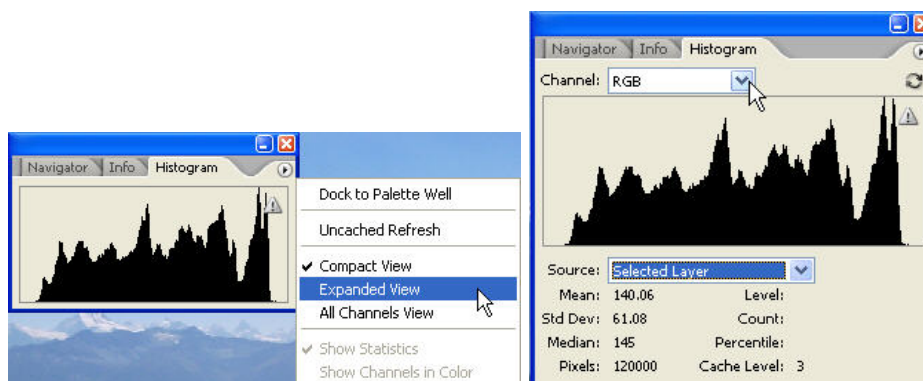


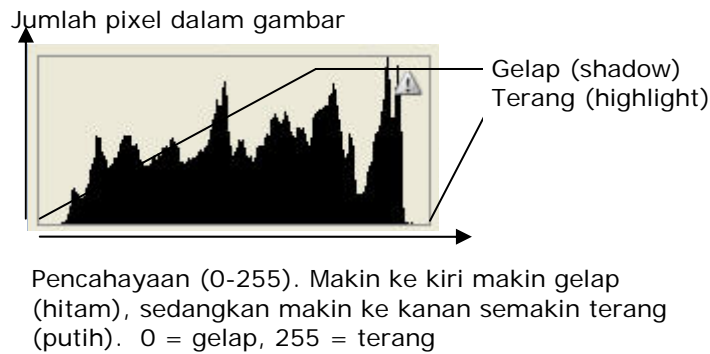
Bab 2

Memperbaiki Foto

2.1 Pencahayaan



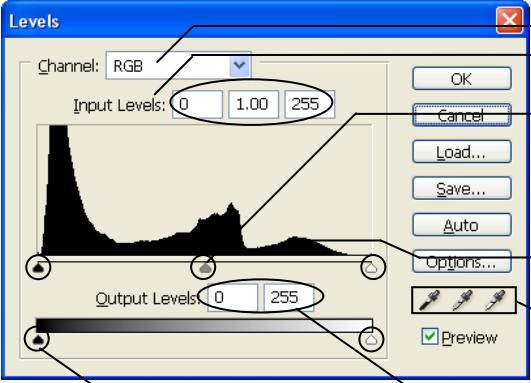
Gambar 2.1 Melihat distribusi cahaya dan warna melalui histogram



Gambar 2.2 Membaca tingkat pencahayaan melalui histogram

2.1.1 Memperbaiki Pencahayaan secara Manual

Menggunakan Levels

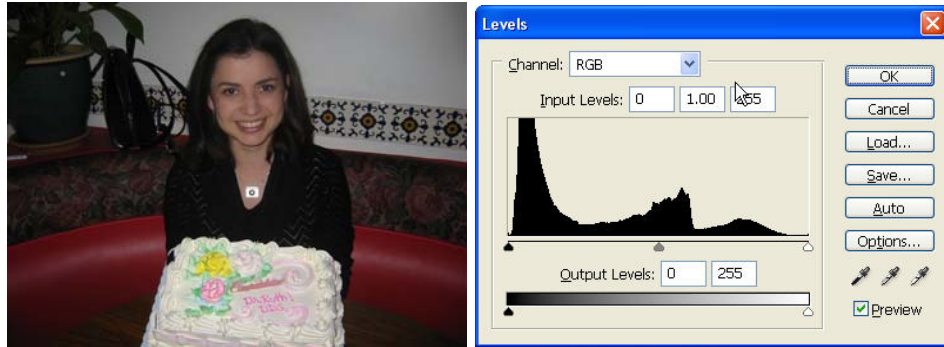


Channel yang diedit
Nilai Input untuk cahaya gelap, midtones, dan terang
Terdapat tiga segitiga kecil: gelap, midtones, dan terang. Penggeseran segitiga, secara otomatis ikut mengubah nilai Input Levels
Representasi distribusi tonal dalam grafik
Menentukan titik pada gambar untuk diubah menjadi gelap, midtones, dan terang
Rentang nilai Output dari gambar. 0: gelap, 255: terang
Terdapat dua buah segitiga kecil: gelap dan terang. Penggeseran segitiga, secara otomatis ikut mengubah nilai Output Levels

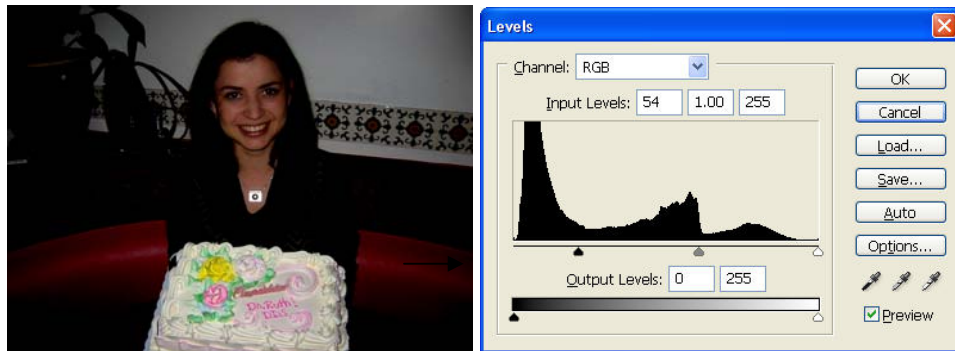
The screenshot shows the 'Levels' dialog box in an image editor. It features a histogram of the image's tonal distribution. The 'Channel' is set to 'RGB'. The 'Input Levels' are set to 0, 1.00, and 255. The 'Output Levels' are set to 0 and 255. There are three small triangles on the histogram for adjusting input levels and two small triangles below for adjusting output levels. The dialog box includes buttons for 'OK', 'Cancel', 'Load...', 'Save...', 'Auto', 'Options...', and a 'Preview' checkbox.

Gambar 2.3 Kotak dialog Levels dan keterangannya

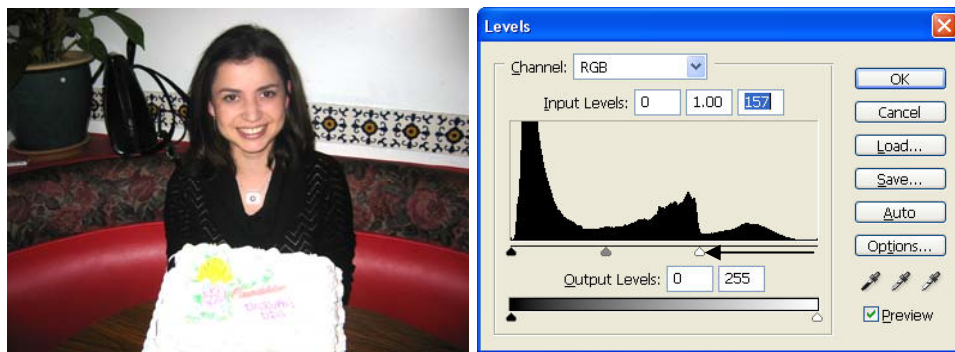
Memperbaiki Foto



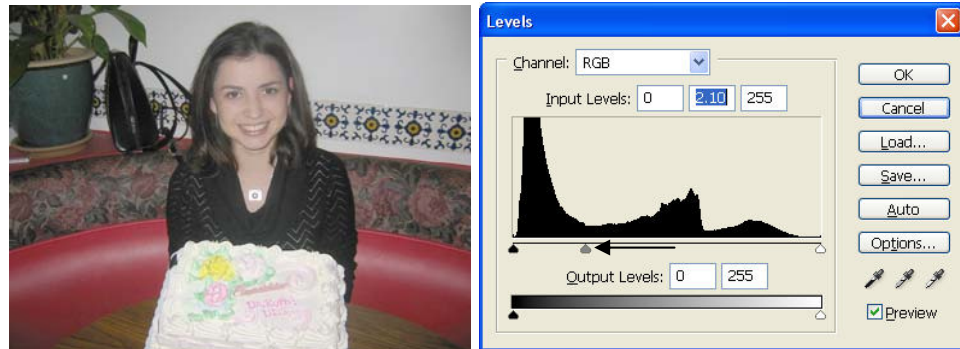
Gambar 2.4 Gambar semula



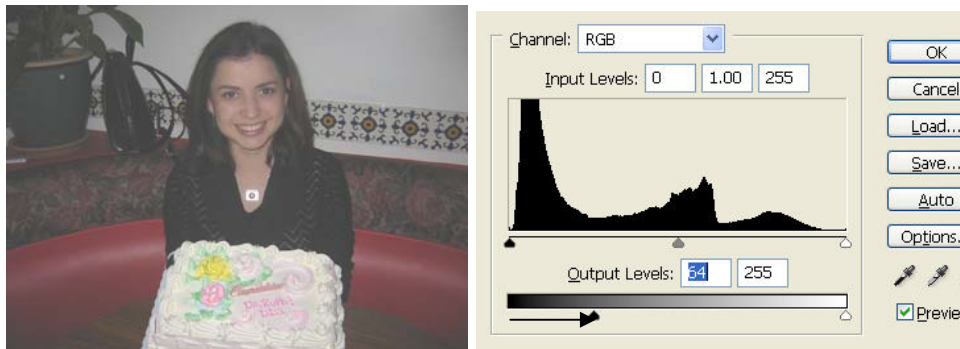
Gambar 2.5 Cahaya gelap (shadows) semakin digelapkan



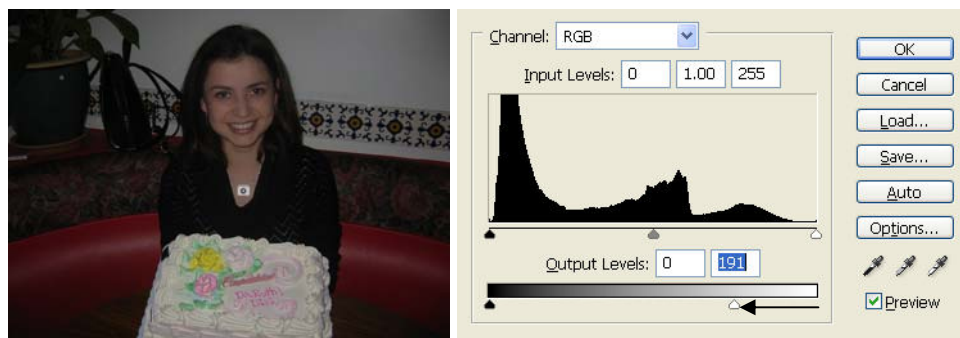
Gambar 2.6 Cahaya terang (highlights) diperterang



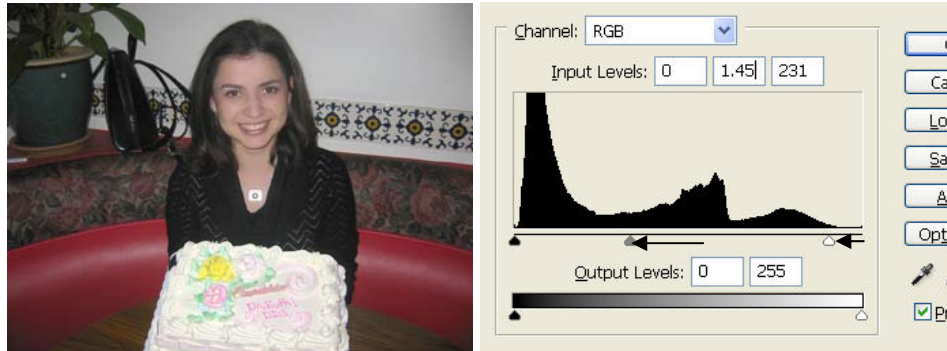
Gambar 2.7 Cahaya tengah (midtones) diperterang



Gambar 2.8 Cahaya gelap (shadows) diperterang, tidak ada warna yang benar-benar gelap (hitam)



Gambar 2.9 Cahaya terang (highlights) dipergelap, tidak ada warna yang benar-benar terang

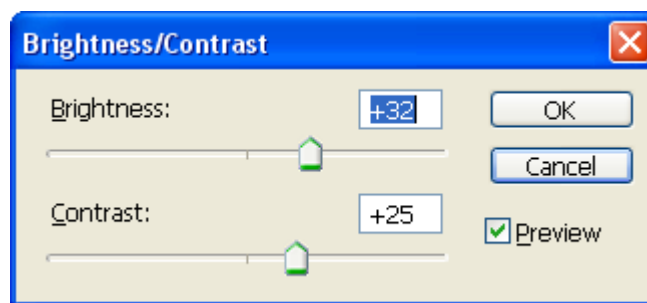


Gambar 2.10 Pengeditan pencahayaan dengan level, cahaya tengah (midtones) dan terang (highlights) diperterang dalam tingkat tertentu.

Menggunakan Brightness/Contrast



Gambar 2.11 Manipulasi cahaya dengan Brightness/Contrast

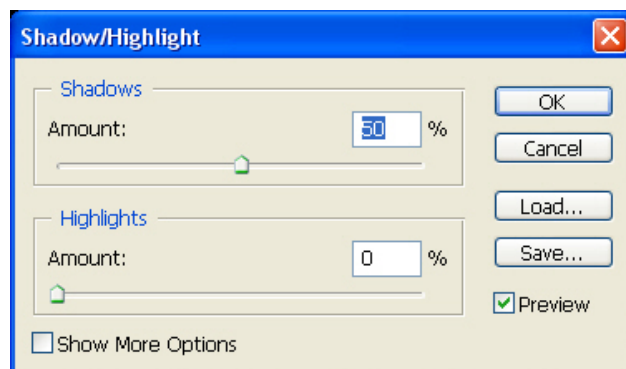


Gambar 2.12 Mengubah nilai Brightness dan Contrast

Menggunakan Shadow/Highlight



Gambar 2.13 Mengubah pencahayaan gambar dengan Shadow/Highlight

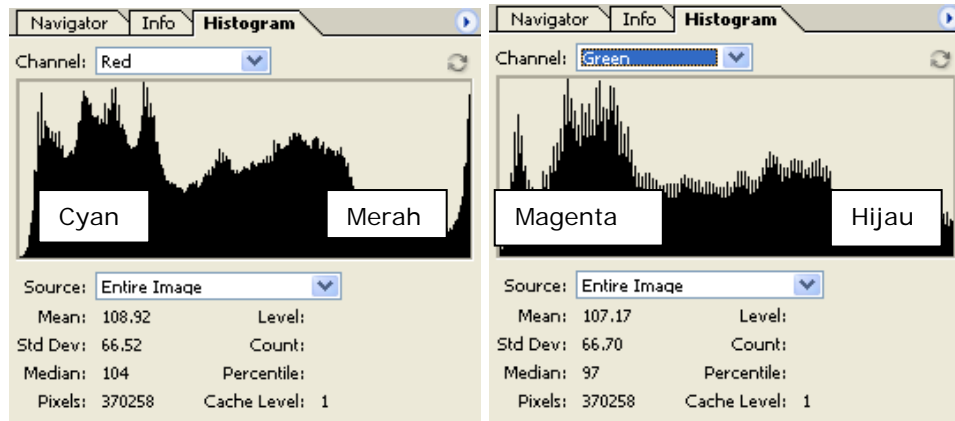


Gambar 2.14 Mengubah nilai Shadow dan Highlight

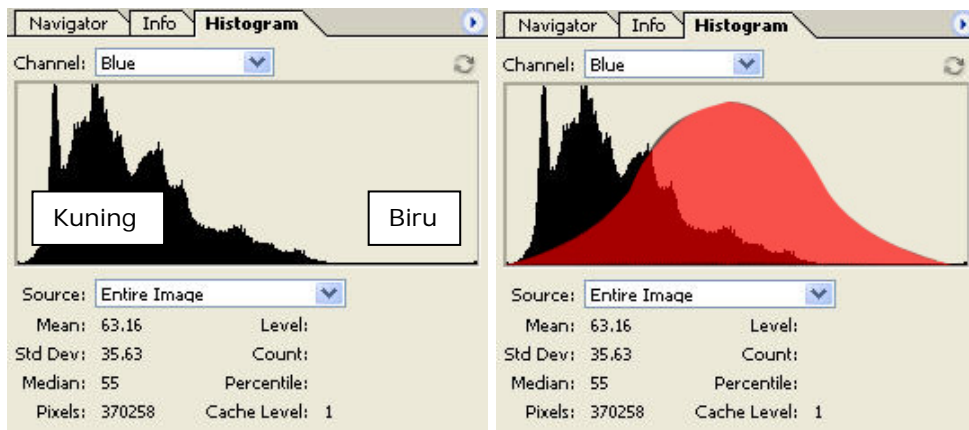
Menggunakan Blending Mode

2.2 Pewarnaan

2.2.1 Melihat Warna dengan Histogram



Gambar 2.15 Contoh distribusi warna pada channel Red dan Green



Gambar 2.16 Contoh distribusi warna pada channel Blue

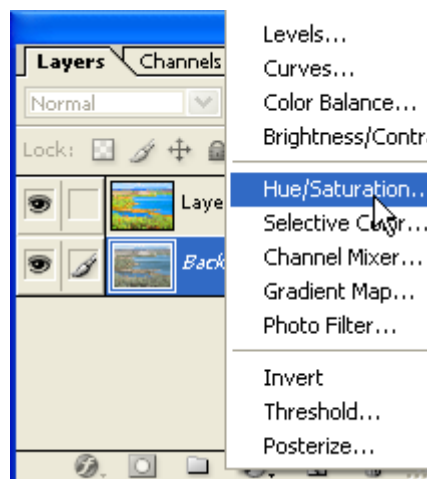
2.2.2 Kekuatan Warna (Tingkat Saturasi)



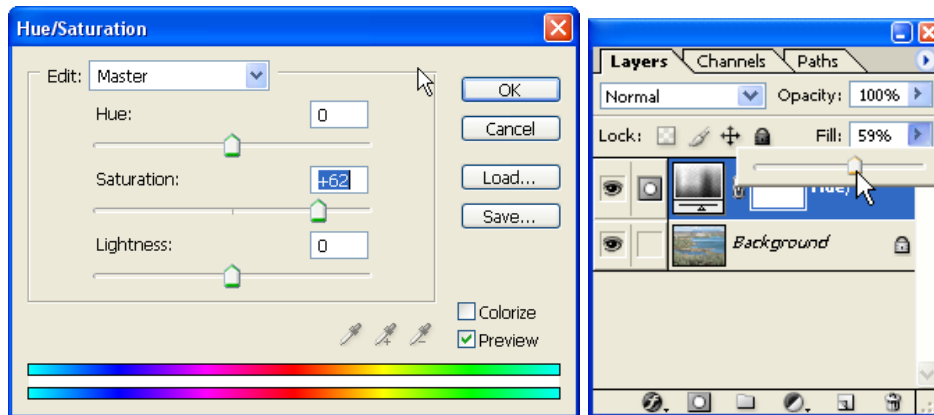
Gambar 2.17 Gambar dengan saturasi yang kurang dan berlebihan
Menggunakan Hue/Saturation



Gambar 2.18 Menkuatkan warna dengan meningkatkan saturasi

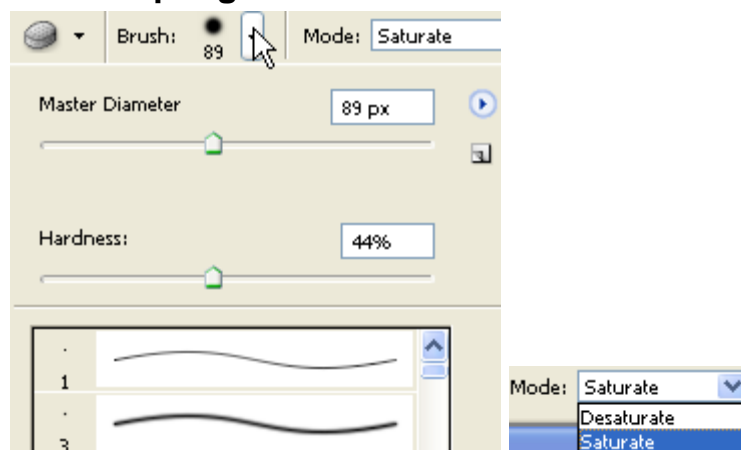


Gambar 2.19 Membuka jendela Hue/Saturation melalui palette Layers



Gambar 2.20 Mengubah nilai Saturation, mengubah nilai Fill

Menggunakan Sponge Tool



Gambar 2.21 Mengubah seting sponge tool  melalui Options Bar

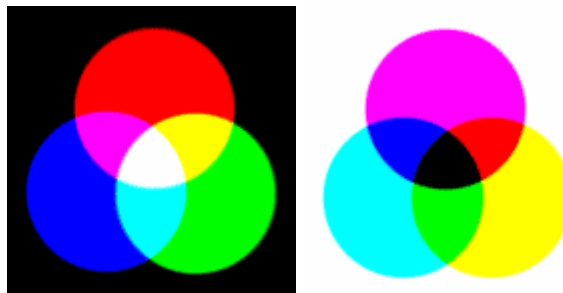
2.2.3 Memperbaiki Warna secara Otomatis dengan Auto Color



Gambar 2.22 Memperbaiki warna dengan auto color

2.2.4 Memperbaiki Warna secara Manual

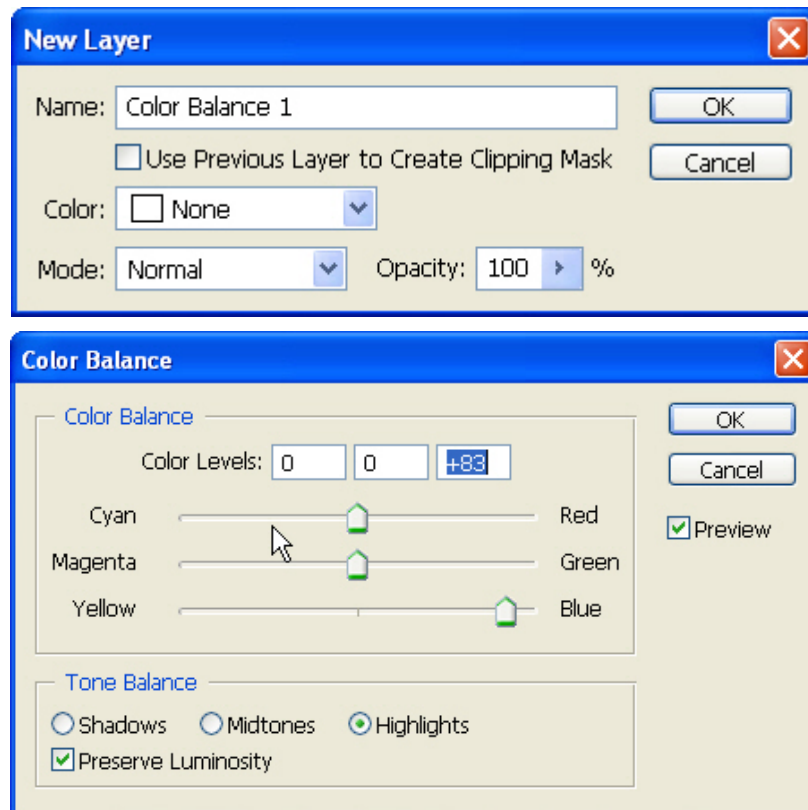
Menggunakan Color Balance untuk Memperbaiki Warna



Gambar 2.23 Color mode RGB, CMY

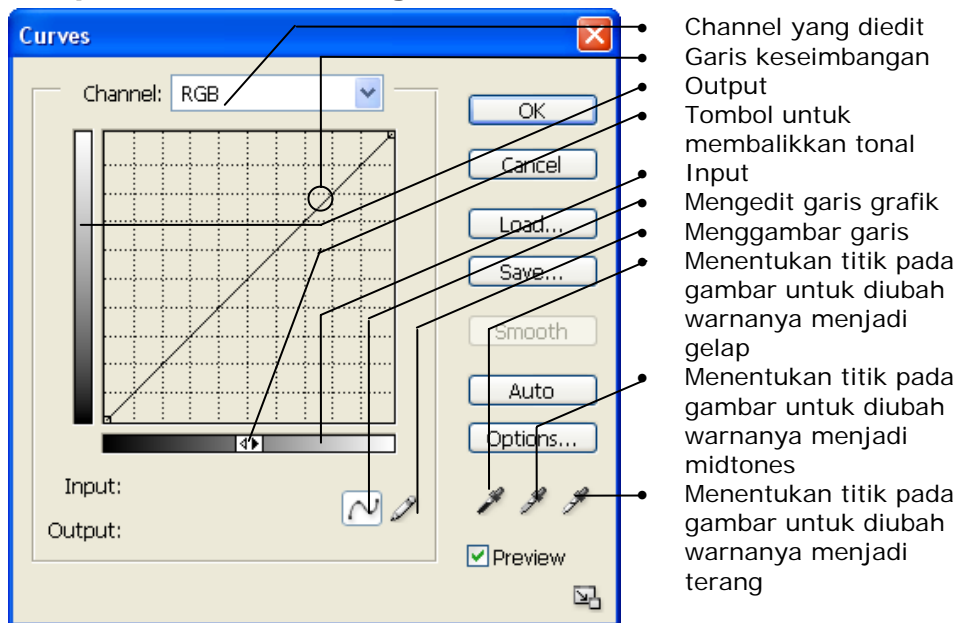


Gambar 2.24 Memperbaiki warna gambar dengan



Gambar 2.25 Meningkatkan warna biru dengan menggeser slider ke Blue

Memperbaiki warna dengan Curves

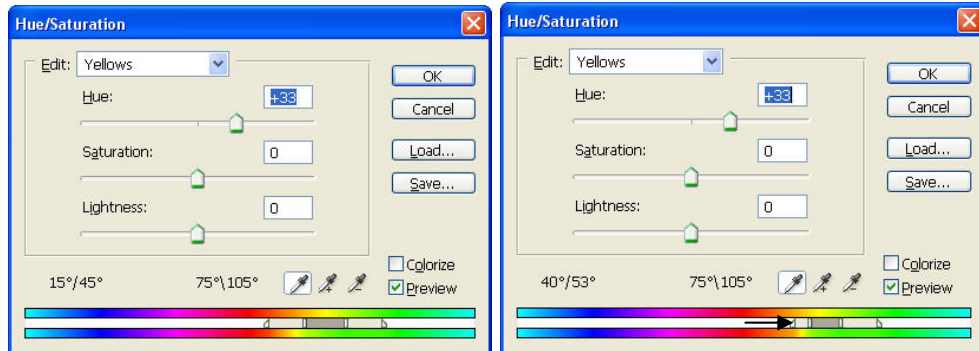


Gambar 2.26 Curves dialog box

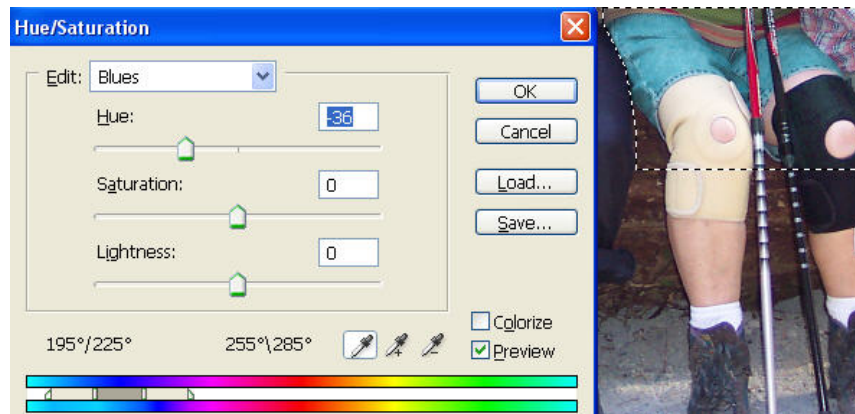
2.2.5 Mengedit Warna dengan Hue/Saturation



Gambar 2.27 Mengubah warna daun dari kuning menjadi hijau

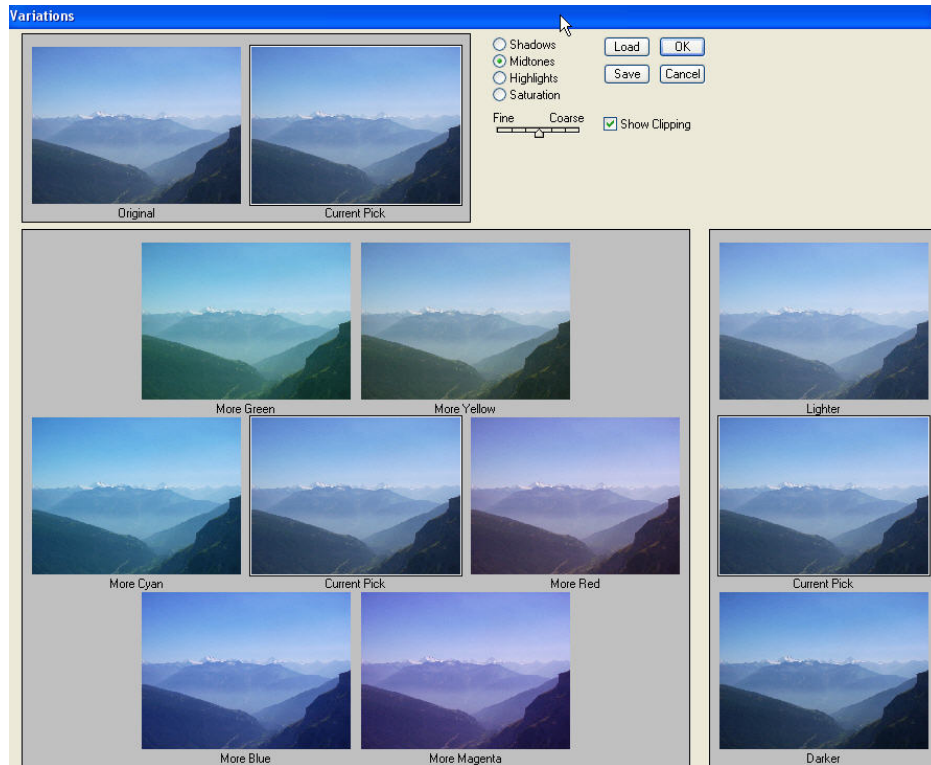


Gambar 2.28 Menggeser slider ke kanan sehingga warna merah dan orange tidak banyak berubah



2.2.6 Memperbaiki Warna dengan Teknik Average

2.2.7 Mengedit Warna dan Pencahayaan dengan Variations

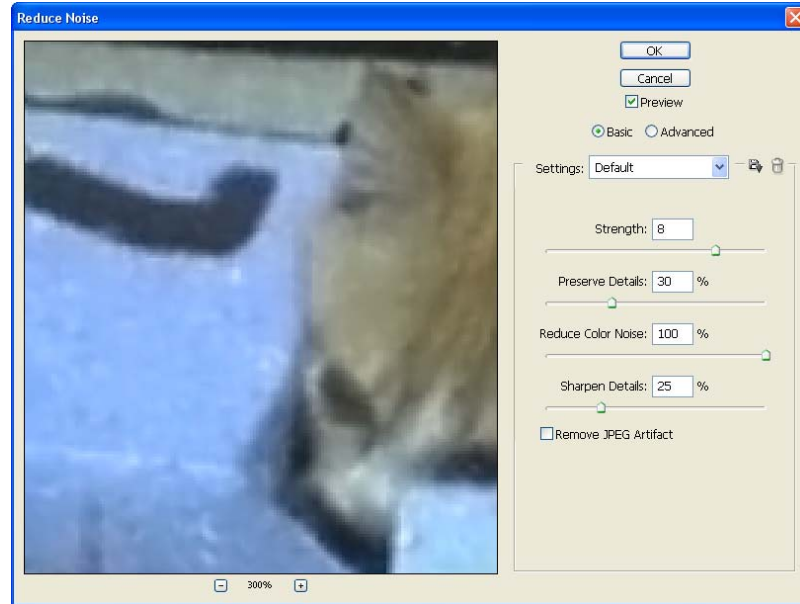


Gambar 2.29 Kotak dialog Variations

2.3 Mengurangi Noise (Photoshop CS2)



Gambar 2.30 Mengurangi noise pada Photoshop CS2



Gambar 2.31 Kotak dialog Reduce Noise

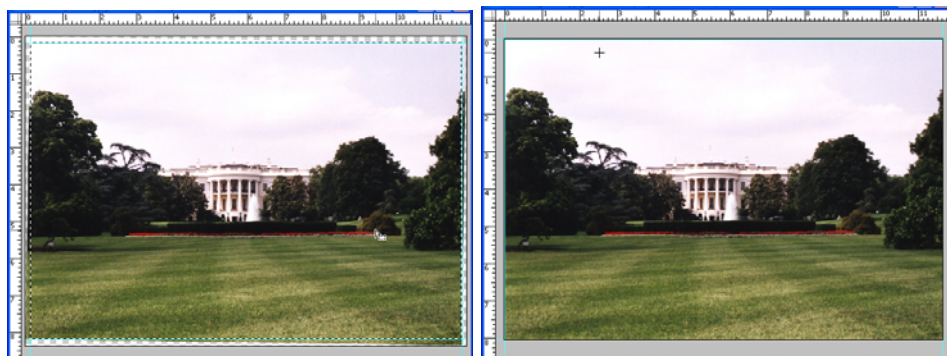
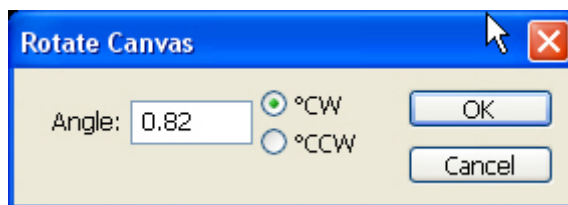
2.4 Meluruskan Foto



Gambar 2.32 Meluruskan posisi bangunan



Gambar 2.33 Mengukur sudut kemiringan



Gambar 2.34 Memotong bagian gambar yang miring

2.5 Mengubah Perspektif Gambar

2.5.1 Melakukan Transformasi dengan Perspektif



Gambar 2.35 Mengubah perspektif gambar dengan transformasi

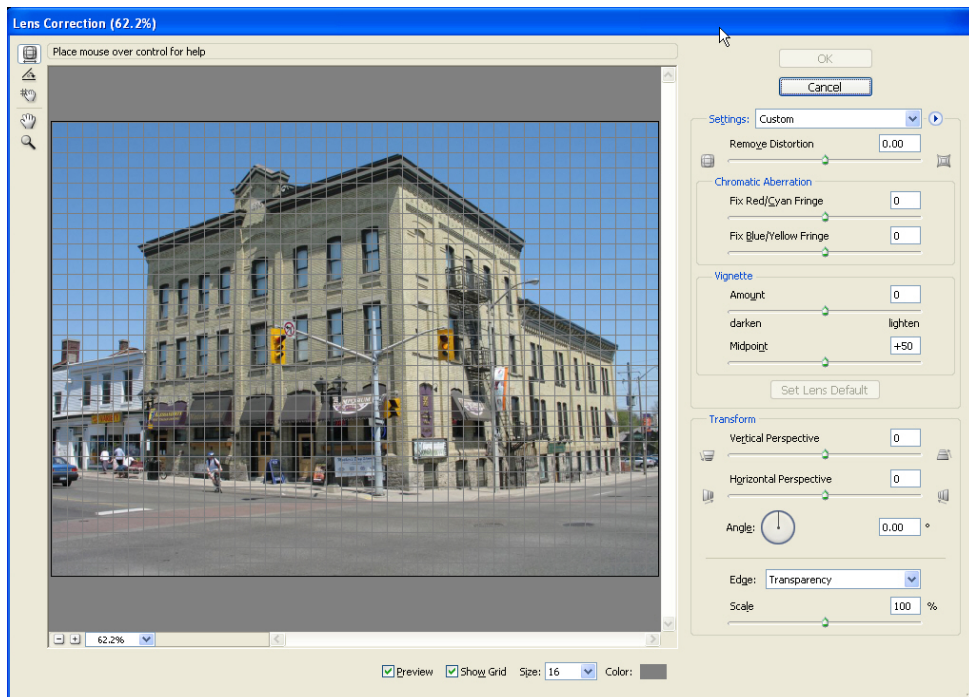


Gambar 2.36 Melakukan transformasi untuk mengubah perspektif

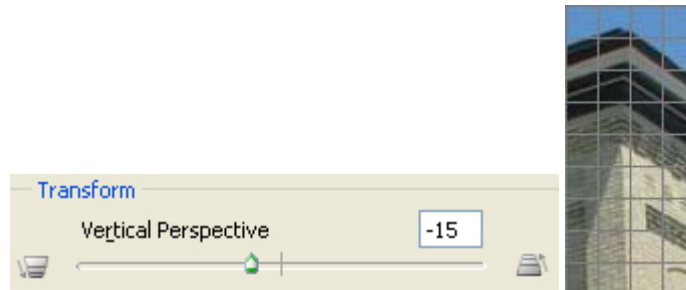
2.5.2 Melakukan Transformasi dengan Lens Correction (CS2)



Gambar 2.37 Mengedit perspektif gambar dengan lens correction



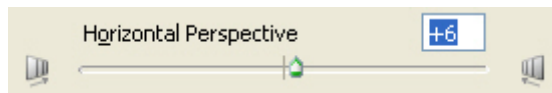
Gambar 2.38 Kotak dialog Lens Correction

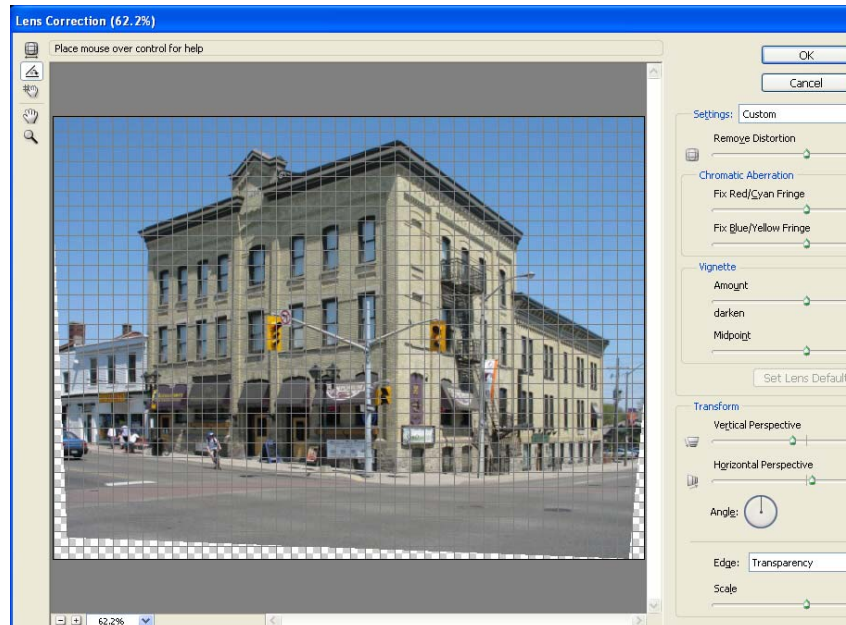


Gambar 2.39 Menyejajarkan garis-garis vertikal dari gambar bangunan



Gambar 2.40 Memutar gambar sehingga tegak lurus secara vertikal





Gambar 2.41 Hasil perubahan perspektif dengan Lens Correction

2.6 Menghilangkan Red Eye

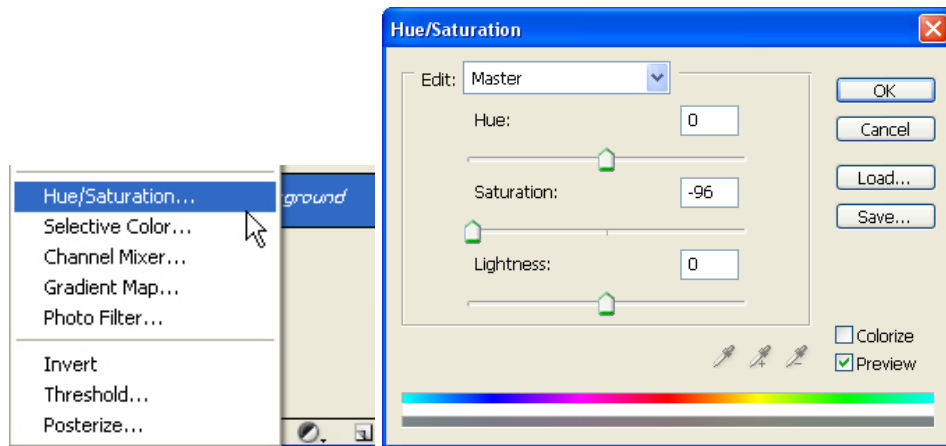
Menghilangkan Redeye dengan Hue/Saturation



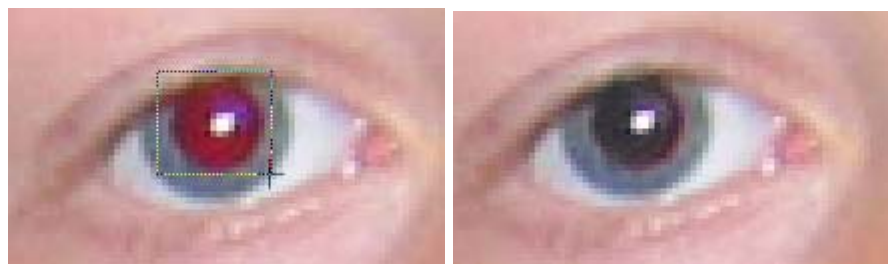
Gambar 2.42 Menghilangkan red eye (mata merah)



Gambar 2.43 Melakukan seleksi pada bagian mata yang berwarna merah



Gambar 2.44 Menghilangkan warna merah dengan mengurangi saturasi



Gambar 2.45 Melakukan seleksi dengan red eye tool 

2.7 Mencerahkan Gambar (Menambah Kontras)

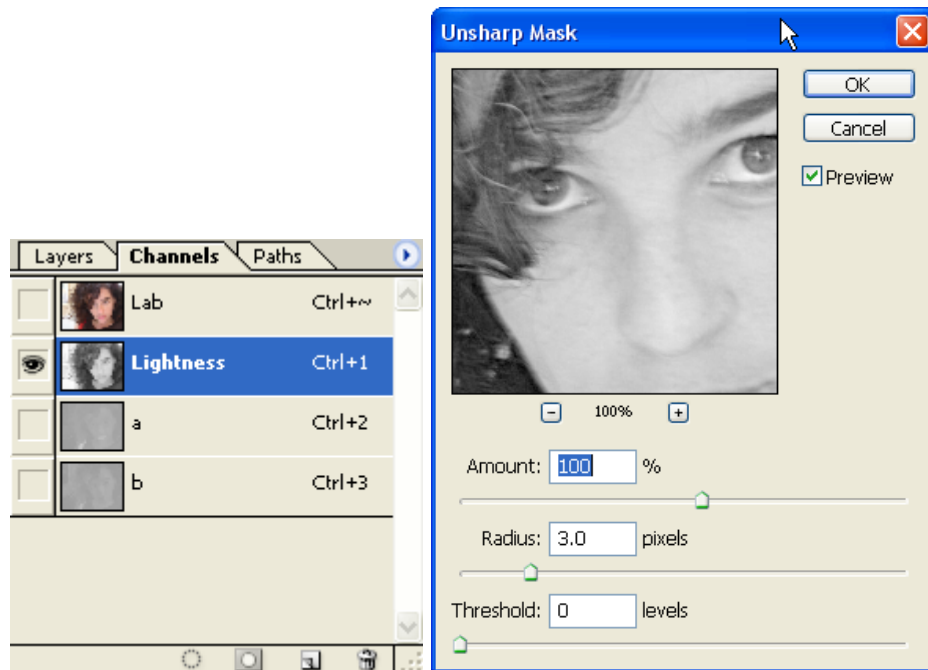


Gambar 2.46 Membuat gambar lebih cerah dengan Overlay

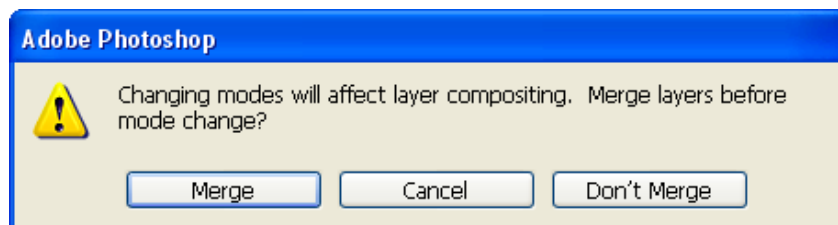


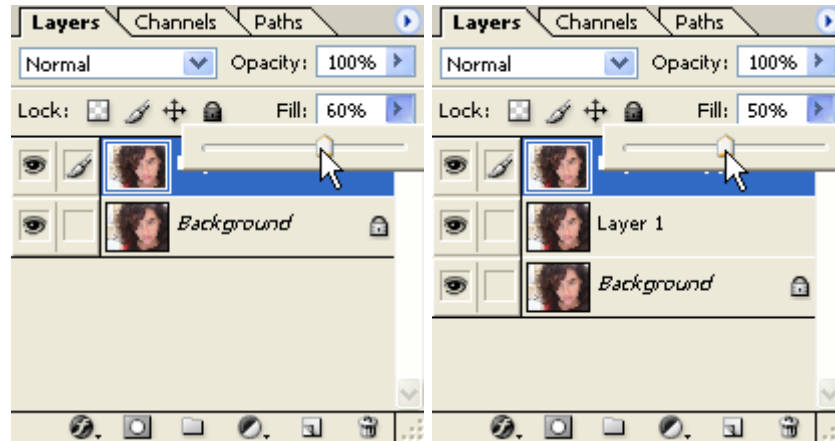
Gambar 2.47 Mengubah blending mode dan fill pada palette Layers, Menerapkan Gaussian Blur

2.8 Menajamkan Gambar



Gambar 2.48 Menajamkan gambar pada channel Lightness





Gambar 2.49 Perubahan Fill pada Layer 1 dan Layer 2