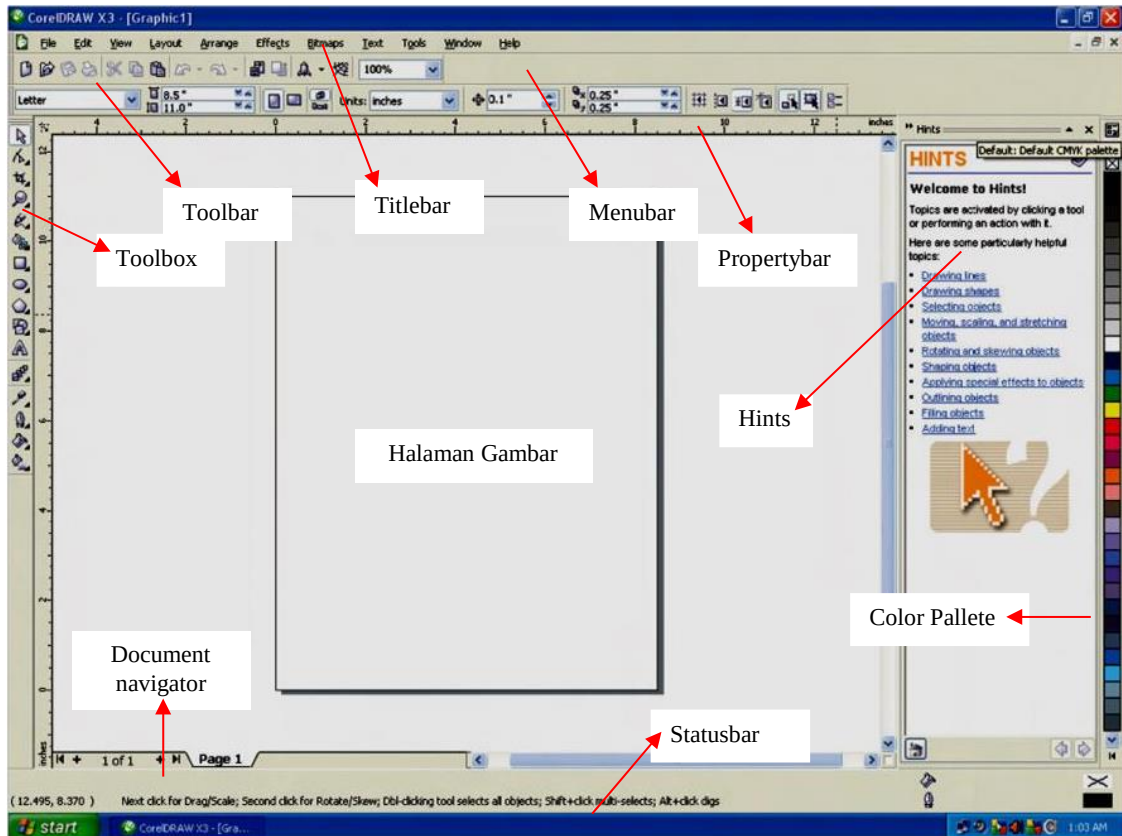


Lembar Kerja, Menu dan Ikon CorelDRAW

Untuk menggunakan program CorelDRAW, klik tombol atau ikon **New** pada pilihan tersebut sehingga tampak lembar kerja CorelDRAW



Batang Menu (Menubar)

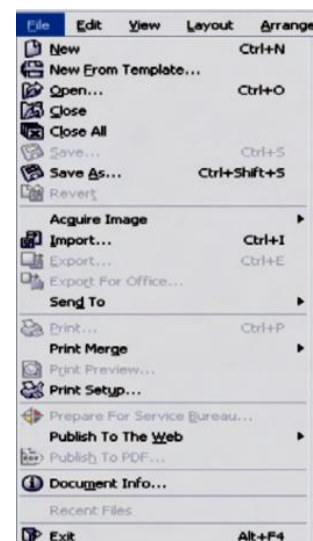
Menubar adalah baris menu yang berisi perintah-perintah yang digunakan untuk mengatur dan mendesain gambar, misalnya untuk menampilkan dan menyembunyikan **grid**, **ruler**, dan **guidelines**. Dalam menu utama terdapat submenu dan di dalam submenu terdapat submenu berikutnya. Menu dapat Anda aktifkan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

1) File

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

- **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*.
- **Exit** untuk keluar program CorelDRAW.



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*).
- **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.

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.
- **Grid and Ruler Setup** untuk menentukan satuan skala baik inci, milimeter Atau *pixel*.
- **Guidelines Setup** untuk menentukan posisi *guide* pada *layout*.

4) Layout

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

- **Insert Page** untuk menyisipkan atau menambahkan halaman.
- **Delete Page** untuk menghapus halaman.
- **Rename Page** untuk mengganti nama.
- **Page Setup** merupakan ketentuan dalam ukuran halaman.
- **Page Background** untuk memasukkan latar belakang warna atau objek gambar pada halaman.

5) Arrange

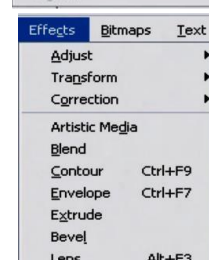
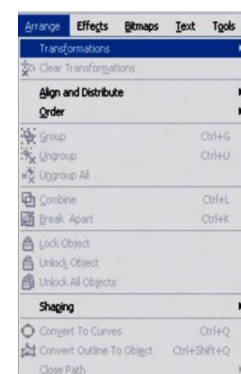
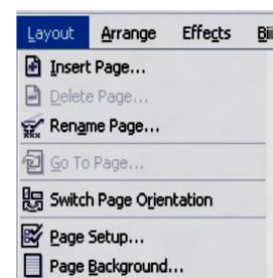
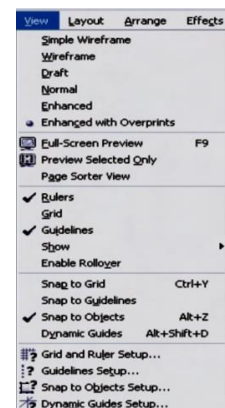
Berikut beberapa submenu pada Menu **Arrange** yang umum digunakan.

- **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.
- **Lock Object** untuk mengunci objek.
- **Unlock Object** untuk melepaskan kunci objek yang telah di-*lock*.

6) Effects

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

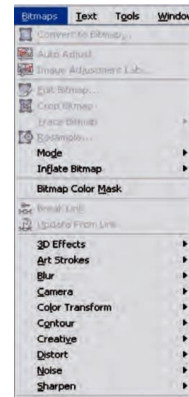
- **Transform** untuk menampilkan jendela perintah perintah pindah (*move*), berputar (*rotate*), *Strenght* atau juga *skew*.
- **Correction** untuk mengoreksi hasil efek.
- **Artistic Media** untuk menampilkan jendela gambar dan tulisan artistik.



7) Bitmaps

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

- **Convert to Bitmap** untuk mengubah gambar menjadi bentuk *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 membuat garis-garis pinggir objek pada gambar.
- **Sharpen** untuk mengatur keragaman gambar.



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*.
- **Columns** menu membuat kolom.
- **Drop Cap** untuk membuat huruf pada awal kalimat menjadi besar (kapital).
- **Edit Text** untuk mengedit teks, menambahkan, menyisipkan, atau menghapus kata, atau juga huruf.
- **Insert Symbol Character** untuk memasukkan simbol.
- **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.
- **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.



9) Tool

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

- **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.
- **View Manager** untuk memunculkan jendela **view manager**.
- **Undo Docker** untuk memperlihatkan langkah-langkah yang dilakukan selama pengolahan gambar.
- **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.



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.
- **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.



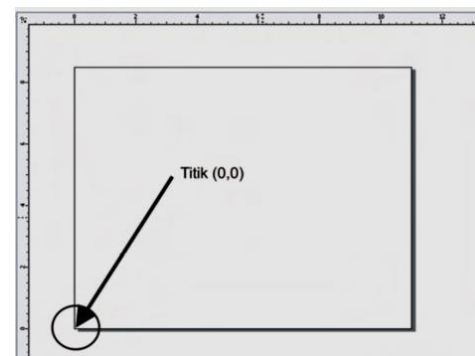
Toolbar Property

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



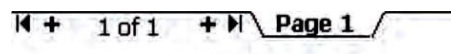
Ruler (Penggaris)

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.



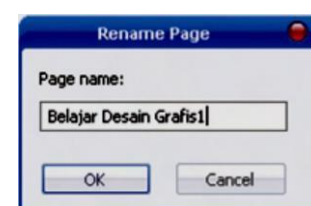
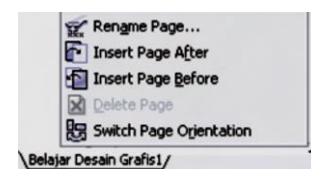
Tanda Navigasi (Page Navigator)

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



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.

- (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.



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.

EDITING CURVE

Sekarang anda akan mengenal salah satu property bar untuk proses pengeditan kurva. Dengan fasilitas ini, anda dapat melakukan manipulasi pada Curve termasuk kurva hasil pengkonversian seperti kurva pada text.



Propety bar akan aktif dan menampilkan fasilitas-fasilitas untuk editing curve ketika anda menggunakan atau mengaktifkan shape tool . Fasilitas untuk editing juga dapat diakses lebih mudah lagi dengan mengklik kanan.

Mengubah Objek Menjadi Kurva

Fasilitas ini berfungsi untuk mengubah shape Drawing (kotak, lingkaran,text) menjadi kurva. Untuk mengubah objek menjadi sebuah objek kurva, lakukan langkah dibawah ini:

1. Buat objek dari rectangle (kotak) atau elipse
2. Seleksi objek dengan pick tool

3. Klik **Arrange > Convert to curve (Ctrl+Q)**

Anda juga dapat melakukan dengan meng-klik kanan lalu **Convert to Curve**. Atau pada property bar pilih icon **Convert to curve**.



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.

Ikon	Nama	Kegunaan
	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.
	Dimension Tool	Digunakan untuk membuat garis dimensi sebagai alat bantu untuk mengukur panjang atau tinggi 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> (segi banyak).
	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.

Secara umum teks dalam CorelDraw terbagi mejadi dua bagian :

1. Objek Teks

a. Artistic Text

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

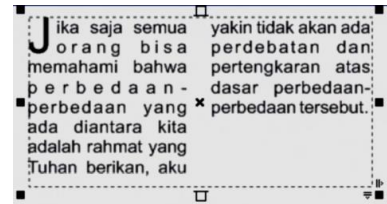
(1)Klik tombol **Text Tool**.

(2)Klik pada lembar kerja, kemudian ketik teks.



b. Paragraph Text

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



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.

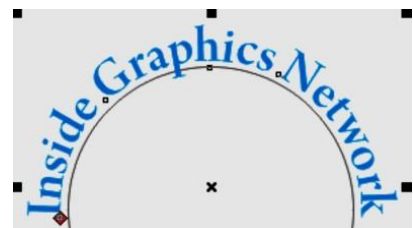
2. Teks pada Alur

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.



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.

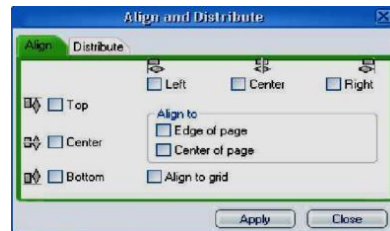
Salah satu unsur penilaian baik buruknya sebuah hasil desain, terletak pada penempatan objek dalam kesatuan objek-objek yang merangkai sebuah desain. Jika penempatan objek terlihat proporsional, dapat dikatakan hasil desain itu baik.

Aligning dan Distributing

Ini adalah salah satu fasilitas yang cukup penting dalam proses pengontrolan objek, terutama untuk menciptakan nilai presisi sebuah objek. Fasilitas ini akan sangat membantu jika diingat dengan shortcut key-nya.

Berikut ini Shortcut key untuk beberapa perintah penting dalam Aligning dan Distributing:

- Align left L
- Align right R
- Align top T
- Align bottom B
- Align centers horizontally E
- Align centers vertically



Anda juga dapat memanfaatkan kotak dialog untuk Aligning dan Distribute.

Grouping

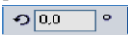
Fasilitas ini berfungsi untuk menyatukan objek-objek dalam kesatuan objek dan ditujukan untuk menghindari pergeseran (inkonsistensi) objek dari kesatuan objek yang telah final. Jika perintah ini diterapkan, maka tidak dapat dilakukan proses apapun dalam sebuah objek secara parsial. Untuk dapat melakukan proses pengeditan objek, harus dilakukan pemecahan objek terlebih dahulu (ungroup).

Ada dua istilah untuk Grouping:

1. **Group.** Sekumpulan objek yang terdiri atas objek-objek tersendiri.
2. **Nested Group.** Group dari 2 group atau lebih dalam sebuah objek Untuk melakukan proses group, lakukan langkah-langkah dibawah ini:
 - a. Seleksilah semua objek yang akan digroup, dengan cara menekan shift atau merque selection.
 - b. Klik **Arrange > Group (Ctrl+G)**

Untuk keluar dari Group, anda harus membebaskan dulu dari group dengan fasilitas Ungroup. Ada dua istilah dalam Ungroup, yaitu : **Ungroup dan Ungroup All.**

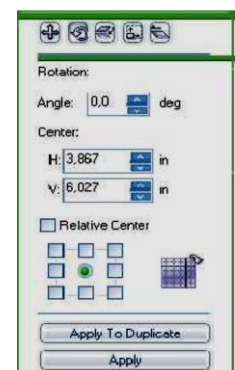
Rotating

Jika kita berbicara rotating dalam CorelDraw, bukan hanya rotating yang ada dalam docker transformation. Namun juga fasilitas Free Transform Tool yang ada dalam shape tool flyout. Anda juga dapat melakukan praktek rotating melalui properti bar, yaitu Angel of Rotation dengan memasukkan nilai rotasi yang diinginkan. 

Untuk menampilkan fasilitas rotating, klik menu **Arrange > transform > rotating (Alt+F8)**. Secara otomatis dalam docker window akan tampil fasilitas rotating.

Untuk mempraktekkan rotating lakukan langkah-langkah dibawah ini:

1. Aktifkan objek yang akan diputar (rotate)
2. Aktifkan **Rotating docker window (Alt+F8)**
3. Tentukan Angel yang akan anda gunakan untuk memutar objek. Angel ini adalah nilai yang digunakan untuk mengatur besaran posisi putaran objek. Anda dapat memasukkan nilai 1 sampai 360.
Jika anda memasukkan nilai didahului dengan minus (-), arah putaran akan searah dengan jarum jam. Sebaliknya, jika tidak disertai dengan minus, arah putaran melawan arah jarum jam.



TRANSPARANSI

Transparansi sering digunakan sebagai sebuah fasilitas dalam CorelDraw X7 untuk menimbulkan efek transparan. Caranya dengan mengatur nilai transparansi (opacity). Fasilitas ini mengakibatkan objek dibelakang terlihat. Tranparansi dapat dilakukan dalam berbagai macam bentuk dan type, seperti **uniform**, **fountine**, **texture** dan **pattern** yang nantinya masing-masing type transparansi memiliki pengembangan selanjutnya.

Secara default, transparansi pada CorelDRAW akan diatur pada mode **All**, artinya yang akan terkena pengaruh transparansi bukan hanya outline-nya saja, tetapi juga fiil-nya (objek didalam garis). Anda dapat memilih salah satu dari tiga mode tersebut, **Fiil**, **Outline** dan **All**.



Membuat Efek Transparansi

Untuk membuat transparansi pada sebuah objek lakukan langkah-langkah dibawah ini:

1. Buatlah sebuah objek desain.
2. Pilih **Interaktif Transparency Tool** pada interaktif tool flyout .
3. Pada objek, klik dan drag, kemudian tarik ke arah horisontal atau vertikal.
4. Lakukan pengaturan pada properti bar.



Menentukan Type Transparansi

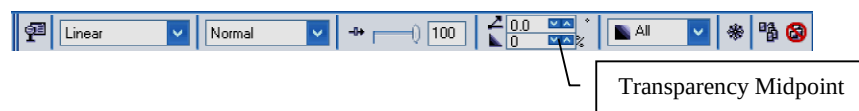
Transparansi dapat diterapkan dalam beberapa type transparansi. Pemilihan type transparansi akan menentukan kualitas desain. Opsi ini akan muncul setelah anda mengaktifkan efek transparansi pada sebuah objek. Berikut beberapa contoh type transparansi yang ada pada properti bar:

1. **Uniform transparency.** Type ini menggunakan satu warna solid untuk membuat nilai transparansi. Nilai transparansi dapat diatur pada **starting transparency**.



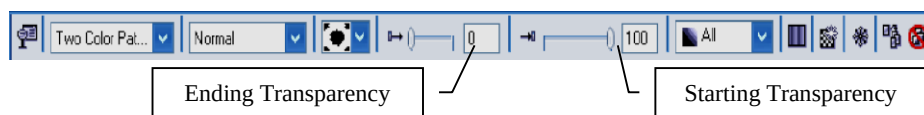
2. **Fountain transparency.** Type ini menggunakan dua warna atau lebih. Anda memilih salah satu efek yang dimiliki fountain transparency. Gunakan Slider untuk mengatur nilai transparansi atau masukkan angka nilai transparansi dengan keyboard. Berikut ini type yang ada pada fountain transparency.

- Linear
- Radial
- Conical
- Square



3. **Pattern transparency.** Pada pilihan ini terdapat tiga opsi transparansi:

- **Two Color.** Type ini terdiri atas dua warna, hitam dan putih dengan pilihan yang tersedia.
- **Full Color Pattern.** Pola ini terdiri atas fiil dan line yang mempresentasikan gambar bitmap. Pola ini lebih kompleks dari gambar bitmap dan lebih mudah untuk dilakukan proses manipulasi.
- **Bitmap Pattern.** Ini adalah pola yang disusun dari bitmap image. Proses desain yang menggunakan pola ini lebih berat dibandingkan menggunakan dua pola diatas.
- **Texture Transparency.** Type ini menggunakan objek texture. Pada type ini terdapaat dua alat kontrol untuk mengatur nilai transparansinya, **starting transparency** dan **ending transparency**.



LATIHAN!

1. Sebutkan dan jelaskan submenu dari menu file pada corel draw!
2. Bagaimanakah langkah-langkah menjalankan program corel draw?
3. Jelaskan yang dimaksud dengan transparasi!

JAWABAN :

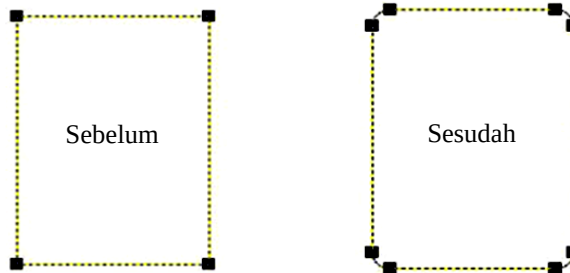
Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

PRAKTIKUM III. MEMBUAT LOGO ANDROID

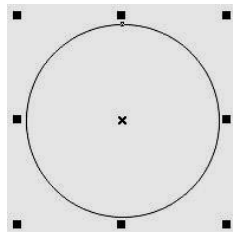
Logo robot hijau..., pasti kita sudah tidak asing lagi dengan gambar logo tersebut dan kita pasti sudah tahu kalau itu adalah logo android. Logo ini sangat familier dengan kehidupan kita..., karena pada saat ini jumlah perangkat berbasis Android yang diaktivasi telah mencapai angka yang luar biasa. Menurut pemimpin baru Google untuk divisi Android dan Chrome, Sundar Pichai, saat ini, perangkat Android yang telah diaktivasi mencapai angka 900 juta secara global. (<http://tekno.kompas.com/read/2013/05/16/10535187/900.Juta.Robot.Hijau.Berkeliaran.di.Bumi>)

Sekarang dalam modul ini kita akan mencoba membuat logo si “Robot Hijau” dengan menggunakan bantuan program Corel Draw..., berikut ini adalah langkah-langkahnya:

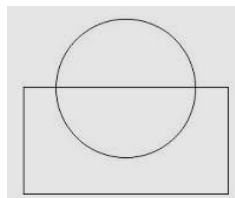
1. Buat persegi panjang dengan Rectangle Tool. 
2. Buat lengkungan di setiap siku persegi dengan menekan F10, lalu drag poin yang ada di siku persegi sampai membentuk lengkungan.



3. Buat lingkaran dengan Ellipse Tool.  Untuk membuat lingkaran yang presisi bisa di kombinasikan dengan tombol ctrl.



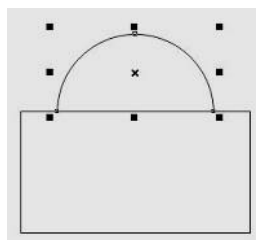
4. Potong lingkaran tersebut agar menjadi setengah lingkaran menggunakan trim. Tekniknya adalah dengan membuat object bantu berupa persegi dan letakan di posisi lingkaran yang akan dipotong.



Sebelum di Trim.

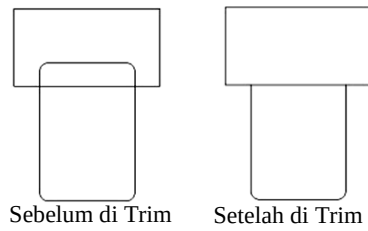
5. Gunakan tombol shift untuk memilih object bantu dan object lingkaran, pastikan object bantu di klik lebih dahulu sebelum mengklik object lingkaran.

6. Setelah kedua object terpilih lakukan eksekusi trim. 

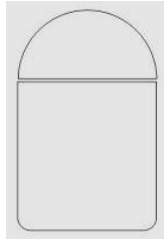


Sesudah di Trim.

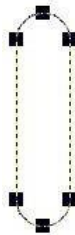
7. Potong object persegi yang sudah di buat tadi dengan object bantu. Gunakan dengan teknik trim.



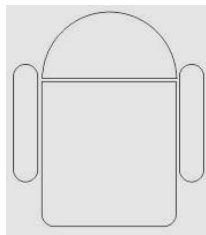
- Maka sudah terbentuk kepala dan body android.



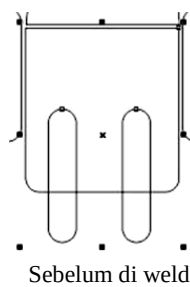
8. Buat object tangan android dengan Rectangle Tool. Langkahnya sama dengan langkah 1-2.



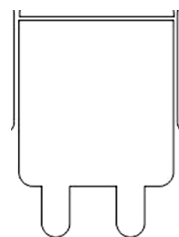
- Gandakan object ini menjadi dua, dengan perintah copy paste ("ctrl+c" lalu "ctrl+v")
- Maka sudah terbentuk kepala tangan dan body android.



9. Gandakan object tangan dan letakan di bagian bawah sebagai kaki.
10. Seleksi object kaki dan body. (Gunakan teknik seleksi yang sama seperti langkah 5).
11. Lalu lakukan eksekusi weld.

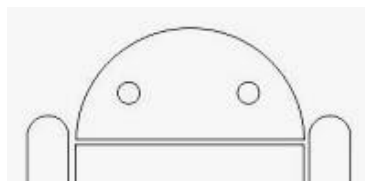


Sebelum di weld



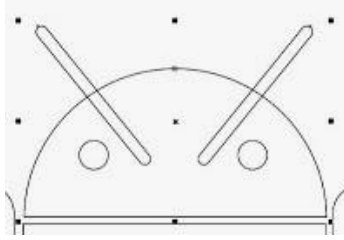
Setelah di weld

12. Buat dua lingkaran kecil untuk mata dengan Ellipse Tool. (Gunakan teknik yang sama seperti langkah 3).

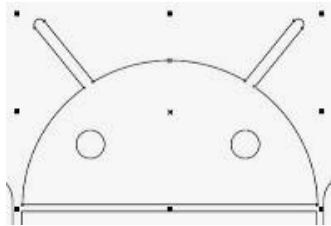


13. Buat object antena android dengan Rectangle Tool. Langkahnya sama dengan langkah 1-2.

14. Lalu posisikan di bagian kepala.



15. Seleksi object kepala dan kedua antenna lalu lakukan eksekusi Weld. (Gunakan teknik yang sama seperti langkah 11).



➤ Hasil akhir pembuatan logo Android!



Latihan!

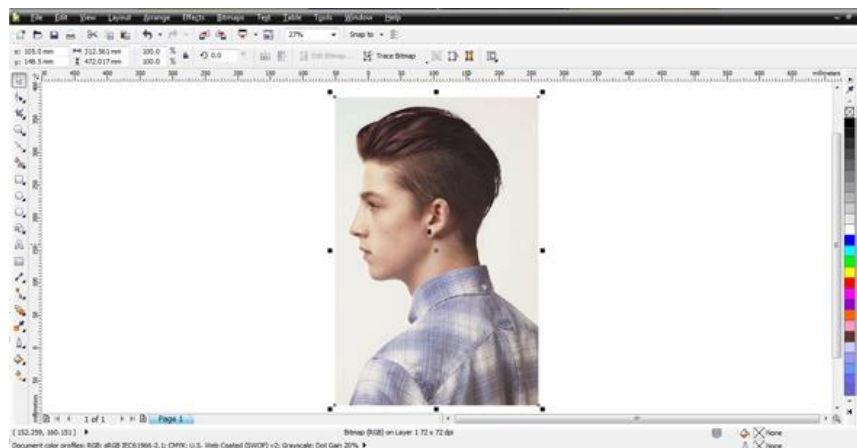
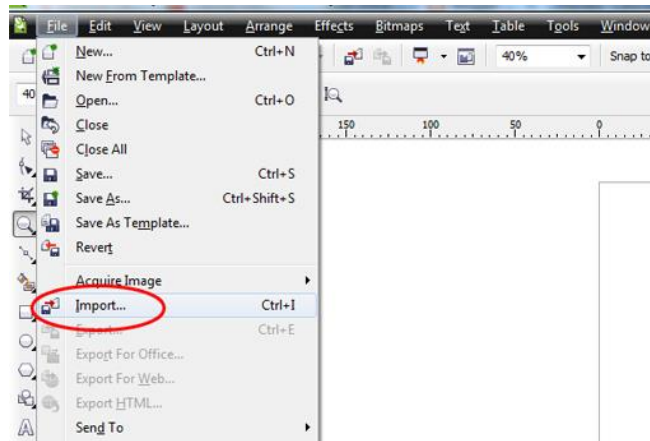
1. Buatlah salah satu logo social media (Twitter, Facebook, Whatsapp, atau Youtube) dan buatlah tahap-tahap pembuatannya!

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

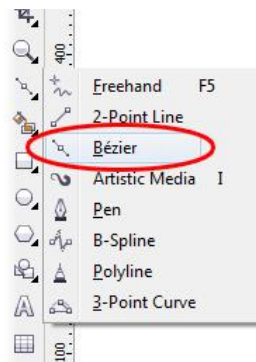
PRAKTIKUM IV. SILHOUTTE

Silhouette atau yang lebih dikenal dengan sebutan siluet ini merupakan efek yang dihasilkan karena adanya perbedaan yang signifikan antara pantulan cahaya objek utama di bagian depan gambar dengan latar belakangnya. Berikut langkah pembuatannya :

Pilih menu **File > Import** untuk memasukkan foto yang sudah kamu siapkan.

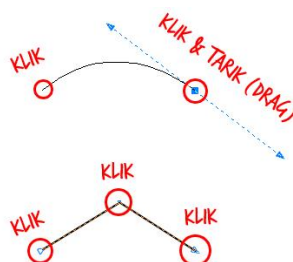


Lanjut. Dalam tahap menyeleksi gambar, ada beberapa tools yang dapat digunakan. Seperti **Free hand**, **Bezier**, **Pen Tool**, **3 Point Curve**.

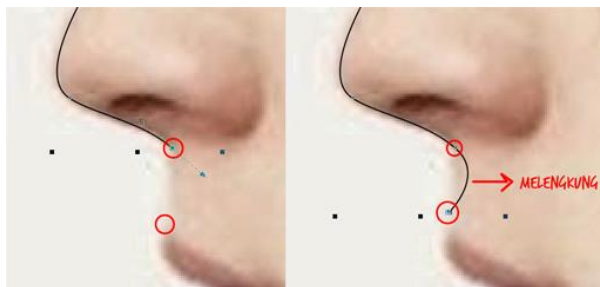
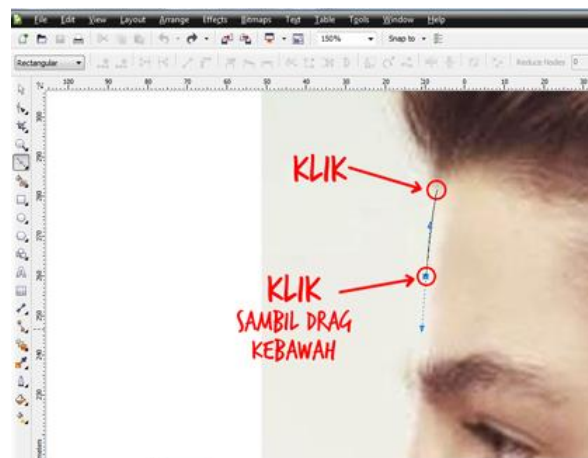


Bezier adalah alat yang digunakan untuk membuat kurva, yang artinya alat ini digunakan untuk pembuatan suatu objek vektor entah itu berbentuk segitiga, kotak, atau bulat.

1. **Klik - Klik Tarik.** Fungsinya adalah membuat kurva dengan sisi yang melengkung.
2. **Klik - Klik - Klik.** Fungsinya adalah membuat kurva dengan sisi yang rata.



Seleksi pada bagian kepala terlebih dulu.



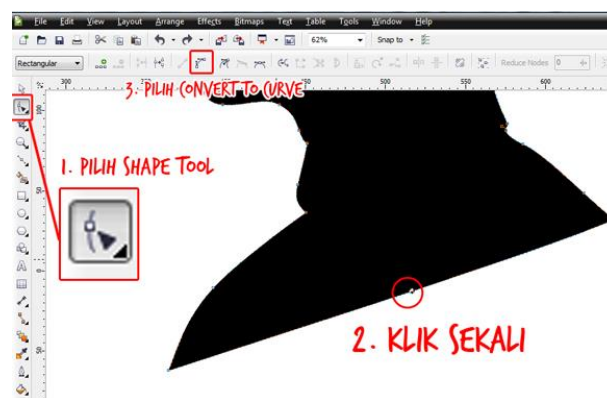
Jika sudah terseleksi semua sampai membentuk kurva tertutup (ujung titik bertemu ujung titik) maka langkah selanjutnya adalah mewarnainya. Klik palette color yang berwarna hitam, lalu klik kanan pada kotak palette yang kosong di atasnya untuk menghilangkan outline.



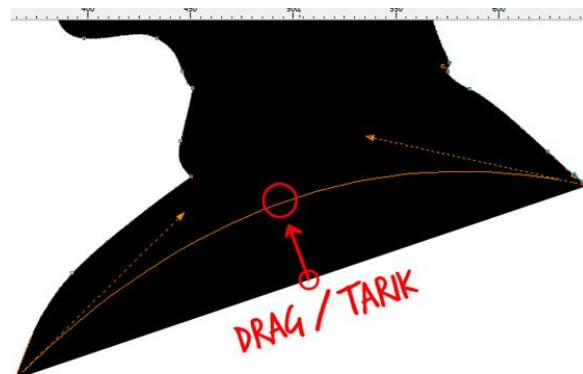


Agar siluet ini seperti layaknya siluet digital kebanyakan. Maka kita akan memberikan efek lengkukan pada bagian bawah siluet.

Zoom in pada bagian bawah siluet. Pilih **Shape tool** pada *toolbox* lalu klik satu kali pada bagian tengah kurva seperti gambar dibawah. Kemudian tekan icon **Convert to curve** pada *property bar* diatas area kerja.



Kemudian *drag* / tarik kearah atas secukupnya sehingga membentuk lengkukan.



Selesai.

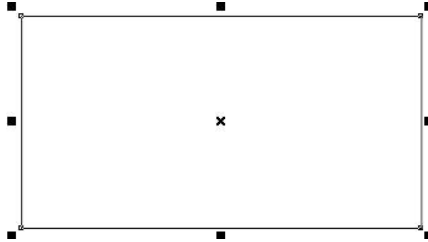


PRAKTIKUM V. DESAIN KARTU UNDANGAN

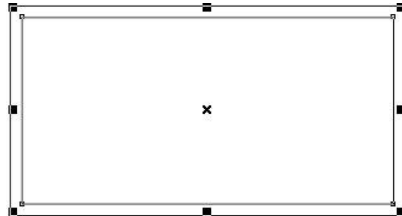
Sebenarnya untuk membuat desain undangan itu adalah murni dari kreatifitas kita sekalian atau sesuai dengan permintaan pemesan, sebagai langkah awal mungkin tutorial sederhana ini bisa membantu kita untuk mengembangkan ide.

Buka program CorelDRAW, buat dokumen baru selanjutnya sebagai langkah pertama dalam membuat kartu undangan yang sederhana ini, buat Object Kotak dengan **Rectangle tool** pada **Toolbox**

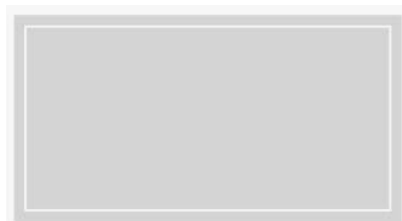
Tekan tombol plus (+) pada **Numpad** atau **Copy Paste** untuk menggandakan Object Kotak, kemudian dengan tekan **Shift**



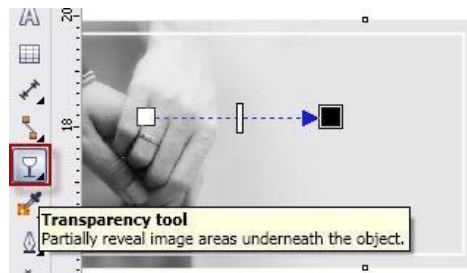
sampayan **Drag** (geser) ke dalam untuk mengecilkan Object Kotak



Beri warna abu-abu (**Fill**) pada Object Kotak dan beri warna putih (**outline**) pada Object Kotak yang kecil

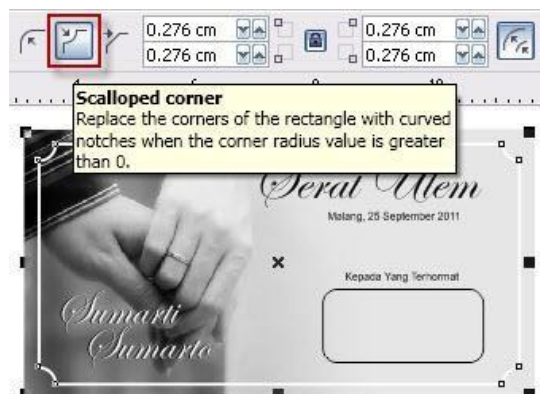


Beri sedikit efek transparan pada sisi kanan foto dengan maksud untuk menghilangkan kesan perpotongan



Selanjutnya import foto Pre Wedding dari si pemesan Undangan, kemudian atur posisi foto.

Select (pilih) kotak yang kecil (border) dan pada **Toolbox** pilih **Shape tool** kemudian geser node pada salah satu pojok kotak dan pada **Property Bar** pilih **Scalloped corner**, ketik teks dengan **Text tool** (artistic) yang diperlukan dan atur besarnya, dan buat lagi kotak agak kecil lagi untuk penempatan nama;



Maka hasilnya akan seperti gambar dibawah, dan untuk isi bisa dikembangkan sendiri, disarankan dan pengetikan isi menggunakan **Artistic Text** bukan **Paragraph Text**



LATIHAN!

1. Buatlah kartu undangan pernikahan yang anda kreasikan sendiri dan tuliskan tahap-tahap pembuatannya!

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

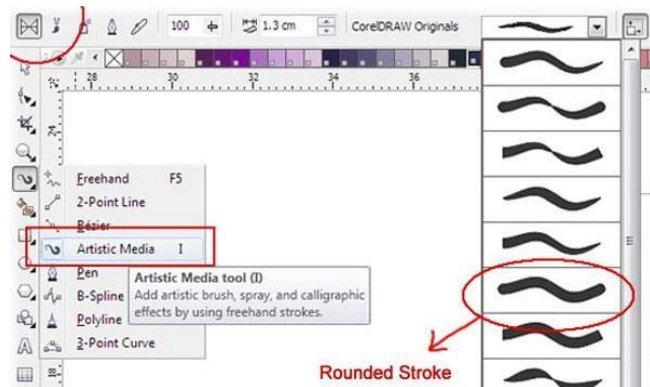
PRAKTIKUM VI. MEMBUAT TULISAN BUBBLE

Belajar desain grafis tak bisa lepas dari tipografi. Seni bermain huruf yang membuat kita bisa bereksplorasi banyak hal untuk menghasilkan karya desain yang unik dan menarik, salah satunya membuat **bubble typo**. Tipografi bisa menjadi hal yang sangat penting ketika kita membuat desain untuk publikasi semacam poster, brosur, billboard, banner maupun t-shirt.

Berikut ini tutorial simpel membuat **bubble typo** atau tulisan yang menggelembung menggunakan CorelDraw dengan memanfaatkan tool dasar Artistic Media (I). Sangat mudah prakteknya, hanya saja membutuhkan kreativitas untuk membuat goresan yang artistik dan menarik.

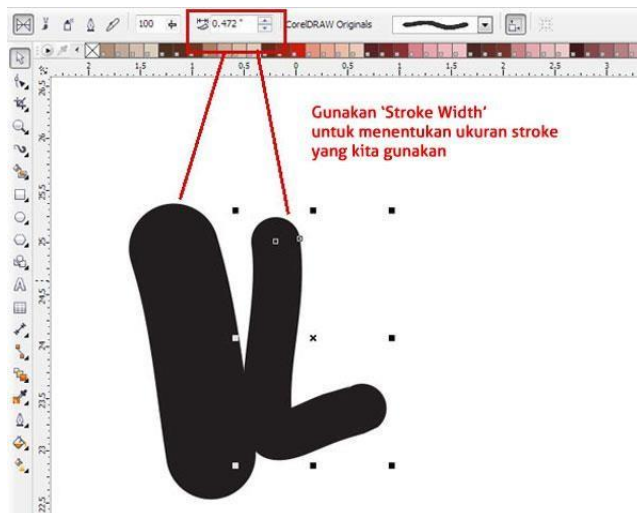
Langkah 1

Buka dokumen baru (Ctrl+N). Saya menggunakan salah satu brush Artistic Media untuk membuat tulisan. Klik **Artistic Media (I)** di toolbox lalu pada preset pilihlah **Rounded Stroke**. Lihat gambar.



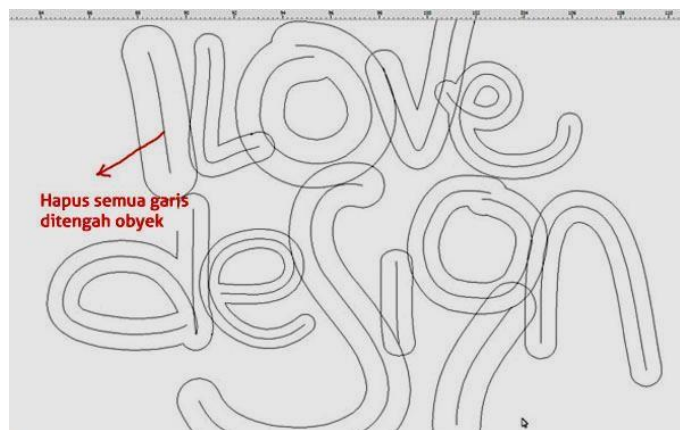
Langkah 2

Mulai menggambar. Dengan menggunakan brush Rounded Stroke tersebut kita akan menggoreskan sebuah tulisan. Disinilah imajinasi dan kreativitas kita diperlukan. Untuk membuat goresan yang bervariasi, gunakan bermacam ukuran yang bisa diset di 'Stroke Width'.



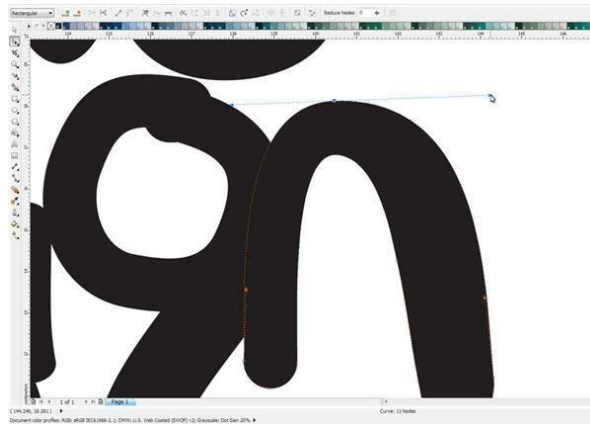
Langkah 3

Setelah selesai membuat tulisan, maka kita perlu memisahkan stroke asli dan hasil goresan brush untuk proses editing lebih lanjut. Caranya: Gunakan preview wireframe (menu: **View>Wireframe**) sehingga akan terlihat garis-garis ditengah rounded brush yang telah kita buat. Select/pilih semua gambar lalu klik menu **Arrange>Break Artistic Media Group** atau gunakan **Ctrl K**. Setelah proses ini, kedua bagian akan terpisah. Hapuslah semua garis yang berada ditengah tiap gambar.

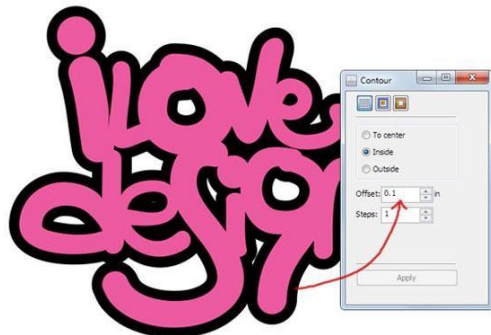


Langkah 4

Setelah semua garis terhapus, kembalikan preview ke Normal atau **Enhanced Preview**. Kita bisa melakukan pengeditan obyek lebih lanjut jika terasa kurang sempurna.



Setelah masing-masing obyek sudah sesuai keinginan, gabungkan semua obyek menggunakan perintah **Weld** (menu: **Arrange>Shapping**) atau gunakan menu di Property Bar. Pada langkah ini kita bisa memberi warna pada obyek dan memberi outline menggunakan efek **Contour**.



Setelah proses ini, gambar sudah terlihat bentuknya. Agar lebih menampakkan efek 3D maka kita perlu menambahkan beberapa elemen semacam bayangan atau garis potong. Lihat gambar.



Hasil Akhir

Bubble Typo sudah terlihat lebih berdimensi daripada sebelumnya. Bermainlah dengan warna dan shape baru untuk membuat variasi lain yang lebih menarik. Selamat mencoba!



Latihan!

1. Buatlah design tulisan bubble typography nama anda sesuai dengan kreativitas anda beserta tahap pembuatannya!

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

PRAKTIKUM VII. MENGENAL ADOBE PHOTOSHOP

Adobe Photoshop merupakan salah satu program pengolah gambar standar profesional. Gambar yang dihasilkan dari software ini memiliki format Bitmap. Perbedaan yang mendasar antara format vektor dan bitmap adalah komponen penyusunnya. Vektor, tersusun dari kumpulan path, sedangkan bitmap tersusun dari kumpulan pixel atau titik.

Dalam proses manipulasi gambar, pada dasarnya Photoshop digunakan untuk:

1. *Membuat tulisan dengan efek tertentu.*

Kelebihan Photoshop adalah mampu membuat tulisan dengan bermacam-macam karakteristik dengan efek yang memukau.

2. *Membuat tekstur dan material yang beragam.*

Dengan langkah-langkah tertentu, seorang designer bisa membuat berbagai tekstur misalnya daun, logam, air, dan bermacam gambar lainnya.

3. *Mengedit foto dan gambar yang sudah ada.*

Manipulasi yang bisa dilakukan antara lain: mengubah posisi gambar, mengatur pencahayaan, komposisi warna, menyambung gambar, menambah *border* (frame) dan efek-efek lainnya.

4. *Memproses materi web.*

Photoshop juga digunakan untuk keperluan web, misalnya: kompresi file gambar agar ukurannya lebih kecil, memotong gambar kecil-kecil (*slice*), dan membuat *web photo gallery*.

Dengan Adobe Image Ready, gambar yang sudah ada bisa dibuat untuk keperluan web, misalnya menjadi *rollover* dan animasi GIF. Untuk keperluan tersebut, anda bisa menggunakan Macromedia Fireworks di samping Adobe Image Ready.

MENGENAL PERALATAN PHOTOSHOP

Toolbox (Window | Tools)

Untuk membuat atau mengedit gambar tentu dibutuhkan peralatan yang memadai.

Toolbox dalam Photoshop berisi sekumpulan *tool* yang sering dipakai dan masing-masing mempunyai fungsi berbeda.

Option Bar

Setiap *tool* (alat) pada *toolbox* mempunyai setting yang bisa diubah sesuai dengan kebutuhan.

Untuk itu disediakan *Option Bar*

(**Window | Options**). Berikut contoh *option bar* untuk *Paint Bucket*.

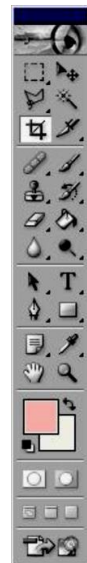
Dengan *option bar* pada contoh di atas, anda bisa mengganti pengaturan warna yang akan digunakan.



Palet

Palet digunakan sebagai perangkat bantu sehingga gambar bisa diedit lebih mudah dan cepat.

Palet yang ada pada Photoshop, antara lain: *Navigator*, *Info*, *Color*, *Swatches*, *Styles*, *History*, *Actions*, *Layers*, *Channels*, *Paths*, *Paragraph*, *Tool Preset* dan *Character*.



OPERASI DASAR DENGAN PHOTOSHOP

Hasil manipulasi gambar yang bagus pada dasarnya dibuat dengan melakukan operasi- operasi dasar dalam urutan tertentu. Berikut adalah beberapa operasi dasar yang sering digunakan:

1. *Seleksi*, digunakan untuk memilih area gambar yang akan diedit. Dengan demikian, manipulasi yang dilakukan pada gambar hanya akan berpengaruh pada bagian yang diseleksi saja.
2. *Mask*, *channels* dan *path*, digunakan untuk memanipulasi seleksi lebih lanjut (menyimpan seleksi, meload seleksi, seleksi dengan gradasi, dll).
3. *Guide*, *Grid* dan *Ruler*, digunakan agar seleksi lebih mudah dibuat dan mempunyai keakuratan yang tinggi.
4. *Menulis*, digunakan untuk membuat tulisan pada gambar.
5. *Menggambar*, digunakan untuk menggambar.
6. *Menggambar bentuk tertentu*
7. *Pewarnaan*, digunakan untuk meramu warna.
8. *Perpindahan*, digunakan untuk memindahkan gambar atau bagian yang diseleksi. Bisa dilakukan dengan tombol panah pada *keyboard* dan *move tool*.
9. *Duplikasi*. Digunakan untuk menduplikat (menggandakan) gambar atau *pattern* (pola).
10. *Memperbaiki gambar*, digunakan untuk menghilangkan atau mengganti bagian tertentu gambar yang tidak diinginkan.
11. *Menghapus*, digunakan untuk menghapus bagian tertentu gambar.
12. *Efek ketajaman dan Smudge*.
13. *Efek fotografi*

PRAKTIKUM 5. MEMBUAT LOGO 3D

Membuat logo 3D di photoshop, tutorial ini saya pelajari dari **Deviantart**. Kali ini kita akan mencoba untuk membuat Symbol Logo 3D. Disini kita akan menggunakan simbol logo dari DigiArtBali.com (@) untuk mencoba anda bisa menggunakan huruf huruf (typography) .



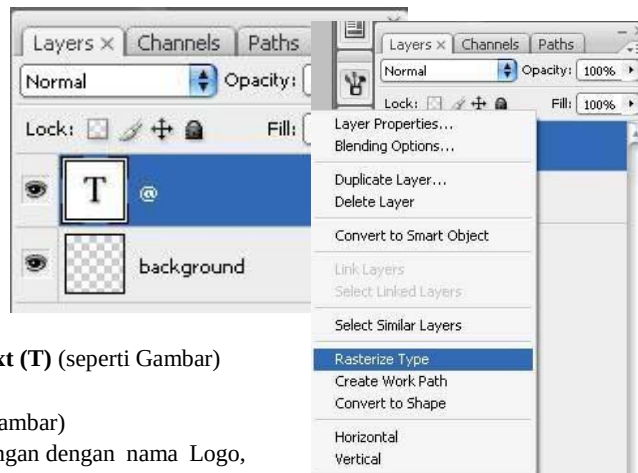
Before



After

Langkah 1

Buka adobe photoshop, buka halaman baru (**File> New**) kemudian pilih ukuran gambar yang sesuai dengan yang anda inginkan. Pilih **Text Tool (T)**, kemudian mulai ketikkan huruf yang akan anda rubah menjadi Logo 3D, atur ukuran dan warna sesuai dengan yang anda inginkan. Disini saya sudah memiliki gambar (@) yang sebelumnya sudah saya buat di **Corel X7**.



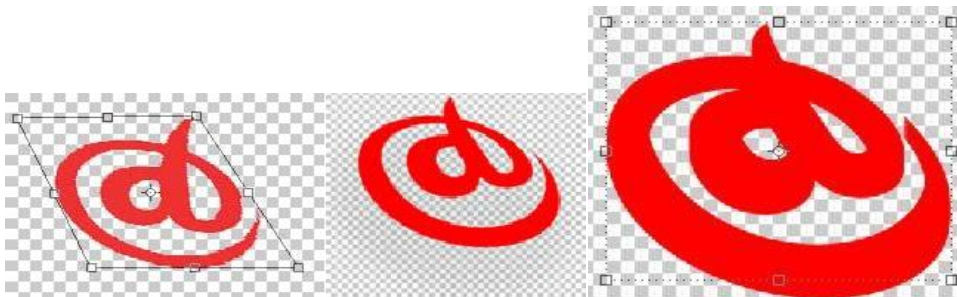
Langkah 2

Selanjutnya klik kanan pada **Layer Text (T)** (seperti Gambar) kemudian klik **Rasterize Type** (untuk merubah mode Text ke Mode Gambar) kemudian ganti nama layer tersebut dengan nama Logo,

kemudian pilih Move tool  (tool paling atas pada sisi kiri photoshop).

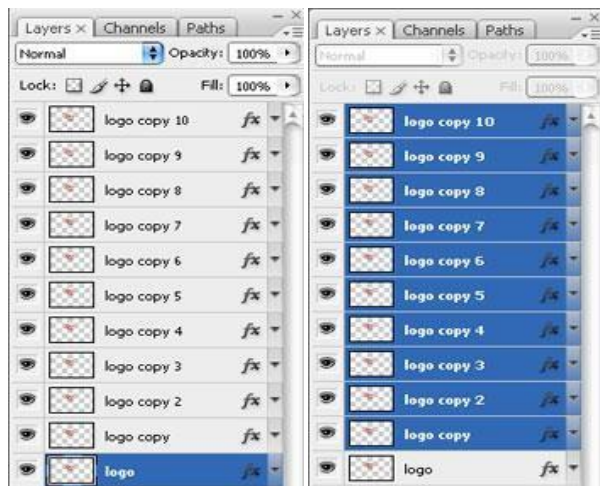
Langkah 3

Kemudian dengan **move tool** kita rubah kemiringan gambar yang sudah dimiliki (@) dengan menggeser kotak kecil pada tiap pojok gambar sambil menekan (**Alt** pada key board), pastikan sebelumnya (**show transform control** sudah dicentang).



Langkah 4

Kemudian pilih lagi layer Logo, sambil menekan (**Alt**) tekan tombol bawah (tanda panah bawah pada keyboard) untuk menduplikasi **layer logo**, tekan beberapa kali sampai layer ter-copy beberapa kali dan kelihatan memiliki ketebelan kebawah. sehingga akan muncul Layer **Logo Copy-Layer Logo copy 10**.

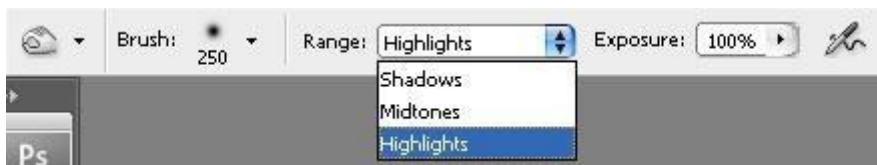


Langkah 5

Selanjutnya pilih layer logo copy, dan tekan **Shift** dan tahan sambil pilih Layer Logo copy 10. sehingga layer logo copy - layer logo copy 10 terpilih semua, kemudian klik kanan pada salah satu layer yang sudah di blok, dan pilih **Merge Layer** (untuk menyatukan layer logo copy sampai layer logo copy 10). sehingga akhirnya jadi 2 layer (logo & logo copy 10), kemudian pindahkan layer logo copy 10 supaya menjadi di bawah layer logo.

Langkah 6

Selanjutnya pilih **Burn Tool** () kemudian rubah ukuran **brush** menjadi 250 (atur sesuai kebutuhan) dan pilih **Range : highlights** dan **Exposure : 100%**. kemudian lakukan Burning pada layer Logo Copy 10. gunakan imajinasi anda untuk memilih bagian gelap terangnya dan menentukan dari arah mana datangnya cahaya, sehingga kelihatan gelap terangnya. untuk membuat bagian terangnya lakukan burning sambil menekan (**Alt**) pada keyboard. lakukan juga burning pada layer logo, sesuai dengan imajinasi anda.



Dengan tambahan sedikit imajinasi anda, anda bisa mengembangkan teknik pencahayaan sesuai dengan yang anda ingin kan. Sedikit sentuhan akhir, kita akan memberikan efek cahaya berkilau, pilih **Filter - Render - Lens Flare**. letakkan kilauan cahaya sesuai dengan yang anda inginkan, pilih lens type 50-300mm atau anda bisa mencoba coba pilihan yang lain. Lakukan teknik **Lens Flare** pada kedua layer.

Sehingga hasil akhirnya kira-kira seperti dibawah.





Semoga tutorial ini berguna. Walaupun hasilnya tidak benar benar 3D tapi setidaknya Logo yang anda ciptakan bisa kelihatan lebih berdimensi. Dengan kreativitas yang anda miliki, trik-trik dasar diatas akan dapat anda kembangkan menjadi lebih sempurna. Dengan sering sering latihan.. segala sesuatunya pasti bisa terjadi.

Latihan!

1. Buatlah logo 3D dari logo yang anda buat sendiri atau boleh dari logo lain yang sudah ada serta buatlah tahap pembuatannya!

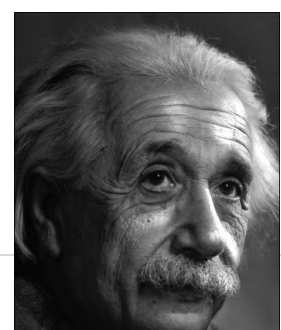
Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

PRAKTIKUM 6. TYPE FACE

Wajah difoto ini terbentuk karena tebal tipis pada teks/tulisan. Anda mungkin sudah pernah mengetahui efek seperti ini, tetapi dalam modul ini kita akan mencoba dengan cara lain yang lebih sederhana mudah dan cepat. Tutorial ini bisa digunakan pada Photoshop versi berapapun.

Tahap 1

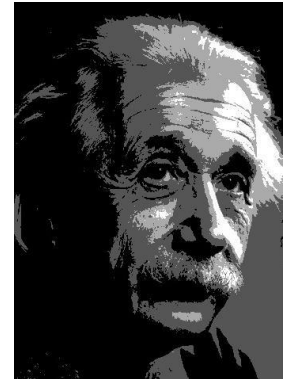
1. Persiapan gambar, disini menggunakan gambar Albert Einstein. **Catatan:**
Gambar menggunakan modus Grayscale/Keabu-abuan.
Untuk gambar yang lain bisa merubahnya dengan menu **Image> Mode> Grayscale**.
2. Jika gambar tersebut kurang kontras anda bisa menyesuaikan kontrasnya dengan menggunakan menu **Image> Adjustment> Level**,
atur hingga memperoleh kontras yang anda inginkan.



3. Agar lebih kontras pada daerah yang diinginkan, gunakan **Dodge Tool (O)**.
Lalu brush daerah dahi, pipi, rambut, kumis.

Tahap 2

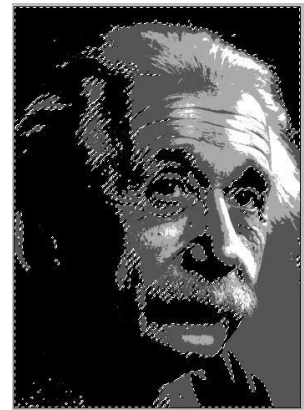
1. Agar gambar menjadi 4 tingkatan warna, klik menu **Image> Adjustment> Posterize** dengan **Levels=4**.



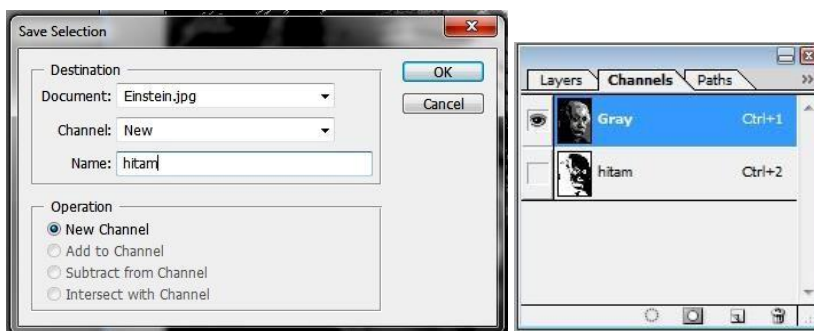
2. Untuk menyeleksi masing-masing warna, gunakan **Magic Wand Tool (W)**, yang penting matikan *checklist Contiguous* agar jika klik pada warna tertentu, maka secara otomatis seluruh warna yang sama akan terseleksi.



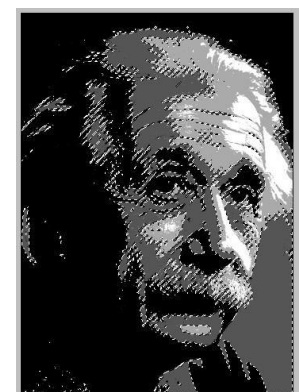
3. Klik di warna **hitam**, otomatis seluruh warna hitam di gambar tersebut ikut terseleksi. Dengan demikian kita tidak perlu lagi memberikan perintah menu **Select> Semiliar** lagi.



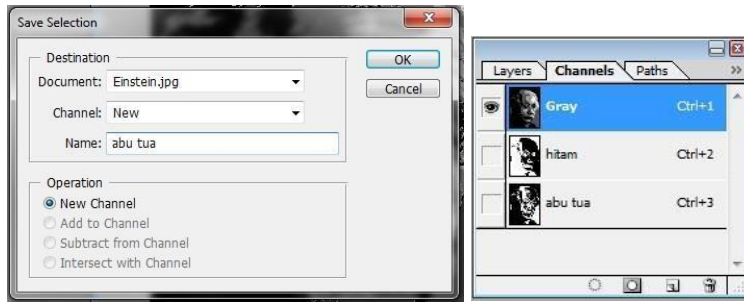
4. Simpan seleksi tersebut karena kita akan memerlukannya nanti. Klik menu **Select> Save Selection**. Beri nama *hitam*.
Jika anda lihat maka di palette Channel akan muncul channel hitam tersebut.



5. Kembali ke palette Layer. Ulangi lagi seleksi dengan **Magic Wand Tool (W)**.
Kali ini klik di warna **abu tua**, otomatis seluruh warna abu tua akan terseleksi.

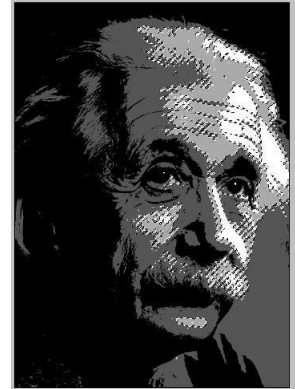
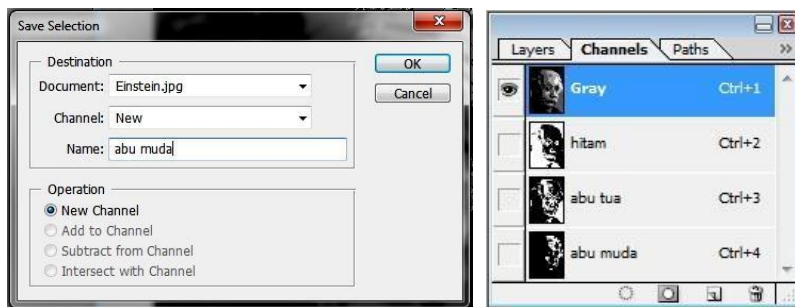


6. Simpan juga seleksi tersebut dengan mengklik menu **Select> Save Selection**.
Beri nama dengan *abu tua*, maka di palette Channel akan muncul channel abu tua tersebut.



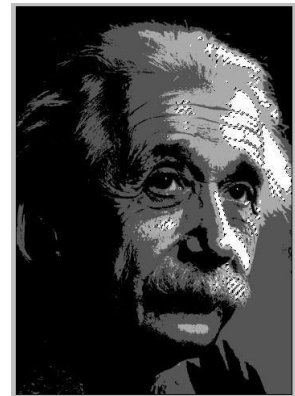
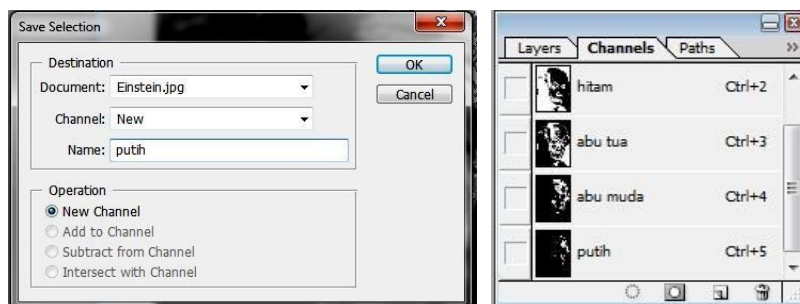
7. Ulangi lagi seleksi dengan **Magic Wand Tool (W)**.
Kali ini klik di warna **abu muda**, otomatis seluruh warna abu muda akan terseleksi.

8. Simpan seleksi tersebut dengan mengklik menu **Select> Save Selection**.
Beri nama dengan **abu muda**, maka di palette Channel akan muncul channel abu muda tersebut.



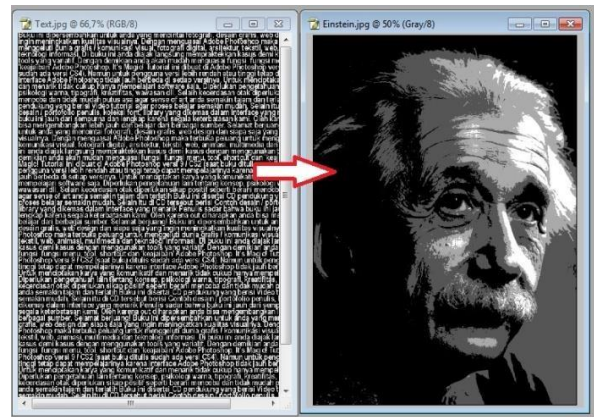
9. Terakhir, seleksi warna putih dengan **Magic Wand Tool (W)**.

10. Simpan seleksi tersebut dengan mengklik menu **Select> Save Selection**.
Beri nama dengan **putih**. Selesai!
Jangan lupa matikan seleksi yang ada dengan mengklik menu **Select> Deselect (Ctrl+D)**.



Tahap 3

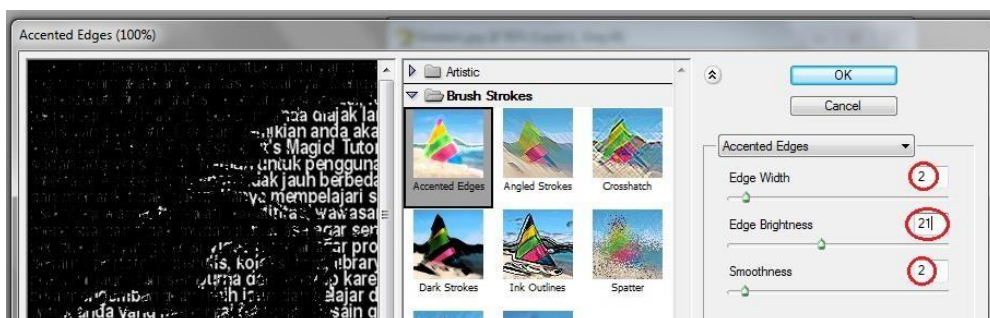
1. Buat **image baru** untuk membuat teks, dengan isi tulisan terserah anda, yang penting ukuran lembar kerja untuk menulis teks tersebut harus disesuaikan dengan gambar pada **Tahap 1**.
2. Dengan menggunakan **Move Tool (V)**, **Drag** teks yang anda buat ke gambar Einstein, sehingga muncul **layer 1** pada palette Layer.



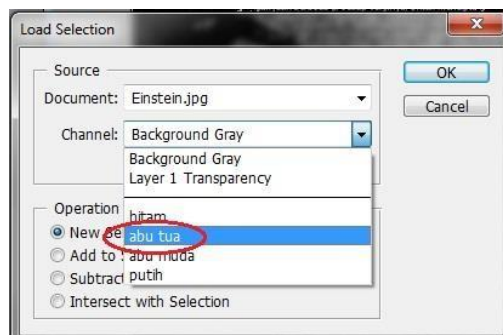
3. Aktifkan **Layer 1**. Panggil seleksi **hitam** wajah. Klik menu **Select> Load Selection**, pilih **Channel = hitam**.



4. Agar teks putih sangat tipis, klik menu **Filters> Brush Strokes> Accented Edge** dengan nilai **Edge Brightness = 21** dll.



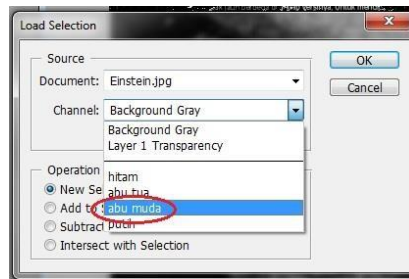
5. Panggil seleksi **abu tua**. Klik menu **Select> Load Selection**, pilih **Channel = abu tua**.



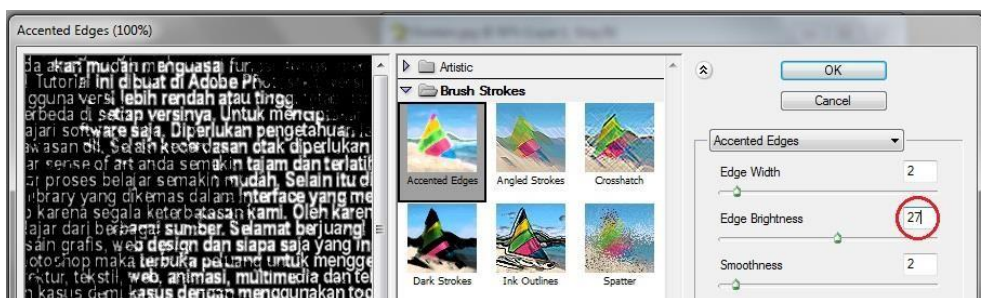
6. Agar teks putih agak tipis, klik menu **Filters> Brush Strokes> Accented Edge** dengan nilai **Edge Brightness = 24**.



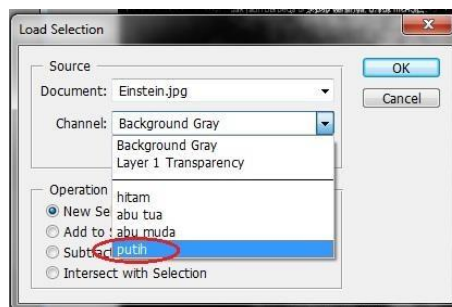
7. Panggil seleksi **abu muda**. Klik menu **Select> Load Selection**, pilih **Channel = abu muda**.



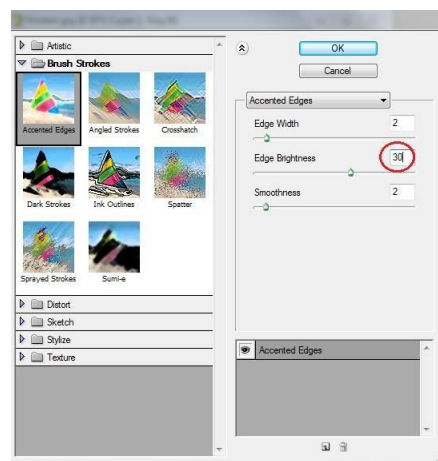
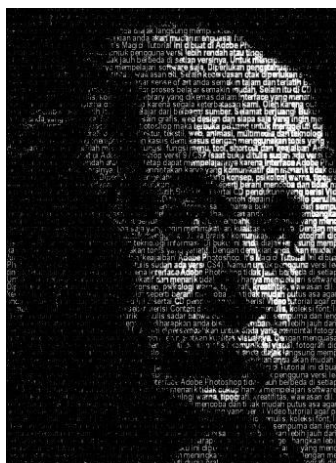
8. Agar teks putih tidak tipis, klik menu **Filters> Brush Strokes> Accented Edge** dengan nilai **Edge Brightness = 27**.



9. Terakhir, panggil seleksi **putih**. Klik menu **Select> Load Selection**, pilih **Channel = putih**.



10. Kini atur teks putih menjadi tebal, klik menu **Filters> Brush Strokes> Accented Edge** dengan nilai **Edge Brightness = 30**.



LATIHAN!

1. Kreasikan foto anda dengan efek type face seperti yang sudah dicontohkan pada materi ini dan buatlah tahap pembuatannya!

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

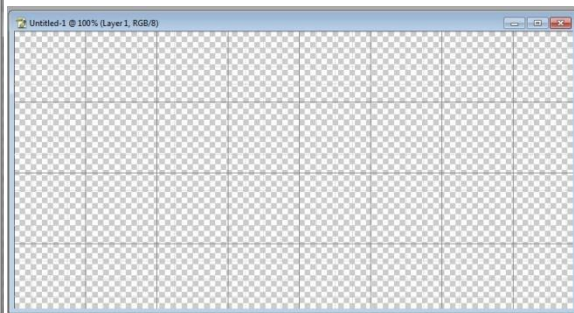
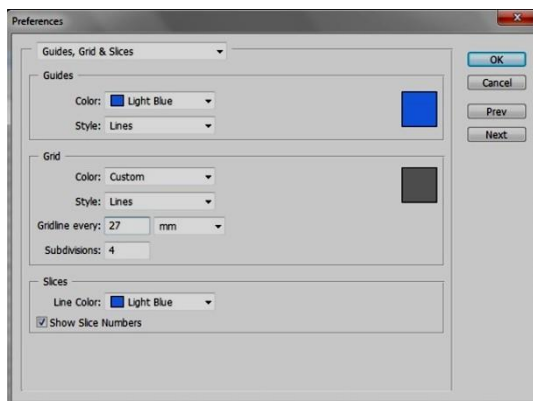
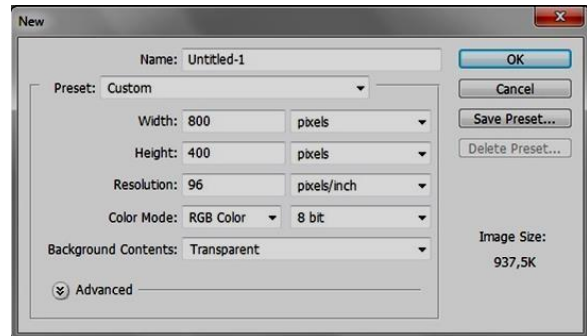
PRAKTIKUM 7. GLOSSY BUTTON

Tombol adalah komponen multimedia yang biasa dipakai dalam sebuah website, CD interaktif, kios informasi, games dll. Oleh karena itu anda perlu menguasai pembuatan sebuah tombol yang sesuai dengan selera anda atau klien anda. Pada modul ini, kita akan mencoba membuat tombol dengan gaya 'Orbs' 3D. Dengan menggunakan layer style dan kombinasi Blending Mode, anda akan dapat membuat banyak variasi tombol yang lebih kreatif lagi.

Langkah 1

➤ Persiapan

1. Buat file baru **File> New**, dengan parameter
Width = 800px, Height = 400px, Res = 92px/inch.
2. Kita perlu bantuan grid agar bisa menggambar lebih presisi.
Klik **View> Show> Grid.**
3. Untuk mengatur grid,
klik **Edit> Preferences> Guides, Grid & Slices**,
lalu atur parameternya.

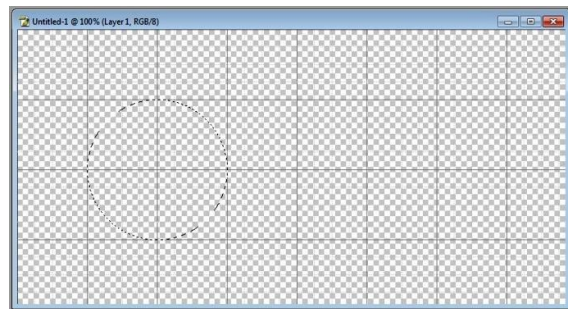


4. Agar saat menggambar nanti selalu menempel pada grid terdekat, maka klik **View> Snap to> Grid.**

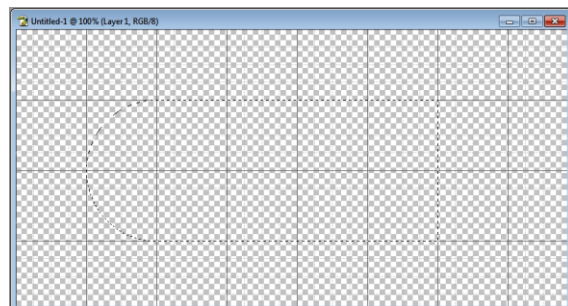
Langkah 2

➤ Menggambar Kapsul

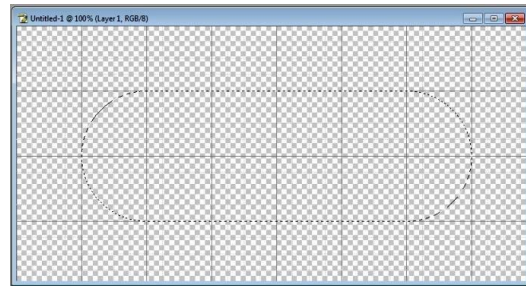
1. Buat seleksi lingkaran, klik **Elliptical Marquee Tool**,
lalu buat lingkaran pada grid.



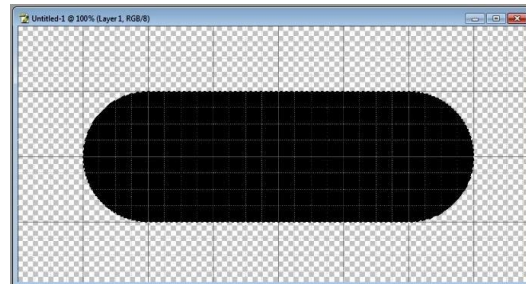
2. Di *Property* bar klik **Add to Selection Tool.**



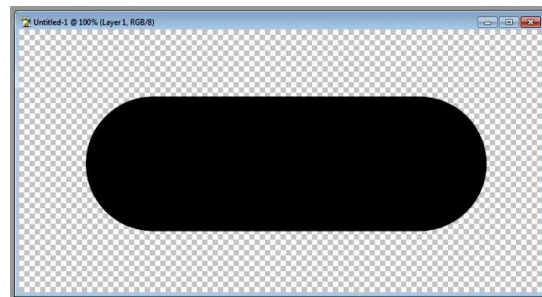
3. Untuk membuat seleksi kotak, klik **Rectangular Marquee Tool**.



4. Buat seleksi lingkaran, klik **Elliptical Marquee Tool** lalu buat lingkaran sebelah kanan sehingga membentuk kapsul.

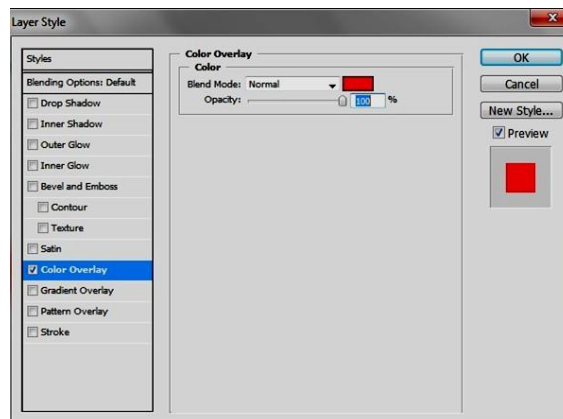


5. Pastikan Foreground dan Background hitam putih. Klik icon **Default Foreground & Background Color (D)**.



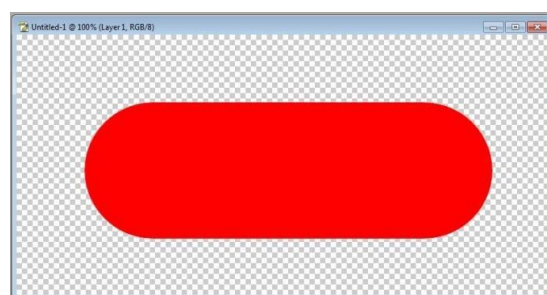
6. Untuk mengisi dengan warna Foreground, klik **Alt+Delete**.
7. Kini tugas grid sudah selesai. Untuk menyembunyikan grid, klik menu **View> Extras**.

➤ **Tombol dengan Layer Style**

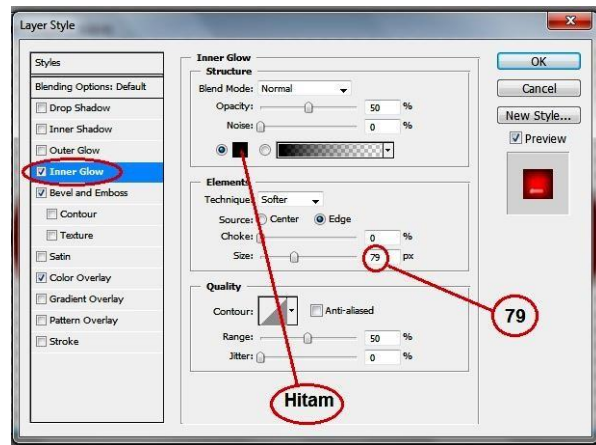


Ini bagian penting untuk membuat kesan agar tombol terlihat *Orbs 3D*.

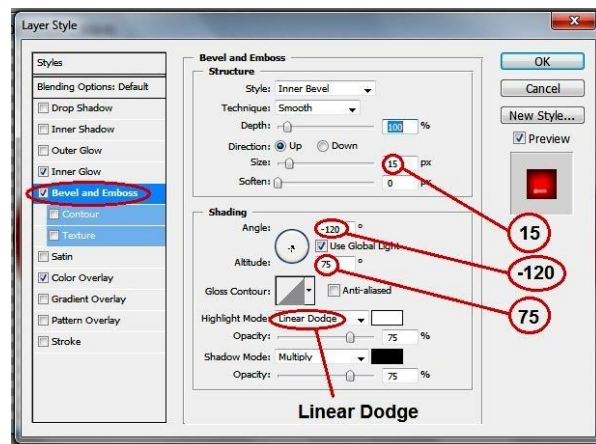
1. Klik **Layer> Layer Style** atau icon **Create Layer Style**.
Pilih Style **Color Overlay** warna Orange.
Sehingga warna tombol bukan lagi hitam tetapi menjadi orange.



- Agar ada kesan gelap pada sekeliling tombol, aktifkan **Style = Inner Glow** warna **hitam**.

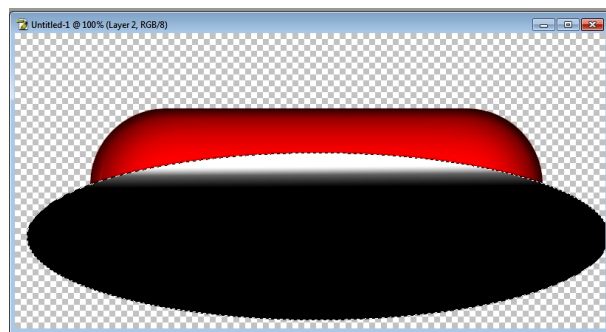


- Tambahkan juga **Style = Bevel & Emboss** dengan parameter seperti berikut.



➤ Masking dengan Paste Into

- Buat Layer baru, klik icon **Create a New Layer**, maka akan muncul layer baru dengan nama Layer 2.



- Buat seleksi dengan **Elliptical Marquee Tool**. Lalu beri warna seleksi dengan warna hitam.
- Beri warna gradasi dengan **Gradient Tool**. Drag dari bawah ke atas.
- Rencananya Layer 2 berbentuk elips tersebut akan dimasukkan kedalam kapsul. Kini seleksi Layer 2 seluruhnya, tekan **Ctrl+Klik** Layer 2, maka terlihat sekeliling elips berkedip-kedip.
- Klik menu **Edit> Cut (Ctrl+X)** untuk menghilangkan elips tapi masih ada di memory komputer.



6. Kini pilih kapsul. Ctrl+Klik di Layer 1, maka terlihat sekeliling kapsul berkedip-kedip.



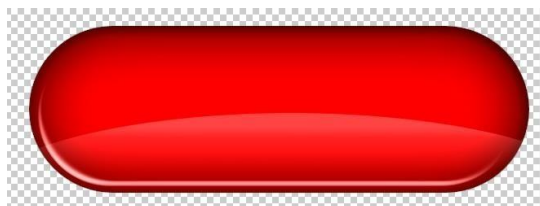
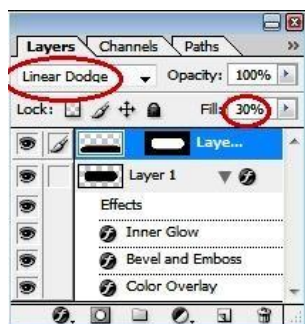
7. Untuk memasukkan elips ke kapsul, klik **Edit > Paste Into**.



8. Dengan menggunakan **Move Tool (V)**, anda bisa mengatur posisi elips.

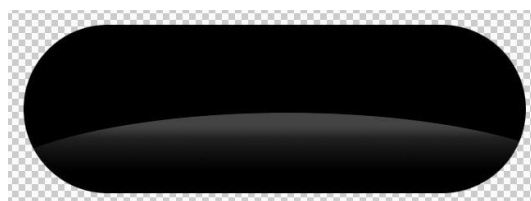
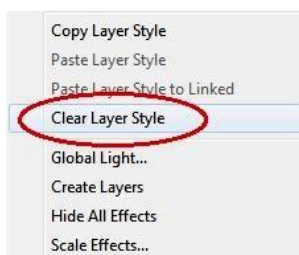


9. Agar terlihat lebih berkilau, ubah **Blending Mode = Linear Dodge** dengan **Fill = 30%**.



➤ Daerah Terang dengan Blending Mode Linear Dodge

1. Drag Layer 1 ke icon **Create a New Layer**, maka akan ada layer baru dengan nama *Layer 1 Copy*.
2. Buang semua efek **Layer Style**, klik kanan icon **Indicates Layer Effects** di *Layer 1 copy* lalu pilih menu **Clear Layer Style**.

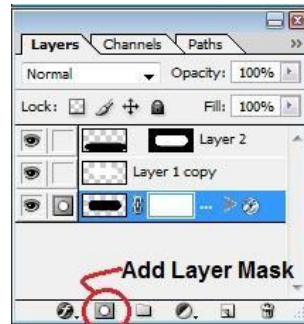


3. Untuk memperkecil layer, aktifkan dahulu **Move Tool**, lalu klik menu **Edit> Free Transform (Ctrl+T)**. Drag *handle* ujung sambil menekan tombol **Shift** di keyboard.

4. Tekan **Ctrl+Delete** agar kapsul berubah menjadi putih.



5. Kapsul putih tersebut untuk bagian yang mengkilap/*highlight*. Aktifkan *Layer 1 copy* lalu klik icon **Add Layer Mask**. Maka ada bidang putih di *Layer 1 copy*.



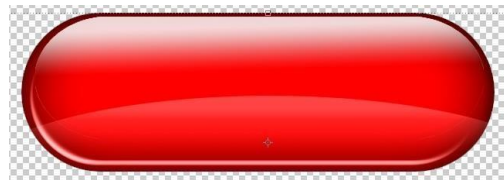
6. **Gradient Tool**, pastikan warnanya gradasi hitam ke putih.

7. Drag dari bawah ke atas, agar warna putih diatas kapsul semakin bawah semakin hilang.

8. Agar terlihat putih menyala, atur Blending Mode = Linear Dodge.

➤ Daerah Gelap dengan Blending Mode Linear Burn

1. Untuk membuat daerah gelap dibawah, caranya sama seperti *highlight*. Namun kali ini warna hitam.



2. Agar gelap, atur **Blending Mode** = **Linear Burn** dengan **Fill** = 30%.

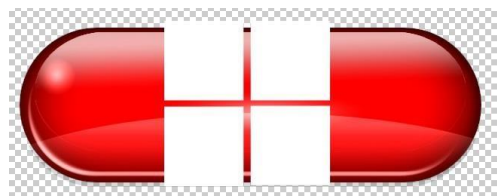


➤ Lebih Kinclong dengan Blending Mode Linear Dodge

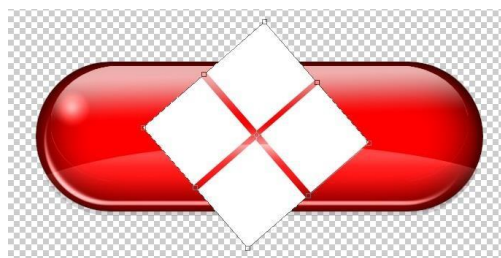
1. Klik icon **Create a New Layer**, maka ada layer baru dengan nama *Layer 3*.
2. Buat seleksi lingkaran dengan **Elliptical Marquee Tool**, lalu isi warna dengan gradasi hitam putih dengan **Gradient Tool**.
3. Agar lebih mengkilap, atur **Blending Mode** = **Linear Dodge** dengan **Fill** = 30%.
4. Dengan cara yang sama anda tentu bisa membuat lebih banyak daerah yang mengkilap.

➤ Gambar Refleksi

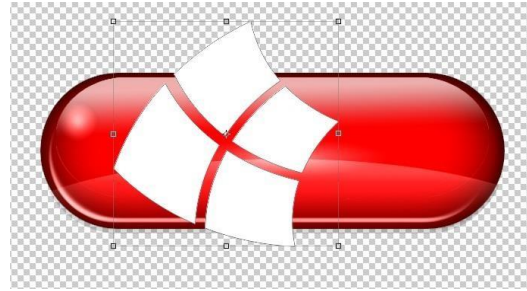
1. Agar lebih alami, kita akan membuat pantulan objek kotak jendela pada tombol. Dengan **Rectangle Tool (U)** buat kotak shape vektor berwarna putih.
2. Aktifkan **Direct Selection Tool (A)**, untuk mengcopy kotak tersebut masih dalam *Layer* yang sama, tekan dan tahan tombol **Alt+Shift** di keyboard lalu **drag** ke samping.
3. Untuk memilih banyak objek, tekan **Shift** lalu **Alt+Shift** lalu **drag** ke bawah.



4. Putar dengan klik menu **Edit> Free Transform**.



5. Agar melengkung, klik **Edit> Transform> Warp** dengan parameter seperti berikut.



6. Jika sudah baik, ubah Layer vektor tersebut ke bitmap agar bisa bebas diedit. Klik kanan Layer Shape tersebut lalu pilih menu **Rasterize Vector Mask**.

7. **Ctrl+Klik** Layer 1 untuk memilih keliling tombol.



8. Pindah ke Layer Sape 1, klik menu **Select> Invers** lalu **Delete** untuk menghapus gambar diluar tombol.

9. Agar warna lebih berkilau ubah **Blending Mode = Color Dodge** dengan **Fill = 10%** saja. Sehingga gambar kotak jendela terlihat seperti pantulan/refleksi.

10. dengan menambah teks dengan **Horizontal Type Tool (T)**, maka pekerjaan sudah selesai sepenuhnya.



LATIHAN!

1. Buatlah tombol yang anda design sendiri seperti yang sudah dicontohkan pada materi glossy button ini beserta tahap pembuatannya!

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi

Untuk mengedit sebuah object dalam satu layer terkadang kita perlu memisahkan terlebih dahulu object tersebut dari layernya. Langkah yang kita lakukan untuk memindahkan object tersebut adalah dengan menyeleksi, yaitu dengan menggunakan beberapa cara seperti:

1. Untuk teknik bitmap, Anda dapat menggunakan alat seleksi yang telah disediakan (Rectangle Marquee tool, Marquee tool, Magic Wand tool, Lasso tool, Polygon tool, dan Magnetic tool).
2. Sedangkan teknik vector adalah menggunakan Pen tool dan Shape tool kemudian diubah menjadi seleksi.

Apabila object telah terseleksi, maka perintah yang diberikan hanya berlaku pada object yang telah terseleksi tersebut saja. Berikut beberapa keterangan dalam penyeleksian object:

1. Membalik seleksi dengan cara klik select $\emptyset$ inverse
2. Menyeleksi object dengan warna yang sama klik select $\emptyset$ color range Menghilangkan seleksi klik select $\emptyset$ deselect (Ctrl + D)



Transforming

Dengan menggunakan menu ini, kita dapat memutar, mencondongkan, mendistorsi object yang ada didalam layer.

Untuk menampilkan transformasi ini langkah yang dilakukan adalah klik edit $\emptyset$ free transform (Ctrl + T), tekan tombol Enter untuk menghilangkan transformasi tersebut.



Beberapa hal terkait transforming adalah :

- Free Transform, untuk merubah object secara bebas berupa merubah ukuran maupun rotasi.
- Scale, untuk merubah ukuran object saja, tekan SHIFT sambil melakukan
- Drag, untuk menjaga bentuk object agar tetap proporsional
- Rotate, untuk memutar object saja.
- Skew, untuk mencondongkan object
- Distort, untuk merubah sudut pandang object.
- Perspective, untuk merubah sudut pandang object.
- Warp, untuk merubah object dengan menggunakan wrapping dengan cara menggeser control point.

TUGAS BESAR KOMPUTER GRAFIK

1. Buat kelompok minimal 2 (dua) orang.
2. Konsep dan buat logo perusahaan atau bisnis online anda disertai dengan penjelasan dari logo yang dibuat tersebut serta profil perusahaan atau bisnis online anda.
3. Buat brosur atau flyer penerimaan mahasiswa baru AMIKA Soppeng, dengan memperhatikan teknik seleksi, kesesuaian warna, kreativitas, teks, serta layout.
4. Buat tahapan pembuatannya dalam bentuk modul serta video tutorialnya.

Nama Asisten Dosen	Tanggal Asistensi	Nilai	Tanda Tangan Asistensi