

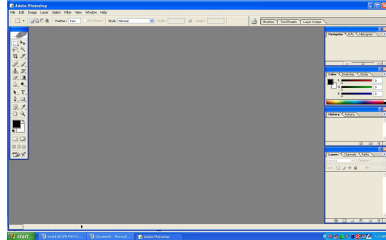
ADOPE PHOTOSHOP CS

Adope photoshop CS merupakan aplikasi profesional dalam mengedit gambar standard.

Memulai Adope Photoshop CS

Saat sudah diinstall, Adope Photoshop CS bisa langsung diluncurkan dari komputer. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Klik **Start** terlebih dahulu
2. Sorot **All Program**
3. Pilihlah **Adope Photoshop CS**. Tunggu beberapa saat sehingga muncul halaman sebagai berikut



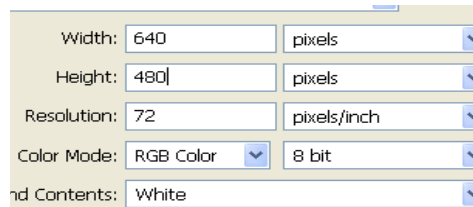
Gambar 1. Tampilan awal Adop Photoshop CS

Membuka Kanvas Baru

Jika Anda baru pertama kali bekerja dengan menggunakan Adope Photoshop CS , maka tugas pertama yang harus Anda lakukan adalah membuat kanvas baru sebagai lembar kerja Adope Photoshop CS.

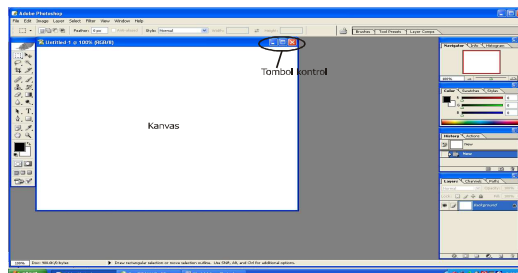
Langkah-langkah membuat kanvas baru adalah :

1. Pilihlah menu **File**
2. Kemudian pilih **New**, tunggu beberapa saat sampai jendela **New** muncul



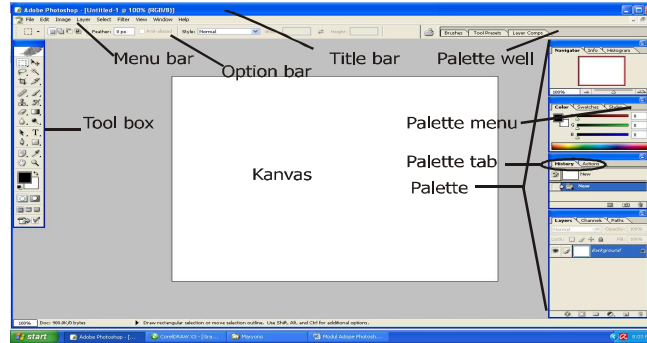
Gambar 2. Kotak dialog **New**

3. Tentukan lebar kanvas yang ingin Anda buat di kotak **Width**. Sebagai contoh masukkan angka 640.
4. Kemudian tentukan tinggi kanvas di kotak **Height**. Sebagai contoh ketik angka 480.
5. Di samping kanan kotak **Width** dan **Height**, tentukan satuan ukuran untuk angka lebar dan tinggi yang Anda tentukan. Contohnya pilih satuan **pixels**.
6. Tentukan tingkat ketajaman gambar di bagian **Resolution**. Sebagai contoh ketiklah angka 72.
7. Di kotak sisi **Resolution** tentukan satuan tingkat ketajaman gambar. Secara default, pilihannya adalah **pixels/inch**.
8. Di bagian **Color Mode**, pilihlah **RGB Color** jika Anda ingin membuat desain grafis yang berwarna.
9. Tekan tombol **OK**.
10. Tunggulah beberapa saat sampai Anda melihat sebuah kanvas baru di dalam jendela Adope Photoshop CS.



Gambar 3. Kanvas baru

11. Klik **Maximize** pada tombol kontrol canvas baru tersebut sehingga lembar kerja menjadi sebagai berikut :



Gambar 4. Lembar kerja/kanvas Photoshop CS

Dari kanvas yang masih kosong tersebut Anda dapat membuat kreasidesain grafis sesuai dengan keinginan Anda

Komponen Lembar Kerja Adope Photoshop CS

Komponen lembar kerja Adope Photoshop CS terdiri dari beberapa bagian seperti dijelaskan pada gambar di atas. Komponen-komponen tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Title Bar

Title bar terdiri dari control menu box, nama aplikasi yang sedang aktif juga dilengkapi tombol control

2. Menu Bar

Menu bar adalah menu yang digunakan untuk membentuk dan mengedit gambar. Masing-masing menu diberi nama yang berbeda untuk membedakan fungsinya secara spesifik.

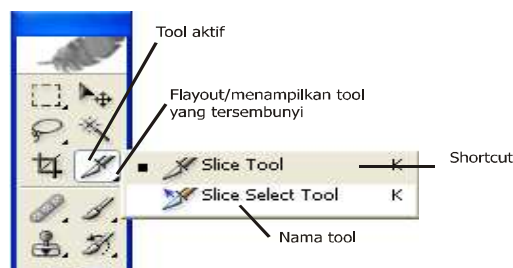
3. Option Bar

Jika Anda memilih salah satu ikon dalam **Toolbox**, pada option bar ini akan ditampilkan pilihan yang berhubungan dengan ikon yang baru saja Anda pilih. Apabila saat Anda melakukan klik pada salah satu tombol dalam toolbox tidak menampilkan option bar, aktifkan dengan cara klik **Window** kemudian klik **Option**.

4. Toolbox

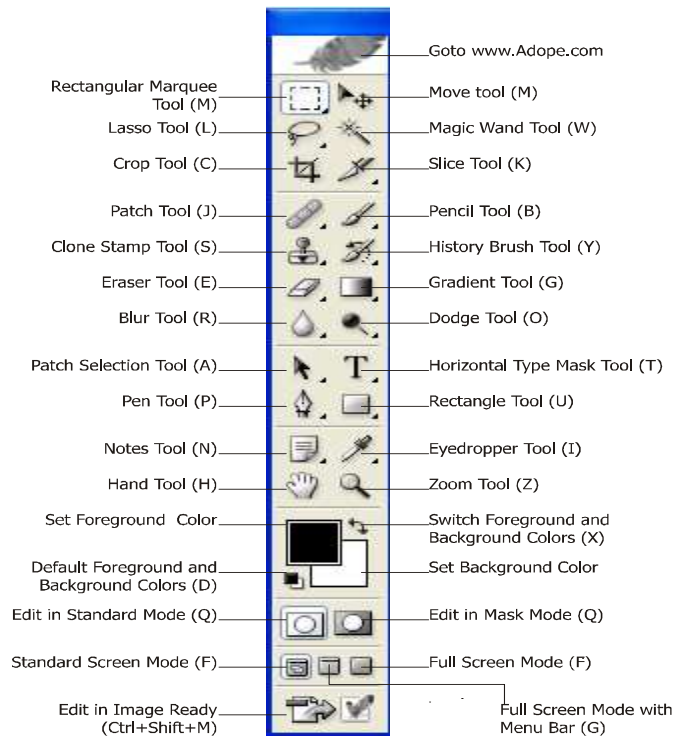
Toolbox adalah tombol yang digunakan untuk membuat dan melakukan editing suatu gambar. Untuk menggunakannya, lakukan dengan cara klik tombol yang dimaksud. Tombol yang dilengkapi anak panah pada sudut kanan bawah menunjukkan bahwa tombol tersebut memiliki tombol lain yang tersembunyi.

Tombol-tombol dalam toolbox mempunyai nama. Untuk menampilkan nama tombol pada toolbox lakukan dengan menempatkan pointer di atas tombol tersebut, lalu klik kanan, maka segera akan tampil tooltip yang menampilkan nama tombol dan shortcut untuk menggunakan tombol tersebut.



Gambar 5. Menampilkan tool yang tersembunyi

TOOLBOX



Gambar 6. Toolbox

Cara menggunakan dan fungsi toolbox

Nama tool	Cara menggunakan dan fungsi tool
Rectangular Marquee tool	Drag gambar dengan tool ini untuk memilih gambar dengan bentuk empat persegi panjang
Elliptical Marquee tool	Drag gambar dengan tool ini untuk memilih bagian gambar dengan bentuk ellips
Single Row Marquee tool	Drag gambar dengan tool ini untuk memilih bagian gambar dengan bentuk baris dengan tinggi satu pixel
Move tool	Drag gambar terpilih dengan tool ini untuk memindahkannya ke tempat lain
Lasso tool	Drag gambar dengan tombol ini untuk memilih bagian gambar secara bebas
Polygonal Lasso tool	Tomnol ini digunakan untuk memilih bagian gambar dengan cara melakukan klik pada bagian-bagian gambar. Dengan pilihan ini akan membentuk sudut banyak
Magnetic Lasso tool	Klik pada bagian gambar selanjutnya geser pointer pada bagian-bagian yang akan dipilih,lakukan double klik untuk selesai. Dengan menggunakan tool ini pointer akan ditarik pada bagian sisi gambar yang paling kuat
Magic Wand tool	Lakukan klik gambar dengan tool ini untuk memilih bagian elemen warna yang sama
Crop tool	Dragging gambar yang akan dipotong degan menggunakan tombol ini, kemudian double klik. Hanya bagian gambar yang ada di bagian dalam yang akan digunakan, sementara bagian yang lain akan dibuang
Slice tool	Tombol ini digunakan untuk mengiris bagian gambar menjadi beberapa bagian
Healing Brush tool	Tool ini digunakan untuk proses pengecatan dengan contoh fill atau pattern yang sudah ada untuk memperbaiki bagian gambar yang kurang sempurna. Untuk menggunakan tool ini lakukan Alt+klik pada bagian fill atau pattern yang akan ditiru kemudian lakukan dragging untuk

	menerapkannya
Patch tool	Tool ini digunakan untuk membetulkan bagian darah gambar yang terpilih dengan menggunakan sample dan pattern
Brush tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses pewarnaan menggunakan efek goresan dengan kuas
Pencil tool	Tool ini digunakan untuk melakukan pengecatan dengan coretan dengan bagian terpilih secara bebas
Clone Stamp tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses pengecatan dengan meniru bentuk suatu gambar yang ada. Untuk menggunakan tool ini digunakan Alt+Klik pada gambar yang ingin dicontoh selanjutnya lepas tombol Alt , te mpatkan pointer pada suatu tempat di mana hasil clone akan diletakkan kemudian lakukan dragging
Pattern Stamp Brush tool	Tool ini digunakan untuk mengganti seluruh bagian gambar dengan pattern sesuai dengan pilihan. Pilih pattern dalam option bar kemudian kuas bagian gambar yang akan diganti
History Brush tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses penghapusan pada bagian gambar hingga kembali ke bentuk gambar semula
Art History Brush tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses pewarnaan dengan meniru bentuk guratan yang terdapat pada bagian warna yang lain, dengan menggunakan warna terpilih
Magic Eraser tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses penghapusan daerah yang berwarna solid yang sejenis hingga berbentuk transparan dengan hanya melakukan satu klik
Eraser tool	Tool ini digunakan untuk menghapus bagian gambar dengan kekuatan tertentu serta jangkauan tertentu pula dengan mode brush,pencil atau block
Background Eraser tool	Tool ini digunakan untuk penghapusan background suatu gambar hingga berbentuk transparan. Pada bagian ini Anda dapat melindungi bagian foreground gambar
Gradient tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses pewarnaan dengan menarik linear gradient,radial gradient, angle gradient, refleckted gradient,diamond gradient
Paint Bucket tool	Tool ini digunakan untuk melakukan proses pewarnaan dengan menggunakan warna foregorund
Blur tool	Tool ini digunakan untuk memberikan efek remang-remang pada bagian gambar pada bagian gambar yang terkena kuas
Sharpen tool	Tool ini digunakan untuk mempertajam secara halus bagian pinggir suatu gambar. Gunakan tool ini dengan cara klik di bagian gambar
Smudge tool	Tool ini digunakan untuk menyeret bagian warna pada gambar dengan cara melakukan dragging, hasil proses kan serupa dengan melakukan coretan pada cat basah, sehingga warna yang terseret akan mengikuti arah dragging
Dodge tool	Tool ini digunakan untuk proses pemberian cahaya dengan cara dragging, bagian yang dilewati drag akan terhapus hingga tampak lebih terang
Burn tool	Tool ini digunakan untuk mengubah bagian gambar menjadi lebih gelap
Sponge tool	Tool ini digunakan untuk mengatur kejenuhan warna dari suatu gambar
Path Selection tool	Tool ini digunakan untuk memilih dan memindah gambar yang berupa garis
Direct Selection tool	Tool ini digunakan untuk membentuk dan mengarahkan garis atau kurve
Horizontal Type tool	Tool ini digunakan untuk membuat teks di atas gambar dengan arah horisontal
Vertical Type tool	Tool ini digunakan untuk membuat teks di atas gambar dengan arah vertikal
Horizontal Type Mask tool	Tool ini digunakan untuk membuat teks di atas gambar dengan menggunakan warna fill yang terdapat di bagian bawah teks
Vertical Type Mask tool	Tool ini digunakan untuk membuat teks di atas gambar dengan arah vertikal serta dapat menggunakan fill yang terdapat di bagian bawah teks
Pen tool	Tool ini digunakan untuk membuat gambar berupa garis
Freeform Pen tool	Tool ini digunakan untuk membuat pola gambar dengan garis bebas
Add Anchor Point tool	Tool ini digunakan untuk menambah titik simpul baru pada objek gambar garis

Delete Anchor Point tool	Tool ini digunakan untuk menghapus titik simpul gambar garis
Convert Point tool	Tool ini digunakan untuk mengubah dari corner point (bentuk sudut) ke smooth point (bentuk melengkung) atau sebaliknya
Custom Shape tool	Tool ini digunakan untuk membuat bentuk-bentuk khusus yang sudah dipersiapkan oleh sistem
Notes tool	Tool ini digunakan untuk memberikan catatan pada suatu gambar
Audio Annotation tool	Tool ini digunakan untuk memberikan pesan berupa bunyi yang direkam melalui microphone pada suatu gambar
Eyedropper	Tool ini digunakan untuk meniru sistem warnadari gambar yang sudah ada, dengan cara klik pada bagian atas gambar yang akan ditiru sistem warnanya
Color Sampler tool	Tool ini digunakan untuk mengambil contoh warna pada tempat-tempat tertentu pada bagian gambar. Warna yang dapat diambil hanya 4 sample saja
Measure tool	Tool ini digunakan untuk mencari jarak antara dua buah point yang berbeda. Anda dapat melihat keterangannya pada bagian option bar Lokasi Start garis ditunjukkan dengan sumbu X dan Y. Arah horizontal ditunjukkan dengan W dan vertikal H yang merupakan jarak antara koordinat X dan Y. Arah perputaran ditunjukkan dengan nilai A. Total jarak ditunjukkan dengan D1. Jika Anda menggunakan dua titik point yang membentuk sudut lancip, maka Anda akan melihat dua nilai yaitu D1 untuk posisi titik point 1 dan D2 untuk posisi titik point 2
Hand tool	Tool ini digunakan untuk memindah gambar dalam kanvas apabila bagian-bagian tertentu dari gambar tidak terlihat karena bentuk tampilan window terlalu kecil. Untuk melihat bagian lain dari gambar dapat dilakukan dengan cara draagging dengan hand tool
Zoom tool	Tool ini digunakan untuk mengubah ukuran tampilan gambar dalam kanvas
Set Foreground Color	Klik kotak warna bagian depan ini untuk mengubah warna gambar, teks, atau warna objek lainnya sesuai dengan pilihan warna yang Anda inginkan dalam Color Picker
Set Background Color	Klik kotak warna bagian belakang untuk mengubah warna backgorund dari lembar kerja (kanvas)
Edit in Standard Mode	Tool ini digunakan untuk acuan proses penggambaran dalam lembar kerja
Edit in Quick Mask Mode	Tool ini digunakan untuk memberikan masker pada gambar, sehingga gambar akan ditutupi dengan warna magenta. Untuk mengembalikan ke tampilan standard klik sekali lagi Edit in Standard Mode
Standard Screen Mode	Tool ini digunakan untuk mengubah/mengaktifkan bentuk tampilan layar standard
Full Screen Mode with Menu Bar	Tool ini digunakan untuk mengubah bentuk tampilan dengan tidak mengikutsertakan title bar,tampilan hanya dimulai dari menubar dan elemen lainnya
Full Screen Mode	Tool ini digunakan untuk mengubah bentuk tampilan full screen dengan tidak mengikutsertakan titlebar dan menubar
Edit in Image Ready	Tool ini digunakan untuk mengedit gambar dalam Adope Image Ready

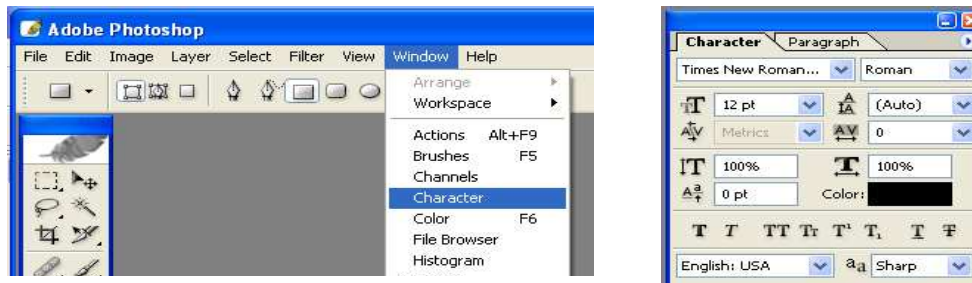
5. Palette Well

Photoshop CS juga dilengkapi dengan palette well yang dapat membantu Anda dalam mengorganisir dan mengatur palette. Palette yang sering Anda gunakan dapat dimasukkan dalam palette well sehingga dapat digunakan kapan saja tanpa harus menyimpannya.

Untuk menggunakan palette dalam palette well Anda cukup melakukan klik pada tab palette yang akan digunakan.

6. Palette

Palette membantu Anda melakukan monitoring dan memperbaiki gambar. Dalam keadaan default palette akan ditempatkan secara bersamaan dalam satu group. Untuk menampilkan palette dalam layar monitor dapat Anda lakukan dengan cara klik **Window**, selanjutnya klik nama palette yang akan digunakan, seperti contoh menampilkan **Character palette** :



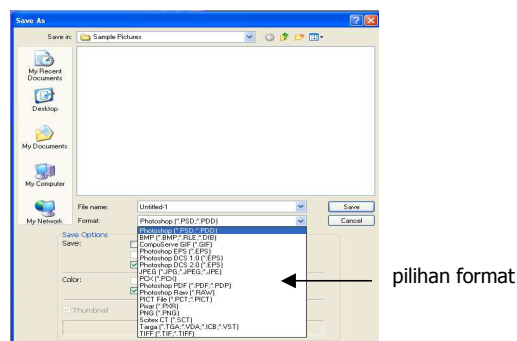
Gambar 7. Menampilkan **Character** palette

Menyimpan gambar

1. Menyimpan gambar yang aktif saat ini

Langkah untuk menyimpan gambar/lembar kerja/kanvas/file yang aktif saat ini adalah :

- a. Klik menu **File**, kemudian klik submenu **Save**. Di layar monitor akan tampil kotak dialog **Save As** seperti berikut :



Gambar 8. Kotak dialog **Save As**

- a. Tentukan folder di mana file akan disimpan pada kotak **Save in**, misalnya DATA (D:)
 - c. Ketikkan nama file pada kotak **File name**, misalnya BUNGA
 - d. Tentukan format file yang diinginkan pada pilihan **Format**. Secara default pilihan formatnya adalah Photoshop (*.PSD;*.PDD).
 - e. Klik **Save** untuk menjalankan proses penyimpanan
 - f. **Cancel** untuk membatalkan penyimpanan.
2. Menyimpan file dengan format yang lain
 Penyimpanan dengan menggunakan pilihan format lain dapat digunakan jika Anda ingin mengolah gambar dengan aplikasi pengolah gambar selain Photoshop atau dengan tujuan memperkecil kapasitas file yang dihasilkan.

Langkah untuk menyimpan file dengan format yang lain adalah sebagai berikut :

- a. Klik menu **File**, pilih submenu **Save As**.
- b. Pilih format yang diinginkan dalam kotak pilihan **Format**.
- c. Klik tombol **Save**.

Membuka file

Membuka file yang pernah disimpan dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu :

1. Menggunakan perintah Open

- a. Klik menu **File**, klik submenu **Open**. Di layar monitor akan tampil sebuah kotak dialog **Open**.
- b. Tentukan folder/subfolder tempat file yang akan dibuka tersimpan pada kotak pilihan **Look in**
- c. Klik nama file yang akan dibuka, selanjutnya klik tombol **Open** atau tekan enter pada keyboard.

2. Membuka file dengan **Browse**

Dengan menggunakan cara ini Anda dapat mengetahui isi file yang akan dibuka serta kapasitas atau keterangan lain yang disertakan pada file tersebut.

Untuk membuka file dengan **Browse** adalah sebagai berikut :

- a. Klik menu **File**, kemudian klik submenu **Browse**
- b. Pilih gambar yang akan dibuka.
- c. Lakukan double klik pada gambar terpilih.


3. Membuka file dengan Open Recent

Perintah ini digunakan untuk membuka file yang beberapa waktu lalu pernah diaktifkan. Untuk membuka file dengan cara ini adalah :

- a. Klik menu **File**, klik submenu **Open Recent**.
- b. Klik nama file yang akan dibuka.

Mengakhiri Adope Photoshop CS

Untuk mengakhiri penggunaan aplikasi Adope Photoshop CS adalah dengan menggunakan salah satu cara berikut :

- Klik menu **File**, kemudian klik submenu **Exit**. Atau tekan tombol **Ctrl+Q** pada keyboard.
- Gunakan tombol **Close**  pada sudut kanan atas dari **Title bar** aplikasi Photoshop CS
- Gunakan tombol **Alt+F4** pada keyboard.

LATIHAN


1

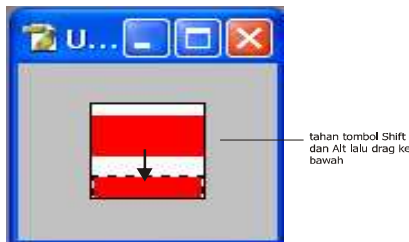
Efek Permen





Gambar 1. Efek permen

Langkah-langkah pembuatan efek permen adalah :

1. Yang harus Anda lakukan pertama kali adalah membuat pattern atau pola, caranya klik menu **File > New** untuk membuat dokumen baru.
2. Atur setting dokumen baru dengan nilai **Width** dan **Height : 50 pixels (px)**, **Resolusi : 72 pixels/inch (dpi)**, **Color Mode : RGB** dan **Background Content : White**. Klik **OK**
3. Set **foreground color**  dengan warna merah (R:255,G:0, B:0)
4. Selanjutnya klik **Rectangular Marquee Tool**, lalu buatlah seleksi seperti pada gambar di bawah ini, setelah selesai tekan **Alt+BackSpace** untuk memberi warna yang ditunjukkan pada Foreground Color.
5. Klik **Move Tool**  pada Toolbox.
6. Pastikan mode Snap tidak aktif, caranya klik menu **View>Snap**, lalu klik dan drag pada objek yang masih terseleksi sambil menahan tombol **Alt** dan **Shift** untuk menduplikat. Lihat gambar 2.

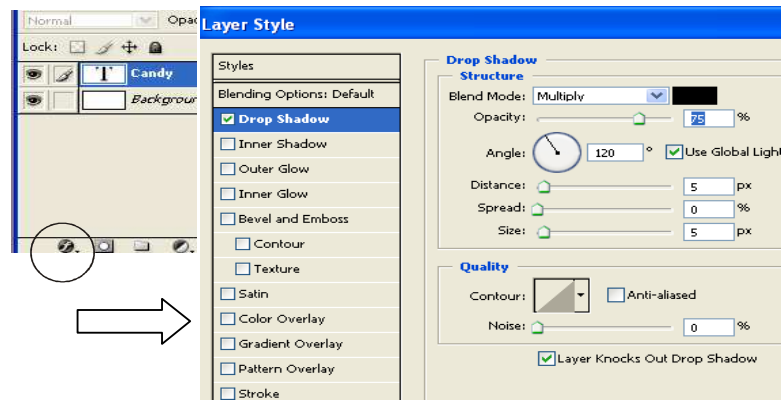


Gambar 2. Menduplikat objek dengan teknik drag

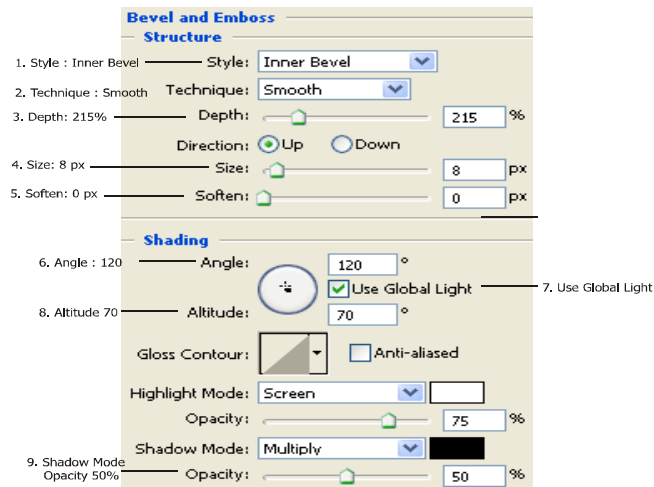
7. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi pada objek.
8. Klik menu **Filter>Distort>Pinch**, masukkan nilai **Amount: 50%**, lalu klik **OK**.
9. Klik menu **Edit>Define Pattern**, masukkan nama **candy** pada **Pattern Name** lalu klik **OK**.
10. Buat lagi sebuah dokumen baru dengan setting **Width: 400 px** dan **Height: 200 px**, **Resolusi : 72 pixels/inch (dpi)**, **Color Mode : RGB** dan **Background Content : White**.
11. Pastikan warna pada **Foreground Color**: merah, selanjutnya ketik teks Candy dengan terlebih dahulu klik **Horizontal Type Tool**  pada toolbox. Atur pada **Option bar** jenis **Font : Cooper Std Black, Size : 100 pt**.
12. Klik **Add Layer Style**  pada **Palette Layer** lalu pilih **Drop Shadow**. Selanjutnya akan tampil kotak dialog Drop Shadow. Lihat Gambar 4.
13. Biarkan setting Drop Shadow dengan nilai default, kemudian Anda pilih **Bevel and Emboss**.
14. Atur **Style : Inner bevel, Technique : Smooth, Depth: 215%, Direction: Up, Size: 8 px, Soften: 0 px, Angle: 120°, Use Global Light**, dan **Altitude: 70°** Lihat Gambar 5.
15. Klik **OK**. Hasilnya akan tampak seperti gambar di bawah



Gambar 3. Teks setelah diberi Drop Shadow dan Bevel Emboss

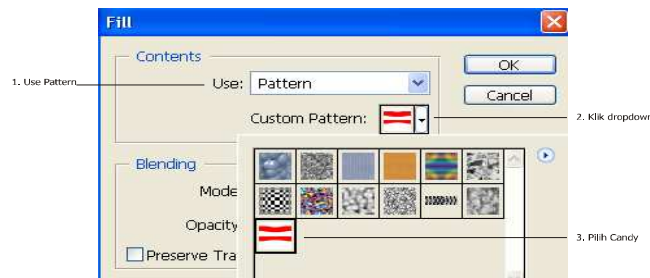


Gambar 4. Menambahkan Layer Style Drop Shadow



Gambar 5. Mengatur nilai Bevel and Emboss

16. Klik **Create a new layer** pada Layer Palette untuk membuat layer baru.
17. Klik menu **Edit>Fill**, selanjutnya pada kotak dialog Fill gunakan **Pattern**, pada Custom Pattern pilih **Candy**. Klik **OK**



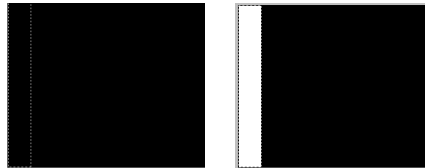
Gambar 6. Mengatur Custom Pattern

18. Perhatikan pada **Palette Layer**, tahan tombol **Alt** di antara Layer 1 dan Layer Candy untuk melakukan **Clipping Mask**, hasilnya objek pattern akan berada pada teks.
19. Klik menu **Edit>Free Transform** atau tekan **Ctrl+T**.

20. Pada Option Bar ubah **Rotate**  lalu tekan **Enter**.
21. Hasilnya akan tampak seperti pada Gambar 1.

Langkah-langkah pembuatan efek bekas tembakan :

1. Pastikan Anda telah mengaktifkan program aplikasi **Photoshop**.
2. Buka file gambar **Car.jpg**. yang terdapat di folder **Image**.
3. Buat layer baru dengan cara klik **Create a new layer** pada **Palette Layer**, beri fill warna hitam dengan cara klik menu **Edit>Fill**. Pada Contents **Use** pilih **Black**, lalu **OK**
4. Tekan tombol **F** untuk menampilkan **Full Screen Mode**. Pada mode ini Anda dapat dengan bebas menggeser area kerja dengan menahan tombol **Space** sambil melakukan drag. Bila ingin kembali ke tampilan **Standar Mode** tekan **F** dua kali.
5. Tekan tombol **M** untuk mengaktifkan **Rectangular Marquee Tool**, lalu buatlah seleksi seperti gambar di bawah. Setelah itu beri **Fill** warna putih, dengan cara klik menu **Edit>Fill**. Pada Contents **Use** pilih **White** lalu **OK**.



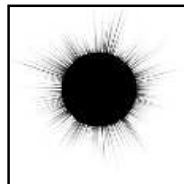
Gambar 7. Membuat seleksi kemudian diberi Fill putih

6. Tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi lalu klik menu **Filter>Stylize>Wind**, pilih **Method: Wind** dan **Direction: From the Left**.
7. Tekan **Ctrl+F** untuk mengulang efek **Wind**.
8. Selanjutnya klik menu **Edit>Transform>Rotate 90°CW**. Perintah ini digunakan untuk memutar jendela dokumen 90° ke kanan atau searah jarum jam (CW = Clock Wise)
9. Klik menu **Filter>Distort>Polar Coordinates**, pilih **Rectangular to Polar**. Klik **OK**





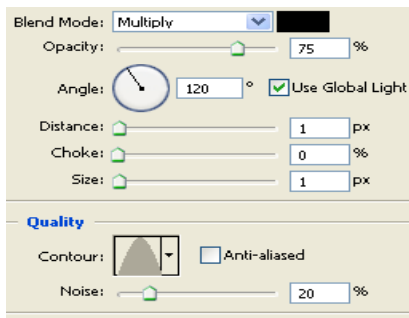
Gambar 8. Efek Polar Coordinates

10. Klik menu **Image>Adjustments>Invert** atau tekan **Ctrl+I** untuk menjalankan perintah **Invert**.



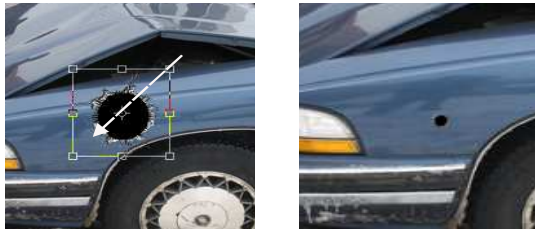
Gambar 9. Objek sesudah di-Invert

11. Klik **Magic Wand tool** 
12. Atur nilai **Tolerance** pada **Option bar: 0 px**, lalu klik satu kali pada bagian yang berwarna putih untuk membuat seleksi kemudian tekan tombol **Delete**.
13. Klik **Add Layer Style**,  pada **Layer Palette**, lalu pilih **Inner Shadow**, ikuti pengaturan setting seperti pada Gambar 10.



Gambar 10. Mengatur nilai Inner Shadow

14. Klik **OK**, kemudian tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi, Lanjutkan dengan tekan **Ctrl+T**, sambil menahan tombol **Shift** Anda drag handle di pojok kanan atas ke bawah untuk mengecilkan objek, setelah selesai tekan **Enter**.



Gambar 11. Mengatur besarnya lubang peluru

15. Lakukan duplikat objek, caranya tahan tombol **Alt** kemudian kemudian drag ke tempat yang diinginkan.
16. Tekan **Ctrl+T** lalu ubah nilai **Rotate: -90** pada **Option bar**. Dengan teknik yang sama Anda tambahkan lagi objek seperti Gambar 12.

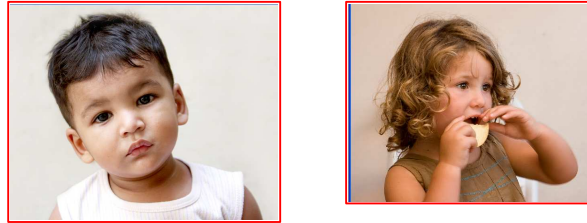


Gambar 12. Menambahkan efek bekas tembakan

Menyesuaikan Warna antara dua objek

Pada latihan ini Anda akan menyesuaikan warna rambut dengan mengambil sampel warna pada foto yang berbeda sehingga menjadi sama.

Ikuti langkah-langkahnya sebagai berikut :



1. Buka gambar *Balita.jpg* dan *Child.psd* yang terdapat dalam folder *Image*.
2. Pastikan jendela *Balita.jpg* dalam keadaan aktif.
3. Klik *Poligonal Lasso tool*.
4. Buatlah seleksi pada rambut yang akan dijadikan sample, misalnya seperti pada Gambar 1.



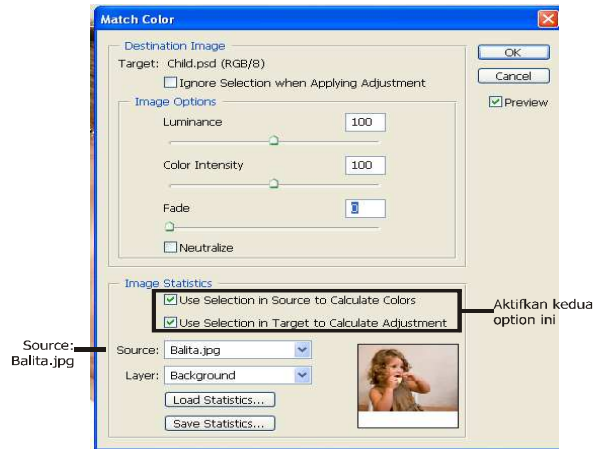
Gambar 1. Membuat seleksi sampel rambut

5. Selanjutnya aktifkan jendela dokumen *Child.psd*
6. Karena seleksi rambut telah disiapkan Anda dapat langsung mengklik menu *Select>Load Selection*, pilih *Channel: Rambut*. Setelah itu klik OK. Lihat Gambar 2.



Gambar 2. Kotak dialog Load Selection

7. Klik menu *Image>Adjustment>Match Color*.
8. Lihat Gambar 3. Pilih *Source:Balita.jpg*, beri centang pada semua option *Image Statistic*
9. Tekan OK. Tekan *Ctrl+D* untuk menghilangkan seleksi, hasilnya seperti Gambar 4, rambut berubah sesuai dengan sampel yang telah Anda tentukan.



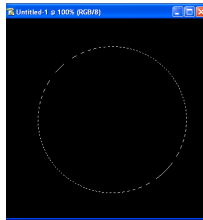
Gambar 3. Setting Match Color



Gambar 4. Hasil akhir Menyesuaikan warna rambut

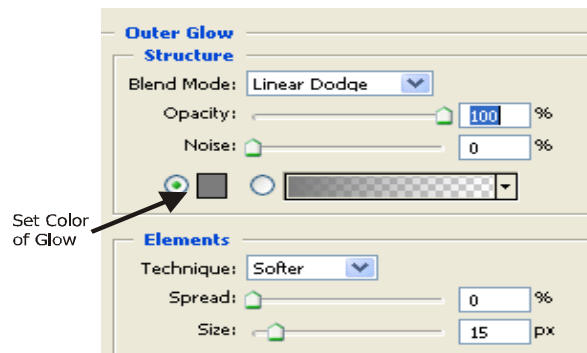
Langkah-langkah pembuatan objek planet :

1. Buat sebuah dokumen baru dengan setting **Widh: 400 px, Height: 400 px, Resolution: 72 pixels/inch, Color Mode: RGB 8 bit, Background Contents: Background Color**. Klik **OK**.
2. Buat sebuah layer baru, dengan cara klik **Creat a new layer** yang terdapat pada **Palette layer**, lalu klik **Elliptical Marquee Tool** pada Toolbox.
3. Buatlah seleksi lingkaran seperti pada Gambar 1, lalu beri warna Hitam dengan cara klik menu **Edit>Fill**. Pada **Use** di kotak dialog Fill pilih **Black**. Klik **OK**.



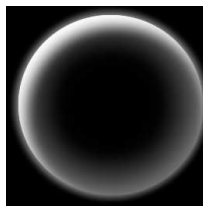
Gambar 1. Membuat seleksi lingkaran

4. Pada **Palette layer** klik **Add a Layer Style, Inner Shadow**, lalu ikuti settingnya sebagai berikut: **Blend Mode: Normal, Color: Putih, Opacity: 42%, Angle: 120, Distance: 15 px, Size: 18 px**. (Untuk mengubah Color menjadi putih : klik kotak warna disebelah kanan Blend Mode Normal, kemudian atur R:255, G:255, B:255, klik **OK**)
5. Kemudian klik **Outer Glow**, lalu setting : **Blend Mode: Linear Dodge, Opacity: 100%, Set Color of Glow: Biru (R:97, G:128, B:156), Size: 15 px**. Lihat Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Setting Outer Glow

6. Terakhir pilih **Inner Glow**, lalu setting : **Blend Mode: Linear Dodge, Color: Biru (R:104, G: 130, B: 163), Size: 70 px**. Klik **OK**.
7. Hasilnya seperti Gambar 3 dibawah ini.



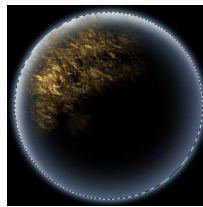
Gambar 3. Objek setelah diberi Layer Style

8. Pastikan seleksi masih dalam keadaan aktif, lalu buat lagi sebuah layer baru dengan cara klik **Create a new layer** pada **Palette layer**.
9. Kemudian aktifkan **Brush tool** pada Toolbox, lalu pilih **Brush Soft Round: 100 px**, lalu tekan tombol **F5** untuk menampilkan **Palette Brushes**.
10. Selanjutnya Anda pilih **Texture**, tampilkan **Rock Patterns** pada kotak Option lalu pilih **Pattern: Rock Wall**, atur **Scale: 60%, Mode: Linear Burn** dan **Depth: 100%**. Lihat Gambar 4



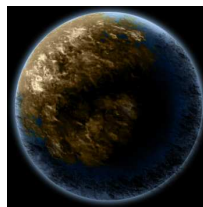
Gambar 4. Setting Brushes

11. Ganti warna **Foreground Color** dengan Coklat (RGB: 96,74,38) lalu pada **Option Bar**, Anda ganti **Mode** dengan **Linear Dodge**, **Opacity: 50%** dan **Flow: 100%**.
12. Sekarang sapukan pada kiri atas planet hingga mendapatkan hasil menyerupai Gambar 5



Gambar 5. Mengaplikasikan Texture Brush

13. Tekan tombol [] sebanyak lima kali untuk mengubah diameter Brush menjadi 50 px lalu sapukan lagi Brush.
14. Pastikan seleksi masih aktif selanjutnya klik menu **Filter>Distort>Spherize**, masukkan nilai **Amount: 100%** dengan **Mode: Normal**, setelah itu klik **OK**.
15. Buat lagi sebuah layer baru atau klik **Creat a new layer** pada Palette layer.
16. Beri warna Coklat dengan cara klik menu **Edit>Fill**. Pada kotak dialog Fill pada **Use** pilih **Color** lalu atur RGB: 102,64,41. Klik OK, klik OK lagi. Setelah itu ubah Blending Mode pada Palette layer dengan **Saturation**.
17. Terakhir Anda buat lagi sebuah layer baru atau **Create a new layer**.
18. Klik **Foreground Color** untuk mengubar warna menjadi hitam dengan pengaturan RGB : 0, 0, 0. Pilih pada **Brush Soft Round** diameter **150 px**. Pada **Option Bar** ubah **Mode: Normal**, **Opacity** dan **Flow: 50%**. Setelah itu sapukan pada planet bagian kanan bawah sampai gambar kelihatan natural. Setelah selesai tekan **Ctrl+D** untuk menghilangkan seleksi.



Gambar 6. Planet

