

Bab 4

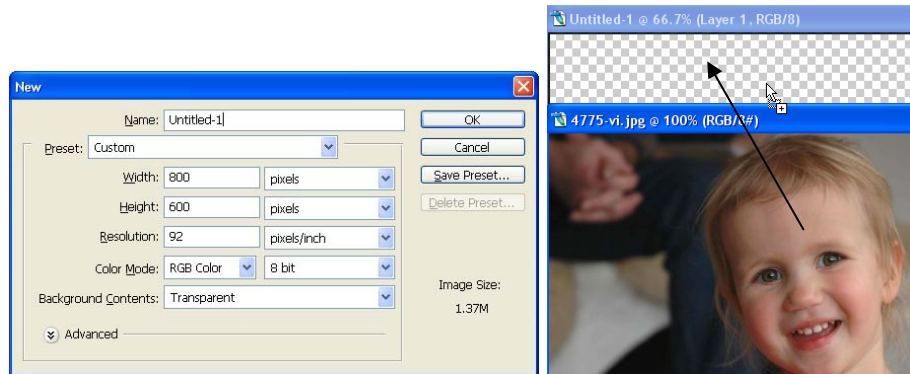
Membuat Efek pada Foto

4.1 Efek Montase Sederhana

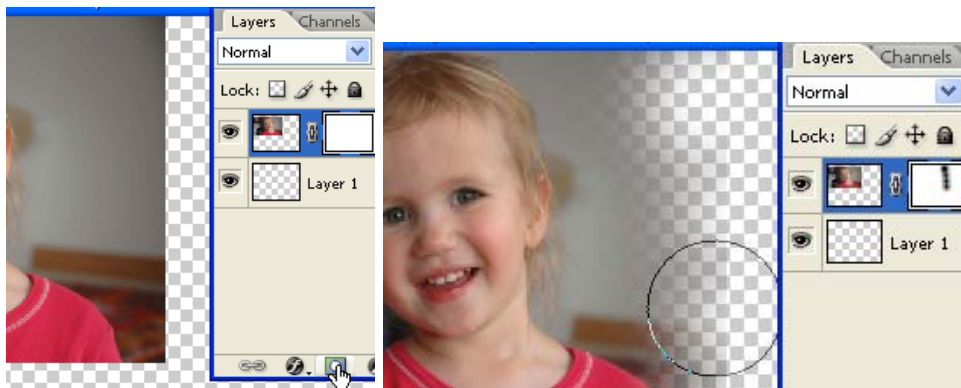


Gambar 4.1 Menggabungkan beberapa foto menjadi satu

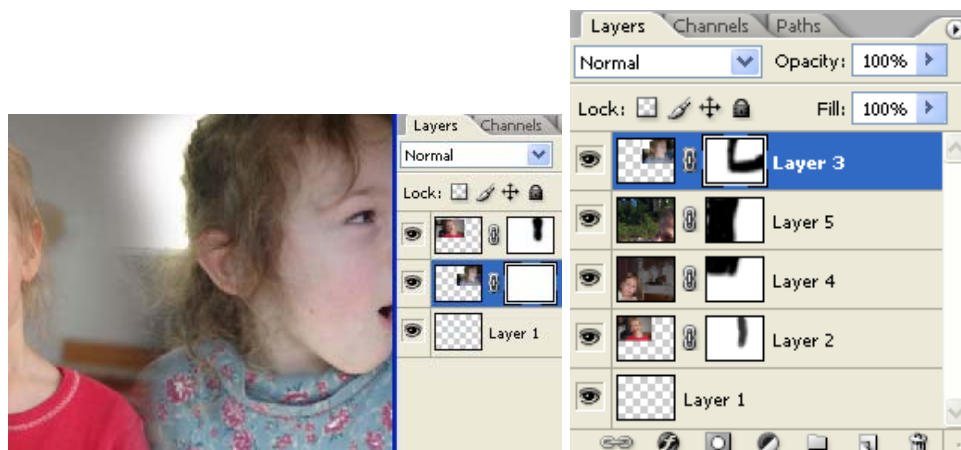
Bab 4



Gambar 4.2 Memasukkan gambar ke dalam file baru



Gambar 4.3 Menambahkan efek gradasi

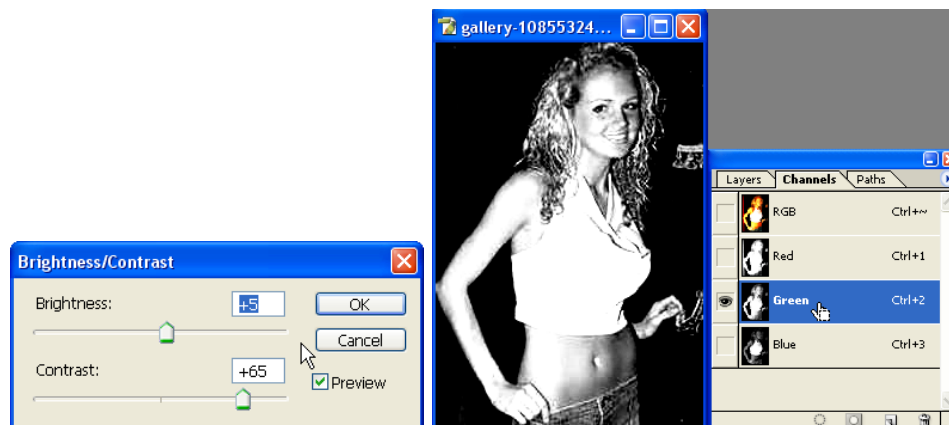


Gambar 4.4 Proses yang sama pada gambar lainnya

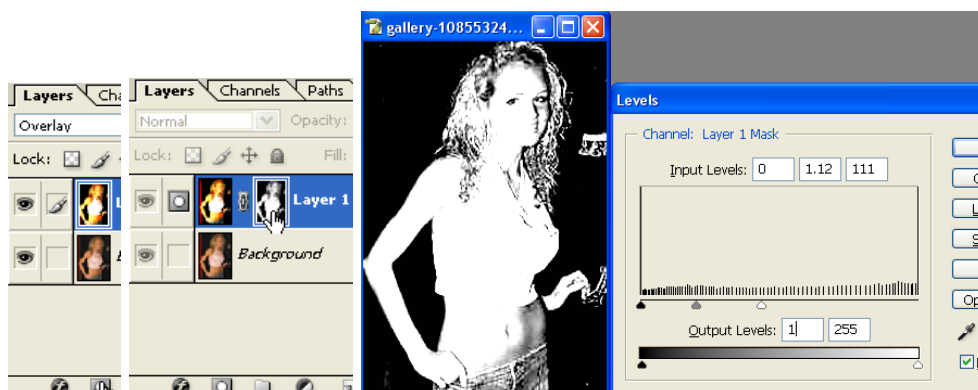
4.2 Efek Kulit Keemasan



Gambar 4.5 Membuat kulit menjadi keemasan



Gambar 4.6 Mengganti blending mode untuk mengubah warna kulit



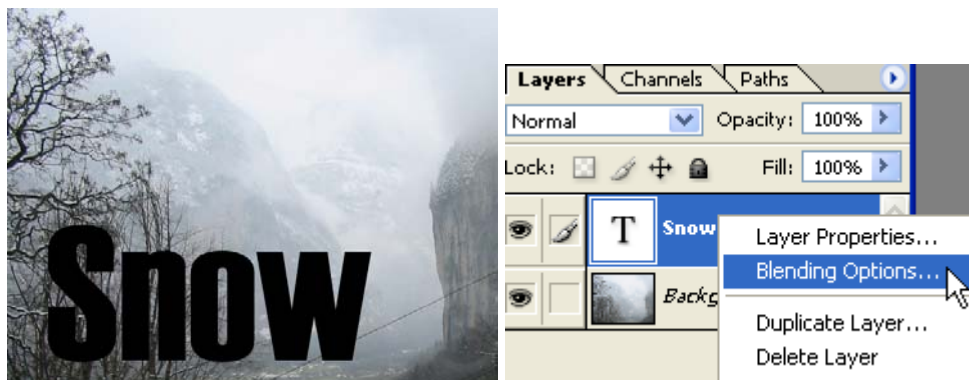
Gambar 4.7 Mengedit area yang ditampilkan dengan mengubah pencahayaan layer mask menggunakan Levels

4.3 Menambahkan Tulisan

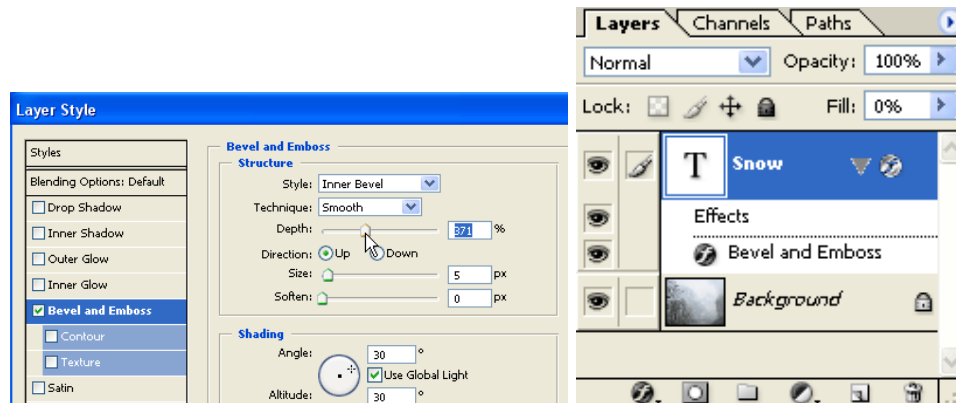
4.3.1 Tulisan Transparan



Gambar 4.8 Efek tulisan transparan



Gambar 4.9 Membuat tulisan dan mengubah Blending Options



Gambar 4.10 Menggunakan Bevel and Emboss untuk mendapat efek transparansi

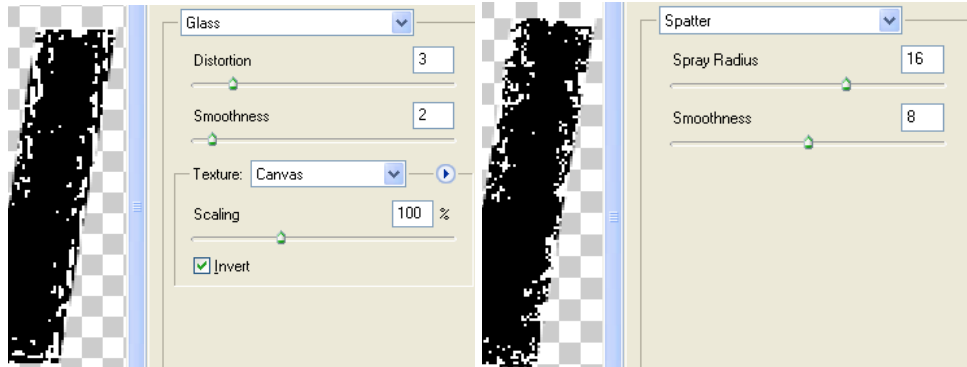
4.3.2 Tulisan Efek Spatter



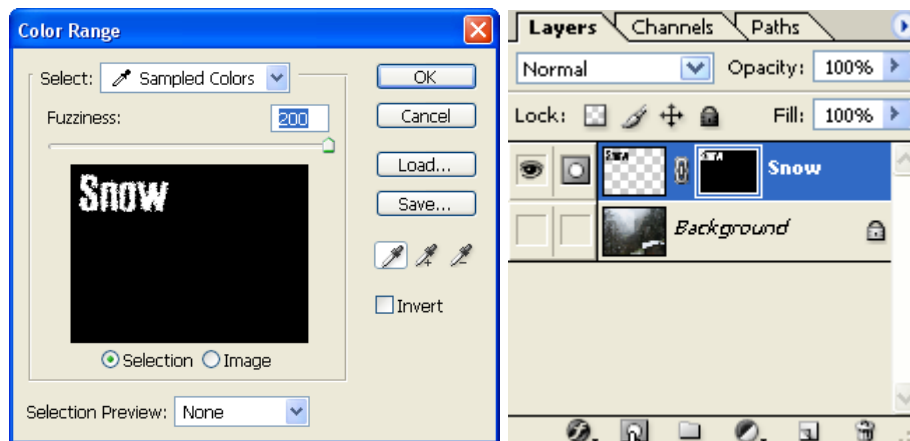
Gambar 4.11 Efek Spatter pada tulisan



Gambar 4.12 Mengubah tulisan menjadi gambar (Rasterize)



Gambar 4.13 Menerapkan efek Glass dan Spatter pada tulisan

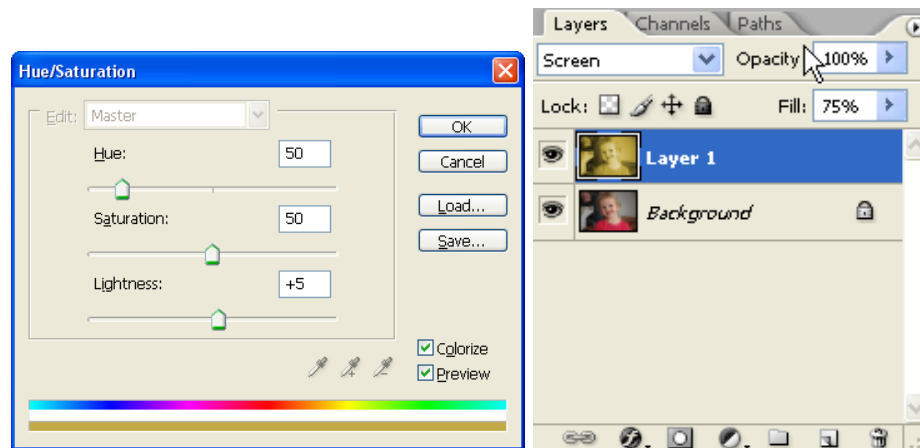


Gambar 4.14 Menyembungkan efek putih dari Spatter

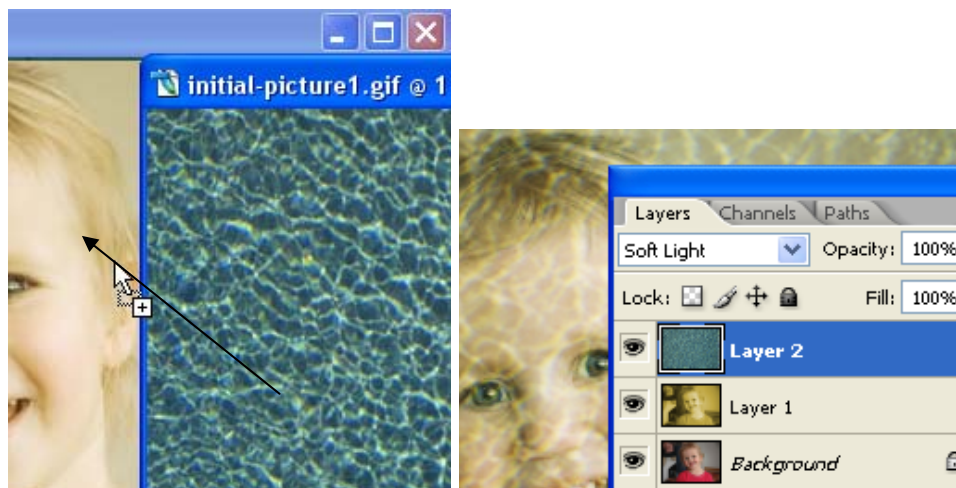
4.4 Efek Foto Lama



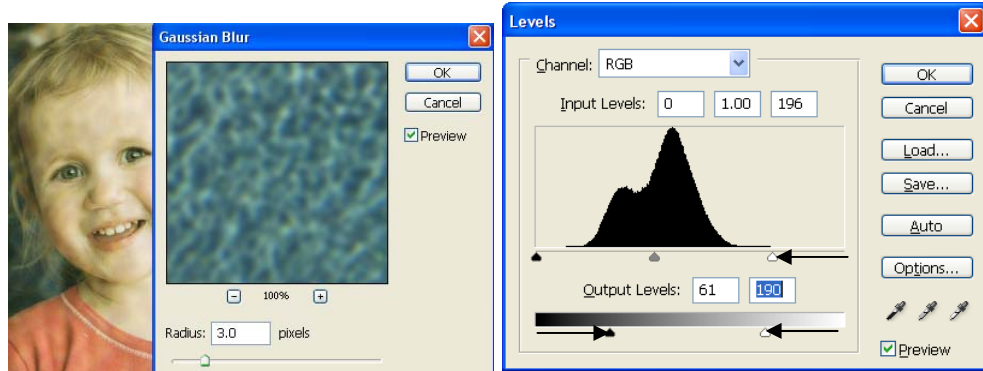
Gambar 4.15 Efek foto lama



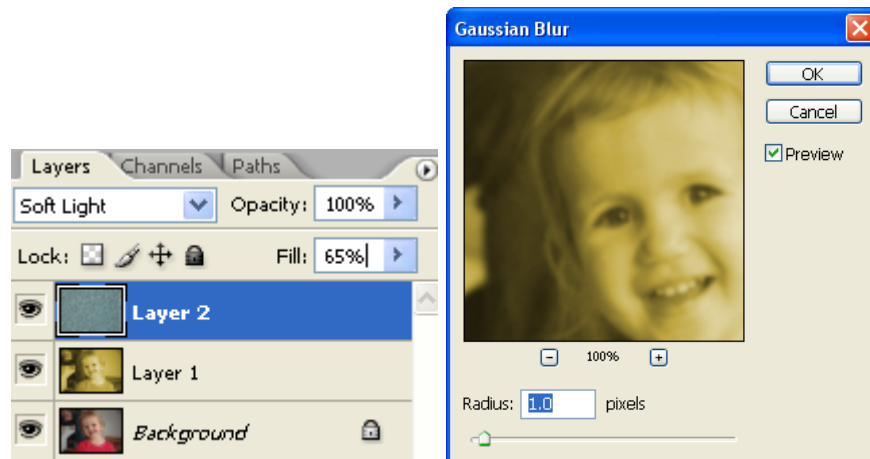
Gambar 4.16 Mengubah pewarnaan dengan Hue/Saturation



Gambar 4.17 Menambah efek kabur dari gambar air



Gambar 4.18 Mengubah ketajaman dan warna air



Gambar 4.19 Mengganti blending mode dan menerapkan Gaussian Blur

4.5 Teknik Isolasi

4.5.1 Isolasi Warna



Gambar 4.20 Daerah di luar gambar orang dibuat menjadi hitam-putih

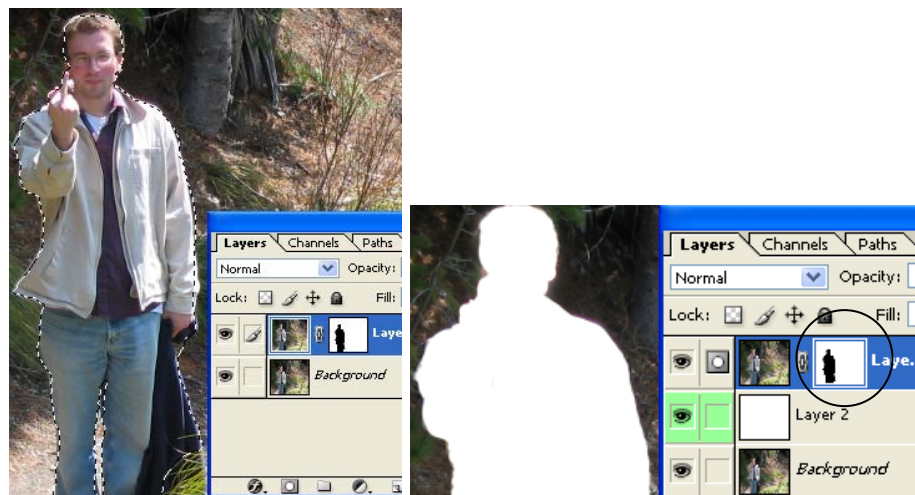


Gambar 4.21 Menampilkan kembali bagian Background dengan masking

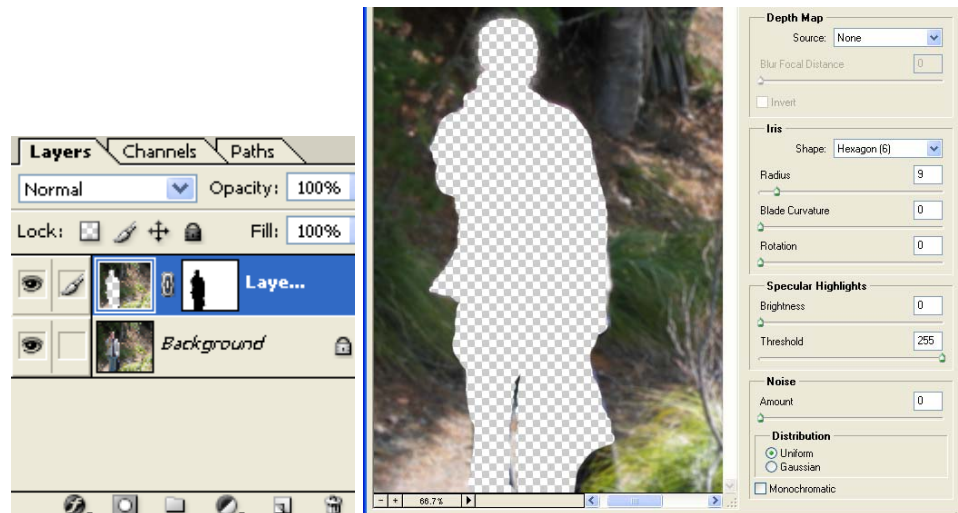
4.5.2 Efek Lens Blur



Gambar 4.22 Lens blur di luar gambar orang

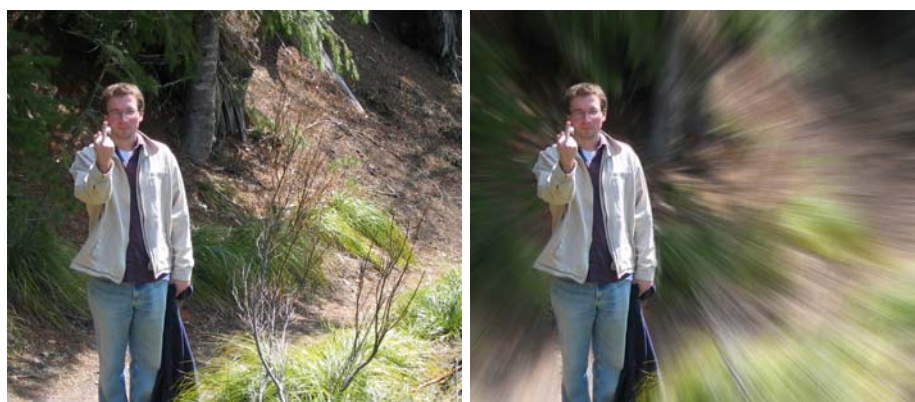


Gambar 4.23 Melakukan seleksi di luar gambar orang

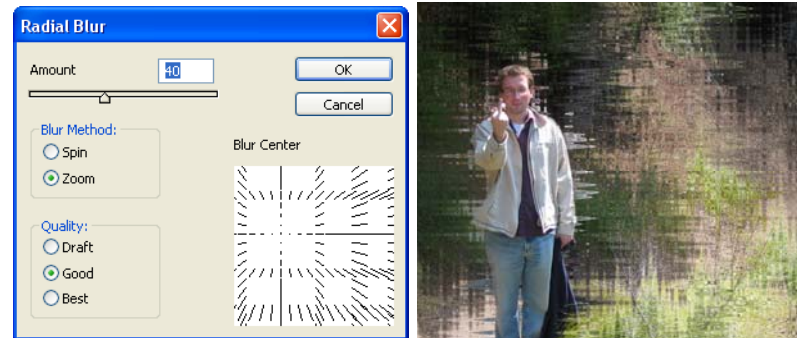


Gambar 4.24 Mengaburkan gambar

4.5.3 Efek menghujam



Gambar 4.25 Menambahkan efek menghujam

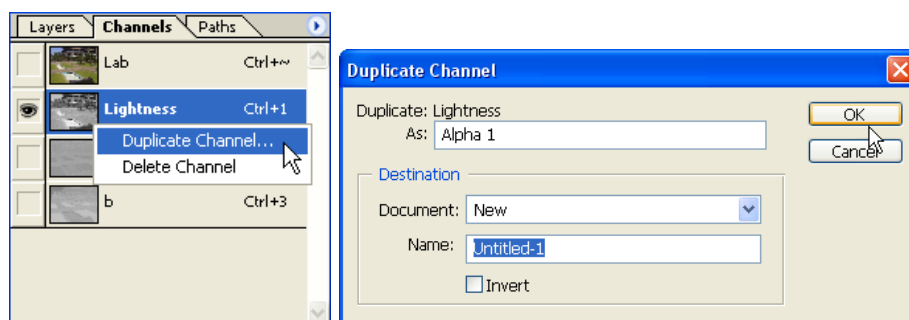


Gambar 4.26 Efek isolasi dengan filter Wave

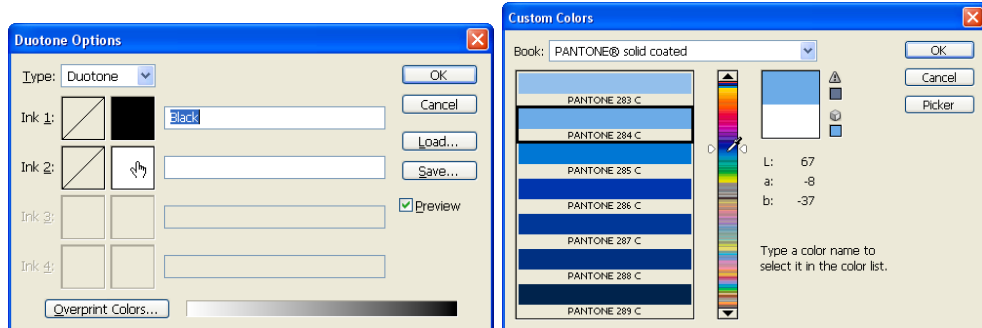
4.6 Membuat Gambar Duotone



Gambar 4.27 Mengubah gambar menjadi duotone



Gambar 4.28 Duplikasi channel Lightness



Gambar 4.29 Menambah warna biru pada gambar

4.7 Efek Beku



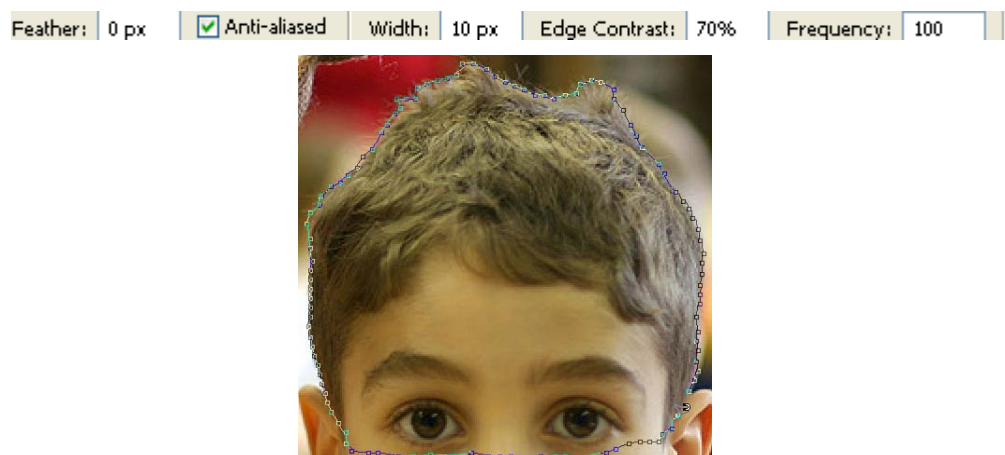
Gambar 4.30 Membuat gambar dengan efek beku



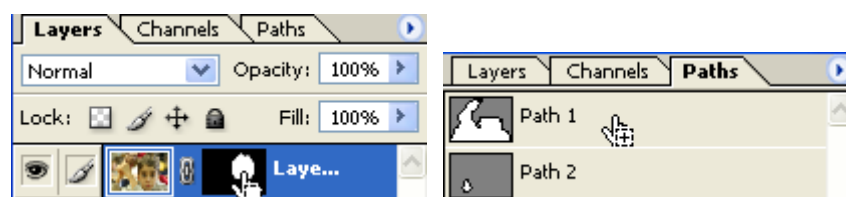
Gambar 4.31 Melakukan seleksi dan menyimpannya sebagai Path



Gambar 4.32 Membuat path tambahan pada daerah di antara tangan



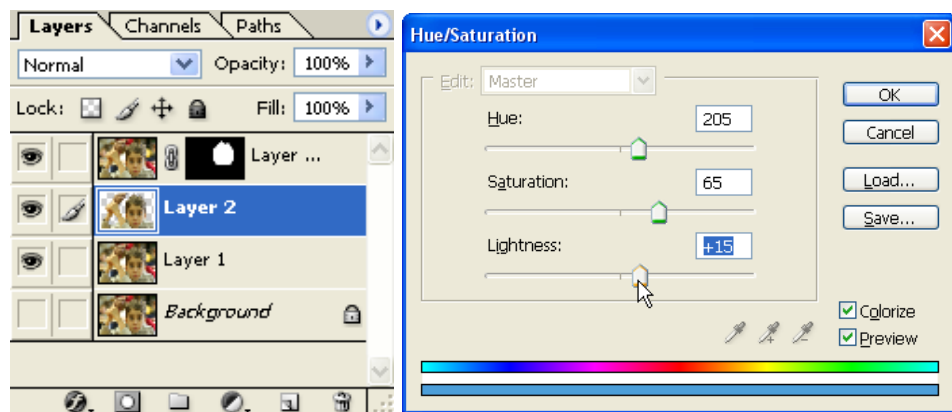
Gambar 4.33 Melakukan seleksi bagian rambut dengan magnetic lasso tool



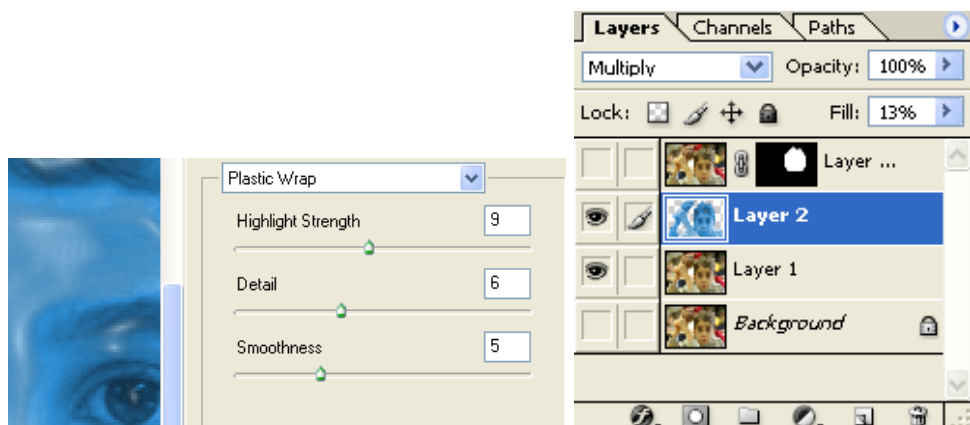
Gambar 4.34 Menggabungkan seleksi



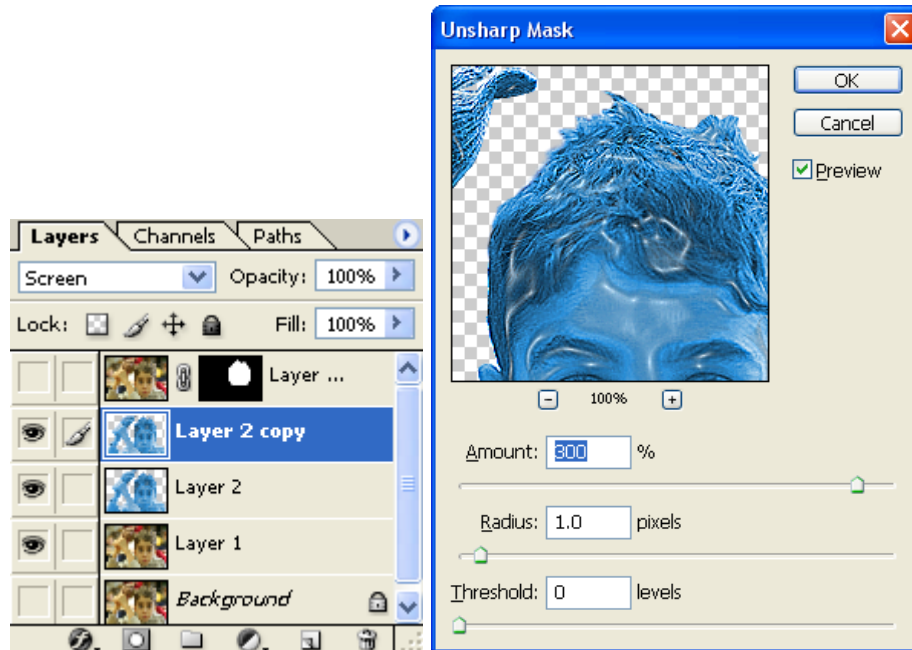
Gambar 4.35 Mengurangi seleksi



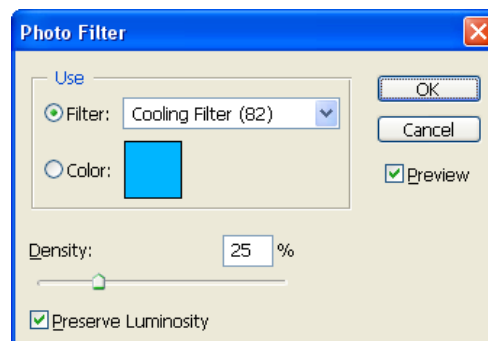
Gambar 4.36 Mengubah warna menjadi kebiruan dengan Hue/Saturation



Gambar 4.37 Menerapkan filter Plastic Warp dan mengubah blending mode



Gambar 4.38 Menggunakan USM untuk membuat efek butiran es

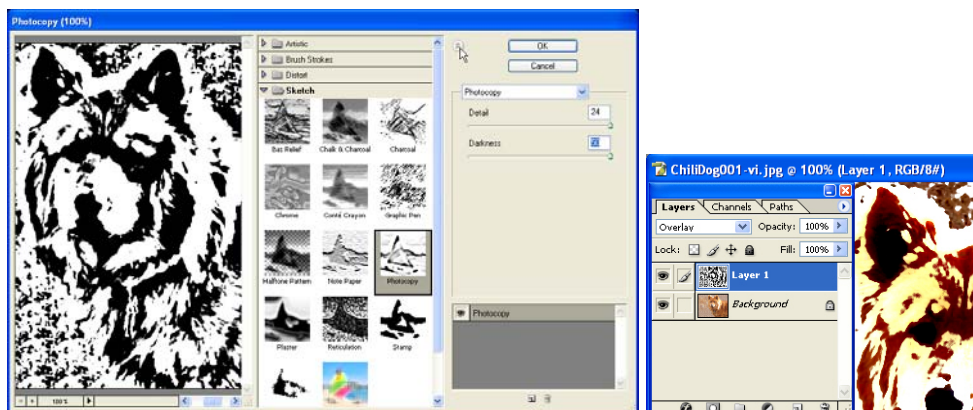


Gambar 4.39 Menggunakan Photo Filter untuk mendinginkan background

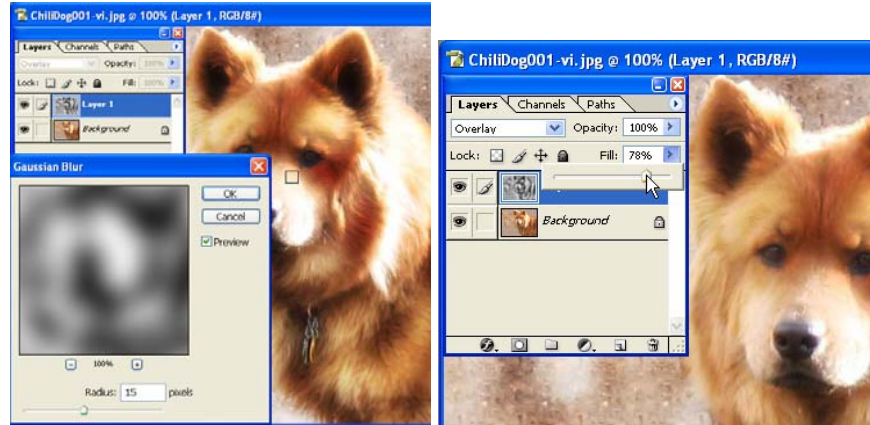
4.8 Efek Lembut (Soft)



Gambar 4.40 Menerapkan efek lembut (Soft)



Gambar 4.41 Menerapkan filter Photocopy

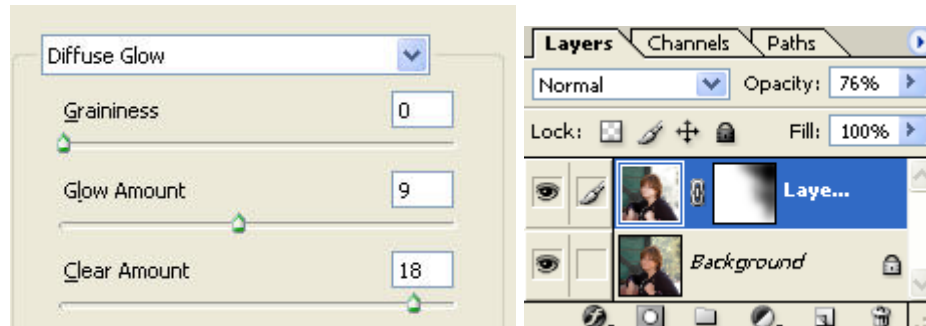


Gambar 4.42 Menerapkan Gaussian Blur dan mengurangi nilai Fill

4.9 Efek Diffuse Glow

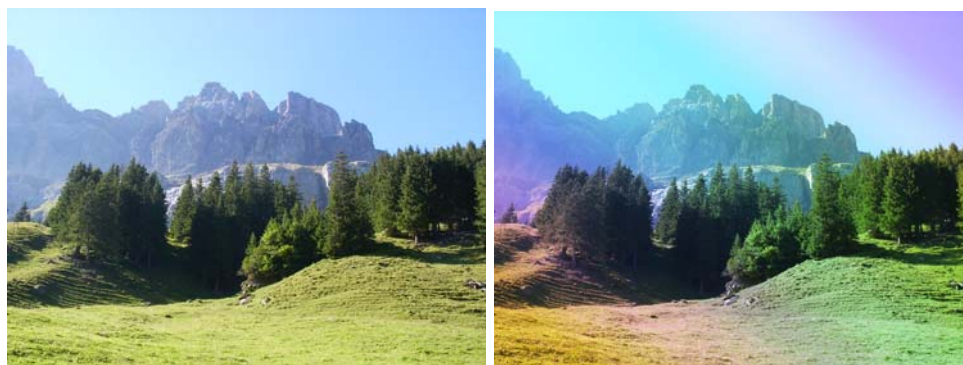


Gambar 4.43 Menerapkan efek Diffuse Glow

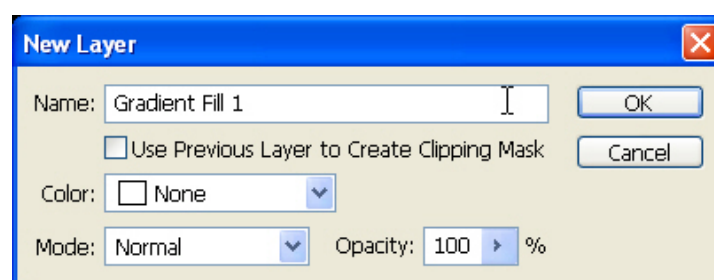


Gambar 4.44 Menerapkan Diffuse Glow dan mengurangi nilai Opacity

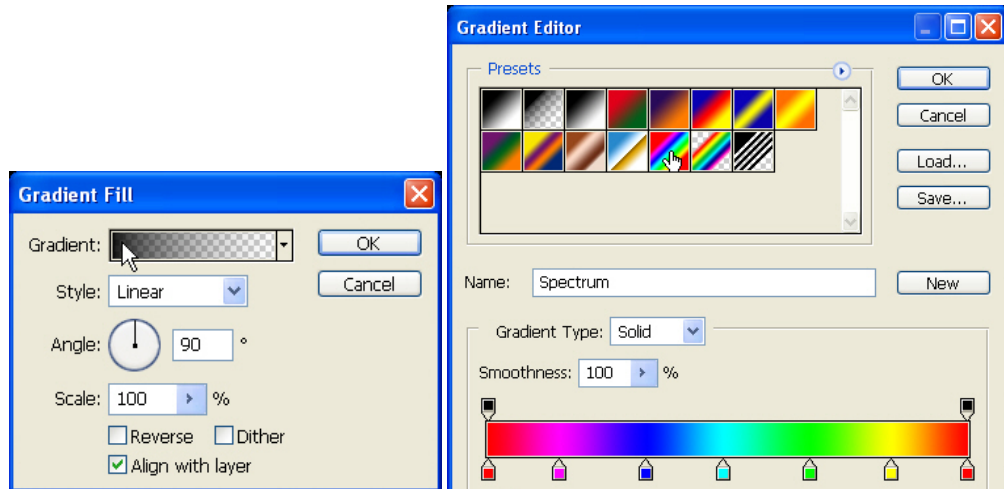
4.10 Efek Warna Spektrum



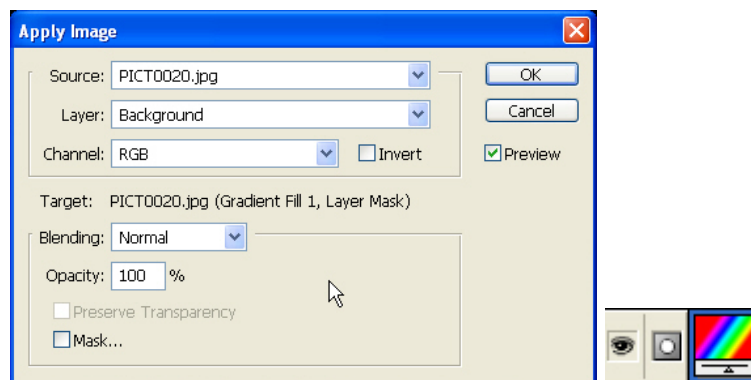
Gambar 4.45 Efek warna spektrum



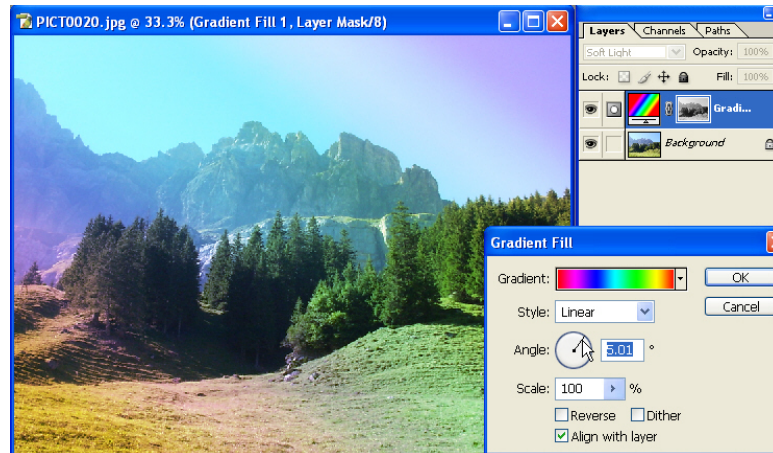
Gambar 4.46 Menambahkan New Fill Layer



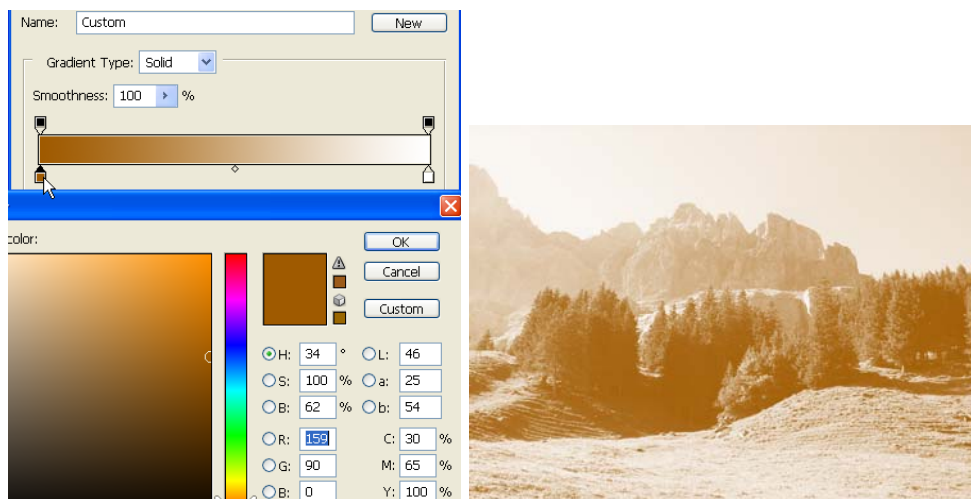
Gambar 4.47 Memilih warna Spektrum



Gambar 4.48 Menerapkan Apply Image



Gambar 4.49 Mengganti warna Gradient Fill



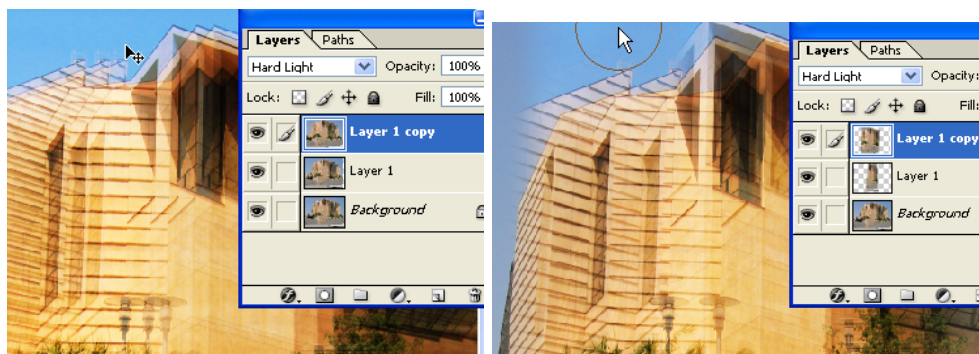
Gambar 4.50 Menggunakan gradasi coklat pada Gradient Fill

4.11 Efek Dekonstruksi beberapa File

Bab 4

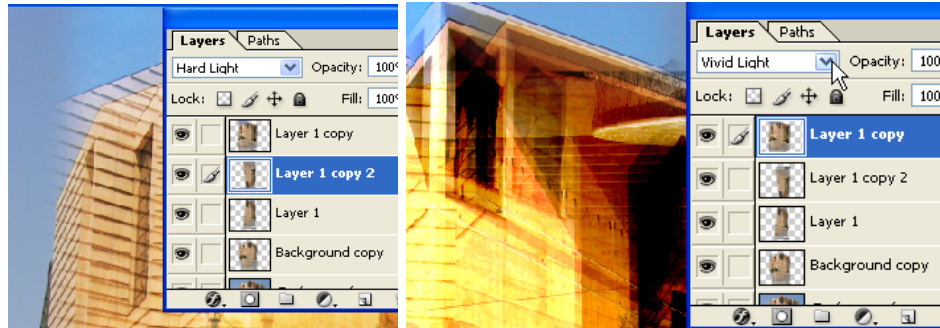


Gambar 4.51 Efek dekonstruksi sederhana

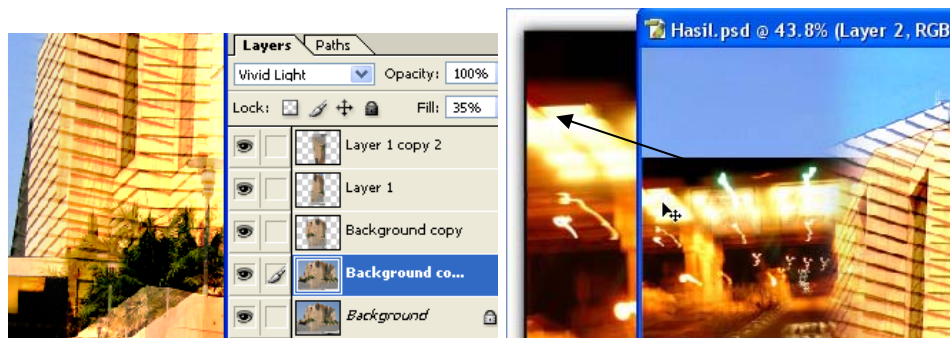


Gambar 4.52 Melakukan duplikasi layer dan menghapus dengan eraser tool

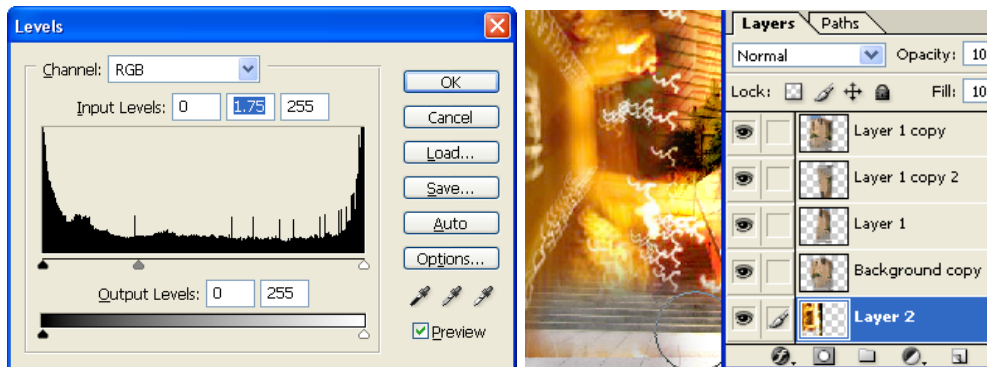
Membuat Efek pada Foto



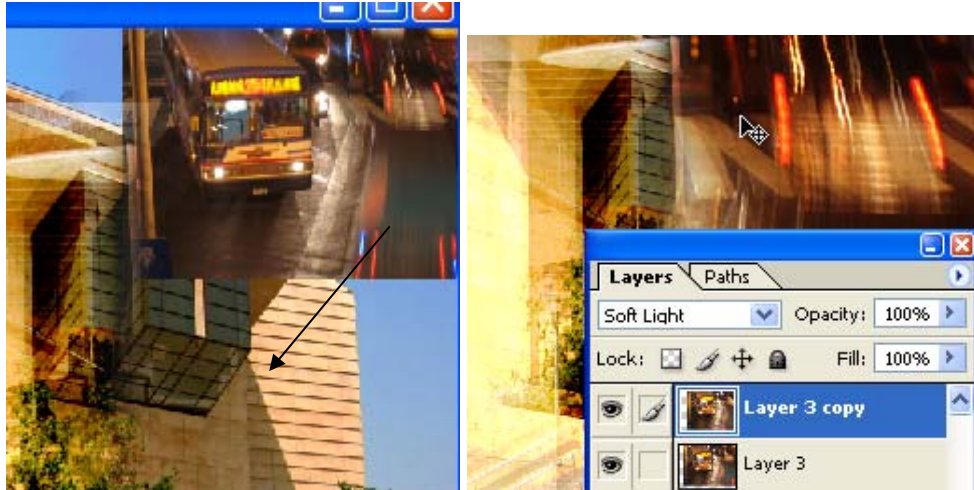
Gambar 4.53 Menggeser posisi, mengubah warna dan pencahayaan



Gambar 4.54 Menambahkan gambar kedua ke dalam gambar utama



Gambar 4.55 Mengubah pencahayaan dan menghapus bagian gambar

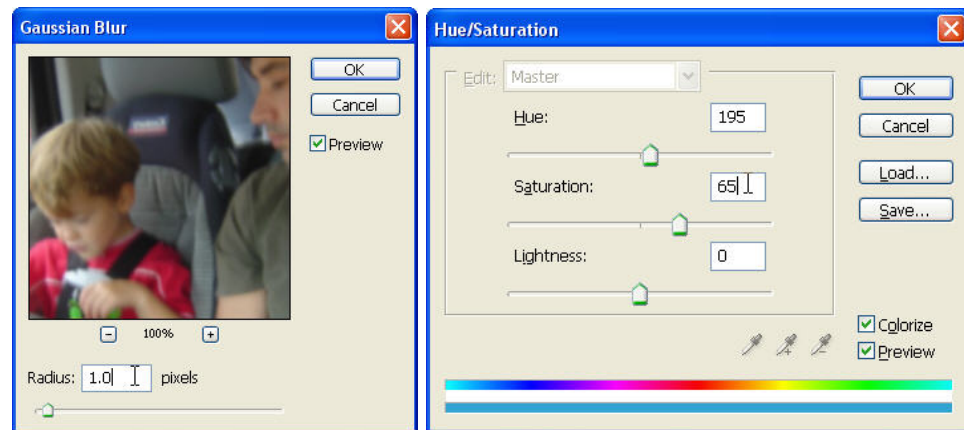


Gambar 4.56 Menambah gambar ketiga, Mengubah blending mode

4.12 Efek Biru Sejuk



Gambar 4.57 Mengubah warna menjadi kebiruan

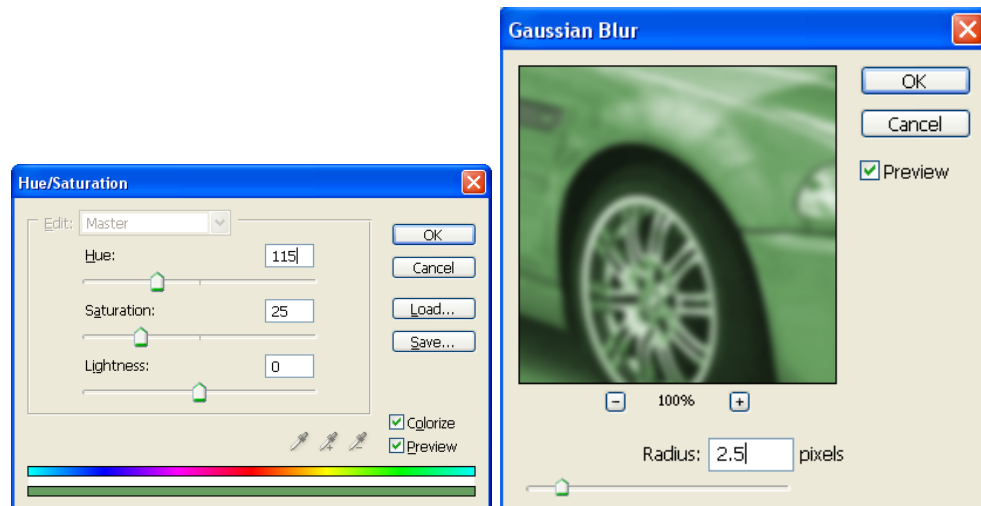


Gambar 4.58 Menggunakan Gaussian Blur untuk melembutkan gambar, Menggunakan Hue/Saturation untuk mengubah warna

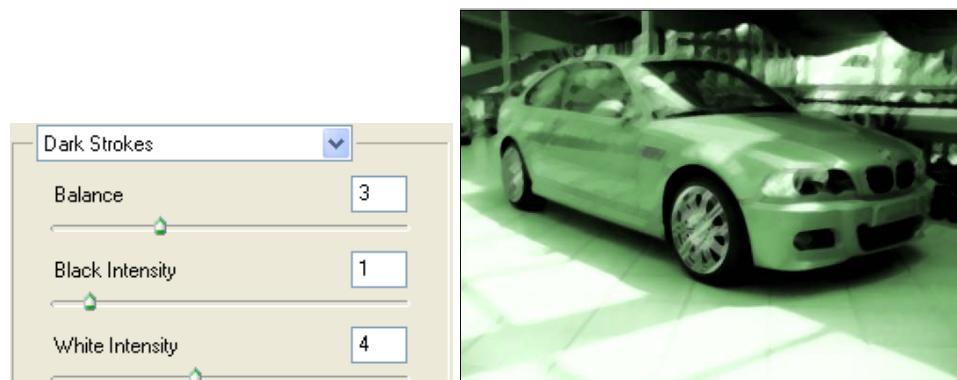
4.13 Efek Matrix



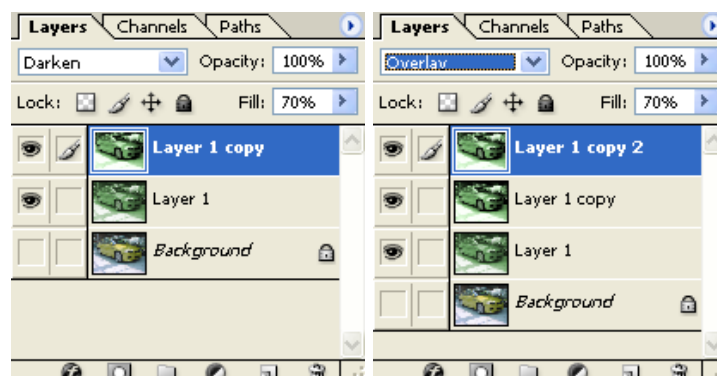
Gambar 4.59 Efek Matrix



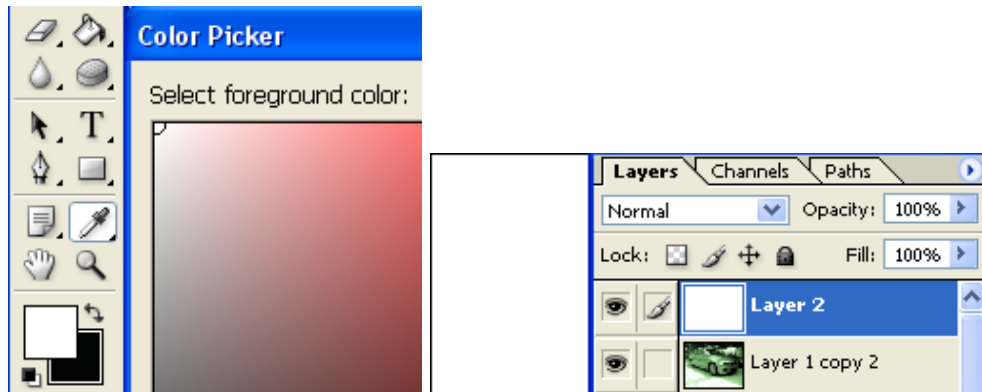
Gambar 4.60 Mengubah warna dan menerapkan Gaussian Blur



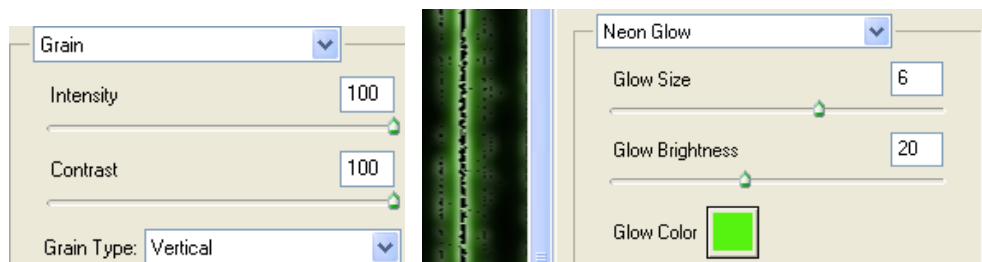
Gambar 4.61 Menerapkan filter Dark Strokes



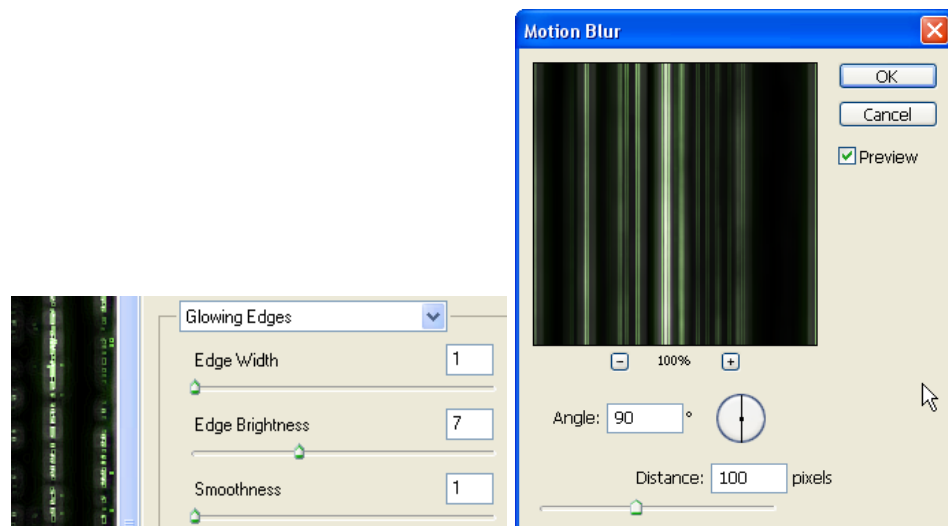
Gambar 4.62 Melakukan duplikasi dan mengubah nilai Fill



Gambar 4.63 Membuat layer baru berisi warna putih



Gambar 4.64 Membuat tulisan dengan filter Grain, Menerapkan Neon Glow

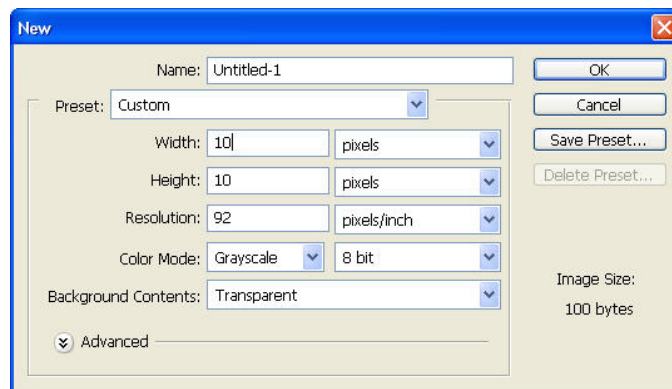


Gambar 4.65 Menajamkan cahaya dan menerapkan motion blur

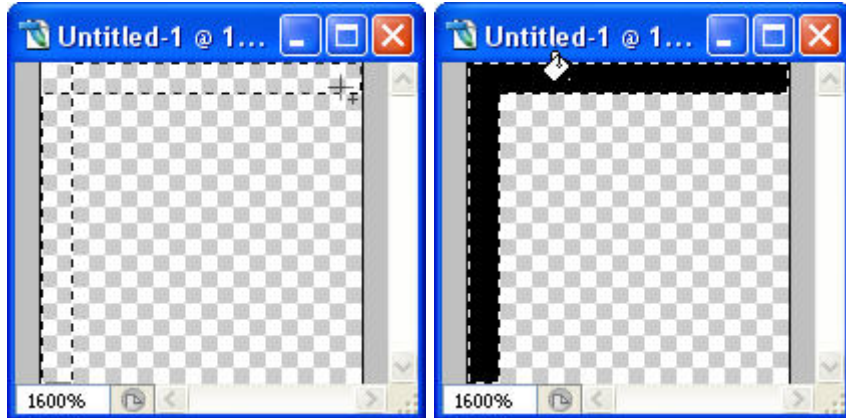
4.14 Efek Grid



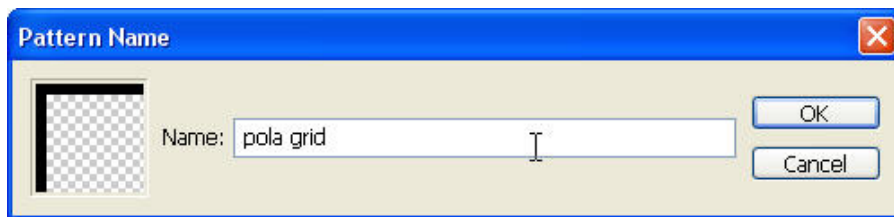
Gambar 4.66 Menerapkan efek grid pada gambar



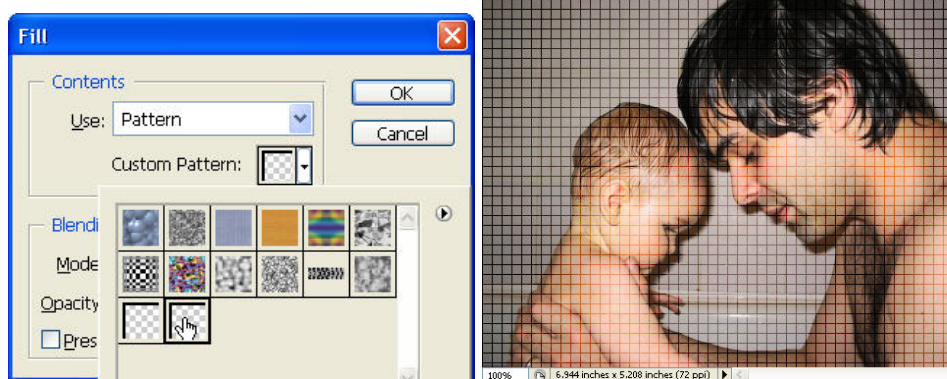
Gambar 4.67 Membuat file baru untuk dibentuk pola (pattern)



Gambar 4.68 Melakukan seleksi pada bagian kiri dan atas, Menambah warna hitam dengan paint bucket tool



Gambar 4.69 Mendefinisikan pola dengan nama “pola grid”



Gambar 4.70 Menambahkan pattern yang telah dibuat ke dalam gambar

4.15 Efek Lukisan

4.15.1 Lukisan Painting



Gambar 4.71 Mengubah foto menjadi lukisan painting

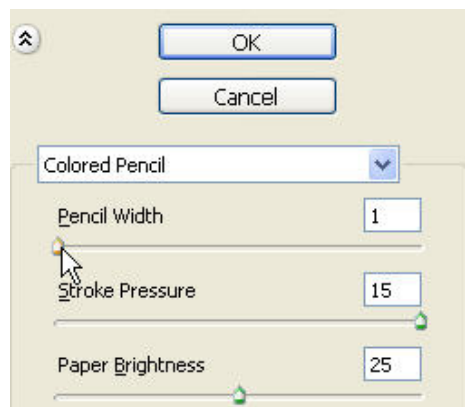


Gambar 4.72 Menerapkan filter Spatter diikuti dengan Gaussian Blur

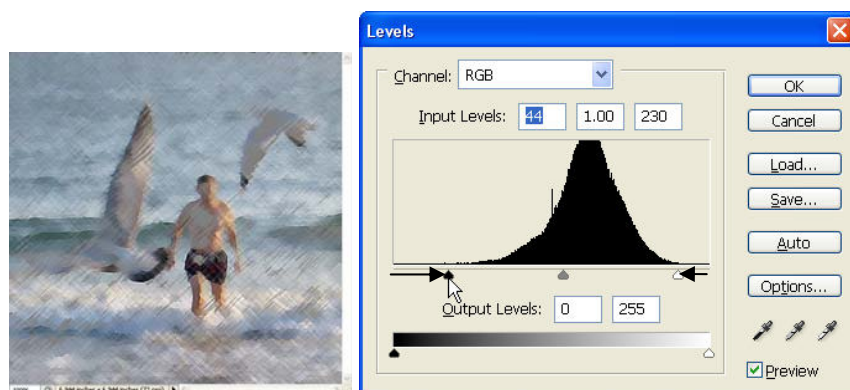
4.15.2 Lukisan Pastel



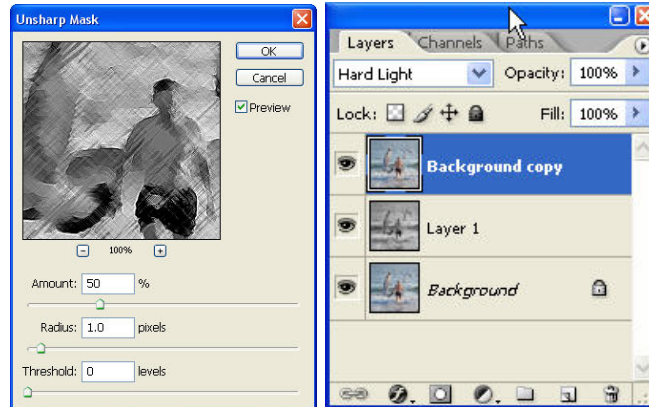
Gambar 4.73 Mengubah foto menjadi lukisan dengan efek pastel



Gambar 4.74 Menerapkan filter Colored Pencil



Gambar 4.75 Mengubah pencahayaan melalui Levels

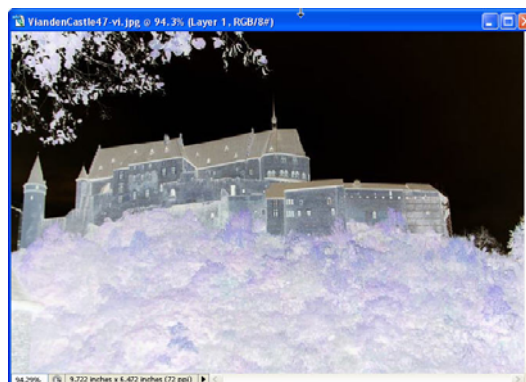


Gambar 4.76 Menajamkan dengan USM dan mengubah blending mode

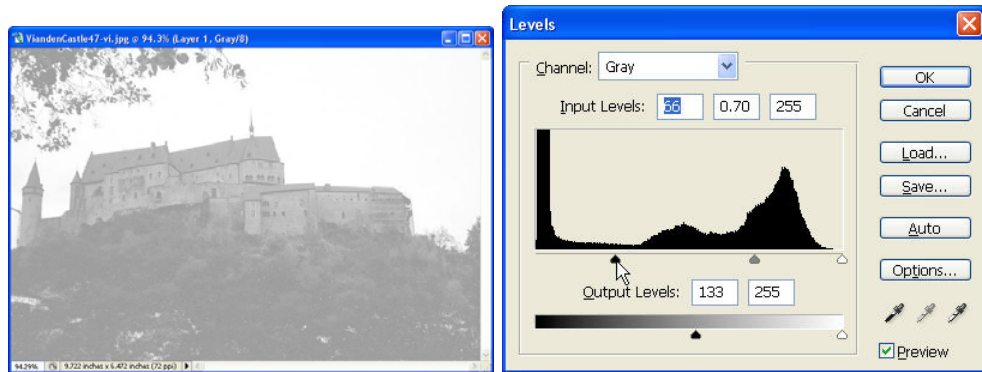
4.15.3 Efek Sketsa Pensil



Gambar 4.77 Membuat efek sketsa pensil

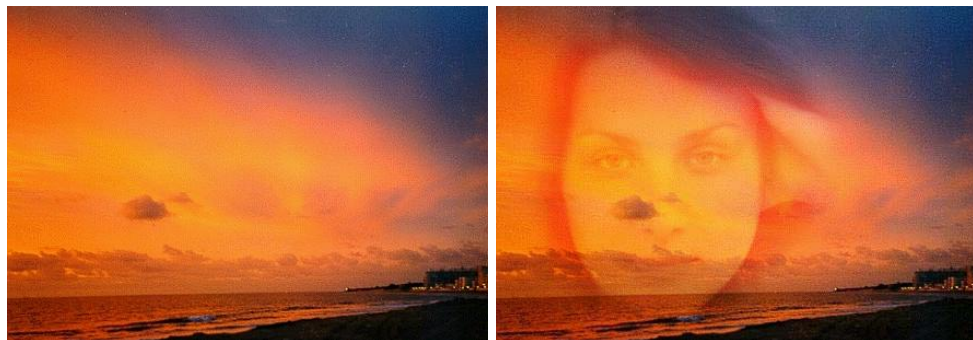


Gambar 4.78 Mengubah gambar ke dalam mode grayscale

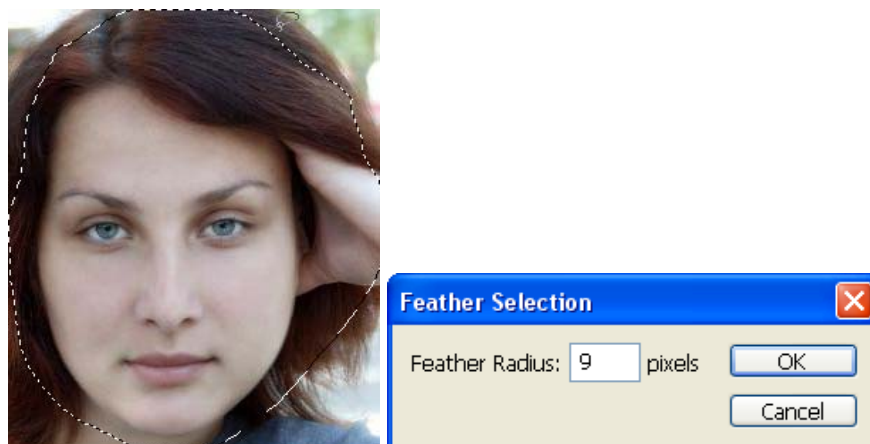


Gambar 4.79 Mengubah bentuk sketsa pensil melalui Levels

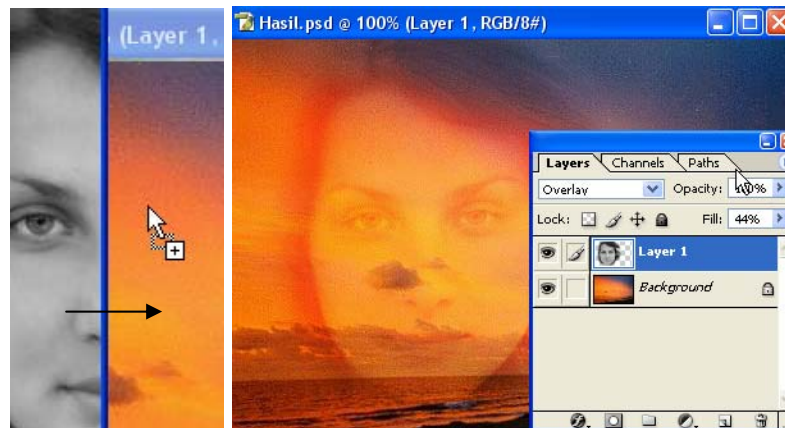
4.16 Efek Vignette



Gambar 4.80 Efek Vignette



Gambar 4.81 Melakukan seleksi dengan gradasi

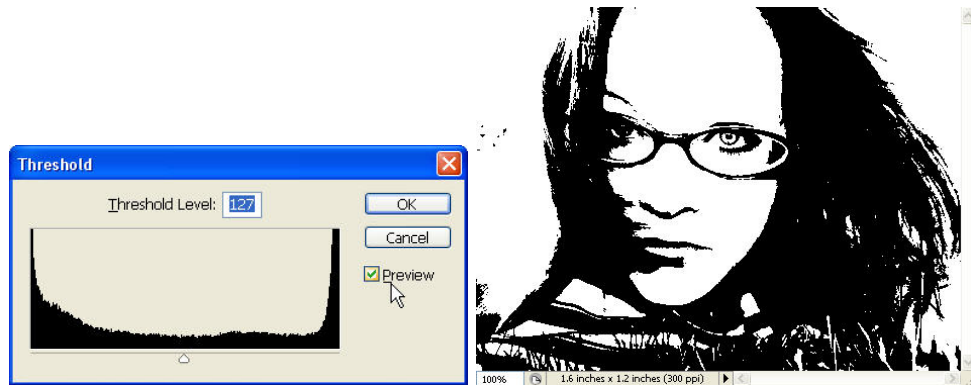


Gambar 4.82 Menggeser gambar untuk mendapat efek Vignette

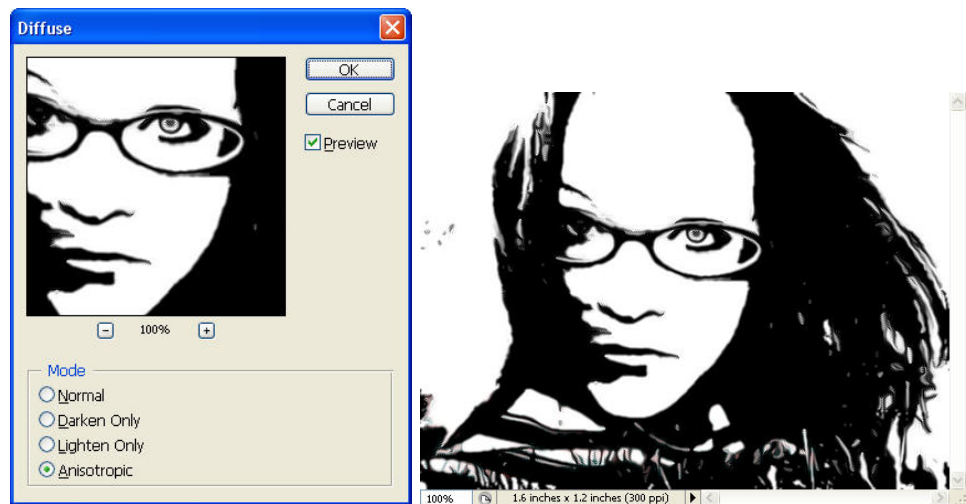
4.17 Efek Retro



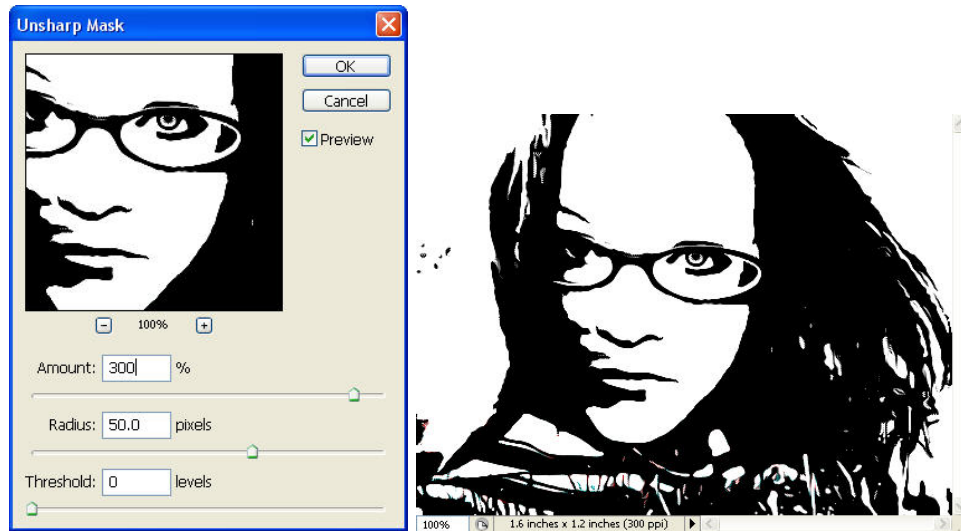
Gambar 4.83 Menerapkan efek retro



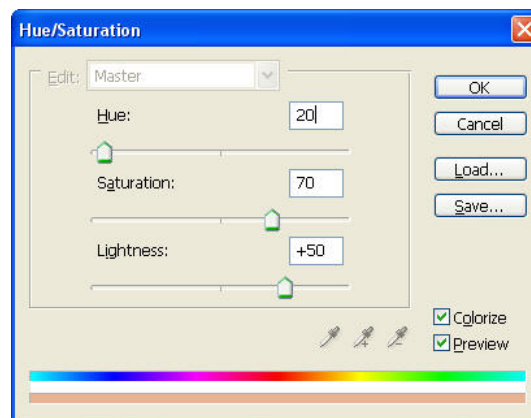
Gambar 4.84 Menggunakan Threshold untuk mendapatkan kontur gambar



Gambar 4.85 Menggunakan filter Diffuse untuk menghaluskan gambar

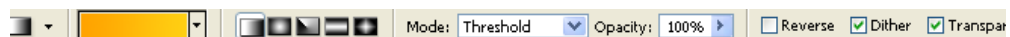


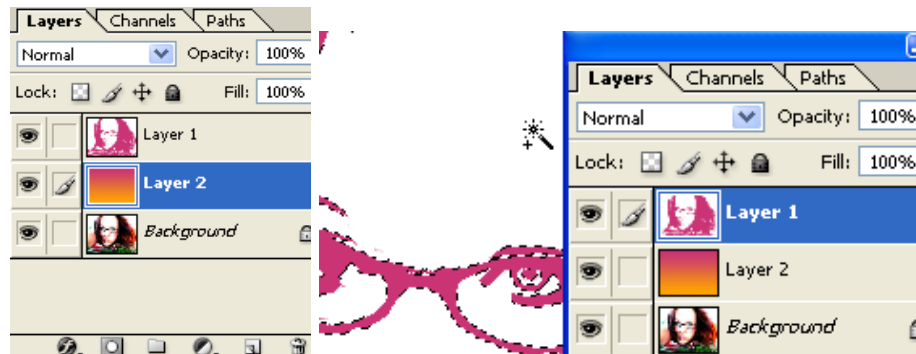
Gambar 4.86 Menajamkan gambar dengan USM



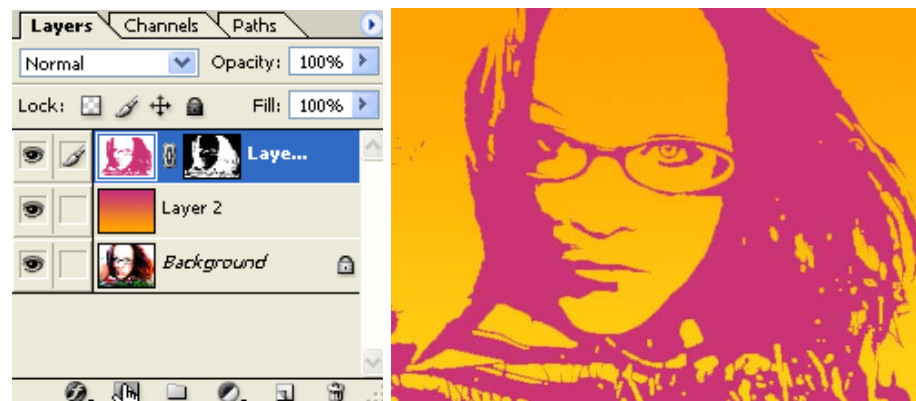
Gambar 4.87 Mengubah warna menjadi merah dengan Hue/Saturation

4.17.1 Retro dengan Gradasi





Gambar 4.88 Menambahkan layer gradasi dan melakukan seleksi

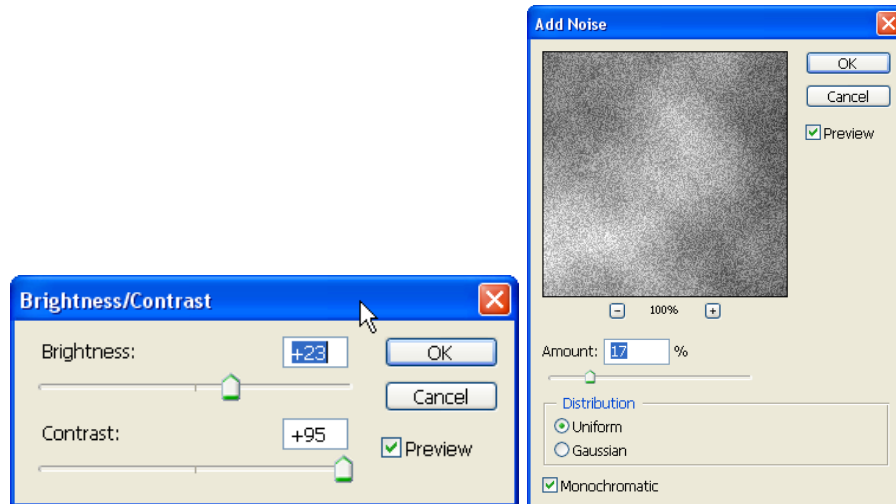


Gambar 4.89 Menggunakan layer mask untuk menutupi bagian putih dari Layer 1

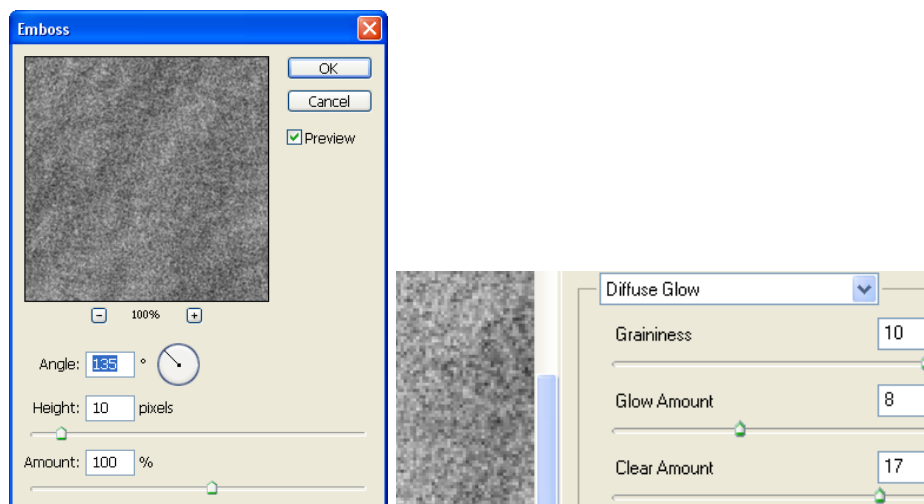
4.18 Efek Grunge



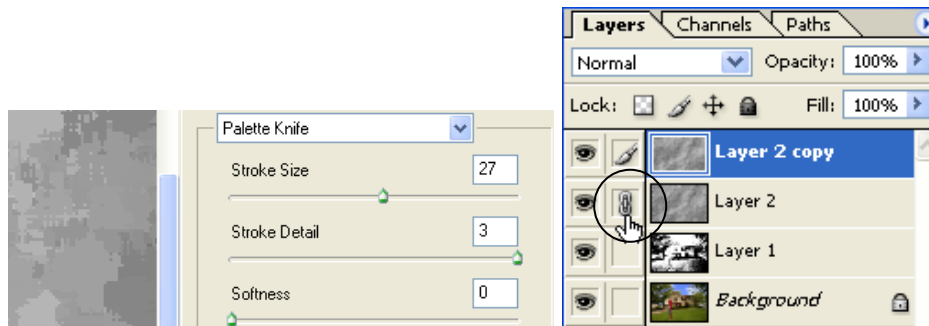
Gambar 4.90 Efek Grunge



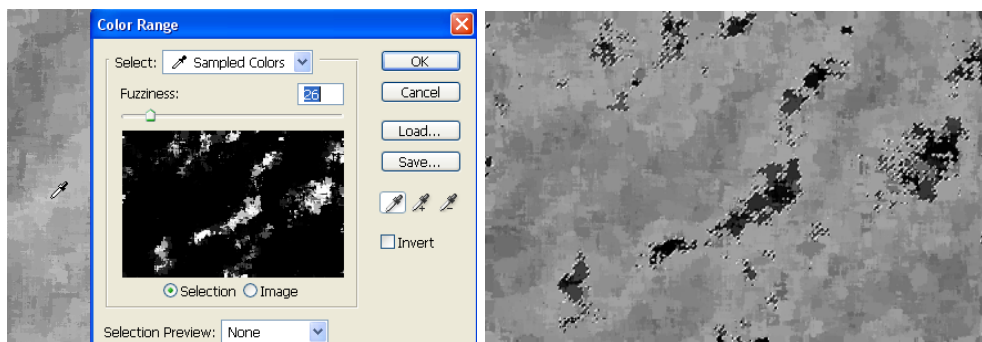
Gambar 4.91 Mengubah Brightness/Contrast dan menambah noise



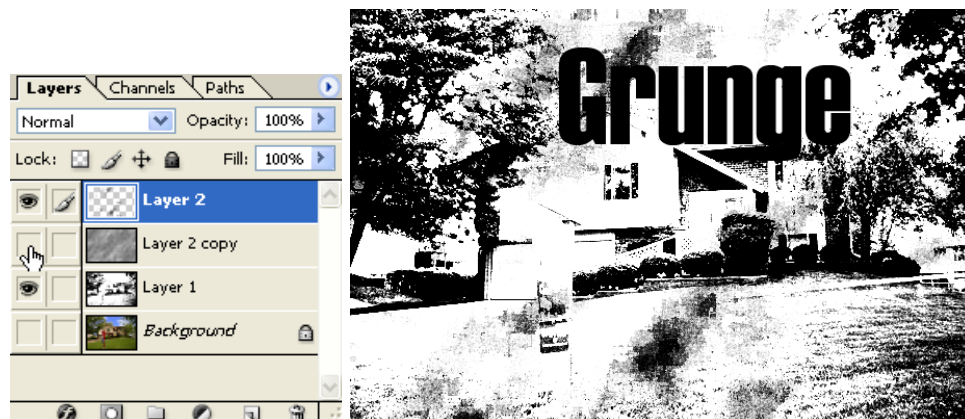
Gambar 4.92 Menambahkan efek Emboss dan filter Diffuse Glow



Gambar 4.93 Menerapkan filter Palette Knife dan melakukan link layer



Gambar 4.94 Menggunakan color range untuk memilih warna

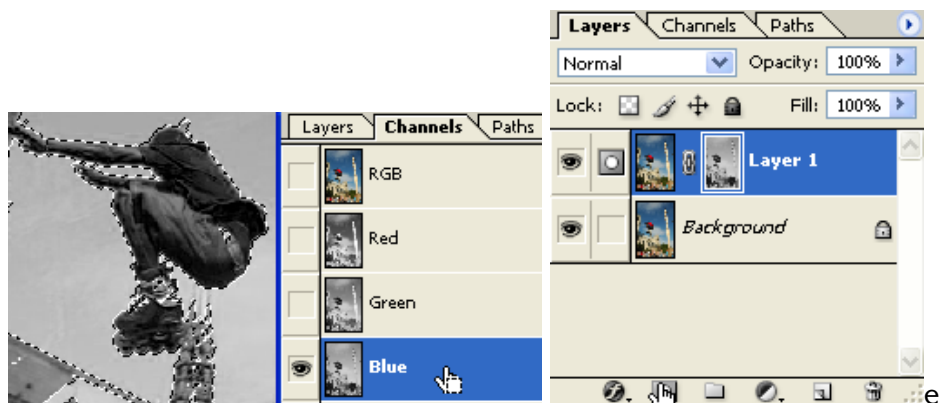


Gambar 4.95 Menambahkan tulisan

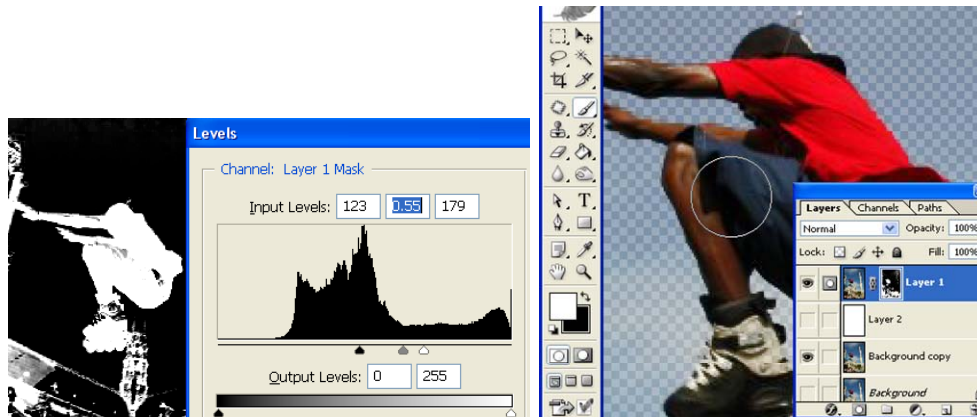
4.19 Efek Selancar



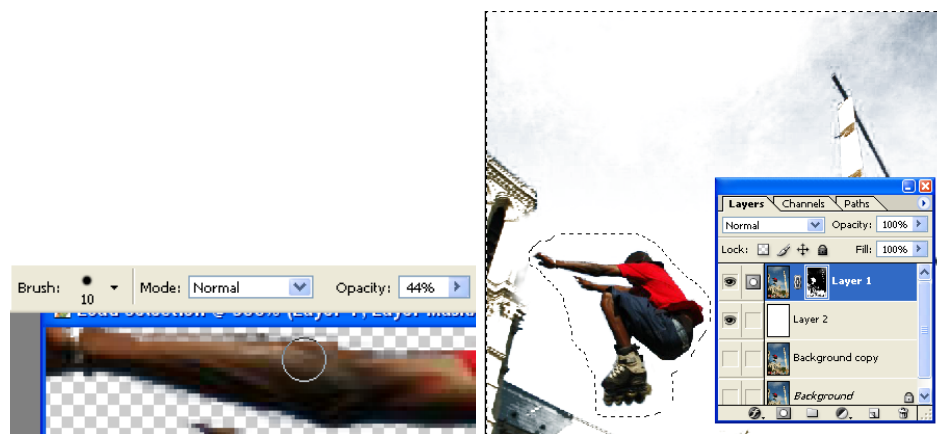
Gambar 4.96 Efek sepatu roda berselancar



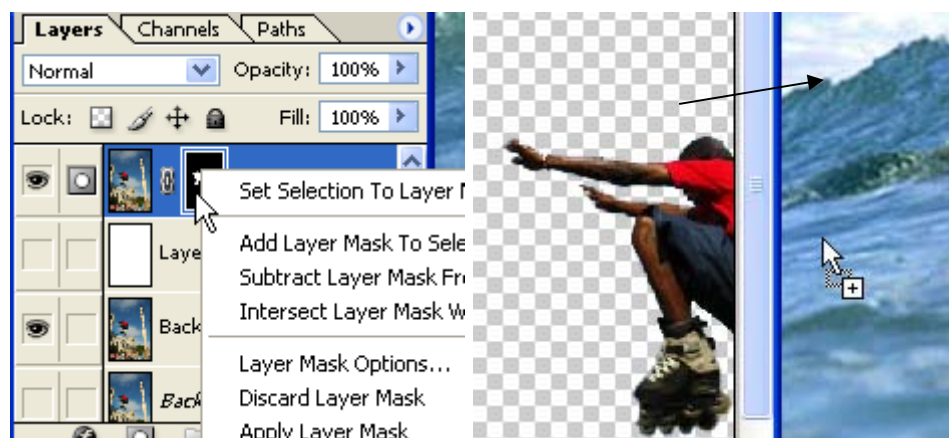
Gambar 4.97 Membuat channel Blue sebagai layer mask



Gambar 4.98 Memperbaiki layer mask



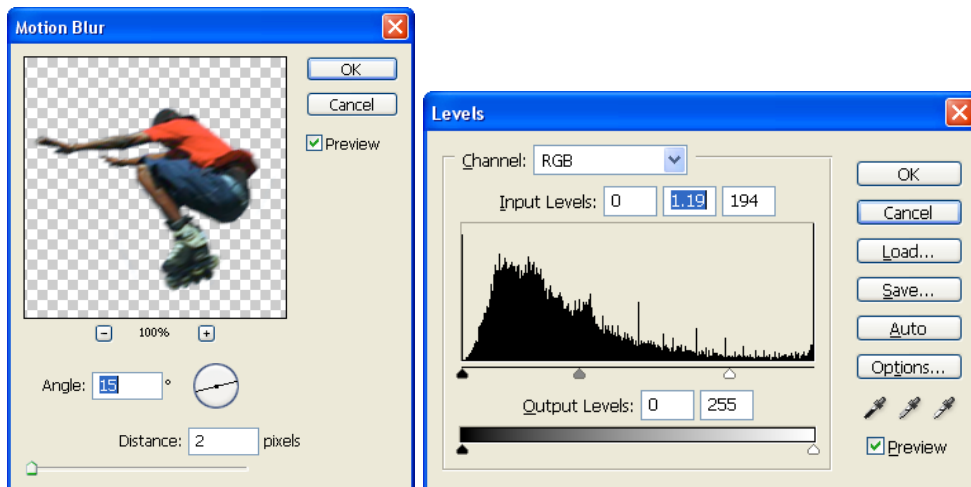
Gambar 4.99 Menghaluskan gambar hasil seleksi



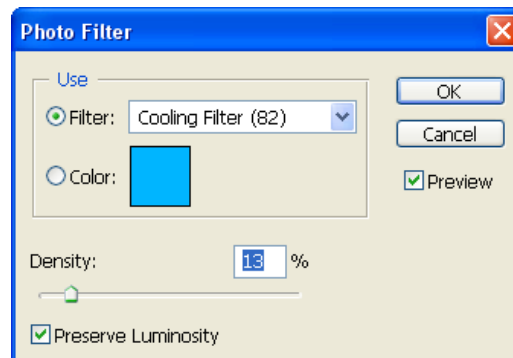
Gambar 4.100 Menggabungkan layer mask dan memindahkan gambar



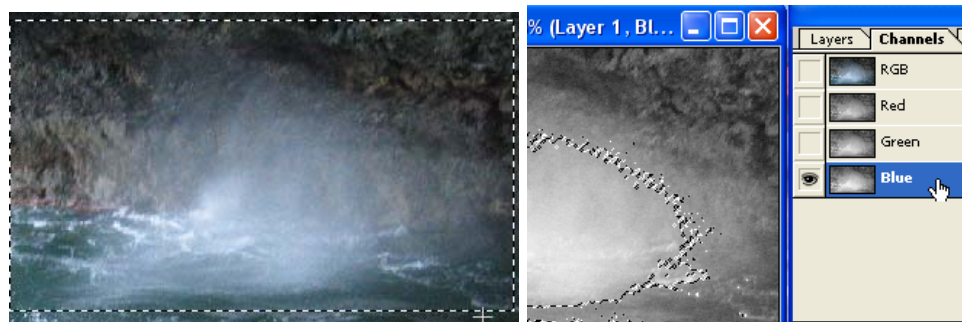
Gambar 4.101 Mengatur posisi dan menambahkan efek kabur



Gambar 4.102 Menambahkan efek gerak dan mengatur pencahayaan



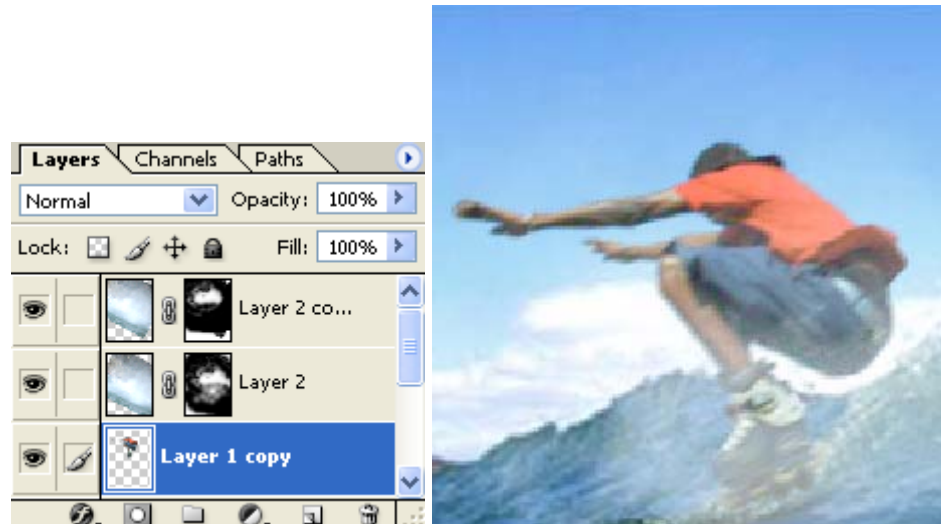
Gambar 4.103 Menggunakan Photo Filter untuk mengatur warna



Gambar 4.104 Melakukan seleksi pada channel Blue



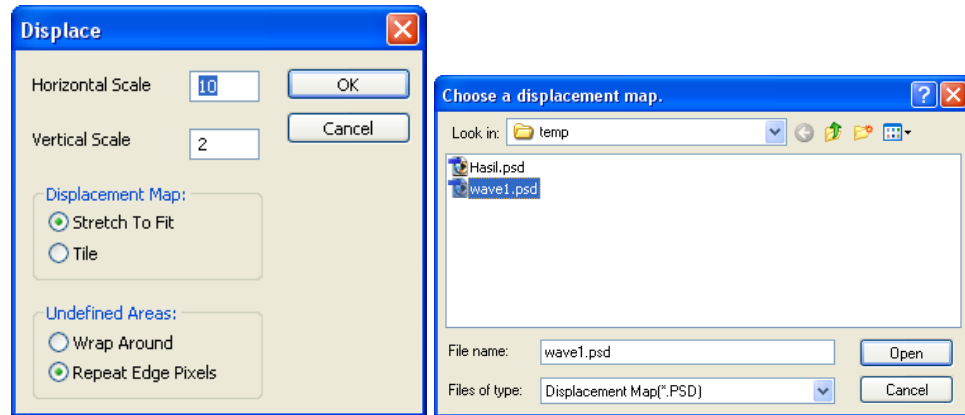
Gambar 4.105 Memasang dan mengedit gambar debur ombak



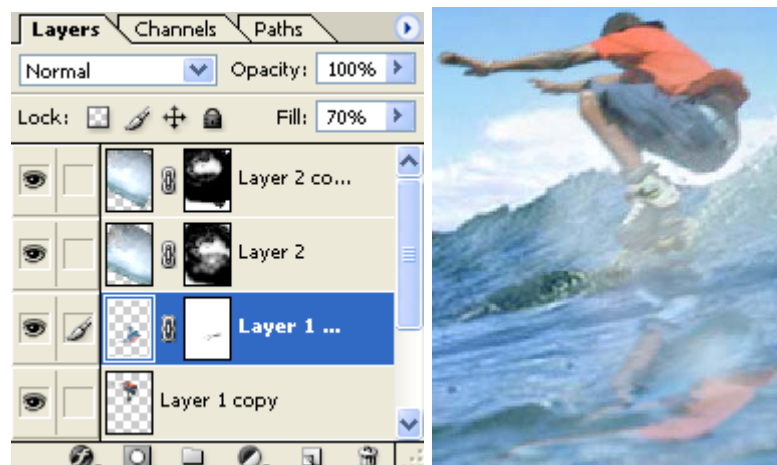
Gambar 4.106 Melakukan duplikasi dan mengubah blending mode



Gambar 4.107 Melakukan duplikasi and mengaburkan bayangan



Gambar 4.108 Menyesuaikan bentuk bayangan dengan debur ombak



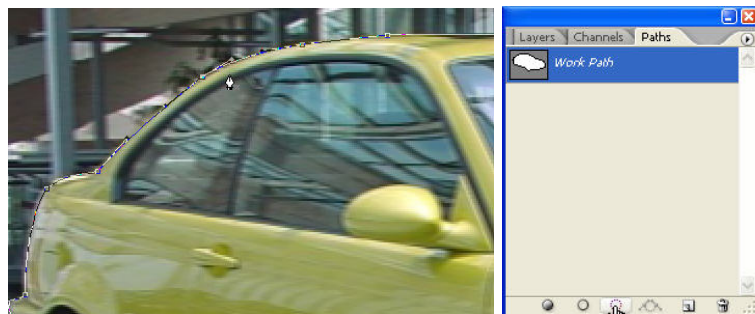
Gambar 4.109 Mengatur nilai Fill pada layer berisi gambar bayangan

4.20 Efek Gerak

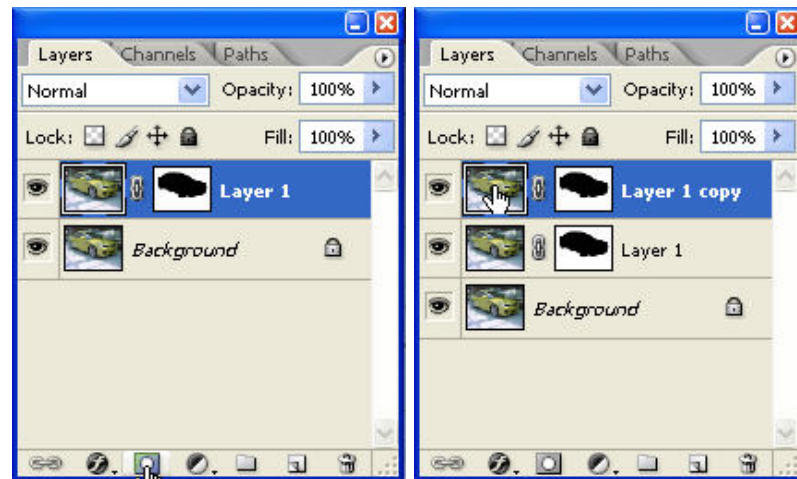
4.20.1 Gerak Mobil dan Rodanya



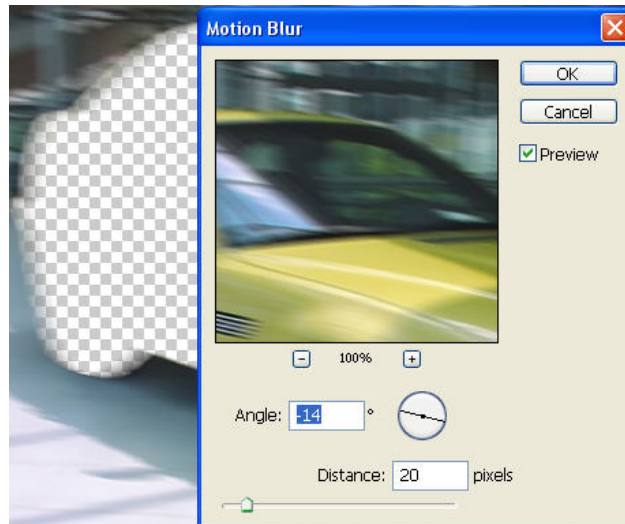
Gambar 4.110 Membuat mobil menjadi bergerak



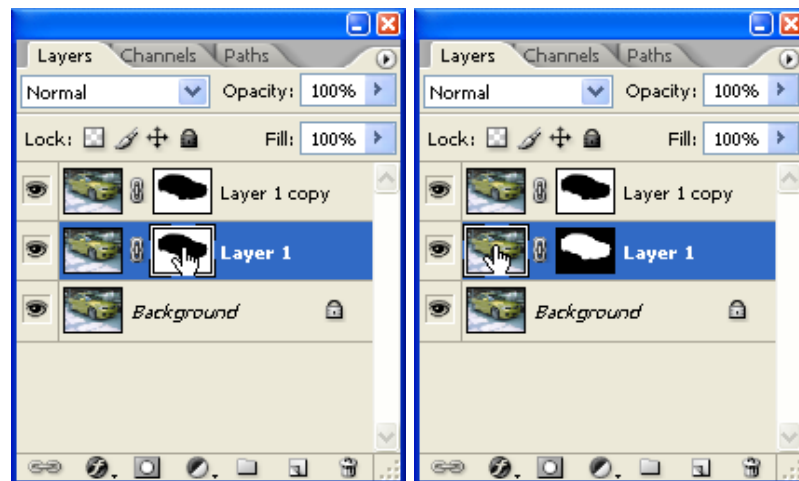
Gambar 4.111 Melakukan seleksi pada mobil dengan pen tool



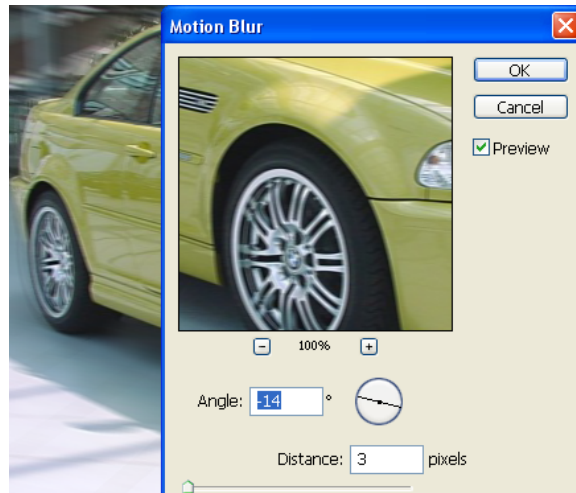
Gambar 4.112 Melakukan duplikasi layer



Gambar 4.113 Menerapkan efek gerak di sekeliling mobil



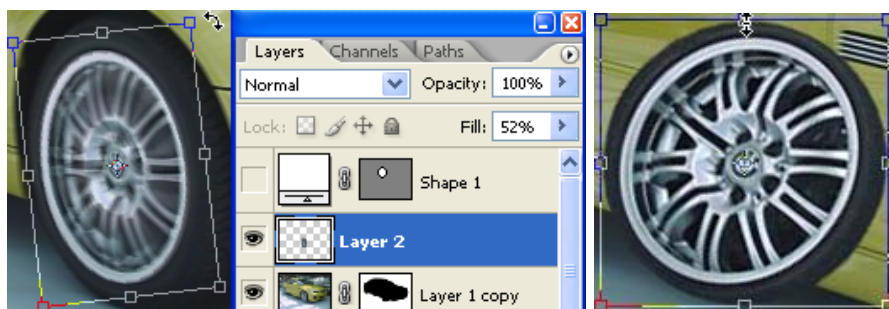
Gambar 4.114 Membalikkan warna layer mask dari Layer 1, Melakukan seleksi pada bagian gambar Layer 1 (bukan di Layer mask)



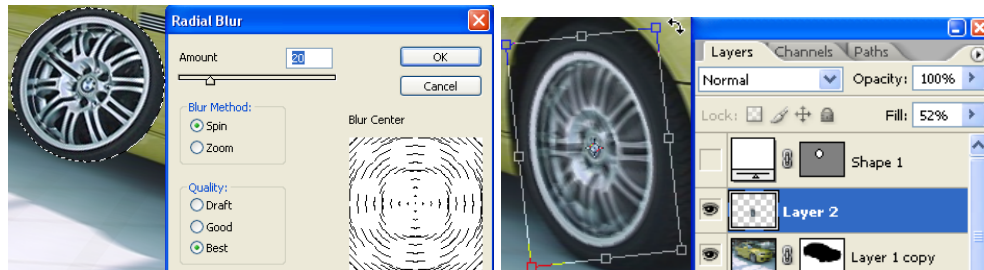
Gambar 4.115 Menambahkan efek gerak pada mobil



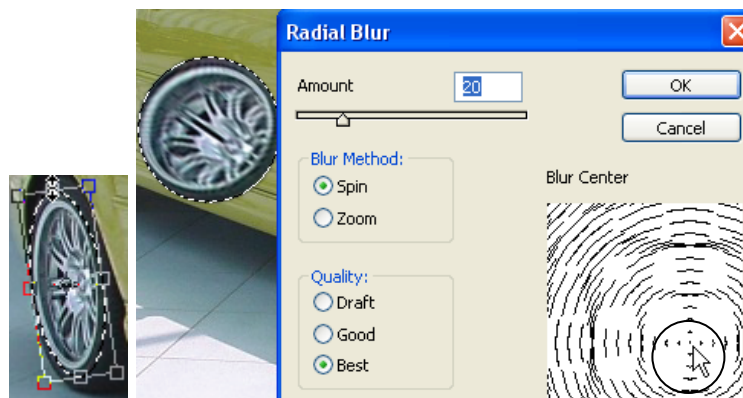
Gambar 4.116 Melakukan duplikasi roda ke dalam layer baru



Gambar 4.117 Melakukan transformasi untuk membulatkan bentuk roda



Gambar 4.118 Menambahkan efek radial Blur untuk memberi gerak putar

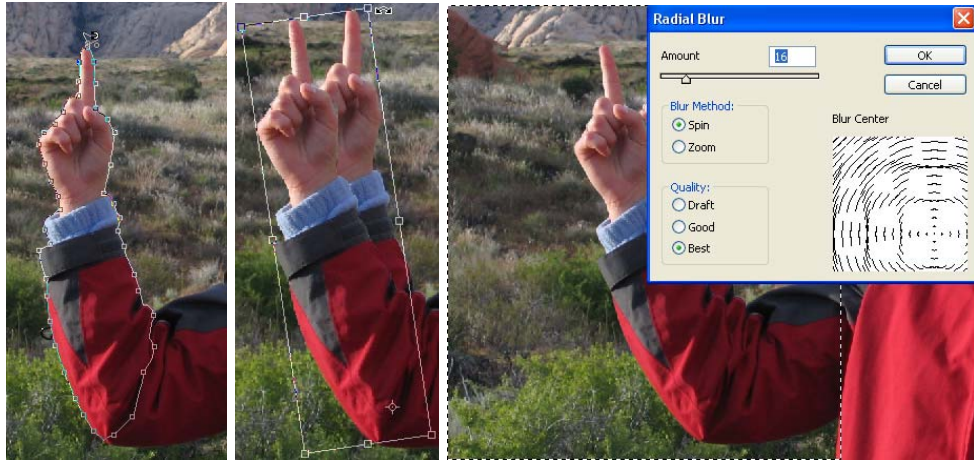


Gambar 4.119 Menerapkan Radial Blur dengan Blur Center disesuaikan

4.20.2 Efek Gerak Aksi



Gambar 4.120 Menerapkan efek gerak aksi pada tangan



Gambar 4.121 Melakukan duplikasi dan menambahkan efek blur

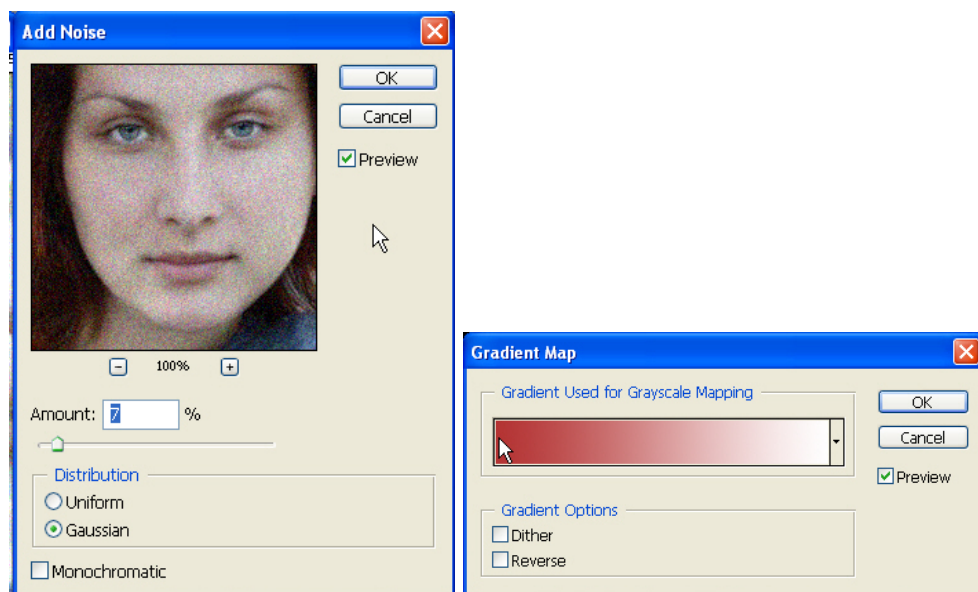


Gambar 4.122 Menyamarkan ujung jari tangan dengan stamp tool 📍

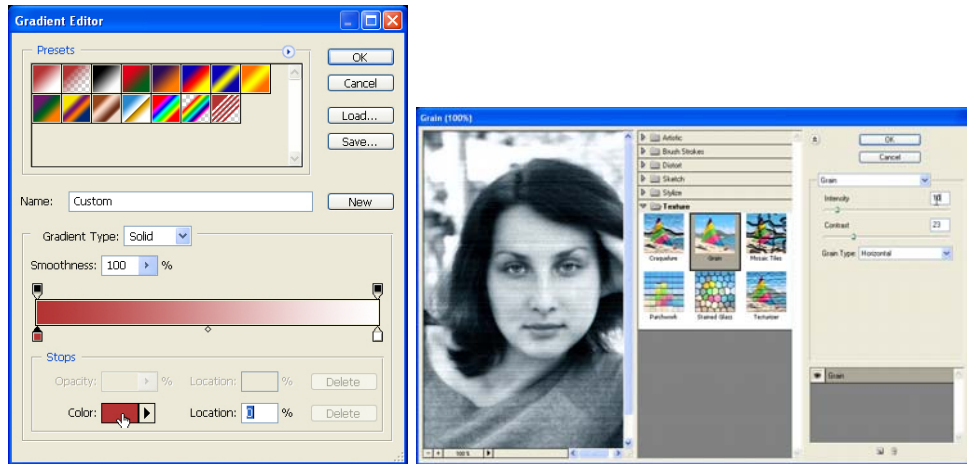
4.21 Efek Gambar Hand Phone



Gambar 4.123 Memberi kesan gambar foto Hand Phone



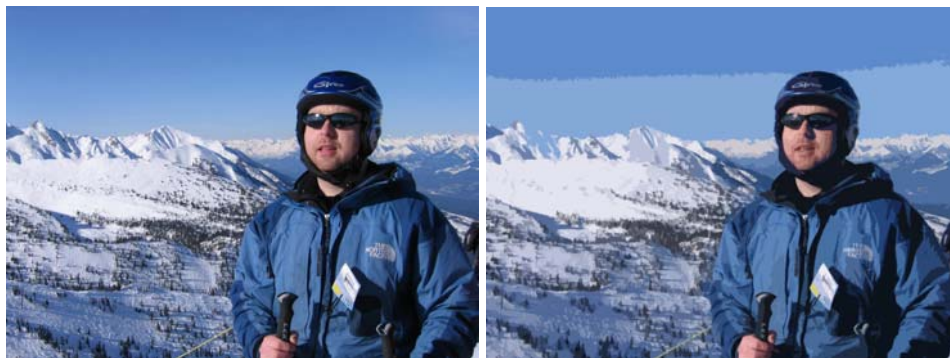
Gambar 4.124 Menambahkan noise dan warna



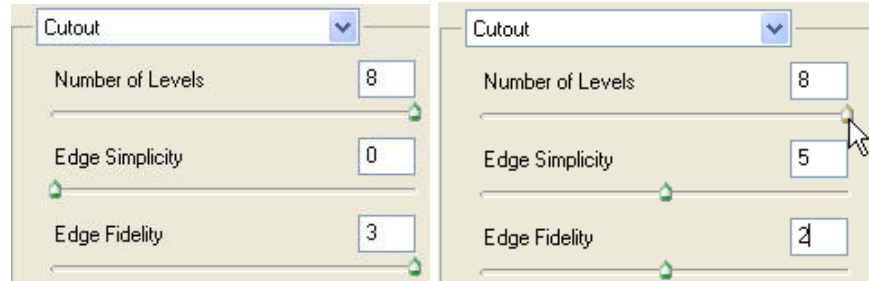
Gambar 4.125 Menambahkan tekstur Grain untuk memberi kesan gambar Hand Phone

4.22 Efek Vektor

4.22.1 Vektor Cara Cepat dengan Photoshop

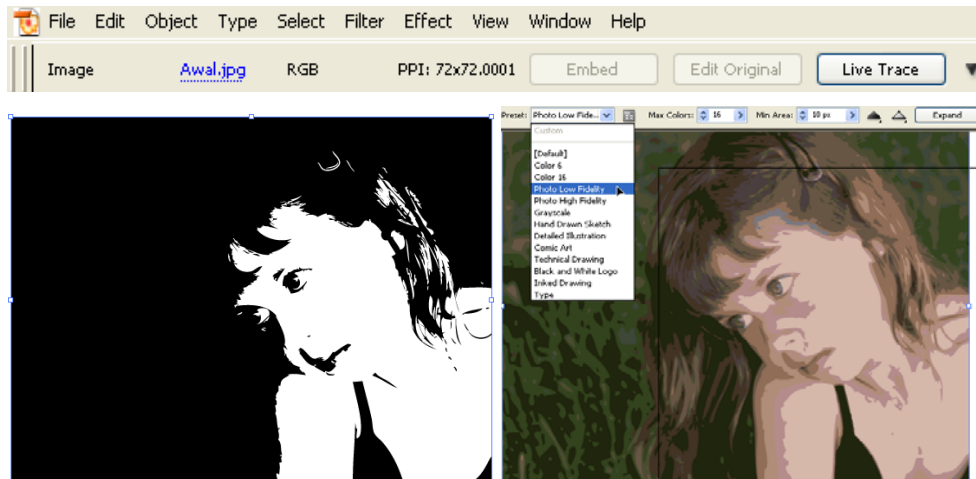


Gambar 4.126 Membuat efek vektor dengan Cutout



Gambar 4.127 Konfigurasi filter Cutout yang bisa dipakai

4.22.2 Vektor Cara Cepat dengan Adobe Illustrator CS2



Gambar 4.128 Mengubah bitmap menjadi vektor pada Illustrator CS2

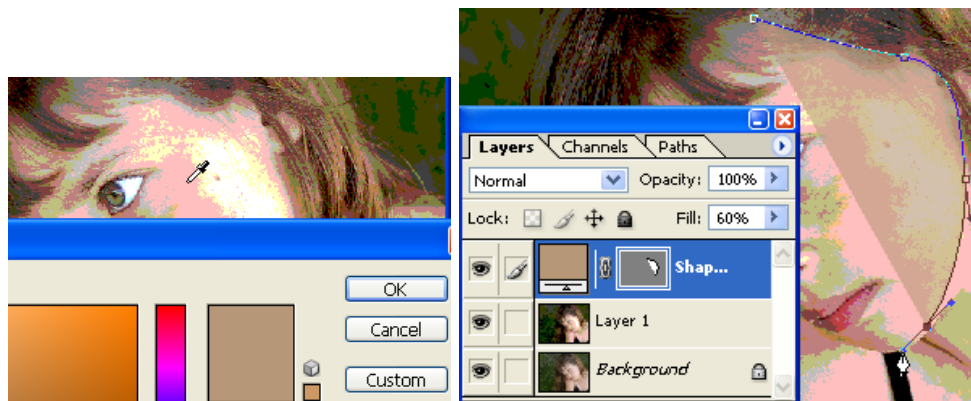
4.22.3 Vektor Sederhana secara Manual



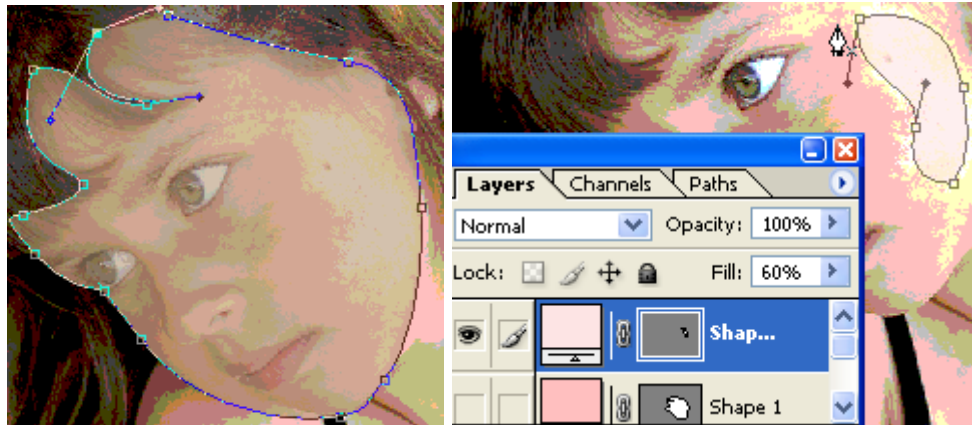
Gambar 4.129 Membuat vektor sederhana secara manual



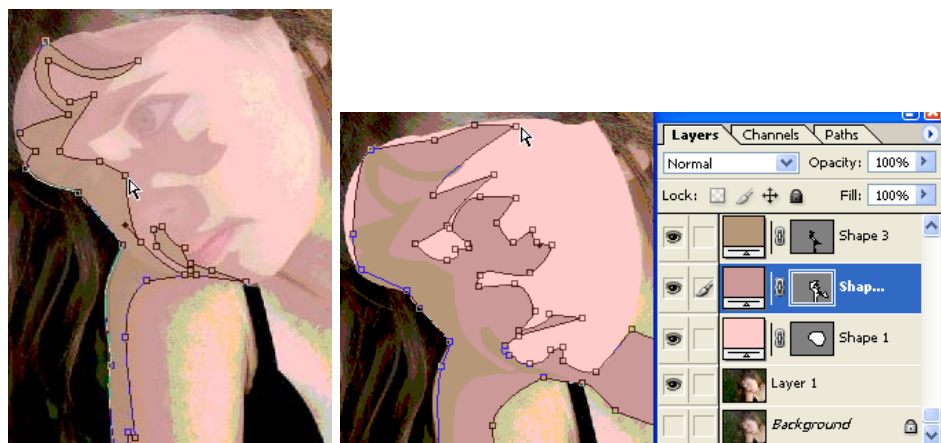
Gambar 4.130 Menerapkan posterize pada gambar



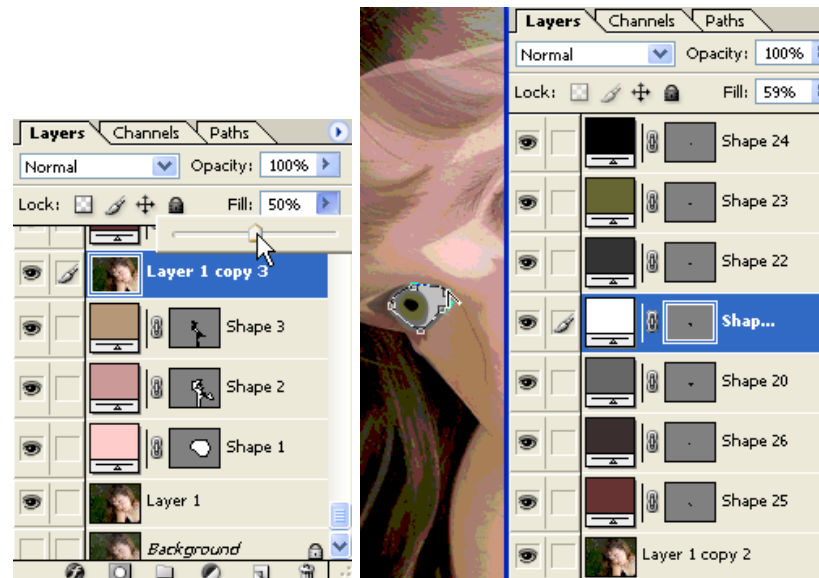
Gambar 4.131 Menggambar wajah dengan membuat shape



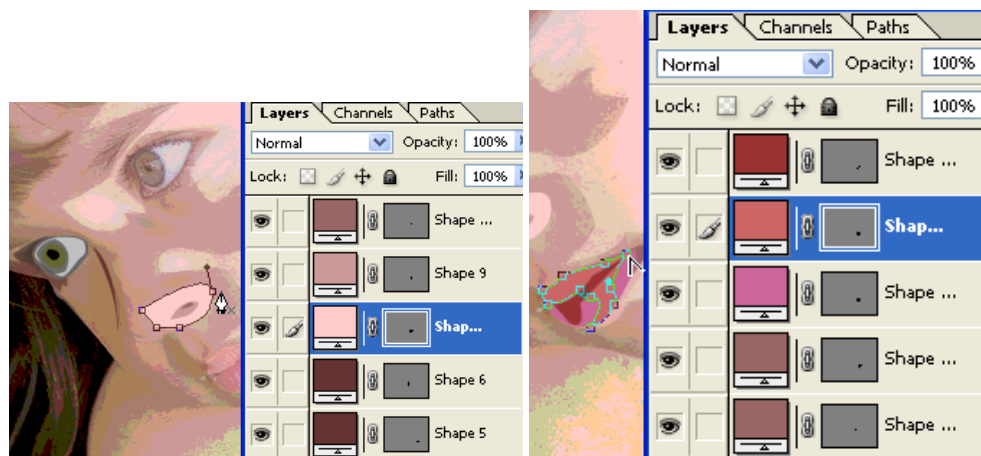
Gambar 4.132 Menyembunyikan layer dan membuat bentuk selanjutnya



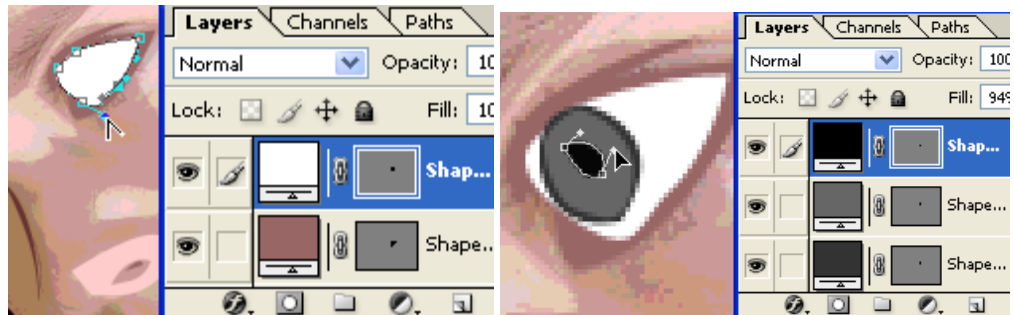
Gambar 4.133 Meneruskan hingga bentuk selanjutnya



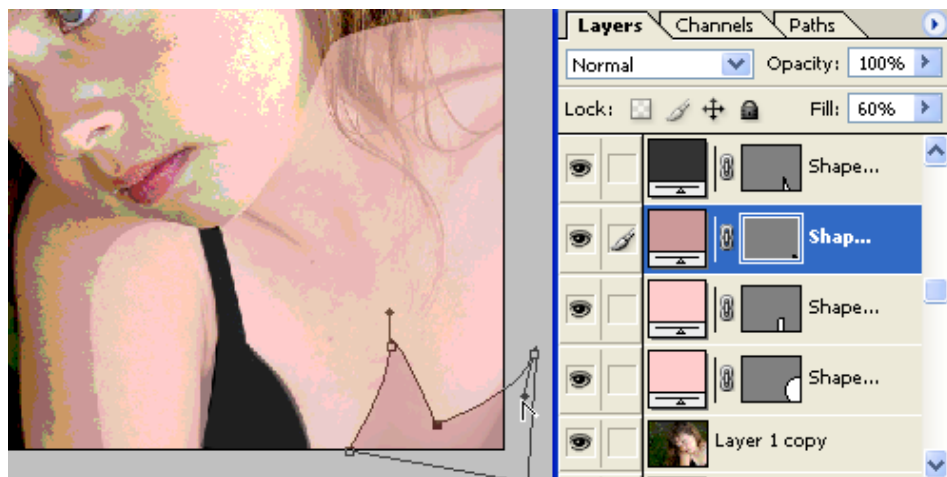
Gambar 4.134 Menggambar bagian mata sebelah kiri



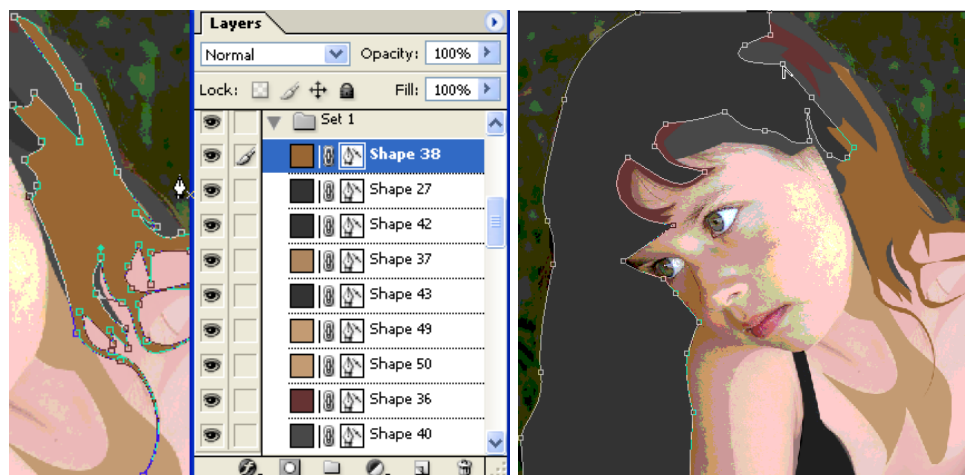
Gambar 4.135 Menggambar bagian hidung dan mulut



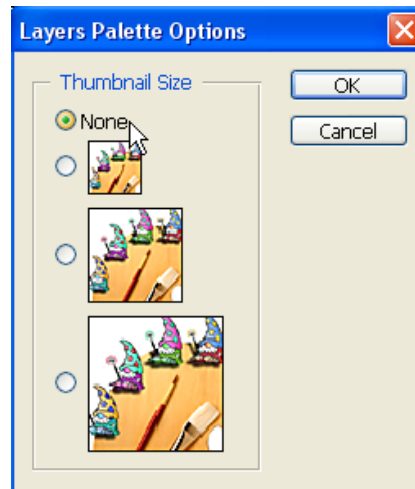
Gambar 4.136 Menggambar mata kanan



Gambar 4.137 Menggambar tubuh dan baju



Gambar 4.138 Menggambar bagian rambut



Gambar 4.139 Mengubah ukuran thumbnail pada palette Layers

4.22.4 Vektor Advanced

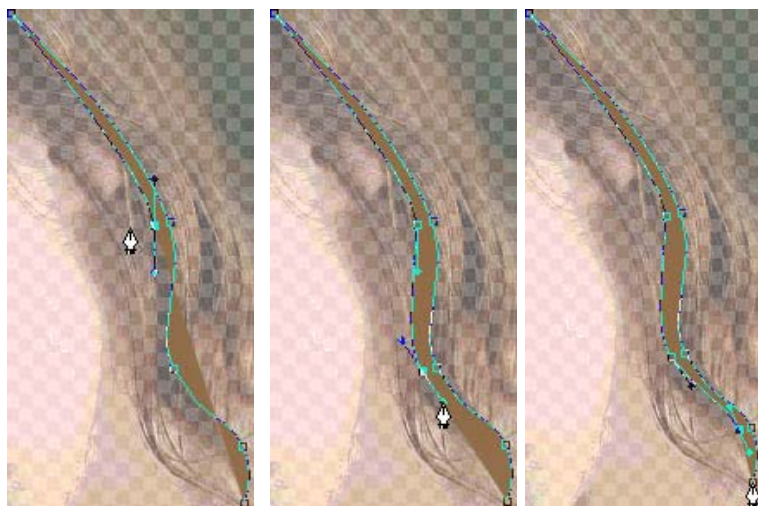
Menggambar Rambut lebih Detail



Gambar 4.140 Langkah awal menggambar bagian rambut



Gambar 4.141 Menyempurnakan bentuk rambut

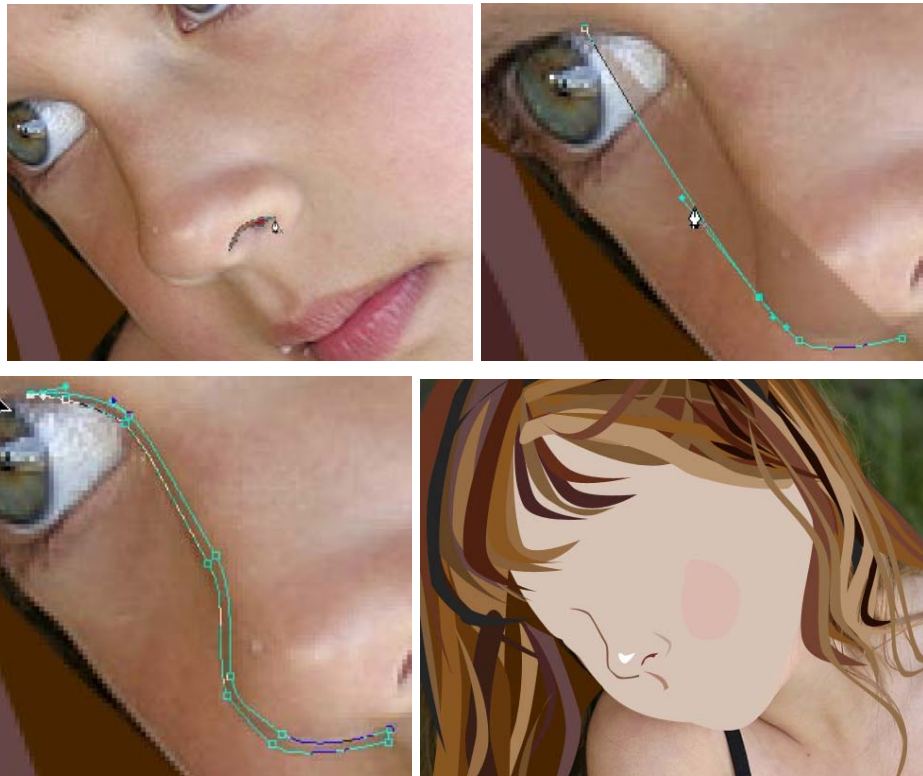


Gambar 4.142 Menambah ketebalan pada helai rambut

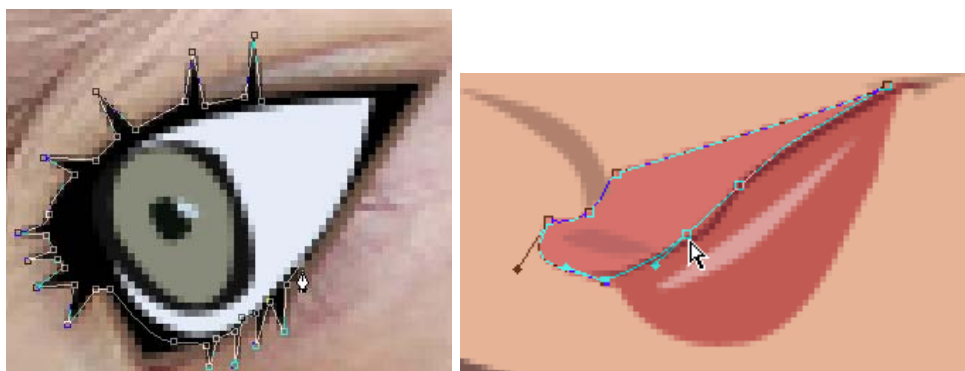


Gambar 4.143 Menggambar rambut secara mendetail

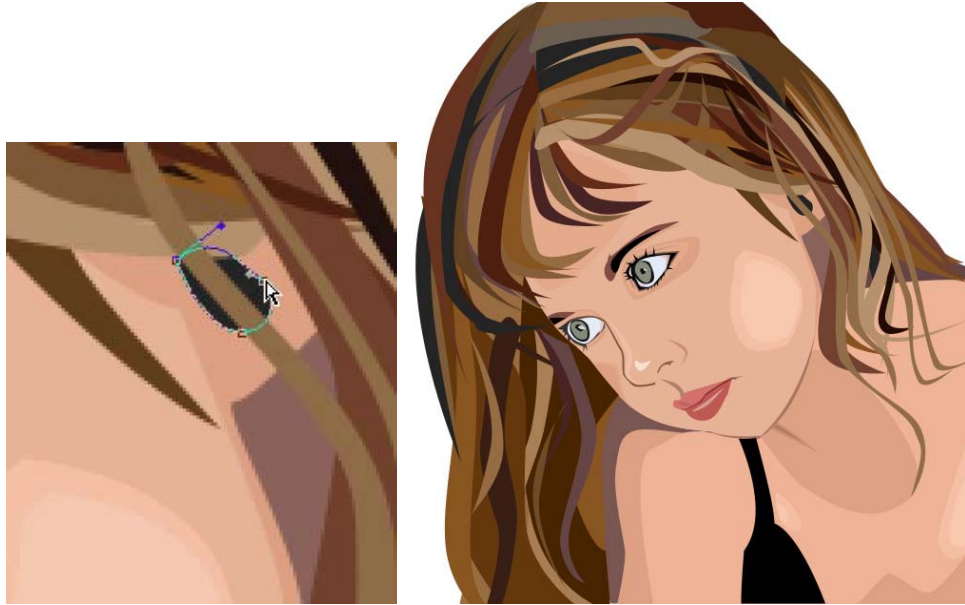
Menggambar Muka Lebih Detail



Gambar 4.144 Menggambar bentuk muka



Gambar 4.145 Menggambar bagian mata dan mulut



Gambar 4.146 Menggambar telinga dan menyelesaikan hasil