

COREL



# Belajar CorelDRAW

oleh;

**Zainoel Arifin Isyai**

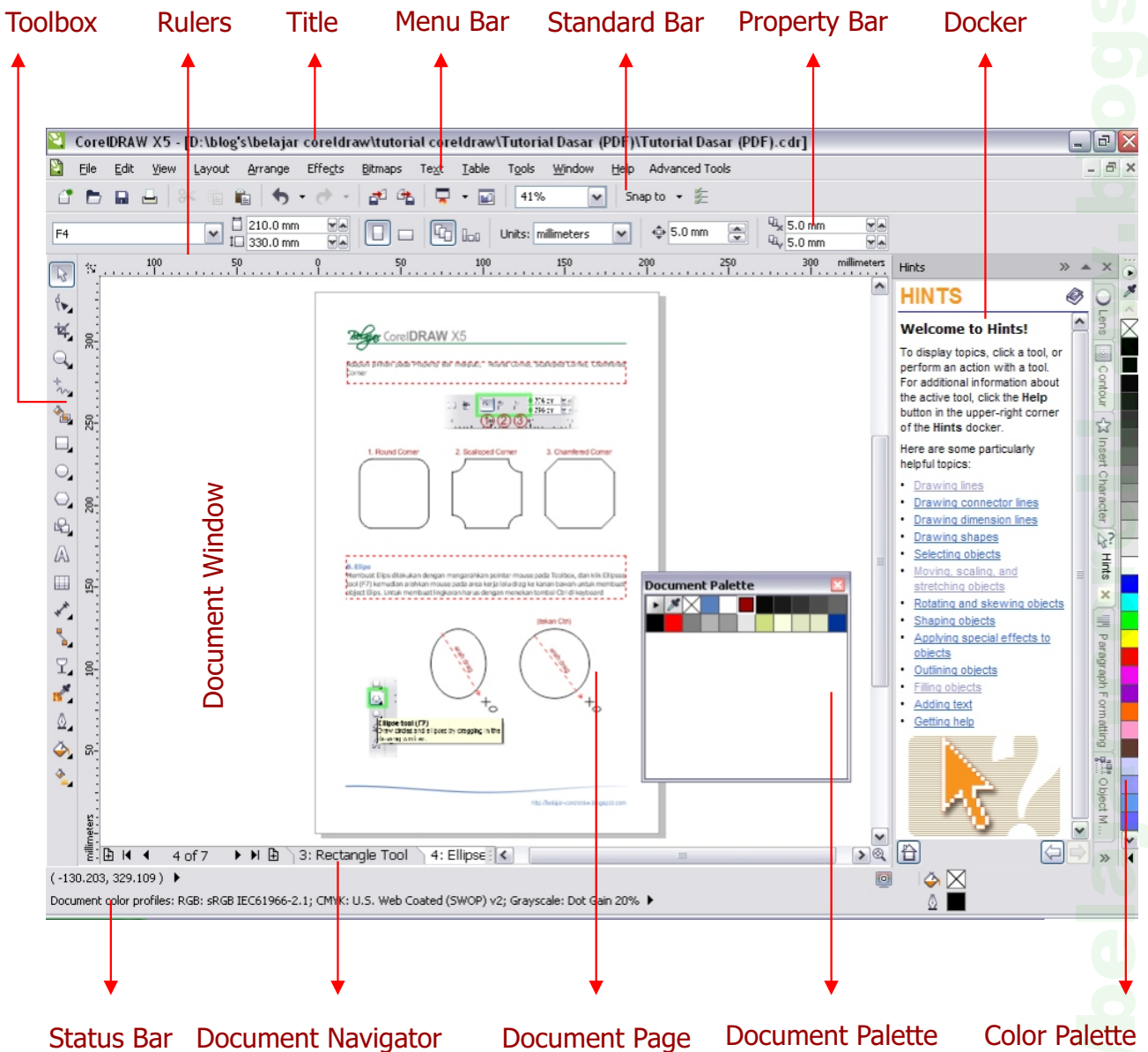
Sebagai administrator;

<http://belajar-coreldraw.blogspot.com>

<http://belajar-coreldraw.blogspot.com>

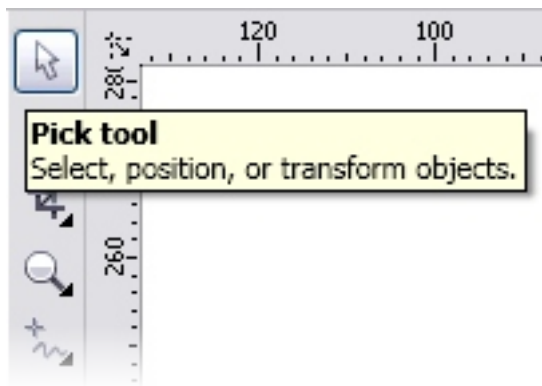
## Mengenal Software CorelDRAW X5

Pada CorelDRAW X5 telah banyak disempurnakan dalam segala hal, selain itu CorelDRAW X5 juga memberikan keleluasaan pada kita untuk mengubah-ubah/seting layar kerja sesuai dengan kehendak kita sendiri tanpa mengurangi kemampuan dari software tersebut.

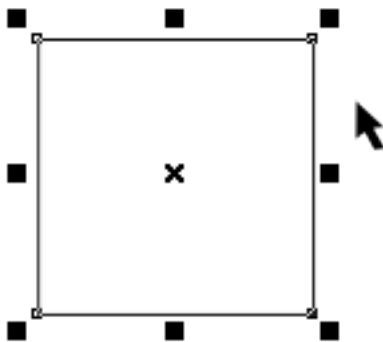


## Mengenal Pointer Pick Tool

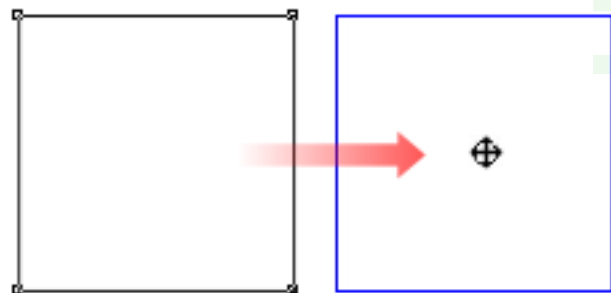
Pick Tool adalah Fasilitas yang sering digunakan dalam menggambar, fitur ini berfungsi sebagai pointer untuk memilih object, memindah object, memutar object, memperkecil object, memperbesar object, dsb. Setiap selesai menciptakan suatu object grafik CorelDRAW tidak otomatis kembali pada posisi Pick Tool sehingga kita harus klik secara manual pada Pick Tool, atau bisa dengan cara lain yaitu dengan tekan Ctrl+Space di Keyboard



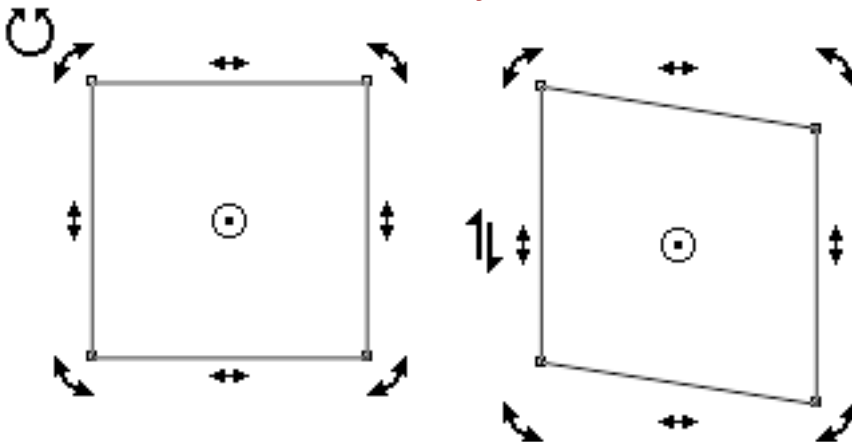
Memilih Object



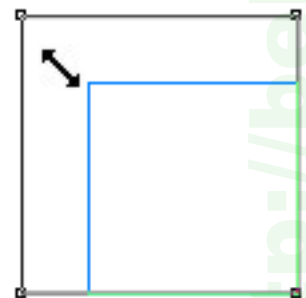
Menggeser Object



Memutar Object



Mengecilkan Object

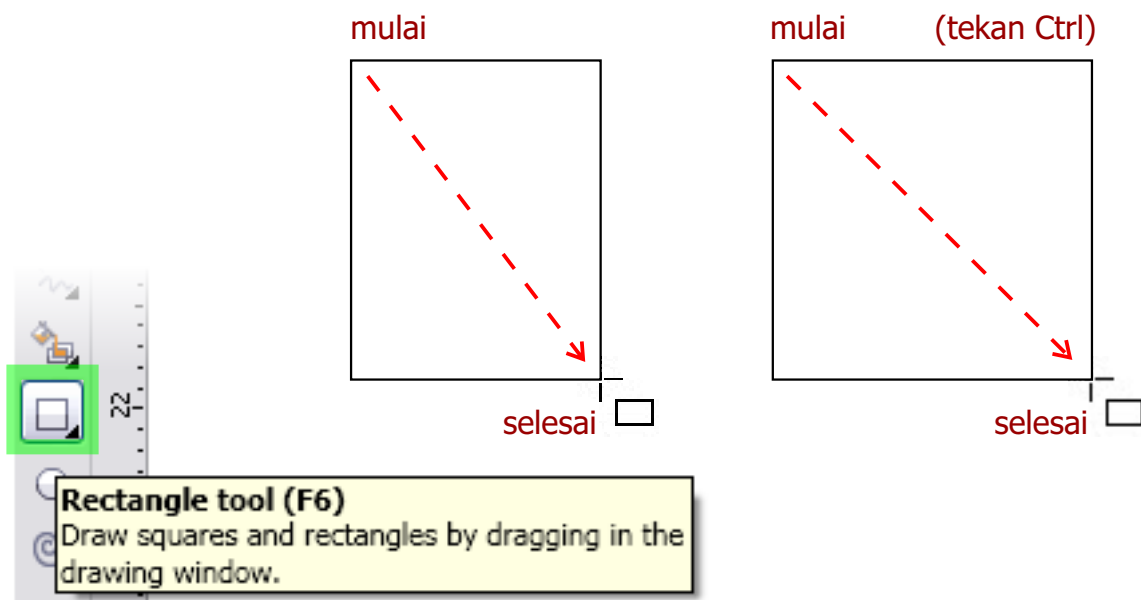


## Mengenal Kurva Sebagai Object Dasar

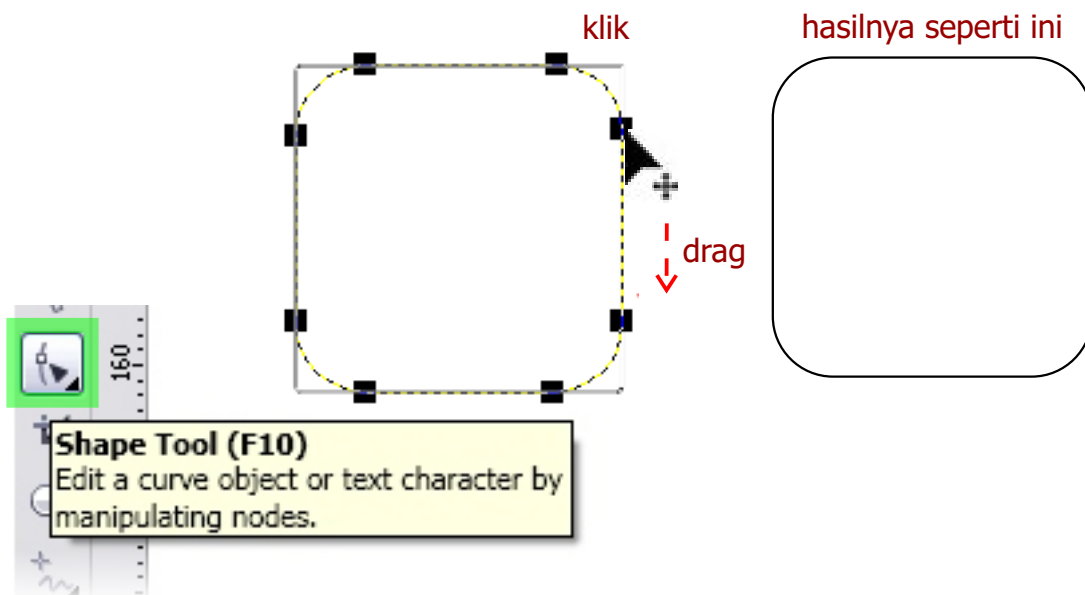
Menggambar dengan menggunakan object dasar membuat seni desain menjadi terarah dan mudah dilakukan, dalam hal ini grafik yang dijadikan object dasar adalah, kotak, garis, lingkaran, elips, Konsep ini tidak mengenal batasan dan berkembang sesuai dengan kreatifitas dan kemampuan individu masing-masing. Tapi sebelumnya Anda harus mampu membuat grafik yang dijadikan material/object dasar antara lain;

### A. Kotak/Segi Empat

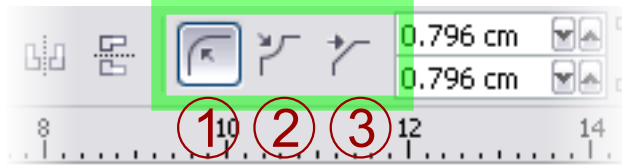
Cara membuatnya arahkan pointer/mouse pada Toolbox --> klik Ractangle tool (F6), kemudian arahkan mouse pada lembar kerja lalu drag mouse sehingga membentuk persegi panjang.



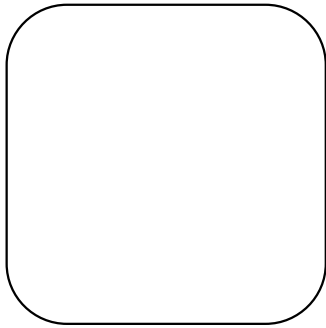
Drag adalah menekan tombol kiri mouse tanpa dilepas sambil menggeser kearah yang kita tentukan. Kita juga bisa membuat sudut tumpul pada pojok segi empat tersebut dengan cara klik Shape tool pada Toolbox kemudian klik salah satu node pada salah satu sudut lalu drag kearah bawah.



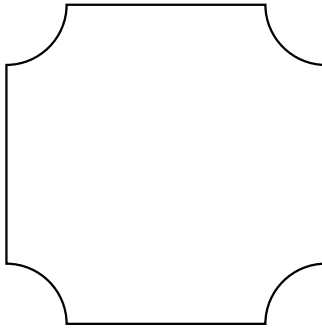
Adapun pilihan pada Property Bar meliputi; Round Corner, Scalloped Corner, Chamfered Corner



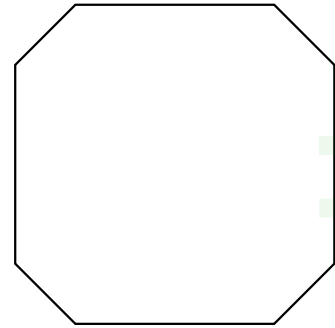
1. Round Corner



2. Scalloped Corner

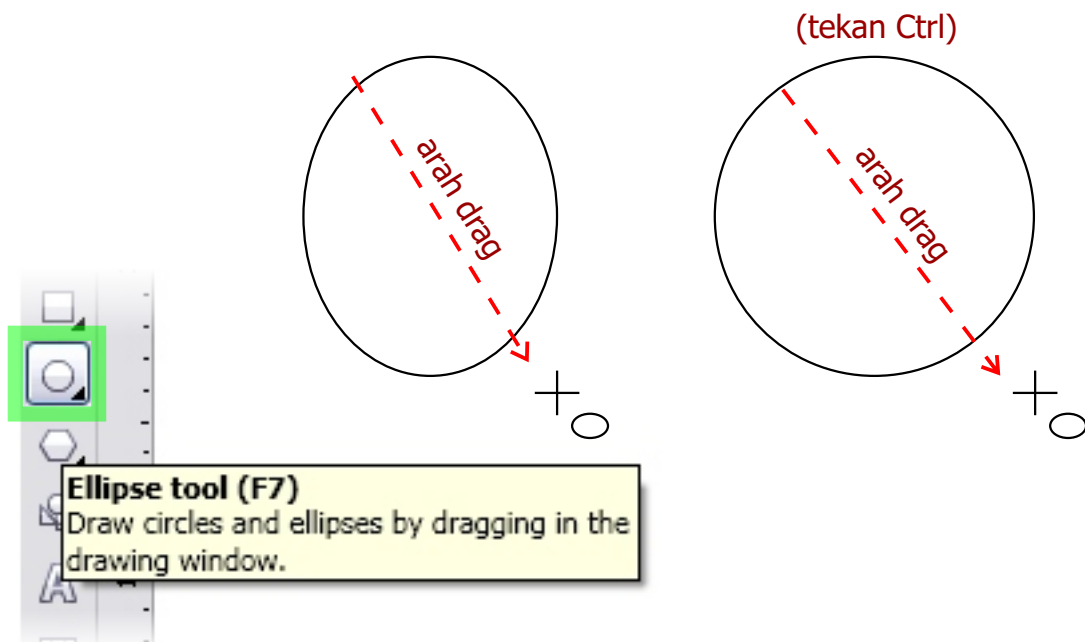


3. Chamfered Corner



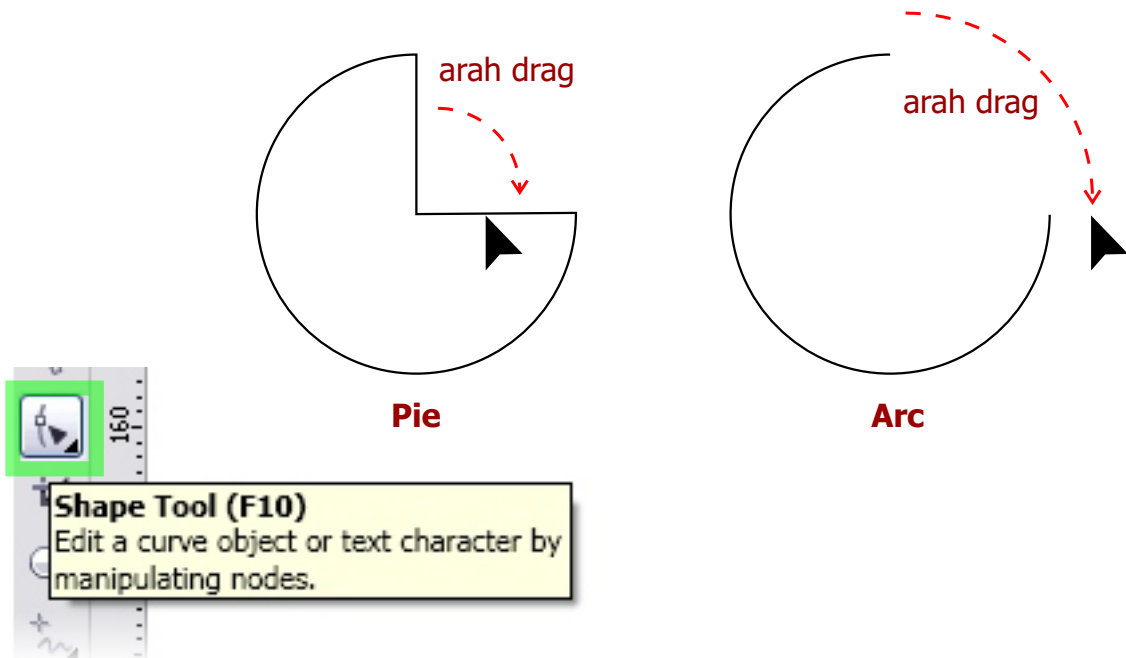
### B. Elips

Membuat Elips dilakukan dengan mengarahkan pointer mouse pada Toolbox, dan klik Ellipse tool (F7) kemudian arahkan mouse pada area kerja lalu drag ke kanan bawah untuk membuat object Elips. Untuk membuat lingkaran harus dengan menekan tombol Ctrl di keyboard



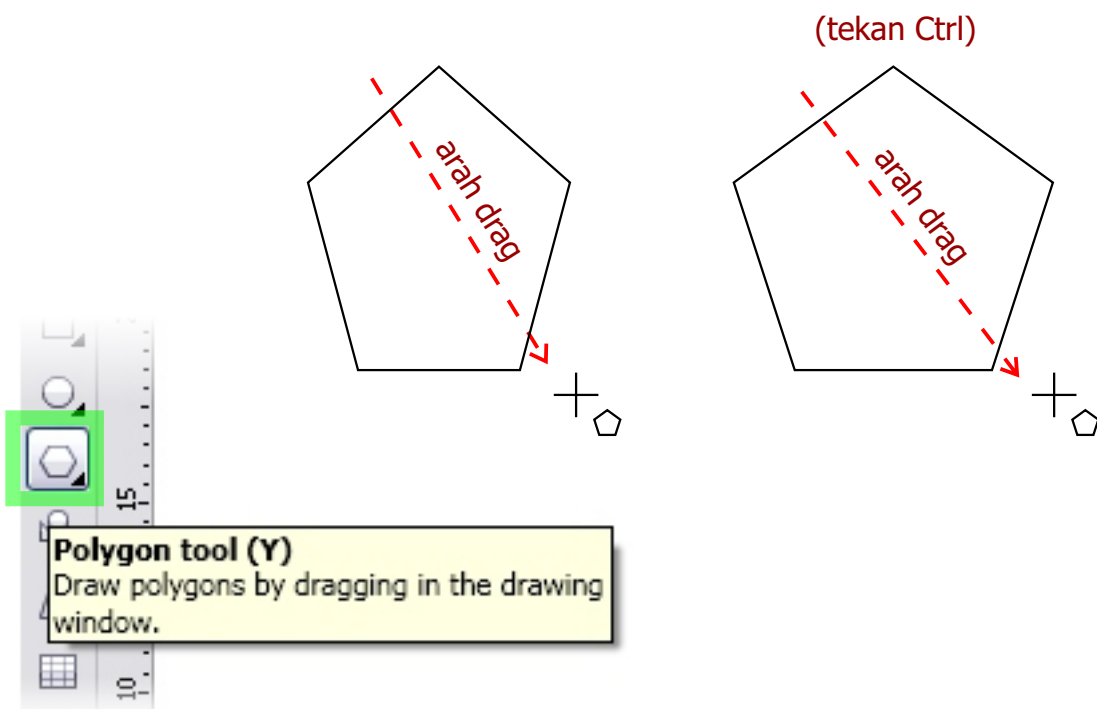
Untuk membuat Pie dan Arc, biasanya ini sering digunakan apabila kita membuat desain arsitektur, caranya sebagai berikut;

Membuat Pie; Klik Shape Tool (F10) arahkan mouse pada node diatas object lingkaran,

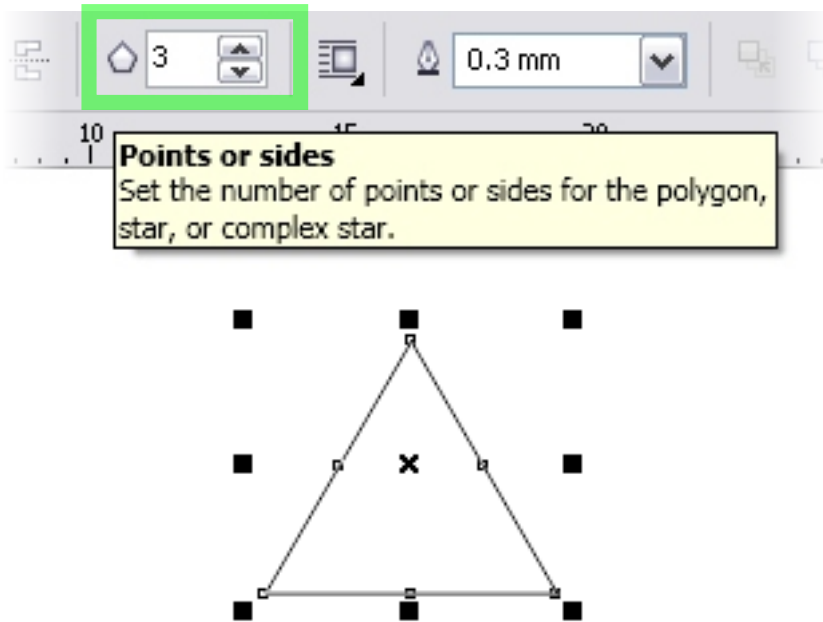


### C. Polygon

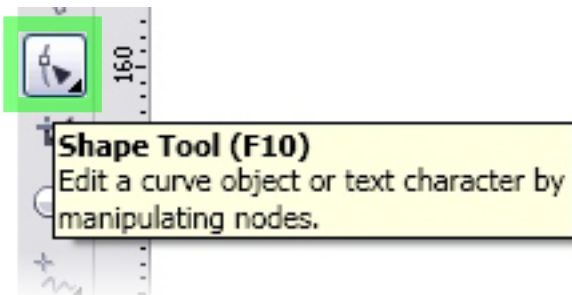
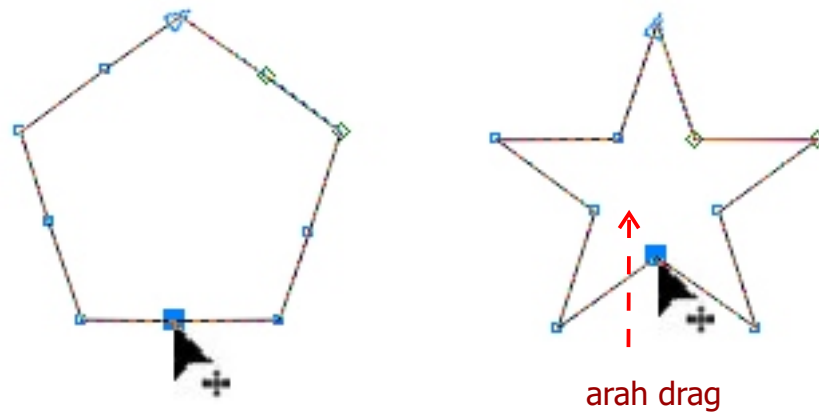
Membuat Polygon dilakukan dengan mengarahkan pointer mouse pada Toolbox, dan klik Polygon tool (Y) kemudian arahkan mouse pada area kerja lalu drag ke kanan bawah untuk membuat object Polygon.



Untuk membuat Polygon segi lainnya, segi tiga misalnya, caranya di Property Bar ketikkan angka 3 pada Points or sides



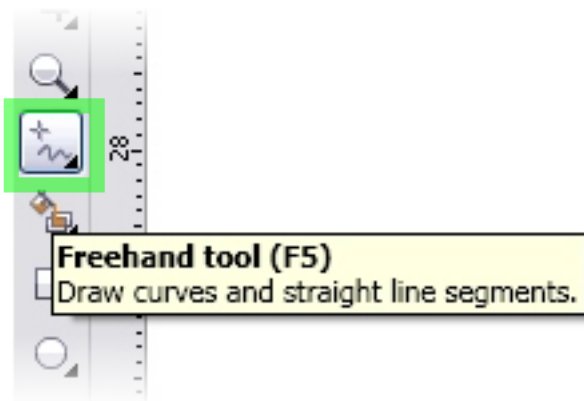
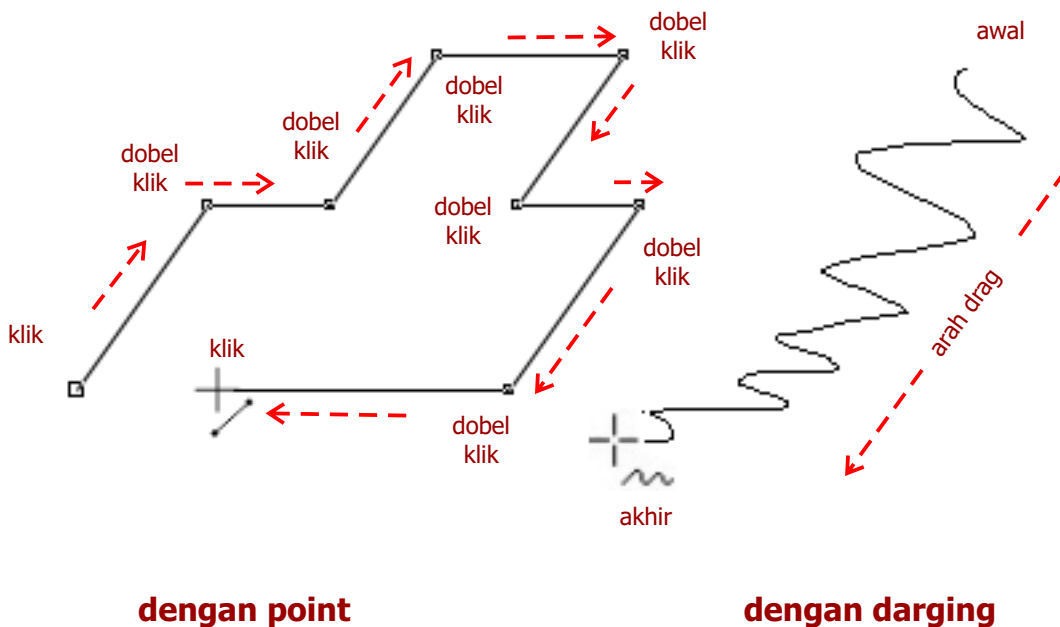
Membuat gambar object bintang bisa dilakukan dengan Polygon tool caranya dengan tekan Ctrl di keyboard Drag ke atas pada salah satu node



## D. Kurva Bebas

Kurva bebas merupakan grafik Vector yang paling dasar, kurva bebas disebut juga kurva tidak beraturan sedangkan kurva atau grafik-grafik yang beraturan seperti kotak, lingkaran dan polygon bisa dibuat menjadi kurva bebas dengan syarat terlebih dahulu harus melakukan Convert to Curva atau tekan Ctrl+Q di keyboard

Karena sifatnya yang bebas kurva ini sering dijadikan alternatif, cara membuat kurva ini adalah; Arahkan mouse ke Freehand tool (F5) pada Toolbox, kemudian arahkan mouse ke area kerja. Menggambar dengan Freehand tool (F5) ini ada dua macam. yaitu dengan point per point atau dengan draging.



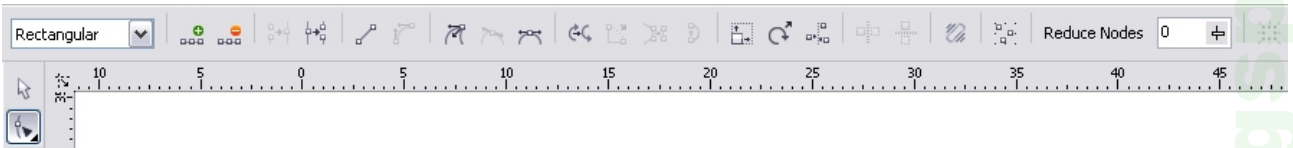
Dengan point;  
langkah pertama Klik --> dobel klik ---> dst... --> untuk mengakhiri klik, atau klik pada node garis awal mulai menggambar.

Dengan Darging;  
Tekan mouse pada area kerja kemudian lakukan drag sampai selesai.



## Mengenal Property Bar

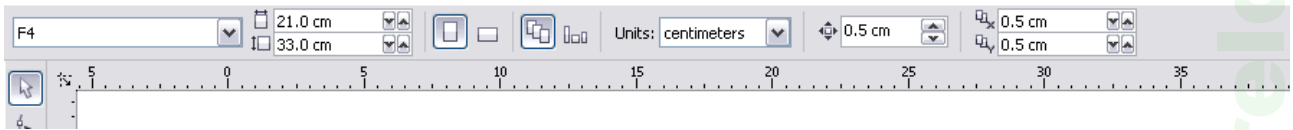
Property Bar adalah sekumpulan fasilitas yang muncul bersamaan dengan fitur/menu yang sedang kita aktifkan. Misalnya kita sedang bekerja dengan menu Shape Tool pada sebuah kurva bebas maka yang akan tampil pada Property bar adalah seperti gambar dibawah ini;



Property Bar akan berganti-ganti secara otomatis sesuai dengan menu apa yang sedang kita aktifkan, untuk lebih jelasnya sambil melihat pada Property bar klik pada menu; Pick Tool, Shape Tool, Freehand Tool, Zoom Tool, Text Tool, dsb....

Dibawah ini adalah perintah yang akan tampil pada Property Bar;

### Pick Tool



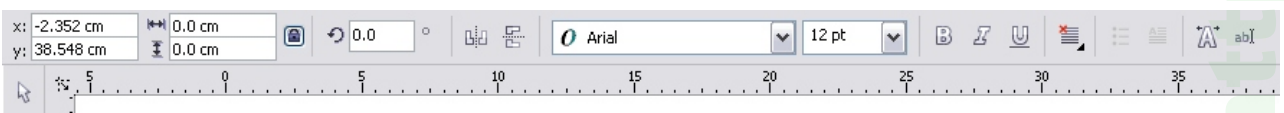
### Freehand Tool



### Zoom Tool



### Text Tool,

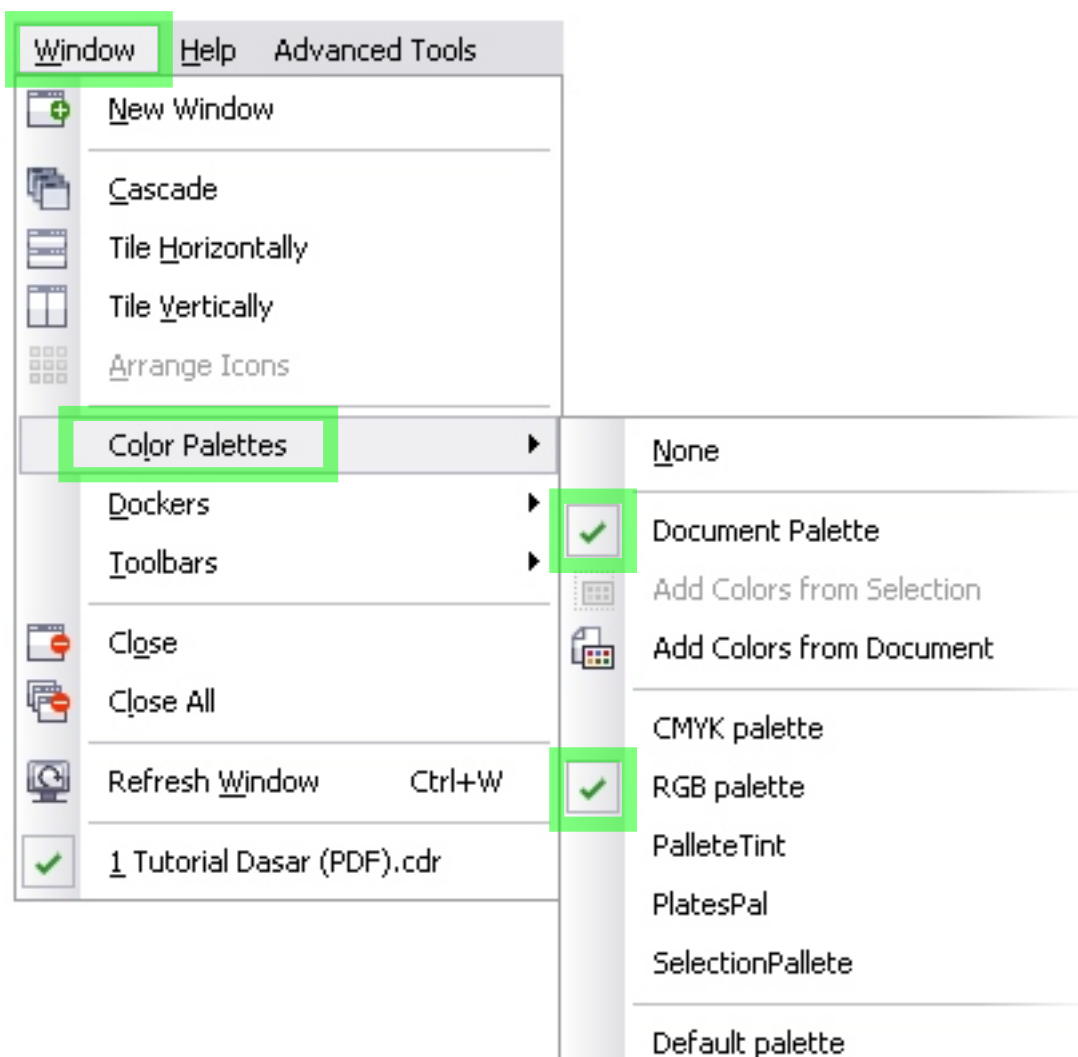


## Mengenal Color Palette

Software CorelDRAW umumnya dipakai di bidang percetakan dengan menggunakan sistem pewarnaan CMYK 32 bit dengan kombinasi tinta Cyan, magenta, yellow, black, keempat warna ini bekerja pada dasar warna putih.

Sedangkan warna berjenis RGB 24 bit biasa dipakai pada layar monitor, televisi, website, dsb. Bahan baku warna sistem RGB ini adalah red, green, blue yang bekerja pada dasar hitam (gelap tanpa cahaya)

Color palette dapat dilihat dengan pada Menu Bar klik Window --> Color Palettes, tanda centang berarti palette dalam keadaan ON atau aktif.



Untuk memahami cara menggunakan warna, contoh buat object kotak kemudian arahkan pointer mouse pada Color Palette yang ada di sebelah kanan layar monitor, klik (klik kiri) pada Color Palette untuk mengisi warna, klik kanan pada Color Palette untuk mengisi warna, mengganti warna atau menghapus warna pada Outline

## Mengenal Text sebagai Object Dasar

CorelDRAW X5 menyediakan 2 model text. Text yang pertama disebut Artistic Text yaitu text yang tidak mengandung parameter pengolahan kata.

Cara membuatnya sebagai berikut;

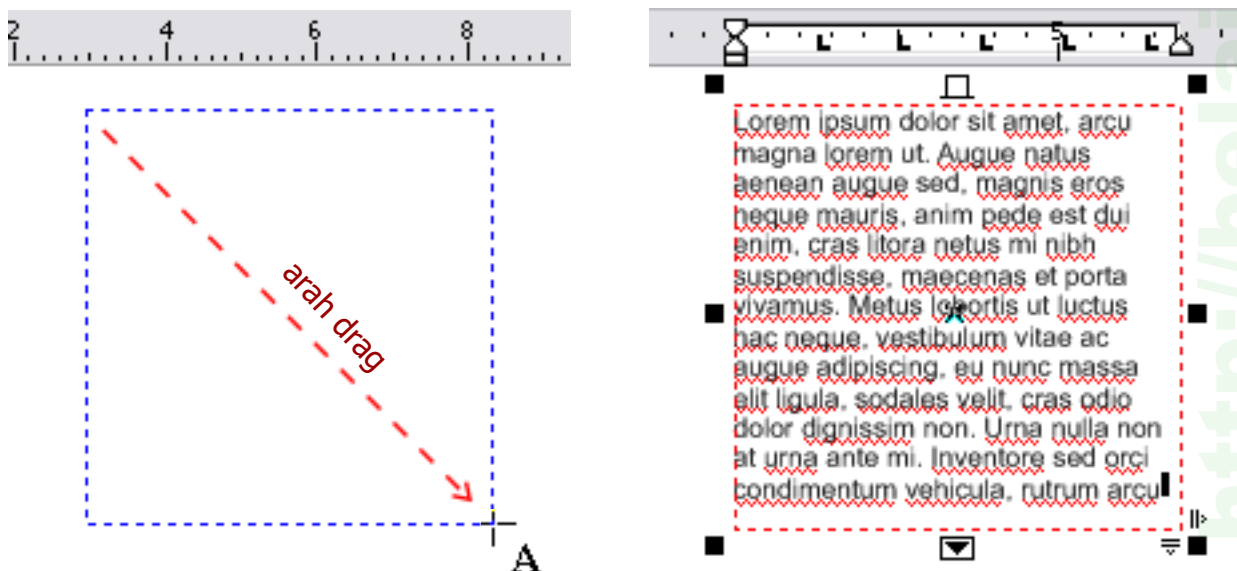
Pada Toolbox klik Text Tool --> dan klik pada area kerja untuk mulai mengetik, untuk mengakhiri mengetik klik pada area kosong atau klik pada Pick Tool.



Model Text yang kedua adalah Paragraph Text, model text seperti ini bisa kita jumpai jika kita menggunakan software Microsoft Word. Text ini mengandung parameter seperti tabulasi, margin, meratakan paragraph dsb.

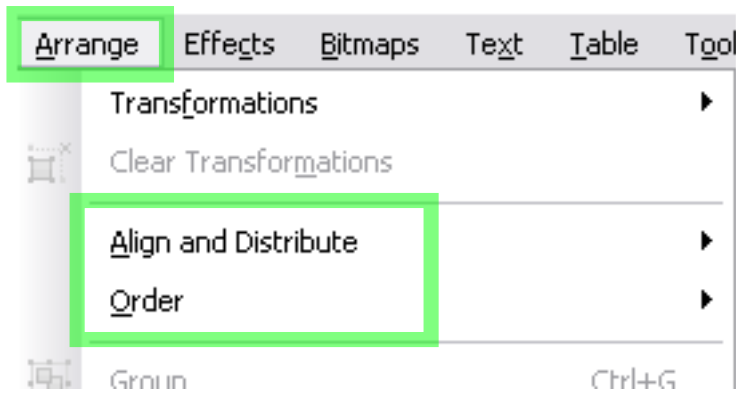
Cara membuatnya sebagai berikut;

Pada Toolbox klik Text Tool --> dan drag pada area kerja untuk menentukan luas area pengetikan seteah itu mulailah mengetik , untuk mengakhiri mengetik klik pada area kosong atau klik pada Pick Tool.



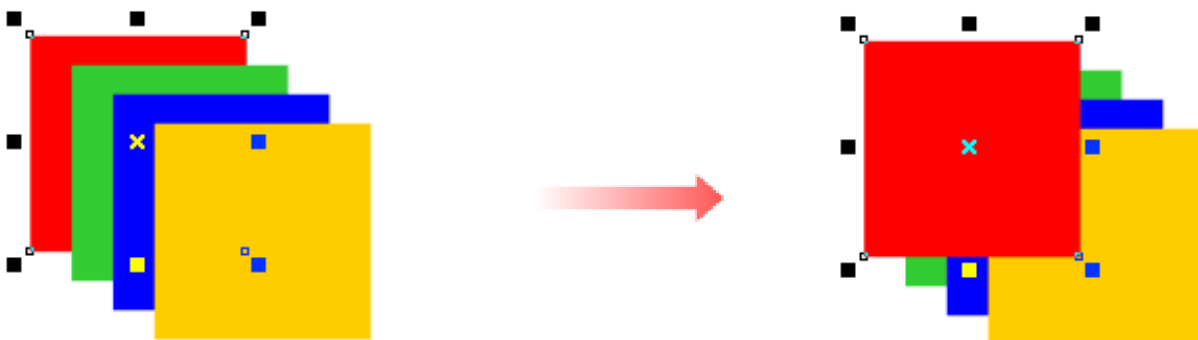
## Mengenal posisi Object

CoreDRAW X5 memiliki fasilitas pengatur posisi object yang dinamakan Align and Distribute dan Order, untuk menggunakan fasilitas ini pada Menu Bar klik Arrange dan klik menu tersebut pilih sesuai dengan yang di perlukan



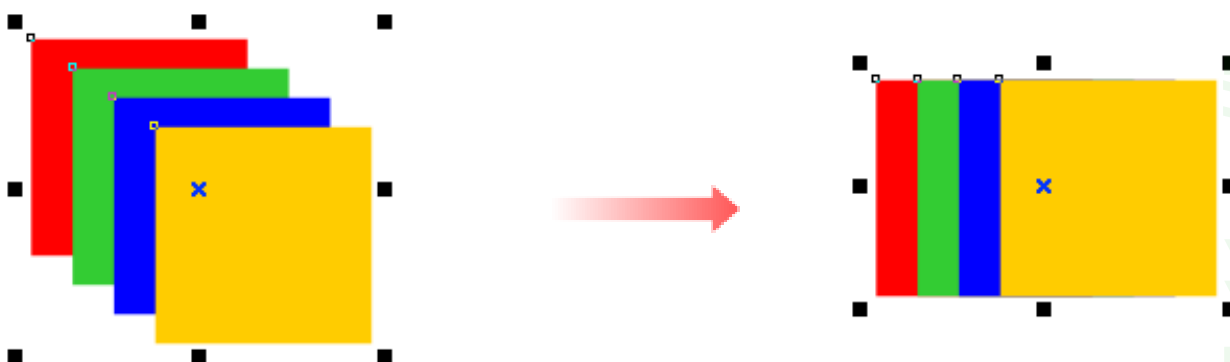
### Contoh menggunakan fasilitas Order;

Pilih object warna merah Pada menu Bar Klik Arrange --> Order --> klik To Front Of Layer, hasilnya akan seperti gambar dibawah ini, object warna merah akan terletak tumpukan bagian atas dan coba pada menu order yang lainnya.



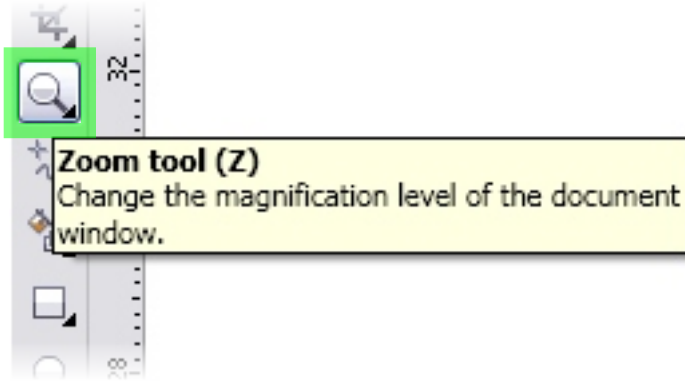
### Contoh menggunakan fasilitas Align and Distribute;

Pilih semua object Pada menu Bar Klik Arrange --> Align and Distribute --> klik Align Centers Horizontally, hasilnya akan seperti gambar dibawah ini yaitu semua object akan sejajar secara horizontal dan coba pada menu Align and Distribute yang lainnya.

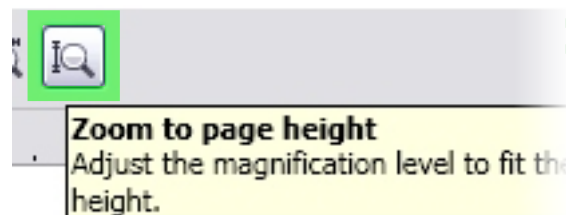
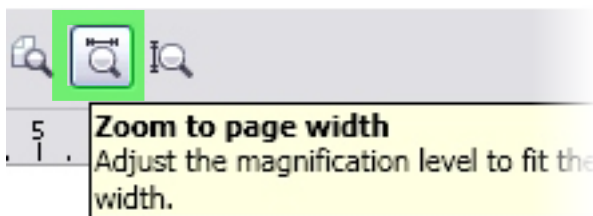
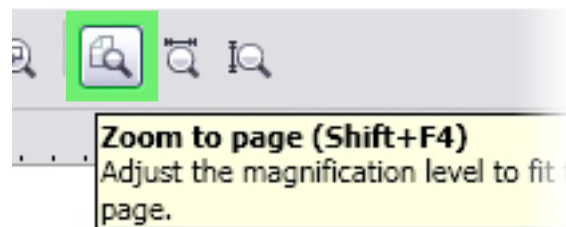
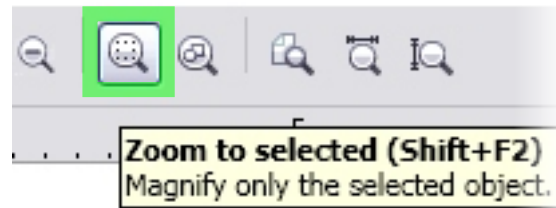
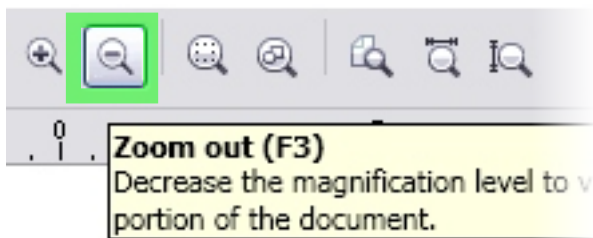
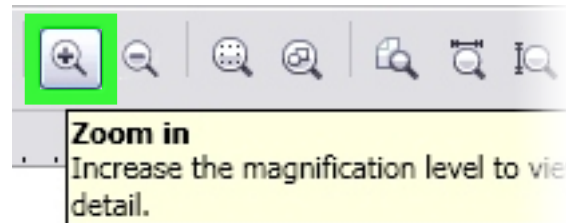
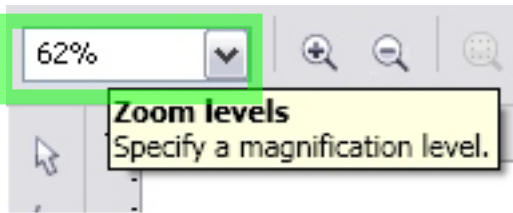


## Mengenal Zoom Tool

Hampir semua Software yang berbasis Windows memiliki fasilitas ini, untuk mengaktifkan fasilitas Zoom Tool ini pada Toolbox klik Zoom Tool



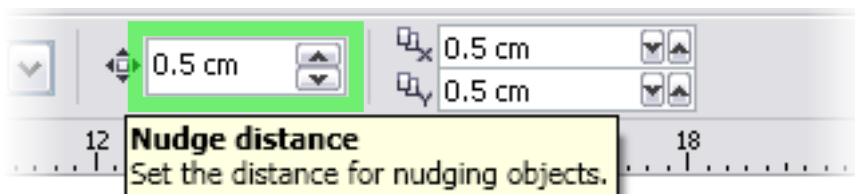
Dan pada property Bar akan tampil berbagai macam pilihan menu Zoom diantaranya;



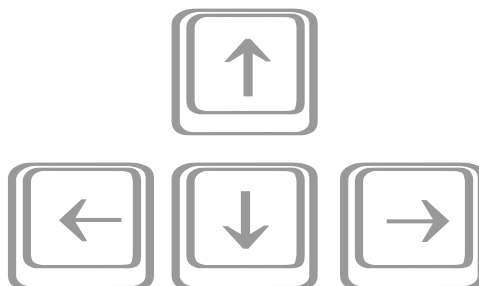
<http://belajar-coreldraw.blogspot.com>

## Menggeser Object dengan Keypad

Adakalanya kita membutuhkan keyped (simbol panah di keyboard) untuk menggeser object jika kita hanya membutuhkan pergeseran beberapa milimeter saja yang tidak mungkin kita menggeser secara tepat apabila menggunakan mouse. Cara untuk menentukan jarak tempuh adalah ; pada Toolbox klik menu Pick Tool kemudian klik pada area kosong (harus tidak ada object yang terpilih) kemudian pada Property Bar ketikkan Nudge distance sesuai dengan jarak yang kita inginkan, selanjutnya pilih object yang akan kita geser dan tekan tombol **Keypad** di keyboard



Contoh, dengan tidak ada object yang terpilih ketikkan 0,5 pada Nudge distance 9disini kita menggunakan ukuran centimeter, kemudian pilih object yang akan kita geser dan tekan Keypad di Keyboard yaitu panah yang mengarah keatas, kemudian tekan 10 kali, maka object akan bergeser ke atas sepanjang  $0,5 \times 10 = 5$  cm. Kemudian Anda coba ke arah kiri, kanan dan bawah.

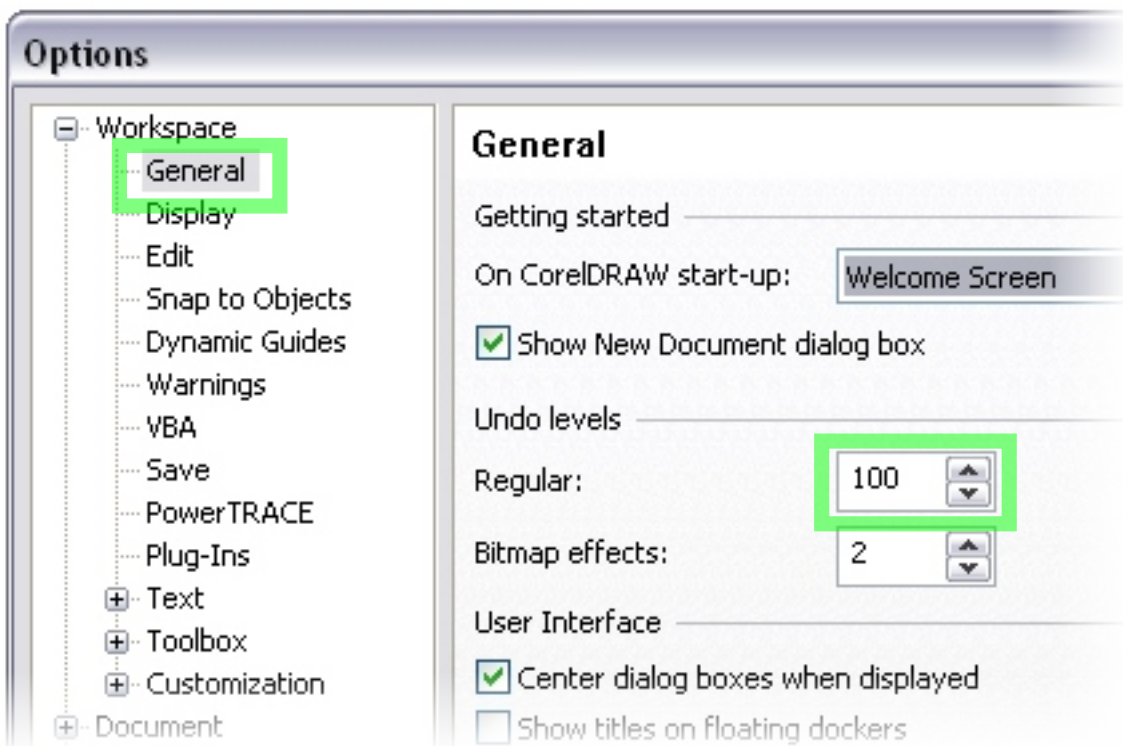


## Mengenal Fasilitas Undo/Redo

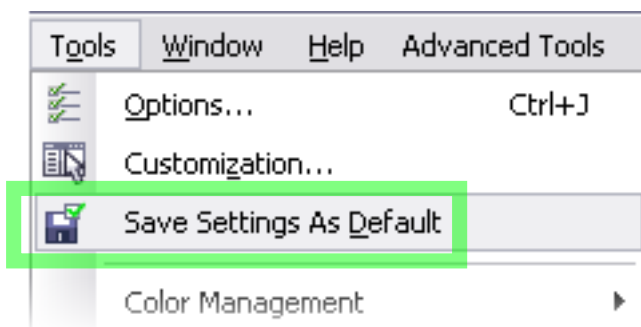
Fasilitas Undo/Redo pada CorelDRAW sangat penting karena proses menggambar Grafik (Vector) terdiri dari langkah-langkah yang panjang, sehubungan dengan langkah-langkah tersebut terkadang muncul suatu langkah yang sifatnya coba-coba (trial and error) hal inilah yang menyebabkan fasilitas Undo/Redo begitu penting pada pemakai CorelDRAW.

Cara untuk mempersiapkan dan menentukan jumlah langkah-langkah yang direkam dalam memori CorelDRAW sebagai berikut;

Pada Menu Bar Klik Tools --> Options --> kemudian pada katagori Workspace pilih General, kemudian pada Undo levels ketikkan angka pada kotak Regular, tentukan berapa langkah Undo/Redo yang mau direkam pada Memori CorelDRAW, dan klik OK

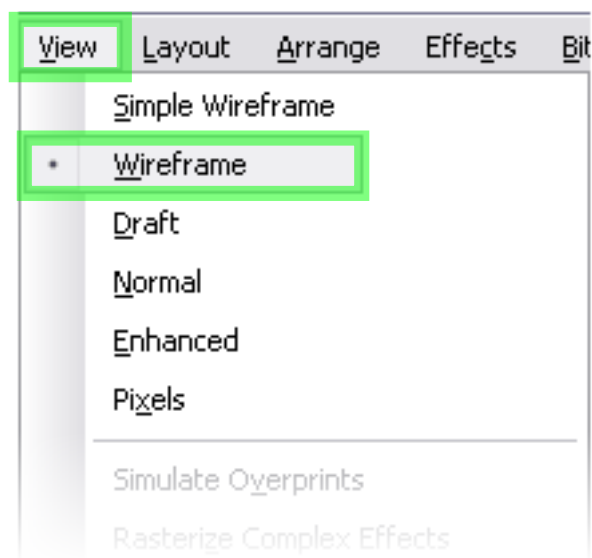


Setelah langkah diatas, untuk menyimpan perubahan pada Menu Bar klik Tools --> Save Setting As Default, maka setiap Anda bekerja pada CorelDRAW langkah Undo/Redo akan sesuai dengan yang kita inginkan.



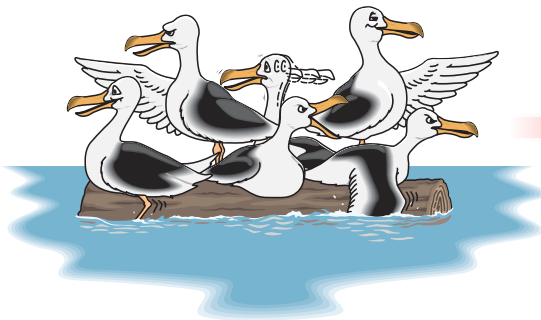
## Mengenal Layar Wireframe

Layar Wireframe sangat berguna bagi pemakai CoreIDRAW apabila kita bekerja dengan object-object yang banyak, selain itu penggunaan layar ini sangat sedikit memakai memori sehingga program dapat bekerja dengan lebih cepat. salah satu kegunaan lainnya adalah menampilkan object-object yang tersembunyi karena tumpukan-tumpukan object. Fasilitas ini tidak mempengaruhi gambar asli dan pengaruhnya hanya sebatas tampilan pada monitor saja. Caranya pada Menu Bar klik View --> klik Wireframe



Contoh ; Buat object banyak, misalnya kita buat gambar burung, maka tampilannya seperti gambar dibawah ini;

Tampilan Enhanced  
(Default CoreIDRAW)



Tampilan Wireframe

