Menggambar Grafik Vektor dengan CorelDRAW X4

Reza Pahlevi

Modul Multimedia SMK Negeri 1 Bojongsari

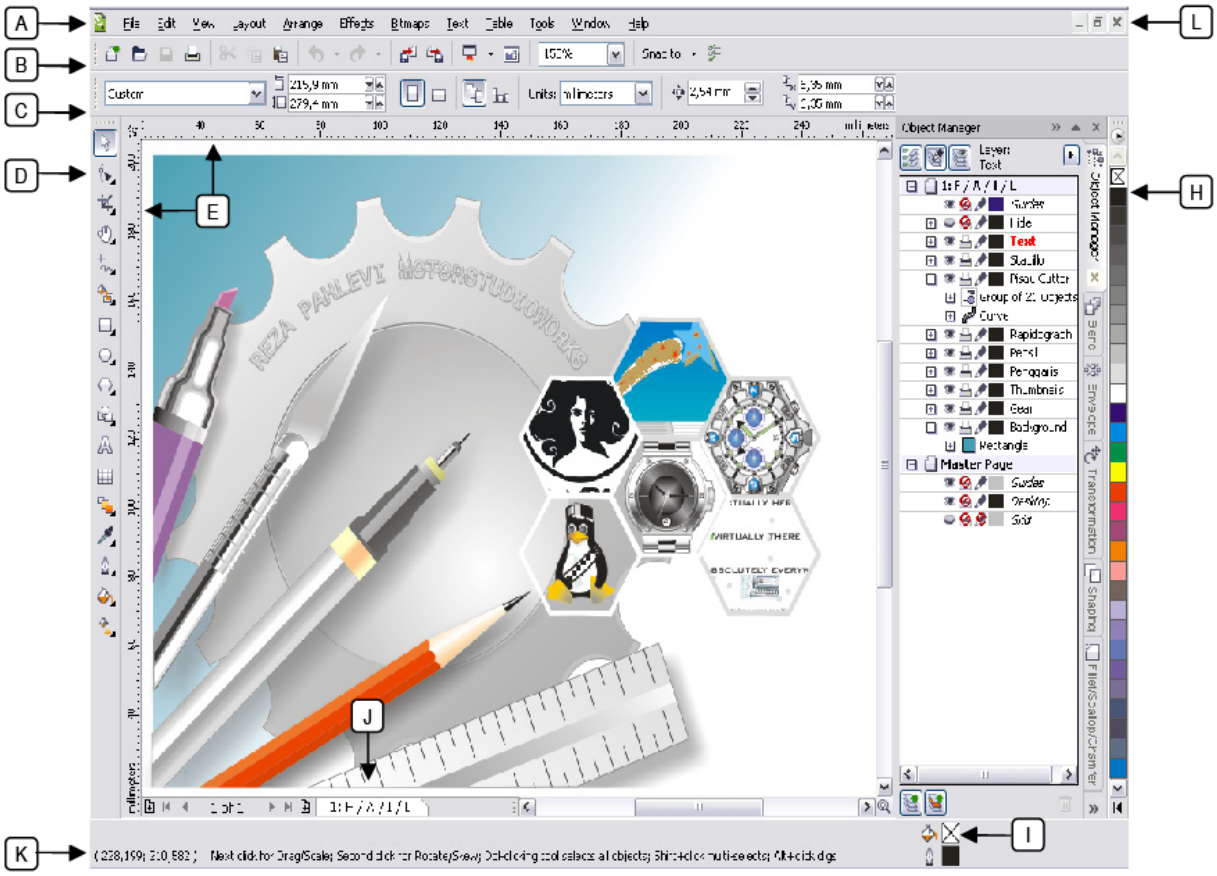
Intro

CorelDRAW merupakan salah satu pengolah grafis dengan basis vektor, dimana unsur dasar yang mendasarinya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran kapasitas file yang relatif kecil apabila dibandingkan dengan pengolah grafis berbasis bitmap. Juga tidak ada penurunan kualitas jika gambar diperbesar.

Namun demikian, versi X4 sudah menyertakan filter-filter efek pengolah bitmap dalam fungsi tersendiri. Yang dapat dipakai untuk memanipulasi penataan objek dalam sebuah komposisi gambar yang diinginkan. Apapun program grafik yang dipakai, semuanya terpulang pada kreatifitas dan imajinasi pemakainya.

Workspace / Area Kerja

Sewaktu membuka program, inilah beberapa lokasi penting yang perlu diperhatikan :



A. **Daftar Menu Program**
Berbagai perintah pengoperasian mulai dari menyimpan file, membuka file, mengatur ukuran halaman, dan menampilkan berbagai menu bantuan.

B. **Icon Command Shortcut**
Berisi icon-icon jalan pintas (*shortcut*) pengoperasian berbagai perintah penting dari daftar menu program.

C. **Tools Options / Property Bar**
Isi bar ini adalah property dari tool box dan akan berubah-ubah sesuai dengan jenis tool yang dipakai dan macam objek yang tengah dipilih. Isinya tidak jauh dari berbagai fitur pengoperasian tambahan yang dimiliki oleh sebuah tool.

D. **Tool Box**
Berisi berbagai peralatan untuk membuat berbagai macam objek gambar dan fitur tambahan yang berhubungan dengan kualitas visual gambar (warna, garis dan efek).

E. **Ruler**
Penggaris bantuan yang dapat dipakai sebagai panduan dalam menentukan batas-batas area penataan objek.

F. **Canvas**
Tempat mencurahkan segala bentuk kreatifitas gambar yang dibuat.

G. **Dockers**
Ekspansi atau menu tambahan dari beberapa perintah menu dan juga tool box yang sedang aktif. Lokasinya bisa dipindahkan, disembunyikan atau bahkan ditutup.

H. **Color Bar/Pallette**
Bar untuk menentukan pewarnaan garis (outline) dan isi (fill) objek.

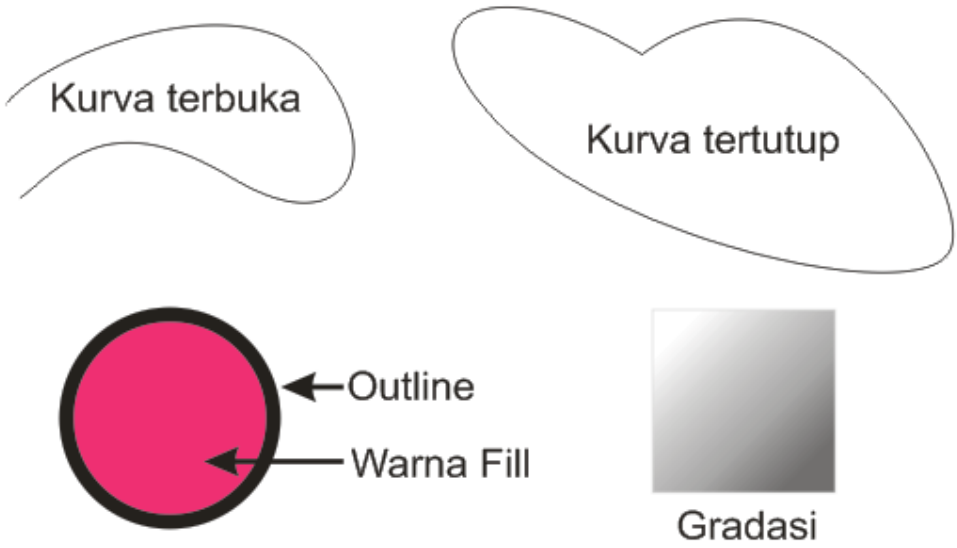
I. **Information Box**
Sebagai bar informasi mengenai objek yang sedang aktif.

J. **Page Control**
Mengontrol tampilan halaman pada sebuah dokumen yang memiliki banyak halaman.

K. **Cursor Position**
Menunjukkan posisi kursor dalam perhitungan ukuran yuang sama pada penggaris (ruler).

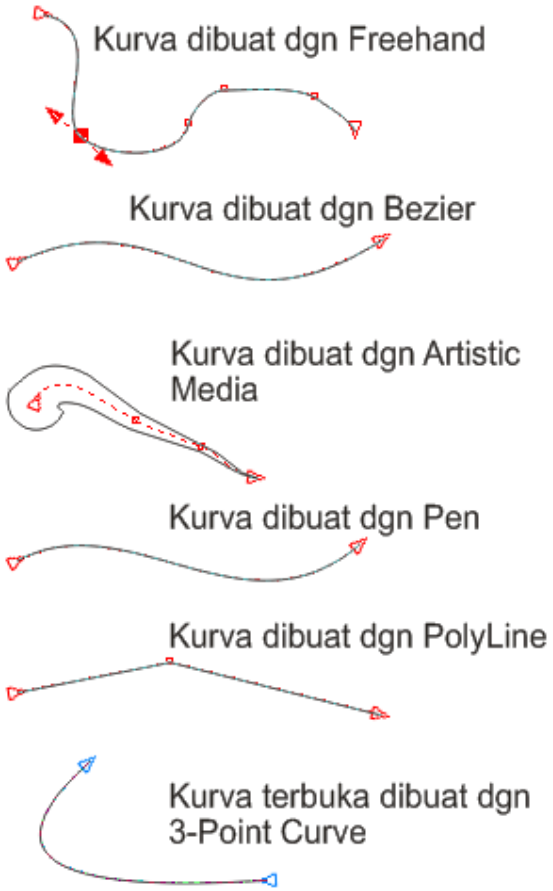
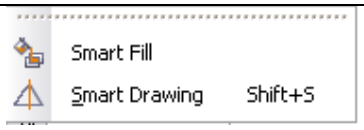
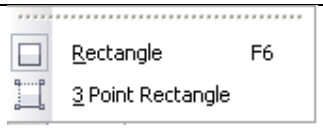
L. **Window Control**
3 (tiga) buah ikon untuk menyembunyikan, membesarkan/mengecilkan dan menutup windows canvas (dokumen). Berguna sewaktu bekerja dengan banyak dokumen.

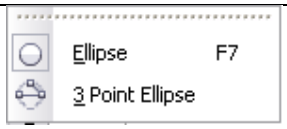
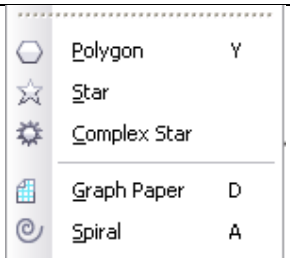
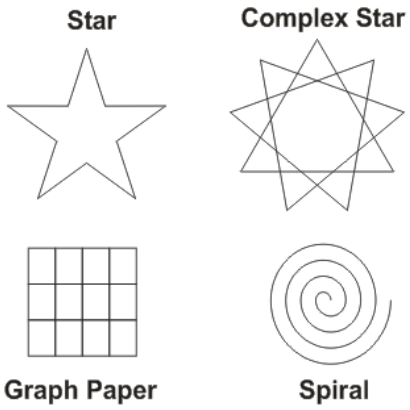
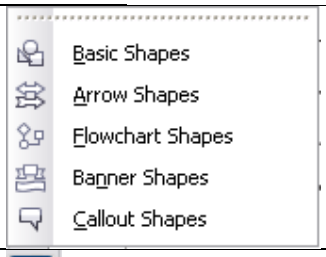
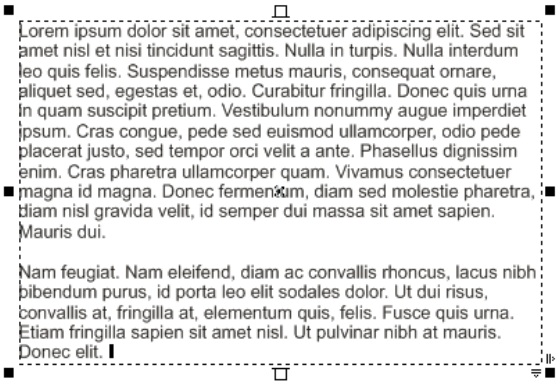
Beberapa jenis istilah pada CorelDRAW :



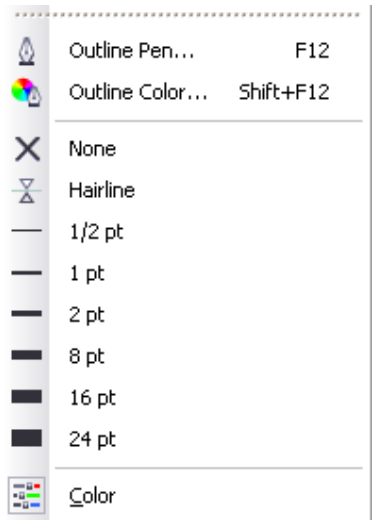
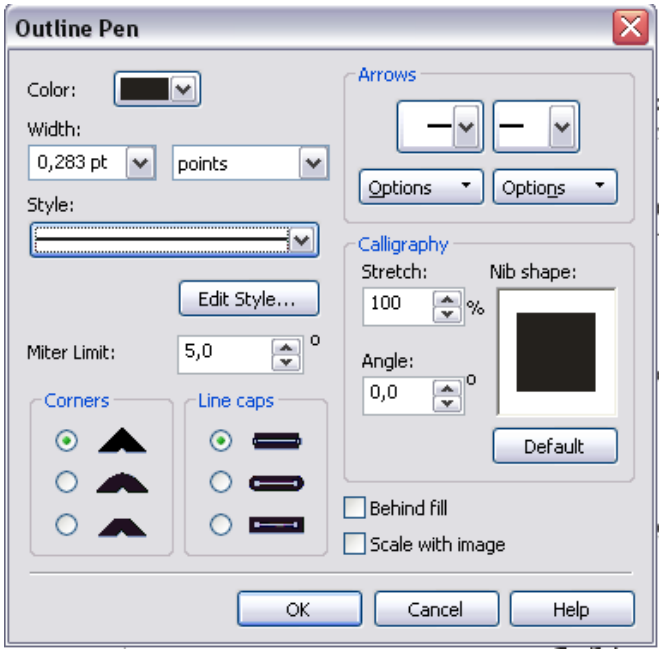
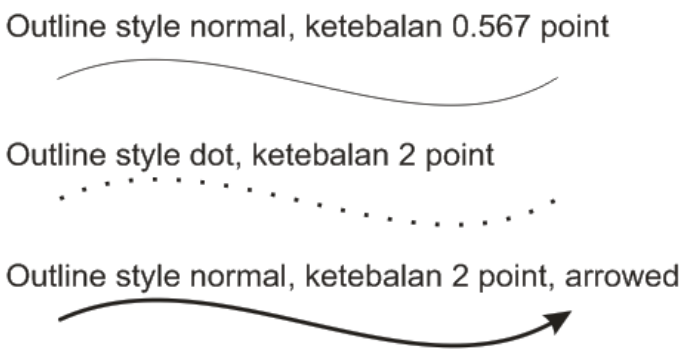
Tool Box CorelDRAW

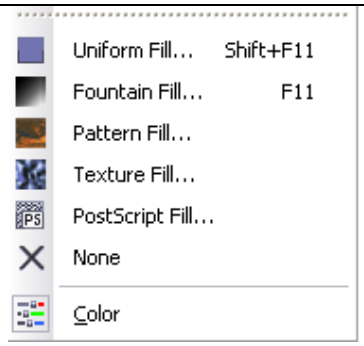
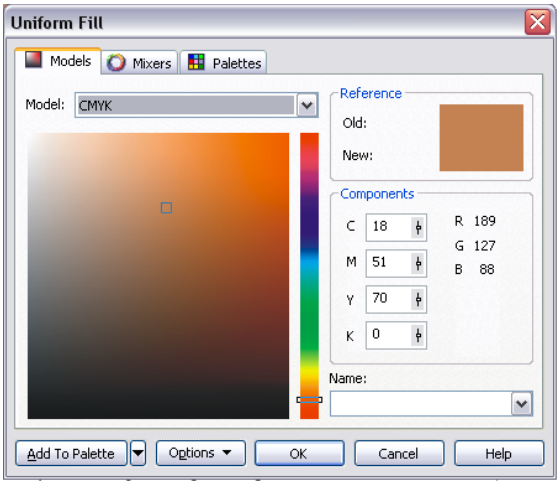
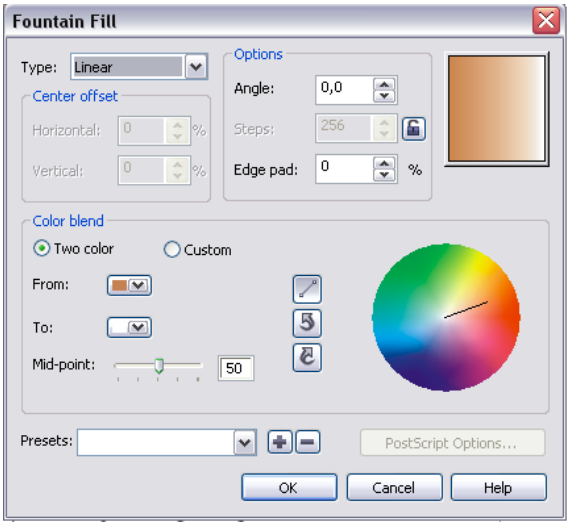
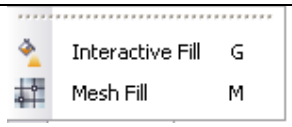
No.	Icon	Fungsi
1	Pick Tool (**V**)	Memilih, memanipulasi dan mengontrol objek.
2	Shape Tool (F10) Shape F10 Smudge Brush Roughen Brush Transform	Memanipulasi objek kurva ▪ **Shape Tool**, untuk mengedit suatu outline/kurva. ▪ **Smudge Brush,** *u*ntuk mengubah bagia*n* garis outline pada objek dengan car*a* drag pada outline. ▪ **Roughen Brush,** digunakan untuk mengubah bagian outline pada garis vektor dari objek ▪ **Tranform Tool,** untuk memutar objek dengan bebas.
3	Knife Tool Klik dari sini menggunakan Knife Tool.. lalu klik disini.	Berguna untukmemotong suatu objek. **TIPS** *Klik pada satu sisi lalu klik pada sisi lainnya. Hasil potongan dapat langsung terlihat.*
4	Eraser Tool (**X**)	Untuk menghapus sisi objek.
5	Zoom Z Hand H Zoom Tool (**Z**) Hand Tool (**H**)	Memperbesar – memperkecil ukuran tampilan pandangan. Menggeser tampilan layar.
6	Freehand F5 Bezier Artistic Media I Pen Polyline 3 Point Curve Connector Dimension Jika user ingin membuat bentuk sendiri maka bentuk objek tersebut berbentuk kurva (**Curve**) baik tertutup yang dapat diisi warna / *fill* maupun yang terbuka yang tidak dapat diisi warna. Lihat ilustrasi di halaman berikut…	Tool-tool vital untuk membuat gambar dengan bentuk yang sesuai dengan keinginan user. ▪ **Freehand**, untuk menggambar kurva bentuk bebas. ▪ **Bezier** , untuk menggambar kurva Bezier yang mempunyai handle untuk mengendalikan bentuk kurva. ▪ **Artistic Media**, untuk menggambar kurva yang mempunyai bentuk artitstic. ▪ **Pen**, sama seperti Bezier Tool namun lebih fleksibel. ▪ **Polyline**, sama seperti Bexier Tool dan Pen Tool. ▪ **3 Point Curve**, membuat kurva terbuka lengkung yang presisi.

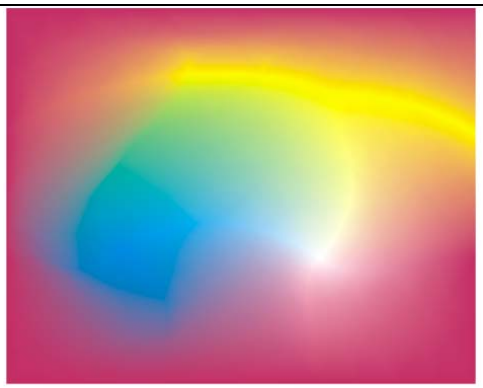
		▪ **Connector**, untuk membuat konektor antar objek. ▪ **Dimension**, membuat keterangan dimensi objek. *Fungsi Connector dan Dimension tidak dijelaskan melalui ilustratsi di samping.* **PENTING!** *Tool yang sering digunakan untuk membuat sebuah bentuk objek baik itu berupa kurva terbuka/tertutup adalah **Freehand**, **Bezier** dan **Pen**.*
7	 Smart Fill Smart Drawing (**Shift+F5**)	▪ **Smart Fill** berfungsi untuk memberi warna fill secara mudah dan cepat. ▪ **Smart Drawing** berfungsi untuk membuat gambar secara cepat. Kedua tool di atas jarang dipakai, hanya untuk kepentingan tertentu saja.
8	 Rectangle (**F6**) 3 Point Rectangle	▪ **Rectangle**, untuk membuat gambar kotak. ▪ **3 Point Rectangle**, untuk membuat gambar kotak yang berawal dari satu sisi. **TIPS** *Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan **Ctrl**. Untuk membuat dari titik tengah tekan **Ctrl+Shift**.*

9	 Ellipse (**F7**) 3 Point Ellipse	▪ **Ellipse**, untuk membuat lingkaran. ▪ **3 Point Ellipse** , untuk membuat lingkaran yang berawal dari satu sisi. **TIPS** *Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan **Ctrl**. Untuk membuat dari titik tengah tekan **Ctrl+Shift**.*
10	 Polygon (Y) Star Complex Star Graph Paper (**D**) Spiral (**A**) 	▪ **Polygon**, untuk membuat gambar segi banyak. ▪ **Star**, untuk membuat bintang. ▪ **Complex Star**, untuk membuat bintang dengan sisi menyilang. ▪ **Graph Paper**, untuk membuat kotak yang terbagi dari beberapa grid. ▪ **Spiral**, untuk membuat spiral. **TIPS** *Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan **Ctrl**. Untuk membuat dari titik tengah tekan **Ctrl+Shift**.*
11	 Tool-tool yang berguna untuk membuat objek-objek primitif pada umumnya atau objek dasar.	Tool-tool yang sangat mudah digunakan, silahkan dicoba sendiri. Di dalam masing-masing tool ini masih terdapat bermacam-macam *shape*/bentuk dasar yang siap pakai.
12	 Text Tool (**F8**) 	**Text Tool** berfungsi untuk mengetikkan suatu teks atau paragraph. **TIPS** *Untuk membuat text frame / paragraf, tekan Text Tool (F8) lalu di drag area yang dibutuhkan untuk menampung teks, sama seperti membuat gambar kotak/rectangle. Lihat ilustrasi di samping.*

13	Table tool	Berfungsi untuk membuat tabel yang dapat diisi teks/data seperti program aplikasi pengolah angka (spreadsheet).
14	Blend Contour Distort Drop Shadow Envelope Extrude Transparency **Interactive Efect Tool**, user dapat melihat & mendapatkan efek yang diinginkan secara cepat dengan cara mengatur settingnya secara real time. Objek awal Arah Blend Objek awal Objek awal Contour Objek awal Distort Drop Shadow MULTIMEDIA Envelope MULTIMEDIA Extrude Transparan	▪ **Interactive Blend Tool**, berfungsi untuk membuat peralihan dari satu bentuk objek ke bentuk objek yang lain. Bentuk kedua objek akan bercampur manjadi satu. ▪ **Interactive Contour Tool**, berfungsi untuk memperbesar/memperkecil ukuran suatu objek. ▪ **Interactive Distrot Tool**, sangat bermanfaat untuk 'merusak' bentuk suatu objek sehingga menghasilkan bentuk objek lain yang berbeda. ▪ **Interactive Drop Shadow Tool**, untuk menambahkan efek bayangan di bawah satu objek. ▪ **Envelope Tool**, untuk membentuk suatu objek seolah-olah objek tersebut terbungkus oleh suatu bentuk. ▪ **Extrude Tool**, untuk memberi efek 3 dimensi dari objek 2 dimensi. ▪ **Transparency Tool**, memberikan efek transparan pada suatu objek.
15	Eyedropper Paintbucket	▪ **Eyedropper Tool**, untuk mengambil warna dari suatu objek. ▪ **Paintbucket Tool**, mengisi warna ke suatu objek.

16	 Segala atribut yang berkaitan dengan outline suatu kurva atau shape diatur lewat menu ini.  	▪ **Outline Pen** akan menampilkan kotak dialog Outline Pen seperti gambar di samping bawah. ▪ **Outline Color** akan menampilkan kotak dialog Color. **INFO** Sebuah outline dapat memiliki ketebalan setebal rambut (Hairline), ½ point, 1 point, 2 point dan seterusnya atau juga tidak memiliki ketebalan alias tanpa outline.

17	  	Tool-tool vital lagi di CorelDRAW untuk *colouring* (pewarnaan dan beberapa efek) pada objek yang berupa kurva tertutup.	▪ **Uniform Fill**, untuk mengisi warna fill / blok warna pada suatu kurva tertutup. ▪ **Fountain Fill**, untuk mengisi fill warna gradasi. ▪ **Pattern Fill**, utnuk memberikan patter atau pola. ▪ **Texture Fill**, untuk mengisi tekstur pada suatu objek. ▪ **PostScript Fill**, untuk memberikan efek postscript. ▪ **None**, menghilangkan fill pada suatu objek. **PENTING:** Selalu gunakan warna **CMYK** jika hasil gambar akan dicetak atau dikirim ke percetakan. Penggunaan mode warna **RGB** hanya untuk menampilkan gambar di display monitor saja.
18		Interactive Fill (**G**) Mesh Fill (**M**)	▪ **Interactive Fill**, salah satu kelebihan CorelDRAW adalah ada banyak cara untuk mengisi warna pada suatu objek kurva tertutup. Dengan tool ini pengisian warna tidak harus dengan cara seperti di atas karena bersifat interaktif artinya

	 Mesh Fill	user dapat langsung mengendalikan proses pewarnaan & melihat hasilnya. ▪ **Mesh Fill**, berguna untuk memberi gradasi pada area tertentu pada suatu objek. **INFO** Tool Mesh Fill bermanfaat juga untuk pembuatan gambar berkualitas foto (Photorealistic).

Property Bar CorelDRAW

Seperti telah disebutkan di atas, masing-masing tool pada CorelDRAW mempunyai properti atau atribut tersendiri yang bermanfaat untuk pengaturan lebih lanjut oleh user. Atribut / property tersebut berada di **Property Bar** yang letak defaultnya ada di atas.

> Analogi sebuah **Property Bar** adalah jika kita ingin menerbangkan pesawat maka yang akan kita hadapi adalah kokpit pesawat beserta instrumen-instrumennya. Begitu juga jika kita ingin mengemudikan mobil maka yang akan kita hadapi adalah dashboard mobil beserta kemudinya.

Berikut ini beberapa **Property Bar** berdasarkan tool yang dipakai dan sangat bermanfaat untuk pemakaian sehari-hari :

Property Bar Pick Tool

Berguna untuk merubah atribut halaman kerja, mulai dari ukuran halaman, orientasi, unit dan lain-lain.

Property Bar Shape Tool

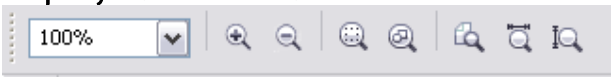
Biasa dipakai jika kita mengedit sebuah kurva, garis, outline atau sebuah shape/bentuk.

Property Bar Free Transform Tool

Sangat bermanfaat untuk mentransform (merubah orientasi objek) secara cepat, mulai dari menggeser, memutar, merefleksi, memperbesar/kecil, memiringkan sebuah objek.

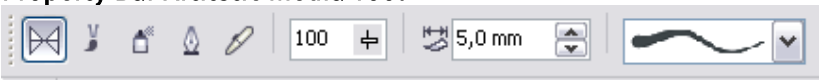
Untuk proses transformasi suatu objek secara cepat disarankan menggunakan property bar Free Transform Tool ini.

Property Bar Zoom & Hand Tool



Bermanfaat untuk memperbesar / memperkecil pandangan area kerja atau objek yang terseleksi.

Property Bar Artitstic Media Tool



Berguna untuk mengatur settingan ketebalan, kelembutan dan gaya dari media lukis kita seperti kuas, alat semprot (*spray*), kaligrafi dan airbrush (*Pressure*).

Property Bar Rectangle Tool

Salah satu keunggulan CorelDRAW adalah pembuatan Round Corner dengan radius berbeda tiap sudutnya. Di property bar Rectangle ini hal itu dapat dengan mudah dilakukan.

Property Bar Ellipse Tool

Ini juga merupakan salah satu keunggulan CorelDRAW dalam pembuatan objek lingkaran dengan gaya berbeda dengan mudah seperti lingkaran utuh, berbentuk pie dan juga lingkaran putus.

Property Bar Polygon, Star, Complex Star, Graph Paper & Spiral Tool

Property bar yang mengatur semua settingan untuk objek berbentuk polygon, star, complex star, graph paper & spiral.

Property Bar Basic Shapes

Cara termudah menggambar suatu bentuk sederhana di CorelDRAW adalah dengan menggunakan Basic Shape. Model-model shape dapat diakses lewat property bar-nya. Lihat gambar di samping.
Untuk Arrow Shape, Flowchart Shape, Banner Shape & Callout Shape dapat dilakukan dengan cara yang sama.

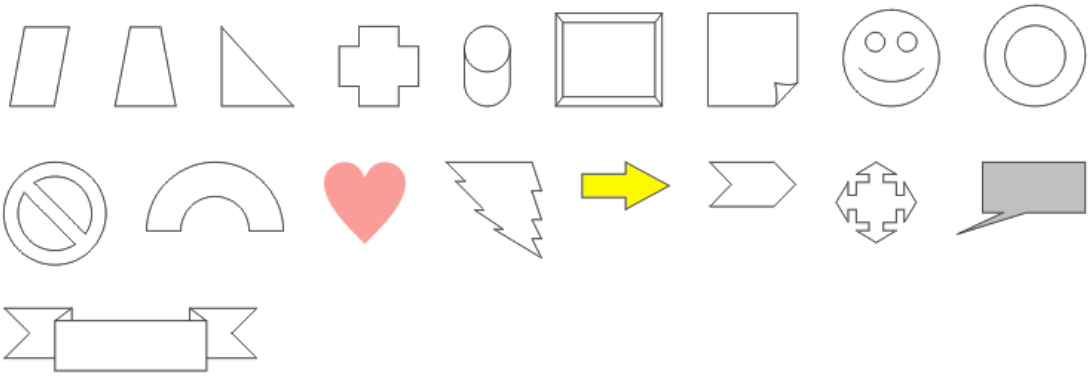
Property Bar Text Tool

Property bar yang mengatur atribut-atribut teks seperti jenis, style dan ukuran font atau juga perataan paragraf.

Latihan 1

Membuat Objek-Objek Sederhana

1. Buatlah objek-objek seperti di bawah ini menggunakan fasilitas Basic Shapes.



2. Buatlah beberapa garis sederhana dengan ketebalan dan style garis yang berbeda menggunakan **Freehand**, **Bezier** dan **Pen** Tool.

3. Buatlah objek *Rectangle*, *Elipse*, *Star*, *Complex Star*, *Polygon* dan *Spiral* tanpa & menggunakan kombinasi tombol **Ctrl** dan **Ctrl+Shift**.
4. Berilah warna objek-objek pada soal no. 3 dengan **Uniform Fill** (warna solid/blok) dan **Fountain Fill** (gradasi).
5. Mini Project.
   Buatlah sebuah objek Rectangle & teks yang terdiri dari teks dan pragraf seperti contoh berikut :

Menggambar Bentuk

Mempersiapkan Area Kerja

Sebelum berkreasi, ada baiknya mengatur dulu ukuran halaman atau dokumen baru. Halaman adalah area tempat objek yang akan dicetak juga tempat kita menggambar sedangkan area di sekeliling halaman kita boleh menempatkan corat-coret objek. Lihat gambar di atas untuk acuan.

Membuat Objek

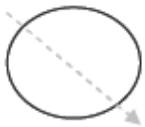
Setiap objek yang dibuat akan terdiri dari area isi (*fill*) dan garis luar (*outline*). Dalam kondisi default objek terdiri dari isi warna transparan dan garis luar warna hitam. Dalam pembuatan objek ini berlaku fungsi-fungsi mouse (klik, drag & drop) serta **kombinasi** antara fungsi mouse dengan tombol **Ctrl**, **Alt** dan **Shift**.

- Untuk membuat objek yang presisi sama sisi tekan **Ctrl** ketika drag. (berlaku untuk Rectangle, Ellipse, Star, Complex Star, Spiral & Polygon).
- Untuk membuat objek dari titik tengah, tekan **Shift** ketika membuat objek.
- Jika telah selesai membuat sebuah *Rectangle, Ellipse, Star, Complex Star, Spiral & Polygon*, cobalah bereksperimen dengan **Shape Tool (F10)** untuk mendapatkan bentuk lain yang lebih variatif.

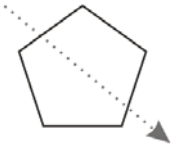
> **P E N T I N G !**
> Untuk mendapatkan bentuk objek yang diinginkan, ketika membuat objek menggunakan *tool bar* **jangan lupa** untuk mengatur masing-masing settingan lewat *Property Bar* dari masing-masing *tool bar* seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

- **Kotak**
  - Klik ikon *Rectangle tool* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*.
  - Jika ingin membuat **round-corner**, tekan **F10** lalu *drag* salah satu kotak hitam (lihat gambar di samping).

- **Lingkaran**
  - Klik ikon *Ellipse tool* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*



- **Polygon**
  - Klik ikon *Polygon tool* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*

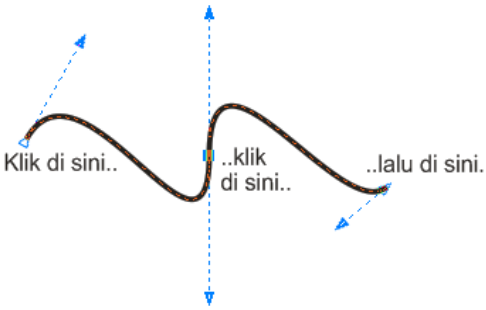


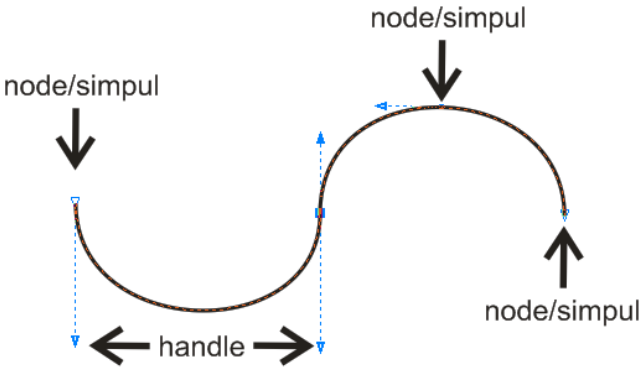
- **Spiral**
  - Klik dan tahan ikon *Polygon tool* sampai muncul *Spiral* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*

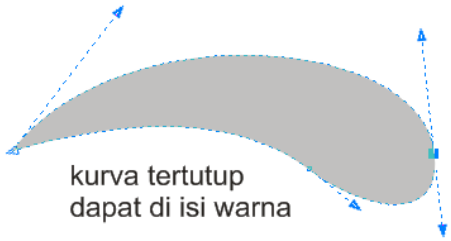
- **Star**
  - Klik dan tahan ikon *Polygon tool* sampai muncul *Star* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*

- **Basic Shape**
  - Klik ikon *Basic Shape* .
  - Klik lalu tahan – geser – lepaskan *(pada area canvas)*

- **Kurva**
  - Klik ikon *Freehand, Bezier atau Pen*.
  - Klik beberapa kali pada area kerja. Khusus Pen klik dua kali untuk mengakhiri kurva.
  - **Klik pada awal kurva dibuat** jika ingin menutup kurva (membuat kurva tertutup).





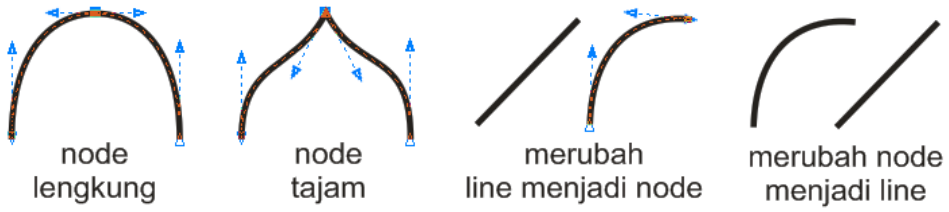


Untuk dapat merubah kurva ke bentuk yang kita inginkan, jangan lupakan **Property Bar** dari **Shape Tool**!
Berikut penjelasannya :

- **Make Node Symmetrical**: kotak kanan ditarik kotak kiri ikut bergerak secara simetrik. Atau juga bisa membuat node bersudut tumpul.
- **Make Node Smooth**: kotak kanan ditarik kotak kiri tidak ikut bergerak, tapi jika kotak kanan ditarik ke atas dan kebawah kotak kiri ikut bergerak, begitu juga sebaliknya.

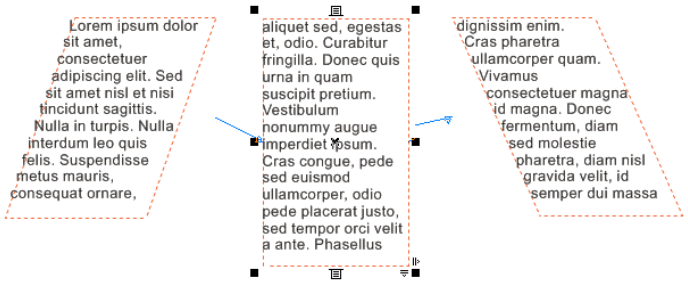
- **Make Node A Cusp**: Kotak kanan ditarik ke kanan/kiri atas/bawah kotak sebelahnya tidak terpengaruh. Atau bisa juga membuat node bersudut tajam.
- **Convert Line to Curve**: merubah garis kedalam bentuk kurva sehingga garisnya bisa diubah/edit menggunakan **Shape Tool** .
- **Convert Curve to Line**: merubah kurva kembali kebentuk garis.
- **Break Curve/ Join Two Nodes**: memutuskan simpul/Node atau menyambungkan dua simpul/Node.
- **Add Node / Delete Node**: Menambah Simpul baru atau menghapus Simpul.

Berikut ini adalah contoh penerapan pembuatan objek yang melibatkan peran **Property Bar Shape Tool.**



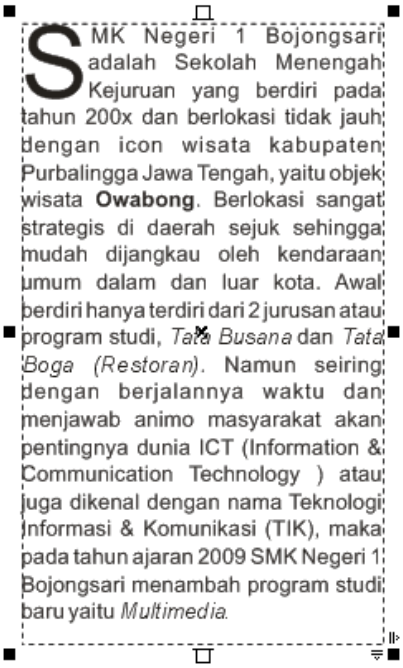
- **Teks & Paragraf (Text Frame)**
  - Klik ikon *Text Tool*.
  - Klik pada area kerja. Lalu ketikkan teks yang diinginkan.
  - Klik lalu drag pada area kerja untuk membuat 1 paragraf teks. Ukuran paragraf dapat diatur seperti mengatur bentuk *Rectangle*.
  - Perataan teks (*Left, Center, Right* & *Even*) dapat diatur melalui icon di Property Bar Text Tool.

Salah satu contoh bentuk paragraf teks yang bentuknya divariasikan dan dipecah menjadi 3 paragraf.



Contoh teks 1 baris non-paragraf :

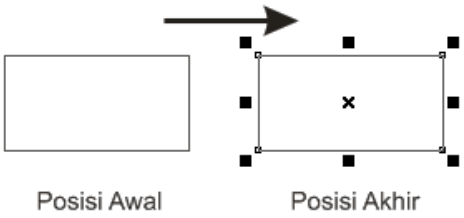
Contoh teks Text Frame / berparagraf :



Mentransformasi Objek

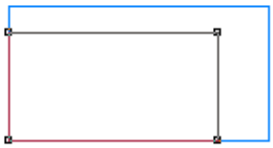
Setelah belajar bagaimana caranya membuat objek (menggambar) maka tahap selanjutnya adalah bagaimana objek-objek yang telah kita gambar tersebut ditransformasikan. Seperti digeser, diperbesar-perkecil bentuknya, diputar (rotasi), dimiringkan dan direfleksikan (efek cermin).

- **Menggeser Objek**
  - Klik *Pick Tool* sampai muncul 8 kotak hitam kecil di sekeliling objek.
  - Pilih objek yang ingin digeser.
  - Lalu drag ke posisi yag diinginkan.
  - Bila menginginkan posisi baru yang sejajar dengan yang lama, tahan Ctrl ketika drag.
  - Bila ingin menduplikasi objek ketika menggeser, klik kanan selesai drag.



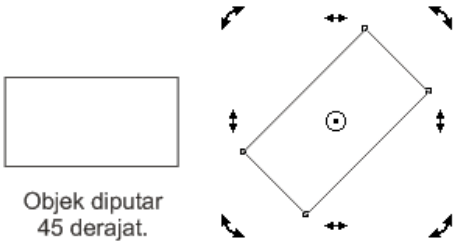
TIPS :
Jika ingin menduplikasi objek dengan nilai step tertentu, tekan **Ctrl+D** lalu masukkan nilai pergeserannya. Misalnya, ingin menduplikasi objek setiap 5 mm.

- **Merubah dimensi objek**
  - Pilih objek yang ingin dirubah dimensinya.
  - Drag salah satu dari 8 kotak hitam sampai ukuran yang diinginkan terpenuhi.
  - Bila ingin menduplikasi objek ketika merubah dimensinya, klik kanan selesai drag.



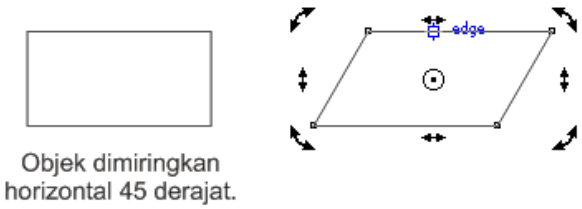
TIPS :
Jika ingin merubah dimensi objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool di tool box.

- **Memutar Objek**
  - Pilih objek yang ingin putar.
  - Klik sekali lagi sehingga 8 kotak hitam berubah menjadi gambar panah berputar.
  - Drag sampai posisi putaran yang diinginkan terpenuhi.
  - Bila ingin menduplikasi objek ketika memutarnya, klik kanan selesai drag.



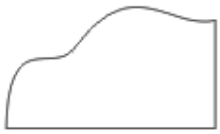
TIPS :
Jika ingin memutar objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool di tool box. Titik pusat putaran akan sangat bergantung dari di mana kita pertama kali mengklik objek.

- **Memiringkan Objek**
  - Pilih objek yang ingin miringkan.
  - Klik sekali lagi sehingga 8 kotak hitam berubah menjadi gambar panah berputar.
  - Drag pada panah horizontal/vertical.



Tool Free Transform dapat juga digunakan untuk memiringkan objek. Tekan Ctrl agar miring sejajar horizontal/vetikal.

- **Merefleksikan Objek**
  - Pilih objek yang ingin dicerminkan.
  - Klik icon .



Posisi objek awal

Posisi objek setelah dicerminkan

TIPS :
Jika ingin merefleksikan objek dapat juga dengan menggunakan tool Free Transform Tool di tool box. Titik pusat cermin akan sangat bergantung dari di mana kita pertama kali mengklik objek.

Prioritas Urutan Objek

Pengertian proritas objek di sini adalah objek mana yang akan muncul paling atas atau bawah jika terjadi penumpukan beberapa objek. Jika kita membuat banyak objek maka objek yang pertama kali dibuat akan berada pada tumpukan terbawah/terakhir sedangkan objek yang terakhir dibuat akan berada pada tumpukan teratas. Jika kita menginginkan objek yang kita buat muncul paling atas atau paling bawah atau mungkin bergeser satu tingkatan maka diberlakukan **Stacking Order/urutan objek**.

Gambar awal

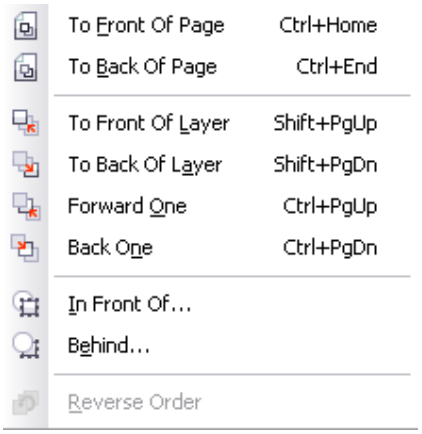
Gambar baru ditambah
tapi menghalangi gambar lama..

Tekan **Ctrl+Page Down pada objek baru** agar teks SMK prioritas berada di depan.

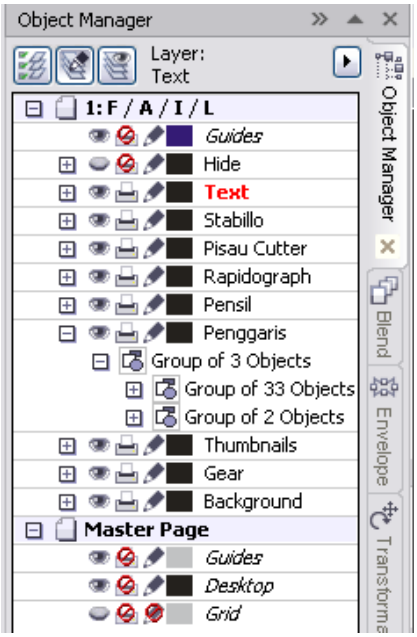
Cara mudah merubah urutan objek adalah :

- Klik objek lalu tekan **Ctrl+Page Down** jika ingin memindahkan objek ke belakang atau
- tekan **Ctrl+Pg Up** jika ingin memindahkan objek ke depan.

Jika klik kanan pada objek lalu pilih **Order**, akan ada beberapa pilihan urutan objek :



Namun jika kita tersesat dalam ribuan objek yang saling bertumpuk satu sama lain maka cara mengatur objek yang paling mudah adalah dengan menggunakan **Layer**. Layer dapat diakses lewat menu **Windows -> Dockers -> Object Manager**. Berikut ini contoh Object Manager yang menghandle ratusan objek. Objek-objek tersebut terbagi ke dalam beberapa layer untuk memudahkan pengaturan.Kita dapat fokus ke suatu layer sehingga objek-objek di dalamnya tidak mengganggu objek-objek di layer yang lain.



Prinsip *Layer* adalah sama halnya seperti lapisan plastik transparan. Dengan menggunakan sistem Layer maka beberapa objek dapat dikelompokkan menjadi satu dan menempati satu lapisan/layer. Masing-masing kelompok dipisahkan ke dalam layer yang berbeda.

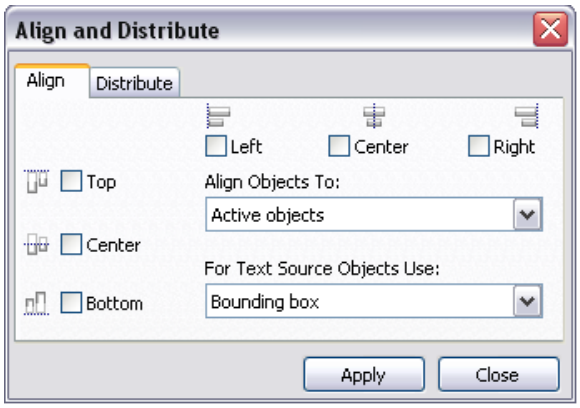
Tujuannya :

1. Agar tidak mengganggu objek lainnya ketika sedang diedit.
2. Bekerja lebih fokus hanya pada objek yang diedit.
3. Semua objek lebih teratur dan terorganisir.
4. Design terlihat lebih profesional.

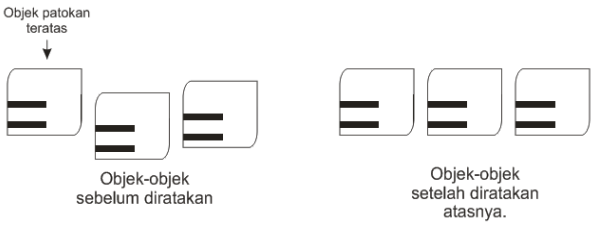
Perataan Objek

Masih dalam pembahasan manajemen atau pengaturan objek, kali ini kita akan mengatur perataan objek agar terlihat rapi. Perataan atau *alignment* biasanya terjadi jika kita menggunakan satu objek sebagai tolok ukur perataan objek-objek lainnya.

Perataan objek terdiri dari **Rata Kanan** (R), **Kiri** (L), **Tengah** (C), **Atas** (T) dan **Bawah** (B).



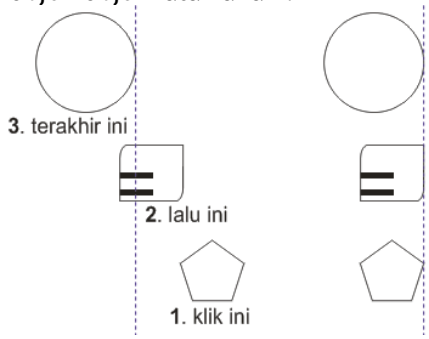
Salah satu syarat perataan objek-objek adalah ada satu objek yang menjadi tolok ukur perataan sehingga objek-objek yang lain dapat mengikutinya. Objek yang terakhir diklik akan menjadi tolok ukur perataan.



Cara meratakan objek:

Pilih <u>beberapa</u> objek, lalu klik icon di *Property Bar*, kotak dialog **Align & Distribute** akan muncul. Pilih perataan yang diinginkan.

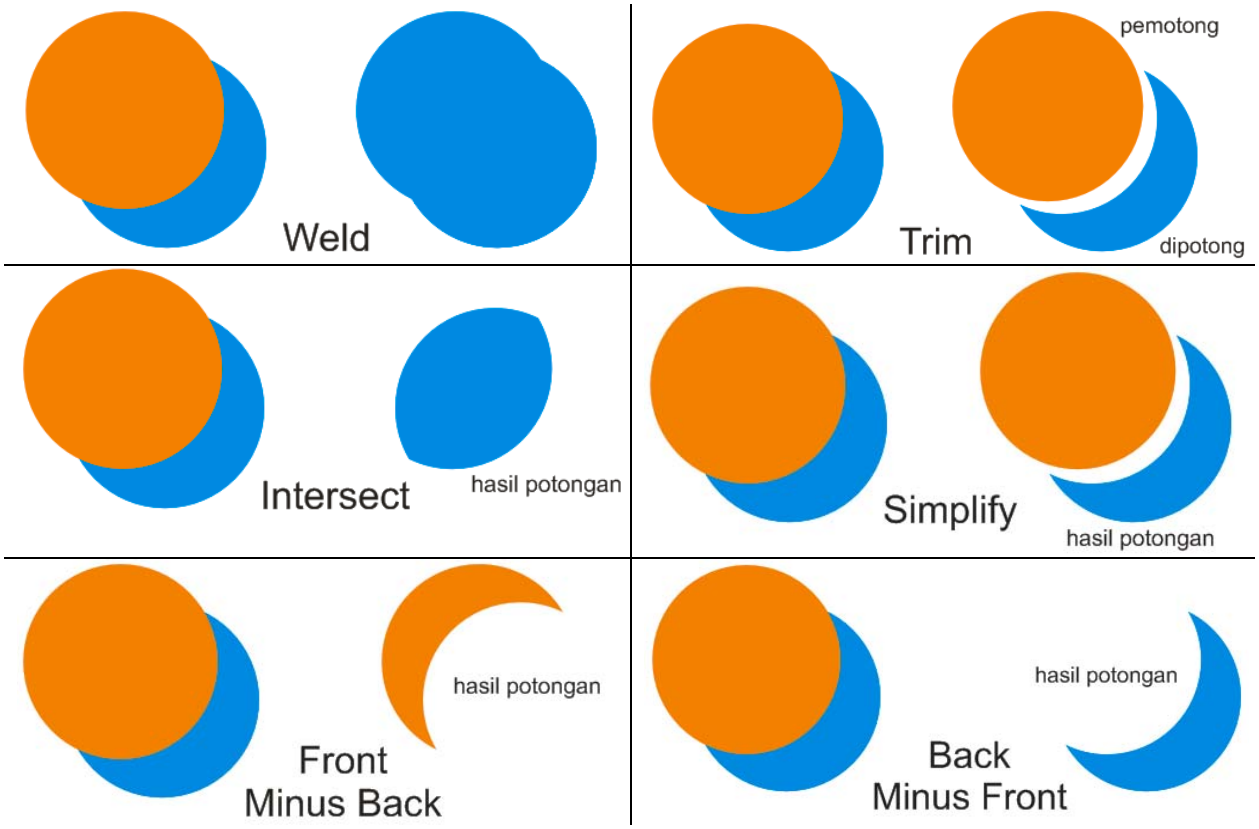
Contoh objek-objek rata kanan :



Membentuk Ulang Objek

Sering kita menghendaki objek-objek yang sudah ada ingin dibentuk ulang sehingga menghasilkan objek baru namun dengan bentuk yang kurang lebih sama alias tidak jauh berbeda dengan aslinya. Di CorelDRAW kita dapat membentuk ulang objek-objek yang sudah ada dengan cara :

- **Weld** (mengelas/menyambung objek)
- **Trim** (memotong mengikuti bentuk objek pemotong)
- **Intersect** (mendapatkan gambar perpotongannya)
- **Simplify** (gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya)
- **Front Minus Back** dan **Back Minus Front**
-
- Membuat objek baru berdasarkan outline gabungan dari kedua buah objek.



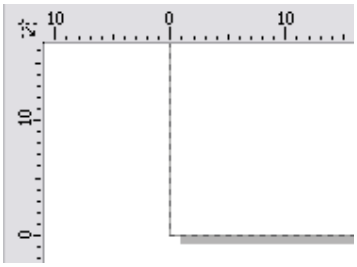
Selain dengan cara di atas, pengaturan objek yang biasa dilakukan adalah dengan mengelompokkan objek atau **Groupping**. Caranya, pilih/seleksi beberapa objek lalu tekan **Ctrl+G**. Pengelompokkan berguna untuk memudahkan pengeditan secara serentak ke beberapa buah objek gambar. Jika ingin menguraikan objek yang digroup cukup tekan **Ctrl+U** pada objek yang tergroup tersebut.

Alat-Alat Bantu Menggambar

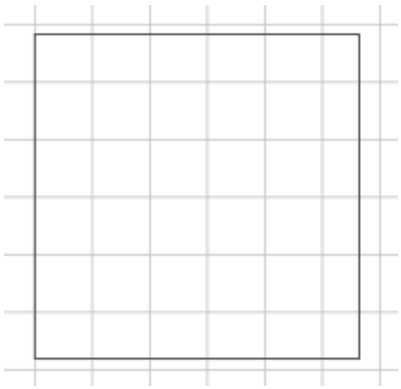
Suatu artwork yang hebat merupakan sebuah hasil proses yang panjang. Meliputi proses kreatif mulai dari pencarian ide, sketsa, sampai final artwork. Selain tool-tool atau alat-alat yang sudah disebutkan di atas, masih ada lagi beberapa alat bantu menggambar di CorelDRAW.

Mereka adalah :

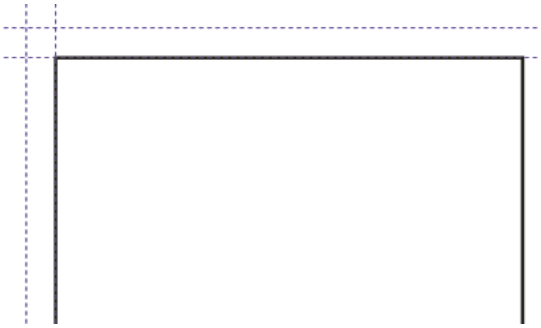
- **Ruler**
  Satuan Ruler atau penggaris dapat kita tentukan lewat Property Bar Pick Tool. Centimeter, milimeter, meter, pixel, point dan lain-lain.
  Cara menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Ruler**.



- **Grid**
  Bermanfaat agar objek-objek di area kerja kita lebih teratur. Teruatama untuk Alignment atau perataan. Cara menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Grid**.



- **Guidelines**
  Tool yang sangat vital karena dengan guideline semua objek dapat diatur menurut garis pandu yang telah kita tentukan sebelumnya. Cara membuatnya cukup drag Ruler/penggaris ke area kerja kita. Menampilkannya/menyembunyikannya cukup masuk ke **View -> Guidlines**.



Latihan 2

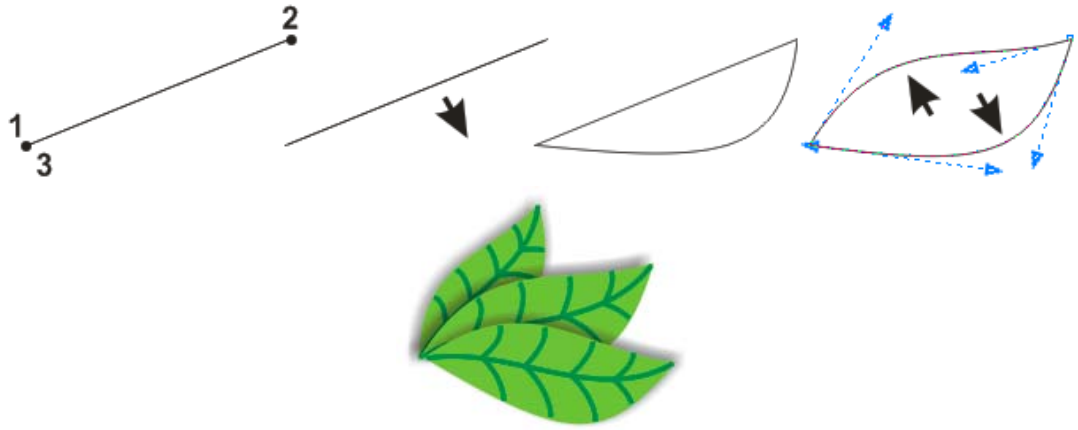
Membuat Objek-Objek Sederhana

1. Membuat logo sederhana.
   Buatlah teks **KREATIKA MAGAZINE**, gambar kotak persegi panjang warna hitam di bawah teks KREATIKA.

   KREATIKA MAGAZINE

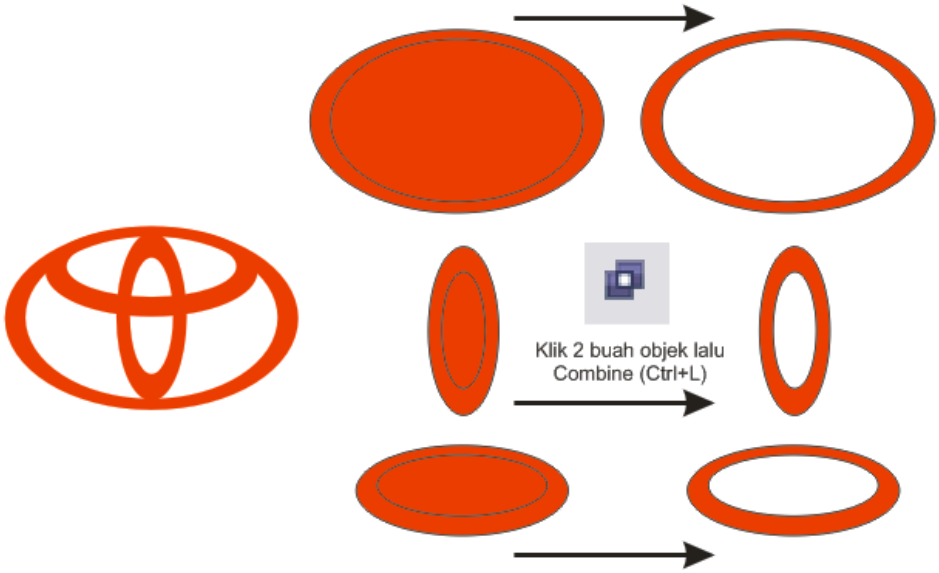
   Tool yang digunakan adalah Rectangle Tool (F6) dan Text Tool (F8).

2. Membuat daun secara sederhana menggunakan Bezier Tool.
   - Klik mulai dari titik 1, 2 lalu diakhiri di titik 3.
   - Gunakan *Shape Tool* lalu klik salah satu titik lalu klik icon *Convert Line To Curve* untuk membuat garis menjadi lengkungan.
   - Lalu warnai daun tersebut.

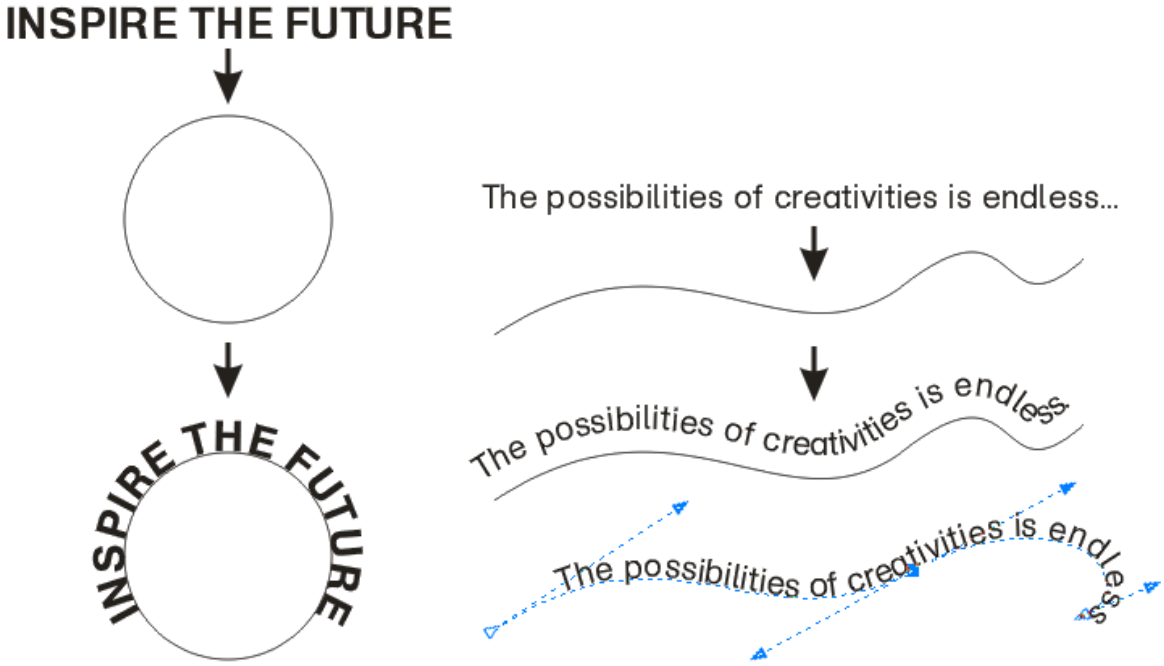


3. Membuat stempel menggunakan fasilitas **Weld**.

4. Membuat logo **TOYOTA** menggunakan fasilitas Combine . Setelah selesai, ratakan ketiga objek tersebut menjadi rata tengah secara vertikal.



5. Membuat teks mengikuti alur sebuah kurva (path).
   - Buatlah beberapa 'potong' teks.
   - Buat juga sebuah lingkaran. Teks akan mengikuti alur lingkaran.
   - Klik teks yang akan dirubah alurnya lalu klik **Text -> Fit Text To Path**.
   - Arahkan kursor mouse ke sebuah lingkaran atau kurva/path yang dituju.



Mewarnai Bentuk

Setelah kita berkenalan dengan tool-tool di CorelDRAW dan telah mempelajari bagaimana caranya menggambar di CorelDRAW, sekarang kita akan mempelajari bagaimana caranya mewarnai objek-objek yang telah kita buat.

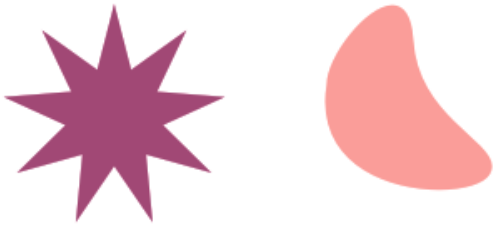
Warna terdiri dari 2 jenis yaitu

- **Warna solid** atau warna blok.
  Di CorelDRAW warna solid/blok dikenal dengan nama **Uniform Fill.**

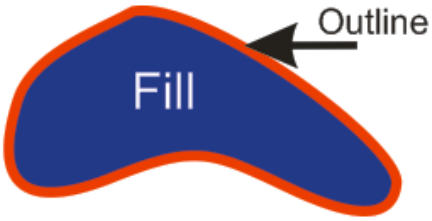
- **Warna gradasi** (transisi suatu warna ke warna yang lain)
  Di CorelDRAW gradasi dikenal dengan nama **Fountain Fill.**

Sedangkan menurut letaknya ada 2 jenis warna, yaitu :

- **Warna Fill (Uniform Fill)**
  Warna yang mengisi area objek atau kurva tertutup. Kurva atau objek terbuka tidak dapat diberi warna fill.

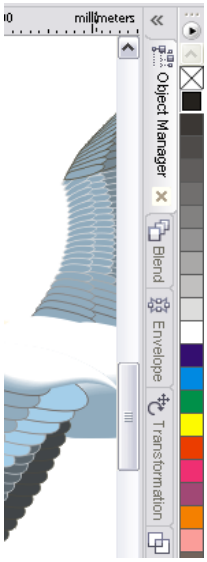


- **Warna Outline / Line**
  Warna yang berada di sekeliling objek.



Ada berbagai macam cara mewarnai objek di CorelDRAW namun ada 2 cara yang termudah yaitu :

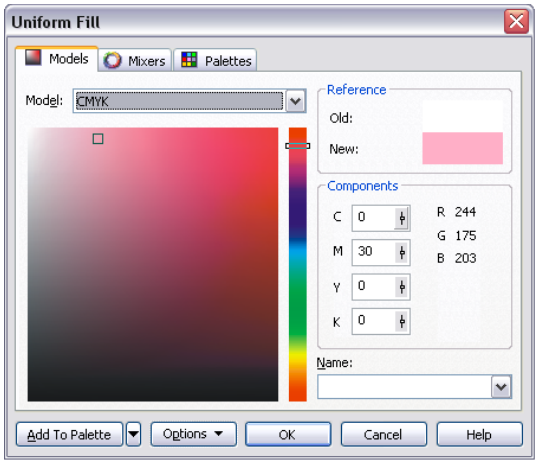
- **Melalui Color Docker.**

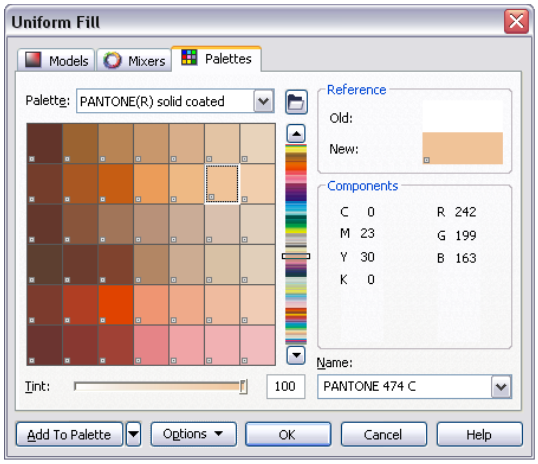


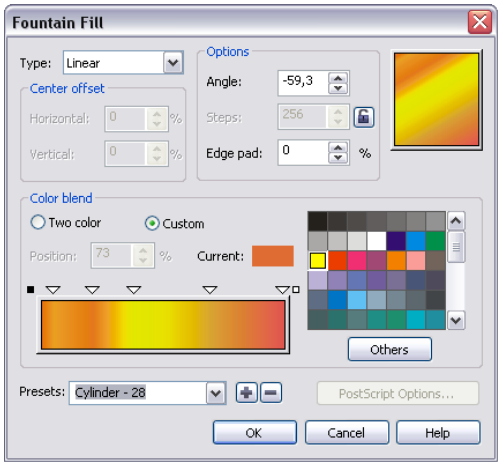
Cukup klik objek yang akan diberi warna kemudian klik salah satu warna yang dikehendaki di **Color Docker**. Contoh Color Docker lihat gambar di samping. Default warna yang tersedia adalah warna **CMYK**. Namun kita masih dapat memilih skema warna yang lain seperti **RGB**, **PANTONE** dan lain lain.

> Mewarnai fill objek cukup klik pada warna yang dikehendaki, namun jika ingin mewarnai Outline klik kanan pada warna yang dikehendaki.

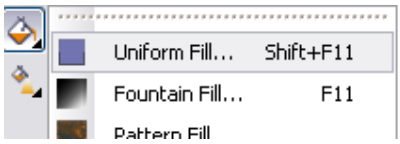
- **Melalui Kotak Dialog.**







Klik objek yang akan diberi warna lalu klik icon



pada tool bar sehingga muncul pilihan **Uniform Fill, Fountain Fill dll**. Pada pilihan **Uniform Fill** pilih warna yang dikehendaki menurut *Models*, *Mixers* atau *Palettes*. Lalu klik Ok.

Pada **Fountain Fill**, pilh tipe gradasi baik itu *Linear*, *Radial*, *Conical* atau *Square*.

Cara termudah untuk menghapus warna pada suatu objek, baik itu warna solid atau gradasi adalah dengan klik pada icon yang terdapat pada Color Docker. Sedangkan untuk menghapus warna outline cukup klik kanan pada icon tadi.

Mewarnai Objek Dengan Gradasi

Warna gradasi adalah transisi dari suatu warna ke warna yang lain. Gradasi juga dapat memberikan sensasi tersendiri pada objek yang diwarnai karena dapat menimbulkan kesan dimensi atau adanya ruang yang terdapat pada suatu objek.

A. Berikut ini langkah-langkah mewarnai objek dengan warna gradasi menggunakan kotak dialog **Fountain Fill**.

1. Klik text tool
2. Ketikkan kalimat **MULTIMEDIA**

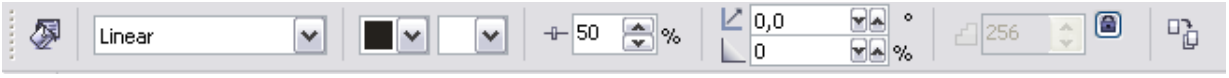
3. Masih dalam keadaan terseleksi, teks **MULTIMEDIA** kita jadikan **Curve**.. **Tekan Ctrl+Q**. Beri warna fill dan outline dengan Black 100 % (C=0, M=0, Y=0, K=100).

4. Tekan F11 sehingga terbuka kotak dialog **Fountain Fill** (lihat gambar halaman sebelumnya). Pilih type : Linear, angle = 90°, Edge Pad = 0 lalu buat skema warna pada Color Blend = Custom seperti ini...

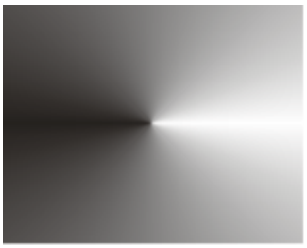
Untuk menambah warna-warna baru di antara kotak hitam dan putih cukuk double klik di antara kedua kotak tersebut. Masing-masing segitiga mengandung satu warna.

5. Klik Ok. Hasil akhir seharusnya seperti gambar di bawah ini.

6. Jika suatu objek sudah pernah diisi warna gradasi lalu ingin diedit kembali gradasinya, cukup dengan klik icon **Interactive Fill Tool** di tool bar lalu pilih **Linear**. Kemudia kursor mouse akan berubah menjadi slider bertanda panah tempat kita mengatur setting warna gradasi. Di property bar-nya pun ada parameter yang dapat kita isi, mirip dengan parameter yang ada di kotak dialog Fountain Fill.

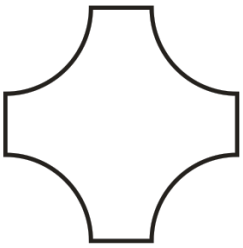


Property Bar Interactive Fill Tool

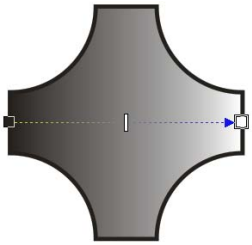
Jenis – jenis Gradasi (Fountain Fill)	
Linear	Radial
 Conical	Square

B. Cara membuat gradasi menggunakan **Interactive Fill Tool** .

1. Buat sebuah objek.



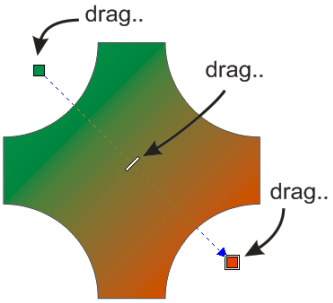
2. Klik icon Interactive Fill Tool . Property Bar yang bersangkutan akan muncul (lihat gambar paling atas halaman ini).
3. Klik Linear pada pilihan Fill Type.

4.  Slider gradasi akan muncul. Jika slider ini muncul berarti kita bebas menentukan bentuk dan arah gradasi sesuai keinginan kita.

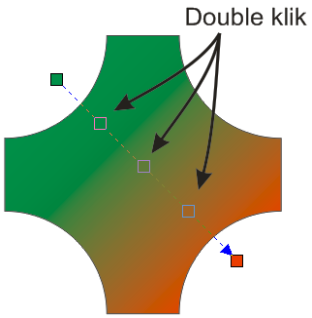
5. Ganti warna gradasi (Fountain Fill) dengan merah dan hijau.

Prinsip dasar gradasi = Transisi dari warna apa ke warna apa.

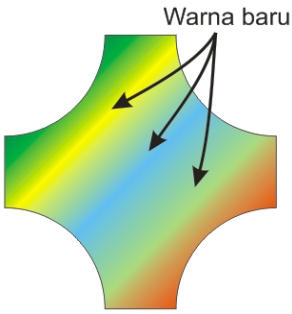
6. Drag kotak warna pada slider ke mana saja sesuai keinginan kita.



7. Double klik di titik-titik sepanjang slider gradasi. Titik-titik inilah yang akan berisi warna baru selain warna yang sudah kita tentukan sebelumnya (merah & hijau). Sehingga objek tersebut nantinya akan berisi lebih dari 2 warna gradasi.



Memilih warna baru cukup lewat property bar



8. Slider gradasi dan titik-titik warna masih dapat digeser atau dipindah.

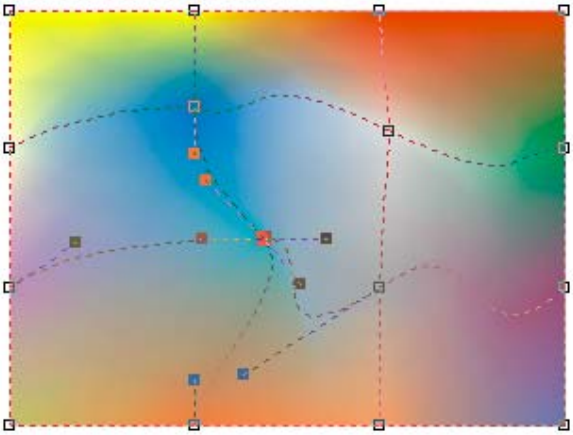
Mewarnai Objek Dengan Gradasi Mesh Fill

Selain mewarnai gradasi dengan cara di atas, masih ada lagi cara membuat gradasi yang jauh lebih canggih dan fleksibel yaitu menggunakan teknik **Mesh**. Fasilitas ini bermanfaat jika kita ingin membuat gradasi pada area tertentu saja sehingga gambar dapat seperti foto sungguhan.

Area tertentu tersebut adalah point-point dan segment atau titik dan segmen dimana masing-masing titik dan segmen dapat ditentukan kandungan warnanya.

Cara membuat gradasi Mesh dengan **Interactive Mesh Fill Tool** :

1. Buat sebuah objek.
2. Lalu klik icon **Interactive Mesh Fill Tool** .
3. Objek akan berisi titik-titik yang mana satu titik tersebut dapat diisi warna. Sesuaikan handle dan posisi titiknya seperti kita mengedit sebuah kurva.



Satu titik = satu warna.

Open Curved & Closed Curved

Dalam Coreldraw, ada beberapa macam obyek. Secara garis besar ialah :

- Primitives atau Basic Shapes
- Text
- Effects
- Curve
- Bitmap.

Pembuatan objek yang sesuai dengan keinginan sang designer dapat dimungkinkan dengan pembuatan kurva (Curve). Baik itu kurva terbuka atau pun kurva tertutup. Yang paling mendasar adalah obyek yang berjenis curve.

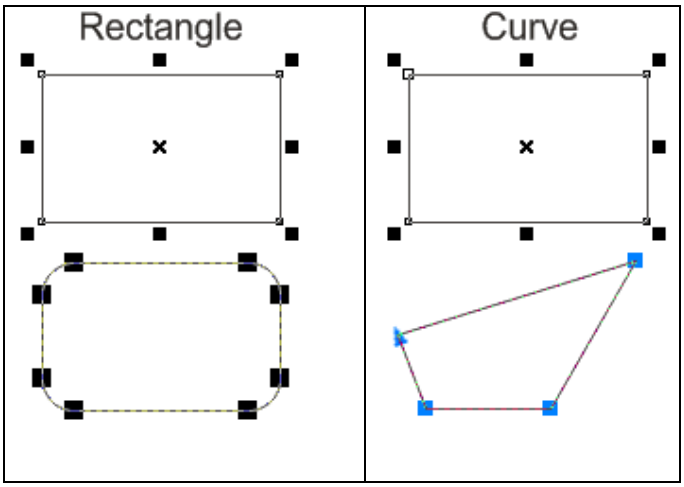
- Kurva mudah diedit secara manual.
- Kurva biasanya langsung disertai outline. outline tersebut dapat dibuat transparan.
- Kurva dapat diperoleh dengan membuatnya dengan curve tools (bezier, freehand, dsb).
- Kurva juga dapat diperoleh sebagai konversi dari primitives, teks, dan effects.
- Kurva dapat dikonversi menjadi obyek bitmap sehingga tidak dapat diedit lagi.

Latihan

1. Buatlah sebuah objek berbentuk rectangle lalu beri fill dan outline.
2. Duplikasi rectangle tadi dengan tombol [+] pada numeric pad keyboard.
3. *Nudge* atau geser salah satunya sehingga letak kedua rectangle berdampingan.
4. Pilih rectangle yang kanan dengan pick tool, lalu tekan **Ctrl+Q**.

Jika berhasil, meskipun tampaknya tetap serupa, minimal ada dua perbedaan yang dapat anda perhatikan.
Pertama, jika anda tunjuk dengan pick tool, masing- masing object menunjukkan property bar yang berbeda satu sama lainnya. Ini adalah sebagai akibat bahwa pada saat menekan **Ctrl+Q**, kita merubah salah satu rectangle menjadi curve. Jadi mengingat bahwa isi dari property bar tergantung jenis obyek, dan pick tool dapat kita anggap bersifat netral, maka jelas property bar akan menampilkan isi yang berbeda jika anda memilih sebuah rectangle dibanding bila anda memilih sebuah curve, yang sudah tentu memiliki Property Bar sendiri.

Hal kedua yang dapat kita amati adalah seperti ditunjukkan oleh gambar.
Tampak bahwa memindahkan control points pada sebuah curve (meskipun merupakan hasil konversi dari rectangle), menghasilkan bentuk yang berbeda dengan jika anda melakukan hal yang sama terhadap rectangle.

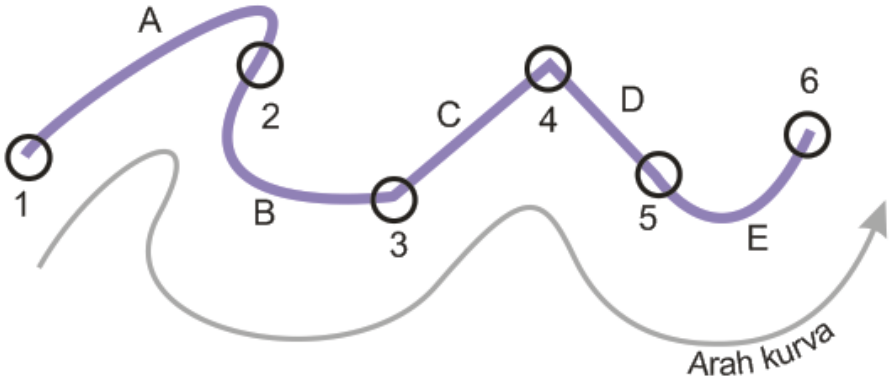


TIPS :
Untuk membuat sudut lengkung pada Rectangle cukup seleksi rectangle lalu tekan F10. Kemudian geser salah satu sudutnya sampai bentuk sudut yang diinginkan terpenuhi.

Tekan **Ctrl+Q** untuk merubah objek dasar / basic shape & teks menjadi Curve agar mudah diedit bentuknya.

Open Curve

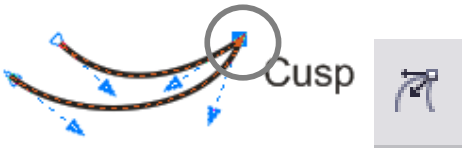
Open Curve atau kurva terbuka tidak dapat berisi warna karena hanya terdiri dari oultine atau garis atau juga segmen.



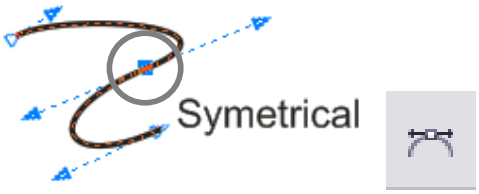
Angka = Node / Simpul, Huruf = Segmen

Node

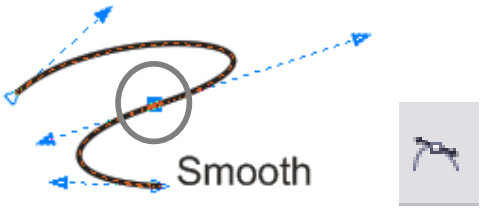
Berikutnya, kita akan membicarakan tentang *node*. Perlu diketahui bahwa ada tiga macam node: **Cusp**, **Smooth**, dan **Symmetrical**.



Cusp adalah satu- satunya jenis node yang dapat membentuk sudut tajam. Pada contoh tampak *node* dengan jenis *cusp*, membentuk sudut antara segment line dan curve.

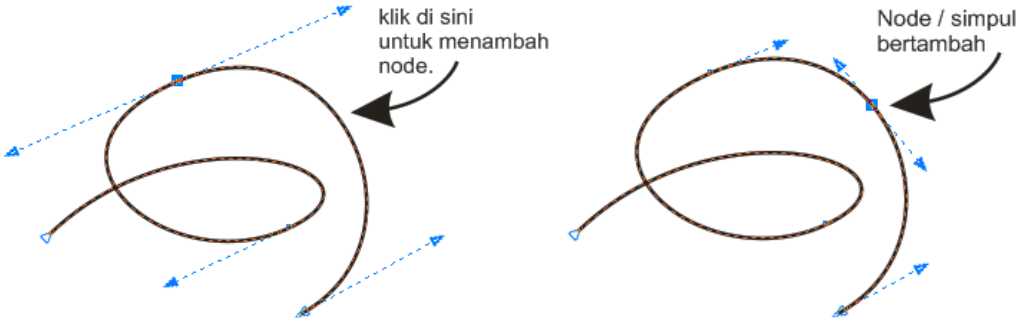


Symmetrical adalah *node* tidak bersudut atau tumpul yang mempunyai handle yang simetris atau sama panjang pada kedua ujungnya.



Sedangkan **Smooth** mempunyai handle *node* yang tidak sama panjang kedua ujungnya.

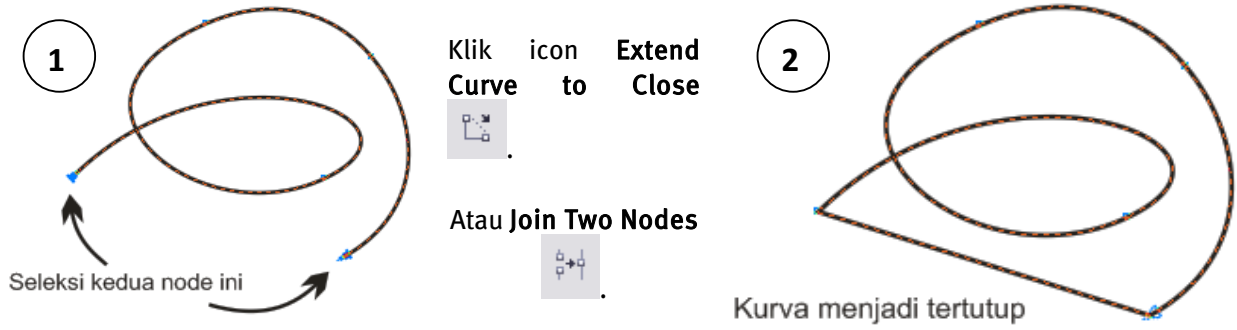
Menambah atau mengurangi node dapat dilakukan dengan klik icon atau pada property bar **Shape Tool** atau <u>double klik</u> pada sebuah segmen.
Untuk contoh lihat gambar berikut :



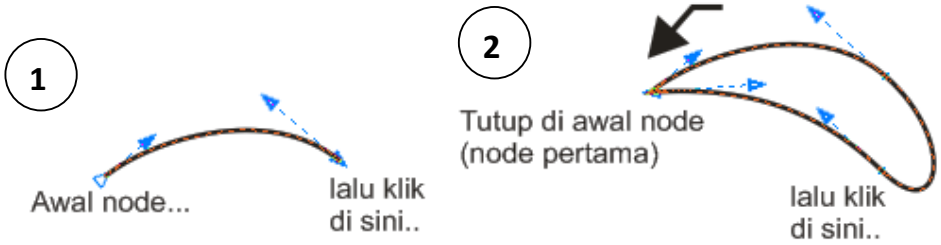
Closed Curve

Closed Curve atau kurva tertutup dapat berisi warna dan pembuatannya kurang lebih sama dengan Open Curve. Lihat penjelasan berikut untuk :

Pembuatan Closed Curve dari Open Curve.

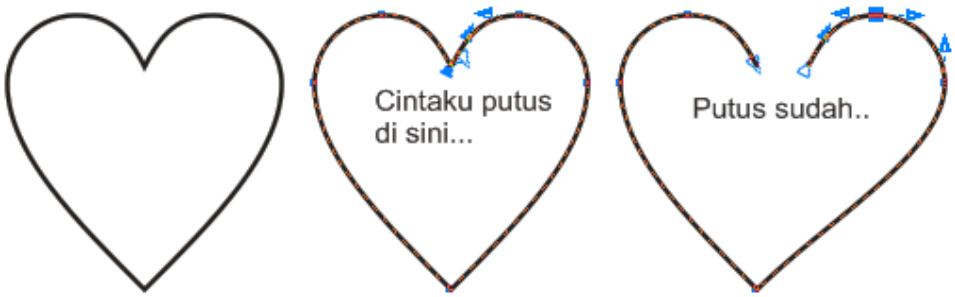


Pembuatan Closed Curve langsung.



Membuka Close Curve

Close Curve atau kurva terutup dapat dibuka sehingga menjadi Open Curve. Icon yang digunakan adalah **Break Curve** .



LATIHAN

Buatlah gambar seperti di bawah ini (kurva tertutup).

Pengolahan Objek Tingkat Lanjut

Selain mempunyai kemampuan menggambar, CorelDRAW juga dibekali dengan kemampuan pengolahan objek tingkat lanjut. Seperti :

Blend

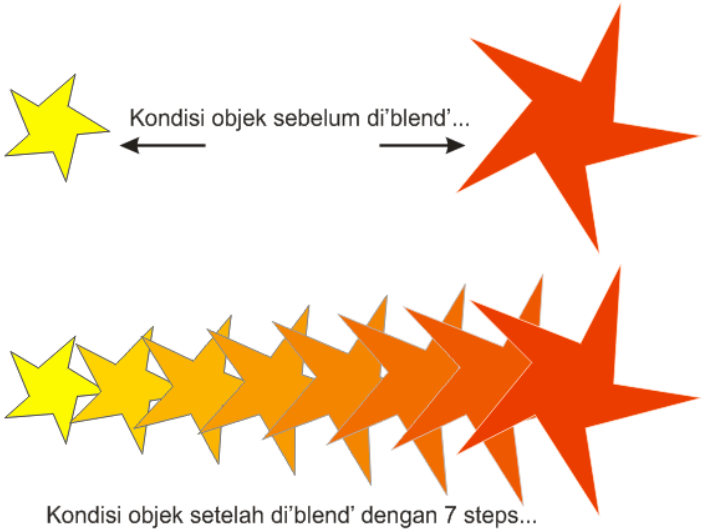
Pengertian BLEND adalah pencampuran 2 bentuk objek sehingga membentuk objek baru yang ditentukan oleh langkah atau step.

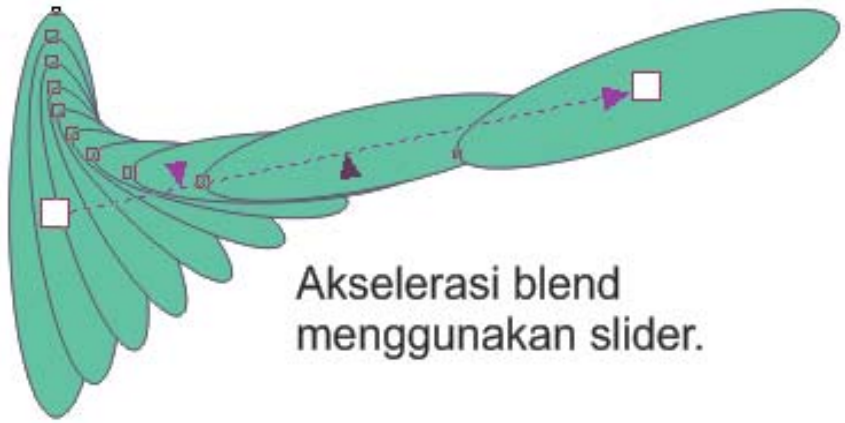
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat objek dengan efek **Blend**.

1. Buat 2 buah objek dengan bentuk yang berbeda.
2. Seleksi kedua objek tersebut lalu klik icon **Interactive Blend Tool** di tool box. Ingat, penekanan icon ini akan mengaktifkan Property Bar dari tool yang bersangkutan.

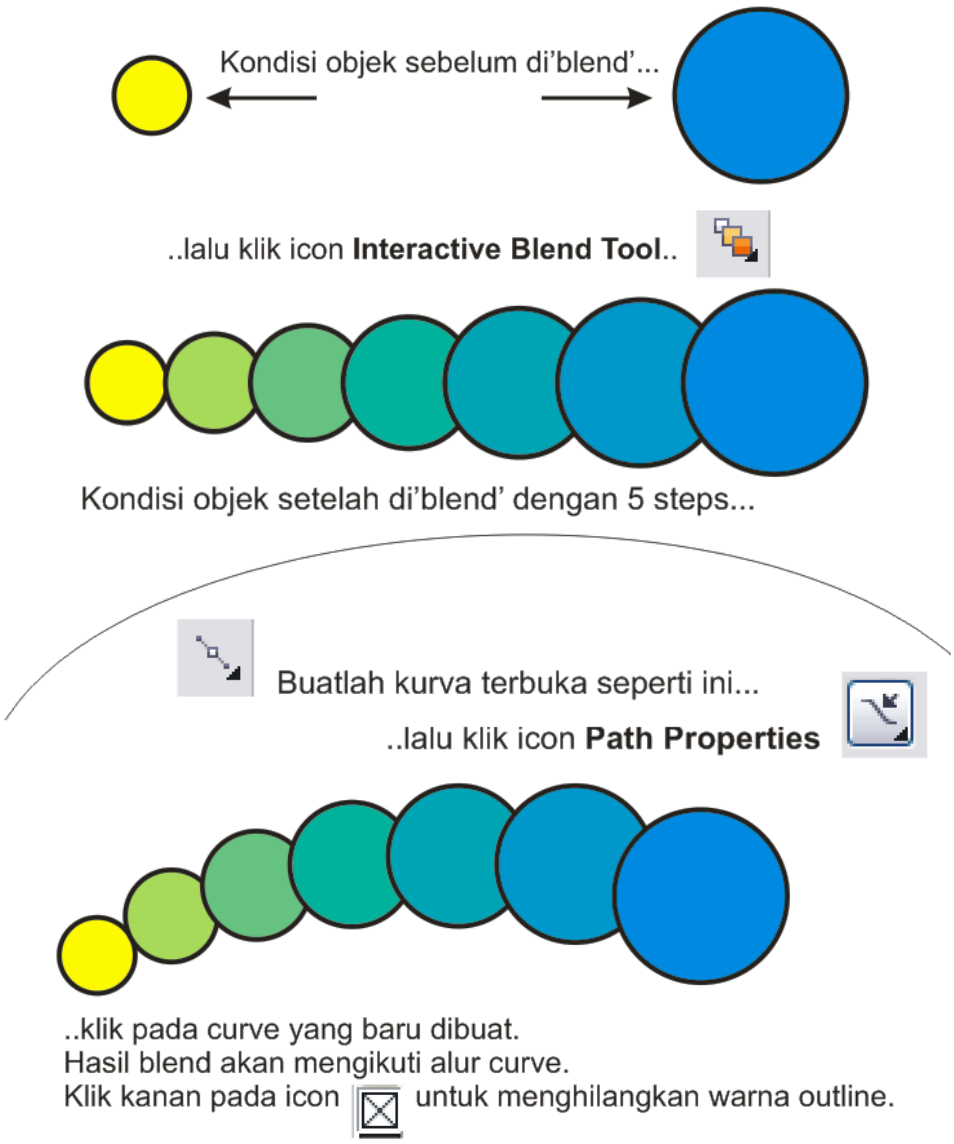
3. Keterangan dari masing-masing parameter :

Presets...	Menentukan jenis-jenis blend.
	Menentukan apakah hasil blend berdasarkan jumlah step atau jarak per objek.
8 21,17 mm	Menentukan jumlah step dan jarak objek antar blend (dengan satuan unit).
	Menentukan arah blend.
	Menentukan akselerasi objek yang diblend.
	Opsi blend tambahan seperti memecah blend dari objek induk.
	Menghapus efek blend pada suatu kumpulan objek.





Berikut ini cara membuat blend yang mengikuti alur sebuah curve / path :

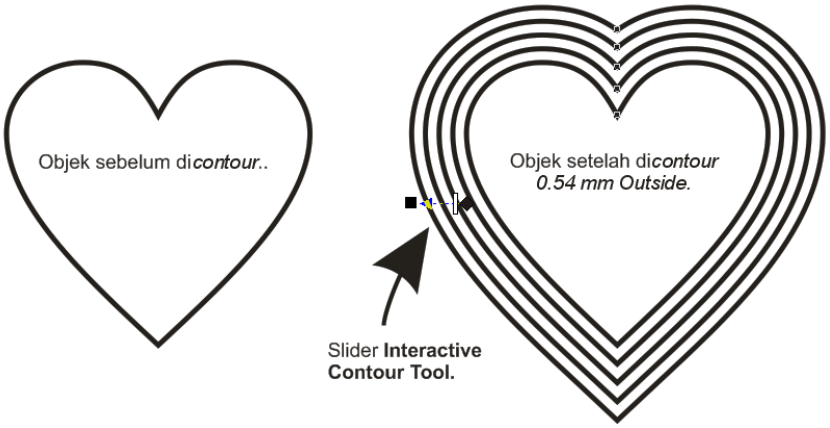


Contour

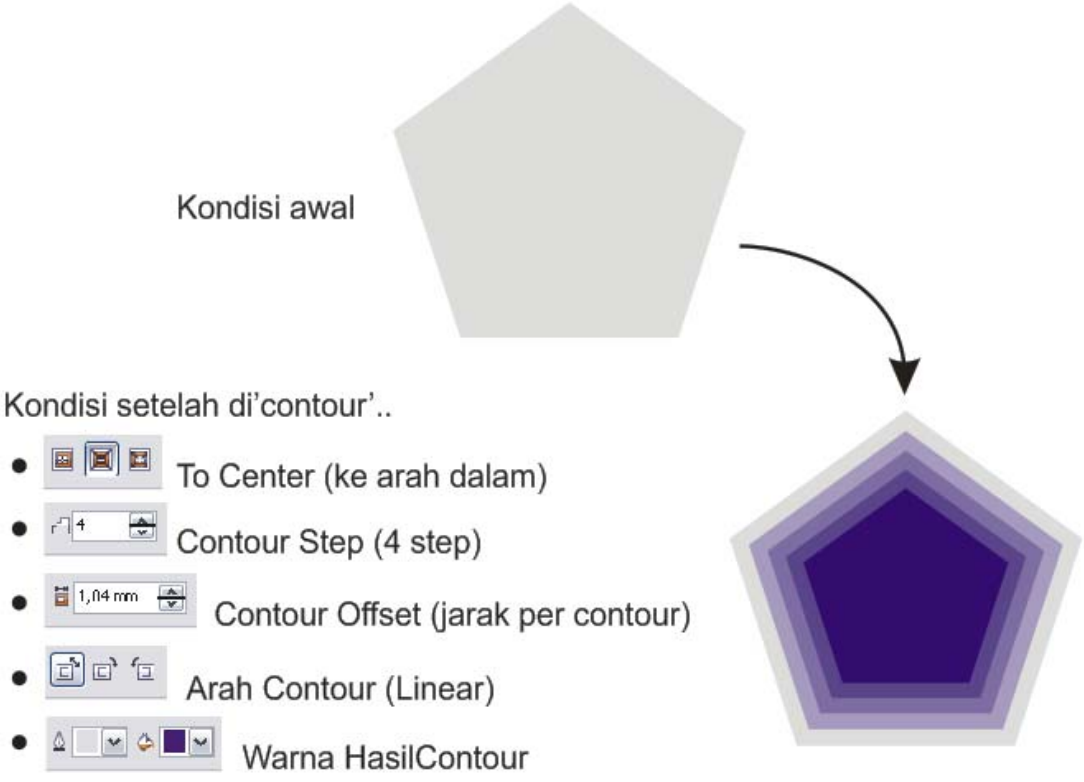
CONTOUR digunakan jika kita ingin membuat objek *beranak pinak* dengan dimensi atau ukuran yang lebih kecil atau lebih besar dari aslinya namun masih dengan bentuk yang sama seperti induknya.

Berikut ini langkah-langkah untuk membuat objek dengan efek **Contour**.

1. Buat sebuah objek
2. Seleksi objek tersebut lalu klik icon **Interactive Contour Tool** . Ingat, penekanan icon ini akan mengaktifkan Property Bar dari tool yang bersangkutan.



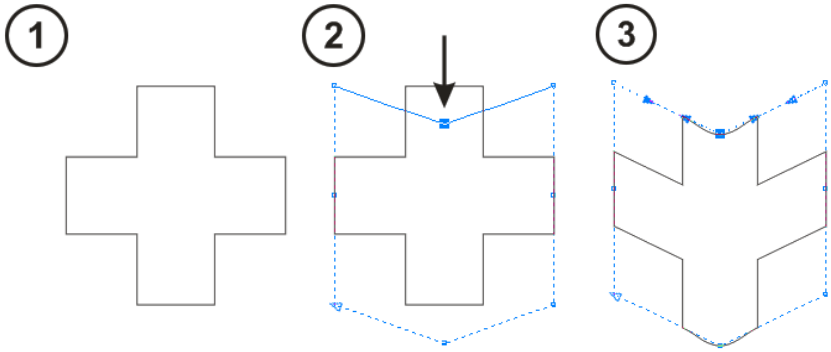
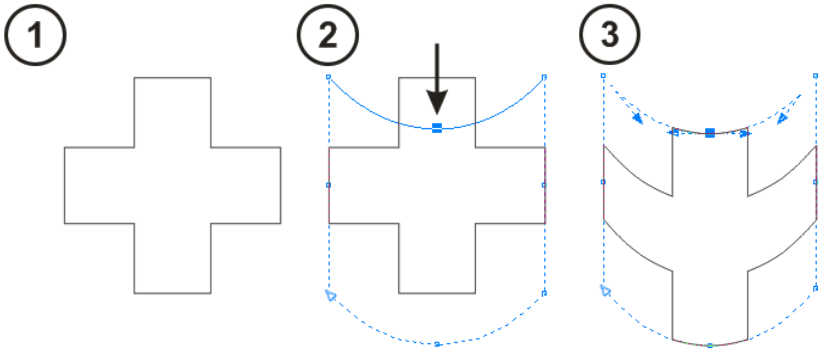
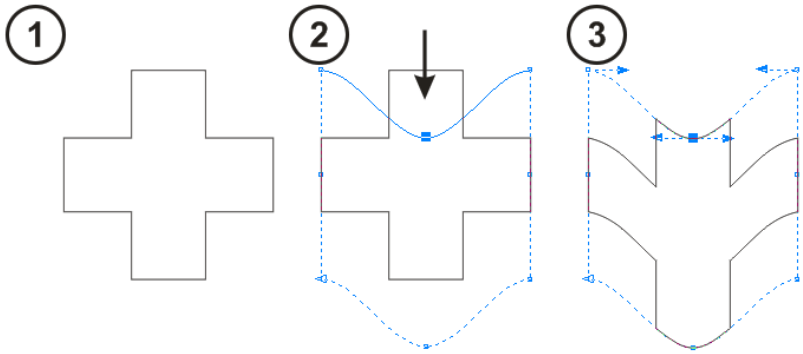
3. Keterangan dari masing-masing parameter lihat contoh kasus di bawah..

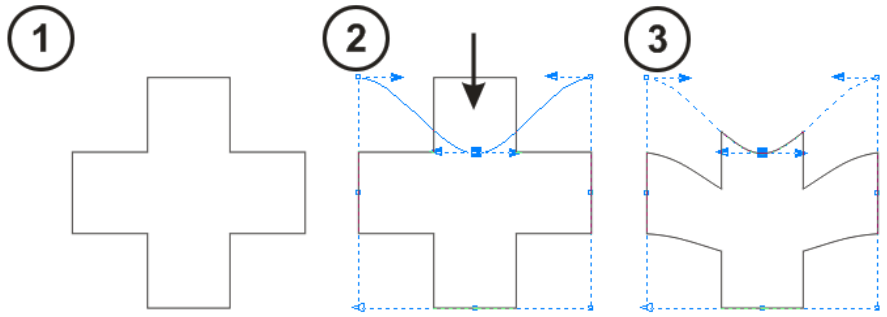


Envelope

ENVELOPE bermafaat untuk membuat bentuk objek seperti terbungkus oleh sesuatu.

Contoh kasus aplikasi Envelope sederhana pada sebuah objek (gambar-gambar efek Envelope di bawah menggunakan Interactive Envelope Tool) :

Envelope Straight Line Mode Kombinasikan dengan penekanan tombol **Ctrl, Alt, Shift** atau **Ctrl+Shift** untuk hasil yang bervariatif.	
Envelope Single Arc Mode Kombinasikan dengan penekanan tombol **Ctrl, Alt, Shift** atau **Ctrl+Shift** untuk hasil yang bervariatif.	
Envelope Double Arc Mode Kombinasikan dengan penekanan tombol **Ctrl, Alt, Shift** atau **Ctrl+Shift** untuk hasil yang	

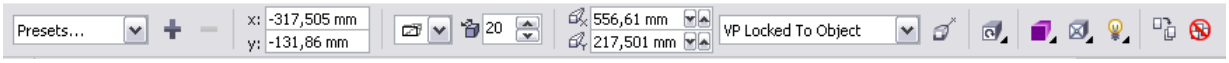
bervariatif.	
Envelope Uncontrained Mode	

Contoh lainnya :

Extrude

EXTRUDE merupakan penerapan bentuk 3 dimensi (3D) sebenarnya dari sebuah objek 2 dimensi, berbeda dengan ENVELOPE. Karena dalam Extrude ada penambahan titik kordinat Z selain X dan Y.

Buatlah sebuah objek lalu klik icon **Interactive Extrude Tool** yang akan memunculkan property bar-nya. Tentukan jenis extrude melalui Preset, lalu masukkan ketebalan objek yang terekstrude. Geser slider Extrude sampai menuju bentuk 3D yang diinginkan. Lihat gambar – gambar di bawah ini.



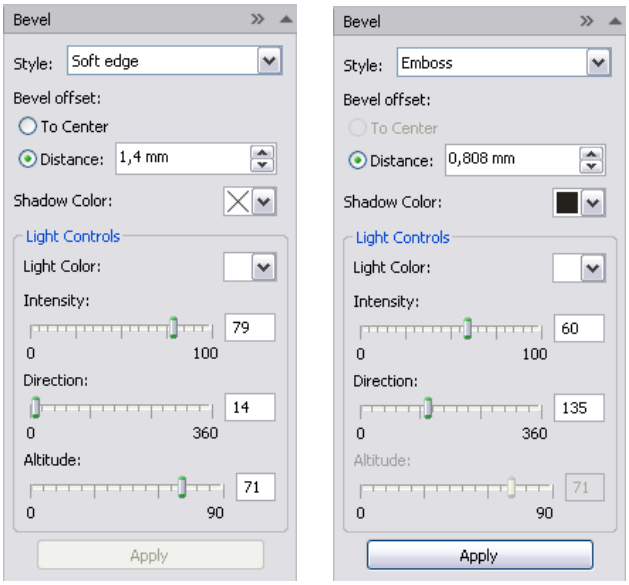
Icon-icon yang menentukan bentuk 3D ialah :

22	**Extrusion Type & Extrusion Depth**, menentukan jenis extrusi dan tingkat ketebalan extrusi.
VP Locked To Object	**VP** (*Vanishing Point*), apakah diambil dari objeknya saja, berbagi vanishing Point dengan objek Extruded lain atau dari halaman.
	Extrude Rotation, memutar objek yang sudah terekstrude. Bermanfaat jika ingin menampilkan objek dari angle / sudut pandang yang berbeda.
	Color, menampilkan warna pada objek terekstrude apakah menggunakan warna bayangan atau ada warna lain yang dimasukkan.
	Bevel, menampilkan bevel atau semacam list yang bersifat artistik di sepanjang garis outline.
	Lighting, pencahayaan yang akan diterapkan ke objek yang terekstrude agar lebih realistik.

Satu lagi fasilitas di CorelDRAW untuk membuat efek 3D sederhana namun terkesan elegan adalah membuat angle perspektif dengan cara klik pada objek yang bersangkutan lalu klik menu pull down **Effects - › Add Perspective**.

Bevel

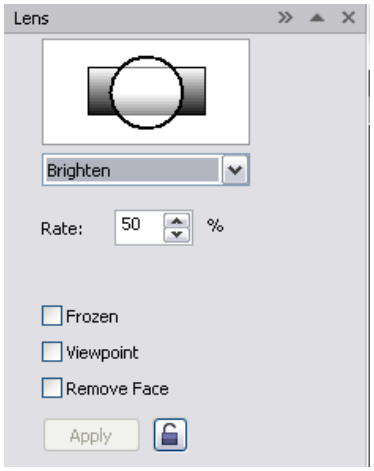
Masih dalam pembahasan '3D look', BEVEL digunakan untuk mencapai kesan tombol atau timbul (emboss) pada suatu objek. Cara mengaksesnya adalah dengan klik pada sebuah objek lalu masuk ke menu pulldown **Effects - › Bevel** sehingga akan memunculkan menu BEVEL berbentuk *docker*.

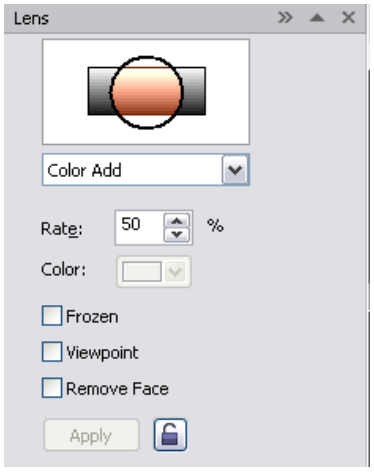


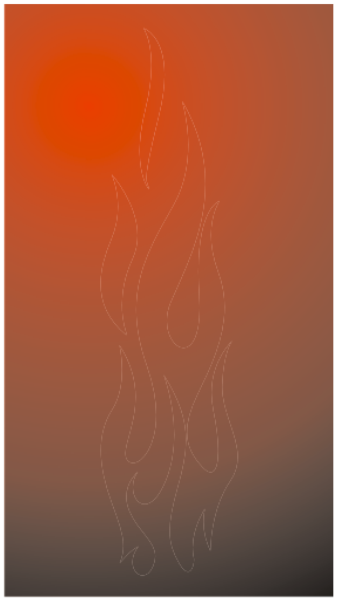
Lens

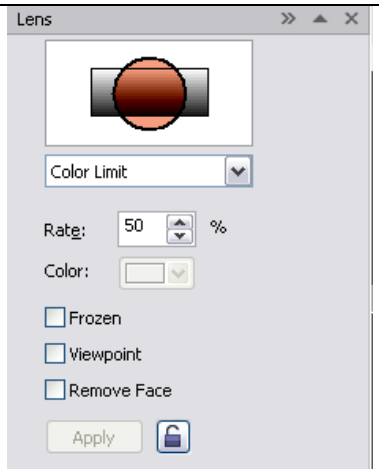
LENS adalah pengolahan special effect pada objek sehingga menghasilkan efek optik tertentu. Biasanya efek-efek yang dihasilkan sangat berguna untuk membuat objek baru atau bahkan juga logo. Cara mengaksesnya adalah dengan masuk ke menu pulldown **Effects - › Lens** sehingga akan memunculkan menu LENS berbentuk *docker*.

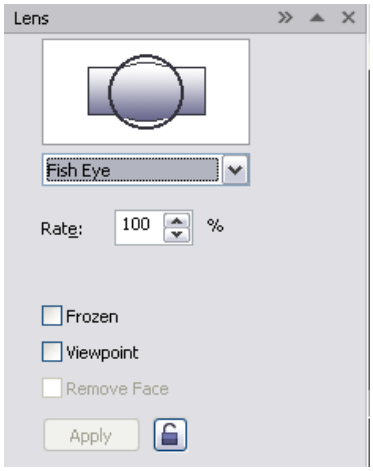
Berikut ini beberapa contoh aplikasi penggunaan efek Lens pada sebuah artwork :

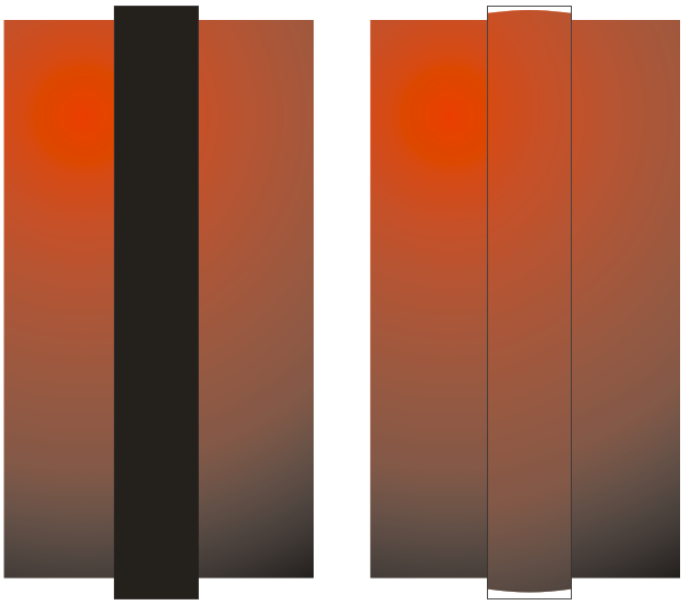


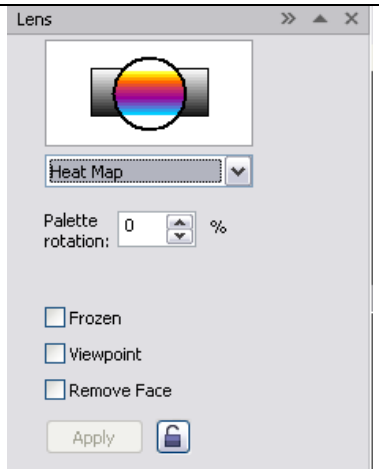




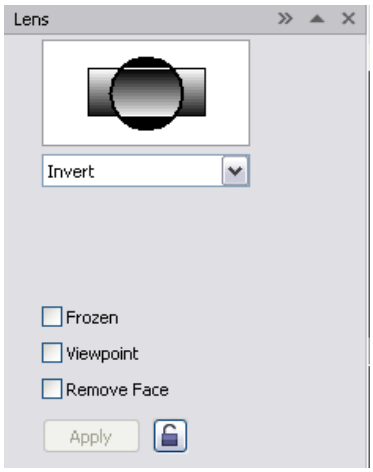

Lens
Color Limit
Rate:
50
%
Color:
Frozen
Viewpoint
Remove Face
Apply

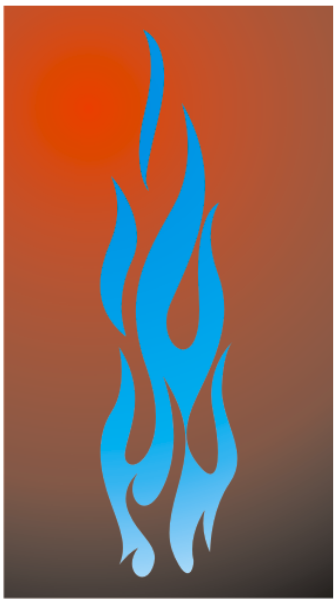

Lens
Fish Eye
Rate:
100
%
Frozen
Viewpoint
Remove Face
Apply

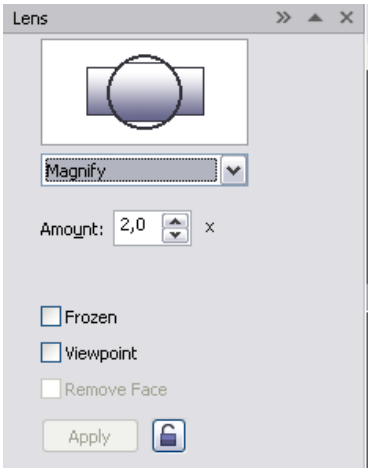


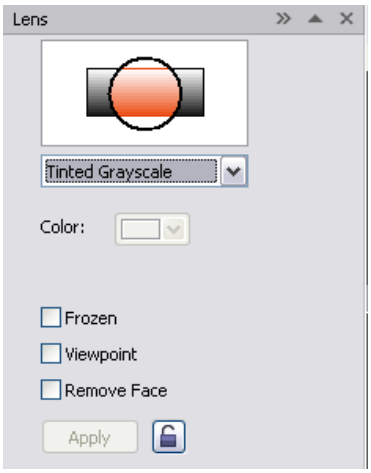


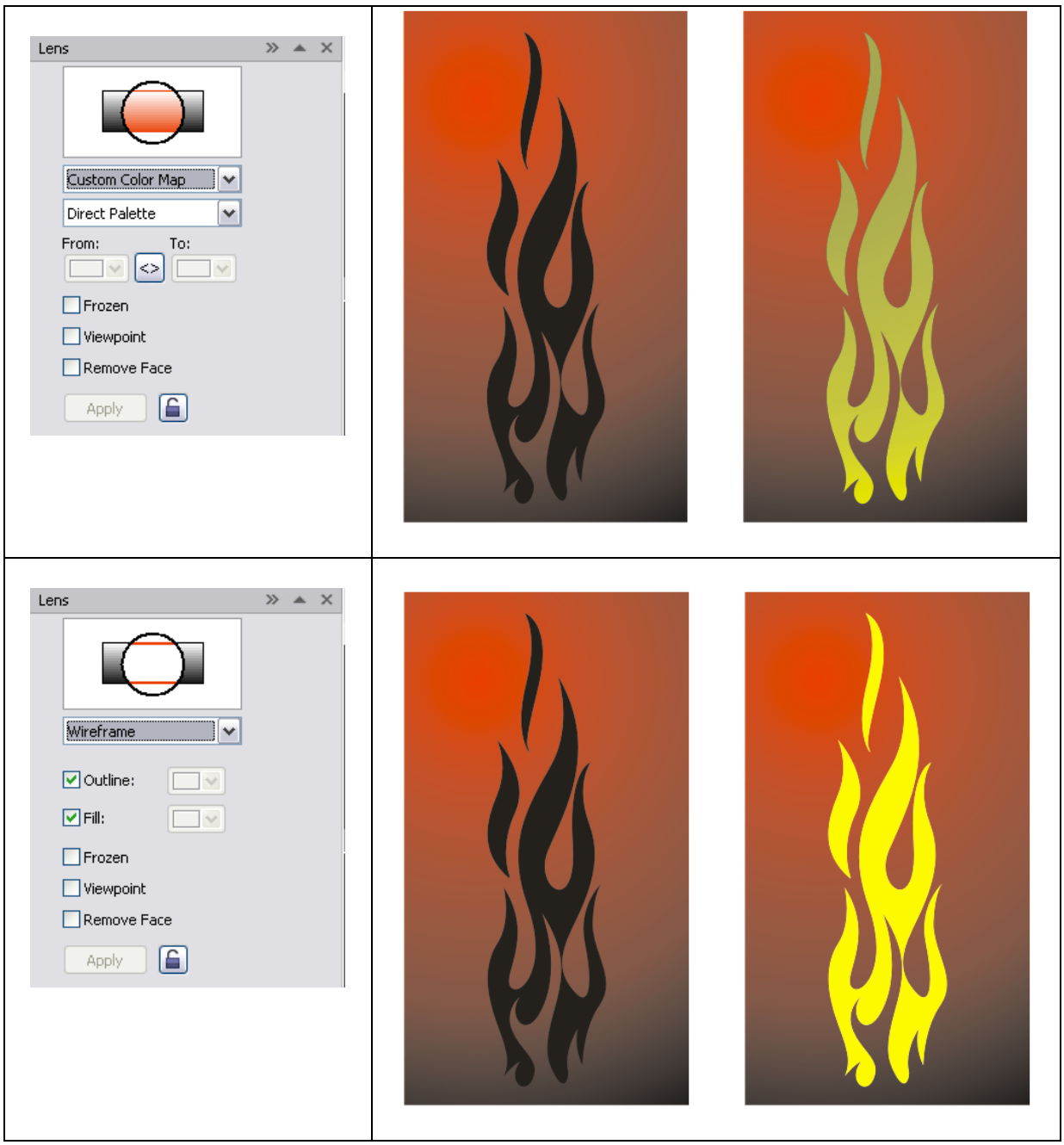
Gambar kiri adalah gambar aslinya, sedangkan yang kanan adalah gambar ayam yang di'*heat map*'.






Lens
Magnify
Amount:
2,0
x
Frozen
Viewpoint
Remove Face
Apply


Lens
Tinted Grayscale
Color:
Frozen
Viewpoint
Remove Face
Apply



PERHATIAN!

Hasil gambar di atas hanyalah sekedar contoh saja. Tiap kasus pasti menghasilkan efek yang berbeda pula. Usahakan sering-sering latihan untuk menguasai efek Lens ini. Karena tidak semua bentuk objek dapat di-Lens.

PowerClip

POWER CLIP bermanfaat untuk memasukkan objek baik itu vektor atau bitmap ke dalam sebuah objek lain atau disebut container. Hasilnya adalah objek di dalam objek.

Cara menggunakannya :

1. Sebelumnya harus ada 2 buah objek, objek pertama adalah objek isi (*content*) lalu objek yang kedua adalah objek penampung (*container*).
2. Klik objek yang akan dijadikan isi (content).
3. Lalu klik menu pulldown **Effects -> PowerClip -> Place Inside Container...**
4. Lalu pilih menggunakan kursor panah besar objek penampung (container) yang akan menampung objek isi tersebut.

Seperti terlihat di gambar berikut ini :

Objek texture = content,
Objek Text (harus diconvert terlebih dahulu menjadi kurva) = container.

Objek texture masuk ke dalam objek text.

Objek Raster Di CorelDRAW

CorelDRAW memang ditujukan untuk membuat dan mengolah gambar berbasiskan vektor. Namun tidak tertutup kemungkinan untuk mengolah gambar raster atau bitmap. Jika ada satu *artwork* yang membutuhkan gambar raster maka CorelDRAW sanggup mengolahnya di dalam interface atau antar muka program CorelDRAW itu sendiri tanpa bantuan software/program pengolah khusus foto seperti *Adobe Photoshop* atau *Corel PHOTOPAINT*. Tentu saja dengan kemampuan yang terbatas untuk mengolahnya, tidak bisa melakukan hal-hal rumit seperti penerapan special effect pada foto.

Jika ingin serius dalam mengolah foto apalagi dengan penambahan special effect disarankan menggunakan software terpisah seperti yang telah disebut di atas. Jika terpaksa dikerjakan di CorelDRAW maka hasilnya akan kurang optimal.

Selain kemampuan membuat gambar vektor, CorelDRAW juga mampu membuat dan menghasilkan gambar raster/bitmap seperti untuk keperluan web, animasi, wallpaper dan lain-lain.

Import File Bitmap/Raster

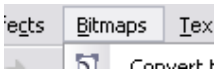
Lalu apa yang akan kita lakukan jika dalam suatu proyek dibutuhkan gabungan antara grafik vektor dan bitmap (raster). Pada CorelDRAW hal ini bukan masalah. Kita dapat membuat grafik vektor pada CorelDRAW lalu mengimport atau mengambil file grafik bitmap agar disatukan dalam suatu kesatuan artwork.

Sebelum mengimpor file bitmap

Setelah mengimpor file bitmap

Berikut ini cara menyatukan gambar raster/bitmap ke dalam artwork berbasikan vektor di CorelDRAW :

1. Buka dokumen baru atau dokumen CorelDRAW yang sudah ada.
2. Klik icon **Import**.. atau tekan **Ctrl+I**.
3. Kotak dialog Import File terbuka. Pilih file raster/bitmap yang ingin kita masukkan ke dalam dokumen kita.
4. Tentukan lokasi penempatan objek raster/bitmap tersebut pada artwok kita lalu klik.
5. Objek raster/bitmap sudah menyatu pada dokumen kita.
6. Objek raster akan berada pada urutan teratas. Gunakan context menu (klik kanan) **Order** lalu pilih *Back One* (**Ctrl+PgDn**).
7. Jika ingin mengedit gambar raster tersebut dapat menggunakan menu pull down **Bitmap**.



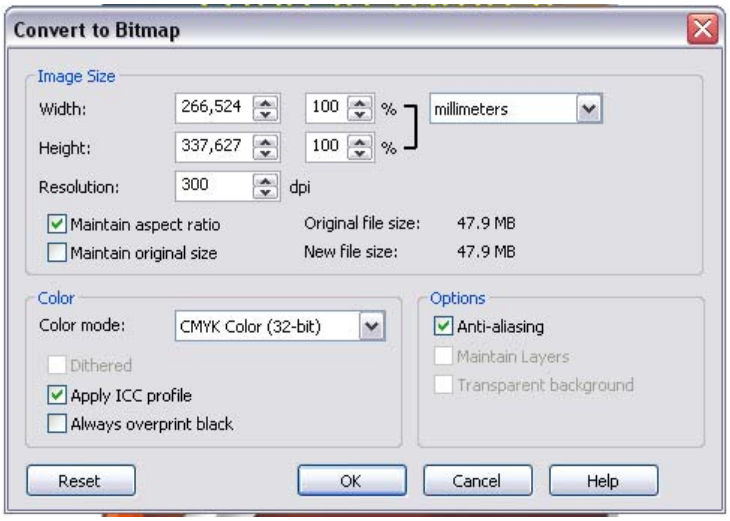
Satu hal yang harus diingat adalah semakin banyak dan besar objek raster yang kita import maka akan semakin besar ukuran file kerja kita. Ini berpengaruh langsung pada kecepatan komputer.

Export File Bitmap/Raster

Seperti telah disebutkan di atas, selain dapat menghasilkan file vektor, CorelDRAW juga dapat menghasilkan file bitmap atau format vektor lain untuk beberapa keperluan. Cara ini disebut dengan *Export*, artinya kita menghasilkan file gambar selain berformat standar CorelDRAW *(.cdr)*.

Berikut cara mengekspor gambar ke format lain :

1. Seperti biasa, artwork atau gambar yang kita buat di CorelDRAW harus sudah terbuka.
2. Klik menu pull down **File -> Export**.
3. Kotak dialog **Export** akan terbuka.
4. Silahkan pilih format file yang diinginkan. Lalu klik Ok.
5. Jika kita akan menyimpan ke dalam bentuk bitmap maka akan ada lagi kotak dialog, yaitu **Convert To Bitmap**.



6. Lalu klik Ok untuk mengekspor artwork.

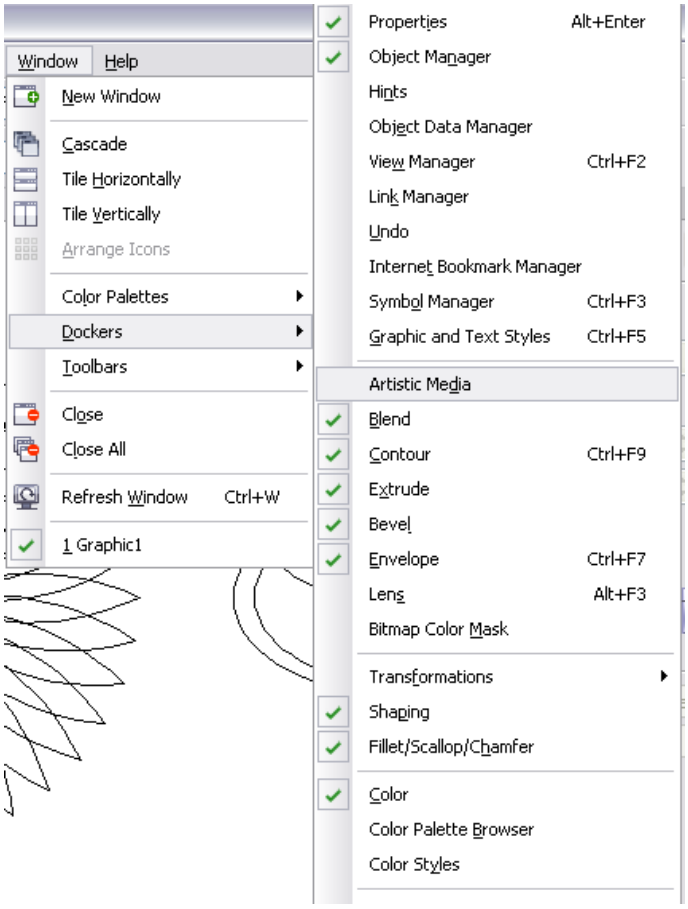
Kenapa Gambar Harus Diexport?

Karena :

- Jika kita ingin mengirimkan gambar ke orang lain yang tidak mempunyai program CorelDRAW di komputernya, orang tersebut nasih dapat melihat gambar kita.
  Misalnya, mengirim surat lamaran beserta CD portfolio dalam bentuk file Jpeg.
- Jika kita ingin membuat gambar yang akan dimuat ke dalam situs web.
  Situs web mengharamkan penampilan format gambar selain format Jpeg, GIF, PNG dan SVG.
- Memasukkan gambar kita ke dalam program lain agar dapat mudah dibaca dan dipakai.

Menu Dockers

At last but not least, menu **Dockers**. Menu yang secara default berada pada sisi kanan interface program CorelDRAW, berdampingan dengan *Color Palette*.

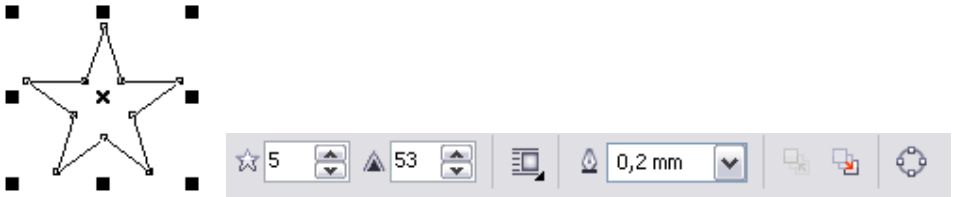


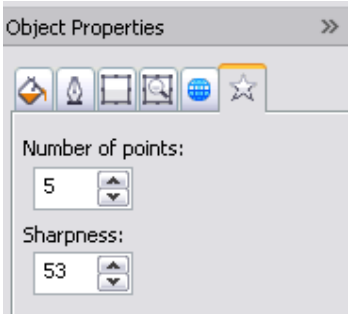
Cara mengakses menu Dockers dengan klik **Window -> Dockers.** Lalu pilih menu yang akan di-*docking*.

Contoh menu Dockers yang terbagi dari beberapa tab.

Fungsi parameter yang berada pada **Dockers** tidak berbeda dengan menu di **Property Bar**, hanya ada beberapa perbedaan dalam cara penanganan objek. Karena keduanya memang berisi beberapa parameter yang digunakan untuk pengolahan suatu objek namun dengan cara yang berbeda.

Lihat gambar berikut :





Gambar di atas adalah gambar Star dengan Property Bar-nya. Property Bar berisi beberapa pengaturan / parameter setting untuk gambar Star yang bersangkutan. Sedangkan gambar di samping adalah menu Docker yang berisi Object Properties dari gambar Star.

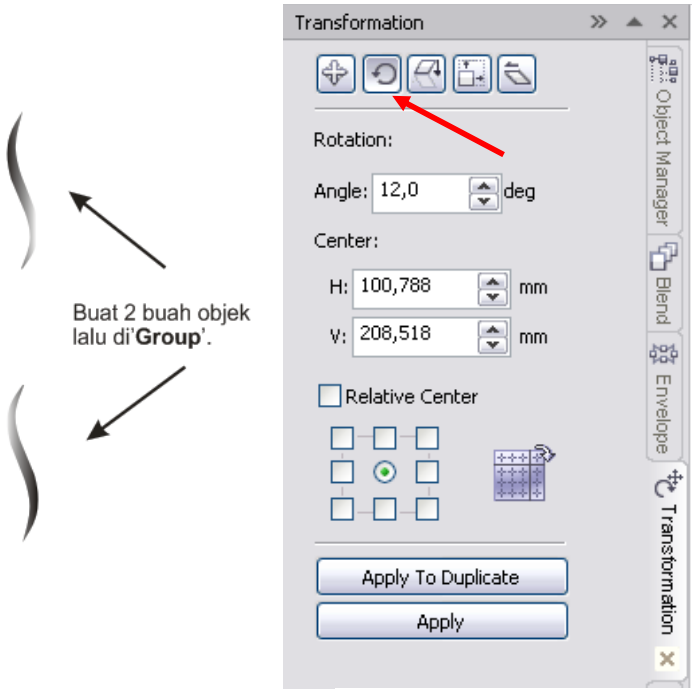
Kesimpulan: Jadi suatu objek mempunyai settingan parameter masing-masing di dua tempat:

- di Property Bar dan
- di Object Properties.

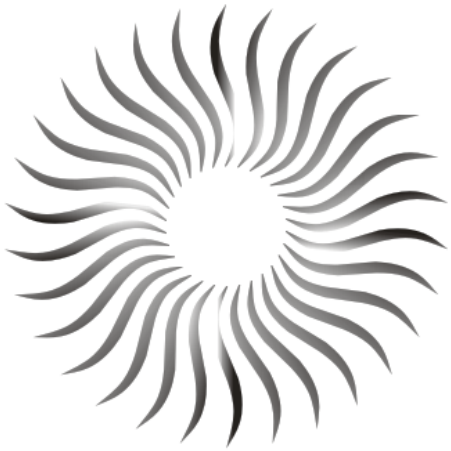
Menu-Menu Dockers

Berikut beberapa contoh penggunaan menu Dockers :

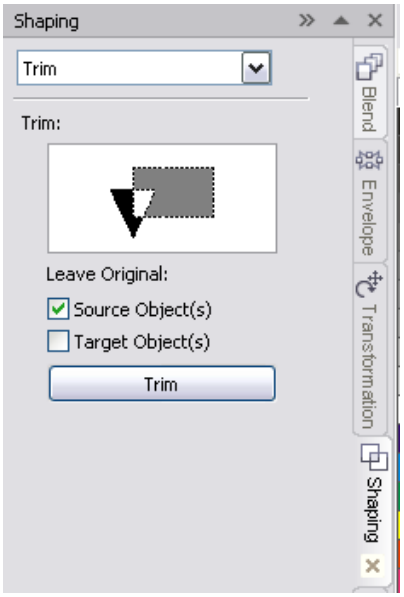
1. **Rotasi Objek**



Pada menu **Dockers – Transformation**, klik icon Rotate. Masukkan nilai Angle 12 deg. Lalu Klik **Apply To Duplicate** beberapa kali sampai gambar seperti di bawah terbentuk.



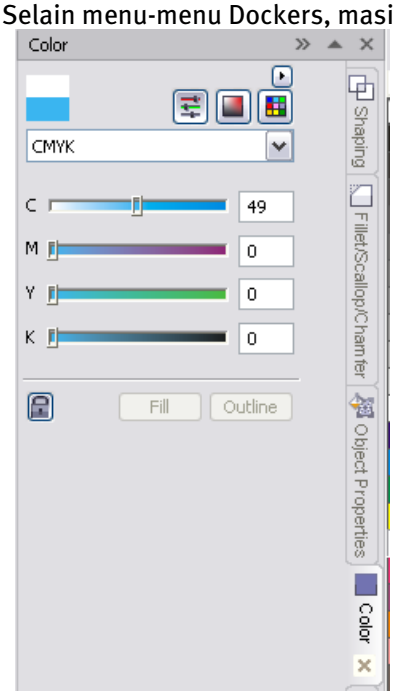
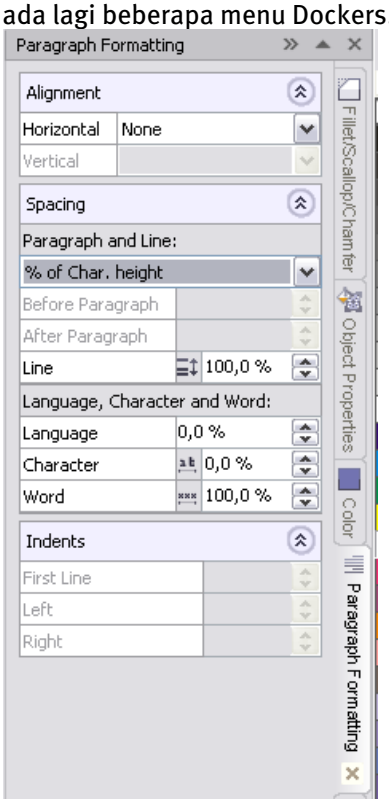
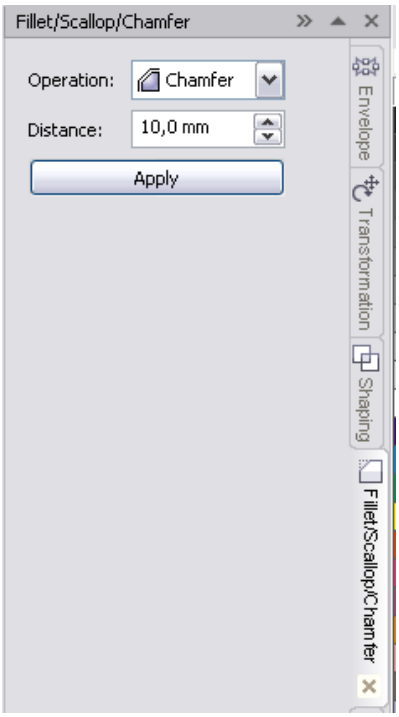
2. Shaping / Membentuk Objek



Seperti sudah dijelaskan pada bab terdahulu, menu **Shaping** terdiri dari beberapa fungsi untuk membentuk objek baru :

- **Weld** mengelas/menyambung objek.
- **Trim** memotong mengikuti bentuk objek pemotong.
- **Intersect** mendapatkan gambar perpotongannya.
- **Simplify** gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya.
- **Front Minus Back**
- **Back Minus Front**

Selain menu-menu Dockers, masih ada lagi beberapa menu Dockers.



Berfungsi untuk mengoplos warna