

**MODUL MATERI
COREL DRAW X7**

DI SUSUN OLEH :

SUHARMAWAN Amd.GRAF

Kata Pengantar

Puji dan syukur atas segala rahmat yang diberikan oleh SWT yang mana Penulis masih diberikan kesempatan untuk mempersembahkan sebuah modul atau buku panduan yang insya Allah dapat berguna bagi pembaca umumnya dan para siswa yang sedang belajar teknik dari program CorelDraw versi X7. Modul ini disusun untuk mempermudah bagi para siswa yang sedang mempelajari teknik-teknik dari program design Corel Draw versi X7

Modul ini disusun berdasarkan dari beberapa sumber dan tentukan dari pengalaman design penulis sendiri yang sudah terjun di dunia design dan percetakan sejak tahun 1998 dan masih berlangsung sampai sekarang.

Modul ini berisikan pengenalan program bagi siswa level pemula, teknik-teknik pengoperasian dari Coreldraw yang di sertai dengan tip dan triknya serta juga berisikan latihan latihan untuk memperlancar pengajaran program coreldraw versi X7.

Semoga modul dapat bermanfaat dan penulis mohon maaf apabila masih ada kekurangan – kekurangan dan penulisan dan materi dalam modul ini mengingat teknik dan pengoperasian program ini sangat banyak dan tergantung dari objek design yang akan dikerjakan dan insya Allah dengan menguasai modul ini para siswa dapat melakukan design yang lebih berkualitas dalam waktu singkat dengan menggunakan program Coreldraw versi X7.

Penulis.

BAB 1

PENGENALAN COREL DRAW VERSI X7

Apa Itu CorelDRAW?

CorelDRAW – The Popular Drawing Software

CorelDRAW adalah sebuah drawing software yang sangat populer. Sebuah software yang serba guna dan dimanfaatkan oleh para desainer dari berbagai aliran: senimurni, desain logo, desain ikon dan karakter, desain poster, brosur, kartu nama, cover buku dan sebagainya. Digemari oleh desainer cetak karena memiliki palet warna yang mendekati warna yang dihasilkan oleh mesin cetak, meskipun demikian CorelDRAW tidaklah cocok digunakan untuk layout isi buku. Pertama kali muncul pada tahun 1987, versi terakhir yang dirilis adalah X7 (17). Popularitas dan penggunaannya yang begitu luas membuat software lain yang sejenis, sedikit banyak kemudian mengikuti tampilan dan cara penggunaannya, termasuk drawing software yang tidak berbayar (open source).

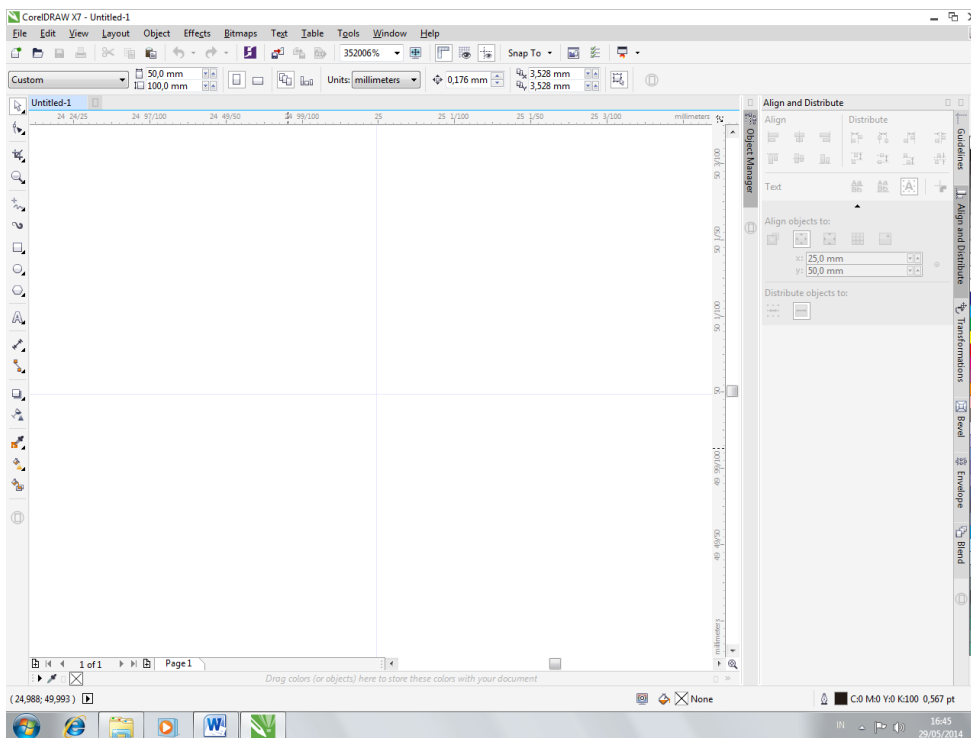
Drawing dan Painting, Apa Bedanya?

Apa saja software grafis yang anda kenal? Jika anda menyebut Adobe Photoshop, ia termasuk painting software. Apa beda drawing dan painting kalau begitu? Painting berarti bahwa ketika anda menambahkan sesuatu – apakah itu titik, garis, bangun, coretan dan sebagainya – ke atas bidang gambar, maka anda melakukan hal yang sama dengan mencorat-coret sebuah kertas: anda mengubah warna bidang gambar tersebut, sehingga coretan yang anda buat tidak dapat digeser atau diubah kecuali dihapus. Pada painting, manipulasi individual terhadap coretan dicapai dengan sistem layering: seolah-olah anda memiliki selembar kertas putih di dasar dan berlapis-lapis kertas transparan di atasnya: coretan pada lapis ke 15 dapat anda hapus tanpa merusak coretan lain di lapis ke 14. Drawing berarti bahwa apa yang anda tambahkan ke bidang gambar sebenarnya adalah sebuah objek. Seperti menaruh pin, penggaris, dan busur di atas selembar kertas. Benda-benda tersebut tidak pernah menyatu dengan kertasnya, sehingga bebas untuk dimanipulasi, misalnya digeser. Setiap objek drawing merupakan hasil penggambaran secara matematis dari informasi komponen grafis objek yang tersimpan. Ukuran file citra hasil painting akan membesar seiring dengan ukuran bidang gambar dan jumlah layernya, sedangkan ukuran file gambar hasil drawing tergantung pada banyaknya objek di dalamnya. Citra painting menyimpan hasil akhir coretan-coretan anda berupa sebuah lukisan utuh (dikenal juga sebagai bitmap); gambar drawing menyimpan koordinat titik, jenis objek dan manipulasinya saja (dikenal juga sebagai vector), sehingga perlu rendering (proses penggambaran) setiap kali kita ingin melihat hasilnya.

Membuka CorelDRAW

CorelDRAW bukanlah sesuatu yang langsung ada di komputer anda, ketika anda baru saja membelinya misalnya, atau setelah anda melakukan instalasi sebuah sistem operasi. Tentu anda harus terlebih dahulu membeli software ini dan melakukan instalasi sebelum anda mulai menggunakannya. CorelDRAW tersedia dalam paket bernama Corel Graphics Suite bersama beberapa software grafis lain dari Corel yang saling melengkapi. Ukuran instalasinya antara 100-300 megabyte untuk seluruh paket tersebut. Corel Graphics Suite tersedia untuk sistem operasi Windows dan Macintosh. Jika CorelDRAW telah terinstal, sangat mudah untuk membukanya, tinggal menemukan lokasi grup software aplikasi pada computer anda. Contoh untuk Windows adalah klik tombol 'Start' _ 'All Programs' _ 'CorelDRAW Graphics Suite X7' _ 'CorelDRAW X7'. Bagaimana jika versi CorelDRAW yang dimiliki berbeda? Temukan saja bagian menu yang memuat kata Corel, kemudian cari shortcut untuk CorelDRAW di sana.

Setelah memberikan perintah untuk membuka CorelDRAW, mungkin saja akan muncul jendela dengan pertanyaan atau pilihan, klik saja 'New', dan akan muncul antarmuka utama CorelDRAW. CorelDRAW tidak mengalami perubahan radikal dari satu versi ke versi berikutnya, sehingga informasi dalam modul ini masih dapat anda gunakan. Perbedaan yang ada adalah kemampuan baru yang ditambahkan setiap kenaikan versi, yang biasanya ditunjukkan oleh adanya tool baru pada toolbar atau menu baru, sehingga pada versi yang lebih lama dari X7, beberapa bagian antarmuka belum ada.



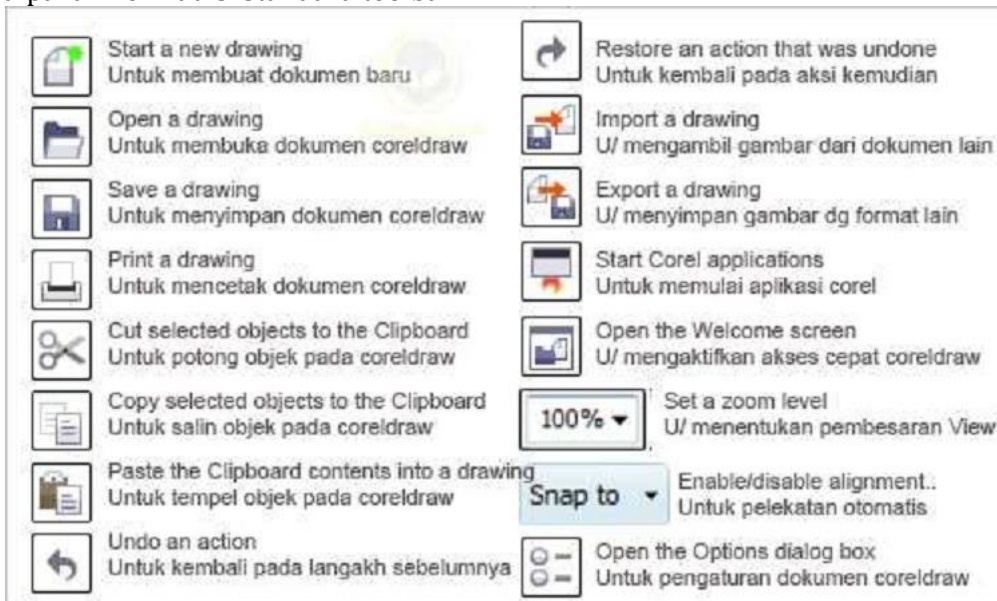
Bagian-bagian antarmuka CorelDRAW (nomor menunjuk pada ilustrasi gambar):

1. Title Bar
2. Menu Bar

Kumpulan menu yang digunakan untuk mengakses seluruh fungsi-fungsi yang ada pada CorelDraw, termasuk membuka – menyimpan file, efek-efek, dan sebagainya.

3. Standard Toolbar

Kumpulan icon yang berfungsi untuk mengakses menu-menu umum yang paling sering dipakai. Berikut isi standard toolbar:



4. Property Bar

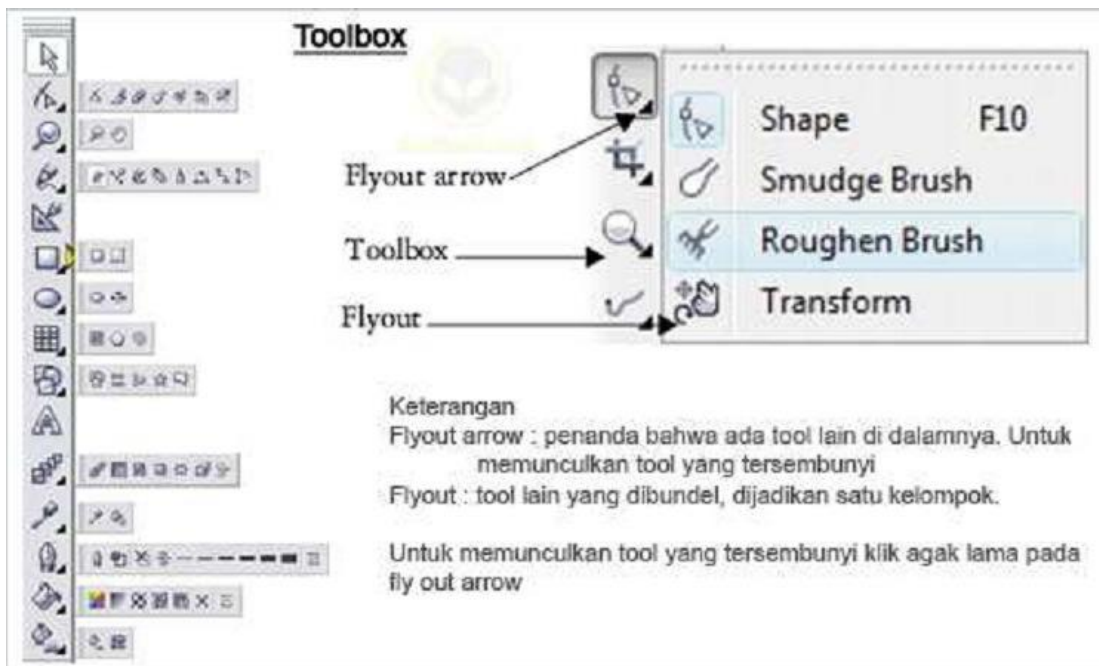
Berfungsi menampilkan pilihan properti dari sebuah fungsi toolbox yang tengah dipakai. Pada kondisi default (tool yang terpilih adalah pick tool – panah putih, maka property bar akan berisi ukuran kertas bidang gambar, orientasi kertas, unit yang digunakan, dan sebagainya. Property bar akan selalu berubah tergantung dari tool yang kita pilih di toolbox.



5. Ruler Bar

6. Toolbox

Berisi pilihan tool dan mode menggambar. Klik pada sebuah ikon tool untuk menggunakannya, maka tombol ikon akan tampak seperti ditekan, dan tool tersebut siap kita gunakan pada bidang gambar. Kadang juga terdapat subtool yang dapat dimunculkan dengan menekan agak lama pada sebuah icon tool, kemudian klik pada sub tool yang tersedia. Isi Toolbox ditunjukkan pada halaman berikutnya



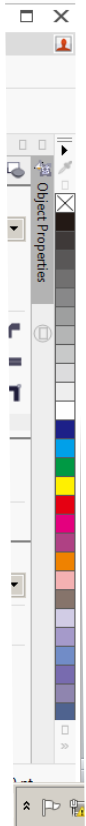
7. Bidang Kerja

8. Bidang Gambar

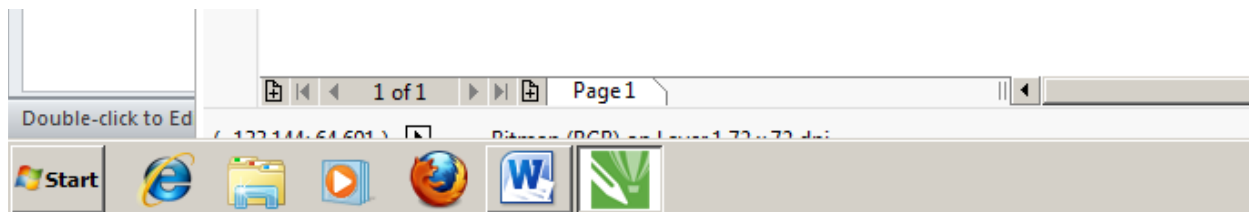
Luasan bidang gambar dengan ukuran kertas tertentu yang dapat kita gunakan untuk mendesain gambar. Apa yang berada di luar tepi bidang gambar tidak akan ikut tercetak saat diprint.

9. Palet Warna

Digunakan untuk memilih warna yang akan kita pakai untuk mewarnai sebuah objek gambar. Klik kiri pada palet akan mengeset warna isian (fill) suatu objek, dan klik kanan pada palet akan mengeset warna tepi dan garis (line).



10. Penunjuk Halaman

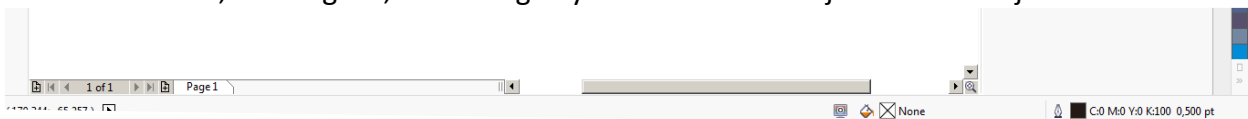


11. Status Bar

Menunjukkan beberapa status penting dan event yang sedang terjadi, juga pada bagian kanan menunjukkan warna fill dan line sebuah objek.

12. Object Properties

Menampilkan setting yang dapat dipilih dari sebuah objek. Biasanya yang terdapat di sini adalah warna fill, warna garis, dan sebagainya untuk sebuah objek tertentu saja.



Tool Untuk Menggambar

Anda membutuhkan beberapa peralatan dasar untuk memudahkan anda menggambar. Peralatan atau tool ini tersedia pada Toolbox di sebelah kiri antarmuka, dan secara sengaja dikelompokkan pada bagian atas untuk mempermudah penggunaannya mengingat dan menjangkaunya. Tool harus diklik terlebih dahulu untuk menggunakannya. Tool dasar ini diantaranya adalah:

Pick Tool

Memilih dan mengaktifkan obyek untuk melakukan manipulasi objek. Misalnya scaling, rotating, skewing, resizing.

Shape Tools

1. Shape Tool : Melakukan proses editing node pada shape (komponen garis dari obyek).
2. Smudge Tool : Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
3. Roughen Tool : Memberikan efek distorsi pada obyek.
4. Transform Tool : Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.



Crop Tools

1. Crop Tool : Digunakan untuk menghapus objek diluar seleksi.
2. Knife Tool : Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.

3. Eraser Tool : Menghapus bagian tertentu dari obyek.

4. Virtual Segment delete tool : Menghapus segmen secara virtual

Zoom Tools

1. Zoom Tool : Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.

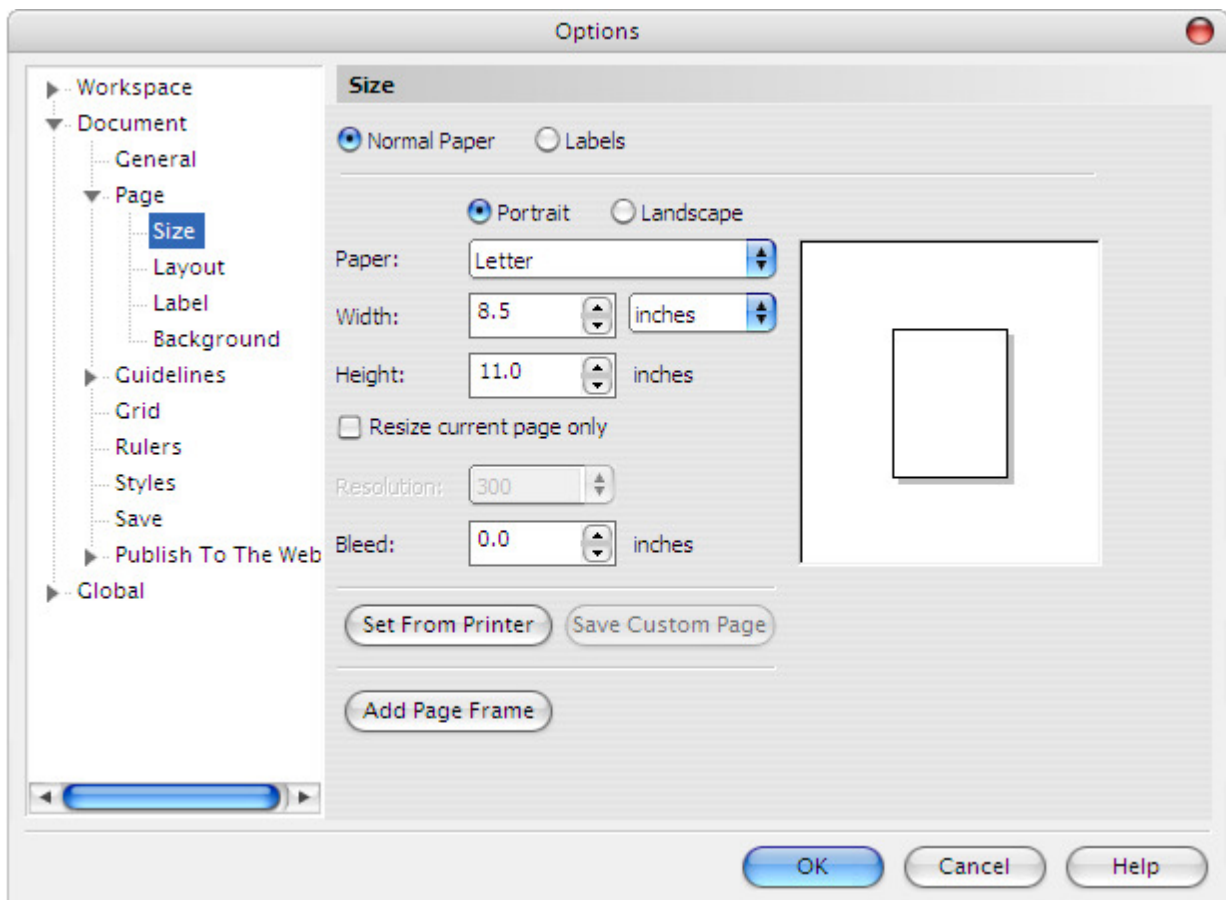
2. Hand Tool : Menggeser area kerja ke posisi tertentu.

Mulai Menggambar

Mengatur Ukuran Bidang Gambar

Karena dirancang untuk desain kreatif – termasuk desain cetak, maka CorelDRAW menyediakan bermacam-macam ukuran kertas secara default untuk membantu Anda memilih secara cepat ukuran yang diinginkan. Hampir segala jenis ukuran kertas standar yang populer dapat anda temukan di sini: Letter, A4, F4, B4, Business Card, Hagaki dan sebagainya.

Pengaturan tambahan meliputi orientasi kertas, satuan ukuran yang akan digunakan dan lain-lain. Klik Menu Tools _ Options _ Document _ Page _ Size untuk memunculkan jendela pengaturan ukuran bidang gambar yang ditunjukkan pada halaman berikutnya. Alternatif lain adalah ketika tool dalam posisi 'Pick Tool', ubah ukuran kertas yang ada pada Property Bar, apakah Letter, A4 atau sebagainya, atau kita juga bisa mendefinisikan sendiri ukuran yang kita mau, misalnya 3 x 4 inchi, atau 30 x 30 cm, pada boks di sebelah kanan ukuran kertas, sekaligus pilih orientasi kertas, apakah portrait (tegak) atau landscape (tidur).

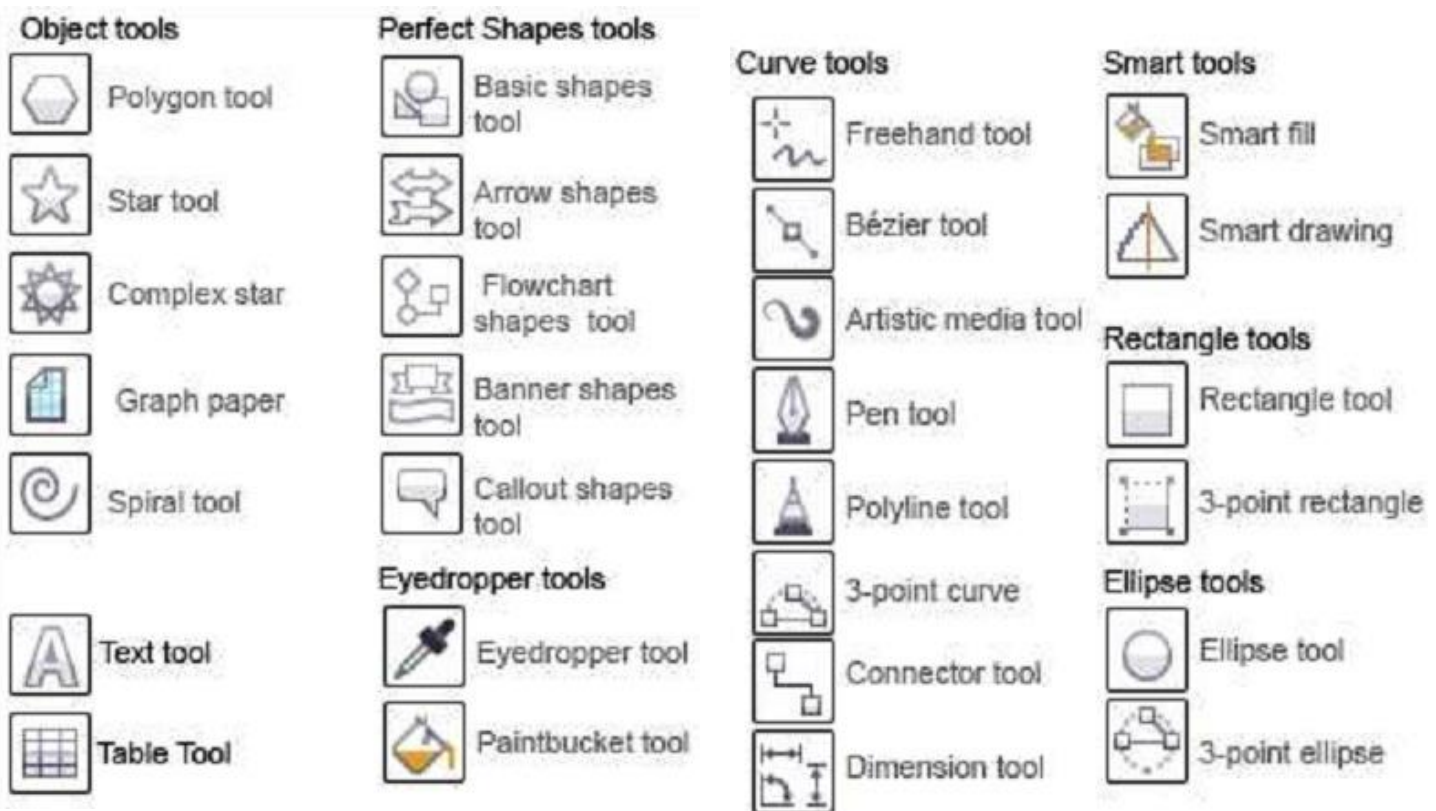


Menambahkan Objek

Pada bagian awal dijelaskan bahwa CorelDRAW adalah drawing software. Semua yang terletak di atas bidang gambar adalah objek. Artinya, apapun yang pernah anda lihat berada di atas bidang gambar, baik itu titik, garis, bangun, citra (image), teks dan lain-lain, yang meskipun seolah-olah membentuk sebuah kesatuan komposisi, sebenarnya adalah entitas-entitas terpisah yang saling bebas satu sama lain.

Objek apa saja yang dapat ditambahkan ke dalam bidang gambar?

Ada berbagai pilihan objek yang disediakan pada bagian tengah Toolbox. Seluruhnya adalah objek geometris – karena dibuat secara matematis, tetapi objek-objek ini jika dikombinasikan dapat menghasilkan gambar yang menarik.



Curve Tools

1. Freehand Tool : Membuat obyek berupa garis bebas.
2. Bezier Tool : Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.
3. Artistic Media Tool : Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik.
4. Pen Tool : Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.

5. Polyline Tool : Membuat obyek kombinasi garis lurus dan freehand secara langsung.
6. 3-Point Tool : Membuat obyek garis dengan kurva 3 point.
7. Connector Tool : Membuat obyek garis konektor secara interaktif
8. Dimension Tool : Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.

Smart Tools

1. Smart Fill : Untuk mewarna objek dan garis secara bersamaan sesuai dengan pengaturan.
2. Smart Drawing : Membuat obyek garis secara bebas seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.

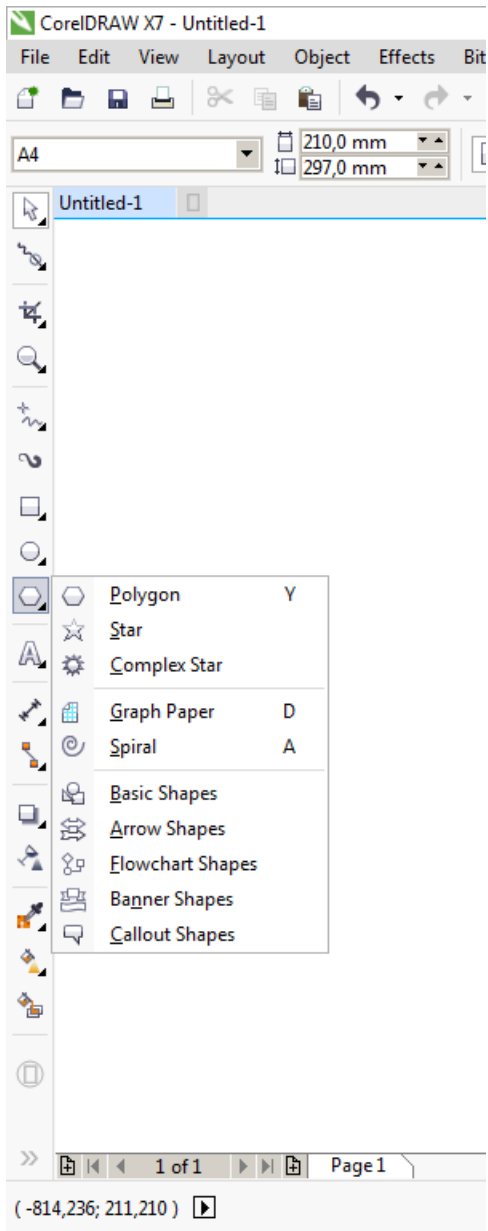
Rectangle Tools

1. Rectangle Tool : Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
2. 3-Point Rectangle Tool : Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.

Ellipse Tools

1. Ellipse Tool : Membuat obyek lingkaran atau elips.
2. 3-Point Ellipse Tool : Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.

Object Tools



1. Polygon Tool : Membuat obyek segi banyak.
2. Star Tool : Membuat obyek-obyek bintang.
3. Complex Star Tool : Membuat obyek-obyek bintang sudut banyak.
4. Graph Paper : Membuat obyek menyerupai tabel.
5. Spiral Tool : Membuat obyek spiral.
6. Text Tool : Membuat obyek teks.

7. Table Tool : Membuat tabel.

Perfect Shape Tools

1. Basic Shapes Tool : Membuat obyek-obyek dasar.
2. Arrow Shapes Tool : Membuat obyek-obyek anak panah.
3. Flowchart Shapes Tool : Membuat obyek-obyek flowchart.
4. Banner Shapes Tool : Membuat objek-objek banner.
5. Callout Shapes Tool : Membuat obyek-obyek callout (objek isi teks pada komik).

Eyedropper Tools

1. Eyedropper tool : Mengambil sampel warna dari suatu obyek.
2. Paintbucket tool : Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.

Bagaimana cara menambahkan objek?

Contoh berikut akan menambahkan objek berupa segi empat dan lingkaran. Untuk membuat segi empat, klik 'Rectangle Tool' pada Toolbox, klik pada bidang gambar, kemudian tarik sesuai ukuran segi empat yang diinginkan dan selamat, sebuah segi empat telah ditambahkan pada bidang gambar anda! Lakukan cara yang sama untuk menambahkan sebuah lingkaran, tetapi sebelumnya klik pada 'Ellipse Tool' sebelum anda mulai melakukan klik dan tarik pada bidang gambar. Setiap bentuk objek sebenarnya memiliki shortcut tombol keyboard masing-masing untuk mempercepat proses desain. Temukan beberapa diantaranya melalui eksperimen, dan cobalah membuat objek-objek yang lainnya!

Catatan ketika menambahkan objek teks

Jika anda ingin menambahkan teks tanpa batas segi empat – misalkan kalimat slogan atau judul, klik 'Text Tool' kemudian cukup sekali klik pada bidang gambar, dan ketikkan teks yang anda inginkan. Jika anda melakukan dengan cara yang sama seperti contoh di atas (klik dan tarik) saat menambahkan objek teks, maka akan tercipta sebuah batas segi empat yang menjadi tempat menuliskan teks anda. Batas ini berfungsi seperti batas kolom pada majalah.

Bagaimana cara mengubah garis dan isian objek?

Lakukan eksperimen pribadi, dan temukan bagaimana anda dapat mengubah warna garis, ketebalan garis, pola garis, warna isian objek, pola isian objek, dan sebagainya. Temukan jawabannya pada suplemen modul ini, tetapi berusaha untuk menemukannya sendiri terlebih dahulu!

Menambahkan Objek Gambar Berformat Lain

Tidak hanya objek asli dari CorelDRAW yang dapat kita taruh di atas bidang gambar. Seandainya anda memiliki citra atau gambar yang dibuat dengan software grafis lainnya, objek tersebut dapat dimasukkan pula ke dalam bidang gambar, jika format objek tersebut didukung oleh CorelDRAW. Format gambar lain yang didukung misalnya adalah EPS (Encapsulated PostScript), AI (Adobe Illustrator), SVG (Scalable Vector Graphics – format gambar terbuka), serta format-format citra umum seperti BMP (bitmap), JPG, GIF, PNG (Portable Network Graphics – format citra terbuka) dan sebagainya. Caranya adalah sebagai berikut:

- a. Klik pada menu 'File _ Import', atau bisa juga dengan menekan 'Ctrl + I' pada keyboard.
- b. Muncul kotak dialog 'Import' untuk memilih gambar, pilih gambar yang dikehendaki, kemudian klik tombol Import
- c. Muncul placeholder untuk meletakkan gambar di bidang gambar, gerakkan mouse ke tempat yang dikehendaki, kemudian klik untuk menempatkan gambar tersebut.
- d. Objek selesai diimpor ke bidang gambar. Objek ini masih bisa digeser jika letaknya kurang pas dengan cara klik pada bagian objek yang bukan bagian tengahnya, kemudian tarik ke lokasi yang diinginkan.

Memanipulasi Objek

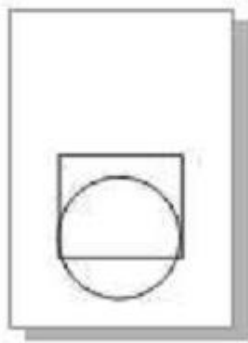
Kelebihan dari konsep objek adalah, bahwa sebuah objek tidak terikat dengan bidang gambarnya maupun objek yang lain, sehingga setiap objek bisa dimanipulasi secara bebas tanpa mempengaruhi yang lain. Manipulasi Dasar Objek

1. Select (Memilih)

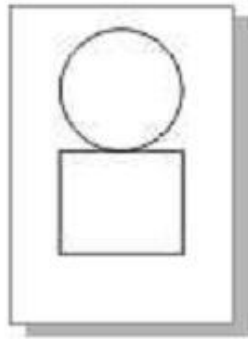
Pilih tool Pick Tool yang berada pada urutan teratas toolbox, kemudian klik pada objek yang diinginkan. Untuk memilih lebih dari satu objek, sinari seluruh objek (melakukan klik dan tarik pada area sekitar objek-objek dimaksud) atau menekan tombol keyboard 'Shift' sambil melakukan klik pada masing-masing objek.

2. Move (Memindah)

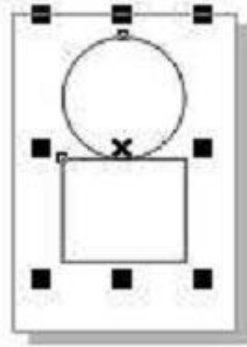
Pilih objek yang diinginkan, kemudian pindahkan dengan cara melakukan klik dan tarik pada objek tersebut. Jika anda ingin menggeser beberapa objek sekaligus, pastikan ketika melakukan klik dan drag, kursor mouse diposisikan pada salah satu objek tersebut.



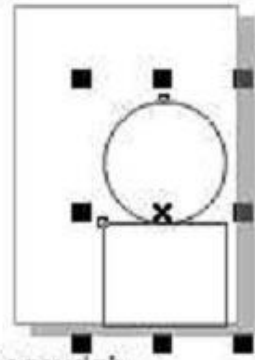
sebelum objek dipindah



sesudah objek dipindah satu persatu



sebelum objek dipindah



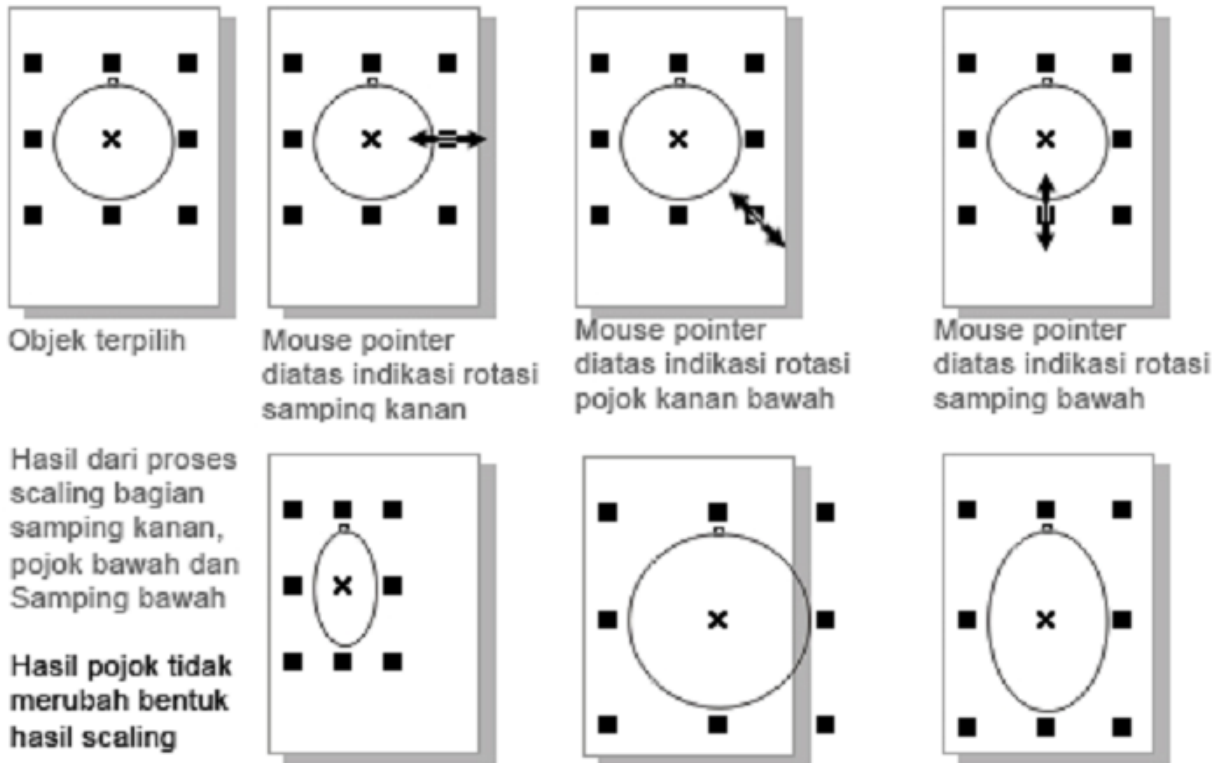
sesudah objek dipindah langsung keduanya



Objek dipindah menggunakan pick tool
Anda bisa lihat bahwa pick tool sedang aktif
(kotak biru adalah penanda tool aktif)

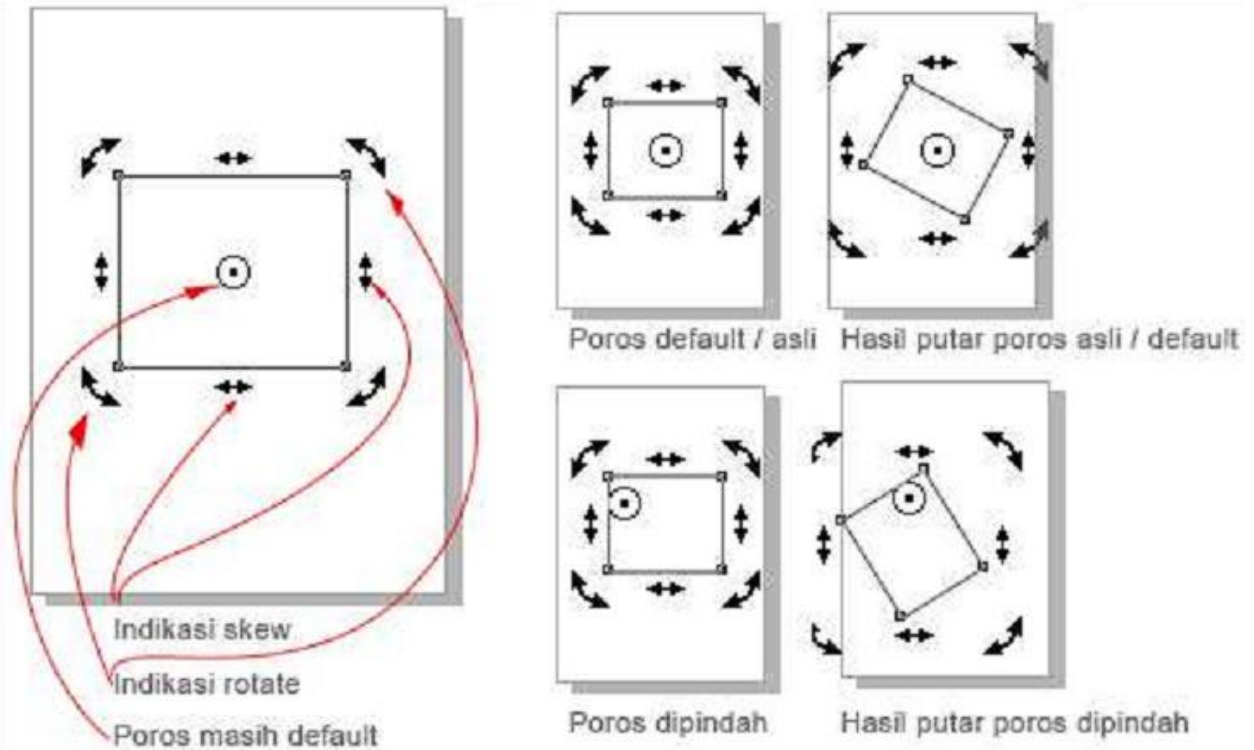
3. Resize (Memperbesar/Memperkecil)

Pilih objek yang diinginkan, kemudian klik dan tarik kotak berwarna hitam di pojok-pojok atau kiri-kanan-atas-bawah objek untuk merubah ukuran objek. Jika Anda menginginkan objek membesar dan mengecil sesuai porosnya, tekan terlebih dahulu dan tahan tombol keyboard 'Shift' selama melakukan klik dan tarik. Alternatif lain untuk melakukan resize adalah menggunakan ukuran persen yang terdapat pada Property Bar. Persen ini berlaku untuk panjang dan lebar objek. Jika menggunakan property bar, anda harus menyetikkan angka yang diinginkan, kemudian tekan tombol keyboard 'Enter'.



4. Rotate (Memutar)

Pilih objek yang diinginkan, lalu klik sekali lagi pada sembarang bagian objek untuk menjadikan mode rotate, di mana tanda hitam di pojok-pojok akan berubah menjadi panah melingkar. Klik dan tarik pada panah tersebut untuk memutar objek. Jika anda menginginkan objek berputar sesuai porosnya yang baru, Anda harus memindah poros-nya dengan cara klik dan tarik pada ikon poros. Alternatif rotasi yang lain adalah menggunakan fungsi rotasi yang ada pada Property Bar, dengan fungsi rotasi CCW (counter clockwise – melawan arah jarum jam). Jika menggunakan property bar, anda harus mengetikkan angka yang diinginkan, kemudian tekan tombol keyboard 'Enter'. Setelah selesai melakukan rotasi, klik sekali lagi pada objek untuk mengembalikannya ke mode resize.

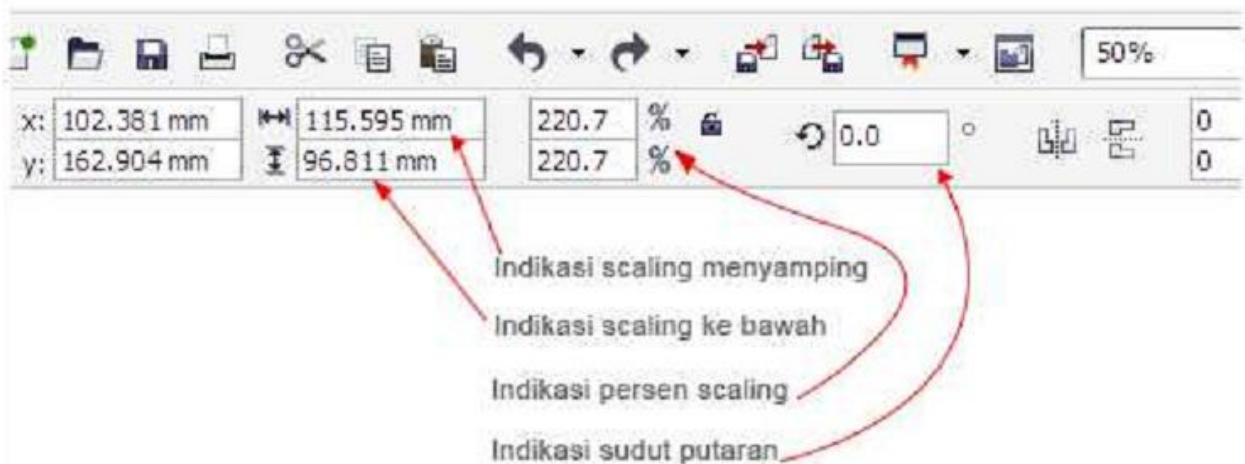


5. Delete (Hapus)

Pilih objek yang diinginkan, lalu tekan tombol 'Del' pada keyboard.

Mengapa objek dapat dimanipulasi dengan mudah?

Ditarik, dibalik, diputar, kok sepertinya luwes sekali? Objek yang terlihat di layar sebenarnya disimpan sebagai informasi komponen grafis saja, misalnya koordinat titik, garis, warna, dan rumus penyusun objek tersebut. Apa yang terlihat secara visual adalah hasil rendering atau penggambaran secara matematis dari komponen-komponen grafis objek tersebut. Dengan demikian manipulasi akan langsung diterapkan secara matematis terhadap komponen informasi yang dimanipulasi, misalnya letak sebuah titik, dan secara otomatis komponen lain akan menyesuaikan. Ukuran dan posisi objek tidak akan mempengaruhi besarnya informasi yang disimpan, tetapi banyaknya objek yang disimpan.

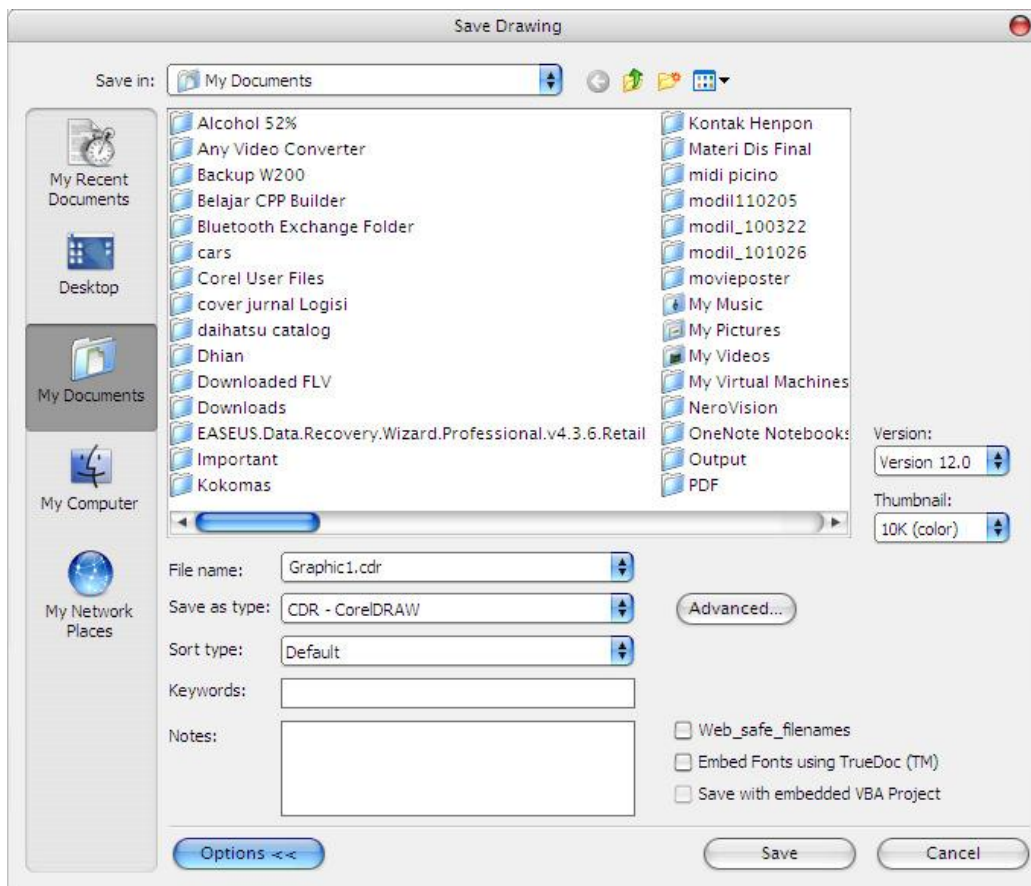


Menyimpan dan Membuka Gambar

Bekerja dengan banyak objek akan membuat memory komputer berkurang, dan bukan tidak mungkin nantinya anda akan bekerja dengan ratusan bahkan ribuan objek, yang – karena asyiknya – tidak terasa menghabiskan seluruh memory komputer dengan efek samping komputer berhenti atau mengeluarkan pesan kesalahan. Satu hal yang harus diketahui adalah jika hal ini terjadi, pada beberapa kasus CorelDRAW ikut berhenti dan gambar anda menjadi hilang. Seluruhnya? Ya, seluruhnya! Oleh karena itu jangan lupa untuk sering melakukan penyimpanan untuk mencegah hilangnya pekerjaan anda. Disarankan untuk melakukan save setiap 5 atau 10 menit sekali.

Menyimpan Gambar

Klik pada menu 'File _ Save', atau bisa juga dengan menekan 'Ctrl + S' pada keyboard, atau dengan mengklik ikon 'Save' (gambar disket) pada Standard Toolbar. Jika sebelumnya gambar belum pernah disimpan, akan muncul kotak dialog 'Save Drawing' yang menanyakan nama file. Ketikkan nama file sesuai keinginan anda, kemudian klik tombol 'Save'. Untuk alasan kompatibilitas, anda dapat memilih format penyimpanan file gambar. Format default adalah CDR. Anda dapat juga memilih untuk menyimpan dalam format CDR versi-versi sebelumnya, agar file gambar anda dapat dibuka oleh CorelDRAW versi lama. Jendela penyimpanan ditunjukkan oleh gambar pada halaman berikutnya.



Membuka File Gambar

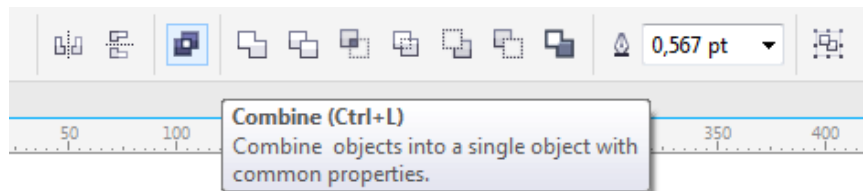
Untuk membuka kembali gambar, klik pada menu 'File _ Open', atau bisa juga dengan menekan 'Ctrl + O' pada keyboard, atau dengan mengklik ikon 'Open' (gambar folder berpanah keluar) pada Standard Toolbar. Akan muncul kotak dialog 'Open Drawing', pilih file yang diinginkan kemudian klik tombol 'Open'.

Menyimpan gambar yang mengandung objek teks.

Jika anda memiliki objek teks pada gambar anda, kemungkinan ketika gambar tersebut dibuka di komputer lain, ada beberapa font yang tidak dimiliki komputer tersebut, sehingga font yang anda gunakan untuk menuliskan teks tidak akan dapat ditampilkan. Untuk menghindari hal ini, pilihlah objek-objek teks yang dibuat menggunakan font yang jarang ada, kemudian lakukan 'Convert to Curve'. Objek teks anda akan menjadi kurva. Kekurangan dari cara ini adalah teks anda tidak dapat diedit kembali. Cara lain adalah dengan mencontreng pilihan 'Embed TrueType Fonts' saat melakukan penyimpanan pertama kali. Dengan cara kedua ini teks masih tetap dapat diedit, tetapi ukuran file akan menjadi lebih besar karena memuat pula seluruh font yang digunakan.

Edit dua objek atau lebih

Jika anda memiliki dua atau lebih objek kurva yang perlu di edit dengan penggabungan atau melakukan potongan pada objek tersebut yang bersinggungan maka kita perlu kita gunakan combine tol bar



Dalam tool bar ini juga terdapat tool lain yaitu ;

1. Weld yaitu mengcombine 1 atau lebih menjadi satu objek dengan satu fil dan satu outline
2. Trim yaitu memotong sbagian dari satu objek oleh objek yang lain
3. Intersect yaitu menghasilkan objek lain dari overleaping dua objek atau lebih
4. Simplify yaitu melakkukan trim pada objek dan hasilnya menjadi bagi dari objek itu
5. Front minus back yaitu objek yang di depan di kurangi oleh objek yang di belakang
6. Back minus front yaitu objek belakang di kurangi objek depan
7. Create boundary yaitu membuat satu objek dari keliling dua objek atau lebih

BAB II

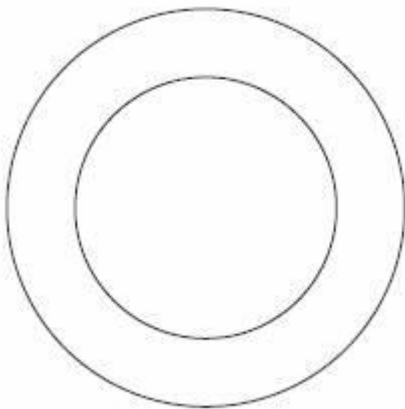
LATIHAN 1

MEMBUAT STEMPEL

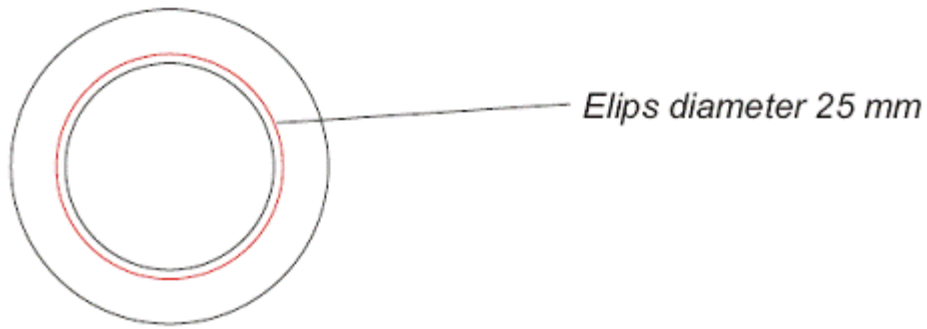
Nah Kali ini saya akan memberikan tips bagaimana membuat [desain stempel](#)
Langkah pertama buat objek berbentuk lingkaran dengan diameter 35 mm



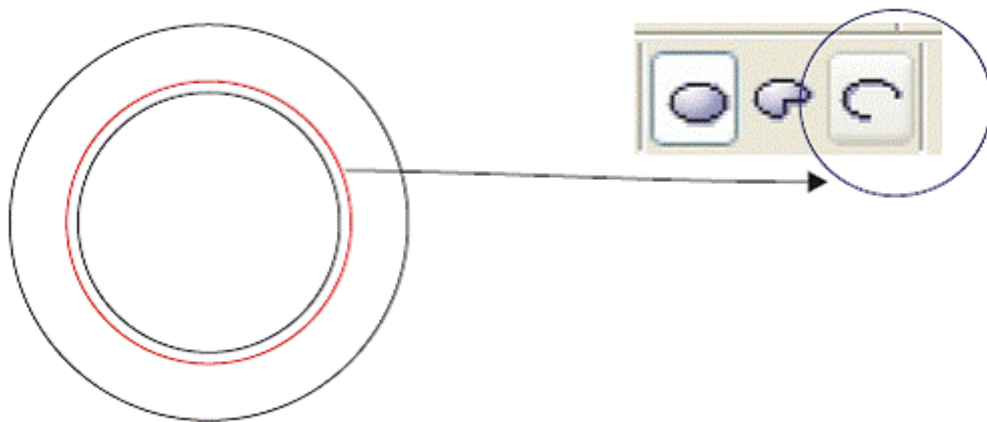
Copy lingkaran tersebut, kemudian ubah langsung diameternya menjadi 23 mm



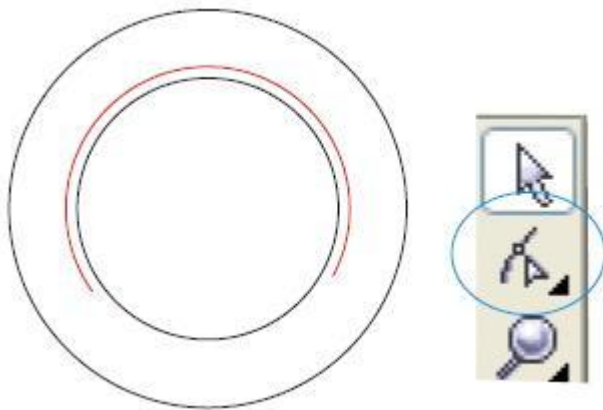
Nah, Sekarang buat guide untuk teksnya, copy lagi bentuk lingkaran yang kecil dan rubah diameternya menjadi 25 mm, beri warna merah, caranya klik kanan pada warna merah pada color palette



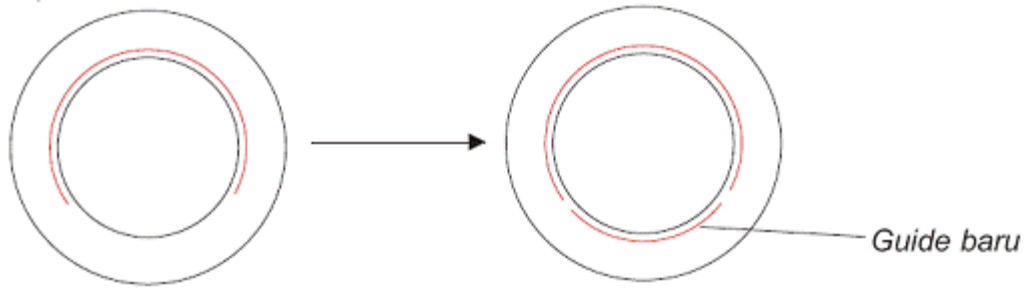
Kini kita hanya butuh 3/4 dari seluruh lingkaran merah, aktifkan lingkaran merah kemudian pada property bar pilih bentuk **Arc**



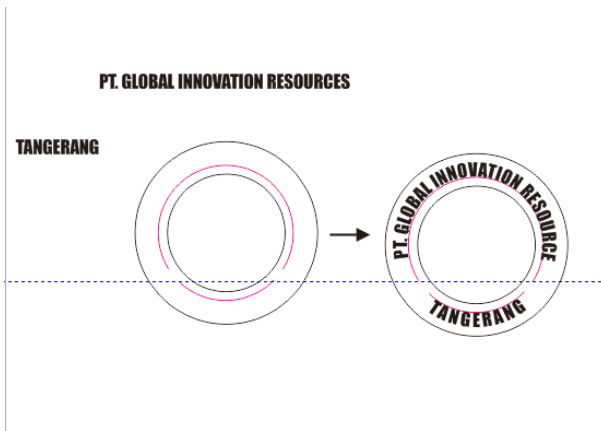
Gunakan Shape Tool untuk menarik sudut dari lingkaran seperti gambar disamping



Buat satu guide untuk tulisan dibawah, dengan mengcopy lingkaran merah, kemudian dengan shape tool tarik sudutnya seperti berikut:



Sekarang Ketik Teks: Pt. GLOBAL INNOVATION RESOURCES, Font yang saya gunakan type: IMPACT: Size: 12
Aktifkan teks tersebut dan klik menu **TEXT >> Fit Text To Path** , Lalu klik lingkaran merah atas



Hilangkan warna merah pada lingkaran guide, dengan cara aktifkan / klik guide tersebut

Beri tanda bintang diantara teks, atau pertebal beberapa point

Hasilnya:



Stempel logo

1. Pertama Buka Corel Lalu buat Stemplenya(saya yakin pasti temen2 udah bisa...) Seperti gambar dibawah ini



Saya wajibkan semua bidang/object pada stempel tersebut haruslah menajdi satu bidang, yg saya maksud disini bukan Group tapi Weld.

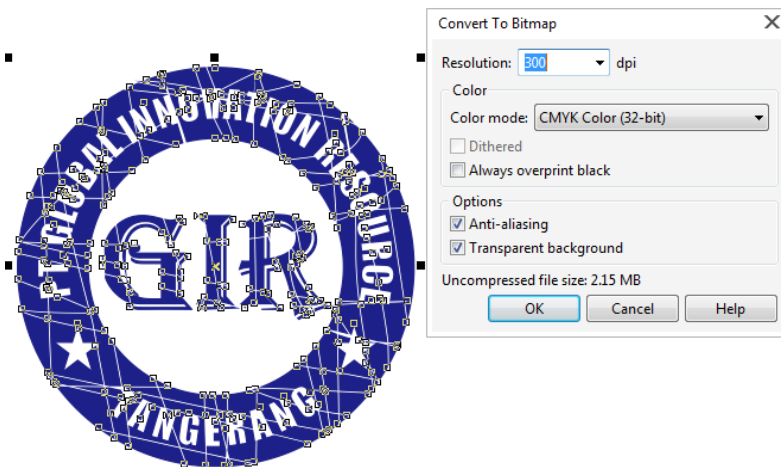
2. Langkah kedua adalah membuat coretan tanpa arah menggunakan Freehand Tool seperti gambar dibawah ini



pada stempel kita tadi lalu Trim-kan setelah itu wujud dari stempel kita tadi akan seperti ini



5. Lalu jadikan bitmap (Bitmaps >> Convert To Bitmap)



Jangan lupa rendahkan resolusinya, 300 dpi mungkin dan jangan sampai lupa mengklik Transparent Background.

6. Atur posisinya dan jadilah stempel kita... seperti ini...



Memang hasilnya tidak maksimal, karena saya hanya mencontohkan saja, mungkin teman-teman nanti bisa lebih maksimal dan bagus..

TUGAS

BUATLAH STEMPEL DENGAN MENGGUNAKAN 2 ATAU LEBIH WARNA

BAB 2

Sessi 2

LATIHAN II

BER MAIN DENGAN TEKS

Perlu diingat bahwa [CorelDRAW](#) adalah program yang diunggulkan dalam memproduksi vector graphic dan semua font adalah vector graphic jadi dengan mudah kita bisa mengubah bentuk-bentuk font dalam corel, jika kita menggunakan Font(untuk diubah) gunakanlah yang simpel jangan terlalu rumit seperti el&font gohtic! Karena memperberat kinerja dari corel itu sendiri.

Ditekankan disini, modul ini untuk memberikan pengetahuan pada anda bagaimana cara mengubah Font dari bentuk normal menjadi abnormal jadi bukan hasil dari Modul ini yang saya tekankan... baiklah tidak perlu panjang lebar omongan basi saya... langsung saja kita mulai

1. First Step seperti biasanya Ctrl+N
2. Buat atau tulis kata sesuka hati dan ubah font-nya seperti gambar dibawah ini

ERVYN

The image shows the word 'ERVYN' rendered in a highly stylized, graffiti-like font. The letters are thick, black, and feature complex, overlapping shapes and sharp angles, characteristic of a 'graffiti' or 'graff' font style.

(Narsis dikit) Sengaja digunakan font GRAFFPITY / GRAFF___ karena terlihat rumit tapi sebenarnya simpel

3. Lalu pisahkan semua font(Break Artistic Text) dengan menekan Ctrl+K pada keyboard



4. Lalu pisahkan semua font(Break Artistic Text) dengan menekan Ctrl+K pada keyboard Sampai kita bisa mewarnainya dengan warna2 berbeda, warna diatas tidak ada pengaruhnya terhadap apa yang kita kerjakan hanya untuk membantu saya menerangkan. Setelah itu seleksi semua huruf dan Convert To Curve atau Ctrl+Q(saya akan sering menggunakan Shortcut disetiap modul saya, maka dari itu dimohon untuk membaca penjelasan tentang shortcut keys corel).

5. Setelah itu ubahlah ukuran Font atau letaknya, font paling depan dan belakang usahakan sama agar tidak terlalu mencolok, lebih spesifiknya ada dalam gambar dibawah (akhirnya punya kata laen...)



5. Setelah itu mari kita ubah bentuk font satu per satu, kita mulai dari huruf pertama, klik Shape Tool lalu klik pada font dan akan terlihat node-node pada outline font tadi, jika harus ditampilkan gambarnya adalah sebagai berikut



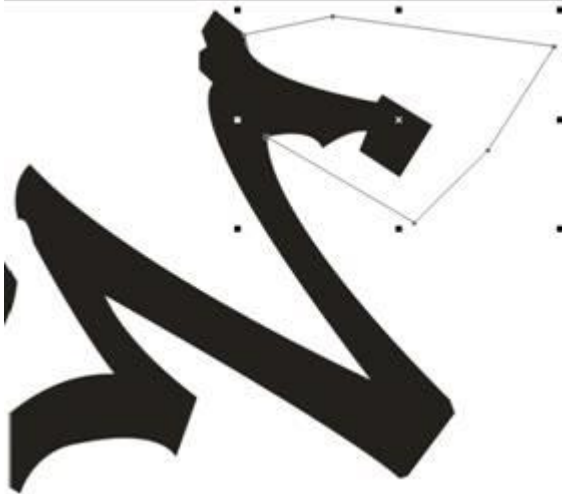
Delete semua Node pada object ditengah huruf(gambar anak panah) sehingga hilang objectnya seperti pada gambar dibawah ini(lagi....)



lakukan langkah diatas pada semua object ditengah-tengah huruf tadi sampai seperti ini



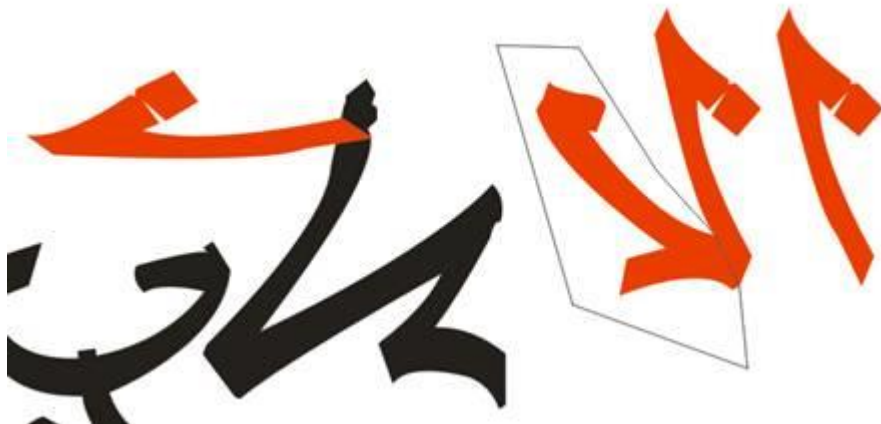
6. Kita potong bagian-bagian yang dirasa tidak penting, langkahnya sebagai berikut :



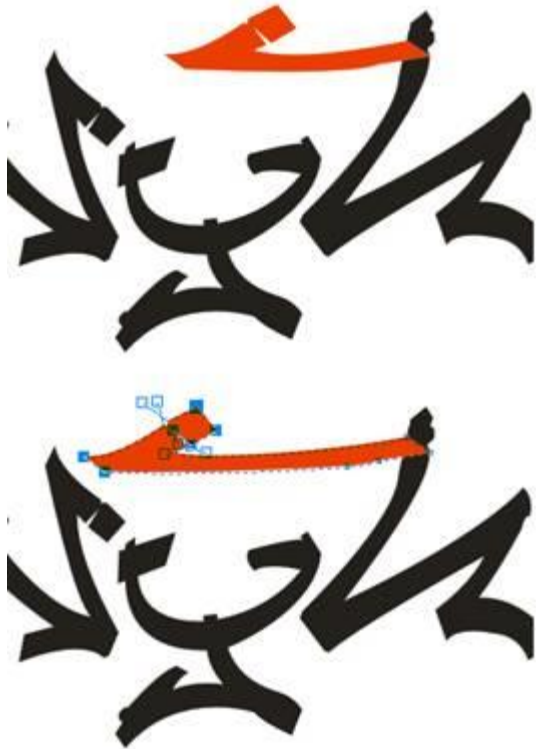
Klik Beizer Tool untuk membuat object seperti gambar diatas, lalu tekan Shift dan klik pada huruf N lalu klik Trim dan terpotonglah huruf N tadi seperti gambar dibawah ini



Dan balik huruf N tadi, itu tadi cara memotong yang susah, lebih mudah dengan shape tool menurut saya, setelah itu kita akan membangun satu font dari potongan font lain, misalkan potongan huruf V untuk ditambahkan pada huruf N, cara memotong sudah kita pelajari jadi langsung saja potong huruf V seperti gambar dibawah ini



Kita pun bisa memperpanjang object merah itu dengan Shape Tool, caranya seleksi Node yang diperlukan untuk memperpanjang, lihat gambar dibawah

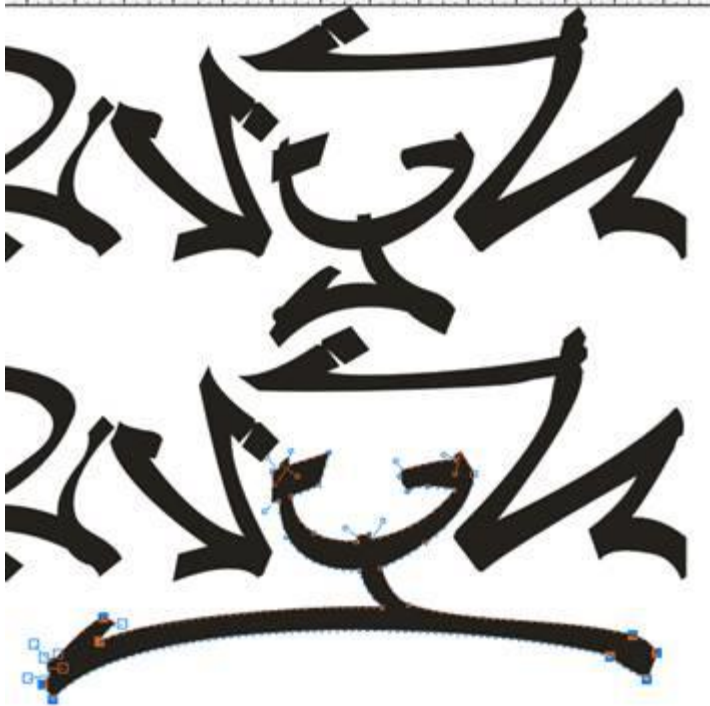


Setelah itu(lagi) tekan Space Bar agar kembali ke Pick Tool, lalu klik object merah dan lalu tekan Shift+klik huruf N lalu klik Weld

7. Langkah-langkah diatas dirasa cukup untuk mengubah bentuk Font, tapi akan saya teruskan modul ini, tambahkan lagi potongan huruf V dari sisi yang lain pada huruf R



Langkahnya seperti pada huruf N tadi, lalu kita panjangkan huruf Y dengan Shape Tool lagi



Kita bisa membenahi Curve-nya(lengkungan) dengan Shape tool

8. Lalu seleksi semua huruf dan Weld-kan (Satukan dengan Weld Tool) tinggal kita per manis dengan tambahan-tambahan yang kita mau, seperti menambahkan Contour (Effect > Contour) pada tulisan tadi seperti dibawah ini, kita andalkan imajinasi kita sendiri ya...



Dibawah ini juga, tapi keliatan g ya????



Kalau g kliatan neh dikasih versi vector biasa



LATIHAN III

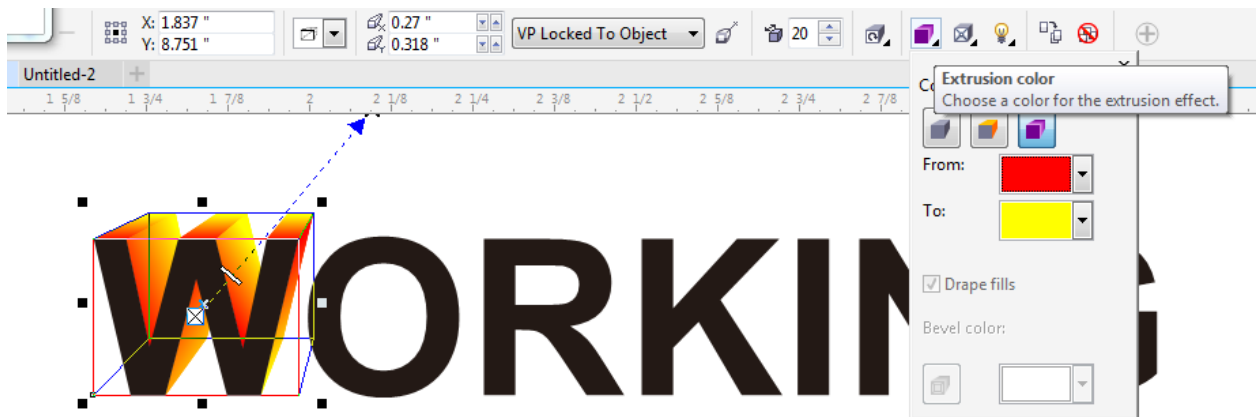
Modifikasi huruf dengan efek 3 Dimensi

Kita juga dapat melakukan modifikasi huruf dengan efek 3 dimensi dengan berbagai cara yaitu diantaranya dengan menggunakan fitur perspektif atau dengan menggunakan fitur yang ada pada bitmap.

Contoh modifikasi dengan menggunakan fitur perspektif :

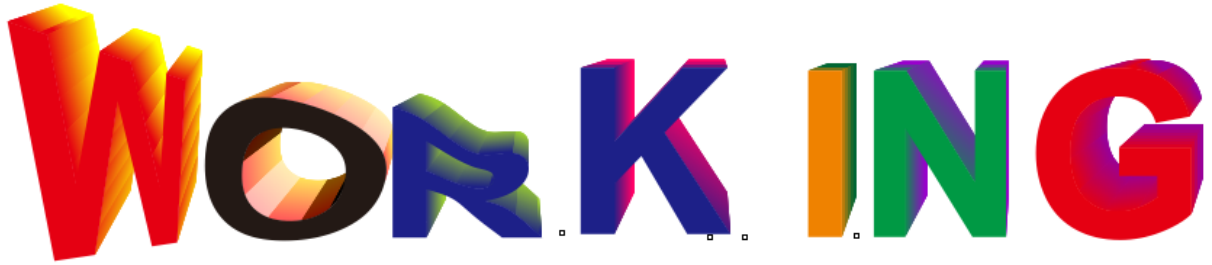
1. Langkah awal kita buka program corel draw dan buat file baru (langkah ini tentunya temen-temen dah paham jadi gak perlu dijelasin lagi)
2. Pilih font tool dalam toolbar untuk membuat teks. Klik sekali pada lembar kerja dengan maksud untuk menghasilkan teks dengan format artistic dan ketik WORKING

3. Lakukan break part terhadap teks yang sudah ditulis agar terpisah dan dapat di edit satu persatu dengan mengklik object, klik break apart atau Ctrl + K
4. Langkah selanjutnya klik extrude pada tool bar lakukan setting warna pada extrusion color



5. Lakukan pada huruf berikutnya dengan cara yang sama setelah itu lakukan add perspektif

Lakukan terus untuk teks berikutnya



LATIHAN IV

Sessi 3

EFEK CLIP

Kali ini kita akan coba membuat suatu efek tulisan dengan Coreldraw dengan nama efek clip....

Berikut langkah – langkah nya :

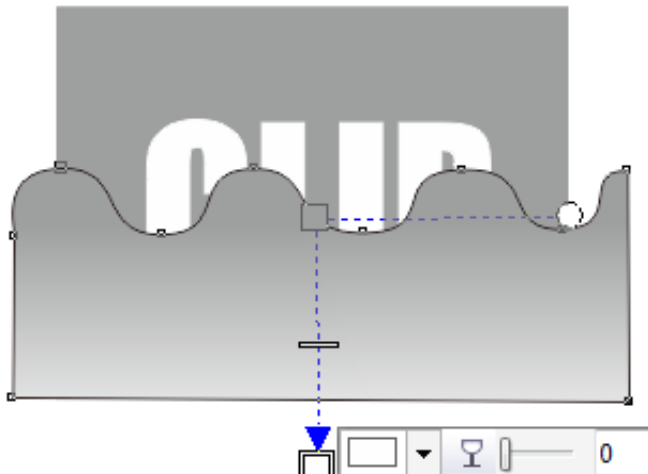
1. buat background kotak misalnya abu-abu.
2. buat text 'CLIP' dengan font **arial black**

Mulai bekerja :

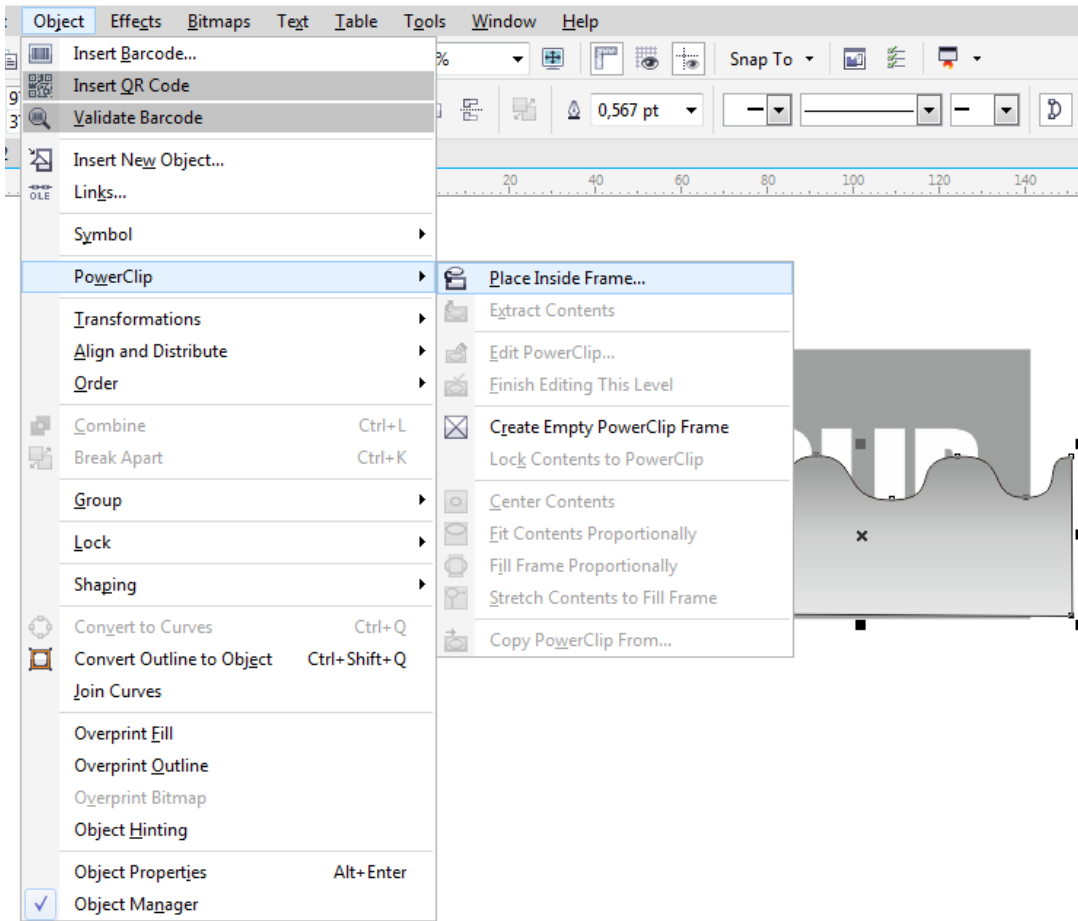
1. buat kurva tertutup, dengan pen tool, lalu isi warna atau fill dengan hitam



2. kurva tertutup di beri warna gradiasi hitam ke putih dengan tool interactive fill tool. Drag seperti pada gambar berikut



3. rencananya kita akan menggunakan POWER CLIP untuk memasukan kurva kedalam text 'CLIP'



6. Dengan cara seperti sebelumnya anda tentu bisa membuat gradiasi hitam putih Untuk text 'CLIP' sehingga tampil sebagai berikut.



7. Agar lebih terasa perbedaannya dengan background, buat outline putih pada text 'CLIP' sebagai berikut



“ EFFECT CLIP ”

LATIHAN V

MEMBUAT PETA EFFECT 3D

Nah setelah effect kita akan pelajari bagaimana cara membuat text effect 3D.

MEMBUAT PETA 3D

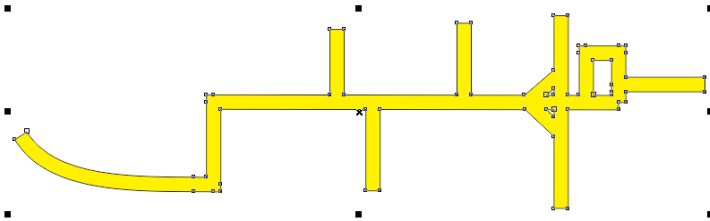
Dalam Kartu undangan, peta merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Terkadang perusahaan percetakan menawarkannya dalam sebuah paket ,termasuk didalamnya kartu undangan, kartu ucapan terima kasih, peta lokasi, plastik, cinderamata, buku tamu, dll.

Pada modul kali ini, akan dibuat peta 3 D, tool-tool yang digunakan antara lain pen tool, text tool, Rectangle tool, sedangkan fasilitas yang digunakan ialah weld dan add perspective.

Langkah - Langkahnya:

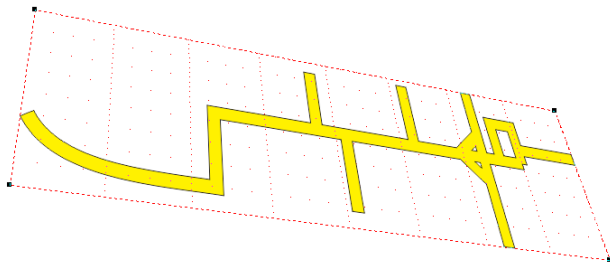
1. Langkah pertama yang harus selalu dilakukan sebelum membuat gambar adalah menetapkan areal gambar, di sini dibuat dalam ukuran 90 x 145 mm, buat kotak sebagai guideline.
2. Pilih pen tool, buat alur jalan dengan cara klik pertama untuk menentukan titik awal dan geser mouse ke arah yang diinginkan lalu klik untuk menentukan titik akhir, dimana antara titik pertama dan ke dua ada garis yang menghubungkannya. Untuk membuat jalan lengkung : klik geser mouse klik tahan dan geser mouse untuk membuat lengkung

3. Jika sudah selesai, pilih Edit > Select All (Ctr A) tekan F12 untuk mengatur property garis, beri ketebalan garis = 4 pt. Selanjutnya pilih menu Arrange > Convert to objek (shift+Ctrl Q) untuk membuat garis menjadi kurva. Atur warna pada Color Pallet garis = hitam, fill = kuning.

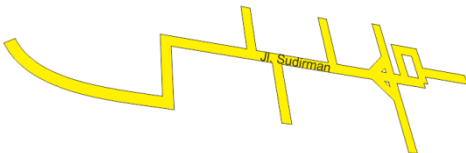


4. Selanjutnya bentuk objek tadi menjadi 3 D, caranya aktifkan objek, pilih menu **Effects > Add Perspective**

5. Pilih ujung handle, sehingga kursor akan berubah menjadi tanda (+), klik – tahan – tarik handle untuk membuat perspektif. Hentikan jika kita sudah mendapatkan bentuk yang kita inginkan.



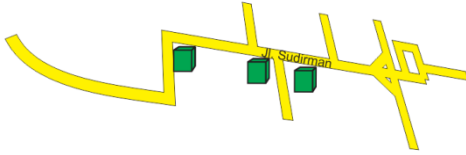
6. Buat text untuk menamai jalan, simpan di tempat yang diinginkan.



8. Untuk membuat gambar gedung, gunakan Rectangle tool, buat objek segiempat, beri warna, ubahlah segiempat tadi menjadi 3D, klik Interactive Extrude, klik gambar tahan dan tarik garisnya sehingga membentuk objek 3D, Untuk Lebih jelasnya hal ini juga berhubungan dengan (baca: [Mudahnya Tulisan 3d dengan Coreldraw](#)), sesuaikan dengan perspektif yang kita buat.

9. Selain bentuk segiempat, bisa pula bentuk segitiga, polygon atau gambar rumah.

Hasilnya kira - kira seperti ini:



LATIHAN VI

SESSI 4

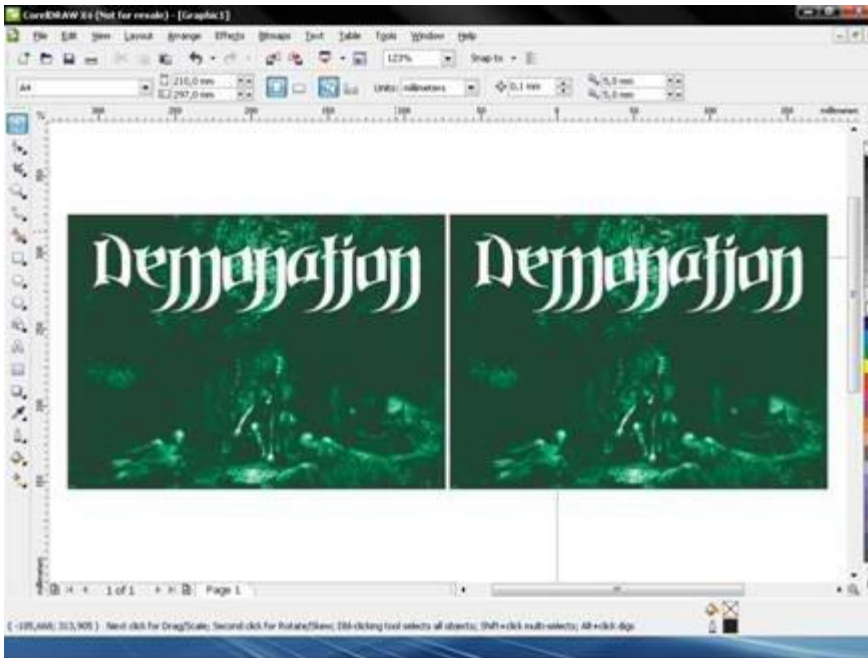
INVISIBLE TEKS WITH DROP SHADOW

LANGKAH - LANGKAHNYA:

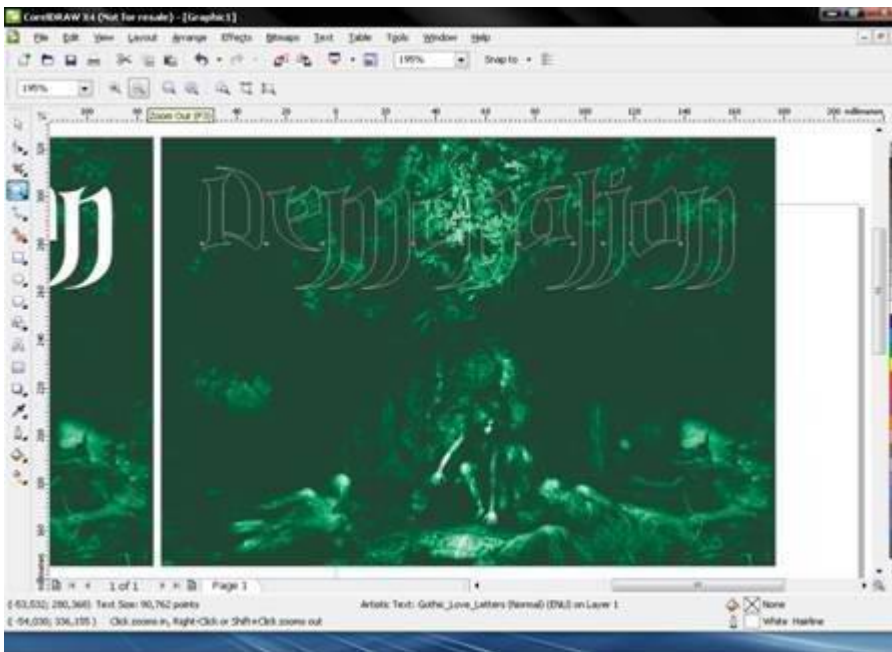
1. First step yang pasti buka [Corel](#), lalu Ctrl+N buat new blank page...
2. Ok pasti semua udah pada bisa impor image kan?
3. Langkah berikutnya kita buat text sesuka hati deh!! misalnya "Demonation" seperti gambar dibawah ini, warnai putih agar terlihat jelas(sebenarnya gak ngaruh banyak :D)



4. Copy image beserta text diatas tadi menjadi dua seperti gambar dibawah ini



5. Lalu transparankan text yang berada pada image kanan dengan mengklik color box paling atas diatas warna hitam (saya yakin anda semua sudah tau..hehe..) lalu klik kanan pada warna merah dan text tersebut akan terlihat outline-nya saja seperti berikut
Hasil sementara:

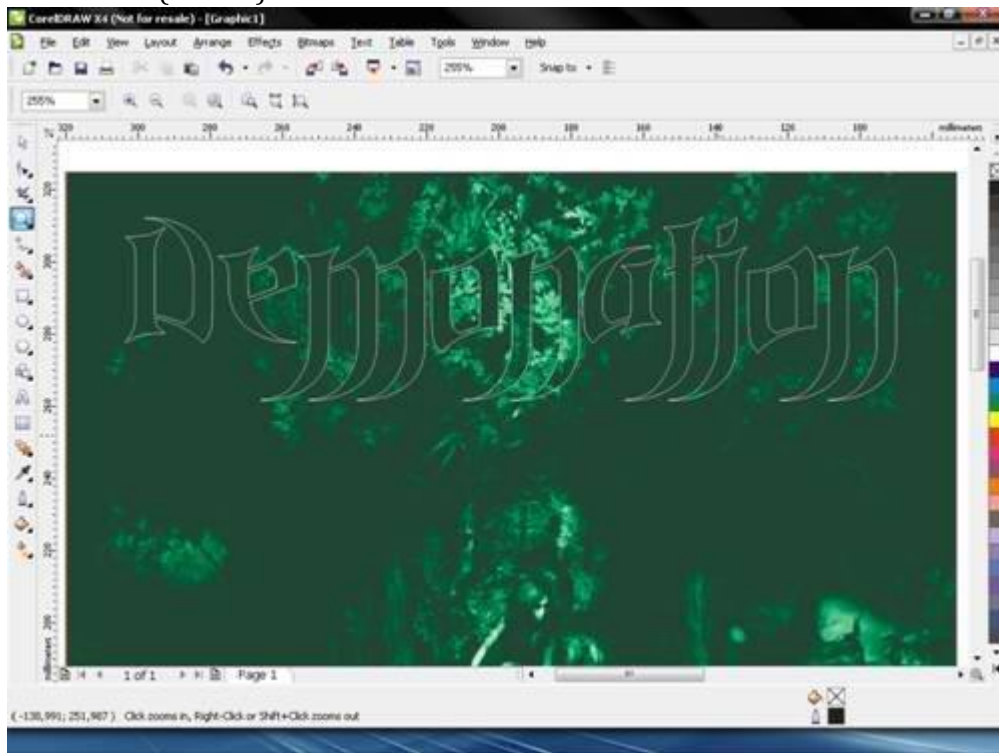


6. Setelah itu group-kan(Ctrl+G) image dan text (sebelah kanan) tersebut

7. Seleksi image kanan tadi lalu klik **Effect > Power Clip > Place Inside Container...**

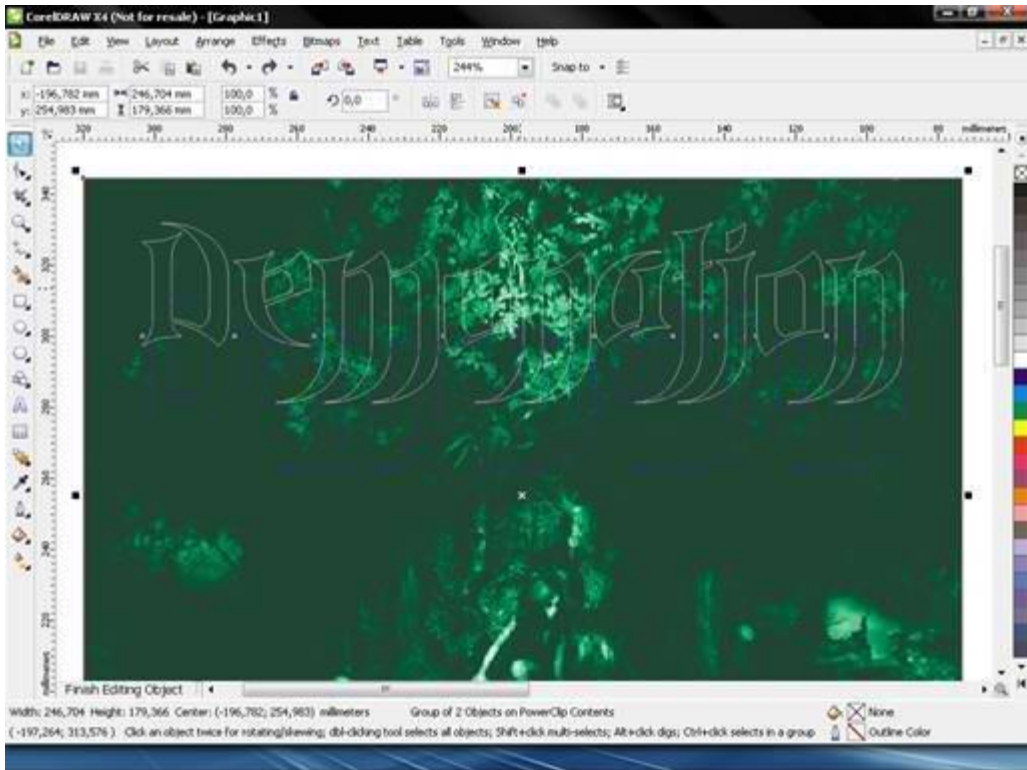
8. Lalu klik-kan tanda panah besar itu pada text bagian kiri dan alu terciptalah gambar seperti

dibawah ini (halah...)

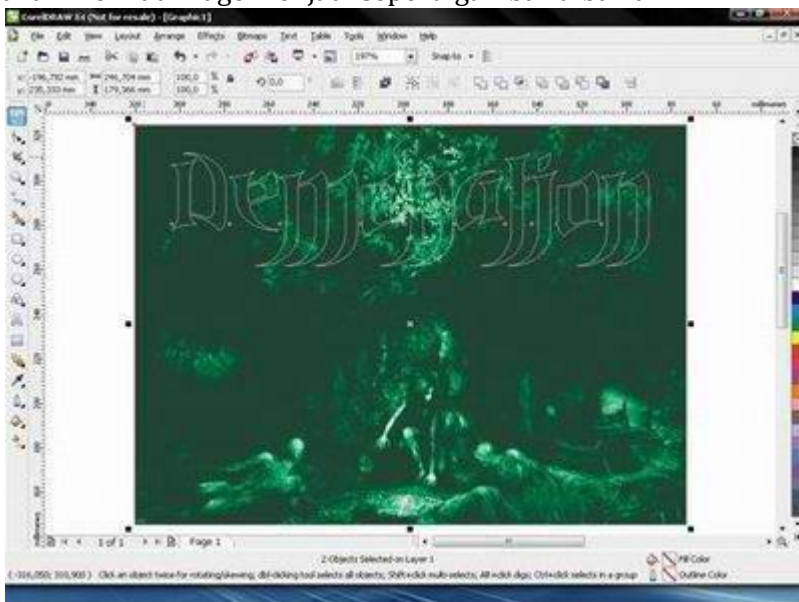


9. Setelah itu tekan tombol Ctrl pada keyboard kalian dan klik tex tersebut, maka contents didalamnya akan terlihat

10. Nhah... Disana akan terlihat contents yang kita masukan tadi, tinggal kita mengepaskan text pada gambar tersebut dengan text yang berada diluar seperti pada gambar dibawah ini.(Terlihat gak ya?..)

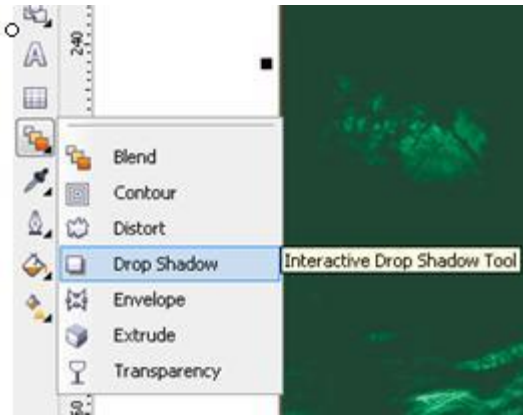


11. Setelah kira-kira pas, Ungroup-kan(Ctrl+U) image tersebut dan Del textnya, lalu tekan tombol Ctrl lagi dan klik diluar object maka kalian akan berada diluar contents tadi, dan kalian akan melihat image menjadi seperti gambar dibawah ini

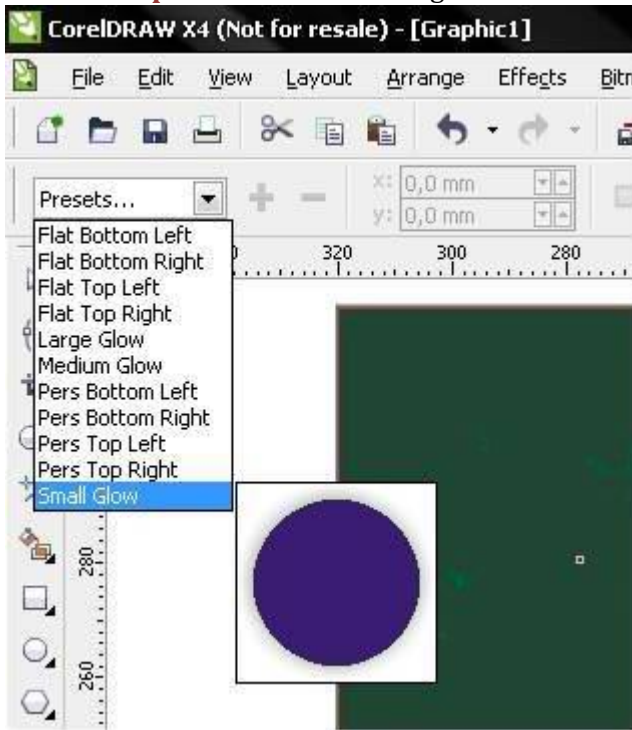


12. Selanjutnya, seleksi text tersebut lalu klik kanan pada warna transparan di color box, dan text itu seperti tidak kelihatan, sekarang tinggal menambah Drop Shadow-nya

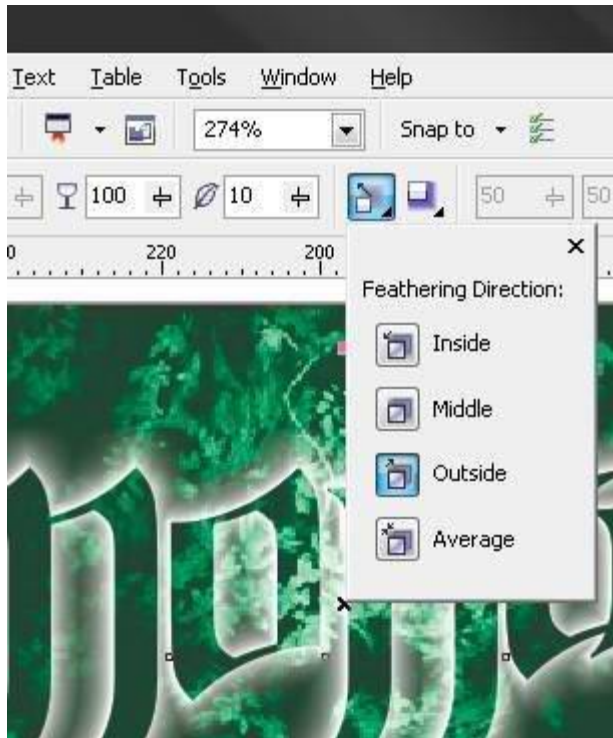
13. Seleksi text tersebut lalu klik pada tool bar **Blend Tool > Drop Shadow**



14. Lalu di atas akan muncul **Property Bar : Interactive Drop Shadow** lalu di submenu yang bertuliskan **preset...** Gantilah dengan **Small Glow**

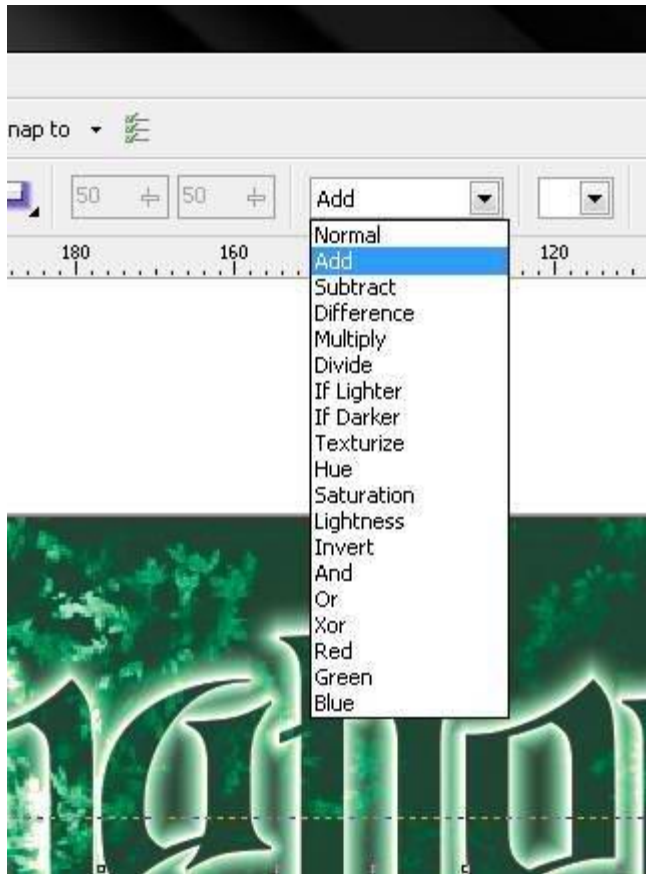


Seperti gambar diatas, setelah itu ubahlah Opacity-nya menjadi 100 dan Feathering-nya 10 dan lalu ubah Feathering Direction-nya menjadi Outside seperti gambar dibawah ini



Setelah itu text akan terlihat jelas...

15. Nah agar menjadi lebih keren Ubah **Transparency Operation**-nya dari **Normal** menjadi **Add** seperti gambar dibawah ini



Udah deh...

17. Langsung saja Export (Ctrl+E) jadi JPG bitmap, urusan Export mengexport kalau ada yang belum tau dapat ditanyakan kepada Administrator atau penulis lain atau saya sendiri (hehehe...)

Hasilnya:



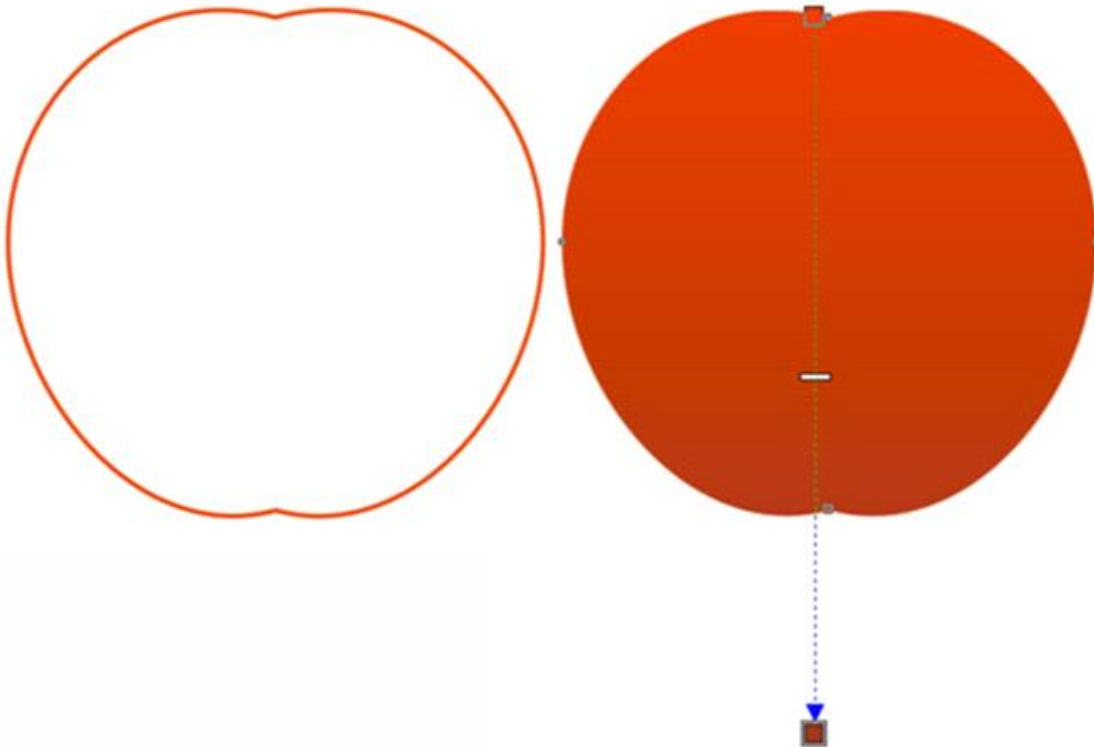
LATIHAN VII

SESSI IV

saya mencoba untuk memberikan sedikit pengetahuan tentang penggunaan **Mesh Fill Tool** dan **Interactive Blend Tool** dengan **menggunakan proses pembuatan gambar Apel sebagai buah percobaan...**

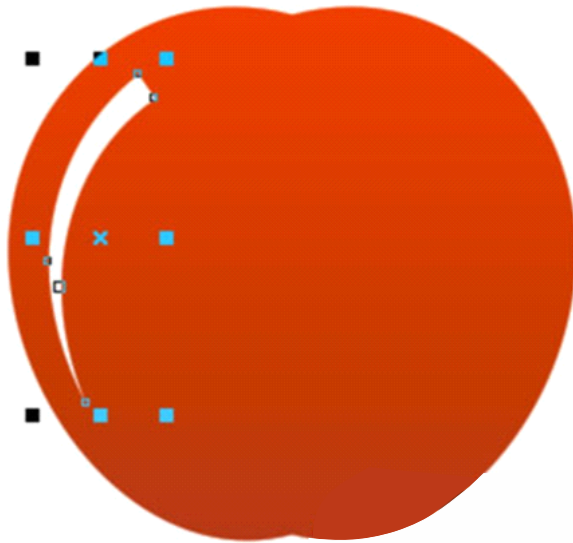
Here we go...

1. Tentunya Corel telah terbuka dan new document telah terbuat, lalu buatlah objek seperti gambar di bawah ini.



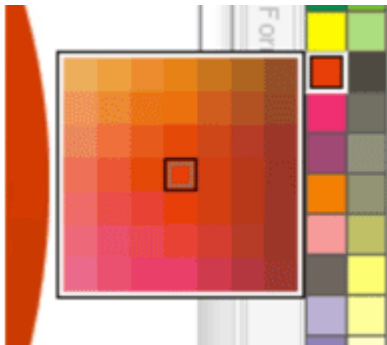
Warnai dengan Interactive Fill Tool, merah dan merah hati, kalau pun mau warna hijau ya warnailah hijau muda dan hijau tua, karena di sini saya menggunakan warna merah jadi saya akan terus menggunakan warna merah ini.

2. Ok, setidaknya kita sudah memiliki APEL yang lumayanlah, kemudian buatlah object seperti di bawah ini :

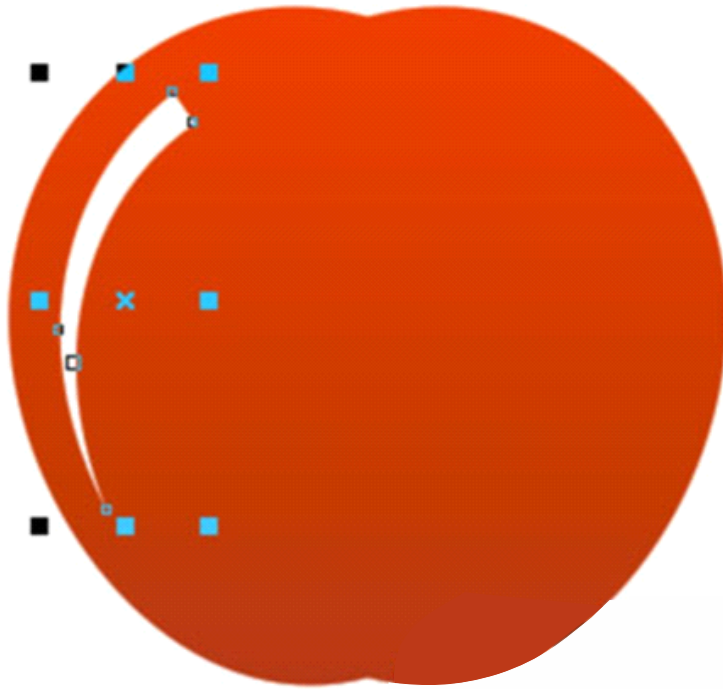


V

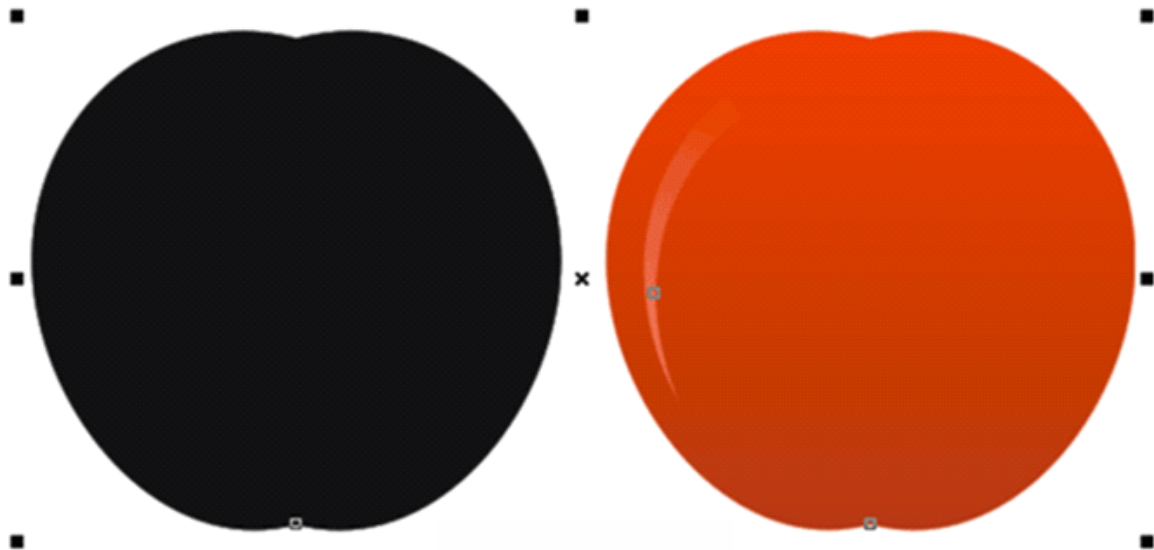
Untuk memberikan kesan bahwa itu melengkung, hahaha... Lalu warnai objek tersebut dengan menggunakan merah muda sekali, klik dan tahan pada Color Palette warna maka akan keluar New Palette Windows seperti gambar di bawah ini.



Pilih yang paling muda. Kemudian dengan menggunakan Interactive Transparency Tool, transparansikan bagian atas objek tadi seperti pada gambar di bawah ini.



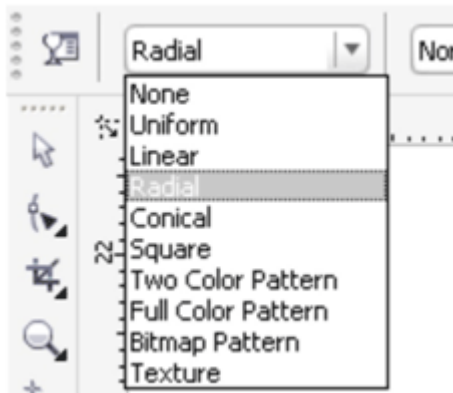
3. Setelah langkah di atas, copy objek apel kemudian warnai merah tua banget atau agar lebih mudah, warnai saja hitam.



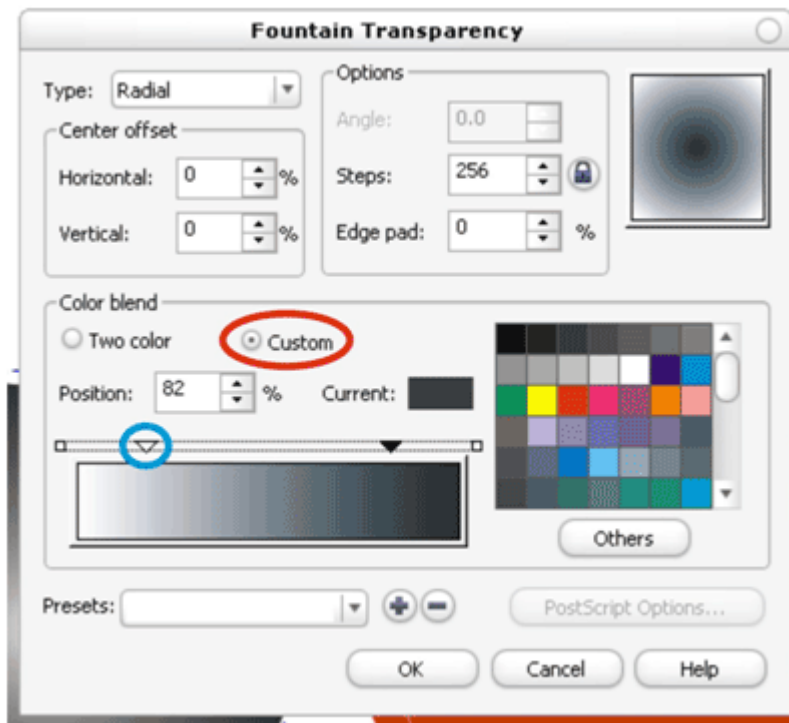
Kemudian klik Interactive Transparency Tool, ubah Transparency Type ke Radial

Kemudian klik pada Icon Edit Transparency yang berada di sebelah kiri Transparency Type tadi,

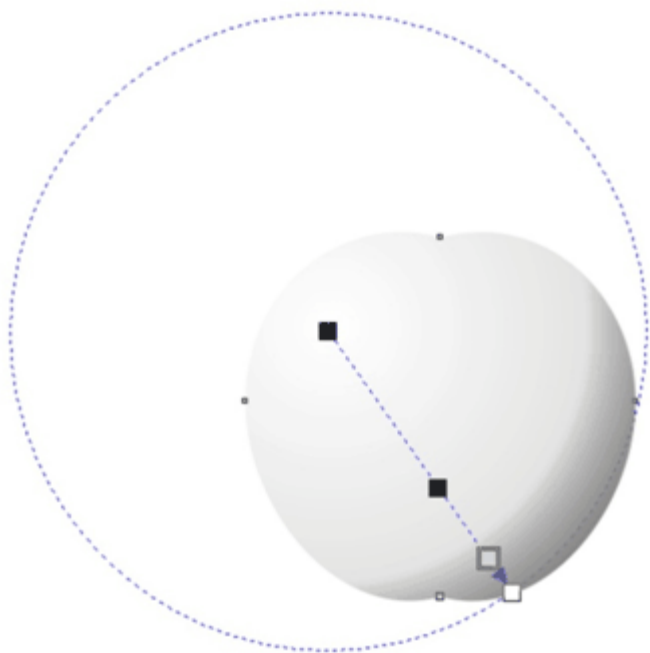
setelah di klik tentunya akan muncul jendela baru seperti gambar di bawah ini



Kemudian klik pada Icon Edit Transperancy yang berada di sebelah kiri Transperancy Type tadi, setelah di klik tentunya akan muncul jendela baru seperti gambar di bawah ini :



Pilih Custom seperti yang saya lingkari merah pada gambar di atas, lalu klik dua kali pada Fountain preview untuk membuat node seperti yang saya lingkari biru pada gambar di atas, lalu kembali ke objek, ubah posisi Transperancynya seperti pada gambar di bawah ini



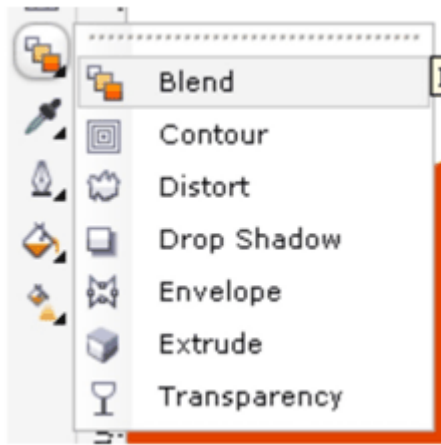
Kemudian centerkan pada objek apel sebelumnya.



4. Selesai? Belum ladies and gentleman.... Masih terlalu jauh untuk berhenti... Sekarang buatlah dua objek oval seperti pada gambar di bawah ini.



Besar kecil seperti gambar di atas, letakkan sama persis seperti gambar di atas, warnai oval besar dengan warna yang sama dengan warna apel, merah. Warnai objek oval kecil dengan merah tua, setua-tuanya. Lalu klik Interactive Blend Tool



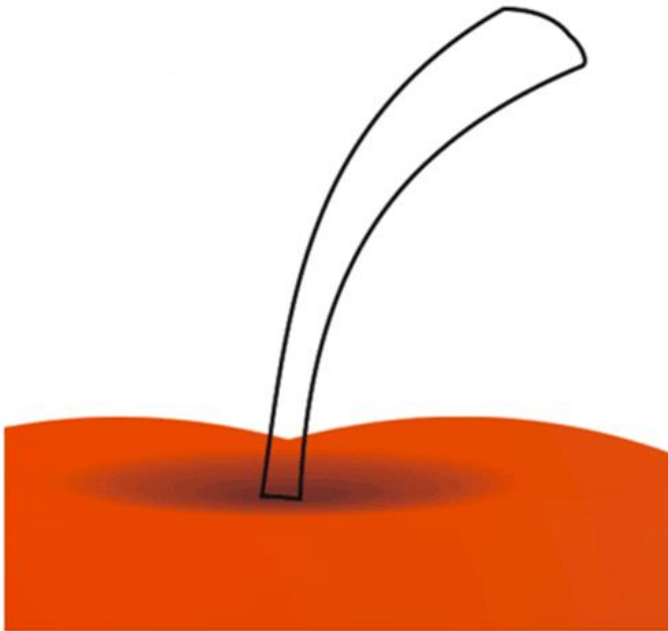
Kemudian klik Objek Oval Kecil lalu tarik sampai snap ke objek oval besar, jika benar, maka jadinya akan seperti gambar di bawah ini.



Lalu letakkan objek yang telah kita blend ini di atas apel, seperti pada gambar di bawah ini.



5. Kemudian kita akan membuat rantingnya. Buatlah objek seperti gambar di bawah ini.



Dengan menggunakan Bezier Tool atau FreeHand Tool, tergantung kebiasaan saja. Lalu warnai Merah Tua seperti warna Objek Oval Kecil tadi sehingga terlihat seperti tidak berpotongan atau menyatu.



Seleksi objek tersebut lalu klik **Mesh Fill Tool**



Maka akan terjadi perubahan pada objek tersebut seperti pada gambar di bawah ini.



Lalu seleksi node-node yang berada di kiri objek, lalu berilah warna lebih sedikit terang.



6. Okeee... Sebenarnya sudah jadi **APEL** seperti ini.



Jika ingin menambahkan daun, bisa membuat daun lalu gunakan **Mesh Fill Tool** untuk mewarnainya



Demikian **proses pembuatan Apple**

LATIHAN VIII

Sessi v

MEMBUAT KARTU NAMA

Kali ini penulis ingin berbagi tips untuk membuat desain [kartu nama](#) simpel tapi mempunyai nilai tinggi...*_-
buat dengan nama masing masing

Menarik bukan? Begini Langkah-langkahnya:

1. Buka Coreldraw - New - Buatlah kotak menggunakan **Rectangle Tool** dengan ukuran 9 x 5,5 cm (salah satu ukuran standart kartu nama)

KOTAK DENGAN UKURAN 9 CM X 5,5 CM

2. Klik pada objek kotak menggunakan **Pen Tool** kemudian perhatikan properti bar diatas, Pada propertis Corner Roundness ganti 0 menjadi 5 yang bertujuan agar sisi pojok pada kotak agar lebih melengkung...

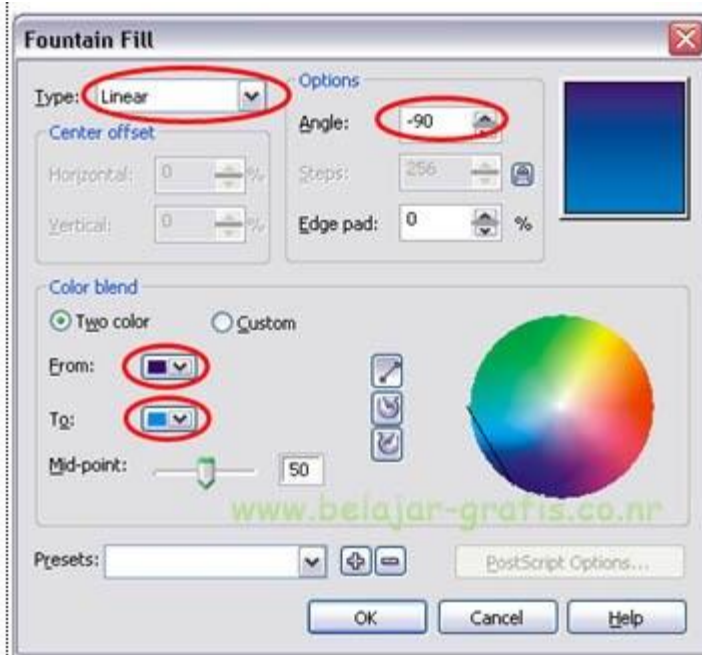


PROPERTIES PEN TOOL

3. Klik Fill Tool - Pilih Fountain Fill Dialog (menberikan warna gradient pada objek)



Setelah itu Muncul Panel seperti berikut:



PENGATURAN FOUNTAIN FILL

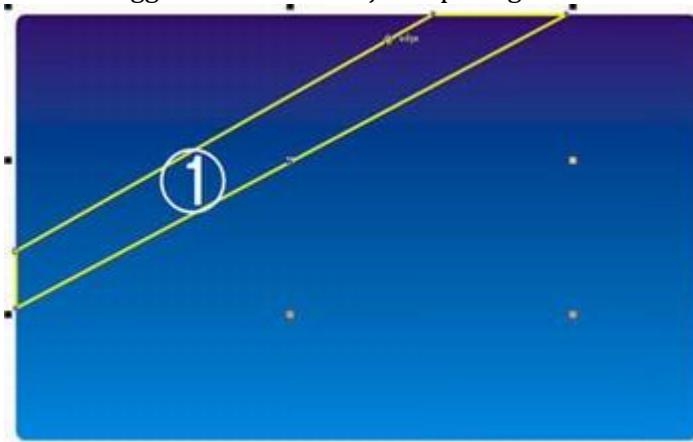
Ganti beberapa propertis yang diberi tanda diatas :

- Type : Gradient
- Angle : -90
- From : Blue
- To : Cyan
- Tekan tombol OK

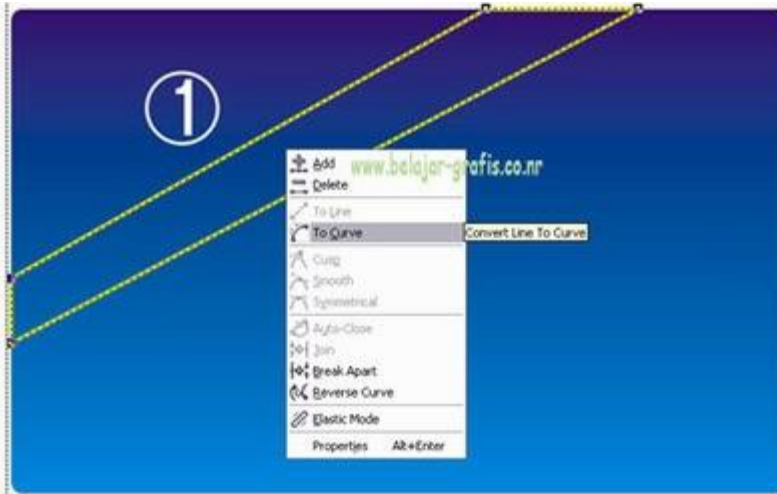
4. Buatlah persegi panjang (kotak dengan garis kuning) dengan menggunakan **BEZIER TOOL**,



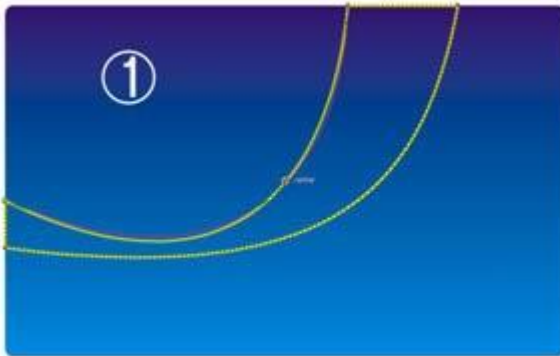
Sehingga membentuk objek seperti gambar dibawah ini:



5. Klik Pada **SHAPE TOOL**  kemudian **Blok Objek (1)** > **KLIK KANAN - TO CURVE** (agar garis tersebut dapat dilengkungkan)



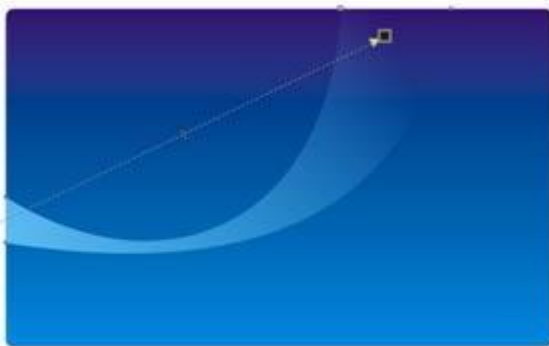
6. **Tarik** Garis **Lurus** tersebut hingga melengkung sesuai dengan keinginan anda



Beri warna pada objek tersebut sesuai keinginan anda kemudian...

7. Pilih **INTERACTIVE TRANSPARENCY TOOL** untuk memberikan efek transparan pada objek (1)

8. Klik pada Objek 1 kemudian **Tarik Garis** hingga membentuk transparansi objek seperti dibawah ini:



9. Kemudian buat 2 garis Lurus menggunakan **BEZIER TOOL** seperti gambar dibawah dan ulang efek seperti langkah di atas..



10. Terakhir tambahkan Teks sesuai dengan apa yang ingin anda isikan dalam kartu nama tersebut..hingga menjadi kartu nama yang simpel tp bermutu..

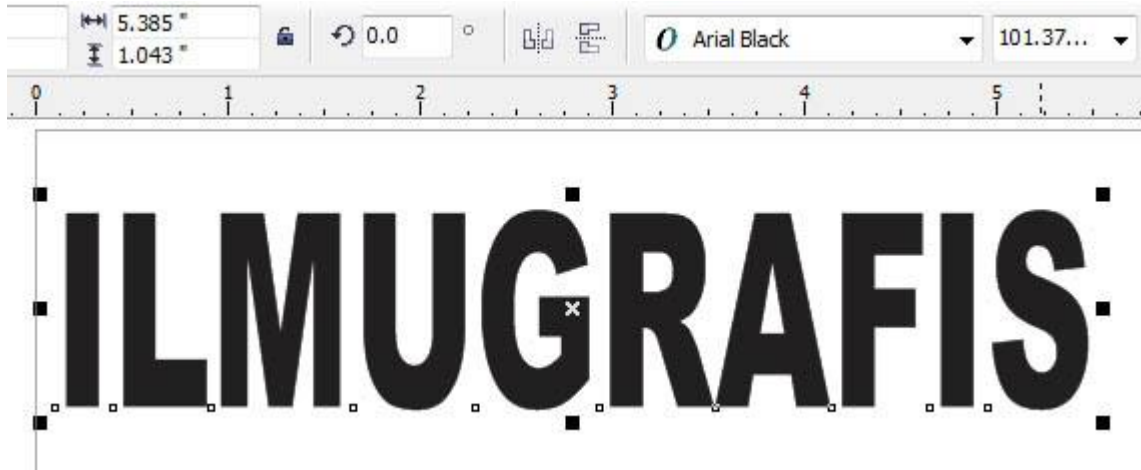
Ini adalah salah satu contoh, namun Anda bisa berimprovisasi sendiri:

kali ini kita akan membuat tulisan dengan efek Artistik media, sama halnya dengan [brush pada photoshop](#) maka di Coreldraw kita bisa menggunakan fitur ini untuk menciptakan efek artistik. Ok mari kita berlatih membuat teks dengan [efek artistik media](#)

Langkah - langkahnya:

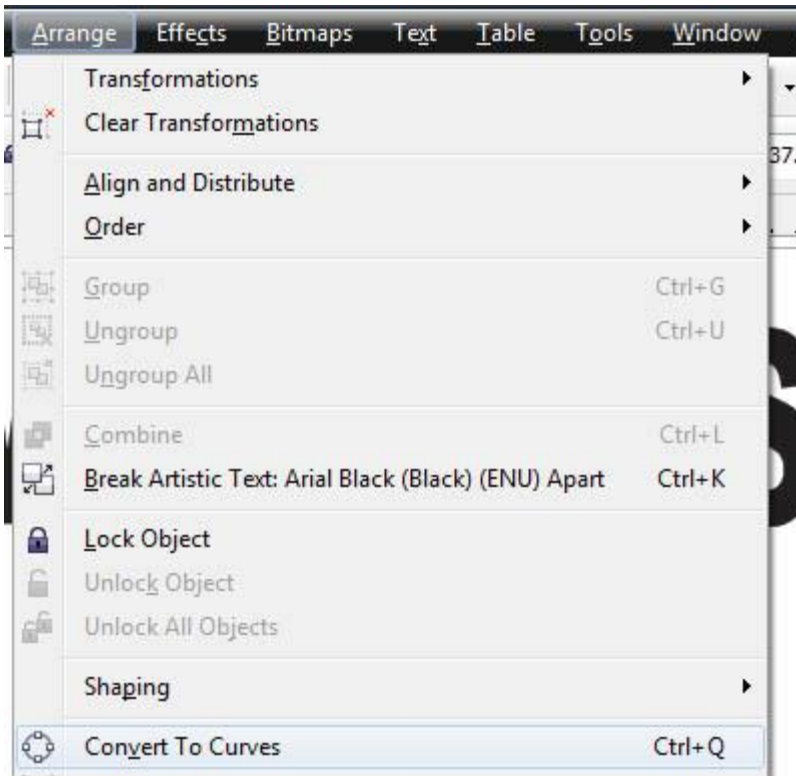
1. Buka Coreldraw, buat dokumen baru (ctrl + N)

2. Gunakan Teks Tool (Shortcut **Tombol F8**), Tulis teks yang akan diberi efek , contoh:

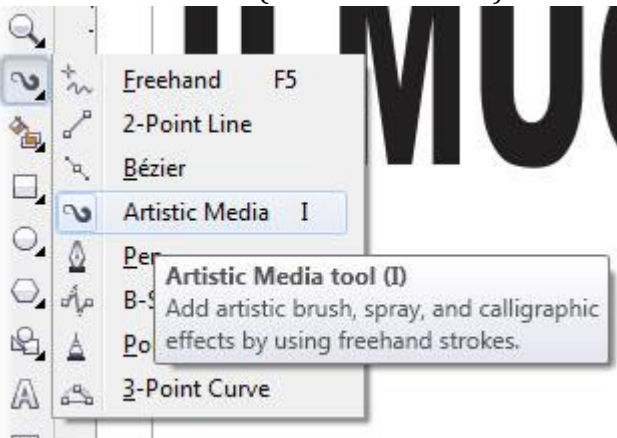


Disini Tulisan menggunakan font Arial Black, anda bisa mencoba type font yang lain kalau mau

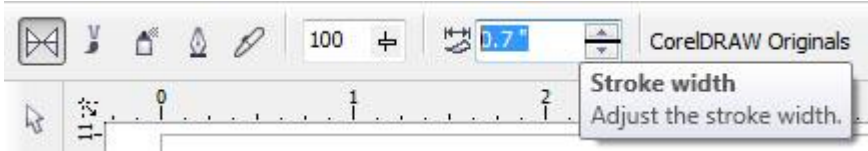
3. Convert tulisan tersebut ke Curve, caranya klik **Arrange >> Convert to Curves**



4. Klik artistik media (shortcut Tombol i)

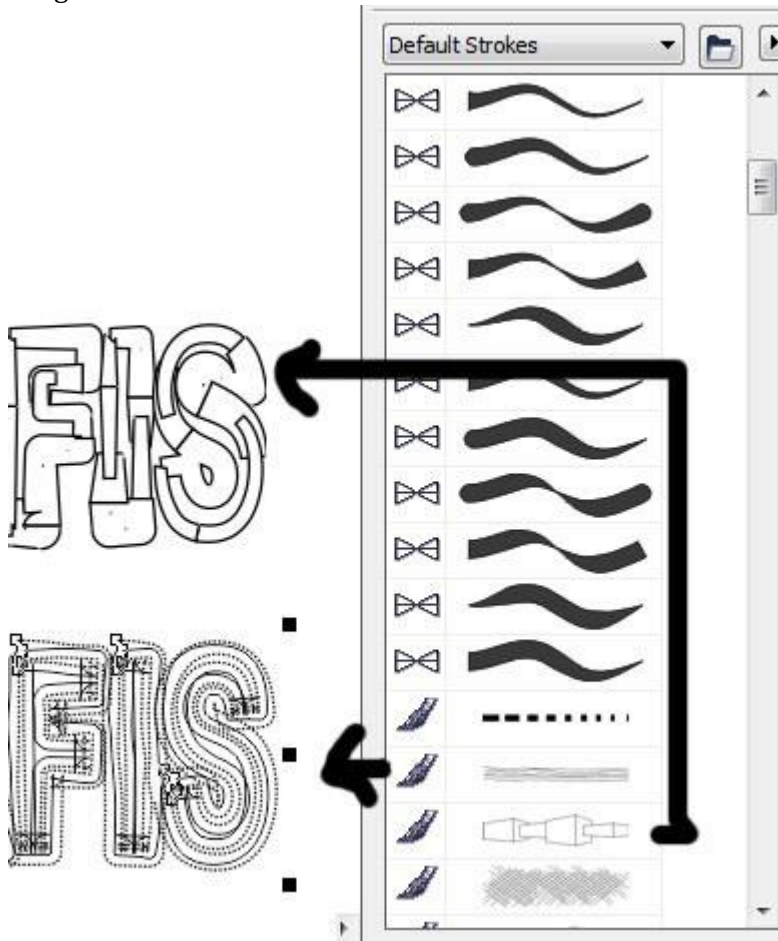


5. isikan Stroke land, berapa saja tp disini saya menggunakan 0.7, jika terlalu besar bisa diturunkan ke 0.1 atau ke 0.2 karena ini sangat berpengaruh pada hasil akhirnya



6. Selanjutnya akan muncul DOCKER **Artistic Media**

Jika DOCKER tidak muncul , pada menu utama klik **Arrange >> Artistik Media**
Pilih salah satu bentuk Artistik media pada daftar dengan cara klik kiri pada bentuk yang diinginkan.



Ok selesai, hasilnya:



[Artistik media](#) ilmugrafis

LATIHAN IX

Sessi VI

[typography sederhana](#) pada wajah atau bentuk lain. Anda tidak harus menggunakan Photo Chairil Anwar, karena bisa diaplikasikan kesemua image, tapi disini saya namakan dengan nama beliau dan karena memang menggunakan potret diri sang pujangga idola saya ini, [Chairil Anwar](#).

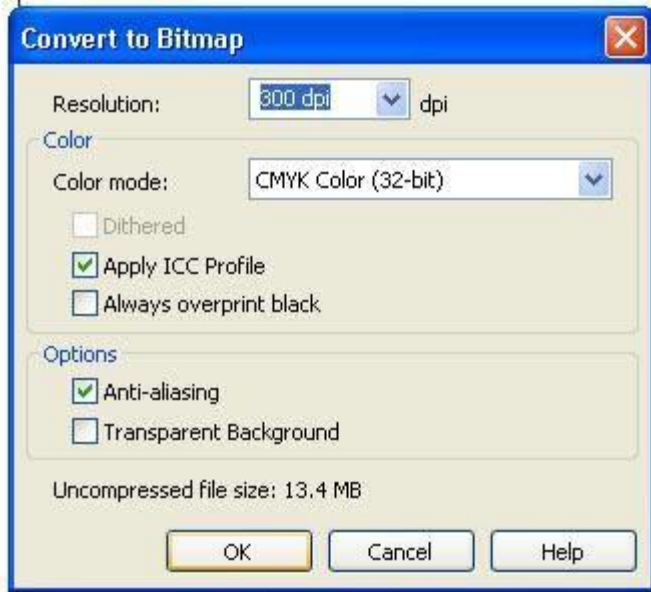
Langkah-langkahnya :

1. Buka corelDRAW lalu buat dokumen baru
2. Import image yang akan digunakan, disini seperti yang saya katakan tadi, saya menggunakan image dibawah ini



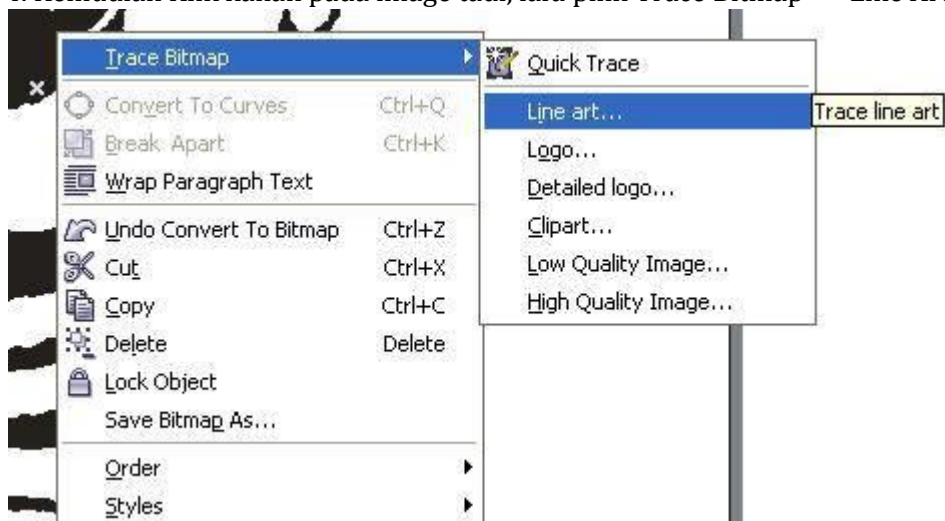
Image diatas bukan lagi image asli yang saya dapatkan di google, tapi sudah melalui tahap edit melalui photoshop, karena image dari google resolusinya sangat kecil, sebenarnya tidak masalah jika imagenya sudah dengan resolusi yang sedikit besar, tidak perlu menggunakan photoshop, langsung saja import ke corel, usahakan image sudah hitam putih seperti diatas, nanti saya buat lagi modul membuat hitam putih seperti diatas.

3. Kemudian Klik Bitmaps >> Convert to Bitmaps, maka akan muncul windows seperti dibawah ini

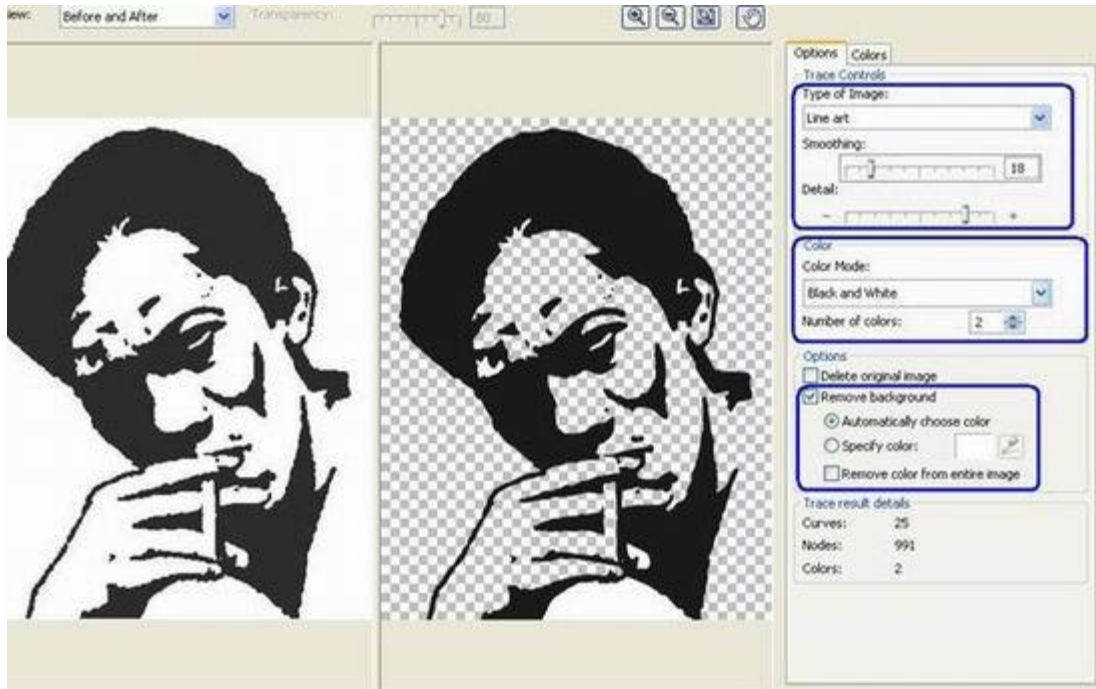


Color mode ubah menjadi Black and White (1 Bit), lalu klik OK.

4. Kemudian Klik kanan pada image tadi, lalu pilih Trace Bitmap >> Line Art...



Maka akan muncul Windows seperti dibawah ini



Perhatikan yang saya tandai biru diatas, Pada Trace Control, sesuaikan dengan kehendak anda, pada kolom Color, ubah color modenya menjadi Black and White, Pada kolom Option, cek remove background. Lalu klik OK.

5. Pindahkan image traced



Image Asli



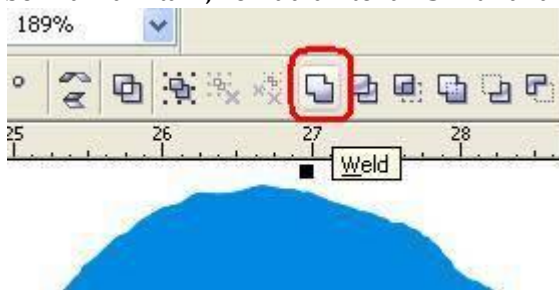
Image yang sudah ditrace

Kemudian Ungroup image Traced(hasil Trace) lalu warnai dengan warna apa saja, satu-satu agar

nanti kita bisa me-Weldkan mana yang seharusnya di Weld dan mana yang tidak.



Saya warnai biru muda disini, lalu Klik Bagian lain yang belum terwarnai biru atau masih berwarna hitam, kemudian tekan Shift Tahan dan klik yang berwarna biru, lalu klik Weld



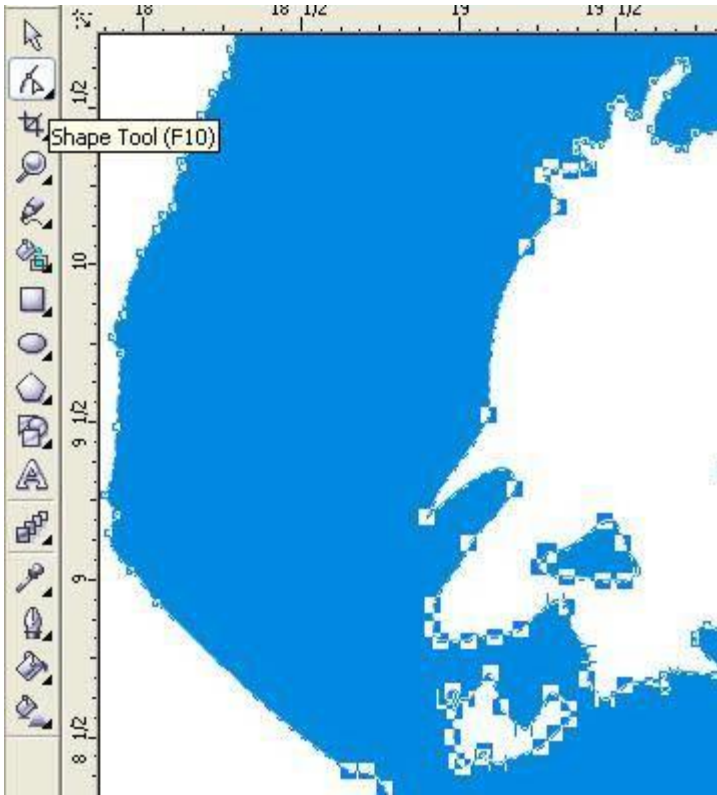
Jika benar maka warna hitam tadi akan berubah menjadi biru seperti warna biru yang saya pakai tadi



Lakukan hal yang sama pada setiap bagian yang masih hitam, yang besar-besar saja, yang bercak-bercak tidak perlu. Jadinya akan seperti image dibawah ini



6. Setelah itu, kita benahi image ini agar tepiannya halus, kita gunakan Shape Tool (F10)



Benahi curve-curve yang dirasa tidak bagus, delete lalu benahi, kita Skip saja detil dari langkah ini(hehe), jadinya akan seperti ini



Sedikit lebih halus(haha).

7. Duplicate / Copy menjadi dua image tersebut, kemudian kita tutup bagian putih pada image copy, dengan menggunakan Bezier Tool, seperti gambar dibawah ini

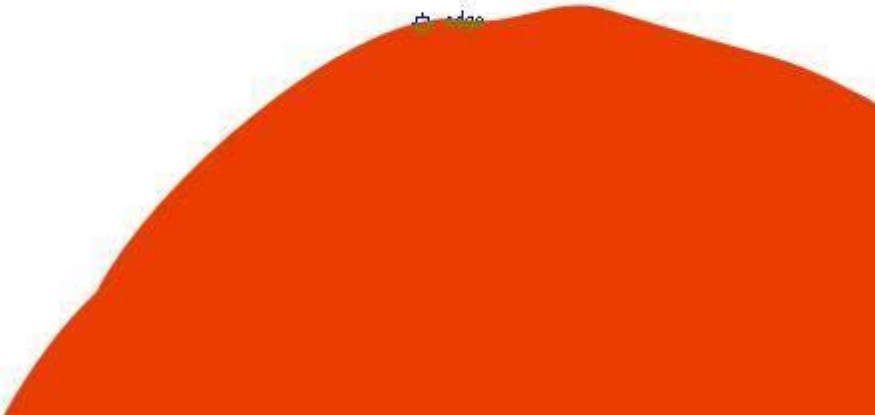


Perhatikan Garis Hitam, berada dalam object berwarna biru, karena memang harus bersinggungan, kemudian klik object yang kita buat dengan bezier tool ini kemudian tekan Shift tahan dan Klik di object berwarna biru, lalu Weld-kan, maka akan jadi seperti gambar dibawah ini.



Yang saya warnai merah yang kita buat tadi.

8. Baik, kita mulai Typing sekarang. Klik Text tool, lalu arahkan pointer pada tepian gambar berwarna merah, sampai ada Information dengan tulisan "Edge" kemudian klik.



Perhatikan Edge kecil diatas(susah saya jelasinnya, semoga anda mengerti) lalu akan ada Outline putus-putus di dalam image berwarna merah seperti gambar dibawah ini



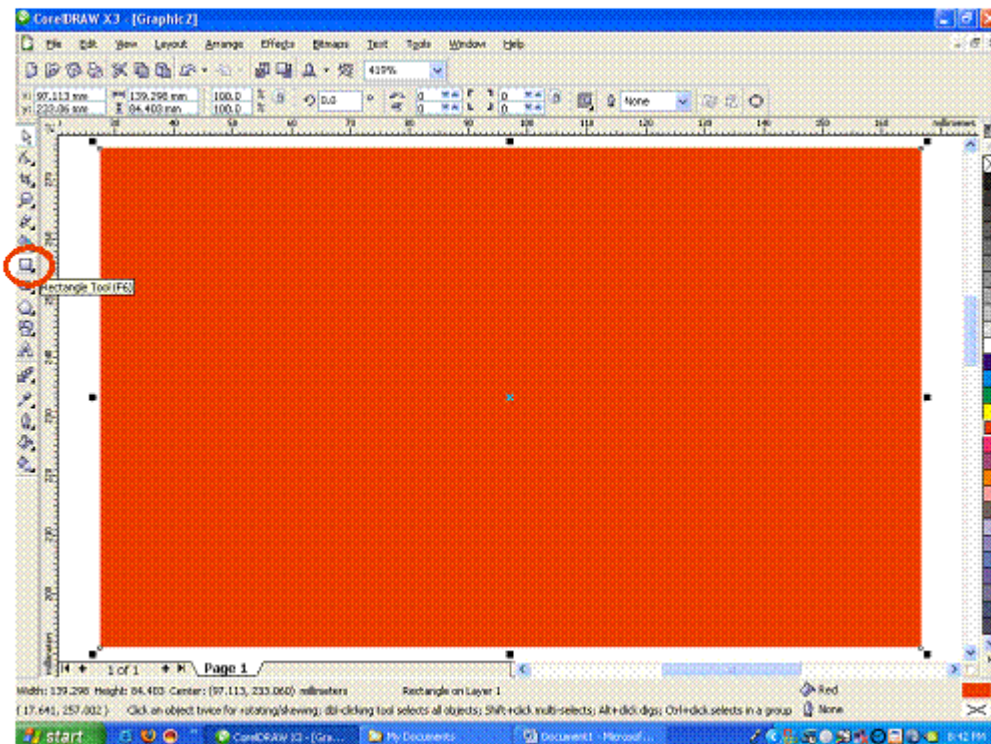
Jika sudah ada garis putus-putus dan tulisan "Click here whit Text Tool to add Paragraph Text" Maka anda sudah bisa menuliskan sesuatu didalamnya, pertama Klik dulu Text Tool lalu klik dalam image tersebut diatas, tuliskan apa saja, disini saya memakai puisi dari Chairil Anwar

LATIHAN X

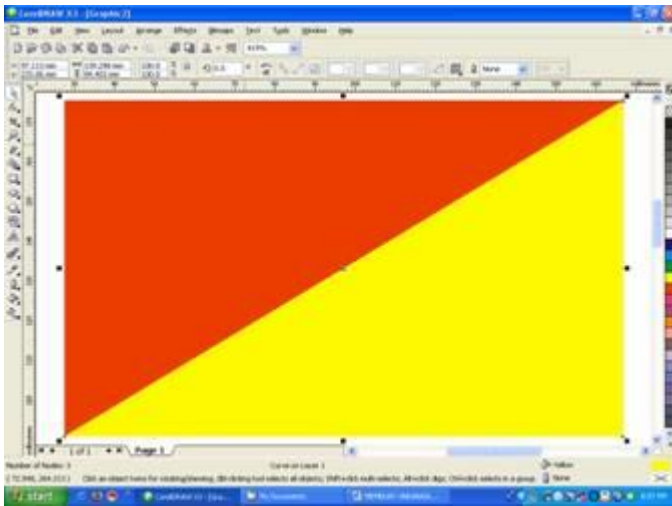
Sessi VII

membuat desain undangan

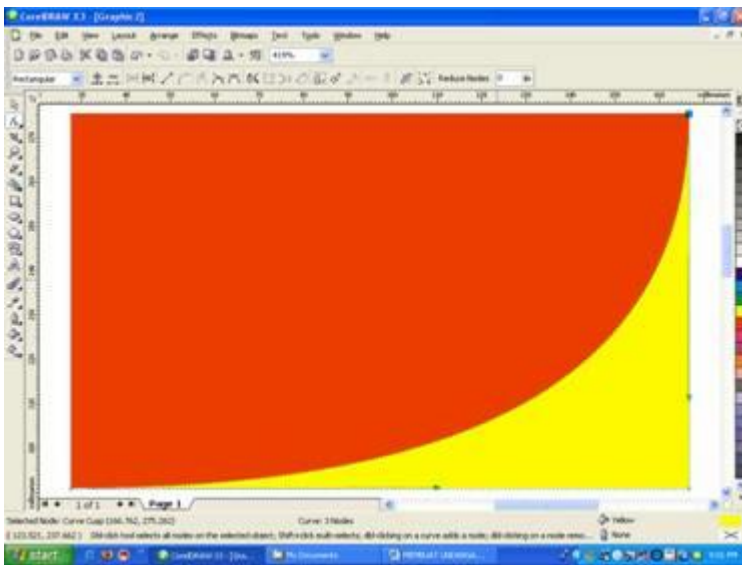
Pertama-tama kita membuat kotak merah



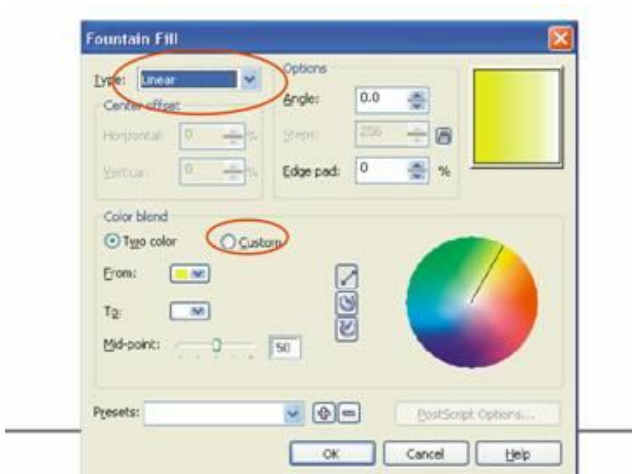
Lalu dari kotak itu tekan CTRL+C lalu dilanjutkan CTRL+V yang dimaksudkan mengkopi bangun itu di tempat yang sama. Warnai kotak kedua dengan warna kuning.



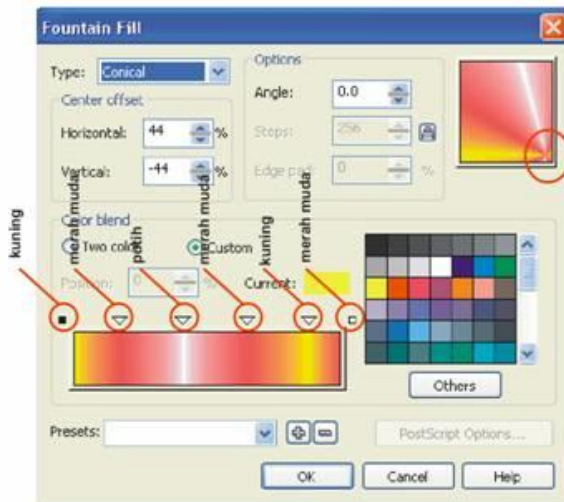
Selanjutnya tekan CTRL+Q untuk mengubah objek kotak itu menjadi vector. Tekan F10 untuk shape tool. Bengkokkan tengah garis ke bawah.



Lalu tekan F11 dan akan muncul panel Fountain Fill



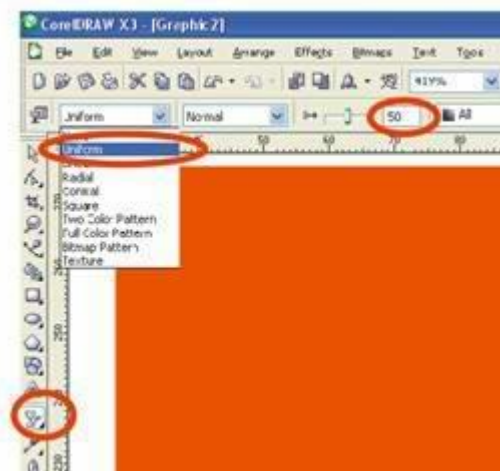
Kolom type linear diganti dengan conical dan pilih custom



Mulanya, kolom bagian pewarnaan ada 2 saja antara putih dan hitam. Tapi langsung klik 2X pada segitiga di bagian pewarnaan untuk menambah pewarnaan. Terus pada kotak siluet itu pada mulanya di tengah, seret sendiri ke kanan bawah seperti gambar diatas. Hasil akan tampak seperti dibawah :



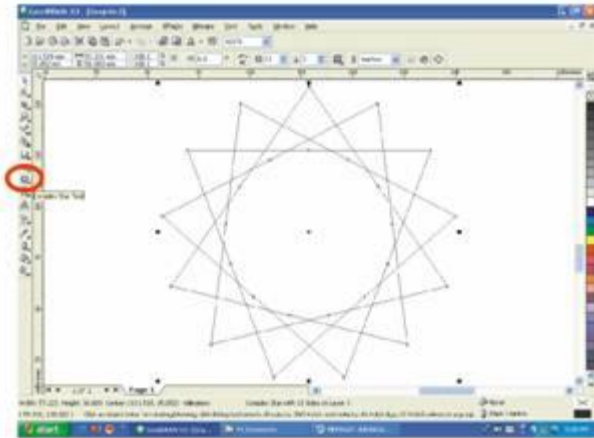
Lalu samarkan dengan transparency tool



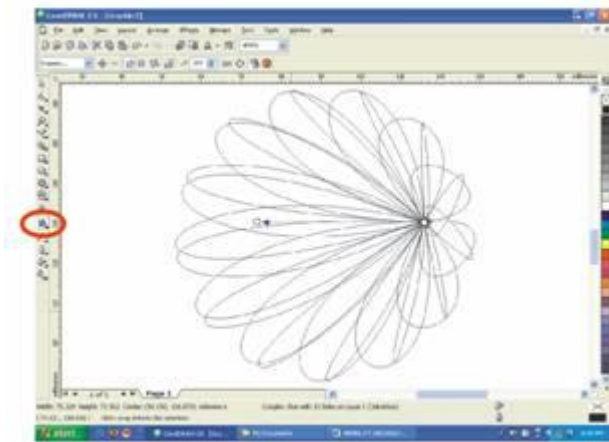
Hasil tampak seperti dibawah :



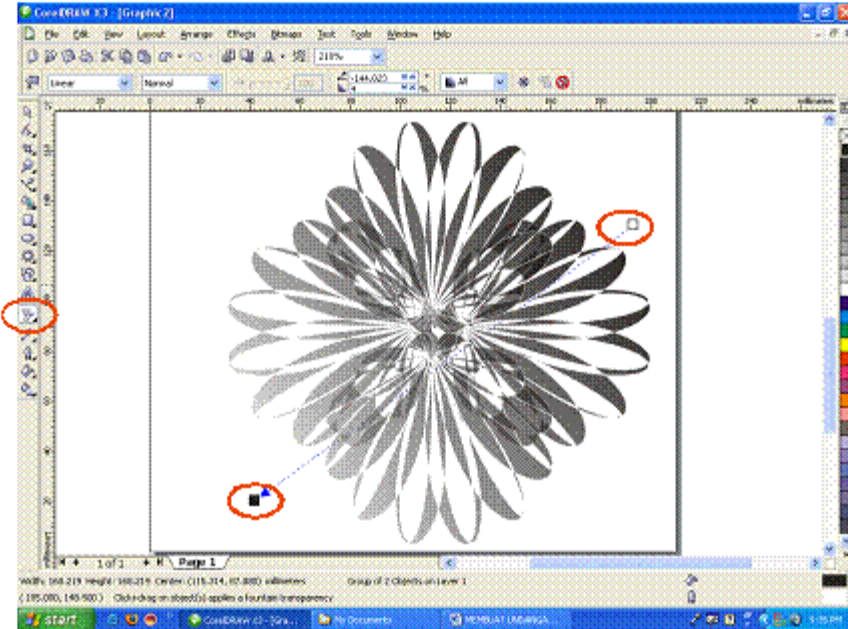
Lalu buat bangun bintang dengan menu **complex star tool**



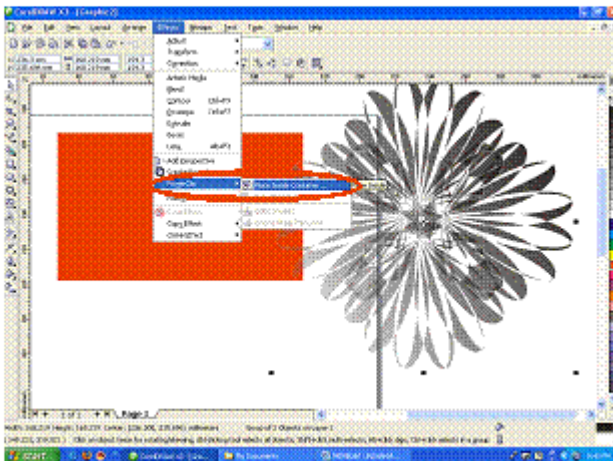
Lalu tarik complex star itu ke kanan dengan menu **interaktif distortion tool**



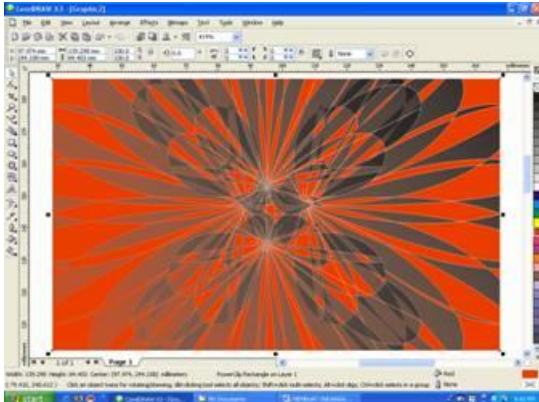
Dan warnai hitam untuk sementara. Copy menjadi 4 yang bersinggungan dan kasih efek transparan dengan interaktif transparency tool dari kanan ke kiri. Seperti pada gambar dibawah :



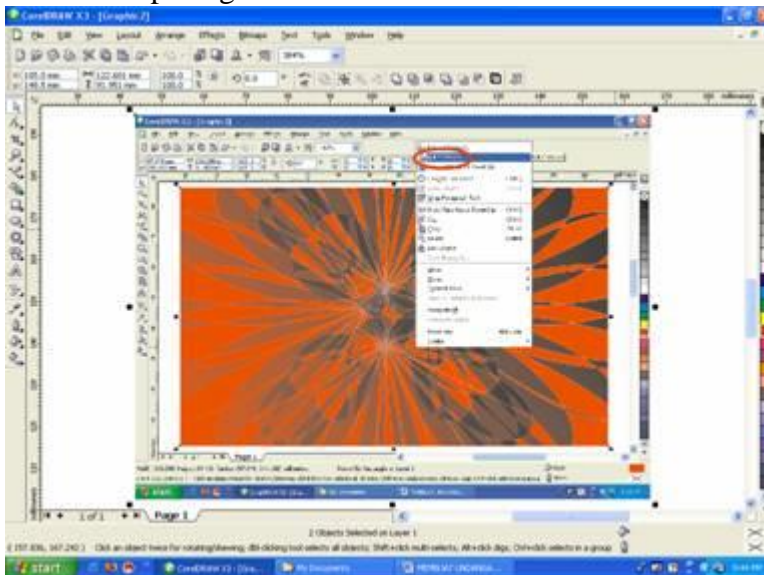
Lalu masukkan ke kotak merah yang tadi dengan menu effect => power clip => place inside container



Hasil akan tampak seperti gambar bawah :



Klik kanan pada gambar lalu edit content



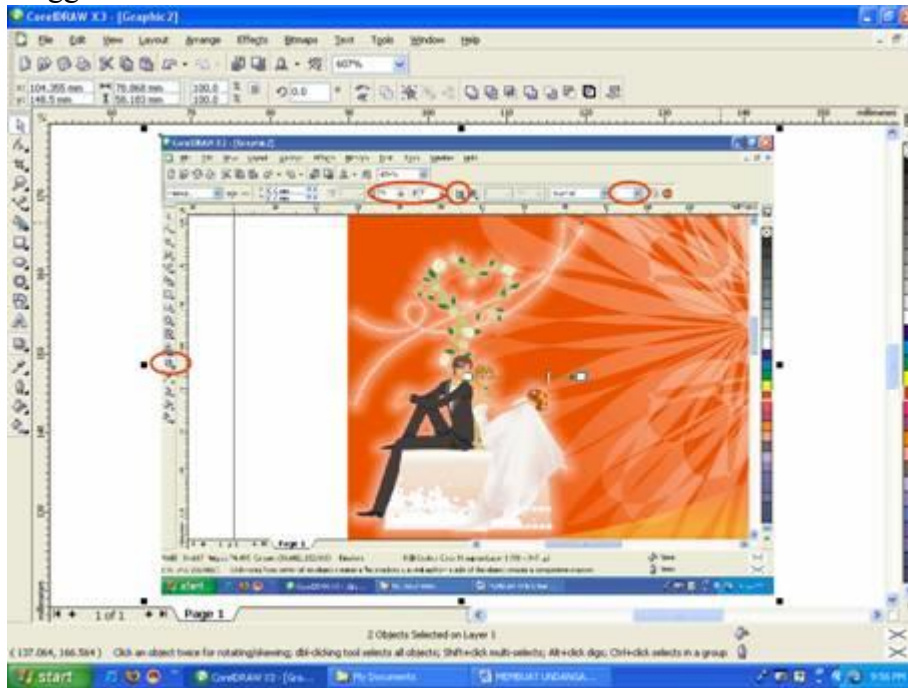
Tarik ke kanan atas dan warnai putih. Setelah itu klik kanan lagi, pilih finish edit. Dan kalau digabungkan dengan pembuatan garis pelangi yang tadi akan tampak seperti dibawah :



Perlu diingat, bangun lengkung pelangi harus berada diatas kotak yang telah diisi dengan motif bunga.

Nah, dari sini kasih background sinar pada gambar pengantin itu dengan tool interactive drop shadow tool. Lihat gambar bawah

Tinggal kasih tulisan dech....



LATIHAN VIII

Rahasia Di Balik Pembuatan Banner Website Bertema [Rainbow City](#)

Tidak selalu membuat desain itu dimulai dari nol, atau dari dasar tanpa bantuan image yang telah jadi. Dalam modul Coreldraw kali ini saya akan mencoba mengkolaborasikan antara image dan vector dalam corel untuk membuat sebuah banner website

1. Buka Coreldraw, kemudian saya masukkan image (gambar) yang akan kita edit dulu ke Corel.

Caranya : **File > Import > Pilih File Image > Import**, Seperti dibawah :



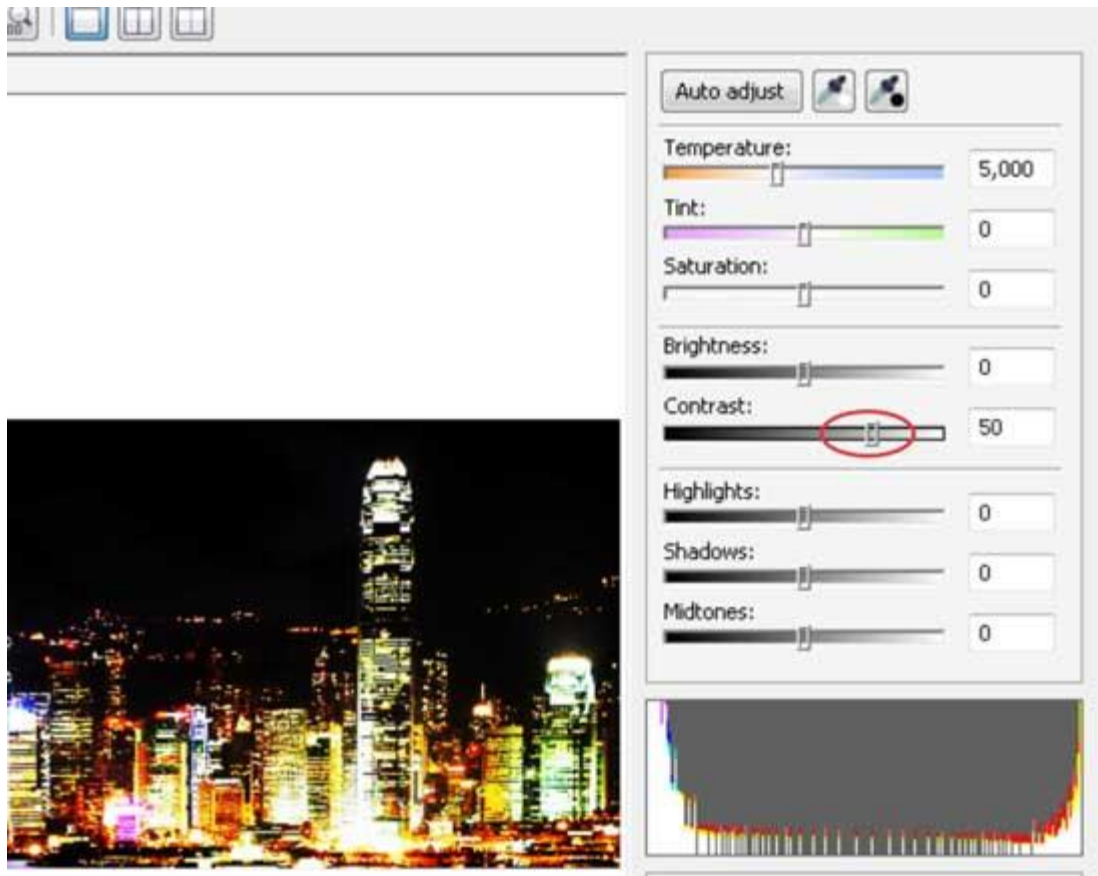
Gambar : Hongkong Night City

2. Lalu saya potong sebagian bagian bawahnya, caranya dengan **Crop Tool** pilih bagian yang akan disisakan dan hasilnya menjadi seperti di bawah ini :



gambar : Hasil Cropping

3. Jangan lupa untuk member efek contrast pada gambar dengan cara **Bitmap > Image Adjustment Lab**. Maka akan muncul menu seperti di bawah :

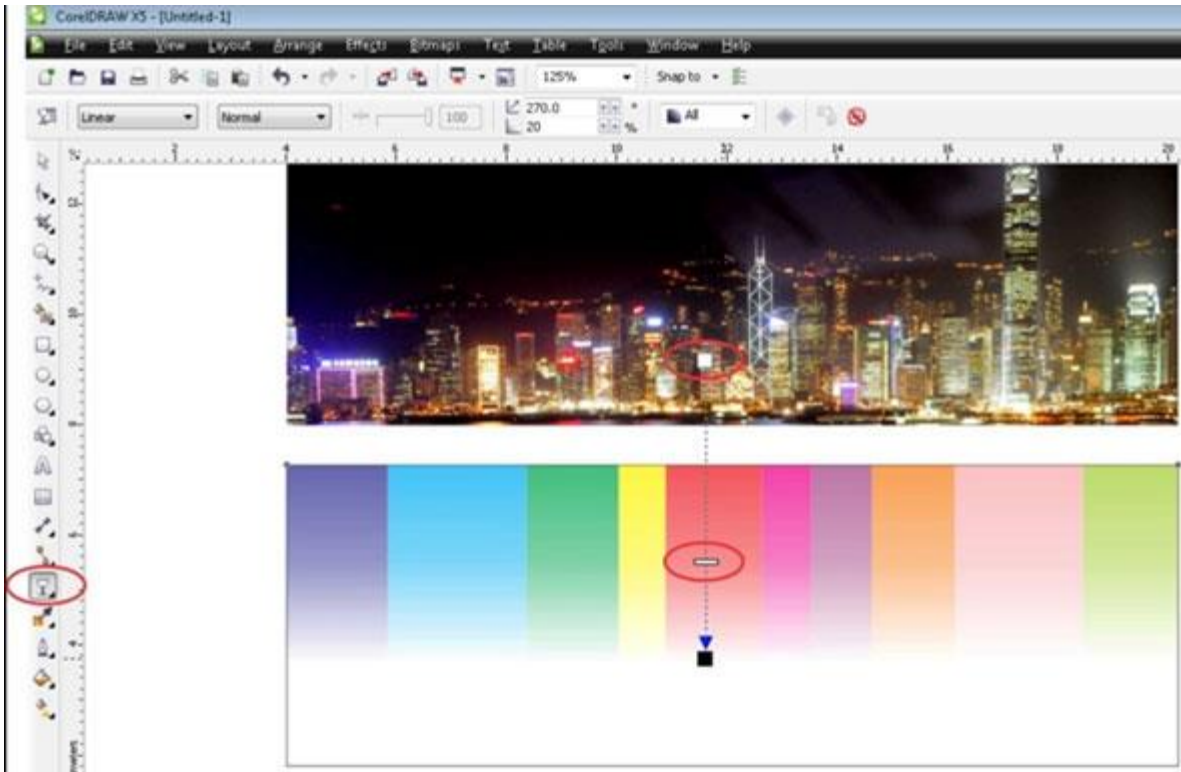


gambar : Pengaturan Contrast

Geser contrast ke kanan ke point 50. Maka akan Nampak image semakin jelas.

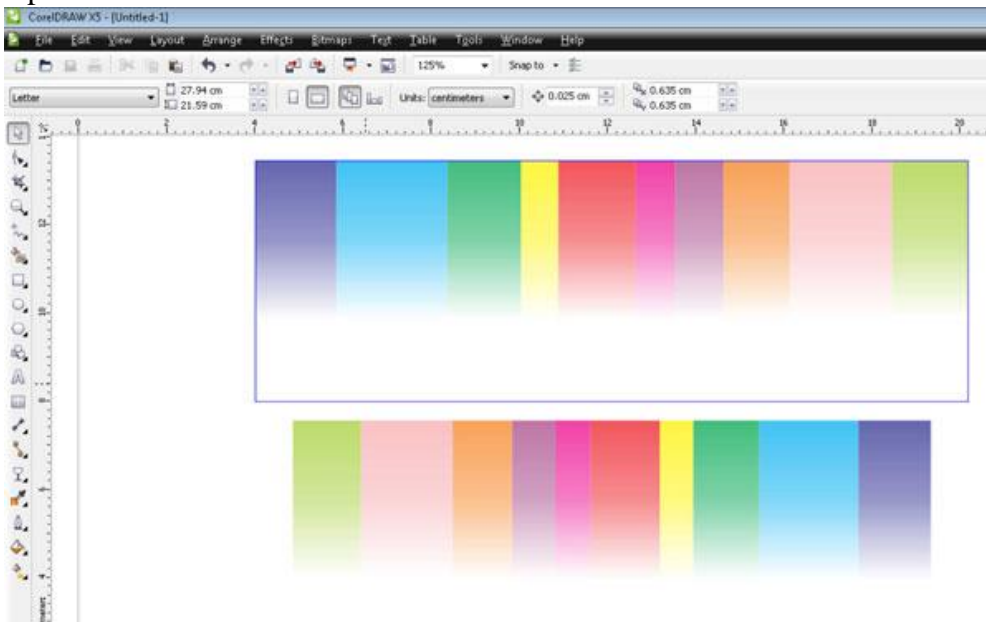
4. Lalu selanjutnya, duplikat ukuran image dengan segi empat, lalu saya buat efek rainbow didalam segi empat tersebut dengan *Effect > Power Clip > Place Inside Container*. (Ingat, jangan diberi hairline karena bila diberi maka akan terlihat garis hitam antar warnanya.)

Berikan Efek Transparasi dengan *Transparency Tool* dengan pengaturan **Linear / Normal** diberikan dari atas ke bawah dan menggeser ponter tengah agak kebawah.



gambar : pengaturan tranparency

5. Lalu saya beri efek random rainbow. Caranya duplikat rainbow lalu Klik sisi kanan bangun rainbow yang terduplikat, dengan disertai shift , drag ke kiri sehingga rainbow membalik tapi dengan ukuran yang diperkecil. Supaya lebih jelasnya, kalau saya pisahkan akan menjadi seperti ini



gambar : efek rainbow

Tumpuk gambar Hongkong City dan Rainbow mejadi satu, lalu klik *Finish Editing* This Level untuk mengakhiri *Power Clip*. Maka akan seperti ini hasilnya



gambar : Rainbow City

6. Beri tulisan sederhana tentang judul gambar atau sesuatu yang akan dipromosikan. Lalu masukkan tulisan itu dengan effect powerclip kedalam kotak rainbow tersebut



gambar : tulisan judul

LATIHAN X

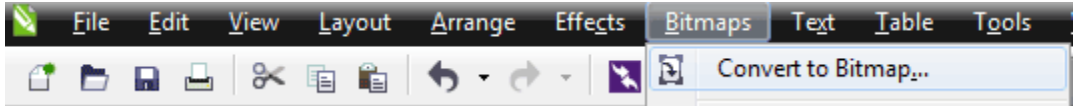
Kali ini saya akan berbagi modul yang berkenaan dengan proses bitmap dan effectnya.

1. Pertama buka corel draw X7, lalu new sheet.
2. Masukkan gambar original beresolusi tinggi dari city dimension, hasilnya seperti dibawah :

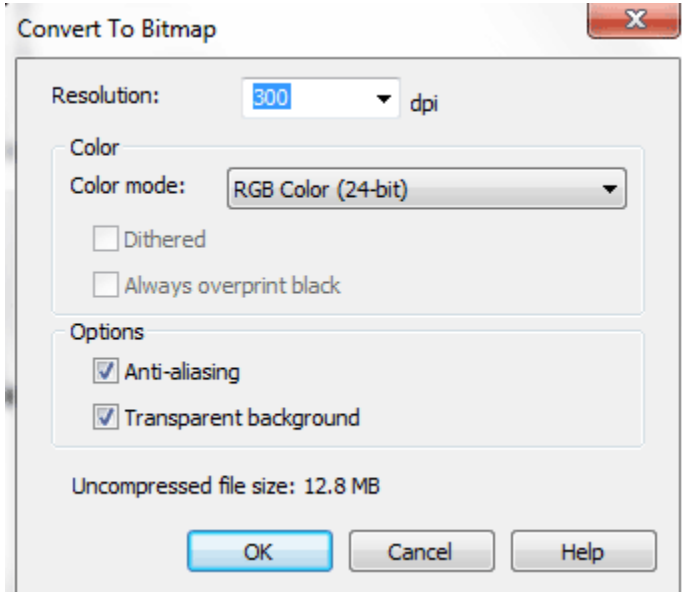


gambar : city dimension

3. Lalu klik gambar tersebut BITMAPS > CONVERT TO BITMAP > PILIH RGB > RESOLUSI 300.



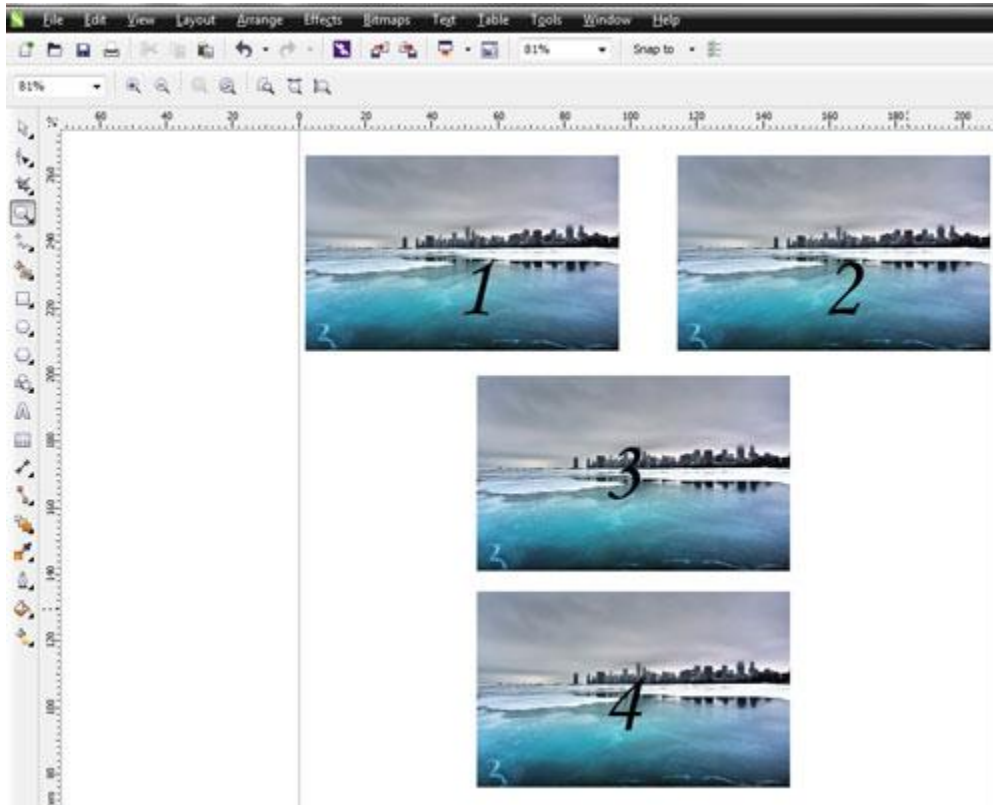
gambar : menu convert to



gambar : rgb 300 dpi

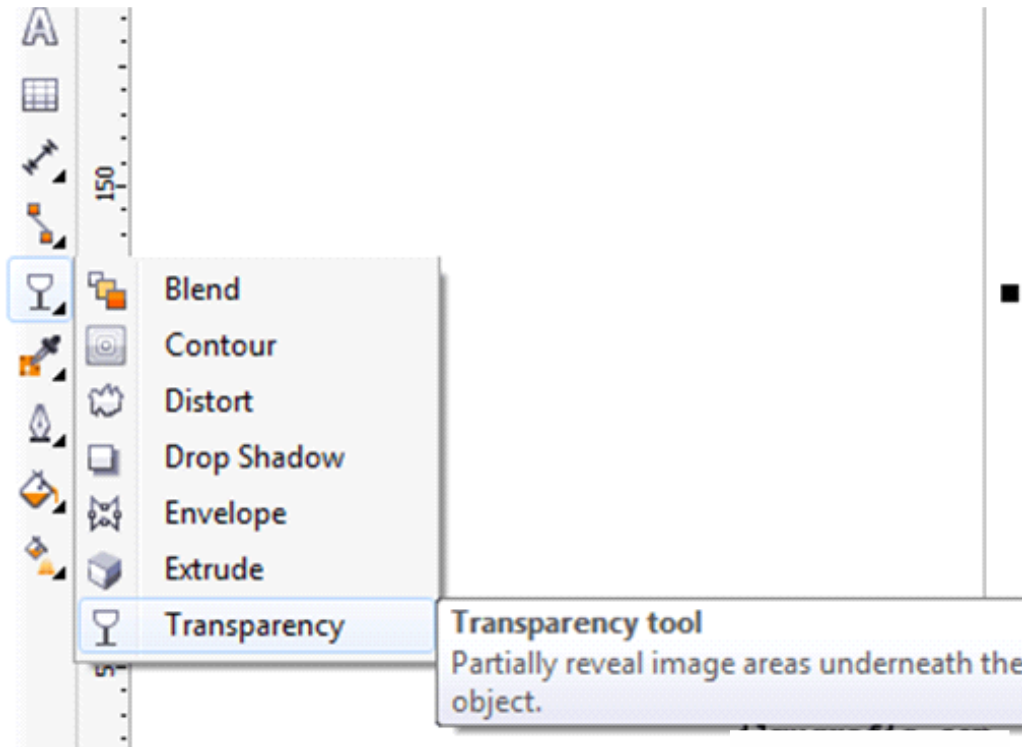
Saya memilih RGB didasarkan pada ukuran file yang lumayan kecil ketimbang CMYK.

4. Copy / gandakan menjadi 4 gambar yang sama (tinggal di copy dan paste saja).



gambar : gandakan jadi 4

Lalu klik pada gambar 1 > klik Transparent tool >



gambar : transparency tool

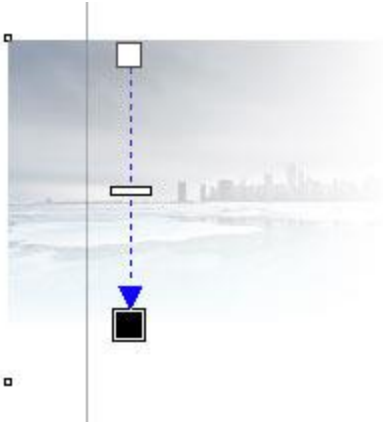
drag dari kiri ke kanan gambar 1,



gambar : part 1

setelah itu klik BITMAPS > CONVERT TO BITMAP > PILIH RGB > RESOLUSI 300 , jangan lupa centang transparent background, supaya background menjadi transparan

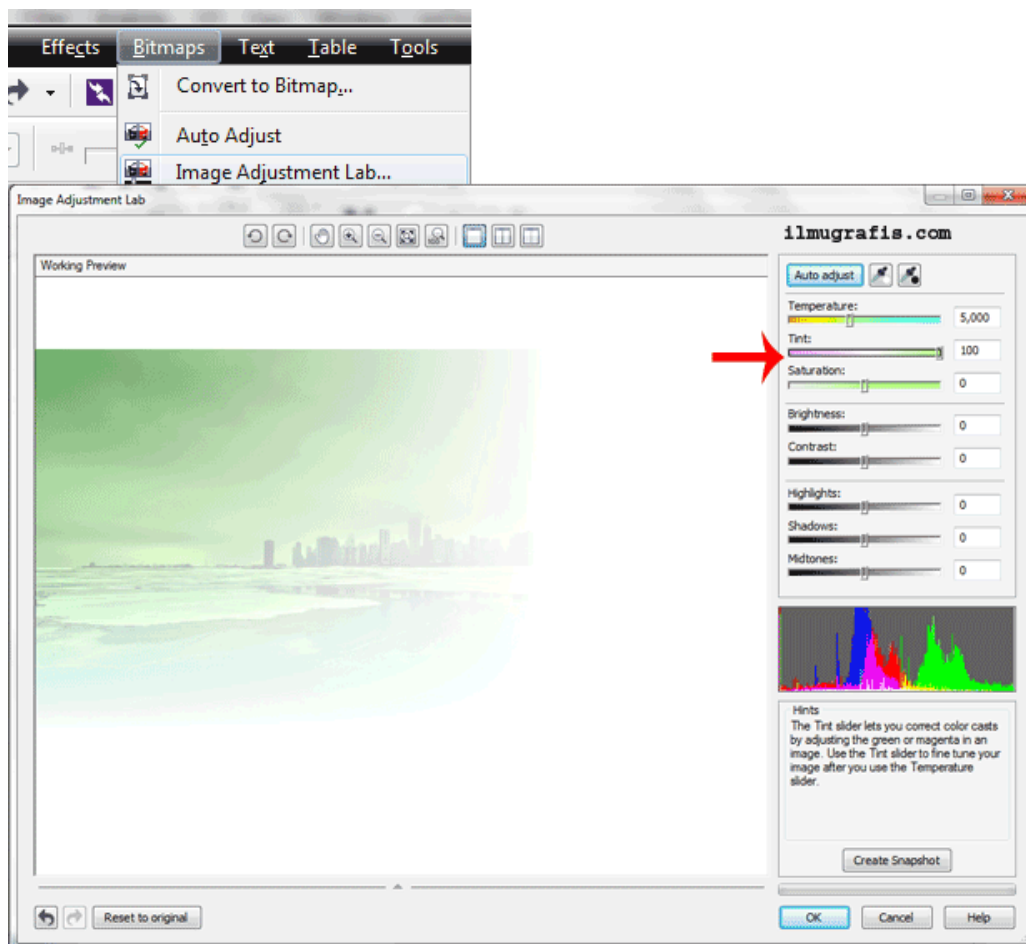
Ulangi lagi langkah transparancy nya dari bawah ke atas, lihat gambar :



gambar : transparency ke bawah

setelah itu klik BITMAPS > CONVERT TO BITMAP > PILIH RGB > RESOLUSI 300 lagi, sehingga hanya menyisakan gambar 1 pada samping kiri atas saja,

Kemudian berikan efek hijau dengan klik BITMAP > IMAGE ADJUSTMENT LAB > TINT

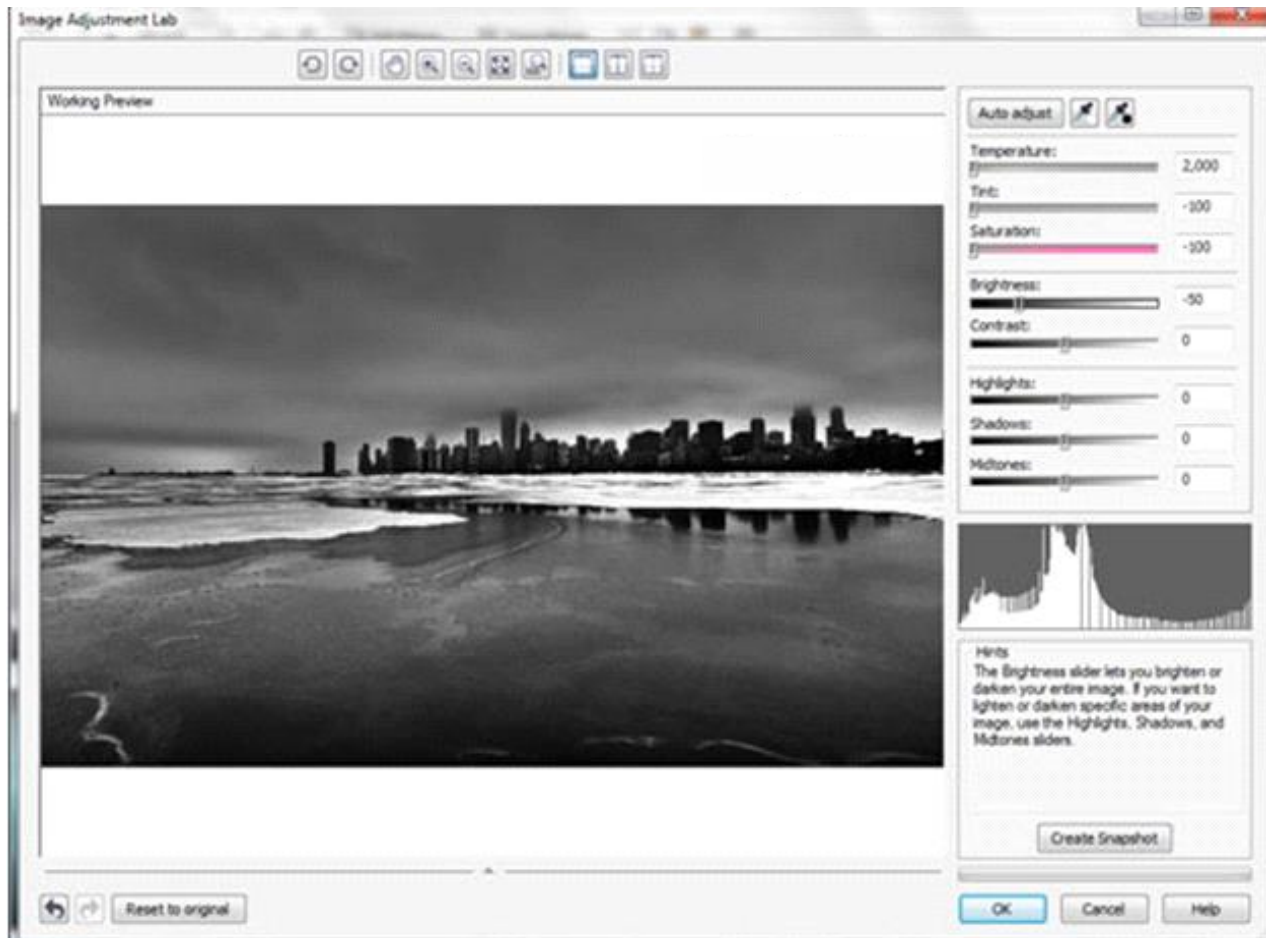


gambar : image adjustment lab

untuk gambar ke 2 sisakan di bagian kanan atas lalu warnai (masuk ke IMAGE ADJUSTMENT LAB > berikan warna oranye , main di temperature dan tint),

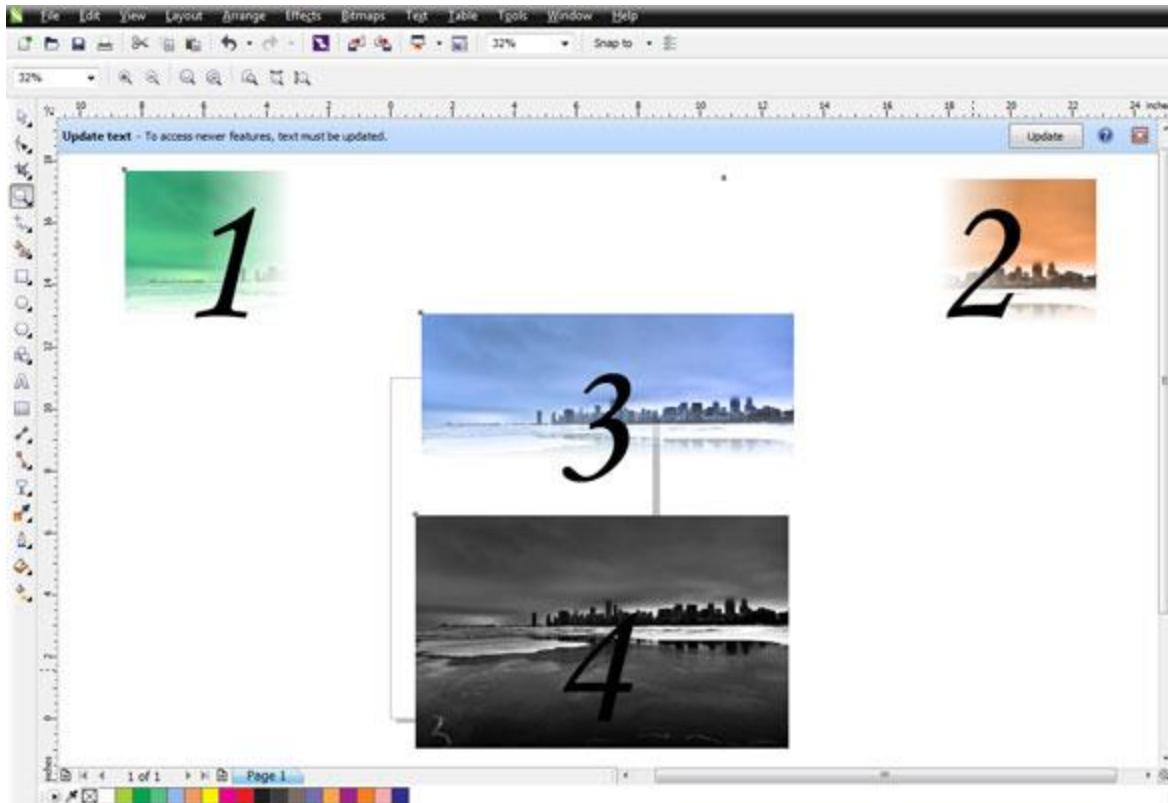
untuk gambar ke 3 sisakan bagian separuh atas lalu warnai juga (masuk ke IMAGE ADJUSTMENT LAB > berikan warna biru, main di temperature dan tint juga),

sedangkan untuk gambar ke 4 jadikan mode black and white (hitam putih), caranya klik gambar ke-4 lalu masuk ke BITMAPS > IMAGE ADJUSTMENT LAB > setting seperti ini :



gambar : no 4

Hasil jadi akan terlihat seperti di bawah :



gambar : 4 bagian

5. selanjutnya bisa ditumpuk menjadi 1 kesatuan dengan yang lain, sehingga hasilnya seperti ini :



gambar : third dimension

6. Beri tulisan Third Town Dimensions, lalu BREAK TEXT APART dengan menekan (ctrl + K) agar teks yang kita ketik terpisah.

7. Beri warna disetiap kata yang sewarna dengan langit gambar tersebut, copy tapi balik tulisan tersebut dari atas ke bawah yang bermaksud untuk menciptakan efek bayangan. Klik tulisan yang terbalik di bawah lalu transparansi dari bawah ke atas. Untuk memberikan efek blur pada tulisan Third, CONVERT TO BITMAP > BLUR > GAUSSIAN BLUR, beri radius 5.0 pixel.

SESSI VIII

UJIAN / TEST