

Belajar Corel Draw Dasar Bagian 1 Untuk Pemula

The Only Corel-Authorized Guide to CorelDRAW X7 CorelDRAW X7: The Official Guide shows you how to create photorealistic illustrations, lay out text and graphics, import and edit photos, add special effects to vector art and photos, and transform 2D objects into 3D artwork. You'll also get expert tips for printing work that matches what you've designed on your monitor. Step-by-step tutorials based on downloadable sample files let you learn by doing. Explore and master CorelDRAW's menus, palettes, and dockers Add Paragraph Text, Artistic Text, and custom-shaped text to your designs Explore the new Content Exchange for access to new, exciting patterns and other fills Create the illusion of 3D objects with the Perspective and Extrude tools Dramatically edit objects with the Smear, Twirl, Attract, Repel, and Distortion tools Add elements of photorealism to your drawings with lens effects, transparency, shadows, glows, and bevels Combine photos with vector graphics in CorelDRAW, and perform advanced editing in PHOTO-PAINT

CorelDRAW merupakan software "ajaib" yang dilengkapi beragam perangkat, fitur, dan fasilitas canggih. Dengan menggunakan CorelDRAW, pembaca dapat menciptakan karya-karya desain grafis yang menarik dan dapat menjadi pusat perhatian, CorelDRAW yang telah memasuki versi X4 ini memang memiliki fitur yang sangat kompleks. Begitu banyak manfaat yang dapat kita peroleh dari software CorelDRAW X4.

Buku ??CARA MUDAH BELAJAR DESAIN GRAFIS?? yang didalamnya membahas Corel Draw, Adobe Photoshop dan Sablon Digital ini disusun berdasarkan tuntutan pengajaran dan pembelajaran diselaraskan berdasarkan pendekatan model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar kurikulum abad 21, yaitu pendekatan model pembelajaran berbasis peningkatan keterampilan proses sains. © 2019 UNP Press

Membahas secara mendalam teknik dasar dan beberapa tur penting yang umum digunakan dalam software editor vektor terpopuler di Indonesia, CorelDRAW. Ditulis untuk membantu Anda —para pemula— belajar CorelDRAW secara praktis dan cepat. Memperlihatkan dasar cara penggunaan object, layer, dan halaman secara efektif, cara bekerja dengan teks, dan juga berbagai teknik yang umum digunakan. Di edisi ini, ditambahkan penjelasan beberapa tur baru di CorelDRAW X7. Semua materi disampaikan dalam bentuk tutorial yang mudah diikuti. Materi yang dibahas meliputi: • Interface CorelDRAW dan Pengaturannya • CorelCONNECT • Mengelola dan Menggabungkan Objek-Objek • Fill dan Outline • Dasar-Dasar Menggambar di CorelDRAW • Menggambar Karakter Kartun Sederhana • Pengaturan Warna dan Teks • Menggunakan Interactive Fill • Trace Gambar Otomatis dengan PowerTRACE

"CorelDraw adalah perangkat perang para desainer grafis. Saat ini, CorelDraw sudah mencapai versi X5 yang dipenuhi dengan banyak kemampuan canggih yang baru. CorelDraw X5 sudah bisa digunakan untuk membuat desain website dan dilengkapi dengan Corel Connect yang akan membantu Anda mengatur file secara lebih cepat dan praktis. Buku ini mengupas segala hal yang menyangkut CorelDraw X5, mulai dari fitur baru hingga fitur standar yang harus dikuasai. Selain itu, juga dikupas tool lain yang masih satu keluarga, yaitu Corel Trace, Corel Capture, dan Corel Photo-Paint. Referensi dalam buku ini dirancang secara lengkap dan tuntas. Diharapkan setelah membaca buku ini, Anda akan memahami secara garis besar bagaimana CorelDraw X5 bekerja dan bagaimana cara menggunakan software ini. Telusuri semua kecanggihan dalam CorelDraw X5 dan kuasai semuanya dalam waktu singkat tanpa bimbingan guru. "

Translation: Theory and Practice: A Historical Reader responds to the need for a collection of primary texts on translation, in the English tradition, from the earliest times to the present day. Based on an exhaustive survey of the wealth of available materials, the Reader demonstrates throughout the link between theory and practice, with excerpts not only of significant theoretical writings but of actual translations, as well as excerpts on translation from letters, interviews, autobiographies, and fiction. The collection is intended as a teaching tool, but also as an encyclopaedia for the use of translators and writers on translation. It presents the full panoply of approaches to translation, without necessarily judging between them, but showing clearly what is to be gained or lost in each case. Translations of key texts, such as the Bible and the Homeric epic, are traced through the ages, with the same passages excerpted, making it possible for readers to construct their own map of the evolution of translation and to evaluate, in their historical contexts, the variety of approaches. The passages in question are also accompanied by ad verbum versions, to facilitate comparison. The bibliographies are likewise comprehensive. The editors have drawn on the expertise of leading scholars in the field, including the late James S. Holmes, Louis Kelly, Jonathan Wilcox, Jane Stevenson, David Hopkins, and many others. In addition, significant non-English texts, such as Martin Luther's "Circular Letter on Translation," which may be said to have inaugurated the Reformation, are included, helping to set the English tradition in a wider context. Related items, such as the introductions to their work by Tudor and Jacobean translators or the work of women translators from the sixteenth to eighteenth centuries have been brought together in "collages," marking particularly important moments or developments in the history of translation. This comprehensive reader provides an invaluable and illuminating resource for scholars and students of translation and English literature, as well as poets, cultural historians, and professional translators.

Perkembangan yang begitu cepat dalam dunia teknologi komunikasi mengakibatkan munculnya software dan hardware baru, sehingga kita dituntut untuk cepat beradaptasi dan mempelajari software dan hardware baru tersebut agar kita tidak dikatakan gagap teknologi. Fenomena tersebut harus kita sikapi dengan cepat memperbaiki media dan alat pembelajaran, agar kompetensi kita sebagai guru Komputer Grafis dan siswa dapat beradaptasi dengan kondisi teknologi komunikasi terkini. Perangkat lunak seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw, minimal kita perkenalkan kepada siswa dasar-dasar operasional menu dan tool pokok yang efektif dan praktis digunakan untuk menunjang kepetensi mereka di dunia industri dibidang Desain Grafis, software tersebut juga dapat menunjang kebutuhan siswa untuk mata pelajaran selain Komputer Grafis dalam kompetensi keahlian Desain Komunikasi Visual. Buku ini dibuat dengan menyesuaikan kompetensi siswa pada semester gasal dan genap yaitu setelah siswa mampu menguasai teori

Desain Komunikasi Visual, maka program aplikasi seperti Adobe Photoshop dan CorelDraw adalah perangkat lunak yang paling tepat untuk mereka sebagai penunjang peserta didik untuk membuat logo, company profile, poster dan tugas lain dalam dunia periklanan.

"Buku ini menjabarkan bagaimana cara menggunakan sistem Adobe Illustrator berdasarkan sistem CorelDRAW. Melalui metode tersebut, diharapkan pembaca yang telah menguasai sistem CorelDRAW dapat dengan mudah dan cepat menguasai juga sistem Adobe Illustrator. Pada buku ini juga dijabarkan apa saja yang ada pada sistem CorelDRAW tetapi tidak tersedia pada sistem Adobe Illustrator, dan sebaliknya. Pada buku ini, penulis tetap menjabarkan fasilitas yang tersedia pada sistem Adobe Illustrator, tetapi tidak terdapat pada sistem CorelDRAW. Pada akhir buku, penulis mengilustrasikan kemampuan sistem Adobe Illustrator dengan merancang kemasan produk dalam bentuk kaleng aluminium. Hal yang mudah dilakukan pada sistem Adobe Illustrator tersebut akan sulit dikerjakan pada sistem CorelDRAW."

Desainer yang butuh banyak latihan menggambar, maka bisa membaca buku ini. Teori menggambar dalam buku ini diminimalkan. Sedangkan teknik-teknik menggambar dimaksimalkan untuk memperlancar kreativitas, keterampilan menggunakan tool, dan kemampuan mendesain yang diasah terus menerus. Buku ini berjenis tutorial, latihan-latihan yang dikupas langkah per langkah, untuk membuat aneka desain seperti flat design, gambar WPAP, desain realistik, logo-logo, pembuatan desain dengan modal teks, dan lain sebagainya. Pembahasan tentang tool hanya dikupas sekilas agar Anda punya banyak waktu untuk belajar dan berlatih menggerakkan tangan sambil menggenggam mouse, menggambar objek yang unik, apik, dan ciamik. Desainer CorelDraw, minimal tingkat menengah, wajib baca buku ini sebab teknik-teknik mendesain diajarkan langkah demi langkah sampai mahir! (Thinkjubilee.com)

Apa hobi Anda? Setiap manusia mempunyai hobi yang berbeda-beda. Dengan hobi, Anda telah memiliki nilai lebih sebagai seorang individu dan memiliki sesuatu yang dapat dibanggakan. Hobi akan menjadi bukan sekadar hobi jika Anda bisa dan mampu mengelolanya menjadi sebuah usaha yang akan mengantarkan Anda menjadi seorang jutawan. Buku ini mengupas bagaimana suatu hobi bisa menghasilkan uang, persiapan yang perlu dilakukan, langkah-langkah memasarkan hobi, gambaran perhitungan break even point, dan tips-tips menarik yang dapat diaplikasikan dalam memasarkan hobi. Dengan semangat, niat, dan usaha yang sungguh-sungguh, sesuatu yang biasa akan menjadi luar biasa. -Indonesia Tera-

Istilah manga bukan lagi menjadi suatu hal yang asing bagi generasi muda dan anak-anak pecinta komik dan animasi. Manga sebagai bentuk kesenian visual dari Jepang tidak hanya memiliki kualitas gambar yang baik dan unik, namun juga sangat ditunjang dengan kekuatan dan keragaman cerita yang menarik. Dari berbagai pengamatan yang dilakukan, dapat dilihat bahwa minat komikus Indonesia cenderung mempelajari teknik dan mengadopsi gaya manga ketimbang gaya lain. Sayangnya, sebagian besar buku-buku dengan topik serupa yang beredar masih sangat spesifik membahas teknik menggambar atau teknik pengolahan dengan komputer secara terpisah. Selain tidak praktis, perbedaan cara pandang pengarang dan gaya penulisan akan mempersulit pengguna untuk mengintegrasikan keduanya. Buku *Mastering Manga Character* akan memberikan solusi bagi pengguna, khususnya peminat kesenian manga dengan pembahasan tentang seluk beluk persiapan pembuatan karakter, teknik penggambaran, hingga integrasinya dengan proses pewarnaan digital menggunakan Adobe Photoshop. Buku ini memiliki beberapa poin utama yang menjadi kelebihan dibanding buku sejenis lainnya: 1. Diperkaya dengan pengetahuan tentang seluk beluk manga, mulai dari pengertian istilah, sejarah, perkembangan, hingga kisah di balik keberhasilan Jepang dalam mempertahankan manga sebagai trend centre industri kartun dunia. 2. Membahas secara lengkap proses desain karakter manga, mulai dari proses perencanaan, pembuatan sketsa, hingga pewarnaan dengan komputer (one stop guidance) dengan mengoptimalkan fitur-fitur Photoshop. 3. Ditunjang dengan pendekatan proyek yang memudahkan pemahaman mengenai aplikasi konsep pembuatan karikatur dengan teknik `step by step` yang sangat terstruktur dan mudah dipahami. 4. Berusaha mengoptimalkan fitur-fitur dan tool-tool umum yang terdapat di seluruh versi Adobe Photoshop (khususnya mulai versi 7). 5. Dilengkapi dengan lampiran berbagai gambar sketsa dan berbagai portofolio berwarna yang dibuat berdasarkan konsep dan teknik yang dibahas melalui buku ini.

Create, edit, manipulate, and export images the right way. Increase the productivity, accuracy, and efficiency level of your operation in CorelDraw to an unimaginable height. Grab the all-in-one knowledge of CorelDraw through the use of keyboard shortcuts, tips, techniques, and illustrations used in this step by step guide. The things this book has in stock for you are: Fundamental Knowledge of Keyboard Shortcuts: Definition of Computer Keyboard, Ways To Improve In Your Typing Skill, Mouse, Definition Of Keyboard Shortcuts, Why You Should Use Shortcuts, Ways To Become A Lover Of Shortcuts, How To Learn New Shortcut Keys, Your Reward For Knowing Shortcut Keys, Why We Emphasize On The Use of Shortcuts. 15 (Fifteen) Special Keyboard Shortcuts. Tips, Tricks, Techniques, and Keyboard Shortcuts for use in CorelDraw *Vectorization: Convert to Vector Images with PowerTRACE, A Primer on Vectorization with PowerTRACE, Before You Begin Converting Your Image, Tracing an Exported Bitmap to Vector, Tracing a Scanned Bitmap to Vector. *Customize CorelDRAW Graphics Suite to Fit Your Workflow. *What Makes a Workspace a Workspace? *Switching Between Workspaces: Customizing Toolbars Interactively, Customizing Shortcut Keys, Saving Your Workspace, Exporting Your Workspace. *Setting Document Defaults: Restoring Your Workspace to Factory Defaults. *Improving the Color of Dull Photos. *Keyboard Shortcuts for use in CorelDraw. Allow this book to show you how to use the impressively organized features of CorelDraw to create eye catching marketing materials and lots more

Discover Charleston Fodor's Choice ratings you can trust. Exceptional restaurants, hotels, and sights selected to help you make the best choices. Simple pleasures. Embrace the local scene as you relax with a drink at a rooftop bar, dine on updated Lowcountry cuisine, or visit some of the city's many historic homes and gardens. Boundless activities. Find choices for every traveler, from exploring historic Fort Sumter to hitting the links on nearby Hilton Head.

How can today's designers better engage with new and emerging technologies to take advantage of the opportunities these technologies can bring? "An insightful treatment of how design must change to address the many challenges with a world of global companies and design teams."--Don Norman, author, *The Design of Everyday Things* WHAT ARE THE 10 GLOBAL FACTORS THAT DETERMINE DESIGN SUCCESS? Using a wealth of examples from across multiple industries and countries, design expert Lorraine Justice fully explores the factors that will determine your success and provides a unique framework for navigating the industry into the future. You will learn how design and innovation are being impacted by new and emerging technologies, societal demands, cultural shifts, and broader world issues. *The Future of Design* is practical, concise and includes guidelines for building and supporting creative teams, advice and strategies for evaluating product concepts, and interviews with product designers, inventors, and innovators from around the world.

How to Rule at Drawing features 50 bite-size tips and tricks to help you improve your art skills. This easy-to-follow, irresistibly illustrated book will get you in the habit of capturing not just what you see, but also what you feel. Whether you're a beginner just learning the basics or an expert looking to hone your skills, this handbook is the perfect easy-breezy volume for anyone who wants to up their art-making game. The simple and actionable takeaways will help readers take their sketching skills to new heights. • Filled with irresistible illustrations from artist Rachel Harrell • Accessible to beginners but still useful for the advanced artist • Easy-to-follow instructional content In *How to Rule at Drawing*, budding artists will discover new ways to warm up, master new tools and techniques, and make good art. Part of the *How to Rule* series, a collection of tiny how-to books you can take anywhere to improve your creative skills. • A perfect gift for aspiring and hobbyist artists, art students, burgeoning creatives, sketchers, doodlers, and mark-makers of all sorts • Makes drawing easy, approachable, and super fun • Great for readers and artists who enjoyed *How to Draw What You See* by Ruby De Reyna, *Drawing for the Absolute Beginner: A Clear & Easy Guide to Successful Drawing* by Mark Willenbrink, and *Draw the Draw 50 Way* by Lee J. Ames

Aplikasi untuk menggambar vektor yang paling populer di dunia adalah CorelDraw. Di dalam buku ini tidak diajarkan semua tools di dalam CorelDraw, tetapi hanya beberapa tools penting dan teknik "kunci" untuk menggambar berbagai jenis desain. Jika membaca buku ini dan mempraktikkannya, dalam waktu singkat Anda pasti dapat menguasai CorelDraw dan mengaplikasikannya ke dalam berbagai jenis desain. Disarankan untuk membaca dan mempraktikkan isi buku ini secara urut dari awal hingga akhir. Tingkat kesulitan di dalam buku ini sudah diatur secara berjenjang. Pembahasan dalam buku mencakup: - Teknik Dasar Coreldraw - Belajar Membuat Desain Logo - Belajar Membuat Desain Publikasi - Belajar Membuat Desain Kemasan - Belajar Membuat Desain Kartun

Kalau Anda ingin mulai belajar komputer dari nol (tingkat paling dasar, pemula, dan baru ingin belajar), maka bacalah buku ini. Setelah membacanya, Anda akan tahu cara mengoperasikan komputer dari nol hingga membuat desain grafis. Cakupan bahasan dalam buku meliputi: • Pengenalan komputer (hardware dan software) • Operasi dasar komputer • Mengakses internet • Membuat email • Belajar Twitter dan Google • Membuat dokumen menggunakan MS Word • Mendesain presentasi menggunakan MS PowerPoint • Membuat spreadsheet menggunakan MS Excel • Belajar desain grafis menggunakan CorelDRAW • Otodidak mengedit foto menggunakan Adobe Photoshop Diharapkan, Anda bisa menggunakan komputer dengan baik setelah membaca buku ini!

Covers four inter-related subject areas: news and journalism theories, practices, environments and technologies. Different genres of reporting are covered such as business, crime, environmental, fashion, lifestyle, investigative, science, sports and war journalism.

Develop your unique design thinking mindset Build a creative toolbox that inspires new ideas Examine how design thinking applies across industries Challenge your creativity methods Design thinking is not just the property of graphic designers. This approach to creating solutions by thinking from the customer perspective can lead to new and innovative ideas that old methods could not approach.??Design Thinking For Dummies??provides a jump-start to get you and your organization on the path to new creativity. Written by a design thinking thought leader, this book helps you through the design thinking cycle and shows how it can help any industry. Inside... Building creative environments Facilitating design thinking workshops Implementing your solutions Applying design thinking to business Tips for transforming your organization

Jika Anda ingin mengenal dunia desain grafis, bacalah buku ini yang mengupas: • Apa itu objek vector dan bitmap • Tipografi dan warna • Berbagai kreasi teks dan efek-efek khusus • Pembuatan logo dan manipulasi foto • Menggambar dengan garis-garis dan bentuk dasar • Filter untuk manipulasi objek bitmap • Dan lain sebagainya Buku ini juga mengupas penggunaan tiga software desain grafis terpopuler di dunia: • CorelDraw • Adobe Photoshop • Flash

Examines the use of audio, video, graphics, and animation in computer systems, specifically in the design and construction of the computer-human interface. Multimedia extensions to current computer systems allow us to employ our senses in new ways when interacting with the computer.

Salah satu kekhasan dari model pembelajaran desain grafis berbasis multimedia ditemukan pada langkah-langkah pembelajaran. Karena langkah-langkah pembelajaran menempatkan aktifitas pendidik (dosen) dan peserta didik (mahasiswa) secara seimbang. Keseimbangan aktifitas ini disebut dengan aktifitas moderat. Kelebihan aktifitas moderat dalam proses pembelajaran adalah akan membantu penyerapan materi pembelajaran bagi peserta didik yang memiliki kemampuan menengah kebawah. Proses pembelajaran harus terlaksana dengan baik dan benar sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran. Agar model pembelajaran Desain Grafis berbasis Multimedia berjalan sesuai dengan baik dan benar, maka diperlukan pedoman-pedoman yang berfungsi sebagai tuntunan langkah-langkah yang harus dilakukan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Petunjuk pelaksanaan model pembelajaran Desain Grafis berbasis Multimedia terdiri dari pedoman kerja dosen (PKD), pedoman kerja mahasiswa (PKM), modul pembelajaran, CD Interaktif Multimedia dan pengamatan pelaksanaan model. © 2018 UNP Press

Unifies social science research and management theory with public relations techniques to provide a solid theoretical foundation. Covers the management as well as the techniques of public relations, emphasizing decision-making and evaluation.

Siapa yang tidak mengenal CorelDraw? Di dalam buku ini Anda akan mengenal CorelDraw melalui referensi yang lengkap, tutorial langkah demi langkah, dan video course yang terhubung dengan layanan Youtube. Semua pembahasan tersebut dapat Anda ikuti untuk mengenal dan menguasai CorelDraw dengan cepat dan mudah. CorelDraw merupakan software desain grafis yang harus dikuasai. Anda akan mengenal interface, property, docker, dan tool-tool utama yang ada di dalam CorelDraw. Selanjutnya pengenalan tentang page, dokumen, nomor halaman, dan alat-alat bantu lainnya. Selanjutnya Anda akan diajak untuk menggambar objek sederhana dan kompleks, melalui langkah-langkah tertulis dan video tutorial. Tak lupa buku ini juga mengupas teori warna yang ada di dalam CorelDraw. Dengan kata lain, buku ini mengajarkan dari awal hingga Anda bisa memakai CorelDraw. Selamat membaca dan mari menggambar dengan memakai CorelDraw. (thinkjubilee).

The New York Times bestseller Sophia Amoruso spent her teens hitchhiking, committing petty theft, and dumpster diving. By twenty-two, she had resigned herself to employment, but was still broke, directionless, and working a mediocre day job she'd taken for the health insurance. Eight years later, she is the founder, CEO, and creative director of Nasty Gal, a \$100 million plus online fashion retailer with more than 350 employees. Sophia's never been a typical CEO, or a typical anything, and she's written #GIRLBOSS for outsiders (and insiders) seeking a unique path to success, even when that path is winding as all hell and lined with naysayers. #GIRLBOSS proves that being successful isn't

about how popular you were in high school or where you went to college (if you went to college). Rather, success is about trusting your instincts and following your gut, knowing which rules to follow and which to break.

Kreasi Fashion dengan CorelDraw Penerbit Andi Panduan Dasar CorelDRAW bagi Pemula Elex Media Komputindo

Siapapun yang ingin belajar desain grafis menggunakan CorelDraw, wajib membaca buku ini. Anda akan diperkenalkan dengan CorelDraw mulai dari ruang kerja, dokumen, cara pembuatan objek dasar, memanipulasi objek, bekerja dengan teks, mewarnai objek, memainkan efek-efek khusus, dan sebagainya. Referensinya lengkap dan langkah-langkahnya mudah dipahami. Ini merupakan buku CorelDraw yang paling praktis untuk dipelajari oleh segenap lapisan masyarakat. DAFTAR ISI Bab 1 Mengetahui CorelDraw 12 Bab 2 Menggambar Objek Dasar Bab 3 Mengedit Objek Bab 4 Pewarnaan Bab 5 Manipulasi Objek Bab 6 Bekerja dengan Teks Bab 7 Efek-Efek Khusus

"Belajar Mudah dan Praktis ArchiCAD Buku 1 adalah sebuah buku panduan yang membahas materi ArchiCAD secara lengkap dan detail, di mana materi dan metode pembahasannya dikhususkan bagi pengguna ArchiCAD untuk tingkat dasar. Dengan konsep pembahasan "to the point" serta metode "step by step" yang dilengkapi dengan tutorial dan referensi, buku ini sangat fleksibel dan sesuai bagi siapa pun yang ingin belajar dan mengembangkan kemampuannya menggunakan ArchiCAD untuk visualisasi desain, baik desain Arsitektur maupun Interior. Buku ini merupakan rangkaian seri Desain Arsitektur, yang secara keseluruhan terdiri atas empat buku yang materinya saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, sangat disarankan bagi Anda untuk mempelajari buku seri tersebut secara berurutan, dimulai dari Buku 1, Buku 2, Buku 3, kemudian Buku 4. Materi pembahasannya sudah diurutkan dari tingkat dasar berlanjut ke tingkat menengah hingga tingkat mahir, dan dilengkapi pembahasan khusus mengenai finishing, teknik rendering, serta animasi. Dengan mempelajari buku ini, Anda akan mendapatkan pengetahuan yang lengkap tentang dasar penggunaan ArchiCAD untuk membantu dalam proses pengerjaan (realisasi) desain. Materi yang dibahas dalam buku mencakup: * Pemahaman maupun aplikasi perangkat gambar dan edit * Perangkat bantu dan operasional pendukung program ArchiCAD * Bidang kerja program ArchiCAD * Pemahaman dan aplikasi perangkat yang muncul pada interface ArchiCAD * Mengamankan dan menyimpan data * Persiapan sebelum membuat desain * Aplikasi-aplikasi bantu penggambaran * Sistem koordinat dan perputaran sudut * Membuat notasi teks dan ukuran gambar * Membuat gambar tampak dan potongan * Latihan aplikasi desain Arsitektur"

Begitu banyak tutorial tentang CorelDRAW, baik di internet maupun di buku-buku, namun masih sedikit dijumpai tutorial yang membahas tentang pembuatan desain artistik dan yang mempunyai detail yang tinggi. Padahal tutorial yang seperti itulah yang banyak dicari oleh para pengguna CorelDRAW, baik pemula maupun profesional, tentunya supaya mereka bisa meningkatkan kualitas serta skill dalam membuat desain vector dengan cara yang cepat dan tepat. Tepat karena project-project dipilih khusus untuk bisa meng-cover semua. Buku ini sengaja menggunakan latihan-latihan dengan kerumitan dan detail yang tinggi. Ini dimaksudkan agar para pembaca bisa memperoleh manfaat yang benar-benar maksimal. Dan mereka juga bisa melejitkan skill dalam membuat desain vector secara profesional dengan cara Cepat dan Tepat. Walaupun begitu, tutorial yang ada disajikan secara step by step dengan cara yang mudah dipahami. *Bonus pada buku fisik (CD, voucher, pembatas buku) tidak disertakan dalam buku digital (e-book)

Buku *Dasar Desain Grafis* untuk SMK/MAK Kelas X ini disusun berdasarkan Kurikulum 2013 KI & KD Spektrum terbaru. Penerapan kurikulum 2013 mengacu pada paradigma belajar kurikulum abad 21, menyebabkan terjadinya perubahan, yakni dari pengajaran (teaching) menjadi belajar (learning), dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (teachers centered) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (students centered). Buku ini disajikan sedemikian sehingga mudah dipahami dan diterapkan pada program keahlian. Buku ini dilengkapi dengan tur-tur berikut. 1. Kegiatan Pembelajaran, berisi materi-materi pembelajaran yang disusun sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. 2. Rangkuman, berisi pokok-pokok materi dan pengertian istilah-istilah penting yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran. 3. Tugas Mandiri, berisi latihan dan kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik secara mandiri. 4. Tugas Kelompok, berisi latihan dan kegiatan yang harus dikerjakan peserta didik secara kelompok. 5. Uji Kompetensi, berisi soal-soal untuk mengasah kemampuan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. 6. Uji Kompetensi Semester 1 dan 2, berisi soal-soal pilihan ganda untuk mengukur pengetahuan peserta didik per semester.

Buku dengan judul "Easy Steps CorelDRAW" mengajak para desainer grafis dari semua level untuk mengetahui dan belajar tentang teknik pembuatan desain untuk semua media. Misalnya untuk pembuatan desain logo, kartu nama, poster, kemasan produk, desain kaos, dan lainnya. Dengan buku ini, kita akan belajar untuk memaksimalkan semua kemampuan CorelDRAW dengan latihan-latihan yang menarik dalam membuat karya desain yang profesional yang secara otomatis akan meningkatkan kemampuan kita. Buku ini juga dilengkapi dengan contoh referensi desain grafis yang bisa kamu ikuti, lho. Yuk segera praktikkan isinya.

The AutoCAD 3D Modeling Exercise Workbook is designed for classroom instruction and self-study alike, and is suitable for both inch and metric users. There are 8 lessons and 4 modeling projects, all of which are heavily illustrated, for visual learners. Each lesson starts with step-by-step instructions on how to create 3D solid models, followed by exercises designed for practicing the commands readers learned within that lesson. The modeling projects are designed so that users can create complex 3D models by combining many of the commands learned within the previous lessons. Downloadable sample files are provided to accompany some of the lessons and modeling projects, so readers can follow along and customize their creations to suit their own needs. Written by Steve Heather, bestselling author and official Beta Tester of AutoCAD software, this is an invaluable resource for the thousands of designers, architects, and manufacturers who are using AutoCAD to create their own 3D models and transfer them to a 3D printer for manufacturing and use in the real world.

With this text, a team of authors from the University of West England provide a comprehensive overview of the culture, technologies and history of new media and assess claims that a media and technology revolution is underway.

[Copyright: 1f15285c29f3af18f5dde5a478c44802](https://doi.org/10.1155/2015/29f3af18f5dde5a478c44802)