

Modul Pembelajaran Komputer Grafis Desain

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Universitas Esa Unggul
2018

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Kata Pengantar

Puji dan Syukur kehadirat Tuhan YME atas tersusunnya modul pembelajaran mata kuliah Komputer Grafis Desain ini, Modul ini sebagai acuan kegiatan proses belajar mengajar baik segi teori maupun praktikum yang dilaksanakan di laboratorium.

Saat ini, dunia desain sudah tidak bisa dilepaskan dari media digital, dalam hal ini computer grafis menjadi salah satu hal wajib yang di kuasai oleh desainer dan mahasiswa desain itu sendiri. Komputer Grafis saat ini menjadi jembatan antara teknis eksekusi konsep dan output grafis itu sendiri. Pemahaman computer di era digital saat ini adalah hal yang lumrah bagi masyarakat yang semakin modern dimana computer dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dan membuatnya lebih mudah dan ringkas.

Begitu pula dengan dunia Desain Grafis yang tidak bisa di lepaskan dari media digital saat ini, penguasaan software desain baik secara teknis dan estetika menjadi wajib bagi calon desainer. Komputer Grafis Desain adalah pembelajaran dasar dasar penggunaan beberapa software desain yang dirasa penting dan digunakan dalam industri desain saat ini. Komputer Grafis Desain juga menjadi salah satu persyaratan mutlak bagi calon desainer untuk mengerjakan pekerjaan desain.

Sebagai penyusun modul ini saya mengucapkan banyak terimakasih dan meminta maaf apabila dalam penyusunannya masih terdapat kekurangan, sehingga saran dan kritik pun akan selalu diperlukan untuk membuat modul ini semakin baik dan sempurna.

Jakarta, Mei 2018

PENYUSUN

TUJUAN INSTRUKSIONAL

1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software desain, sebagai media untuk pemecahan masalah desain.
2. Mahasiswa mampu merancang desain melalui software yang sesuai dengan standar industri
3. Mahasiswa mampu meng eksekusi konsep desain ke dalam media digital

SASARAN PEMBELAJARAN

Sasaran pembelajaran praktikum manual mata kuliah Komputer Grafis ini adalh mahasiswa Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul semester 2

SUMBER PEMBELAJARAN

1. Adobe Illustrator CS6 Classroom
Adobe Creative Team (Author). (2012). *Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book.*
2. Adobe Photoshop CS6 Bible
Adobe Tutorial Team. (2012). *Adobe Photoshop CS6 Bible*

SUMBER DAYA

1. Sumber daya manusia

Dosen pengampu mata kuliah : 1 orang

2. Sarana dan Prasarana

Ruang Studio Komputer

RUANG LINGKUP

Ruang lingkup Komputer Grafis Desain meliputi penjelasan terkait :

1. Komputer Grafis sebagai media untuk meng eksekusi konsep desain
2. Software yang digunakan sesuai dengan standar industry desain
3. Perkembangan teknologi software desain
4. Pengelompokan software desain berdasarkan fungsi dan kegunaan
5. Penguasaan teknis software
6. Spesifikasi Komputer pendukung software
7. Penerapan desain ke dalam media digital

ALAT DAN KELENGKAPAN

Adapun alat dan kelengkapan penyelenggaraan perkuliahan meliputi :

LCD Projector, Komputer/laptop, Jaringan Internet, White Board, serta Laboratorium Komputer.

PENGENDALIAN DAN PEMANTAUAN

1. Absensi mahasiswa dan dosen yang telah di tanda tangani
2. Format tugas dan ujian yang sesuai brief
3. Pedoman penilaian pencapaian kompetensi

PELAKSANAAN

Pada mata kuliah ini memiliki pertemuan 1 minggu sekali dengan jumlah pertemuan teori 1 shift dan praktikum 1 shift, untuk perkuliahan selalu di jalankan di lab computer

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 1

Mahasiswa mampu memahami dunia desain grafis dan software software yang digunakan

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 1

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami software Adobe Illustrator , dapat mengerti dan menganalisis menggunakan dalam keperluan desain dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami software Adobe Illustrator , dapat mengerti dan menggunakan dalam keperluan desain dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami software Adobe Illustrator, dapat menggunakan dalam keperluan desain

SEKOR > 45

(D)

Memahami software Adobe Illustrator , dapat mengerti dengan tidak benar

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami Adobe Illustrator

1. Introduction

1. Metoda : contextual instruction
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 1 & 2 : Getting to Know the Work Area & Selecting and Aligning

Raster :

Dihasilkan dari unsur gambar bitmap digital (pixel).

Gambar berbasis raster tergantung dari resolusi atau kepekatan pixel dalam sebuah bidang berukuran 1inch persegi. Jadi jika diperbesar karena akan menurunkan kualitas gambar.

Vector :

Dihasilkan dari komposisi penghitungan matematis yang dilakukan oleh program pembuat ilustrasi berbasis vector (contoh : Adobe Illustrator) – dengan perhitungan berdasarkan dari besaran dan arah. Panjang garis mewakili besaran & orientasi kedalaman ruang mewakili arah.

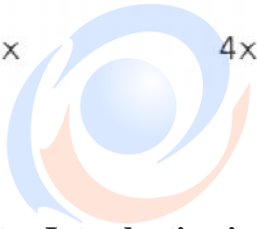
Gambar berbasis vector dapat diperbesar atau diperkecil tanpa mengurangi kualitas gambar karena tidak tergantung pada resolusi



Raster



1x

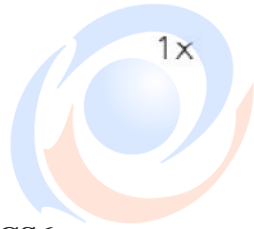


4x

Vector



1x



4x



Vector Introduction in Illustrator CS6

- Computer & software specification - Vector vs Raster vs Text - Basic Tools
- Vector vs Raster vs Text
- Basic Tools

Basic Shapes in Illustrator CS6

- Geometric Basic Shapes
- Color Swatches & Gradient
- Blend
- Stroke



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 2

Mahasiswa mampu memahami Tools dasar di dalam software Adobe Illustrator

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 2

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami Tools dasar dari Adobe Illustrator dan menggunakannya dalam kebutuhan desain grafis dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami Tools dasar dari Adobe Illustrator dan menggunakannya dalam kebutuhan desain grafis dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami Tools dasar dari Adobe Illustrator dan menggunakannya dalam kebutuhan desain grafis dengan kurang tepat

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami Tools dasar dari Adobe Illustrator dan menggunakannya dalam kebutuhan desain grafis dengan kurang tepat

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami Tools dasar dari Adobe Illustrator dan tidak menggunakannya dalam kebutuhan desain grafis



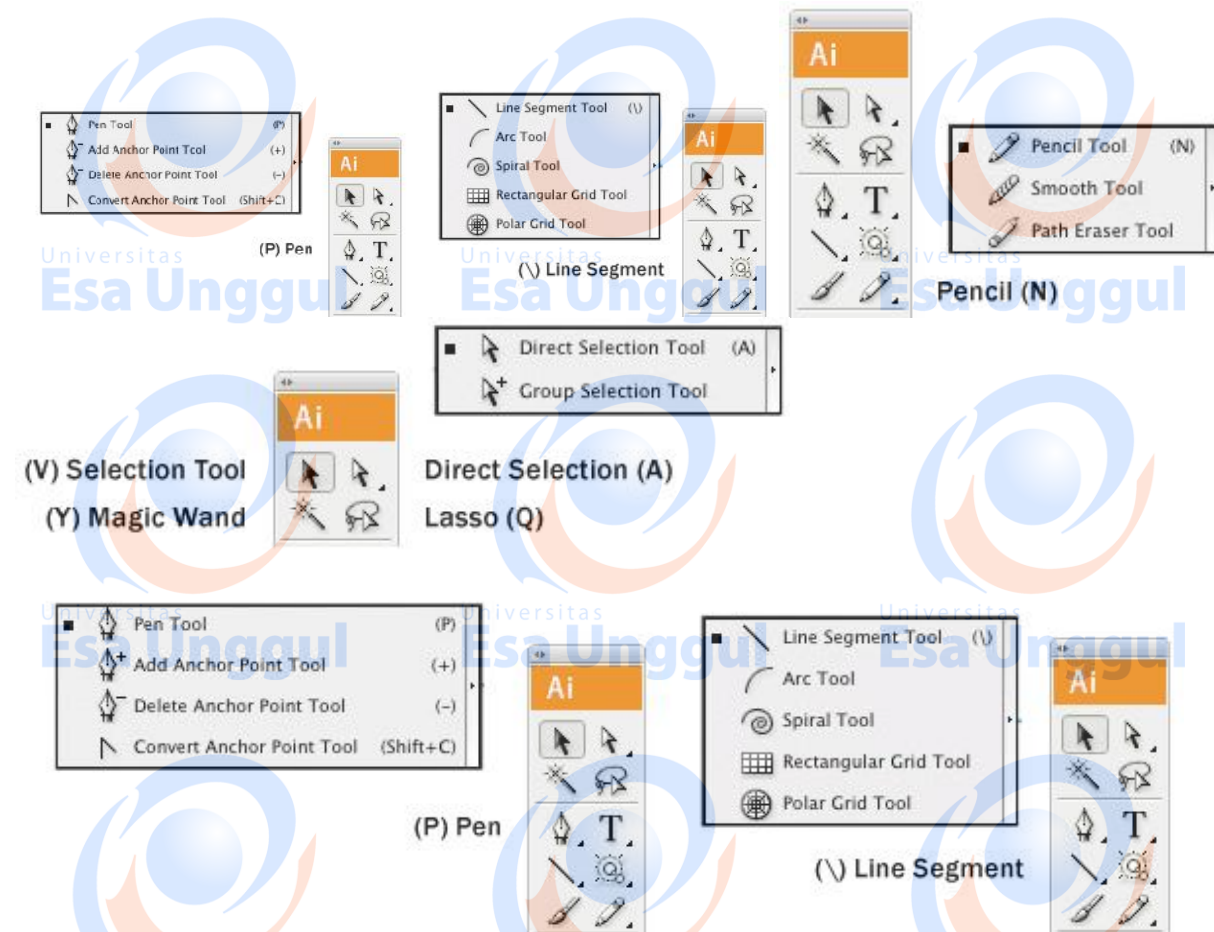
2. Path in Illustrator

1. Metoda : contextual instruction
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 1 & 2 : Getting to Know the Work Area & Selecting and Aligning

- Path & Bezier
- Grid & Guide
- Snap & Ruler



Warp Tool : Membuat bentuk baru pada objek dengan pergerakan kursor.

Twirl Tool : Membentuk arus.

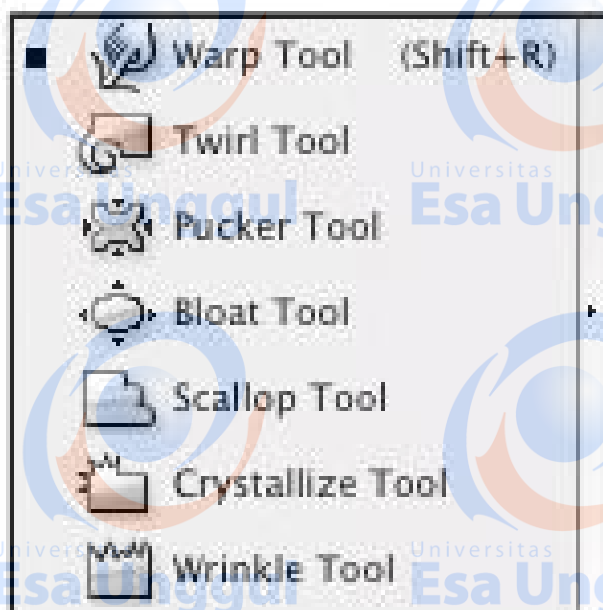
Pucker Tool : Mengempiskan objek.

Bloat Tool : Menggelembungkan objek.

Scallop Tool : Menambah detail acak pada kurva.

Crystallize Tool : Menambah detail kristal acak pada objek.

Wrinkle Tool : Membentuk kerutan.



(Shift + R) Wrap

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 3

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengerjakan desain vector dengan pen tool.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 3

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami fungsi penggunaan pen tool sebagai tools wajib dalam Adobe Illustrator dan menggunakannya dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami fungsi penggunaan pen tool sebagai tools wajib dalam Adobe Illustrator dan menggunakannya dengan benar dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami fungsi penggunaan pen tool sebagai tools wajib dalam Adobe Illustrator dan menggunakannya dengan tidak benar

SEKOR > 45

(D)

Tidak memahami fungsi penggunaan pen tool sebagai tools wajib dalam Adobe Illustrator dan menggunakannya dengan benar

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami fungsi pen tool sebagai tools wajib dalam Adobe Illustrator dan tidak menggunakannya dengan benar

3. Tracing Exercise

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

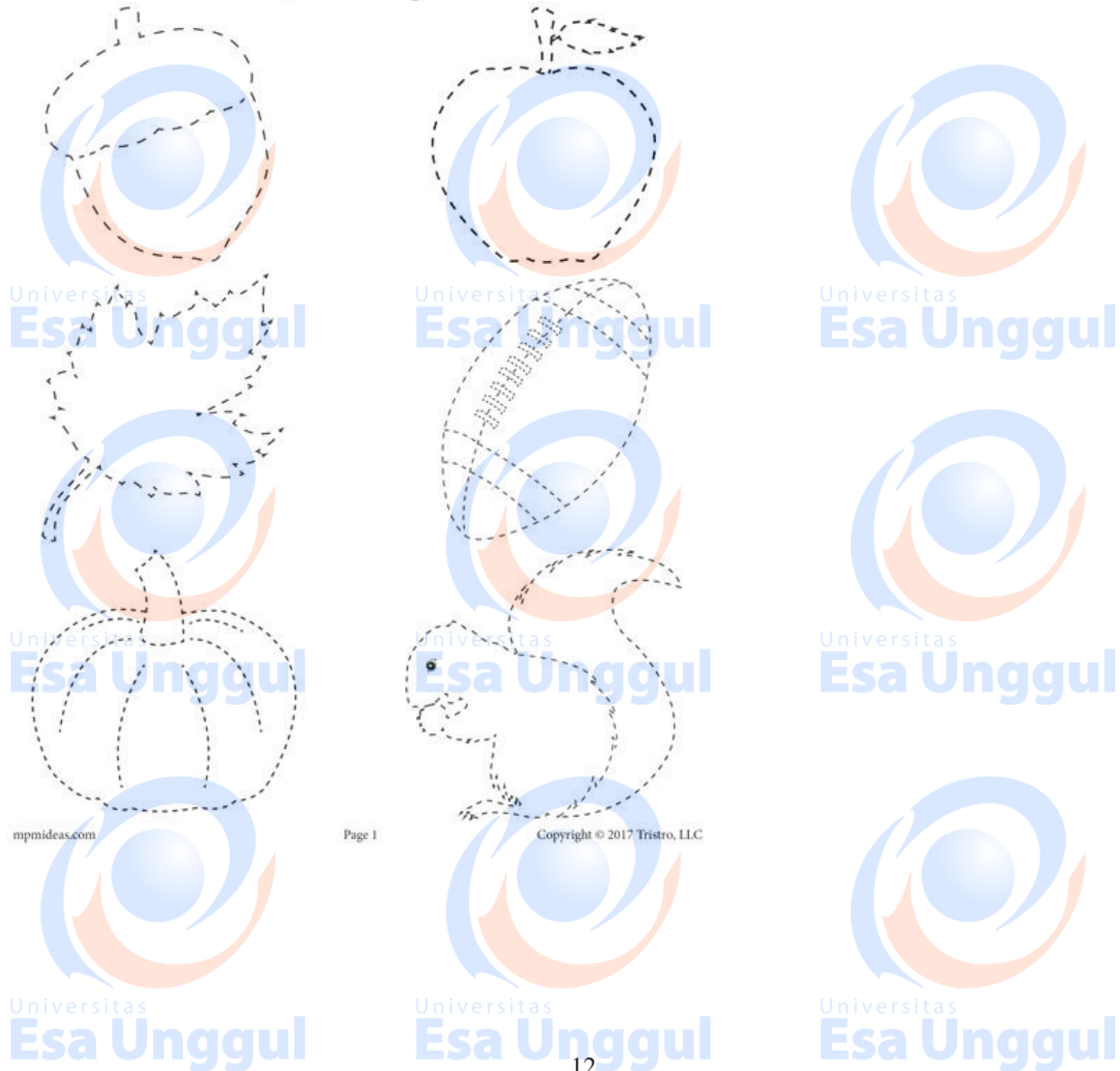
Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 5 : Drawing with the Pen and Pencil Tools

Tracing Exercise

Pentool, Anchor Poin tools

Name: _____

Trace the fall objects below.



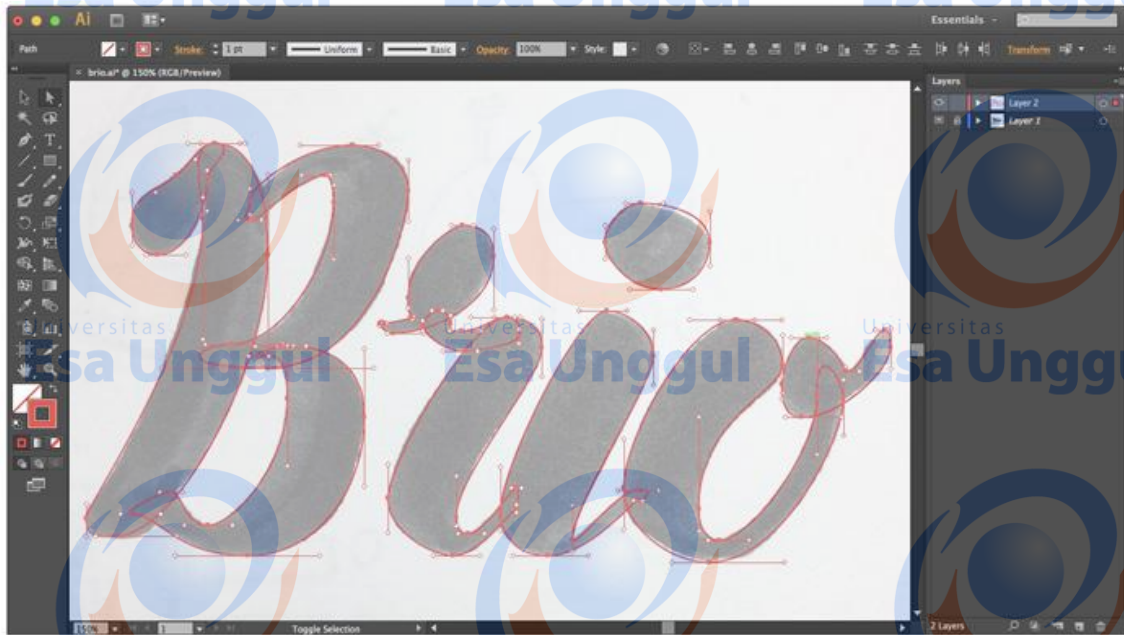
mpmideas.com

Page 1

Copyright © 2017 Tristro, LLC

Path in Illustrator CS6

- Path & Bezier
- Grid & Guide
- Snap & Ruler



Pen Tool cheat-sheet (Photoshop, Illustrator, InDesign)

Click to create points, each point will create a **straight** connecting line.

Click and **PULL** to create points with (bezier) handles that will form **curved** lines.

With the pen tool, hover over an **existing point** and the cursor will **automatically** change to the **DELETE Anchor Point Tool**.

With the pen tool, hover over an **existing line segment** and the cursor will **automatically** change to the **ADD Anchor Point Tool**.

To **select and move a point**, hold down the **COMMAND** key (⌘) and the pen tool will change to the **DIRECT SELECTION Tool**.

To **MAKE handles** from a point that has none, hold down the **OPTION** key; the pen tool will change to the **CONVERT Anchor Point Tool**. Click on the point and pull.

To **select and move a handle**, hold down the **COMMAND** key (⌘) and the pen tool will change to the **DIRECT SELECTION Tool**. Click on the handle and pull or rotate.

To **REMOVE handles** from a point, hold down the **OPTION** key; the pen tool will change to the **CONVERT Anchor Point Tool**. Click on the point, the handles go away.

© 2007 CreativeTechs, Inc For free weekly tips for Mac-based designers, check out creativetechs.com/tips

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 4

Mahasiswa mampu memahami penggunaan masking dan efek pattern envelope distort di dalam Adobe Illustrator

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 4

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami fungsi tools distort, dan menggunakan masking untuk keperluan pendukung di Adobe Illustrator dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami fungsi tools distort, dan menggunakan masking untuk keperluan pendukung di Adobe Illustrator dengan benar.

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami fungsi tools distort, dan menggunakan masking untuk keperluan pendukung di Adobe Illustrator kurang benar

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami fungsi tools distort, dan menggunakan masking untuk keperluan pendukung di Adobe Illustrator dengan kurang benar.

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami fungsi tool distort dan masking



4. Pattern, Clipping mask, Envelope Distort

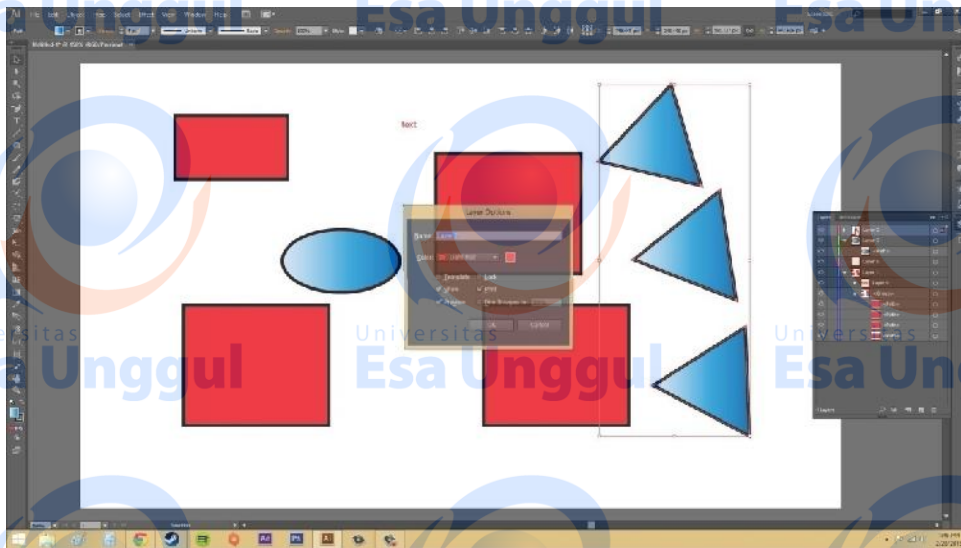
1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

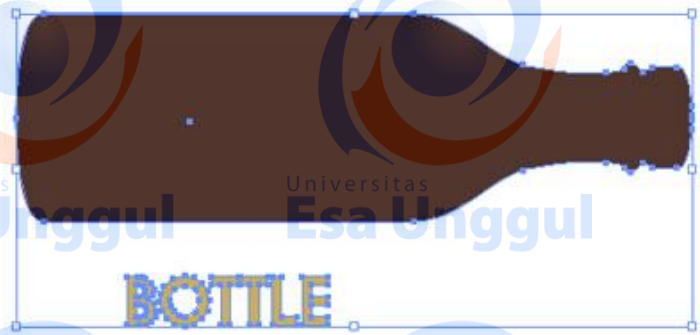
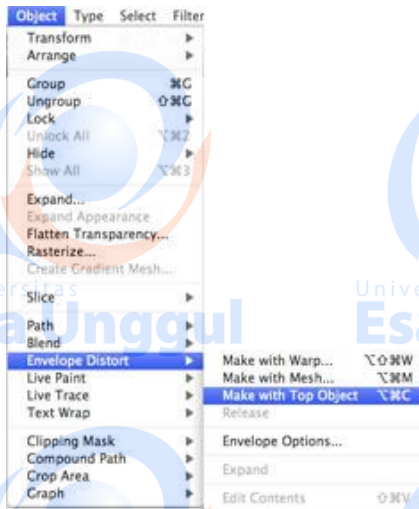
Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 4 : Transforming Objects

Pattern, Clipping mask, Envelope Distort

- Layer
- Appearance
- Clipping Mask
- Photo Trace
- Blend
- Gradient Mesh
- Place image
- Image Masking
- Export layered file

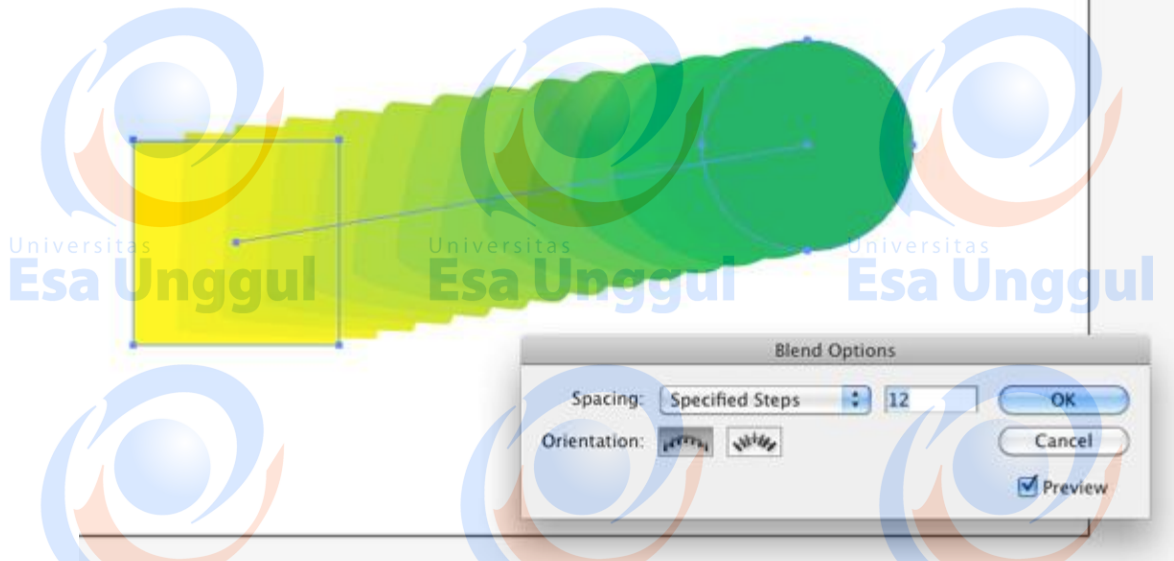




Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 5

Mahasiswa mampu memahami, menganalisis, dan mengerjakan tugas tracing sepatu dengan teknik yang sudah di pelajari

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 5

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami, menganalisis dan meng eksekusi foto sepatu untuk di tracing ke vector dengan pentool dengan baik

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami, menganalisis dan meng eksekusi foto sepatu untuk di tracing ke vector dengan pentool dengan baik

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami menganalisis dan meng eksekusi foto sepatu untuk di tracing ke vector dengan pentool dengan kurang baik

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami, menganalisis dan meng eksekusi foto sepatu untuk di tracing ke vector dengan pentool dengan kurang baik

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami eksekusi foto sepatu dengan pen tool

5. Shoes Tracing

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 5 : Drawing with the Pen and Pencil Tools

Shoes Tracing

Latihan men tracing foto sepatu sebagai bentuk pemahaman terhadap konsep Vector Desain, serta berperan untuk mengasah kemampuan teknik pen tool yang digunakan sebagai acuan penilaian pada tugas sepatu ini.

Pewarnaan digunakan teknik blend, gradient, serta overlapping yang sudah di ajarkan di kelas, dan tidak diperbolehkan menggunakan teknik livetrace dan live paint. Teknik pewarnaan juga bisa saling di kombinasikan. Untuk pengerjaan tugas sepatu, diharapkan mempergunakan tools pathfinder yang sudah di ajarkan, supaya penggunaan pen tool bisa lebih rapi.

Layer

- Appearance
- Clipping Mask
- Photo Trace
- Blend
- Gradient Mesh

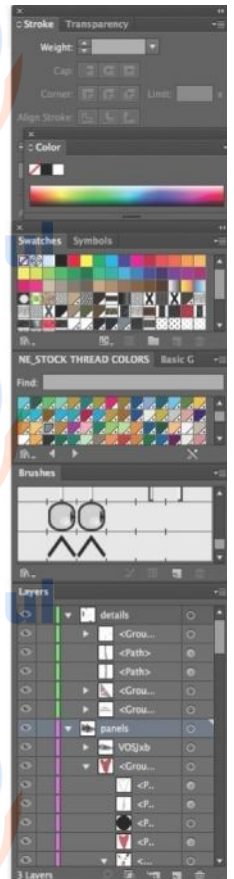
SHOES

AI TUTORIAL

ADOBE ILLUSTRATOR

YOU CAN FOLLOW ME ON:

- +6287 898 19 5185
- WWW.FACEBOOK.COM/IKHSAN.HIDAYAT22
- WWW.FACEBOOK.COM/IKHSAN_HIDAYAT22
- @IKHSANHIDAYAT91
- WWW.YOUTUBE.COM/C/DINARADISEGN



TUTORIAL BY
@MANDEEBENCE

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 6

Mahasiswa mampu memahami penggunaan text, paragraf dan berbagai karakter nya di dalam software Adobe Illustrator

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 6

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami kegunaan teks dan paragraph di Adobel Illustrator dan mampu untuk menggunakan nya dalam keperluan desain dengan baik

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami kegunaan teks dan paragraph di Adobel Illustrator dan mampu untuk menggunakan nya dalam keperluan desain dengan baik

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami kegunaan teks dan paragraph di Adobel Illustrator dan mampu untuk menggunakan nya dalam keperluan desain dengan kurang baik

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami kegunaan teks dan paragraph di Adobel Illustrator dan mampu untuk menggunakan nya dalam keperluan desain dengan kurang baik

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami kegunaan teks dan paragraph di Adobel Illustrator



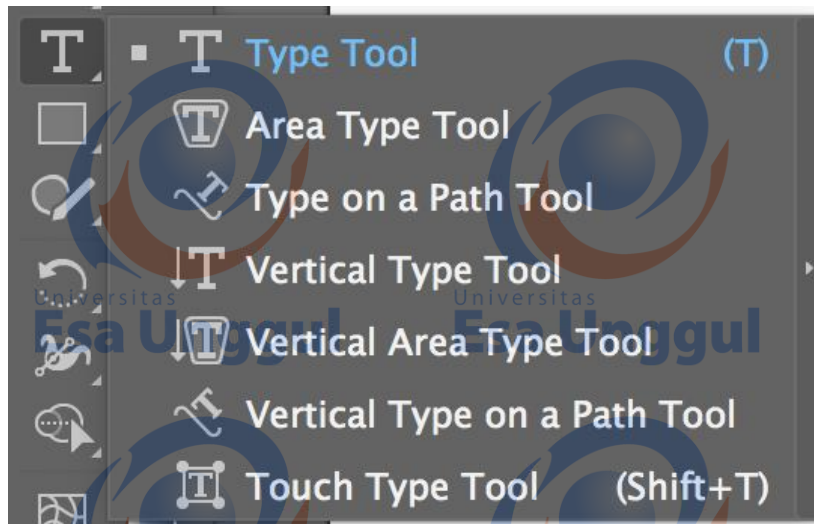
6. Text, Text on Path, Face Tracing

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

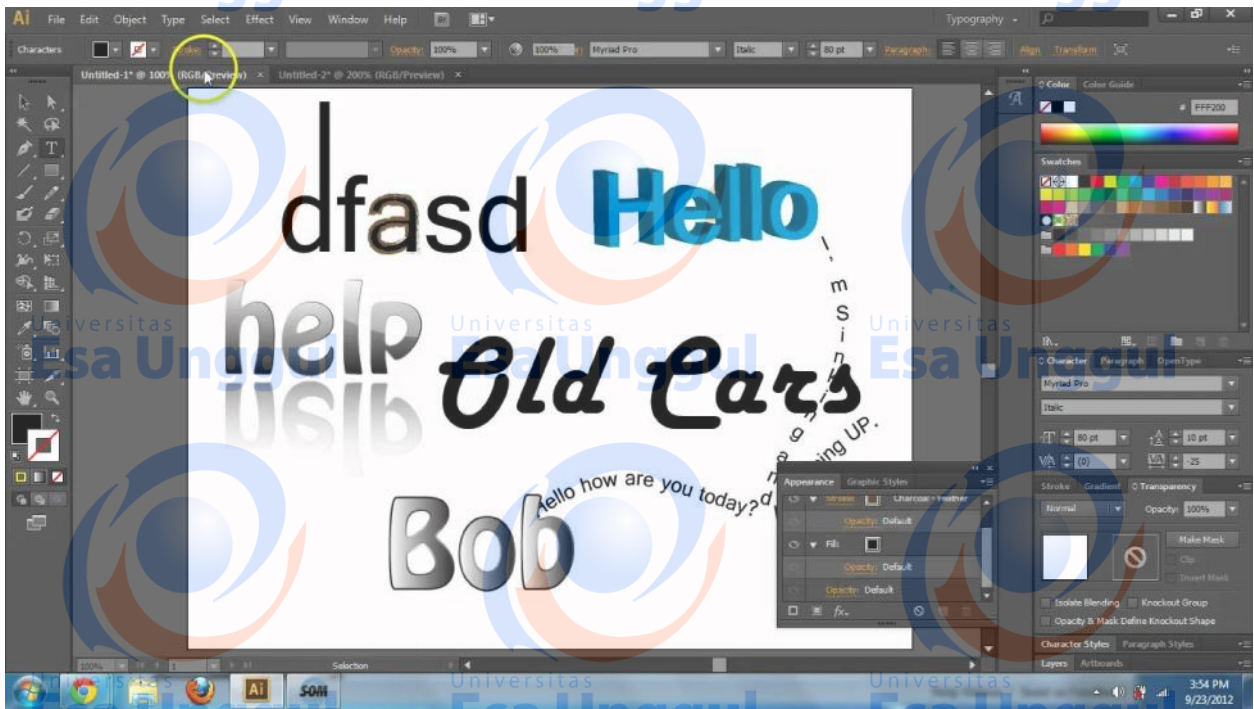
1. Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 5 : Drawing with the Pen and Pencil Tools
2. Adobe Illustrator CS6 Classroom in a Book, Chapter 8: Working with Layers and chapter 10: Blending Colors and Shapes

Text in Illustrator CS6



- Characters
- Paragraphs
- Link
- Area Type Tool
- Area Type options
- Text Wrap
- Text on object

- Text on Path



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 7

Mahasiswa mampu memahami prinsip dasar Adobe Photoshop dan perbedaan dari software lainnya serta fungsi utamanya.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 7

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami dan mengerti perbedaan software photoshop dengan lainnya, mengerti fungsi dan kegunaan Adobe Photoshop dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami dan mengerti perbedaan software photoshop dengan lainnya, mengerti fungsi Adobe Photoshop dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami dan mengerti perbedaan software photoshop dengan lainnya, kurang mengerti fungsi dan kegunaan Adobe Photoshop dengan benar

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami dan mengerti perbedaan software photoshop dengan lainnya, kurang mengerti fungsi dan kegunaan Adobe Photoshop dengan benar

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami dan tidak mengerti mengenai prinsip dasar adobe Photoshop

7. Photoshop Introduction

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 1, 2 , 9

Photoshop Introduction

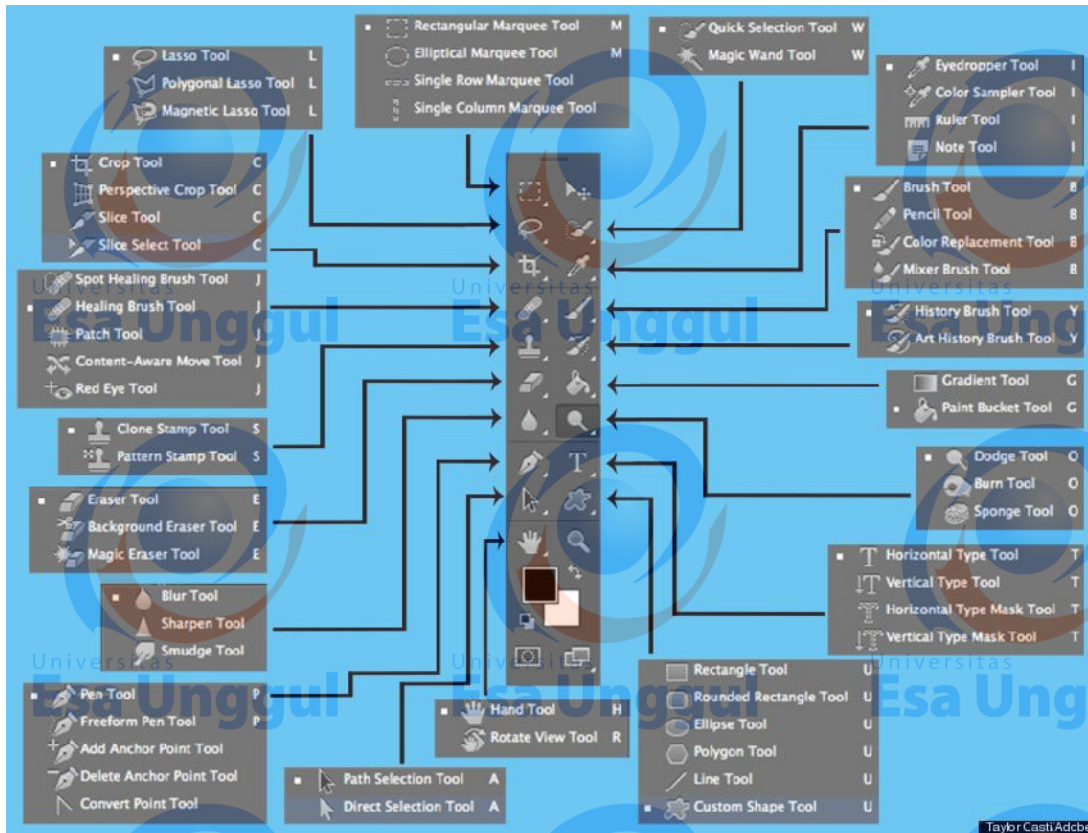
Differences between raster and vector

About Bitmap Images and Vector Graphics, Print Size, Color Mode and Resolution



Exploring the Photoshop Workspace

Basic Tools, Layer in Photoshop History, Opacity and Fill, Foreground and Background Color, History, Menu Bar and other Panel, ImageSize, Canvas Size, RotateCanvas, Customizing the Workspace



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 8

Mahasiswa mampu memahami cara untuk meng edit image dengan kontras,exposure dan warna yang benar

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 8

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami dengan menganalisis fungsi dari image adjustment untuk keperluan pengeditan foto dengan baik dan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami dengan menganalisis fungsi dari image adjustment untuk keperluan pengeditan foto dengan baik dan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami dengan menganalisis fungsi dari image adjustment untuk keperluan pengeditan foto dengan kurang baik

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami dengan menganalisis fungsi dari image adjustment untuk keperluan pengeditan foto dengan kurang baik dan benar

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami dan tidak dapat menganalisa penggunaan image adjustment.



8. Image Adjustment

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 13, 15

Image Adjustment

Basic Photo Correction

Repairing Areas with the Healing Brush Tool, Patch Tool, and Clone Stamp Tool

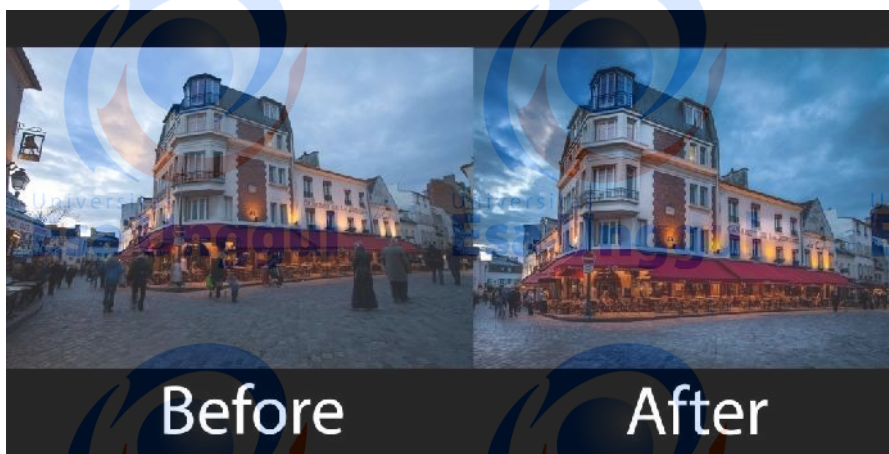


Image Adjustment

Level, Curves, Brightness and Contrast, Adjusting Color With Color Balance, Hue Saturation, Color Selection, Burn Tool, Dodge Tool and Sponge Tool



Adjustment Layer types

There are 16 different Adjustment Layer types available. To create one, just click the relevant icon in the Layers Panel

01 Brightness/Contrast Sliding controls offer the easiest way to adjust the brightness and contrast of an image.	07 Color Balance Achieve the right balance between opposing colours with the sliding controls.
02 Levels Set the white, black and mid-point brightness levels.	08 Black & White Set the brightness of each colour to define the tones in a converted monochrome image.
03 Curves Manipulate the curve shape to adjust brightness and contrast.	09 Photo Filter Adjust the colour temperature of an image using washes of colour.
04 Exposure Use the Exposure control to adjust the highlights, the Offset to tweak the shadows and Gamma Correction to change mid-tone contrast.	10 Channel Mixer Adjust the blend of colours that make up the image by channel.
05 Vibrance This saturation control targets only under-saturated colours.	11 Color Look-up Apply preset colour and contrast adjustments to your images.
06 Hue/Saturation Adjust Saturation and colour of the whole image or individual channels.	12 Invert Quickly create a negative or colour reversed version of an image, similar to pressing Cmd/Ctrl+I.
	13 Posterize Use the sliding control to govern the number of brightness levels for each colour.
	14 Threshold Turn pixels black or white according to the threshold you set.
	15 Gradient Map Convert colour images to monochrome or add coloured gradient fills.
	16 Selective Color Use this control to adjust the colour of specific colours in your image.

Universitas Esa Unggul

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 9

Mahasiswa mampu memahami, dan mengerti cara untuk memperbaiki, meng edit dan memanipulasi image dengan healing dan clone stamp

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 9

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami, menganalisis masalah pada foto sehingga perlu adanya perbaikan pada foto dan gambar dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami menganalisis masalah pada foto sehingga perlu adanya perbaikan pada foto dan gambar dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Kurang memahami, menganalisis masalah pada foto sehingga perlu adanya perbaikan pada foto dan gambar dengan benar

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami, dan kurang dapat menganalisis masalah pada foto

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami masalah dari foto dan tidak dapat melakukan pengeditan



9. Retouching Image

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 13

Retouching Image

Melakukan pengeditan foto dengan tools yang sudah di ajarkan seperti healing dan stamp tool serta melakukan koreksi kontras, gelap terang, serta warna menggunakan image adjustment.



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 10

Mahasiswa mampu memahami fungsi path dan pen tool sebagai tools seleksi dalam Adobe Photoshop

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 10

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami, penggunaan pen tool dan path sebagai media untuk melakukan seleksi gambar dengan baik dan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami penggunaan pen tool dan path sebagai media untuk melakukan seleksi gambar dengan baik

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami penggunaan pen tool dan path sebagai media untuk melakukan seleksi gambar dengan kurang baik

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami penggunaan pen tool dan path sebagai media untuk melakukan seleksi gambar dengan kurang baik

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami penggunaan pen tool dan path

10. Pen Tool, Path

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

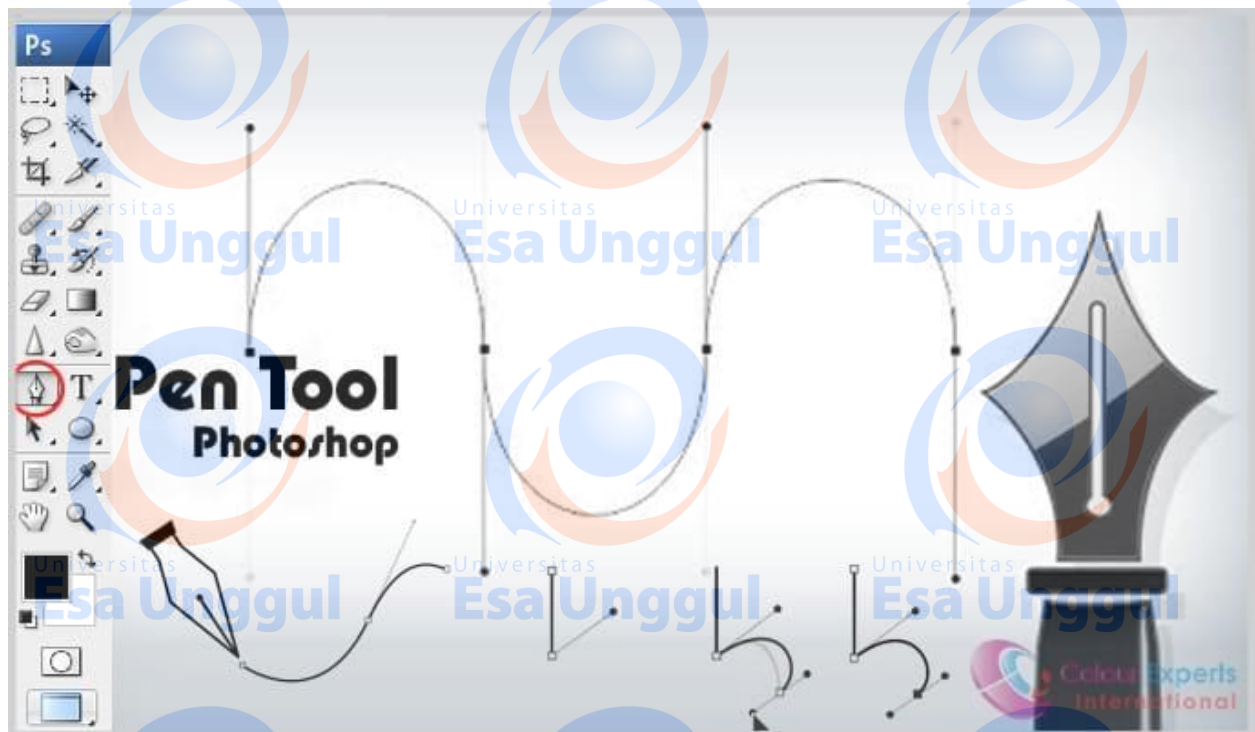
1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 9

Working With Path and Channels

Path in Photoshop CS6

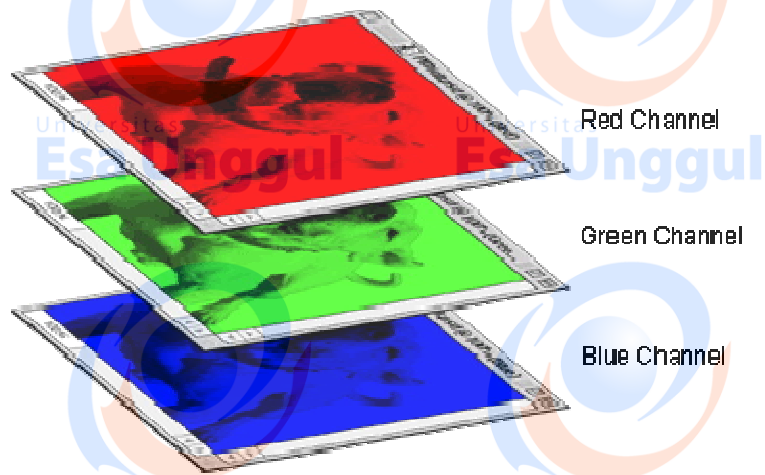
Pen Tool Usage, Shape Layer ,Cut/Copy-Paste Path, Save & Load Path

Make Path as a Selection



Working with Channels

CMYK Color Channel, RGB Color Channel, Alpha Channel



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 11

Mahasiswa mampu memahami fungsi dari masking sebagai tools utama dalam pengeditan dan manipulasi gambar di Photoshop

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 11

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami, menganalisis, dan menggunakan masking untuk keperluan manipulasi gambar dengan baik dan benar.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami menganalisis, dan menggunakan masking untuk keperluan manipulasi gambar dengan baik

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami menganalisis, dan menggunakan masking untuk keperluan manipulasi gambar dengan kurang baik

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami, menganalisis, dan menggunakan masking untuk keperluan manipulasi gambar dengan kurang baik

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami penggunaan masking.

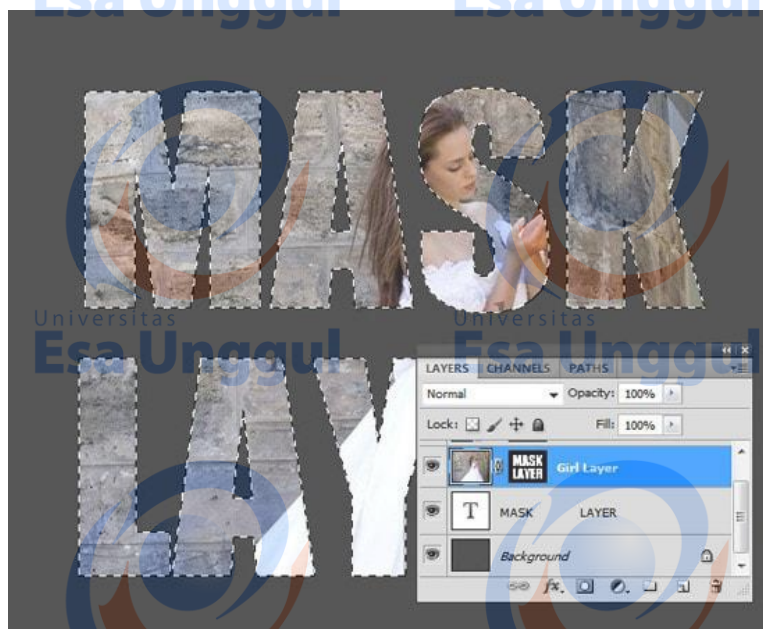
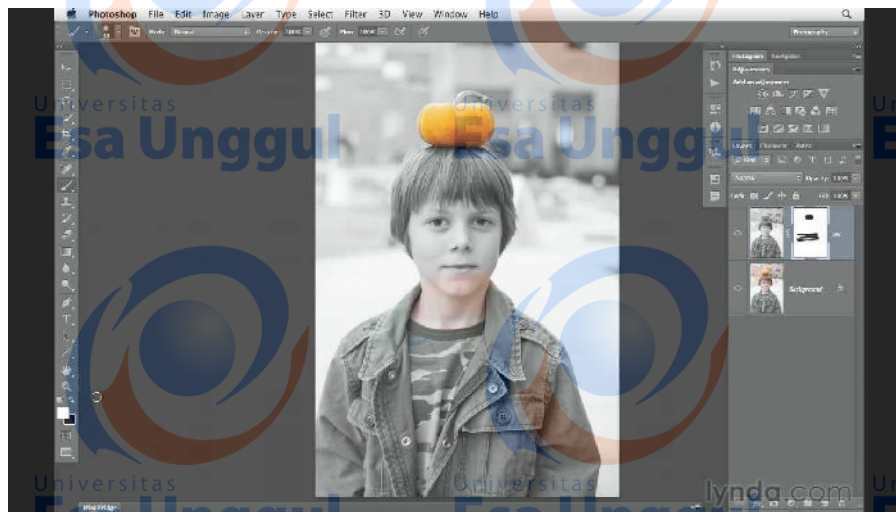
11. Layer Masking, Clipping Mask

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

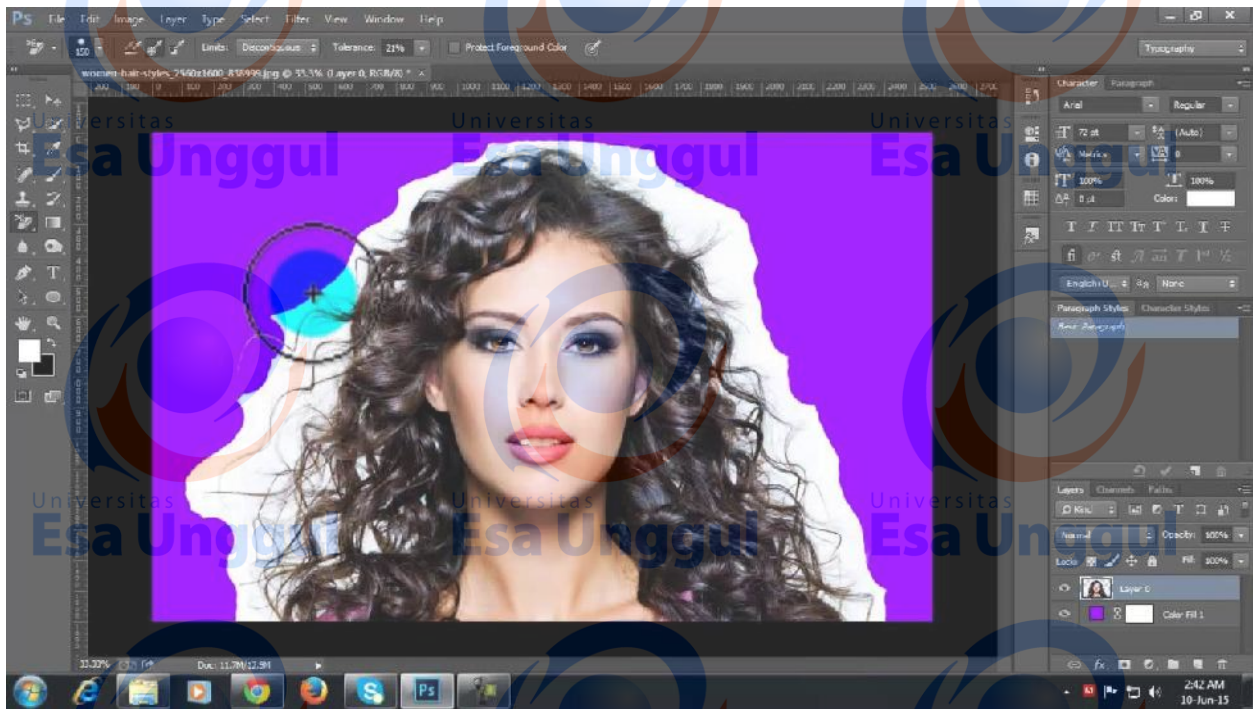
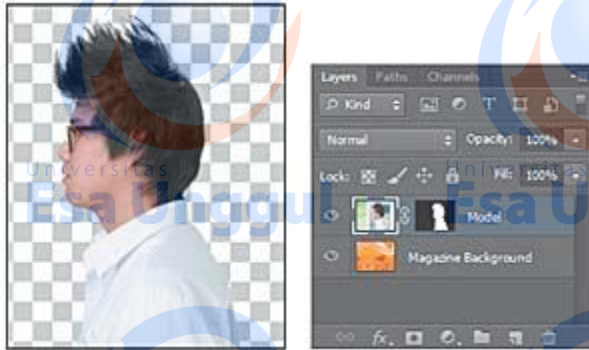
Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 10

MASKING : Mask Thumbnail, Add Layer Mask, Add Vector Mask, Add Clipping Mask



Editing Mask using the Channel Panel, Editing Mask using the Properties Panel, Unlinking and Moving Mask



Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

Universitas
Esa Unggul

KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 12

Mahasiswa mampu menggunakan Brush Tool, membuat brush sendiri dan menggunakan text di Photoshop

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN

PERTEMUAN 12

SEKOR > 77

(A / A-)

Mengingat, memahami, dan menerapkan penggunaan teks di dalam software Adobe terutama di Photoshop dengan benar

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami dan menerapkan penggunaan teks di dalam software Adobe terutama di Photoshop dengan benar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami dan menerapkan penggunaan teks di dalam software Adobe terutama di Photoshop dengan kurang benar

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami, dan menerapkan penggunaan teks di dalam software Adobe terutama di Photoshop

SEKOR < 45

(E)

Tidak mengingat ,tidak paham dengan penerapan dan penggunaan teks.

12. Brush, Pattern, Action. Text

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

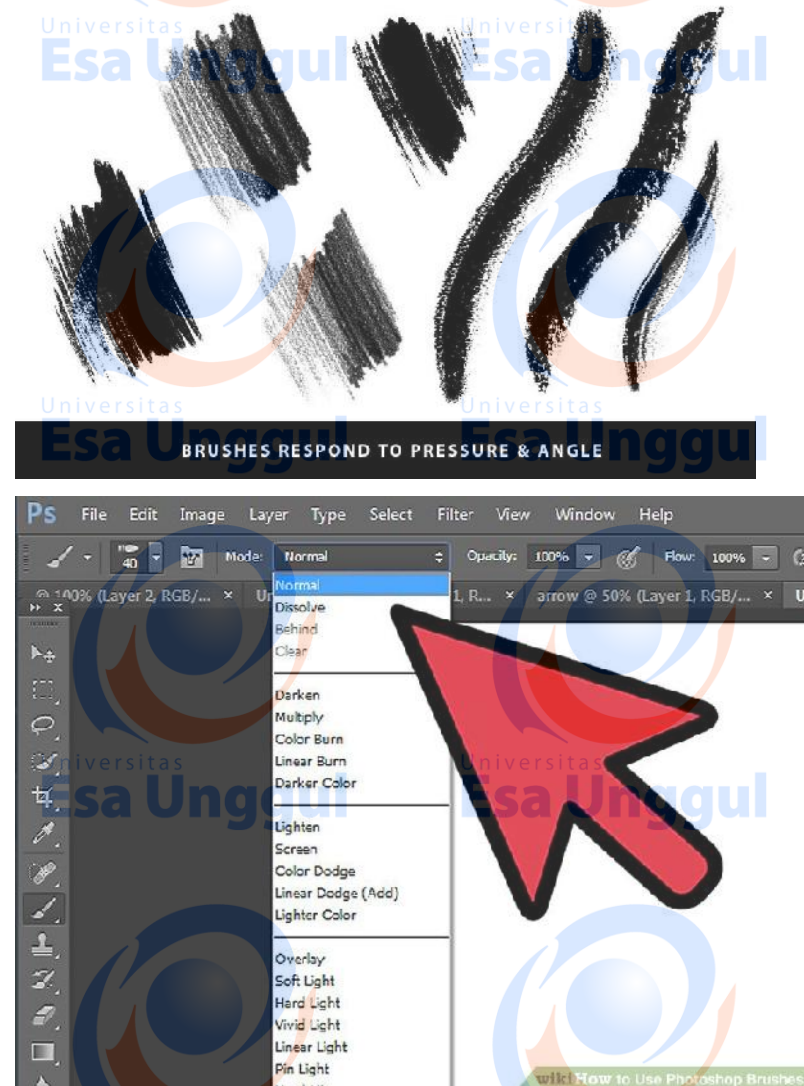
Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 10

Brush Usage

Types, Diameters, Spacing, Angles, Sharpness.

Define Brush Preset, Shape & Color Dynamic, Scattering Brush



Text in Photoshop, Text Effects, Clipping mask with Text



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 13

Mahasiswa mampu memahami dan menggunakan filter dan mempelajari efek untuk kebutuhan manipulasi gambar di Adobe Photoshop

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN PERTEMUAN 13

SEKOR > 77

(A / A-)

Mengingat, menganalisis, dan menggunakan filter dan efek dengan benar di dalam manipulasi gambar serta sesuai dengan kebutuhan.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami menganalisis, dan menggunakan filter dan efek dengan benar di dalam manipulasi gambar

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami menganalisis, dan menggunakan filter dan efek dengankurang benar di dalam manipulasi gambar

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami penggunaan filter dan efek dengankurang benar di dalam manipulasi gambar

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami penggunaan filter dan efek dan tidak mengetahui fungsi nya



13. Filter and Effects. Blend Mode

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 14

Working with Layer Style and Blending Mode

Add an Adjustment Layer, Changing the Blending Mode,

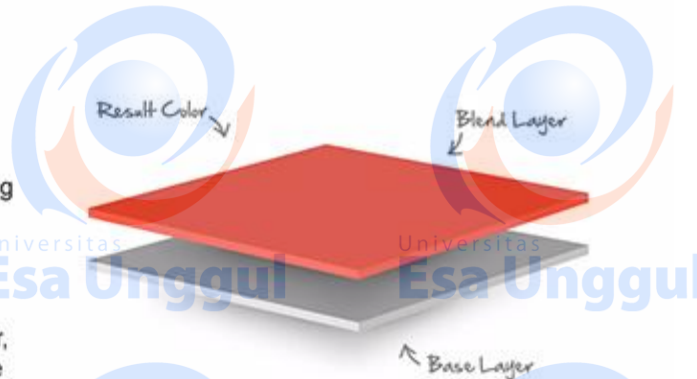
Applying a Layer Style, updating layer effects,

Changing Perspective with Vanishing Point, Lens Correction, Liquify

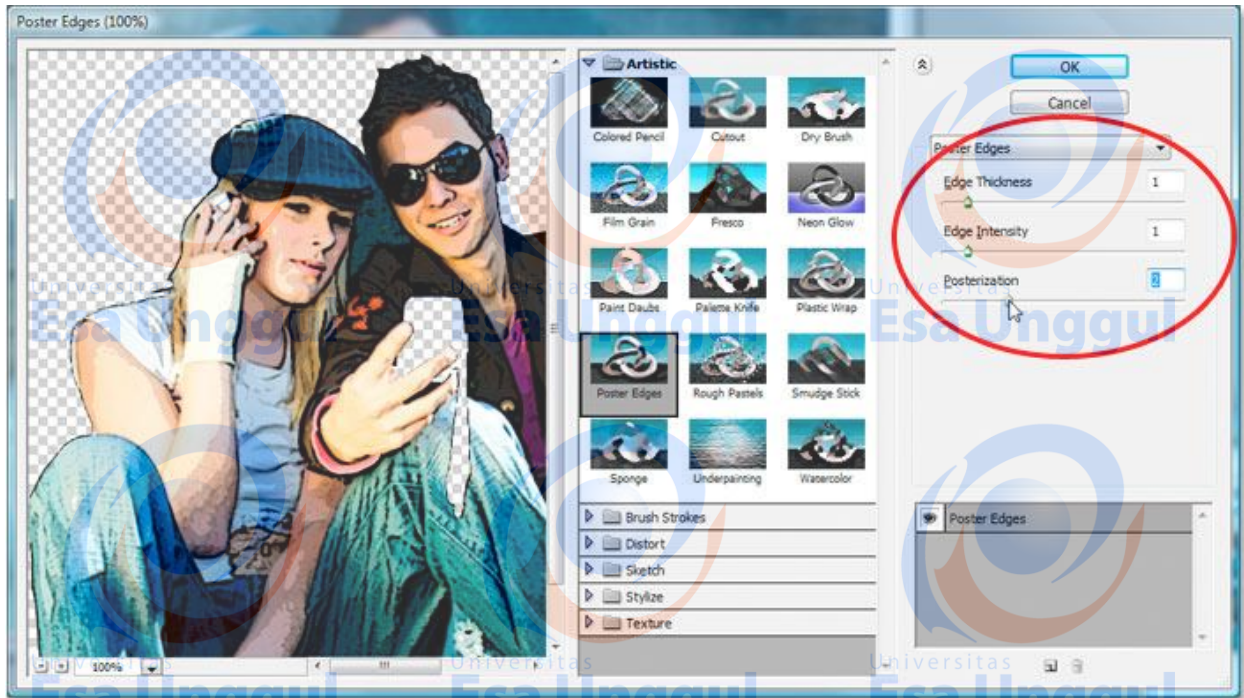
Base: The original color of the layer. The layer found directly below the Blend layer.

Blend: These are the colors being applied to the base colors. This is the layer with a blend mode applied to it.

Result: This is the resulting color, which is the result after mixing the base and blend colors.



$$\text{Base} + \text{Blend} = \text{Result}$$



KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN

PERTEMUAN 14

Mahasiswa mampu mengerjakan tugas akhir manipulasi gambar dengan teknik yang sudah di pelajari.

EVALUASI PEMBELAJARAN/PENILAIAN PERTEMUAN 14

SEKOR > 77

(A / A-)

Memahami dan menerapkan materi materi yang telah di ajarkan di Adobe Photoshop dengan baik dan benar dalam pengerjaan tugas akhir.

SEKOR > 65

(B- / B / B+)

Memahami dan menerapkan materi materi yang telah di ajarkan di Adobe Photoshop dengan baik dalam pengerjaan tugas akhir.

SEKOR > 60

(C / C+)

Memahami dan menerapkan materi materi yang telah di ajarkan di Adobe Photoshop dengan kurang baik dalam pengerjaan tugas akhir

SEKOR > 45

(D)

Kurang memahami dan menerapkan materi materi yang telah di ajarkan di Adobe Photoshop dengan kurang baik dalam pengerjaan tugas akhir.

SEKOR < 45

(E)

Tidak memahami bagaimana membuat tugas akhir dengan materi yang sudah pernah diajarkan



14. Final Project

1. Metoda : contextual instruction & project base learning
2. Media : kelas, komputer, LCD, whiteboard

Sumber Pembelajaran :

1. Adobe Photoshop CS6 Bible, chapter: 29

Creating Final Project Digital Imaging

Mengkombinasikan beberapa gambar menjadi hasil olahan digital imaging yang baik



Esa Unggul

Esa Unggul

Esa Unggul