Photoshop Photoshop

Banverktyget

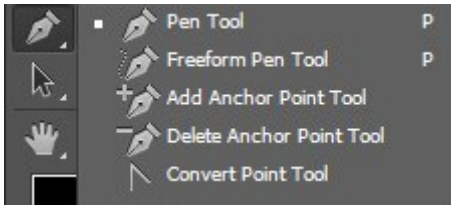
©Anders Törnevad

Photoshop - Banverktyget

Genom banverktyget kan man skapa banor eller kurvor genom att peka och klicka eller peka och dra med verktyget för att skapa mjukare linjer. Detta är funktionellt när man antingen ska skapa egna former eller vid friläggningar.

Först kommer en genomgång av verktyget, sedan hur man använder verktyget och slutligen en guide om frilägning. Alla delar av verktyget kommer inte att tas upp, men förhoppningsvis kommer det mest basala täckas och ytterligare något mer :)

Verktyget återfinns i verktygspanelen och en panel för banor vid lagerpanelen.



Ritstift/Pen Tool använder man till att skapa en ankarpunkt, exempelvis när man stegvis markerar runt ett föremål.

Frihandsritstift/Freeform Pen Tool används för frihandsdragning.

Lägg till ankarpunkt/Add Anchor Point Tool används för att lägga till (ankar)punkter efter att man skapat en bana och sedan vill göra justeringar.

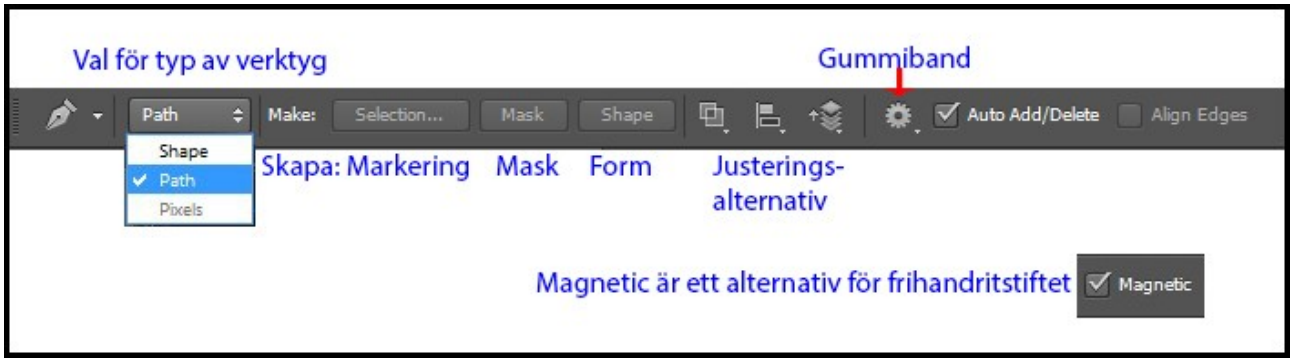
Radera ankarpunkt/Delete Anchor Poin Tool tar bort vald punkt man ställer sig på.

Konvertera ankarpunkt/Convert Anchor Point Pool – används för att förvandla en punkt så man kan skapa en mjuk/böjd linje. Denna justerar ena ändan av en punkt, till skillnad från Direktmarkeringsverktyget.

Banmarkering/Path Selection Tool gör att man kan flytta hela banan/yta.

Direktmarkering/Direct Selection Tool används för att justera punkterna, men till skillnad från Konvertera ankarpunkt justerar denna båda ändarna.

Verktygsrad för Ritstiftet

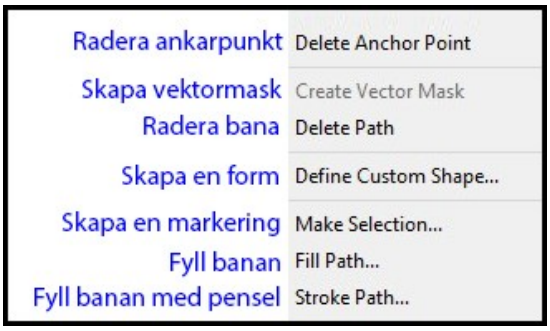


Gummiband/Rubberband är en funktion som är mycket användbar när man ska skapa en bana runt ett föremål med kurvor.

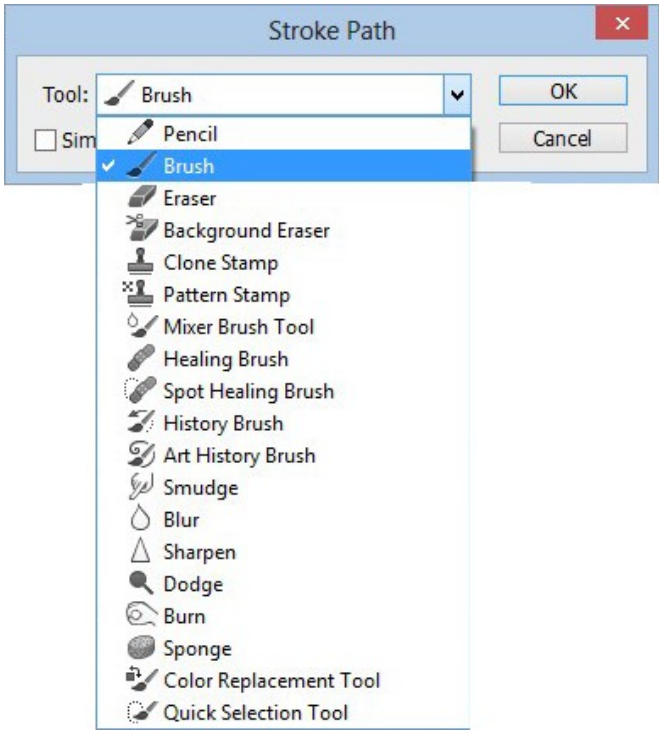
Det finns möjlighet att skapa markeringar, vektormask eller former direkt från verktygsraden.

Magnetic är en användbar funktion när man använder frihandsritstiftet. Det följer ett föremåls kontur riktigt väl och kan fungera bra många gånger.

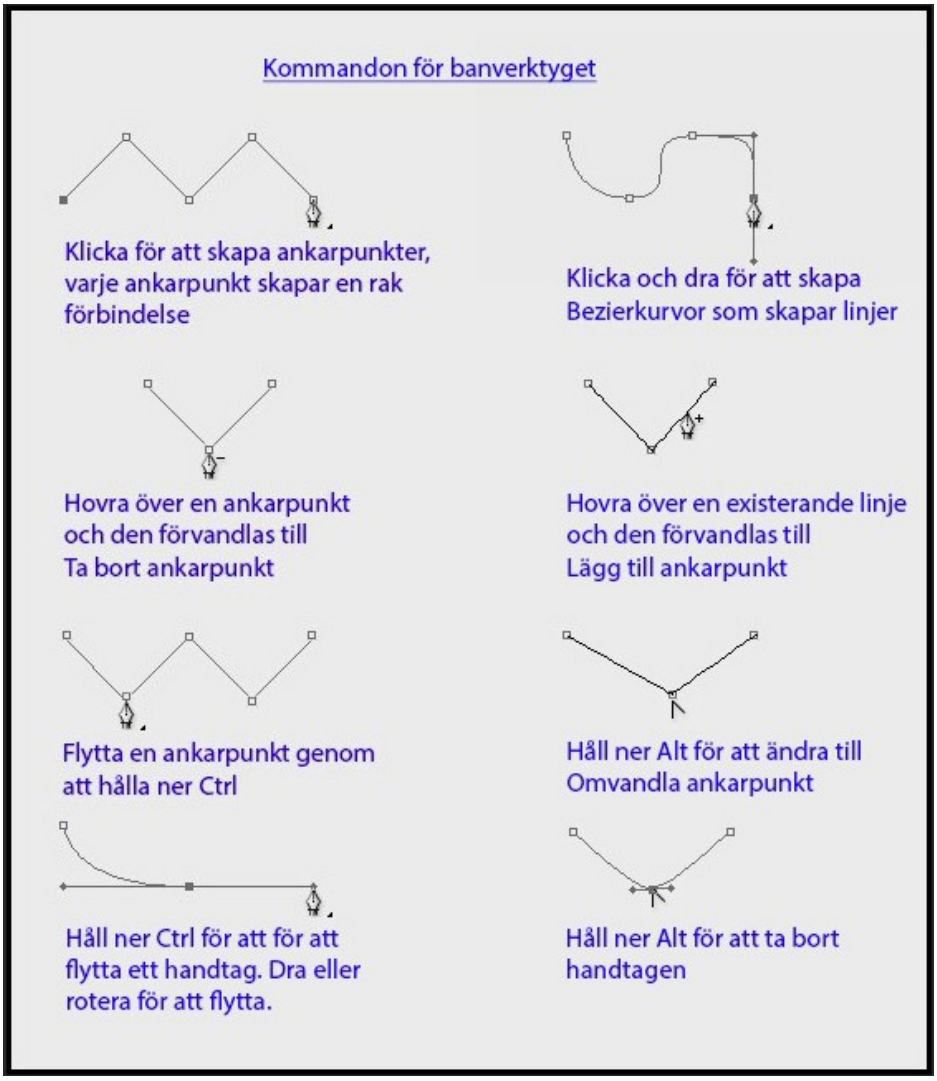
Högerklicksmeny för banverktyget.
Alla visas inte, utan de viktigaste.



Alternativ vid val av Fyllbanan med pensel



Snabbguide för olika kommandon



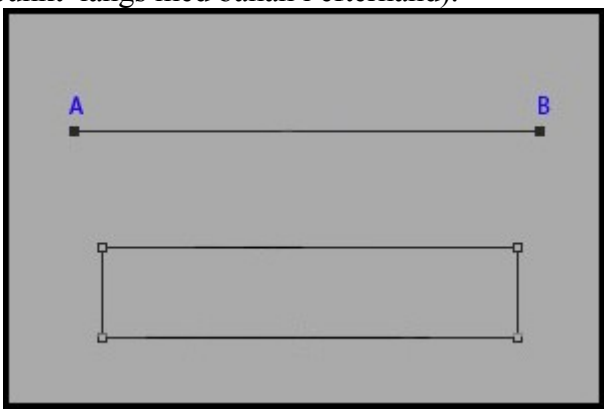
Skapa en bana
Fortsättningsvis kommer jag att ha grundinställningen Ritstift och Banor.

Gör man fel så kan sista ankarpunkten tas bort genom att antingen klicka på backstegstangenten eller genom vanliga ”Ctrl+Alt+Z.

Raka linjer
Genom att klicka fram en punkt och sedan flytta markören till en ny position (och klicka igen) får man fram en förbindelse mellan dessa två punkter. Alltså en linje mellan punkt A och B.

Håller man ned Shift samtidigt får helt raka linjer i varianter av 45 graders vinkel.

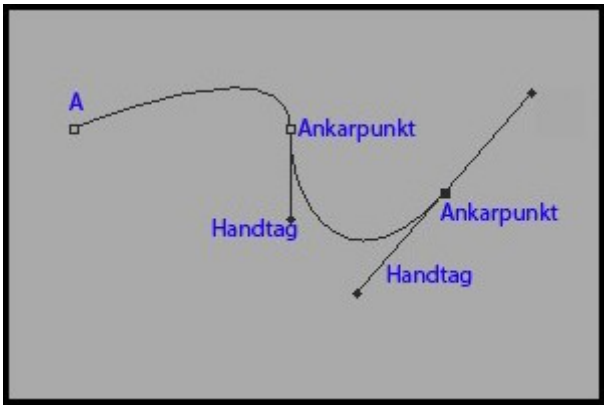
En bana sluts när man återvänder till den punkt man startade vid (och då kan man använda t ex Lägg till ankarpunkt längs med banan i efterhand).



Kurvformer

Genom att hålla musknappen nedtryckt hela tiden när du klickar och drar med ritstiftet skapas ”handtag” på banan. Detta möjliggör kurvformer (Bezierkurvor) . Testa gärna och vrid och vänd på kurvan, så tror jag du förstår mer av principen hur det fungerar.

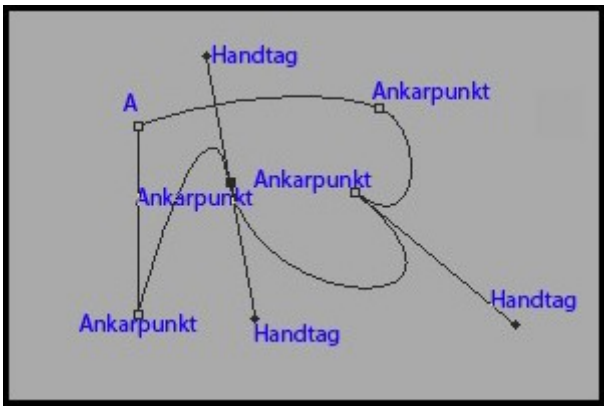
Formen och graden av ”kurvighet” regleras med handtagen. Det går inte att skapa kurvformer som är mer än 90 grader



Flera kurvformer i rad skapas genom att man efter den första formen släpper musknappen och upprepar ”klicka-dra” och håller musknappen återigen nedtryckt. Detta upprepas tills man nått en sluten bana. Givetvis går det att kombinera raka linjer och kurvor.

Det brukar ta ett tag att komma underfund med hur det funkar och det är svårt att illustera på ett bra sätt hur man ska handskas med verktyget.

Det viktiga i detta steg är att testa och se vad som händer när man utför olika manövrar med musknappen nedtryck. Principen är dock enkel: Klicka-dra och antingen hålla ned musknappen samtidigt för kurvformer eller släppa upp den för raka linjer.



Man kan också använda Alt i samband med verktyget. Till exempel om man ska sluta ihop en kurvig bana med ovan beskrivna teknik kan det ibland vara svårt då kurvan ”sticker iväg” åt ett annat håll. Genom att hålla ned ”alt-tangenten” så skapas bara ett av handtagen på banan, vilket gör att det går att ansluta till den första punkten man skapade på ett bra sätt.

Detta går att göra också vid andra svårmarkerade ställen vid en friläggning.

Genom att hålla ner Ctrl går det att flytta på punkterna som man vill. Användbart om man vill justera en punkt. Det funkar alltså som att man kan flytta mellan olika punkter utan att påverka banan för övrigt.

En bana sparas via Redigera/Skapa bana/Edit/Define/Custom Shape, genom att högerklicka när man har skapat banan eller via banor i lagerpanalen.

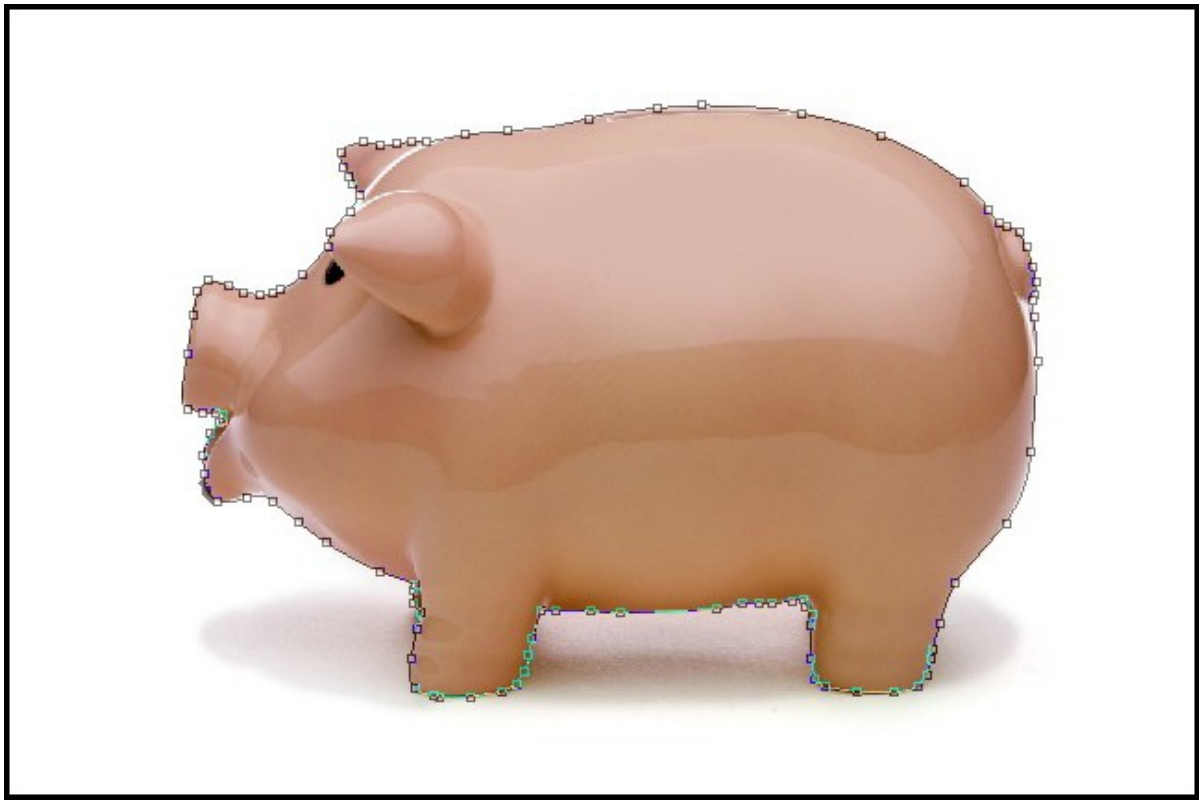
Två metoder för friläggning återfinns på nästföljande sidor

Gummiband/Rubberband

Arbeta alltid i minst 3-400% förstoring när ett objekt markeras.

Med gummibandet kan man klicka sig runt grisen genom att för varje ankarpunkt dra musen en bit vidare och eventuellt justera in formen efter kurvor/böjar som är på objektet.

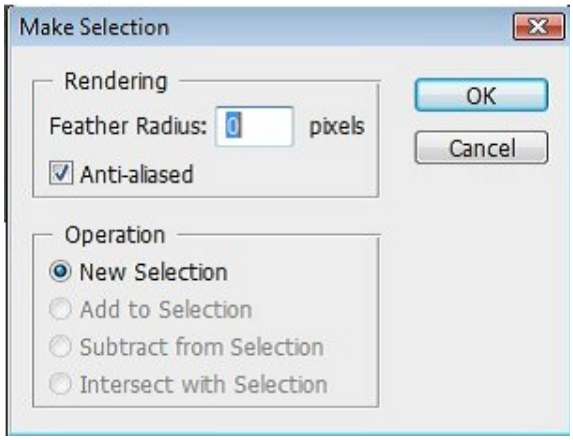
Metoden blir ”klicka-dra-anpassa-klicka”. Runt mindre böjar får man vara mer försiktig och föra musen med mindre steg år gången.



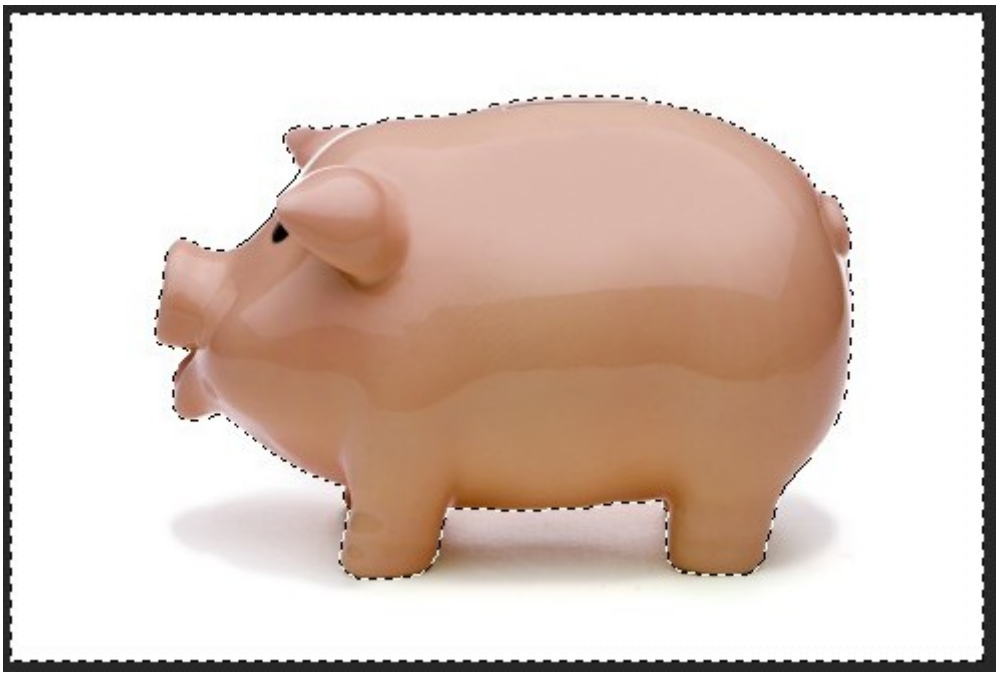
Det finns ytterligare ett sätt att markera med hjälp av banverktyget: Markera upp objektet med ankarpunkter runt om och skapa en sluten bana och till en början strunta i att det ser kantigt ut. Välj sedan Lägg till Ankarpunkt och använd de nya punkterna för att gör justeringar av banan. Tänk på att använda handtagen också.

När banan är färdigjusterad högerklickar du och får upp en dialogruta med olika alternativ.

Det går att
Ta bort banan
Spara en bana
Skapa en markering
Fylla banan
Markera banan

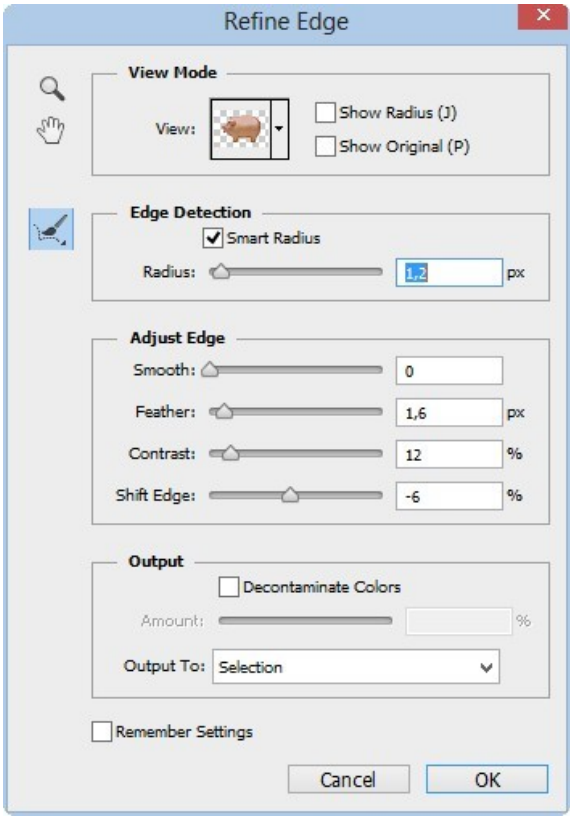


Markering runt grisen



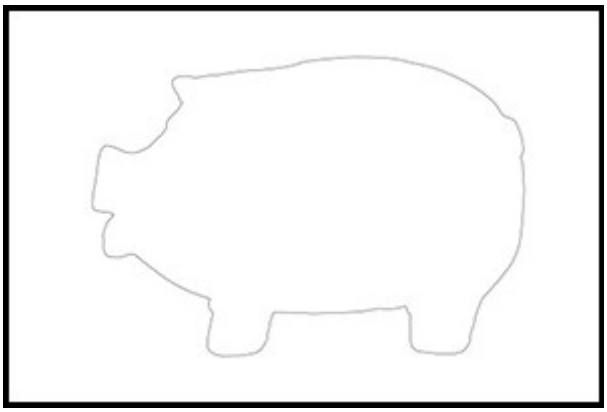
Nästa steg är att omvända markeringen (Shft + Ctrl + I) och sedan gå till Förfina Kant/Refine Edge.

När justeringarna är gjorda är det bara att klicka på Ctrl + J för att grisen ska hoppa till ett nytt lager.



Det andra sätter är att skapa en bana och använda filtret Extrahera/Extract Tool, vilket finns att ladda hem här. (Det finns inte i de nyare versionerna av Photoshop CS4 – 6).

- Skapa en kopia på ett nytt lager
- Använd vit som förgrundsfärg
- Ställ penselstorleken till 4 och hårdheten till 96
- Stå på banverktyget och gå till kanaler ock skapa en ny alfakanal
- Högerklicka och markera ”stroke path”. Det är viktigt att använda penseln när banan ylls
- Invertera kanalen
- Gå till banor i lagerpaletten och radera banan (eventuellt kanske du vill spara den först!)
- Förhoppningsvis har du fått nedanstående resultat



- Återgå till originalbilden
- Gå till ”Filter/Extract”
- Till höger i arbetsytan finns olika val. Leta reda på ”Channel” och välj ”Alpha 1” Nu ska det dyka upp en grön markering/linje med hammarens form
- Om det är riktigt fina detaljer kan man behöva titta efter noggrant och fylla i extra med penslen.
  Använd gärna ”smart highlightning”-funktionen
- Fyll linjen med hinken, som indikerar att det är denna yta som ska vara kvar