

Program Grafis

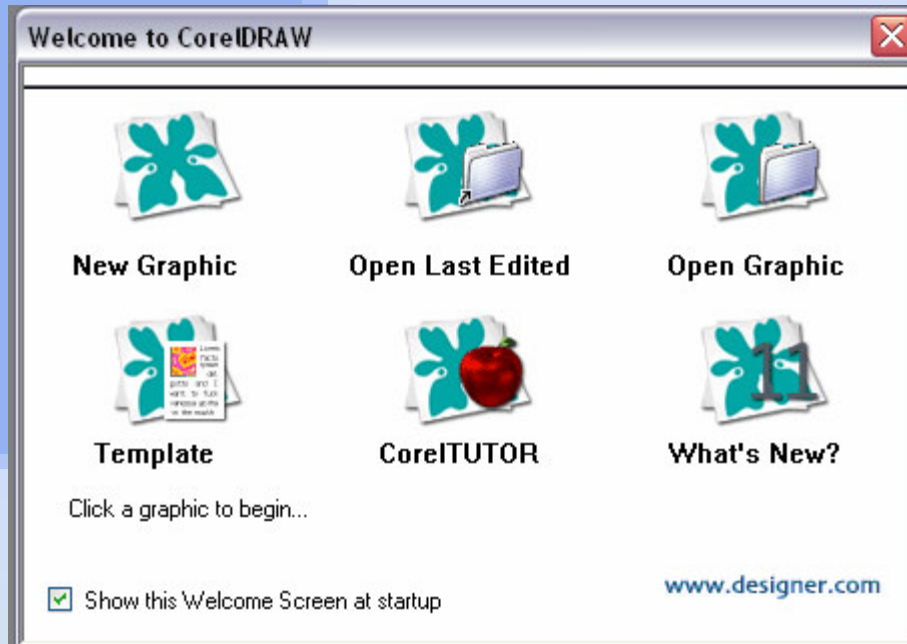
MENGGUNAKAN

Corel Draw 11

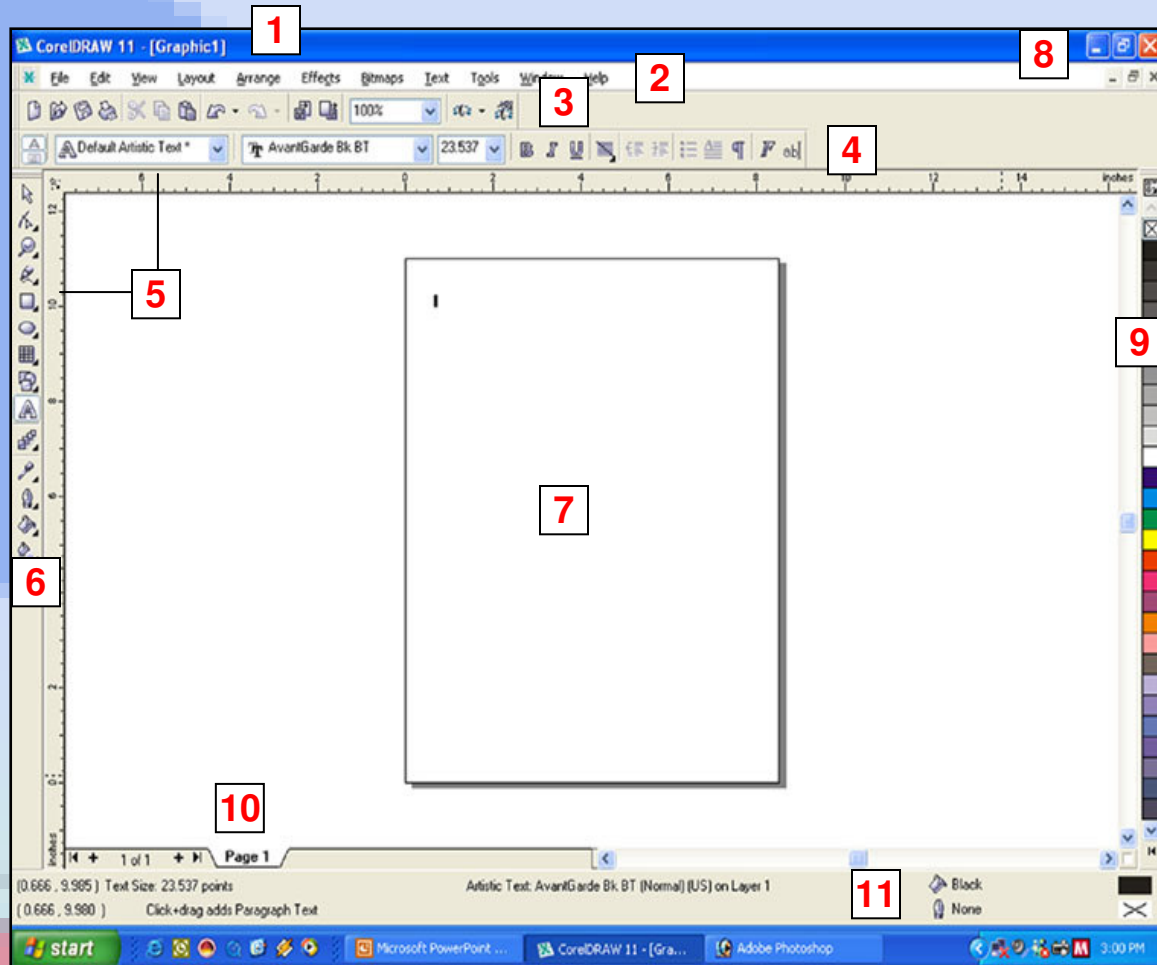
Program Pengayaan

SMA N 1 SRAGEN 2008/2009

Mengenal Corel Draw



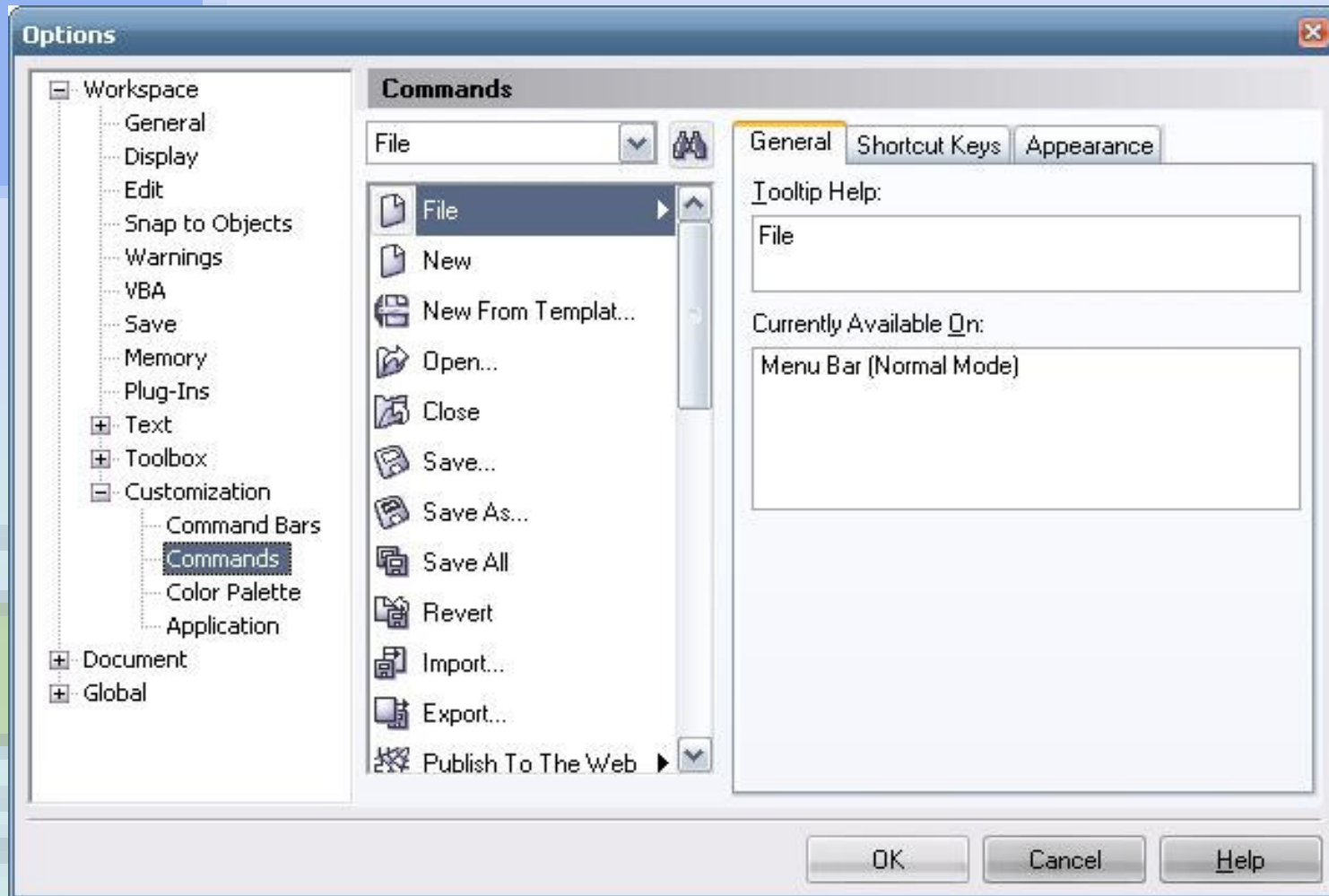
- **New Graphic** : untuk mulai membuat obyek gambar baru
- **Open Last Edited** : untuk membuka file obyek gambar yang pernah disunting terakhir
- **Open Graphic** : untuk membuka file yang pernah disimpan
- **Template** : membuat obyek dengan fasilitas Template
- **CoreITUTOR** : membuka lembar kerja tutorial
- **What's New?** : membuka lembar kerja yg berisi informasi/ fasilitas baru Corel Draw.



1. Title Bar
2. Menubar
3. Toolbar
4. Property Bar
5. Ruler
6. ToolBox
7. Canvas
8. Window control
9. Color Palette
10. Page control
11. Information box

Mengatur Toolbar

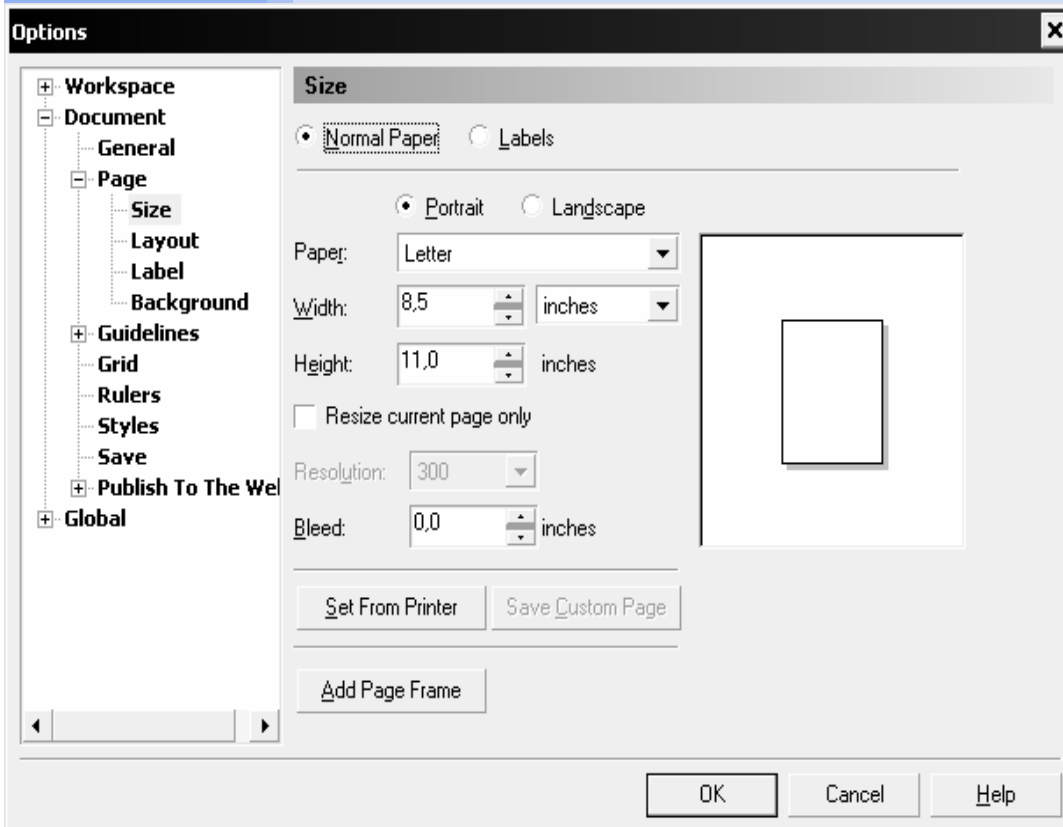
Menu Tools - Customization



Pengaturan Lembar kerja/ Page Setup :

Langkah-Langkah :

1. Klik menu Layout
2. Page Setup
3. Masuk ke jendela Options



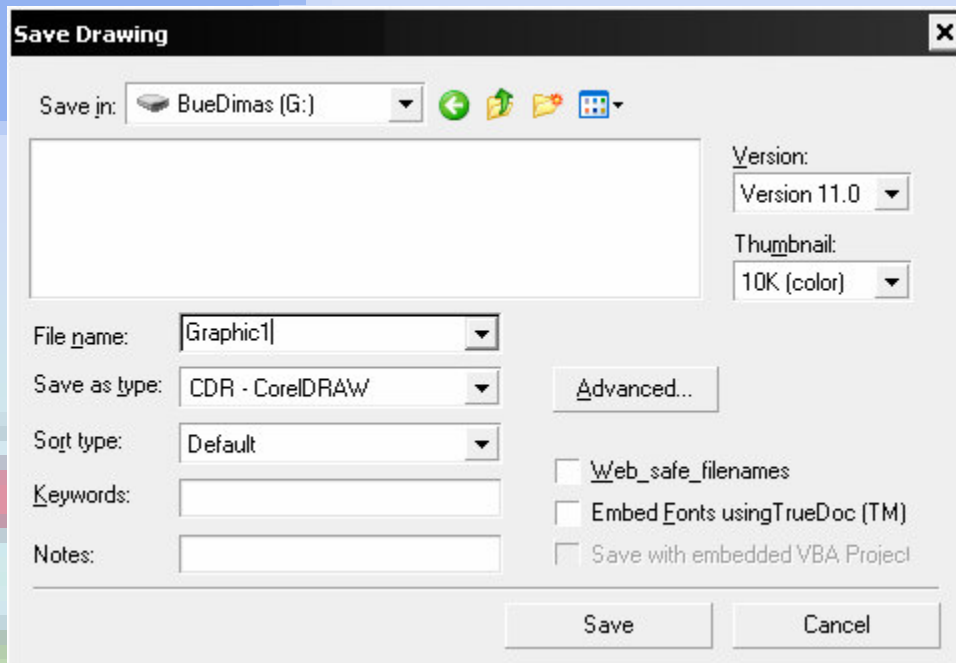
Keterangan :

1. Normal Page - Untuk memilih halaman normal
2. Portrait - Penetapan orientasi pencetakan secara tegak
1. Landscape - Penetapan orientasi pencetakan secara melintang
2. Paper - Untuk menentukan ukuran kertas yang akan digunakan
3. Width - Untuk merubah lebar halaman,
4. Height - Untuk merubah tinggi halaman,
5. Bleed - Menentukan nilai pada kotak isian dalam menentukan batas pinggir obyek yang dapat di cetak dari batas pinggir halaman
6. Set From Printer - untuk meminta kepada sistem memakai ukuran kertas yang sesuai dengan ukuran kertas printer yang dipakai
7. Save Custom Page - untuk menyimpan hasil pengukuran, kita dapat menggunakan pengaturan halaman yang sudah tersimpan untuk lain pada waktu yang lain
8. Add Page Frame - Untuk menambahkan bingkai halaman. Ukuran Frame akan sama dengan ukuran kertas yang digunakan
9. Resize Current Page Only
Pilihan ini digunakan untuk merubah ukuran hanya pada halaman yang aktif saat ini.

Menyimpan Dokumen

Langkah-Langkah :

1. Klik menu File
2. Klik Save Ctrl + S
3. Tentukan lokasi penyimpanan pada kotak pilihan Save in



4. Isi nama file pada kotak isian File name (File mempunyai ekstensi.cdr)
5. Klik Save untuk selesai

Penutupan Dokumen

Langkah-Langkah :

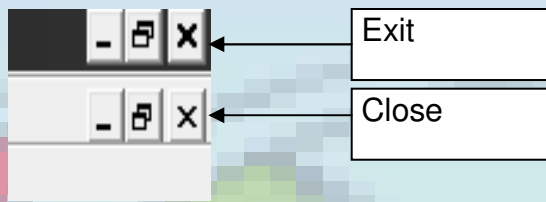
1. Klik Menu File
2. Klik Close

Keluar dari Program Corel Draw :

Langkah-Langkah :


1. Klik Menu File
2. Klik Exit / Alt +F4

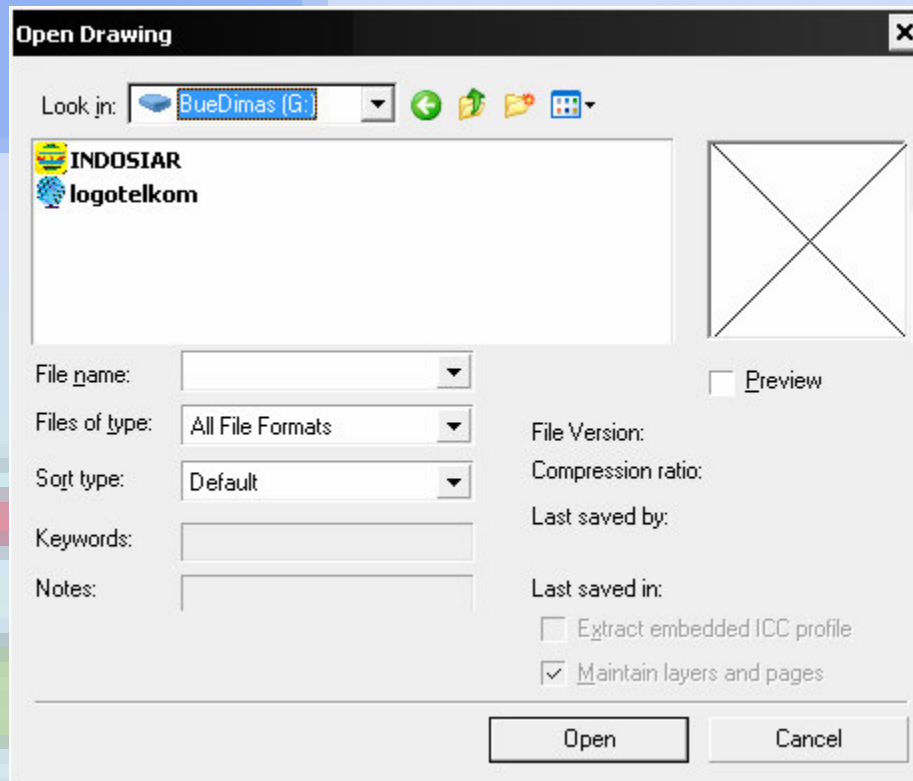
Atau menggunakan control bar window



Membuka Dokumen

Langkah-Langkah :

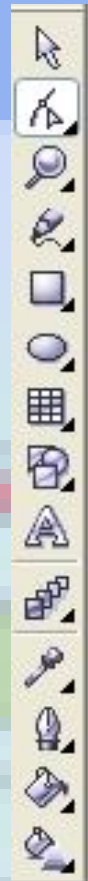
1. Klik menu File
2. Klik Open atau Pada Keyboard tekan Ctrl + O atau ikon 
3. Setelah itu akan muncul kotak dialog



4. Isi nama file pada kotak isian File name (File mempunyai ekstensi.cdr)
5. Klik Save untuk selesai

Desain Obyek Grafis

Bagian yang sangat berperan dalam bekerja dengan Corel Draw adalah Kontrol Point **Tool Box**



Picktool :

- Untuk memilih obyek
- Mengubah ukuran obyek
- Memindah Obyek
- Menduplikat Obyek
- Menghapus Obyek

Shape tool : Digunakan untuk mengedit bentuk dasar suatu obyek. Kontrol Point ini terdiri dari :



Knife tool :
untuk memotong
obyek garis

Eraser tool : untuk meghapus bagian
obyek tertentu

Tool Box



Rectangle tool : Untuk membuat obyek gambar berbentuk kotak

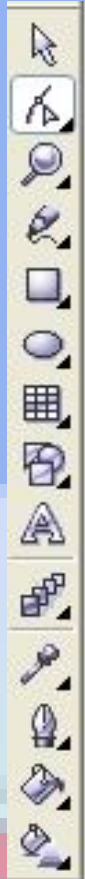
Elipse tool : Untuk membuat obyek gambar berbentuk Ellips.

Sedang untuk membuat lingkaran Tekan tombol Ctrl, klik elipse tool kemudian drag hingga memperoleh bentuk lingkaran.

Polygon tool : Untuk membuat Poligon (segi banyak); kontrol point ini terdapat tool untuk membuat kertas grafik dan Spiral

Basic Shapes : Untuk membuat obyek gambar bentuk lainnya.

Tool Box



Zoom tool : Untuk memperbesar / memperkecil tampilan obyek di layar monitor

Hand tool : Untuk menggeser area kerja

Freehand tool : Untuk membuat obyek berupa garis; lurus, lengkung, patah-patah, dan garis artistik. Kontrol ini terdiri dari :

▶ Bezier tool

▶ Artistic Media Tool

▶ Pen Tool

▶ Polyline Tool

▶ 3 Point Curve Tool

▶ Interactiv Connector Tool

▶ Dimension Tool

Membuat Obyek Gambar

Garis

Aktifkan Polynile tool 

Klik dimana akan memulai garis, dan klik dimana akan mengakhiri garis

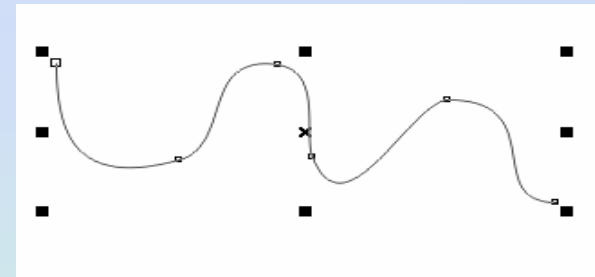
Double klik untuk mengakhiri pembuatan garis




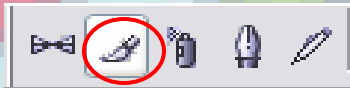
Aktifkan Freehand tool 

Klik dimana akan memulai garis,

Drag hingga hingga terbentuk bentuk yang diinginkan

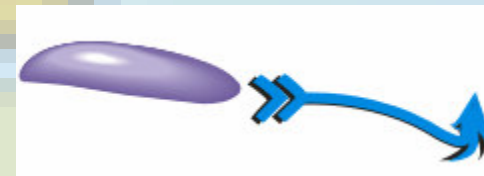


Aktifkan Media artistic tool 



Brush

Drag hingga hingga terbentuk bentuk yang diinginkan

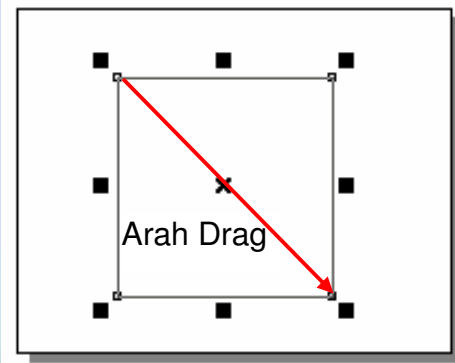
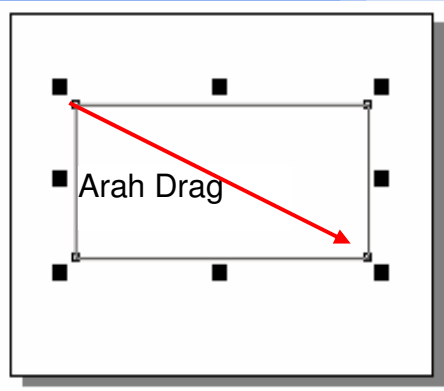


Persegi Panjang dan Bujur Sangkar

Aktifkan Rectangle tool 

Drag di dalam Drawing page hingga terbentuk persegi panjang

Drag dengan menekan tombol Ctrl

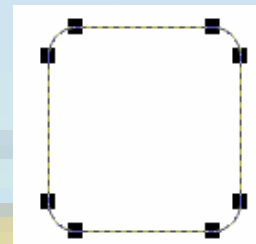
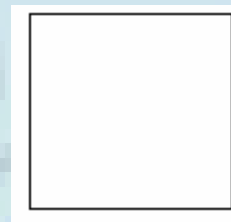


Merubah bentuk sudut

Aktifkan Shape tool 

Klik persegi panjang/ bujursangkar

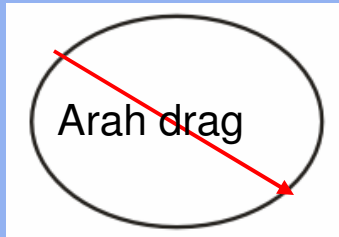
Drag salah satu node dibagian sudut



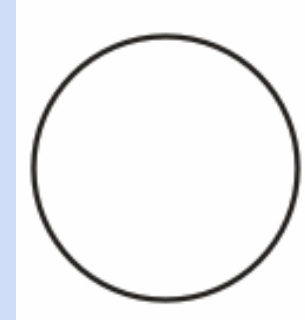
Ellipse dan Lingkaran

Aktifkan Ellipse tool 


Drag di dalam Drawing page hingga terbentuk Ellipse



Drag dengan menekan tombol Ctrl



obyek lingkaran kita juga bisa membuat lingkaran yang diiris

Aktifkan tombol pie 



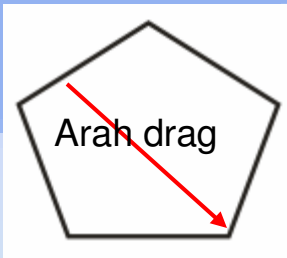
Aktifkan Tombol Arc 



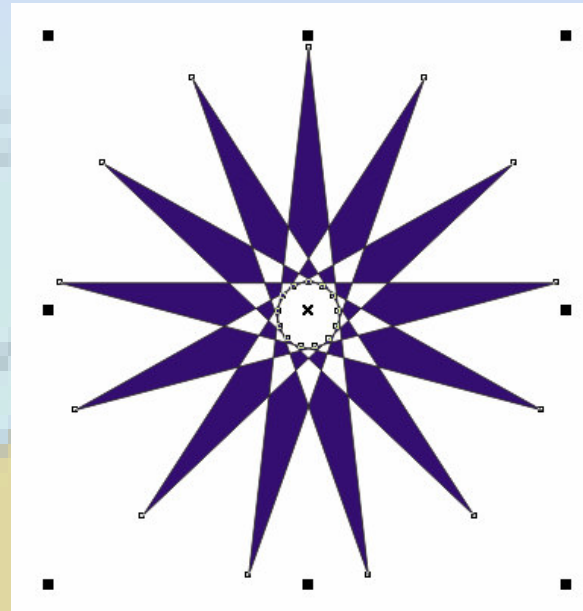
Poligon

Aktifkan Poligon tool 

Drag di dalam Drawing page hingga terbentuk Poligon



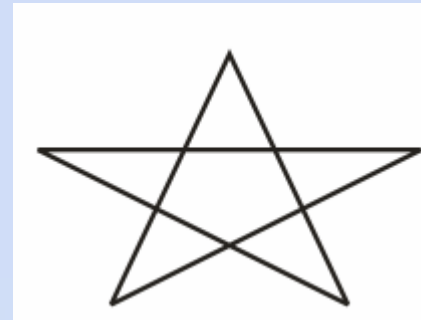
Buatlah Obyek Bintang sebagai berikut :



Star

Aktifkan Star tool 

Drag di dalam drawing page hingga terbentuk bintang

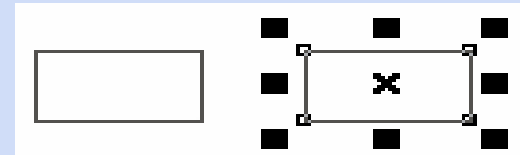


Digunakan untuk menentukan banyak gigi pada bintang

Memilih Obyek

1. Sebuah Obyek :

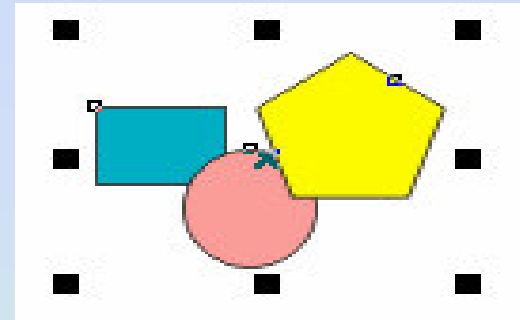
- Klik obyek dengan Pick tool



Sebelum & sesudah dipilih

2. Beberapa Obyek :

- Tekan dan tahan tombol Shift, dan klik dengan Pick tool obyek-obyek yang dipilih.
- Cara cepat : Jaring semua obyek yang dipilih dengan picktool (klik dan drag).





3. Obyek tersembunyi:

- Tekan dan tahan tombol Alt, lalu klik dengan Pick tool obyek dibagian atas yang dipilih. Untuk beberapa obyek tersembunyi gunakan tombol Shift + Alt.

Mengcopy Obyek

Beberapa cara/perintah yang dapat digunakan :

Perintah untuk meng-copy	Perintah untuk menampilkan hasil
<ul style="list-style-type: none">• Klik menu Edit – klik Copy• Klik ikon Copy • Tekan tombol Ctrl + C• Klik kanan pada obyek lalu pilih dan klik copy	<ul style="list-style-type: none">• Klik menu Edit – klik Paste• Klik ikon Paste • Tekan tombol Ctrl + V• Klik kanan di luar obyek lalu pilih dan klik paste

Menyalin Obyek

Klik obyek yang dipilih dengan pick tool, lalu ...

- Klik **Edit - Cut** lalu untuk menempatkan hasil klik **Edit – paste**
- *Atau*
- Klik kanan pilih **Cut** kemudian klik kanan pilih **Paste**

Menduplikasi Obyek

- Pilih obyek
- Pilih menu **Edit** lalu klik **Duplicate**
- *Atau* tekan tombol **Ctrl + D**

Menghapus Obyek

Klik obyek yang dipilih dengan pick tool, lalu ...

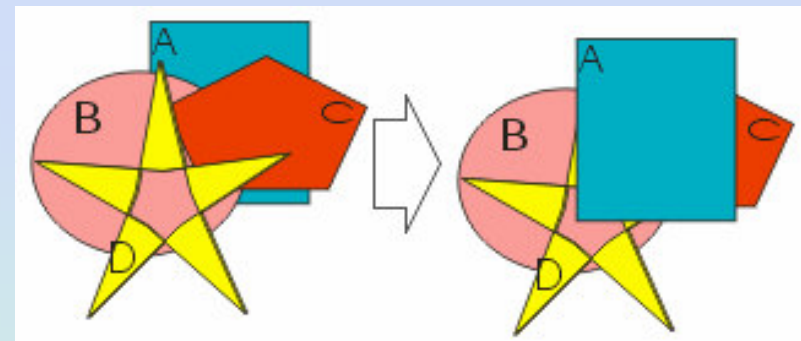
- Klik menu **Edit – Delet**, *atau*
- Tekan tombol **Delete** pada keyboard.
- Klik kanan pilih dan klik **Delete**

Mengatur Urutan Tumpukan Obyek

Untuk memindahkan atau mengatur urutan tumpukan obyek :

1. Pilih Obyek yang akan dipindahkan urutannya.
2. Dari menu **Arange**, pilih dan klik **Order** lalu pilih :

- To front : memindahkan obyek ke urutan teratas
- To back : memindahkan obyek ke urutan terbawah
- Forward one : naik satu posisi
- Back one : turun satu posisi
- Infront of : di atas obyek tertentu
- Behind : di bawah obyek tertentu



Membentuk Obyek

Efek Distorsi



→ Efek Distorsi Push and Pull, adalah menekan bagian pinggir ke dalam



→ Efek Distorsi Zipper, menggunakan efek bergerigi pada obyek



→ Efek Distorsi Twister, Memutar obyek untuk membuat efek melingkar

Buatlah Obyek berikut :

SMANSAS

Berikan efek distorsi Push and Pull, Zipper dan Twister

Amati perubahan yang terjadi !

Efek Interaktif Blend tool

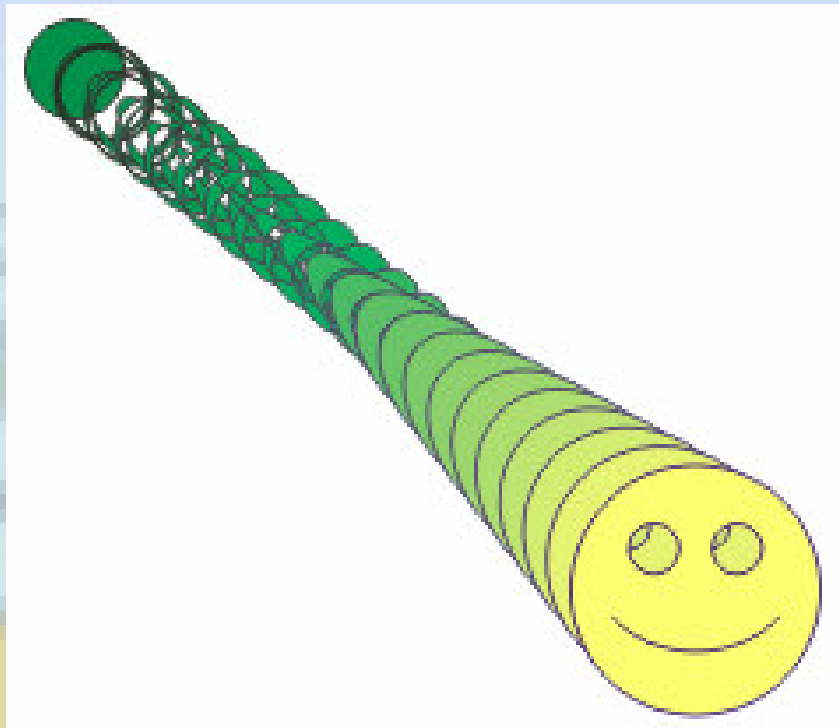


Efek Blend alur garis lurus


- Buatlah dua obyek (tidak harus sama)

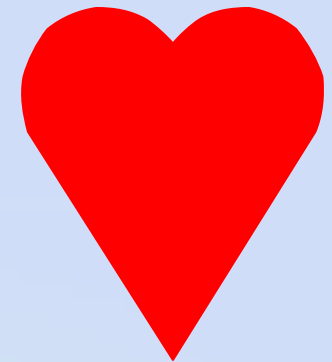
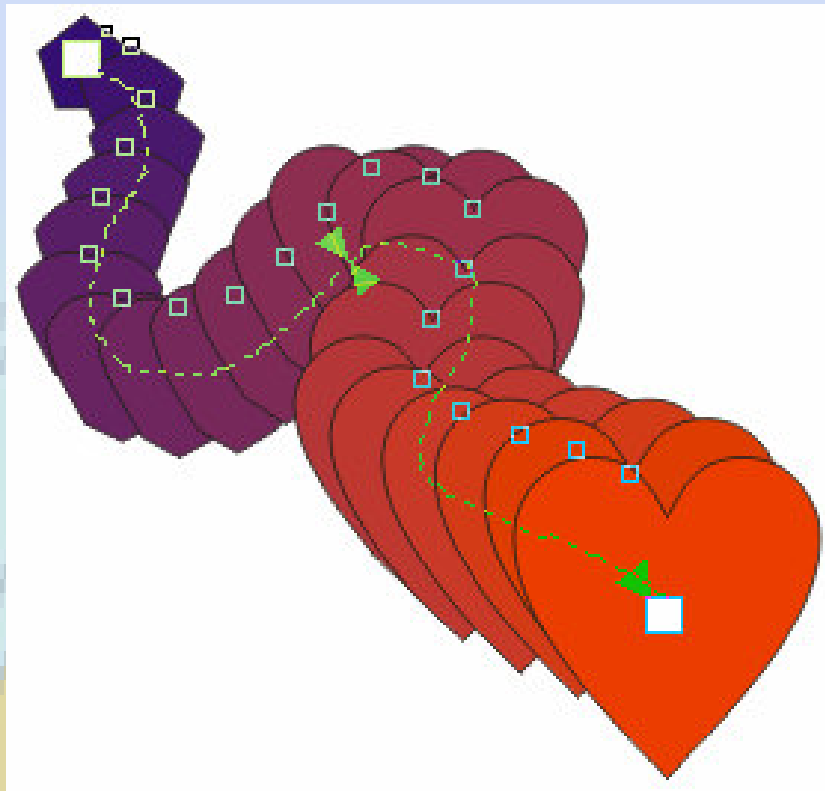


- Pilih Interaktif Blend tool
- Klik di obyek pertama lalu geser ke obyek kedua.



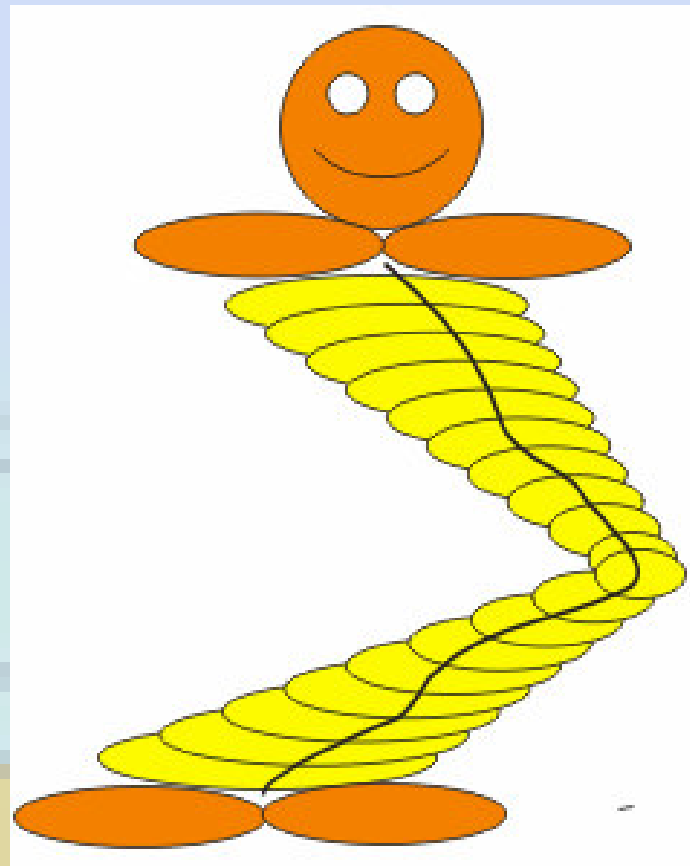
Efek Blend alur garis bebas

- Buatlah dua obyek (tidak harus sama)
- Pilih Interaktif Blend tool 
- tekan jangan dilepas tombol Alt, lalu klik di obyek pertama lalu geser dengan alur garis bebas menuju ke obyek kedua.

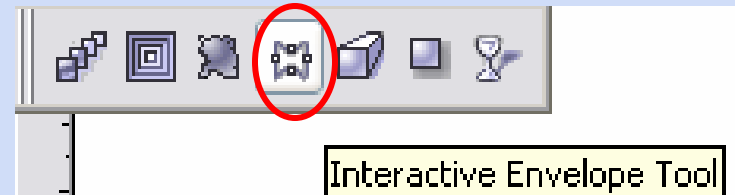


Latihan :

- Buat efek Blend dengan hasil seperti gambar di bawah !



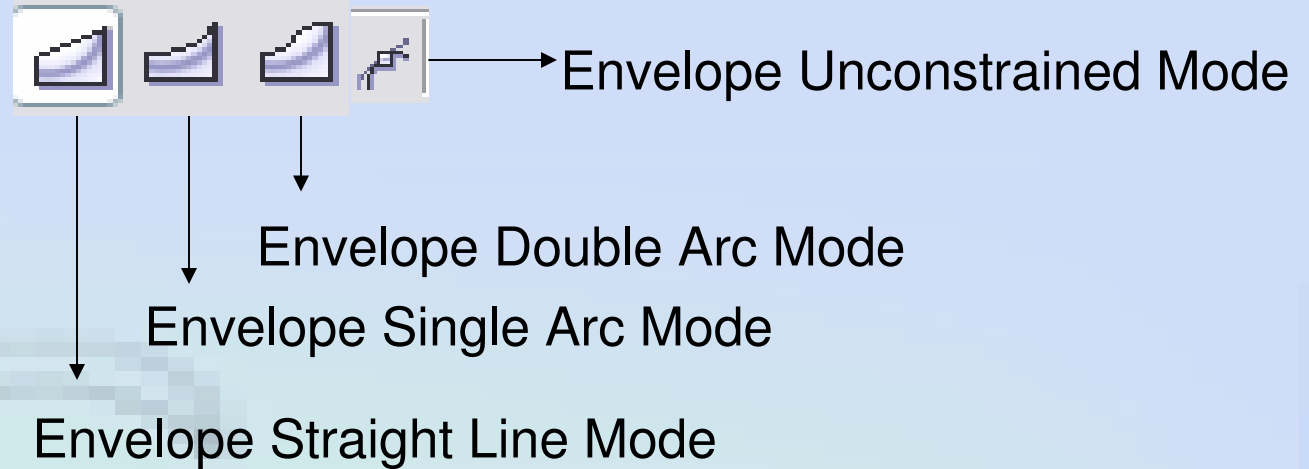
Membentuk Obyek Dengan Envelopes



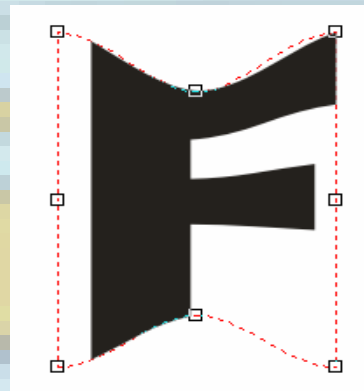
- Buat Obyek, misal huruf F



- Klik Envelope tool 



Berikan efek envelope pada huruf F dengan menggunakan 4 jenis envelope




Huruf F yang sudah diberi efek Envelope Double Arc Mode

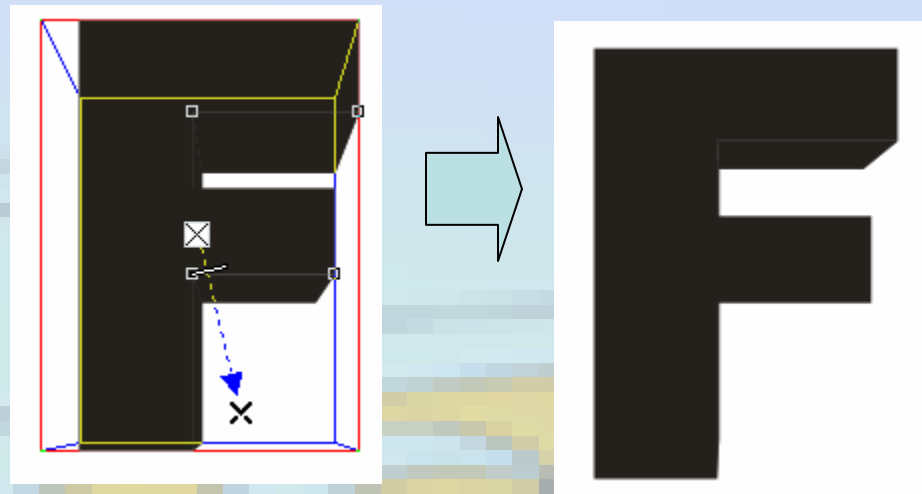
Membentuk Obyek 3 Dimensi



- Buatlah sebuah obyek, misalnya huruf F



- Klik Interaktif Extrude tool 
- klik kiri dan tahan mouse sampai ada panah bergeser, gerakkan sesuka anda, misalkan menggerakkan ke bawah.



Latihan :

- Buat Tulisan dengan Efek 3 D !

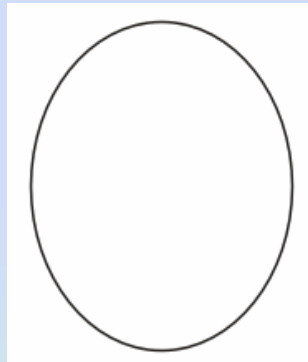
COREL DRAW

POWER CLIP

- Pilih sebuah obyek vektor atau Bitmap, *misalnya* kopilah sebuah file gambar ke lembar kerja anda.



- Siapkan gambar sebagai kontainer, Misalnya Ellipse



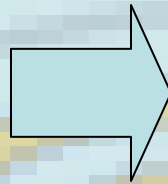
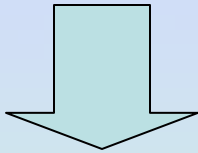
- Pilih perintah **Effect – PowerClip – Place inside container**
- Arahkan penunjuk mouse ke obyek kontainer lalu klik
- Akan diperoleh hasil obyek power clip nya



Latihan :

- Buat Tulisan dengan Efek PowerClip dan Envelope

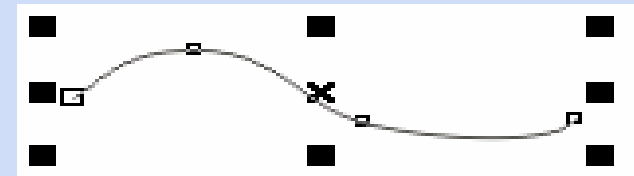
Belajar



Mengolah Obyek Teks

Membuat Teks Beralur

- Buat sebuah path / alur bebas (gunakan Freehand tool)
- Pilih menu **Text – Fit Text to Path**, kemudian ketik teks sepanjang alur tersebut.



- Untuk memisahkan teks dari alunya; Pilih menu **Arrange – Break Text Apart**.
- Untuk mengatur teks seperti, **tatanan teks, perataan vertikal maupun horisontal, posisi teks dll**. Gunakan perintah pada bagian **Property Bar**.

Latihan


Buat teks Path, baik path terbuka maupun path tertutup berikut.

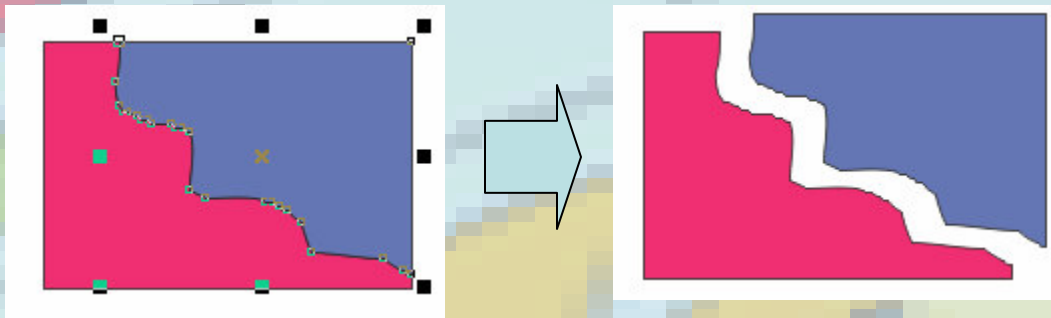


Memotong Obyek

- Siapkan Obyek gambar yang akan dipotong



- Klik Knife tool 
- Drag Knife tool pada obyek yang akan dipotong tepat diatas outline hingga kelihatan menghujam dari atas ke bawah hingga terbentuk potongan
- Berikan warna lain supaya terlihat potongannya

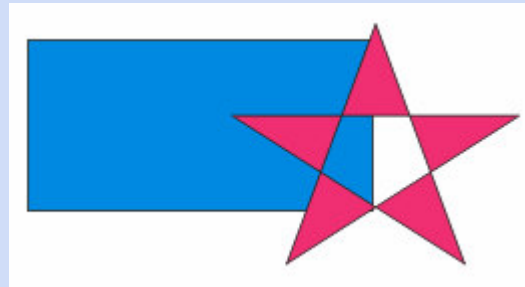


Weld Obyek

- Digunakan untuk menggabungkan obyek yang saling bertumpukan sehingga akan melebur menjadi satu obyek yang baru

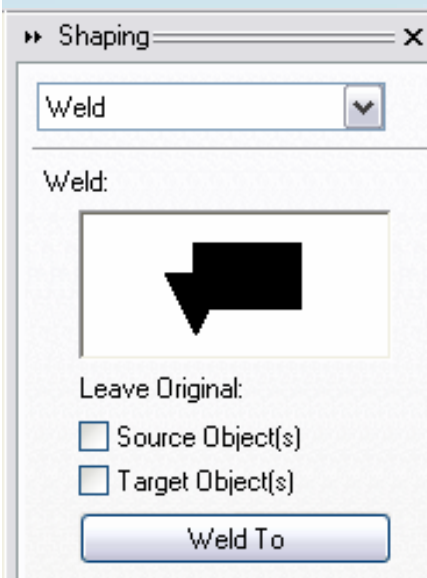
Langkah-Langkah :

1. Pilih obyek asal

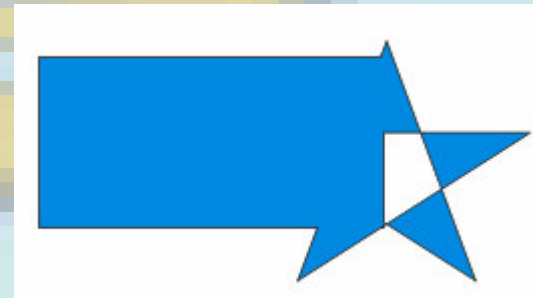


2. Klik Menu Arrange, Shaping, Weld atau klik ikon 

3. Pada Shaping Docker Window, pilih salah satu option berikut



Jika source dan target tidak diaktifkan maka akan terbentuk obyek baru

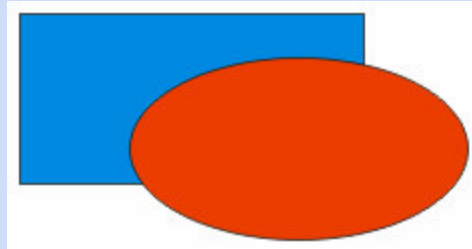


Trim Obyek

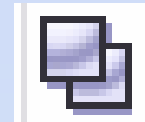
- Digunakan untuk menghapus bagian yang bertumpukan dengan gambar lain

Langkah-Langkah :

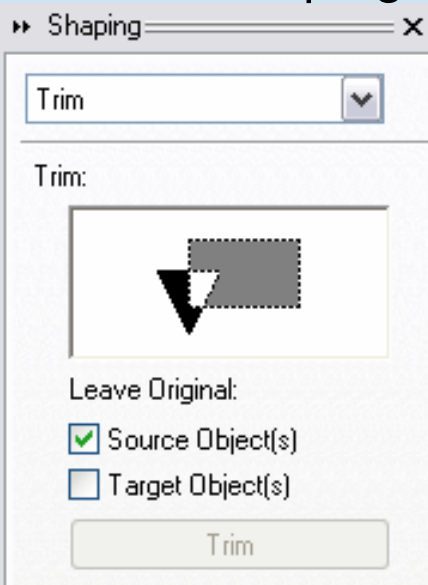
1. Pilih obyek asal



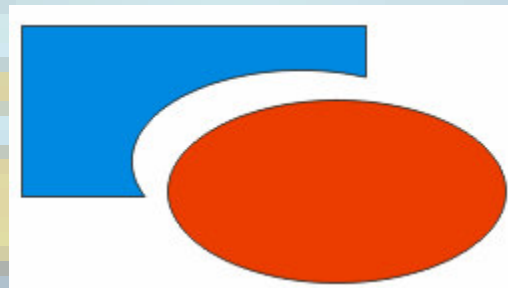
2. Klik Menu Arrange, Shaping, Trim atau klik ikon



3. Pada Shaping Docker Window, pilih salah satu option berikut



Jika source diaktifkan maka akan terbentuk obyek baru

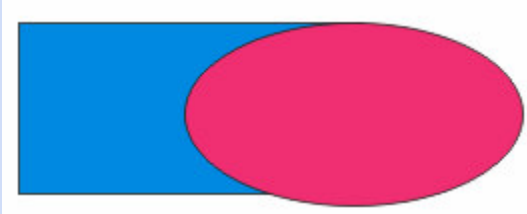


Intersection Obyek

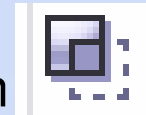
- Digunakan untuk memasukkan obyek tertentu pada obyek lain sehingga terbentuk obyek baru

Langkah-Langkah :

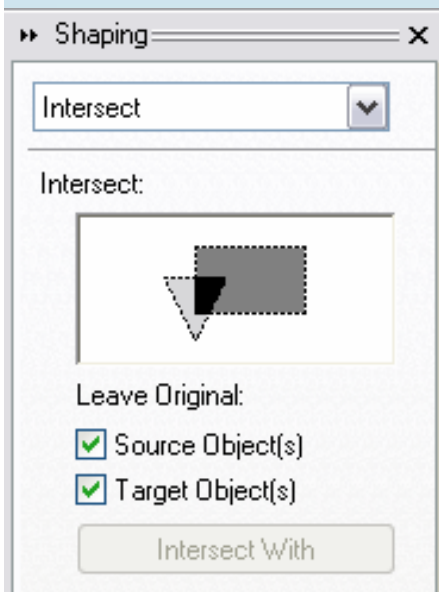
1. Pilih obyek asal



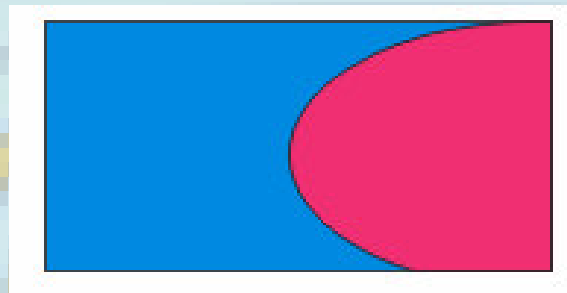
2. Klik Menu Arrange, Shaping, Intersection atau klik ikon



3. Pada Shaping Docker Window, pilih salah satu option berikut

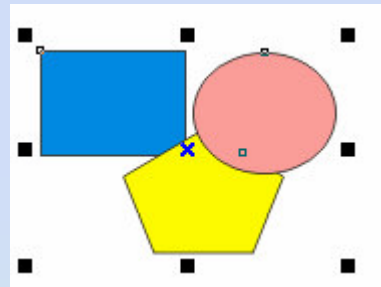
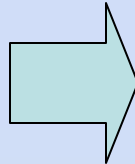
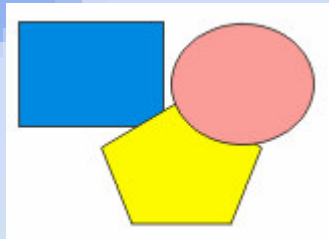


Jika source dan target diaktifkan maka akan terbentuk obyek baru



Mengelompokkan Obyek (GROUP)

- Pilih obyek-obyek yang akan dikelompokkan
- Pilih menu **Arrange**, lalu klik **Group**
- Pada Property Bar Klik ikon **Group**



Sedang untuk menguraikan kembali (Ungroup)




- Pilih menu **Arrange**, lalu klik **Ungroup** atau
- Pada Property Bar Klik ikon **Ungroup**

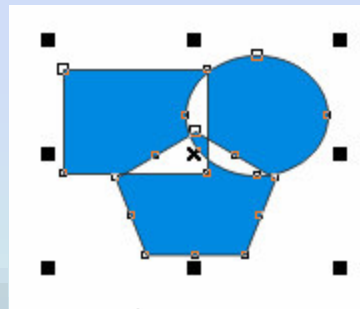
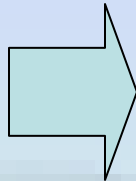
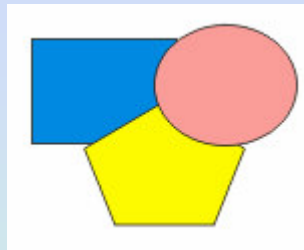
Cara cepat :

- Jaring semua obyek yang dipilih dengan Pick tool, lalu klik ikon **Group** pada Property Bar.

Menggabungkan Obyek

Adalah penyatuan dari beberapa obyek sehingga akan merubah obyek tersebut menjadi satu obyek kurva

- Pilih obyek-obyek yang akan digabungkan 
- Pilih menu **Arrange**, lalu klik **Combine** *atau*
- Pada Property Bar Klik ikon **Combine**



Sedang untuk memisahkan kembali

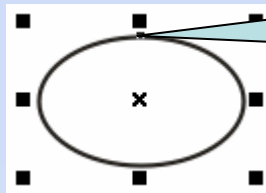
- Pilih menu **Arrange**, lalu klik **Break Curve Apart**, *atau*
- Pada Property Bar Klik ikon **Break Apart**



Memodifikasi Obyek Grafis

Mengubah Obyek menjadi Obyek Kurva

- Buatlah obyek Ellips



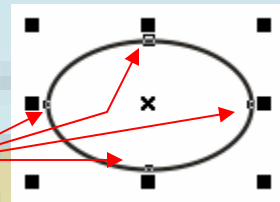
tampak hanya
ada 1 node

- Untuk mengubah menjadi obyek kurva

✓ pilih menu **Arrange – Convert to Curves** atau



✓ ikon
maka obyek akan berubah
menjadi



tampak ada
4 node

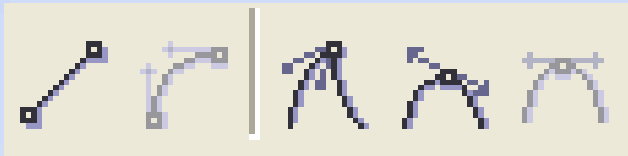
Mengubah jenis node

Klik **Shape**

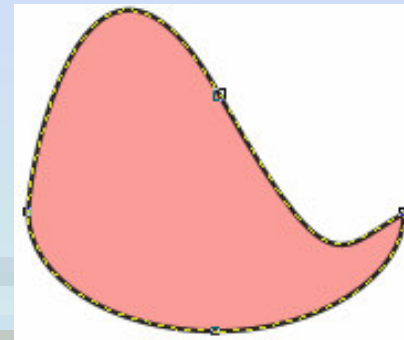


, lalu pilih node tertentu

- Untuk mengubah jenis node, pada property bar pilih **Node Cusp**, **Smooth**, **Symmetrical** atau **Line**.



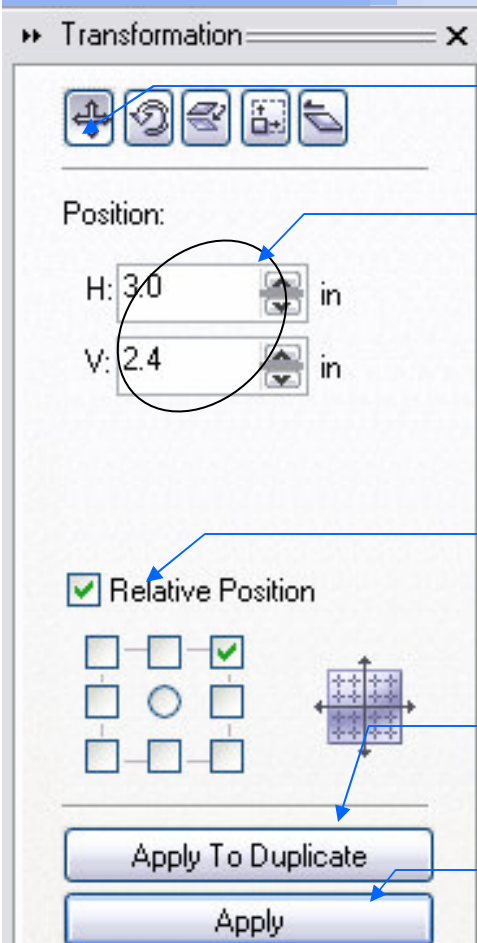
- Praktekan untuk mengubah menjadi bentuk seperti berikut :



Transformasi Obyek

Letak/Position Obyek

- Pilih Obyek
- Dari menu **Window – Dockers – Transformation – Position**
- Akan tampil jendela transformation



Pastikan tombol Position aktif

Untuk mengatur hasil perubahan posisi

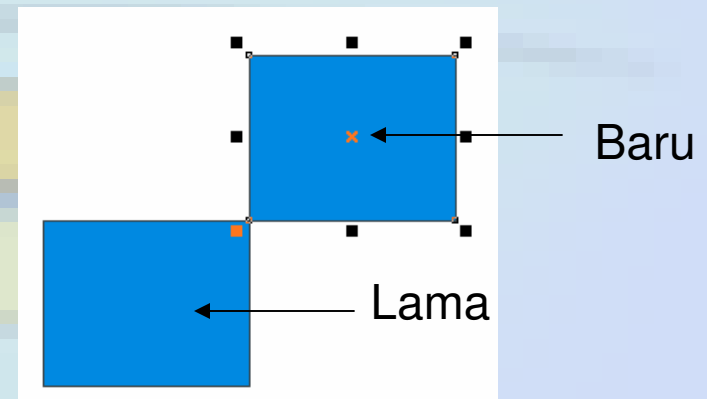
H : menentukan % kearah horisontal

V : menentukan % kearah vertikal

Jika ingin mempertahankan aspek rasio kosongkan cek Non-propotional

Terapkan sekaligus buat dulikat

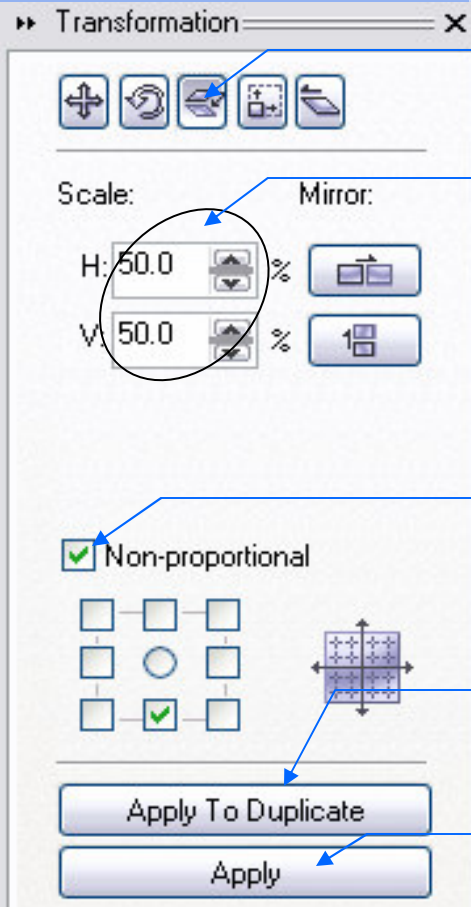
Terapkan tanpa buat dulikat



Mengubah skala

Obyek

- Pilih Obyek
- Dari menu **Window – Dockers – Transformation – Scale and Mirror**
- Akan tampil jendela transformation



Pastikan tombol Scale and Mirror aktif

Untuk mengatur scala hasil pencerminan

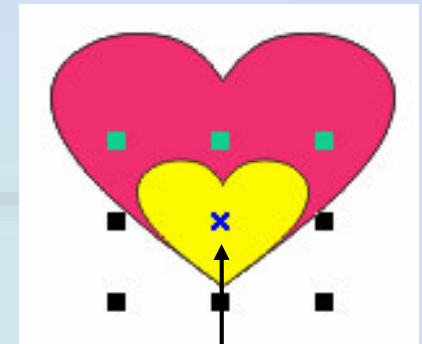
H : menentukan % kearah horisontal

V : menentukan % kearah vertikal

Jika ingin mempertahankan aspek rasio kosongkan cek Non-propotional

Terapkan sekaligus buat dulikat

Terapkan tanpa buat dulikat

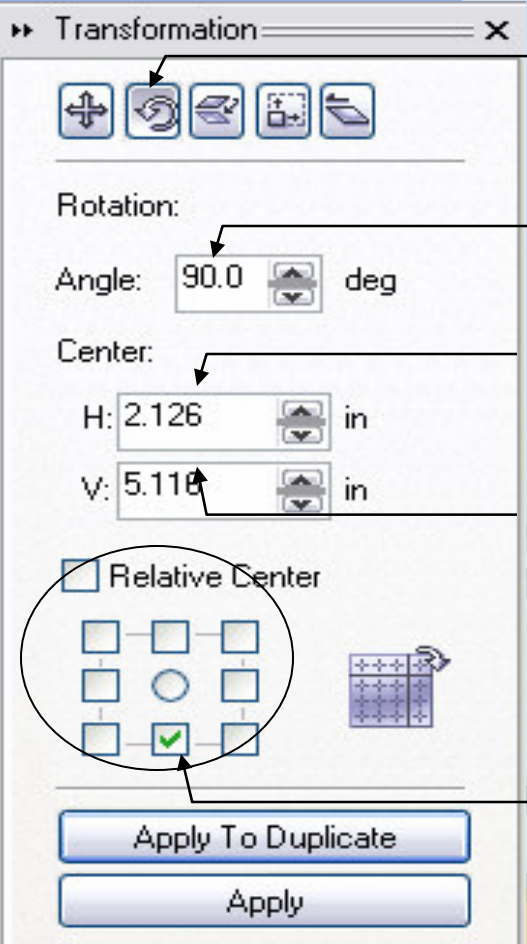


Hasil penskala-an 50 %

Memutar Obyek

- Pilih Obyek
- Dari menu **Window – Dockers – Transformation – Rotate**
- Akan tampil jendela transformation

Transformation [x] Pastikan tombol Rotate aktif

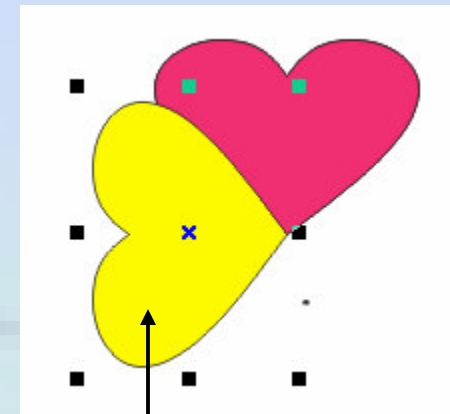


Tentukan nilai sudut putar

Tentukan nilai rotasi arah Horizontal

Tentukan nilai rotasi arah Vertikal

Pilih salah satu kotak untuk menentukan posisi titik putar obyek.



Hasil Rotasi Angle 90

Size Obyek

- Pilih Obyek
- Dari menu **Window – Dockers – Transformation – Size**
- Akan tampil jendela transformation

Transformation



Pastikan tombol Size aktif

Size:

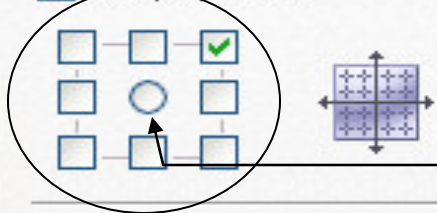
H: 4.281 in

Tentukan nilai size arah Horizontal

V: 3.574 in

Tentukan nilai size arah Vertikal

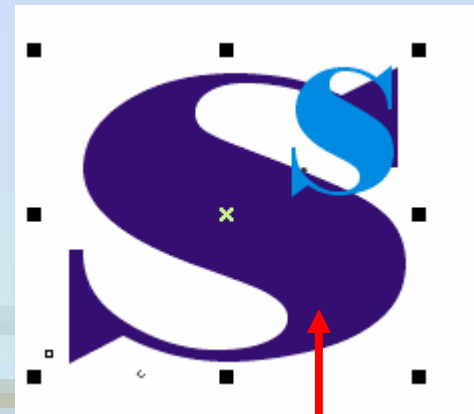
Non-proportional



Pilih salah satu kotak untuk menentukan posisi titik size obyek.

Apply To Duplicate

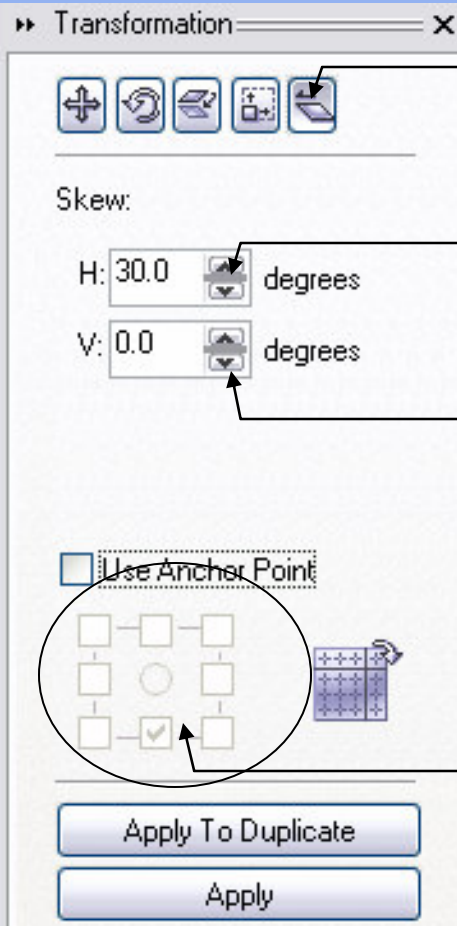
Apply



Hasil Size yang baru

Skew/memiringkan Obyek

- Pilih Obyek
- Dari menu **Window – Dockers – Transformation – Skew**
- Akan tampil jendela transformation

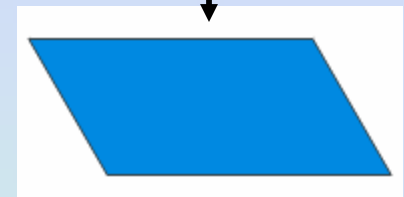
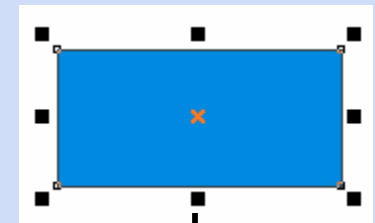


Pastikan tombol skew aktif

Tentukan nilai skew arah Horizontal

Tentukan nilai skew arah Vertikal

Pilih salah satu kotak untuk menentukan posisi titik size obyek.



Hasil Skew degrees 30

Latihan :

- Buatlah Ornamen bunga berikut dengan menggunakan Transformasi Obyek

