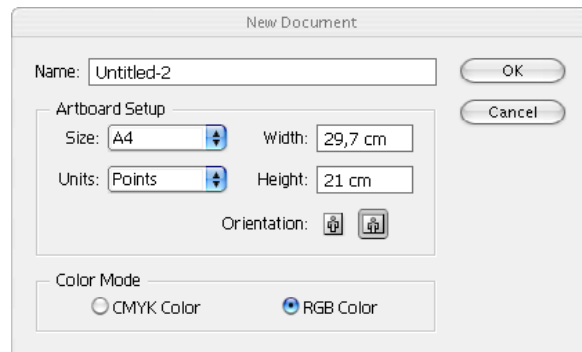


Adobe Illustrator CSx

PART 2

Membuat File Baru.


Mempersiapkan area kerja (artboard) yang benar-benar baru dapat dibuat dengan mengklik menu **File-> New (Ctrl+N)**. Gambar di bawah akan menerangkan beberapa hal yang perlu diketahui.

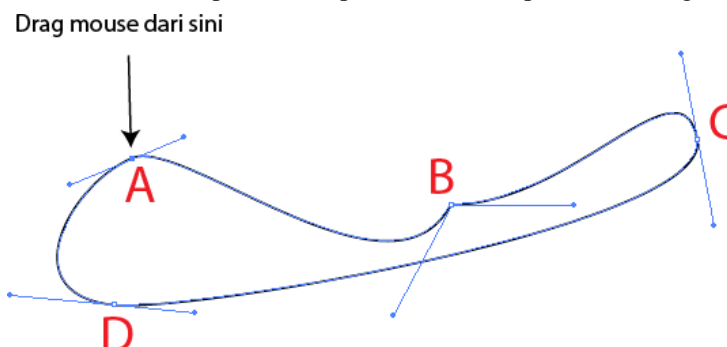


- *Name*: Nama untuk artwork atau file baru
- *Size*: Ukuran kertas, bila ukuran yang diinginkan tidak tersedia berarti kita harus memilih *Custom* dan masukkan ukuran tinggi & lebar pada kolom Width dan Height.
- *Units*: Satuan ukuran yang akan dipakai pada keseluruhan artwork kita (cm, inch, dll).
- *Width*: Lebar bidang kerja.
- *Height*: Tinggi bidang kerja
- *Orientation*: Orientasi bidang kerja atau kertas, horizontal atau vertikal.
- *Color Mode*: Modus warna yang akan digunakan. Bila artwork untuk ditujukan ke percetakan, pakai CMYK. Sedangkan bila untuk tampilan di monitor saja gunakan RGB.



Namun bila di tengah jalan Anda ingin merubah atribut atau kondisi dokumen, hal ini masih dapat dilakukan lewat menu **File...Document Setup (Ctrl+Alt+P)**. Sedangkan untuk merubah warna klik menu **File...Document Color Mode**, lalu pilih CMYK atau RGB.

Menggambar Dengan Pen Tool



Pen tool  adalah tool menggambar vital yang wajib dimiliki oleh program grafis manapun juga kalau program itu masih mau 'selamat' alias survive atau dipakai terus oleh banyak orang. Tool ini memungkinkan kita menggambar secara presisi terhadap bentuk-bentuk yang kita inginkan. Path merupakan dasar dari bentuk yang akan kita buat nantinya. Seperti yang telah dibahas pada BAB I bahwa kurva/path tertutup dan terbuka dapat dibuat dengan tool ini.









Untuk membuat path sederhana seperti diatas, langkah-langkahnya adalah:

1. Klik icon  (P)
2. Drag mouse dari titik (*anchor point*) A.
3. Klik sambil drag di titik B (+ **Alt**), C, D dan kembali lagi ke titik A
4. Buatlah bentuk dengan bantuan titik di atas menurut bentuk objek yang Anda inginkan.
5. Bila Anda membuat path tertutup maka akan ada kursor berlambang  bila kembali ke titik awal (disebut juga titik penutup, bila memang menginginkan path tertutup).
6. Masing-masing titik masih dapat digeser sesuka Anda termasuk juga handle-handlenya sehingga bentuk yang diinginkan tercapai.
7. Menggeser handle harus pada ujungnya.

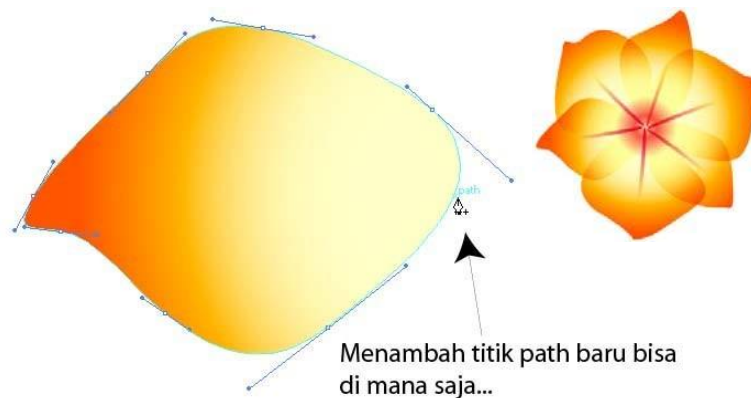
Path terbagi 2 yaitu :

Path terbuka	Path tertutup
	

Sekedar kilas balik ke BAB I, icon-icon dan shortcut di bawah ini akan selalu sering dipakai:

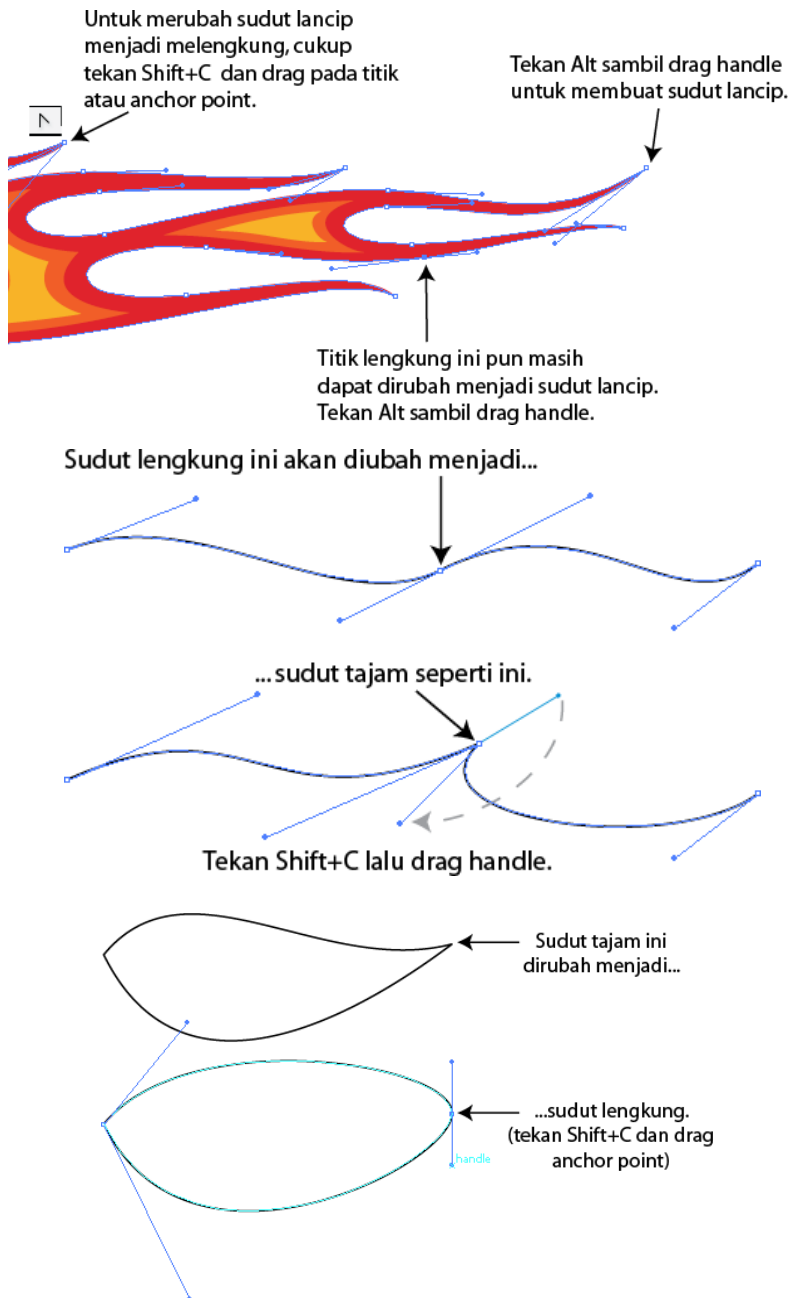
	• Icon  (+) berfungsi untuk menambah titik atau anchor point pada kurva/path.
	• Icon  (-) berfungsi untuk menghapus titik atau anchor point pada kurva/path.
	• Icon  (Shift+C) berfungsi untuk merubah sudut-sudut tajam pada sebuah anchor point menjadi sudut lengkung.

Bila Anda ingin menambah titik pada path, tekan + pada keyboard dan lakukan pada path yang diinginkan dan di lokasi yang Anda tentukan sendiri. Akan terlihat kursor Pen dan lambang +.
Contoh:

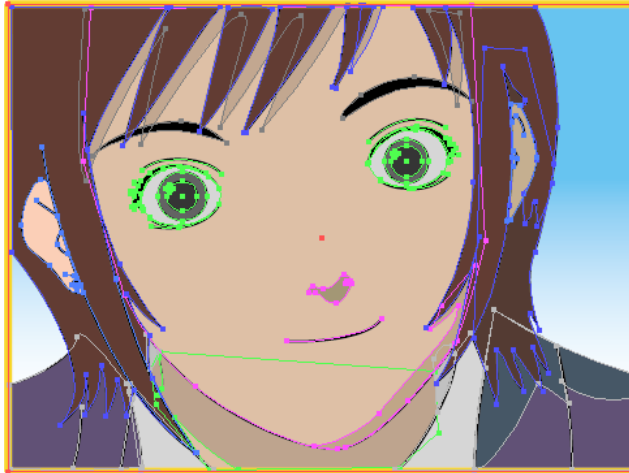


Sedangkan jika ingin menghapus salah satu titik cukup tekan - pada keyboard lalu klik pada titik atau *anchor point* yang ingin dihapus. Kursor akan berubah menjadi kursor pen dan lambang -.

Bila bentuk yang diinginkan masih belum didapat, teknik selanjutnya adalah ‘bermain’ dengan handle pada masing-masing titik. Handle inilah yang akan menentukan bentuk akhir dari hubungan antar titik-titik yang kita buat. Berikut contoh-contoh menggerakkan handle:

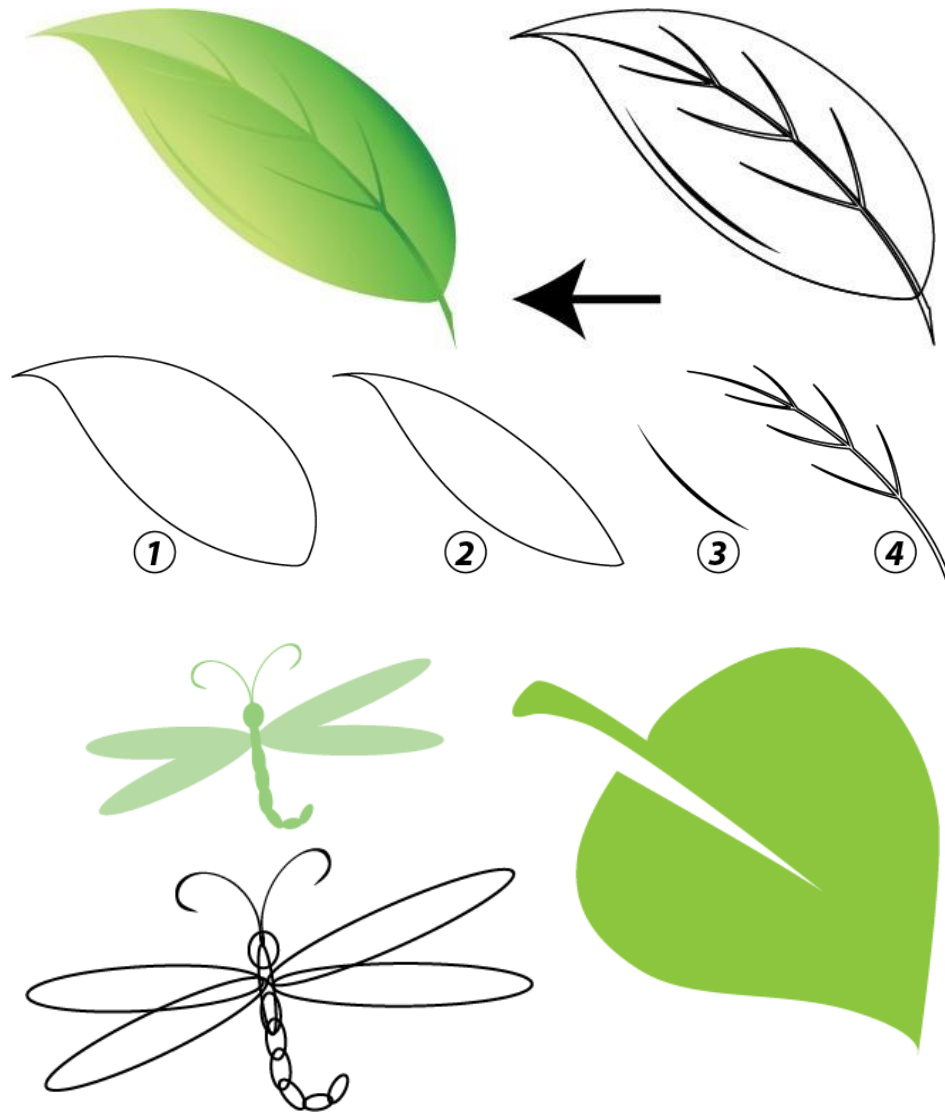


Dari contoh di atas dapat disimpulkan bahwa pembuatan objek dengan Pen tool atau istilahnya *nge-path* hanya berkisar pada klik, drag titik dan handle. Sisanya adalah *sense* kita yang mengatakan objek itu sudah proporsional atau belum.

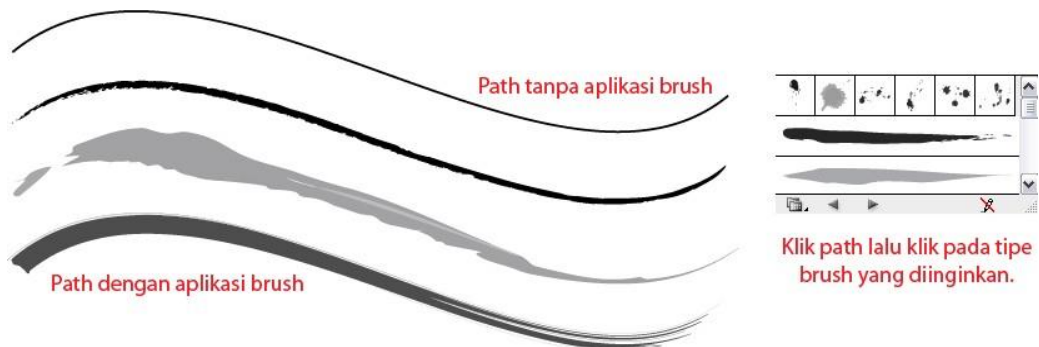


Sekedar catatan: Path editing di Illustrator seperti contoh di atas kurang lebih sama* dengan path editing di PhotoShop. Hanya di PhotoShop belum ada shortcut untuk merubah sudut lengkung ke sudut lancip, menambah dan mengurangi titik path, sebagai penggantinya adalah kita harus mengaksesnya lewat klik icon. (*Kurang lebih sama bukan berarti sama persis).

Salah satu contoh untuk latihan nge-path :



Mengaplikasikan path pada brush :



Menggambar Dengan Shape Tool

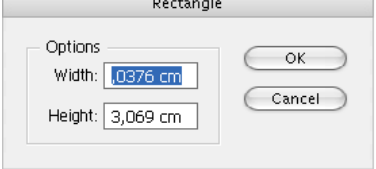


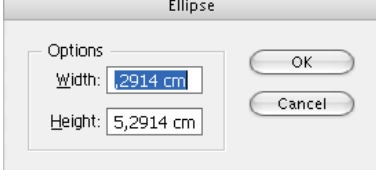
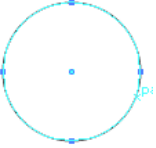

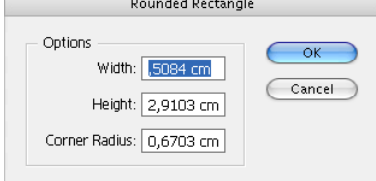


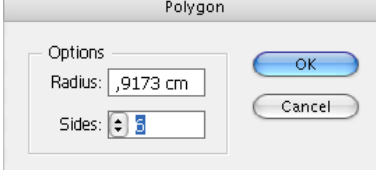
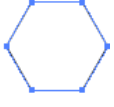

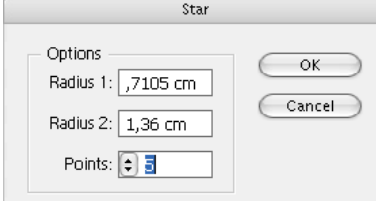


Mungkin istilah *Shape* tool tidak ada di dalam Illustrator, untuk membuat bentuk atau *shape* secara instan di Illustrator cukup mudah. Misalnya bila ingin membuat sebuah kotak persegi

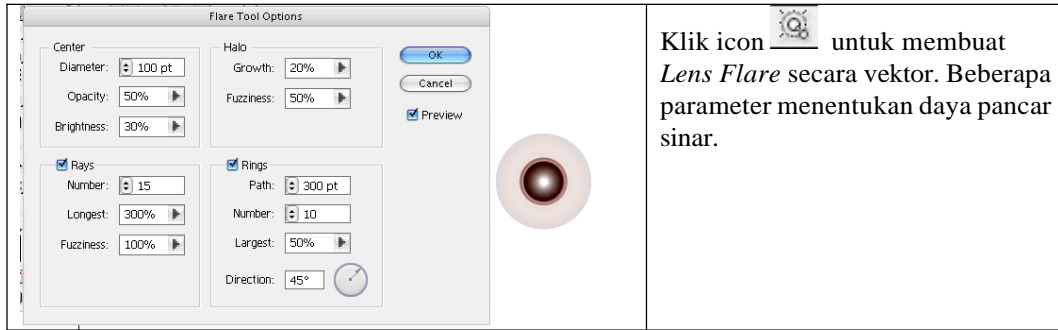
atau lingkaran maka cukup mengakses icon-icon





ini maka objek yang diinginkan pun akan terbentuk.

TIPS: Klik pada area kerja untuk menampilkan parameter tambahan (*Options*) terhadap objek yang akan dibuat (jadi objek tersebut memang benar-benar belum dibuat sebelumnya).. Parameter tambahan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

		<p>Klik icon  atau tekan M untuk membuat kotak. Klik pada area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Rectangle</i>. Nilai Width dan Height adalah luas kotak yang akan dibuat.</p>
		<p>Klik icon  atau tekan L untuk membuat lingkaran. Klik pada area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Ellipse</i>. Nilai Width dan Height adalah luas lingkaran yang akan dibuat.</p>
		<p>Klik icon  lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Rounded Rectangle</i>. Selain nilai Width dan Height, nilai Radius sudut lengkung dapat dimasukkan di sini.</p>
		<p>Klik icon  lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Polygon</i>. Masukkan nilai radius dan jumlah sisi poligon yang diinginkan. Untuk membuat segitiga masukkan angka 3 pada kolom Sides.</p>
		<p>Klik icon  lalu klik area kerja untuk memunculkan kotak dialog <i>Star</i>. Masukkan nilai radius 1 dan 2 dan jumlah titik yang diinginkan.</p>



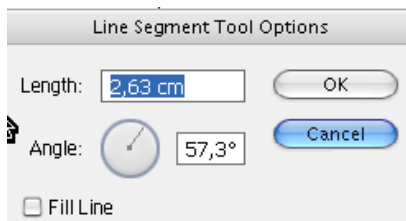
Klik icon  untuk membuat *Lens Flare* secara vektor. Beberapa parameter menentukan daya pancar sinar.

 Tekan Shift+drag untuk membuat objek sama sisi




Dari keterangan-keterangan di atas dapat disimpulkan bila kita menghendaki ukuran objek yang akan kita buat maka angka-angkanya masih dapat dimasukkan ke dalam parameter Width dan Height. Namun, setiap penekanan tombol **Shift** ketika sedang drag mouse untuk membuat objek akan menghasilkan objek yang sama sisi.

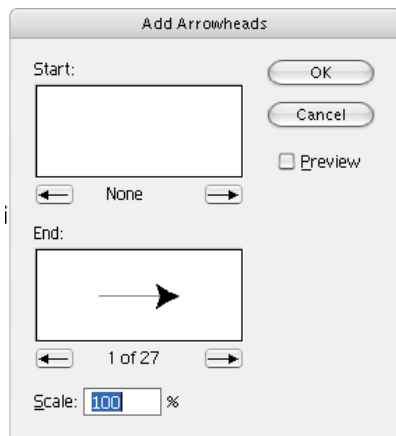
Menggambar Dengan Line Tool





Menggambar paling gampang ternyata bukan menggambar benang kusut, tetapi menggambar garis! Bila benang kusut Anda masih harus mencorat coret kertas, sedangkan menggambar garis cukup sretttt... jadilah garis. Di Illustrator menggambar Line (\) atau

garis lurus cukup klik icon . Setelah itu Anda cukup drag di atas artboard/area kerja. Tekan Shift untuk membuat garis dengan sudut kemiringan 45°. Seperti

biasa, masih ada parameter tambahan untuk Anda yang menginginkan lebih dan juga masih dengan cara-cara di atas, yaitu klik *artboard* untuk memunculkan kotak dialog Line Segment Tool Options.




Sedangkan bila Anda ingin membuat mata panah pada garis cukup klik menu **Effect...Stylize...Add Arrowheads..(Alt+Ctrl+Shift+E)**, maka akan muncul kotak dialog *Add Arrowheads*. Masukkan nilai pembesaran mata panah. Kolom Start dan End menentukan di ujung mana Anda akan memunculkan mata panah, sedangkan icon  dan  untuk memilih model mata anak panah. Oh iya.. membuat anak panah ternyata tidak hanya berlaku untuk Line/garis saja tetapi juga berlaku untuk semua objek, termasuk path.

Untuk menghilangkan anak panah, drag icon



ke Trash.

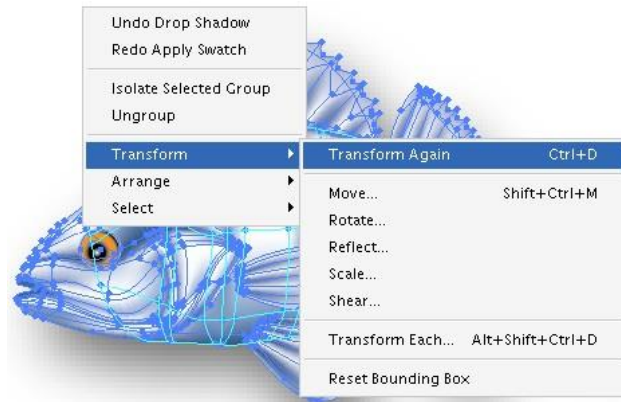
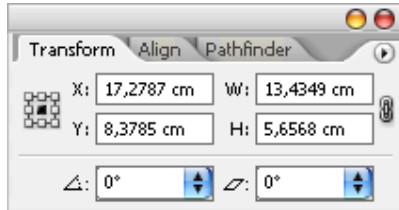


Selain membuat garis lurus biasa, membuat garis melengkung dapat dilakukan dengan klik icon . Lihat pembahasan singkatnya di BAB I – Line Tool.

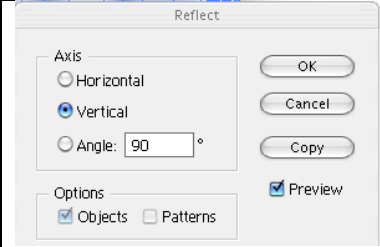
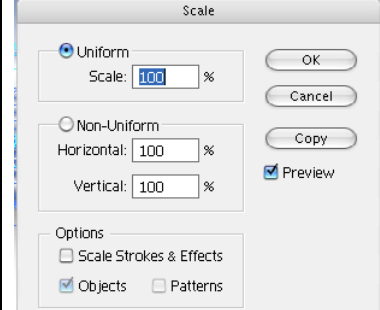
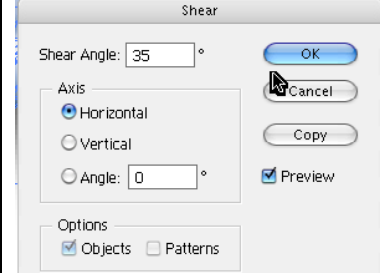
Transformasi Objek

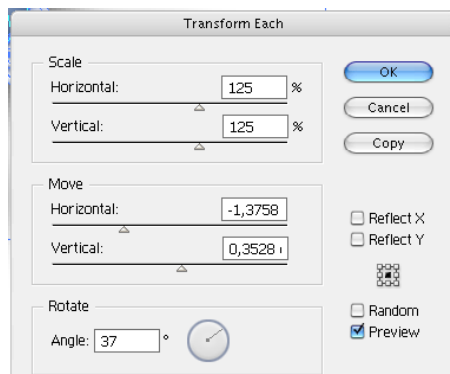
Setelah Anda sedikit piawai membuat objek dan sudah sedikit demi sedikit hapal dengan icon-icon di Illustrator beserta fungsinya, maka tiba saatnya untuk (membiasakan) mengolah objek yang sudah Anda buat. Transformasi objek yang dimaksud di sini adalah bagaimana cara

mengolah objek mulai dari menduplikasi, menggeser, memutar, merefleksikan, re-scale dan memiringkan.



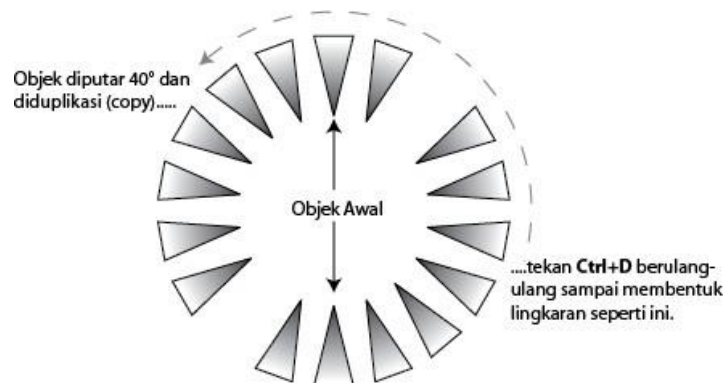
	<p>Memindahkan objek</p> <p>Masukkan angka untuk menentukan seberapa jauh objek akan digeser. Tekan Copy akan menduplikasi objek sambil bergeser.</p>
	<p>Memutar objek</p> <p>Masukkan angka untuk menentukan seberapa besar derajat perputaran objek. Tekan Copy akan menduplikasi objek sambil diputar.</p>

	<p><i>Merefleksikan objek</i> Pilih tipe refleksi dan sudut perputaran objek bila diperlukan.</p>
	<p><i>Merubah ukuran objek</i> Scale Uniform berarti objek dirubah ukurannya dalam bentuk yang proporsional. Sedangkan Non-Uniform akan menghasilkan bentuk yang tidak proporsional.</p>
	<p><i>Memiringkan objek</i> Objek dimiringkan dengan orientasi Horizontal atau Vertical, sudut kemiringan dapat diatur derajatnya.</p>



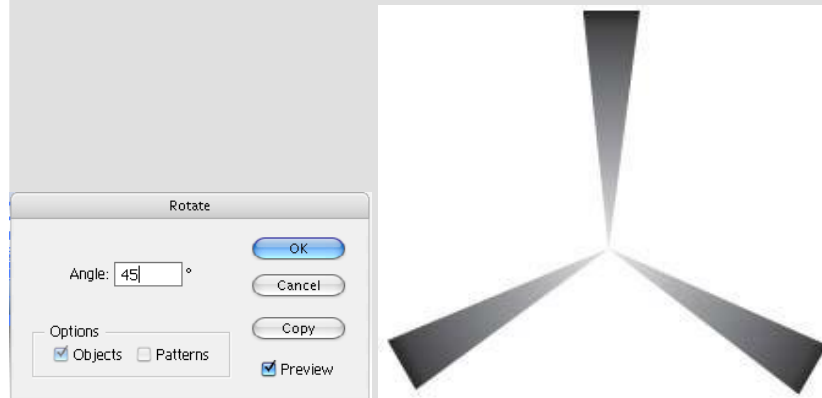
Masih ada lagi cara mentransformasi objek, yaitu melalui kotak dialog **Transform Each** (**Alt+Shift+Ctrl+D**). Di sini Anda memegang kendali penuh atas segala perubahan/transformasi seperti yang diterangkan di atas hanya dengan satu kotak dialog. Anda tinggal menggeser slider atau langsung memasukkan nilai transformasi yang dikehendaki.

TIPS: Anda masih dapat mengulangi efek transformasi yang terakhir diterapkan dengan menekan **Ctrl+D**. Lakukan berulang-ulang bila diperlukan.

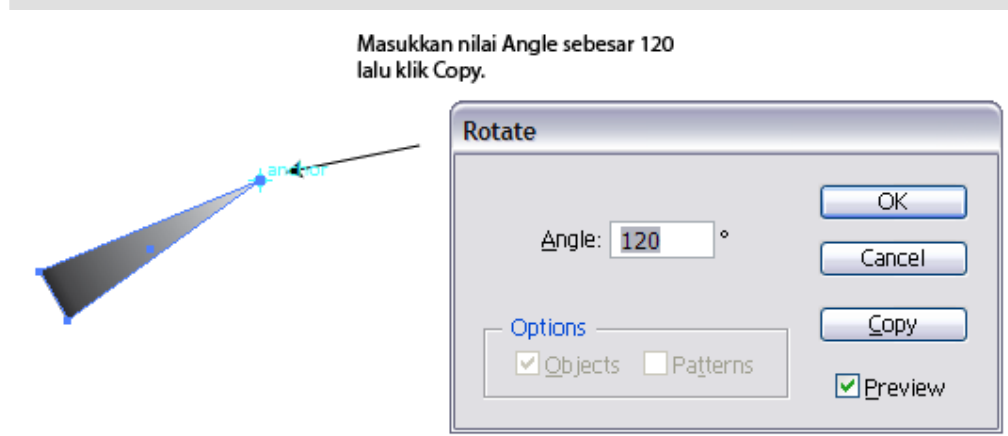
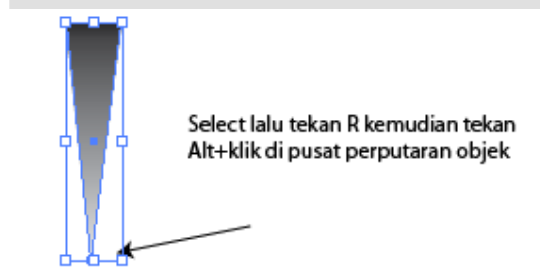
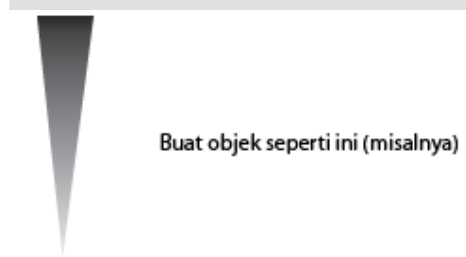


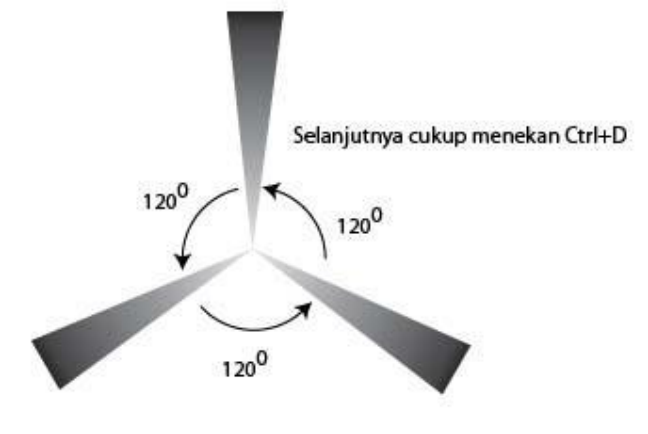
Teknik Rotasi

disebut presisi karena masing-masing sudut yang dibuat akan sama besarnya satu dengan yang lain. Misalnya Anda ingin membuat perputaran objek 3 buah seperti logo bintang Mercedes Benz maka Anda tinggal memasukkan angka 120 di kolom Angle.



Seperti ini langkah-langkahnya:

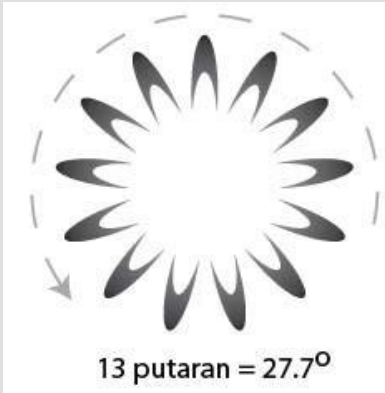





Selanjutnya cukup menekan Ctrl+D

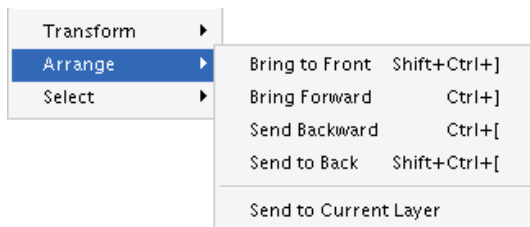
Bila Anda ingin membuat variasi teknik rotasi yang lain bisa memasukkan angka-angka ini:

3 putaran = 120°
4 putaran = 90°
5 putaran = 72°
6 putaran = 60°
7 putaran = 51.4°
8 putaran = 45°
9 putaran = 40°
10 putaran = 36°
11 putaran = 32.7°
12 putaran = 30°
13 putaran = 27.7°
14 putaran = 25.7°
15 putaran = 24°
20 putaran = 18°
30 putaran = 12°
36 putaran = 10°

Urutan Objek

Ada kalanya Anda ingin merubah tumpukan beberapa objek, mulai dari objek yang di bawah/belakang akan diubah menjadi urutan teratas/terdepan, begitu pun sebaliknya.



Klik pada objek lalu klik kanan maka akan muncul menu seperti gambar di samping. Anda tinggal menentukan kemana objek itu akan diurutkan. Cara paling cepat adalah dengan shortcut keyboard, **Ctrl+]** untuk membawa objek naik satu tingkat ke atas atau turun satu tingkat ke bawah (**Ctrl+[**).

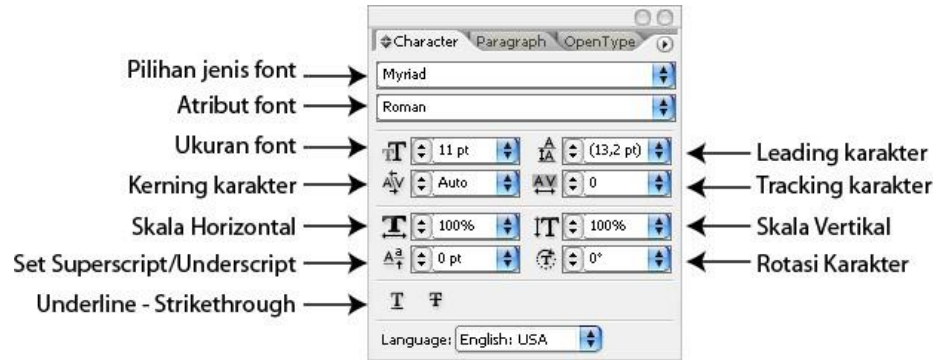
Perubahan naik turunnya objek dapat dilihat pada tab Layers. Bila objek akan ditempatkan di bagian paling bawah atau paling atas dari objek-objek yang lain, tekan **Shift+Ctrl+[** atau **Shift+Ctrl+]**.


TIPS: Bila Anda ‘tersesat’ dalam tumpukan objek-objek gambar yang jumlahnya semakin banyak, maka tab **Layers** dapat dijadikan panduan. Tumpukan objek dapat Anda lihat secara gamblang. Merubah urutan objek dapat dilakukan dengan mendrag objek yang diinginkan di tab **Layers** turun dan naik sesuai dengan urutan yang diinginkan.

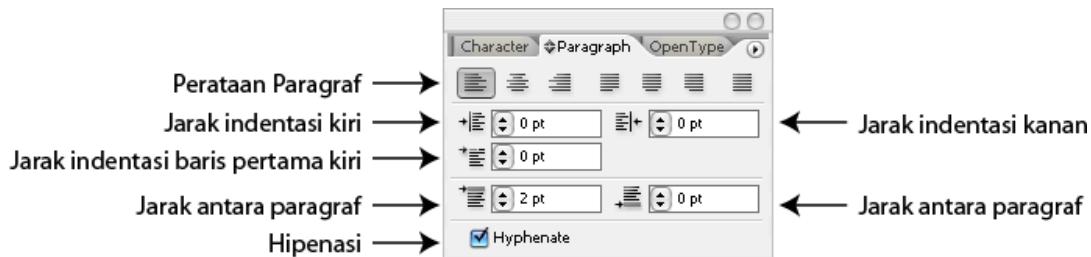
Bekerja Dengan Teks

Illustrator mempunyai kemampuan untuk menggabungkan teks dengan ilustrasi yang dibuat. Misalnya dalam pembuatan materi publikasi seperti poster, booklet, brosur dan lain sebagainya. Unsur teks akan menuntun cara berkomunikasi dalam menyampaikan sesuatu dalam media gambar atau ilustrasi. Karena prinsip dasar design grafis adalah menyampaikan pesan kepada audiens baik lewat media gambar dan teks.

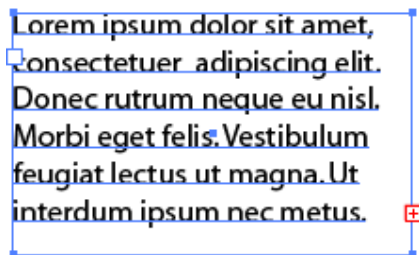
Berikut ini cara membuat teks dan mengolahnya di Illustrator:



1. Tekan **T** atau klik  sehingga akan muncul kursor teks dan klik pada bidang kerja.
2. Bila teks yang diinginkan terdiri dari satu paragraf atau lebih, drag pada bidang kerja sehingga membentuk sebuah area/bidang kotak.
3. Pada bidang inilah tempat teks itu diketik. Besar kecilnya bidang nanti dapat diatur seperti *rescale* sebuah objek. Bahkan mengaplikasikan bentuk path pun dapat dilakukan di sini.
4. Ketik teks yang Anda inginkan.
5. Setelah selesai tekan **Esc**.
6. Atur semua properti atau atribut teks pada tab Character (**Ctrl+T**) seperti gambar di atas. Jika diperlukan, atur pula penyusunan paragrafnya. Tab Paragraph berada di samping tab Character. Lihat gambar di bawah ini.



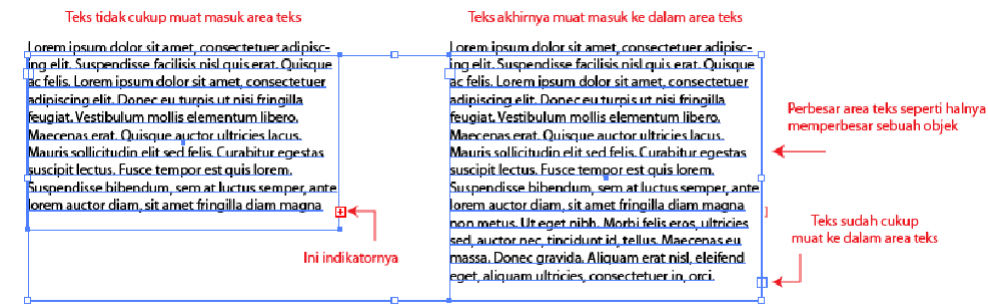
Teks box area



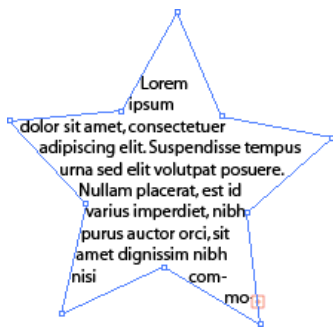
Text box area seperti gambar di samping ini sebenarnya berupa sebuah objek kotak yang dapat dirubah bentuknya dengan mudah seperti kita membuat atau mengedit path biasa. Sangat bermanfaat bila ingin membuat teks yang berupa paragraph.

Perhatikan tanda kotak plus merah di kanan bawah area teks!


Itu artinya bentuk teks boks area yang Anda buat tidak cukup untuk menampung teks yang ada... lihat tutorial singkat di bawah ini:



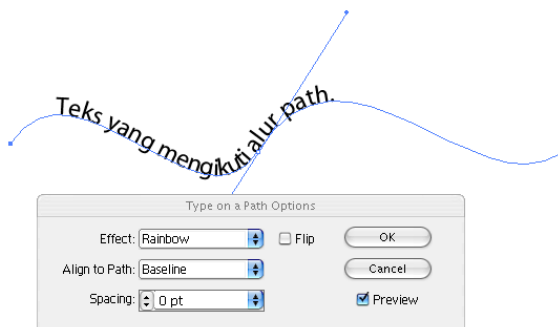
Selain cara di atas Anda juga dapat mengklik tanda plus merah dan mengklik teks box area baru sehingga paragraf yang tidak tertampung di area teks yang lama dapat 'mengalir' ke dalam teks box area yang baru.




Untuk membuat teks seperti disamping:

1. Buat gambar berbentuk apa saja.
2. Klik icon  pada tool box.
3. Ketik teks yang diinginkan di dalam gambar tersebut.
4. Teks akan mengikuti bentuk objek tersebut dan otomatis mengatur perataannya (alignment).
5. Objek masih dapat diedit seperti contoh-contoh transform di atas.

Adakalanya kita ingin membuat text yang mengikuti alur dari sebuah path seperti contoh berikut:



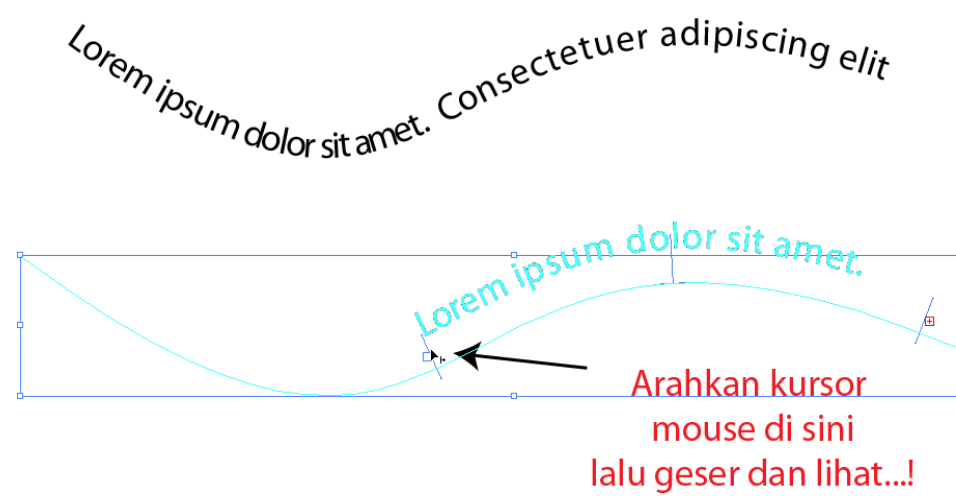
Untuk membuat teks yang mengikuti alur path seperti gambar di samping:

1. Buat path dengan pen tool.
2. Klik icon  pada tool box.
3. Ketik teks yang diinginkan pada path tersebut.
4. Klik menu **Type>Type on path..Type on path options** untuk mengatur beberapa paramater text.

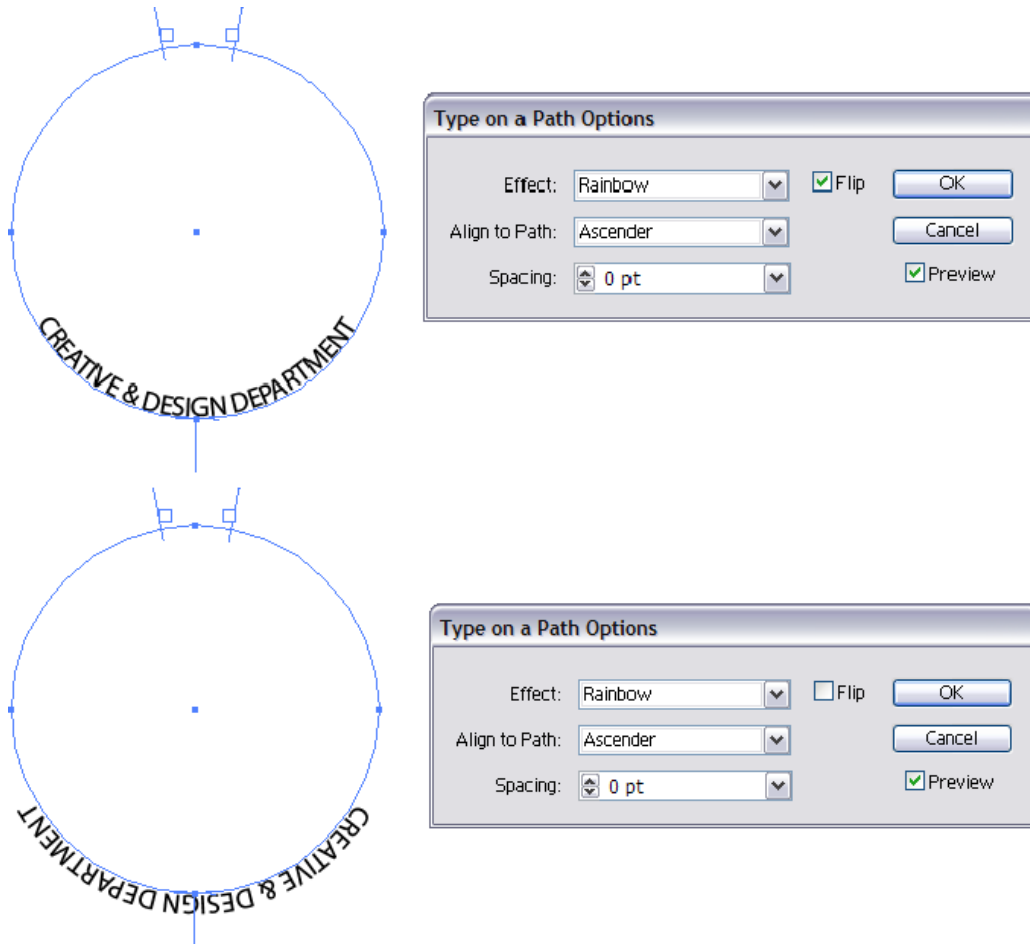
Tidak sulit mengatur aliran teks sesuai bentuk path, cukup dekatkan kursor mouse ke pangkal teks lalu geser maka teks akan bergeser. Bentuk kursor akan berubah seperti ini.



Lihat gambar di bawah ini.

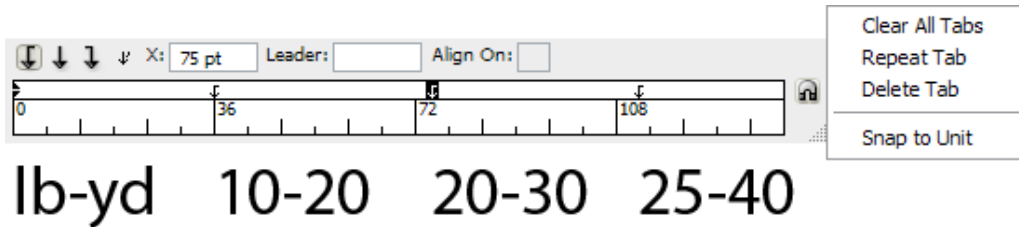


Atau Anda dapat juga membuat yang seperti ini, yaitu teknik standar untuk membuat logo sederhana.



Sedangkan orientasi arah teks yang lain dapat diakses melalui menu **Type on path options**.

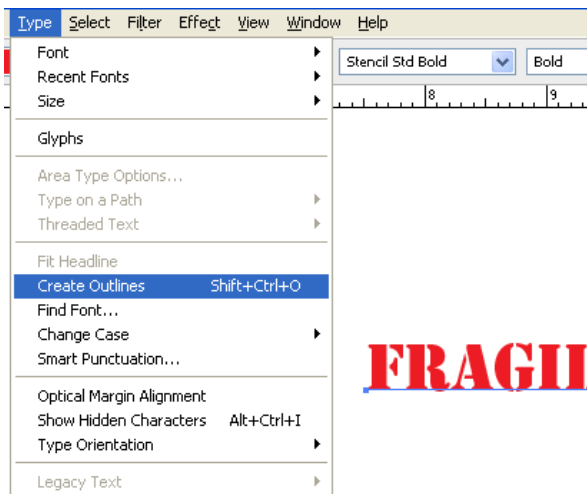
Last but not least adalah pengaturan tabulasi dan indentasi paragraf, cukup sorot suatu paragraf dan tekan **Ctrl+Shift+Alt** untuk mengakses penggaris teks untuk tabulasi.



Identasi & tabulasi teks

Hal-hal yang perlu diperhatikan!

‘Matikan’ semua jenis teks ketika mengirimkan gambar kita ke orang lain. Karena teks yang masih bisa diedit (editable text) dikhawatirkan akan berubah formatnya jika dibuka di komputer orang lain yang tidak menggunakan jenis font yang sama dengan kita. Hal ini dapat terjadi bila kita menggunakan font-font untuk teks dan (file) hasilnya dibuka di komputer lain yang tidak menggunakan jenis font yang sama dengan kita.



Cara mematikan font/teks adalah cukup dengan menyorot teks yang akan kita konversi ke dalam bentuk path dan masuk ke menu **Type...Create Outlines (Shift+Ctrl+O)**. Maka teks yang kita matikan jenis fontnya akan tampil dengan format atau bentuk aslinya dan tidak akan berubah walau dibuka di komputer lain yang tidak menggunakan font yang sama dengan kita. Karena teks sudah berubah menjadi path dan tidak dapat diedit isi teksnya. Kecuali diedit seperti mengedit path biasa (lihat BAB I).

