

MODUL AJAR DESAIN GRAFIS

Nama Penulis : Dian Nugraha Rahman, S.Sos.I
Institusi : SLBN Cicendo Kota Bandung
Mata Pelajaran : Desain Grafis
Materi Pokok : Dasar-dasar Desain Grafis
Fase/Kelas : E
Tahun Ajaran/Semester : 2024-2025/I
Alokasi Waktu :

Profil Peserta Didik

Peserta didik kelas merupakan peserta didik hambatan pendengaran (tunarungu). Peserta didik mampu berkomunikasi dengan menggunakan pendekatan komunikasi total (komtal), mampu berdiskusi, memahami perintah, mengenal jenis-jenis profesi. Membedakan profesi dan pekerjaan, serta mampu menggunakan motoriknya dengan baik.

Tujuan Pembelajaran

1. Memahami dasar-dasar umum Corel Draw
2. Mengetahui menu efek pada Corel Draw
3. Mengamati manfaat praktis hasil kerja dengan Corel Draw
4. Mempraktekkan cara kerja pada Corel Draw
5. Membuat projek karya dengan Corel Draw dan mempresentasikannya

Teknis Pertemuan

1. Seluruh peserta didik di arahkan untuk berada di ruangan desain grafis dan duduk di hadapan komputer masing-masing lalu memperhatikan guru untuk mendapatkan penjelasan dan arahan.
2. Peserta didik menyalakan komputer dan mengikuti intruksi untuk mempelajari semua tema bahasan yang disampaikan oleh guru.
3. Peserta didik menyelesaikan intruksi guru dan mempresentasikan hasilnya di depan teman dan guru.

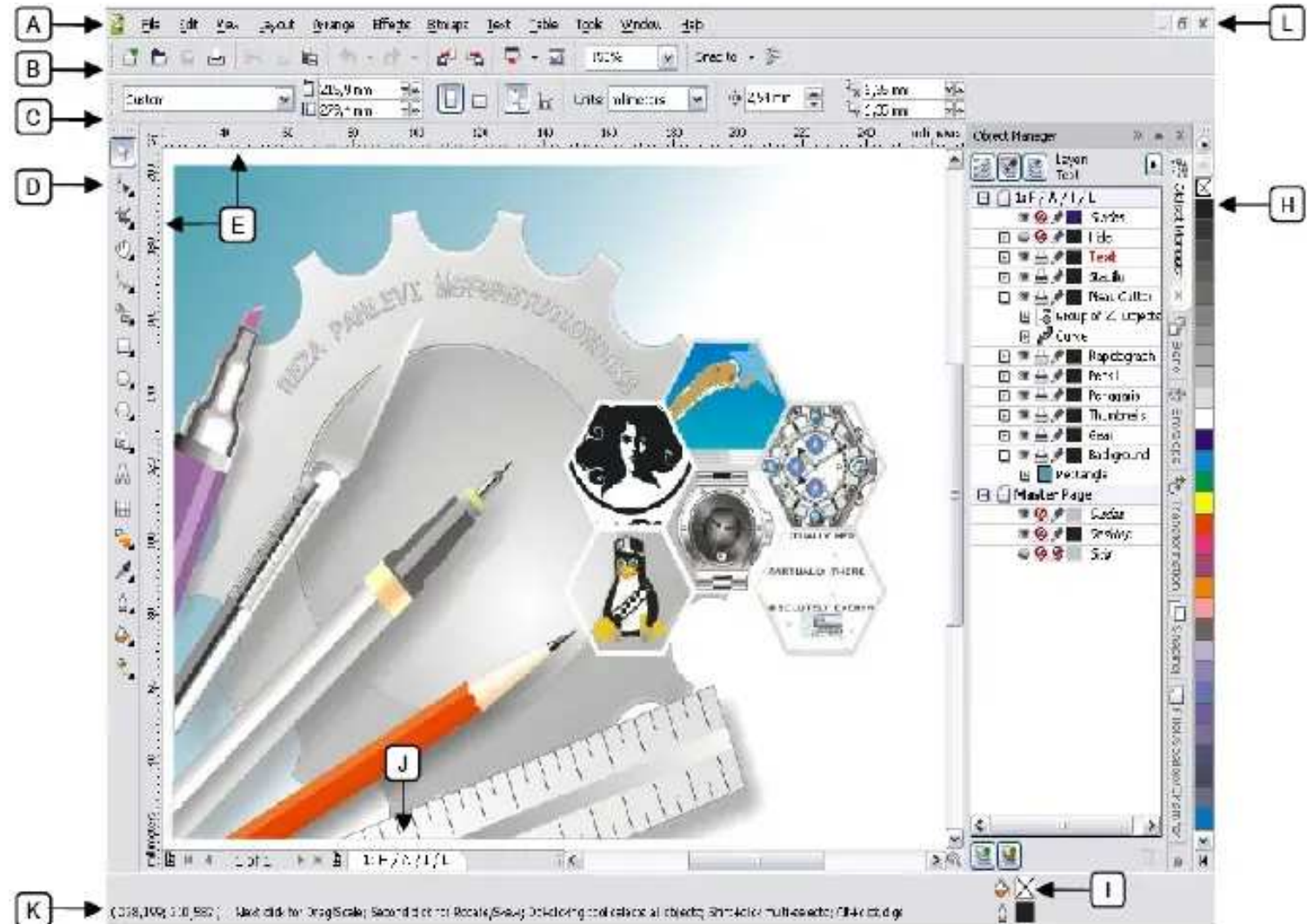
Intro

CoreDRAW merupakan salah satu pengolah grafis dengan basis vektor, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran kapasitas file yang relatif kecil apabila dibandingkan dengan pengolah grafis berbasis bitmap. Juga tidak ada penurunan kualitas jika gambar diperbesar.

Namun demikian, versi X4 sudah menyertakan filter-filter efek pengolah bitmap dalam fungsi tersendiri. Yang dapat dipakai untuk memanipulasi penataan objek dalam sebuah komposisi gambar yang diinginkan. Apapun program grafik yang dipakai, semuanya terpulang pada kreatifitas dan imajinasi pemakainya.

Workspace / Area Kerja

Sewaktu membuka program, inilah beberapa lokasi penting yang perlu diperhatikan :



A. Daftar Menu Program

Berbagai perintah pengoperasian mulai dari menyimpan file, membuka file, mengatur ukuran halaman, dan menampilkan berbagai menu bantuan.

B. Icon Command Shortcut

Berisi icon-icon jalan pintas (*shortcut*) pengoperasian berbagai perintah penting dari daftar menu program.

C. Tools Options / Property Bar

Isi bar ini adalah property dari tool box dan akan berubah-ubah sesuai dengan jenis tool yang dipakai dan macam objek yang tengah dipilih. Isinya tidak jauh dari berbagai fitur pengoperasian tambahan yang dimiliki oleh sebuah tool.

D. Tool Box

Berisi berbagai peralatan untuk membuat berbagai macam objek gambar dan fitur tambahan yang berhubungan dengan kualitas visual gambar (warna, garis dan efek).

E. Ruler

Penggaris bantuan yang dapat dipakai sebagai panduan dalam menentukan batas-batas area penataan objek.

F. Canvas

Tempat mencurahkan segala bentuk kreatifitas gambar yang dibuat.

G. Dockers

Ekspansi atau menu tambahan dari beberapa perintah menu dan juga tool box yang sedang aktif. Lokasinya bisa dipindahkan, disembunyikan atau bahkan ditutup.

H. Color Bar/Palette

Bar untuk menentukan pewarnaan garis (outline) dan isi (fill) objek.

I. Information Box

Sebagai bar informasi mengenai objek yang sedang aktif.

J. Page Control

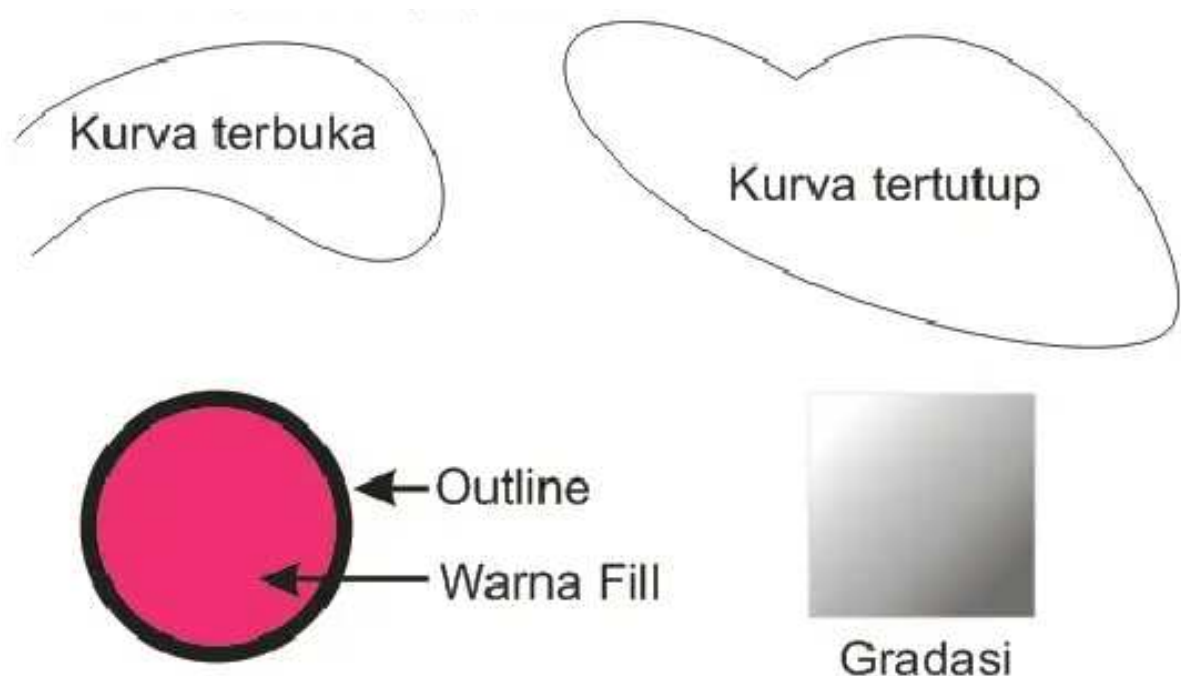
Mengontrol tampilan halaman pada sebuah dokumen yang memiliki banyak halaman.

K. Cursor Position





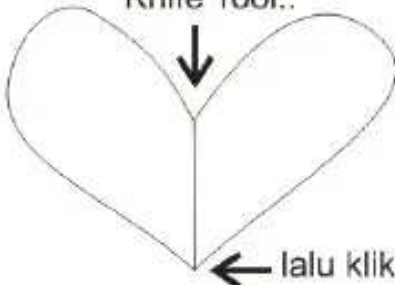




Menunjukkan posisi kursor dalam perhitungan ukuran yang sama pada penggaris (ruler).

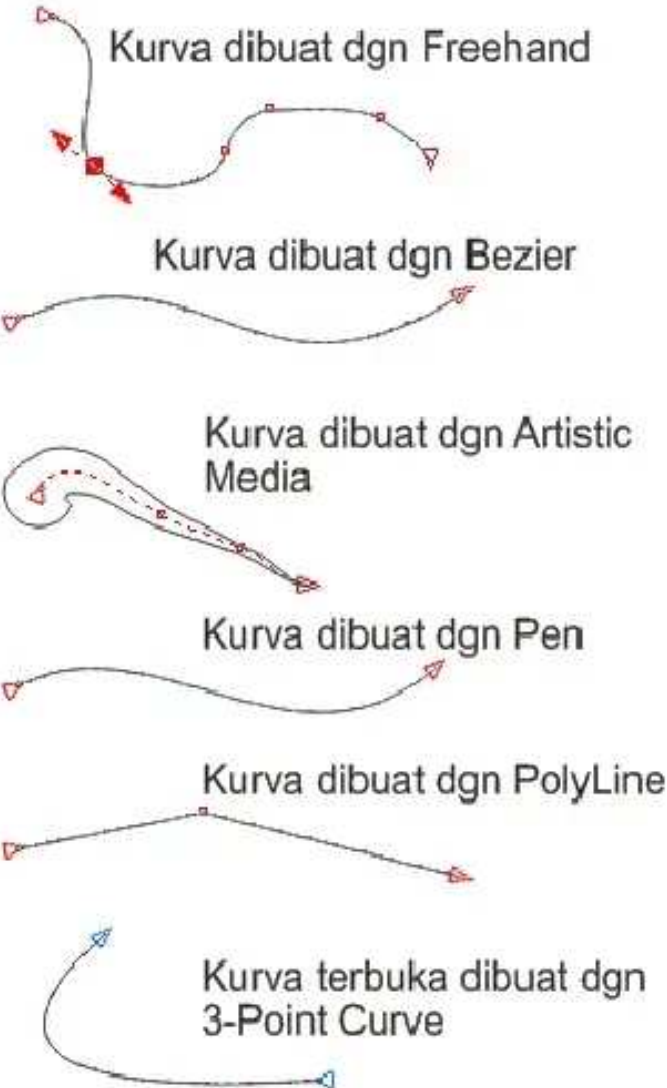


L. Window Control

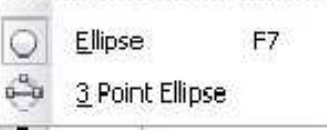
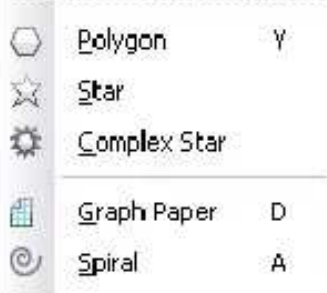
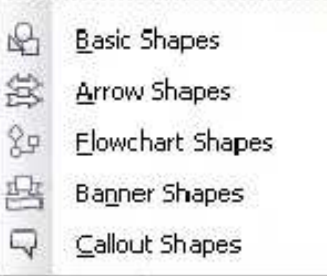

3 (tiga) buah ikon untuk menyembunyikan, membesarkan/mengecilkan dan menutup windows canvas (dokumen). Berguna sewaktu bekerja dengan banyak dokumen.


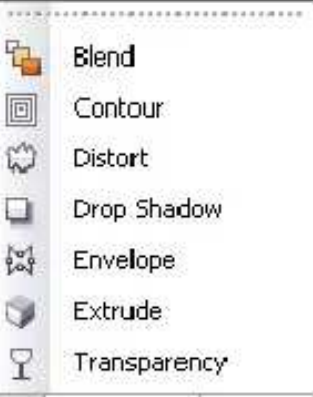
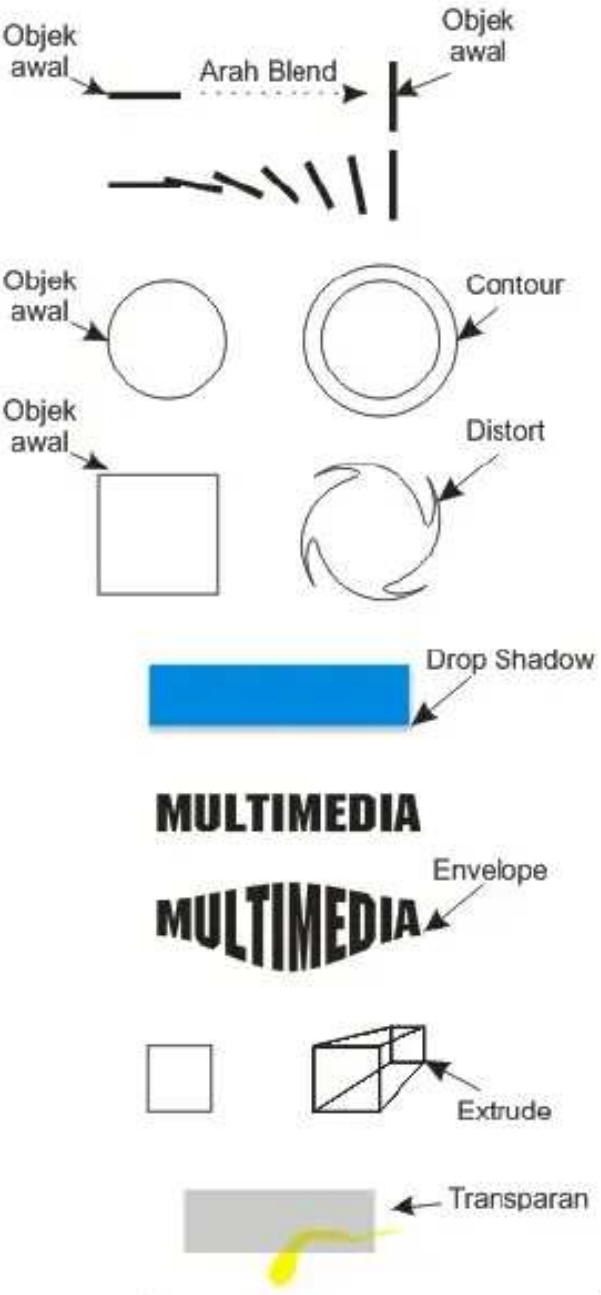
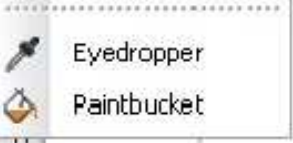
Beberapa jenis istilah pada CorelDRAW :

Tool Box CoreDRAW

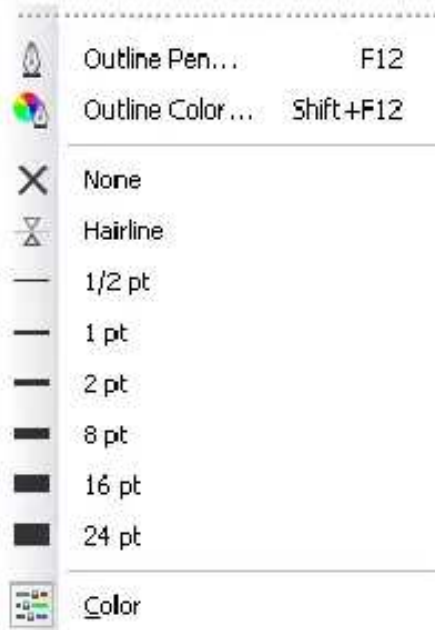
No.	Icon	Fungsi
1	 Pick Tool (V)	Memilih, memanipulasi dan mengontrol objek.
2	 Shape Tool (F10)  Shape F10 Smudge Brush Roughen Brush Transform	<p>Memanipulasi objek kurva</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Shape Tool, untuk mengedit suatu outline/kurva. ▪ Smudge Brush, untuk mengubah bagian garis outline pada objek dengan cara drag pada outline. ▪ Roughen Brush, digunakan untuk mengubah bagian outline pada garis vektor dari objek ▪ Tranform Tool, untuk memutar objek dengan bebas.
3	 Knife Tool Klik dari sini menggunakan Knife Tool..  lalu klik disini.	<p>Berguna untuk memotong suatu objek.</p> <p>TIPS <i>Klik pada satu sisi lalu klik pada sisi lainnya. Hasil potongan dapat langsung terlihat.</i></p>
4	 Eraser Tool (X)	Untuk menghapus sisi objek.
5	 Zoom Tool (Z) Zoom Z  Hand Tool (H) Hand H	<p>Memperbesar – memperkecil ukuran tampilan pandangan.</p> <p>Menggeser tampilan layar.</p>
6	 Freehand F5 Bezier Artistic Media I Pen Polyline 3 Point Curve Connector Dimension Lihat ilustrasi di halaman berikut...	<p>Jika user ingin membuat bentuk sendiri maka bentuk objek tersebut berbentuk Curve kurva (baik tertutup maupun yang terbuka yang tidak dapat diisi warna).</p> <p><u>Tool-tool vital</u> untuk membuat gambar dengan bentuk yang sesuai dengan keinginan user.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Freehand, untuk menggambar kurva bentuk bebas. ▪ Bezier, untuk menggambar kurva Bezier yang mempunyai handle untuk mengendalikan bentuk kurva. ▪ Artistic Media, untuk menggambar kurva yang mempunyai bentuk artitstic. ▪ Pen, sama seperti Bezier Tool namun lebih fleksibel. ▪ Polyline, sama seperti Bexier Tool dan Pen Tool. ▪ 3 Point Curve, membuat kurva terbuka lengkung yang presisi.

	 <p>Kurva dibuat dgn Freehand</p> <p>Kurva dibuat dgn Bezier</p> <p>Kurva dibuat dgn Artistic Media</p> <p>Kurva dibuat dgn Pen</p> <p>Kurva dibuat dgn PolyLine</p> <p>Kurva terbuka dibuat dgn 3-Point Curve</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connector, untuk membuat konektor antar objek. ▪ Dimension, membuat keterangan dimensi objek. <p><i>Fungsi Connector dan Dimension tidak dijelaskan melalui ilustrasi di samping.</i></p> <p>PENTING! <i>Tool yang sering digunakan untuk membuat sebuah bentuk objek baik itu berupa kurva terbuka/tertutup adalah Freehand, Bezier dan Pen.</i></p>
7	 <p>Smart Fill</p> <p>Smart Drawing (Shift+F5)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Smart Fill berfungsi untuk memberi warna fill secara mudah dan cepat. ▪ Smart Drawing berfungsi untuk membuat gambar secara cepat. <p>Kedua tool di atas jarang dipakai, hanya untuk kepentingan tertentu saja.</p>
8	 <p>Rectangle (F6)</p> <p>3 Point Rectangle</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Rectangle, untuk membuat gambar kotak. ▪ 3 Point Rectangle, untuk membuat gambar kotak yang berawal dari satu sisi. <p>TIPS <i>Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan Ctrl. Untuk membuat dari titik tengah tekan Ctrl+Shift</i></p>

<p>9</p>		<p>Ellipse (F7) 3 Point Ellipse</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ellipse, untuk membuat lingkaran. ▪ 3 Point Ellipse, untuk membuat lingkaran yang berawal dari satu sisi. <p>TIPS Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan Ctrl. Untuk membuat dari titik tengah tekan Ctrl+Shift.</p>
<p>10</p>		<p>Polygon (Y) Star Complex Star Graph Paper (D) Spiral (A)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Polygon, untuk membuat gambar segi banyak. ▪ Star, untuk membuat bintang. ▪ Complex Star, untuk membuat bintang dengan sisi menyilang. ▪ Graph Paper, untuk membuat kotak yang terbagi dari beberapa grid. ▪ Spiral, untuk membuat spiral. <p>TIPS Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan Ctrl. Untuk membuat dari titik tengah tekan Ctrl+Shift.</p>
<p>11</p>		<p>Tool-tool yang berguna untuk membuat objek-objek primitif pada umumnya atau objek dasar.</p>	<p>Tool-tool yang sangat mudah digunakan, silahkan dicoba sendiri. Di dalam masing-masing tool ini masih terdapat bermacam-macam <i>shape</i>/bentuk dasar yang siap pakai.</p>
<p>12</p>		<p>Text Tool (F8)</p>	<p>Text Tool berfungsi untuk mengetikkan suatu teks atau paragraph.</p> <p>TIPS Untuk membuat text frame / paragraf, tekan Text Tool (F8) lalu di drag area yang dibutuhkan untuk menampung teks, sama seperti membuat gambar kotak/rectangle. Lihat ilustrasi di samping.</p>

<p>13</p>	 <p>Table tool</p>	<p>Berfungsi untuk membuat tabel yang dapat diisi teks/data seperti program aplikasi pengolah angka (spreadsheet).</p>
<p>14</p>	<div data-bbox="393 394 703 788">  </div> <p>Interactive Effect Tool, user dapat melihat & mendapatkan efek yang diinginkan secara cepat dengan cara mengatur settingnya secara real time.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Interactive Blend Tool, berfungsi untuk membuat peralihan dari satu bentuk objek ke bentuk objek yang lain. Bentuk kedua objek akan bercampur menjadi satu. ▪ Interactive Contour Tool, berfungsi untuk memperbesar/memperkecil ukuran suatu objek. ▪ Interactive Distort Tool, sangat bermanfaat untuk ‘merusak’ bentuk suatu objek sehingga menghasilkan bentuk objek lain yang berbeda. ▪ Interactive Drop Shadow Tool, untuk menambahkan efek bayangan di bawah satu objek. ▪ Envelope Tool, untuk membentuk suatu objek seolah-olah objek tersebut terbungkus oleh suatu bentuk. ▪ Extrude Tool, untuk memberi efek 3 dimensi dari objek 2 dimensi. ▪ Transparency Tool, memberikan efek transparan pada suatu objek.
<p>15</p>	<div data-bbox="393 2120 683 2261">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Eyedropper Tool, untuk mengambil warna dari suatu objek. ▪ Paintbucket Tool, mengisi warna ke suatu objek.

16

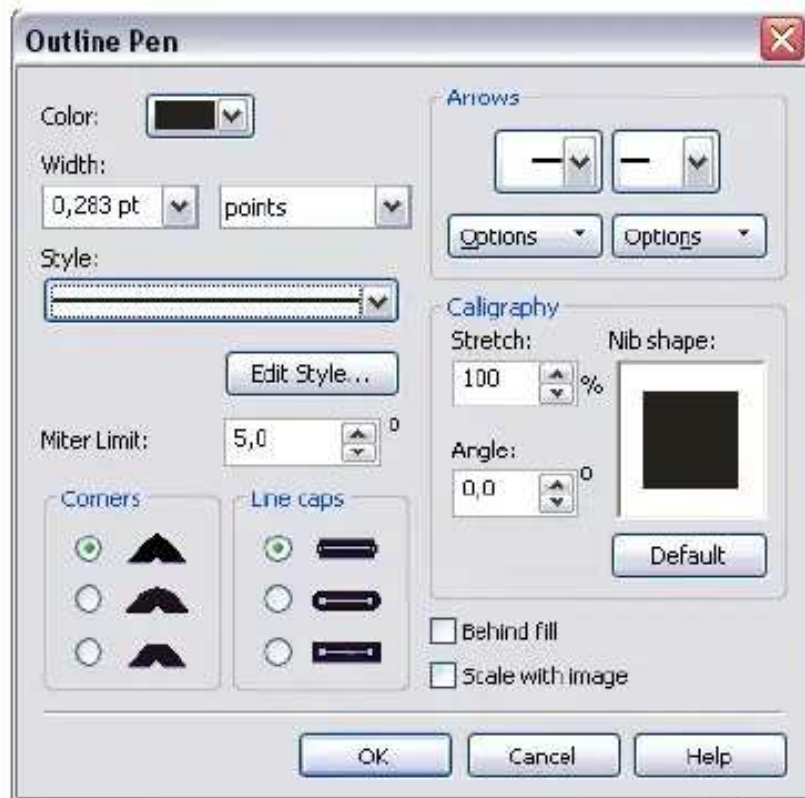


Segala atribut yang berkaitan dengan outline suatu kurva atau shape diatur lewat menu ini.

- **Outline Pen** akan menampilkan kotak dialog Outline Pen seperti gambar di samping bawah.
- **Outline Color** akan menampilkan kotak dialog Color.

INFO

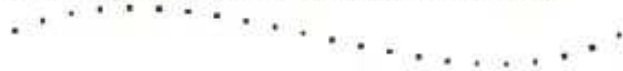
Sebuah outline dapat memiliki ketebalan setebal rambut (Hairline), 1/2 point, 1 point, 2 point dan seterusnya atau juga tidak memiliki ketebalan alias tanpa outline.



Outline style normal, ketebalan 0.567 point



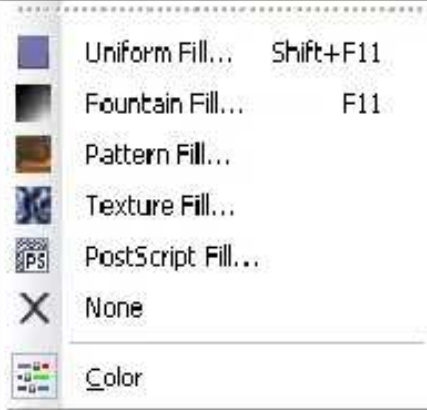
Outline style dot, ketebalan 2 point



Outline style normal, ketebalan 2 point, arrowed

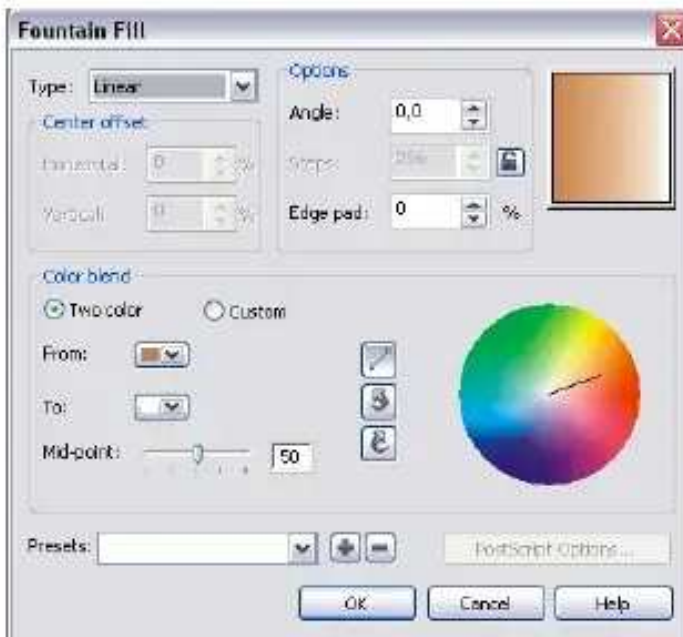
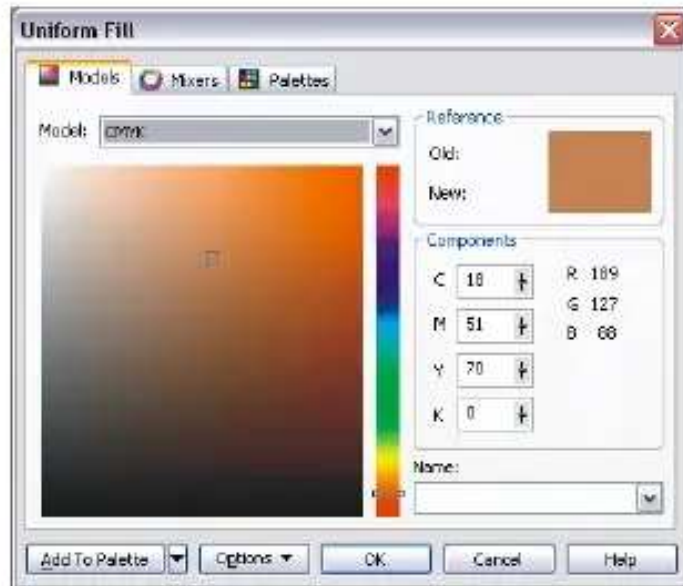


17



Tool-tool vital lagi di CoreDRAW untuk *colouring* (pewarnaan dan beberapa efek) pada objek yang berupa kurva tertutup.

- **Uniform Fill**, untuk mengisi warna fill / blok warna pada suatu kurva tertutup.
- **Fountain Fill**, untuk mengisi fill warna gradasi.
- **Pattern Fill**, untuk memberikan patter atau pola.
- **Texture Fill**, untuk mengisi tekstur pada suatu objek.
- **PostScript Fill**, untuk memberikan efek postscript.
- **None**, menghilangkan fill pada suatu objek.



PENTING:


Selalu gunakan warna **CMYK** jika hasil gambar akan dicetak atau dikirim ke percetakan. Penggunaan mode warna **RGB** hanya untuk menampilkan gambar di display monitor saja.

18



Interactive Fill (G)
Mesh Fill (M)

- **Interactive Fill**, salah satu kelebihan CoreDRAW adalah ada banyak cara untuk mengisi warna pada suatu objek kurva tertutup. Dengan tool ini pengisian warna tidak harus dengan cara seperti di atas karena bersifat interaktif artinya

	 <p style="text-align: center;">Mesh Fill</p>	<p>user dapat langsung mengendalikan proses pewarnaan & melihat hasilnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Mesh Fill, berguna untuk memberi gradasi pada area tertentu pada suatu objek. <p>INFO</p> <p>Tool Mesh Fill bermanfaat juga untuk pembuatan gambar berkualitas foto (Photorealistic).</p>
--	---	---

Property Bar CorelDRAW

Seperti telah disebutkan di atas, masing-masing tool pada CorelDRAW mempunyai properti atau atribut tersendiri yang bermanfaat untuk pengaturan lebih lanjut oleh user. Atribut / property tersebut berada di **Property Bar** yang letak defaultnya ada di atas.

Analogi sebuah **Property Bar** adalah jika kita ingin menerbangkan pesawat maka yang akan kita hadapi adalah kokpit pesawat beserta instrumen-instrumennya. Begitu juga jika kita ingin mengemudikan mobil maka yang akan kita hadapi adalah dashboard mobil beserta kemudinya.

Berikut ini beberapa **Property Bar** berdasarkan tool yang dipakai dan sangat bermanfaat untuk pemakaian sehari-hari :



Berguna untuk merubah atribut halaman kerja, mulai dari ukuran halaman, orientasi, unit dan lain-lain.



Biasa dipakai jika kita mengedit sebuah kurva, garis, outline atau sebuah shape/bentuk.



Sangat bermanfaat untuk mentransform (merubah orientasi objek) secara cepat, mulai dari menggeser, memutar, mereflesi, memperbesar/kecil, memiringkan sebuah objek.

Untuk proses transformasi suatu objek secara cepat disarankan menggunakan property bar Free Transform Tool ini.



Bermanfaat untuk memperbesar / memperkecil pandangan area kerja atau objek yang terseleksi.



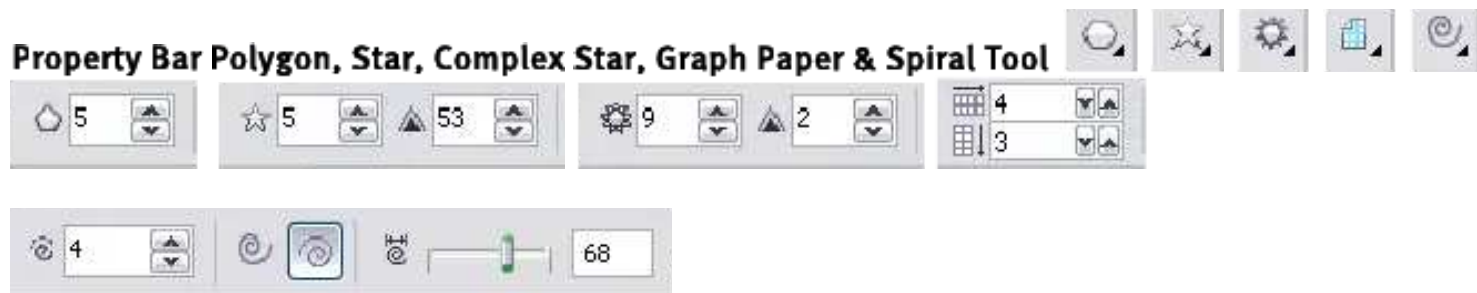
Berguna untuk mengatur settingan ketebalan, kelembutan dan gaya dari media lukis kita seperti kuas, alat semprot (*spray*), kaligrafi dan airbrush (*Pressure*).



Salah satu keunggulan CoreDRAW adalah pembuatan Round Corner dengan radius berbeda tiap sudutnya. Di property bar Rectangle ini hal itu dapat dengan mudah dilakukan.



Ini juga merupakan salah satu keunggulan CoreDRAW dalam pembuatan objek lingkaran dengan gaya berbeda dengan mudah seperti lingkaran utuh, berbentuk pie dan juga lingkaran putus.



Property bar yang mengatur semua settingan untuk objek berbentuk polygon, star, complex star, graph paper & spiral.



Property Bar Basic Shapes

Cara termudah menggambar suatu bentuk sederhana di CoreDRAW adalah dengan menggunakan Basic Shape. Model-model shape dapat diakses lewat property bar-nya. Lihat gambar di samping. Untuk Arrow Shape, Flowchart Shape, Banner Shape & Callout Shape dapat dilakukan dengan cara yang sama.

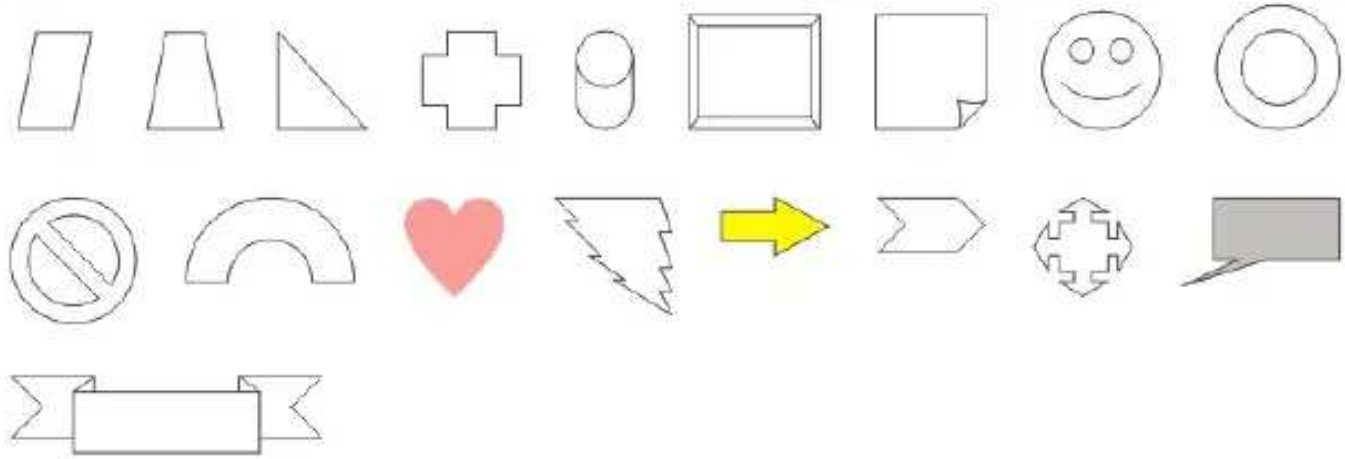


Property bar yang mengatur atribut-atribut teks seperti jenis, style dan ukuran font atau juga perataan paragraf.

Latihan 1

Membuat Objek-Objek Sederhana

1. Buatlah objek-objek seperti di bawah ini menggunakan fasilitas Basic Shapes.



2. Buatlah beberapa garis sederhana dengan ketebalan dan style garis yang berbeda menggunakan **Freehand**, **Bezier** dan **Pen Tool**.



3. Buatlah objek *Rectangle*, *Ellipse*, *Star*, *Complex Star*, *Polygon* dan *Spiral* tanpa & menggunakan kombinasi tombol **Ctrl** dan **Ctrl+Shift**.
4. Berilah warna objek-objek pada soal no. 3 dengan **Uniform Fill** (warna solid/blok) dan **Fountain Fill** (gradasi).
5. Mini Project.

Buatlah sebuah objek Rectangle & teks yang terdiri dari teks dan pragraf seperti contoh berikut :



Menggambar Bentuk

Mempersiapkan Area Kerja



Sebelum berkreasi, ada baiknya mengatur dulu ukuran halaman atau dokumen baru. Halaman adalah area tempat objek yang akan dicetak juga tempat kita menggambar sedangkan area di sekeliling halaman kita boleh menempatkan corat-coret objek. Lihat gambar di atas untuk acuan.

Membuat Objek


Setiap objek yang dibuat akan terdiri dari area isi (*fill*) dan garis luar (*outline*). Dalam kondisi default objek terdiri dari isi warna transparan dan garis luar warna hitam. Dalam pembuatan objek ini berlaku fungsi-fungsi mouse (klik, drag & drop) serta **kombinasi** antara fungsi mouse dengan tombol **Ctrl**, **Alt** dan **Shift**.

- Untuk membuat objek yang presisi sama sisi tekan **Ctrl** ketika drag. (berlaku untuk Rectangle, Ellipse, Star, Complex Star, Spiral & Polygon).
- Untuk membuat objek dari titik tengah tekan **Shift** ketika membuat objek.
- Jika telah selesai membuat sebuah *Rectangle*, *Ellipse*, *Star*, *Complex Star*, *Spiral* & *Polygon*, cobalah bereksperimen dengan **Shape Tool (F10)** untuk mendapatkan bentuk lain yang lebih variatif.

PENTING!

Untuk mendapatkan bentuk objek yang diinginkan, ketika membuat objek menggunakan *tool bar* **jangan lupa** untuk mengatur masing-masing settingan lewat *Property Bar* dari masing-masing *tool bar* seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

▪ Kotak

- Klik ikon *Rectangle tool* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*).
- Jika ingin membuat **round-corner**, tekan **F10** lalu *drag* salah satu kotak hitam (lihat gambar di samping).




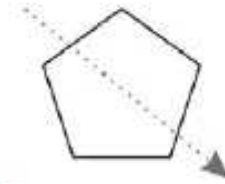
▪ Lingkaran

- Klik ikon *Ellipse tool* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*).




▪ **Polygon**

- Klik ikon *Polygon tool* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*)




▪ **Spiral**

- Klik dan tahan ikon *Polygon tool* sampai muncul *Spiral* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*)




▪ **Star**

- Klik dan tahan ikon *Polygon tool* sampai muncul *Star* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*)



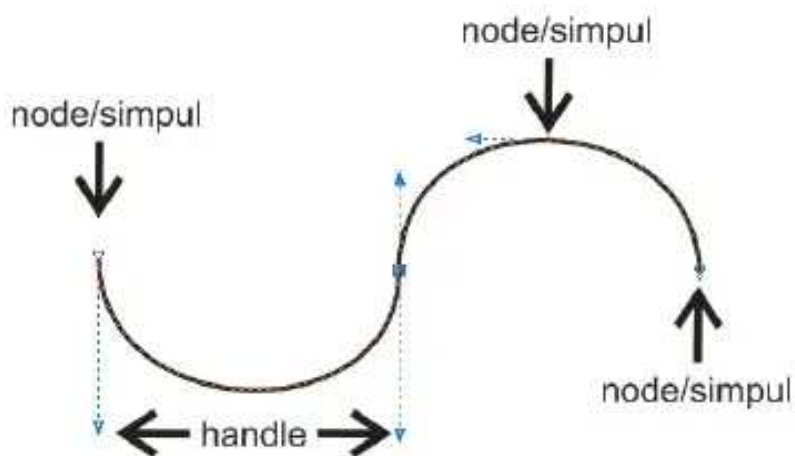
▪ **Basic Shape**

- Klik ikon *Basic Shape* .
- Klik lalu tahan – geser – lepaskan (*pada area canvas*)





▪ **Kurva**






- Klik ikon *Freehand, Bezier atau Pen*.
- Klik beberapa kali pada area kerja. Khusus Pen klik dua kali untuk mengakhiri kurva.
- **Klik pada awal kurva dibuat** jika ingin menutup kurva (membuat kurva tertutup).



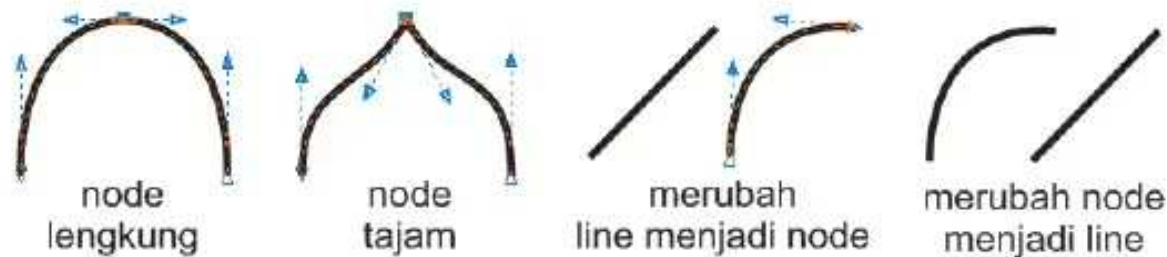
Untuk dapat merubah kurva ke bentuk yang kita inginkan, jangan lupa **Property Bar** dari **Shape Tool!**

Berikut penjelasannya :


-  **Make Node Symmetrical:** kotak kanan ditarik kotak kiri ikut bergerak secara simetrik. Atau juga bisa membuat node bersudut tumpul.
-  **Make Node Smooth:** kotak kanan ditarik kotak kiri tidak ikut bergerak, tapi jika kotak kanan ditarik ke atas dan kebawah kotak kiri ikut bergerak, begitu juga sebaliknya.

- 
Make Node A Cusp: Kotak kanan ditarik ke kanan/kiri atas/bawah kotak sebelahnya tidak terpengaruh. Atau bisa juga membuat node bersudut tajam.
- 
Convert Line to Curve: merubah garis kedalam bentuk kurva sehingga garisnya bisa diubah/edit menggunakan **Shape Tool** .
- 
Convert Curve to Line: merubah kurva kembali kebentuk garis.
- 
Break Curve/ Join Two Nodes: memutuskan simpul/Node atau menyambungkan dua simpul/Node.
- 
Add Node / Delete Node: Menambah Simpul baru atau menghapus Simpul.

Berikut ini adalah contoh penerapan pembuatan objek yang melibatkan peran **Property Bar Shape Tool**.



■ **Teks & Paragraf (Text Frame)**

- Klik ikon *Text Tool*.
- Klik pada area kerja. Lalu ketikkan teks yang diinginkan.
- Klik lalu drag pada area kerja untuk membuat 1 paragraf teks. Ukuran paragraf dapat diatur seperti mengatur bentuk *Rectangle*.
- Perataan teks (*Left, Center, Right & Even*) dapat diatur melalui icon  di Preperty Bar Text Tool.

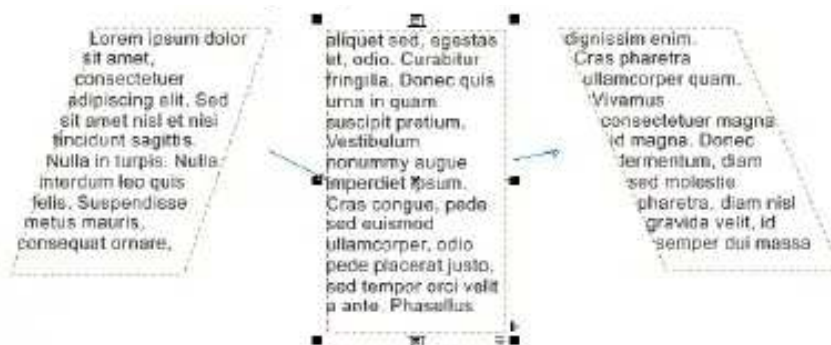
Contoh teks 1 baris non-paragraf :

SMK N 1 Bojongsari

Contoh teks Text Frame / berparagraf :

SMK Negeri 1 Bojongsari adalah Sekolah Menengah Kejuruan yang berdiri pada tahun 200x dan berlokasi tidak jauh dengan icon wisata kabupaten Purbalingga Jawa Tengah, yaitu objek wisata **Owabong**. Berlokasi sangat strategis di daerah sejuk sehingga mudah dijangkau oleh kendaraan umum dalam dan luar kota. Awal berdiri hanya terdiri dari 2 jurusan atau program studi, *Tata Busana* dan *Tata Boga (Restoran)*. Namun seiring dengan berjalannya waktu dan menjawab animo masyarakat akan pentingnya dunia ICT (Information & Communication Technology) atau juga dikenal dengan nama Teknologi Informasi & Komunikasi (TIK), maka pada tahun ajaran 2009 SMK Negeri 1 Bojongsari menambah program studi baru yaitu *Multimedia*.

Salah satu contoh bentuk paragraf teks yang bentuknya divariasikan dan dipecah menjadi 3 paragraf.

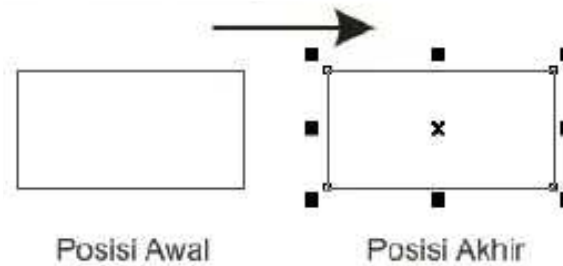


Mentransformasi Objek

Setelah belajar bagaimana caranya membuat objek (menggambar) maka tahap selanjutnya adalah bagaimana objek-objek yang telah kita gambar tersebut ditransformasikan. Seperti digeser, diperbesar-perkecil bentuknya, diputar (rotasi), dimiringkan dan direfleksikan (efek cermin).

▪ Menggeser Objek

- Klik *Pick Tool* sampai muncul 8 kotak hitam kecil di sekeliling objek.
- Pilih objek yang ingin digeser.
- Lalu drag ke posisi yang diinginkan.
- Bila menginginkan posisi baru yang sejajar dengan yang lama, tahan **Ctrl** ketika drag.
- Bila ingin menduplikasi objek ketika menggeser, klik kanan selesai drag.



TIPS :


Jika ingin menduplikasi objek dengan nilai step tertentu, tekan **Ctrl+D** lalu masukkan nilai pergeserannya. Misalnya, ingin menduplikasi objek setiap 5 mm.

▪ Merubah dimensi objek

- Pilih objek yang ingin dirubah dimensinya.
- Drag salah satu dari 8 kotak hitam sampai ukuran yang diinginkan terpenuhi.
- Bila ingin menduplikasi objek ketika merubah dimensinya, klik kanan selesai drag.

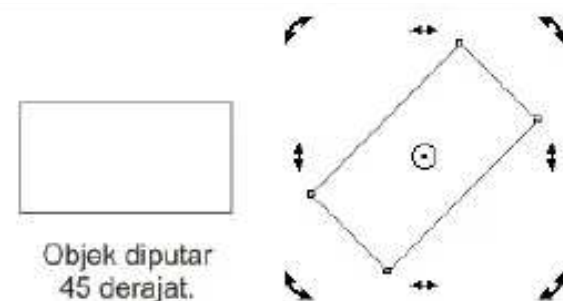


TIPS :


Jika ingin merubah dimensi objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool  di tool box.

▪ Memutar Objek

- Pilih objek yang ingin putar.
- Klik sekali lagi sehingga 8 kotak hitam berubah menjadi gambar panah berputar.
- Drag sampai posisi putaran yang diinginkan terpenuhi.
- Bila ingin menduplikasi objek ketika memutarnya, klik kanan selesai drag.

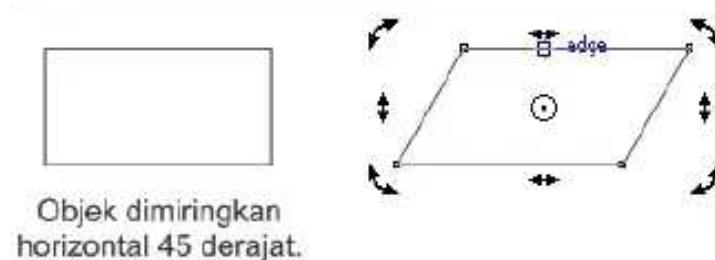


TIPS :

Jika ingin memutar objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool  di tool box. Titik pusat putaran akan sangat bergantung dari di mana kita pertama kali mengklik objek.

▪ Memiringkan Objek

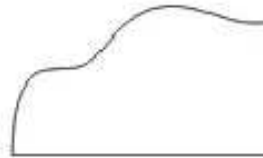
- Pilih objek yang ingin miringkan.
- Klik sekali lagi sehingga 8 kotak hitam berubah menjadi gambar panah berputar.
- Drag pada panah horizontal/vertical.



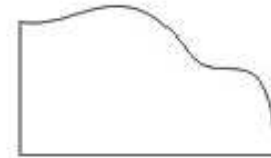
Tool Free Transform dapat juga digunakan untuk memiringkan objek. Tekan **Ctrl** agar miring sejajar horizontal/vertikal.

▪ **Merefleksikan Objek**

- Pilih objek yang ingin dicerminkan.
- Klik icon  .




Posisi objek awal



Posisi objek setelah dicerminkan

TIPS :

Jika ingin merefleksikan objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool  di tool box. Titik pusat cermin akan sangat bergantung dari di mana kita pertama kali mengklik objek.

Prioritas Urutan Objek

Pengertian proritas objek di sini adalah objek mana yang akan muncul paling atas atau bawah jika terjadi penumpukan beberapa objek. Jika kita membuat banyak objek maka objek yang pertama kali dibuat akan berada pada tumpukan terbawah/terakhir sedangkan objek yang terakhir dibuat akan berada pada tumpukan teratas. Jika kita menginginkan objek yang kita buat muncul paling atas atau paling bawah atau mungkin bergeser satu tingkatan maka diberlakukan **Stacking Order/urutan objek**.



Gambar awal










Cara mudah merubah urutan objek adalah :

- Klik objek lalu tekan **Ctrl+Page Down** jika ingin memindahkan objek ke belakang atau
- tekan **Ctrl+Pg Up** jika ingin memindahkan objek ke depan.



Gambar baru ditambah tapi menghalangi gambar lama..

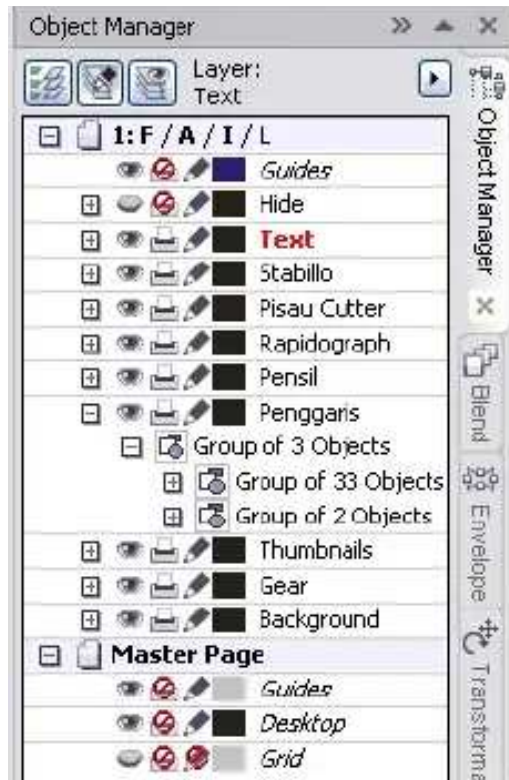
Jika klik kanan pada objek lalu pilih **Order**, akan ada beberapa pilihan urutan objek :

	To Front Of Page	Ctrl+Home
	To Back Of Page	Ctrl+End
	To Front Of Layer	Shift+PgUp
	To Back Of Layer	Shift+PgDn
	Forward One	Ctrl+PgUp
	Back One	Ctrl+PgDn
	In Front Of...	
	Behind...	
	Reverse Order	



Tekan **Ctrl+Page Down** pada objek baru agar teks SMK prioritas berada di depan.

Namun jika kita tersesat dalam ribuan objek yang saling bertumpuk satu sama lain maka cara mengatur objek yang paling mudah adalah dengan menggunakan **Layer**. Layer dapat diakses lewat menu **Windows -> Dockers -> Object Manager**. Berikut ini contoh Object Manager yang handle ratusan objek. Objek-objek tersebut terbagi ke dalam beberapa layer untuk memudahkan pengaturan. Kita dapat fokus ke suatu layer sehingga objek-objek di dalamnya tidak mengganggu objek-objek di layer yang lain.



Prinsip *Layer* adalah sama halnya seperti lapisan plastik transparan. Dengan menggunakan sistem Layer maka beberapa objek dapat dikelompokkan menjadi satu dan menempati satu lapisan/layer. Masing-masing kelompok dipisahkan ke dalam layer yang berbeda.

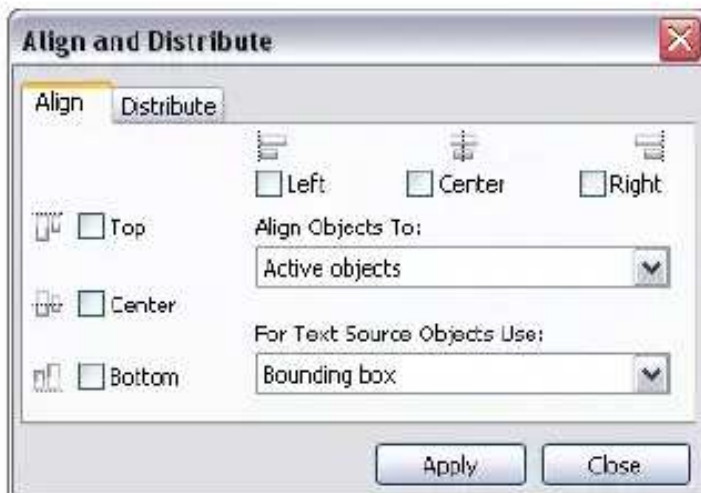
Tujuannya :

1. Agar tidak mengganggu objek lainnya ketika sedang diedit.
2. Bekerja lebih fokus hanya pada objek yang diedit.
3. Semua objek lebih teratur dan terorganisir.
4. Design terlihat lebih profesional.

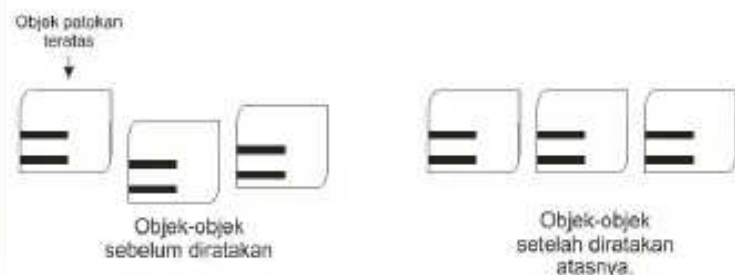
Perataan Objek

Masih dalam pembahasan manajemen atau pengaturan objek, kali ini kita akan mengatur perataan objek agar terlihat rapi. Perataan atau *alignment* biasanya terjadi jika kita menggunakan satu objek sebagai tolok ukur perataan objek-objek lainnya.


Perataan objek terdiri dari **Rata Kanan (R)**, **Kiri (L)**, **Tengah (C)**, **Atas (T)** dan **Bawah (B)**.



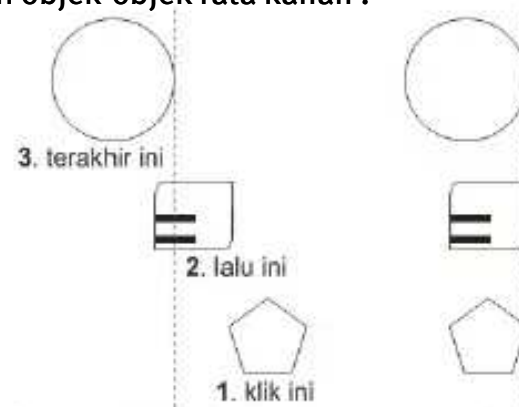
Salah satu syarat perataan objek-objek adalah ada satu objek yang menjadi tolok ukur perataan sehingga objek-objek yang lain dapat mengikutinya. Objek yang terakhir diklik akan menjadi tolok ukur perataan.



Cara meratakan objek:

Pilih beberapa objek, lalu klik icon  di *Property Bar*, kotak dialog **Align & Distribute** akan muncul. Pilih perataan yang diinginkan.








Contoh objek-objek rata kanan :

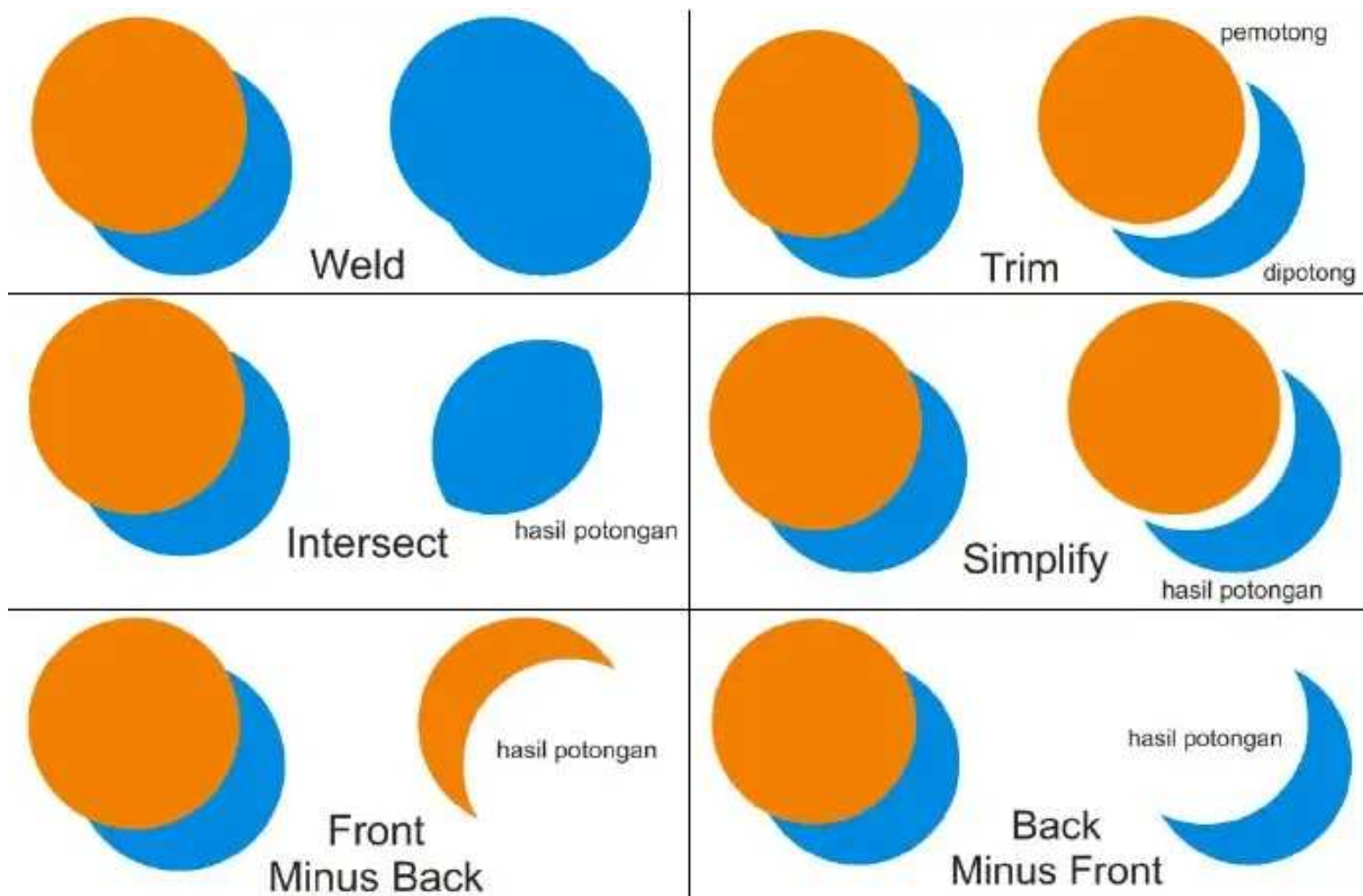


Membentuk Ulang Objek

Sering kita menghendaki objek-objek yang sudah ada ingin dibentuk ulang sehingga menghasilkan objek baru namun dengan bentuk yang kurang lebih sama alias tidak jauh berbeda dengan aslinya. Di CorelDRAW kita dapat membentuk ulang objek-objek yang sudah ada dengan cara :



- **Weld** (mengelas/menyambung objek) 
- **Trim** (memotong mengikuti bentuk objek pemotong) 
- **Intersect** (mendapatkan gambar perpotongannya) 
- **Simplify** (gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya) 
- **Front Minus Back**  dan **Back Minus Front** 
-  Membuat objek baru berdasarkan outline gabungan dari kedua buah objek.



Selain dengan cara di atas, pengaturan objek yang biasa dilakukan adalah dengan mengelompokkan objek atau **Grouping**. Caranya, pilih/seleksi beberapa objek lalu tekan **Ctrl+G**. Pengelompokkan berguna untuk memudahkan pengeditan secara serentak ke beberapa buah objek gambar. Jika ingin menguraikan objek yang digroup cukup tekan **Ctrl+U** pada objek yang tergroup tersebut.

Alat-Alat Bantu Menggambar

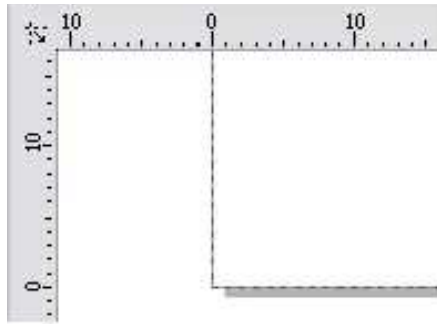
Suatu artwork yang hebat merupakan sebuah hasil proses yang panjang. Meliputi proses kreatif mulai dari pencarian ide, sketsa, sampai final artwork. Selain tool-tool atau alat-alat yang sudah disebutkan di atas, masih ada lagi beberapa alat bantu menggambar di CorelDRAW.

Mereka adalah :

- **Ruler**

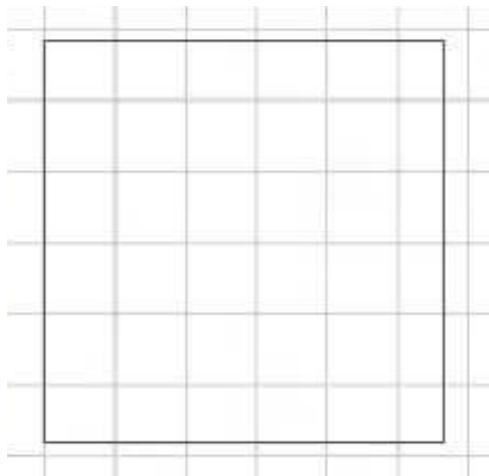
Satuan Ruler atau penggaris dapat kita tentukan lewat Property Bar Pick Tool. Centimeter, milimeter, meter, pixel, point dan lain-lain.

Cara menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Ruler**.



- **Grid**

Bermanfaat agar objek-objek di area kerja kita lebih teratur. Terutama untuk Alignment atau perataan. Cara menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Grid**.



- **Guidelines**

Tool yang sangat vital karena dengan guideline semua objek dapat diatur menurut garis pandu yang telah kita tentukan sebelumnya. Cara membuatnya cukup drag Ruler/penggaris ke area kerja kita. Menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Guidelines**.



Latihan 2



Membuat Objek-Objek Sederhana

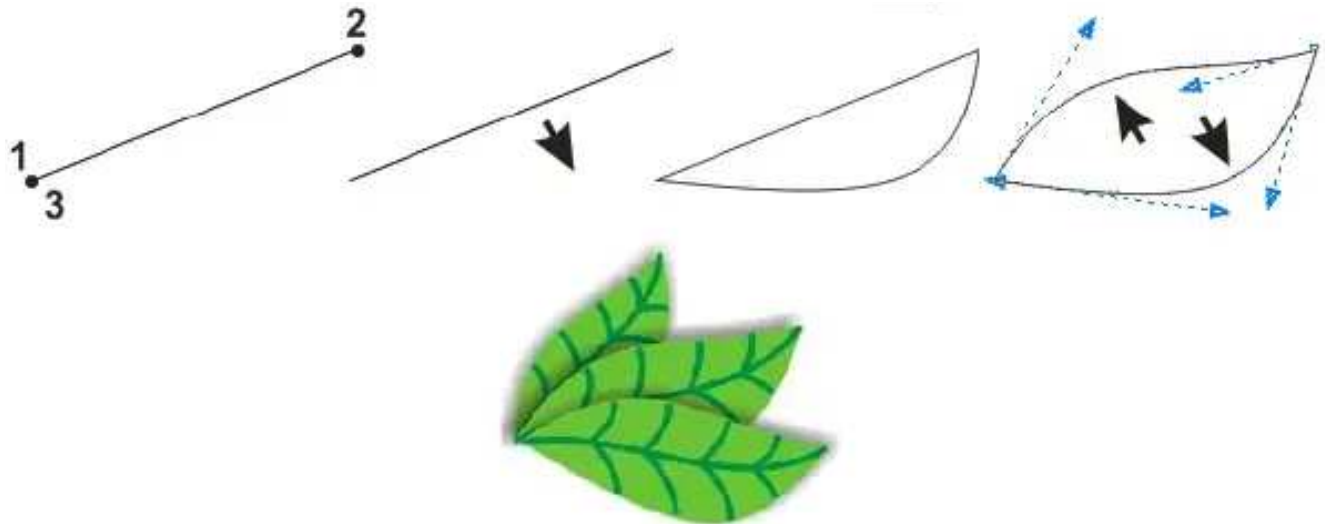
1. Membuat logo sederhana.
Buatlah teks **KREATIKA MAGAZINE**, gambar kotak persegi panjang warna hitam di bawah teks KREATIKA.



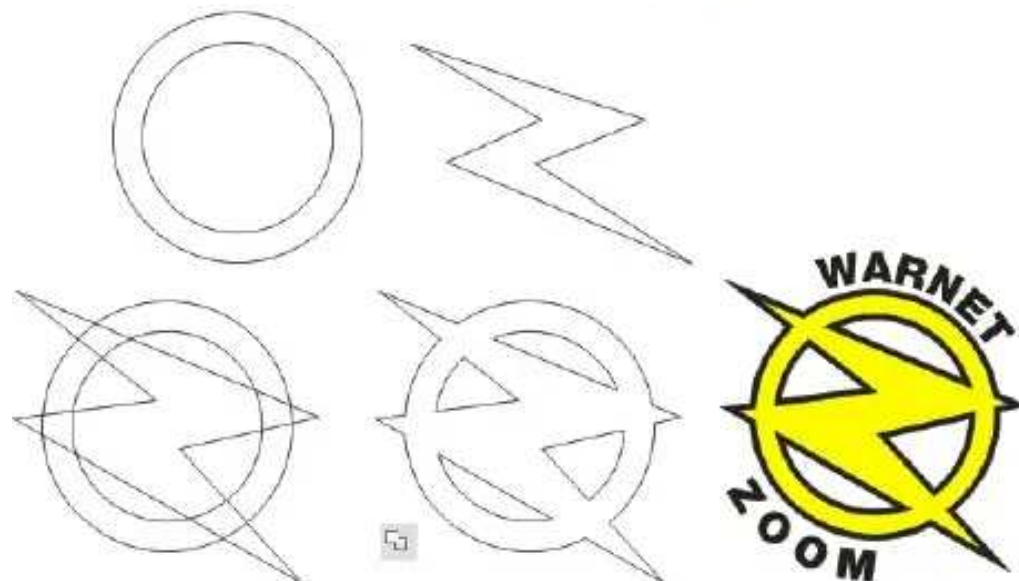
Tool yang digunakan adalah Rectangle Tool (F6)  dan Text Tool (F8) .

2. Membuat daun secara sederhana menggunakan Bezier Tool .

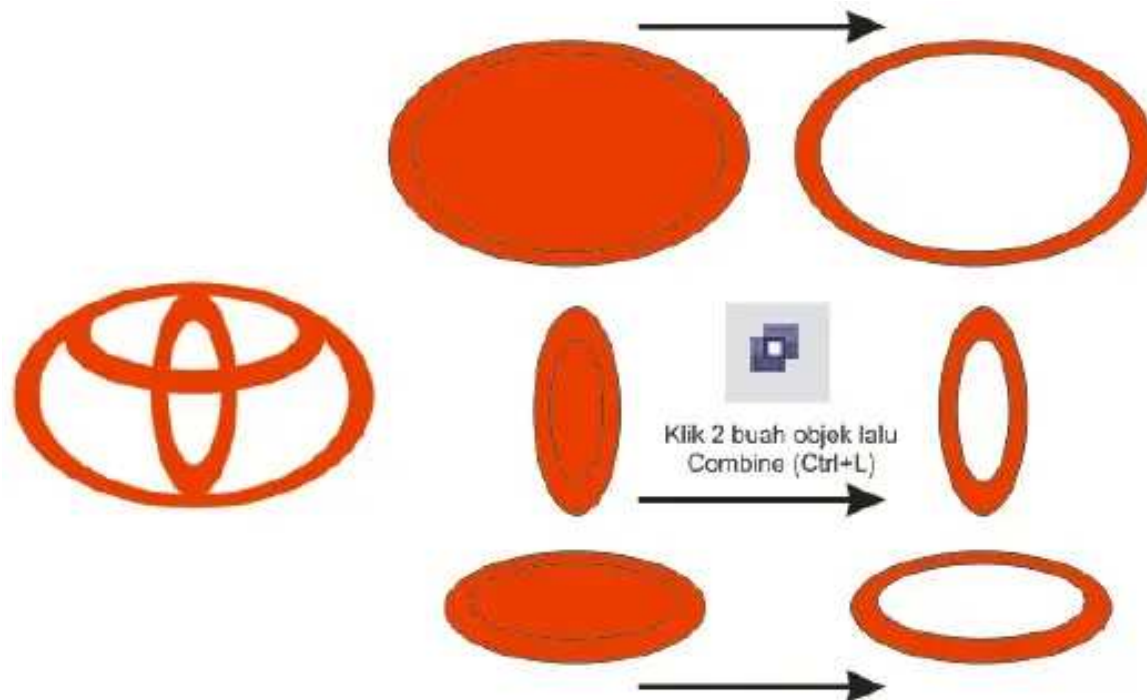
- o Klik mulai dari titik 1, 2 lalu diakhiri di titik 3.
- o Gunakan *Shape Tool*  lalu klik salah satu titik lalu klik icon *Convert Line To Curve*  untuk membuat garis menjadi lengkungan.
- o Lalu warnai daun tersebut.



3. Membuat stempel menggunakan fasilitas **Weld** .

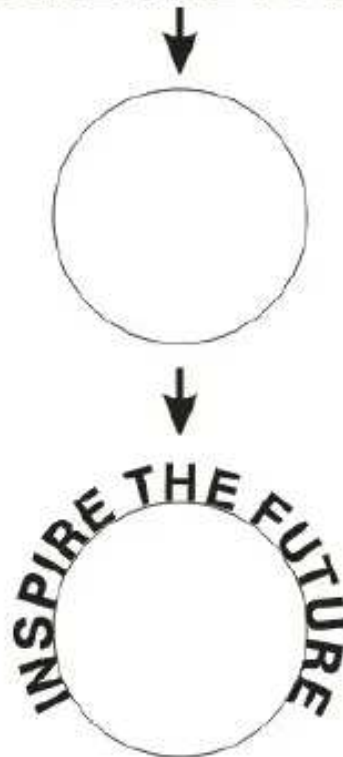


4. Membuat logo **TOYOTA** menggunakan fasilitas Combine . Setelah selesai, ratakan ketiga objek tersebut menjadi rata tengah secara vertikal.

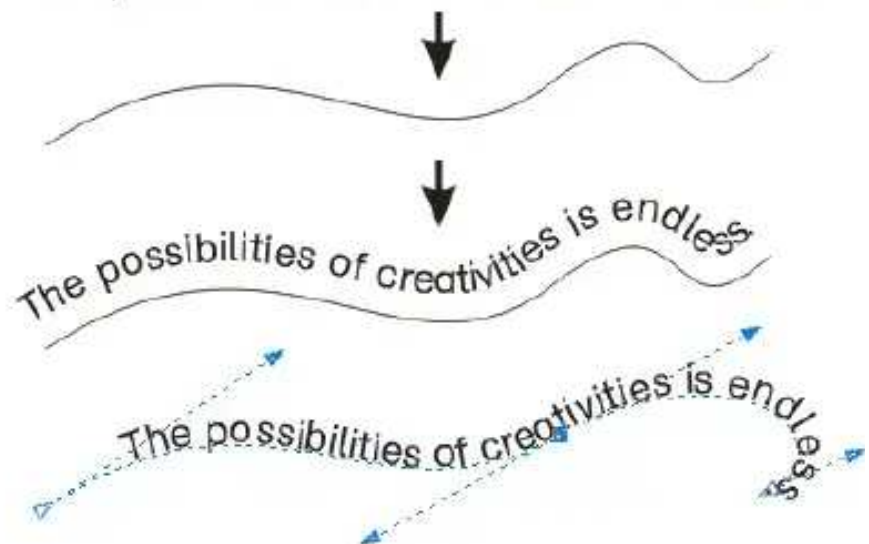


5. Membuat teks mengikuti alur sebuah kurva (path).
- Buatlah beberapa 'potong' teks.
 - Buat juga sebuah lingkaran. Teks akan mengikuti alur lingkaran.
 - Klik teks yang akan dirubah alurnya lalu klik **Text -> Fit Text To Path**.
 - Arahkan kursor mouse ke sebuah lingkaran atau kurva/path yang dituju.

INSPIRE THE FUTURE



The possibilities of creativities is endless...



Mewarnai Bentuk

Setelah kita berkenalan dengan tool-tool di CorelDRAW dan telah mempelajari bagaimana caranya menggambar di CorelDRAW, sekarang kita akan mempelajari bagaimana caranya mewarnai objek-objek yang telah kita buat.

Warna terdiri dari 2 jenis yaitu

- **Warna solid** atau warna blok.
Di CorelDRAW warna solid/blok dikenal dengan nama **Uniform Fill**.

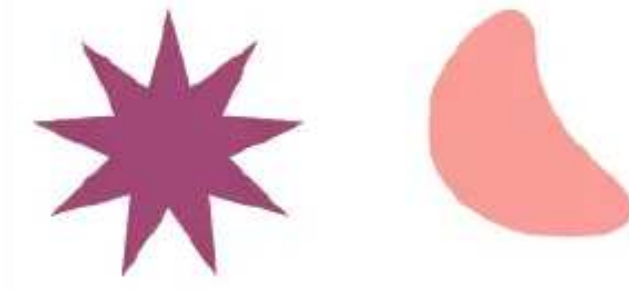


- **Warna gradasi** (transisi suatu warna ke warna yang lain)
Di CorelDRAW gradasi dikenal dengan nama **Fountain Fill**.

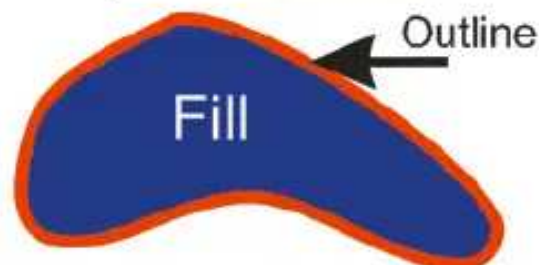


Sedangkan menurut letaknya ada 2 jenis warna, yaitu :

- **Warna Fill (Uniform Fill)**
Warna yang mengisi area objek atau kurva tertutup. Kurva atau objek terbuka tidak dapat diberi warna fill.



- **Warna Outline / Line**
Warna yang berada di sekeliling objek.



Ada berbagai macam cara mewarnai objek di CoreDRAW namun ada 2 cara yang termudah yaitu :

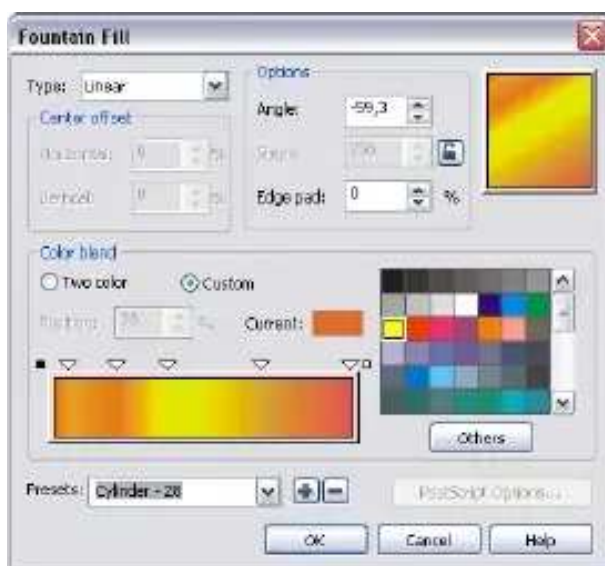
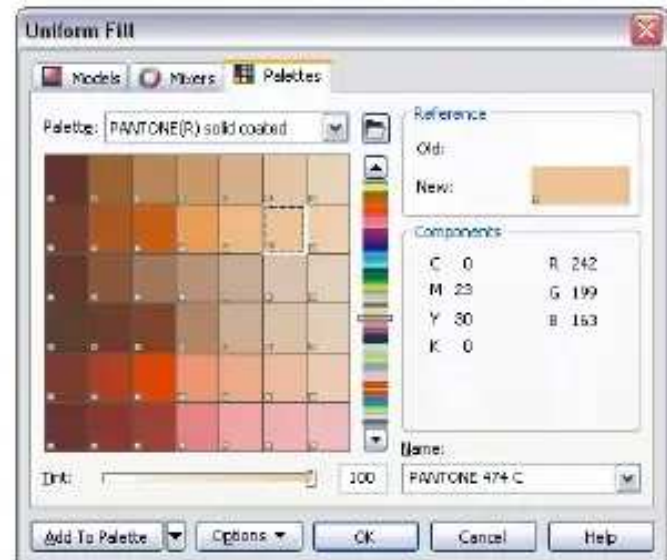
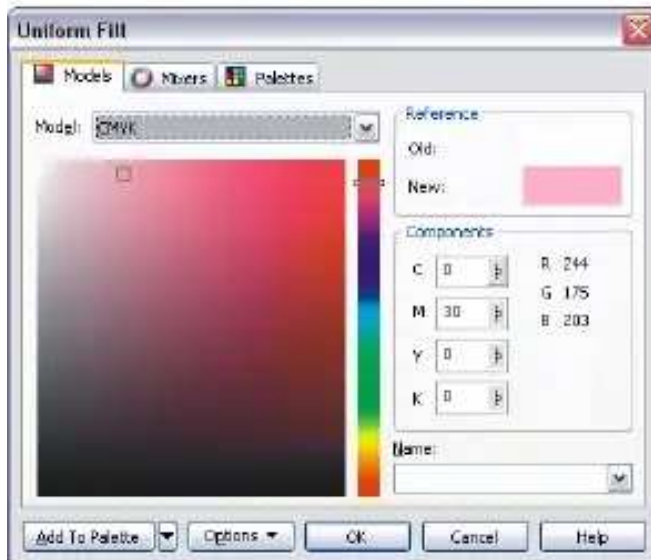
- **Melalui Color Docker.**



Cukup klik objek yang akan diberi warna kemudian klik salah satu warna yang dikehendaki di **Color Docker**. Contoh Color Docker lihat gambar di samping. Default warna yang tersedia adalah warna **CMYK**. Namun kita masih dapat memilih skema warna yang lain seperti **RGB**, **PANTONE** dan lain lain.

Mewarnai fill objek cukup klik pada warna yang dikehendaki, namun jika ingin mewarnai Outline klik kanan pada warna yang dikehendaki.

- **Melalui Kotak Dialog.**




Klik objek yang akan diberi warna lalu klik icon



pada tool bar sehingga muncul pilihan **Uniform Fill**, **Fountain Fill** dll. Pada pilihan **Uniform Fill** pilih warna yang dikehendaki menurut **Models**, **Mixers** atau **Palettes**. Lalu klik

Ok. Pada **Fountain Fill**, pilih tipe gradasi baik itu **Linear**, **Radial**, **Conical** atau **Square**.

Cara termudah untuk menghapus warna pada suatu objek, baik itu warna solid atau gradasi adalah dengan klik pada icon  yang terdapat pada Color Docker. Sedangkan untuk menghapus warna outline cukup klik kanan pada icon tadi.

Mewarnai Objek Dengan Gradasi



Warna gradasi adalah transisi dari suatu warna ke warna yang lain. Gradasi juga dapat memberikan sensasi tersendiri pada objek yang diwarnai karena dapat menimbulkan kesan dimensi atau adanya ruang yang terdapat pada suatu objek.

A. Berikut ini langkah-langkah mewarnai objek dengan warna gradasi menggunakan kotak dialog **Fountain Fill**.

1. Klik text tool 
2. Ketikkan kalimat **MULTIMEDIA**

MULTIMEDIA

3. Masih dalam keadaan terseleksi, teks **MULTIMEDIA** kita jadikan **Curve**.. Tekan **Ctrl+Q**. Beri warna fill dan outline dengan Black 100 % (C=0, M=0, Y=0, K=100).

MULTIMEDIA


4. Tekan F11 sehingga terbuka kotak dialog **Fountain Fill** (lihat gambar halaman sebelumnya). Pilih type : **Linear**, angle = 90° , Edge Pad = 0 lalu buat skema warna pada Color Blend = **Custom** seperti ini...



Untuk menambah warna-warna baru di antara kotak hitam dan putih cukup double klik di antara kedua kotak tersebut. Masing-masing segitiga mengandung satu warna.

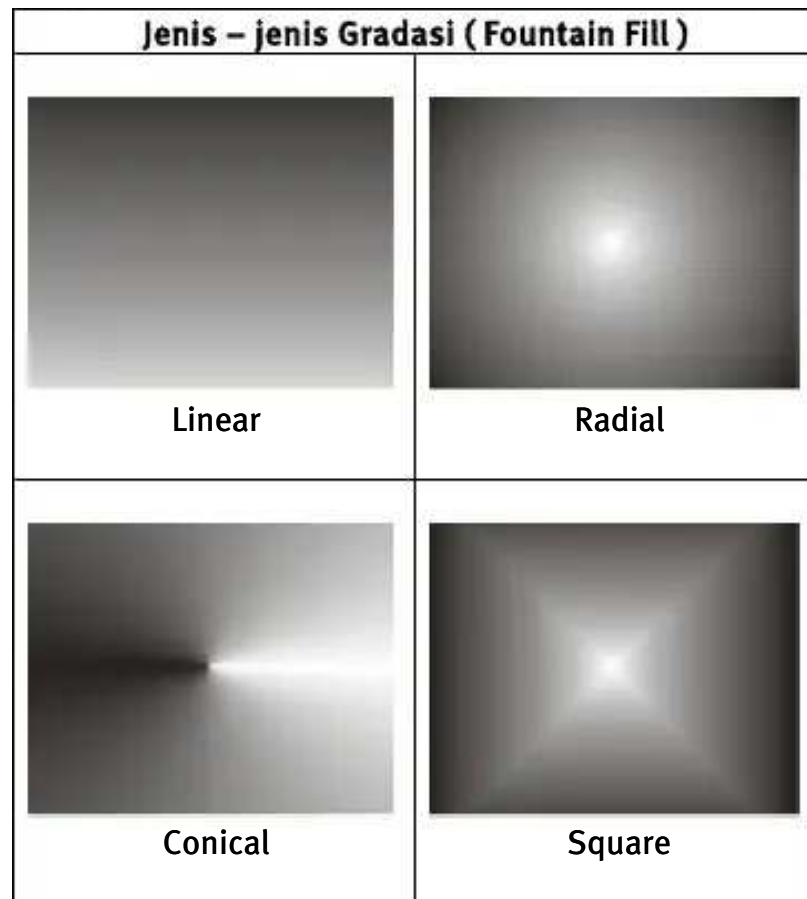
5. Klik Ok. Hasil akhir seharusnya seperti gambar di bawah ini.

MULTIMEDIA

6. Jika suatu objek sudah pernah diisi warna gradasi lalu ingin diedit kembali gradasinya, cukup dengan klik icon **Interactive Fill Tool**  di tool bar lalu pilih **Linear**. Kemudian kursor mouse akan berubah menjadi slider bertanda panah tempat kita mengatur setting warna gradasi. Di property bar-nya pun ada parameter yang dapat kita isi, mirip dengan parameter yang ada di kotak dialog Fountain Fill.

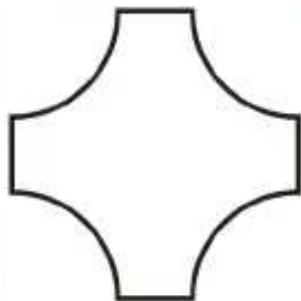



Property Bar Interactive Fill Tool



B. Cara membuat gradasi menggunakan **Interactive Fill Tool** .

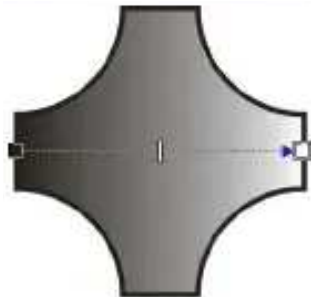
1. Buat sebuah objek.



2. Klik icon Interactive Fill Tool . Property Bar yang bersangkutan akan muncul (lihat gambar paling atas halaman ini).

3. Klik Linear pada pilihan Fill Type.



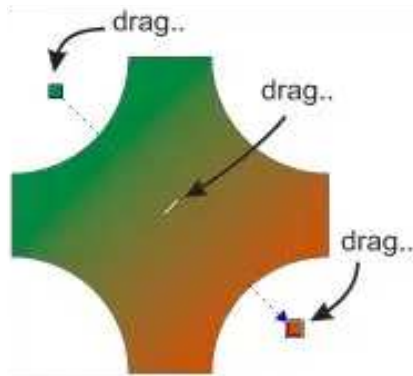
4.  Slider gradasi akan muncul. Jika slider ini muncul berarti kita bebas menentukan bentuk dan arah gradasi sesuai keinginan kita.

5. Ganti warna gradasi (Fountain Fill) dengan merah dan hijau.

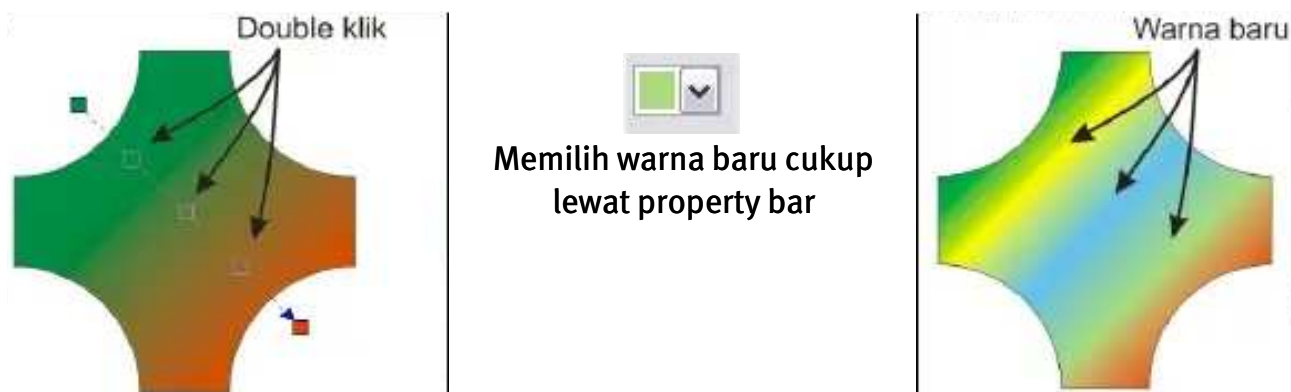


Prinsip dasar gradasi = Transisi dari warna apa ke warna apa.

6. Drag kotak warna pada slider ke mana saja sesuai keinginan kita.



7. Double klik di titik-titik sepanjang slider gradasi. Titik-titik inilah yang akan berisi warna baru selain warna yang sudah kita tentukan sebelumnya (merah & hijau). Sehingga objek tersebut nantinya akan berisi lebih dari 2 warna gradasi.



8. Slider gradasi dan titik-titik warna masih dapat digeser atau dipindah.



Mewarnai Objek Dengan Gradasi Mesh Fill

Selain mewarnai gradasi dengan cara di atas, masih ada lagi cara membuat gradasi yang jauh lebih canggih dan fleksibel yaitu menggunakan teknik **Mesh**. Fasilitas ini bermanfaat jika kita ingin membuat gradasi pada area tertentu saja sehingga gambar dapat seperti foto sungguhan.

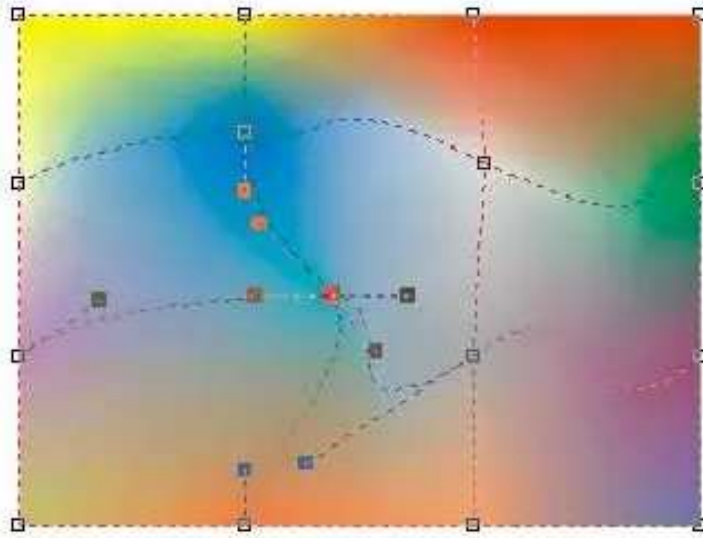
Area tertentu tersebut adalah point-point dan segment atau titik dan segmen dimana masing-masing titik dan segmen dapat ditentukan kandungan warnanya.

Cara membuat gradasi Mesh dengan **Interactive Mesh Fill Tool** :

1. Buat sebuah objek.

2. Lalu klik icon **Interactive Mesh Fill Tool** .

3. Objek akan berisi titik-titik yang mana satu titik tersebut dapat diisi warna. Sesuaikan handle dan posisi titiknya seperti kita mengedit sebuah kurva.



Satu titik = satu warna.

Open Curved & Closed Curved

Dalam Coreldraw, ada beberapa macam obyek. Secara garis besar ialah :

- Primitives atau Basic Shapes
- Text
- Effects
- Curve
- Bitmap.

Pembuatan objek yang sesuai dengan keinginan sang designer dapat dimungkinkan dengan pembuatan kurva (Curve). Baik itu kurva terbuka atau pun kurva tertutup. Yang paling mendasar adalah obyek yang berjenis curve.

- Kurva mudah diedit secara manual.
- Kurva biasanya langsung disertai outline. outline tersebut dapat dibuat transparan.
- Kurva dapat diperoleh dengan membuatnya dengan curve tools (bezier, freehand, dsb).
- Kurva juga dapat diperoleh sebagai konversi dari primitives, teks, dan effects.
- Kurva dapat dikonversi menjadi obyek bitmap sehingga tidak dapat diedit lagi.

Latihan

1. Buatlah sebuah objek berbentuk rectangle lalu beri fill dan outline.
2. Duplikasi rectangle tadi dengan tombol [+] pada numeric pad keyboard.
3. *Nudge* atau geser salah satunya sehingga letak kedua rectangle berdampingan.
4. Pilih rectangle yang kanan dengan pick tool, lalu tekan **Ctrl+Q**.

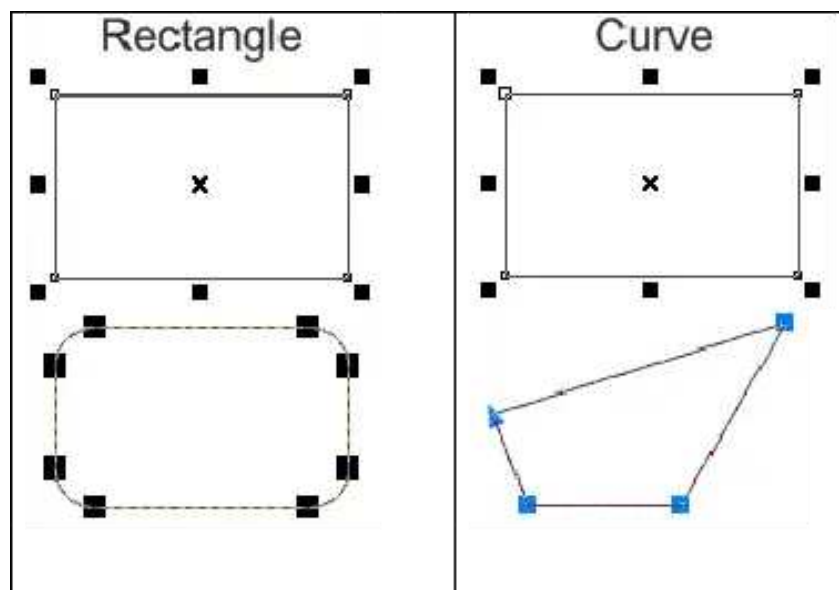
Jika berhasil, meskipun tampaknya tetap serupa, minimal ada dua perbedaan yang dapat anda perhatikan.

Pertama, jika anda tunjuk dengan pick tool, masing- masing object menunjukkan property bar yang berbeda satu sama lainnya. Ini adalah sebagai akibat bahwa pada saat menekan **Ctrl+Q**, kita merubah salah satu rectangle menjadi curve. Jadi mengingat bahwa isi dari property bar tergantung jenis obyek, dan pick tool dapat kita anggap bersifat netral, maka jelas property bar akan menampilkan isi yang berbeda jika anda memilih sebuah rectangle dibanding bila anda memilih sebuah curve, yang sudah tentu memiliki Property Bar sendiri.

Hal kedua yang dapat kita amati adalah seperti ditunjukkan oleh gambar. Tampak bahwa memindahkan control points pada sebuah curve (meskipun merupakan hasil konversi dari rectangle), menghasilkan bentuk yang berbeda dengan jika anda melakukan hal yang sama terhadap rectangle.

TIPS :

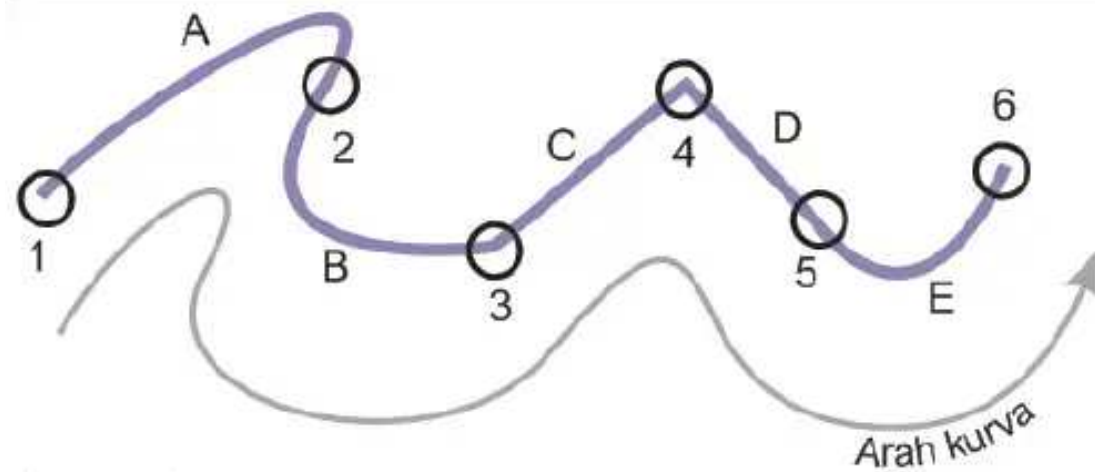
Untuk membuat sudut lengkung pada Rectangle cukup seleksi rectangle lalu tekan F10. Kemudian geser salah satu sudutnya sampai bentuk sudut yang diinginkan terpenuhi.



Tekan **Ctrl+Q** untuk merubah objek dasar / basic shape & teks menjadi Curve agar mudah diedit bentuknya.

Open Curve

Open Curve atau kurva terbuka tidak dapat berisi warna karena hanya terdiri dari outline atau garis atau juga segmen.



Angka = Node / Simpul, Huruf = Segmen

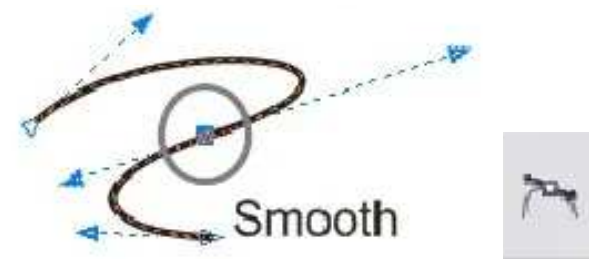
Node



Berikutnya, kita akan membicarakan tentang *node*. Perlu diketahui bahwa ada tiga macam node: **Cusp**, **Smooth**, dan **Symmetrical**.

Cusp adalah satu-satunya jenis node yang dapat membentuk sudut tajam. Pada contoh tampak *node* dengan jenis *cusp*, membentuk sudut antara segment line dan curve.

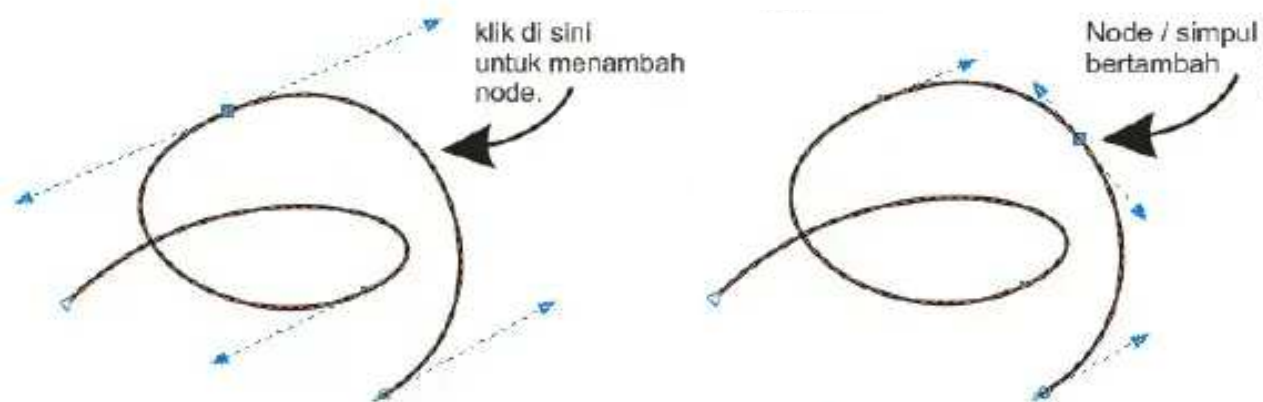
Symmetrical adalah *node* tidak bersudut atau tumpul yang mempunyai handle yang simetris atau sama panjang pada kedua ujungnya.

Sedangkan **Smooth** mempunyai handle *node* yang tidak sama panjang kedua ujungnya.



Menambah atau mengurangi node dapat dilakukan dengan klik icon  atau  pada property bar **Shape Tool** atau double klik pada sebuah segmen.

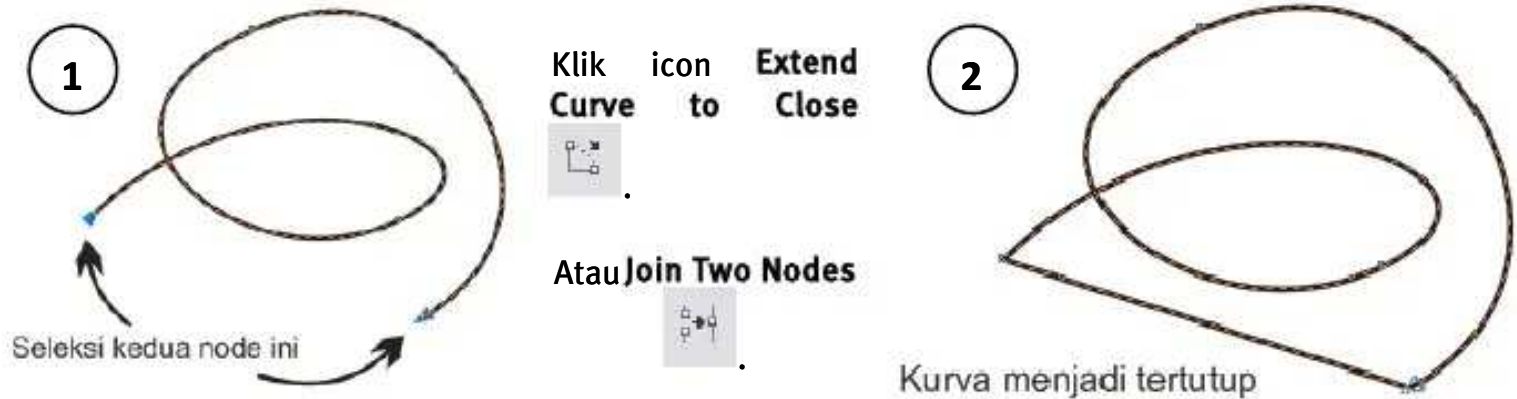
Untuk contoh lihat gambar berikut :



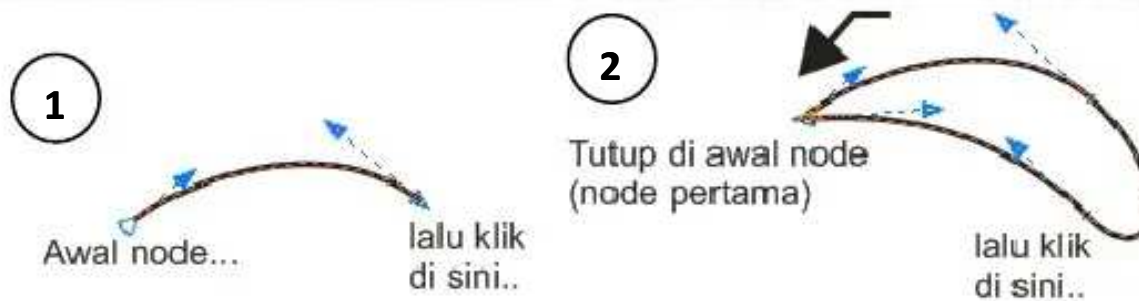
Closed Curve

Closed Curve atau kurva tertutup dapat berisi warna dan pembuatannya kurang lebih sama dengan Open Curve. Lihat penjelasan berikut untuk :

Pembuatan Closed Curve dari Open Curve.



Pembuatan Closed Curve langsung.



Membuka Close Curve

Close Curve atau kurva tertutup dapat dibuka sehingga menjadi Open Curve. Icon yang digunakan adalah

Break Curve 



LATIHAN

Buatlah gambar seperti di bawah ini (kurva tertutup).




Pengolahan Objek Tingkat Lanjut

Selain mempunyai kemampuan menggambar, CoreDRAW juga dibekali dengan kemampuan pengolahan objek tingkat lanjut. Seperti :

Blend



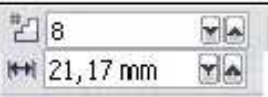




Pengertian BLEND adalah pencampuran 2 bentuk objek sehingga membentuk objek baru yang ditentukan oleh langkah atau step.

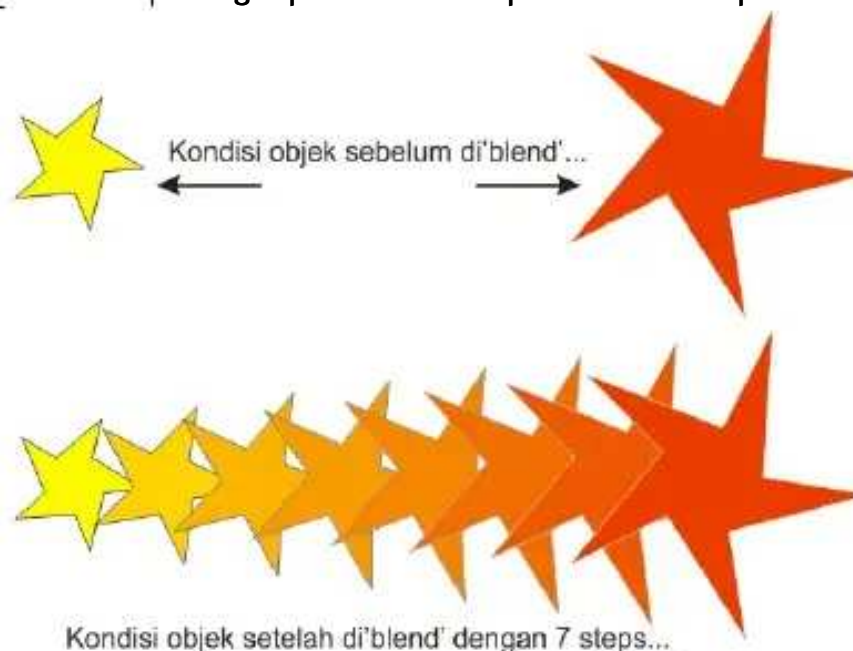
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat objek dengan efek **Blend**.

1. Buat 2 buah objek dengan bentuk yang berbeda.
2. Seleksi kedua objek tersebut lalu klik icon **Interactive Blend Tool**  di tool box. Ingat, penekanan icon ini akan mengaktifkan Property Bar dari tool yang bersangkutan.



3. Keterangan dari masing-masing parameter :

	Menentukan jenis-jenis blend.
	Menentukan apakah hasil blend berdasarkan jumlah step atau jarak per objek.
	Menentukan jumlah step dan jarak objek antar blend (dengan satuan unit).
	Menentukan arah blend.
	Menentukan akselerasi objek yang diblend.
	Opsi blend tambahan seperti memecah blend dari objek induk.
	Menghapus efek blend pada suatu kumpulan objek.

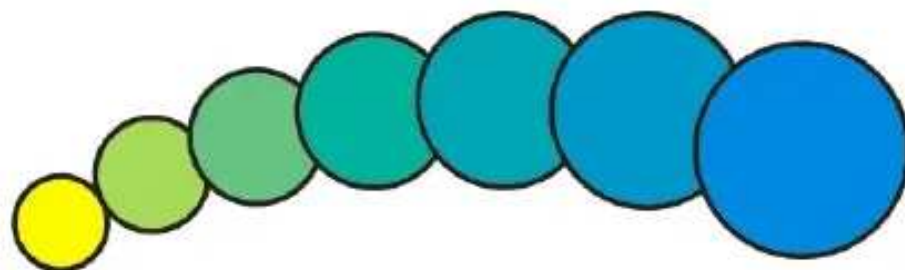
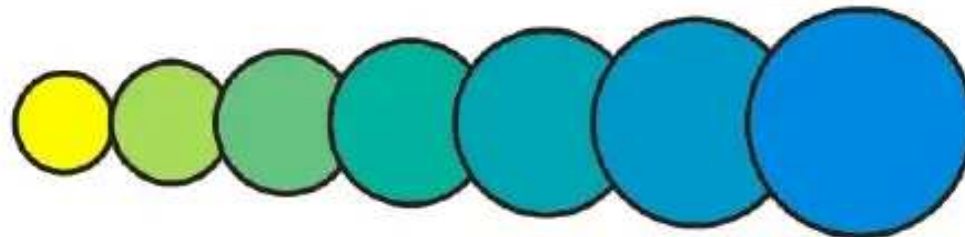





Berikut ini cara membuat blend yang mengikuti alur sebuah curve / path :



..lalu klik icon **Interactive Blend Tool**..




..klik pada curve yang baru dibuat.
Hasil blend akan mengikuti alur curve.
Klik kanan pada icon  untuk menghilangkan warna outline.

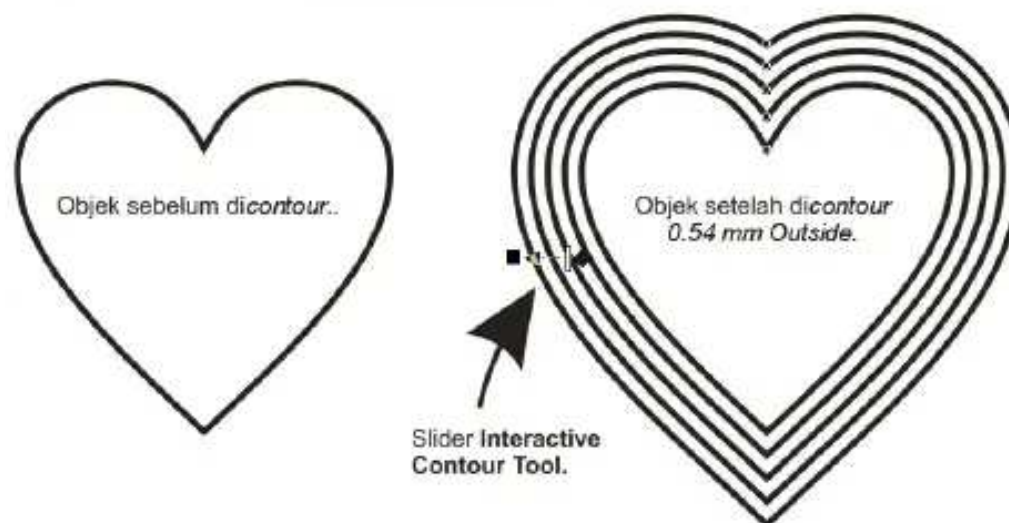
Contour

CONTOUR digunakan jika kita ingin membuat objek *beranak pinak* dengan dimensi atau ukuran yang lebih kecil atau lebih besar dari aslinya namun masih dengan bentuk yang sama seperti induknya.

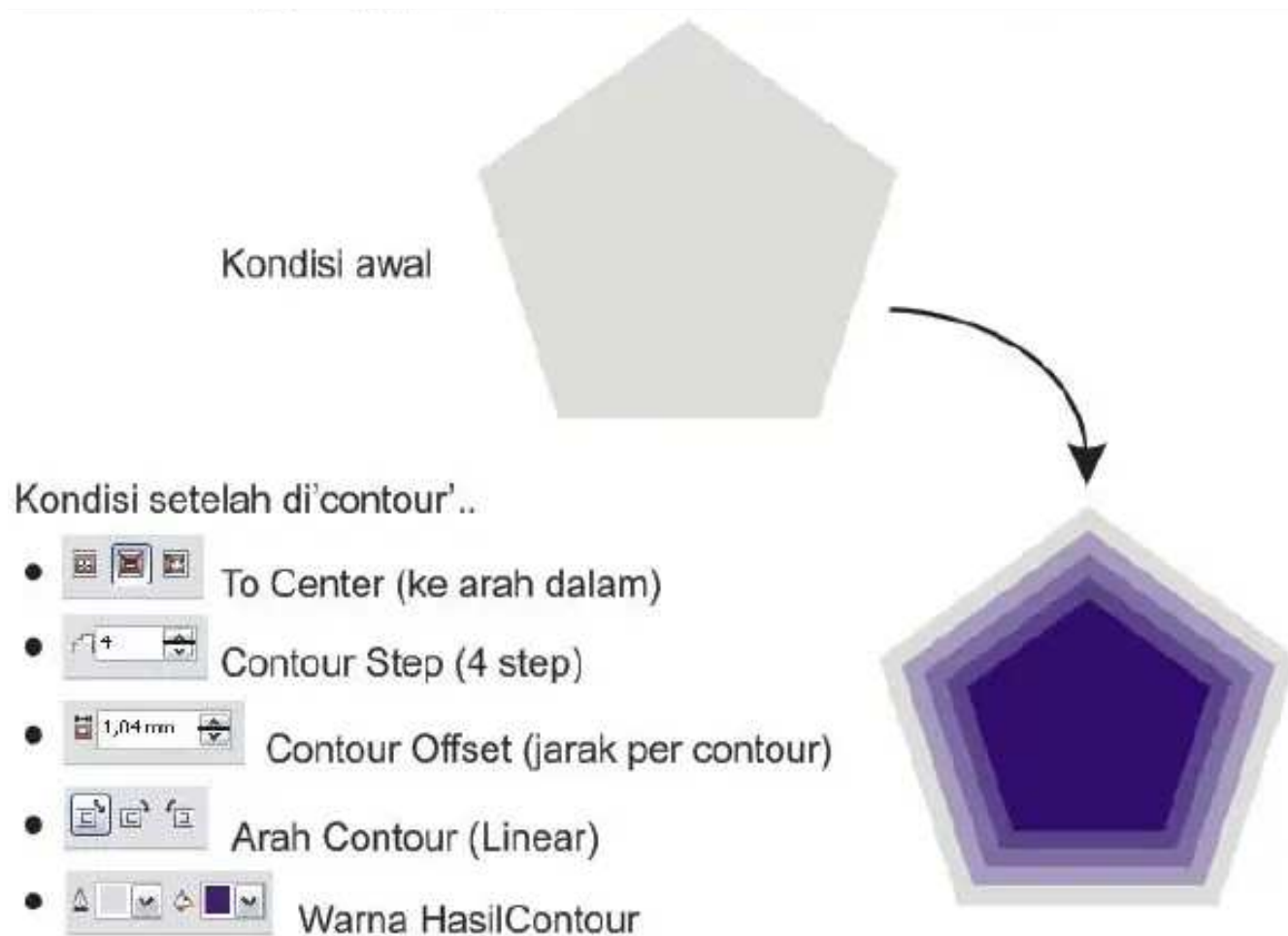
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat objek dengan efek **Contour**.

1. Buat sebuah objek

2. Seleksi objek tersebut lalu klik icon **Interactive Contour Tool** . Ingat, penekanan icon ini akan mengaktifkan Property Bar dari tool yang bersangkutan.




3. Keterangan dari masing-masing parameter lihat contoh kasus di bawah..







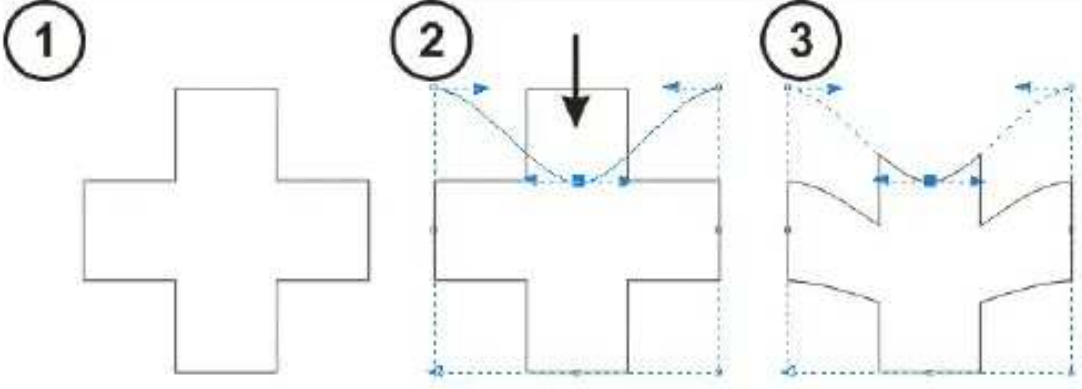
Envelope

ENVELOPE bermanfaat untuk membuat bentuk objek seperti terbungkus oleh sesuatu.

Contoh kasus aplikasi Envelope sederhana pada sebuah objek (gambar-gambar efek Envelope di bawah menggunakan Interactive Envelope Tool ) :



<p>Envelope Straight Line Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol Ctrl, Alt, Shift atau Ctrl+Shift untuk hasil yang bervariasi.</p>	
<p>Envelope Single Arc Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol Ctrl, Alt, Shift atau Ctrl+Shift untuk hasil yang bervariasi.</p>	
<p>Envelope Double Arc Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol Ctrl, Alt, Shift atau Ctrl+Shift untuk hasil yang</p>	

bervariatif.	
Envelope Unconstrained Mode 	

Contoh lainnya :

MULTIMEDIA




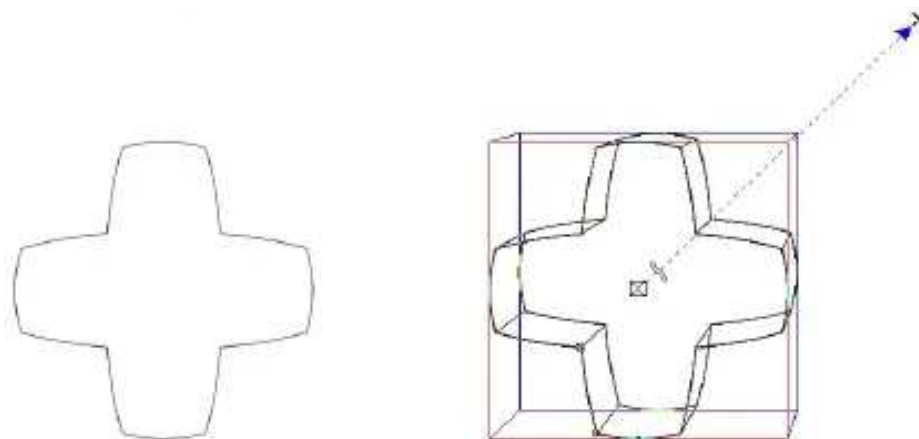
MULTIMEDIA



Extrude

EXTRUDE merupakan penerapan bentuk 3 dimensi (3D) sebenarnya dari sebuah objek 2 dimensi, berbeda dengan ENVELOPE. Karena dalam Extrude ada penambahan titik kordinat Z selain X dan Y.

Buatlah sebuah objek lalu klik icon **Interactive Extrude Tool**  yang akan memunculkan property bar-nya. Tentukan jenis extrude melalui Preset, lalu masukkan ketebalan objek yang terekstrude. Geser slider Extrude sampai menuju bentuk 3D yang diinginkan. Lihat gambar – gambar di bawah ini.

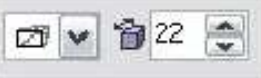
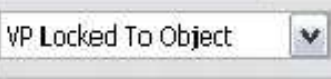






**SMKN 1
BOJONGSARI**

**SMKN 1
BOJONGSARI**



Icon-icon yang menentukan bentuk 3D ialah :

	Extrusion Type & Extrusion Depth , menentukan jenis extrusi dan tingkat ketebalan extrusi.
	VP (Vanishing Point) , apakah diambil dari objeknya saja, berbagi vanishing Point dengan objek Extruded lain atau dari halaman.
	Extrude Rotation , memutar objek yang sudah terekstrude. Bermanfaat jika ingin menampilkan objek dari angle / sudut pandang yang berbeda.
	Color , menampilkan warna pada objek terekstrude apakah menggunakan warna bayangan atau ada warna lain yang dimasukkan.
	Bevel , menampilkan bevel atau semacam list yang bersifat artistik di sepanjang garis outline
	Lighting , pencahayaan yang akan diterapkan ke objek yang terekstrude agar lebih realistik.

Satu lagi fasilitas di CorelDRAW untuk membuat efek 3D sederhana namun terkesan elegan adalah membuat angle perspektif dengan cara klik pada objek yang bersangkutan lalu klik menu pull down **Effects - > Add Perspective**.



Bevel

Masih dalam pembahasan '3D look', BEVEL digunakan untuk mencapai kesan tombol atau timbul (emboss) pada suatu objek. Cara mengaksesnya adalah dengan klik pada sebuah objek lalu masuk ke menu pulldown **Effects - > Bevel** sehingga akan memunculkan menu BEVEL berbentuk *docker*.



Objek normal




Bevel
(Soft Edge)

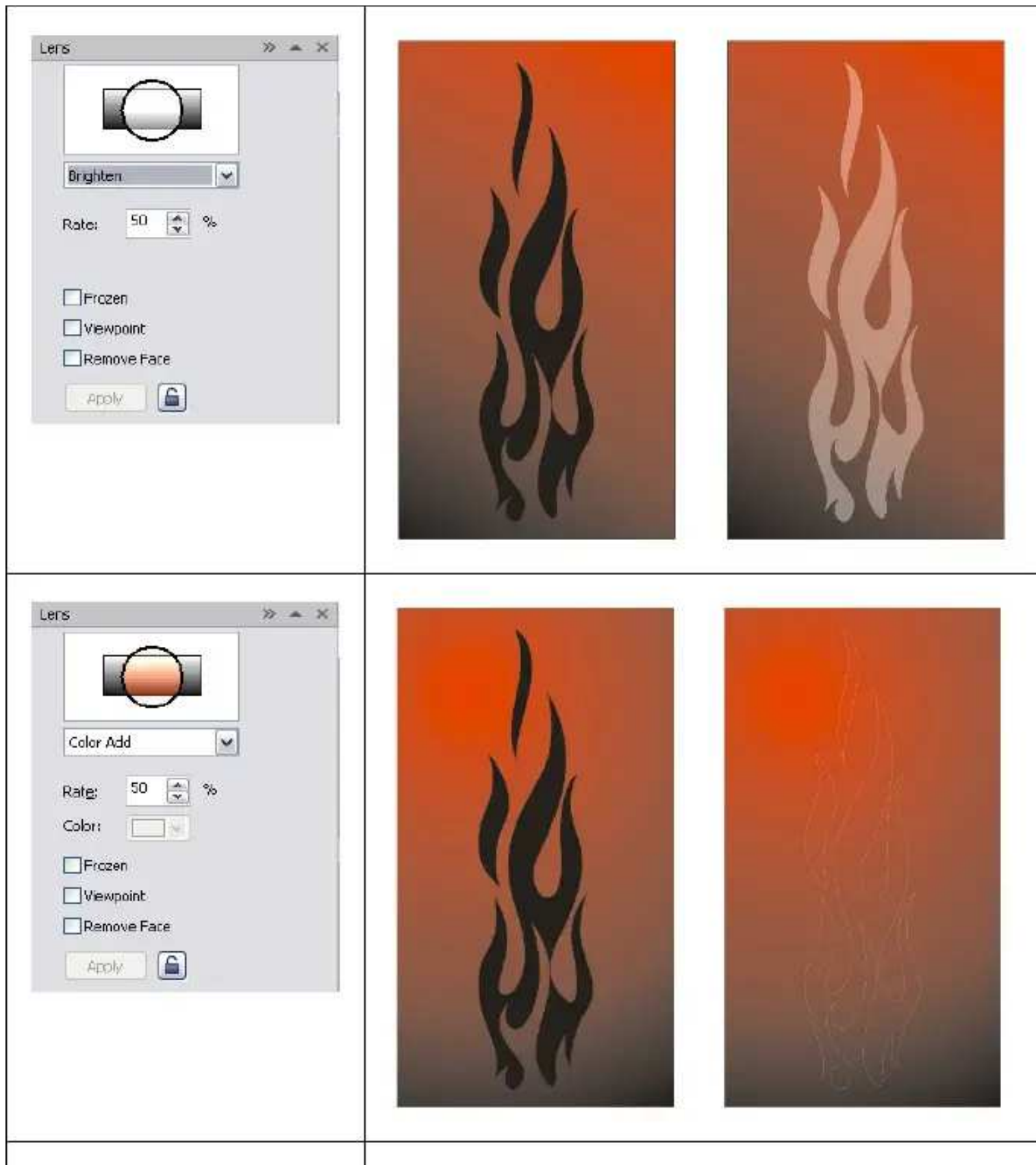


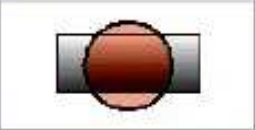
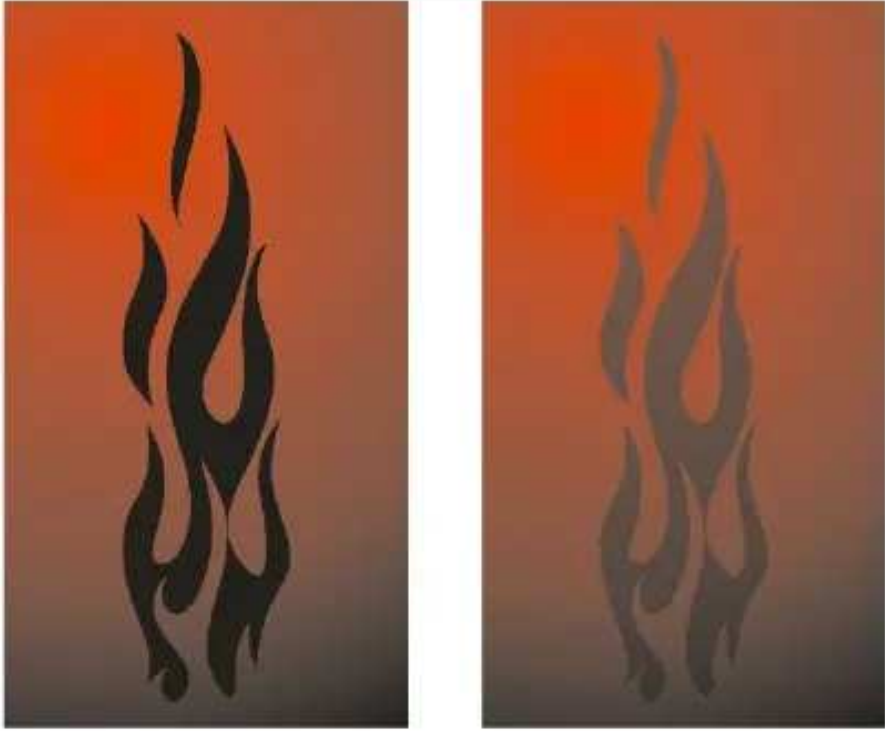
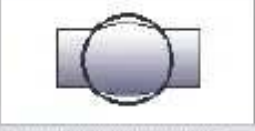
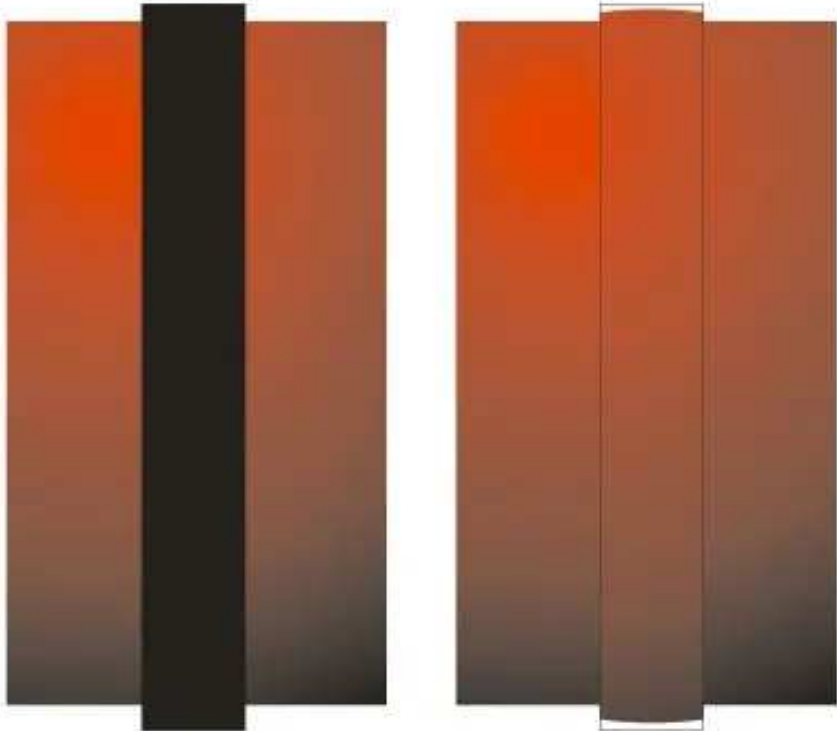
Bevel
(Emboss)

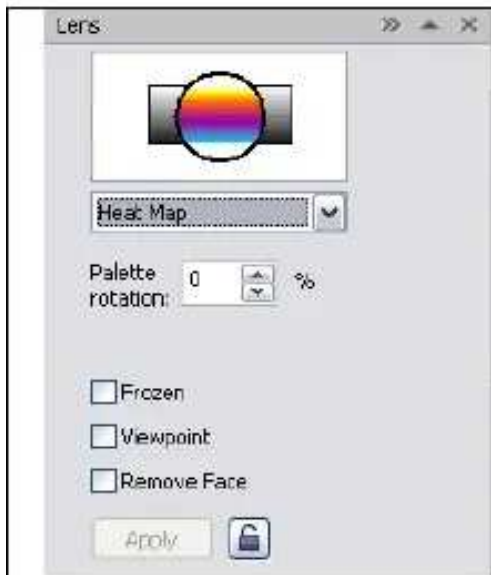
Lens

LENS adalah pengolahan special effect pada objek sehingga menghasilkan efek optik tertentu. Biasanya efek-efek yang dihasilkan sangat berguna untuk membuat objek baru atau bahkan juga logo. Cara mengaksesnya adalah dengan masuk ke menu pulldown  sehingga akan memunculkan menu LENS berbentuk *docker*.

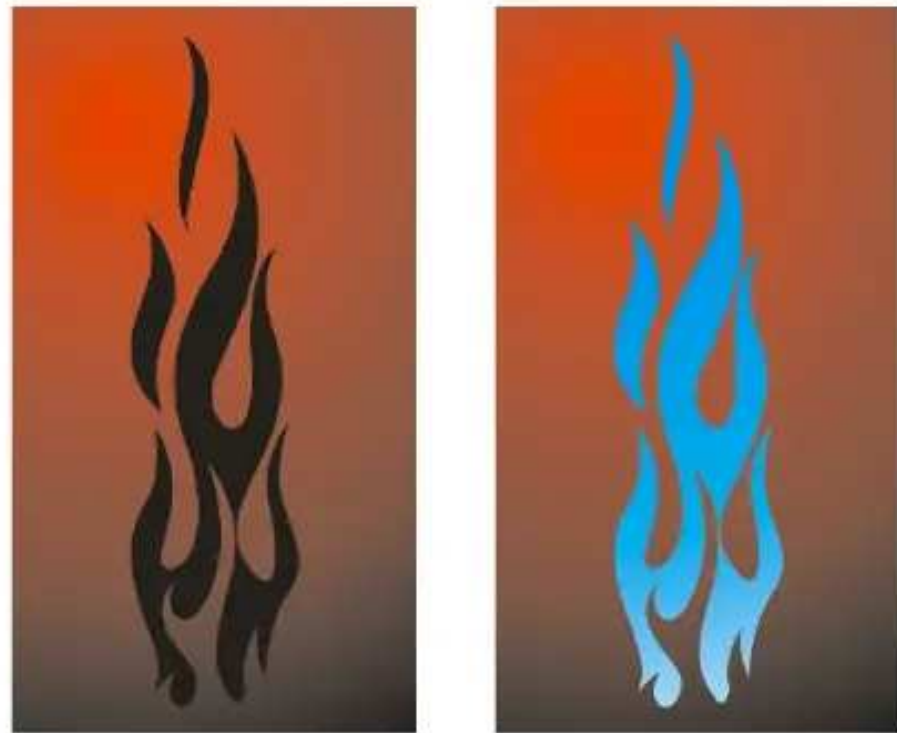
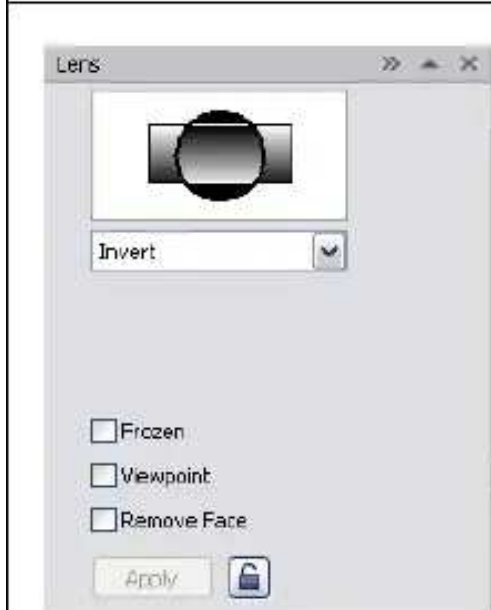
Berikut ini beberapa contoh aplikasi penggunaan efek Lens pada sebuah artwork :

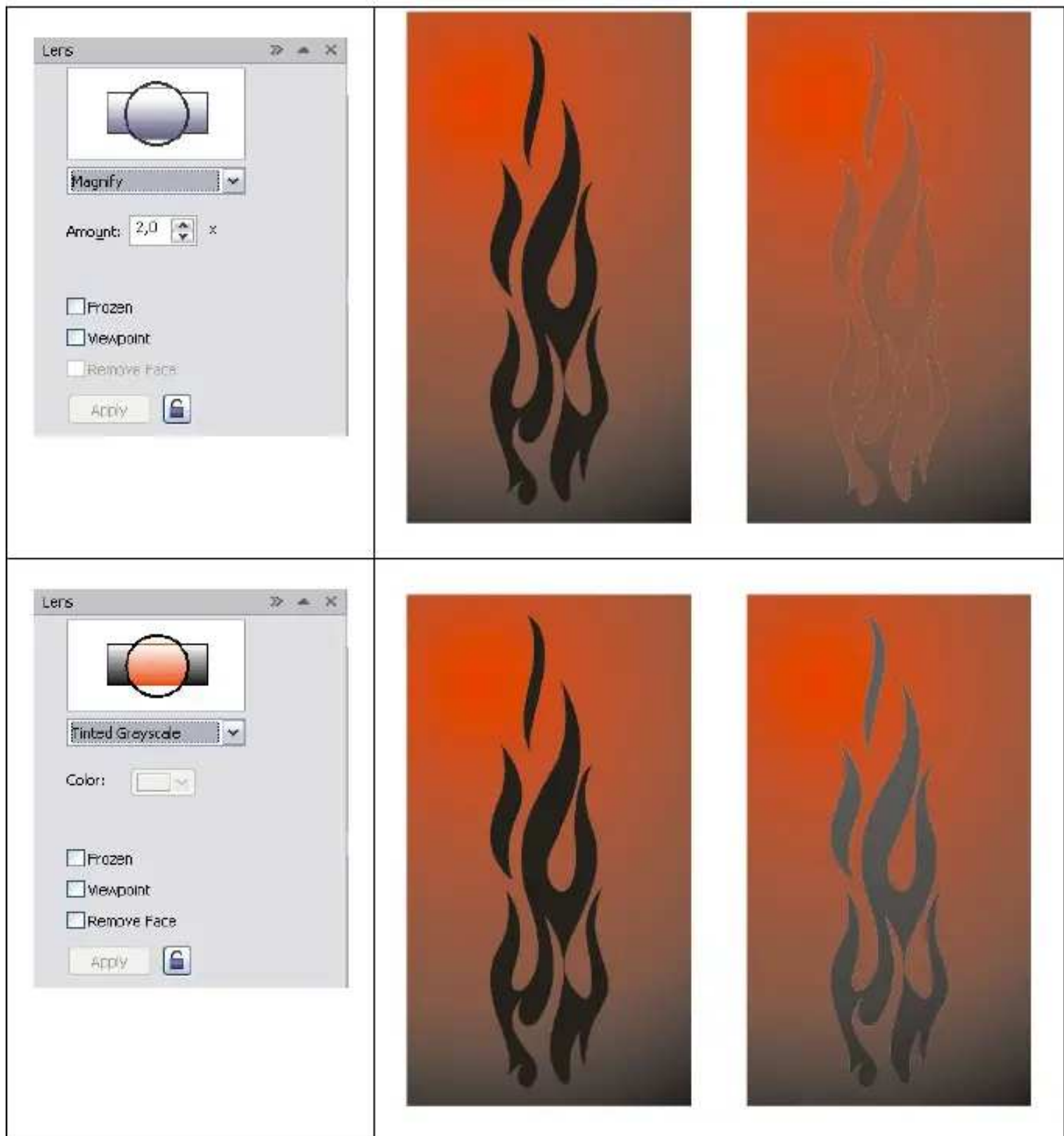


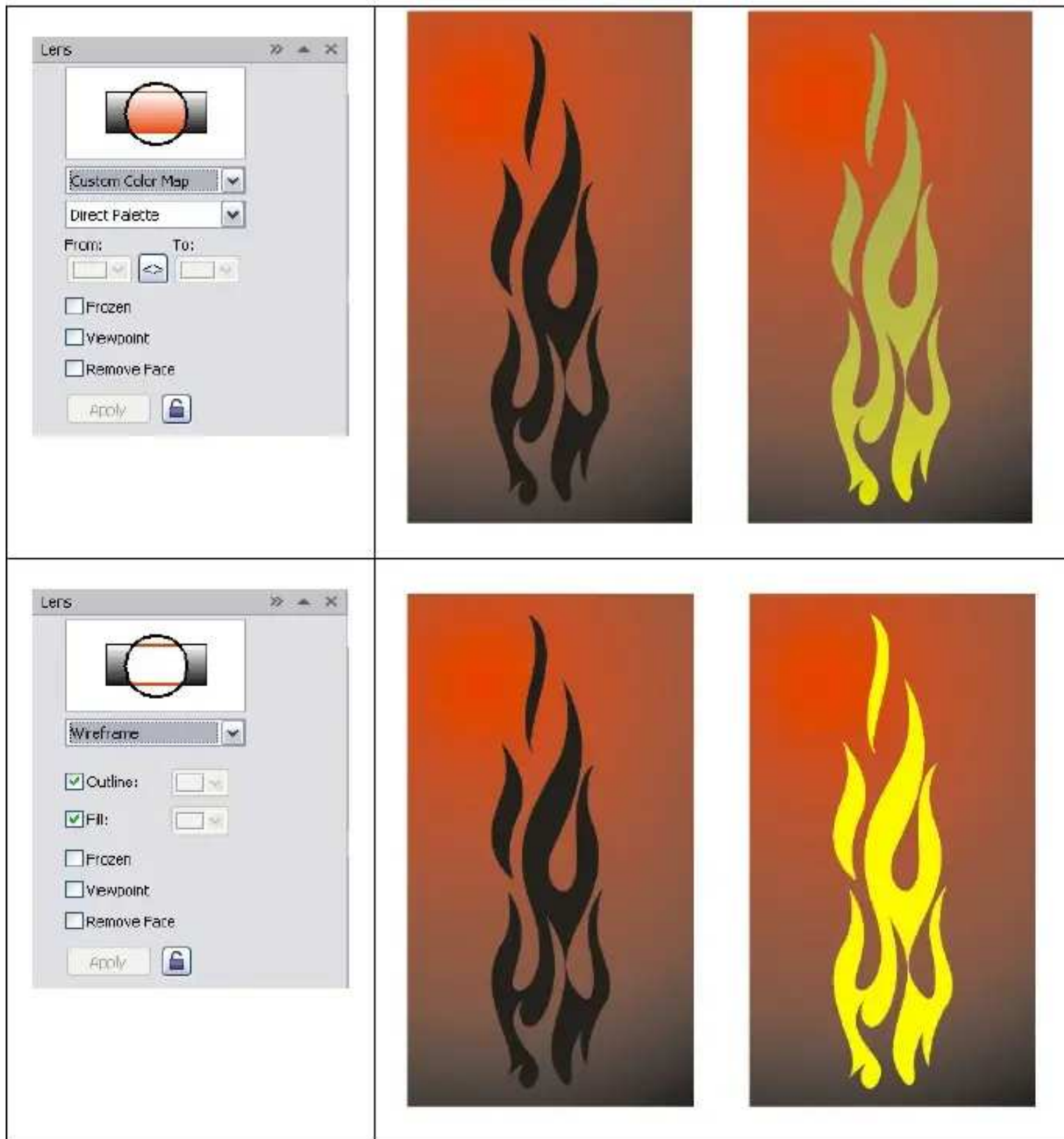
<p>Lens</p>  <p>Color Limit</p> <p>Rate: 50 %</p> <p>Color:</p> <p><input type="checkbox"/> Frozen</p> <p><input type="checkbox"/> Viewpoint</p> <p><input type="checkbox"/> Remove Face</p> <p>Apply</p>	
<p>Lens</p>  <p>Fish Eye</p> <p>Rate: 100 %</p> <p><input type="checkbox"/> Frozen</p> <p><input type="checkbox"/> Viewpoint</p> <p><input type="checkbox"/> Remove Face</p> <p>Apply</p>	



Gambar kiri adalah gambar aslinya, sedangkan yang kanan adalah gambar ayam yang di'*heat map*'.







PERHATIAN!

Hasil gambar di atas hanyalah sekedar contoh saja. Tiap kasus pasti menghasilkan efek yang berbeda pula. Usahakan sering-sering latihan untuk menguasai efek Lens ini. Karena tidak semua bentuk objek dapat di-Lens.

PowerClip

POWER CLIP bermanfaat untuk memasukkan objek baik itu vektor atau bitmap ke dalam sebuah objek lain atau disebut container. Hasilnya adalah objek di dalam objek.

Cara menggunakannya :

1. Sebelumnya harus ada 2 buah objek, objek pertama adalah objek isi (*content*) lalu objek yang kedua adalah objek penampung (*container*).
2. Klik objek yang akan dijadikan isi (*content*).
3. Lalu klik menu pull-down **Effects -> PowerClip -> Place Inside Container...**
4. Lalu pilih menggunakan kursor panah besar objek penampung (*container*) yang akan menampung objek isi tersebut.

Seperti terlihat di gambar berikut ini :



Objek texture = content,

Objek Text (harus diconvert terlebih dahulu menjadi kurva) = container.



Objek texture masuk ke dalam objek text.

Objek Raster Di CorelDRAW

CorelDRAW memang ditujukan untuk membuat dan mengolah gambar berbasis vektor. Namun tidak tertutup kemungkinan untuk mengolah gambar raster atau bitmap. Jika ada satu *artwork* yang membutuhkan gambar raster maka CorelDRAW sanggup mengolahnya di dalam interface atau antar muka program CorelDRAW itu sendiri tanpa bantuan software/program pengolah khusus foto seperti *Adobe Photoshop* atau *Corel PHOTOPAINT*. Tentu saja dengan kemampuan yang terbatas untuk mengolahnya, tidak bisa melakukan hal-hal rumit seperti penerapan *special effect* pada foto.

Jika ingin serius dalam mengolah foto apalagi dengan penambahan *special effect* disarankan menggunakan software terpisah seperti yang telah disebut di atas. Jika terpaksa dikerjakan di CorelDRAW maka hasilnya akan kurang optimal.

Selain kemampuan membuat gambar vektor, CorelDRAW juga mampu membuat dan menghasilkan gambar raster/bitmap seperti untuk keperluan web, animasi, wallpaper dan lain-lain.

Import File Bitmap/Raster

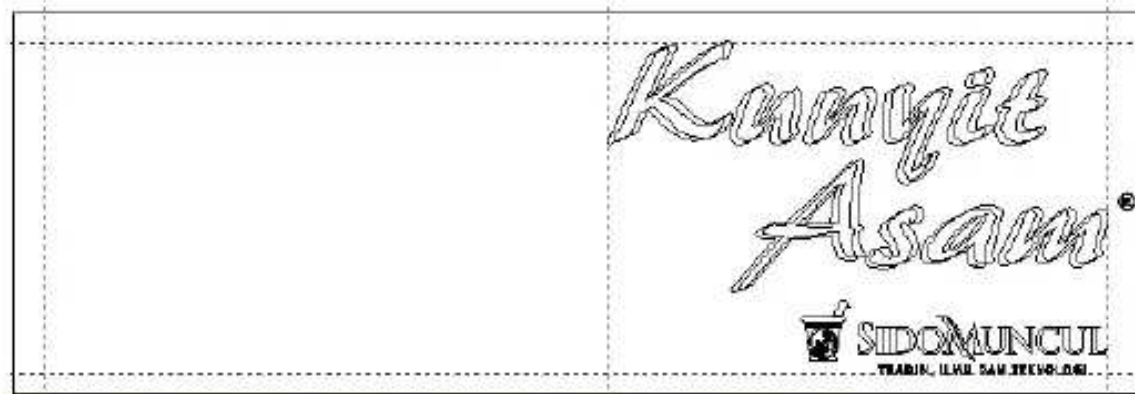
Lalu apa yang akan kita lakukan jika dalam suatu proyek dibutuhkan gabungan antara grafik vektor dan bitmap (raster). Pada CorelDRAW hal ini bukan masalah. Kita dapat membuat grafik vektor pada CorelDRAW lalu mengimport atau mengambil file grafik bitmap agar disatukan dalam suatu kesatuan *artwork*.




Sebelum mengimpor file bitmap



Setelah mengimpor file bitmap



Berikut ini cara menyatukan gambar raster/bitmap ke dalam artwork berbasikan vektor di CorelDRAW :

1. Buka dokumen baru atau dokumen CorelDRAW yang sudah ada.
2. Klik icon **Import..**  atau tekan **Ctrl+I**.
3. Kotak dialog Import File terbuka. Pilih file raster/bitmap yang ingin kita masukkan ke dalam dokumen kita.
4. Tentukan lokasi penempatan objek raster/bitmap tersebut pada artwok kita lalu klik.
5. Objek raster/bitmap sudah menyatu pada dokumen kita.
6. Objek raster akan berada pada urutan teratas. Gunakan context menu (klik kanan) **Order** lalu pilih **Back One (Ctrl+PgDn)**.
7. Jika ingin mengedit gambar raster tersebut dapat menggunakan menu pull down **Bitmap**.



Satu hal yang harus diingat adalah semakin banyak dan besar objek raster yang kita import maka akan semakin besar ukuran file kerja kita. Ini berpengaruh langsung pada kecepatan komputer.

Export File Bitmap/Raster

Seperti telah disebutkan di atas, selain dapat menghasilkan file vektor, CorelDRAW juga dapat menghasilkan file bitmap atau format vektor lain untuk beberapa keperluan. Cara ini disebut dengan *Export*, artinya kita menghasilkan file gambar selain berformat standar CorelDRAW (.cdr).

Berikut cara mengekspor gambar ke format lain :

1. Seperti biasa, artwork atau gambar yang kita buat di CorelDRAW harus sudah terbuka.
2. Klik menu pull down **File -> Export**.
3. Kotak dialog **Export** akan terbuka.
4. Silahkan pilih format file yang diinginkan. Lalu klik Ok.
5. Jika kita akan menyimpan ke dalam bentuk bitmap maka akan ada lagi kotak dialog, yaitu **Convert To Bitmap**.



6. Lalu klik Ok untuk mengekspor artwork.

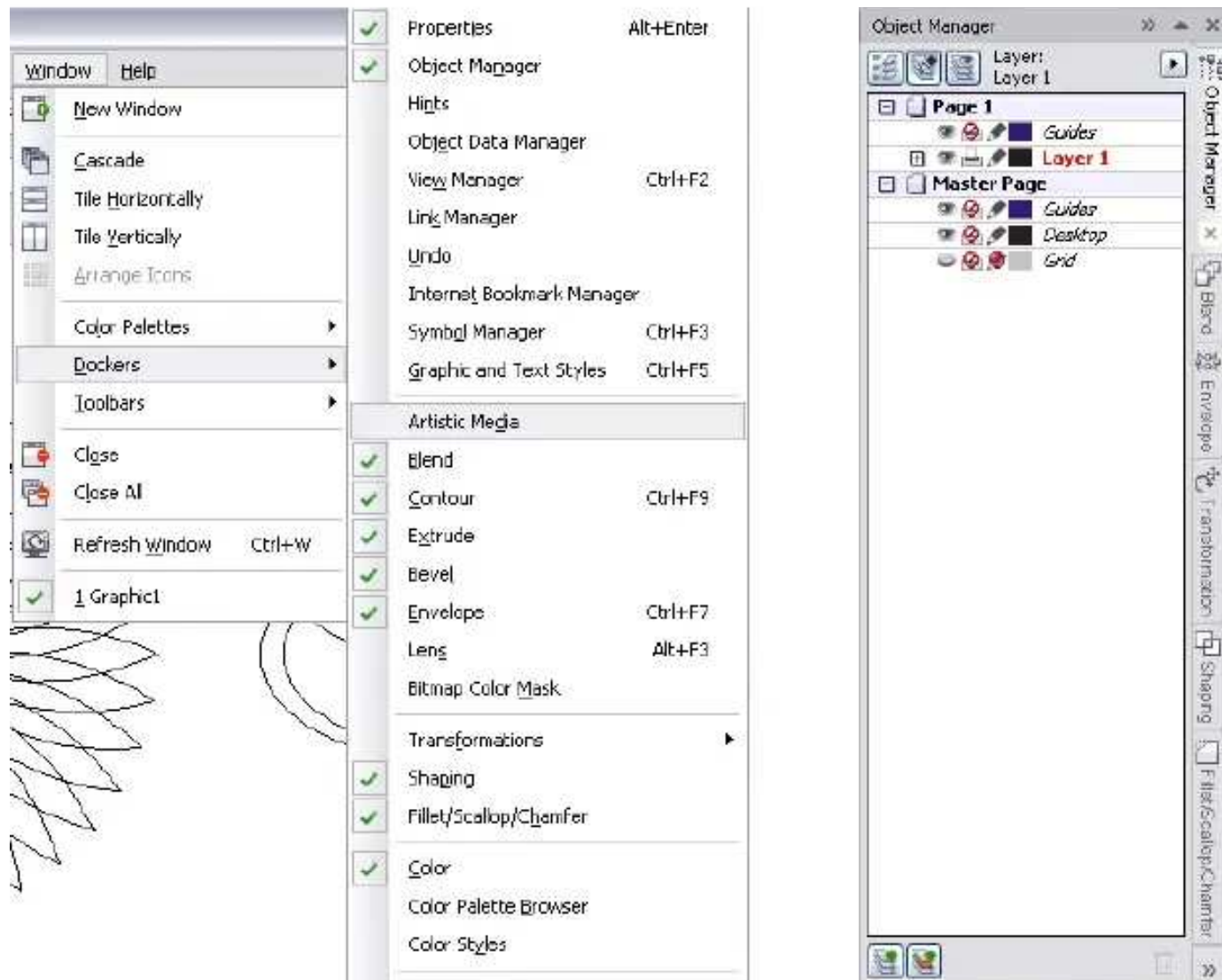
Kenapa Gambar Harus Diexport?

Karena :

- Jika kita ingin mengirimkan gambar ke orang lain yang tidak mempunyai program CorelDRAW di komputernya, orang tersebut masih dapat melihat gambar kita. Misalnya, mengirim surat lamaran beserta CD portfolio dalam bentuk file Jpeg.
- Jika kita ingin membuat gambar yang akan dimuat ke dalam situs web. Situs web mengharamkan penampilan format gambar selain format Jpeg, GIF, PNG dan SVG.
- Memasukkan gambar kita ke dalam program lain agar dapat mudah dibaca dan dipakai.

Menu Dockers

At last but not least, menu **Dockers**. Menu yang secara default berada pada sisi kanan interface program CoreDRAW, berdampingan dengan *Color Palette*.



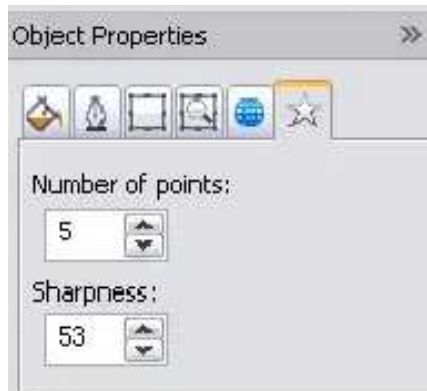
Cara mengakses menu Dockers dengan klik **Window -> Dockers**.
Lalu pilih menu yang akan di-docking.

Contoh menu Dockers yang terbagi dari beberapa tab.

Fungsi parameter yang berada pada **Dockers** tidak berbeda dengan menu di **Property Bar**, hanya ada beberapa perbedaan dalam cara penanganan objek. Karena keduanya memang berisi beberapa parameter yang digunakan untuk pengolahan suatu objek namun dengan cara yang berbeda.

Lihat gambar berikut :





Gambar di atas adalah gambar Star dengan Property Bar-nya. Property Bar berisi beberapa pengaturan / parameter setting untuk gambar Star yang bersangkutan. Sedangkan gambar di samping adalah menu Docker yang berisi Object Properties dari gambar Star.

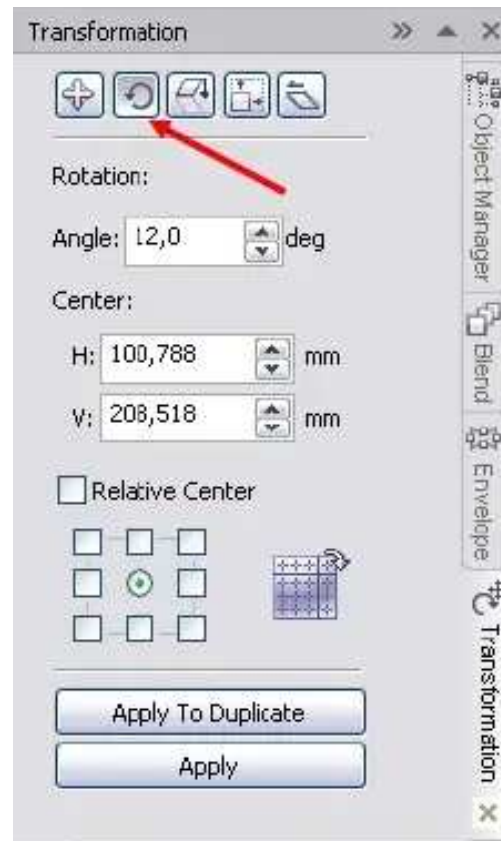
Kesimpulan: Jadi suatu objek mempunyai settingan parameter masing-masing di dua tempat:

- di Property Bar dan
- di Object Properties.

Menu-Menu Dockers

Berikut beberapa contoh penggunaan menu Dockers :

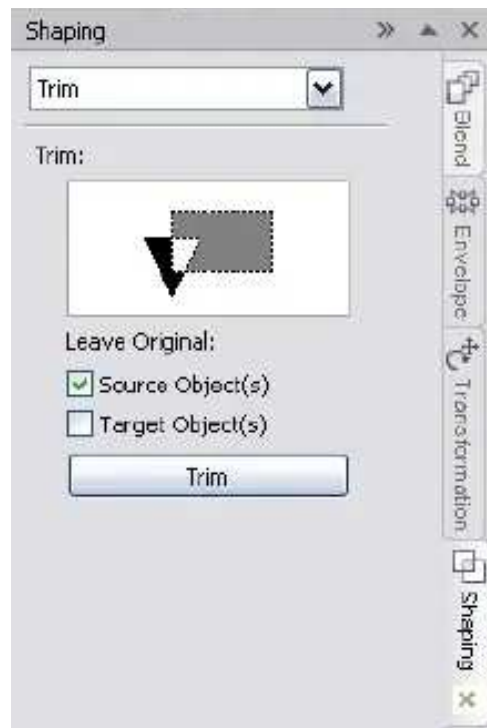
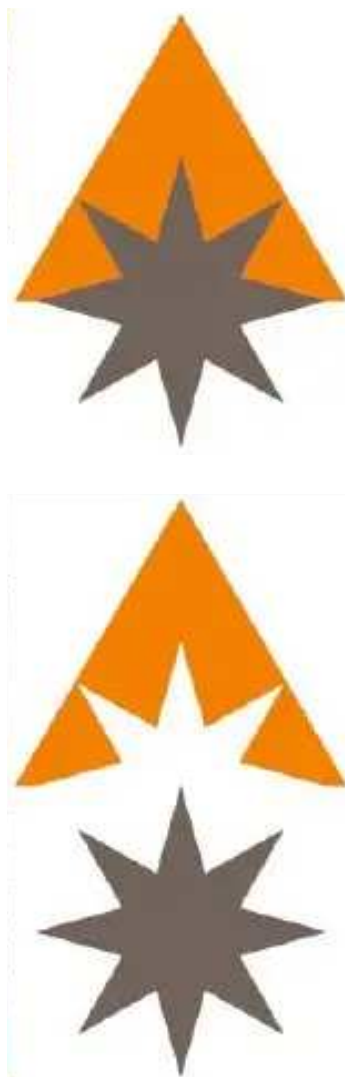
1. Rotasi Objek



Pada menu Dockers – Transformation, klik icon Rotate. Masukkan nilai Angle 12 deg. Lalu Klik Apply To Duplicate beberapa kali sampai gambar seperti di bawah terbentuk.



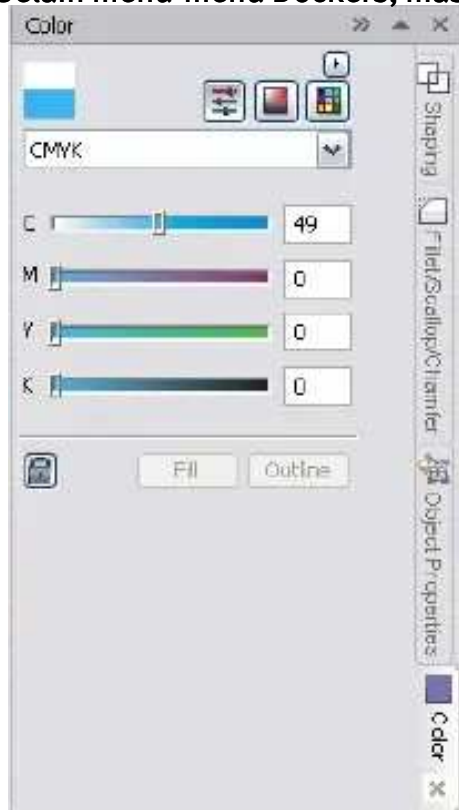
2. Shaping / Membentuk Objek



Seperti sudah dijelaskan pada bab terdahulu, menu **Shaping** terdiri dari beberapa fungsi untuk membentuk objek baru :

- **Weld**
mengelas/menyambung objek.
- **Trim** memotong mengikuti bentuk objek pemotong.
- **Intersect** mendapatkan gambar perpotongannya.
- **Simplify** gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya.
- **Front Minus Back**
- **Back Minus Front**

Selain menu-menu Dockers, masih ada lagi beberapa menu Dockers.



Berfungsi untuk mengoplos warna

