

Modul Praktikum

DIGITAL VECTOR

	black = 0										white = 9.9									
gray = 5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	9.9									
red = 15	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	19.9									
orange = 25	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	29.9									
brown = 35	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	39.9									
yellow = 45	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	49.9									
green = 55	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	59.9									
lime = 65	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	69.9									
turquoise = 75	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	79.9									
cyan = 85	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	89.9									
sky = 95	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	99.9									
blue = 105	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	109.9									
violet = 115	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	119.9									
magenta = 125	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	129.9									
pink = 135	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	139.9									

Program Studi Teknik Informatika
STMIK STIKOM Indonesia

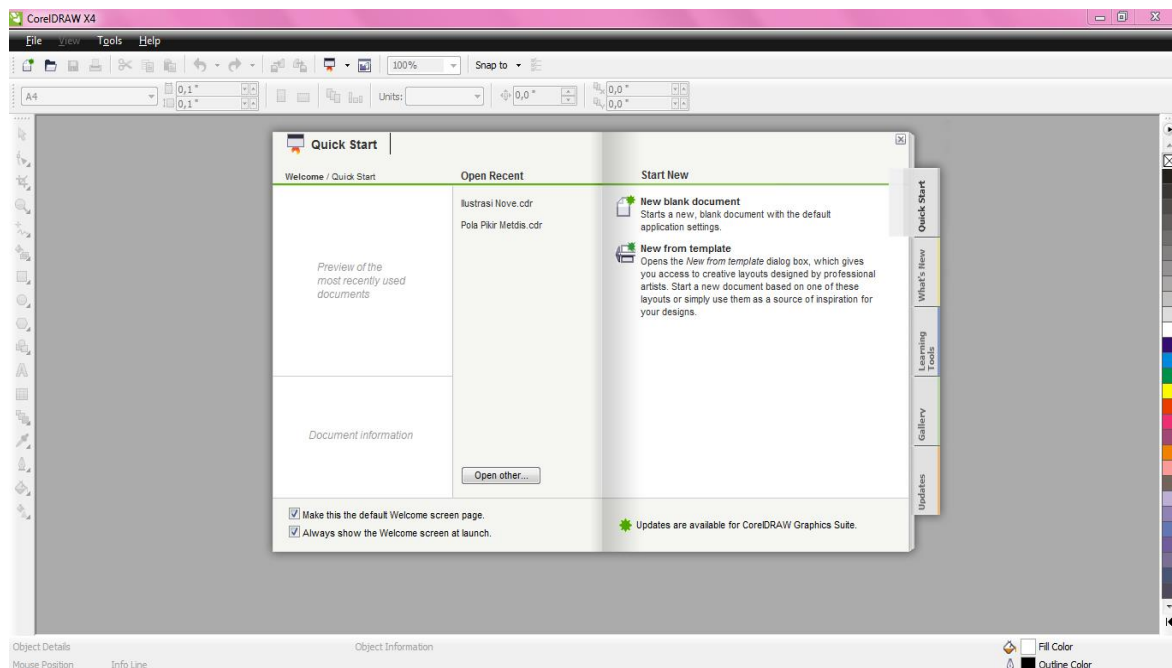
DAFTAR ISI

MODUL I INTERFACE CORELDRAW	Error! Bookmark not defined.
MODUL II MENGGAMBAR OBJEK	15
MODUL III MODIFIKASI OBJEK	71
MODUL IV MENGATUR TATA LETAK	88
MODUL V INTERFACE ADOBE ILLUSTRATOR	98
MODUL VI MENGGAMBAR OBJEK	105
MODUL VII MODIFIKASI OBJEK	145
MODUL VIII MODIFIKASI TEKS	15Error! Bookmark not defined.

MODUL I

INTERFACE CORELDRAW

Mengidentifikasi tools yang ada pada Corel Draw

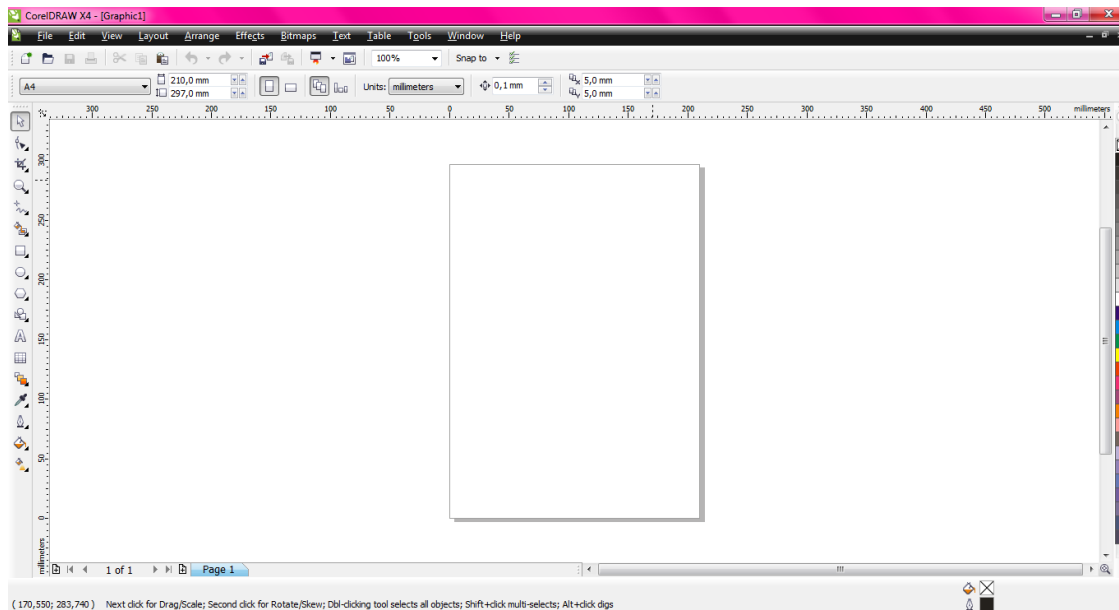


Gambar 1.1 Tampilan Awal Program Corel Draw

Pada kotak dialog di atas dapat dijelaskan seperti berikut:

- **Tab Quick Start**, berfungsi untuk memulai gambar baru dengan menyediakan dua pilihan berikut; **New blank document** (untuk membuka dokumen baru yang masih kosong), **New from template** (untuk membuat dokumen baru berdasarkan file template) atau membuka gambar yang pernah disimpan dalam aplikasi Corel Draw.
- **Tab What's New**, berfungsi untuk mempelajari fitur-fitur baru aplikasi Corel Draw.
- **Tab Gallery**, berfungsi untuk melihat hasil proyek desain yang dihasilkan dengan menggunakan aplikasi Corel Draw.
- **Tab Update**, klik tab ini untuk mengupdate Corel Draw, tutorial baru dan sebagainya.

Itu merupakan tampilan awal ketika aplikasi Corel Draw dibuka, Jika pada kotak dialog **Welcome Screen tab Quick Start** lalu anda klik salah satu nama file yang tampil dibawah **Open Recent** maka itu artinya kita akan membuka file yang sudah pernah kita buka sebelumnya. Namun jika kita mengklik **New blank document** pada menu **Start New**, maka kita akan dihadapkan dengan lembar kerja baru seperti berikut ini :



Gambar 1.2 Lembar Kerja Corel Draw

- **Title Bar**

Title bar adalah identitas aplikasi yang ditempatkan dibaris paling atas yang menampilkan nama program berikut nama file yang aktif saat ini, jika belum melakukan proses penyimpanan file akan diberi nama **Graphic-1** yang memberikan informasi bahwa file tersebut belum diberi nama.

- **Menu bar**

Menu bar merupakan bagian yang menampilkan perintah-perintah menu yang dapat digunakan untuk mengatur dan mengolah objek grafis.

- **Property bar**

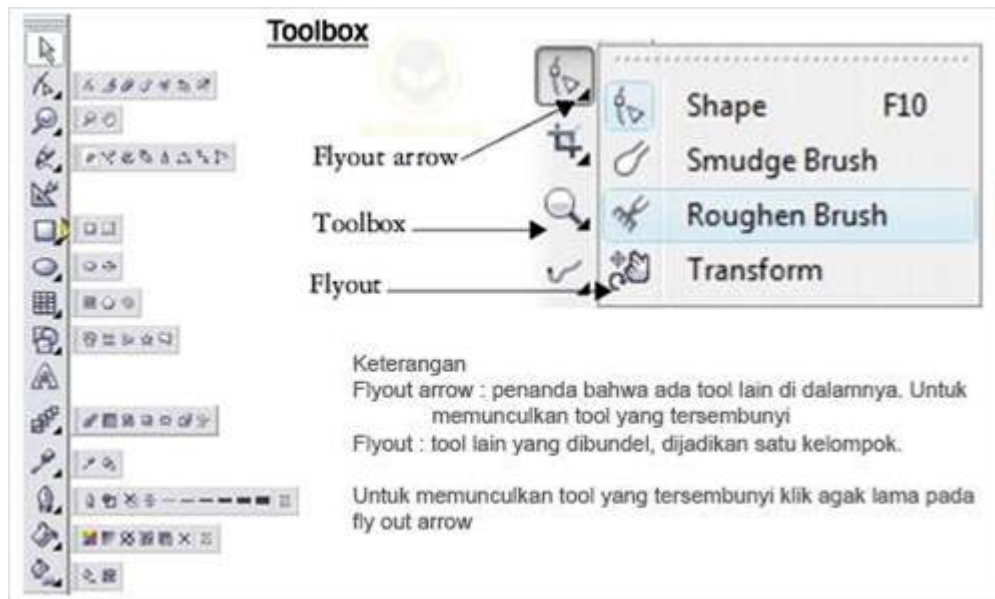
Property bar merupakan bagian yang memuat tombol-tombol pendukung yang mengolah objek. Tampilan tombol-tombol perintah dalam property bar akan selalu berubah sesuai dengan objek yang sedang anda pilih atau berdasarkan tombol perintah yang anda pilih.

- **Ruler**

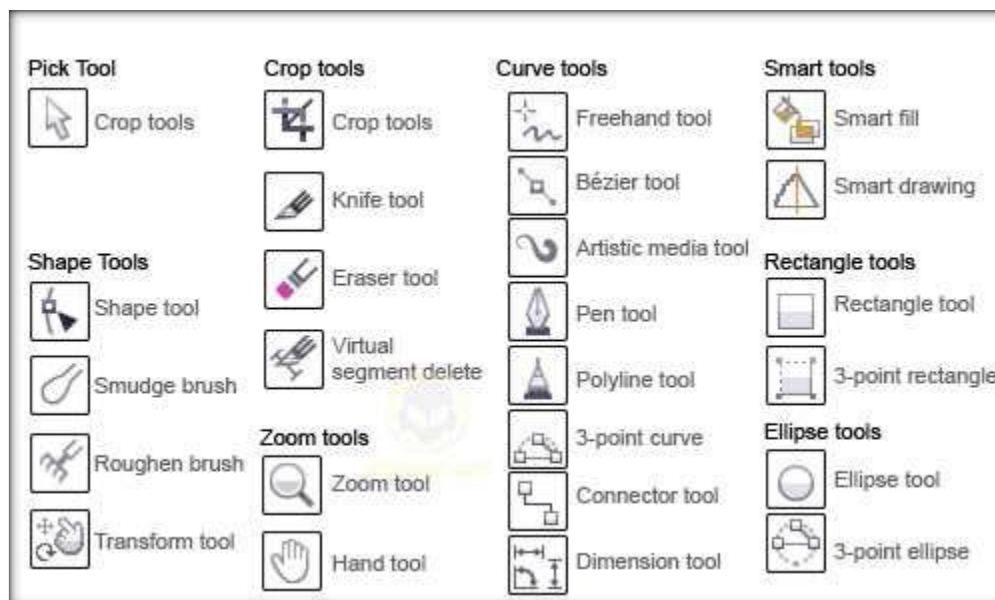
Ruler merupakan bagian yang bermanfaat untuk membantu anda saat mengatur posisi objek gambar atau teks dalam suatu dokumen. Anda dapat menampilkan atau menyembunyikan ruler dengan menggunakan perintah **View – Ruler**.

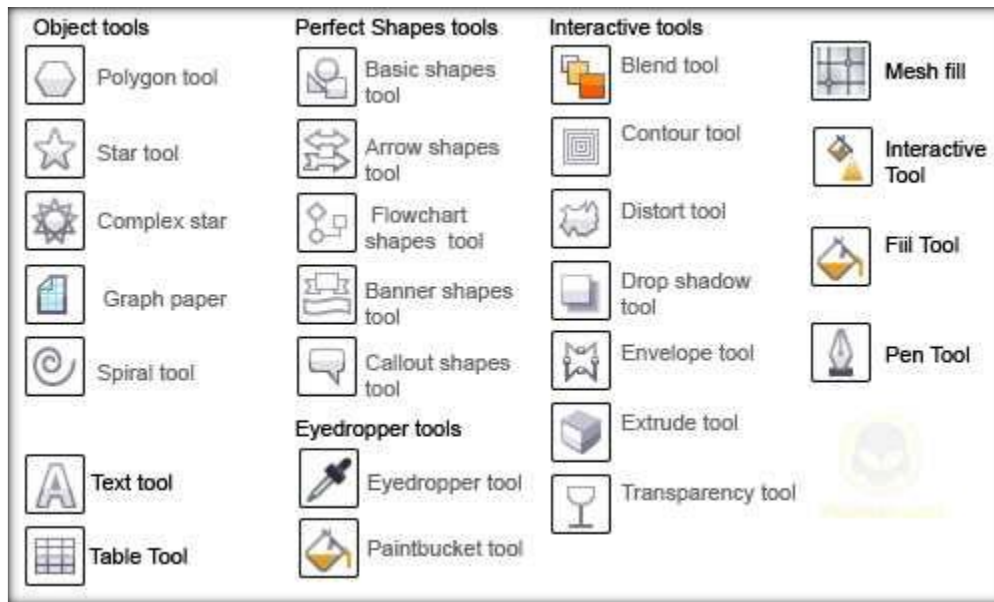
- **ToolBox**

Berikut ini merupakan nama dan fungsi dari tombol dan subtombol pada bagian toolbox:



1.3 Toolbox Pada Corel Draw



**Keterangan:**

- **Pick tool:** Mengaktifkan obyek dan untuk melakukan editing dasar dari obyek. Misalnya: scaling, rotating, skewing, resizing
- **Shape Tools**
 1. *Shape Tool* : Melakukan proses editing node pada shape(komponen garis dari obyek).
 2. *Smudge Tool* : Menggosok obyek sehingga merubah bentuk obyek yang digosok tersebut.
 3. *Roughen Tool* : Memberikan efek distorsi pada obyek.
 4. *Transform Tool* : Merotasi, membesarkan, mengecilkan, skewing image secara bebas.
- **Crop Tools**
 1. *Crop Tool* : Digunakan untuk menghapus objek diluar seleksi.
 2. *Knife Tool* : Pisau yang berfungsi untuk memotong obyek. Cara kerjanya persis seperti menggunakan pisau biasa.
 3. *Eraser Tool* : Menghapus bagian tertentu dari obyek.
 4. *Virtual Segment delete tool* : Menghapus segmen secara virtual
- **Zoom Tools**
 1. *Zoom Tool* : Membesarkan atau mengecilkan tampilan area kerja di monitor.
 2. *Hand Tool* : Menggeser area kerja ke posisi tertentu.
- **Curve Tools**
 1. *Freehand Tool* : Membuat obyek berupa garis bebas.
 2. *Bezier Tool* : Membuat obyek garis dengan menentukan banyaknya node.

3. *Artistic Media Tool* : Membuat obyek garis dengan berbagai bentuk yang artistik.
 4. *Pen Tool* : Membuat obyek kombinasi antara garis lurus dan garis lengkung secara langsung.
 5. *Polyline Tool* : Membuat obyek kombinasi garis lurus dan freehand secara langsung.
 6. *3-Point Tool* : Membuat obyek garis dengan kurva 3 point.
 7. *Connector Tool* : Membuat obyek garis konektor secara interaktif
 8. *Dimension Tool* : Membuat obyek garis ukuran pada suatu obyek yang kita buat.
- **Smart Tools**
 1. *Smart Fill* : Untuk mewarna objek dan garis secara bersamaan sesuai dengan pengaturan.
 2. *Smart Drawing* : Membuat obyek garis secara bebas seperti freehand tool, namun dengan hasil yang lebih bagus.
 - **Rectangle Tools**
 1. *Rectangle Tool* : Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar.
 2. *3-Point Rectangle Tool* : Membuat obyek persegi panjang atau bujur sangkar dengan kemiringan tertentu.
 - **Ellipse Tools**
 1. *Ellipse Tool* : Membuat obyek lingkaran atau elips.
 2. *3-Point Ellipse Tool* : Membuat obyek lingkaran atau elips dengan kemiringan tertentu.
 - **Object Tools**
 1. *Polygon Tool* : Membuat obyek segi banyak.
 2. *Star Tool* : Membuat obyek-obyek bintang.
 3. *Complex Star Tool* : Membuat obyek-obyek bintang sudut banyak.
 4. *Graph Paper* : Membuat obyek menyerupai tabel.
 5. *Spiral Tool* : Membuat obyek spiral.
 6. *Text Tool* : Membuat obyek teks.
 7. *Table Tool* : Membuat tabel.
 - **Perfect Shape Tools**
 1. *Basic Shapes Tool* : Membuat obyek-obyek dasar.
 2. *Arrow Shapes Tool* : Membuat obyek-obyek anak panah.
 3. *Flowchart Shapes Tool* : Membuat obyek-obyek flowchart.

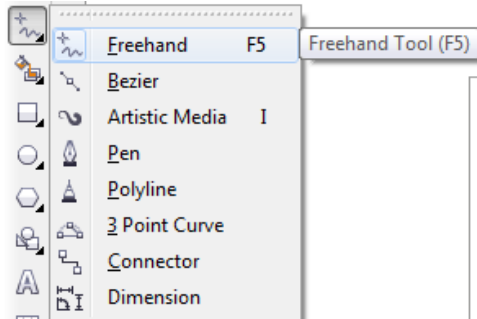
4. *Banner Shapes Tool* : Membuat objek-objek banner.
 5. *Callout Shapes Tool* : Membuat obyek-obyek callout (objek isi teks pada komik).
- **Eyedropper Tools**
 1. *Eyedropper tool* : Mengambil sampel warna dari suatu obyek.
 2. *Paintbucket tool* : Memberikan warna tertentu pada suatu obyek.
 - **Interactive Tools**
 1. *Blend tool* : Memberikan efek transformasi dari satu obyek ke obyek lain.
 2. *Contour tool* : Memberikan efek kontur pada obyek.
 3. *Distort tool* : Memberikan efek distorsi pada obyek.
 4. *Drop shadow tool* : Memberikan efek bayangan pada obyek.
 5. *Envelope tool* : Memberikan efek perubahan bentuk pada obyek.
 6. *Extrude tool* : Memberikan efek tiga dimensi pada obyek.
 7. *Transparency tool* : Memberikan efek transparansi warna pada obyek.
 - **Interactive Fiil Tools**
 1. *Fill tool* : Mewarna objek dengan macam-macam metode.
 2. *Mesh fiil tool* : Mewarna bidang pada objek.
 - **Outline Tools**
 1. *Outline color dialog* : Memunculkan color outline tool.
 2. *No outline* : Menghilangkan outline.
 3. *Hairline outline* : Memberikan outlinedengan ukuran sangat kecil.
 4. *½ point outline* : Memberikan ukuran outline½ poin.
 5. *1 point outline* : Memberikan ukuran outline1 poin.
 6. *2 point outline* : Memberikan ukuran outline2 poin.
 7. *8 point outline* : Memberikan ukuran outline8 poin.
 8. *16 point outline* : Memberikan ukuran outline16 poin.
 9. *24 point outline* : Memberikan ukuran outline24 poin.
 10. *Color docker window* : Memunculkan color docker windowuntuk outline.
 11. *Fill color dialog* : Memunculkan kotak dialog warna isi.
 12. *Fountine fill dialog* : Memunculkan kotak dialog warna gradasi
 13. *Pattern fill dialog* : Memunculkan kotak dialog pola.
 14. *Texture fill dialog* : Memunculkan kotak dialog tekstur.
 15. *Postscript fill dialog* : Memunculkan kotak dialog postscript.
 16. *No fill* : Menghilangkan warna isi.
 17. *Color docker dialog* : Memunculkan color docker window untuk warna isi.

1.1 Membuat Garis dan Kurva

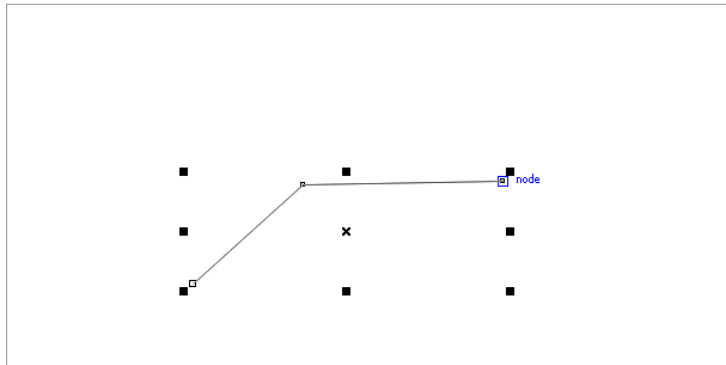
1.2.1 Menggambar Garis dan Kurva dengan Freehand Tool

Langkah untuk membuat garis dan kurva dengan **Freehand** adalah :

1. Klik **Freehand**

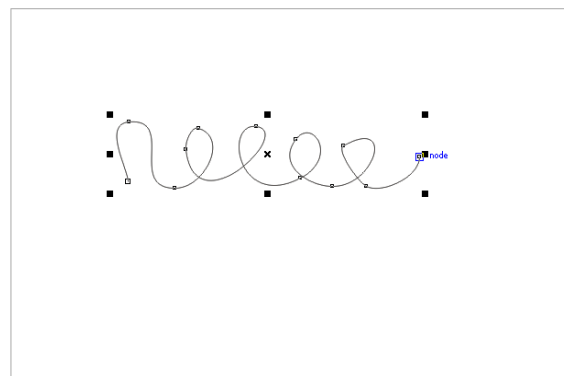


2. Klik untuk mulai membuat garis, geser mouse untuk membentuk garis, double-klik untuk membentuk segmen garis berikutnya, kemudian klik untuk mengakhiri pembuatan garis.



Langkah untuk menggambar objek garis-garis lengkung dengan **Freehand** adalah:

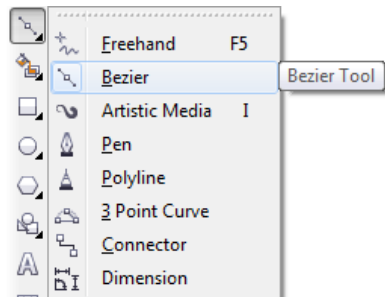
1. Klik Freehand 
2. Klik dan tahan mouse, kemudian geser-geser untuk menggambar objek garis bebas.



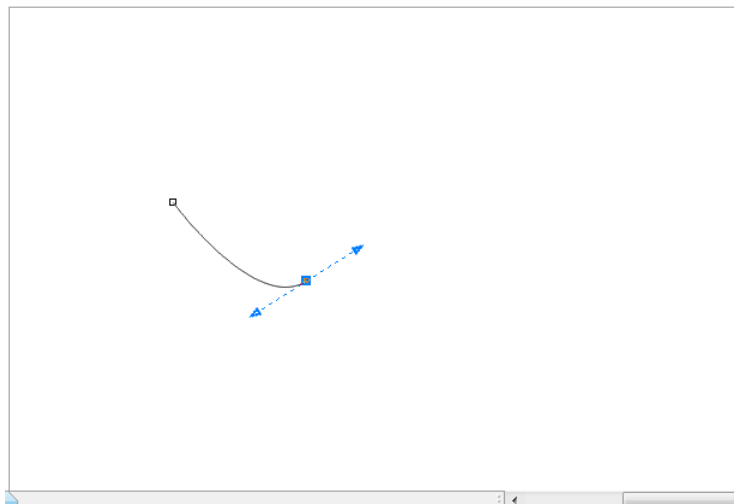
1.2.2 Membuat Garis dan Kurva dengan Bezier Tool

Langkah untuk membuat garis dan kurva dengan **Bezier** adalah :

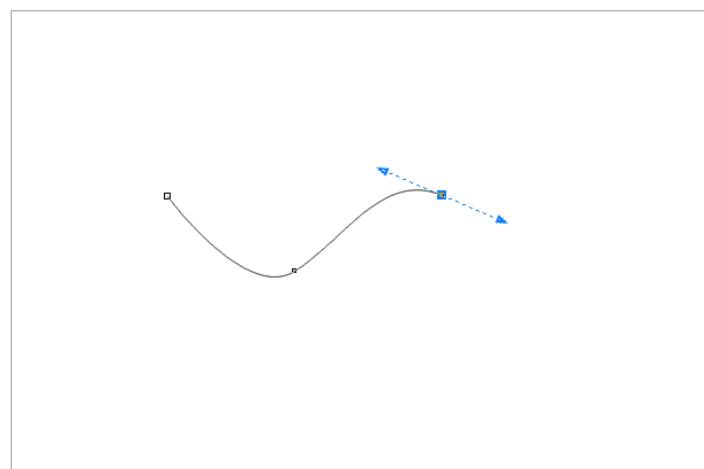
1. Klik **Bezier**



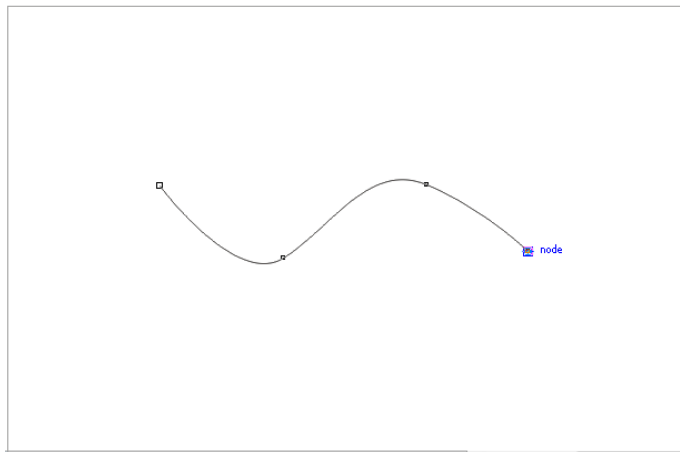
2. Klik untuk mulai membuat garis lurus, klik tahan dan geser mouse untuk membuat garis lengkung.



3. Kerjakan langkah diatas secara berulang untuk menggambar objek garis lurus dan garis lengkung.



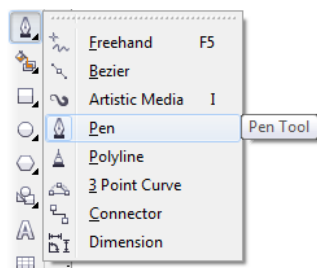
4. Tekan Enter untuk mengakhiri proses menggambar



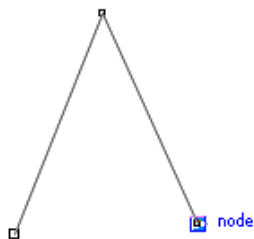
1.2.3 Membuat Garis dan Kurva dengan Pen Tool

Langkah untuk membuat garis dan kurva dengan **PenTool** adalah :

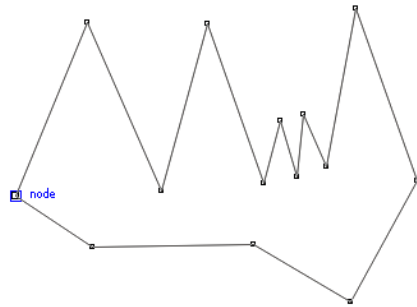
1. Klik **Pen Tool**



2. Klik Mouse pada beberapa tempat yang berbeda untuk menggambar segmen-segmen objek garis lurus.

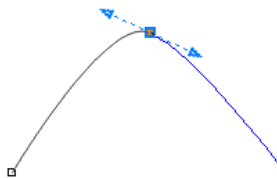


3. Double Klik atau Tekan Enter untuk mengakhiri proses menggambar.



Langkah untuk menggambar garis lengkung dengan **Pen** adalah

1. Klik **Pen** 
2. Klik untuk mulai membuat garis lurus, klik tahan dan geser mouse untuk membuat garis lengkung.



3. Kerjakan langkah diatas secara berulang untuk menggambar objek garis lurus dan garis lengkung

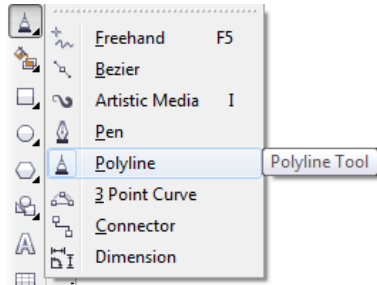


4. Double klik atau tekanEnter untuk mengakhiri pembuatan objek.

1.2.4 Membuat Garis dan Kurva dengan Polyline

Langkah untuk membuat garis dan kurva dengan **Polyline** adalah :

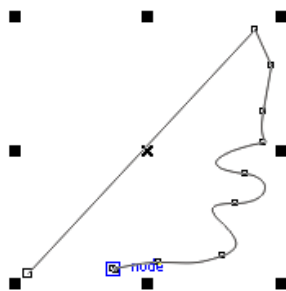
1. Klik **Polyline**



2. Klik untuk mulai membuat garis lurus, klik tahan geser mouse untuk menggambar garis dengan pola bebas.



3. Kerjakan langkah diatas secara berulang untuk mrnggambar objek garis lurus dan garis lengkung.

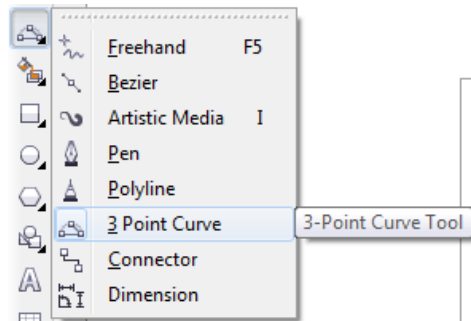


4. Double-klik mouse untuk mengakhiri proses menggambar.

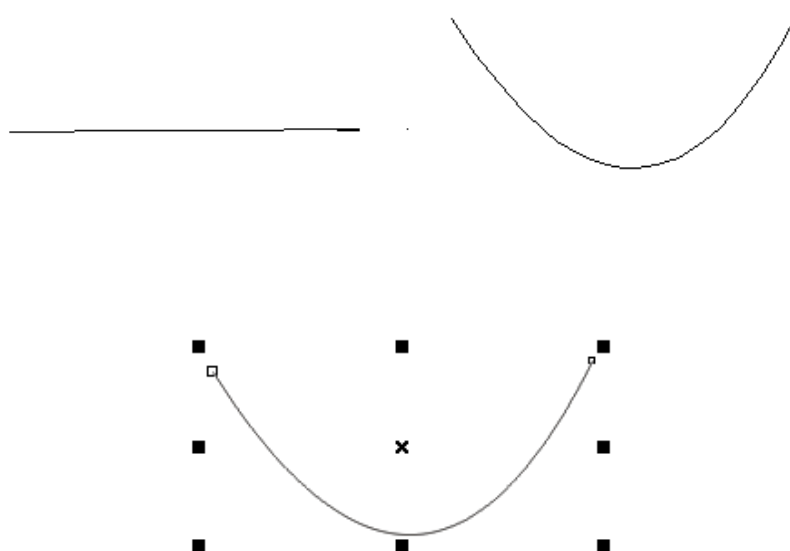
1.2.5 Membuat Garis dan Kurva dengan 3-Point Curve

Langkah untuk menggambar objek dengan **3-Point Curve** adalah :

1. Klik **3-Point Curve**



2. Klik dan geser mouse ke posisi lain untuk menentukan posisi garis dasar kurva dan lepaskan klik mouse, kemudian arahkan mouse ke posisi lain untuk melengkungkan garis kurva, dan klik mouse untuk mengakhiri proses pembentukan objek kurva. Perhatikan ilustrasi pembentukan objek garis kurva dibawah ini :



Sumber Referensi :Madcoms, (2008), *Adobe Illustrator CS3 untuk Pemula*, Andi, Yogyakarta

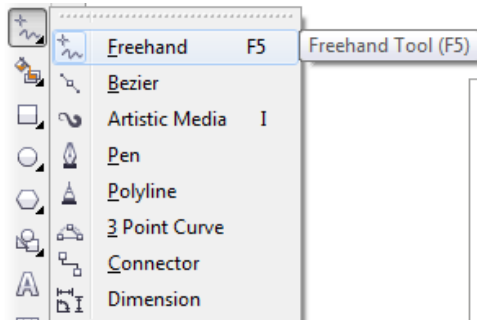
MODUL II MENG GAMBAR OBJEK

Menggambar Objek

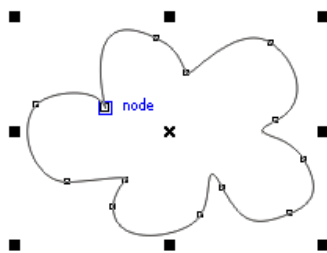
Menggambar Objek dengan Freehand Tool

Langkah untuk menggambar objek garis lurus dengan **Freehand** adalah :

1. Klik **Freehand**



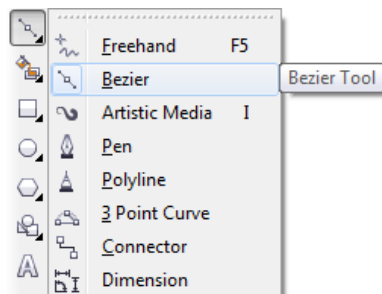
2. Klik untuk mulai membuat garis obyek dan gerakan mouse sesuai dengan bentuk obyek yang akan kita buat.



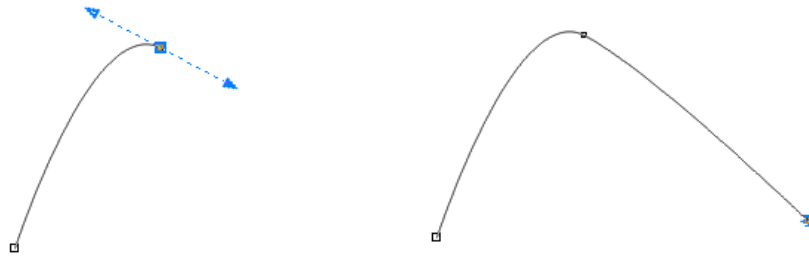
Menggambar Obyek dengan Bezier Tool

Langkah untuk menggambar objek dengan **Bezier** adalah :

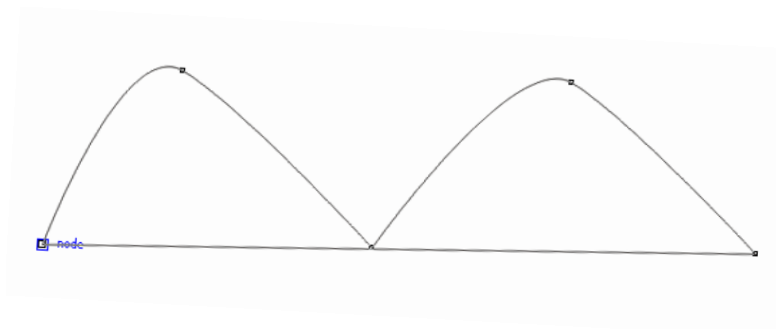
1. Klik **Bezier**



2. Klik untuk mulai membuat garis lurus. klik tahan dan geser mouse untuk membuat garis lengkung.



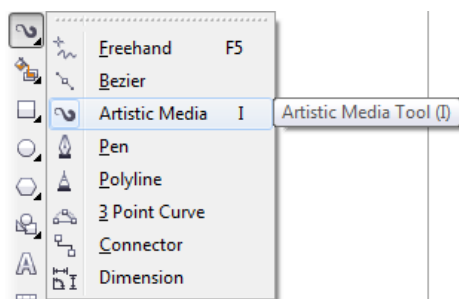
3. Ulangi langkah tersebut sehingga membentuk obyek seperti berikut.



Menggambar Objek dengan Artistic Media Tool

Langkah untuk menggambar dengan fasilitas **Artistic Media** adalah :

1. Pilih tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox.



2. Pada bagian *property bar* , pilih salah satu jenis tool yang akan digunakan membuat coretan artistik.



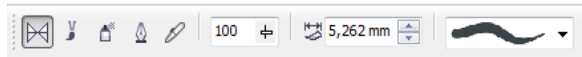
a. Menggunakan Artistic Media Preset

Langkah untuk menggambar dengan **Artistic Media – Preset** adalah :

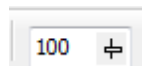
1. Klik tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox, dan klik tombol pilihan **Preset** pada bagian *property bar*



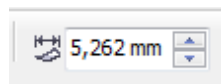
2. Atur parameter kuas pada bagian *property bar*.



- **Freehand Smoothing** untuk mengatur tingkat kehalusan kuas.



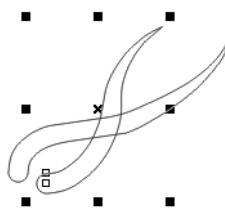
- **Artistic Media Tool Width** untuk mengatur tebal kuas.



- **Preset Stroke List** untuk memilih pola kuas.



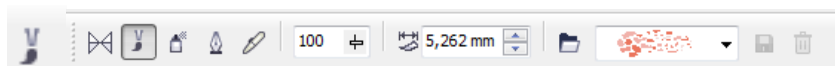
3. Geser-geser mouse untuk membuat coretan kuas didalam lembar kerja.



b. Menggunakan Artistic Media Brush

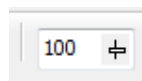
Langkah untuk menggambar dengan **Artistic Media – Brush** adalah :

1. Klik tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox, dan klik tombol pilihan **Brush** pada bagian *property bar*.

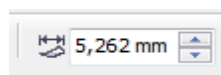


2. Atur parameter kuas pada bagian *property bar*

- **Freehand Smoothing** untuk mengatur tingkat kehalusan kuas



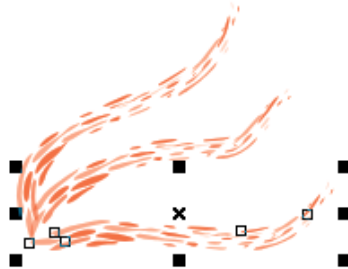
- **Artistic Media Tool Width** untuk mengatur tebal kuas



- **Brush Stroke List** untuk memilih pola kuas



3. Geser-geser mouse untuk membuat coretan kuas di dalam lembar kerja



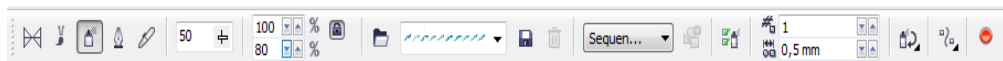
c. Menggunakan Artistic Media Sprayer

Langkah untuk menggambar dengan **Artistic Media – Sprayer** adalah

1. Klik tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox, dan klik tombol pilihan **Sprayer** pada bagian *property bar*.



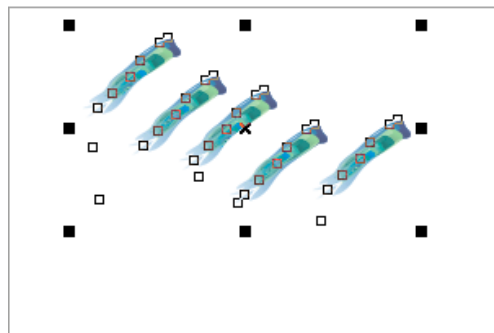
2. Atur parameter kuas pada bagian *property bar*



- **Freehand Smoothing** untuk mengatur tingkat kehalusan semprotan.



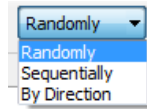
- **Size of Object(s) to Sprayed** untuk mengatur ukuran objek sprayer. Aktifkan **Incremental Scaling** untuk mengaktifkan **Size of Object(s) to Sprayed**



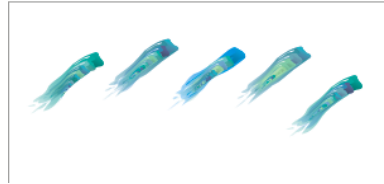
- **Spraylist File List** untuk memilih bentuk spray yang akan digunakan



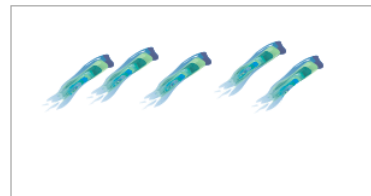
- **Coice of pray order** untuk memilih pola objek artistik, dengan tiga pilihan, yaitu :



- **Randomly** untuk menata objek spray secara acak seperti contoh gambar berikut :



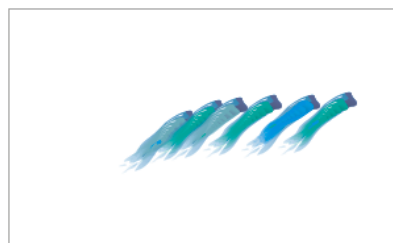
- **Sequentially** untuk menata objek spray secara zigzag seperti contoh gambar berikut:



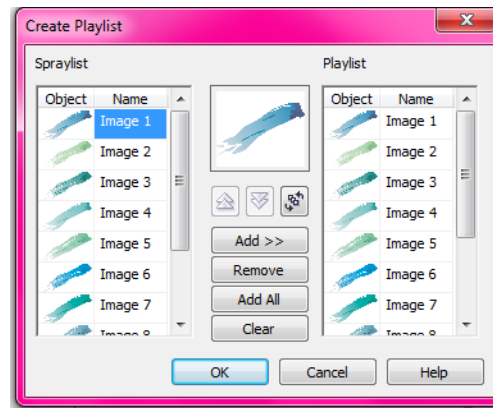
- **By Direction** untuk menata objek spray dengan bentuk dan arah yang sama.



- **Dab / Spacing of Object(s) to be Sprayed** untuk mengatur jarak antar objek spray.



- **Spraylist Dialog** untuk mengatur objek spray melalui kotak dialog **Create Playlist**



Kita dapat mengatur objek spray menggunakan tombol-tombol dalam kotak dialog tersebut, seperti:

- **Move Up** untuk memindah urutan objek spray dibagian *Playlist* ke atas.



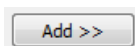
- **Move Down** untuk memindah urutan objek spray dibagian *Playlist* ke bawah.



- **Flip Vertical** untuk membalik urutan daftar objek spray di bagian *Playlist*



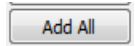
- **Add >>** untuk menambahkan objek spray dari jendela *Spraylist* ke jendela *Playlist*.



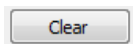
- **Remove** untuk menghapus objek spray dari jendela *Playlist*.



- **Add All** untuk menambahkan semua objek spray ke jendela *Playlist*.



- **Clear** untuk menghapus semua objek spray dari jendela *Playlist*.



- **Rotation** untuk memutar arah objek spray.



- **Offset** untuk mengatur jarak antar objek spray.



- **Reset Values** untuk mengembalikan nilai objek spray.



3. Geser-geser mouse untuk membuat coretan kuas didalam lembar kerja.



d. Menggunakan Artistic Media Calligraphic

Langkah untuk menggambar dengan **Artistic Media – Calligraphic** adalah :

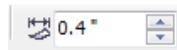
1. Klik tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox, dan klik tombol pilihan **Calligraphic** pada bagian property bar.



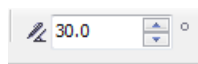
2. Atur parameter kuas pada bagian *property bar*.
 - **Freehand Smoothing** untuk mengatur tingkat kehalusan garis kaligrafi.



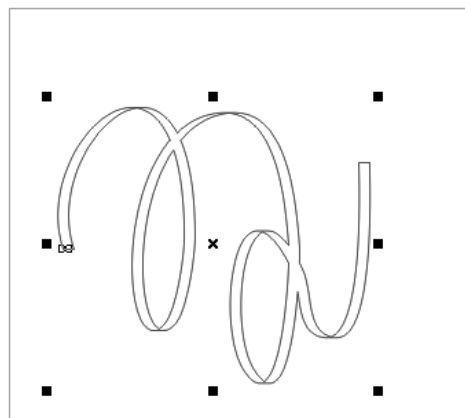
- **Artistic Media Tool Width** untuk mengatur ketebalan garis kaligrafi



- **Calligraphic Angle** untuk mengatur sudut kemiringan garis kaligrafi.



3. Geser-geser mouse untuk membuat garis-garis kaligrafi di dalam lembar kerja.



e. Menggunakan Artistic Media Pressure

Langkah untuk menggambar dengan **Artistic Media – Pressure** adalah :

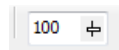
1. Klik tombol **Artistic Media** pada bagian toolbox, dan klik tombol pilihan **Pressure** pada bagian *property bar*.



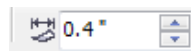
2. Atur parameter kuas pada bagian *property bar*.



- **Freehand Smoothing** untuk mengatur tingkat kehalusan garis tekan.



- **Artistic Media Tool Width** untuk mengatur ketebalan garis tekan.



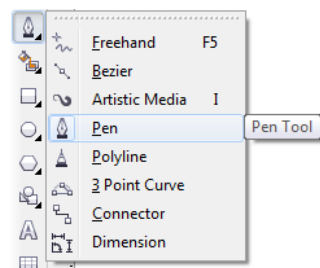
3. Geser-geser mouse untuk membuat garis-garis tekan di dalam lembar kerja.



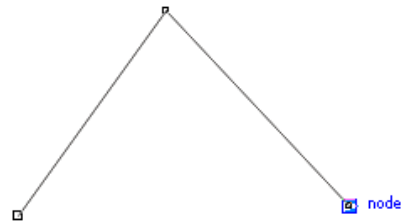
Menggambar Objek dengan Pen Tool

Langkah untuk menggambar objek dengan **PenTool** adalah :

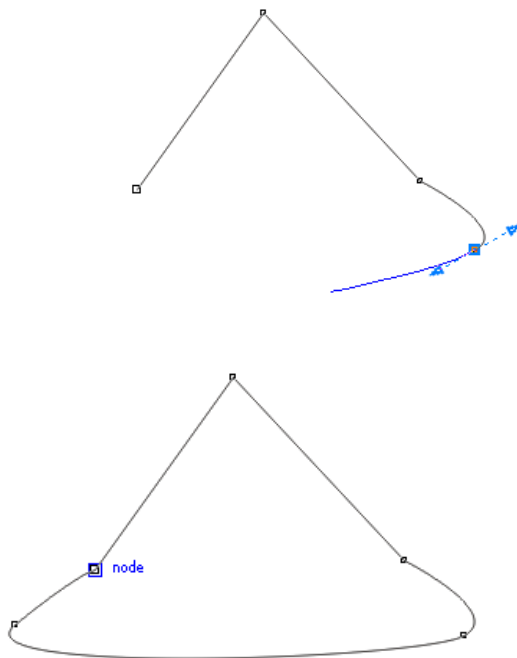
1. Klik **Pen Tool**



2. Klik **Mouse** pada beberapa tempat yang berbeda untuk menggambar segmen-segmen objek garis lurus.



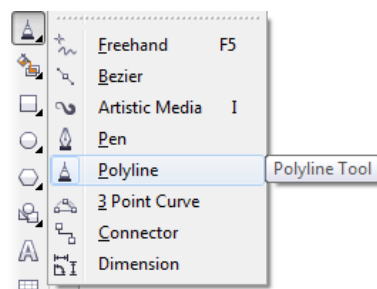
3. Tahan Mouse dan buat garis dengan arah melengkung. Kemudian Double Klik atau Tekan Enter untuk mengakhiri proses menggambar.



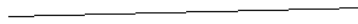
Menggambar Objek dengan Polyline

Langkah untuk menggambar objek dengan **Polyline** adalah :

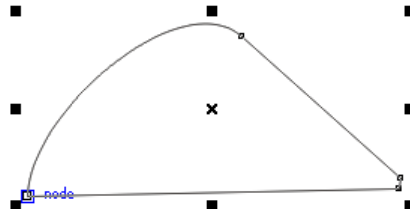
1. Klik **Polyline**



2. Klik untuk mulai membuat garis lurus.



3. Klik dan tahan mouse, lalu geser membentuk obyek seperti berikut.

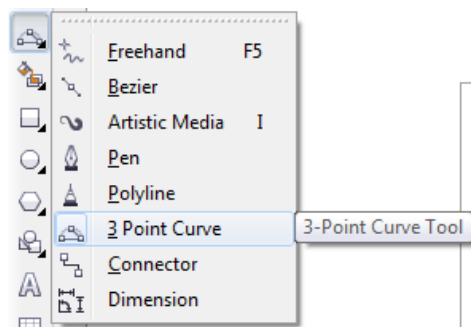


4. Double-klik mouse untuk mengakhiri proses menggambar.

Menggambar Objek dengan 3-Point Curve

Langkah untuk menggambar objek dengan **3-Point Curve** adalah :

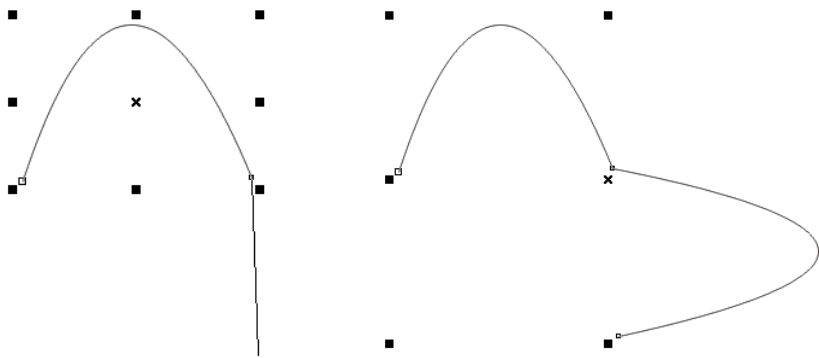
1. Klik **3-Point Curve**



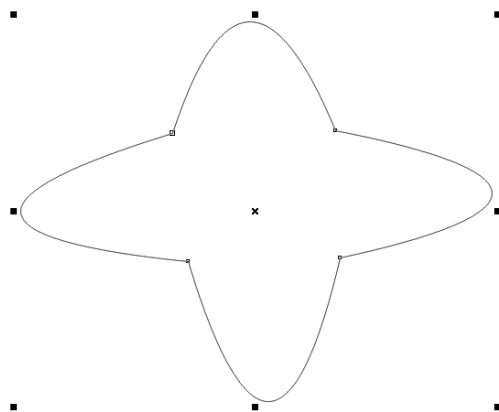
2. Klik dan geser mouse ke posisi lain untuk menentukan posisi garis dasar kurva dan lepaskan klik mouse, kemudian arahkan mouse ke atas untuk melengkungkan garis kurva ke atas, dan klik mouse untuk mengakhiri proses pembentukan objek kurva. Perhatikan ilustrasi pembentukan objek garis kurva dibawah ini :



3. Kemudian lakukan lagi, kali ini dengan arah menyamping



4. Ulangi langkah tersebut untuk bagian yang lainnya sehingga terbentuk obyek seperti berikut.



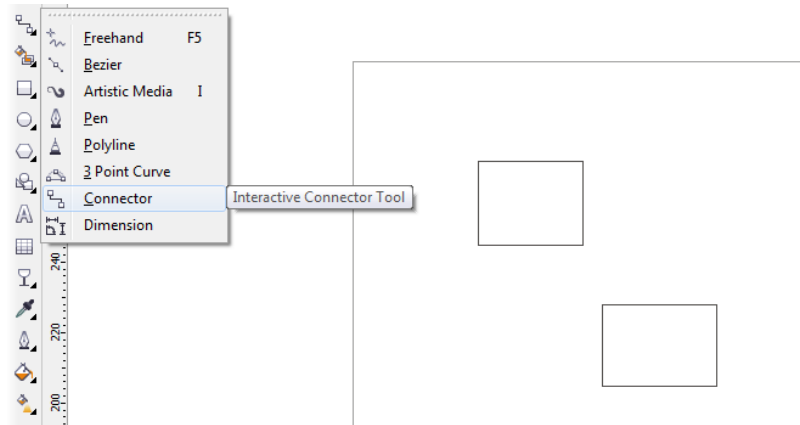
Menggambar Objek dengan Interactive Connector

Langkah untuk menggambar objek garis hubung dengan **Interactive Connector** adalah :

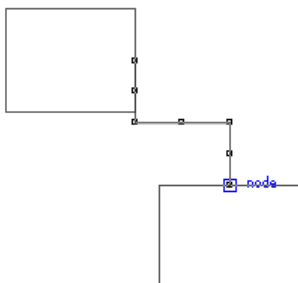
1. Siapkan atau buatlah dua objek yang akan dihubungkan.



2. Klik **Interactive Connector**



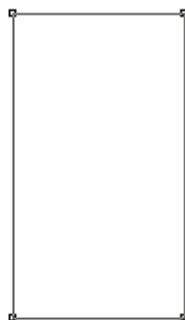
3. Klik objek pertama dan klik pada objek kedua untuk membentuk garis hubung antar objek



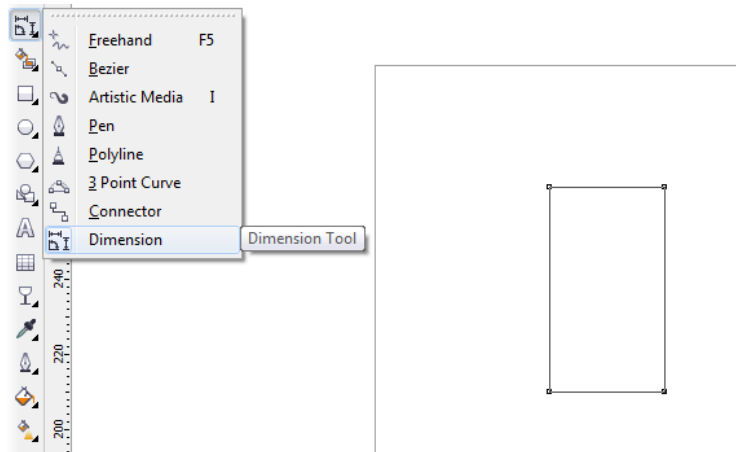
Menggambar Objek dengan Dimension Tool

Langkah untuk menggambar objek garis dimensi dengan **Dimension** adalah :

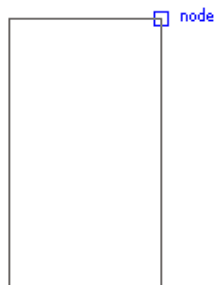
1. Siapkan atau buatlah objek yang akan diberi garis dimensi.



2. Klik **Dimension Tool**

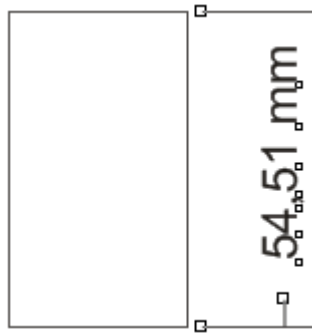


3. Klik di posisi titik awal pembentukan garis dimensi, dan klik diposisi titik akhir pembentukan garis dimensi.



4. Lalu, klik mouse diposisi lain untuk mengatur posisi lain untuk mengatur posisi nilai garis dimensi.

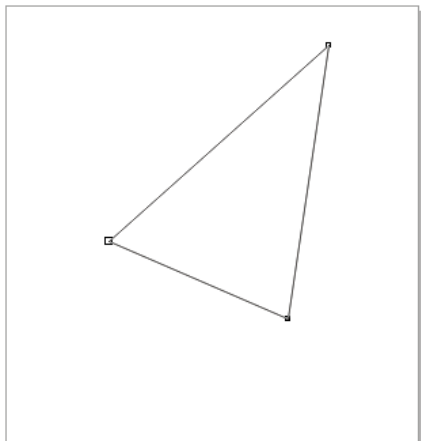




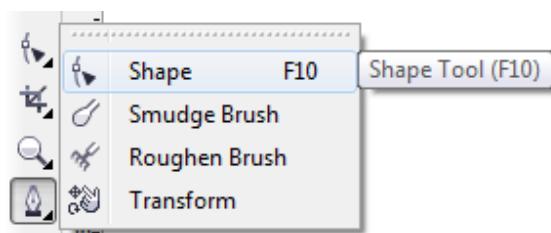
Memodifikasi obyek dasar dengan Shape Tool

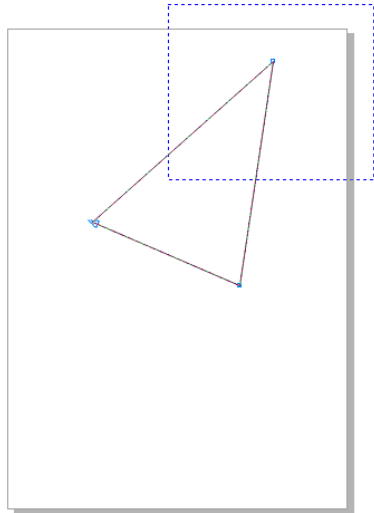
Langkah-langkah menggambar dan memodifikasi bentuk objek dengan menggunakan **Shape Tool** adalah :

1. Buatlah objek gambar dengan menggunakan **Pen Tool** .

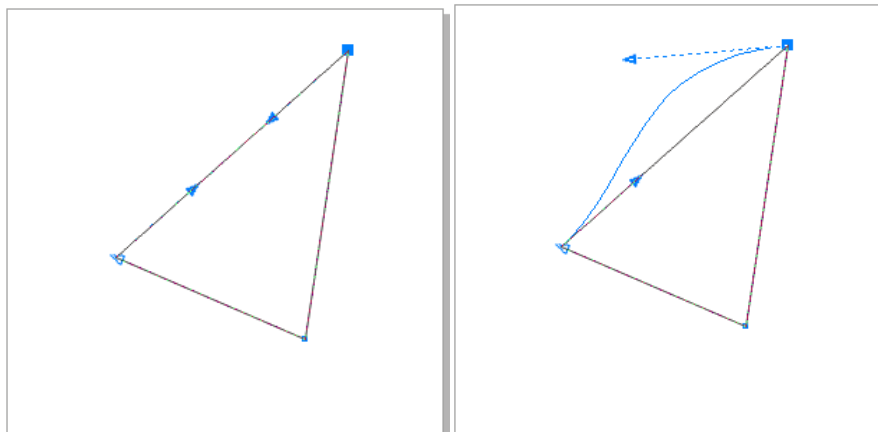


2. Klik Shape dan geser mouse untuk memilih beberapa node pembentukan objek.

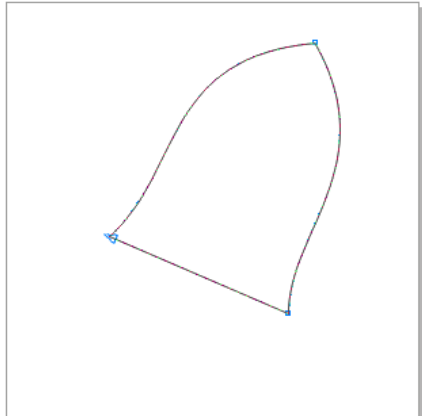




3. Klik **Convert Line to Curve**  pada property bar untuk mengubah tipe node objek menjadi tipe kurva sehingga garis-garis objek dapat dilengkungkan.



4. Pilih salah satu node dan geser garis-garis anak panah untuk mengatur kelengkungan garis kurva. Atau, geser garis segmen ke arah lain untuk melengkungkan garis segmen tersebut
5. Ulangi langkah-langkah di atas untuk mengatur lengkung garis kurva yang lain. Perhatikan contoh hasilnya dibawah ini :



Saat memodifikasi bentuk objek dengan Shape Tool, Corel Draw menampilkan tombol-tombol perintah pada bagian property bar yang digunakan untuk memodifikasi bentuk objek, yaitu :



Add Node(s) Untuk menambah node objek.



Delete Node(s) Untuk menghapus node objek.



Join Two Nodes Untuk menggabung dua node objek.



Break Curve Untuk memecah node objek.



Convert Curve To Line Untuk mengubah node kurva menjadi node garis.



Convert Line To Curve Untuk mengubah node garis menjadi node kurva.



Make Node A Cusp Untuk membuat node lengkung bersudut.



Make Node Smooth Untuk membuat node lengkung simetris.



Make Node Symmetrical Untuk membuat node lengkung simetris.



Reserve Curve Direction Untuk membalik ujung kurva.



Extend Curve to Close Untuk menutup objek kurva.



Extract Subpath Untuk membuat subpath kurva.



Auto-Close Curve Untuk menutup kurva terbuka.



Stretch and Scale Nodes Untuk mengatur ukuran node.



Rotate and Skew Nodes Untuk memutar dan memiringkan node.



Align Nodes Untuk mengatur perataan node.



Reflect Nodes Horizontal Untuk mengedit node secara horisontal.



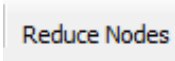
Reflect Nodes Vertical Untuk mengedit node secara vertikal.



Elastic Mode Untuk mengubah node menjadi node elastis.



Select All Nodes Untuk memilih semua node objek.



Reduce Nodes Untuk merampingkan jumlah node- node pembentukan objek.

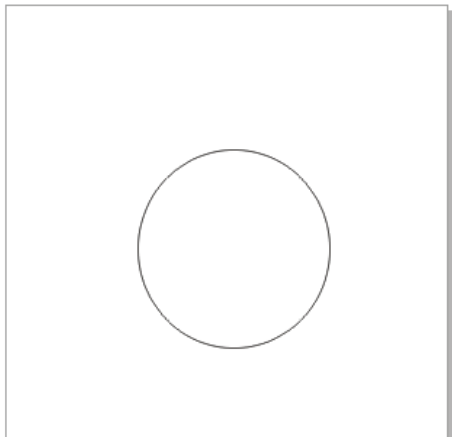


Curve Smoothness Untuk menghaluskan bentuk kurva.

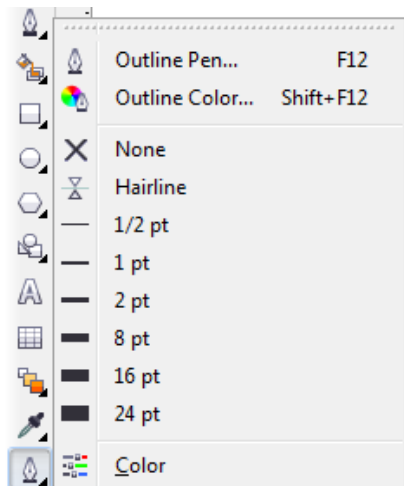
Memberi Warna Pada Objek

Langkah untuk memformat garis tepi objek adalah :

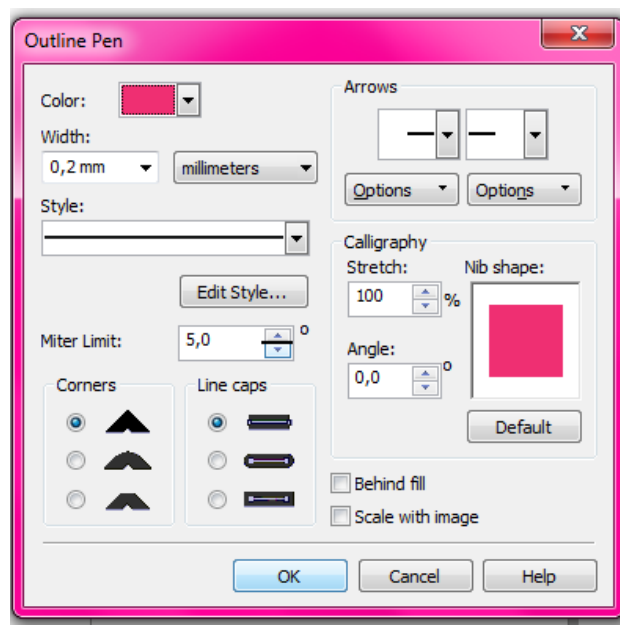
1. Klik Pick dan pilih objek.

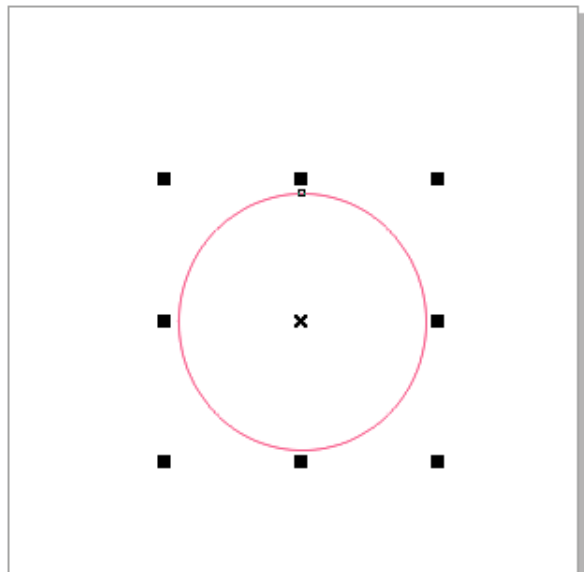


2. Klik tombol Outline dan pilih salah satu pilihan perintah berikut ini :



3. Pilihan Outline Color untuk membuka kotak dialog Outline Color yang berisi tatanan untuk memilih warna garis tepi objek.
4. Sedangkan pilihan Outline Pen untuk membuka kotak dialog Outline Pen, yang berisi tatanan perintah untuk memformat garis tepi objek. Sebagai contoh, atur tatanan format garis tepi objek seperti pada gambar dibawah ini dan klik OK.



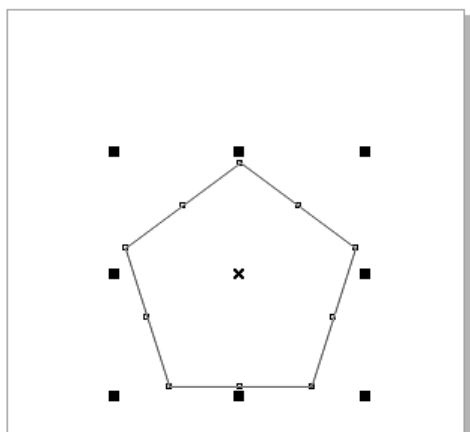


Memberi Warna dengan Palet Color

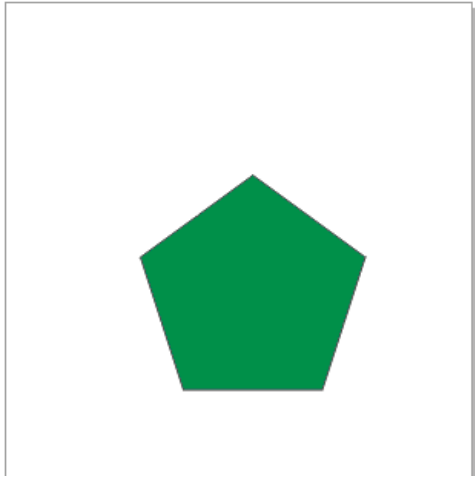
Palet **Color** merupakan palet yang berisi daftar warna yang berfungsi untuk memberi warna objek, baik warna bidang maupun warna garis tepi objek.

Langkah untuk memberi warna objek dengan palet Color adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek.



2. Klik salah satu warna pada bagian palet **Color** untuk memberi warna pada bagian bidang objek.



3. Selain memberi warna bidang, perintah-perintah lain yang dapat kita operasikan saat kita bekerja dengan palet **Color** adalah :

- Untuk memberi warna garis tepi objek adalah : klik kanan salah satu warna pada palet **Color**.
- Untuk menghapus warna bidang pada objek adalah : klik tombol **No Color**  pada palet **Color**.
- Untuk menghapus warna garis objek adalah : klik kanan tombol **No Color**  pada palet **Color**.

Saat bekerja dengan palet **Color**, kita dapat mengatur tampilan dari palet **Color** dengan menggunakan perintah-perintah berikut ini :

- Untuk menampilkan daftar pilihan warna lain pada palet **Color** adalah : klik tombol panah bawah  atau atas .
- Untuk menampilkan seluruh warna ada palet **Color** adalah : klik tombol panah kiri pada palet **Color** .

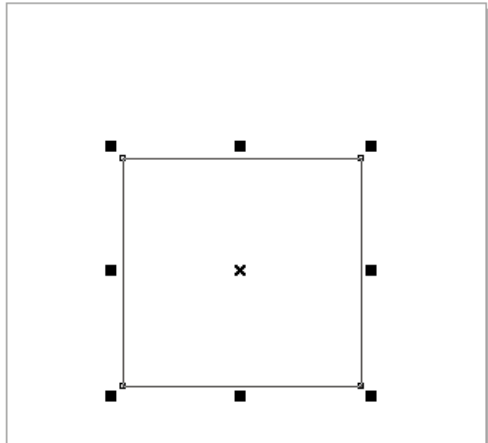


Mewarnai Objek dengan Warna Padat

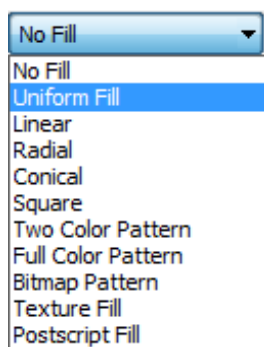
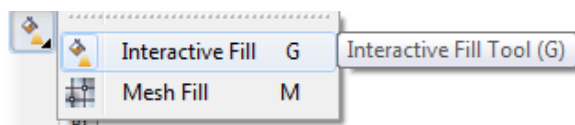
Langkah untuk memberi warna padat pada objek dengan menggunakan uniform fill adalah :

1. Klik **Pick** dan pilih objek.





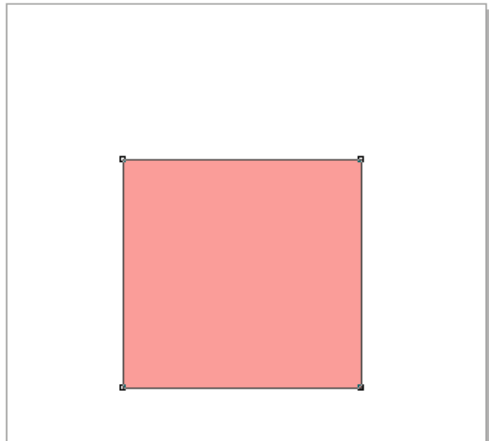
2. Klik tombol **Interactive Fill Tool**, pilih **Uniform Fill** pada bagian **Fill Type**.



3. Atur parameter lain pada bagian *property bar* berikut ini :



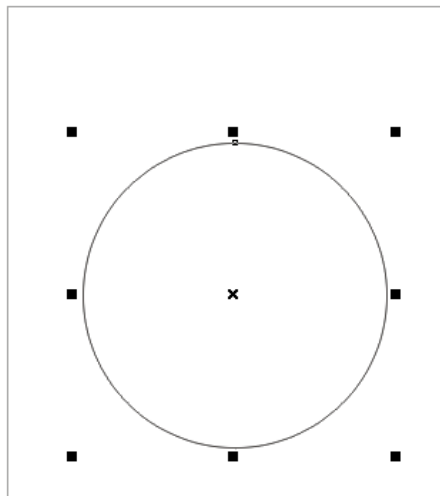
- Pilih mode warna di bagian **Uniform Fill Type**. Misal, pilih mode warna **CMYK**.
 - Ubah nilai-nilai parameter warna **C** (Cyan), **M** (Magenta), **Y** (Yellow), **K** (Black).
4. Perhatikan perubahan warnanya pada objek yang terpilih.



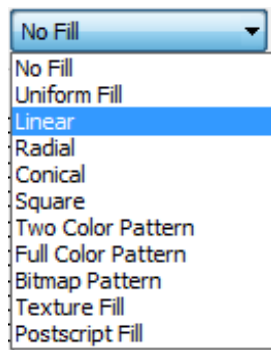
Mewarnai Objek dengan Warna Gradasi

Langkah untuk memberi warna gradasi pada objek adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek

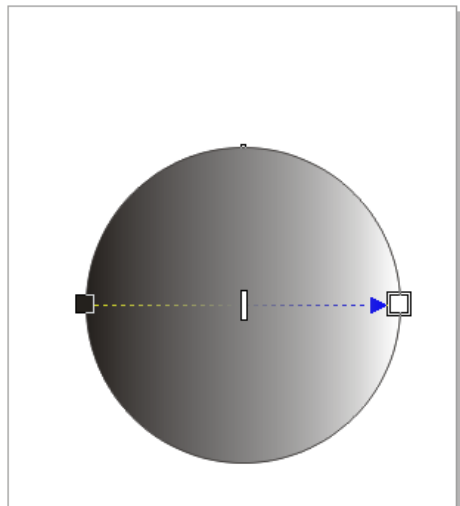


2. Klik tombol **Interactive Fill** , pilih tipe warna gradasi dengan pilihan : **Linier**, **Radial**, **Conical**, atau **Square** pada kotak **Fill Type** pada bagian *property bar*.

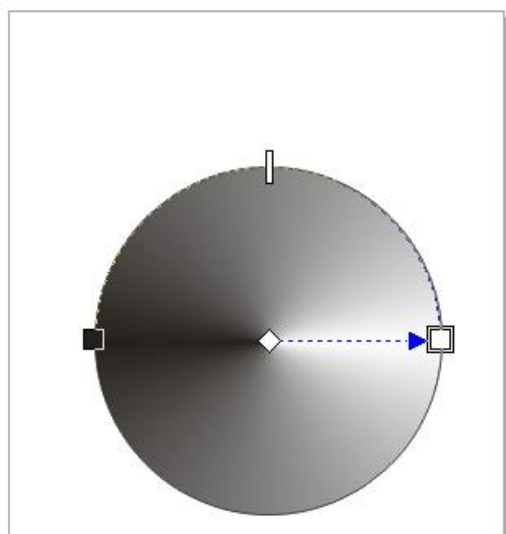


3. Berikut ini adalah contoh dan penjelasan pilihan warna gradasi yang dapat kita pasang pada objek.

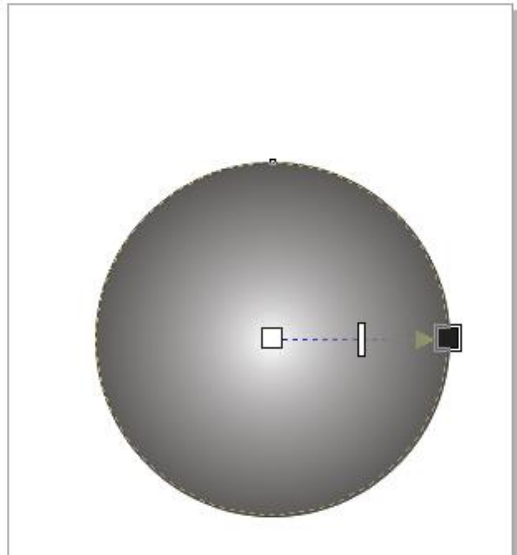
- **Linier** untuk memberi warna gradasi dengan pola garis lurus.



- **Conical** untuk memberi warna gradasi dengan pola melingkar.

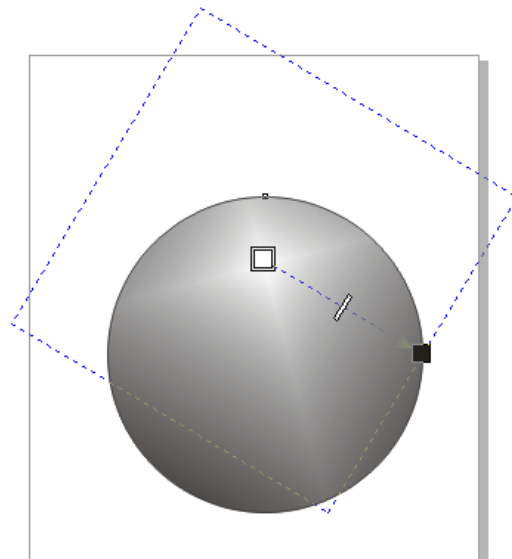


- **Radial** untuk memberi warna gradasi dengan pola warna yang memusat.



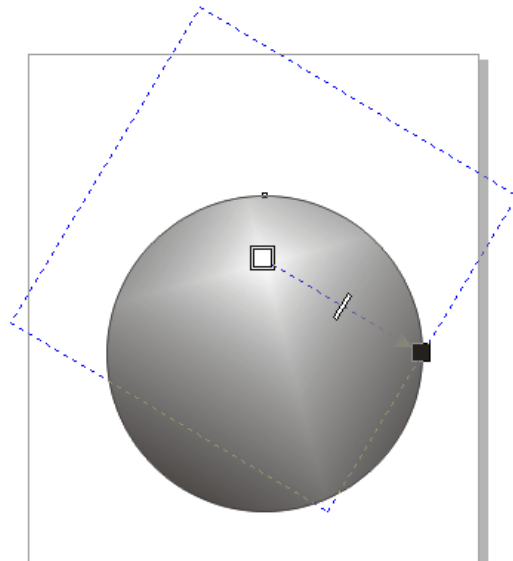
- **Square** untuk memberi warna gradasi dengan pola persegi empat.

Setelah kita memasang warna gradasi pada objek, selanjutnya kita mengatur pola dan arah gradasi dengan cara menggeser kotak-kotak kontrol warna gradasi.

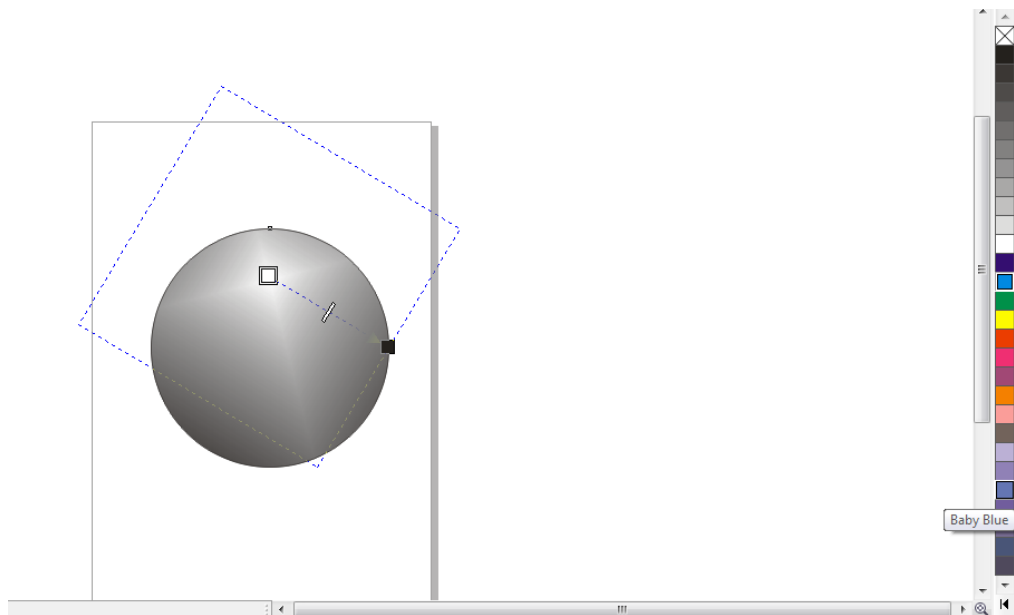


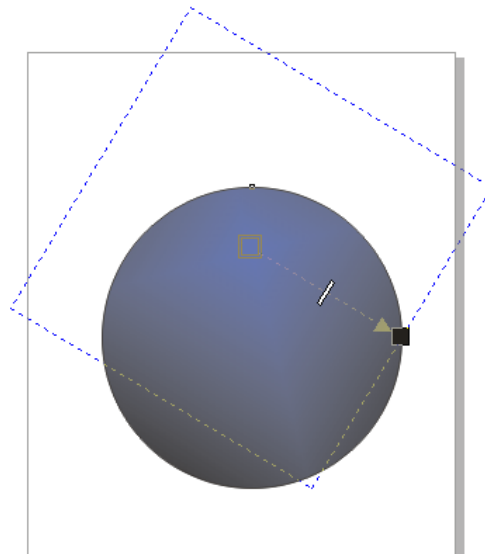
Sedangkan, langkah untuk menambahkan warna pada warna gradasi yang terpasang pada objek adalah :

1. Klik **Pick Tool**  dan pilihlah obyek yang telah diberi warna gradasi



2. Klik tombol **Interactive Fill**  dan geser salah satu warna dari palet **Color** menuju garis warna gradasi

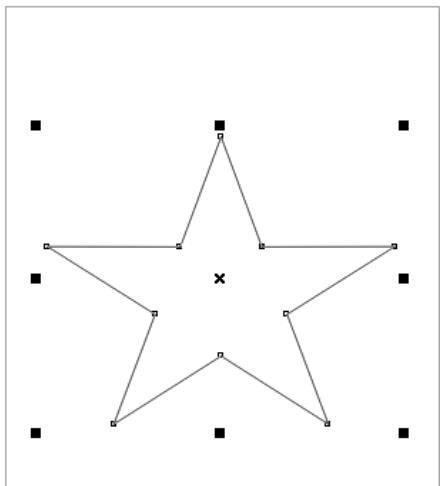




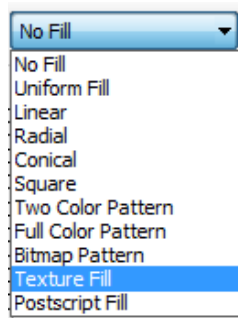
Mewarnai Objek dengan Warna Tekstur

Langkah untuk memberi warna tekstur pada objek adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek



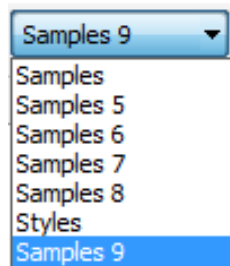
2. Klik tombol **Interactive Fill** , dan pilih **Texture Fill** pada bagian **Fill Type** pada bagian *property bar*.



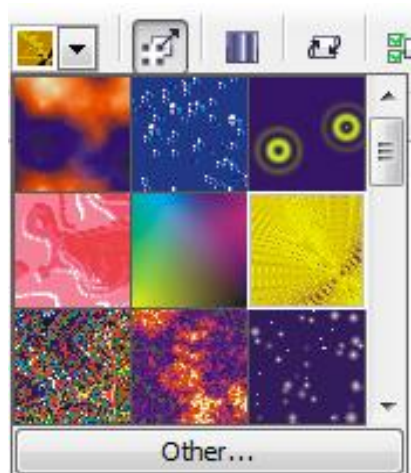
3. Atur parameter lain pada bagian *property bar* di bawah ini :



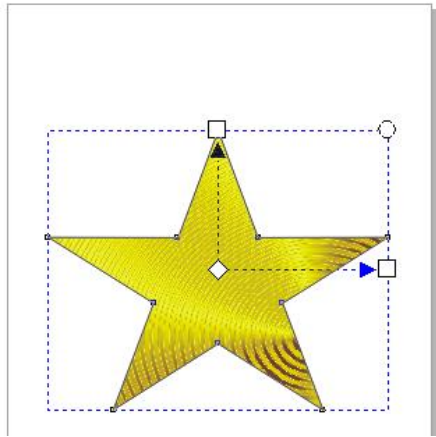
4. Klik **Texture Library**, pilih salah satu warna tekstur. Sebagai contoh, pilih **Samples 9**.



5. Klik **Fill Dropdown**, pilih salah satu bentuk warna tekstur.

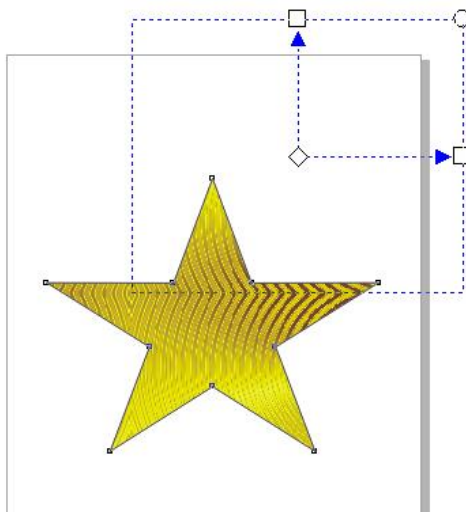


6. Perhatikan contoh objek yang telah diberi warna tekstur.

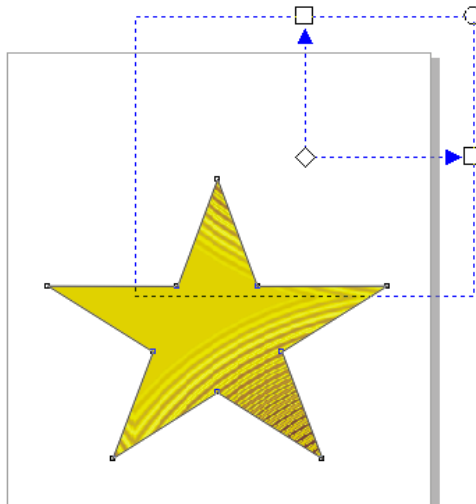


Setelah kita memberi tekstur pada objek, kita dapat mengatur pola warna tekstur yang telah terpasang tersebut dengan mengklik tombol-tombol perintah pada bagian property bar di bawah ini:

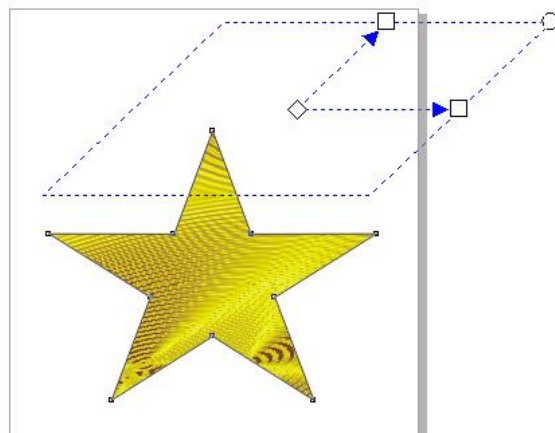
- **Mirror Fill Tiles**  untuk membalik warna tekstur.



- **Regenerate Texture**  untuk mengubah pola tekstur.



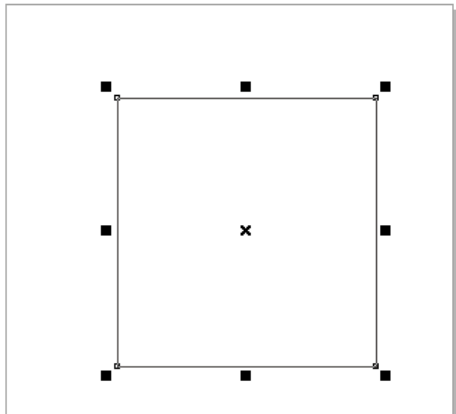
- Geser-geser kontrol tekstur untuk mengubah pola tekstur.



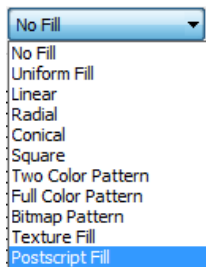
Mewarnai Objek dengan Pola PostScript

Langkah untuk memberi warna objek dengan pola postscript adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek

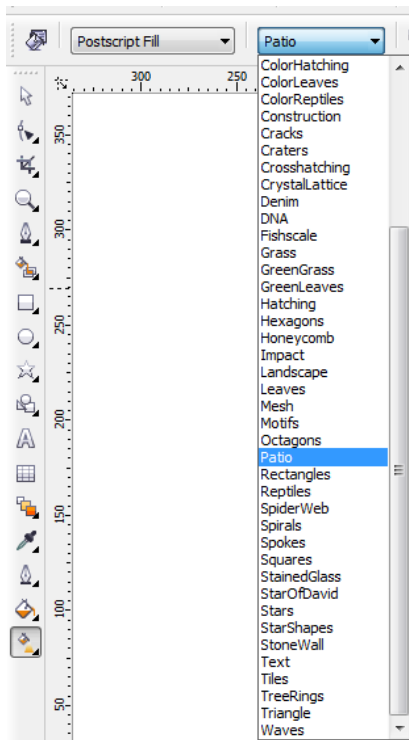


2. Klik tombol **Interactive Fill**, pilih **PostScript Fill** pada bagian **Fill Type** pada bagian *property bar*.

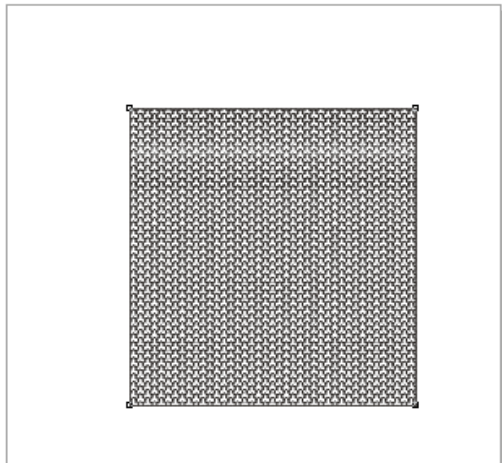


3. Pilih salah satu pola/tekstur pada daftar **PostScript Fill Textures**.

Misal, pilih pilihan **Patio**.

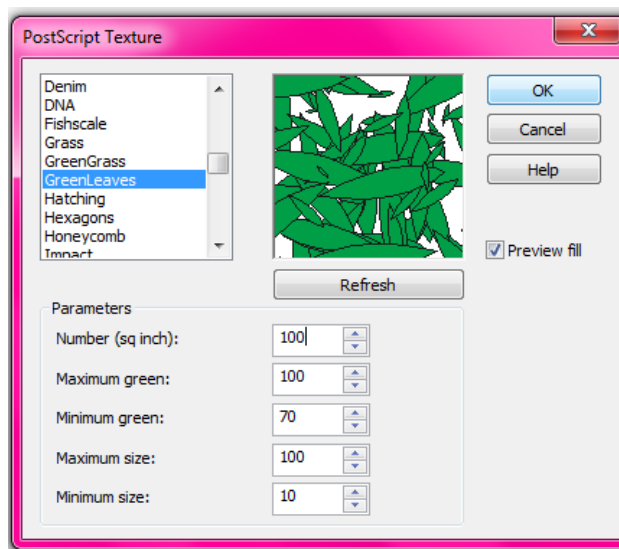


- Perhatikan contoh pola PostScript yang telah terpasang pada objek.



Selanjutnya, kita masih dapat memodifikasi pola **PostScript** yang telah terpasang pada objek dengan cara :

- Klik **Pick**  dan pilih objek yang telah diberi pola **PostScript**.
- Klik tombol **Edit fill**  pada *property bar* sehingga tampil kotak dialog **PostScript Texture**.
- Ganti pola tekstur. Sebagai contoh, pilih **GreenLeaves**.



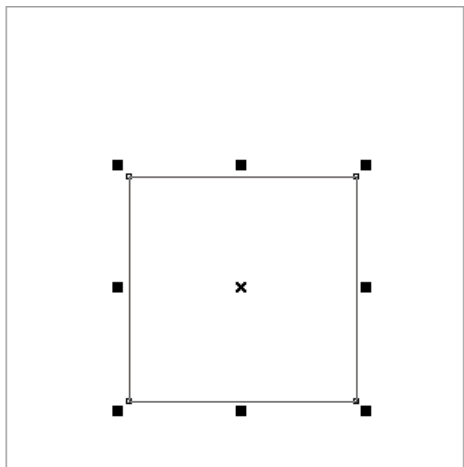
- Aktifkan kotak cek **Preview Fill** untuk menampilkan bentuk dan pola tekstur di layar.
- Atur parameter-parameter dan klik tombol **Refresh** untuk melihat perubahannya.
- Klik **OK** dan perhatikan perubahan teksturnya.



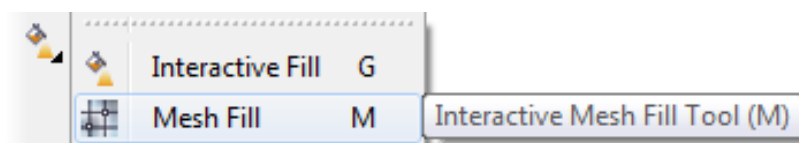
Mewarnai Objek dengan Mesh Fill

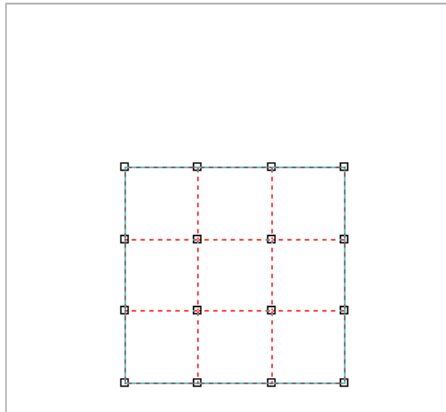
Langkah untuk memberi warna objek dengan menggunakan **Interactive Mesh Fill** adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek.

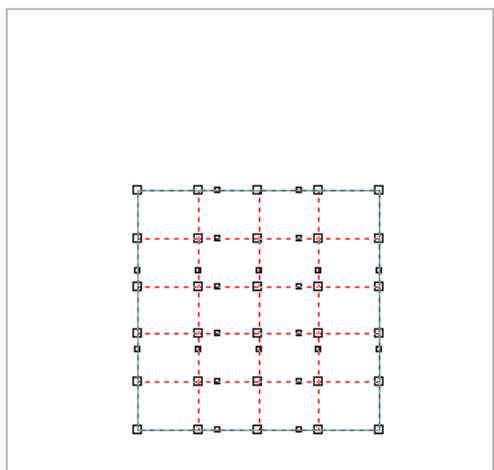
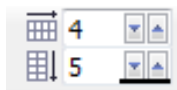


2. Klik tahan tombol **Interactive Fill**, kemudian pilih pilihan **Mesh Fill**. Perhatikan bahwa objek akan diisi dengan garis-garis batas pemisah warna.

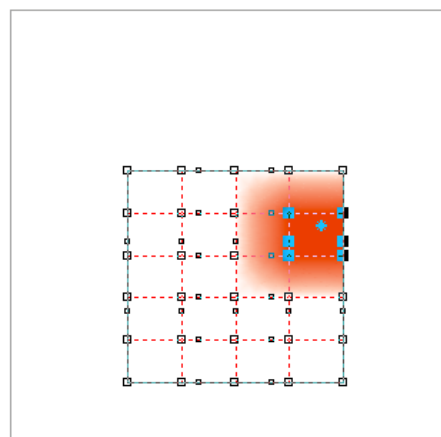
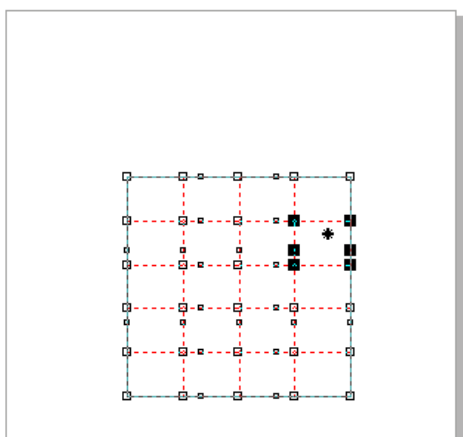




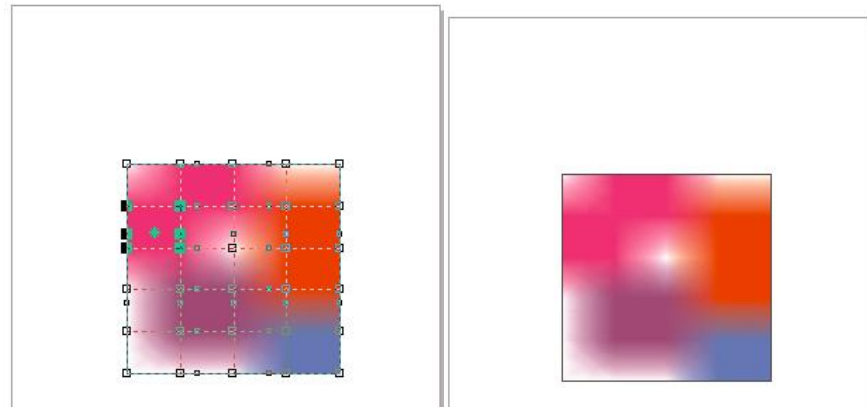
3. Ubah nilai-nilai **Grid Size** di *property bar* untuk menentukan jumlah bidang warna pembagian. Perhatikan contoh dibawah ini :



4. Selanjutnya, isilah bidang-bidang warna yang telah terbentuk dengan warna-warna yang berbeda menurut selera, yaitu dengan cara : klik salah satu bidang warna dan klik salah satu warna pada palet **Color**.



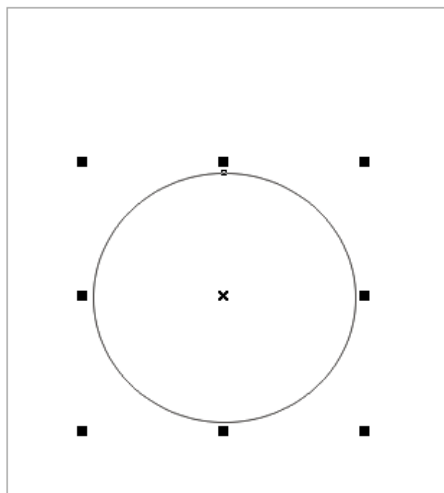
5. Lanjutkan untuk memberi warna pada bidang-bidang warna yang lain sehingga hasilnya tampak seperti pada gambar dibawah ini :



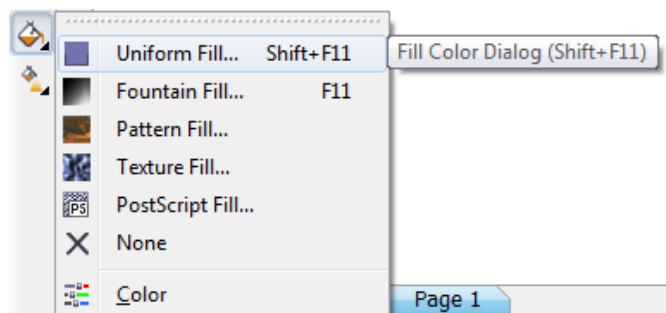
Memberi Warna dengan Uniform Fill

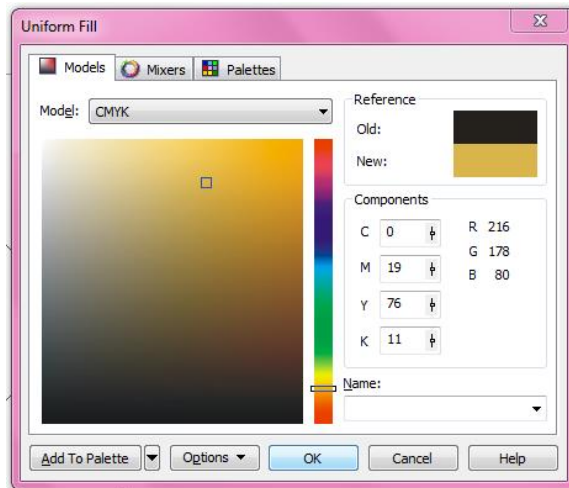
Langkah untuk memberi warna dengan Uniform Fill adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek

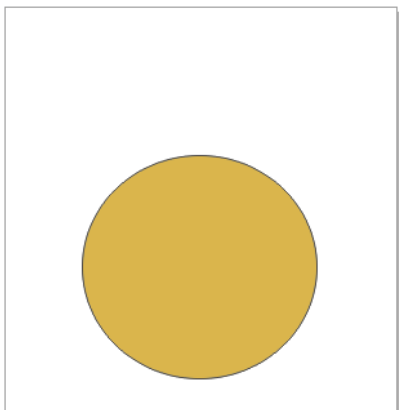


2. Klik **Fill** dan pilih **Uniform Fill** untuk menampilkan kotak dialog **Uniform Fill**.

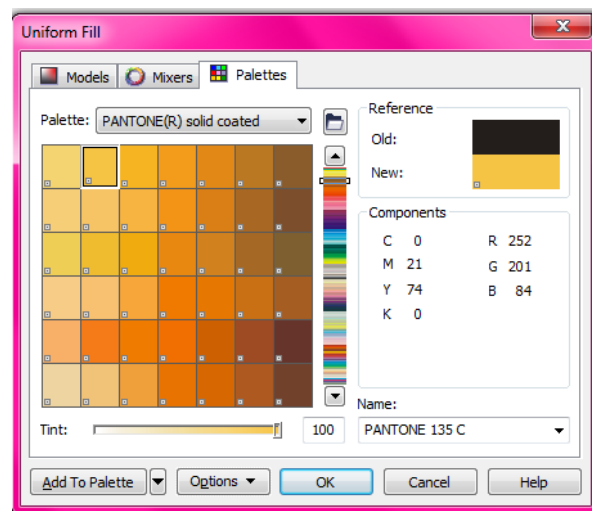
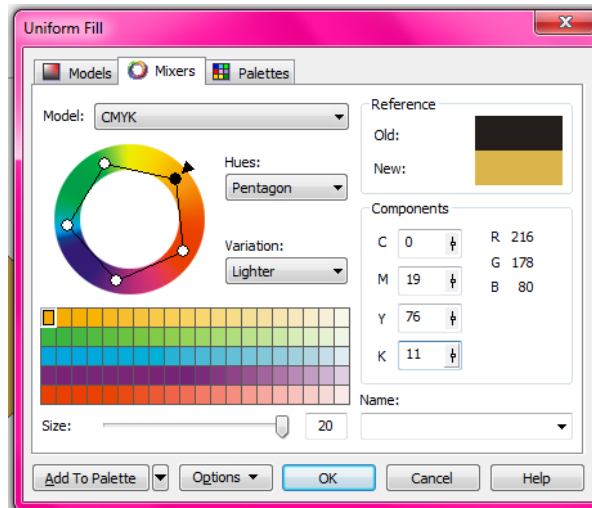




3. Pilihlah warna dengan cara menggeser slider pemilih warna.
4. Pilihlah gelap-terang warna dengan cara mengklik salah satu warna pada kotak warna.
5. Klik **OK** dan warna akan terpasang pada objek.



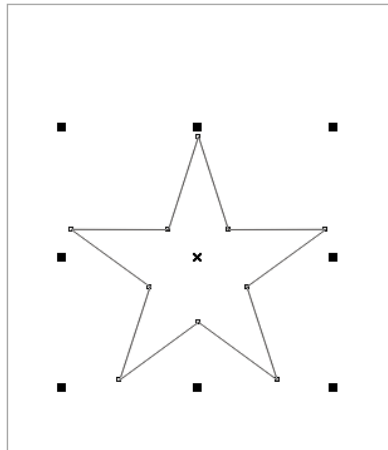
Selain menggunakan tabulasi **Models** pada kotak dialog **Uniform Fill** untuk memberi warna objek, Kita juga dapat memanfaatkan tabulasi **Mixers** dan **Pallets** untuk memberi warna objek.



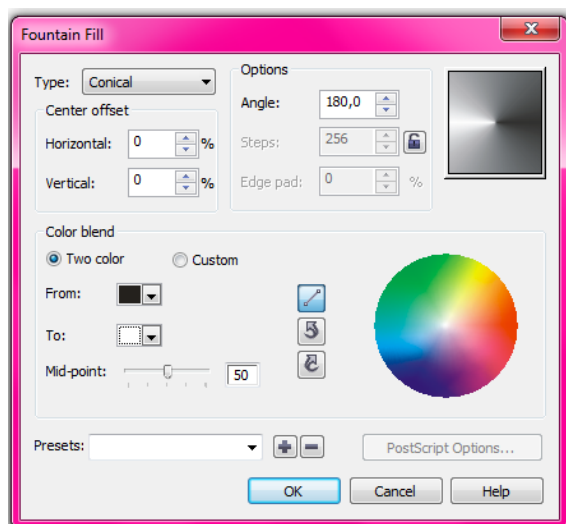
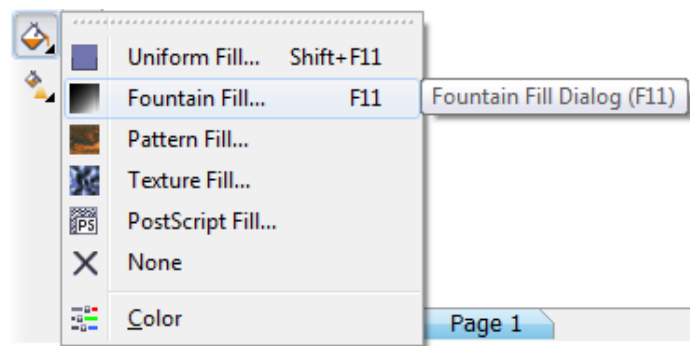
Memberi Warna dengan Fountain Fill

Langkah untuk memberi warna dengan **Fountain Fill** adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek.



2. Klik **Fill** dan pilih **Fountain Fill** untuk menampilkan kotak dialog **Fountain Fill**.



3. Aturlah tatanan format warna gradasi dalam kotak dialog **Fountain Fill**.
- **Type** untuk menentukan tipe warna gradasi.
 - **Center Offset** untuk menentukan posisi titik pusat warna gradasi
 - **Angle** untuk mengatur kemiringan warna gradasi.
 - **Step** untuk mengatur jarak warna gradasi.
 - **Edge Pad** untuk mengatur luas bidang gradasi.

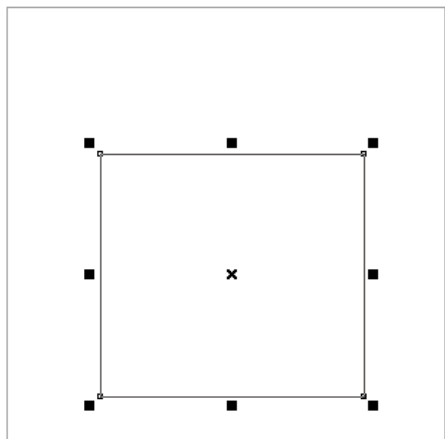
- **Color Blend** untuk memilih warna-warna yang akan dipasang dalam warna gradasi, yaitu dengan pilihan :
 - **Two color** untuk mengisi objek dengan 2 warna gradasi.
 - **Custom** untuk mengisi objek dengan beragam warna gradasi.
4. Klik **OK** dan perhatikan warna gradasi yang telah terpasang pada objek.



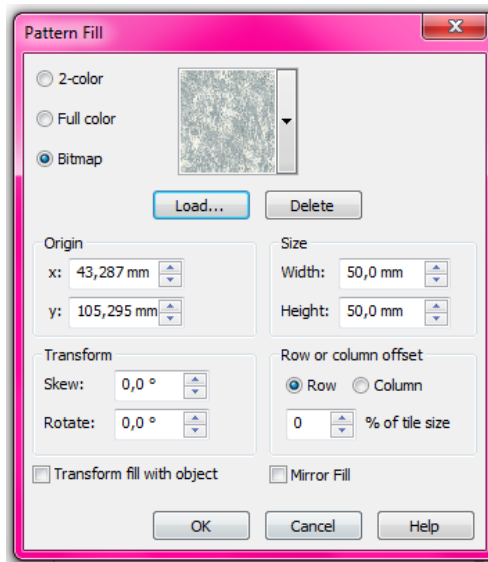
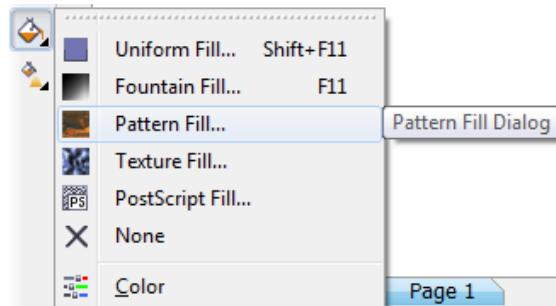
Memberi Warna dengan Pattern Fill

Langkah untuk memberi warna dengan Pattern Fill adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek



2. Klik **Fill** dan pilih **Pattern Fill** untuk menampilkan kotak dialog **Pattern Fill**.



3. Pilih salah satu pilihan pola warna dengan pilihan :
 - **2-Colors** untuk menampilkan daftar pola dengan dua warna.
 - **Full Colors** untuk menampilkan daftar pola dengan format penuh warna.
 - **Bitmap** untuk menampilkan daftar gambar bitmap.
4. Sebagai contoh, pilih **Bitmap** dan pilih salah satu gambar bitmap yang akan digunakan untuk mengisi bidang objek.
5. Atur tatanan format pola warna dalam kotak dialog Pattern Fill dengan penjelasan sebagai berikut :
 - **Origin** untuk mengatur jarak antar pola pada sumbu x dan y.
 - **Skew** untuk mengatur sudut kemiringan pola warna.
 - **Rotation** untuk memutar pola warna.
 - **Size** untuk menentukan ukuran lebar dan tinggi pola warna.
 - **Row or Column Offset** untuk mengatur jumlah baris dan kolom pola warna

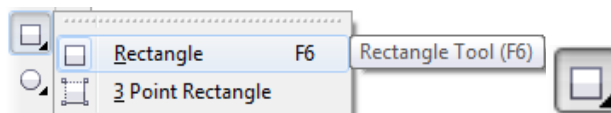
6. Klik **OK** dan perhatikan pola warna yang telah terpasang pada objek.



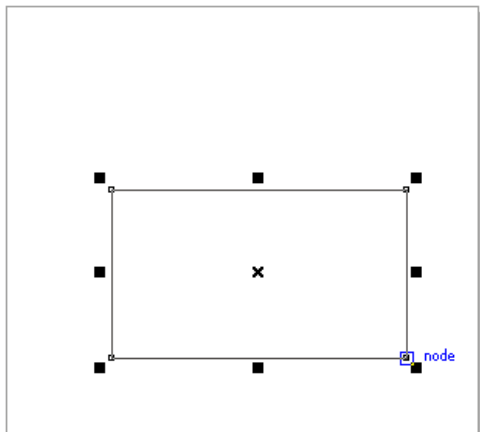
Menggambar Objek dengan Rectangle

Langkah untuk menggambar objek kotak dengan **Rectangle** adalah :

1. Klik **Rectangle**



2. Klik dan geser mouse untuk menggambar objek kotak.

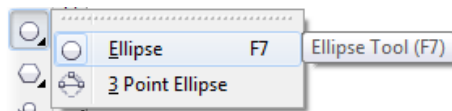


Catatan : Tekan **Ctrl** saat menggambar objek kotak untuk membuat objek kotak dengan bujur sangkar.

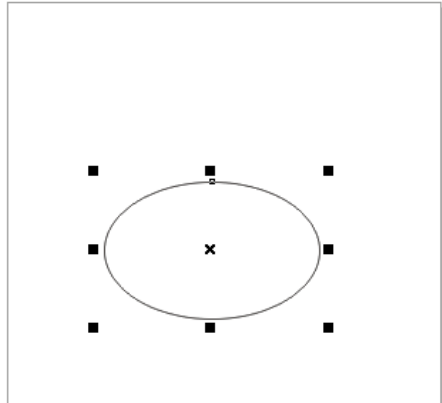
Menggambar Objek dengan Ellipse

Langkah untuk menggambar objek dengan **Ellipse** adalah :

1. Klik **Ellipse**



2. Klik dan geser mouse untuk menggambar objek elips.

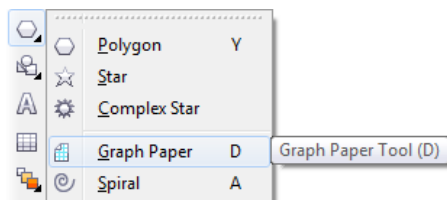


Catatan : Tekan **Ctrl** saat menggambar objek elips untuk membuat objek lingkaran.

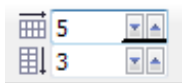
Menggambar Objek dengan Graph Paper

Langkah untuk menggambar objek kertas grafik dengan **Graph Paper** adalah :

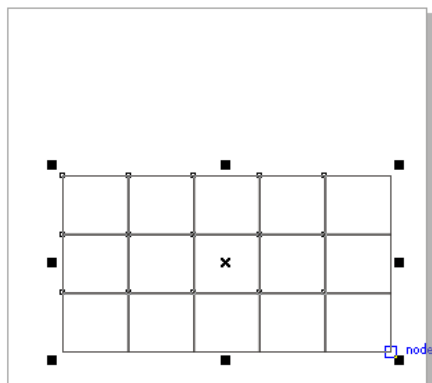
1. Klik **Graph Paper**



2. Tentukan jumlah kolom dan baris untuk membentuk objek kertas grafik di *property bar*.



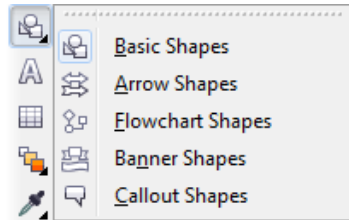
3. Klik dan geser mouse untuk menggambar objek.



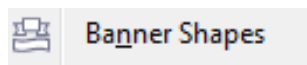
Menggambar Objek dengan Basic Shapes

Langkah untuk menggambar berbagai bentuk objek dengan **Basic Shapes** adalah :

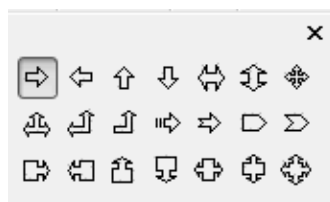
1. Klik **Basic Shapes** untuk menampilkan daftar tombol untuk menggambar objek.



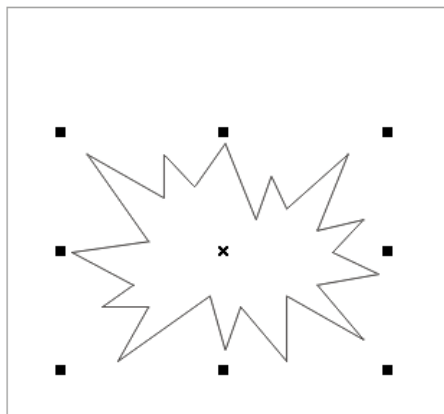
2. Misal, klik pilihan **Banner Shapes**.



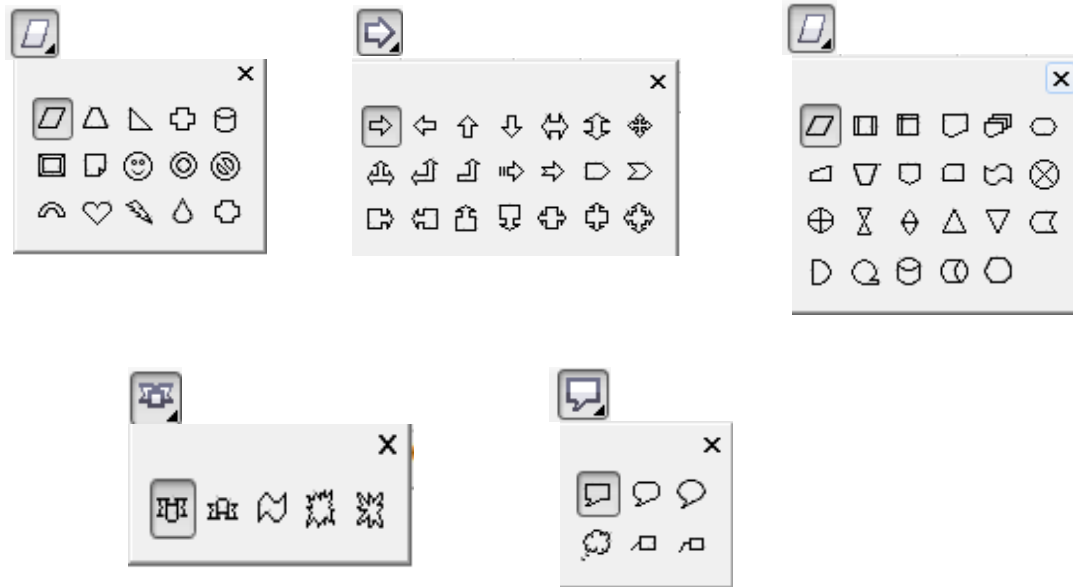
3. Klik tombol gambar pada properti bar, dan pilih salah satu bentuk gambar yang di tampilkan.



4. Klik dan geser mouse untuk menggambar objek.



Berikut ini adalah beberapa pilihan objek gambar lain yang ada dalam tombol **Basic Shapes**, yaitu:

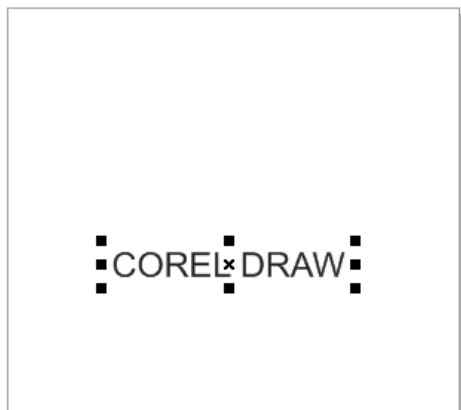


Membuat Teks dengan Text Tool

- **Membuat Teks Artistik**

Langkah untuk menuliskan teks artistik adalah :

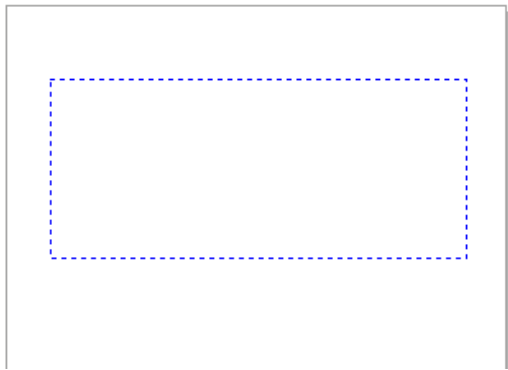
1. Klik **Text** 
2. Klik Mouse dalam dokumen dan ketik teks.



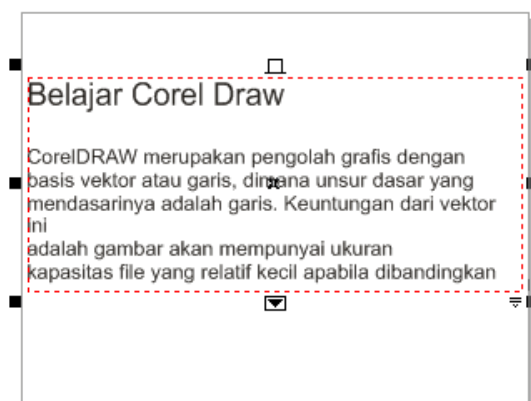
- **Membuat Teks Paragraf**

Langkah untuk menuliskan teks paragraf adalah :

1. Klik **Text** 
2. Geser mouse dalam dokumen untuk membentuk frame teks.



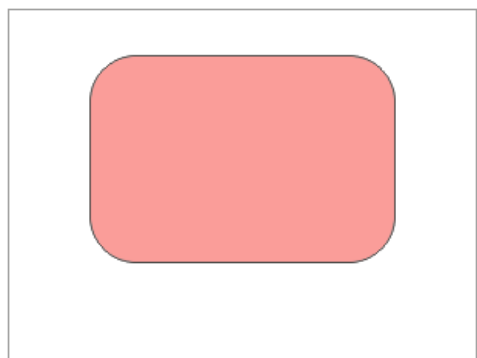
3. Ketik teks dalam frame teks yang telah terbentuk seperti yang tampak pada contoh gambar di bawah ini :



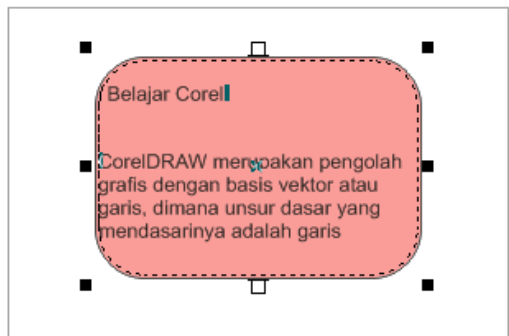
- **Membuat Teks dalam Objek**

Langkah untuk menuliskan Tteks dalam objek adalah :

1. Klik **Text** 
2. Klik Mouse pada bagian garis tepi objek saat mouse berubah bentuk menjadi.



3. Ketik teks dalam frame teks yang terbentuk seperti pada contoh

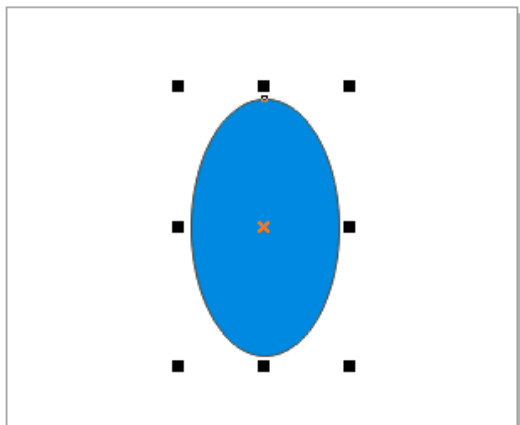


Memodifikasi Obyek

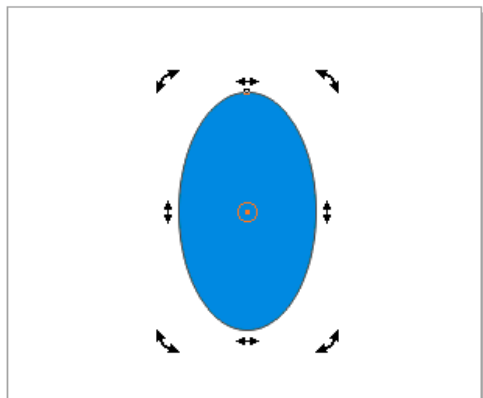
Memodifikasi Obyek dengan Teknik Transformasi Rotation

Langkah-langkah untuk memutar atau memiringkan objek adalah :

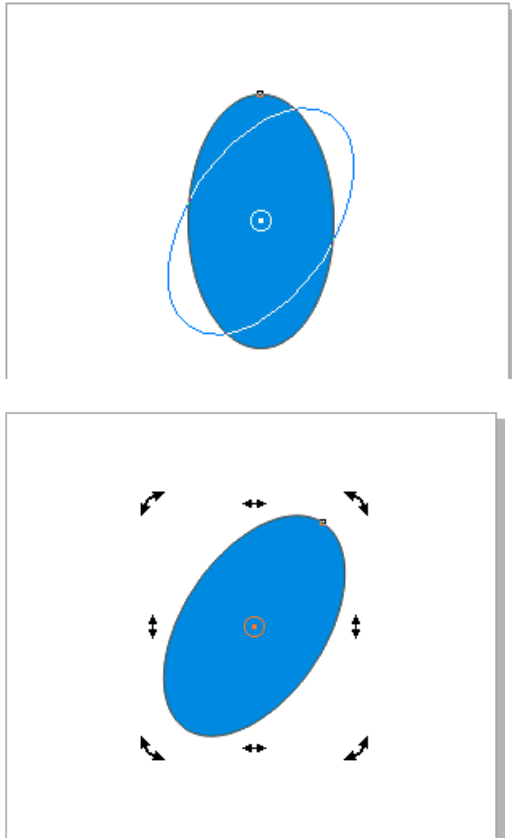
1. Klik **Pick**  dan pilih objek



2. Klik objek sekali lagi untuk menampilkan kotak *handle rotasi* yang ada dibagian sudut objek.

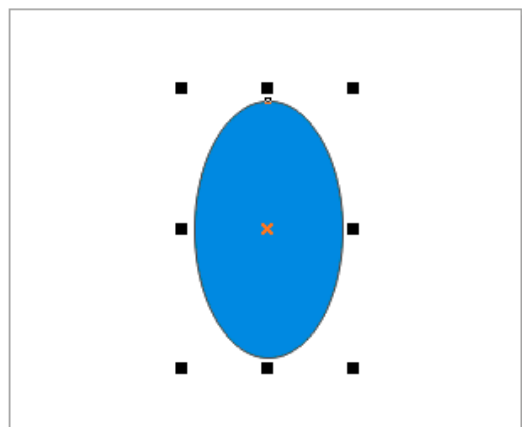


3. Geser salah satu kotak *handle rotasi* untuk memiringkan dan memutar objek sesuai keinginan dan lepaskan mouse.

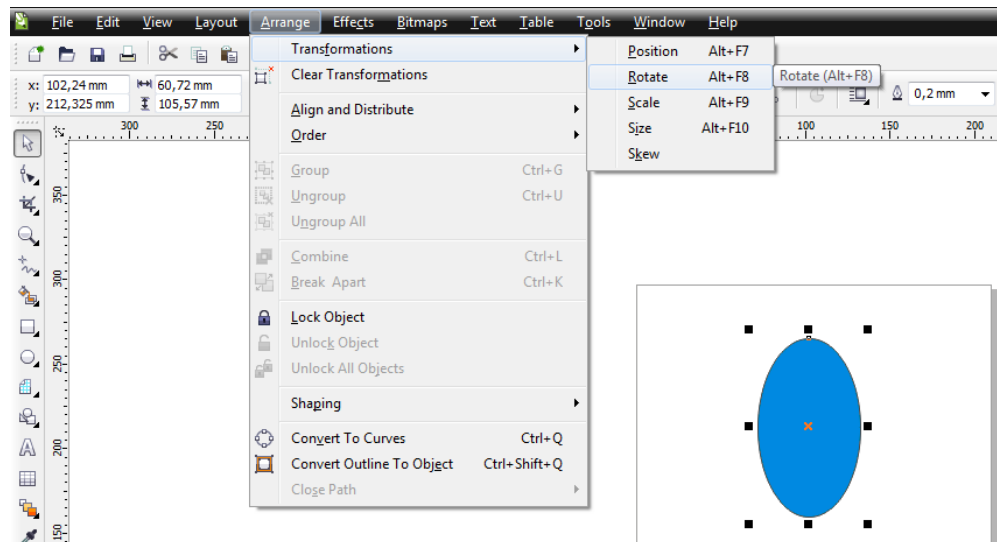


Cara lain yang lebih kompleks yang dapat kita gunakan untuk memiringkan objek adalah:

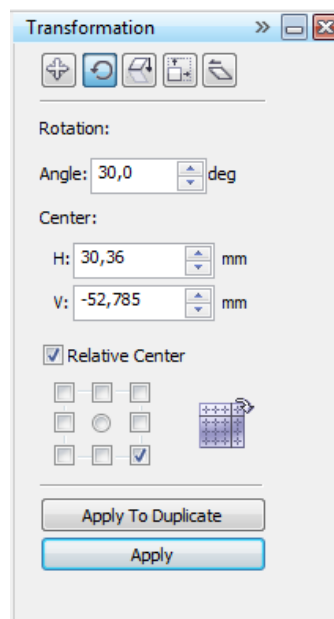
1. Klik **Pick**  dan pilih objek.



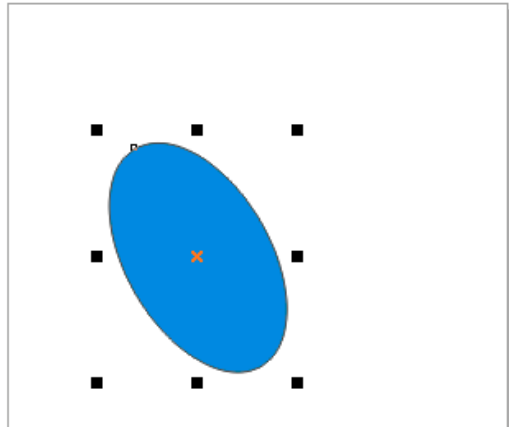
2. Pilih perintah menu **Arrange > Transformations > Rotate**.



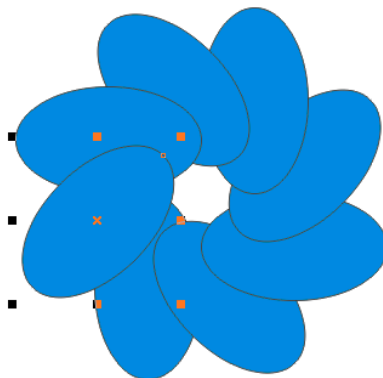
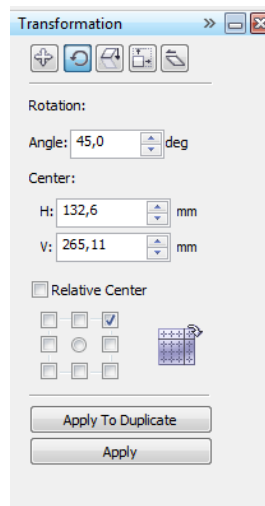
3. Aturlah nilai derajat perputaran objek pada bagian **Angle**.



4. Aturlah parameter-parameter lain pada bagian-bagian dibawah ini :
 - **H** untuk menentukan titik pusat rotasi objek pada arah horisontal.
 - **V** untuk menentukan titik pusat rotasi objek pada arah vertikal.
5. Klik **Apply** sehingga objek akan berputar



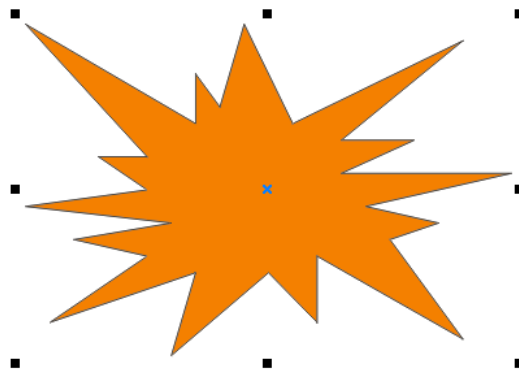
Jika kita menekan tombol **Apply to Duplicate** maka objek akan diputar dan sekaligus digandakan. Perhatikan contoh parameter dan hasilnya setelah tombol tersebut diklik sebanyak 7 kali pada gambar dibawah ini :



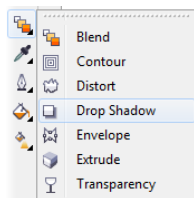
Memodifikasi Objek dengan Teknik Reflection

Langkah untuk memberi efek bayangan pada objek dengan menggunakan efek **Reflection** adalah :

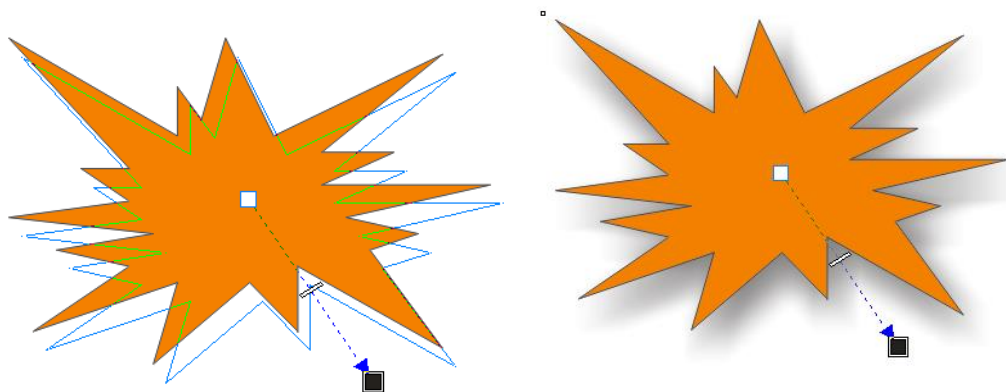
- i. Buat obyek yang akan diberi efek.



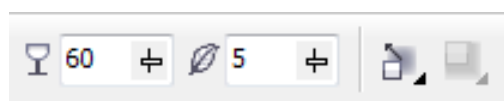
1. Klik tombol **Interactive Drop Shadow**

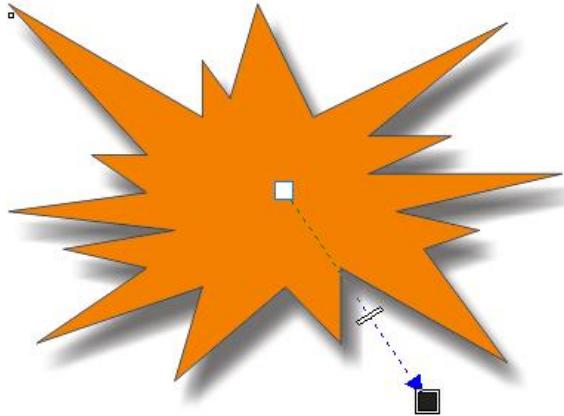


2. Klik dan geser-geser mouse ke sembarang arah untuk membentuk efek bayangan.



Selanjutnya, kita dapat mengatur parameter-parameter pada bagian property bar untuk memodifikasi efek bayangan.



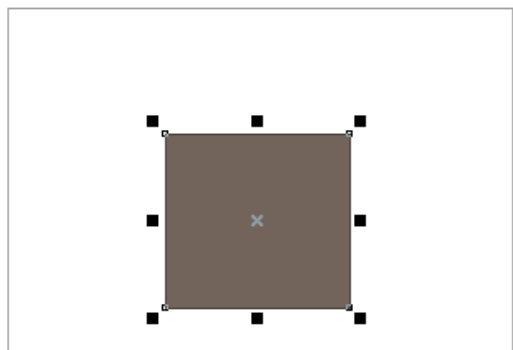


Sedangkan langkah untuk menghapus efek bayangan yang terpasang pada obyek adalah : pilih objek dan pilih menu **Effect > Drop Shadow**.

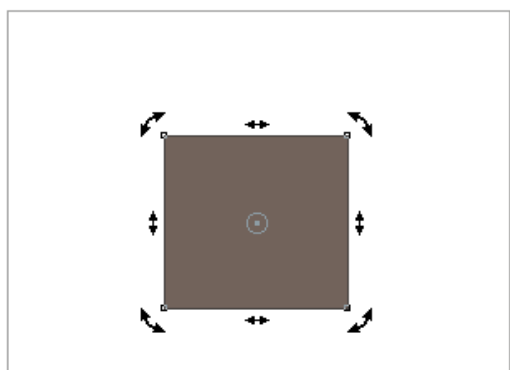
Memodifikasi Objek dengan Teknik Skewing

Langkah untuk memiringkan objek dengan menggunakan teknik skewing :

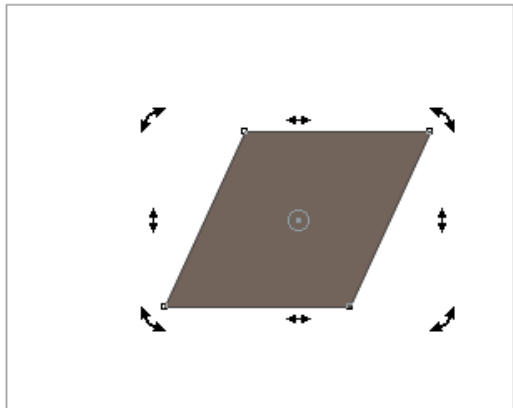
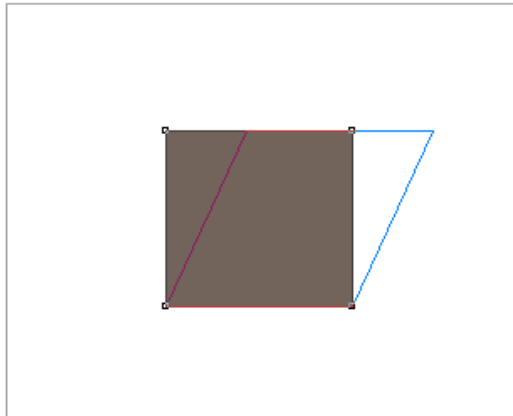
1. Klik **Pick**  dan pilih objek.



2. Klik objek sekali lagi untuk menampilkan kotak *handle skew* yang ada di sekitar objek.

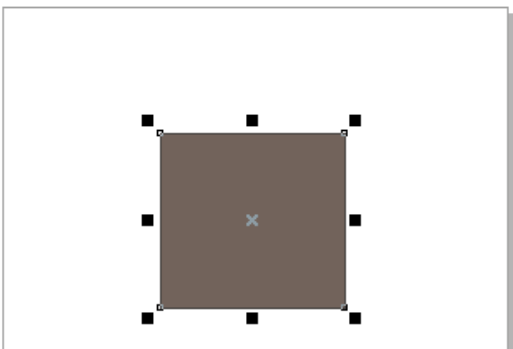


3. Geser salah satu kotak *handle skew* untuk memiringkan objek sesuai keinginan dan lepaskan mouse.

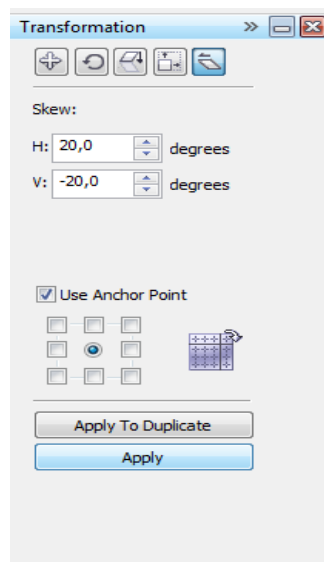
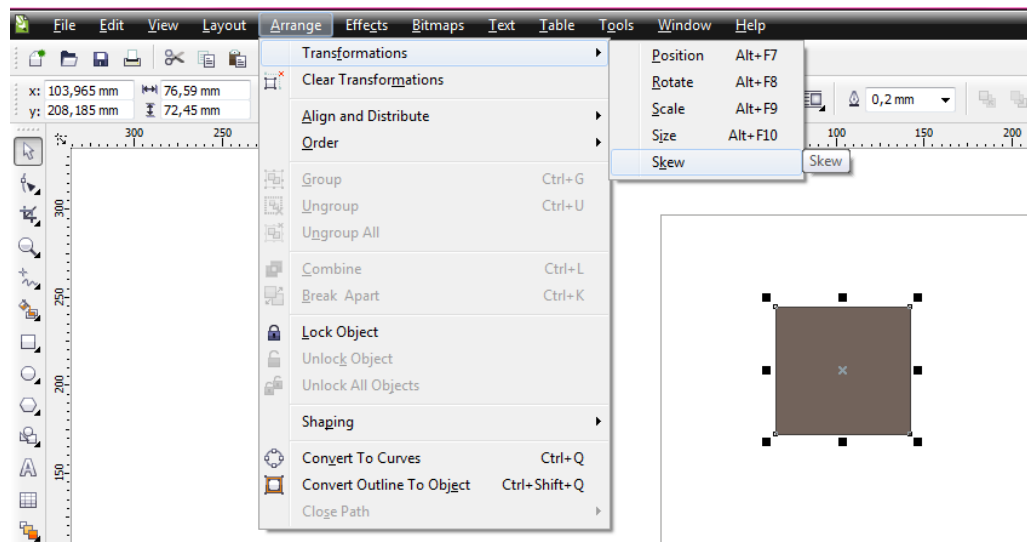


Cara lain yang lebih kompleks yang dapat kita gunakan untuk memiringkan objek adalah :

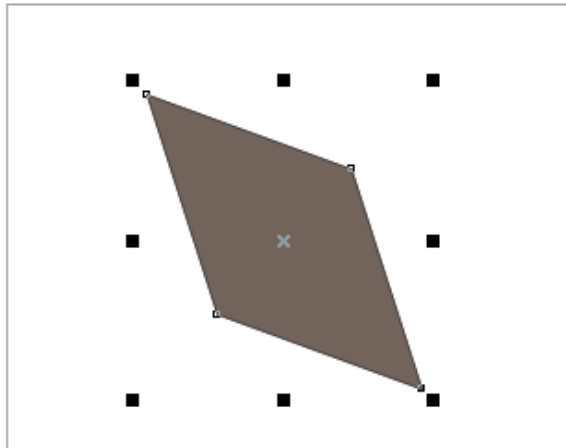
1. Klik **Pick**  dan pilih objek.



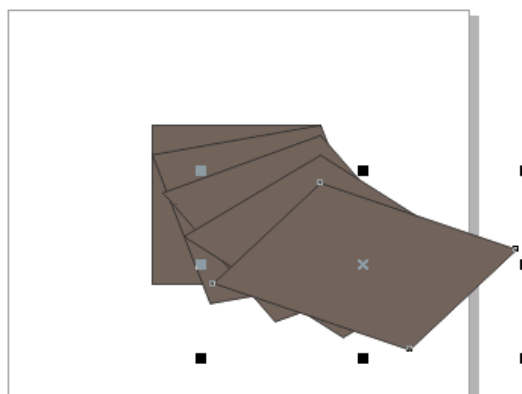
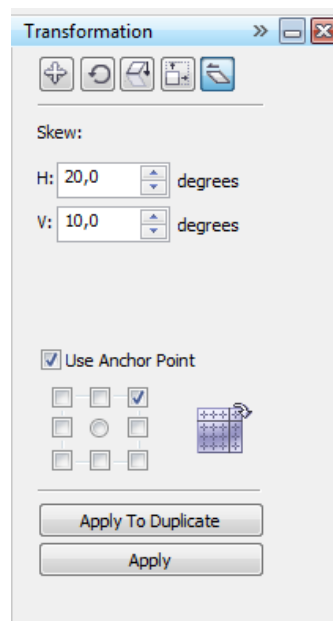
2. Pilih perintah menu **Arrange > Transformations > Skew**.



3. Aturlah kemiringan objek pada bagian-bagian di bawah ini :
 - **H** untuk menentukan kemiringan objek pada arah horisontal
 - **V** untuk menentukan kemiringan objek pada arah vertikal.
4. Aktifkan **Use Anchor Point** dan pilih titik pusat kemiringan objek
5. Klik **Apply** sehingga objek akan dimiringkan.



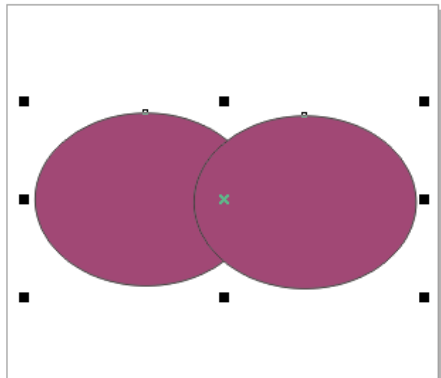
Jika kita menekan tombol **Apply to Duplicate** maka objek akan dimiringkan dan sekaligus digandakan. Perhatikan contoh parameter dan hasilnya setelah tombol tersebut diklik sebanyak 4 kali pada gambar di bawah ini :



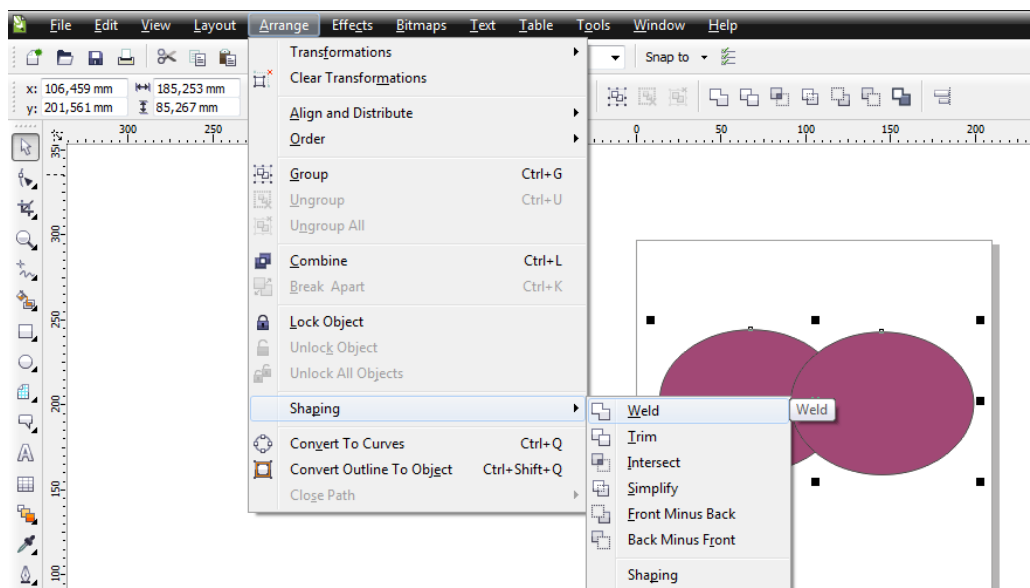
Memodifikasi Objek dengan Teknik Weld

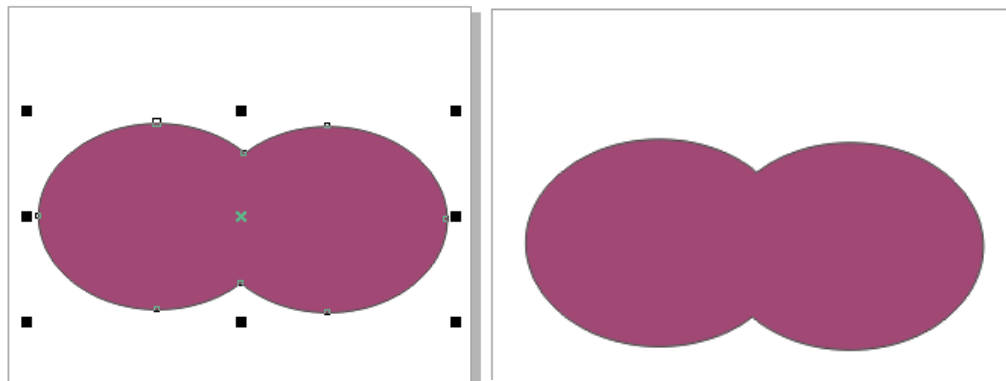
Langkah untuk menggabung beberapa objek dengan fasilitas weld adalah :

1. Klik **Pick**  dan pilih objek-objek yang akan digabung.



2. Pilih menu **Arrange > Shaping > Weld** untuk menggabung objek menjadi objek tunggal. Atau, klik **Weld**  pada *property bar*.



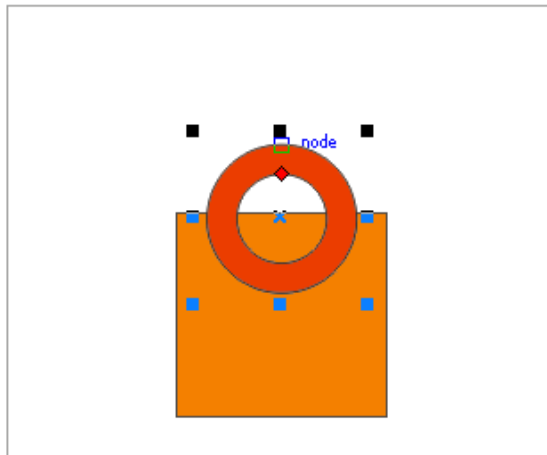


MODUL III MODIFIKASI OBJEK

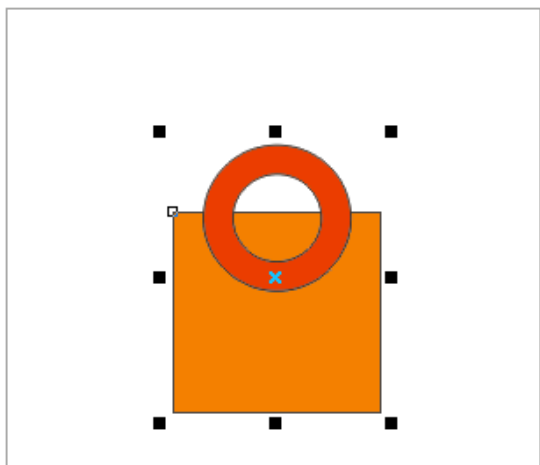
Membuat dan Memodifikasi Obyek dengan Teknik Transformasi

Langkah untuk memotong objek dengan fasilitas **Trim** adalah :

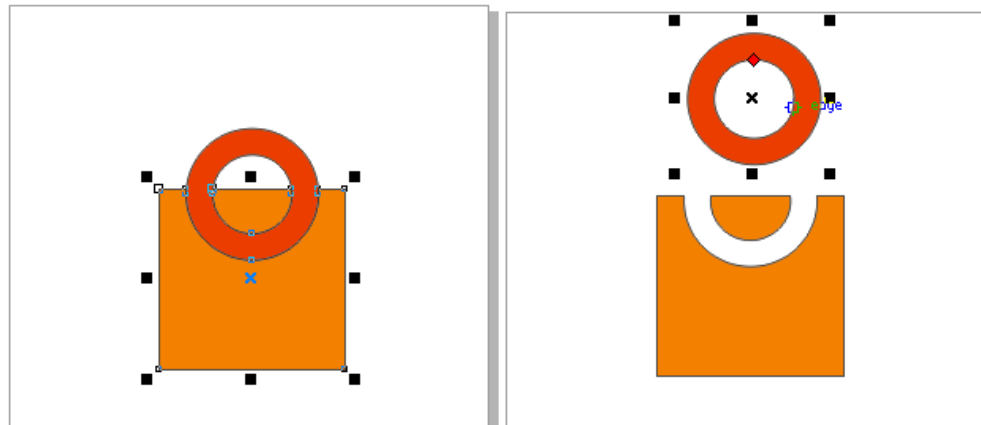
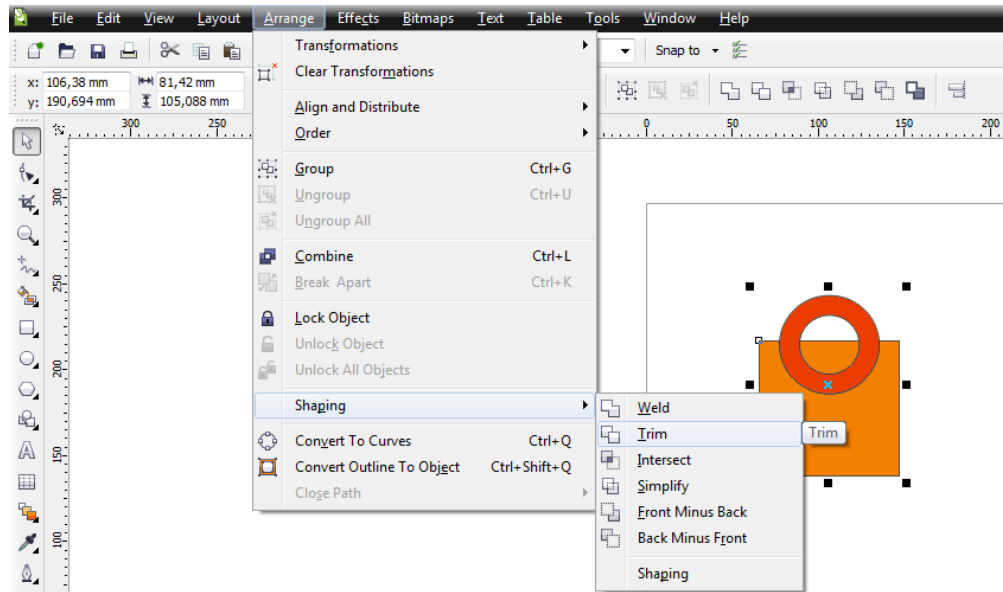
1. Klik **Pick**  dan pilih objek pemotong (misal : objek elips)



2. Tekan **Shift** dan pilih objek yang akan dipotong (misal : objek kotak).



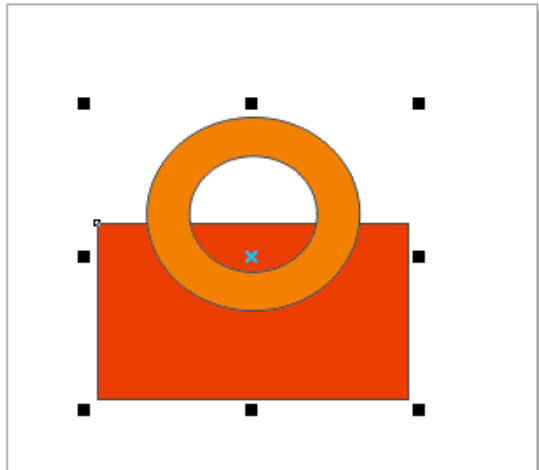
3. Pilih menu **Arrange > Shaping > Trim** atau klik **Trim**  pada *property bar*. Untuk melihat hasilnya, geser atau pindah posisi salah satu objek hasil pemotongan.



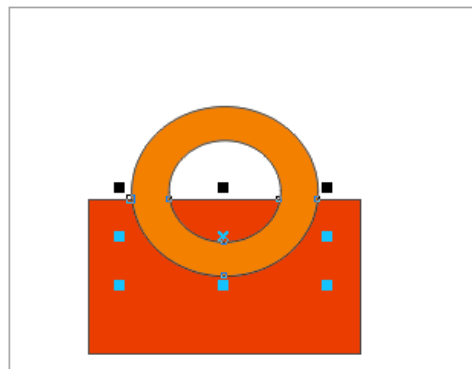
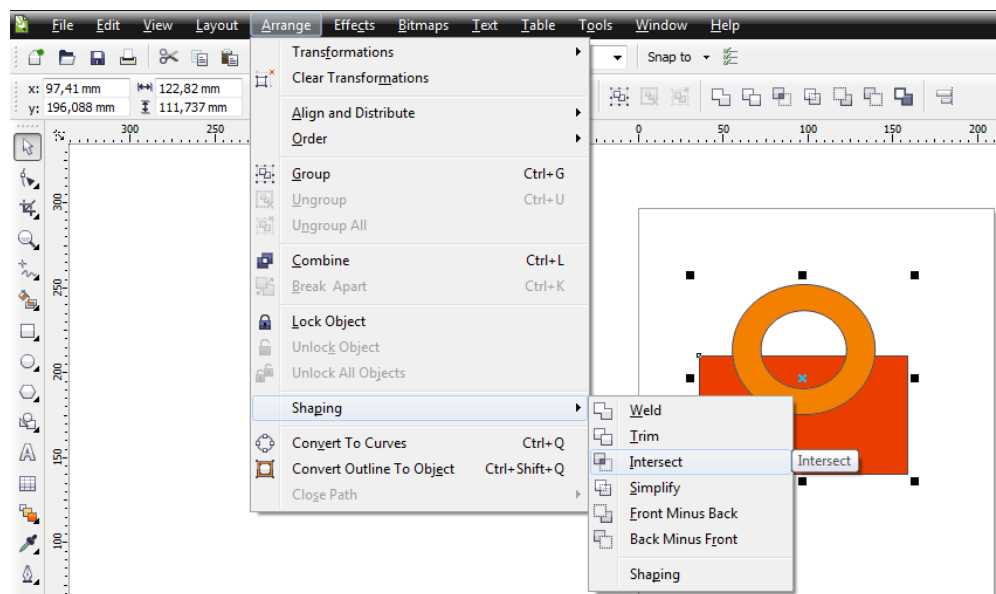
Membuat dan Memodifikasi Obyek dengan Teknik Intersection

Langkah untuk memotong objek dengan fasilitas Intersect adalah :

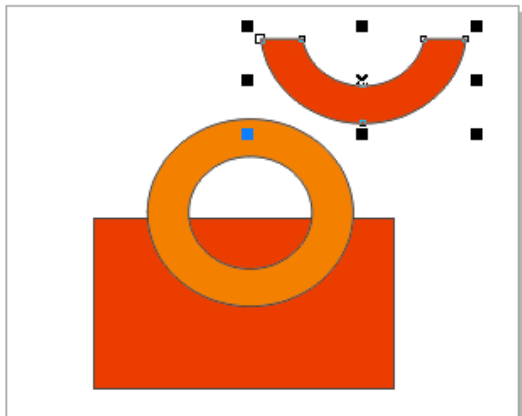
1. Klik **Pick**  dan pilih objek-objek yang akan dipotong.



2. Pilih menu **Arrange > Shaping > Intersect** atau klik **Intersect**  pada *property bar*, sehingga perpotongan antar kedua objek tersebut akan membentuk sebuah objek baru.

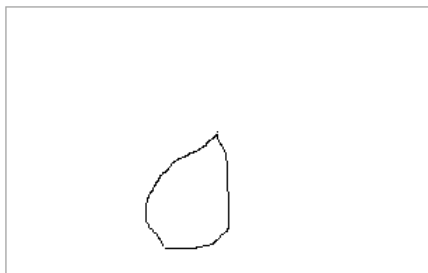


Untuk melihat hasilnya, geser atau pindah posisi salah satu objek hasil perpotongan.



Membuat Logo Suatu Perusahaan

1. Pilih **Freehand Tool**  dan buat obyek seperti berikut



2. Pilih **Shape**  untuk memodifikasi obyek

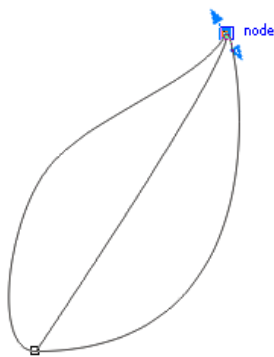


Maka akan terlihat garis biru pada obyek. Kemudian **Klik** pada salah satu **Node** dan tekan **Delete**. Maka garis lengkung pada obyek akan terlihat lebih rapi.

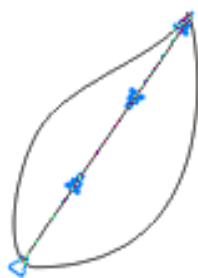
3. Lakukan hal yang sama seperti sebelumnya pada node – node yang lainnya dan atur sesempurna mungkin, sehingga gambar menjadi seperti berikut.



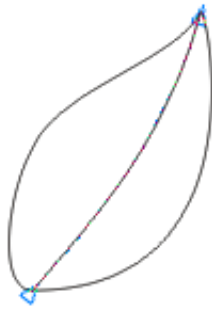
4. Kemudian untuk langkah selanjutnya, kita akan membuat garis – garis pada daun, untuk itu pilih **Bezier**  dan klik dari pangkal bawah kemudian klik sekali lagi pada ujungnya untuk berhenti.



5. Pilih **Shape**  dan pilih **Convert Line To Curve**  pada *property bar* sehingga muncul garis dengan tanda panah.



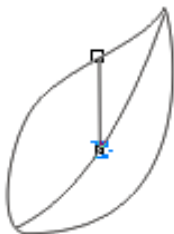
6. Tarik tanda panah tersebut dan atur sedemikian rupa sehingga membentuk garis lengkung seperti berikut.



7. Sama seperti langkah sebelumnya, lakukan hal yang sama dengan menggunakan **Bezier**



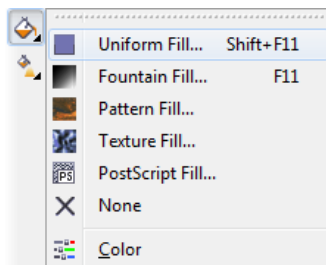
untuk membuat garis menyamping didalam daun seperti berikut.



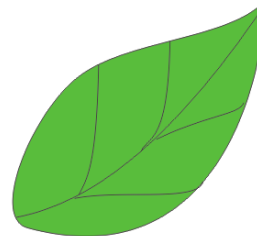
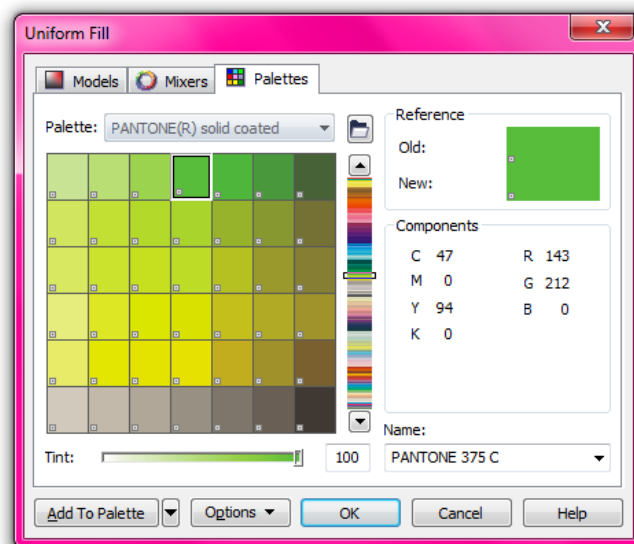
Kemudian pilih **Shape**  > **Convert Line To Curve**  untuk melengkungkan garis. Dan ulangi langkah tersebut sehingga membentuk obyek seperti berikut.



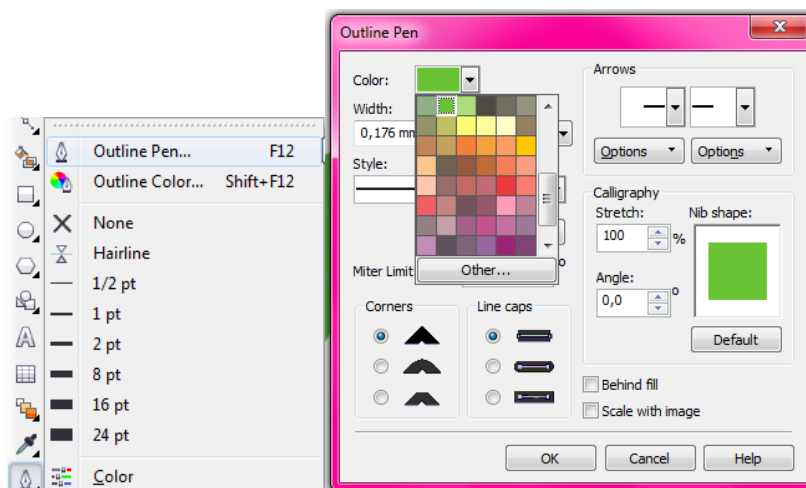
8. Pilih **Fill** > **Uniform Fill** untuk memberi warna pada obyek.



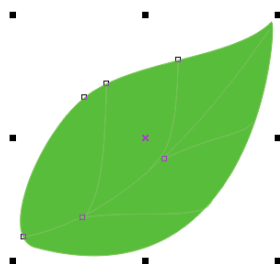
Pilih warna pada **Palettes** dan pilih **OK**



9. Kemudian Pilih **Outline > Outline Pen**, untuk memberi warna pada garis. Maka akan muncul kotak dialog seperti berikut. Sehingga kita bisa memilih warna dan pilih **OK**

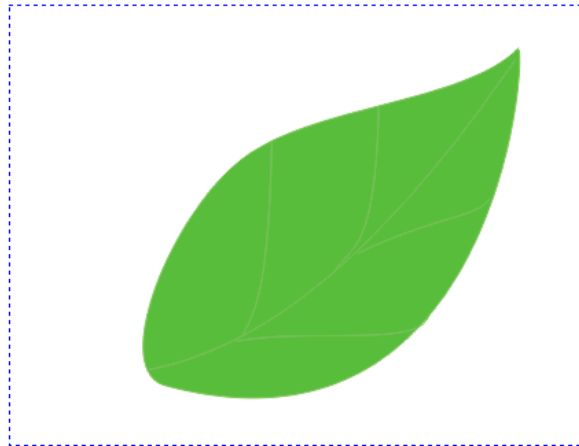


Maka garis pada obyek pun sekarang berubah



Untuk menggabungkan semua garis menjadi satu kesatuan dengan obyek maka **Klik**

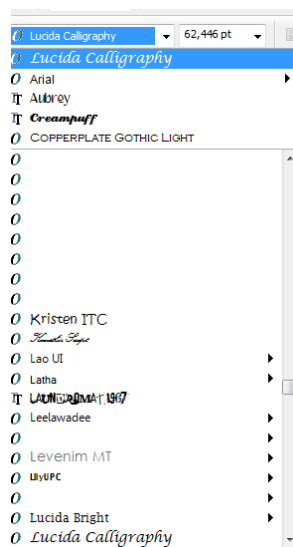
Obyek kemudian pilih **Group**  maka obyek akan menjadi satu kesatuan.



10. Pilih **Text Tool**  dan ketikkan huruf **F**



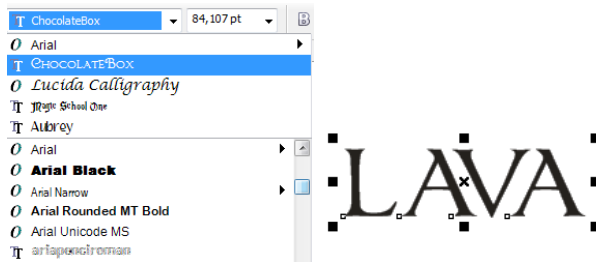
Dan pada **Font List** Pilih Jenis huruf yang akan kita gunakan



11. Pilih **Text Tool**  lagi untuk membuat teks **lava**



Kemudian pilih **Font List** untuk memilih jenis huruf yang akan digunakan



12. Kemudian gabungkan kedua teks tersebut.



Tambahkan juga obyek daun yang tadi kita buat

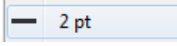


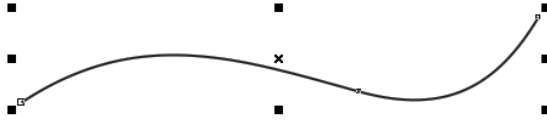
13. Kemudian Pilih **Freehand Tool**  dan buat garis melengkung seperti berikut



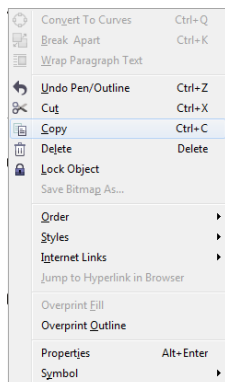
Jika kelengkungan garis kurang rapi, maka modifikasi lagi dengan menggunakan **Shape**



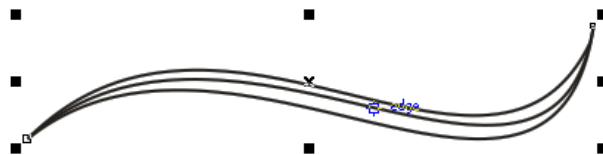
Kemudian atur ketebalan garis dengan memilih **Outline**  >  2 pt sehingga garis menjadi lebih tebal.



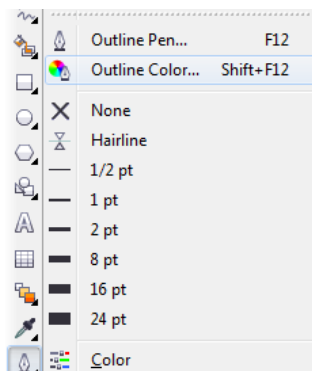
14. **Klik kanan** pada obyek kemudian **Copy** lalu **Paste** kan, untuk menggandakan obyek



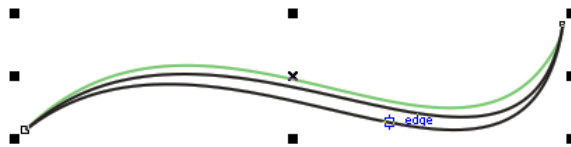
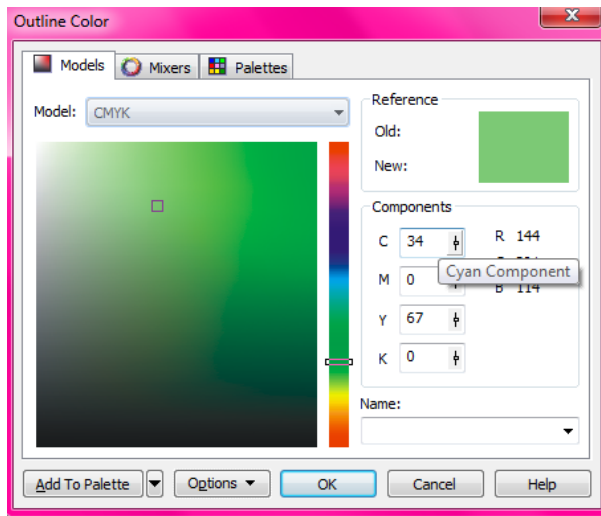
Lakukan hal yang sama untuk menggandakan obyek, sehingga obyek garis sekarang ada 3 bagian seperti berikut.



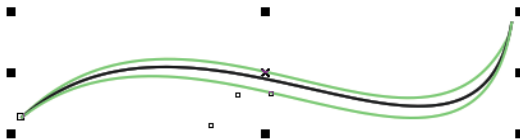
15. Pilih garis pertama kemudian pilih **Outline**  > **Outline Color**, untuk mewarnai garis dengan warna yang berbeda



Pilih warna yang kita inginkan kemudian pilih **OK**



Untuk garis tengah atau garis kedua biarkan tetap pada warna hitam, dan untuk garis yang ketiga lakukan hal yang sama seperti garis sebelumnya untuk memberikan warna dan hasilnya seperti berikut ini



Kemudian gabungkan seluruh obyek yang ada untuk menjadi satu kesatuan obyek.

Kemudian pilih **Group**  agar obyek menjadi satu. Dan berikut ini merupakan hasilnya.



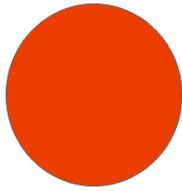
MODUL 5

EFEK PADA OBYEK

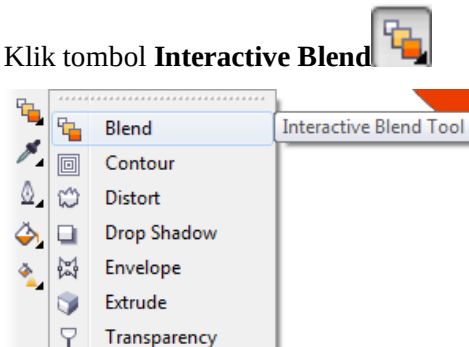
Membuat Efek Pada Obyek dengan Blend

Langkah untuk memadukan bentuk dan warna antar objek dengan menggunakan efek **Blend** adalah :

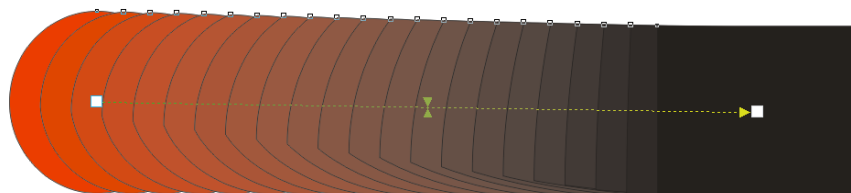
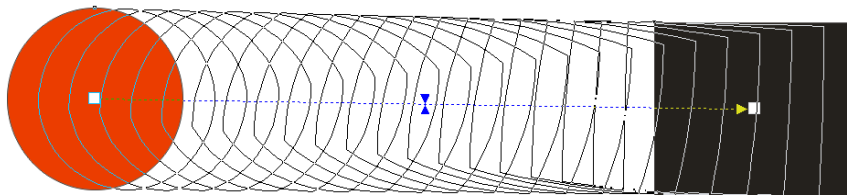
1. Buat dua objek yang akan dipadukan bentuk dan warnanya



2. Klik tombol **Interactive Blend**

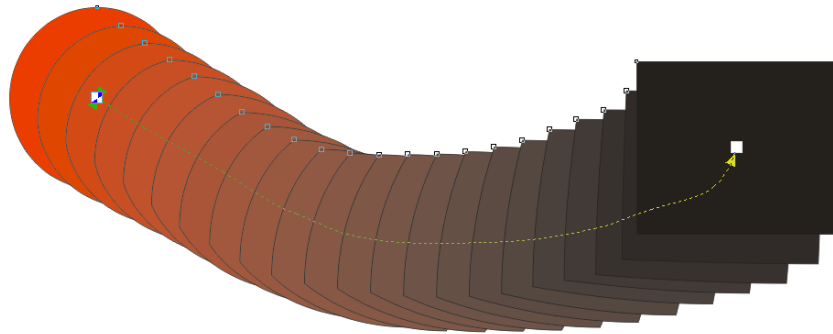


3. Klik dan tahan mouse pada obyek pertama dan geser mouse menuju ke obyek kedua



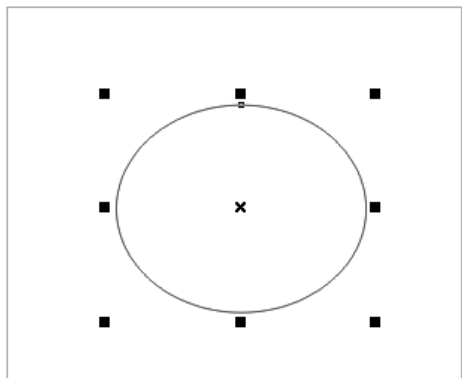
4. Aturlah pada parameter ini  10  pada bagian *property bar*.
5. Ulangi langkah di atas untuk membuat efek blending yang lebih variataif, kombinasikan dengan tombol **ALT**

6. Tekan tahan tombol **ALT** dan mulailah Klik – Drag dari objek lingkaran ke objek kotak, sambil arahkan mouse membentuk gelombang.

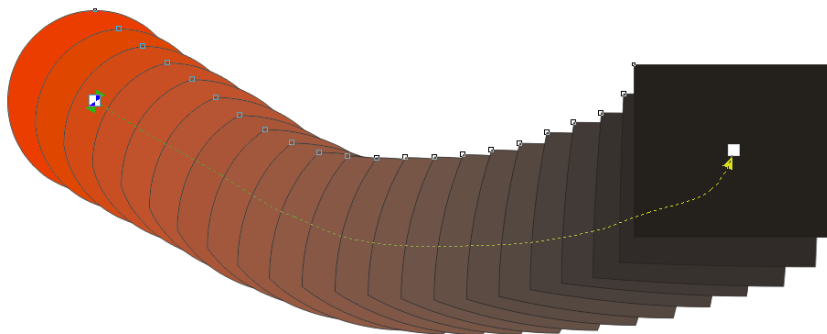


Kemudian, kita juga dapat memvariasikan efek blend dengan menggunakan **Path** dengan cara :

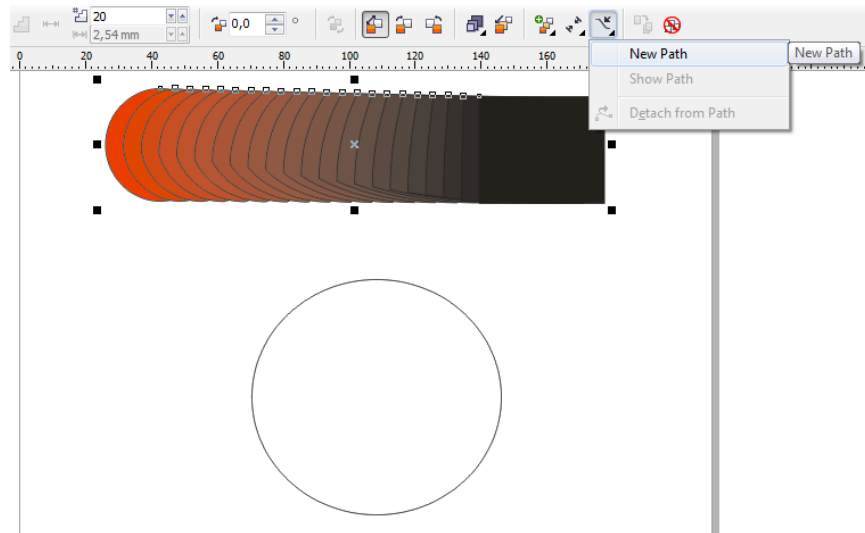
1. Buatlah objek lingkaran sebagai panduan



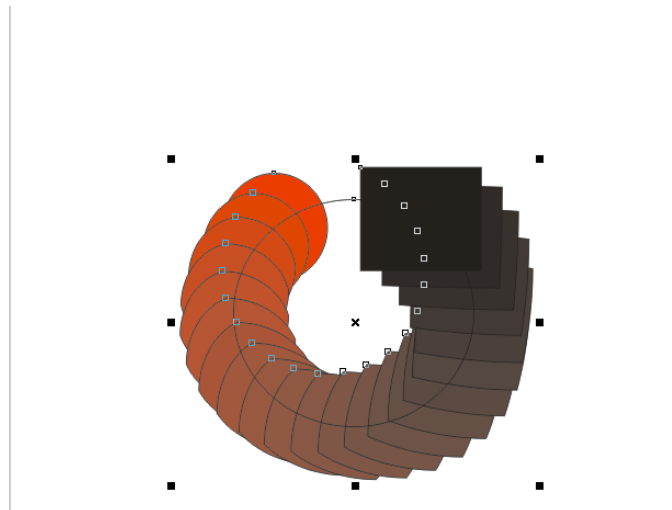
2. Klik objek hasil *blending* sebelumnya.



3. Pilih pada property bar **Path Properties Button**, Klik **New Path**



9. Arahkan hasil blending sebelumnya ke objek lingkaran panduannya. Maka akan terbentuk seperti ini

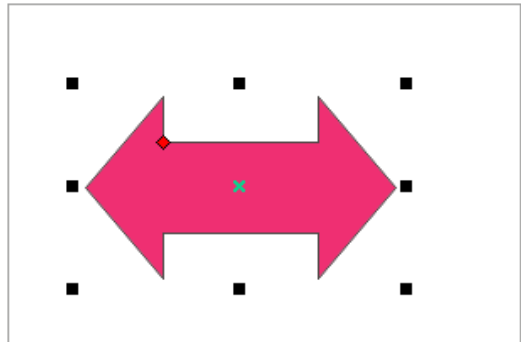


Untuk menghapus efek blend yang terpasang pada objek yaitu dengan cara : pilih menu **Effect > Clear Blend**

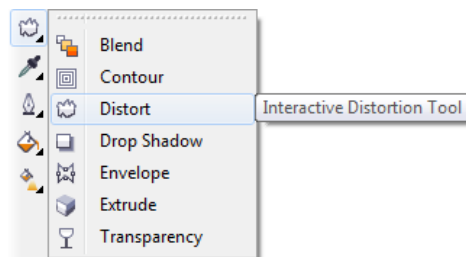
Membuat Efek Pada Obyek dengan Distortion

Langkah untuk memberi efek untuk mengubah pola dan bentuk objek dengan menggunakan efek **Distortion** adalah :

1. Buat objek yang akan diberi efek



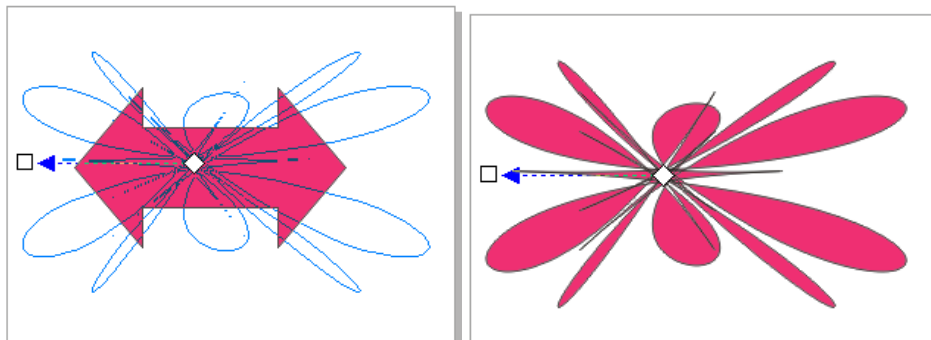
2. Klik tombol **Interactive Distortion**



3. Pilih salah satu tombol tipe efek distorsi yang terletak pada bagian property bar.

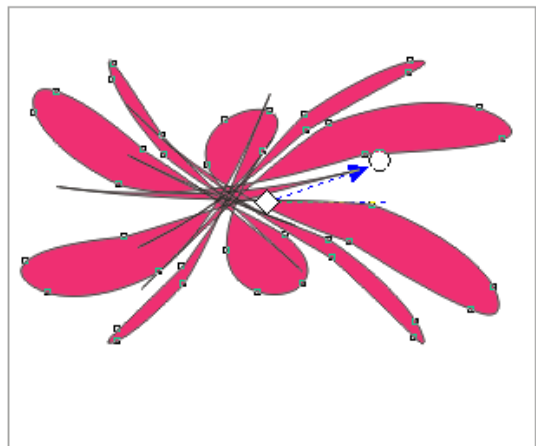


2. Klik dan geser-geser mouse ke sembarang arah untuk membentuk efek distorsi.



Selanjutnya, kita dapat mengubah parameter-parameter pada bagian property bar untuk memodifikasi efek.



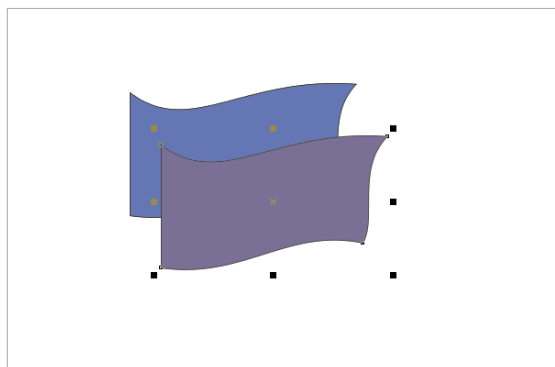


Sedangkan langkah untuk menghapus efek distort yang terpasang pada objek adalah : pilih objek dan pilih menu **Effects > Clear Distort**

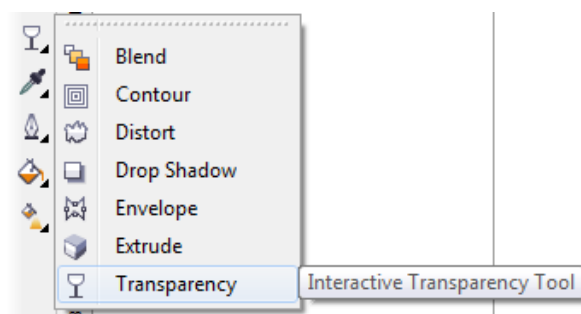
Membuat Efek Pada Obyek dengan Transparency

Langkah untuk memberi efek transparan pada objek dengan menggunakan efek **Transparency** adalah :

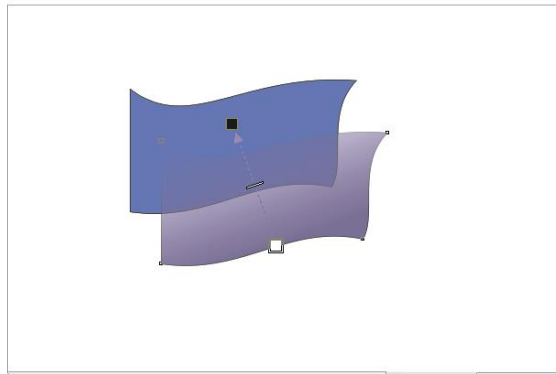
1. Buat objek yang akan diberi efek



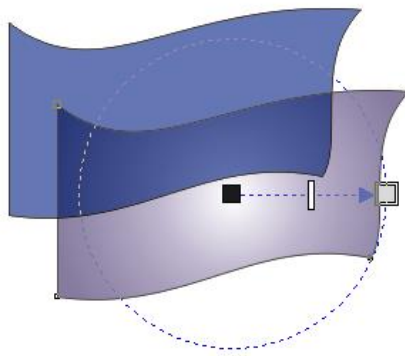
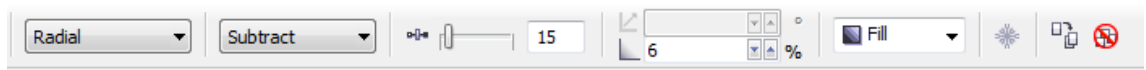
2. Klik tombol **Interactive Transparency** 



3. Klik dan geser mouse dari satu sisi objek ke sisi yang lain untuk membentuk efek transparan



Selanjutnya, kita dapat mengubah parameter-parameter pada bagian *property bar* untuk memodifikasi efek transparan



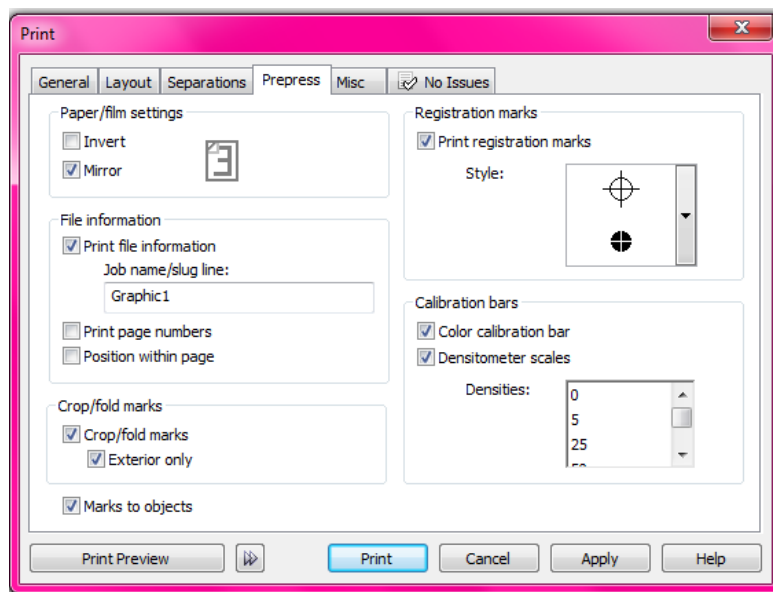
Sedangkan langkah untuk menghapus efek transparan yang terpasang pada objek adalah :
Pilih menu **Effects -> Transparency**

MODUL IV MENGATUR TATA LETAK

Membuat dan Mengatur Tata Letak Halaman Publikasi

Berikut ini merupakan langkah untuk mengatur tata letak halaman publikasi adalah :

1. Pilih menu **File > Print** dan pilih tab **Prepress**.
2. Atur tatanan parameter pada bagian **Paper / Film Setting**:
 - **Invert** untuk membalik warna hasil cetakan objek desain.
 - **Mirror** untuk membalik arah hasil cetakan objek desain.
3. Pada bagian **File Information**, pilih salah satu perintah berikut :
 - **Print File Information** untuk mencetak teks yang diketik bagian Job Name / slug line.
 - **Print Page Number** untuk menyertakan nomor halaman dapat proses percetakan.
 - **Position Within Page** agar nomor halaman tercetak di dalam halaman.

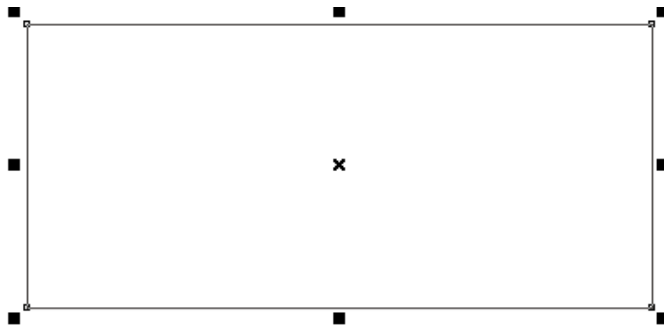


4. Aktifkan beberapa pilihan lain untuk menampilkan skala warna dan tanda-tanda batas percetakan.

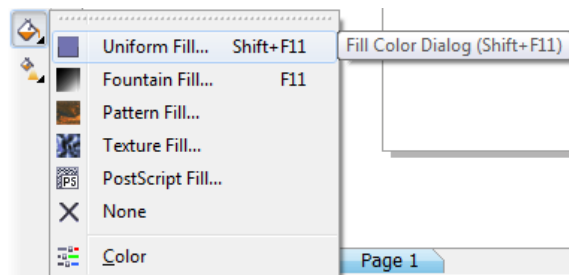
7.1 Membuat Karya Desain Kartu Nama

Berikut ini merupakan langkah-langkah untuk membuat desain kartu nama :

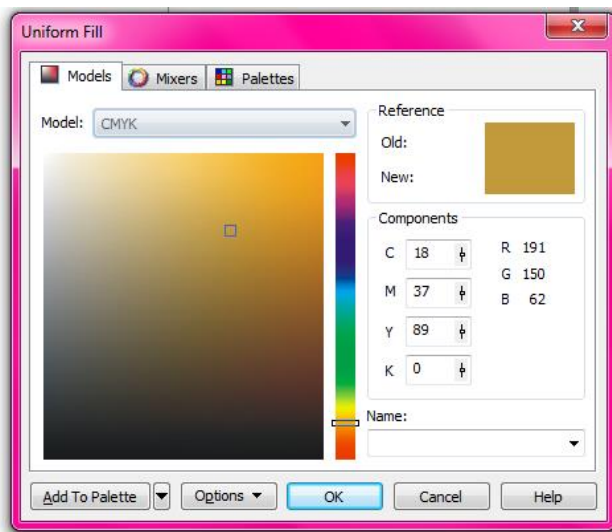
1. Buatlah objek persegi panjang dengan menggunakan **Rectangle Tool** .



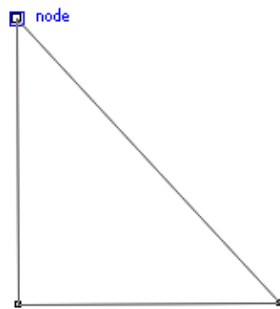
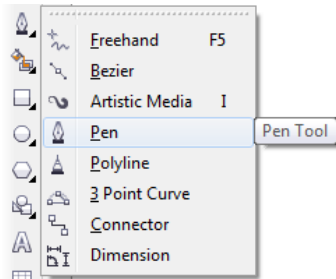
2. Pilih **Fill**> **Uniform Fill** untuk memberi warna pada obyek



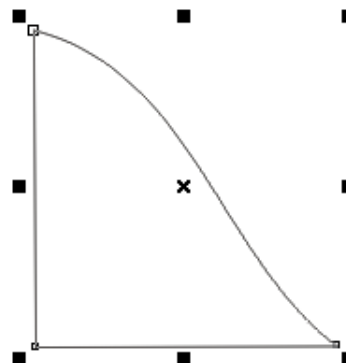
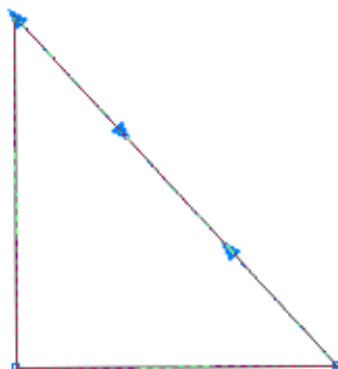
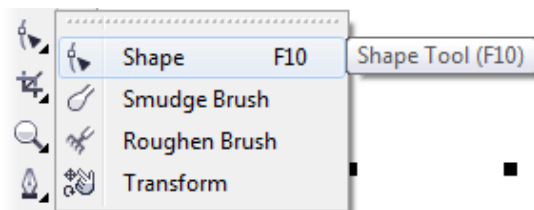
Maka akan muncul kotak dialog seperti berikut ini dan pilih warna dengan menggeser kotak warna tersebut, kemudian pilih **OK** dan obyek pun akan berubah warna.



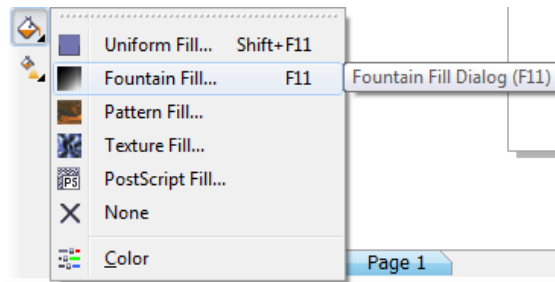
3. Pilih **Pen Tool**  dan buat objek seperti berikut.



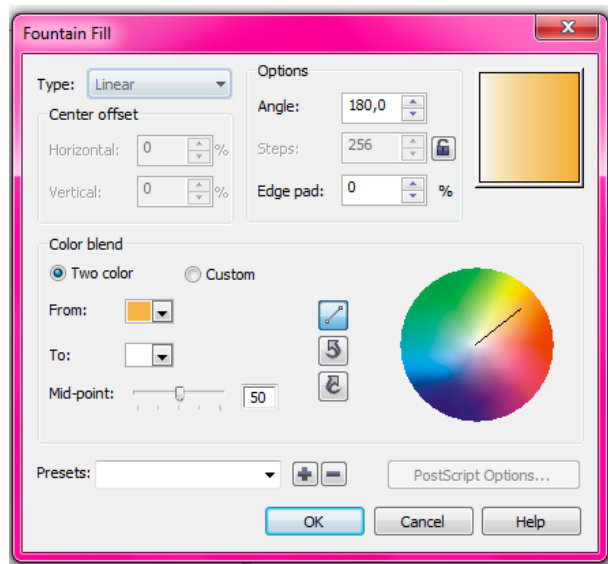
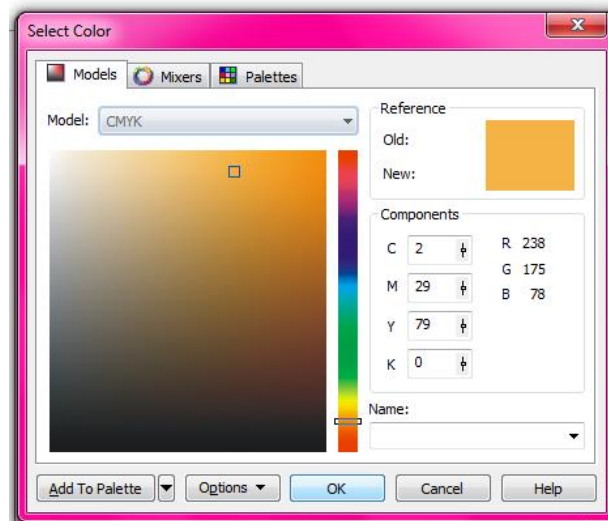
4. Pilih **Shape** dan pilih **Convert Line To Curve**  pada *property bar* untuk memodifikasi obyek tersebut



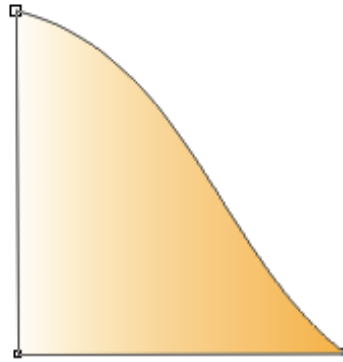
5. Kemudian Pilih **Fill > Fountain Fill** untuk memberikan warna gradasi pada obyek.



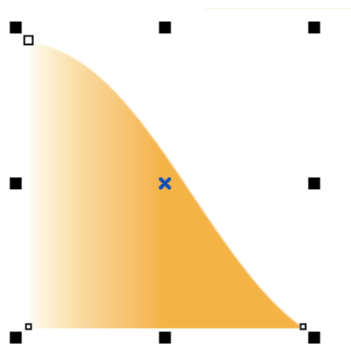
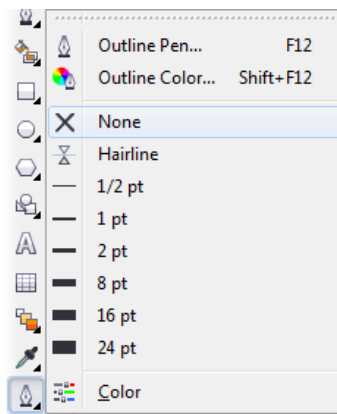
Pilih warna dan atur parameter pada kotak dialog seperti berikut :



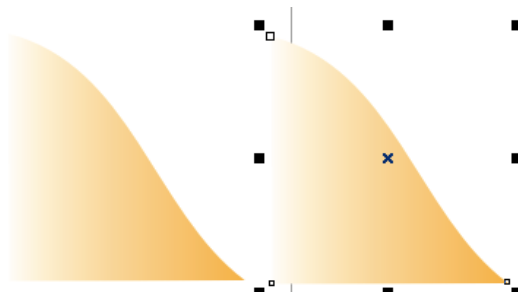
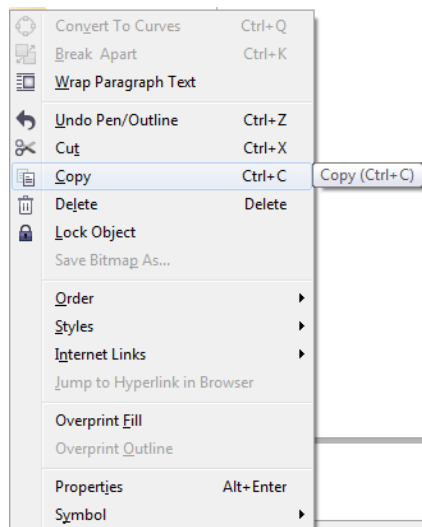
Dan hasilnya seperti berikut



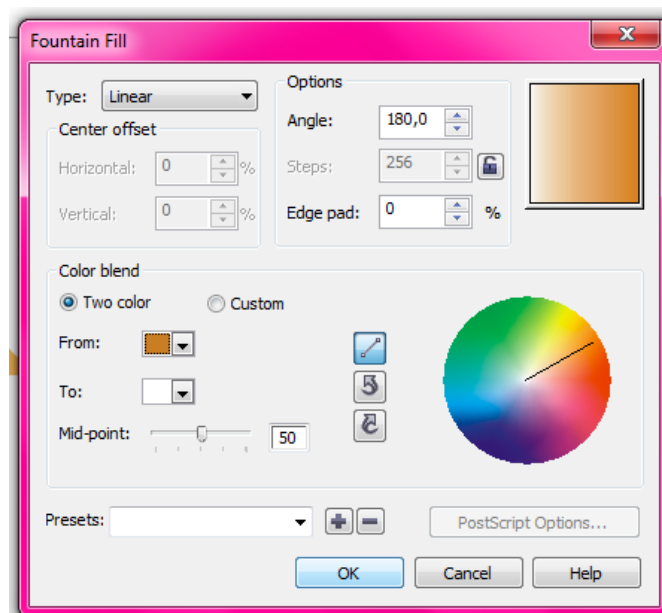
6. Pilih **Outline** > untuk menghapus garis tepi obyek

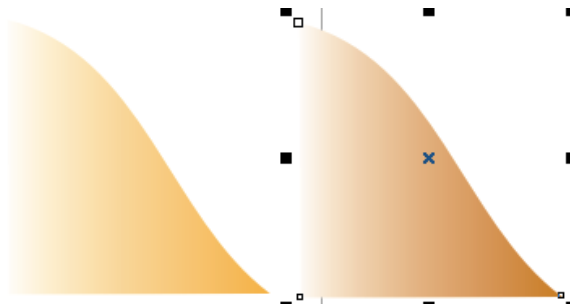
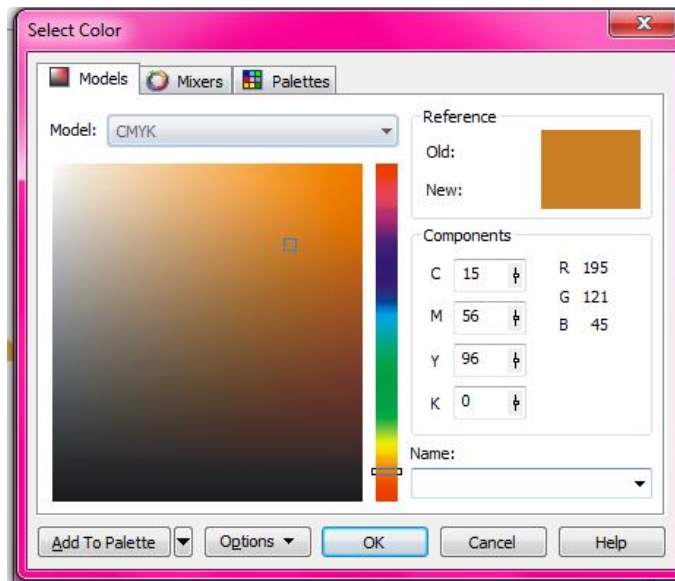


7. Kemudian **Klik Kanan** > **Copy** obyek dan **Paste**, untuk menggandakan obyek.

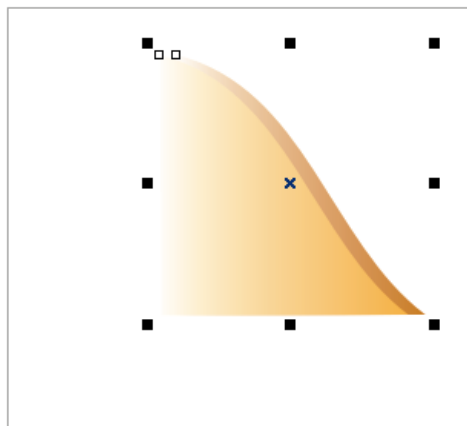


8. Pilih **Fill > Fountain Fill** untuk memilih dan mengganti warna gradasi kemudian pilih **OK**.

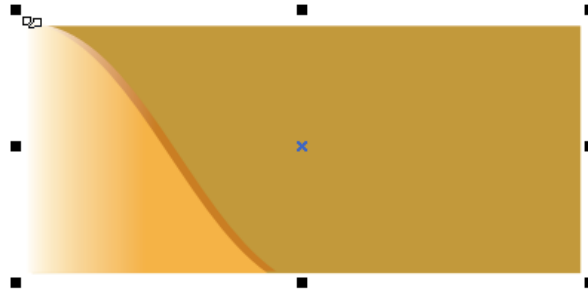




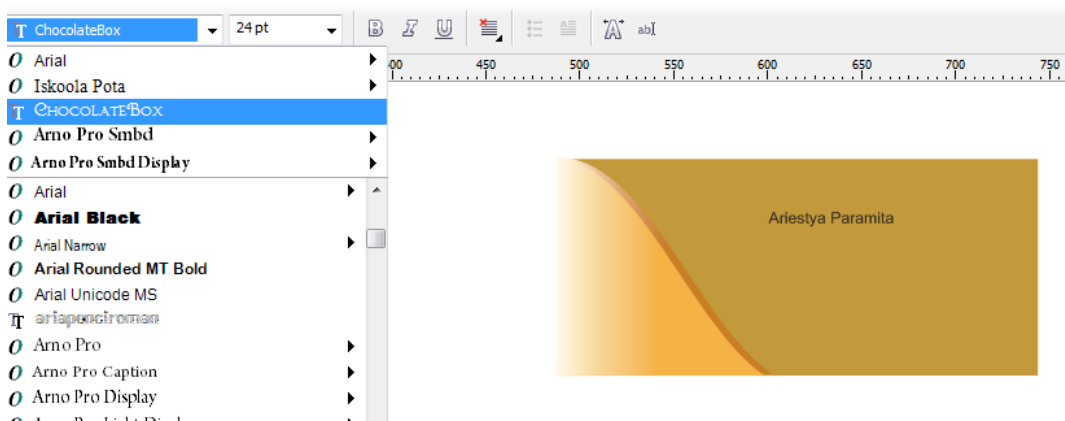
9. Tumpuk obyek seperti berikut



10. Kemudian gabungkan obyek tersebut dengan persegi panjang atau obyek yang kita buat sebelumnya dan pilih **Group**  untuk menyatukan semua obyek tersebut.



11. Pilih **Text Tool**  untuk membuat teks nama pada obyek dan pilih **Font List** untuk memilih jenis huruf yang kita inginkan.



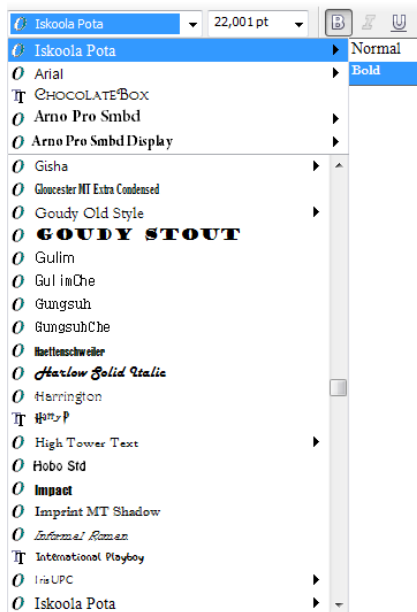
12. Pilih **Pen Tool**  dan buat obyek garis seperti berikut dan atur seperti berikut.



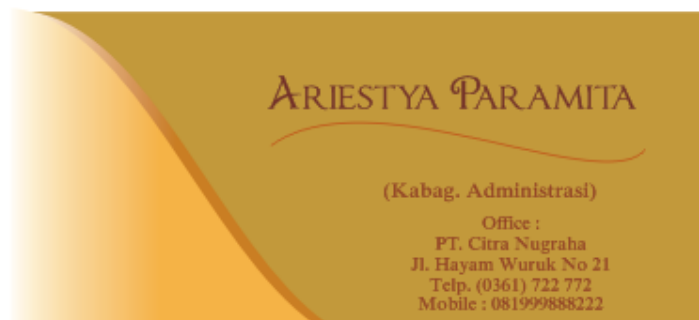


13. Kemudian pilih **Text Tool**  untuk membuat keterangan atau informasi pada desain kartu nama dan pilih **Font List** untuk memilih jenis huruf yang di inginkan





Dan berikut ini merupakan hasil akhir desain kartu nama yang telah kita buat



MODUL V

INTERFACE ADOBE ILLUSTRATOR

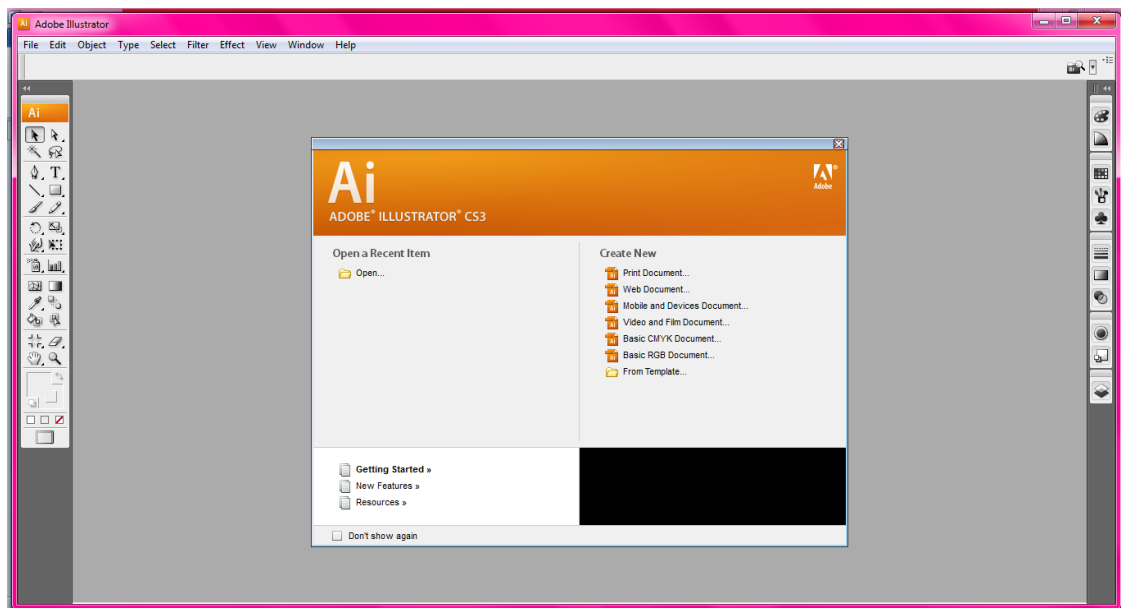
Adobe Illustrator (AI) adalah sebuah software atau perangkat lunak yang dikembangkan oleh perusahaan ADOBE SYSTEMS. Digunakan sebagai pengolah grafis vektor seperti halnya COREL Draw, Macromedia Freehand, dan lain-lain. Aplikasi ini banyak digunakan oleh desainer profesional, mulai desainer iklan, majalah, cover, banner sampai desainer web.

9.2 Pengertian dan Konsep Adobe Illustrator

Adobe Illustrator merupakan salah satu program yang handal untuk masalah pembuatan desain vektor dan ilustrasi, telah banyak hasil karya dari para desainer profesional yang menggunakan Adobe Illustrator untuk mendesain.

9.1 Mempelajari Bagian-bagian Program yang Terdapat Pada Adobe Illustrator

Ketika kita mulai menjalankan program Adobe Illustrator, maka tampilan pertama nampak seperti gambar di bawah ini.



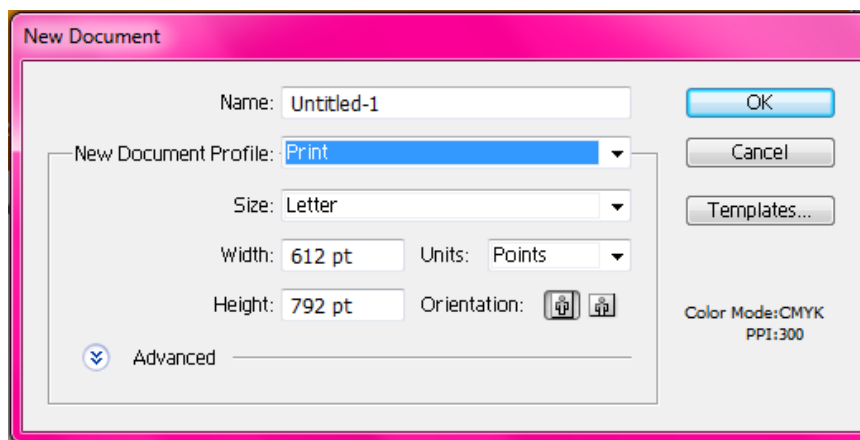
Pada jendela tampilan awal tersebut terdapat beberapa bagian :

- **Open a Recent Item**, membuka kembali file-file yang pernah disimpan sebelumnya.
- **Open**, digunakan untuk membuka file yang tersimpan.
- **Create New**, menampilkan kotak dialog **New Document** untuk membuat lembar kerja baru.
- **From Template**, untuk memilih template yang sudah disediakan.

- **Getting Started, New Features, Resources, Illustrator Exchange**, untuk membuka jendela **Adobe Help Viewer**.
- Aktifkan pilihan **Don't show again**, jika kita tidak ingin menampilkan jendela ini saat pertama kali menjalankan program Illustrator.

Apabila kita tidak menginginkan jendela tampilan awal ini muncul ketika kita menjalankan program Adobe Illustrator, kita bisa mengaktifkan kotak cek **Don't show again** yang terdapat pada sisi bawah jendela.

Untuk mengenal program-program yang terdapat pada program Adobe Illustrator, cobalah membuat lembar kerja baru terlebih dahulu dengan meng-klik pilihan **Print Document** pada bagian **Create New**. Sehingga akan ditampilkan kotak dialog **New Document**.



Keterangan :

- **Name**, untuk memberi nama pada lembar kerja.
- **New Document Profile**, untuk menentukan bentuk halaman lembar kerja.
- **Size**, untuk menentukan ukuran lembar kerja.
- **Width**, untuk menentukan lebar lembar kerja.
- **Height**, untuk menentukan tinggi lembar kerja.
- **Units**, untuk menentukan satuan ukuran yang digunakan.
- **Orientation**, untuk menentukan posisi lembar kerja.

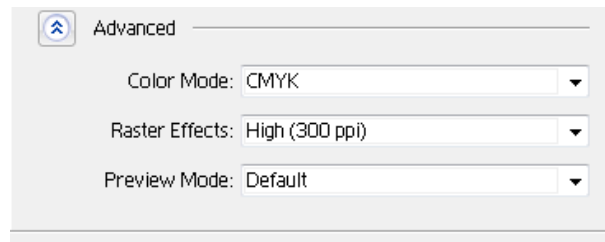


posisi lembar kerja dibuat tegak atau vertikal.



posisi lembar kerja yang dibuat mendatar atau horisontal.

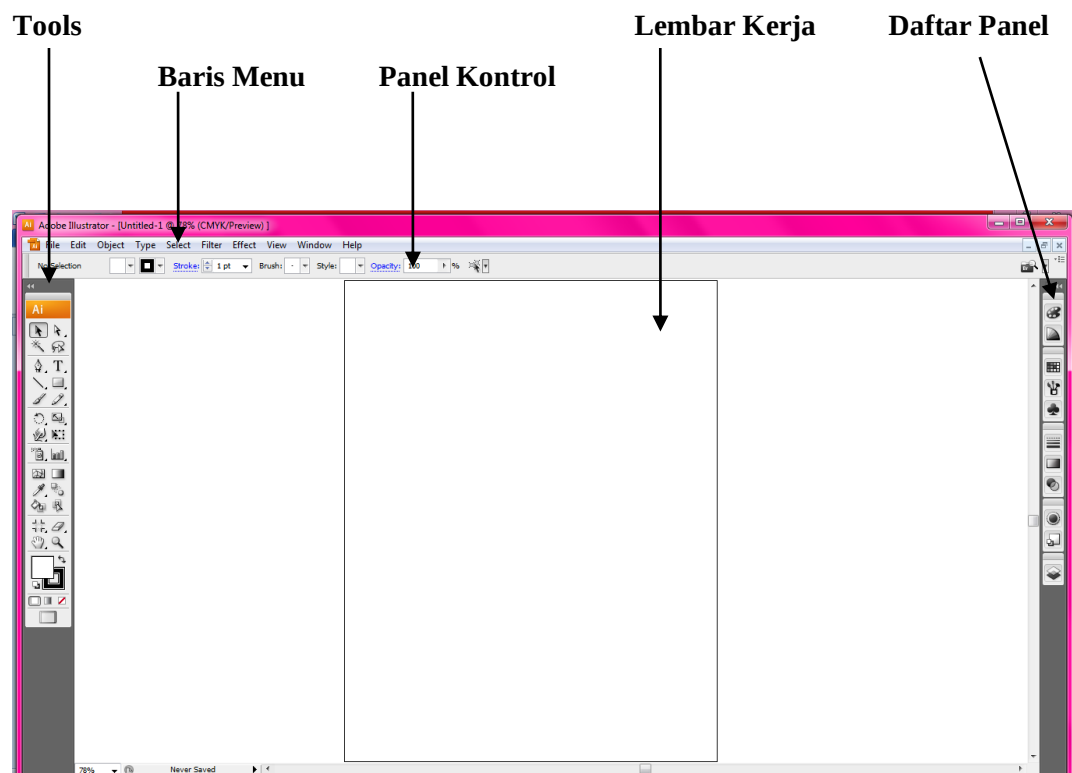
Klik **Advanced** yang berada disisi bawah dari kotak dialog **New Document** untuk menentukan nilai tambahan.



- **Color Mode**, untuk menentukan model pewarnaan objek.
- **Raster Effects**, untuk menentukan nilai resolusi objek.
- **Preview Mode**, untuk menentukan model tampilan dokumen.

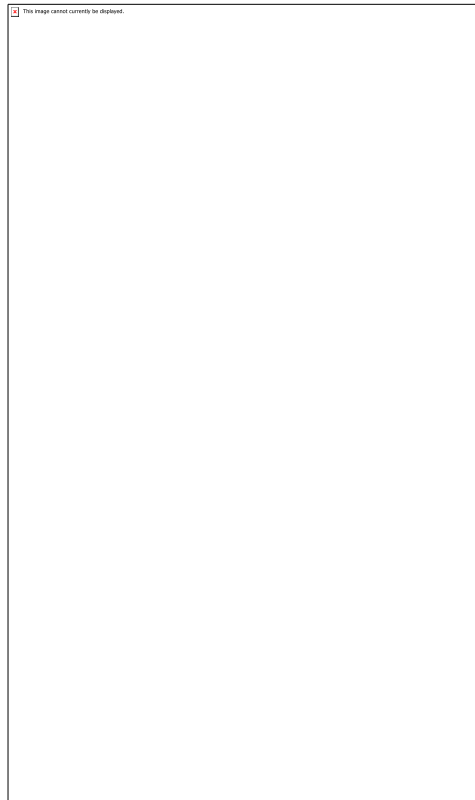
Setelah selesai mengatur tampilan lembar kerja, akhirilah dengan mengklik **OK**. Apabila jendela tampilan awal program telah tertutup, kita bisa membuat lembar kerja baru dengan cara klik **File > New** Atau tekan tombol **Ctrl + N** pada keyboard.

Panel



Keterangan :

- **Panel Tools**, berisi tombol-tombol perintah untuk membuat objek menyeleksi, memberi warna, mengedit objek dan perintah-perintah yang lain.

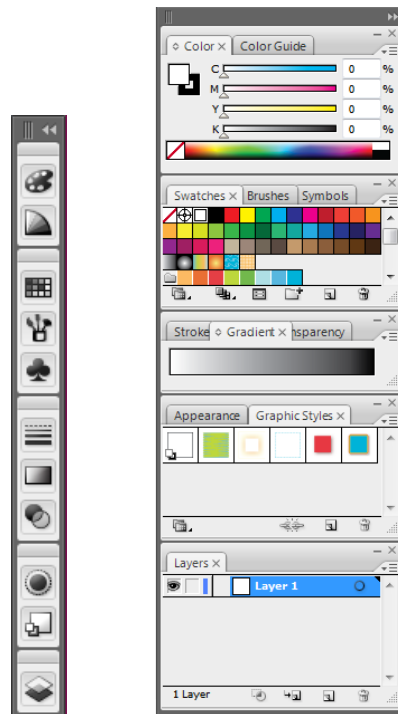


Keterangan gambar:

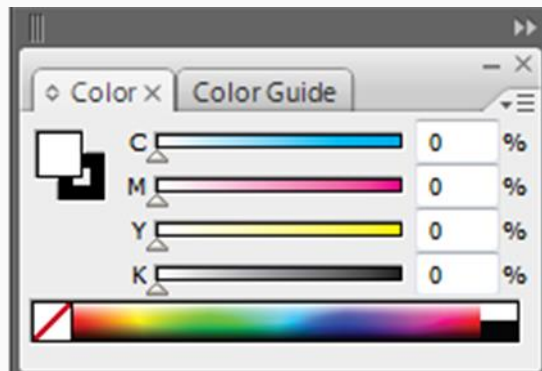
1. **Selection Tool (V)**, Tool yang digunakan untuk memilih/menyeleksi satu atau banyak objek.
2. **Direct Selection Tool (A)**, Untuk menyeleksi titik atau ruas kurva didalam objek.
3. **Magic Wand Tool (Y)**, Untuk memilih/menyeleksi satu atau banyak objek secara bebas.
4. **Lasso Tool (Q)**, Untuk menyeleksi titik atau ruas kurva secara laso di dalam objek.
5. **Pen Tool (P)**, Digunakan untuk menggambar garis lurus atau garis lengkung (kurva)
6. **Type Tool (T)**, Digunakan untuk menulis huruf.
7. **Line Segment Tool (\)**, Untuk menggambar bidang garis.
8. **Ellipse Tool (L)**, Untuk menggambar lingkaran
9. **Paintbrush Tool (B)**, Untuk menggambar sesuai pilihan brush yang sedang aktif
10. **Pencil Tool (N)**, Untuk menggambar garis bebas dan mengedit garis.
11. **Blob Brush Tool (Shift+B)**, Untuk menggambar bebas seperti melukis.
12. **Eraser Tool (Shift+E)**, Untuk menghapus bidang objek.

13. **Rotate Tool (R)**, Untuk memutar objek atau gambar dengan besar angka tertentu.
 14. **Scale Tool (S)**, Untuk merubah ukuran dimensi objek dengan angka tertentu.
 15. **Warp Tool (Shift+R)**, Untuk melakukan distorsi terhadap garis maupun bentuk kurva.
 16. **Free Transform Tool (E)**, Untuk langsung mengubah dimensi, memutar atau memiringkan (skew) objek setelah diseleksi.
 17. **Symbol Sprayer Tool (Shift+S)**, Untuk menggambar bebas berdasarkan symbol yang sedang aktif.
 18. **Column Graph Tool (J)**, Untuk menggambar grafik statistik.
 19. **Mesh Tool (U)**, Digunakan untuk membuat objek yang mempunyai beragam warna gradasi yang dibuat dengan mengatur titik-titik mesh.
 20. **Gradien Tool (G)**, Digunakan untuk membuat warna gradasi.
 21. **Eyedropper Tool (I)**, Untuk mengambil contoh warna dari sebuah objek.
 22. **Blend Tool (W)**, Digunakan untuk mencampur warna (blend) objek.
 23. **Live Paint Bucket Tool (K)**, Untuk mengisi warna fill pada objek yang terpilih/terseleksi.
 24. **Live paint selection Tool (Shift+L)**, Untuk menyeleksi warna fill pada sebuah objek.
 25. **Artboard Tool (Shift+O)**, Untuk menyeleksi, menggeser, merubah posisi artboard (lembar kerja).
 26. **Slice Tool (Shift+K)**, Digunakan untuk mengiris atau memotong objek.
 27. **Hand Tool (H)**, Digunakan untuk menggeser lembar kerja.
 28. **Zoom Tool (Z)**, Digunakan untuk memperbesar tampilan gambar.
 29. **Fill (X)**, Digunakan untuk memilih warna dalam.
 30. **Stroke (X)**, Digunakan untuk memilih warna garis.
 31. **Color (<)**, Untuk mengaktifkan palet color.
 32. **None (/)**, Menyatakan tidak ada warna sama sekali.
 33. **Change Screen Mode (F)**, Untuk memilih tampilan layar.
 34. **Gradient (>)**, Untuk mengaktifkan palet gradient
- **Baris Menu**, berisi daftar-daftar perintah yang bisa digunakan untuk mengolah objek ataupun mengatur tampilan area kerja.
 - **Panel Control**, berisi tombol-tombol perintah dan properti dari objek yang terseleksi ataupun **Tools** yang terpilih.
 - **Lembar Kerja**, lembar putih untuk menempatkan objek yang telah dibuat.

- **Daftar Panel**, berisi panel-panel yang ditampilkan dalam bentuk ikon panel, dan berfungsi untuk memaksimalkan tampilan objek.

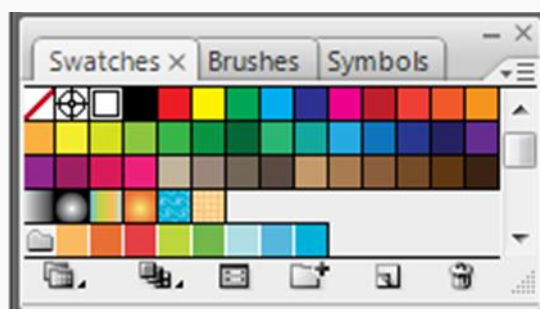


▪ Color dan Color guide



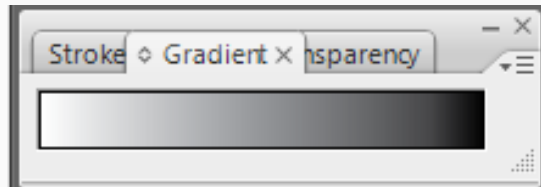
- Palet **Color**, tempat melakukan pemilihan warna.
- Palet **Color Guide**, untuk memberi warna garis tepi.

▪ Swathces, Brushes, dan Symbol



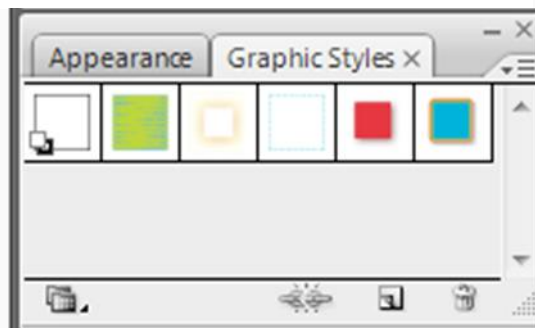
- Palet **Swatches**, digunakan untuk menyimpan warna untuk dipakai kembali.
- Palet **Brushes**, digunakan untuk memilih dan mengedit berbagai macam brush.

▪ Stroke, Gradient, dan Transparency

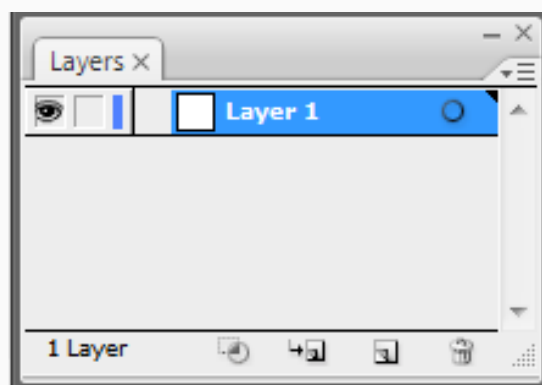


- Palet **Stroke**, digunakan untuk mengedit garis, seperti menambah atau mengurangi ukuran, bentuk garis, dll.
- Palet **Gradient**, untuk memberikan dan mengedit warna gradasi.
- Palet **Transparency**, untuk mengatur tingkat transparan sebuah objek.

▪ Appearance, Graphic Styles



▪ Layers



MODUL VI MENG GAMBAR OBJEK

a. Menggambar Garis Lurus

Menggambar garis lurus berarti membuat garis pada lembar kerja dengan memanfaatkan fasilitas **Line Segment Tool**  yang ada pada Toolbox.

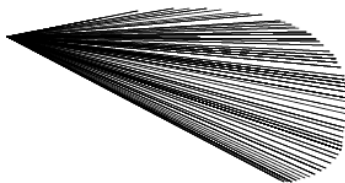
Berikut ini adalah cara untuk menggambar garis :

1. Aktifkan **Line Segment Tool** .
2. Klik tahan dan geser ke arah yang diinginkan untuk membuat sebuah garis.
3. Kemudian lepaskan untuk mengakhiri proses pembuatan garis.



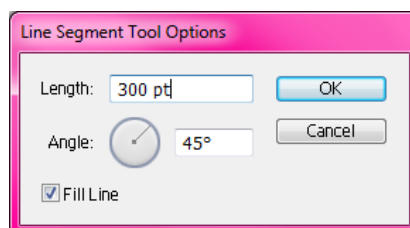
4. Dalam pembuatan garis, kita bisa memanfaatkan tombol :
 - **Shift**, untuk membuat garis lurus.
 - **Alt**, untuk memperpanjang garis dari kedua sisi.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan garis.
 - **Accent (`)**, untuk menggandakan garis.

Contohnya seperti berikut :



Selain menggunakan cara klik tahan dan geser, kita bisa membuat objek garis dengan cara:

1. Aktifkan **Line Segment Tool** .
2. Klik pada lembar kerja sehingga akan tampil kotak dialog **Line Segment Tool Options**.



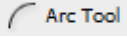
3. Kemudian aturlah panjang garis yang akan dibuat pada bagian **Length**.
4. Pada bagian **Angle**, kita bisa mengatur kemiringan garis yang akan dibuat.

5. Apabila kota periksa **Fill Line** tercentang, secara otomatis garis yang dibuat akan diwarnai sesuai warna **Stroke**  yang aktif.
6. Klik **OK** untuk mengakhiri proses. Perhatikan hasilnya.

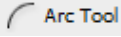


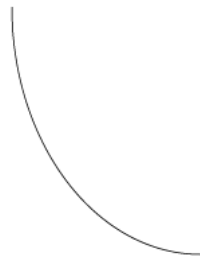
b. Menggambar Busur

Menggambar busur hampir sama dengan menggambar line, tetapi bedanya pada busur bentuk garisnya melengkung. Untuk menggambar busur bisa menggunakan **Arc Tool**

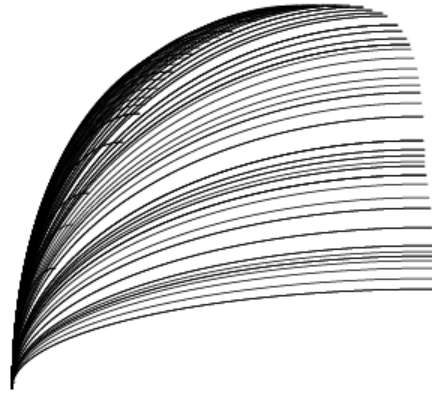
 yang ada pada Toolbox.

Langkah untuk membuat busur adalah :

1. Aktifkan **Arc Tool** .
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja, kemudian lepaskan untuk mengakhiri proses.

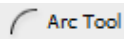


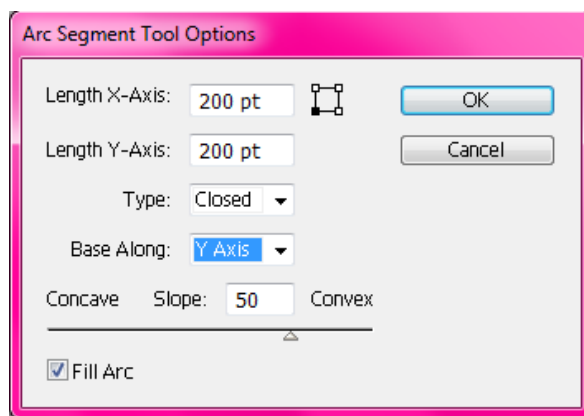
3. Pada saat membuat busur, kita bisa memanfaatkan tombol :
 - **Alt**, untuk memperpanjang busur dari kedua sisi.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan busur.
 - **Accent(')**, untuk menggandakan garis.



- Huruf **F**, untuk mengubah arah lengkungan objek busur.
- Huruf **C**, untuk membuat objek busur tertutup.
- Tekan **panah atas** atau **panah bawah** untuk mengatur kelengkungan objek busur.

Cara lain untuk menggambar busur adalah :

1. Aktifkan **Arc Tool** .
2. Klik pada lembar kerja, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Arc Segment Tool Options**.



3. Aturilah panjang busur pada sumbu X dibagian **Length X- Axis**.
4. Untuk mengatur panjang sumbu Y, kita bisa mengatur pada **Length Y- Axis**.
5. Pilih salah satu sudut bujur sangkar  untuk menentukan titik awal busur .
6. Pada bagian **Type**, berisi pilihan busur tertutup (**Close**) atau terbuka (**Open**).
7. Arah busur bisa diatur pada bagian **Base Along**. Busur dibuat berdasarkan sumbu Y (**Y Axis**).
8. Sedangkan untuk mengatur kelengkungan busur, kita bisa memasukkan nilai antara -100 sampai 100 pada bagian **Slope**.

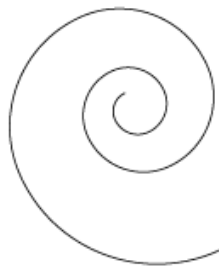
9. Apabila kotak periksa **Fill Arc** tercentang, maka secara otomatis busur akan diberi warna sesuai warna **Fill**  yang aktif.
10. Setelah kita selesai mengatur properti busur pada kotak dialog diatas, akhirilah dengan klik **OK**.



c. Menggambar Spiral

Berikut ini adalah langkah untuk menggambar **Spiral**:

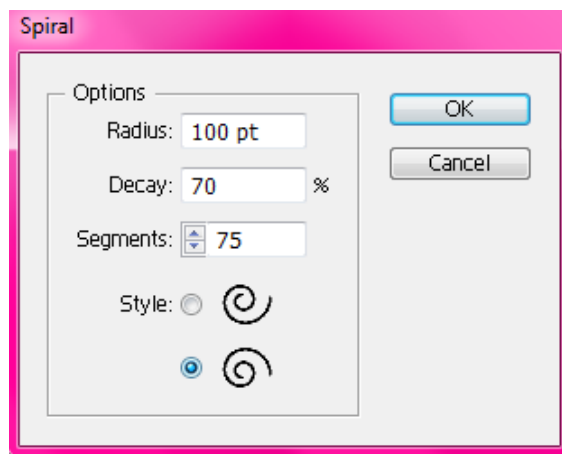
1. Aktifkan **Spiral Tool**  **Spiral Tool**.
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja untuk membuat Spiral.
3. Kemudian lepaskan klik tersebut untuk mengakhiri proses pembuatan Spiral.



4. Kita bisa memanfaatkan tombol-tombol berikut pada saat pembuatan busur :
 - **Shift**, untuk mengunci arah perputaran objek Spiral tepat pada sudut 45 derajat
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal pembuatan Spiral.
 - **Ctrl**, untuk mengubah bentuk spiral.
 - **Panah kiri**, untuk mengembalikan bentuk Spiral ke tampilan semula setelah kita membuat Spiral dengan menekan **Ctrl**.
 - **Panah atas**, untuk menambah garis lengkung Spiral dan **panah bawah** untuk mengurangi garis lengkung Spiral.

Cara kedua untuk membuat Spiral adalah :

1. Aktifkan **Spiral Tool**  **Spiral Tool** .
2. Klik pada area lembar kerja sehingga akan tampil kotak dialog **Spiral**.



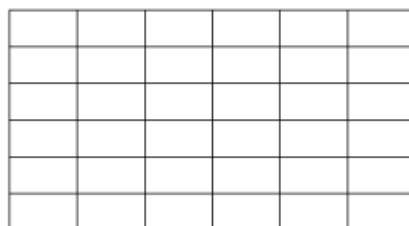
3. Atur jarak antara titik pusat dengan titik terakhir Spiral pada isian **Radius**.
4. Untuk mengatur panjang garis Spiral, kita bisa menentukan nilainya pada **Decay**.
5. Sedangkan untuk mengatur jumlah segmen Spiral, kita bisa mengubah nilai **Segments**.
6. Tentukan arah Spiral pada pilihan **Style**.
7. Akhiri dengan klik **OK**.



d. Menggambar Jaring Kotak

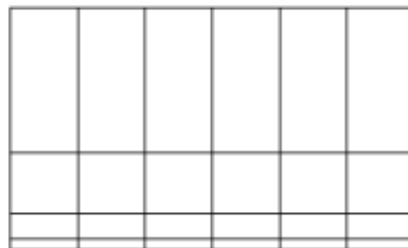
Langkah untuk membuat jaring kotak adalah :

1. Aktifkan **Rectangular Grid Tool**  **Rectangular Grid Tool**
2. Klik tahan dan geser pada lembar kerja, kemudian lepaskan klik untuk mengakhiri proses .

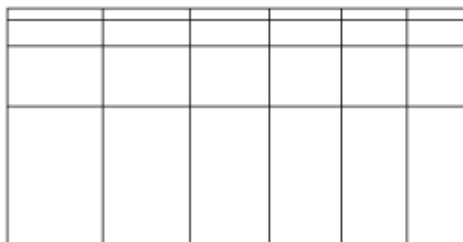


3. Manfaatkan tombol-tombol berikut dalam pembuatan jaring kotak :

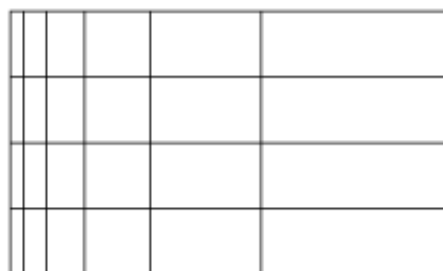
- **Shift**, untuk membuat jaring kotak dengan sisi yang sama.
- **Alt**, untuk memperbesar ukuran objek dua kali lipat.
- **Shift + Alt**, untuk memperbesar ukuran objek dua kali lipat.
- **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan jaring kotak.
- **Panah atas** untuk menambah garis horisontal dan **panah bawah** untuk mengurangi garis horisontal.
- **Panah kanan** untuk menambah garis vertikal dan **panah kiri** untuk mengurangi garis vertikal.
- Huruf **F**, untuk menggeser garis horisontal ke arah bawah.



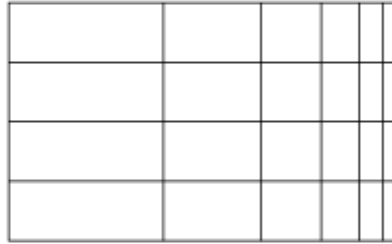
- Huruf **V**, untuk menggeser garis horisontal ke arah atas.



- Huruf **X**, untuk menggeser garis vertikal ke arah kiri.

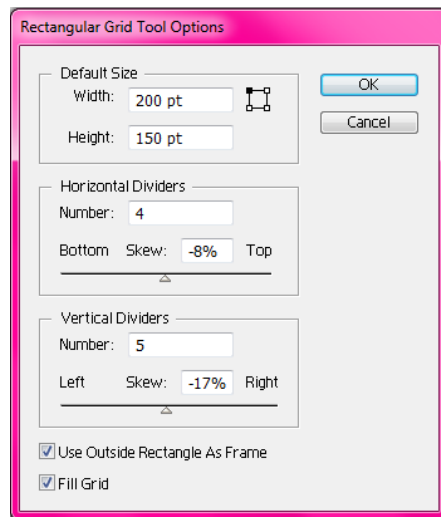


- Huruf **C**, untuk menggeser garis vertikal ke arah kanan.

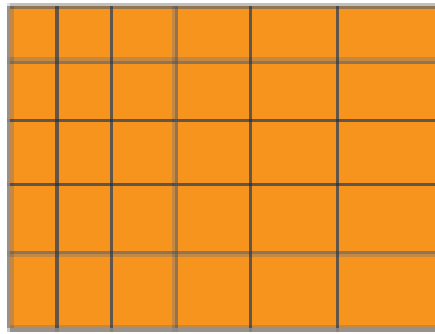


Cara yang kedua untuk membuat jaring kotak adalah :

1. Aktifkan **Rectangular Grid Tool**  **Rectangular Grid Tool**.
2. Klik lembar kerja, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Rectangular Grid Tool Options**.



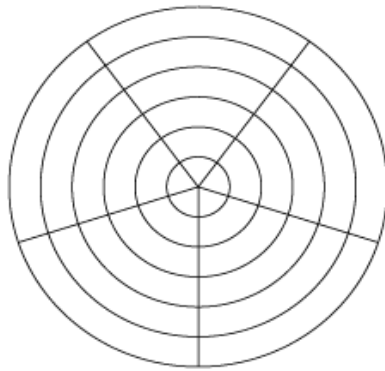
3. Atur lebar (**Width**) dan tinggi (**Height**) jaring kotak pada bagian **Default Size**.
4. Aturlah titik awal jaring kotak pada sudut bujur sangkar .
5. Pada bagian **Horizontal Dividers**, tentukan jumlah garis pembagi horisontal pada isian **Number**. Dan atur letak garis pembagi horisontal ditempatkan di bawah atau di atas pada isian **Skew**.
6. Sedangkan bagian **Vertical Dividers**, kita bisa menentukan jumlah garis pembagi vertikal pada isian **Number**. Dan atur letak garis pembagi vertikal ditempatkan di sisi kanan atau di sisi bawah pada isian **Skew**.
7. Apabila kotak periksa **Use Outside Rectangle As Frame** tercentang, maka frame sisi atas, bawah, kiri dan kanan akan ditampilkan.
8. Centang kotak periksa **Fill Grid**, untuk memberi warna jaring kotak sesuai warna yang aktif pada **Fill**.



e. Menggambar Jaringan Lingkaran

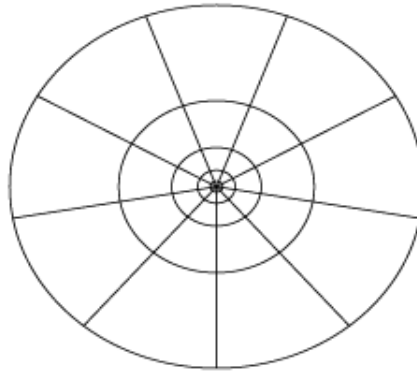
Berikut langkah untuk membuat jaring lingkaran :

1. Aktifkan **Polar Grid Tool**  **Polar Grid Tool** .
2. Klik tahan dan geser pada lembar kerja, kemudian lepaskan untuk mengakhiri proses.

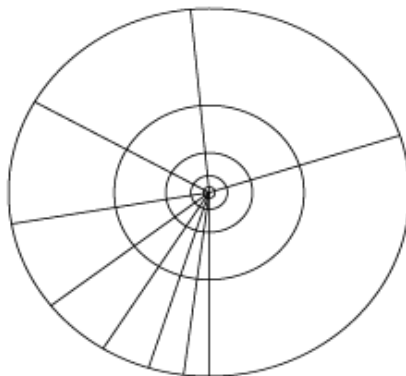


3. Dalam pembuatan jaring lingkaran, kita bisa memanfaatkan tombol :
 - **Shift**, untuk membuat jaring lingkaran bulat penuh.
 - **Alt**, untuk memperbesar ukuran objek dua kali lipat.
 - **Shift + Alt**, untuk membuat jaring lingkaran bulat penuh dan sekaligus memperbesar ukuran objek dua kali lipat.
 - **Spacebar**, untuk memindah lokasi titik awal dalam pembuatan jaring lingkaran.
 - **Panah atas** untuk menambah garis lingkaran dan **panah bawah** untuk mengurangi garis lingkaran.
 - **Panah kanan** untuk menambah garis pembagi dan **panah kiri** untuk mengurangi garis pembagi.

- Huruf **X**, untuk memperkecil ukuran lingkaran dalam.



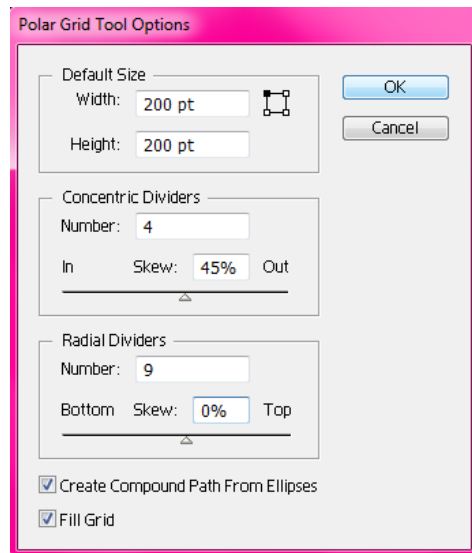
- Huruf **C**, untuk memperbesar ukuran lingkaran dalam.
- Huruf **F**, untuk mengatur posisi garis pembagi berlawanan arah dengan perputaran jarum jam.



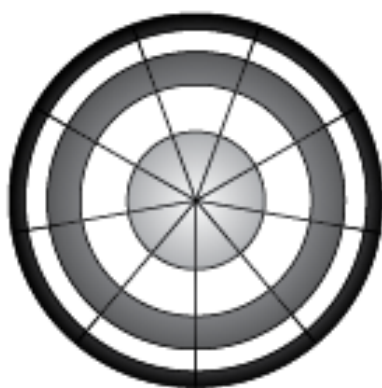
- Huruf **V**, untuk mengatur posisi garis pembagi searah dengan perputaran jarum jam.

Langkah kedua untuk membuat jaring lingkaran adalah :

1. Aktifkan **Polar Grid Tool**  **Polar Grid Tool** .
2. Klik pada area lembar kerja, maka akan ditampilkan kotak dialog **Polar Grid Tool Options**.



3. Atur lebar dan tinggi jaring lingkaran pada bagian **Default Size**.
4. Klik salah satu sudut bujur sangkar, untuk menentukan titik awal jaring lingkaran.
5. Bagian **Concentric Dividers**, berisi **Number** untuk menentukan jumlah garis lingkaran pada objek dan **Skew** untuk menentukan besar lingkaran dalam objek.
6. Sedangkan pada **Radial Dividers**, kita dapat mengatur jumlah garis pembagi pada isian **Number** dan mengatur posisi garis pembagi pada **Skew**.
7. Apabila kotak periksa **Create Compound Path From Ellipses** tercentang, maka garis lingkaran seolah-olah dibuat terpisah.
8. Beri tanda centang pada kotak periksa **Fill Grid**, sehingga secara otomatis jaring lingkaran akan diberi warna sesuai warna yang aktif.
9. Setelah kita selesai mengatur properti jaring lingkaran dalam kotak dialog di atas, klik **OK** untuk mengakhiri proses. Hasilnya seperti berikut ini.

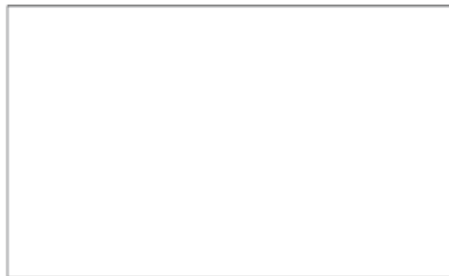


f. Membuat Objek Kotak

Kita bisa membuat beberapa objek kotak dengan bentuk yang berbeda menggunakan **Rectangle Tool (M)**.

Berikut ini merupakan langkah untuk membuat objek kotak :

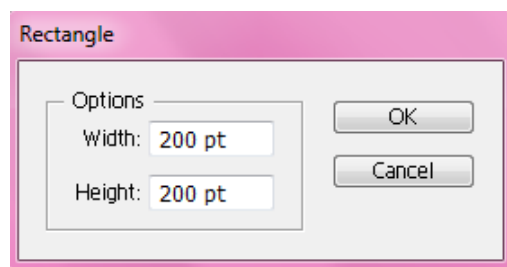
1. Klik **Rectangle Tool (M)**  **Rectangle Tool (M)**.
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja, sampai terbentuk objek kotak yang kita inginkan.
3. Lepaskan klik untuk mengakhiri proses.



4. Dalam pembuatan garis, kita bisa memanfaatkan tombol :
 - **Shift**, untuk membuat objek kotak dengan sisi yang sama.
 - **Alt**, untuk memperbesar objek dua kali lipat.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan kotak.

Cara kedua untuk membuat objek kotak yaitu dengan cara berikut :

1. Klik **Rectangle Tool (M)**  **Rectangle Tool (M)**.
2. Klik pada area lembar kerja sehingga akan tampil kotak dialog **Rectangle**.



3. Aturlah lebar (**Width**) dan tinggi (**Height**) objek pada bagian **Options**.
4. Akhiri dengan klik **OK**.



g. Membuat Objek Kotak dengan Sudut Tumpul

Berikut merupakan langkah untuk membuat objek kotak dengan sudut tumpul :

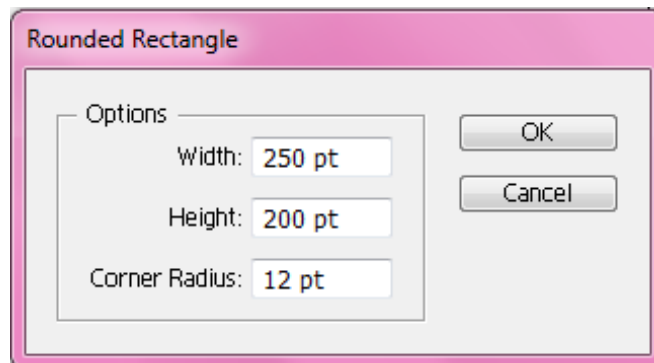
1. Klik **Rounded Rectangle Tool**  **Rounded Rectangle Tool** .
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja.
3. Setelah terbentuk objek yang diinginkan, lepaskan klik tersebut.



4. Manfaatkan tombol-tombol berikut untuk membuat objek kotak tumpul :
 - **Shift**, untuk membuat objek dengan sisi yang sama.
 - **Alt**, untuk membuat objek dengan ukuran dua kali lipat.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan objek.
 - **Panah atas**, untuk menambah kelengkungan pada keempat sudut objek dan **panah bawah** untuk mengurangi kelengkungan pada keempat sudut objek.

Cara kedua untuk membuat objek dengan sudut tumpul adalah :

1. Aktifkan **Rounded Rectangle Tool**  **Rounded Rectangle Tool** .
2. Klik pada area lembar kerja, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Rounded Rectangle**.



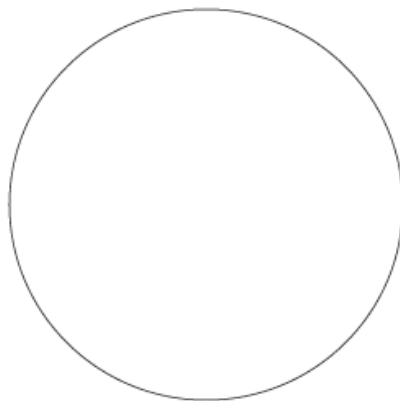
3. Aturlah lebar (**Width**) dan tinggi (**Height**) objek, pada isian yang terdapat pada **Options**.
4. Tentukan nilai kelengkungan sudut objek pada bagian **Corner Radius**.
5. Setelah kita selesai mengatur, akhirilah dengan klik **OK**. Dan berikut ini adalah hasilnya.



h. Membuat Objek Lingkaran

Berikut ini adalah langkah untuk membuat lingkaran :

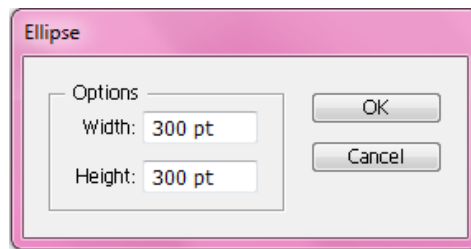
1. Aktifkan **Ellipse Tool (L)**  Ellipse Tool (L).
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja sampai terbentuk objek lingkaran yang kita inginkan.
3. Lepaskan klik untuk mengakhiri proses pembuatan lingkaran.



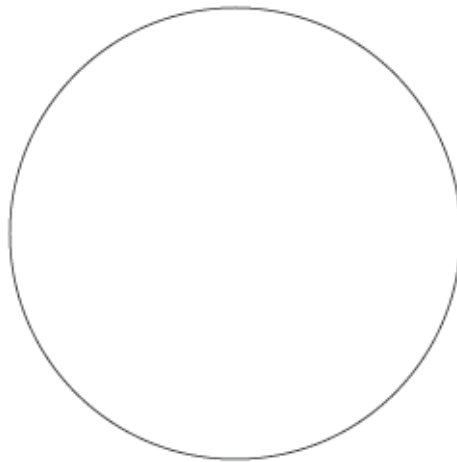
4. Kita bisa memanfaatkan tombol-tombol berikut dalam membuat objek :
- **Shift**, untuk membuat objek lingkaran bulat penuh.
 - **Alt**, untuk membuat objek dengan ukuran dua kali lipat.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan objek.

Cara lain untuk membuat objek lingkaran adalah :

1. Aktifkan **Ellipse Tool (L)**  Ellipse Tool (L).
2. Klik pada area lembar kerja, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Ellipse**.



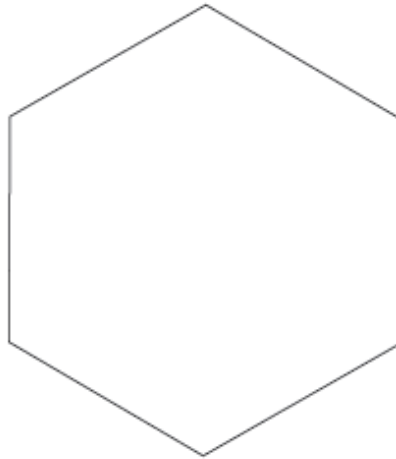
3. Aturlah lebar (**Width**) dan tinggi (**Height**) objek, pada isian yang terdapat pada **Options**.
4. Akhirilah dengan klik **OK**.



i. Membuat Objek Polygon

Berikut ini merupakan langkah untuk membuat objek polygon.

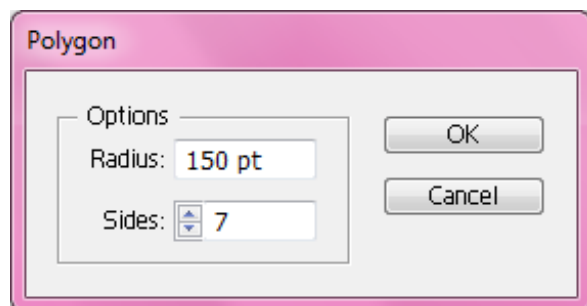
1. Aktifkan **Polygon Tool**  Polygon Tool.
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja sampai terbentuk objek yang diinginkan.
3. Lepaskan klik untuk mengakhiri proses.



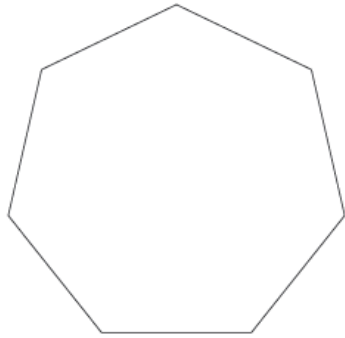
4. Kita bisa memanfaatkan tombol-tombol berikut dalam membuat objek polygon :
- **Shift**, untuk mengunci objek supaya tidak tertukar.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan objek.
 - **Panah atas** untuk menambah sisi objek polygon dan **panah bawah** untuk mengurangi sisi obyek polygon.

Cara lain untuk membuat objek polygon adalah :

1. Aktifkan **Polygon Tool**  **Polygon Tool**.
2. Klik pada area lembar kerja, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Polygon**.



3. Pada bagian **Radius**, kita dapat mengatur jarak antara titik pusat dengan sisi setiap objek.
4. Tentukan jumlah sisi polygon pada bagian **Slide**.
5. Akhirilah dengan klik **OK**.



j. Membuat Objek Bintang

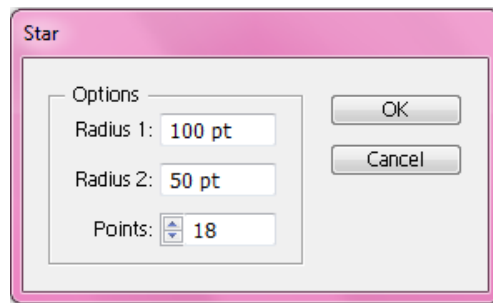
1. Aktifkan **Star Tool**  **Star Tool** .
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja.
3. Lepaskan klik untuk mengakhiri proses pembuatan objek bintang.



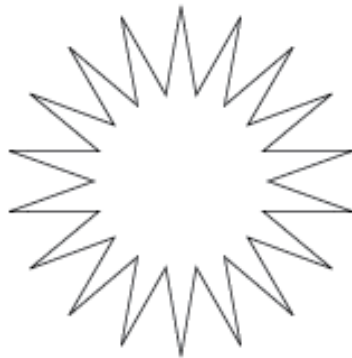
4. Dalam pembuatan objek, kita bisa memanfaatkan tombol-tombol berikut :
 - **Shift**, untuk mengunci objek supaya tidak berputar.
 - **Alt**, untuk menegaskan garis objek.
 - **Ctrl**, untuk mengubah jarak antara titik pusat dengan titik sudut bintang yang luar.
 - **Spacebar**, untuk menambah titik awal objek.
 - **Panah atas** untuk menambah sudut bintang dan **panah bawah** untuk mengurangi sudut bintang.

Cara yang kedua untuk membuat objek bintang adalah :

1. Aktifkan **Star Tool**  **Star Tool** .
2. Klik pada area lembar kerja, maka akan tampil kotak dialog Star.



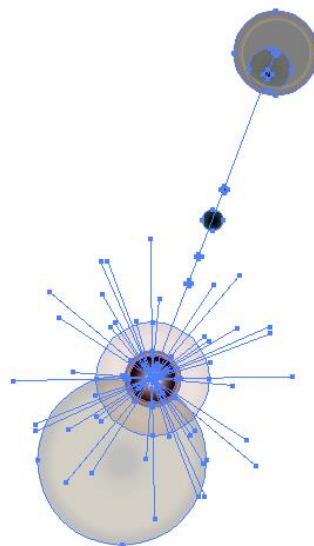
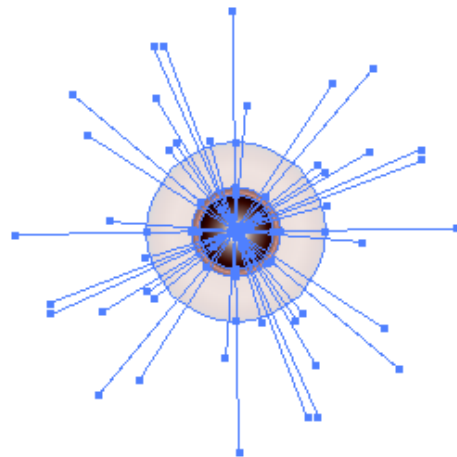
3. Aturlah jarak antara titik pusat dengan titik sudut bintang dalam, pada Radius 1.
4. Sedangkan untuk mengatur jarak antara titik pusat dengan titik sudut bintang luar, kita dapat memasukkan nilai pada Radius 2.
5. Bagian Points, digunakan untuk menentukan jumlah sudut bintang.
6. Setelah kita mengatur semua properti yang terdapat pada kotak dialog diatas, klik **OK** untuk mengakhiri pengaturan.



k. Membuat Objek Flare

Berikut langkah untuk membuat flare :

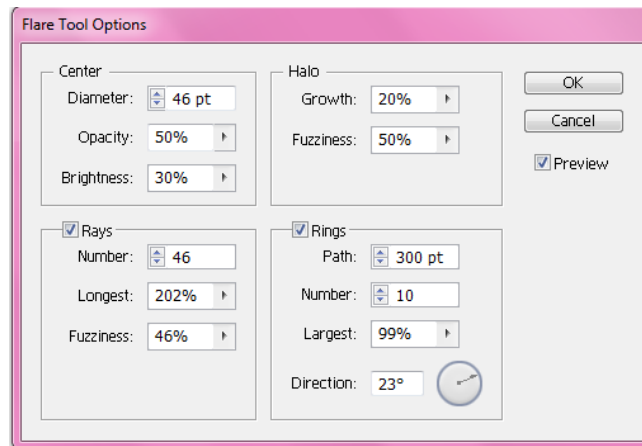
1. Aktifkan **Flare Tool**  **Flare Tool** .
2. Klik tahan dan geser pada area lembar kerja untuk menentukan pusat cahaya, kemudian lepaskan klik. Objek yang tampil adalah berupa lingkaran cahaya.
3. Klik tahan dan geser sekali lagi di tempat yang berbeda untuk menentukan arah penyorotan.



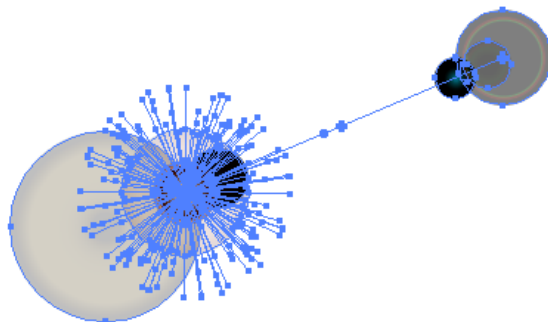
4. Manfaatkan tombol-tombol berikut dalam pembuatan objek :
- **Shift**, untuk mengunci objek supaya tidak berputar.
 - **Ctrl**, untuk mengunci pusat cahaya supaya tidak berubah ukuran.
 - **Spacebar**, untuk memindah titik awal dalam pembuatan objek.
 - **Panah atas** untuk menambah garis sinar dan **panah bawah** untuk mengurangi garis sinar.

Langkah kedua untuk membuat obyek kilau cahaya atau flare adalah :

1. Aktifkan **Flare Tool**  **Flare Tool**.
2. Klik pada area lembar kerja, maka akan ditampilkan kotak dialog **Flare Tool Options**.



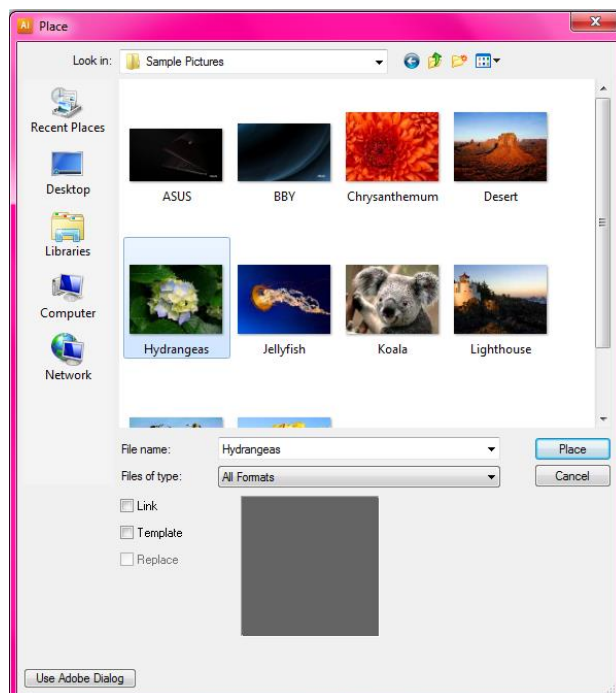
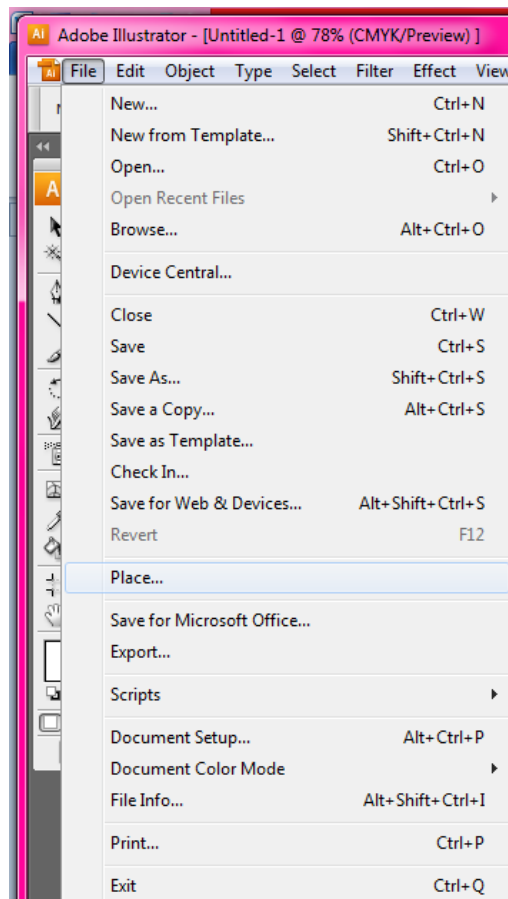
3. Kita dapat mengatur pusat cahaya pada bagian **Center**, dengan menentukan diameter lingkaran pada **Diameter**, mengatur ketajaman (**Opacity**) dan kecerahan (**Brightness**) sinar.
4. Pada bagian **Halo**, kita bisa mengatur ukuran lingkaran cahaya di isian **Growth** dan posisi sinar pada **Fuzziness**.
5. Pada bagian **Rays**, terdapat **Number** untuk menentukan jumlah sinar. **Longest** untuk mengatur panjang cahaya yang berkaitan dengan jumlah sinar, dan **Fuzziness** untuk menentukan panjang/pendek garis penyinaran.
6. Sedangkan bagian **Rings**, **Path** digunakan untuk mengatur jarak antara titik awal dengan titik akhir. Jumlah lingkaran cincin dapat diatur pada **Number** dan besar cincin diatur pada **Largest**. **Director** untuk menentukan arah penyinaran terhadap titik akhir.
7. Klik **OK** apabila kita sudah selesai mengatur properti kotak dialog tersebut.



I. Menyisipkan Objek Foto atau Gambar

Berikut langkah untuk menyisipkan foto ke dalam lembar kerja :

1. Klik menu **File > Place**, maka akan ditampilkan kotak dialog **Place**.



2. Tentukan lokasi tempat penyimpanan file pada bagian **Look in**.
3. Tentukan juga tipe file yang akan disisipkan pada **Files of Type**.
4. Pilihlah salah satu file untuk disisipkan ke dalam lembar kerja, dan matikan kotak periksa **Link**.
5. Akhiri proses dengan klik **Place**.

Jika kita mengaktifkan kotak periksa pada bagian link maka setelah kita tekan place, pada gambar atau foto yang kita sisipkan terdapat garis menyilang.



Kotak periksa **Link** tidak diaktifkan

Kotak periksa **Link** diaktifkan

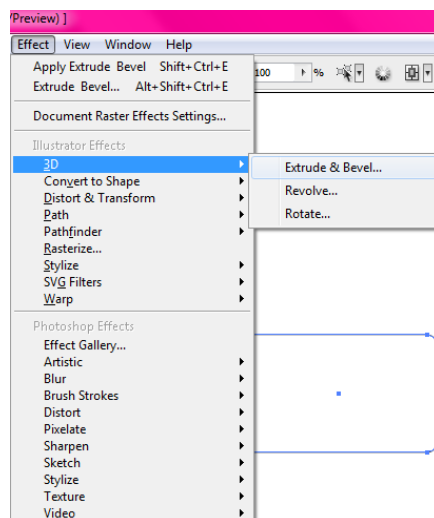
m. Membuat Objek 3D

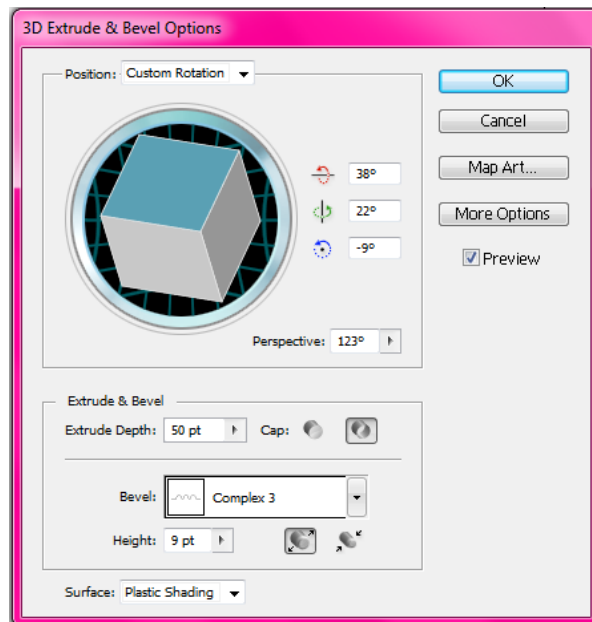
Langkah untuk membuat objek 3D adalah :

1. Buatlah sebuah objek pada lembar kerja kemudian seleksi dengan **Selection Tool**.

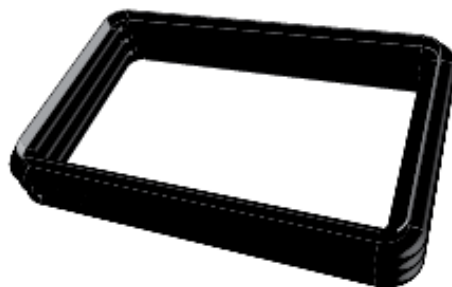


2. Klik menu **Effect > 3D > Extrude & Bevel**, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **3D Extrude & Bevel Options**.





3. Tentukan nilai kedalam objek 0-2000 pada isisan **Extrude Depth**.
4. Agar objek tampak seperti berlubang, klik **Extrude cap off**.
5. Pilihlah bentuk siku objek pada pilihan Bevel, dan tentukan juga tinggi (**Height**) objek.
6. Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
7. Akhiri dengan klik **OK**.



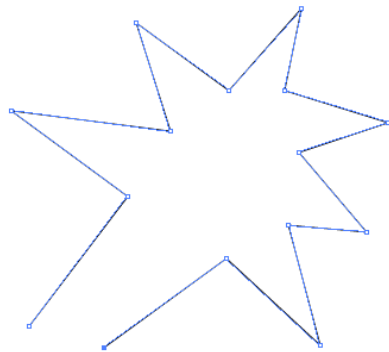
n. Menggambar Garis dengan Pen Tool

Berikut ini adalah cara untuk menggambar garis menggunakan Pen :

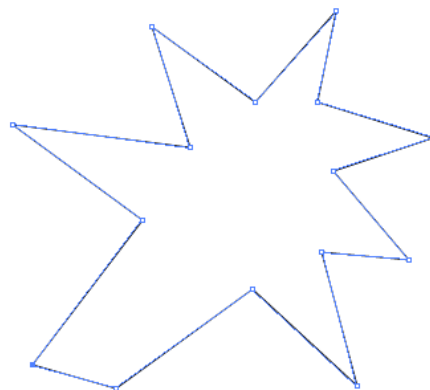
1. Aktifkan **Pen Tool** .
2. Klik pada area lembar kerja untuk menentukan titik awal garis.
3. Kemudian klik ditempat yang berbeda untuk menentukan titik Pen selanjutnya.



4. Klik beberapa kali ditempat yang berbeda sehingga terbentuk sebuah garis yang diinginkan.



5. Untuk mengakhiri proses pembuatan garis, tekan **Ctrl** kemudian klik disembarang tempat atau klik pen tool sekali lagi.
6. Apabila kita membuat objek bidang tertutup, secara otomatis efek Pen Tool berakhir setelah titik awal pen tool bertemu dengan titik akhir.

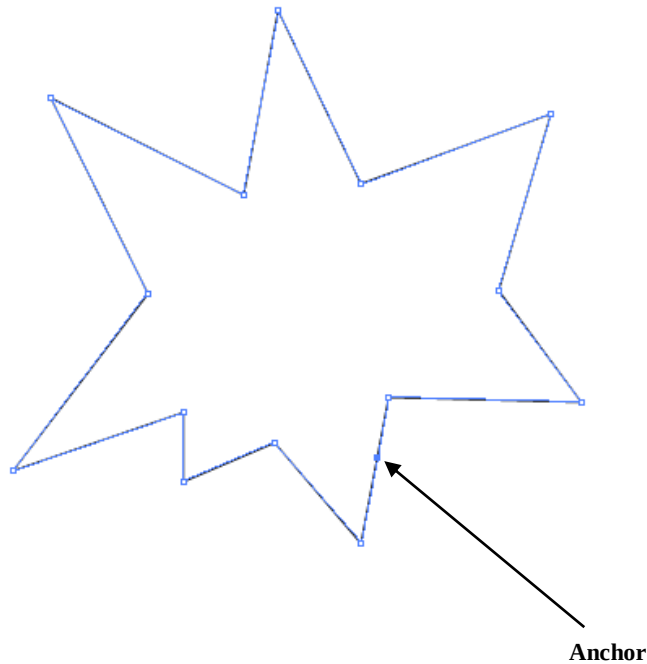


o. Menambah Titik Point

Jumlah titik poin Pen yang telah terbentuk masih dapat kita tambah, yaitu dengan cara sebagai berikut :

1. Aktifkan **Add Anchor Point Tool (+)** .

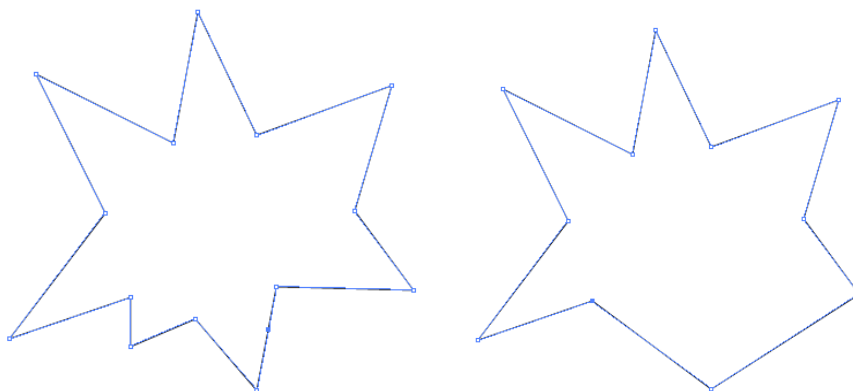
2. Kemudian klik pada objek garis yang telah kita buat dengan menggunakan **Pen Tool(P)** sebelumnya. Seperti contoh dibawah ini.



p. Menghapus Titik Point Pen

Langkah berikut untuk menghapus titik **Point Pen** :

1. Aktifkan **Delete Anchor Point Tool (-)** .
2. Klik pada titik **Point Pen** yang akan dihapus. Sebagai contoh hapuslah titik Point Pen pada objek garis yang telah dibuat pada pembahasan sebelumnya.
3. Hapus beberapa titik Point Pen, sehingga hasilnya nampak seperti berikut.

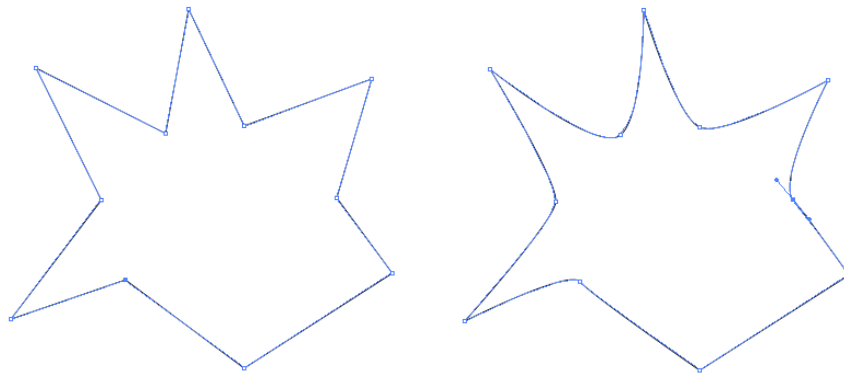


q. Melengkungkan Garis

Berikut ini adalah langkah untuk melengkungkan garis :

1. Aktifkan **Convert Anchor Point Tool (Shift + C)** .
2. Klik tahan, tepat pada titik point yang akan dilengkungkan.

3. Kemudian tarik ke arah yang diinginkan.

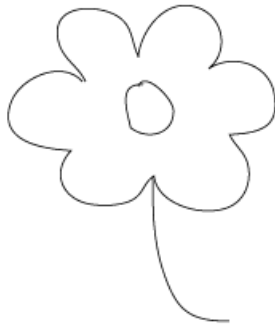


r. Menggambar dengan Pencil Tool

Pencil Tool digunakan untuk menggambar objek secara bebas, layaknya seperti menggambar secara nyata pada bidang kertas asli.

Berikut ini merupakan langkah untuk menggambar dengan menggunakan **Pencil Tool** :

1. Aktifkan **Pencil Tool (N)**  **Pencil Tool (N)**.
2. Klik tahan geser sesuai objek yang akan dibuat pada area lembar kerja.
3. Untuk mengakhiri lepaskan klik tersebut.



s. Membuat Objek dengan Paintbrush Tool

Paintbrush Tool adalah alat yang digunakan untuk menggambar dan menambah style pada alur yang telah dibuat. Langkahnya sebagai berikut :

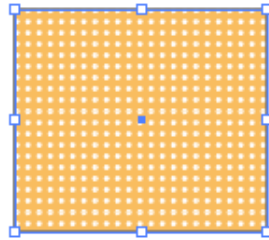
1. Aktifkan **Paintbrush Tool (B)** .
2. Goreskan kuas pada area lembar kerja untuk membuat objek. Seperti gambar berikut.



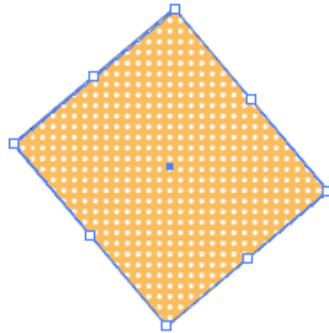
Mengolah Bentuk-Bentuk Dasar Dengan Berbagai Pengolahan Objek Dalam Illustrator**a. Mengolah Bentuk Dasar dengan Rotate Tool**

Rotate Tool (R)  digunakan untuk memutar objek searah jarum jam atau berlawanan jarum jam sesuai dengan pilihan kita. Berikut ini merupakan langkah untuk memutar objek :

1. Klik objek yang akan diputar dengan **Selection Tool (V)** .

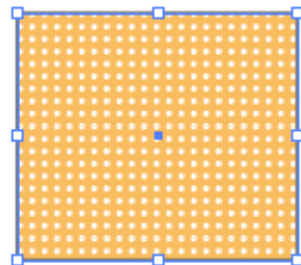


2. Arahkan mouse pada titik-titik handle sampai muncul dua anak panah dengan sudut lengkung.
3. Kemudian klik tahan dan putar objek sesuai keinginan.



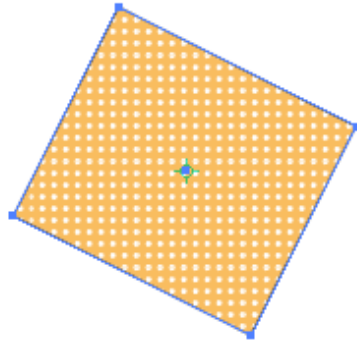
Berikut ini adalah langkah memutar objek dengan **Rotate Tool** :

1. Klik objek yang akan diatur dengan **Selection Tool (V)** .



2. Kemudian aktifkan **Rotate Tool (R)** .

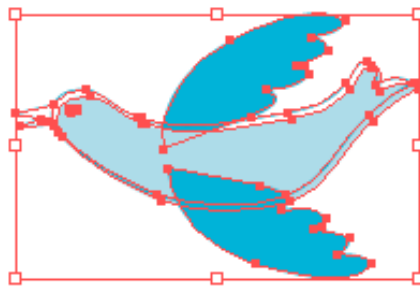
3. Klik tahan dan putar objek sesuai keinginan. Tekan **Shift** apabila kita ingin memutar objek dengan nilai 45 derajat disetiap perputaran.
4. Kemudian lepaskan tahanan klik untuk mengakhiri proses.



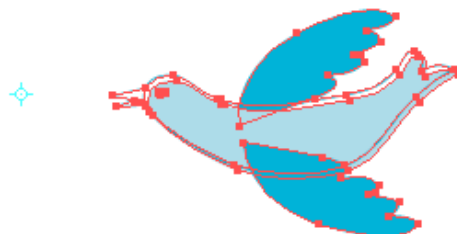
b. Mengolah Bentuk Dasar dengan Reflect Tool

Berikut adalah langkah untuk mencerminkan objek dengan **Reflect Tool** :

1. Pilih objek yang akan dicerminkan dengan **Selection Tool (V)** .

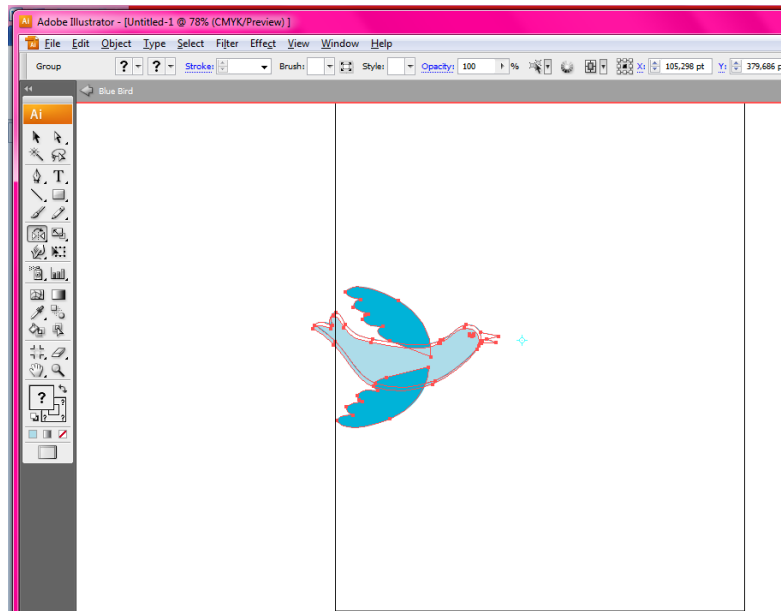


2. Aktifkan **Reflect Tool (O)** , lalu klik di luar objek untuk menentukan titik pusat pencerminan.



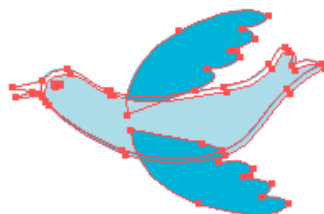
3. Klik tahan geser objek hingga terbentuk pencerminan yang diinginkan.
4. Manfaatkan tombol-tombol berikut :
 - **Shift**, untuk memutar objek dengan sudut 90 derajat.
 - **Alt**, apabila kita ingin memutar sekaligus menyalin objek.

5. Apabila kita sudah mendapatkan refleksi atau pencerminan objek yang sempurna, lepaskan tahanan klik tersebut.

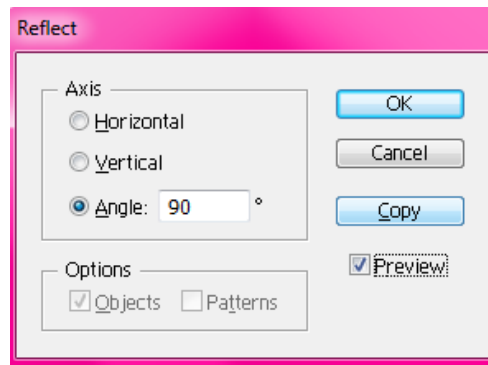


Berikut akan dijelaskan cara mencerminkan objek dengan mengatur pada properti kotak dialog :

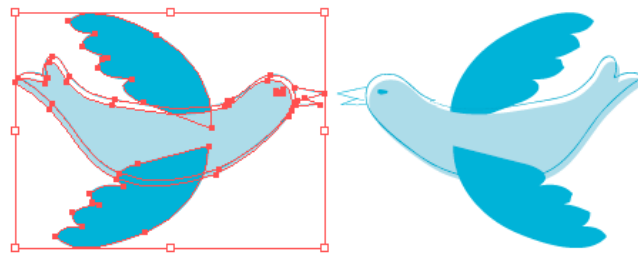
1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .



2. Aktifkan **Reflect Tool (O)** , kemudian tekan **Alt** + klik objek, maka akan ditampilkan kotak dialog **Reflect**.



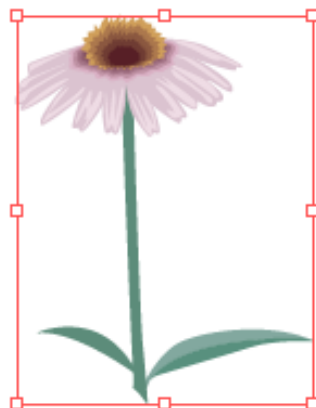
3. Aturlah arah pencerminan objek secara vertikal (**Vertical**) atau horisontal (**Horizontal**), dan tentukan nilai sudut pencerminan pada **Angle**.
4. Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
5. Akhiri proses pencerminan dengan klik **OK**.
6. Apabila kita ingin menyalin hasil pencerminan, klik **Copy**.



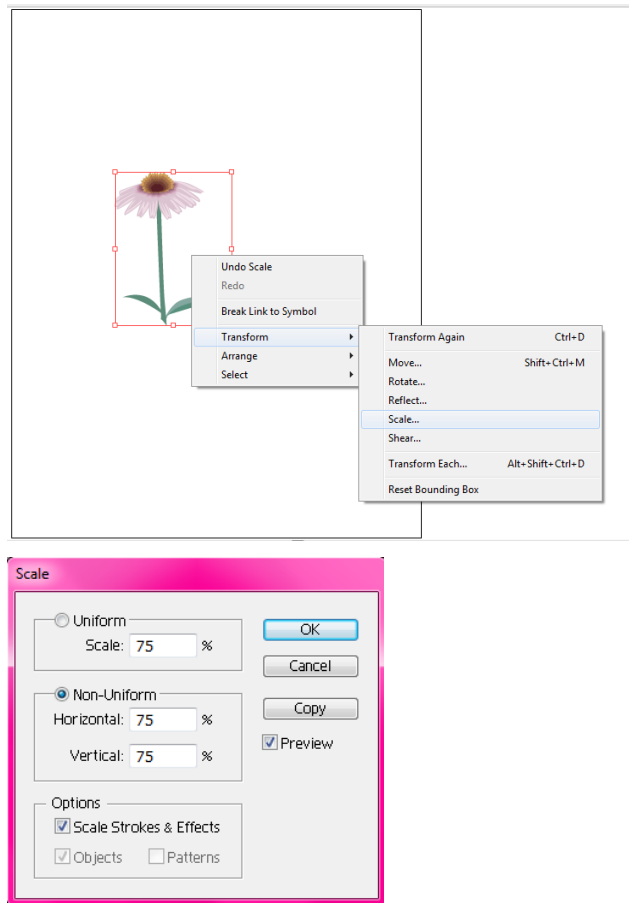
c. Mengolah Bentuk Dasar dengan Scale Tool

Scale Tool  digunakan untuk mengubah skala objek. Langkahnya sebagai berikut :

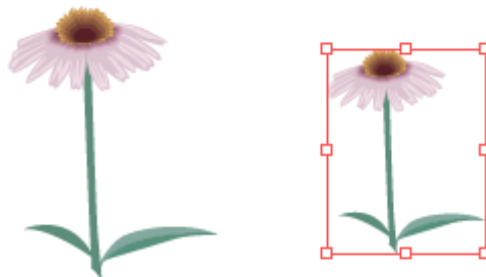
1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .



2. Klik kanan pilih **Transform > Scale**, maka akan ditampilkan kotak dialog **Scale**.



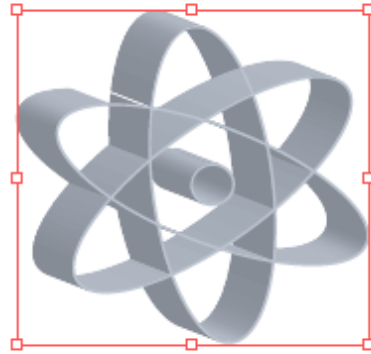
3. Aturlah nilai skala objek pada **Scale**. Jika nilai kecil maka skala objek akan diperkecil, dan apabila nilai besar maka skala objek akan diperbesar.
4. Tentukan juga nilai ukuran objek secara horisontal (**Horizontal**) atau vertikal (**Vertical**).
5. Apabila kotak periksa **Scale Stroke & Effects** tercentang, maka garis dan efek-efek objek yang lain juga ikut mengalami perubahan skala.
6. Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
7. Klik **OK** untuk mengakhiri proses atau klik **Copy** apabila kita menginginkan objek diubah skala sekaligus disalin.



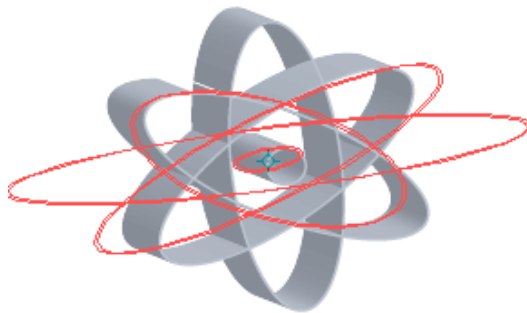
d. Mengolah Bentuk Dasar dengan Shear Tool

Shear Tool  digunakan untuk memiringkan objek secara bebas. Berikut ini merupakan langkah-langkahnya :

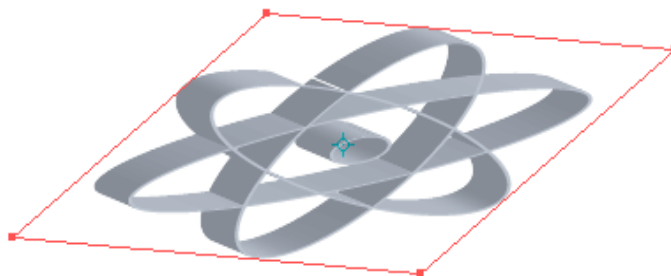
1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .



2. Aktifkan **Share Tool** , kemudian klik tahan geser mouse sampai menghasilkan kemiringan yang diinginkan.

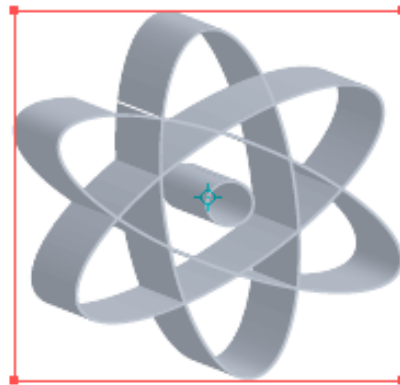


3. Kemudian lepaskan klik untuk mengakhiri proses.

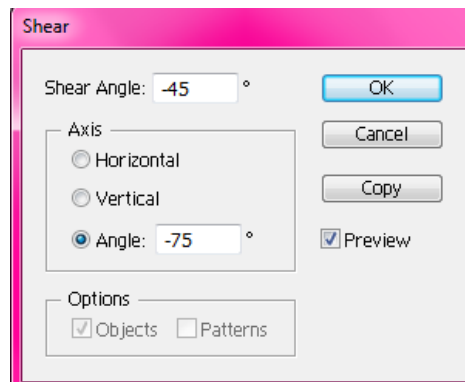
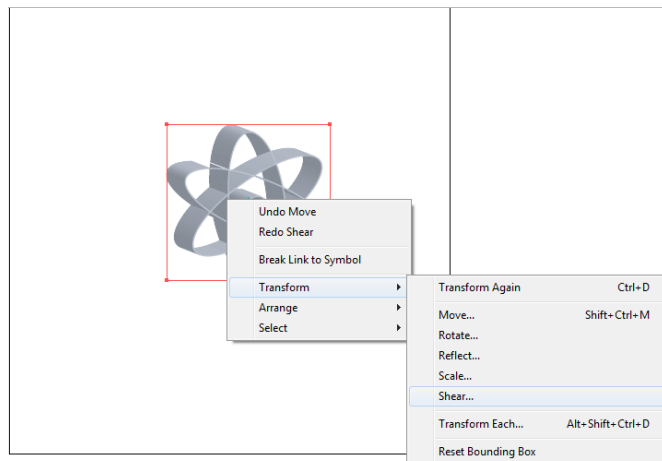


Berikut cara kedua untuk memiringkan objek adalah :

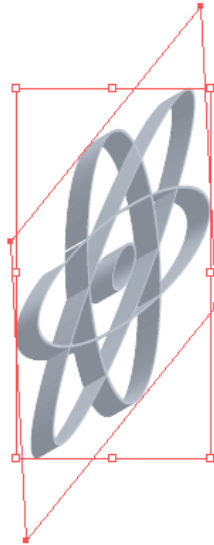
1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .



2. Klik kanan objek pilih **Transform > Shear** atau aktifkan **Shear Tool**  kemudian tekan **Alt** + klik objek, maka akan muncul kotak dialog **Shear**.



3. Aturlah nilai kemiringan objek pada **Shear Angle**.
4. Pilih kemiringan objek secara vertikal (**Vertical**) atau horisontal (**Horizontal**), dan tentukan juga kemiringannya pada **Angle**.
5. Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
6. Klik **OK** untuk mengakhiri proses pemiringan objek, atau klik **Copy** untuk memiringkan sekaligus menyalin objek.



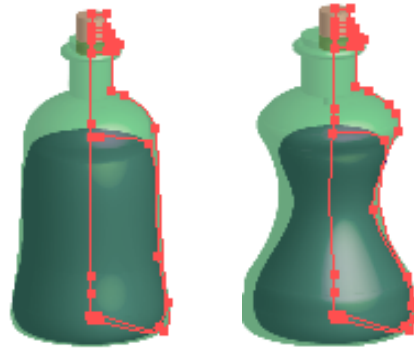
e. **Mengolah Bentuk Dasar dengan Warp Tool (Shift + R)**

Warp Tool (Shift + R)  digunakan untuk mengubah bentuk objek seperti saat kita membentuk suatu benda dari lilin yang lunak. Langkah untuk mengedit objek dengan **Warp** adalah :

1. Buatlah sebuah objek dan seleksi dengan **Selection Tool (V)** .

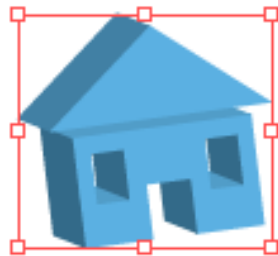


2. Aktifkan **Warp Tool (Shift R)** , dan arahkan mouse pada objek yang akan diedit.
3. Kemudian klik tahan geser sesuai keinginan.
4. Lakukan beberapa kali sampai terbentuk objek yang diinginkan.

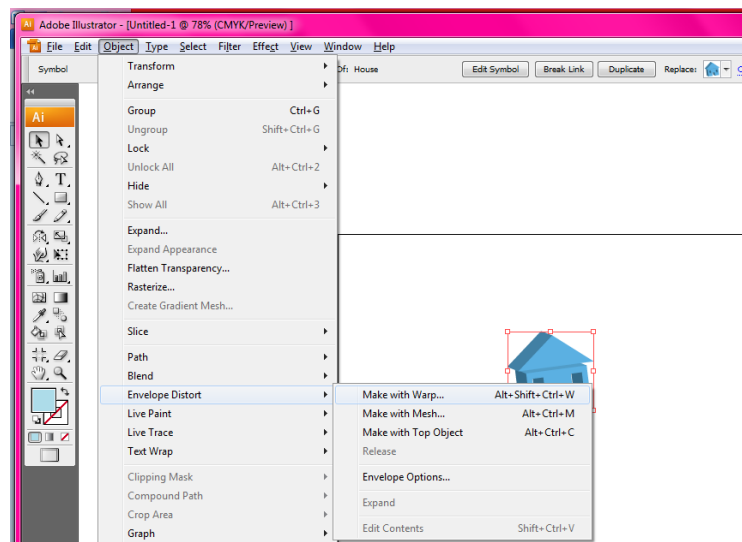


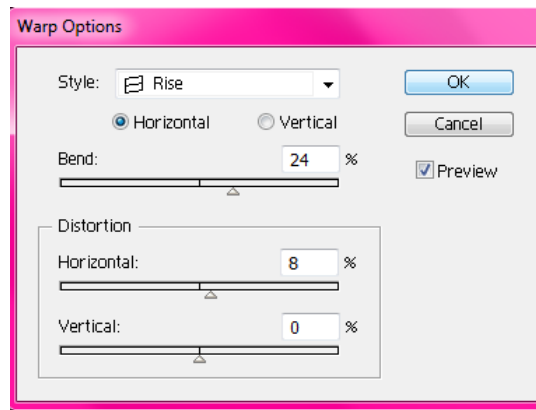
Kita juga dapat menggunakan langkah berikut ini :

1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .

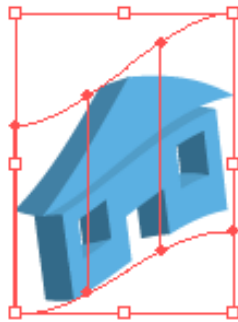


2. Klik menu **Object > Envelope Distort > Make With Warp**, maka akan ditampilkan kotak dialog **Warp Options**.





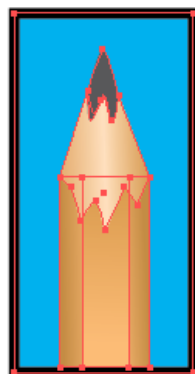
3. Aturlah bentuk kelengkungan objek pada pilihan **Style**, serta arah pelengkungan objek secara horisontal (**Horizontal**) atau vertikal (**Vertical**).
4. Pada bagian **Bend**, kita dapat mengatur nilai tekukan objek.
5. Aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
6. Akhiri dengan klik **OK**.



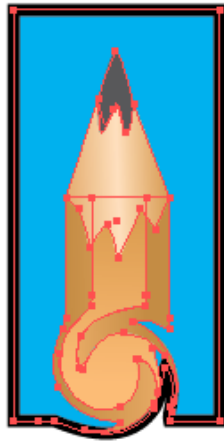
f. Mengolah Bentuk Dasar dengan Twirl Tool

Twirl Tool  digunakan untuk memutar bagian objek dengan cara klik pada objek. Semakin lama menahan tombol klik, maka semakin jelas pusaran objeknya. Berikut ini merupakan langkah-langkahnya :

1. Klik objek yang akan dimodifikasi dengan **Selection Tool (V)** .



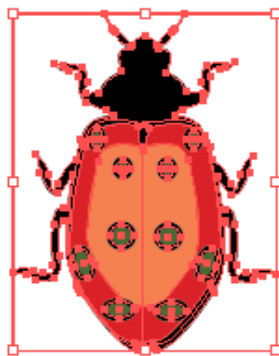
2. Aktifkan **Twirl Tool** , arahkan mouse pada bagian objek yang akan diedit.
3. Kemudian klik tahan geser sesuai keinginan.



g. Mengolah Bentuk Dasar dengan Pucker Tool

Pucker Tool  digunakan untuk mengerutkan objek secara beraturan. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Klik objek yang akan dimodifikasi dengan **Selection Tool (V)** .



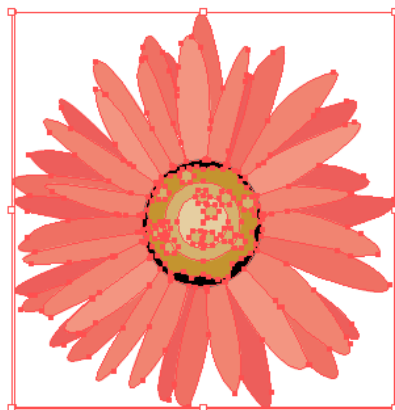
2. Aktifkan **Pucker Tool** .
3. Arahkan mouse pada bagian objek yang akan diedit. Kemudian klik tahan geser kearah dalam objek.
4. Lakukan beberapa kali hingga terbentuk objek yang diinginkan.



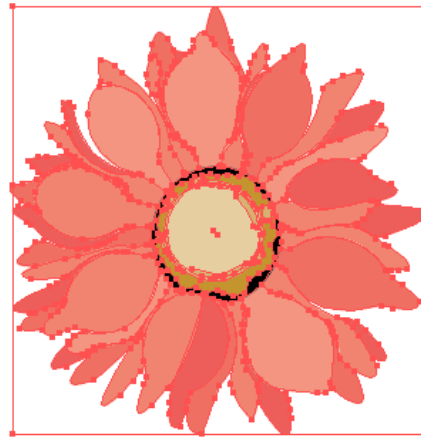
h. Mengolah Bentuk Dasar dengan Bloat Tool

Bloat Tool  digunakan untuk menggembungkan objek. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Pilih objek dengan **Selection Tool (V)** .



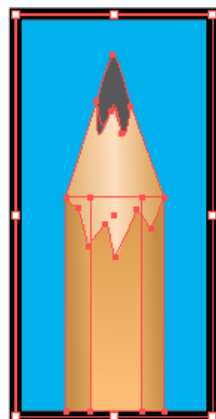
2. Aktifkan **Bloat Tool** , kemudian klik mouse pada bagian yang akan diedit.
3. Atau klik tahan geser mouse kearah yang diinginkan.
4. Lepaskan klik untuk mengakhiri proses.



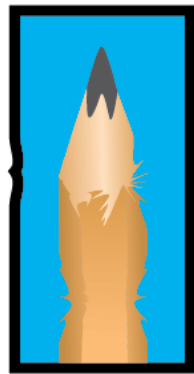
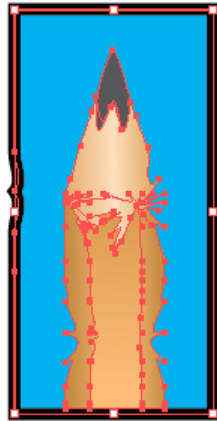
i. **Mengolah Bentuk Dasar dengan Scallop Tool**

Scallop Tool  digunakan untuk memberikan tekstur kerut pada tepi objek. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .



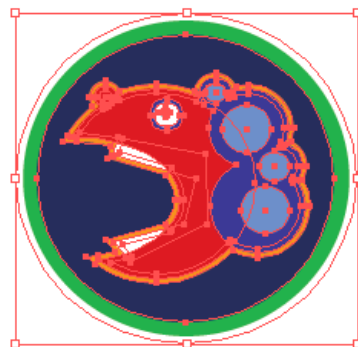
2. Aktifkan **Scallop Tool** . Kemudian klik tahan geser sampai menghasilkan objek yang diinginkan.



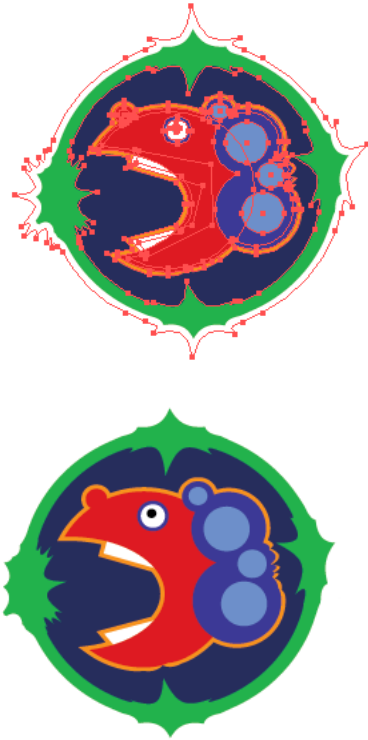
j. Mengolah Bentuk Dasar dengan Crystallize Tool

Crystallize Tool  digunakan untuk memberikan tekstur kristal pada tepi objek. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** , kemudian aktifkan **Crystallize Tool**



2. Arahkan mouse pada bagian objek yang akan diedit.
3. Klik tahan geser mouse untuk membuat efek kristal pada objek. Lakukan beberapa kali hingga objek menjadi sempurna.



k. Mengolah Bentuk Dasar dengan Wrinkle Tool

Wrinkle Tool  digunakan untuk memberikan efek kerut yang tak beraturan pada objek. Berikut ini adalah langkah-langkahnya :

1. Pilih objek dengan **Selection Tool (V)** , kemudian aktifkan **Wrinkle Tool** .

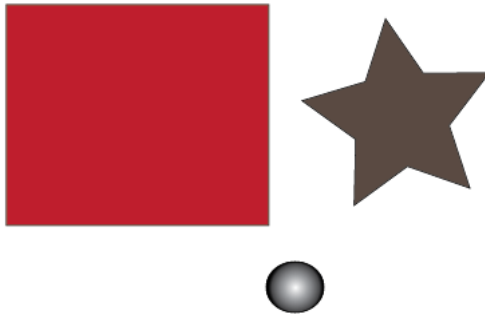


2. Arahkan mouse pada bagian objek yang akan diedit, klik tahan dan geser.
3. Lakukan beberapa kali sampai terbentuk objek yang diinginkan.

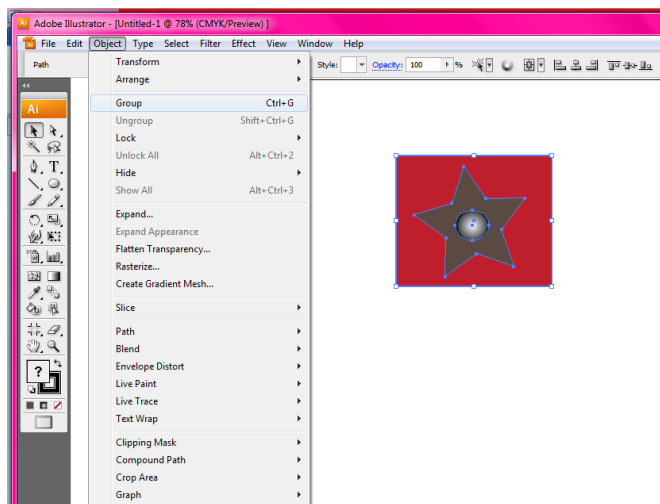
MODUL VII MODIFIKASI OBJEK

Kita dapat mengelompokkan beberapa objek ke dalam suatu grup sehingga objek dianggap sebagai objek tunggal. Langkah untuk mengelompokkan objek adalah :

1. Pilih objek yang akan dikelompokkan.



2. Atur objek sesuai keinginan kita



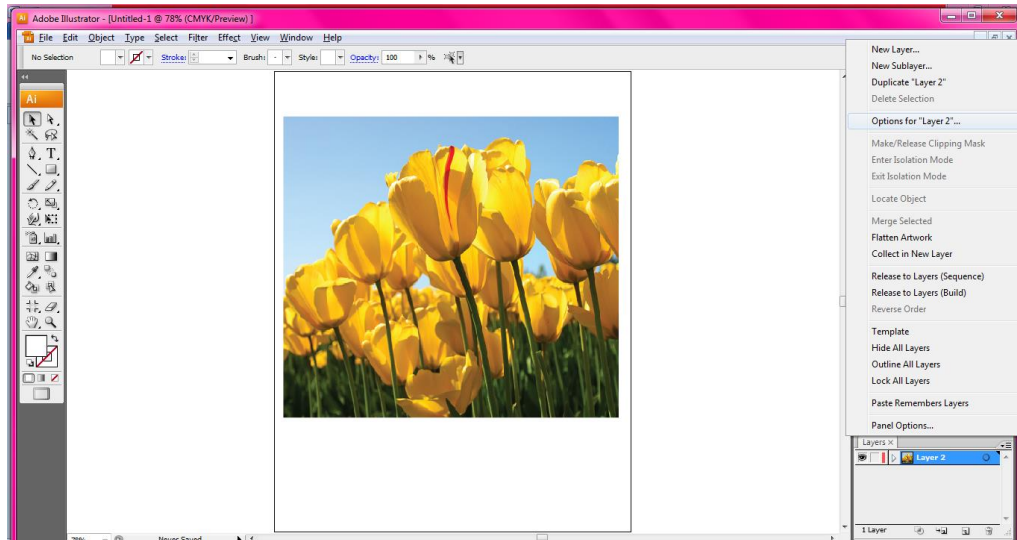
3. Pilih menu **Object > Group**. Maka objek akan menjadi satu objek tunggal.



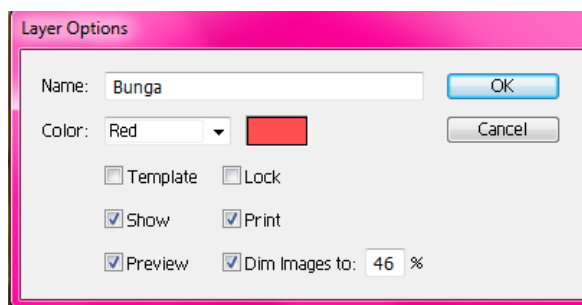
Pengolahan Objek Dengan Pemanfaatan Layer Pada Illustrator

Berikut ini merupakan cara untuk mengatur layer option :

1. Klik ganda salah satu nama layer atau klik menu Layer, kemudian pilih **Options for "Layer 2"...**



2. Tekan **Alt**, kemudian klik **Create new Layer**.
3. Dari ketiga langkah diatas, akan ditampilkan kotak dialog **Layer Options**.



4. Ketikkan nama layer pada bagian **Name**.
5. Aturlah warna layer **Color**.
6. Kotak periksa **Template**, untuk menggunakan format layer standar.
7. Apabila kotak periksa **Lock** aktif, maka layer akan dikunci.
8. Aktifkan kotak periksa **Print**, supaya obyek dapat dicetak.
9. Untuk menampilkan objek dengan warna solid, aktifkan **Preview**.
10. Aturlah intensitas warna objek pada **Dim Images to**.
11. Akhiri dengan klik **OK**.



Objek Asli



Objek dengan Intensitas 46 %

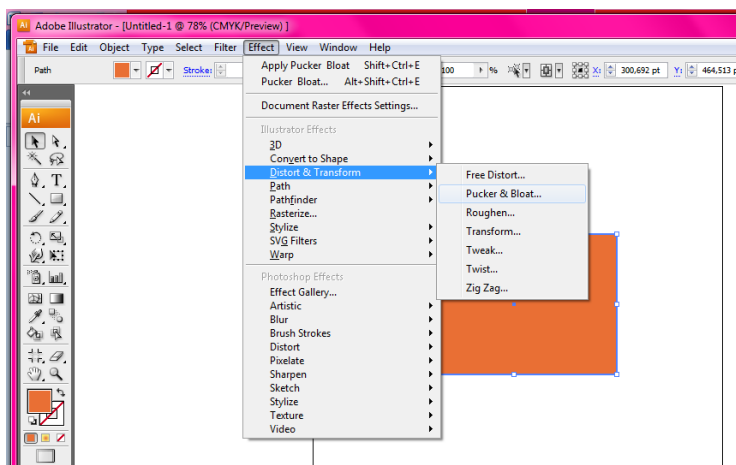
Mendistorsi Objek Dan Memanfaatkan Opsi yang Telah Disediakan

Berikut ini merupakan langkah untuk mendistorsi objek adalah :

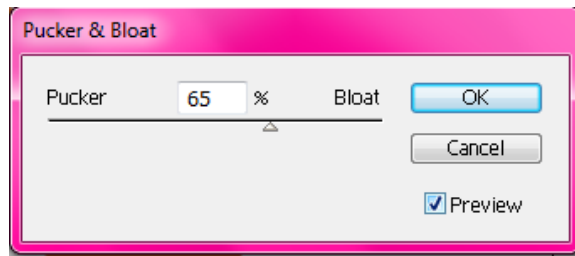
1. Buatlah sebuah objek pada lembar kerja.



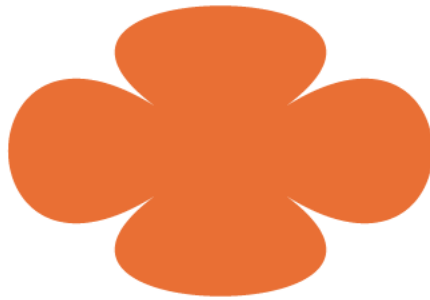
2. Seleksi objek dengan **Selection Tool (V)** .
3. Klik menu **Effect > Distort & Transform > Pucker & Bloat**, sehingga akan ditampilkan kotak dialog **Pucker & Bloat**.



4. Aturlah nilai perubahan objek pada kotak putih antara **Pucker** dan **Bloat**.



5. Kemudian akhiri dengan klik **OK**.



12.2 Merangkai Objek Dengan Beragam Pemanfaatan Tool yang Berhubungan

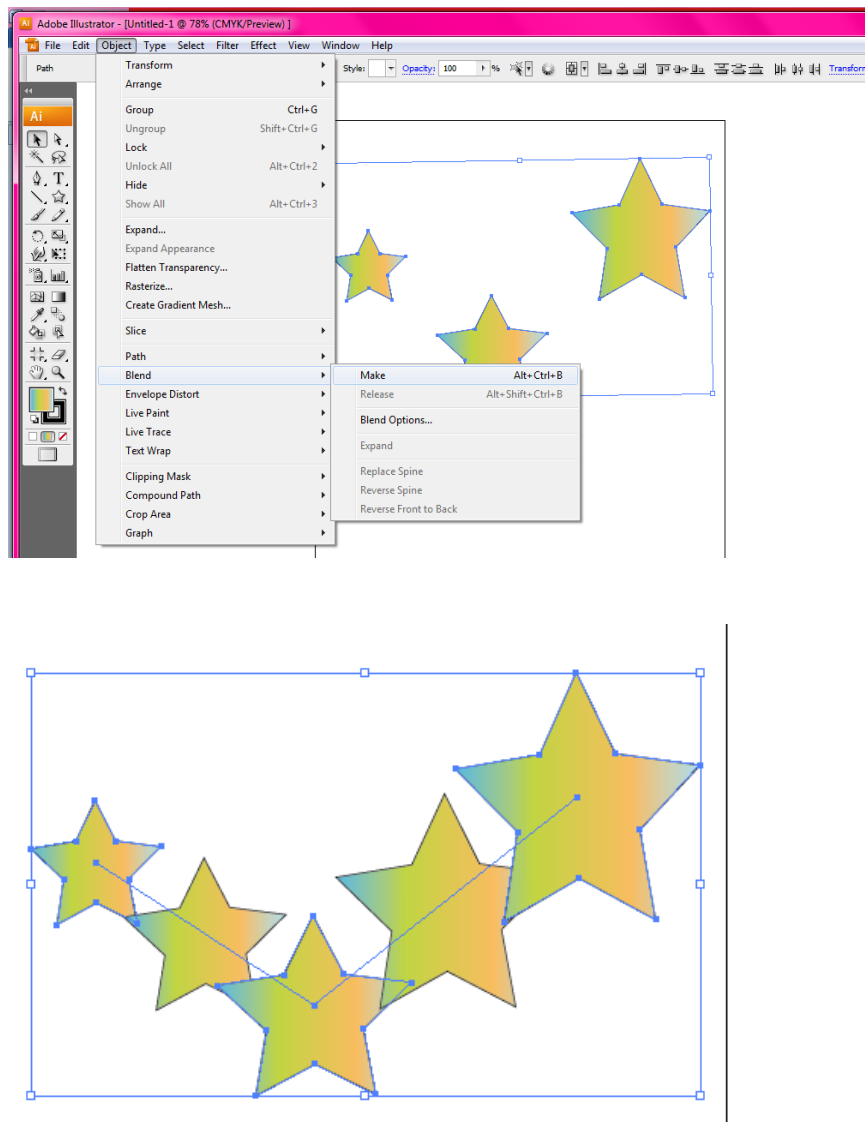
Merangkai objek dengan menggunakan perintah menu **Make Blend**.

Berikut adalah cara merangkai objek dengan perintah **Make Blend** :

1. Seleksi objek yang akan dirangkai dengan **Selection Tool (V)** .
2. Kemudian aturlah jarak objek.



3. Klik menu **Objek > Blend > Make**, maka akan ditampilkan rangkaian ketiga objek tersebut.

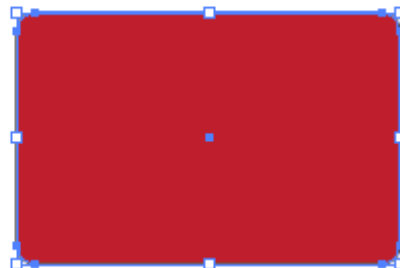


12.3 Memberi Efek Pada Objek dari Efek yang Telah Disediakan

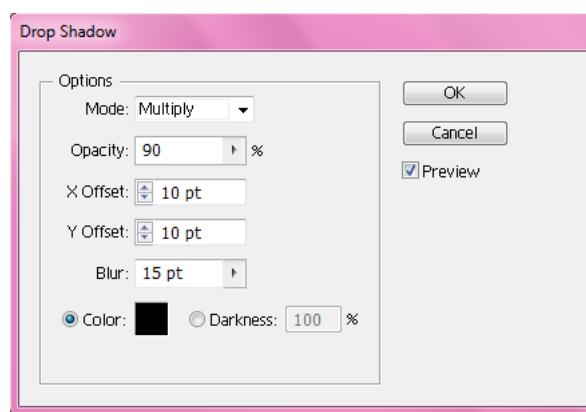
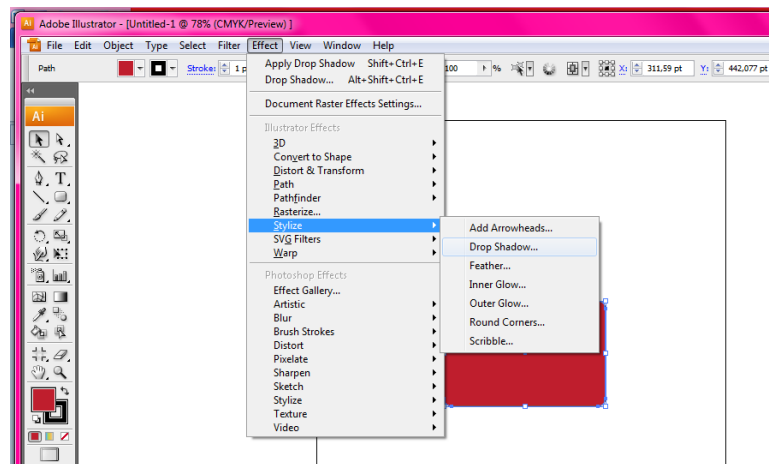
a. Memberi Efek Shadow pada Objek

Shadow digunakan untuk membuat efek bayangan pada objek. Langkah untuk memberi efek shadow pada objek adalah :

1. Buatlah sebuah objek, pilih dengan **Selection Tool (V)** .



2. Klik menu **Effect > Stylize > Drop Shadow**, sehingga ditampilkan kotak dialog **Drop Shadow**.



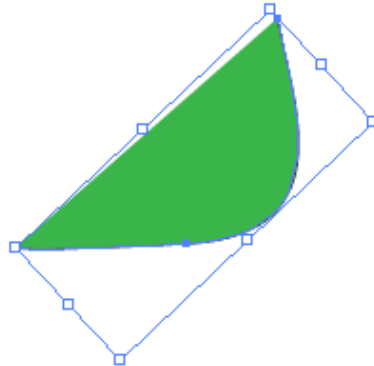
3. Tentukan model bayangan pada bagian **Mode**.
4. Atur kepadatan warna pada **Opacity**.
5. Tentukan nilai bayangan pada sumbu X (**X Offset**) dan sumbu Y (**Y Offset**).
6. Isikan nilai keburaman bayangan pada **Blur**.
7. Pilihlah warna bayangan pada **Color** atau terang/gelap bayangan pada **Darkness**.
8. Seperti biasa, aktifkan kotak periksa **Preview** untuk melihat hasil sementara.
9. Klik **OK** untuk mengakhiri proses.



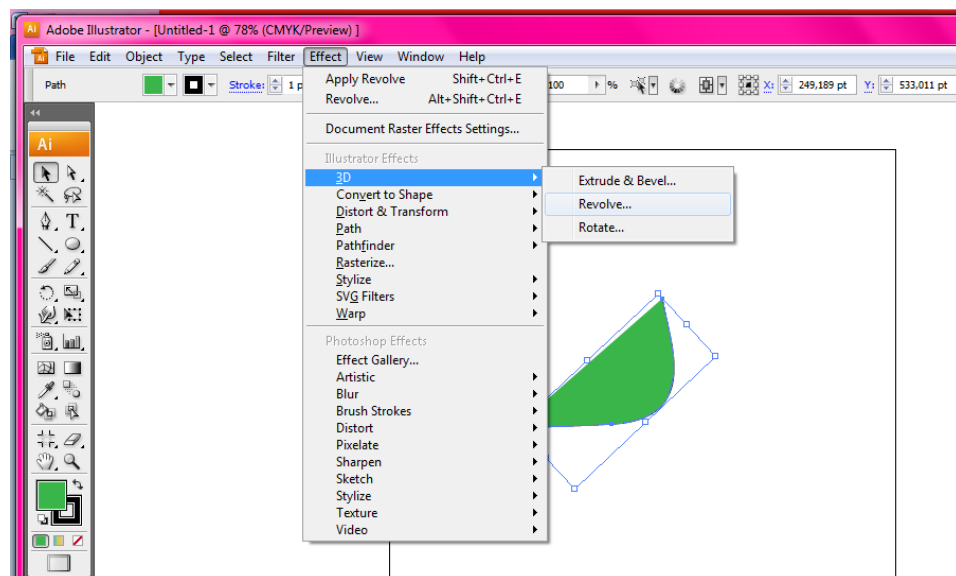
b. Memberi Efek Revolving pada Objek 3D

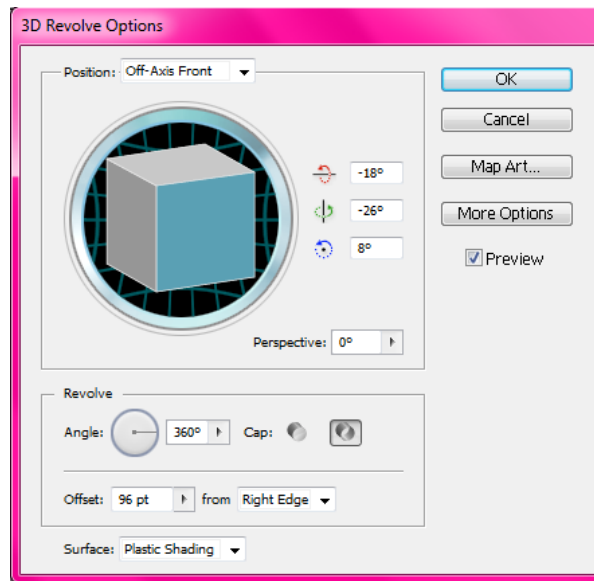
Membuat efek **Revolving** atau efek berputar pada objek 3D. Berikut ini adalah cara untuk memberi efek Revolving pada objek 3D :

1. Seleksi objek yang akan diberi efek 3D.

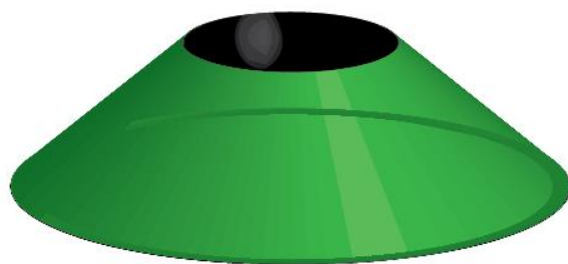


2. Pilih menu **Effect > 3D > Revolve** hingga tampil kotak dialog **3D Revolve Options**.





3. Untuk mengatur banyaknya perputaran alur objek, masukkan nilai pada bagian **Angle** antara 0 sampai dengan 360. Misalnya masukkan 360 derajat.
4. Kerjakan salah satu perintah berikut :
 - Klik **Revolve Cap On** agar objek tampak padat.
 - Klik **Revolve Cap Off** agar objek tampak cekung.
5. Untuk menambahkan jarak antara perputaran poros dan alur objek, masukkan nilai antara 0 sampai dengan 1000 pada bagian **Offset**. Sebagai contoh, masukkan 96 pt.
6. Untuk menetapkan poros perputaran objek, pilih **Left Edge** atau **Right Edge**. Misalnya, pilih **Right Edge**.
7. Pada bagian **Surface**, pilih **Plastic Shading**.
8. Aktifkan pilihan **Preview** untuk melihat perubahan objek dan klik **OK**. Gambar di bawah ini adalah contoh hasil dari perintah di atas.



Sumber Referensi : Madcoms. (2011), *Adobe Illustrator CS5 untuk Pemula*, Andi, Yogyakarta.

TUGAS : Buatlah sebuah objek 3D kemudian beri efek yang menarik pada objek.

MODUL VIII MODIFIKASI TEKS

Mengkombinasikan Teks Dalam Pengolahan Objek

l. Mengetikkan Teks

Type Tool (T)  berfungsi untuk menulis teks dengan pola vertikal atau horizontal. Berikut adalah langkah mengetikkan teks :

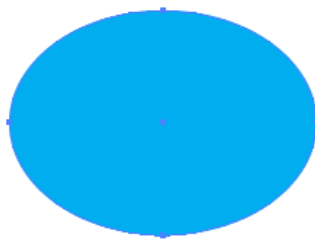
1. Aktifkan **Type Tool (T)** , kemudian klik pada lembar kerja.
2. Ketikkan teks Anda, dan akhiri dengan klik **Selection Tool (V)** .

Adobe Illustrator

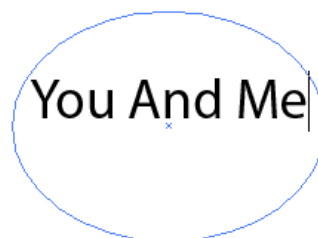
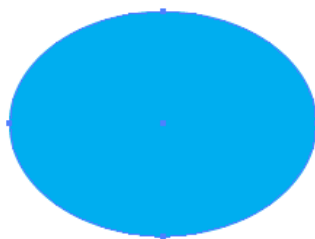
m. Mengetikkan Teks pada Area Objek

Langkah untuk mengetikkan teks dalam objek adalah sebagai berikut :

1. Buatlah sebuah objek pada lembar kerja.



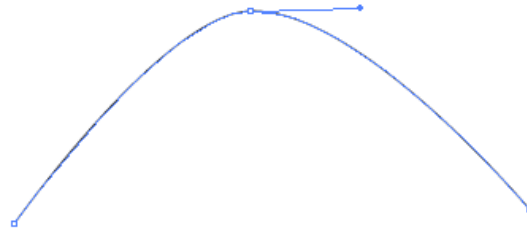
2. Kemudian aktifkan **Area Type Tool (T)**  **Area Type Tool**.
3. Klik pada objek yang telah dibuat dan ketikkan teks anda.
4. Akhiri pengetikkan klik **Selection Tool (V)**.



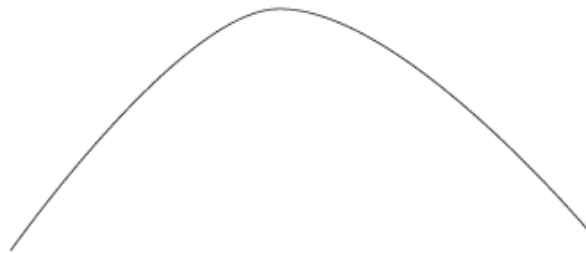
n. Mengetikkan Teks pada Alur Garis

Berikut langkah untuk mengetikkan teks pada alur garis :

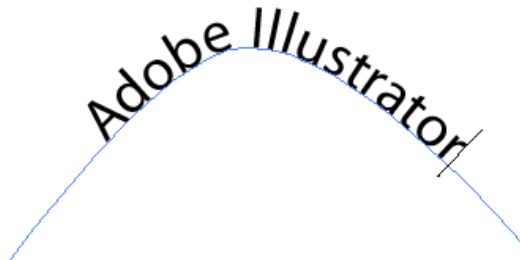
1. Buatlah sebuah alur kurva dengan menggunakan **Pen Tool (P)** .



2. Sempurnakan dengan **Direct Selection Tool (A)** , sehingga seperti gambar berikut.



3. Aktifkan **Type on a Path Tool** .
4. Klik pada garis dan ketikkan teks Anda.
5. Akhiri dengan klik **Selection Tool (V)** .



o. Mengetikkan Teks secara Vertical

Berikut adalah langkah mengetikkan teks secara vertikal :

1. Aktifkan **Vertical Type Tool** .
2. Kemudian klik pada lembar kerja.
3. Ketikkan teks Anda dan akhiri dengan klik **Selection Tool (V)**.

V
E
R
T
I
C
A
L

p. Mengetikkan Teks pada Area Objek secara Vertical

Berikut langkah mengetikkan teks pada objek secara vertikal :

1. Buatlah sebuah objek pada lembar kerja.



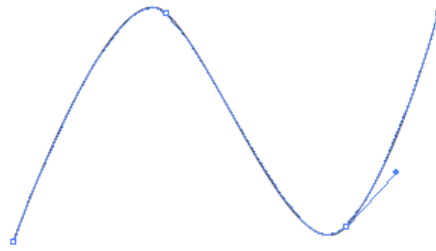
2. Aktifkan **Vertical Area Type Tool**  , kemudian klik pada area objek.
3. Ketikkan teks dan akhiri dengan Klik **Selection Tool (V)** .



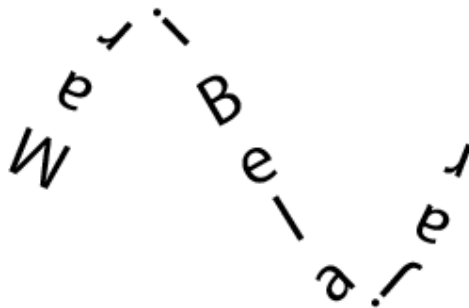
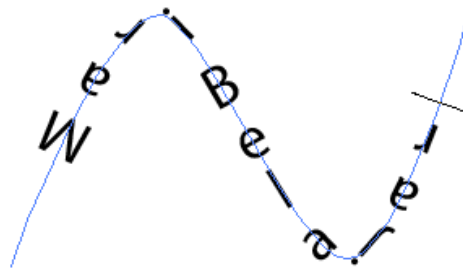
q. Membuat Pola Pengetikan Teks

Langkah untuk membuat pola pengetikkan adalah :

1. Buatlah sebuah alur dengan **Pen Tool** .



2. Kemudian edit dengan menggunakan **Direct Selection Tool** .
3. Aktifkan **Vertical Type on a Path Tool**  **Vertical Type on a Path Tool**.
4. Klik pada alur yang sudah dibuat.
5. Ketikkan teks dan akhiri dengan **Selection Tool (V)** .



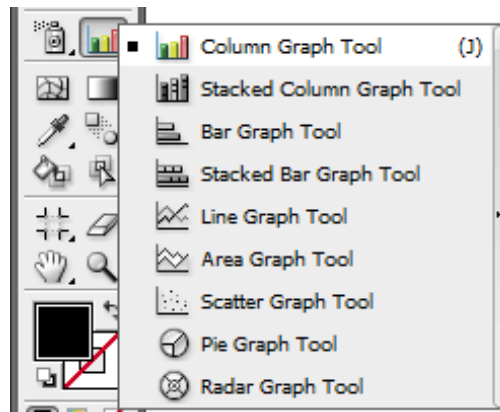
14.1 Memanfaatkan Grafik Dalam Berbagai Kebutuhan

a. Membuat Grafik

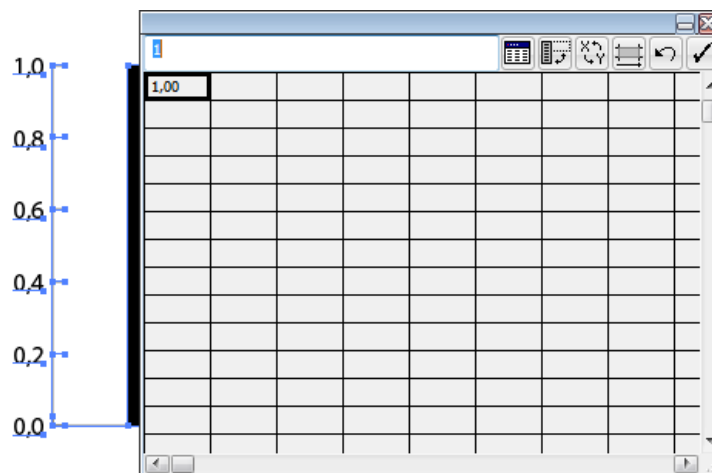
Chart atau grafik adalah alat bantu visual yang sempurna untuk membantu kita dalam memahami data numerik dan data statistik.

Langkah membuat grafik adalah :

1. Klik beberapa saat **Graph Tool**, hingga tampil subtool yang berisi pilihan tipe grafik yang berisi pilihan tipe grafik.



2. Pilih **Column Graph Tool (J)**, kemudian klik tahan geser pada lembar kerja hingga ditampilkan jendela data grafik seperti gambar berikut.



Keterangan gambar :



Kotak Entri > Untuk mengetikkan data grafik.



Minimize > Untuk memperkecil jendela data grafik.



Close > Untuk menutup jendela grafik.



Apply > Untuk memproses data.



Revert > Untuk membatalkan perintah sebelumnya.



Cell Style > Untuk mengatur nilai desimal dan lebar kolom.



Switch X/Y > Untuk membalik sumbu X dan Y apabila tipe grafik Scatter.

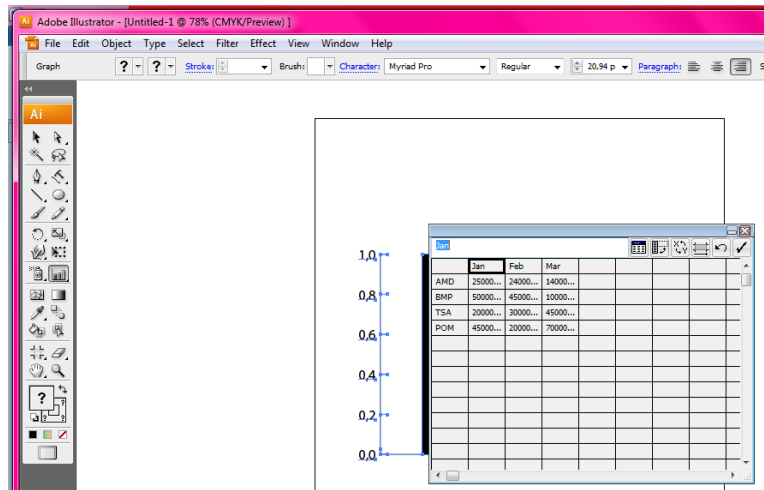


Transpose row/column > Untuk mengubah pembacaan data grafik.



Import > Untuk mengambil data dari program Spreadsheet seperti MS-Excel.

3. Ketikkan data dalam jendela data grafik yang akan digunakan sebagai sumber grafik.



4. Kemudian klik **Apply** dan pilih **Close** yang terdapat pada pojok kanan jendela data grafik.
5. Perhatikan hasil grafik berikut.

