



PENGOLAHAN DESAIN ***VECTOR***

Rudjiono, M.Kom



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK



PENGOLAHAN DESAIN VECTOR

RUDJIONO, M.KOM



YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

PENERBIT :
YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK
Jl. Majapahit No. 605 Semarang
Telp. (024) 6723456. Fax. 024-6710144
Email : penerbit_ypat@stekom.ac.id

PENGOLAHAN DESAIN VECTOR

Penulis:

Rudjiono,S.Kom, M.Kom

ISBN : 978-623-8120-16-1 (PDF)

Editor :

Setyo Adi Nugroho,S.Kom,M.Kom

Penyunting:

Andik Prakarsa Hadi,S.Kom,M.Kom

Desain Sampul:

Ahmad Zainudin,S.Kom,M.kom

Penerbit:

Yayasan Prima Agus Teknik

Redaksi:

Jl.Majapahit No.605

Telp. (024)-6723456

Fax : 024-6710144

Email:penerbit_ypat@stekom.ac.id

Distributor Tunggal:

UNIVERSITAS STEKOM

Jl.Majapahit No.605

Telp. (024)-6723456

Fax : 024-6710144

Email:info@stekom.ac.id

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dan penerbit

KATA PENGANTAR

Dalam buku pengolahan desain vector ini di khususkan untuk mengetahui bagaimana mahasiswa memahami cara – cara pengaturan bentuk gambar atau obyek vector, seperti mengubah ukuran obyek, memutar, mengkonversi, dan memanipulasi obyek. Bentuk vector mempunyai kelebihan dalam hal pengaturan ukuran, dimana perubahan ukuran bentuk obyek vector tidak berpengaruh pada tingkat ketajaman atau resolusi gambar. Berbeda dengan obyek atau gambar Bitmap , dimana ukuran dan ketajaman gambar sangat mempengaruhi kualitas gambar tersebut. Bentuk vector dalam bentuk garis dan kurva, sehingga perubahan ukuran tidak mempengaruhi ketajaman gambar tersebut.

Pembahasan buku ini sifatnya umum tidak hanya terpusat pada satu aplikasi seperti Coreldraw saja, tetapi juga membahas aplikasi vector yang lain , seperti Illustrator. Kedua aplikasi tersebut memang membahas bentuk- bentuk dan pengolahan vector. Pembahasan buku in menitik beratkan pada Aplikasi CorelDraw , sedang Illustrator hanya sebagian dari pembahasan.

Pada buku ini mahasiswa diharapkan dapat memahami serta mampu menerapkan cara dan teknik pengaturan danpenglahan obyek vector baik secara teori maupun secara praktek.

Penulis,

Rudjiono,M.Kom

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB 1 GAMBAR VECTOR	1
1.1 APA ITU GAMBAR VEKTOR?	1
1.2 MUNCULNYA GAMBAR VEKTOR.	1
1.3 UNTUK APA GAMBAR VEKTOR DIGUNAKAN?	2
1.4 VEKTOR VS. RASTER.....	2
1.5 KEUNTUNGAN DAN KERUGIAN DARI GAMBAR VEKTOR	3
1.6 JENIS FILE VEKTOR	4
1.7 APA ITU FILE AI?	4
1.8 APA ITU FILE CDR?	5
1.9 APA ITU FILE EPS?	5
1.10 APA ITU FILE SVG?	6
1.11 APA ITU FILE WMF?	6
BAB 2 SENI VECTOR	8
2.1 YANG BISA DIBUAT DENGAN SENI VEKTOR	8
2.2 SENI VEKTOR DALAM BUDAYA POPULER	9
2.3 ANIMASI DENGAN SENI VEKTOR.....	10
2.4 SENI VEKTOR DALAM VIDEO GAME	11
2.5 MERANCANG DENGAN VEKTOR.....	12
2.6 DESAIN WEB DAN UX.....	12
2.7 SENI VEKTOR DI DUNIA BISNIS.....	13
2.8 SENI VEKTOR ADA DI MANA SAJA	13
2.9 BAGAIMANA SENI VEKTOR MENGUATKAN INDUSTRI DAN KARIR	13
2.9.1 DESAIN WEB	13
2.9.2 DESAIN GRAFIS	14
2.9.3 PEMASARAN IKLAN.....	14
2.9.4 GAMBAR MEDIA SOSIAL	14

2.9.5	INDUSTRI PERCETAKAN	14
2.10	PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR DIGUNAKAN UNTUK MEMBUAT BERBAGAI BAHAN CETAK, TERMASUK:.....	14
2.11	JURNALISME DAN EDITORIAL.....	15
1.12	REKAYASA	15
2.13	GAMBAR VEKTOR DAN AKAN TETAP ADA	15
2.14	LOGO	15
2.15	BALIHO.....	16
2.16	SELEBARAN	16
2.17	BARANG BERMERK	17
2.18	MEMILIH PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR YANG TEPAT	17
2.18.1	TIPE PERANGKAT	18
2.18.2	SISTEM OPERASI	18
2.18.3	HARGA DAN MODEL BERLANGGANAN.....	18
2.18.4	BERBAYAR VS. SUMBER TERBUKA.....	18
2.18.5	SET FITUR	19
2.19	KEMUDAHAN PENGGUNAAN UNTUK PEMULA	19
2.20	GARIS VEKTOR.....	19
2.21	CARA KERJA GARIS VEKTOR	20
2.22	POIN VEKTOR	20
2.23	APA ITU KURVA BÉZIER?	20
2.24	MENGUASAI GARIS VEKTOR	21
2.25	BENTUK VEKTOR	21
2.26	ALAT PERSEGI PANJANG	22
2.27	ALAT ELIPS.....	22
2.28	POLIGON	22
2.29	MULAILAH MEMBUAT SENI VEKTOR.....	22
2.30	MEMILIH PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR YANG TEPAT	22
2.31	MENAMBAHKAN DIMENSI KE GAMBAR VEKTOR	23
2.32	WARNA	23

2.33	GRADIEN	24
2.34	POLA	25
2.35	TRANSPARANSI.....	25
2.36	ALAT DAN TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN UNTUK MEMBUAT SENI VEKTOR.....	26
BAB 3 VECTORISASI GAMBAR.....		28
3.1	MEMBUAT VEKTOR GAMBAR	29
3.2	PROSES POWER TRACE PADA IMAGE.....	29
3.3	QUICK TRACE.....	34
BAB 4 MEMANIPULASI OBJEK VEKTOR		36
4.1	BEBERAPA TRANSFORMASI YANG DAPAT DITERAPKAN KE OBJEK?	36
4.1.2	UBAH UKURAN	36
4.1.3	CROP	37
4.1.4	WARP	38
4.1.5	ROTATE	38
4.1.6	SKEW.....	39
4.1.7	WELD.....	39
4.1.8	TRIM.....	40
4.1.9	BENTUK TRIM ITU SENDIRI TERBAGI MENJADI 3 SUB BAGIAN, YAITU.....	41
4.1.10	INTERSECTION	41
4.1.11	BOUNDARY.....	41
4.2	PATHFINDER.....	41
4.3	SEDANGKAN BAGIAN DARI PATHFINDER ADALAH:.....	42
4.3.1	UNITE	42
4.3.2	MINUS FRONT	42
4.3.3	EXCLUDE.....	43
4.3.4	DIVIDE	43
4.3.5	TRIM.....	44
4.3.6	MERGE	44
4.3.7	CROP	44
4.4	DENGAN MENGGUNAKAN EFEK.....	45

4.4.1	EFEK BLEND	45
4.4.2	CONTOUR	45
4.4.3	EFEK DISTORT	46
4.4.4	EFEK DROP SHADOW	46
4.4.5	EFEK ENVELOPE	47
4.4.6	EFEK EXTRUDE	47
4.4.7	EFEK TRANSPARENCY.....	48
4.5	ALIGN AND DISTRIBUTE	48
4.5.1	SHORTCUT ALIGN	48
4.5.2	SHORTCUT DISTRIBUTE.....	49
4.6	FUNGSI DAN JENIS ALIGN	49
4.6.1	FUNGSI ALIGN HPRIZONTAL.....	49
4.6.2	ALIGN TOP	49
4.6.3	ALIGN BOTTON	49
4.6.4	ALIGN CENTER HORIZONTAL.....	50
4.6.5	ALIGN CENTER VERTICAL	50
4.6.6	ALIGN LEFT	50
4.6.7	ALIGN RIGHT.....	51
4.7	DISTRIBUTE (PENGATURAN JARAK OBJEK)	51
4.7.1	DISTRIBUTE EXTENT SELECTION	51
4.7.2	DISTRIBUTE TOP	51
4.7.3	DISTRIBUTE TOP LEFT	51
4.7.4	DISTRIBUTE TOP RIGHT.....	51
BAB 5 MENGGUNAKAN STYLE		54
5.1	APA ITU STYLE DALAM DESAIN GRAFIS?	54
5.2	MEMBUAT, MENERAPKAN DAN MENGEDIT STYLE.....	55
5.3	UNTUK MEMBUAT GAMBAR ATAU GAYA TEKS DARI SUATU OBJEK	56
5.4	MEMULAI MEMBUAT STYLE OBYEK	56
5.5	MENERAPKAN STYLE OBYEK / GRAPHIC.....	57
MENERAPKAN STYLE PADA TEKS		58

5.6	PENERAPAN STYLE TEKS	59
5.7	PAGARAPH STYLE	59
5.8	PENERAPAN STYLE PARAGRAPH	60
BAB 6 TIPOGRAFI & FONT VEKTOR		62
6.1	MENGAPA TIPOGRAFI PENTING BAGI DESAINER VEKTOR?.....	62
6.2	DASAR-DASAR TIPOGRAFI.....	62
6.2.1	JENIS HURUF.....	62
6.2.2	JARAK	63
6.2.3	KERNING.....	63
6.3	KONTRAS.....	63
6.4	HYPHENATING TEXT	63
6.5	MENSETING PEMENGGALAN TEKS.....	63
6.6	TEKS DI CORELDRAW	63
6.7	BENTUK TEKS DI COREL DRAW	64
6.7.1	ARTISTIC TEXT.....	64
6.7.2	PARAGRAPH TEXT.....	64
6.8	PENGATURAN PARAGRAPH	65
6.9	SYMBOL	66
6.10	PENGATURAN VECTOR TEXT DENGAN PATH.....	68
6.11	BENTUK PARAGRAPH PATH	70
6.12	PARAGRAPH PATH DALAM BENTUK KOLOM.....	70
BAB 7 BEKERJA DENGAN LAPISAN (LAYER) DI CORELDRAW		72
7.1	LAPISAN ATAU LAYER DALAM DESAIN GRAFIS	72
7.2	DOCKER OBJECT MANAGER.....	72
7.3	CARA KERJA LAYER VECTOR	73
7.4	LAYER MASK.....	74
7.4.1	BENTUK LAYER MASK.....	74
7.4.2	ALASAN PENGGUNAAN LAYER	76
7.4.3	MEMBUAT HIERARKI VISUAL	76
7.4.4	MEMODIFIKASI ELEMEN SECARA TERPISAH	76

7.4.5	MENGEDIT ELEMEN LATAR BELAKANG	76
7.4.6	MENERAPKAN EFEK NONDESTRUKTIF	76
7.4.7	MENERAPKAN EFEK DI SELURUH HALAMAN	76
7.4.8	MENGUBAH PROPERTI LAYER	76
7.5	MENAMPILKAN DAN MENYEMBUNYIKAN LAYER	77
7.6	MENCETAK DAN MENGEKSPOR LAYER.....	77
7.7	MENGATUR PENGEDITAN LAYER	77
7.8	MENGGANTI NAMA LAYER	77
7.9	MEMINDAH DAN MENGKOPI LAYER DAN OBYEK	77
BAB 8 BEKERJA DENGAN SIMBOL		79
8.1	MEMBUAT,MENGEDIT DAN MENGHAPUS SIMBOL	79
8.2	CARA MEMBUAT SIMBOL	80
8.3	CARA MENGEDIT SIMBOL	81
8.4	CARA MEMBANGUN PERPUSTAKAAN SIMBOL.....	82
8.5	CARA MENGIMPOR /BERBAGI PERPUSTAKAAN SIMBOL	82
BAB 9 PRINT OUT OBYEK VEKTOR		85
9.1	MENYIAPKAN DOKUMEN UNTUK PREPRESS DAN PRINT	85
9.2	MENGATUR DOKUMEN	85
9.3	MENDEFINISIKAN MARGIN	86
9.4	KUALITAS GAMBAR	88
9.5	MENDEFINISIKAN WARNA	89
9.6	MENGIRIM FILE & PUBLISHING KE PDF	90
9.7	MEMBUAT KARTU	91
9.8	MERANCANG MAJALAH.....	95
BAB 10 MEMBUAT DATA MERGE		97
10.1	BERIKUT LANGKAH PEMBUATAN DATA MERGE	97
10.2	MENGEDIT DATA	102

BAB 1 GAMBAR VEKTOR

- ✓ Dalam bab 1 ini pembahasan pada pengetahuan umum tentang obyek vector baik kelebihan dan kekurangannya
- ✓ Diharapkan dalam buku ini mahasiswa mampu mengetahui tentang perbandingan obyek vector dan bitmap dari sisi kelebihan dan kekurangannya

Gambar Vector merupakan gambar yang dibuat dengan menggunakan bantuan komputer yang dibuat menggunakan urutan perintah atau pernyataan matematika yang menempatkan garis, kurva dan bentuk dalam bentuk ruang dua dimensi atau tiga dimensi. Dalam gambar atau gambar vektor, karya seniman grafis, atau file, dibuat dan disimpan sebagai urutan pernyataan vektor. File gambar vektor menggambarkan serangkaian titik yang akan dihubungkan. File-file ini kadang-kadang disebut file geometris. Gambar yang dibuat dengan alat seperti Adobe Illustrator dan CorelDRAW biasanya berupa file gambar vektor.

1.1 APA ITU GAMBAR VEKTOR?

Secara sederhana, gambar vektor didefinisikan oleh matematika dan dianggap kebalikan dari gambar raster. Dengan kata lain, gambar raster menyimpan data sebagai peta piksel dan vektor adalah layanan garis dan bentuk yang ditentukan secara matematis. Jika Anda memperbesar vektor, itu tidak akan memengaruhi kejelasannya. Tidak peduli seberapa jauh Anda memperbesar atau memperkecil, Anda akan selalu melihat tepi yang tajam – di situlah gambar ini berbeda dari gambar raster. Anda akan melihat piksel jika memperbesar gambar raster, sedangkan vektor dapat diskalakan tanpa batas.

Anda dapat menemukan contoh desain vektor pada barang sehari-hari seperti bungkus bus atau barang cetak berskala besar seperti papan reklame. Anggap saja seperti ini – jika Anda melihat desain datar, kemungkinan besar itu adalah desain vektor. Perlu diingat, bahwa jika Anda melihat sesuatu yang seperti foto, itu adalah gambar raster.

Jika Anda memerlukan sesuatu seperti logo, ikon, atau ilustrasi datar, gambar vektor sangat ideal. Alasan utamanya adalah bahwa mereka adalah file kecil meskipun skalabilitasnya tidak terbatas. Gambar vektor juga jauh lebih mudah untuk dimanipulasi jika Anda perlu membuat bentuk baru, menggabungkan dua titik, atau menyesuaikan kurva.

1.2 MUNCULNYA GAMBAR VEKTOR.

Beberapa jenis gambar komputer pertama adalah vektor, karena daya komputasi yang diperlukan untuk membuat gambar raster terlalu mahal. Komputer awal menggunakan tampilan vektor pada 1960-an dan 70-an; video game seperti *Asteroid* 1979 juga menggunakan gambar vektor. Praktik ini berlanjut hingga tahun 1980-an, saat sebagian besar tampilan telah beralih ke gambar raster.

Karena kebutuhan akan karya seni yang dicetak dalam berbagai ukuran dan desain web responsif yang beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, file vektor merupakan kebutuhan desain modern. Gambar yang bersih dan dapat diskalakan yang memungkinkan kemungkinan visual yang menarik dengan bonus fungsionalitas tambahan. Tipografi modern hampir secara eksklusif dibuat menggunakan vektor. Teks yang Anda lihat sekarang adalah produk gambar vektor. Pemodelan 3D dan gambar komputer (CG) yang anda lihat dalam film superhero blockbuster adalah konsekuensi

langsung dari perkembangan seni vektor dan ilustrasi.

1.3 UNTUK APA GAMBAR VEKTOR DIGUNAKAN?

Seniman grafis, ilustrator dan desainer menggunakan grafis vektor untuk berbagai alasan, termasuk berikut ini:

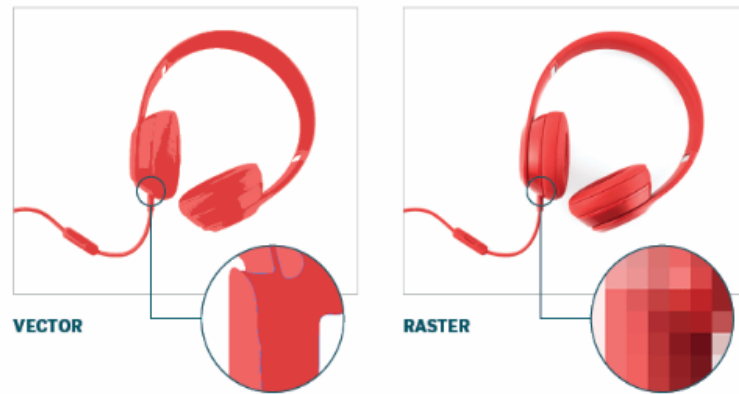
- **Skalabilitas** . Format vektor bagus untuk proyek yang memerlukan gambar yang dapat diskalakan, termasuk jenis dan teks yang dapat diskalakan. Misalnya, logo perusahaan dan merek ditampilkan dalam ukuran yang berbeda; mereka muncul di sudut aplikasi seluler atau di papan iklan pinggir jalan. Logo yang dibuat dengan gambar vektor dapat ditingkatkan atau diturunkan tanpa kehilangan kualitas atau membuat file besar. fitur skalabilitas gambar vektor yang menghasilkan kembalinya, setelah tidak disukai lagi oleh gambar raster pada 1980-an. Gambar vektor awalnya digunakan dalam tampilan komputer pada 1960-an dan 1970-an. Konsorsium World Wide Web bekerja pada Vector Markup Language, yang berkembang menjadi bahasa open source Scalable Vector Graphics yang berisi elemen vektor dan raster.
- Pengembangan aplikasi dan web . Gambar vektor berguna dalam pengembangan aplikasi dan web karena aplikasi web dan gambar yang dikandungnya harus bekerja dengan berbagai ukuran layar dan jenis perangkat. Misalnya, Amazon WorkLink adalah aplikasi seluler yang memungkinkan representasi data perusahaan yang sepenuhnya interaktif di perangkat seluler karyawan.
- Animasi. Gambar animasi juga biasanya dibuat sebagai file vektor, yang menyediakan gambar yang lebih bersih dan halus.
- Desain berbantuan komputer (CAD). Program CAD sering menggunakan file vektor untuk pembuatan, teknik, dan desain karena skalabilitas dan kemudahannya dalam mengedit rumus matematika.

1.4 VEKTOR VS. RASTER

Gambar raster memetakan bit langsung ke ruang tampilan, juga disebut bitmap . Gambar raster terdiri dari jumlah piksel yang tetap , yang membuatnya kurang skalabel dibandingkan gambar vektor. Pada titik tertentu, ketika gambar raster cukup diperbesar, tepinya menjadi tidak rata, dan tampak berpiksel -- yaitu, saat piksel menjadi terlihat. Gambar raster tidak dapat ditingkatkan tanpa mengorbankan kualitas gambar.

Ada dua kategori utama format gambar di dunia seni digital — raster dan vektor. Kedua format memiliki kelebihan dan kekurangan, dan masing-masing ideal untuk berbagai jenis proyek digital. file gambar vektor menyimpan data visual menurut koordinat matematis, memetakan rangkaian titik, garis, dan bentuk untuk membuat gambar lengkap. Gambar vektor dapat diskalakan tanpa batas dan ideal untuk berbagai penggunaan mulai dari ikon web terkecil hingga papan reklame terbesar. Ukuran file vektor biasanya lebih kecil, memungkinkan penyimpanan file lebih mudah dan kecepatan memuat lebih cepat.

Meskipun desainer dan seniman menyukai gambar vektor karena alasan tersebut, masih ada beberapa keadaan di mana memilih format gambar yang berbeda lebih masuk akal. Kunjungi bab sebelumnya untuk menjelajahi pro dan kontra gambar vektor , dan baca terus untuk mempelajari lebih lanjut tentang gambar raster.



Gambar 1.1

Gambar vektor dan raster dapat terlihat berbeda. Ini karena gambar vektor harus memiliki bentuk terpisah untuk setiap naungan warna, sedangkan gambar raster dapat memiliki setiap piksel dengan warna yang berbeda, menunjukkan gradasi warna halus dan kedalaman lebih jelas. Pada ukuran yang lebih besar, tepi gambar raster menjadi tidak rata dan gambar menjadi pixilate. Gambar vektor lebih terukur.

Ada juga hubungan satu-ke-satu antara setiap piksel dan gambar raster memori yang ada di komputer. Komputer harus menyimpan informasi untuk setiap piksel dari gambar raster, sedangkan gambar vektor hanya menyimpan rangkaian titik yang perlu dihubungkan dengan garis, kurva, dll. Akibatnya, file vektor biasanya lebih kecil daripada file raster. File gambar vektor lebih mudah dimodifikasi daripada file gambar raster karena alasan ini.

Gambar vektor dan raster dapat diubah menjadi satu sama lain dengan perangkat lunak yang tepat. Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop adalah contoh perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk mengubah satu format gambar ke format File raster sangat baik untuk menggambarkan kedalaman warna , karena setiap piksel dapat memiliki warna yang berbeda. Dan ada lebih banyak piksel yang bisa menjadi warna unik daripada vektor yang bisa menjadi warna unik. Ini membuat format file raster bagus untuk mengedit foto digital.

File raster sangat baik untuk menggambarkan kedalaman warna , karena setiap piksel dapat memiliki warna yang berbeda. Dan ada lebih banyak piksel yang bisa menjadi warna unik daripada vektor yang bisa menjadi warna unik. Ini membuat format file raster bagus untuk mengedit foto digital.

1.5 KEUNTUNGAN DAN KERUGIAN DARI GAMBAR VEKTOR

Penting untuk mempertimbangkan keuntungan dan kerugian menggunakan file vektor.

Keuntungan

- Skalabilitas. Seperti disebutkan sebelumnya, ini adalah keuntungan utama dari gambar vektor. Karena gambar vektor diturunkan dari hubungan vektor matematis, atau hubungan antara titik yang menciptakan garis dan kurva, gambar tersebut tampak bersih dan tepat pada ukuran berapa pun.
- Ukuran file kecil. Gambar vektor umumnya memiliki ukuran file yang kecil karena hanya menyimpan sejumlah kecil titik dan hubungan matematis di antara mereka. Hubungan tersebut diekspresikan dalam kode, yang kurang intensif memori dibandingkan dengan menyimpan piksel.

- Mudah untuk diedit. File vektor mudah diedit karena pengguna dapat mengubah hubungan vektor dengan cepat untuk menukar warna atau mengubah bentuk garis, misalnya. Ini berguna dalam proses berulang, seperti desain grafis, yang membutuhkan banyak pengeditan.
- Mudah untuk memuat. Karena ukuran file lebih kecil, mudah untuk mem-port dan memuat file vektor ke perangkat dan program yang berbeda.
- Mudah untuk digandakan. Juga mudah untuk membuat klon dari gambar vektor dan menyalin fitur tertentu dari satu gambar ke gambar lainnya.
- presisi. Kemampuan untuk menskalakan gambar vektor ke atas atau ke bawah berarti mereka memiliki tampilan dan nuansa yang tepat.

Kekurangan

- Kurang detail. File vektor terbatas dalam menangani gambar yang kompleks. Misalnya, foto memerlukan bayangan dan pencampuran warna yang tidak dapat disediakan oleh file vektor sebaik file raster.
- Persyaratan keterampilan dan waktu. File vektor dapat membutuhkan lebih banyak keterampilan dan waktu untuk membuatnya.
- Dukungan peramban terbatas. Ada lebih sedikit dukungan untuk gambar vektor di browser web daripada untuk gambar raster.
- Inkonsistensi. Gambar vektor dapat bervariasi dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya, tergantung pada seberapa kompatibel rendering dan pembuatan aplikasi, di antara faktor lainnya.

1.6 JENIS FILE VEKTOR

Ada beberapa jenis file vektor yang umum digunakan. Mereka termasuk yang berikut:

- .ai -- File Adobe Illustrator
- .cdr -- File Gambar CorelDRAW
- .dxf -- Menggambar File Format Pertukaran
- .eps -- Berkas PostScript Terenkapsulasi
- .svg -- File Gambar Vektor yang Dapat Diskalakan
- .wmf -- Windows Metafile

jenis file yang berbeda digunakan untuk tugas yang berbeda. Misalnya, file AI biasanya digunakan di media cetak dan gambar digital. File EPS dapat berupa file raster dan vektor. Mereka biasanya berisi elemen desain yang lebih kecil yang dapat disematkan dalam desain yang lebih besar. Ini membuatnya cocok untuk mengirim logo, yang sering digabungkan ke dalam desain yang lebih besar.

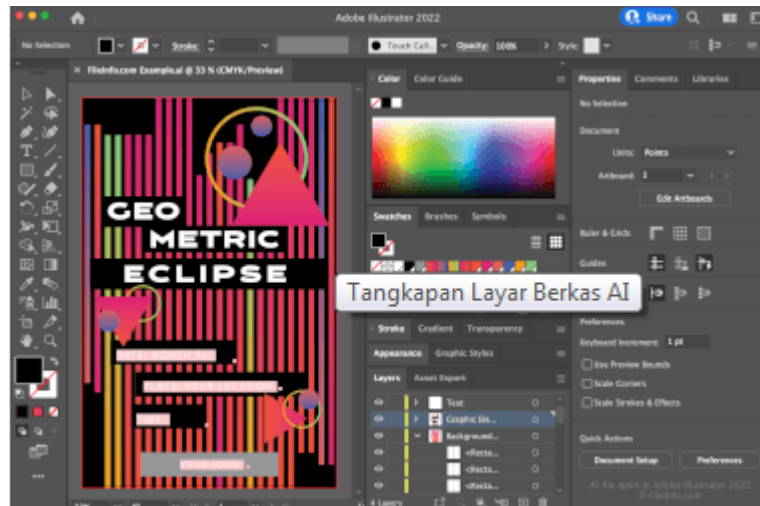
1.7 APA ITU FILE AI?

File AI adalah gambar vektor yang disimpan dalam format Adobe Illustrator Artwork (AI). Itu dibuat oleh Adobe Illustrator atau diekspor oleh aplikasi grafis lain, seperti Adobe Photoshop. File AI disimpan dalam format vektor yang terdiri dari jalur yang dihubungkan oleh titik, bukan data gambar bitmap, memungkinkan pengguna untuk memperbesarnya tanpa kehilangan kualitas gambar apa pun.

Adobe Illustrator adalah salah satu aplikasi gambar vektor paling umum dan favorit di antara seniman grafis, seniman visual, dan desainer web. Mereka menggunakan aplikasi untuk mendesain

karya seni vektor, seperti ikon, logo, dan tata letak web & seluler.

Saat Anda menyimpan karya seni di Illustrator, aplikasi membuat file AI untuk menyimpan konten desain. File adalah file yang berfungsi, yang berarti Anda dapat menutupnya, membukanya kembali, dan melanjutkan mengedit karya seni setelah menyimpannya.



Gambar 1.2

1.8 APA ITU FILE CDR?

File CDR adalah gambar vektor atau dokumen yang dibuat dengan CorelDRAW, ilustrasi vektor dan program tata letak halaman. Ini berisi informasi yang membentuk dokumen atau gambar, yang mungkin termasuk teks, tabel, garis, bentuk, gambar, warna, dan properti efek. Pengguna CorelDRAW membuat file CDR untuk menyusun dokumen seperti surat, brosur, tabloid, amplop, kartu pos, halaman web, dan spanduk web.

File CDR adalah jenis file utama yang terkait dengan CorelDRAW. Saat Anda menyimpan dokumen Anda dalam format CDR, CorelDRAW membuat file CDR untuk menyimpan konten dokumen

CorelDRAW termasuk dalam CorelDRAW Graphics Suite bersama dengan aplikasi berikut:

- ✓ **Corel PHOTO-PAINT** - Aplikasi pengeditan gambar untuk foto digital
- ✓ **Corel Font Manager** - Utilitas untuk mengelola font
- ✓ **CorelDRAW.app** - Program ilustrasi vektor online yang dapat diakses melalui browser web
- ✓ **Corel CAPTURE** - Utilitas tangkapan layar sekali klik (hanya tersedia dengan versi Windows)

1.9 APA ITU FILE EPS?

File EPS adalah gambar vektor yang disimpan dalam format Encapsulated PostScript (EPS). Ini berisi data gambar berformat PostScript, yang ideal untuk menskalakan gambar beresolusi tinggi, dan mungkin menyertakan data gambar bitmap dan teks. File EPS juga menyimpan gambar bitmap tertanam beresolusi rendah untuk melihat pratinjau gambar

Adobe mengembangkan format EPS pada akhir 1980-an untuk menjadi standar pertukaran gambar di berbagai platform dan perangkat. Sementara berbagai aplikasi dan pengguna mengadopsi format tersebut, format gambar lain, seperti .JPEG dan .PNG, membayangkannya.

Meskipun EPS tidak pernah digunakan secara luas seperti yang dimaksudkan Adobe, para profesional grafis biasanya menyimpan karya seni mereka, seperti ikon dan gambar, dalam format. Selain itu, desainer grafis sering menggunakan EPS untuk pekerjaan cetak besar, seperti poster, spanduk, dan iklan billboard, karena skalabilitasnya.

Kebanyakan desainer grafis menggunakan editor gambar vektor profesional, seperti Adobe Illustrator atau Serif Affinity Designer, untuk menyimpan karya seni sebagai file EPS. Misalnya, untuk membuat file EPS dengan Illustrator,

1.10 APA ITU FILE SVG?

File SVG adalah gambar yang disimpan dalam format gambar vektor dua dimensi yang dibuat oleh World Wide Web Consortium (W3C). Ini menyimpan informasi yang menjelaskan gambar dalam format teks berdasarkan XML . File SVG dapat menyertakan bentuk vektor, gambar raster yang disematkan (juga dikenal sebagai gambar bitmap), dan teks

Format SVG adalah standar terbuka yang dikembangkan di bawah W3C, dengan kontribusi dari Adobe, dan awalnya dirilis pada tahun 2001. W3C telah merilis beberapa spesifikasi SVG sejak tahun 2001, termasuk SVG 1.1, SVG Tiny 1.2, dan SVG 2.0.

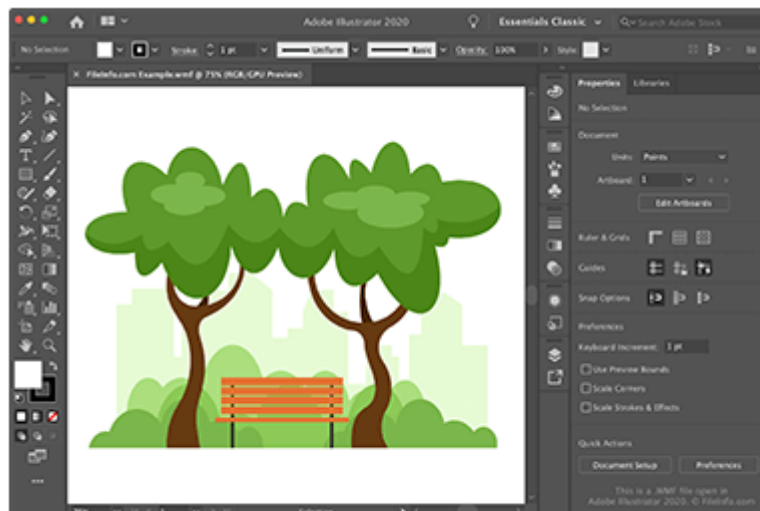
Profesional grafis biasanya menggunakan file SVG untuk menyimpan grafis web, seluler, dan cetak. Desainer web juga menerbitkan gambar online dalam format SVG karena dapat diskalakan dan dapat dimodifikasi dengan CSS dan bahasa skrip, seperti JavaScript .

Anda dapat membuat gambar SVG dengan berbagai alat, tetapi salah satu yang paling menonjol yang digunakan oleh para profesional adalah Adobe Illustrator (Windows dan macOS). Untuk mengeksport desain sebagai file SVG dengan Illustrator

1.11 APA ITU FILE WMF?

File WMF adalah gambar vektor yang disimpan dalam format Windows Metafile Format (WMF) berpemilik yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini berisi serangkaian catatan metafile yang menyimpan operasi menggambar, termasuk perintah untuk menggambar garis, lingkaran, dan persegi panjang yang membentuk gambar. File WMF juga mendukung operasi menggambar bitmap

File WMF awalnya muncul pada tahun 1988 ketika Microsoft merilis Windows 2.0. Microsoft kemudian menerbitkan spesifikasi format file WMF dengan rilis Windows 3.0 pada tahun 1992 dan menerbitkan spesifikasi berikutnya pada tahun 2006. Microsoft terus menerbitkan pembaruan ke format secara teratur.



Gambar 1.3

WMF terutama digunakan sebagai wadah untuk gambar vektor dan mendukung data gambar raster . Selain itu, mendukung data gambar 16-bit yang dapat diskalakan dan output pada definisi yang lebih tinggi, yang sangat berguna saat memodifikasi gambar dalam editor gambar dan mencetak gambar berkualitas tinggi.

Format WMF menyimpan data gambar dalam serangkaian struktur rekaman metafile. Masing-masing record ini menyimpan perintah menggambar, definisi objek, dan pengaturan konfigurasi.

WMF sudah umum di tahun 1990-an, terutama di aplikasi Windows, seperti Microsoft Word, Publisher, dan PowerPoint. Namun, karena keterbatasan data 16-bit dan ketergantungan perangkat, Microsoft mengganti WMF dengan format Enhanced Windows Metafile (.EMF) pada tahun 1992 ketika dirilis Windows NT 3.1.

Editor gambar mungkin masih menyimpan gambar vektor sebagai file WMF dan EMF. Namun, format Scalable Vector Graphics (.SVG) dan Encapsulated PostScript (.EPS) sebagian besar telah menggantikan format tersebut.

SOAL LATIHAN

1. Jelaskan kelebihan dan kekurangan bentuk obyek vector dan bitmap!
2. Sebutkan dan jelaskan keluaran format dari obyek vector!
3. Sebutkan dan jelaskan keluaran format dari obyek bitmap!
4. Sebutkan format file yang dapat di akses atau dibaca baik bentuk obyek Vector maupun obyek bitmap!
5. Sebutkan 3 aplikasi yang mampu mengolah obyek dalam bentuk Vector !

BAB 2 SENI VECTOR

- ✓ Dalam bab ini membahas tentang seni vector dan jenis – jenis yang ada di dalamnya serta pengertian dan sejarahnya
- ✓ Mahasiswa diharapkan mampu dan memahami serta dapat menerapkan seni vector dan bidang yang dipelajarinya, serta mampu menerapkan manfaat dan kegunaan dari seni vector

Seni vektor adalah istilah teknis untuk menggunakan algoritma matematika untuk membuat ilustrasi sederhana menggunakan bentuk geometris, garis, dan kurva. Desain berbasis matematika ini menggunakan geometri dan disimpan sebagai rangkaian rumus, bukan piksel seperti dalam fotografi.

Gambar vektor muncul dalam berbagai format. Anda mungkin melihat ekstensi file menampilkan .eps atau .svg atau .ai atau .pdf. Masing-masing memiliki kegunaan yang berbeda.

Menggunakan elemen desain yang ditentukan menggunakan urutan pernyataan atau perintah matematika, pengguna dapat membuat gambar vektor dua atau tiga dimensi yang menakjubkan. Disebut vektor, garis, titik, kurva, dan bentuk dalam gambar ini memungkinkan desainer membuat karya seni yang dapat diskalakan hampir di mana saja dan dalam ukuran apa pun tanpa kehilangan kualitas.

Meskipun mereka terutama berada di ruang digital, vektor ada di dunia di sekitar anda – saat Anda melihat bungkus bus atau logo perusahaan di sisi bangunan, itu adalah desain seni vektor. Jika Anda sedang mencari desain dengan tepi bersih dan tampilan bersih, perangkat lunak gambar vektor memungkinkan Anda membuat karya seni yang menakjubkan ini.

Ilustrasi vektor adalah keterampilan desain yang berharga bagi desainer digital karena memungkinkan mereka mengubah ukuran desain tanpa batas tanpa mengorbankan kualitas. Anda akan membahasnya dan mendalami apa itu gambar vektor, mengapa Anda harus menggunakannya, apa yang dapat Anda buat, dan siapa yang menggunakan desain ini dalam panduan ini.

2.1 YANG BISA DIBUAT DENGAN SENI VEKTOR

Desainer dan ilustrator profesional dan non-profesional di semua genre menggunakan seni vektor dalam banyak cara untuk membuat gambar yang berani dan tajam untuk digunakan di mana saja misalnya:

- Desain Web dan UX (desain Pengalaman Pengguna): Karena skalabilitas gambar vektor, ini adalah alat kreatif yang sempurna untuk desain web. Satu gambar dapat muncul di berbagai perangkat dengan berbagai ukuran tanpa distorsi atau penurunan kualitas.
- Logo: Anda dapat mendesain logo menggunakan bentuk sederhana yang dapat diledakkan hingga tak terbatas, dan desain Anda tidak akan pernah kehilangan kualitas. Logo harus berkualitas tinggi dan konsisten, dan fleksibilitas gambar vektor memungkinkan keduanya berada di hampir semua aplikasi yang dapat dibayangkan.
- Baliho, poster, dan selebaran: Seni vektor bernyanyi di papan reklame, poster, dan selebaran karena sangat bersih, jelas, konsisten, dan tajam, tidak peduli seberapa besar atau kecilnya.
- Pakaian: Karya seni vektor harus dimiliki untuk proses bordir dan sublimasi yang digunakan dalam pembuatan pakaian adat sehingga mesin dapat mengikuti garis yang bersih dan tajam.

Dan jika Anda ingin mendesain kaos, selimut, keramik, atau hadiah khusus lainnya, perusahaan cetak sesuai permintaan lebih memilih seni vektor.

Munculnya "desain datar" antara 2010 dan 2020 menjadi katalis bagi siapa yang menciptakan dan menggunakan seni vektor. Sebelumnya, merek lebih menyukai desain yang menampilkan drop shadow, embossing, atau sangat detail. Kemudian, pergeseran terjadi selama dekade ini, condong ke arah desain yang lebih bersih dan tajam. Alih-alih desain yang menampilkan banyak "gangguan", seperti tekstur dan fitur ornamen, merek ingin melihat desain yang minimalis, bersih, dan tajam.

Seniman digital sebagian besar menggunakan seni vektor untuk meningkatkan presentasi digital, infografis, aplikasi seluler, dan situs web. Anda juga akan menemukan gambar ini dalam aset periklanan dan pemasaran serta jaminan merek lainnya. Contoh lain tentang siapa yang membuat dan menggunakan seni vektor meliputi:

- **Desainer web/UX:** Desainer ini lebih menyukai gambar vektor karena terlihat bagus terlepas dari perangkat Anda. Skalabilitas gambar ini membuatnya responsif, jadi meskipun Anda melihatnya di perangkat genggam atau monitor besar, gambarnya tetap jelas. Sebagai nilai tambah, gambar vektor mendukung transparansi, memperluas kemampuan perancang web secara eksponensial.
- **Industri cetak:** Desainer grafis menggunakan seni vektor dalam industri cetak karena mereka memberikan kualitas yang lebih tinggi, desain yang lebih tajam daripada gambar raster. Misalnya, jika desainer ingin mencetak pada pakaian, tidak ada kehilangan kejelasan atau kualitas.
- **Ilustrator:** Para profesional ini menggunakan perangkat lunak seni vektor untuk menghasilkan keluaran yang serupa dengan jika mereka tidak menggunakan alat digital – garis tajam, gambar organik, dan gambar realistis. Misalnya, jika mereka perlu membuat gambar yang menampilkan teknik warna, pencahayaan, dan bayangan, mereka dapat melakukannya dengan gambar vektor.
- **CAD:** CAD adalah alat pemetaan 3D yang menggunakan logika serupa dengan perangkat lunak desain vektor. Misalnya, jika Anda ingin membuat kubus, Anda akan menggunakan prinsip desain yang sama di mana Anda memetakan titik tertentu dan menggabungkannya dengan garis, dan itu adalah geometri yang sama yang akan Anda gunakan untuk membuat vektor. Ketika insinyur perlu memetakan gambar yang kompleks, mereka dapat menggunakan matematika itu untuk membuat desain tersebut. Misalnya, jika mereka mendesain lereng bukit dengan kemiringan yang tampak keren, itu semua adalah vektor dan poligon kecil.

2.2 SENI VEKTOR DALAM BUDAYA POPULER

Seni vektor ada di seandar anda. Apa yang dimulai sebagai solusi untuk masalah teknik pada awal 1960-an dengan cepat merevolusi gambar komputer, dimulai dengan Sketchpad. Gambar vektor mencapai arus utama untuk aplikasi teknis dengan cepat. Dan tidak lama kemudian, pikiran kreatif mulai mengubah gambar vektor menjadi bentuk seni.

Novel grafis, animasi, dan video game adalah titik transisi yang logis. Saat ini, seni vektor muncul di seluruh budaya pop, termasuk seni dinding, pakaian, dan aksesoris. Jika Anda memakai kaos bergambar atau topi bersulam, karya seni tersebut mungkin melibatkan gambar vektor. Bahkan seniman tato menggunakan media digital ini untuk meningkatkan seni mereka.

Seni vektor terasa seperti tujuan aslinya untuk ilustrasi buku komik. Sementara sebagian besar seniman membuat sketsa karakter asli mereka dan beberapa ide dengan tangan, seni vektor membantu menghidupkan karakter ini sambil mempercepat proses pembuatan buku komik. Dengan mengingat hal itu, Anda mendapatkan produk yang lebih baik dengan harga yang lebih baik yang merupakan win-win.

Setiap seniman memiliki metode yang unik, tetapi banyak di industri ini yang dengan sepenuh hati menggunakan alat seni digital. Itu berarti mereka membuat sketsa dengan stylus daripada pensil dan kertas. Bagi mereka yang membuat sketsa dengan pena dan kertas, kreasi tersebut dipindai dan diubah menjadi gambar vektor untuk manipulasi digital lebih lanjut.



Gambar : 2.1

Setelah gambar menjadi digital, menjadi mudah bagi seniman untuk berkolaborasi dengan editor untuk menyelesaikan produk jadi. Ilustrator terkenal seperti Zazo Aguiar menggunakan ilustrasi seni vektor untuk membuat buku komik dan novel grafis untuk merek seperti Disney, Coca-Cola, dan Warner Bros.

Program seperti CorelDRAW memudahkan untuk mengubah sketsa yang digambar tangan menjadi vektor digital. Misalnya, fitur PowerTRACE dapat melakukan pekerjaan berat, secara instan mengubah piksel dari gambar yang dipindai atau sketsa digital menjadi vektor.

2.3 ANIMASI DENGAN SENI VEKTOR

Semudah grafis vektor berpasangan dengan ilustrasi, mereka melakukan lebih banyak lagi untuk karya seni yang bergerak. Vektor dibuat dengan persamaan matematika yang memaksa objek untuk tetap proporsional dengan gerakan. Itu memberikan tampilan yang lebih halus dan bersih jika dibandingkan dengan gambar berpiksel yang bergerak. Sementara beberapa animasi menggunakan gambar bitmap, gambar vektor jauh lebih umum.



Gambar : 2.2

Salah satu contoh animasi seni vektor yang terlintas dalam pikiran adalah GIF. Gambar animasi pendek ini meledak popularitasnya di seluruh dunia digital, mencapai puncaknya pada tahun 2016 ketika pengguna membanjiri platform media sosial populer seperti Tenor, yang dibuat semata-mata untuk berkomunikasi dalam gambar animasi. Saat ini, anda masih menyukai GIF yang bagus karena gambar lebih kuat dari kata-kata, dan terkadang tidak ada cara yang lebih baik untuk merangkum perasaan selain dengan menggerakkan gambar. Karena popularitas animasi ini, ada banyak alat untuk mendukung kreativitas Anda. Cobalah animasi seni vektor sederhana Anda sendiri menggunakan program seperti CorelDRAW untuk memanipulasi vektor dan menambahkan gerakan, membuat GIF animasi.

2.4 SENI VEKTOR DALAM VIDEO GAME

Gambar video game telah berkembang jauh sejak zaman bermain Mario Bros dalam 8-bit. Dengan resolusi 4K yang sekarang menjadi standar di seluruh papan untuk tampilan grafis, anda telah mencapai era baru dalam permintaan akan kualitas dan detail dalam grafis video game. Yang lucu adalah semakin banyak hal berubah, semakin mereka tetap sama.



Gambar : 2.3

Di masa-masa awalnya, seni vektor digunakan dalam game arcade seperti Atari's Asteroids , yang dirilis pada tahun 1979. Dan meskipun seni vektor saat ini diakui lebih kompleks, pada dasarnya teknologi grafis yang sama digunakan untuk membuat karya seni yang sangat berstyle di video game modern. Judul-judul populer seperti Zero Dawn dan Elden Ring menggunakan berbagai teknologi untuk mencapai lingkungan 3D yang imersif. Tapi anda berani bertaruh bahwa vektor adalah bagian dari proses kreatif mereka. Anda akan menemukan seni vektor dalam segala hal mulai dari game indie hingga produksi studio besar

Anda dapat melihat seni vektor di setiap bagian kehidupan "visual". Elemen dasar dalam branding dan pemasaran, dan sama lazimnya dalam budaya pop. Karya seni yang mengisi halaman novel grafis atau membenamkan pemain dalam video game adalah contoh seni vektor yang bagus dalam budaya pop. Ini adalah media yang terus-menerus di datangi seniman karena gambar vektor hanya menghasilkan garis yang lebih bersih dan tajam tanpa distorsi. Anda mungkin memiliki setidaknya satu kaos grafis atau poster dengan sedikit seni vektor.

Lebih dari 60 tahun setelah penemuan gambar vektor, gambar-gambar ini lebih umum daripada sebelumnya. Banyak seniman berbakat menggunakan teknologi seperti CorelDRAW untuk memanfaatkan gambar vektor untuk karya seni mereka, merampingkan proses replikasi saat mereka membuat buku komik, animasi, tato, dan banyak lagi. Yang keren adalah seni vektor tidak hanya untuk seniman, dan siapa pun yang memiliki kreativitas dapat membuat seni yang didukung teknologi ini.

Di bab selanjutnya dari seri ini, Anda akan belajar lebih banyak tentang seni vektor dalam bisnis , termasuk karier dalam desain web, desain grafis, periklanan, pemasaran, industri percetakan, dan teknik.

2.5 MERANCANG DENGAN VEKTOR

Teknologi gambar vektor sangat fleksibel sekaligus indah. Seni Vektor dapat diskalakan, dapat diedit, dan dapat digunakan hampir di mana saja, di hampir semua permukaan, termasuk kertas, kain, vinil, kaca, dan plastik. Profesional dan non-profesional menggunakan gambar vektor baik secara kreatif maupun teknis.

Desainer menggunakan seni vektor untuk desain web, logo, papan nama, publikasi, pengemasan, pemasaran, iklan, dan tampilan ritel. Non-profesional menggunakannya untuk membuat desain pada pakaian, keramik, buletin, spanduk, kartu, undangan, dan situs web pribadi.

2.6 DESAIN WEB DAN UX

Karena skalabilitas gambar vektor, ini adalah alat kreatif yang sempurna untuk desain web. Satu desain dapat muncul di perangkat berbeda dengan ukuran berbeda tanpa distorsi. Desain responsif semacam ini berarti Anda dapat melihat gambar dan teks di komputer desktop dan ponsel Anda karena skalabilitas teknologi gambar vektor.

Desainer web grafis vektor menggunakan file SVG (scalable vector graphics) untuk gambar, logo, tipografi, dan elemen grafis lainnya. Karena pengguna membaca teks di berbagai perangkat, desainer juga harus membuat font sebagai desain vektor. Meskipun komputer memperlakukan file ini seperti font, file tersebut dirender sebagai vektor. Sebagai contoh,

- Font raster: mesin terbang adalah sistem bitmap yang menggambar garis atau simbol tunggal dalam font

- Font vektor: mesin terbang adalah kumpulan titik akhir garis yang menentukan segmen garis yang digunakan untuk menggambar karakter atau simbol font

SVG ditulis dalam XML, bahasa markup yang digunakan untuk menyimpan dan mentransfer informasi digital. Untuk contoh tampilan vektor dalam desain web,

Jadi, tidak seperti gambar raster yang merupakan file jpeg atau png, vektor dapat diskalakan, dicari, diindeks, dan dimodifikasi dalam XML. Mereka lebih kecil dari file raster, yang berarti waktu pemuatan situs web lebih cepat. Mereka sempurna untuk desain web karena Anda dapat menggunakannya dalam berbagai ukuran tanpa kehilangan kualitas. Misalnya, jika Anda membuat GIF animasi dan memperbesar, Anda akan melihat piksel karena itu adalah raster. Namun, karena ini 100% matematika, memperbesar vektor tidak menyebabkan pikselasi.

2.7 SENI VEKTOR DI DUNIA BISNIS

Bayangkan tugas sederhana seperti pergi ke toko kelontong untuk membeli sepotong roti. Berapa banyak karya seni vektor yang akan Anda lihat? Mungkin lebih dari yang Anda pikirkan. Berikut beberapa contohnya:

- ✓ Billboard atau iklan lainnya
- ✓ Stiker bumper pada mobil
- ✓ Signage toko dan pengemasan produk
- ✓ T-shirt grafis dan tas jinjing

Ini adalah contoh visual, tetapi ada juga contoh seni vektor yang kurang jelas dalam skenario ini. Misalnya, seorang arsitek menggunakan perangkat lunak berbasis vektor untuk membuat denah bangunan toko. Mobil atau sepeda Anda dimulai sebagai konsep seni vektor, yang selanjutnya menunjukkan bahwa itu ada di seandar anda.

2.8 SENI VEKTOR ADA DI MANA SAJA

Dengan lebih dari 100.000 seniman grafis dan hampir 100.000 desainer web yang bekerja di perusahaan pemerintah, pendidikan, publik, dan swasta, jelas bahwa seni vektor sangat fleksibel dan ideal untuk banyak aplikasi.

Garis-garis halus dan tepi tajamnya tidak pernah buram atau berpiksel saat diperbesar, membuat seni vektor sama bersih dan tajamnya pada ikon situs web kecil atau papan reklame. Gambar vektor ada di mana-mana — mulai dari situs web bank Anda hingga menu takeout restoran favorit Anda.

2.9 BAGAIMANA SENI VEKTOR MENGUATKAN INDUSTRI DAN KARIR

Seni vektor adalah hal yang umum, dan dibuat serta digunakan oleh banyak profesional yang berbeda — bukan hanya seniman dan desainer grafis. Anda mengeksplorasi bagaimana berbagai industri menggunakan gambar vektor untuk komunikasi visual.

2.9.1 DESAIN WEB

Dengan munculnya desain web responsif yang dimulai seandar tahun 2010, semakin penting bagi gambar online untuk terlihat bagus terlepas dari ukuran layarnya — mulai dari smartphone hingga layar ultra-HD yang besar. Sekarang, sebagian besar situs web yang Anda kunjungi hari ini menggunakan seni vektor dalam kapasitas tertentu.

Skalabilitas dan ukuran file yang lebih kecil membuat gambar vektor ideal untuk elemen web

dibandingkan dengan jenis file lainnya. Meskipun desainer web tidak perlu membuat gambar vektor yang mereka gunakan, mereka harus terbiasa dengan jenis file vektor dan cara menempatkannya di dalam templat dan halaman web.

2.9.2 DESAIN GRAFIS

Seni vektor sangat penting untuk industri desain grafis, memungkinkan desainer dengan mudah membuat dan menskalakan seni untuk digunakan di semua jenis media cetak dan digital. Desainer grafis membuat gambar raster dan vektor, memilih Style visual dan format file sesuai dengan kebutuhan proyek dan penggunaan akhir. Gambar raster bagus untuk gambar dan foto yang sangat realistis, sementara gambar vektor lebih masuk akal untuk karya seni datar, ilustratif, dan berStyle yang direproduksi dalam format besar.

2.9.3 PEMASARAN IKLAN

Industri periklanan dan pemasaran menggunakan gambar vektor dalam desain yang mereka buat untuk mempromosikan merek di berbagai media fisik dan digital, termasuk:

- ✓ Baliho
- ✓ Iklan daring
- ✓ Stiker dan stiker
- ✓ Kemasan produk
- ✓ T-shirt

2.9.4 GAMBAR MEDIA SOSIAL

Saat desain iklan menggunakan gambar vektor, pengiklan dapat menampilkan materi pemasaran merek di mana saja. File vektor diskalakan tanpa batas, jadi tidak ada kekhawatiran tentang citra pixelating, bahkan di papan reklame raksasa atau sebagai pembungkus bus.

2.9.5 NDUSTRI PERCETAKAN

Produksi cetak secara intrinsik terkait dengan desain grafis, pemasaran, dan periklanan, membuatnya sangat bergantung pada gambar vektor. Beberapa materi cetak menggunakan gambar raster, tetapi mungkin sulit untuk mendukung kualitas gambar raster saat mencetak pada ukuran yang lebih besar. Pencetakan format lebar dengan file vektor menghasilkan desain menakjubkan dengan lebar hingga enam kaki.

2.10 PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR DIGUNAKAN UNTUK MEMBUAT BERBAGAI BAHAN CETAK, TERMASUK:

- ✓ Brosur
- ✓ Selebaran
- ✓ Menu
- ✓ Poster
- ✓ Tanda-tanda
- ✓ Kartu pos

Bekerja di industri cetak membutuhkan pengetahuan tentang file seni digital, termasuk memahami pengeditan, penskalaan, pemotongan, dan penyesuaian lainnya untuk menciptakan produk cetak yang berkualitas. Seniman grafis vektor menggunakan format file EPS, SVG, CDR, AI, dan PDF.

2.11 JURNALISME DAN EDITORIAL

Jurnalisme dan pelaporan mungkin sangat bergantung pada fotografi dan gambar raster, tetapi banyak publikasi cetak dan online juga menggunakan gambar editorial untuk melengkapi artikel. Gambar editorial dapat berupa karya seni yang digambar dengan tangan, seni digital berbasis raster, gambar vektor, atau kombinasi dari ketiganya.

Karena fotografi seni editorial mendahului fotografi, ia memiliki sejarah panjang dan telah berkembang secara signifikan selama bertahun-tahun. Saat ini, ilustrasi editorial cenderung sangat konseptual dan menarik secara visual, membantu pembaca mengklik dan terhubung dengan artikel yang menggugah pikiran.

1.12 REKAYASA

Tampaknya gambar vektor terutama digunakan untuk tujuan estetika dan periklanan, tetapi juga memiliki kegunaan teknis. Insinyur menggunakan perangkat lunak CAD (desain berbantuan komputer), yang merupakan alat pemetaan 3D berbasis vektor, untuk gambar teknis, termasuk diagram dan desain yang rumit seperti:

- ✓ Rencana bangunan
- ✓ Desain infrastruktur
- ✓ Skema listrik
- ✓ Model produk

Gambar teknik harus sangat tepat. Insinyur membuat desain mereka sesuai dengan spesifikasi terperinci dengan perangkat lunak CAD khusus, seperti CorelCAD. Bahkan model CAD yang paling rumit pun dapat diskalakan dengan mulus karena dibuat menggunakan gambar vektor. Dari kedirgantaraan hingga desain tekstil, kemahiran dalam gambar teknik berbasis vektor diperlukan di semua spesialisasi teknik.

2.13 GAMBAR VEKTOR DAN AKAN TETAP ADA

Banyak industri dan pekerjaan membutuhkan pengetahuan tentang desain berbasis vektor. Baik itu fungsi inti dari pekerjaan Anda, seni vektor menyenangkan untuk dipelajari dan sepadan dengan waktu yang diperlukan untuk mempelajari dasar-dasarnya. Setelah beberapa pengalaman langsung dengan gambar vektor, membuat desain untuk semua jenis penggunaan, mulai dari ikon situs web dan logo merek hingga font, papan reklame, barang dagangan, dan banyak lagi. Jelajahi jenis gambar yang lebih spesifik yang dapat Anda buat menggunakan perangkat lunak berbasis vektor.

2.14 LOGO

Karena skalabilitas berbasis matematika mereka, sebagian besar desainer logo menggunakan program desain vektor untuk membuat file AI, CDR, EPS, PDF, dan SVG. Logo vektor berisi kurva, garis, titik, dan berbagai bentuk. Misalnya, saat Anda melihat logo perusahaan dan memperbesarnya, Anda dapat melihat bahwa garisnya tetap tajam dan bersih berapa pun ukurannya:



Gambar : 2. 4

Jadi, Anda dapat mendesain logo yang terlihat kecil di layar Anda tetapi dapat meledak hingga tak terbatas tanpa kehilangan kualitas. Anda dapat membuat logo vektor yang menakjubkan pada label pakaian anak seperti bangunan kota yang besar. Ini juga berarti Anda bisa konsisten dan dramatis, apa pun permukaan atau materi pemasarannya.

Misalnya, jika Anda mendesain label pakaian yang menampilkan logo, menggunakan vektor memastikan Anda dapat menambahkan desain yang sama ini ke item lain tanpa distorsi:

Gambar vektor harus dimiliki untuk bordir logo, dan mesin membutuhkan peta gambar yang tepat untuk mentransfer logo ke tekstil. Setelah Anda membuat desain vektor, mudah untuk mengubah warna, orientasi, atau posisinya sesering yang diperlukan. Anda juga dapat mendesain banyak variasi pada satu tema dan membuat masing-masing terlihat berbeda.

2.15 BALIHO

Gambar-gambar di papan reklame menggunakan rumus matematika teknologi vektor untuk memungkinkan gambar menjadi sebesar itu tanpa kehilangan kualitas. Perangkat lunak gambar vektor memungkinkan seorang desainer untuk membuat gambar di komputer di rumah untuk digunakan dalam berbagai ukuran.

Jika ini adalah gambar raster, papan reklame atau tampilan kemungkinan akan berbintik, berpiksel, dan sulit dilihat. Teknologi yang sama yang membuat logo sederhana dan memungkinkannya berukuran berapa pun sama dengan yang digunakan untuk tampilan besar di hampir semua permukaan.

2.16 SELEBARAN

Sama seperti seni vektor yang ideal untuk desain skala besar, itu juga berguna untuk pekerjaan skala kecil seperti selebaran. Logo yang sama pada papan reklame atau membentang di gedung pusat kota adalah logo yang sama yang dapat Anda gunakan pada pamflet, sebagai ikon kecil di majalah, sebagai tanda air pada poster, atau sebagai elemen yang menakjubkan dari tata letak apa pun, terutama di media cetak, di mana kerenyahan dan ketajaman harus tepat.

Berikut adalah contoh tampilan pamflet ini:



Gambar : 2.5

2.17 BARANG BERMEREK

Karya seni vektor berkualitas tinggi adalah suatu keharusan ketika memproduksi desain non-piksel pada barang dagangan merek seperti pakaian, tas, mug, pena, dan kaos. Karena seni vektor memberikan garis yang lebih tajam dan bersih, ini adalah jenis file yang ideal untuk perubahan ukuran yang tajam. Berikut ini contoh tampilan barang dagangan bermerek:

memulai sebagai desainer atau pemasar yang perlu mengembangkan desain serbaguna untuk kampanye, desain vektor adalah tempat untuk memulai. Salah satu alasannya, tentu saja, adalah fleksibilitasnya yang luar biasa. Teknologi gambar vektor yang sama berarti Anda dapat menggunakannya untuk membuat karya seni yang indah meskipun Anda belum pernah menganggap diri Anda seorang seniman sebelumnya.

Ada berbagai alat perangkat lunak, dan beberapa membutuhkan lebih banyak waktu untuk membiasakan diri daripada yang lain. Saat memilih perangkat lunak vektor, pastikan alat tersebut dapat dengan mudah mengekspor vektor ke web. Itu berarti itu menghasilkan file yang kompatibel, seperti SVG, yang digunakan untuk membuat halaman web.

- ✓ Bekerja dengan baik dengan tablet
- ✓ Sederhanakan ilustrasi (ideal untuk mereka yang bukan seniman freehand)
- ✓ Menyediakan kontrol tipografi
- ✓ Mendukung berbagai format file

2.18 MEMILIH PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR YANG TEPAT

Pada tahun 1963, ilmuwan komputer dan perintis internet Ivan Sutherland menciptakan perangkat lunak vektor pertama: Sketchpad. Sketchpad adalah terobosan dalam industri grafis komputer, dan membuka jalan bagi perangkat lunak desain berbantuan komputer dan grafis vektor modern.

Sekarang, ada banyak pilihan perangkat lunak vektor yang tersedia. Baik Anda membuat seni vektor untuk bisnis atau kesenangan, Anda harus meluangkan waktu untuk mempertimbangkan editor vektor mana yang tepat untuk Anda.



Gambar : 2. 6

2.18.1 TIPE PERANGKAT

Sebagian besar perangkat lunak gambar vektor dirancang untuk laptop dan komputer desktop daripada tablet dan ponsel cerdas, tetapi opsi tersedia apa pun perangkat yang Anda gunakan. Beberapa merek menawarkan versi desktop dan seluler dari perangkat lunak mereka, dengan versi seluler yang lebih mendasar, dengan lebih sedikit fitur dan kemampuan. Pastikan perangkat lunak pilihan Anda kompatibel dengan perangkat Anda sebelum membeli.

2.18.2 SISTEM OPERASI

Sebagian besar nama besar seperti CorelDRAW dan Illustrator akan berfungsi di Windows atau Mac OS, tetapi ada lebih sedikit pilihan perangkat lunak untuk Chrome OS, Linux, dan sistem operasi lain yang kurang umum. Platform berbasis browser, seperti Canva, mungkin merupakan opsi terbaik jika Anda memerlukan perangkat lunak yang berfungsi di Chromebook atau perangkat serupa. Fungsi dan fitur perangkat lunak harus serupa di berbagai sistem operasi, tetapi beberapa elemen mungkin berbeda, seperti pintasan keyboard.

2.18.3 HARGA DAN MODEL BERLANGGANAN

Berbagai poin harga dan model langganan tersedia tergantung pada perangkat lunak vektor mana yang Anda pilih. Pembelian satu kali akan lebih mahal di muka, memastikan harga tetap dan menyediakan akses tanpa batas. Ingatlah bahwa pembelian satu kali kemungkinan memberi Anda versi perangkat lunak tertentu yang mungkin tidak menyertakan pembaruan perangkat lunak biasa.

Alternatifnya, pemimpin industri seperti CorelDRAW dan Adobe menawarkan model langganan untuk perangkat lunak desain vektor mereka. Model ini melibatkan biaya awal yang lebih rendah diikuti dengan pembayaran rutin bulanan atau tahunan. Langganan perangkat lunak biasanya memberi pengguna akses ke pembaruan perangkat lunak, memungkinkan mereka menggunakan versi terbaru perangkat lunak tanpa membayar ekstra.

2.18.4 BERBAYAR VS. SUMBER TERBUKA

Cobalah editor vektor sumber terbuka atau gratis jika Anda seorang pemula yang ingin mencoba seni vektor tanpa mengeluarkan biaya apa pun. Ada banyak editor gambar gratis berbasis browser dan

berdiri sendiri yang tersedia saat ini. Perangkat lunak vektor gratis seperti Canva, Krita, dan Inkscape memberi Anda fungsi desain grafis dasar. Beberapa dari opsi “gratis” ini menempatkan fitur-fitur canggih di belakang paywall. Opsi berbayar seperti CorelDRAW dan Illustrator memiliki lebih banyak fitur dan kemampuan yang lebih canggih.

2.18.5 SET FITUR

Sebelum berinvestasi dalam perangkat lunak desain vektor, pastikan perangkat lunak itu memiliki fitur yang Anda butuhkan untuk membuat karya seni yang ingin Anda buat. Beberapa alat standar di sebagian besar opsi perangkat lunak seni vektor, tetapi beberapa program memiliki fitur unik yang tidak akan Anda temukan di tempat lain.

Sebagai contoh, alat PowerTRACE CorelDRAW sangat bagus untuk membuat vektor gambar — alat sebanding Illustrator disebut jejak gambar. CorelDRAW menawarkan alat kolaborasi online untuk memfasilitasi pengerjaan proyek sebagai sebuah tim — perangkat lunak terkemuka lainnya tidak memiliki fitur ini.

2.19 KEMUDAHAN PENGGUNAAN UNTUK PEMULA

Jika Anda baru mengenal gambar vektor, perangkat lunak vektor gratis mungkin merupakan pilihan yang baik untuk Anda, karena biasanya lebih sederhana dan lebih mudah dipelajari oleh pemula. Adobe Illustrator adalah perangkat lunak yang kuat, tetapi dapat memiliki kurva belajar yang curam, terutama bagi pengguna yang belum pernah menggunakan perangkat lunak Adobe lainnya. Banyak yang menganggap CorelDRAW lebih mudah dipelajari dan didukung dengan banyak konten tutorial yang bermanfaat.

2.20 GARIS VEKTOR

Gambar vektor di dunia seni digital karena dibuat dari titik dan garis yang ditentukan secara matematis — berbeda dengan gambar raster, yang dibuat dari peta piksel berwarna. Karena cara datanya disimpan, gambar vektor dapat diskalakan ke ukuran besar tanpa kehilangan kualitas.

Dapat menjadi tantangan untuk sepenuhnya memahami implikasi praktis dari bentuk seni berbasis matematis. Dalam pekerjaan sehari-hari mereka, desainer grafis, seniman, dan ilustrator biasanya tidak melihat matematika yang terjadi di balik layar dalam perangkat lunak seni vektor mereka. Namun, tetap penting untuk memahami cara kerja program ini. Seperti halnya kerajinan apa pun, mempelajari dasar-dasarnya dapat membantu Anda menjadi seniman yang lebih berpengetahuan luas.

gambar vektor dibuat dari serangkaian persamaan matematika yang dibaca dan ditampilkan oleh perangkat lunak gambar vektor Anda setiap kali Anda membuka file vektor. Persamaan ini menentukan berbagai titik pada bidang kartesius, dan garis menghubungkan titik-titik tersebut, membuat gambar.

Ilustrasi vektor dapat memiliki detail yang sangat banyak, termasuk detail yang rumit, bayangan yang realistis, dan garis yang rumit. Tapi tidak peduli seberapa rumit dan rumitnya desain vektor Anda, pada dasarnya itu masih terdiri dari kumpulan titik dan garis pada sebuah bidang.



Gambar : 2.7

2.21 CARA KERJA GARIS VEKTOR

Garis vektor, juga disebut sebagai "jalur", dibentuk dengan menghubungkan dua atau lebih titik diskrit. Titik-titik ini menentukan awal dan titik akhir dari sebuah garis, dan mereka juga dapat ditempatkan di sepanjang garis jika Anda berencana untuk mengubah arah atau kurva. Dengan alat dan elemen vektor ini, mudah untuk membuat garis dan kurva yang ditentukan dengan tepat:

2.22 POIN VEKTOR

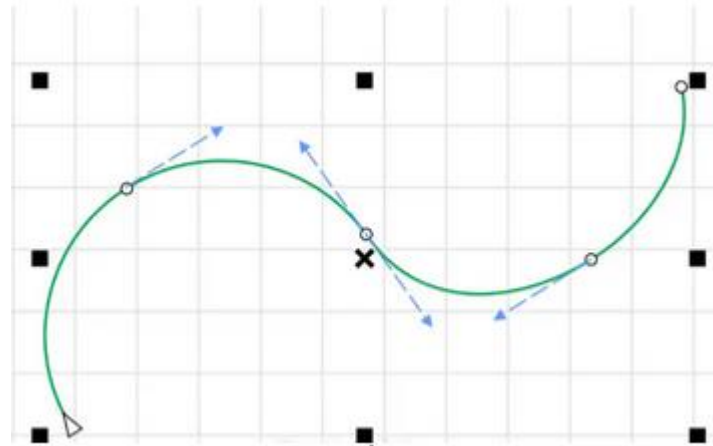
Titik vektor, juga dikenal sebagai simpul vektor, adalah blok bangunan paling dasar dari gambar vektor. Titik-titik ini disimpan dalam file vektor sebagai data matematika menggunakan geometri koordinat. Saat Anda menambahkan titik vektor ke seni Anda, lokasinya ditentukan pada sumbu x/y pada bidang kartesius, dan koordinat tepatnya disimpan saat Anda menyimpan file. Garis dan bentuk vektor dibuat menggunakan titik, jadi semua seni vektor seluruhnya terdiri dari titik terlepas dari apa yang Anda desain.

Meskipun data gambar vektor disimpan sebagai titik, Anda tidak hanya melihat titik saat membuka file seni vektor. Poin saja tidak akan dapat membuat gambar vektor seperti yang biasa Anda lihat. Ini menggabungkan titik bersama dengan garis yang memungkinkan anda membuat desain vektor. Garis vektor dapat terbuka atau tertutup, dengan garis terbuka menghubungkan dua titik dan garis tertutup dimulai dan diakhiri pada titik yang sama. Anda dapat membuat gambar yang jauh lebih detail dan kompleks dengan menggabungkan beberapa garis vektor. Garis vektor bisa lurus atau melengkung — jalur vektor melengkung juga disebut kurva Bézier.

2.23 APA ITU KURVA BÉZIER?

Kurva Bézier, dinamai menurut nama insinyur Prancis Pierre Bézier, adalah garis lengkung yang dapat Anda buat menggunakan perangkat lunak gambar vektor. Seperti garis vektor lurus, kurva Bézier didefinisikan menggunakan rumus matematika. Ini berarti kurva Bézier dapat diskalakan tanpa batas tanpa kehilangan kualitas, manfaat mendasar dari gambar vektor.

Satu set dua titik kontrol vektor menentukan titik awal dan akhir kurva. Kedua titik ini juga dapat menentukan bentuk kurva secara keseluruhan. Semakin banyak node vektor yang Anda tambahkan ke jalur melengkung Anda, semakin Anda dapat memanipulasi bentuk kurva yang tepat atau membuat banyak kurva dalam satu baris. Untuk mengubah bentuk kurva vektor, klik dan seret untuk menyesuaikan titik pengambilan atau "pegangan" kurva Bézier. Anda dapat menyempurnakan posisi titik kontrol vektor dengan tangan bebas atau menggunakan kisi untuk lebih presisi.



Gambar: 2.8

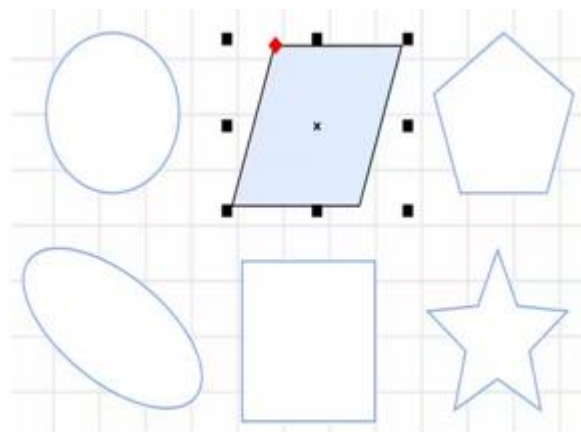
2.24 MENGUASAI GARIS VEKTOR

Membuat bentuk dalam perangkat lunak gambar vektor itu mudah, dan ada beberapa teknik berbeda untuk dicoba. Pertama, Anda dapat membuat bentuk secara manual menggunakan titik dan garis. Saat Anda menghubungkan beberapa titik dan garis, Anda dapat membentuk bentuk. Alternatifnya, sebagian besar program perangkat lunak gambar vektor memiliki alat bentuk khusus yang memungkinkan Anda membentuk bentuk sederhana dengan cepat. Anda akan membahas alat bentuk secara lebih rinci di bawah ini.

Karena bentuk dibuat dari simpul dan garis, Anda dapat memanipulasinya seperti Anda dapat mengedit dan menyesuaikan garis vektor. Cukup klik dan seret tuas kontrol kurva titik atau vektor apa pun pada objek Anda untuk menyesuaikan ukuran dan bentuknya. Bentuk sederhana sering disebut sebagai primitif geometris. Bentuk dasar ini adalah blok bangunan untuk bentuk yang lebih kompleks dan elemen grafis lainnya.

Seni vektor terbuat dari data matematis dan titik-titik yang diplot pada bidang — inilah yang membuat gambar vektor dapat diskalakan tanpa batas sambil menjaga ukuran file tetap kecil dan dapat dikelola. Meskipun teknologi ini terdengar rumit, semua perencanaan koordinat yang rumit terjadi di balik layar dalam perangkat lunak. Menempatkan dan mengedit bentuk dan objek sebenarnya sangat sederhana bagi pengguna yang membuat karya seni di perangkat lunak gambar vektor.

2.25 BENTUK VEKTOR



Gambar : 2.9

2.26 ALAT PERSEGI PANJANG

Alat persegi panjang memungkinkan Anda membuat kotak dan persegi panjang. Setelah Anda memilih alat persegi panjang, Anda cukup mengklik kanvas Anda dan menyeret cursor Anda untuk membuat persegi panjang. Setelah persegi panjang Anda digambar, Anda dapat menyesuaikan ukuran dan dimensi serta menggunakan alat lain untuk mengubah warna isian, warna kerangka, dan ketebalan garis. Sebagian besar editor vektor juga memiliki alat yang memungkinkan Anda membulatkan sudut persegi panjang dengan cepat.

2.27 ALAT ELIPS

Alat elips dapat membuat lingkaran, elips, dan oval. Biasanya, ada pintasan keyboard yang dapat Anda gunakan untuk membantu Anda membuat lingkaran sempurna saat Anda mengeklik dan menyeret alat elips. Dengan perangkat lunak vektor, Anda dapat dengan mudah menskalakan bentuk melengkung seperti elips tanpa mengorbankan kualitas gambar. Dan, seperti persegi panjang, Anda dapat membuat warna isian dan kustomisasi batas dengan elips apa pun yang Anda buat.

2.28 POLIGON

Untuk bentuk yang lebih rumit dan bersisi banyak, Anda dapat menggunakan alat poligon. Biasanya, preset bentuk poligonal bersarang di bawah alat poligon dalam perangkat lunak vektor. Misalnya, CorelDRAW memiliki preset yang mudah untuk bintang, spiral, panah, hati, dan bentuk umum lainnya.

Alat poligon memungkinkan Anda untuk memilih berapa banyak sisi yang akan dimiliki bentuk Anda dan apakah semua sisi akan diskalakan atau tidak. Sama seperti alat bentuk lainnya, Anda dapat menyesuaikan poligon secara manual setelah Anda menggambarinya, mengubah ukuran, bentuk, warna, dan garis yang tepat agar sesuai dengan visi Anda untuk desain Anda.

2.29 MULAILAH MEMBUAT SENI VEKTOR

Dari memilih perangkat lunak desain grafis yang tepat hingga mengembangkan keterampilan yang tepat dan menemukan inspirasi seni vektor, setiap keputusan akan memengaruhi kesuksesan Anda di masa depan sebagai seniman vektor. Ingatlah tip-tip ini saat Anda mulai membuat seni vektor.

2.30 MEMILIH PERANGKAT LUNAK GAMBAR VEKTOR YANG TEPAT

Sulit untuk mengetahui apa yang tidak Anda ketahui – dan itu terutama benar ketika mencoba memilih program perangkat lunak untuk sesuatu yang Anda tidak berpengalaman. Seiring waktu, Anda akan mengembangkan preferensi, dan perangkat lunak pilihan Anda akan menjadi bagian dari proses kreatif Anda. Sementara itu, Anda mungkin menggunakan sedikit trial and error untuk melihat apa yang Anda sukai. Saat Anda mulai mencoba beberapa program, pertimbangkan:

- ✓ Sistem operasi
- ✓ Harga
- ✓ Fitur



Gambar : 2.10

2.31 MENAMBAHKAN DIMENSI KE GAMBAR VEKTOR

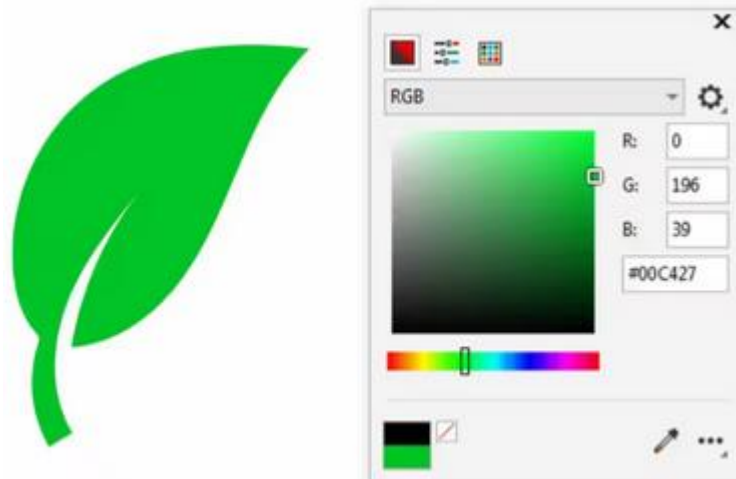
Gambar vektor sangat penting dalam desain digital, di mana klien dapat dengan mudah menggunakan kembali file yang sama untuk proyek skala kecil dan besar. Anda telah menetapkan nilai format serbaguna ini di bab-bab sebelumnya. Tetapi untuk desainer pemula, jenis file ini mungkin tampak terbatas—pada pandangan pertama—untuk sekadar menggambar garis dan bentuk, lalu menerapkan warna dasar.

Dalam melihat lebih dekat—Anda akan menemukan bahwa ada lebih banyak kedalaman yang tersedia dalam program desain yang dapat menghidupkan seni vektor Anda. Dan itu dapat diakses oleh Anda melalui alat isian bentuk. Pada artikel ini, anda akan membahas empat alat pengisi utama yang digunakan oleh desainer grafis dan diakhiri dengan teknik bonus yang akan membuat karya seni vektor Anda menonjol.

2.32 WARNA

Warna adalah teknologi isian bentuk pertama dan paling dasar yang tersedia dalam program desain grafis. Bahkan pengguna biasa dengan cepat mengenali alat pengisi warna. Ini biasanya diwakili oleh simbol ember cat. Isi seragam adalah istilah yang digunakan untuk menerapkan satu warna ke objek vektor. Warna dipilih dari carikan atau dengan menggunakan alat pipet. Eyedropper dapat memilih warna yang tepat dari mana saja di layar Anda tanpa memerlukan kode warna.

Dalam artikel anda sebelumnya, anda membahas teori warna secara mendalam. Anda menunjukkan betapa sederhananya menggunakan skema warna yang dipilih dengan cermat dapat secara signifikan memengaruhi desain Anda—bahkan memancing emosi tertentu. Ilmu di balik teori warna membantu desainer memilih skema warna yang saling melengkapi dan kontras untuk mencapai tujuan yang berbeda. Baik menggunakan kode warna RGB, Hex, CMYK, atau Pantone, ada hikmah di balik pemilihan palet yang tepat dari jutaan corak warna yang tersedia. Tetapi ada seluruh dunia di luar pencocokan warna dasar dalam desain vektor Anda—yang membawa anda ke opsi isian bentuk yang lebih canggih.

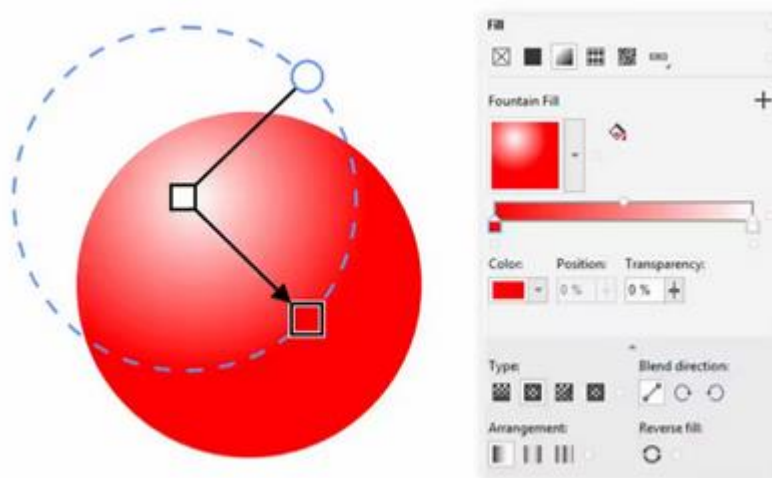


Gambar: 2.11

2.33 GRADIEN

Gradien warna adalah efek isian bentuk yang lebih canggih yang dapat mulai memberikan tampilan 3D. Isian gradien berubah secara bertahap dari satu warna ke warna lainnya. Seringkali, warnanya berada dalam keluarga warna yang sama atau memudar menjadi putih. Hal ini dapat memunculkan tampilan matahari menyinari suatu objek atau dapat digunakan untuk menciptakan efek bayangan yang meyakinkan. Tapi itu tidak harus terbatas pada dua warna. Perangkat lunak desain grafis berkualitas dapat memungkinkan pengguna untuk memasukkan warna yang tak terhingga jumlahnya ke dalam isian gradien.

Setelah Anda memilih warna, ada banyak opsi sederhana untuk memodifikasi efek isian gradien pada objek, termasuk beralih antara gradien warna linier dan radial. Anda dapat men-tweak gradien Anda lebih lanjut dengan presisi sempurna dengan menyesuaikan sudut, distribusi, dan penempatannya. Manfaat menggunakan gradien dengan file vektor mencakup ukuran file yang kecil dan kemudahan mengubah warna serta properti lainnya

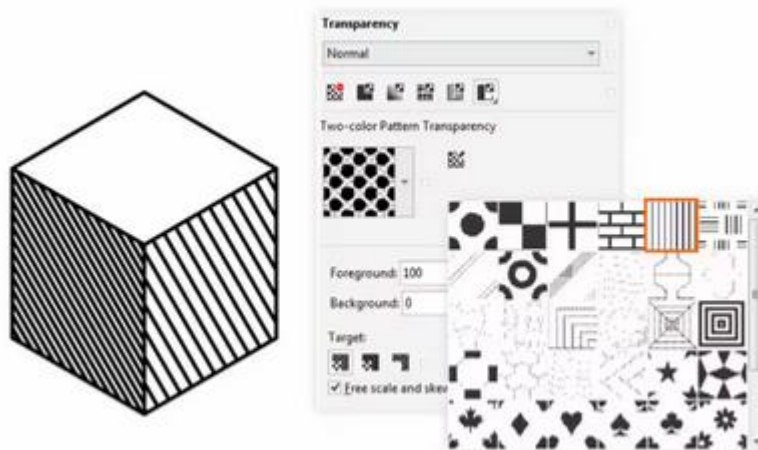


Gambar: 2.12

2.34 POLA

Isi pola adalah alat isian terakhir dan sejati yang dapat menghadirkan kerumitan pada desain vektor Anda. Juga disebut pola vektor, ini bisa dianggap sebagai wallpaper di sebuah ruangan. Pola mengambil elemen tunggal dan mengulanginya. Anda dapat menerapkan pola ke objek dalam file vektor Anda untuk desain yang menyenangkan dan berstyle. Desainer sering menggunakan pola untuk menerapkan branding pada barang dagangan atau menambahkan tekstur ke objek statis, membuatnya tampak lebih realistis. Kemungkinan dengan efek isian ini tidak terbatas. Anda dapat membuatnya tetap sederhana dengan garis dan bentuk atau membuat pola yang sangat rumit.

Banyak program desain grafis hadir dengan beberapa isian pola yang telah dimuat sebelumnya untuk dipilih, tetapi Anda juga dapat membuatnya sendiri. Membuat pola Anda sendiri dapat berguna saat menggunakan alat ini untuk menghasilkan karya seni bermerek. Alat pengisi ini sering dilengkapi dengan properti yang dapat disesuaikan untuk mengubah ukuran dan sudut untuk menghasilkan efek yang diinginkan. Isian pola vektor memungkinkan penyesuaian cepat pada warna dan skala yang tidak mengganggu kualitas gambar Anda.



Gambar :2.13

2.35 TRANSPARANSI

Teknik terakhir yang digunakan untuk menyempurnakan desain vektor adalah transparansi gambar. Meskipun secara teknis bukan jenis bentuk yang mengisi dengan sendirinya, transparansi adalah konsep penting dalam proyek desain apa pun. Transparansi mengurangi opasitas suatu objek sehingga Anda dapat melihatnya, mengungkapkan objek apa pun yang ada di belakangnya. Ini memberikan ilusi objek berlapis dan menambah dimensi pada desain Anda. Objek dengan opacity penuh tidak memiliki transparansi dan karenanya mengaburkan objek apa pun di belakangnya dari pandangan.

Perangkat lunak grafis memungkinkan desainer untuk menyesuaikan pengaturan transparansi pada setiap objek vektor. Pengaturan paling sederhana memberi Anda skala dari nol hingga 100 persen untuk mengatur transparansi gambar. Seringkali, ada pengaturan tambahan yang lebih kompleks dalam alat transparansi yang dapat digunakan untuk membuat efek kompleks. Opsi standar meliputi:

- ✓ Transparansi seragam
- ✓ Transparansi air mancur
- ✓ Transparansi pola vektor

- ✓ Transparansi pola bitmap

2.36 ALAT DAN TEKNOLOGI YANG DIBUTUHKAN UNTUK MEMBUAT SENI VEKTOR

Membuat seni dalam media digital, seperti vektor, membutuhkan alat digital. Minimal, Anda memerlukan perangkat yang kompatibel dengan perangkat lunak desain grafis Anda untuk membuat seni vektor. Untuk sebagian besar, ini berarti PC atau Mac berbasis Windows. Jika Anda membeli perangkat baru, perhatikan baik-baik kartu grafis dan properti tampilan dan pilih perangkat dengan prosesor multi-core untuk pengalaman yang cepat dan responsif.

Pertimbangkan untuk menambahkan perangkat seluler atau periferal untuk meningkatkan proses kreatif Anda agar lebih fleksibel. Laptop 2-in-1 dengan layar sentuh dan stylus gambar dapat membuat Anda tetap kreatif saat bepergian. Dan alat khusus seperti alas gambar, pemindai flatbed, dan peralatan fotografi digital dapat membantu Anda mengubah karya seni fisik Anda menjadi vektor untuk dunia digital.



Gambar : 2.14

SOAL LATIHAN

1. Sebutkan hal-hal yang dipelajari didalam seni vector dan bidang apa saja
2. Apa yang membedakan antara bentuk vector dan garis vector
3. Gambarkan bentuk-bentuk vector yang dapat dimodifikasi baik dari segi pola maupun warna
4. Sebutkan beberapa tool yang dapat dipergunakan untuk memodifgikasi atau memanipulasi bentuk vector !
5. Dapatkan bentuk bitmap dijadikan sebagai bentuk vector?Jelaskan alasannya

BAB 3 VEKTORISASI GAMBAR

- ✓ Dalam bab ini membahas bentuk – bentuk obyek vectorisasi dengan mengubah bentuk bitmap kedalam bentuk vector
- ✓ Mahasiswa diharapkan dapat merubah atau memodifikasi bentuk obyek bitmap atau pixel kedalam obyek yang berbasis vector

Sebagai calon desainer grafis atau ilustrator, maka tahu pentingnya memiliki file gambar yang tajam, jelas, dan serbaguna. Saat memulai dari awal, umumnya mudah untuk mendesain dalam format file vektor. Namun terkadang, klien meminta Anda untuk memasukkan file yang sudah ada ke dalam desain Anda. Jika Anda beruntung, itu akan menjadi file yang kompatibel, tetapi format yang Anda berikan untuk bekerja seringkali memerlukan sedikit penyesuaian. Saat itulah Anda perlu mengetahui lebih banyak tentang proses vektorisasi gambar.

Apa yang dimaksud dengan vektorisasi gambar? Ini adalah konversi file sederhana, tetapi untuk membantu Anda lebih memahami prosesnya, anda akan membagi dua kategori format file gambar. Gambar raster dapat digunakan dalam banyak skenario, tetapi dapat menjadi berpiksel atau buram saat diubah ukurannya. Hilangnya kualitas gambar ini berasal dari jenis file, yang menyimpan data gambar sebagai piksel.

Gambar vektor, di sisi lain, menyimpan data yang sama sebagai sekumpulan titik, garis, atau bentuk yang ditentukan secara matematis. Proporsi matematis memungkinkan skalabilitas tanpa kehilangan kualitas gambar, membuat gambar vektor paling cocok untuk sebagian besar aplikasi desain grafis.

Sebelum melompat ke proses bagaimana memvektorkan gambar, mari anda segera memeriksa kembali manfaat menggunakan vektor. Menggunakan format Vektor memungkinkan Anda membuat gambar mencolok yang dapat diskalakan dengan kualitas nol. Dengan format vektor, klien Anda dapat menggunakan file desain yang sama untuk proyek besar, termasuk baliho dan spanduk, dan proyek kecil seperti sulaman pakaian dan kartu nama.

Meskipun perubahan ukuran tidak diperlukan, ada aplikasi lain yang hanya mendukung gambar vektor. Mesin bordir, misalnya, memerlukan gambar vektor untuk mengonfigurasi peta jahitan dengan benar. Gambar vektor yang dapat diskalakan (SVG) juga diperlukan untuk mesin cetak dan potong, seperti pemotong laser pribadi Cricut, memungkinkan mesin untuk membaca dan mengeksekusi informasi file secara akurat.

Sebagai seorang desainer, Anda akan bekerja dengan berbagai format file. Beberapa format gambar raster yang paling umum adalah:

- ✓ JPEG
- ✓ BMP (Bitmap)
- ✓ PNG (Gambar Jaringan Portabel)
- ✓ GIF (Format Pertukaran Gambar)
- ✓ TIFF (File Format Gambar Bertanda)



Gambar: 3.1 (raster)

Meskipun file gambar ini umum, ada beberapa batasan. File raster cenderung memiliki ukuran file yang besar karena data gambar disimpan dalam jutaan piksel per gambar. Itu sebabnya foto profesional cenderung berupa file besar; kualitas yang lebih tinggi berarti lebih banyak piksel. File besar dapat membatasi penyimpanan dan kemampuan berbagi dan membutuhkan kecepatan pemrosesan komputer yang ditingkatkan, yang membuat gambar raster berkualitas tinggi menjadi sulit untuk dikerjakan.

Alternatifnya, saat Anda menggunakan format gambar vektor, data yang disimpan jauh lebih sedikit karena gambar diubah menjadi rumus berbasis matematika, membuat file jauh lebih kecil dan portabel.

Seringkali, sebagai desainer vektor, aset gambar raster perlu diubah menjadi format vektor. Ini membuat file dapat digunakan dalam desain Anda dan lebih praktis untuk aplikasi multifungsi. Meskipun memvektor foto yang sangat detail mungkin tidak selalu praktis, Anda dapat membuat gambar vektor yang dapat digunakan dengan mengekstraksi aspek terbaik dari gambar tersebut.

3.1 MEMBUAT VEKTOR GAMBAR

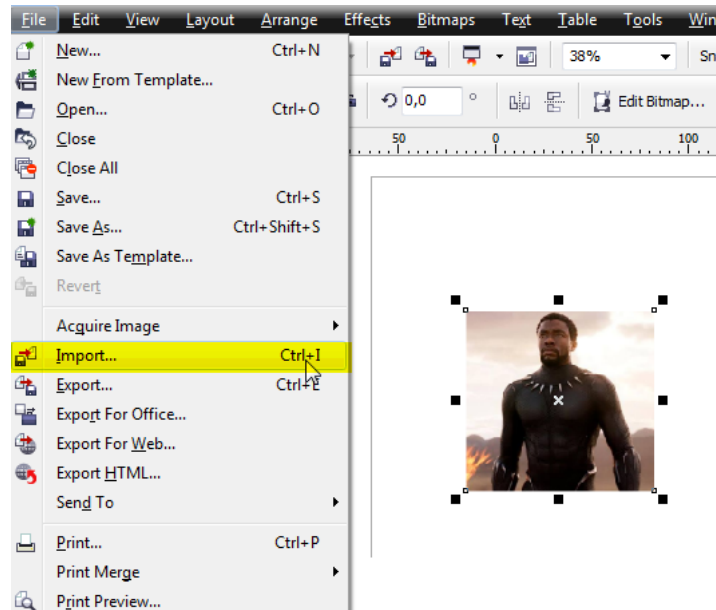
Vektorisasi gambar umumnya dikenal sebagai pelacakan vektor. Pelacakan vektor memerlukan alat perangkat lunak untuk mengonversi elemen gambar raster berbasis pixel menjadi serangkaian garis dan bentuk yang diplot secara matematis—data yang diperlukan untuk file vektor.

CorelDRAW menyediakan alat yang Anda butuhkan untuk membuat vektor gambar. Di bawah ini adalah panduan langkah demi langkah sederhana tentang cara mengonversi ke vektor. TRACE membuat proses vektorisasi gambar menjadi sederhana, akurat, dan dapat disesuaikan, menggunakan alat kecerdasan buatan untuk membantu Anda menyelesaikan pekerjaan.

3.2 PROSES POWER TRACE PADA IMAGE

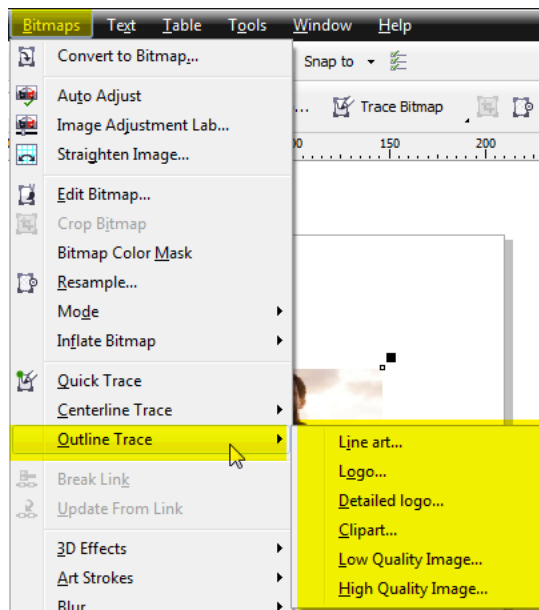
Berikut langkah untuk merubah bentuk gambar pixel atau bitmap menjadi bentuk vector

- ✓ Import gambar dalam bentuk pixel atau bitmap, aktifkan menu File pilih Import



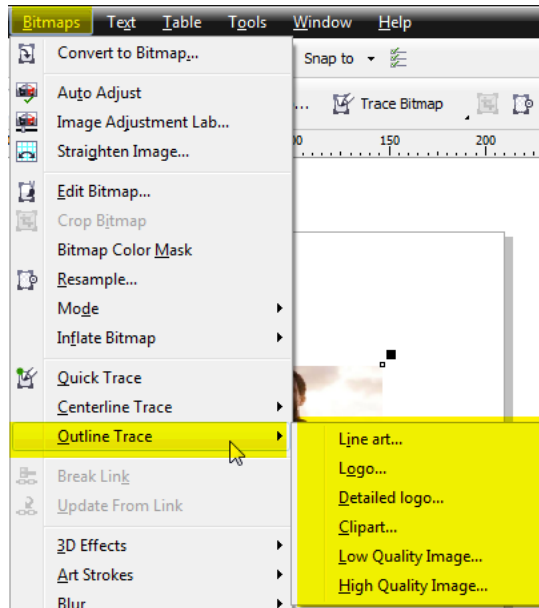
Gambar : 3. 1(Import image)

- ✓ Pilih gambar yang diinginkan,
- ✓ Aktifkn menu Bitmap, pilih Outline Trace
- ✓ Pilih salah satu bentuk Trace yang di inginkan



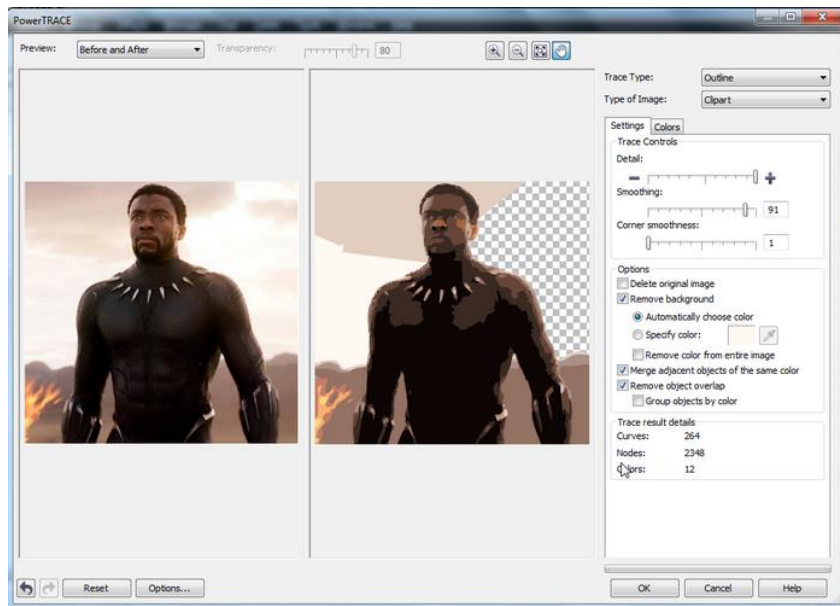
Gambar : 3. 2 (Pilih menu Trace)

- ✓ Misalnya kita pilih “ Clipart....m maka akan tampil gambar seperti berikut:

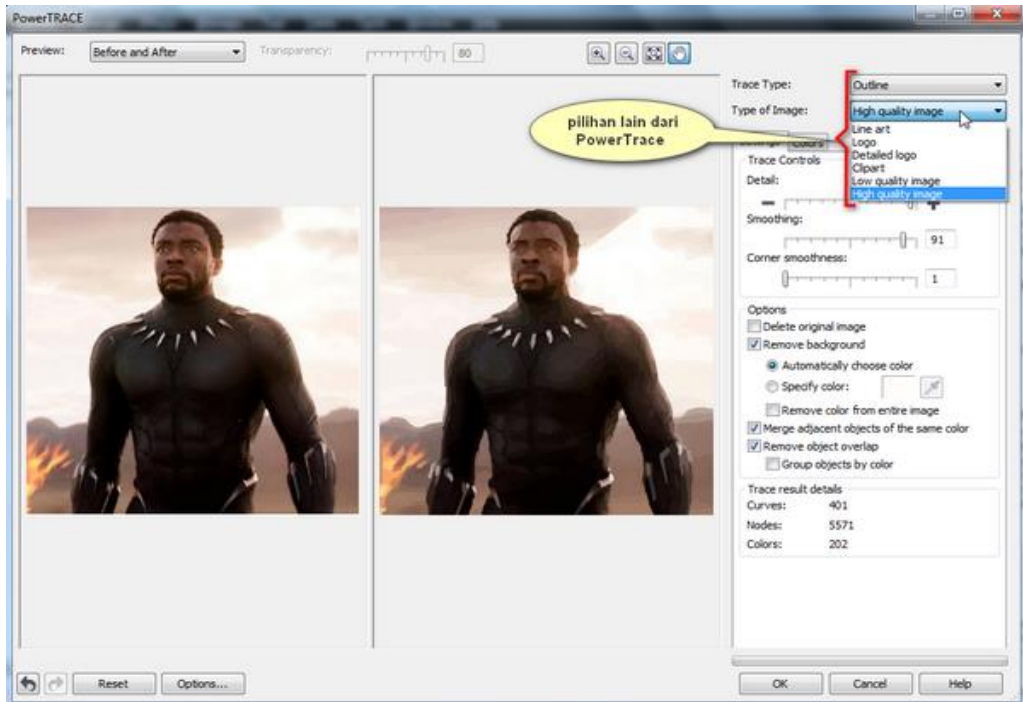


Gambar : 3. 3 (pilihan menu Trace , Clipart)

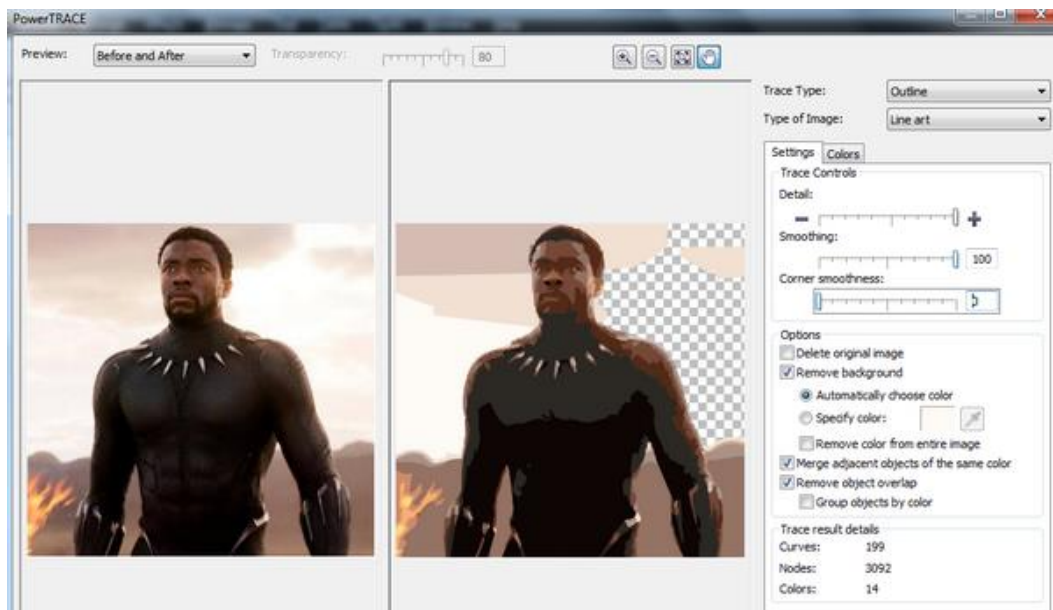
✓ Pengaturan Trace dengan pilihan Clipart



Gambar : 3. 4 (Power Trace "Clipart ")



Gambar : 3. 5 (Power Trace “ Hight Quality Image)

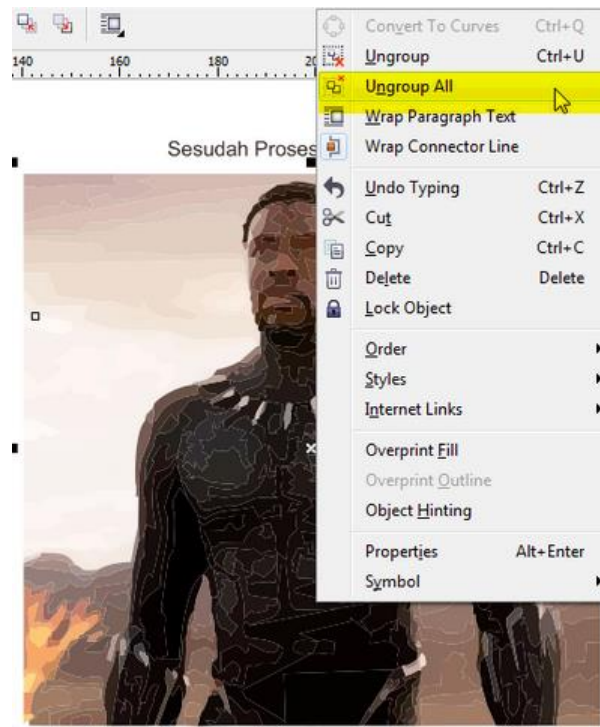


Gambar : 3. 6 (Power Trace “ Line Art)



Gambar : 3. 7 (Hasil Proses Power Trace)

- ✓ Selanjutnya tekan “klik Kanan” pilih Ungroup



Gambar : 3. 8(Proses UnGroup)

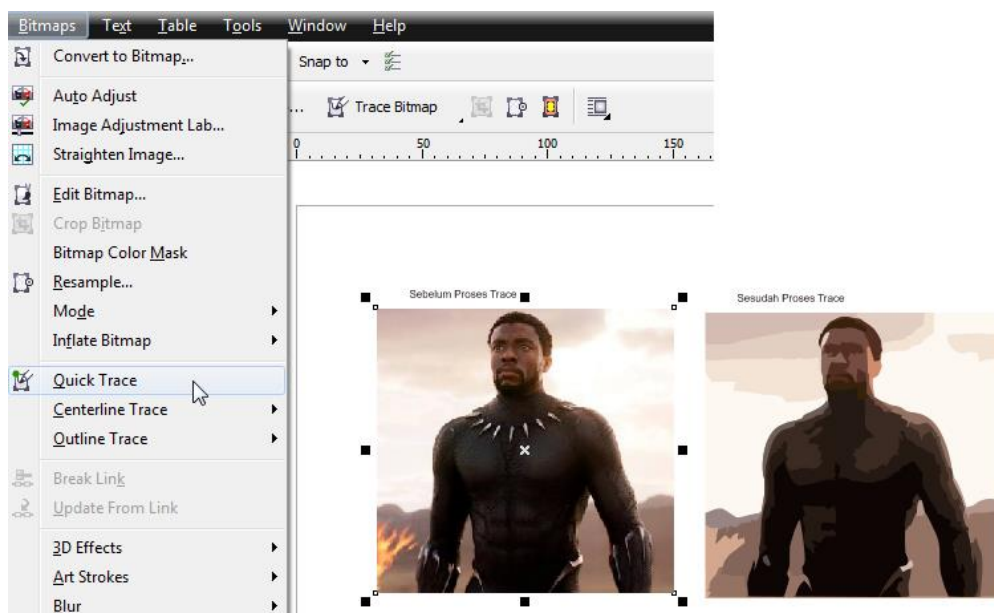
- ✓ Setelah gambar di modifikasi dengan cara di Ungroup, dengan menghilangkan bagian-bagian yang tidak diperlukan. (proses ini hanya berlaku saat gambar pixel atau bitmap sesudah di PowerTrace)



Gambar : 3. 8 Proses akhir Power Trace)

3.3 QUICK TRACE

Digunakan untuk melakukan proses Trace dengan cara yang cepat tanpa ada pengaturan di obyek tersebut



Gambar : 3. 9 (Proses Quick Trace)

Meskipun setiap bitmap mungkin memerlukan perlakuan khusus tersendiri, Anda dapat melihat betapa canggih dan mudahnya penggunaan fitur PowerTRACE. Hanya dalam beberapa langkah singkat, Anda telah mempelajari cara menggunakan PowerTRACE untuk menghasilkan versi logo kompleks yang dilacak secara akurat hanya menggunakan bitmap beresolusi rendah sebagai

sumbernya.

SOAL LATIHAN

1. Syarat bentuk bitmap atau pixel dapat dijadikan kedalam bentuk vector dengan ketentuan !
2. Sebutkan dan jelaskan masing – masing bentuk PowerTrace beserta fungsinya !
3. Sebutkan beberapa aplikasi yang dapat mengolah atau merubah bentuk bitmap ke bentuk vector dengan cara men tracing obyek tersebut !
4. Apa yang dimaksud dengan Tracing/ Tracer ?
5. Berikan kekurangan dan kelebihan berubah bentuk bitmap ke bentuk vector dengan cara di tracing !

BAB 4 MEMANIPULASI OBJEK VEKTOR

- ✓ Dalam bab ini membahas tentang bagaimana cara memanipulasi obyek vector untuk menjadikan lebih dari obyek dasar
- ✓ Mahasiswa diharapkan dapat memanipulasi bentuk vector dengan pilihan tool yang di sediakan dalam aplikasi tersebut, baik dari sisi tataletak, bentuk ,posisi dan komposisi obyek

Mengubah gambar dan memanipulasi objek vektor adalah keterampilan dasar yang diperlukan oleh setiap desainer grafis. Saat anda terus berlatih dengan perangkat lunak gambar vektor, anda akan menemukan bahwa beberapa prinsip yang sama juga dapat diterapkan pada format gambar raster.

Gambar vektor adalah media yang sempurna bagi para desainer grafis untuk belajar dan mengasah keterampilan mereka. Seperti yang telah anda bahas sebelumnya, gambar vektor memiliki cara yang unik dan berguna untuk menyimpan objek dan informasi. File vektor menyimpan data, cukup ringkas, sebagai rangkaian titik, garis, dan bentuk yang ditentukan secara matematis. Tapi itu lebih jauh dari matematika sederhana.

Objek individu di dalam file vektor disimpan sebagai entitas berbeda yang dapat dimanipulasi secara individual. Setiap objek berisi sejumlah properti mandiri yang dapat disesuaikan, termasuk opsi warna, transparansi, dan pelapisan. Konsep ini berlawanan langsung dengan format gambar raster .

Gambar raster dapat dianggap hanya melihat lapisan atas desain, mirip dengan kanvas yang dicat dengan hati-hati di mana warna latar belakang dipilih dengan hati-hati untuk menghasilkan mahakarya akhir yang diinginkan. Tidak ada jalan kembali dan mengedit lapisan di bawah bagian dalam file raster. Jenis file ini menyimpan data gambar sebagai piksel, membuatnya sangat sulit untuk memanipulasi objek individu setelah digabungkan

4.1 BEBERAPA TRANSFORMASI YANG DAPAT DITERAPKAN KE OBJEK?

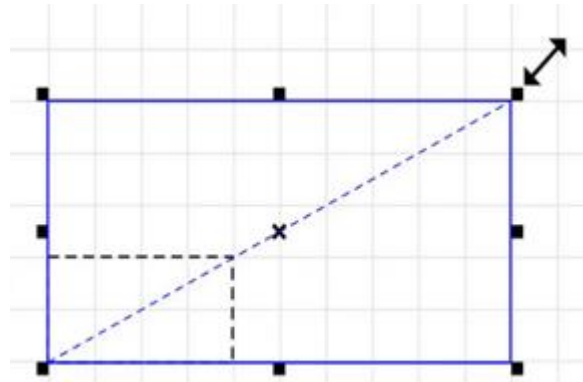
memanipulasi objek vektor itu mungkin, mari bahas beberapa alat yang membantu Anda menyelesaikan pekerjaan. Dengan menggunakan instrumen di bawah ini, Anda dapat menyempurnakan karya seni vektor Anda, objek demi objek, untuk mendapatkan efek transformasi gambar yang diinginkan. Anda akan membahas lima alat manipulasi gambar dasar: ubah ukuran, pangkas, warp, putar, dan miringkan gambar.

4.1.2 UBAH UKURAN

Siapa pun yang bekerja dengan gambar digital kemungkinan besar menghadapi kebutuhan untuk mengubah ukuran gambar dari waktu ke waktu. Apakah Anda memerlukan ukuran file yang lebih kecil untuk berbagi foto melalui email atau ukuran yang lebih besar untuk menampilkan lebih banyak detail di halaman web, menyesuaikan ukuran gambar adalah keahlian dasar yang dibutuhkan oleh desainer grafis.

Perangkat lunak gambar vektor membuatnya sederhana dan mudah untuk mengubah ukuran gambar dengan tangan atau dengan bidang manual yang memungkinkan Anda menentukan ukuran baru dalam piksel, inci, atau persentase. Format vektor lebih unggul dalam hal membuat gambar lebih kecil atau lebih besar karena memungkinkan desainer melakukan penyesuaian langsung tanpa

distorsi atau penurunan kualitas.



Gambar: 4.1 (Size Obyek)

- ✓ Langkah untuk merubah ukuran dari obyek vector seperti berikut ini :
- ✓ Tandai obyek tersebut dari salah satu sudut gambar pada keempat sisi obyek
- ✓ Tekan tombol shift pada keyboard untuk mendapatkan bantuk dan ukuran obyek yang presisi atau tanpa menekan shift jika hanya merubah dari satu sisi saja
- ✓ Lepas tombol shift, jika ukuran obyek sudah sesuai

4.1.3 CROP

Cropping digunakan untuk menghilangkan tampilan obyek baik secara keseluruhan atau sebagian. Alat cropping hampir ada disetiap aplikasi, baik pengolahan gambar seperti Corel, Illustrator, Photosop dan yang lainnya, maiupun dalam program Microsoft yang semuanya memiliki fasilitas cropping

Fungsi dasar lain dari software desain grafis yang digunakan dalam manipulasi gambar adalah crop tool. Ini bekerja mirip dengan perangkat lunak pengedit foto dasar apa pun - memungkinkan Anda memilih bagian tertentu dari gambar untuk dipertahankan, menghapus bagian yang tidak dipilih yang tersisa.

Tetapi alat pangkas di dalam program vektor memiliki fitur tambahan yang memungkinkan Anda menutupi bagian yang dihapus tanpa penghapusan permanen. Misalnya, pertimbangkan untuk menggunakan alat layer mask sebagai salah satu cara untuk mencapai pengeditan non-destruktif atau perubahan yang mudah dipulihkan jika diperlukan. Ini bermanfaat jika Anda ingin mempertahankan gambar asli tetap utuh atau melakukan penyesuaian lebih lanjut nanti.



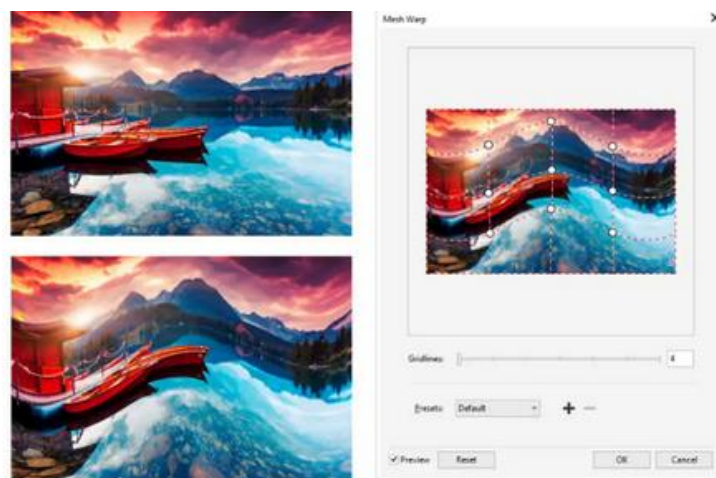
Gambar : 4.2 (Cropping)

Langkah untuk melakukan proses cropping

- ✓ Import gambar dalam bentuk bitmap kedalam aplikasi corel draw atau illustrator
- ✓ Aktifkan tool Crop yang ada di sisi kiri
- ✓ Seleksi gambar atau bagian gambar yang akan di hilangkan
- ✓ Tekan enter untuk mengakhiri proses cropping

4.1.4 WARP

Alat selanjutnya memiliki efek yang menyenangkan dan kreatif. Image warping adalah proses mendistorsi sebagian atau seluruh objek. Artinya, Anda dapat mengubah bentuk aslinya untuk menciptakan efek yang unik. Misalnya, alat distorsi dapat mengubah objek lingkaran polos menjadi kelopak bunga yang simetris sempurna. Gambar melengkung berguna saat membuat pola dalam desain Anda. CorelDRAW menawarkan berbagai alat distorsi, termasuk efek dorong dan tarik, ritsleting, dan twister.



Gambar : 4.3 (Wrap)

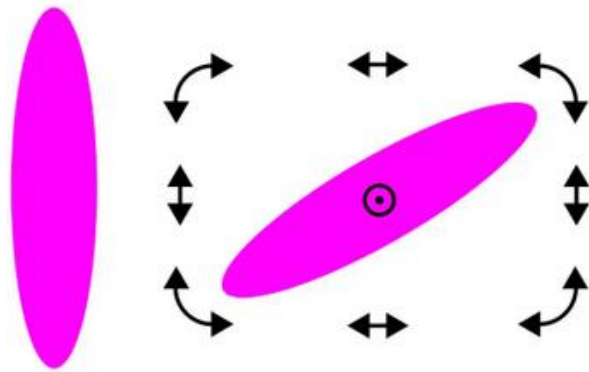
Langkah untuk membuat efek Warp dalam CorelDraw adalah

- ✓ Buat obyek atau import obyek
- ✓ Pilih tool efek interaktif Distort
- ✓ Pilih bentuk distort (Push and Pull , Twister dan Zipper)
- ✓ Gerakkan alat tersebut pada obyek kemudian gerakkan sesuai efek yang dipilih

4.1.5 ROTATE

Jika Anda belum cukup siap untuk melengkungkan objek, mari kembali ke cara yang lebih sederhana untuk membentuk ulang gambar. Semua perangkat lunak gambar vektor dapat memutar gambar. Ini adalah persyaratan dasar yang cukup sering digunakan oleh desainer. Dalam bentuknya yang paling sederhana, seniman dapat memutar gambar di seandar titik pivot tertentu dengan tangan.

Alternatifnya, desainer dapat menentukan jumlah derajat untuk penyesuaian yang lebih tepat. CorelDRAW memiliki pengaturan opsional cerdas yang dapat digunakan untuk menjentikkan hingga 15 derajat saat menahan tombol kontrol saat Anda memutar objek. Ini sangat berguna ketika Anda ingin memutar dengan cepat sejumlah derajat standar tertentu, seperti 45, 90, atau 180.



Gambar : 4.4 (Rotate)

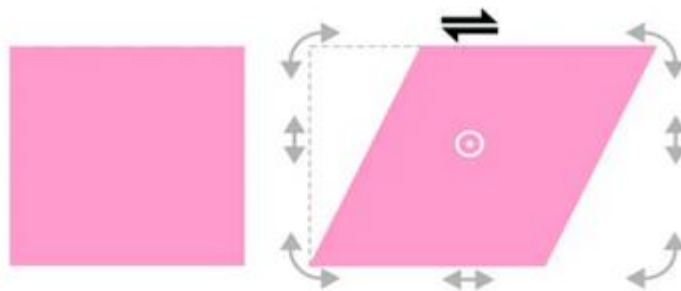
Rotasi yang ada di CorelDraw tidak tersedia khusus alat atau tool untuk melakukan rotasi, melainkan tool Rotasi akan tampil pada saat melakukan klik 2 kali pada obyek tersebut. Lain dengan Illustrator, untuk tool rotasi sudah ada tool tersendiri atau program- program yang lain

Untuk melakukan proses rotasi caranya

- ✓ Tandai atau klik obyek atau gambar 2 kali
- ✓ Setelah tampil simbol atau tanda rotasi seperti pada gambar 4.4
- ✓ Lakukan putaran secara searah jarum jam atau sebaliknya
- ✓ Klik sekali untuk mengembalikan bentuk tool seperti semula

4.1.6 SKEW

Alat transformasi gambar dasar terakhir anda untuk desainer grafis adalah fitur gambar miring. Alat ini mendistorsi gambar dengan menerapkan miring ke objek, membentuk ulang gambar. Ini bisa sangat berguna untuk menambah perspektif. Misalnya, saat membuat mock-up sampul buku dalam program desain grafis, Anda harus memiringkan gambar sampul persegi panjang agar pas dengan bentuk trapesium sampul depan buku.



Gambar : 4.5 (Skew)

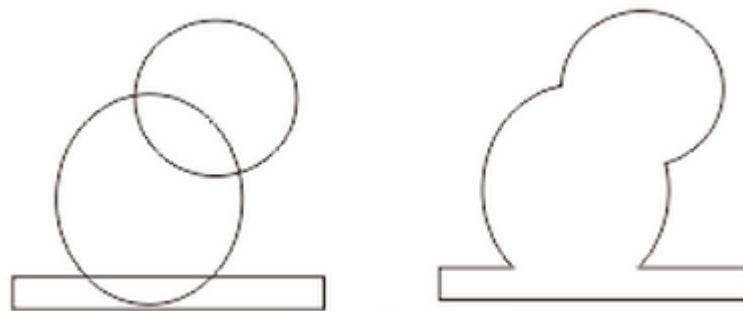
Untuk perintah Skew, langkahnya sama seperti proses rotasi, yaitu:

- ✓ Tandai atau klik obyek atau gambar 2 kali
- ✓ Setelah tampil simbol atau tanda Skewi seperti pada gambar 4.5
- ✓ Lakukan pergerakan kekanan atau ke kiri atau sebaliknya
- ✓ Klik sekali untuk mengembalikan bentuk tool seperti semula

4.1.7 WELD

bentuk manipulasi obyek dengan cara menggabungkan dan menyatukan beberapa obyek menjadi

satu kesatuan yang utuh. Dalam penerapan teknik weld, langkah awalnya dengan membuat obyek dasar 2 bentuk shape yang sama atau berbeda dengan posisi saling menimpal, tidak bersinggungan.



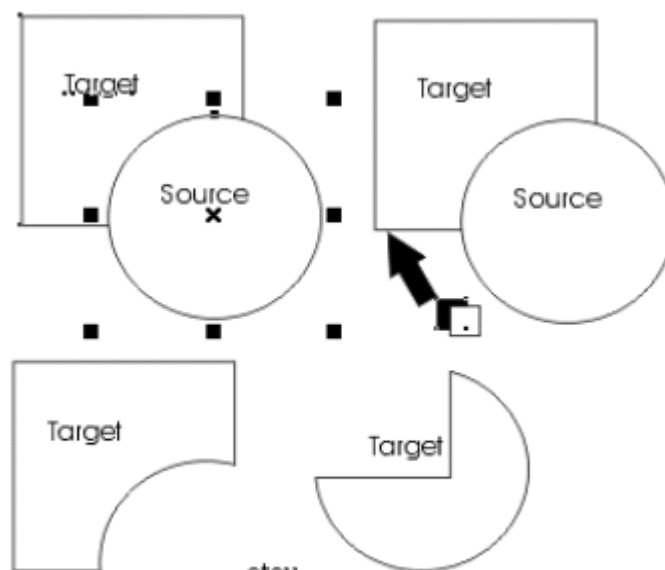
Gambar: 4.6 (Weld)

Bentuk Weld atau penggabungan dan penyatuan dua obyek atau lebih baik sama atau berbeda menjadi satu kesatuan yang utuh. Untuk melakukan Weld langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

- ✓ Buat dua obyek dasar (Shape) atau lebih sama atau berbeda
- ✓ Dan kedua obyek tersebut harus saling bertumpuk
- ✓ Seleksi ke dua obyek dasar tersebut
- ✓ Aktifkan menu Arrange, Shaping
- ✓ Pilih Weld
- ✓ Pilih salah satu obyek dasar (bebas)
- ✓ Dan hasilnya seperti yang terlihat pada gambar 4.6

4.1.8 TRIM

Trim merupakan bentuk manipulasi obyek dengan cara memotong bagian obyek tertentu baik dengan bentuk dasar atau bentuk kurva dan garis. Ketentuan menggunakan Trim , obyek harus saling menimpal satu dengan yang lain seperti prosen weld



Gambar : 4.7 (Trim)

4.1.9 BENTUK TRIM ITU SENDIRI TERBAGI MENJADI 3 SUB BAGIAN, YAITU

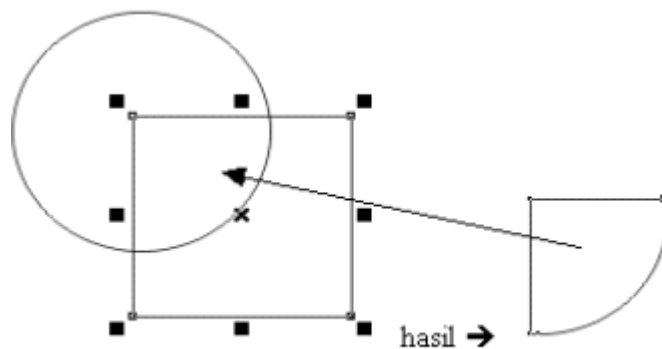
- Simplify,
- Front minus Back,
- Back Minus Front

Untuk melakukan proses Trim, langkahnya sama seperti pada proses Weld yaitu dengan cara:

- ✓ Buat dua obyek dasar (Shape) atau lebih sama atau berbeda
- ✓ Dan kedua obyek tersebut harus saling bertumpuk
- ✓ Seleksi ke dua obyek dasar tersebut
- ✓ Aktifkan menu Arrange, Shaping
- ✓ Pilih Weld
- ✓ Pilih salah satu obyek dasar (bebas)
- ✓ Dan hasilnya seperti yang terlihat pada gambar 4.7

4.1.10 INTERSECTION

Intersection dalam manipulasi obyek digunakan untuk mengambil irisan dari dua obyek. baik sama atau berbeda.



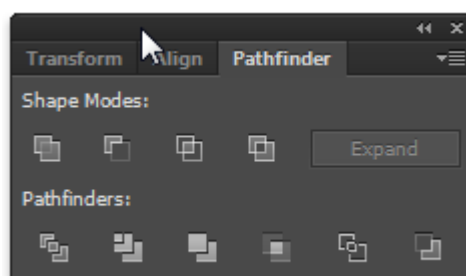
Gambar: 4.8 (Intersect)

4.1.11 BOUNDARY

Fungsi dari Boundary sama seperti dalam weld, yaitu menggabungkan beberapa obyek menjadi satu

4.2 PATHFINDER

Istilah PathFinder terdapat pada Illustrator yang di dalamnya bersisi tool manipulasi seperti yang terdapat dalam program CorelDraw, seperti Trim, Weld, Intersect. Tetapi di Illustrator jauh lebih lengkap untuk pilihan manipulasinya. Dibandingkan dengan CorelDraw. Tetapi padasarnya sama untuk teknik dan cara menjalankannya.



Bentuk PathFinder terbagi menjadi dua panel bagian dalam memanipulasi obyek dasar (Shape), yaitu Shape Mode dan PathFinder itu sendiri. Bagian Dari Shape Mode adalah

- ✓ Unite
- ✓ Minus Front
- ✓ Intersect
- ✓ Exclude

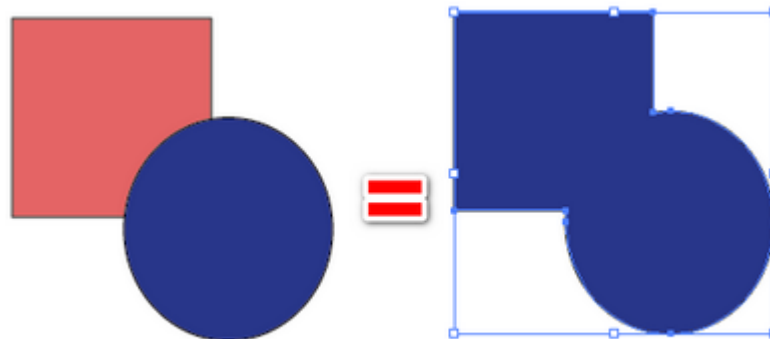
4.3 SEDANGKAN BAGIAN DARI PATHFINDER ADALAH:

- ✓ DEvide
- ✓ Trim
- ✓ Merge
- ✓ Crop
- ✓ Outline
- ✓ Minus Back

4.3.1 UNITE

Fungsi Unite yang ada pada aplikasi Illustrator berfungsi sama dengan proses Weld yang ada di Coreldraw. Berikut langkahnya:

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab “Unite”

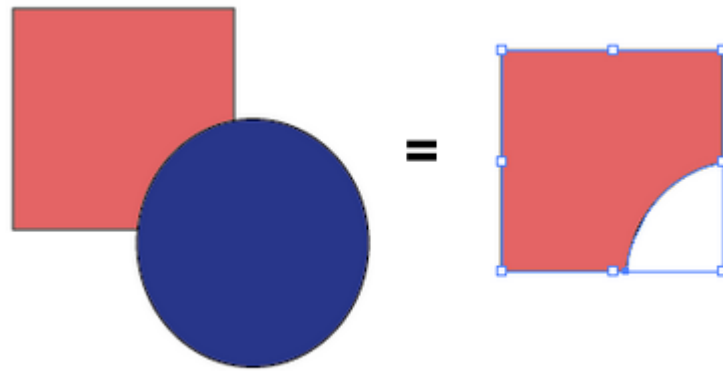


Gambar : 4.9 (Unite)

4.3.2 MINUS FRONT

Minus Front difungsikan untuk memotong obyek yang ada dibelakangnya, fungsi minus Front meruoakan bagian dari proses “Trim “ .Langkah untuk membuat proses Minus Front:

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab “Minus Front”

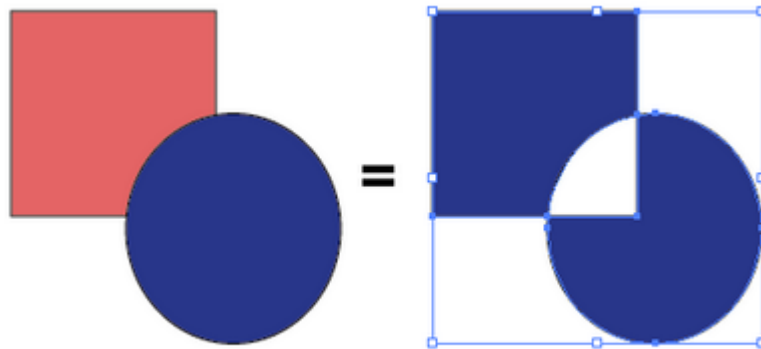


Gambar : 4.10 (Minus Front)

4.3.3 EXCLUDE

Exclude digunakan untuk membuat irisan atau memotong pada bagian obyek. Berikut untuk langkah pembuatan proses Exclude

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab Exclude”

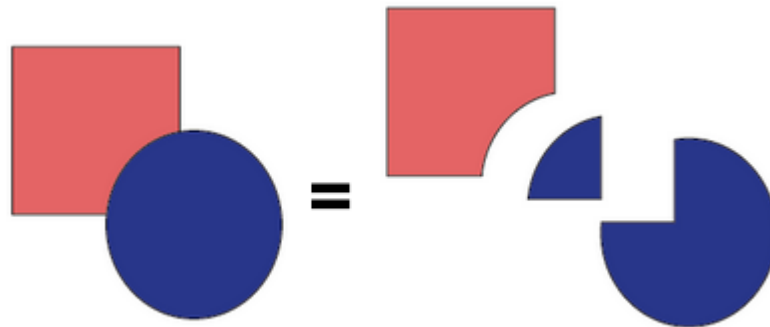


Gambar : 4.11 (Exclude)

4.3.4 DIVIDE

Divide digunakan untuk memisahkan obyek yang bertumpuk setelah diproses dengan menggunakan menu. Berikut langkah untuk membuat proses divide

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab “Devide”



Gambar : 4.12 (Divide)

4.3.5 TRIM

Trim digunakan untuk memotong bagian obyek tertentu dari obyek yang menjadi targetnya, Fungsinya sama seperti Minus Front yang merupakan bagian dari Trim. Berikut langkah pembuatannya:

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab "Trim"

4.3.6 MERGE

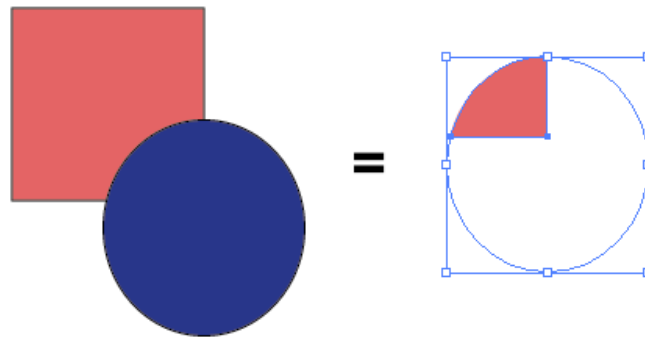
Merge digunakan untuk menggabungkan dua obyek atau lebih untuk disatukan menjadi satu bagian yang utuh, Langkah pembuatannya:

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab "Merge"

4.3.7 CROP

Crop berfungsi untuk mengcrop atau menghilangkan bagian obyek dengan bagian tertentu supaya tidak ditampilkan. Langkah pembuatannya

- ✓ Buat dua obyek yang sama atau berbeda
- ✓ Posisikan saling bertumpuk satu dengan yang lainnya ke dua obyek tersebut
- ✓ Aktifkan menu Path Finder
- ✓ Pilih Tool tab "Crop"



Gambar : 4.13 (Crop)

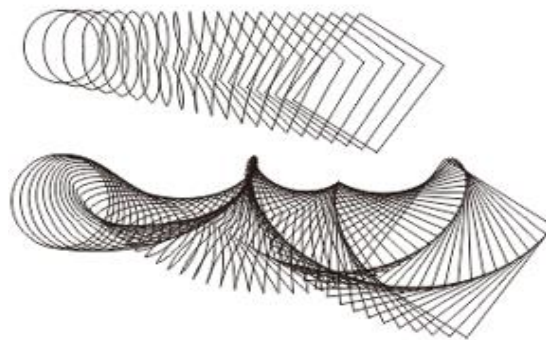
4.4 DENGAN MENGGUNAKAN EFEK

4.4.1 EFEK BLEND

Blend digunakan untuk menggandakan obyek dengan cara menempatkan 2 obyek yang sama atau berbeda dengan jarak tertentu dengan jumlah yang di inginkan. proses blend hampir sama dengan cara mengkloning atau menggandakan obyek dengan jarak dan jumlah tertentu.

Untuk memberikan efek Blend, berikut untuk langkahnya

- ✓ Buat 2 obyek yang sama atau berbeda dengan jarak tertentu (tidak di singgungkan atau di tumpuk)
- ✓ Pilih alat interactive efek Blend pada toolbox
- ✓ Tandai salah satu obyek dasar (shape) tersebut
- ✓ Arahkan ujung anak panah pada salah satu obyek ke obyek yang lain
- ✓ Atur step atau kelipatan blend dengan memilih Property bar pada menu yang tersedia
- ✓ Seperti : Blend Obyek ,Blend Direction, ClockWise Blend atau counter clockWise Blend



Gambar : 4.14 (Blend)

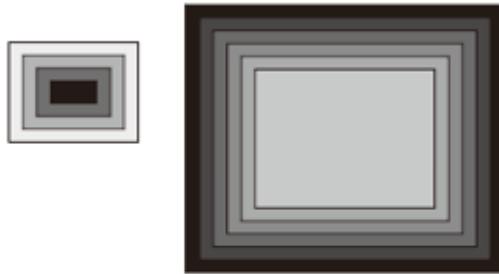
4.4.2 CONTOUR

efek yang memberi bagian-bagian yang sama dengan ukuran atau resolusi yang sebanding di dalam objek aslinya. Prosesnya hampir sama dengan efek Blend, bedanya hanya terlatak pada obyek yang di efek. untuk Contour hanya satu obyek saja dengan hasil efek berada di posisi Center, Inside dan Outside

Langkah untuk memberi efek Contour adalah

- ✓ Buat satu obyek dasar
- ✓ Aktifkan tool Contour pada toolbox sisi sebelah kiri

- ✓ Tandai obyek tersebut
- ✓ Tekan dan tahan dengan menggerakkan arah mouse ke luar atau ke dalam
- ✓ Atau memilih property bar menu Contour yang tertera di atas dengan pilihan seperti : To Center, Inside dan Outside Contour

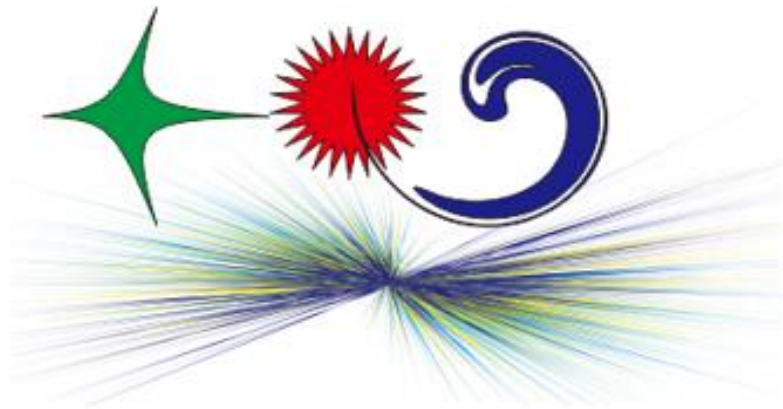


Gambar : 4.15 (Contour)

4.4.3 EFEK DISTORT

Efek Distort adalah efek yang dapat merubah bentuk objek aslinya menjadi abstrak dengan perintah yang anda inginkan dengan pilihan

- ✓ Push and Pull,
- ✓ Zipper dan
- ✓ Twister. Bentuk yang dibuat berupa teks atau obyek dasar (Shape)



Gambar : 4.16 (Distort)

4.4.4 EFEK DROP SHADOW

Efek Drop Shadow adalah efek untuk memberi sebuah bayangan pada objek yang dapat anda atur arah datang cahayanya.



Gambar : 4.17 (Shadow)

4.4.5 EFEK ENVELOPE

efek yang digunakan untuk merubah bentuk shape maupun teks dalam bentuk elastik , melengkung , simetris dan asimetris. bentuk Envelope terbagi menjadi beberapa kategori, yaitu :

- ✓ Straight Line,
- ✓ Single arc ,
- ✓ double arc dan
- ✓ Unconstrained.



Gambar:4.18 (Envelope)

4.4.6 EFEK EXTRUDE

Efek Extrude adalah efek yang dapat membuat satu objek menjadi 3D dengan dimensi baik teks ataupun shape (bentuk dasar)



Gambar : 4.19 (Extrude)

4.4.7 EFEK TRANSPARENCY

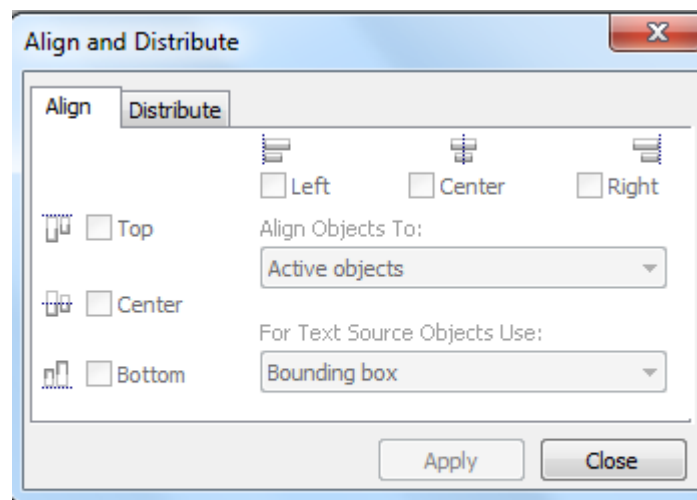
Efek Transparency adalah efek yang merubah objek menjadi transparan.



Gambar : 4.10 (Transparency)

4.5 ALIGN AND DISTRIBUTE

Untuk pengaturan dan letak dari beberapa obyek vector dapat diatur dengan menggunakan Align dan Distribute dalam penataan atau posisi obyek yang berada pada obyek yang lain



Gambar : 4.11 (Alig And Distribute)

4.5.1 SHORTCUT ALIGN

- ✓ B – Align Bottom/Rata Bawah
- ✓ T – Align Top/Rata Atas
- ✓ R – Align Right/Rata Kanan
- ✓ L – Align Left/Rata Kiri
- ✓ E – Center Horizontally/Terpusat Secara Horizontal
- ✓ C – Center Vertically/Terpusat Secara Vertikal
- ✓ C & E – Align Center/Bertumpu ditengah setelah diratakan tengah Horizontal kemudian ditumpuk ditengah objek.
- ✓ P – Center to page/Objek ke Tengah Halaman

4.5.2 SHORTCUT DISTRIBUTE

- ✓ Shift+T – Distribute Top/Distribusikan ke Atas
- ✓ Shift+B – Distribute Bottom/Distribusikan ke Bawah
- ✓ Shift+L – Distribute Left/Distribusikan ke Kiri
- ✓ Shift+R – Distribute Right/Distribusikan ke Kanan
- ✓ Shift+E – Distribute Centers Horizontally/Distribusikan ke Tengah Secara Horizontal
- ✓ Shift+C – Distribute Centers Vertically/Distribusikan ke Tengah Secara Vertikal
- ✓ Shift+P – Distribute Spacing Horizontally/Distribusikan untuk Spasi objek secara Horizontal
- ✓ Shift+A – Distribute Spacing Vertically/Distribusikan untuk Spasi objek secara Vertikal
- ✓ Shift+E & E – Distribute Vertically and Align Horizontally/Distribusikan secara Vertikal kemudian diluruskan secara Horizontal
- ✓ Shift+C & C – Distribute Horizontally and Align Vertically/Distribusikan secara Horizontal dan Sejajarkan Secara Vertikal.

4.6 FUNGSI DAN JENIS ALIGN

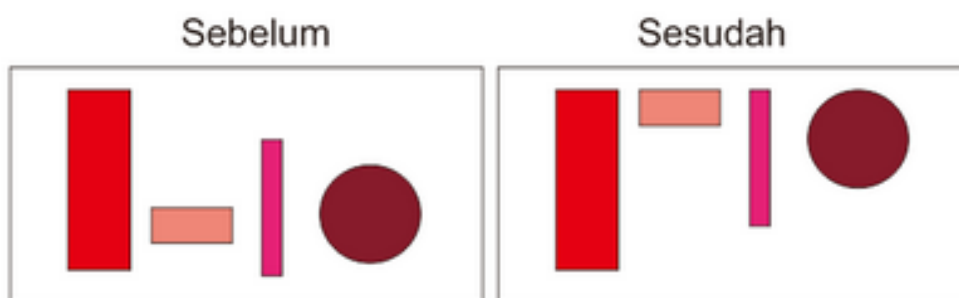
Align memiliki beberapa bagian seperti align top, align bottom, align left, align right, align centers vertically, align centers horizontally, dan Center to Page.

4.6.1 FUNGSI ALIGN HPRIZONTAL

4.6.2 ALIGN TOP

Align Top digunakan untuk membuat objek menjadi rata atas,

- ✓ Siapkan dua kotak/rectangle dan satu text
- ✓ buat ukuran berbeda ada yang besar dan ada yang kecil
- ✓ kemudian text tersebut letakkan di dalam kotak kecil dan anda group object dengan **shortcut Ctrl+G**

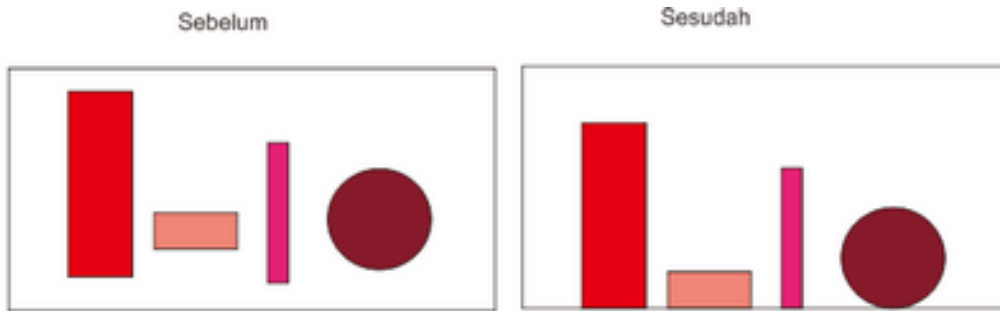


Gambar : 4.12 (Align Top)

4.6.3 ALIGN BOTTON

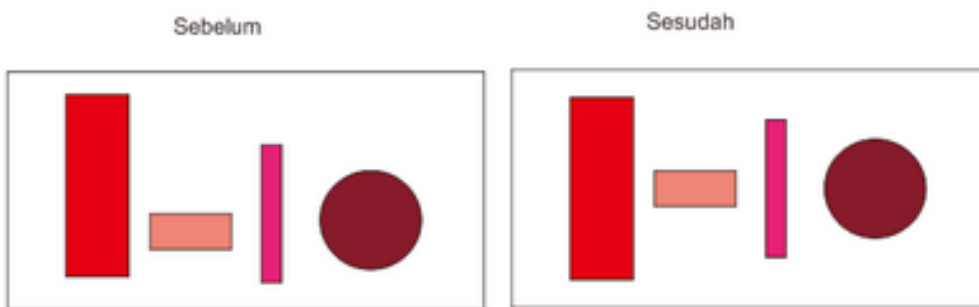
Digunakan untuk meratakan obyek pada obyek lain di posisi bawah

- ✓ seleksi kedua obyek, dalam hal ini kotak dan bintang
- ✓ aktifkan Align and Distribute,
- ✓ pilih Align Botton



Gambar : 4.13 (Align Boton)

4.6.4 ALIGN CENTER HORIZONTAL



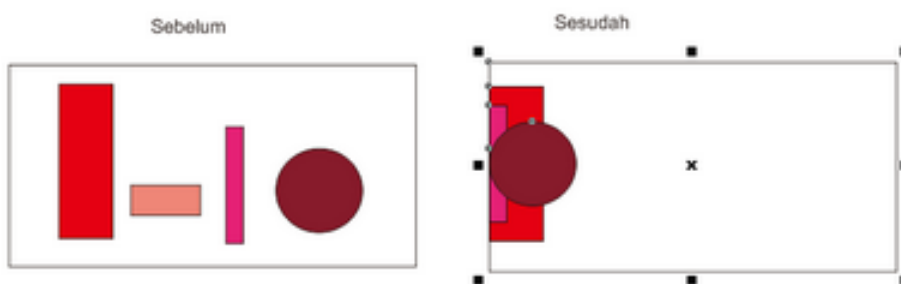
Gambar : 4.14 (Center Horizontal)

4.6.5 ALIGN CENTER VERTICAL



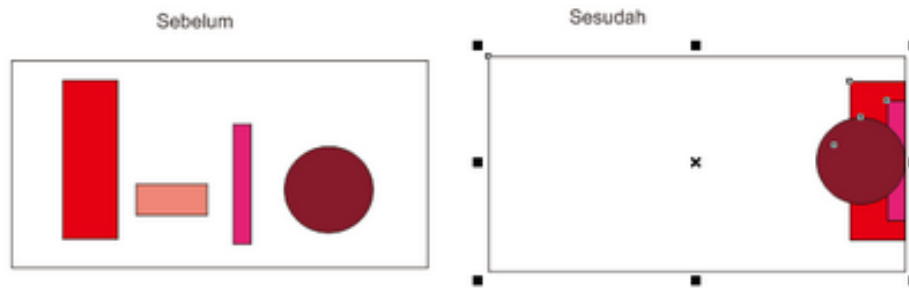
Gambar : 4.15 (Center Vertical)

4.6.6 ALIGN LEFT



Gambar : 4.16 (Align Left)

4.6.7 ALIGN RIGHT



Gambar : 4.17 (Align Right)

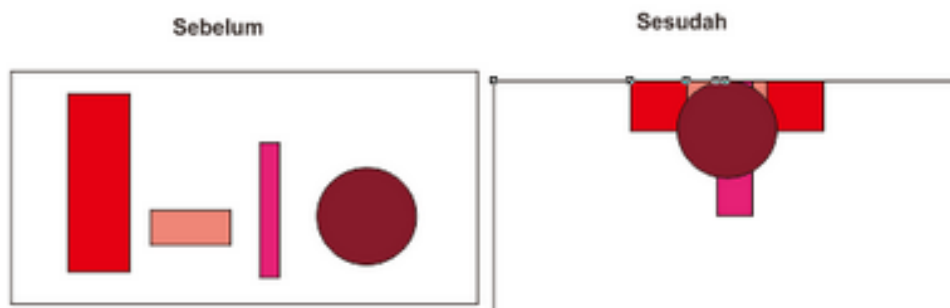
4.7 DISTRIBUTE (PENGATURAN JARAK OBJEK)

digunakan untuk mengatur jarak obyek satu dengan obyek yang lain

4.7.1 DISTRIBUTE EXTENT SELECTION

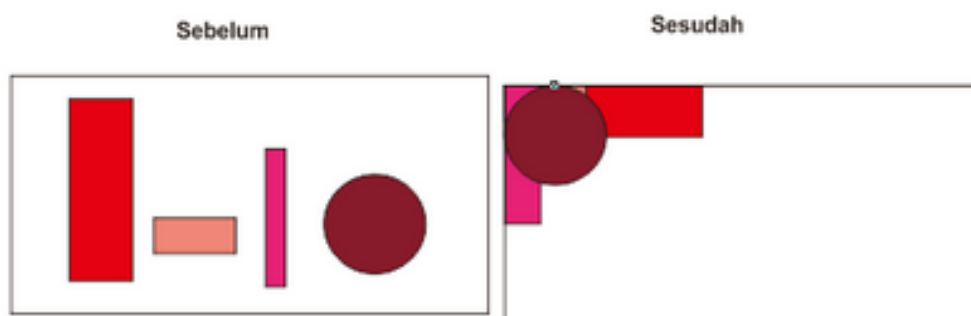
Terbagi menjadi beberapa bagian pengaturan jarak atau spasi yang terseleksi dalam beberapa obyek ke dalam sebuah obyek

4.7.2 DISTRIBUTE TOP



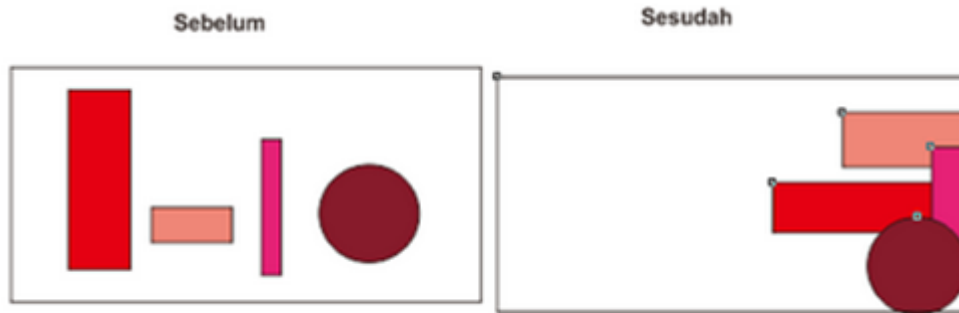
Gambar : 4.18 (Distribute Top)

4.7.3 DISTRIBUTE TOP LEFT



Gambar : 4.19 (Distribute Top Left)

4.7.4 DISTRIBUTE TOP RIGHT



Gambar : 4.20 (Distribute Top Right)

SOAL LATIHAN

- 1 Sebutkan beberapa bentuk manipulasi obyek vector !
- 2 Jelaskan masing-masing bentuk manipulasi beserta gambar!
- 3 Gambarkan bentuk manipulasi gambar dengan cara Intersection
- 4 Buatlah dua buah obyek dengan menggunakan manipulasi obyek dengan menggunakan efek blen dan shadow
- 5 Buatlah satu obyek dengan menggunakan efek extrude dalam bentuk teks dan obyek

BAB 5 MENGUNAKAN STYLE

- ✓ Pada bab ini membahas tentang cara penggunaan style dan Style style pada teks dan obyek
- ✓ Diharapkan mahasiswa mampu menerapkan dan memahami bagaimana cara penerapan style pada program CorelDaw

Dalam desain grafis, konsistensi di seluruh elemen desain membantu seniman menciptakan simetri dan keseimbangan. Ini adalah atribut yang membuat desain visual menyenangkan secara estetika. Namun, seperti yang dapat Anda bayangkan, mendefinisikan ulang setiap atribut objek dapat dengan cepat menjadi membosankan saat desain Anda menggunakan puluhan garis, bentuk, dan huruf.

Menggunakan Style dan pengaturan Style dalam proyek desain merampingkan proses desain, memungkinkan seniman untuk mencapai konsistensi visual tanpa beban pekerjaan berulang. Style dapat digunakan untuk menyimpan atribut objek, dan rangkaian Style dapat digunakan untuk menyimpan grup atribut.

5.1 APA ITU STYLE DALAM DESAIN GRAFIS?

Style adalah seperangkat atribut desain untuk suatu objek. Misalnya, saat bekerja dengan garis, Style mungkin mewakili bobot atau warna garis. Dan saat bekerja dengan font, Style mungkin mewakili ukuran atau warna teks.

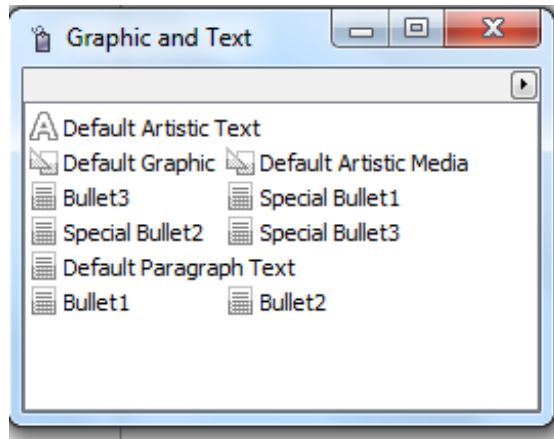
Contoh umum atribut Style meliputi:

- ✓ Jenis huruf
- ✓ Ukuran Poin Font
- ✓ Warna
- ✓ Transparansi
- ✓ Garis besar
- ✓ Berat Garis

Anda mungkin menemukan Style jika Anda terbiasa dengan perangkat lunak pengolah kata seperti Google Docs atau Microsoft Word. Pengaturan teks Style tajuk yang telah diformat sebelumnya adalah salah satu contoh Style yang diterapkan pada font untuk memastikan pemformatan yang konsisten di seluruh dokumen. Style bekerja pada dasarnya sama di semua aset desain grafis.

Mengedit Style yang ada atau membuat Style Anda sendiri dapat dilakukan untuk tampilan yang dapat disesuaikan. Di CorelDRAW terdapat beberapa Style atau style yang dapat di gunakan seperti

- ✓ Style obyek
- ✓ Style warna
- ✓ Style teks



Gambar : 4. 1(syle Graphic dan Teks)

Pengolahan Style atau style tidak saja dilakukan di program pengolahan kata seperti Microsoft Word , tetapi di program Grafispun mampu untuk mengolah dan mengatur serta membuat Style Menggambar dan menulis seperti yang terdapat pada CorelDraw.

5.2 MEMBUAT, MENERAPKAN DAN MENGEDIT STYLE

Style adalah sekumpulan atribut pemformatan. Pada saat menerapkan Style ke objek, semua atribut Style diterapkan ke objek tersebut dalam satu langkah. Style dapat menghemat banyak waktu jika harus menerapkan pemformatan yang sama ke beberapa objek.

Ada Style grafis dan Style teks. Style gambar terdiri dari pengaturan isian dan kerangka yang dapat Anda terapkan pada objek gambar seperti persegi panjang, elips, dan kurva. Misalnya, jika Anda memiliki sekelompok objek dalam gambar yang menggunakan satu Style grafis, Anda dapat mengubah isian secara bersamaan dengan mengedit Style grafis. Untuk informasi selengkapnya tentang menerapkan isian, lihat "Mengisi objek". Untuk informasi selengkapnya tentang mengubah tampilan kerangka, lihat "Memformat garis dan kerangka."

Style teks adalah sekumpulan pengaturan teks seperti jenis dan ukuran font. Style teks juga dapat menyertakan atribut isian dan kerangka. Misalnya, Anda dapat membuat Style yang menerapkan font AvantGarde 72 titik dengan isian tekstur. Ada dua jenis Style teks: artistik dan paragraf. Anda juga dapat mengubah properti teks artistik dan paragraf default. Misalnya, Anda dapat mengubah properti teks artistik default, sehingga setiap objek teks artistik yang Anda buat memiliki pemformatan yang sama. Untuk informasi tentang teks default, lihat "Mengubah properti dasar teks". Untuk membuat gambar atau Style teks dari properti objek yang ada atau dari awal, saat Style disimpan. Penerapkan Style ke objek, program menimpa properti teks atau gambar yang ada dengan properti Style saat ini. Untuk menggunakan Style di gambar lain, dapat dilakukan dengan cara menyalin Style ke gambar baru atau menyimpan Style di template. Jika proses menyalin atau mengimpor Style dengan nama yang sama dengan Style yang sudah ada, program akan mengganti nama Style dengan menambahkan angka ke nama Style. Untuk dapat mengganti nama Style, kecuali itu adalah Style default, atau juga dapat mengubah properti objek kembali ke Style sebelumnya jika dalam membuat terjadi kesalahan atau memutuskan bahwa Style sebelumnya lebih cocok untuk objek tersebut.

Setelah membuat Style, untuk dapat mengedit propertinya dan menemukan objek apa pun menggunakan Style tertentu. Misalnya, dapat menemukan semua objek yang menggunakan Style

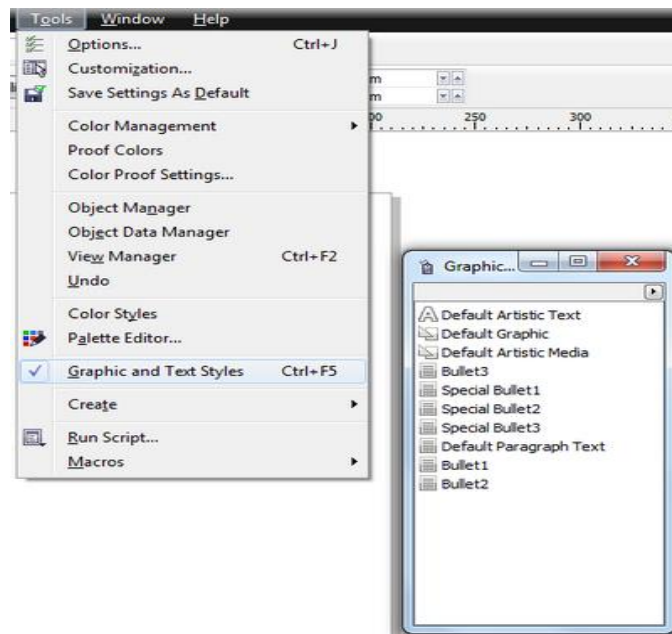
grafis default. Menemukan objek dengan Style tertentu membuat pengeditan Style itu menjadi lebih efisien.

5.3 UNTUK MEMBUAT GAMBAR ATAU GAYA TEKS DARI SUATU OBJEK

- ✓ Klik kanan objek yang properti style.
- ✓ Klik style Simpan properti styel tersebut.
- ✓ Aktifkan satu atau beberapa kotak centang berikut:
 - Graphic style
 - Artistic text style
 - Paragraph text style
- ✓ Pilih style dari daftar
- ✓ Klik tombol Layout pilih Propoerties
- ✓ Ubah property Text, fill atau Outline properties

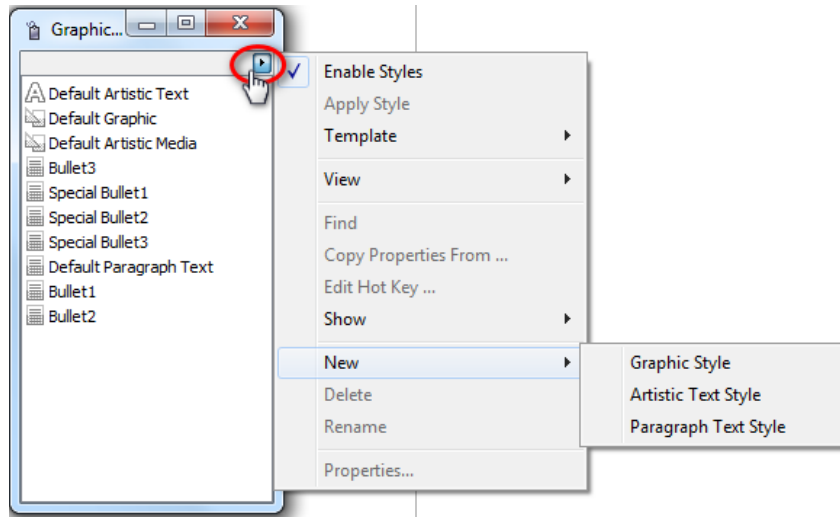
5.4 MEMULAI MEMBUAT STYLE OBYEK

- ✓ Aktifkan konteks menu Style yang terdapat pada menu Tool, Graphic and Text Style



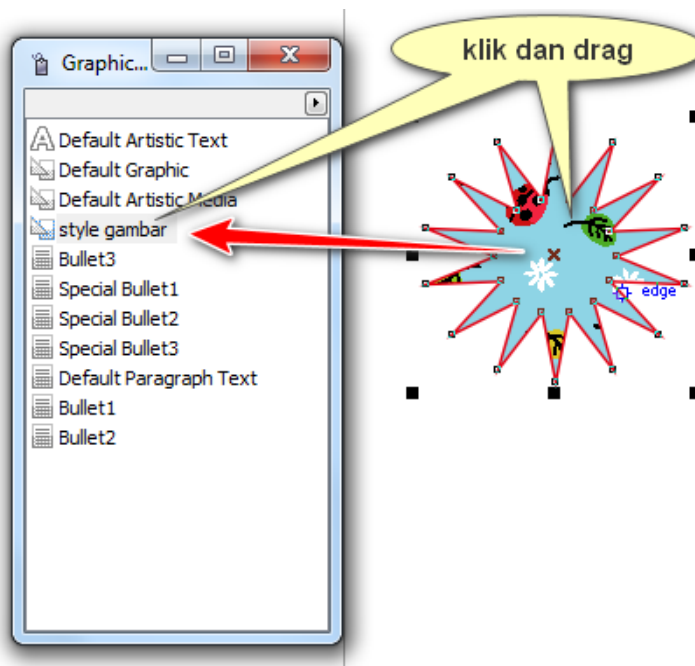
Gambar : 4. 2 (Graphic and Text Style)

- ✓ Gambar berikutnya akan tampil seperti gambar 4.3 dengan pilihan bentuk style yang akan digunakan, baik Graphic Style, Artistic Text Style dan Paragraph Text Style



Gambar : 4. 3 (pilihan bentuk style)

- ✓ Misalnya anda pilih Graphic Style, berikan nama dari styel tersebut, misalnya style gambar
- ✓ Berikutnya anda buat desain gambar shape yang diformat dengan memberikan warna arsiran, garis bentuk garis, warna garis dan seterusnya.
- ✓ Jika format gambar sudah di buat dan dianggap selesai, maka klik drag gambar tersebut
- ✓ Arahkan ke posisi nama dari styel Graphic tersebut seperti yang terlihat pada gambar 4.4

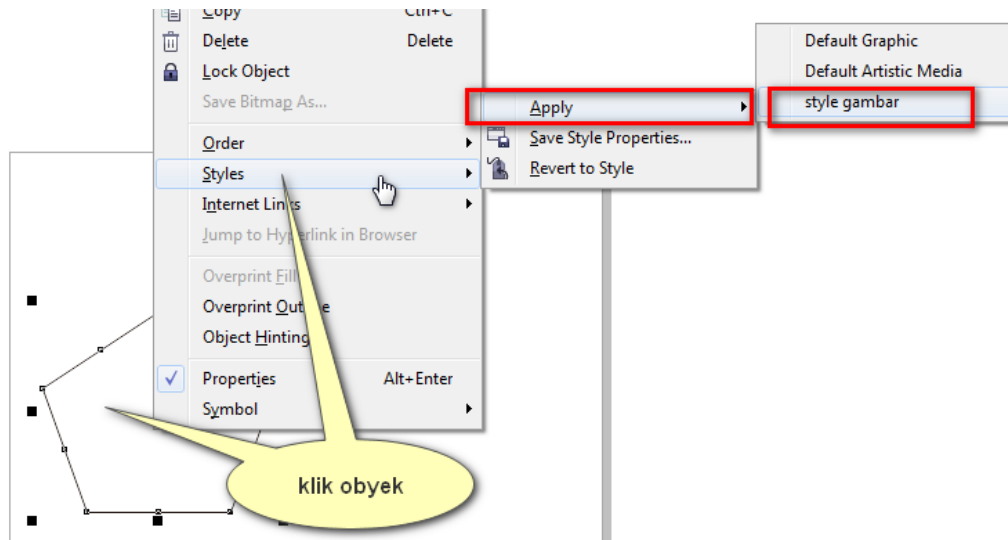


Gambar : 4. 4 (Memasukkan Style gambar)

5.5 MENERAPKAN STYLE OBYEK / GRAPHIC

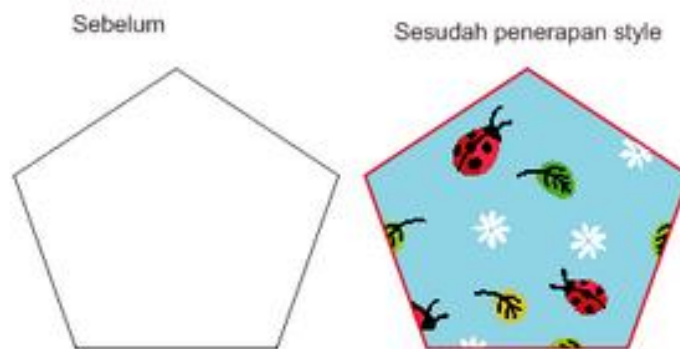
Untuk menerapkan Style atau style yang sudah anda buat seperti langkah tersebut diatas, maka selanjutnya

- ✓ Buat gambar bebas pada area stage / halaman CorelDraw
- ✓ Seleksi gambar tersebut, klik kanan pada gambar tersebut
- ✓ Pilih style, Apply, pilih nama dari style yang sudah dibuat



Gambar : 4. 5 (Penerapan Style)

- ✓ Maka akan dihasilkan seperti gambar berikut



Gambar : 4. 6 (hasil penerapan Style obyek)

- ✓ Ulangi langkah seperti tersebut diatas unuk membuat style yang lain

MENERAPKAN STYLE PADA TEKS

Untuk menerapkan style pada teks sama seperti pada penerapan style pada obyek

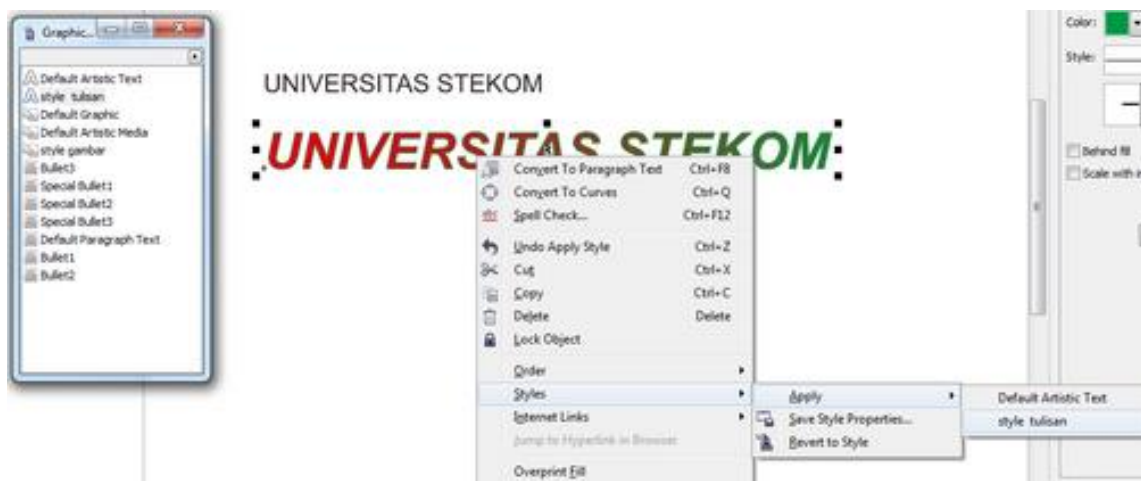
- ✓ Buat teks pada dokumen
- ✓ Format teks tersebut baik warna, jenis huruf ,bentuk Change case)
- ✓ Seleksi atau tandai teks tersebut yang sudah diberikan format warna atau jenis huruf
- ✓ Klik dan geser ke arah Flyout atau konteks menu



Gambar : 4. 7(bentuk Text Style)

5.6 PENERAPAN STYLE TEKS

Untuk menerapkan style teks pada teks yang lain secara teknis sama seperti pada penerapan style pada obyek

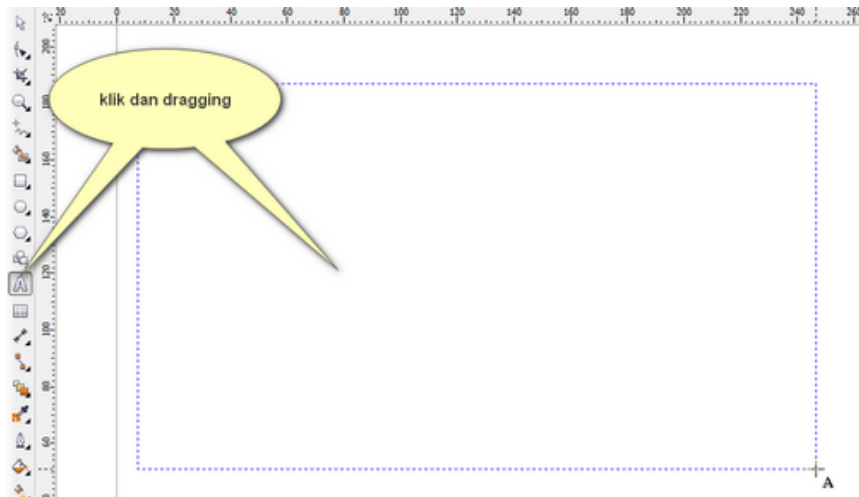


Gambar : 4. 8 (Penerapan Teks Style)

5.7 PAGARAPH STYLE

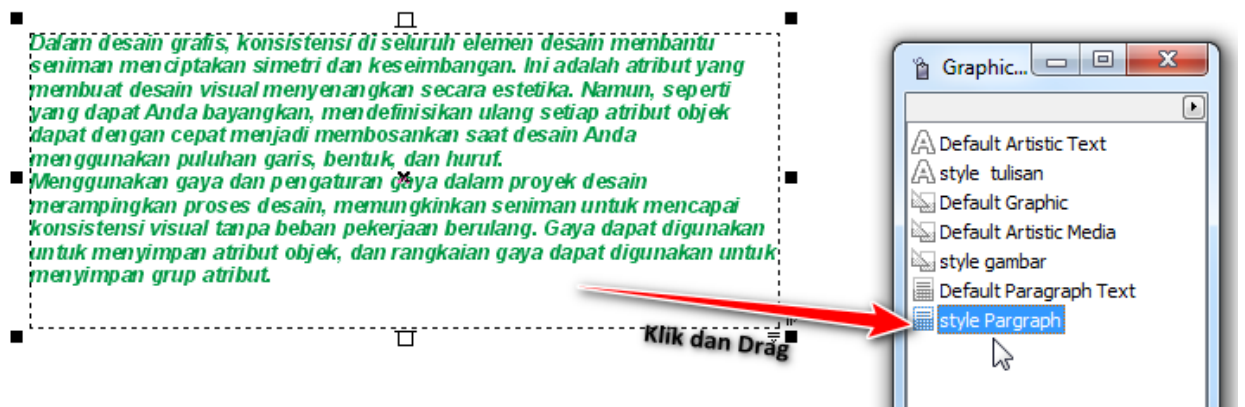
Bentuk style yang ke tiga adalah paragprah style, jika sebelumnya anda sudah belajar bagaimana membuat dan menerapkan bentuk style pada obyek dan dan teks. Style pada paragraph cara dan menerapannya sama seperti obyek dan teks style.

- ✓ Aktifkan text tool pada toolbox
- ✓ Tahan dan geser samapai terbentuk sebuah frame dengan garis yang putus-putus
- ✓ Lepaskan jika area paragprah sudah terbentuk



Gambar : 4. 9 (Frame are untuk teks paragraf)

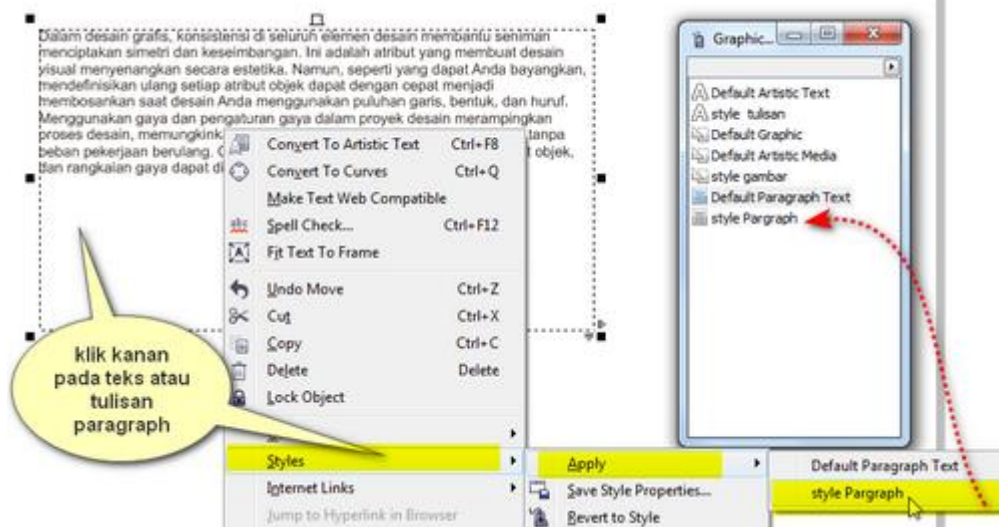
- ✓ Ketikkan teks dalam bentuk paragraph atau teks yang panjang dalam bentuk kalimat bebas
- ✓ Atur atau setting dengan format seperti pengaturan Alignment, jenis huruf, ukuran huruf, warna dan seterusnya
- ✓ Klik dan geser ke arah Obyek style docker



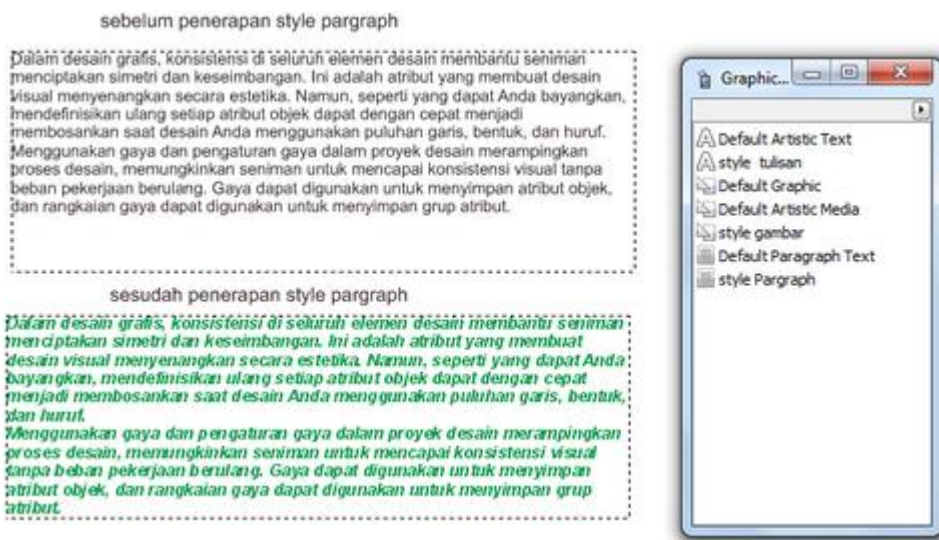
Gambar : 4. 10 (Style paragraph)

5.8 PENERAPAN STYLE PARAGRAPH

- ✓ Buat kalimat pada dokumen CorelDraw
- ✓ Klik kanan kalimat tersebut



Gambar : 4. 11 (Penerapan Paragraph Style)



Gambar : 4. 12 (sebelum dan sesudah penerapan paragraph style)

SOAL LATIHAN

- 1 Apa yang anda ketahui tentang style ?
- 2 Penggunaan style sangat penting, Mengapa?Jelaskan alasannya!
- 3 Sebutkan bentuk style yang terdapat dalam Coreldraw!
- 4 Jelaskan secara singkat cara menerapkan style pada obyek !
- 5 Jelaskan dan berikan contoh Peneran Style pada Paragrph!

- ✓ **Pengolahan bentuk vector tidak hanya pada shape atau bentuk obyek dasar saja, melainkan dapat ditepakan pada teks**
- ✓ **Mahasiswa diharapkan dapat mengolah teks dan memanipulasinya seperti pada obyek di pembahasan bab sebelumnya**

Selain ruang dikumenyabg kosong, tipografi adalah sahabat desainer yang tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lainnya, saling berkaitan satu sama yang lainnya. Mengubah kata-kata biasa menjadi karya seni yang kreatif. Tetapi keterampilan tipografi mencakup lebih dari sekadar huruf artistik, itu adalah bagian penting untuk memastikan teks dapat dibaca. Tipografi memberikan hierarki visual yang menarik perhatian ke detail yang tepat saat informasi diberikan. Menemukan keseimbangan yang tepat untuk elemen tipografi dapat memengaruhi aksesibilitas desain sebanyak nilai artistiknya.

Banyak elemen tipografi adalah vektor. Font vektor umum dalam desain grafis karena menawarkan skalabilitas mudah yang sama seperti gambar vektor. Mereka membuat pilihan yang mudah untuk elemen teks yang harus tetap terbaca dan sesuai dengan ruang visual yang telah ditentukan.

6.1 MENGAPA TIPOGRAFI PENTING BAGI DESAINER VEKTOR?

Tipografi adalah seni huruf, khususnya yang melibatkan tipografi, ukuran titik, dan jarak garis untuk membuat pengaturan visual yang menarik dari huruf artistik dan dapat dibaca. Mirip dengan jenis seni digital lainnya, font dikategorikan sebagai file raster atau file vektor .

Font yang disimpan sebagai gambar bitmap atau raster berisi kumpulan piksel yang terdistorsi saat mengubah ukuran font. Saat bekerja dengan file-file ini, desainer perlu membuat aset terpisah untuk setiap aplikasi guna mengakomodasi perubahan ukuran. Di sisi lain, font vektor menawarkan skalabilitas penuh menggunakan file teks yang berisi serangkaian titik dan garis di samping persamaan matematika yang memungkinkan penskalaan proporsional.

Gambar raster dapat dianggap hanya melihat lapisan atas desain, mirip dengan kanvas yang dicat dengan hati-hati di mana warna latar belakang dipilih dengan hati-hati untuk menghasilkan mahakarya akhir yang diinginkan. Tidak ada jalan kembali dan mengedit lapisan di bawah bagian dalam file raster. Jenis file ini menyimpan data gambar sebagai piksel, membuatnya sangat sulit untuk memanipulasi objek individu setelah digabungkan.

6.2 DASAR-DASAR TIPOGRAFI

Tipografi adalah seni memadukan kata-kata tertulis dengan desain kreatif untuk merancang elemen visual yang menarik dan mudah dibaca. Tipografi menambahkan sedikit pizazz pada kata-kata tertulis. Sebagai seorang desainer, Anda akan mendalami estetika penggunaan tipografi dalam aset kreatif Anda. Berikut adalah beberapa elemen dasar yang perlu Anda ketahui untuk bekerja dengan tipografi.

6.2.1 JENIS HURUF

Jenis huruf adalah kumpulan karakter, atau mesin terbang, yang dibuat dalam estetika desain tertentu. Di dalam setiap jenis huruf, karakter akan menampilkan fitur visual yang serupa dan ukuran

yang proporsional sehingga seluruh koleksi menampilkan tampilan yang kohesif. Secara fungsional, tipografi dikategorikan sebagai font serif atau sans serif. Perbedaannya sederhana. Font serif mengandung garis dekoratif atau lancip yang disebut serif, sedangkan font sans serif tidak mengandung elemen tersebut.

6.2.2 JARAK

Di samping bentuk dan proporsi huruf, spasi huruf adalah kunci untuk membuat font yang dapat dibaca. Saat spasi huruf tidak teratur, otak harus bekerja lebih keras untuk membaca teks karena kepadatan visual. Jarak huruf yang terlalu dekat atau terlalu jauh sulit dibaca, mengurangi daya tarik desain secara keseluruhan.

6.2.3 KERNING

Kerning huruf adalah ruang visual antara huruf dalam font. Sementara desainer tipografi akan mengatur spasi huruf, ada kalanya seorang desainer ingin menyesuaikan spasi menggunakan kerning manual untuk mengakomodasi aplikasi desain tertentu. Spasi dan, lebih khusus lagi, kebutuhan untuk menyesuaikan spasi saat mendesain adalah sesuatu yang tidak dipertimbangkan oleh orang awam. Namun, sebagai seorang desainer, kerning dan spasi huruf akan menjadi variabel konstan dalam karya desain Anda.

Dalam aplikasi kreatif, kerning manual dapat digunakan untuk mengatur huruf dengan proporsi berbeda menggunakan penempatan dan tumpang tindih untuk menciptakan daya tarik visual.

6.3 KONTRAS

Seperti semua elemen visual dalam desain, kontras font penting dalam menciptakan visibilitas yang membuat desain Anda terbaca. Kontras adalah keseimbangan visual antara elemen tipografi di latar depan desain dengan warna di latar belakang. Dalam hal menciptakan desain yang bagus untuk dunia digital modern, kontras yang tepat merupakan elemen desain penting untuk estetika dan aksesibilitas.

6.4 HYPHENATING TEXT

Merupakan anda hubung dapat digunakan untuk memecah kata jika seluruh kata tidak pas di akhir baris. Anda dapat menggunakan tanda hubung secara otomatis dengan menggunakan definisi pemenggalan prasetel yang dikombinasikan dengan pengaturan pemenggalan Anda sendiri. Anda dapat mengatur jumlah minimum karakter sebelum dan sesudah tanda hubung

Anda dapat menyisipkan tanda hubung opsional dalam sebuah kata untuk menghasilkan jeda kata tertentu di akhir baris. Anda juga dapat membuat definisi kustom yang menentukan lokasi tanda hubung opsional dalam kata tertentu setiap kali Anda mengetik, menempel, atau mengimpor kata dalam aplikasi.

6.5 MENSETING PEMENGGALAN TEKS

- ✓ Masukkan atau kerikkan teks dalam bentuk paragraf dalam text frame yang telah dibuat sebelumnya
- ✓ Klik menu Text, pilih Hyphenation Setting

Aktifkan atau centang pilihan Auto Automatically hyphenate paragraph text pada check box.

- ✓ Klik ok

6.6 TEKS DI CORELDRAW

Bahasa adalah bagian besar dari cara anda berkomunikasi, dan desainer grafis sering kali ditugaskan untuk menemukan cara visual yang kreatif untuk mengkomunikasikan informasi. Desain ini sering berpusat pada aset artistik tetapi menyertakan elemen bahasa mulai dari huruf individual atau kata tunggal hingga potongan salinan pendek dan blok teks yang lebih panjang.

Sebagai seorang desainer, memasukkan bahasa ke dalam karya Anda membutuhkan penguasaan elemen tipografi. Memahami cara kerja font vektor dan elemen desain apa yang membuat font lebih atau kurang dapat dibaca, bersama dengan bagaimana dan kapan memanipulasi elemen ini, akan membantu Anda membuat desain yang terampil.


6.7 BENTUK TEKS DI COREL DRAW

Penulisan teks di Coreldraw memiliki tiga bentuk teknik penulisan, yaitu

- ✓ Artistic teks
- ✓ Paragraph teks dan
- ✓ Symbol

6.7.1 ARTISTIC TEXT

Bentuk artistik digunakan untuk menuliskan teka atau kalimat pendek atau yang tidak membutuhkan alenia atau pargraph yang panjang. Untuk menuliskan teks dalam bentuk artistik langkahnya


- ✓ Aktifkantoole Text tool 
- ✓ Klik pada area kerja atau stage yang kosong
- ✓ Tentukan posisi kursor, selanjutnya ketiikan kalimat atau kata

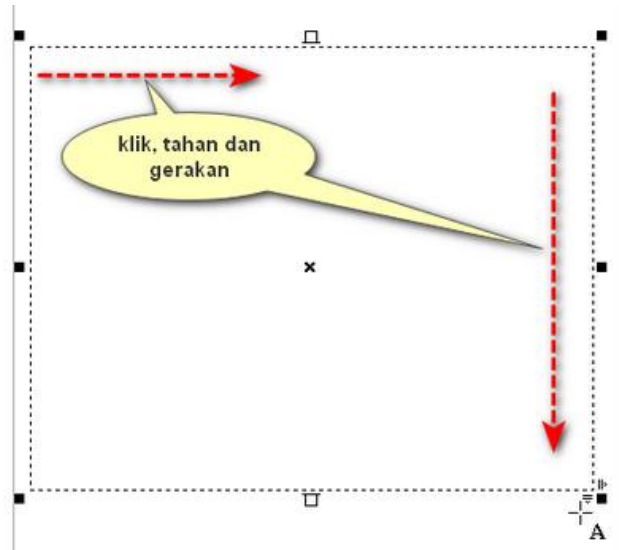


Gambar :6. 1 (Artistic Text)

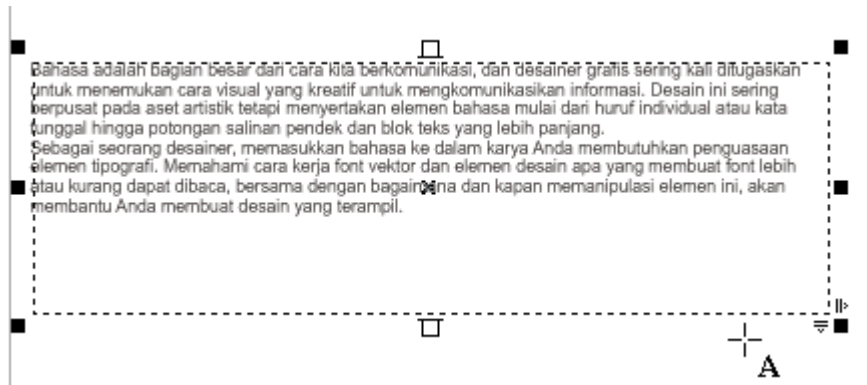
6.7.2 PARAGRAPH TEXT

Bentuk teks yang kedua adalah bentuk paragrph, artinya penulisan teks yang membutuhkan alenia atau pargaraph dengan kalimat yang panjang, seperti pengetikan pada aplikasi MsWord atau Indesign. Penulisan teks dalam bentuk paragrph ini dengan cara

- ✓ Klik tools Text 
- ✓ Klik dan tahan sampai membentuk sebuah Boundariy atau Frame pada area kerja
- ✓ Klik dan tuliskan kalimat pada area kerja atau stage di Coreldraw



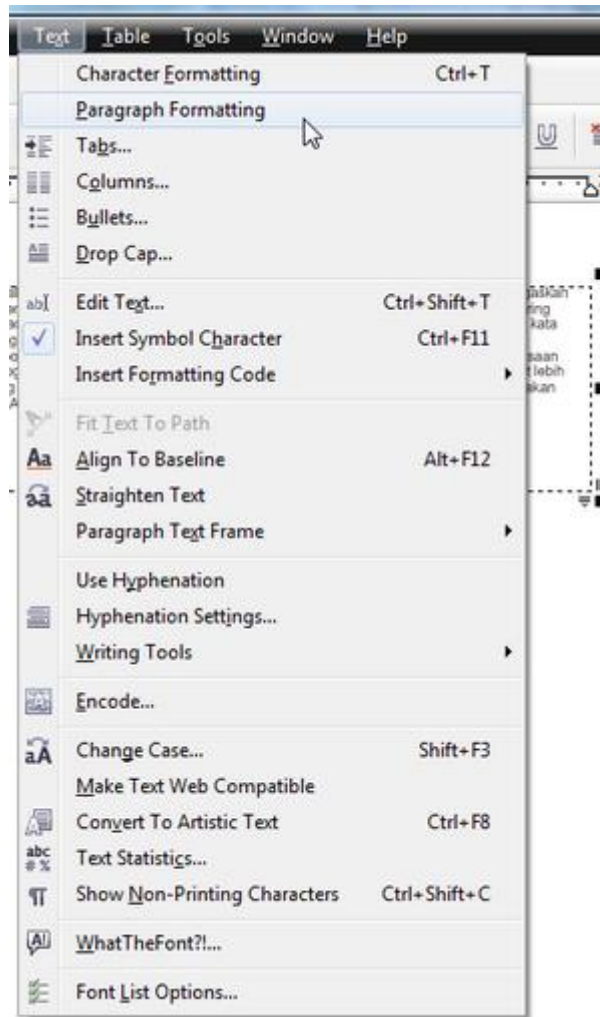
Gambar :6. 2 (Paragraph Text)



Gambar :6. 3 (Bentuk Paragrph Teks)

6.8 PENGATURAN PARAGRAPH

Untuk mengatur format teks atau alenia / pargraph dapat dilakukan dengan mengaktifkan menu Text dan pilih beberapa pilihan format teks sesuai dengan kebutuhan



Gambar :6. 4 (Pengaturan Teks dan Paragraph)

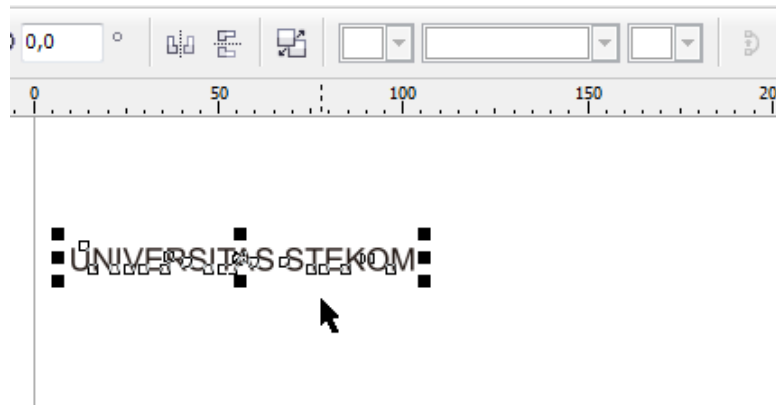
6.9 SYMBOL

Bentuk teks yang ke tiga adalah berbentuk Symbol. Artinya teks dapat berubah menjadi symbol dengan cara dikonversi. Teks yang sudah berubah menjadi symbol tidak dapat di ubag bentuk dan jenis serta type teksnya, atau tidak bisa diubah atau diedit baik jenis font atau stylenya.



Gambar :6. 5 (Bentuk teks sebelum diubah menjadi symbol)

Pada gambar tersebut diatas, merupakan bentuk teks yang sebelum diubah atau dikonversi dalam bentuk symbol, dapat diubah jenis Font atau style nya

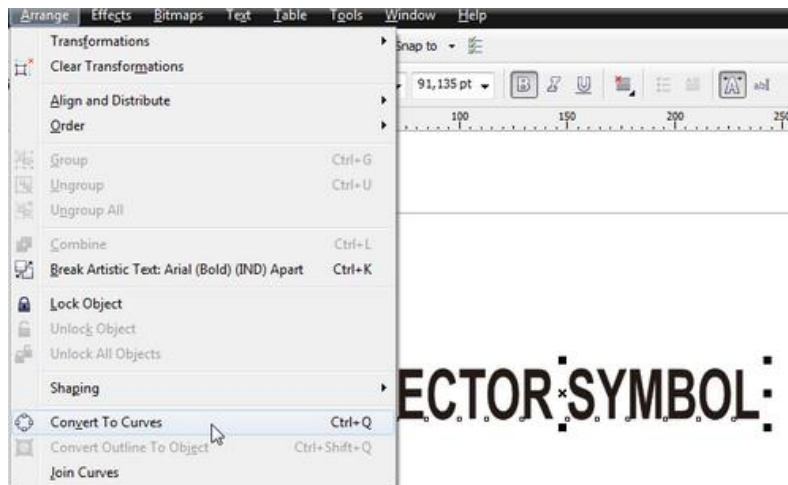


Gambar :6. 6 (Bentuk Text yang sudah dikonversi menjadi symbol)


Teks atau kalimat yang sudah dikonversi dalam bentuk symbol tidak dapat lagi di ubah baik jenis font maupun style fontnya, seperti yang terlihat pada gambar 6.6.

Teks vector dalam bentuk symbol dapat di fariasi dengan menggunakan Shape Tools untuk pengaturannya. Berikut hasil fariasi teks dalam bentuk vector symbol

- ✓ Buat teks bebas pada ara kerja CorelDraw
- ✓ Aktifkan menu



Gambar:6. 7 (konversi text vector dalam bentuk symbol)

- ✓ Klik shape Too 
- ✓ Seleksi titik (node) pada teks sesuai dengan keinginan



Gambar:6. 8 (Hasil Fariasi Vector Text Symbol)

Jika ditaberikan tabahan efek artistix media maka akan berubah tampilanya seperti pada gambar berikut ini:



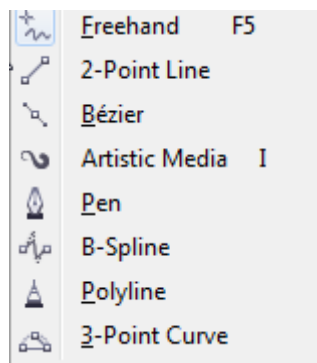
Gambar:6. 9 (Pemebrian efek aristic media)

6.10 PENGATURAN VECTOR TEXT DENGAN PATH

Teks dalam bentuk artistik maupun paragraph dapat difariasi dengan menggunakan Efek Fit Text to Path yang berada di menu Text.

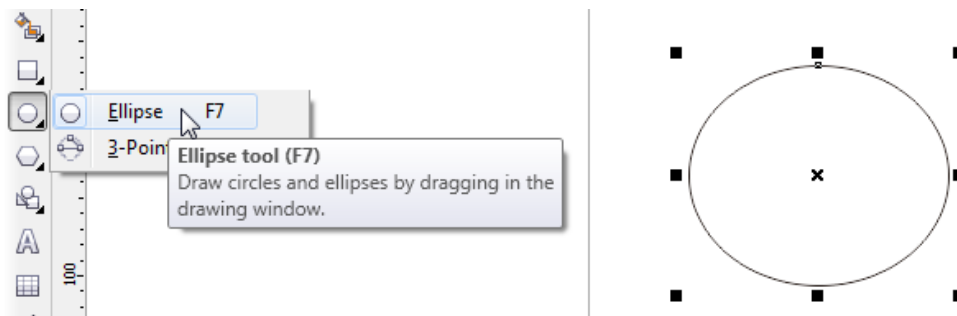
Untuk membuat variasi dalam bentuk Fit Text To Path dengan mengikuti langkah sebagai berikut ini :

- ✓ Buat jalur atau path dengan menggunakan Tool *Pen tool*, *Bezier Tool*, *Polyline Tool*



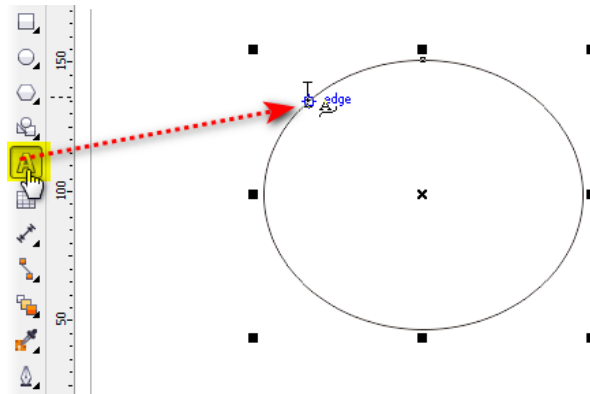
Gambar:7. 1 (Tool untuk membuat Path)

- ✓ Atau cukup dengan menggambar dengan bentuk dasar seperti Ellipse (lingkaran)



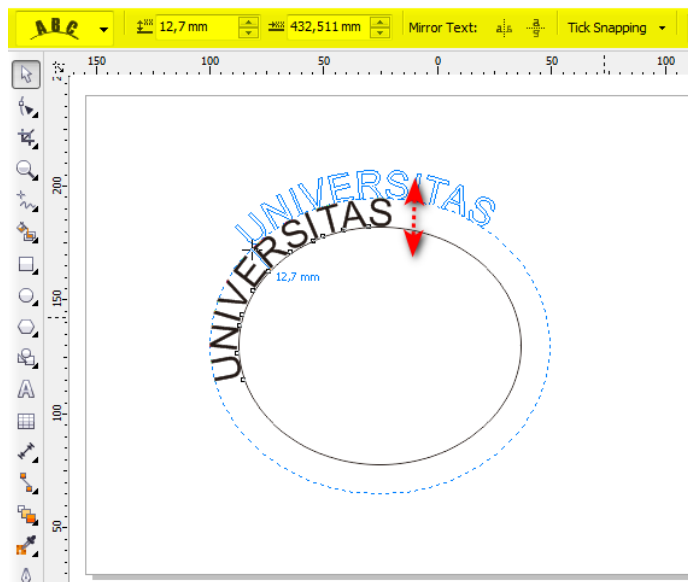
Gambar:7. 2 (Path dalam bentuk lingkaran)

- ✓ Pilih tool *Text* , klik pada garis path



Gambar:7. 3 (memposisikan tool text pada path)

- ✓ Ketikkan kalimat / tek pada path tersebut



Gambar:7. 4 (Teks yang sudah menempel pada path)

- ✓ Atur posisi teks dengan tanda yang terblok (highlight) kuning pada gambar 7.4

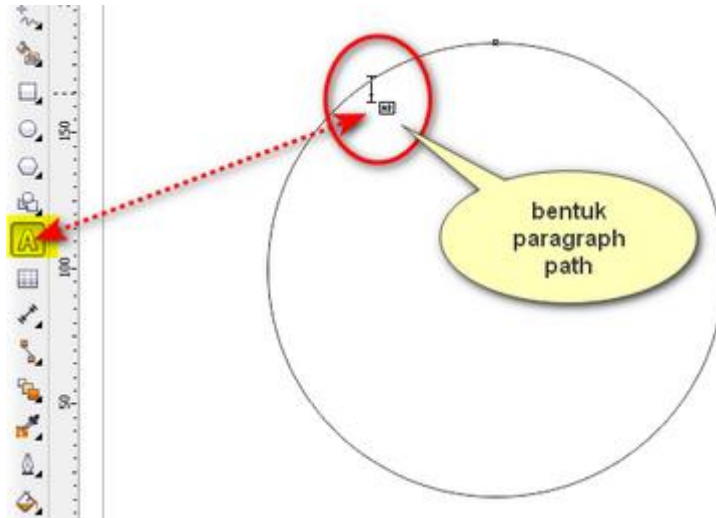


Gambar:7. 5(hasil proses fit text to path)

6.11 BENTUK PARAGRAPH PATH

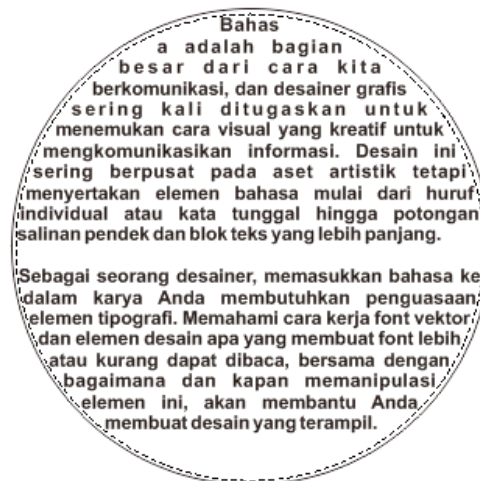
Selain bentuk artistik teks yang dapat dibentuk dengan path, bentuk paragraphpun dapat pula di berikan path dengan target didalam path, bukan diluar path seperti pada artistic text. Untuk membuat paragraph path , berikut langkah pembuatannya:

- ✓ Buat path dalam bentuk lingkaran atau bentuk konversi dari obyek dasar



Gambar:7. 6(Bentuk paragraph Path)

- ✓ Ketikkan teks dalam bentuk alenia beberapa baris kalimat

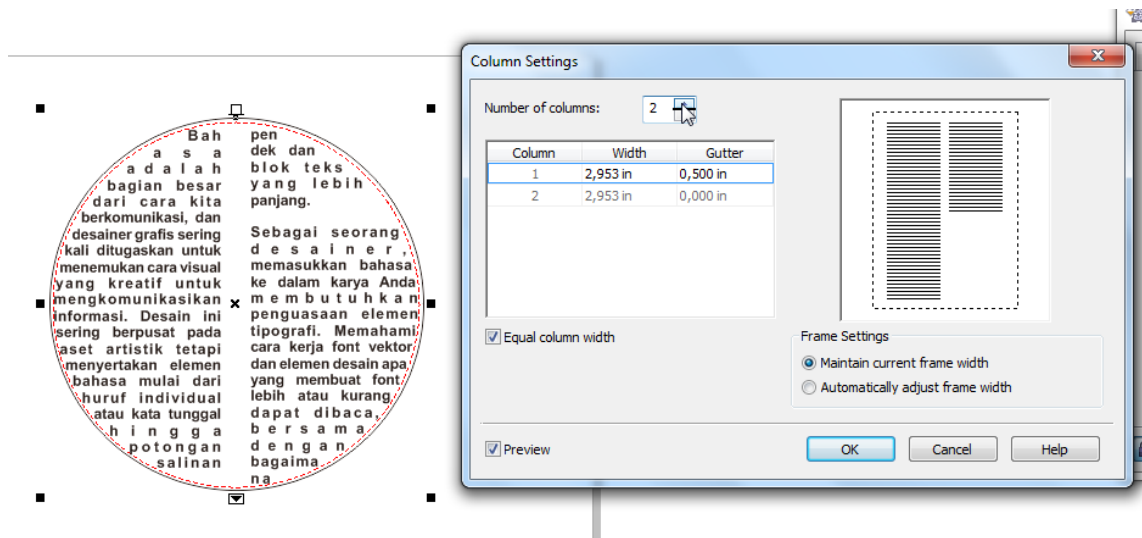


Gambar:7. 7 (penerapan paragraph path)

6.12 PARAGRAPH PATH DALAM BENTUK KOLOM

Paragraph yang sudah terbentuk dan masuk kedalam sebuah obyek lingkaran, dapat di ubah menjadi naskah berkolom.

- ✓ Tandai atau seleksi teks yang sudah terbentuk paragraph path
- ✓ Aktifkan menu text, pilih Coloumn



Gambar:7. 8 (Bentuk kolom pada paragraph path)

SOAL LATIHAN

1. Sebutkan 3 bentuk vector yang berbentuk text
2. Jelaskan secara singkat ke tiga bentuk text vector
3. Gambarkan 3 bentuk varisai teks dalam bentuk vector symbol
4. Gabungkan antara vector text artistic dengan paragraph dengan kalimat bebas !
5. berikan contoh text dalam bentuk symbol dengan memebrikan efek artistic media !

BAB 7

BEKERJA DENGAN LAPISAN(LAYER) DI CORELDRAW

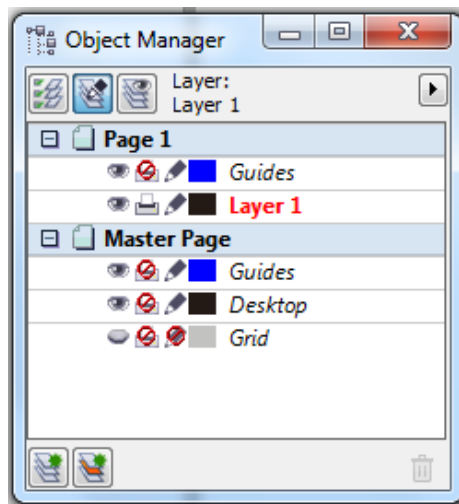
- ✓ Desain vektor sangat ideal untuk semua jenis seni digital, dari karya abstrak sederhana hingga gambar dan lukisan vektor yang kompleks . dalam mengerjakan bagian yang lebih rumit dan mendetail, layer adalah alat desain grafis yang bagus untuk membantu mengatur, mengelompokkan, dan menerapkan pengeditan dan efek.
- ✓ Mahasiswa diharapkan dapat memahami, mengerti dan dapat menerapkan fungsi layer di coreldraw

7.1 LAPISAN ATAU LAYER DALAM DESAIN GRAFIS

Dalam perangkat lunak desain grafis, lapisan adalah level berbeda tempat Anda dapat menempatkan objek seperti garis vektor , bentuk, dan elemen lainnya. Layer digunakan untuk memisahkan bagian dari suatu gambar atau gambar, memungkinkan Anda untuk mengedit dan memanipulasi elemen individu dari karya seni Anda secara terpisah.

Lapisan juga dapat membantu menggabungkan dua gambar atau lebih sekaligus menjaga agar komponen dan elemen sebenarnya dari gambar tersebut tetap terpisah. Karena desain vektor berbasis objek—setiap garis, bentuk, atau elemen lain dalam gambar vektor adalah elemen tersendiri dan tidak perlu menggunakan lapisan untuk memisahkan atau menggabungkan elemen. Namun, beberapa manfaat utama dan fitur lapisan membuatnya layak digunakan dalam proses desain vektor Anda .

Lapisan dapat ditumpuk, digabungkan, disembunyikan, dikunci, disamarkan, dan diatur ulang. Dalam beberapa format, layer disebut dengan nama lain. Misalnya, dalam SVG, lapisan disebut "grup". Anda juga dapat melihat lapisan yang disebut lapisan bentuk.



Gambar:7. 1 (menu Docker Layer)

7.2 DOCKER OBJECT MANAGER

Semua gambar CorelDRAW terdiri dari objek yang ditumpuk. Urutan vertikal objek-objek ini urutan susun berkontribusi pada tampilan gambar. Cara efektif untuk mengatur objek-objek ini adalah dengan menggunakan bidang tak terlihat yang disebut layer.

Setiap membuka halaman baru pada halaman master akan dijadikan sebagai nilai awal (default). Halaman awal yang dijadikan sebagai nilai awal atau default berisi Guide Layer dan Layer 1. Guide Layer menyimpan panduan yang terdapat pada layer 1 sebagai layer 1 atau lapisan awal. Untuk menggambar obyek di halaman pertama maka akan di tambahkan layer 1, kecuali jika menghendaki layer yang berbeda.

Di halaman master sebagai halaman virtual berisi tentang semua layer yang terpasang pada Docker obyek Manager. Halaman master dapat ditambahkan atau dikurangi jumlah layer yang tercantum atau tersimpan, seperti : Header, Footer, atau background statis, secara Default halaman master berisi lapisan :

- ✓ Guides : berisi panduan yang digunakan untuk semua halaman dokumen
- ✓ Dekstop : berisi objek yang berada di luar batas halaman gambar. Lapisan ini memungkinkan Anda menyimpan objek yang mungkin ingin Anda sertakan dalam gambar di lain waktu
- ✓ Grid : berisi garis bantu yang digunakan untuk semua halaman dokumen dan merupakan lapisan yang berada pada lapisan paling bawah.

Lapisan yang dijadikan Default pada halaman master tidak dapat dihapus atau disalin (dikopi). Lapisan yang ditambahkan ke dalam halaman master muncul atau tampil dibagian sisi atas , kecuali jika urutannya diubah secara manual dengan menyesuaikan nama dari layer.

Untuk menambahkan konten baik berupa teks, obyek atau paragraph, terlebih dahulu harus memilih layer yang dikehendaki supaya layer tersebut aktif. Untuk melihat lapisan layer pada menu Docker Manager, dapat dilakukan dengan memilih dari berbagai tampilan yang memungkinkan menampilkan halaman, layer atau semua obyek yang tertera pada obyek manager. Tampilan yang ingin dipilih tergantung pada kerumitan dan project yang dibuat. Misalnya dokumen multi halaman sehingga Anda dapat menavigasi dengan lebih mudah dan hanya melihat satu halaman dalam satu waktu. Tampilan Manager lapisan memungkinkan Anda melihat dan menyusun ulang semua lapisan yang memengaruhi halaman saat ini, termasuk lapisan master.

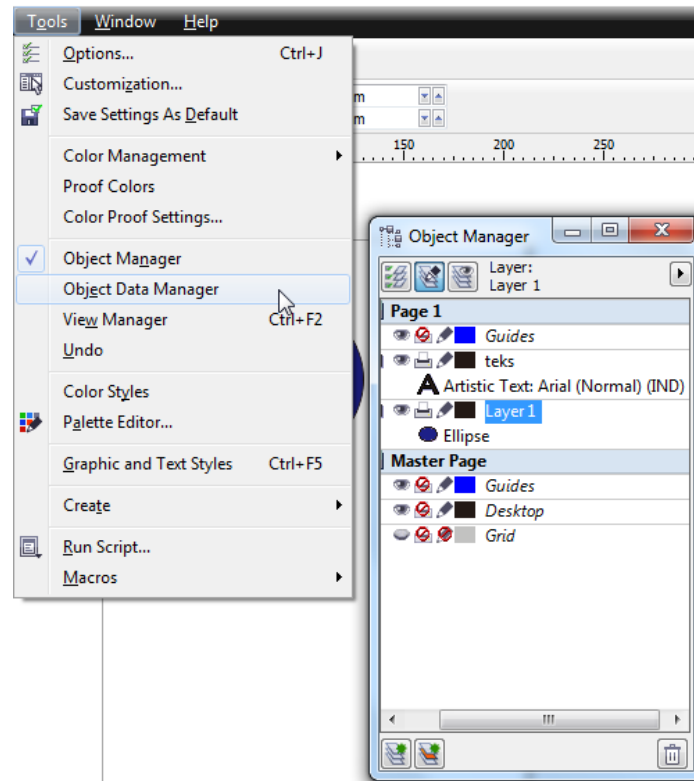


Gambar: 7. 2 (Gambar dapat disusun dengan menempatkan objek pada berbagai layer)

7.3 CARA KERJA LAYER VECTOR

Pada prinsipnya cara kerja layer di corel dengan di Photoshop sama, meskipun pada kenyataanya layer di corel draw jarang digunakan, karena secara otomatis setiap obyek yang dibuat di area kerja akan membentuk layer sendiri., untuk menampilkan docker layer di corel caranya

- ✓ Aktifkan menu tool
- ✓ Pilih Object Data manager



Gambar:7. 3(Pengaturan Layer)

7.4 LAYER MASK

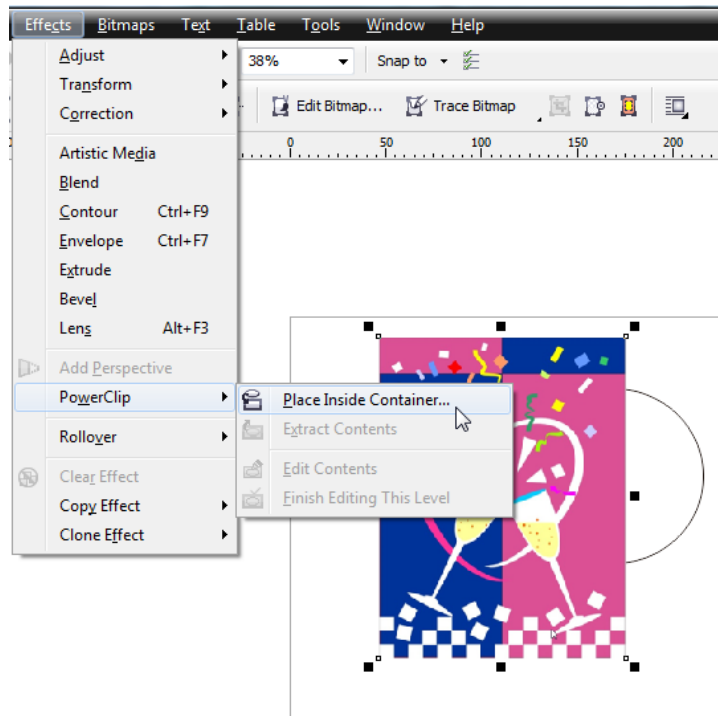
Lapisan memungkinkan Anda untuk menjaga elemen individu agak terpisah dalam file gambar tertentu. Layer masking akan memungkinkan Anda untuk memblokir bagian tertentu dari gambar Anda tanpa menghapus atau menghapusnya. Ini adalah cara yang mudah dan tidak merusak untuk menyembunyikan sebagian gambar tanpa menghapusnya secara permanen.

Layer mask sangat bagus saat Anda membuat gambar komposit dan kolase. Mereka juga ideal untuk menghapus atau menyembunyikan objek dan memfokuskan hasil edit Anda hanya pada area tertentu daripada seluruh lapisan.

7.4.1 BENTUK LAYER MASK

Layer mask digunakan untuk memanipulasi tampilan obyek dalam layer dengan cara menampilkan atau menyembunyikan semua atau sebagian obyek. Bentuk layer mask dapat dilakukan dengan cara

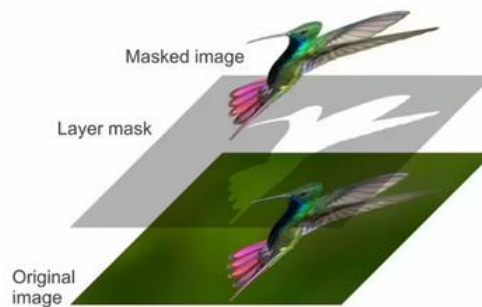
- ✓ Menentukan obyek (shape) atau teks sebagai target
- ✓ Menentukan gambar atau image satu atau beberapa gambar
- ✓ Seleksi gambar tersebut
- ✓ Aktifkan menu



Gambar:7. 4 (Layer Masking)



Gambar:7. 5 (Hasil Proses Layer Mask)



Gambar:7. 6 (Ilustrasi Posisi Layer)

7.4.2 ALASAN PENGGUNAAN LAYER

Menambahkan kompleksitas visual ke gambar

Lapisan memungkinkan Anda untuk menggabungkan beberapa elemen dari gambar sumber yang berbeda, menambah kerumitan visual pada karya seni Anda. Anda dapat menerapkan filter dan efek—seperti bayangan jatuh atau efek warp—ke satu atau lebih lapisan, menambahkan lebih banyak tekstur dan minat. Tanpa menggunakan lapisan, menciptakan kedalaman dan melacak semua tingkat elemen dalam desain Anda bisa jadi menantang.

7.4.3 MEMBUAT HIERARKI VISUAL

Anda dapat lebih mudah membuat kedalaman dan hierarki visual dalam desain Anda dengan lapisan. Saat Anda memisahkan elemen ke dalam lapisan yang berbeda, Anda dapat dengan mudah mengatur ulang lapisan tersebut untuk mengubah elemen mana yang muncul di latar depan gambar Anda dan mana yang menjadi bagian dari latar belakang. Ambil selangkah lebih maju, dan tambahkan efek seperti drop shadow untuk memberi gambar Anda lebih kontras dan mendalam.

7.4.4 MEMODIFIKASI ELEMEN SECARA TERPISAH

Dengan lapisan, Anda dapat memodifikasi elemen gambar secara terpisah. Meskipun ini merupakan manfaat yang melekat dari format gambar vektor berbasis objek, menggunakan lapisan memberikan tingkat tambahan untuk organisasi dan kontrol. Saat Anda memiliki grup elemen yang berbeda pada lapisan terpisah, mudah untuk mengunci atau menyembunyikan lapisan untuk mengisolasi aspek tertentu dari gambar Anda.

7.4.5 MENGEDIT ELEMEN LATAR BELAKANG

Saat mengerjakan desain vektor kompleks yang terbuat dari banyak objek vektor berbeda, sulit untuk mengerjakan objek latar belakang jika terkubur di bawah elemen lain. Dengan lapisan, Anda dapat menyembunyikan lapisan latar depan dan mengerjakan objek latar belakang tanpa menyeretnya ke bagian atas gambar Anda.

7.4.6 MENERAPKAN EFEK NONDESTRUKTIF

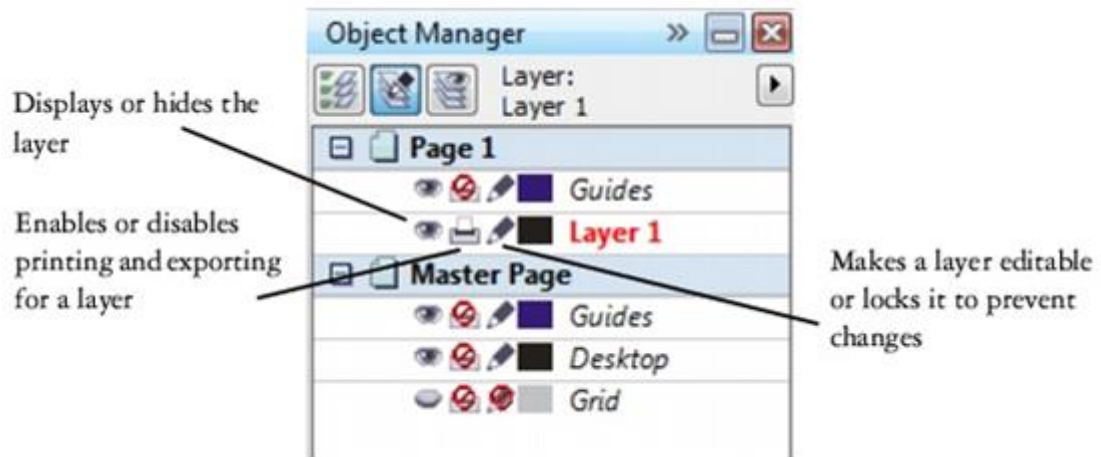
Saat Anda menerapkan efek ke gambar, Anda dapat melakukannya secara langsung atau dengan lapisan terpisah. Menerapkan efek ke lapisan terpisah dapat membalikkan perubahan kapan saja. Demikian pula, Anda dapat menerapkan layer mask, yang dapat Anda sempurnakan atau hapus nanti. Tanpa layer dan layer mask, Anda akan langsung mengedit dan menghapus objek dan potongan gambar Anda, membuatnya lebih sulit untuk diperbaiki nanti.

7.4.7 MENERAPKAN EFEK DI SELURUH HALAMAN

Menggunakan lapisan master memungkinkan Anda menerapkan elemen, mengedit, atau efek di beberapa halaman dokumen. Ini menghemat waktu yang mungkin diperlukan untuk menggandakan sesuatu secara manual, seperti header atau footer, ke beberapa halaman.

7.4.8 MENGUBAH PROPERTI LAYER

Untuk setiap membuat lapisan yang baru terdapat pengaturan properti tampilan, pengeditan dan cara mencetak serta mengekspor yang diaktifkan secara default. Anda dapat mengubah nilai tersebut baik mengaktifkan dan menonaktifkan pengaturan layer sebagai master layer.



Gambar: 7. 7 (properti mengubah Layer)

7.5 MENAMPILKAN DAN MENYEMBUNYIKAN LAYER

Anda dapat menampilkan dan menyembunyikan layer dalam gambar. Menyembunyikan layer memungkinkan anda mengidentifikasi dan mengedit obyek di layer lain secara cepat.

7.6 MENCETAK DAN MENGEKSPOR LAYER

Pengaturan properti mencetak dan mengekspor untuk sebuah layer atau lapisan untuk mengontrol apakah sebuah layer dapat ditampilkan dalam gambar yang akan dicetak atau yang akan di ekspor.

7.7 MENGATUR PENGEDITAN LAYER

Selain pengaturan tersebut diatas, anda dapat mengatur layer dengan cara mengedit layer yang aktif serta dapat pula mengunci layer tersebut untuk menjaga supaya layer tidak berubah, maka dengan demikian layer tidak dapat di edit.

7.8 MENGGANTI NAMA LAYER

Dalam mengedit layer mengganti nama dapat dilakukan dengan dengan mudah dalam docker layer dengan tujuan mengurutan nama layer sebelum atau sesudahnya yang saling berkaitan satu dengan yang lain.

7.9 MEMINDAH DAN MENGKOPI LAYER DAN OBYEK

Anda dapat memindah dan juga menduplikasi layer dan obyek dalam satu halaman atau antar halaman. Atau dapat juga anda memindah dan menyalin obyek yang terpilih ke layer yang baru termasuk layer master.

Memindah atau menyalin layer akan mempengaruhi urutan-urutan layer yang sudah tersusun dalam Docker menu dengan menyesuaikan urutan abjad dari nama layer tersebut. Tidak hanya menyalin layer, memindahkan layer juga akan mempengaruhi posisi atau tempat dimana layer atau obyek tersebut aktif atau berada.

LATIHAN SOAL

1. Sebutkan dan jelaskan layer dan fungsinya !
2. Berikan contoh penggunaan layer pada obyek
3. Bagaimana cara memodifikasi layer yang sudah pernah dibuat?
4. Bagaiman cara mengaktifkan layer ?
5. Bagaimana cara menjadi layer menjadi default ?

BAB 8 BEKERJA DENGAN SIMBOL

- ✓ Aplikasi CorelDRAW memungkinkan Anda membuat objek dan menyimpannya sebagai simbol. Simbol didefinisikan sekali dan dapat direferensikan berkali-kali dalam sebuah gambar. Setiap kali Anda menyisipkan simbol ke dalam gambar, Anda membuat turunan dari simbol tersebut.
- ✓ Definisi simbol, serta informasi tentang instance, disimpan dalam pengelola simbol, yang merupakan bagian dari file CorelDRAW (CDR).
- ✓ Menggunakan simbol untuk objek yang muncul berkali-kali dalam gambar membantu mengurangi ukuran file.

Ketika anda berbicara tentang simbol, itu bisa berarti satu dari dua hal. Terkadang simbol mengacu pada mesin terbang atau karakter khusus yang Anda gunakan di samping teks, misalnya tanda pound atau simbol mata uang. Namun, dalam tutorial ini, anda mengacu pada simbol sebagai objek atau kumpulan objek yang dibuat oleh alat di CorelDRAW.

Menggunakan simbol dan membuat pustaka simbol adalah cara yang bagus untuk menghemat banyak waktu dalam proses desain dan mengurangi ukuran file, terutama jika Anda telah berulang kali menggunakan simbol yang sama dalam file desain Anda.

Jika Anda mengedit simbol dalam file CorelDRAW, itu akan secara otomatis memperbarui semua contoh lain dari simbol itu di seluruh dokumen, sehingga Anda tidak perlu memperbarui setiap objek satu per satu. Anda mungkin menggunakan simbol saat mengulang logo, saat menggunakan elemen desain arsitektur atau mode, kartografi, dan lainnya.

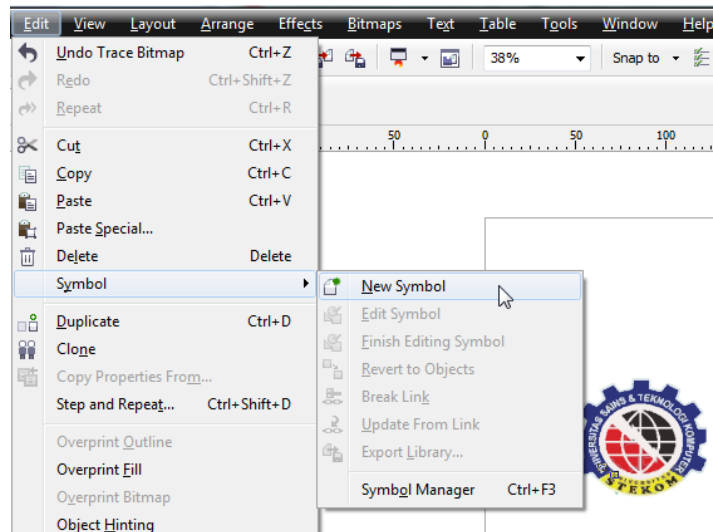
8.1 MEMBUAT, MENGEDIT DAN MENGHAPUS SIMBOL

Simbol adalah objek yang didefinisikan sekali dan dapat direferensikan berkali-kali dalam sebuah gambar. Anda dapat memiliki banyak contoh simbol dalam gambar dengan sedikit dampak pada ukuran file. Simbol membuat pengeditan gambar menjadi lebih cepat dan mudah, karena perubahan yang dilakukan pada simbol secara otomatis diwarisi oleh semua instance.

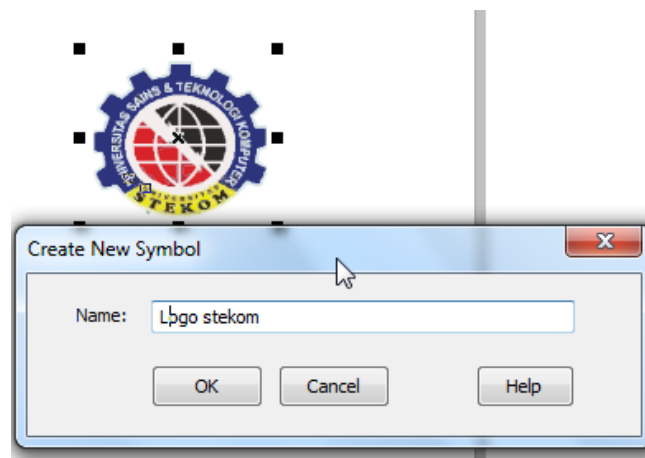
Simbol dibuat dari objek. Saat Anda mengonversi objek menjadi simbol, simbol baru ditambahkan ke pengelola Simbol, dan objek yang dipilih menjadi sebuah instance. Anda juga dapat membuat simbol dari beberapa objek. Anda dapat mengedit simbol; setiap perubahan yang Anda buat memengaruhi semua instance dalam gambar. Tuas pemilihan untuk simbol berbeda dari pegangan untuk objek. Tuas pemilihan untuk simbol berwarna biru; gagang pemilihan untuk objek berwarna hitam. Anda juga dapat menghapus instance simbol dan membersihkan definisi simbol yang tidak terpakai. Purgung menghapus semua definisi simbol yang tidak disertakan dalam gambar

Untuk membuat symbol baru, langkahnya sebagai berikut:

- Buat sebuah gambar atau shape di area kerja
- Seleksi gambar tersebut
- Aktifkan menu ,Edit pilih Symbol, New Symbol



Gambar : 8. 1 (membuat simbol baru)



Gambar : 8. 2 (pemberian nama simbol baru)

8.2 CARA MEMBUAT SIMBOL

Dalam contoh ini, saya ingin membuat peta gambar untuk sebuah kota bernama Green Valley dan membuat beberapa simbol berbeda yang saya rencanakan untuk digunakan dalam peta ini.

- Buat objek (atau sekumpulan objek) dengan menggunakan alat di CorelDRAW seperti biasa.
- Pilih objek atau sekumpulan objek, klik kanan dan pilih **Simbol > Buat Simbol Baru**.
- Beri nama simbol di kotak dialog **Buat Simbol Baru** dan klik **OK**.



Gambar : 8. 3 (langkah membuat simbol baru)

- Buka **Window** > **Dockers** > **Symbols** untuk membuka **Symbols** docker (atau tekan **Ctrl + F3**).
- Untuk menempatkan simbol di dokumen Anda, cukup seret dari docker **Symbols**.



Gambar : 8. 4 (menempatkan simbol pada dokumen)

8.3 CARA MENGEDIT SIMBOL

- Klik simbol apa pun, lalu pilih **Edit** dari bilah alat peka konteks yang akan muncul.



Gambar : 8. 5 (mengedt symbol)

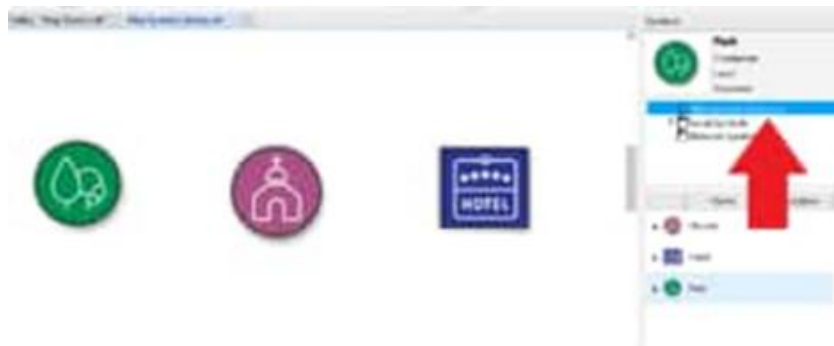
- Lakukan pengeditan yang Anda inginkan pada simbol ini (tambahkan bentuk atau elemen desain untuk menyertai gambar ini, ubah warna atau posisi objek, dan seterusnya).
- Setelah selesai mengedit simbol, klik **Selesai**.



Gambar : 8. 6 (hasil pengeditan symbol)

8.4 CARA MEMBANGUN PERPUSTAKAAN SIMBOL

- Buka dokumen kosong dan salin dan tempel simbol yang baru saja Anda buat ke dalam dokumen baru ini.
- Tempel atau buat simbol lain yang Anda inginkan menjadi bagian dari perpustakaan ini dan simpan masing-masing sebagai simbol individual seperti yang anda lakukan sebelumnya.
- Buka **File > Save as** lalu pilih drive dan folder tempat Anda ingin menyimpan perpustakaan.
- Kemudian beri nama Perpustakaan Simbol Anda.
- Pilih **CSL – Corel Symbol Library** dari kotak daftar **Save as type** .
- Lalu klik **Simpan** . Sekarang, semua simbol dan contoh simbol disimpan dalam dokumen ini.

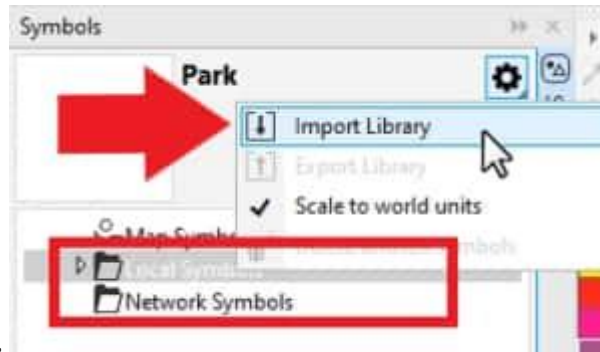


Gambar : 8. 7 (menambahkan symbol di library)

8.5 CARA MENGIMPOR /BERBAGI PERPUSTAKAAN SIMBOL

Setelah membuat pustaka simbol anda dapat mengimpornya kembali ke CorelDraw sehingga dapat mengaksesnya dengan mudah untuk proyek berulang.

- Di folder docker Simbol , klik Simbol Lokal atau Simbol Jaringan .
- Klik ikon **Opsi** dan klik **Impor Library**



Gambar : 8. 8 (mengekspor symbol)

- Temukan dan pilih koleksi atau perpustakaan.
- Jika Anda ingin menyalin pustaka ke folder Simbol, aktifkan kotak centang Salin pustaka secara lokal .Ini akan memungkinkan anda untuk membagikan perpustakaan ini sehingga anda dapat menggunakannya untuk banyak proyek.
- Lalu klik Oke .

Untuk mengakses perpustakaan baru dari proyek apa pun:

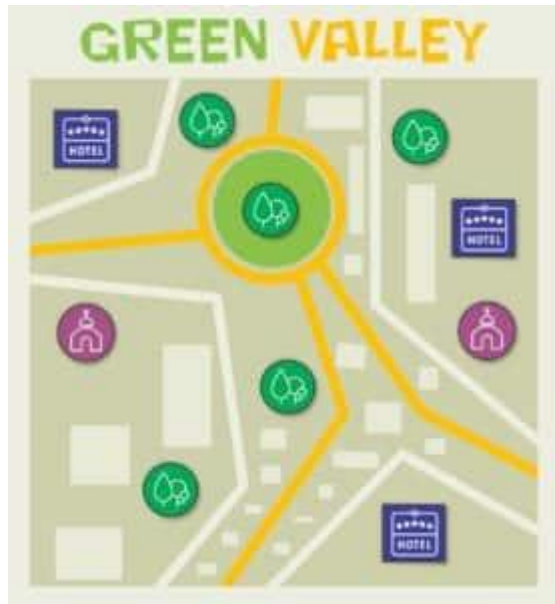
- Buka folder **Simbol Lokal** dari docker **Simbol** .
- Pilih folder **Simbol** , lalu pilih perpustakaan yang baru Anda buat.



Gambar : 8. 9 (cara mengakses symbol baru)

Sekarang Anda akan memiliki akses ke semua simbol yang baru saja Anda buat dan cukup drag dan drop ke dokumen Anda sesuai kebutuhan.

Dan begitu saja, anda telah membuat perpustakaan simbol yang dapat anda gunakan berulang kali dengan banyak proyek yang menghemat banyak waktu dalam prosesnya!



Gambar : 8. 10 (hasil penerapan symbol pada sebuah gambar peta)

LATIHAN SOAL

1. Fungsi symbol dalam penerapan di desain grafis adalah !
2. Bagaimana cara memperbaiki nama symbol yang sudah tersimpan dalam docker menu
3. Bagaimana cara menyisipkan symbol dalam sebuah dokumen di coreldraw ?
4. Bentuk warna sebuah obyek yang dijadikan sebagai symbol , tetap atau berubah!
5. Apa fungsi dan manfaat dalam membuat symbol dalam desain grafis ?

BAB 9 PRINT OUT OBYEK VECTOR

- ✓ **Menggunakan CoreDRAW, Anda dapat mencetak satu atau lebih salinan dari gambar yang sama. dan dapat menentukan jenis halaman dan rentang halaman yang ingin Anda cetak.**
- ✓ **mahasiswa diharapkan mengerti dan memahami bagaimna teknik mencerak bentuk vector dalam coreldraw**

Dalam teknik mencetak dokumen terutama bentuk vector yang dibuat menggunakan aplikasi Coreldraw terdapat beberapa teknik dalam menghasilkan cetakan yang sesuai dengan keinginan anda. perlu diketahui dalam mencetak di aplikasi coeldraw terdapat satu kelemahan dalam hasil cetakannya, yaitu warna yang dihasilkan tidak 100 persen sama dengan obyek yang anda buat dalam dokumen coreldraw.

9.1 MENYIAPKAN DOKUMEN UNTUK PREPRESS DAN PRINT

Tutorial tertulis ini memberikan instruksi yang jelas untuk menyiapkan dokumen CoreIDRAW Anda untuk dikirim ke printer untuk berbagai macam pekerjaan yang berbeda.

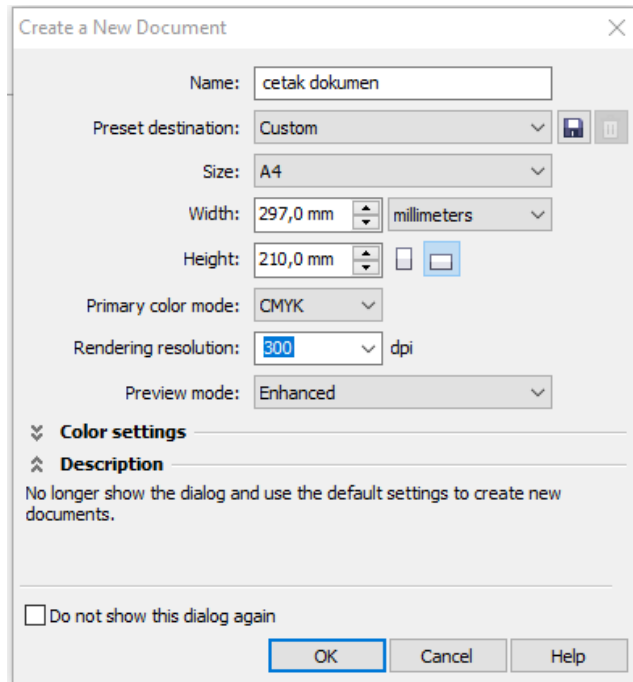
Dengan CoreIDRAW anda dapat membuat file untuk berbagai macam aplikasi: cetak, web, signage, fashion, ilustrasi, dll. Masing-masing membutuhkan konfigurasi yang berbeda. Sekarang mari anda bicara tentang bagaimana mempersiapkan pekerjaan anda untuk pre-press dan printing.

Tentu saja, ada beberapa jenis pekerjaan: majalah, kartu nama, brosur, dll. Hampir tidak mungkin membicarakan semuanya, tetapi sebagian besar pengaturannya umum untuk semua pekerjaan. Tapi ingat: sangat penting untuk berbicara dengan perusahaan percetakan sebelum memulai, karena setiap perusahaan memiliki aturan dan persyaratannya sendiri. Biaya merupakan faktor penting dalam pekerjaan apa pun, dan perubahan apa pun (seperti perubahan ukuran atau warna yang digunakan), meskipun minimal, dapat mengakibatkan perubahan pada harga akhir pekerjaan.

Aturan pra-cetak dan pencetakan berikut berlaku umum untuk hampir semua pekerjaan dan bisnis. Anda akan berbicara secara umum dan kemudian anda akan melakukan dua pekerjaan sebagai contoh (kartu nama dan majalah).

9.2 MENGATUR DOKUMEN

Mari anda mulai dari awal. Buka CoreIDRAW, dan buka File > New (Ctrl+N).

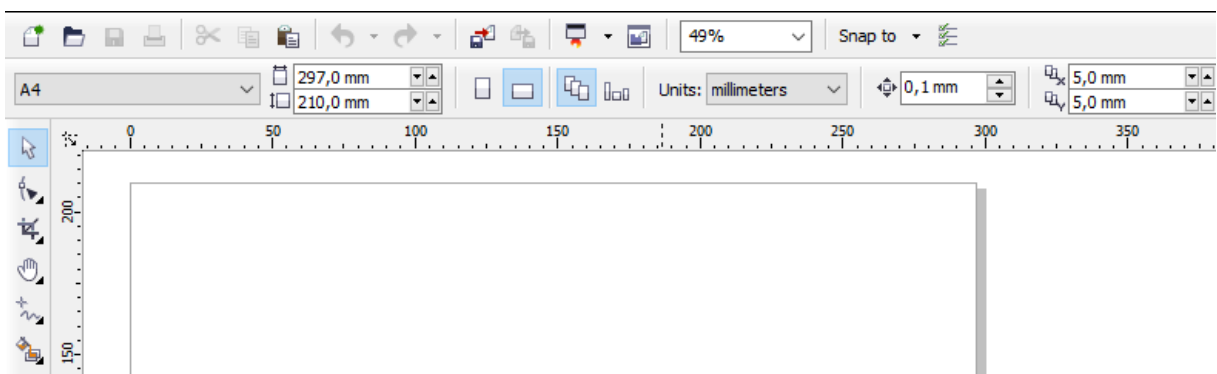


Gambar : 9. 1 (pengaturan dan pemilihan dokumen)

Sekarang, anda harus memilih ukuran final pekerjaan anda yang sebenarnya. Artinya, jika ukuran kartu nama harus 90x50 mm (atau 3,5x2 inci), ini harus menjadi ukuran dokumen. Harap jangan menempatkan banyak kartu pada halaman A4, karena ini tidak hanya berarti pekerjaan dan waktu ekstra, tetapi juga dapat menyebabkan kesalahan.

Di kotak dialog "Buat Dokumen Baru", Anda akan menemukan beberapa item berguna, seperti nama pekerjaan, jumlah halaman, mode warna, pengaturan warna, dll. tetapi anda akan membahas lebih detail tentang masing-masing item tersebut. item nanti.

Jika Anda sudah memiliki dokumen A4 baru, jangan khawatir, Anda dapat mengubah ukuran halaman di Property Bar.



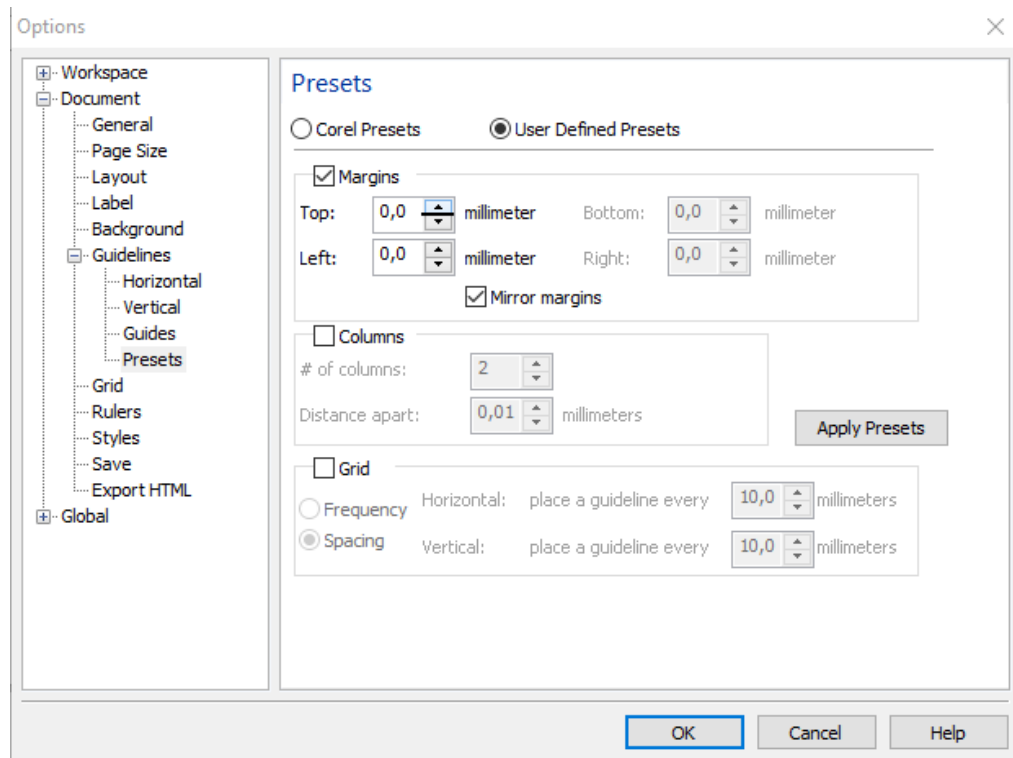
Gambar : 9. 2 (pembuatan dokumen baru)

Ada beberapa preset di daftar drop-down Page Size di sebelah kiri Property Bar. Anda dapat menambahkan milik Anda sendiri jika ingin mengakhiri daftar dengan mengklik tombol "Edit daftar ini..." di bagian bawah tarik-turun. Catatan: Anda dapat mengakses menu yang sama lebih cepat dengan mengklik dua kali batas halaman.

9.3 MENDEFINISIKAN MARGIN

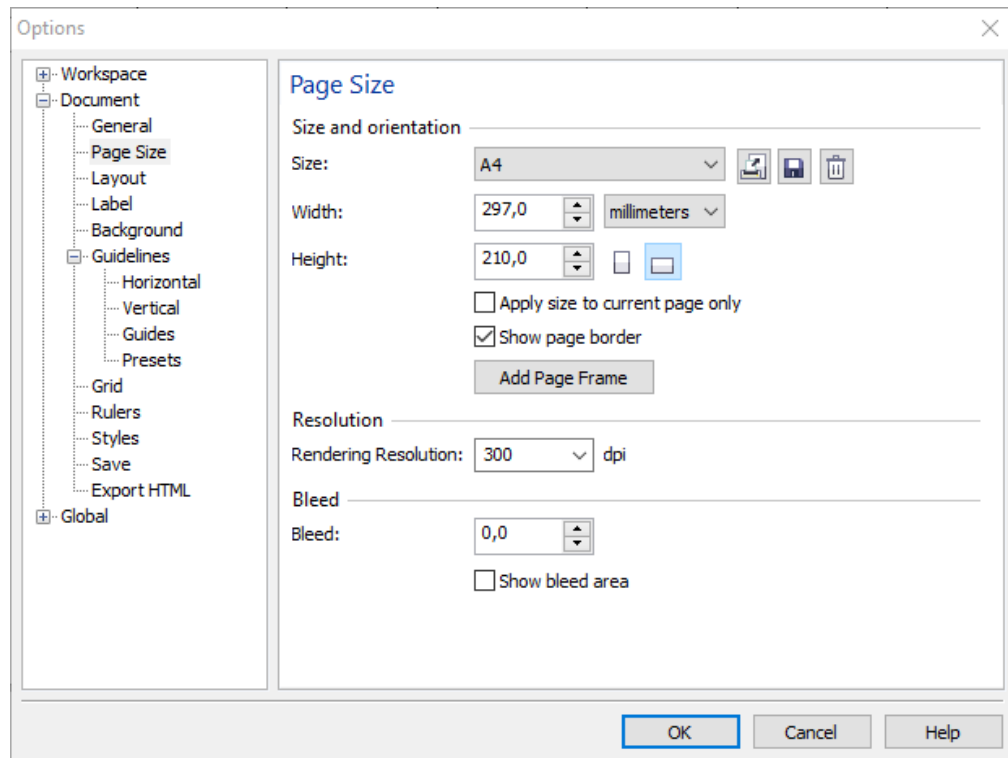
Ini adalah bagian dari Penyiapan Halaman, tetapi ini merupakan langkah penting. Setelah menentukan ukuran halaman, Anda harus memilih margin halaman dalam dan luar. Di dalam margin, karena tidak baik menempatkan teks atau objek di dekat tepi halaman—ini bukan hanya tentang estetika atau visual desain—meskipun ada sedikit perbedaan saat memotong dan tidak terlihat ada margin di seandar bagian dalam.

Untuk menambahkan margin dalam, klik dua kali pada batas halaman dan arahkan ke Dokumen > Panduan > Preset, pilih lebar margin yang diinginkan (tergantung pekerjaan), lalu klik tombol "Terapkan Preset".



Gambar : 9.3 (pengaturan margin dokumen)

Jika Anda menggunakan latar belakang, atau jika ada gambar di dekat tepi halaman, Anda harus menambahkan ruang ekstra di bagian luar. Margin luar ini disebut “bleeding” dan sangat penting karena pemotongan tidak selalu seakurat yang diharapkan. Margin tambahan ini sangat membantu proses pasca cetak. Anda dapat menentukan ukuran Bleed saat Anda memilih ukuran halaman. Klik dua kali di tepi halaman, atau buka Alat > Opsi > Dokumen > Ukuran Halaman. Pada bagian “Bleed” Anda dapat mengatur jarak yang diinginkan (biasanya 3mm atau 0.125”). Selain itu, Anda dapat membuat area ini terlihat dengan memilih “Show bleed area”.



Gambar : 9. 4 (pengaturan dokumen setup)

Tapi itu tidak cukup untuk mengatur jarak berdarah, itu juga perlu memperluas objek (latar belakang, misalnya), untuk melampaui batas halaman. Jangan khawatir jika gambar lebih besar dari area bleed, gambar akan terpotong secara otomatis saat membuat file PDF atau mencetak.

9.4 KUALITAS GAMBAR

Salah satu masalah paling umum terkait dengan kualitas gambar. Misalnya, jika Anda mengunduh gambar dari internet, seperti wallpaper, itu akan bagus untuk dilihat di layar Anda tetapi tidak untuk dicetak. Sebagian besar gambar di internet berkualitas rendah (misalnya 72 dpi atau 96 dpi), karena mempercepat pengunggahan gambar ke web. Namun resolusi ini kurang bagus untuk dicetak, karena gambar akan "pixelated" dengan tepi bergerigi dan hasil cetaknya jelek.

Untuk mencetak foto berwarna sebaiknya menggunakan gambar dengan resolusi seandar 300 dpi dan menggunakan mode warna CMYK. "300 dpi" adalah nilai standar, karena pembuat gambar dan CTP (komputer-ke-pelat) menggunakan LPI (garis per inci) sebagai satuan ukuran.

- ✓ Jika file menghasilkan 150 baris per inci, resolusi maksimal yang tersedia adalah $150 \times 2 = 300$ dpi.
- ✓ Jika outputnya 175 lpi, resolusi maksimum yang tersedia adalah 350 dpi.
- ✓ Jika output file pada 200 lpi, resolusi maksimalnya adalah 400 dpi, memang 300 dpi sudah cukup baik.

Sejauh ini, tidak ada perangkat pencetakan di pasaran dengan lebih dari 200 lpi, jadi kualitas terbaik adalah antara 300 dan 400 dpi.

Oleh karena itu, jika Anda mengirim gambar dengan resolusi 600 dpi atau lebih tinggi, ini hanya akan menghasilkan file yang lebih lambat dan lebih besar tetapi tidak akan meningkatkan resolusinya. Beberapa orang mengirim gambar dengan 1800 dpi, 2400 dpi dan lebih banyak dan ini hanya menghasilkan file yang jauh lebih besar, tetapi tidak meningkatkan kualitas keluaran. Anda akan

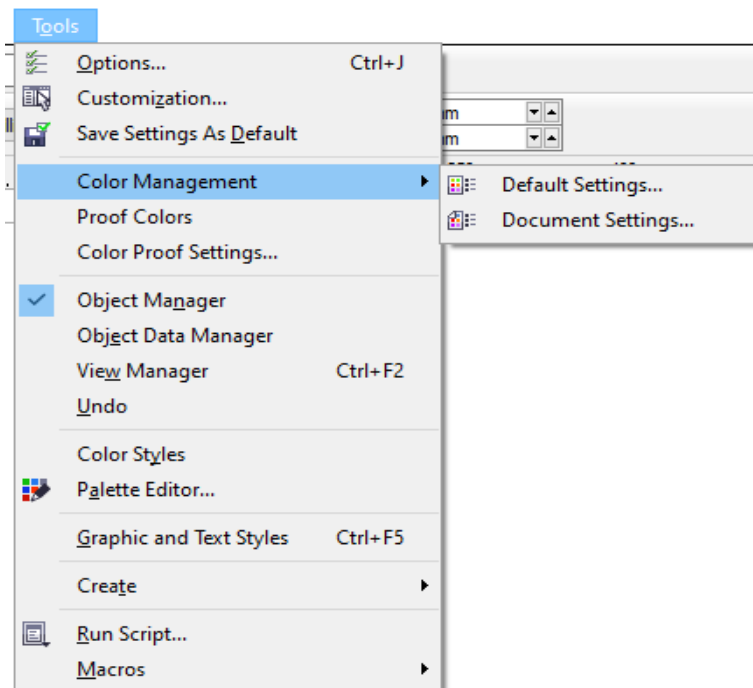
melihatnya lebih baik di layar jika memperbesar gambar, tetapi hasil cetaknya adalah 300/400 dpi. Beberapa orang bertanya tentang printer inkjet yang mengklaim dapat mencetak pada 2400 dpi atau lebih. Ada banyak kebingungan mengenai hal ini, karena mereka menggunakan "dpi" (berbicara tentang titik cetak per inci), yang merupakan kualitas cetak, bukan resolusi gambar. Dan, untuk printer format besar (plotter), tidak perlu menggunakan bitmap resolusi tinggi—sebaliknya, semakin besar ukurannya semakin rendah resolusi yang dibutuhkan. Tetapi,

Kesalahan umum lainnya: hati-hati saat memperbesar atau memperkecil ukuran gambar. Jika Anda mengimpor gambar, misalnya 15×10 cm pada 300 dpi, tetapi ingin memperbesarnya menjadi 45×30 cm, resolusinya menurun secara proporsional (dalam contoh ini akan menjadi 100 dpi), sehingga kualitasnya akan terpengaruh. Sebaliknya, jika Anda memperkecil gambar menjadi 3×2 cm, resolusinya akan meningkat secara proporsional (dalam contoh ini, 1500 dpi). Keduanya buruk, jadi Anda harus berhati-hati dengan resolusinya. Ingat, 300 dpi harus menjadi resolusi pada ukuran sebenarnya, bukan sebelum memperbesar atau memperkecil.

9.5 MENDEFINISIKAN WARNA

Langkah selanjutnya adalah menentukan Color Mode dan Color Profile. Di bawah Alat > Manajemen Warna Anda akan melihat dua opsi dialog; satu untuk pengaturan umum (Pengaturan Default), dan lainnya relatif hanya untuk dokumen saat ini (Pengaturan Dokumen). Keduanya sangat penting.

"Mode Warna" mengacu pada cara anda menggunakan file, dalam hal ini, untuk pencetakan berkualitas tinggi. Pilihan pertama adalah antara mode warna RGB atau CMYK. RGB memiliki corak yang lebih cerah tetapi hanya bagus untuk printer web dan desktop (misalnya printer inkjet) dan plotter, tetapi tidak untuk pencetakan komersial. RGB memiliki 16,8 juta warna dan CMYK hanya 64.000 tetapi semua printer komersial menggunakan CMYK. Jika Anda menggunakan profil warna RGB, mode warna akan berubah saat file dikirim untuk dicetak, dan mungkin hasilnya buruk atau tidak akurat. Kemudian, Anda harus memilih CMYK sebagai "mode warna primer" di kedua dialog Alat > Manajemen Warna.



Gambar : 9. 5 (Manajemen warna)

Memilih profil warna CMYK tidak berarti semua objek akan menjadi CMYK secara otomatis. Saat Anda mengimpor gambar, atau menyalin/menempelkan teks, jika gambar tersebut adalah RGB maka akan disimpan sebagai RGB hingga Anda mengubah mode warna. Cara terbaik adalah menggunakan perangkat lunak pengedit gambar (seperti Corel PHOTO-PAINT, disertakan dengan CorelDRAW Graphics Suite, atau Corel PaintShop Pro), untuk mengoreksi gambar sebelum mengimpornya ke CorelDRAW. Tetapi jika Anda memasukkan gambar RGB, Anda selalu dapat mengubah mode warna nanti. (CATATAN: Anda dapat membuka File > Document Properties... untuk memastikan bahwa semua objek berada dalam mode CMYK) Untuk alasan ini, sangat penting untuk memiliki manajemen warna yang baik.

Untuk menyesuaikan profil warna buka Alat > Manajemen Warna dan sesuaikan pengaturan warna untuk dokumen saat ini dan pengaturan keseluruhan (Pengaturan Default dan Pengaturan Dokumen). Tidaklah cukup untuk mengatur pengaturan default, karena setiap dokumen dapat memiliki profil warnanya sendiri.

Manajemen Warna memerlukan penjelasan yang sangat luas karena tidak ada "profil warna universal" untuk semua dokumen. Jadi, Anda harus menyesuaikan pengaturan untuk setiap jenis pekerjaan. Misalnya, Anda harus mengubah profil warna Anda sesuai dengan kertas dokumen yang digunakan.

Namun tidak semua dokumen bisa menggunakan mode warna CMYK, karena membutuhkan 4 tinta. Jika Anda membuat file dengan hanya dua atau tiga warna (misalnya biru dan kuning) mungkin yang terbaik adalah menggunakan hanya dua atau tiga warna (Warna Spot), seperti warna Pantone. Selain itu, tidak semua warna dapat dicetak menggunakan CMYK, misalnya "Emas", "Perak", dll. Beberapa warna cerah hanya dapat diperoleh dengan menggunakan tinta khusus, dan ini tidak dapat dicapai dengan CMYK. Warna spot juga penting untuk "objek non-cetak" (misalnya, garis besar untuk die cut) atau "objek yang dicetak berlebih" (seperti pernis UV). Bukan hanya vektor yang dapat menggunakan warna titik, bitmap juga dapat menggunakan Warna Titik. Pada Menu Bitmap, buka Mode > Duotone dan ubah bitmap menjadi satu ("monoton"), atau lebih banyak warna titik.

9.6 MENGIRIM FILE & PUBLISHING KE PDF

Jika Anda mengirim yang asli berkas .CDR, Anda harus memberikan semua informasi yang diperlukan. Cara terbaik untuk melakukannya adalah dengan membuka File >Collect for Output..., yang membuat folder baru dengan salinan file .CDR, font yang digunakan, dan profil warna. Jika Anda menggunakan gambar yang ditautkan secara eksternal, file ini juga akan disertakan. Secara opsional, Anda juga dapat membuat PDF.

Tidak baik jika file dibuka di versi program yang berbeda karena beberapa hal dapat berubah. Misalnya, isian CorelDRAW X7 sangat berbeda dengan versi sebelumnya dan juga memungkinkan transparansi selektif. Untuk alasan ini, jika Anda menyimpan kembali file tersebut sebagai versi sebelumnya, program akan menanyakan apakah Anda ingin mengonversi teks menjadi kurva dan isian menjadi bitmap.

Pokoknya, ada alternatif yang bagus: buat PDF. Untuk melakukan ini, Anda dapat membuka File > Publikasikan ke PDF (atau buka File > Ekspor (CTRL+I), dan pilih PDF). Namun tidak cukup hanya dengan membuat PDF, karena tidak semua PDF memiliki konfigurasi yang sama. Misalnya, PDF untuk web akan menghasilkan PDF dengan kualitas rendah tetapi akan menjadi file kecil, cocok untuk dilampirkan ke email atau digunakan di halaman web. Tetapi untuk pencetakan, anda membutuhkan

yang sebaliknya: gambar dengan kualitas dan resolusi tinggi. Pengaturan PDF juga merupakan topik yang memerlukan penjelasan panjang, tetapi ini melebihi ruang lingkup tutorial saat ini. Ada banyak konfigurasi yang berbeda, sesuai alur kerja masing-masing perusahaan. Tapi anda mengusulkan format sederhana yang seharusnya bekerja dengan sebagian besar keluaran pekerjaan: pilih PDF X-3 di daftar drop-down PDF Preset, lalu buka "Pengaturan" dan ubah "Kompatibilitas" ke Acrobat 8.0 atau lebih tinggi. Mengapa? Karena PDF X-3 adalah standar yang baik tetapi memiliki kompatibilitas default dengan Acrobat 4.0, yang tidak mendukung transparansi dan lensa. Masalah ini diselesaikan dengan mengubah kompatibilitas.

Pada tab "Warna" pada Pengaturan PDF, secara default semua warna akan ditampilkan sebagai CMYK, tetapi Anda dapat mengubahnya menjadi "Native" terutama jika Anda menggunakan warna Spot. Selalu aktifkan opsi untuk menyematkan Profil Warna. Jika Anda menggunakan cetak berlebih khusus pada dokumen Anda, jangan lupa untuk membiarkan opsi ini aktif (diaktifkan secara default).

Pada tab "Objek" Anda memiliki beberapa opsi penting. PDF X-3 standar, jadi Anda tidak perlu mengubah apa pun. Secara khusus, tidak perlu mengonversi teks menjadi kurva, karena PDF akan menyematkan semua font. Gunakan opsi ini hanya jika Anda menggunakan font dengan batasan untuk mencetak, tetapi hanya beberapa font yang mengalami masalah ini. Opsi 'Ubah ke kurva' akan membuat file yang lebih besar dan kompleks, dan beberapa RIP akan mengalami masalah saat memprosesnya. Karena font akan disematkan, tidak perlu mengubah teks menjadi kurva.

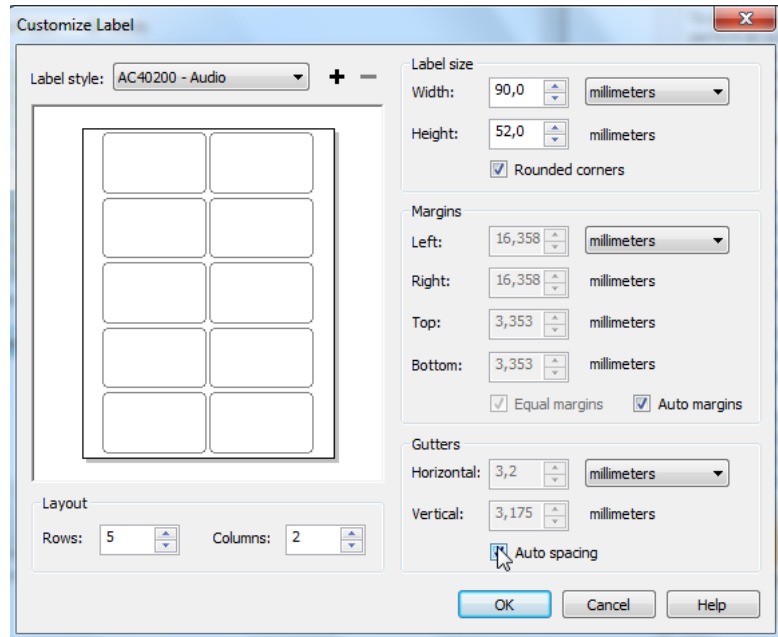
Pada tab "Prepress" Anda memiliki opsi untuk mengaktifkan "Bleed Limit". Bahkan jika dokumen saat ini tidak memiliki bleed aktif, Anda dapat mengaktifkannya saat membuat PDF. Tapi ingat bahwa objek harus keluar dari batas halaman. Mengaktifkan "Bleed Limit" tidak secara otomatis menambah ukuran objek yang digunakan untuk membuat desain. Opsi lain yang seringkali berguna adalah mengaktifkan "Tanda Pangkas" untuk menunjukkan batas desain anda. Untuk alasan ini penting bahwa ukuran halaman adalah ukuran sebenarnya.

9.7 MEMBUAT KARTU

Pertimbangkan beberapa contoh praktis. Pertama, anda akan membuat beberapa kartu nama. Seperti yang anda lihat di awal, anda menentukan ukuran halaman menjadi 90x50 mm (atau 3,5x2 inci). Ingat ini hanya contoh, ukurannya bisa berbeda dari model ke model.

Kemudian anda klik dua kali pada tepi lembar untuk menentukan margin dan menambahkan Bleed 3mm.

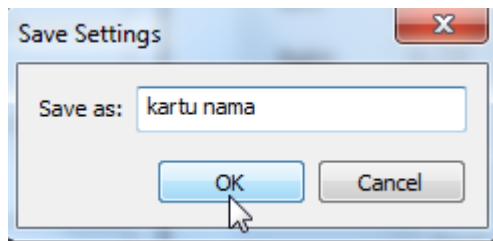
Kemudian, masih di panel Opsi, anda akan pergi ke Dokumen > Panduan > Preset > dan pilih "Ditentukan Pengguna" untuk membuat margin dalam 5mm. Jangan lupa untuk mengklik tombol "Terapkan Preset". Anda mengklik OK, dan anda memiliki halaman yang siap untuk mulai bekerja.



Gambar : 9. 6 (layout membuat kartu)

Langkah berikutnya:

- ✓ Simpan hasil perubahan label dengan nama yang sudah disiapkan, dengan tujuan apabila anda ingin membuat kartu nama berikutnya tidak perlu mengatur lagi, karena penyimpanan layout tersebut bisa dipakai seterusnya



Gambar : 9. 7 (Menyimpan hasil layout kartu nama)

- ✓ Menesain kartu nama



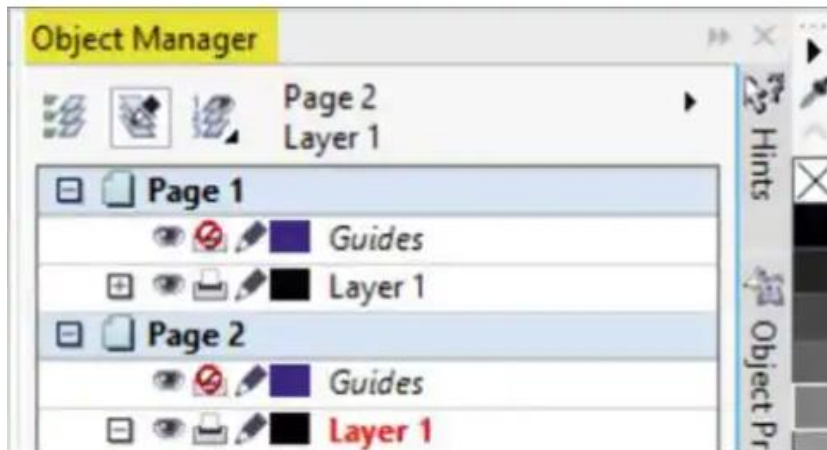
Gambar : 9. 8 (desain kartu nama)

- ✓ Melihat hasil akhir kartu nama sebelum proses mencetak



Gambar : 9. 9 (print preview)

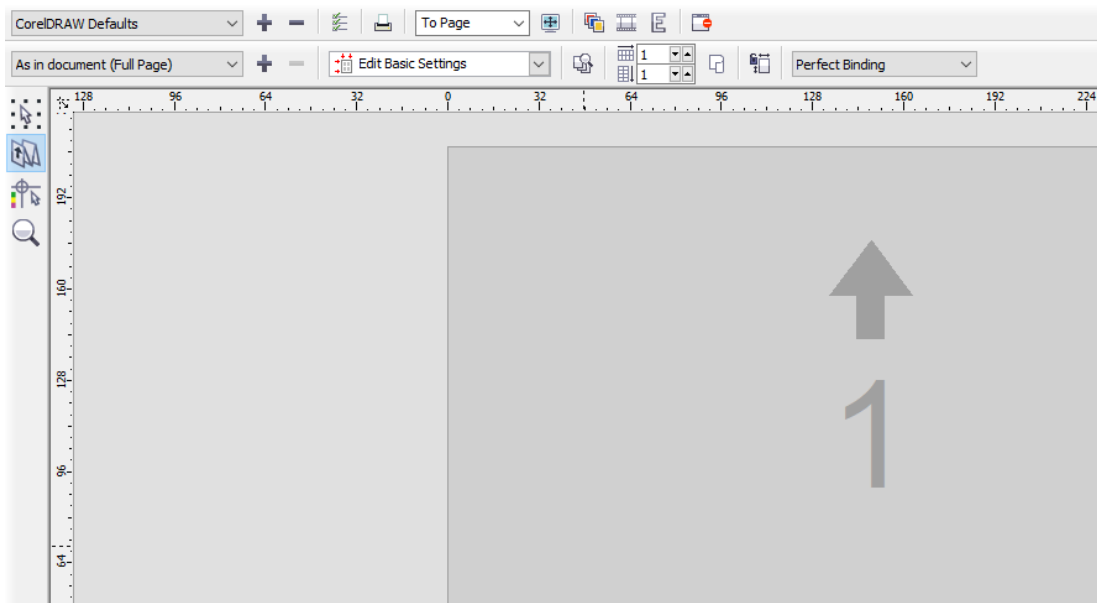
Apa yang terjadi jika anda memerlukan beberapa nama berbeda di kartu nama anda? Jika hanya dua, anda bisa menduplikat isi halaman (Layout > Duplicate page), tapi jika anda ingin membuat beberapa halaman, cara terbaik adalah dengan membuat Master Layer. Untuk melakukannya, pilih logo dan latar belakang, dan pilih Edit > Potong (atau CTRL + X). Lalu, buka docker Object Manager (Window > Dockers > Object Manager), dan pilih dari menu docker "New Master Layer – All pages". Atau anda dapat mengklik ikon New Master Layer (semua halaman) di bagian bawah docker Object Manager.



Gambar : 9. 10 (pembuatan style)

Jika mau, Anda dapat mengganti nama layer ini. Kemudian cukup “tempel” (Edit > Tempel atau CTRL+V), untuk menempatkan logo dan latar belakang pada layer baru. Anda dapat membuat halaman sebanyak yang anda butuhkan, dan semua akan memiliki logo dan latar belakang yang sama. Tetapi keuntungannya adalah, itu hanya akan ada sekali di file: dan jika Anda memodifikasi satu elemen, itu akan diubah di semua halaman. Untuk menghindari perubahan secara tidak sengaja, anda dapat "mengunci" layer tersebut dengan mengklik ikon gembok di Object Manager. Kemudian, anda hanya perlu memilih halaman dan layer (biasanya, Layer 1), dan memasukkan teks yang sesuai (Nama, Telepon, dll)

Jika anda mengirim file ke Print (File > Print atau CTRL+P), perhatikan bahwa satu kartu per lembar muncul. Tapi jika anda mengaktifkan menu ke File > Print Preview, anda bisa melakukan Imposition (alat kedua di sebelah kiri), serta mengatur jarak antar kartu. Replay bisa identik atau berbeda, mengapa anda memilihnya sebagai nomor halaman. Anda juga dapat menambahkan Tanda Pangkas (alat ketiga), dan banyak opsi lainnya.



Gambar : 9. 11 (pengaturan margin cetak dokumen)

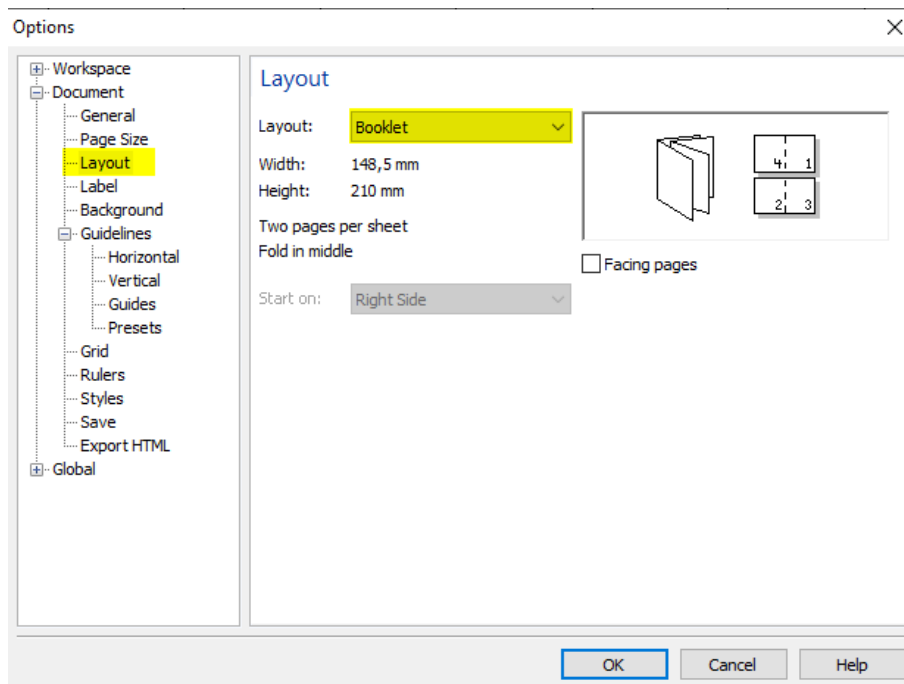
Tapi anda hanya perlu membuat file PDF, pratinjau cetak tidak diperlukan. Cukup ikuti langkah-

langkah di atas dan buat PDF dengan beberapa halaman individual, masing-masing dengan tanda potong dan hapus. Pengenaan akan dilakukan secara otomatis menggunakan program alur kerja berbasis PDF (seperti Heidelberg Kodak Preps atau MetaDimensions).

9.8 MERANCANG MAJALAH

Sebagai desain majalah, prosesnya serupa tetapi dengan sedikit perbedaan. Langkah pertama, seperti biasa, adalah menentukan format majalah. Misalkan majalah yang telah selesai berukuran 19×27 cm lalu klik dua kali pada batas halaman (ini membawa anda ke: Tools > Options > Workspace > Document > Page Size), dan pilih ukuran dari dua halaman secara bersamaan: 38×27 cm (berdarah seperti biasa, harus 3mm tetapi bisa lebih jika diinginkan).

Pada pilihan menavigasi ke "Layout" dan memilih "Booklet" dari daftar drop-down Layout. Penting untuk memverifikasi bahwa opsi "Halaman muka" aktif untuk melihat majalah saat dibaca: halaman pertama dan terakhir sebagai halaman individual (seolah-olah majalah ditutup), lalu halaman 2-3, 4 - 5, dll. Namun, saat membuat PDF, setiap halaman akan menjadi satu per satu, sebagaimana mestinya, sehingga Anda dapat menggunakan perangkat lunak pemaksaan apa pun. Jika objek atau gambar menempati dua halaman, maka akan dipotong secara otomatis.



Gambar : 9. 12 (print layout pembuatan majalah)

Seperti pada kartu nama, buka "Tools > Opsi > Ruang Kerja > Dokumen > Panduan > Preset > Ditentukan Pengguna" dan pilih margin bagian dalam jika diinginkan. Jika diinginkan, anda dapat mengatur margin yang berbeda, misalnya anda dapat menyisakan 1,5 cm di bagian atas dan 1 cm di bagian bawah. Untuk ini, anda menonaktifkan opsi "Margin cermin".

Jika anda ingin bekerja dengan kolom, anda juga dapat menentukan jumlah kolom dan jarak antar kolom di "Tools >Options > Workspace > Document > Guides > Preset > User Defined > Columns". Detail penting adalah, jangan bingung dengan kolom Teks Paragraf yang melibatkan pemisahan blok teks menjadi dua atau lebih kolom (menu Teks >Kolom...). Membagi halaman menjadi kolom tidak secara otomatis memisahkan teks atau konten—itu hanya referensi visual.

Kemudian, setelah mengklik Terapkan Preset, anda dapat menambahkan jumlah halaman yang diinginkan (Tata Letak > Sisipkan halaman), atau tekan tombol Turun Halaman). Anda sekarang siap untuk mulai bekerja.

Untuk alasan ruang dan tidak menyimpang dari tema utama, maka pembahasan hanya pada detail tentang cara mendesain majalah karena mungkin ada banyak pilihan desain. Ingatlah beberapa poin penting untuk dipertimbangkan:

- Anda dapat menomori halaman secara otomatis (Tata Letak > Sisipkan Nomor Halaman > Di Semua Halaman)
- Saat mengirim untuk dicetak (laser atau inkjet), secara default halaman terakhir dan pertama akan muncul bersamaan, seperti yang akan anda cetak.
- Saat Anda membuat PDF (File > Publikasikan ke PDF atau File > Ekspor > PDF), anda akan memiliki halaman individual yang diperlukan untuk program pemaksaan.
- Ingat, seperti yang sudah anda katakan, jangan lupa untuk menambahkan Bleed dan Crop Marks.

LATIHAN SOAL

1. Berikan langkah dalam melakukan percetak dokumen !
2. Berikan tiga bentuk hasil cetak dokumen !
3. Berikan langkah pembuatan label dan kartu nama
4. Berikan contoh pembuatn majalah
5. Berikan contoh poster dan cara pengaturannya

BAB 10 MEMBUAT DATA MERGE

Data merge digunakan untuk membuat penggabungan antara layout yang dibuat pada aplikasi Coreldraw dengan file data yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Notepad atau langsung dari coreldraw itu sendiri

Data merge digunakan untuk memudahkan dalam mencetak beberapa bentuk seperti piagam atau sertifikat penghargaan serta dapat digunakan untuk mencetak surat undangan

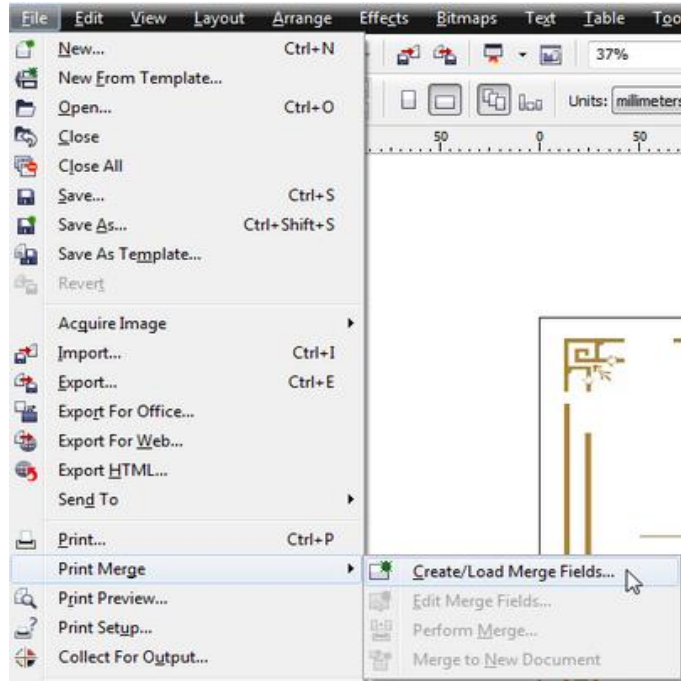
10.1 BERIKUT LANGKAH PEMBUATAN DATA MERGE

- ✓ Buat desain sertifikat atau piagam



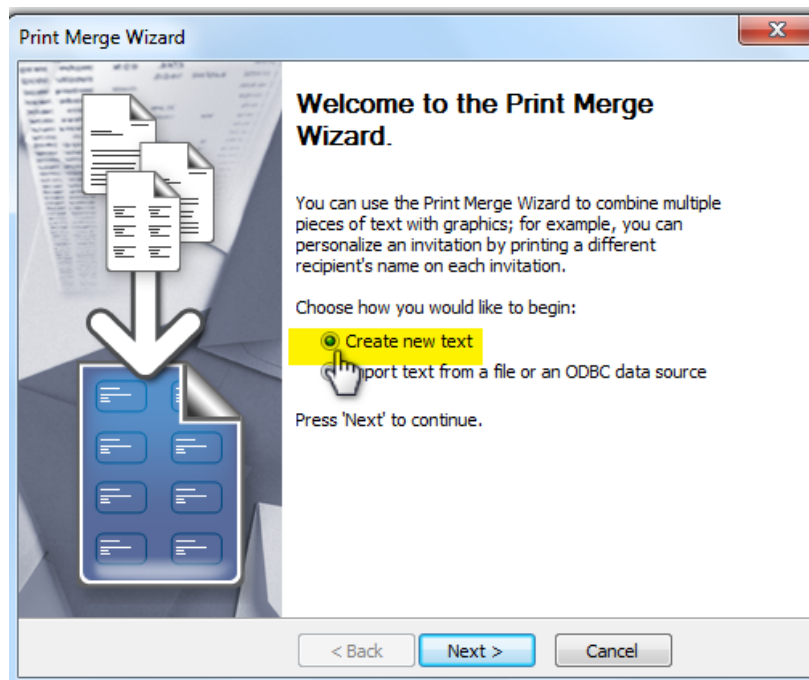
Gambar: 10.1 (desain sertifikat)

- ✓ Buat data atau anggota, aktifkan menu File, Print Merge
- ✓ Pilih Create / Load Merge Field



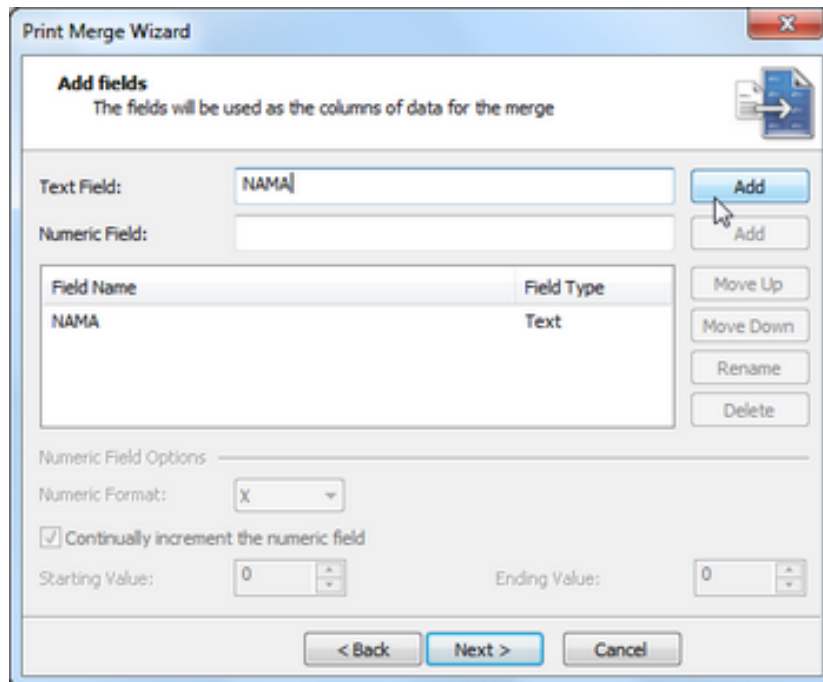
Gambar: 10. 2 (menu Data Merge)

- ✓ Pilih Create new Text, klik next



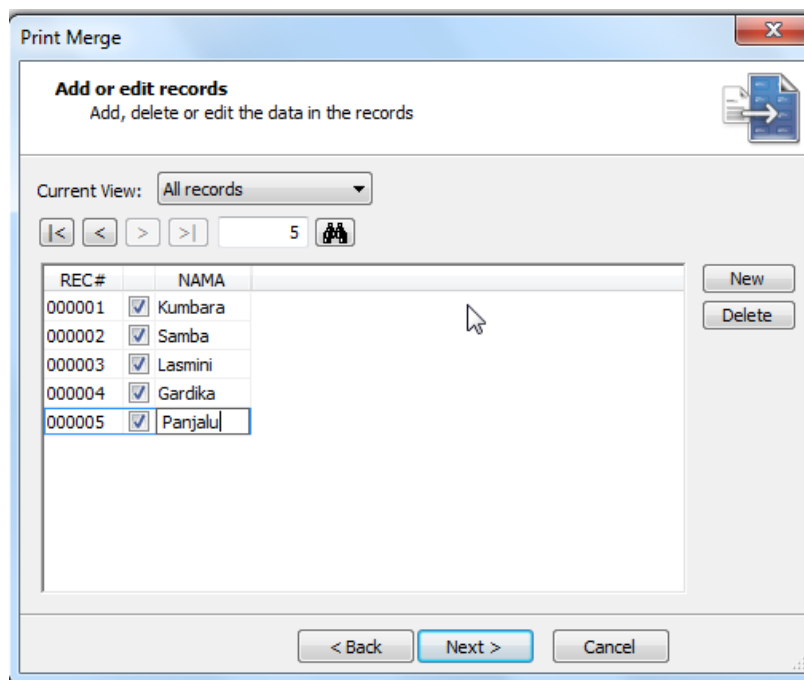
Gambar: 10. 3 (langkah awal pembuatan data merge)

- ✓ Masukkan Field (judul Kolom)sesuai dengan jumlah kolom yang di inginkan



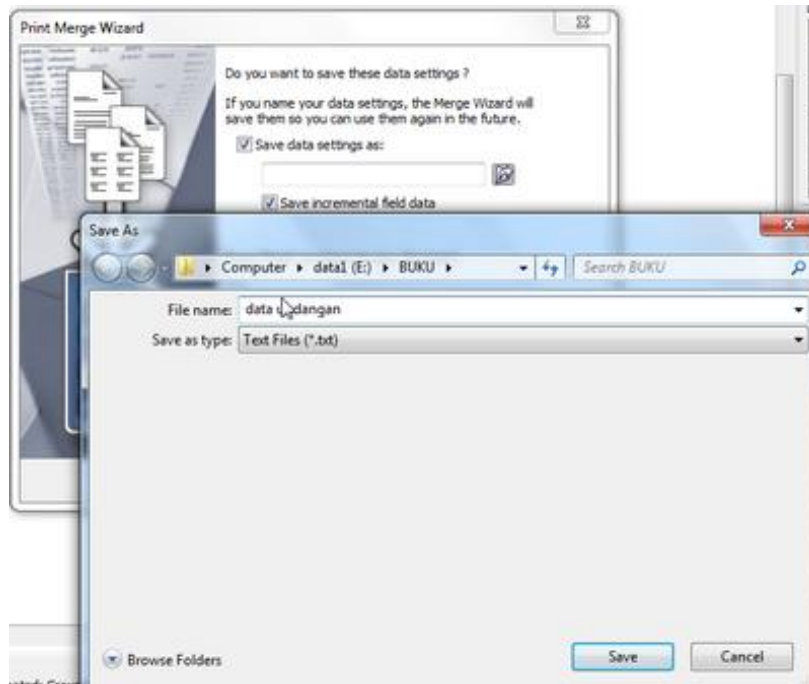
Gambar: 10. 4 (memasukkan field / judul kolom)

- ✓ Masukkan data yang diakan diinputkan, tekan next



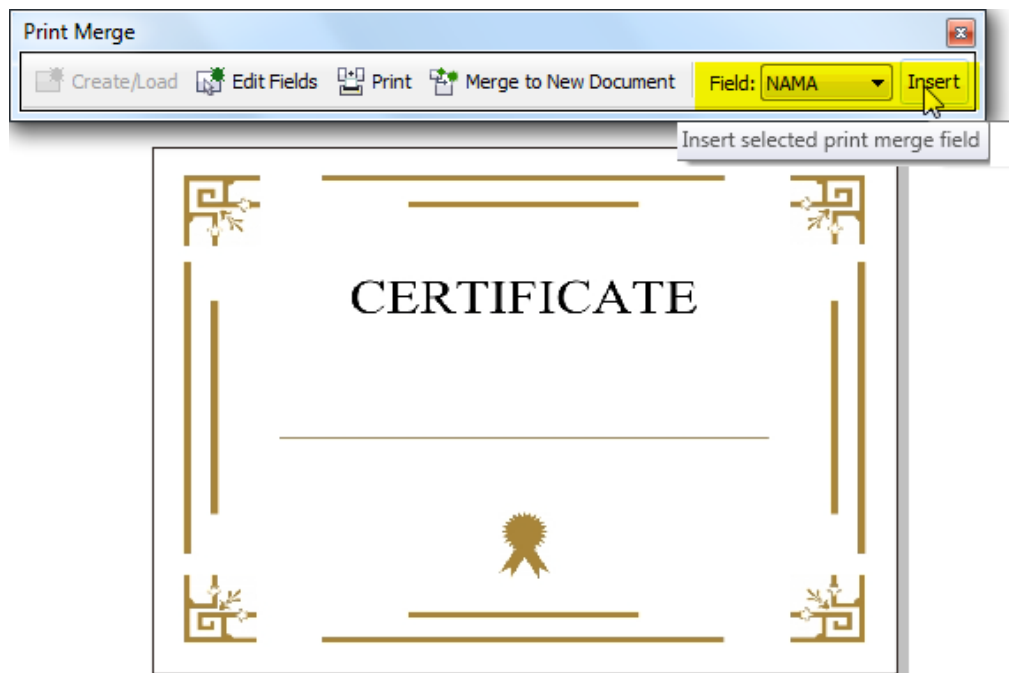
Gambar: 10. 5 (Input jumlah data yang diinginkan)

- ✓ Simpan data yang telah di inputkan dalam format (txt)



Gambar: 10. 6 (Penyimpanan Data)

- ✓ Pilih Menu Insert Field pada toolbar Merge Data

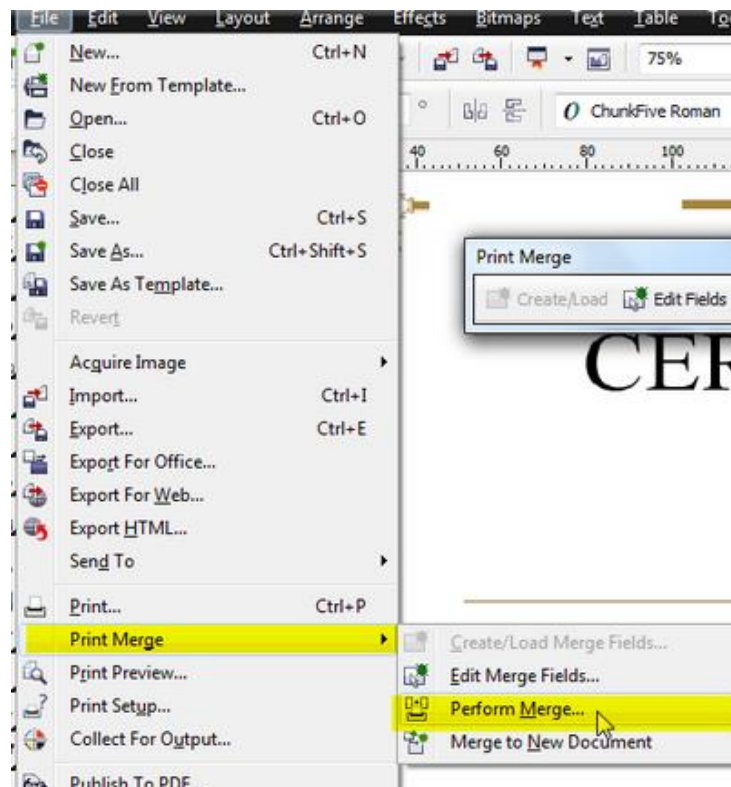


Gambar: 10. 7 (Insert Data ke bagian desain sertifikat)

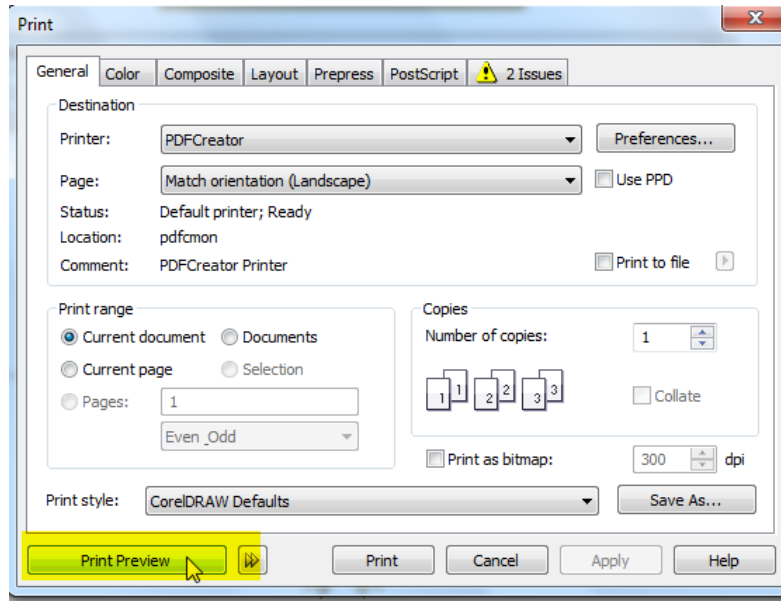


Gambar: 10. 8 (Penempatan Field)

- ✓ Untuk melihat hasilnya dari pengabungan data dan desain sertifikat, aktifkan menu File , Data Mege, Pilih : Perfome Merge



Gambar: 10. 9 (melihat hasil sertifikat)



Gambar: 10. 10 (Hasil Preview, sebelum dicetak)

- ✓ Hasil dari sertifikat akan dicetak per halaman,jadi jika jumlah data yang diinputkan ada 5 record maka akan dicetak sebanyak 5

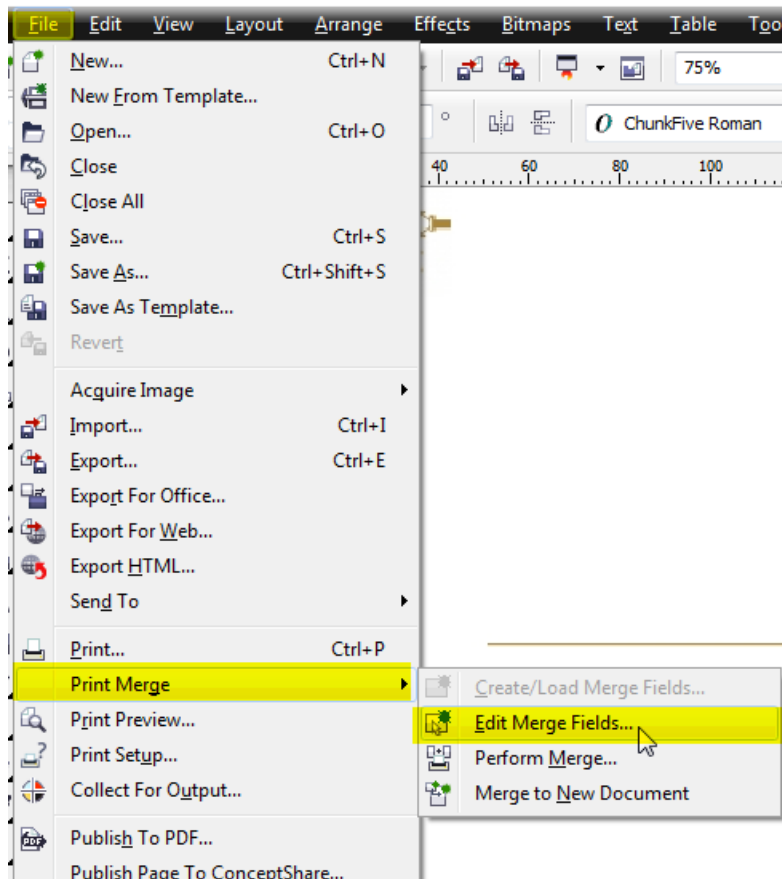


Gambar: 10. 11(Hasil Akhir proses pembuatan sertifikat)

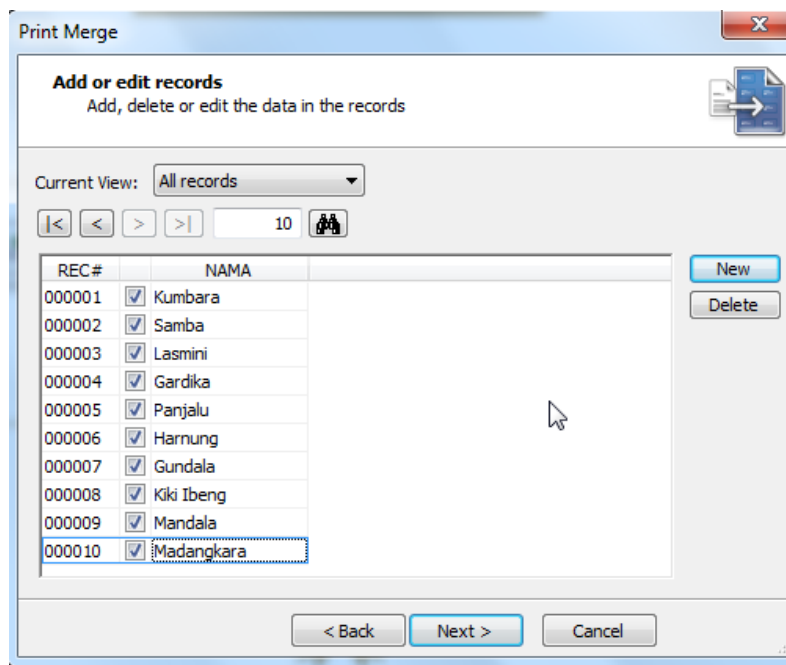
10.2 MENGEDIT DATA

Untuk menambah data yang diundang atau mengedit data, berikut langkahnya:

- ✓ Aktifkan menu File, Print Merge, pilih Edit Merge Field



Gambar: 10. 12 (Edit Data Merge)



Gambar: 10. 13 (Tampilan Edit Data)

- ✓ Untuk edit data langkahnya sama seperti pada saat membuat data baru
- ✓ Selanjutnya simpan seperti pada penjelasan sebelumnya
- ✓ Kemudian Gabungkan kembali antara data dan desain sertifikatnya.

PENGOLAHAN DESAIN VECTOR

Profile Penulis :

Daniel Rudjiono, lahir di Semarang 5 September 1972. Menempuh pendidikan S1 di Sekolah Tinggi Elektronika dan Komputer (STEKOM) Semarang, serta menempuh pendidikan S2 di Universitas Dian Nuswantoro (UDINUS) .

Menjadi Dosen di Universitas Sains dan Teknologi Komputer STEKOM di matakuliah Desain Grafis

PENERBIT

YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK

Jl.Majapahit No.605

Telp. (024)-6723456

Fax : 024-6710144

Email:penerbit_ypat@stekom.ac.id

ISBN 978-623-8120-16-1 (PDF)



9

786238

120161