



Spesifikasi:

Ukuran: 14x21 cm

Tebal: 272 hlm

Harga: Rp 49.800

Terbit pertama: April 2005

Sinopsis singkat:

20 Kreasi Binatang Laut dengan CorelDraw 12 dalam satu buku! Di dalam buku ini, Anda akan menemukan teknik-teknik pembuatan kreasi binatang-binatang laut yang dikemas dalam bentuk kartun yang mudah dipahami. Anda akan menjumpai 20 objek binatang laut, seperti gurita, kuda laut, kepiting, bintang laut, udang, keong, ikan bendera, dan banyak lagi.

Setiap bab disusun secara terpisah dan langsung bisa dipraktikkan dengan banyak visualisasi gambar yang ada di dalamnya! Buku ini berbicara tentang bagaimana mendesain objek rumit dengan cara yang sangat simpel.

Sebagai pelengkap, disertai pula dengan CD berisi file-file latihan yang dibahas dalam buku. Dapatkan pula bonus contoh bab buku desain grafis Elex Media lainnya (dalam format PDF) untuk memperkaya wawasan dan pengetahuan Anda.

4 **Menggambar Objek** **Kuda Laut**

Dibanding objek-objek hewan laut lainnya, objek Kuda Laut ini termasuk yang kompleks untuk dibuat. Ia membutuhkan lekukan-lekukan dan pola-pola tubuh yang ruwet dan memakan waktu panjang untuk membuatnya. Tapi, seperti Anda lihat nanti, hasilnya setara dengan apa yang telah kita lakukan.


Membuat Gambar Objek Kuda Laut

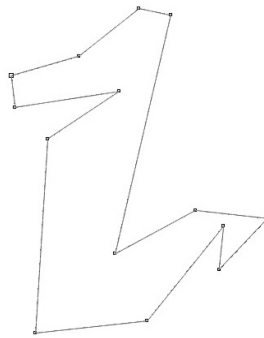
Dalam proses pembuatan gambar objek Kuda Laut ini kita akan menggunakan empat objek freehand dan lima objek elips.




Gambar 4.1. Kreasi Gambar Objek Kuda Laut

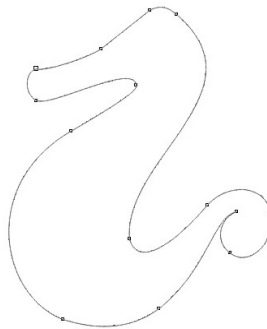
Ikuti langkah-langkah di bawah ini:

1. Buka program CorelDraw 12 kemudian siapkan lembar halaman baru.
2. Pertama, kita akan membuat sketsa **Badan**. Klik Freehand Tool  pada toolbox [F5] lalu buatlah objek badan.



Gambar 4.2. Sketsa Objek Badan

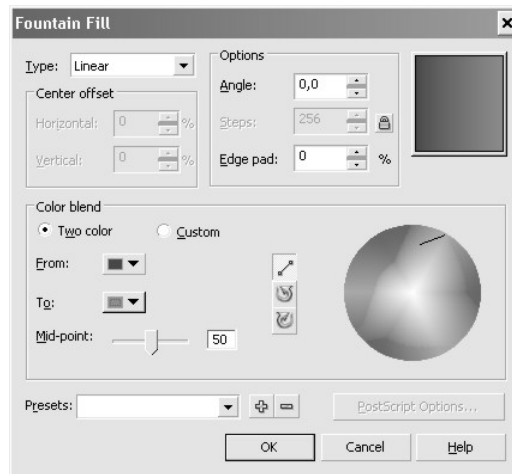
3. Klik Shape Tool  pada toolbox lalu Edit gambar hingga seperti gambar di bawah ini [ukuran: 17,5 x 21 cm].



Gambar 4.3. Hasil Peneditan dengan Shape Tool

4. Kita warnai objek badan dengan mengklik Fill Tool yang kemudian disusul dengan memilih Fountain Fill Dialog [F11]. Ikuti

setting ini, Type: Linear, Color Blend: Two Color, From: Murky Green, To: Martian Green, Mid-point: 50, dan klik OK.



Gambar 4.4. Pengaturan Fountain Fill



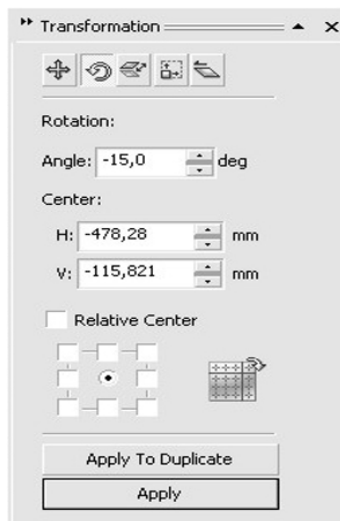
Gambar 4.5. Hasil Penggunaan Fountain Fill

5. Kedua, kita akan membuat **Arsiran Perut**. Klik Elipse Tool lalu buat objek elips [8,5 x 14 cm] serta posisikan seperti berikut.

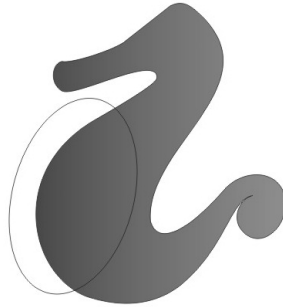


Gambar 4.6. Objek Elips dengan Posisinya

6. Klik menu **Arrange > Transformation > Rotate** dan kemudian masukkan nilai -15 pada Angle. Lalu klik Apply.

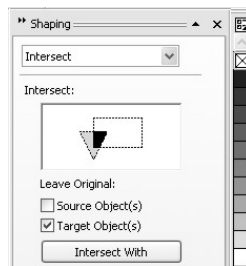


Gambar 4.7. Pengaturan Transformation Rotate

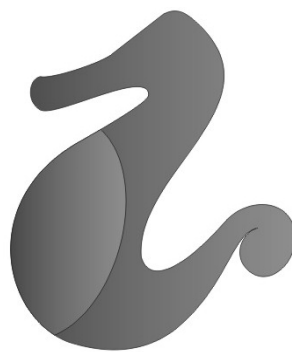


Gambar 4.8. Hasil Pengaturan Transformation Rotate


7. Klik menu **Arrange > Shapping > Shapping** dan pilih Intersect. Beri tanda pada Target Object(s) kemudian klik Intersect With. Setelah itu klik objek pertama.



Gambar 4.9. Pengaturan Intersect



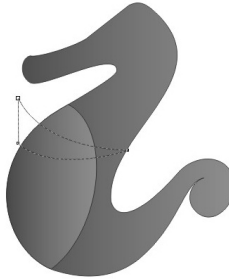
Gambar 4.10. Hasil Pengaturan Intersect

8. Klik Freehand Tool  pada toolbox [F5] dan buatlah objek segitiga [8,4 x 4 cm].



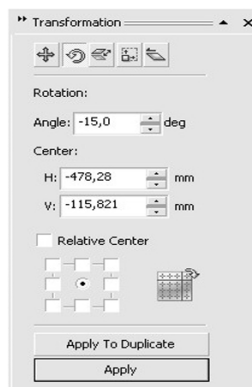
Gambar 4.11. Sketsa Objek Segitiga

9. Klik Shape Tool pada toolbox lalu Edit gambar hingga seperti gambar di bawah ini. Klik pick tool kemudian posisikan.

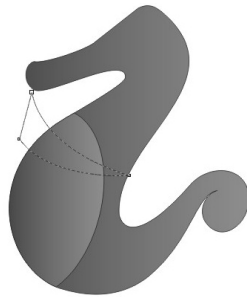


Gambar 4.12. Hasil Pengeditan dengan Posisinya

10. Klik menu **Arrange > Transformation > Rotate** kemudian masukkan nilai -15 pada Angle. Lalu klik Apply.

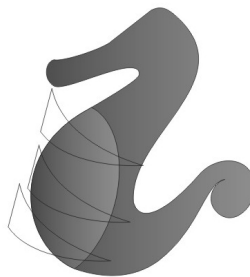


Gambar 4.13. Pengaturan Transformation Rotate



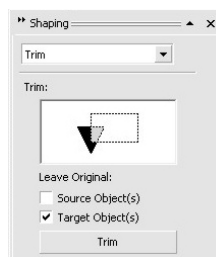
Gambar 4.14. Hasil Pengaturan Transformation Rotate

11. Tekan tanda + pada keyboard lalu geser ke bawah. Ulangi sekali lagi sehingga kuda laut ini punya tiga strip.

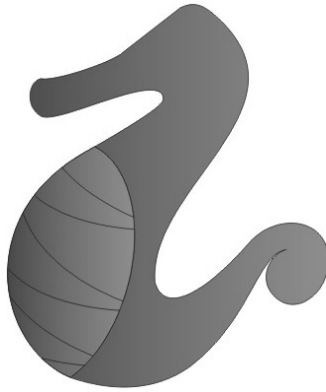


Gambar 4.15. Duplikat dengan Posisinya

12. Seleksi ketiga objek lalu klik menu **Arrange > Shapping > Shapping** dan pilih Trim. Beri tanda pada Target Object(s) kemudian klik Trim. Setelah itu, klik objek kedua (hasil intersect).

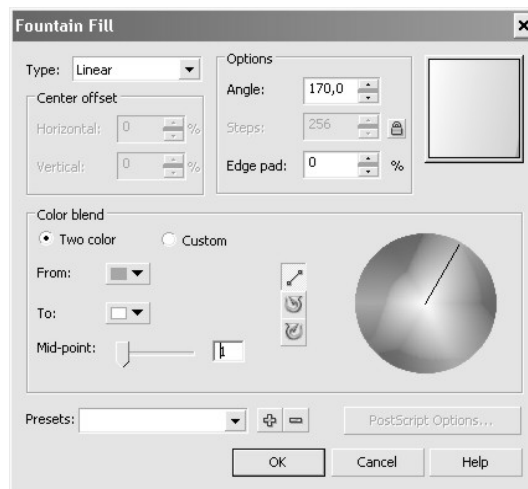


Gambar 4.16. Pengaturan Trim



Gambar 4.17. Hasil Pengaturan Trim

13. Klik objek kedua (hasil intersect) lalu klik Fill Tool dan kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11]. Ikuti setting berikut ini, Type: Linear, Angle: 170, Color Blend: Two Color, From: Yellow, To: White, Mid-point: 1, dan klik OK.



Gambar 4.18. Pengaturan Fountain Fill




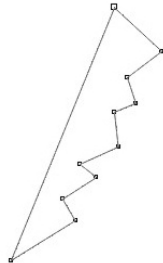
Gambar 4.19. Hasil Penggunaan Fountain Fill

14. Seleksi tiga objek hasil Trim lalu klik warna Chartreuse pada color palette.



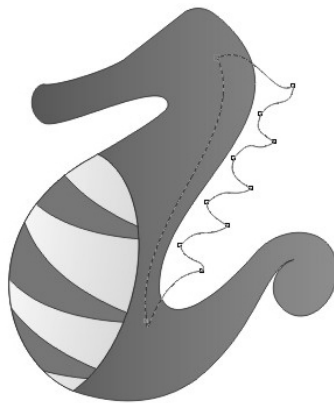
Gambar 4.20. Hasil Pewarnaan

15. Ketiga kita akan membuat **Sirip Punggung**. Klik Freehand Tool  pada toolbox [F5] lalu buatlah objek seperti di bawah ini.



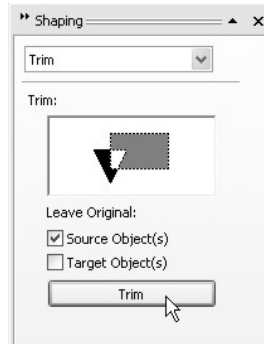
Gambar 4.21. Sketsa Objek Sirip Punggung

16. Klik Shape Tool pada toolbox lalu edit gambar hingga seperti gambar berikut. Klik pick tool kemudian posisikan sirip punggung tersebut.

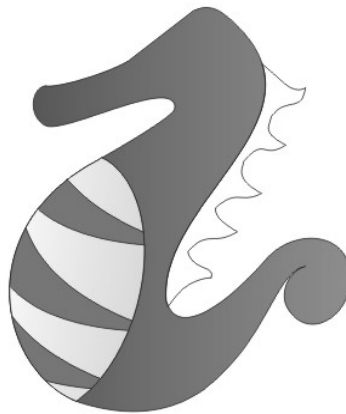


Gambar 4.22. Hasil Pengeditan dengan Posisinya

17. Klik Pick Tool lalu klik menu **Arrange > Shapping > Shapping** dan pilih Trim. Beri tanda pada Source Object(s) kemudian klik objek **Badan** dan tekan Trim. Kalau sudah, klik objek **Sirip Punggung**.

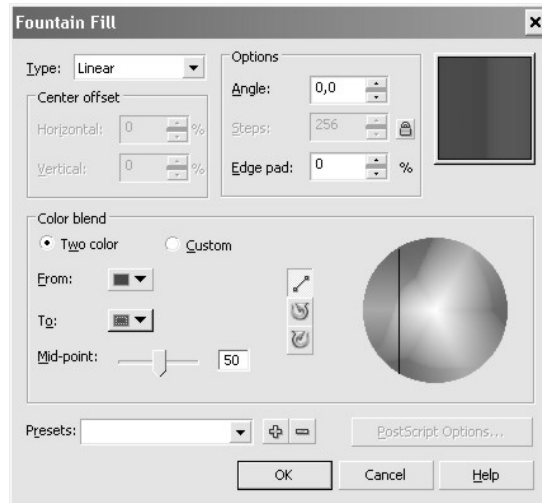


Gambar 4.23. Pengaturan Trim



Gambar 4.24. Hasil Pengaturan Trim


18. Kita warnai sirip punggung ini. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11] dan pakai setting ini, Type: Linear, Color Blend: Two Color, From: Green, To: Deep Navy Blue, Mid-point: 50, dan klik OK.

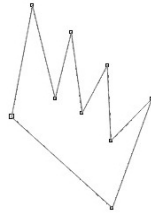


Gambar 4.25. Pengaturan Fountain Fill



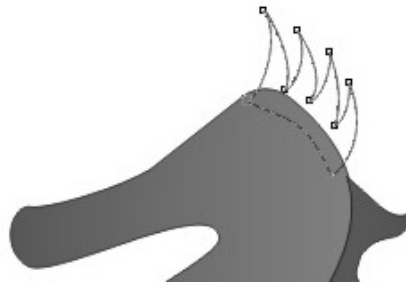
Gambar 4.26. Hasil Penggunaan Fountain Fill

19. Keempat, kita akan membuat **Sirip Kepala**. Klik Freehand Tool  pada toolbox [F5] lalu buatlah objek seperti di bawah ini.



Gambar 4.27. Sketsa Objek Sirip Kepala

20. Klik Shape Tool pada toolbox lalu edit gambar hingga seperti gambar di bawah ini. Klik pick tool kemudian posisikan seperti ini.



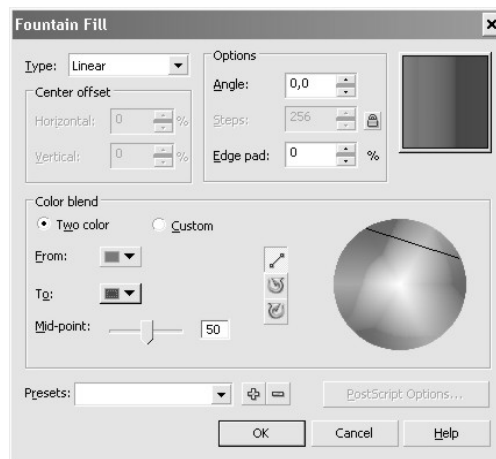
Gambar 4.28. Hasil Pengeditan dengan Posisinya

21. Klik Pick Tool lalu pilih menu **Arrange > Shapping > Shapping** dan pilih Trim. Beri tanda pada Source Object(s) kemudian klik objek **Badan**. Tekan Trim. Setelah itu klik objek **Sirip Kepala**.



Gambar 4.29. Hasil Pengaturan Trim

22. Kita akan mewarnai sirip kepala ini. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11] dan ikuti setting ini, Type: Linear, Color Blend: Two Color, From: Orange, To: Green, Mid-point: 50, dan terakhir klik OK.

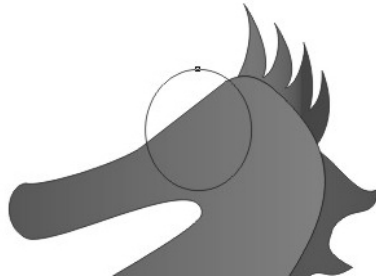


Gambar 4.30. Pengaturan Fountain Fill



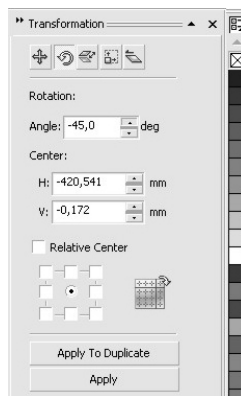
Gambar 4.31. Hasil Penggunaan Fountain Fill

23. Kelima, kita akan membuat **Mata**. Klik Elipse Tool lalu buat objek elips [4 x 4,6 cm]. Posisikan seperti ini.



Gambar 4.32. Objek Mata

24. Klik menu **Arrange > Transformation > Rotate** dan masukkan nilai 15 pada Angle. Klik Apply.

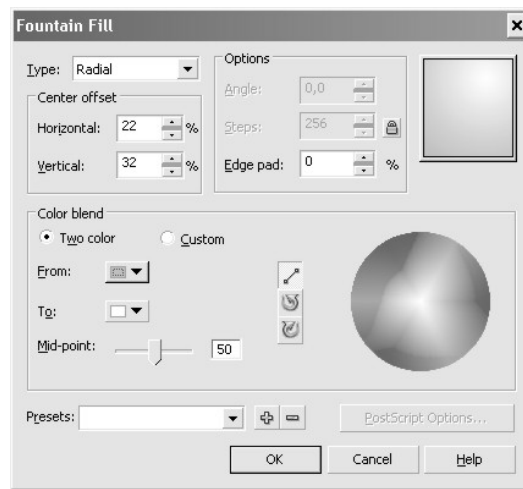


Gambar 4.33. Pengaturan Transformation Rotate



Gambar 4.34. Hasil Pengaturan Transformation Rotate

25. Kita warnai mata ini. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11]. Ikuti setting ini, Type: Radial, Horizontal: 22, Vertical: 32, Color Blend: Two Color, From: 20% Black, To: White, Mid-point: 50, dan klik OK.

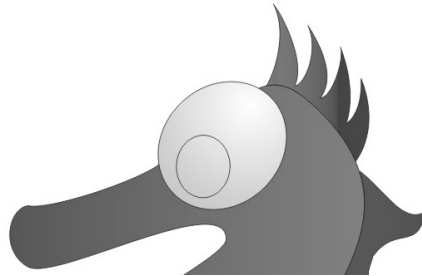


Gambar 4.35. Pengaturan Fountain Fill



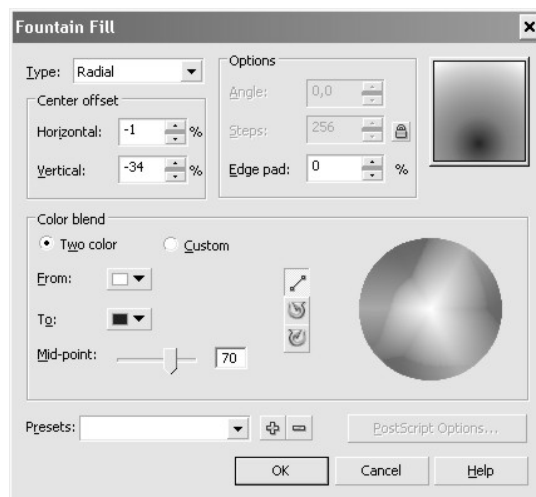
Gambar 4.36. Hasil Penggunaan Fountain Fill

26. Keenam, kita akan membuat **Bola Mata**. Klik Elipse Tool lalu buat objek elips [1,8 x 2,1 cm]. Posisikan seperti ini.



Gambar 4.37. Objek Bola Mata

27. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11]. Ikuti setting seperti ini, Type: Radial, Horizontal: -1, Vertical: -34, Color Blend: Two Color, From: White, To: Yellow, Mid-point: 70, dan klik OK.

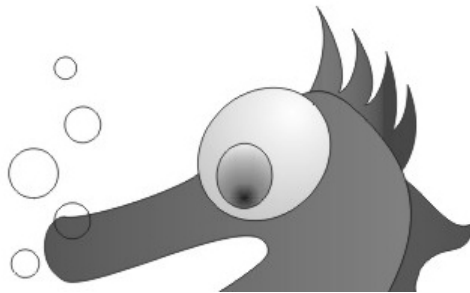


Gambar 4.38. Pengaturan Fountain Fill



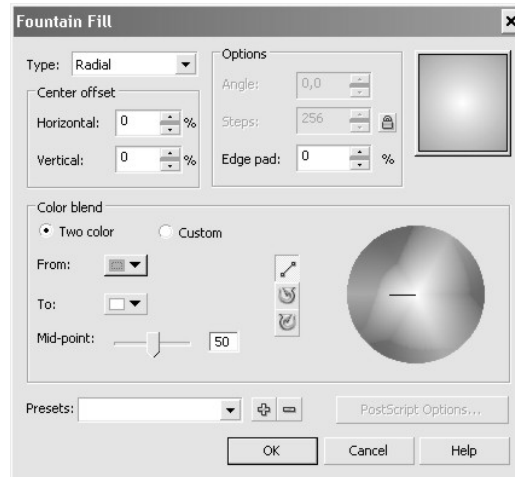
Gambar 4.39. Hasil Penggunaan Fountain Fill

28. Ketujuh, kita akan membuat **Gelembung Udara**. Klik Elipse Tool lalu buat lima objek lingkaran dan posisikan seperti ini.

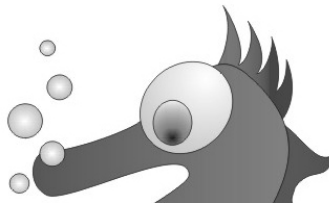


Gambar 4.40. Gelembung Udara

29. Gelembung-gelembung ini akan kita warnai satu demi satu. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog [F11]. Ikuti setting ini, Type: Radial, Color Blend: Two Color, From: Ice Blue, To: White, Mid-point: 50, dan terakhir klik OK.



Gambar 4.41. Pengaturan Fountain Fill



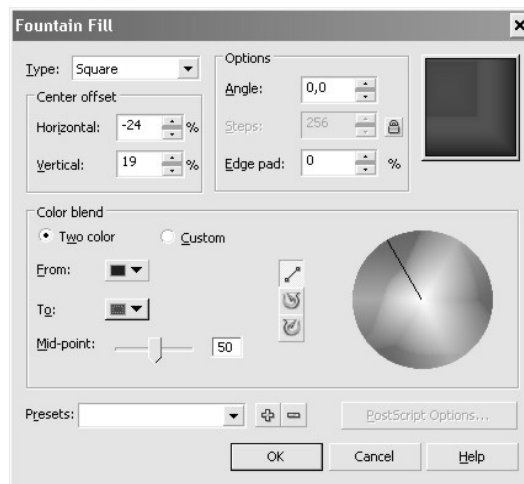
Gambar 4.42. Hasil Penggunaan Fountain Fill

30. Kedelapan, kita akan membuat **Hiasan Ekor**. Sebelumnya, seleksi semua objek lalu klik-kanan None pada color palette dan kemudian klik Elipse Tool. Lalu buat objek elips [2,5 x 2,6 cm] serta posisikan. Lihat gambar di bawah.



Gambar 4.43. Hiasan Ekor

31. Klik Fill Tool kemudian pilih Fountain Fill Dialog. Ikuti setting seperti ini, Type: Square, Horizontal: -24, Vertical: 19, Color Blend: Two Color, From: Black, To: Green, Mid-point: 50, lalu klik OK. Kalau sudah, klik-kanan warna White pada color palette.



Gambar 4.44. Pengaturan Fountain Fill



Gambar 4.45. Hasil Penggunaan Fountain Fill

32. Seleksi semua objek lalu tekan **Ctrl+G**.



Gambar 4.46. Kreasi Akhir Gambar Objek Kuda Laut