

**LAB-GRAFIS CORELDRAW**

Mata Kuliah	<b>DESAIN GRAFIS</b>
Nama Dosen	Yudha Yudhanto SKom
Materi	Membuat Objek Benda
Tujuan	Mempelajari Poligon, Shape, Ellips, Pick Tool, Transparency, Break A Part, Interactive Fill dan Eyye Dropper

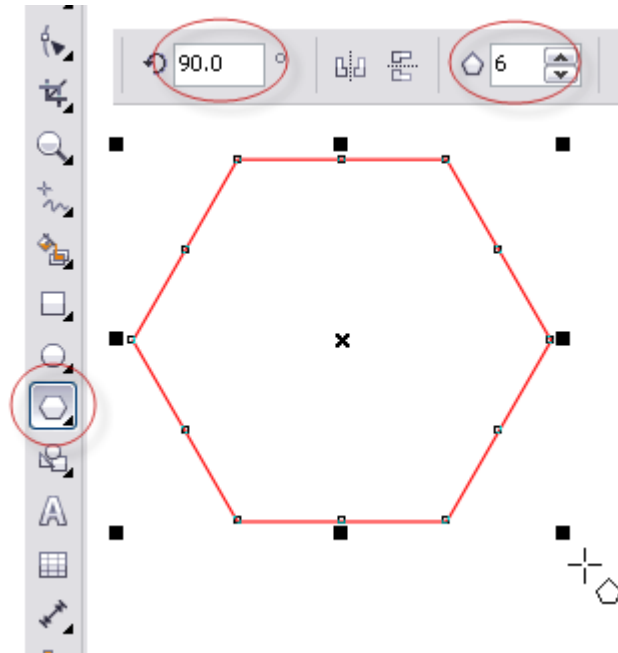
# OBJEK MUR

*Final Image Preview*

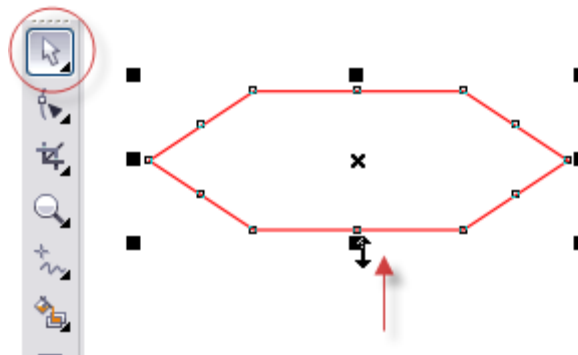


Langkahnya sebagai berikut;

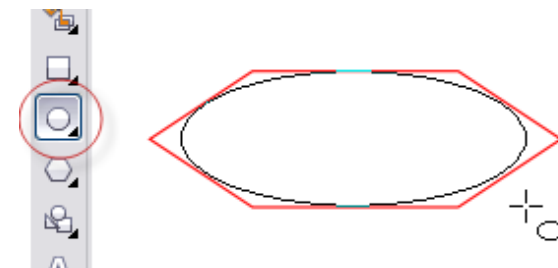
1. Dengan **Polygon tool** di Toolbox, kita buat objek Polygon segi enam, diputar 90 derajat;



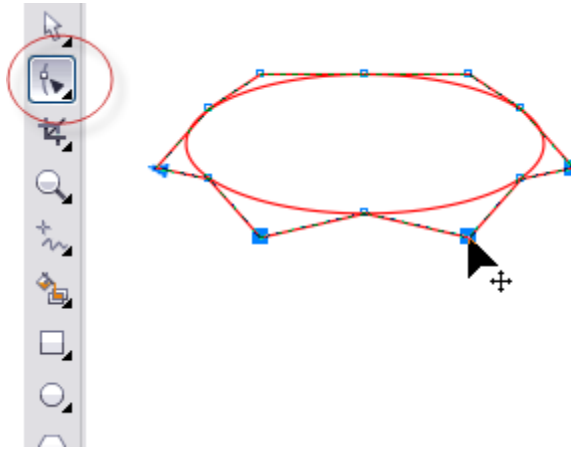
2. Tekan tombol space di keyboard untuk kembali ke **Pick tool**, drag keatas pada tanda kotak navigasi bawah/tengah;



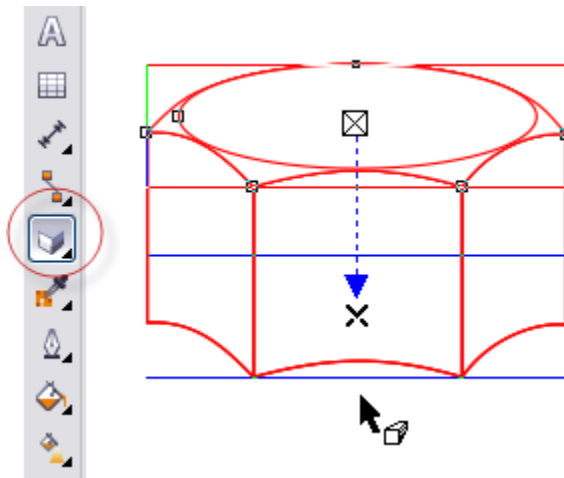
3. Kita buat objek lingkaran dengan **Ellips tool** di tengah objek polygon;



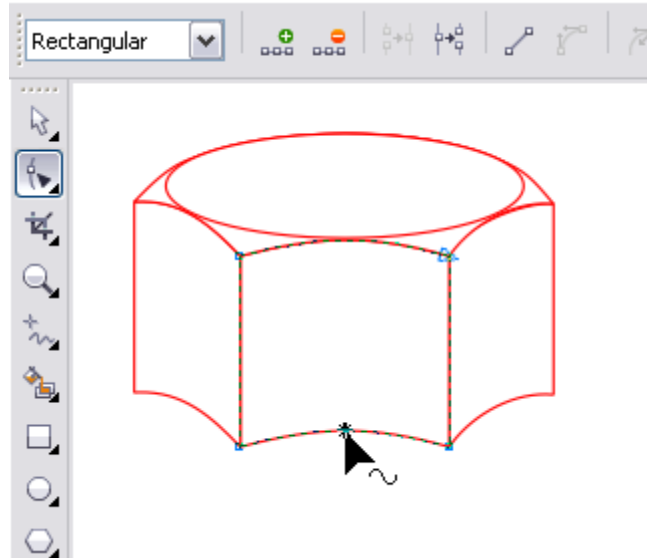
4. Seleksi objek polygon segi enam, kemudian di keyboard tekan tombol Ctrl+Q untuk merubah menjadi objek kurva tertutup, dan edit dengan **Shape tool** seperti dibawah ini;



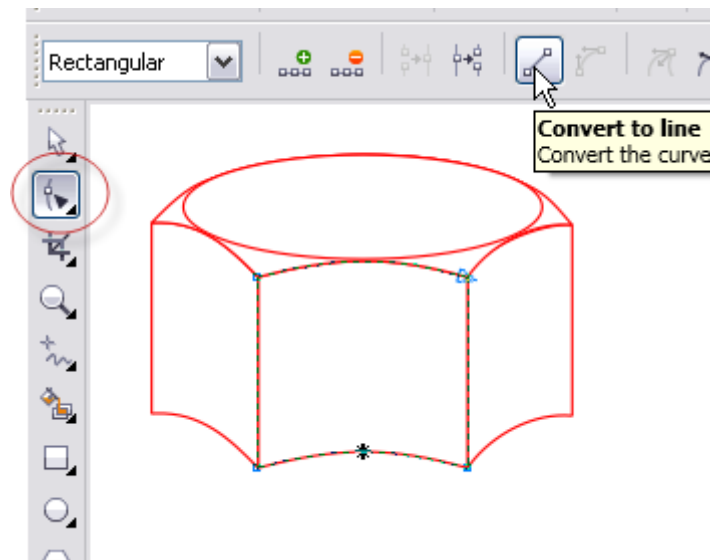
5. Pada Toolbox pilih perintah Extrude tool, arahkan mouse ke objek polygon dan drag kebawah;



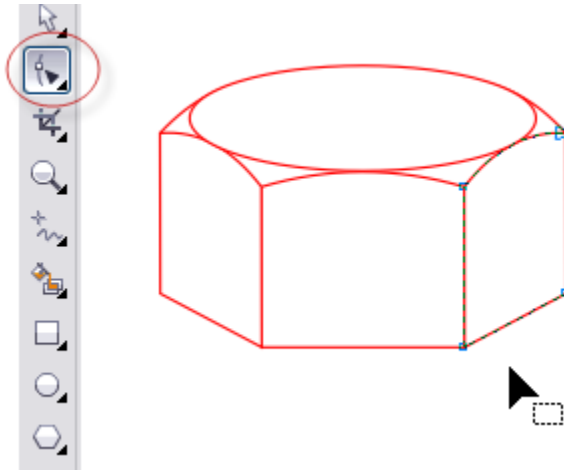
6. Break apart objek tersebut atau tekan Ctrl+K di keyboard untuk memisah objek extrude, ubah garis lengkung menjadi garis lurus dengan Shape tool, dengan cara klik pada outline yang akan diubah;



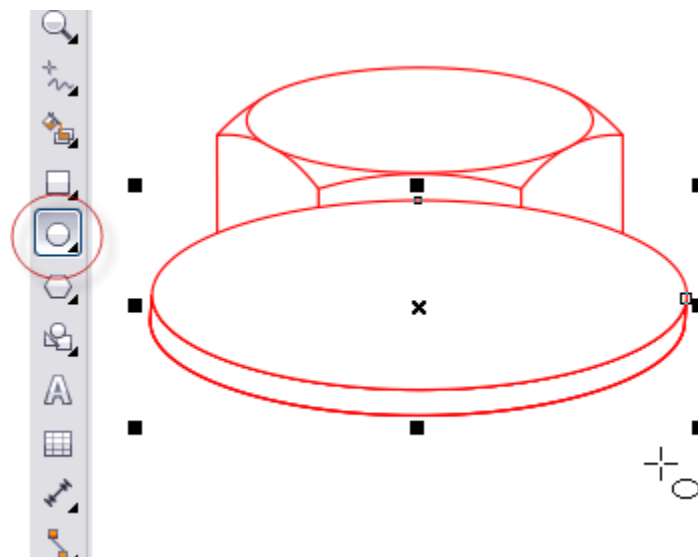
7. Kemudian tekan tombol Convert to line pada Property bar;



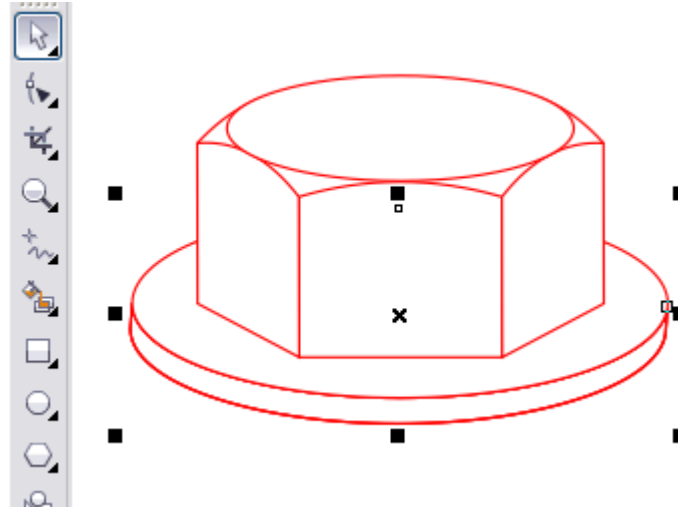
Sehingga hasilnya akan seperti gambar dibawah ini;



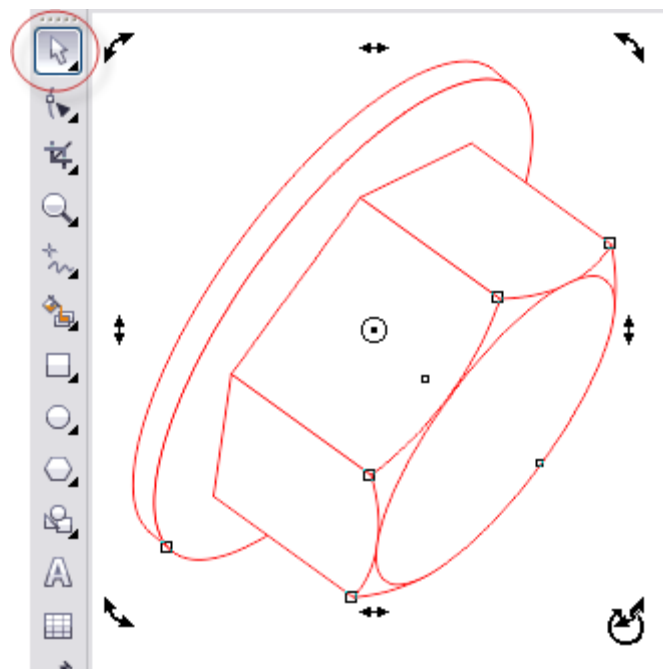
8. Buat objek lingkaran lagi, dan beri efek extrude kebawah seperti langkah nomor 4, dan break apart (Ctrl+K);



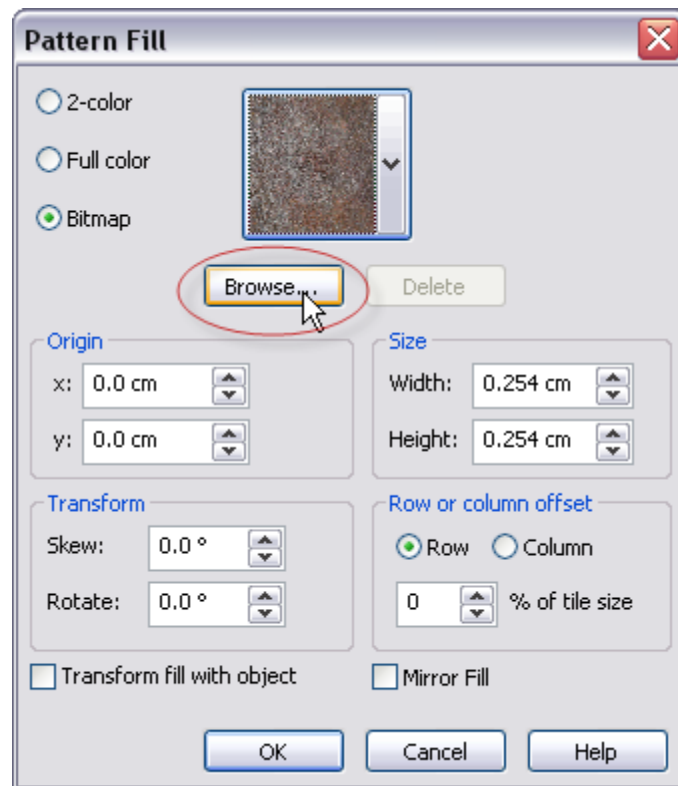
9. di keyboard tekan tombol Ctrl+PageDown untuk memposisikan objek ke bagian bawah;



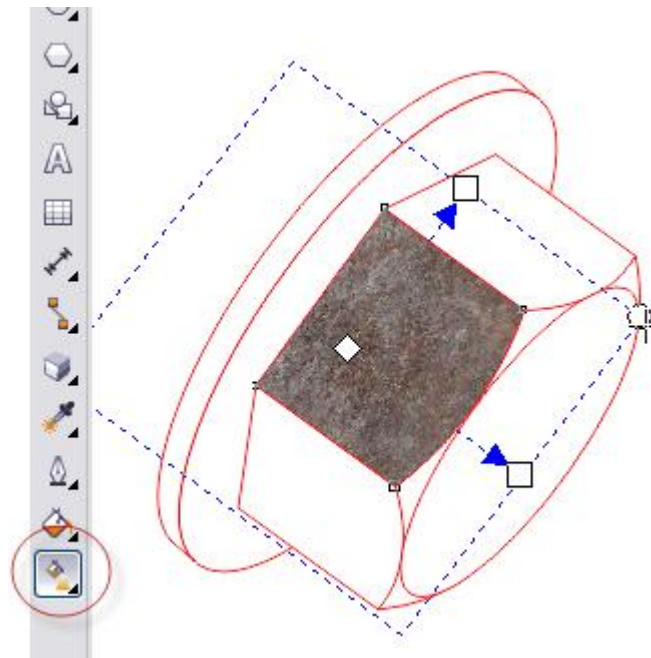
10. Seleksi semua objek atau tekan Ctrl+A di keyboard putar seperti gambar dibawah ini;



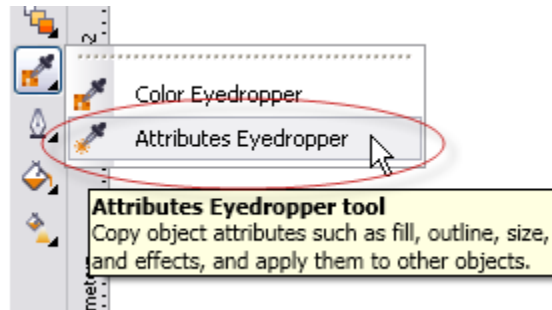
11. Langkah selanjutnya pemberian material, duplikat dulu objek kepala baut, seleksi objek hasil duplikat yang akan kita beri material, klik tombol Fill tool di Toolbox > pilih Pattern Fill > pilih Bitmap, kalau tidak ada pilihan pattern texture, kita bisa memakai koleksi file pattern yang ada di komputer atau cari dulu diinternet, caranya dengan klik tombol **Browse...** ambil pattern dalam hal ini aku pakai texture besi yang sudah karatan, klik OK;



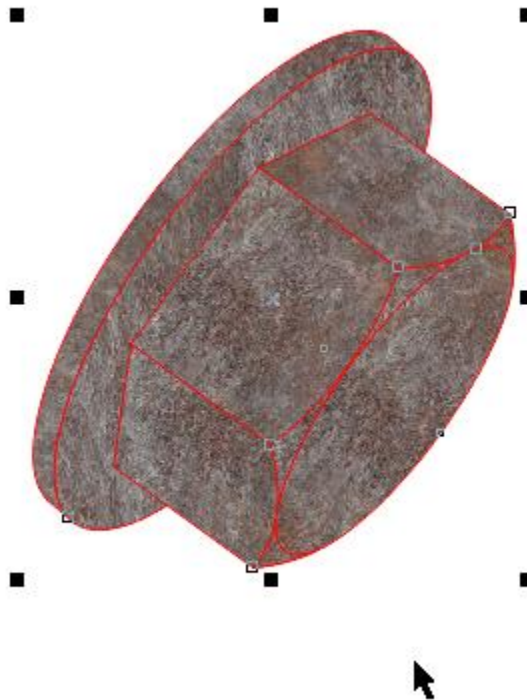
12. Sehingga objek sudah terisi dengan material Texture pattern, dan kita bisa mengedit menggunakan Interactive Fill tool untuk memposisikan sesuai dengan kemiringan objek;



13. Untuk mengisi objek yang lain dengan material yang sama kita bisa menggunakan perintah Attributes Eyedropper, dengan cara klik Attributes Eyedropper di Toolbox, arahkan mouse di objek yang sudah di beri material dan klik, kemudian arahkan mouse pada semua objek yang masih kosong;

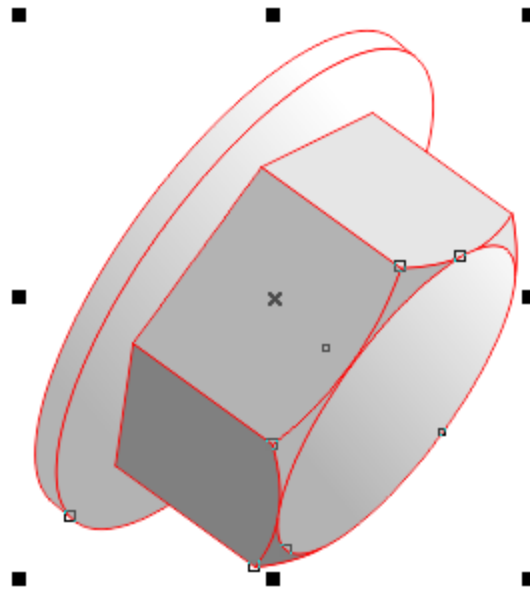


14. Seperti gambar dibawah ini kalau semua objek sudah terisi material texture korosi;



15. Langkah selanjutnya objek yang pertama beri warna pada Color Palette, tentukan warna gelap terang sesuai arah cahaya;





16. Buang outline dengan pilihan tanda silang (X) di Color Palette dan posisikan objek tersebut diatas objek yang sudah diberi material texture korosi tersebut, dan beri efek Transparan dengan perintah **Transparency Tool**, pada Property Bar setting seperti gambar dibawah ini;



17. Sehingga hasil akhir seperti gambar dibawah ini;



Referensi <http://www.belajarcoredraw.co>