**Desain Grafis.**
Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar. Mengapa bisa begitu? Yah, tak lain tak bukan karena teks juga merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Oleh itulah, terkadang kita juga bisa menikmati sebuah seni visual grafis yang tidak berupa gambar, tapi serangkaian huruf yang dibentuk dengan indah.

 ***Nama-Nama perangkat lunak desain grafis***
***1.Corel draw***
***2.free hand***
***3.adobe illustrator***
***4.pain***
***5.photo shop***
***6.Corel photo pain***
***7.gimp***

    **Corel draw**

 **CorelDraw** adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. Versi terbarunya, CorelDRAW X5 dirilis pada tanggal 23 Februari 2008. CorelDRAW pada awalnya dikembangkan untuk sistem operasi Windows 2000 dan seterusnya. Versi CorelDRAW untuk Linux dan Mac OS pernah dikembangkan, namun dihentikan karena tingkat penjualannya rendah.

Versi CorelDRAW X5 memiliki tampilan baru serta beberapa aplikasi baru yang tidak ada pada CorelDRAW versi sebelumnya. Beberapa aplikasi terbaru yang ada, di antaranya *Quick Start, Table, Smart Drawing Tool, Save as Template*, dan lain sebagainya.

**Fasilitas Dasar CorelDRAW**

**Quick Start**

Pertama kali perangkat lunak CorelDRAW diaktifkan, sistem akan menampilkan kotak dialog *welcome*. Pada kotak dialog ini, lembar proses yang dapat diaktifkan, yaitu:

* ***quick start***: aplikasi ini dapat membantu untuk mempermudah mempersiapkan ruang perancangan grafis baru atau pengubahan rancangan grafis yang pernah dibuat sebelumnya.
* ***what’s new***: aplikasi yang menginformasikan fasilitas baru yang disediakan pada perangkat lunak CorelDRAW.
* ***learning tools***: alat yang mempermudah pemakai perangkat lunak CorelDRAW mempelajari fasilitas yang disediakan.
* **galeri**: galeri digunakan untuk mengunjungi situs komunitas pemakai CorelDRAW. Pada situs tersebut terdapat berbagai rancangan grafis profesional yang menggunakan perangkat lunak CorelDRAW.
* ***updates***: aplikasi yang digunakan untuk mengunjungi situs resmi perangkat lunak CorelDRAW untuk berbagai keperluan. Salah satunya, yaitu untuk memperbarui model sistem CorelDRAW.

**Hints**

Hints berada pada sisi kanan kotak dialog utama sistem. Fasilitas ini memberikan petunjuk apa dan bagaimana memproses suatu objek gambar/teks.

**Menu Bar**

Menu Bar berada pada bagian atas kotak dialog utama sistem. Sistem menu CorelDRAW menggunakan standar sistem operasi Windows yang sangat memudahkan pemakaian.

**Standard Toolbar**

Standard toolbar terletak di bawah menu bar. Pada standard toolbar, sistem meletakkan simbol proses cepat. Misalnya terdapat simbol seperti folder untuk membuka suatu data grafis CorelDRAW...

**Property Bar**

Property bar adalah fasilitas tambahan yang muncul setelah memilih salah satu alat dalam fasilitas toolbox. Tujuannya untuk mempermudah pemakaian alat fasilitas toolbox terpilih. Property bar biasanya berada di bawah standard toolbars.

**Toolbox**

Toolbox biasanya terletak di bagian paling kiri. Sistem meletakkan sebagian memberi tanda lipatan pada sisi kanan bawah alat fasilitas toolbox yang memiliki subalat. Untuk menampilkan daftar subalat tersebut dapat dilakukan dengan mengklik dan menahan simbol alat yang bersangkutan.Jika kita masuk ke corel nanti error tak usah diulangulang masuk-masuk terus,biar error toolbok,toolbar aneh tak seperti biasanya

**Status Bar**

Sistem meletakkan berbagai informasi pada baris status yang terdapat pada sisi bawah kotak dialog utama. Informasi tersebut berkenaan dengan objek gambar/teks dan/atau alat proses terpilih.

**Color Palette**

*Color palette* atau kotak warna terletak di bagian paling kanan kotak dialog utama. Untuk memberi warna pada objek gambar/teks cukup melakukan klik seperti biasa. Sedangkan untuk memberi warna garis, klik kanan pada warna yang dipilih dalam kotak warna.

**Dialog Box**

Sistem CorelDRAW akan meletakkan sejumlah pilihan proses dari fasilitas yang komplek pada suatu kotak dialog. Fasilitas yang bersangkutan dapat diatur melalui kotak dialog tersebut. Misalnya, pengubahan format objek gambar dari vektor ke bitmap melalui menu bitmaps submenu convert to bitmap.

**Docker**

Sistem meletakkan sejumlah kotak dialog fasilitas yang (dianggap) sering digunakan dalam bentuk tetap pada sisi kanan kotak dialog. Format tersebut disebut dengan docker. Fasilitas ini dapat ditampilkan melalui menu window submenu docker.

**Fixed/Floating Toolbar**

Salah satu keistimewaan dari sistem CorelDRAW X3, yaitu fasilitas toolbox kotak warna, menu bar, standard toolbar, dan/atau property bar yang dapat digeser dan ditempatkan di sembarang lokasi.

**Operasi Dasar**

**Objek Garis**

* **freehand tool**: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus atau garis yang tidak beraturan.
* **bezier tool**: alat ini digunakan untuk membentuk beragam garis lurus dan garis yang tidak beraturan secara bersamaan.
* **artistic media tool**: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek garis artistik. Dalam menentukan bentuk garis artistik tersebut, gunakan simbol yang ada di sisi kiri fasilitas property bar, lalu tentukan spesifikasi konfigurasinya pada sisi kanannya.
* **pen tool**: pemakaian pen tool hampir serupa dengan pemakaian bezier tool.
* **polyline tool**: pemakaian polyline tool hampir sama dengan freehand tool.
* **3 point curve tool**: alat ini digunakan untuk membentuk garis melingkar dengan mudah dan cepat.
* **connector tool**: alat ini digunakan untuk menghubungkan beberapa objek gambar. Misalnya, membentuk garis penghubung alur diagram.
* **dimension tool**: alat ini digunakan untuk membentuk garis dimensi vertikal, horizontal, diagonal, dan sebagainya.

**Objek Gambar**

* **rectangle tool**: alat ini dapat digunakan untuk membentuk objek persegi panjang atau persegi.
* **ellipse tool**: alat ini digunakan untuk membentuk objek lingkaran/elips.
* **object tool**: alat ini dapat mempermudah/mempercepat proses pembentukan objek poligon, bintang, DLL.
* **perfect shape tool**: alat ini digunakan untuk membentuk berbagai objek gambar spesifik secara mudah dan cepat. Misalnya, objek jajar genjang, dan lain sebagainya.
* **table tool**: alat ini dapat digunakan untuk membuat tabel dalam format persegi atau persegi panjang. Tabel ini tidak hanya dapat dimasukkan tulisan/teks, tetapi dapat juga dimasukkan gambar ke dalamnya. Alat ini bisa digunakan untuk membuat kartu pos, brosur, dan lain-lain.

***Smart Drawing***

Menggambar pintar adalah aplikasi baru yang ada pada CorelDRAW X4. Smart drawing tool yang ada pada smart tool dapat digunakan untuk membentuk objek gambar dari sketsanya.

**Objek Teks**

Objek teks merupakan unsur yang paling sering digunakan pada rancangan grafis. Ada yang membuatnya sebagai logo, teks artistik, bahkan mengubah objek teks menjadi objek gambar.
Objek teks dapat dibuat melalui text tool yang terdapat pada toolbox. Setelah itu, objek teks dapat diproses melalui pick tools. Objek teks dapat diproses sehingga membentuk bayangan, menjadi format 3D, dan lain-lain.

**Objek 2D Menjadi 3D**

CorelDRAW memiliki fasilitas untuk mengubah objek taks/gambar 2D menjadi 3D. Fasilitas yang dapat digunakan untuk membentuk objek 2D menjadi 3D adalah sebagai berikut:

* **extrude**: pada fasilitas toolbox terdapat interactive extrude tool di dalam interactive effects tool. Setelah diaktifkan, format 3D dapat diatur melalui bagian presets yang ada pada fasilitas property bar.
* **bevel**: bevel merupakan subalat untuk membentuk sudut dari suatu objek gambar/teks. Bevel akan muncul dalam property bar setelah mengaktifkan interactive extrude tool.
* **contour**: fasilitas contour di dalam CorelDRAW X4 disediakan untuk membuat salinan dari suatu objek gambar/teks ke bagian dalam/luarnya. Contour dapat digunakan untuk menimbulkan efek 3D dari suatu objek gambar/teks dengan cara mengubah warna sisinya.
* **gradasi warna**: gradasi warna dapat dibentuk menggunakan fill tool, interactive fill tool, atau mesh fill.
* **efek bayangan**: CorelDRAW menyediakan interactive drop shadow yang merupakan subalat dari interactive effects tool untuk membuat efek bayangan dari objek gambar/teks.

**Warna**

Pilihan warna terdapat dalam kotak warna. Namun, ada beberapa cara untuk memberi warna pada objek gambar/teks, yaitu sebagai berikut:

* **fill & outline**: pada fasilitas toolbox, sistem menyediakan fill tool untuk mengatur isi objek gambar/teks. Sedangkan untuk mengatur garis pembentuknya, sistem menyediakan outline tool.
* **eyedropper & paintbucket tool**: eyedropper tool digunakan untuk mengambil spesifikasi warna atau atribut (properti, transformasi, dan efek) suatu objek gambar/teks. Setelah itu, gunakan paintbucket tool untuk menyalin data tersebut pada objek gambar/teks lainnya.
* **smart fill**: smart fill tool dapat mengisi warna pada sembarang bidang tertutup. Misalnya pada perpotongan suatu objek tertentu

 **Free hand**

  adalah aplikasi komputer untuk membuat grafik vektor 2 dimensi (penggunaan lambang geometris seperti titik, garis, lengkungan dan poligon untuk merepresentasikan gambar, dikenal dengan pemodelan geometris) diorientasikan untuk pasar pemasaran desktop professional. Telah tersedia untuk Microsoft Windows danMac.SO.X.

**Adobe illustrator**
**Adobe Illustrator**adalah sebuah program perangkat lunak atau program grapic design pengolah image berbasis vector , vector itu sendiri merupakan sekumpulan titik dan garis yang saling terhubung yang merupakan perpaduan dari warna-warna sehingga membentuk sebuah objek menggambar yang  diciptakan oleh Adobe Systems yang menggunakan vektor.

**Pain**

 **Pain**adalah  Sebagai kata benda berarti warna dan pola yang dipakai pada program grafika untuk mengisi bidang gambar,dilakukan baik dengan kuas atau alat semprot.
aksesories paint adalah suatu piranti atau software yang ada di komputer anda yang  di gunakan untuk mewarnai bjek  dan anda di software ini dapat melukis atau menggambar karakter maupun ojek lainnya dengan mudah karna disini terdapat tol2 yang membantu untuk kerja anda
pain pun samahalnnya dengan photoshop yang sama sama mnguntungkan dalam dunia kerja nah dengan software2 photoshop ,flash,,corelldraw dan pain itu saling berketergantungan.. untuk pembutan animasi baik move clip maupun multimedia pembelajaran

**Photo shop**
  Photo shop adalah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi obyek yang sederhana maupun yang sulit sekalipun. Photoshop merupakan salah satu software yang berguna untuk mengolah gambar berbasis bitmap, yang mempunyai tool dan efek yang lengkap sehingga dapat menghasilkan gambar atau foto yang berkwalitas tinggi (jika ingin lebih jauh mengetahui tentang gambar berbasis bitmap silakan download dokumennya di sini).Kelengkapan fitur yang ada di dalam Photoshop inilah yang akhirnya membuat software ini banyak digunakan oleh desainer grafis profesional. Dan mungkin juga sampai saat ini masih belum ada software desain grafis lain yang bisa menyamai kelengkapan fitur dalam Photoshop.

**Corel photo pain**

 Corel photo pain adalah sebuah aplikasi dengan sejarah panjang dan satu bahwa saya telah digunakan secara off dan sebagai bertahun-tahun. Corel Photo-Paint 9 tidak semua yang berbeda dalam penampilan luar dan fitur yang disertakan set dari Versi sebelumnya 8, atau bahkan 7 dalam hal ini.  Namun, dengan menggunakan ini Versi baru 9 adalah pengalaman yang jauh lebih baik karena apa yang saya terbaik bisa menggambarkan sebagai perbaikan. Sebelum masuk ke bagaimana Corel PHOTO-PAINT 9 dilakukan, biarkan aku pertama menjelaskan apa paket berisi dan umumnya apa yang dirancang untuk melakukan.

 Nama PHOTO-PAINT adalah seluas deskriptif yang Anda bisa mendapatkan untuk sebuah citra produk-editing. Memiliki alat, proses, dan sikat yang seniman memerlukan komputer untuk fotografer lukisan dan digital perlu mendapatkan gambar dari scanner dan kamera digital, warna yang benar, memanipulasi, dan memasukkan dalam dokumen patut diterbitkan berisi tidak hanya gambar foto, tetapi elemen desain grafis dan standar teks dan jenis font yang dimanipulasi.

Selain cat utama dan aplikasi image-editing, Corel juga mencakup Bitstream Font Navigator 3.0 untuk mengatur, melihat, dan pilih font yang disimpan dalam sistem operasi Anda. Canto Cumulus 4.0 adalah aplikasi manajemen aset profesional yang diakui dunia digital; Adobe Acrobat Reader untuk akses ke dokumentasi dalam format Acrobat PDF pada disk;. DigiMarc Digital Watermarking untuk merekam hak cipta Anda di dalam gambar; Manusia Perangkat Lunak Squizz sebuah utilitas gambar morphing; Corel Capture 9 untuk merekam dan menyimpan screenshot, dan Corel Script Editor untuk mengotomatisasi proses.  Fitur dalam Corel PHOTO-PAINT 9 lebih luas dari sekedar tentang setiap produk software editor foto konsumen saat ini tersedia. Mereka termasuk dalam bagian:

**Gimp**

Gimp adalah GNU Image Manipulation Program atau Program Pengolah Gambar GNU

(GIMP adalah alat pengolah gambar multi-platform. GIMP adalah singkatan dari GNU Image Manipulation Program. GIMP cocok untuk berbagai pekerjaan pengolahan gambar, termasuk perbaikan foto, penggabungan dan pembuatan gambar. GIMP memiliki berbagai kemampuan. Software ini dapat digunakan untuk program paint sederhana, program perbaikan foto berkualitas tinggi, sistem pemrosesan batch online, produksi massal render gambar, konverter format gambar dll)

Maksudnya multi-platform adalah bisa dijalankan di berbagai sistem operasi. Saat ini GIMP sudah bisa dijalankan di GNU/Linux, Apple MacOS-X, Microsoft Windows, OpenBSD, NetBSD, FreeBSD, Solaris, SunOS, AIX, HP-UX, Tru64, Digital UNIX, OSF/1, IRIX, OS/2 dan BeOS. Adakah software pengolah gambar properietary yang mensupport OS sebanyak ini

**-Desain**
**-Grafika**
**-Desain Grafis**
**-pemodelan**
**-Desain pemodelan Grafis**
 **Desain**.
Desain adalah langkah pertama dalam fase pengembangan bagi setiap produk atau sistem yang direkayasa. Tujuan desainer adalah untuk menghasilkan suatu model atau representasi dari entitas yang kemudian akan dibangun. Konsep Desain, antara lain abstraksi, penyaringan,modularitas,arsitektur perangkat lunak, hirarki kontrol, praktisi struktural, struktur kontrol, prosedur perangkat lunak, penyembunyian informasi. **Grafika**

Grafik atau Grafis identik dengan suatu garis, titik, tanda, dan bentuk huruf. Grafik merupakan cara membentuk bentuk huruf, tanda serta gambar menggunakan proses pencetakan. Grafik juga didefinisikan sebagai suatu pembuatan, penyimpanan serta manipulasi model dan citra.

Jadi Desain dan Pemodelan Grafik adalah suatu proses menciptakan objek berupa citra (gambar rancangan, citra komputer) yang dibuat untuk informasi, ilustrasi, atau hiburan yang dibuat melalui aplikasi komputer.

**Desain Grafis**

Desain Grafis adalah cabang ilmu dari seni.  Dan merupakan seni dalam berkomunikasi yang dengan media tulisan, ruang, dan gambar. Desain grafis ini merupakan bagian dari komunikasi visual. Ilmu desain grafis mencakup seni visual, tippografi, tata letak, dan desain interaksi. Desain yang dalam perkembangannya, kini telah sampai diolah dengan teknologi komputer dalam mendesain sebuah objek.

**Pemodelan**

Pemoodelan adalag pola/contoh dari sesuatu yang akan dibuat atau dirancang . Pemodelan adalah tahap dimana akan dibentuknya suatu obyek, Proses pemodelan ini memerlukan dengan beberapa langkah saat pembuatannya.

**Desain pemodelan Grafis**

   Desain pemodelan Grafik merupakan suatu proses penciptakan suatu obyek Baru dengan menggunakan software Dan melalalui beberupa tahapan yakni membuat menyimpan dan memanipulasi model Dan citra.desain pemodelan grafik terdiri 3 Kata suku Kata yaitu.desain pemodelan Dan grafik

**Unsur-Unsur Desain Grafis.**

**1.Garis (line)**

**2.bentuk(shape)**

**3.teksur(texture)**

**4.Ruang(space)**

**5.ukuran(size)**

**6.warna(color)**

**a.**      **Garis (Line)**

Sebuah garis adalah unsur desain yang menghubungkan satu titik poin dengan titik poin lainnya sehingga bisa berbentuk gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight).

**b.**    **Bentuk (Shape)**

Bentuk adalah sesuatu yang memiliki diameter tinggi dan lebar.

**c.**      **Huruf (Character)**

Sesuatu yang dipresentasikan dalam bentuk visual yang dapat digunakan untuk membentuk sebuah tulisan sebagai Bahasa verbal dengan bentuk visual langsung seperti A, B, C dll.

**d.**    **Simbol (Symbol)**

Sesuatu yang dipresentasikan dalam bentuk visual yang mewakili bentuk benda secara sederhana dan dapat dipahami secara umum sebagai lambang untuk menggambarkan suatu bentuk benda nyata. Misalnya gambar orang, bintang, bulan matahari dalam bentuk symbol. Bukan dalam bentuk nyata (dengan detail).

**e.**      **Bentuk Nyata (Form)**

Bentuk ini nyata dan mencerminkan kondisi fisik dari suatu obyek. Seperti gambar manusia secara detail, hewan dan benda lainnya.

**f.**      **Tekstur (Texture)**

Teksture adalah tampilan permukaan dari sutau benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba.

**g.**     **Ruang (Space)**

Ruang merupakan jarak antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya, ini dapat dijadikan unsur utnuk memberi efek estetika desain dan dinamika **desain grafis.**

**h.**    **Ukuran (Size)**

Ukuran adalah unsur lain dalam desain yang mendefinisikan besar kecilnya suatu objek.

**i.**       **Warna (Color)**

Dengan warna orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk visual secara jelas