

# Cepat Mahir Corel Draw 11

**Warto Adi Nugraha**  
war\_24ever@yahoo.com

## ***Lisensi Dokumen:***

*Copyright © 2004 IlmuKomputer.Com*

*Seluruh dokumen di **IlmuKomputer.Com** dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarkan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.*

## Bab 1 Pendahuluan

Program grafis ini memang begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan desain komputer pada umumnya. Banyak pengguna yang menyatakan bahwa perkembangan CorelDraw telah begitu pesat mempengaruhi perkembangan seni grafis digital yang semakin mempesona. perkembangan software desain grafis telah mempengaruhi pula pandangan tentang seni digital yang baru ini.

Pemanfaatan CorelDraw telah merambah kesemua bidang tidak hanya desain grafis semata, sehingga pemakaian CorelDraw semakin banyak diminati karena keluwesannya serta kemudahannya dalam hal pemakaian tool yang disediakan untuk memenuhi segala kebutuhan publikasi.

Beberapa fasilitas telah begitu berkembang seperti sebuah evolusi menuju kesempurnaan dan kemudahan. Telah menjadi ciri software dimana perkembangan perangkat serta tool yang menyertainya selalu diperbarui dan ditampilkan dengan wajah baru akan tetapi tidak meninggalkan esensi dasar dari perintah perintah dibalik tool tersebut.

### **1.1. Arti Sebuah Perkembangan**

Banyak sekali para pengguna CorelDraw yang fanatik pada release tertentu, dengan berbagai alasan yang menyertainya. banyak pula para profesional pengguna CorelDraw begitu terpaku pada fungsi tool tertentu yang mana telah memenuhi kebutuhannya sehingga perkembangan fungsi, otomasi, serta diversifikasi fungsi menjadi kurang penting bagi pekerjaannya. buka suatu hal yang salah bila hal tersebut terjadi, sebab perkembangan bagi

profesional tentunya harus diperhitungkan pula dengan nilai tambah dalam hal mempelajari segala sesuatu yang berbau pembaruan.

Perkembangan hardware telah begitu pesatnya melebihi perkembangan software pada umumnya. sehingga segala fasilitas yang telah disediakan oleh hardware terkadang belum tersentuh oleh software. Perkembangan release baru tentunya mempunyai misi untuk mengikuti perkembangan hardware dan mencoba memanfaatkan secara optimal segala fasilitas yang ada tersebut. Kemampuan baru akan mempunyai sederet syarat yang harus dipenuhi dengan baik apabila ingin pengguna dapat menggunakannya secara optimal. Hal ini dapat mejadi sebuah bumerang jika keinginan pengguna untuk melakukan perubahan dan inovasi sangat rendah.

### **Perkembangan CorelDraw**

Release perkembangan CorelDraw mempunyai kecepatan yang sangat tinggi, tapi dengan esensi guna tetap terjaga. Sehingga pengguna CorelDraw release 5 tidak akan terlalu kesulitan dengan kemunculan release versi baru seperti pada Corel Draw 11 atau bahkan diatasnya. dengan syarat pengguna harus benar benar memahami esensi dasar tool - tool pada CorelDraw.

Jika anda berangkat dari pengguna CorelDraw versi baru, maka segala permasalahan ini tidak akan dijumpai secara nyata. Banyak sekali perubahan baik posisi tata letak hingga fungsi dasar yang berubah mengikuti perkembangan software pada umumnya.

### **Bitmap dan Vektor**

CorelDraw adalah program grafis dengan basis vektor atau garis. CorelDraw versi 11 dapat pula mengolah gambar dengan basis bitmap dengan hasil yang tidak kalah dengan pengolah bitmap yang sesungguhnya. bitmap tersusun dari titik - titik kecil dengan sebutan pixel. dimana unsur terkecil ini akan membentuk suatu kesan yang ditangkap oleh mata sebagai sebuah gambar. Apabila gambar tersebut dibesarkan hingga melawati batas maksimalnya maka gambar tersebut akan terlihat unsur dasarnya yaitu kotak - kotak warna.

CorelDraw menggunakan dasar vektor dalam mengolah image , dimana unsur dasarnya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran yang relatif kecil, kemudian jika gambar dibesarkan maka tidak gambar akan tetap terlihat solid atau utuh.. Sebagai pengolah image berbasis vektor CorelDraw sangat powerfull dalam pengolahan image ilustrasi. Akan tetapi dengan perkembangan CorelDraw yang semakin pesat, pengolahan obyek bitmap dapat juga dengan mudah dimanipulasi dalam aplikasi CorelDraw, bahkan filter - filter efek khusus pengolah bitmap telah disertakan dalam fungsi tersendiri.

Banyak sekali keuntungannya jika kedua jenis gambar ini dapat diolah dalam satu aplikasi, sebab manipulasi obyek dengan lain aplikasi akan memperpanjang langkah dalam mewujudkan kmposisi image yang diinginkan. Anda harus mempunyai kemampuan untuk menganalisa, apakah perlu bantuan aplikasi lain atau cukup dengan menempa anda untuk secara cepat memutuskan apakah butuh aplikasi lain atau cukup dengan CorelDraw saja.

### **Spesifikasi hardware yang disarankan**

Syarat utama yang umum untuk aplikasi grafis adalah kesediaan RAM atau memory yang mencukupi untuk menjalankan aplikasi tersebut. Untuk program CorelDraw 11, spesifikasi standar yang harus dipenuhi adalah sebagai berikut :

1. Processor minimal Pentium II 233 MMX
2. RAM minimal 128 MB
3. Monitor Minimal SVGA
4. VGA minimal 16 MB

## 5. Ruang kosong Hardisk minimal 2 GB

Corel Draw adalah program untuk menggambar yang berbasis vektor, dimana user dapat dengan mudah membuat suatu desain secara profesional mulai dari pembuatan logo sederhana sampai pada desain ilustrasi yang rumit. Corel Draw juga mengembangkan kemampuan penanganan teks dan fasilitas penulisan teks yang memungkinkan untuk membuat proyek - proyek yang berkenaan dengan banyak naskah atau teks seperti brosur atau layout sebuah halaman.

Keunggulan program Corel Draw adalah pada user interface-nya yang mudah disesuaikan untuk mengelola toolbar secara utuh, hot key, menu, roll up dan status bar yang dapat dikonfigurasi sendiri. Bekerja dengan Corel Draw lebih menyenangkan dan mudah dalam pemakaiannya. Fasilitas yang lain adalah Wizard Tutor Notes, menu-menu, serta dukungan dalam penggunaan tombol kanan mouse.

CorelDraw mendukung sistem OLE (Object Linking Embedding) yang meliputi OLE otomatis dan editing ditempat. OLE otomatis adalah proses peng-copy-an dari program lain dan ke program lain secara langsung. Sedangkan OLE ditempat adalah proses editing obyek gambar yang diambil dari CorelDraw pada program yang sedang dijalankan dengan menggunakan fasilitas yang terdapat pada CorelDraw. Dengan fasilitas OLE yang disediakan oleh CorelDraw, maka proses editing obyek akan bisa dilakukan dengan cepat dan efisien.

### **Interaktivitas Dan Kemudahan Penggunaan Interface**

CorelDraw menyediakan banyak fasilitas untuk mempermudah dan mempercepat proses desain dengan hasil yang maksimal. Adapun fasilitas - fasilitas tersebut antara lain :

#### **Flat Look Interface**

User Interface Corel Draw mempunyai tampilan flat dengan hot tracking aktif pada tombol, tool, dan opsi - opsi pada saat kursor mouse diatas window drawing.

#### **Workspace**

Kotak Dialog Option memungkinkan anda untuk menentukan dan menyimpan setting workspace berdasar basis individual user. Dapat juga mengatur tampilan sesuai dengan kebutuhan, mengedit dan menyimpan setting untuk dijadikan default pada saat menggunakan aplikasi. Dalam setting workspace, dapat juga membuat / mengatur sendiri menu - menu atau toolbar ataupun membuat tombol shortcut sendiri.

#### **Window Docker**

Window Docker dapat ditempatkan pada bagian kiri atau kanan pada window drawing. Dengan demikian window tersebut memudahkan pengaksesan perintah perintah yang sering digunakan tanpa mengacaukan drawing page. Pada saat window docker terbuka lebih dari satu, tab-tab akan muncul pada bagian kanan window docker sehingga memungkinkan untuk berpindah antar window docker dengan cepat dan mudah.

#### **Customibility**

Pengembangan pada kustomisasi fasilitas seperti level zoom, dan ukuran halaman yang didefinisikan oleh user, sehingga dapat mengakses setting setting yang sering digunakan.

#### **Microsoft Intellimouse**

Anda dapat mengatur zoom dan panview dari gambar dengan menggunakan tombol zoom roller pada Microsoft IntelliMouse.

## 1.2 Produktivitas Dan Unjuk Kerja

CorelDraw memungkinkan kita untuk bekerja lebih efisien dengan adanya penambahan kemampuan produktivitas dan unjuk kerja pada CorelDraw, seperti penggunaan tombol Alt untuk memilih obyek - obyek yang tersembunyi dalam tumpukan atau grup gambar.

Kita dapat mengelola obyek - obyek dalam ilustrasi lebih mudah dengan menggunakan kemampuan khusus pada CorelDraw seperti berikut :

### Guideline sebagai obyek

Dengan guideline kita dapat bekerja dengan grafik lebih tepat. Guideline dapat dipilih lebih dari satu, diputar, dihapus, atau ditempatkan pada lokasi yang tepat dengan menggunakan fasilitas nudge seperti obyek obyek yang lain pada CorelDraw.

### Smart Duplicate

Patern obyek dapat diulang-ulang dengan menggunakan fasilitas Smart Duplicate. Setiap kali obyek duplikat dibuat dan dipindahkan ke posisi baru, perintah Duplicate akan menggunakan posisi baru yang telah ditentukan ke lokasi duplikat berikutnya.

### Node Editing

Editing Node dasar dengan menggunakan Pick Tool dibuat lebih mudah. Dengan menggunakan tool - tool drawing dasar, kita dapat memanipulasi posisi dan bentuk obyek. Akses terhadap Shape Tool telah dipermudah, yaitu hanya dengan perintah Double Click pada obyek yang dimaksud.

### Keyboard Accelerator

Kemampuan untuk melakukan tugas - tugas dengan menggunakan keyboard dibuat lebih mudah dengan memasukkan tombol akselerator baru. Gunakan tombol TAB dan ALT untuk mempermudah manipulasi obyek.

### Display Bitmap

Pada saat bekerja dengan obyek, kita dapat dengan cepat mengubah tampilan dari outline ke full bitmap yang diwakili tombol TAB. Dengan adanya perpindahan antar view display memungkinkan kita untuk menampilkan dan menempatkan obyek dengan tepat. Kita dapat mengaktifkan pilihan **Setting Use Offscreen Image** yang ada pada kotak dialog Options untuk menampilkan image dengan otomatis. Pada saat pilihan setting tersebut dipilih, CorelDraw menonaktifkan refresh image.

### Kontrol Interaktif

Penambahan pada kontrol - kontrol on-screen untuk beberapa tool interaktif vektor akan mempercepat dan mempermudah akses pengaturan setting fasilitas obyek.

## 1.3 Tool Tool Interaktif

CorelDraw menyediakan beberapa tool interaktif yang memudahkan kita dalam membuat efek - efek khusus dengan cepat dan mudah. Tool Drop Shadow interaktif akan membuat bitmap Drop Shadow ( efek bayangan) pada obyek. Sedangkan untuk membuat bentuk - bentuk baru kita dapat menggunakan tool Push and Pull, Zipper ataupun Twister. Tool

Envelope interaktif dan tool Wxtrude interaktif digunakan untuk menambahkan efek - efek envelope dan extrude pada obyek gambar dengan cepat dan mudah. Kita dapat melakukan transformasi obyek - obyek gambar secara bebas dengan menggunakan tool Free Transform. Dapat juga mengatur dan mencampur warna obyek secara interaktif dengan menggunakan Color Palette bersama tombol Ctrl dan mouse.

### **Interaktif Drop Shadow**

Tool ini memungkinkan kita menerapkan bitmap efek bayangan kedalam obyek yang sedang dibuat. dengan adanya tool interaktif ini kita dapat mengatur drop shadow secara langsung, seperti mengatur arah, tingkat transparansi dan warna drop shadow.

### **Tool Distorsion**

Kita dapat mendistorsi obyek dengan menggunakan tool Distorsion. kita dapat menerapkan efek push and pull untuk men-drag node-node ke arah dalam atau keluar dari beberapa titik pada drawing page. Tool Zipper digunakan untuk mengubah garis ke kurva dan membuat efek zig-zag pada suatu obyek. Tool Twister digunakan untuk memutar-mutar node dengan arah searah jarum jam atau berlawanan jarum jam mengitari titik tengah.

### **Color Mixing**

Color mixing adalah fasilitas untuk melakukan proses pencampuran warna secara interaktif. kita pahami bahwa warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain. Oleh karena itu CorelDraw memberikan fasilitas khusus untuk melakukan proses pencampuran warna secara langsung menggunakan palet warna sehingga menghasilkan warna sesuai dengan keinginan desainer.

### **Extrude**

Fasilitas Extrude adalah fasilitas khusus pada CorelDraw yang berfungsi untuk melakukan transformasi dari satu obyek ke obyek lain. Misalnya ingin melakukan transformasi atau perubahan obyek dari bintang ke lingkaran, maka langkah yang dilakukan sangat mudah dan cepat.

### **Free Transform**

Dengan menggunakan tool ini kita dapat memutar, skew, scale dan mereflesi obyek pada suatu titik didalam drawing page. Cara kerja tool ini mendekatkan kita memperoleh titik tengah obyek terpilih dengan bebas. kita juga dapat mengontrol lebih jauh mengenai posisi titik tengah sebuah obyek.

### **Fill Tilling**

Fasilitas Patern dan Texture Fill ditambah dengan tool interaktif Patern Tilling yang baru. Pada interface layar kita dapat langsung mengatur ukuran, posisi, memutar dan skew patern atau texture yang berisi obyek. Pilihan Scale With Objects memungkinkan kita melakukan transformasi Fill Pattern atau texture dengan obyek.

## **1.4 Text, Bitmap dan Efek Khusus**

CorelDraw mempunyai fasilitas untuk membuat efek teks 3 dimensi secara langsung. Kemampuan lain adalah mengalirkan teks untuk menghubungkan antar obyek, garis dan frame obyek. Ketika Bekerja dengan Paragraph Teks kita akan dimudahkan dengan fasilitas Fit text To Frame yaitu supaya ukuran teks menyesuaikan dengan ukuran frame yang ada pada gambar secara otomatis. Kita juga dapat meningkatkan keamanan obyek terhadap perubahan-perubahan dengan menerapkan fasilitas Lock Object. Dengan fasilitas tersebut kita dapat mengunci setting obyek untuk memastikan obyek tidak termodifikasi

secara tidak sengaja. Pada saat bekerja dengan mode bitmap kita dapat langsung melihat perubahan-perubahan hasil setting pada layar.

### **Pewarnaan dan Pencetakan**

Mewarnai dan mencetak akan semakin cepat, lebih mudah, dan lebih akurat dengan menggunakan fasilitas pewarnaan dan pencetakan yang disediakan oleh CorelDraw.

### **Adobe PostScript 3**

Kita dapat mencetak dokumen PostScript dengan menggunakan Adobe PostScript 3. Dimana objek yang menggunakan fill linier Fountain akan di render berdasarkan pada resolusi printer, sehingga akan meningkatkan kualitas image dan waktu pencetakan. Adobe PostScript 3 juga dapat menangani desain objek yang kompleks dengan lebih efisien tanpa menyebabkan error atau mengurangi fasilitas.

### **Pop-up Palette**

Menemukan warna sesuai dengan kebutuhan dan tepat guna hanya dengan satu klik. Klik dan tahan warna yang ada pada color palette on-screen untuk menampilkan garis warna warna yang mendekati.

### **Palette Editor**

Dengan menggunakan fasilitas ini kita dapat membuat color palette atau mengedit custom palette yang ada. Sekarang semua tool yang dibutuhkan untuk menambah, menghapus dan mengedit warna ditempatkan dalam satu kotak dialog.

### **Color Harmonies**

Fasilitas ini dapat digunakan untuk memilih warna yang selaras antara warna yang satu dengan warna yang lain. Fasilitas pemilihan warna ini tersiri dari shape berbeda yang berlapis di atas roda warna. Geserlah shape tersebut mengitari roda warna untuk menampilkan tiga atau empat kombinasi warna selaras yang berbeda.

### **Color Management**

Kita dapat mensimulasikan output dari printer separasi warna pada printer campuran. Warna - warna FOCOLTONE, TOYO, dan DIC dapat dilakukan sebagai spot color. Dapat juga membuat spot color sendiri dengan menggunakan warna warna yang didefinisikan oleh user.

### **Converting Bitmap**

Fasilitas yang lain adalah melakukan konversi bitmap ke mode warna lain dengan menggunakan perintah Convert To Paletted. dengan fasilitas palette yang ada dapat menentukan jumlah palette, range sensitifitas dan konversi serangkaian image dengan menggunakan batch setting.