

Modul

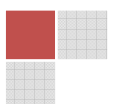
DESAIN GRAFIS



Disusun Oleh :
Dian C. Rusliadi, S.Si

SMA NEGERI 11 YOGYAKARTA

2010



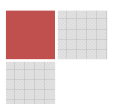
BAB I. Pengertian Desain Grafis

- A. Grafis Vektor**
- B. Grafis Bitmap**

BAB II. Mengenal Adobe Photoshop

- A. SELECTION & TOOL**
- B. PERMAINAN WARNA**
- C. TEKS DAN VEKTOR**
- D. LAYER, MASK, STYLE**
- E. EFEK KHUSUS PHOTOSHOP**

BAB III. Latihan



BAB I. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis

Grafis adalah gambar yang tersusun dari koordinat-koordinat. Dengan demikian sumber gambar yang muncul pada layar monitor komputer terdiri atas titik-titik yang mempunyai nilai koordinat. Layar Monitor berfungsi sebagai sumbu koordinat x dan y.

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan *fine art*. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metoda merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), atau pun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi¹, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Batasan Media

Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media-media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Sebagai tambahan, sejalan dengan perkembangan zaman, desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.

Batas dimensi pun telah berubah seiring perkembangan pemikiran tentang desain. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang

Prinsip dan unsur desain

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk *shape*, bentuk (*form*), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (*balance*), ritme (*rhythm*), tekanan (*emphasis*), proporsi ("proportion") dan kesatuan (*unity*), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.

Pengertian Grafis Berbasis Vektor dan Grafis Berbasis Bitmap

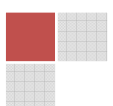
Pada desain grafis, desain dibagi menjadi 2 kelompok yakni desain bitmap dan vector

a. Grafis Bitmap

Grafis desain bitmap dibentuk dengan *raster/pixel/dot/titik/point* koordinat. Semakin banyak jumlah titik yang membentuk suatu grafis bitmap berarti semakin tinggi tingkat kerapatannya. Hal ini menyebabkan semakin halus citra grafis, tetapi kapasitas filenya semakin besar.-

Ket:

¹**Tipografi** merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.



Ketajaman warna dan detail gambar pada tampilan bitmap bergantung pada banyaknya pixel warna atau resolusi yang membentuk gambar tersebut. Hal ini berkaitan erat dengan kemampuan monitor dan **VGA (Video Graphic Adapter)** yang digunakan. Jika gambar tampilan bitmap beresolusi tinggi di tampilkan pada monitor yang beresolusi rendah akan mengakibatkan gambar terlihat kasar , bahkan terlihat kabur berbentuk kotak-kotak (*juggy*) jika dilakukan pembesaran gambar. Satuan untuk ukuran grafis jenis bitmap ini adalah **dpi (dot per inch)** yang berarti banyaknya titik dalam satu inci.

Beberapa grafis bitmap dapat Anda temukan di file komputer, yakni file komputer yang berekstensi : **.bmp, .jpg, .tif, .gif, dan .pcx**. Grafis ini biasa digunakan untuk kepentingan foto-foto digital.

Program aplikasi grafis yang berbasis bitmap, antara lain : **Adobe Photoshop, Corel Photopaint, Microsoft Photo Editor dan Macromedia Fireworks**. Semua program tersebut menawarkan kemudahan dan kelengkapan fiturnya.

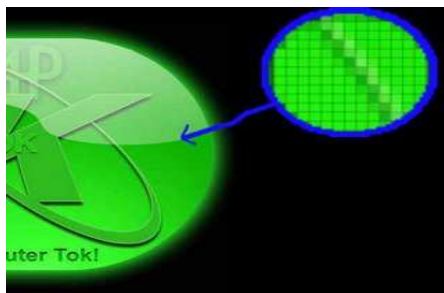
b. Grafis vektor

Selain grafis jenis bitmap, ada grafis jenis vektor yang merupakan perkembangan dari sistem grafis bitmap (digital). Grafis ini tidak tergantung pada banyaknya pixel penyusunnya dan kondisi monitor karena tampilan vektor tersusun atas garis-garis. Tampilan akan terlihat jelas meskipun dilakukan pembesaran (*zooming*).

Penggunaan titik-titik koordinat dan rumus-rumus tertentu dapat menciptakan bermacam-macam bentuk grafis, seperti lingkaran, segitiga, bujur sangkar dan poligon. Dengan demikian , pemakaian grafis vektor akan lebih irit dari segi volume file, tetapi dari segi pemakaian prosessor akan memakan banyak memori.

Program aplikasi grafis yang berbasis vektor antara lain : **CorelDraw , Macromedia Free hand, Adobe Illustrator dan Micrografx Designer**.

Contoh gambar bitmap dan vector



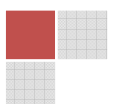
Bitmap



vektor

Perbedaan Grafis Vektor dan Grafis Bitmap

Vektor	Bitmap
1. Gambar tetap jelas ketika di perbesar	1. Gambar kurang jelas ketika di perbesar
2. Tersusun oleh garis dan kurva	2. Tersusun atas titik-titik/dot
3. Ukuran File yang dihasilkan kecil	3. Ukuran File yang dihasilkan besar
4. Kualitas grafis tidak bergantung dari banyaknya pixel	4. Kualitas grafis bergantung dari banyaknya pixel
5. Digunakan untuk ilustrasi dengan bentuk geometris sederhana, warna solid atau gradasi tanpa terlalu banyak variasi warna. Cocok untuk logo dan jenis desain yang mengandalkan kesederhanaan bentuk	5. digunakan untuk gambar kompleks, berupa ragam warna dan bentuk yang beraneka, seperti foto dari hasil bidikan kamera



LKS 1

(Lembar Kegiatan Siswa)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut dengan benar!

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan desain grafis?

.....
.....
.....
.....
.....

2. Jelaskan perbedaan grafis vector dan bitmap?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

3. Sebutkan program jenis grafis bitmap dan ekstensinya?

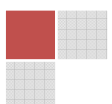
.....
.....
.....
.....
.....
.....

4. Apa yang dimaksud dengan resolusi independen dan resolusi dependent?

.....
.....
.....
.....
.....

5. Sebut dan jelaskan format/ekstensi yang digunakan pada gambar vector?.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....



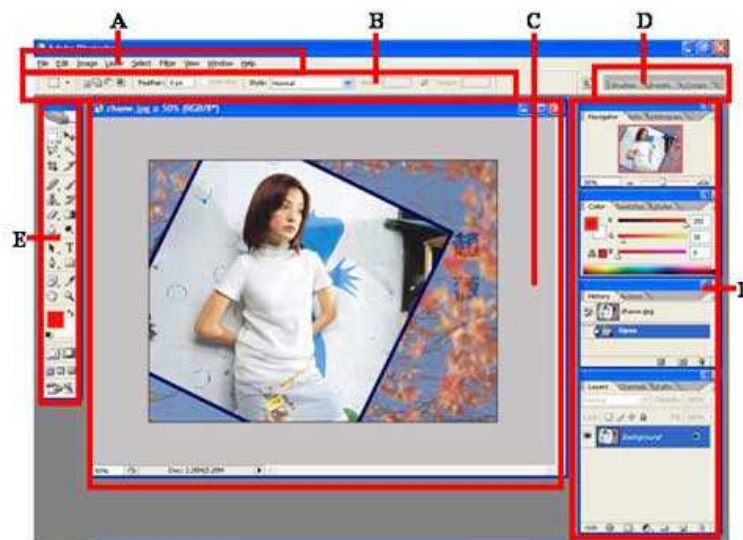
BAB II - MENGENAL ADOBE PHOTOSHOP

2.1. Apa itu Adobe Photoshop?

Adobe Photoshop adalah software pengolah gambar bitmap/ raster yang sangat powerfull dengan segala fasilitasnya. Hasil gambar olah dengan Adobe Photoshop ini banyak dilihat di berbagai website, brosur, koran, majalah, dan media lainnya.

2.2. Mengenal Area Kerja

Jalankan Adobe Photoshop kemudian pilih menu File -> Open. Kemudian pilih buka gambar apa saja. Sebagai contoh di buka gambar zhaow.jpg yang ada pada CD Tutorial bagian BAB I (lihat gambar 1.1).



Gambar 1.1. Area Kerja Adobe Photoshop

Seringkali letak tool-tool (palette) Adobe Photoshop sudah berubah dimodifikasi oleh pengguna sebelumnya. Untuk mengembalikan letak palette ini gunakan menu Windows -> Workspace -> Reset Palette Location.

Area kerja Adobe Photoshop dapat dilihat pada gambar 1.1, yaitu:

A : Menu Bar, berisi perintah utama untuk membuka file, save, mengubah ukuran gambar, filter dan lain-lain.

B : Option Bar, berisi pilihan / option dari tool yang Anda pilih. Misalnya jika dipilih kuas/brush, maka ukuran/diameter brush ada di sini.

C : Stage / Kanvas, menampilkan bidang kanvas yang digunakan untuk pengeditan image / gambar.

D : Pallette Well, cara cepat untuk mengakses palet brushes, tool resets dan Layer Comps. Juga dapat digunakan untuk meletakkan palet yang sering digunakan. Pallette Well akan terlihat jika resolusi gambar minimal 800 x 600 pixel

E : Toolbox, berisi tool untuk menyeleksi dan memodifikasi gambar/ image

F : Palette, berisi jendela-jendela kecil yang di dalamnya terdapat perintah dan pilihan untuk dokumen/gambar yang sedang dikerjakan.

2.3. Praktek Bab 2

2.3.1. Membuka dokumen dan membuat duplikat dokumen

Untuk membuka gambar gunakan menu File -> Open, sedangkan untuk membuat duplikat gambar gunakan menu Image -> Duplicate.

2.3.2. Mengubah ukuran gambar dan kanvas

Jika ukuran gambar diubah, maka gambar akan membesar atau mengecil, lakukan dengan menu Image -> Image Size. Jika ukuran kanvas diubah, maka ukuran gambar tetap, akan ada kertas putih di sekeliling gambar, lakukan dengan menu Image -> Canvas Size.

2.3.3. Mencoba ToolBox

Cobalah tool-tool pada ToolBox, satu persatu akan dibahas pada bab berikutnya. Coba klik kanan pada tool yang memiliki segitiga di bagian kanan bawah untuk memilih tool yang tersembunyi.

2.3.4. Mencerminkan dan Memutar Gambar

Cobalah menu Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Vertikal, Image -> Rotate Canvas -> Flip Canvas Horisontal. Untuk memutar gambar, pilih menu Image -> Rotate Canvas -> pilih sudut yang dikehendaki.

2.3.5. Undo

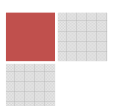
Undo digunakan untuk membatalkan perintah terakhir, tekan Alt+Ctrl+Z, atau gunakan pallete history.

2.3.6. Memindahkan gambar ke dokumen lain

Untuk memindahkan gambar gunakan Move Tool.

2.3.7. Save for web

Gunakan menu File -> Save for Web untuk menghasilkan gambar dengan ukuran kecil yang biasa digunakan pada web site.



A. SELECTION & TOOL

2.1. Menyeleksi Gambar

Menyeleksi berarti memilih bagian tertentu dari gambar. Dengan seleksi kita dapat mengcopy, mengubah, menggeser, atau menambahkan efek kepada bagian yang terseleksi tanpa mempengaruhi bagian lain.

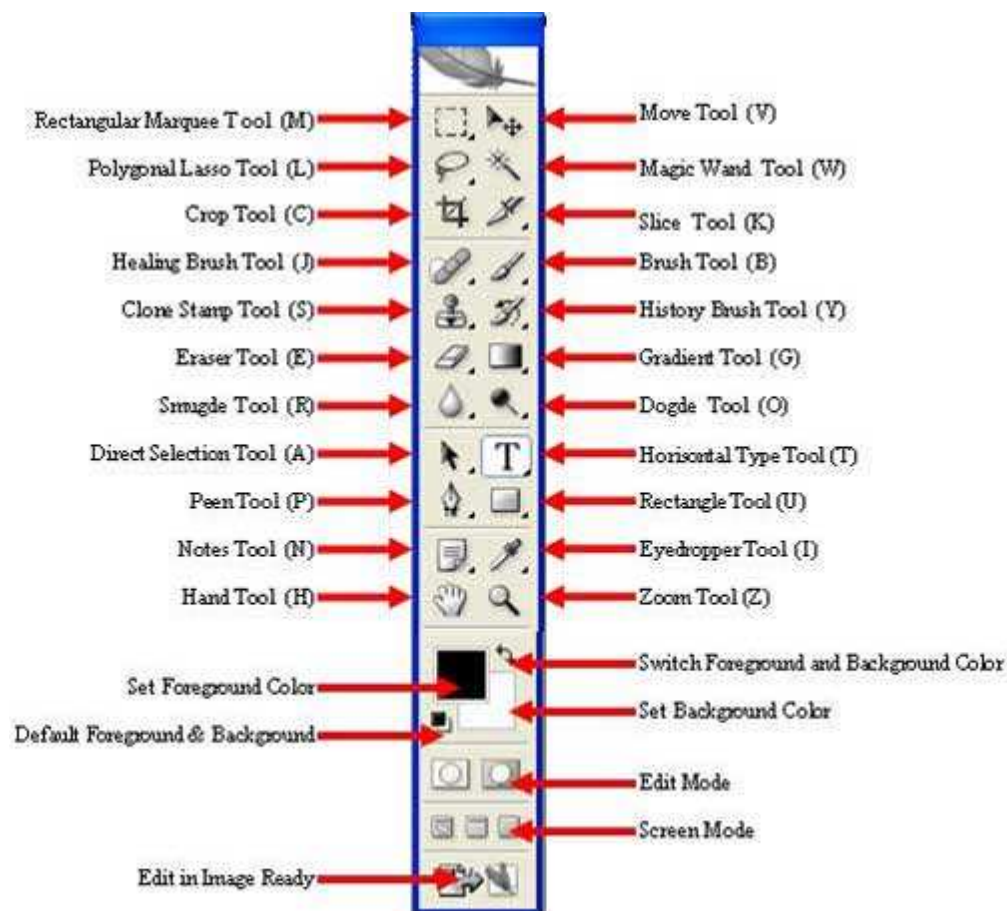
Ada tiga cara menyeleksi yaitu:

1. **Marquee Tool**, yaitu menyeleksi dalam bentuk kotak, elips, row, dan kolom
2. **Lasso Tool**, untuk menyeleksi dalam bentuk bebas, poligonal atau kekontrasan gambar (Magnetic Lasso Tool).
3. **Magic Wand Tool**, untuk menyeleksi berdasarkan persamaan warna.

Tipe seleksi ada dua (dapat dipilih pada Option Bar), yaitu:

1. **Normal**, memiliki pinggiran yang tajam.
2. **Feather**, memiliki pinggiran yang halus atau kabur.

2.2. Tool-tool yang lain



Gambar 2.1. Tool-tool pada Adobe Photoshop

2.3. Selection tool

2.3.1. Rectangular Marquee Tool ()

Gunakan rectangular marquee tool untuk memotong gambar dalam bentuk kotak. Gunakan menu Select -> Transform Selection (**Ctrl + T**) untuk mengubah seleksi dan menu Select -> Feather untuk mengatur ketajaman pinggiran potongan.

2.3.2. Elliptical Marquee Tool ()

Digunakan untuk membuat seleksi elips atau lingkaran. Anda dapat menggunakan Select -> Transform Selection (atau klik kanan) untuk mengubah bidang yang mau diseleksi. Gunakan menu Select -> Feather untuk mengatur ketajaman tepi gambar. Gunakan Select -> Inverse (**Shift + Ctrl + I**) untuk membalik seleksi.

2.3.3. Lasso Tool ()

Seleksi ini digunakan untuk menyeleksi bentuk bebas dengan mouse.

2.3.4. Polygonal Lasso Tool ()

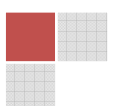
Polygonal Lasso Tool digunakan untuk menyeleksi gambar yang memiliki tepi garis lurus. Jika tombol Alt ditekan maka Polygonal Lasso Tool akan berfungsi seperti Lasso Tool biasa.

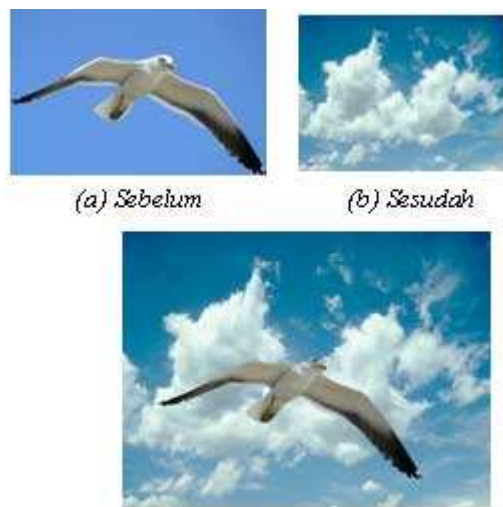
2.3.5. Magnetic Lasso Tool ()

Magnetic Lasso Tool penggunaannya cukup mudah, karena dengan tool ini seleksi gambar akan secara otomatis membuat garis seleksi pada gambar yang berwarna kontras. Penggunaan tool ini adalah dengan menaruh magnetic lasso tool di tepi gambar tool ini akan membuat node yang mengikuti kekontrasan warna, jika node tersebut tidak sesuai maka hapuslah dengan menekan tombol *delete*.

2.3.6. Magic Wand Tool ()

Magic wand tool akan menyeleksi gambar yang memiliki warna sama. Banyak sedikitnya warna yang akan diseleksi ditentukan oleh pengaturan *Tolerance* di *option bar*.

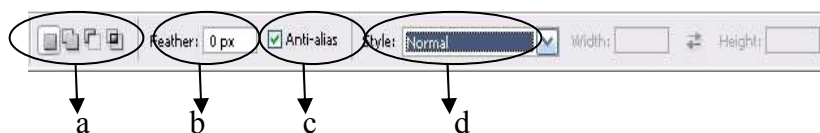




Gambar 2.2. Memotong gambar dengan Magic Wand Tool

Catatan :

Dalam option bar di selection tool terdapat hal – hal yang perlu diperhatikan :



a. Metode penyeleksian:

New Selection : membuat seleksi baru (single selection) sehingga jika kita telah membuat seleksi sebelumnya maka seleksi tersebut akan hilang dan diganti dengan seleksi baru yang kita buat

Add to Selection : menambah seleksi dengan seleksi lain. Jika kita telah membuat seleksi maka seleksi tersebut tidak akan di hapus namun akan ditambah dengan seleksi yang baru kita buat

Subtract from selection : Mengurangi seleksi yang telah dibuat dengan seleksi yang baru kita buat

Intersect to selection : Membuat seleksi dari irisan dua buah seleksi

b. Feather : Membuat tepi seleksi kabur

c. Anti Alias: bila opsi ini ditandai maka seleksi akan lembut (Tidak Tajam)

d. Style :

Normal : seleksi dapat diatur berdasarkan pergeseran mouse

Fixed Aspect Ratio : membuat seleksi berdasarkan skala yang dipilih

Fixed Size : Membuat Seleksi Berdasarkan ukuran yang tetap

2.4 Crop Tool ()

Crop tool digunakan untuk menghilangkan bagian yang tidak diseleksi. Contoh penggunaanya di sini digunakan untuk memperbaiki hasil scan yang miring.

2.3.3. Healing Brush Tool ()

Healing Brush Tool digunakan untuk memperbaiki gambar pada bagian tertentu. Aktifkan tool ini, kemudian tekan Alt + Klik pada objek pada bagian yang tidak berkeriput, kemudian klik pada bagian yang keriputnya ingin dihilangkan.

2.3.4. Spot Healing Brush Tool

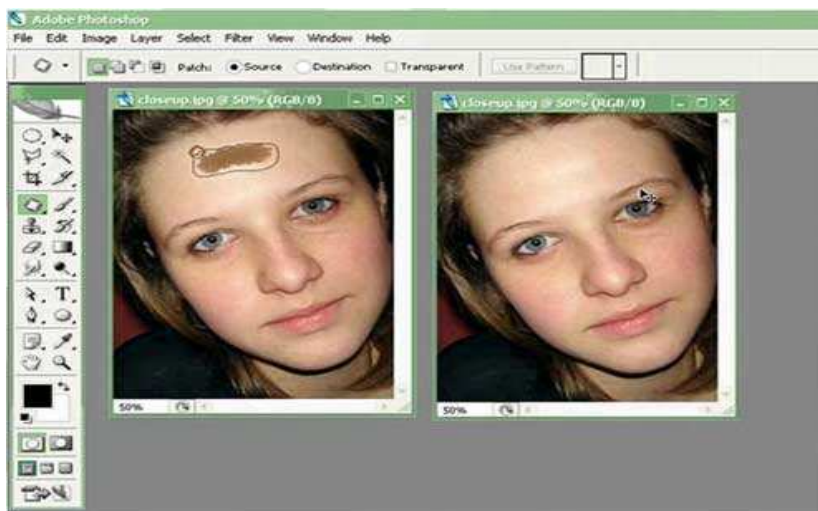
Spot Healing Brush Tool digunakan untuk memperbaiki kerusakan gambar. Di sini Anda tidak perlu menentukan area yang akan digunakan sebagai patokan, karena akan secara otomatis terpilih dari area di sekitarnya. Misalnya digunakan untuk menghilangkan keretakan pada patung seperti pada gambar 2.10.

Tool ini merupakan tool baru pada Adobe Photoshop CS2 yang tidak ada pada versi sebelumnya.

2.3.5. Patch Tool ()

Patch Tool digunakan untuk memperbaiki gambar. Tool ini dibuat dengan cara membuat selection dengan mouse atau dengan menahan tombol ALT untuk menghasilkan bentuk poligonal. Selanjutnya drag ke daerah yang akan dijadikan patokan perbaikan.

- Source** : Mengisi selection sumber dengan Selection target (hasil drag)
- Destination** : Mengisi Selection target dengan SEleksi yang kita buat



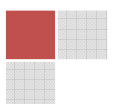
Gambar 2.3. Patch Tool untuk menghilangkan noda

2.3.6. Red Eye Tool ()

Red Eye Tool digunakan untuk memperbaiki warna merah pada mata.

2.3.7. Clone Stamp Tool ()

Clone Stamp Tool digunakan untuk membuat duplikat area pada gambar, atau yang disebut cloning. Tekan ALT pada objek yang akan dikloning, kemudian gunakan mouse pada area tempat objek baru mau diletakkan.



2.3.8. Eraser Tool ()

Tool ini digunakan untuk menghapus image berbentuk bebas.

2.3.8. Background Eraser Tool ()

Tool ini digunakan untuk menghapus background yang memiliki kemiripan warna, warna yang diambil adalah ditengan / tanda +. Misalnya digunakan untuk menghapus background langit pada gambar kupu-kupu.

2.3.9. Magic Eraser Tool ()

Seperti Background Eraser Tool, tool ini akan menghapus area dengan warna sama, namun efeknya adalah ke seluruh gambar, bukan hanya area yang diklik.

2.3.10. Color Replacement Tool ()

Color Replacement Tool akan mengubah warna gambar tanpa mengubah bentuk dari gambar tersebut. Tool ini akan secara otomatis hanya mengubah area dengan warna sama menjadi warna lain yang dikehendaki.

2.3.11. Blur () , Sharpen () , dan Smudge Tool ()

Blur Tool digunakan untuk mengaburkan area. Misalnya digunakan untuk menghilangkan bintik-bintik pada wajah. Sharpen Tool merupakan kebalikan dari Blur Tool. Dengan Sharpen Tool, gambar akan menjadi lebih tajam. Smudge Tool digunakan untuk mengubah bentuk gambar dengan cara drag mouse . smudge tool ini berguna untuk member efek goresan tangan yang dilakukan pada cat bash.

2.3.12. Dodge () , Burn () , dan Sponge Tool ()

Dodge Tool digunakan untuk membuat area menjadi lebih terang. Burn Tool digunakan untuk mempergelap area. Sponge Tool digunakan untuk mencerahkan (saturate) atau mengurangi warna (desaturate).

B. PERMAINAN WARNA

2.1. Sekilas mengenai warna

Warna apapun dapat dinyatakan dalam tiga warna dasar (RGB) yaitu merah, hijau, dan biru. Cara menyatakan warna yang lain adalah dengan mode HSL yaitu Hue, Saturation, dan Lightness. Mode lain adalah CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black).

Pada bab ini akan dibahas mengenai permainan warna, mulai dari mengatur latar belakang gambar, membuat gradient, mengatur brightness & contrast, dan masih banyak lagi tool-tool yang menarik. Pada subbab selanjutnya Anda dapat langsung praktek dengan didampingi instruktur.

2.2. Paint Bucket Tool ()

Paint Bucket Tool digunakan untuk mengganti background yang memiliki warna sama atau mirip. Background dapat diganti dengan pattern.

2.3. Gradient Tool ()

Gradient tool digunakan untuk menghasilkan warna gradasi. Jangan lupa lakukan seleksi terlebih dahulu bagian mana yang akan diisi warna gradasi. Jika tidak, maka seluruh kanvas terisi dengan gradasi.

2.4. Brush Tool ()

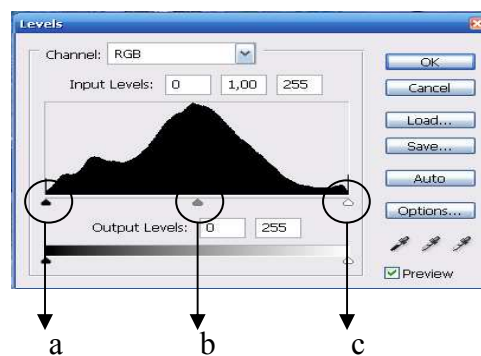
Brush Tool digunakan sebagai kuas dalam menggambar dengan mouse. Atur besar kecilnya brush, hardness, opacity, dan flow. Brush Tool dapat juga bekerja pada mode Air Brush.

2.5. Brightness/Contrast

Brightness digunakan untuk mengatur kecerahan gambar. Contrast digunakan untuk mengatur ketajaman gambar. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Brightness/Contrast.

2.6. Level

Level berfungsi mirip dengan Brightness/Contrast namun lebih fleksible karena warna dapat diatur warna gelap, warna menengah, dan warna terang. Level dapat bekerja pada selection atau seluruh kanvas. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Level.



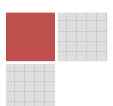
- a. **Shadow** : digunakan untuk pengaturan warna gelap
- b. **Midtones** : digunakan untuk pengaturan warna tengah
- c. **Highlight** : Digunakan untuk pengaturan warna terang

2.7. Curves

Curves bekerja seperti level, namun Anda mengatur warna RGB dalam bentuk curva. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Curves. Curva dapat diatur otomatis, mode RGB atau diatur sendiri-sendiri untuk tiap-tiap warna.

2.8. Color Balance

Melalui menu Image -> Adjustment -> Color Balance kita dapat mengatur keseimbangan warna.



2.9. Photo Filter

Photo filter digunakan untuk memberikan filter pada gambar. Mirip seperti filter yang diletakkan di depan lensa kamera. Gunakan menu Image -> Adjustment -> Photofilter.

2.10. Replace Color

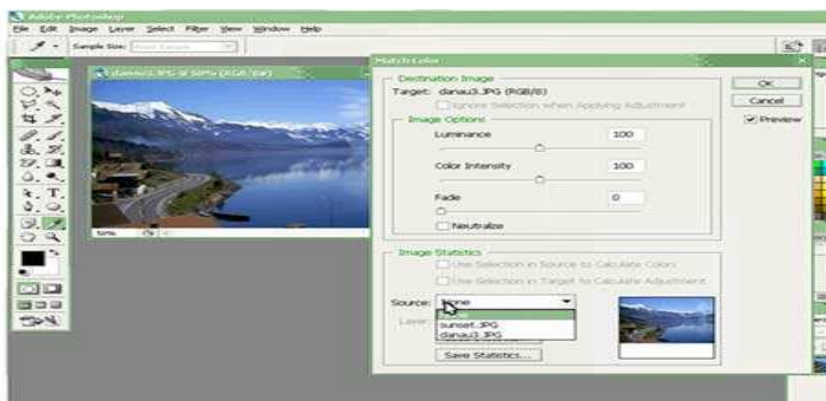
Replace Color digunakan untuk mengganti warna tertentu dalam gambar, sedangkan warna yang lain tidak ikut berubah. Misalnya untuk mengganti warna apel dengan tanpa mengubah warna background. Gunakan menu Image -> Adjustments -> Replace Color. **Fuzziness** digunakan untuk menentukan banyaknya seleksi pada image

2.11. Hue/Saturation

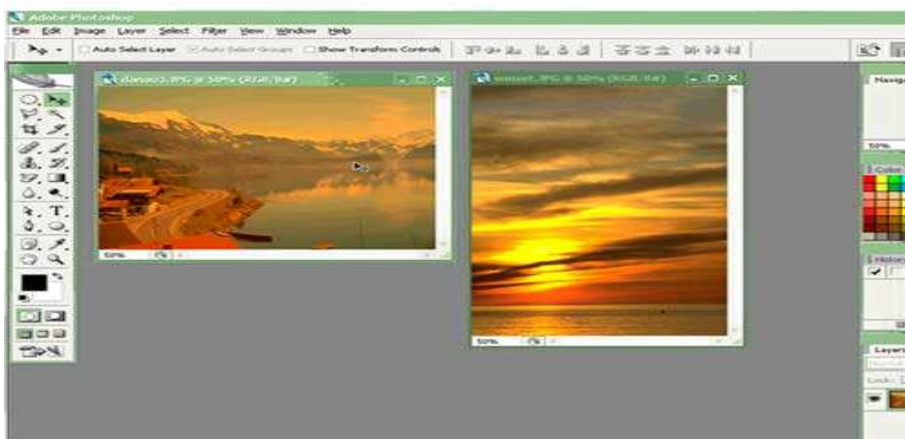
Hue/Saturation digunakan untuk mengganti warna pada keseluruhan gambar/seleksi. Hue adalah warna, sedangkan Saturation adalah tebal/tipisnya warna. Gunakan tool ini melalui Image -> Adjustment -> Hue/Saturation. Perubahan warna dapat diatur pada chanel master, atau tiap-tiap warna.

2.12. Match Color

Match Color akan menyamakan warna gambar source kepada gambar yang akan diubah. Misalnya di sini akan diubah gambar danau3.jpg, menjadi suasana matahari terbit seperti gambar acuan. Gunakan tool ini melalui menu Image -> Adjustment -> Match Color.



(c) Proses Match Color



(d) Hasil akhir Match Color

Gambar 3.1. Match Color

C. TEKS DAN VEKTOR

2.1. Horizontal Type Tool ()

Horizontal Type Tool digunakan untuk membuat teks secara horisontal. Hasil teks dapat dipindahkan dengan Move Tool.



Gambar 4.1. Horizontal Type Tool

2.2. Horizontal Type Mask Tool ()

Horizontal Type Mask Tool digunakan untuk penyeleksian dalam bentuk teks.

2.3. Pen Tool

Pen Tool digunakan untuk membuat garis lurus dan garis lengkung dalam bentuk vektor. Klik sekali untuk membuat anchor point, kemudian jika kurva telah terbentuk, drag anchor point untuk membuat direction point. Path yang dibuat oleh Pen Tool dapat diubah menjadi selection.

2.4. Rectangle , Ellipse, Poligon, dan Custom Shape Tool

Tool ini berguna untuk menghasilkan bentuk kotak (rectangle), ellips, poligon, dan berbagai macam bentuk lain yang telah disediakan oleh Adobe Photoshop. Bentuk-bentuk tersebut misalnya hati, lampu, not balok, dan lain sebagainya.

D. LAYER, MASK, DAN STYLE

2.1. Memahami Layer

Layer adalah lapisan tembus pandang. Bagian yang tidak bergambar pada sebuah layer bersifat transparan. Layer dapat ditumpuk dan diatur susunannya. Gambar paling depan pada stage , dalam pallete layer ditempatkan paling atas dan sebaliknya. Dengan menggunakan layer, efek-efek akan berlaku dalam layer tertentu saja, tanpa mengganggu layer yang lain.

2.2. Quick Mask Mode ()

Quick Mask Mode digunakan untuk menyeleksi dengan menggunakan Brush Tool. Aktifkan tool ini dengan menekan tombol Q pada keyboard atau memilih tool Quick Mask Mode. Dalam quick mask mode hanya dikenal dua warna yaitu hitam yang mewakili gambar tidak terseleksi dan putih yang mewakili gambar terseleksi

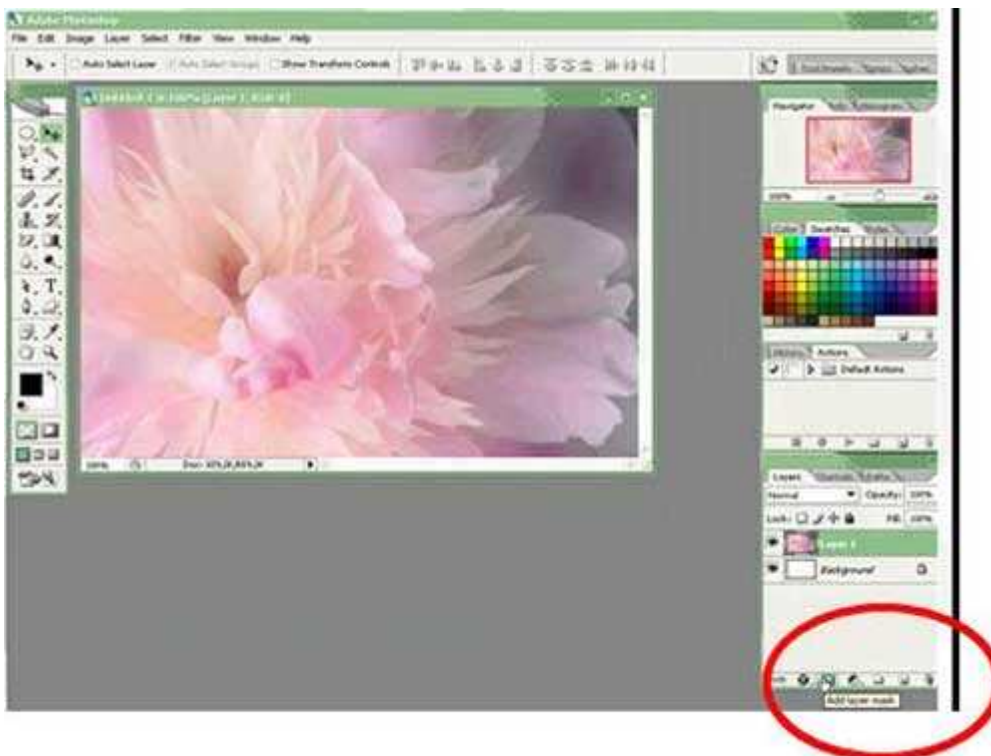


Gambar 5.1. Menyeleksi dengan Quick Mask Mode

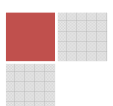
Pada contoh ini, gambar beruang di seleksi dengan menggunakan Brush Tool pada mode quick mask. Setelah gambar beruang terseleksi, kembalikan ke mode normal untuk menghasilkan seleksi gambar beruang.

2.3. Layer Mask

Layer Mask digunakan untuk menyembunyikan bagian tertentu pada layer. Gunakan warna hitam untuk menyembunyikan gambar dan warna putih untuk menampilkan gambar.



Gambar 5.2. Membuat Layer Mask



2.2. Filter Vanishing Point

Filter Vanishing Point digunakan untuk meng-klone gambar dalam bentuk perspektif. Filter ini dapat digunakan melalui menu Filter -> Vanishing Point. Area sumber kloning ditentukan dengan menekan Alt + Click. Fitur merupakan fitur baru dalam Adobe Photoshop CS2.



(a)Sebelum



(b)Sesudah

Gambar 6.2. Filter Vanishing Point

2.3. Filter Blur

Filter Blur digunakan untuk mengaburkan gambar. Yang menarik dalam filter ini adalah mengaburnya gambar dapat dibuat secara radial. Gunakan filter ini melalui menu Filter -> Blur.

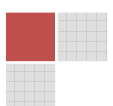


(a)Sebelum



(b)Sesudah

Gambar 6.3. Filter Blur secara radial



BAB III. Latihan

1. Cara Cepat Memisahkan Gambar Dari Background

Cara cepat memisahkan gambar dari background ada banyak cara. Disini saya akan menjelaskan cara yang menurut saya paling mudah... *Namun kelemahan cara ini sulit diterapkan pada background yang bergradien...*

Langkah - langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan gambar yang akan di edit sebagai contoh saya akan menggunakan gambar dibawah ini



Gambar hati dengan Background putih

2. Buka gambar tersebut dengan program photoshop, disini saya menggunakan photoshop 7, namun bagi anda yang sudah menggunakan Photoshop CS caranya sama saja yaitu:

[klik kanan] gambar > open with "pilih" Photoshop **atau**

Start > All Program > Photoshop 7 > Open > cari gambar yang diinginkan

3. Pada Toolbox yang terdapat di sebelah kiri kamu cari icon yang mirip gambar penghapus

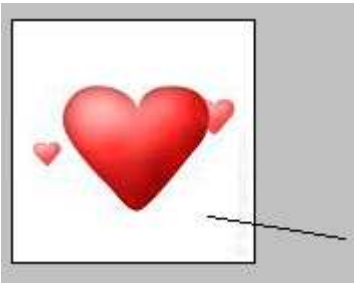


Setelah itu [klik kanan] icon tersebut dan pilih



Magic Eraser Tool

4. Pada sisi - sisinya tinggal [klik kiri] saja,



Klik pada bagian yang ditunjuk tanda panah (background msh putih)

5. Dan Hasilnya adalah seperti ini



Logo hati Tanpa Background

Kegunaan:

Dengan menghilangkan Background maka jika anda ingin menggabungkan 2 gambar, gambar tersebut dapat menyatu tanpa terhalang Background tersebut.

2. Menggabungkan Gambar ke Dalam 1 Kanvas

Berikut ini menjelaskan bagaimana cara menggabungkan 2 Gambar atau lebih ke dalam satu kanvas atau lembar kerja photohop...

Menggabungkan 2 Gambar atau lebih merupakan hal yang mudah jika kita mengetahui caranya, untuk itu simak aja penjelasan berikut ini. Untuk persiapan mari siapkan gambar-gambar yang ingin digabungkan terlebih dahulu. Anda juga bisa mencari gambar wallpapers yang seru melalui google. Setelah siap...

Langkah - langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan gambar yang akan diedit sebagai contoh saya akan menggunakan gambar Logo hati dan Gambar wajah saya



gambar 1




gambar 2

2. Buka kedua gambar tersebut dengan program photoshop

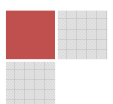
caranya: File - Open - Pilih gambar - Open

3. Pada Logo hati sebaiknya kita hilangkan backgroundnya dengan tehnik yang kamu bisa.

Setelah background hati hilang maka...

4. Carilah gambar icon seperti cursor tanda panah  pada Toolbox yang terdapat di sebelah kiri, dan [klik kiri] icon tersebut, sorot/ letakkan pada gambar 1 (foto), Tekan dan tahan [klik kiri] dan geser mouse/gambar 1 (logo) ke gambar 1 sehingga logo tersebut berpindah ke gambar 1 (foto).... Cukup mudah bukan...

5. Tempatkan logo tersebut di tempat yang diinginkan dan atur ukurannya dengan menekan [ctrl + T] === Transform



6. Hasilnya



Logo hati menyatu dengan wallpaper gambar foto wanita cantik ini ^_^

3. Memisahkan Gambar dari Background dengan Extract

Latihan ini menjelaskan bagaimana memisahkan gambar dari background. Cara ini efektif bagi gambar dengan tingkat kontras yang tinggi, dengan begitu selalu ada cara untuk berimajinasi...

Memang ada cara yang lainnya yaitu dengan menggunakan **Magic Eraser Tool**, tapi kelemahan dari cara ini adalah tool ini tidak bisa membedakan tingkat kontras dalam gradien sehingga tidak bisa digunakan bila background terlalu kompleks dengan banyak warna. Baiklah,,, untuk mempersingkat waktu, mari kita mulai saja...

Langkah - langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Siapkan gambar yang akan di edit sebagai contoh saya akan menggunakan gambar saya dan bebi



2. Buka gambar tersebut dengan program photoshop, disini saya menggunakan photoshop 7, namun bagi anda yang sudah menggunakan Photoshop CS caranya sama saja,

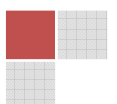
[klik kanan] gambar > open with "pilih" Photoshop atau

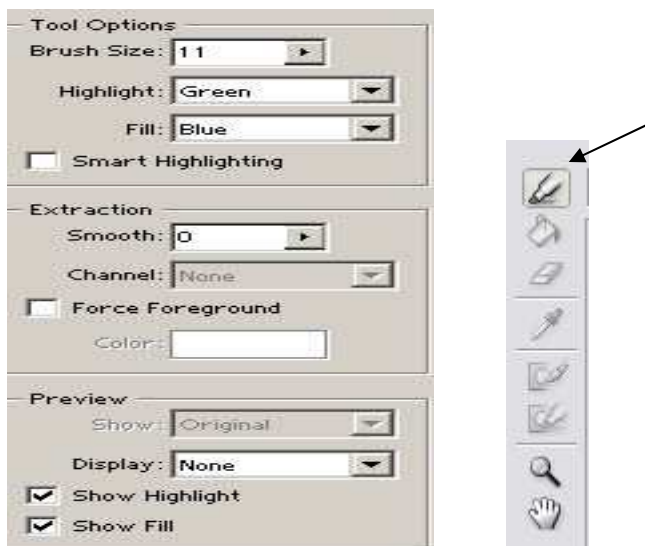
Start > All Program > Photoshop 7 > Open > cari gambar yang diinginkan

3. Setelah itu kalian lihat menu utama di sebelah atas pilih filter > extract

atau kalian bisa menekan (ctrl + alt + x) Maka kalian akan dibawa ke jendela extract

4. Di jendela extract terdapat kalian cari Toolbox dengan gambar spidol di sebelah kiri atas dan [klik kiri] tool tersebut lalu atur properties di sebelah kanan dengan ketentuan berikut:



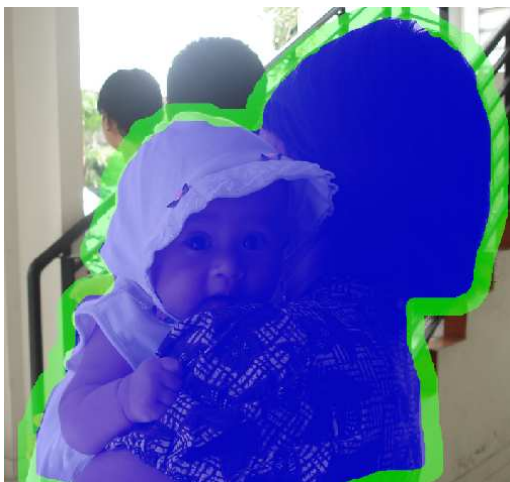


5. Setelah selesai dengan pengaturan, buatlah garis dengan spidol tersebut pada bagian perbatasan antara object dengan background tersebut, lihat gambar:

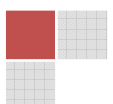


(gambar yang telah diblok spidol)

Setelah selesai memblok kalian pilih icon seperti gambar cat di sebelah kiri (atau tekan huruf "G" *icon fill tool* pada keyboard) lalu [klik kiri] di dalam bagian gambar yang di blok sehingga gambar terisi dengan cat biru, lihat gambar:



(gambar yang telah di fill biru)



5. Jangan menekan [ok], tapi tekan [preview] untuk melihat hasil extract sehingga bisa diperbaiki jika ada kekurangan

6. Ada 2 tool di sebelah kiri untuk memperbaiki hasil extract yaitu Clean up tool & Edge touchup tool
Perbedaan:

Clean up tool = untuk membersihkan sisa noda dengan menghapus bagian tidak diinginkan

Edge touchup tool = untuk memperhalus dengan sentuhan halus / memperhalus object yang telah di extract

7. Jika pengeditan dirasa sudah selesai maka tekan [ok]

Hasilnya adalah:

Hasil Filter...



Kegunaan:

Dengan menghilangkan Background maka jika anda ingin menggabungkan 2 gambar, gambar tersebut dapat menyatu tanpa terhalang Background tersebut.

4. Seleksi Objek pada Photoshop - Select - Deselect - Inverse

Mungkin bagi para desainer grafis yang sudah professional dalam mengolah Photoshop, Coreldraw, dan lainnya telah mengetahui apa yang dimaksud seleksi pada object, Deselect, maupun Inverse. Tapi bagi mereka yang pemula baru belajar dan ingin belajar maka tidak ada ruginya membaca penjelasan ini...

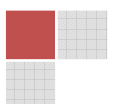
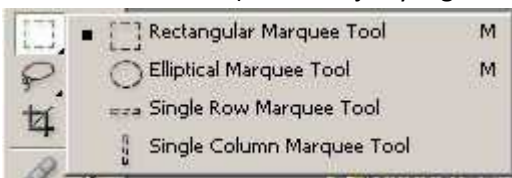
Ok, sekarang kita mulai dengan apa yang dimaksud

4.1. Select atau Seleksi pada Objek

Select / Seleksi pada object adalah pengambilan area atau bagian tertentu pada objek sesuai dengan yang kita inginkan,

Beberapa alat untuk menyeleksi yaitu:

Standart Selection (Untuk Objek yang bersudut)



- **Rectangular Marquee Tool** = Untuk menyeleksi dengan bentuk Kotak
- **Elliptical Marquee Tool** = Untuk Menyeleksi dengan bentuk bidang Lingkaran
- **Single Row Marquee Tool** = Menyeleksi 1 Baris Secara Horisontal
- **Single Column Marquee Tool** = Menyeleksi 1 Kolom Secara Vertical

Dinamic Selection (Untuk Objek yang tidak bersudut)



- **Lasso Tool** = Menyeleksi bidang layaknya lasso dengan lebih leluasa dan sesuai dengan keinginan
- **Polygonal Lasso Tool** = Menyeleksi dengan menghubungkan garis - garis poligonal
- **Magnetic Lasso Tool** = Seperti halnya Polygonal Lasso Tool namun dengan sedikit kecanggihan dan kemudahan dalam seleksi object yang tidak bersudut

Misalkan:

Pada gambar dibawah ini, kita ingin menyeleksi gambar wajah gadis cantiknya saja, maka yang paling tepat sebaiknya menggunakan Dinamic Selection



Garis hitam putih tersebut menunjukkan area seleksi jadi kita akan bekerja dengan area seleksi jika mengaktifkan mode seleksi

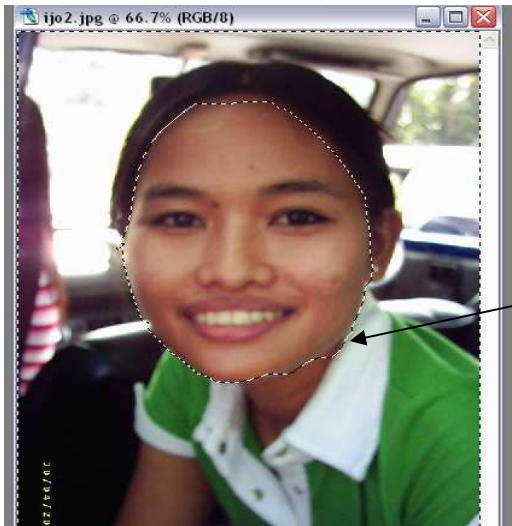
4.2. Desellect (CTRL + D)

Perintah Desellect adalah perintah untuk membatalkan atau mengakhiri proses seleksi - Dengan kata lain keluar dari mode seleksi sehingga memungkinkan kita untuk menyeleksi object yang lain

4.3. Inverse (CTRL + Shift + i)

Inverse adalah membalik area seleksi misalkan kita menjalankan inverse setelah menyeleksi gambar wajah gadis cantik diatas yang ada di tengah maka wilayah seleksi area kita akan berubah tidak lagi pada foto gadis cantik tersebut melainkan pada gambar di luar area seleksi gadis cantik

Gambar:



Area Seleksi Berubah menjadi di luar area seleksi wajah gadis cantik tersebut

5. Sekilas Penjelasan Tentang Layers Photoshop

Dalam latihan ini akan dijelaskan apa yang dimaksud layer atau layers, dalam Photoshop. Layers merupakan lapisan yang berfungsi sebagai tempat objek, diibaratkan sebagai kanvas...

Dengan adanya Layers, memungkinkan Anda untuk mengedit sebuah objek tanpa mengganggu objek yang lain Sebagai contoh, jika Anda sedang mengedit gambar 1 maka gambar 2 tidak akan terpengaruh.

Anda dapat mengatur komposisi layers dengan cara mengubah atribut dan urutan layers. Sebagai tambahan, corak

khusus seperti adjustment layers, fill layers, dan layers style dapat diterapkan untuk memberikan efek khusus pada layers

tersebut Untuk lebih jelasnya, perhatikan gambar di bawah.



Layers berisi satu objek sehingga masing-masing objek dapat diedit tanpa mempengaruhi objek yang lain.

Ketika Anda memberikan efek tertentu (layer style) pada sebuah layer, maka Anda dapat menduplikasi layer style ke

layer yang lain dengan corak dan bentuk yang sama.



6. Membuat Gambar Dengan Pen Tool

Latihan membuat gambar dengan Pen Tool adalah tutorial dasar yang harus dikuasai. Menggambar merupakan hoby yang menyenangkan, kali ini kita akan menggambar dengan menggunakan fungsi pen tool...

hal ini sangat bermanfaat untuk mendisain

Caranya:

Pada Tool Box carilah

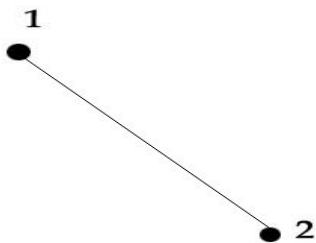


icon pen tool

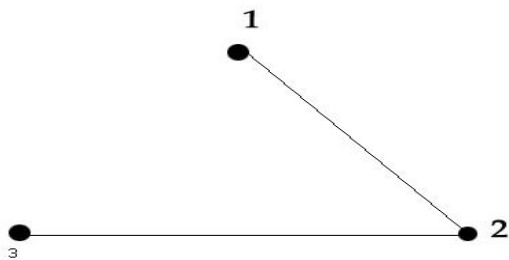
Berikut Contoh-contohnya membuat bangun dengan Pen Tool

Membuat bangun segitiga dengan pen tool

Klik Tiga Titik sehingga membentuk segitiga



Lalu

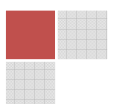


Maka secara otomatis akan membentuk segitiga

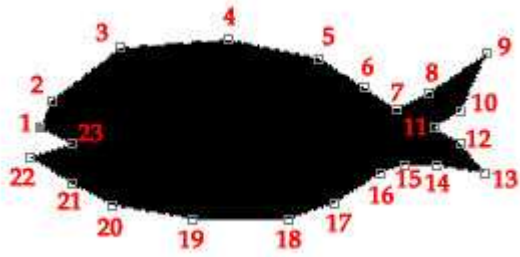
Membuat Gambar Ikan

Sekarang waktunya membuat ikan,Caranya tinggal dikreasikan saja:

Disini adalah gambar ikan buatan penulis, anda bisa membuat yang lebih halus dan lebih baik, ini hanya sebagai pedoman atau contoh saja



Saya menggunakan 23 point
ikuti saja point 1 sampai 23 lalu kembali ke point 1 lagi



dan...

Hasilnya



Tips:

Tahan tombol [Shift] untuk membuat garis lurus

Gunakan Ellipse tool untuk menambahkan mata

Hasilnya:



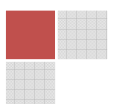
... Wow, jenis Ikan apa ini?

7. Copy dan Paste Selection

Latihan Photoshop kali ini mengenai copy dan paste selection, mungkin ini adalah pelajaran dasar tapi hal ini diperlukan bagi pemula yang baru mengenal photoshop agar lebih paham apa yg dimaksud seleksi dan layer

Latihan ini merupakan kelanjutan dari pengembangan dari proses seleksi dan pengenalan layer diatas

Dalam menggeluti Photoshop pertama kali memang kesulitan dalam membuat bangun kotak lingkaran maupun bangun lainnya. inilah yg membedakan antara bermain photoshop dan coreldraw , di coreldraw kita bisa dengan mudah membuat bangun bangun vector dengan hanya menggunakan rectangle tool namun di photoshop kita harus pandai - pandai memanfaatkan seleksi (selection).



Seleksi (selection) merupakan magic yang harus dikuasai dalam photoshop apapun dan bagaimanapun caranya. Keahlian seorang master photoshop dimulai dari tahap ini.

Nah saatnya pengenalan cara pembuatan bangun (kotak) dengan memanfaatkan selection tool

1. Buka Photoshop , disini sy menggunakan photoshop cs4 namun hal ini bukan masalah bagi anda yg masih menggunakan photosop 7 , CS , CS2 maupun CS3 karena teknik ini bisa diaplikasikan di photoshop manapun

2. Buat lembar kerja baru

Caranya: File >> New (CTRL + N)

Langsung saja tekan **OK** menurut default photoshop anda

3. Sekarang Buat NEW LAYER (CTRL + SHIFT + N)

nah inilah tadi yg membedakan photoshop dan coreldraw, di corel kita tidak perlu repot membuat layer baru, namun jika di photoshop anda harus membuat layer baru agar gambar yg anda punya tidak tercampur dengan gambar yang lainnya.

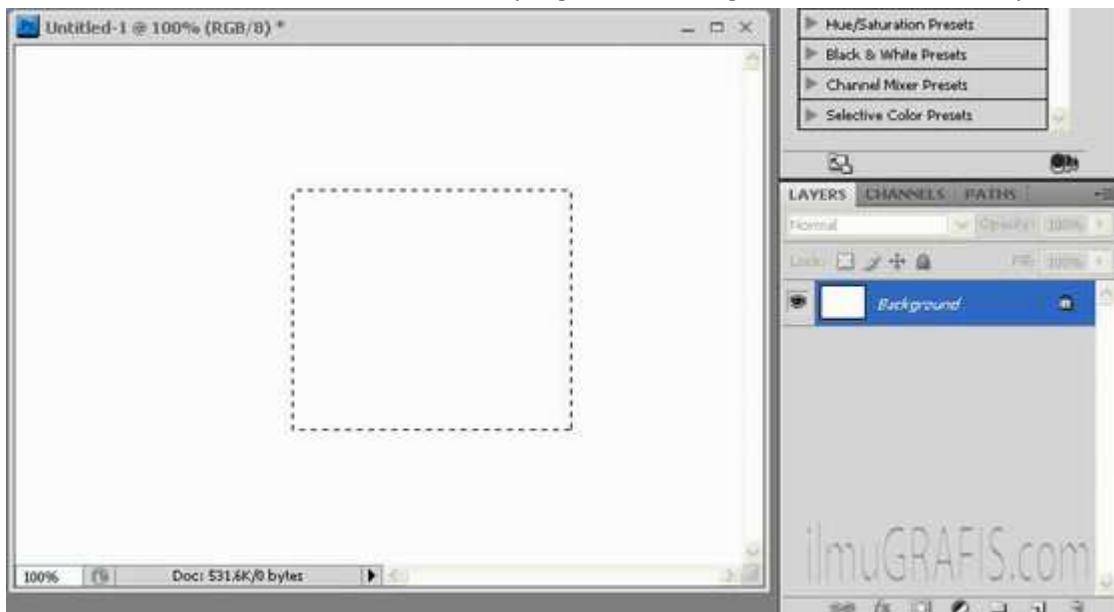
Contoh:

buat seleksi dengan

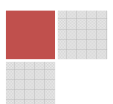


Rectangular marquee tool (M) dan taruh pointer ke kanvas (Lembar kerja anda)

Tahan Klik kanan dan terbentuklah seleksi yang ditandai dengan bintang - bintang hitam putih



Klik Fill Tool



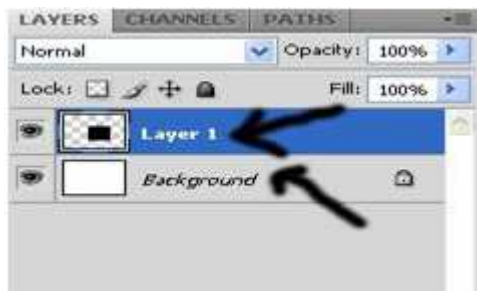


Lalu klik seleksi yang anda buat tersebut
teraa akhirnya jadi berwarna



tekan CTRL + D untuk menghilangkan seleksi / bintik hitam putih tersebut

Nah disini kita bisa lihat bahwa kita mempunyai dua buah layer:



yang artinya bangun kotak yang kita buat akan memiliki kebebasan bergerak yang tinggi (FREE)

4. ok sekarang sesuai judul latihan ini maka kita akan membahas mengenai membuat copy (cara mengcopy)
dari seleksi agar bangun yang kita buat simetris
buat seleksi lagi dengan

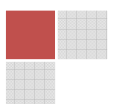


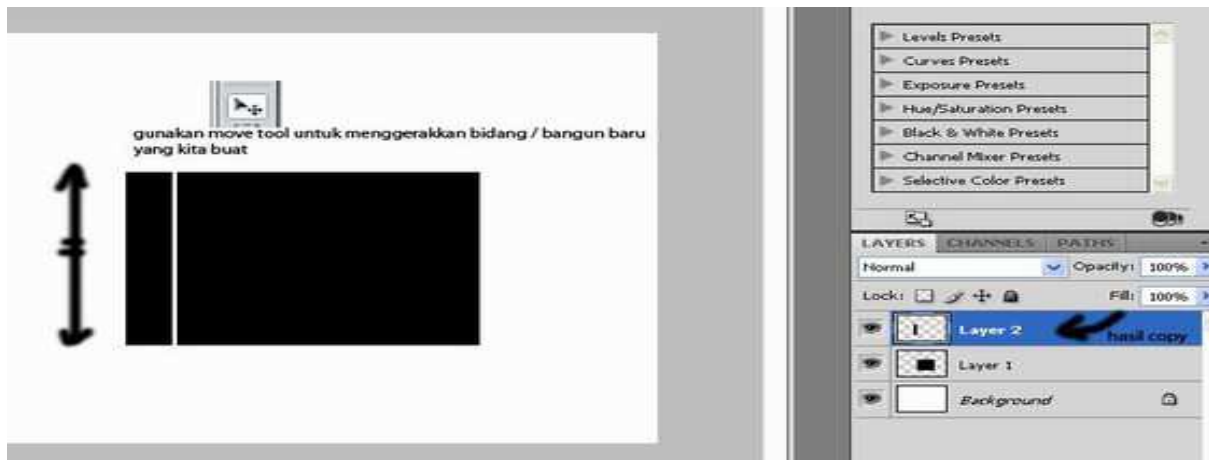
Rectangular marquee tool (M)
kira - kira seperti ini



Lalu Tekan CTRL + C (ini adalah perintah untuk meng COPY) dilanjutkan ke CTRL + V (perintah untuk memPASTE hasil copy)

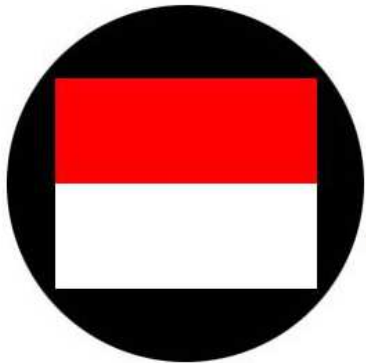
VIOLA





kita dapatkan bangun yang dimetris

Dengan teknik diatas anda bisa membuat berbagai hal, contohnya bendera INDONESIA:



INDONESIA

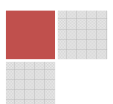
8. Membuat Effect Sensor Pada Gambar

Latihan ini membahas tentang membuat Efek Sensor

Sebelum kita belajar, ada baiknya kamu belajar layout photoshop terlebih dahulu.

Baiklah ini langkah-langkahnya:

1. Buka Aplikasi Photoshop kamu dan pilih foto yang akan di sensor dan sebagai contoh saya menggunakan gambar wajah saya.



2. Pada Toolbox sebelah kiri kamu cari icon dengan gambar persegi/ lingkaran dengan garis putus-putus, untuk lebih jelasnya kalian bisa lihat gambar yang saya blok merah.



<===== ini adalah toolbox

Kalian [klik kanan] icon yang saya blok merah dan pilih "Rectangular Marquee Tool"

3. Setelah melakukan Langkah di atas maka langsung saja kamu letakkan pointer pada bagian yang ingin disensor dengan menahan [klik kanan] hingga terbentuk persegi dengan garis terputus-putus contoh:



(terdapat garis putus-putus di daerah sekitar mata)

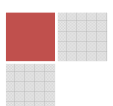
4. Setelah terseleksi dengan "Rectangular Marquee Tool" maka kita tinggal memberikan effect

Caranya: Pada Menu Utama (Main Menu) di sebelah atas kalian klik

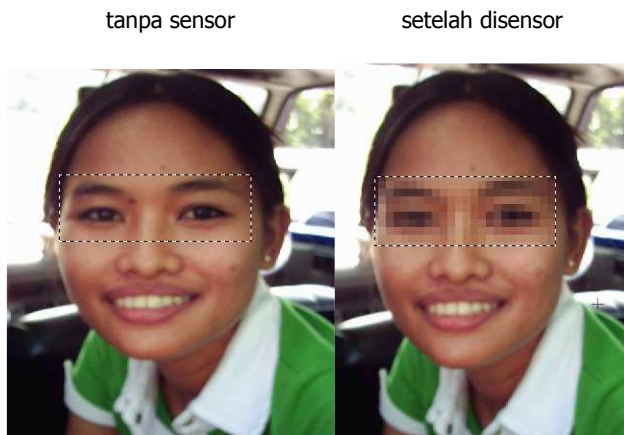
Filter >> Pixelate >> Mozaic

5. Atur Cell Size untuk menentukan besarnya kotak sensor, semakin besar angka yang dimasukkan maka kotak-kotak sensor yang akan dihasilkan akan semakin besar.

Setelah itu simpan (save)



Perbedaan Gambar:



Selamat Mencoba.....

9. Merubah Foto Berwarna Menjadi Sketsa Warna Pensil

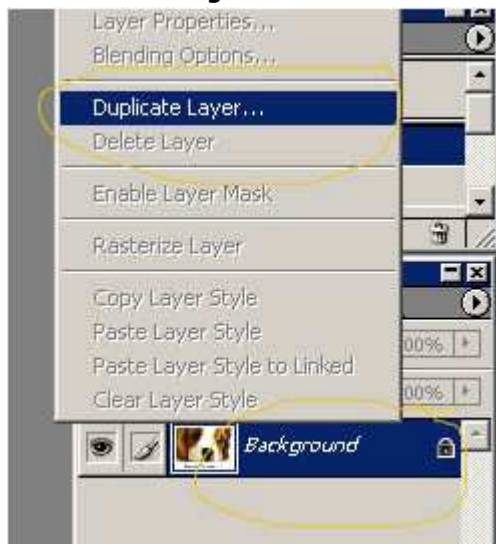
Berikut latihan "Bagaimana cara merubah foto berwarna menjadi sketsa warna pensil." Berikut Caranya :

1. Buka photoshopnya. Setelah itu carilah gambar yang akan dijadikan sketsa pensil. Namun kali ini, saya akan menampilkan gambar hewan anjing, Lihat gambar pertama di bawah ini:



Gambar Pertama (1)

2. Setelah gambar pertama ditampilkan, langkah selanjutnya yaitu : Arahkan Mouse anda pada "Layer gambar hewan" dalam hal ini **Background**



kemudian klik kanan dan pilih "Duplicated Layer".

3. Setelah anda membuat duplicated gambar, Klik "Ctrl + Shift + U" maka Gambar akan berubah menjadi Hitam putih". Lihat Gambar Kedua (2) di bawah ini :



Gambar Kedua (2)

4. Setelah gambar berubah menjadi hitam putih, langkah selanjutnya yaitu :



Buatlah duplicated lagi, seperti cara diatas, kemudian klik "Ctrl + i" maka gambar akan berubah menjadi gambar film, lihat Gambar Ketiga (3) di bawah ini :



Gambar Ketiga (3)

5. Setelah Gambar Ketiga (3) tertampilan. Untuk selanjutnya yaitu :

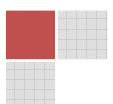
Arahkan mouse Pada "Filter > Blur > Gaussian Blur" maka akan keluar jendela pop_up Gaussian blurnya, setelah itu pada "Radius Pixel" berilah nilai sebesar "3,3" kemudian Klik Ok.

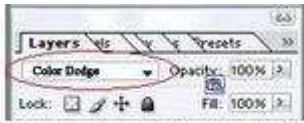
Dan lihatlah hasil gambar keempat (4) di bawah ini :



Gambar Keempat (4)

6. Pada gambar keempat (4) jika diperhatikan, gambar tersebut tampak Tidak jelas atau juga memudar. Namun dari gambar tersebutlah yang Menjadikan gambar lebih jelas setelah terjadinya perpindahan warna. Oleh sebab itu, untuk langkah terakhirnya yaitu : Pada gambar keempat (4) tertampilan, Arahkan mouse pada "Set The Blending Mode For The Layer", lihat gambar di bawah ini :





Set The Blending Mode For The Layer

Keterangan

Pada gambar disamping ini, ubahlah nama "Normal" menjadi "Color Dodge"

Setelah anda mengubah Mode "Normal" menjadi "Color Dodge" maka, gambar secara langsung akan berubah menjadi sketsa warna pensil, lihat hasil gambar penyelesaiannya di bawah ini :



Gambar Sketsa Pensil

Perubahan menjadi goresan Pencil

10. Lighting Effect Pada Foto

Setiap kita membuat sebuah hasil karya berupa foto, rasanya kurang asyik jika kita hanya mengandalkan efek pencahayaan murni dari sinar matahari atau lampu, disini belajar tentang efek pencahayaan yang disediakan Photoshop.

Langkah-langkahnya:

1. Sediakan gambar ato foto yang ingin kamu edit. Contohnya seperti gambar di bawah ini :



2. Klik Menu **FILTER – RENDER – LIGHTING EFFECTS**, maka akan muncul window baru seperti dibawah ini



3. Anda tinggal memilih STYLE yang cocok untuk Efek Lighting pada foto anda..salah satu contohnya **FLASHLIGHT** yang dapat memberikan kesan sorot lampu setelah itu anda tinggal menambahkan Teks untuk menambahkan fariasi pada gambar.



Salam dari anak saya...

11. Gonta Ganti Warna Rambut Sesuka Hatimu

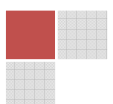
Latihan berikut ini kita akan mencoba editing pada warna rambut.. kita dapat mengganti warna rambut sesuai dengan suasana hati...ada yang perlu kamu ingat, tidak semua warna rambut bisa dirubah, biasanya warna hitam polos sulit untuk diwarnai kecuali rambut tersebut memiliki highlight...

ini dia Langkah - langkahnya: kita coba pada rambut blonde

1. Buka File gambar diatas dengan Photoshop:
2. Seleksi bagian rambut pada gambar *lakukan dengan lebih rapi*



3. Klik pada Menu SELECT > FEATHER (isi Feather Radius : 10 px) OK
4. Klik Menu IMAGE > ADJUSTMENTS > VARIATIONS



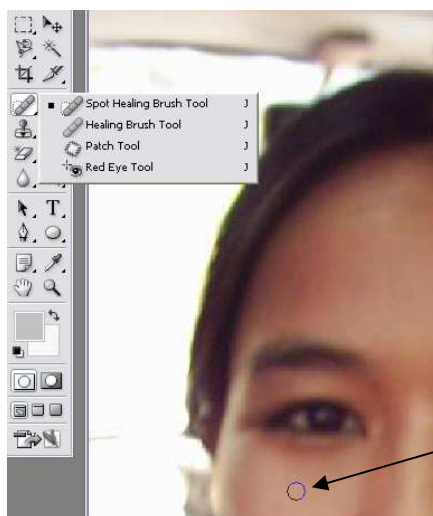


Kamu tinggal klik pada salah satu warna atau lebih untuk mendapatkan warna yang seseuai...klik ORIGINAL untuk mengembalikan pada warna asli gambar....

12. Retouching dengan healing brush

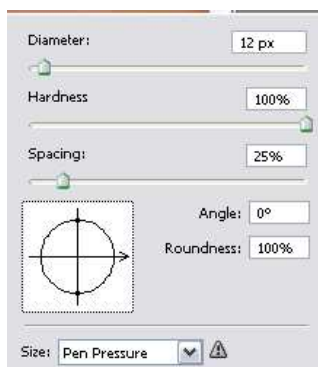
Berikut ini kita akan mempraktekkan penggunaan healing brush tool

1. Buka sebuah gambar/foto. Kita coba pada foto berikut . (kita akan menghilangkan tai lalat dan membersihkan wajah)
2. Klik pada healing brush toll/spot healing brush tool (dengan otomatis kursor akan berubah menjadi bentuk lingkaran)

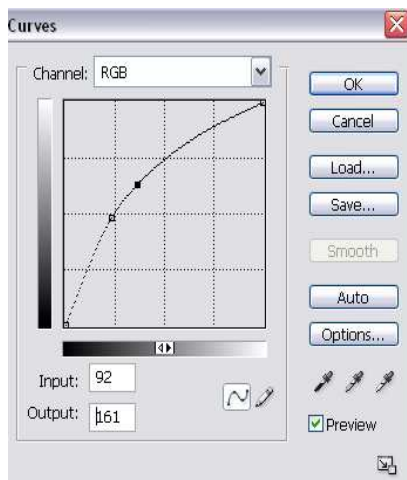


posisi healing brush tool pada gambar

3. Atur diameter/besar lingkaran healing (untuk mengganti ukuran anda klik kanan pada layar kerja kemudian atur besar diameternya). Contoh:



4. Tekan tombol ALT sampai kursor berubah seperti lambang snapshot kemudian klik pada bagian wajah yang paling bersih atau tanpa noda/tai lalat (pilih pada bagian dengan kontras warna yang sama dengan bagian noda), lepas tombol ALT kemudian anda tinggal klik pada bagian wajah yg bernoda/jerawat/tailalat, hingga bersih
5. Agar gambar lebih cerah atur kontras warna dengan malakukan langkah sbb: pilih menu image → adjustments → curves : ganti nilai input dan output sesuai keinginan anda. Contoh:



Hasilnya:

Sebelum



sesudah

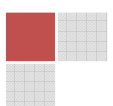


anda dapat melakukannya dengan lebih bagus lagi

Catatan: Anda dapat juga menggunakan clone stamp tool (fungsinya hampir sama untuk menghaluskan wajah)

13. Membuat karikatur di photoshop

1. Buka sebuah gambar yang sudah di retouch. (sebaiknya pilih gambar/foto yang wajahnya menghadap kedepan)
2. Pilih menu Filter-liquify. Pilih Forward tool. Dan lakukan tarik menarik pada wajah yang ingin dibentuk





Warp tool bisa dicoba satu2, dan bentuk wajah seperti karet. Usahakan tonjolan pada bagian wajah yang lebih identik. Kemudian atur kontras warna atau pencahayaannya.

Aslinya

(Tentunya yg sudah di retouch)



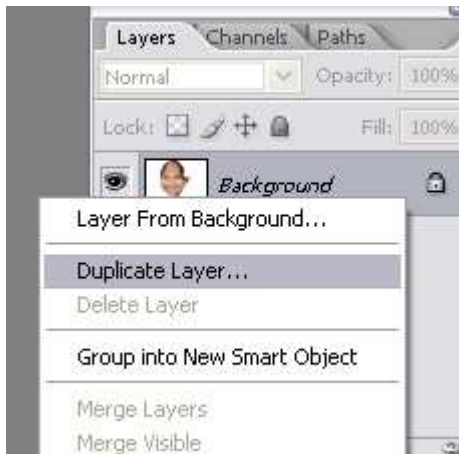
metamorfosisnya



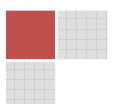
hehe..wajah cantik saya malah menakutkan ya ^_^

Kemudian dari hasil diatas mau kita buat seperti arsiran pensil. (ingat lagi sebelumnya kita pernah membuat sketsa warna pensil pada gambar anjing) Simak berikut ini

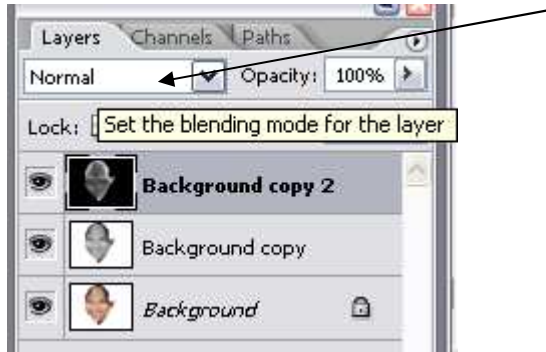
1. Arahkan mouse pada layer gambar dalam hal ini background, kemudian duplicated layer atau ctrl+j



2. Setelah anda melakukan duplicated gambar, klik ctrl+shift+u maka gambar akan berubah menjadi hitam putih. Kemudian gambar 2 di duplicated kembali seperti cara diatas, kemudian klik ctrl+I maka gambar akan berubah menjadi gambar film
3. Selanjutnya arahkan mouse pada filter → blur → gaussian blur maka akan keluar jendela pop_up gaussian blurnya, setelah itu pada radius pixel berilah nilai sebesar 3,3 kemudian klik ok



4. Gambar akan tampak tidak jelas atau memudar , namun dari gambar tersebutlah yang menjadikan gambar lebih jelas setelah terjadinya perpindahan warna
5. Pada langkah akhir arahkan mouse pada “set the blending mode for the layer”, lihat gambar berikut



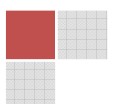
Kemudian ubahlah nama “normal” menjadi “color dodge” dengan mengklik buttonnya.

Setelah anda mengubahnya maka, gambar secara langsung akan berubah menjadi sketsa warna pensil. Seperti hasil dibawah ini:

Atur kekontrasan warna/cahaya.
Contoh pd gambar berikut



Selamat mencoba dan berkreasi!!



PENGAYAAN

A. Penjelasan Tentang Plug-ins Photoshop

Apakah yang dimaksud Plug-in, Plug-in adalah suatu tambahan fitur dari pihak ketiga untuk mengupgrade kemampuan Photoshop anda. Sifatnya sama seperti anti virus yang setiap saat bisa di update dan di instal ke photoshop anda. Dengan menambah plug-ins maka akan semakin memudahkan anda dalam mendesain maupun menciptakan sesuatu yang baru serta membuat desain menjadi semakin simple dan cepat....

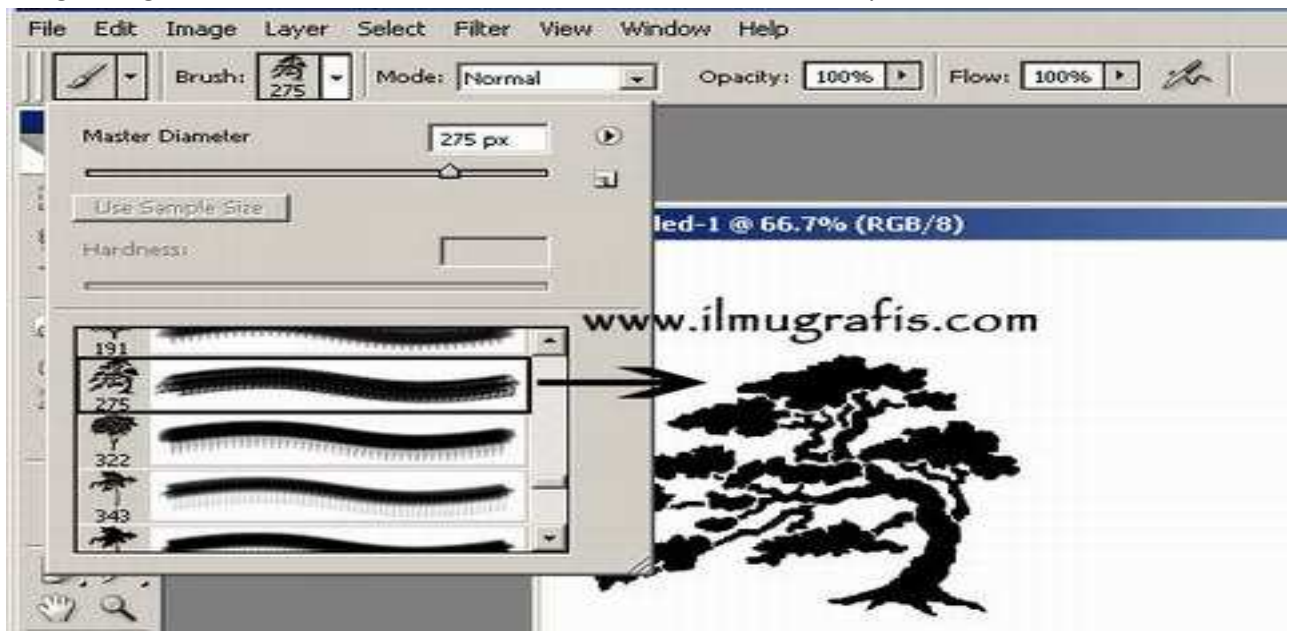


Macam - macam Plug-ins pada Photoshop:

Sebenarnya ada banyak namun yang terpenting adalah 2 plug-ins ini

- Plug ins untuk **BRUSH**

Dengan Plug-ins brush maka koleksi BRUSH Tool anda akan semakin banyak



Contoh Plug-ins untuk Brush - Tree Brushes By BlazteR [JavierZhX].abr

Gambar BRUSH di atas tidak akan ada pada default Photoshop kecuali kita sendiri menambahkannya

- Plug-ins untuk **FILTERS**

Contoh: Reflection Filters - dengan plug-ins tersebut maka kita dapat membuat gambar dengan efek refleksi lebih cepat...

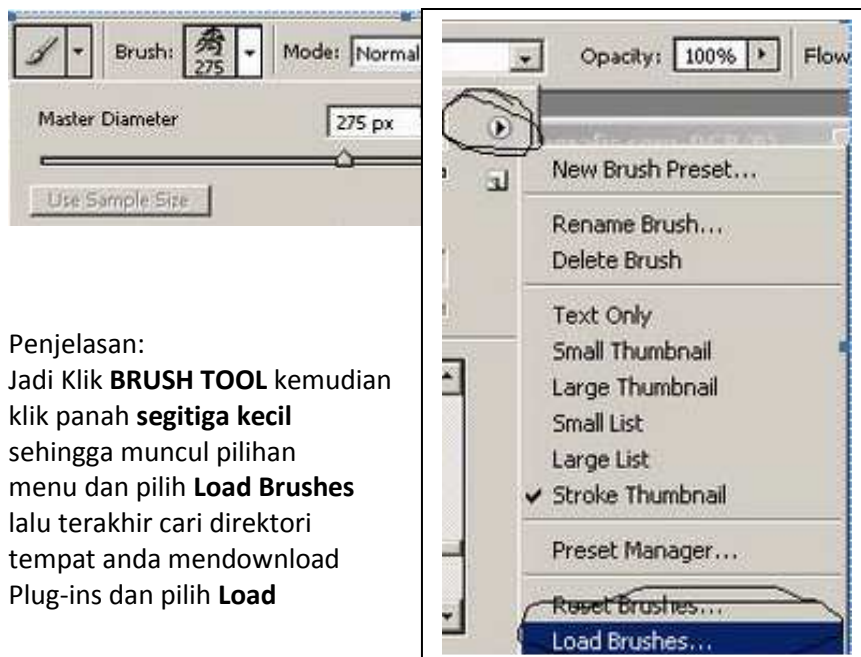
Cara mencari Plug-ins Photoshop

Sangat mudah karena kita hanya tinggal browsing di Google Services dan mengetikkan kata kunci yang tepat seperti: **Photoshop Plug-ins** atau **Plug-ins for Photoshop**

Bagaimana Cara Menginstal atau Load Plug-ins BRUSH ke Photoshop

Misalkan anda telah mendownload suatu plug-ins maka tinggal kita Load saja,,

Plug-ins berekstensi *.abr



Penjelasan:

Jadi Klik **BRUSH TOOL** kemudian klik panah **segitiga kecil** sehingga muncul pilihan menu dan pilih **Load Brushes** lalu terakhir cari direktori tempat anda mendownload Plug-ins dan pilih **Load**

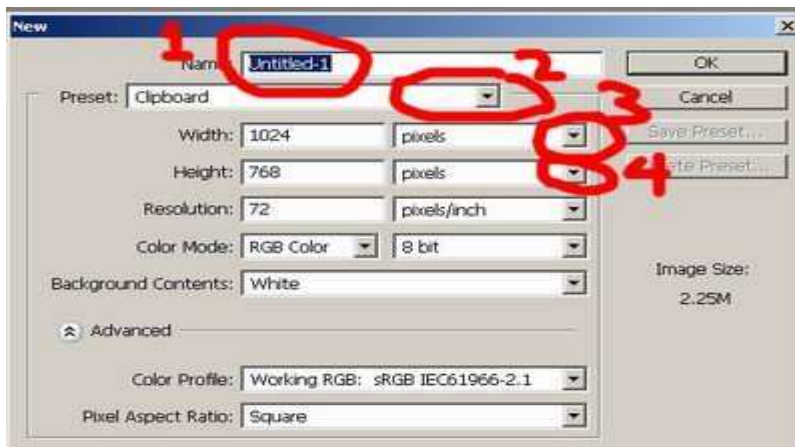
B. Mengatur Ukuran Kanvas atau Lembar Kerja

(diambil dari ilmu grafis.com)

Caranya yaitu dengan mengatur page setup layaknya pada microsoft word atau semacamnya...

Kuncinya terletak pada setting berikut:

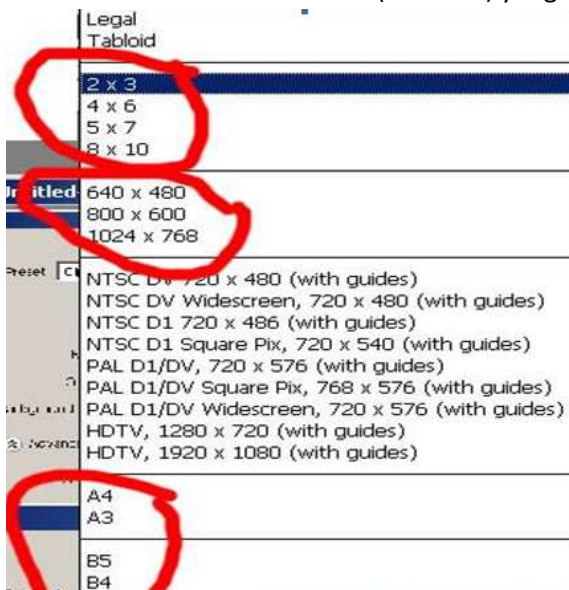
1. Saat kita pertama kali membuat lembar kerja baru atau kanvas baru dalam photoshop (CTRL + N) maka akan muncul jendela tampilan seperti ini:



Ket:

No.1 - Name = Adalah nama dari kanvas

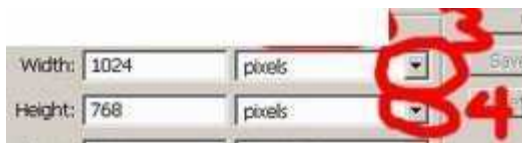
No. 2 - Preset = Adalah ukuran (standart) yang disediakan oleh photoshop seperti



Nah ini dia... ada buat pas foto 2 x 3, 4 x 6

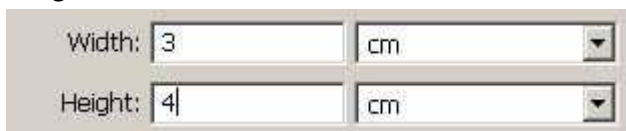
Trus A4, A3, B5... dll

Untuk 3 x 4 bisa dibuat sendiri caranya dengan mengutak atik



Width dan Height - ubah dari ukuran pixel ke cm (centimeter) trus masukan deh angka 3 dan 4 nya jadi foto 3 x 4

Gunakan move tool dan transform tool untuk memindahkan / mengedit dan mengepaskan ukuran gambar dengan kanvas



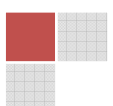
selesai.

C. Mengenal Resolusi Photoshop

Pada pembuatan document baru untuk Photoshop secara default adalah color mode, RGB resolusi adalah 72 pixel/inch. Bagi disain pemula mungkin belum begitu mengerti tentang color mode RGB resolusi tsb. karena dengan resolusi 72 pixel/inch akan berakibat image kurang maximal untuk cetak/offset dengan Lpi 150/175. Untuk standar cetak pada umumnya file Photoshop adalah resolusi 300 pixel/inch, bukan per cm untuk pemakaian file 100%.

Memang untuk tampilan di monitor untuk file resolusi 72 dpi atau 300 dpi tidak begitu kelihatan, tapi untuk hasil cetak 150/175 lpi jauh berbeda. Sedangkan untuk color mode RGB dengan CMYK akan menghasilkan warna yang berbeda pada hasil cetaknya. Dengan begitu kalau misalkan anda disain mungkin kalau boleh saya sarankan untuk file Photoshop color mode CMYK dan Resolusi 300 DPI.

:::Sampai disini dulu modul ini, semoga latihan ini. dapat menambah pengetahuan anda dan saya tidak bertanggung jawab atas penyalahgunaannya dan Semoga anda mendapatkan segala manfaat dan kebutuhan anda. Berlatihlah terus dan jangan pernah takut mencoba sesuatu yang baru tentang dunia grafis:::
Selamat belajar Photoshop



Sumber :

- *Buku TIK Kelas XII karangan Rudi Hidayat dkk, Penerbit Arilangga*
- *Modul tutorial photoshop*
- *Sekilas-tentang-photoshop.pdf*
- *www.ilmukomputer.com*
- *Ilmu desain grafis.com*
- *Blog nn*

