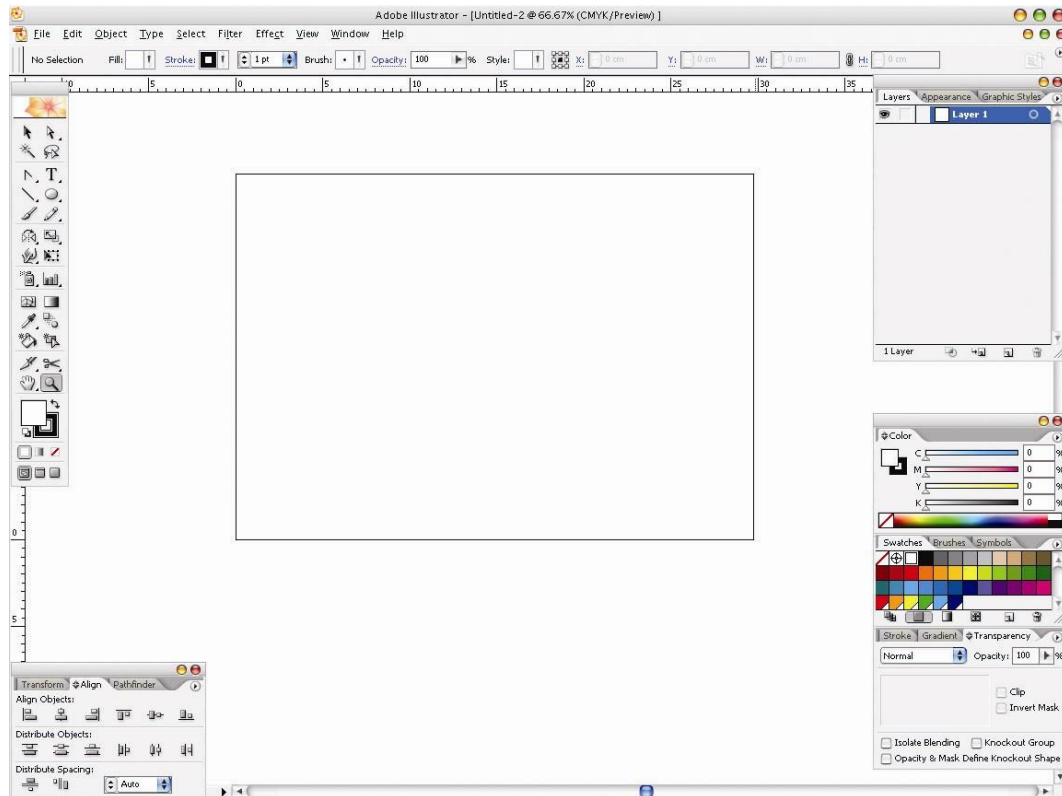


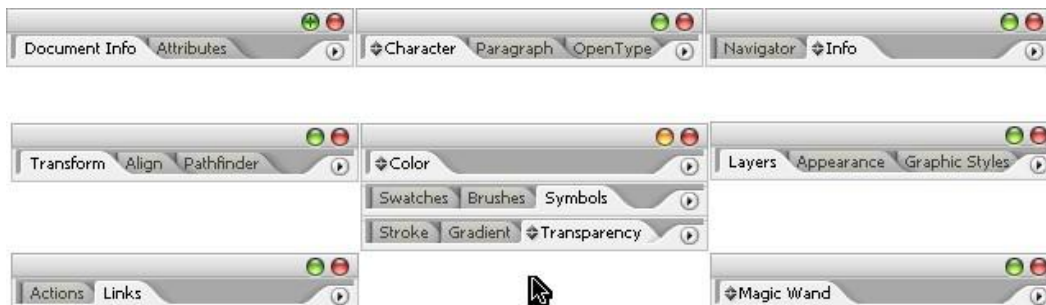
# Adobe Illustrator CSx

## PART I

### Interface Illustrator



Interface dari produk Adobe sebagian besar terdiri dari menu-menu yang berada dalam tab. Tab-tab tersebut masih bisa di-expand atau minimize dengan cara mengklik tanda panah yang tepat berada di samping nama tab atau dengan mengklik ganda nama masing-masing tab. Cara ini memudahkan untuk me-*manage* ruang kerja sesuai dengan tingkat kenyamanan.



## Tool Box



Gambar di samping adalah tool box dari Illustrator. Masing-masing tool mempunyai fungsi yang spesifik. Berikut fungsi dari masing-masing tool:



= **Selection Tool (V)** untuk memilih atau menyeleksi objek.



= **Direct-Select Tool (A)** untuk memilih atau menyeleksi objek yang lebih mendalam, misalnya memilih objek yang berada dalam suatu grup. Bisa juga untuk memilih objek rumit yang sudah tergabung dalam sebuah grup secara detail.

Dua tool di atas digunakan untuk mengedit atau memanipulasi suatu objek seperti menggeser, mewarnai, memotong dan lain sebagainya.

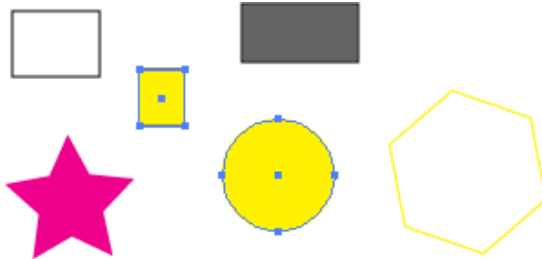
**TIPS:** **Shift** untuk memilih lebih dari satu objek.

**Drag + Alt** untuk membuat duplikat objek.



= **Magic Wand Tool (W)**, untuk memilih objek lebih dari satu yang mempunyai atribut sama, seperti warna, ketebalan garis atau gradasi.

Contoh:

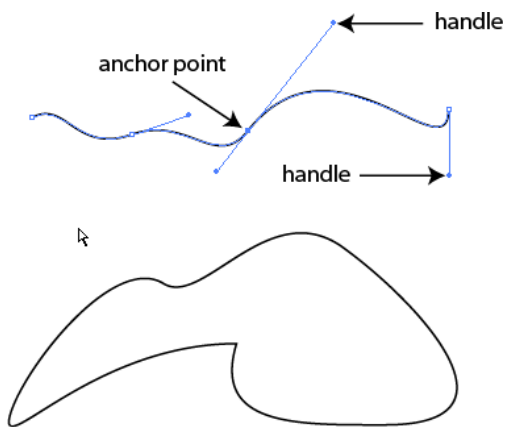


= **Lasso Tool (Q)**, untuk memilih objek dengan analogi tali laso, yaitu mengelilingi objek yang akan dipilih menggunakan tool ini.





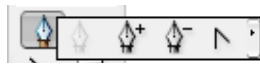
= **Pen Tool (P)**, tool ini berguna untuk membuat objek secara detail titik per titik atau anchor point sehingga membentuk sebuah kurva. Kurva dapat berbentuk kurva terbuka maupun kurva tertutup. Tiap titik atau anchor point mempunyai 2 handle yang menentukan bentuk kurva tersebut bila digeser dengan mouse.



Kedua gambar di samping adalah kurva terbuka dan di bawahnya adalah kurva tertutup.

Membuat objek dengan Pen Tool biasa disebut oleh para deigner grafis komputer dengan istilah *nge-path*. Karena titik-titik anchor point disebut juga titik-titik path. Syarat utama menggunakan program design grafis adalah kemampuan user untuk membuat path. Path digunakan untuk membuat objek yang sangat presisi.

Bila icon Pen Tool ditekan agak lama maka akan ada beberapa icon tambahan yang pengoperasiannya berkaitan dengan pembuatan kurva atau path.



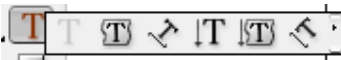
Lihat Bab II untuk penjelasan lebih lanjut.

- Icon (+) berfungsi untuk menambah titik atau anchor point pada kurva/path.
- Icon (-) berfungsi untuk menghapus titik atau anchor point pada kurva/path.
- Icon (Shift+C) berfungsi untuk merubah sudut- sudut tajam pada sebuah anchor point menjadi sudut lengkung.

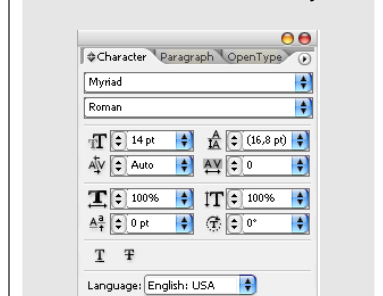


= **Type Tool (T)**, tool untuk membuat dan mengedit text.

Sama seperti Pen Tool, ada beberapa icon tambahan bila Type Tool ditekan agak lama.



Lihat Bab II untuk penjelasan lebih lanjut atau tekan Ctrl+T untuk membuka tab Text beserta atribut-atributnya.

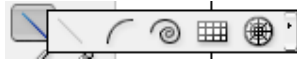


- Icon adalah Area Type Tool untuk mengetik text di dalam sebuah kurva atau path.
- Icon (Type on a path) untuk mengetik text mengikuti alur sebuah kurva atau path.
- Icon berfungsi untuk mengetik text dengan orientasi vertikal.
- Icon sama fungsinya dengan Area Type Tool namun dengan orientasi pengetikan secara vertikal.
- Icon sama fungsinya dengan Type on a path tool namun dengan orientasi pengetikan secara vertikal.



= **Line Tool (L)**, tool untuk membuat garis lurus.

Sama seperti tool-tool sebelumnya, ada beberapa icon tambahan bila tool ini ditekan agak lama. Indikasinya adalah segitiga kecil di masing-masing icon Tool Box.



Tekan Shift untuk membuat tiap objek presisi sama besar tiap sisi, atau klik di area kerja untuk icon yang aktif dan masukkan nilai di parameter yang tersedia.

Line Segment Tool Options

Length: 2,63 cm OK

Angle: 57,3° Cancel

☐ Fill Line

- Icon berguna untuk menggambar garis lengkung. Tekan Shift untuk membuat sudut presisi 45°.
- Icon untuk membuat spiral. Tekan tombol panah atas/bawah untuk menambah & mengurangi lengkung spiral.
- Icon berfungsi untuk membuat Grid. Coba tekan tombol panah atas/bawah atau kanan/kiri untuk melihat perubahannya.
- Icon berfungsi untuk membuat Polar Grid. Sama seperti tool diatas, Tekan tombol panah atas/bawah atau kanan/kiri untuk melihat perubahannya.



= **Rectangle Tool (M)**, tool untuk membuat gambar kotak.

Sama seperti tool-tool sebelumnya, ada beberapa tool tambahan bila icon ini ditekan agak lama.



Tekan Shift untuk membuat tiap objek presisi sama besar tiap sisi atau klik di area kerja untuk icon yang aktif dan masukkan nilai di parameter yang tersedia.

Star

Options

Radius 1: 1,7056 cm OK

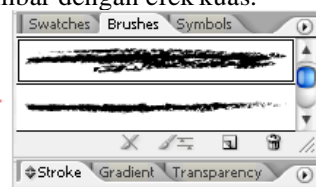
Radius 2: 1,35 cm Cancel

Points: 5

- Icon berguna untuk menggambar kotak bersudut lengkung (*round corner*).
- Icon (L) untuk membuat lingkaran. Tekan **Shift** untuk membuat lingkaran sempurna.
- Icon adalah Polygon tool. Tekan **Shift** untuk bentuk polygon yang sempurna atau tekan panah atas/bawah untuk menambah/mengurangi jumlah sisi poligon.
- Icon berfungsi untuk menggambar bintang. Tekan **Shift** untuk bentuk bintang yang sempurna atau tekan panah atas/bawah untuk menambah/mengurangi jumlah sisi bintang.
- Icon berfungsi untuk menggambar *Flare*.



= **Paintbrush Tool (B)**, tool untuk menggambar dengan efek kuas.





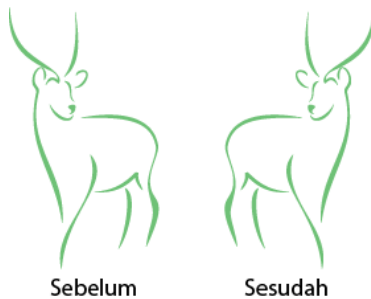
= **Pencil Tool (N)**, tool untuk menggambar bebas/freehand. Cocok digunakan dengan tablet. Tool ini kurang lebih mirip dengan Pen Tool.  
*TIPS:* Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter tambahan.



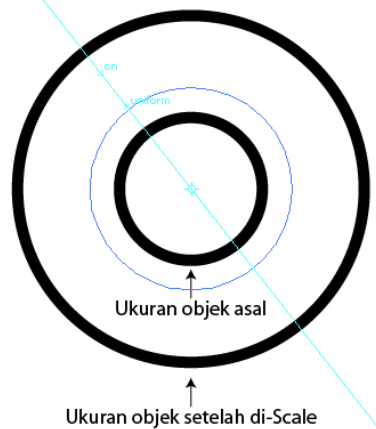
= **Rotate Tool (R)**, tool untuk memutar objek.  
*TIPS:* Tekan Shift untuk memutar dengan sudut putaran  $45^{\circ}$ . Jika objek ingin diputar sambil dibuatkan duplikatnya, tekan **Alt**. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pemutaran objek.



= **Reflect Tool (O)**, tool untuk membuat refleksi atau kebalikan dari objek.  
*TIPS:* Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi untuk mengisi nilai refleksi objek.



= **Scale Tool (S)**, tool untuk merubah ukuran objek.  
*TIPS:* Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai pembesaran objek.



= **Shear Tool**, tool untuk memiringkan objek.  
*TIPS:* Jika objek sudah terefleksi, tekan **Alt** untuk membuat duplikat objek. Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi nilai kemiringan objek.





= **Warp Tool (Shift+R)**, tool untuk mendistorsi objek.

*TIPS:* Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter perubahan objek.



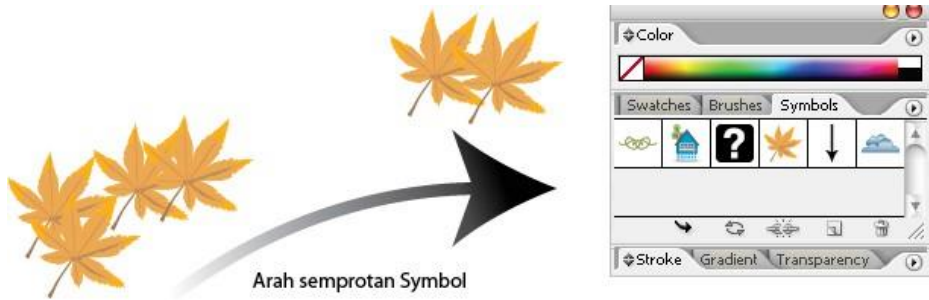
= **Free Transform Tool (E)**, tool untuk mentransformasi objek.










= **Symbol Sprayer Tool (Shift+S)**, tool untuk “menyemprotkan” objek yang berada di tab Symbol ke dalam artwork.

*TIPS:* Klik dua kali pada icon akan ada opsi-opsi untuk mengisi parameter “semprotan”.

Klik terlebih dahulu gambar di tab Symbol lalu tinggal semprotkan pada area kerja.



- Icon  untuk menggeser symbol yang sudah disemprotkan.
- Icon  untuk merapatkan posisi antar symbol yang sudah disemprotkan.
- Icon  untuk membesarkan ukuran symbol yang sudah disemprotkan.
- Icon  untuk memutar arah symbol yang sudah disemprotkan.
- Icon  untuk mengisi warna symbol yang sudah disemprotkan. Pilih dahulu warna solid foreground lalu klik pada symbol yang warnanya ingin dirubah.
- Icon  untuk merubah transparansi symbol yang sudah disemprotkan. Transparansi berubah menjadi modus Screen.
- Icon  untuk memberi efek dari tab Graphic Styles pada symbol yang sudah disemprotkan. Pilih dahulu symbol yang sudah disemprotkan lalu klik salah satu style dari tab Graphic Styles. Style akan diterapkan pada symbol yang dipilih.

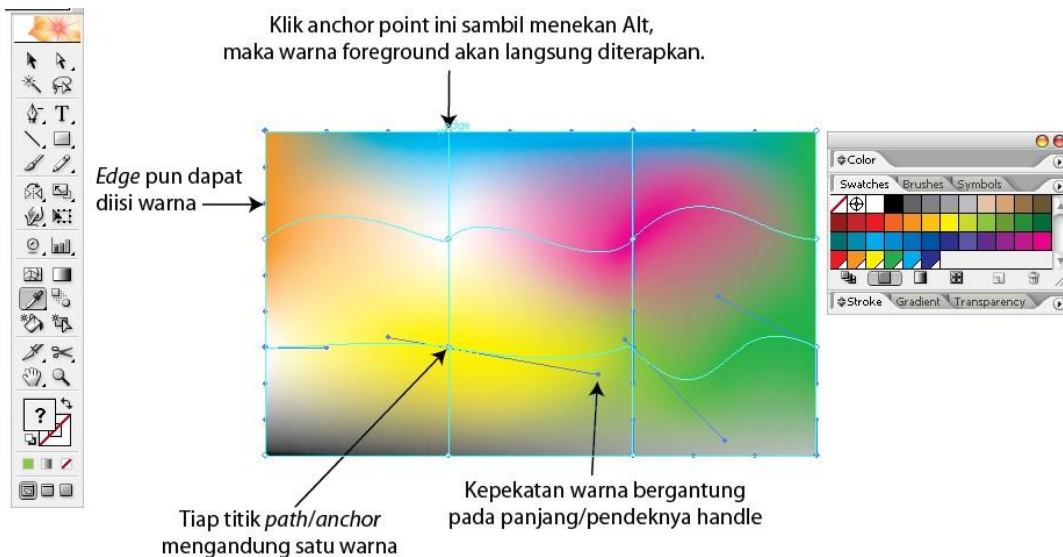


= **Column Graph Tool (J)**, tool untuk membuat grafik batang.



= **Mesh Tool (U)**, salah satu *Power Tools*-nya Illustrator.

Berguna untuk mengedit *gradient mesh*, seperti mengurangi dan menambah kolom & baris pada mesh. Tekan “U” lalu klik pada baris/kolom mesh yang akan ditambah. Untuk mengurangi baris/kolom, tekan “-“ sambil klik pada baris/kolom. Untuk membuat *gradient mesh* pilih objek yang akan dibuatkan *mesh*-nya lalu akses ke menu **Object -> Create Gradient Mesh...** masukkan jumlah baris dan kolom yang diinginkan.

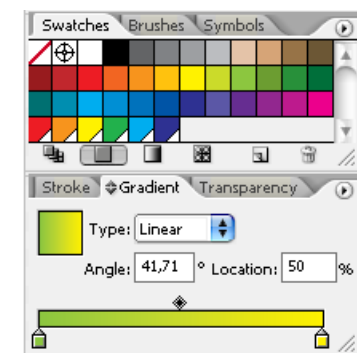


**TIPS:** Klik warna foreground dari tab Swatches lalu pilih **Eyedropper Tool (I)** kemudian klik+**Alt** pada anchor atau edge yang diinginkan. Pembahasan mendalam mengenai *gradient mesh* akan dibahas tersendiri.

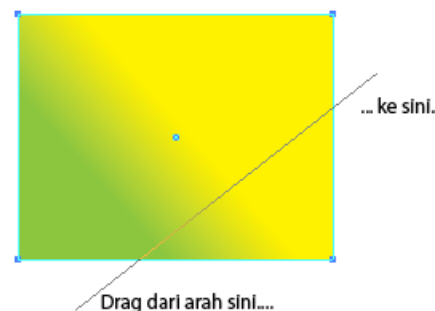


= **Gradient Tool (G)**, tool untuk mengedit arah gradasi pada objek.

Pilih objek yang sudah diaplikasikan gradasinya lalu drag kursor gradasi melintasi objek tersebut. Untuk membuat gradasi, pilih kurva/path tertutup lalu tekan “>” kemudian parameter gradasi dapat diakses pada tab Gradient.



Warna dapat diambil dari tab Swatches





= **Eyedropper Tool (I)**, tool untuk mengambil atribut pada suatu objek.

Dimana atribut itu nantinya akan diaplikasikan pada objek yang lain.

**TIPS:** Klik warna pada suatu objek, lalu **Alt**+klik pada objek yang lain. Cara ini berlaku juga untuk atribut lain seperti text, gradasi, stroke dan lain-lain.



= **Blend Tool (W)**, tool untuk mengubah atribut blending objek.

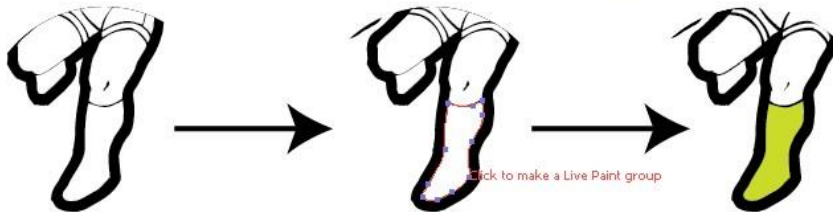
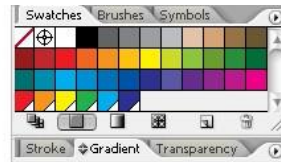
Klik ganda pada icon ini akan menampilkan menu Blend Options. Teknik blend objek akan dibahas pada BAB



= **Live Paint Bucket (K)**, tool *express* untuk mengisi warna pada sekumpulan path.

Tool ini biasa dipakai untuk mewarnai objek yang sudah terusun lebih dari satu path tertutup, dengan cara “menuangkan” warna yang sudah dipilih. Cocok untuk mewarnai komik atau mewarnai (colouring) dengan teknik ngeblok.

**TIPS:** Klik sekumpulan path, tekan **K** lalu arahkan sehingga path yang dimaksud akan tersorot (highlight outline merah) oleh kursor bergambat ember cat. Lalu dengan sekali klik untuk mengisi warna/gradasi pada path yang tersorot.



= **Live Paint Selection (Shift+L)**, dari namanya berarti tool ini untuk memilih path yang akan diwarnai dengan Live Paint Bucket.

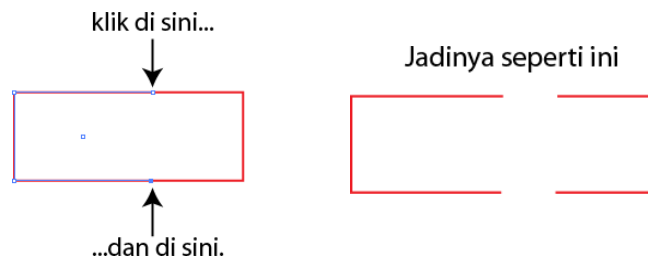


= **Slice Tool (Shift+K)**, tool untuk memotong gambar untuk keperluan pembuatan web site.



= **Scissors Tool (C)**, tool yang bermanfaat untuk “menggunting” atau membelah suatu kurva atau path..

**TIPS:** Klik pada isi objek yang akan dipotong dan sisi satunya lagi.



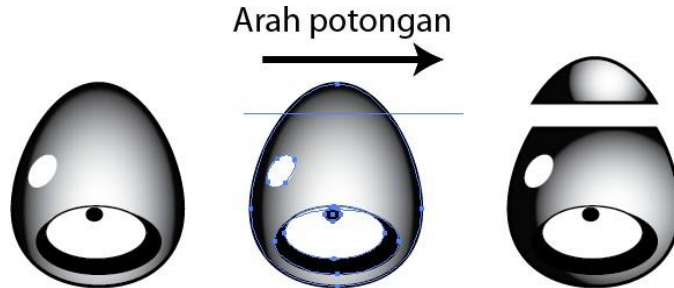




= **Knife Tool**, tool untuk memotong suatu objek.

Prinsipnya sama dengan Scissors Tool, namun dengan pendekatan yang berbeda.

**TIPS:** Pilih objek lalu klik+**Alt** bersamaan sambil drag mouse terhadap bagian objek yang akan dipotong.



= **Hand Tool (H)**, berguna untuk menggeser bidang kerja sehingga lebih leluasa dalam menjelajah design yang dibuat.

**TIPS:** Tekan spasi/**space bar** untuk menggeser bidang kerja.



= **Zoom Tool (Z)**, tool untuk memperbesar atau memperkecil area kerja.

**TIPS:** Klik untuk zoom out dan **Alt** klik untuk zoom in.

## Atribut Objek Di Tool Box

Berikut ini adalah icon di bagian bawah dari tool box yang menerangkan atribut pada sebuah objek, baik itu warna, gradasi bahkan tanpa warna ataupun gradasi:

		<i>Fill dan outline objek berisi warna, artinya objek tersebut mempunyai warna solid baik di dalam (fill) dan di sisi luar (outline).</i>
		<i>Fill objek mengandung warna gradasi tanpa outline.</i>
		<i>Objek mempunyai warna outline tanpa fill.</i>
		<i>Objek tanpa warna fill dan outline.</i>



Cara berpindah dari warna *fill* ke *outline* ataupun sebaliknya cukup dengan klik pada salah satu icon (**X**) lalu klik warna yang diinginkan, baik dengan cara klik ganda pada icon atau memilih dari tab Swatches. Lalu untuk menukar warna fill ke outline atau sebaliknya cukup dengan cara manual seperti di atas atau dengan “shortcut ajaib”, **Shift+X**.



Setiap kali memberikan atribut suatu objek dapat menggunakan shortcut:

< = memberi warna pada objek.

> = memberi gradasi pada objek (gradasi default).

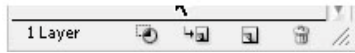
? = menghilangkan atribut warna ataupun gradasi pada objek.

### Tab Layers

Menu Layers dapat memudahkan dalam mengatur objek secara individu ataupun secara grup. Layer bisa diibaratkan plastik transparan dimana dapat menggambar tiap-tiap elemen gambar pada masing-masing lembaran plastik tersebut. Masing-masing objek dapat menempati satu layer. Sehingga satu objek dengan objek yang lainnya tidak mengganggu.

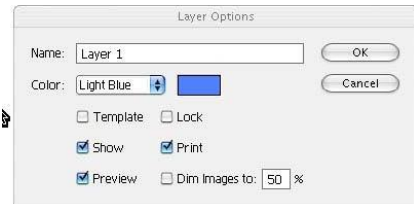


Di Illustrator satu layer bisa terdiri dari satu objek atau lebih. Satu layer juga dapat terdiri dari sub-layer. Urutan objek menentukan terlihat atau tidaknya objek tersebut ketika dicetak nanti. Logikanya, urutan objek paling bawah tentu akan terhalang oleh objek-objek lain di atasnya. Urutan objek dapat diubah dengan cara men-drag objek terbawah menuju ke atas, begitu juga sebaliknya.






Dibawah tab Layers terdapat beberapa icon Create New Layer dan Delete

Selection (icon no1 dan 2 dari kiri).




Tiap-tiap layer mempunyai parameter tersendiri, dapat diakses dengan klik ganda di layer yang dimaksud.


Sebuah layer atau objek juga dapat dikunci (*lock* ). Klik saja icon disebelah mata. Hal ini berguna untuk menghindari seleksi yang tidak disengaja. Selain lock, layer atau objek dapat juga

disembunyikan, cukup satu kali klik pada icon . Klik sekali lagi untuk switch on/off. Sebenarnya masing-masing menu tab ada menu lain yang berkaitan dengan menu tersebut. Menu itu berupa menu *pull down* yang dapat diakses dengan klik icon  di sudut kanan atas masing-masing menu tab.

### Tab Apperance

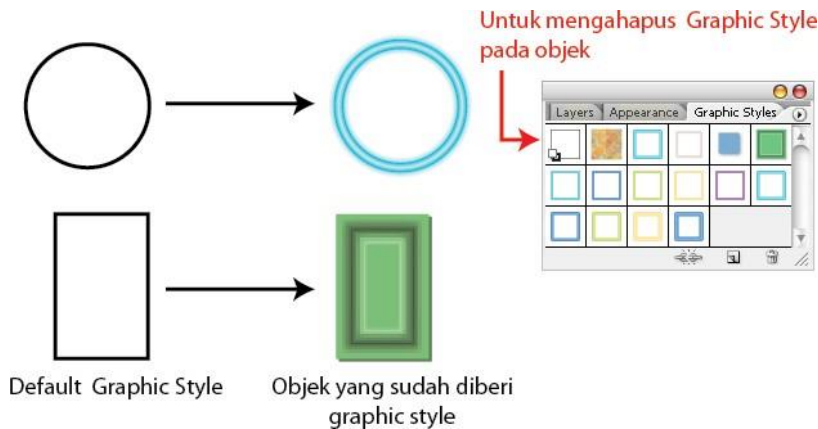



Tab Apperance berfungsi untuk menampilkan atribut dari objek yang dipilih, misalnya warna, gradasi ketebalan stroke (outline) dan lain-lain. Bila ada objek yang mengandung efek khusus seperti Drop Shadow atau 3D maka atribut tersebut masih bisa dirubah parameternya dengan klik ganda icon .

Adakalanya pada beberapa kasus yang menyebabkan gambar menjadi *overprint* maka tab ini akan sangat berguna. Objek-objek yang mengandung *overprint* dapat dihilangkan melalui tab ini. *Overprint* adalah bila ada dua atau lebih objek yang saling bertumpuk dan objek yang paling bawah (yang seharusnya tidak tercetak) tiba-tiba dapat muncul dan tercetak. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor. Terutama faktor warna. Untuk mengecek apakah artwork yang dibuat mengandung overprint atau tidak, klik menu **View...Overprint Preview (Alt+Shift+Ctrl+Y)**. Untuk menghilangkan *overprint* adalah klik  klik **Clear Appearance**.

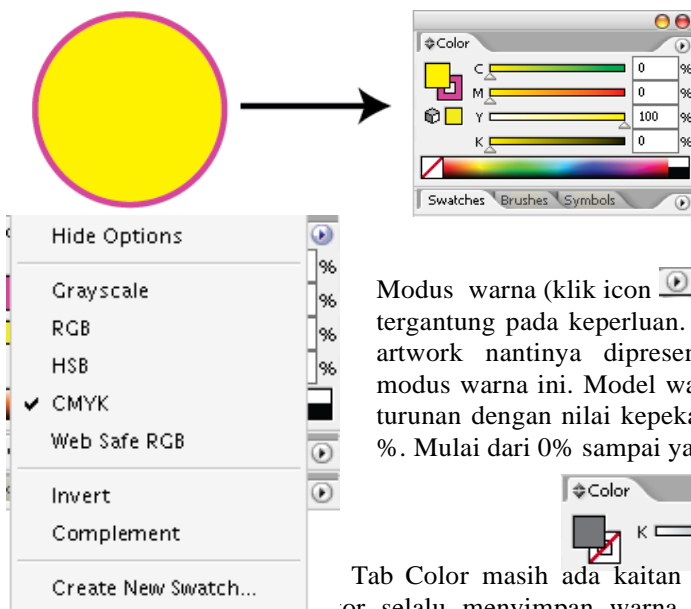
### Tab Graphic Styles

Jika ingin membuat objek atau gambar bagus namun secara instan maka tab Graphic Styles adalah tempatnya. Sebenarnya setiap objek yang dibuat sudah mempunyai graphic style. Defaultnya berupa warna putih dengan outline hitam ketebalan 1 pt. Berikut adalah beberapa contoh penerapan Graphic Style.




Dengan mengklik icon  pada tab Graphic Styles lalu klik **Open Graphic Styles Library** maka ada beberapa 'pilihan rasa' graphic style yang bisa dicoba.

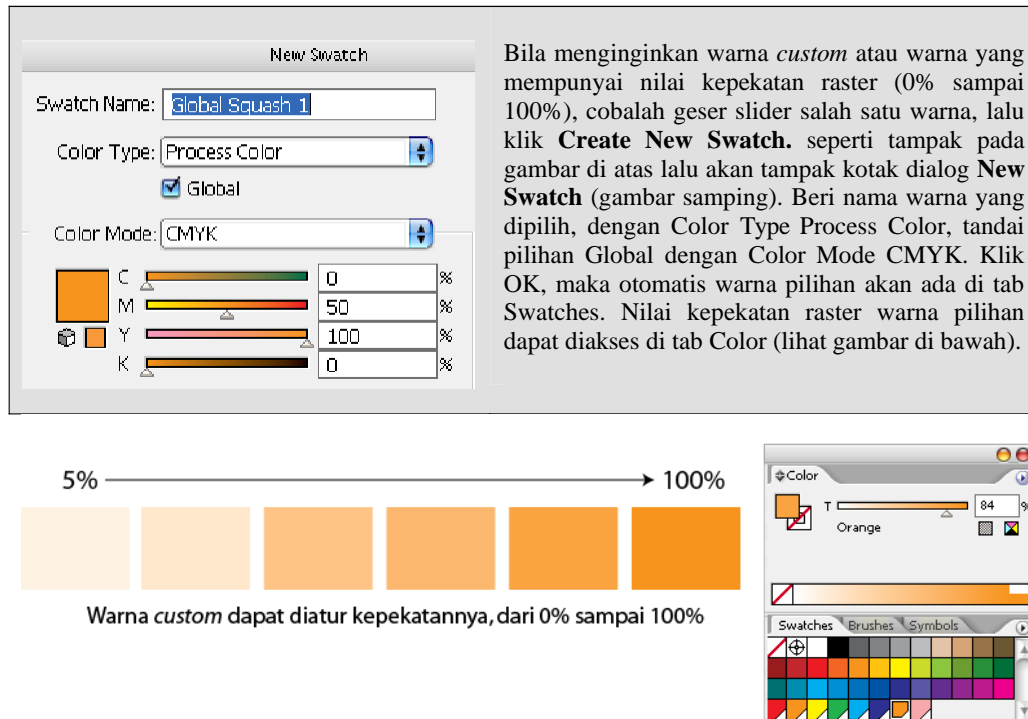
### Tab Color



Tab ini berfungsi untuk memilih, mencari dan *mengoplos* warna solid. Warna solid yang sudah *dioplos* dengan menggeser slider masih dapat disimpan (dengan cara *mendrag* warna) ke dalam tab Swatches untuk keperluan lain.

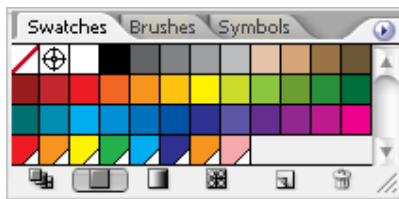
Modus warna (klik icon  pada tab Colour) yang digunakan tergantung pada keperluan. Bisa dikatakan akan kemana hasil artwork nantinya dipresentasikan berawal dari pemilihan modus warna ini. Model warna Grayscale adalah warna hitam turunan dengan nilai kepekatan raster yang diwakili oleh nilai %. Mulai dari 0% sampai yang paling pekat, 100%.

Tab Color masih ada kaitan sangat erat dengan tab Swatches. Tab Color selalu menyimpan warna yang telah dipakai di dalam tab Swatches. Warna yang dipakai pada satu objek dapat dipakai berulang-ulang pada objek yang lain asal warna tersebut tersimpan dalam tab Swatches. Warna-warna yang telah dipakai dalam satu artwork pun dapat disimpan dalam bentuk file .ai untuk dijadikan library dan dipakai pada file Illustrator yang lain..



### Tab Swatches

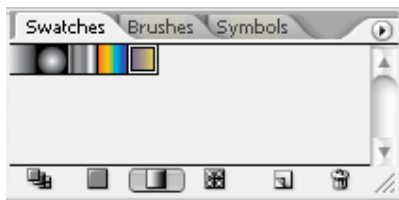
Tab Swatches sejenis dengan tab Color dan Gradient. Hal ini dikarenakan keterkaitannya bila ada salah satu warna yang dibutuhkan user seperti contoh kasus di atas. Tab Swatches bisa diartikan sebagai penampungan dari tab-tab di dekatnya dan terdiri dari *Color Swatches*, *Gradient Swatches* dan *Pattern Swatches*.



Dari daftar warna di tab Color Swatches, Anda dapat bebas memilih warna, baik warna untuk *fill* ataupun *outline*. Bila warna yang diinginkan tidak terdapat dalam tab Swatches maka Anda dapat mencoba langkah di atas untuk membuat warna baru. Atau warna lain yang tidak terdapat dalam tab Color Swatches default masih dapat


Anda akses lewat klik icon  lalu klik **Open Swatches**

**Library...**, ada deretan warna-warna yang siap pakai.



Selain warna-warna solid yang dapat dipakai, gradasi pun termasuk dalam tab Swatches. Gradasi yang telah dibuat dapat disimpan di dalam tab ini untuk kemudian dipakai pada objek yang lain. Anda dapat membuat gradasi dari tab Gradient, ambil warna dari tab Color Swatches lalu *drag* hasil gradient-nya ke tab Gradient Swatches seperti gambar di sebelah kiri.

Pattern Swatches (lihat gambar di samping).

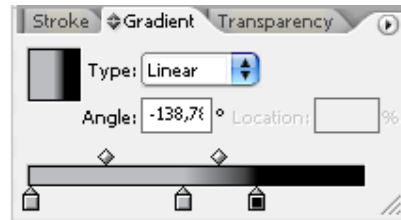
Untuk mengakses masing-masing Swatches, Anda dapat meng-klik salah satu icon yang berjejer dibawah tab Swatches. 

### Tab Gradient

Masih seputar tab yang berkaitan dengan warna-warni, yaitu tab Gradient. Pada pembahasan tentang toolbox Gradient di atas telah disinggung tentang penggunaan gradasi menggunakan tab Gradient ini. Tidak ada parameter rumit di tab ini, Anda cukup membuat kurva/path tertutup, memilih tipe gradasi, baik itu Linear atau Radial, menambah titik gradasi dan memainkan slider gradasi.



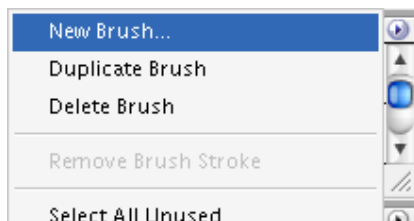
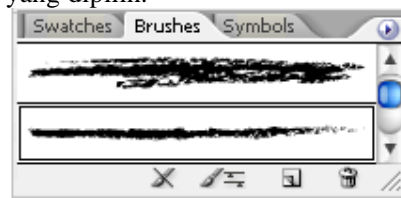
Gradasi yang sudah dibuat seperti gambar di samping pun masih dapat *didrag* ke dalam tab Gradient Swatches (lihat pembahasan sebelumnya) untuk disimpan dan dapat dipakai oleh objek lain.





Klik pada area kosong untuk menambah titik gradasi.


### Tab Brushes

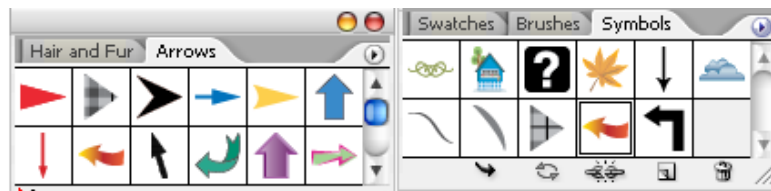
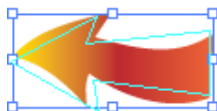
Di tab Brushes ini ada beberapa efek sapuan kuas yang bisa dipilih. Cukup sekali klik maka path yang sudah dibuat akan menggunakan style kuas yang dipilih.



Dengan klik icon  maka akan banyak pilihan brush lewat menu **Open Brush Library..**, atau membuat model brush baru dapat dibuat untuk digunakan pada path yang lain. Pembahasan mengenai cara membuat brush baru akan dibahas lebih lanjut. Bila efek sapuan kuas/brush ingin dihilangkan cukup klik icon .

### Tab Symbols

Tab Symbols merupakan tab yang berisi sekumpulan clip art yang siap pakai. Illustrator sudah menyediakan, bila masih kurang, Anda tinggal mengklik icon  lalu **Open Symbols Library...** untuk membuka library symbol yang tersedia.



### Tab Stroke

Tab ini akan sering dipakai bila Anda membuat path yang diberi garis tegas atau *outline*. Berbagai macam jenis ketebalan dapat dipakai, juga dengan variasi *style* dan ujung path seperti gambar-gambar di bawah ini.

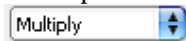


### Tab Transparency

Efek transparan saat ini sedang booming. Mulai dari penerapannya di perangkat keras yang mengadopsi gaya transparan pada bentuknya sampai pada perangkat lunak juga ikut-ikutan bergaya transparan. Saat Apple mengeluarkan seri komputernya iMac lalu G3, yang bergaya transparan mulai dari casing, keyboard dan mouse, hampir semua produsen perangkat keras lain mengikutinya. Trend transparan masih laku hingga sampai sekarang, mulai dari casing, modem, kipas sampai flash disk pun ikut transparan. Interface perangkat lunak juga begitu. Sekarang Microsoft lewat Windows Vista-nya mengikuti dengan interfacenya yang bergaya *glossy*. Itu pun setelah Apple menggebrak lewat interface transparan dengan sistem operasi Mac OS-nya beberapa tahun silam.



Nilai transparansi dapat diatur melalui *Opacity*, semakin kecil nilai *Opacity*-nya maka semakin hilang/transparan objek tersebut nantinya. Bila nilai *Opacity* semakin besar maka objek tidak tampak transparan. Sedangkan mode *blending* (pembauran) antara objek yang ditransparansikan dengan objek di bawahnya dapat diatur di bagian *Blending Mode*



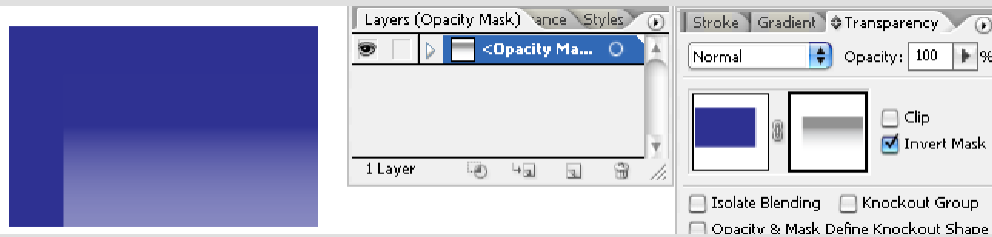
Macam-macam Blending Mode sama persis seperti di program PhotoShop. Bila sebelumnya Anda pernah menggunakan program tersebut, blending mode terdapat pada tab Layers. Pada PhotoShop, blending mode suatu layer berpengaruh pada 'penampakan' terhadap layer dibawahnya. Di Illustrator Anda dapat mencoba masing-masing blending mode pada sebuah objek terhadap objek di bawahnya, karena akan memberikan efek yang berbeda pada masing-masing mode blending.



Selain untuk membuat objek menjadi transparan, tab ini juga berfungsi untuk membuat objek *dimasking* secara gradual transparan. Illustrator tidak dapat membuat gradasi pada objek yang transparan terhadap background di bawahnya, lewat menu **Make Opacity Mask** kendala itu dapat diatasi. Contohnya adalah seperti gambar di atas dan di bawah.

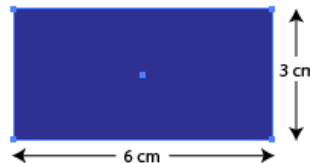
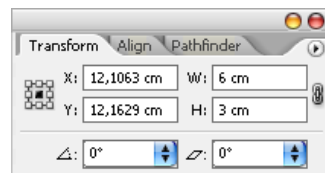


Dua objek dipilih lalu klik **Make Opacity Mask**, objek paling atas menjadi *masking* terhadap objek di bawahnya.

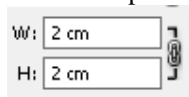


Objek yang menjadi *masking* masih dapat diedit dengan sekali klik pada kotak paling kanan di tab Transparency, sehingga tab Layers akan berubah menjadi tab Layers (Opacity Mask). Beri tanda check pada Invert Mask untuk membalik (invert) *masking*.

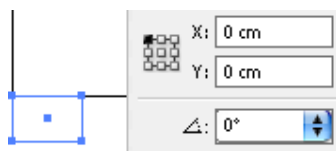
### Tab Transform



Membuat sebuah objek bila dilakukan secara presisi akan sering berhubungan dengan tab Transform. Tab yang berisi posisi objek pada bidang kerja, lebar tinggi objek, derajat perputaran maupun tingkat kemiringan, semua diatur dengan nilai yang Anda inginkan. Satuan bisa centimeter, meter, inch dan point. Tab ini bermanfaat bila Anda menggambar objek dengan tingkat ketepatan tinggi (presisi). Gambar di samping menunjukkan objek yang dibuat mempunyai sisi yang sama (klik icon rantai, maka nilai Width dan Height akan mempunyai nilai sama).




Nilai perputaran dan kemiringan objek dapat diatur di sini.



Posisi objek pada bidang kerja dapat diatur pada *Reference Point*. Gambar di samping menunjukkan bahwa objek berada pada titik X dan Y ke 0 terhadap bidang kerja bila dihitung dari sisi kiri atas objek. Bila Anda menginginkan suatu objek bergeser sekian cm, masukkan nilainya pada X atau Y Value.

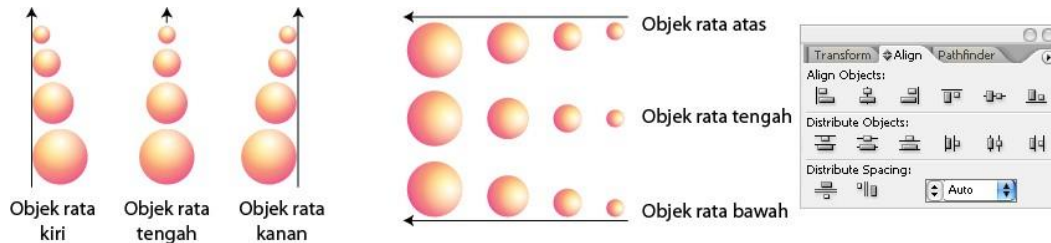
Sebuah objek atau grup dapat *flip* atau dibalik secara horisontal ataupun vertikal dengan klik



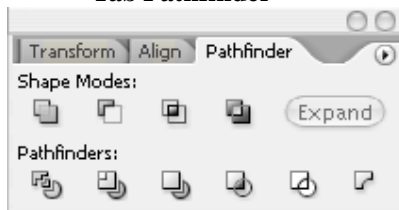
icon  pada tab Transform.

### Tab Align

Sekumpulan objek dapat diatur perataannya, baik itu rata atas, bawah, tengah, kanan atau kiri. Di tab Align, selain perataan (Align Objects), distribusi jarak antar objek (Distribute Spacing) juga dapat diatur dengan mudah. Lihat contoh gambar-gambar di bawah ini. Tab Align ini sangat mudah digunakan, cukup klak klik mouse lalu lihat perubahannya pada sekumpulan objek yang dipilih.
















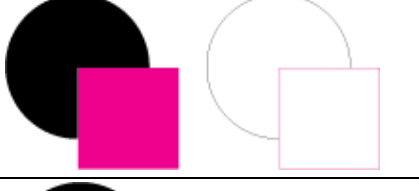


### Tab Pathfinder



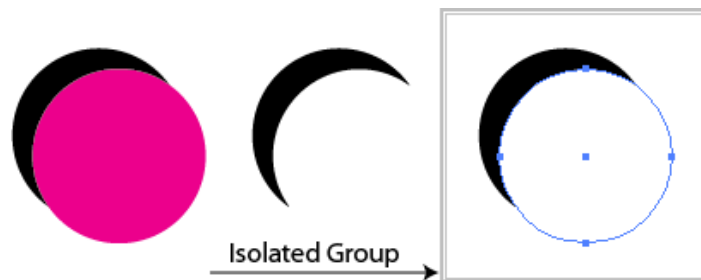
Pembuatan objek tingkat lanjut dapat dilakukan dengan bantuan tab Pathfinder. Ada kalanya ingin membuat objek yang sesuai bentuknya dengan objek yang berdekatan. Prinsip kerja tab Pathfinder mirip dengan cara kerja cetakan kue. Masukkan adonan kedalam wadah loyang berbentuk bintang misalnya, maka setelah kue itu matang akan terbentuk kue berbentuk bintang. Atau bila


ada adonan tepung terigu yang dipotong dengan cetakan kue berbentuk bulan sabit, maka akan tercipta kue yang berbentuk bulan sabit pula. Objek ini nantinya akan disebut *Compound Path*. Banyak *Compound Path* yang bisa dibuat seperti contoh-contoh ini:

	Menggabungkan 2 buah objek menjadi bentuk baru.
	Memotong objek dengan objek. Bentuk baru objek akan mengikuti objek pemotong.
	Memotong objek dengan objek. Bentuk baru objek adalah hasil dari perpotongan kedua objek tersebut.
	Sama seperti di atas, memotong objek dengan objek. Namun bentuk baru objek bukan hasil dari perpotongan kedua objek tersebut, melainkan gabungan kedua objek tapi tanpa bidang yang memotong.

		Memotong objek menurut bentuk suatu objek. Hasil belahan akan membuat satu objek baru, yaitu perpotongan dari kedua objek tersebut. Ungroup objek untuk melihat hasilnya.
		Memotong objek dengan objek. Objek yang dipotong akan mengikuti objek pemotong tetapi objek pemotong tidak hilang.
		Mempunyai fungsi yang hampir sama dengan icon paling atas (Add to shape area).
		Memotong objek, objek baru merupakan potongan dari objek yang dipotong. Objek hasil potongan akan mengikuti objek yang doptong.
		Memotong objek namun akan menghasilkan bentuk outline.
		Bentuk objek yang dipotong akan mengikuti atribut dari objek pemotong.

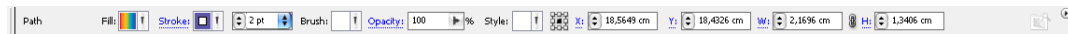
Bila diinginkan, hasil bentuk objek *Compound Path* masih dapat diedit lagi menurut bentuk objek asalnya masing-masing. Cukup klik dua kali pada objek *Compound Path* yang baru dibentuk, maka akan ada kotak berwarna abu-abu (*Isolated Group*) yang membebaskan untuk mengedit elemen pembentuk objek tersebut. Cara ini juga dapat dilakukan pada objek-objek yang sudah digrup, walaupun objek itu bukan merupakan *Compound Path*.



Namun bila pembuatan objek *Compound Path* di atas tidak ingin diedit lagi, klik tombol **Expand**  yang ada di tab Pathfinder. Objek *Compound Path* akan menjadi seperti path/objek biasa yang dibentuk oleh Pen tool dan tidak dapat diedit lagi kecuali menggunakan *Pen Tool* dan *Selection Tool*.

## Menu Control Palette

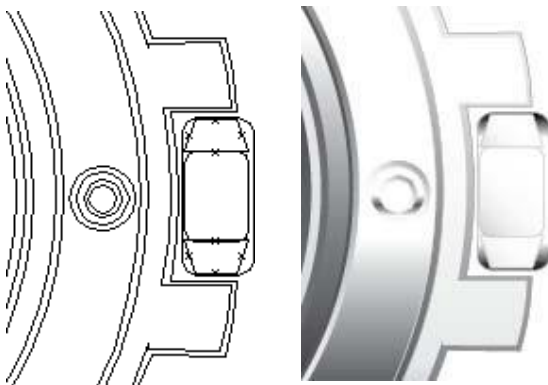
*Control Palette* merupakan gabungan dari beberapa parameter tab-tab yang lain, seperti parameter warna fill dan outline dari tab Swatches, gradasi dari tab Gradient, brush dari tab Brushes, Styles dari tab Graphic Styles dan juga beberapa parameter dari tab Transform. Boleh dibayangkan, *Control Palette* merupakan akses langsung ke tab-tab yang paling umum dibutuhkan oleh designer ketika bekerja dalam lingkungan Illustrator.



Bila ada 2 atau lebih objek yang dipilih maka *Control Palette* akan menampilkan icon-icon alignment seperti gambar di bawah ini.



## Modus Tampilan



Program grafis adalah program yang sangat boros memory, tidak terkecuali Illustrator. Bila artwork yang dibuat berisi banya objek-objek yang rumit dan disertai efek-efek khusus tentu akan memperlambat kinerja komputer, bahkan untuk menggeser bidang kerja. Untuk memperingan beban kerja komputer adakalanya Anda diizinkan untuk bekerja dalam modus tampilan *Outline* atau klik menu **View... Outline View (Ctrl+Y)**. Dalam tampilan outline ini segala atribut objek seperti warna, gradasi,

brush, stroke tidak ditampilkan. Bila ingin melihat kondisi riil artwork cukup tekan **Ctrl+Y** lagi. Khusus untuk *melay-out* posisi objek-objek dalam artwork yang dibuat, tampilan *Outline* cukup membantu. Apalagi dengan kombinasi *Smart Guides (Ctrl+U)* yang membuat objek sangat teratur terhadap objek lain. Bila ingin lebih teratur lagi dapat menggunakan *Guides*, cukup drag penggaris/ruler horizontal atau vertikal (**Ctrl+R**) ke bidang kerja.

## Beberapa Shortcut

Anda dapat memperluas bidang kerja tanpa terhalang oleh menu tab, control palette, tool box dan lain-lain. Cukup tekan Tab atau juga “**F**” beberapa kali maka pandangan mata akan menjadi luas dan dapat lebih fokus terhadap artwork atau gambar yang sedang dikerjakan. Kombinasi Shift dan Tab akan menyisakan Tool Box di bidang kerja. Kelak bila Anda sudah mahir dan hapal shortcut-shortcut yang ada di Illustrator biasanya akan bekerja tanpa kehadiran menu-menu dan tool yang sudah dijelaskan di atas. Beberapa shortcut yang umum dipakai akan dibahas pada bab terakhir.

