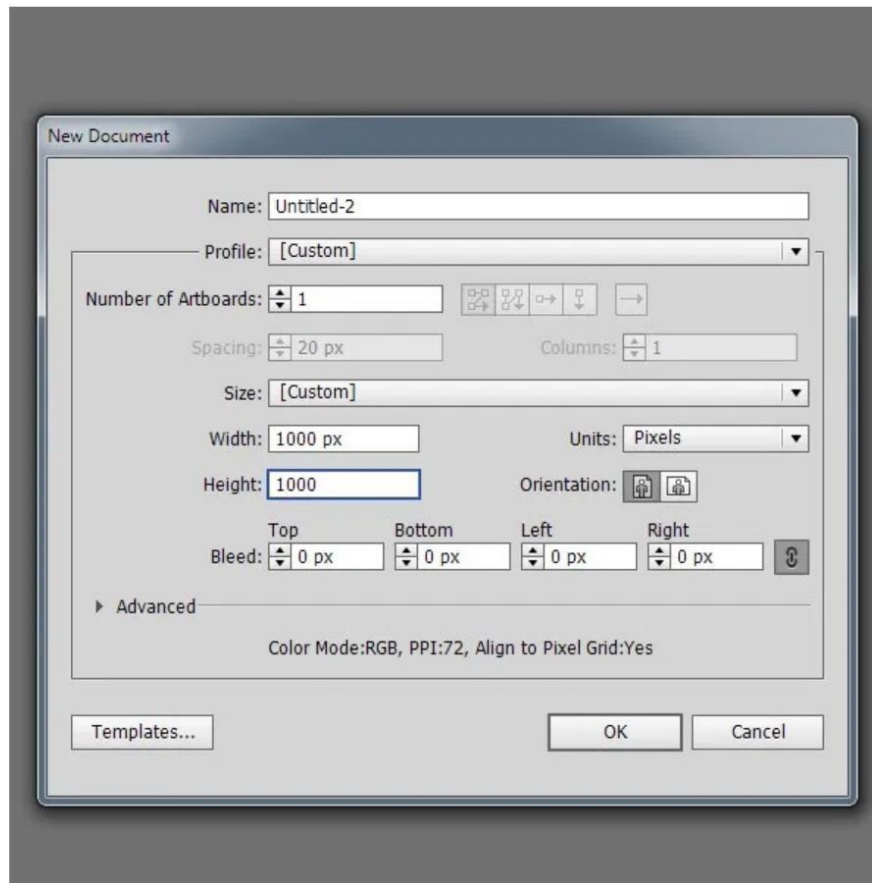


Dokumen Baru

Kita dapat mulai dengan membuat sebuah dokumen baru ukuran **1000 x 1000 px** .



// *Membuat Sketsa Dasar*

Mari mencoba membuat sketsa karakter yang terbuat dari beberapa bentuk sederhana. Saya membuat objek tubuh yang besar dan beberapa objek yang lebih kecil untuk bagian wajah dan anggota badan. Gunakan warna abu-abu - itu berguna saat proses tracing, agar lebih mudah.

Jika Anda menggunakan gambar sketsa yang dibuat di luar Illustrator, lakukan import file (**File> Place**). Namun jika Anda menggambar langsung di ilustrator, lakukan pengelompokan gambar (**Control-G**) dan **Lock** objek (**Control-2**).

berguna saat proses tracing, agar lebih mudah.

Jika Anda menggunakan gambar sketsa yang dibuat di luar Illustrator, lakukan import file (**File> Place**). Namun jika Anda menggambar langsung di ilustrator, lakukan pengelompokan gambar (**Control-G**) dan **Lock** objek (**Control-2**).



// *Cara Memulai Tracing*

Dengan menggunakan **Pen Tool (P)**, kita akan menggambar ulang semua bagian tubuh kita. Kita bisa mulai dengan bagian yang lebih besar dan perlahan menuju bagian yang lebih kecil. Pastikan warna **Isi** kosong dan **Stroke** berisi warna hitam.

// LANGKAH 1

Pertama yang kita lakukan adalah membuat objek tubuh, sebagai bagian yang terbesar. Gunakan **Pen Tool (P)** untuk melakukan tracing pada garis-garis tubuh. Ingat, lebih sedikit titik jangkar yang Anda buat, tambah halus garis itu.



// Langkah 2

Sekarang mari kita beralih ke bagian wajah. Cobalah untuk membuat objek lingkaran dengan hanya empat titik jangkar, sehingga akan terlihat lebih halus. Jika Anda belum menguasai **Pen Tool**, Anda dapat menggambar menggunakan **Ellipse Tool (L)**.



// LANGKAH 3

Mari kita tambahkan objek rambut.
Cobalah untuk melakukan tracing sketsa
di dalam lingkaran objek wajah.

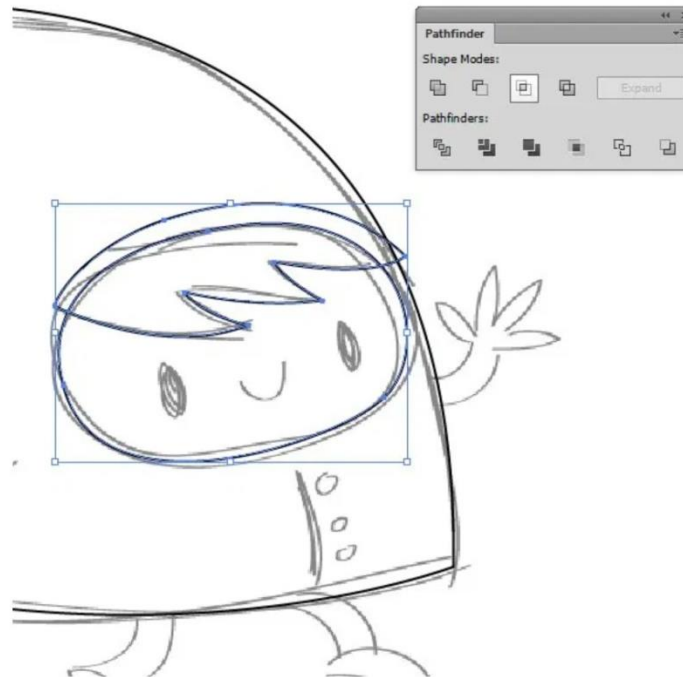


// Langkah 4

// Langkah 4

Copy objek wajah dan **Paste di depan** (**Control-F**) diatas objek rambut yang baru saja Anda buat.

Buka panel **Pathfinder** (**Window>** **Pathfinder**). Pilih objek rambut dan objek wajah dan gunakan perintah **Intersect** .



Dengan cara ini Anda akan mendapatkan objek baru dengan batas yang selaras dengan wajah.



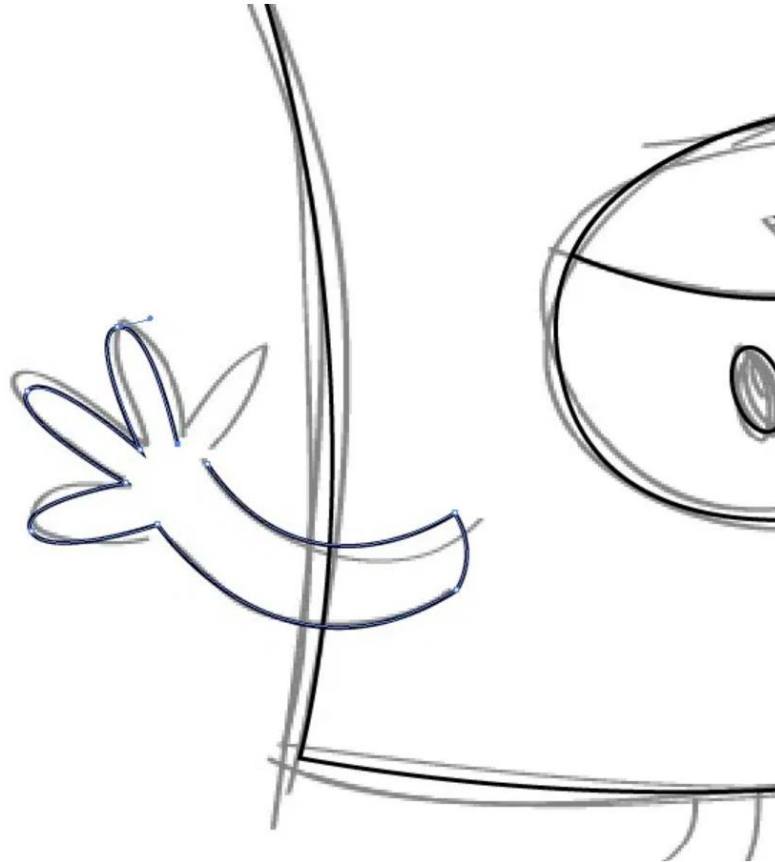
// Langkah 5

Anda dapat menggambar mata menggunakan **Ellipse Tool (L)** . Buat saja dua objek elips dan letakkan di atas objek mata pada sketsa.



// Langkah 6

Setelah kita menelusuri topik mulutnya.
Sekarang mari kita hidup untuk tracing
pada anggota badan.

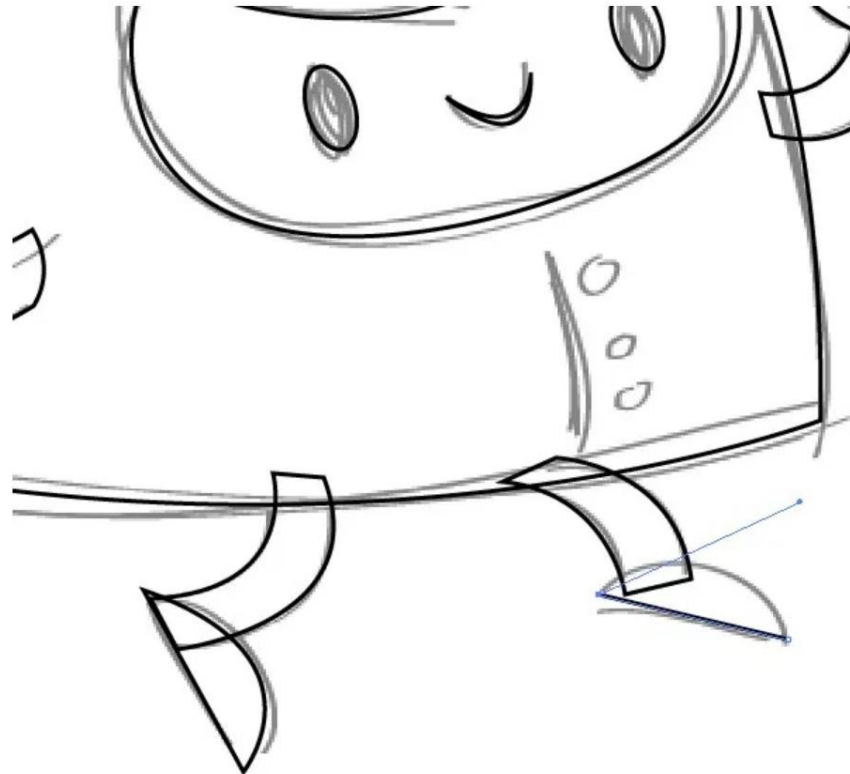


Menelusuri objek tangan dengan hati-hati. Perhatikan jari-jari, karena objek tersebut memiliki banyak kurva. Cobalah untuk membuat anchor point lebih sedikit. Jika Anda merasa **Pen Tool** sulit, cobalah berlatih lebih dulu dengan membuat objek sederhana berupa lingkaran. Jika Anda seorang pemula Anda mungkin merasa sedikit rumit, tetapi waktu hal itu akan jauh lebih mudah.



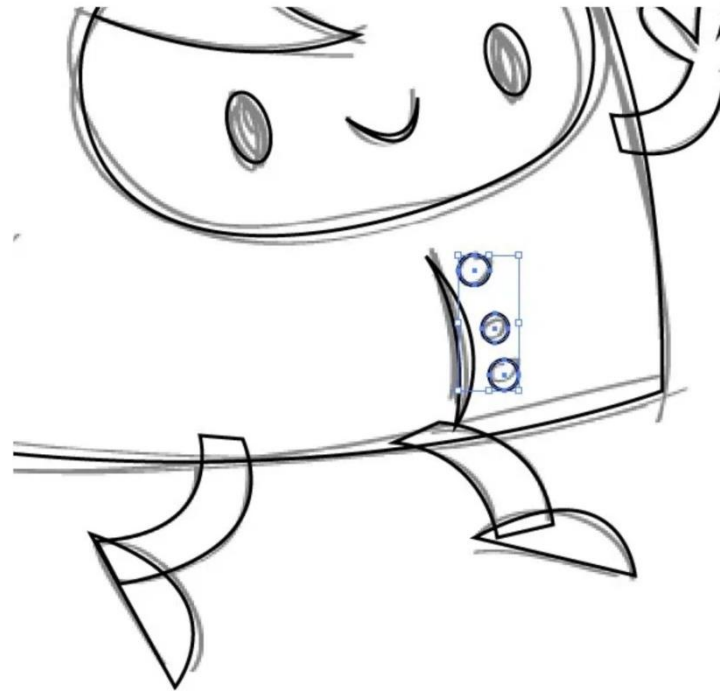
// Langkah 7

Objek kaki akan menjadi tugas yang sedikit lebih mudah. Pertama-tama menelusuri objek kaki dan kemudian tambahkan alas kaki.



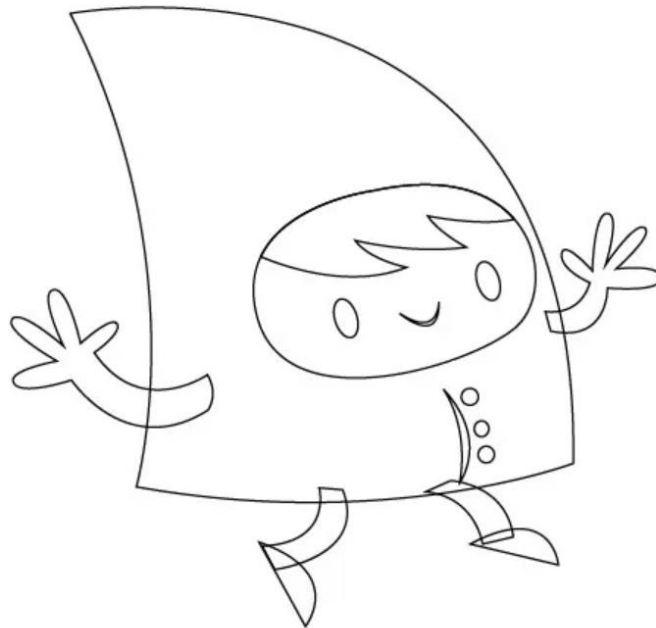
// Langkah 8

Terakhir, tambahkan pakaian dan aksesoris pada karakter kita. Gunakan **Ellipse Tool (L)** untuk menggambar tiga lingkaran dan letakkan sesuai sketsa. Buatlah objek garis di sebelahnya, untuk memberikan kesan di mana mantel tumpang tindih.



// Langkah 9

Buka kunci sketsa (**Object> Unlock All**) dan **Hapus** sketsa itu. Anda akan melihat total gambar secara garis besar. Terlihat bagus, bukan?

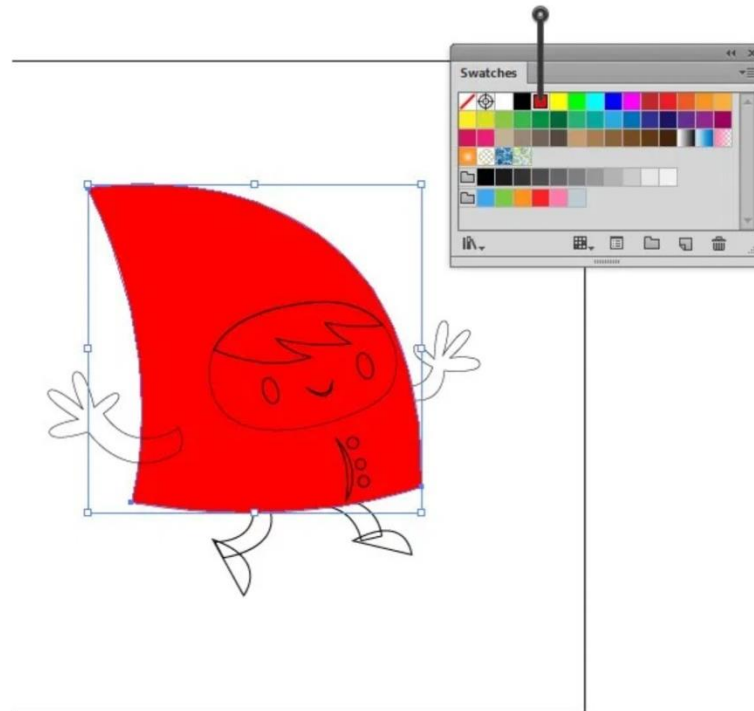


// *Memberi Warna pada Karakter*

Mewarnai adalah tahap ketiga dari tahap desain karakter. Kedengarannya tugas seperti itu, kadang-kadang saya menghabiskan berjam-jam mencari palet yang sempurna. Untungnya, untuk tutorial ini kita hanya menggunakan beberapa warna.

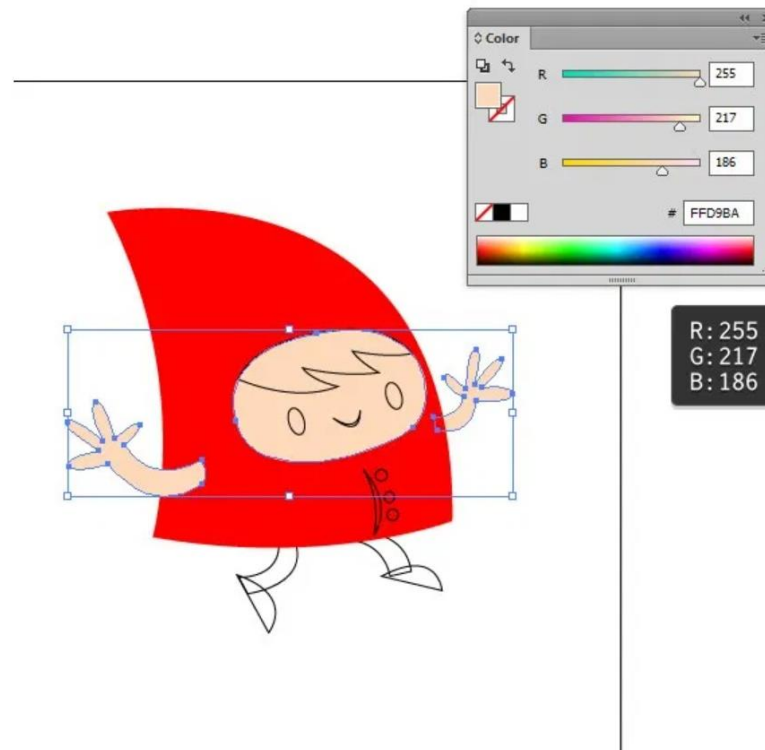
// LANGKAH 1

Pertama, mulailah dengan bagian tubuh.
Pilih objek tubuh dan buka panel
Swatches (Window > Swatches) . Pilih
RGB Red dasar untuk warna **Isi** dan pilih
Stroke dalam keadaan **tidak ada**.



// Langkah 2

Untuk wajah dan tangan, gunakan warna kulit. Saya menggunakan **R255, G217, B186**.



// LANGKAH 3

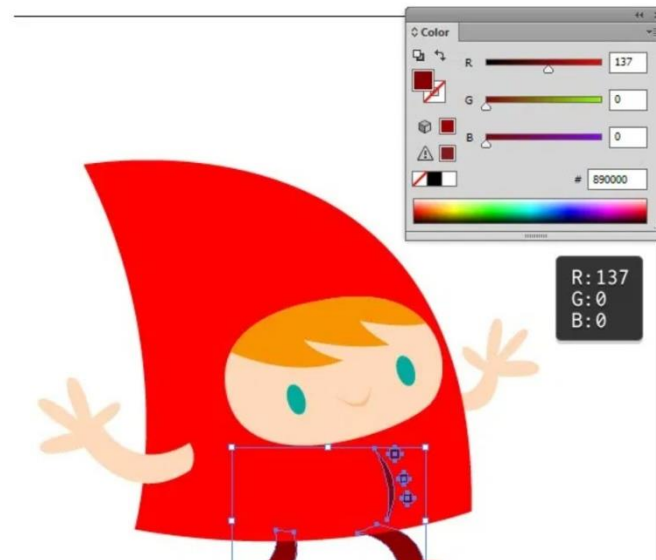
Rambutnya bisa menggunakan warna oranye, matanya kebiru-biruan, dan mulutnya lebih gelap dari warna kulitnya.



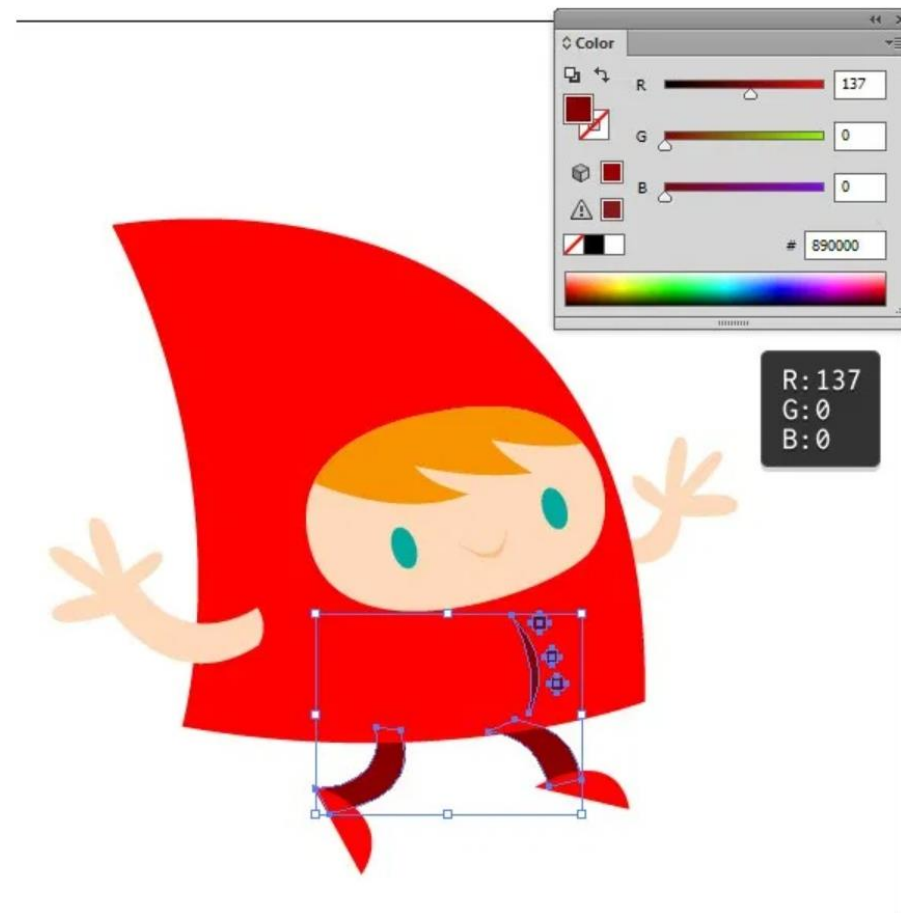
// Langkah 4

Kaki bisa diberi warna merah sama seperti tubuh, dan alas kaki dapat diberi warna lebih gelap (misalkan **R137, G0, B0**). Hal yang sama untuk mewujudkan kancing baju!

Untuk menambah kesan kedalaman pada karakter kita, kita dapat menambahkan beberapa detail seperti detail pada rambut dan bayangan.



Untuk menambah kesan kedalaman pada karakter kita, kita dapat menambahkan beberapa detail seperti detail pada rambut dan bayangan.



// Langkah 5

Mari kita tambahkan beberapa garis rambut. Jika Anda malas, Anda dapat menggambar satu dan kemudian menggandakan dan memutarinya.



// Langkah 6

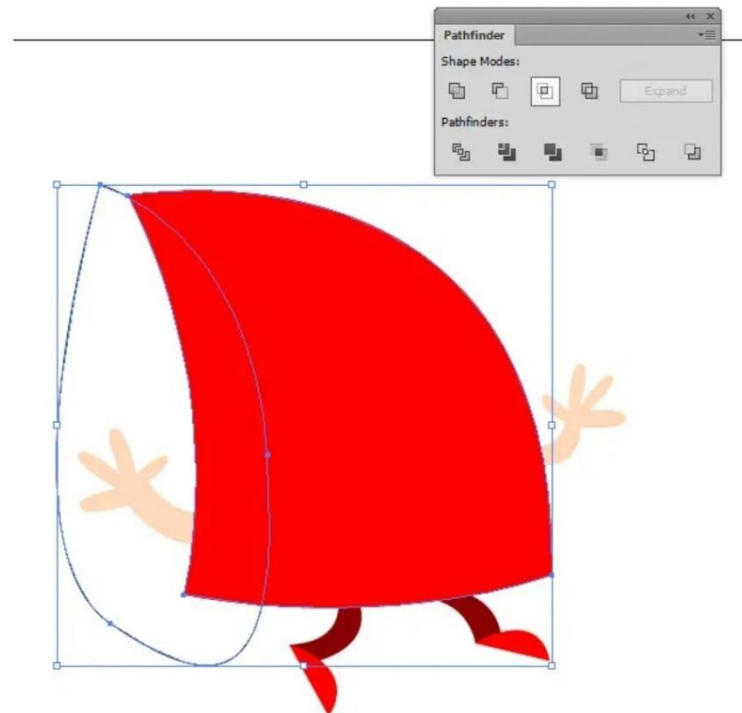
Untuk memberi kesan kedalaman pada karakter, kita bisa menambahkan bayangan sederhana. Menggunakan **Pen Tool**, menggambar bentuk yang sangat sederhana yang hanya akan menutupi sebagian kecil pada sisi kiri karakter.



// Langkah 7

Salinan bentuk tubuh, dan **tempelkan di depan** objek tubuh utama.

Buka panel **Pathfinder** . Pilih bentuk bayangan dan bentuk tubuh lalu gunakan perintah **Intersect** .



Pilih bentuk baru yang baru saja kita buat dan warnai abu-abu muda, semisal **30% abu-abu**. Atur **Blend Mode** ke **Multiply**

