

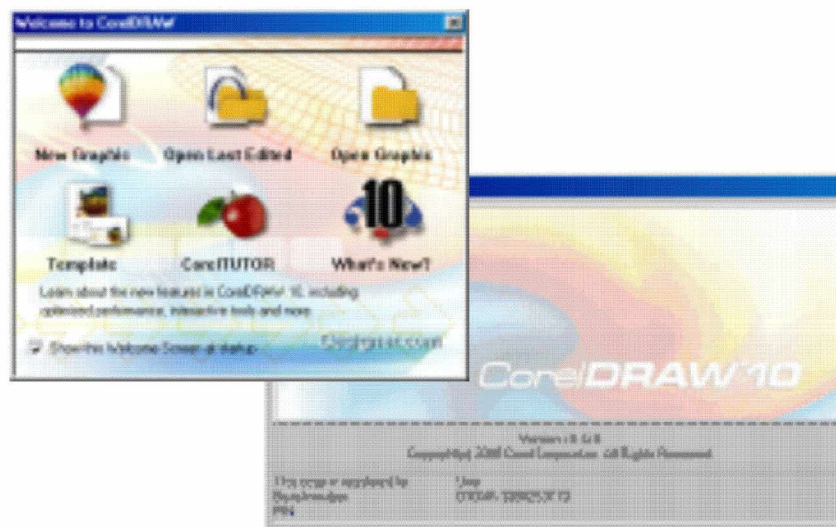
KODE MODUL

SWR.OPR.408.(1).A



**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA**

MENGOPERASIKAN SOFTWARE PENGOLAH GAMBAR VEKTOR (DIGITAL ILUSTRASI)



**BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004**

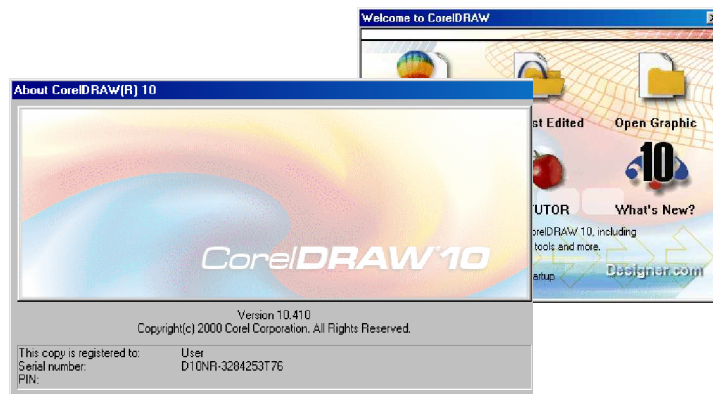
KODE MODUL

SWR.OPR.408.(1).A



SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
BIDANG KEAHLIAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM KEAHLIAN MULTIMEDIA

Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (Digital Illustration)



PENYUSUN
TIM FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BAGIAN PROYEK PENGEMBANGAN KURIKULUM
DIREKTORAT PENDIDIKAN MENENGAH KEJURUAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
2004

KATA PENGANTAR

Modul dengan judul “Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor “ merupakan bahan ajar yang digunakan sebagai panduan praktikum peserta diklat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk membentuk salah satu bagian dari kompetensi bidang keahlian Teknik Informasi dan Komunikasi pada Program Keahlian Multimedia.

Modul ini menguraikan tentang cara mengoperasikan software pengolah gambar vektor (digital illustration) dengan menggunakan bantuan program (software) CorelDraw 10. dijalankan dengan menggunakan system operasi Windows yang sudah dikenal secara luas oleh pengguna komputer.

Modul ini terkait dengan modul lain yang membahas tentang Mengoperasikan Periferal Grafis (HDW.OPR.105.(1).A), Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (DTA.OPR.102.(1).A, Level 1). Oleh karena itu, sebelum menggunakan modul ini peserta diklat diwajibkan telah mengambil modul tersebut. serta pengetahuan dasar tentang pengoperasian komputer

Yogyakarta, Nopember 2004

Penyusun

Tim Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

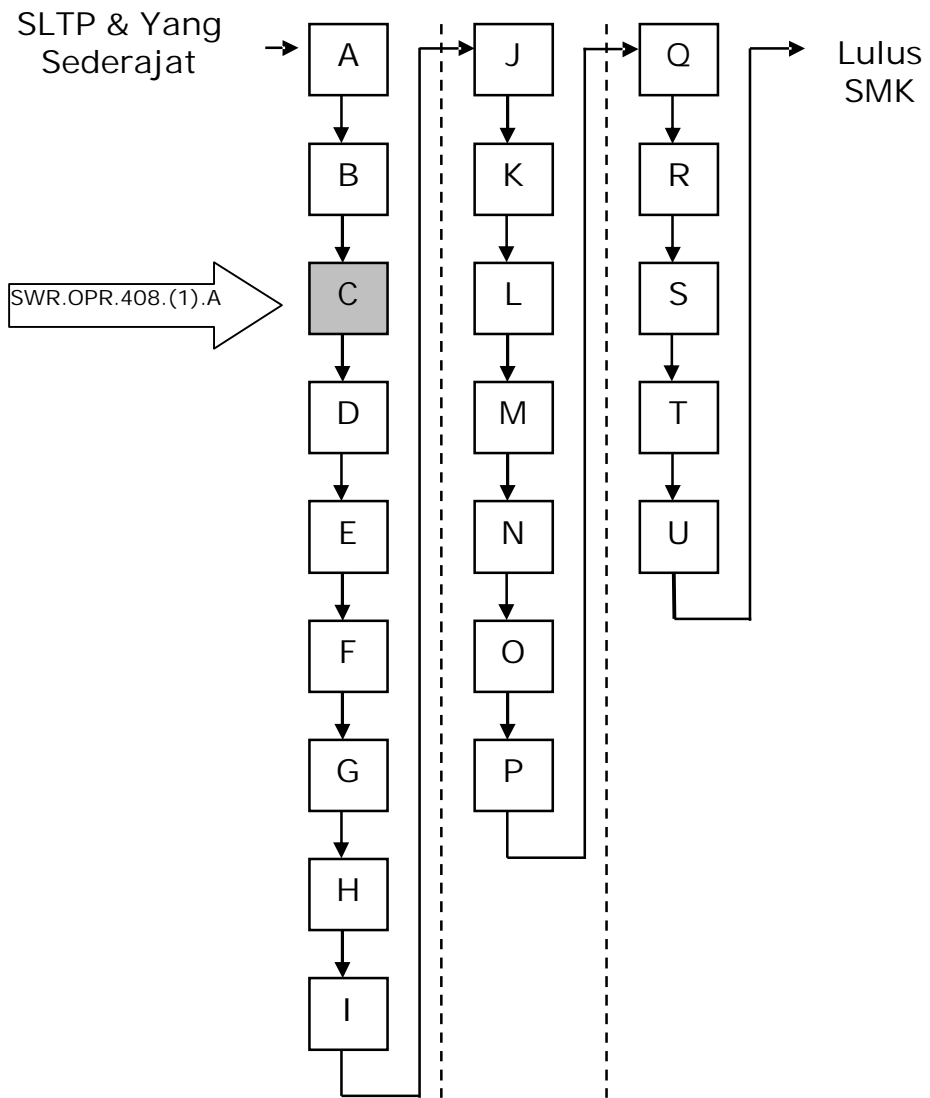
DAFTAR ISI MODUL

	Halaman
HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN DALAM	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI MODUL	iv
PETA KEDUDUKAN MODUL	vii
PERISTILAHAN / GLOSSARY	ix
I. PENDAHULUAN	1
A. DESKRIPSI JUDUL.....	1
B. PRASYARAT	1
C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL	2
1. Petunjuk Bagi Siswa	2
2. Peran Guru	3
D. TUJUAN AKHIR	3
E. KOMPETENSI	4
F. CEK KEMAMPUAN	9
II. PEMELAJARAN	11
A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA	11
B. KEGIATAN BELAJAR	12
1. Kegiatan Belajar 1 : Mempersiapkan software pengolah gambar vektor CorelDraw 10	12
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran.....	12
b. Uraian Materi 1.....	12
c. Rangkuman 1.....	19
d. Tugas 1	20
e. Tes Formatif 1	20
f. Kunci Jawaban Formatif 1	20

g. Lembar Kerja 1.....	21
2. Kegiatan Belajar 2 : Mengenal menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar vektor	23
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	23
b. Uraian Materi 2.....	23
c. Rangkuman 2.....	40
d. Tugas 2	41
e. Tes Formatif 2.....	42
f. Kunci Jawaban Formatif 2	43
g. Lembar Kerja 2.....	45
3. Kegiatan Belajar 3 : Melakukan lay-out dan editing	47
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	47
b. Uraian Materi 3.....	47
c. Rangkuman 3.....	54
d. Tugas 3	55
e. Tes Formatif 3.....	57
f. Kunci Jawaban Formatif 3	58
g. Lembar Kerja 3.....	61
4. Kegiatan Belajar 4 : Mencetak file gambar vektor.....	65
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran	65
b. Uraian Materi 4.....	65
c. Rangkuman 4.....	70
d. Tugas 4	71
e. Tes Formatif 4.....	71
f. Kunci Jawaban Formatif 4	71
g. Lembar Kerja 4.....	72

III. EVALUASI	74
A. PERTANYAAN	74
B. KUNCI JAWABAN EVALUASI	74
C. KRITERIA KELULUSAN	77
IV. PENUTUP	78
DAFTAR PUSTAKA	79

PETA KEDUDUKAN MODUL



Keterangan :

A	HDW.OPR.105.(1).A	Mengoperasikan periferal untuk pembuatan grafis
B	DTA.OPR.102.(1).A	Melakukan entry data [grafis] dengan menggunakan Image scanner (Level 1)
C	SWR.OPR.408.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar vektor (digital illustration)
D	SWR.OPR.409.(1).A	Mengoperasikan software pengolah gambar raster (digital imaging)
E	HDW.OPR.106.(1).A	Mengoperasikan periferal web
F	DTA.OPR.102.(2).A	Melakukan entry data [web] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
G	SWR.OPR.414.(1).A	Mengoperasikan software web design
H	SWR.OPR.415.(1).A	Mengoperasikan software 2D animation
I	SWR.OPR.413.(1).A	Mengoperasikan software FTP
J	HDW.OPR.107.(1).A	Mengoperasikan periferal multimedia
K	DTA.OPR.102.(2).B	Melakukan entry data [multimedia] dengan menggunakan Image scanner (Level 2)
L	SWR.OPR.416.(1).A	Mengoperasikan software multimedia
M	SWR.OPR.407.(2).A	Mengoperasikan software presentasi (Level 2)
N	HDW.OPR.108.(1).A	Mengoperasikan periferal animasi 3D
O	SWR.OPR.417.(1).A	Mengoperasikan software basic 3D animation (Level 1)
P	SWR.OPR.418.(2).A	Mengoperasikan software model 3D animation (Level 2)
Q	HDW.OPR.109.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam suara
R	HDW.OPR.110.(1).A	Mengoperasikan periferal perekam gambar
S	SWR.OPR.419.(1).A	Mengoperasikan software digital audio
T	SWR.OPR.420.(1).A	Mengoperasikan software digital video
U	SWR.OPR.421.(1).A	Mengoperasikan software visual effects

PERISTILAHAN/GLOSSARY

Objek	Elemen gambar seperti image, bentuk, garis, teks, kurva, simbol, atau layer.
Gambar	Pekerjaan yang dibuat dengan CorelDraw, misalnya logo, poster, leaflet, dsb.
Grafik Vektor	Image yang dibentuk berdasarkan deskripsi matematik yang menentukan posisi, panjang, dan arah dari garis yang digambarkan.
Bitmap	Image yang terbentuk dari rajutan atau sebaran sejumlah pixel atau titik.
Docker Window/Palette	Jendela yang berisi perintah yang relevan dengan tool atau tugas khusus.
Flyout	Tombol yang membuka sejumlah item menu atau tool terkait.
Artistic Text	Jenis teks yang dapat diberi efek khusus, misalnya efek bayangan.
Paragraph Text	Jenis teks yang dapat diberi opsi format dan dapat diedit dalam blok yang besar.

BAB I

PENDAHULUAN

A. DESKRIPSI JUDUL

Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW 10) merupakan modul teori dan atau praktikum yang membahas dasar-dasar menggambar dengan software pengolah gambar vektor dengan program aplikasi CorelDRAW 10.

Modul ini terdiri dari 4 (empat) kegiatan belajar, yaitu (1) Mempersiapkan software pengolah gambar vektor (CorelDRAW 10), (2) Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar vektor, (3) : Melakukan lay-out dan editing, (4) Mencetak file gambar vektor. Dengan menguasai modul ini diharapkan peserta diklat mampu mempersiapkan software CorelDRAW, mengenali menu, membuat, membuka, dan menyimpan file gambar, melakukan lay-out dan editing sederhana, serta mencetak file gambar.

B. PRASYARAT

Kemampuan awal yang dipersyaratkan untuk mempelajari modul ini adalah :

1. Peserta diklat menguasai pengetahuan pengoperasian komputer dasar.
2. HDW.OPR.105.(1).A Mengoperasikan Periferal Grafis.
3. DTA.OPR.102.(1).A Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (Level 1)

C. PETUNJUK PENGGUNAAN MODUL

1. Petunjuk Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu berperan aktif dan berinteraksi dengan sumber belajar yang mendukungnya, karena itu harus diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

a. Langkah – langkah Belajar

Modul ini berisi materi mengenai kompetensi Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor. Ada banyak jenis software pengolah gambar vektor, salah satunya adalah CorelDRAW 10. CorelDRAW 10 dipilih dalam modul ini karena software ini telah banyak digunakan, membutuhkan spesifikasi hardware yang tidak terlalu mahal, dan dapat mendasari CorelDRAW versi yang lebih baru. Beberapa hal yang perlu diketahui agar peserta diklat mencapai kompetensi yang diharapkan adalah:

- 1) Apa yang harus dikerjakan pertama kali dalam Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW) dengan program aplikasi CorelDRAW 10 ?
- 2) Bagaimana cara: mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar vektor, melakukan lay-out dan editing, dan mencetak file gambar vektor ?
- 3) Apakah sudah sesuai prosedur pengoperasian software pengolah gambar vektor (CorelDRAW 10) ?

b. Perlengkapan yang Harus Disiapkan

Untuk menunjang kelancaran tugas yang akan Anda lakukan, maka siapkan seluruh perlengkapan yang diperlukan sesuai dengan jenis tugas pada masing-masing kegiatan pembelajaran.

c. Hasil Pelatihan

Anda akan mampu melakukan tugas/pekerjaan mengoperasikan software pengolah gambar vektor (CorelDRAW 10) sesuai dengan prosedur pengoperasian dan membuat obyek-obyek gambar vektor yang dikehendaki.

2. Peran Guru

Guru yang akan mengajarkan modul ini hendaknya mempersiapkan diri sebaik-baiknya yaitu mencakup aspek strategi pembelajaran, penguasaan materi, pemilihan metode, alat bantu media pembelajaran, dan perangkat evaluasinya.

B. TUJUAN AKHIR

Setelah mempelajari modul ini, peserta diklat diharapkan kompeten dan profesional melakukan tugas/pekerjaan Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor (CorelDRAW 10).

C. KOMPETENSI

Kompetensi : Mengoperasikan software pengolah gambar vektor (CoreIDRAW 10)

Kode : SWR.OPR.408.(1).A

Durasi Pemelajaran : 112 Jam @ 45 menit

LEVEL KOMPETENSI KUNCI	A	B	C	D	E	F	G
	2	2	2	3	2	2	3

KONDISI KINERJA	<ol style="list-style-type: none">1. Dalam melaksanakan unit kompetensi ini harus didukung dengan tersedianya:<ul style="list-style-type: none">§ Software pengolah gambar vektor (CoreIDRAW 10) sudah terinstalasi§ User manual software pengolah gambar vektor (CoreIDRAW 10) yang digunakan§ SOP yang berlaku di perusahaan§ Peralatan dan periferal yang terkait dengan pelaksanaan unit kompetensi ini2. Unit Kompetensi yang harus dikuasai sebelumnya:<ul style="list-style-type: none">§ HDW.OPR.105.(1).A Mengoperasikan Periferal Grafis§ DTA.OPR.102.(1).A Melakukan Entry Data [Grafis] dengan menggunakan Image Scanner (Level 1)3. Pengetahuan yang dibutuhkan:<ul style="list-style-type: none">§ Pengoperasian komputer
-----------------	---

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
1. Mempersiapkan software pengolah gambar vektor CoreIDRAW 10	§ Software CoreIDRAW 10 telah terinstalasi dan dapat berjalan normal § User manual software CoreIDRAW 10 sudah disediakan dan dipahami § Perangkat komputer sudah dinyalakan, dengan sistem operasi dan persyaratan sesuai dengan Installation manual dan SOP yang berlaku. § Software CoreIDRAW dijalankan.	§ Pengenalan software CoreIDRAW 10	§ Mengamati proses aktivasi sistem operasi dan software CoreIDRAW dengan seksama	§ Menjelaskan fungsi soft-ware CoreIDRAW	§ Menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP § Menjalankan software CoreIDRAW sesuai prosedur.

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
2. Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar vektor	<ul style="list-style-type: none"> § Menu-menu yang disediakan beserta shortcut-nya dikenali berdasarkan user manual. § Fitur pengelolaan file gambar vektor dapat digunakan, seperti: buat/ create/new, simpan/save, buka/open, simpan dengan nama lain/ save as. § Penyimpanan file gambar sudah dapat menggunakan versi dan option atribut lain yang tersedia, seperti: subject, person, status, dan lain-lain. § Penyimpanan file gambar menggunakan berbagai format yang dikenal, seperti: ai, fh10, cdr, eps, pdf, dan sebagainya. 	<ul style="list-style-type: none"> § Menu-menu dan shortcut software CoreIDRAW § Fitur pengelolaan file gambar vektor § Teknik penyimpanan file gambar vektor § Format-format file gambar vektor 	<ul style="list-style-type: none"> § Memanfaatkan menu-menu dan shortcut yang tersedia secara efektif § Menggunakan fitur pengelolaan file gambar vektor dengan tepat guna § Mengamati proses penyimpanan file gambar dengan seksama 	<ul style="list-style-type: none"> § Mengidentifikasi menu-menu dan shortcut yang disediakan software CoreIDRAW § Menjelaskan tujuan pengelolaan file gambar vektor § Menjelaskan maksud penyimpanan file gambar dengan menggunakan versi dan option atribut lain 	<ul style="list-style-type: none"> § Menggunakan menu-menu dan shortcut dalam proses pengolahan gambar dengan tepat § Menggunakan fitur pengelolaan file gambar vektor sesuai tujuannya § Menyimpan file gambar dengan menggunakan versi dan option atribut yang berbeda § Menyimpan file pengolahan gambar dengan menggunakan format yang berbeda. Seperti: ai, fh10, cdr, eps, pdf, dan sebagainya.

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
3. Melakukan lay-out dan editing sederhana	<p>§ Objek-objek gambar vektor dikenali dan diaplikasikan, seperti: titik, garis, kurva, lingkaran, persegi empat, pen, dan jenis/ style serta warna dan arsiran dasar.</p> <p>§ Fitur editing sederhana digunakan, seperti: mengetik huruf/ kata/ kalimat, memformat huruf/font, text alignment, menginsert objek gambar, mengedit gambar sederhana</p> <p>§ Fitur lay-out dipahami dan diaplikasikan, seperti: lay-out judul dan isi, ukuran objek gambar, pewarnaan, tekstur, efek-efek pencahayaan sederhana berdasarkan pilihan-pilihan yang disediakan.</p>	<p>§ Pengenalan objek-objek gambar vektor</p> <p>§ Fitur editing sederhana</p> <p>§ Fitur lay-out</p>	<p>§ Mengenali objek-objek gambar vektor dengan tepat</p> <p>§ Memanfaatkan fitur editing sederhana sesuai ketentuan</p> <p>§ Memanfaatkan fitur lay-out sesuai kebutuhan pengolahan gambar</p>	<p>§ Mengidentifikasi objek-objek gambar vektor</p> <p>§ Menjelaskan fungsi-fungsi fitur editing sederhana dalam menyunting gambar</p> <p>§ Menjelaskan fungsi-fungsi fitur lay-out dalam pengolahan gambar</p>	<p>§ Mengaplikasikan objek-objek gambar vektor dalam pengolahan gambar sesuai model</p> <p>§ Menyunting gambar dengan menggunakan fitur editing sederhana dengan efektif</p> <p>§ Mengaplikasikan fitur lay-out dalam pengolahan gambar sesuai model</p>

SUB KOMPETENSI	KRITERIA KINERJA	LINGKUP BELAJAR	MATERI POKOK PEMELAJARAN		
			SIKAP	PENGETAHUAN	KETERAMPILAN
4. Mencetak file gambar vektor	<p>§ File gambar vektor dapat dicetak dengan berbagai ukuran serta parameter pencetakan seperti: seluruhnya, halaman tertentu saja, halaman yang sedang diedit, urutan pencetakan.</p> <p>§ File gambar vektor dapat dicetak untuk keperluan separasi di mana warna dipisahkan berdasarkan komposisi tertentu.</p> <p>§ Fitur dasar pencetakan dapat digunakan, seperti: page setup, printer setup, print preview.</p>	§ Pencetakan file gambar vektor	§ Mengamati tahapan proses pencetakan file gambar vektor dengan seksama	<p>§ Menjelaskan tahapan proses pencetakan file gambar vektor</p> <p>§ Menjelaskan fungsi-pencetakan separasi</p> <p>§ Menjelaskan fungsi-fungsi fitur dasar pencetakan</p>	<p>§ Mencetak file gambar vektor dalam berbagai ukuran dan paramater dengan printer hitam-putih</p> <p>§ Mencetak sparasi file gambar vektor dengan printer warna (color printer)</p> <p>§ Menggunakan fitur dasar pencetakan untuk menentukan dan menampilkan format gambar vektor yang akan dicetak</p>

D. CEK KEMAMPUAN

Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah Anda miliki, maka isilah cek lis (√) seperti pada tabel di bawah ini dengan sikap jujur dan dapat dipertanggungjawabkan.

Sub Kompetensi	Pernyataan	Saya dapat Melakukan Pekerjaan ini dengan Kompeten		Bila Jawaban "Ya" Kerjakan
		Ya	Tidak	
1. Mempersiapkan software CorelDRAW 10	1. Menguasai dan terampil membuka dan menutup software CorelDRAW 10 sesuai prosedur			Tes Formatif 1
2. Mengenali menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar	<ol style="list-style-type: none">1. Menggunakan menu-menu dan shortcut dalam proses pengolahan gambar dengan tepat.2. Menggunakan fitur pengelolaan file gambar vektor sesuai tujuannya.3. Menyimpan file gambar dengan menggunakan versi dan option atribut yang berbeda.4. Menyimpan file pengolahan gambar dengan menggunakan format yang berbeda.			Tes Formatif 2

Sub Kompetensi	Pernyataan	Saya dapat Melakukan Pekerjaan ini dengan Kompeten		Bila Jawaban "Ya" Kerjakan
		Ya	Tidak	
3. Melakukan lay-out dan editing sederhana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengaplikasikan objek-objek gambar vektor dalam pengolahan gambar sesuai model 2. Menyunting gambar dengan menggunakan fitur editing sederhana dengan efektif 3. Mengaplikasikan fitur lay-out dalam pengolahan gambar sesuai model 			Tes Formatif 3
4. Mencetak file gambar vektor	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mencetak file gambar vektor dalam berbagai ukuran dan paramater dengan printer hitam-putih 2. Mencetak separasi file gambar vektor dengan printer warna (color printer) 3. Menggunakan fitur dasar pencetakan untuk menentukan dan menampilkan format gambar vektor yang akan dicetak 			Tes Formatif 4

BAB II

PEMELAJARAN

A. RENCANA PEMELAJARAN SISWA

Kompetensi : Mengoperasikan Software pengolah gambar vektor
CorelDRAW 10

- Sub Kompetensi :
1. Mempersiapkan software CorelDRAW 10
 2. Mengenal menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar
 3. Melakukan lay-out dan editing sederhana
 4. Mencetak file gambar

Jenis Kegiatan	Tanggal	Waktu	Tempat Belajar	Alasan Perubahan	Tanda Tangan Guru
1. Mempersiapkan software CorelDRAW 10					
2. Mengenal menu, membuat, membuka, menyimpan file gambar					
3. Melakukan lay-out dan editing sederhana					
4. Mencetak file gambar					

B. KEGIATAN BELAJAR

1. Kegiatan Belajar 1 : Mempersiapkan software CorelDRAW 10

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Peserta diklat mampu menyalakan komputer sesuai dengan Installation manual dan SOP
- 2) Peserta diklat mampu membuka dan menutup aplikasi perangkat lunak CorelDRAW 10 sesuai prosedur

b. Uraian Materi 1

1) Mempersiapkan software CorelDRAW 10

Representasi gambar di dalam Komputer terdiri dari dua cara yaitu dengan bitmap dan vektor grafik.

Vektor grafik merepresentasikan gambarnya tidak dengan menggunakan pixel, tetapi dengan kurva dan garis yang didefinisikan dalam persamaan matematis yang disebut vektor. Misal untuk menggambar lingkaran maka didefinisikan persamaan matematis dari lingkaran sehingga membentuk garis pembatas lingkaran. Didalam garis pembatas tersebut diberi warna sehingga terbentuklah lingkaran. Yang termasuk program berbasis Vector adalah:

Kategori program Image creation (untuk proses cetak) adalah:

- Adobe Illustrator
- Macromedia Freehand
- CorelDRAW

Kategori Image Creation (untuk web) adalah:

- Macromedia Fireworks

- Macromedia Flash

Kategori program CAD adalah:

- AutoCAD
- MicroStation

Kategori Program Modelling adalah:

- 3DStudio (Max and Viz)
- Maya
- Formz

Pada Modul diklat ini akan dibahas tentang CorelDRAW 10 sebagai software pengolah gambar vektor. Sebelum menggunakan CorelDraw 10 pastikan anda memiliki beberapa konfigurasi minimum pada komputer yang anda miliki yaitu:

- Sistem Operasi : Windows 98
- Prosesor : Pentium I
- Memori : 16 Mb
- Free Space Hardisk : 1 Giga
- Mouse
- VGA Card : 256 Color

Konfigurasi diatas merupakan standar minimum dimana CorelDraw 10 dapat dijalankan. Untuk menambah Performa kerja, sebaiknya konfigurasi tersebut ditingkatkan.

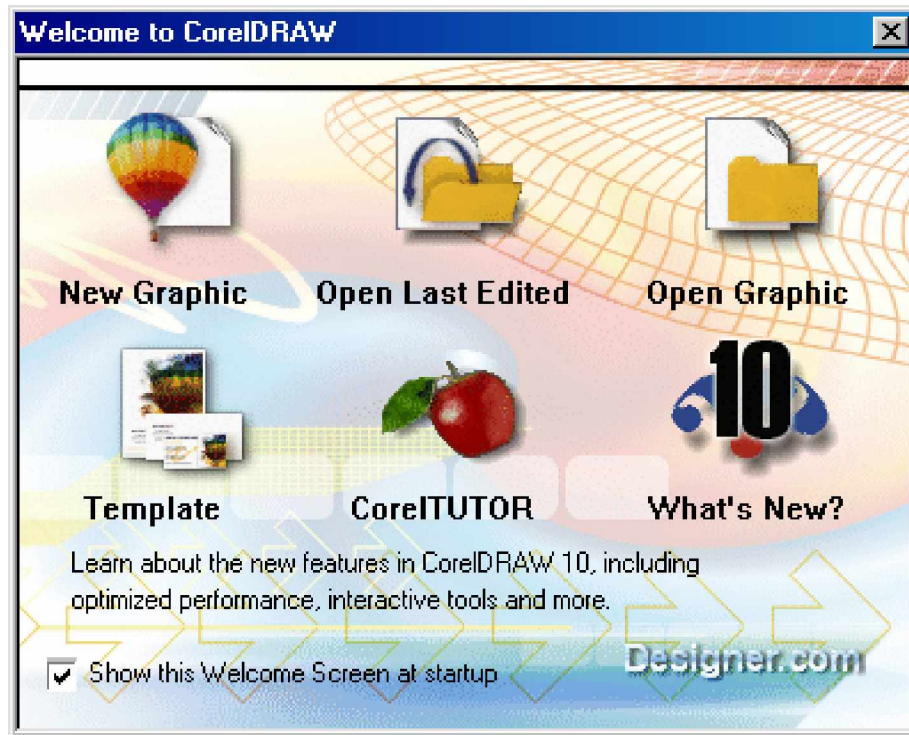
2) Menjalankan CorelDRAW 10

- a) Nyalakan komputer
- b) Tunggu sampai jendela sistem windows tampil pada komputer anda.
- c) Klik Start Menu yang berada pada bagian pojok kiri bawah layar.



Gambar 1 Start Menu pada Windows 98

- d) Geser mouse anda ke sub menu Program, kemudian akan tampil grup menu.
- e) Geser mouse anda ke grup CoreIDRAW 10, sehingga tampil sub grup CoreIDRAW.
- f) Klik mouse anda pada pilihan CoreIDRAW 10, tunggu beberapa saat, setelah proses berhasil maka ditampilkan dialog menu seperti Gambar 2.
- g) Klik mouse pada New Graphic bila anda akan membuat lembar kerja baru.
- h) Klik mouse pada Open Last Edited bila anda akan membuka Dokumen paling akhir anda buat atau anda edit.
- i) klik Open Graphic bila anda akan membuka dokumen yang pernah anda buat.
- j) klik Template bila anda akan membuat dokumen dari template CoreIDRAW 10.
- k) klik Corel Tutor bila anda akan menjalankan Tutorial CoreIDRAW 10.
- l) klik What New Bila anda ingin mengetahui kelebihan terbaru pada CoreIDRAW 10.

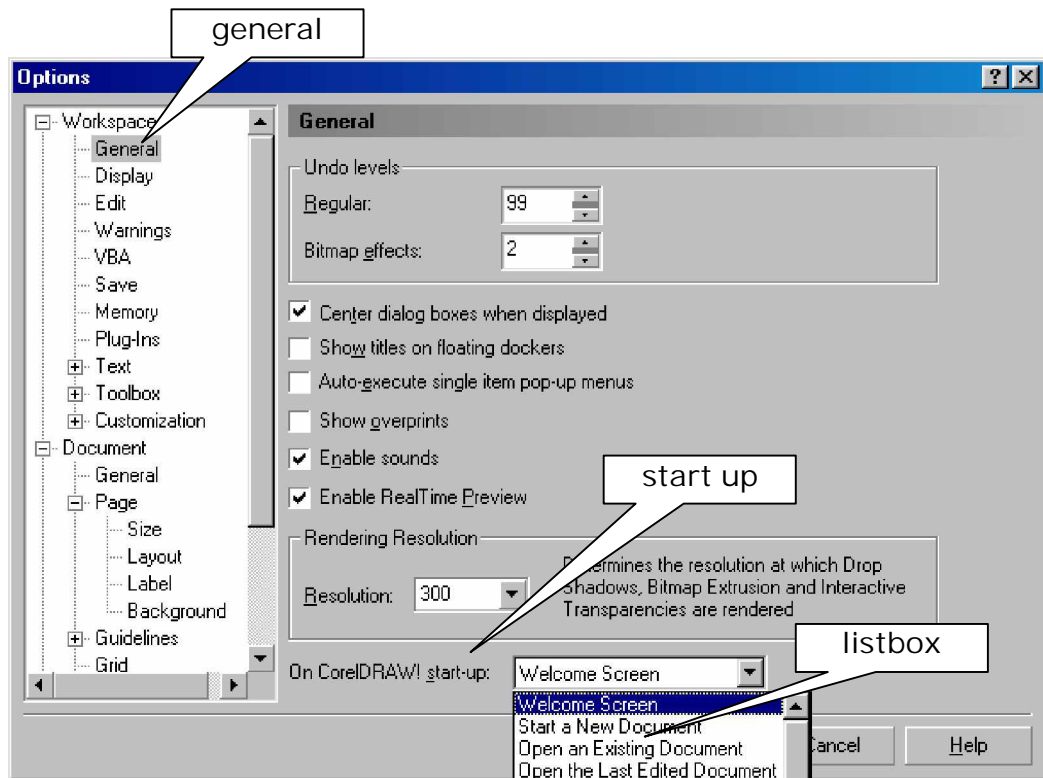


Gambar 2. Tampilan Kotak Dialog Welcome Screen CoreIDRAW 10

3) Menyembunyikan Welcome Screen pada saat start up.

Bila anda menghendaki untuk menyembunyikan dialog box Welcome Screen pada saat start up, maka anda dapat menetapkan start up yang lain sesuai keperluan anda. Langkah yang dilakukan adalah:

- klik Tools pada menu bar,
- klik sub menu Options, dialog box Options ditampilkan seperti Gambar 3
- klik Workspace General pada dialog box options
- klik List box pada on CoreIDRAW start up,
- anda dapat menetapkan Start up yang lain sesuai pilihan pada list box. kemudian klik OK.

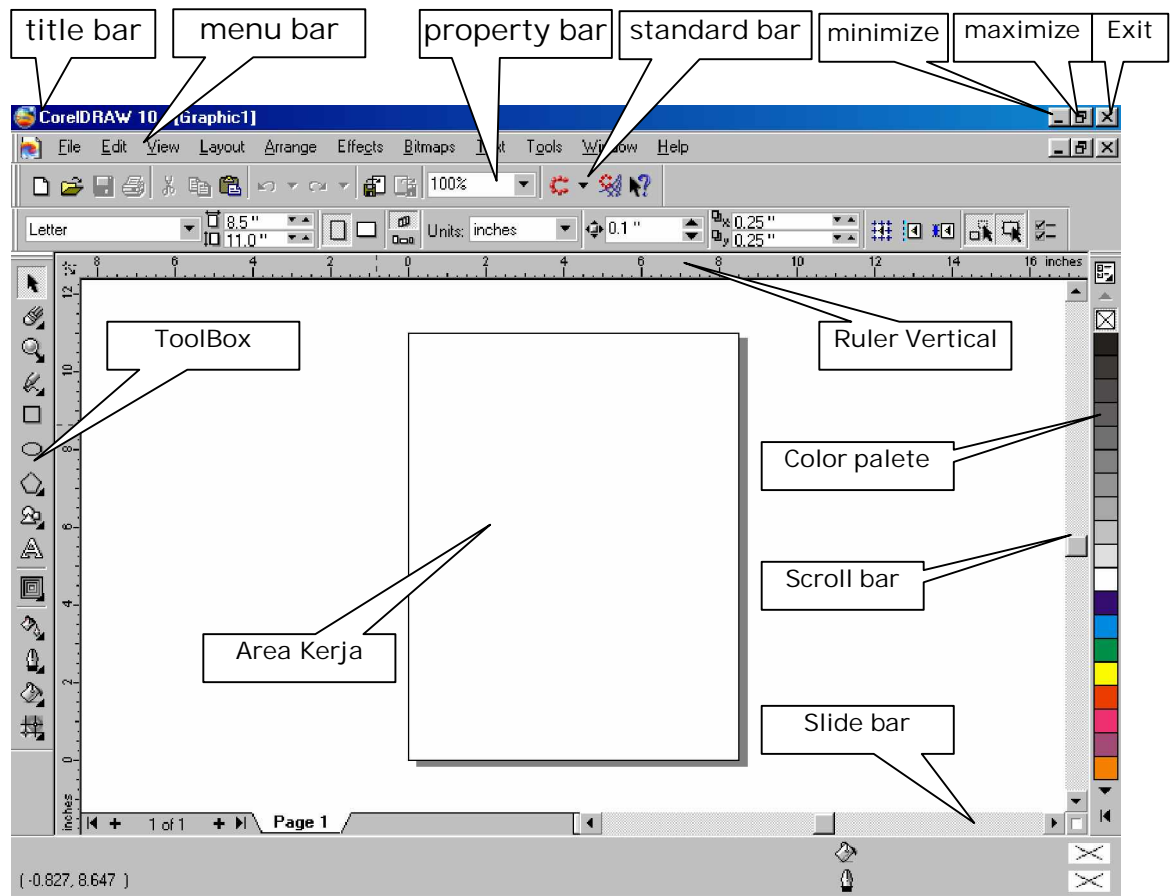


Gambar 3 Dialog Box Options

4) Membuat Dokumen Baru

Untuk membuat dokumen baru ikuti langkah berikut ini:

- klik Open Graphic pada tampilan menu kotak dialog, atau;
- klik File pada menu bar, kemudian kemudian klik sub menu New.
Kemudian akan tampil layar kerja CorelDRAW 10 seperti Gambar 3.
- Anda sudah dapat melakukan proses menggambar pada area kerja.



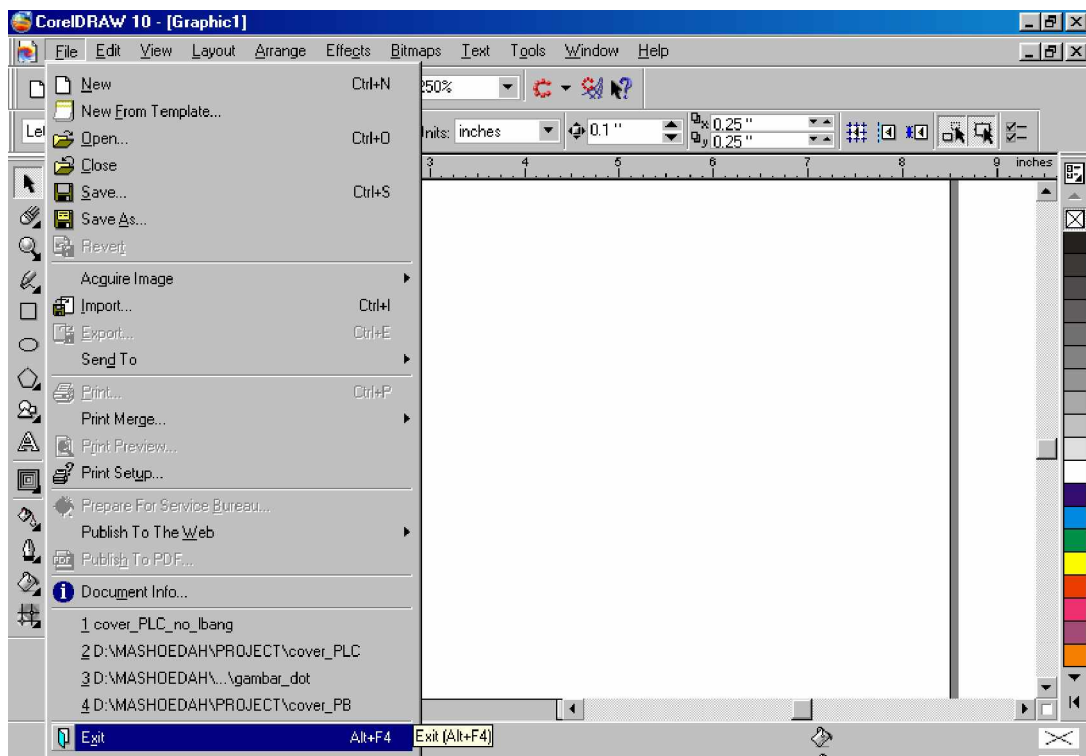
Gambar 3. Tampilan Layar Kerja CorelDRAW 10

5) Keluar dari Program CorelDRAW 10

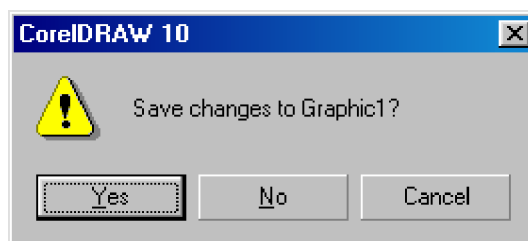
Untuk keluar dari program aplikasi CorelDRAW 10 anda dapat melaksanakan langkah-berikut ini:

- Klik File pada menu bar, akan tampil sub menu File.
- Klik Exit anda akan keluar dari program aplikasi CorelDRAW 10 dan kembali pada sistem operasi windows 98.
- Anda juga dapat menggunakan Shortcut key Alt+F4.

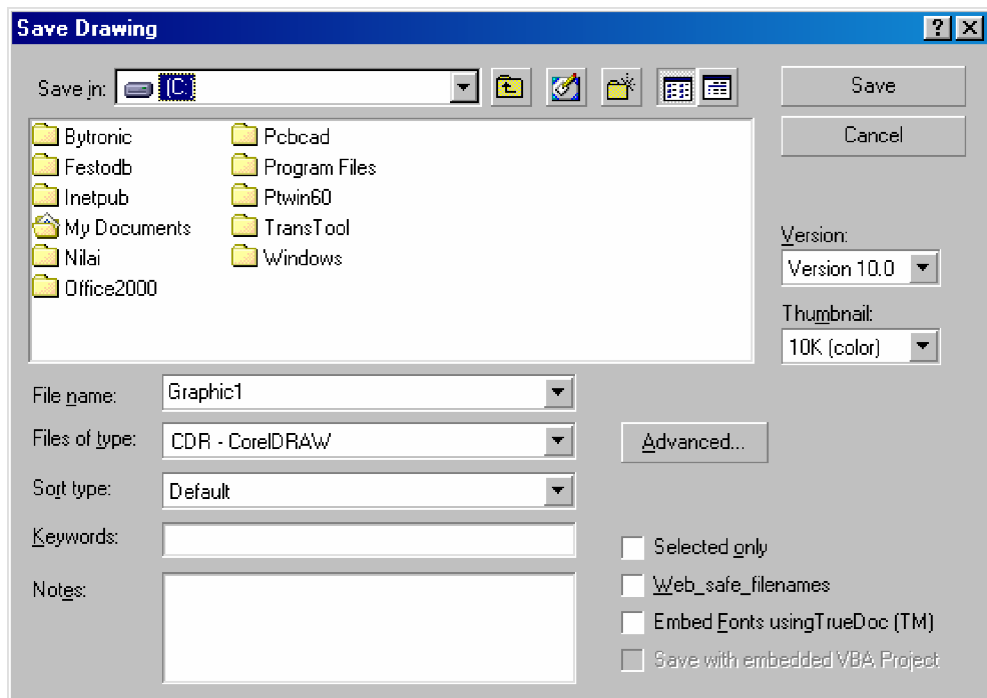
- Apabila anda belum melakukan proses penyimpanan terhadap pekerjaan terakhir anda, maka CoreDRAW 10 akan menampilkan kotak dialog penyimpanan Gambar 5. Klik YES jika anda ingin menyimpan pekerjaan anda, klik NO jika anda tidak ingin menyimpan pekerjaan dan klik cancel bila ingin membatalkan keluar dari CoreDRAW 10.
- Apabila anda klik YES maka akan tampil kotak dialaog Save Drawing yaitu kotak dialog yang menanyakan dimana lokasi direktori atau folder tempat anda menyimpan pekerjaan anda.



Gambar 4. Menampilkan Menu File



Gambar 5. Kotak Dialog Proses Penyimpanan



Gambar 7. Kotak Dialog Save Drawing

c. Rangkuman 1

Langkah-langkah membuka program aplikasi CorelDRAW 10 adalah:

- 1) Klik start pada windows screen, pilih program, tampil sub program,
- 2) pilih sub program CorelDRAW 10,
- 3) klik program CorelDRAW 10,
- 4) tunggu sampai welcome screen CorelDRAW 10 muncul,
- 5) pilih tombol menu pilihan pada welcome screen untuk memulai pekerjaan.

Langkah-langkah menutup program aplikasi CorelDRAW 10 adalah:

- klik File pada menu bar,
- klik Exit,

- atau tekan tombol Alt+F4
- akan muncul kotak dialog peringatan penyimpanan, apabila anda belum melaksanakan proses penyimpanan,
- klik Yes untuk menyimpan, No tidak menyimpan, dan Cancel untuk membatalkan keluar.

d. Tugas 1

- 1) Buka aplikasi program CoreIDRAW 10, lakukan pengamatan dengan membuka beberapa pilihan menu yang ada pada program tersebut
- 2) Kliklah beberapa tombol yang berada di bawah pilihan menu. Pilihan/perubahan apa yang tampil pada layar monitor ?

e. Tes Formatif 1

- 1) Sebutkan beberapa program aplikasi multimedia berbasis vektor selain CoreIDRAW !
- 2) Bagaimana cara anda keluar dari program CoreIDRAW 10 dengan menggunakan shortcut key ?
- 3) Jelaskan fungsi dari pilihan tombol Welcome Screen pada CoreIDRAW 10 !

f. Kunci Jawaban Formatif 1

- 1) Program aplikasi multimedia berbasis vektor adalah:
 - a) Adobe Illustrator
 - b) Macromedia Freehand
 - c) Macromedia Fireworks
 - d) Macromedia Flash
 - e) AutoCAD

- 2) Dengan menekan tombol Alt+F4
- 3) Fungsi tombol pada Welcome Screen
 - a) Open Last Edited untuk membuka Dokumen paling akhir diedit.
 - b) Open Graphic untuk membuka dokumen yang pernah dibuat.
 - c) Template untuk membuat dokumen dari template CorelDRAW 10.
 - d) Corel Tutor untuk menjalankan Tutorial CorelDRAW 10.
 - e) What New untuk mengetahui kelebihan terbaru pada CorelDRAW 10.

g. Lembar Kerja 1

Alat dan bahan :

Satu unit komputer yang telah terinstall aplikasi CorelDRAW 10

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi CoreIDRAW 10. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Silahkan anda mengamati dan mencoba berbagai pilihan menu serta tombol yang ada pada aplikasi tersebut. Pahami dan hapalkan masing-masing kegunaan menu dan tombol tersebut.
- 5) Jika telah selesai, tutuplah aplikasi CoreIDRAW 10 anda dan matikanlah komputer dengan benar.

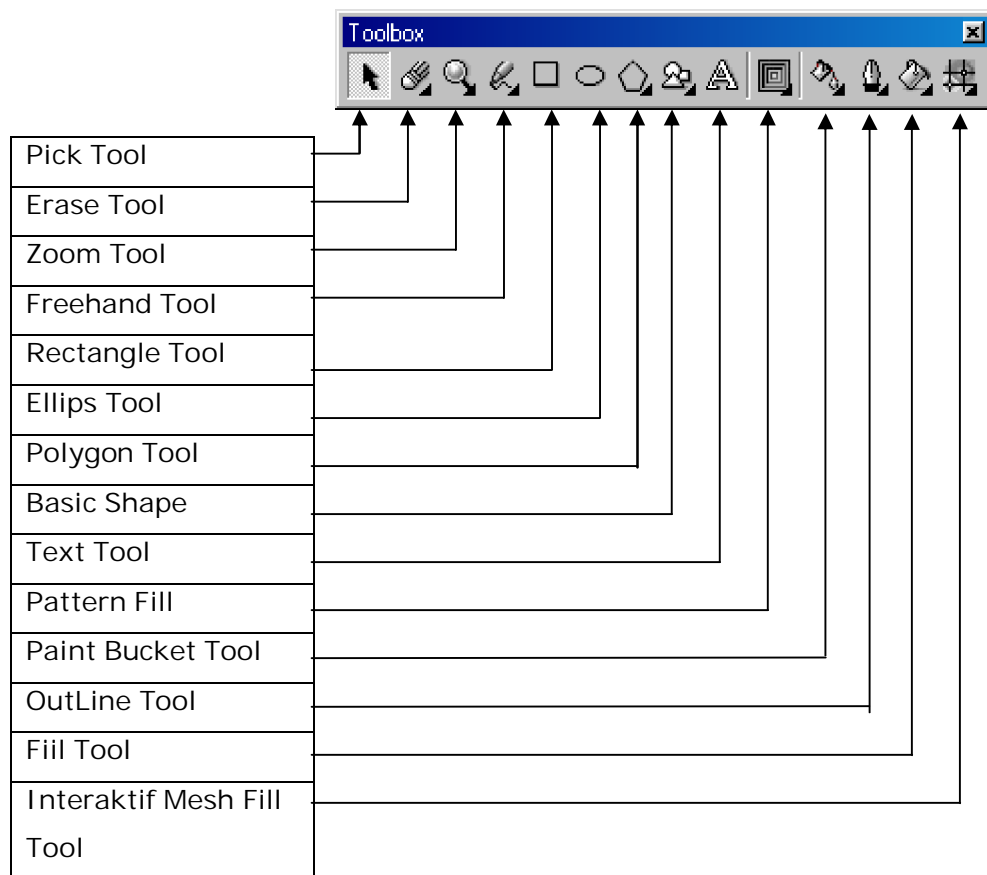
2. Kegiatan Belajar 2: Mengenali Menu, Membuat, Membuka, Menyimpan File Gambar Vektor

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Dapat menggunakan menu-menu dan shortcut dalam proses pengolahan gambar dengan tepat.
- 2) Dapat menggunakan fitur pengelolaan file gambar vektor sesuai tujuannya.
- 3) Dapat menyimpan file gambar dengan menggunakan versi dan option atribut yang berbeda.
- 4) Dapat menyimpan file pengolahan gambar dengan menggunakan format yang berbeda.

b. Uraian Materi 2

Untuk mempelajari CoreIDRAW 10 anda harus mengenal dan menghafal terlebih dahulu istilah-istilah pada ToolBox, karena ToolBox sangat sering sekali dipakai dalam pembuatan suatu obyek.



Gambar 8. ToolBox pada CorelDRAW 10

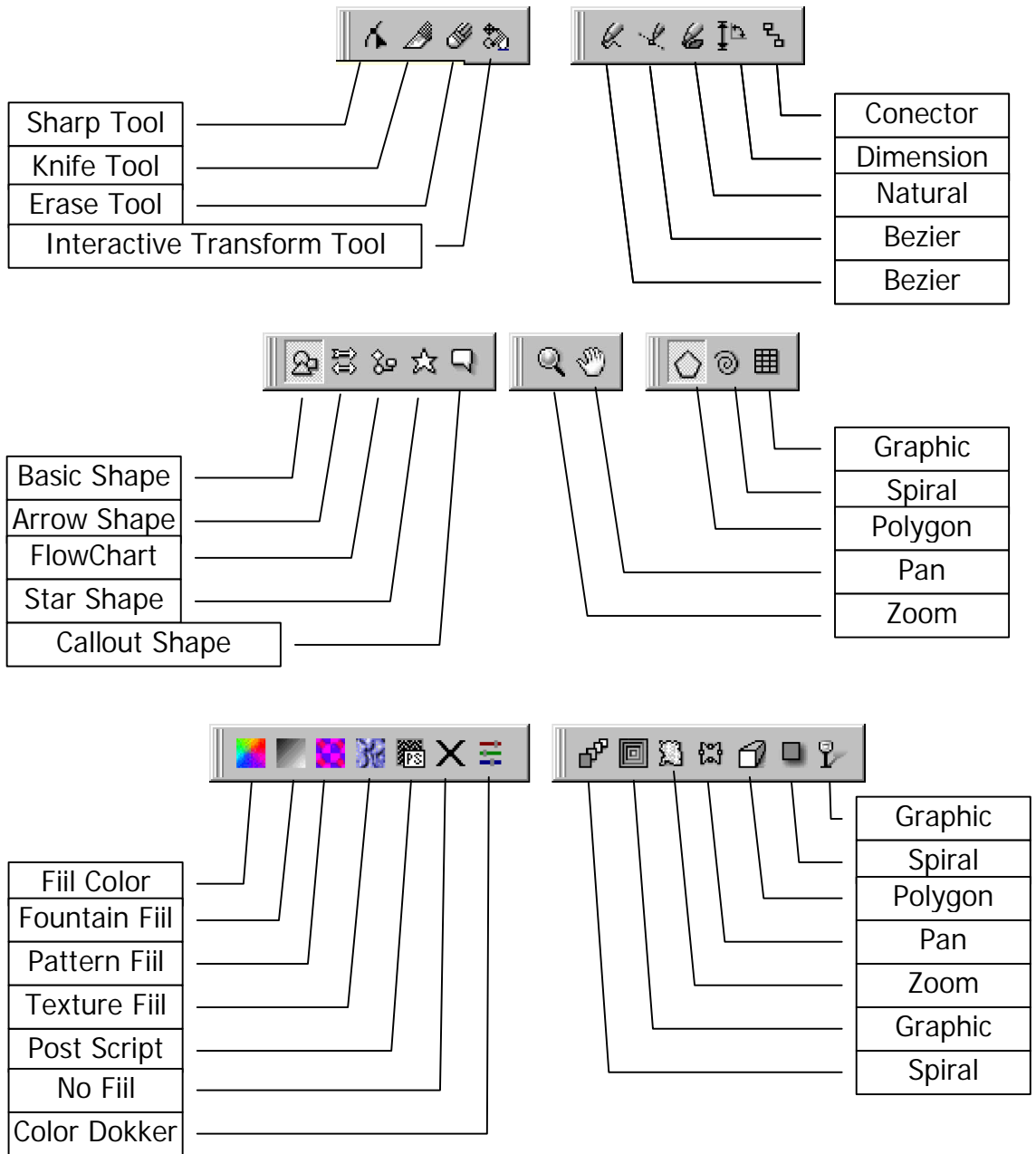
1) Menampilkan ToolBox Yang Tersembunyi

Pada ToolBox ada beberapa tools pada sisi sudut kanan bawah terdapat tanda segi tiga kecil warna hitam. Hal ini menandakan bahwa pada tool tersebut masih tersimpan beberapa tools yang tersembunyi.

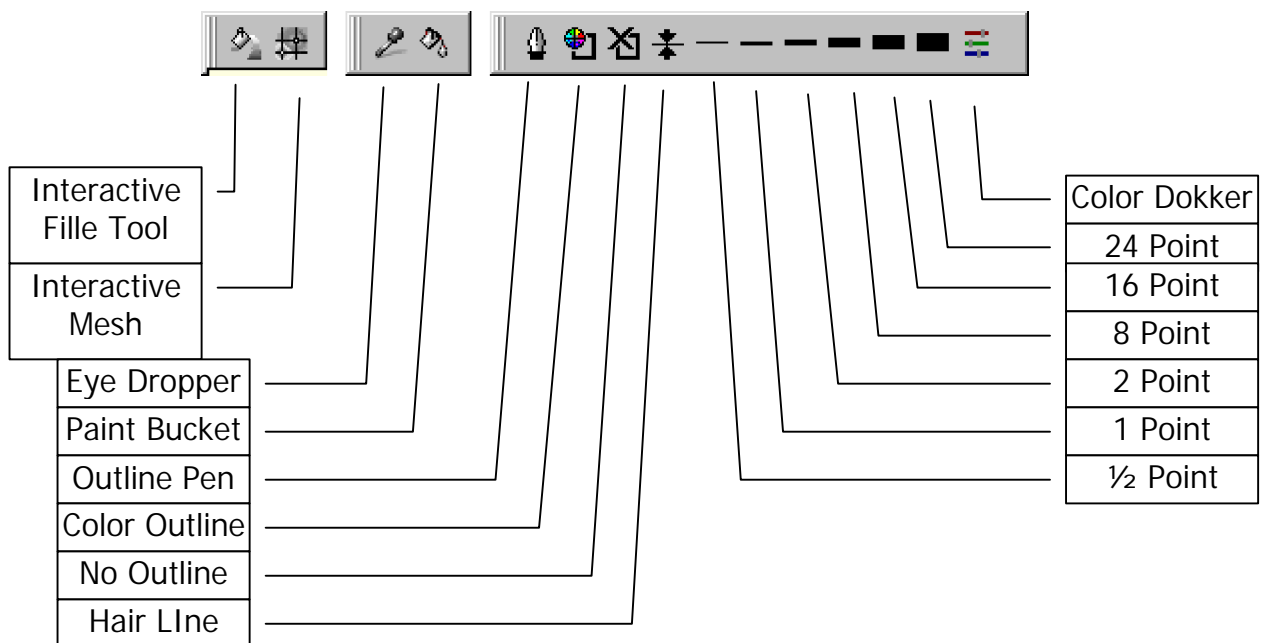
Untuk menampilkannya, ikuti langkah berikut:

- Klik jangan dilepas (tahan) pada tools yang mempunyai tanda segitiga hitam tersebut, sehingga tampak tools yang lain.
- Pilih tools yang anda perlukan, dengan menggeser mouse ke tools yang anda maksud, kemudian lepaskan klik mouse.

Beberapa tool tersembunyi tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 9. ToolBox Tersembunyi



Gambar 10. Lanjutan ToolBox Tersembunyi

2) Menggunakan Property Bar

Properti Bar merupakan perangkat yang sangat fleksibel dalam arti properti bar selalu menyesuaikan diri sesuai dengan Tool Box yang sedang diaktifkan. Apabila anda mengaktifkan Text Tool maka secara otomatis beberapa fungsi yang berhubungan dengan teks akan ditampilkan.

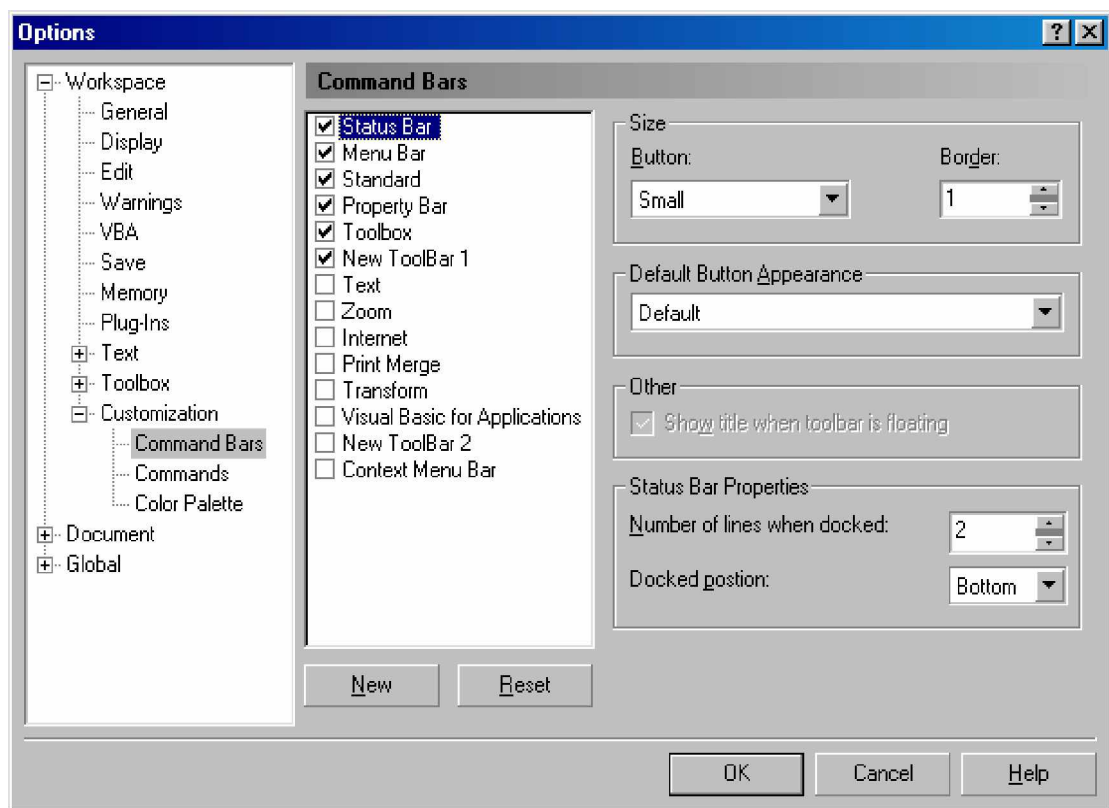


Properti Bar dengan kondisi aktif Text Tool

Gambar 11 Property Bar pada Saat Text Tool Aktif

3) Menggunakan ToolBar Standard

Tool Bar adalah kumpulan dari beberapa Icon yang merupakan simbol atau gambar yang dapat mewakili suatu file, Folder maupun program aplikasi. Dalam CorelDRAW setiap menu disediakan icon sebagai pengganti untuk masing-masing fungsi menu, icon ini membantu mempercepat langkah-langkah pekerjaan.



Gambar 12. Tool Bar Standard dalam Menu Dialog Option

4) Menyembunyikan dan Menampilkan Toolbar

Untuk menyembunyikan dan menampilkan toolbar anda melakukan langkah-langkah dibawah ini:

- Klik Tools Options, tampil gambar 12

- double-klick Customization,
- Klick Command bars, dan
- Hilangkan tanda cek pada kotak untuk menyembunyikan Toolbar dan beri tanda cek dengan Klick pada kotak untuk menampilkan toolbar.

5) Menggunakan Menu Shortcut

Selain menu Pulldown dan Toolbar CoreIDRAW 10 juga menyediakan shortcut. Shortcut adalah kombinasi tombol Ctrl (Control), atau tombol Shift, atau tombol Alt dengan tombol lainnya, misal untuk menyimpan suatu dokumen anda dapat menekan tombol "Ctrl" dan tombol "S" pada keyboard secara bersamaan. Shortcut akan akan memudahkan dan mempercepat pekerjaan di dalam CoreIDRAW, namun anda harus menghafal Shortcut tersebut. berikut ini adalah daftar Shortcut yang dapat anda lihat melalui menu Tools dengan langkah sebagai berikut:

- Klick Tools Customization.
- Dalam dafta, Klick Commands.
- Klick Shortcut keys tab.
- Pilih tabel shortcut key dari tabel Shortcut key.
- Klick View all.

Maka akan ditampilkan menu Shortcut key seperti Gambar 13.

6) Membuat Menu Shortcut sendiri

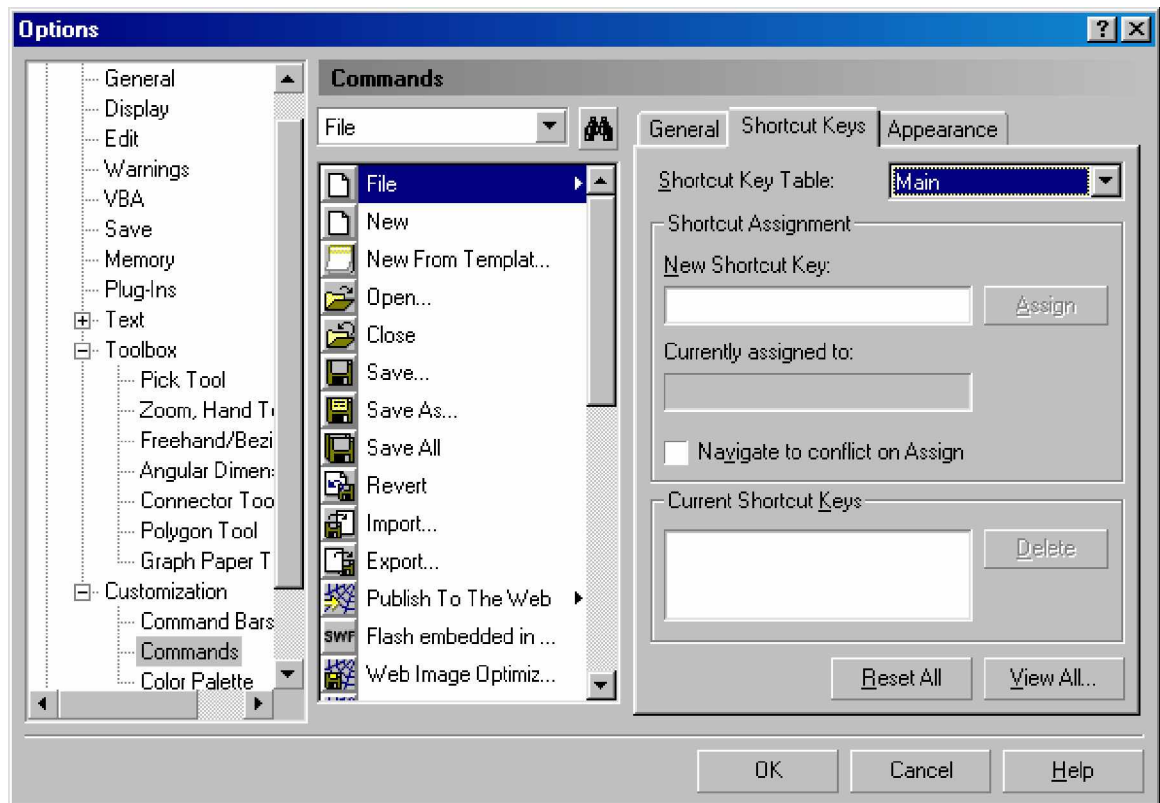
Anda dapat membuat dan mengubah shortcut yang telah disediakan oleh CoreIDRAW. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan pekerjaan yang akan anda kerjakan. Untuk membuat shortcut sendiri berikut langkah-langkahnya:

- Klik Tools Customization .
- Dalam daftar kategori, Klik Commands.
- Klik Shortcut keys tab.
- Pilih tabel shortcut key dari daftar Shortcut key.
- Pilih item dari the list box.
- Klik Command dalam daftar perintah Commands.
- Ketik kombinasi tombol dalam kotak New shortcut key box. Jika anda ingin melihat apakah tombol shortcut tersebut sudah dipakai (over written) maka aktifkan kotak cek Navigate to conflict.
- Klick Assign.

Anda dapat mereset keyboard shortcuts dengan meng-klik Reset all. Anda dapat melihat seluruh shortcut key yang ada dengan meng-klik View all.

Command	Table	KeyStroke	Description
Zoom To & Selection	Main	Shift+F2	Zooms in on selected objects only
Zoom To & Page	Main	Shift+F4	Displays the entire printable page
Zoom To & Fit	Main	F4	Zooms in on all objects in the drawing
Zoom One-Shot	Main	F2	Performs one zoom operation and then returns to the previous tool
Zoom One-Shot	Main	Z	Performs one zoom operation and then returns to the previous tool
Zoom & Out	Main	F3	Zooms out on the drawing
View Manager	Main	Ctrl+F2	Opens the View Manager Docker Window
Vertical Text	Main	Ctrl+.	Changes the text to vertical (toggle)
Underline	Text Editing	Ctrl+U	Changes the style of text to underline
Toggle View	Main	Shift+F9	Toggles between the last two used view qualities
Toggle Pick State	Main	Ctrl+Space	Toggles between the current tool and the Pick tool
To & Front	Main	Shift+PgUp	Places the selected object(s) to the front
To & Back	Main	Shift+PgDn	Places the selected object(s) to the back
Text	Text Editing	Ctrl+F10	Opens the Options dialog with the Text options page selected
Symbols and Spe...	Main	Ctrl+F11	Opens the Symbols Docker Window
Super Nudge Up	Main	Shift+UpArrow	Nudges the object upward by the Super Nudge factor
Super Nudge Right	Main	Shift+RightArrow	Nudges the object to the right by the Super Nudge factor
Super Nudge Left	Main	Shift+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Super Nudge factor
Super Nudge Down	Main	Shift+DnArrow	Nudges the object downward by the Super Nudge factor
Style List	Text Editing	Ctrl+Shift+S	Shows a list of all the styles in the drawing
Sn&ap To Grid	Main	Ctrl+Y	Snaps objects to the grid (toggle)
Show & Non-Printin...	Text Editing	Ctrl+Shift+C	Shows non-printing characters
Shape	Main	F10	Edits the nodes of an object; double-clicking the tool selects all nodes on the selected obj...
Select to End of Text	Text Editing	Ctrl+Shift+PgDn	Selects text to the end of the text
Select to End of Line	Text Editing	Shift+End	Selects text to the end of the line
Select to End of Fr...	Text Editing	Ctrl+Shift+End	Selects text to the end of the frame
Select to Beginning...	Text Editing	Ctrl+Shift+PgUp	Selects text to the beginning of the text

Gambar 13. Shortcut Key menu



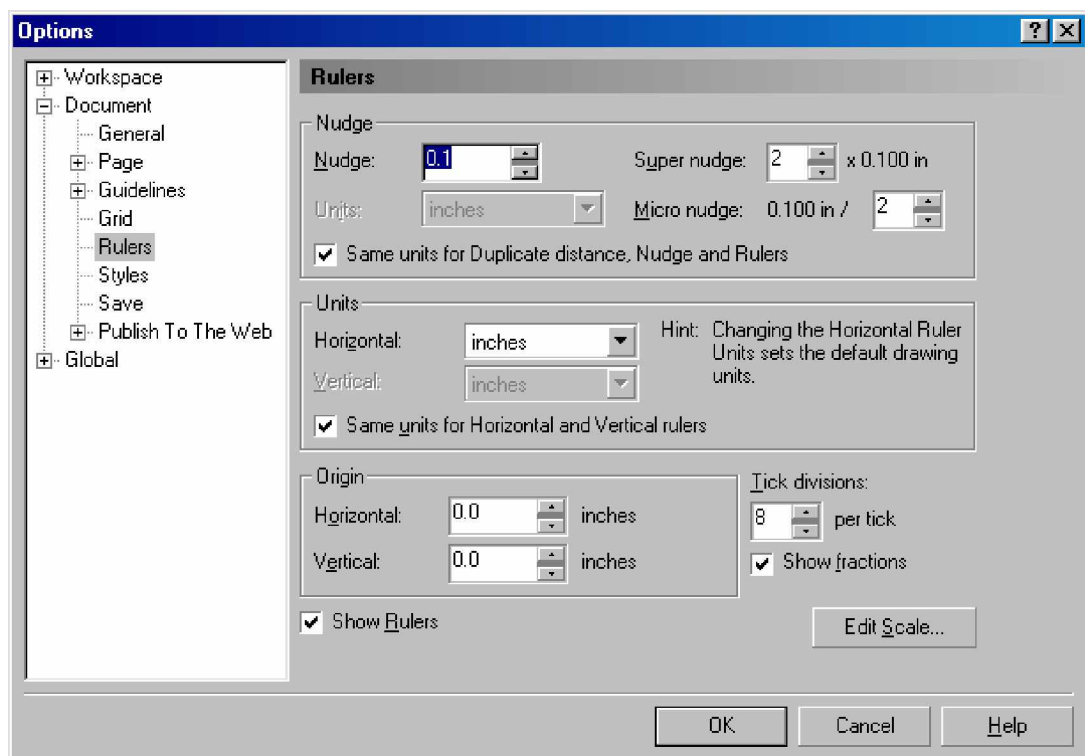
Gambar 14. Menu untuk Mengubah dan Membuat shortcut

7) Menetapkan Satuan Pengukuran

Untuk menetapkan satuan pengukuran ikuti langkah-langkah berikut:

- Klik Menu Tools Option, Document Ruler
- atau double klik ruler horisontal atau vertikal, dialog menu Option Dokumen ruler ditampilkan seperti gambar 15.
- Bila anda menghendaki penggunaan satuan pengukuran yang sama antara vertikal dan horisontal, beri tanda cek pada Same Unit for Horisontal and vertical Ruler.
- Kemudian tentukan satuan pengukuran pada listbox Horisontal untuk menentukan satuan pengukuran Horisontal dan Vertical.

- Bila menghendaki satuan ukuran yang berbeda antara ruler Horizontal dan ruler vertical, Non aktifkan Same Unit Horizontal and Vertical dengan cara klik kotak cek.
- Klik panah Horizontal list box, untuk mengatur satuan pengukuran secara Horizontal.
- Klik Vertical list box, untuk mengatur satuan pengukuran vertical.
- Klik OK



Gambar 15. Menu Tools Option Document Ruler untuk Menentukan Satuan Pengukuran.

8) Menentukan Garis Bantu

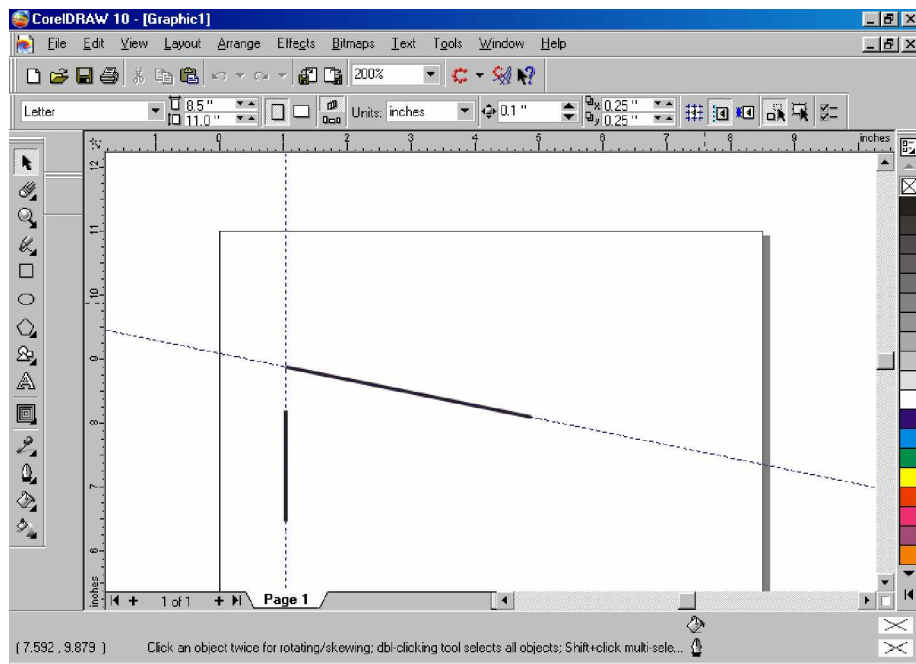
Dalam membuat Gambar yang kompleks anda dapat menggunakan garis bantu. Garis bantu memberi kemudahan dalam meletakkan dan mereposisikan obyek. Garis bantu ini tidak dicetak pada saat proses pencetakan. Langkah-langkah dalam membuat garis bantu adalah sebagai berikut:

- Tempatkan pointer mouse pada ruler Horizontal atau vertical.
- Klik dan tahan mouse, geser mouse pada arah yang dikehendaki kemudian lepas klik mouse.
- Ulangi langkah tersebut untuk mendapatkan beberapa guide line yang dibutuhkan.
- Untuk mereposisikan kembali Guide line, drag guide line tersebut ke arah yang ditentukan, lalu lepaskan mouse.
- Bila akan mereposisikan beberapa guide line sekaligus, pilih beberapa guide line tersebut, kemudian drag ke tempat yang baru. Untuk memilih beberapa guide line tekan tombol shift saat memilih guide line.

9) Memutar Guide Line

Untuk membuat gambar-gambar yang mempunyai sisi miring, maka dibutuhkan guide line dengan posisi miring sesuai yang diinginkan. Untuk merotasikan guide line sehingga mempunyai kemiringan tertentu maka dapat dilaksanakan langkah-langkah berikut:

- Klik Guide line yang akan dirotasikan, perhatikan guide line berubah menjadi warna merah.
- Klik lagi guide line tersebut, pada guide line tampak handel putar.
- Tempatkan pointer pada handel putar kemudian geser sesuai kebutuhan, lepaskan mouse bila suda sesuai arah yang dibutuhkan.

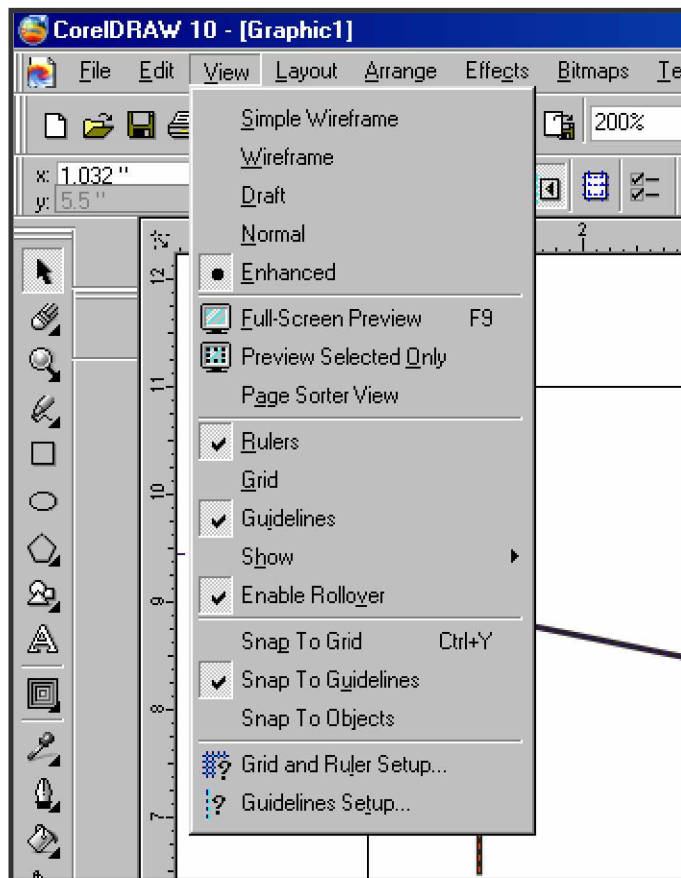


Gambar 16. Menggambar Obyek dengan Garis Bantu

10) Menghapus dan Menyembunyikan Guide Line

Untuk menghapus dan menyembunyikan Guide Line ikuti langkah-langkah berikut:

- Double klik Guide Line, tampil menu dialog Guide Line Setup.
- klik tombol Clear untuk menghapus Guide Line
- klik tombol Clear All untuk menghapus seluruh Guide Line yang telah dibuat.
- Untuk menyembunyikan Guide Line klik tanda cek pada Toolbar Menu View Guide Line.
- Untuk menampilkan Guide Line klik kembali tanda cek.



Gambar 17. Menu Toolbar untuk menampilkan dan menyembunyikan Guide Line

11) Mendekatkan Obyek Pada Garis Bantu (Guide Line)

Fasilitas Snap To Guide Line (mendekatkan/menempelkan obyek ke Guide Line) akan memudahkan dalam menempatkan atau mereposisi suatu obyek sesuai dengan garis bantu yang telah dibuat. Langkah-langkah untuk menempatkan obyek pada garis bantu adalah sebagai berikut:

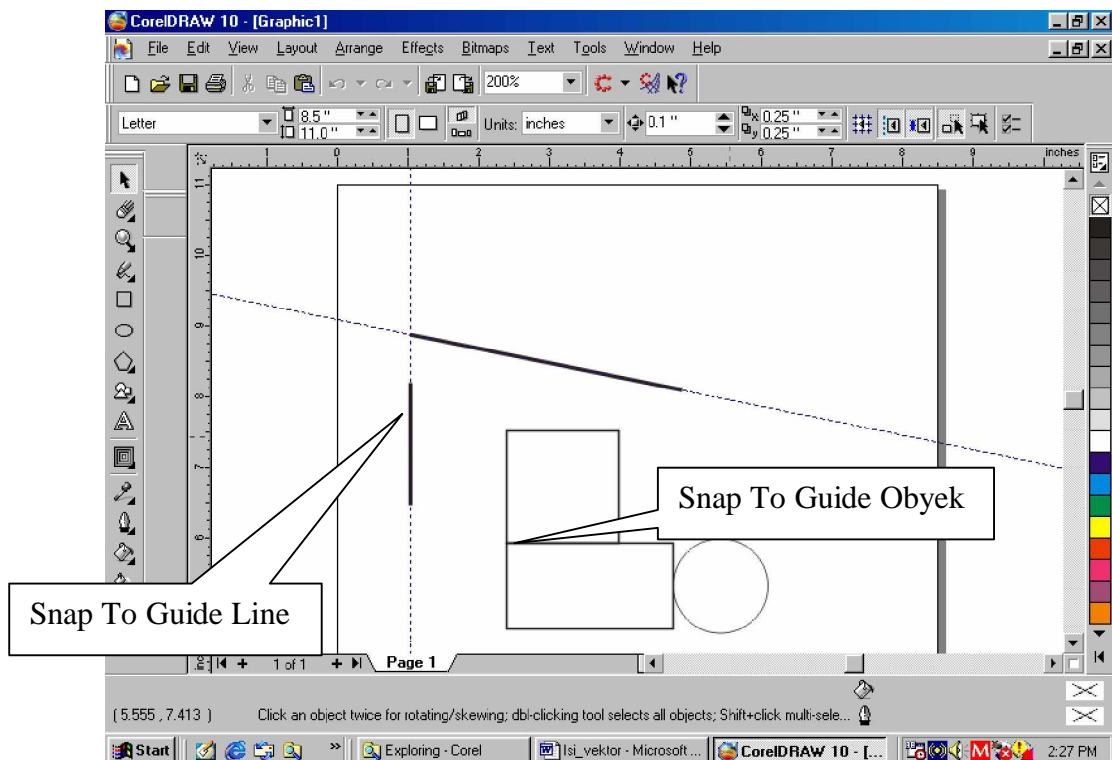
- klik Toolbar Menu View.
- kemudian klik cek box Snap To Guide Line.

- untuk menonaktifkan klik kembali cek box Snap To Guide Line (lihat Gambar 17).

12) Mendekatkan Obyek pada Obyek Lainnya

Selain menempatkan obyek pada Guide Line anda juga dapat menempatkan obyek pada obyek lainnya, yaitu dengan jalan mengaktifkan Snap To Obyek pada Toolbar Menu View:

- klik Menu Bar View,
- klik Snap To Obyek untuk memberi tanda pada cek box.
- Untuk menonaktifkan klik kembali cek box pada Menu Bar View Snap To Obyek.



Gambar 18. Penempatan Obyek pada Guide Line dan pada Obyek Lain dengan Snap To Guide Line dan Snap To Obyek

13) Membuat Dokumen Baru

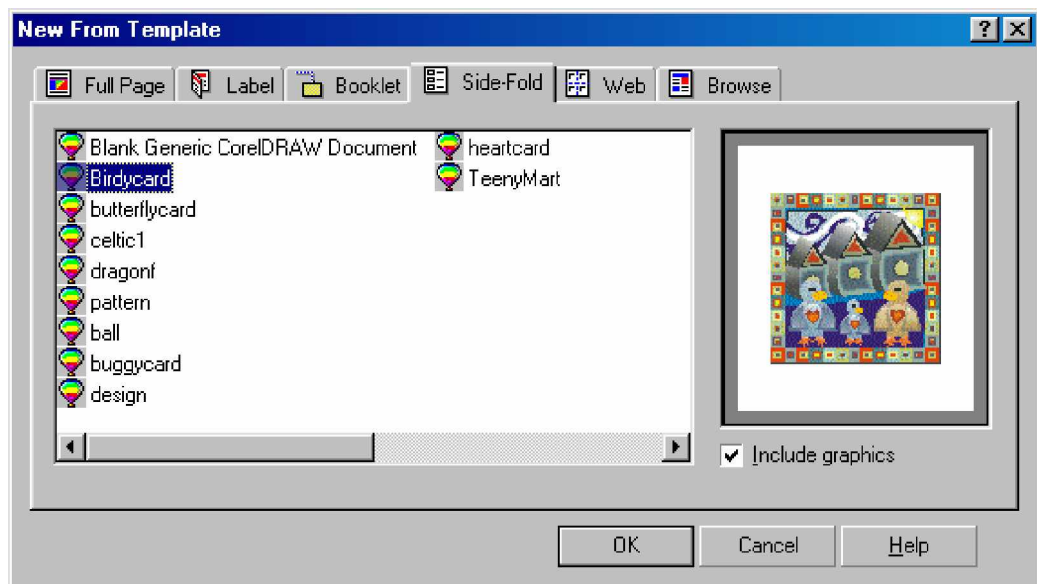
Dokumen baru dapat dibuat dengan mengikuti langkah berikut:

- Klik File
- Klik New

Anda juga dapat membuat dokumen baru dari Template. Template merupakan kumpulan dari beberapa dokumen yang disediakan oleh CorelDraw yang dapat dijadikan acuan untuk membuat suatu gambar.

Berikut langkah-langkah untuk menggunakan template.

- Klik File
- Klik New From Template, maka akan tampil Dialog New Template.



Gambar 19. Dialog New From Template

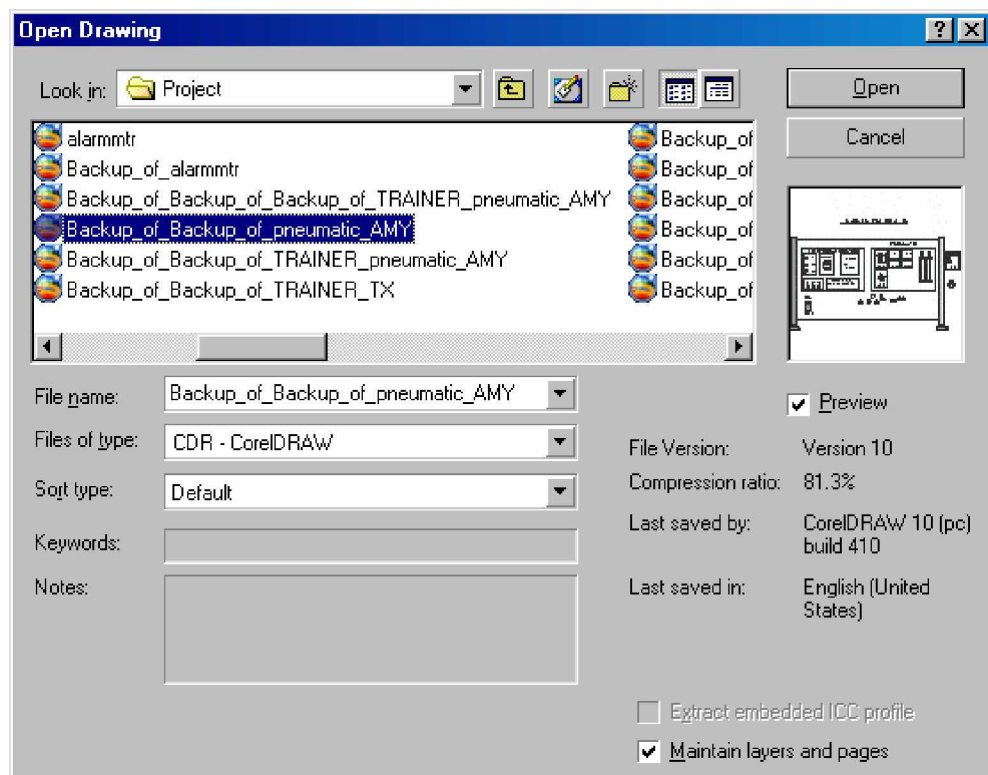
- Pilih Template yang anda inginkan.

- Bila sudah mendapat gambar yang diinginkan klik Ok
- Lakukan editing sesuai keperluan.

Anda dapat membuat dokumen template ketika pertama kali membuka CorelDraw, yaitu memilih Template pada saat tampil Welcome Screen.

14) Membuka Dokumen

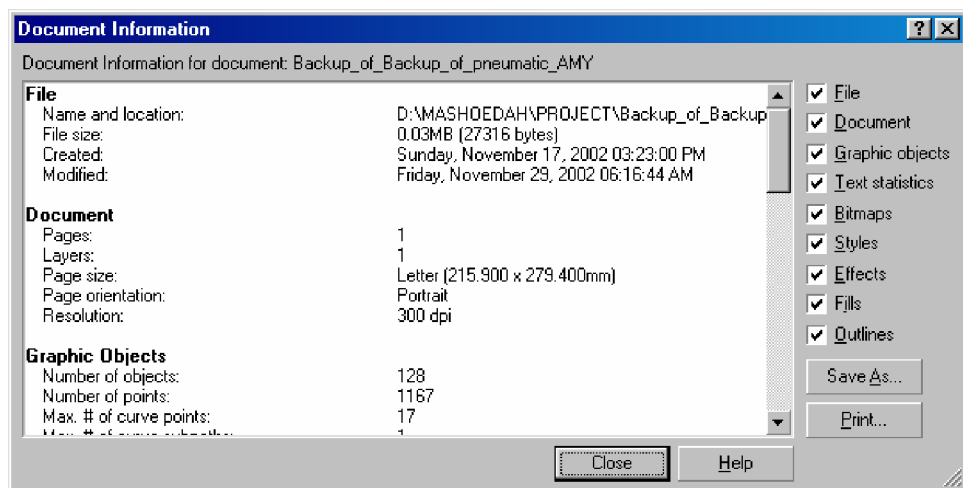
Untuk membuka dokumen yang telah dibuat atau disimpan anda dapat melakukan dengan klik File>Open, atau dengan shortcut Ctrl+O. Kemudian akan tampil kotak dialog Open Drawing seperti berikut:



Gambar 20 Kotak Dialog Open Drawing

15) Menampilkan Informasi Dokumen

Informasi dari dokumen yang sedang aktif dapat ditampilkan melalui Document Info, yaitu dengan cara klik File> Document Info, kemudian akan tampil kotak dialog Document Info seperti berikut:



Gambar 21 Kotak Dialog Document Info

Informasi berkaitan dengan dokumen yang aktif tersebut dapat anda cetak ataupun disimpan. Untuk menutup kotak dialog ini klik Close.

16) Menyimpan Dokumen

Dokumen yang telah selesai dikerjakan dapat disimpan dengan cara klik File>Save atau dengan shortcut Ctrl+S.

- Kemudian akan muncul kotak dialog Save Drawing.
- Tentukan nama file pada text box File Name,
- Tentukan lokasi file pada list box Save in.
- Tentukan dengan versi CorelDraw berapa file dapat dibuka pada list Box Version.

- Klik Thumbnail untuk menentukan dengan berapa warna file disimpan.
- Klik Save As Type untuk menentukan format Ekstensi File. Default akan disimpan dengan tipe *.cdr
- Klik Save untuk menyimpan, dan klik Cancel untuk membatalkan

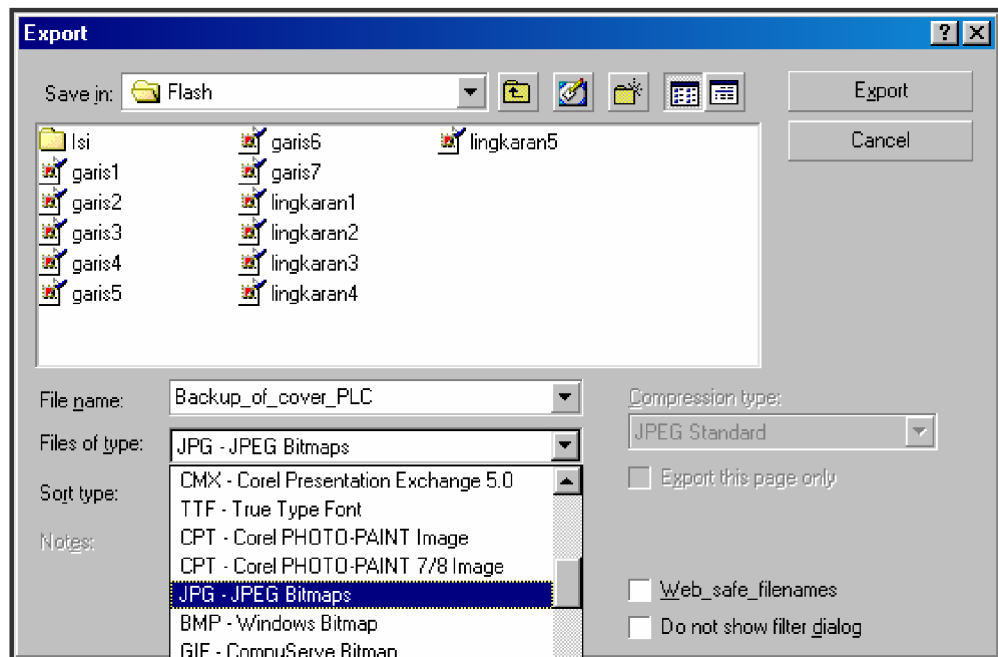
17) Menyimpan Dokumen dengan Nama Berbeda

Untuk menyimpan dokumen dengan nama berbeda dapat dilakukan dengan klik File>Save As, atau dengan shortcut Ctrl+A, kemudian akan tampil kotak dialog penyimpanan.

18) Meng-Export Dokumen

Fasilitas Export memungkinkan anda untuk meng-export gambar dengan format tertentu agar dapat dibaca oleh program lain.

- Klik menu File>Export, akan tampil kotak dialog Export.
- Tentukan nama file di text box File Name
- Tentukan lokasi File disimpan pada list box Save in
- Tentukan Fomat File pada Save As Type
- Klik Ok



Gambar 22. Kotak Dialog Export

c. Rangkuman 2

Toolbox adalah kumpulan dari beberapa icon yang merupakan simbol atau gambar yang mewakili suatu perintah dalam proses menggambar.

ToolBar adalah kumpulan dari beberapa Icon yang merupakan simbol atau gambar yang dapat mewakili suatu file, Folder maupun program aplikasi.

Selain menu Pulldown dan Toolbar CorelDRAW 10 juga menyediakan shortcut. Shortcut adalah kombinasi tombol Ctrl (Control), atau tombol Shift, atau tombol Alt dengan tombol lainnya.

Informasi dari dokumen yang sedang aktif dapat ditampilkan melalui Document Info.

Dokumen yang telah selesai dikerjakan dapat disimpan dengan cara klik File>Save. Untuk menyimpan dokumen dengan nama berbeda dapat dilakukan dengan klik File>Save As.

d. Tugas 2

Menggambar Kotak

- 1) Buatlah gambar kotak dengan cara klik Rectangle dari Toolbox.
- 2) Drag mouse ke posisi Horizontal dan vertikal pada area kerja.
- 3) Setelah klik mouse dilepas muncul delapan buah handle pada sisi dan sudut obyek kotak.
- 4) Untuk mendapatkan kotak sama sisi, tekan tombol Ctrl sewaktu mendrag mouse.
- 5) untuk mendapatkan posisi awal sebagai pusat obyek, tekan Ctrl +Shift secara bersamaan.

Menggambar lingkaran

- 1) Buatlah gambar ellips dengan cara klik Ellips dari toolbox.
- 2) Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.
- 3) Untuk mendapatkan lingkaran, tekan tombol Ctrl sewaktu mendrag mouse.
- 4) untuk mendapatkan posisi awal sebagai pusat obyek, tekan Ctrl +Shift secara bersamaan.

Menggambar Pie

- 1) Buatlah gambar pie dengan cara klik Ellips dari toolbox.
- 2) Pilih Pie tool pada Property bar.
- 3) Tentukan posisi awal putaran pie pada Starting angle.
- 4) Tentukan juga posisi akhir putaran pie pada ending angle.
- 5) Tentukan arah putaran counter clockwise/clockwise.
- 6) Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.

- 7) Untuk mendapatkan pie yang proporsional , tekan tombol Ctrl sewaktu mendrag mouse.

Menggambar Polygon

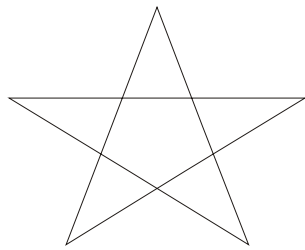
- 1) Buatlah gambar Polygon dengan cara klik Polygon dari toolbox.
- 2) Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.
- 3) Untuk mendapatkan polygon yang proporsional, tekan tombol Ctrl sewaktu mendrag mouse.
- 4) untuk mendapatkan posisi awal sebagai pusat obyek, tekan Ctrl +Shift secara bersamaan.

Menetapkan jumlah sudut polygon

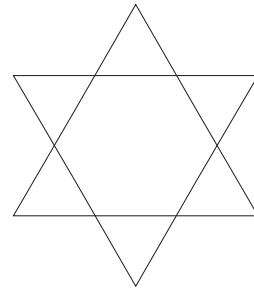
- 1) Buatlah polygon dengan multi sudut dengan cara klik polygon pada toolbox.
- 2) Tentukan banyaknya sudut pada Number Of Point pada property bar.
- 3) Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.
- 4) Simpan pekerjaan anda dengan nama tugas2.cdr
- 5) Export pekerjaan anda dengan nama tugas2.jpg, tugas2.bmp.
- 6) Buka kembali file tugas2.jpg dan tugas2.bmp dengan program photoshop.

e. Tes Formatif 2

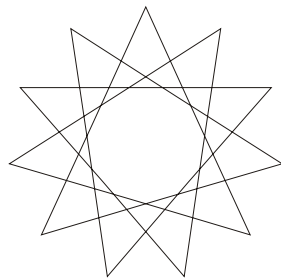
- 1) Buatlah gambar seperti dibawah ini !



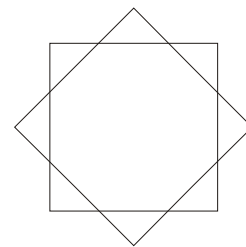
(1)



(2)



(3)



(4)

- 2) Simpanlah dengan nama formatif2
- 3) Export gambar tersebut dengan nama Formatif2.jpg dan formatif2.bmp
- 4) Apakah fungsi dari shortcut berikut:
 - Ctrl+O - F6
 - Ctrl+C - F10
 - Ctrl+V - F8
 - Ctrl+D - F7
 - Ctrl+G - Ctrl+E

f. Kunci Jawaban Formatif 2

- 1) Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

Gambar 1.

- Buatlah gambar Polygon dengan cara klik Polygon dari toolbox.
- Pilih icon star pada property bar.

- Pilih Number Of Point on Polygon pada property bar, isi dengan nilai 5.
- Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.

Gambar 2.

- Buatlah gambar Polygon dengan cara klik Polygon dari toolbox.
- Pilih icon star pada property bar.
- Pilih Number Of Point on Polygon pada property bar, isi dengan nilai 6.
- Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.

Gambar 3.

- Buatlah gambar Polygon dengan cara klik Polygon dari toolbox.
- Pilih icon star pada property bar.
- Pilih Number Of Point on Polygon pada property bar, isi dengan nilai 11.
- Atur/geser nilai Sharpness of polygon menjadi 3.
- Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.

Gambar 4.

- Buatlah gambar Polygon dengan cara klik Polygon dari toolbox.
- Pilih icon star pada property bar.
- Pilih Number Of Point on Polygon pada property bar, isi dengan nilai 8.
- Atur/geser nilai Sharpness of polygon menjadi 3.
- Drag mouse pada arah horisontal dan vertikal pada area kerja.

2) Ctrl + S, File name = Formatif2

3) Klik File>export, atau Ctrl + H, File name = formatif2, file type = jpg, bmp.

4) Shortcut

- Ctrl+O = Open File - F6 = Rectangle Tool
- Ctrl+C = Copy File - F10 = Shape Tool
- Ctrl+V = Paste File - F8 = text tool
- Ctrl+D = Duplicate - F7 = Ellips Tool
- Ctrl+G = Group (menyatukan obyek) - Ctrl+E =Export

g. Lembar Kerja 2

Alat dan bahan :

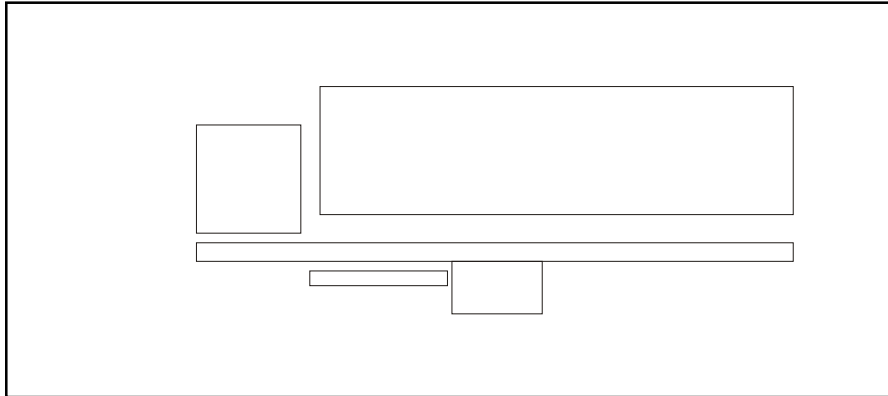
1 (Satu) unit computer yang telah terinstal aplikasi CorelDraw 10

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

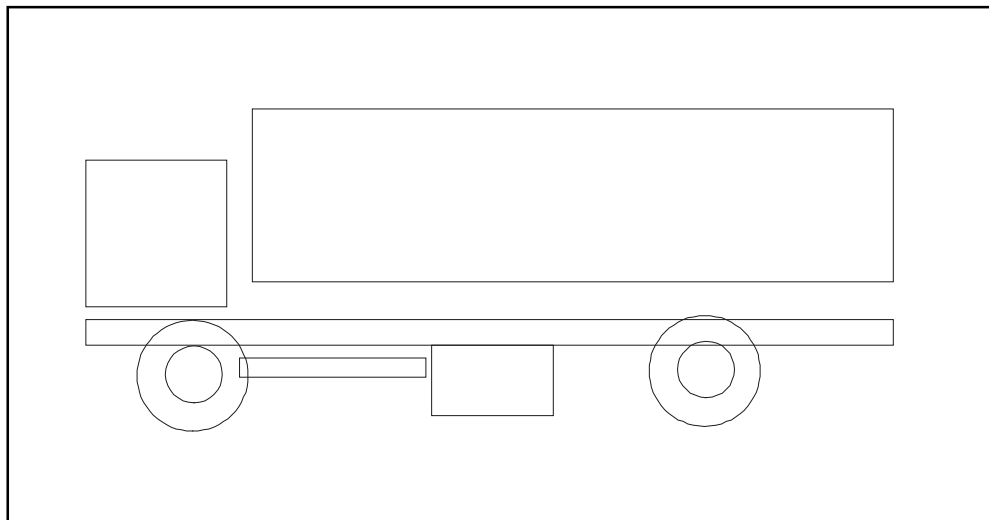
- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Jika komputer telah hidup, panggil aplikasi CorelDRAW 10. Tunggulah hingga proses loading selesai.
- 4) Gambarlah beberapa kotak dengan rectangle tool seperti dibawah ini:



- 5) Kemudian buatlah beberapa lingkaran dengan Ellips tool pada bagian bawah.



- 6) Setelah selesai simpanlah hasil gambar anda dengan nama kerja2.cdr.

3. Kegiatan Belajar 3: Melakukan Lay Out dan Editing

a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Mengaplikasikan objek-objek gambar vektor dalam pengolahan gambar sesuai model.
- 2) Menyunting gambar dengan menggunakan fitur editing sederhana dengan efektif.
- 3) Mengaplikasikan fitur lay-out dalam pengolahan gambar sesuai model.

b. Uraian Materi 3

1) Operasi dan Editing Text

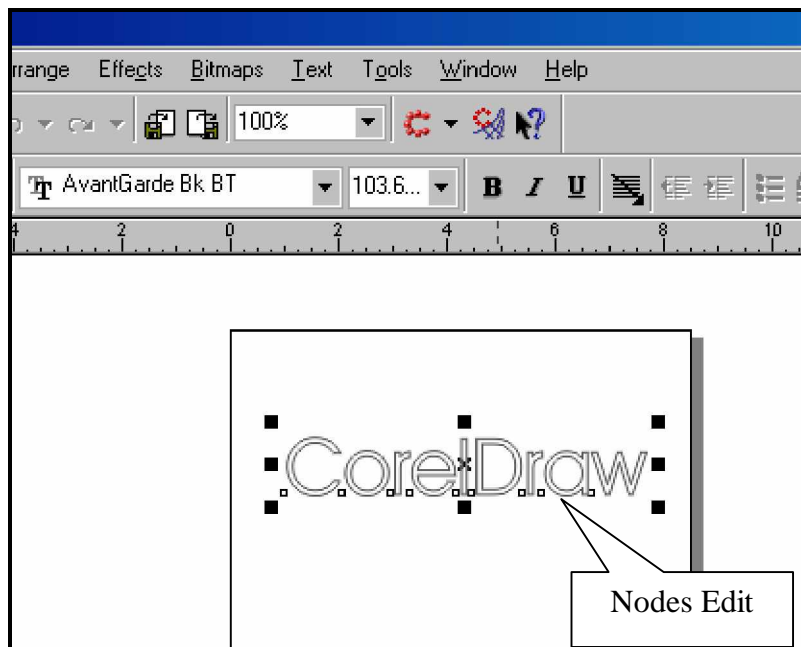
CorelDraw 10 menyediakan dua cara penulisan text, yaitu mode artistic text dan mode paragraph text. Mode Paragraph text berarti menulis dengan bingkai yang dapat dikontrol besar kecilnya frame sesuai kebutuhan paragraph text, biasa digunakan untuk menulis text yang jumlahnya banyak. Sedangkan artistic text berarti menulis text bebas tanpa di sertai dengan bingkai pembatas text, biasa digunakan pada pembuatan teks logo atau teks yang jumlahnya terbatas.

2) Artistic Text

Artistic text mempunyai kelebihan yaitu text dapat direfleksikan, diputar, diresize, dan direposisiakan sehingga seperti halnya menggambar obyek biasa. Untuk menggunakan artistik text ikuti langkah-langkah berikut:

- Klik Text Tool dari Tool bar
- Arahkan mouse pada are kerja, kemudian klik mouse
- Tulis text yang di inginkan
- Tekan Enter untuk berganti baris

- Setelah selesai, klik pick tool dari toolbar
- Drag salah satu handel horisontal ke arah horisontal untuk mengatur ukuran obyek secara Expanded (melebar ke samping).
- Drag salah satu handel vertical ke arah vertical untuk mengatur ukuran obyek secara Condensed (melebar ke atas).
- Drag salah satu handel proporsional di sudut frame ke arah diagonal untuk mengatur ukuran obyek secara proporsional.



Gambar 23. Artistic Text Dilengkapi dengan Nodes Edit

3) Paragraph Text

Paragraph Text disediakan khusus untuk penulisan text yang panjang, yaitu untuk keperluan penulisan laporan, brosur, dan lain-lain.

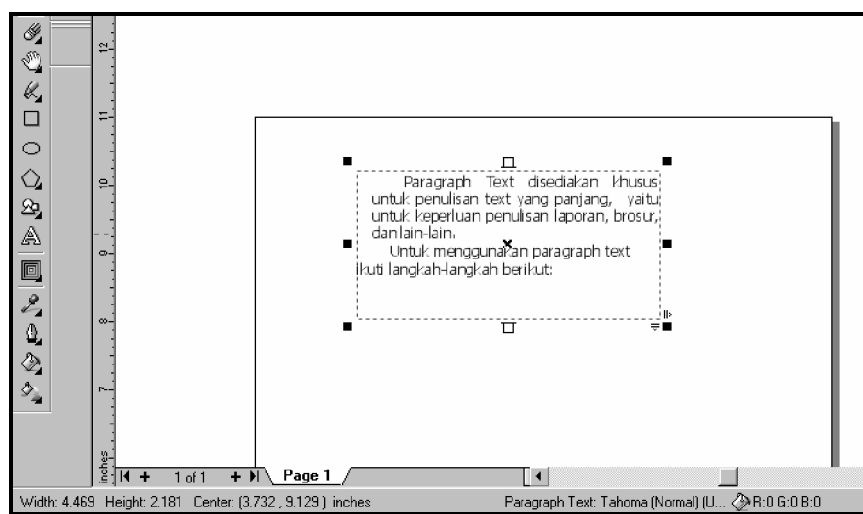
Untuk menggunakan paragraph text ikuti langkah-langkah berikut:

- Klik Text Tool dari Tool bar
- Arahkan mouse pada are kerja, kemudian klik mouse

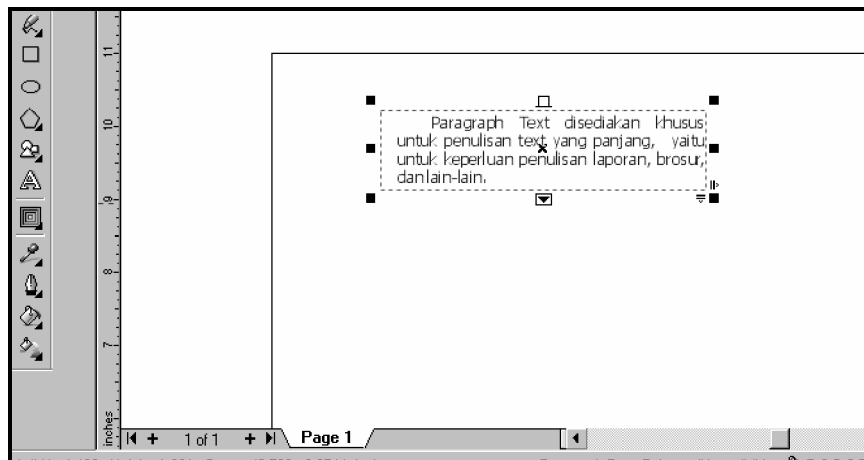
- Tulis text yang di inginkan
- Tekan Enter untuk berganti baris
- Setelah selesai, klik pick tool dari toolbar
- Drag salah satu handel horisontal ke arah horisontal untuk mengatur ukuran frame secara Expanded (melebar ke samping).
- Drag salah satu handel vertical ke arah vertical untuk mengatur ukuran frame secara Condensed (melebar ke atas).
- Drag salah satu handel proporsional di sudut ke arah diagonal untuk mengatur ukuran frame secara proporsional.

4) Membagi Text Frame Menjadi Beberapa Text Frame

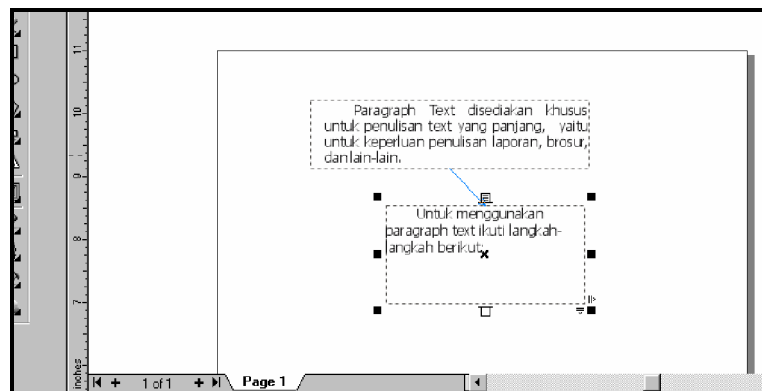
- klik pada frame text
- arahkan pointer mouse pada handel text frame (bawah tengah)
- Drag keatas, kemudian lepaskan klik mouse, pada handel frame muncul Down arrow.
- klik Down Arrow, pointer berubah menjadi icon loaded text.
- Drag mouse pada area kerja, amati pada kedua frame terdapat tanda hubung.



Gambar 24. Paragraph Text



Gambar 25. Down Arrow (Panah ke Bawah)



Gambar 26. Text Terbagi Menjadi Dua Frame

5) Merubah Artistic Text Menjadi Paragraph Text dan Sebaliknya

Untuk mengubah Artistic text ke Paragraph text atau sebaliknya ikuti langkah-langkah berikut:

- Pilih artistic text dengan pick tool
- Klik menu text , kemudian klik Convert To Paragraph text, maka text berubah ke paragraph text.
- Sebaliknya untuk mengubah paragraph text ke artistic text, maka;
- Pilih paragraph text dengan pick tool

- Klik menu text , kemudian klik Convert To Artistic Text, maka text berubah ke artistic text.

6) Menggambar Garis dan Editing Nodes

Menggambar garis lurus:

- Klik Freehand Tool pada tool box
- Klik (dan lepaskan mouse) kemudian geser ke posisi yang diinginkan.
- Untuk mengakhiri klik sekali lagi.
- maka muncul gambar garis.

Menggambar garis bersambung:

- Klik Freehand Tool pada tool box
- Klik (dan lepaskan mouse) kemudian geser ke posisi yang diinginkan.
- Double klik dan geser ke arah lain
- Ulangi langkah diatas untuk mendapatkan beberapa garis yang saling berhubungan dengan garis yang lain
- Untuk mengakhiri klik sekali.
- maka gambar garis terlihat saling berhubungan.

7) Mengubah Obyek Gambar Menjadi Kurva

Dengan mengubah obyek gambar menjadi kurva maka obyek dapat dimanipulasi dengan menggeser nodes yang berada pada obyek tersebut.

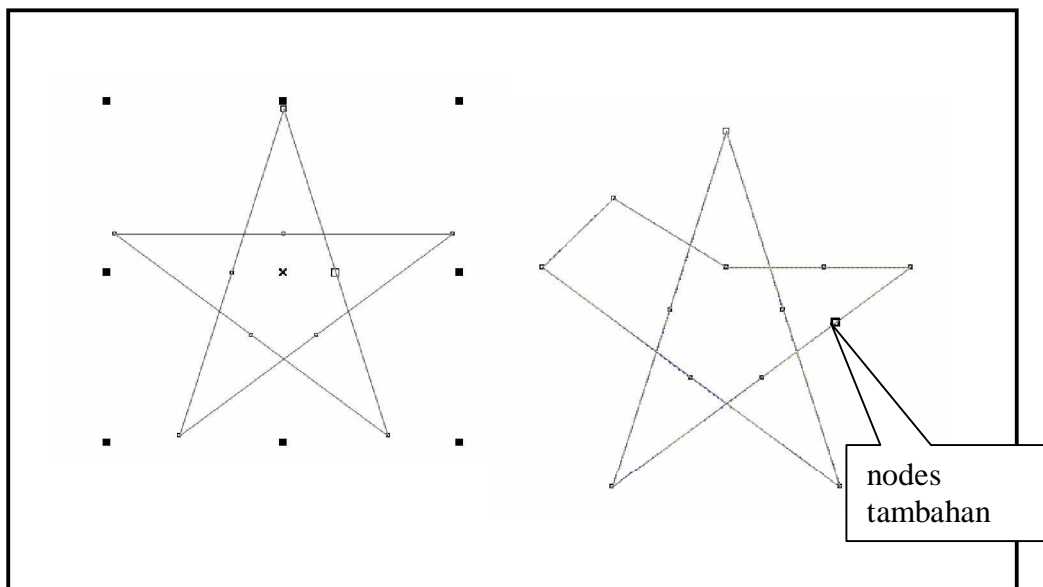
- Pilih obyek dengan pick tool

- Klik menu arrange>klik Convert To Curves, maka obyek gambar berubah menjadi obyek kurva dengan tambahan titik-titik pada beberapa sisi-sisinya yang dinamakan dengan nodes.
- Drag salah satu nodes dengan Sharp tool, kemudian lepaskan mouse.
- maka obyek berubah sesuai perubahan nodes.

8) Menambah Nodes

Dengan menambah nodes pada obyek kurva maka akan lebih mudah dalam mengontrol nodes obyek.

- Ubah obyek yang dipilih menjadi kurva
- Klik Shape tool dari Toolbox
- Pilih obyek
- Arahkan pointer pada garis kurva tempat dimana akan menambahkan nodes.
- Double klik mouse, maka akan muncul nodes baru.



Gambar 27. Menambah nodes pada obyek

9) Menghapus Nodes

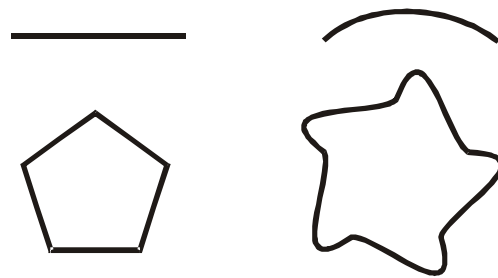
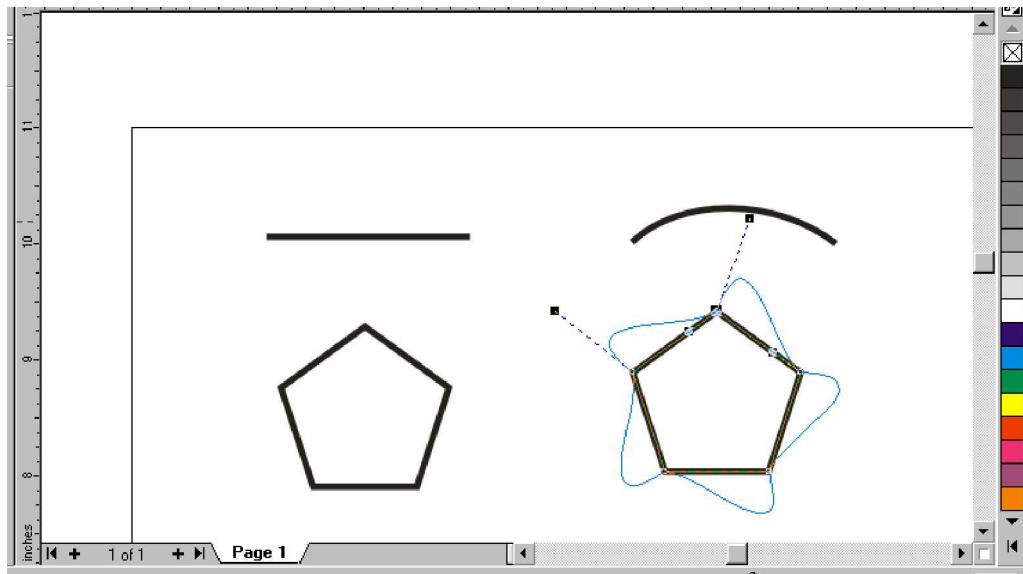
Untuk menghapus nodes ikuti langkah-langkah berikut:

- Klik shape tool dari Toolbox
- Pilih obyek kurva
- Arahkan pointer mouse pada nodes yang akan dihapus, kemudian klik mouse. Nodes berubah menjadi hitam.
- Tekan tombol Delete dari keyboard, atau Delete Nodes pada property bar.

10) Mengubah Garis Lurus Menjadi Garis Kurva

Adakalanya kita harus mengubah garis lurus menjadi garis kurva, sehingga menjadi bentuk obyek yang kita inginkan, berikut ini langkah-langkahnya:

- Klik shape tool
- Pilih obyek-obyek yang sudah di konversi ke kurva.
- Arahkan pointer pada bagian garis obyek yang akan diubah menjadi lengkungan, kemudian klik mouse. pada garis yang diklik ada tanda hitam.
- Klik tombol To curve pada property bar, pada obyek garis terdapat dua buah handel kontrol, akan lebih terlihat apabila anda mendrag titik handel ke arah yang lain.
- Drag handel tersebut mendapatkan garis lengkung (kurva).
- Untuk mendapatkan hasil yang diinginkan, anda bisa menghapus beberapa nodes, sehingga kelengkungan garis lebih lebar.



Gambar 28. Mengubah Garis Lurus Menjadi Kurva

c. Rangkuman 3

Artistic text mempunyai kelebihan yaitu text dapat direfleksikan, diputar, diresize, dan direposisiikan sehingga seperti halnya menggambar obyek biasa.

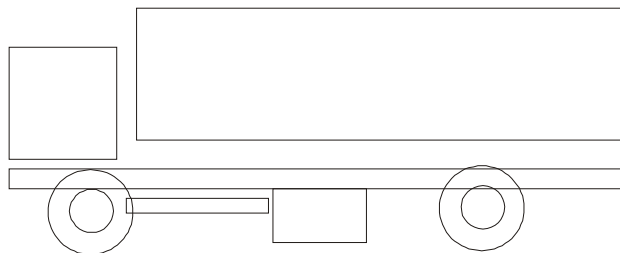
Paragraph Text disediakan khusus untuk penulisan text yang panjang, yaitu untuk keperluan penulisan laporan, brosur, dan lain-lain.

Dengan mengubah obyek gambar menjadi kurva maka obyek dapat dimanipulasi dengan menggeser nodes-nodes yang berada pada obyek tersebut.

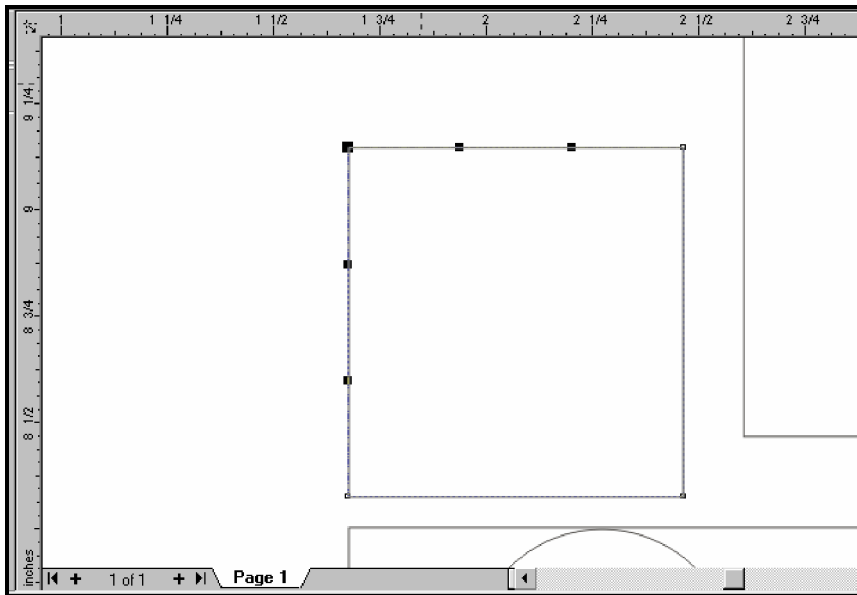
Adakalanya kita harus mengubah garis lurus menjadi garis kurva, sehingga menjadi bentuk obyek yang kita inginkan, maka kita membutuhkan tool convert line to curve (garis lurus jadi lengkung).

d. Tugas 3

- 1) Buka kembali file kerja2.cdr (gambar mobil)

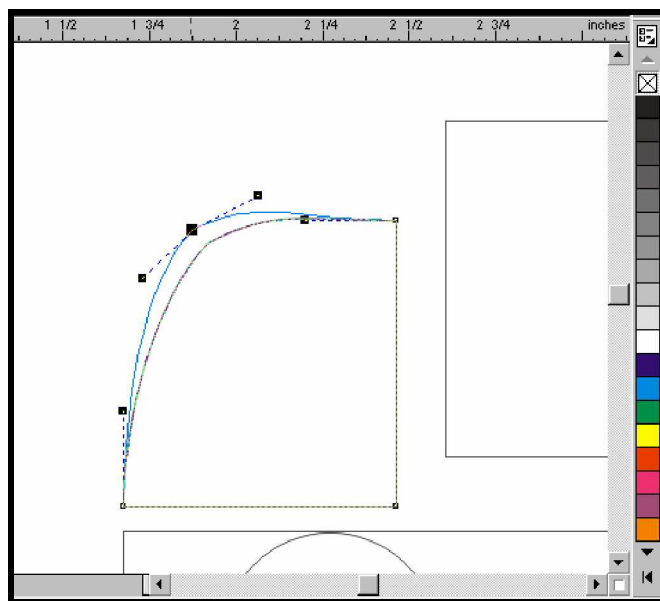


- 2) Pilih kepala mobil dan ubahlah menjadi kurva, klik kepala mobil, klik Arrange pada menu bar, klik Convert To Curve
- 3) Tambahlah dengan beberapa nodes, lihat contoh dibawah.



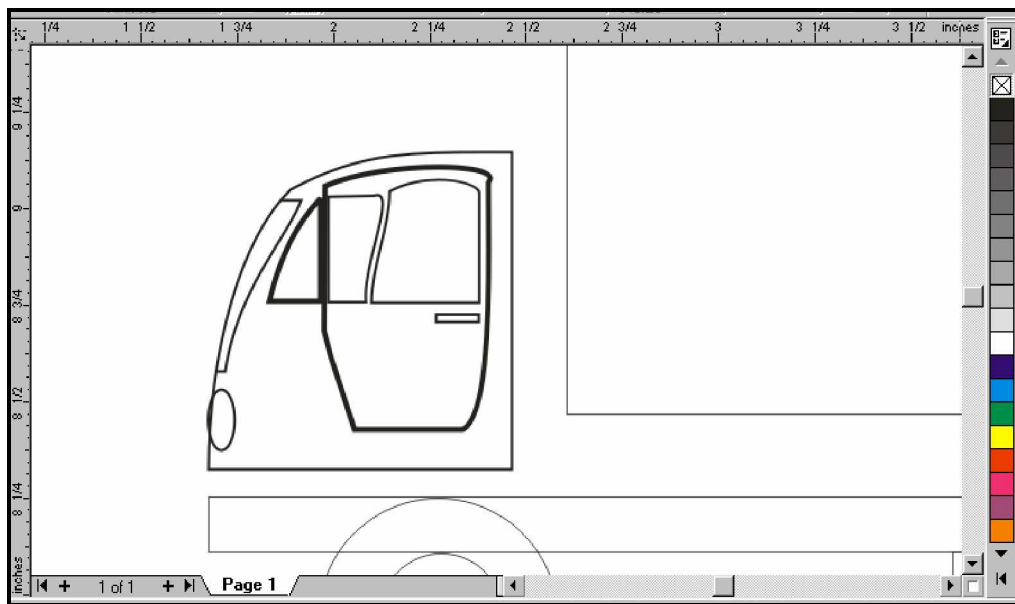
Gambar 29. Menambahkan Nodes pada Obyek

- 4) Ubahlah garis lurus menjadi garis kurva, dan atur nodes-nodes sesuai kebutuhan.



Gambar 30. Mengubah Garis Lurus pada Kepala Mobil Menjadi Lengkung

- 5) Hapus nodes-nodes yang tidak dipakai, sehingga tidak membingungkan.
- 6) Berilah tambahan variasi beberapa kotak untuk aksesoris gambar tersebut. seperti gambar dibawah, gunakan rectangle tool, freehand tool, convert to curve, dan convert line to curve.

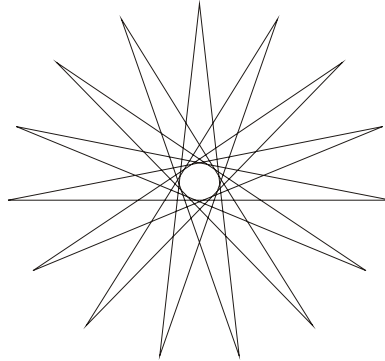


Gambar 31. Melengkapi Gambar dengan Aksesoris

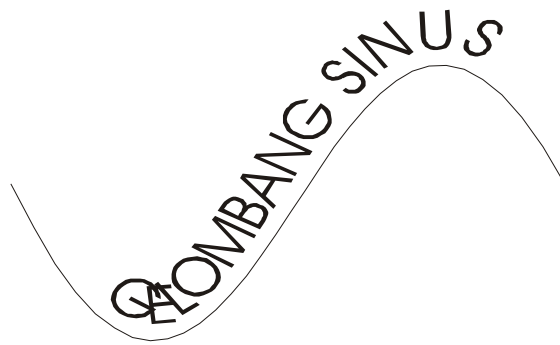
- 7) Lengkapi gambar anda dan simpanlah dengan nama tugas3.
- e. Tes Formatif 3
- 1) Buatlah gambar seperti dibawah ini



2) Buatlah gambar segi 15, seperti dibawah ini !



3) Buatlah format text artistic seperti dibawah ini



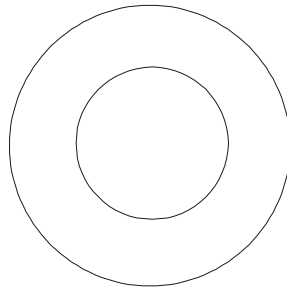
4) Apakah perbedaan format text artistic dan text paragraph?

5) Apakah fungsi nodes pada obyek kurva?

f. Kunci Jawaban Formatif 3

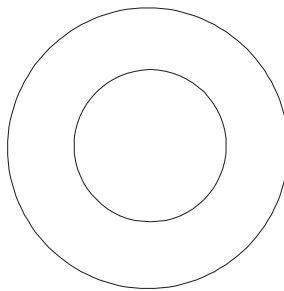
1) Langkah pengerjaan

- a. Buatlah dua buah obyek lingkaran, dengan menggunakan ellips tool.



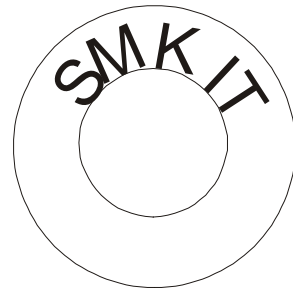
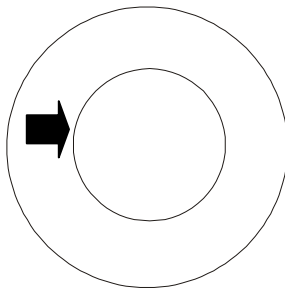
- b. Buatlah text SMK IT, dengan cara klik text tool>klik pada area kerja, kemudian ketik "SMK IT".

SMK IT

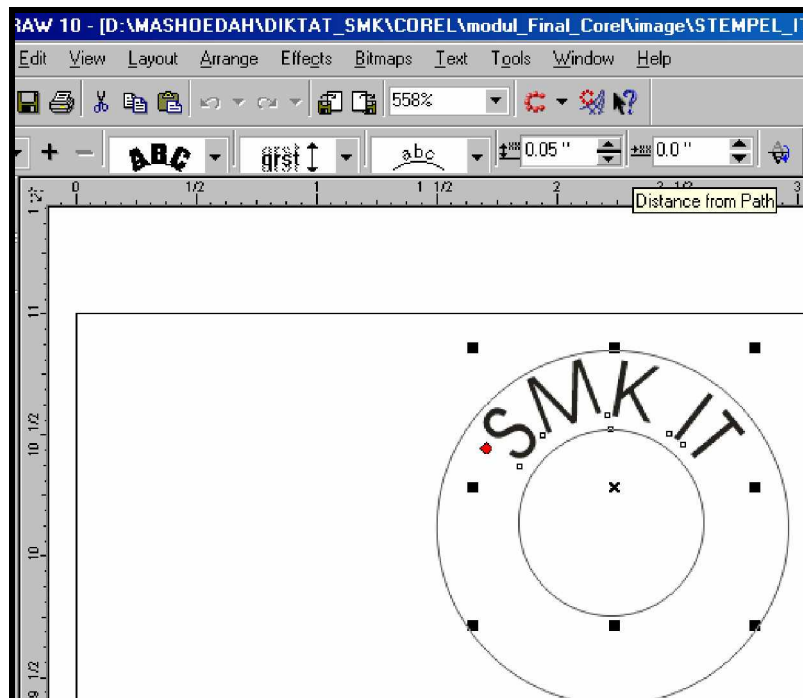


- c. Dalam kondisi text masih terpilih (ada blok titik hitam disekitar text), klik menu text>klik Fit text To path, arahkan pointer pada obyek lingkaran yang didalam, text akan berpindah pada path lingkaran.

SMK IT



- d. Untuk mengatur jarak text dan path lingkaran, atur jarak distance from path pada property bar.



- e. Buatlah text kedua "INDONESIA" pada area kerja, kemudian klik menu Text>klik Fit text To Path, arahkan pointer pada obyek lingkaran luar.
- f. Atur Vertical Placement dan Place on other side, untuk mendapat tulisan yang tidak terbalik pada posisi dibawah lingkaran.
- g. Buatlah text yang ke tiga "COREL" letakkan pada posisi tengah lingkaran dalam.
- h. Buatlah garis pembatas dengan menggunakan Free hand Tool pada lingkaran dalam.
- i. Buatlah gambar bintang dengan menggunakan polygon tool, letakkan pada sisi kiri dan kanan.
- j. Selesai

2) Jawaban:

- a) klik polygon tool
- b) drag pada area kerja

- c) atur property bar pada star,
- d) atur Number of point on polygon isi dengan 15
- e) atur sharpness of polygon pada posisi maksimum

3) Jawaban:

- a) Buatlah garis dengan free hand tool
- b) klik shape tool, klik pada obyek garis
- c) klik convert to line pada property bar
- d) atur handel yang muncul pada obyek garis untuk membentuk obyek sinus.
- e) Buatlah text "GELOMBANG SINUS"
- f) Klik menu text>klik Fit text to path, arahkan pointer pada obyek sinus.
- g) selesai

4) Artistic Text = untuk penulisan text yan pendek, untuk keperluan banner, label, cover dll, text dapat di perlakukan seperti obyek gambar.

Paragraph Text = untuk penulisan text yang panjang, yaitu untuk keperluan penulisan laporan, brosur, dan lain-lain. Teks dapat diformat sesuai karakter, paragraph, tabs dan lain-lain.

5) adalah titik kotak pada akhir sebuah obyek garis dan bagian dari obyek kurva, yang dapat digunakan untuk mengubah bentuk obyek garis atau obyek kurva dengan cara men-drag sekali atau lebih pada nodes tersebut.

g. Lembar Kerja 3

Alat dan bahan :

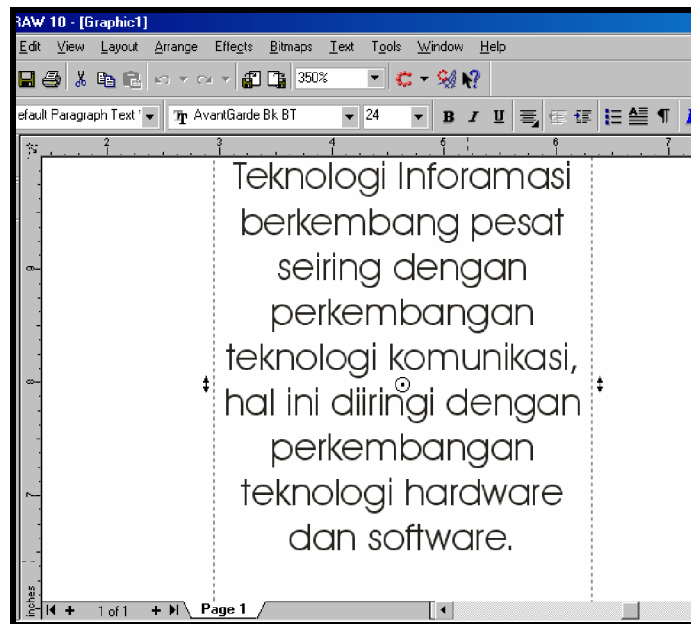
1 (Satu) unit komputer yang telah terinstal aplikasi CorelDraw 10

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

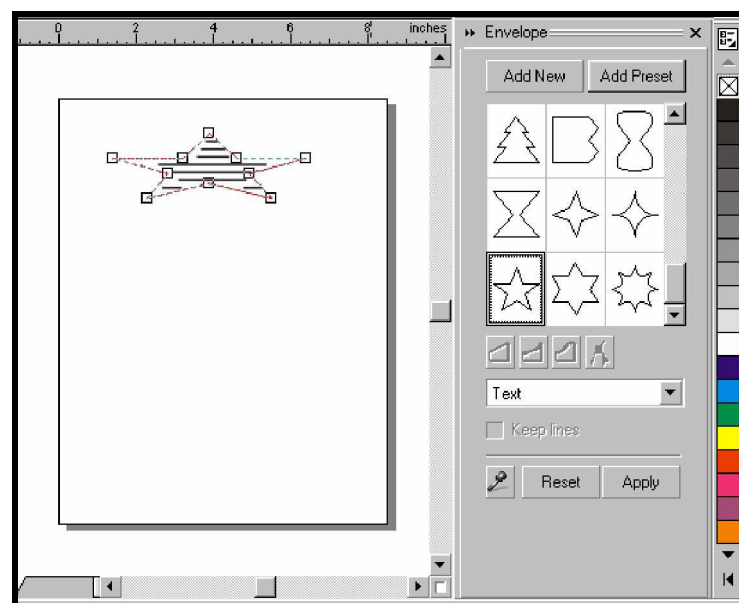
- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

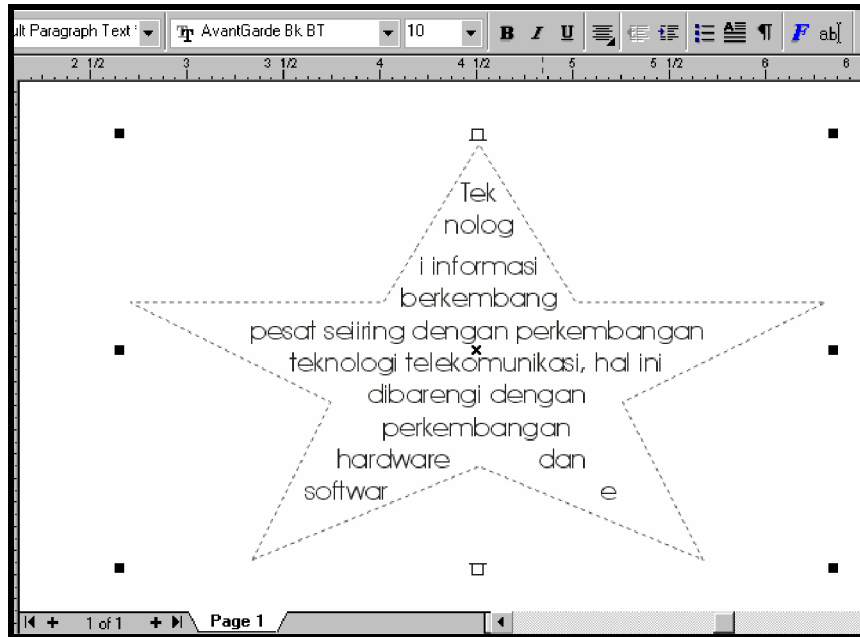
- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Panggil program CorelDraw 10, tunggu sampai welcome screen muncul.
- 4) klik new graphic
- 5) Buatlah paragraph text, misal seperti contoh dibawah ini:
- 6) Atur format paragraph text pada center alignment



- 7) Klik obyek Paragraph text.
- 8) klik menu effects, kemudian klik submenu envelope
- 9) Dialog rollup akan muncul.



- 10) klik Add Preset untuk memilih obyek pembatas.
- 11) klik tombol apply untuk melihat hasil.



Gambar 32. Hasil Akhir dari Effect Envelope

4. Kegiatan Belajar 4 : Mencetak File Gambar Vektor

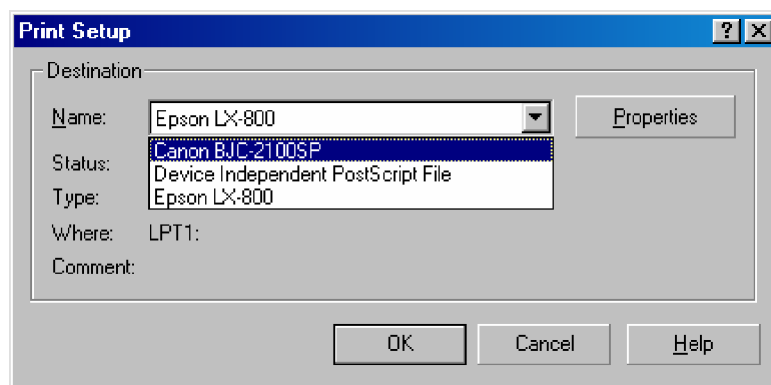
a. Tujuan Kegiatan Pemelajaran

- 1) Mencetak file gambar vektor dalam berbagai ukuran dan parameter dengan printer hitam-putih.
- 2) Mencetak sparsi file gambar vektor dengan printer warna (color printer)

b. Uraian Materi 4

Untuk mencetak file gambar CorelDraw 10 yang perlu dilakukan pertama kali adalah men-setup printer yang akan digunakan. Anda dapat melakukan setup melalui menu file>print setup. Hal ini dilakukan untuk menyesuaikan dengan printer yang digunakan. Hal kedua yang perlu dilakukan adalah menyesuaikan printable area. Yaitu area yang dapat dicetak oleh printer, meskipun anda dapat menggambar diseluruh area kerja CorelDraw, namun kemungkinan tidak seluruh area tersebut dapat tercetak, hal ini bisa terjadi apabila tidak sesuai page setup dengan print setup. Untuk dapat menampilkan printable area klik view>show>klik printable area.

Untuk menetapkan jenis printer dapat dilakukan dengan klik File>klik Print setup, sehingga muncul menu dialog seperti berikut:

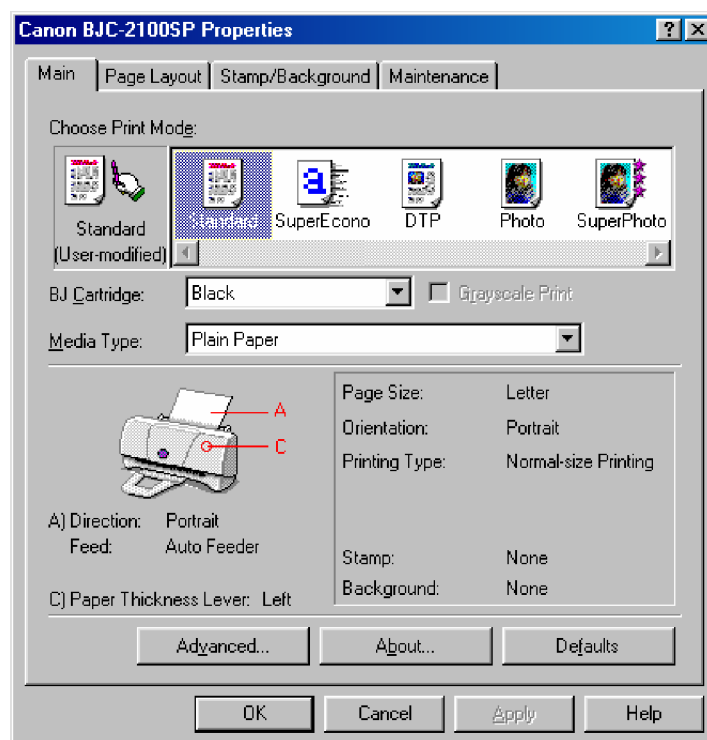


Gambar 33. Kotak Dialog Print Setup

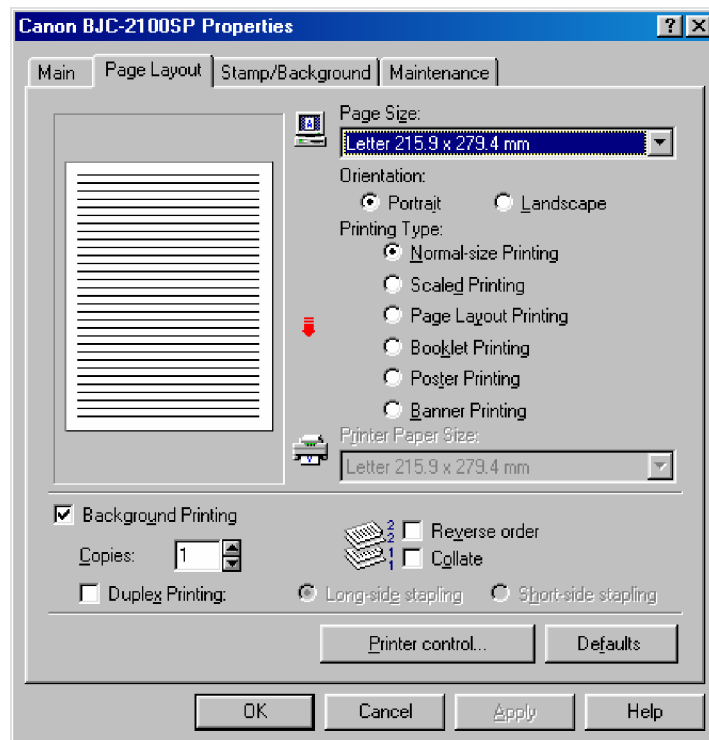
Selanjutnya anda dapat memilih printer yang digunakan dari printer name kemudian klik OK.

1) Menetapkan Parameter pencetakan yang digunakan

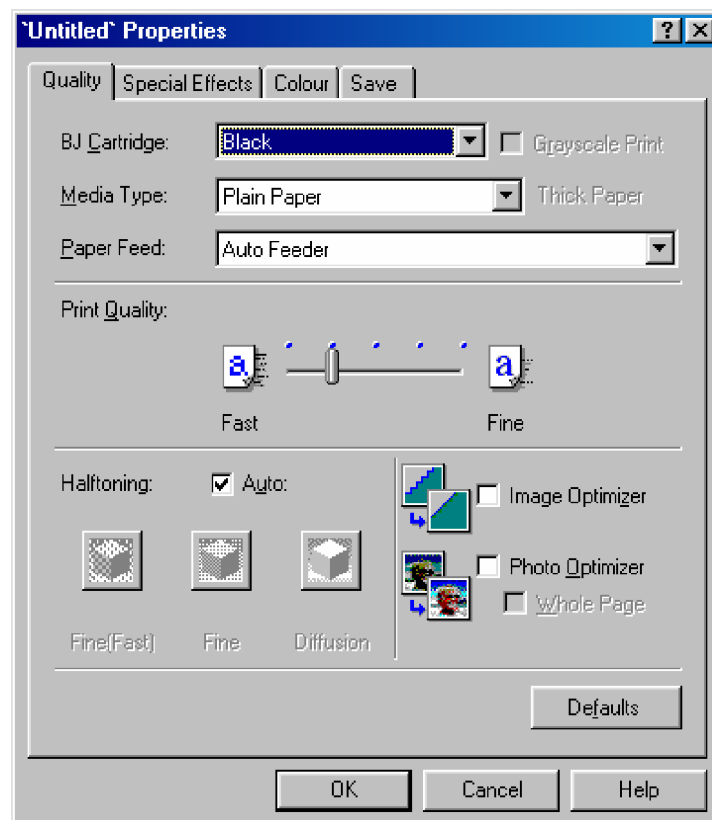
- Untuk menetapkan kertas yang digunakan, klik Properties pada kotak dialog yang muncul, sehingga muncul kotak dialog print properties.
- Klik page layout, anda dapat menentukan ukuran kertas, orientasi, dan juga tipe pencetakan pada menu tab ini.
- Untuk menentukan kualitas pencetakan anda dapat mengklik advance, kemudian dapat memilih menu tab yang ada.



Gambar 34. Kotak Dialog Print Properties



Gambar 35. Kotak Dialog Page Layout

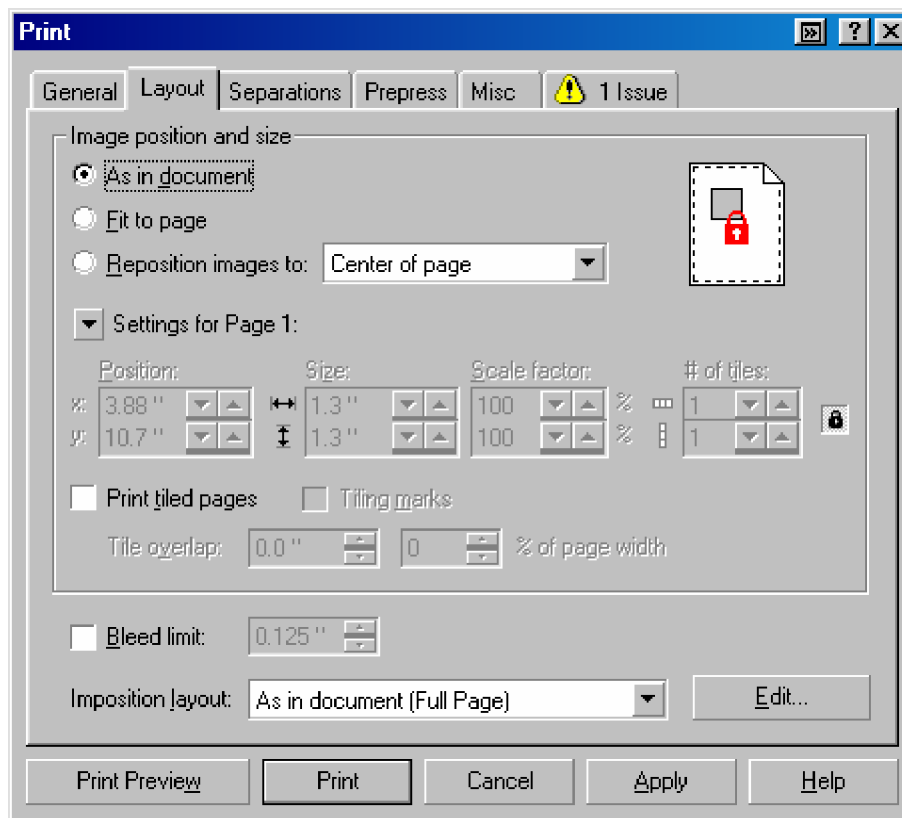


Gambar 36. Kotak Dialog Print Properties Advance

2) Menentukan Layout Pencetakan

Agar seluruh gambar pada area kerja dapat dicetak pada suatu printer anda harus mengatur layout pencetakan. Langkah-langkah untuk mengatur layout pencetakan seperti berikut:

- Klik menu file>klik Print , pilih menu tab Layout sehingga muncul kotak dialog seperti berikut:



Gambar 37. Print Layout pada Menu Option

- klik radio button As a Document bila anda akan mencetak dokumen seperti yang tampil pada layar kerja CorelDraw
- klik radio button Fit To page bila anda akan mencetak dokumen seluruh gambar yang ada dilayar pada satu halaman.

- klik radio button Reposition Image to bila anda mengatur secara manual offset pencetakan, kemudian tentukan batas masing-masing dengan memilih pengaturan pada list box reposition.
- Klik tombol OK.

3) Mencetak Dokumen Gambar

Pengaturan yang dilakukan pada print setup, secara otomatis mengatur pencetakan dokumen yang akan dicetak. Bila diperlukan pengaturan dapat dilakukan kembali pada dialog Roll Up Print.

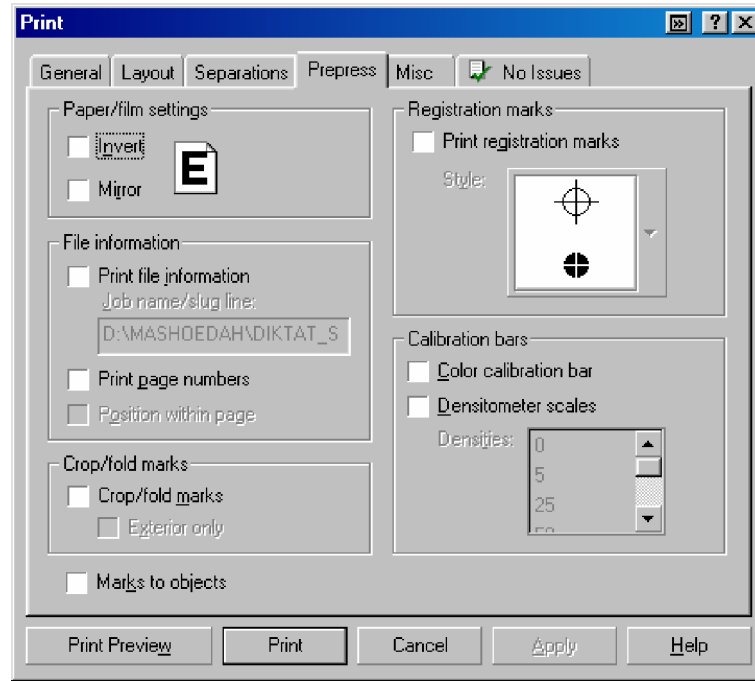
Untuk mencetak dokumen dapat dilakukan langkah berikut:

- Klik menu File>klik Print, kemudian akan tampil kotak dialog Print Dokumen seperti berikut:
- Bila diperlukan atur kembali pengaturan pencetakan.
- Tentukan halaman berapa yang akan dicetak, klik All print range untuk mencetak seluruh dokumen.
- Untuk mencetak halaman tertentu klik current page, kemudian isi halaman yang akan dicetak pada list box page.
- Untuk mencetak seluruh halaman genap, pilih event pada list box print range dan odd untuk halaman ganjil.
- Untuk menentukan berapa kali tiap halaman dokumen tersebut akan dicetak pada Number of Copies.
- Klik print untuk memulai mencetak.

4) Mencetak Dokument dengan mode Mirror (terbalik) dan Negative Film

- Buka file Gambar
- Klik File>klik Print
- Klik Properties, kemudian klik menu tab Prepres
- Klik radio button Invert untuk mencetak pada negative film.

- Klik radio Button Mirror untuk mencetak dengan cara terbalik.
- Klik Print



Gambar 38. Kotak Dialog Prepres Print

c. Rangkuman 4

Setup printer dapat melalui menu file>print setup. Untuk dapat menampilkan printable area klik view>show>klik printable area. Agar seluruh gambar pada area kerja dapat dicetak pada suatu printer anda_harus mengatur layout pencetakan, Klik menu file>klik Print , pilih menu tab Layout. Pengaturan yang dilakukan pada print setup, secara otomatis mengatur pencetakan dokumen yang akan dicetak. Bila diperlukan pengaturan dapat dilakukan kembali pada dialog Roll Up Print, Klik menu File>klik Print.

d. Tugas 4

- 1) Buka kembali beberapa file gambar yang telah anda buat.
- 2) Cetak gambar tersebut dengan ukuran kertas A4, Orientasi Potret.
- 3) Sesuaikan Name printer dengan printer yang terpasang di komputer anda.
- 4) Atur print Properties sesuai dengan printer anda, sehingga gambar tercetak dengan warna hitam.
- 5) Amati hasilnya

e. Tes Formatif 4

- 1) Buka kembali File Tugas3.cdr (gambar mobil). Cetaklah dengan ketentuan sebagai berikut:
 - Ukuran kertas A4
 - Orientasi Landscape
- 2) Cetaklah gambar tersebut dengan mode terbalik (mirror) !
- 3) Cetaklah gambar tersebut dengan mode negatif film !

f. Kunci Jawaban Tes Formatif 4

- 1) klik File>klik Open, pilih tugas3.cdr
 - Klik menu File>klik Print, kemudian akan tampil kotak dialog Print Dokumen seperti berikut:
 - Klik general>klik properties >klik page layout , atur page size pada kertas A4, pilih landscape pada radio button orientation.
 - klik OK
 - Klik print untuk memulai mencetak.
- 2) jawaban no. 2 dan 3
 - Klik File>klik Print

- Klik Properties, kemudian klik menu tab Prepres
- Klik radio button Invert untuk mencetak pada negative film.
- Klik radio Button Mirror untuk mencetak dengan cara terbalik.
- Klik Print

g. Lembar kerja 4

Alat dan bahan :

1 (Satu) unit komputer yang telah terinstal aplikasi CorelDraw 10

Kesehatan dan Keselamatan Kerja

- 1) Berdo'alah sebelum memulai kegiatan belajar.
- 2) Bacalah dan pahami petunjuk praktikum pada setiap lembar kegiatan belajar.
- 3) Pastikan komputer dalam keadaan baik, semua kabel penghubung terkoneksi dengan baik.
- 4) Jangan meletakkan benda yang dapat mengeluarkan medan elektromagnetik di dekat komputer (magnet, handphone, dan sebagainya).
- 5) Gunakanlah komputer sesuai fungsinya dengan hati-hati.
- 6) Setelah selesai, matikan komputer dengan benar.

Langkah Kerja

- 1) Periksa semua kabel penghubung pada komputer.
- 2) Hidupkan komputer dengan menekan saklar pada komputer, jangan menghidupkan komputer dengan memasukkan colokan ke stop kontak ketika saklar dalam keadaan on.
- 3) Panggil program CorelDraw 10, tunggu sampai welcome screen muncul.
- 4) Klik New Graphic

- 5) Klik File>klik Open, ambil gambar globe.cdr pada folder C:\program file\corel\Graphip10\tutors\Draw\Html_docs\htmlpics\globe.cdr, seperti berikut:



Cetak dengan sparasi warna, dengan cara klik File>klik Print

- 6) Klik separations tab, klik chek box print separations
- 7) Tentukan warna-warna sparasi pencetakan yang akan digunakan (Warna yang aktif berwarna gelap dan yang non aktif berwarna terang), misal klik check box kuning dan hitam.
- 8) Klik chek box Always Overprint Black bila ingin mencetak dengan warna hitam 100%.
- 9) Aktifkan Auto Spreading bila ingin mencetak pembatas gambar yang tidak memiliki outline.
- 10)Klik OK



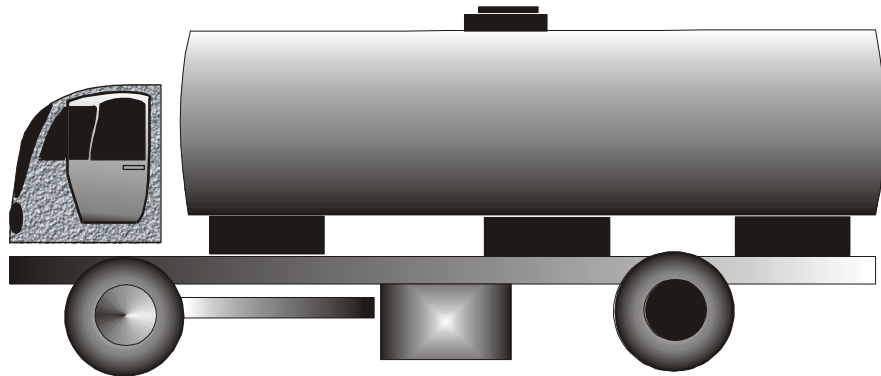
Gambar 39. Hasil cetak sparasi warna kuning dan hitam

BAB III

EVALUASI

A. PERTANYAAN

1. Sebutkan beberapa program aplikasi multimedia berbasis vektor selain CoreIDRAW !
2. Apakah fungsi dari shortcut berikut:
 - Ctrl+O - F6
 - Ctrl+C - F10
 - Ctrl+V - F8
 - Ctrl+D - F7
 - Ctrl+G - Ctrl+E
3. Buatlah gambar seperti dibawah ini ! Simpan dan Cetaklah gambar tersebut !



B. KUNCI JAWABAN EVALUASI

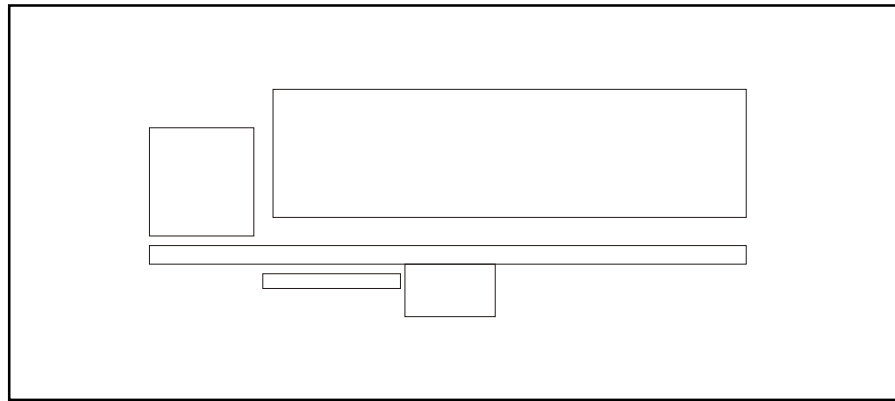
1. Program aplikasi multimedia berbasis vektor adalah:
 - Adobe Illustrator
 - Macromedia Freehand
 - Macromedia Fireworks
 - Macromedia Flash
 - AutoCAD

2. Shortcut

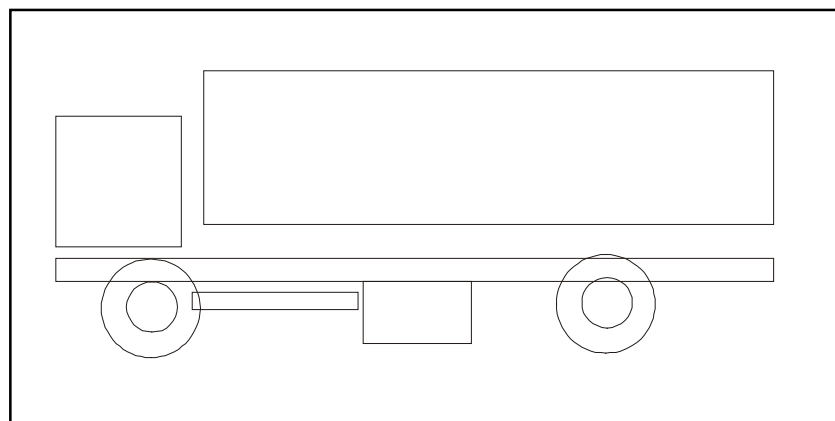
- Ctrl+O = Open File
- Ctrl+C = Copy File
- Ctrl+V = Paste File
- Ctrl+D = Duplicate
- Ctrl+G = Group (menyatukan obyek)
- F6 = Rectangle Tool
- F10 = Shape Tool
- F8 = text tool
- F7 = Ellips Tool
- Ctrl+E =Export

3. Langkah-langkah

- a. Gambarlah beberapa kotak dengan rectangle tool seperti dibawah ini:

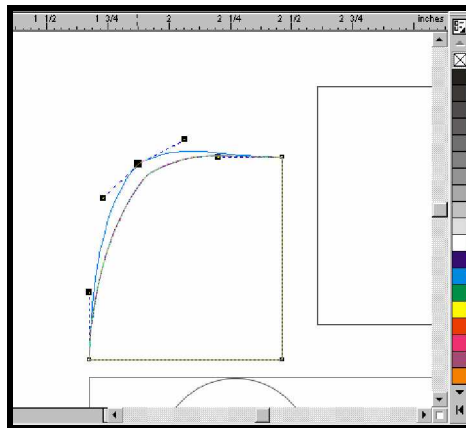


- b. Kemudian buatlah beberapa lingkaran dengan Ellips tool pada bagian bawah.

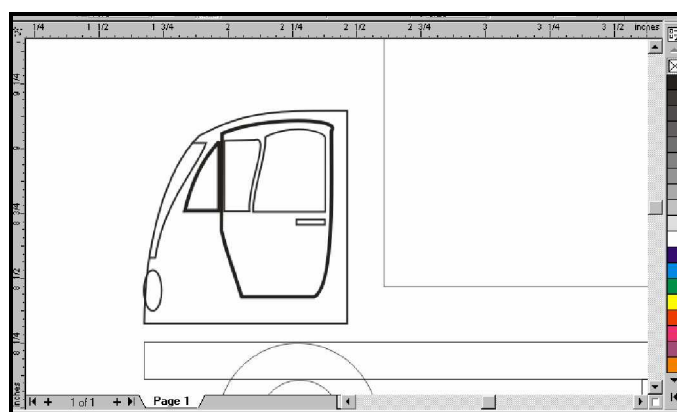


- c. Pilih kepala mobil dan ubahlah menjadi kurva, klik kepala mobil, klik Arrange pada menu bar, klik Convert To Curve

- d. Tambahlah dengan beberapa nodes, pada kepala mobil.
- e. Ubahlah garis lurus menjadi garis kurva, dan atur nodes-nodes sesuai kebutuhan.



- f. Hapus nodes-nodes yang tidak dipakai, sehingga tidak membingungkan.
- g. Berilah tambahan variasi beberapa kotak untuk aksesoris gambar tersebut. seperti gambar dibawah, gunakan rectangle tool, freehand tool, convert to curve, dan convert line to curve.



- h. Warnai mobil dengan Fill tool, sesuai selera.
- i. Untuk menyimpan Klik File>Klik Save atau Ctrl+S

j. Untuk mencetak Ctrl+P

k. Selesai

C. KRITERIA KELULUSAN

Aspek	Skor (1-10)	Bobot	Nilai	Keterangan
Kognitif (soal 1 dan 2)		3		Syarat lulus nilai minimal 70 dan skor setiap aspek minimal 7
Kebenaran langkah		3		
Kerapian, kebersihan, ketelitian		2		
Ketepatan waktu		2		
Nilai Akhir				

Kategori kelulusan:

70 – 79 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja dengan bimbingan.

80 – 89 : Memenuhi kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.

90 – 100 : Di atas kriteria minimal. Dapat bekerja tanpa bimbingan.

BAB IV

PENUTUP

Setelah menyelesaikan modul Mengoperasikan Software Pengolah Gambar Vektor ini dan mengerjakan semua tugas serta evaluasi maka berdasarkan kriteria penilaian, peserta diklat dapat dinyatakan lulus/ tidak lulus. Apabila dinyatakan lulus maka dapat melanjutkan ke modul berikutnya sesuai dengan alur peta kedudukan modul, sedangkan apabila dinyatakan tidak lulus maka peserta diklat harus mengulang modul ini dan tidak diperkenankan mengambil modul selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Corel Corporation and Corel Corporation Limited, 2000, Corel Tutor.

Solehudin, Moh., Drs, 1998, Guide Tour bersama CorelDraw 8.0, Andi Offset, Yogyakarta.