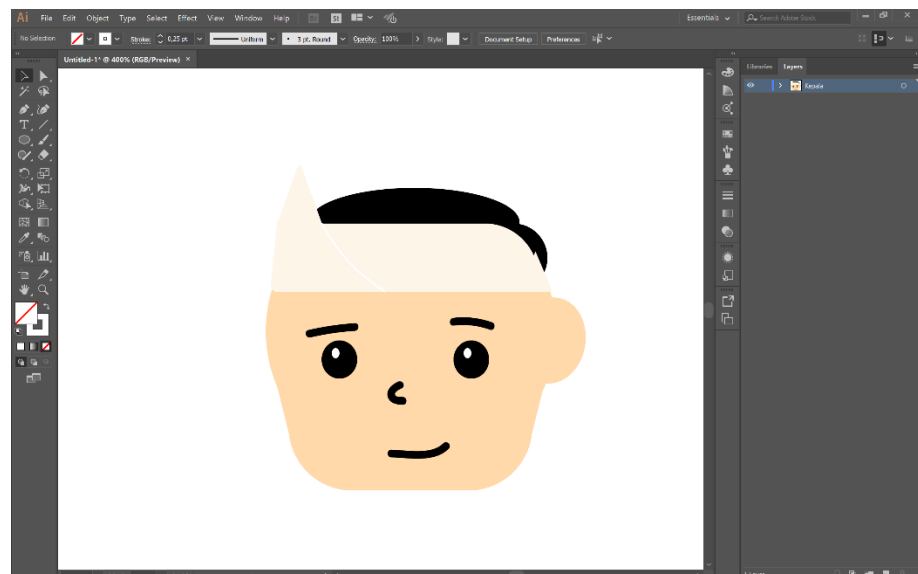


2. Selanjutnya membuat rambut dan *accessories* dengan menggunakan *Ellipse Tool* dan *Polygon Tool*. Jika sudah, blok seluruh bagian lingkaran dan satukan garis rambut dan *accessories* menjadi satu kesatuan dengan menggunakan *Shape Builder Tool*.



Gambar 1.4 Membuat *Accessories* dan Rambut

3. Membuat bentuk mata dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Lalu membuat bentuk alis mata, hidung dan mulut dengan menggunakan *Paint Brush Tool (B)*.

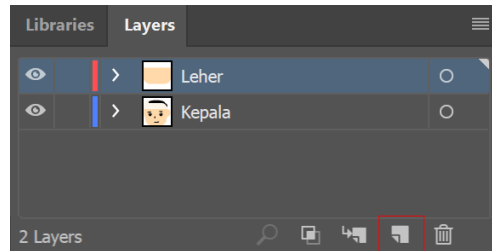


Gambar 1.5 Membuat Bentuk Wajah



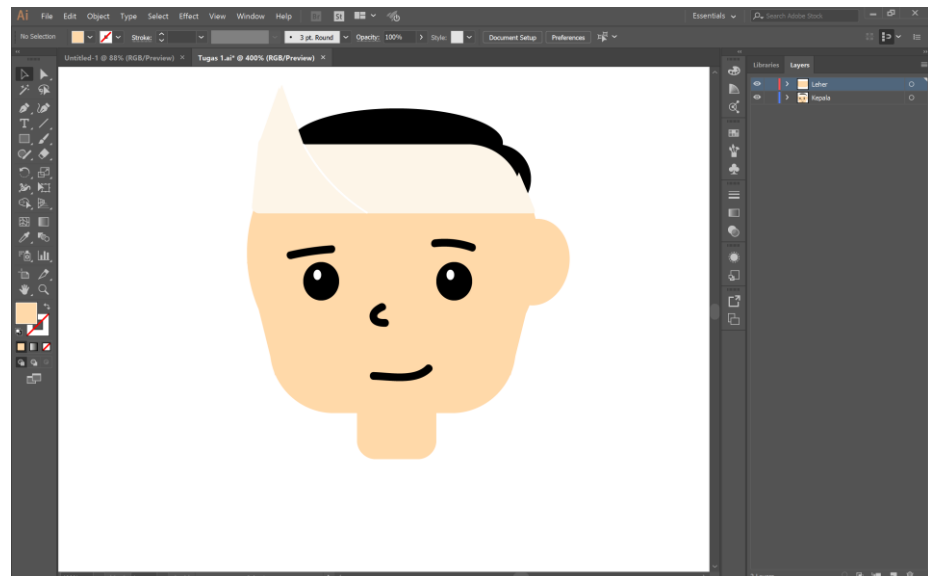
C. Membuat Leher

1. Buat layer baru dengan menekan icon dokumen pada bagian bawah, lalu buat layer dengan nama "Leher".



Gambar 1.6 Membuat Layer Leher

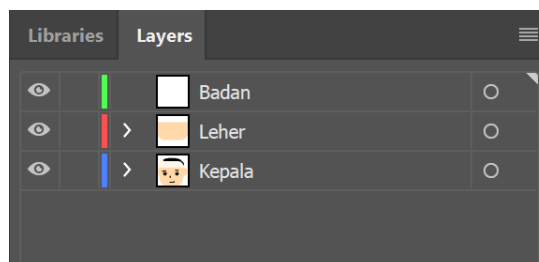
2. Buat bentuk leher dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M), lalu sesuaikan posisinya dan buat bentuk melengkung (*Rounded*) dibagian bawah leher untuk membentuk kerahnya.



Gambar 1.7 Membuat Bentuk Leher

D. Membuat Badan

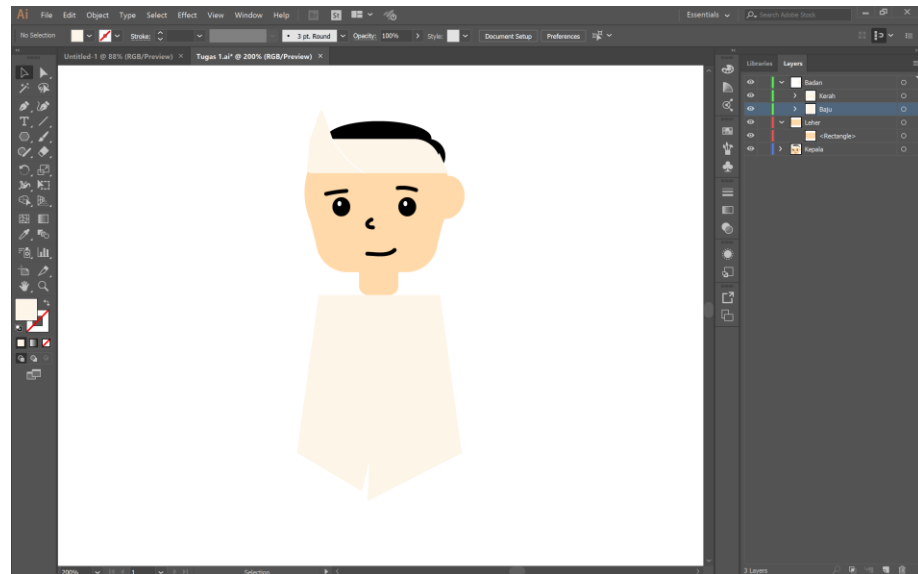
1. Membuat layer baru dengan nama "Badan"



Gambar 1.8 Membuat Layer Badan

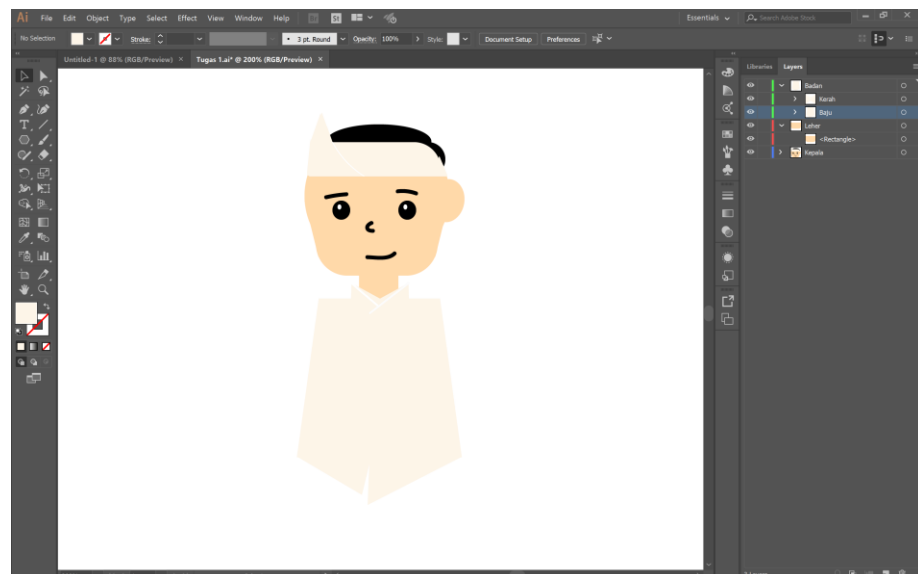


2. Membuat bentuk tubuh dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M), Lalu atur bentuknya agar bagian atas badan lebih sempit dibanding bagian bawah badan. Selanjutnya buat *Polygon Tool* dengan 3 sisi untuk membuat bagian baju.



Gambar 1.9 Membuat Bentuk Tubuh

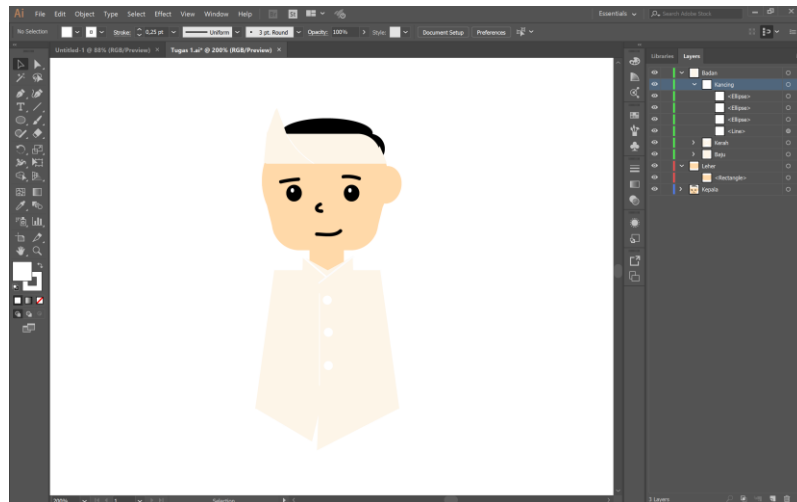
3. Membuat kerah baju menggunakan dengan menggunakan *Polygon Tool*. Lalu buat lekukan kerah dengan menggunakan *Line Tool* (/) seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.10 Membuat Kerah Baju



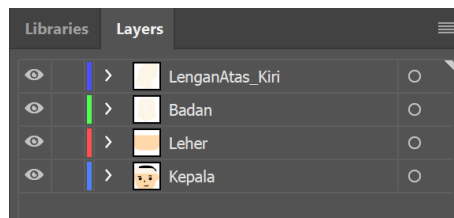
4. Membuat bentuk jahitan baju dengan menggunakan *Line Tool* (/). Lalu membuat bentuk kancing dengan menggunakan *Ellipse Tool* (L).



Gambar 1.11 Membuat Jahitan dan Kancing Baju

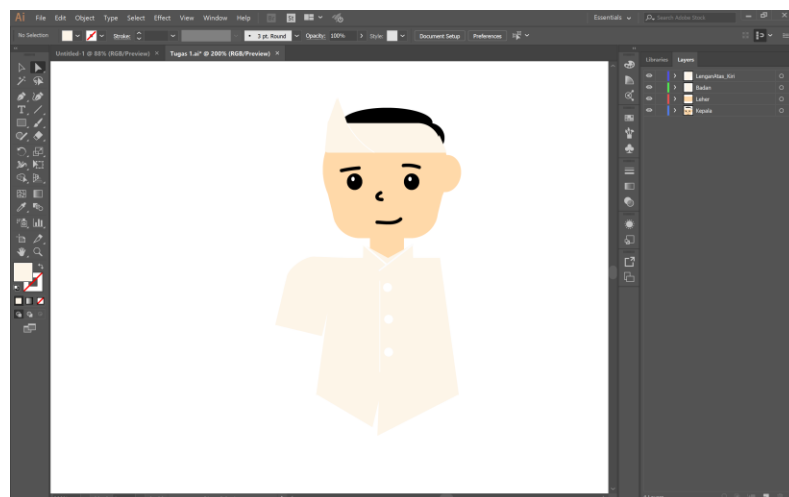
E. Membuat Lengan Atas

1. Membuat layer baru dengan nama "LenganAtas_Kiri"



Gambar 1.12 Membuat Layer Lengan Atas Kiri

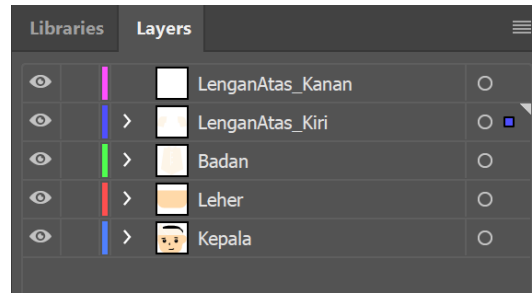
2. Membuat bentuk lengan dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M), lalu sesuaikan kelengkungannya seperti pada gambar berikut.



Gambar 1.13 Membuat Bentuk Lengan Atas Kiri

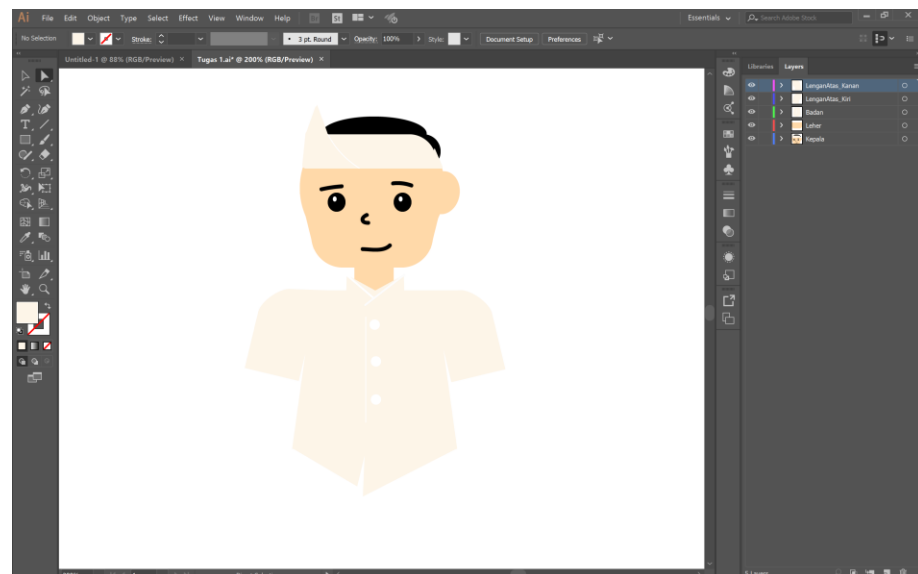


3. Membuat layer baru dengan nama “LenganAtas_Kanan”



Gambar 1.14 Membuat Layer Lengan Atas Kanan

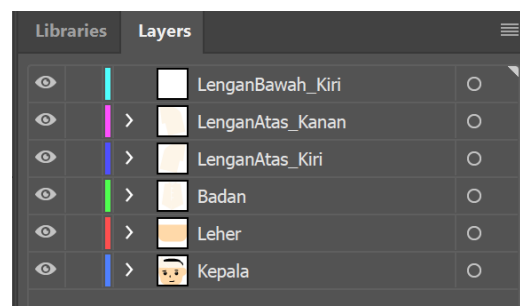
4. *Copy* bentuk “LenganAtas_kiri” lalu *paste* di layer “LenganAtas_kanan”, setelahnya lakukan *reflect* dengan cara klik kanan pada mouse, pilih *Transform > Reflect*, pilih *Vertical*, kemudian klik OK, lalu sesuaikan posisi lengan seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 1.15 Membuat Lengan Atas Kanan

F. Membuat Lengan Bawah dan Tangan

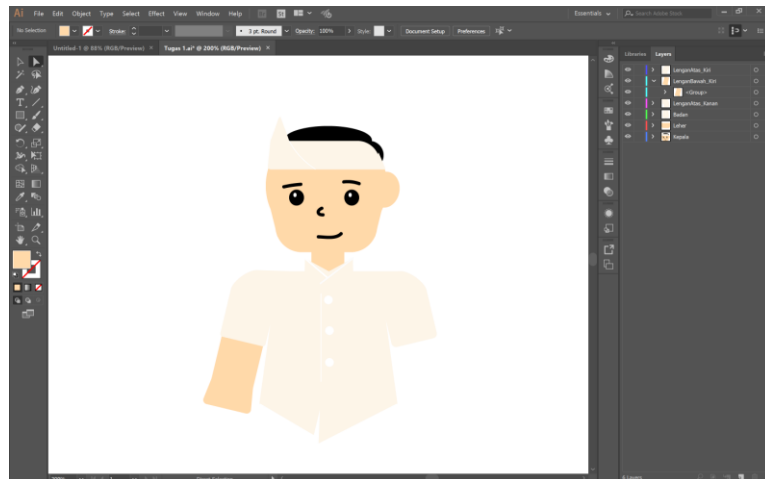
1. Buat layer baru dengan nama ”LenganBawah_Kiri”



Gambar 1.16 Membuat Layer Lengan Bawah Kiri

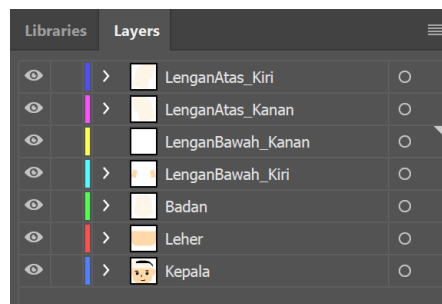


2. Membuat bentuk lengan bawah dan tangan dengan menggunakan *Rectangle Tool* (M) seperti pada gambar dibawah ini.



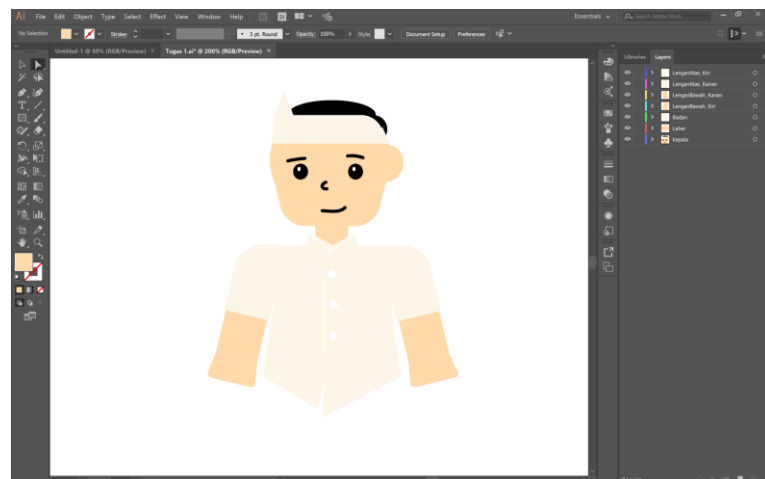
Gambar 1.17 Membuat Bentuk Lengan Bawah dan Tangan Kiri

3. Membuat layer baru dengan nama "LenganBawah_Kanan"



Gambar 1.18 Membuat Layer Lengan Bawah Kanan

4. Copy bagian lengan bawah kiri, lalu paste pada layer "LenganBawah_kanan", setelahnya lakukan reflect.

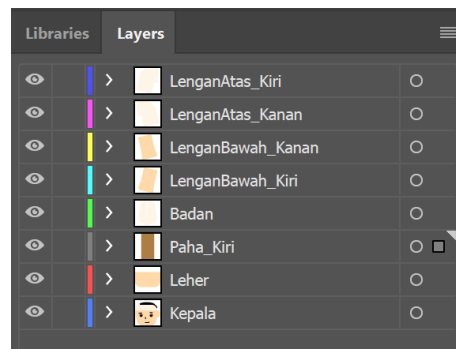


Gambar 1.19 Membuat Bentuk Lengan Bawah dan Tangan Kanan



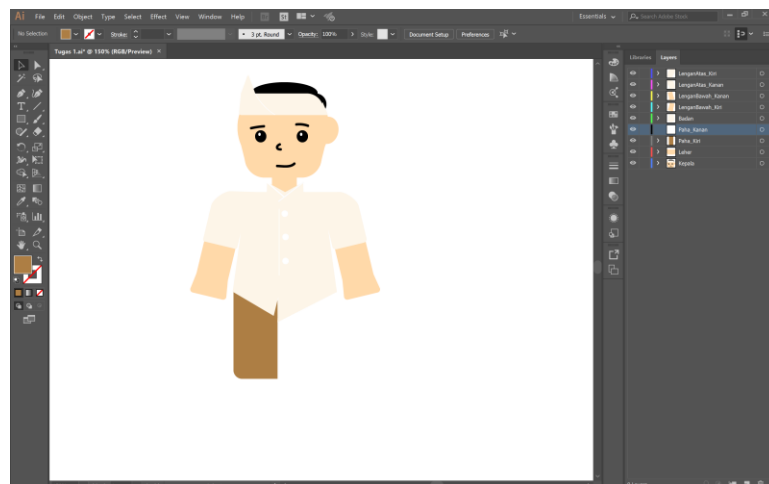
G. Membuat Paha

1. Buat layer baru dengan nama “Paha_Kiri”



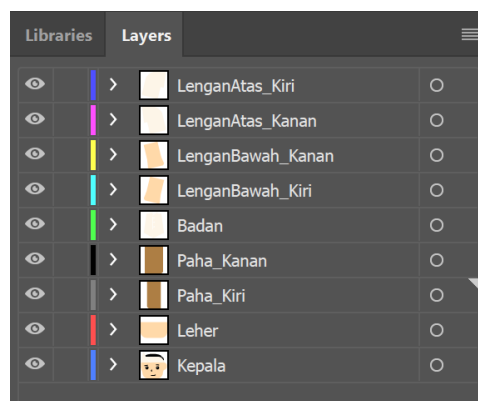
Gambar 1.20 Membuat Layer Paha Kiri

2. Membuat bentuk paha dengan menggunakan Rectangle Tool (M). Buat bagian paha trapesium siku-siku



Gambar 1.21 Membuat Bentuk Paha Kiri

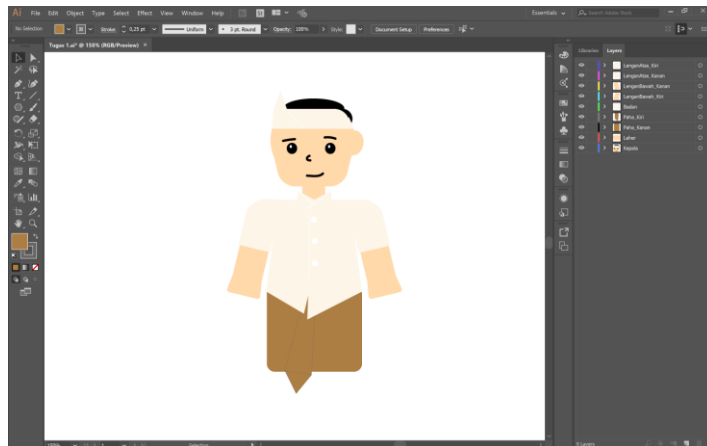
3. Membuat layer baru dengan nama ”Paha_Kanan”



Gambar 1.22 Membuat Layer Paha Kanan



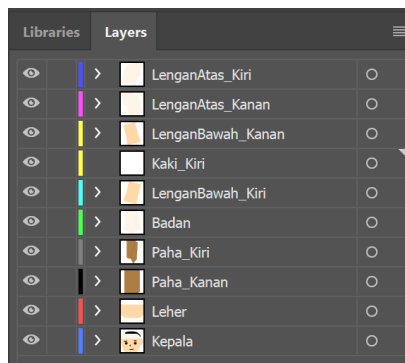
4. Copy Bagian paha kiri, lalu paste pada layer ”Paha_Kanan”, kemudian lakukan reflect. Dan buat *accessories* seperti lipatan sarung.



Gambar 1.23 Membuat Bentuk Paha Kiri

H. Membuat Kaki dan Telapak

1. Membuat layer baru dengan nama “Kaki_Kiri”



Gambar 1.24 Membuat Layer Kaki Kiri

2. Membuat bentuk kaki dengan menggunakan *Rectangle Tool (M)*.



Gambar 1.25 Membuat bentuk kaki

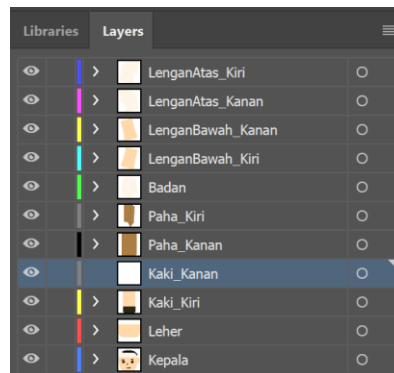


3. Membuat bentuk sepatu (telapak kaki) dengan menggunakan Rectangle Tool (M), kemudian ubah bentuk bagian bawahnya sedikit melengkung.



Gambar 1.26 Membuat Bentuk Sepatu

4. Membuat layer baru dengan nama " Kaki_Kanan"



Gambar 1.27 Membuat Layer Kaki Kanan

5. Copy bagian kaki bawah, kemudian paste pada layer "Kaki_kanan", atur dan sesuaikan bentuk kaki di sebelah kanan.



Gambar 1.28 Membuat Bentuk Kaki Kanan