

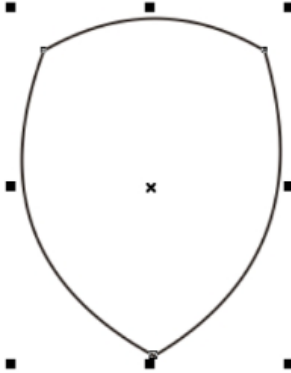
BAB 7

Mewarnai Bidang dan Garis Objek

A. Mewarnai Objek dengan Gradasi

Gradasi adalah campuran dari beberapa warna. Langkah untuk mewarnai objek dengan warna gradasi adalah:

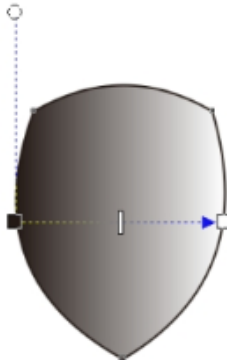
1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.



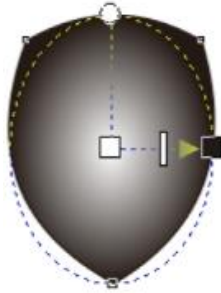
2. Klik tombol **Interactive Fill**  pada **Toolbox**, kemudian klik tombol **Fountain Fill** pada bagian **Property Bar**, sehingga tampil pilihan warna gradasi.



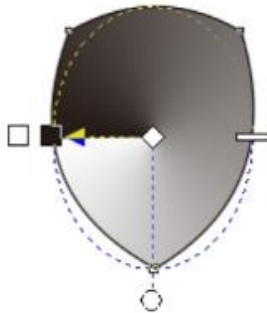
3. Berikut ini adalah penjelasan pilihan warna gradasi:
 - **Linear Fountain Fill** untuk memberik warna gradasi dengan pola garis lurus.



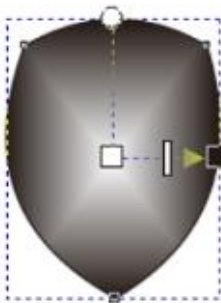
- **Elliptical Fountain Fill** untuk memberik warna gradasi dengan pola warna dari tengah ke tepi objek secara merata.



- **Conical Fountain Fill** untuk memberik warna gradasi dengan pola melingkar.



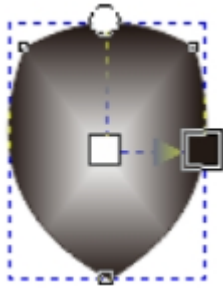
- **Rectangular Fountain Fill** untuk memberik warna gradasi dengan pola persegi empat.



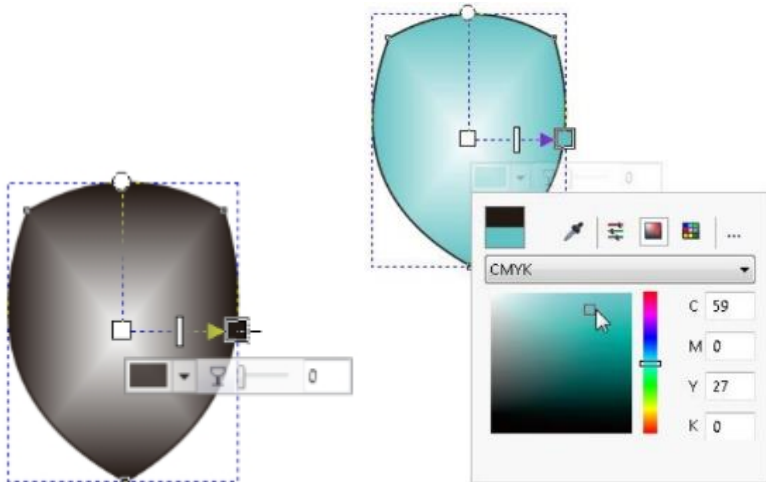
Setelah memberi warna gradasi, Anda dapat mengatur pola dan arah gradasi dengan cara menggeser kotak-kotak control warna gradasi.

Sedangkan langkah untuk menambahkan atau mengganti campuran warna pada warna gradasi yang telah dipasang pada objek adalah:

1. Klik tombol **Interactive Fill**  dan pilih objek yang telah diberi warna gradasi.



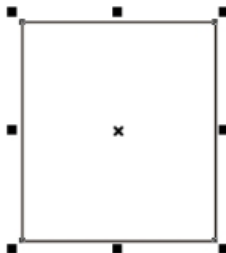
2. Klik salah satu kotak warna yang terdapat pada objek sehingga muncul warna dibawahnya. Selanjutnya klik kotak warna tersebut untuk mengganti dengan warna yang lain.



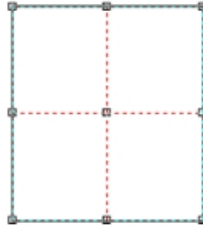
B. Mewarnai Objek dengan Mesh Fill

Mesh Fill adalah perintah untuk mewarnai satu objek dengan beberapa warna. Apabila tombol **Mesh Fill** tidak muncul, Anda dapat mengaktifkannya melalui tombol **Quick Customize**. Langkah untuk mewarnai objek dengan menggunakan **Mesh Fill** adalah:

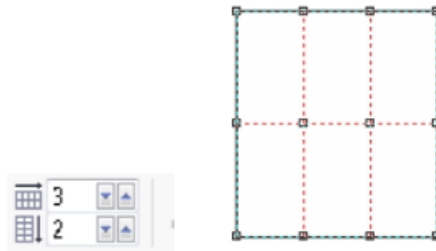
1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.



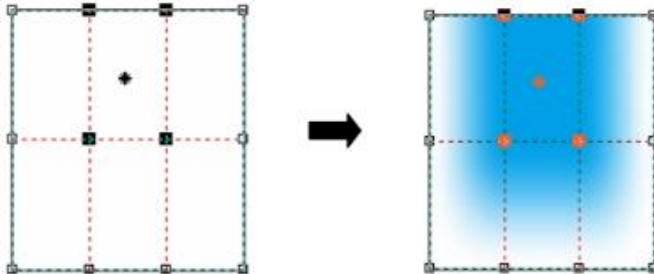
2. Klik dan tahan tombol **Interactive Fill** , kemudian pilih **Mesh Fill**. Perhatikan objek yang akan terisi garis-garis mesh atau garis-garis pemisah warna.



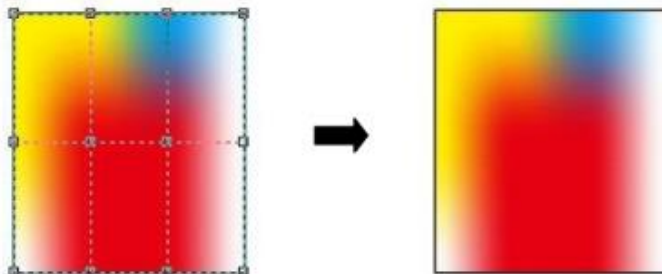
3. Ubah nilai-nilai **Grid Size** di **Property Bar** untuk menentukan jumlah bidang warna. Perhatikan contoh berikut ini:



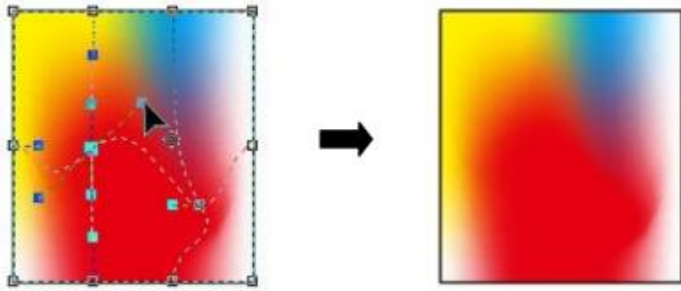
4. Selanjutnya isilah bidang-bidang warna yang telah terbentuk dengan warna-warna yang berbeda dengan cara: klik salah satu bidang warna dan klik salah satu warna pada **palet Color**.



5. Lanjutkan untuk memberi warna pada bidang-bidang warna yang lain sehingga hasilnya tampak seperti gambar berikut:



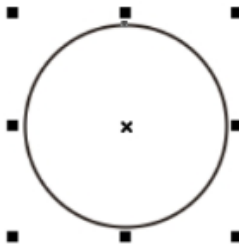
6. Selanjutnya, Anda dapat mengubah pola-pola warna dengan cara menggeser titik-titik kontrol pembagi warna pada objek.



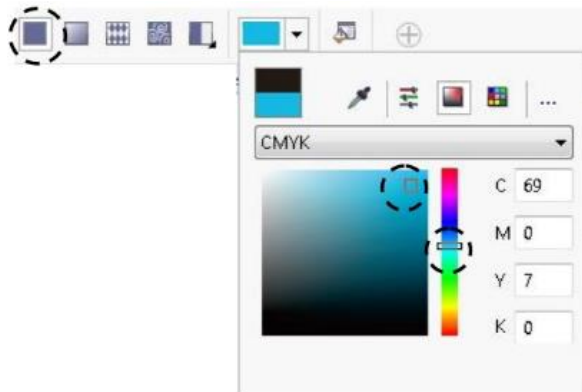
C. Mewarnai Objek dengan Uniform Fill

Uniform Fill adalah perintah untuk mewarnai objek dengan satu warna solid. Langkah untuk mewarnai objek dengan **Uniform Fill** adalah:

1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.



2. Klik tombol **Interactive Fill Tool**  pada **Toolbox**.
3. Klik tombol **Uniform Fill** pada **Property Bar** untuk menampilkan kotak pengaturan **Uniform Fill**.
4. Klik tombol **Fill Picker** untuk menampilkan warna.



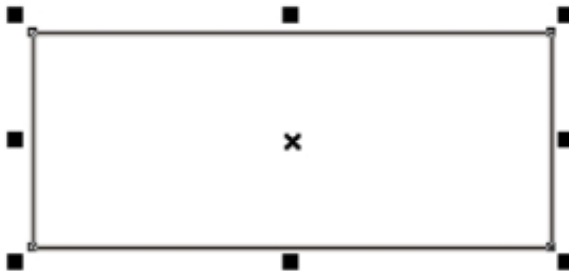
5. Pilih warna dengan cara menggeser slider pemilih warna.
6. Atur gelap-terang warna dengan cara mengklik warna pada kotak warna.
7. Klik **OK** untuk memasang warna yang dipilih pada objek.




D. Mewarnai Objek dengan Pattern Fill

Pattern Fill adalah perintah untuk mewarnai objek dengan corak tertentu. Langkah untuk memberi warna dengan **Pattern Fill** adalah:

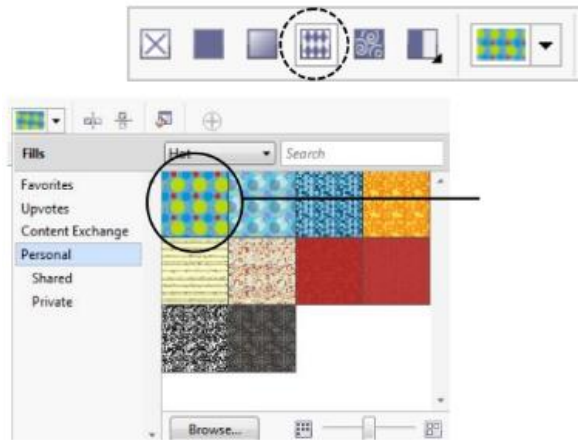
1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.



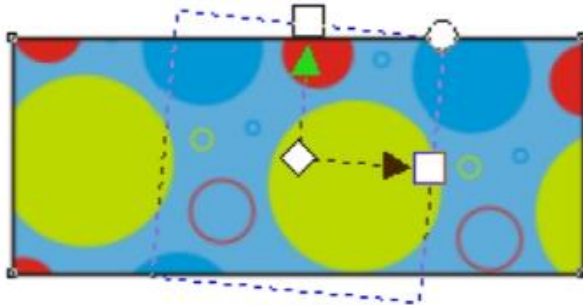
2. Klik tombol **Interactive Fill Tool**  kemudian klik salah satu tombol berikut:
 - **Vector Pattern** untuk menampilkan daftar pola dengan format penuh warna.
 - **Bitmap Pattern** untuk menampilkan daftar gambar hidup.
 - **Two-Colors Pattern** untuk menampilkan daftar pola dengan dua warna.



3. Sebagai contoh, pilih pola **Vector Pattern Fill** dan pilih salah satu gambar vektor yang terletak pada bagian **Fill Picker** yang akan digunakan untuk mengisi bidang objek.



4. Tutup kembali kotak **Fill Pattern** dan perhatikan pola objek yang telah terpasang pada objek.




E. Mengambil Warna dari Objek Lain

Anda dapat mengambil warna dari objek lain sehingga objek-objek tersebut sama warnanya. Langkah untuk mengambil warna dari objek lain adalah:

1. Sediakan master yang akan diambil warnanya dan objek vektor yang masih belum diwarnai seperti gambar berikut:



2. Selanjutnya klik tombol **Color Eyedropper** , setelah pointer berubah menjadi bentuk *pipet*.
3. Ambil contoh warna dari objek master, sehingga pointer akan berubah menjadi bentuk kaleng cat.



4. Klik pada bagian objek yang akan diberi warna.



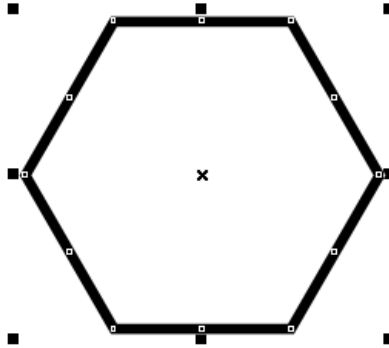
5. Lanjutkan untuk mengambil warna yang lain dari objek master dengan menekan tombol **Shift + klik kiri**. Lalu klik pada objek yang masih kosong.



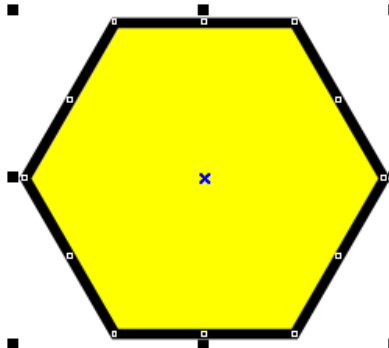
F. Mewarnai Objek dengan Palet Color

Palet Color adalah kotak yang berisi daftar warna yang berfungsi untuk mewarnai objek, baik warna permukaan maupun warna garis tepi objek. Langkah untuk mewarnai objek dengan **Palet Color** adalah:

1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek



2. Klik salah satu warna pada bagian **Palet Color** untuk memberi warna pada bagian permukaan objek.



Perintah-perintah lain yang dapat Anda lakukan saat bekerja dengan **Palet Color** adalah:

- Untuk mengubah warna garis tepi objek adalah: klik kanan pada salah satu warna pada **Palet Color**.
- Untuk menghapus warna pada bidang objek adalah: klik tombol **No Color**



pada **Palet Warna**.

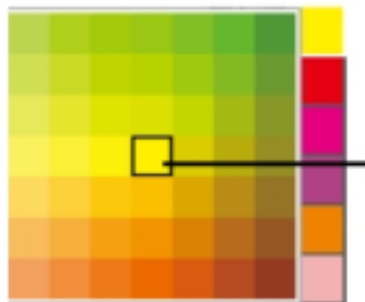
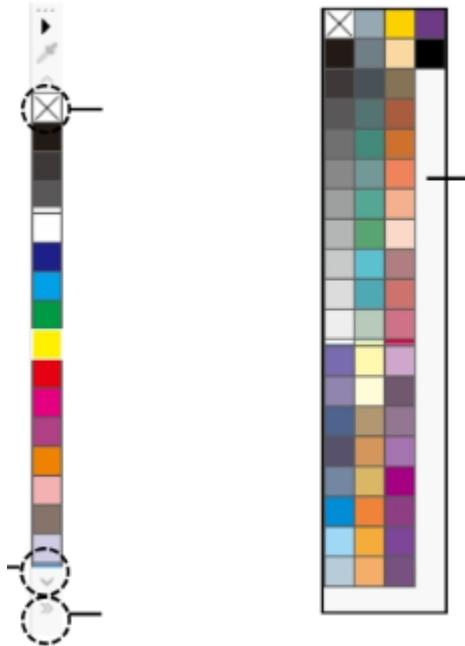
- Untuk menghapus warna garis pada objek adalah: klik kanan tombol **No**



Color pada **Palet Warna**.

Anda dapat mengatur tampilan **Palet Color** dengan menggunakan tombol-tombol berikut:

- Untuk menampilkan pilihan warna yang lain pada **Palet Color** dapat mengklik tombol panah atas  atau bawah .
- Untuk menampilkan semua warna pada **Palet Color** dapat mengklik tombol panah kanan  di bawah **Palet Color**.
- Untuk menampilkan varian warna muda sampai warna tua dari satu warna dapat mengklik dan tahan salah satu warna sehingga tampil kotak warna.



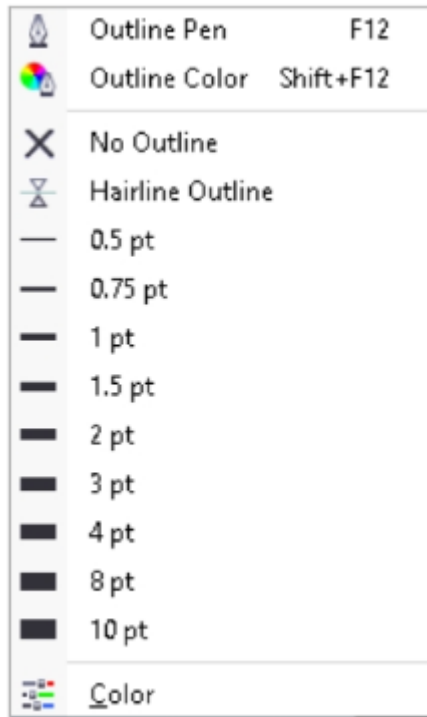
G. Memformat Garis Tepi Objek

Langkah-langkah untuk memformat garis tepi objek adalah:

1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.

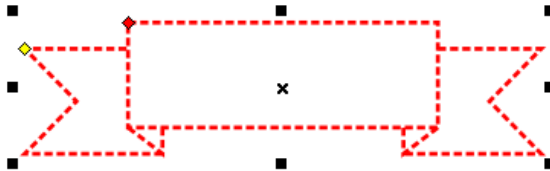
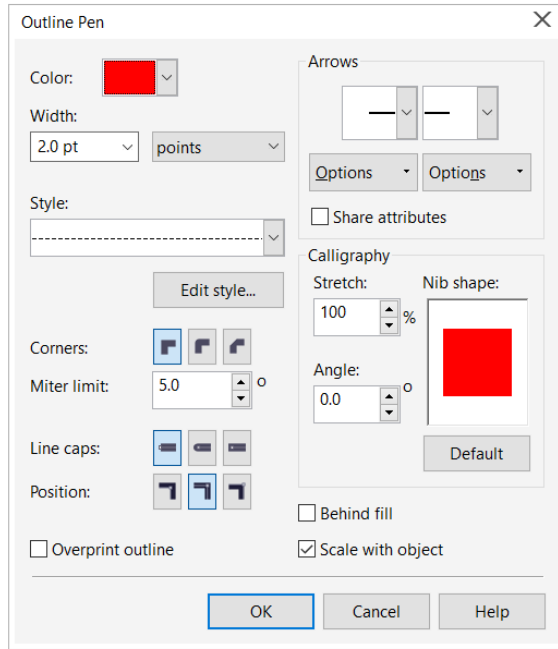


2. Klik tombol **Outline Pen**  dan pilih salah satu perintah berikut:



- **Outline Color** untuk membuka kotak dialog **Outline Color** yang berisi perintah untuk memilih warna garis tepi objek.
- **Color** untuk membuka kotak dialog **Color** yang berisi perintah untuk memilih warna bidang dan garis tepi objek.
- **Outline Pen** untuk membuka kotak dialog **Outline Pen** yang berisi perintah untuk memformat garis tepi.

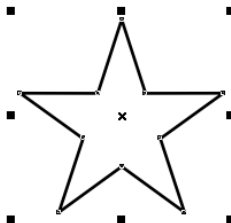
3. Sebagai contoh, Anda atur perintah seperti dalam kotak dialog berikut kemudian klik **OK**.



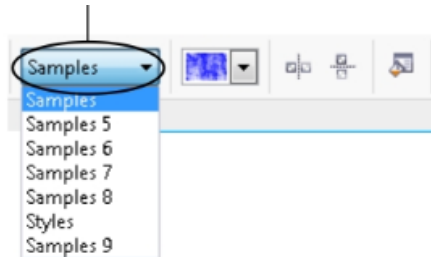
H. Mengisi Tekstur Objek dengan Texture

Texture adalah suatu perintah yang digunakan untuk mengisi bidang objek dengan pola tekstur yang tersedia. Langkah untuk mengisi tekstur objek dengan **Texture** adalah:

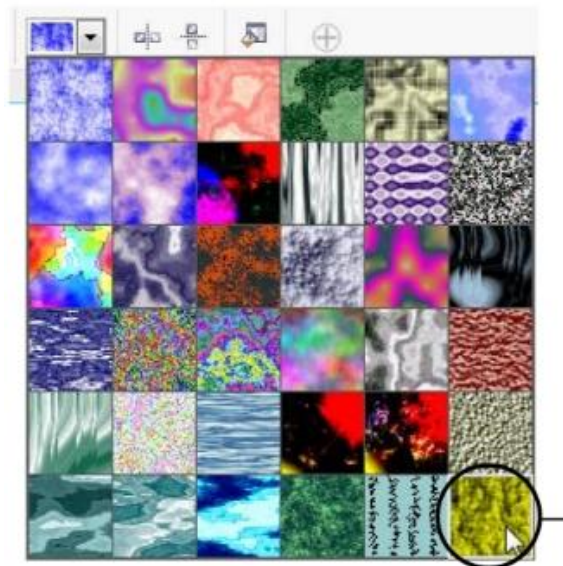
1. Klik tombol **Pick Tool**  dan pilih objek.



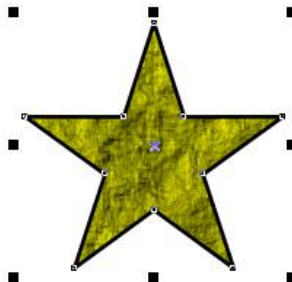
2. Klik tombol **Interactive Fill**  , klik tahan tombol **Two-Color Pattern Fill** pilih menu **Texture Fill**.
3. Klik **Texture Library**, pilih salah satu kelompok warna tekstur. Sebagai contoh, pilih **Samples**.




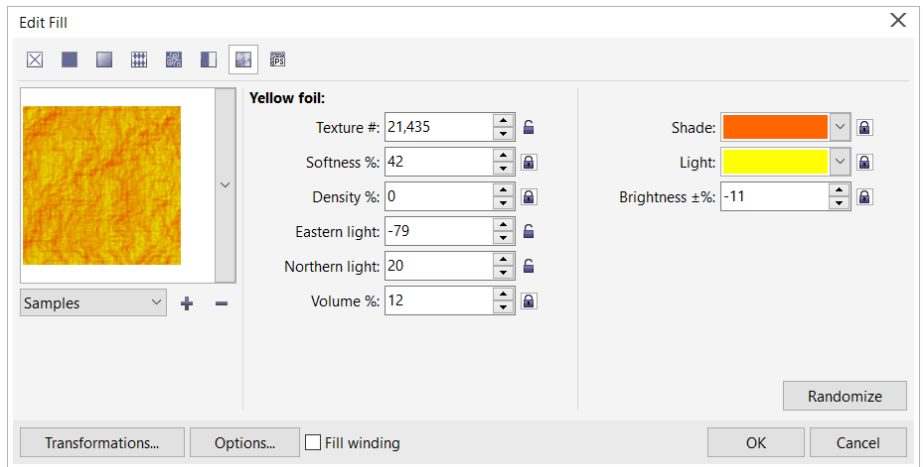
4. Klik **Fill Picker**, lalu pilih salah satu bentuk warna tekstur.



5. Perhatikan contoh objek yang telah diberi warna tekstur.



Setelah memberi warna tekstur pada objek, Anda dapat mengatur pola warna tekstur yang telah terpasang dengan mengklik tombol **Edit Fill**  sehingga tampil kotak dialog **Edit Fill** seperti gambar berikut:



Selanjutnya klik **OK** untuk mengetahui hasilnya:

