

MODUL COREL DRAW 12

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

PERTEMUAN PERTAMA

Mengenal Aplikasi-Aplikasi Desktop Publishing

Aplikasi Pengolah Foto/Pixel

- Adobe Photoshop
- Corel Photo Paint
- Microsoft Photo Editor
- Macromedia Fireworks
- Dll

Aplikasi Pengolah Vektor

- Corel Draw
- Macromedia Freehand
- Adobe Illustrator
- Micrografix Designer
- Dll

Aplikasi Tata Letak (Layout)

- Adobe Page Maker
- Adobe In Design
- Corel Ventura
- Microsoft Publisher
- Dll

Aplikasi Desktop Publishing dibagi kepada tiga kelompok, yaitu Aplikasi Pengolah Foto/Pixel, Aplikasi Pengolah Vektor, dan Aplikasi Tata Letak (Layout). Aplikasi Pengolah Foto/Pixel adalah program pengolah image/foto memiliki fungsi memperbaiki penampilan foto, memodifikasi foto, menggabungkan kedua buah foto menjadi satu, dan lain-lain contoh programnya adalah Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Microsoft Photo Editor, dan lain-lain, program-program diatas memiliki kemiripan sebagai fungsi pengolah Foto, program-program tersebut biasanya dipakai untuk membuat cover buku yang menampilkan image foto. Aplikasi Pengolah Vektor/Pengolah garis adalah aplikasi untuk menggambar bentuk digunakan untuk membuat bentuk-bentuk baru, menggambar, memodifikasi huruf atau gambar 2 dimensi, biasa digunakan untuk membuat logo, gambar kartun, dan lain-lain. Aplikasi Tata Letak (Layout) adalah Aplikasi untuk mengatur letak huruf dan gambar, memposisikan gambar dan huruf supaya lebih menarik, contoh penggunaannya pada tata letak tulisan koran atau majalah.

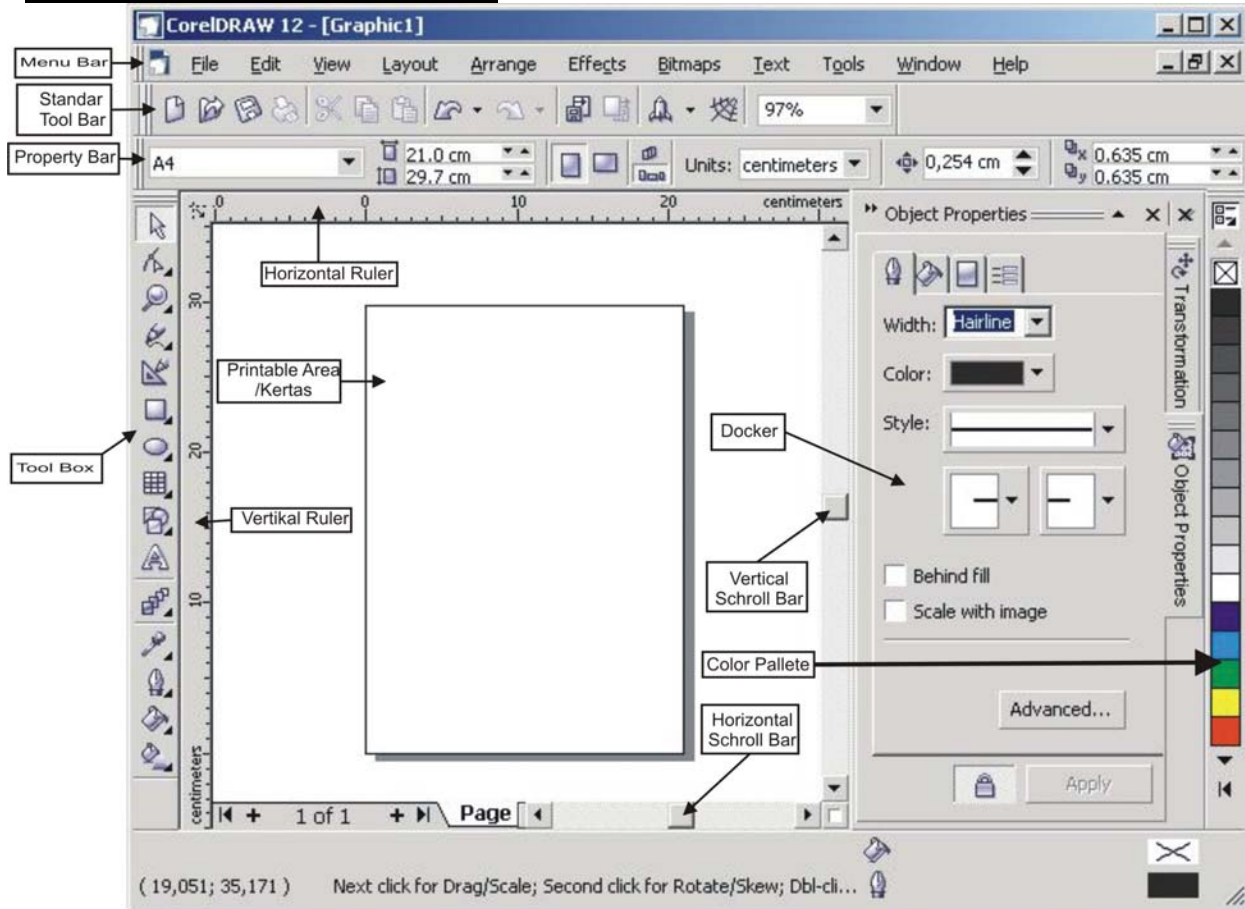
Dari banyak sekali program-program yang ada, kita cukup menguasai salah satu Aplikasi saja dari tiap kelompok Aplikasi Desktop Publishing. Misalkan dari Aplikasi Pengolah Foto kita cukup menguasai Adobe Photoshop saja, dari Aplikasi Pengolah Vektor cukup menguasai Corel Draw, dan dari Aplikasi Pengolah Layout cukup menguasai Adobe Page Maker, karena program yang lain memiliki fungsi yang sama.

Contoh dalam pembuatan sebuah buku, supaya tampilan cover buku menarik di beri foto yang didesain menggunakan Adobe Photosop, tulisan pada cover supaya lebih menarik didesain menggunakan Corel Draw, begitu juga gambar-gambar atau ilustrasi di dalam buku dibuat menggunakan Corel Draw, tata letak tulisan dan gambar pada isi buku di Layout menggunakan Adobe Page Maker.

Membuka Program Corel Draw :

Klik Start → Program → Corel Draw Graphic Suit12→ Corel Draw12

2. Pengenalan Lingkungan Corel Draw



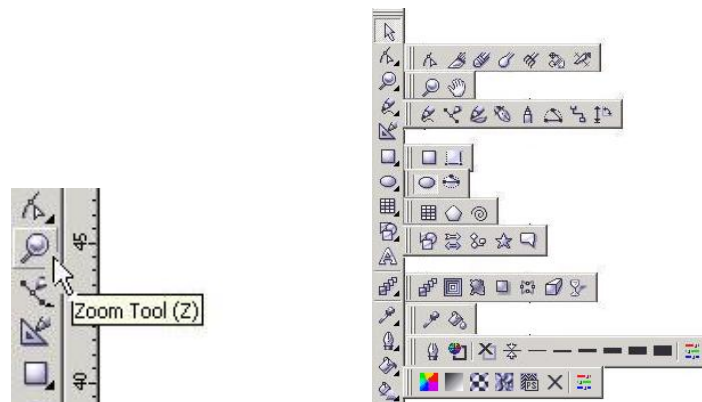
Pengenalan menu-menu yang ada di corel

Jika saat menggunakan Corel Draw kehilangan **Standar Tool Bar**, **Property Bar**, **Toolbox**, cukup dikeluarkan kembali dengan mengklik menu **Window** → **Toolbars** → **Standar**, atau **Window** → **Toolbars** → **Property Bar**, atau **Window** → **Toolbars** → **Toolbox**. Jika kehilangan Color Pallette, klik menu **Window** → **Color Palletes** → **Default CMYK Pallette**, begitu juga jika ingin mengeluarkan Docker tinggal dikeluarkan dimenu Window.

Pengenalan Tool Box dan cara membaca nama peralatan

Kita dapat mengetahui nama-nama Menu atau nama Tool Box dengan cara mendekatkan kursor ke Menu atau ke Tool Box.

Jika pada Tool Box terdapat tanda segi tiga kecil ▲, artinya ada peralatan lain didalamnya, peralatan lain tersebut bisa dibuka dengan mengklik lebih lama pada gambar yang ada segitiganya.



Fungsi Properties

Setiap kita klik tiap **Tool Box**, **Property Bar**nya akan berbeda-beda. Fungsi Properties adalah untuk melakukan pemilihan yang lebih detil lagi.

Properties Bar Pick Tool



Disaat kita klik **Pick Tool** pada **Tool Box** akan keluar **Property Bar** seperti gambar di atas.

Jenis kertas yang akan digunakan dapat dipilih langsung dari option jenis kertas yang ada, dengan mengklik dahulu kemudian melakukan pilihan.

Jika Jenis kertas yang diinginkan tidak ada pada pilihan, rubah saja angka-angka panjang dan lebarnya kemudian tekan Enter. Klik untuk membuat kertas menjadi vertikal atau horisontal. Satuan panjang kertas bisa dipilih sesuai keinginan, tinggal memilih ke centimeter, millimeter, inches, dll.

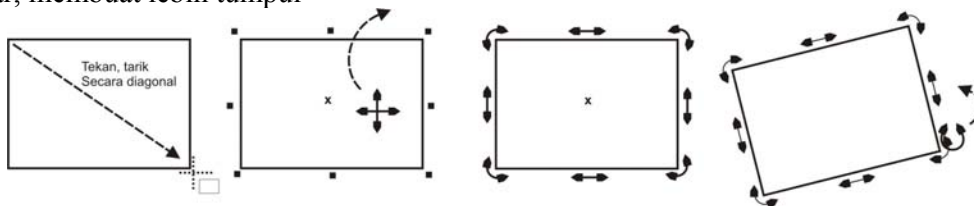
Area Menggambar

Pada Standar Tool Bar terdapat angka yang ada % nya , itu merupakan persentase kertas yang kita lihat. Jika dirubah ke 100% kertas dapat dilihat keseluruhan, 50% separuh kertas, **To Fit** sebesar gambar, **To Page** seluruh halaman kertas, **To Width** dilihat seluruh lebar kertas, **To Height** dilihat seluruh tinggi kertas.

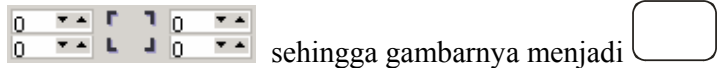
Kertas dapat juga dilihat lebih besar/lebih kecil dengan memutar roda pada mouse, atau menggunakan **Zoom Tool** pada Tool Box.

Jika saat menggambar kita kehilangan kertas, jangan panik dahulu, rubah saja persentase yang ada di atas kedalam **To Fit**, atau **To Page**, **To Height**, atau dengan mengklik **F4** pada keyboard, untuk memperkecil persentase bisa dengan mengklik **F3**.

- Menggambar kotak menggunakan Tool Box , Menggeser, Memperlebar, Mempertinggi, memutar, membuat lebih tumpul



Klik 1 kali di kotak menggunakan **Pick Tool** , kotak dapat di geser, diperbesar/diperkecil, klik sekali lagi menggunakan ujung gambar akan berubah seperti di gambar ketiga, kemudian tarik ujungnya untuk memutar. Supaya ujung kotak tumpul perbesar angka pada



Untuk menghapus sebuah gambar, klik dahulu gambarnya menggunakan Pick Tool kemudian tekan delete di keyboard.

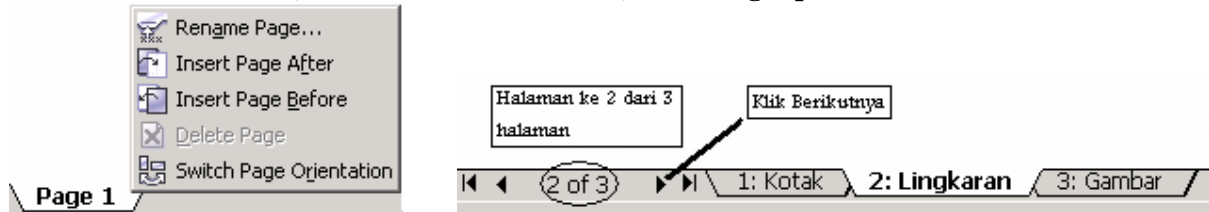
Memberi Warna pada kotak

Klik kiri pada **Color Pallete** warna yang diinginkan, isi kotak akan di beri warna.

Klik kanan pada **Color Pallete** untuk memberi warna pada garis kotaknya.

Pilih ketebalan garis pada **Outline Width** sesuai ketebalan yang diinginkan.

Memberi nama halaman, membuat halaman baru, dan menghapus halaman.



Untuk memberi nama halaman, klik pada tulisan Page1, kemudian klik Rename Page, ubah namanya kemudian tekan enter.

Inser Page After untuk membuat halaman baru setelahnya.

Insert Page Before untuk membuat halaman baru sebelumnya.

Delete Page untuk menghapus halaman.

Mengimport Gambar

Untuk mengimport sebuah gambar, klik menu **File** → **Import**, kemudian pilih file gambar, klik lagi **import**, tempatkan gambar sesuai keinginan.

Pada menu File terdapat sub menu **Open**, sub menu **Open** ini digunakan untuk membuka file-file yang sebelumnya di gambar menggunakan corel dan memiliki type file CDR, tidak bisa digunakan untuk membuka gambar yang typenya bukan CDR.

Membuat Guidline (penggaris)

Untuk mengeluarkan garis bantu dalam menggambar, simpan kursor di atas penggaris kemudian tarik ke bawah untuk membuat garis horizontal. Untuk membuat garis bantu vertikal, caranya sama, klik dipenggaris sebelah kiri, drag (tarik) ke sebelah kanan, jumlah penggaris bisa dikeluarkan sesuai keinginan.



Untuk menghapus garis bantu klik garis bantunya sehingga warnanya merah, kemudian tekan delete di keyboard.

TUGAS :

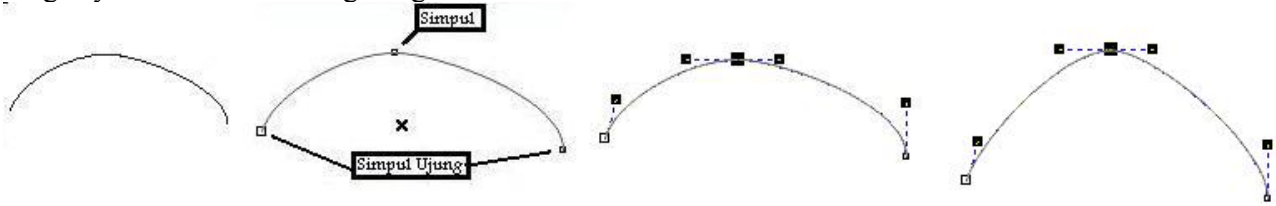
- Mengenal menu-menu yang ada di corel
- Membaca nama menu/peralatan, mengingat letak peralatan pada Tool box
- Merubah satuan ke Centimeter
- Membuat ukuran kertas lebar 30 cm, tinggi 20 cm.
- Portrait dan Landscape
- Klik zoom to page, to width, to height,, F3, F4
- Membuat Gambar kotak
- Menumpulkan kotak dengan ukuran 45
- Memiringkan kotak berlawanan jarum jam 50°
- Membuat halaman baru sebelum kotak
- Membuat gambar lingkaran
- Memberi nama halaman lingkaran
- Membuat halaman baru setelah kotak
- Beri gambar obat nyamuk
- Berinama halaman obat nyamuk
- Memilih page lingkaran
- Menghapus lingkarannya
- Menghapus page lingkaran
- Memilih page kotak
- Memperbesar, memperkecil, memutar, memberi outline kotak ukuran 4.0 Pt, beri warna dalam kotak, dan warna outline dengan warna yang berbeda.
- Mengimport gambar
- Memperbesar, perkecil, memutar gambar, membalik vertikal/horizontal (Mirror)
- Mengeluarkan dan menghapus guideline.

- Memahami Set default current page
- Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Corel_1**, Contoh: **Zaidan 2MIn-2 Corel 1**


PERTEMUAN KEDUA

Buatlah gambar melengkung menggunakan Free Hand Tool 

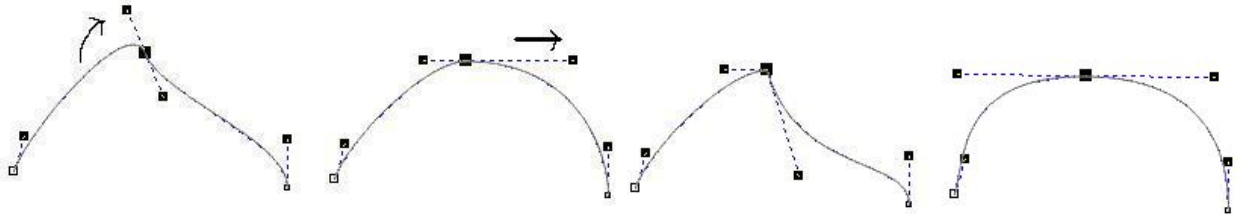
Jika gambar tidak sempurna, akan didapatkan simpul ditengah. Simpul sangat penting dalam Coreldraw fungsinya adalah untuk mengedit gambar.





Sebuah simpul diedit menggunakan **Shape Tool** , sehingga bentuk kurva bisa dirubah sesuai keinginan.


Klik simpul tengah menggunakan **Shape Tool** , kemudian geser simpul tersebut agak keatas, garis lengkung tersebut akan berubah bentuk.



Disaat simpulnya di klik menggunakan **Shape Tool** , akan keluar garis bantu yang kedua ujungnya berbentuk kotak hitam, kotak tersebut bisa ditarik ke kiri/kanan atas/bawah sehingga menyebabkan bentuk kurvanya berubah.




 **Make Node Symmetrical**: kotak kanan ditarik kotak kiri ikut bergerak secara simetrik.

 **Make Node Smooth**: kotak kanan ditarik kotak kiri tidak ikut bergerak, tapi jika kotak kanan ditarik keatas dan kebawah kotak kiri ikut bergerak, begitu juga sebaliknya.

 **Make Node A Cusp**: Kotak kanan ditarik ke kanan/kiri atas/bawah kotak sebelahnya tidak terpengaruh

 **Convert Line to Curve**: merubah garis kedalam bentuk kurva sehingga garisnya bisa diubah/edit menggunakan **Shape Tool** .



 **Convert Curve to Line**: merubah kurva kembali kebentuk garis.


 **Break Curve/ Join Two Nodes**: memutuskan simpul/Node, menyambungkan dua simpul/Node



 **Add Node**: Menambah Simpul baru

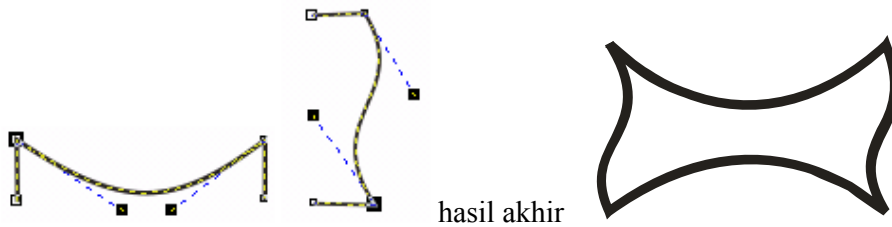
 **Delete Node**: Menghapus Simpul.

Membuat bentuk  dari 

Buat bentuk kotak menggunakan **Tool box** , lihat lebih dekat menggunakan **Zoom Tool** , dengan memblok gambar kotak tersebut.

Ubah gambar tersebut kedalam kurva (karena gambar yang didapat dari Tool Box masih berupa object, bukan kurva sehingga belum bisa diedit), klik menu **Arrange** →  **Convert to Curve**.

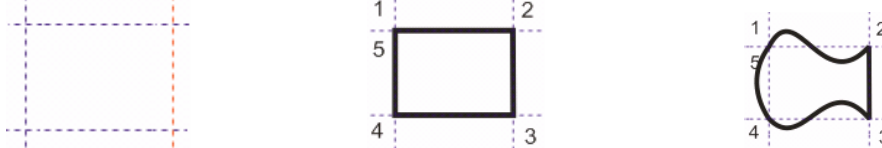
Klik garis paling atas menggunakan **Shape Tool**  sehingga terdapat titik. Klik  **Convert Line to Curve**, sehingga keluar penarik simpul. Tarik kedua kotak hitam (penarik simpul) kebawah. Lakukan cara yang sama pada setiap garis.



Membuat bentuk yang menggunakan Bezier Tool



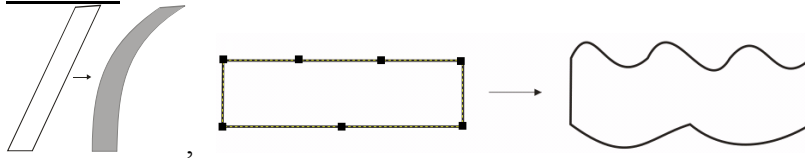
Buat sebuah kotak menggunakan **Bezier Tool** dengan bantuan **Guidline** (Penggaris)
 Keluarkan 2 buah garis vertikal, dan dua buah garis Horizontal.
 Klik satu-satu ujung sehingga membentuk kotak tertutup



garis yang dibuat menggunakan **Bezier Tool** tidak perlu diubah lagi ke dalam kurva, **tidak perlu** klik **Arrange** → **Convert to Curve**.

Untuk mengedit garis tersebut tinggal klik garisnya, klik garis paling atas sampai ada titik, klik **Convert Line to Curve**, kemudian penarik simpulnya ditarik. Prinsip kerjanya sama dengan pembuatan bentuk sebelumnya. Buat gambar seperti contoh gambar ketiga.

TUGAS:



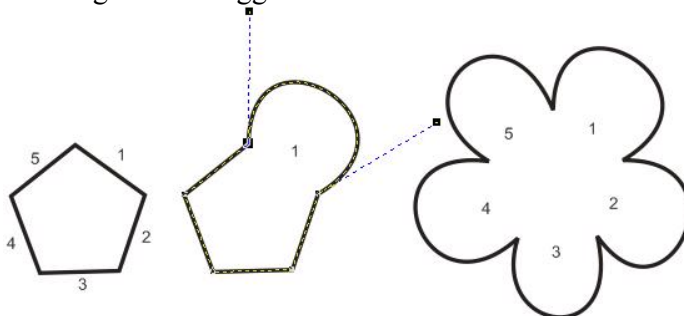
Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Corel_2**, Contoh: **Zaidan 2Mln-2 Corel 2**

PERTEMUAN KETIGA



TUGAS

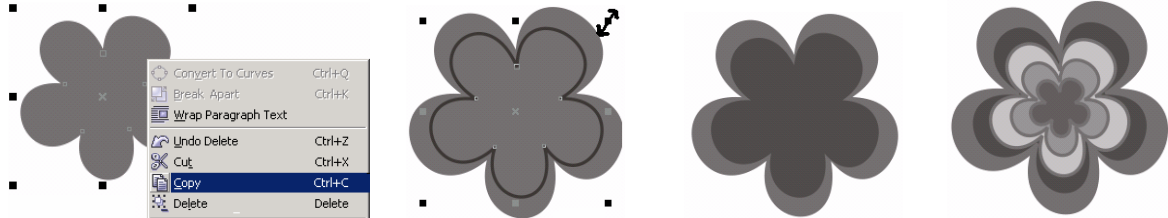
Membuat gambar bunga menggunakan **Bezier Tool**


1. Buat segi lima menggunakan **Bezier Tool**

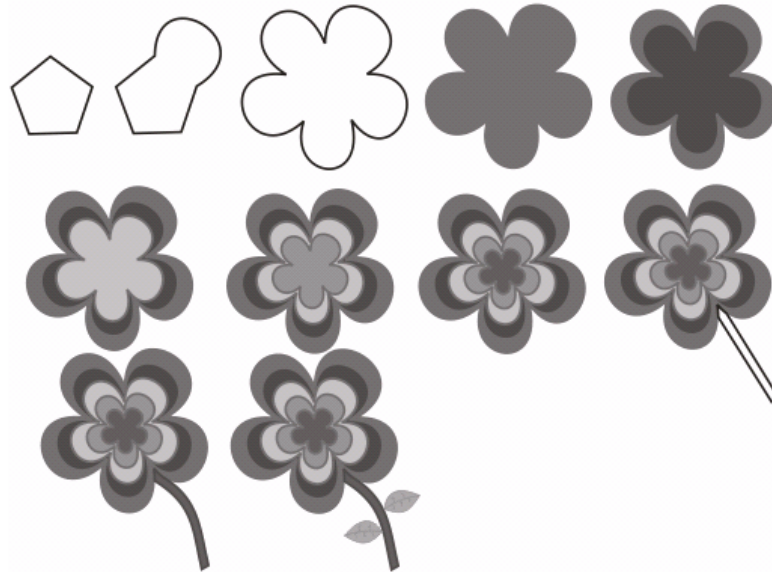




2. Edit garis-garisnya sehingga menjadi garis melengkung.
 - Klik ditengah garis pertama menggunakan **Shape Tool**, sampai keluar titik tebal.
 - Klik **Convert Line to Curve**, tarik garis simpulnya sehingga gambarnya melengkung seperti gambar diatas. Lakukan juga pada garis-garis lainnya sampai didapatkan gambar bunga
3. Beri warna pada gambar tersebut sesuai keinginan. Klik kiri **Color Pallete** untuk memberi warna dalam, klik kanan untuk memberi warna garis luar.

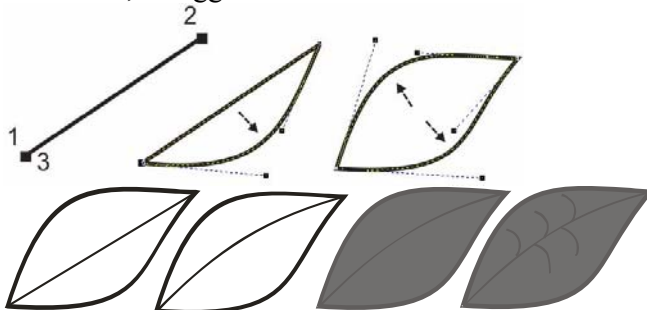
- Copy gambar bunga yang telah dibuat tadi, klik gambar bunga menggunakan **Pick Tool** , klik kanan mousenya → klik **copy**, kemudian di **paste**, klik menu **Edit** → **Paste**, sehingga gambarnya menjadi double (terlihat hanya satu gambar saja karena gambar pertama tertimpa gambar kedua). Perkecil gambar bunga tersebut dengan menarik ujung-ujung gambar menggunakan **Pick Tool** , supaya proporsi (panjang x lebar) tidak berubah, ditarik sambil menekan tombol **Shift** di keyboard. Beri warna yang berbeda. Lakukan berulang kali sampai didapatkan seperti gambar ke-empat di bawah.




- Beri tangkai pada gambar bunga menggunakan **Bezier Tool** , cara sama dengan sebelumnya. Buat garis lurus dahulu kemudian garis tersebut dibengkokkan dan diberi warna.



- Buat daun menggunakan **Bezier Tool** , Klik berurutan di titik 1-2-3, lengkunkan salah satu garis kebawah, garis yang lain tarik keatas, diatur gambarnya sehingga menyerupai gambar daun, beri warna, beri garis tengah dan serat serat daun, menggunakan **Bezier Tool** .




- Cukup gambar satu buah daun, untuk memperbanyak **copy-paste** daun tersebut.
- Posisikan daun pada tangkai, atur sebaik mungkin kalau perlu sedikit agak diputar gambarnya.
- Gambar yang sudah di copy gambarnya bisa balikan dengan mengklik **Mirror Button** .
- Simpan gambar yang telah di buat, klik menu **File** → **Save**, File Name diberi nama **Nama_Shift_Corel_3**, Contoh: **Zaidan 2Mln-2 Corel 3**

PERTEMUAN KE -4


Memodifikasi lebih dari satu gambar

Gambarlah bentuk lingkaran, kemudian bentuk kotak menggunakan bentuk-bentuk yang terdapat di **Tool Box**, gambar kotak diberi warna, supaya proporsi gambar tidak berubah gambarlah sambil menekan Control.

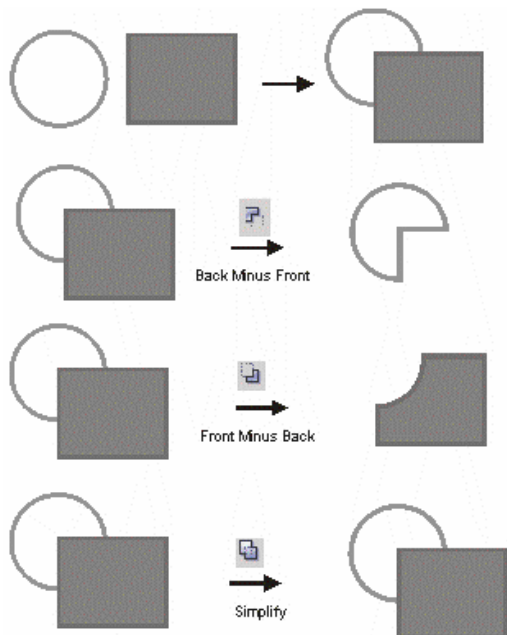
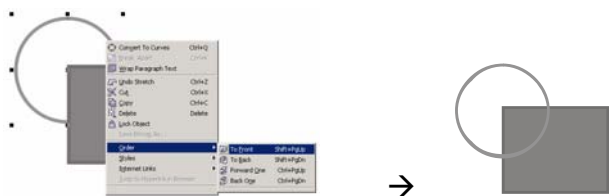
Dekatkan kedua buah gambar, kemudian pilih keduanya, dengan memblok kedua gambar tersebut, atau dengan cara klik salah satu gambar misal lingkaran, sambil menekan **Shift** di keyboard tekan gambar kotak, supaya kedua gambar terpilih.


Jika lebih dari satu gambar yang diseleksi (dipilih) pada **Property Bar** akan keluar keluar tombol-tombol  yang berfungsi untuk memodifikasi gambar, cobalah tombol tersebut satu persatu.


Karena yang digambar lingkaran terlebih dahulu maka gambar lingkaran ada di belakang (Back), gambar kotak ada di depan (Front).


Jika ingin posisi lingkaran ada di depan, pilih lingkaran menggunakan **Pick Tool**  kemudian klik kanan **Order → To Front**

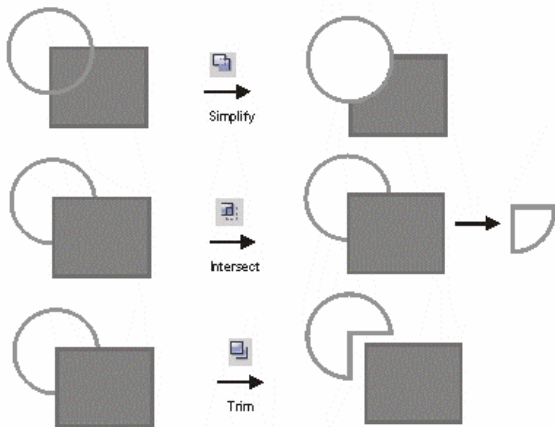
Buatlah gambar-gambar sebelah kanan setelah tanda panah, seperti contoh dibawah, dan fahamilah fungsi tiap tombol.





Back Minus Front  : Gambar belakang dihapus oleh depan


Front Minus Back  : Gambar depan dihapus oleh belakang


Simplify  : Gambar depan menutupi gambar belakang

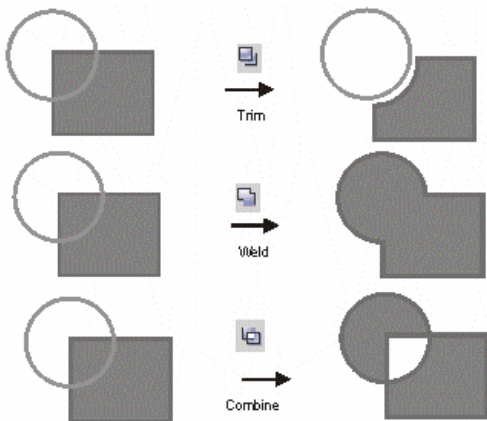


Intersect : Mendapatkan gambar perpotongannya

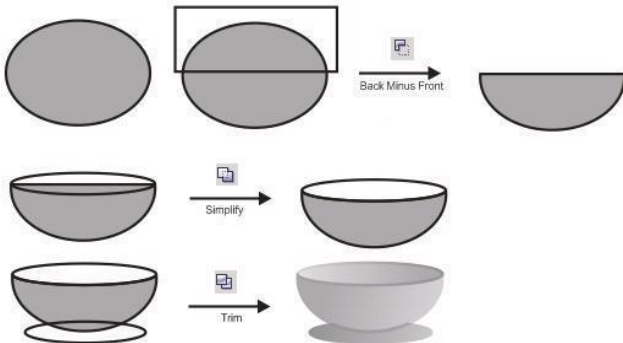
Trim : Gambar yang diklik terlebih dahulu memotong gambar yang diklik kemudian

Weld : Menggabungkan kedua gambar, perpotongannya hilang

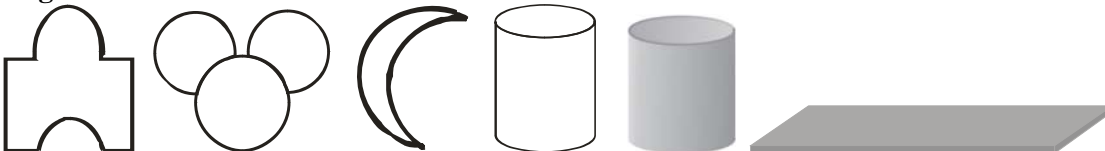
Combine : Mengkombinasikan dua gambar



Membuat gambar mangkuk






Tugas membuat bentuk-bentuk



Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Corel_4**, Contoh: **Zaidan 2MIn-2 Corel 4**

PERTEMUAN LIMA


Mengedit Bentuk Huruf

Buat sebuah huruf menggunakan **Text Tool**  pada **Tool Box**, ubah ukurannya menjadi 150, ubah tulisan tersebut ke kurva supaya dapat diedit, **Arrange** →  **Convert to Curve**. Setelah diubah ke kurva akan keluar simpul-simpul di huruf tersebut, tarik simpul-simpul menggunakan **Shape Tool**  sehingga didapatkan bentuk yang lain seperti gambar dibawah.






Menggambar ulang logo BRI

Gambar hasil scan biasanya kurang bagus, gambarnya terlihat agak pecah-pecah dan terkadang kita perlu menggambar ulang hasil scan tersebut. Sekarang kita akan menggambar ulang logo BRI hasil scan, Import Logo BRI dari komputer 26.



Klik menu **File** → **Import**, klik tombol  pada Look in kemudian **My Network Places** → **Entire Network** → **PC26** → **Simpan Data** → **Praktikum** → **LOGO_BRI.EPS** kemudian klik Import dan simpan di area kerja.

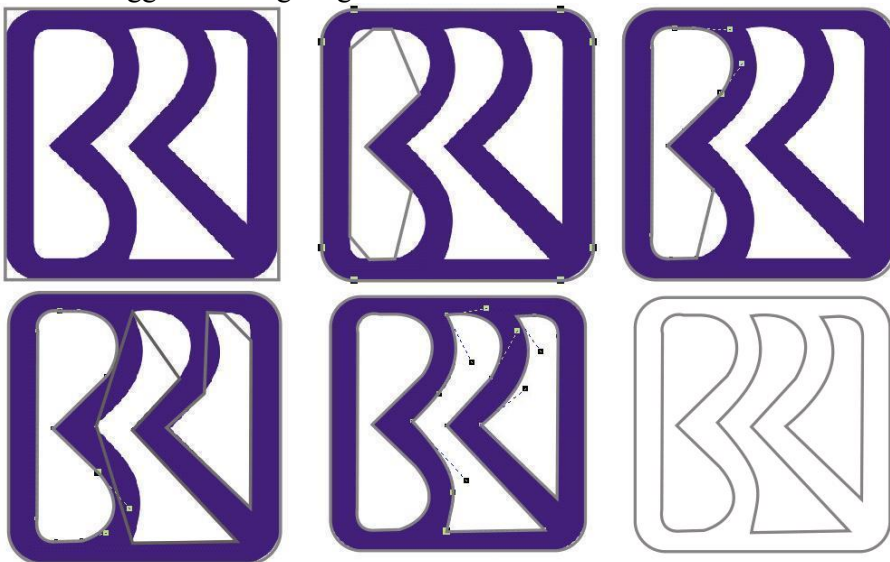



Perbesar logo BRI dengan memblok gambar tersebut menggunakan **Zoom Tool** .


Supaya gambar tersebut tidak bergeser saat digambar ulang, gambar tersebut harus di kunci (**Lock**), pilih dahulu gambarnya menggunakan **Pick Tool**  kemudian klik menu **Arrange** → **Lock Object** , setelah di lock gambar tersebut tidak bisa digeser ataupun dihapus.



Sebelum mulai menjiplak logo tersebut pikirkan dan analisis dahulu gambar yang akan digambar ulang, dengan tool apa dan bagaimana kita menggambarinya, apakah perlu menggunakan Rectangle Tool, Free Hand Tool, Bezier Tool, pikirkan sejenak sehingga dapat menggambar dengan lebih mudah.

Untuk gambar ini kita bisa menggunakan **Rectangle Tool**  untuk segi empatnya, dan **Bezier Tool**  untuk menggambar lengkung dan lurus.




Gambar segi empat diatas gambar BRI sehingga menutupi gambar segi empatnya, buat tumpul segi empat dengan ukuran sekitar 24, , sehingga gambar segi empat tumpulnya sama.


Pergunakan **Bezier Tool**  untuk mengikuti garis yang didalam, dengan menggambar garis lurus dahulu yang kemudian dibuat lengkung, sama dengan cara sebelumnya untuk membuat lengkung sebuah

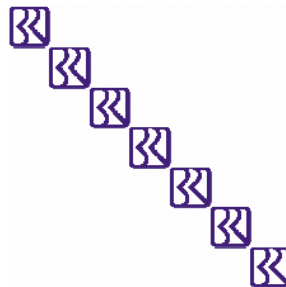
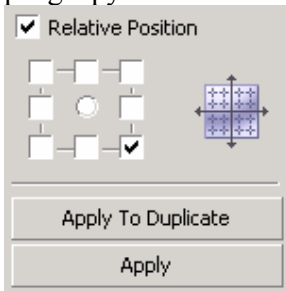
garis menggunakan **Shape Tool** , klik ditengah garis kemudian klik **Convert Line to Curve** , tarik garis simpulnya dan atur sehingga gambarnya melengkung seperti gambar diatas. Lakukan hal yang sama pada yang lain sehingga didapatkan logo BRI.

Setelah selesai menduplikasi, blok gambar yang telah kita buat kemudian digeser menjauhi gambar aslinya.gambar aslinya dihapus, karena sebelumnya dilock jadi tidak bisa langsung dihapus, Locknya harus dilepas dulu, pilih menu **Arrange**→ **Unlock All Object**, kemudian hapus gambar aslinya. Gambar yang kita punya diberi warna biru dan dalamnya diberi warna putih sehingga menyerupai gambar aslinya.

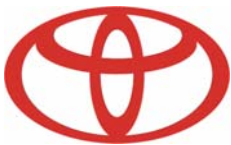
Gambar yang dibuat sebetulnya adalah gabungan dari beberapa bentuk, supaya gambarnya tidak terecer harus kita gabungkan semuanya. Blok seluruh gambar kemudian klik menu **Arrange**→ **Group** .



Memperbanyak gambar menggunakan Docker Transformation


Perbanyak Logo BRI, untuk memperbanyak bisa menggunakan cara **Copy**→**Paste** atau menggunakan **Docker Transformation**, jika dockernya belum keluar klik menu **Window** → **Docker** → **Transformation** → **Position**. Pastikan tombol  terpilih (lainya silakan dicoba), tentukan arah pengcopyan kemudain klik **Apply to Duplicate**.



Menggambar ulang logo TOYOTA



Menggambar ulang logo Toyota prinsipnya sama dengan menggambar logo BRI, analisis terlebih dahulu apa yang akan dilakukan, tampak untuk logo toyota kita bisa memulai dengan gambar ellips menggunakan **Ellipse Tool** , kemudian untuk gambar dalamnya bisa digunakan **Bezier Tool** .

Dengan cara kerja yang sama akan didapatkan gambar yang mirip dengan aslinya. Klik menu **File** → **Import**, klik tombol  pada Look in kemudian **My Network Places** → **Entire Network** → **PC26** → **Simpan Data** → **Praktikum** → **LOGO_TOYOTA.EPS**

TUGAS:

1. Menggambar ulang logo Multimedia



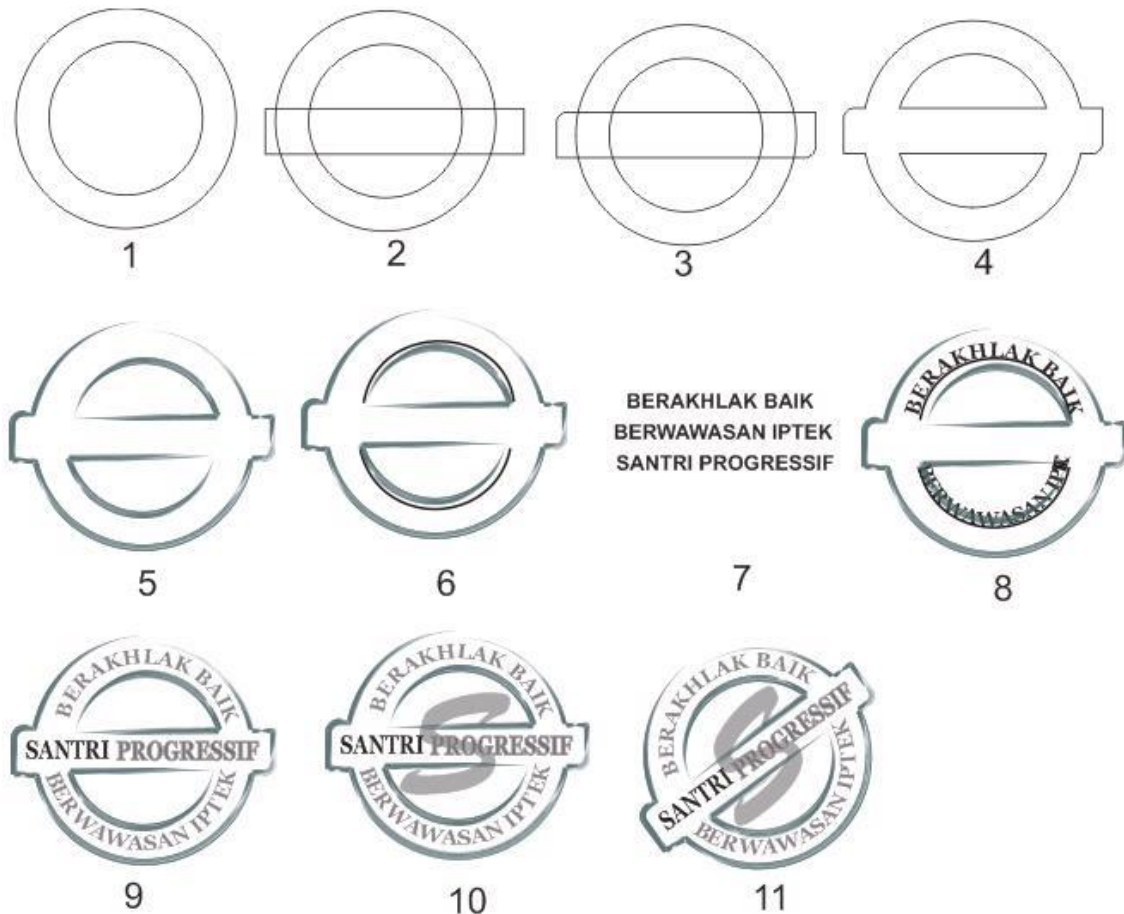
File disimpan di **My Network Places** → **Entire Network** → **PC26** → **Simpan Data** → **Praktikum** → **LOGO_MULTIMEDIA.JPG**

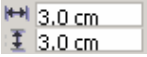




2. Menggambar logo Master Card






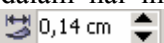


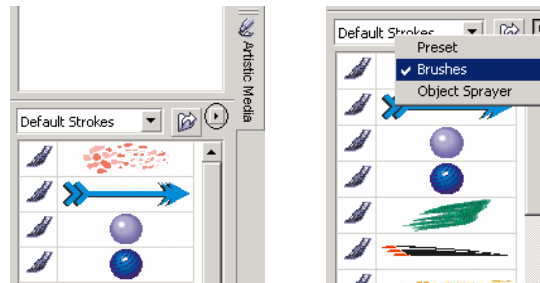
Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Corel_5**, Contoh: **Zaidan 2MIn-2 Corel 5**


PERTEMUAN ENAM
Membuat Stempel

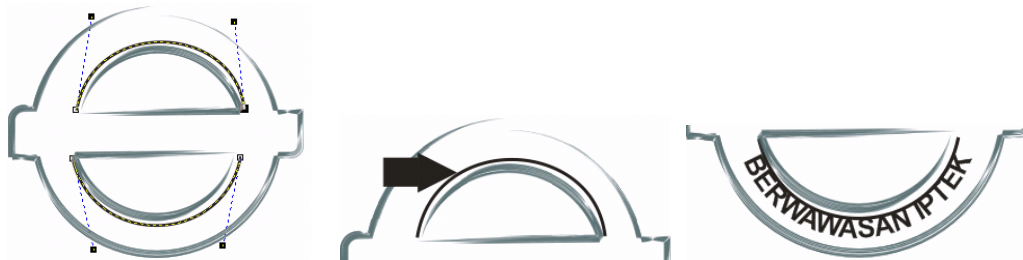










1. Buatlah lingkaran menggunakan **Ellips Tool**, supaya proporsi gambar tidak berubah membuatnya sambil menekan tombol Ctrl pada keyboard, ukuran panjang-lebarnya dibuat 3 cm dengan mengisikan angka pada  kemudian tekan Enter. Buat lagi sebuah lingkaran yang lebih kecil, ukuran panjangnya 2 cm dan lebarnya 2cm, dengan cara yang sama tinggal merubah angka . Gabungkan kedua lingkaran, yang kecil terletak di dalam lingkaran yang besar. Peletakkan lingkaran yang kecil didalam lingkaran yang besar biasanya kurang pas, untuk membuatnya pas pilih kedua lingkaran tersebut (blok keduanya) klik menu **Arrange → Align and Distribute → Align Centers Horizontally** untuk meratakan secara horizontal, kemudian klik lagi menu **Arrange → Align and Distribute → Align Centers Vertically** untuk meratakan secara vertikal, sehingga kita mendapatkan gambar yang pas (**lihat Gambar1**). Gabungkan gambar lingkaran pertama dan lingkaran yang kedua dengan cara memblok keduanya, kemudian klik **Combine**.
2. Buat sebuah kotak menggunakan **Rectangle Tool**, dan posisinya simpan ditengah gambar lingkaran (**lihat gambar 2**). Supaya peletakkan kotak tersebut presisi blok gambar lingkaran dan gambar kotaknya klik menu **Arrange → Align and Distribute → Align Centers Horizontally** untuk meratakan secara horizontal, kemudian klik lagi menu **Arrange → Align and Distribute → Align Centers Vertically** untuk meratakan secara vertikal.
3. Ujung gambar kotak kiri atas dan kanan bawahnya dibuat tumpul, dengan merubah angka pada  menjadi 45, jika salah satu kotak tersebut diisi dan kotak yang lain angkanya ikut berubah , klik saja gamboknya, dan isikan  kemudian tekan Enter, **lihat Gambar 3**.





- Blok semua gambar dan hilangkan perpotongan-perpotongannya dengan mengklik **Weld** , **Lihat Gambar 4**. Supaya garisnya lebih tebal klik gambarnya menggunakan **Pick Tool**  kemudian ubah angka **Outline Width**  menjadi 1.0 pt.
- Membuat garis yang lebih menarik menggunakan Artistic Media. Jika docker Artistic Media belum ada keluarkan dengan mengklik menu **Window → Dockers → Artistic Media**, klik tanda segitiga kecil pada docker Artistic Media, kemudian pilih **Brushes** saja. Klik gambar logo menggunakan **Pick Tool** , kemudian pilih salah satu bentuk pada docker Artistic media, dalam hal ini klik gambar  dan rubah angka yang diatas menjadi 0,14 cm , **Lihat Gambar 5**.



- Membuat hurup melengkung, untuk membuat hurup melengkung harus dibuat dahulu jalurnya. Buatlah dua jalur lengkungan menggunakan **Bezier Tool** , dan aturlah lengkungannya supaya tulisan persis melingkari separuh atas dan separuh bawah lingkaran.



- Buatlah tulisan **BERAKHLAK BAIK, BERWAWASAN IPTEK, dan SANTRI PROGRESSIF** menggunakan **Text Tool** . Jenis huruf Georgia, kapital, bold, ukuran huruf 8.
- Untuk memasukan tulisan kejalur yang telah dibuat, klik dahulu tulisannya, klik tulisan **BERAKHLAK BAIK** menggunakan **Pick Tool** , kemudian klik menu **Text → Fit Text to Path** kemudian akan keluar kursor panah  arahkan tanda panah tersebut ke lengkungan (jalur) yang telah dibuat kemudian klik. Setelah tulisannya menempel, untuk pengaturan bisa menarik titik merahnya atau dengan mengatur kembali kelengkungan jalur menggunakan **Shape Tool** . Untuk merapikan ke tengah pilih gambar  pada **Property Bar** diatas.
- Lakukan hal yang sama pada lengkungan (jalur) yang bawah. **Lihat Gambar 8**, tulisan akan terletak diatas garis. Supaya tulisan ada dibawah garis pilih  pada **Property Bar**, dan untuk merapikan ke tengah pilih gambar .
- Hilangkan jalurnya supaya tidak kelihatan, caranya klik tulisannya kemudian pada **Color Pallete** klik kanan  (kotak warna paling atas). Simpan tulisan **SANTRI PROGRESSIF** ditengah kotak logo, dan tulisan "Progressif" warnanya diganti dengan yang lebih terang, lihat **Gambar 9**.

11. Buat huruf **S** kapital menggunakan **Text Tool**  ukurannya diubah menjadi kurang lebih 57, menggunakan jenis huruf sesuai keinginan, simpan ditengah logo, beri warna yang lebih terang, lihat **Gambar 10**, dan atur kembali besar kecilnya huruf supaya pas ditengah logo, agar huruf **S** tidak menghalangi tulisan **SANTRI PROGRESSIF**, simpan huruf **S** ke belakang, klik kanan huruf **S** kemudian **Order → To Back**.
12. Gabungkan seluruh gambar pada logo, blok logo keseluruhan, kemudian klik menu **Arrange →**  **Group**
13. Setelah selesai, putar gambar dengan sudut 36° berlawanan jarum jam  36,0 .

TUGAS:

Membuat Stempel Bebas

Membuat Gambar bebas.

Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Corel_6**, Contoh: **Zaidan 2Mln-2 Corel 6**

PERTEMUAN TUJUH

EVALUASI

Simpan File dengan nama **Nama_Shift_Ujian_Corel**, Contoh: **Zaidan 2Mln-2 Ujian Corel**