

## BAB I PENGENALAN ADOBE PAGE MAKER

PageMaker adalah program desktop publishing yang paling dan banyak digunakan di seluruh dunia. Kelengkapan dan kemudahan yang ditawarkan telah memikat jutaan pemakainya selama bertahun-tahun, baik para pemula maupun para pemakai profesional yang kreatif, efektif dan profesional. Dengan PageMaker anda dapat merancang berbagai macam publikasi seperti koran, tabloid, buku, laporan, bisnis, bulletin, brosur, desain iklan dan lain-lain.

### a. Memulai Program PageMaker 7.0

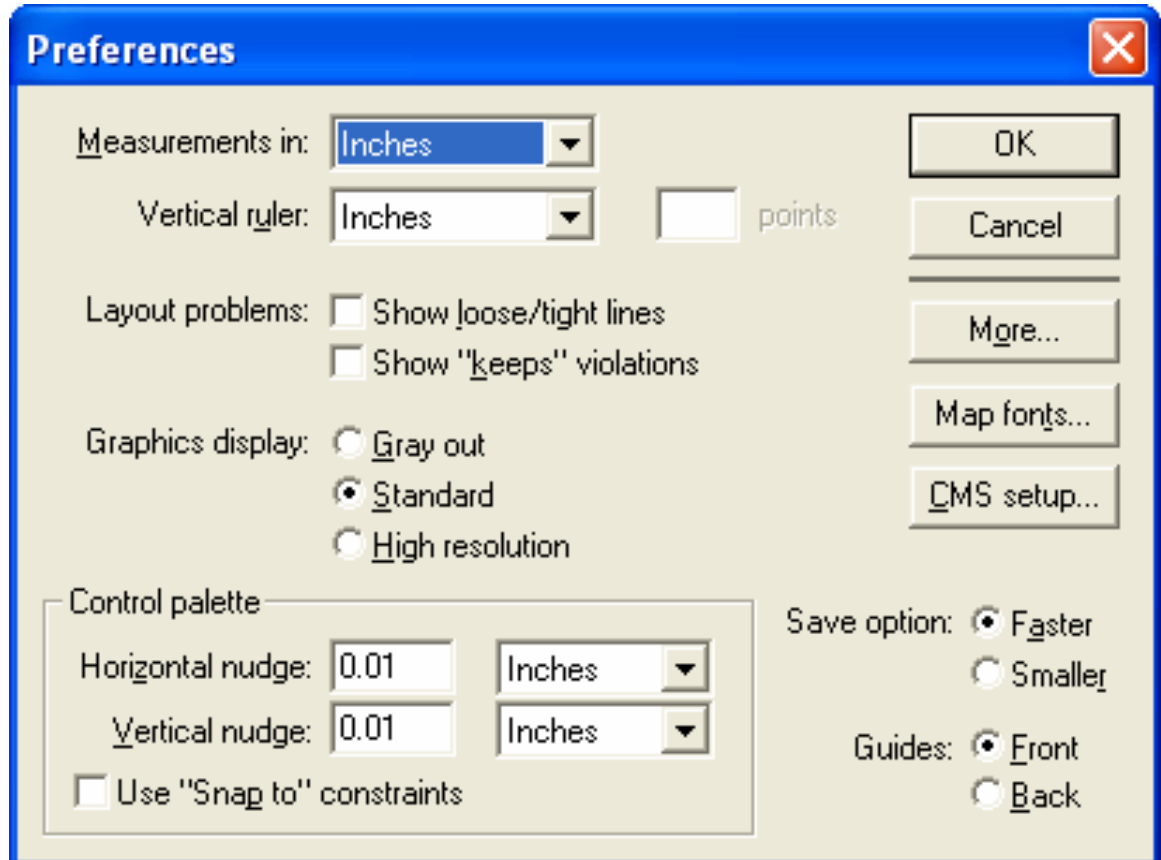
Untuk memulai program Adobe PageMaker ikutilah langkah berikut :

1. Klik tombol **Start** pada windows taskbar
2. Klik **All Programs > Adobe > PageMaker 7.0 > Adobe PageMaker**

### b. Mengganti Satuan Ukuran

Secara default PageMaker menetapkan satuan inches pada Control Pallette dan Ruler. Untuk mengganti satuan ukuran lain misalkan ikutilah langkah berikut

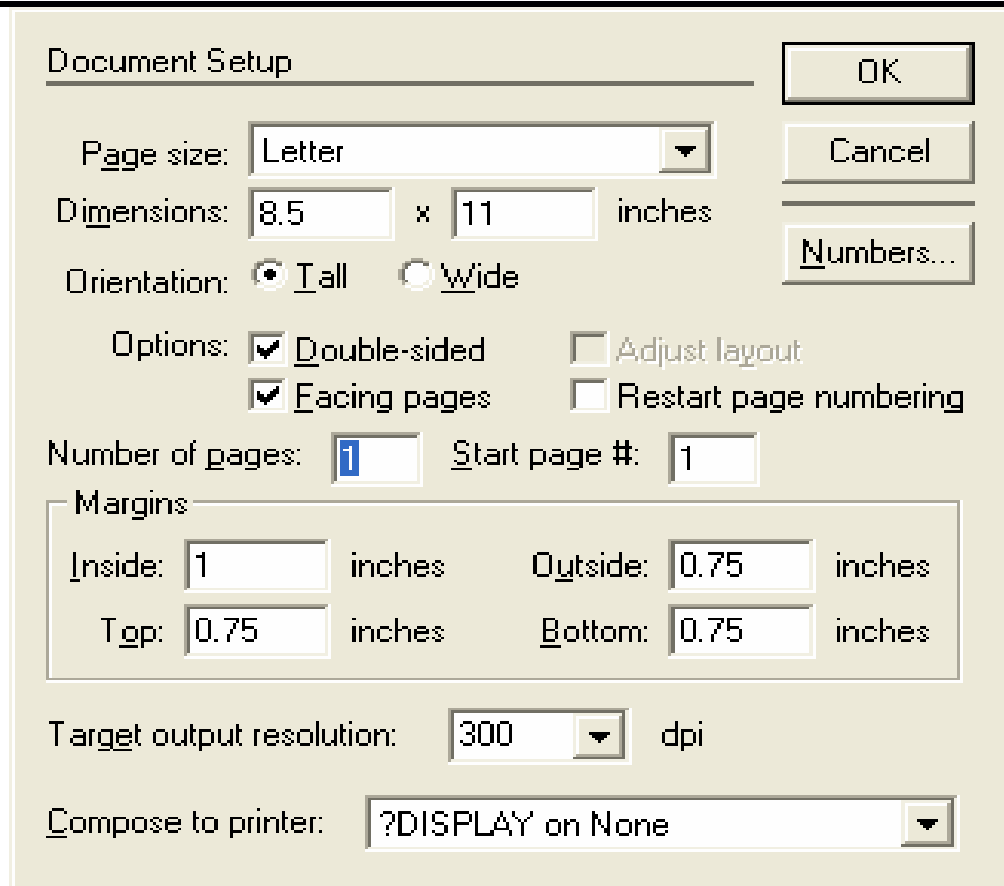
1. Klik menu **File > References > General**. Maka akan muncul kotak dialo berikut :



2. Pada bagian **Measurements in** dan **Vertical ruler** pilih satuan ukuran Horizontal dan Vertical ruler yang anda inginkan sebagai contoh coba pilih satuan **Millimeters**
3. Setelah selesai klik tombol **OK**

### c. Menyiapkan Dokumen Baru

1. Klik menu **File > New** atau klik tombol **New** pada **Toolbar**

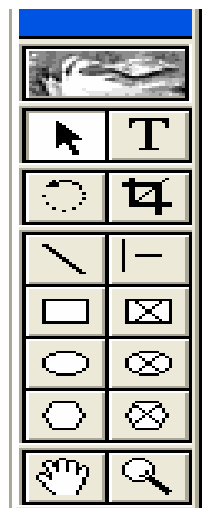


2. Pada bagian **Page size** pilih tipe kertas yang akan digunakan, misalnya A4 dengan ukuran 210 x 297 mm
3. Pada bagian **Orientation** pilih orientasi halaman yang anda inginkan, **Tall** atau **Width**. Tall untuk orientasi halaman memanjang ke atas sedangkan Width untuk orientasi halaman memanjang ke samping
4. Pada bagian Options pilih **Double Sides** dan **Facing Pages**. **Double Sided** untuk tampilkan halaman timbal balik sedangkan **Facing Pages** untuk tampilkan dua halaman dokumen sekaligus
5. Pada bagian **Number Of Pages** masukkan jumlah halaman yang anda inginkan
6. Pada bagian **Margin** masukkan nilai **margin dalam/inside** dan **luar/Outside**
7. pilih resolusi dikumen pada bagian **Target OutPut Resolution**
8. Setelah selesai klik tombol **Ok**

#### d. Mengenal Area Kerja PageMaker

Setelah dukemen baru disiapkan anda perlu mengenal area kerja PageMaker 7.0 terlebih dahulu sebelum kita melangkah lebih jauh

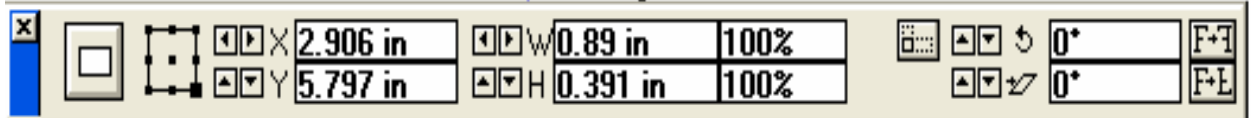
1. ToolBox  
Toolbox adalah alat yang digunakan membuat dan memodifikasi objek teks dan gambar
2. ToolBar  
ToolBar adalah kumpulan icon yang mewakili beberapa perintah
3. Page  
Page adalah halaman dokumen atau tempat di mana objek teks dan gambar publikasi di tempatkan



4. Color Pallette  
Color Pallette digunakan untuk mengatur warna stroke dan fill



5. Control Pallette  
Digunakan untuk mengatur format teks dan memodifikasi objek terpilih



**e. Memunculkan Kotak Tool**

Kadang kala kotak toolbox bisa saja tidak tampak pada layar kerja pagemaker maka untuk mengaktifkannya dapat dilakukan dengan cara :

1. Klik dari menu Window
2. Pilih Show Tools

**f. Memunculkan Kotak Dialog Warna**

1. Klik dari menu Window
2. Pilih Show Colours (^J)

**g. Memunculkan Kotak Dialog Control Pallette**

1. Klik dari menu Window
2. Pilih Show Control Pallette

**h. Membuka File Dokumen**

1. Klik menu File > Open
2. Pada bagian lookin pilih drive atau folder dimana file dokumen disimpan
3. Pilih file yang akan dibuka
4. Klik tombol Open

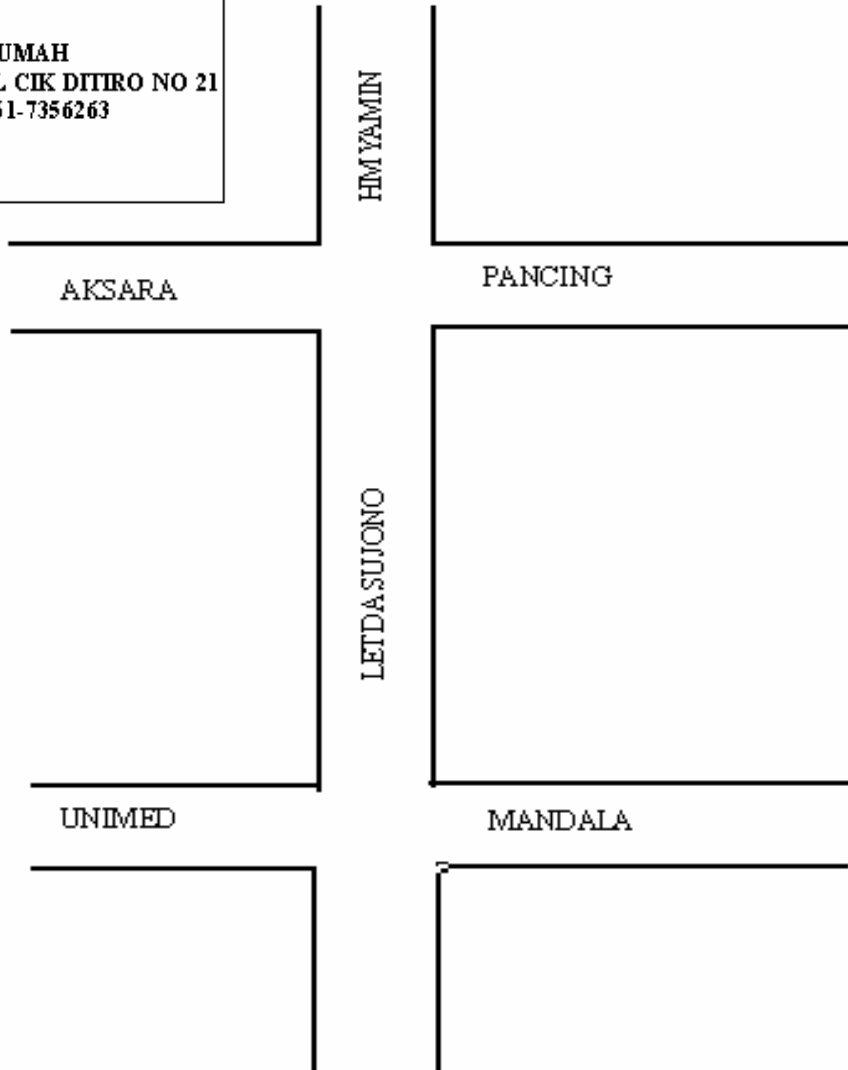
**i. Menyimpan File Dokumen**

1. Klik menu File > Save
2. Pada bagian save in tentukan lokasi penyimpanan
3. Beri nama file pada kotak File Name
4. Klik tombol Save

LATIHAN



PT BRAHMANA INTI ANDALAHS PERKASA JL BERSAMA NO 32 MEDAN	
KANTOR JL BERSAMA NO 23 061-7352343	RUMAH JL CIK DITIRO NO 21 061-7356263




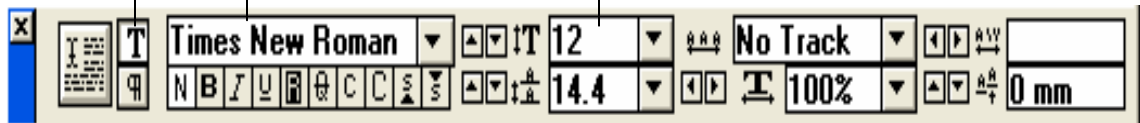
## BAB II MENGATUR OBJEK TEKS DAN GAMBAR

PageMaker menyediakan Control Pallette yang berfungsi untuk mengatur format karakter, paragraph dan objek gambar. Untuk mengatur format karakter anda harus memilih jenis dan ukuran font, memilih style dan mengatur spasi antar karakter

### A. OPERASI TEKS


1. Mengganti Font dan Type-Size

- a. Klik Text Tool  lalu klik tombol Karakter view pada control Pallette



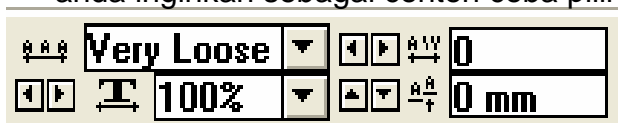
- b. Klik di area teks lalu tekan Ctrl + A untuk memilih seluruh teks
- c. Pada control Pallette klik tombol Font lalu pilih font yang anda inginkan Misalkan arial
- d. Berikutnya klik Type Size lalu pilih ukuran teks misal 12

2. Mengganti Tipe Style

- a. Sorot teks property di awal paragraph
- b. Pada control pallette klik tombol style seperti  untuk cetak tebal, miring dan garis bawah


3. Mengatur Tracking dan Kerning

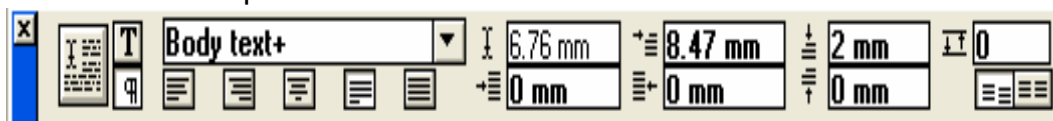
- a. Sorot teks property lagi di awal paragrap
- b. Pada Control Pallette klik tombol tracking lalu pilih tipe spasi antar karakter yang anda inginkan sebagai contoh coba pilih Very Loose untuk spasi paling renggang



- c. Klik sembarang untuk menghilangkan seleksi

4. Perataan Teks

- a. Sorot teks pada paragrap
- b. Pada control pallette klik tombol 



- c. Kemudian tentukan jenis perataan

## 1. OPERASI GAMBAR

### 1. Menyisip Gambar

Disamping dapat menyisipkan teks PageMaker juga mampu untuk menyisip gambar pada bidang kerja. Gambar yang dapat disisip dapat berupa gambar yang disusun dengan program seperti corel draw, photoshop dan lain sebagainya

Adapun langkah-langkah untuk menyisip gambar

- a. Klik menu File
- b. Klik Pilihan Place atau ^D
- c. Cari Gambar yang diinginkan
- d. Klik pilihan Open

### 2. Memperkeci/Memperbesar Gambar

Gambar yang disisip oleh PageMaker besarnya dapat kita perbesar maupun diperkecil sesuai dengan keinginan kita. Adapun langkah yang digunakan sebagai berikut

- a. Aktifkan gambar yang akan diperbesar/diperkecil
- b. Klik dalam satu titik simpul gambar tersebut dan drag sesuai dengan keinginan kita dan jika sudah sesuai dengan keinginan maka lepaskan mouse

### 3. Memotong Gambar

Setelah menampilkan gambar kadang kala pada gambar tersebut tidak seluruhnya digunakan tetapi ada kalanya gambar tersebut ingin dipotong pada sisi tertentu. Pemotongan ini dilakukan untuk penyesuaian tampilan gambar. Berikut langkah-langkah yang digunakan untuk memotong gambar

- a. Tampilkan gambar yang akan dipotong
- b. Klik knife tool pada kotak toolbox
- c. Klik mouse pada titik simpul bagian tengah sebelah kanan gambar
- d. Geser mouse ke sebelah kiri hingga batas potong yang diinginkan
- e. Klik mouse di luar bidang kerja agar gambar yang telah dipotong tidak aktif

### 4. Menempatkan teks diantara Gambar

Langkah-langkah yang digunakan :

- a. Ketik dahulu teks yang diinginkan
- b. Klik menu File
- c. Pilih Place atau ^ D
- d. Klik tanda drop pad medan look in, untuk menentukan folder dimana gambar gambar yang diinginkan
- e. Klik gambar yang diinginkan
- f. Klik pilihan Open

## LATIHAN

# Book Publishing

## Introduction

**B**ook Publishing, manufacture, publication, and distribution of books. The process involves the selection of a manuscript, the editing of it, the designing of the book's final appearance, the actual manufacture into book form, the distribution of the book to booksellers, and the book's ultimate purchase by readers.

The origins of the book trade can be traced to engraved clay and stone tablets of the ancient Assyrian and Babylonian kingdoms, but most authorities consider the scrolls of antiquity that were made of papyrus to be the true forerunners of the book. As early as 600 bc, scribes were known to have copied poems, speeches, and orations onto these scrolls and to have sold them at high prices.

The book publishing industry has changed dramatically over the centuries. Early technological innovations led to developments such as movable type, mass production, and the manufacture of paperback books. The 20th century brought the invention of audiobooks, the computerization of the book production process, the growth of the Internet as a pathway for booksellers to reach readers, and continuing improvements in the quality of computerized electronic books.



Orange (fruit), common name for citrus fruit of several trees. Different varieties include the sweet orange, the sour orange, and the mandarin orange, or tangerine. The fruit is technically a hesperidium, a kind of berry. It consists of several easily separated carpels, or sections, each containing several seeds and many juice cells, covered by a leathery exocarp, or skin, containing numerous oil glands. Orange trees are evergreens, seldom exceeding 9 m (30 ft) in height. The leaves are oval and glossy and the flowers are white and fragrant. Three essential oils are obtained from oranges: oil of orange, obtained from the rind of the fruit and used principally as a flavoring agent; oil of petigrain, obtained from the leaves and twigs and used in perfumery, and oil of neroli, obtained from the blossoms and used in flavorings and perfumes.

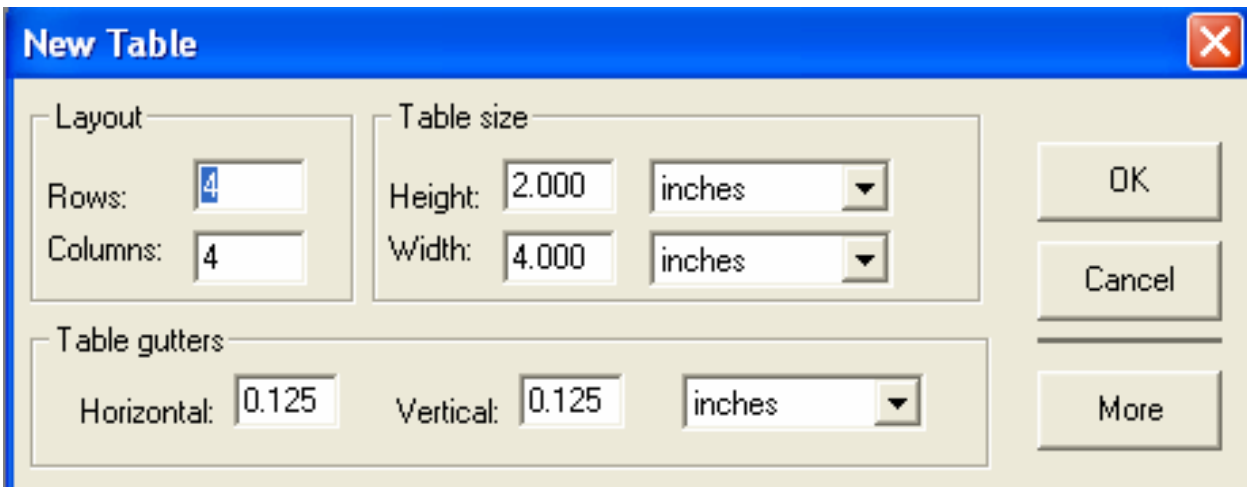
Oranges, of great commercial importance, are cultivated in warm regions, although they are native to southeastern Asia. The sour orange was introduced to the Mediterranean region by the Arabs about the 10th century, and the sweet orange was introduced by Genoese traders in the 15th century.

### BAB III TABEL

Tabel editor yang menyertai Adobe PageMaker merupakan cara lain untuk membuat data berkolom bagi naskah yang anda buat. Dengan cara ini pembuatan tabel dalam bentuk kolom bagi naskah akan menjadi lebih cepat dan efisien

a. Cara Aktifkan Tabel Editor

1. Klik dari tombol Start, Program, Adobe, Adobe PageMaker, Adobe Table 3.0
2. Tentukan jumlah baris dan kolom serta ukuran tabel
3. Klik tombol Ok



b. Memasukkan Data

Berikut ini langkah-langkah yang digunakan untuk memasukkan data

1. Klik sel yang akan diisi
2. Ketikkan data
3. Untuk berpindah sel gunakan tabulasi

c. Menyimpan Tabel

1. Pilih menu File
2. Klik save
3. Beri nama file dan tentukan lokasi penyimpanan file
4. Klik tombol save

d. Mengatur Format

1. Klik menu format
2. Pilih format Text
3. Tentukan ukuran, jenis huruf style dan sebagainya

e. Menambah Baris

1. Tentukan posisi dari baris yang akan ditambah
2. Pilih Menu cell
3. Pilih Insert Row Below ( Setelah posisi kursor )
4. Pilih insert Row Above ( Sebelum posisi kursor)

d. Menghapus Baris

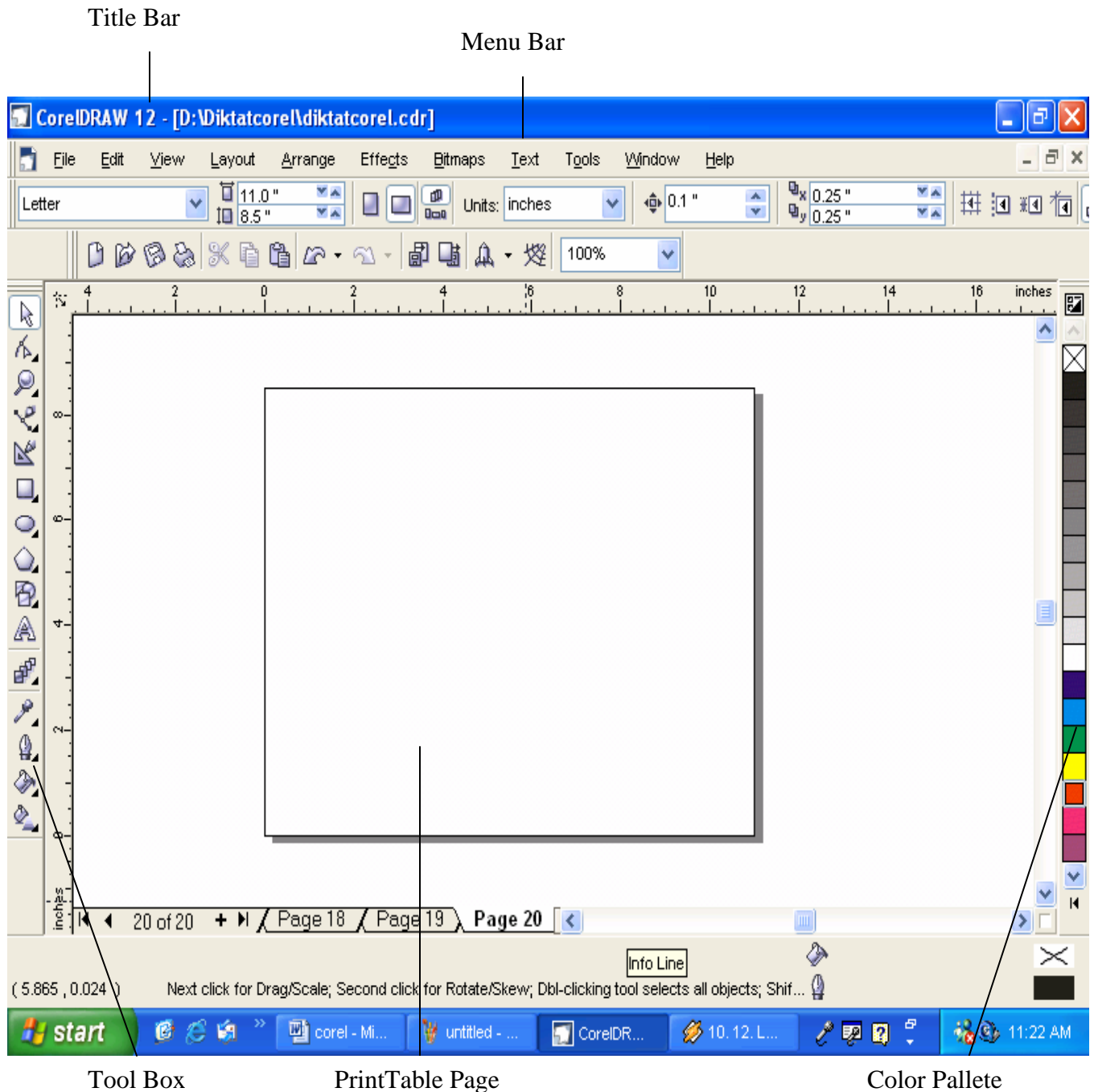
1. Blok baris yang akan dihapus



2. Klik dari menu Cell
  3. Klik Delete Rows
- e. Menambah Kolom
1. Tentukan posisi kolom
  2. Pilih menu Cell
  3. Pilih Insert Colomn After ( setelah posisi kursor )
  4. Pilih Insert Colomn Before ( sebelum posisi kursor )
- f. Menghapus Kolom
1. Blok kolom yang akan dihapus
  2. Klik dari menu Cell
  3. Klik Delete Column
- g. Menggabung Beberapa Cell
1. Blok kolom yang akan digabung
  2. Klik menu Cell
  3. Pilih Group
- h. Mengembalikan Cell Yang Akan Di Gabung
1. Blok sel yang akan dikembalikan
  2. Klik dari menu Cell
  3. Pilih Ungroup

## BAB IV PENGANTAR CORELDRAW

Terlepas dari versi yang digunakan, CorelDraw merupakan “anintuitive graphics design application “ yang memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi perancang untuk dapat berkarya dengan penuh intuisi, sehingga gambar yang dihasilkan dapat mendekati kenyataan yang diinginkan pembuatnya. Untuk memulai aplikasi CorelDraw dalam sistem windows , anda dapat mengklik tombol start, Program, pilih folder CorelDraw 11 lalu klik pada icon CorelDraw 11 setelah muncul kotak dialog pilih New Graphic sehingga menghasilkan tampilan dibawah ini



### Keterangan Tampilan

1. Title Bar  
Tempat menampilkan judul aplikasi yang aktif
2. Menu Bar  
Daerah tempat menu yang ditampilkan dalam dalam baris pilihan menu
3. Printable Area  
Daerah yang digunakan sebagai tempat perancangan
4. Color Pallete  
Digunakan untuk pemberian warna pada objek
5. Toll Box  
Digunakan sebagai alat atau peralatan untuk merancang

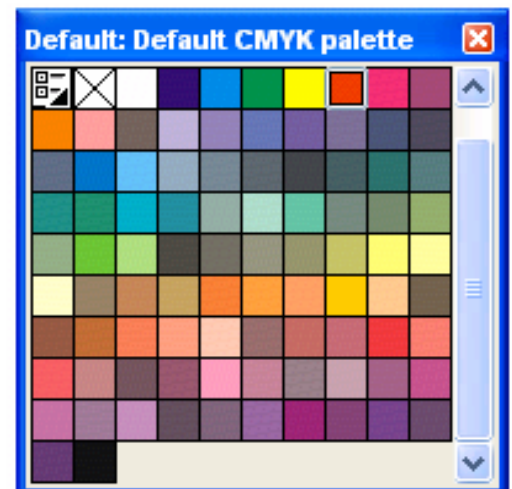
### 1. TOOLBOX

Coreldraw menyediakan serangkaian tool dalam toolbox yang digunakan untuk mengolah objek gambar maupun objek teks. Tanda panah yang berada di kanan bawah tool tertentu menandakan bahwa tool tersebut masih memiliki sub tool lagi di dalamnya. Untuk memunculkan sub tool tersebut dapat dilakukan dengan mengklik dan tahan sampai muncul sub toolnya. Posisi toolbox juga dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan.



### 2. COLOR PALETTE

Color Pallete digunakan untuk memberi warna pada objek baik warna isi maupun warna bingkai dan masing-masing penggunaannya juga berbeda-beda. Untuk warna isi kita cukup mengklik salah satu warna tetapi untuk warna bingkai maka kita klik kanan pada salah satu warna maka bingkai otomatis akan warna tersendiri. Posisi color palette juga dapat diubah-ubah sesuai dengan keinginan.



### 3. OPERASI FILE

#### a. Untuk membuka lembar baru

Langkah-langkahnya :

- 1) Klik menu File, New

#### b. Untuk Membuka File

Langkah-langkahnya :

- 1) Klik menu File, Open
- 2) Pada look in tentukan folder tempat penyimpanan gambar
- 3) Klik nama file gambar yang akan dibuka
- 4) Klik tombol Open atau tekan tombol enter

#### c. Untuk Menyimpan File

Langkah-langkahnya :

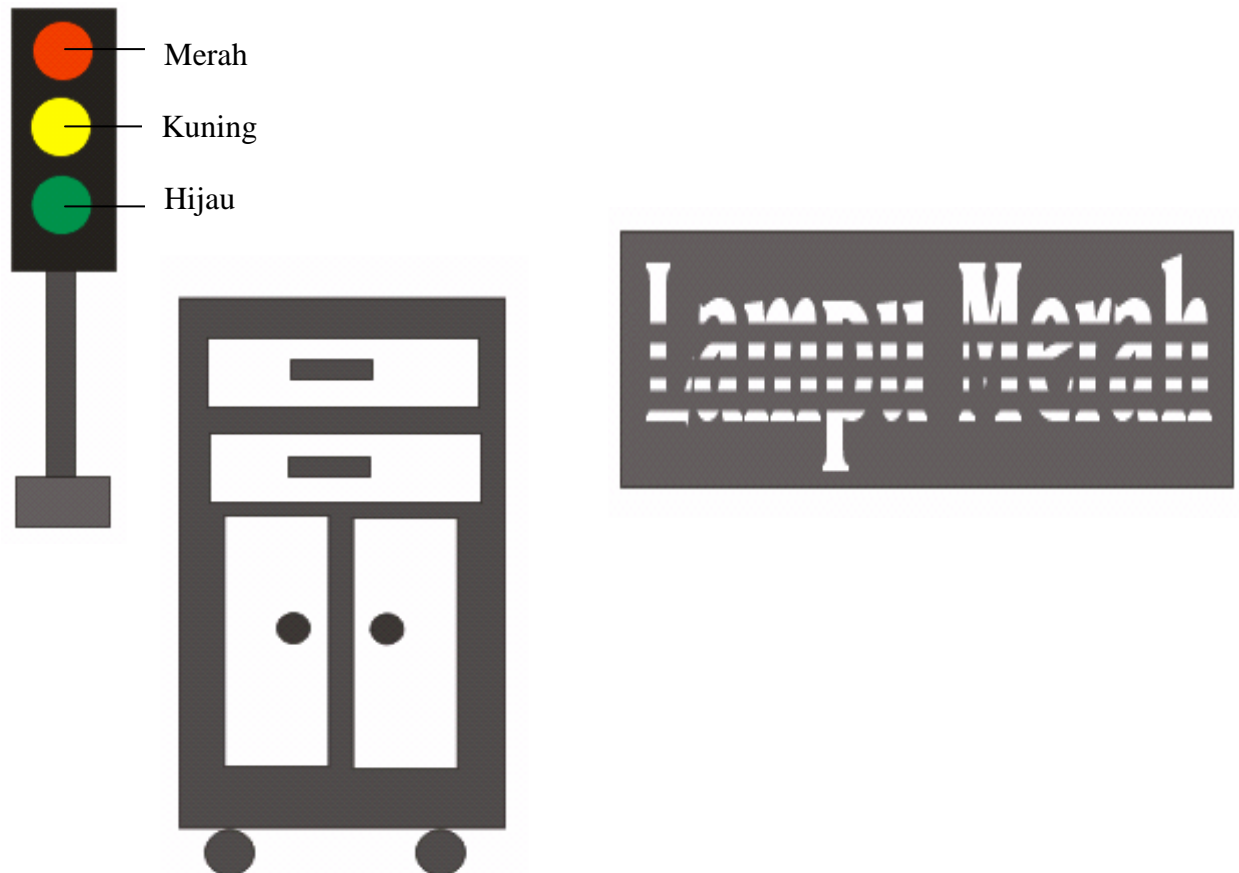
1. Klik menu file, Save
2. Pada File Name beri nama file
3. Pada Save In tentukan dimana lokasi penyimpanan file gambar
4. Klik tombol Save atau tekan tombol enter

**d. Untuk Tambah Halaman**

Langkah-langkahnya :

1. Klik menu Layout
2. Pilih Insert Page
  - o Insert : Tentukan Jumlah halaman yang akan disisip
  - o Portrait dan Lansdcape untuk memilih bentuk layout kertas jika Portrait untuk posisi tegak dan Landcape untuk posisi melebar
  - o Paper : Untuk tentukan jenis kertas
  - o Before : Menyisip halaman ditempatkan sebelum halaman yang telah terbuka
  - o After : Menyisip halaman ditempatkan sesudah halaman yang telah terbuka
3. Klik Tombol Ok

**LATIHAN**



## BAB V TRANFORMASI OBJEK

Di dalam pembuatan objek diperlukan proses editing objek sekaligus memodifikasinya agar objek tersebut tampak menarik. Objek-objek yang telah dibuat dapat diedit dan dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan. Untuk mengolah suatu objek tentunya diperlukan berbagai sarana operasi untuk maksud tersebut.

### a. Menghapus Objek

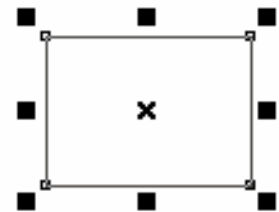
Caranya :

1. Tandai objek dengan Pict Tool
2. Tekan tombol delete pada keyboard

### b. Memindahkan Objek

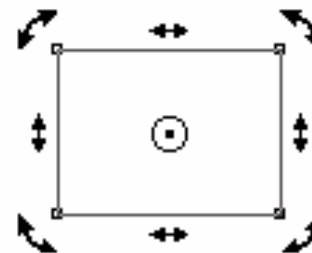
Caranya

1. Tandai objek dengan Pict Tool
2. Klik pada bagian bingkai gambar lalu drag pada posisi yang diinginkan
3. Jika telah dapat posisi yang diinginkan lalu lepas mouse



### c. Memutar Objek

1. Tandai objek dengan Pict Tool
2. Klik objek tersebut
3. Arahkan pointer pada salah satu handle rotate
4. Putar handle

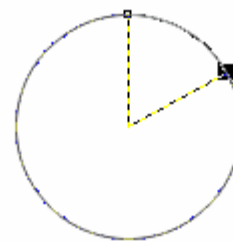


### d. Memiringkan Objek

1. Tandai objek dengan Pict Tool
2. Klik objek tersebut
3. Arahkan pointer pada salah satu handle yang berbentuk anak panah kanan dan kiri
4. Lalu drag handle tersebut

### e. Transformasi Ellipse

1. Klik icon Shaping Tool
2. Klik pada titik ellipse untuk membuatnya



### f. Transformasi Rectangle

1. Klik icon Shaping Tool
2. Klik pada titik Rectangle untuk merubahnya



### g. Copy Properties Form

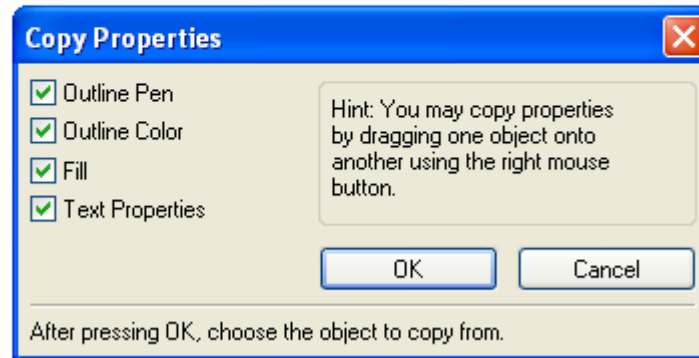
Berfungsi untuk mengcopy format dari gambar yang satu ke gambar yang lain, dimana caranya sebagai berikut :

1. Klik teks penerima format

2. Klik dari menu Edit > Copy Property Form
3. Tentukan format yang akan di salin, Ok
4. Klik gambar pemberi format



PhotoShop



#### h. Order

Digunakan untuk mengatur posisi objek antar objek di dalam publikasi, caranya :

1. Klik objek
2. Klik dari Menu Arrage
3. Pilih Order
4. Tentukan Pilihan

#### i. Duplicate

Digunakan untuk duplikasi atau menggandakan objek caranya :

1. Klik objek
2. Klik dari menu Edit > Duplicate

#### j. Clone

Digunakan menggandakan objek dimana bila gambar asal diubah formatnya maka gambar salinan atau hasil duplikasi juga akan ikut berubah sesuai dengan format yang baru pada gambar asal caranya :

1. Klik objek yang akan di Clone
2. Klik Edit > Clone

# Corel Draw



**Grand Hawaii**

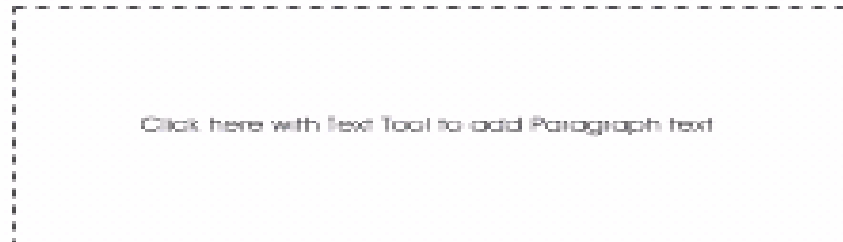
## BAB VI BEKERJA DENGAN TEXT

Corel Draw menyediakan dua jenis teks yang dapat digunakan yaitu, Artistic Text dan Paragraph Text. Jika kita langsung mengetikkan teksnya pada Drawing Window maka teksnya disebut Artistic Text, tetapi jika teks diketikkan pada frame maka teksnya disebut Paragraph Text.

### 1. Paragraph Text

Langkah-langkah untuk membentuk objek Paragraph Text :

- ✚ Klik Text Tool, buat frame dahulu



- ✚ Ketikkan teksnya

Corel draw menyediakan dua jenis teks yang dapat digunakan yaitu, Artistic Text dan Paragraph Text. Jika kita langsung mengetikkan teksnya pada Drawing Window maka teksnya disebut Artistic Text, tetapi jika teks diketikkan pada frame maka teksnya disebut Paragraph Text.

### 2. Artistic Text

Langkah-langkah untuk membentuk objek Artistic Text

- ✚ Klik Text Tool, klik pada drawing window
- ✚ Ketikkan teksnya

## SLANK

Pada Corel Draw text juga memiliki beberapa effect seperti Fit Text To Path. Dengan fungsi Fit Text To Path kita dapat membuat berbagai effect aliran text yang dibentuk dari suatu objek misalnya pada lingkaran, kota maupun garis. Berikut contoh beberapa effect yang terbentuk dari text.



Penerapan text lengkung pada objek garis

1. Masukkan objek garis pada lembar kerja



2. Ubah bentuk garis sehingga melengkung seperti gambar berikut



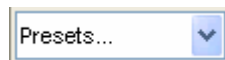
3. Ketikkan text yang akan dibentuk menjadi melengkung

Selamat Menyambut Tahun Baru Semoga Makin Sukses

4. Klik text dengan menggunakan **Fit** tool, klik menu **Text** pilih **Fit Text To Path**, kemudian klik pada garis tersebut sehingga diperoleh hasil seperti gambar dibawah ini

Selamat Menyambut Tahun Baru Semoga Makin Sukses

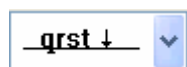
Keterangan :



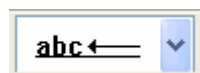
Untuk mengatur letak effect pada text



Untuk memungkinkan text dapat diletakkan dengan benar mengikuti pola path yang dibuat



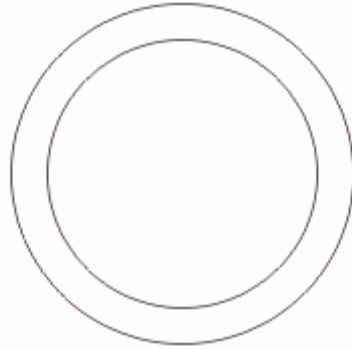
Untuk menempatkan pola kondisi text pada jalur text yang dibuat



Untuk mengatur kondisi yang akan menyebabkan text terletak pada awal, tengah atau akhir secara horizontal

Penerapan text melingkar pada objek lingkaran

1. Masukkan objek lingkaran pada lembar kerja



2. Masukkan teks yang akan dibentuk mengikuti lingkaran

Selamat Menyambut Tahun Baru 2007 Semoga Makin Sukses

3. Klik teks dengan menggunakan Pict Tool, klik menu Text pilih Fit Text To Path, kemudian klik tepat pada lingkaran terkecil sehingga di peroleh hasil seperti di bawah ini



4. Klik panah atas pada bagian distance from text untuk mengatur jarak teks

pada lingkaran  sehingga diperoleh hasil berikut



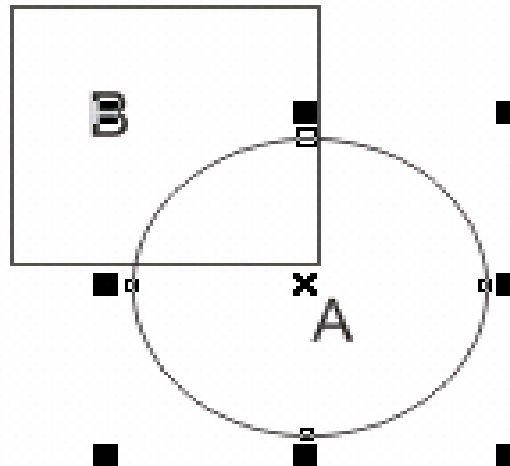
LATIHAN



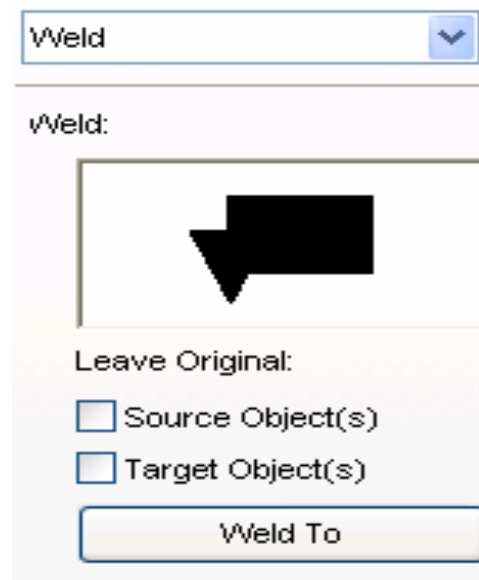
## BAB VII SHAPING OBJEK

- a. Weld berfungsi untuk menggabungkan 2 objek dengan menghilangkan bagian dari 2 objek yang saling memotong, contoh :

1. Masukkan dua buah objek seperti pada gambar dibawah ini

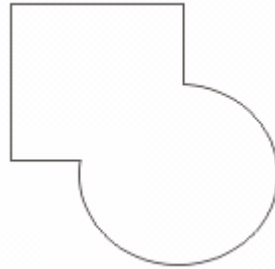


2. Pilih salah satu objek gambar yang akan di Weld (A)  
3. Klik dari menu Arrange, Shaping, pilih Weld



4. Klik tombol Weld To

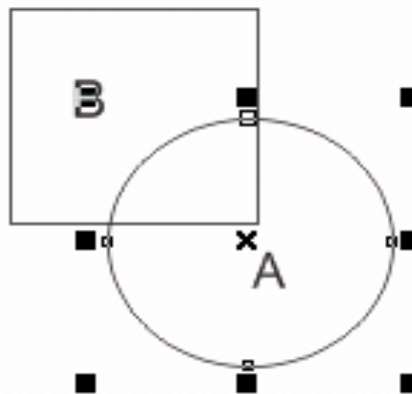
5. Klik pada bagian objek gambar yang tidak terpilih (B) maka akan diperoleh hasil berikut :



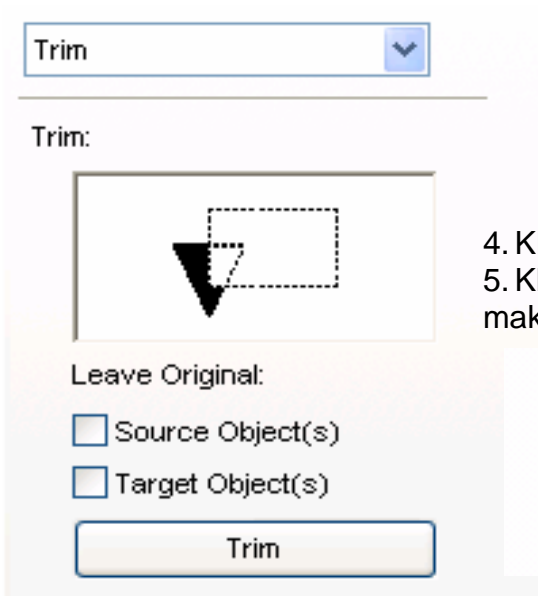
b. Trim

Trim berfungsi untuk menghilangkan objek yang terpotong pada objek yang di atasnya. Objek yang pertama sekali dipilih akan menutupi bagian objek yang saling berpotongan, contoh :

1. Masukkan dua buah objek seperti pada gambar dibawah ini



- 2. Pilih salah satu objek gambar yang akan di Trim (A)
- 3. Klik dari menu Arrange, Shaping, pilih Trim



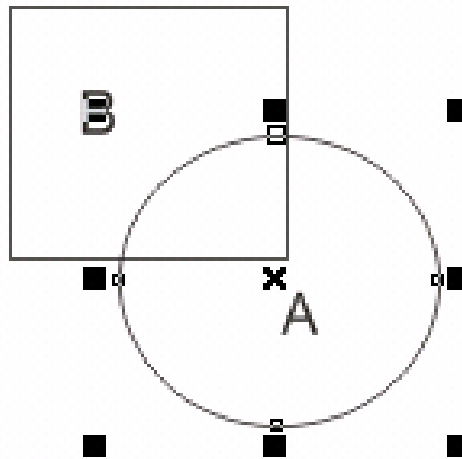
- 4. Klik tombol Trim
- 5. Klik pada bagian objek gambar yang tidak terpilih (B) maka akan diperoleh hasil berikut :



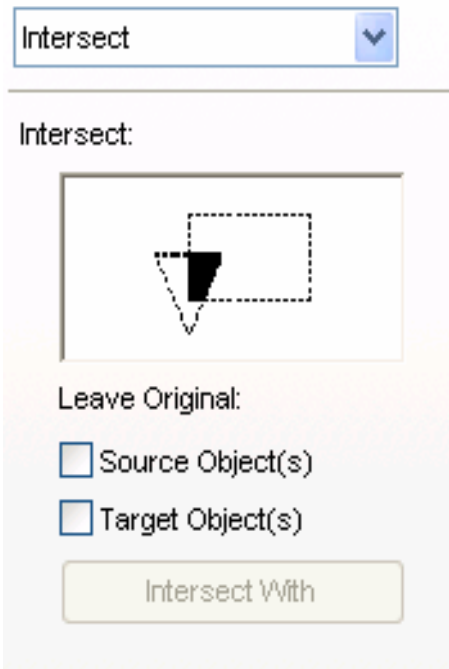
c. Intersection

Intersection berfungsi untuk menghasilkan objek baru yang berasal dari bagian perpotongan 2 objek, contoh :

1. Masukkan dua buah objek seperti pada gambar dibawah ini



2. Pilih salah satu objek gambar yang akan di Intersect (A)
3. Klik dari menu Arrange, Shaping, pilih Intersect



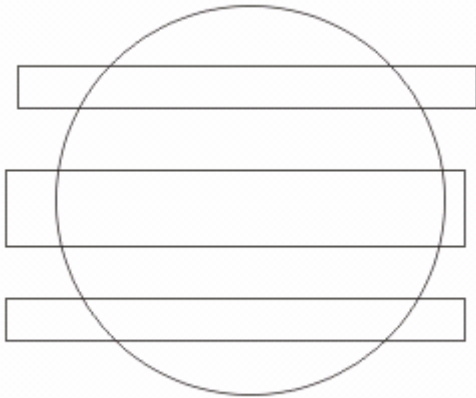
4. Klik tombol Intersect With
5. Klik pada bagian objek gambar yang tidak terpilih (B) maka akan diperoleh hasil berikut :



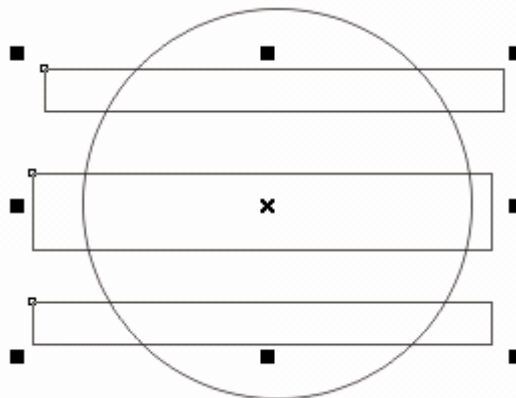
Contoh 1: Rancanglah logo berikut :

Adapun langkah pembuatan adalah sebagai berikut :

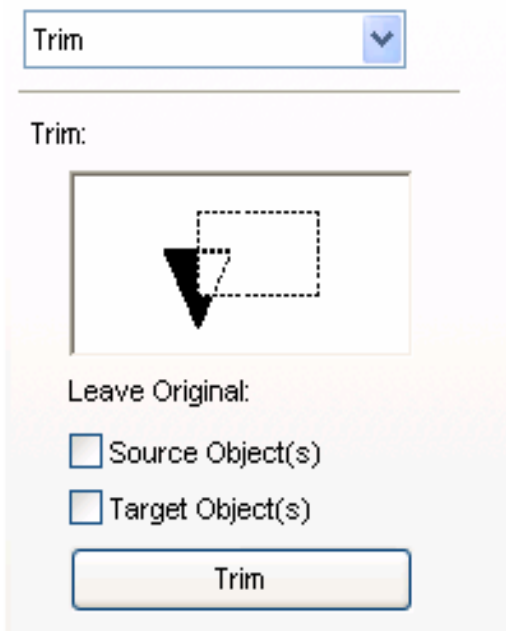
1. Rancanglah objek dengan tampilan sebagai berikut :



2. Blok ketiga rectangle tersebut dengan menekan tombol shift tahan lalu klik masing-masing rectangle sehingga ketiganya terpilih

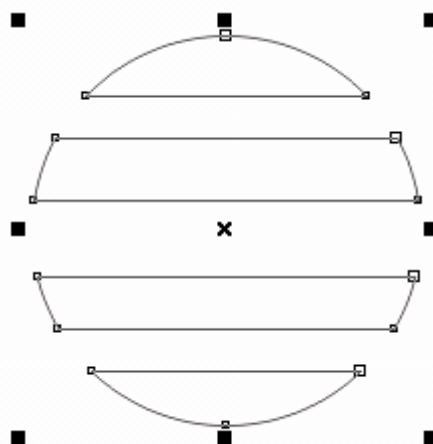


3. Klik dari menu Arrange, Shaping, pilih Trim



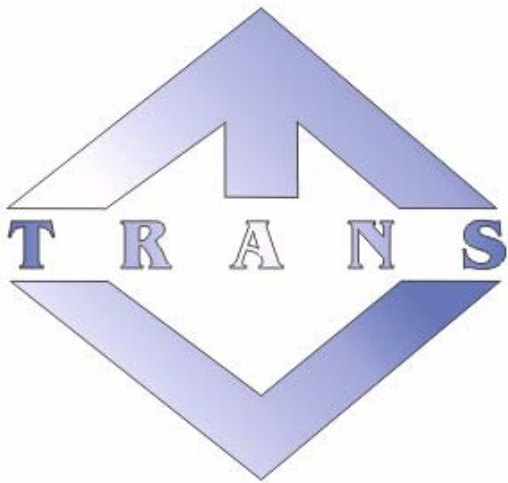
4. Klik tombol Trim

5. Klik pada bagian lingkaran sehingga menghasilkan tampilan berikut :



6. Klik dari menu Arrange, Break Apart
7. Warnai objek sesuai dengan warna logo tersebut

LATIHAN





## BAB V TRANSFORMASI OBJEK

Transformasi dalam Corel Draw berarti mengubah orientasi atau tampilan objek tanpa mengganti bentuk dasarnya. Fasilitas ini meliputi pengaturan posisi, pemutaran, pengaturan skala, pencerminan, pengaturan ukuran dan pemiringan objek. Transformasi dapat dilakukan dengan mouse atau menggunakan Transformation Roll-Ups. Efek transformasi yang telah diterapkan pada objek dapat dihapus ( kecuali transformasi berupa posisi ) melalui perintah Arrange, Clear Transformations.

### 1. Position

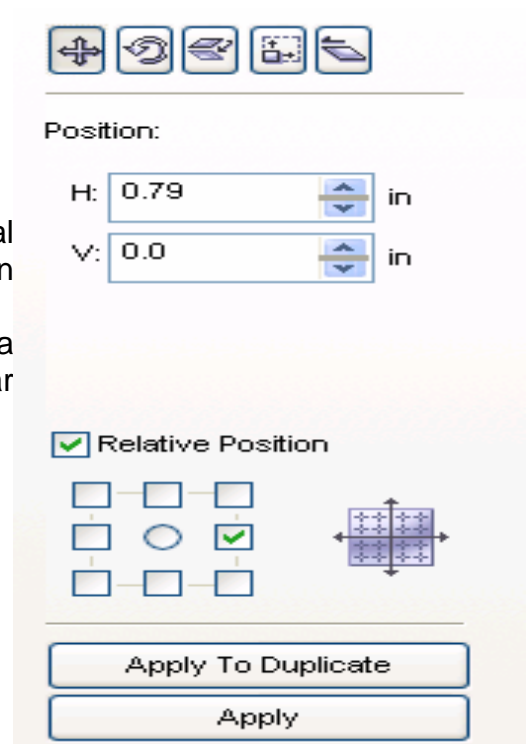
Position digunakan untuk mengatur posisi dari suatu objek. Contoh :

- a. Masukkan sebuah objek kotak pada area kerja



- b. Klik dari menu Arrange, Transform, Position

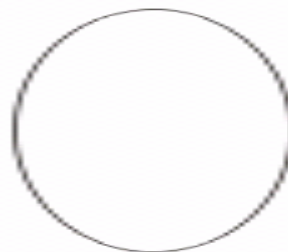
- c. Tentukan posisi horizontal dan vertikal atau tentukan salah satu posisi peletakan objek pada kotak relative position
- d. Klik tombol Apply To Duplicate maka akan diperoleh hasil seperti gambar berikut :



### 2. Rotate

Rotate digunakan untuk menentukan perputaran dari suatu objek. Contoh

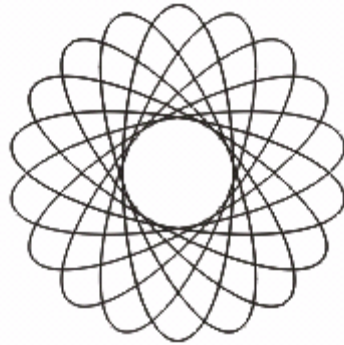
- a. Masukkan sebuah objek ellipse pada area kerja



b. Klik dari menu Arrange, Transform, Rotate

c. Tentukan besar sudut perputaran objek

d. Klik tombol Apply To Duplicate sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :



Rotation:

Angle:  deg

Center:

H:  in

V:  in

Relative Center



Apply To Duplicate

Apply

3. Scale and Mirror

Scale and Mirror digunakan untuk mencerminkan suatu objek

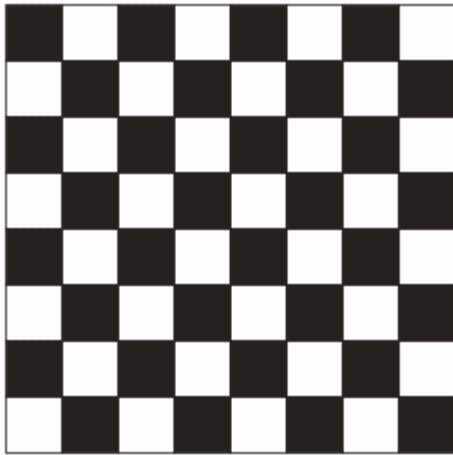
4. Size

Size digunakan untuk menentukan ukuran dari suatu objek

5. Skew

Skew digunakan untuk mencerminkan suatu objek

LATIHAN




## BAB VI EFFECTS

Corel Draw menyediakan sarana untuk membentuk objek dengan penggunaan efek khusus yang dikemas dalam menu Effect. Fungsi dengan adanya fasilitas pembuatan objek dengan effect khusus adalah untuk menghasilkan bentuk-bentuk yang indah dan menarik

### 2) Efek Blend

Efek ini digunakan untuk membuat objek secara berurutan baik objek dengan path terbuka atau path tertutup. Untuk menerapkan efek Blend, caranya :

- Buat sebuah garis lurus dan letakkan diatas halaman lalu buat sebuah garis lurus di bawah halaman
- Pilih kedua garis tersebut dengan mengklik sambil menekan tombol shift
- Klik menu effect, lalu pilih Blend hingga tampil sesaat tampil Blend Roll-Up

- Pastikan Blend Roll-Up berada pada tab  kemudian pada Number of steps ubah nilainya menjadi 15
- Klik tombol apply sehingga di peroleh hasil berikut




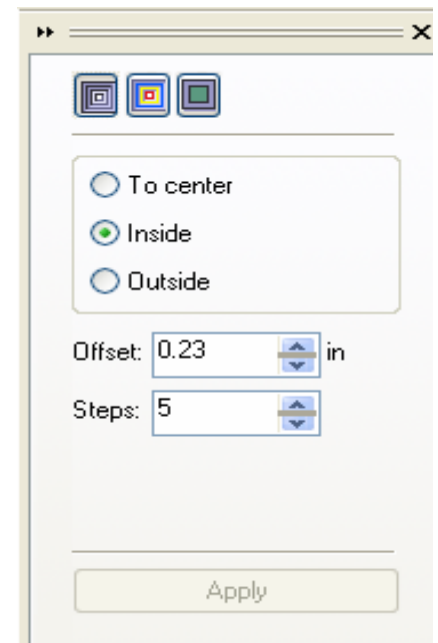
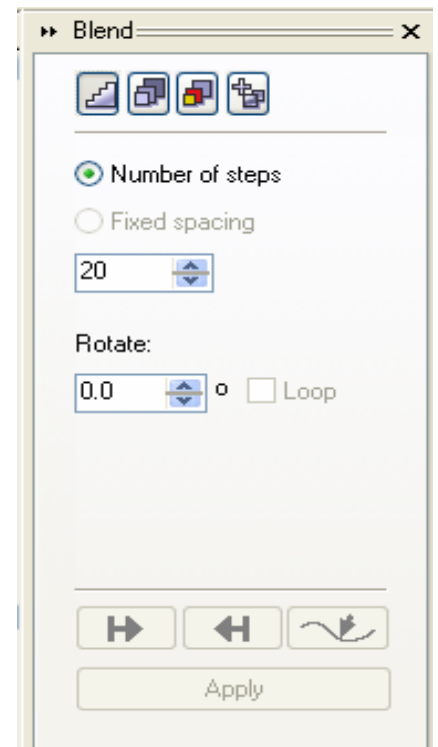
### 3) Efek Contour

Efek Contour ini digunakan untuk membuat objek secara berurutan yang terpusat baik di tengah, kedalam atau terpusat keluar

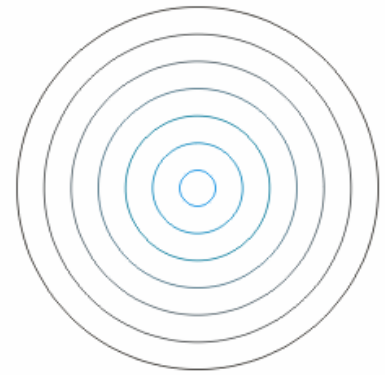
Untuk menerapkan efek contour caranya :

- Buat sebuah lingkaran simetris dengan menekn tombol Ctrl dan Ellipse Tool
- Klik lingkaran tersebut hingga ditandai highlight box
- Klik menu Effect, Contour

- Pastikan anda berada pada tab  dari contour Roll-Up



- e. Isikan nilai pada bagian offset 0.4 inch dan step 6
- f. Klik inside yang berfungsi untuk membuat objek berurutan ke pusat objek
- g. Klik Apply untuk menerapkannya, sehingga di peroleh hasil berikut :

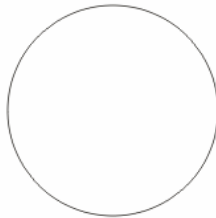


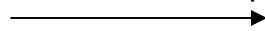
#### 4) Efek PowerClip

Efek PowerClip digunakan untuk melakukan crop atau pengambilan bagian objek-objek caranya :

- a. Buat sebuah lingkaran simetris
- b. Ketik Corel kemudian perbesar huruf agar sesuai dengan lingkaran

# COREL



- c. Klik menu Effect lalu pilih PowerClip lalu klik Place Inside Container dan pointer akan berubah menjadi 

- d. Klik pada lingkaran. Pada kondisi ini **COREL** akan diletakkan di dalam lingkaran



#### 5) Efek Perspective

Efek Perspective digunakan untuk membuat objek yang mempunyai sudut pandang

#### 6) Efek Lens

Efek Lens berfungsi untuk memanipulasi objek yang saling bertumpukan

#### 7) Efek Envelope

Efek Envelope digunakan untuk membuat objek secara berurutan dengan path terbuka atau dengan path tertutup

## BAB VII

### NODE

Node Edit digunakan untuk pengolahan objek dan konversi objek termasuk manipulasinya. Untuk mengkonversikan objek atau mengolah objek diperlukan kotak node edit yang berisi fasilitas-fasilitas node. Dari berbagai node tersebut masih dapat diolah dan dimodifikasi lebih lanjut dengan berbagai macam pengolahan objek

#### 3. Istilah Yang Perlu Diketahui

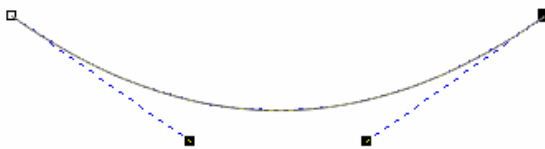
Sebelum kita mengenal lebih jauh tentang node edit maka sebaiknya terlebih dahulu mengenal istilah-istilah yang penting untuk diketahui



**Node** berupa kotak kecil yang terdapat pada objek yang berfungsi untuk mengedit dan memanipulasi objek ke bentuk yang diinginkan. Pada contoh diatas node terletak di kedua ujung garis tersebut



**Round** adalah tanda lingkaran yang berbentuk bulat hitam yang muncul bila anda akan melakukan konversi objek dengan perintah Convert To Curves



**Control Point** yaitu berupa garis putus-putus yang mempunyai titik yang dapat di-drag untuk mengubah ukuran objek

#### 4. Jenis-Jenis Node


##### - Add Node

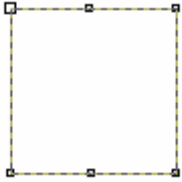


Digunakan untuk menambah node caranya :

- Bentuk sebuah objek




- Klik kotak tersebut hingga ditandai highlight box
- Aktifkan Convert To Curve dari menu Arrange Convert To Curves
- Klik Shape Tool, pada kotak akan ditandai oleh empat node di sudut-sudutnya
- Klik ganda disisi atas hingga muncul kotak node edit
- Klik Add Node  pada kotak node edit. Kotak akan ditandai node seperti gambar berikut :



### - Delete Node

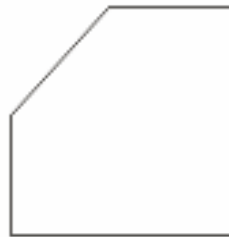
Digunakan untuk menghapus Node caranya :

- Bila node tunggal, pilih node tersebut dengan mendrag marquee atau klik pada node tersebut

- Klik tanda Delete Node  pada kotak node edit atau menekan tombol delete pada keyboard



Posisi awal



Satu Node Dihapus



Tiga Node Dihapus

### - Convert Curve To Line

Jenis node ini digunakan untuk membuat objek lengkung menjadi objek yang lurus

### - Convert Line To Curve

Jenis node ini digunakan untuk membuat objek lurus menjadi lengkung

### - Extend Curve ToClose

Jenis node ini digunakan untuk menutup objek path terbuka atau kurva menjadi objek path tertutup dengan memberi garis tambahan

### - Stretch And Scale Nodes

Jenis node ini digunakan untuk mengubah objek baik seluruh objek maupun sebagian objek

### - Rotate And Skew Nodes

Jenis node ini digunakan untuk memutar dan memiringkan objek baik seluruh objek maupun sebagian objek



- **Align Node**

Jenis Node ini digunakan untuk meratakan node pada objek yang dibuat



LATIHAN



## BAB VIII PHOTOSHOP

Photoshop adalah program canggih yang banyak digunakan oleh para profesional maupun pemula untuk mengolah dan memanipulasi gambar foto. Kini versi terbarunya yaitu Adobe Photoshop CS ( Creative Suite ) 8 telah hadir untuk memudahkan anda bekerja secara kreatif, profesional dan efisien dalam menangani berbagai macam desain gambar dan foto

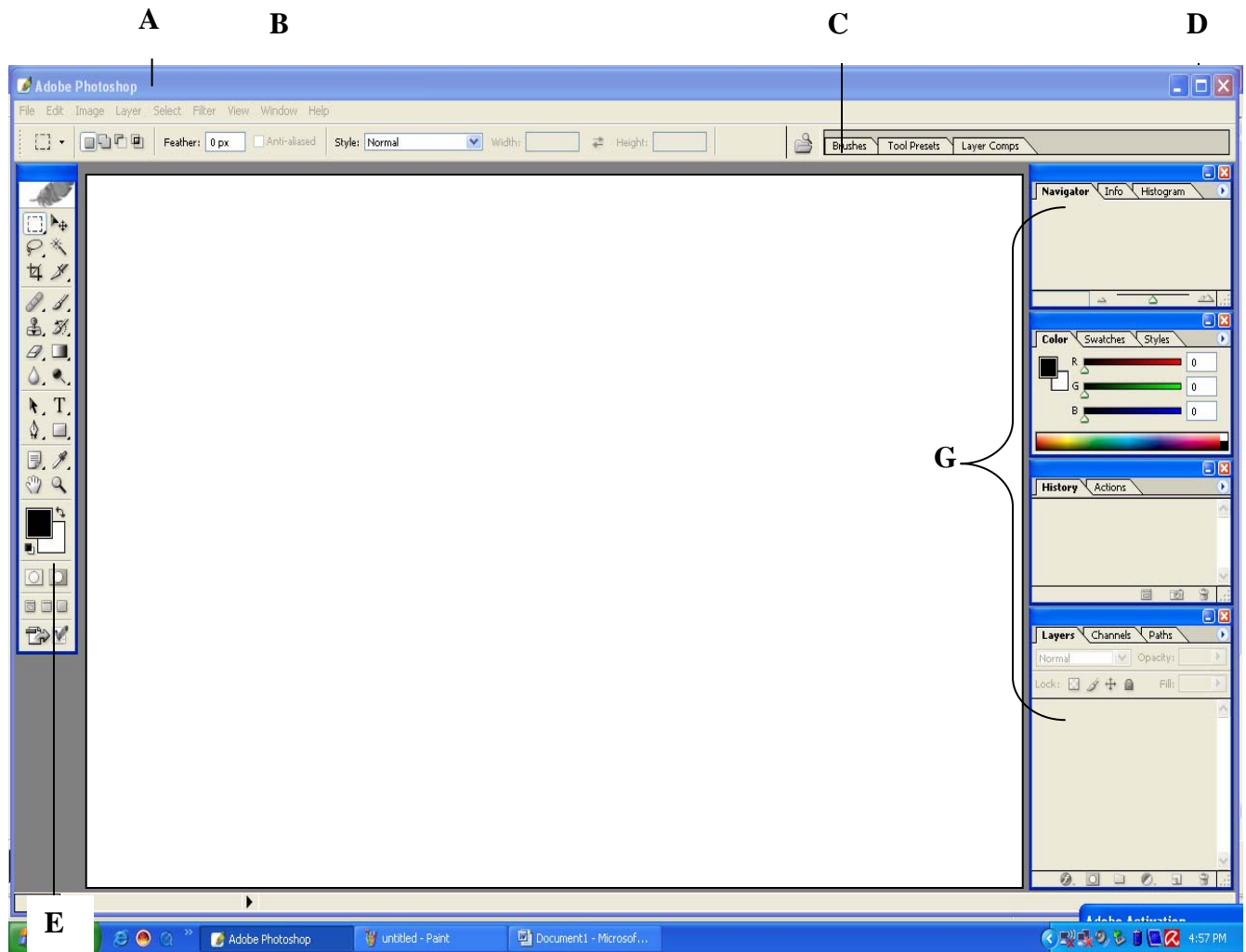
a. Memulai Program Photoshop CS 8

1. Klik tombol Start pada Taskbar
2. Klik All Programs>Adobe Photosho CS
3. Setelah jendela program Photoshop CS 8 tampil, pada layar akan muncul kotak dialog Welcome Screen

Welcome Screen terdiri dari 4 sub topik :

- a. Tutorials, berisi tutorial Photoshop Cs 8 untuk tahap basic dan Advanced
- b. Tips and Tricks, berisi tip dan trik Photoshop CS 8 dari para ahli Photoshop
- c. Color Management Setup, berisi informasi seputar manajemen warna dalam Photoshop CS 8
- d. What's New, berisi informasi fasilitas baru Photoshop CS 8

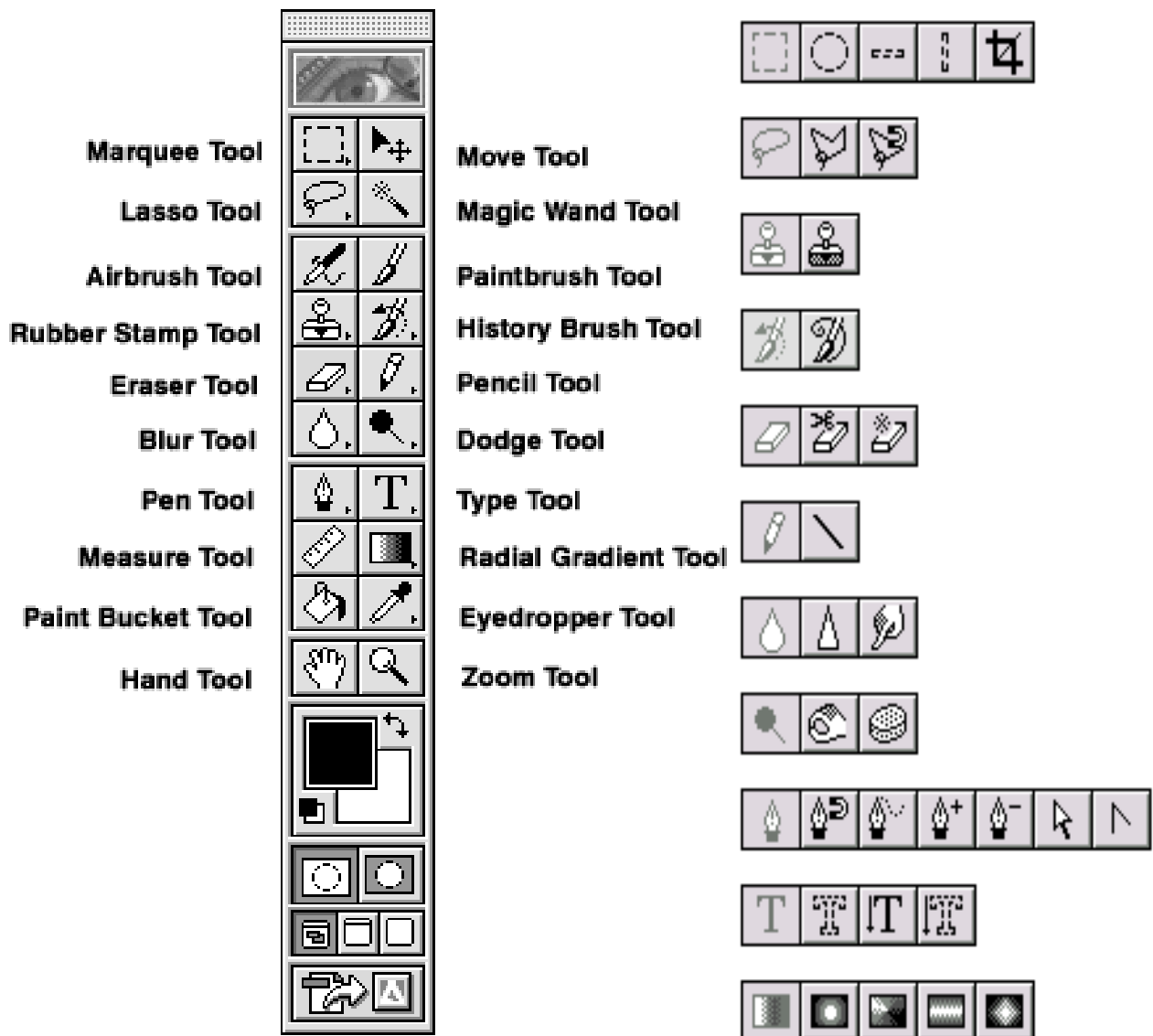
b. Mengetahui Tampilan Photoshop CS 8



Tampilan PhotoShop :

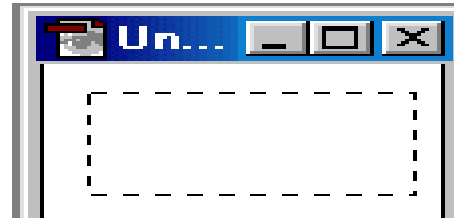
- a. Title Bar, digunakan untuk tampilkan nama program Photoshop CS 8 yang sedang aktif
- b. Menu Bar, digunakan untuk mengakses perintah, sub menu dan kotak dialog
- c. Palte Well, digunakan untuk mengakses palet Brush
- d. Application Control, terdiri dari 3 tombol untuk mengontrol jendela aplikasi yaitu :Minimize, Maximize, Close
- e. Toolbox, digunakan sebagai alat untuk memanipulasi objek
- f. Pallette, terdiri dari perintah-perintah untuk mendukung untuk mengontrol tampilan warna, langkah kerja,layer dan masih banyak lagi

c. Mengenal ToolBox

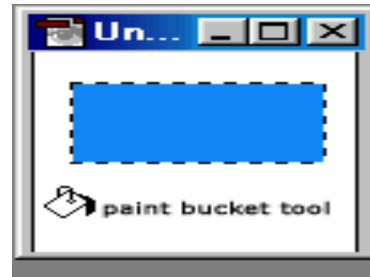


### Membuat segi empat

1. Pilih Rectangle Marquee Tool.
2. Drag-lah sehingga membentuk segi empat.



3. Untuk mewarnai segiempat tersebut gunakan Paint Bucket Tool. Caranya klik Paint Bucket Tool, lalu klik pada area segi empat tersebut (ditandai dengan garis putus-putus).



4. Untuk membuat gambar seperti di bawah ini, caranya : seperti langkah 1 dan 2 di atas. Setelah itu klik menu Edit > Stroke. Pada text box Widt Isi dengan (misalnya)



3. Klik OK.

### Membuat bujur sangkar

Untuk membuat bujur sangkar (segi empat dengan panjang sisi sama), caranya seperti membuat segi empat biasa. Hanya saja saat melakukan drag (dengan Rectangle Marquee Tool), tekan tombol Shift.


### Membuat elips

Untuk membuat elips gunakan Elliptical Marquee Tool.



### Membuat lingkaran

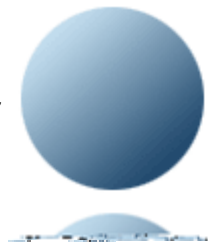
Untuk membuat lingkaran gunakan Elliptical Marquee Tool. Hanya saja saat melakukan drag, tekan tombol Shift.

**Membuat teks dengan outline**

1. Buat file baru.
2. Dengan menggunakan Type Mask Tool , buatlah sembarang teks.
3. Dari menu Edit, pilih Stroke. Beri nilai pada width, misalnya 3.
4. Sekarang Anda bisa memberi warna pada bagian dalam teks tersebut dengan menggunakan Paint Bucket Tool.

**Button dengan effect bevel**

1. Buat file dengan ukuran panjang dan lebar sama, misalnya 150 x 150 pixels
2. Dengan menggunakan elliptical marquee tool , buat lingkaran yang terletak pada tengah image. Setelah itu beri warna lingkaran dengan menggunakan linear gradient tool .
3. Seperti langkah 2, buat lingkaran dengan ukuran lebih kecil dan beri warna gradient dari arah yang berlawanan.
4. Anda bisa memberi teks pada button tersebut.



**Membuat efek garis-garis**

1. Buka file yang akan diberi efek.
2. Buat image baru dengan ukuran 1 x 2 pixels, beri warna bagian atas dg hitam dan bagian bawah dg putih.
3. Dari menu Select, pilih All.
4. Dari menu Edit, pilih Define Pattern.
5. Kembali ke image yang akan diberi efek tadi.
6. Pindah ke bagian Channel dan buat channel baru dengan mengklik icon Create New Channel (namanya biasanya Alpha1).



7. Dari menu Edit, pilih Fill - Pattern
8. Dari menu Select, pilih Load Selection - Alpha1.
9. Pindah ke bagian Layer dan pilih layer yang akan diberi efek.
10. Dari menu Images, pilih Adjust - Level.
11. Isi input Level dengan 0, 0,4 ,255. Anda bisa bereksperimen dengan mencoba berbagai Level dan warna image.



**Membuat efek tetesan**

1. Buat image baru. Dalam contoh ini berukuran 250 x 125 pixels. Setelah itu bikin sebuah teks. Contoh di samping menggunakan font Arial.



2. Dari menu Layer, pilih Flatten Image. Dari menu Image, pilih Rotate Canvas - 90 CW.  
3. Dari menu Filter, pilih Stylize - Wind. Pilih Method Blast dan Direction From the Left. Jika masih kurang, ulangi lagi langkah di atas.  
4. Dari menu Image, pilih Rotate Canvas - 90 CCW.



5. Dari menu Filter, pilih Blur - Gaussian Blur. Ganti radiusnya menjadi 2,0 pixels.



6. Dari menu Image, pilih Adjust - Level. Pada Input Levels, setting menjadi 176, 1, dan 221.  
7. Dari menu Image, pilih Adjust - Level. Pada Input Levels, setting menjadi 167, 1, dan 235.



8. Dengan Magic Wand Tool, pilih pada area yang berwarna putih. Lalu dari menu Select, pilih Similar. Terakhir pilih Select - Inverse.



9. Untuk mempercantik tampilan Anda dapat menggunakan Eye Candy. Dari menu Filter pilih Eye Candy - Bevel Boss.



