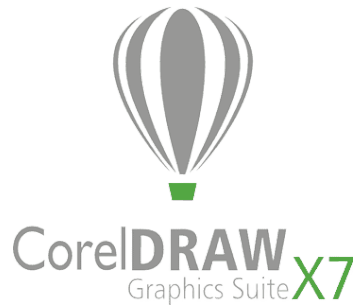




A. Mengenal Corel Draw

CorelDRAW adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat desain grafis yang berbasis vector, grafis berbasis vector adalah grafis yang terdiri dari gabungan unsur-unsur seperti garis, kurva, bangun (Lingkaran, Persegi Panjang) dan teks,

B. Memulai Program Coreldraw

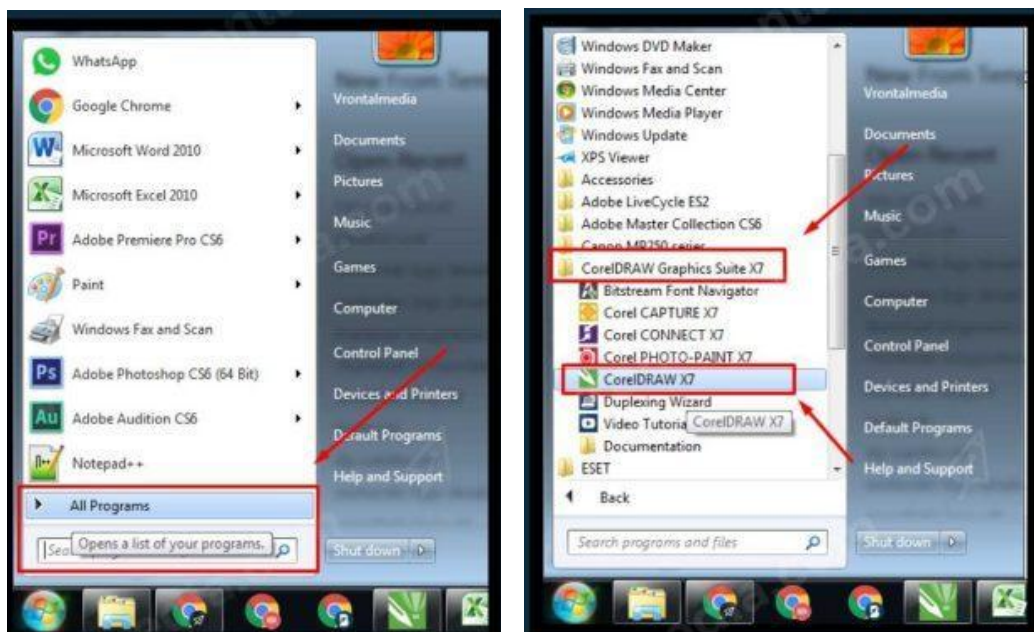
Untuk memulai program Corel Draw X7 dari sistem operasi Windows 7 lakukan langkah berikut:

Cara menampilkan CoreDRAW adalah:

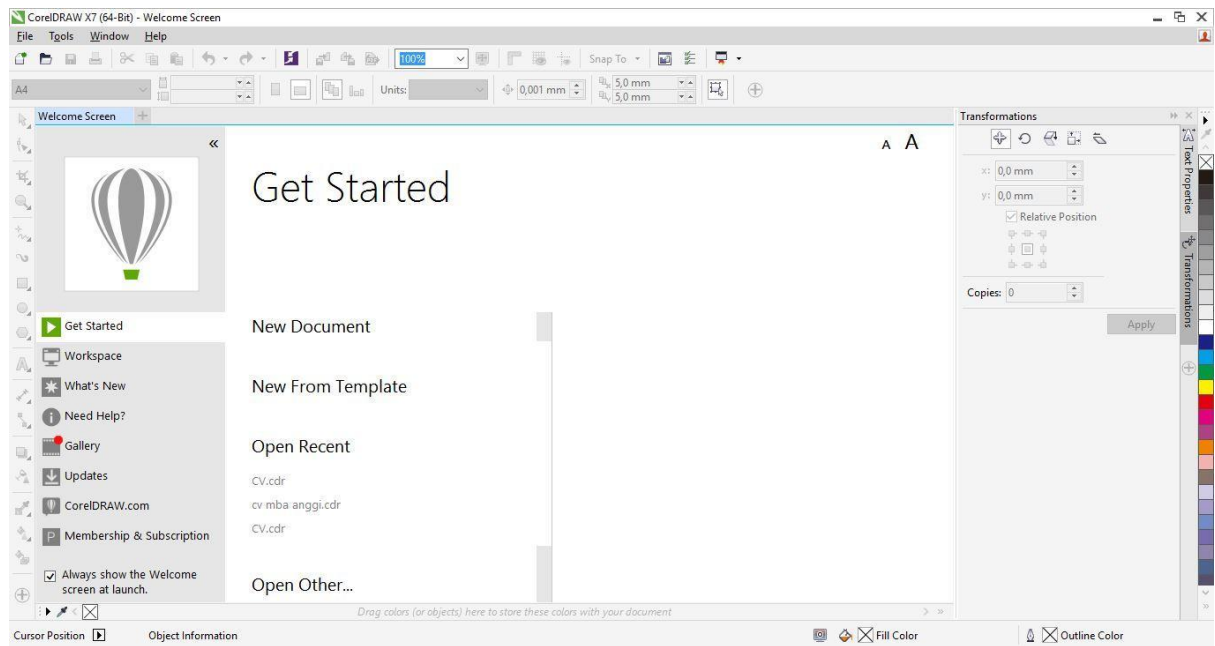
Klik Start

Kemudian All Programs/Program

Pilih CorelDRAW X7



Setelah anda membuka program Corel Draw maka akan tampil tampilan awal dari layar Corel Draw berikut ini:

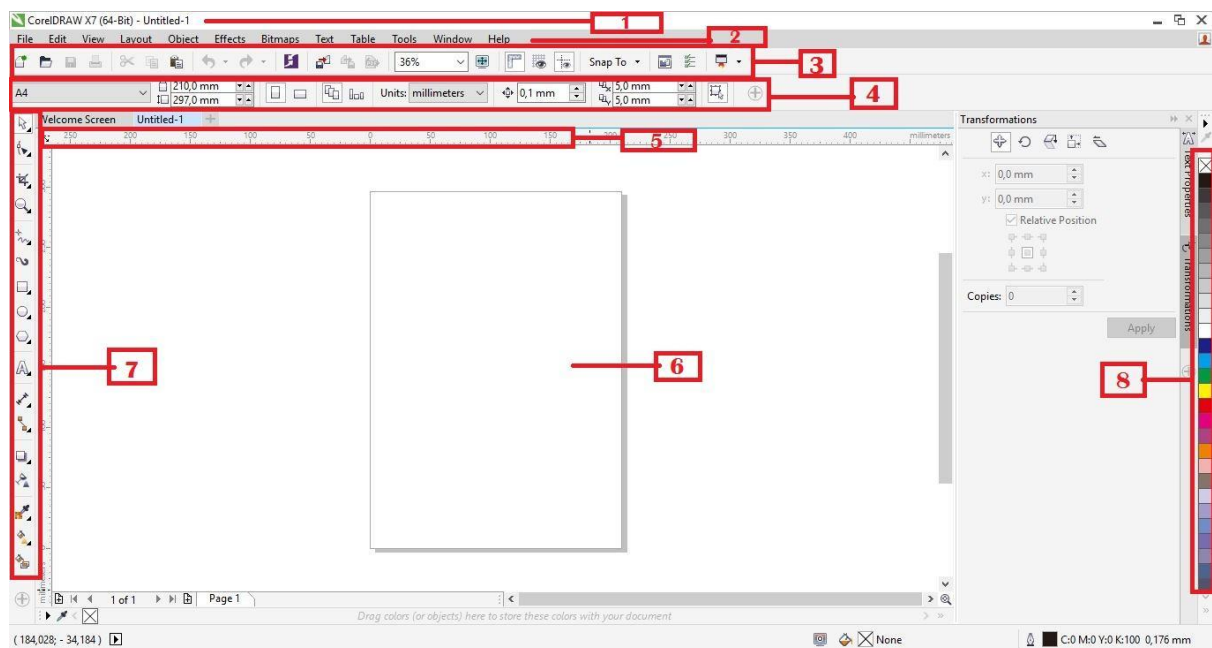


Menu yang bisa dipilih adalah:

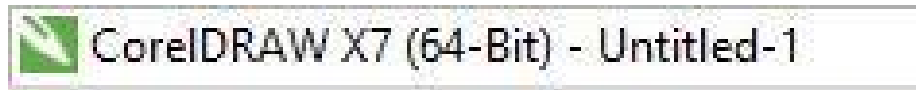
1. **New Document** digunakan untuk membuat sebuah lembar kerja baru.
2. **New From Template** digunakan untuk membuat sebuah lembar kerja baru dengan menggunakan template yang sudah tersedia oleh coreldraw.
3. **Open Recent** digunakan untuk membuka file obyek gambar yang pernah disunting terakhir kali.
4. **Open Other** digunakan untuk membuka obyek gambar yang pernah disimpan sebelumnya di file komputer kita.

C. Mengenal Tampilan Layar Corel Draw

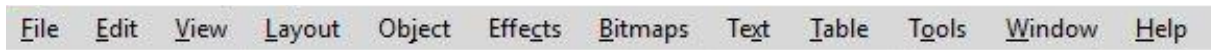
Jendela Corel Draw dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



1. **Title Bar**, bagian yang berisi informasi tentang nama file dan aplikasi yang sedang dibuka.



2. **Menu Bar**, bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah. Menu Bar terdiri dari menu File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Table, Tools, Window, Help



3. **Standart Tools**, bagian ini berisi terdapat ikon-ikon perintah umum yang sering kita gunakan, misalnya untuk membuat file baru, membuka file, menyimpan, mencetak dan sebagainya. Hanya dengan klik sekali pada ikon yang dimaksud maka perintah akan langsung dijalankan oleh CorelDraw.



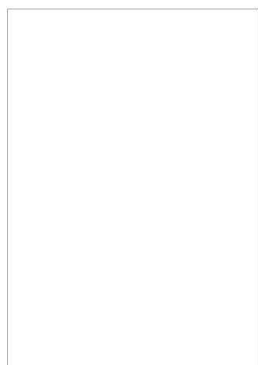
4. **Property Bar**, bagian ini berisi baris perintah yang unik, karena tampilannya akan selalu berubah dan menampilkan property dari sebuah fungsi yang sedang aktif pada toolbox. Perintah-perintah yang ada didalamnya akan menyesuaikan dengan icon yang sedang aktif pada tool Box. Misalnya tool Box sedang aktif pada Zoom Tool, maka akan memunculkan property dari Zoom tool, demikian juga dengan tool-tool yang lain. Disini kita akan dapat lebih cepat dalam mengakses perintah-perintah yang berhubungan dengan tool yang sedang aktif.



5. **Horizontal Rules**, bagian ini berfungsi untuk membantu dalam membuat desain dengan ukuran yang tepat. karena terdapat mistar horizontal dengan satuan ukuran yang dapat kita ubah sewaktu-waktu.



6. **Drawing Page**, bagian ini berisi area yang digunakan untuk mengolah obyek gambar. Bagian ini juga merupakan area pencetakan gambar.

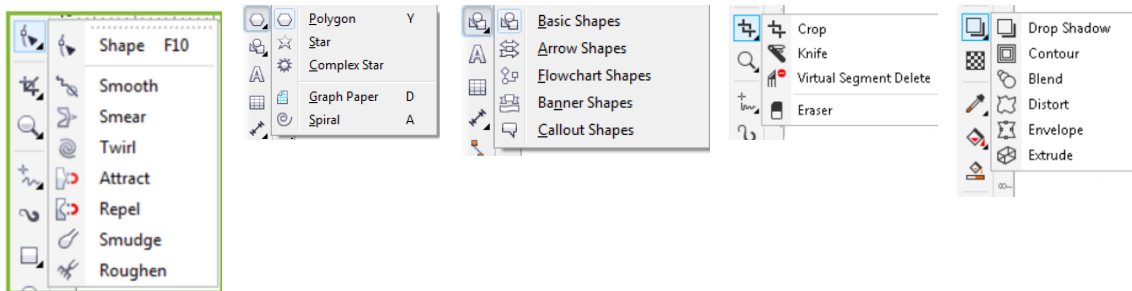


7. **Tool Box**, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi obyek gambar. Pada toolbox terdapat berbagai peralatan untuk menggambar atau membuat desain. Ikon-ikon yang tampil hanyalah sebagian dari yang ada.



Untuk melihat ikon-ikon yang tersembunyi, klik pada ikon dengan durasi waktu yang agak lama, maka akan tampil ikon-ikon yang tersembunyi.

Berikut ini tampilan ikonnya :



Tool dalam Toolbox Corel Draw adalah:

	Pick Tool digunakan untuk memilih objek gambar
	Shape Tool digunakan untuk mengubah bentuk asli gambar
	Zoom Tool digunakan untuk memperbesar atau memperkecil tampilan objek gambar

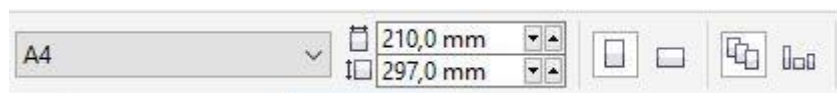
	Rectangle Tool digunakan untuk membuat objek gambar segi empat
	Ellipse Tool digunakan untuk membuat objek gambar lingkaran
	Polygon Tool digunakan untuk membuat objek gambar segi banyak
	Basic Shape Tool digunakan untuk membuat objek berbagai macam bentuk dasar
	Text Tool digunakan untuk membuat objek Text
	Interactive Blend Tool digunakan untuk memberikan efek-efek pada objek gambar dan teks
	Outline Tool digunakan untuk memberikan warna pada garis tepi objek gambar atau teks
	Fill Tool digunakan untuk memberikan warna dalam pada objek

8. **Color Palette**, bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna pada obyek gambar.



Berikut adalah cara menggunakan Corel Draw x7 Sebelum kita mulai menggambar Corel Draw x7, sebaiknya kita mengatur ukuran halaman pada lembar kerja Corel Draw, cara untuk mengatur ukuran halaman yang akan kita buat, kita bisa mengaturnya melalui panel property. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

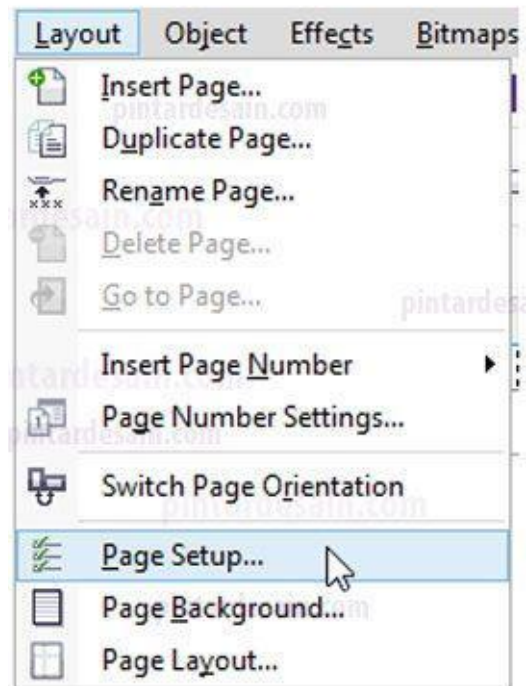
- Klik pick tool
- Kemudian lihat ke panel property, atur berbagai ukuran halaman, baik yang dilakukan secara otomatis dengan settingan yang telah ada di property corel maupun setingan menurut ukuran sendiri melalui **Paper Width and Height**



atau pengaturan halaman juga dapat dilakukan melalui :

- Klik menu layout
- Klik sub menu page setup
- Kemudian akan muncul panel **option** yang berisi tentang setting dari halaman yang ingin anda atur.

Berikut ini adalah tampilan pengaturan halaman melalui menu layout:



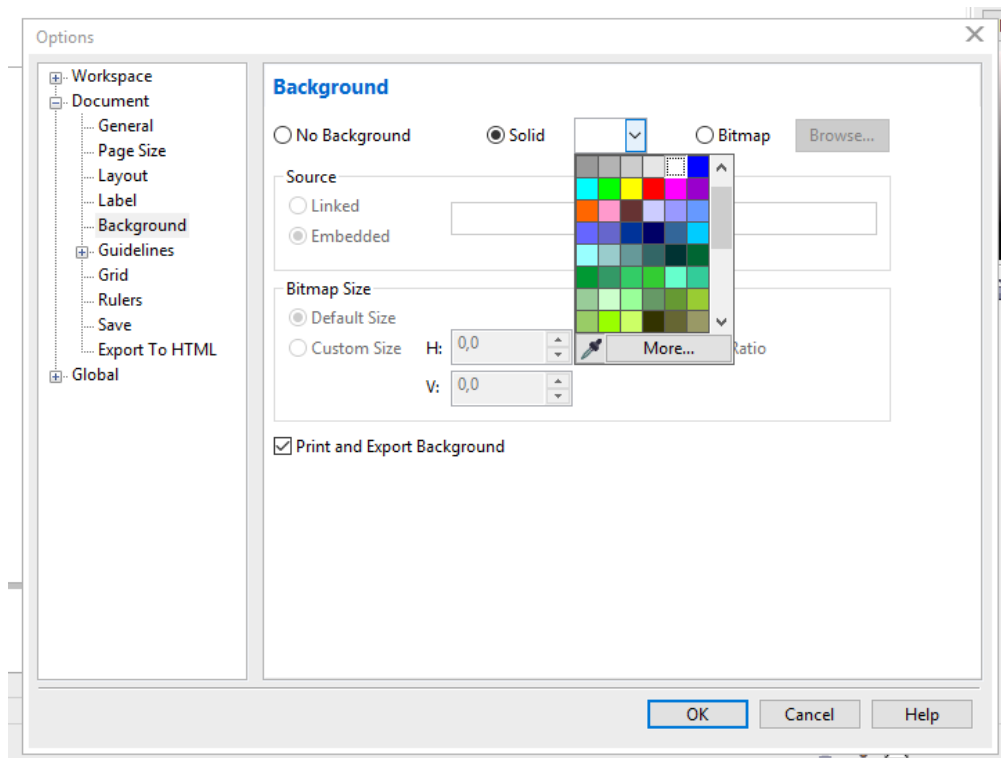
2.1 Setting Page Background

Untuk mengatur warna background, yang perlu dilakukan yaitu :

- Klik menu layout
- Klik page background
- Atur background sesuai dengan selera anda

Ada 3 model background yang bisa dipilih yaitu :

- No background yaitu untuk background tak berwarna
- Solid yaitu untuk background dengan warna polos bertipe vector
- Bitmap yaitu untuk background dengan jenis vektor misalnya foto



Menggambar Media Artistik

Artistic Media Tool digunakan untuk membentuk bermacam-macam variasi coretan kuas. Ada 5 pilihan pola coretan kuas, yaitu Preset, Brush, Sprayer, Calligraphic, dan Pressure.

Menggambar Obyek Lain

Ada 5 kategori bentuk untuk menggambar obyek yang tidak terdefiniskan :

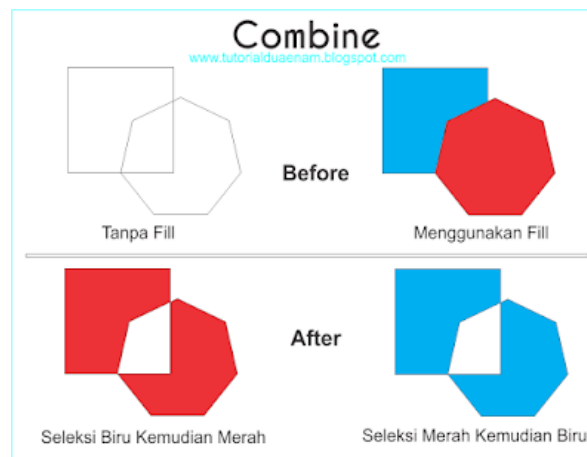
- 1) **Basic Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk seperti segitiga, jajaran genjang, trapesium dan sebagainya.
- 2) **Arrows Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk anak panah.
- 3) **Flowchart Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk diagram alur.
- 4) **Star Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk bintang.

- 5) **Callout Shapes**, untuk menggambar berbagai macam variasi bentuk teks keterangan gambar yang tidak terdefiniskan.

A. Memangkas Obyek (Shapping Tool)

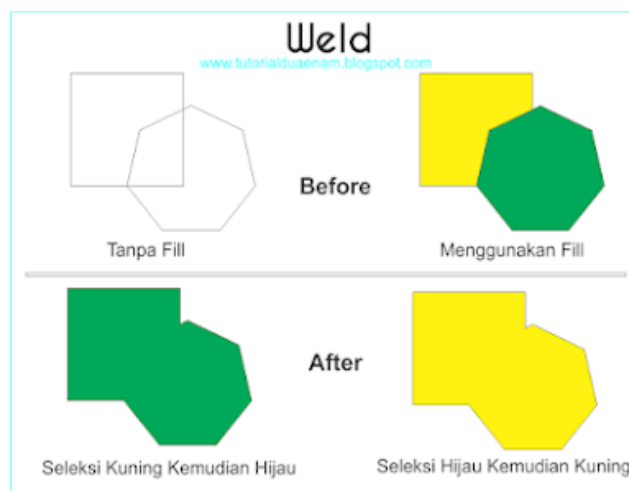
1. Combine

Digunakan untuk menggabungkan 2 objek menjadi 1 objek, namun akan membuat objek yang berpotongan akan hilang.



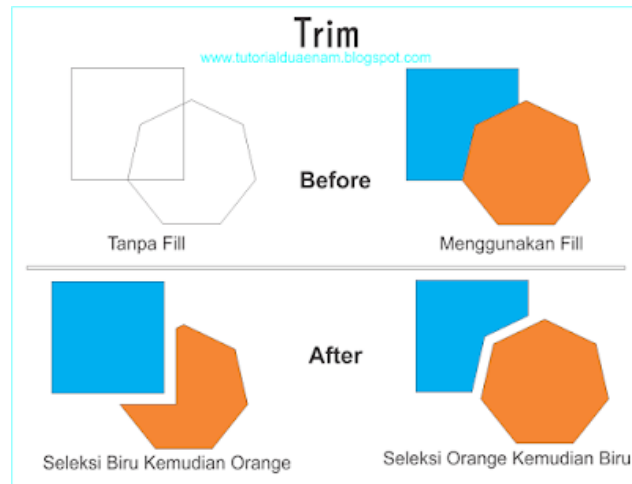
2. Weld

Berfungsi sama dengan Combine, hanya saja fitur weld ini menggabungkan secara keseluruhan 2 objek atau lebih menjadi 1 objek tanpa menghilangkan bagian yang berpotongan.



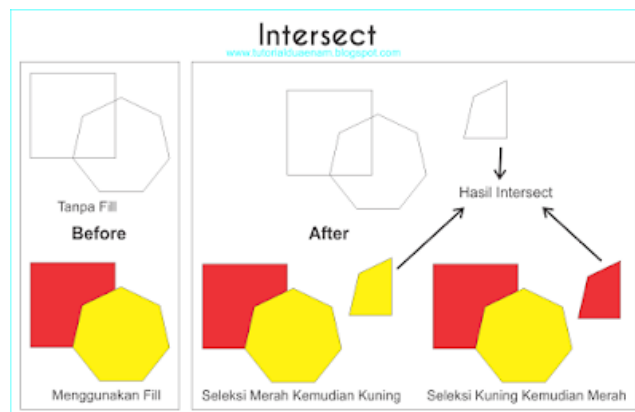
3. Trim

Digunakan untuk memotong sebagian dari suatu objek dengan menggunakan bentuk objek lain. Dengan trim, objek pertama yang diseleksi akan memotong objek kedua yang di seleksi. Objek pemotong akan tetap ada sedangkan objek asal yang dipotong menghilang dan menghasilkan bentuk baru (objek yang telah dipotong).



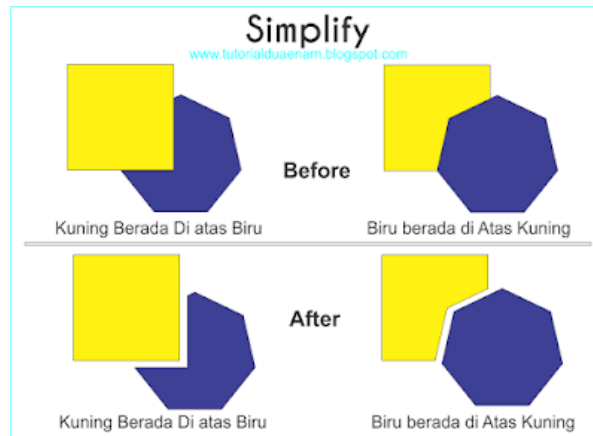
4. Intersect

Digunakan untuk membuat objek baru dari area di mana dua atau lebih objek tumpang tindih atau bersinggungan. Objek yang dihasilkan akan mengikuti warna objek terakhir yang di seleksi dan objek asal tetap ada.



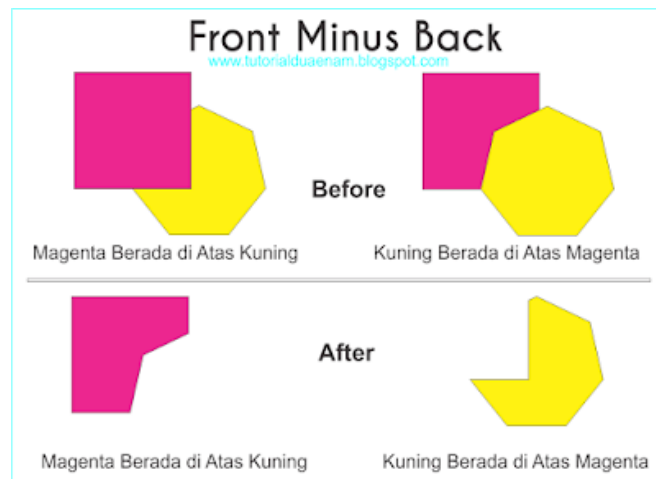
5. Simplify

Fungsinya sama dengan Trim, namun Simplify tidak terpengaruh oleh objek mana yang lebih dulu diseleksi. Pada Simplify patokannya adalah objek yang berada diatas akan memotong objek bersinggungan yang ada dibawahnya.



6. Front Minus Back

Digunakan untuk membuat objek yang berada di bawah/di belakang memotong objek yang berada di atas/ di depan. Kemudian objek pemotong akan hilang, sehingga yang tersisa hanya objek depan yang telah dipotong.



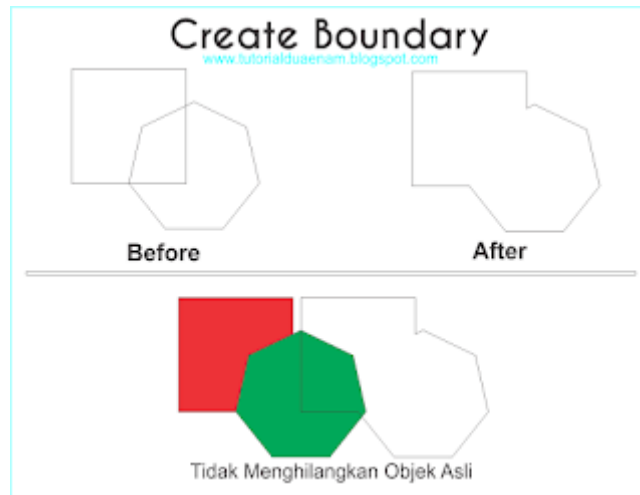
7. Back Minus Front

Fungsi fitur ini kebalikan dari Front Minus Back, fitur ini membuat objek yang berada di atas/di depan memotong objek yang berada di bawah/di belakang. Kemudian objek pemotong akan hilang, sehingga yang tersisa hanya objek belakang yang telah dipotong.



8. Create Boundary

Fitur ini hampir sama dengan Weld, bedanya Create Boundary akan membuat objek baru yang hanya berupa outline (garis pinggir) tanpa fill (warna isi) dari dua objek atau lebih dan objek asal akan tetap ada.



B. Menyalin dan Menggandakan Obyek

a) Metode Copy

- 1) Pilih obyek.
- 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin obyek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Copy.
 - Klik tombol Copy pada bagian Tool Bar standar.
 - Tekan tombol Ctrl+C.
 - Klik kanan pada bagian obyek dan pilih perintah Copy.
- 3) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menempatkan (menempelkan) obyek hasil salinan pada bagian Drawing Page.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Paste.
 - Klik tombol Paste pada bagian Tool Bar standar.
 - Tekan tombol Ctrl+V.
 - Klik kanan pada bagian obyek dan pilih perintah Paste.
- 4) Obyek hasil salinan akan diletakkan dengan posisi menumpuk atau menumpuk obyek sumber. Pindahkan dengan cara meng-klik, tahan dan geser obyek salinan ke posisi lain.

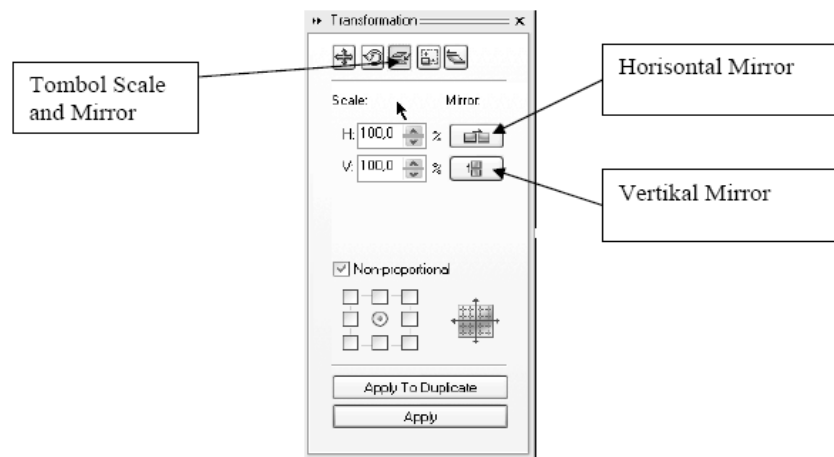
b) Metode Duplicate

yaitu menggandakan obyek dan menempatkannya langsung pada Drawing Page.

- 1) Pilih obyek.
- 2) Gunakan salah satu perintah berikut untuk menyalin obyek.
 - Pilih perintah menu Edit, kemudian Duplicate.
 - Tekan tombol Ctrl+D.
- 3) Hasil penggandaan akan diletakkan dengan posisi berdampingan dengan obyek sumber.
- 4) Untuk mendapatkan obyek penggandaan yang lebih dari 1, lakukan langkah ke-2 berulang-ulang.

2. Mencerminkan Obyek

Mencerminkan obyek berarti memutar obyek dari kiri ke kanan atau dari atas ke bawah. Caranya sama dengan memutar obyek, tetapi yang aktif adalah tombol Scale and Mirror.



BAB 3

PELAJARI LOGO YANG SUDAH KITA PRAKTEKAN DI SEKOLAH, MULAI DARI LANGKAH2, TOOLS YANG DIGUNAKAN.

KARENA AKAN MUNCUL DI SOAL