

13

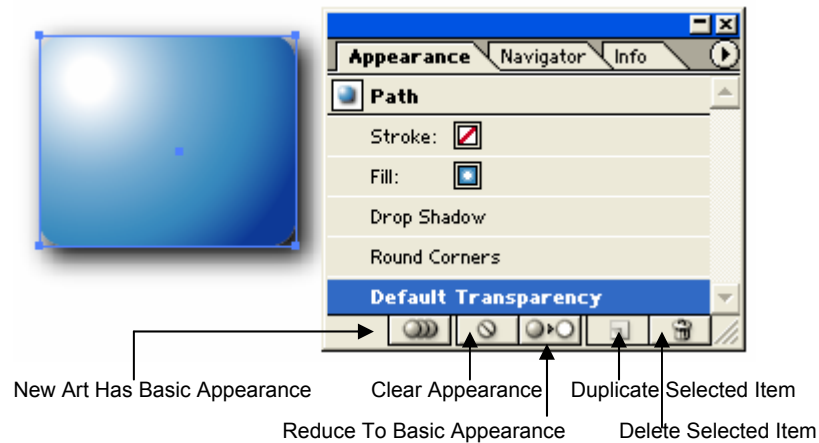
Appearance dan Style

Setiap perlakuan yang Anda berikan pada suatu objek, baik mendefinisikan warna dan ketebalan garis, warna fill, efek-efek lainnya hingga suatu objek memiliki tampilan atau appearance tertentu, semuanya tercatat pada Palet Appearance. Jika keseluruhan set dari atribut tampilan itu kita simpan, maka dalam Illustrator kita menyebutnya dengan *Style*.

Menggunakan Palet Appearance

Palet Appearance dapat ditampilkan dengan menu Window > Appearance atau dengan tombol pintas Shift+F6. Pada palet ini, akan diperlihatkan susunan hierarki dari atribut tampilan suatu objek termasuk di dalamnya style dan efeknya. Jika Anda memilih suatu objek pada bidang gambar, maka pada palet appearance akan ditampilkan keseluruhan atribut yang berhubungan dengan objek gambar itu.

Stroke dan Fill ditempatkan pada urutan paling atas, karena keduanya adalah unsur paling pokok dari terbentuknya suatu objek gambar. Selanjutnya informasi mengenai efek terletak pada urutan berikutnya jika objek tadi menyanggah atribut tersebut. Layer, Group, teks, mesh, file-file yang di-link, bitmap image, blends, envelope, flares, symbol, symbol set dan grafik, secara berurutan menduduki urutan berikutnya.



Gambar 13-1: Palet Appearance memuat atribut tampilan dari suatu objek, pada contoh ini objek tersebut memiliki Stroke yang tidak berwarna, Fill gradient circular, efek Drop Shadow, objek berbentuk Round Corner, Transparency-nya masih mengikuti default, yaitu Normal dengan opacity 100%.

Dalam palet appearance terdapat beberapa elemen, masing-masing memiliki arti yang spesifik, di mana melalui elemen-elemen tersebut Anda dapat menggunakan perintah-perintah untuk mengedit. Elemen-elemen itu adalah:

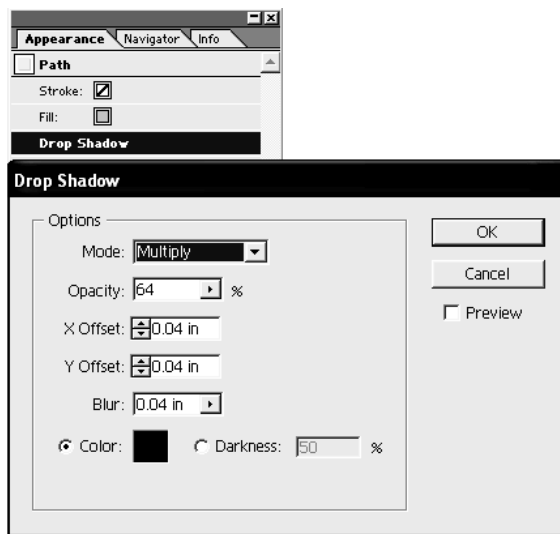
Stroke: **Baris Stroke**, klik pada baris stroke untuk mengaktifkan warna Stroke pada toolbox (sama dengan kalau Anda menggunakan tombol pintas “x”). Klik ganda pada baris stroke akan mengaktifkan palet warna. Kedua langkah tersebut memudahkan Anda melakukan editing terhadap segala sesuatu mengenai garis (stroke).

Fill: **Baris Fill**, klik pada baris Fill akan mengaktifkan warna Fill pada tool bar (sama dengan kalau Anda menggunakan tombol pintas “x”). Klik ganda pada baris Fill akan mengaktifkan palet warna. Kedua langkah tersebut memudahkan Anda melakukan editing terhadap segala sesuatu mengenai warna isian (fill).

Opacity: 25% Screen **Baris Opacity**, jika objek yang terpilih memiliki setting opacity, lalu Anda klik ganda pada baris opacity, akan mengaktifkan palet Transparency.

Drop Shadow

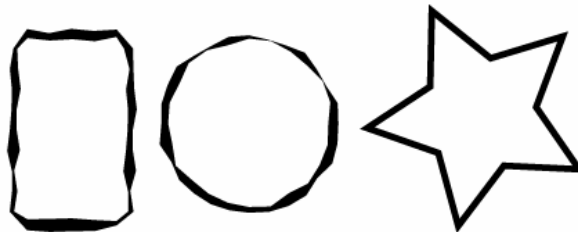
Baris Effect, jika objek yang terpilih mengandung efek, maka dengan klik ganda pada baris tersebut, akan membukakan kotak dialog option dari efek tersebut.



Gambar 13-2: Dengan klik ganda pada baris effect, akan mengaktifkan kotak dialog effect tersebut.



Tombol paling kiri pada deretan tombol palet Appearance ini mempunyai fungsi yang berganti-ganti sesuai dengan objek yang terpilih. Pada saat tombol berfungsi sebagai **New Art Maintains Appearance**, jika objek yang Anda pilih memiliki style atau efek khusus, maka setelah Anda melepaskan objek yang terpilih ini, atribut style atau efek objek ini terbawa jika Anda menggambar objek baru, sehingga jika Anda membuat sebuah objek baru, sifat-sifat atribut yang dikenakan pada objek tadi otomatis dikenakan juga pada objek yang Anda buat setelahnya. Untuk membebaskan kondisi ini, sebelum Anda membuat objek baru, klik sekali tombol paling kiri di palet Appearance sehingga statusnya kini menjadi **New Art Has Basic Appearance**. Pada saat ini, atribut objek yang baru Anda pilih tidak terbawa ke objek berikut yang akan Anda buat.



Gambar 13-3: Tiga objek yang menggambarkan bagaimana fungsi tombol “Maintain” dan “Basic” Appearance.

Objek paling kiri adalah objek asli yang Anda pilih.



Pada saat Anda menggambar lingkaran dengan tombol *Maintain Appearance* yang aktif, maka efek Roughen pada stroke masih melekat sehingga hasilnya seperti gambar di tengah.

Klik tombol tersebut dan kini fungsinya adalah *Basic Appearance*



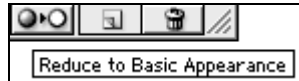
maka ketika Anda menggambar bintang, stroke-nya sudah tidak berefek Roughen lagi.



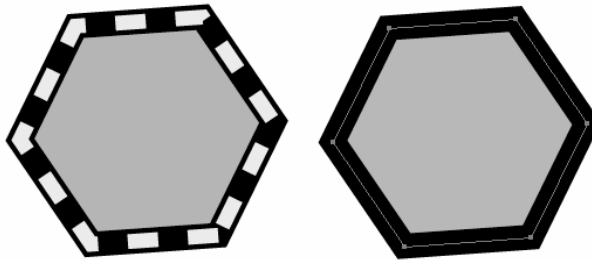
Tombol *Clear Appearance* berfungsi untuk melenyapkan semua atribut appearance sehingga tinggal bentuk path-nya saja tanpa warna stroke maupun fill.



Gambar 13-4: Gambar kiri adalah tampilan lengkap suatu objek gambar, setelah Anda klik tombol *Clear Appearance*, maka tinggal bentuk path-nya saja yang tertinggal.



Reduce to Basic Appearance, tombol ini berfungsi untuk menghapus efek yang diberikan pada objek terpilih dan mengembalikan ke bentuk tampilan dasarnya saja.

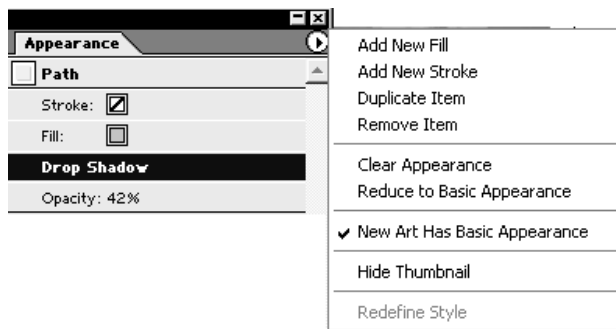


Gambar 13-5: Gambar kiri objek dengan stroke yang didefinisikan dua kali, sekali garis lurus warna kuning, kedua kalinya garis hitam putus-putus. Pada saat tombol *Reduce to Basic Appearance* diklik, hasilnya garis tersebut tinggal satu macam saja, yaitu garis yang semula berwarna hitam tampil lurus.



Tombol **Duplicate Selected Item** berfungsi untuk menduplikat pilihan satu atau beberapa atribut yang Anda pilih di dalam Layer Appearance. (Lihat juga menu Add New Fill, Add New Stroke serta menu Duplicate Item.)

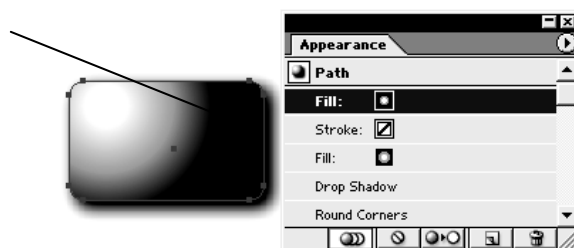
Klik tombol **Menu**, akan membukakan menu dari palet Appearance.



Gambar 13-6: Menu-menu Palet Appearance.

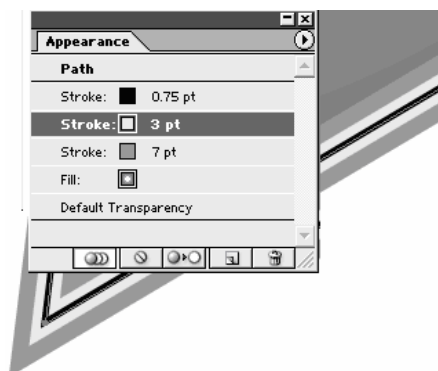
Fungsi masing-masing menu sebagian besar sama dengan fungsi tombol-tombol yang diterangkan di atas, Anda dapat memilih penggunaannya sesuai dengan kebiasaan saja.

Add New Fill, menambahkan atribut Fill di atas susunan atribut yang sudah ada pada palet Appearance.



Gambar 13-7: Jika Anda memilih **Add New Fill**, akan muncul atribut fill baru, di mana Anda akan dapat mendefinisikan fill-nya sendiri nantinya.

Add New Stroke, menambahkan atribut Stroke di atas susunan atribut yang telah ada. Contohnya terlihat pada gambar berikut.



Gambar 13-8: Objek yang terpilih ini memiliki tiga buah definisi ketebalan dan warna Stroke. Yang paling bawah 7 point, di atasnya 3 point dan paling atas 0.75 point.

Duplicate Item, untuk menduplikasi satu atau beberapa item pada palet Appearance.

Remove Item, untuk menghapus item yang berada pada palet Appearance.

Clear Appearance, sama seperti tombol di bagian bawah palet, yaitu untuk

melenyapkan semua atribut appearance yang dimiliki suatu objek.

Reduce to Basic Appearance, menghilangkan efek pada objek dan menjadikannya ke bentuk dasarnya.

New Art Has Basic Appearance/New Art Maintain Appearance, sama seperti yang telah dijelaskan di atas pada pembahasan mengenai fungsi tombol di bagian bawah palet.

Hide Thumbnail, untuk menyembunyikan gambar kecil di bagian judul nama objek. Gambar di bawah ini yang kiri dengan tampilan thumbnail, sedang yang kanan thumbnailnya disembunyikan.



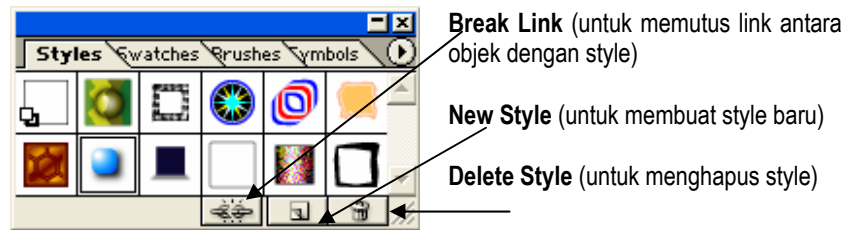
Redefine Style, untuk menggantikan definisi dari style suatu objek. Lebih lanjut akan dibahas pada subbab yang membahas tentang Style.

Bekerja dengan Style

Pada saat Anda membuat sebuah bentuk gambar, Anda dapat menentukan atribut-atribut dari gambar tersebut, seperti ketebalan dan warna stroke, pilihan warna fill, memberikan efek tertentu dan atribut-atribut lainnya. Ketika Anda membuat bentuk gambar yang lain, lalu Anda bermaksud membuat atribut-atribut yang sama pada objek yang akan dibuat itu, maka untuk mempermudah, Anda dapat menyimpan keseluruhan atribut tersebut sebagai suatu kumpulan definisi yang disebut Style. Setelah style ini disimpan di palet Style, Anda dapat menerapkan kumpulan definisi atribut tersebut pada objek lain yang Anda kehendaki.

Menggunakan Palet Style

Melalui palet style Anda dapat mengontrol setiap aspek dari style, di antaranya Anda dapat membuat dan menamai style, memodifikasi style yang telah tersimpan, kemudian menerapkan style tersebut pada suatu objek yang dipilih. Dan yang terakhir tentu saja style yang telah tidak dipergunakan dapat dihapus dari palet style.

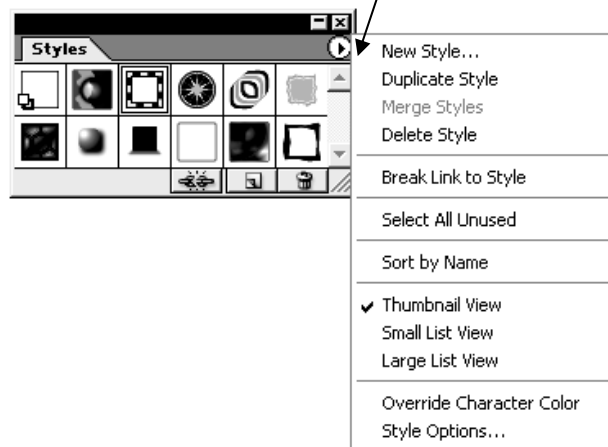


Gambar 13-9: Tombol-tombol dari palet Style.

Jika di layar Illustrator belum tampil palet style, Anda dapat menampilkan dengan menu Window > Symbols atau Shift+F11.

Selain tombol-tombol pada gambar di atas, Anda juga dapat memanfaatkan menu yang diakses dengan mengklik tombol menu di pojok kanan atas palet style.

Tombol Menu (untuk menampilkan menu palet style).



Gambar 13-10: Menu dari palet Style.

New Style, untuk mendefinisikan style yang baru.

Duplicate Style, untuk menggandakan style yang telah ada.

Merge Style, untuk menggabungkan definisi dua buah style.

Delete Style, menghapus style yang ada dalam palet style.

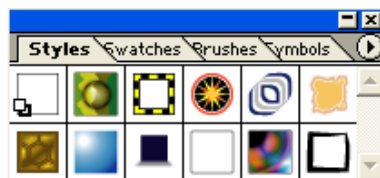
Break Link to Style, untuk memutuskan hubungan antara objek yang

menyandang definisi suatu style dengan style-nya. Sehingga jika stylenya diubah, objek yang sudah diputuskan link-nya ini tidak ikut berubah.

Select All Unused, untuk memilih Style yang tidak terpakai, dengan kata lain style tersebut sedang tidak digunakan pada objek-objek yang saat ini ada di bidang gambar Illustrator.

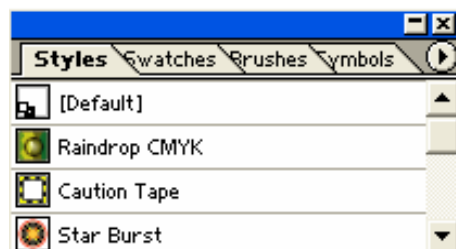
Sort by Name, mengurutkan koleksi style pada palet sesuai dengan urutan namanya.

Thumbnail View, menampilkan koleksi style pada palet sesuai dengan tampilan thumbnail.



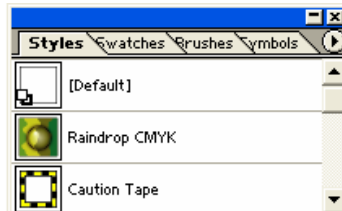
Gambar 13-11: Thumbnail View.

Small List View, menampilkan koleksi style pada palet dengan bentuk tampilan berupa daftar nama Style disertai dengan contoh style dalam bentuk kecil-kecil.



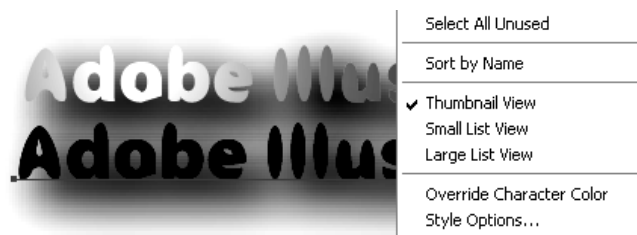
Gambar 13-12: Small List View.

Large List View, menampilkan koleksi style pada palet dengan bentuk tampilan berupa daftar nama Style disertai dengan contoh style dalam bentuk yang lebih besar.



Gambar 13-13: Large List View.

Override Character Color, menu ini ditujukan untuk teks. Jika Override Character Color dalam posisi aktif (ada tanda tick mark), teks yang diberi style ini akan menyanggah definisi stroke, fill maupun transparency yang ada. Akan tetapi, jika pilihan ini tidak aktif (tanpa tick mark), maka yang disandang oleh teks hanya pilihan warna fill-nya saja. Selebihnya atribut dari teks aslinya akan tetap berlaku, (pada contoh di bawah efek *dark shadow*-nya juga masih ada).



Gambar 13-14: Style Options, menu ini akan membuka kotak dialog Style Options yang memungkinkan Anda mengganti nama style itu.

Membuat Style

Sebuah Style dapat terdiri atas kombinasi apa saja yang menyangkut atribut tampilan suatu objek. Kombinasi itu dapat meliputi:

- Definisi satu atau lebih warna fill.
- Definisi ketebalan maupun warna stroke.
- Penggunaan warna-warna polos maupun warna gradient.
- Penggunaan pattern maupun transparansi serta setting dari opacity-nya.
- Efek-efek yang diperoleh dari menu Effect.

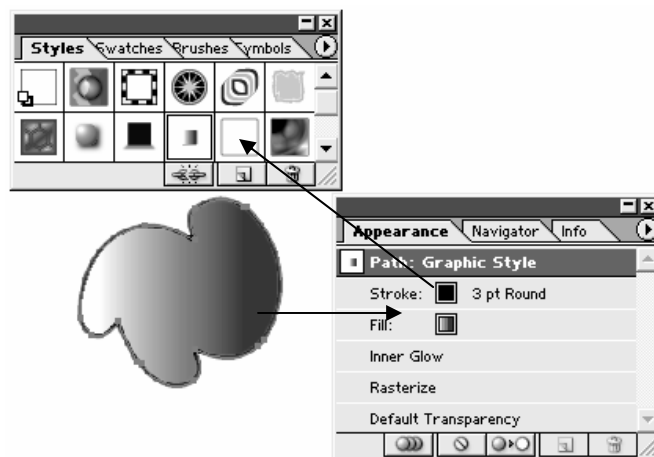
Atau dengan kata lain, segala atribut yang dapat Anda lihat pada palet Appearance.

Membuat Style Baru dengan Menyeret dari Palet Appearance

Buatlah suatu objek, lalu berikan atribut-atribut yang diperlukan. Misalnya definisikan stroke-nya, warna fill-nya, efeknya, dan sebagainya. Jika saat itu Anda sedang menampilkan palet Appearance, segala yang Anda definisikan akan tampil pada palet tersebut, sementara pada field Path akan muncul nama dari objek tersebut (jika Anda tidak memberi nama, akan disebut secara umum sebagai Graphic Style).

Jika Anda menghendaki style yang Anda terapkan pada objek tersebut tersimpan, supaya kelak dapat diterapkan pada objek-objek lainnya, langkahnya sebagai berikut:

1. Bukalah palet Appearance dan palet Style lalu dekatkan keduanya.
2. Pilih objek yang akan disimpan style-nya sehingga pada palet Appearance akan nampak semua atribut dari objek itu.
3. Seretkan nama path dari palet Appearance ke palet Style.



Gambar 13-15: Proses membuat style baru dengan cara menyeretkan Thumbnail suatu atribut di Palet Appearance ke Palet Style.

Menyimpan Style dari Layar Illustrator

Untuk membuat sebuah style baru dari objek yang terpilih di layar Illustrator, langkahnya sebagai berikut:

1. Pilih target objek yang akan disimpan atribut-atribut style-nya.
2. Seretkan objek tersebut ke arah jendela thumbnail dan lepaskan, maka akan muncul thumbnail baru pada jendela style tersebut.



Gambar 13-16: Objek target yang akan diambil style-nya diseret menuju ke jendela thumbnail pada palet Style.

Membuat dan Menamai Style dari Suatu Objek

Tidak semua objek yang akan diambil style-nya dapat diseret seperti cara di atas. Untuk membuat style dari objek yang dipilih, langkahnya sebagai berikut:

1. Pilihlah target objek yang akan disimpan style-nya.
2. Untuk membuat style tanpa nama, Anda tinggal klik tombol New Style.



Gambar 13-17: Kotak dialog Style Options untuk memberikan nama terhadap style baru yang dibuat.

3. Untuk style dengan nama, pilih New Style dari menu palet Style, karena dengan pilihan ini akan ditampilkan kotak dialog Style Options (lihat Gambar 13-17). Ketikkan nama style dan klik OK.

Mendefinisi Ulang Suatu Style

Jika suatu style pada palet dirasa perlu diubah/diganti definisinya, Anda dapat melakukan re-definisi melalui palet Appearance. Langkah yang harus dilakukan sebagai berikut:

1. Pada palet Style pilih style yang akan diubah definisinya.
2. Pada bidang gambar siapkan objek yang memiliki definisi di mana ingin Anda ubahkan pada style terpilih. Saat itu pada palet Appearance telah muncul segala atribut dengan definisi dari objek.
3. Melalui palet Appearance gunakan palet menu, pilih *Redefine Style* "Nama style yang dimaksud".
4. Setelah langkah 3 di atas, style yang semula telah Anda pilih pada palet Style, definisinya telah berubah dengan atribut-atribut pada objek yang Anda pilih pada langkah ke-2.

Menduplikasi Style

Cara menduplikasi suatu style langkahnya sebagai berikut:

1. Yakinkan saat itu di layar Illustrator tidak ada objek yang sedang terpilih. Kemudian pilihlah style yang akan diduplikasi pada palet Style.
2. Dari menu palet pilih Duplicate Style. Saat itu juga pada palet style akan muncul thumbnail baru serupa dengan style yang Anda pilih pada langkah 1 di atas. Untuk mengubah nama hasil duplikasi tadi, gunakan menu Style Options dari menu palet Style.

Menggabungkan Style

Misalnya Anda tertarik pada suatu style karena memiliki bentuk outline yang unik dan untuk membuatnya Anda rasa cukup rumit, sementara Anda ingin juga style lain yang memiliki efek dan fill menarik. Kemudian Anda ingin menggabungkan kedua style tersebut pada sebuah style baru. Untuk melakukan maksud di atas, lakukan sebagai berikut.

1. Untuk memilih dua atau lebih style, klik style pertama lalu tekan dan tahan tombol Ctrl, kemudian klik style berikut sehingga keduanya sama-

sama terpilih, kalau masih ada style yang lain teruskan klik style ketiga dan seterusnya.

2. Setelah style-style yang dimaksudkan terpilih, baru gunakan menu Merge Style pada menu palet. Hasilnya Illustrator akan menambahkan satu thumbnail baru yang merupakan gabungan dari style-style tadi pada palet.
3. Untuk menamai style gabungan tadi, gunakan menu Style Options lalu ketikkan nama style pada kotak dialog yang muncul.

Memutuskan Link Antara Objek dengan Style-nya

Sebuah objek yang menyandang suatu style, otomatis memiliki link dengan style-nya. Akan tetapi, jika Anda mengubah atribut dari objek tersebut, secara otomatis pula akan memutuskan link objek tersebut dari style-nya. Sebaliknya, jika suatu style telah diterapkan pada beberapa objek, kemudian Anda mengubah definisi atribut dari style tersebut, maka perubahan itu secara otomatis akan mengubah pula objek-objek yang menyandang style tersebut.

Kemudian bagaimana jika Anda ingin mengubah atribut dari suatu style tetapi tanpa mengubah objek-objek yang telah menyandang style tersebut. Langkahnya Anda harus memutuskan link antara objek dengan style tersebut menggunakan menu Break the link. Sedang untuk mengubah definisi atributnya, seperti yang telah diuraikan pada subbab Mendefinisi Ulang Suatu Style.

Menghapus Style

Sebuah style yang sudah tidak dipakai, dapat dihapus. Jika Anda yakin bahwa tidak ada objek yang menyandang objek ini, Anda dapat langsung menghapusnya dengan memilih thumbnail dari style itu di dalam palet, kemudian klik tombol Delete Style yang berada di bagian bawah palet ini. Atau gunakan menu palet Delete Style. Namun, jika Anda ragu apakah masih ada objek yang terkait dengan style tersebut, sebaiknya Anda melakukan langkah untuk memutuskan link antara style dengan objek-objek yang ada dengan memilih tombol *Break Link to Style*.
