

Daftar Isi

Kata Pengantar	v
Bab 1 Pendahuluan	1
Vektor vs Bitmap, ... 1-3	
OLE, ... 1-5	
Mencontek, ... 1-7	
Contoh Objek Gambar/Teks, ... 1-9	
Bab 2 Fasilitas Sistem	11
Undo/Redo, ... 2-12	
Workspace, ... 2-13	
Mengubah Spesifikasi Toolbar, ... 2-15	
Fixed/Floating Toolbar, ... 2-21	
Ruler dan Origin, ... 2-25	
Layer, ... 2-28	
Skala Ukuran, ... 2-31	
(Micro/Super) Nudge, ... 2-33	
Grid dan Guidelines, ... 2-34	
Clone/Duplicate vs Repeat, ... 2-37	
Interactive Tool, ... 2-41	
Toolbox, ... 2-44	
Bab 3 Objek Gambar	51
Format Ujung/Siku Outline, ... 3-52	
Format Ujung Garis, ... 3-54	
Format Garis, ... 3-57	
Objek Garis → Gambar, ... 3-61	

Daftar Isi

Objek Gambar Baru, ... 3-65
Format Siku, ... 3-83
Perfect Shape Tool, ... 3-85

Bab 4 Objek Teks **89**

Proses Per Huruf, ... 4-91
Teks Kurva, ... 4-97
Teks Beralur, ... 4-99
Teks Berisi Image, ... 4-103
Outline Font, ... 4-104
Outline Teks Artistic Media, ... 4-106
Amplop Teks Artistik, ... 4-107
Amplop Teks Paragraf, ... 4-111
Peralihan Teks Paragraf, ... 4-116
Import Data, ... 4-120

Bab 5 Tata Warna **125**

RGB vs CMYK, ... 5-126
Memakai/Mencampur Warna, ... 5-128
Mengubah Warna Efek Khusus, ... 5-129
Reserved Color, ... 5-131
Format Isi Objek Gambar, ... 5-132
Pencahayaannya, ... 5-137
Marking, ... 5-147
Pengubinan, ... 5-151
Highlight Foto, ... 5-160
Efek Warna Metal, ... 5-162
Tumpukan Objek Gambar, ... 5-164
Meniru Spesifikasi Warna, ... 5-167

Bab 6	Proses Objek Gambar	169
	Proses Objek Terpilih, ... 6-170	
	Transformasi Objek Gambar, ... 6-172	
	Proses Per Titik, ... 6-175	
	Bayangan (Shadow) , ... 6-177	
	Cermin (Mirror) , ... 6-180	
	Cracked Text, ... 6-182	
	Interactive Blend, ... 6-184	
	Bingkai Artistik, ... 6-187	
	2D → 3D, ... 6-190	
	Efek Khusus Bitmap, ... 6-193	
Bab 7	Kreasi Objek Gambar	195
	Dalam Objek Gambar, ... 7-196	
	Peta Jalan, ... 7-199	
	Gelas, ... 7-205	
	Mug (Keramik) Artistik, ... 7-210	
	Baling-Baling Kipas, ... 7-212	
	Pipa (3D) , ... 7-218	
	Gear (3D) , ... 7-222	
	Proses Objek Bitmap, ... 7-228	

1

Pendahuluan

Jika mengetahui seluk beluk suatu sistem, kita dapat memakainya secara efektif dan efisien. Bukan itu saja, kita dapat memanfaatkan sistem tersebut secara optimal.

Kita dapat mempelajari sistem yang bersangkutan melalui buku panduannya. Jika terdapat fasilitas yang belum terbahas, kita dapat melihatnya pada referensi (buku manual atau fasilitas Online Help) yang disediakan sistem tersebut.

Akan tetapi, kadang kala terdapat hal yang lebih (tersembunyi) dari suatu fasilitas standar yang disediakan sistem. Hal-hal seperti itu dapat Anda temui secara kebetulan (tidak sengaja) ketika sering menggunakan fasilitas yang bersangkutan.

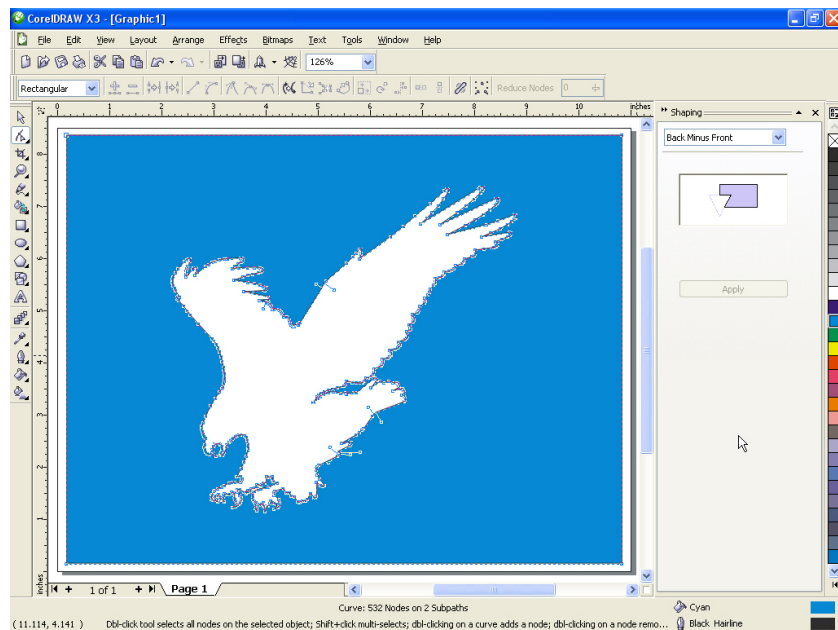
Kelebihan (efek samping) suatu fasilitas standar kadang kala menghasilkan fasilitas baru yang mungkin tidak/belum dijabarkan (tercatat) pada buku referensi manual sistem yang bersangkutan. Pada umumnya, informasi tersebut dapat Anda temui pada ulasan 'Tip & Trik' sistem yang bersangkutan.

Pada buku ini, penulis akan membahas pemakaian fasilitas standar sistem CorelDRAW X3 dan cara memanipulasikan untuk keperluan tertentu. Pada sistem CorelDRAW, manipulasi fasilitas standar tersebut dapat menghasilkan efek samping yang mengesankan sehingga desain grafis yang dihasilkan menjadi lebih spesifik, artistik, dan unik.

Pendahuluan

Gambar 1-1 memperlihatkan salah satu contohnya. Pada saat itu, penulis memanfaatkan fasilitas Shaping – Back Minus Front untuk membentuk sketsa suatu objek gambar pada objek persegi panjang. Dengan cara yang sederhana, kita dapat membentuk objek gambar baru dari objek gambar lama, sangat mudah, dan dalam waktu yang singkat (cepat).

Setelah mengetahui 'Tip & Trik' sistem CorelDRAW, kita dapat dengan mudah mengoptimalkan pemakaiannya. Hal ini dapat membuat kita leluasa memakainya untuk berbagai keperluan desain grafis, mulai dari proses yang normal (umum) hingga yang proses spesifik.



Gambar 1-1

Vektor vs Bitmap

Ketika memproses suatu desain grafis, kita selalu berhubungan dengan konsep grafik format vektor/bitmap. Kedua format tersebut tetap diperlukan dan masing-masing memiliki kelebihan/kelemahan tersendiri.

Format grafik vektor diperlukan ketika kita memproses rancangan grafis yang terdiri atas objek gambar/teks tanpa uraian secara terperinci seperti foto. Desain grafis tersebut akan disimpan oleh sistem secara matematis di mana kebutuhan ruang penyimpanannya tidak terpengaruh oleh ukuran grafis tersebut, tetapi dipengaruhi oleh kompleksitas desain grafis yang bersangkutan.

Format grafik vektor memiliki keunggulan dalam hal ruang penyimpanan yang tidak terlalu besar. Selain itu, format vektor grafik tidak memiliki kendala perubahan skala ukuran. Oleh karena itu, desain grafis yang bersangkutan dapat diperbesar skala ukurannya tanpa mempengaruhi mutu tampilannya.

Format grafik bitmap diperlukan ketika kita akan merekam/menampilkan gambar yang memiliki perincian yang lengkap. Misalnya, foto suatu produk, personal, pemandangan alam, dan lain sebagainya.

Format grafik bitmap memiliki keunggulan dalam menampilkan perincian gambar. Akan tetapi, format grafik bitmap memiliki kendala ruang penyimpanan. Semakin besar ukuran dan semakin baik mutu tampilan gambar grafik bitmap, semakin besar ukuran ruang penyimpanannya. Oleh karena bersifat tetap, jika skala ukuran tampilannya diperbesar, kualitas tampilan grafik format bitmap akan menurun.

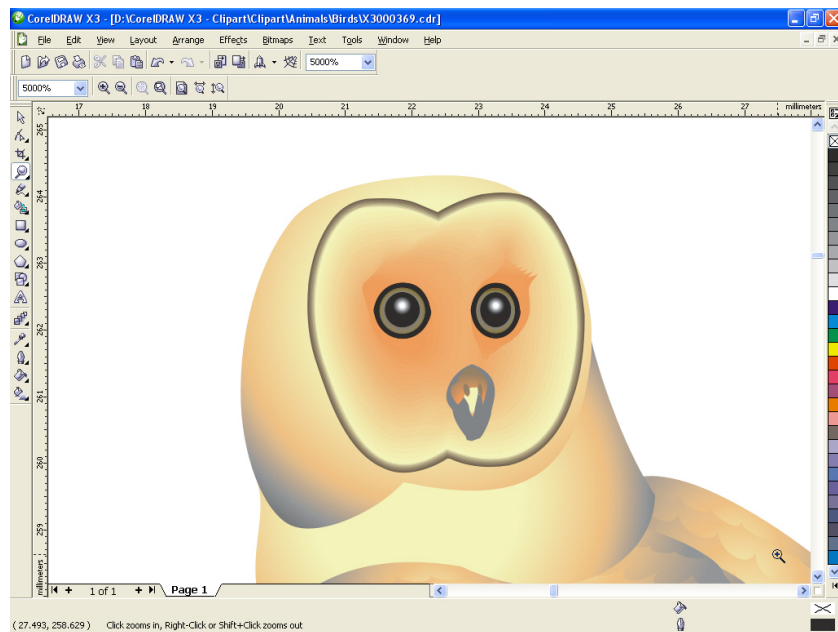
Anda dapat mengonversikan format grafik vektor menjadi grafik bitmap tanpa mengurangi mutu tampilannya. Kebutuhan ruang penyimpanan akan berubah sesuai ukuran/mutu hasil proses yang diinginkan.

Anda juga dapat mengonversikan format grafik bitmap menjadi grafik vektor. Akan tetapi, proses konversi tersebut akan menghilangkan perincian gambar yang bersangkutan. Walaupun sistem CorelDRAW X3 telah menyediakan fasilitas PowerTRACE yang diklaim sebagai software terbaik yang dapat mengonversikan format grafik bitmap menjadi format grafik vektor, hasil prosesnya tetap saja tidak memuaskan (optimal).

Gambar 1-2 memperlihatkan objek gambar/teks dalam format vektor yang diperbesar hingga 50x. Pada saat itu tidak terlihat perubahan yang berarti jika

Pendahuluan

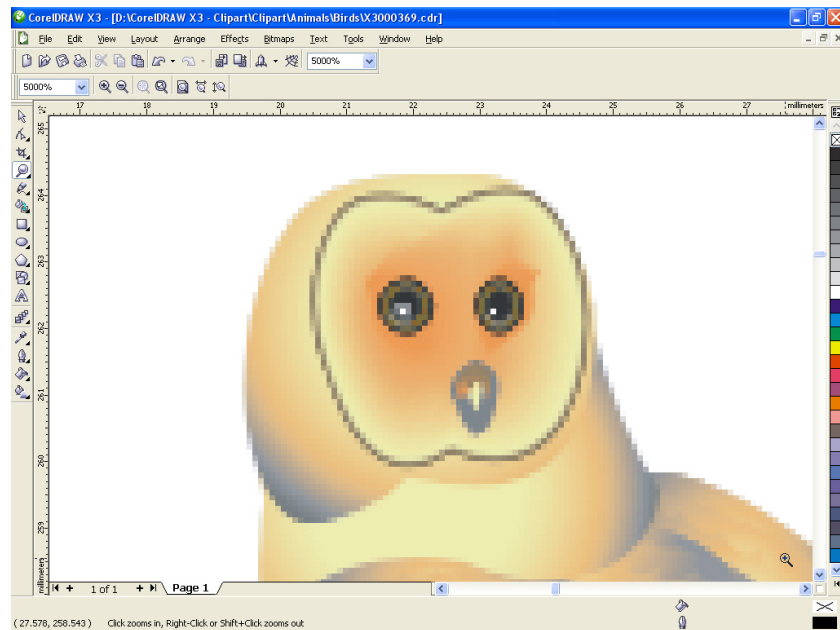
dibandingkan dengan tampilan skala normalnya. Gambar 1-3 memperlihatkan objek gambar/teks yang sama, tetapi disimpan dalam format bitmap. Ketika diperbesar dengan skala ukuran tampilan yang sama, mutunya menurun. Pada saat itu, sisi objek gambar menjadi bergerigi (jaggies).



Gambar 1-2

Pada Gambar 1-2 dan Gambar 1-3, penulis menggunakan objek gambar contoh sistem yang bernama X3000369.CDR yang ada pada CD#2 – Cliparts bagian Animals subbagian Birds. Objek gambar tersebut diperkecil terlebih dahulu menjadi 10% sebelum diproses lebih lanjut.

Objek gambar aslinya berupa grafik format vektor. Oleh penulis dikonversikan menjadi grafik format bitmap dengan resolusi 300 DPI (Dot per Inch) dan sistem warna CMYK 32-bit.



Gambar 1-3

Oleh karena memiliki fungsi tersendiri, format grafik vektor dan bitmap tersebut tetap berguna. Pada sistem CorelDRAW, Anda dapat memproses kedua format grafik tersebut secara langsung.

OLE

Fasilitas OLE (Object Linking & Embedding) telah diperkenalkan dan dipergunakan sejak sistem operasi Windows versi lama. Sejak sistem operasi Windows Versi 3.11, Anda dapat menggunakan fasilitas OLE Versi 2 yang dapat mentransfer lebih banyak format data.

Melalui fasilitas OLE, Anda dapat memanfaatkan data/informasi yang ada pada beberapa sistem secara bersama. Melalui fasilitas OLE, Anda dapat memanfaatkan tabel yang dibentuk pada sistem Microsoft Excel pada sistem CorelDRAW. Bukan itu saja. Melalui fasilitas OLE, Anda juga dapat meman-

Pendahuluan

faatkan berbagai format grafik sistem lainnya pada sistem CorelDRAW secara langsung dan sebaliknya.

Sesuai standar sistem operasi Windows, implementasi fasilitas OLE dapat dilakukan melalui proses Cut/Copy/Paste (melalui sistem menu) atau proses mouse (Drag & Drop). Berikut ini merupakan tahapan proses Cut/Copy/Paste tersebut:

1. Aktifkan window sistem sumber data/informasi.
2. Pilih data/informasi yang bersangkutan lalu lakukan proses Cut (untuk memindahkannya) atau proses Copy (untuk menyalinnya).

Standar sistem operasi Windows menggunakan tombol Ctrl+X (menu Edit submenu Cut) untuk proses Cut dan tombol Ctrl+C (menu Edit submenu Copy) untuk proses Copy tersebut.

3. Aktifkan window sistem pemakai data/informasi tersebut.
4. Lakukan proses Paste.

Standar sistem operasi Windows menggunakan tombol Ctrl+V (menu Edit submenu Paste) untuk proses Paste tersebut.

Berikut ini merupakan tahapan proses Drag & Drop tersebut:

1. Tampilkan window sistem sumber data/informasi dan window sistem yang akan memakainya secara berjajar (cascade) atau bersusun (tile).
2. Pilih data/informasi yang bersangkutan pada window sumbernya lalu klik mouse dan tahan.
3. Geser posisi kursor mouse pada window yang akan memakainya lalu lepas klik mouse tadi untuk memakai data/informasi tersebut pada sistem yang bersangkutan.

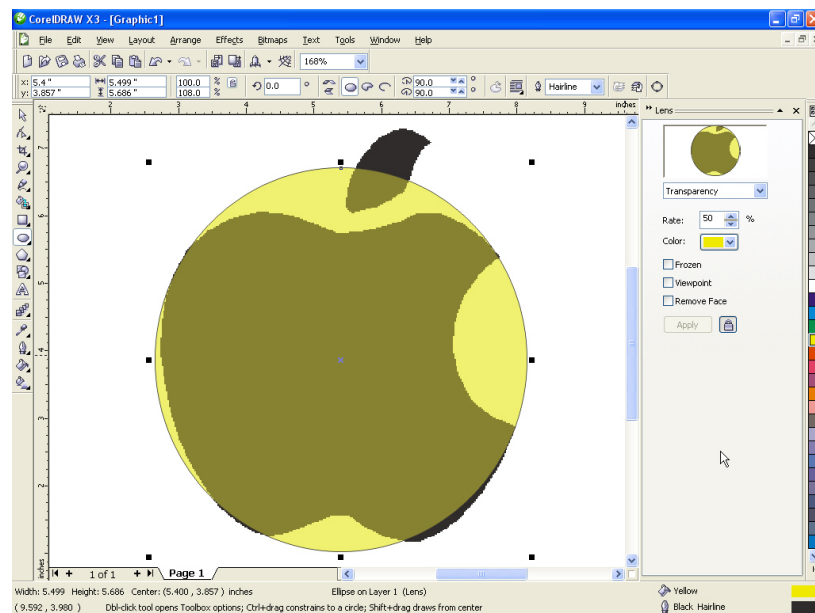
Ketika memakai data/informasi dari sistem lainnya, Anda dapat memprosesnya secara langsung pada sistem CorelDRAW atau menghubungkan (Paste Link) data/informasi yang bersangkutan pada sistem lamanya. Jika tetap dihubungkan, proses data/informasi tersebut dapat dilakukan pada sistem asalnya.

Mencontek

Pekerjaan mencontek lebih banyak terjadi ketika kita sedang mempelajari desain grafis tertentu. Selain itu, proses mencontek juga sering dilakukan ketika memproses desain grafis dari cetakan lamanya.

Pada sistem CorelDRAW terdapat beberapa cara mencontek. Misalnya, menggunakan fasilitas Layer atau efek khusus Lens – Transparency.


Gambar 1-4 memperlihatkan proses pencontekan gambar tersebut. Pada saat itu, penulis akan mencontek gambar apel melalui objek lingkaran. Untuk mempermudah proses pembentukan objek lingkaran menjadi gambar apel tersebut, penulis menggunakan efek khusus Lens bernama Transparency.

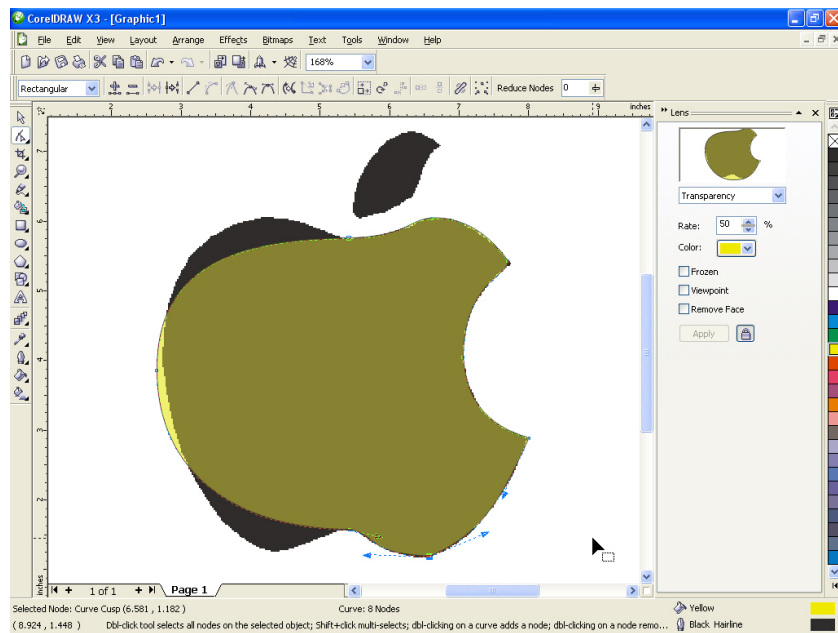


Gambar 1-4



Sebelum memprosesnya, Anda harus mengubah objek lingkaran menjadi kurva terlebih dahulu melalui tombol Ctrl+Q (menu Arrange submenu Con-


Pendahuluan

vert To Curve). Setelah itu, alur objek lingkaran diubah mengikuti alur gambar apel melalui Shape Tool . Lihat pada Gambar 1-5.



Gambar 1-5

Ketika mencontek suatu objek gambar, pemahaman pemakaian Pick Tool  (untuk memproses per objek gambar) dan Shape (Edit) Tool  (untuk memproses objek gambar per titik) sangat membantu.

Ketika memakai Shape (Edit) Tool , sistem akan menampilkan berbagai ikon proses pada fasilitas Property Bar. Ikon proses tersebut sangat berguna dalam mengatur titik kontrol (node) dan lengan kontrolnya (node handle).