

INTERIOR & EXTERIOR VISUALIZATION
CHARACTER ANIMATION
DIGITAL IMAGING
PRINTING & PAPER DESIGN

DIGITAL E-BOOK IT PINTAR

*Created By Muhammad Syahrizal
@ Rizal SeftCentKo
By Gratech Media Printing*

Pernyataan:

Background Cover ini menunjukkan Keaslian Ebook ini yang sesuai / sama dengan Cover CD depan aslinya. Dan bila background / Cover setiap Ebook yang ada dalam CD tidak sama dengan cover CD depan, maka Ebook tersebut tidak asli.

Mahir dan Professional

Adobe Photoshop

vize@telkom.net

Mahir dan professional Adobe Photoshop

Penulis : Muhammad Syahrizal

Kutipan Pasal 44, Ayat 1 dan 2, Undang-Undang Republik Indonesia tentang HAK CIPTA:

Tentang Sanksi Pelanggaran Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang HAK CIPTA, sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang No.7 Tahun 1987 jo. Undang-Undang No.12 Tahun 1997, bahwa:

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau Memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu, dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.100.000.000,- (seratus juta rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam ayat (1), dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.50.000.000,- (lima puluh juta rupiah).

Mahir dan Professional

Adobe Photoshop

Muhammad Syahrizal

©2007, Gratech Media Perkasa, Medan

Hak cipta dilindungi undang-undang

Diterbitkan pertama kali oleh

Penerbit Gratech Media Perkasa

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

Mengenal Adobe Photoshop 5.0

1.1 Mengenal Bitmap dan Vektor Grafik

Suatu foto atau gambar bisa direpresentasikan kedalam format **Bitmap** untuk disimpan pada memori computer atau hard disk. Artinya, gambar tersebut disimpan dalam ribuan titik (piksel) warna-warni yang membentuk suatu pola. Gambar seperti ini hamper tak mungkin dibuat oleh tangan manusia. Karena itu gambar Bitmap atau foto yang kita lihat biasanya dihasilkan oleh mesin, seperti kamera, monitor televisive atau computer, proyektor film, scanner, printer dan sebagainya.

Pada file bitmap dikenal dua istilah paling penting, yaitu :

- ❖ **Resolusi** atau jumlah titik per satuan luas, yang akan mempengaruhi ketajaman dan detil file bitmap. Biasanya dinyatakan dalam satuan dpi (dot per inch).
- ❖ **Intensitas** atau kedalaman warna, yang akan menentukan kualitas warna gambar secara keseluruhan. Biasanya dikenal dengan istilah 256 warna, high color, 16 juta warna (true color), gradasi abu-abu (grayscale), serta hitam putih (black & white).

Selain Bitmap, juga dikenal file gambar jenis **Vector grafik** (sering juga disebut dengan line art). Artinya, objek-objek pada gambar tersebut tersusunoleh serangkaian garis dan kurva. Masing-masing berdiri sendiri dan memiliki warna serta pola isian sendiri-sendiri. Itulah sebabnya, sebuah objek vector grafik bisa di rotasi, diperbesar, diubah menjadi kotak atau lingkaran atau diberi beraneka efek tanpa mempengaruhi objek-objek lain disekitarnya.

Gambar jenis vector grafik dibuat dengan bantuan perangkat lunak tersendiri, misalnya CorelDraw 8, Macromedia freehand 7 atau Adobe Illustrator 7. Aplikasi pengolahan kata seperti MS Word atau Lotus WordPro juga menyediakan fasilitas sederhana untuk membuat gambar-gambar semacam ini.

1.2 Mengenal Adobe Photoshop 5.0

Adobe Photoshop adalah standar terbaik bagi aplikasi penyunting dan pemberi komposisi profesional pada file bitmap (foto), yang digunakan oleh jutaan desainer diseluruh dunia, baik professional maupun amatir. Versi terbarunya adalah Adobe Photoshop 5.0 yang disempurnakan dengan aneka fasilitas baru yang amat dinantikan oleh para pemakainya. Seperti level Undo dan Redo yang berjenjang untuk mempermudah koreksi terhadap hasil penyuntingan, pembuatan typografi teks yang makin canggih, manajemen warna yang lebih presisi, dukungan terhadap kanal warna spot untuk keperluan percetakan, fasilitas untuk memperbaiki produktivitas dan otomatisasi kerja, berbagai filter baru, perkakas untuk meningkatkan presisi dan control pemilihan objek dan masih banyak lagi yang lainnya.

Untuk menjalankan Adobe Photoshop diharapkan Anda menggunakan computer yang memenuhi persyaratan minimum berikut ini :

Processor Intel Pentium atau yang lebih cepat.

- ❖ Microsoft Windows 95, Windows NT 4.0 atau system operasi yang lebih baru (Windows 98 atau NT 5.0).
- ❖ Memori RAM 32 MB.

- ❖ Ruang kosong hard disk sebesar 80 MB.
- ❖ Tampilan monitor 256 warna.
- ❖ Drive CD-ROM.

Untuk menghasilkan kinerja yang optimal, direkomendasikan Anda menggunakan perangkat keras yang memenuhi spesifikasi berikut ini :

- ❖ Memori RAM 64 MB atau lebih.
- ❖ Tampilan monitor 24-bit warna (true monitor).
- ❖ Hard disk berkapasitas besar untuk menyimpan file-file hasil penyuntingan.

1.3 Menjalankan Adobe Photoshop 5.0

Proses instalasi Adobe Photoshop 5.0 ke dalam hard disk dilakukan dengan cara yang sama seperti aplikasi-aplikasi Windows 95 lain yang Anda miliki. Masukkan CD instalasi Photoshop kedalam drive CD-ROM computer Anda, lalu ikuti tahapan selanjutnya yang muncul dilayar monitor. Setelah instalasi kedalam hard disk selesai dilakukan, Photoshop pun siap dijalankan. Ada berbagai cara untuk memulainya, seperti diperlihatkan pada Gambar 1.3. Anda bisa memilih salah satu diantaranya :

1. Melalui menu Start.
 - ❖ Klik tombol Start > Programs > Adobe > Photoshop 5.0, lalu klik item Adobe Photoshop 5.0.
2. Melalui shortcut Photoshop pada desktop.
 - ❖ Klik kanan pada sembarang tempat pada desktop Windows
 - ❖ Pada menu yang muncul pilih New > Shortcut.
 - ❖ Klik Browse, arahkan ke folder C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Photoshop.exe.
 - ❖ Lalu klik Open.
 - ❖ Klik Next, ketikkan nama shortcut yaitu Photoshop 5.0, lalu klik Finish.
 - ❖ Klik ganda shortcut tersebut setiap kali Anda ingin menjalankan Photoshop.
3. Melalui icon file-file Photoshop pada folder Documents.
 - ❖ Klik tombol Start > Documents.
 - ❖ Klik salah satu icon file Photoshop yang ingin Anda buka.
4. Melalui icon file-file Photoshop (*.psd) pada Windows Explorer.
 - ❖ Klik ganda icon yang Anda inginkan.
5. Melalui menu Pop-Up.
 - ❖ Klik kanan sembarang tempat pada desktop Windows.
 - ❖ Kemudian klik New > Adobe Photoshop Image.
 - ❖ Kemudian, akan muncul shortcut pada desktop, mengacu kesebuah file baru Photoshop yang siap untuk disunting. Anda bisa mengganti nama shortcut ini sesuai dengan keinginan Anda.
 - ❖ Klik ganda shortcut tersebut untuk menjalankan Photoshop sekaligus membuka file yang Anda inginkan.

Untuk kesempatan pertama dalam mengenal Adobe Photoshop 5.0, Anda dapat menggunakan cara 1 untuk membukanya.

1.4.1 Title Bar

Menampilkan nama file yang sedang Anda sunting dan bisa digunakan untuk memindahkan posisi jendela Adobe Photoshop pada desktop dengan cara mengklik dan menggesernya.

Tiga icon yang ada di ujung sebelah kanan masing-masing berguna untuk meminimumkan jendela Photoshop, sehingga hanya akan terlihat pada taskbar, memaksimalkan jendela Photoshop, sehingga memenuhi seluruh layar monitor, serta keluar dari Photoshop.

1.4.2 Menu Bar

Menu bar berada di bawah title bar dan berisi nama-nama menu, meliputi : File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Windows, Help. Mengklik setiap menu akan menampilkan daftar perintah yang bisa digunakan pada photoshop.

1.4.3 Rulers

Rulers atau penggaris berguna untuk menentukan posisi serta ukuran dari suatu objek. Untuk memindahkan posisi titik (0,0), klik icon di batas pertemuan penggaris horizontal dan vertical .

Anda juga dapat menyembunyikan penggaris dengan mengklik menu View > Hide Rulers. Setiap saat Anda dapat mengklik tombol mouse pada penggaris horizontal atau vertical di atas, lalu menyeretnya ke lokasi tertentu pada halaman kerja untuk membuat Guidelines (garis-garis Bantu untuk merapikan posisi objek).

1.4.4 Status Bar

Bagian ini menampilkan berbagai informasi tentang objek dan perkakas yang sedang Anda pilih, sehingga sangat membantu proses penyuntingan yang sedang Anda lakukan. Klik tanda panah pada status bar untuk memilih informasi yang ingin Anda tampilkan.

1.4.5 Drawing Window

Bagian terbesar ini merupakan daerah yang digunakan untuk berkreasi dengan foto. Bingkai persegi panjang yang mengelilingi objek menandai daerah yang akan dimuat ke dalam halaman yang nantinya akan Anda cetak. Anda bisa memaksimalkan, meminimalkan atau menutup drawing window ini (jendela kerja) dengan bantuan tiga buah icon di pojok kanan atas.

1.4.6 Toolbox

Inilah komponen terpenting yang memberi akses ke perintah-perintah Photoshop yang sangat anda perlukan untuk menyunting foto. Beberapa icon pada Toolbox ini memiliki simbol segitiga kecil di pojok kanan bawahnya, menandakan ia masih memiliki beberapa icon lagi didalamnya, yang disebut flyout. Dengan mengklik salah satu icon yang ada pada flyout, perkakas aktif pada toolbox akan diganti.

1.4.7 Palette

Komponen ini digunakan untuk memilih dan mengatur berbagai parameter ketika Anda menyunting suatu objek. Ada 4 kelompok palette, meliputi :

1. Navigator Palette, Info Palette dan Tool Options Palette

Navigator Palette berguna untuk mempercepat pemilihan bagian dokumen yang ingin anda sunting. **Info Palette** menampilkan informasi tentang nilai warna yang sedang digunakan (dalam satuan RGB, CMYK, XY dan WH). **Tool Options Palette** digunakan untuk mengatur parameter bagi perkakas toolbox yang akan Anda gunakan. Tampilan dari Tool Options Palette ini selalu berganti-ganti, tergantung perkakas yang sedang Anda aktifkan. Misalnya diganti menjadi Magic Wand Tool Palette, bila saat itu Anda sedang mengaktifkan perkakas Magic Wand yang ada di toolbox.

2. Color Palette, Swatches Palette dan Brushes Palette

Color Palette berfungsi untuk memilih salah satu warna dari sebuah spectrum warna. **Swatches Palette** untuk memilih warna dari beberapa kotak standar warna. **Brushes Palette** untuk memilih ukuran sikat atau kuas.

3. History Palette dan Actions Palette

History Palette memungkinkan untuk kembali kesalah satu kondisi objek yang telah Anda hasilkan sepanjang proses penyuntingan, maksimal 20 kondisi terdahulu. **Actions Palette** adalah sejenis macro untuk merekan serangkaian perintah yang sering Anda gunakan, sehingga mudah dan cepat untuk diakses kembali.

4. Layers Palette, Channels Palette dan Paths Palette

Layers Palette digunakan untuk mengorganisasikan kanal warna (red, green, blue) serta mask (masker) bagi objek tertentu. **Paths Palette** untuk mengorganisasi alur / garis pemilih objek.

1.5 Melihat Contoh Kreasi

Untuk mendapatkan gambaran akan hasil kreasi yang bisa dihasilkan dengan Adobe Photoshop 5.0, Anda bisa mengklik menu File > Open. Arahkan kefolder C:\Profram Files\Adobe\Photoshop 5.0\Goodies\Samples. Pilih salah satu file contoh untuk dibuka, misalnya Waterskier.psd. anda akan melihat sebuah komposisi foto menarik yang merupakan gabungan dari objek riak air, orang sedang berski air, serta beberapa teks yang berlainan formatnya.

1.6 Mencari Bantuan

Seiring dengan bertambahnya pengalaman dan jam terbang Anda. Photoshop menyediakan berbagai penjelasan untuk membatu Anda. Misalnya, detil-detil mengenai pemanfaatan suatu perkakas gambar. Anda dapat mencari penjelasannya dengan cara mengklik menu Help > Contents atau menekan F1 pada keyboard.

Penjelasan singkat mengenai suatu perkakas pada toolbox, bisa Anda dapatkan dengan meletakkan dan mengklik pointer mouse pada icon perkakas tersebut, lalu menunggunya beberapa saat. Akan muncul nama icon tersebut, sementara fungsi dan cara menggunakannya bisa And abaca pada status bar di bagian bawah layar Photoshop.

1.7 Mencetak File

File foto yang telah selesai disunting, bisa Anda cetak dengan mengklik menu File > Print. Sebelum mencetak ke print berwarna, perhatikan hal-hal berikut ini :

- ❖ Resolusi foto yang aan dicetak jangan terlalu rendah. Saat memindahkan foto dari majalah atau buku, gunakan resolusi yang cukup. Demikian juga selama proses penyuntingan di dalam Adobe Photoshop, jangan terlalu banyak mengurangi resolusi

foto (melalui menu Image > Image Size) hanya dengan alasan agar ukuran filenya tidak membengkak.

- ❖ Warna yang tampak pada monitor belum tentu sama dengan hasil cetaknya. Karenanya, kalibrasi terlebih dahulu peralatan scanner, monitor computer dan printer Anda sebelum digunakan. Ikuti petunjuk yang ada pada buku manualnya.
- ❖ Gunakan kertas yang tepat. Bila perlu Anda bisa memberikan jenis kertas khusus (coated paper) yang relative mahal, tapi bisa menghasilkan cetakan warna yang lebih berkualitas.

1.8 Easter Egg Photoshop

Hamper semua aplikasi memiliki tradisi Easter Egg (Telur Paskah), yaitu tampilan rahasia yang biasanya menampilkan nama para pembuat aplikasi tersebut disertai atraksi menarik.

Untuk menampilkan Easter Egg yang dimiliki Adobe Photoshop 5.0, klik menu Help > About. Tekan dan tahan tombol Alt sampai teks dilayar mulai bergerak, klik pada bagian mata, lepaskan Alt dan tekan Ctrl pada saat yang sama. Tunggu beberapa saat, lalu bacalah deretan percakapan lucu yang muncul di atas tulisan Adobe Photoshop 5.0.

1.9 Keluar dari Photoshop

Klik menu File, Exit atau tekan Ctrl+Q untuk mengakhiri Photoshop. Jika sebelumnya Anda telah melakukan perubahan pada isi file dan belum menyimpannya, akan muncul kotak dialog yang menanyakan apakah Anda ingin menyimpan perubahan tersebut. Klik Yes untuk menyimpan perubahan isi file gambar, No untuk keluar tanpa menyimpan perubahan atau Cancel untuk kembali lagi ke Photoshop.

1.10 Memulai Tutorial

Sebelum mengikuti pembahasan pada bab-bab berikutnya, klik kanan sembarang tempat pada desktop Windows 95 atau Windows 98. pada menu yang muncul pilihlah Properties untuk menampilkan kotak dialog Properties. Bepindahlah ke bagian Settings, lalu atur agar Color palette yang digunakan adalah High Color (16 bit) atau True Color (24 bit). Hal ini perlu dilakukan agar diperoleh kualitas tampilan foto yang terbaik saat Anda menyuntingkan di dalam Adobe Photoshop. Setelah selesai, klik OK, lalu boot ulang Windows.

Memilih objek

Di dalam Photoshop, Anda perlu memilih berbagai objek yang ada pada suatu foto untuk mengisolasi daerah tertentu, menyuntingnya, atau membuat foto komposit (gabungan berbagai objek). Tutorial di Bab 2 ini akan mengajak Anda memilih aneka objek pada sebuah foto dengan perintah dan perkakas pemilih yang berbeda. Informasi mengenai metode lain memilih objek, yaitu dengan perkakas mask dan painting.

Iniilah langkah-langkah untuk memilih aneka bentuk objek pada sebuah foto :

1. Sebelum memulai suatu proyek dengan Adobe Photoshop, sebaiknya Anda hapus dulu semua setting yang pernah dilakukan pada proyek sebelumnya. Caranya dengan menghapus file **Adobe Photoshop5 Pref.psp** yang ada di folder **C:\Program**

Files\Adobe\Photoshop 5.0\Adobe Photoshop Setting. Dengan demikian, saat Photoshop dijalankan, toolbar, palette dan semua komponen lain akan berada pada posisi dan setting defaultnya.

2. Jalankan Adobe Photoshop, lalu buka file yang akan disunting. Caranya klik menu File > Open, lalu berpindah ke folder **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Training\Tutorial\Lesson01**. klik ganda file **Start01.psd** untuk membukanya. Terlihat objek berserakan pada foto tersebut.
3. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilan foto. Sekarang Anda akan memilih objek melon kuning. Caranya, klik icon Rectangular Marquee Tool yang ada di toolbox. Klik sudut kiri atas melon, lalu seret miring ke kanan bawah untuk membuat kotak putus-putus yang melingkupinya. Jika perlu Anda bisa mengklik daerah di dalam kotak tersebut, lalu menggeser posisi kotak agar tepat melingkupi melon. Segala objek yang ada di dalam kotak tersebut sekarang bisa Anda sunting.
4. Untuk menghapus kotak pemilih, klik menu Select > Deselect atau klik sembarang daerah di luar kotak tersebut. Untuk mundur satu tahap ke langkah sebelumnya dalam pekerjaan Anda, klik menu Edit > Undo.
5. Klik icon Zoom Tool di toolbox, lalu klik dua kali pada sebuah blueberry untuk memperbesar tampilannya sebanyak 300%. Klik dan tahan icon Rectangular Marquee Tool di toolbox, di flyout yang muncul klik icon Elliptical Marquee Tool untuk menggantikannya.
6. Klik sudut kiri atas blueberry, lalu seret ke arah diagonal ke arah kanan bawah. Jangan lepas tombol mouse, tekan spacebar dan seret daerah pilihan Anda untuk melingkupi blueberry. Lepaskan spacebar (pertahankan tombol mousenya) dan seret lagi. Perhatikan ketika Anda menekanspacebar dan menggerakkan daerah pilihan, ukuran dan bentuk daerah pilihan ikut berubah, tapititik pusatnya tidak. Setelah lingkaran blueberry terlingkupi, lepaskan tombol mouse.
7. Klik menu Select > Deselect untuk menghapus daerah pilihan. Masih dengan Elliptical Marquee Tool, klik titik tengah blueberry, tekan dan tahan Alt, lalu seret ke pinggiran blueberry terlingkupi. Perhatikan bahwa daerah pilihan tersebut dititik awal Anda mengklik tombol mouse. Setelah blueberry terlingkupi, lepaskan klik mouse terlebih dahulu baru lepaskan tombol Alt.
8. Pastikan blueberry masih dipilih. Klik icon Move Tool di toolbox, lalu letakkan pointer mouse di dalam lingkaran blueberry. Terlihat pointer berubah bentuk menjadi panah berujung gunting, menandakan bahwa pemotongan objek akan dilakukan. Seret blueberry menuju potongan wortel. Terlihat bahwa daerah asal blueberry menjadi kosong.
9. Klik menu Select > Deselect. Klik menu View > Fit on Screen untuk memuat seluruh foto di layar Photoshop. Klik lagi icon Elliptical Marquee Tool, lalu buat lingkaran melingkupi potongan wortel.
10. Klik icon Move Tool di toolbox, tekan dan tahan tombol Alt, lalu letakkan pointer mouse di dalam lingkaran wortel. Terlihat pointer mouse berubah menjadi panah ganda, menandakan bahwa proses penyalinan objek akan dilakukan.
11. Tetap tekan Alt, lalu seret salinan wortel ke bagian kiri melon. Tekan dan tahan Shift+Alt, lalu seret salinan wortel yang lain ke bagian kanan melon. Penekanan Shift

berguna agar perpindahan objek berlangsung lurus dalam arah horizontal atau vertical. Keduanya kini membentuk mata bagi wajah si melon.

12. Klik lagi icon Elliptical Marquee Tool di toolbox, lalu nuat lingkaran yang melingkupi buah kiwi. Tekan dan tahan Ctrl, lalu letakkan pointer mouse di dalam lingkaran kiwi. Terlihat pointer berubah menjadi panah dengan gunting, menandakan bahwa pemotongan objek akan dilakukan. Seret kiwi tersebut ke arah melon untuk membentuk mulut.
13. Untuk menggeser posisi mulut agar sesuai dengan keinginan Anda, tekan tombol panah yang ada di keyboard. Setiap kali ditekan, objek akan bergeser 1 piksel. Untuk menggeser sebanyak 10 piksel, tekanlah Shift+Panah. Jika merasa terganggu, Anda bisa menghilangkan lingkaran yang melingkupi kiwi untuk sementara waktu, dengan mengklik menu View > Hide Edges.
14. Klik ganda icon Magic Wand Tool di toolbox, untuk mengaktifkan Palette Magic Wand Options. Ubah nilai Tolerance ke nilai 50. Nilai ini menunjukkan toleransi warna yang akan digunakan untuk memilih objek berdasarkan kesamaan warnanya.
15. Klik sembarang tempat pada buah pir. Sebagian besar buah akan terpilih. Untuk menambahkan daerah-daerah yang belum dipilih, tekan dan tahan Shift, lalu klik daerah-daerah tersebut. Setelah keseluruhan buah pir terpilih, tekan dan tahan Ctrl, lalu seret buah tersebut ke arah melon untuk menjadi hidungnya.
16. Klik menu Select > Deselect. Klik icon Zoom Tool di toolbox, lalu klik dua kali pada dasi kupu-kupu untuk memperbesar tampilannya menjadi 300%.
17. Klik icon Lasso Tool di toolbox. Mulai dari sudut kiri atas dasi, klik dan seret pointer mouse ke sudut kanan atas. Jangan lepaskan tombol mouse ini.
18. Masih dengan klik mouse, tekan dan tahan Alt, lepaskan klik mouse, lalu klik sepanjang gerigi pada sisi kanan dasi, sampai ke sudut kanan bawah. Penekanan Alt tersebut membuat perkakas Lasso Tool berubah menjadi Polygon Lasso Tool. Setelah sampai di sudut kanan bawah, jangan lepaskan mouse.
19. Lepaskan tombol Alt, lalu seret ke kiri sepanjang bagian bawah dasi. Setelah sampai di ujung kiri bawah, tekan lagi Alt, lalu klik pada gerigi-gerigi di sisi kiri dasi. Untuk menyelesaikan pemilihan, pastikan garis terakhir melewati titik lainnya, lepaskan Alt, lalu lepaskan klik mouse.
20. Klik menu View > Fit on Screen untuk mengembalikan ukuran foto. Tekan dan tahan Ctrl, lalu seret dasi tersebut ke bagian bawah buah melon.
21. Klik icon Zoom Tool di toolbox, lalu klik dua kali pada jamur untuk memperbesar tampilannya menjadi 300%.
22. Klik Icon Lasso Tool, lalu lingkari jamur, boleh melewati daerah di luarnya. Tekan dan tahan Shift (pointer mouse memiliki tanda +) lalu tambahkan daerah pada jamur yang belum dilingkupi.
23. Tekan dan tahan Alt (pointer mouse memiliki tanda -) lalu lingkari daerah-daerah yang bukan bagian dari jamur untuk membuangnya.
24. Klik menu View > Fit on Screen. Tekan dan tahan Alt+Ctrl, lalu seret salinan jamur tersebut ke bagian atas melon untuk menjadikannya sebagai topi.
25. Klik icon Zoom Tool di toolbox, lalu klik pada grapefruit (sejenis buah jeruk) untuk memperbesar tampilannya menjadi 200%.
26. Klik dan tahan icon Lasso Tool di toolbox, di flyout yang muncul pilihlah Magnetic Lasso Tool. Sekarang klik sudut kiri bawah dibagian dalam potongan grapefruit, lalu

klik bagian atasnya demikian seterusnya untuk melingkupi lingkaran dalam grapefruit yang berwarna merah tersebut. Jika ada kesalahan, Anda bisa menekan Delete pada keyboard, lalu mengklik titik yang benar.

27. Setelah mencapai sudut kanan bawah, klik ganda mouse. Hal ini akan memerintahkan Magnetic Lasso Tool untuk kembali ke titik awal sekaligus menyelesaikan pemilihan objek.
28. Klik ganda icon Hand Tool di toolbox untuk menempatkan seluruh foto di layar Photoshop. Klik icon Move Tool, lalu seret potongan grapefruit ke sisi kiri melon. Jangan hapus daerah yang Anda pilih tersebut.
29. Klik menu Edit > Free Transform. Sebuah kotak yang melingkupi potongan grapefruit yang akan dijadikan telinga bagi simelon. Untuk memutar objek tersebut, letakkan pointer mouse di luar sudut kotak hingga muncul panah dua arah, lalu putar ke kiri sebanyak 90 derajat. Perhatikan bahwa titik pusat dari rotasi adalah titik tengah kotak pemilihan. Perkecil ukuran telinga ini agar sesuai dengan ukuran melon. Tekan Enter untuk menerapkannya.
30. Letakkan pointer mouse di dalam telinga tersebut, tekan dan tahan Shift+Alt, lalu seret ke arah kanan untuk membuat salinan telinga yang akan ditempatkan di sisi kanan melon.
31. Klik menu Edit > Transform > Flip Horizontal. Jika perlu putar sedikit dan geser telinga kanan tersebut agar berada di tempat yang tepat.
32. Klik dan tahan icon Elliptical Marquee Tool di toolbox, di flyout yang muncul pilihlah Rectangular Marquee Tool. Buatlah kotak yang melingkupi lobak. Perhatikan bahwa sebagian latar belakang putih ikut terpilih.
33. Klik icon Magic Wand Tool di toolbox, tekan dan tahan Alt (pointer mouse memiliki tanda -), lalu klik sembarang daerah putih di dalam kotak yang telah Anda buat untuk membuangnya. Sekarang hanya objek lobaklah yang dipilih.
34. Untuk menyalin dan memindahkan lobak ke wajah melon (sebagai alis mata), tekan dan tahan tombol Alt+Ctrl, lalu seret dan letakkan lobak di atas mata kiri. Pastikan lobak masih dipilih.
35. Tekan dan tahan Shift+Alt+Ctrl, klik pada lobak lalu seret ke arah kanan untuk membuat alis mata kanan. Klik menu Edit > Transform > Flip Horizontal untuk membalik posisi lobak. Jika perlu Anda bisa menggeser posisinya agar sesuai dengan keinginan.]
36. Klik dan tahan icon Rectangular Marquee Tool di toolbox, di flyout yang muncul pilihlah Crop Tool. Buat kotak yang melingkupi wajah si melon, untuk memotong objek tersebut. Jika ingin memperbesar objek Anda bisa menyeret handle di salah satu sudut kotak pemilihan. Tekan Enter untuk menerapkan pemotongan objek.
37. Simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As, lalu beri nama bagi file tersebut.

Mencat objek

Adobe Photoshop menyediakan aneka perkakas dan kuas yang memungkinkan Anda untuk mengecat sebuah gambar atau foto. Berikut langkah-langkah yang bisa Anda gunakan untuk mengecat sebuah gambar :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu klik menu File > Open untuk membuka file Cap.psd yang ada di folder instalasi Photoshop, yaitu **C:\Program Files\Adobe\Photoshop**

5.0\Training\Tutorial\Lesson04\Cap.psd. Maka akan terlihat foto topi yang masih polos. Topi ini akan di cat warna-warni agar lebih menarik. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilan foto pada layar Photoshop.

2. Hal pertama yang akan Anda lakukan adalah membuat sebuah layer baru sebagai tempat uji coba pemilihan dan penuangan cat, tanpa khawatir merusak layer aslinya. Caranya, klik icon Create New Layer di bagian bawah Palette Layer.
3. Klik ganda layer baru (Layer 1), ganti namanya menjadi Cat melalui kolom Name di kotak dialog Layer Options kemudian klik OK.
4. Pastikan layer Cat masih dipilih. Klik ganda perkakas Paintbrush Tool pada toolbox, maka akan terlihat kotak Paintbrush Option Palette. Ubah nilai opacity-nya menjadi 80%.
5. Klik kotak warna foreground yang ada di toolbox, lalu pilih warna merah muda pada kotak dialog Color Picker yang muncul. Warna inilah yang akan muncul ketika anda mengecat objek. Sebaliknya warna *background* (latar belakang) muncul jika Anda menggunakan perkakas Eraser (penghapus).
6. Klik dan seret perkakas Paintbrush untuk mengecat salah satu ruas pada topi. Jangan takut terlihat tidak rapi, karena nantinya bisa diperbaiki. Kecuali jika Anda mencoretkan kuas terlalu banyak melewati batas garis, maka segera klik Edit > Undo Paintbrush untuk membatalkan pengecatan yang salah tersebut.
7. Tekanlah angka antara 01 sampai 99 untuk mengubah nilai opacity warna foreground (merah) antara 1% sampai 99% atau gunakan tombol geser yang ada pada Palette Paintbrush Options (misalnya menjadi 40%). Gunakan warna ini untuk mengecat ruas topi yang lain. Terlihat warna merah yang muncul akan lebih muda.
8. Tekan angka 0 untuk mereset nilai opacity menjadi 100%. Sekarang Anda akan membuat warna foreground dengan cara berbeda. Photoshop menyediakan beberapa model warna, yaitu RGB (Red, Green, Blue) yang digunakan untuk menampilkan warna pada layar monitor, serta CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) yang paling sering digunakan untuk mencetak dengan printer warna. Klik menu Window > Show Color. Klik panah kecil di ujung kanan Palette Color, lalu pilih RGB Sliders.
9. Geserkan tombol R, G dan B untuk membuat warna biru, yaitu hijau muda. Gunakan warna tersebut, dalam berbagai nilai opacity untuk mengecat beberapa ruas topi yang lain.
10. Setelah membuat sebuah warna di langkah ke-9 (yaitu hijau muda). Anda bisa menyimpannya sebagai sebuah swatch agar bisa digunakan di kesempatan lain. Caranya, berpindahlah ke Swatches Palette lalu klik tempat kosong di bagian kanan bawah Palette tersebut. Perhatikan bahwa pointer Paintbrush berubah ketika Anda mengisi swatch.
11. Selanjutnya Anda akan membuat sebuah sikat baru dengan memodifikasi sikat yang sudah ada. Caranya, klik tab Brushes pada Palette Paintbrush Options. Klik panah kecil di ujung kanan palette, lalu pilih New Brush.
12. Ketikkan 20 di kolom Diameter serta ubah nilai Hardness menjadi 0. Klik dan seret salah satu dot pada kotak preview di bagian kiri bawah untuk melonjongkan sikat. Kemudian klik dan seret panahnya untuk memutar sudut sikat, kemudian klik OK.
13. Sekarang Anda akan mengatur cara pengecatan sehingga catnya tampak menipis ketika Anda menggerakkan sikat di atas objek. Isi kolom Fade pada Palette Paintbrush Options dengan angka 90.

14. Untuk mengatur bentuk kursor yang akan digunakan dalam mengecat, klik menu File > Preferences > Display & Cursors. Pilih Brush Size pada bagian Painting Cursors, lalu klik OK.
15. Ubah warna foreground menjadi hijau, nilai opacity 100%, lalu cat bagian bawah warna foto dengan sederet coretan kuas yang bergelombang.
16. Hapus isi kolom Fade pada Palette Paintbrush Options. Sebagai tambahan untuk sikat yang telah Anda buat sendiri, Photoshop juga telah menyediakan satu kelompok sikat. Pada langkah selanjutnya Anda akan memanggilnya ke dalam kelompok sikat yang telah Anda miliki. (Anda juga bisa membuat sikat dari scratch atau potongan gambar, dengan cara mengklik gambar atau objek tersebut, lalu mendefinisikannya sebagai bentuk sikat).
17. Klik tab Brushes pada Palette Paintbrush Options. Klik panah kecil di ujung kanan Palette, lalu pilih Load Brushes.
18. Pada kotak dialog Append Brushes, klik file **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\GoodiesBrushes\Assorted Brushes.abr**. kemudian klik Load untuk memanggilnya.
19. Geserkan ke bawah tampilan palette Brushes (atau diperbesar) lalu klik sikat berbentuk bintang bersudut banyak.
20. Klik kanan sikat yang Anda pilih, pada menu yang muncul pilihlah brush Options. Tandai pilihan Spacing dan ketikkan 200 pada kolom Percent, lalu klik OK. Nilai spasi (jarak) sebesar 200% ini akan membuat salinan bentuk bintang yang tidak tumpang tindih ketika Anda mengecat.
21. Pilih warna kuning pada kotak warna yang ada di palette Swatches. Klik perkakas paintbrush pada daerah di atas topi untuk membuat bentuk bintang, lalu seret pointer mouse untuk membuat bintang tersebut berderet. Ulangi secukupnya untuk mengisi daerah kosong tersebut.
22. Tekan dan tahan tombol Alt pada keyboard, lalu klik warna merah muda pada ruas topi. Penekanan Alt akan mengubah perkakas Paintbrush menjadi Eyedropper. Sekarang warna merah muda ini akan menjadi warna *foreground* (latar depan) yang terlihat pada toolbox. Ulangi pembuatan beberapa bintang, kali ini warna merah muda masih dibagian atas kopi.
23. Sampai sejauh ini Anda telah melakukan pengecatan pada sebuah layer terpisah dengan objek aslinya. Sekarang Anda akan mengecat pada sebuah layer serta melihat efeknya terhadap objek yang berada di layer lain. Mulailah dengan mengklik menu Window > Show Layers untuk menampilkan Palette Layers.
24. Yang pertama, Anda akan menghapus sebagian coretan yang telah Anda buat pada layer Cat, agar garis-garis topi asli yang tertimpa olehnya bisa terlihat penuh. Klik icon Eraser Tool di toolbox, lalu pilih sikat bulat ukuran kecil pada Palette Brush. Bersihkan coretan-coretan yang berlebih yang mungkin ada pada topi.
25. Pada palette Layers, klik icon mata disamping kiri layer *background* untuk menyembunyikan layer tersebut. Pola kotak-kotak terlihat pada layar menunjukkan bahwa layer Cat adalah transparan.
26. Tandai pilihan Preverse Transparency pada Palette Layers, agar Anda hanya bisa mengubah daerah yang telah di cat melalui langkah-langkah sebelumnya.
27. Klik icon Paintbrush Tool di toolbox. Pilih sebuah warna (misalnya coklat) pada Palette Swatches dan sebuah sikat pada Palette Brushes lalu gunakan untuk mengecat

topi di daerah yang Anda inginkan. Terlihat hanya bagian yang sebelumnya telah di cat saja yang bisa Anda warnai. Karena itu metode ini bisa digunakan untuk menambahkan nuansa warna, yaitu pada bintang-bintang di bagian atas topi, garis-garis hijau di bagian bawah atau ruas-ruas pada topi.

28. Klik icon mata di samping kiri layer Background untuk menampilkan kembali layer tersebut. Kemudian gunakan kuas yang sama untuk mengecat berbagai bagian pada topi. Terlihat cat ini masih bisa Anda lukiskan pada bagian-bagian yang sebelumnya telah Anda cat pada bagian layer Cat.
29. Hapus pilih Preverse Transparency di Palette Layers. Pada langkah-langkah berikutnya Anda akan mewarnai beberapa ruas topi yang tersisa dengan metode blending. Metode ini memungkinkan Anda untuk mengatur agar cat yang Anda oleskan berinteraksi dengan cat di layer yang sedang aktif.
30. Pilih warna orange pada palette Swatches. Pilih Color pada menu yang ada disisi kiri Palette Paintbrush Options. Mode Color ini mempertahankan level gray (abu-abu) pada bagian gambar yang Anda cat ulang seperti di cat dengan warna baru.
31. Dengan memilih kuad ukuran kecil, catlah ruas-ruas kosong yang masih tersisa pada topi. Gunakan warna-warna yang berlainan, misalnya orange, biru muda, abu-abu dan sebagainya masing-masing dengan nilai opacity yang berlainan pula.
32. Selanjutnya, Anda akan menggunakan perkakas Smudge untuk mencampurkan warna biru milik garis-garis pada topi dengan warna-warna yang baru saja Anda oleskan. Klik icon Smudge Tool di toolbox, lalu klik dan seret pointer mouse di sepanjang garis biru pembentuk topi. Warna-warna yang berdekatan akan saling bercampur dengan transisi yang halus, sekaligus mengisi celah-celah yang masih lewat saat Anda mengecat sebelumnya.
33. Sebagai langkah terakhir, Anda akan mengubah layer *Background* menjadi layer yang bisa dipindahkan, yaitu agar berada diatas layer Cat. Kemudian diterapkan mode blending bagi seluruh layer. Caranya, klik ganda layer *Background* pada Palette Layers. Ketikkan **Latar Belakang** di kolom Name kemudian klik OK.
34. Di panel Layers, klik dan pindahkan Latar Belakang agar berada di atas layer Cat. Klik Multiply pada menu mode di sisi kiri Palette Layers. Mode ini akan menambahkan warna biru dan putih yang ada di layar Latar Belakang ke warna-warna di layer Cat.
35. Setelah selesai, simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As. Berikan nama baru bagi file tersebut dan simpan di folder yang lain agar tidak menimpa file aslinya.

Memperbaiki Foto.

Dalam Bab ini, anda akan diajak mengoreksi foto digital hasil dari proses men-scan (scan dengan alat scanner) yang kualitasnya sering kali menurun tajam dibandingkan dengan foto aslinya. Penyebabnya bisa jadi kaca scanner yang kotor, permukaan meja yang tidak rata, foto asli yang sudah lecek dan lain sebagainya. Adobe Photoshop menyediakan perkakas koreksi yang memungkinkan Anda membuat terang atau gelap di bagian-bagian tertentu, mengubah saturasi warna, meng-klon suatu daerah, serta memodifikasi balance dan level warna yang ada pada sebuah foto.

Strategi perbaikan foto, biasanya meliputi :

- ❖ Memeriksa kualitas file hasil scan dan memastikan bahwa resolusinya mencukupi untuk disunting.
- ❖ Memotong bagian-bagian yang mengganggu atau tidak diperlukan.
- ❖ Mengatur keseluruhan kontras atau selang tonal pada foto.
- ❖ Membuang cacat-cacat yang ada pada foto.
- ❖ Mengatur warna dan *tonal range* di bagian tertentu pada foto untuk memperbaiki dan menonjolkan objek dibagian tersebut. Caranya dengan mengubah nilai highlight, midtone, shadow dan desaturated. (Tonal Range menggambarkan jumlah kontras pada suatu foto, yang ditentukan oleh distribusi pixel (titik) pada foto tersebut, mulai dari pixel tergelap (hitam) sampai paling terang (putih).
- ❖ Langkah terakhir adalah menajamkan focus keseluruhan foto.

Berikut ini contoh langkah-langkah yang bisa Anda lakukan untuk memperbaiki kualitas sebuah foto :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu buka file hasil scan yang akan di perbaiki. Caranya, klik menu File > Open, kemudian arahkan ke folder **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Training\Tutorial\Lesson03\Start03.psd**. terlihat foto perahu gondola ini tampak miring, suram serta memiliki latar belakang yang kabur dan kurang menarik.
2. Hal pertama yang Anda lakukan adalah membuang pinggiran foto yang mengganggu. Klik panah kecil pada icon Reqtangular Marquee Tool yang ada di toolbox lalu dari fltout yang muncul pilihlah Crop Tool untuk menggantikannya. Klik ganda icon Crop Tool untuk menampilkan Palette Crop Options. Di palette tersebut, tandai pilihan Fixed Target Size lalu isi 3,75 (inch) di kolom Width dan 6 (inch) dikolom Height. Hal ini berhuna untuk menentukan ukuran hasil akhir pemotongan.
3. Klik dan seret pada foto untuk membuat bingkai mengelilingi daerah yang ingin Anda potong. Bila bentuk dan ukran bingkai belum selesai, seret dan putar handel yang ada di pojok-pojoknya.
4. Untuk memperhalus potongan, seret bingkai yang Anda buat sedikit kearah kanan bawah, lalu tekan Enter untuk menerapkan pemotongan. Kini Anda memiliki foto dengan posisi yang vertical.
5. Selanjutnya Anda akan memperluas selang tonal dari foto, sehingga memiliki warna-warna yang penuh dari yang paling gelap sampai yang paling cerah. Caranya, klik menu Image > Adjust > Levels, lalu tandai pilihan Preview. Perhatikan Histrogram di kotak dialog Levels. Segitiga di bagian bawah histrogram mewakili nilai shadows (segitiga hitam), highlight (segitiga putih),serta midtones atau gamma (segitiga abu-abu).Jika foto Anda memiliki seluruh warna dari gelap sampai cerah maka grafiknya akan penuh. Sebaliknya, grafik yanghanya menumpuk di tengah histrogrammenandakan komposisi yang kurang serasi karena kurangnya warna gelap dan cerah pada foto.
6. Klik dan seret segitiga hitam di pinggir kiri (untuk menaikkan Shadows) dan segitiga putih di kanan grafik (untuk menambah highlight), ke tengah menuju tempat grafik di mulai (dimana warna tergelap dan tercerah dimulai). Perhatikan perubahan yang terjadi pada foto. Klik OK setelah selesai.

7. Klik lagi menu Image > Adjust > Levels untuk melihat histogram yang baru. Selang tonal sekarang menyebar pada seluruh histogram. Klik OK untuk menutup kotak dialog Levels.
8. Perhatikan bahwa warna-warna foto nampak terlalu merah. Untuk mengoreksi warna ini diperlukan pengaturan nilai Color Balance, meliputi Shadows, midtones dan highlights. Caranya, klik menu Layer > New > adjustment Layer. Di kolom Type pilihlah Color Balance lalu klik OK.
9. Di kolom Color Balance, tandai pilihan Preview. Untuk mengurangi warna merah, geser tombol paling atas ke nilai -15 dan tombol di tengah ke nilai +18. perhatikan perubahan yang terjadi pada foto, lalu klik OK. Perhatikan bahwa layer Color Balance sekarang muncul di Palette Layers.
10. Di Palette Layers, klik icon mata disamping kiri layer Color Balance untuk menyembunyikan dan menampilkan layer tersebut. Anda akan melihat perbedaan antara foto sebelum dan sesudah di koreksi warnanya.
11. Selanjutnya Anda akan mengganti warna orange pada kanvas gondola yang ada dipojok kanan bawah foto. Di Panel Layers, klik layer background. Klik icon Zoom di toolbox, lalu klik pada kanvas orange untuk memperbesar tampilan objek tersebut.
12. Klik dan tahan icon crop Tool, lalu klik icon Rektangular Marquee Tool di flyout yang muncul untuk menggantikannya. Gunakan perkakas ini untuk membuat kotak yang melingkupi seluruh kanvas orange.
13. klik menu Image > Adjust > Replace Color. Di kotak dialog yang muncul, klik icon Eyedropper Tool, lalu klik kanvas orange untuk memilihnya.
14. Sekarang pilih icon Eyedropper Plus Tool (icon yang ditengah), lalu klik berbagai bagian di kanvas orange sampai seluruh kanvas nampak putih di dalam kotak dialog. Ubah nilai Fuzziness ke 61. nilai ini menunjukkan toleransi warna yang akan ikut di pilih. Selanjutnya, tentukan warna pengganti dengan mengatur nilai Hue sebesar 149, Saturation sebesar -17 dan Lightness sebesar -39 lalu klik OK.
15. Klik ganda icon Hand Tool di toolbox untuk menempatkan seluruh foto di dalam layar Photoshop. Klik menu Select > Deselect untuk menghapus kotak pemilih kanvas.
16. Sekarang Anda akan mengubah Saturasi warna pada gondola utama dengan bantuan Sponge Tool agar tampak lebih menonjol. Caranya, klik panah kecil pada icon Dodge Tool di toolbox, lalu klik icon Sponge Tool pada flyout yang muncul. Selanjutnya pada Palette Brushes pilihlah sikat lembut berukuran sedang.
17. Klik Palette toning Tools options. Pilih Saturate pada menu yang ada lalu geser nilai Pressure menjadi 90% untuk mengatur intensitas efek Saturasi.
18. Geser-geserkan perkakas sponge beberapa kali di atas gondola untuk menambah saturasi warnanya.
19. Selanjutnya Anda akan menambah kecerahan (highlight) pada badan gondola yang nampak terlalu gelap. Caranya, klik panah kecil pada icon Sponge Tool, lalu klik icon Dodge tool pada flyout yang muncul. Selanjutnya pilih Highlight pada menu yang ada di Palette Dodge Options.
20. Geser-geserkan perkakas Dodge berulang kali di atas badan gondola yang masih gelap untuk menambah kecerahannya.
21. Selanjutnya Anda akan menghapus perahu kecil disebelah kanan gondola yang nampak mengganggu focus ke objek utama tersebut. Caranya, adalah menimpa

- perahu tersebut dengan salinan objek air laut disekitarnya dengan bantuan rubber Stamp Tool. Mulailah dengan mengklik icon Zoom Tool di toolbox lalu klik pada perahu untuk memperbesar tampilannya.
22. Klik menu File > Preferences > Display & Cursors. Dibagian Painting Cursors pilihlah Brush Size lalu klik OK.
 23. Klik ganda icon Rubber Stamp tool di toolbox lalu hapus pilihan Aligned di Palette Rubber Stamp Options.
 24. Tekan dan tahan Alt, lalu klik pada air disebelah kanan gondola untuk menyimpannya sebagai pola. Pastikan Anda mengklik daerah yang berwarna sama dengan air di sekitar perahu yang akan dihapus. Selanjutnya geser-geserkan Rubber Stamp Tool ini di atas objek perahu untuk menghapusnya. Setelah selesai, klik ganda icon Hand tool di toolbox untuk menampilkan keseluruhan foto di dalam layar Photoshop.
 25. Terlihat langit berwarna suram, jadi ada baiknya bila diganti dengan langit dan awan yang lebih menarik dari file lain. Prosesnya dimulai dengan memilih seluruh langit pada foto gondola tersebut. Caranya, klik icon Magic Wand Tool di toolbox (bergambar tongkat sulap). Klik satu bagian pada langit, tekan dan tahan tombol Shift lalu klik bagian-bagian lain pada langit agar di masukkan ke dalam bingkai pemilih.
 26. Klik menu File > Open, lalu arahkan ke folder **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Training\Tutorial\Lesson03\Clouds.psd**. File ini merupakan foto langit yang memiliki warna biru dan awan-awan putih yang cukup kontras.
 27. Klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy. Selanjutnya tutup file Clouds.psd dengan mengklik icon X di sudut kanan atas file tersebut.
 28. Klik menu Edit > Paste Into untuk menempelkan awan hasil salinan ke daerah langit yang telah dipilih pada foto gondola. Perhatikan bahwa kini ada dua buah layer di Palette Layer. Klik icon Move Tool di toolbox, lalu gunakan untuk mengklik dan menggeser posisi awan agar sesuai dengan keinginan Anda.
 29. Pada keyboard tekanlah salah satu angka antara 1 (10%) sampai 0 (100%) untuk mengatur tingkat opacity dari awan yang baru Anda tempelkan. Untuk hasil terbaik coba angka 55, tapi bila tidak sesuai dengan keinginan Anda, coba lagi menekan berbagai tombol angka yang lain.
 30. Klik menu Layer > Flatten Image untuk meleburkan seluruh foto ke dalam satu layer. Lihat perubahannya di Palette Layers. Hal ini bermanfaat untuk memperkecil ukuran file ketika disimpan.
 31. Setelah foto melebur ke dalam satu layer, Anda perlu menajamkan (Sharpen) keseluruhan foto agar lebih memiliki fokus. Klik menu Filter > Sharpen > Unsharp Mask. Tandai pilihan Preview untuk melihat efek yang terjadi sebelum diterapkan. Geser nilai Amount sampai foto menjadi setajam yang Anda inginkan (misalnya 120%) lalu klik OK.
 32. Setelah selesai simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As, lalu berikan nama file tersebut.

Membuat Mask

Sebuah Mask (Masker) bekerja seperti topeng atau pelindung, menutupi bagian yang Anda tentukan pada foto serta memilih bagian sisanya. Pada Adobe Phtoshop, mask bisa di buat dengan perkakas Selection atau dengan mengecat di dalam sebuah *mask*

channel. Teknik ini membuat Anda mudah untuk mengisolasi daerah tertentu yang ingin dimodifikasi.

Langkah-langkah yang perlu di lakukan untuk membuat mask adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Adobe Photoshop, klik menu File > Open, lalu buka file yang akan disunting. Pada tutorial ini digunakan clip art yang ada pada CD instalasi Microsoft Office 97. anda akan menemukannya di folder **Clipart\Photos\Travel\Ruins.jpg**. jika tidak memilikinya, manfaatkan koleksi foto lainnya yang ada di hard disk Anda dan lakukan penyesuaian seperlunya pada langkah-langkah yang dijelaskan di tutorial.
2. Pertama, Anda memilih objek yang akan diisolasi dengan mask. Dimulai dengan bagian langit, karena objek tersebut memiliki warna yang hamper homogen yaitu biru dan awan putih. Sesudahnya, mask tersebut akan dibalik untuk memenuhi objek gunung. Caranya, klik icon Magic Wand Tool di toolbox (bergambar tongkat sulap). Perangkat ini memilih suatu daerah berdasarkan kesamaan warnanya.
3. Klik langit untuk memilih daerah tersebut. Tambahkan daerah yang di mask dengan menekan tombol Shift sambil mengklik daerah pada langit (termasuk awannya) yang belum dilingkupi oleh mask. Jangan terlalu takut bila ada bagian pada langit yang terlalu sukar untuk dimasukkan ke dalam mask atau sedikit bagian pada gunung yang terlanjur masuk ke dalam mask. Koreksi atau penghapusan bentuk mask bila dilakukan kemudian.
4. Klik tombol Edit in Quick Mask Mode di bagian bawah toolbox untuk berpindah ke mode quick mask. Daerah yang sebelumnya tidak dipilih sekarang akan ditutupi oleh warna merah transparan.
5. Klik menu Image > Adjust > Invert untuk menutupi langit dan memilih gunung. Untuk menambahkan bagian tertentu ke dalam daerah terpilih, sekarang Anda akan melakukan penghapusan melalui mask.
6. Klik icon Default Foreground and Background Color di bagian bawah toolbox untuk mengubah warna latar depan menjadi hitam dan latar belakang menjadi putih.
7. Klik ganda icon Eraser Tool di toolbox. Pada Palette Eraser Options, pastikan nilai Opacity-nya adalah 100%. Juga pastikan Anda memilih mode Paintbrush serta tak ada pilihan lain yang ditandai.
8. Klik tab Brushes lalu klik salah satu sikat yang ada. Gunakan penghapus ini secukupnya untuk menghapus mask bagi langit yang menimpa gunung.
9. Klik icon Zoom Tool di toolbox, lalu klik bagian atas gunung untuk memperbesar daerah tersebut.
10. Klik Eraser Tool sekali lagi, lalu pilih sikat kecil pada Palette Brushes. Teruskan menghapus untuk menghaluskan mask pada pinggiran gunung. Jika Anda terlanjur menghapus terlalu banyak mask sehingga terlihat warna biru milik langit. Anda bisa mengembalikannya lagi dengan cara mengecat daerah tersebut dengan warna hitam
11. Klik ganda icon Paintbrush Tool di toolbox. Di Palette Paintbrush options pastikan nilai opacity-nya 100%, pilih Mode Normal serta tak ada pilihan lain yang ditandai. Klik Tab Brushes dan pilih sikat yang kecil. Gunakan seperlunya kuas ini untuk mengembalikan mask pada pinggiran gunung yang hilang karena kesalahan penghapusan yang mungkin Anda lakukan di langkah ke-10 sebelumnya.
12. Klik ganda icon Zoom Tool di toolbox untuk mengembalikan foto ke ukuran aslinya. Seandainya Anda simpan file tersebut sekarang, maka mask yang sudah Anda buat

akan hilang. Untuk mempertahankan mask ini, Anda harus menyimpannya ke dalam sebuah *Channel* (kanal). Channel berisi informasi warna individu dari suatu file, misalnya menyimpan informasi terpisah bagi warna merah (Red), Biru (Blue) dan Hijau (Green), serta informasi tentang tiap mask yang Anda buat.

13. Klik icon Edit in Standart Mode di toolbox untuk menampilkan dan memilih bagian foto yang tadinya tidak di-mask, yaitu gunung. Klik menu Select > Save Selection, lalu di kotak dialog yang muncul klik OK. Sekarang jika Anda menyimpan foto, mask tersebut akan ikut tersimpan.
14. Klik menu Select > None untuk membatalkan pilihan pada daerah gunung yang sekarang telah tersimpan dengan aman pada suatu channel.
15. Sekarang, Anda akan bekerja dengan Mask pada channel-nya sendiri. Klik menu Window > Show Channels. Akan terlihat mask yang Anda buat, tersimpan pada Palette Channels dengan nama #4.
16. Akan sangat berguna jika suatu channel dinamai dengan nama yang mudah diingat, terutama jika Anda membuat banyak mask pada suatu foto. Untuk mengganti nama channel #4, klik ganda namanya ketikkan Langit di kolom Name lalu klik OK.
17. Coba sembunyikan icon mata pada keempat channel yang lain, sehingga hanya channel Langit yang tampak di layar. Terlihat langit berwarna hitam pertanda ia merupakan daerah mask yang dilindungi, sementara gunung berwarna putih menandakan daerah yang dipilih. Seandainya masih ada Langit yang berwarna putih (berarti belum dilindungi oleh mask), gunakan Eraser Tool untuk menghapus warna putih tersebut. Demikian pula sebaliknya, gunakan Paintbrush Tool untuk mengecat daerah hitam jika masih ada yang terlihat di bagian gunung.
18. Klik icon mata di samping kiri kanal RGB untuk menampilkan kembali keseluruhan foto bersama mask-nya. Sekarang Anda siap untuk menerapkan mask dan mengatur warna gunung.
19. Klik dan seret warna Langit ke tombol Load Selection yang ada di bagian bawah Palette Channels. Sembunyikan icon mata disamping kiri channel Langit agar bisa melihat garis pembatas seleksi tanpa terganggu oleh mask merah transparan.
20. Klik channel RGB untuk memilih keempat channel sekaligus (RGB, R, G dan B). dengan mengaktifkan keempatnya, sekarang Anda bisa mulai memodifikasi foto.
21. Klik menu Image > Adjust > Curves. Tandai pilihan Preview sehingga Anda bisa melihat contoh perubahan yang terjadi sebelum diterapkan pada foto. Kotak dialog Curve berisi pilihan seperti yang biasa ada pada system koreksi warna tingkat tinggi. Sumbu horizontal pada grafik merepresentasikan nilai brightness (kecerahan) sesungguhnya milik piksel (level inputnya). Sumbu vertical merepresentasikan nilai baru (level outputnya). Misalnya untuk menambah gelap daerah mitones (nilai tengah antara warna paling gelap dengan paling terang), Anda bisa mengklik titik di tengah-tengah dan menggesernya ke kanan.
22. Klik OK untuk menutup kotak dialog Curves. Selanjutnya klik menu Select > None.
23. Sekarang Anda akan menggunakan mask yang ada untuk membuat mask yang lebih canggih untuk menutupi gunung serta memilih langit. Caranya, klik dan seret channel Langit ke tombol New Channel yang ada di bagian bawah Palette Channels. Klik ganda channel yang baru, lalu beri nama Gunung, kemudian klik OK.

24. Klik menu Image > Adjust > Invert. Perintah ini akan membalik mask dengan melingkupi daerah yang sebelumnya dipilih, serta memilih seluruh daerah yang tadinya di mask.
25. Daerah abu-abu pada channel mask adalah daerah yang semi dipilih. Sekarang Anda akan membuat warna gradient abu-abu melintasi foto, sehingga perubahan yang di terapkan pada langit akan menghasilkan warna gradasi di bagian tersebut. Klik ganda icon Gradient Tool pada toolbox. Pada Palette Gradient Tool Options pastikan nilai opacity 100%, gradiennya Foreground to Background serta typenya Linear. Kemudian pilih Multiply pada menu mode.
26. Klik dan seret pointer mouse mulai dari bagian atas sampai ke bawah foto
27. Di Palette Channels, klik icon mata di samping kiri channel RGB untuk melihat keseluruhan gambar Langit. Sekarang Anda siap untuk mengubah warna langit, agar kesan birunya tampak lebih menarik.
28. Klik dan seret channel Gunung ke tombol Load Selection yang ada di bagian bawah Palette Channels. Klik icon mata di samping kiri channel Gunung tersebut untuk menyembunyikan mask merahnya. Selanjutnya klik channel RGB untuk mengaktifkan empat channel sekaligus (RGB, R, G dan B). sekarang objek langit telah dipilih dan Anda siap untuk membuatnya lebih biru.
29. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation. Akan muncul kotak dialog Hue/Saturation. Tandai pilihan Preview, lalu ubah nilai saturasi menjadi _60, kemudian klik OK.
30. Klik menu Select > None untuk membatalkan pilihan pada objek langit.
31. Seluruh tahap pekerjaan telah selesai Anda lakukan. Simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As, beri nama file tersebut kemudian klik Save. Setelah selesai bandingkan dengan foto aslinya.

Efek-efek bagi Bitmap

Banyak efek-efek menarik bagi sebuah foto bisa Anda ciptakan sendiri dengan bantuan Adobe Photoshop. Smuanya tergantung pada daya kreasi dan kesungguhan Anda dalam menciptakan karya. Pembahasan ini memberikan gambaran singkat tentang beberapa efek yang bisa Anda terapkan dalam Bitmap.

6.1 Berkreasi dengan Filter

Adobe Photoshop 5.0 menyediakan 95 buah filter untuk memeberikan efek-efek dramatis bagi sebuah foto. Berikut ini contoh-contoh pemakaian filter :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu klik menu File > Open untk membuka sembarang foto yang ingin Anda sunting, misalnya foto seekor ayan. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilannya di layar Photoshop.
2. Klik menu Filter > Artistic > Colored Pencil. Atur berbagai parameter pada kotak dialog yang muncul sambil memperhatikan hasilnya di kotak preview, lalu klik OK setelah sesuai dengan keinginan Anda.
3. Bila tidak puas dan ingin membatalkannya, klik menu Edit > Undo. Selanjutnya Anda bisa mencoba berbagai filter yang lain.
4. Untuk mendapatkan lebih banyak filter yang menarik, Anda bisa mengimpor filter yang dimiliki oleh aplikasi lain, misalnya CorelDraw 7. caranya, di layar Photoshop kalik menu File > Preferences > Plug-Ins & Scratch Disks. Klik tombol Choose,

arahkan ke folder penyimpanan file-file plug-ins milik CorelDraw 7, yaitu folder **Coreldraw70\plugins**, kemudian klik OK. Jalankan ulang Adobe Photoshop, maka Anda akan melihat filter-filter baru tersebut di menu Filter.

6.2 Mewarnai Foto Hitam – Putih

foto hitam-putih (grayscale) memiliki daya tarik dan cirri khas tersendiri dibandingkan foto berwarna dari objek yang sama. Dengan menggabungkan kedua mode warna tersebut, Anda akan memperoleh sebuah foto baru yang lebih menarik lagi.

Berikut ini contoh metode sederhana untuk mewarnai kembali sebuah foto hitam-putih dengan warna-warna asli yang dimilikinya :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu klik menu File > Open untuk membuka foto (berwarna) yang ingin Anda beri efek pewarnaan ini. Misalnya foto seekor ayam, seperti yang digunakan pada pembahasan sebelumnya. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilannya di layar Photoshop.
2. Klik Layer 1 yang ada pada Palette Layers, lalu seret ke icon Create New Layer yang ada di bagian bawah layer tersebut. Maka akan muncul salinannya, bernama Layer 1 copy.
3. Pastikan Layer 1 copy masih aktif dipilih, lalu klik menu Image > Adjust > Desaturate. Perintah penghapusan informasi warna ini membuat foto salinan akan menjadi hitam putih.
4. Klik icon Eraser Tool di toolbox. Di Palette Eraser Options, turunkan nilai opacitinya menjadi 60%.
5. Klik dan geser-geserkan perkakas Eraser pada objek utama di foto (dalam hal ini ayam), tapi jangan sampai menimpa latar belakangnya. Ayam sekarang akan mulai tampak berwarna, sementara latar belakangnya tetap hitam putih. Setiap kali Anda membuat kesalahan dengan menimpa latar belakang foto, segera klik menu Edit > Undo Eraser untuk membatalkan penghapusan tersebut.

6.3 Efek Duotone

Photoshop menyediakan fasilitas pembuatan efek monotone, duotone, tritone dan quadtone. Monotone adalah gambar grayscale yang dicetak dengan tinta warna tunggal, yang buka hitam. Duotone, tritone dan quadtone adalah gambar grayscale yang dicetak dengan dua, tiga dan empat warna tinta. Dalam keempat jenis gambar tersebut, komposisi tinta warna digunakan untuk menghasilkan warna-warna kelabu, bukan warna-warna cerah yang biasa kita lihat di alam.

Efek duotone bisa digunakan untuk mewarnai foto hitam-putih, agar terkesan antic seperti koleksi foto tua. Langkah-langkahnya adalah :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu klik menu File > Open untuk membuka foto yang ingin Anda beri efek duotone. Misalnya foto seekor ayam yang digunakan sebelumnya. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilannya di layar Photoshop.
2. Sebelum menerapkan efek duotone, foto tersebut perlu di ubah dulu menjadi hitam putih. Caranya, klik menu Image > Mode > Grayscale untuk menghilangkan informasi warna yang ada pada foto. Klik OK pada konfirmasi yang muncul.
3. Klik menu Image > Mode > Duotone. Akan muncul kotak dialog Duotone Options. Di kolom Type pilihlah Quadtones, lalu klik tombol Load. Arahkan ke file

C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Goodies\Duotones Presets\Quadtones\CMYK brown.ado, lalu klik Load untuk memanggil setting quadtone yang tersedia.

4. Klik OK pada kotak dialog Duotone Options untuk menerapkan efek duotones ke foto.
5. Jika Anda ingin mencoba menerapkan efek-efek duotones yang lain, tersedia banyak file setting yang sudah jadi (*.ado) pada folder **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Goodies\Duotones Presets**.

6.4 Efek Gerakan

Pada pemotretan tradisional, ada dua teknik pencahayaan yang mempengaruhi cara merekam suatu gerakan ke dalam film, yaitu front-shutter flash dan rear-shutter flash. Front-shutter flash merupakan teknik paling umum, yaitu membuat kamera menyalakan lampu kilatnya segera setelah di depan objek yang sedang bergerak. Sebaliknya, teknik rear-shutter flash membuat kamera menyalakan lampu kilat di akhir masa pencahayaan film, sehingga menampilkan efek pergerakan dibelakang objek, yang berarti melawan arah gerakan objek tersebut.

Tips berikut ini akan membahas cara membuat kedua efek tersebut secara digital dengan bantuan Adobe Photoshop. Langkah-langkahnya adalah :

1. Jalankan Adobe Photoshop, lalu buka foto yang ingin diberi efek gerakan. Agar hasilnya baik, objek pada foto semacam ini harus tunggal dengan latar belakang yang polos.
2. Buatlah salinan dari layer *background* dengan cara mengklik dan menyeret layer tersebut ke icon New Layer (icon kedua di pojok kanan bawah Palette layer). Akan muncul layer baru bernama Background copy.
3. Klik kanan layer Background copy, di menu yang muncul pilihlah Layer Options. Gantilah nama layer baru tersebut menjadi **Gerakan**. Nantinya Anda akan menerapkan efek gerakan pada layer salinan ini.
4. Klik kanan layer Background, lalu pilih Delete Layer untuk menghapusnya.
5. Sekarang buat satu salinan dari layer Gerakan, lalu ganti namanya menjadi layer **Diam**. Di Palette Layer sekarang tersisa dua buah layer. Pindahkan layer Diam ke bawah layer Gerakan dengan mengklik dan menyeretnya ke bawah.
6. Klik layer Gerakan untuk mengaktifkannya, lalu tekan Alt+klik pada icon mata yang ada di sisi kiri layer tersebut untuk menyembunyikan layer yang lain (yaitu layer Diam).
7. Klik menu Filter > Blur > Motion Blur, lalu pilih setting yang Anda inginkan. Misalnya angle (sudut) 0° dan distance (jarak) sebesar 100 piksel, kemudian klik OK.
8. Tekan Alt+klik lagi pada icon mata untuk menampilkan kembali seluruh layer. Untuk menggabungkan gambar diam dari tangan memegang disket dengan gambar gerakannya, kurangilah nilai opacity bagi layer Gerakan menjadi 70%.
9. Untuk mendapatkan efek rer-shutter flash, pilih layer Gerakan, lalu gunakan perkakas Move Tool di toolbox untuk menggeser layer tersebut ke sebelah kiri layer Diamnya. Hal ini berarti melawan arah ayunan tangan (yaitu kedepan). Juga kurangi nilai opaquenya menjadi 40% saja, sehingga gambar diamnya lebih menonjol.

10. Untuk mendapatkan efek front-shutter flash, gunakan perkakas Move Tool untuk menggeser layer Gerakan ke samping kanan layer Diam. Juga ubah nilai opaque-nya menjadi 40% saja.
11. Setelah selesai simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As, lalu berikan nama bagi file tersebut.

6.5 Efek Terbakar

Tip berikut ini membahas pembuatan efek terbakar pinggiran kertas. Sebelumnya Anda perlu mengetahui cara berpindah penyuntingan antara mode Quick Mask dengan mode Standart. Dua tombol pada gambar toolbox di bawah ini, digunakan untuk berpindah antara kedua mode. Tombol kiri untuk mengaktifkan mode Standart, sementara tombol kanan untuk mengaktifkan mode Quick Mask.

Langkah-langkah pembuatan efek terbakarnya kertas adalah :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > Open untuk membuka file yang ingin di beri efek terbakar. Misalnya file yang bisa Anda temukan di folder **C:\Program Files\Adobe\Photoshop 5.0\Goodies\Textures\Paper-Regular.psd**.
2. Klik Lasso Tool ditoolbox, lalu lingkarai daerah yang ingin Anda jadikan terbakar. Agar tampak reliistik, seret mouse perlahan dan gerakan tangan Anda sedikit ke atas dan ke bawah agar hasilnya agak begerigi.
3. Berpindahlah ke mode Quick Mask. Klik menu Filter > Pixelate > Crystalize, atur nilai Cell Size sebesar 3 kemudian klik OK. Lalu kembalikan ke mode Standart.
4. Simpan hasilnya dengan mengklik menu Select > Save Selection, lalu klik menu Edit > Fill untuk mengisinya dengan latar belakang putih atau warna lain yang Anda inginkan.
5. Klik menu Select > Modify > Expand, lalu di kolom Expand By ketikkan nilai 4 atau 5 tergantung lebar pinggiran daerah terbakar yang Anda inginkan.
6. Berpindahlah ke mode Quick Mask. Klik menu Filter > Blur > Daussian Blur. Atur nilai Radius sebesar 3, lalu klik OK, kemudian kembalilah ke mode Standart.
7. Klik menu Select > Load Selection, pilih item Subtract from Selection kemudian klik OK.
8. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation...., klik item Colorize dan atur nilai Hue ke-14, Saturation ke-31, serta Lightness ke-61, kemudian klik OK. Setelah selesai, bagian tengah kertas yang terbakar dapat Anda isi dengan foto atau objek-objek lainnya yang lebih menarik.

6.6 Tekstur Serat Kain

Tip berikut ini membahas pembuatan tekstur serat kain yang bisa digunakan sebagai latar belakang halaman Web atau penghias desktop Windows 95. langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Di layar Photoshop klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 200 x 200 piksel. Pilih mode RGB (karena sebagian besar filenya hanya bekerja bagi mode RGB atau grayscale) kemudian klik OK.
2. Klik menu View > Fit on Screen untuk memperbesar tampilan file. Klik menu File > Preferences > Units & Rulers, ubah satuan di kolom Units menjadi pixels kemudian klik OK. Klik menu Window > Show Info untuk menampilkan Info Palette.

3. Klik icon Reqtangular Marquee Tool pada toolbox, tekan dan tahan Shift pada keyboard, lalu buat bujur sangkar tersebut di Info Palette.
4. Klik menu Image > Adjust > Invert. Tekan tombol Alt+Panah bawah dua kali, lalu tekan Alt+Panah kanan dua kali. Hal ini dilakukan untuk mengatur ketebalan kisi (2 x 2 piksel).
5. Klik menu Edit > Define Pattern, lalu klik menu Select > Deselect. Klik menu Edit > Fill. Di kolom Use pilihlah Pattern, atur nilai Opacity sebesar 100% dan Mode Normal, lalu klik OK.
6. Klik menu Filter > Blur > Blur More. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse, pilih item Darken Only, lalu klik OK.
7. Klik menu Image > Adjust > Invert. Terapkan sekali lagi filter terakhir (Diffuse) dengan menekan Ctrl-F.
8. Klik menu Image > Adjust > Invert. Klik menu Image > Adjust > Equalize.
9. Klik menu Select > All. Klik menu Edit > Copy, lalu klik menu Edit > Paste. Klik menu Image > Adjust > Invert. Tekan tombol Ctrl+Panah bawah dua kali, lalu tekan Ctrl+Panah kanan dua kali. Pada Layers Palette, aturlah setting ke Multiply.
10. Klik menu Image > Adjust > Equalize. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, serta atur nilai Hue = 50, Saturation = 50 dan Lighness = 10. bila ingin mendapatkan warna serat kain yang lain, Anda bisa mengubah nilai Hue.

6.7 Teks Jamur

Tip berikut ini membahas tentang pembuatan tekstur jamur. Langkah-langkahnya adalah :

1. Di layar Photoshop klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 200 x 200 piksel. Pilih mode Grayscale kemudian klik OK.
2. Klik menu Filter > Noise > Add Noise. Atur nilainya sebesar 999, kemudian klik OK.
3. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur. Gunakan Radius sebesar 3, lalu klik OK. Selanjutnya klik menu Image > Adjust > Auto Levels.
4. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse. Pilih item Darken Only, kemudian klik OK. Ulangi langkah ini empat kali lagi dengan cara menekan Ctrl+F empat kali berturut-turut.
5. Ubah mode dari grayscale ke RGB dengan mengklik menu Image > Mode > RGB Color. Kemudian klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation. Tandai item Colorize dan atur nilai Hue=40, Saturation=100 dan Lighness= -20. jika ingin mengubah warna tekstur ini Anda cukup mengubah nilai Hue.

6.8 Awan dan Bumi

Tip berikut ini akan membahas pembuatan awan serta permukaan bumi yang dilihat dari luar angkasa, tanpa Anda perlu menggambar lingkaran, langkah-langkahnya dalah sebagai berikut :

1. Di layar Photoshop pilih menu File > New, atur ukuran file sebesar 200 x 200 piksel. Pilih mode RGB karena sebagian besar filter hanya bekerja bagi mode RGB atau grayscale, kemudian klik OK.
2. Melalui Swatches Palette pilihlah warna biru sangat muda sebagai latr depan dan biru tua sebagai latar belakang.

3. Klik menu Filter > render > Clouds. Filter ini akan mengkombinasikan warna latar depan dan latar belakang untuk menghasilkan warna awan. Jika Anda belum puas dengan hasilnya, ulangi penerapan filter ini sekali lagi dengan menekan Ctrl+F.
4. Klik menu Filter > Render > Lighting Effects. Di kotak dialog Lighting Effects, ubah bentuk elips menjadi lingkaran yang berpusat di tengah file. Seret setting Focus ke nilai 15, lalu klik Apply.
5. Klik menu Image > Mode > Indexed Color, lalu simpan sebagai file berformat gif.
6. Anda bisa bereksperimen dengan warna-warna yang lain untuk menghasilkan aneka jenis awan. Misalnya latar belakang magenta di kombinasikan dengan latar depan kuning, hitam dikombinasikan dengan putih dan sebagainya. Anda juga bisa menambahkan filter Diffuse Glow, Cutout, Paint Daubs, Plastic Wrap, Rough Pastels, Sponge, Underpainting, Watercolor, Noise dan sebagainya.

6.9 Menonjolkan Objek Utama

Tip berikut ini membahas pembuatan bingkai pinggiran yang halus, untuk menonjolkan objek utama pada foto. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik File > Open untuk membuka file foto yang Anda inginkan.
2. Lingkari objek utama pada foto dengan bantuan Marquee Tool atau Lasso Tool yang ada di toolbox.
3. Perhalus bingkai yang Anda buat tersebut dengan menekan Shift+Ctrl+D atau klik menu Select > Reselect beberapa kali, misalnya sebanyak lima kali. Balikkan bingkai buatan Anda dngan menekan Ctrl+Shift+I atau klik menu Select > Inverse.
4. Klik menu Edit > Fill untuk mengisi bingkai tersebut dengan warna yang Anda inginkan, misalnya warna putih.
5. Untuk membuat Blend (pencampuran) yang lebih transparan dengan latar belakang dari objek utama. Klik menu Select > Feather, kemudian naikkan nilai Feather Radius, misalnya menjadi 10.

6.10 Tekstur Kertas

Tip berikut ini membahas pembuatan tekstur kertas yang bisa digunakan sebagai latar belakang halaman Web atau penghias desktop Windows 95. langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 60 x 60 piksel dengan mode RGB.
2. Klik menu Filter > Noise > Add Noise. Pilih Gaussian serta nilai Amount sebesar 80.
3. Klik menu Filter > Stylize > Emboss. Atur nilai Angle ke 50, Height ke 2 piksel, serta Amount 70%. Kini Anda telah memiliki kertas Emboss berwarna abu-abu.
4. Untuk mengganti warnanya, klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation. Tandai item Colorize, atur nilai Hue ke 40, serta Saturation ke 100. jika ingin warna yang lain, ubah nilai Hue tersebut. Jika hasilnya terlalu gelap, Anda bisa mengatur kontrasnya dengan mengklik menu Image > Adjust > Levels, lalu seret item Output ke kiri sampai gambar cukup terang untuk dijadikan latar belakang.
5. Klik menu Image > Mode > Indexed, lalu simpan file tersebut dengan format .gif bila ingin dijadikan latar belakang bagi halaman Web atau .bmp bila ingin memanfaatkannya untuk latar belakang desktop Windows 95.

6.11 Membedingkai Foto

Kali ini akan dibahas pembuatan bingkai bagi foto dengan menerapkan efek fading (pemucatan). Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu buka foto yang ingin Anda bingkai.
2. Klik icon Reqtangular Marquee Tool yang ada di toolbox, lalu buat bingkai mengelilingi pinggiran foto.
3. Berpindahlah ke mode Quick Mask (caranya dapat Anda lihat pada pembahasan sebelumnya).
4. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radius sebesar 2 atau 3 sesuai keinginan Anda, kemudian klik OK. Berpindahlah kembali kemode Standart, lalu klik menu Select > Inverse. Klik menu Edit > Fill, di kolom Use pilihlah Black atau warna lain yang Anda inginkan, lalu klik OK.

6.12 Jaringan Alien

Tip berikut ni membahas pembuatan tekstur menarik, mirip dengan jaringan syaraf makhluk alien yang sering ditampilkan di layar televisi. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Di layar Photoshop klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 300 x 150 piksel. Pilih mode Grayscale lalu klik OK.
2. Klik menu Filter > Noise > Add Noise, atur nilai Amount sebesar 500 serta pilih jenis Uniform, kemudian klik OK. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur nilai Radius sebesar 4, lalu klik OK. Klik menu Image > Adjust > Equalize.
3. Klik menu Filter > Stylize > Solarize. Klik menu Image > Adjust > Equalize. Klik menu Select > All, klik menu Edit > Copy, lalu klik menu Select > Deselect.
4. Klik menu Filter > Stylize > Solarize. Klik menu Image > Adjust > Equalize. Klik menu Image > Adjust > Invert.
5. Klik menu Image > Mode > RGB. Klik menu Edit > Paste. Di Palette Layers, pilihlah mode pencampuran Multiply.
6. Klik menu Image > adjust > Hue/Saturation. Tandai item Colorize, atur nilai Hue sebesar 80 dan Saturation sebesar 100 kemudian klik OK.

Efek-Efek Bagi Teks

7.1 Teks yang membara

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang nampak membara karena nyala api. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop,lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode grayscale.
2. Klik warna hitam pada Palette Swatches, klik icon Paint Bucket Tool pada toolbox,lalu klik pada file Anda untuk mengisinya dengan warna hitam.
3. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur formatnya, lalu klik OK. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna putih tersebut dengan latar belakangnya hitam.

4. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW untuk memutar file kekanan. Klik menu Filter > Stylize > Wind dan From the right, lalu klik OK. Ulangi penerapan filter Wind ini sekali lagi.
5. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse, pertahankan setting defaultnya, lalu klik OK. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CCW untuk mengembalikan file ke posisi semula.
6. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radius sebesar 2, lalu klik OK. Klik menu Filter > Distort > Ripple, pertahankan setting yang ada, kemudian klik OK.
7. Klik menu Image > Mode > Indexed Color. Terakhir, klik menu Image > Mode > Color Table, pada daftar di kolom Table pilihlah Black Body, lalu klik OK.

7.2 Efek Cat Basah

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang seolah-olah ditulis dengan cat yang terlalu cair, sehingga nampak basah dan berceceran. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 180 piksel dengan mode RGB. Di Channels Palette klik icon New Channel (di bagian kanan bawah) untuk membuat channel baru bernama Alpha 1, lalu klik channel tersebut.
2. Klik Type Tool pada toolbox, lalu tuliskan teks yang Anda inginkan di bagian atas halaman kerja. Pastikan teks berwarna putih dengan latar belakang hitam.
3. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW. Selanjutnya klik menu Filter > Stylize > Wind, pilih item Wind dan from the left. Ulangi filter Wind ini tiga kali dengan menekan Ctrl+F tiga kali berturut-turut. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CCW.
4. Klik menu Filter > Sketch > Stamp, atur nilainya sesuai dengan keinginan Anda kemudian klik OK.
5. Pada Channels Palette klik channel RGB, lalu klik menu Select > Load Selection. Pilih channel Alpha 1 kemudian klik OK.
6. Pada toolbox, klik warna latar depan lalu ganti menjadi merah muda. Klik warna latar belakang lalu ganti menjadi merah tua.
7. Klik menu Edit > Fill untuk mengisi warna ke halaman kerja. Terakhir, klik menu Filter > Sketch > Bas Relief, atur nilainya sesuai keinginan Anda kemudian klik OK. Jika ingin, Anda bisa berkreasi dengan filter-filter yang lain untuk mendapatkan hasil akhir yang berbeda.

7.3 Efek Gumpalan Es

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang seolah-olah membeku seperti gumpalan es. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode grayscale. Di Channels Palette klik icon New Channel untuk membuat channel baru bernama Alpha 1, kemudian klik channel tersebut.
2. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul klik item Color lalu pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan dengan jenis huruf yang tebal, lalu klik OK. Pastikan teks berwarna hitam dengan latar belakang putih.

3. Klik menu Select > Inverse. Klik menu Filter > Pixelate > Crystallize, atur nilainya sebesar 10 kemudian klik OK.
4. Klik menu Select > Inverse. Klik menu Filter > Noise > Add Noise, pilih item Gaussian dengan Amount 70 kemudian klik OK. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 2 kemudian klik OK.
5. Klik menu Image > Adjust > Curves. Buatlah kurva dengan mengklik dan menyeret garis yang ada di dalam grafik.
6. Klik menu Select > Deselect. Klik menu Image > Adjust > Invert. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW.
7. Klik menu Filter > Stylize > Wind, pilih item Wind dan From the left, lalu klik OK. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CCW untuk mengembalikan file tersebut ke posisi semula.
8. Klik menu Image > Calculations, atur seluruh settingnya, kemudian klik OK.
9. Akan muncul file baru bernama Untitled-2. Klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy.
10. Klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB lalu klik OK untuk membuat file baru bernama Untitled-3. Klik menu Edit > Paste untuk menyalin teks "Photoshop".
11. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize atur nilai Hue sebesar 175, Saturation sebesar 25 lalu klik OK.
12. Simpan dan berikan nama bagi file Untitled-3, sementara dua file yang lain bisa Anda tutup tanpa disimpan

7.4 Tulisan Kaca

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang mengkilap seolah dituliskan diatas lembaran kaca. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik icon Type Tool di toolbox, di kotak dialog yang muncul klik item Color, lalu pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur jenis huruf dan ukurannya, kemudian klik OK.
3. Klik menu Layer > Merge Down untk menyatukan teks berwarna hitam tersebut dengan latar belakangnya yang putih. Klik menu Image > Duplicate untuk membuat salinannya. Sekarang Anda memiliki dua buah file, bernama Untitled-1 dan Untitled-1 copy.
4. Beralihlah ke file kedua, klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 3 (atau sesuai dengan keinginan Anda) kemudian klik OK. Selanjutnya klik menu Filter > Other > Offset, isikan 3 di kolom Horizontal dan Vertical kemudian klik OK.
5. Beralihlah ke file pertama kemudian klik menu Image > Calculations. Aturlah setting di seluruh kolom, kemudian klik OK.
6. Akan muncul file baru bernama Untitled-2. Klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy.
7. Klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan RGB lalu klik OK untuk membuat file baru bernama Untitled-3.

8. Klik menu Edit > Paste untuk menyalinkan teks “Photoshop”. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, lalu atur nilai yang ada sesuai keinginan Anda. Misalnya, Hue sebesar 220, Saturation sebesar 30 sementara Lightness sebesar -10.
9. Simpan dan berikan nama file Untitled-3, sementara tiga file yang lain bisa Anda tutup tanpa disimpan.

7.5 Teks yang Lembut

Tip berikut ini membahas pembuatan teks berlatar belakang kabur, sehingga berkesan lembut. Terutama banyak digunakan dalam mendesain halaman Web. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik icon Type Tool di toolbox, klik halaman kerja di kotak dialog yang muncul klik item Color, kemudian pilih warna gelap. Ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur jenis huruf dan ukurannya, lalu klik OK.
3. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks dengan latar belakangnya. Selanjutnya klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur. Atur Radiusnya sebesar 5 kemudian klik OK.
4. Klik lagi icon Type Tool pada toolbox dan tuliskan teks yang sama di tempat yang sama pula. Kali ini gunakan warna putih bagi teks tersebut. Klik menu Layer > Merge Down. Terakhir, klik menu Image > Mode > Indexed Color, lalu simpan file tersebut dengan format .gif.

Catatan :

- ❖ kontras bagi teks bisa di atur melalui menu Image > Adjust > Levels.
- ❖ Anda bisa menggunakan filter-filter tambahan untuk mendapatkan hasil akhir yang lebih menarik. Misalnya, gunakan menu Filter > Render > Lghting atau Filter > stylize > Wind.

7.6 Efek Pijar Neon

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang berpijar, mirip dengan neon-neon reklame yang menyala di pusat pertokoan pada malam hari. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul klik item Color lalu pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur jenis huruf dan ukurannya, kemudian klik OK.
3. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna hitam tersebut dengan latar belakangnya yang putih. Klik menu Image > Duplicate untuk membuat salinannya. Sekarang Anda memiliki dua buah file bernama Untitled-1 dan Untitled-1 copy.
4. Berpindahlah ke file kedua, klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 4 (atur sesuai dengan keinginan Anda), lalu klik OK.

5. Berpindahlah ke file pertama, lalu klik menu Image > Calculations. Aturlah setting di seluruh kolom, lalu klik OK.
6. Akan muncul file baru bernama Untitled-2. klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy.
7. Klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB, lalu klik OK untuk membuat file baru bernama Untitled-3.
8. Klik menu Edit > Paste untuk menyalinkan teks “Photoshop”. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, lalu atur Saturation sebesar 35. nilai Hue diatur sesuai dengan warna yang Anda inginkan, misalnya 125 kemudian klik OK.
9. Simpan dan berikan nama bagi file Untitled-3, sehingga tiga file yang lain bisa Anda tutup tanpa perlu disimpan.

7.7 Efek Tetesan Minyak

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang nampak menetes seperti minyak panas. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode grayscale.
2. Klik icon Type Tool di toolbox, klik halaman kerja di kotak dialog yang muncul klik item Color lalu pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur jenis huruf dan ukurannya, kemudian klik OK.
3. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna hitam tersebut dengan latar belakangnya yang putih. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur nilai Radiusnya sebesar 1, lalu klik OK.
4. Klik menu Image > Adjust > Invert. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW (Clockwise) untuk memutar file ke kanan.
5. Klik menu Filter > Stylize > Wind, pilih item Wind dan From the left, lalu klik OK. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CCW (counter clockwise) untuk mengembalikan file ke posisi semula.
6. Klik menu Filter > Stylize > Colorize. Klik menu Image > Mode > Indexed Color.
7. Klik menu Image > Mode > Color Table, lalu pilih Black Body pada daftar.
8. Klik menu Image > Mode > RGB Color. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, jangan tandai item Colorize, serta atur nilai Hue sebesar 15 dan Saturation sebesar -15.

7.8 Kapur dan Papan Tulis

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang seolah ditulis dengan kapur di atas papan tulis. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik warna hitam pada Palette Swatches, klik icon Pint Bucket Tool pada toolbox, lalu klik file untuk mengisinya dengan warna hitam.
3. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur formatnya kemudian klik OK. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna putih tersebut dengan latar belakangnya yang hitam.

4. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 2,5, lalu klik OK. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse, pilih item Normal kemudian klik OK.
5. Klik menu Filter > Distort > Ripple, pilih item Medium serta Amount 75, lalu klik OK.
6. Klik menu Filter > Stylize > Find Edges. Terakhir, klik menu Image > Adjust > Invert.

7.9 Efek Batu Karang

Tip berikut ini membahas pembuatan teks yang memiliki tekstur mirip dengan permukaan batu karang. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul klik item Color lalu pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan dengan jenis huruf yang tebal, kemudian klik OK.
3. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna hitam tersebut dengan latar belakangnya yang putih. Klik menu Image > Duplicate untuk membuat salianannya. Sekarang Anda memiliki dua buah file bernama Untitled-1 dan Untitled-1 copy.
4. Berpindahlah ke file kedua, klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 2 (atau sesuai dengan keinginan Anda) lalu klik OK.
5. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW. Klik menu Filters > Stylize > Wind, pilih item Wind dan From the right, lalu klik OK.
6. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse dengan pilihan mode Normal, lalu klik OK. Klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CCW, lalu klik menu Image > Adjust > Invert.
7. Klik menu Image > Calculations. Atur setting di seluruh kolom, kemudian klik OK.
8. Akan muncul file baru bernama Untitled-2. Klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy.
9. Klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB, lalu klik OK untuk membuat file baru bernama Untitled-3.
10. Klik menu Edit > Paste untuk menyalinkan teks “Photoshop”. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, lalu atur nilai yang ada sesuai dengan keinginan Anda. Misalnya Hue sebesar 92, Saturation sebesar 11 sementara Lightness sebesar -5.
11. Simpan dan berikan nama file Untitled-3, sementara tiga file yang lain bisa Anda tutup tanpa perlu disimpan.

7.10 Salju yang Kotor

tip berikut ini membahas pembuatan teks yang berbintik-bintik, mirip dengan butir-butir salju kotor. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul klik item Color, kemudian pilih warna hitam. Ketikkan teks yang Anda inginkan dengan jenis huruf yang tebal, kemudian klik OK

3. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna hitam tersebut dengan latar belakangnya yang putih. Klik menu Image > Duplicate untuk membuat salinannya. Sekarang Anda memiliki dua buah file, bernama Untitled-1 dan Untitled-1 copy.
4. Beralihlah ke file Untitled-1, klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 2, lalu klik OK.
5. Beralihlah ke file Untitled-1 copy, klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 4, lalu klik OK. Klik menu Filter > Other > Offset, atur nilai Vertical dan Horizontal sebesar 3, lalu klik OK.
6. Beralihlah kembali ke file Untitled-1, lalu klik menu Image > Rotate Canvas > 90⁰ CW. Klik menu Filter > Stylize > Wind, pilih item Wind dan From the right, lalu klik OK.
7. Klik menu Filter > Stylize > Diffuse, pilih item Normal, lalu klik OK. Klik menu Image > rotate Canvas > 90⁰ CCW untuk mengembalikan file ke posisi semula.
8. Klik menu Image > Calculations, atur setting di seluruh kolom, kemudian klik OK.
9. Akan muncul file baru bernama Untitled-2. Klik menu Select > All, lalu klik menu Edit > Copy.
10. Klik menu File > New, atur ukuran file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB. Lalu klik OK untuk membuat file baru bernama Untitled-3.
11. Klik menu Edit > Paste untuk menyalin teks “Photoshop”. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, lalu atur nilai yang ada sesuai keinginan Anda. Misalnya nilai Hue sebesar 200, Saturation sebesar 20 sementara Lightness sebesar -5.
12. Simpan dan berikan nama bagi file Untitled-3, sementara tiga file yang lain bisa Anda tutup tanpa perlu disimpan.

7.11 Teks 3D

Tip berikut ini membahas teks yang memiliki kedalaman (3 Dimensi). Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Buat file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Klik warna hitam pada Palette Swatches, klik icon Paint Bucket Tool pada toolbox. Lalu klik pada file untuk mengisinya dengan warna hitam.
3. Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur formatnya, kemudian klik OK. Klik menu Layer > Merge Down untuk menyatukan teks berwarna putih tersebut dengan latar belakangnya yang hitam.
4. Klik menu Select > Color Range, atur nilai Fuzziness sebesar 0, lalu klik OK. Klik menu Select > Save Selection, di kotak dialog yang muncul langsung klik OK. Akan muncul channel baru bernama Alpha 1.
5. Aktifkan Palette Channel, lalu klik channel Alpha 1. klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur Radiusnya sebesar 3 (bisa lebih atau kurang, tergantung ukuran huruf Anda) kemudian klik OK.
6. Di Palette Channel, klik channel RGB dan pastikan teks masih dipilih. Klik icon Linear Gradient Tool, lalu klik dan seret pada permukaan teks dari atas ke bawah untuk mengisinya dengan warna gradasi putih ke hitam.

7. Pada Keyboard, tekan tombol panah kiri sebanyak dua kali. Tekan tombol panah atas dua kali. Teks akan bergeser ke kiri dan ke atas, masing-masing sebesar 2 piksel. Pastikan teks masih dipilih, lalu klik menu Image > Adjust > Invert. Sekarang klik menu Select > Deselect.
8. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation, tandai item Colorize, kurangi nilai Saturation, atur nilai Hue untuk mendapatkan warna yang Anda inginkan, kemudian klik OK.

7.12 Teks yang Timbul

Tip berikut ini membahas teks yang seolah-olah timbul dari tempatnya dituliskan. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu klik menu File > New. Buat file sebesar 340 x 120 piksel dengan mode RGB.
2. Beralihlah ke mode Quick Mask (lihat kembali pembahasan sebelumnya). Klik icon Type Tool pada toolbox, di kotak dialog yang muncul ketikkan teks yang Anda inginkan serta atur formatnya, kemudian klik OK.
3. Klik menu Edit > Cut untuk menghapus teks. Klik menu Edit > Paste untuk menyalinnya kembali. Metode ini secara otomatis membuat posisi teks berada di tengah file. Sekarang klik menu Select > Deselect.
4. Klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur, atur nilai Radiusnya sebesar 3, lalu klik OK. Klik lagi menu Edit > Paste. Klik menu Select > Deselect.
5. Di Palette Channels, klik channel RGB. Klik menu Filter > Render > Lighting Effects. Di kolom Light Type pilihlah Directional. Atur Intensity=34, Gloss=100, Material=100, Exposure=0, Ambience=8. Di kolom Texture Channel pilih Quick Mask. Juga hapus pilihan White is high, serta atur Height=20. Seret handel cahaya di kotak Preview, sampai memperoleh efek yang Anda inginkan, kemudian klik OK.
6. Klik lagi menu Edit > Paste. Klik menu Image > Adjust > Hue/Saturation. Tandai item Colorize. Atur nilai Hue ke 50, Saturation ke 100 dan Lightness ke 50 kemudian klik OK.
7. Di Palette Layers, pilihlah item Multiply pada daftar. Beralihlah ke mode Standart dengan mengklik iconnya di toolbox. Kemudian klik menu Select > Deselect.
8. Sebagai Alternatif, pada filter Lighting Effect Anda bisa memilih jenis pencahayaan (Light Type) Omni atau Spotlight untuk mendapatkan hasil akhir yang berbeda.

Berkreasi dengan Foto

Dalam Bab ini kita akan membahas contoh kreasi dengan objek-objek yang telah Anda buat di Bab 5, 6, dan 7. yaitu meletakkan sebuah jam pada tekstur kertas sebagai latar belakangnya, lalu menambahkan bayangan (cast shadow) untuk memberi kesan alami. Menggunakan layer, perintah Free Transform dan perkakas Gradient Fill, Anda bisa membuat bayangan tersebut. Selain itu, dengan menduplikasi layer, Anda bisa membuat bayangan jatuh (drop shadow) bagi teks di bawah jam tersebut. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Jalankan Photoshop, lalu buka file tekstur kertas yang telah Anda buat di subbab 6.10.
2. Klik menu Select > All untuk memilih seluruh tekstur, lalu klik menu Edit > Define Pattern untuk menyimpannya sebagai pattern (pola).

3. Klik menu File > New, atur ukuran dile baru ini sebesar 400 x 400 piksel dengan mode RGB, kemudian klik OK. Klik menu Edit > Fill, pada daftar Use pilihlah Pattern, lalu klik OK. File ini akan terisi oleh tekstur kertas yang akan menjadi warna latar belakang.
4. Klik menu File > Place, di kotak dialog yang muncul pilihlah file Clock.eps, lalu klik Place untuk mengimpornya. Atur ukuran dan posisi file agar sesuai dengan latar belakangnya.
5. Klik menu Window > Show Layers untuk menampilkan Palette Layers. Klik ganda layer Clock.eps di palette tersebut, lalu ubah namanya menjadi jam. Salin layer Jam dengan mengklik dan menyeretnya ke icon New Layer (icon kedua di bagian bawah Palette Layers). Klik ganda layer salinan ini, lalu ganti namanya menjadi **Bayangan**. Nantinya Anda akan menggunakan layer salinan ini untuk membuat bayangan jam pada tekstur kertas.
6. Klik layer Bayangan untuk mengaktifkannya, lalu klik menu Layer > Free Transform. Photoshop akan menempatkan sebuah kotak dengan delapan handel di sekitar layer tersebut.
7. Sekarang saatnya untuk memulai membuat bayangan jam. Tekan dan tahan tombol Ctrl pada keyboard, lalu klik dan seret handel tengah – atas ke arah kiri – bawah untuk membuat efek bayangan. Ketika Anda melepaskan tombol mouse, Photoshop segera menampilkan preview dari efek tersebut. Ulangi proses klik dan seret, dan setelah sesuai dengan keinginan, tekan Enter untuk menerapkannya.
8. Untuk membuat efek bayangan, Anda bisa memanfaatkan Gradient Fill Tool untuk mengisikan warna pada bayangan. Caranya, pastikan dulu layer Bayangan masih aktif, lalu klik pilihan Preserve Transparency. Hal ini berguna untuk memastikan bahwa pengecatan hanya akan dilakukan pada piksel-piksel yang ada di layer Bayangan tersebut.
9. Klik icon Linear Gradient Tool di toolbox untuk membuka Palette Linear Gradient Options, lalu pilih **Black, White** pada daftar di kolom Gradient.
10. Klik dan seret di bagian bawah bayangan jam ke bagian atas bayangan. Hal ini akan menciptakan warna blend linear dari hitam menuju putih pada objek bayangan.
11. Agar layer Bayangan nampak menyatu dengan tekstur kertas di layer *Background*, pilihlah Multiply pada daftar mode di Palette Layers.
12. Di Palette Layers, klik dan seret layer Bayangan ke bawah layer Jam. Sekarang terlihat bayangan akan berada di belakang jam.
Anda bisa terus bereksperimen dengan mengubah layer Bayangan untuk mendapatkan hasil terbaik. Misalnya, ubah jenis Gradient dari linear ke pola yang lain. Selalu pastikan bahwa layer Bayangan aktif serta pilihan Preserve Transparency ditandai.
13. Sekarang tiba saatnya untuk mengimpor teks yang akan diletakkan di bawah jam. Klik menu File > Open, lalu buka file teks dengan efek cat basah, yang telah Anda buat melalui Subbab 7.2 sebelumnya.
14. Klik menu Select > Color Range untuk membuka kotak dialog Color Range. Dengan pointer mouse yang telah berubah bentuk, klik sembarang bagian putih pada file teks. Di kotak dialog Color Range akan terlihat bentuk teks “Photoshop”. Klik OK untuk menutup kotak dialog tersebut.

15. Klik menu Select > Inverse untuk membalik daerah yang dipilih. Kini seluruh bagian pada teks “Photoshop” akan terpilih. Klik menu Edit > Copy untuk menyalinkannya ke clipboard.
16. Aktifkan file berisi objek jam, dengan mengklik title bar-nya. Di Palette Layers, klik layer Jam untuk mengaktifkan layer paling atas tersebut. Klik menu Edit > Paste untuk menyalinkan teks di atasnya. Perhatikan bahwa Photoshop otomatis membuat layer baru bagi teks ini.
17. Klik ganda layer yang baru, lalu ganti namanya menjadi **Teks**. Salin layer Teks, lalu ganti nama salinan ini menjadi **Bayangan Teks**. Pindahkan posisi layer bayangan tersebut agar berada di bawah layer Teks.
18. Pastikan layer Bayangan Teks masih aktif. Klik icon Move Tool di toolbox, lalu tekan tombol panah pada keyboard untuk menggeser bayangan agar menjauh dari tulisan aslinya dengan penambahan 1 piksel setiap kali tombol di tekan. Lakukan penggeseran secukupnya ke arah kiri – atas. Bila ingin penambahan yang cepat, Anda bisa menekan Shift+Panah untuk menggeser sebanyak 10 piksel.
19. Untuk mengisi bayangan dengan warna yang gelap, klik warna foreground di toolbox, lalu ganti menjadi warna hitam. Tandai pilihan Preserve Transparency bagi layer Bayangan Teks, untuk menjaga daerah transparan pada layer tersebut agar tidak terkena warna biru. Selanjutnya klik menu Edit > Fill, di kolom Use pilihlah Foreground Color kemudian klik OK.
20. Untuk menghaluskan pinggiran bayangan, buang pilihan Preserve Transparency di Palette Layers, lalu klik menu Filter > Blur > Gaussian Blur. Atur nilai Radius menjadi 2 piksel kemudian klik OK.
21. Cobalah berbagai mode blend serta nilai opacity bagi layer Bayangan Teks untuk mengubah cara bayangan berinteraksi dengan tekstur kertas di bawahnya. Misalnya bisa Anda pilih Multiply.
22. Simpan hasil kerja Anda dengan mengklik menu File > Save As, kemudian berikan nama bagi file tersebut.

Interface Photoshop CS

Interface disebut juga tampilan antarmuka, adalah segala menu, fitur dan fasilitas yang ditampilkan dalam sebuah jendela program. Dalam hal ini program pengolah gambar Adobe Photoshop CS.

Interface Adobe Photoshop CS dirancang sedemikian rupa untuk memberikan kelengkapan fasilitas sekaligus kemudahan dalam menggunakannya. Dalam Adobe Photoshop CS terdapat beberapa bagian utama dalam Interface Adobe Photoshop CS, yaitu :

- ❖ Menu Bar
- ❖ Options Bar
- ❖ Toolbar
- ❖ Kanvas
- ❖ Palette Well
- ❖ Palette
- ❖ Status Bar

Kita akan membahas masing-masing bagian berikut ini :

Menu Bar

Menu bar adalah bagian yang berisi menu-menu perintah utama dalam Adobe Photoshop CS. Menu bar terletak dibagian atas program, tepat dibawah logo dan tulisan Adobe Photoshop CS. Menu bar ini berisi semua menu perintah yang dikelompokkan berdasarkan kategori tertentu. Anda juga bisa mengakses perintah yang berhubungan dengan fasilitas pengeditan di menu Edit, begitu seterusnya. Klik nama menu dalam Menu Bar untuk menampilkan pilihan menu yang ada didalamnya.

Option Bar

Option bar adalah bagian yang berisi pilihan tambahan untuk masing-masing tool yang ada. Pilihan yang ada dalam Option bar berubah-ubah sesuai dengan tool yang sedang aktif. Option bar terletak tepat dibawah Menu bar.

Jika Anda mengaktifkan tool lain, Option bar nya pun akan berubah menyesuaikan dengan tool yang Anda pilih.

Anda bisa memunculkan dan menyembunyikan Option bar, dengan memilih menu **Window > Options**.

Toolbar

Toolbar adalah bagian yang berisi semua tool (alat) yang digunakan dalam pembuatan suatu desain dalam Adobe Photoshop CS. Saat Anda membuka program pertama kali, Toolbar ini terletak disebelah kiri jendela program dan karena sifatnya yang mengambang menjadikannya bebas Anda pindah-pindahkan sesuai kebutuhan.

Seupa dengan Menu bar, Toolbar pun dikelompokkan dalam kategori tertentu berdasarkan kesamaan fungsi. Sehingga, tool-tool seleksi pixel berada dalam kelompok tool seleksi.

Jika Anda perhatikan, pada beberapa tool dalam Toolbar terdapat tanda segitiga hitam dipojok kanan bawahnya. Tanda ini menunjukkan adanya tool sejenis yang disembunyikan (*hidden*). Untuk menampilkan tool tersembunyi, tekan cursor mouse pada

tool tersebut selama beberapa saat. Anda bisa memunculkan atau menyembunyikan Toolbar dengan memilih **Window > Tools**.

Berikut adalah penjelasan singkat masing-masing tool yang ada dalam Toolbar.

Rectangular Marquee Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berbentuk kotak persegi.

Elliptical Marquee Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berbentuk lingkaran.

Single Row Marquee Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berbentuk satu baris mendatar.

Single Column Marquee Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berbentuk satu kolom tegak.

Move Tool

Berfungsi untuk menggerakkan atau memindahkan objek di kanvas.

Lasso Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel secara bebas berdasarkan gerakan mouse.

Polygonal Lasso Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berdasarkan titik-titik pedoman yang dibuat.

Magnetic Lasso Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berdasarkan tingkat kesamaan warna.

Magic Wand Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi area pixel berdasarkan kesamaan warna dengan area pixel yang dijadikan sample.

Crop Tool

Berfungsi untuk memotong kanvas berdasarkan area seleksi yang dibuat.

Slice Tool

Berfungsi untuk membuat objek slice di atas area kanvas.

Slice Select Tool

Berfungsi untuk menyeleksi area slice tertentu pada kanvas.

Healing Brush Tool

Berfungsi untuk memperbaiki area image berdasarkan area sample. Healing Brush Tool menyesuaikan tekstur, pencahayaan, transparansi dan bayangan dari area sample dengan area tujuan.

Patch Tool

Berfungsi untuk memperbaiki area image berdasarkan area sample atau tekstur tertentu.

Color Replacement Tool

Berfungsi untuk memperbaiki area image dengan mengganti warna tertentu dengan warna lain. Tool ini berguna untuk menghilangkan efek *red aye* (mata merah) pada image hasil foto.

Brush Tool

Berfungsi untuk membuat goresan berbentuk sapuan kuas berdasarkan preset brush yang Anda pilih.

Pencil Tool

Berfungsi untuk membuat goresan berbentuk coretan pensil.

Clone Stamp Tool

Berfungsi untuk membuat duplikat area sample di area lain yang dijadikan tujuan. Tool ini banyak berguna untuk melakukan perbaikan atau manipulasi image.

Pattern Stamp Tool

Berfungsi untuk membuat salinan berdasarkan pola (pattern) yang ada pada area sample yang diisikan pola.

History Brush Tool

Berfungsi untuk membuat efek pada image berdasarkan kondisi history tertentu.

Art History Brush Tool

Berfungsi untuk menambahkan efek gaya lukisan tertentu pada image berdasarkan kondisi history tertentu.

Eraser Tool

Berfungsi untuk menghapus/menghilangkan area pixel pada image yang dikenainya.

Background Eraser Tool

Berfungsi untuk menghapus area pixel pada bagian background dan tetap mempertahankan area lain.

Magic Eraser Tool

Berfungsi untuk menghapus area pixel image berdasarkan tingkat kesamaan warna pixel yang dijadikan sample.

Gradient Tool

Berfungsi untuk mengisi area seleksi dengan warna gradient berdasarkan preset yang dipilih atau warna foreground dan background aktif di Toolbar.

Paint Bucket Tool

Berfungsi untuk mengisi area seleksi dengan warna solid berdasarkan warna foreground aktif di Toolbar.

Blur Tool

Berfungsi untuk memperhalus pinggiran area image dengan mengurangi detil pixel-pixel pada area tersebut.

Sharpen Tool

Berfungsi untuk meningkatkan kejelasan atau fokus area yang halus.

Smudge Tool

Berfungsi untuk menimbulkan efek sapuan kuas cat basah pada image. Tool ini bekerja menggunakan warna pixel area awal dan menstimulasikannya untuk bergabung dengan warna pixel area tujuan.

Dodge Tool

Berfungsi untuk meningkatkan keterangan image dengan meningkatkan nilai warna terang pada area image tersebut.

Burn Tool

Berfungsi untuk meningkatkan kegelapan image dengan meningkatkan nilai warna gelap pada area image.

Sponge Tool

Berfungsi untuk mengubah nilai saturasi warna area image, yang mengakibatkan kontras area image akan berubah.

Path Selection Tool

Berfungsi untuk menyeleksi path pada area image.

Direct Selection Tool

Berfungsi untuk menyeleksi point-point penyusun suatu path.

Horizontal Type Tool

Berfungsi untuk membuat teks mendatar (horizontal).

Vertical Type Tool

Berfungsi untuk membuat teks tegak (vertical).

Horizontal Type Mask Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi berbentuk teks secara mendatar (horizontal).

Vertical Type Mask Tool

Berfungsi untuk membuat seleksi berbentuk teks secara tegak (vertical).

Pen Tool

Berfungsi untuk membuat path berdasarkan point-point yang menyusunnya.

Freeform Pen Tool

Berfungsi untuk membuat path secara bebas berdasarkan area hasil tarikan Freeform Pen Tool.

Add Anchor Point Tool

Berfungsi untuk menambahkan point penyusun suatu path.

Delete Anchor Point Tool

Berfungsi untuk menghapus point penyusun suatu path.

Convert Point Tool

Berfungsi untuk mengubah path dengan cara mengubah point-point penyusunnya.

Rectangle Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk kotak.

Rounded Rectangle Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk kotak dengan ujung bulat.

Ellipse Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk elips atau lingkaran.

Polygon Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk polygon.

Line Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk garis lurus.

Custom Shape Tool

Berfungsi untuk membuat objek shape berbentuk bebas.

Notes Tool

Berfungsi untuk menambahkan catatan berupa teks pada kanvas dokumen. Catatan ini tidak akan ikut dicetak.

Audio Annotation Tool

Berfungsi untuk menambahkan catatan berupa suara pada kanvas dokumen. Tentunya untuk bisa menambahkan catatan berupa suara, Anda harus memiliki microphone yang disambungkan ke audio-port computer.

Eyedropper Tool

Berfungsi untuk mengambil sample warna pixel yang dikenalnya. Warna pixel yang dijadikan sample secara otomatis menjadi warna foreground aktif.

Color Sampler Tool

Berfungsi untuk mengambil sample warna pixel yang dikenalnya hingga empat buah warna yang berbeda.

Measure Tool

Berfungsi untuk mengkalkulasikan jarak antara dua titik yang Anda pilih dan menampilkan ukurannya di Palette Info.

Hand Tool

Berfungsi untuk menggerakkan kanvas secara bebas jika perbesaran dokumen image lebih besar dari kemampuan monitor Anda untuk menampilkannya secara penuh.

Zoom Tool

Berfungsi untuk mengatur perbesaran dokumen image. Zoom ini berarti tampilan image diperbesar, sedangkan zoom out berarti tampilan image diperkecil.

Color Box

Kotak pilihan yang berada dalam tool ini berfungsi untuk menentukan warna latar depan (*foreground*) dan latar belakang (*background*) aktif. Kotak warna hitam diatas adalah warna foreground, sedangkan kotak putih adalah warna background.

Terdapat dua fasilitas tambahan, yaitu Switch Colors yang berfungsi untuk membalik warna foreground dan background. Sedangkan Default Colors berfungsi untuk mengembalikan warna default foreground dan background yaitu hitam dan putih.

Editing Mode

Editing mode berfungsi untuk menentukan mode pengeditan image yang Anda gunakan. Terdapat dua pilihan mode pengeditan, yaitu Standart Mode dan Quick Mask Mode.

Screen Mode

Screen mode berfungsi untuk menentukan tampilkan jendela program Adobe Photoshop CS. Fasilitas apa saja yang ditampilkan ditentukan oleh screen mode yang Anda gunakan. Terdapat tiga pilihan screen mode, yaitu Standart Screen Mode, Fill Screen Mode with Menu Bar dan Full Screen Mode.

Jump Applications

Jump Applications ini berfungsi untuk memberi Anda kemudahan dalam melakukan pengeditan antara Adobe Photoshop CS dan Adobe Image Ready CS. Secara otomatis dokumen image yang sedang aktif di Adobe Photoshop CS bisa langsung Anda edit di Adobe ImageReady CS.

Kanvas

Kanvas adalah tempat menampilkan image di jendela Adobe Photoshop CS. Kanvas ini digunakan sebagai area kerja untuk melakukan pengeditan semua objek yang ada didalamnya. Sementara itu jika Anda ingin mencetak, maka hanya area dalam kanvas saja yang akan dicetak.

Saat Anda membuka sebuah image, ukuran kanvas secara otomatis sama dengan ukuran image. Namun Anda bisa mengubah ukuran kanvas sesuai kebutuhan.

Palette Well

Palette Well adalah bagian yang berfungsi untuk mengorganisir beragam palette yang ada. Secara default palette well terletak dibagian kanan atas jendela program Adobe Photoshop CS.

Anda bisa menampilkan dan menyembunyikan palette yang ada di Palette Well untuk mengaktifkan pekerjaan dan menjaga tampilan jendela Adobe Photoshop CS agar tetap penuh menampilkan image yang Anda kerjakan. Untuk menampilkan sebuah palette, Anda hanya perlu mengklik nama palette di Palette Well.

Palette

Palette adalah fasilitas yang disediakan oleh Adobe Photoshop CS untuk mendukung penggunaan tool-tool yang ada, sekaligus memberi Anda keleluasaan dan melakukan manipulasi terhadap berbagai menu perintah dan fitur yang ada. Palette ditampilkan sebagai kotak pilihan mengambang yang bisa Anda pindah-pindahkan atau Anda kelompokkan dalam Palette Well untuk mengaktifkan penggunaan jendela program.

Berikut ini palette yang tersedia dalam program Adobe Photoshop CS.

Palette Actions

Palette Actions berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan fasilitas Action, yaitu fasilitas otomatisasi pekerjaan di Adobe Photoshop CS.

Palette Brushes

Palette Brushes berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan tool Brushes, seperti Brush Tool, History Brush Tool dan Art History Brush.

Palette Channels

Palette Channels berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan fasilitas channel warna dokumen image.

Palette Character

Palette Character berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan tool Text, yaitu Horizontal Type Tool, Vertical Type Tool, Horizontal Type Mask Tool dan Vertical Type Mask Tool.

Palette Color

Palette Color berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan penggunaan warna pada dokumen image yang Anda kerjakan.

Palette File Browser

Palette File Browser berfungsi untuk menampilkan pilihan yang berhubungan dengan proses membuka dan mencari image-image yang Anda miliki secara cepat dan efisien.

Palette Histogram

Palette Histogram berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan informasi warna sebuah image dalam bentuk diagram. Palette Histogram ini juga bermanfaat untuk mengetahui persebaran komponen warna dan kualitas image bersangkutan.

Palette History

Palette History berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan langkah-langkah pengeditan yang telah Anda lakukan. Palette History bisa juga digunakan untuk mengembalikan kondisi dokumen image ke posisi tertentu setelah diedit.

Palette Info

Palette Info berfungsi untuk menampilkan informasi yang berhubungan dengan nilai warna pixel, posisi kursor, dan area seleksi yang Anda buat. Palette Info bermanfaat untuk memberi Anda informasi perubahan pada dokumen image yang sedang Anda kerjakan.

Palette Layer Comps

Palette Layer Comps berfungsi untuk menampilkan informasi yang berhubungan dengan penggunaan layer comps, yaitu Snapshot dari layer yang Anda pilih di Palette Layers.

Palette Layers

Palette Layers berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan fasilitas layer pada dokumen image. Layer adalah lapisan transparan yang bisa Anda gunakan untuk menempatkan objek secara berurutan untuk membentuk suatu kesatuan gambar.

Palette Navigator

Palette Navigator berfungsi untuk mengatur tampilan dokumen image yang tengah Anda kerjakan. Dengan mengakses palette Navigator ini Anda bisa mengatur seberapa besar dan bagian image mana yang akan Anda tampilkan.

Palette Paragraph

Palette Paragraph berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan pengaturan paragraph teks. Pada palette Paragraph Anda bisa mengatur elemen paragraph teks, seperti peralatan, indentasi, dan sebagainya.

Palette Paths

Palette Paths berfungsi untuk menampilkan pilihan tambahan yang berhubungan dengan objek shape dan path, serta tool path seperti Pen Tool.

Palette Styles

Palette Styles berfungsi untuk menampilkan berbagai preset style yang bisa Anda gunakan, serta pilihan-pilihan tambahan untuk mengaplikasikannya pada objek image yang Anda buat.

Palette Swatches

Palette Swatches berfungsi untuk menampilkan pilihan warna pixel dalam bentuk kotak warna berdasarkan pilihan mode warna yang Anda gunakan.

Palette Tool Presets

Palette Tool Presets berfungsi untuk menampilkan preset suatu tool yang sedang Anda gunakan. Selain itu, Anda juga bisa membuat Preset Tool sendiri sesuai kebutuhan untuk digunakan pada kesempatan lain.

Status Bar

Status bar adalah bagian yang terletak di bagian paling bawah jendela program Adobe Photoshop CS. Baris ini menampilkan beragam informasi mengenai dokumen image yang sedang aktif. Untuk menampilkan pilihan informasi yang ditampilkan pada Status bar, klik tanda segitiga hitam pada Status bar.

Dasar-Dasar Photoshop CS

Dasar-dasar Photoshop CS adalah kemampuan dasar yang harus Anda miliki untuk bisa mengoperasikan program Adobe Photoshop CS sehingga memudahkan dan mengefisiensikan cara kerja Anda.

Mengatur Setting Preferences

Langkah-langkah pengaturan setting Preferences adalah sebagai berikut :

1. Pilih menu **Edit > Preferences > General**.
2. Pada kategori General, Anda akan menemukan beberapa pilihan penting berikut ini.
 - ❖ **Color Picker**, pilihan ini mengatur model warna Color Picker yang digunakan. Secara default Adobe Photoshop CS menggunakan model warna Adobe. Bagi Anda pengguna Windows terdapat pula pilihan mode warna Windows, sedangkan pengguna Macintosh terdapat pilihan model warna Apple.
 - ❖ **Image Interpolation**, pilihan ini mengatur metode penempatan warna pada pixel-pixel saat Anda melakukan perubahan ukuran objek atau image. Terdapat beberapa pilihan Image Interpolation yang bisa digunakan, yaitu :
 - **Nearest Neighborg**, metode ini digunakan untuk mengatur penempatan warna pixel-pixel non-anti aliased. Pilihan ini akan mempertahankan pinggiran image yang tegas, proses yang cepat dan ukuran image paling kecil. Namun, seringkali penggunaan pilihan ini menghasilkan image yang kasar (*jaggy*).
 - **Bilinear**, menghasilkan image dengan kualitas menengah.
 - **Bicubic**, menghasilkan perubahan ukuran image secara lebih tepat dan halus pada bagian gradasi warna, meski prosesnya relative lebih lambat dari kedua metode diatas.

- **Bicubic Smoother**, serupa dengan pilihan Bicubic, namun lebih banyak digunakan saat Anda akan melakukan perbesaran ukuran image.
- **Bicubic Sharper**, serupa dengan pilihan Bicubic, namun lebih banyak digunakan saat Anda melakukan pengecilan ukuran image dengan tetap mempertahankan ketajamannya.
- ❖ **History State**, pilihan ini menentukan berapa banyak langkah yang disimpan dalam Palette History. Secara default, Adobe Photoshop CS menyimpan 20 langkah terakhir yang Anda lakukan, namun Anda bisa mengatur berapa banyak langkah yang ingin Anda simpan. Yang harus diingat adalah semakin banyak langkah yang disimpan, semakin berat kerja computer.
- ❖ **Options**, bagian ini berisi pilihan teknis saat Anda menjalankan program Adobe Photoshop CS. Pilihan-pilihan yang tersedia dalam Options adalah sebagai berikut :
 - **Export Clipboard**, berfungsi untuk menyimpan hasil perintah Cut dan atau Copy kedalam Clipboard, sehingga Anda bisa melakukan Paste ke dokumen atau program lain.
 - **Show Tool Tips**, berfungsi untuk menampilkan tip (keterangan) mengenai suatu tool saat Anda mengarahkan pointer mouse ke tool pointer tersebut di Toolbar.
 - **Zoom Resizes Windows**, berfungsi untuk secara otomatis menyesuaikan ukuran jendela dokumen saat Anda mengubah perbesaran image.
 - **Auto-update open document**, berfungsi untuk secara otomatis meng-update dokumen setiap kali Anda membukanya.
 - **Show Asian Text Options**, berfungsi untuk menampilkan pilihan-pilihan yang berhubungan dengan font Asia, seperti Cina, Jepang dan Korea.
 - **Beep When Done**, berfungsi untuk memerintahkan Adobe Photoshop CS membunyikan suara saat suatu proses selesai dilakukan.
 - **Dynamic Color Slider**, berfungsi untuk menampilkan slider (kotak geser) warna pada Palette Color secara dinamis.
 - **Save Palette Locations**, berfungsi untuk menyimpan lokasi palette dan tampilan jendela Adobe Photoshop CS saat Anda menutup program dan kemudian membukanya kembali.
 - **Show Font Names in English**, berfungsi untuk menampilkan nama font dalam bahasa inggris, juga berlaku saat Anda mengaktifkan pilihan Show Asian Text Options.
 - **Use Shift Key for Tool Switch**, berfungsi untuk berganti antara tool-tool tersembunyi dalam suatu kategori tool di Toolbar.
 - **Use Smart Quotes**, berfungsi untuk menampilkan fasilitas smart quotes.
- ❖ **History Log**, bagian ini berfungsi untuk mencatat setiap langkah yang Anda lakukan pada satu dokumen image. Catatan ini bermanfaat sebagai bahan referensi mengenai pekerjaan yang Anda lakukan dan untuk mengetahui berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah pekerjaan. Beberapa pilihan dalam kategori History Log adalah :
 - **Save Log Items To**, berfungsi untuk menentukan model penyimpanan history log. Terdapat tiga pilihan dalam Save Log Items To, yaitu :

- **Metadata**, menyimpan history log sebagai metadata image yang bisa diakses menggunakan fasilitas File Browser.
 - **Text File**, menyimpan history log dalam sebuah file teks.
 - **Both**, menyimpan history log baik dalam bentuk Metadata maupun Text File.
 - **Edit Log Items**, berfungsi untuk menentukan pengeditan informasi dalam history log. Edit Log Items memiliki tiga pilihan, yaitu :
 - **Session**, mengedit history setiap kali Anda membuka file image.
 - **Concise**, menambahkan keterangan dalam bentuk teks pada Palette History dalam history log.
 - **Detailed**, memberikan keterangan dalam bentuk teks pada Palette Actions yang juga disertakan dalam history log dan None untuk mengnon-aktifkan log.
 - ❖ **Reset All Warning Dialogs**, berfungsi untuk mengembalikan pilihan kotak dialog Preferences bagian General secara default.
3. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori File Handling.
- ❖ **File Saving Options**, mengatur pilihan penyimpanan file. File Saving Options mempunyai dua pilihan, yaitu :
 - **Image Previews**, berfungsi untuk menentukan penyimpanan preview image. Terdapat tiga pilihan Image Preview, yaitu :
 - **Never Save**, image preview tidak disimpan.
 - **Always Save**, image preview disimpan.
 - **Ask When Saving**, menampilkan pilihan image preview setiap kali Anda menyimpan image.
 - **File Extention**, berfungsi untuk menentukan model penulisan ekstensi file image yang disimpan. Terdapat dua pilihan ekstensi file, yaitu :
 - **Use Lower Case**, ekstensi file ditulis dalam huruf kecil.
 - **Use Upper Case**, ekstensi file ditulis dalam huruf besar (capital).
 - ❖ **File Compability**, berfungsi untuk mengatur setting kompatibilitas image digital yang Anda gunakan. File Compability memiliki empat pilihan, yaitu :
 - **Ignore EXIF Profil Tag**, berfungsi untuk menampilkan profil EXIF, yaitu keterangan mengenai setting digital camera yang digunakan saat mengambil suatu image.
 - **Ask Before Saving Layered TIFF Files**, berfungsi untuk menampilkan pertanyaan setiap kali Anda akan menyimpan file berekstensi TIFF yang mempunyai layer di dalamnya.
 - **Enable Large Document Format**, berfungsi untuk mengaktifkan pilihan penyimpanan file dalam format PSB, yaitu file yang mampu menampung hingga 200.000 pixel dengan ukuran file lebih dari 2 GB. File PSB hanya bisa dibuka dan disimpan menggunakan program Adobe Photohop CS, sedangkan versi-versi sebelumnya tidak bisa membukanya.
 - **Maximize PSD File Compability**, berfungsi untuk mengaktifkan kompatibilitas file PSD yang disimpan dengan program Adobe Photoshop CS. Maximize PSD File Compability memiliki tiga pilihan, yaitu :
 - **Never**, file PSD disimpan tanpa kompatibilitas penuh.
 - **Always**, file PSD selalu disimpan dengan kompatibilitas penuh.

- **Ask**, sebelum file disimpan akan ditanyakan terlebih dahulu mengenai setting kompatibilitasnya.
 - ❖ **Version Cue**, yaitu fasilitas manajemen file image yang dibuat dengan Adobe Photoshop CS, sehingga bisa terintegrasi secara optimal dengan program lain dalam versi Creative Suite, seperti Adobe Illustrator CS, Adobe GoLive CS, Adobe InDesign CS dan sebagainya. Keuntungan fasilitas Version Cue antara lain adalah :
 - Memungkinkan penyimpanan dalam beragam format file.
 - Menjaga keamanan file.
 - Mengorganisir file-file yang ada, baik sebagai file personal maupun sebagai file bersama (*shared project*).
 - Memungkinkan pencarian file melalui thumbnail atau informasi metadata file.
 - Menampilkan informasi, komentar dan status file image saat Anda melakukan pekerjaan dengan file-file tersebut.
 - ❖ **Recent file list contains**, berfungsi untuk menentukan daftar file image terakhir yang Anda buka dengan Adobe Photoshop CS. Fasilitas ini memungkinkan Anda melacak file-file terakhir yang dibuka, sekaligus memudahkan dalam membukanya kembali. Anda bisa mengaksesnya melalui menu **File > Open Recent**. Secara default Adobe PhotoShop CS menentukan 10 file terakhir yang disimpan, namun Anda bisa mengaturnya sendiri sesuai kebutuhan.
4. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Display & Cursor.
- ❖ **Display**, berfungsi menentukan tampilan beberapa pilihan penting, yaitu :
 - **Color Channels in Color**, berfungsi untuk menampilkan masing-masing channel warna dalam Palette Channels secara berwarna.
 - **Use Diffusion Dither**, berfungsi untuk menstimulasikan warna-warna image yang tidak bisa ditampilkan dalam suatu monitor yang hanya mendukung 8-bit color (256 warna).
 - **Use Pixel Doubling**, berfungsi untuk mempercepat tampilan image saat Anda melakukan pengeditan dengan tool atau perintah tertentu dengan jalan memperbesar ukuran pixel image dua kali lipat, mengurangi resolusi menjadi setengahnya. Pilihan ini tidak mengubah ukuran image sesungguhnya, hanya membantu mempercepat tampilan image.
 - ❖ **Painting Cursor**, berfungsi untuk mengatur tampilan cursor saat Anda menggunakan tool-tool gambar pada image. Terdapat tiga pilihan Painting Cursors, yaitu :
 - **Standart**, menampilkan kursor sesuai standar tampilan tool gambar yang digunakan.
 - **Precise**, menampilkan kursor sebagai tanda crosshair.
 - **Brush Size**, menampilkan kursor tool sesuai ukuran brush.

Painting Cursors berlaku untuk Eraser Tool, Pencil Tool, Paintbrush Tool, Healing Brush Tool, Pattern Stamp Tool, Smudge Tool, Blur Tool, Sharpen Tool, Dodge Tool, Burn Tool dan Sponge Tool.
 - ❖ **Other Cursors**, berfungsi untuk mengatur tampilan kursor saat Anda menggunakan tool-tool pengeditan. Terdapat tiga pilihan Other Cursors, yaitu :

- **Standart**, menampilkan kursor sesuai standar tampilan tool gambar yang digunakan.
- **Precise**, menampilkan kursor sebagai tanda crosshair.
- **Brush Size**, menampilkan kursor tool sesuai ukuran brush.

Other Cursors berfungsi untuk Marquee Tool, Lasso Tool, Polygon Lasso Tool, Magic Wand Tool, Crop Tool, Slice Tool, Patch Tool, Eyedropper Tool, Pen Tool, Gradient Tool, Line Tool, Paint Bucket Tool, Magnetic Lasso Tool, Magnetic Pen Tool, Freeform Pen Tool, Measure Tool dan Color Sampler Tool.

5. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Transparency & Gamut.
 - ❖ **Transparency Settings**, berfungsi untuk mengatur tampilan area image yang transparan. Terdapat tiga pilihan, yaitu :
 - **Grid Size**, mengatur ukuran grid area transparan. Grid Size memiliki beberapa pilihan, yaitu :
 - **None**, area transparan tidak ditampilkan sebagai grid.
 - **Small**, area transparan ditampilkan sebagai grid dalam ukuran kecil.
 - **Medium**, area transparan ditampilkan sebagai grid dalam ukuran sedang.
 - **Large**, area transparan ditampilkan sebagai grid dalam ukuran besar.
 - **Grid Colors**, menentukan warna grid untuk area transparan. Grid Colors memiliki beberapa pilihan, yaitu :
 - **Custom**, menentukan sendiri warna grid area transparan.
 - **Light**, grid area transparan ditampilkan lebih terang.
 - **Medium**, grid area transparan ditampilkan sedang.
 - **Dark**, grid area transparan ditampilkan lebih gelap.
 - **Red**, grid area transparan ditampilkan berwarna merah.
 - **Orange**, grid area transparan ditampilkan berwarna oranye.
 - **Green**, area grid transparan ditampilkan berwarna hijau.
 - **Blue**, grid area transparan ditampilkan berwarna biru.
 - **Purple**, grid area transparan ditampilkan berwarna ungu.
 - **Use Video Alpha**, berfungsi untuk memungkinkan Adobe Photoshop CS menyimpan informasi area transparan image untuk kepentingan video.
 - ❖ **Gamut Warning**, berfungsi untuk menentukan pilihan peringatan area warna image yang tidak bisa dicetak secara sempurna. Gamut Warning memiliki dua pilihan, yaitu :
 - **Color**, menentukan warna peringatan Gamut Warning. Sebaiknya Anda memilih warna yang belum terdapat dalam image, sehingga tidak membingungkan saat menggunakannya.
 - **Opacity**, menentukan tingkat transparansi warna gamut warning, yang berkisar antara 0 – 100%. Pilihan 0 berarti warna tidak terlihat, sedangkan pilihan 100 berarti warna menutupi area dibawahnya.
6. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Units & Rulers.
 - ❖ **Units**, menentukan fasilitas rulers yang berkaitan dengan ukuran image dan objek didalamnya. Terdapat dua pilihan, yaitu :
 - **Rulers**, menentukan ukuran fasilitas rulers yang dipakai. Rulers memiliki beberapa pilihan ukuran, yaitu : pixels, inches, cm, mm, points, picas dan percents.

- **Type**, menentukan ukuran teks yang dibuat pada image. Type memiliki tiga ukuran, yaitu: pixels, points dan mm.
 - ❖ **Column Size**, menentukan ukuran kolom saat Ada melakukan perubahan ukuran image. Terdapat dua pilihan, yaitu :
 - **Width**, menentukan ukuran lebar kolom. Width memiliki beberapa ukuran yang digunakan, antara lain inches, cm, mm, points dan picas.
 - **Gutter**, menentukan besar ukuran yang terpotong saat Anda melakukan perubahan ukuran image. Terdapat beberapa ukuran gutter, antara lain inches, cm, mm, points dan picas.
 - ❖ **New Document Preset Resolutions**, menentukan ukuran preset dokumen baru. Terdapat beberapa pilihan, yaitu :
 - **Print Resolution**, menentukan ukuran resolusi image saat dicetak. Terdapat dua pilihan resolusi cetak, yaitu pixels/inch dan pixels/cm.
 - **Screen Resolution**, menentukan ukuran resolusi monitor yang digunakan untuk menampilkan image. Terdapat dua pilihan resolusi monitor yaitu pixels/inch dan pixels/cm.
 - ❖ **Point/Pica Size**, menentukan mode percetakan yang Anda gunakan. Pilihan ini sangat tergantung tipe printer yang Anda pakai. Terdapat dua pilihan mode percetakan, yaitu :
 - PostScript (72 points/inch).
 - Traditional (72.27 points/inch).
7. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Guides, Grid & Slices.
- ❖ **Guides**, menentukan setting fasilitas guides, yaitu garis Bantu yang berfungsi untuk mengatur tata letak objek-objek pada dokumen image. Terdapat dua pilihan, yaitu :
 - **Color**, menentukan warna guide yang digunakan. Pilihlah warna yang mencolok dan tidak digunakan dalam image yang Anda kerjakan. Terdapat beberapa pilihan warna, yaitu: Custom, Light Blue, Light Red, Green, Medium Blue, Yellow, Magenta, Cyan, Light Grey dan Black.
 - **Style**, menentukan model garis yang digunakan. Terdapat dua pilihan, yaitu :
 - **Lines**, berupa garis lurus.
 - **Dashed Lines**, berupa garis putus-putus.
 - ❖ **Grid**, menentukan setting fasilitas grid, yaitu kotak-kotak Bantu untuk menentukan posisi dan pixel penyusun image. Terdapat empat pilihan, yaitu :
 - **Color**, menentukan warna grid yang digunakan. Terdapat beberapa pilihan warna, yaitu : Custom, Light Blue, Light Red, Medium Blue, Yellow, Magenta, Cyan, Light Grey dan Black.
 - **Style**, menentukan model garis grid yang digunakan. Terdapat tiga pilihan, yaitu :
 - **Lines**, berupa garis lurus.
 - **Dashed**, berupa garis putus-putus.
 - **Dots**, berupa titik-titik.
 - **Gridline Every**, menentukan ukuran grid dalam satuan ukuran tertentu, yaitu pixels, inches, cm, mm, points, picas dan percents.
 - **Subdivisions**, menentukan frekuensi grid ukuran kecil.

- ❖ **Slices**, menentukan setting fasilitas slice yang berhubungan dengan komperensi image atau area image tertentu. Terdapat dua pilihan, yaitu :
 - **Line Color**, menentukan warna slice. Terdapat beberapa pilihan warna, yaitu: Light Blue, Light Red, Green, Medium Blue, Yellow, Magenta, Cyan, Light Grey dan Black.
 - **SlowSlice**, mengaktifkan penomoran slice secara otomatis.
8. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Plug-Ins & Scartch Disks.
- ❖ **Additional Plug-Ins Folder**, berfungsi untuk menentukan folder tempat plug-ins tambahan berada jika Anda menggunakannya. Secara default, Adobe Photoshop CS telah menyertakan sejumlah plug-ins atau biasa disebut filter. Namun Anda juga bisa menambahkan plug-ins lain yang Anda anggap menarik.
 - ❖ Klik tombol **Browse** untuk menentukan lokasi folder tempat plug-ins tambahan yang Anda gunakan.
 - ❖ **Legacy Photoshop Serial Number**, merupakan tempat mengetikkan Serial Number yang dibutuhkan untuk menjalankan beberapa jenis plug-ins.
 - ❖ **Scratch Disks**, menentukan lokasi disk yang Anda gunakan sebagai scratch disks, yaitu ruang virtual yang membantu Adobe Photoshop CS menjalankan suatu pekerjaan saat RAM yang ada dalam komputer Anda tidak mampu menanganinya sendiri. Ada beberapa patokan dalam menentukan lokasi scratch disks, yaitu :
 - Urutan Scratch Disks menentukan penggunaannya. First adalah scratch disks utama (primary), disusun Second, Third dan Fourth.
 - Scratch disk sebaiknya disk yang paling cepat kerjanya dan paling banyak memiliki ruang kosong.
 - Scratch disk sebaiknya berbeda lokasi dengan lokasi image yang tengah Anda edit.
 - Disk yang digunakan sebagai scratch disk sebaiknya di defarg secara tertatut untuk mempertahankan performanya.
9. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori Memory & Image Cache.
- ❖ **Cache Setting**, menentukan setting cache, seperti thumbnail dan informasi image yang memudahkan Adobe Photoshop CS untuk menampilkannya kembali di lain waktu. Penggunaan cache mempercepat pekerjaan Anda, namun juga membebani kerja komputer. Terdapat beberapa pilihan, yaitu :
 - **Cache Levels**, menentukan level cache untuk membantu menampilkan image.
 - **Use Cache for Histogram in Levels**, menentukan cache yang digunakan untuk menampilkan histogram.
 - ❖ **Memory Usage**, menampilkan informasi RAM yang tersedia dalam computer. Memory Usage mempunyai pilihan Maximum Usage by Photoshop untuk menentukan besarnya RAM dalam persen yang digunakan oleh Adobe Photoshop CS.
10. Klik tombol **Next** untuk menuju pilihan kategori File Browser.
- ❖ **Do Not Process Files Larger than**, menentukan batas ukuran file maksimum yang bisa diproses menggunakan File Browser.
 - ❖ **Display**, menampilkan di location bar jumlah folder image yang terakhir dilihat.
 - ❖ **Custom Thumbnail Size**, menentukan ukuran thumbnail image yang ditampilkan di Palette Preview.

- ❖ **Allow Background Processing**, berfungsi untuk mengaktifkan penggunaan cache yang akan menampilkan preview dan metadata image.
 - ❖ **High-Quality Preview**, menampilkan thumbnail image dengan kualitas yang lebih baik. Namun pilihan ini akan meningkatkan beban kerja Adobe Photoshop CS.
 - ❖ **Render Vector Files**, menampilkan thumbnail image vector, seperti Adobe Illustrator.
 - ❖ **Parse XMP Metadata From Non-Image Files**, memungkinkan Anda menampilkan dan mengedit metadata file non image, seperti text file.
 - ❖ **Keep Sidecar Files with Master Files**, memungkinkan Anda memindahkan, menyalin, atau menamai file XMP dan THM. Pilihan ini berguna untuk membantu program lain memproses informasi metadata pada file image.
11. Klik tombol **OK** untuk mengaplikasikan perubahan Setting Preferences. Untuk melihat perubahan kinerja setting baru, Anda harus menutup program Adobe Photoshop CS, kemudian buka kembali.

Menggunakan Welcom Sreen

Welcome Screen adalah fasilitas tambahan yang ditawarkan Adobe Photoshop CS untuk mengakses beberapa fitur utama. Secara default, setiap kali Anda membuka program adobe Photoshop CS, jendela Welcom Screen ditampilkan.

Jika jendela Welcom Screen tidak muncul, Anda bisa menampilkannya dengan memilih menu **Help > Welcom Screen**.

Tutorials

Tutorial berisi beberapa pilihan yang bisa digunakan untuk menambahkan pemahaman Anda mengenai konsep penggunaan Adobe Photoshop CS. Berikut adalah pilihan dalam kategori Tutorials.

- ❖ **Learn the Basics**, berfungsi mengakses fasilitas Help (F1) Adobe Photoshop CS pada bagian Tutorials untuk memandu Anda langkahdemi langkah menggunakan program ini.
- ❖ **Advanced techniques (Online)**, berfungsi mengakses beragam informasi yang disediakan situs Adobe di alamat <http://www.adobe.com/products/tips/photoshop.html>.
- ❖ **Working With what's New**, berfungsi untuk mengakses fasilitas panduan penggunaan Adobe Photoshop CS dalam CD atau di situs Adobe.

Tips dan Tricks

Tips dan Tricks adalah dokumen PDF (Portable Document Format) yang berisi 14 tip dan trik dari pada praktisi desainer grafis yang dirangkum oleh Adobe. Tips dan Tricks memberikan gambaran kepada Anda mengenai hasil desain yang akan Anda peroleh setelah menggunakan program ini. Beberapa tip dan trik yang ada dalam bagian ini akan dibahas pada pembahasan terakhir buku ini.

Color Management Setup

Color Management Setup adalah akses ke fasilitas Help Adobe Photoshop CS pada bagian Producing Consistent Color. Fasilitas ini bermanfaat sebagai bahan referensi

dalam penggunaan warna dan berbagai hal terkait dengan warna dalam Adobe Photoshop CS.

What's New

What's New adalah akses ke beberapa pilihan panduan yang terkait dengan fasilitas baru dalam Adobe Photoshop CS. Terdapat tiga pilihan panduan, yaitu :

- ❖ **New Features At A Glance**, berupa akses ke file PDF yang berisi penjelasan sekilas mengenai fasilitas baru Adobe Photoshop CS.
- ❖ **New Feature Highlights**, berupa akses ke file PDF yang berisi penjelasan mengenai fitur baru Adobe Photoshop CS yang diberi nilai lebih oleh pembuatnya.
- ❖ **What's New Movie (Online)**, berupa akses ke panduan penggunaan dalam bentuk movie (film) yang terdapat di situs pembuat Adobe Photoshop CS. Alamatnya adalah <http://www.adobe.com/products/photoshop/newfeatures.html>.

Bekerja dengan Menu Bar

Menu bar berisi semua perintah utama yang ada dalam Adobe Photoshop CS yang harus Anda kuasai. Yang perlu Anda ingat adalah Menu bar disusun berdasarkan kesamaan kategori menu perintah yang ada didalamnya. Berikut adalah beberapa dasar penggunaan Menu bar.

Menampilkan Menu

Untuk menampilkan menu yang ada di Menu bar, klik nama menu yang Anda inginkan. Ada beberapa perintah yang terdapat dalam menu File, antara lain perintah New, Open, Browse, Open As dan Open Recent. Disamping perintah New, terdapat tiga titik (...) yang menandakan bahwa perintah ini memiliki sebuah kotak dialog. Ini menunjukkan semua perintah pada Menu bar yang disampingnya terdapat tiga titik (...) berarti mempunyai kotak dialog didalamnya.

Sedangkan pada perintah Open Recent, terdapat tanda segitiga hitam disampingkannya. Hal ini menandakan adanya submenu pada perintah tersebut.

Menggunakan Keyboard Shortcut

Selain menggunakan mouse untuk mengakses menu perintah dalam Menu bar, Anda juga bisa menggunakan keyboard shortcut untuk melakukannya. Keyboard shortcut adalah kombinasi tombol-tombol pada keyboard sesuai dengan preset shortcut yang digunakan oleh Adobe Photoshop CS.

Perhatikan perintah-perintah dalam Menu bar. Misalnya, menu File > New. Disamping perintah New terdapat keyboard shortcut **Ctrl+N**, yang artinya Anda juga bisa mengakses menu New melalui keyboard dengan menekan tombol **Ctrl** dan **N** pada saat bersamaan.

Berikut adalah beberapa shortcut penting yang sebaiknya Anda hapalkan.

- ❖ Membuka file baru, **Ctrl+N**.
- ❖ Membuka file, **Ctrl+O**.
- ❖ Menyimpan file baru, **Shift+Ctrl+S**.
- ❖ Menyimpan perubahan file, **Ctrl+S**.
- ❖ Menutup file, **Ctrl+W**.

- ❖ Menutup program Adobe Photoshop CS, **Ctrl+Q**.
- ❖ Melakukan Undo, **Ctrl+Z**.
- ❖ Melakukan Redo, **Shift+Ctrl+Z**.
- ❖ Menyeleksi seluruh area image, **Ctrl+A**.
- ❖ Menghilangkan seleksi, **Ctrl+D**.
- ❖ Mememperbesar tampilan image, **Ctrl+tombol +**.
- ❖ Mememperkecil tampilan image, **Ctrl+tombol -**.

Selain menggunakan preset keyboard shortcut yang sudah ada, Anda juga bisa membuat keyboard shortcut sendiri. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Pilih menu **Edit > Keyboard Shortcut**.

Pada kotak dialog keyboard shortcut terdapat beberapa bagian penting, yaitu :

- ❖ **Set**, berfungsi untuk menentukan preset keyboard shortcut yang digunakan. Secara default Adobe Photoshop CS menggunakan preset Photoshop Default.
 - **New set**, berfungsi untuk membuat preset keyboard shortcut baru.
 - **Save Set**, berfungsi untuk menyimpan set keyboard shortcut yang baru.
 - **Delete Set**, berfungsi untuk menghapus keyboard shortcut.
- ❖ **Shortcuts For**, berfungsi untuk memilih kategori shortcut. Terdapat tiga kategori shortcut, yaitu :
 - **Application Menus**, berfungsi untuk menampilkan shortcut perintah-perintah dalam Menu bar.
 - **Palette Menus**, berfungsi untuk menampilkan shortcut palette-palette.
 - **Tool**, berfungsi untuk menampilkan shortcut tool-tool pada Toolbar.
- ❖ **Shortcut Column**, berfungsi untuk melihat detail shortcut pada masing-masing kategori. Pada bagian ini Anda bisa melakukan pengeditan shortcut.
 - **Accept**, untuk mengubah sebuah shortcut yang sudah ada dengan shortcut baru.
 - **Undo**, untuk membatalkan perubahan suatu shortcut.
 - **Use Default**, untuk membatalkan preset ke kondisi awal.
 - **Add Shortcut**, untuk menambahkan shortcut baru.
 - **Delete Shortcut**, untuk menghapus shortcut.
 - **Summarize**, untuk mengeksport preset shortcut yang sudah dibuat dalam format HTML (halaman web).

2. Pilih preset keyboard shortcut yang Anda inginkan.

Menggunakan Option bar

Option bar adalah bagian yang menampilkan fasilitas tambahan tool-tool yang ada di Toolbar. Saat Anda menggunakan suatu tool, secara otomatis Option bar menyesuaikan dengan tool yang bersangkutan.

Option bar untuk Move tool

Option bar untuk Move tool membantu penggunaan Move tool untuk mengaktifkan dan menggerakkan objek-objek di kanvas.

- ❖ **Auto Select Layer**, secara otomatis mengaktifkan layer yang objeknya diklik.
- ❖ **Show Bounding Box**, menampilkan kotak kelilig (*bounding box*) objek-objek di layer.

- ❖ **Align and Distribution**, mengatur peralatan dan distribusi objek-objek pada layer-layer yang berbeda. Untuk Align, Anda harus membuat area seleksi di sekeliling objek-objek sebagai patokan. Sedangkan untuk Distribusi, Anda harus terlebih dulu me-link layer-layer bersangkutan.
 - **Align top edges**, mengatur peralatan atas.
 - **Align vertical centers**, mengatur peralatan tengah secara vertical.
 - **Align bottom edges**, mengatur peralatan bawah.
 - **Align left edges**, mengatur peralatan kiri.
 - **Align horizontal centers**, mengatur peralatan tengah secara horizontal.
 - **Align right edges**, mengatur peralatan kanan.
 - **Distribute top edges**, mengatur distribusi atas.
 - **Distribute vertical centers**, mengatur distribusi tengah secara vertical.
 - **Distribute bottom edges**, mengatur distribusi bawah.
 - **Distribute left edges**, mengatur distribusi kiri.
 - **Distribute horizontal centers**, mengatur distribusi tengah secara horizontal.
 - **Distribute right edges**, mengatur distribusi kanan.

Option bar untuk Marquee tool

Marquee tool berfungsi untuk melakukan seleksi area pixel image. Move tool terdiri dari empat tool, yaitu Rectanglar Marquee tool, Elliptical Marquee too, Single Row Marquee too dan Single Column Marquee tool. Option bar untuk keempat Marquee tool, yaitu :

- ❖ **Selection Mode**, berfungsi untuk mengatur model seleksi yang dibuat. Selection mode memiliki empat pilihan seleksi, yaitu :
 - **New Selection**, untuk membuat seleksi baru.
 - **Add to a selection**, untuk menambahkan eleksi baru.
 - **Substract from a selection**, untuk mengurangi area seleksi.
 - **Intersect by Other Selections**, untuk membuat selesi berdasarkan area hasil perpotongan dua seleksi atau lebih.
- ❖ **Feather**, untuk menjadikan seleksi area pixel semakin membulat. Semakin besar nilai Feather yang Anda berikan, akan bulat seleksi yang Anda buat.
- ❖ **Anti-Aliased**, untuk menentukan kehalusan area seleksi pixel yang Anda buat.
- ❖ **Style**, menentukan tipe seleksi yng dibuat. Terdapat tiga tipe seleksi, yaitu :
 - **Normal**, untuk membuat seleksi dengan ukuran bebas sesuai area pixel yang Anda tarik.
 - **Fixed Aspect Ratio**, untuk membuat area seleksi berdasarkan nilai perbandingan panjang dan lebar.
 - **Fixed Size**, untuk membuat area seleksi berdasarkan nilai ukuran dalam pixel yang Anda tentukan.

Option bar untuk Lasso tool

Serupa dengan Marquee tool, Lasso tool juga berfungsi untuk membuat seleksi area pixel secara bebas. Lasso tool terdiri dari tiga tool, yaitu Lasso tool, Polygon Lasso tool dan Magnetic Lasso tool. Option bar untuk ketiga tool ini serupa dengan option bar untuk Marquee tool, hanya pada Option bar Lasso tool tidak terdapat pilihan style.

Option bar untuk Magic Wand tool

Option bar untuk Magic Wand tool hamper serupa dengan tool-tool seleksi lainnya, hanya terdapat beberapa pilihan tambahan yang bisa Anda gunakan, yaitu :

- ❖ **Tolerance**, untuk menentukan tingkat toleransi kesamaan nilai warna area yang diseleksi.
- ❖ **Contiguous**, untuk menentukan hanya pixel-pixel yang berada di area sekitar sample (pixel yang diklik) saja yang diseleksi.
- ❖ **Use All Layers**, untuk menyeleksi area dengan nilai warna pada seluruh layer yang ada. Jika pilihan di nonaktifkan, Magic Wand tool hanya menyeleksi pixel pada layer aktif.

Option bar untuk Crop tool

Crop tool berfungsi untuk memotong image dan menyisakan hanya area pixel hasil seleksi.

- ❖ **Width**, untuk menentukan ukuran panjang area seleksi Crop tool. Kosongkan pilihan ini jika Anda ingin melakukan seleksi secara manual.
- ❖ **Height**, untuk menentukan ukuran lebar area seleksi Crop tool. Kosongkan pilihan ini jika Anda ingin melakukan seleksi secara manual.
- ❖ **Resolutions**, untuk menentukan nilai resolusi area hasil crop. Kosongkan pilihan ini jika Anda ingin resolusi area hasil crop sama dengan resolusi image aslinya.
- ❖ **Front Image**, untuk menentukan area seleksi berdasarkan ukuran dan resolusi image lain.
- ❖ **Clear**, untuk menghapus nilai-nilai pada Option bar.

Setelah Anda melakukan seleksi dengan Crop tool, Option bar nya akan berubah menjadi :

- ❖ **Delete**, untuk menghapus area di luar area seleksi Crop tool.
- ❖ **Hide**, untuk menyembunyikan area di luar area seleksi Crop tool.
- ❖ **Shield Color**, untuk menentukan area yang disembunyikan dengan warna pada pilihan Cilir di sebelahnya.
- ❖ **Color**, untuk menentukan warna area yang disembunyikannya.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan tingkat transparansi area yang disembunyikan.
- ❖ **Perspective**, untuk membuat seleksi Crop too berdasarkan perspektif tertentu.

Option bar untuk Slice tool

Slice tool berfungsi untuk mengoptimasi image terutama untuk keperluan image publishing. Slice tool mempunyai beberapa pilihan utama pada Option bar-nya.

- ❖ **Style**, untuk menentukan model slice yang digunakan. Terdapat tiga pilihan model slice, yaitu :
 - **Normal**, untuk membuat slice secara bebas berdasarkan area hasil tarikan yang Anda lakukan.
 - **Fixed Aspect Ratio**, untuk membuat slice berdasarkan nilai perbandingan ukuran yang Anda tentukan.
 - **Fixed Size**, untuk membuat slice berdasarkan ukuran yang sudah Anda tentukan.
- ❖ **Width**, untuk menentukan ukuran lebar slice.
- ❖ **Height**, untuk menentukan ukuran panjang slice.

- ❖ **Slices From Guides**, untuk membuat slice secara otomatis berdasarkan perpotongan guide horizontal dan vertical yang ada.

Option bar untuk Slice Select tool

Option bar untuk Slice Select tool berisi pilihan untuk memilih slice-slice yang Anda buat.

- ❖ **Slice Arrangement**, untuk mengatur tata urutan slice-slice yang ada. Terdapat empat pilihan Slice Arrangement, yaitu :
 - **Bring to Front**, untuk menempatkan sebuah slice ke urutan paling atas.
 - **Bring Forward**, untuk menempatkan sebuah slice ke urutan satu tingkat di atasnya.
 - **Send Backward**, untuk menempatkan sebuah slice ke urutan satu tingkat di bawahnya.
 - **Send to Back**, untuk menempatkan sebuah slice ke urutan paling bawah.
 - **Slice Options**, untuk memunculkan kotak dialog pilihan sebuah slice.
 - **Slice Type**, untuk menentukan tipe slice yang diberikan pada suatu area image. Terdapat tiga pilihan tipe slice, yaitu No Image, Image dan Table.
 - **Name**, untuk menentukan nama slice.
 - **URL**, untuk menentukan URL, alamat web yang dituju saat user mengklik area slice.
 - **Target**, untuk menentukan target halaman web yang dituju.
 - **Message Text**, untuk menentukan teks yang akan dimunculkan pada status bar browser.
 - **Alt Tag**, berfungsi sebagai teks pengganti image pada browser, jika image gagal ditampilkan.
 - **Dimensions**, untuk menentukan ukuran dimensi slice.
 - **Slice Background Type**, untuk menentukan warna background slice. Terdapat lima pilihan warna, yaitu None, Matte, White, Black dan Other.
- ❖ **Promote to User Slice**, untuk mengubah warna slice yang dibuat secara otomatis berdasarkan guide menjadi user slice.
- ❖ **Divide Slice**, untuk membagi sebuah slice menjadi beberapa slice.
- ❖ **Hide/Show Auto Slice**, untuk menampilkan atau menyembunyikan auto slice.

Options bar untuk Healing Brush tool

Healing Brush tool berfungsi untuk memperbaiki area pixel berdasarkan Area sample tertentu.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran brush yang dijadikan preset Healing Brush tool.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan mode brush yang digunakan. Terdapat delapan mode, yaitu Normal, Replace, Multiply, Screen, Darken, Lighten, Color, dan Luminosity.
- ❖ **Source**, untuk menentukan area pixel sumber perbaikan image. Source terdiri dari dua pilihan, yaitu Sampled dan Pattern.
- ❖ **Aligned**, untuk mengatur pilihan sapuan agar selalu sama seperti area pixel sample.
- ❖ **Use All Layers**, menggunakan pixel sample dari semua layer yang ada.

Options bar untuk patch tool

Patch tool berfungsi untuk memperbaiki area pixel. Patch tool mempunyai Options bar.

- **Contiguous**, untuk mengubah area pixel yang berada di sekitar area sample yang ditarik.
- **Find Edges**, untuk mengubah area pixel yang mempunyai kesamaan warna area sample dengan tetap mempertahankan tingkat ketajamannya.
- ❖ **Tolerance**, menentukan tingkat toleransi nilai warna pixel sample dengan pixel tujuan.
- ❖ **Anti- aliased**, untuk tetap mempertahankan kehalusan area pixel tujuan.

Options bar untuk brush tool

Brush tool berfungsi untuk membuat goresan kuas. Brush tool mempunyai Options bar.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran brush berdasarkan preset yang ada.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan mode goresan kuas yang digunakan. Mode terdiri dari Normal, Dissolve, Behind, Clear, Darken, Multiply, Color Burn, Lighten, Screen, Color Dodge, Linear Dodge, Overlay, Softlight, Hard Light, Vivid Light, Linear Light, Pin Light, Hard Mix, Difference, Exclusion, Hue, Saturation, Color, dan Luminosity.
- ❖ **Opacity**, menentukan tingkat transparansi goresan kuas yang dibuat.
- ❖ **Flow**, untuk menentukan tingkat ketebalan goresan brush.
- ❖ **Airbrush**, untuk memungkinkan efek airbrush.

Options bar untuk pencil tool

Pencil tool berfungsi untuk membuat goresan pensil. Pencil tool mempunyai Options bar.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran brush berdasarkan preset yang ada.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan mode brush yang digunakan.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan transparansi goresan pensil.
- ❖ **Auto Erase**, untuk membuat goresan dengan warna background pada goresan yang dibuat sebelumnya.

Options bar untuk Clone Stamp tool

Clone Stamp tool berfungsi untuk mengkloning area pixel. Clone Stamp tool mempunyai options bar.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran stamp berdasarkan preset brush yang ada.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan mode clone yang digunakan.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan transpartasi cloning.
- ❖ **Flow**, untuk menentukan tingkat ketebalan cloning.
- ❖ **Aligned**, untuk menentukan area pixel sample tetap atau berubah sesuai tarik atau klik yang anda lakukan.
- ❖ **Use All Layers**, untuk menentukan sumber cloning dari semua layer yang ditampilkan (visible).

Options bar untuk Pattern Stamp tool

Options bar untuk pattern stmp tool serupa dengan Clone Stamp tool, hanya terdapat dua pilihan tambahan.

- ❖ **Pattern**, untuk menentukan pola (*pattern*) yang digunakan dari preset yang ada.
- ❖ **Impressionist**, untuk menentukan cloning yang mempunyai efek lukisan impresionis.

Options bar untuk History Brush tool

History Brush tool berfungsi untuk membuat goresan kuas berdasarkan keadaan tertentu pada Palette History. History Brush tool mempunyai options bar yang sama dengan Brush tool.

Options bar untuk Art History Brush tool

Art History Brush tool berfungsi untuk membuat goresan dengan efek gaya lukisan berdasarkan kondisi tertentu pada Palette History. Art History Brush tool mempunyai options bar seperti brush tool dengan tambahan beberapa pilihan.

- ❖ **Style**, menentukan style goresan yang diterapkan. Terdapat beberapa pilihan style, yaitu Tight Short, Tight Medium, Tight Long, Loose Medium, Loose Long, Dab, Tight Curl, Tight Curl Long, Loose Curl, dan Loose Curl Long.
- ❖ **Area**, untuk menentukan area yang dikenai goresan.
- ❖ **Tolerance**, untuk menentukan tingkat toleransi area yang bisa diterapkan.

Options bar untuk Eraser tool

Eraser tool berfungsi untuk menghapus area pixel yang dikenainya. Eraser tool mempunyai options bar .

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran penghapus berdasarkan preset brush yang ada.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan model penghapus yang digunakan. Terdapat tiga pilihan, yaitu Brush, Pencil, dan Block.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan tingkat transparansi goresan hasil penghapusan pada area pixel yang dikenainya.
- ❖ **Flow**, untuk menentukan tingkat kedalaman goresan penghapus.
- ❖ **Erase to History**, untuk menentukan hasil penghapusan area pixel berdasarkan kondisi tertentu pada Palette History.

Option bar untuk Background Eraser tool

Background Eraser tool berfungsi untuk menghapus area background image. Background Eraser tool mempunyai Option bar yang hamper mirip dengan Eraser tool, hanya pada Background Eraser tool terdapat beberapa pilihan tambahan, yaitu :

- ❖ **Limits**, untuk menentukan area ang dihapus berdasarkan area sample. Terdapat tiga pilihan Limits, yaitu :
 - **Discontiguous**, untuk menghapus area pixel dengan nilai warna sama dengan area sample.
 - **Contiguous**, untuk menghapus area pixel dengan nilai warna sama dengan area sample, serta terkait dengan area lain di sekitarnya.
 - **Find Edges**, sama dengan Contiguous, namun dengan kemampuan tetap mempertahankan ketajaman pinggiran area hasilnya.
- ❖ **Tolerance**, untuk meningkatkan tingkat toleransi nilai warna yang dihapus dengan area pixel sample.

- ❖ **Protect Foreground Color**, untuk melindungi area image yang mempunyai nilai warna sama dengan warna foreground aktif di Toolbox.
- ❖ **Sampling**, untuk menentukan nilai pixel yang dijadikan sample. Terdapat tiga pilihan Sampling, yaitu:
 - **Contiguous**, untuk menggunakan area tarikkan secara kontinyu sebagai area sample.
 - **Once**, untuk menentukan area sample pada saat pertama kali Anda mengkliknya.
 - **Background Swatch**, untuk menentukan area sample berdasarkan warna background aktif di Toolbox.

Option bar untuk Magic Eraser tool

Magic Eraser tool berfungsi untuk menghapus area pixel berdasarkan pixel sample. Magic Eraser tool mempunyai Option bar, yaitu :

- ❖ **Tolerance**, untuk menentukan toleransi nilai warna area sample dan area yang dihapus.
- ❖ **Anti-Aliased**, untuk menentukan hasil penghapusan tetap halus.
- ❖ **Contiguous**, untuk menentukan area sample secara kontinyu berdasarkan hasil klik.
- ❖ **Use All Layers**, untuk menentukan area yang dihapus dari semua layer.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan tingkat transparansi area yang dihapus.

Option bar untuk Gradient tool

Gradient tool berfungsi untuk mengisi area pixel hasil seleksi dengan warna gradasi. Gradient tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Gradient Fill**, untuk menentukan gradasi berdasarkan preset yang ada.
- ❖ **Gradient Type**, untuk menentukan tipe gradasi. Gradient Type terdiri dari lima pilihan, yaitu :
 - **Linear Gradient**, untuk menentukan gradasi secara linear (searah).
 - **Radial Gradient**, untuk menentukan gradasi berbentuk membulat dari pusat ke luar.
 - **Angle Gradient**, untuk menentukan gradasi berdasarkan nilai sudut tertentu.
 - **Reflected Gradient**, untuk menentukan gradasi bersifat reflektif.
 - **Diamond Gradient**, untuk menentukan gradasi seperti kilau berlian.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan blending mode gradasi yang digunakan.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi gradasi.
- ❖ **Reverse**, untuk membalik arah gradasi.
- ❖ **Dither**, untuk membuat gradasi dengan perubahan warna yang lebih halus.
- ❖ **Transparency**, untuk membuat masking transparan dengan gradasi.

Option bar untuk Paint Bucket tool

Paint Bucket tool yang berfungsi untuk mengisi area seleksi dengan warna solid. Paint Bucket tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Source**, untuk menentukan sumber (*source*) warna yang digunakan untuk mengisi area seleksi. Terdapat dua pilihan Source, yaitu :
 - **Foreground**, untuk menentukan area sumber dari warna foreground aktif di Toolbar.
 - **Pattern**, untuk menentukan area berupa pola (*pattern*).

- ❖ **Patterns**, untuk menentukan preset pola yang digunakan saat Anda memilih Source berupa Pattern.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan blending mode warna yang diisikan pada area seleksi.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi warna.
- ❖ **Tolerance**, untuk menentukan toleransi nilai warna area pixel yang diwarnai berdasarkan pixel yang dijadikan sample.
- ❖ **Anti-Aliased**, memastika kehalusan area yang diisi warna.
- ❖ **Contiguous**, untuk mengisi warna secara kontinyu.
- ❖ **Use All Layers**, untuk mengisi area dengan warna berdasarkan data semua layer yang ada.

Option bar untuk Blur tool

Blur tool berfungsi untuk menimbulkan efek kabur pada area pixel yang dikenainya. Blur tool mempunyai Option bar yang serupa dengan Sharpen tool dan Smudge tool.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran goresan berdasarkan preset brush yang digunakan.
- ❖ **Mode**, untuk menentukan blending mode goresan.
- ❖ **Strength**, untuk menentukan tingkat kekaburan yang diaplikasikan pada image.
- ❖ **Use All Layers**, untuk menentukan area image yang terkena efek dari semua layer yang ditmpilkan (*visible*).

Khusus untuk Smudge tool terdapat sebuah pilihan tambahan, yaitu Finger Painting. Finger Painting berfungsi untuk menentukan warna foreground aktif sebagai warna awal goresan. Jika pilihan ini di non-aktifkan, maka warna awal yang digunakan berdasarkan warna pixel yang diklik pertama.

Option bar untuk Dodge tool

Dodge tool berfungsi untuk menambah terang image. Dodge tool mempunyai Option bar yang serupa dengan Burn tool dan Sponge tool.

- ❖ **Brush**, untuk menentukan ukuran dodge tool berdasarkan preset brush yang ada.
- ❖ **Range**, untuk menentukan area yang diterangkan. Range mempunyai tiga pilihan, yaitu :
 - **Shadows**, menerangkan area gelap (*shadow*) image.
 - **Midtones**, menerangkan area tengah (*midtone*) image.
 - **Highlights**, menerangkan area terang (*highlight*) image.
- ❖ **Exposure**, untuk menentukan tingkat ekspos Dodge tool pada area image yang dikenainya.

Option bar untuk Path Selection tool

Path Selection tool berfungsi untuk menyeleksi path. Tool ini mempunyai Option bar, seperti :

Option bar untuk Path Selection seripa dengan Option bar untuk Move tool yang telah dibahas sebelumnya. Perbedaannya hanyalah Option bar untuk Path Selection tool berfungsi untuk objek path, sedangkan Option bar untuk Move tool berfungsi untuk objek pixel. Serta terdapat sebuah pilihan tambahan pada Option bar Path Selection tool, yaitu Combine. Pilihan ini berfungsi untuk menggabungkan dua atau lebih path menjadi satu.

Option bar untuk Type tool

Type tool terdiri dari Horizontal Type tool, Vertical Type tool, Horizontal Type Mask tool dan Vertical Type Mask tool. Type tool mempunyai Option bar seperti berikut ini :

- ❖ **Text Orientation**, untuk mengubah orientasi teks. Misalnya, teks horizontal menjadi vertical dan sebaliknya.
- ❖ **Font Family**, untuk menentukan nama font yang digunakan, seperti Arial, Times New Roman dan sebagainya.
- ❖ **Font Style**, untuk menentukan style yang diterapkan pada teks, seperti tebal (*bold*), miring (*italic*) dan bergaris bawah (*underlined*).
- ❖ **Font Size**, untuk menentukan ukuran font dalam point.
- ❖ **Anti-Aliasing method**, untuk menentukan metode anti-aliasing. Anti-aliasing method terdiri dari lima pilihan, yaitu :
 - **None**, menjadikan teks tanpa anti-alias.
 - **Sharp**, menjadikan pinggiran teks tajam.
 - **Crisp**, menjadikan pinggiran teks kasar.
 - **Strong**, menjadikan pinggiran teks tegas.
 - **Smooth**, menjadikan pinggiran teks tersebut halus.
- ❖ **Alignment**, untuk menentukan peralatan teks. Alignment memiliki tiga pilihan perataan, yaitu :
 - **Left**, mengatur teks rata kiri.
 - **Center**, mengatur teks rata tengah.
 - **Right**, mengatur teks rata kanan.
- ❖ **Color**, untuk menentukan warna teks.
- ❖ **Warped Text**, untuk memberikan bentuk teks berdasarkan preset Warped Text yang ada.
- ❖ **Paragraph and Character Palette**, untuk memunculkan Palette Paragraph dan Character.

Option bar untuk Pen tool

Pen tool berfungsi untuk membuat objek path. Pen tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Shape layers button**, untuk membuat objek shape.
- ❖ **Paths button**, untuk membuat objek path.
- ❖ **Fill pixels button**, untuk membuat objek pixel.
- ❖ **Pen tool**, untuk membuat objek.
- ❖ **Freeform Pen tool**, untuk membuat objek secara bebas.
- ❖ **Rectangle tool**, untuk membuat objek kotak.
- ❖ **Ellipse tool**, untuk membuat objek lingkaran atau ellips.
- ❖ **Polygon tool**, untuk membuat objek polygonal.
- ❖ **Line tool**, untuk membuat objek berupa garis lurus.
- ❖ **Auto Add/Delete**, secara otomatis menambahkan atau menghapus point saat objek path saling bersinggungan.
- ❖ **Paths Component**, untuk menentukan hasil persinggungan dua atau lebih objek path. Terdapat lima pilihan persinggungan, yaitu :
 - **New**, untuk membuat objek baru.
 - **Add**, untuk menambahkan objek baru pada objek yang sudah ada sebelumnya.
 - **Subtract**, untuk mengurangi objek yang sudah ada dengan objek baru.

- **Intersect**, untuk menyisakan area persinggungan antara dua atau lebih objek.
- **Exclude**, untuk menghapus area persinggungan dua atau lebih objek.
- ❖ **Style**, untuk menentukan style yang diaplikasikan pada objek berdasarkan preset style yang ada.
- ❖ **Color**, untuk menentukan warna objek.

Option bar untuk Notes tool

Notes tool berfungsi untuk menambah catatan berupa teks pada dokumen image. Notes tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Author**, untuk menentukan nama pembuat catatan.
- ❖ **Font**, untuk menentukan jenis font yang digunakan.
- ❖ **Size**, untuk menentukan ukuran font yang digunakan. Terdapat beberapa pilihan, yaitu Smallest, Smaller, Medium, Larger dan Largest.

Option bar untuk Audio Annotation tool serupa dengan Option bar untuk Notes tool, namun pada Audio Annotation tool tidak terdapat pilihan Font dan Size.

Option bar untuk Eyedropper tool

Eyedropper tool berfungsi untuk mengambil warna area pixel pada image. Eyedropper tool mempunyai Option bar seperti :

- ❖ **Sample Size**, untuk menentukan area pixel yang dijadikan sample. Terdapat tiga pilihan Sample Size, yaitu :
 - **Point sample**, untuk menentukan area sample sesuai dengan pixel yang diklik.
 - **3 by 3 Average**, untuk menentukan area sample berdasarkan nilai rata-rata area yang diklik, dengan perbandingan 3 banding 3.
 - **5 by 5 Average**, untuk menentukan area sample berdasarkan nilai rata-rata area yang diklik, dengan perbandingan 5 banding 5.

Option bar untuk Color Sampler tool

Color Sampler tool berfungsi untuk mengetahui nilai warna hingga empat area pixel yang berbeda. Option bar untuk Color Sampler tool hampir sama dengan option bar untuk Eyedropper tool. Tetapi pada Option bar untuk Color Sampler tool terdapat sebuah pilihan tambahan, yaitu Clear yang berfungsi untuk menghilangkan hasil pilihan warna pixel.

Option bar untuk Measure tool

Measure tool berfungsi untuk menentukan jarak antar dua titik di area image. Measure tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **X dan Y**, untuk menampilkan koordinat lokasi titik awal pada sumbu X dan Y.
- ❖ **W dan H**, untuk menampilkan jarak yang dibuat antara dua titik pada sumbu X dan Y.
- ❖ **A**, untuk menampilkan sudut antara dua titik.
- ❖ **D1 dan D2**, untuk menampilkan jarak antara lebih dari tiga titik atau disebut *protactor*.

Option bar untuk Hand tool

Hand tool berfungsi untuk menggerakkan area image yang terlalu besar untuk ditampilkan secara penuh di jendela Adobe Photoshop CS. Hand tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Scroll All Windows**, untuk menggerakkan semua dokumen image yang ada di jendela Adobe Photoshop CS.
- ❖ **Actual Pixels**, untuk menampilkan image sesuai dengan ukuran pixel sesungguhnya.
- ❖ **Fit On Screen**, untuk menampilkan image dengan ukuran sesuai jendela Adobe Photoshop CS.
- ❖ **Print Size**, untuk menampilkan image sama seperti nanti saat dicetak (di-print).

Option bar untuk Zoom tool

Zoom tool berfungsi untuk mengatur nilai perbesaran image. Zoom tool mempunyai Option bar, seperti :

- ❖ **Zoom In**, untuk memeperbesar tampilan image.
- ❖ **Zoom Out**, untuk memperkecil tampilan image.
- ❖ **Resize Windows to Fit**, untuk mengatur jendela Adobe Photoshop CS agar menyesuaikan dengan perubahan perbesaran image.
- ❖ **Ignore Palette**, untuk mengabaikan palette yang ada saat Anda mengatur perbesaran image.
- ❖ **Zoom All Windows**, untuk mengatur perbesaran pada semua image yang ada di jendela Adobe Photoshop CS.

Mengenai Layer & Masking

Layer dan Masking adalah dua fasilitas utama Adobe Photoshop CS yang akan sangat membantu Anda dalam mendesain.

Layer

Layer adalah lapisan transparan tempat Anda menempatkan objek-objek gambar yang berbeda pada suatu dokumen image. Lapisan-lapisan tersebut saling bertumpukan satu dengan yang lain dan jika dilihat dari atas nampak sebagai satu kesatuan.

Dengan menempatkan objek-objek pada layer yang berbeda, Anda bisa mengatur penggunaan elemen-elemen image untuk menciptakan sebuah desain yang baik.

Ada beberapa objek yang menyusun suatu desain, yaitu :

- A. **Blending mode**, untuk menentukan model layer.
- B. **Layer opacity**, untuk menentukan tingkat transparansi layer.
- C. **Layer fill**, untuk menentukan tingkat isi warna layer.
- D. **Layer set**, untuk mengelompokkan layer-layer menjadi satu.
- E. **Text layer**, untuk menampilkan layer berisi teks.
- F. **Layer**, untuk menampilkan layer-layer yang berada dalam suatu dokumen.
- G. **Layer style**, untuk menampilkan efek yang diaplikasikan pada suatu layer.
- H. **Background layer**, untuk menampilkan background layer.
- I. **Delete layer**, untuk menghapus suatu layer.
- J. **Create a new layer**, untuk membuat sebuah layer baru.
- K. **Create a fill a adjustment layer**, untuk membuat fill atau adjustment layer.
- L. **Create a new set**, untuk membuat sebuah layer set baru.

- M. **Add a mask**, untuk menambahkan layer mask pada suatu layer.
- N. **Add a layer style**, untuk mengaplikasikan *style* pada layer.
- O. **Layer thumbnail**, untuk menampilkan *preview* objek pada suatu layer.
- P. **Active layer**, untuk menandai layer yang sedang aktif.
- Q. **Layer visibility**, untuk mengatur visibilitas (tampil tidaknya) sebuah layer.

Jenis-Jenis Layer

Terdapat berbagai macam layer sesuai dengan jenis kegunaannya. Berikut ini jenis-jenis layer dan kegunaannya.

- ❖ **Background layer**, adalah layer yang secara otomatis ditampilkan oleh Adobe Photoshop CS dibagian paling bawah Palette Layers. Background layer hanya ada saat Anda membuka sebuah image atau membuat image dengan background warna putih atau background color aktif. Background layer ditandai dengan icon kunci (padlock). Anda tidak bisa mengubah tata letak Background layer, namun Anda bisa mengubahnya menjadi layer biasa.
- ❖ **Layer biasa**, adalah layer yang bisa Anda gunakan untuk menempatkan objek.
- ❖ **Shape layer**, adalah layer yang khusus diperuntukkan pada objek-objek shape yang merupakan objek vector.
- ❖ **Text layer**, adalah layer yang memuat suatu teks yang masih bisa Anda edit. Anda bisa mengubah layer teks menjadi layer biasa.
- ❖ **Fill or adjustment layer**, adalah layer yang berisi suatu warna berdasarkan preset yang digunakan.

Mengubah Background Layer menjadi Layer Biasa

Untuk mengubah background layer menjadi layer biasa, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan Background Layer yang akan Anda ubah dengan mengkliknya di Palette Layers.
2. Pilih menu **Layer > New > Layer From Background**, atau klik dua kali Background layer.
3. Pada kotak dialog New Layer masukkan nilai-nilai pada pilihan yang ada.

Membuat Layer BARU

Jika Anda bekerja dengan banyak objek, sebaiknya Anda meletakkan objek-objek pada layer yang berbeda. Keuntungannya adalah dengan letak yang berbeda, Anda bisa melakukan pengeditan pada suatu layer tanpa khawatir mempengaruhi objek pada layer lain. Untuk itu, Anda harus membuat layer baru dengan salah satu cara berikut ini :

- ❖ Pilih menu **Layer > New > Layer**.
- ❖ Klik tombol **Create a new layer** pada palette Layers.

Jika Anda memilih cara pertama, Adobe Photoshop CS akan memunculkan kotak dialog New Layer.

- ❖ **Name**, untuk menamai layer baru.
- ❖ **Use Previous Layer to Create Clipping Mask**, untuk menggunakan layer sebelumnya sebagai Clipping Mask.

- ❖ **Color**, untuk menentukan warna layer pada Palette Layers. Color memiliki beberapa pilihan warna, yaitu None (tanpa warna), Red (merah), Orange (oranye), Yellow (kuning), Green (hijau), Blue (biru), Violet (ungu) dan Grey (abu-abu).
- ❖ **Mode**, menentukan *blending mode* layer baru.
- ❖ **Opacity**, untuk menentukan tingkat transparansi layer baru.

Membuat Layer dari Hasil Seleksi

Anda juga bisa membuat layer baru berdasarkan area seleksi pixel pada sebuah image.. untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Buat seleksi pada area image yang diinginkan.
2. Pilih salah satu cara berikut ini :
 - Pilih menu **Layer > New > Layer via Copy**, untuk membuat layer berdasarkan hasil *copy* area seleksi.
 - Pilih menu **Layer > New > Layer via Cut**, untuk membuat layer baru berdasarkan hasil *cut* area seleksi.

Penggunaan perintah Layer via Copy tetap mempertahankan tampilan area asal yang diseleksi, sedangkan hasil penggunaan Layer via Cut akan melubangi area asal yang diseleksi.

Mengatur Tata Letak Layer

Anda bisa mengatur tata letak atau urutan layer-layer yang ada di Palette Layer, yaitu dengan menarik layer yang ingin diubah urutannya ke posisi yang diinginkan.

Menampilkan dan Menyembunyikan Layer

Untuk memudahkan pengeditan sebuah objek pada layer yang letaknya dibawah layer lain, Anda bisa untuk sementara menyembunyikan tampilan layer yang bersangkutan. Untuk menampilkan dan menyembunyikan suatu layer, klik icon **Visibility** disamping kiri layer bersangkutan.

Untuk menampilkan kembali layer bersangkutan, klik posisi icon Visibility berada hingga icon tersebut muncul kembali.

Membuat Layer Set

Anda bisa mengatur penggunaan banyak layer dengan mengelompokkan dalam layer set. Untuk membuat layer set baru, pilih satu diantara cara-cara berikut :

- ❖ Pilih menu **Layer > New > Layer Set**.
- ❖ Klik tombol **Create a New Set** pada Palette Layers.

Jika Anda menggunakan cara pertama, Adobe Photoshop CS akan memunculkan kotak dialog New Layer Set.

- ❖ **Name**, berfungsi untuk menentukan nama layer set baru.
- ❖ **Color**, berfungsi untuk menentukan warna layer set di Palette Layers.
- ❖ **Mode**, berfungsi untuk menentukan *blending mode* layer set.
- ❖ **Opacity**, berfungsi untuk menentukan tingkat transparansi layer set.

Me-Link Beberapa Layer

Jika Anda ingin melakukan pengeditan pada beberapa layer secara sekaligus, Anda bisa me-link layer-layer tersebut. Me-link beberapa layer menjadikannya terikat satu sama lain, yang ditandai dengan icon link pada samping kanan nama layer yang bersangkutan.

Mengunci Layer

Anda bisa mengunci sebuah layer untuk menghindari pengeditan tidak sengaja pada objek didalamnya. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan layer yang akan dikunci dengan mengklik nama layer di Palette Layers.
2. Tepat dibawah pilihan blending mode pada Palette Layers, pilih salah satu model penguncian yang Anda inginkan, yaitu :
 - **Lock Transparency**, untuk mengunci area transparan layer. Pilihan ini serupa dengan fasilitas Preverse Transparency pada Photoshop versi sebelumnya.
 - **Lock Image**, mengunci area pixel objek pada layer untuk menghindari pengeditan dengan tool-tool gambar yang ada.
 - **Lock Position**, mengunci posisi layer untuk menghindari perubahan letak.
 - **Lock All**, untuk mengunci layer dengan semua fasilitas penguncian yang ada, yaitu penguncian transparansi, penguncian area pixel dan penguncian posisi.

Jika dalam sebuah layer set yang terkunci terdapat layer dengan pilihan penguncian yang berbeda, disamping nama layer set akan muncul icon padlock transparan.

Menamai Ulang Layer

Jika Anda membuat layer baru dengan mengklik icon Create a New Layer pada Palette Layers, Adobe Photoshop CS akan menamainya secara otomatis berdasarkan urutan pembuatannya, seperti Layer 1, Layer 2, Layer 3 dan seterusnya.

Penamaan seperti ini bisa menyulitkan Anda saat bekerja dengan banyak objek pada banyak layer. Untuk itu, Adobe Photoshop CS memungkinkan Anda menamai ulang layer yang ada dengan cara berikut :

1. Klik dua kali nama layer yang akan diubah namanya
2. Keikkan nama baru, kemudian klik di area luar Palette Layers atau tekan tombol **Enter**.

Mengubah Layer Vector menjadi Layer biasa

Beberapa fasilitas utama Adobe Photoshop CS, seperti tool-tool gambar dan menu pengeditan, hanya bisa digunakan pada layer biasa dan tidak pada layer yang berisi objek vector, seperti shape layer atau text layer. Untuk itu Anda harus mengubah dulu layer vector menjadi layer biasa dengan cara berikut ini :

1. Aktifkan layer vector yang akan diubah dengan jalan mengklik layer tersebut di Palette Layers.
2. Klik kanan tersebut untuk memunculkan pop-up ,emu Palette Layers dan pilih perintah **Rasterize Layer**.
3. Layer vector akan diubah menjadi layer biasa yang siap Anda edit.

Anda juga bisa mengubah beberapa layer vector menjadi layer biasa sekaligus dengan cara me-link layer-layer tersebut, kemudian pilih menu **Layer > Rasterize > Linked Layers**.

Menggabungkan Beberapa Layer

Meski penggunaan layer memudahkan Anda dalam mendesain, namun penggunaan banyak layer akan memperbesar ukuran file dan juga menambah beban computer saat menampilkannya. Untuk itu, Adobe Photoshop CS memungkinkan anda menggabungkan beberapa layer menjadi satu. Penggabungan beberapa layer menjadi satu disebut *merging* atau *merge*.

Secara umum ada tiga macam merge yang bisa Anda lakukan, yaitu :

- ❖ Menggabungkan layer dengan layer di bawahnya. Untuk melakukannya ikuti langkah-langkah berikut :
 - Aktifkan layer yang akan digabungkan. Oleh karena itu metode ini hanya bisa menggabungkan dua layer saja, Anda harus mengaktifkan layer yang letaknya diatas.
 - Pilih menu **Layer > Merge Down** atau klik tanda segitiga hitam pada pojok kanan atas Palette Layers, kemudian pada pop-up menu pilih **Merge Down** atau Anda juga bisa menekan tombol **Ctrl+E**.

Jika Anda berminat menggabungkan layer vector, seperti shape atau text layer, pastikan layer vector tersebut telah diubah menjadi layer biasa atau kalau tidak pastikan layer yang ada dibawah layer vector adalah layer biasa. Jika terbalik, Adobe Photoshop CS tidak akan menjalankan perintah Anda.

- ❖ Menggabungkan beberapa layer sekaligus. Metode ini berguna saat anda ingin menggabungkan beberapa layer yang tidak berurutan letaknya. Untuk melakukannya ikut langkah – langkah berikut.
 - Non – aktifkan ikon visibilitas layer – layer yang tidak ingin anda gabungkan. Ingat, hanya layer yang akan digabung saja yang boleh ditampilkan (visible).
 - Pilih menu **Layer > Merge Visible**, atau pada pop- up menu Palette Layers pilih **Merge Visible**. Anda juga bisa menekan tombol **Shift + Ctrl + E**.
- ❖ Menggabungkan semua layer. Metode ini berguna saat pekerjaan Anda telah selesai, dan anda ingin menjadikan dokumen tersebut dalam satu layer, atau jika Anda ingin menyimpan dokumen dalam format file selain PSD, seperti JPEG, TIFF, GIF dan sebagainya. Untuk melakukannya, pilih menu **Layer > Flatten Image**, atau pada *pop-up* menu Paleta Layers pilih **Flatten Image**.

Masking

Masking adalah kemampuan Adobe Photoshop CS menyembunyikan atau menampilkan sebagian atau semua area image pada suatu layer terhadap layer – layer lain. Selanjutnya kita akan menampilkan hanya gambar simpanse. Dengan menyembunyikan gambar *background* – nya. Kita bisa saja menghapus area *background*, dengan masking anda cukup menyembunyikannya saja.

A. Layer mask aktif, adalah ikon yang menunjukkan adanya layer mask pada sebuah layer.

- B. Layer thumbnail, adalah *Preview* image yang di- *masking*.
- C. Layer mask thumbnail, adalah vreview layer mask yang diaplikasikan pada suatu image.
- D. Layer mask link, adalah iko masking, ikuti langkah – langkah berikut. n yang me-link layer dengan layer mask.

Jenis – jenis Masking

Ada dua jenis masking, yaitu layer mask dan vector mask. Sesuai namanya, layer mask adalah masking yang dibuat menggunakan objek bitmap dengan memanfaatkan pixel – pixel gambar yang ada. Sedangkan vector mask adalah masking yang dibuat berdasarkan objek vector yang ada.

- ❖ Vector Mask, adlah masking yang dibuat menggunakan objek vector, seperti shape atau path.
- ❖ Layer mask, adalah masking yang dibuat menggunakan objek bitmap dengan memanfaatkan pixel – pixel pada image.

Membuat Masking

Untuk membuat masking , ikuti langkah – langkah berikut.

1. Aktifkan layer yang ingin anda terapkan masking dengan cara mengklik nama layer tersebut di Palette Layers.
2. Pilih satu dari dua jenis masking tersebut:
 - **Vector mask**, buatlah objek peth diarea image yang akan ditampilkan dengan tool shape atau peth, seperti Rectangle tool, Ellepsi tool, Pen tool dan sebagainya. Pastikan pada Options bar pilihan Paths sudah aktif. Kemudian pilih menu **Layer > Add Vector Mask > Current Path**.
 - **Layer mask**. Klik icon **Add Layer Mask** pada Palette Layers, kemudian menggunakan salah satu tool, seperti tool gambar, tool seleksi, tool warna, isilah objek yang ingin Anda sembunyikan.

Pada layer mask, Adobe Photoshop CS menggunakan channel warna sebagai patokan untuk menyembunyikan area objek bitmap. Channel warna diukur dengan intensitas antara warna putih dan hitam. Jika area masking dikenai warna – warna putih, area tersebut ditampilkan apa adanya. Sedangkan jika area masking dikenai warna hitam, rea tersebut akan tersembunyikan. Sedangkan area masking yang dikenai warna abu-abu yang merupakan gradasi antara putih ke hitam dengan intensitas tertentu, maka area tersebut akan dibuat transparan sesuai intensitas warna abu-abu yang mengenainya.

Mengedit Masking

Setelah masking dibuat, Anda bisa melakukan pengeditan seperlunya. Untuk mengedit masking, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan layer yang ada layer mask didalamnya dengan cara mengklik nama layer di Palette Layers.
2. Pilih salah satu cara berikut.
 - Untuk Vector mask, gunakan tool pengeditan path, kemudian editlah point-point penyusun path yang memebentuk area masking.

- Untuk layer mask, gunakan tool-tool pengeditan pixel, kemudian editlah area pixel yang menyusun masking.

Menghilangkan Masking

Untuk menghilangkan pengaruh masking pada objek disuatu layer, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan layer mask dengan cara mengklik *thumbnail* layer mask di Palette Layers.
2. Klik kanan *thumbnail* untuk memunculkan pop-up menu masking, kemudian pilih **Discard Layer Mask**.

Membuat Clipping Mask

Clipping mask adalah cara lain untuk menampilkan atau menyembunyikan objek pada suatu layer dengan memanfaatkan objek pada layer lain. Jika metode vector mask atau layer mask menggunakan dua layer dalam pembuatannya. Clipping mask membutuhkan tiga layer berbeda.

Objek pada layer lain akan ditampilkan sebatas area objek pada layer dibawahnya, sedangkan area diluarnya akan menampilkan objek pada layer paling bawah.

Bekerja dengan Image

Image adalah jantung sebuah dsain. Image mewujudkan tampilan suatu desain secara visual, baik berupa bentuk, warna, teks dan segala elemen visual lainnya. Pemahaman akan konsep dan teknis penanganan image dalam Adobe Photoshop CS adalah kunci penguasaan program ini.

Secara general, sedain grafis mengenal dua macam image, yaitu image vector dan image bitmap.

Mengenal Image Bitmap

Image bitmap atau sering disebut raster, adalah jenis image digital yang tersusun dari komponen yang disebut *pixel* atau *dot* dengan warna dan kerapatan tertentu yang secara keseluruhan menyusun suatu tampilan gambar. Image bitmap biasanya digunakan untuk kepentingan tampilan yang membutuhkan banyak warna detil, gradasi dan bayangan seperti foto.

Oleh karena tersusun dari pixel-pixel dengan kerapatan tertentu, imagebitmap mempunyai kelemahan, yaitu jika diperbesar hingga tingkat tertentu, image akan terlihat pecah. Image bitmap bersifat *resolution dependent*, yang berarti resolusinya tergantung pada setting yang ditetapkan oleh pembuat image.

Prinsip pengeditan image bitmap adalah pengeditan pixel-pixel pembentuk image bitmap tersebut.

Ukuran dan Resolusi Image

Saat Anda membuka sebuah image, Anda bisa menentukan ukuran (dimensi) dan resolusi image dengan memilih menu **Image > Image Size**.

Pixel Dimensions atau ukuran image adalah total jumlah pixel yang menyusun suatu image. Pixel dimensions ini ditentukan oleh hasil perkalian antara ukuran dokumen

image dalam inci dengan resolusi. Sebagai contoh, lebar (width) pixel dimensions adalah 672 pixel, yang merupakan hasil perkalian lebar dokumen 9.333 inci dengan nilai resolusi 72 pixels/inch (ppi). Istilah ppi juga sering disebut dengan dpi (dots per inch). Begitu pula tinggi (height) pixel dimensions 519pixels merupakan hasil perkalian tinggi dokumen 7.208 inci dengan nilai resolusi 72 pixels/inch.

Sedangkan resolusi adalah jumlah pixel per satuan luas, pixel per inch atau pixel per cm, yang menyusun keseluruhan image. Logikanya, semakin besar nilai resolusi, semakin setil pula image yang terbentuk dan berarti semakin baik pula hasil cetak yang dihasilkan. Namun yang patut diingat adalah nilai resolusi berbanding lurus dengan ukuran file image yang dihasilkan, sehingga semakin besar nilai resolusi, semakin besar pula ukuran file image-nya.

Oleh karena itu, ada standarisasi nilai resolusi untuk berbagai kepentingan. Misalnya, image untuk kepentingan cetak relative dibuat dengan resolusi tinggi, antara 250 di – 600 dpi. Sedangkan image untuk kepentingan web dibuat dengan resolusi relative kecil, antara 72 dpi – 90 dpi.

Lalubagaimana jika kita ingin mengubah ukuran image dengan tetap mempertahankan kualitasnya ?

Yang harus diperhatikan adalah, hasil perkalian antara dua komponen utama imeg, yaitu ukuran dokumen dan resolusi antara image asal dan image hasil perubahan adalah sama. Adobe Photoshop CS membrikan pilihan Scale Styles, Constrain Proportions dan Resample Image pada kotak dialog Image Size untuk membantu memperoleh hasil perubahan ukuran image dengan kualitas yang tetap dipertahankan. Pastikan ketiga pilihan tersebut aktif saat Anda mengubah ukuran image.

Namun hal yang patut Anda garis bawahi adalah, perubahan ukuran image tidak selamanya berhasil dilakukan. Jika Anda mengecilkan ukuran image kemungkinan besar hasilnya relative sebaik image asalnya, namun jika Anda berniat meningkatkan kualitas image berukuran kecil dengan menambahkan nilai resolusinya, langkah ini tidak akan berhasil dengan baik, karena penambahan nilai resolusi pada image kecil hanya akan menambah ukuran pixel – pixel penyusunnya, sehingga hasilnya adalah image mengalami apa yang disebut *pixilation*, yaitu pixel –pixel berukuran besar dan image menjadi kabur.

Ukuran file

Sebagaimana telah disinggung sebelumnya, ukuran dan dimensi image berpengaruh terhadap ukuran file. Semakin besar ukuran resolusi image, semakin besar pula ukuran file – nya saat disimpan. Ukuran file yang besar membutuhkan ruang penyimpanan diharddisk yang besar pula, sekaligus membebani kinerja computer untuk membukan dan melakukan pengeditan terhadap file tersebut.

Oleh karena itu pastikan Anda paham tujuan pembuatan suatu image, sehingga Anda bisa dengan efektif menentukan ukuran resolusi image tersebut. Adobe Photoshop CS mampu mendukung hingga 300.000 pixel dalam sebuah image.

Format file dan Kompresi

Format file adalah metode yang digunakan oleh sebuah program computer untuk menampilkan data image, teknik kompresi, dan cara Adobe Photoshop CS mendukung format file bersangkutan.

Metode kompresi adalah cara yang digunakan oleh program computer untuk mengurangi ukuran file dokumen saat disimpan. Secara garis besar ada dua metode kompresi image. Metode *lossless*, yaitu kompresi image tanpa mengurangi detail image atau informasi warnanya. Sedangkan *Lossy* adalah metode kompresi yang mengurangi detail image. Berikut ini akan dijelaskan mengenai beberapa metode kompresi image :

- ❖ RLE (Run Length Encoding), adalah jenis kompresi lossless yang banyak digunakan oleh beberapa format file image pada system operasi Windows.
- ❖ LZW (Lemple – Zif – Welch), adalah jenis kompresi lossless yang didukung oleh format file TIFF, PDF, GIF, PostScript. Kompresi LZW ini terutama digunakan pada image dengan area warna tunggal yang relatif luas.
- ❖ JPEG (Joint Photographic Experts Group), adalah jenis kompresi yang didukung oleh beragam format file, seperti JPEG, TIFF, PDF, dan PostScript. Kompresi jenis ini sangat cocok diterapkan pada image dengan variasi warna yang beragam, seperti foto.
- ❖ CCITT, adalah jenis kompresi lossless yang digunakan pada image dengan warna hitam – putih.
- ❖ ZIP, adalah jenis kompresi lossless yang sangat baik diaplikasikan pada image dengan area satu warna yang relatif luas.
- ❖ Pack Bits, adalah jenis kompresi lossless yang hanya didukung oleh Adobe ImageReady.

Setelah dibahas mengenai kompresi image, berikut adalah beberapa format file yang bisa anda pilih untuk digunakan dalam penyimpanan file image yang Anda kerjakan.

- ❖ Photoshop Document (PSD), adalah format default Adobe Photoshop CS dan Photoshop versi – versi sebelumnya. Format ini mendukung semua fitur dan fasilitas yang ditawarkan, seperti layer set, layer, layer comps, channels, spot channel, 8 / 16 bit image dan sebagainya.
- ❖ PSD 2. 0, adalah format dokumen Photoshop khusus untuk sistem operasi Macintosh.
- ❖ Quick Time, adalah format file video yang kompatibel baik untuk system operasi Windows maupun Macintosh.
- ❖ BMP, adalah format file video standar Windows, yang mendukung sebagai mode warna, seperti RGB, Indexed Color, Grayscale dan Bitmap. Format file BMP menghasilkan file dengan ukuran relative besar.
- ❖ Photoshop EPS (Encapsulated PostScript), adalah format file yang bisa menampilkan baik objek bitmap maupun vector, dan sangat didukung oleh beragam program pengolah gambar, layout dan percetakan. EPS mendukung mode warna RGB, CMYK

Lab, Indexed Color, Duotone, dan Bitmap. Namun, EPS tidak mendukung alpha channel dan untuk mencetak file EPS Anda harus menggunakan printer Postscript.

- ❖ Photoshop DSC 1 . 0 atau 2 . 0, Desktop Color Separations adalah varian dari format EPS. Anda bisa menyimpan separasi warna image dengan mode warna CMYK. Dengan format ini anda bisa mengekspor image yang didalamnya terdapat spot channel.
- ❖ Cineon, adalah format hasil pengembangan perusahaan Kodak yang digunakan untuk kepentingan video producing. Format Cineon ini memberikan Anda keleluasan melakukan perbaikan dan manipulasi image, dan kemudian menyimpannya untuk video tanpa kehilangan kualitasnya.
- ❖ Filmstrip, adalah format yang didukung oleh program Adobe Premiere untuk membuat film atau animasi dengan mode warna RGB.
- ❖ GIF (Graphic Interchange Format), adalah format standar yang digunakan untuk kepentingan Web Publishing. Format GIF sangat baik untuk menyimpan image dengan area warna tunggal yang luas, mendukung transparansi serta animasi dua dimensi (gif animation).
- ❖ IFF (Interchange File Format), adalah format yang mendukung penyimpanan sebagai tipe data, seperti image, suara (sound), musik dan video. Format ini bisa digunakan dengan tambahan plug ins.
- ❖ JPEG (Joint Photographic Ekperts Group), adalah format standar untuk image dengan ragam warna seperti foto. Banyak digunakan untuk kepentingan web publishing, namun juga bisa dimanfaatkan untuk kepentingan cetak. JPEG mendukung mode warna Grayscale, RGB, dan CMYK. Oleh karena menggunakan model kompresi lossy, kualitas image JPEG ditentukan oleh setting penyimpanan dan penghilangan informasi warna image, yang terdapat setting kualitas yang berkisar antara 1 – 12.
- ❖ JPEG 2000, adalah pengembangan format JPEG dengan kualitas hasil yang lebih baik namun membutuhkan plug ins tambahan bagi computer untuk bisa membukanya. JPEG 2000 ini mendukung image 16 bit, transparansi, alpha channel, dan spot channel, serta mendukung mode warna Grayscale, RGB, CMYK dan lab.
- ❖ LSB (Large Dokument Format), adalah format yang mendukung image dengan jumlah pixel hingga 300.000, yang hanya bisa dibuka dengan program Adobe Photoshop CS , sedangkan versi – versi Photoshop sebelumnya tidak mendukung format ini. Format LSB umumnya digunakan untuk menyimpan image dengan ukuran lebih besar dari 2 GB.
- ❖ PCX, adalah format standart computer IBM, yang mendukung mode warna Bitmap, Indexed Color, Gayscale, dan RGB.
- ❖ PDF (Portable Document Format), adalah format yang banyak digunakan untuk pertukaran dokumen antar computer dengan tetap mempertahankan kualitas image, layout dan format teks, navigasi dan sebagainya. Terdapat dua macam format PDF yang didukung Adobe Photoshop CS, yaitu photoshop PDF file, dan Generic PDF file. Photoshop PDF file dibuat dengan menu perintah save As dan hanya bisa berisi sebuah image. Sementara Generic PDF file dibuat dengan program lain, seperti Adobe Acrobat dan Adobe Illustrator dan bisa berisi banyak image.

- ❖ PICT, adalah format yang digunakan oleh system operasi Macintosh untuk kepentingan transfer antar platform, serta mendukung mode warna Grayscale, Indexed Color, dan RGB.
- ❖ Pixar, adalah format yang dikhususkan untuk berbagai kepentingan menggunakan aplikasi tingkat tinggi, seperti proses *rendering* animasi tiga dimensi. Format ini mendukung mode warna Grayscale dan RGB.
- ❖ PNG (Portable Network Graphics) atau bisa disebut “*ping*” adalah format sejenis GIF yang banyak digunakan untuk kepentingan web publishing. PNG mampu menyimpan image dengan area transparan tanpa menimbulkan efek *jaggy*, 16 bit, serta mendukung mode warna Bitmap, Grayscale, Indexed Color dan RGB. Namun, tidak semua browser internet mendukung format PNG ini dalam halaman web.
- ❖ Scitex CT, adalah format image untuk proses pengolahan tingkat tinggi menggunakan computer Scitex. Format ini mendukung mode warna Grayscale, RGB dan CMYK.
- ❖ Targa, adalah format yang digunakan untuk computer berbasis DOS dengan *video card* Truevision. Format ini mendukung mode warna Grayscale, Indexed Color, dan RGB.
- ❖ TIFF (Tagget Immage File Format), adalah format yang digunakan untuk pertukaran image antar program, dengan tetap mempertahankan kualitas image. Format ini mendukung mode warna Grayscale, Indexed Color, RGB, CMYK dan lab.

Mengubah ukuran kanvas

Jika perintah image size mengubah dokumen image secara keseluruhan, baik itu dimensi maupun resolusi, perintah Canvas Size berfungsi untuk mengubah ukuran dimensi image (ukuran kanvas) dengan tetap mempertahankan setting resolusi.

Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Buka dokumen image yang akan diubah ukuran kanvasnya.
2. Pilih menu **Image > Canvas Size**, kemudian masukkan nilai parameter yang ada.
 - **Current Size**, menampilkan ukuran awal dokumen.
 - **New Size**, menentukan ukuran kanvas baru yang Anda inginkan.
 - **Anchor**, menentukan patokan arah perubahan ukuran kanvas. Jika Anda memilih bagian tengah, patokan perubahan ukuran kanvas adalah di tengah image, sedangkan jika Anda memilih *Anchor* bagian pojok kiri atas, patokan perubahan kanvas adalah di pojok kiri atas, dan begitu seterusnya.
 - **Canvas extension color**, menentukan warna kanvas tambahan di luar area image asli jika dilakukan pembesaran kanvas.

Jika ukuran kanvas diperkecil, Adobe Photoshop CS menanyakan apakah Anda ingin mengaplikasikan perubahan karena akan ada area image yang terpotong. Klik **Proceed** untuk melanjutkannya.

Mengatur Informasi Image

Saat Anda bekerja dengan image mentah (*raw materials*) ada kalanya image bersangkutan tidak berada dalam posisi yang tepat. Misalnya posisi image yang mestinya mendatar (*landscape*) berada dalam posisi tegak (*portrait*) atau sebaliknya, atau bisa juga image berada dalam posisi miring kekanan atau ke kiri sedikit.

Ketika menemui kasus seperti ini, kita harus terlebih dahulu mengatur posisi image menggunakan fasilitas transformasi Adobe Photoshop CS. Berikut cara melakukannya :

1. Buka image yang posisinya kurang tepat.
2. Anda bisa memilih satu dari dua metode berikut :
 - ❖ Jika Anda ditransformasi adalah objek pada layer, pilih menu **Edit > Free Transform** untuk mengubah rotasi objek pada layer secara bebas, atau pilih menu **Edit > Transform**, kemudian pilih model transformasi yang diinginkan.
 - **Again**, mengaplikasikan transformasi yang terakhir dilakukan.
 - **Scale**, mengubah skala objek.
 - **Rotate**, mengubah rotasi objek secara manual.
 - **Skew**, mengubah kemiringan objek.
 - **Distort**, mengubah distorsi objek.
 - **Perspective**, mengubah perspektif objek.
 - **Rotate 180⁰**, memutar objek sebesar 180⁰.
 - **Rotate 90⁰ CW**, memutar objek sebesar 90⁰ searah putaran jam.
 - **Rotate 90⁰ CCW**, memutar objek sebesar 90⁰ berlawanan arah putaran jam.
 - **Flip Horizontal**, membalik objek secara horizontal. Bagian kiri kanvas menjadi kanan dan sebaliknya.
 - **Flip Vertical**, membalik objek secara vertical. Bagian atas kanvas menjadi bagian bawah dan sebaliknya.
 - Jika yang ditransformasi adalah seluruh dokumen, maka pilih menu **Image > Rotate Canvas**, dengan pilihan rotasi.
 - **180⁰**, memutar kanvas sebesar 180⁰.
 - **90⁰ CW**, memutar kanvas sebesar 90⁰ searah putaran jarum jam.
 - **90⁰ CCW**, memutar kanvas sebesar 90⁰ berlawanan arah putaran jarum jam.
 - **Arbitrary**, memutar kanvas sebesar nilai yang diberikan. Masukkan derajat transformasi pada kotak dialog Rotate Canvas.
 - Kemudian klik tombol **OK**.
 - **Flip Canvas Horizontal**, membalik kanvas secara horizontal. Bagian kiri kanvas menjadi bagian kanan dan sebaliknya.
 - **Flip Canvas Vertical**, membalik kanvas secara vertical. Bagian atas menjadi bagian bawah dan sebaliknya.

Menyeleksi Image

Menyeleksi adalah hal penting yang harus dilakukan sebelum bisa melakukan pengeditan image atau area image tertentu. Saat Anda bekerja dengan sebuah dokumen image, yang didalamnya mungkin terdapat banyak objek, anda harus melakukan seleksi untuk memberitahu Adobe Photoshop CS objek mana yang akan dikenai suatu efek pengeditan.

Anda melakukan seleksi menggunakan perintah seleksi atau menggunakan tool seleksi yang ada di Toolbar. Sedangkan area yang diseleksi ditandai dengan garis putus-putus yang berkedip-kedip.

Berikut ini penjelasan menggunakan seleksi image.

Menyeleksi Seluruh Area Image

Menyeleksi sebuah image sangat berguna saat Anda melakukan pengeditan terhadap seluruh area image. Namun, jika Anda bekerja dengan image yang di dalamnya memiliki banyak layer, maka seleksi seluruh area image hanya akan berfungsi untuk objek-objek yang berada dalam layer aktif saja.

Untuk melakukan seleksi seluruh area image. Ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan layer yang diinginkan dengan mengklik nama layer pada Palette Layers. Langkah ini tidak berlaku untuk dokumen dengan hanya satu layer saja.
2. Pilih salah satu cara berikut :
 - Pilih menu **Select > All**.
 - Atau tekan tombol **Ctrl+A**.

Menyeleksi Objek pada Layer

Anda bisa menyeleksi area objek pada sebuah layer tertentu dengan cepat saat Anda bekerja dengan banyak objek pada suatu dokumen. Untuk melakukannya, klik thumbnail objek pada layer yang diinginkan di Palette Layers sambil menekan tombol **Ctrl** pada keyboard.

Yang harus Anda pastikan sebelum melakukan seleksi ini adalah objek-objek berada pada layer yang berbeda. Karena jika objek berada pada layer yang sama, maka adobe Photoshop CS akan menyeleksi seluruh area hasil gabungan objek-objek tersebut.

Menyeleksi dengan Marquee Tool

Tool-tool Marquee yang ada di Toolbar memberi Anda kemampuan untuk menyeleksi image dengan preset untuk seleksi tertentu, seperti kotak, persegi panjang dan lingkaran atau ellips.

Untuk melakukannya ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan objek pada layer yang akan diseleksi dengan mengklik nama layer pada Palette Layers.
2. Pilih Marquee Tool yang Anda inginkan di Toolbar.
3. Tarik Marquee tool pada area image, sehingga terbentuk seleksi yang diinginkan. Tekan tombol **Shift** untuk membuat seleksi secara proporsional.

Menyeleksi dengan Lasso Tool

Jika Marquee tool berfungsi untuk membuat seleksi dengan bentuk yang telah ditentukan, seperti kotak atau lingkaran, maka Lasso tool berguna untuk membuat seleksi dengan bentuk bebas sesuai dengan gerakan mouse Anda.

Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan objek yang diseleksi di Palette Layers.
2. Pilih Lasso tool yang diinginkan Toolbar.
3. Klik dan tarik Lasso tool disekeliling area objek yang ingin Anda seleksi.

Jika Anda ingin membuat seleksi dengan bebas, gunakan Lasso tool. Namun penggunaan Lasso tool ini membutuhkan kemampuan gerakan mouse yang tepat pada area image yang Anda inginkan.

Jika Anda ingin menyeleksi secara bebas dengan presisi lebih, gunakan Polygon Lasso tool. Menggunakan tool ini Anda hanya perlu mengklik pada titik-titik area seleksi dan Adobe Photoshop CS akan membuat seleksi berdasarkan titik-titik yang Anda berikan.

Gunakan Magnetic Lasso tool, jika Anda ingin menyeleksi area dengan perbedaan warna yang jelas.

Menyeleksi Area dengan Kesamaan Warna.

Jika Anda bekerja dengan image yang didalamnya terdapat area dengan warna tertentu. Anda bisa melakukan seleksi terhadap warna tersebut menggunakan Magic Wand tool. Caranya adalah klik **Magic Wand tool** pada sebuah titik yang mempunyai warna tertentu, maka secara otomatis Adobe Photoshop CS melakukan seleksi terhadap area image dengan warna sesuai area sample berdasarkan setting kesamaan warna pada Option bar.

Menghilangkan Seleksi

Untuk menghilangkan seleksi yang telah Anda buat, pilih salah satu dari cara berikut ini :

- ❖ Pilih menu **Select > Deselect**.
- ❖ Atau tekan tombol **Ctrl+D** pada keyboard.

Melakukan Seleksi Kembali

Jika Anda secara tidak sengaja menghilangkan seleksi yang telah dibuat, Adobe Photoshop CS memungkinkan Anda melakukan seleksi kembali terhadap area tersebut. Untuk memiliki kembali seleksi, gunakan salah satu cara berikut :

- ❖ Pilih menu **Select > Reselect**.
- ❖ Atau tekan tombol **Shift+Ctrl+D** pada keyboard.

Perintah Reselect ini hanya berlaku untuk seleksi yang terakhir kali dilakukan, sehingga demi keamanan sebaiknya Anda menyimpan seleksi dalam *Alpha Channel*.

Menambah Seleksi

Untuk menambahkan seleksi yang sudah dibuat, terdapat beberapa cara yang bisa Anda pilih sesuai kebutuhan. Untuk menambah seleksi, ikuti langkah-langkah berikut ini :

- ❖ Aktifkan tool seleksi yang Anda inginkan, seperti Marquee atau Lasso tool.
- ❖ Pada Option bar, aktifkan pilihan **Add to Selection**.

Selanjutnya buat seleksi baru yang akan ditambahkan pada seleksi yang sudah ada.

Memodifikasi Seleksi

Selain menambahkan seleksi, Anda juga bisa memodifikasi seleksi dengan memilih salah satu dari menu perintah pada kelompok menu Select di Menu bar, yaitu:

- ❖ **Modify**, untuk memodifikasi seleksi yang sudah ada. Terdapat beberapa pilihan modifikasi seleksi, yaitu:
 - **Border**, untuk menambahkan seleksi berbentuk garis batas dengan ketebalan yang Anda tentukan sendiri.
 - **Smooth**, untuk memperhalus seleksi yang sudah ada berdasarkan nilai yang Anda tentukan sendiri.
 - **Expand**, untuk memperbesar seleksi berdasarkan nilai yang anda tentukan.
 - **Contract**, untuk mengurangi area seleksi berdasarkan nilai tertentu yang anda tentukan.
- ❖ **Grow**, untuk menambahkan seleksi berdasarkan kesamaan warna area seleksi.
- ❖ **Similar**, untuk menyeleksi area image yang mempunyai kesamaan tingkat warna dengan area sample seleksi.

Menyeleksi berdasarkan nilai warna

Anda bisa menyeleksi image berdasarkan tingkat kesamaan warna areanya. Cara ini berguna untuk melakukan pengeditan terhadap kualitas dan komposisi warna image. Untuk menyeleksi berdasarkan nilai warna, ikuti langkah – langkah berikut.

1. Aktifkan layer image yang ingin Anda seleksi.
2. Pilih menu **Select > Color Range**. Kemudian pada kotak dialog Color Range, klik area image yang Anda jadikan sample warna.
3. Hasilkan terlihat seperti pada gambar.

Menyimpan Seleksi sebagai Alpha Channel

Sebagaimana telah disinggung diatas, Anda bisa menyimpan seleksi sebagai alpha channel. Cara ini akan menghindarkan hilangnya seleksi secara tidak sengaja, atau jika Anda ingin menggunakannya kembali diwaktu lain. Untuk melakukannya, ikuti langkah – langkah berikut.

1. Buat seleksi pada area image yang diinginkan.
2. Pilih menu **Select > Save Selection**. Kemudian pada kotak dialog Save Selection, masukkan nama seleksi, misalnya “ simpanse “.
3. Hasilnya sebuah Alpha Channel dengan nama “ simpanse “ ditambahkan pada palette Channels.

Membuat Seleksi dari Alpha Channel

Anda bisa menggunakan Alpha Channel sebagai patokan seleksi area image. Untuk melakukannya ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Pastikan Anda telah mempunyai Alpha channel pada sebuah dokumen image.
2. Pilih menu **Select > Load Selection**. Kemudian pada kotak dialog Load Selection pilih nama Alpha channel yang diinginkan.

Membalik Area Seleksi

Anda juga bisa membalik area seleksi yang sudah dibuat, sehingga efek pengeditan akan diaplikasikan pada area sebaliknya diarea seleksi yang Anda buat. Metode ini sangat

berguna saat Anda ingin menghilangkan area image. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Pastikan Anda membuat seleksi pada area image.
2. Pilih salah satu dari cara berikut :
 - Pilih **Select > Inverse**.
 - Atau tekan tombol **Shift + Ctrl + I**.

Mengenal Path

Path adalah sekumpulan titik-titik (*point*) pada sebuah objek path yang berguna untuk membuat seleksi objek. Oleh karena sifatnya sebagai objek shape, maka penggunaan path untuk membuat seleksi sangat menghemat *space* harddisk yang digunakan dalam penyimpanan file image. Setiap path yang Anda buat akan disimpan di Palette Path.

Membuat Path

Untuk membuat objek path, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Pilih **Pen tool** pada Toolbar.
2. Pada Option bar, pastikan Anda telah mengaktifkan pilihan Path. Karena jika pilihan ini tidak diaktifkan, objek yang dibuat dengan Pen tool akan berupa objek shape atau bitmap.
3. Klik beberapa kali pada area kanvas untuk menentukan titik-titik penyusun shape. Pastikan titik pertama bertemu dengan titik terakhir, sehingga objek path terbentuk sempurna.

Anda bisa mengetahui path yang sudah Anda buat di Palette Path.

- ❖ **Path Thumbnail**, adalah preview path yang ada di kanvas.
- ❖ **Working Path (Path Name)**, adalah path aktif yang Anda buat dengan Pen tool. Jika Anda telah menyimpan working path, bagian ini adalah nama dari path tersebut.
- ❖ **Fill path with foreground color**, untuk mengisi area path dengan warna foreground aktif pada Toolbar.
- ❖ **Stroke path with brush**, untuk membuat garis outline berupa goresan Brush tool berdasarkan bentuk path.
- ❖ **Load path as a selection**, untuk membuat seleksi berdasarkan bentuk path.
- ❖ **Make work path from selection**, untuk membuat working path dari sebuah seleksi yang ada di kanvas.
- ❖ **Create new path**, untuk membuat path baru.
- ❖ **Delete current path**, untuk menghapus path aktif.

Menyimpan Working Path

Oleh karena wrking path adalah path sementara, maka saat Anda keluar dari dokumen kemudian membukanya kembali, Adobe Photoshop CS tidak akan menampilkan working path. Untuk bisa menggunakan working path di waktu lain, Anda harus terlebih dulu menyimpan working path dalam Palette Path. Caranya adalah sebagai berikut :

1. Aktifkan working path yang ingin Anda simpan dengan Path Selection tool dengan cara mengklik working path di kanvas.

2. Klik dua kali thumbnail atau nama working path atau klik tanda segitiga hitam pada pojok kanan atas Palette Path untuk memunculkan pop-up menu, kemudian pilih **Save Path**. Adobe Photoshop CS akan memunculkan kotak dialog Save Path.
3. Masukkan nama Path yang diinginkan, kemudian klik tombol **OK**. Working path akan disimpan di Palette path sebagai path.

Mengedit Path

Serupa dengan objek shape, Anda bisa mengedit path dengan mengubah tata letak dan garis penghubung titik-titik penyusun path menggunakan Add Anchor Point tool, Delete Anchor Point tool, Convert Point tool dan Direct Selection tool.

1. Aktifkan path dengan mengklik menggunakan Path Selection tool.
2. Untuk mengedit path, pilih salah satu cara berikut :
 - ❖ Gunakan **Add Anchor Point tool** untuk menambahkan titik baru pada path.
 - ❖ Gunakan **Delete Anchor Point tool** untuk menghapus titik yang sudah ada.
 - ❖ Gunakan **Direct Selection tool** untuk mengedit letak titik path, dengan menarik titik ke lokasi baru.
 - ❖ Gunakan **Convert Point tool** untuk mengubah bentuk garis penghubung antara dua titik.

Menambahkan Path Baru

Anda bisa menambahkan path baru pada path yang sudah ada. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan path yang akan Anda buat dengan Path Selection tool.
2. Klik **Pen tool** pada Toolbar. Kemudian pilih salah satu pilihan tambahan path pada Option bar.
 - ❖ **Add to path area**, untuk menambahkan path baru pada path yang sudah ada.
 - ❖ **Substract from path area**, untuk mengurangi area path yang sudah ada dengan path baru.
 - ❖ **Intersect path areas**, untuk menyisakan area perpotongan antara path yang sudah ada dengan path baru.
 - ❖ **Exclude overlapping path areas**, untuk menghapus area perpotongan antara path yang sudah ada dengan path baru.
3. Klik tombol **Combine** pada Option bar untuk mengaplikasikan pilihan tambahan path baru.

Berikut adalah hasil penggunaan masing-masing pilihan tambahan path baru pada path yang sudah ada.

- ❖ **Add to shape are.**
- ❖ **Substract from path area.**
- ❖ **Intersect path areas.**
- ❖ **Exclue averlapping path areas.**

Mengisi Path dengan Foreground Color

Anda bisa mengisi area path dengan warna foreground aktif yang ada di Toolbar. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan path yang akan diisi warna foreground dengan mengklik path tersebut dengan Path Selection tool.
2. Tentukan warna Foreground pada pilihan Color di Toolbar.
3. Pada Palette Path, klik icon **Fill path with foreground color**.

Membuat Outline dengan Path

Anda bisa menggunakan path untuk membuat garis outline berdasarkan setting Brush tool. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Pilih **Brush tool** pada Toolbar. Kemudian pilih Option bar, tentukan setting brush yang Anda inginkan. Misalnya, pilih ukuran brush 49 pixel, Mode : Norma, Opacity: 100% dan Flow: 100%.
2. Aktifkan objek path dengan mengkliknya menggunakan Path Selection tool.
3. Klik icon **Stroke path with brush** pada Palette Path.

Membuat Seleksi dari Path

Seperti telah disebutkan sebelumnya, path juga bisa berfungsi untuk membuat seleksi. Oleh karena sifatnya sebagai objek vector, maka penggunaan path untuk membuat seleksi akan menghemat ukuran file jika dibandingkan membuat seleksi dengan Alpha channel. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan path yang akan dibuat seleksi dengan mengklik nama path tersebut di Palette Path.
2. Klik tombol segitiga pada pojok kanan atas Palette Path untuk memunculkan pop-up menu, kemudian pilih **Make Selection**. Adobe Photoshop CS akan memunculkan kotak pilihan Make Selection.
 - ❖ **Feather Radius**, menentukan nilai *feather* (ketajaman seleksi).
 - ❖ **Anti-aliased**, memastikan seleksi mempunyai pinggiran halus.
 - ❖ **New Selection**, menunjukkan kalau seleksi yang dibuat adalah seleksi baru.
3. Klik **OK**. Maka Path telah diubah menjadi area seleksi.

Membuat Work Path dari Seleksi

Selain bisa membuat seleksi dari path, Anda juga bisa mengubah seleksi menjadi work path. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Buat seleksi area image dengan tool-tool seleksi.
2. Pada Palette Path, klik icon **Make work path from Selection**.

Bekerja dengan Teks

Selain dengan tampilan visual, berupa gambar dan bentuk. Anda juga bisa mengkomunikasikan maksud sebuah desain secara verbal melalui teks didalamnya. Oleh karena itu, teks menjadi bagian penting dalam sebuah desain. Meskipun Adobe Photoshop CS bukan program yang dikhususkan untuk mengolah teks atau tata letak teks, seperti Adobe Pagemaker atau Adobe InDesign, namun fasilitas teks dalam Adobe Photoshop CS relatif memadai untuk memenuhi kebutuhan Anda.

Huruf (font) yang bisa digunakan dalam Adobe Photoshop CS tergantung pada font yang Anda install ke computer. Terdapat beberapa tipe font yang didukung oleh Adobe

Photoshop CS, yaitu Type 1 (PostScript font), True Type, Open Type, New CID dan CID nonprotected (khusus untuk teks Jepang).

Saat Anda menambahkan teks pada kanvas, Adobe Photoshop CS mengatur resolusi teks sesuai dengan resolusi teks sesuai dengan resolusi dokumen image. Hal ini menyebabkan saat Anda memperbesar tampilan dokumen, teks akan ikut pecah (*jaggy*). Namun Adobe Photoshop CS tetap mempertahankan informasi vector outline teks, sehingga Anda tetap bisa memperbesar ukuran teks dengan mempertahankan ketajaman teks.

Teks Tunggal dan Paragraf

Secara garis besar, teks dalam Adobe Photoshop CS di bagi menjadi dua kategori besar, yaitu teks tunggal (*single text*) dan paragraph. Sebagaimana namanya, teks tunggal adalah teks yang terdiri dari satu baris teks, sedangkan paragraph adalah teks yang berupa kumpulan baris dalam sebuah kesatuan paragraph.

Anda bisa menggunakan teks tunggal atau paragraph, atau juga gabungan keduanya. Namun biasanya teks tunggal digunakan pada bagian yang akan ditonjolkan, seperti judul, heading dan sebagainya. Sedangkan paragraph lebih banyak digunakan untuk teks penjelasan.

Baik teks tunggal maupun paragraph dibuat menggunakan tool-tool teks pada Toolbar, yang terdiri dari Horizontal Type tool, Vertical Type tool, Horizontal Type Mask tool dan Vertical Type Mask tool.

Membuat teks

Teks bisa Anda buat pada area image manapun. Setiap kali Anda membuat teks, Adobe Photoshop CS akan membuat sebuah layer teks sesuai dengan teks yang ada didalamnya. Untuk membuat teks, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Pada Toolbar, pilih type tool yang diinginkan.
 - ❖ **Horizontal Type tool**, untuk membuat teks mendatar (horizontal).
 - ❖ **Vertical Type tool**, untuk membuat teks tegak (vertical).
 - ❖ **Horizontal Type Mask tool**, untuk membuat seleksi berbentuk teks mendatar.
 - ❖ **Vertical Type Mask tool**, untuk membuat seleksi berbentuk teks tegak.
2. Atur parameter pada Option bar.
3. Lakukan salah satu dari dua cara berikut :
 - ❖ Untuk membuat teks tunggal, klik tipe tool pada area image yang Anda inginkan, kemudian ketikkan teks yang diinginkan.
Teks tunggal ditandai dengan garis bawah pada teks tersebut. Jika Anda mengetikkan teks terus, Adobe Photoshop CS akan menampilkannya terus hingga melewati area image yang bisa ditampilkan.
 - ❖ Untuk membuat area paragraph teks, tarik type tool pada area image, kemudian ketikkan teks yang diinginkan.
Teks paragraph ditandai dengan area paragraph berupa garis berkedip-kedip. Anda hanya bisa mengetikkan teks sebatas area paragraph tersebut. Begitu teks melebihi area teks paragraph, Adobe Photoshop CS akan memotong teks dan meletakkannya dibawah sesudahnya.

4. Klik tombol **Commit** pada Option bar, atau tekan tombol **Enter** untuk mengaplikasikan teks, atau tombol **Cancel** untuk membatalkan teks yang dibuat.

Mengubah Jenis Font

Anda bisa menentukan jenis font teks sebelum mulai mengetikkan teks, atau juga mengedit jenis font teks yang sudah ada. Untuk mengubah jenis font teks, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan teks yang akan diubah dengan mengklik dua kali layer teks pada Palette Layers.
2. Pada Option bar, klik bagian **Set font family**, kemudian pilih font yang diinginkan.
3. Tekan tombol **Commit** atau tombol **Enter**.

Mengubah Ukuran Font

Untuk mengubah ukuran font teks, lakukan langkah-langkah berikut :

1. Seleksi teks yang akan diubah ukurannya.
2. Pada Option bar, klik bagian **Set the font size**. Kemudian pilih ukuran font baru atau masukkan nilai font yang Anda inginkan.
3. Tekan tombol **Commit** atau tombol **Enter**.

Mengatur Perataan Teks

Anda bisa mengatur perataan (*alignment*) teks menggunakan pilihan perataan pada Option bar. Namun, pilihan perataan lebih terlihat saat diaplikasikan pada teks paragraph, meski tidak menutup kemungkinan digunakan juga pada teks tunggal. Untuk melakukannya ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan teks yang akan diubah perataannya dengan mengklik dua kali layer teks tersebut di Palette Layers.
2. Pada Option bar, pilih mode perataan yang Anda inginkan. Terdapat tiga mode perataan, yaitu Left (rata kiri), Center (rata tengah) dan Right (rata kanan).
3. Tekan tombol **Commit** pada Option bar untuk mengaplikasikan perubahan mode perataan teks.

Menggunakan Palette Character

Selain pilihan pada Option bar, Anda juga bisa menggunakan pilihan teks pada Palette Character. Pilihan dalam Palette Character lebih detil dibandingkan pilihan pada Option bar. Untuk menampilkan Palette Characters, klik icon **Toogle the Character and Paragraph Palettes**.

- A. **Set fon family**, untuk menentukan jenis font yang digunakan.
- B. **Set kerning**, untuk menentukan nilai *kerning* (jarak antara huruf) teks.
- C. **Vertically scale**, untuk menentukan skala vertical huruf.
- D. **Set baseline shift**, untuk menentukan jarak teks dari bagian paling bawah.
- E. **Font effects**, untuk menentukan efek yang diaplikasikan pada teks. Terdapat beberapa pilihan efek, yaitu :
 - ❖ **Faux Bold**, untuk menebalkan teks.
 - ❖ **Faux Italic**, untuk memiringkan teks.
 - ❖ **All Caps**, untuk mengubah teks menjadi huruf capital (huruf besar) semua.

- ❖ **Small Caps**, untuk mengubah teks menjadi huruf besar dengan ukuran sesuai aslinya.
 - ❖ **Superscript**, untuk mengubah huruf menjadi lebih kecil dan diletakkan dibagian atas, seperti pangkat.
 - ❖ **Subscript**, untuk mengubah huruf menjadi lebih kecil dan diletakkan dibagian bawah.
 - ❖ **Underline**, untuk menambah garis bawah pada teks.
 - ❖ **Strikethrough**, untuk menambah garis tengah pada teks.
- F. **Set Language**, untuk menentukan bahasa yang digunakan pada teks.
- G. **Set Font Style**, untuk menentukan gaya yang diaplikasikan pada teks. Set font style tergantung pada jenis font yang digunakan. Secara umum terdapat tiga gaya, yaitu :
- ❖ **Bold**, garis teks tebal.
 - ❖ **Italic**, garis teks miring.
 - ❖ **Underline**, garis teks bergaris bawah.
- H. **Set the leading**, untuk menentukan nilai leading (jarak antara dua baris) teks.
- I. **Set stacking**, untuk menentukan jarak antara dua huruf.
- J. **Horizontally scale**, untuk menentukan skala horizontal huruf.
- K. **Text color**, untuk menentukan warna teks.
- L. **Anti-aliased method**, untuk menentukan model anti-alias yang diterapkan.

Menggunakan Palette Paragraf

Serupa dengan Palette Character, Palette Paragraph juga berfungsi untuk membantu Anda dalam mengatur teks paragraph. Untuk menampilkan Palette Paragraph, klik icon **Toogle the Character and Paragraph palettes**.

- A. **Alignment**, untuk menentukan pilihan perataan teks. Alignment terdiri dari :
- ❖ **Left align text**, untuk mengatur perataan kiri teks.
 - ❖ **Center text**, untuk mengatur perataan tengah teks.
 - ❖ **Right align text**, untuk mengatur perataan kanan teks.
 - ❖ **Justify last left**, untuk mengatur perataan justify (rata kanan kiri) dengan baris terakhir rata kiri.
 - ❖ **Justify All**, untuk mengatur perataan justify (rata kanan kiri).
- B. **Indent left margin**, untuk menentukan jarak indentasi kiri teks.
- C. **Indent first line**, untuk menentukan jarak indentasi baris pertama teks.
- D. **Add space before paragraph**, untuk menambahkan spasi sebelum paragraph.
- E. **Hyphenate**, untuk mengaktifkan fasilitas hyphenate.
- F. **Indent right margin**, untuk menentukan jarak indentasi kanan teks.
- G. **Add space after paragraph**, untuk menambahkan spasi akhir paragraph.

Mengubah Teks Menjadi Image

Oleh karena teks sangat tergantung pada font yang ada dalam computer, maka pertukaran dokumen antar computer memungkinkan tidak ditemukannya font yang sesuai (*missing font*). Untuk mengantisipasi hal ini, ubahlah teks yang ada menjadi image (*rasterize*) pada hasil akhir desain yang Anda buat. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan teks yang akan di-*rasterize* dengan mengklik layer teks tersebut di Palette Layers.

2. Klik kanan layer tersebut. Kemudian pada pop-up menu pilih perintah **Rasterize Layer**.

Teks yang sudah di-*rasterize* (diubah menjadi image) tidak bisa lagi diedit seperti Anda mengedit teks. Anda harus melakukan editing seperti mengedit image.

Menggunakan Warped Text

Anda juga bisa membuat variasi bentuk teks menggunakan fasilitas warped text (pelipatan teks). Fasilitas ini serupa dengan yang ada pada program pengolah vector, seperti Adobe Illustrator. Teks dianggap sebagai suatu objek yang bisa diubah distorinya berdasarkan preset yang ada.

Untuk menggunakan fasilitas warped text, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan teks yang akan diberi warped text dengan mengklik layer teks di Palette Layers.
2. Pada Option bar, klik icon **Create warped text** untuk memunculkan kotak dialog Warped Text. Kemudian pilih preset yang ada dan masukkan parameter warped text.

Layer Effect dan Filter

Layer Effect dan Filter adalah fasilitas yang ditawarkan oleh Adobe Photoshop CS untuk memberi keleluasaan bagi Anda dalam menerapkan beragam efek-efek menarik pada objek image, baik pada objek vector, bitmap, maupun teks. Namun, ada beberapa efek yang hanya berlaku untuk objek jenis tertentu.

Layer Effects

Sebagaimana terlihat dari namanya, layer effect adalah efek yang diterapkan pada layer. Efek-efek yang diterapkan bisa bermacam-macam dan lebih dari satu efek untuk sebuah layer yang sama. Dengan adanya layer effects, objek apa saja yang ada pada layer bersangkutan akan terpengaruh olehnya.

Pada Palette Layers, layer-layer objek yang dikenai Layer Effects ditampilkan sedikit berbeda.

Membuat Layer Effects

Untuk membuat Layer Effects, Anda harus ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan layer yang akan diberi efek. Tentunya layer dengan objek didalamnya. Objek bisa berupa image, shape maupun teks. Caranya dengan mengklik nama layer di Palette Layers.
2. Pilih menu **Layer > Layer Style**, kemudian pilih efek dari preset yang disediakan.
 - ❖ **Drop shadow**, untuk menambahkan bayangan dibawah objek pada suatu layer.
 - ❖ **Inner shadow**, untuk menambahkan bayangan dalam area objek pada suatu layer.
 - ❖ **Outer Glow**, untuk menambahkan efek cahaya diluar area objek pada suatu layer.
 - ❖ **Inner Glow**, untuk menambahkan efek cahaya dalam area objek pada suatu layer.
 - ❖ **Bevel and Emboss**, untuk menambahkan efek timbul pada objek dalam suatu layer. Terdapat lima pilihan Bevel and Emboss yang bisa Anda pilih, yaitu :

- **Outer Bevel**, untuk menambahkan efek timbul ke arah luar objek.
- **Inner Bevel**, untuk menambahkan efek timbul ke arah dalam objek.
- **Emboss**, untuk menambahkan efek ketebalan pada objek.
- **Pillow Emboss**, untuk menambahkan efek ketebalan pada setiap sisi objek.
- **Stroke Emboss**, untuk menambahkan efek ketebalan dengan memberikan garis outline objek.
- **Satin**, untuk menambahkan efek seperti kain sutera terhadap objek pada suatu layer.
- **Color Overlay**, untuk menambahkan lapisan warna solid tertentu pada suatu layer.
- **Gradient Overlay**, untuk menambahkan lapisan warna gradasi pada suatu layer.
- **Pattern Overlay**, untuk menambahkan lapisan warna berbentuk pola (*pattern*) pada suatu layer.
- **Stroke**, untuk membuat garis *outline* pada suatu layer.

Kotak Dialog Layer Style

Setiap kali Anda menggunakan layer style, Adobe Photoshop CS akan menampilkan kotak dialog Layer Style. Melalui kotak dialog layer style inilah Anda mengatur nilai-nilai parameter masing-masing layer style. Anda bisa menerapkan lebih dari satu layer style pada suatu layer.

Kotak dialog Layer Style secara umum dibagi menjadi dua bagian. Bagian kiri yang berisi pilihan preset layer style, seperti Drop Shadow, Inner Shadow, Outer Glow dan sebagainya. Sisa bagian kanan yang berisi berbagai parameter preset layer style yang sedang aktif.

Periset layer style yang sedang aktif ditandai dengan warna yang berbeda dengan preset lain, serta pada bagian sebelah kiri nama layer style terdapat tanda centang. Sedangkan pada bagian sebelah kanan kotak dialog Layer Style terdapat parameter layer style aktif.

Berikut adalah penjelasan mengenai berbagai parameter masing-masing preset layer style yang ditawarkan oleh Adobe Photoshop CS.

❖ **Drop Shadow**, mempunyai parameter sebagai berikut :

- **Blend Mode**, untuk menentukan *blending mode* efek drop shadow yang diaplikasikan terhadap suatu layer.
- **Set color of shadow**, untuk menentukan warna bayangan.
- **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi bayangan yang dibentuk.
- **Set angle of light source**, untuk menentukan sudut bayangan yang dihasilkan.
- **Distance**, untuk menentukan jarak bayangan dari objek dalam suatu layer.
- **Spread**, untuk menentukan seberapa besar efek bayangan yang dihasilkan.
- **Size**, untuk menentukan seberapa kabur efek bayangan yang dihasilkan.
- **Contour**, untuk menentukan kontur bayangan yang dihasilkan.
- **Noise**, untuk menambahkan efek *noise* (bintik-bintik) pada bayangan yang dihasilkan.

❖ **Inner Shadow**, mempunyai parameter sebagai berikut :

- **Blending mode**, untuk menentukan blending mode bayangan yang terbentuk.
 - **set color of shadow**, untuk menentukan warna bayangan yang terbentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi bayangan yang terbentuk.
 - **Angle**, untuk menentukan sudut bayangan yang terbentuk.
 - **Distance**, untuk menentukan jarak bayangan ke dalam objek pada suatu layer.
 - **Choke**, untuk mengurangi kekaburan bayangan.
 - **Size**, untuk menentukan nilai kekaburan bayangan.
 - **Contour**, untuk menentukan kontur bayangan yang membentuk suatu layer.
 - **Noise**, untuk menambahkan efek bintik-bintik (*noise*) pada bayangan yang terbentuk.
- ❖ **Outer Glow**, mempunyai parameter sebagai berikut :
- **Blending mode**, untuk menentukan blending mode bayangan yang terbentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi bayangan yang terbentuk.
 - **Noise**, untuk menentukan efek bintik-bintik (*noise*) pada bayangan yang terbentuk.
 - **Set color of glow**, untuk menentukan warna bayangan yang terbentuk.
 - **Technique**, untuk menentukan teknis pembuatan bayangan.
 - **Spread**, untuk mengatur sebaran bayangan yang terbentuk.
 - **Size**, untuk menentukan ukuran bayangan yang terbentuk.
 - **Contour**, untuk menentukan kontur bayangan.
 - **Range**, untuk menentukan jangkauan kontur pada bayangan.
 - **Jitter**, menerapkan gradasi pada bayangan secara acak.
- ❖ **Inner Glow**, mempunyai parameter sebagai berikut :
- **Blending mode**, menentukan blending mode bayangan yang terbentuk.
 - **Opacity**, menentukan nilai transparansi bayangan yang terbentuk.
 - **Noise**, untuk menambahkan efek bintik-bintik (*noise*) pada bayangan yang terbentuk.
 - **Set color of glow**, untuk menentukan warna bayangan yang terbentuk.
 - **Technique**, untuk menentukan teknis pembuatan bayangan.
 - **Source**, untuk menentukan pusat bayangan yang terbentuk.
 - **Choke**, menentukan bayangan dan mengurangi kekaburan.
 - **Size**, untuk menentukan ukuran bayangan yang terbentuk.
 - **Contour**, untuk menentukan kontur bayangan.
 - **Range**, menentukan jangkauan kontur bayangan.
 - **Jitter**, menerapkan gradasi pada bayangan secara acak.
- ❖ **Bevel and Emboss**, mempunyai parameter sebagai berikut :
- **Style**, untuk menentukan jenis bevel dan emboss yang diaplikasikan. Terdapat lima jenis Bevel dan Emboss, yaitu Outer Bevel, Inner Bevel, Emboss, Pillow Emboss dan Stroke Emboss.
 - **Technique**, untuk menentukan teknis pembuatan efek bevel and emboss.
 - **Depth**, untuk menentukan nilai kedalaman efek Bevel and Emboss pada objek.
 - **Direction**, untuk menentukan arah penerapan efek Bevel and Emboss pada objek.
 - **Size**, untuk menentukan ukuran Bevel and Emboss.
 - **Soften**, untuk memperhalus efek Bevel and Emboss.
 - **Angle**, untuk menentukan sudut cahaya efek Bevel and Emboss.
 - **Altitude**, untuk menentukan nilai bujur cahaya efek Bevel and Emboss.

- **Gloss Contour**, menentukan kontur Bevel and Emboss.
- **Highlight Mode**, menentukan blending mode untuk warna terang bevel and Emboss.
- **Set color for highlight**, untuk menentukan warna highlight.
- **Set opacity of highlight**, menentukan nilai transparansi highlight.
- **Shadow mode**, menentukan blending mode warna gelap (shadow) Bevel and Emboss.
- **Set color of shadow**, menentukan warna shadow.
- **Set opacity of shadow**, menentukan nilai transparansi shadow.
- ❖ **Contour**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Contour**, untuk menentukan kontur subpilihan contour.
 - **Range**, untuk menentukan jangkauan kontur.
- ❖ **Texture**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Pattern**, untuk menentukan pola (pattern) yang digunakan.
 - **Scale**, untuk menentukan skala penggunaan pola.
 - **Depth**, untuk menentukan nilai transparansi pola.
- ❖ **Satin**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Blending mode**, untuk menentukan blending mode satin yang terbentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi satin yang terbentuk.
 - **Angle**, untuk menentukan sudut satin yang terbentuk.
 - **Distance**, untuk menentukan jarak efek satin terhadap pinggiran objek.
 - **Size**, untuk menentukan besar aplikasi efek satin.
 - **Contour**, untuk menentukan kontur satin.
- ❖ **Color Overlay**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Blending mode**, untuk menentukan blending mode color overlay yang terbentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi color overlay yang terbentuk.
- ❖ **Gradient Overlay**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Blending mode**, untuk menentukan blending mode gradient overlay yang dibentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi gradient overlay yang dibentuk.
 - **Gradient**, untuk menentukan model gradasi yang digunakan.
 - **Angle**, untuk menentukan sudut gradient overlay.
 - **Scale**, untuk menentukan skala aplikasi gradient overlay.
- ❖ **Pattern Overlay**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Blending mode**, untuk menentukan blending mode gradient overlay yang dibentuk.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi gradient overlay yang terbentuk.
 - **Pattern**, untuk menentukan pola (*pattern*) yang digunakan.
 - **Scale**, untuk menentukan skala aplikasi pattern overlay.
- ❖ **Stroke**, mempunyai parameter sebagai berikut :
 - **Size**, untuk menentukan besar goresan (*stroke*) yang diaplikasikan.
 - **Position**, menentukan posisi goresan yang diaplikasikan terhadap objek pada suatu layer.
 - **Blend Mode**, untuk menentukan blending mode goresan.
 - **Opacity**, untuk menentukan nilai transparansi goresan.
 - **Fill Type**, untuk menentukan tipe pewarnaan goresan.

- **Color**, untuk menentukan warna goresan yang digunakan.

Mengedit Layer Style

Anda juga bisa mengedit layer style yang telah diaplikasikan pada suatu layer, dengan cara mengklik dua kali icon layer style pada sebuah layer untuk memunculkan kotak dialog Layer Style. Selanjutnya Anda tinggal mengubah nilai pada parameter layer style sesuai keinginan.

Menyalin Layer Style

Saat Anda membuat sebuah layer style yang menarik pada suatu objek, Anda bisa menyalin layer style tersebut untuk kemudian diaplikasikan pada objek lain, baik dalam dokumen yang sama maupun pada dokumen yang berbeda. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Buat layer style pada suatu layer.
2. Pada Palette Layers, klik kanan icon layer Effect pada layer yang akan Anda terapkan layer style, kemudian pada pop-up menu pilih **Copy Layer Style**.
3. Buka dokumen yang Anda inginkan, kemudian pada layer objek yang Anda kehendaki, klik kanan layer tersebut dan pada pop-up menu pilih **Paste Layer Style**.
4. Maka setelah itu Anda dapat melihat hasilnya.

Menyimpan Layer Style sebagai Style

Anda juga bisa menyimpan layer style yang diaplikasikan pada suatu layer sebagai style. Setiap style yang Anda simpan akan di tampilkan di Palette Styles.

Untuk menyimpan layer style pada suatu layer sebagai styles, ikuti langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Buat layer style pada suatu layer. Anda bisa membuat lebih dari satu layer style.
2. Klik dua kali icon layer effect pada Palette Layers untuk menampilkan kotak dialog Layer Style. Pada kotak dialog Layer Style, klik tombol **New Style**. Kemudian pada kotak dialog New Style yang muncul, masukkan nama style baru.
3. Klik tombol **OK**. Hasilnya bisa Anda lihat di Palette Styles, ada style baru buatan Anda.

Menggunakan Style dari Palette Styles

Anda bisa menggunakan beraneka macam preset style yang telah disediakan oleh Adobe Photoshop CS di Palette Styles. Untuk melakukannya, ikuti langkah-langkah berikut :

1. Aktifkan layer yang ingin Anda beri efek dengan style dengan mengklik nama layer tersebut di Palette Layers.
2. Pada Palette Styles, klik thumbnail style yang ingin Anda gunakan.
3. Hasilnya pun akan terlihat.

Mengenal Filters

Filter adalah fasilitas yang ditawarkan Adobe Photoshop CS untuk menambahkan efek-efek tertentu pada image berdasarkan preset filter yang ada. Preset filter ini seringkali disebut sebagai *plugins*.

Jika Layer Effect adalah efek yang diterapkan pada suatu layer, maka Filter adalah efek yang secara khusus diterapkan pada suatu objek image. Berikut ini beberapa hal-hal pokok mengenai filter.

- ❖ Filter diaplikasikan pada layer yang sedang aktif dan atau layer yang ditampilkan (visible).
- ❖ Sebagian besar filter bisa diaplikasikan secara kumulatif melalui fasilitas Filter Gallery dan semua filter bisa diaplikasikan secara individual.
- ❖ Filter tidak bisa diaplikasikan pada image dengan mode warna bitmap atau mode warna tunggal lainnya.
- ❖ Beberapa filter hanya bisa diaplikasikan pada image mode warna RGB.
- ❖ Sebagian besar filter hanya mendukung penggunaan image 8 bit. Sedangkan image 16 bit hanya didukung oleh filter-filter Blur, Average Blur, Blur Mode, Gaussian Blur, Motion Blur, Noise, Aa Noise, Despeckle, Dust & Scratches, Median, Sharpen, Sharpen Edges, Sharpen More, Unsharp Mask, Stylize, Emboss, Find Edges dan Solarize.
- ❖ Beberapa filter membutuhkan RAM besar untuk memprosesnya, sehingga jika RAM computer Anda tidak memadai akan muncul pesan kesalahan (*error message*) atau bahkan Adobe Photoshop CS berhenti bekerja (*hang*).

Anda bisa mengakses filter-filter yang ada dalam Adobe Photoshop CS melalui menu Filter.

Menggunakan Filter Gallery

Cara paling mudah menggunakan filter adalah melalui Filter Gallery. Filter Gallery adalah fasilitas yang ditawarkan Adobe Photoshop CS berupa sebuah kotak dialog yang memuat sebagian besar filter. Pada kotak dialog ini Anda bisa mengatur parameter masing-masing filter, serta mem-preview efek yang Anda pilih. Selain itu, Filter Gallery juga memungkinkan Anda mengaplikasikan lebih dari satu filter pada objek image yang sama.

Untuk mengakses Filter Gallery, pilih menu **Filter > Filter Gallery**.

- A. **Preview**, untuk menampilkan efek penggunaan sebuah filter terhadap image.
- B. **Filter Category**, untuk memilih kategori filter yang akan diaplikasikan. Melalui Filter Gallery hanya beberapa kategori filter saja yang bisa Anda akses, yaitu Artistic, Brush Strokes, Distort, Sketch, Stylize dan Texture.
- C. **Filter Thumbnail**, untuk menampilkan *thumbnail* filter dari kategori filter yang ditampilkan. Sekaligus memberi Anda preview efek filter bersangkutan.
- D. **Filter Options**, untuk menampilkan pilihan-pilihan parameter filter yang Anda pilih.
- E. **Filter Applied**, untuk menampilkan daftar filter yang Anda aplikasikan pada suatu objek image.

Menggunakan Filter

Filter hanya bisa digunakan pada objek berupa image bitmap, sedangkan untuk menggunakan filter pada objek vector, seperti shape atau teks Anda harus mengubahnya terlebih dahulu menjadi objek bitmap. Untuk menggunakan filter, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Aktifkan layer objek image yang akan Anda aplikasikan filter. Anda bisa mengaplikasikan filter pada seluruh area image atau mengkhususkan area image tertentu dengan terlebih dahulu membuat seleksi.
2. Pilih menu **Filter > Filter Gallery** untuk menampilkan kotak dialog Filter Gallery. Kemudian pilih filter yang Anda inginkan dan atur parameternya. Anda juga bisa memilih filter pada masing-masing kategori secara langsung. Sebagian besar filter mempunyai pop-up menu filter.
3. Klik tombol **OK** pada kotak dialog Filter Gallery untuk mengaplikasikan filter.

Mengekspor dan Mencetak

Mengekspor dan mencetak image adalah langkah terakhir dalam sebuah pekerjaan desain grafis. Mengekspor adalah menyimpan suatu dokumen image dalam format sesuai dengan kebutuhan. Jika Anda mengerjakan desain Anda dengan menggunakan format Photoshop Document (PSD), karena berbagai fasilitas yang didukungnya, maka setelah proses desain selesai Anda perlu mengekspor dokumen tersebut ke dalam format yang lebih tepat sesuai dengan kebutuhan.

Misalnya Anda membutuhkan dokumen untuk dicetak dengan printer atau dipercetakan, atau mungkin Anda membutuhkan image untuk ditampilkan di halaman web, atau bahkan untuk pertukaran dokumen antar komputer, maka Anda membutuhkan setting penyimpanan image yang berbeda pula.

Panduan Mengekspor Image

Untuk mengekspor image dengan baik, ada beberapa hal dasar yang harus Anda pahami.

- ❖ Pastikan Anda paham tujuan pembuatan image saat mulai bekerja dengan dokumen image di Adobe Photoshop CS. Hal ini berkaitan dengan penggunaan berbagai fasilitas yang ditawarkan Adobe Photoshop CS. Senantiasa gunakan format PSD saat Anda masih melakukan pengeditan, serta pastikan dokumen mempunyai mode nilai resolusi yang memadai.
- ❖ Simpan dokumen file asli sebelum Anda mulai melakukan pengeditan atau saat Anda menyimpan hasil akhir desain. Hal ini untuk mengantisipasi kemungkinan kesalahan terjadi pada dokumen yang tidak bisa diperbaiki.
- ❖ Pastikan Anda memilih format penyimpanan file image yang sesuai dengan kebutuhan dengan memperhitungkan ukuran image, resolusi dan mode warna yang tepat.
- ❖ Jika Anda bermaksud melakukan perputaran dokumen image PSD yang dibuat dengan program Adobe Photoshop CS, pastikan pihak yang menerima dokumen Anda menggunakan program yang sama untuk mengantisipasi tidak dikenalnya berbagai fitur yang disertakan didalamnya.
- ❖ Gunakan hanya image 16 bit jika Anda yakin akan kemampuan komputer dan program yang digunakan oleh pihak yang menerima dokumen image Anda. Karena, meskipun hasil tampilan dan cetak image 16 bit lebih baik dari pada image 8 bit, namun belum semua program pengolah gambar mampu mengenalinya.
- ❖ Ingat juga bahwa beberapa fasilitas dan fitur dalam program Adobe Photoshop CS tidak terdapat dalam versi-versi sebelumnya, sehingga untuk mencegah kesalahan,

gunakan fasilitas seperlunya atau ekspor image dalam bentuk jadi dengan format-format yang didukung beragam versi program.

Mengekspor dengan Menu Save As.

Menu Save As adalah cara termudah untuk mengekspor suatu image ke dalam format yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Untuk melakukannya, Anda cukup memilih menu **File > Save As**, atau menekan tombol **Shift + Ctrl + S**. sebuah kotak dialog Save akan ditampilkan.

- ❖ **Save In**, untuk menekan lokasi direktori penyimpanan image pada computer.
- ❖ **File Name**, untuk menentukan nama file.
- ❖ **Format**, untuk menentukan format file penyimpanan.
- ❖ **As A Copy**, untuk menyimpan salinan dokumen image sementara dokumen asli tetap terbuka di jendela Adobe Photoshop CS.
- ❖ **Alpha Channels**, untuk menyertakan alpha channel pada dokumen image yang disimpan. Jika Anda menon-aktifkan pilihan ini, maka alpha channel tidak akan disertakan.
- ❖ **Annotations**, untuk menyertakan annotation pada dokumen image yang disimpan.
- ❖ **Spot Colors**, untuk menyertakan spot color pada dokumen image yang disimpan. Menon-aktifkan pilihan ini akan menghilangkan informasi spot color.
- ❖ **Use Proof Setup**, untuk menentukan model manajemen warna yang Anda aplikasikan pada dokumen image.
- ❖ **ICC Profile**, untuk menentukan model manajemen warna untuk pengguna Windows.
- ❖ **Thumbnail**, untuk menyimpan data thumbnail dari dokumen image yang Anda buat.
- ❖ **Use Lower Case Extension**, untuk menentukan penulisan ekstensi dokumen image dalam huruf kecil (*lowercase*).

Menyimpan Dokumen Berukuran Besar

Adobe Photoshop CS memungkinkan Anda menyimpan dokumen file yang berukuran besar, yaitu image yang mempunyai total pixel leboh dari 30.000 pixel dan ukuran file lebih dari 2 G. namun yang perlu Anda ingat adalah program Adobe Photoshop versi sebelumnya dan juga berbagai program penggoloh gambar lainnya hanya mampu menampilkan image dengan ukuran pixel kurang dari 20.000 pixel dan ukuran file kurang dari 2 G.

Untuk menyimpan dokumen file berukuran besar, Adobe Photoshop CS menawarkan tiga format file yang mendukung yaitu :

- ❖ **Large Document Format (PSB)**, adalah format file yang mampu mendukung semua fasilitas dan fitur Adobe Photoshop CS, serta mampu menyimpan dokumen image dengan ukuran pixel lebih dari 20.000 pixel dan ukran lebih dari 2 G. untuk bisa menyimpan dokumen dalam format PSB, Anda terlebih dahulu harusmengaktifkan pilihan Enable Large Document Format pada kotak dialog Preferances pada bagian File Handling.
- ❖ **Photoshop Raw**, adalah format file yang mendukung dokumen file berukuran berapa pun, namun tidak mendukung fasilitas layer. Sehingga dokumen yang disimpan dengan format Photoshop Raw ini akan disimpan sebagai image tunggal, dimana semua layernya akan di-flatten.

- ❖ **TIFF**, adalah format file yang mampu mendukung fasilitas layer, namun mempunyai keterbatasan karena hanya mampu mendukung penyimpanan dokumen file hingga ukuran 4 G. File dengan ukuran lebih dari 4 G tidak bisa disimpan dalam format TIFF.

Menyimpan dalam Format PDF

Anda bisa menyimpan dokumen image dalam bentuk Portable Document Format (PDF) untuk kepentingan pertukaran image antar computer atau melalui internet. Dokumen PDF mempunyai berbagai keistimewaan dibandingkan dokumen format lain, yaitu :

- ❖ Mampu menampilkan baik teks maupun image dengan kualitas baik untuk kepentingan desktop publishing maupun cetak.
- ❖ Mendukung format tata cetak (layout) dokumen asli.
- ❖ Mendukung link antar bagian dokumen, thumbnail dan book mark, serta berbagai fasilitas tambahan lain yang memudahkan Anda dalam mengakses bagian-bagian dokumen PDF.
- ❖ Mampu menyimpan lebih dari satu halaman dokumen, sehingga cocok untuk membuat buku digital (e-book).
- ❖ Mampu disimpan dengan fasilitas password dan enkripsi file yang menjamin keamanannya untuk menyimpan dokumen-dokumen penting dan rahasia Anda.
- ❖ Hanya bisa dibuka menggunakan program Adobe Acrobat atau Adobe Reader, yang bisa di download secara gratis dari situs Adobe (<http://www.adobe.com/acrobat>).
- ❖ Mempunyai ukuran file yang relative kecil.

Saat Anda memilih format Photoshop PDF (.PDF, .PDP) pada pilihan Format, pada kotak dialog Save As, Adobe Photoshop CS menampilkan kotak dialog PDF Options dengan beberapa pilihan.

- ❖ **Encoding**, untuk menentukan metode kompresi file yang digunakan. Terdapat dua pilihan kompresi, yaitu Zip dan JPEG.
- ❖ **Save Transparency**, untuk menentukan apakah bagian dokumen transparan akan dipertahankan saat dibuka kembali menggunakan program pengolah gambar seperti Adobe Photoshop. Pilihan ini tidak akan muncul pada image dengan spot color atau yang tidak mempunyai area transparan didalamnya.
- ❖ **Image Interpolation**, untuk mengaktifkan kemampuan anti aliased, guna membantu Anda saat mencetak image dengan resolusi rendah.
- ❖ **Downgrade Color Profile**, untuk menentukan apakah Anda akan menyimpan dan membuka dokumen PDF pada program yang tidak mendukung profil warna versi 4.
- ❖ **PDF Security**, untuk menentukan setting keamanan file PDF yang Anda buat. PDF Security memiliki beberapa pilihan keamanan dokumen, yaitu :
 - **Password Required to Open Document**, untuk menentukan kata kunci (password) untuk membuka dokumen PDF.
 - **Password Required to Change Permission and Password**, untuk menentukan password yang dibutuhkan untuk mengubah pilihan keamanan, terutama untuk mengubah password guna membuka dan menentukan setting keamanan PDF.
 - **40-bit RSA (Acrobat 3x, 4x)**, untuk menggunakan enkripsi tingkat rendah.

- **128-bit RC4 (Acrobat 5)**, untuk menggunakan enkripsi tingkat tinggi yang didukung oleh Adobe Acrobat atau Acrobat Reader versi 5, dimana versi-versi sebelumnya tidak bisa membuka dokumen PDF dengan setting ini.
- **128-bit RC4 (Acrobat 6)**, untuk menggunakan enkripsi tingkat tinggi dan didalamnya Anda bisa menggunakan fasilitas painttext metadata dan thumbnail. Namun, mode ini hanya didukung oleh Adobe Acrobat atau Acrobat Reader versi 6.
- **No Painting**, untuk mencegah pengguna mencetak dokumen PDF.
- **No Changing the Document**, untuk mencegah pengguna mengubah isi dokumen PDF.
- **No Content Copying or Extraction, Disable Accessibility**, untuk mencegah pemakai menyalin atau mengekstrak dokumen PDF.
- **No Adding or Changing Comments and Form Fieldsw**, untuk mencegah pemakai mengubah atau menambahi bagian komentar atau form field.
- **Enable Context Access for the Visually Impaired**, memungkinkan pengguna yang mempunyai masalah penglihatan menampilkan dokumen PDF pada tingkatan yang bisa dibaca oleh penderita yang cacat mata.
- **Allow Context Copying and Extraction**, untuk memungkinkan pengguna menyalin atau mengekstrak dokumen PDF dan fasilitas lain yang ada didalamnya.
- **No Encryption For Metadata and Thumbnail (Acrobat 6 only)**, memungkinkan pemakai melihat metadata dokumen PDF melalui File Browser.
- ❖ **Include Vector Data**, untuk mempertahankan objek vector, seperti text atau shape, tetap bersifat *resolution independent* saat dicetak. Terdapat dua pilihan tambahan Include Vector Data, yaitu :
 - **Embed Font**, menyertakan font yang digunakan dalam suatu dokumen PDF untuk memastikan dokumen ditampilkan secara sempurna.
 - **Use Outlines For Text**, untuk mengubah teks menjadi objek shape guna mencegah kemungkinan program yang digunakan untuk membuka tidak mampu mengenali teks dalam dokumen PDF. Namun pilihan ini mengakibatkan dokumen file berukuran relative besar dibandingkan tetap menggunakan teks.

Jika Anda tidak memilih salah satu dari kedua pilihan diatas, maka saat membuka dokumen PDF dan Acrobat Reader tidak menemukan font yang disertakan, maka secara otomatis akan diganti (substitute) dengan font yang mendekati.

Menyimpan dalam Format EPS

Jika Anda bermaksud menggunakan dokumen image untuk kepentingan cetak, atau untuk digunakan kembali pada program pengolah gambar vector atau program layout, seperti Adobe Pagemaker atau Adobe InDesign, Anda bisa menyimpan dokumen image dalam format EPS (Encapsulated PostScript).

Saat Anda memilih format Photoshop EPS, Adobe Photoshop CS akan menampilkan kotak dialog tergantung pada versi EPS yang digunakan.

- ❖ **Preview**, untuk membuat image beresolusi rendah sebagai *preview* di folder tempat penyimpanan. Jika Anda bermaksud menggunakan baik untuk Windows maupun Macintosh, pilih TIFF.

- ❖ **Encoding**, metode yang digunakan untuk mencetak image dengan printer PostScript atau alat lainnya. Terdapat tiga pilihan Encoding, yaitu :
 - **ASCII atau ASCII85**, jika Anda mencetak dalam system operasi windows.
 - **Binary**, untuk menghasilkan dokumen dengan ukuran yang relative lebih kecil. Namun kadang-kadang beberapa alat cetak atau program pengolahan layout tidak mendukung model encoding ini.
 - **JPEG**, untuk mengkompres kualitas image berdasarkan tingkat kualitas JPEG yang Anda pilih.penggunaan pilihan ini hanya bisa dicetak pada printer PostScript level 2 dan terkadang priter tidak mampu mencetak warna-warnanya dalam lapisan yang berbeda.
- ❖ **Include Halftone Screen**, untuk menentukan percetakan akhir yang tinggi.
- ❖ **Include Transfer Function**, untuk mengatur percetakan image.
- ❖ **Transparent White**, untuk menampilkan area image berwarna putih sebagai area transparan. Pilihan ini hanya ada pada image dengan mode warna Bitmap.
- ❖ **PostScript Color Management**, mengkonversikan data image berdasarkan setting warna printer.
- ❖ **Include Vector Data**, untuk mempertahankan objek vectok saat dibuka dengan program yang mendukung penggunaan objek vector. Jika Anda membuka dokumen EPS dengan Adobe Photoshop CS, objek vector akan ditampilkan sebagai objek bitmap (di-rasterize).
- ❖ **Image Interpolation**, untuk mengaplikasikan fasilitas *anti-aliase* pada saat mencetak image dengan resolusi rendah.

Menyimpan dalam Format JPEG

JPEG (*Joint Photographic Experts Group*) adalah format file image standar untuk kepentingan web publishing, terutama untuk image-image foto dengan variasi warna yang beragam. Anda bisa menentukan kualitas image yang disimpan dalam format JPEG. Saat Anda memilih format JPEG, sebuah kotak dialog JPEG Options akan muncul.

- ❖ **Matte**, untuk mempertahankan area transparansi pada image yang disimpan dalam format JPEG.
- ❖ **Image Options**, untuk menentukan tingkat kualitas image JPEG melalui slider yang ada. Semakin besar nilai Image Options, semakin baik kualitas image, namun pada saat bersamaan ukuran file pun akan semakin besar.
- ❖ **Format Options**, untuk menentukan format kompresi JPEG yang Anda gunakan, yaitu :
 - **Baseline**, untuk menyimpan file JPEG dengan format yang paling bisa dikenali browser.
 - **Baseline Optimize**, untuk menyimpan file JPEG dengan mode baseline dioptimasi warnanya untuk memperkecil ukuran file.
 - **Progressive**, untuk menyimpan image JPEG hasil scan secara lebih detil.
- ❖ **Size**, untuk menampilkan perkiraan waktu yang dibutuhkan untuk mn-download file image dengan standar kecepatan modem tertentu.

Jika Anda akan menampilkan image JPEG dalam browser internet, lebih baik gunakan mode warna RGB saat menyimpan image. Karena tidak semua browser dan computer mampu mengenali dan menampilkan image JPEG dengan mode warna CMYK.

Menyimpan dalam Format GIF

Serupa dengan format JPEG, image untuk kepentingan web publishing biasa disimpan dalam format Graphic Interchange Format (GIF), karena selain kemampuannya mengompres ukuran file juga mampu menyimpan transpaansi serta animasi dua dimensi.

Untuk melakukannya, Anda bisa memilih menu **File > Save As**, kemudian pada kotak dialog Save As pilih **CompuServe GIF** pada pilihan format. Atau untuk memungkinkan pengaturan yang lebih presisi, pilih menu **File > Save for Web**. Sebuah kotak dialog Save for web akan ditampilkan.

Pada bagian kiri terdapat beberapa tool untuk mengatur tampilan image. Pada bagian tengah ditampilkan preview image, jika dioptimasi menggunakan setting tertentu. Sedangkan dibagian kanan terdapat setting optimasi yang bisa Anda atur sendiri.

- ❖ **Preset**, untuk menentukan preset optimasi yang ditawarkan Adobe Photoshop CS.
- ❖ **Color Reduction Alogarithm**, untuk menentukan jumlah warna pada Color Table sebuah image. Semakin banyak jumlah warna, semakin detil image yang ditampilkan.
- ❖ **Lossy**, untuk mengompres image dengan mengurangi detil informasi, sehingga ukuran image bisa dimaksimalkan.
- ❖ **Dithering**, menentukan metode penampilan warna image yang tidak ditemukan pada system computer yang berbeda dengan computer pembuat image. Terdapat empat pilihan dithering, yaitu :
 - **No Dither**, tidak menerapkan metode dithering pada image.
 - **Diffusion**, untuk menerapkan metode dithering secara acak dengan memanfaatkan pixel-pixel area sekitar.
 - **Pattern**, untuk menerapkan metode dithering berdasarkan pola (pattern) halftone.
 - **Noise**, untuk menerapkan metode dithering serupa dengan Diffusion, namun tanpa menggunakan pixel-pixel sekitar.
- ❖ **Transparency & Matte**, untuk menentukan tingkat dan model transparansi image.
- ❖ **Transparency Dithering**, untuk menentukan metode transparansi image dengan memanfaatkan pola dithering yang ada.
- ❖ **Interlaced**, untuk mepercepat waktu download image dengan menurunkan kualitas image.
- ❖ **Web Snap**, untuk mendekatkan warna image berdasarkan warna-warna yang aman ditampilkan dalam halaman web dengan browser.

Mencetak Image

Mencetak image adalah suatu proses yang membutuhkan kecermatan, selain juga alat cetak yang memadai, serta media cetak yang sesuai pula. Untuk mengetahui kebutuhan dan setting yang optimal bagi printer Anda, bacalah secara cermat petunjuk yang disertakan dalam manual printer yang Anda miliki.

Pada kesempatan ini penulis menggunakan printer Canon i6500. tampilan dan setting printer secara umum sama untuk semua printer, namun pada beberapa bagian setiap printer mempunyai variasi yang spesifik.

Untuk mencetak image, pastikan Anda telah melakukan beberapa hal berikut ini :

- ❖ Pastikan dokumen image sudah final, dalam artian dokumen yang akan Anda cetak tidak dalam kondisi editing.
- ❖ Pastikan tingkat resolusi image yang memadai untuk hasil cetak optimal, yaitu sebagai patokan antara 250 dpi – 300 dpi atau lebih.
- ❖ Pastikan Anda menggunakan media cetak (kertas) yang baik, yaitu kertas dengan ketebalan yang sesuai dengan kebutuhan, atau akan lebih baik lagi jika Anda menggunakan kertas cetak khusus sesuai dengan printer yang Anda gunakan.
- ❖ Lakukan pengecekan printer yang digunakan, terutama kualitas tinta. Lakukan proses cleaning seperlunya sebelum Anda mencetak untuk memastikan semua tinta siap digunakan.
- ❖ Oleh karena printer dan alat cetak sejenisnya menggunakan mode warna CMYK, maka konversikan terlebih dahulu dokumen image Anda ke mode warna CMYK untuk menjamin presisi warna aslinya.

Jika semua prasyarat dasar diatas telah Anda penuhi, ikuti langkah-langkah berikut ini :

1. Pilih menu **File > Print**.
2. Adobe Photoshop CS akan menampilkan kotak dialog Print.
 - ❖ **Name**, menentukan printer yang Anda gunakan untuk mencetak image. Jika computer Anda terhubung dengan beberapa printer, misalnya dalam sebuah LAN, maka semua printer yang ada akan ditampilkan pada pilihan Name.
 - ❖ **Properties**, untuk menampilkan pilihan property cetak.
 - ❖ **Print range**, untuk menentukan image atau area image yang dicetak. Terutama jika Anda bekerja dengan lebih dari satu image dalam sebuah dokumen.
 - ❖ **Number of copies**, untuk menentukan jumlah salinan cetak image.
3. Klik tombol **OK** untuk mulai mencetak. Hasilnya akan keluar melalui printer yang Anda pilih.

