

# Graph!c design



**LPKP Albar College**

Lembaga Pendidikan, Konsultasi Belajar & Pelatihan



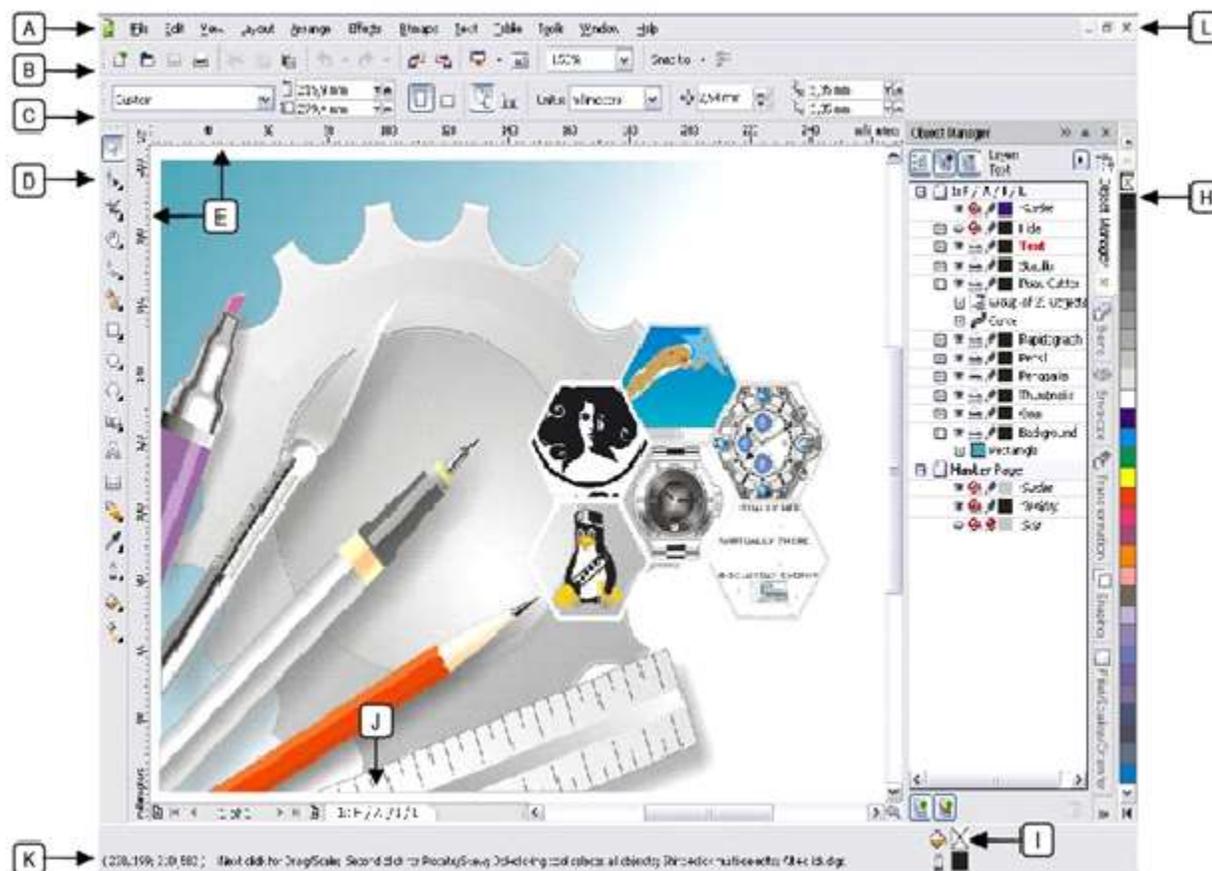
**Modul Multimedia**

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

Namun demikian, versi X7 sudah menyertakan filter-filter efek pengolah bitmap dalam fungsi tersendiri. Yang dapat dipakai untuk memanipulasi penataan objek dalam sebuah komposisi gambar yang diinginkan. Apapun program grafik yang dipakai, semuanya terpulung pada kreatifitas dan imajinasi pemakainya.

### Workspace / Area Kerja

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



#### A. Daftar Menu Program

Berbagai perintah pengoperasian mulai dari menyimpan file, membuka file, mengatur ukuran halaman, dan menampilkan berbagai menu bantuan.

#### B. Icon Command Shortcut

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

C. **Tools Options / Property Bar**

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

D. **Tool Box**

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

E. **Ruler**

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

F. **Canvas**

Tempat mencurahkan segala bentuk kreatifitas gambar yang dibuat.

G. **Dockers**

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

H. **Color Bar/Palette**

Bar untuk menentukan pewarnaan garis (outline) dan isi (fill) objek.

I. **Information Box**

Sebagai bar informasi mengenai objek yang sedang aktif.

J. **Page Control**

Mengontrol tampilan halaman pada sebuah dokumen yang memiliki banyak halaman.

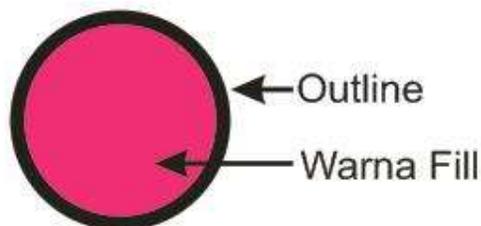
K. **Cursor Position**

Menunjukkan posisi kursor dalam perhitungan ukuran yang sama pada penggaris (ruler).

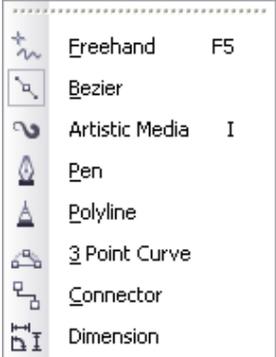
L. **Window Control**

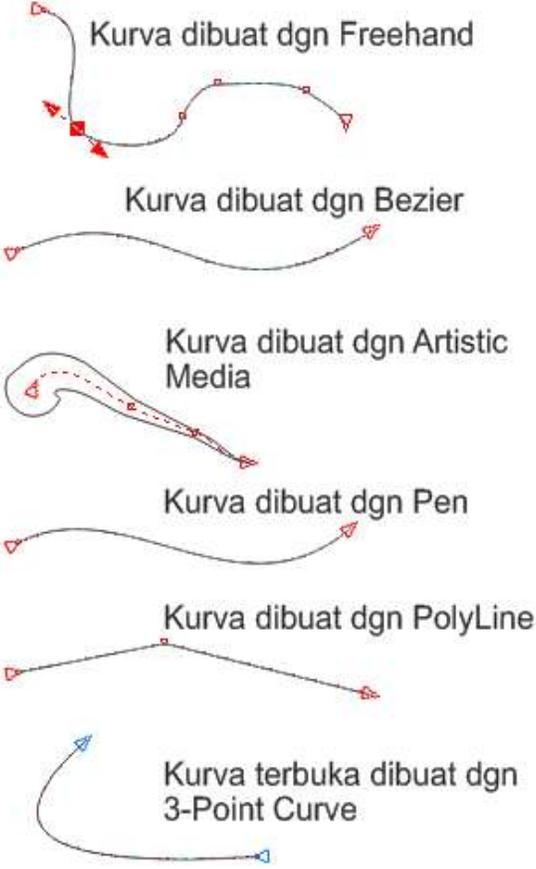
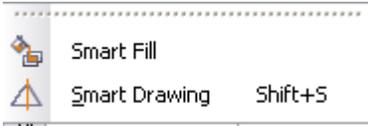
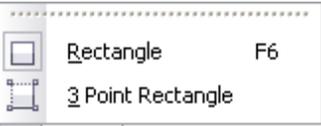
3 (tiga) buah ikon untuk menyembunyikan, membesarkan/mengecilkan dan menutup windows canvas (dokumen). Berguna sewaktu bekerja dengan banyak dokumen.

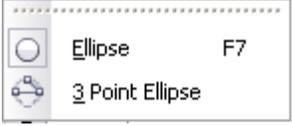
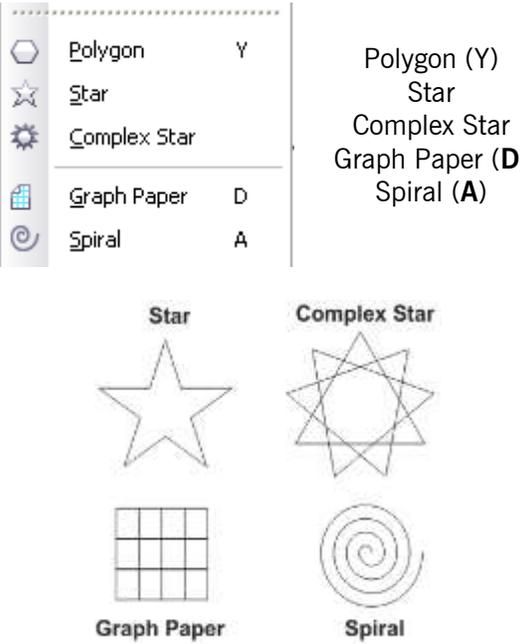
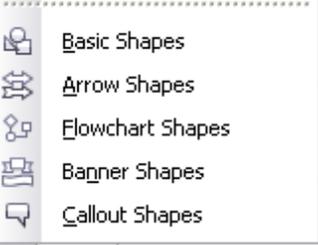
**Beberapa jenis istilah pada CoreIDRAW :**

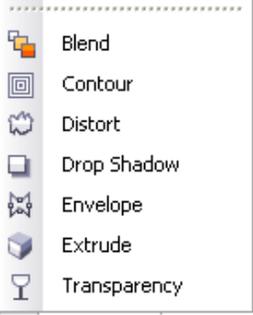
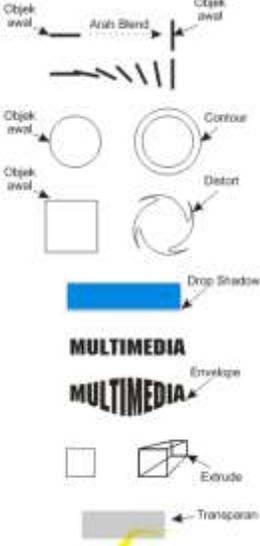
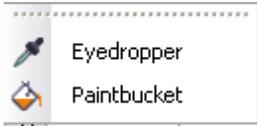
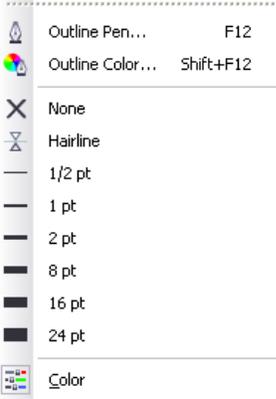


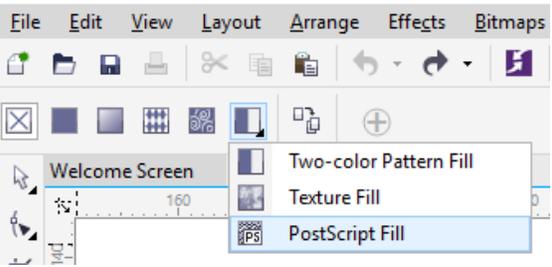
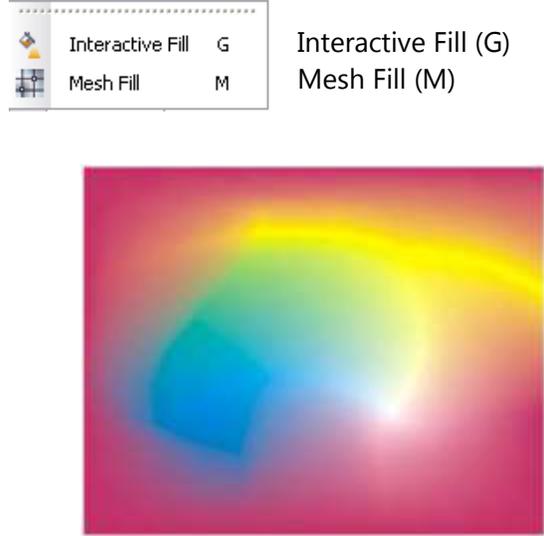
## Tool Box CorelDRAW

No.	Icon	Fungsi
1	 Pick Tool (V)	Memilih, memanipulasi dan mengontrol objek.
2	 Shape Tool (F10)  	<p>Memanipulasi objek kurva</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Shape Tool</b>, untuk mengedit suatu outline/kurva.</li> <li>▪ <b>Smudge Brush</b>, untuk mengubah bagian garis outline pada objek dengan cara drag pada outline.</li> <li>▪ <b>Roughen Brush</b>, digunakan untuk mengubah bagian outline pada garis vektor dari objek</li> <li>▪ <b>Tranform Tool</b>, untuk memutar objek dengan bebas.</li> </ul>
3	 Knife Tool  Klik dari sini menggunakan Knife Tool... lalu klik disini.	<p>Berguna untuk memotong suatu objek.</p> <p><b>TIPS</b> Klik pada satu sisi lalu klik pada sisi lainnya. Hasil potongan dapat langsung terlihat.</p>
4	 Eraser Tool (X)	Untuk menghapus sisi objek.
5	 Zoom Z Zoom Tool (Z)  Hand H Hand Tool (H)	<p>Memperbesar – memperkecil ukuran tampilan pandangan.</p> <p>Menggeser tampilan layar.</p>
6	 Jika user ingin membuat bentuk sendiri maka bentuk objek tersebut berbentuk kurva ( <b>Curve</b> ) baik tertutup yang dapat diisi warna / fill maupun yang terbuka yang tidak dapat diisi warna.	<p>Tool-tool vital untuk membuat gambar dengan bentuk yang sesuai dengan keinginan user.</p> <p><b>Freehand</b>, untuk menggambar kurva bentuk bebas.</p> <p><b>Bezier</b>, untuk menggambar kurva Bezier yang mempunyai handle untuk mengendalikan bentuk kurva.</p>

6	<p>Lihat ilustrasi di halaman berikut...</p>  <p>Kurva dibuat dgn Freehand</p> <p>Kurva dibuat dgn Bezier</p> <p>Kurva dibuat dgn Artistic Media</p> <p>Kurva dibuat dgn Pen</p> <p>Kurva dibuat dgn PolyLine</p> <p>Kurva terbuka dibuat dgn 3-Point Curve</p>	<p><b>Artistic Media</b>, untuk menggambar kurva yang mempunyai bentuk artitstic.</p> <p><b>Pen</b>, sama seperti Bezier Tool namun lebih fleksibel.</p> <p><b>Polyline</b>, sama seperti Bexier Tool dan Pen Tool.</p> <p><b>3 Point Curve</b>, membuat kurva terbuka lengkung yang presisi.</p> <p><i>f</i> <b>Connector</b>, untuk membuat konektor antar objek.</p> <p><i>f</i> <b>Dimension</b>, membuat keterangan dimensi objek.</p> <p><i>Fungsi Connector dan Dimension tidak dijelaskan melalui ilustrasi di samping.</i></p> <p><b>PENTING!</b>  <i>Tool yang sering digunakan untuk membuat sebuah bentuk objek baik itu berupa kurva terbuka/tertutup adalah <b>Freehand, Bezier dan Pen.</b></i></p>
	 <p>Smart Fill Smart Drawing    Shift+S</p> <p>Smart Fill Smart Drawing (Shift+F5)</p>	<p><b>Smart Fill</b> berfungsi untuk memberi warna fill secara mudah dan cepat.</p> <p><b>Smart Drawing</b> berfungsi untuk membuat gambar secara cepat</p>
7	 <p>Rectangle    F6 3 Point Rectangle</p> <p>Rectangle (<b>F6</b>) 3 Point Rectangle</p>	<p><b>Rectangle</b>, untuk membuat gambar kotak.</p> <p><i>f</i> <b>3 Point Rectangle</b>, untuk membuat gambar kotak yang berawal dari satu sisi.</p> <p><b>TIPS</b>  <i>Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan <b>Ctrl</b>. Untuk membuat dari titik tengah tekan <b>Ctrl+Shift</b>.</i></p>

9	 <p>Ellipse (F7) 3 Point Ellipse</p>	<p><b>Ellipse</b>, untuk membuat lingkaran.</p> <p><b>3 Point Ellipse</b>, untuk membuat lingkaran yang berawal dari satu sisi.</p> <p><b>TIPS</b> <i>Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan <b>Ctrl</b>. Untuk membuat dari titik tengah tekan <b>Ctrl+Shift</b>.</i></p>
10	 <p>Polygon (Y) Star Complex Star Graph Paper (D) Spiral (A)</p> <p>Star      Complex Star</p> <p>Graph Paper      Spiral</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Polygon</b>, untuk membuat gambar segi banyak.</li> <li>▪ <b>Star</b>, untuk membuat bintang.</li> <li>▪ <b>Complex Star</b>, untuk membuat bintang dengan sisi menyilang.</li> <li>▪ <b>Graph Paper</b>, untuk membuat kotak yang terbagi dari beberapa grid.</li> <li>▪ <b>Spiral</b>, untuk membuat spiral.</li> </ul> <p><b>TIPS</b> <i>Untuk membuat bentuk sama sisi yang presisi, tekan <b>Ctrl</b>. Untuk membuat dari titik tengah tekan <b>Ctrl+Shift</b>.</i></p>
11	 <p>Tool-tool yang berguna untuk membuat objek-objek primitif pada umumnya atau objek dasar.</p>	<p>Tool-tool yang sangat mudah digunakan, silahkan dicoba sendiri. Di dalam masing-masing tool ini masih terdapat bermacam-macam <i>shape</i>/bentuk dasar yang siap pakai.</p>
12	 <p>Text Tool (F8)</p>	<p><b>Text Tool</b> berfungsi untuk menyetikkan suatu teks atau paragraph.</p>
	 <p>Table tool</p>	<p>Berfungsi untuk membuat tabel yang dapat diisi teks/data seperti program aplikasi pengolah angka (spreadsheet).</p>

		<p><b>Interactive Effect Tool</b>, user dapat melihat &amp; mendapatkan efek yang diinginkan secara cepat dengan cara mengatur settingnya secara real time.</p> 	<p><i>f</i> <b>Interactive Blend Tool</b>, berfungsi untuk membuat peralihan dari satu bentuk objek ke bentuk objek yang lain. Bentuk kedua objek akan bercampur menjadi satu.</p> <p><i>f</i> <b>Interactive Contour Tool</b>, berfungsi untuk memperbesar/memperkecil ukuran suatu objek.</p> <p><i>f</i> <b>Interactive Distrot Tool</b>, sangat bermanfaat untuk 'merusak' bentuk suatu objek sehingga menghasilkan bentuk objek lain yang berbeda.</p> <p><i>f</i> <b>Interactive Drop Shadow Tool</b>, untuk menambahkan efek bayangan di bawah satu objek.</p> <p><i>f</i> <b>Envelope Tool</b>, untuk membentuk suatu objek seolah-olah objek tersebut terbungkus oleh suatu bentuk.</p> <p><i>f</i> <b>Extrude Tool</b>, untuk memberi efek 3 dimensi dari objek 2 dimensi.</p> <p><i>f</i> <b>Transparency Tool</b>, memberikan efek transparan pada suatu objek.</p>
			<p><b>Eyedropper Tool</b>, untuk mengambil warna dari suatu objek.</p> <p><b>Paintbucket Tool</b>, mengisi warna ke suatu objek.</p>
		<p>Segala atribut yang berkaitan dengan outline suatu kurva atau shape diatur lewat menu ini.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Outline Pen akan menampilkan kotak dialog Outline Pen seperti gambar di samping bawah.</li> <li>• Outline Color akan menampilkan kotak dialog Color.</li> </ul> <p><b>INFO</b> Sebuah outline dapat memiliki ketebalan setebal rambut (Hairline), 1/2 point, 1 point, 2 point dan seterusnya atau juga tidak memiliki ketebalan alias tanpa outline.</p>

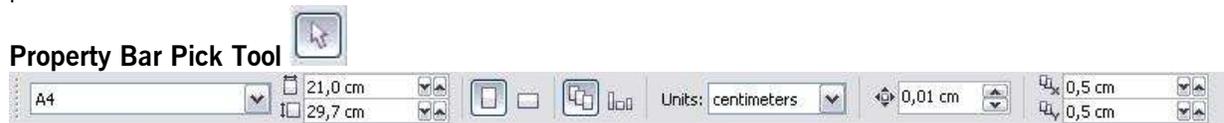
 <p>Tool-tool vital lagi di CorelDRAW untuk <i>colouring</i> (pewarnaan dan beberapa efek) pada objek yang berupa kurva tertutup.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Uniform Fill</b>, untuk mengisi warna fill / blok warna pada suatu kurva tertutup.</li> <li>• <b>Fountain Fill</b>, untuk mengisi fill warna gradasi.</li> <li>• <b>Pattern Fill</b>, untuk memberikan patten atau pola.</li> <li>• <b>Texture Fill</b>, untuk mengisi tekstur pada suatu objek.</li> <li>• <b>PostScript Fill</b>, untuk memberikan efek postscript.</li> <li>• <b>None</b>, menghilangkan fill pada suatu objek.</li> </ul> <p><b>PENTING:</b> Selalu gunakan warna CMYK jika hasil gambar akan dicetak atau dikirim ke percetakan. Penggunaan mode warna RGB hanya untuk menampilkan gambar di display monitor saja.</p>
 <p>Interactive Fill (G) Mesh Fill (M)</p> <p>Mesh Fill</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Interactive Fill</b>, salah satu kelebihan CorelDRAW adalah ada banyak cara untuk mengisi warna pada suatu objek kurva tertutup. Dengan tool ini pengisian warna tidak harus dengan cara seperti di atas karena bersifat interaktif artinya user dapat langsung mengendalikan proses pewarnaan &amp; melihat hasilnya.</li> <li>• <b>Mesh Fill</b>, berguna untuk memberi gradasi pada area tertentu pada suatu objek.</li> </ul> <p><b>INFO</b> Tool Mesh Fill bermanfaat juga untuk pembuatan gambar berkualitas foto (Photorealistic).</p>

## Property Bar CoreIDRAW

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

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

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



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



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



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

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



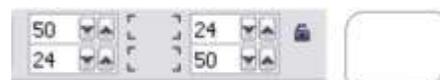
Bermanfaat untuk memperbesar / memperkecil pandangan area kerja atau objek yang terseleksi.



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



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



### Property Bar Ellipse Tool



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



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



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



### Property Bar Basic Shapes

Cara termudah menggambar suatu bentuk sederhana di CorelDRAW adalah dengan menggunakan Basic Shape. Model-model shape dapat diakses lewat property bar-nya. Lihat gambar di samping.

Untuk Arrow Shape, Flowchart Shape, Banner Shape & Callout Shape dapat dilakukan dengan cara yang sama.

### Property Bar Text Tool

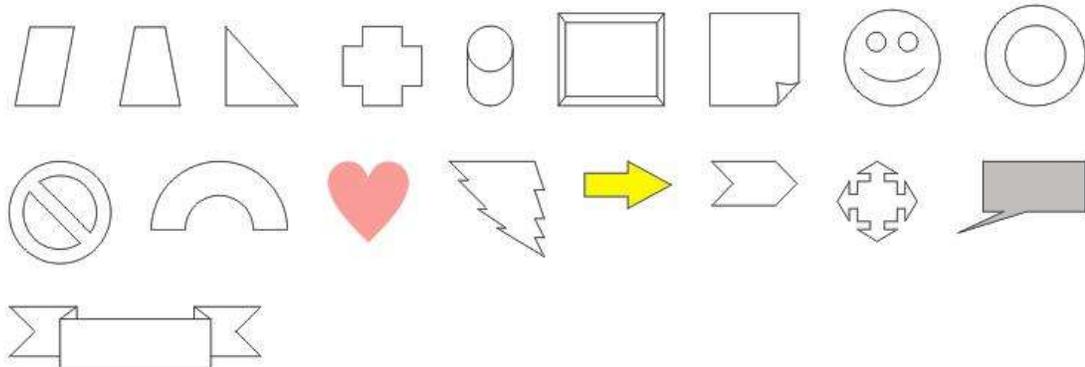


Property bar yang mengatur atribut-atribut teks seperti jenis, style dan ukuran font atau juga perataan paragraf.

## Latihan 1

### Membuat Objek-Objek Sederhana

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



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



3. Buatlah objek *Rectangle*, *Ellipse*, *Star*, *Complex Star*, *Polygon* dan *Spiral* tanpa & menggunakan kombinasi tombol **Ctrl** dan **Ctrl+Shift**.
4. Mini Project.  
Buatlah sebuah objek Rectangle & teks yang terdiri dari teks dan pragraf seperti contoh berikut

	<p><b>LPKP ALBAR COLLEGE</b></p>
<p>Alamat. JL.Sriwijaya No.485.Setianegara Kec.Baradatu Kab.Way kanan</p> <p> @smpkmbkrsul_albarcollege  LPKP Albar College  0822 2716 6187</p>	<p><b>Adi Setiawan</b> <i>Instruktur Multimedia</i></p>

	<p><b>LPKP ALBAR COLLEGE</b></p>
<p>Alamat. JL.Sriwijaya No.485.Setianegara Kec.Baradatu Kab.Way kanan</p> <p> @smpkmbkrsul_albarcollege  LPKP Albar College  0822 2716 6187</p>	<p><b>Adi Setiawan</b> <i>Instruktur Multimedia</i></p>

## Menggambar Bentuk

### Mempersiapkan Area Kerja



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

### Membuat Objek

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

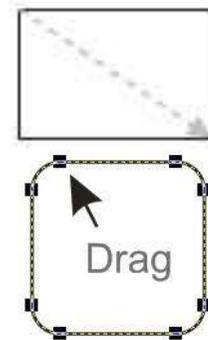
- f* Untuk membuat objek yang presisi sama sisi tekan **Ctrl** ketika drag. (berlaku untuk Rectangle, Ellipse, Star, Complex Star, Spiral & Polygon).
- f* Untuk membuat objek dari titik tengah, tekan **Shift** ketika membuat objek.
- f* Jika telah selesai membuat sebuah *Rectangle*, *Ellipse*, *Star*,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

#### PENTING!

Untuk mendapatkan bentuk objek yang diinginkan, ketika membuat objek menggunakan *tool bar* **jangan lupa** untuk mengatur masing-masing settingan lewat *Property Bar* dari masing-masing *tool bar* seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

#### *f* Kotak

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



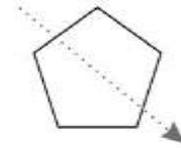
#### *f* Lingkaran

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



### f Polygon

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



### f Spiral

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



### f Star

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



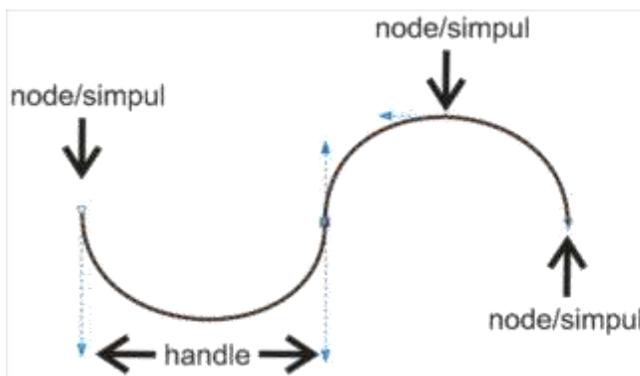
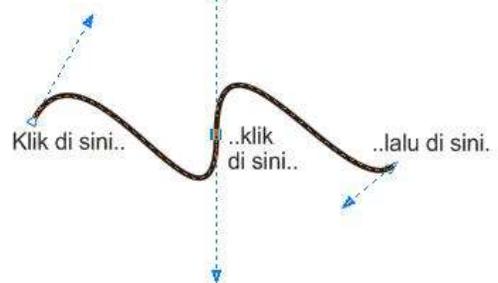
### f Basic Shape

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



### f Kurva

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



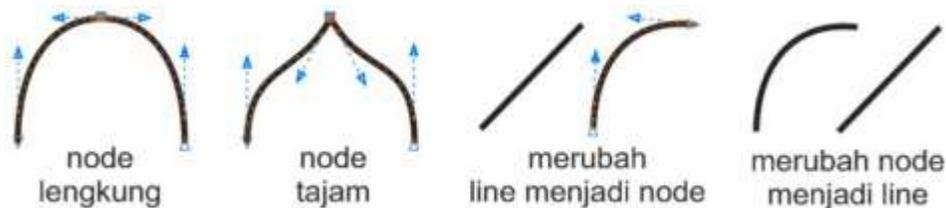
Untuk dapat merubah kurva ke bentuk yang kita inginkan, jangan lupa **Property Bar** dari **Shape Tool**!

Berikut penjelasannya :

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

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

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



#### f Teks & Paragraf (Text Frame)

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

Contoh teks 1 baris non-paragraf :

**LPKP ALBAR COLLEGE**

Contoh teks Text Frame / berparagraf :

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



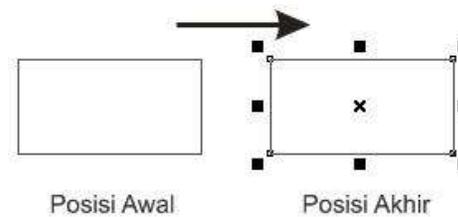
Corel Draw adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor. Program ini dibuat oleh Corel, sebuah perusahaan software yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada. Corel draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar, oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan dalam bidang publikasi atau percetakan ataupun pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

## Mentransformasi Objek

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

### f Menggeser Objek

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



#### TIPS :

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

### f Merubah dimensi objek

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

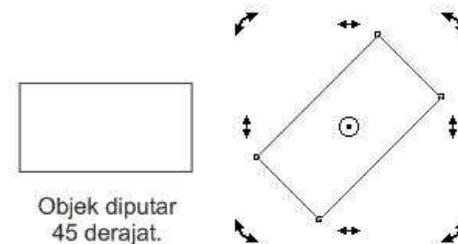


#### TIPS :

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

### f Memutar Objek

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



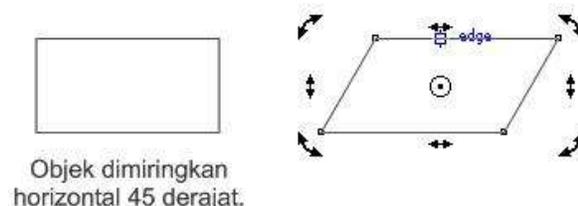
#### TIPS :

Jika ingin memutar objek dapat juga dengan menggunakan

tool Free Transform Tool  di tool box. Titik pusat putaran akan sangat bergantung dari di mana kita pertama kali mengklik objek.

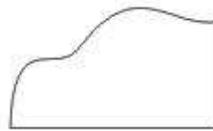
### f Memiringkan Objek

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

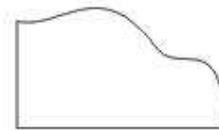


### Merefleksikan Objek

- o Pilih objek yang ingin dicerminkan.
- o Klik icon .



Posisi objek awal



Posisi objek setelah dicerminkan

#### TIPS :

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

## Prioritas Urutan Objek

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

Cara mudah merubah urutan objek adalah :

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

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



Gambar Awal



Gambar baru ditambah tapi menghalangi gambar lama..



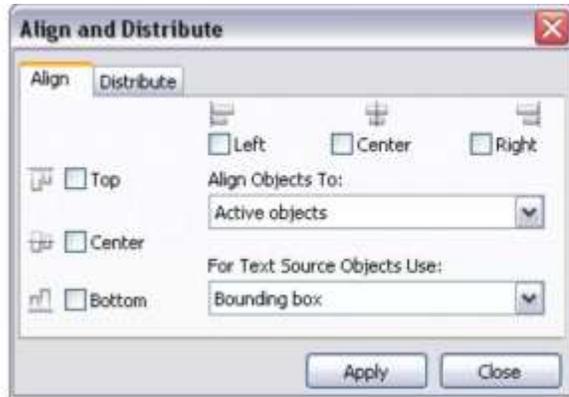
	To Front Of Page	Ctrl+Home
	To Back Of Page	Ctrl+End
	To Front Of Layer	Shift+PgUp
	To Back Of Layer	Shift+PgDn
	Forward One	Ctrl+PgUp
	Back One	Ctrl+PgDn
	In Front Of...	
	Behind...	
	Reverse Order	

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

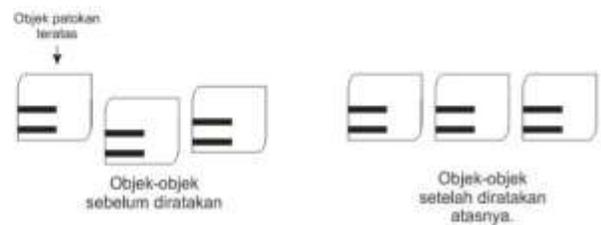
## Perataan Objek

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

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



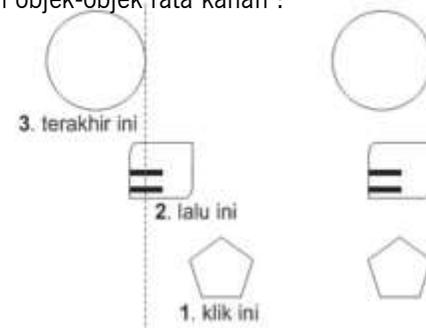
Salah satu syarat perataan objek-objek adalah ada satu objek yang menjadi tolok ukur perataan sehingga objek-objek yang lain dapat mengikutinya. Objek yang terakhir diklik akan menjadi tolok ukur perataan.



Cara meratakan objek:

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

Contoh objek-objek rata kanan :



## Membentuk Ulang Objek

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



f **Weld** (mengelas/menyambung objek) 

f **Trim** (memotong mengikuti bentuk objek pemotong) 

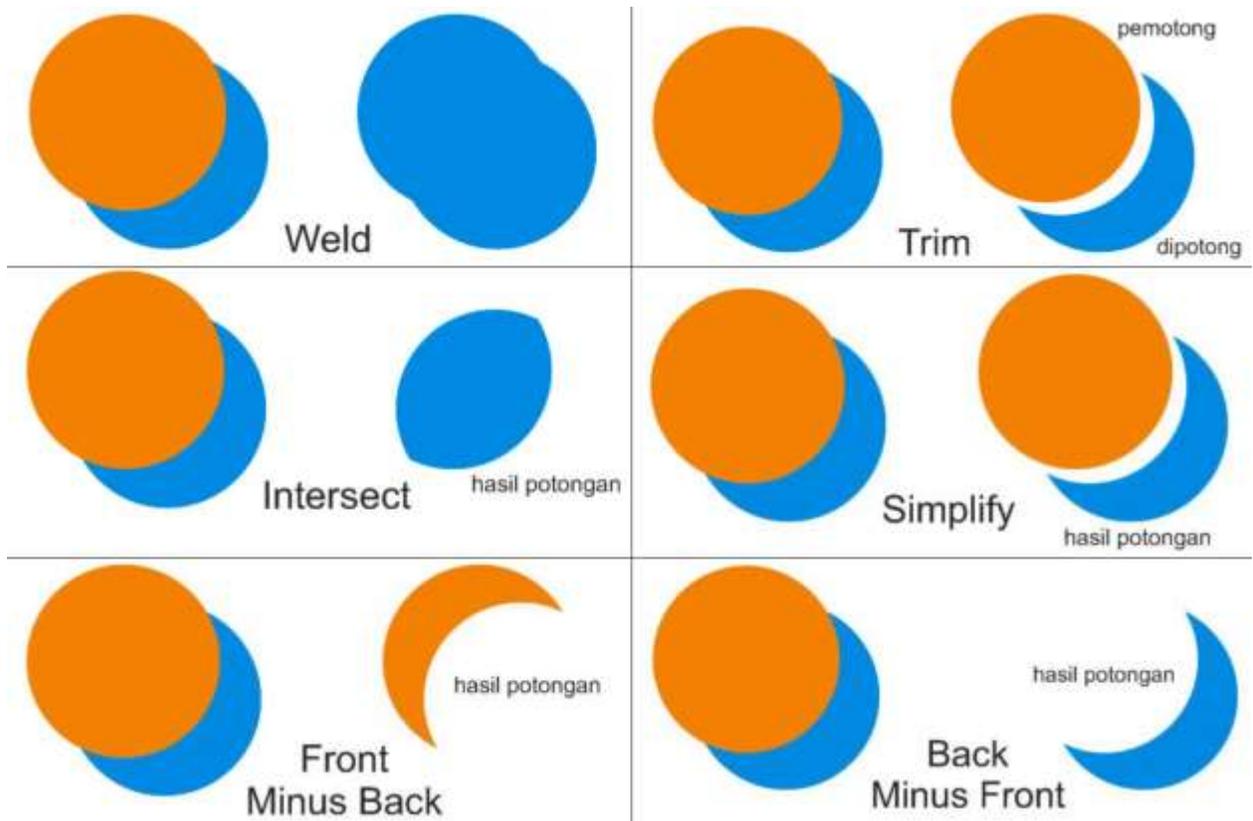
f **Intersect** (mendapatkan gambar perpotongannya) 

f **Simplify** (gambar tumpukan teratas memotong gambar di bawahnya) 

f **Front Minus Back**  dan **Back Minus Front** 

f

f  Membuat objek baru berdasarkan outline gabungan dari kedua buah objek.



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

### Alat-Alat Bantu Menggambar

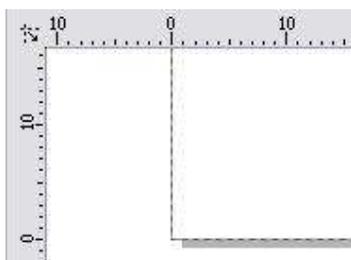
Suatu artwork yang hebat merupakan sebuah hasil proses yang panjang. Meliputi proses kreatif mulai dari pencarian ide, sketsa, sampai final artwork. Selain tool-tool atau alat-alat yang sudah disebutkan di atas, masih ada lagi beberapa alat bantu menggambar di CorelDRAW.

Mereka adalah :

#### *f* **Ruler**

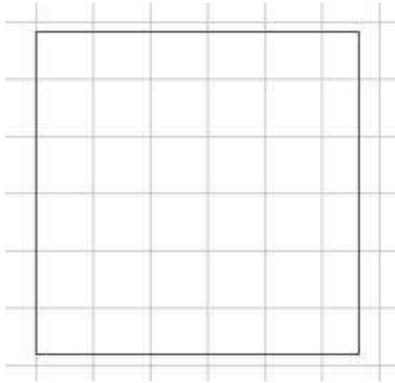
Satuan Ruler atau penggaris dapat kita tentukan lewat Property Bar Pick Tool. Centimeter, milimeter, meter, pixel, point dan lain-lain.

Cara menampilkannya/mensembunyikannya cukup masuk ke **View -> Ruler**.



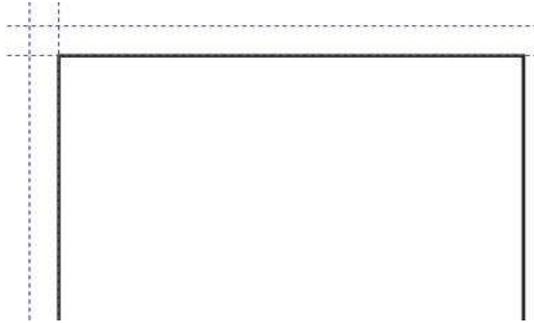
*f* **Grid**

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



*f* **Guidelines**

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



## Latihan 2

### Membuat Objek-Objek Sederhana

1. Membuat logo sederhana.

Buatlah teks **KREATIKA MAGAZINE**, gambar kotak persegi panjang warna hitam di bawah teks

KREATIKA.



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

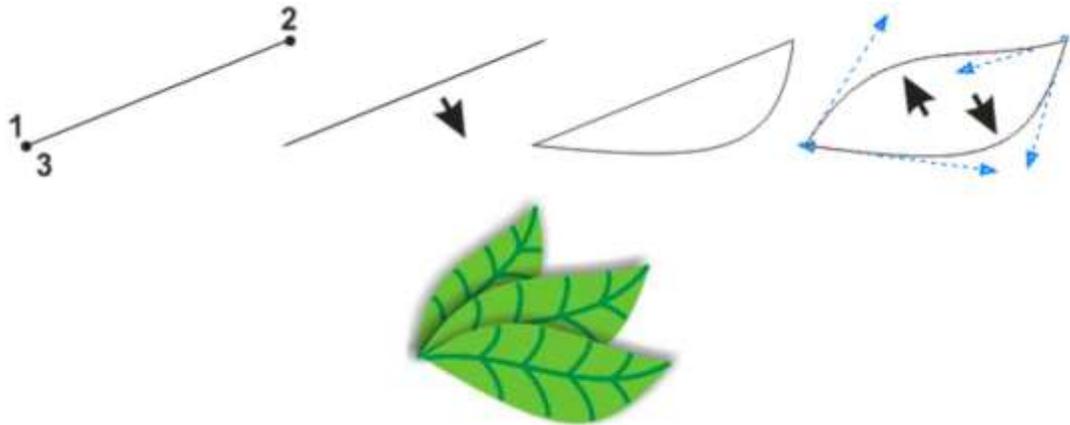
2. Membuat daun secara sederhana menggunakan Bezier Tool .

o Klik mulai dari titik 1, 2 lalu diakhiri di titik 3.

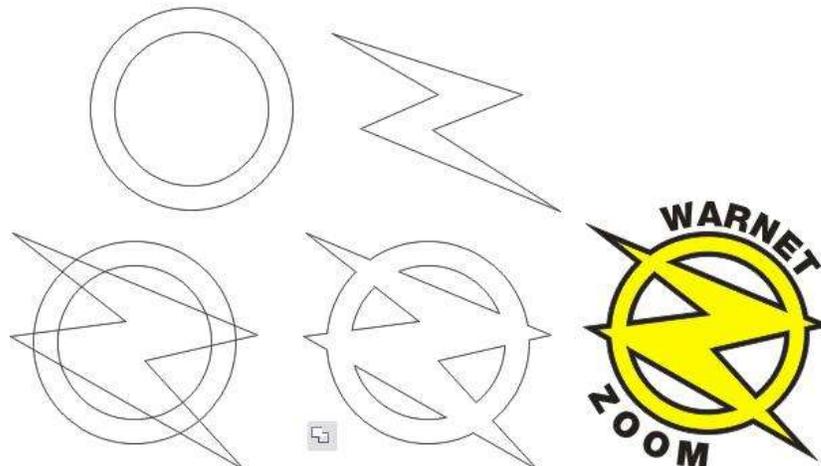
o Gunakan *Shape Tool*  lalu klik salah satu titik lalu klik icon *Convert Line To Curve*

 untuk membuat garis menjadi lengkungan.

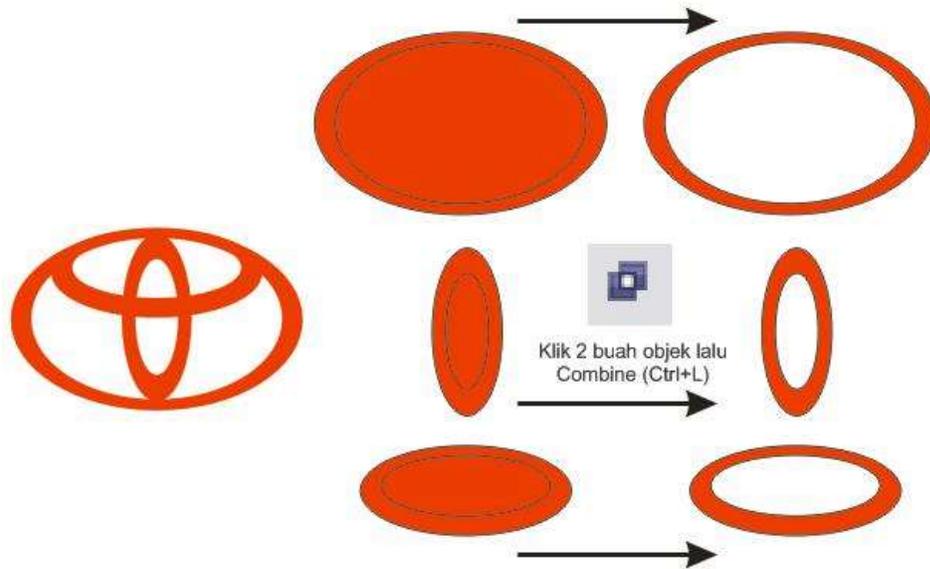
o Lalu warnai daun tersebut.



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

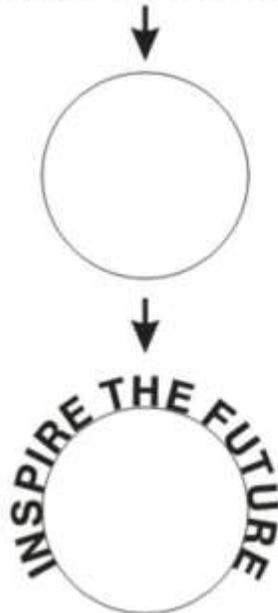


4. Membuat logo **TOYOTA** menggunakan fasilitas Combine .  Setelah selesai, ratakan ketiga objek tersebut menjadi rata tengah secara vertikal.

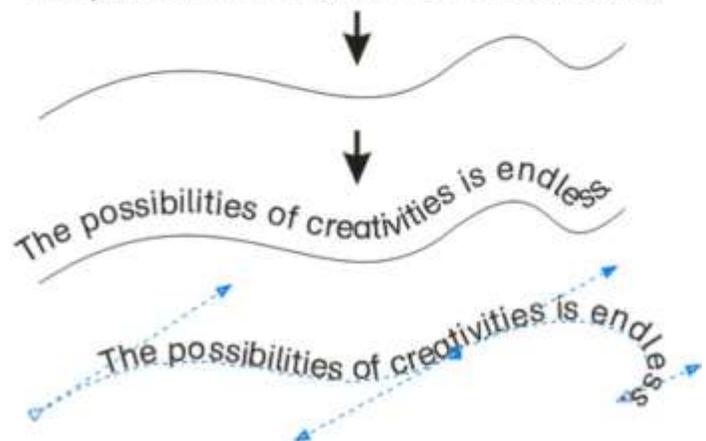


5. Membuat teks mengikuti alur sebuah kurva (path).  
 o Buatlah beberapa 'potong' teks.  
 o Buat juga sebuah lingkaran. Teks akan mengikuti alur lingkaran.  
 o Klik teks yang akan dirubah alurnya lalu klik **Text -> Fit Text To Path**.  
 o Arahkan kursor mouse ke sebuah lingkaran atau kurva/path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

**INSPIRE THE FUTURE**



The possibilities of creativities is endless...



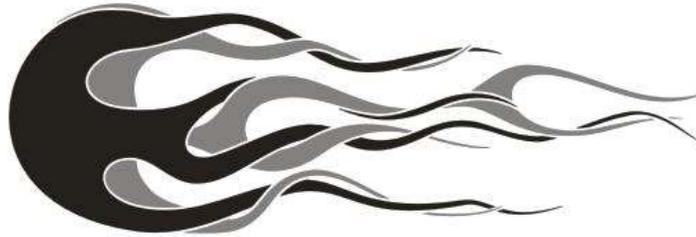
## Mewarnai Bentuk

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

Warna terdiri dari 2 jenis yaitu

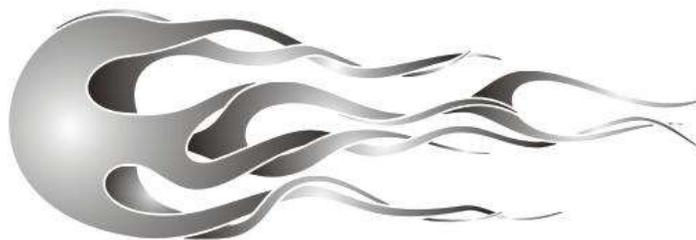
*f* **Warna solid** atau warna blok.

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



*f* **Warna gradasi** (transisi suatu warna ke warna yang lain) Di

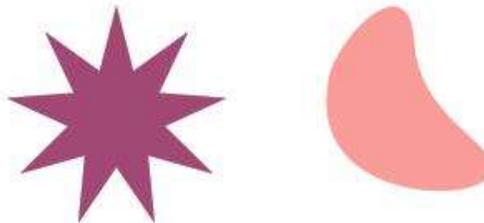
CorelDRAW gradasi dikenal dengan nama **Fountain Fill**.



Sedangkan menurut letaknya ada 2 jenis warna, yaitu :

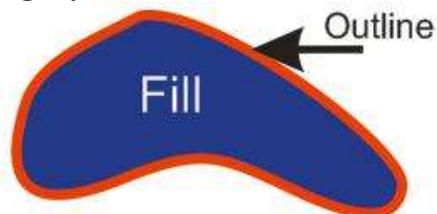
*f* **Warna Fill (Uniform Fill)**

Warna yang mengisi area objek atau kurva tertutup. Kurva atau objek terbuka tidak dapat diberi warna fill.



*f* **Warna Outline / Line**

Warna yang berada di sekeliling objek.



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

*f* **Melalui Color Docker.**



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

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

**Mewarnai Objek Dengan Gradasi**



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

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

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

**MULTIMEDIA**

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

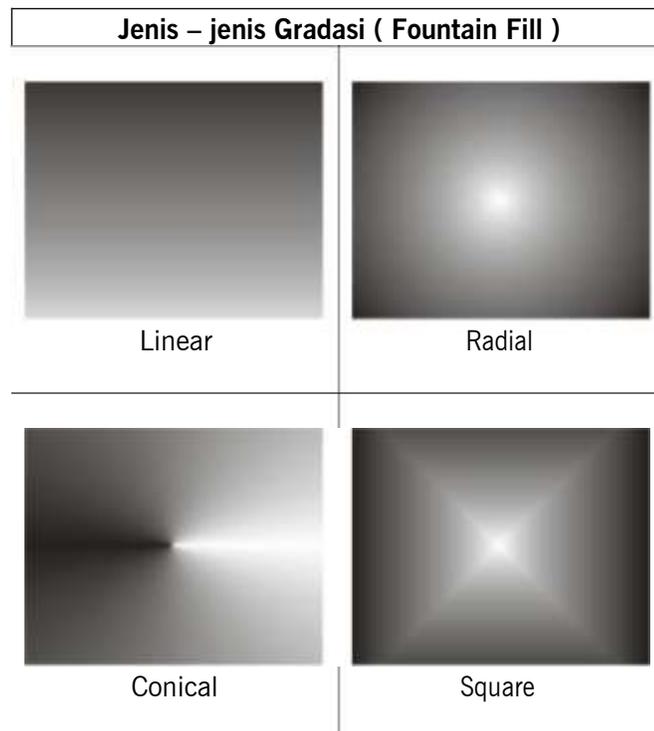
**MULTIMEDIA**

4. Tekan F11 sehingga terbuka kotak dialog **Fountain Fill ...**  
Untuk menambah warna-warna baru di antara kotak hitam dan putih cukup double klik di antara kedua kotak tersebut. Masing-masing segitiga mengandung satu warna.

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

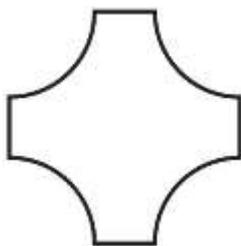
# MULTIMEDIA

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



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

1. Buat sebuah objek.



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

3. Klik Linear pada pilihan Fill Type.





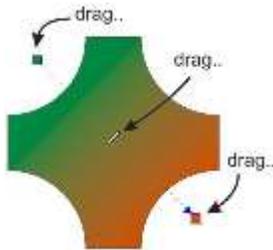
4. Slider gradasi akan muncul. Jika slider ini muncul berarti kita bebas menentukan bentuk dan arah gradasi sesuai keinginan kita.

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



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

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



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



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

### Mewarnai Objek Dengan Gradasi Mesh Fill

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

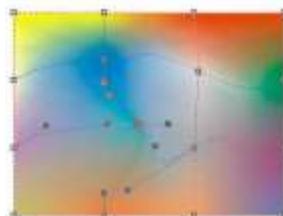
Area tertentu tersebut adalah point-point dan segment atau titik dan segmen dimana masing-masing titik dan segmen dapat ditentukan kandungan warnanya.

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

1. Buat sebuah objek.

2. Lalu klik icon **Interactive Mesh Fill Tool** .

3. Objek akan berisi titik-titik yang mana satu titik tersebut dapat diisi warna. Sesuaikan handle dan posisi titiknya seperti kita mengedit sebuah kurva.



Satu titik = satu warna.

## Open Curved & Closed Curved

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

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

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

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

### Latihan

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

Jika berhasil, meskipun tampaknya tetap serupa, minimal ada dua perbedaan yang dapat anda perhatikan.

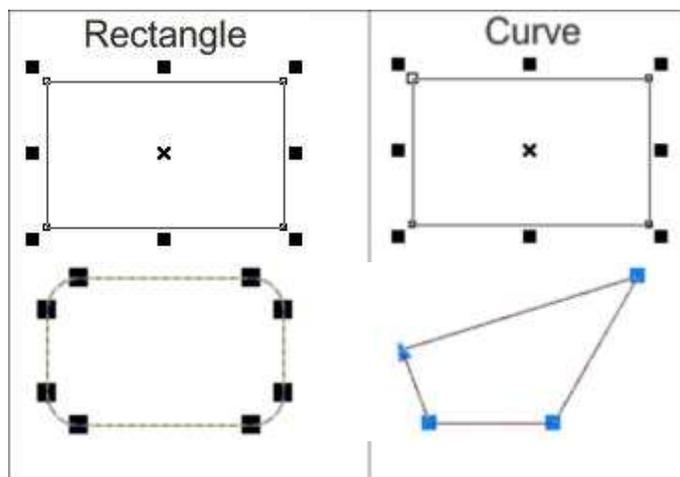
Pertama, jika anda tunjuk dengan pick tool, masing- masing object menunjukkan property bar yang berbeda satu sama lainnya. Ini adalah sebagai akibat bahwa pada saat menekan **Ctrl+Q**, kita merubah salah satu rectangle menjadi curve. Jadi mengingat bahwa isi dari property bar tergantung jenis obyek,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

Hal kedua yang dapat kita amati adalah seperti ditunjukkan oleh gambar.

Tampak bahwa memindahkan control points pada sebuah curve (meskipun merupakan hasil konversi dari rectangle), menghasilkan bentuk yang berbeda dengan jika anda melakukan hal yang sama terhadap rectangle.

#### TIPS :

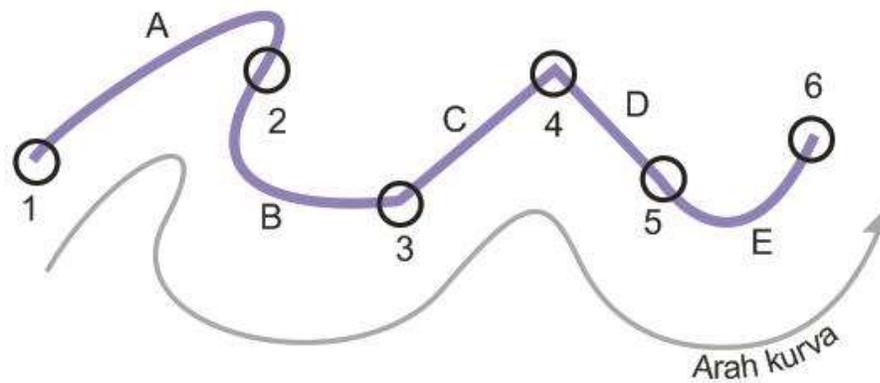
Untuk membuat sudut lengkung pada Rectangle cukup seleksi rectangle lalu tekan F10. Kemudian geser salah satu sudutnya sampai bentuk sudut yang diinginkan terpenuhi.



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

## Open Curve

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



Angka = Node / Simpul, Huruf = Segmen

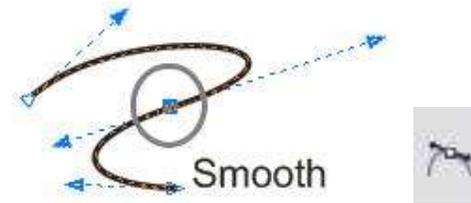
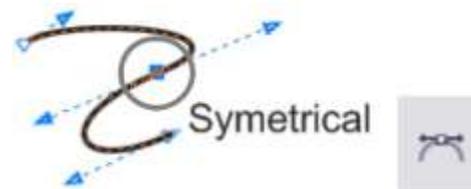
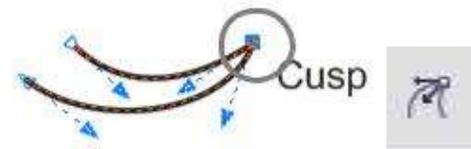
## Node

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

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

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

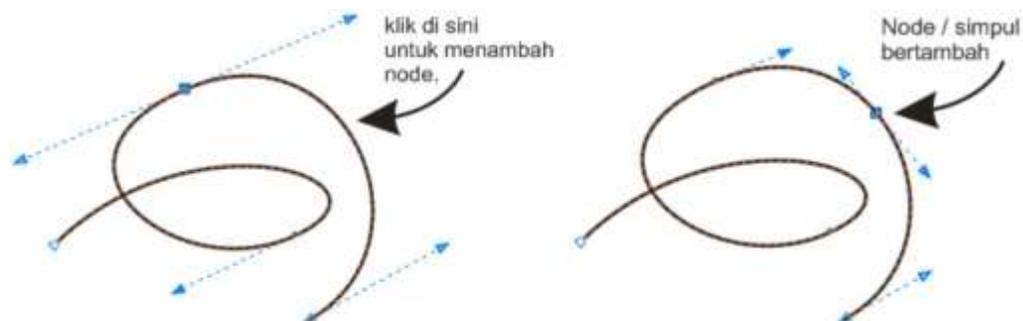
Sedangkan **Smooth** mempunyai handle *node* yang tidak sama panjang kedua ujungnya.



Menambah atau mengurangi node dapat dilakukan dengan klik icon  atau  pada property bar

**Shape Tool** atau double klik pada sebuah segmen.

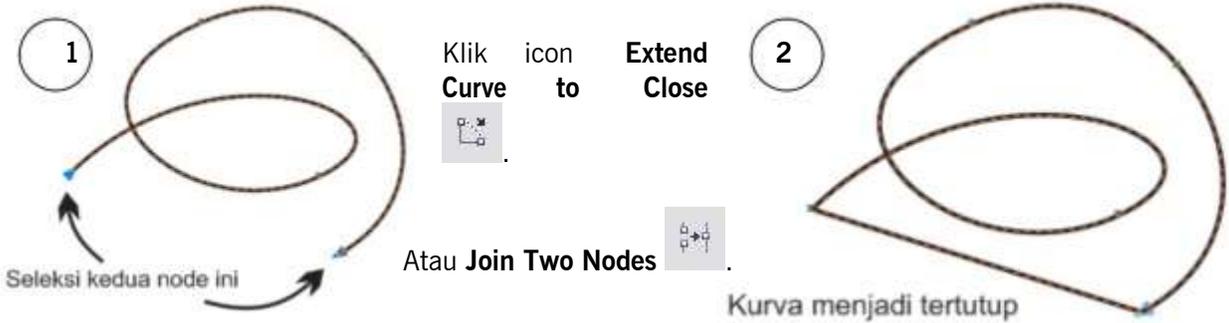
Untuk contoh lihat gambar berikut :



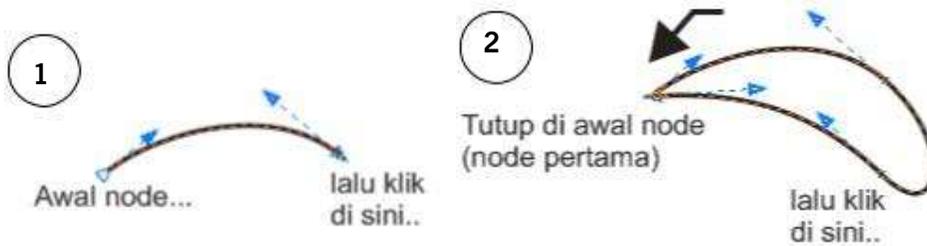
**Closed Curve**

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

**Pembuatan Closed Curve dari Open Curve.**



**Pembuatan Closed Curve langsung.**



**Membuka Close Curve**

Close Curve atau kurva tertutup dapat dibuka sehingga menjadi Open Curve. Icon yang digunakan adalah

**Break Curve** 



**LATIHAN**

Buatlah gambar seperti di bawah ini (kurva tertutup).



## Pengolahan Objek Tingkat Lanjut

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

### Blend

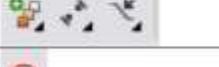
Pengertian BLEND adalah pencampuran 2 bentuk objek sehingga membentuk objek baru yang ditentukan oleh langkah atau step.

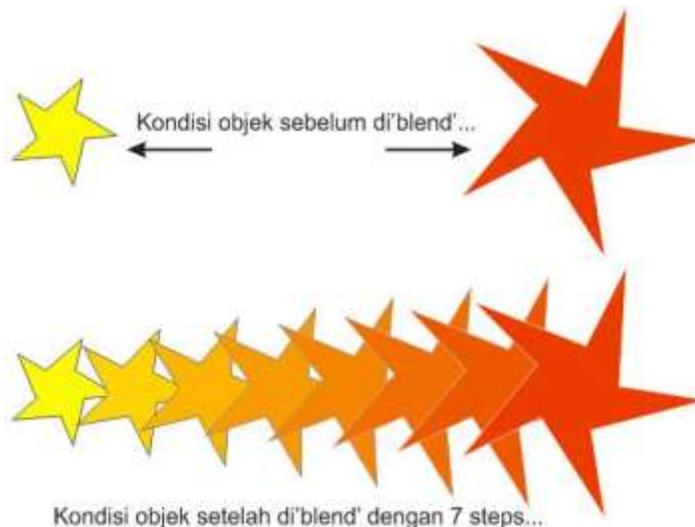
Berikut ini langkah-langkah untuk membuat objek dengan efek **Blend**.

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



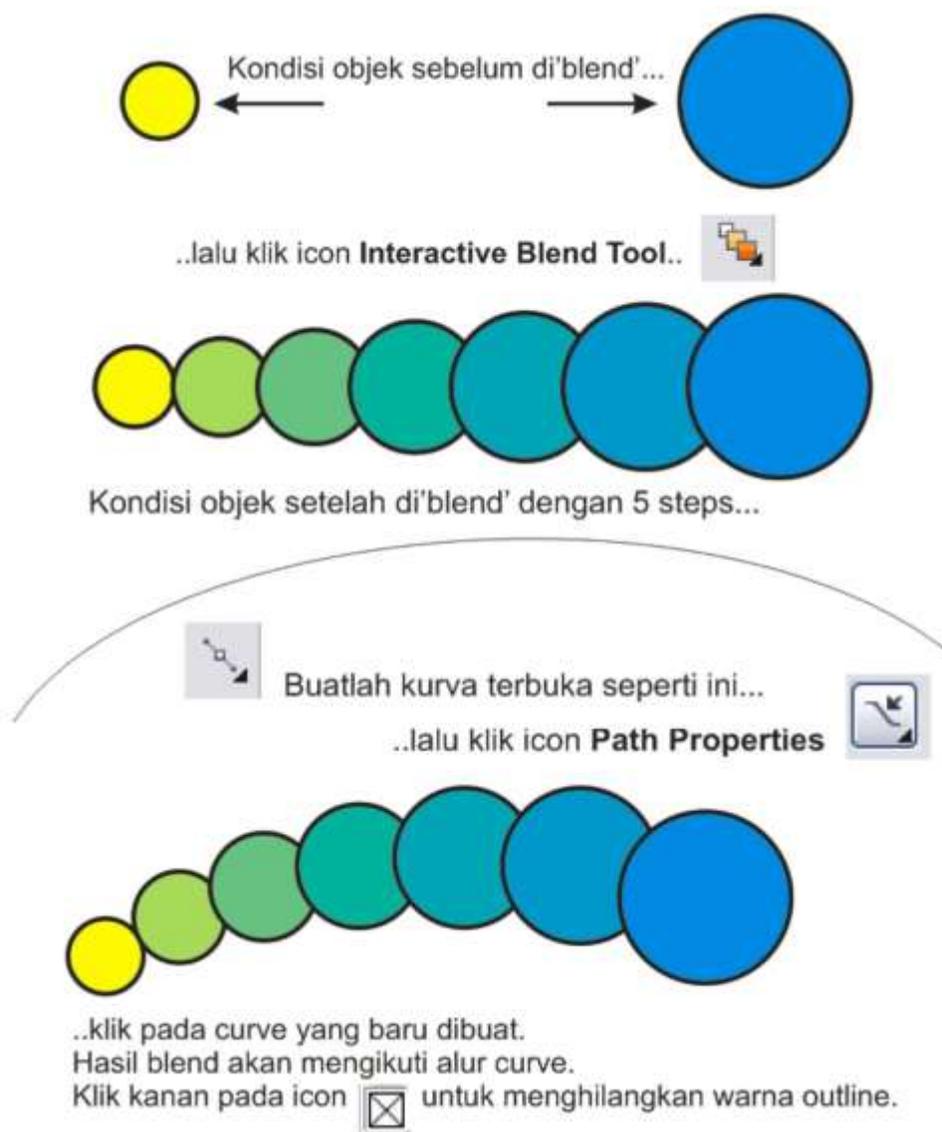
3. Keterangan dari masing-masing parameter :

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





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

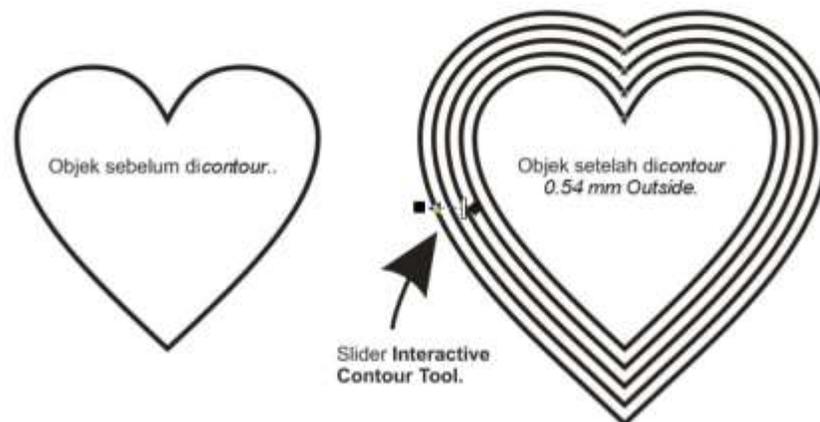


## Contour

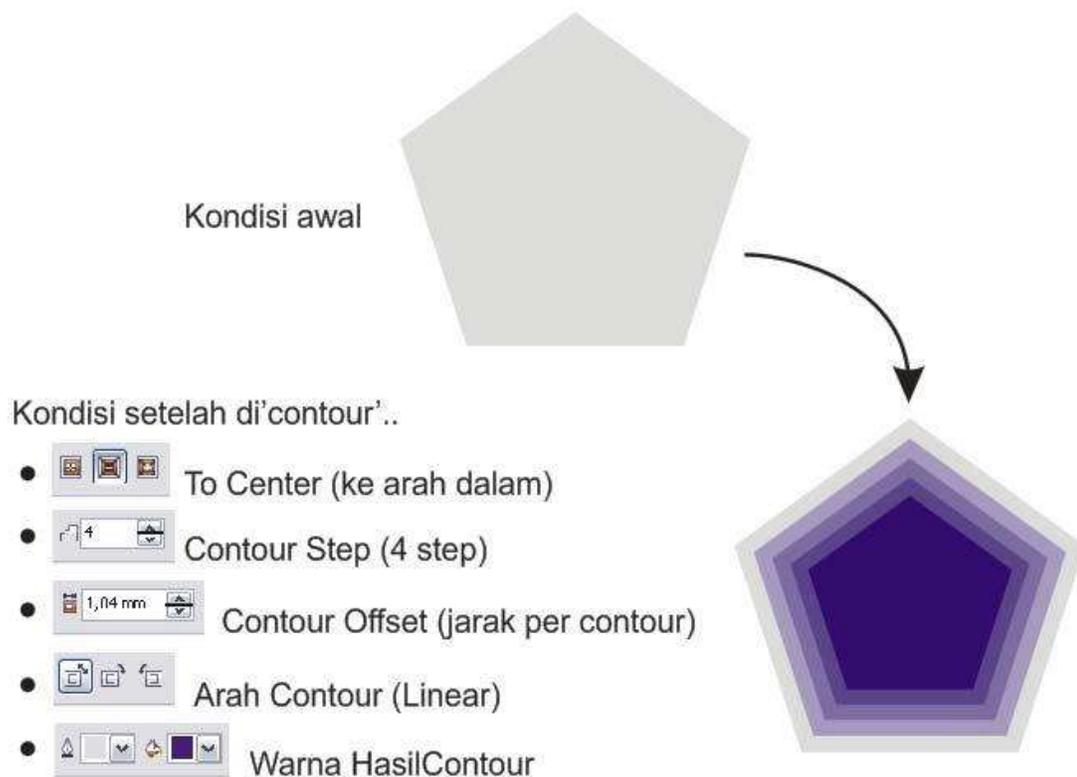
CONTOUR digunakan jika kita ingin membuat objek *beranak pinak* dengan dimensi atau ukuran yang lebih kecil atau lebih besar dari aslinya namun masih dengan bentuk yang sama seperti induknya.

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

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



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

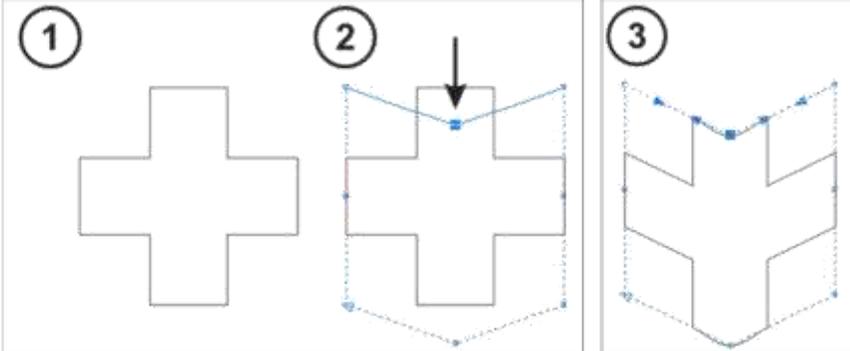
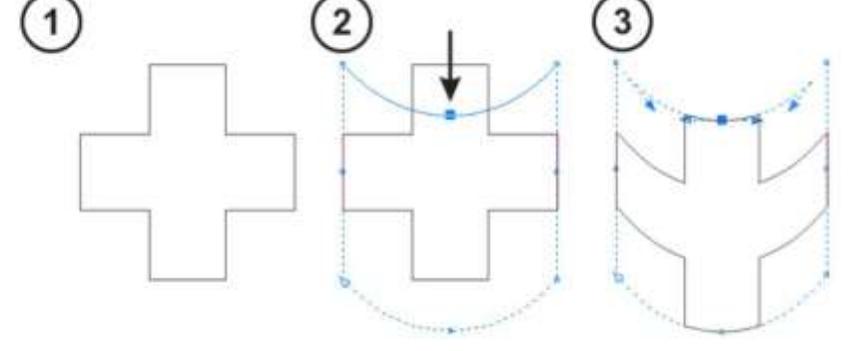
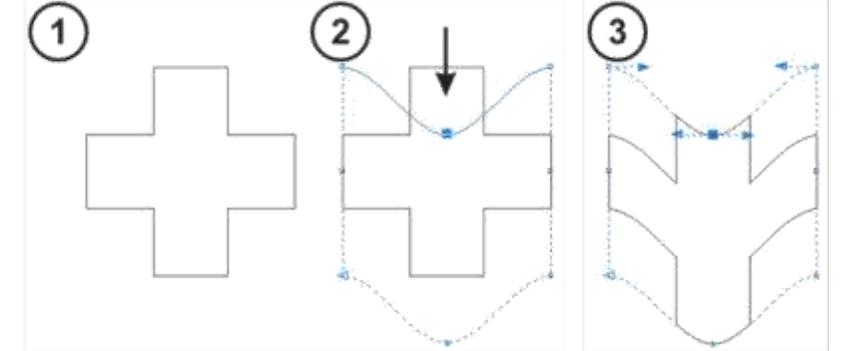


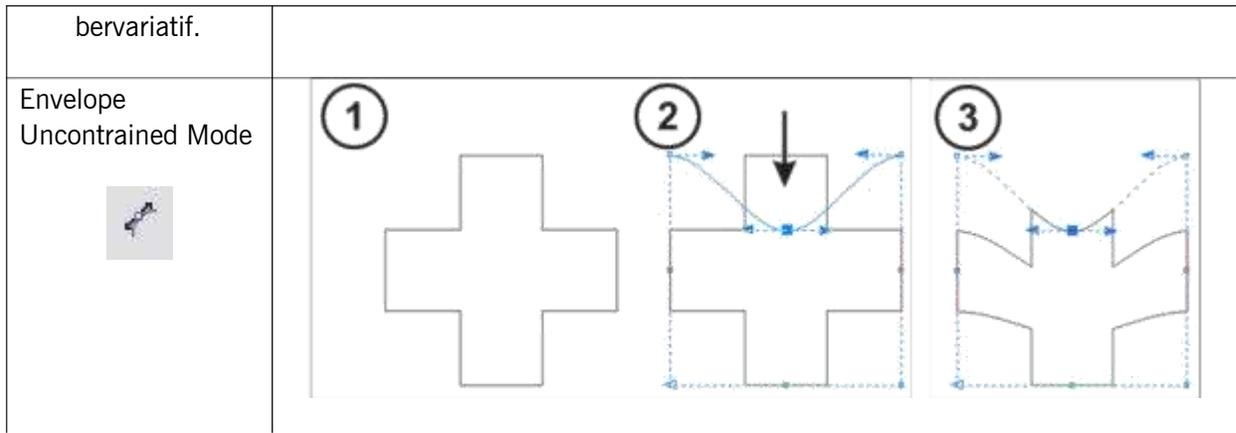
## Envelope

ENVELOPE bermanfaat untuk membuat bentuk objek seperti terbungkus oleh sesuatu.

Contoh kasus aplikasi Envelope sederhana pada sebuah objek (gambar-gambar efek Envelope di bawah

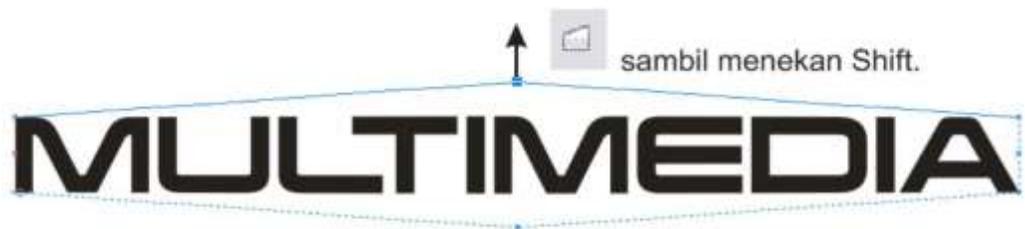
menggunakan Interactive Envelope Tool  ) :

	
<p>Envelope Straight Line Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol <b>Ctrl, Alt, Shift</b> atau <b>Ctrl+Shift</b> untuk hasil yang bervariasi.</p>	
<p>Envelope Single Arc Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol <b>Ctrl, Alt, Shift</b> atau <b>Ctrl+Shift</b> untuk hasil yang bervariasi.</p>	
<p>Envelope Double Arc Mode</p>  <p>Kombinasikan dengan penekanan tombol <b>Ctrl, Alt, Shift</b> atau <b>Ctrl+Shift</b> untuk hasil yang</p>	



Contoh lainnya :

**MULTIMEDIA**



**MULTIMEDIA**

**ALBAR  
COLLEGE**

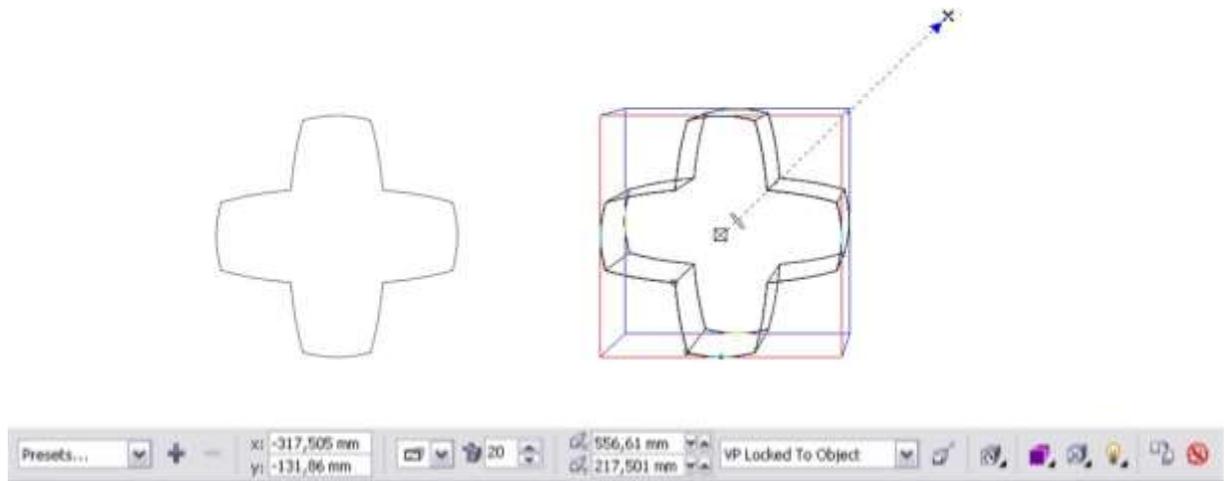


 Menggunakan Envelope  
Unconstrained Mode.

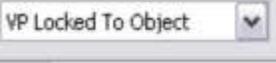
## Extrude

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

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



Icon-icon yang menentukan bentuk 3D ialah :

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

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



## PowerClip

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

Cara menggunakannya :

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

Seperti terlihat di gambar berikut ini :



*Objek texture = content,*

*Objek Text (harus diconvert terlebih dahulu menjadi kurva) = container.*



*Objek texture masuk ke dalam objek text.*

## Objek Raster Di CorelDRAW

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

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

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

## Import File Bitmap/Raster

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



Berikut ini cara menyatukan gambar raster/bitmap ke dalam artwork berbasis vektor di CoreIDRAW :

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



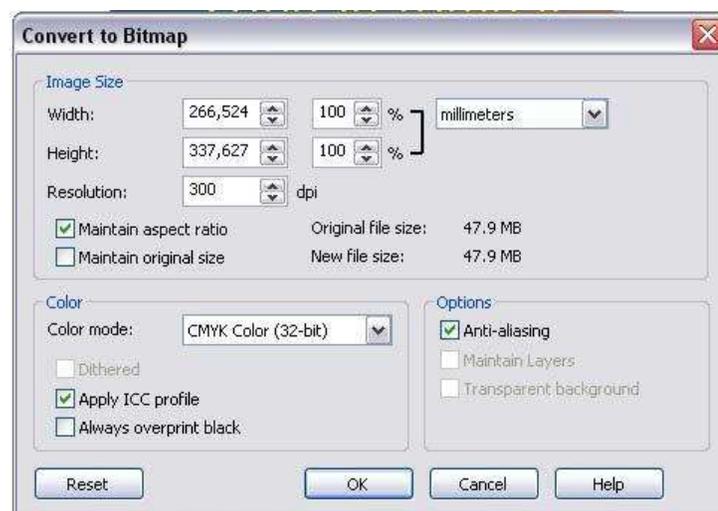
Satu hal yang harus diingat adalah semakin banyak dan besar objek raster yang kita import maka akan semakin besar ukuran file kerja kita. Ini berpengaruh langsung pada kecepatan komputer.

## Export File Bitmap/Raster

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

Berikut cara mengekspor gambar ke format lain :

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



6. Lalu klik Ok untuk mengekspor artwork.

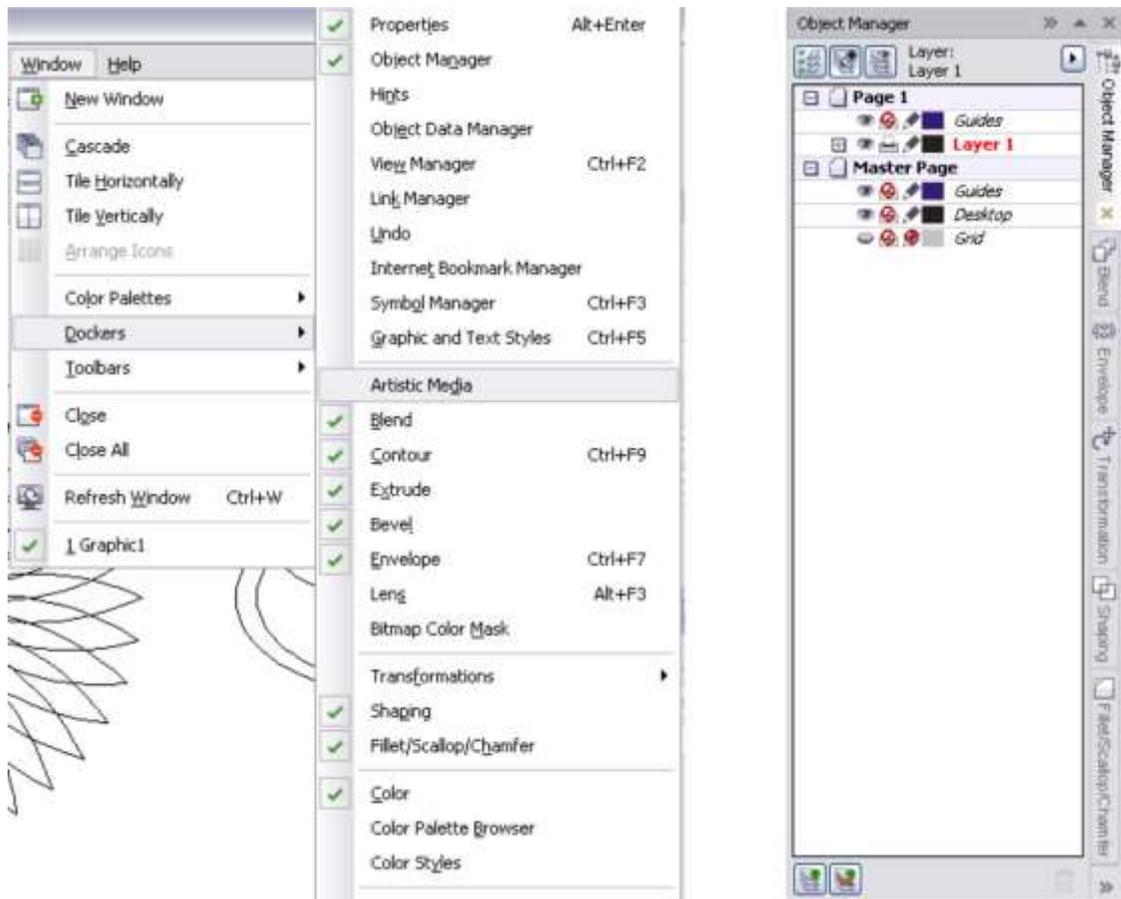
## Kenapa Gambar Harus Diexport?

Karena :

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

## Menu Dockers

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



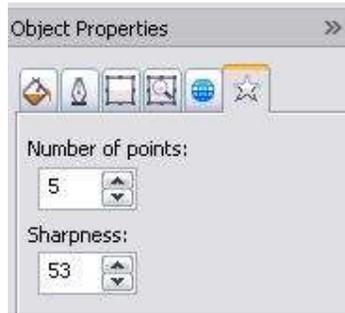
Cara mengakses menu Dockers dengan klik **Window -> Dockers**.  
Lalu pilih menu yang akan di-docking.

Contoh menu Dockers yang terbagi dari beberapa tab.

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

Lihat gambar berikut :





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

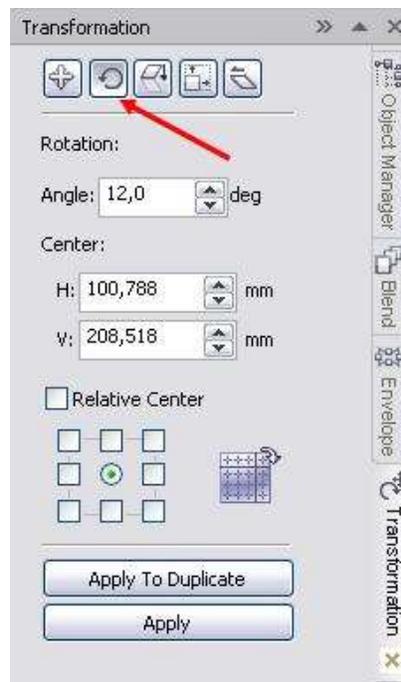
Kesimpulan: Jadi suatu objek mempunyai settingan parameter masing-masing di dua tempat:

- di Property Bar dan
- di Object Properties.

## Menu-Menu Dockers

Berikut beberapa contoh penggunaan menu Dockers :

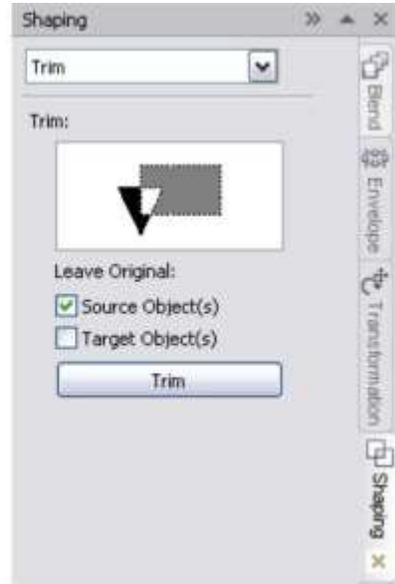
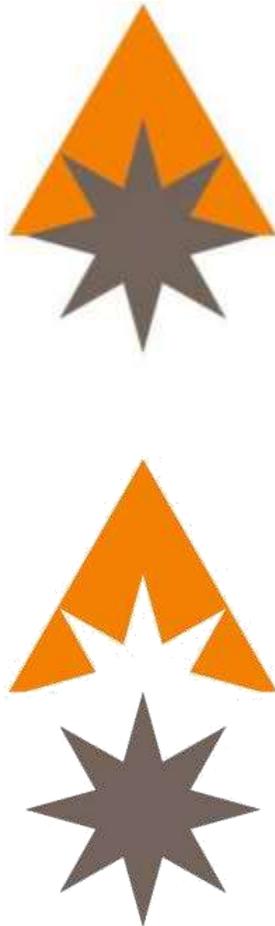
### 1. Rotasi Objek



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



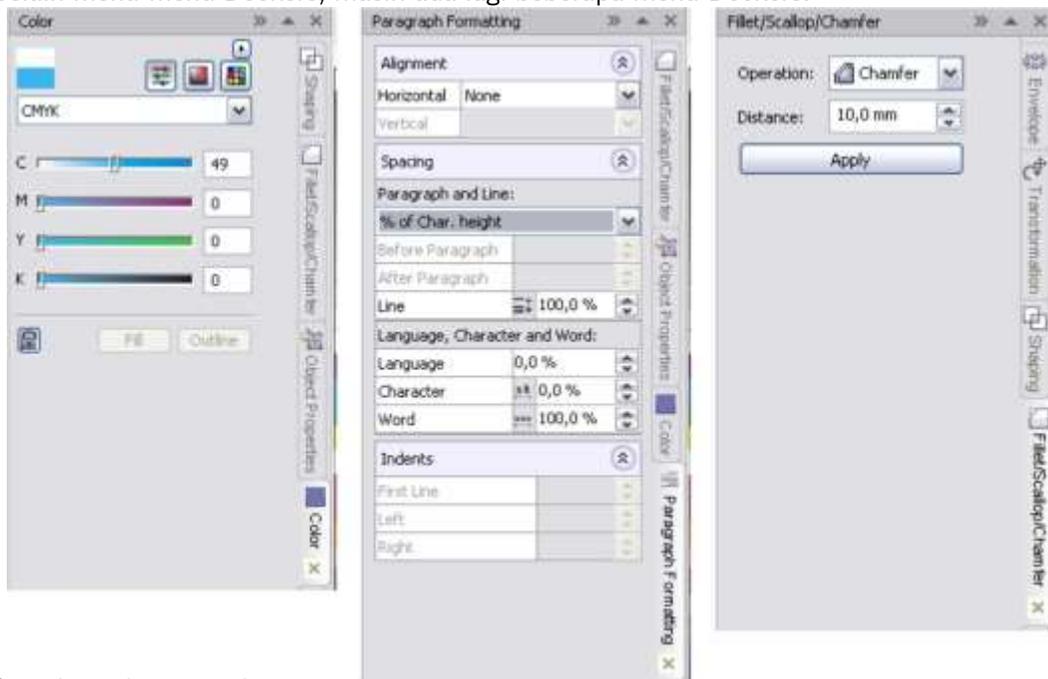
## 2. Shaping / Membentuk Objek



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

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

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



Berfungsi untuk mengoplos warna

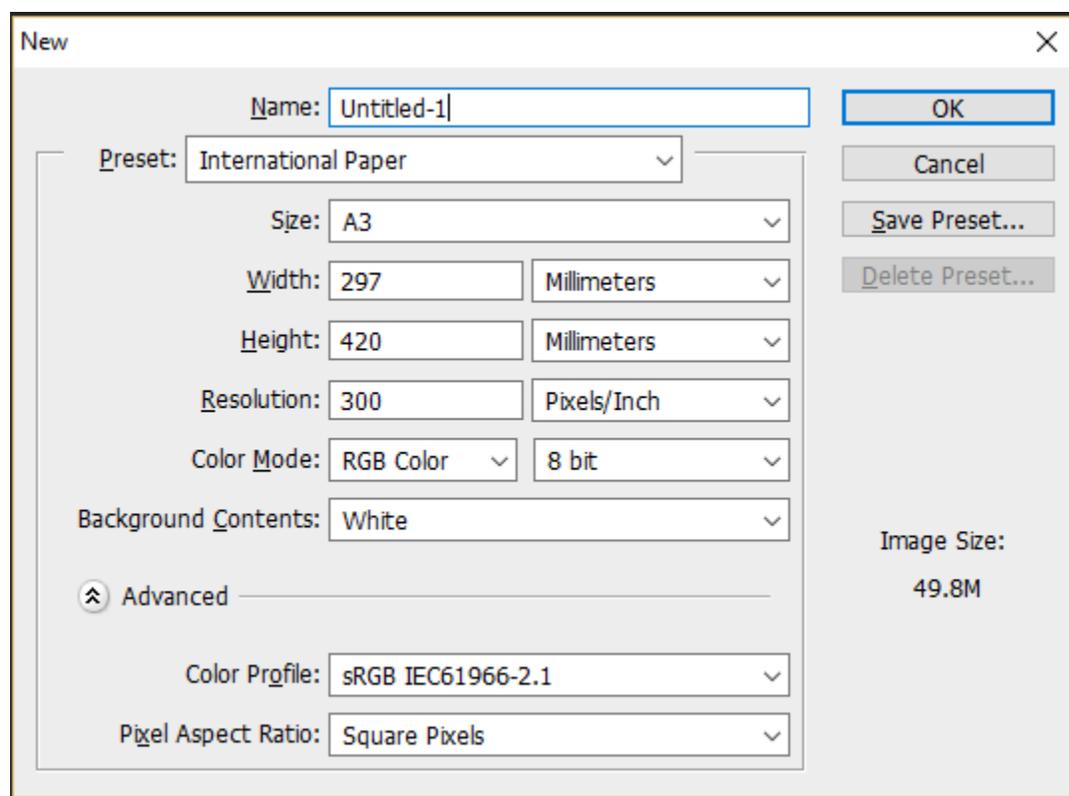
# Adobe Photoshop

## A. Pengenalan *Adobe Photoshop*

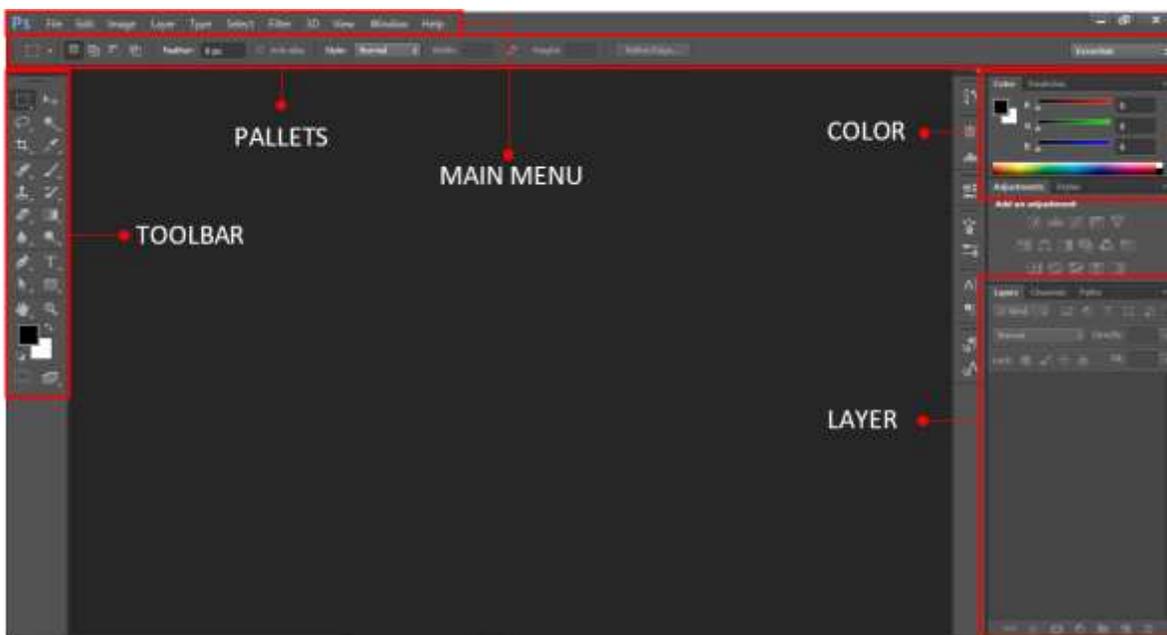
**Adobe Photoshop** merupakan perangkat lunak editor citra yang dibuat oleh Adobe Systems yang dikhususkan sebagai perangkat editor untuk pengeditan gambar/foto dan pembuatan efek, sehingga foto yang diedit jadi lebih bagus daripada foto yang sebelum di edit. Perangkat lunak tersebut sangat banyak di gunakan oleh para fotografer digital dan juga perusahaan iklan (untuk membuat banner atau hal-hal yang bersifat untuk mengiklankan) sehingga photoshop bisa di anggap sebagai *market leader* (pemimpin pasar) untuk perangkat lunak pengolah foto/gambar dan bersama dengan Adobe Acrobat dianggap sebagai produk terbaik yang di produksi oleh Adobe System.

## B. Membuat Dokumen Baru di *Adobe Photoshop*

*Membuat dokumen baru* di photoshop artinya kita membuat sebuah kanvas baru yang nantinya dapat kita tambahkan objek/gambar di atasnya, caranya masuk ke menu file, lalu klik new atau bisa juga menekan Ctrl+N. Sehingga akan muncul jendela berikut.



### C. Menu pada *Adobe Photoshop*



#### **Menu Bar**

Merupakan baris menu yang berisi daftar-daftar perintah untuk mengatur file, mengolah layer dan dokumen, serta berisi perintah untuk memberi efek/filter dan mengatur tampilan panel. Pada menu bar terdapat menu-menu file, edit, image, layer, type, select, filter, view, window dan help.

#### **Toolbar**

Merupakan sebuah kotak yang berisi sejumlah *tools* (tombol perintah) yang digunakan untuk mengelola, mengedit, mengatur objek yang akan dikerjakan. Dapat dikatakan toolbar merupakan hal paling penting pada photoshop.

#### **Pallets**

Merupakan bagian yang berisi sejumlah tools (tombol perintah) yang dapat di gunakan untuk melaksanakan suatu perintah tertentu. Perintah tersebut menyesuaikan dengan tools yang terpilih pada *pallets*.

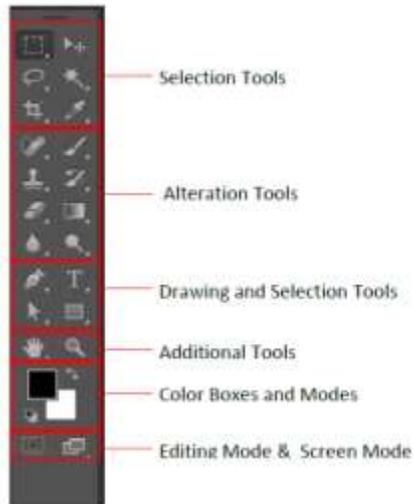
#### **Color**

*Panel color* memiliki fungsi untuk memilih warna pada *Foreground* dan *Background* dengan cara mengeser slider warna RGB hingga memperoleh warna kombinasi yang tepat.

#### **Layer**

Merupakan bagian yang menampung panel-panel yang tersedia pada *Photoshop* sedangkan fungsi dari layer sendiri adalah untuk mengelola dan memanipulasi objek lanjut secara lebih detail dan kompleks.

## 1. Fungsi Tools pada Adobe Photoshop CS6



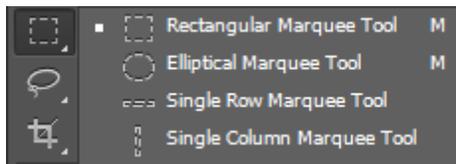
### a) Selections Tools

#### Move Tool (V)



Fungsinya untuk memindah objek baik itu berupa teks maupun gambar. Cara menggunakannya, aktifkan *move tool* lalu pilih objek yang akan dipindahkan dan seret ke tempat yang diinginkan.

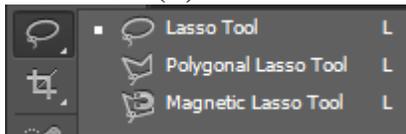
#### Marquee Tool (M)



Tools ini berguna untuk membuat seleksi, terdiri dari 4 macam, yaitu *rectangular marquee tool* digunakan untuk membuat area seleksi berupa segi empat dengan sudut 90 derajat, *elliptical marquee tool* untuk membuat area seleksi berbentuk lingkaran, *single row marquee tool* untuk membuat

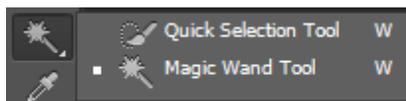
area seleksi berbentuk garis horizontal, dan *single coloumn marquee tool* membuat area seleksi berbentuk garis vertikal.

#### Lasso Tool (L)



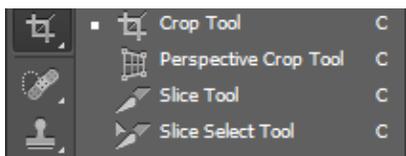
Tools ini digunakan untuk membuat area seleksi secara bebas sesuai dengan gerakan mouse.

#### Quick Selection and Magic Wand Tool (W)



Tools ini berfungsi untuk membuat seleksi dengan cepat. *Magic wand tool* berfungsi untuk membuat seleksi pada daerah yang memiliki kesamaan warna namun dapat diatur toleransinya pada options bar.

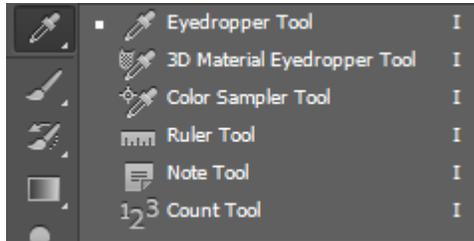
#### Cropping and Slice Tool (C)



*Cropping tool* digunakan untuk memotong area tertentu dari gambar. Ada dua jenis cropping tool yang bisa digunakan yaitu *crop tool* dan *perspektif crop tool*. *Crop tool* untuk memotong secara persegi dan sejajar, sedangkan *perspektif crop tool* bisa disesuaikan sudutnya, tidak mesti 90 derajat. *Slice tool* berfungsi

untuk memotong gambar menjadi bagian-bagian kecil untuk disimpan sekaligus sesuai bagian yang kita buat. *Slice tool* ini memudahkan kita saat ingin memotong bagian-bagian tertentu pada gambar secara bersamaan. *Slice tool* terdiri dari dua jenis, yaitu *slice tool* dan *slice select tool*. *Slice tool* berfungsi untuk membuat potongan-potongan gambar sedangkan *slice select tool* berfungsi untuk memilih potongan gambar jika kita masih ingin menggesernya.

## Eyedropper Tool (I)



*Eye dropper tool* berguna untuk mengambil sampel warna pada gambar dan menyimpannya di box warna. Kita tinggal mengaktifkan eyedropper lalu klik sampel warna yang akan kita ambil, maka secara otomatis warna akan tersimpan di color box dan siap digunakan. *Ruler tool* berguna untuk mengukur objek pada gambar dan menginformasikan berapa jarak/panjang, sudut kemiringannya, posisinya dalam koordinat, dsb. *Note tool* digunakan untuk membuat catatan

pada gambar.

## b) Alterations Tools

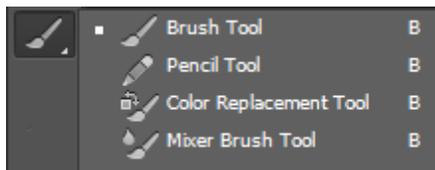
### Brush and Patch Tool (J)



*Spot Healing Brush Tool* berfungsi untuk menghilangkan bagian tertentu dari gambar dengan cara menyesuaikan warnanya dengan sekitarnya. Cara ini cocok digunakan untuk menghilangkan cacat dari gambar seperti jerawat atau goresan. *Healing brush tool* berfungsi untuk mencloning/menduplikat bagian tertentu sesuai gerakan mouse. *Patch Tool* berfungsi untuk menggantikan bagian yang diseleksi dengan bagian lain

pada gambar yang kita pilih dengan bentuk yang sama persis. Caranya, aktifkan terlebih dahulu patch tool, lalu seleksi objek yang akan diganti, kemudian seret area yang terseleksi ke area dimana area yang akan menggantikannya. *Content Aware Move Tool* Merupakan fasilitas baru di Photoshop CS6 yang berfungsi untuk memindahkan objek ke bagian lain dan secara otomatis menyesuaikan daerah tersebut dengan objek disekitarnya. *Red Eye Tool* berfungsi untuk menghapus warna merah pada mata akibat refleksi cahaya.

### Brush Tool (B)



*Brush Tool* berfungsi untuk membuat objek polesan kuas. Photoshop menyediakan bentuk kuas yang bervariasi, atau kita bisa download di internet untuk berbagai bentuk brush lainnya. *Pencil Tool* berfungsi untuk membuat objek coretan pensil. *Color Replacement Tool* berfungsi untuk mengganti warna pada sebuah gambar. *Mixer Brush Tool* berfungsi untuk memberikan

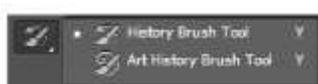
polesan dengan mencampurkan warna kuas dan warna gambar.

### Clone Stamp Tool (S)



*Clone Stamp Tool* berfungsi untuk menggandakan atau kloning area gambar. *Pattern Stamp Tool* berfungsi untuk menggandakan pola atau corak dari suatu gambar.

### History Brush Tool (Y)



*History Brush Tool* berfungsi untuk membuat polesan kuas yang digabungkan dengan perintah terakhir yang anda terapkan. *Art History Brush Tool* berfungsi untuk membuat polesan kuas, namun yang ini

lebih bervariasi yang dapat kalian tentukan sesuai keinginan sendiri.

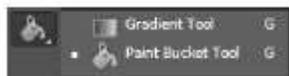
### Eraser Tool (E)



*Eraser Tool* berfungsi untuk menghapus area gambar. *Background Eraser Tool* berfungsi untuk menghapus background dari suatu gambar. *Magic Eraser Tool* berfungsi untuk menghapus area pada gambar yang memiliki

gambar padat.

## Gradient Tool (G)



*Gradient Tool* berfungsi untuk membuat warna pada bidang gambar atau layer. *Paint Bucket Tool* berfungsi untuk memberi warna pada suatu gambar atau layer. *3D Material Drop Tool* berfungsi untuk memberi 3D warna pada gambar atau layer.

## Blur Tool



*Blur Tool* berfungsi untuk mengaburkan warna. *Sharpen Tool* berfungsi untuk menajamkan warna. *Smudge Tool* berfungsi untuk memberi efek seperti gosokan jari tangan pada cat basah.

## Dodge, Burn and Sponge Tool (O)



*Dodge Tool* berfungsi untuk mencerahkan gambar. *Burn Tool* berfungsi untuk menghitamkan atau menggelapkan gambar. *Sponge Tool* berfungsi untuk mengubah satu rasi warna gambar.

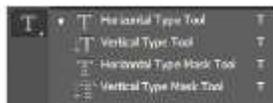
## c) Drawing and Selection Tools

### Pen Tool



*Pen Tool* berfungsi untuk membuat objek path dengan bentuk yang terstruktur. *Freeform Pen Tool* berfungsi untuk membuat objek path dengan bentuk yang bebas. *Add Anchor Point Tool* berfungsi untuk menambahkan titik anchor pada suatu objek path. *Deleted Anchor Point Tool* berfungsi untuk mengubah titik anchor pada suatu objek path.

### Horizontal Type Tool



*Horizontal Type Tool* berfungsi untuk membuat objek teks dengan arah horizontal. *Vertical Type Tool* berfungsi untuk membuat objek teks dengan arah vertikal. *Horizontal Type Mask Tool* berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah horizontal. *Vertical Type Mask Tool* berfungsi untuk membuat area seleksi berbentuk teks dengan arah vertikal.

### Path Selection Tool



*Path Selection Tool* berfungsi untuk memilih objek path. *Direct Selection Tool* berfungsi untuk memilih titik-titik atau point pada suatu objek path.

## Shape Tool



*Rectangular Tool* berfungsi untuk membuat objek kotak. Tekan shift dan drag mouse untuk membuat objek persegi. *Rounded Rectangle Tool* berfungsi untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul. *Ellipse Tool* berfungsi untuk membuat objek elips. Tekan shift dan drag mouse untuk membuat Lingkaran. *Polygon Tool* berfungsi untuk membuat objek segi banyak / bintang. *Line Tool* berfungsi untuk membuat garis. Tekan shift dan tarik pointer untuk membentuk garis lurus horizontal dan bertikal.

### d) Additional Tools

#### Hand and Rotate View Tool



*Hand Tool* berfungsi untuk menggeser tampilan gambar dalam dokumen saja. *Rotate View Tool* berfungsi untuk memutar tampilan gambar dalam dokumen kerja.

#### Zoom Tool



*Zoom Tool* berfungsi untuk memperbesar dan Memperkecil tampilan gambar dalam dokumen kerja

### e) Color Boxes and Modes

#### Set Foreground & Background



*Set Foreground & Background* berfungsi untuk mengganti warna foreground dan background.

### f) Editing Mode & Screen Mode

## Quick Mask Mode



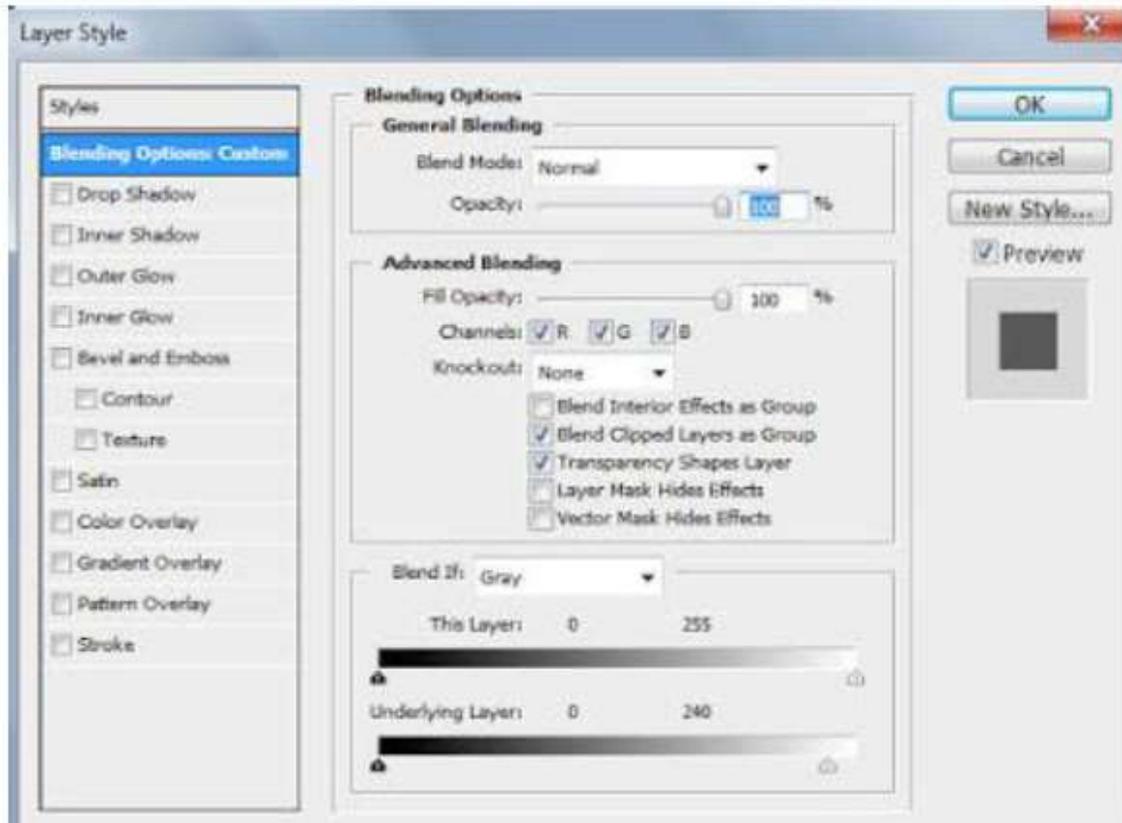
*Quick Mask Mode* berfungsi untuk mengolah file gambar atau foto ke dalam mode normal dan Quick Mask.

## Screen Mode (F)



*Screen Mode* berfungsi untuk merubah tampilan jendela dari tampilan standar, full screen dengan menu, atau full screen.

## 2. BLENDING OPTION



Blending options termasuk salah satu tool yang ada di dalam adobe photoshop. Di dalam blending options terdapat banyak pilihan yang siap memberikan efek 3D pada shape maupun tulisan, setiap opsi memiliki fungsi yang berbeda-beda, kalian bisa bebas memberi campuran efek blending pada karya kalian, kalian juga bisa memberi lebih dari satu ceklis bahkan bisa semua ceklis sehingga sangat bebas dan bermanfaat untuk karya kalian. Untuk cara membuka blending option sendiri yaitu dengan cara klik kanan pada layer yang ingin kalia beri efek blending. Berikut ini adalah gambar tentang blending options.

### a) Drop Shadow dan Inner Shadow

Guna dari drop shadow adalah membuat bayangan diluar gambar, sedangkan inner shadow di dalam gambar. Di bawah ini keterangan di area pengaturannya:

- **Blend mode** : kegunaannya pada setiap blend itu berbeda-beda jadi silahkan kalian bisa mencoba satu persatu.
- **Opacity** : untuk mengatur transparant bayangan.
- **Angel** : untuk mengatur arah dengan menggunakan sudut atau derajat.
- **Spread** : untuk mengatur penyebaran bayangan.
- **Size** : untuk mengatur ukuran bayangan.
- **Contour** : seperti mengatur bentuk bayangan tetapi pakai gelombang-gelombang.
- **Noise** : gangguan, biasanya untuk menampilkan grimis-grimis dibayangan.

### b) Outer dan Inner Glow

Sebenarnya hampir sama antara Outer dan inner, perbedaannya adalah outer di luar gambar sedangkan inner di dalam gambar. Glow berfungsi untuk menambah sinar pada sisi-sisi gambar, jadi gambarnya seperti bersinar. Untuk penjelasannya adalah sbb :

- **Blend mode** : kegunaannya pada setiap blend itu berbeda-beda jadi silahkan kalian mencoba satu persatu
- **Opacity** : untuk mengatur transparant sinar
- **Angel** : untuk mengatur arah dengan menggunakan derajat atau sudut
- **Spread** untuk mengatur penyebaran sinar
- **Size** : untuk mengatur ukuran sinar
- **Contour** : untuk mengatur bentuk sinar tetapi pakai gelombang-gelombang
- **Noise** : bisanya di gunakan untuk menampilkan grimis-grimis di sinar
- **Range** : untuk mengatur jarak sinarnya
- **Technique** : untuk mengatur tehnik penyinaran

### c) Bevel and Emboss, Contour dan Texture

Pada bagian ini efeknya di tambahkan seperti membuat gambar 3D. Di bawah ini adalah penjelasan tentang penggunaan Bevel and Emboss

- **Style** : gaya yang akan kalian gunakan, ada inner, outer, emboss dll
- **Technique** : untuk mengatur tehnik bevel and emboss
- **Direction** : untuk mengatur arah dari Bevel and Embess
- **Size** : ukuran Bevel and Embess
- **Soften** : untuk mengatur kehalusan, semakin halus bentuk 3D semakin bulat
- **Angel** : untuk mengatur arahnya dengan menggunakan derajat atau sudut
- **Altitude** : Untuk mengatur jarak derajat dari titik tengah lingkaran
- **Gloss Contour** : fungsi ini sama saja dengan Contour
- **Highlight Mode** : untuk mengatur gambaran terang pada gambar 3D
- **Shadow Mode** : untuk mengatur sisi gelap dari gambar 3D

#### d) Satin

Satin merupakan penambahan warna diatas layer, tetapi warna itu bisa diukur angelnya sehingga bisa dibentuk sedemikian rupa, warnanya bisa diatur dengan mengklik warna disamping Blend Mode

- **Blend mode** : masih sama seperti sebelumnya yaitu setiap blend berbeda-beda kegunaannya
- **Opacity** : untuk mengatur transparasi satin
- **Angel** : untuk mengatur arah menggunakan derajat
- **Size** : untuk mengatur ukuran satin
- **Contour** : untuk mengatur sinar tetapi pakai gelombang-gelombang
- **Distance** : untuk mengatur jarak satin di gambar

#### e) Color, Gradien dan Pattern Overlay

- **Color overlay** untuk menambahkan warna diatas gambar
- **Gradien overlay** sama dengan color overlay tetapi menggunakan gradient atau perpaduan warna
- **Patten overlay** juga sama seperti color overlay dan gradien overlay bedanya adalah menggunakan patern atau bentuk-bentuk untuk menutupi gambar

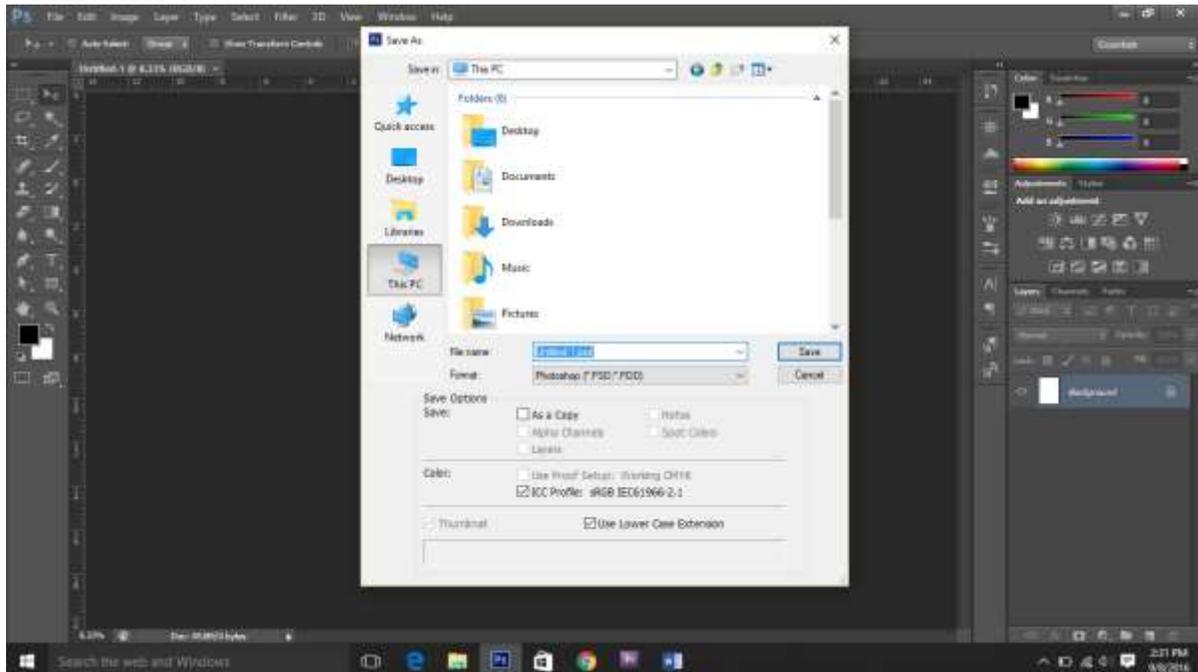
#### f) Stroke

Untuk membuat garis di sisi-sisi gambar atau membuat frame, untuk penjelasannya adalah sbb :

- **Size** : untuk ukuran garis sisi
- **Position** : posisi garis sisi di luar atau di dalam gambar
- **Fill type** : warna yang ada di atas gambar bisa di ganti antara color atau gradient

## D. Cara Menyimpan File di Adobe Photoshop

Hasil editan kita dapat disimpan dengan cara mudah yaitu pilih menu **File > Save** atau **Save As..** jika file tersebut sudah tersimpan sebelumnya atau bisa juga dengan menekan tombol **CTRL+S** atau **CTRL+SHIFT+S**.



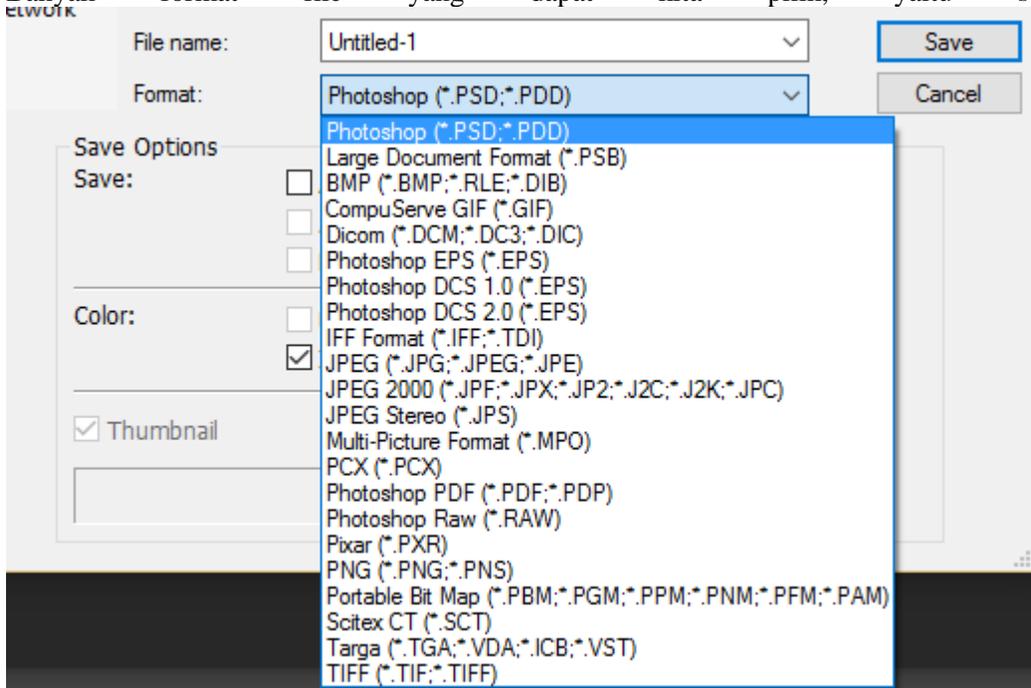
Keterangan :

**Save In :** Pilih target tempat penyimpanan file kita agar mudah untuk dicari

**File Name :** beri nama file sesuai keinginan kita

**Format :** Nah Disini kita diberikan banyak pilihan Format silahkan sesuaikan dengan kebutuhan.

Banyak format file yang dapat kita pilih, yaitu sebagai berikut.



Untuk jenis format, dapat kita sesuaikan dengan format yang dibutuhkan.

## 1. Teknik Dasar

### 1.1 Mempercantik Mata



#### Instruksi :

1. Buka file Mempercantik Wajah.jpg
2. Perbesar tampilan gambar dengan menekan Ctrl++
3. Aktifkan *Quick Selection tools*
4. Seleksi kedua alis menggunakan mouse
5. Pilih Menu > Modify > Feather...
6. Muncul kotak dialog pada Feather Selection. Ketikkan 4 pada kotak isian Feather radius. Kemudian Klik "OK".
7. Tekan tombol Ctrl + J. Ganti nama Layer 1 Menjadi Alis
8. Ubah Blending mode layer Alis menjadi Multiply dengan Opacity : 50% agar alis tampak lebih tebal
9. Pilih layer background. Aktifkan quick Selection tool dalam toolbox, Seleksi kedua bola mata.
10. Pilih Menu > Modify > Feather, ketik 1 pada kotak isian, tekan OK.
11. Gandakan area Ctrl+J, Ubah nama layer 1 menjadi Mata.
12. Ubah Blending menjadi multiply, dengan Opacity 50%.
13. Klik ikon Create a new Layer
14. Tekan tombol D pada Keyboard
15. Aktifkan Brush tool, buat goresan di bagian bawah mata
16. Pilih menu Filter > Blur > Gaussian Blur, Ketikkan 4 ,0 pada kotak isian radius.
17. Klik OK, dan Cling... lihat hasilnya...

## 1.2 Memutihkan Wajah



### Instruksi :

1. Buka File Memutihkan Wajah.jpg
2. Tekan kombinasi tombol Ctrl+J untuk menggandakan layer. Ubah blending mode layer 1 menjadi Screen.
3. Aktifkan Eraser Tool
4. Hapus Layer 1 Kecuali pada bagian Wajah dan Kulit
5. Gandakan Layer 1 dengan menekan tombol Ctrl + J, Kemudian ubah Opacity Layer 1 copy menjadi 45 %.
6. Cling.... Lihat hasilnya...

### 1.3 Menghilangkan Jerawat



**Instruksi :**

1. Buka File Menghilangkan Jerawat.jpg
2. Aktifkan Spot Healing Brush Tool
3. Klik tombol mouse pada jerawat, gunakan tombol [ atau ] untuk memperkecil atau memperbesar ukuran diameter kuas
4. Cling.... Lihat hasilnya.

#### 1.4 Menghilangkan Kumis



**Instruksi :**

1. Buka file Menghilangkan Kumis.jpg
2. Gandakan layer Ctrl+J
3. Aktifkan Clone Stamp Tool
4. Klik kanan diatas area gambar. Pilih opsi Soft Round 27 pixels pada daftar pilihan yang disediakan.
5. Tekan dan tahan tombol Alt kemudian klik mouse pada bagian pipi.
6. Klik mouse berulang – ulang pada kumis sebelah kiri
7. Ulangi langkah nomor lima. Klik tombol kiri mouse pada kumis sebelah kiri yang tersisa.
8. Tekan dan tahan tombol Alt kemudia klik pada area pipi sebelah kanan.
9. Sapukan kuas pada kumis sebelah kanan dimulai dari bagian bawah
10. Tekan dan tahan tombol Alt kemudian klik mouse pada area pipi sebelah kiri.
11. Sapukan kuas pada pipi di bagian tengah
12. Dan Lihat hasilnya....

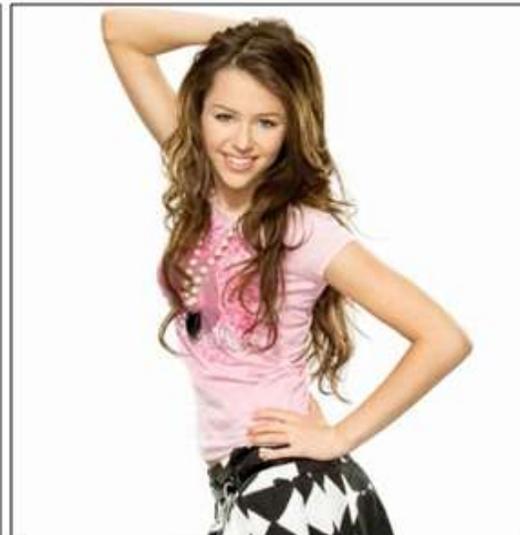
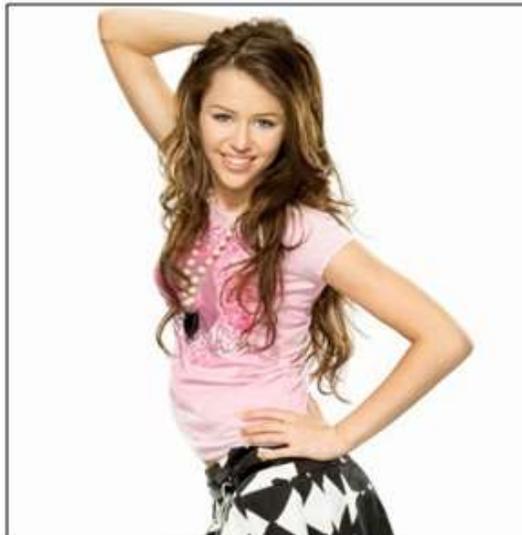
### 1.5 Merampingkan Badan



#### Instruksi :

1. Buka file Merampingkan Badan.jpg
2. Klik dan tahan Alt kemudian klik ganda layer background.
3. Tekan Ctrl + T, geser titik pegangan sisi kanan lalu enter.
4. Pilih menu Image > Trim...
5. Muncul kotak dialog Trim, pilih opsi Transparent Pixels, klik OK.
6. Dan Lihat hasilnya..

### 1.6 Merampingkan Perut



#### Instruksi :

1. Buka file Merampingkan Perut.jpg
2. Pilih menu Filter > Liquify...
3. Klik tombol Forward Warp Tool di sebelah kiri pada area Tool Option isikan Brush size : 100
4. Klik dan tahan mouse pada bagian perut dan geser kedalam untuk dirampingkan
5. Klik OK, dan Lihat hasilnya...

### 1.7 Memasang Tatto



**Instruksi :**

1. **Buka file Memasang Tatto 1.jpg**
2. **Buka file Memasang Tatto 2.jpg**
3. **Pilih move tool dan pindahkan gambar bunga ke dalam gambar wanita**
4. **Ubah blending mode layer 1 menjadi Multiply dengan Opacity : 85%**
5. **Tekan tombol Ctrl + T, putar dan atur posisinya. Lalu Enter.**
6. **Dan Lihat hasilnya...**

## 1.8 Mengubah Warna Baju



### Instruksi :

1. Buka file Mengubah warna baju.jpg
2. Gandakan layer, Ctrl + J
3. Aktifkan Lasso Tool
4. Seleksi area baju.
5. Pilih menu select > Color Range... muncul kotak dialog Color Range, Klik bagian baju dalam kotak gambar kemudian ketikkan 200 pada kotak isian Fuzziness.
6. Klik OK.
7. Aktifkan Rectanguler Marquee Tool
8. Tekan dan tahan tombol Shift kemudian tambahkan seleksi pada area yang belum terseleksi pada baju.
9. Tekan kombinasi tombol Ctrl + U untuk menghadirkan kotak dialog Hue/Saturation. Ketikkan +40 pada kotak isian Hue, 0 pada kotak isian saturation dan Lightness dan Klik OK.
10. Tekan tombol Ctrl + D untuk menghilangkan seleksi.

### 1.9 Menambah Gambar di baju



#### Instruksi :

1. Buka file Menambah Gambar Artis di Baju 1.jpg
2. Buka file Menambah Gambar Artis di Baju 2.jpg
3. Aktifkan Clone Stamp Tool
4. Pada baris option, atur Opacity menjadi 65%
5. Tekan dan tahan Alt lalu klik tombol mouse pada wajah artis
6. Langkah terakhir, sapukan kuas pada baju.
7. Dan... Lihat hasilnya...

### 1.10 Fokus



#### Intruksi :

1. Buka file Fokus.jpg
2. Gandakan layer Ctrl + J
3. Aktifkan Quick Selection Tool
4. Seleksi orang yang akan di fokuskan
5. Tekan kombinasi tombol Ctrl+Shift+I untuk membalikkan area seleksi
6. Pilih menu Filter > Blur > Gaussian Blur...
7. Muncul kotak dialog Gaussian Blur, ketikkan 2.0 pada kotak isian radius, klik OK.
8. Tekan Ctrl + D untuk menghilangkan seleksi.
9. Lihat hasilnya...

### 1.11 Mengganti Background



#### Instruksi :

1. Buka file Mengganti Background.jpg
2. Tekan Ctrl + A untuk menyeleksi gambar
3. Tekan Ctrl + Shift + J untuk memindahkan layer ke atas
4. Tekan Alt kemudian klik ganda layer background. Langkah ini untuk membuat layer 0
5. Sembunyikan layer 1 dengan klik icon mata.
6. Klik ikon Add a layer style lalu pilih menu Bavel and Emboss..
7. Muncul kotak dialog layer Style. Pada pilihan Bavel and Emboss kotak isian Depth ketikkan 125, pilih Up pada Direction dan ketikkan 10 pada kotak isian size.
8. Masih pada dialog Layer Style, klik menu texture kemudian pilih jenis Patter : Bubbles dengan scale : 250%
9. Klik OK
10. Aktifkan layer 1 dengan klik ikon mata.
11. Pilih layer 1 kemudian klik ikon Add Layer mask pada palet layer.
12. Aktifkan brush tool
13. Tekan tombol D untuk mereset foreground dan background.
14. Langkah terakhir sapukan mouse pada area background.
15. Dan... Lihat hasilnya....