

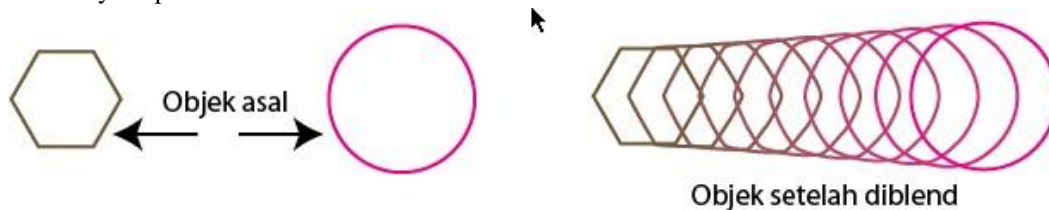
Adobe Illustrator CSx

PART 3

Pengolahan Gambar Lanjutan

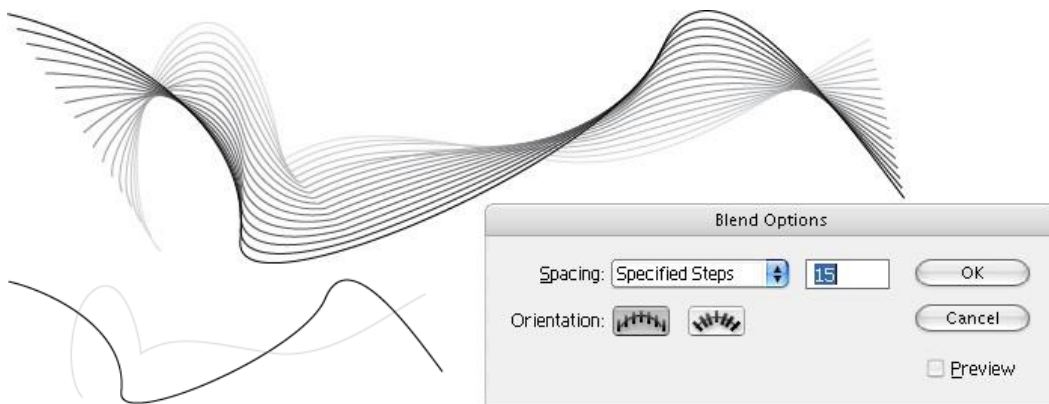
Blending

Blending atau blend di Illustrator adalah pembauran bentuk satu objek terhadap objek lainnya. Contohnya seperti berikut ini:



Untuk membuat efek blend seperti gambar di atas :

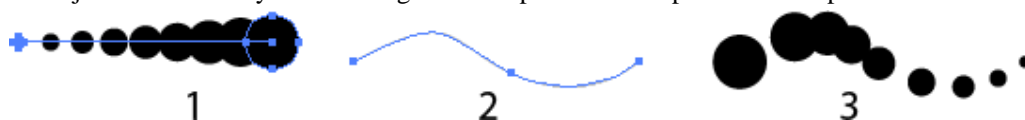
1. Buat 2 buah objek yang jaraknya agak berjauhan, agar supaya efek blend terlihat.
2. Pilih kedua objek tersebut lalu klik **Ctrl+Alt+B**.
3. Efek blend dapat dilihat seperti gambar di sampingnya.
4. Masing-masing objek pembentuk blend masih dapat diedit secara individu seperti halnya pengeditan objek biasa. Cukup klik ganda pada objek yang sudah di-blend tersebut untuk memunculkan area *Isolated Group*.
5. Parameter blending dapat diakses dengan klik menu **ObjectT->Blend->Options**.



Path Blending

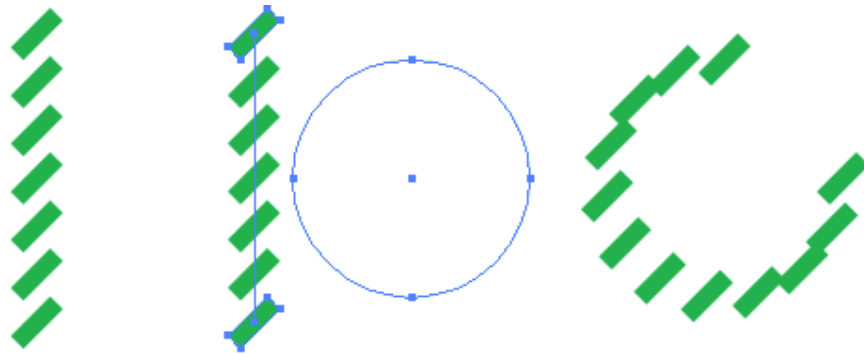
Bila objek hasil blend ingin dibuat mengikuti alur sebuah path dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Buat dua buah objek lalu select keduanya dan tekan **Ctrl+Alt+B**, dua objek tersebut akan di-*blend*.
2. Buat objek (path) baru sebagai alur yang akan menjadi arah blend.
3. Select objek hasil blend dan path yang baru dibuat.
4. Klik menu **Object->Blend->Replace Spine**.
5. Objek blend akhirnya akan mengikuti alur path tadi dan path masih dapat diedit.



Penggunaan blend di Illustrator sangat berbeda dengan metode yang dipakai oleh kompetitornya seperti Freehand dan CorelDraw. Dengan latihan yang serius maka dapat terbiasa dengan karakter blend di Illustrator.

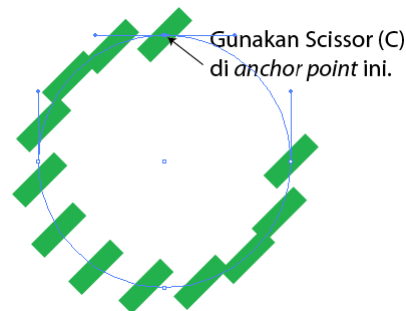
Berikut adalah aplikasi blend pada objek melingkar. Objek blend melingkar ini termasuk yang aneh karena hasil *blend*-nya tidak sesuai dengan logika kita, terutama bagi para designer yang terbiasa menggunakan Freehand atau CorelDraw.



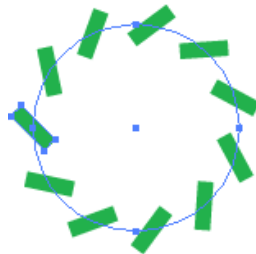
Buat objek blend seperti ini

Replace spine

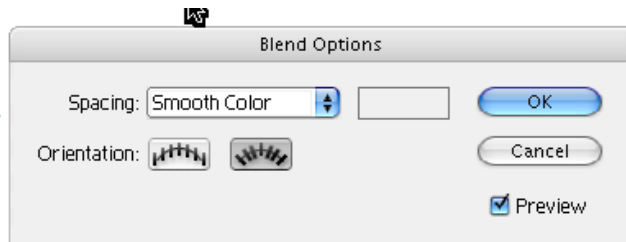
Blend masih berantakan



Blend masih berantakan juga



Gunakan Blend Tool (W)
lalu pilih orientation *Align to path*.



Untuk hasil blend lain Anda dapat mencoba dengan berbagai macam bentuk dan variasi arah blend.



Color Blending



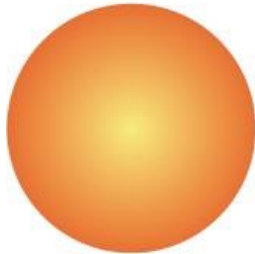
Sebelum diblend



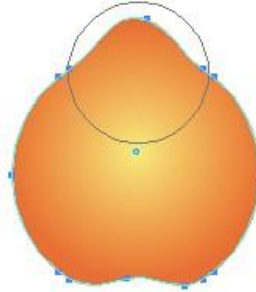
Sesudah diblend

Distorsi Objek

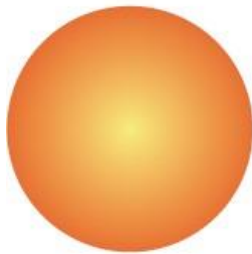
Distorsi objek dilakukan untuk membuat objek secara cepat, terkadang hasilnya abstrak.



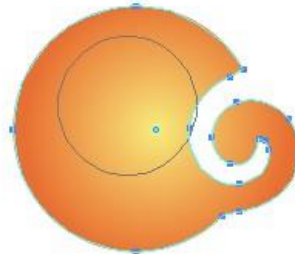
Sebelum didistort



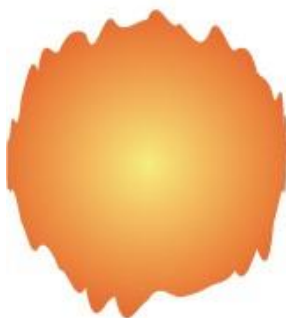
Setelah didistort



Sebelum didistort



Setelah didistort



Setelah didistort

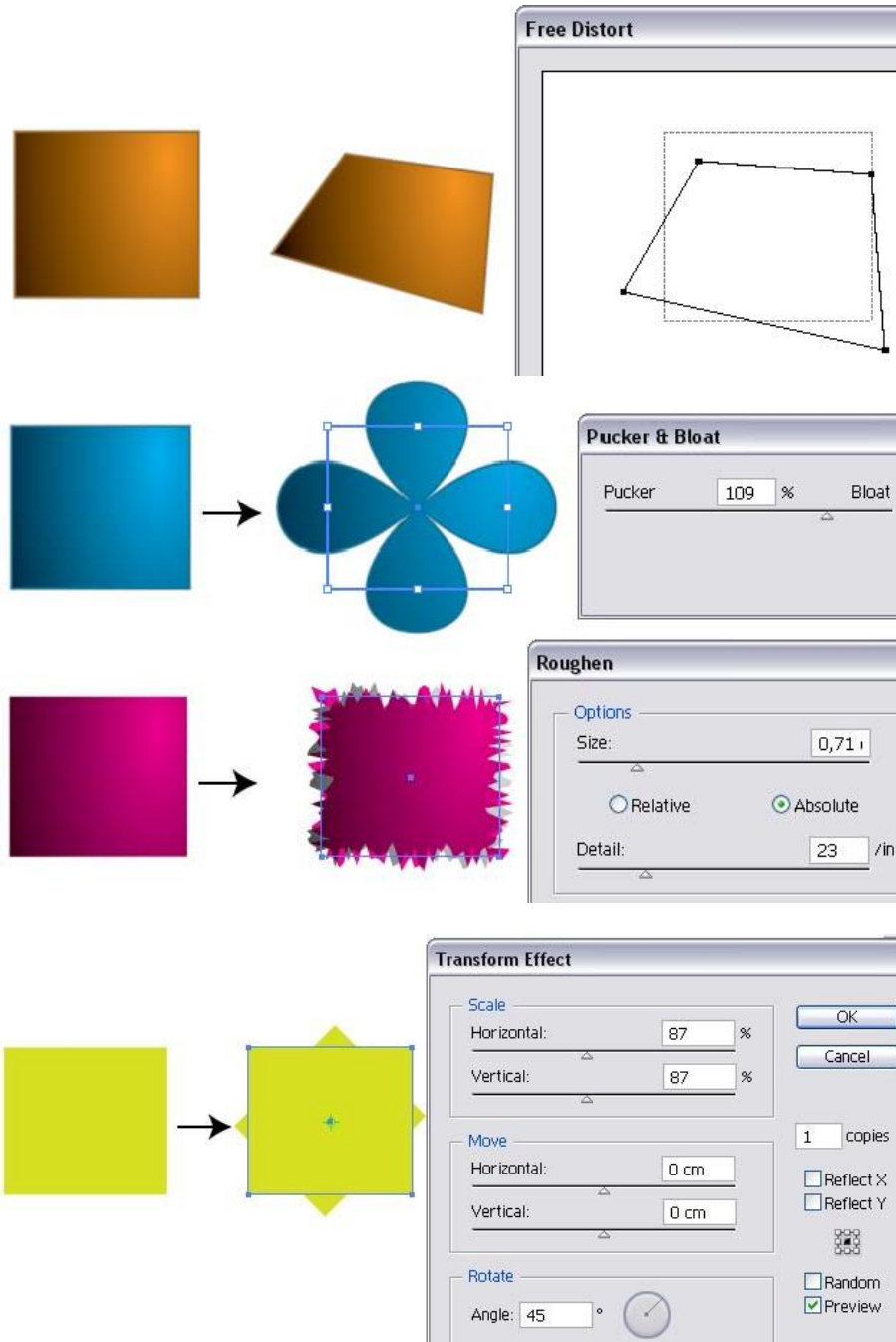


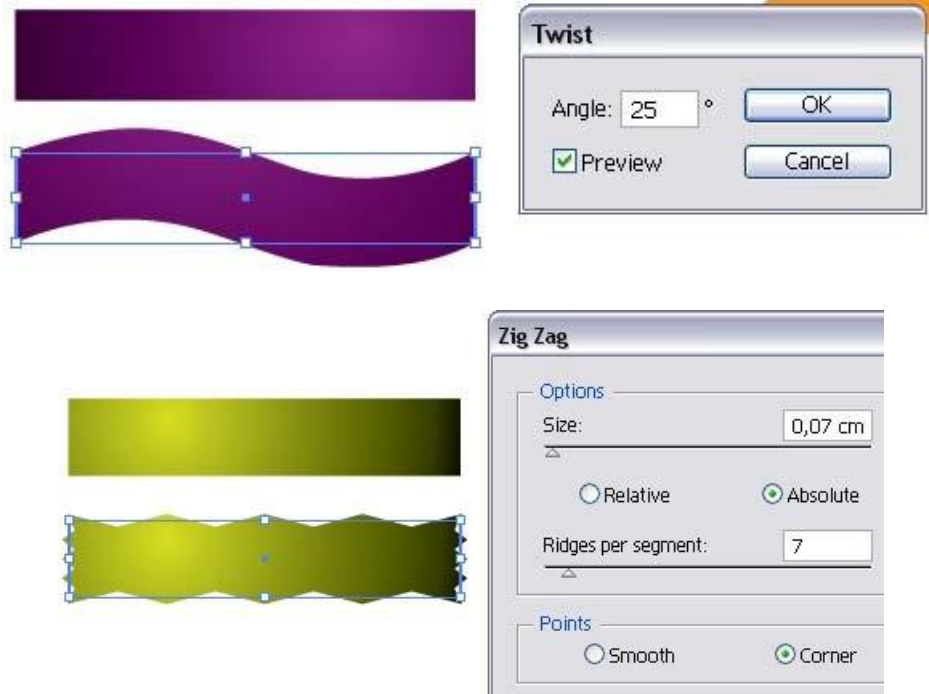
Setelah didistort

Semakin banyak bereksperimen maka semakin variatif pula hasil yang akan didapat.

Distorsi Objek & Transform (lanjutan)

Telah disebutkan di atas bahwa distorsi suatu objek terkadang diperlukan untuk membuat efek-efek acak tertentu. Jika distorsi pada pembahasan di atas dilakukan lewat toolbox, maka pada pembahasan bagian ini distorsi dan transform dilakukan lewat menu pulldown. Menu dapat diakses dengan klik **Effect->Distort & Transform**, tentu saja objek yang akan distorsi/transform harus diklik dahulu.. Ada berbagai macam pilihan distorsi dan transform, namun semuanya mengharuskan kita memasukkan parameter atau setting untuk menentukan hasil distorsi yang diinginkan.





Offset Path

Offset Path digunakan untuk memperbesar atau memperkecil suatu objek dari ukuran aslinya. Hasil duplikasi dari offset path berbeda ukurannya dari objek aslinya. Karena memang inilah fungsi dari Offset Path. Banyak pengguna Illustrator yang menyebutkan hal ini juga termasuk manual blending. Untuk mengaksesnya cukup select objek yang akan dioffset lalu klik menu **Object>Path>Offset Path**.

Gambar-gambar di bawah ini akan menerangkan kegunaan fungsi dari Offset Path.




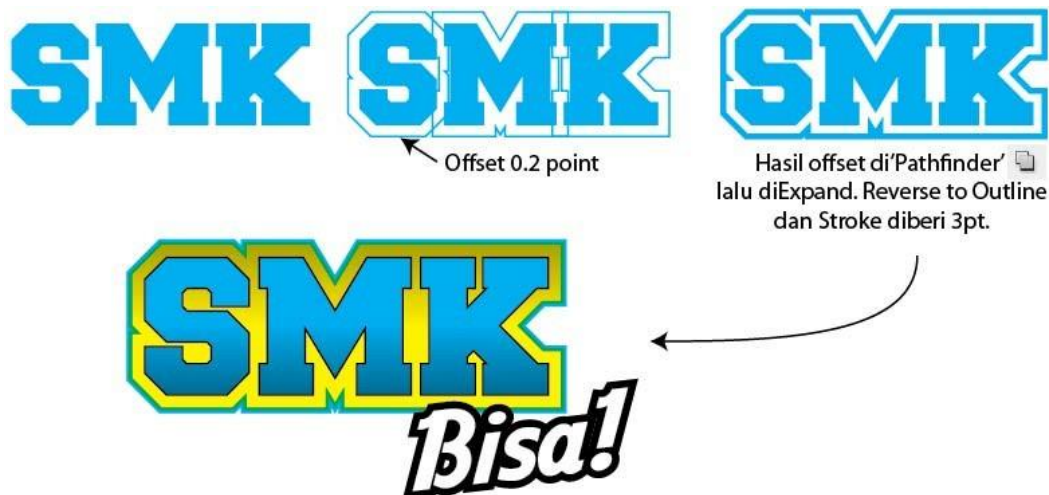
Contoh lainnya seperti gambar berikut :



Makin besar nilai offset maka makin jauh pula jaraknya dari objek aslinya. Contoh di atas adalah path yang *dioffset* sebesar 0,05 pt. Lalu hasil offset diberi *fill* warna hitam untuk membedakan path awal dengan path setelah di-*offset*.

Contoh lainnya :

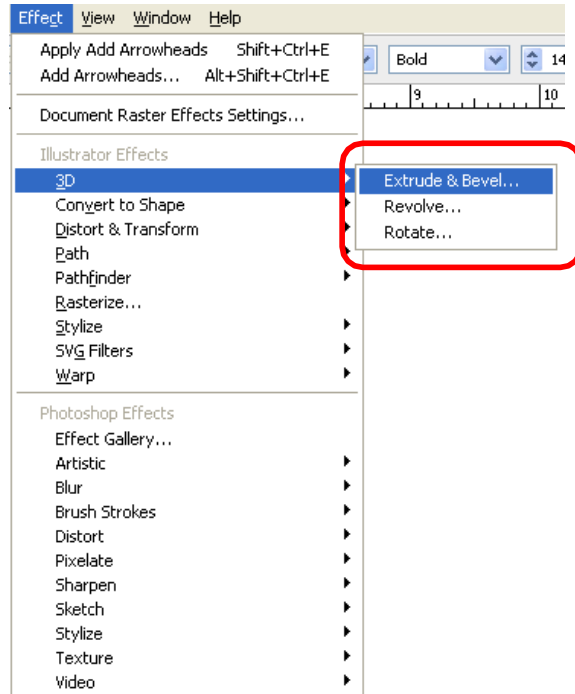
1. Buat sebuah text **SMK** lalu buatlah text itu menjadi outline (**Text->Create Outline**).
2. Klik objek yang sudah dioutline lalu klik menu Object..Path..Offset Path. Berikan nilai 0,2 cm, Joins : Miter, Miter limit = 4.
3. Objek akan terlihat menumpuk, *ungroup* semua objek tersebut.
4. Objek hasil offset di 'pathfinder'  lalu klik Expand.
5. Reverse Fill Color to Outline untuk hasil objek yang baru saja di-*offset*
6. Beri nilai stroke (ketebalan sebuah outline) 3pt.
7. Hasilnya akan terlihat seperti gambar paling kanan.



Efek Pada Objek

Penerapan efek pada objek di Illustrator dimungkinkan dengan mengakses menu **Effect**. Segala macam efek yang disediakan di sub-menu dapat digunakan sesuai keperluan yang akan kita butuhkan. Misalnya efek lengkung pada objek, efek, tiga dimensi (3D), pembuatan anak panah yang standar sampai pada penambahan drop shadow pada suatu objek.

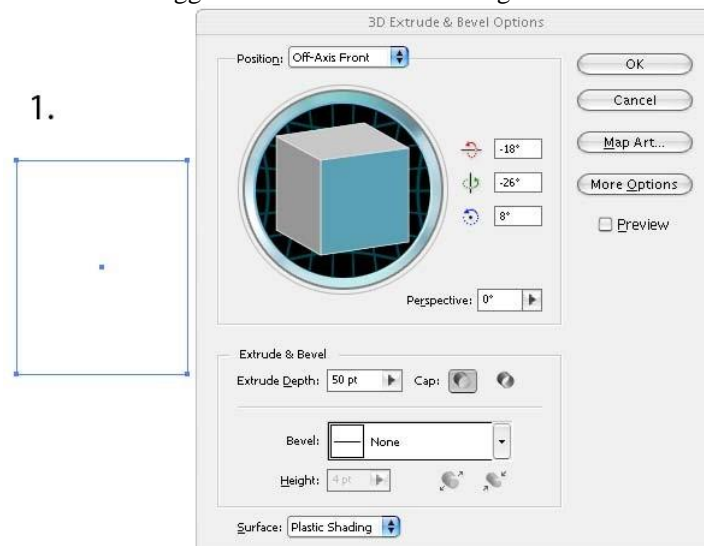
Contoh-contoh dari penerapan efek-efek pada objek dapat dilihat di bawah ini.



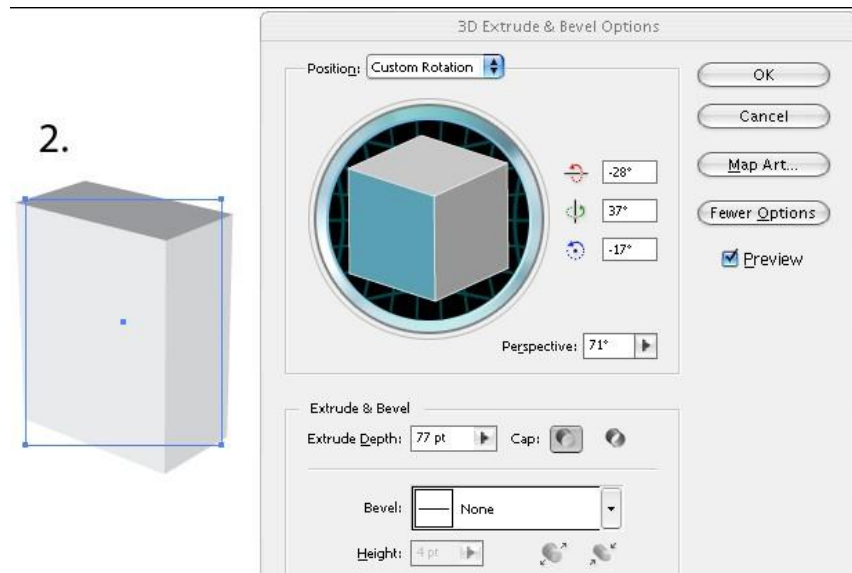
Efek 3D

Efek 3D biasanya digunakan untuk mendapatkan kesan tiga dimensi pada suatu objek. Fungsi dasar dan sederhana software-software 3D seperti 3D Studio Max yang lebih advanced ada di menu ini.

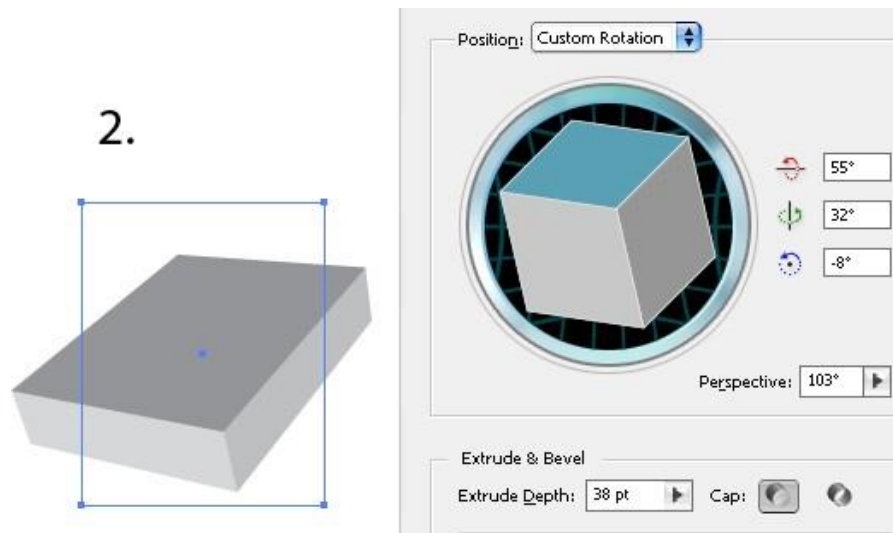
Contoh: Buat sebuah objek kotak warna putih tanpa outline, select dan masuk ke menu **Effect->3D->Extrude & Bevel** sehingga akan muncul kotak dialog 3D Extrude & Bevel Options.



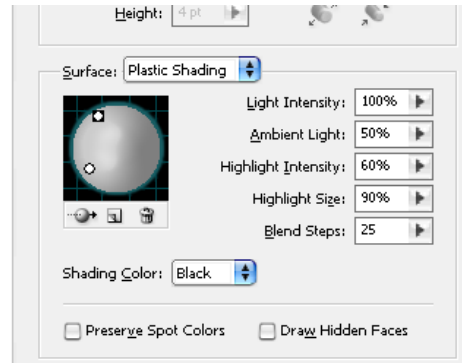
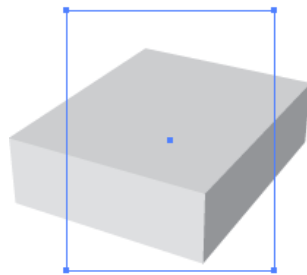
Lalu centang Preview untuk melihat langsung hasil jadinya. Orientasi bentuk 3D dapat diubah sesuai selera dengan memasukkan nilai-nilai yang diinginkan pada kolom Rotation, Perspective, Extrude Depth:



Agar kesan realistis pada objek tercapai kita dapat memasukkan nilai pada kolom Perspective. Bertujuan agar bagian belakang objek mengecil dan bagian depan objek membesar, persis seperti kondisi asli objek bila dilihat dalam sudut pandang/*angle* perspektif.



Perhatikan permukaan warna biru pada objek di kotak dialog di atas yang menandakan bahwa permukaan tersebut adalah pusat tampak objek (permukaan objek).

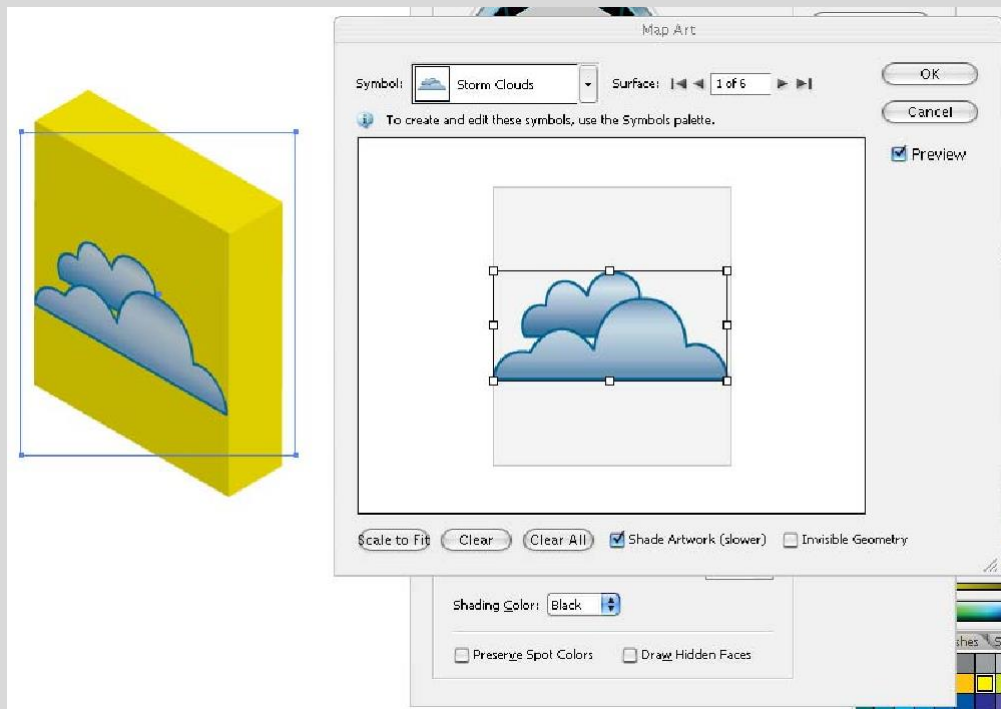


Efek pencahayaan dapat dicoba dengan menambah lampu, klik icon **New Light** di bawah gambar bola (lihat gambar atas). Posisi lampu masih dapat di rubah sesuai orientasi pencahayaan yang diinginkan.

Intensitas lampu (*Light Intensity*), kekuatan cahaya sekitar objek dan sebagainya masih dapat diatur pada slider yang ada disebelah kanan gambar bola.

Mapping Pada Objek 3D

Anda masih dapat menempel artwork pada sisi objek 3D yang dibuat atau disebut juga *mapping*. Cara mengaksesnya dengan klik tombol **Map Art..** pada kotak dialog 3D Extrude & Bevel Options.



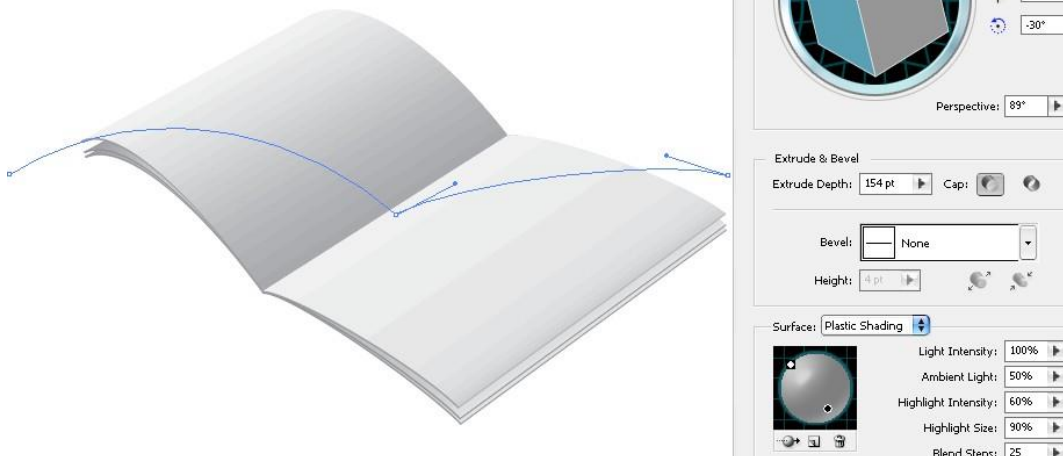
Artwork yang akan ditempel adalah artwork yang sudah dimasukkan sebelumnya ke dalam library Symbol. Pada gambar di atas dapat kita tentukan permukaan (surface) yang akan kita beri map. Jika objek 3Dnya adalah kubus berarti mempunyai 6 permukaan (surface) dan kita tinggal memilih permukaannya dengan klik tanda panah kanan atau kiri. Bentuk objek yang akan kita jadikan map diperoleh dari menu drop down Symbol.

Contoh lain pembuatan 3D objek dari objek garis.

1. Buat path dengan warna outline putih

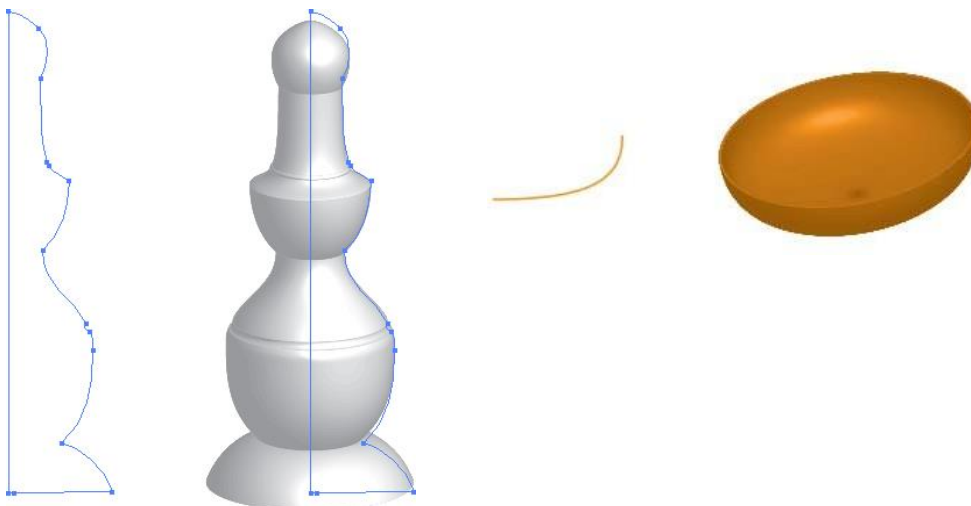


2. Klik Effect.. 3D.. Extrude & Bevel..



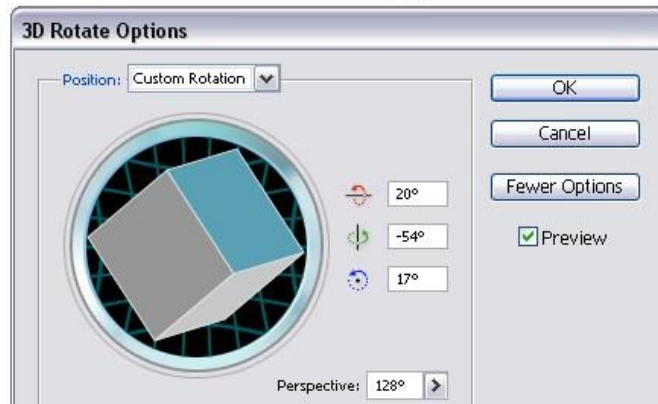
Efek 3D Revolve

Salah satu feature 3D pada Illustrator yang lain adalah **Revolve**. Prinsipnya adalah kita membuat objek 3D yang berputar pada suatu sumbu, berbeda dengan pembuatan 3D biasa yang mengextrude suatu bentuk 2D. Putaran extrude dapat menutupi objek asli mulai dari 0° sampai 360°. Contohnya seperti gambar di bawah ini dengan menggunakan menu **Effect->3D->Revolve...**:



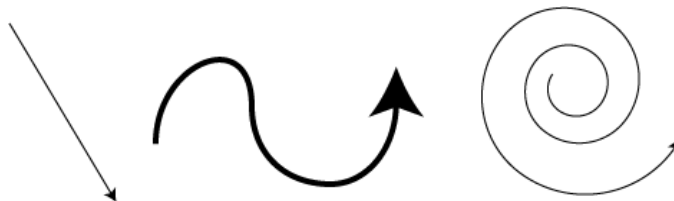
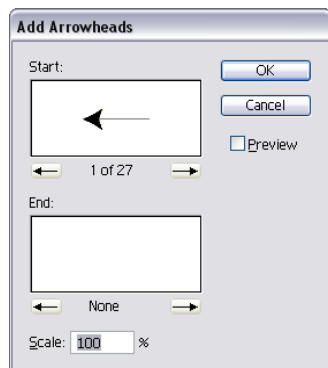
Efek 3D Flat

Sama seperti pengolahan objek 3D di atas, efek 3D dimaksudkan membuat penampilan 3D atau *3D look* atas suatu objek 2D. namun kesan 3D yang didapat hanya flat alias tidak ada kedalaman ruang (diemnsi). Contoh seperti gambar di bawah ini dengan menggunakan menu **Effect->3D->Rotate...**:



Anak Panah (Arrowhead)

Membuat garis lengkap dengan anak panah sangat mudah dilakukan di Adobe Illustrator. Contohnya seperti ini :



Cara membuatnya dengan memilih sebuah garis lalu klik menu **Effect->Stylize->Add Arrowheads**.

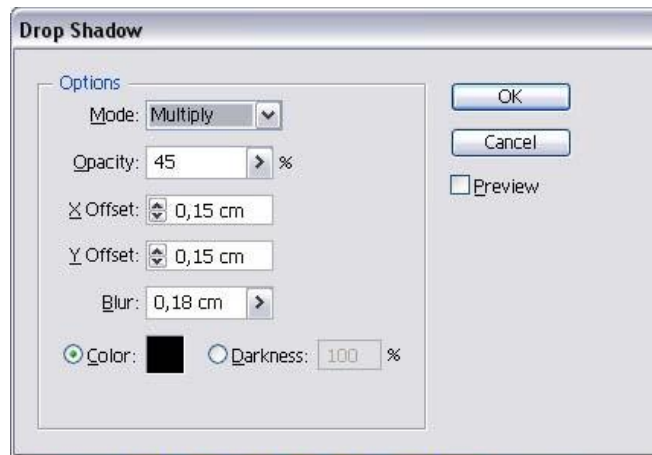
Type anak panah dapat ditemukan pada icon panah kanan-kiri sebanyak 27 macam. Tentukan pula ujung garis mana yang akan diberi kepala anak panah, awal (Start) atau akhir (End) sebuah garis. Besarnya pun dapat ditentukan dengan memasukkan angka prosentasi pada kotak Scale.

Drop Shadow (Bayangan)

Satu hal penting yang dapat membuat sebuah objek terkesan elegan dan profesional adalah penambahan efek bayangan jatuh (drop shadow) pada sebuah objek.



Caranya cukup mudah, klik sebuah objek yang akan diberi bayangan lalu klik menu **Effect->Style->Drop Shadow...** Masukkan angka-angka pada parameter yang disediakan.



Nilai Opacity menentukan realistis atau tidaknya sebuah bayangan, begitu juga nilai Blur, X Offset dan Y Offset.

Inner Glow (Bayangan Di Dalam)

Efek lain yang dapat diterapkan dalam gambar atau objek adalah efek Inner Glow. Efek ini memberikan bayangan pada bagian dalam sebuah objek.



Untuk mengaksesnya klik menu **Effect...Styleize...Inner Shadow**. Parameternya hampir sama seperti pembuatan Drop Shadow.

Outter Glow (Bayangan Di Dalam)

Selain efek Inner Glow, efek lain adalah Outter Glow. Efek ini adalah kebalikan dari efek Inner Shadow.



Cara mengaksesnya sama seperti menu Inner Glow, namun dengan nama Outter Glow.

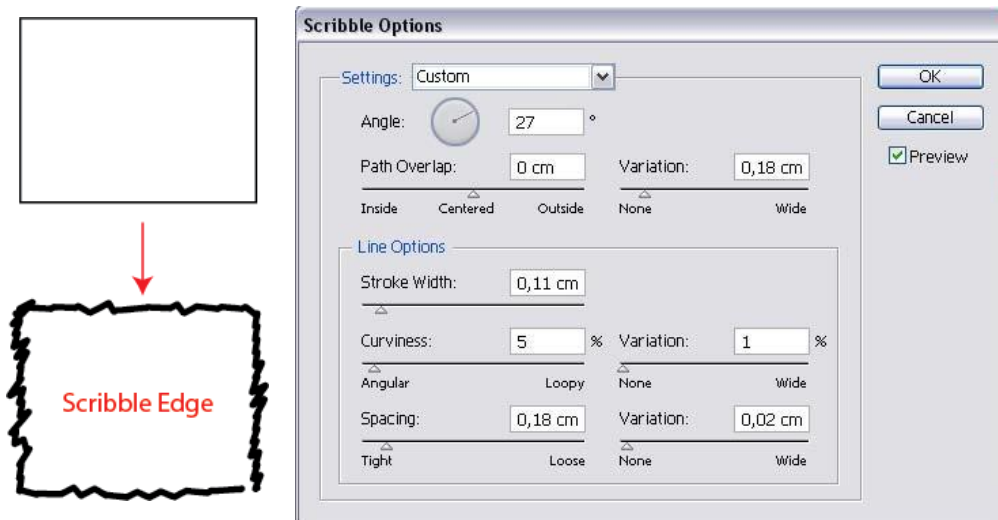
Round Corner (Sudut Lengkung)

Di saat kebutuhan pembuatan objek gambar yang beratribut lengkung pada ujungnya maka menu **Effect..Styleize..Round Corners** dapat bermanfaat. Cukup masukkan nilai kelengkungannya, sisanya Illustrator akan membuatnya otomatis tanpa diedit satu persatu.



Scribble (Sudut Lengkung)

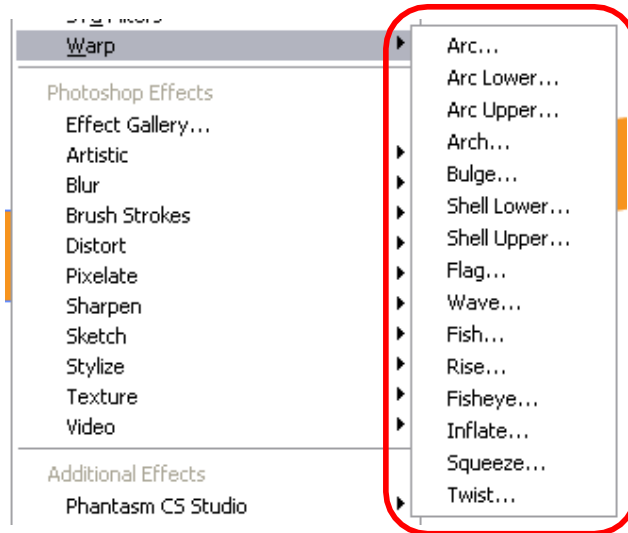
Di saat kebutuhan pembuatan objek gambar yang beratribut lengkung



Atur parameternya sesuai selera.

Membungkus Objek

Sebenarnya bukan dibungkus namun membentuk objek seperti menjadi bentuk benda lain. Misalnya sebuah objek/gambar yang mengikuti bentuk bendera maka objeknya pun akan bergulung seperti halnya bendera yang sedang berkibar. Membungkus objek di Adobe Illustrator dikenal dengan istilah *Warping*. Cara mengaksesnya dengan klik menu **Effect->Warp**. Lalu pilih 'bungkusan' yang akan dipakai.



Arc (Melengkung)



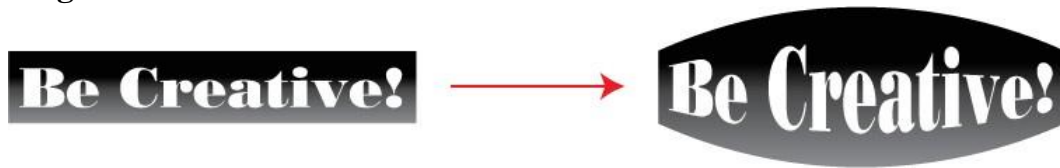
Arc Lower/Upper (Melengkung)



Arch (Melengkung 3D)



Bulge



Shell Lower/Upper (Kulit Kerang)



Flag (Bendera)



Wave



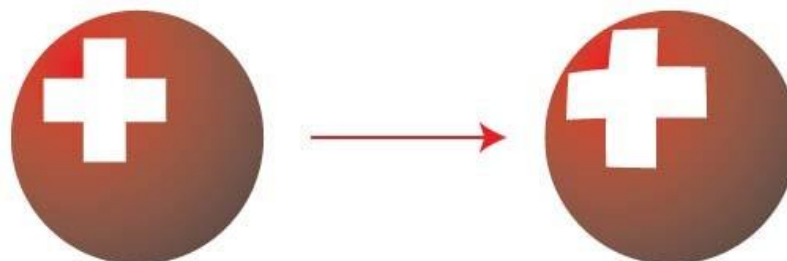
Fish



Rise



Fish Eye



Inflate



Squeeze



Twist

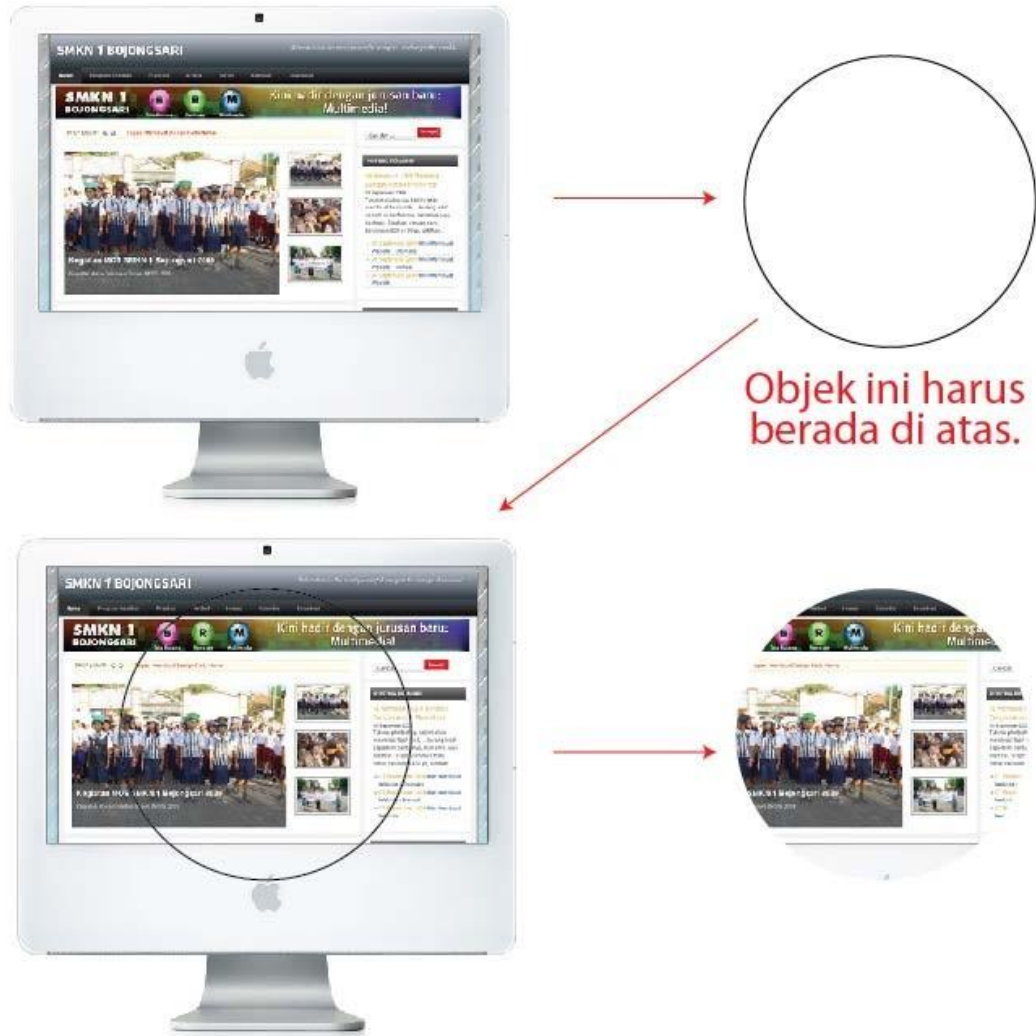


Gambar –gambar di atas adalah beberapa contoh dari aplikasi Warping pada Adobe Illustrator. Masih banyak lagi variasi efek yang akan didapat jika kita rajin dan kreatif mencoba.

Masking

Prinsip menggunakan masking sama seperti sebuah topeng dimana pada sebuah topeng hanya bagian tertentu saja yang terlihat. Umumnya mata, lubang hidung dan mulut.

Cara membuatnya adalah lewat menu **Object->Clipping Mask->Make (Ctrl+7)**. Jika ingin melepasnya kemabli normal cukup klik **Object->Clipping Mask->Release**. Untuk mengeditnya cukup tekan Alt+klik pada salah satu dari kedua objek tersebut, bisa contentnya atau containernya.



Contoh lainnya :



Menggabungkan Objek Raster

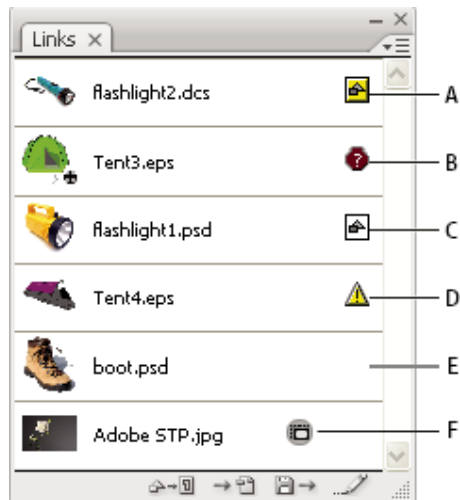
Sudah merupakan hal biasa jika kita bekerja dengan objek vektor dan raster sekaligus, Adobe Illustrator memungkinkan hal tersebut. Malah ini menjadi salah satu kelebihanannya. Objek raster/bitmap dapat dipanggil dengan menu **File->Place**, lalu kita tinggal meletakkan file gambar raster/bitmap ke artwork kita di Adobe Illustrator.

Lihat contoh berikut :



File-file yang didukung oleh Adobe Illustrator adalah :

File Adobe Photoshop	PSD
File bitmap / raster	BMP, Jpeg, TIFF, GIF, PNG
File vektor standard	EPS
File AutoCAD	DWG, DXF



A = Transparency Interaction

B = File link hilang

C = Link diembed (digabung dengan artwork).

D = Ada link yang dimodifikasi di tempat asalnya.

E = File yang dilink.

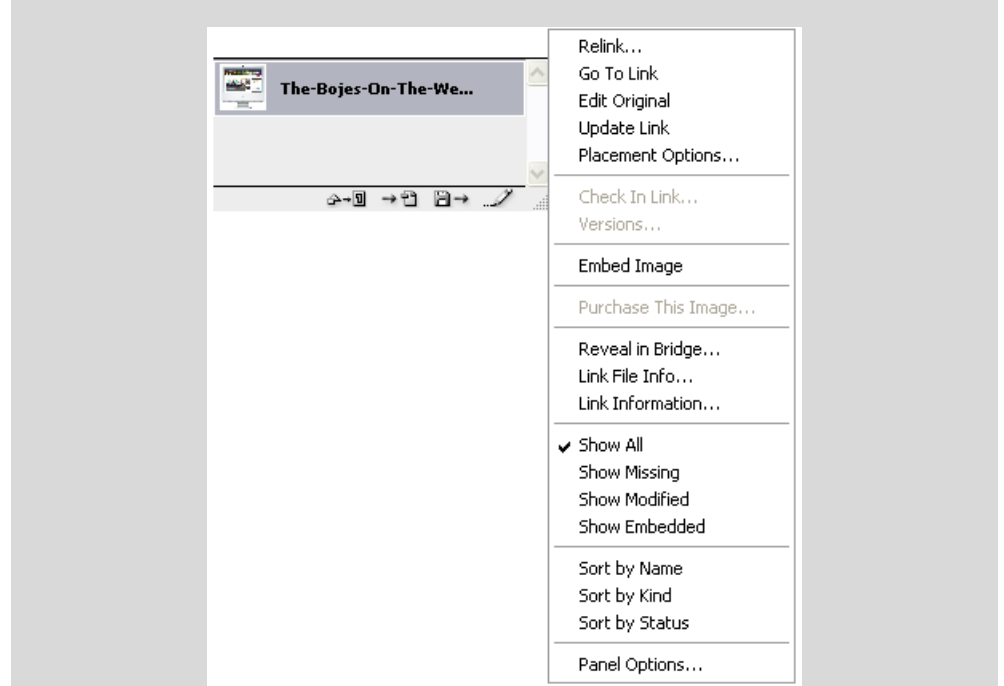
Klik **Embed** untuk menggabungkan objek / file raster ke dalam artwork Illustrator. Ukuran file akan membengkak namun akan memudahkan kita jika file tersebut mengalami perubahan di harddisk.

Jika belum diEmbed, file raster masih dapat diedit oleh program dimana file tersebut berasal.



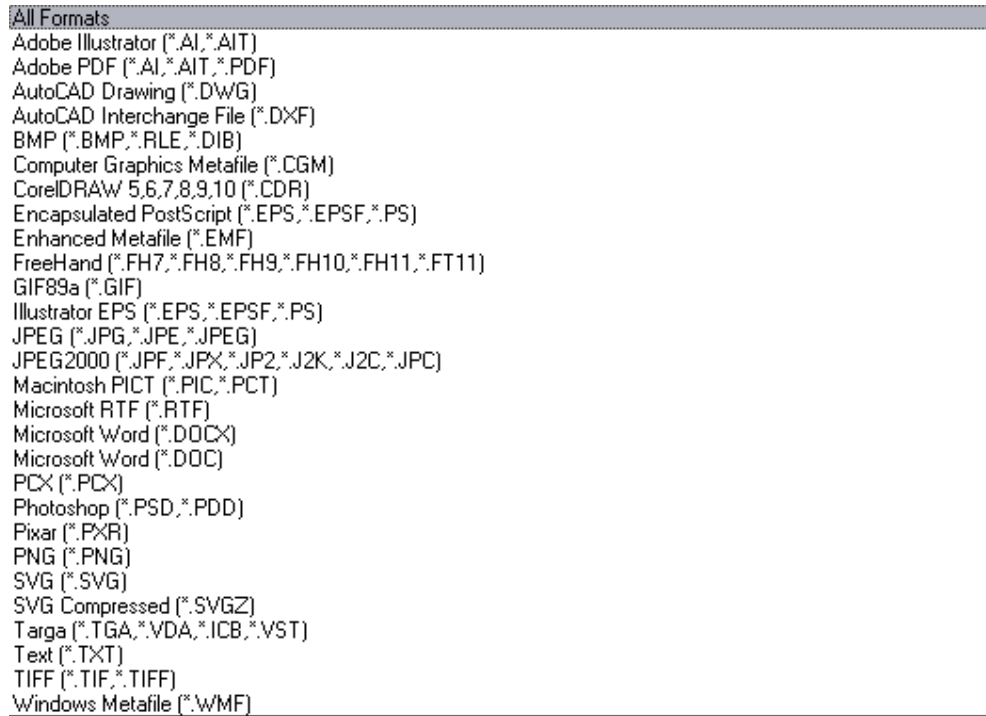
Perhatikan jika kita menggabungkan file raster ke artwork kita maka file tersebut akan dianggap link. Artinya file raster tersebut tidak akan ikut tersimpan oleh file Illustrator kita namun yang tersimpan hanya informasi letak file tersebut di harddisk kita. Ini dimaksudkan untuk menurunkan besarnya kapasitas file. Efeknya adalah jika kita merubah file raster/bitmap tersebut baik itu nama atau letak filenya maka kita harus re-link atau mengkait ulang file raster tersebut agar tetap dapat digunakan oleh artwork kita.

Berikut contoh Tab Link beserta parameteranya:



IV.I. Membuka, Menyimpan & Mengekspor File

Berikut ini daftar format file yang dapat dibuka oleh Adobe Illustrator. Semakin tinggi versi Adobe Illustrator maka semakin banyak pula format file yang dapat dibuka.



Menyimpan File

Menyimpan file pada Adobe Illustrator selalu berformat AI. Namun kita dapat juga menyimpan hasil kerja kita ke dalam format **PDF**. Ini berguna jika kita ingin membawa hasil pekerjaan kita ke tempat lain atau percetakan yang tidak mempunyai program Adobe Illustrator. Selain menyimpan ke dalam format PDF, kita juga dapat menyimpan pekerjaan kita ke dalam format EPS.

Sekedar info, format **EPS** atau *Encapsulated PostScript* adalah format file vektor general/standard yang dapat dibuka dan diedit oleh program pengolah grafik vektor manapun. Memang ada beberapa perubahan jika kita membukanya di program lain. Biasanya bermasalah pada gradasi.

Format EPS bisa dipakai jika ingin memberikan memberikan artwork yang telah dibuat kepada orang lain yang tidak mempunyai program Adobe Illustrator namun masih ingin mengedit gambar vektornya.

Mengekspor File

Mengekspor file (menyimpan file ke format lain) dapat dilakukan di Adobe Illustrator lewat menu **File->Ekspor**. Format file yang didukung adalah BMP, JPEG, TIFF, PNG, DWG, DXF, TXT, EMF, SWF.

JPEG Options

Image

Quality: 6 High ▾

smaller file ————— larger file

Color Model: CMYK ▾

Format

Method: Baseline (Standard) ▾

Scans: 3 ▾

Resolution

Depth: High ▾

Custom: 300 dpi

Options

☒ Anti-Alias

☒ Imagemap ☒ Client-side (.html)
☐ Server-side (.map)

Anchor: Untitled-1

☒ Embed ICC Profile:
U.S. Web Coated (SWOP) v2

OK

Cancel

