

Corel Draw X7

BAB 1

PENGENALAN COREL DRAW VERSI X7

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. 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).

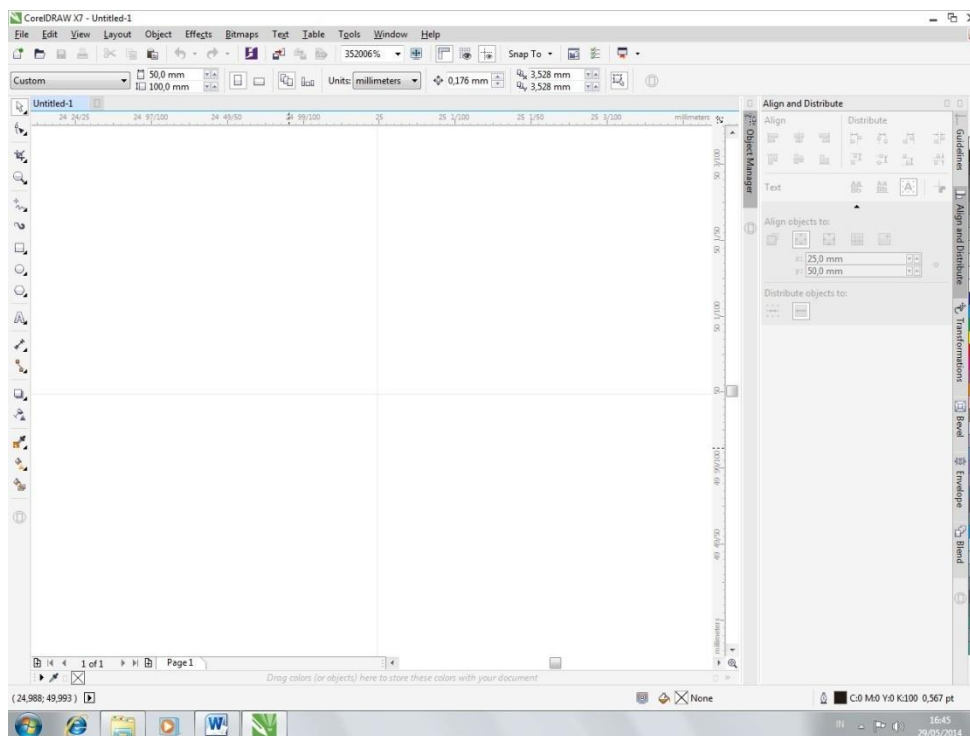
Drawing dan Painting, Apa Bedanya?

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-corek 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):

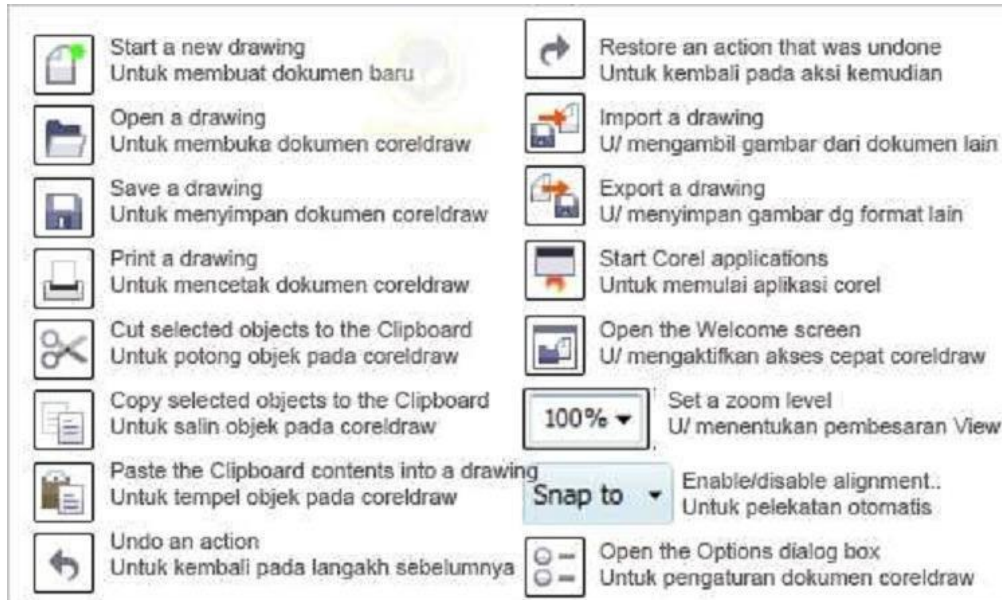
1. Title Bar

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

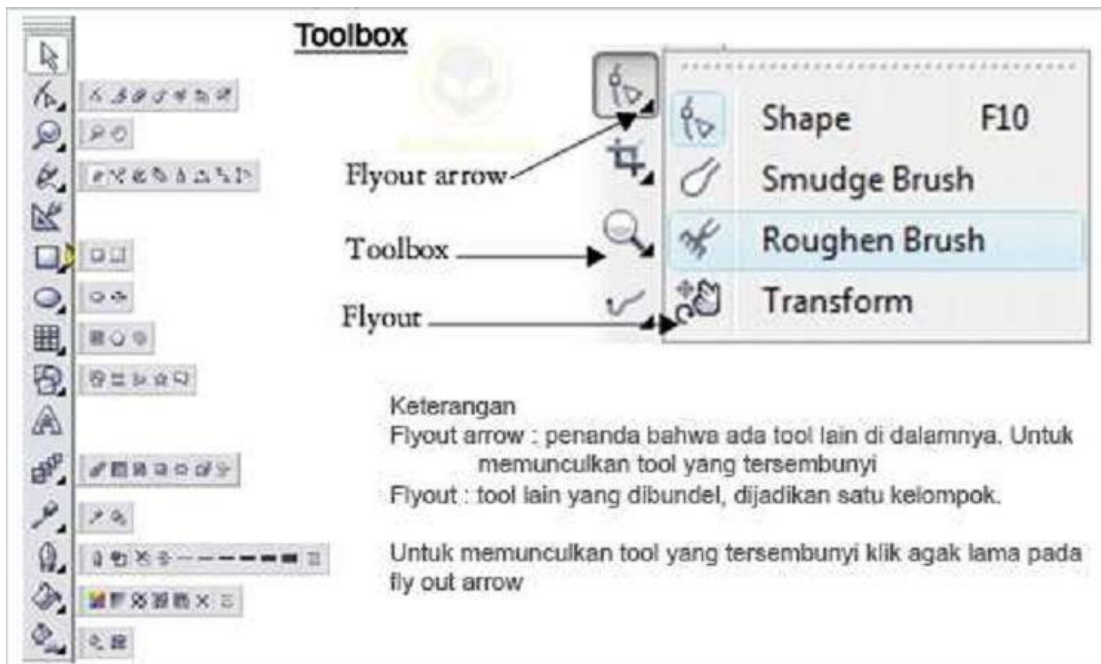
Berfungsi menampilkan pilihan properti dari sebuah fungsi toolbox yang tengah dipakai. Pada kondisi default (tool yang terpilih adalah pick tool – panah putih, maka property bar akan berisi ukuran kertas bidang gambar, orientasi kertas, unit yang digunakan, dan sebagainya. Property bar akan selalu berubah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



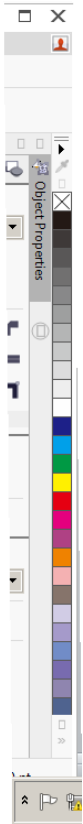
7. Bidang Kerja

8. Bidang Gambar

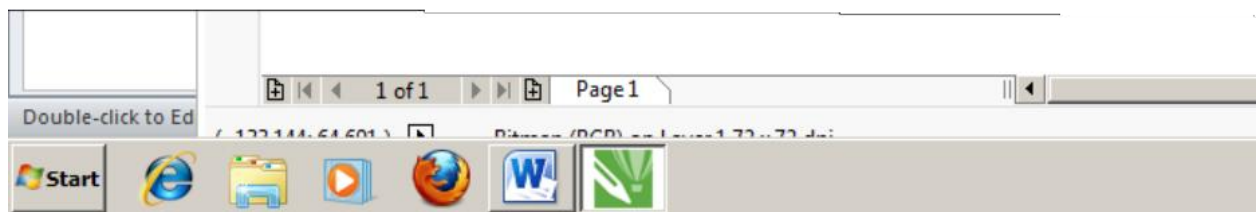
Luasan bidang gambar dengan ukuran kertas tertentu yang dapat kita gunakan untuk mendesain gambar. Apa yang berada di luar tepi bidang gambar tidak akan ikut tercetak saat diprint.

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

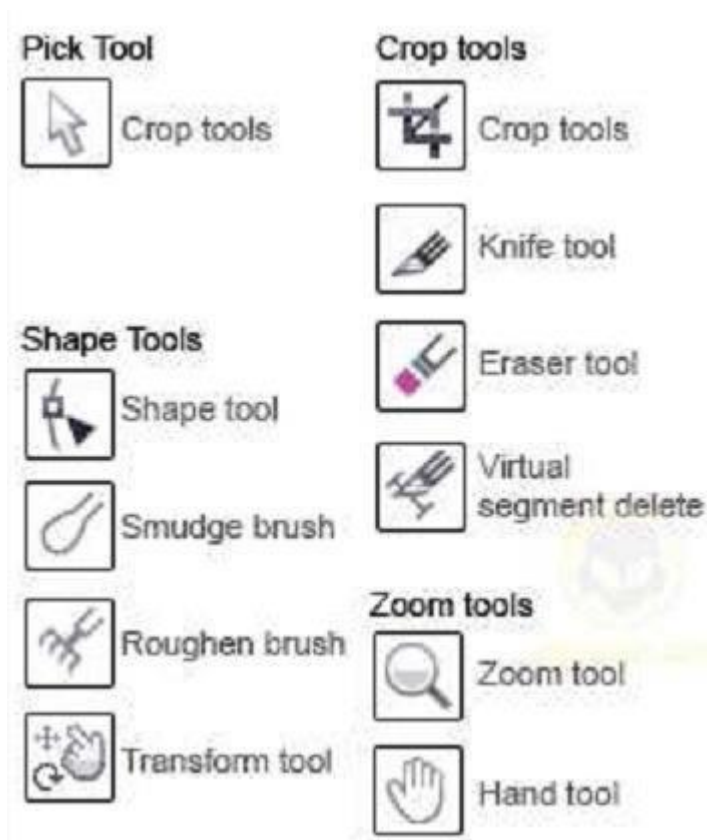
Anda membutuhkan beberapa peralatan dasar untuk memudahkan anda menggambar. Peralatan atau tool ini tersedia pada Toolbox di sebelah kiri antarmuka, dan secara sengaja dikelompokkan pada bagian atas untuk mempermudah penggunaanya mengingat dan menjangkaunya. Tool harus diklik terlebih dahulu untuk menggunakannya.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

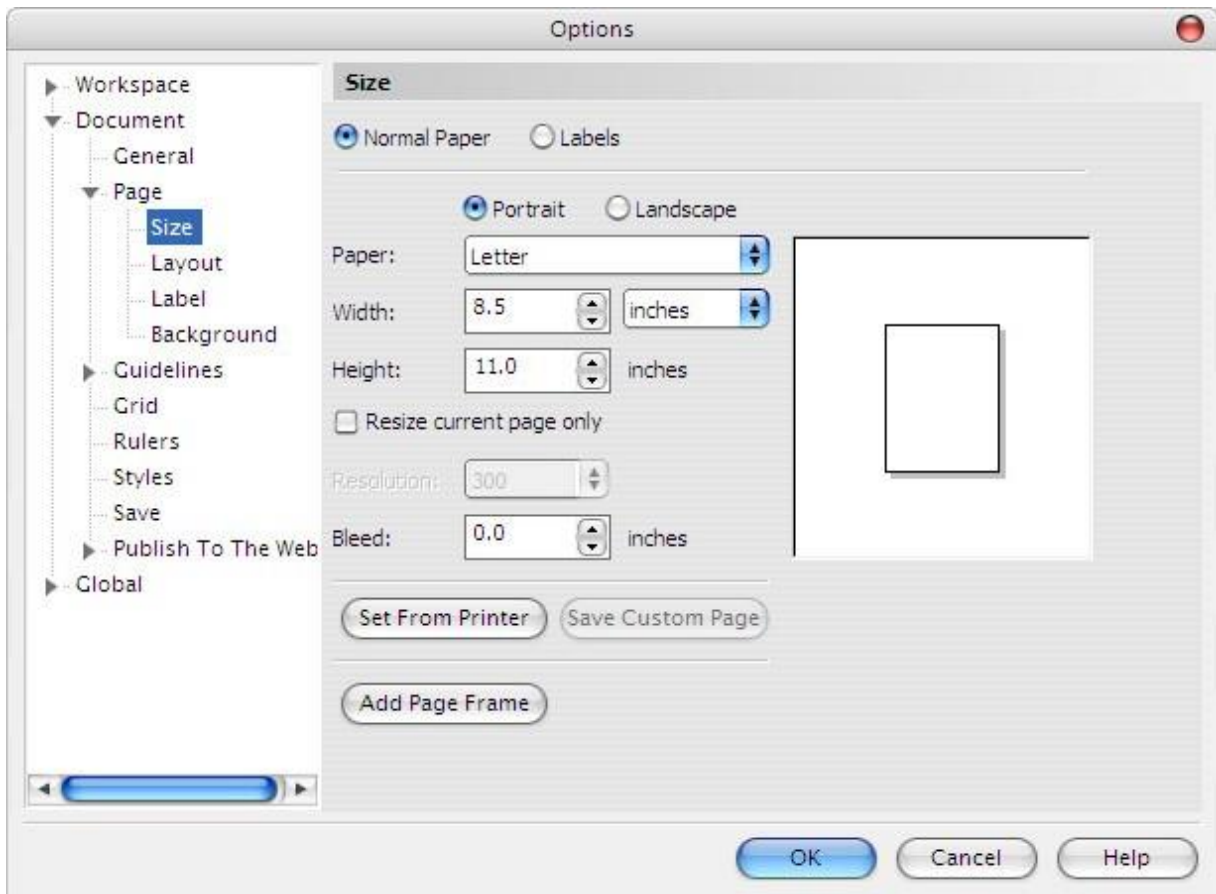
2. Hand Tool : Menggeser area kerja ke posisi tertentu.

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).

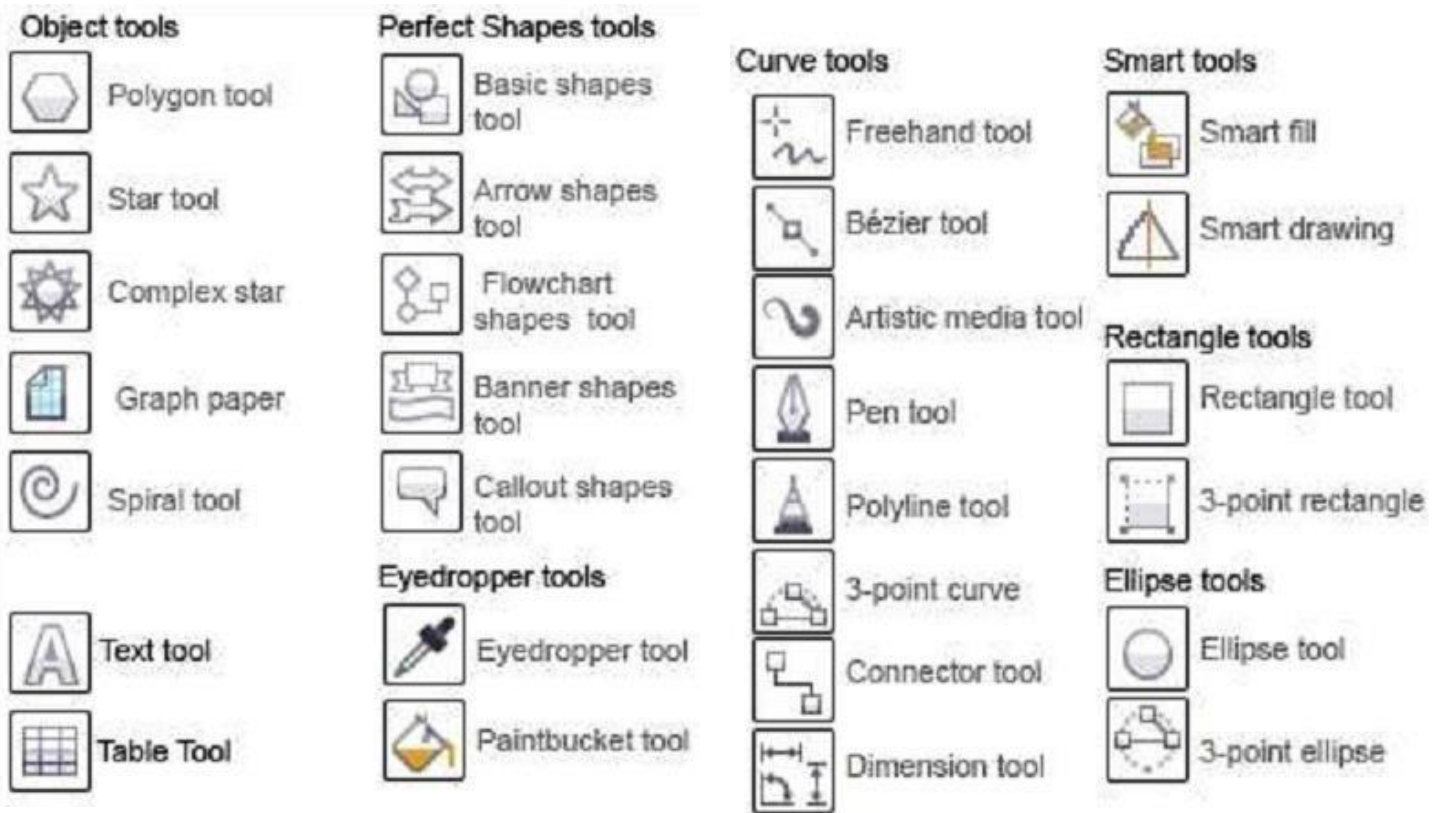


Menambahkan Objek

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.

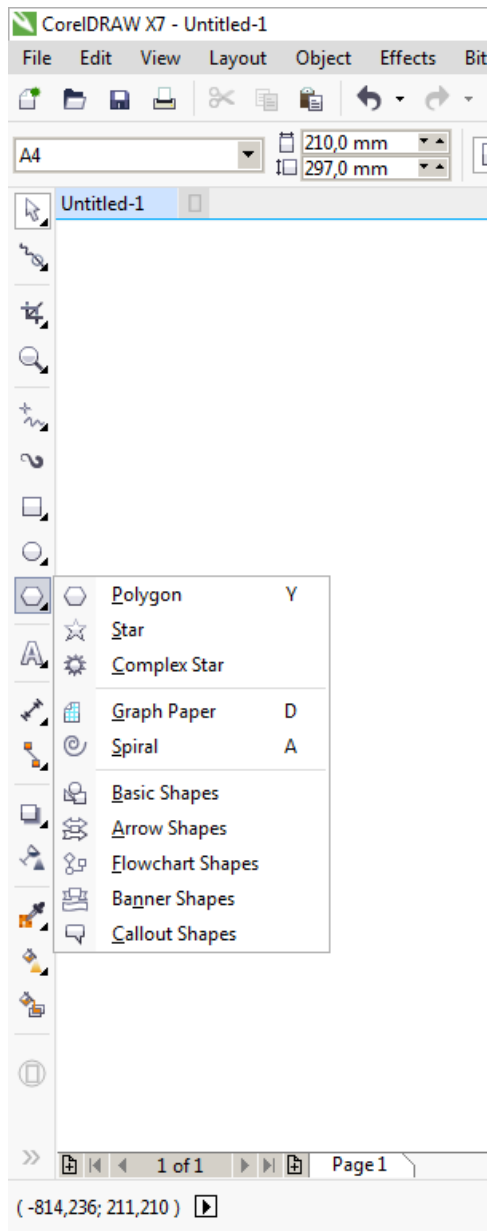
2. 3-Point Rectangle Tool : Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.

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.

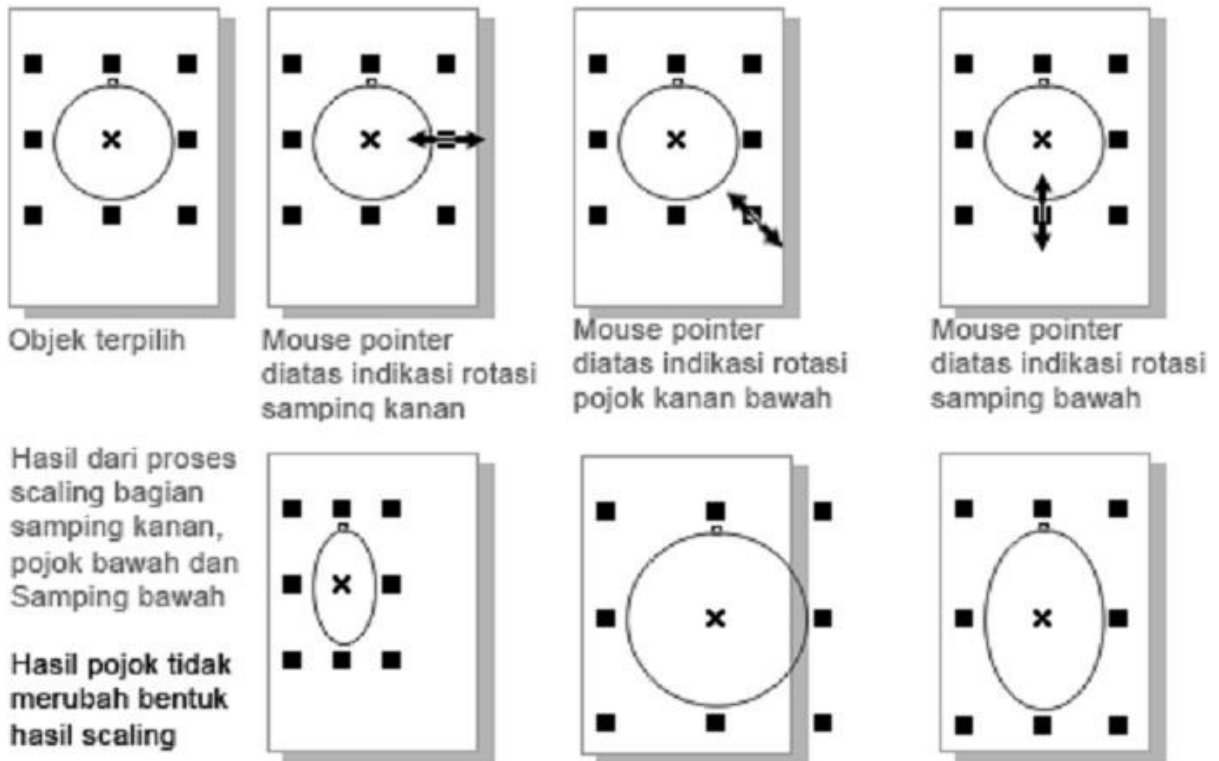
2. Move (Memindah)

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.



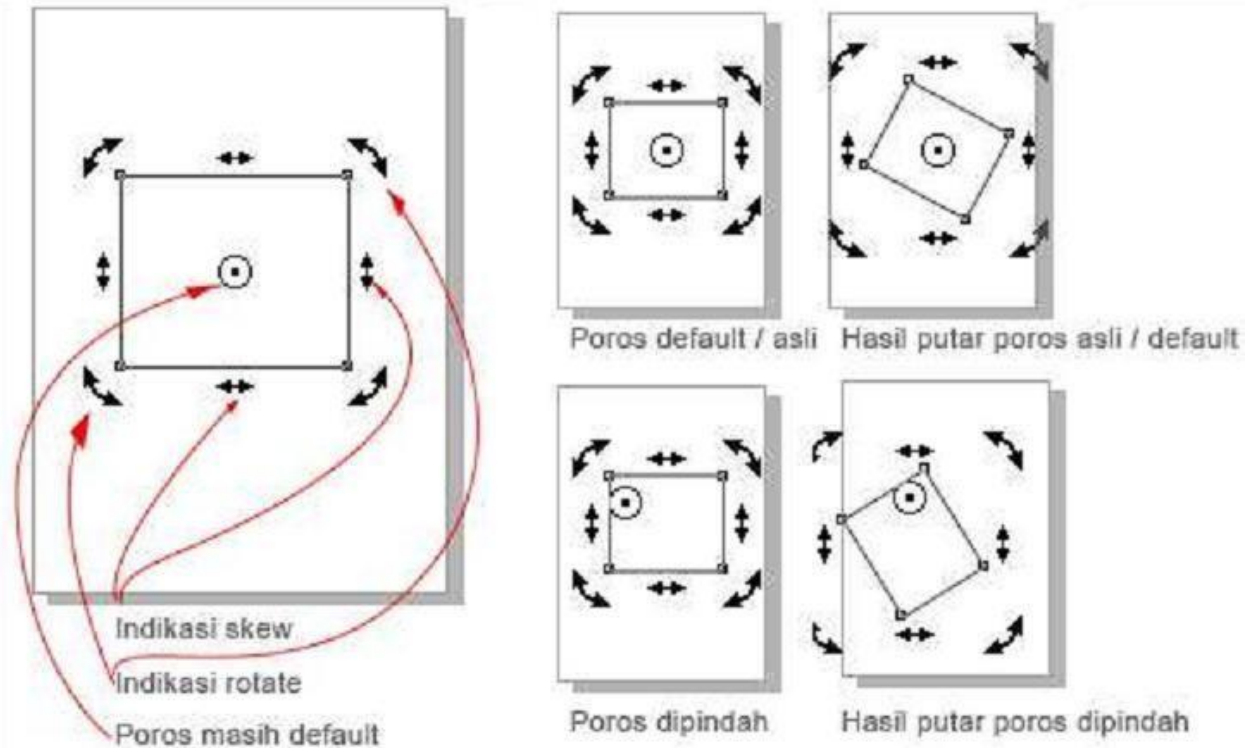
3. Resize (Memperbesar/Memperkecil)

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 mengetikkan 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.

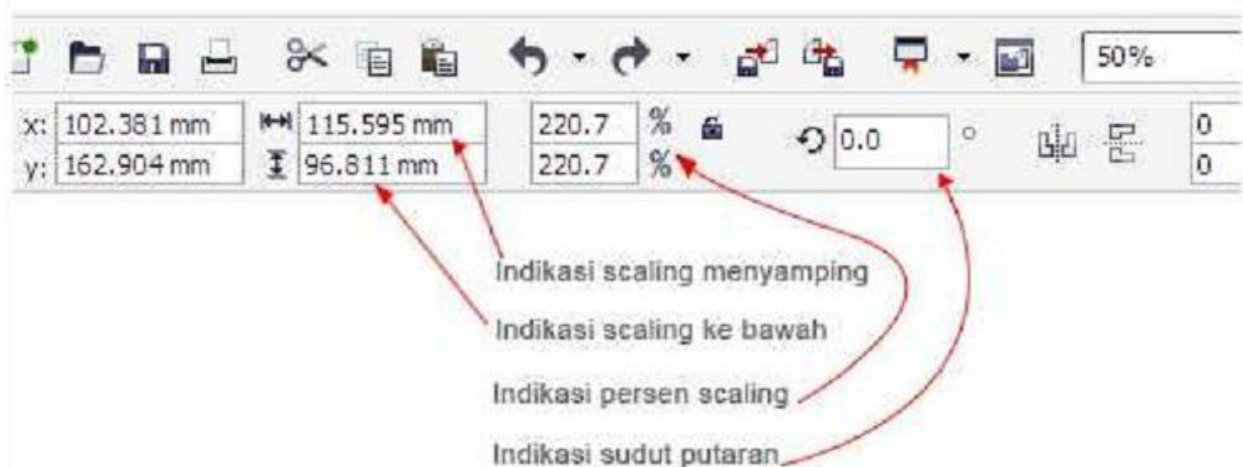


5. Delete (Hapus)

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.

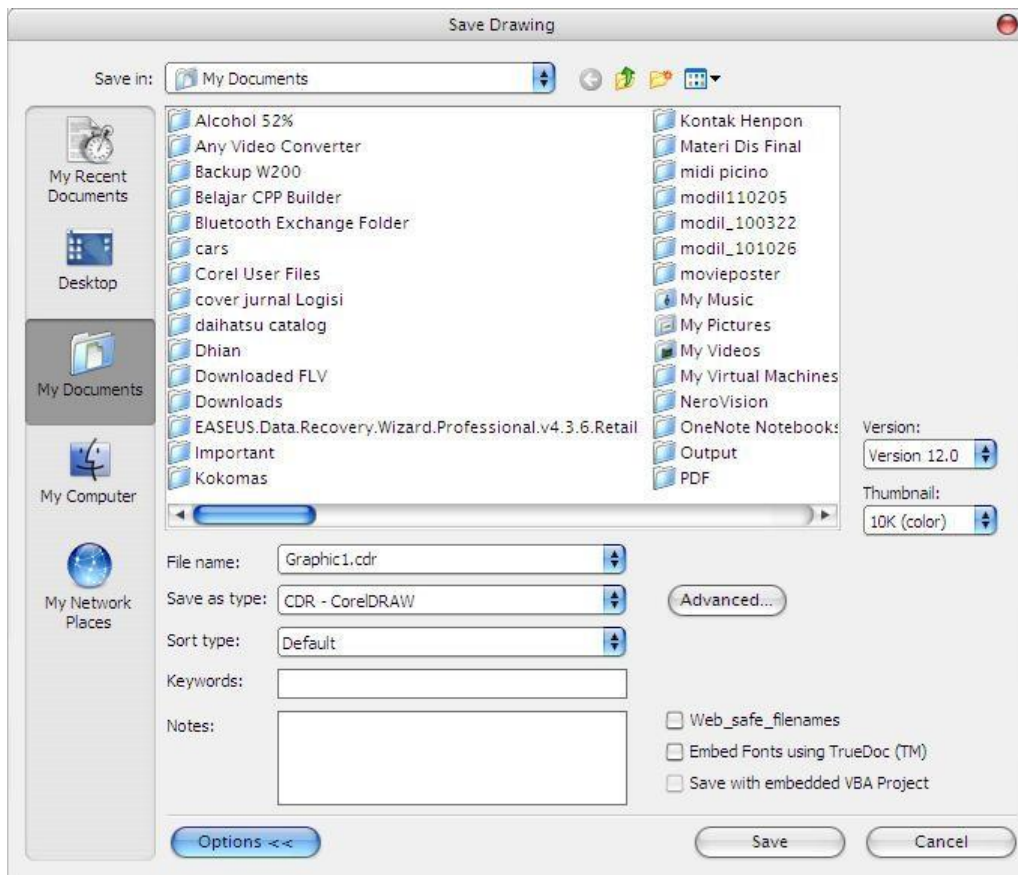


Menyimpan dan Membuka Gambar

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

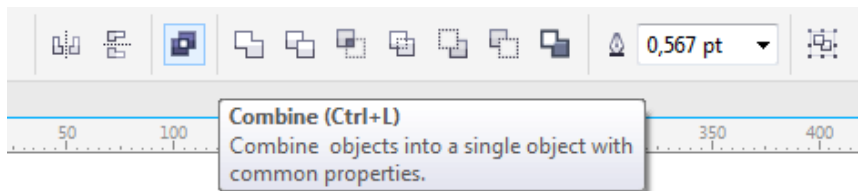
Untuk membuka kembali gambar, klik pada menu 'File _ Open', atau bisa juga dengan menekan 'Ctrl + O' pada keyboard, atau dengan mengklik ikon 'Open' (gambar folder berpanah keluar) pada Standard Toolbar. Akan muncul kotak dialog 'Open Drawing', pilih file yang diinginkan kemudian klik tombol 'Open'.

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 curva yang perlu di edit dengan penggabungan atau melakukan potongan pada objek tersebut yang bersinggungan maka kita perlu kita gunakan combine toolbar



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 melakukan 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

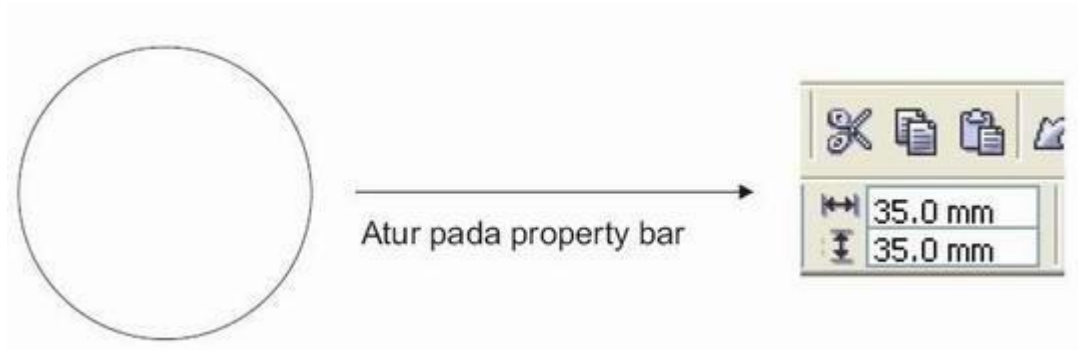
BAB 2

LATIHAN MENGGUNAKAN COREL DRAW X7

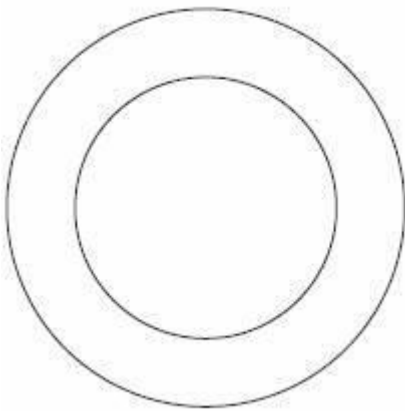
Latihan 1

MEMBUAT STEMPEL

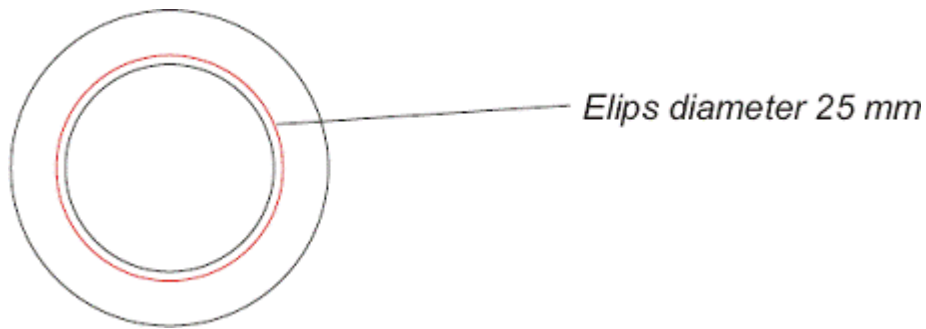
Langkah pertama buat objek berbentuk lingkaran dengan diameter 35 mm



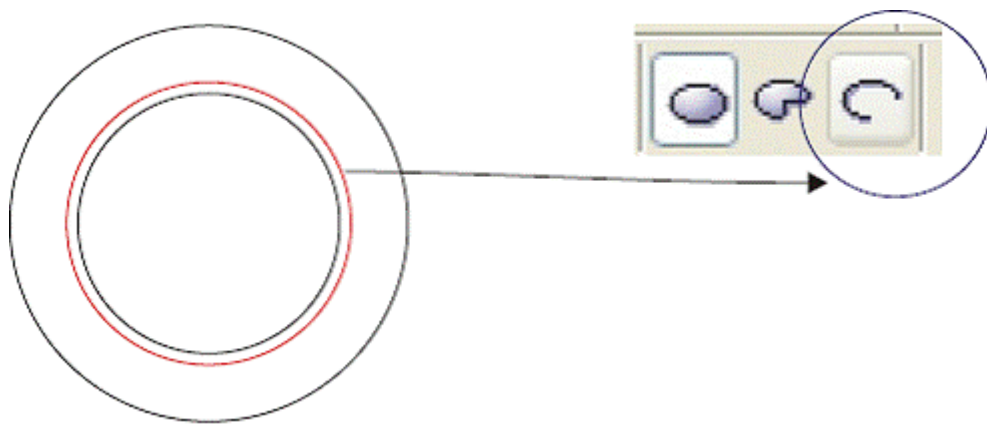
Copy lingkaran tersebut, kemudian ubah langsung diameternya menjadi 23 mm



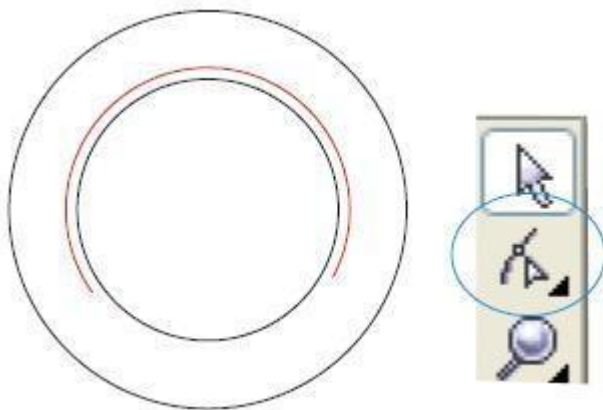
Nah, Sekarang buat guide untuk teksnya, copy lagi bentuk lingkaran yang kecil dan rubah diameternya menjadi 25 mm, beri warna merah, caranya klik kanan pada warna merah pada color palette



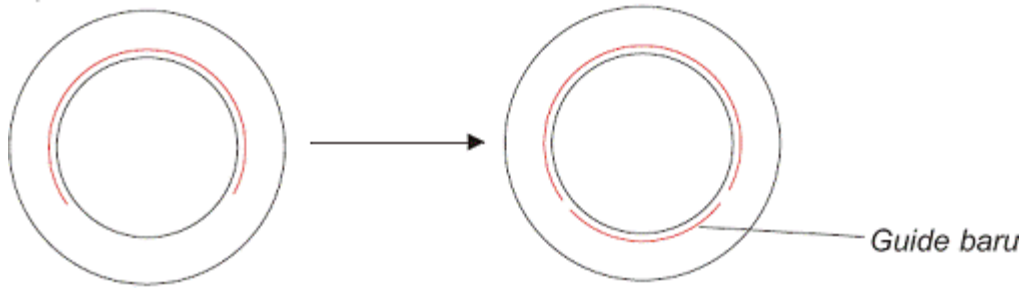
Kini kita hanya butuh 3/4 dari seluruh lingkaran merah, aktifkan lingkaran merah kemudian pada property bar pilih bentuk **Arc**



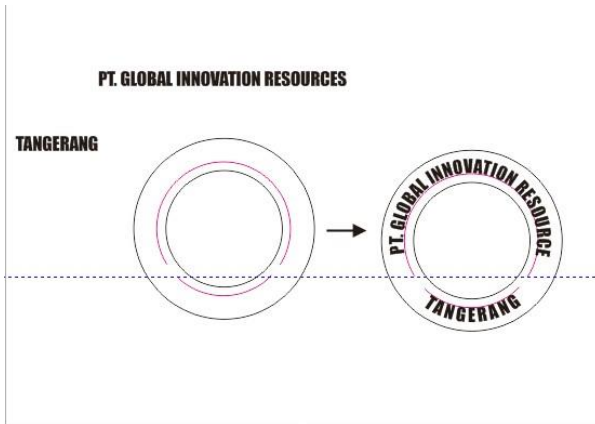
Gunakan Shape Tool untuk menarik sudut dari lingkaran seperti gambar disamping



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 digunakan 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, Seperti gambar dibawah ini



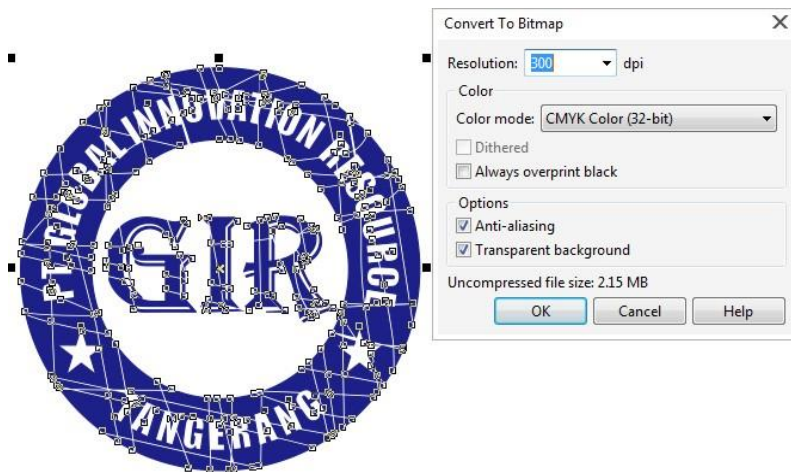
2. Langkah kedua adalah membuat coretan tanpa arah menggunakan Freehand Tool seperti gambar dibawah ini



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...



Latihan 2

BERMAIN DENGAN TEKS

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

ERVYN

ERVYN

(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

ERVYN

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. Setelah itu seleksi semua huruf dan Convert To Curve atau Ctrl+Q.

5. Setelah itu ubahlah ukuran Font atau letaknya, font paling depan dan belakang usahakan sama agar tidak terlalu mencolok, lebih spesifiknya ada dalam gambar

ERVYN

ERVYN

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



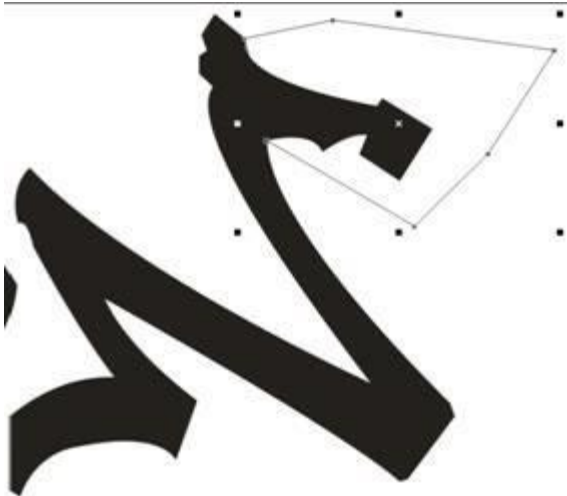
Delete semua Node pada object ditengah huruf(gambar anak panah) sehingga hilang objectnya seperti pada gambar dibawah ini(lagi....)



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



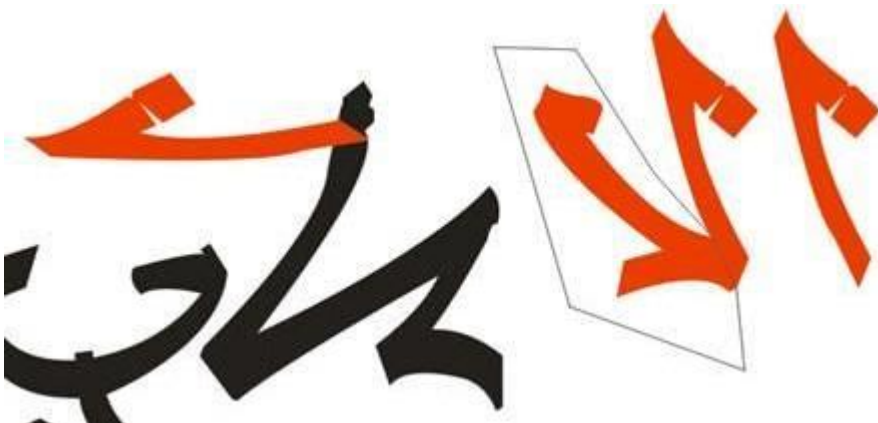
6. Kita potong bagian-bagian yang dirasa tidak penting, langkahnya sebagai berikut :



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, 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



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...



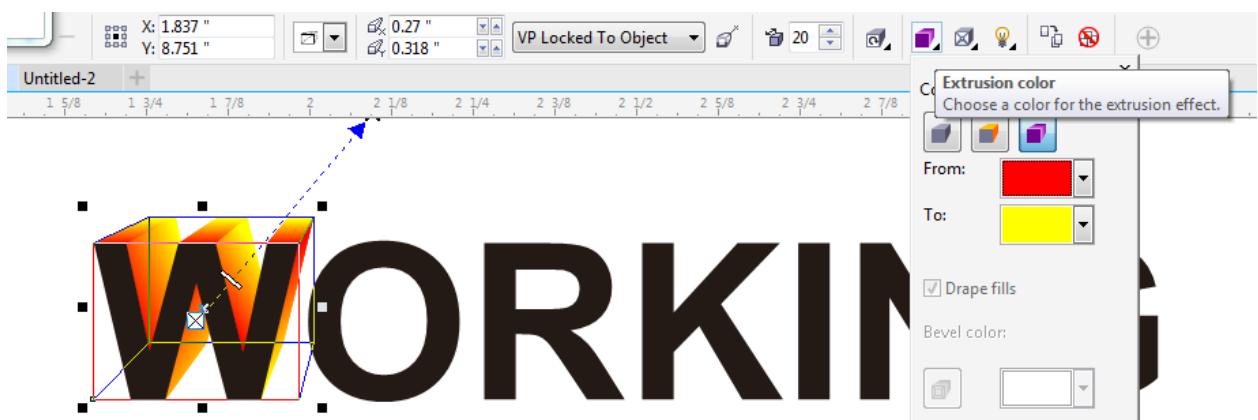
Latihan 3

MEMODIFIKASI HURUF DENGAN EFEK 3D

1. Ctrl+N
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



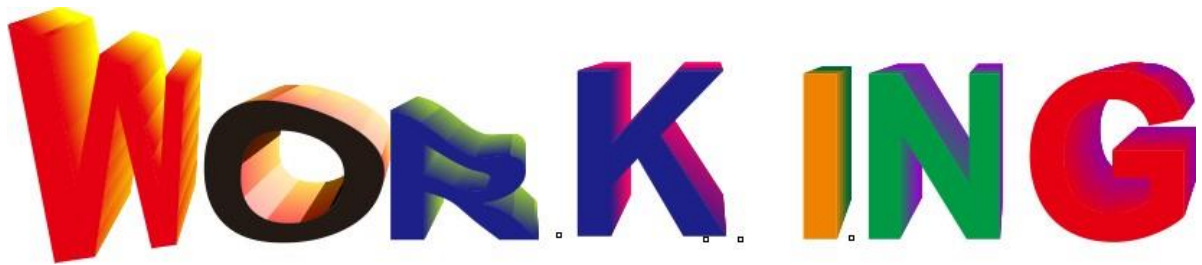
5. Lakukan pada huruf berikutnya dengan cara yang sama setelah itu lakukan add perspektif



WORKING

The image shows the word "WORKING" in a bold, black, sans-serif font. The letter "W" is highlighted with a 3D effect, featuring a color gradient from red to yellow. A dashed red rectangular bounding box is drawn around the "W", with a small blue square at its top-right corner and a small "x" at its bottom-right corner, indicating a selection or editing point.

Lakukan terus untuk teks berikutnya



WORKING

The image shows the word "WORKING" in a bold, sans-serif font. Each letter is a different color and has a 3D effect with a color gradient. The letters are: W (red to yellow), O (black), R (blue to green), K (blue to purple), I (orange), N (green to purple), and G (red to purple). A dashed red rectangular bounding box is drawn around the letter "K", with a small blue square at its top-right corner and a small "x" at its bottom-right corner, indicating a selection or editing point.

Latihan 4

EFEK CLIP

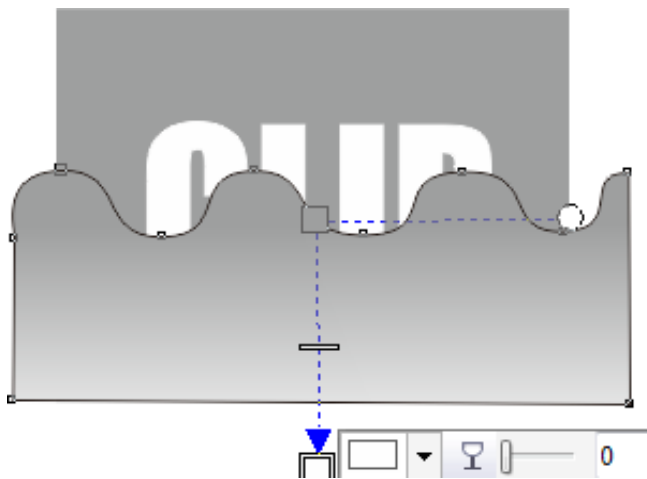
1. Buat background kotak misalnya abu-abu.
2. Buat text 'CLIP' dengan font **arial black**

Mulai bekerja :

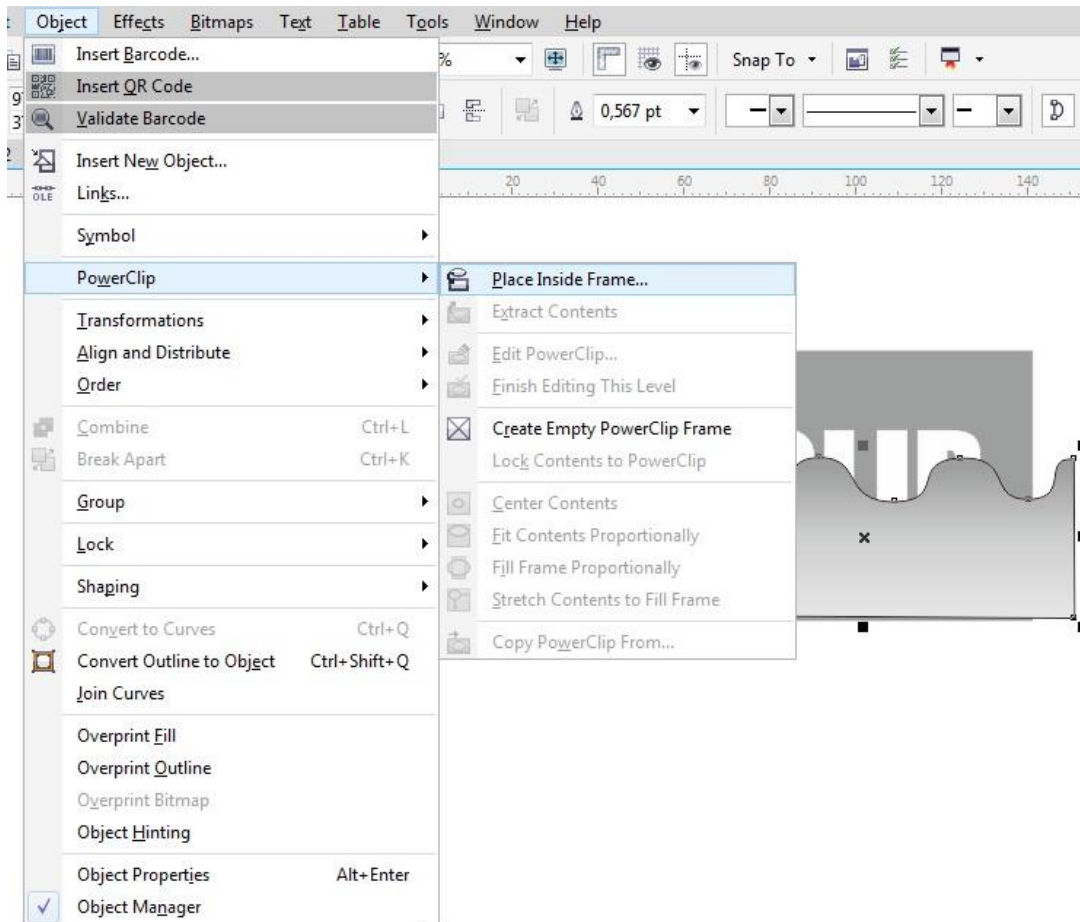
1. buat kurva tertutup, dengan pen tool, lalu isi warna atau fill dengan hitam



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



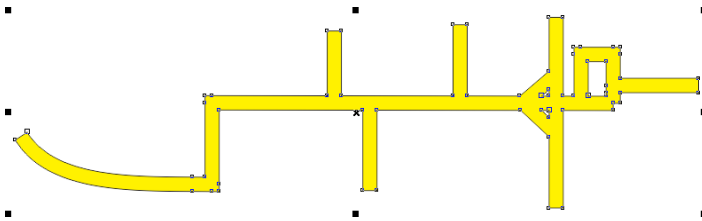
“ EFFECT CLIP ”

Latihan 5

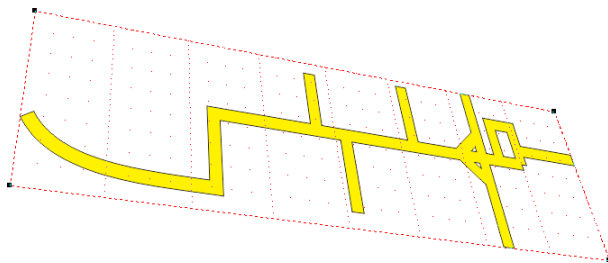
MEMBUAT PETA EFFECT

Membuat Peta 3D

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 (Ctrl 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.

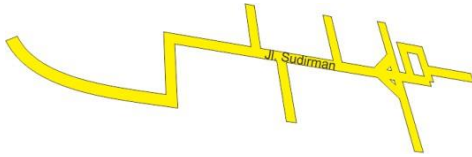


4. Selanjutnya bentuk objek tadi menjadi 3 D, caranya aktifkan objek, pilih menu **Effects > Add Perspective**
5. Pilih ujung handle, sehingga kursor akan berubah menjadi tanda (+), klik – tahan – tarik handle untuk membuat perspektif. Hentikan jika kita sudah mendapatkan bentuk yang kita



inginkan.

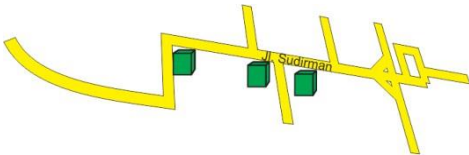
6. Buat text untuk menamai jalan, simpan di tempat yang diinginkan.



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, sesuaikan dengan perspektif yang kita buat.

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

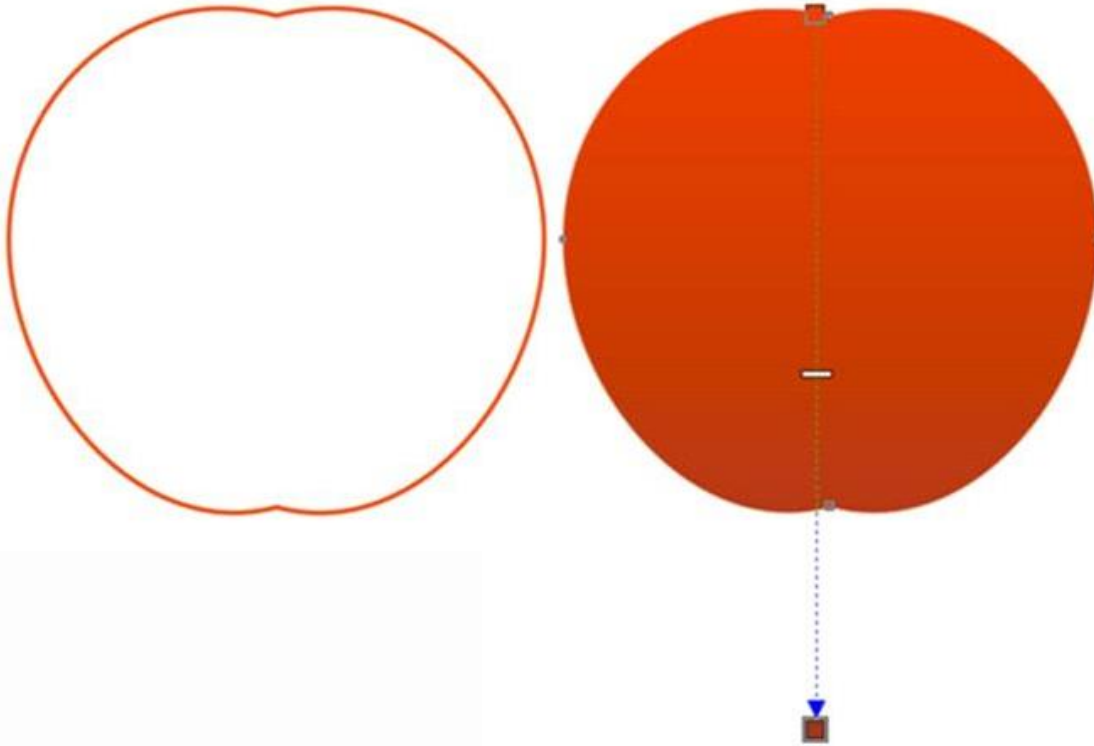
Hasilnya kira - kira seperti ini:



Latihan 6

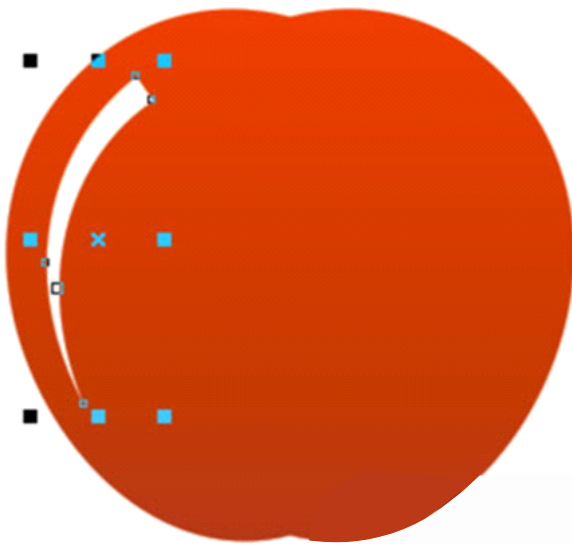
MEMBUAT APEL DENGAN MESH FILL TOOL DAN INTERACTIVE BLEND TOOL

1. Ctrl+N, lalu buatlah objek seperti gambar di bawah ini.

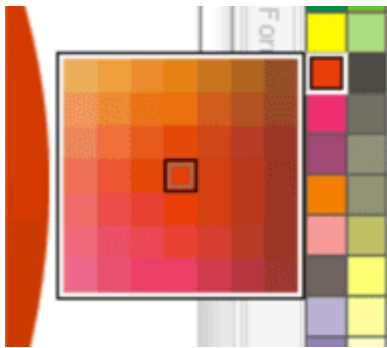


Warnai dengan Interactive Fill Tool, merah dan merah hati

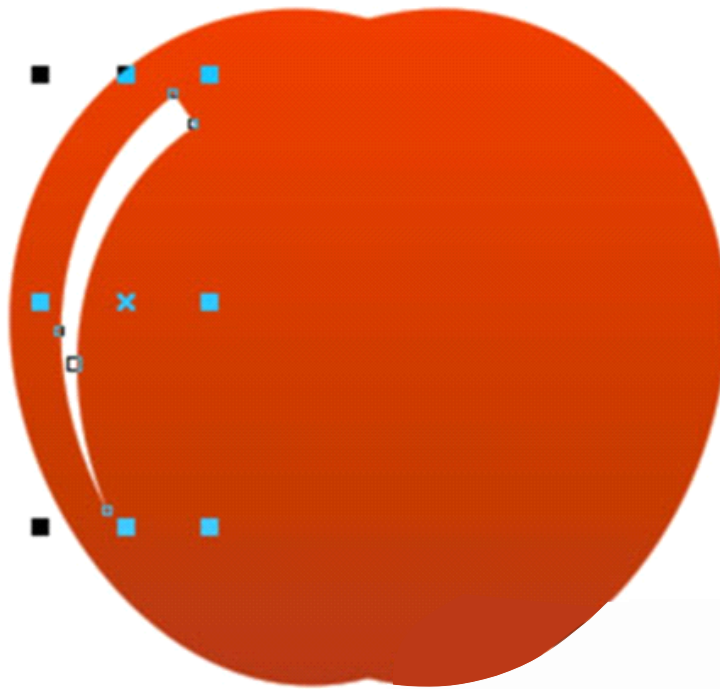
2. Buatlah object seperti di bawah ini :



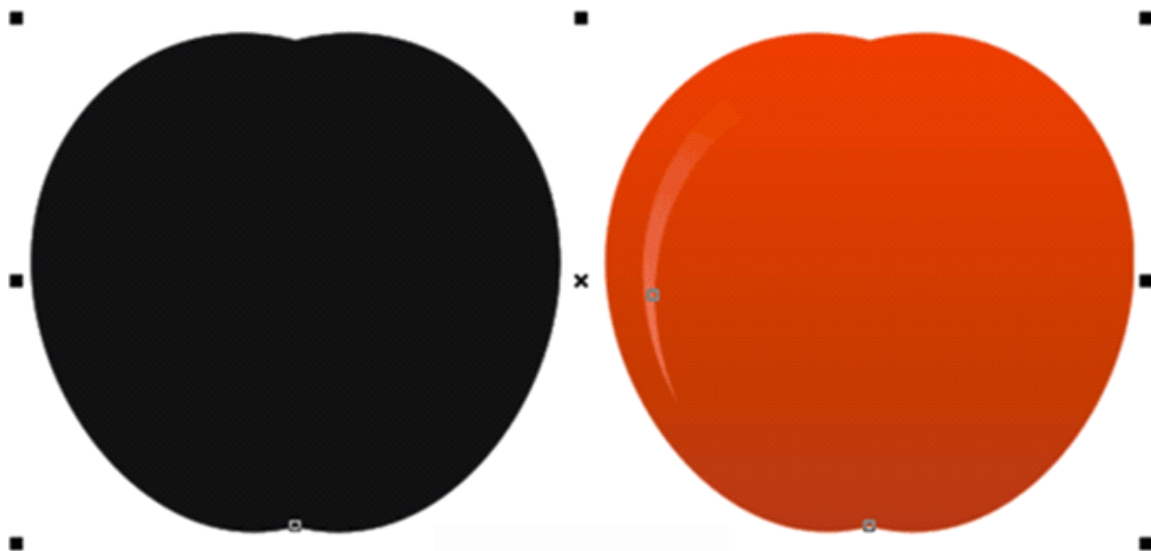
Untuk memberikan kesan bahwa itu melengkung, Lalu warnai objek tersebut dengan menggunakan merah muda sekali, klik dan tahan pada Color Palette warna maka akan keluar New Palette Windows seperti gambar di bawah ini.



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



3. Setelah langkah di atas, copy objek apel kemudian warnai merah agar lebih mudah, warnai

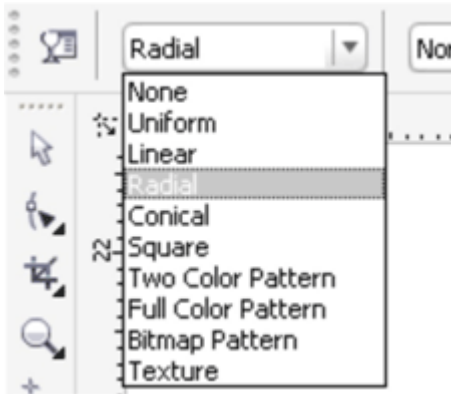


saja hitam.

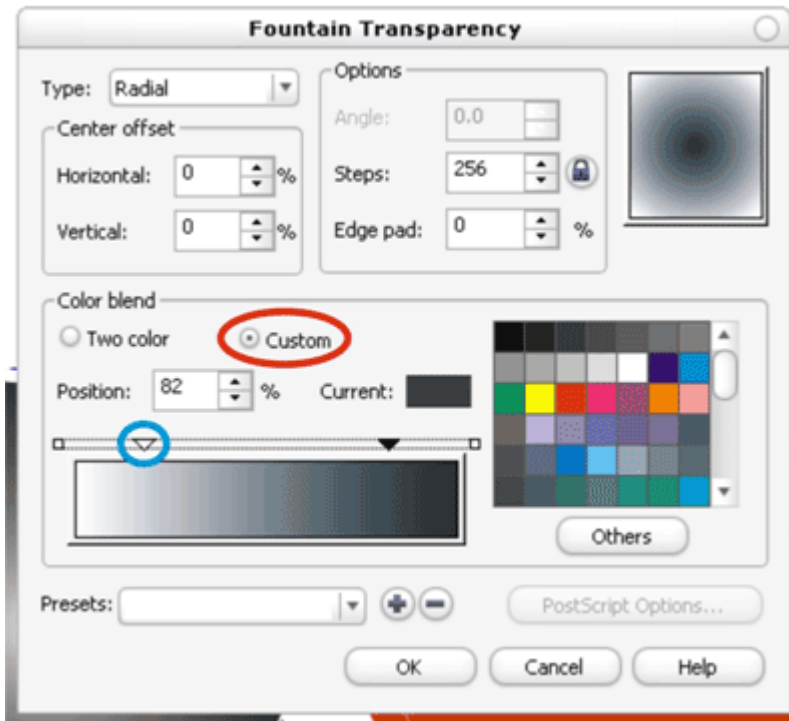
Kemudian klik Interactive Transperancy Tool, ubah Transperancy Type ke Radial

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

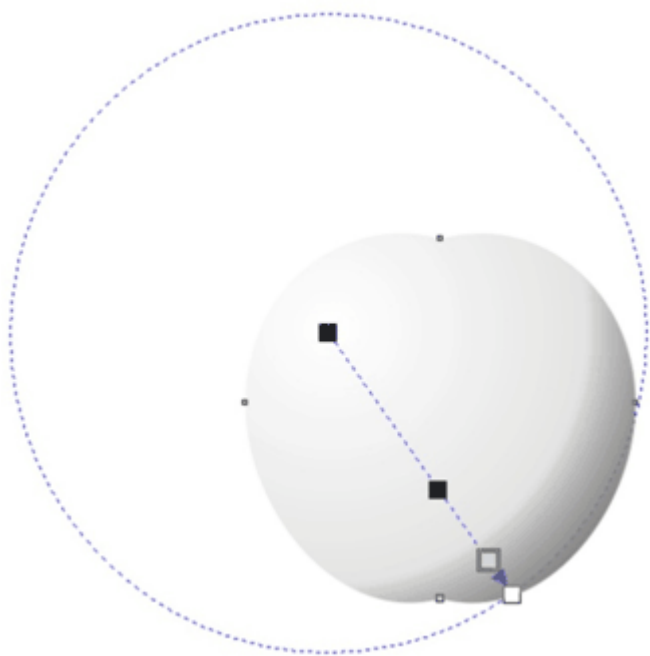
setelah di klik tentunya akan muncul jendela baru seperti gambar di bawah ini



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



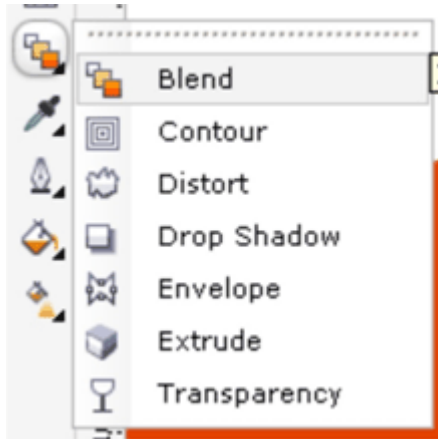
Kemudian centerkan pada objek apel sebelumnya.



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



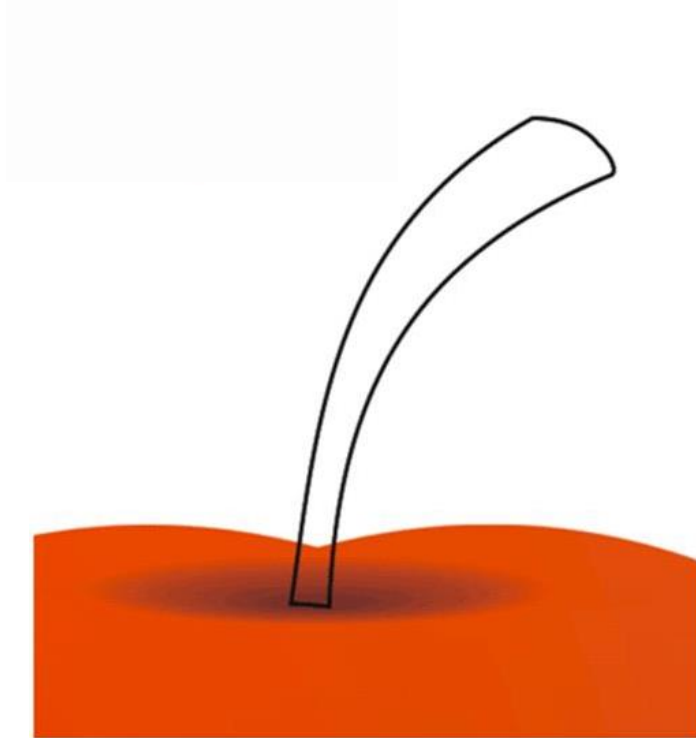
Kemudian klik Objek Oval Kecil lalu tarik sampai snap ke objek oval besar, jika benar, maka jadinya akan seperti gambar di bawah ini.



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**

