

Bab 1

CorelDRAW X3, Program Pengolah Gambar



Sumber: unair.info

Kata Kunci

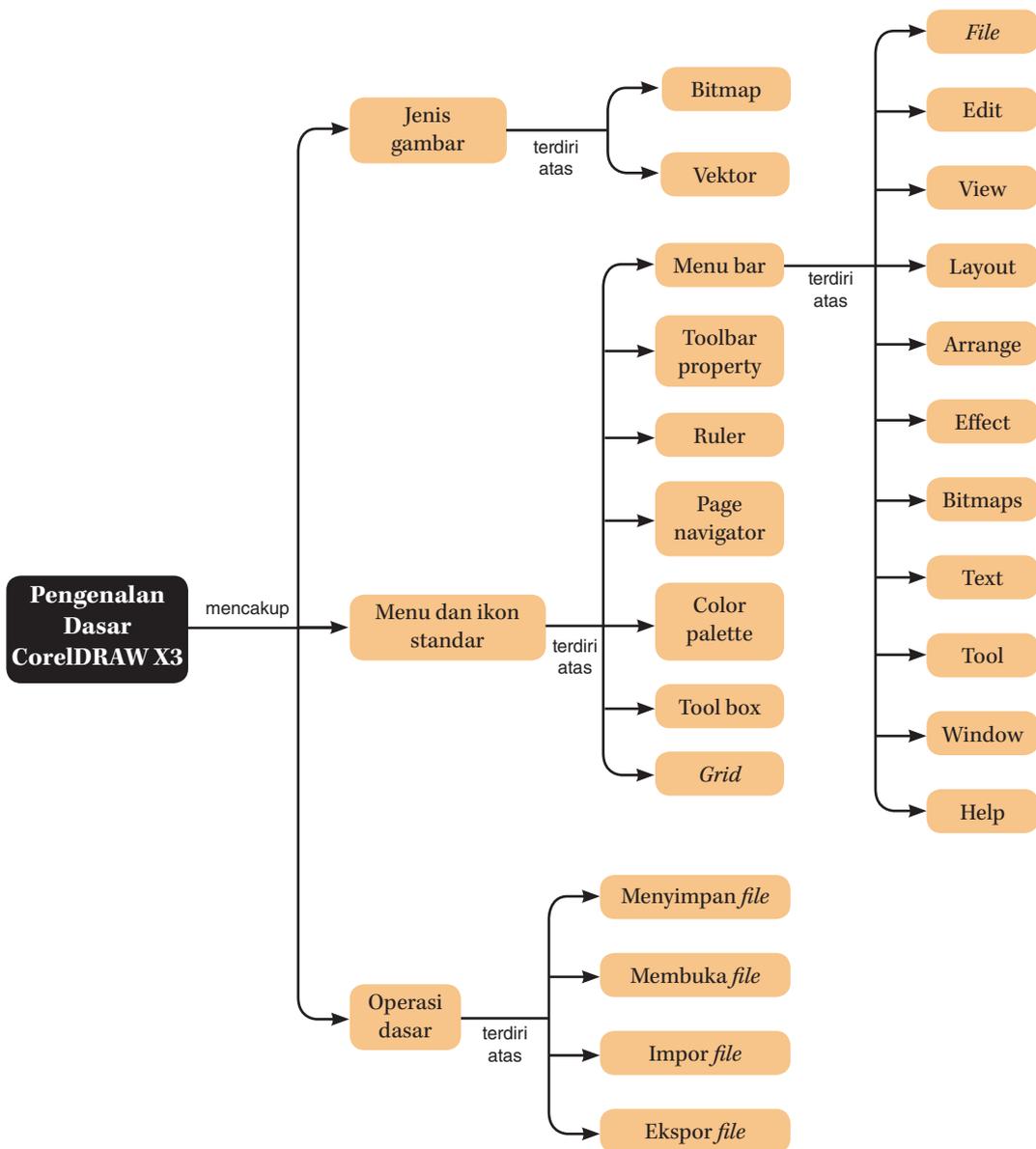
Menu, *grid*, submenu, *save file*, *menubar*, *backup file*, *toolbar*, vektor, *bitmap*, *ekspor file*, *garis bantu*, dan *impor file*.

Jika Anda perhatikan logo-logo produk barang yang dijual di pasaran, Anda akan melihat bahwa logo-logo itu memiliki desain yang bagus dan menarik. Logo-logo tersebut juga memiliki komposisi yang menarik sehingga terlihat begitu unik. Menurutmu, bagaimana logo-logo itu dibuat?

Salah satu program komputer untuk mengolah logo adalah **CorelDRAW X3**. Program ini menyediakan penalaran-penalaran yang memudahkan mengatur bentuk dan pewarnaannya. Untuk lebih mengetahui lebih jauh tentang CorelDRAW X3, pada Bab 1 ini Anda akan belajar tentang menu dan ikon yang terdapat dalam perangkat lunak pembuat grafis CorelDRAW. Untuk itu, pelajarialah bab ini secara saksama.

- A. Vektor dan Bitmap
- B. Mengenal Program CorelDRAW X3
- C. Manajemen File

Peta Konsep



Uji Pramateri

Sebelum mempelajari materi pada bab ini, kerjakanlah beberapa soal berikut.

1. Apakah fungsi perangkat lunak CorelDRAW?
2. Bidang pekerjaan apakah yang memerlukan penggunaan CorelDRAW?
3. Apakah perbedaan antara CorelDRAW dan MS.Paint?

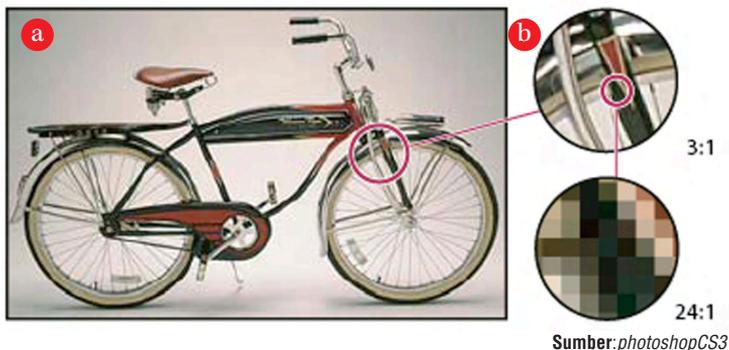
A Vektor dan Bitmap

Ketika masih di SMP, Anda telah dikenalkan pada beberapa program pengolah grafis, seperti CorelDRAW dan Photoshop. Pada bab ini, Anda akan belajar CorelDRAW lebih jauh. Akan tetapi, sebelumnya Anda akan dikenalkan terlebih dahulu dengan jenis gambar *bitmap* dan vektor.

1. Gambar Bitmap

Gambar *bitmap* atau yang sering juga disebut *raster* terdiri atas sekumpulan titik-titik (*pixel*) yang berdiri sendiri dan mempunyai warna sendiri. Kumpulan titik-titik inilah yang membentuk sebuah gambar.

Gambar *bitmap* sangat bergantung pada resolusi. Jika gambar diperbesar, gambar akan tampak kurang halus sehingga mengurangi detailnya. Selain itu, gambar bitmap akan mempunyai ukuran *file* yang lebih besar. Semakin besar resolusi gambar akan semakin besar pula ukuran *file*-nya.



Gambar 1.1

Gambar *bitmap* (a) dengan tampilan normal (b) dengan tampilan pembesaran

Contohnya pada **Gambar 1.1**. Gambar kiri merupakan gambar yang asli dengan tampilan 100%, sedangkan gambar yang kanan adalah gambar yang sudah diperbesar. Gambar yang kanan kelihatan kurang halus (kotak-kotak) setelah diperbesar 500%. Contoh *software* yang berbasis *bitmap* adalah Adobe Photoshop, Paint, dan CorelPhotoPaint.

2. Gambar Vektor

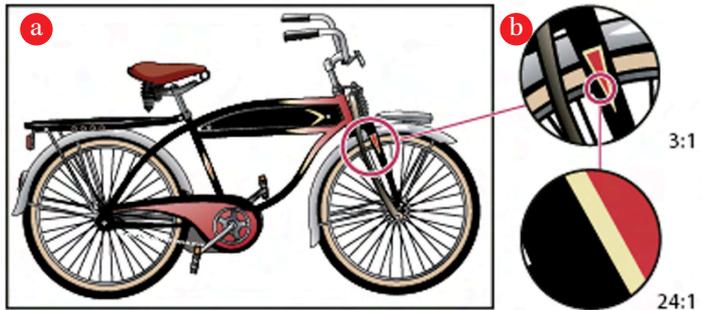
Gambar vektor adalah gambar yang dibuat dari unsur garis dan kurva yang disebut vektor. Kumpulan dari beberapa garis dan kurva ini akan membentuk suatu objek atau gambar.

Info TIK

CorelDRAW merupakan salah satu program yang banyak digunakan dalam pembuatan desain grafis dan editing *bitmap* yang dilengkapi dengan *full color management system* dan *interactive tools* yang memudahkan dalam pembuatan dan editing suatu objek.

Gambar 1.2

Gambar vektor (a) dengan tampilan normal (b) dengan tampilan pembesaran



Gambar vektor tidak bergantung pada resolusi. Anda dapat memperbesar atau memperkecil ukuran gambar tanpa kehilangan detail gambarnya. Di samping itu, gambar vektor akan mempunyai ukuran *file* yang lebih kecil dan dapat diperbesar atau diperkecil bentuknya tanpa mengubah ukuran *file*-nya.

Contohnya adalah pada **Gambar 1.2**. Gambar yang kiri merupakan gambar yang asli, sedangkan gambar yang kanan adalah gambar yang sudah diperbesar. Gambar yang kanan masih kelihatan halus walaupun sudah diperbesar 500%. *Software* yang digunakan untuk membuat gambar vektor antara lain CorelDRAW, Macromedia Freehand, dan Adobe Illustrator.

Program aplikasi untuk membuat grafis vektor dan bitmap itu banyak sekali macamnya, seperti Adobe Illustrator, Corel Photo Paint, CorelDRAW, dan Adobe Photoshop. Pada buku ini, program yang akan dibahas adalah program aplikasi CorelDraw dan Adobe Photoshop.

Uji Konsep 1.1

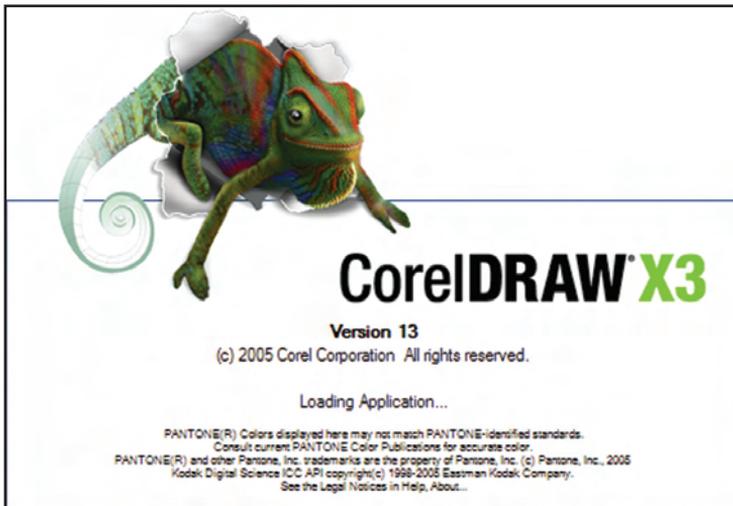
Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Apakah yang dimaksud dengan gambar *bitmap* dan gambar vektor?
2. Apakah yang dimaksud dengan resolusi? Apa pengaruhnya pada gambar?
3. Menurutmu, jenis gambar manakah yang lebih baik? Apakah alasannya?
4. Termasuk jenis apakah gambar yang terdapat pada film tiga dimensi?

B

Mengenal Program CorelDRAW X3

CorelDRAW adalah salah satu aplikasi yang dibuat untuk keperluan desain grafis atau juga *setting*. Program ini mempunyai keistimewaan untuk tingkat *fleksibilitas* dan akurasi yang tinggi hingga mampu membuat garis atau memindahkan objek sampai satu seperseratus millimeter. Mungkin dari alasan inilah ditambah adanya anggapan bahwa CorelDRAW mudah dipelajari, maka aplikasi ini semakin favorit.



Program pengolah grafis alternatif Inkscape terlampir dalam CD pendamping.

◀ **Gambar 1.3**

Tampilan *splash screen* program aplikasi CorelDRAW X3

Hingga saat ini (akhir tahun 2008) CorelDRAW telah sampai pada versi X4, tentulah dengan fasilitas yang lebih kaya lagi. Akan tetapi, yang dibahas sekarang adalah CorelDRAW X3. CorelDRAW X3 menawarkan *tool-tool* yang dibutuhkan untuk menciptakan ilustrasi grafis dan tata ruang yang profesional. Hal-hal yang baru dalam CorelDRAW X3, di antaranya fasilitas sebagai berikut.

- Cropping** Digunakan untuk memotong area objek yang tidak diperlukan.
- Effect Bevel** Digunakan untuk memberi efek *bevel* pada objek sehingga tampak tiga dimensi.
- Smart Fill** Digunakan untuk mewarnai objek dan sekaligus membentuk objek baru berdasarkan bentuk objek yang diberi warna.
- Step and Repeat** Perintah ini digunakan untuk menyalin objek sekaligus menentukan jumlah salinan objek serta mengatur jarak hasil salinan tersebut.

Tokoh

Informatika



Pat Beirne dan **Michel Bowllon** pembangun sistem ilustrasi berbasis vektor. Sistem ini merupakan cikal bakal munculnya CorelDRAW. Akhirnya pada tahun 1989, CorelDRAW versi pertama berhasil diluncurkan.

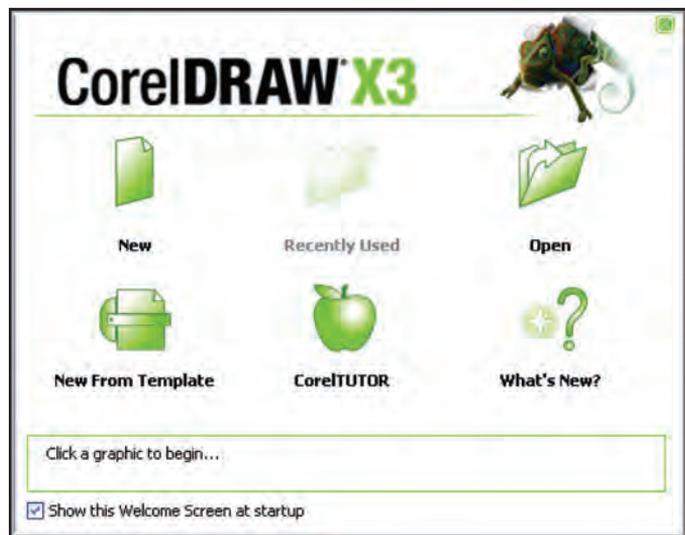
Sumber: www.sparkyev.com

- Complex Star** Digunakan untuk membuat objek bintang dengan cepat dan kompleks.
- Arrange → Order** Digunakan untuk mengatur tumpukan objek berdasarkan layer atau halaman.
- Formatting Teks** Anda dapat dengan mudah mengakses pilihan format yang ingin digunakan untuk memformat teks, seperti membuat kolom, *drop cap*, dan *bullet*.

CorelDRAW X3 meningkatkan fasilitas menggambar yang lengkap dengan *property* yang lebih interaktif untuk membuat dan memproses gambar. Setiap versi terbaru dari CorelDRAW selalu ditingkatkan fasilitas-fasilitas *tool*-nya sehingga menjadikan program ini sebagai program pengolah grafik vektor yang terunggul dibandingkan dengan program sejenis lainnya.

Menjalankan program CorelDRAW X3 sama dengan langkah menjalankan program lainnya. Anda dapat menjalankan program CorelDRAW X3 dengan langkah berikut.

- (1) Klik menu **Start** → **All Programs** → **CorelDRAW Graphics Suit X3**, kemudian klik **CorelDRAW X3** sehingga muncul tampilan seperti pada **Gambar 1.4**.



Gambar 1.4 ➔

Tampilan *welcome screen* pada CorelDRAW X3

- (2) Selanjutnya Anda dapat memilih salah satu menu yang Anda inginkan. Berikut adalah penjelasan dari menu-menu tersebut.

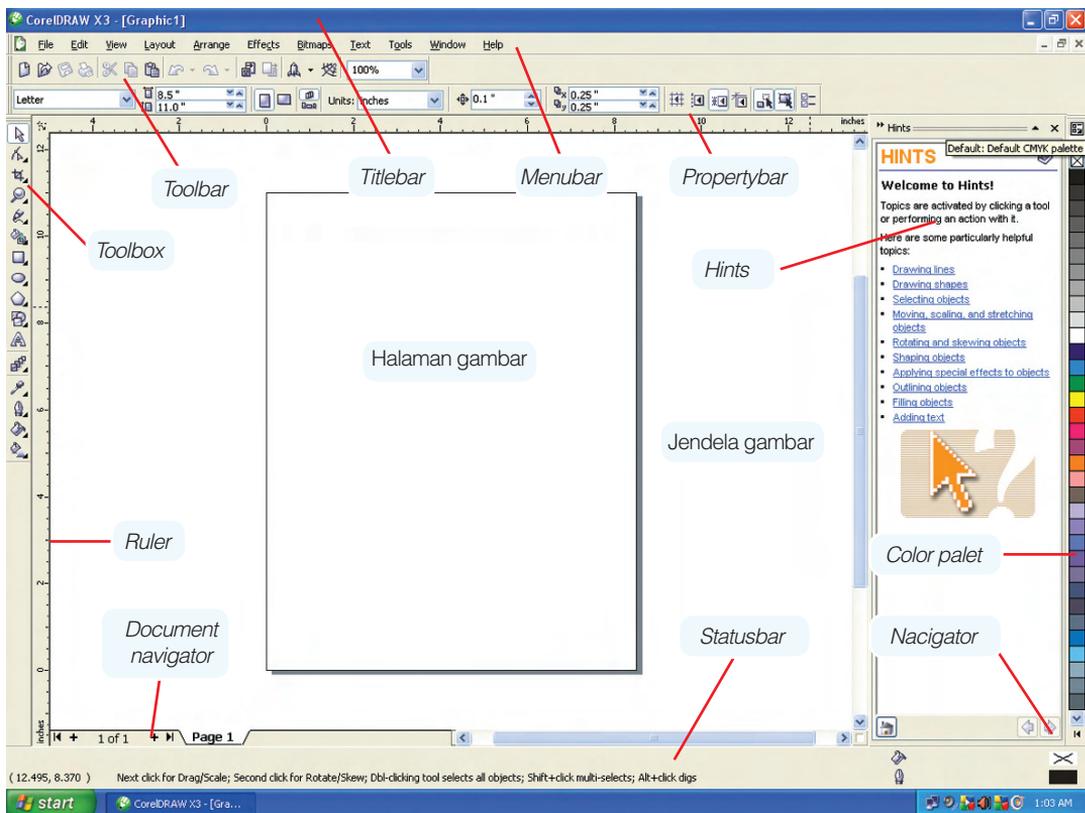
Tabel 1.1 Menu-Menu *Welcome Screen CorelDraw X3*

 New	Tombol New digunakan untuk membuka lembar kerja baru dengan ukuran lembar kerja standar.
 Recently Used	Tombol ini digunakan untuk membuka beberapa <i>file</i> terakhir yang pernah dibuka sebelumnya. Anda dapat mengklik salah satu <i>file</i> yang ingin dibuka kembali.
 Open	Tombol Open digunakan untuk membuka <i>file</i> CorelDRAW yang pernah disimpan.
 New From Template	Pilihan ini digunakan untuk membuka format <i>file template</i> /desain yang disediakan CorelDRAW X3.
 CorelTUTOR	Pilihan ini digunakan untuk membuka fasilitas <i>tutorial</i> dari CorelDRAW X3.
 What's New?	Pilihan digunakan untuk mengetahui fasilitas terbaru dari program CorelDRAW X3.

Pilih salah satu perintah tersebut dengan mengklik gambar atau ikon yang disediakan.

1. Menu dan Ikon CorelDRAW X3

Untuk menggunakan program CorelDRAW X3, klik tombol atau ikon **New** pada pilihan tersebut sehingga tampak lembar kerja CorelDRAW X3 seperti **Gambar 1.5**.



Gambar 1.5 ▲

Nama-nama bagian pada lembar kerja CoreDRAW X3

a. Batang Menu (*Menubar*)

Menubar adalah baris menu yang berisi perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mendesain gambar, misalnya untuk menampilkan dan menyembunyikan **grid**, **ruler**, dan **guidelines**. Dalam menu utama terdapat submenu dan di dalam submenu terdapat submenu berikutnya. Menu dapat Anda aktifkan dengan cara-cara berikut.

- (1) Klik pada nama menu dengan *mouse*, atau
- (2) Tekan tombol **Alt** pada *keyboard* diikuti dengan huruf yang bergaris bawah pada nama menu. Misalkan, memilih menu **Arrange**, tekan tombol **Alt** → **A**. Jika Anda ingin memilih submenu, tekan satu huruf pada *keyboard* sesuai dengan huruf yang diberi garis bawah pada menu tersebut. Contohnya, untuk membuka menu **Arrange** → **Transformations** → **Rotate**, Anda dapat menekan tombol **Alt** → **A** → **F** → **R**.

1) File

Berikut beberapa submenu pada Menu **File** yang umum digunakan.



Manual penggunaan Inkscape terlampir dalam CD pendamping.

- **New** untuk membuat gambar atau desain baru dari layout kosong (*blank*).
- **New Form Template** untuk membuat gambar atau desain baru dari *file template* (desain yang sudah terbentuk sebelumnya, *. cdt).
- **Open** untuk membuka *file* *.cdr.
- **Close** untuk menutup lembar kerja yang aktif.
- **Close All** untuk menutup lembar kerja keseluruhan.
- **Save** untuk menyimpan *file* atau lembar hasil kerja.
- **Save As** untuk menyimpan *file* dengan nama baru, biasa digunakan untuk *file* yang sudah tersimpan kemudian disimpan kembali dengan nama lain.
- **Acquire Image** untuk mengambil gambar dari *scanner*.
- **Import** untuk mengambil gambar, foto atau teks dari *file* lain baik *file* CDR, BMP, TXT, TIF ataupun JPG.
- **Export** untuk menyimpan dokumen dalam format *file* lain.
- **Print Merge** untuk mencetak dengan menggabungkan pada *file* txt.
- **Print Setup** untuk menentukan jenis printer yang dipakai, ukuran kertas serta set warna atau *monochrome*.
- **Publish to The Web, Document Info.**
- **Exit** untuk keluar program CorelDRAW.



 **Gambar 1.6**

Submenu pada menu **File**

2) Edit

Berikut beberapa submenu pada Menu **Edit** yang umum digunakan.

- **Undo** untuk membatalkan satu atau dua perintah sebelumnya dalam pengeditan.
- **Redo** untuk mengembalikan perintah yang sudah dibatalkan oleh perintah undo.
- **Repeat** untuk mengulangi langkah terakhir yang dilakukan dalam pengeditan.
- **Cut** untuk menghapus objek dan menyimpannya di memori sehingga dapat ditampilkan kembali dengan perintah *paste*.
- **Copy** untuk menyalin objek dan tersimpan di memori.
- **Paste** untuk mengaktifkan atau menampilkan objek-objek yang ada di memori (objek yang di-*cut* atau di-*copy*).

Gambar 1.7

Submenu pada menu **Edit**



- **Paste Special** untuk mengaktifkan objek dari hasil *cut* atau *copy* dari program lain disertai dengan alternatif lain.
- **Duplicate** untuk membuat duplikat atau salinan objek saat itu juga.
- **Clear** untuk menghapus objek.
- **Select All** untuk memilih semua hasil editan.
- **Find and Replace** untuk mencari dan mengganti nama kata.
- **Insert New Object** untuk membuat objek dari program lain dan kembali ke CorelDRAW dengan membawa objek.

3) View

Berikut beberapa submenu pada Menu **View** yang umum digunakan.

- **Wireframe** untuk menampilkan objek hanya *outline* tanpa menampilkan warna garis, isi, dan efek berfungsi mempercepat pengeditan pada layar.
- **Full Screen Preview** untuk menampilkan objek satu layar penuh.
- **Rulers** untuk menampilkan penggaris di atas dan di samping jendela aplikasi.
- **Grid** untuk menampilkan titik-titik bantu pada layar aplikasi.
- **Guidelines** untuk memunculkan garis bantu.
- **Show** untuk menampilkan hasil edit.
- **Snap to Grid** untuk mengubah atau memindahkan berdasarkan *grid*.
- **Snap to Guidelines** untuk memindahkan atau mengubah objek dengan merapat *guidelines* (garis bantu).
- **Grid and Ruler Setup** untuk menentukan satuan skala baik inci, milimeter atau *pixel*.
- **Guidelines Setup** untuk menentukan posisi *guide* pada *layout*.
- **Dynamic Guides Setup** untuk menyediakan ketentuan dalam membuat garis bantu dinamis.

4) Layout

Berikut beberapa submenu pada Menu **Layout** yang umum digunakan.

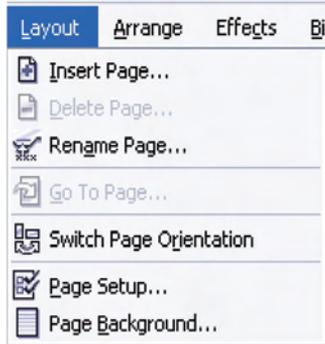
- **Insert Page** untuk menyisipkan atau menambahkan halaman.
- **Delete Page** untuk menghapus halaman.

Gambar 1.8

Submenu pada menu **View**



- **Rename Page** untuk mengganti nama.
- **Go To Page** untuk memilih halaman yang akan diedit.
- **Page Setup** merupakan ketentuan dalam ukuran halaman.
- **Page Background** untuk memasukkan latar belakang warna atau objek gambar pada halaman.



◀ **Gambar 1.9**

Submenu pada menu **Layout**

5) Arrange

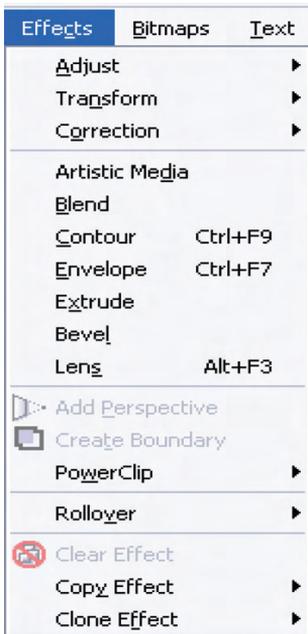
Berikut beberapa submenu pada Menu **Arrange** yang umum digunakan.

- **Transformations** untuk membuat efek *transform*.
- **Align and Distribute** menentukan satu objek pada posisi kiri, kanan, tengah bawah atau atas dari objek lain.
- **Order** untuk menentukan objek depan atau belakang dari objek lainnya.
- **Group** untuk menghimpun dua atau lebih objek dan menguncinya.
- **Ungroup** untuk melepas kunci dari himpunan objek yang telah di-*group*.
- **Ungroup All** untuk melepas kunci dari himpunan objek secara keseluruhan.
- **Combine** untuk menggabungkan dua objek atau lebih menjadi satu objek yang berupa *curve* dan masih menampilkan objek-objek tersebut berpotongan.
- **Break Apart** untuk memisahkan objek yang sudah di *combine*.
- **Lock Object** untuk mengunci objek.
- **Unlock Object** untuk melepaskan kunci objek yang telah di-*lock*.
- **Shaping, Convert to Curves** untuk membuat objek atau teks yang tersorot dijadikan objek lain berupa *curve*.



▲ **Gambar 1.10**

Submenu pada menu **Arrange**



Gambar 1.11 ▲

Submenu pada menu **Effects**

6) Effects

Berikut beberapa submenu pada Menu **Effects** yang umum digunakan.

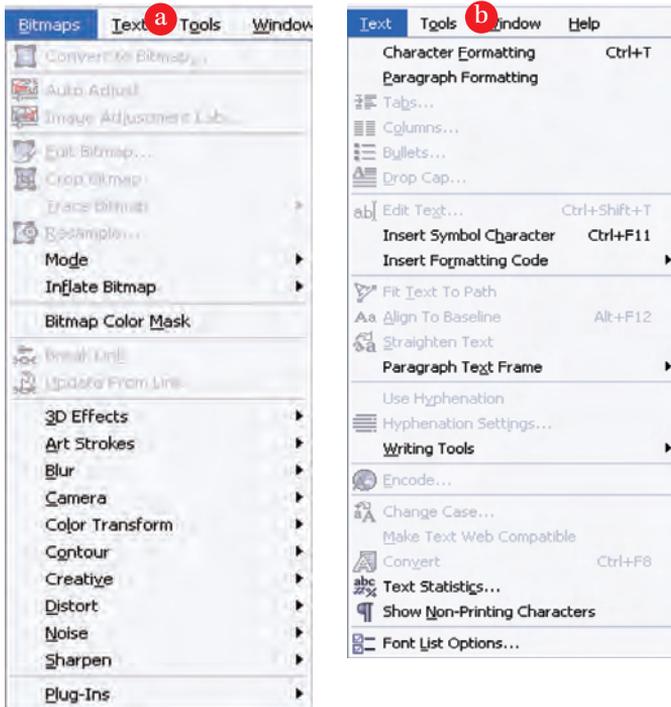
- **Transform** untuk menampilkan jendela perintah-perintah pindah (*move*), berputar (*rotate*), *Strenght* atau juga *skew*.
- **Correction** untuk mengkoreksi hasil efek.
- **Artistic Media** untuk menampilkan jendela gambar dan tulisan artistik.
- **Blend** untuk menampilkan jendela menu efek *blend*.
- **Contour** untuk menampilkan jendela menu efek *contour*.
- **Envelope** untuk menampilkan jendela menu efek *envelope*.
- **Extrude** untuk menampilkan jendela menu efek *Extrude*.
- **Bevel** untuk menampilkan jendela menu efek *Bevel*.
- **Lens** untuk menampilkan jendela menu efek *lens*.
- **Add Perspective** untuk menambah dan menampilkan perspektif.
- **PowerClip** klip-klip efek dalam mengubah efek yang sudah ada.
- **Copy Effect** untuk menyalin efek.
- **Clone Effect** untuk meng-*clone* (menggandakan) dari objek lain yang sudah diberi efek.

7) Bitmaps

Berikut beberapa submenu pada Menu **Bitmaps** yang umum digunakan.

- **Convert to Bitmap** untuk mengubah gambar menjadi bentuk *bitmap*.
- **Auto Adjust**, untuk mengatur *channel* warna dan kontras gambar secara otomatis.
- **Image Adjustment Lab** untuk mengatur chanel warna dan kontras gambar secara normal.
- **Edit Bitmap**, untuk mengubah-ubah atau mengedit gambar.
- **Crop Bitmap** untuk memotong gambar.
- **Trace Bitmap** untuk memilah-milah warna yang ada pada gambar.
- **Mode** untuk menentukan warna pada gambar.
- **Bitmap Color Mask** untuk mengkombinasikan warna pada gambar *bitmap*.
- **3D Effects** untuk mengatur efek 3 dimensi gambar.

- **Art Strokes** untuk membuat gambar tampak hasil goresan.
- **Blur** untuk mengatur tingkat kekaburan gambar.
- **Camera** untuk mengatur efek fokus gambar.
- **Color Transform** untuk mengatur perubahan warna gambar.
- **Contour** untuk untuk membuat garis-garis pinggir objek pada gambar.
- **Sharpen** untuk mengatur keragaman gambar.



◀ **Gambar 1.12**

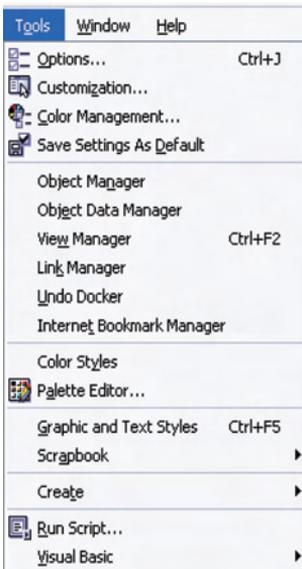
(a) Submenu pada menu *Bitmaps* (b) Submenu pada menu *Text*

8) Text

Berikut beberapa submenu pada Menu *Text* yang umum digunakan.

- **Character Formatting** menu-menu text berupa jenis huruf, spasi, *style*, dan lain-lain.
- **Paragraph Formatting** menu-menu paragraf, seperti spasi baris, jarak paragraf, *bullet*, dan *numbering*.
- **Tabs** menu tabulasi.
- **Columns** menu membuat kolom.
- **Drop Cap** untuk membuat huruf pada awal kalimat menjadi besar (kapital).
- **Edit Text** untuk mengedits teks, menambahkan, menyisipkan, atau menghapus kata, atau juga huruf.

- **Insert Symbol Character** untuk memasukkan simbol.
- **Insert Formatting Code** untuk menampilkan menu kode.
- **Fit Text to Path** menu teks melengkung mengikuti lingkaran atau garis yang telah dibuat.
- **Align to Baseline** untuk mengembalikan huruf pada dasar baris huruf normal.
- **Paragraph Text Frame** penentuan kolom dalam sebuah *frame* teks.
- **Writing Tools** untuk menampilkan tombol-tombol teks.
- **Change Case** untuk menentukan perubahan tipe huruf.
- **Font List Options** untuk menampilkan jenis-jenis huruf yang tersedia pada program CorelDRAW maupun yang sudah di-*install*-kan.



Gambar 1.13 ▲

Submenu pada menu **Tool**

9) Tool

Berikut beberapa submenu pada Menu **Tool** yang umum digunakan.

- **Options**, untuk mengatur fitur-fitur pada area kerja dokumen dan pilihan bahasa pengantar.
- **Customization**, untuk mengatur toolbar-tool dan menu lain yang ingin dimunculkan pada halaman menggambar CorelDRAW.
- **Color Management**, untuk mengatur pilihan mode gambar (CMYK atau RGB) pada objek hasil gambar.
- **Save Settings As Default** untuk mengatur pilihan penyimpanan dokumen.
- **Object Data Manager** untuk memunculkan jendela **object data manager**.
- **View Manager** untuk memunculkan jendela **view manager**.
- **Link Manager** untuk mengatur link.
- **Undo Docker** untuk memperlihatkan langkah-langkah yang dilakukan selama pengolahan gambar.
- **Internet Bookmark Manager** untuk memperhatikan data hubungan ke internet.
- **Color Style** untuk memperlihatkan *history* pewarnaan gambar.
- **Palette Editor** untuk menentukan komposisi warna baru.

10) Window

Berikut beberapa submenu pada Menu **Window** yang umum digunakan.

- **New Window** untuk memunculkan halaman menggambar yang besar.
- **Cascade** untuk menampilkan beberapa halaman menggambar secara teratur dari depan ke belakang.
- **Tile Horizontally** untuk menampilkan beberapa halaman menggambar tersusun berjajar secara horizontal.
- **Tile Vertically** untuk menampilkan beberapa halaman menggambar tersusun berjajar secara vertikal.
- **Arrange Icons** untuk menyusun ikon.
- **Color Palettes** untuk memunculkan pilihan palet warna.
- **Dockers** untuk memunculkan *docker* pilihan tertentu.
- **Toolbars** untuk memunculkan *toolbar* pada halaman menggambar.
- **Close** untuk menutup halaman menggambar yang sedang aktif.
- **Close All** untuk menutup semua halaman menggambar.
- **Refresh Window** untuk *me-refresh windows*.



 **Gambar 1.14**

Submenu pada menu **Window**

11) Help

Berikut beberapa submenu pada Menu **Help** yang umum digunakan.

- **Help Topics** untuk memunculkan jendela bantuan tentang topik-topik tertentu.
- **CorelTUTOR**, untuk memunculkan jendela panduan tentang berkreasi menggunakan Corel.
- **Hints**, untuk menentukan jendela **Hint**.
- **Insights from the Experts** untuk memunculkan jendela panduan tentang membuat suatu karya dari pakar Corel.
- **Highlight What's New** untuk memerintahkan agar fitur-fitur tombol baru dalam CorelDRAW di beri warna berbeda.
- **Technical Support** untuk menghubungkan CorelDRAW ke *provider service* melalui internet.

Gambar 1.15 

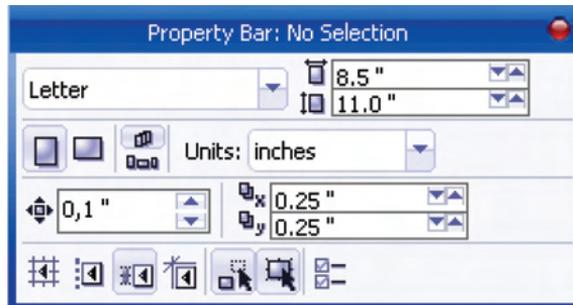
Submenu pada menu **Help**



- **Working with Office**, untuk memunculkan panduan tentang menghubungkan CorelDRAW dengan Microsoft Office.
- **Corel on the Web** untuk menghubungkan CorelDRAW ke internet.
- **About CorelDRAW** untuk memunculkan jendela lisensi CorelDRAW.

b. *Toolbar Property*

Toolbar property merupakan alat pendukung untuk memproses objek gambar lebih lanjut. Tampilan *toolbar property* akan berubah sesuai dengan objek yang dipilihnya.

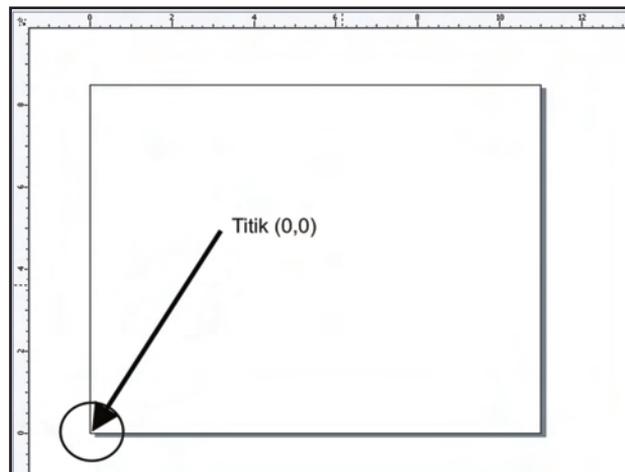


Gambar 1.16 

Jendela *toolbar property*

c. *Ruler* (Penggaris)

Penggaris sangat bermanfaat untuk membantu meletakkan objek gambar pada suatu lokasi dengan tingkat akurasi yang tinggi. Anda dapat menampilkan atau menyembunyikan penggaris horizontal dan vertikal melalui menu **View > Ruler**. Tanda centang pada submenu *Rulers* berarti penggaris dalam posisi aktif/ditampilkan. Secara *default*, titik (0,0) terletak di sudut kiri bawah lembar kerja.

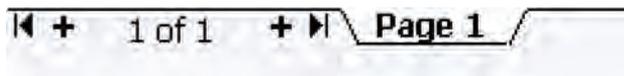


Gambar 1.17 

Titik (0,0) pada *Ruler*

d. Tanda Navigasi (*Page Navigator*)

Fasilitas ini berfungsi untuk menambah, menghapus, mengganti nama lembar kerja, juga untuk mengubah arah lembar kerja horizontal atau vertikal.

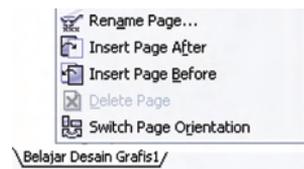


 **Gambar 1.18**

Tanda Navigator

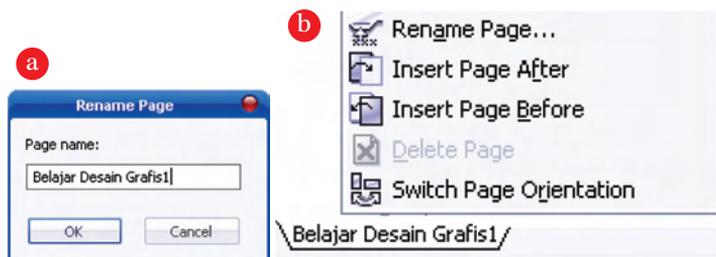
Tombol + di sebelah kiri dan kanan untuk menambah lembar kerja di sebelah kiri atau kanan lembar kerja aktif. Tampilan nomor 1 of 1 menunjukkan Anda berada pada lembar kerja 1 dari satu lembar kerja yang ada. Tombol panah kiri untuk menuju ke lembar kerja pertama, dan tombol panah kanan untuk menuju lembar kerja terakhir. Jika Anda memiliki lebih dari dua lembar maka akan tampilkan tombol panah kiri dan kanan seperti **Gambar 1.18**. Tanda panah kiri digunakan untuk pindah ke halaman sebelumnya dan tanda panah kanan digunakan untuk pindah ke halaman berikutnya. Selain cara itu, Anda dapat menggunakan cara lainnya untuk menambah lembar kerja. Klik kanan pada salah satu lembar kerja atau *page* maka tampil perintah sebagai pada **Gambar 1.19**.

- (1) Klik perintah **Insert Page After** untuk menyisipkan lembar kerja baru di sebelah kanan lembar kerja yang aktif.
- (2) Klik perintah **Insert Page Before** untuk menyisipkan lembar kerja baru di sebelah kiri lembar kerja aktif.
- (3) Klik perintah **Delete Page** untuk menghapus lembar kerja.
- (4) Klik perintah **Switch Page Orientation** untuk mengganti arah lembar kerja (dari arah vertikal menjadi arah horizontal atau sebaliknya).
- (5) Klik perintah **Rename Page** jika Anda ingin mengganti nama dari page atau halaman sehingga akan tampil kotak dialog Rename Page, ketik nama pengganti, misalnya "Belajar Desain Grafis", kemudian klik tombol **OK** sehingga page 1 menjadi Belajar Desain Grafis1.



 **Gambar 1.19**

Tampilan perintah setelah mengklik kanan pada *page*



 **Gambar 1.20**

- a. Proses mengganti nama halaman
- b. Nama halaman setelah diganti nama

e. Palet Warna (*Color Palette*)

Palet warna terletak di bagian kanan lembar. Fasilitas ini memuat sistem warna yang Anda pilih. CorelDRAW mengenal banyak sistem warna, misalnya PANTONE, CMYK, dan RGB. Palet warna ini akan mempercepat proses kerja Anda dalam mewarnai sebuah objek. Caranya, pilih sebuah objek. Kemudian klik warna pada palet warna. Anda dapat menekan tombol panah bawah atau panah atas untuk menampilkan warna yang lain. Adapun untuk menampilkan seluruh warna agar tampak semua di layer, klik tombol panah kiri. Untuk menghilangkan warna objek, klik tombol silang di bagian atas palet warna.



Gambar 1.21 ▲

Tampilan palet warna

f. *Toolbox* dan Penggunaannya

Toolbox merupakan kumpulan tombol yang digunakan untuk membuat dan memodifikasi objek. Secara *default toolbox* terletak di bagian kiri dan lembar kerja. Dengan fasilitas *toolbox*, Anda dapat memodifikasi, seperti mengubah bentuk objek, mendistorsi objek, mewarnai objek, dan memberi efek-efek tertentu. Tombol-tombol yang berada dalam *toolbox* ada yang mempunyai subtombol, ada pula yang tidak. Tombol yang ada tanda panah di sudut kanan bawah dari tombol tersebut berarti mempunyai subtombol. Untuk menampilkan subtombol dalam *toolbox*, klik dan tahan agak lama tombol tersebut sehingga akan tampak subtombol yang ada di dalamnya.

Tabel 1.2 Ikon-Ikon pada *Toolbox* dan Fungsinya

Icon	Nama	Fungsi
	Pick Tool	Digunakan untuk memilih objek, memindah objek, memutar objek, dan mengubah ukuran objek
	Freehand Tool	Digunakan untuk membuat garis bebas seperti halnya Anda menggambar dengan pensil.
	Bezier Tool	Digunakan untuk membuat garis kurva lengkung maupun garis lurus menggunakan titik-titik hubung objek.
	Crop	Digunakan untuk memotong area objek yang tidak diperlukan.

	Artistic Media Tool	Digunakan untuk membuat garis artistik.
	Smart Fill Tool	Digunakan untuk mewarnai objek dan sekaligus membentuk objek baru berdasarkan bentuk objek yang diberi warna.
	Rectangle Tool	Digunakan untuk menggambar objek persegi panjang atau bujur sangkar.
	Ellipse Tool	Digunakan untuk menggambar objek lingkaran atau elips.
	Basic Shapes	Digunakan untuk menggambar bentuk yang telah disediakan oleh komputer.
	Text Tool	Digunakan untuk menuliskan teks di lembar kerja.
	Interactive Blend Tool	Digunakan untuk membaurkan dua objek atau lebih.
	Eyedropper Tool	Digunakan untuk mengambil warna dari warna objek yang lain.
	Outline Tool	Digunakan untuk mengatur pembuatan garis outline.
	Fill Tool	Digunakan untuk mewarnai bidang objek.
	Interactive Fill Tool	Digunakan untuk mewarnai bidang objek secara interaktif.
	Paintbucket Tool	Digunakan untuk mewarnai sebuah objek setelah Anda mengambil warna dari objek yang lain menggunakan Eyedropper Tool .
	Hand Tool	Digunakan untuk menggeser lembar kerja guna melihat objek-objek yang tidak tampak pada lembar kerja.

	Zoom Tool	Digunakan untuk mengubah besar kecilnya tampilan lembar kerja dengan berbagai ukuran, selain juga untuk melihat besar kecilnya bagian objek tertentu.
	Shape Tool	Digunakan untuk mengedit bentuk objek, seperti melengkungkan objek garis kurva, menggeser dan menghapus <i>node</i> / titik edit.
	Polygon Tool	Digunakan untuk menggambar objek <i>polygon</i> (segibanyak).
	Smart Drawing Tool	Digunakan untuk menggambar garis bebas yang dapat dikenali sebagai bentuk dasar dan selanjutnya CorelDRAW secara otomatis akan mengkonvesinya menjadi satu bentuk objek.
	3 Point Curve Tool	Digunakan untuk menggambar garis kurva.
	Dimension Tool	Digunakan untuk membuat garis dimensi sebagai alat bantu untuk mengukur panjang atau tinggi objek.

Tugas

Pada *toolbox* terdapat subtombol. Coba Anda perhatikan ikon mana saja pada *toolbox* yang memenuhi subtombol. Tulis kegunaan setiap tombol di buku catatan Anda.

2. Garis Bantu dan *Grid* (Titik-Titik Bantu)

Garis bantu yang terdapat pada CorelDRAW X3 berguna untuk membantu Anda dalam menentukan posisi dan perataan objek dengan tepat, serta membantu Anda saat menggambar objek dengan posisi dan perataan yang relatif terhadap objek lain. Untuk mengaktifkan garis bantu Anda dapat menggunakan perintah menu **View Dynamic Guides** atau pada *keyboard* Anda dapat menggunakan tombol **Alt** → **Shift** → **D**.

Selain itu, Anda dapat mengatur pilihan-pilihan lain pada garis bantu dinamis. Misalnya, Anda dapat memilih untuk menampilkan garis bantu dinamis pada satu tatanan sudut atau lebih (pada suatu ukuran sudut tertentu). Jika nilai sudut yang ditampilkan pada garis bantu dinamis nilainya terlalu besar, Anda dapat mengubah atau mengaturnya bahkan menghapusnya jika tidak diperlukan lagi.

Berikut ini tahapan untuk menata pilihan pada garis bantu dinamis.

- (1) Pilih perintah menu **View** → **Dynamic Guides Setup** sehingga tampil kotak dialog **Dynamic Guides**.
- (2) Aktifkan beberapa kotak cek berikut ini.
 - **Dynamic Guides On** fungsinya digunakan untuk mengaktifkan perintah garis bantu otomatis.
 - **Angle Screen Tip** fungsinya digunakan untuk menampilkan atau menyembunyikan nilai sudut garis bantu dinamis.
 - **Distance Screen Tip** fungsinya digunakan untuk menampilkan atau menyembunyikan jarak dari titik *snap*, dan digunakan untuk membuat garis bantu dinamis.
- (3) Klik nilai dalam **Tick Spacing** untuk mengubah jarak antara pembelah yang tidak tampak pada garis bantu dinamis.
- (4) Dalam area *Guides*, aktifkan atau non-aktifkan kotak cek sudut untuk memilih sudut-sudut yang digunakan untuk membuat garis bantu dinamis. Saat Anda mengaktifkan kotak cek sudut, sebuah tampilan sementara (*preview*) dari garis bantu dinamis akan tampak dalam jendela **Guides preview**.
- (5) Aktifkan kotak cek **Extend Along Segment** untuk membuat garis bantu dinamis yang ditambahkan pada segmen garis.

Info TIK

CorelDRAW 4 merupakan CorelDRAW versi pertama yang hanya dilengkapi oleh Corel Photo Paint untuk mengedit foto. CorelDRAW 4 didesain untuk di-*install* pada Windows 3.1. Namun, jika benar-benar diperlukan dapat juga di-*install* pada Window 98.

Tabel 1.3 Perintah-Perintah untuk Garis Bantu

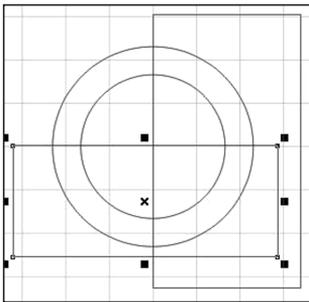
Perintah	Cara
Untuk menon-aktifkan <i>snap</i> pada tanda-tanda <i>tick</i> .	Hilangkan tanda centang pada kotak cek Snap to Ticks .
Untuk menampilkan garis bantu dinamis buatan sendiri dengan menentukan nilai sudut sendiri.	Pada Area Guides , ketik nilai dalam kotak degrees , dan klik Add .

Untuk menghapus tatanan sudut.	Klik sebuah kotak cek sudut dalam kotak daftar, dan klik Delete .
Untuk menampilkan garis bantu dinamis pada semua sudut yang dapat digunakan.	Klik pilihan Select All .

Selain **Dynamic Guides**, ada juga **Grid** yang berfungsi sebagai titik-titik bantu berupa kotak-kotak yang menepati seluruh lembar kerja. Fasilitas *grid* dapat diaktifkan dengan menekan tombol perintah **View** → **Grid**. Untuk menyembunyikan kembali fasilitas *Grid*, pilih perintah **View** → **Grid** sekali lagi.

Anda juga dapat mengatur jarak dan frekuensi *Grid* dengan cara sebagai berikut.

- (1) Pilih menu **View** → **Grid and Ruler Setup** sehingga tombol kotak dialog *Grid*.
- (2) Saat kotak dialog tampil, Anda dapat menentukan perintah-perintah yang ada pada kotak dialog tersebut.
 - **Frequency** digunakan untuk menentukan frekuensi atau kerapatan titik, baik horizontal maupun vertikal, per satuan untuk pengukuran.
 - **Spacing** digunakan untuk menentukan jarak titik bantu baik secara horizontal maupun vertikal.
 - **Show Grid** digunakan untuk menampilkan atau menyembunyikan titik bantu. Beri tanda centang \checkmark pada *Show Grid* untuk menampilkan *grid* dan hilangkan tanda centang untuk menyembunyikan *grid* itu.
 - **Snap to Grid** apabila Anda mencentang pilihan ini maka saat Anda menggambar objek, objek tersebut akan mengacu pada titik *grid* yang ada.
 - **Show Grid as Line** digunakan untuk menampilkan *grid* dalam bentuk garis.
 - **Show Grid as Dots** digunakan untuk menampilkan *grid* dalam bentuk titik-titik.



Gambar 1.22 ▲

Contoh *grid* yang dimunculkan untuk memudahkan membuat beberapa buah lingkaran.

Uji Konsep 1.2

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Apakah keunggulan CorelDRAW X3 dibanding program pengolah grafis yang lain?
2. Sebutkan menu-menu yang terdapat pada menu bar CorelDRAW X3.
3. Apakah fungsi adanya garis bantu dan *grid*?
4. Sebutkan fitur-fitur baru yang terdapat pada CorelDRAW X3 dibanding versi-versi sebelumnya.



Manajemen File

Gambar yang telah selesai dikerjakan dapat disimpan agar suatu saat dapat dibuka lagi. *File* tersebut juga dapat di-*import* atau di-*eksport*. Langkah-langkah untuk melakukan perintah tersebut dapat Anda pahami setelah mempelajari uraian berikut.

1. Menyimpan File

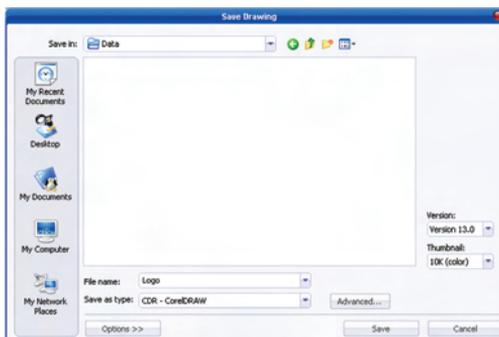
Setelah Anda mendesain objek, Anda harus menyimpan objek tersebut supaya dapat dibuka lagi di lain waktu. Saat menyimpan objek Anda harus memberi nama supaya mudah dicari. Misalnya, diberi nama: **Logo.cdr**. Nama Logo.cdr. itu disebut *file*. Pada bab ini akan diuraikan bagaimana menangani *file* mulai dari menyimpan *file*, membuka *file*, mengekspor *file*, dan mengimpor *file* serta mengirim *file* ke lokasi tertentu.

Untuk dapat menyimpan *file* hasil pekerjaan Anda dapat dilakukan dengan berbagai cara. Saat Anda menyimpan gambar untuk kali pertama, Anda harus menentukan *file*, drive, dan *folder*/tempat penyimpanan gambar. Secara *default*, gambar disimpan dengan format CorelDRAW (CDR), tetapi Anda dapat memilih format lain, seperti Adobe Illustrator (AI) dan Corel R.A.V.E (CLK). Anda juga dapat menyimpan gambar ke versi CorelDRAW sebelumnya dan juga dapat menyimpan gambar yang terpilih saja.

a. Menyimpan sebagai File CDR (CorelDRAW)

Untuk menyimpan gambar atau logo sebagai *file* CDR, ikuti langkah berikut.

- (1) Klik menu **File** → **Save** atau klik tombol **Save** atau tekan tombol **Ctrl** → **S** pada *keyboard* sehingga tampil kotak dialog **Save Drawing**.



Info TIK

Suyanto, seorang tokoh desain grafis, mendefinisikan bahwa desain grafis adalah aplikasi dari keterampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri. Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk, menciptakan identitas visual institusi, produk dan perusahaan, serta lingkungan grafis dengan informasi, dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi.

Sumber: <http://belajardesign.blogspot.com>

 **Gambar 1.23**

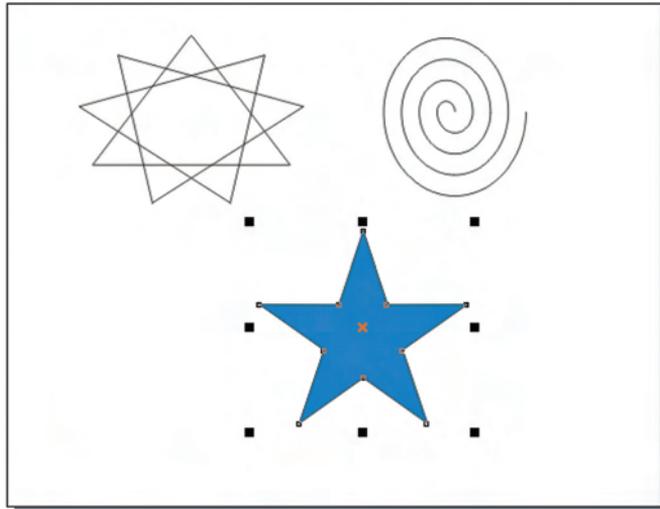
Tampilan **Save Drawing**

- (2) Pada kotak **Save in**, pilih *Drive* dan *folder* di mana *file* tersebut akan disimpan. Misalnya, **Data CorelDRAW**.
- (3) Pilih tipe *file* pada kotak daftar **Save as type**. Dalam keadaan *default*, *file* akan disimpan dengan tipe CDR-CorelDRAW.
- (4) Ketik nama *file* pada kotak *File name*, kemudian klik tombol **Save**, misalnya, **Logo**.

b. Menyimpan Objek Terpilih

Anda bisa menyimpan objek-objek yang terpilih saja untuk dijadikan sebuah *file*. Langkahnya adalah sebagai berikut.

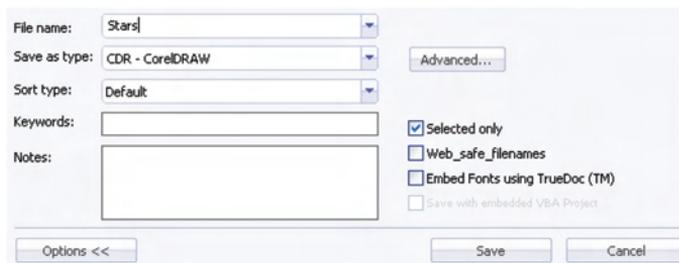
- (1) Pilih objek-objek yang akan disimpan.



Gambar 1.24 ➤

Objek yang akan disimpan dipilih

- (2) Klik menu **File** → **Save as** sehingga tampil kotak dialog **Save Drawing**.
- (3) Aktifkan kotak periksa **Selected only**. Jika perintah ini belum tampil, klik tombol **Options**.



Gambar 1.25 ➤

Pilihan nama dan jenis *file* objek yang akan disimpan

- (4) Ketik nama *file* pada kotak teks **File name**, misalnya **Stars**. Kemudian, klik tombol **Save**. Dengan demikian, objek yang terpilih tersebut telah tersimpan ke dalam *file Stars*.

c. Menyimpan *File* dengan Nama Lain

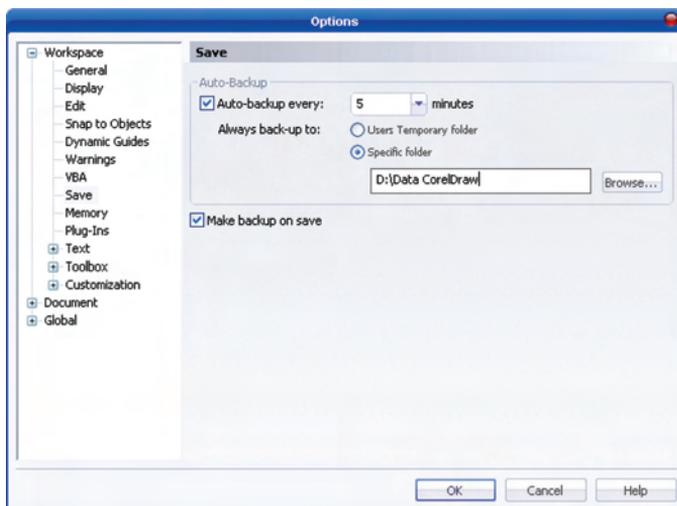
Anda juga bisa menyimpan objek yang sama dengan nama *file* lain. Untuk memberi nama *file* yang lain, lakukan langkah berikut ini.

- (1) Klik perintah menu **File** → **Save As**.
- (2) Ketikkan nama *file* pada kotak teks **File name**, kemudian klik tombol **Save**.

d. **Backup** Otomatis

Supaya objek yang Anda buat tetap tersimpan secara otomatis setiap 5 menit sekali, lakukan perintah berikut.

- (1) Klik menu **Tools** → **Options** hingga tampil kotak dialog **Options**.
- (2) Dalam daftar kategori, klik ganda **Workspace** dan klik **Save**.



 **Gambar 1.26**

Jendela **Option** untuk mengatur agar *file* tersimpan secara otomatis setiap 5 menit.

- (3) Aktifkan kotak periksa **Auto-backup every**, dan ketik nilai dalam kotak teks minutes untuk menentukan lama waktu penyimpanan otomatis, misalnya 5.
- (4) Aktifkan pilihan pada bagian **Always backup to**:
 - **Users Temporary Folder**
Digunakan untuk menyimpan *file* backup pada *folder temporary*.
 - **Specific Folder**
Digunakan untuk menentukan *folder* khusus yang akan digunakan untuk menyimpan *file backup*. Jika Anda memilih pilihan ini, Anda dapat menentukan *folder* dengan menekan tombol **Browse** dan cari *folder* yang akan digunakan untuk menyimpan otomatis, kemudian klik tombol **OK**. Misalnya, Drive

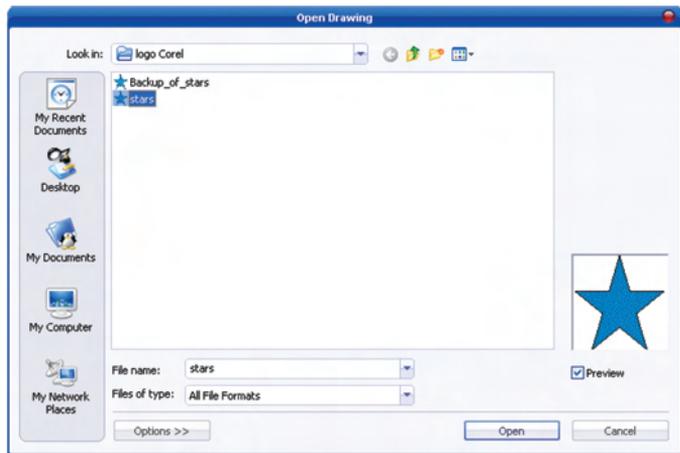
D:\Data CorelDRAW. Jika Anda menginginkan backup dilakukan setiap saat menyimpan *file*, aktifkan kotak periksa **Make backup on Save**.

- (5) Klik tombol **OK**.

2. Membuka File

Membuka kembali *file* sering Anda lakukan untuk keperluan mengedit gambar atau keperluan mencetak gambar yang telah Anda buat sebelumnya. Adapun langkah-langkah membuka *file* adalah sebagai berikut.

- (1) Pilih menu **File** → **Open** atau klik tombol **Open** pada *toolbar* atau tekan **Ctrl + O**. Selanjutnya, akan tampil kotak dialog **Open Drawing**.



Gambar 1.27 ➤

Jendela **Open Drawing** *file* yang akan dibuka

- (2) Pada bagian **Files of type** otomatis terpasang pilihan **All File Formats**.
- (3) Cari lokasi *file* yang akan dibuka pada bagian **Look in**.
- (4) Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk menampilkan isi *file* yang dipilih.
- (5) Klik nama *file* yang akan dibuka, kemudian tekan tombol **Open** sehingga isi *file* tersebut akan dibuka di lembar kerja CorelDRAW. Jika ingin membuka lembar kerja baru, Anda bisa menekan tombol **New** pada *toolbar Standard*, tekan tombol **Ctrl + N** pada *keyboard*, atau pilih perintah menu **File** → **New**.

3. Impor dan Ekspor File

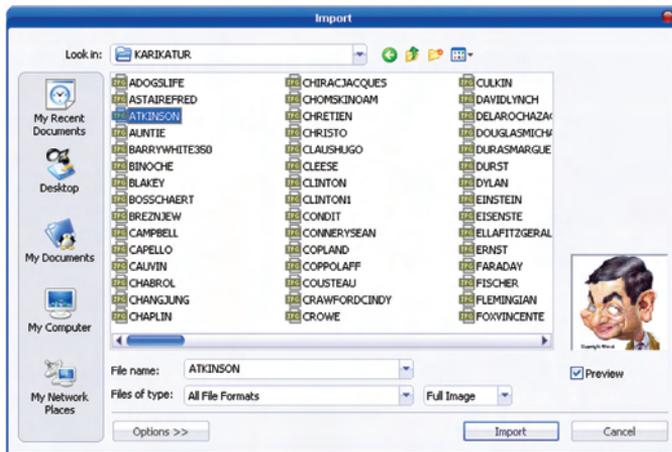
Anda dapat juga mengimpor teks maupun gambar dari program lain, seperti *file* JPEG, GIF, atau *file* teks. Anda dapat mengimpor dan menempatkan pada lembar kerja aktif sebagai objek. Gambar hasil impor akan menjadi bagian dari *file* yang

saat itu sedang aktif. Saat mengimpor gambar, Anda dapat mengatur ulang, misal mengubah jumlah *pixel*, menghilangkan detail-detail yang tak berguna, dan mengurangi ukuran *file*. Anda juga dapat mengurangi ukuran *file* dan memotong gambar untuk memperoleh ukuran gambar yang diinginkan.

a. Mengimpor File

Desain gambar yang dibutuhkan Anda, dapat diambil dari program lain untuk membuat hasil yang bagus dan menarik. Langkah-langkah mengimpor *file* adalah sebagai berikut.

- (1) Klik menu **File** → **Import** sehingga tampil kotak dialog **Import**.



Gambar 1.28

Jendela **Import** yang akan diambil

- (2) Pada bagian **Look in**, pilih folder di mana *file* tersebut disimpan.
- (3) Pilih tipe *file* yang akan dibuka pada kotak dialog **Files of type**.
- (4) Klik nama *file* yang akan diimpor. Contoh ATKINSON.
- (5) Klik tombol **Options** dan aktifkan beberapa kotak periksa yang aktif.

- **Link Bitmap Externally**
Digunakan untuk menghubungkan gambar bitmap yang diambil dan menyertakannya pada *file* aktif.
- **Combine Multi-Layer Bitmap**
Digunakan untuk mengimpor gambar bitmap yang terdiri atas beberapa layer menjadi satu objek.
- **Extract Embedded ICC Profile**
Digunakan untuk menyimpan profile warna *International Color Consortium* (ICC) ke dalam direktori warna.
- **Check For Watermark**
Digunakan untuk mengecek fasilitas *watermark*.

Tips



Trik

Untuk membuka jendela *Import* dapat dilakukan dengan cara cepat, yaitu menekan tombol **Ctrl + I**

- **Do Not Show Filter Dialog**
Digunakan untuk membuka *default filter* tanpa membuka kotak dialog.
- **Maintain Layers and Pages**
Digunakan untuk mengatur penempatan *layer* lapisan dan lembar kerja saat mengimpor *file*.

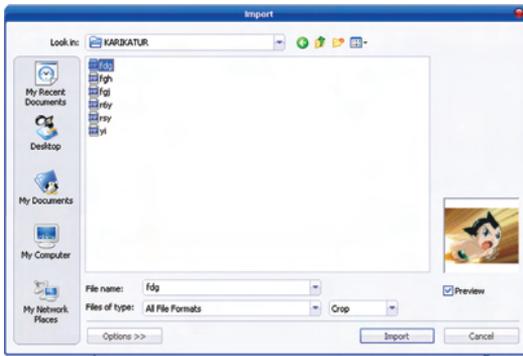
- (6) Klik tombol **Import** dan kerjakan salah satu perintah berikut.
 - Klik pada lembar kerja untuk menampilkan objek yang Anda impor dengan ukuran yang sama dengan *file* aslinya.
 - Klik dan geser atau **drag & drop** untuk mengubah ukuran *file* sehingga ukuran *file* yang ditampilkan sesuai dengan proses *drag & drop* yang Anda lakukan.
 - Tekan tombol **enter** untuk menampilkan objek di tengah-tengah lembar kerja.
- (7) Sebagai contoh, tekan tombol **Enter** agar *file* yang diimpor berada di tengah-tengah lembar kerja.



Gambar 1.29 ➤

File Import yang ditempatkan di tengah-tengah lembar kerja

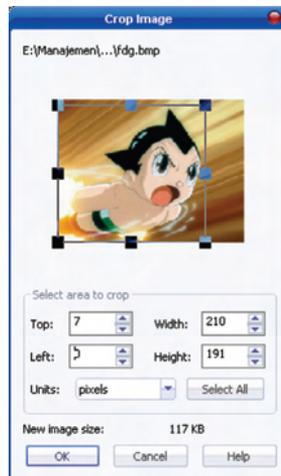
- Selain langkah itu, Anda juga dapat melakukan pemotongan gambar saat proses mengimpor objek gambar. Berikut langkah-langkahnya sebagai berikut.
- (1) Klik perintah menu **File** → **Import** hingga tampil kotak dialog **Import**.
 - (2) Pilih *folder* tempat *file* yang diimpor itu disimpan. Pilih format *file* yang akan diimpor dari kotak dialog **Files of type**.
 - (3) Klik nama *file* yang akan diimpor.



Gambar 1.30

Jendela **Import** yang akan diimport

- (4) Pilih **Crop** dari *drop down* di samping *drop down* **Files of type**.
- (5) Klik tombol **Import** sehingga akan tampil kotak dialog **Crop Image**.



Gambar 1.31

Cropping file yang akan diimport

- (6) Ketiklah nilai pada kotak teks berikut.

Top	Digunakan untuk menentukan area yang akan dihapus dari sisi atas.
Left	Digunakan untuk menentukan area yang akan dihapus dari tepi kiri.
Width	Digunakan untuk menentukan lebar objek yang akan diimport.
Height	Digunakan untuk menentukan tinggi objek yang akan diimport.
Units	Digunakan untuk menentukan satuan ukuran yang ingin digunakan.
Select All	Digunakan untuk memilih seluruh bagian objek.



Gambar 1.32 ▲

Hasil pemotongan gambar saat proses mengimpor objek gambar.

- (7) Jika posisi objek yang akan dipotong telah ditentukan, klik tombol **OK**.
- (8) Klik tahan dan geser *mouse* di lembar kerja, kemudian lepaskan klik *mouse* Anda. Selanjutnya, akan terlihat hasil pemotongan objek tersebut sesuai dengan seleksi yang Anda tentukan.

b. Mengekspor File

Ketika Anda selesai bekerja dengan sebuah gambar/ desain menggunakan CorelDRAW X3, *file* dokumen yang Anda buat dapat disimpan dalam berbagai format *file* (tidak terbatas pada bentuk *.cdr). Perhatikan contoh berikut.

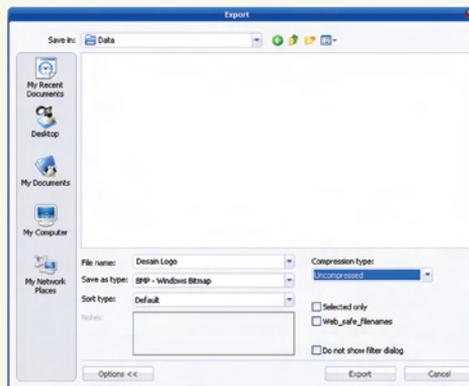
Contoh

Bagaimana cara menyimpan *file* CorelDRAW ke dalam bentuk *file* lainnya?

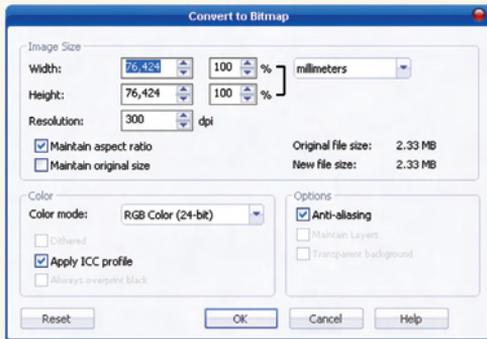
Pembahasan:

Untuk menyimpan *file* CorelDRAW ke bentuk *file* lainnya dapat digunakan fasilitas **Export**. Langkah-langkah mengekspor *file* adalah sebagai berikut.

- (1) Klik menu perintah **File** → **Export** sehingga tampil kotak dialog **Export**.



- (2) Pilih *folder* yang akan digunakan untuk menyimpan hasil *file export* pada *drop down* **Save in**, misalnya pada *folder* Data Desain.
- (3) Pilih tipe *file* pada *drop down* **Files of type**, misalnya BMP-Windows Bitmap.
- (4) Ketik nama *file* pada kotak teks **File name**, misalnya Desain Logo.bmp.
- (5) Klik tombol **Options** dan aktifkan beberapa kotak periksa jika diperlukan.
- (6) Kemudian, klik tombol *export* sehingga tampil kotak dialog **Convert to Bitmap**.



- (7) Pada kotak **Convert to Bitmap** dapat diatur hasil objek yang diekspor seperti tinggi, lebar, resolusi dan warna objek jika diinginkan. Kemudian, klik tombol **OK**. Selanjutnya, hasil objek yang diekspor dapat dilihat pada *folder* yang telah ditentukan, yaitu *folder* Data Desain.

Tips & Trik

Untuk membuka jendela **Export** dapat dilakukan dengan cara cepat, yaitu menekan tombol **Ctrl + E**

c. Mengekspor ke Microsoft Office

CorelDRAW X3 memiliki fasilitas dan kemampuan dalam hal mengekspor objek desain grafis ke program aplikasi **Microsoft Office** atau **WordPerfect Office**. Langkah untuk mengekspor objek adalah sebagai berikut.

- (1) Pilih perintah menu **File** → **Export for Office** sehingga tampil kotak dialog **Export for Office**.



Gambar 1.33

Jendela **Export for Office** untuk menyimpan *file* sehingga dapat dibuka pada aplikasi Microsoft Office Word.

- (2) Dari kotak **Export to**, pilih salah satu pilihan berikut.

Microsoft Office	Pilihan perintah ini akan disisipkan ke dalam beberapa program aplikasi Microsoft Office, seperti <i>Microsoft Office Word, Excel, dan Powerpoint</i> . Dengan pilihan ini, <i>file</i> hasil proses ekspor akan disimpan dengan <i>file</i> berakhiran PNG (<i>Portable Network Graphic</i>)
WordPerfect Office	Pilihan yang digunakan untuk mengekspor objek desain grafis ke dalam program-program aplikasi Corel WordPerfect Office . Dengan pilihan ini, <i>file</i> hasil proses ekspor akan disimpan dengan <i>file</i> berakhiran WPG (<i>Word Perfect Graphic</i>). Untuk contoh, pilihlah pilihan Microsoft Office .

- (3) Dari *drop down* **Graphic should be best suited for**, pilih salah satu pilihan berikut.

Compatibility	Pilihan ini digunakan untuk menghasilkan objek grafis hasil ekspor berdasarkan format kompatibilitas. Dengan pilihan ini objek dapat dibuka pada beberapa program aplikasi, objek tidak dapat disunting, dan <i>file</i> hasil proses ekspor akan disimpan dengan format <i>file</i> PNG.
Editing	Pilihan ini digunakan untuk menghasilkan objek grafis hasil ekspor dengan format editing. Dengan pilihan ini, objek dapat disunting pada program aplikasi lain, dan <i>file</i> hasil proses ekspor akan disimpan dengan format <i>file</i> EMF. Untuk contoh, pilih <i>Compatibility</i> .

- (4) Dari kotak **Optimized for**, pilihlah salah satu pilihan berikut.

Presentation	Pilihan untuk menentukan agar <i>file</i> hasil ekspor dapat digunakan untuk keperluan presentasi.
---------------------	--

Pranala Luar

Ingin tahu lebih jauh tentang bekerja dengan CorelDRAW, silakan kunjungi situs berikut.
<http://belajardisain.wordpress.com/category/disain-grafis/corcdraw>
<http://www.ilmuwebsite.com/coreldraw/>

Dekstop Printing	Pilihan digunakan untuk menentukan agar <i>file</i> hasil ekspor dapat digunakan untuk keperluan cetak lembar kerja/ tampilan, seperti desain <i>photo</i> , dan brosur.
Commercial Printing	Pilihan untuk menentukan agar <i>file</i> hasil ekspor dapat digunakan untuk keperluan cetak komersial, seperti iklan, leaflet, dan brosur. Sebagai contoh, pilih Dekstop printing .

- (5) Klik **OK** untuk melanjutkan proses ekspor sehingga tampil kotak **Save As**.
- (6) Tentukan lokasi folder yang akan Anda pakai untuk menyimpan *file*.
- (7) Ketik nama *file* pada kotak **File Name**. Contoh ketik nama *file* **Kaos.PNG**, kemudian klik **OK** untuk mengakhirinya.

Untuk mencoba *file* hasil dari perintah itu, sisipkan *file* objek hasil ekspor ke dalam dokumen program aplikasi Office seperti Microsoft Word. Langkahnya adalah sebagai berikut.

- (1) Aktifkan program aplikasi Microsoft Word, buka atau ketik sebuah naskah.
- (2) Pilih perintah menu **Insert** → **Picture** → **From File** untuk menyisipkan *file* objek gambar ke dalam dokumen *Microsoft Office Word*.
- (3) Dalam kotak dialog **Insert Picture**, pilih file **Kaos.PNG** yang merupakan *file* hasil proses ekspor, kemudian klik tombol **Insert**.

4. Keluar dari Program CorelDRAW

Berikut ini adalah perintah-perintah yang dapat Anda lakukan untuk menutup *file* desain objek grafis yang aktif dan keluar dari program CorelDRAW, yaitu sebagai berikut.

- a. Pilih perintah menu **File** → **Close** untuk menutup layar yang aktif atau yang Anda gunakan saat itu atau klik tombol **Close Windows**.
- b. Pilih perintah menu **File** → **Close All** untuk menutup semua layar yang aktif atau terbuka saat itu.
- c. Pilih perintah menu **File** → **Exit** untuk keluar dari program CorelDRAW atau klik tombol **Close**.

Uji Konsep 1.3

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Sebutkan jenis *file* yang disimpan oleh CorelDRAW secara otomatis. Dapatkah *file* disimpan dalam jenis yang lain? Coba Anda sebutkan.
2. Jika terdapat beberapa buah objek dalam satu lembar kerja, dapatkah salah satu objek disimpan? Bagaimanakah langkah kerjanya?
3. Apakah perbedaan *file* gambar berjenis vektor dengan *file* gambar berjenis Bitmap? Perintah apa saja yang dapat mengubah jenis *file* tersebut?

Rangkuman

- CorelDRAW merupakan aplikasi standar untuk melakukan desain grafis berbasis kurva atau vektor untuk pembuatan logo, *banner*, dan *publishing*.
- Fitur khusus yang terdapat pada CorelDRAW X3 adalah *Cropping*, *Efect Bevel*, *Smart Fill*, *Step and Repeat*, *Complex Star*, *Arrange* → *Order*, dan *Formating Text*.
- Tampilan *display* standar ketika bekerja pada CorelDRAW X3 terdiri atas *Menu Bar*, *Toolbar Property*, *Ruler*, *Page Navigator*, *Color Palette*, *Toolbox* dan *Grid*.
- Menu yang terdapat pada menu bar adalah *File*, *Edit*, *View*, *Layout*, *Arrange*, *Effect*, *Bitmap*, *Text*, *Tool*, *Window*, *Help*.
- *File* yang dibuat pada aplikasi CorelDRAW dapat disimpan dalam beberapa jenis *file*, seperti CDR, PAT, CDT, CLK, CMX, AI, WDT, WMF, EMF, dan CGM.
- *File* yang dibuat pada aplikasi CorelDRAW dapat juga di-*convert* ke dalam bentuk *Bitmap*.
- *File* yang sedang dibuat juga dengan menambahkan file *Bitmap* melalui perintah *Export* dan *Import*.

Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Posisi ideal bekerja dengan menggunakan komputer adalah sebagai berikut.

1. Bagian atas monitor komputer harus sejajar atau di bawah arah pandangan mata.
2. Posisi kepala dan leher harus seimbang dan mengikuti/sejajar dengan badan.
3. Sikap bahu santai.
4. Siku tangan rapat dengan tubuh dan ada penyangganya.
5. Bagian pinggang ada penyangga/sandarannya.
6. Pergelangan tangan dan lengan harus segaris.
7. Mempunyai cukup tempat untuk *keyboard* dan *mouse* komputer.
8. Ada tempat untuk pijakan kaki di lantai.

Sumber: portalk3.info

Kerjakan di buku latihan Anda.

A. Pilihlah jawaban yang benar.

1. Sampai dengan akhir tahun 2008, CorelDRAW telah sampai pada versi
 - a. X4
 - b. Z4
 - c. X5
 - d. Z5
 - e. X3
2. Fungsi fasilitas *complex star* adalah
 - a. untuk membuat objek bintang dengan cepat dan kompleks
 - b. untuk menyalin objek dan menentukan salinan objek
 - c. untuk memotong area objek yang tidak diperlukan
 - d. untuk memberi efek *bevel* pada objek
 - e. untuk mengatur tumpukan objek
3. Aplikasi yang dibuat untuk keperluan desain grafis atau *setting* adalah
 - a. CorelDRAW
 - b. Open Office
 - c. Winamp
 - d. Microsoft Word
 - e. Microsoft Excel
4. *Tool* yang digunakan untuk memotong area objek adalah
 - a. *Step and Repeat*
 - b. *Smart Fill*
 - c. *Effect Bevel*
 - d. *Complex Star*
 - e. *Cropping*
5. Perhatikan gambar berikut.



Fungsi tombol tersebut adalah

 - a. membuka tutorial dari CorelDRAW
 - b. mengetahui fasilitas terbaru dari CorelDRAW X3
 - c. membuka lembar kerja baru dengan ukuran lembar kerja standar
 - d. membuka file CorelDRAW yang pernah disimpan
 - e. menutup program CorelDRAW
6. Berikut ini adalah submenu yang terdapat pada *layout*, kecuali
 - a. *Insert page*
 - b. *Delete page*
 - c. *Go to page*
 - d. *Page Background*
 - e. *Transform*
7. Pada submenu **effect** yang berfungsi untuk mengoreksi hasil efek adalah
 - a. *correction*
 - b. *contour*
 - c. *copy effect*
 - d. *clone effect*
 - e. *blend*
8. Perhatikan gambar berikut.



Fungsi *tool* tersebut adalah

 - a. untuk menggeser lembar kerja yang tidak terlihat pada lembar kerja
 - b. untuk menggambar objek *polygon*
 - c. untuk menggambar garis kurva
 - d. untuk mewarnai bidang objek
 - e. untuk menggambar garis bebas yang dapat dikenali
9. Ikon pada *toolbox* yang digunakan untuk memotong area objek yang tidak diperlukan adalah

<ol style="list-style-type: none"> a.  b.  c.  	<ol style="list-style-type: none"> d.  e. 
--	--
10. Fungsi *ruler* adalah
 - a. membantu meletakkan objek gambar pada suatu lokasi dengan akurasi yang tinggi
 - b. menambah lembar kerja
 - c. memilih objek gambar
 - d. menghapus objek gambar
 - e. memutar objek dengan akurasi yang tinggi

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas.

1. Tuliskan dan jelaskan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada CorelDRAW X3.
2. Deskripsikan menu-menu yang terdapat pada tampilan *Welcome Screen* CorelDRAW X3.
3. Jelaskan submenu yang terdapat pada menu **Edit**.
4. Jelaskan yang dimaksud dengan *toolbox*.
5. Deskripsikan langkah-langkah untuk menyimpan objek terpilih.

Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, tentu Anda telah memahami banyak hal tentang CorelDRAW X3. Berikan tanda cek pada konsep materi yang telah Anda kuasai.

- Menu-menu dan submenu yang terdapat pada *menu bar* CorelDRAW X3.
- Menu-menu standar yang muncul pada saat bekerja dengan CorelDRAW X3.
- Operasi dasar untuk manajemen *file* yang dibuat di CorelDRAW X3.
- Fungsi CorelDRAW dan bidang-bidang yang menggunakannya.

Jika ada konsep materi bab ini yang belum Anda kuasai, diskusikanlah bersama rekan belajar dan guru Anda.

Bab 2



Sumber: www.tipsdesain.com

Variasi Warna, Bentuk, dan Ukuran Objek pada CoreIDRAW

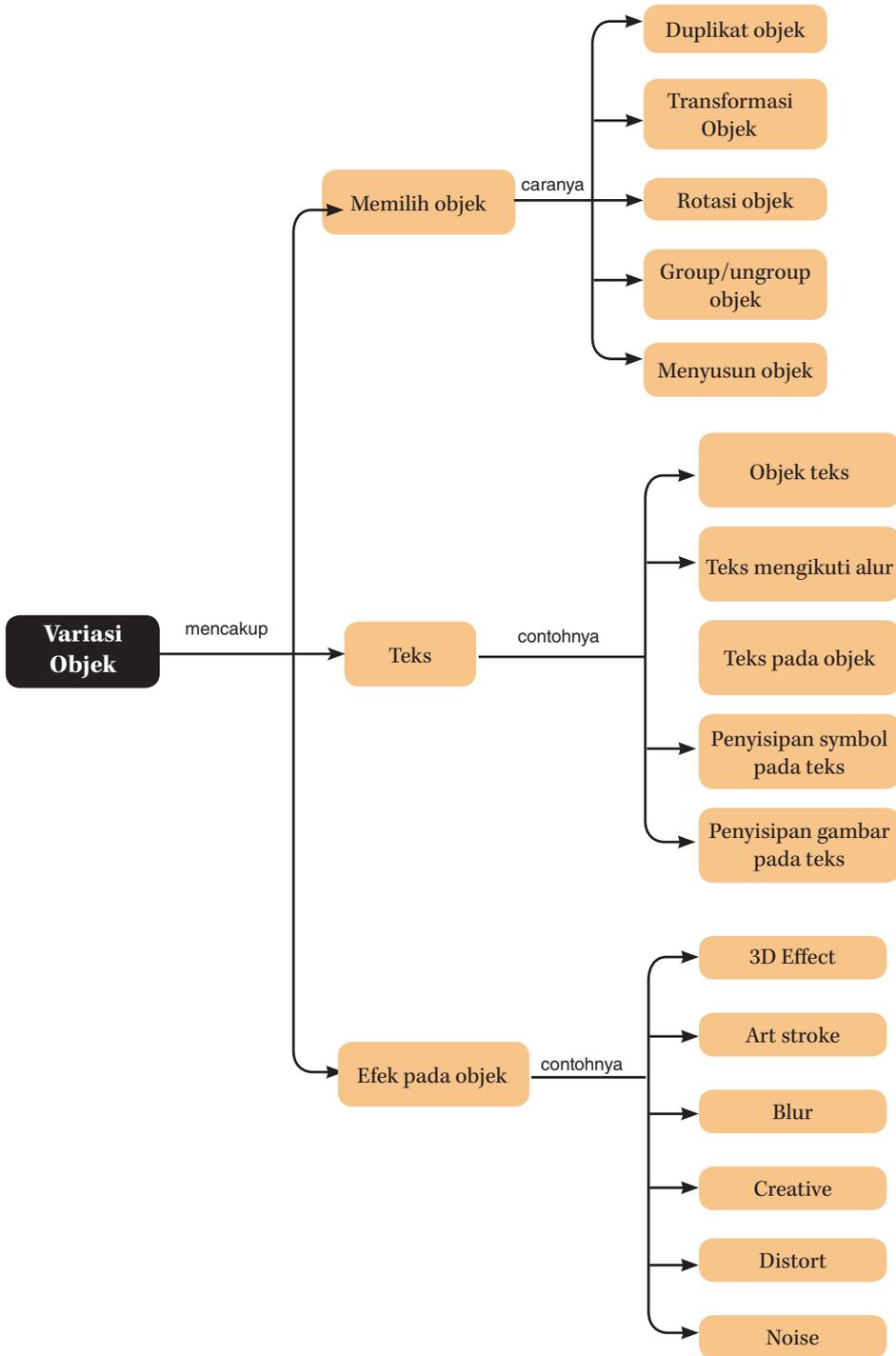
Kata Kunci

Object, teks, *group*, *effect*, *duplicate*, *art stroker*, *transformation*, dan *rotation*

Objek berupa gambar akan tampak menarik jika pengaturan bentuk dan kombinasi warna yang digunakannya cocok. Seperti pada gambar, berbagai desain untuk kaos (*t-shirt*) dibuat dengan unik dan menarik. Warna-warna yang dipilih dan objek-objek yang ada di sekitarnya membuat gambar tersebut indah. Anda tentu ingin mengetahui bagaimana gambar tersebut disusun dari objek-objek pendukungnya. Anda tentu ingin mengetahui bagaimana objek-objek tersebut diwarnai.

Pada pembelajaran sebelumnya, Anda telah mempelajari bagian-bagian dari program aplikasi CoreDraw X3. Tentunya Anda masih ingat, bukan? Pada Bab 2 ini, Anda akan belajar membuat objek grafis dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran menggunakan perangkat lunak pembuat grafis. Untuk memahaminya, pelajarilah bab ini secara saksama.

- A. Mengolah Objek pada Program CoreIDRAW X3
- B. Mengolah Teks
- C. Fasilitas Efek
- D. Belajar Membuat Proyek



Uji Pramateri

Sebelum mempelajari materi pada bab ini, kerjakanlah beberapa soal berikut.

1. Bagaimanakah caranya menggabungkan beberapa objek menjadi satu buah objek. Bagaimana pula cara memisahkannya kembali?
2. Bagaimanakah caranya membuka dan membuat dokumen baru pada CoreDRAW X3?
3. Versi berapakah CoreDRAW yang muncul terakhir pada tahun 2008?
4. Bagaimanakah caranya membuka atau menyisipkan gambar pada objek melalui perintah *export*?

A

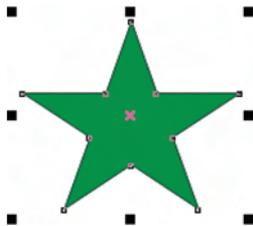
Mengolah Objek pada Program CoreDRAW X3

Membuat sebuah desain objek, Anda harus dapat mengatur objek mulai dari memilih objek, menyalin objek, mengatur ukuran, dan skala objek, memutar dan mencerminkan objek, mengubah urutan letak objek, mengelompokkan objek, menggabungkan objek, mengatur perataan objek, melakukan kloning, dan membaurkan objek.

1. Memilih Objek

a. Memilih Objek Tunggal

Objek tunggal dapat dipilih dengan mudah menggunakan tombol **Pick Tool**. Langkahnya, klik tombol **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan dipilih. Setelah dipilih, pada sisi objek muncul kotak-kotak hitam kecil seperti gambar berikut.



 Gambar 2.1

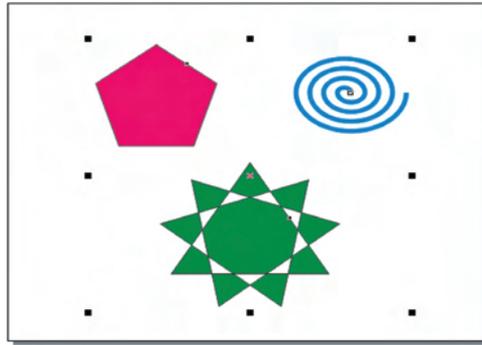
Memilih objek tunggal

b. Memilih Multi Objek

Memilih multi objek dilakukan seperti halnya memilih objek tunggal, tetapi langkahnya diulang-ulang. Langkahnya, klik tombol **Pick Tool** dan tekan tombol **Shift** pada *keyboard*. Kemudian, klik setiap objek yang ingin dipilih.

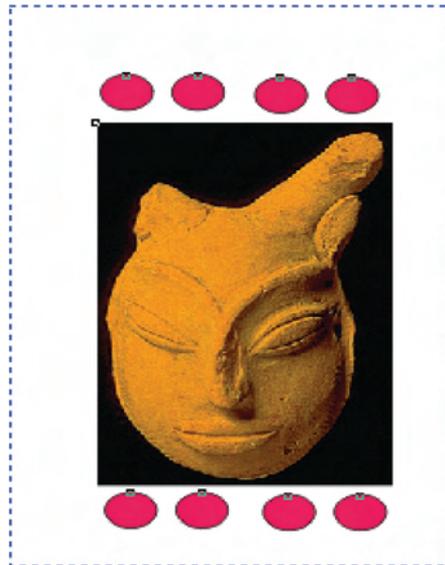
Gambar 2.2 ➤

Memilih beberapa objek.



c. Memilih Objek Dengan *Drag and Drop*

Memilih objek-objek dengan jumlah yang cukup banyak dan berukuran kecil dengan **Shift** + klik tentu memerlukan waktu yang lebih lama dan terkadang sulit dilakukan tanpa memperbesar tampilan objek. Untuk mengatasinya, Anda bisa memilih objek menggunakan klik dan geser atau *drag & drop*. Langkah untuk memilih beberapa objek sekaligus dengan *drag & drop* adalah klik tombol **Pick Tool**, arahkan *mouse* ke ruang kosong pada lembar kerja. Kemudian, klik dan geser sehingga membentuk garis seleksi di sekeliling objek yang akan dipilih dan lepaskan klik *mouse*.



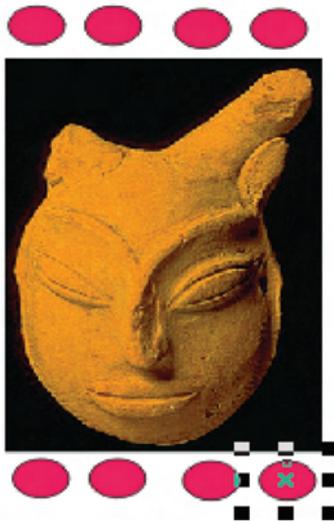
Gambar 2.3 ➤

Memilih beberapa objek dengan *drag & drop*

d. Memilih Objek dalam Grup

Jika Anda terlanjur mengelompokkan objek dengan perintah grup dan ingin memilih salah satu objek dalam grup tersebut maka Anda bisa melakukannya dengan menekan

tombol **Ctrl**, kemudian klik objek dalam grup. Objek terpilih akan ditandai dengan bentuk lingkaran di sekeliling objek.

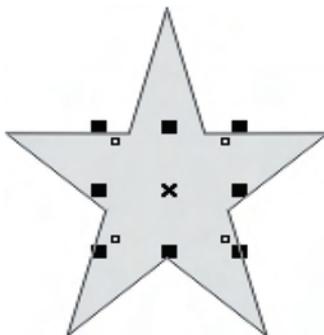


Gambar 2.4

Memilih objek dalam kelompok

e. Memilih Objek yang Tersembunyi

Pada saat Anda membuat desain terkadang ada objek yang tersembunyi di balik objek yang lain. Jika Anda ingin memilihnya tekan **Alt**, kemudian klik tepat di atas objek-objek yang tersembunyi sehingga tampil kotak seleksi di sekeliling objek tersebut.



Gambar 2.5

Memilih objek yang tersembunyi

f. Membatalkan Seleksi Objek

Objek yang telah diseleksi dapat dibatalkan dengan cara mengklik daerah kosong di luar objek yang diseleksi. Namun, Jika terdapat banyak objek seleksi dan hanya sebagian saja yang dibatalkan maka pembatalan dapat dilakukan dengan cara mengklik kembali objek yang tidak jadi diseleksi. Caranya, klik objek dengan **Pick Tool** sambil menekan tombol **Shift**.

2. Menyalin Objek

Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menyalin suatu objek. Caranya sebagai berikut.

a. Menyalin Objek dengan Copy dan Paste

Langkah-langkah untuk menyalin objek dengan cara **Copy** dan **Paste** adalah sebagai berikut.

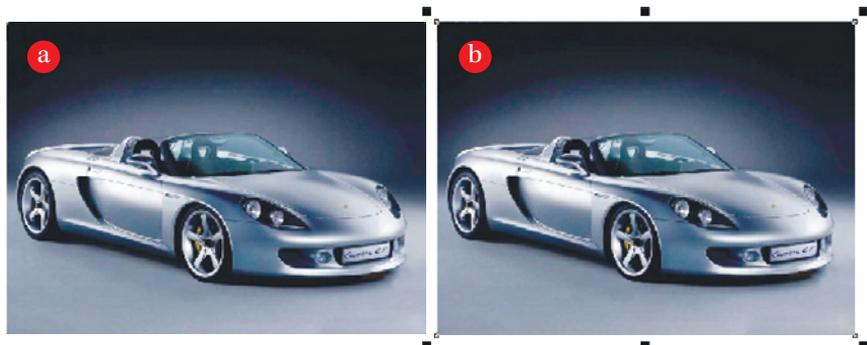
- (1) Klik objek yang akan disalin dengan **Pick Tool**.



Gambar 2.6 ➤

Objek yang akan disalin

- (2) Klik tombol **Copy**, kemudian klik **Paste**. Objek hasil salinan akan ditempatkan tepat di atas objek yang asli. Klik objek hasil salinan tersebut, kemudian geser ke lokasi yang lain sehingga Anda akan melihat objek baru yang sama dengan sumbernya.



Gambar 2.7 ▲

- (a) Objek asli dan
(b) objek hasil salin

b. Menyalin Objek dengan Perintah Duplikasi

Menyalin objek dengan perintah duplikasi akan lebih cepat prosesnya karena hasil salinan objek langsung ditempatkan pada lembar kerja. Langkah untuk menggunakan perintah duplikasi seperti berikut.

- (1) Klik **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan disalin.
- (2) Klik perintah menu **Edit** → **Duplicate** sehingga akan tampak hasil duplikat yang menumpuk pada objek sumbernya.
- (3) Klik dan geser objek hasil salinan ke lokasi lain sehingga akan terlihat jelas hasil duplikat tersebut.



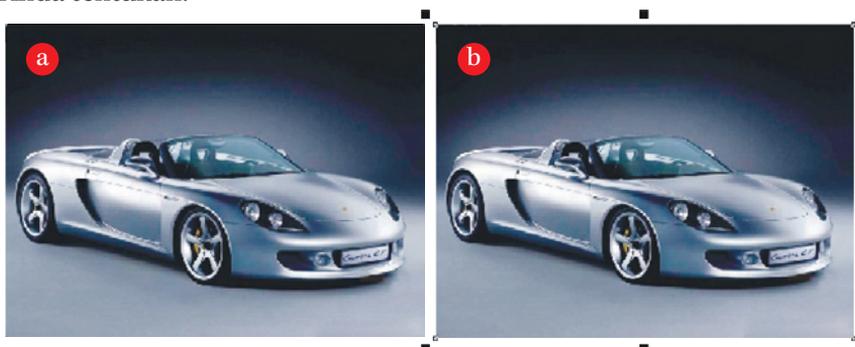
 **Gambar 2.8**

Objek asli dan salinannya melalui perintah duplikasi

c. Menyalin Objek dengan Mouse

Cara ini mempercepat proses penyalinan objek. Untuk menyalin objek dengan *mouse*, lakukan langkah berikut.

- (1) Klik tahan objek yang akan disalin dengan **Pick Tool**.
- (2) Geser *mouse* ke lokasi hasil salinan objek tersebut akan ditempatkan. Klik kanan *mouse*, kemudian lepaskan kedua klik tersebut secara bersamaan. Anda bisa melihat hasil salinan objek tersebut tampil di lokasi yang telah Anda tentukan.



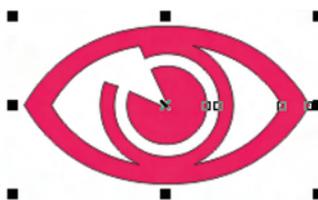
d. Menyalin Objek dengan Menu

Menyalin objek dengan menu dapat menghasilkan salinan objek lebih dari satu objek secara langsung. Berikut adalah langkah untuk menyalin objek dengan menu.

 **Gambar 2.9**

(a) Objek asli dan (b) objek hasil salin

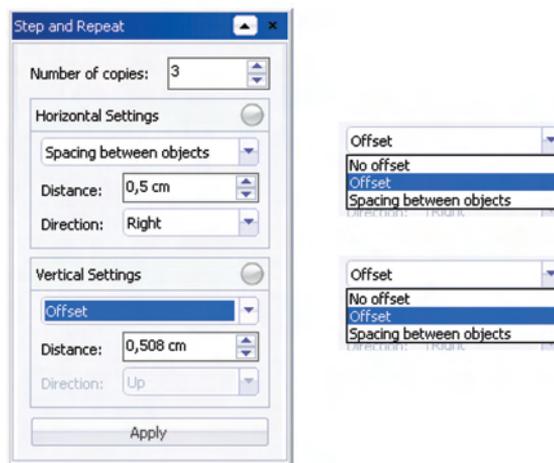
- (1) Klik objek yang akan disalin.



Gambar 2.10 ➤

Objek yang akan disalin

- (2) Klik perintah menu **Edit** → **Step and Repeat** sehingga tampil panel **Step and Repeat** seperti gambar berikut.



Gambar 2.11 ➤

Jendela **Step and Repeat**

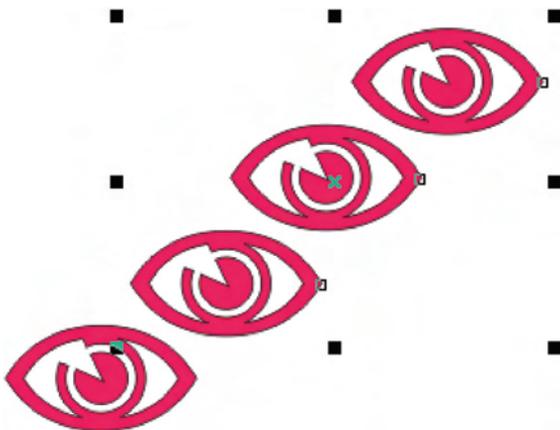
- (3) Tentukan jumlah salinan yang diinginkan pada kotak teks **Number of Copies**.
- (4) Klik *drop down* pada bagian **Horizontal Settings** untuk mengatur hasil salinan objek secara mendatar dan pilih salah satu pilihan yang ada, yaitu sebagai berikut.

No offset	Tidak ada jarak antara sumber objek dan hasil salinan objek.
Offset	Digunakan untuk menentukan jarak antara satu objek dengan objek yang lain, baik objek sumber maupun hasil salinan objek.
Spacing between objects	Digunakan untuk menentukan jarak spasi antara objek, baik spasi objek sumber dengan objek hasil salinan objek.

Memasukkan nilai pada kotak teks **Distance** untuk menentukan jarak spasi antarobjek secara horizontal.

- (5) Klik *drop down* **Direction Horizontal** dan pilih arah hasil salinan objek, yaitu **Left**: hasil salinan tampil di kiri objek sumber dan **Right**: hasil salinan tampil di kanan objek sumber.

- (6) Klik *drop down* pada bagian **Vertical Settings** untuk mengatur hasil salinan objek secara vertikal dan pilih salah satu pilihan yang ada, yaitu **No Offset**, **Offset**, dan **Spacing between objects**. Fungsi pilihan perintah ini sama dengan yang dijelaskan di atas, tetapi untuk arah vertikal.
- (7) Masukkan nilai pada kotak teks **Distance** yang kedua untuk menentukan jarak spasi antarobjek secara vertikal.
- (8) Klik *drop down* **Direction vertical** dan pilih arah hasil salinan objek, yaitu **Up**: hasil salinan tampil di atas objek sumber. **Down**: hasil salinan tampil di bawah objek sumber. Untuk contoh, pilih perintah-perintah seperti tampak pada kotak dialog, kemudian klik tombol **Apply** sehingga objek terlihat seperti berikut:



◀ **Gambar 2.12**

Hasil penyalinan objek submenu **Step and Repeat**.

3. Mengatur Posisi Objek

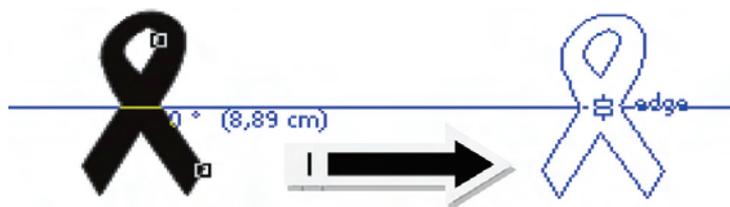
a. Memindahkan Objek dengan Mouse

Anda dapat memindahkan objek menggunakan *mouse* sesuai dengan lokasi yang Anda inginkan. Langkah untuk menggeser objek dengan *mouse* adalah sebagai berikut.

- (1) Klik tombol **Pick Tool**.
- (2) Aktifkan perintah **Dynamic Guides** dengan cara: klik perintah menu **View** → **Dynamic Guides**. Perintah ini diaktifkan supaya saat Anda memindahkan objek dengan *mouse*, garis bantu tampil secara otomatis.
- (3) Klik, tahan dan geser objek tersebut ke lokasi yang baru. Kemudian, lepaskan klik *mouse* Anda. Hasilnya seperti **Gambar 2.13**.

Gambar 2.13 ➤

Pemindahan objek menggunakan *mouse* dan menggunakan perintah **Dynamic Guides**.



b. Memindahkan Objek dengan Keyboard

Untuk memindahkan objek dengan menggunakan *keyboard*, lakukan langkah berikut.

Klik **Pick Tool** dan klik objek yang akan digeser. Tekan tombol anak panah \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow untuk jarak perpindahan 0,1 inci atau kombinasi tombol **ctrl** + \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow untuk jarak perpindahan \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow 0,05 inci, atau **shift** + \uparrow \leftarrow \downarrow \rightarrow untuk jarak perpindahan lebih jauh.

c. Mengatur Jarak Perpindahan Objek

Untuk dapat mengatur jarak perpindahan objek pada kotak dialog **Options**, lakukan langkah berikut.

- (1) Pilih menu **Tools** → **Options** sehingga tampil kotak dialog **Options**. Dalam daftar kategori, klik ganda bagian **Document** dan klik **Rulers**.
- (2) Ketik nilai dalam kotak teks **Nudge** untuk mengatur jarak perpindahan normal.
- (3) Ketik nilai pada kotak teks **Super nudge** untuk mengatur jarak perpindahan terbesar atau kotak teks **Micro nudge** untuk mengatur jarak perpindahan terkecil. Pilih unit pengukuran dari *drop down Units*, kemudian tekan **OK**.

4. Mengubah Ukuran dan Skala Objek

a. Mengubah Ukuran Objek dengan Klik dan Geser

Langkah-langkah untuk mengubah ukuran objek adalah sebagai berikut.

- (1) Klik tombol **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan diubah ukurannya.
- (2) Klik tahan pada kotak *handle*, kemudian geser sampai mendapatkan ukuran objek yang diinginkan. Kemudian, lepaskan klik *mouse*.

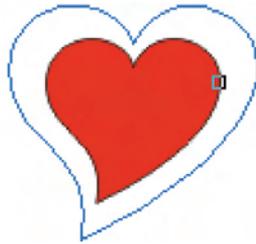


◀ **Gambar 2.14**

Mengubah ukuran objek dengan titik pusat pembesaran di pinggir objek.

Langkah untuk mengubah ukuran objek berdasarkan titik tengah adalah sebagai berikut.

- (1) Klik tombol **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan diubah.
- (2) Tekan **Shift** dan geser salah satu kotak *handle* sampai mendapatkan ukuran yang diinginkan. Kemudian, lepas klik *mouse*.



◀ **Gambar 2.15**

Mengubah ukuran objek dengan titik pusat pembesaran di pusat objek.

Langkah untuk mengubah ukuran objek menjadi dua kali lipat ukuran semula adalah sebagai berikut.

Tekan tombol **Ctrl**, kemudian klik dan geser salah satu kotak *handle* pada sudut objek. Anda juga dapat mengatur ukuran objek dengan mengisi nilai-nilai pada kotak **Object Size** pada **Toolbar property**.

b. Mengatur Skala Objek

Untuk mengatur skala objek, lakukan langkah berikut ini.

- (1) Pilih objek dengan **Pick Tool**.



◀ **Gambar 2.16**

Ukuran objek yang akan diubah ukurannya.

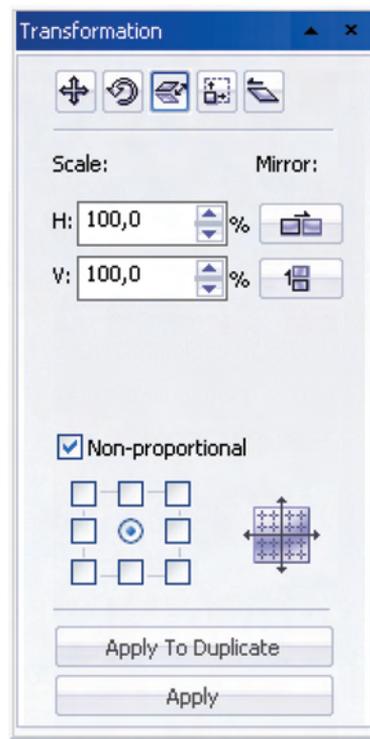
- (2) Klik menu **Window** → **Dockers** → **Transformation** → **Scale** atau klik menu **Arrange** → **Transformation** → **Scale** atau tekan tombol **Alt + F9** sehingga muncul kotak dialog **Transformation**.

Tips & Trik

Kotak dialog **Transformation** dapat dimunculkan dengan cepat melalui perintah tombol *keyboard*, yaitu dengan menekan tombol **Alt + F9**.

Gambar 2.17 ➤

Kotak dialog **Transformation** untuk mengubah ukuran objek.



- (3) Klik salah satu tombol berikut ini. **Horizontal Mirror** untuk mencerminkan objek dari kiri ke kanan. **Vertical Mirror** untuk mencerminkan objek dari atas ke bawah.

Contoh: Klik **Horizontal Mirror**.

H, untuk menentukan skala objek secara horizontal pada objek hasil pencerminan.

V, untuk menentukan skala objek secara vertikal pada objek hasil pencerminan. Contoh: Ketik **H** = 200 %, **V** = 200 %.

- (4) Aktifkan sebuah titik pusat objek.
Contoh: Aktifkan titik tengah



Gambar 2.18 ➤

Memilih titik pusat objek sebagai pusat pembesaran.

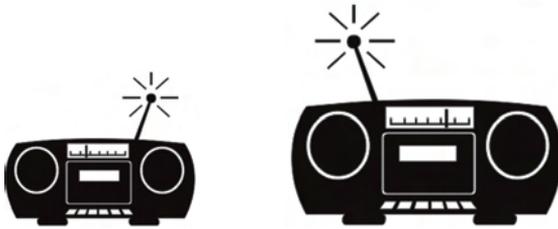
- (5) Klik tombol **Apply** sehingga objek akan dibalik secara horizontal dan ukurannya menjadi dua kali lipat karena nilai pada kotak teks **H** dan **V** dibuat 200 %.



◀ **Gambar 2.19**

Ukuran objek berubah setelah ditekan tombol **Apply**.

Jika Anda menekan **Apply to Duplicate**, objek akan digandakan. Objek hasil dari penggandaan itu mempunyai ukuran dua kali lipat dari sumbernya karena dibuat 200% dan juga arahnya akan dibalik secara horizontal.



◀ **Gambar 2.20**

Ukuran benda berubah pada objek salinannya setelah ditekan tombol **Apply To Duplicate**.

Tugas 2.1

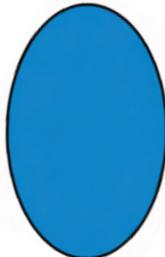
Lakukan langkah mengatur skala objek dengan pilihan klik **Vertical Mirror** dan dengan skala H = 150%. Diskusikan hasilnya dengan temanmu.

5. Memiringkan dan Mengubah Ukuran Objek

a. Memiringkan Objek

Langkah-langkah untuk memiringkan objek adalah sebagai berikut.

- (1) Klik tombol **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan dimiringkan.

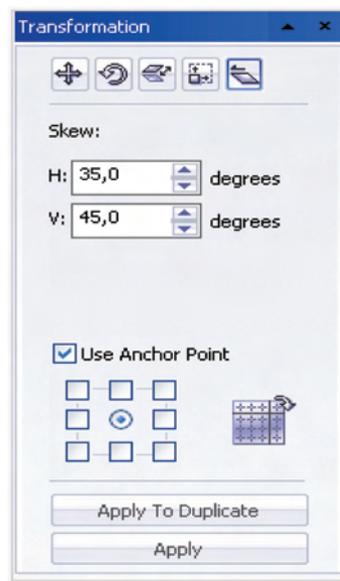


◀ **Gambar 2.21**

Objek yang akan dimiringkan

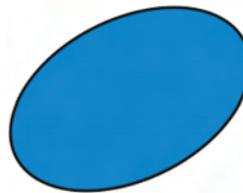
- (2) Klik perintah menu **Window** → **Dockers** → **Transformations** → **Skew** atau klik menu **Arrange** → **Transformations** → **Skew** sehingga tampil kotak dialog **Transformations**.

Gambar 2.22 ➤
Kotak dialog
Transformation

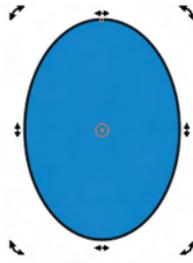


- (3) Ketik nilai pada bagian-bagian berikut ini.
- H**, untuk menentukan sudut kemiringan objek secara horizontal. Misalnya, isi dengan nilai = 35.
 - V**, untuk menentukan sudut kemiringan objek secara vertikal. Misalnya, isi nilai = 45.
- Aktifkan pilihan **Use Anchor Point** jika Anda ingin menentukan pusat kemiringan objek. Klik pilihan lingkaran di tengah-tengah kotak apabila Anda ingin memiringkan objek dengan pusat di tengah-tengah objek. Jika nilai kemiringan telah dimasukkan, klik **Apply** sehingga objek oval menjadi miring seperti gambar berikut.

Gambar 2.23 ➤
Objek yang telah dimiringkan



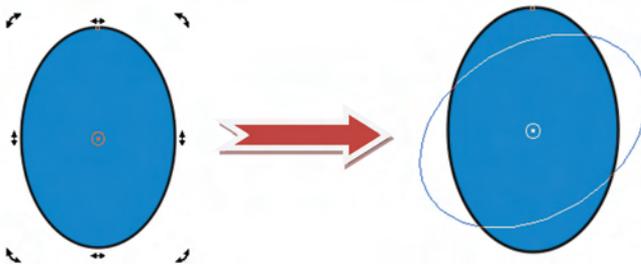
- Anda juga dapat memiringkan objek secara langsung dengan menggeser salah satu kotak *handle* pada objek. Berikut langkah-langkah untuk memiringkan objek secara langsung adalah sebagai berikut.
- (1) Klik **Pick Tool** kemudian klik objek yang akan dimiringkan. Klik sekali lagi sehingga muncul kotak **Handle Transformation**.



◀ **Gambar 2.24**

Objek yang siap dimiringkan setelah muncul **Handle Transformation**.

- (2) Klik, tahan pada kotak **handle skew horizontal** atau **skew vertical**, geser *mouse* sampai diperoleh kemiringan objek, kemudian lepaskan *mouse*.



◀ **Gambar 2.25**

Objek yang telah dimiringkan dengan **Handle Transformation**.

b. Mengubah Ukuran Objek

Selain memiringkan objek, Anda juga bisa mengubah ukuran objek. Adapun langkah-langkah untuk mengubah ukuran objek adalah sebagai berikut.

- (1) Klik tombol **Pick Tool**, kemudian klik objek yang akan diubah ukurannya.



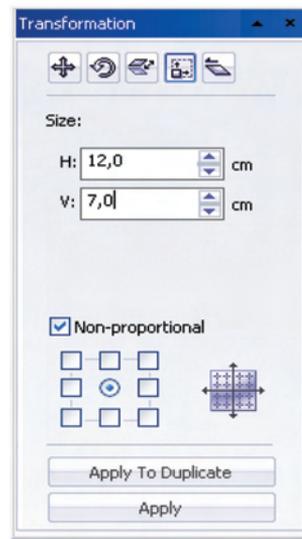
◀ **Gambar 2.26**

Objek yang akan diubah dengan fasilitas **Transformation**.

- (2) Klik perintah menu **Window** → **Dockers** → **Transformations** → **Size** atau klik menu **Arrange** → **Transformations** → **Size** atau tekan tombol **Alt + F10** sehingga tampil kotak dialog **Transformations**.

Gambar 2.27 ➤

Kotak dialog **Transformation** digunakan untuk mengubah ukuran objek.



- (3) Aktifkan kotak periksa **Non-proportional** supaya Anda dapat mengubah ukuran objek yang vertikal atau yang horizontal saja. Isikan nilai pada kotak teks berikut. **H**, untuk menentukan lebar objek, misalnya tetap 7. **V**, untuk menentukan tinggi objek, misalnya diubah menjadi 8.
- (4) Klik tombol **Apply** atau tombol **Enter** sehingga objek bintang berubah sesuai dengan ukuran yang Anda masukkan.

Gambar 2.28 ➤

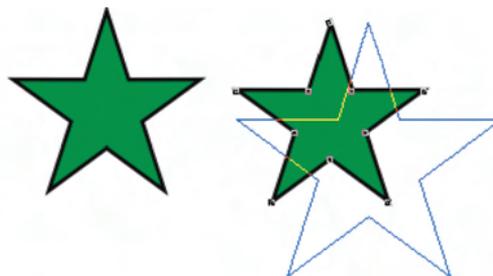
Objek yang telah mengalami perubahan dengan kotak dialog **Transformation**.



- (5) Kotak-kotak dan lingkaran kecil di bawah pilihan **Non-proportional** digunakan untuk menentukan titik pusat saat mengubah skala objek. Anda juga dapat mengubah ukuran objek hingga 100%, dengan menekan tombol **Ctrl**, dan geser kotak *handle* pada sudut objek.

Gambar 2.29 ➤

Mengubah ukuran objek dengan *mouse* kombinasi.



6. Memutar Objek

Anda dapat memutar objek dengan menentukan titik koordinat horizontal dan vertikal. Lakukan langkah berikut.

- (1) Klik objek yang akan diputar.



Sumber: tithapotter.blogspot.com

- (2) Klik perintah menu **Window** → **Dockers** → **Transformations** → **Rotate** atau klik menu **Arrange** → **Transformations** → **Rotate** atau tekan tombol **Alt + F8** sehingga tampil kotak dialog **Transformations**.

- Matikan kotak periksa **Relative Center**.
- Ketik sebuah nilai pada kotak **Angle**, misalnya 45.
- Ketik nilai pada kotak berikut:
H, untuk menentukan titik pusat objek yang akan diputar dengan arah horizontal.
V, untuk menentukan titik pusat objek yang akan diputar dengan arah vertikal.
- Selain mengetikkan nilai pada kotak teks horizontal dan vertikal, Anda juga dapat memilih langsung pada kotak-kotak atau lingkaran kecil di bawah **Relative Center**. Misalnya, pilih lingkaran dan secara otomatis nilai pada kotak teks **Horizontal** dan **Vertical** ikut berubah.

- (3) Klik **Apply** dan perhatikan perubahan arah objek akan berputar 45 derajat.

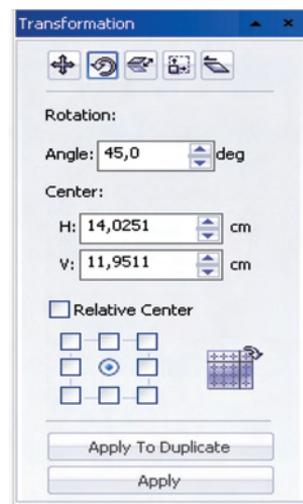


◀ **Gambar 2.30**

Objek yang akan diputar melalui penentuan titik koordinat.

▼ **Gambar 2.31**

Koordinat dan besar sudut objek yang akan diputar.



◀ **Gambar 2.32**

Objek yang telah diputar melalui perintah **Apply**.

- (4) Jika Anda menekan tombol **Apply to Duplicate**, objek akan disalin dan hasilnya terlihat sebagai berikut:



Gambar 2.33 ➤

Objek yang telah diputar melalui perintah **Apply to Duplicate**.

Anda juga dapat memutar objek dengan menggeser titik kontrol searah jarum jam atau sebaliknya dengan **Free Transform Tool**. Berikut langkah-langkah untuk memutar objek.

- (1) Klik objek yang akan diputar.
- (2) Buka tombol **Shape Tools**, kemudian klik **Free Transform Tool**.
- (3) Letakkan kursor *mouse* pada sebuah titik kontrol objek, klik, tahan, kemudian geser dengan arah memutar sehingga akan tampil penuntun seperti gambar berikut ini.



Gambar 2.34 ➤

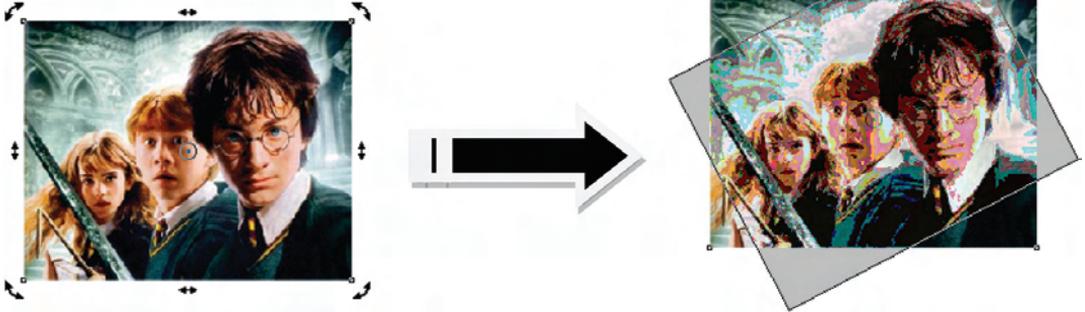
Hasil pemutaran objek dengan *mouse* melalui perintah **Free Transform Tool**.

Selain dua perintah tersebut, Anda masih dapat memutar objek dengan cara lain, yaitu dengan langkah sebagai berikut.

- (1) Klik objek yang akan diputar, kemudian klik satu kali lagi objek tersebut sehingga akan tampil tanda panah di sekeliling objek, seperti terlihat pada gambar berikut ini.

Gambar 2.35

Pemutaran Objek melalui **skew horizontal** dan **vertical** dengan *mouse*.



- (2) Arahkan mouse ke salah satu tanda panah pada sudut objek, misalnya sudut kanan bawah. Kemudian, klik dan geser ke arah yang Anda inginkan, kemudian lepaskan klik *mouse* Anda sehingga arah objek tersebut akan berubah arah.

7. Mengelompokkan dan Menggabungkan Objek

a. Mengelompokkan Objek

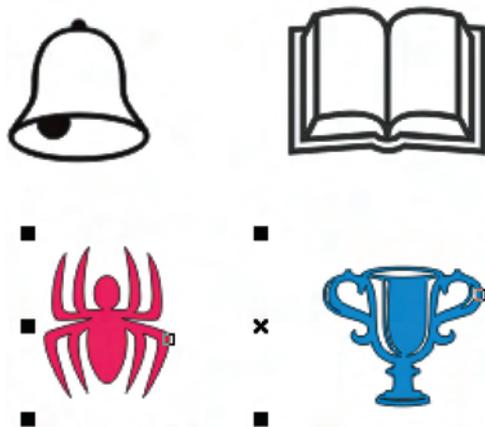
Anda dapat mengelompokkan objek-objek yang kecil-kecil supaya mudah untuk dipindahkan bersamaan. Saat mengelompokkan dua objek atau lebih, objek-objek tersebut akan menjadi satu kesatuan objek. Objek yang telah dikelompokkan dapat diformat atau diubah propertinya secara bersamaan. Jika Anda menginginkannya pula, objek-objek itu dapat dipisahkan kembali (*ungroup*). Anda juga dapat menambah dan menghapus objek dari sebuah kelompok objek.

Beberapa langkah untuk mengelompokkan objek adalah sebagai berikut.

- (1) Pilih objek-objek yang akan dikelompokkan.

Tips & Trik

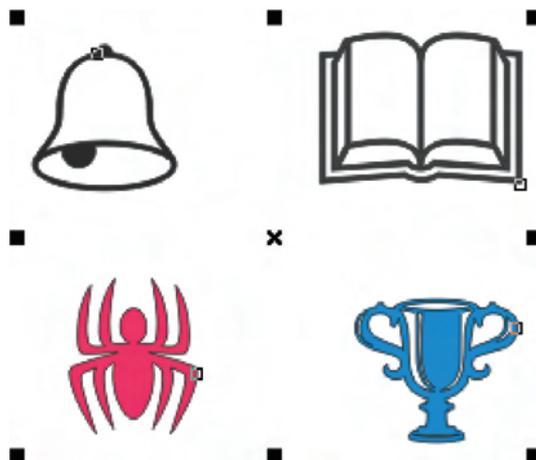
Untuk mengelompokkan objek dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **Ctrl + G**.



Gambar 2.36 ➤

Empat objek yang dikelompokkan.

- (2) Pilih perintah menu **Arrange** → **Group** sehingga empat objek di atas akan dikelompokkan menjadi satu. Beberapa kelompok objek (grup) dapat dikelompokkan dengan kelompok (grup) objek yang lain dengan cara di atas.



Gambar 2.37 ➤

Empat objek setelah dikelompokkan.

Tips & Trik

Anda juga dapat memisahkan kelompok objek dengan menekan tombol **Group** atau menekan tombol **Ctrl + Shift+G**.

b. Memisahkan Objek

Setelah dikelompokkan, objek tersebut dapat dipisahkan kembali menjadi objek-objek. Perhatikan langkah berikut ini.

- (1) Pilih satu objek atau lebih.
- (2) Pilih perintah menu **Arrange** → **Ungroup** sehingga kelompok objek tersebut akan terpisah kembali.

Anda juga dapat memisahkan kelompok objek dengan mengklik tombol **Ungroup** atau **Ungroup All** pada *toolbar property*.

c. Menghapus Objek dari Kelompok Objek

Jika ada salah satu objek dalam kelompok yang Anda anggap tidak penting sehingga harus dihapus, Anda dapat melakukannya dengan perintah sebagai berikut.

Pilih kelompok objek yang akan dihapus salah satu objeknya. Tekan tombol **Ctrl** dan klik salah satu objek dalam grup yang akan dihapus. Tekan tombol **Delete** untuk menghapusnya.

d. Menggabungkan Objek

Menggabungkan, berarti dua objek atau lebih membentuk objek tunggal dan memiliki warna dan garis tepi yang sama. Objek yang sudah tergabung akan menjadi objek kurva tunggal. Langkahnya adalah berikut ini.

(1) Pilih objek-objek yang akan dikombinasikan.



 **Gambar 2.38**

Objek-objek yang akan digabungkan dipilih.

(2) Klik perintah menu **Arrange** → **Combine** sehingga objek akan tergabung dan akan tampak seperti gambar berikut.



 **Gambar 2.39**

Objek-objek telah tergabung sehingga membentuk satu kurva.

e. Memecah Objek Kombinasi

Anda bisa juga memecah kembali objek-objek yang telah dikombinasikan, tapi hasilnya berupa warna dan garis tepi objek sama semua. Langkahnya adalah pilih objek yang telah dikombinasikan, kemudian klik perintah menu **Arrange** → **Break Curve Apart**. Anda juga dapat memecah objek kombinasi dengan menekan tombol **Break Apart** pada *toolbar property*.

Tips & Trik

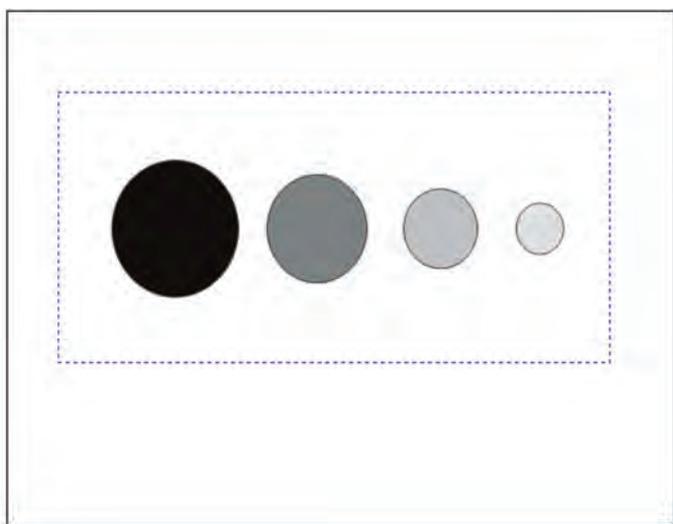
Untuk memecah objek kombinasi dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **Ctrl + K**.

8. Perataan dan Distribusi Objek

Berikut langkah-langkah untuk mengatur perataan dan jarak objek.

a. Mengatur Perataan Objek

Klik tombol **Pick Tool**, kemudian pilih objek-objek yang akan diatur perataannya. Untuk memilih beberapa objek, Anda bisa menggunakan **Shift + Klik** atau dengan klik dan geser.



Gambar 2.40 ➤

Objek yang akan diatur perataannya.

Pilih perintah menu **Arrange** → **Align and Distribute** atau klik *tool* **Align and Distribute** dan pilih salah satu pilihan perintah perataan objek berikut ini.

(1) **Align Left** (Rata Kiri)



Gambar 2.41 ➤

Objek-objek diatur rata kiri.

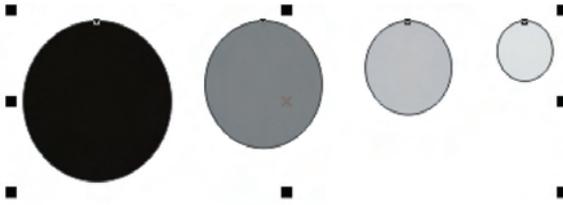
(2) **Align Right** (Rata Kanan)



Gambar 2.42 ➤

Objek-objek diatur dengan rata kanan.

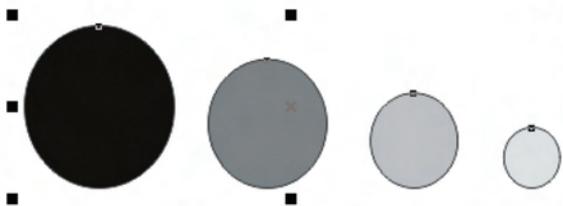
(3) **Align Top** (Rata Atas)



◀ **Gambar 2.43**

Objek-objek diatur dengan rata atas.

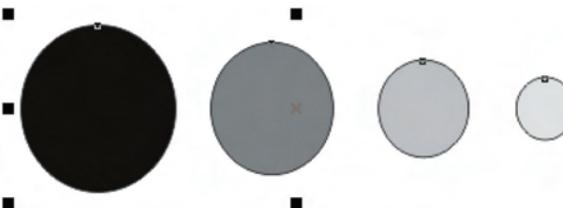
(4) **Align Bottom** (Rata Bawah)



◀ **Gambar 2.44**

Objek-objek diatur dengan rata bawah.

(5) **Align Centers Horizontally** (Rata tengah Horizontal)



◀ **Gambar 2.45**

Objek-objek diatur dengan rata tengah horizontal.

(6) **Align Centers Vertically** (Rata tengah Vertikal)



◀ **Gambar 2.46**

Objek-objek diatur dengan rata tengah vertikal.

- (7) **Center to Page** digunakan untuk mengatur objek rata tengah berdasarkan lembar kerja. Objek ditempatkan di tengah-tengah lembar kerja.
- (8) **Center to Page Vertically** digunakan untuk meratakan objek terpilih menjadi rata tengah berdasarkan tepi lembar kerja secara vertikal.
- (9) **Center to page Horizontally** digunakan untuk meratakan objek terpilih menjadi rata tengah berdasarkan tepi lembar kerja secara horizontal.
- (10) Klik tab **align** dan aktifkan salah satu kotak cek pilihan perataan objek berikut.

- Aktifkan pilihan **Left, Center,** atau **Right** untuk pilihan perataan objek secara horizontal, yaitu rata pada bagian kiri, tengah horizontal, dan kanan.
- Aktifkan pilihan **Top, Center,** atau **Bottom** untuk pilihan perataan objek secara vertikal, yaitu rata pada bagian atas, tengah vertikal atau bawah.
- Aktifkan pilihan **Edge of page** pada kotak **Align Objects to** untuk menggunakan lembar kerja sebagai acuan perataan objek.

b. Mengatur Jarak Objek

Pilih objek-objek yang akan diatur jaraknya. Klik **Align and distribute** atau pilih perintah menu **Arrange** → **Align and Distribute**, kemudian klik tabulasi **Distribute**. Aktifkan beberapa pilihan berikut.

- (1) **Distribute to**, berisi pilihan untuk menentukan acuan area pendistribusian atau pengaturan jarak antarobjek.
- (2) **Extend of Selection**, pilihan untuk menggunakan acuan perataan berdasarkan objek-objek yang terpilih saja.
- (3) **Extend of Page**. Pilihan untuk menggunakan perataan berdasarkan lembar kerja.
- (4) Aktifkan pilihan **Left, Center,** atau **Right** untuk pilihan perataan objek secara horizontal, yaitu rata pada bagian kiri, tengah horizontal, dan kanan lembar kerja.
- (5) Aktifkan pilihan **Top, Center,** atau **Bottom** untuk pilihan perataan objek secara vertikal, yaitu rata pada bagian atas, tengah vertikal atau bawah pada lembar kerja.
- (6) Aktifkan pilihan **Spacing** untuk mengatur jarak yang sama antar objek baik secara horizontal maupun vertikal.

Uji Konsep 2.1

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Apa sajakah yang harus Anda lakukan agar dapat membuat sebuah desain objek?
2. Bagaimana langkah untuk mengatur jarak objek?
2. Apakah yang dimaksud dengan **No Offset, Offset,** dan **Spacing between object**?



Mengolah Teks

Dalam mengetik teks, ada dua macam tipe objek teks, yaitu teks artistik dan teks paragraf. Teks artistik biasanya digunakan untuk mengetik teks yang singkat dan berukuran besar sehingga dapat diberikan efek-efek tertentu seperti efek bayangan. Teks paragraf adalah teks yang diketik sesuai dengan ukuran *frame* yang dibuat.

Anda dapat menambahkan teks artistik secara langsung pada lembar kerja. Adapun untuk membuat teks paragraf Anda harus membuat sebuah *frame* untuk menampung teks yang akan diketik.

Teks paragraf akan ditempatkan dalam *frame*. Jika teks yang diketik melebihi ukuran *frame* yang dibuat, Anda harus memperbesar ukuran *frame*. Anda juga dapat menempatkan teks dalam objek sehingga teks tersebut berbentuk seperti objek yang ditempatkan.

1. Objek Teks

a. Teks Artistik

Keisitimewaan teks artistik adalah dapat diformat per huruf, dapat dilakukan proses transformasi layaknya objek gambar. Langkahnya dapat Anda lakukan seperti berikut.

- (1) Klik tombol **Text Tool**.
- (2) Klik pada lembar kerja, kemudian ketik teks.

 **Gambar 2.47**

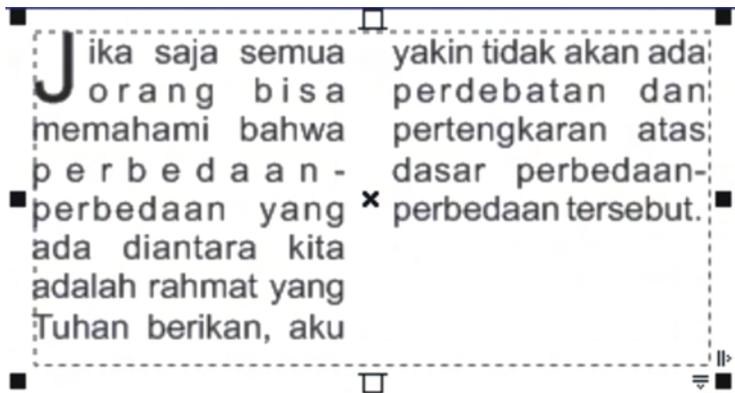
Dua contoh teks artistik



b. Teks Paragraf

Teks paragraf adalah teks yang digunakan untuk menuliskan teks panjang di dalam *frame*. Langkah mengetik teks paragraf adalah seperti berikut.

- (1) Klik tombol **Teks Tool**
- (2) Klik tahan dan geser *mouse* pada lembar kerja hingga terbentuk *frame* yang diinginkan.
- (3) Ketik teks yang diinginkan.



Gambar 2.48 ➤

Contoh teks paragraf



Gambar 2.49 ▲

Contoh teks dalam objek

c. Teks Paragraf dalam Objek

Untuk menempatkan sebuah teks paragraf dalam sebuah objek, lakukan langkah berikut.

- (1) Klik **Text Tool**
- (2) Arahkan panah *mouse* ke dalam objek hingga berubah bentuk. Kemudian, klik sehingga terbentuk *frame* di dalam objek tersebut. Jika sudah terbentuk *frame* dalam objek, ketik teks yang diinginkan.

Jika Anda menggunakan objek kurva tertutup, terdapat 3 macam bentuk kursor saat berada pada sebuah objek.

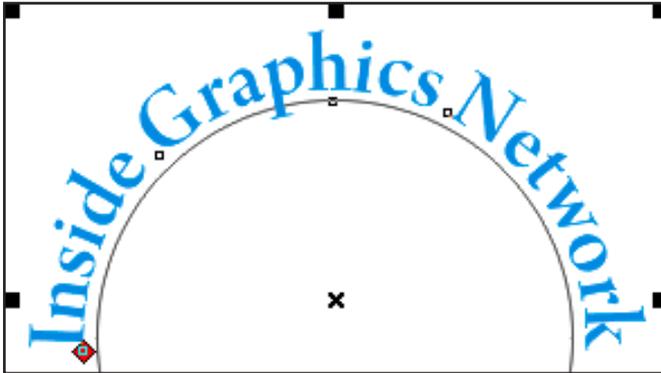
	Untuk menuliskan teks yang berdiri sendiri.
	Untuk menuliskan teks yang menyatu dengan objek.
	Untuk menuliskan teks mengikuti alur/garis objek.

Anda dapat mengatur perataan dalam objek menggunakan *tool* **Horizontal Alignment**, kemudian pilih salah satu perataan berikut.

2. Teks pada Alur

Anda bisa mengetik teks searah dengan alur yang telah ditentukan. Langkah untuk mengetik teks pada sebuah alur adalah sebagai berikut.

- (1) Buat objek lingkaran dengan **Ellipse Tool**.
- (2) Klik tombol **Text Tool**. Arahkan panah *mouse* pada garis objek hingga berubah menjadi bentuk seperti ini. Kemudian, klik tombol *mouse*.
- (3) Ketik teks yang diinginkan. Anda dapat memutar posisi teks dalam garis objek menggunakan tombol **Pick Tool**. Kemudian, akan tampil kotak *handle* di sekeliling objek dan juga kotak penunjuk berwarna merah. Klik dan tarik kotak penunjuk berwarna merah ke arah yang diinginkan yang berguna untuk menggeser letak teks.



◀ Gambar 2.50

Contoh teks pada alur

Selain menggeser teks menggunakan kotak berwarna merah, Anda juga dapat mengatur teks dalam alur menggunakan *toolbar property*. Berikut adalah perintah-perintah yang dapat digunakan untuk mengedit teks dalam alur.

Perintah	Fungsi
<i>Text Orientation</i>	Digunakan untuk menentukan orientasi teks
<i>Distance from Path</i>	Digunakan untuk mengatur jarak teks dengan objek alur atau garis.
<i>Horizontal Offset</i>	Digunakan untuk mengatur posisi teks secara horizontal sepanjang alur objek.
<i>Mirror Horizontally</i>	Digunakan untuk membalik teks dari kiri ke kanan.
<i>Mirror Vertically</i>	Digunakan untuk membalik teks dari atas ke bawah.

Info TIK

Perlu kamu ketahui, bahwa dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia *mouse* = tetikus, dan *keyboard* = papan bindai

3. Mengetik Teks dalam *Frame* Otomatis

Saat mengetik dalam sebuah *frame* otomatis, ukuran *frame* akan secara otomatis menyesuaikan dengan banyaknya teks yang Anda ketikkan. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut.

- (1) Klik menu **Tool Options** sehingga tampil kotak dialog **Options**.
- (2) Klik ganda bagian *text* dan klik **Paragraph** dalam daftar kategori.
- (3) Aktifkan kotak periksa **Expand and shrink paragraph text frames to fit text**.
- (4) Klik **Text Tool** dan geser pada lembar kerja sampai membentuk kotak persegi empat. Kemudian, ketikkan teks. Saat teks yang diketik melewati batas *frame* maka ukuran *frame* tersebut akan bertambah tingginya.

4. Menyisipkan Simbol

Langkah untuk menyisipkan simbol adalah seperti berikut.

- (1) Pilih perintah menu **Text** → **Insert Symbol Character** atau tekan tombol **Ctrl + F11** pada *keyboard*.
- (2) Pada bagian *font* pilih salah satu jenis *font* yang merupakan nama dari sebuah karakter maupun **symbol**. Pilihlah **Wingdings**.
- (3) Pada bagian **Code Page**, pilih salah satu jenis kode yang merupakan nama dari kelompok simbol.
- (4) Klik salah satu simbol yang akan disiapkan.
- (5) Tentukan ukuran simbol yang akan disiapkan pada kotak periksa **Character Size**.
- (6) Jika semua perintah telah ditentukan, klik tombol **Insert** untuk menampilkan simbol di lembar kerja.

Gambar 2.51

Contoh teks yang disisipi simbol



5. Menyisipkan Gambar

Sebuah gambar dapat disisipkan ke dalam teks paragraf. Langkah memasukkan gambar adalah seperti berikut.

- (1) Buatlah sebuah teks paragraf, kemudian masukkan file gambar dari menu **File – Import** dan letakkan di sisi teks seperti gambar berikut.

 **Gambar 2.52**

Gambar yang diimport menutupi teks



Seorang siswa Kelas 2 SMU Negeri 5 Padang. Aku membuat kreasi menggunakan CorelDRAW. Karya-karyaku ditempel di mading sekolah. Aku senang sekali berkreasi di Corel sehingga bersama teman-temanku yang juga berkreasi membuat Club Corel. Di setiap Sabtu kami berkumpul untuk saling berbagi ilmu baru sambil menunjukkan karya-karya terbaru kami. Kekompakan kami menarik perhatian pihak sekolah sehingga sekolah memutuskan untuk membuat Club kami sebagai bagian kelompok belajar di sekolah yang dianjurkan untuk diikuti oleh siswa-siswa baru.

- (2) Agar gambar tidak menutupi teks, maka klik objek gambar. Kemudian, klik kanan dan sorot **Order** pilih **To Back**.
- (3) Berikan efek **Envelope**, yang fungsinya untuk membentuk sisi kiri teks mengikuti lekukan gambar, dengan cara klik pada teks. Kemudian, klik menu **Effects** pilih **Envelope**. Dengan demikian, tampil seperti gambar berikut.

 **Gambar 2.52**

Gambar yang telah diberi efek *Envelope*



Namaku Thya, seorang siswa Kelas 3 SMU Negeri 5 Padang. Hobiku adalah membuat kreasi menggunakan CorelDRAW. Karya-karyaku biasanya ditempel di mading sekolah. Aku senang sekali memperdalam Corel sehingga bersama teman-temanku yang hobinya sama, membuat Club Corel. Di setiap Sabtu kami berkumpul untuk saling berbagi ilmu baru sambil menunjukkan karya-karya terbaru kami. Kekompakan kami menarik perhatian pihak sekolah sehingga sekolah memutuskan untuk membuat Club kami sebagai bagian kelompok belajar di sekolah yang dianjurkan untuk diikuti oleh siswa-siswa baru.

Uji Konsep 2.2

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Apakah perbedaan teks artistik dan teks paragraf?
2. Bagaimana langkah mengatur teks yang mengikuti sebuah alur?
3. Apakah perbedaan antara *Mirror horizontal* dan *Mirror vertical*?



Fasilitas Efek

Program CorelDRAW X3 banyak menyediakan fasilitas efek yang dapat digunakan untuk memberikan efek-efek khusus pada *image* atau teks. Anda dapat menggunakan perintah menu untuk memberi efek objek. Dalam menggunakan perintah *bitmap*, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu sebaga berikut.

1. Objek gambar atau teks harus dikonversikan ke tipe *bitmap*.
2. Efek *bitmap* hanya dapat Anda gunakan pada gambar tipe *bitmap*.
3. Setiap efek *bitmap* akan diproses terlebih dahulu di dalam memori RAM.
4. Penerapan efek *bitmap* pada *image* yang berukuran besar, akan memerlukan waktu yang lama dalam pemrosesannya.

Tips & Trik

Untuk memberikan efek Envelope dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **Ctrl + F7**.

1. Penggunaan Efek Bitmap

Penggunaan efek *bitmap* pada objek yang berukuran besar, akan memerlukan waktu yang cukup lama untuk memunculkan efeknya. Beberapa efek *bitmap* akan memperlihatkan *preview* sebelum efek tersebut diterapkan. Untuk memberikan efek, Anda ikuti langkah berikut.

- (1) Impor sebuah objek foto menggunakan menu **File** → **Import**.
- (2) Klik perintah menu **Bitmaps** dan pilih salah satu jenis efek *bitmap* yang ditampilkan.
- (3) Klik tombol **Expand** untuk menampilkan jendela **preview** dan tekan tombol **Multiple Page** untuk menampilkan 2 tampilan *preview*. Jendela yang asli menunjukkan foto yang asli dan sebelah kanan menunjukkan hasil efek *bitmap*.

- (4) Tentukan beberapa nilai atau pilihan untuk mengatur efek yang dihasilkan dari efek *bitmap* tersebut.
- (5) Tekan **preview** untuk melihat hasil efek *bitmap* pada seluruh image. Klik **OK** dan perhatikan hasilnya.

2. Mengubah Objek Vektor ke *Bitmap*

Objek yang Anda gambar menggunakan *tool-tool* yang ada pada program CorelDRAW, seperti **Rectangle Tool**, **Ellipse Tool**, dan **Basic Shapes** merupakan objek vektor dan tidak dapat diberi efek *bitmap*. Agar objek vektor itu dapat diberi efek *bitmap* maka Anda harus mengubahnya menjadi objek *bitmap*. Berikut cara mengubah objek *vektor* menjadi *bitmap*.

- (1) Gambar objek menggunakan **Rectangle Tool**.
- (2) Klik perintah menu **Bitmaps** → **Convert to Bitmaps** maka tampil kotak dialog **Convert to Bitmap**.
- (3) Tentukan model yang ingin ditampilkan pada bagian **Color mode**. Tentukan kerapatan pixel yang ingin dihasilkan dari proses tersebut pada bagian **Resolution**. Misalnya 300 dpi, 200 dpi atau yang lain.
- (4) Aktifkan kotak periksa **Anti-aliasing** agar tepi objek menjadi halus.
- (5) Aktifkan **Transparent Background** agar objek mempunyai *background* transparan.
- (6) Aktifkan **Apply ICC Profile** agar objek menggunakan warna standar internasional.
- (7) Tekan tombol **OK** sehingga objek sudah berubah menjadi objek *bitmap*. Setelah diubah menjadi objek *bitmap* berarti objek tersebut dapat diberi efek *bitmap*.



Gambar 2.53

Objek vektor yang telah diubah menjadi *bitmap*. Ketika objek diperbesar terlihat pecah. *Bitmap* (a) sebelum diperbesar (b) setelah diperbesar.

3. Pilihan Efek dari Menu *Bitmap*

Untuk mendapatkan hasil objek sesuai dengan yang Anda pilih, gunakan efek *bitmap*. Berikut adalah pilihan-pilihan efek *bitmap* yang ada pada menu **Bitmaps**.

a. 3D Effects

1) 3D Rotate

Perintah ini digunakan untuk memutar objek 3 dimensi.

2) Cylinder

Efek ini digunakan untuk memberi efek silinder pada objek.

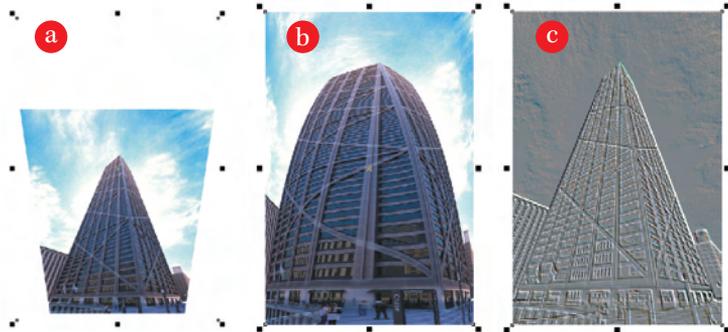


Gambar 2.54

Objek normal sebelum diberi efek.

3) Emboss

Perintah **Emboss** digunakan untuk memberi efek emboss.



Gambar 2.55 ➤

- (a) efek 3D
- (b) efek cylinder
- (c) efek emboss

Tokoh

Informatika

Bill Atkinson adalah seorang programmer jenius di balik QuickDraw, Macpoint, dan Hyper Card. **Bill Atkinson** juga merupakan anggota tim Macintosh di Apple Computer. Sebagai salah seorang arsitek *Software* di Macintosh, Bill juga menjadi seorang pionir dalam teknik pencetakan.

4) Page Curl

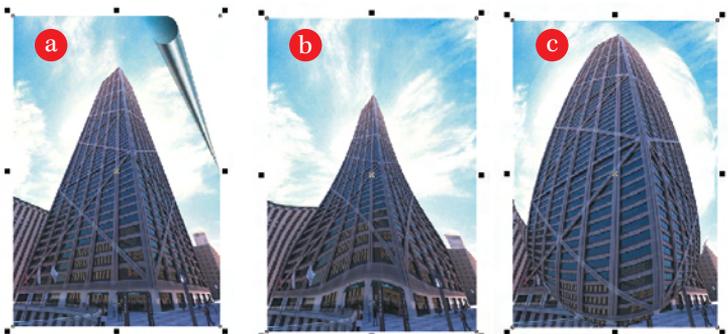
Perintah **Page Curl** digunakan untuk memberikan efek gulung pada sudut objek yang terpilih. Langkahnya adalah dengan perintah *Bitmap 3D Effects Page Curl* hingga tampil kotak dialog **Page Curl**. Atur perintah-perintah di dalamnya.

5) Pinch/Punch

Perintah ini digunakan untuk mengatur bentuk objek seperti bekas terkena pukulan. Klik tombol **plus**, kemudian klik pada bagian objek yang asli yang akan diberi efek **Pinch/Punch**, lalu tekan tombol **Preview**.

6) Sphere

Perintah ini digunakan untuk mengatur bentuk objek menjadi bidang lengkung. Fasilitas **Quality** digunakan untuk menghasilkan bidang lengkung yang garis tepinya halus dan fasilitas **speed** untuk menghasilkan bidang lengkung yang garis tepinya agak kasar/ tajam. **Percentage** digunakan untuk mengatur tingkat kelengkungan objek.



Gambar 2.56 ➤

- (a) efek page curl
- (b) efek pinch/punch
- (c) efek sphere

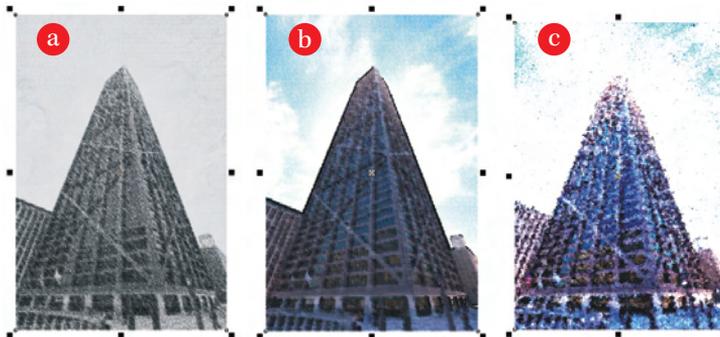
b. Art Stroker

1) Charcoal

Perintah **Charcoal** digunakan untuk membuat objek seperti lukisan dari arang. Fasilitas **Size** digunakan untuk mengatur tingkat kerapatan titik. **Edge** digunakan untuk mengatur ketebalan garis batas warna yang solid atau tajam.

2) Conte

Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti lukisan dari pensil *conte*.



◀ Gambar 2.57

- (a) efek *charcoal*
- (b) efek *conte*
- (c) efek *crayon*

3) Crayon

Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti lukisan dari crayon. Fasilitas **Size** digunakan untuk menentukan tingkat kerapatan titik objek. Fasilitas **Outline** digunakan untuk menentukan ketebalan batas garis bawah lukisan.

4) Palette Knife

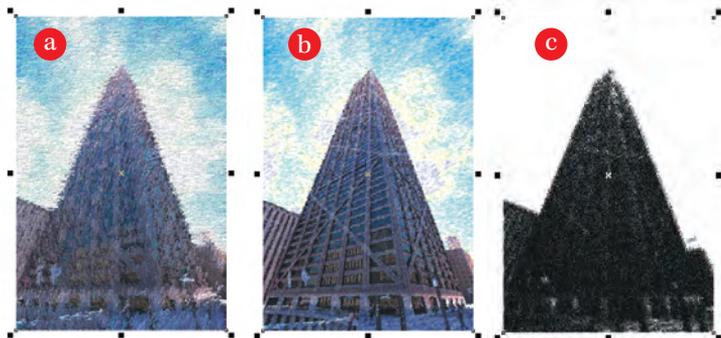
Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti dicabik-cabik dengan pisau. Fasilitas **Blade Size** digunakan untuk menentukan panjang cabikan yang Anda inginkan. Fasilitas **Soft Edge** digunakan untuk menentukan tingkat kehalusan cabikan dan fasilitas **Angle** digunakan untuk menentukan arah cabikan.

5) Pastels

Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti coretan kapur berwarna. **Pastel Type** digunakan untuk memilih salah satu bentuk coretan objek (*Soft* atau *Oil*), **Stroke Size** digunakan untuk menentukan besar coretan yang Anda inginkan. **Hue variation** digunakan untuk menentukan variasi warna pada coretan objek.

6) Pen and Ink

Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti lukisan dengan bolpoin tinta. Pada bagian **Style** digunakan untuk memilih salah satu bentuk coretan objek (*Crosshatch* atau *Stippling*). Fasilitas **Density** digunakan untuk menentukan kepadatan coretan objek sesuai yang Anda inginkan. Fasilitas **Ink Pools** digunakan untuk menentukan tingkat pencahayaan objek.



Gambar 2.58 ➤

- (a) efek *palette knife*
- (b) efek *pastels*
- (c) efek *pen and ink*

7) Scrapperboard

Efek ini digunakan untuk memberi efek objek sehingga seperti objek pada papan yang kasar. Pilihan **Scrap to** digunakan untuk menentukan warna efek. Ada dua pilihan, yaitu **Color** digunakan untuk menghasilkan layout yang berwarna dan **White** digunakan untuk menghasilkan layout yang hitam putih. Bagian **Density** digunakan untuk menentukan tingkat kerapatan efek objek. Bagian **size** digunakan untuk menentukan ukuran efek objek sesuai yang diinginkan.

8) Water Marker

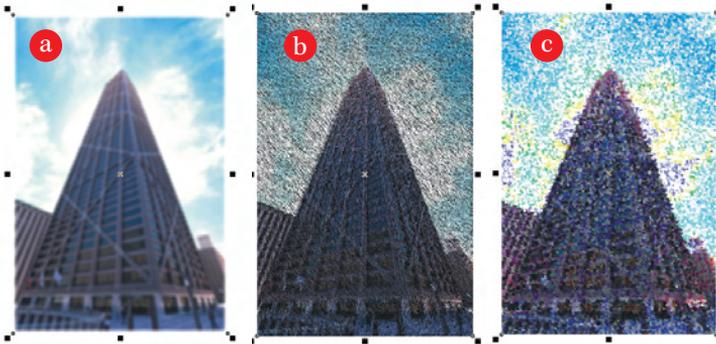
Perintah ini digunakan untuk membuat objek seperti menggunakan cat air. Bagian **Variation** digunakan untuk menentukan variasi coretan objek. **Size** digunakan untuk menentukan ukuran coretan. **Color Variation** untuk menentukan jumlah variasi warna.

c. Blur

Efek *blur* digunakan untuk memberi efek kabur terhadap suatu objek gambar. Submenu **Blur** mempunyai beberapa pilihan efek, di antaranya seperti berikut.

1) Gaussian Blur

Efek digunakan untuk member efek blur sehingga objek menjadi kabur. Tentukan tingkat pengaburan objek pada bagian **Radius**.



◀ **Gambar 2.59**

- (a) efek *gaussian blur*
- (b) efek *scraperboard*
- (c) efek *water maker*

2) Motion Blur

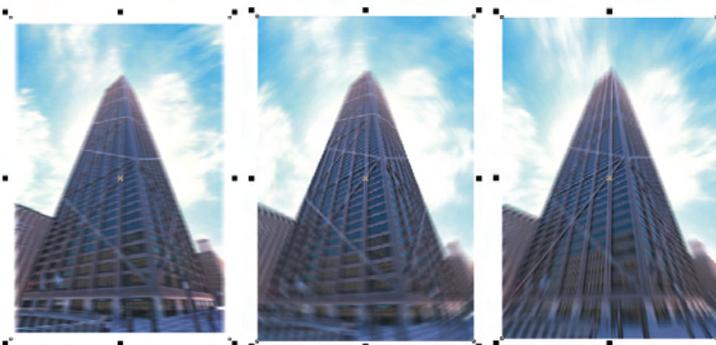
Efek ini digunakan untuk membuat objek kabur seolah-olah bergerak dengan kecepatan tinggi. **Distance** digunakan untuk menentukan tingkat kekaburan objek. **Direction** digunakan untuk menentukan arah efek.

3) Radial Blur

Efek yang dibuat pada objek kabur dengan arah melingkar. **Amount** digunakan untuk menentukan tingkat kekaburan objek. Tombol seleksi digunakan untuk menentukan bagian objek yang tidak ingin dikaburkan.

4) Zoom

Anda dapat membuat objek kabur dengan arah dari kecil ke besar. **Amount** digunakan untuk menentukan tingkat kekaburan objek. Tombol seleksi digunakan untuk menentukan bagian objek yang tidak ingin dikaburkan.



◀ **Gambar 2.60**

- (a) efek *motion blur*
- (b) efek *radial blur*
- (c) efek *zoom*

d. Creative

Efek *creative* dapat digunakan untuk memberi efek objek *bitmap* sehingga efek objek menjadi tampak artistik. Efek ini mempunyai beberapa model pilihan di antaranya sebagai berikut.

1) **Frame**

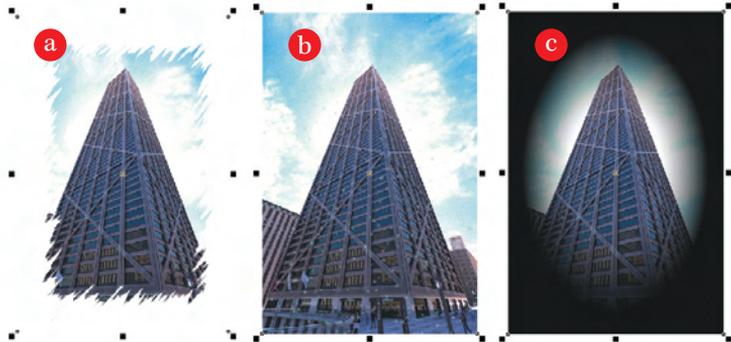
Pada submenu **Creative** → **Frame**, Anda dapat menambah efek pada objek supaya *frame* pada tepi objek tampak.

2) **Particles**

Pada submenu ini Anda bisa menambah efek partikel-partikel yang berbentuk bintang atau lingkaran pada objek.

Gambar 2.61 ▶

- (a) efek *frame*
- (b) efek *particle*
- (c) efek *vignette*



3) **Vignette**

Pada efek ini Anda bisa menambahkan efek **blur** dengan bentuk **Ellipse**, **Circle**, **rectangle**, dan **Square** pada objek.

4) **Weather**

Efek pada submenu dapat ditambah dengan efek ramalan cuaca seperti hujan, salju, dan kabut pada objek. **Snow**: menampilkan efek salju, **Rain**: menampilkan efek hujan, **Fog**: menampilkan efek kabut.

e. **Distort**

Pada submenu ini, Anda bisa membuat efek objek sehingga objek nampak bervariasi. Ada beberapa pilihan, di antaranya **Blocks**, **Displace**, **Ripple**, **Swirl**, **Tile**, **Web Paint**, dan **Wind**.

1) **Blocks**

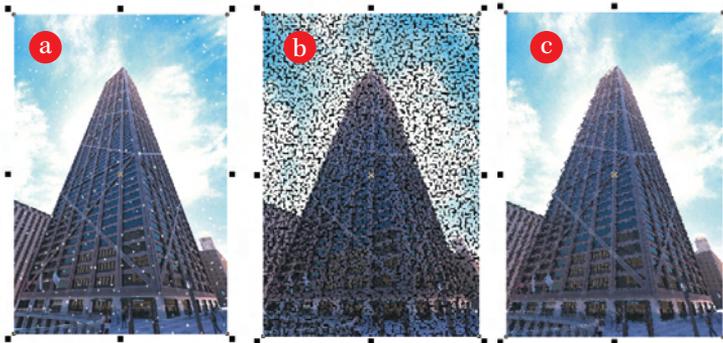
Efek ini menunjukkan objek tampak menjadi retak.

- a) **Underfined areas**, untuk menentukan warna area yang retak.
- b) **Blok Width**, untuk menentukan lebar blok.
- c) **Blok Height**, untuk menentukan tinggi blok.
- d) **Max Offset**, untuk menentukan tingkat keretakan objek.

2) Displace

Efek ini menunjukkan objek Anda bisa memecah objek dengan berbagai bentuk.

- Tile**, untuk menentukan efek objek kecil-kecil.
- Stretch to fit**, untuk menentukan efek objek diperbesar.
- Underfined Areas**, untuk menentukan batas area yang diberi efek.
- Scale-Horizontal**, untuk menentukan besar efek horizontal.



◀ Gambar 2.62

- (a) efek **weather**
(b) efek **blocks**
(c) efek **displace**

3) Ripple

Efek ini akan memberi lengkung pada objek.

- Primary wave-Periode**, untuk menentukan banyaknya tingkat efek lengkung objek.
- Primary wave-Amplitude**, untuk menentukan ketajaman tingkat efek lengkung objek.
- Optimize**, untuk memilih salah satu pilihan efek, yaitu *speed* atau *Quality*.
- Angle**, untuk menentukan arah efek objek.

4) Swirl

Efek pada objek seperti putaran angin.

- Pada bagian **Direction** Anda bisa menggunakan pilihan untuk mengatur arah efek, yaitu sebagai berikut.
 - **Clockwise**: arah putaran efek searah jarum jam
 - **Counter – Clockwise**: arah putaran efek berlawanan dengan arah jarum jam
 - **Whole Rotations**: untuk menentukan tingkat perputaran efek objek.

Pranala Luar

Untuk mempelajari materi ini lebih jauh, Anda dapat membuka alamat website:

[http:// blogging-plus.com/
download-grafis-e-book-
design-grafis/](http://blogging-plus.com/download-grafis-e-book-design-grafis/)

[http:// corelgiek.
com/?p=32](http://corelgiek.com/?p=32)
[www.kambing-laut.
wordpress.com/](http://www.kambing-laut.wordpress.com/)

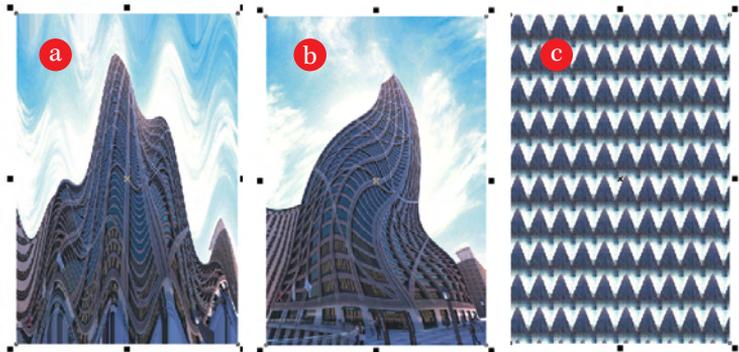
5) Tile

Efek ini member efek pada objek menggandakan objek dengan ukuran kecil.

a) **Horizontal tiles**, untuk menentukan jumlah peng-

Gambar 2.63 ➤

- (a) efek *ripple*
- (b) efek *swirl*
- (c) efek *tile*



gandaan objek secara horizontal.

b) **Vertical tiles**, untuk menentukan jumlah penggandaan objek secara vertikal.

c) **Overlap (%)**, untuk menentukan jarak tumpukan objek antara objek satu dengan lainnya.

6) Wet Paint

Efek ini memberi efek seperti cat basah pada objek.

Wetness, untuk menentukan ukuran efek cat basah.

Percent, untuk menentukan persentase efek cat basah.

7) Wind

Efek pada submenu dapat memberi efek seperti hembusan angin pada objek.

a) **Strength**, untuk menentukan panjang efek hembusan angin pada objek.

b) **Opacity**, untuk menentukan tingkat keburaman cahaya efek pada objek.

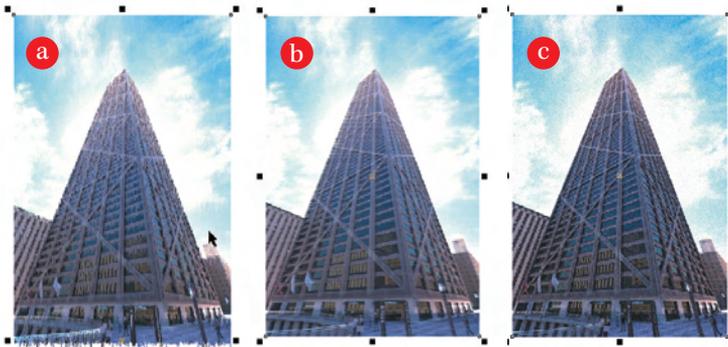
c) **Angle**, untuk menentukan arah efek hembusan angin.

f. Noise

Pada submenu **Add Noise**, Anda dapat membuat efek objek sehingga objek tampak bervariasi. Pada submenu **Add Noise**, Anda dapat menambah efek sehingga objek tampak bersalju.

1) Perintah **Noise Type** digunakan untuk menentukan bentuk efek salju tersebut.

- 2) Bagian **Level dan Density** digunakan untuk mengatur jumlah efek yang akan ditampilkan.
- 3) Bagian **Color Mode** digunakan untuk menentukan warna efek yang akan dipakai.



Gambar 2.64

- (a) efek *wet paint*
- (b) efek *wind*
- (c) efek *add noise*

Contoh

Perhatikan objek *bitmap* di samping. Bagaimana langkah untuk memberikan efek pada objek tersebut melalui efek *bitmap* CorelDRAW X3? Tunjukkan objek *bitmap* hasil pemberian objek **Cylinder**, **Emboss**, **Pinch/Punch**, **Charcoal**, **Palette Knife**, **Gaussian Blur**, **Water Maker**, **Frame**, dan **Vignette**.



Pembahasan:

Langkah yang harus dilakukan untuk memberi efek pada objek *bitmap* adalah seperti berikut.

- (1) Import *file* objek yang akan diberi efek dengan cara seperti berikut. klik **File > Import** atau tekan tombol **Ctrl + I**, kemudian carilah letak *file* objek *bitmap* dan klik tombol **Import**.
- (2) Beri efek objek *bitmap* dengan cara seperti berikut.
 - Klik objek *bitmap* yang ada pada halaman gambar.
 - Klik **bitmap > 3D effect > Cylinder** (contoh jika yang digunakan efek **Cylinder**).
- (3) Simpan *file* dengan cara seperti berikut.

Klik **File > Save As**

Berikut adalah objek *bitmap* yang telah diberi efek.

Tips & Trik

Untuk memunculkan **Ellipse Tool** dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **F7**

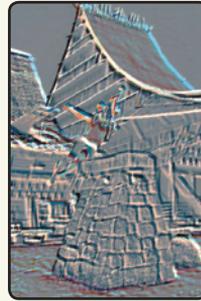
Untuk menyeleksi semua objek dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **Ctrl+A**.

Untuk mengelompokkan semua objek dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **Ctrl+G**.

Untuk memunculkan **Rectangle Tool** dapat dilakukan melalui *keyboard* dengan cara menekan tombol **F6**.



Cylinder



Emboss



Pinch/Punch



Charcoal



Palette Knife



Gaussian Blur



Water Maker



Frame



Vignette

Uji Konsep 2.3

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Bagaimana cara mengubah objek vektor menjadi bitmap?
2. Sebutkan 5 buah efek yang ada pada bitmap dan sebutkan fungsinya.
3. Bagaimanakah langkah agar objek lukisan yang ada pada CorelDRAW tampak berangin?

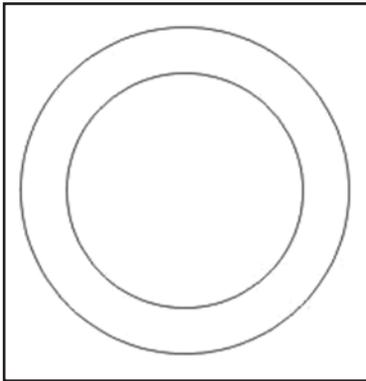


Belajar Membuat Proyek

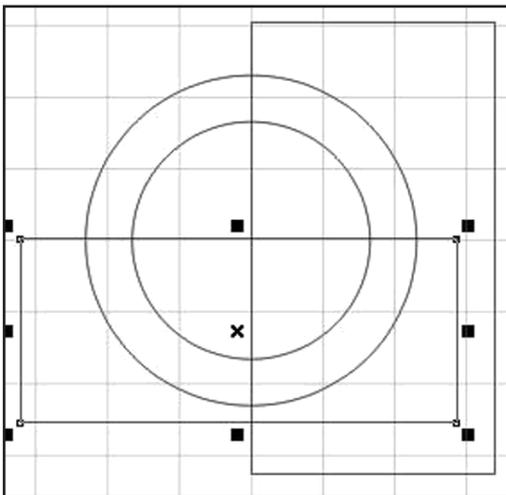
Mendesain merupakan sesuatu yang menyenangkan. Pada subbab ini, Anda akan belajar mendesain logo dan ikon Windows Media Player dari Sistem Operasi Windows.

Langkah-langkah untuk membuat logo Windows Media Player adalah seperti berikut.

1. Buatlah 2 buah lingkaran dengan **Ellipse Tool**.

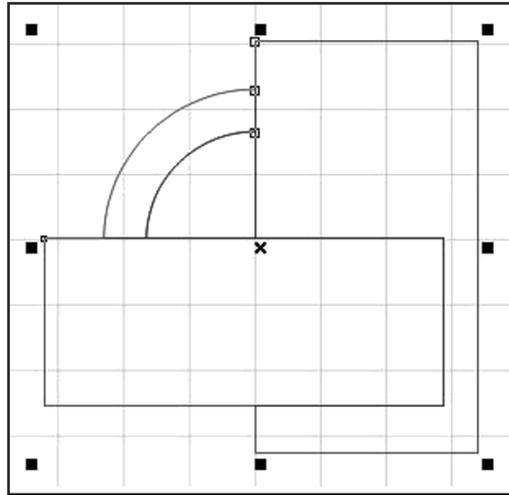


2. **Select All** kedua objek, kemudian digrup.
3. Untuk lebih memudahkan, munculkan *grid*, Caranya, pada Menu Utama pilih **View - Grid**. Kemudian, buat 2 kotak dengan **Rectangle Tool** sebagai bantuan memotong 3/4 bagian lingkaran.



Materi tambahan
Membuat Logo Ubuntu
terlampir dalam CD
pendamping

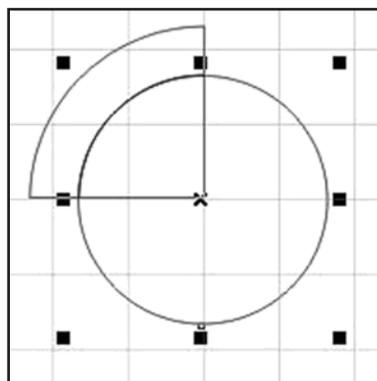
Sambil tekan dan tahan tombol **Shift** , klik (Lingkaran - Kotak Kanan - Kotak Bawah). Kemudian, gunakan Metode *Simplify* sehingga diperoleh hasil seperti berikut.



Hapus kedua kotak dengan tombol **Delete** sehingga diperoleh hasil seperti berikut.

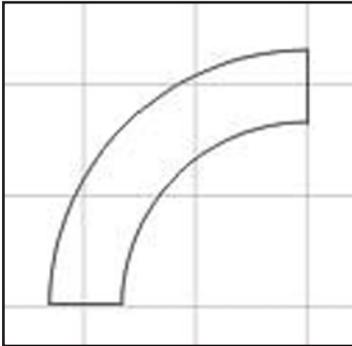


4. Buang bagian lingkaran dalam dengan cara membuat lingkaran lagi dan gunakan metode *Trim*.

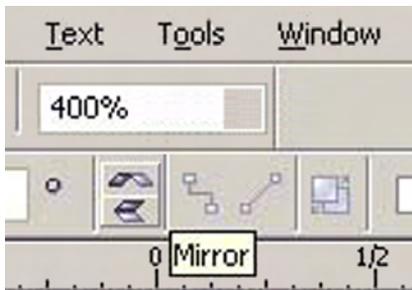


Setelah di-*Trim* (Caranya, seperti pada metode *simplify* yang telah diuraikan). Hapus yang tidak diperlukan, jadi

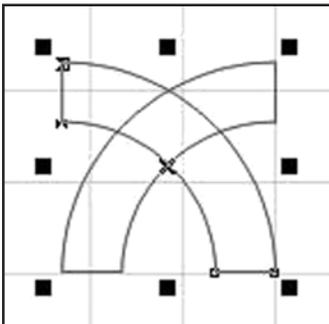
tinggal 1/4 lingkaran, seperti berikut.



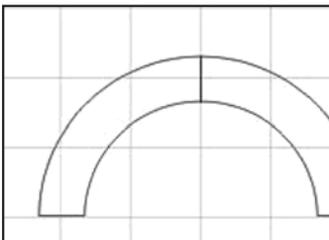
5. Klik bangun tersebut dan tekan tombol [+] pada *keyboard* sebanyak 1 X untuk menggandakan, kemudian tekan **Mirror Horizontal**.



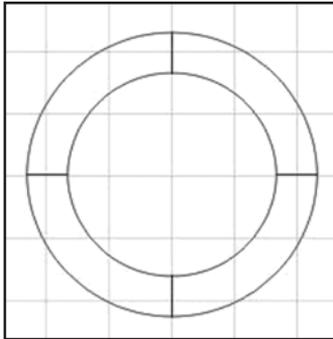
Hasilnya, akan diperoleh seperti berikut.



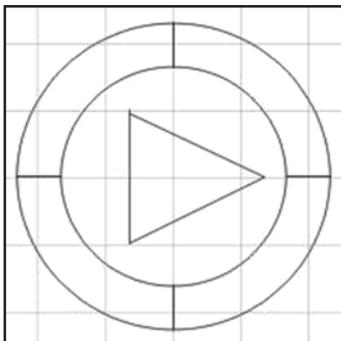
Gunakan **Move Tool** dan atur posisinya.



6. Buat dua buah bagian lagi sehingga menghasilkan bentuk seperti ini. Akan tetapi, kali ini pilih **Mirror Vertical**.

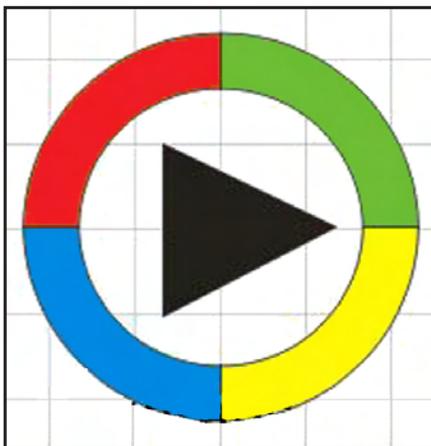


7. Sekarang, tinggal membuat tombol PLAY seperti bentuk segitiga. Dengan demikian, diperoleh hasil seperti berikut.



Selanjutnya, untuk memperindah tampilan, hilangkan terlebih dahulu garis bantu atau *grid* dengan cara menonaktifkan submenu *Grid*.

8. Selanjutnya, warnai logo dengan cara klik bagian yang ingin diwarnai dan pilih warna pada **color pallette** yang terletak di sebelah kanan *desktop*.



9. Berilah teks pada bagian bawah logo sehingga tampilannya menjadi seperti berikut.



Tugas 2.3

Anda sudah belajar bagaimana belajar membuat logo. Tugas Anda bersama kelompok Anda, buatlah 3 buah logo berbeda dengan menggunakan langkah-langkah yang sudah dipelajari. Hasilnya dipresentasikan di depan kelas.

Uji Konsep 2.4

Kerjakanlah soal-soal berikut di buku latihan Anda.

1. Coba Anda susun daftar nama-nama submenu dan perintah yang digunakan dalam pembuatan logo Windows Media Player.
2. Apakah fungsi *grid* pada pembuatan logo Windows Media Player?
3. Bagaimanakah langkah untuk menggandakan objek kotak pada proses pembuatan logo Windows Media Player?
4. Bagaimanakah cara membuat tombol *play* Windows Media Player?

Rangkuman

- Sebuah objek dapat disusun dari objek-objek yang lain. Objek penyusun tersebut juga dapat dipisah kembali menjadi objek-objek penyusun.
- Tiap objek dapat diduplikasi dengan berbagai bentuk duplikasi sesuai dengan pengaturan yang diinginkan. Perintah tersebut dapat dilakukan melalui perintah **step and repeat**.
- Objek yang sedang dikerjakan dapat diubah skalanya dengan mengatur **scale** melalui perintah **transformation**.
- Perintah **transformation** juga dapat digunakan untuk mengatur keadaan lain. Objek dapat diatur kemiringannya melalui **skew**. Objek dapat diatur ukurannya melalui **size**. Objek dapat diatur putarannya melalui **rotation**.

- Jika dalam lembar kerja terdapat banyak objek semua objek dapat diatur perataannya dengan menggunakan tombol **Pick Tool**.
- Pada objek yang sedang dikerjakan juga dapat disisipkan teks, baik itu berupa kalimat maupun berupa paragraf. Teks sendiri juga dapat dianggap sebagai sebuah objek sehingga dapat ditentukan bentuknya.
- Objek dapat dibuat lebih indah dengan berbagai efek. Pengaturan tersebut dilakukan dengan cara menggunakan effect bitmap yang terdiri atas **3D Effect, Art Stroker, Blur, Creative, Distort, Noise**.

Keselamatan dan Kesehatan Kerja

Agar Anda dapat bekerja dengan nyaman di depan komputer, aturlah monitor sebagai berikut.

- Posisi layar monitor sedemikian rupa sehingga dapat meminimalisir pantulan cahaya dari lampu, jendela, atau sumber cahaya lainnya. Apabila tidak memungkinkan untuk mengatur posisi layar monitor, pertimbangkan untuk memasang *filter* di depan layar monitor.
- Untuk kenyamanan, atur monitor sehingga mata Anda sama tingginya dengan tepi atas layar, sekitar 5 – 6 cm di bawah bagian atas casing monitor. Monitor yang terlalu rendah akan menyebabkan leher dan pundak anda nyeri.
- Atur posisi sehingga jarak Anda dan monitor berkisar 50cm – 60 cm. Monitor yang terlalu dekat mengakibatkan mata Anda tegang, cepat lelah, dan potensi gangguan penglihatan.
- Posisi monitor tepat lurus di depan Anda, jangan sampai memaksa kepala Anda menoleh untuk melihat layar.
- Sedikit tengadahkan monitor sehingga bagian atas monitor sedikit ke belakang.
- Atur level *brightness* dan *contrast* monitor senyaman mungkin. Jangan terlalu redup jangan terlalu terang. Ketika kondisi cahaya di ruang Anda berubah, sesuaikan lagi *brightness* dan *contrast* monitor
- Bersihkan layar monitor secara periodik. Layar yang kotor akan menimbulkan efek pantulan dan tampilan buram.

sumber: tik-sma-dki.org

Kerjakan di buku latihan Anda.

A. Pilihlah jawaban yang benar.

1. Pada subbab menu *add noise*, sub menu yang digunakan untuk menentukan warna efek yang akan dipakai adalah
 - a. **color mode**
 - b. **noise type**
 - c. **level**
 - d. **density**
 - e. **close tab**
2. Efek yang dapat memberi lengkung pada objek adalah
 - a. **ripple**
 - b. **tile**
 - c. **web paint**
 - d. **noise type**
 - e. **color mode**
3. Berikut ini adalah pilihan yang terdapat pada efek *creative*, kecuali ...
 - a. **zoom**
 - b. **frame**
 - c. **particles**
 - d. **vignette**
 - e. **weather**
4. Efek yang dapat memberi efek kabut terhadap satu gambar adalah
 - a. *blur*
 - b. *marker*
 - c. *paint and ink*
 - d. *zoom*
 - e. *frame*
5. Untuk memilih objek yang tersembunyi, Anda dapat mengklik daerah objek sambil menekan tombol
 - a. **enter**
 - b. **control**
 - c. **shift**
 - d. **alt**
 - e. **esc**
6. Untuk menyalin objek dengan menu dapat dilakukan dengan mengklik
 - a. **edit - duplicate**
 - b. **edit - copy**
 - c. **edit - step and repeat**
 - d. view - dynamic guides
 - e. tool - open
7. Untuk mengubah ukuran objek dengan klik dan geser dapat dilakukan sambil menekan tombol
 - a. **Enter**
 - b. **Control**
 - c. **Shift**
 - d. **Alt**
 - e. **Esc**
8. Perintah *distance from path* adalah untuk
 - a. mengatur jarak teks dengan objek alur atau garis
 - b. mengatur posisi teks secara horizontal sepanjang alur objek
 - c. membalikan teks dari kiri ke kanan
 - d. membalikan teks dari atas ke bawah
 - e. memformat huruf
9. Perintah yang digunakan untuk memberi efek coret tengah pada teks adalah
 - a. **underline**
 - b. **strikethru**
 - c. **overline**
 - d. **uppercap**
 - e. **position**
10. Perintah untuk memisahkan kembali objek-objek yang telah dikelompokkan dilakukan dengan langkah
 - a. klik **arrange - ungroup**
 - b. klik **arrange - uncombine**
 - c. klik **layout - ungroup**
 - d. klik **layout - uncombine**
 - e. klik **edit - transformation**

B. Jawablah pertanyaan berikut dengan singkat dan jelas

1. Apakah perbedaan antara grafik dan vektor?
2. Coba jelaskan caranya menyalin objek dengan menu.
3. Apakah perbedaan skala objek dengan ukuran objek pada CorelDraw?
4. Bagaimanakah langkah untuk menggabungkan objek dan memisahkan objek?
5. Sebutkan jenis-jenis efek untuk objek yang ada pada CorelDraw X3.

Refleksi

Setelah mempelajari bab ini, tentu Anda telah memahami banyak hal tentang variasi Warna, Bentuk, dan Ukuran Objek pada CorelDRAW X3. Berikan tanda cek pada konsep materi yang telah Anda kuasai.

- Seleksi objek tunggal dan objek kelompok
- Duplikasi objek
- Transformasi objek
- Mengolah objek teks
- Memberi efek pada objek melalui efek bitmap

Jika ada konsep materi bab ini yang belum Anda kuasai, diskusikanlah bersama rekan belajar dan guru Anda.
