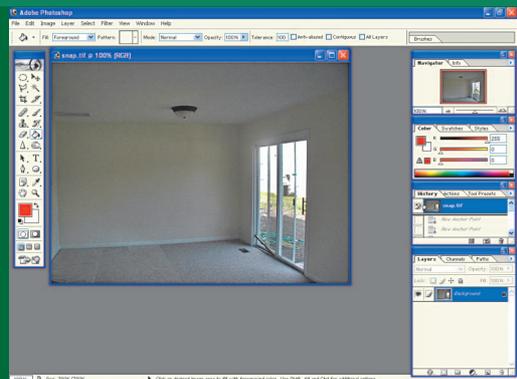


Mewarnai Ruang Tanpa Cat

Bereksperimen dengan warna-warna cat untuk sebuah objek yang akan diwarnai, tentunya sangat menyenangkan. Anda bisa menemukan warna yang paling pas dan sesuai dengan objek tersebut maupun dengan selera Anda. Namun, apa jadinya jika objek yang ingin diwarnai tidak bisa Anda pakai untuk bereksperimen. Seperti warna sebuah ruangan misalnya, Anda tidak mungkin mengecat berkali-kali ruangan tersebut hingga menemukan warna yang tepat bukan. Untuk itu, gunakanlah kemudahan dari Adobe Photoshop untuk melakukannya.

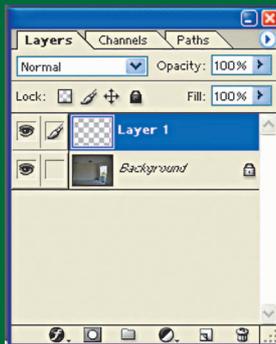
Hayri

1 Dapatkan Foto Ruang



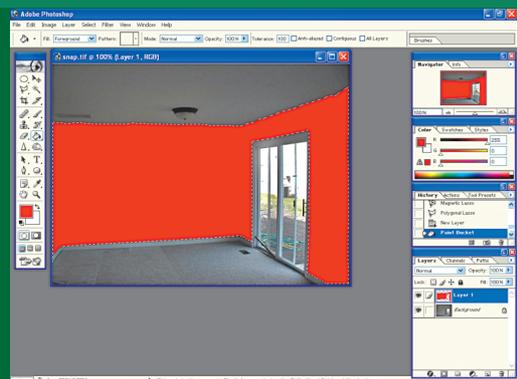
Untuk memulai semua proses ini, Anda harus memiliki foto ruangan yang ingin dipakai untuk bereksperimen dengan cat. Untuk mendapatkan foto tersebut, Anda bisa melakukan banyak cara. Misalnya langsung memotret ruangan Anda, atau *scanning* dari foto lain, dan banyak lagi. Usahakanlah agar foto yang akan Anda modifikasi ini tidak memiliki pernak-pernik yang banyak seperti lemari, pajangan dinding, manusia, dan banyak lagi. Usahakanlah agar dinding pada foto tersebut tidak berwarna sama sekali dan berpenampang yang cukup luas.

4 Buat Layer Baru



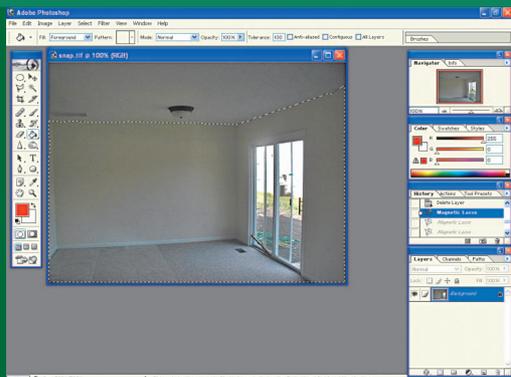
Setelah selesai dengan seleksi dan hasilnya cukup memuaskan, maka langkah berikutnya adalah membuat sebuah *layer* baru di atas layer gambar aslinya. Tujuan dibuatnya layer baru ini adalah agar gambar asli Anda tidak akan tercemari dengan efek-efek dan perubahan yang Anda lakukan. Untuk membuat layer baru, kliklah icon *Create a new layer*, maka seketika itu juga jadilah layer baru. Atau Anda juga bisa mengklik menu *Layer|Menu|Layer* untuk mendapatkan sebuah layer baru. Perlu diperhatikan, area yang tadi diseleksi harus masih tetap terseleksi seperti kali pertama.

5 Beri Warna Ruang



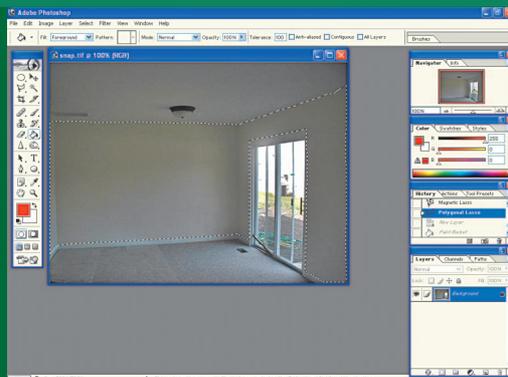
Kini Anda dapat dengan bebas mewarnai ruangan yang ingin Anda eksperimenkan. Anda hendaknya melakukan semua modifikasi dan eksperimen pada *layer* yang baru Anda buat. Untuk langkah eksperimen pertama, isilah area seleksi yang tadi Anda buat dengan warna yang cerah dan terang. Untuk eksperimen ini, kami menggunakan warna merah terang. Isilah area seleksi ini dengan menggunakan *Paint Bucket Tool*. Setelah selesai, Anda akan mendapatkan dinding-dinding ruangan Anda sudah dipenuhi dengan warna merah, namun masih tampak kaku.

2 Seleksilah Bagian Penting



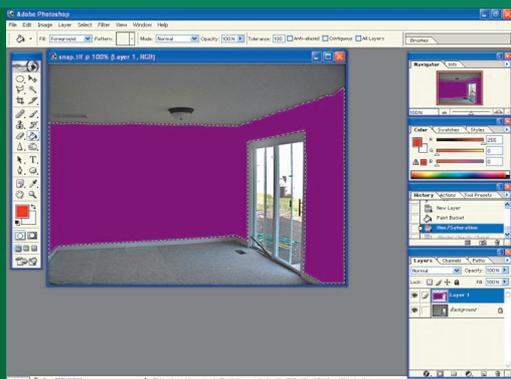
Setelah foto Anda dapatkan, langkah berikutnya adalah menyeleksi bagian-bagian penting yang ingin Anda berikan cat warnanya. Untuk melakukan seleksi, Anda dapat menggunakan banyak cara. Namun, yang kita gunakan di sini adalah *Polygonal Lasso tool*. Anda tinggal menarik garis-garis lurus untuk ruangan yang tidak berkelok-kelok dan banyak lengkungannya. Seleksilah bagian-bagian yang kira-kira ingin Anda cat. Apakah dinding, atap, pintu dan banyak lagi. Setelah selesai, Anda akan mendapatkan hasil seleksi yang masih bersifat global. Maksudnya masih banyak area yang tidak seharusnya terseleksi menjadi ikut terseleksi.

3 Rapikan Hasil Seleksi



Hasil seleksi yang Anda lakukan di atas mungkin belum selesai sampai di situ saja karena masih terlalu banyak area yang harus dihilangkan dari seleksi. Dibutuhkan proses seleksi berkali-kali jika ruangnya rumit dan banyak sudutnya. Untuk melakukan perapian area seleksi, pertahankanlah area yang sudah terseleksi tadi dan kurangi area-area yang seharusnya tidak terseleksi dengan menggunakan tombol ALT pada saat melakukan seleksi baru. Hasil akhirnya, area seleksi yang global tadi menjadi berkurang sesuai dengan hasil seleksi baru tadi. Efek akhirnya Anda hanya akan mendapatkan area dinding yang ingin dicat saja.

6 Mainkan Hue/Saturation



Untuk menghilangkan kesan kekakuan pada dinding Anda, salah satu caranya adalah dengan memainkan warnanya. Untuk memudahkan Anda, mainkan saja nilai parameter *Hue/Saturation* untuk layer warna tersebut. Cara melakukannya, kliklah menu *Image|Adjustments|Hue/Saturations*. Setelah menu pengaturannya muncul, aturlah nilai-nilai pada parameter *Hue*, *Saturation*, dan *Lightness*. Anda akan melihat perubahan warna dinding Anda dengan sangat drastis dan bervariasi. Lakukanlah sampai Anda mendapatkan warna yang sesuai keinginan. Setelah selesai klik OK, maka jadilah dinding warna Anda.

7 Opacity dan Selesai



Sebelum

Sesudah

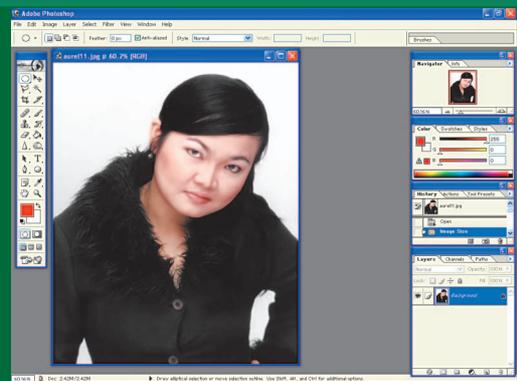
Langkah *finishing touch* terakhir untuk dinding Anda ini adalah memainkan nilai *Opacity*-nya. Tujuannya adalah untuk membuat kesan warna yang Anda berikan tadi benar-benar menempel pada dinding aslinya, bukan buatan. Untuk itu, mainkanlah nilai *Opacity* pada layer warna tersebut. Aturlah sesuai keinginan dan selera Anda. Setelah selesai, Anda akan mendapatkan warna dinding yang ingin dilihat sebelum melakukan pengecatan yang sesungguhnya. Anda dapat mengubah-ubah warna dinding tersebut dengan memainkan nilai *Hue/Saturation*-nya berulang-ulang. Selamat mencoba!

Efek Hologram Untuk Foto Anda

Foto-foto dalam format digital memang sangat mudah untuk dimodifikasi. Seperti contohnya pada foto kami kali ini, akan diubah penampilannya dari foto yang biasa-biasa saja menjadi seperti foto hologram. Efek hologram ini sangat unik dan bisa mendatangkan kesan futuristik dan artistik bagi yang mengamatinya. Pembuatannya pun relatif cukup mudah dengan hanya beberapa langkah saja. Berikut ini adalah langkah-langkah pembuatannya dengan menggunakan program Adobe Photoshop 7:

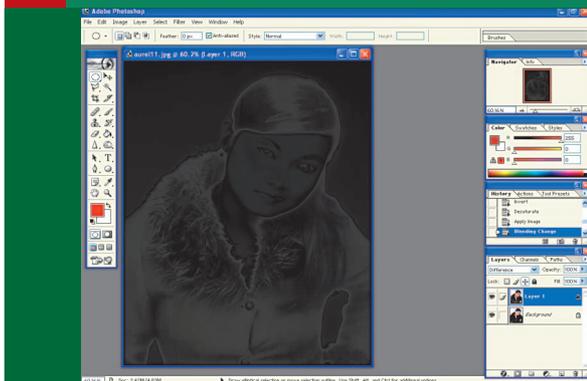
Hayri

1 Buka Foto Anda



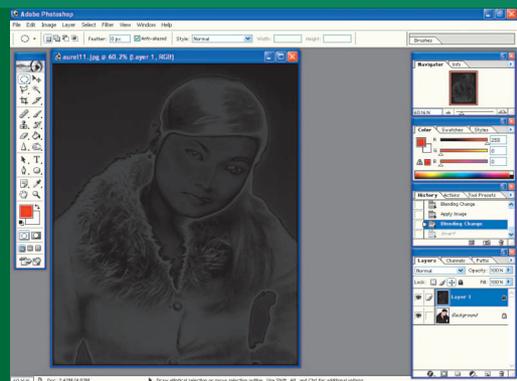
Langkah pertama adalah membuka foto yang ingin Anda jadikan sebagai foto berbentuk hologram. Foto yang sebenarnya paling cocok untuk diberikan efek seperti ini adalah foto dengan objek utama yang cukup dominan dan dilakukan di ruangan tertutup. Seperti misalnya foto *close up* ini, cukup cocok diberikan efek ini dibandingkan dengan foto *outdoor* yang terdapat banyak pernak-pernik pemandangannya. Bukalah foto dengan cara mengklik menu *File|Open...* kemudian klik tombol *Open* jika foto yang diinginkan sudah dipilih. Sesaat kemudian akan muncul foto pilihan Anda.

4 Apply Image dan Blending Mode



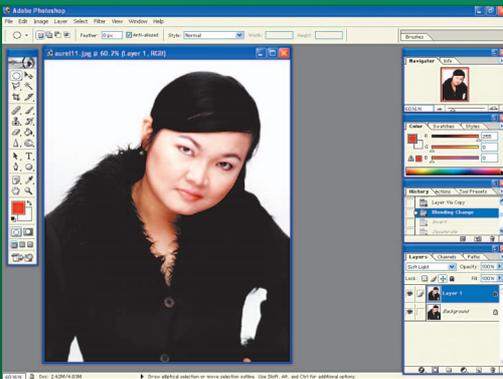
Langkah selanjutnya adalah melakukan penggabungan foto tersebut menjadi menjadi tampak pada satu *layer* dan mengatur *Blending mode*-nya. Untuk menyatukan foto yang tampak saat ini ke dalam sebuah *layer*, Anda dapat menggunakan menu *Image|Apply Image*. Setelah menunya terbuka, aturlah agar *parameter Source* menunjukkan nama file Anda, dengan *Layer* diatur *Merged*, *Channel RGB*, *Blending Normal*, dan tidak mencentang () satu opsi centang pun. Setelah selesai, maka gambar Anda telah tercipta pada sebuah *layer*. Selanjutnya tinggal ubah saja *Blending mode* *layer* baru ini menjadi *Difference*, maka foto Anda akan tampak kehitaman.

5 Sekali Lagi



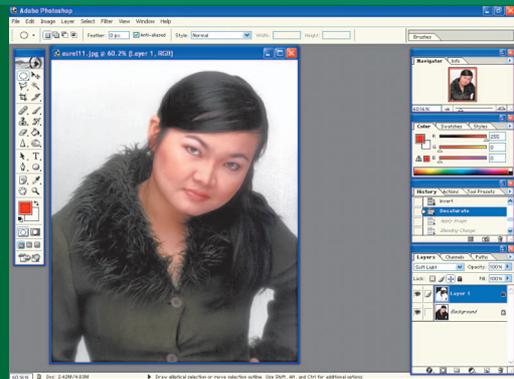
Setelah selesai melakukan pengerjaan foto seperti pada langkah nomor 4, selanjutnya Anda perlu melakukan langkah yang sama satu kali lagi. Lakukan lagi langkah *Apply Image* pada *layer* yang berwarna hitam tadi, maka foto tadi akan berubah menjadi putih kembali. Setelah itu, ubahlah *Blending mode*-nya kembali menjadi *Normal*. Maka dalam sekejap foto Anda kembali berwarna hitam. Tujuan dari dilakukannya langkah ini berulang-ulang adalah untuk menciptakan efek *glowing* yang nantinya akan terlihat pada hasil akhirnya.

2 Duplikasi dan Blending Mode



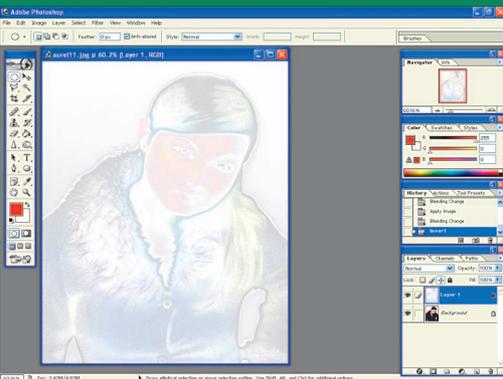
Setelah foto asli selesai dibuka, langkah selanjutnya adalah melakukan duplikasi dari *layer* foto tersebut. Tujuannya adalah untuk memisahkan antara foto asli dengan yang ingin dimodifikasi. Duplikasikan dengan menekan tombol CTRL + J. Sesaat kemudian jadilah sebuah *layer* baru berisi foto yang sama. Setelah selesai dengan *layer* baru, ubahlah *Blending mode* dari *layer* baru ini menjadi berjenis *Soft Light*. Caranya kliklah *dropdown menu* yang ada pada tab *Layers* (biasanya berisi opsi *Normal*). Kemudian gantilah opsi tersebut menjadi *Soft Light*.

3 Invert dan Desaturate



Setelah foto Anda tampak agak terang, langkah berikutnya adalah mengubah *layer* duplikasi tadi menjadi tidak memiliki warna. Caranya adalah dengan melakukan *invert* dan *desaturate* terhadap *layer* baru tersebut. Langkah melakukan *invert* adalah sebagai berikut, mulailah dengan mengklik menu *Image|Adjustments|Invert* atau Anda juga dapat menekan tombol CTRL+I. Maka foto Anda akan tampak terbalik pewarnaannya seperti sebuah film negatif. Setelah itu, desaturate-lah foto Anda tadi dengan cara mengklik menu *Image|Adjustments|Desaturate* atau menekan tombol CTRL + Shift + U. Maka foto negatif Anda tadi tidak berwarna sama sekali.

6 Lakukan Invert



Setelah selesai dengan modifikasi *blending mode* dan *Apply image*, langkah selanjutnya adalah membalik pewarnaan foto Anda ini yang semula hitam seluruhnya seperti sebuah negatif foto hitam putih menjadi berwarna putih terang mengkilat-kilat yang cukup nyaman dipandang mata. Caranya kliklah menu *Image|Adjustments|Invert* atau bisa juga langsung menekan tombol CTRL + I. Setelah Anda selesai meng-invert, maka foto Anda kini sudah tampak seperti hologram yang identik dengan warna keperakan dan putih.

7 Foto Hologram Selesai



Kini Anda sudah mendapatkan sebuah efek yang menarik dari foto Anda yang biasa-biasa saja. Efek hologram ini sangat unik dan bisa Anda gunakan untuk berbagai keperluan. Efek hologram akan memberikan kesan futuristik dan canggih untuk foto-foto Anda. Namun sebaiknya, Anda tidak membuat efek hologram ini untuk foto-foto di ruangan terbuka atau pemandangan alam. Karena dengan efek ini detail-detail yang ada di latar belakang foto Anda tidak akan tampak jelas. Selamat mencoba!

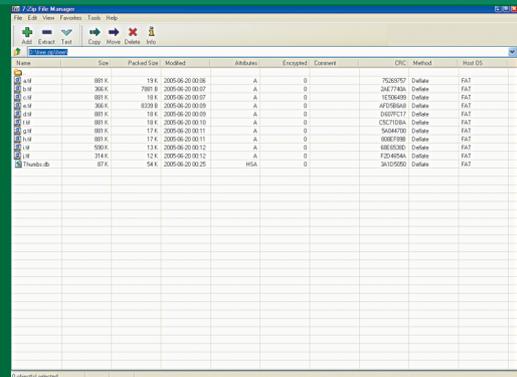
File Kompresi Menggunakan 7-Zip File Manager

Selalu berhubungan dengan file kompresi yang beragam tentu akan merepotkan jika harus menginstal aplikasinya. Selain akan memakan ruang harddisk, keberadaan aplikasi tersebut akan memakan *resource* komputer pada saat dijalankan bersamaan. Salah satu jalan keluarnya adalah 7-Zip File Manager.

Fadilla Mutiarawati

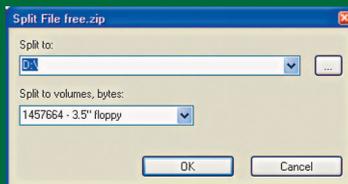


1 Membuka File Kompresi



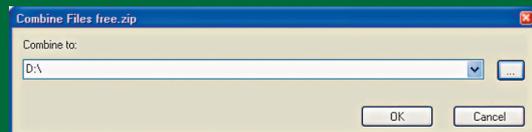
Anda dapat memperoleh aplikasi ini dari CD yang diberikan oleh *PC Media*. Atau men-download-nya di www.7-zip.org. Setelah itu, installah aplikasi ke dalam PC Anda dan jalankan aplikasi tersebut. Pada boks sebelah tombol *Browse*, Anda dapat memasukkan alamat lokasi file kompresi berada. Pada file kompresi yang diinginkan, tekan mouse Anda dua kali. Isi file kompresi pun akan terbuka. Jika ada isi file zip yang ingin Anda *preview*, klik saja dua kali, maka file akan terbuka seperti layaknya pada Windows Explorer.

4 Spit File



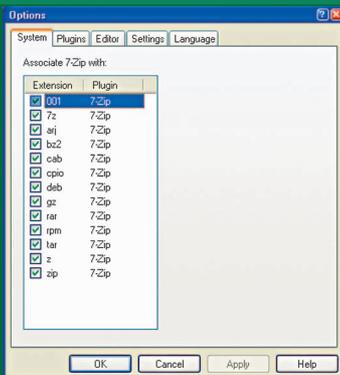
Jika file yang telah dikompresi masih terlalu besar untuk dibawa dalam disket atau CD Anda, maka cara yang paling efektif adalah dengan membaginya menurut kapasitas yang mampu ditampung disket atau CD Anda. Caranya cukup pilih file kompresi yang akan dibagi lalu tekan menu *File, Split file*. Setelah itu, akan terbuka layar dialog yang mempertanyakan ke mana file hasil pembagian akan disimpan. Jika Anda mem-*browse*-nya, tekan tombol kecil di pojok kanan *Split to*, lalu tentukan lokasi. Sedangkan untuk ukurannya pilih opsi yang ada dalam boks *Split to volumes, bytes*. Lalu tekan OK.

5 Combine File



Jika ada file yang sudah di-*split* ingin digabungkan kembali, maka salah satu menu yang harus dijalankan adalah *Combine Files* kembali. Caranya Anda cukup memilih file utama atau file pertama hasil split-an. Lalu tekan *File menu* dan pilih *Combine file*. Setelah itu, akan terbuka layar dialog untuk menentukan lokasi di mana split file kedua berada. Jika Anda tidak hapal di mana lokasi split file yang kedua, tekanlah tombol kecil di pojok kiri boks *Combine to*. Tentukan lokasi folder, lalu tekan OK. Setelah itu, tekan OK kembali.

2 Asosiasi File



Mengenai asosiasi aplikasi dengan file, Anda harus mengaturnya dalam menu *Option* yang ada pada aplikasi. Coba saja tengok ke bagian menu toolbar, lalu klik *Tools* lalu pilih *Option*. Pada halaman *system*, Anda dapat melihat file-file apa saja yang dapat dibuka oleh aplikasi 7-Zip File Manager. Bila ada aplikasi tertentu yang ingin Anda asosiasikan dengan aplikasi 7-Zip file manager ini, maka Anda berikan tanda centang (✓) pada boks di sebelah kirinya. Bila ada file yang tidak akan diasosiasikan hapus tanda centang (✓) pada boks. Bila sudah selesai tekan tombol *Apply* atau *OK*.

3 Mengatur Aplikasi



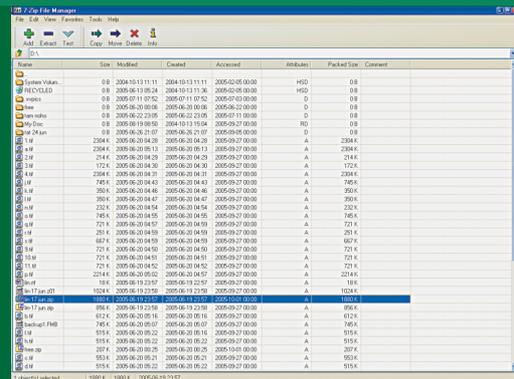
Bila ada pengaturan yang ingin dilakukan berkaitan dengan aplikasi file manager ini, maka Anda harus membuka menu *Option* kembali, yaitu dengan menekan *Tools, Option*. Lalu buka halaman *Settings*. Pada halaman setting, Anda dapat mengatur penampilan dari aplikasi sendiri. Mulai dari garis pembantu di opsi paling bawah, yaitu *Show grid lines*. Naik ke atas, Anda dapat menentukan apakah akan menampilkan system menu atau tidak. System menu sendiri akan muncul bila Anda klik kanan pada sebuah file atau folder. Atau jika ingin menampilkan folder tempat file kompresi berada, berikan tanda centang (✓) pada opsi *Show "...' items*.

6 Test File



Tidak semua file kompresi dalam kondisi baik. Ada juga beberapa file yang kondisinya rusak atau dalam keadaan rusak. Dari mana bisa mengetahui file mana yang rusak dan masih dalam kondisi baik. Maka, Anda dapat mengetesnya dengan menggunakan fitur *Test*. Caranya cukup pilih salah satu file kompresi yang diinginkan lalu pilih menu *File, Test archive*. Jika sukses, maka komputer akan mengatakan *There are no errors*.

7 Copy, Move, dan Delete



Banyak fitur lain yang dapat diperoleh lewat aplikasi ini. Anda dapat menduplikasikan file dengan aplikasi ini. Walaupun memindahkan dan menghapus sebuah file. Baik file yang ada dalam file kompresi maupun file biasa dalam sebuah folder biasa. Caranya pilih file yang akan dipindahkan atau di-copy lalu tekan icon *Copy* atau *Move*. Setelah itu, akan terbuka layar dialog yang menanyakan ke mana lokasi file akan diduplikasikan atau akan dipindahkan. jika ada yang akan di-*delete*, pilih file lalu tekan icon *Delete*.

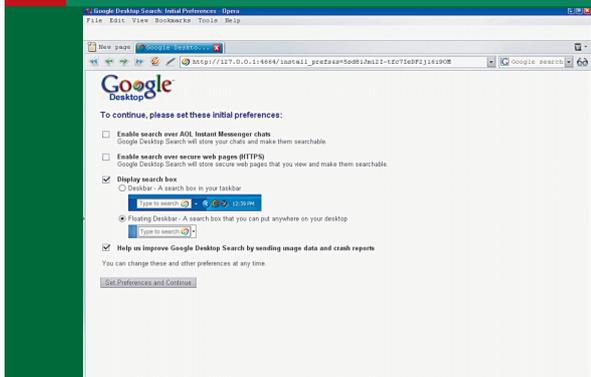
Menggunakan Google Desktop Search

Bagi Anda yang ingin mencari sebuah file dalam waktu singkat, jangan terlalu berharap pada *desktop search* yang Anda miliki. Cobalah untuk menginstal *desktop search* yang ditawarkan oleh Google. Dengan Google Desktop Search pencarian selain akan lebih cepat, *interface*-nya juga tidak akan menyulitkan karena sama seperti Google Search yang ada di Internet.

Fadilla Mutiarawati

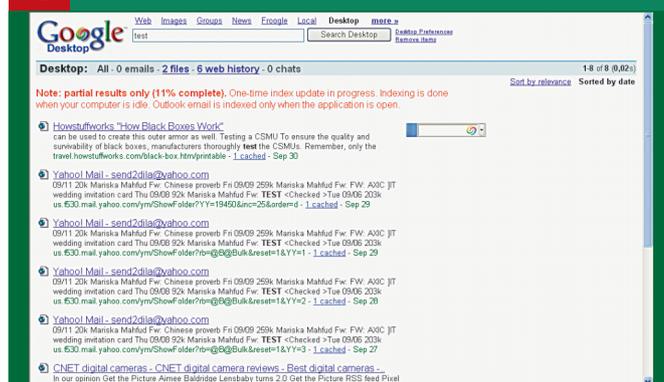


1 Pengaturan Awal Aplikasi



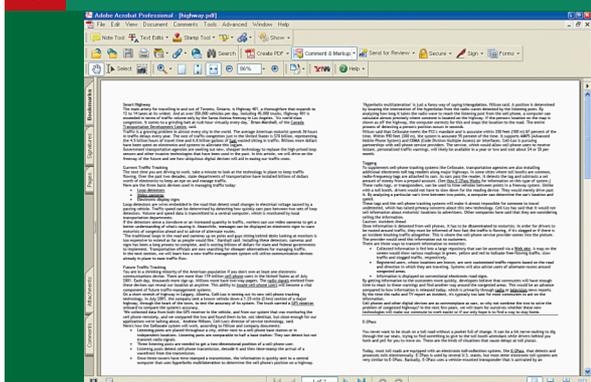
Google Desktop Search dapat diperoleh dari berbagai tempat, mulai dari *www.download.com* atau langsung melalui situs Google sendiri di *www.google.com*. Atau Anda dapat menggunakan CD yang telah diberikan *PC Media*. Kemudian instal aplikasi langsung pada komputer. Setelah terinstal, aplikasi akan aktif dengan menggunakan *browser search* standar dan meminta Anda untuk mengatur beberapa hal dasar. Yaitu, tentang pencarian dengan AOL Instant Messenger, pencarian melalui HTTP, letak boks *display*, dan yang terakhir tentang *error report* yang akan Anda kirimkan atau tidak. Jika sudah selesai mengatur, tekan *Save Preference and Continue*.

4 Hasil Pencarian



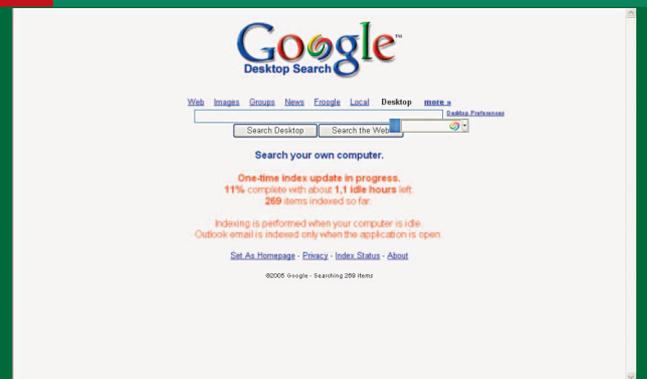
Hasil pencarian akan ditampilkan tidak jauh beda dengan tampilan muka, yaitu serupa dengan *desktop search* versi web. Anda dapat memilih jenis hasil yang akan ditampilkan. Jika hanya ingin melihat hasil yang berada dalam *history browser* Anda, maka pilih link *Web History*. Jika hanya akan melihat hasil file, pilih link *File*. Jika semuanya akan dilihat kembali, tekan saja *link All*. Atau Anda dapat menggunakan link *Sort relevance* untuk mengurutkan hasil menurut relevansinya.

5 Buka File



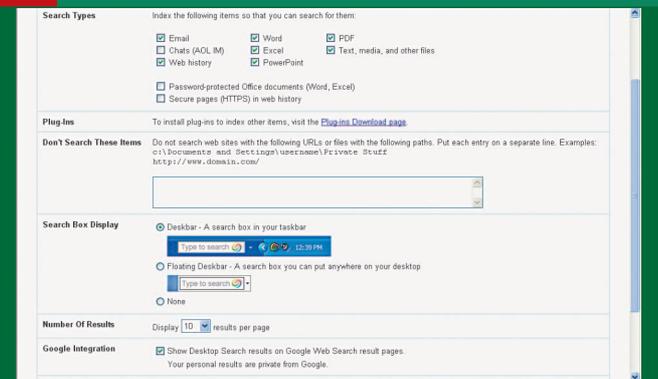
Jika ada file atau hasil yang memang sudah sesuai dengan apa yang sedang Anda cari. Klik *link* tersebut layaknya membuka hasil yang ditampilkan dalam Google Search versi web. Maka, apa yang Anda tunjuk akan terbuka. Aplikasi yang membuka file tersebut bukan lagi aplikasi *web browser*, melainkan disesuaikan dengan aplikasi file yang Anda cari. Misalnya pdf, maka file akan terbuka dengan aplikasi yang berkaitan dengan pdf, contohnya Acrobat Reader.

2 Jalankan Desktop Search



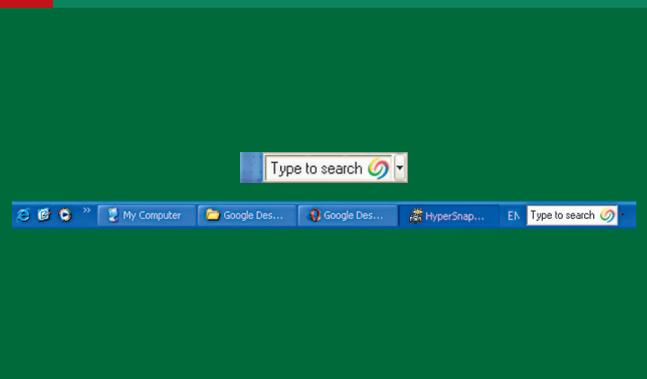
Setelah selesai melakukan pengaturan dasar, Anda dapat langsung menggunakan Google Desktop Search Anda. *Interface* yang identik dengan Google Search tentu tidak akan menyulitkan Anda. Jika Anda dalam keadaan aktif. Dengan aplikasi ini, Anda juga dapat langsung melakukan pencarian halaman web atau *image* atau sebagainya yang biasa Anda temukan dalam Google Search. Sedangkan untuk pencarian ke dalam desktop sendiri, Anda dapat menggunakan opsi Desktop. Atau apapun, asalkan setelah mengetikkan *keyword*, Anda menekan tombol *Search Desktop*.

3 Preference



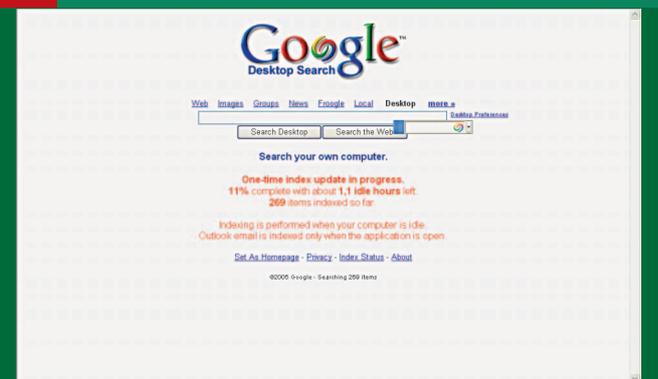
Preference adalah tempat Anda dapat melakukan pengaturan lebih jauh mengenai hasil yang akan diperoleh nantinya. *Link* Desktop Preference ini sendiri terdapat tepat di sebelah kanan boks desktop search (lihat gambar nomor 2). Dalam Preference, Anda dapat menentukan file apa saja yang akan dicari, jumlah hasil yang akan ditampilkan, serta integrasinya dengan Google Search versi web. Anda juga dapat mengatur kembali di mana letak boks display akan diletakkan.

6 Letak Boks Display



Apa yang dimaksud dengan boks *display*? Fungsinya serupa dengan Google Toolbars. Hanya saja, peletakkannya tidak lagi pada toolbar browser, melainkan langsung pada desktop. Boks display akan memudahkan Anda dalam menggunakan desktop search. Karena Anda tidak perlu lagi harus repot-repot menjalankan aplikasi, cukup dengan mengetikkan kata kunci pada boks display, desktop search Anda akan bekerja.

6 Indexing



Salah satu kekuatan *desktop search* adalah sistem yang digunakannya dalam meng-*index* data. Sistem ini serupa dengan yang dimiliki oleh Google search versi web. Hanya saja ini untuk seputar desktop. Proses indexing hanya akan berjalan pada saat aplikasi dalam keadaan *idle*. Dan *progress* indexing ini sendiri dapat dilihat pada halaman muka bagian bawah. Semakin banyak file yang telah di-index, maka semakin banyak *result* yang dapat ditampilkannya. Namun semakin banyak file atau kapasitas harddisk Anda, maka semakin lama juga proses indexing berlangsung.

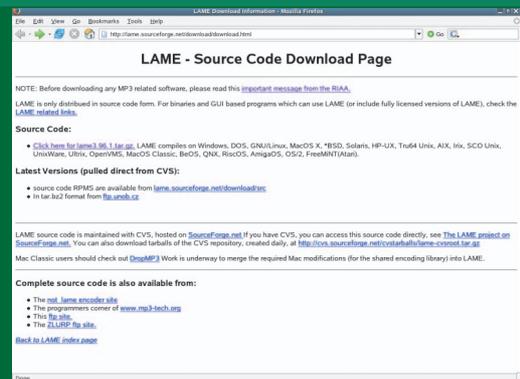
Menginstalasi MP3 Encoder pada Linux

Untuk menyimpan file dalam format MP3, Anda harus menginstalasi program yang akan meng-*encode* file ke MP3. Karena MP3 adalah format *proprietary* dan tidak disertakan dalam distribusi Linux, Anda harus *download* program (atau *source*) dan meng-*compile*-nya sendiri.

Gunung Sarjono



1 Download LAME



LAME akan meng-*encode* file WAV ke MP3, tetapi Anda lebih dulu harus mendapat *copy*-nya. Anda akan menemukan bahwa hampir semua versi yang telah *di-compile* adalah untuk Windows atau distribusi Linux tertentu, sehingga kami sarankan untuk mencobanya dulu. Jika versi tersebut tidak bisa digunakan, tidak sulit untuk meng-*compile*-nya sendiri. Pertama, *download source*-nya di <http://lame.sourceforge.net/download/download.html>. Klik link 'important message from the RIAA' dan baca. Kembali lagi dan klik pada 'Source Code: Click here...' dan link 3.96.1 (atau lebih tinggi) yang diakhiri dengan 'tar.gz'. Pilih *mirror* dan klik pada link *download*.

4 Konfigur ogg2mp3

```

ogg2mp3 - KWrite
File Edit View Bookmarks Tools Settings Help
print " ogg2mp3 $VERSION";
print " based on ogg2mp3 (c) 2000-2002 Nathan Walz";
print " inverted and adopted by Mark Braheia";
print " This code is now released under the General Public License v2.0";
print " I will no longer assist in the script and will not accept patches";
print " Thanks to all who took an interest. Have fun!";
print "
# check presence of executables
stat:$P3ENC or die "Error: $P3ENC not present!";
stat:$OGGINFO or die "Error: $OGGINFO not present!";
stat:$OGG123 or die "Error: $OGG123 not present!";

# list of lame's allowed values
my $frequency_L = " 32 44.1 48 ";
my $bitrate_L = " 32 40 48 56 64 80 96 112 128 160 192 224 256 320 ";
my $quality_L = " 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ";

# build genre hash
my $genres;
open(GENRES, "$P3ENC --genre-list") or die "Couldn't get genre list with $P3ENC";
my $genre_list;
while(<GENRES) {
    chop;
    next if /^\/\s*$/;
}

```

Sebelum menggunakan ogg2mp3, ada beberapa hal yang harus dilakukan. Jika Anda membukanya di KWrite atau Kate, Anda akan melihat ada beberapa persyaratan. File 'ogginfo' dan ogg123' harus ada di /usr/bin/, yang seharusnya sudah di situ pada waktu membuat file OGG sendiri, dan Anda juga memastikan LAME juga ada di /usr/bin/. Anda bisa mengubah *script* untuk memberitahu di mana menemukan file yang dibutuhkan. Pastikan juga modul Perl terinstalasi. Setelah semua lokasi benar dan semua modul terinstalasi, Anda bisa menggunakan ogg2mp3.

5 Ubah MP3 ke OGG

```

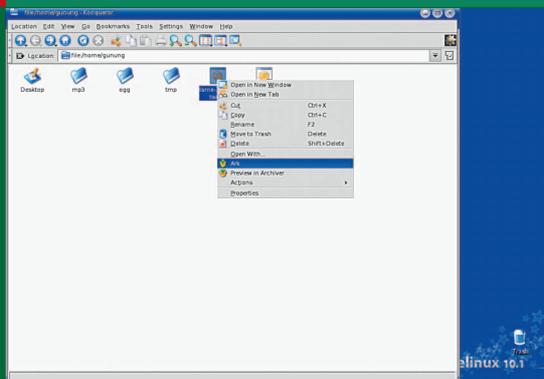
gunung@localhost: /home/gunung/ogg - Shell - Konsole
Session Edit View Bookmarks Settings Help
[gunung@localhost gunung]$ cd ogg
[gunung@localhost gunung]$ ls
ogg2mp3-0.5.tar.gz
[gunung@localhost gunung]$ cd ogg
[gunung@localhost ogg]$ ./ogg2mp3

```

Buka *command shell* pada lokasi file OGG Anda dan ketik: `./ogg2mp3 *`

Jika semua sesuai rencana, ia akan mengambil sepanjang direktori file OGG Anda, dan mengubah mereka ke nama file yang sama tetapi dengan ekstensi MP3. Jika koleksi Anda sangat banyak, mungkin bisa membutuhkan waktu agak lama. Setelah selesai, Anda akan mempunyai MP3 dan OGG. Kami sarankan untuk menyimpan file MP3 pada direktori terpisah, jadi jika Anda mempunyai direktori OGG dan MP3 dengan semua direktori album di dalamnya, Anda bisa menggunakan mereka jauh lebih mudah.

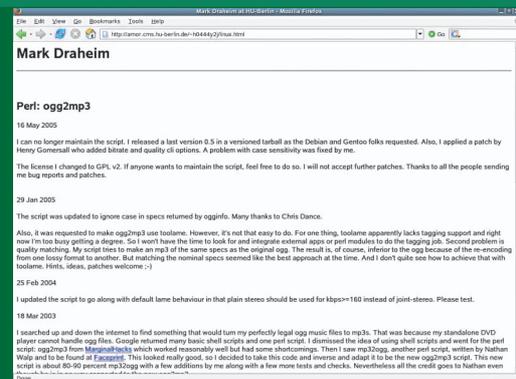
2 Instalasi LAME



Misalkan Anda menggunakan KDE. Klik kanan pada tar.gz, dan kemudian pilih 'Ark' atau *Open with... |Utilities|Ark*. Pada Ark, Anda akan melihat daftar semua file dan direktori di dalam file. Klik *Action|Extract...* dan pilih lokasi di mana Anda ingin meng-extract file. Klik OK dan tutup Ark. Buka Konqueror pada lokasi di mana Anda meng-extract file dan kemudian, pada panel daftar file, klik kanan pada tempat kosong, dan kemudian klik 'Open Terminal Here'. Pada jendela terminal, ketik perintah berikut:

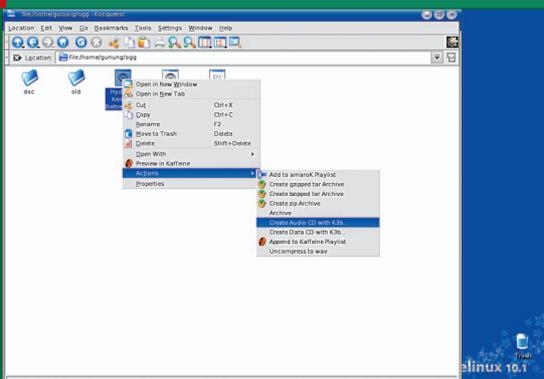
```
./configure
make
make install
```

3 Download ogg2mp3



Sekarang setelah punya MP3 encoder, Anda perlu program yang akan mengambil file OGG dan mengubah mereka ke MP3. Biasanya, jika Anda ingin melakukan perubahan dari satu format ke yang lain, Anda bisa mencari program dengan nama yang terdiri dari dua ekstensi file dengan suatu angka di antaranya. Pencarian dengan Google akan menunjukkan suatu program (*script* Perl yang dibuat oleh Mark Draheim) bernama ogg2mp3, yang bisa di-download di <http://amor.cms.hu-berlin.de/~h0444y2j/linux.html>. Simpan script pada sistem Anda. Akan lebih mudah jika Anda menyimpannya pada lokasi yang sama dengan file OGG Anda, dan pastikan *executable*.

6 Masukkan Lagu ke MP3 Player



Sekarang Anda bisa menggunakan menu *Services Konqueror*. Klik icon 'Services' dan akan akan melihat adanya opsi CD. Jika mengklik MP3, Anda bisa memilih *track* yang diinginkan, seret mereka ke dalam direktori, dan *encoder* akan mengubah track CD untuk Anda (hal yang sama akan terjadi pada Ogg Vorbis). Dengan cara ini, Anda bisa membuat file OGG dan MP3 dari CD yang Anda beli. Untuk menggunakan MP3 player: hubungkan ke port USB, mount (biasanya sebagai sda1 atau sejenis), dan buka Konqueror. Setelah memasukkan lagu, unmount USB dan cabut MP3 player.

Membeli MP3 Player

■ Memilih MP3 player yang harus dibeli masih terus menjadi pertanyaan. Hal utama yang mungkin akan Anda pertimbangkan adalah ukuran dan jenis file yang bisa dibaca player. Untuk durasi 8 jam, Anda akan memerlukan sekitar 400 MB, jadi MP3 player 512 MB akan mempunyai ruang yang banyak. Setiap kali vendor musik menjual track MP3, mereka membayar persentase dari penjualan ke Fraunhofer. Ogg Vorbis adalah paten yang bebas lisensi, dan karena kualitas yang semakin baik tinggal masalah waktu bagi vendor musik untuk berpindah ke file OGG. Oleh karena itu, akan lebih baik jika Anda membeli MP3 player yang *firmware*-nya bisa di-update.



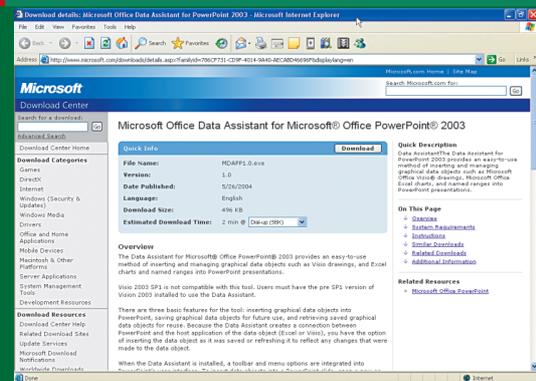
Input Data Excel dan Visio ke dalam Presentasi

Data Assistant mempermudah Anda dalam mengintegrasikan *chart* dan grafik Excel 2003 dan Visio 2003 ke dalam presentasi. Dengan demikian, Anda bisa berfokus pada isi—bukannya pembuatan—presentasi Anda.

Gunung Sarjono

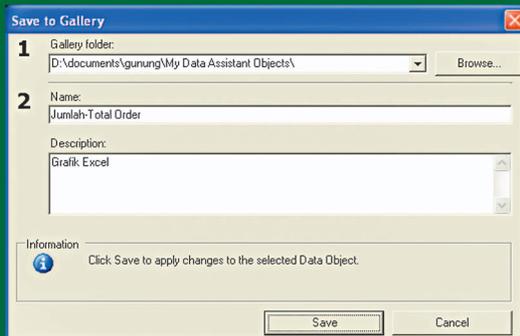


1 Download Data Assistant



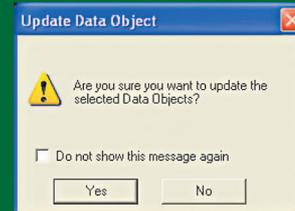
Dulu, untuk memasukkan grafik ke dalam presentasi Anda harus melakukan *copy-paste*. Namun, sekarang ada Data Assistant untuk Microsoft Office PowerPoint 2003 yang mempermudah Anda dalam memasukkan dan mengatur objek data grafik seperti gambar Visio dan chart Excel ke dalam presentasi PowerPoint. Untuk mendapatkannya Anda bisa *download* dari halaman Microsoft Office Data Assistant for Microsoft Office PowerPoint 2003 (<http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?familyid=786CF731-CD9F-4014-9A40-AECABD46696F&displaylang=en>).

4 Simpan Data ke Data Assistant Gallery



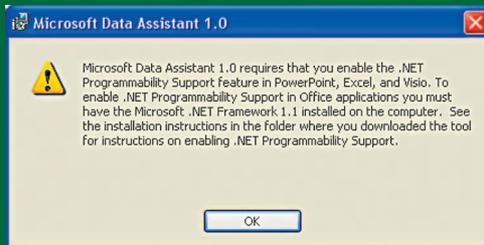
Setelah memasukkan *chart* ke dalam presentasi, Anda bisa menyimpan mereka ke Data Assistant Gallery supaya bisa digunakan lagi untuk presentasi yang akan datang. Untuk memasukkan *chart* ke Data Assistant Gallery: pilih objek data atau objek yang Anda simpan ke *Data Assistant Gallery*. Pada toolbar Data Assistant, klik *Save Data Object to Gallery*. Galeri *default* muncul pada kotak dialog *Save to Gallery*. Jika Anda ingin menyimpan ke galeri lain, klik *Browse*, cari dan pilih galeri yang Anda inginkan, dan klik *OK*. Pada *Name*, ketik nama untuk objek data. Pada *Description*, ketik keterangan singkat mengenai objek data. Klik *Save* untuk menyimpan objek data ke Data Assistant Gallery yang dipilih.

5 Update Objek Data (1)



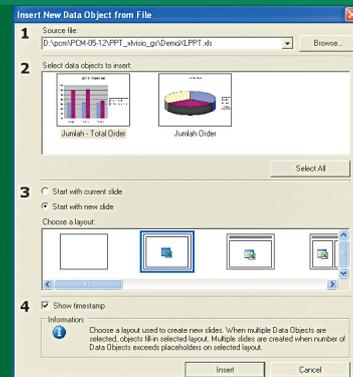
Sekarang Anda telah membuat presentasi PowerPoint, tetapi Anda perlu mengubah sesuatu. Misalnya, sehari sebelum presentasi Anda menemukan kesalahan kecil pada salah satu *chart* dan Anda ingin meng-*update*-nya dengan file yang baru. Ganti file yang lama dengan file yang baru, dan gunakan nama file yang sama. Buka presentasi, dan pilih *chart* yang ingin Anda *update*. Pada toolbar *Data Assistant*, klik *Update Selected Data Objects*. Pada kotak dialog konfirmasi, klik *Yes*. *Chart* pada presentasi dan galeri akan di-*update*.

2 Instalasi Data Assistant



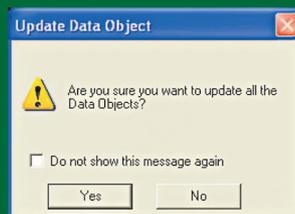
Anda harus sudah menginstalasi Microsoft .NET Framework versi 1.1 dan Microsoft .NET Programmability Support. Jika belum, Anda akan mendapatkan pesan error “*Microsoft Data Assistant 1.0 requires that you enable the .NET Programmability Support feature in PowerPoint, Excel, and Visio®. To enable .NET Programmability Support in Office applications you must have the Microsoft .NET Framework 1.1 installed on the computer. See the installation instructions in the folder where you downloaded the tool for instructions on enabling .NET Programmability Support*”. Extract file dan kemudian ikuti instruksi yang terdapat pada file *InstallationInstructions.doc*.

3 Masukkan Data



Setelah menginstalasi *Data Assistant*, Anda bisa mulai mengimpor data ke presentasi. Untuk melakukannya: pada toolbar *Data Assistant for PowerPoint 2003*, klik *Insert New Data Object*. Klik *Browse* untuk mencari dokumen yang ingin Anda masukkan ke presentasi. Pilih dokumen, dan kemudian klik *Open*. Pilih chart atau grafik yang ingin Anda masukkan ke presentasi, atau klik *Select All* untuk memasukkan semua chart dan grafik. Pilih *Start with current slide or Start with new slide*, dan kemudian pilih *layout slide* pada *Choose a Layout*. Klik *Insert* untuk memasukkan objek data ke presentasi Anda.

6 Update Objek Data (2)



Kadang-kadang, Anda perlu meng-*update* semua objek data pada presentasi. Misalnya, Anda mendapatkan bahwa warna yang Anda pilih membuat informasi sulit untuk dilihat dari jarak jauh. Setelah mengganti warna pada Excel dan Visio dan menyimpan file dengan nama yang sama, lakukan langkah berikut: pada PowerPoint, buka presentasi Anda. Pada toolbar *Data Assistant*, klik *Update All Data Objects*. Pada kotak dialog konfirmasi, klik *Yes*. Semua *chart* dan grafik pada presentasi akan di-*update*.

Membuat Presentasi Secara Efisien

■ Dengan kemampuan mengimpor dari Excel dan Visio ke presentasi PowerPoint, *Data Assistant* mempermudah Anda dalam membuat presentasi yang meyakinkan, dan menarik. Anda juga bisa memonitor *update* dengan fitur *time stamp*, sehingga Anda tahu apakah data sudah *up-to-date*. Membuat dan menyimpan *Data Object Gallery*, kemudahan meng-*update* salah satu atau semua objek data, dan kemampuan mengarsip dan meng-*update* presentasi sesuai keinginan membuat proses pembuatan presentasi lebih cepat dan mudah. Jadi, sekarang Anda bisa menyimpan tenaga dan waktu untuk melakukan pekerjaan yang lain, bukannya untuk membuat *slide*.

