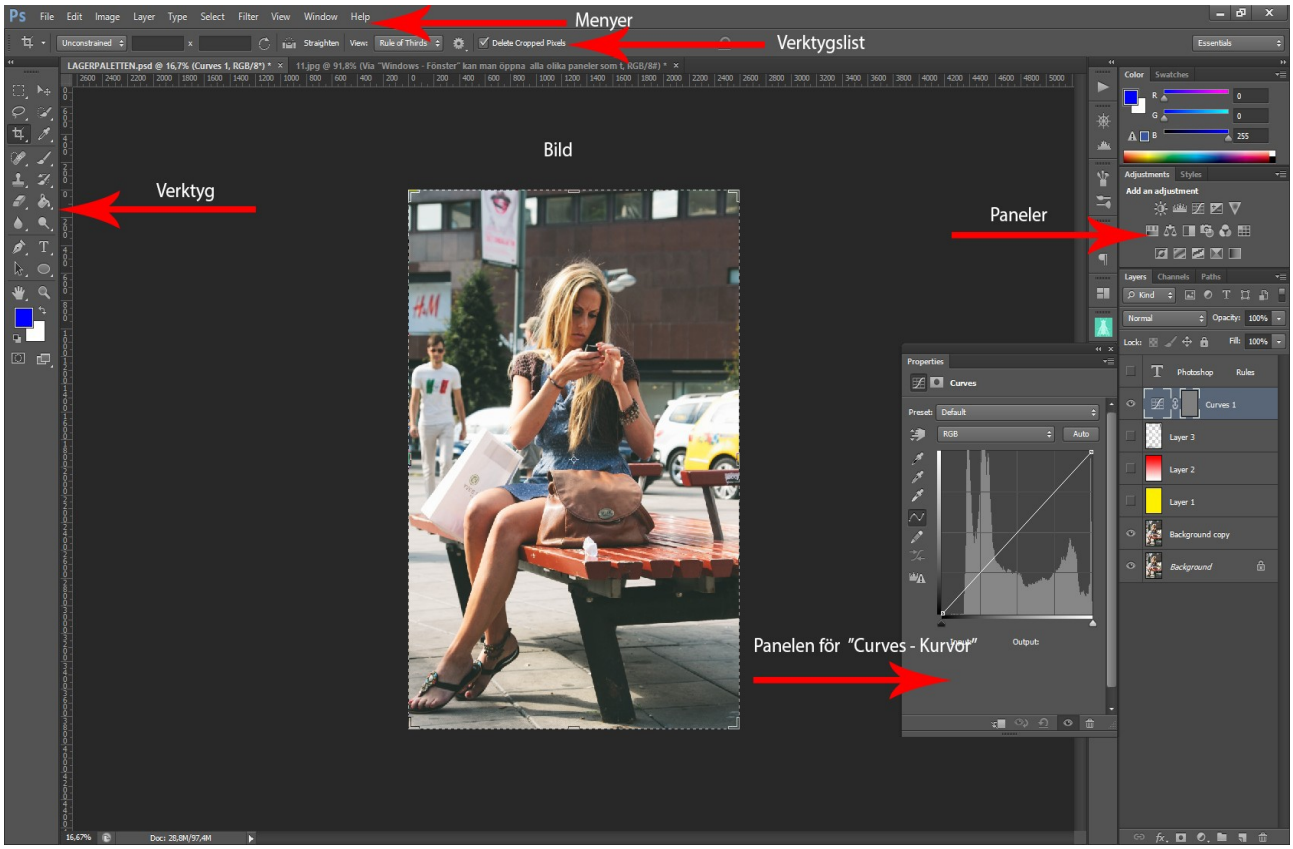
En inblick i programmet

©Anders Törnevad

Grunder i Photoshop

Arbetsytan



Ovan ser du arbetsytan i Photoshop med dess olika delar.

Det är svårt att täcka in allt om Photoshop i en guide. Fokus kommer att ligga på vad jag själv tycker jag har haft nytta av omkring bildbehandling så att man kan komma igång och utveckla sitt kunnande. Första delen kommer täcka in ovanstående delar av programmet utifrån de pilar jag ritat upp, plus några andra områden.

Jag utgår i guiden från Photoshop CS6. Den version du har kan skilja sig från denna, men mycket är också gemensamt. För mer detaljer vad varje meny innehåller hänvisas till ordlistan.

De bilder som jag hänvisar till är på engelska, men du kan troligen klura ut motsvarigheten på svenska om du har ett svenskt Photoshop. En ordlista finns att komplettera med.
Det blandas också en del engelska och svenska om vartannat, men jag hoppas du står ut med det.

En del avsnitt ger mer en inblick i hur t ex ett verktyg fungerar och en stor del av att arbeta i och lära sig programmet är att testa sig fram, vrida på reglage, klicka och se vad som händer. Ibland finns en mängd sätt att lösa en uppgift och oftast är det hur man själv utvecklat sitt kunnande och hittat sina favoritverktyg och metoder som bestämmer hur just du kommer att lösa en specifik uppgift.

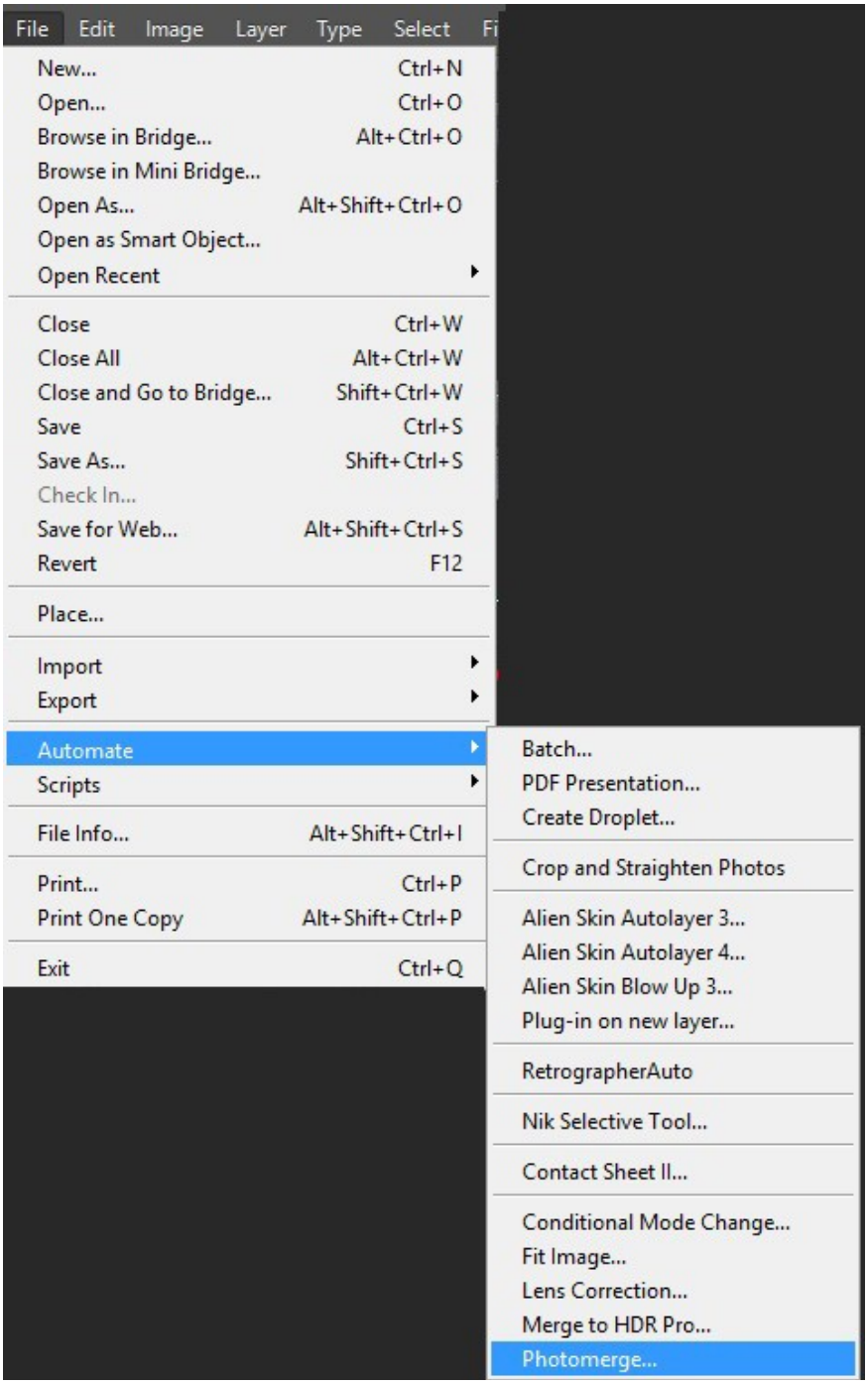
1. Menyraderna

Arkiv - File

Innehåller vanliga kommandon som öppna, spara och stäng i olika varianter.

Några av dem har punkter efter sig, vilket innebär att du får upp en dialogruta där du kan fortsätta, vilket är genomgående för alla menyrader.

Andra rader har en triangel som innehåller undermenyer, vilket också är genomgående. Av dessa undermenyer är en av stort intresse, som återfinns under ”Automate” och heter ”Photomerge” på engelska med vilken man kan skapa panoramabilder på ett automatiserat sätt.



Redigera - Edit

Innehåller kommandon som ångra, upprepa och som ofta påverkar bilden.

Här hittar du också omformningar av bilden.

Här återfinns några av menyerna för olika inställningar av verktyg du kan använda i programmet.

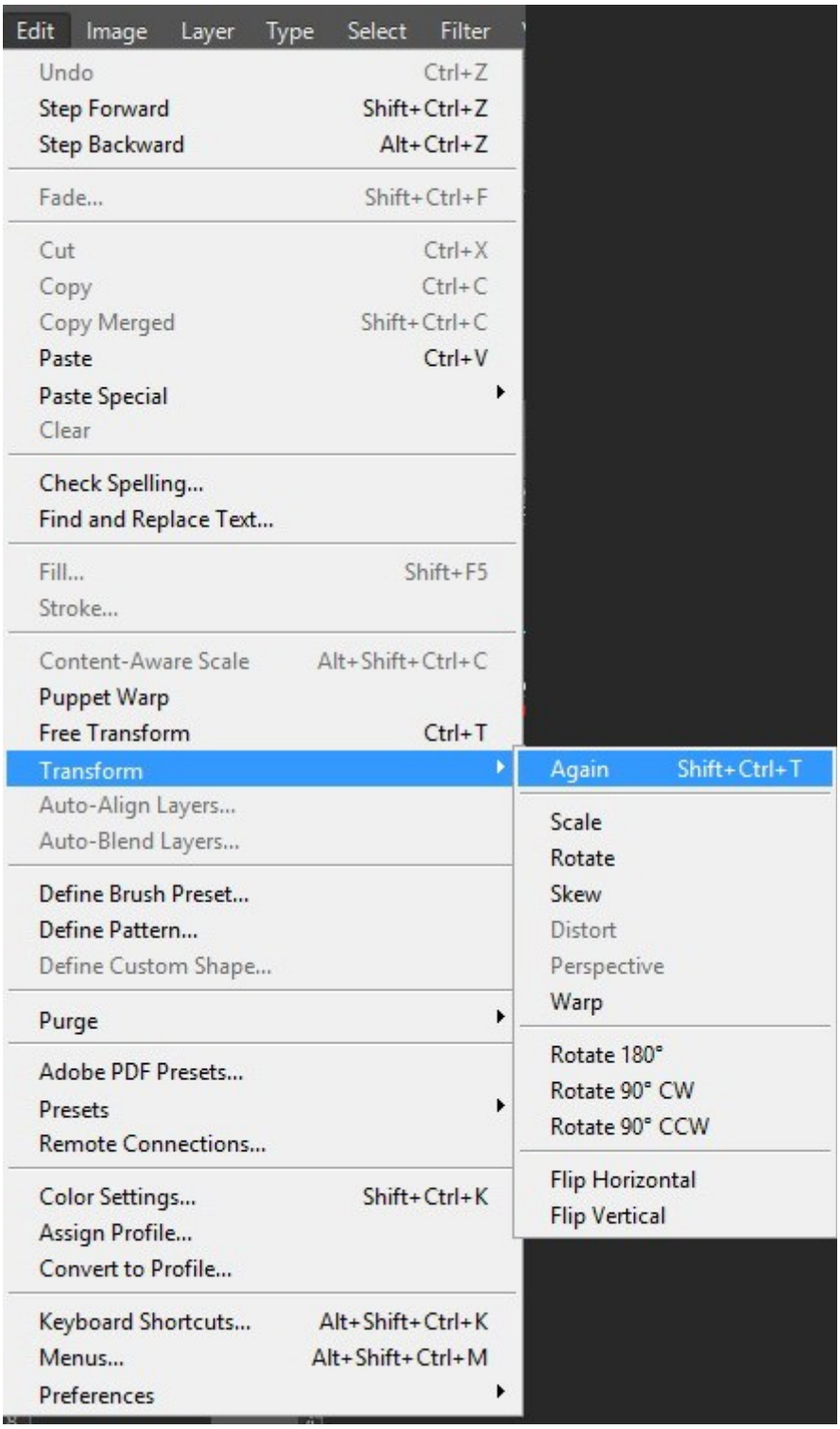
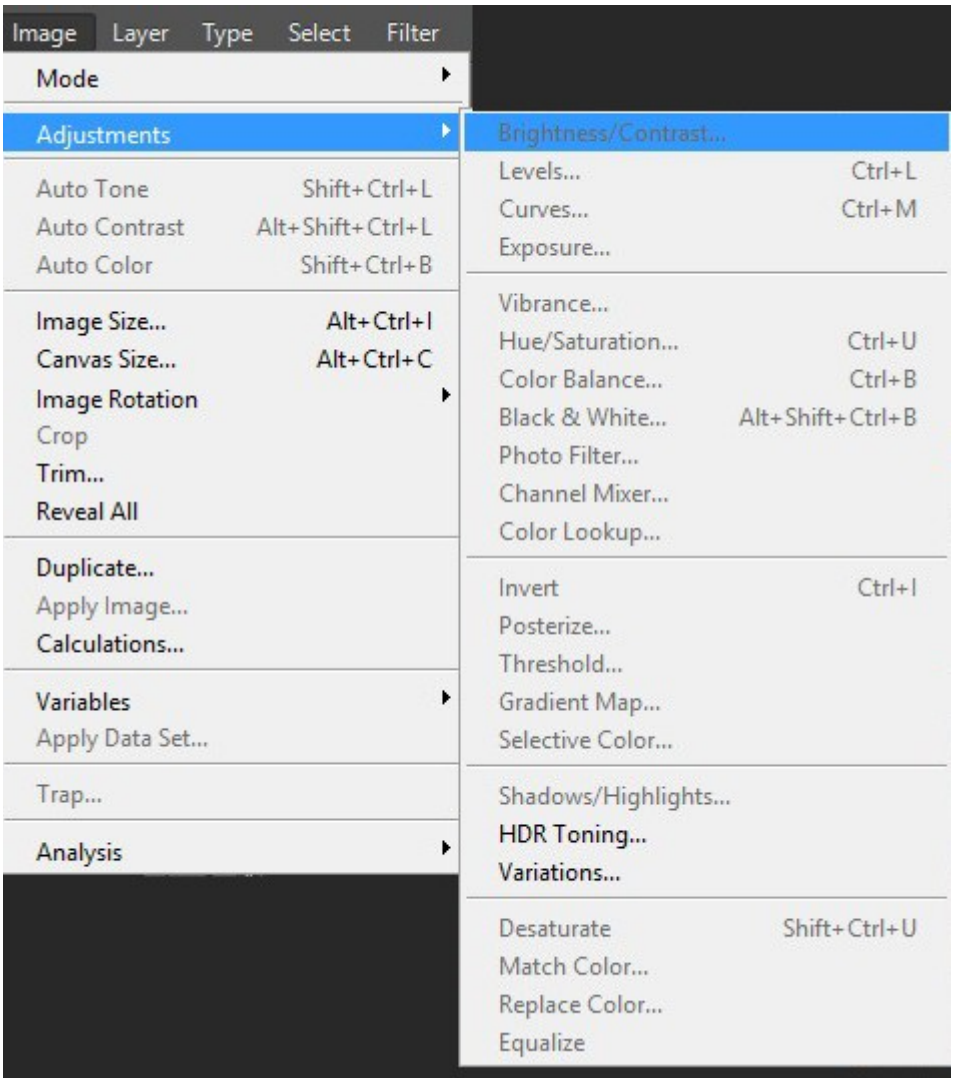


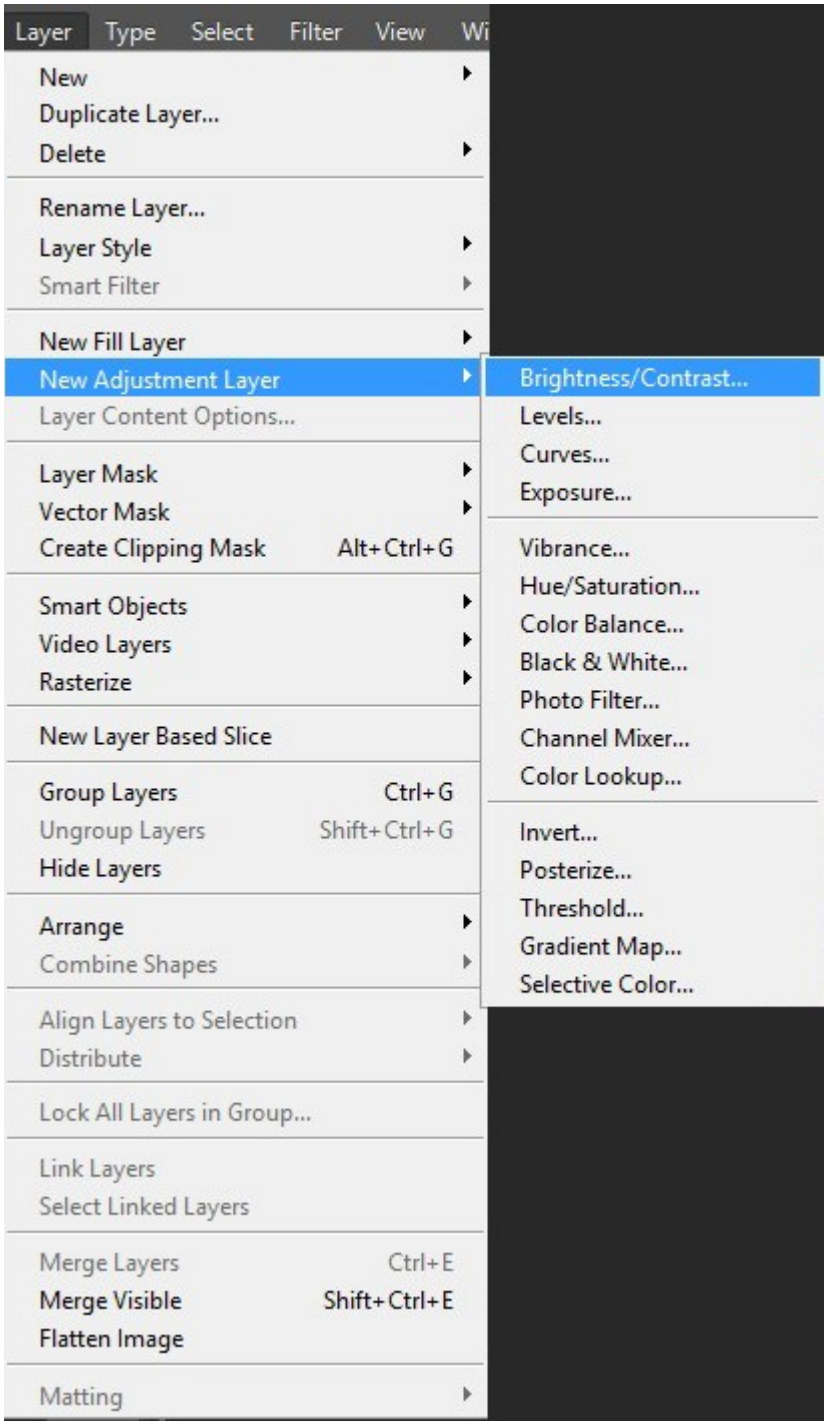
Bild - Image

Här hittar du framförallt inställningar för vilket färgläge du vill arbeta i, olika justeringar du kan göra med en bild (ljus, kontrast, skärpa m m)

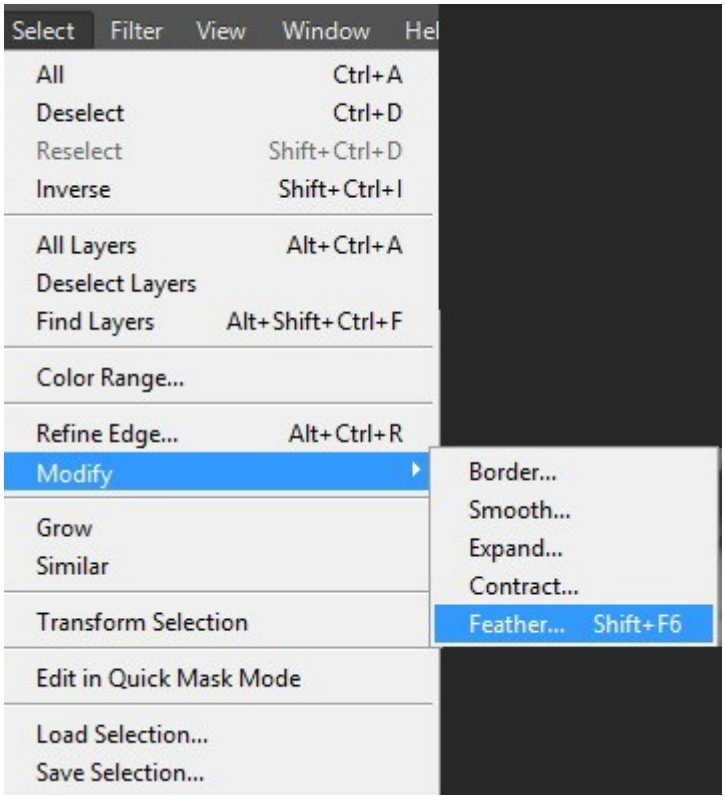


Lager - Layer

Här hittar du olika möjligheter att arbeta med lager.



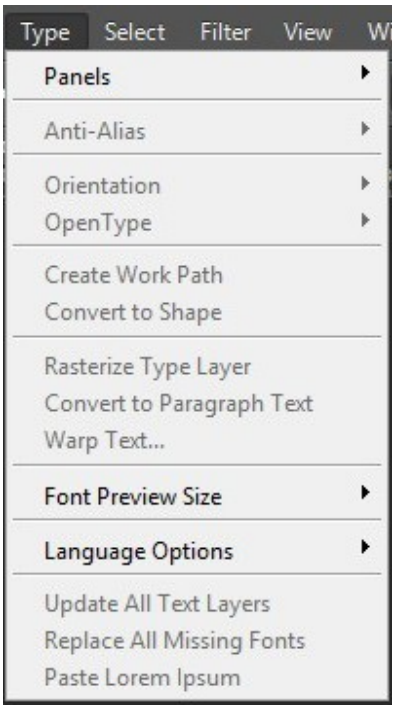
Markera - Select



Här arbetar man med markeringar med de olika kommandona.

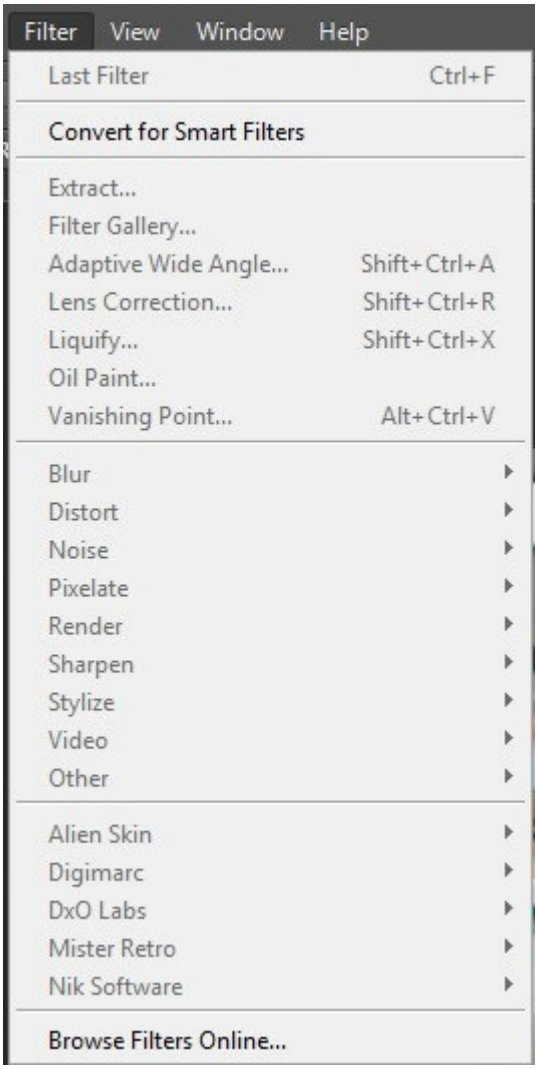
Text - Type

Här återfinns de kommandon du kan utföra med textverktyget.



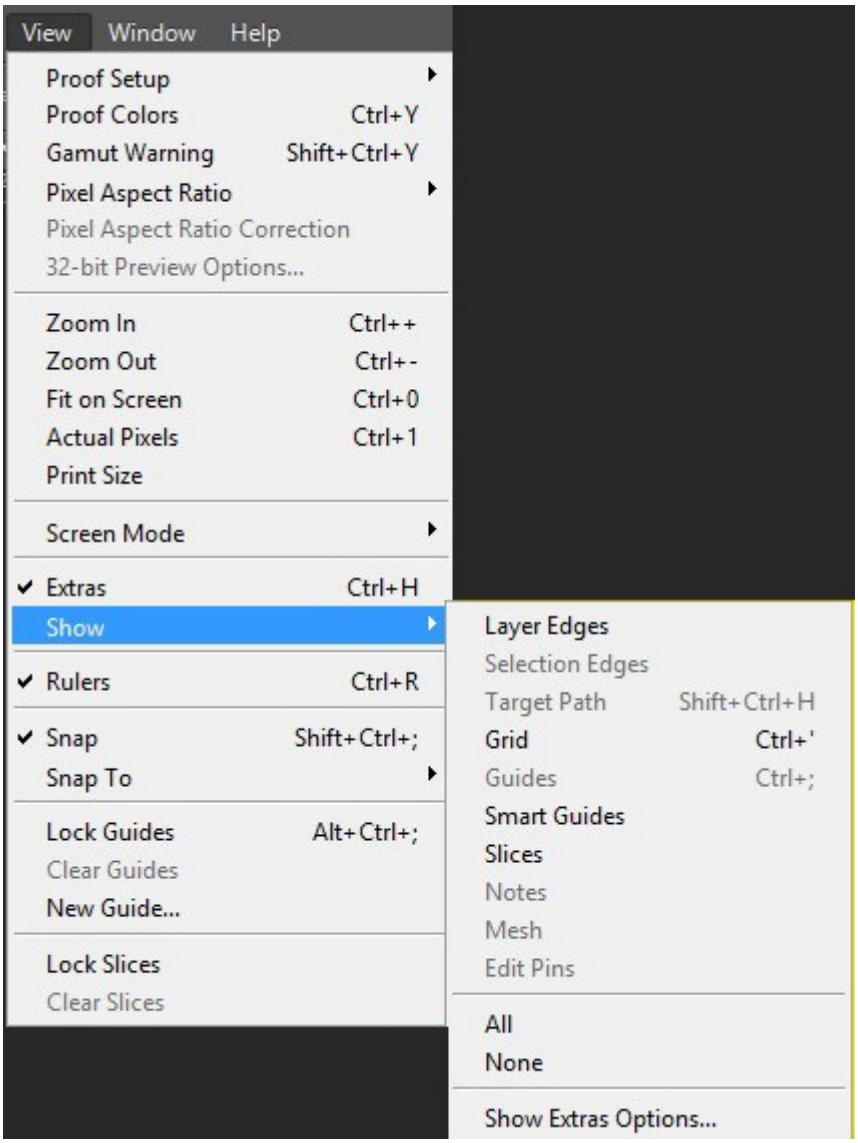
Filter - Filter

Innehåller de olika filtren som man kan skapa effekter med och/eller redigera en bild.
De flesta filter har undermenyer, vilket innebär att du har ett antal filter att välja mellan.
Se ordlistan för mer info.



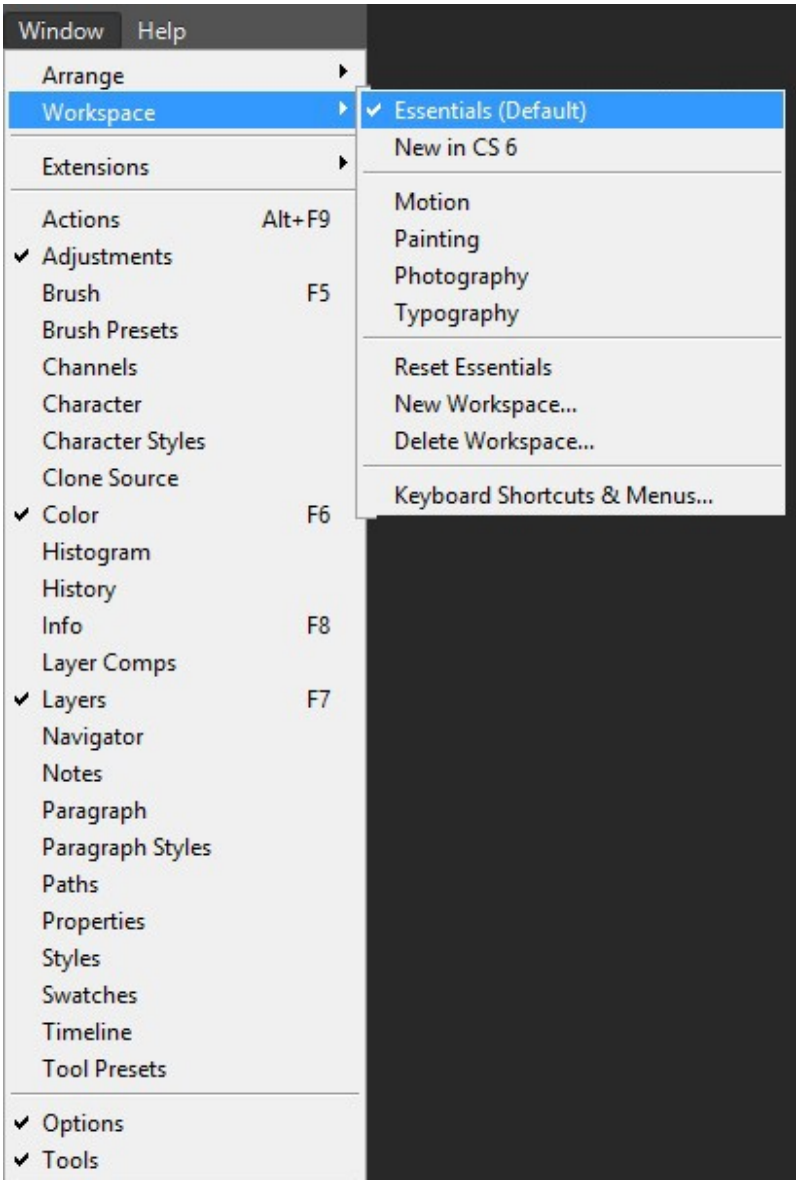
Visa - View

Innehåller en del kommandon för hur bilden visas på skärmen.
Det återfinns även ett hjälpmedel här som heter ”Grid” (stödraster) som hjälper till att dela upp bilden i lika stora delar och inställningen hittas under ”Edit/Preferences” (Ctrl + K).



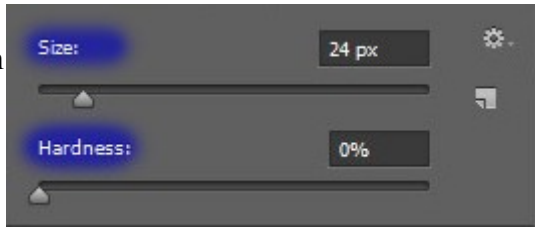
Fönster - Windows

Här återfinns olika paneler som kan behöva komma till användnings under arbetes gång. Om du bockar för en av panelerna kommer den att dyka till höger i arbetsytan. Och om den bockas av kommer den att försvinna.



3. Scrubby Sliders

Många av verktygen innehåller så kallade ”Scrubby Sliders”, vilket innebär att där man kan ställa sig ovanför/precis bredvid en dialog som har ett siffervärde och muspekaren förvandlas till en hand med pilar, så kan man föra den åt höger eller vänster för att ändra det aktuella värdet.



4. **Verktygspanelen - Toolbar**

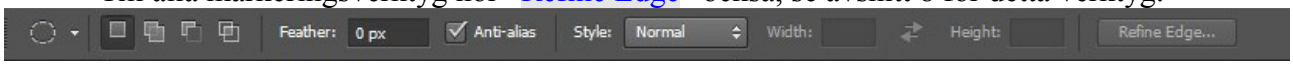
Verktygspanelen innehåller några av de väsentligaste arbetsredskapen i Photoshop.
En del av dessa, de som har en ”snedpil” på ikonen, har undermenyer som i regel har anknytning till den aktuella ikonen. Högerklicka på en ikon och du kommer åt undermenyerna.

Till verktygen finns också en verktygslist som hittas under menyraderna. Genom att justera inställningarna kan du ge verktygen andra egenskaper än vid grund inställningarna. Till några av verktygen hör också särskilda paneler, som du hittar under Fönster/Windows .

Nedan återfinns enklare förklaringar till de flesta av verktygen.

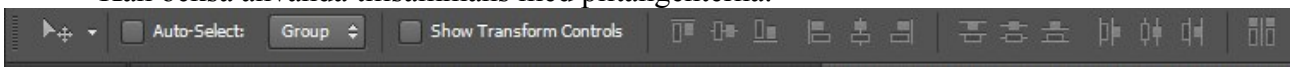
Toolbar	Verktygspanelen	Snabbkommando
Rectangular marquee tool	Rektangulär markeringsram	T
Elliptical marquee tool	Elliptisk markeringsram	
Single row marquee tool	Markeringsram för en rad	
Single column marquee tool	Markeringsram för en kolumn	

De två första drar upp kvadratiska eller cirkulära markeringar.
De två sista drar upp en vågrät eller lodrät kolumn.
Till alla markeringsverktyg hör ”Refine Edge” också, se avsnitt 8 för detta verktyg.



Move tool	Flytta	V

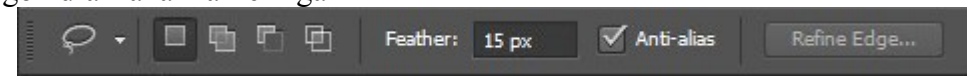
Flyttar markerade lager inom bilden.
Kan också använda tillsammans med piltangenterna.



Lasso tool	Lasso	L
Polygonal lasso tool	Lassopolygon	
Magnetic lasso tool	Magnetlasso	

Skapar markering på frihand. Beroende på vilken markering du vill ha får du välja det som fungerar för ändamålet.

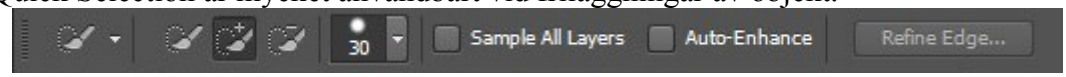
Lasso drar upp en oregelbunden markering som följer dina rörelser.
Polygon drar raka markeringar



Magnetlasso drar upp markeringar som följer ett objekt

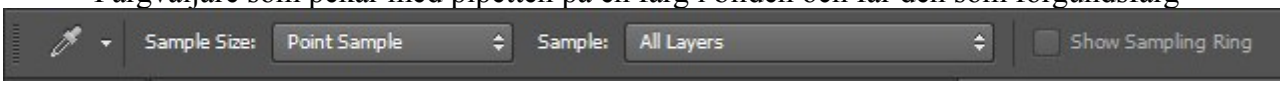
Quick Selection Tool	Snabbmarkeringsverktyg	W
Magic wand tool	Trollstav	

Drar upp mer specifika markeringar som följer ett objekts kontur.
Quick Selection är mycket användbart vid friläggningar av objekt.



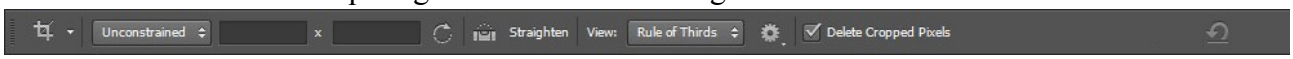
Eyedropper tool	**Pipett**	**I**
Color sampler tool	Färgprov	
Measure tool	Mått	
Note Tool	Anteckningar	

Färgväljare som pekar med pipetten på en färg i bilden och får den som förgundsfärg



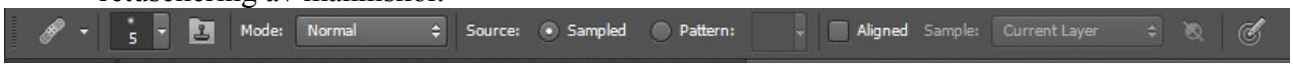
Crop tool	**Beskärning**	**C**
Slice tool	Segment	
Slice select tool	Markera segment	

Beskär bilden.
Används för att skapa segment bl a vid webdesign.



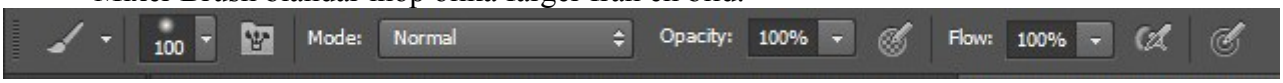
Spot healing brush tool	**Punktlagningspensel**	**J**
Healing brush tool	Lagningspensel	
Patch tool	Laga	
Content Aware Move Tool	Innehållsmedveten fyllning	
Red eye tool	Ta bort röda ögon	

Verktyg som används för att retuschera/förändra detaljer i en bild. Används ofta vid retuschering av människor.



Brush tool	**Pensel**	**B**
Pencil tool	Penna	
Color replacement tool	Färgersättning	
Mixer Brush Tool		

Brushverktyget används för att måla med.
Pencil används till att dra streck.
Color Replacement används för att byta färg.
Mixer Brush blandar ihop olika färger från en bild.



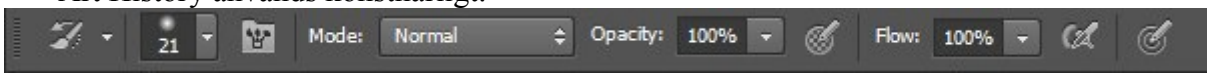
Clone stamp tool	**Klonstämpel**	**S**
Pattern stamp tool	Mönsterstämpel	

Clone används till att klona över delar av bilden som du vill påverka med andra delar av samma eller en annan bild.
Pattern används för att måla mönster från en bild eller från färdiga mönster i ditt bibliotek.

History brush tool **Händelsepensel** **Y**

Art history brush Konsthändelsepensel

History används för att ta bort steg man gjort tidigare.
Art History används konstnärligt.



Eraser tool **Suddgummi** **E**

Background eraser tool Bakgrundssuddgummi
Magic eraser tool Magiskt suddgummi

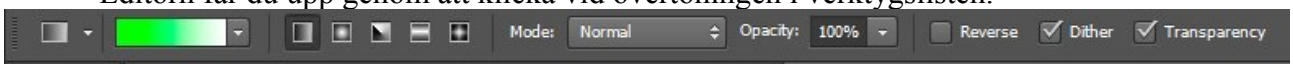
Eraser tar bort de delar du suddar på.
Background tar bort näraliggande färger inom ett område.
Magic tar bort hela den färg du klickar på i ett visst område.

Gradient Tool **Övertoning** **G**

Paint bucket tool Färgpyts
Gradient skapar en övertoningskarta.

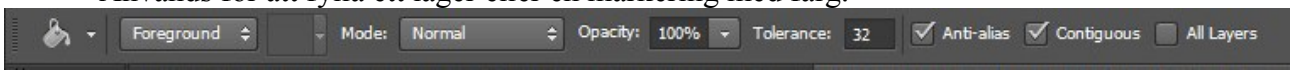
Paint fyller ett lager eller en markering med färg.

Editorn får du upp genom att klicka vid övertoningen i verktygslisten.



Paint Bucket Tool **Färgpyts**

Används för att fylla ett lager eller en markering med färg.



Blur tool **Oskärpa**

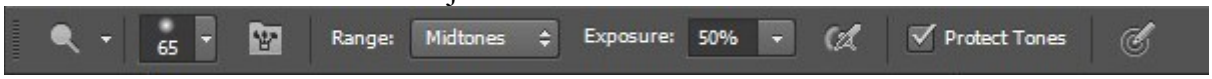
Sharpen tool Skärpa
Smudge tool Smeta ut

Används vid detaljer på en bild för att skapa oskärpa, skärpa eller smeta ut.

Dodge tool **Efterbelys** **O**

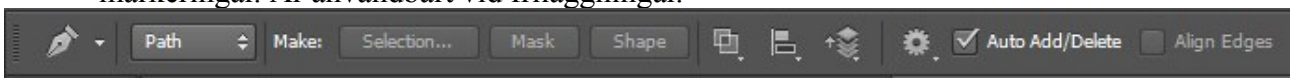
Burn tool Skugga
Sponge tool Svamp

Används för att förstärka detaljer eller effekter i en bild.



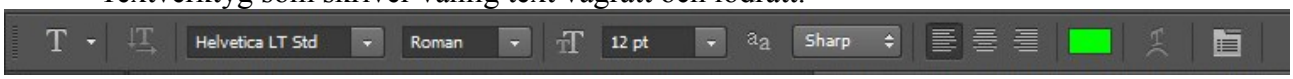
Pen tool	**Ritsift**	**P**
Freeform pen tool	Frihandsritstift	
Add anchor point tool	Lägg till ankarpunkt	
Delete anchor point tool	Radera ankarpunkt	
Convert point tool	Konvertera ankarpunkt	

Används till att dra upp olika banor och skapar vektorgrafik som du sedan kan omvandla till markeringar. Är användbart vid friläggningar.

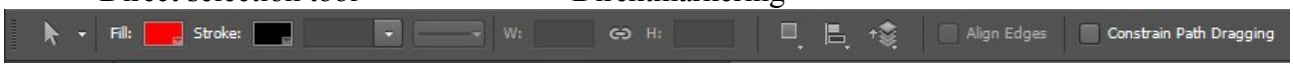


Horizontal type tool	**Vågrät typ**	**T**
Vertical type tool	Lodrät typ	
Horizontal type mask tool	Vågrät typmask	
Lodrät type mask tool	Lodrät typmask	

Textverktyg som skriver vanlig text vågrätt och lodrätt.

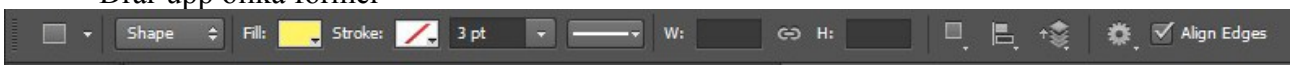


Path selection tool	**Banmarkering**	**A**
Direct selection tool	Direktmarkering	

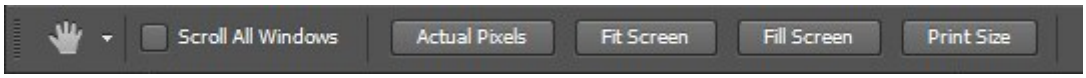


Rectangle tool	**Rektangel**	**U**
Rounded rectangle tool	Rundad rektangel	
Ellipse tool	Ellips	
Polygon tool	Polygon	
Line tool	Linje	
Custom shape tool	Egen form	

Drar upp olika former



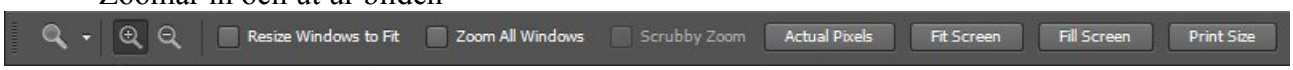
Hand tool	**Hand**	**H**



Panorerar bilden i förstorat läge medan du håller mellanslagstangenten nere.

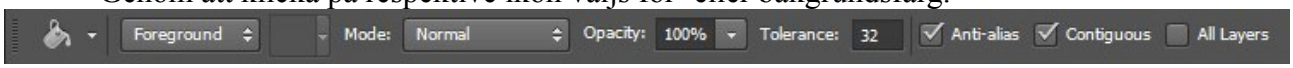
Zoom tool	**Zooma**	**I**

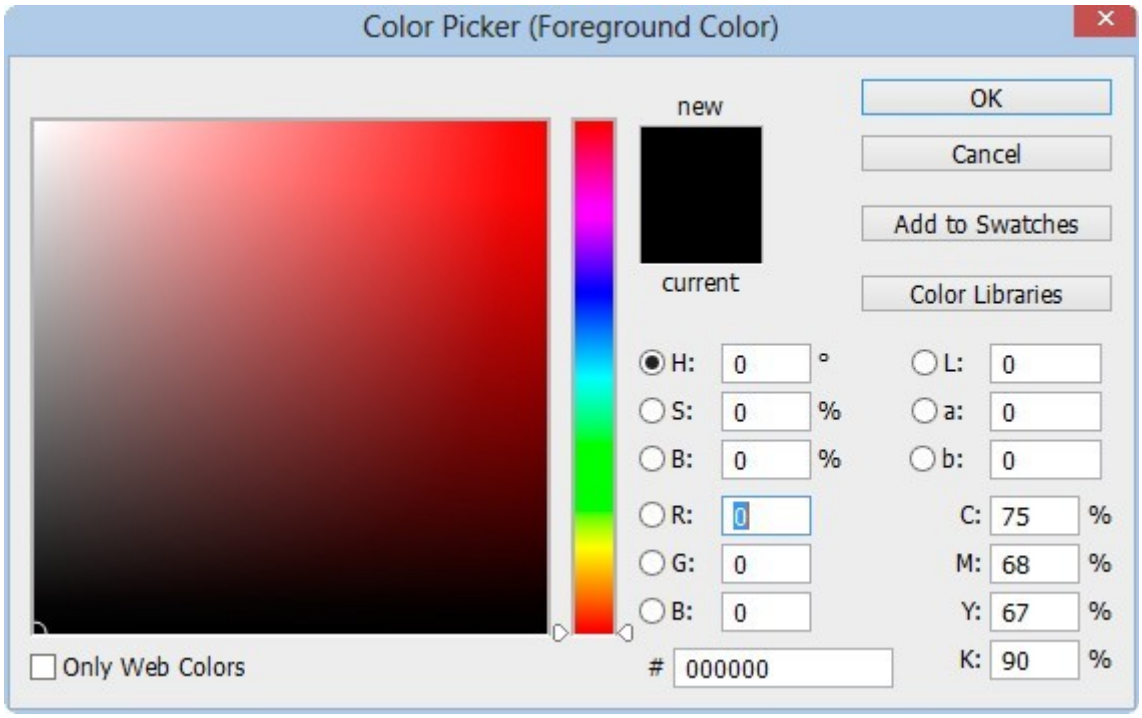
Zoomar in och ut ur bilden



Set Foreground Color	**Förgrundsfärg**	**D**
Set background Color	Bakgrundsfärg	
	Skifta för- bakgrundsfärg	X

Genom att klicka på respektive ikon väljs för- eller bakgrundsfärg.





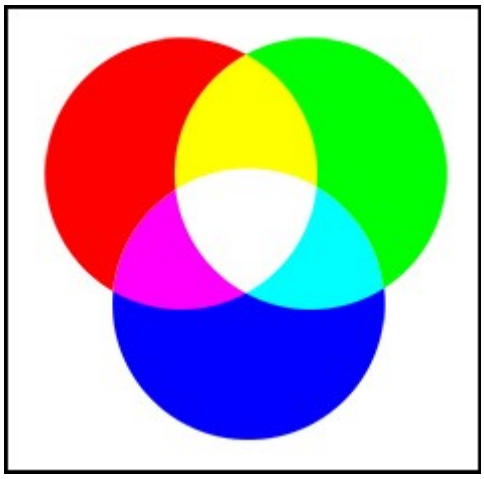
Edit in standard mode	**Redigera i standardläge**
Edit in quick mask mode	Redigera i snabbmaskläge

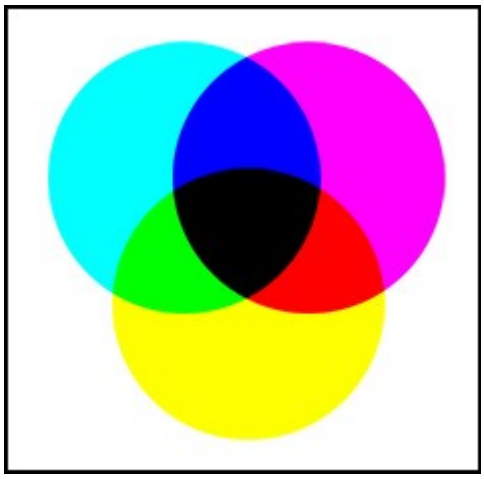
5. Kort om färger

All färg i Photoshop skapas via två system, RGB och CMY (se nedan).

Från RGB-systemet skapas alla andra färger, blanda två av de primära färgerna med varandra och man får en sekundär färg.

Primära färger (RGB)	Sekundära färger (CMY)
Red (Röd)	Cyan (Cyan)
Green (Grön)	Magenta (Magenta)
Blue (Blå)	Yellow (Gul)





Grönt	+	blått	= cyan	Magenta	+	gul	= rött
Rött	+	blått	= magenta	Cyan	+	gul	= grönt
Rött	+	grönt	= gul	Cyan	+	magenta	= blått

Om man blandar två av de sekundära färgerna med varandra får man en primär färg.

Genom uteslutning av en färg när man blandar två primära uppstår en komplementfärg. Grönt och blått blir cyan, vilket skapar komplementärfärgen till rött, som alltså är utesluten. Se tabellen ovan för de olika komplementärfärgerna.

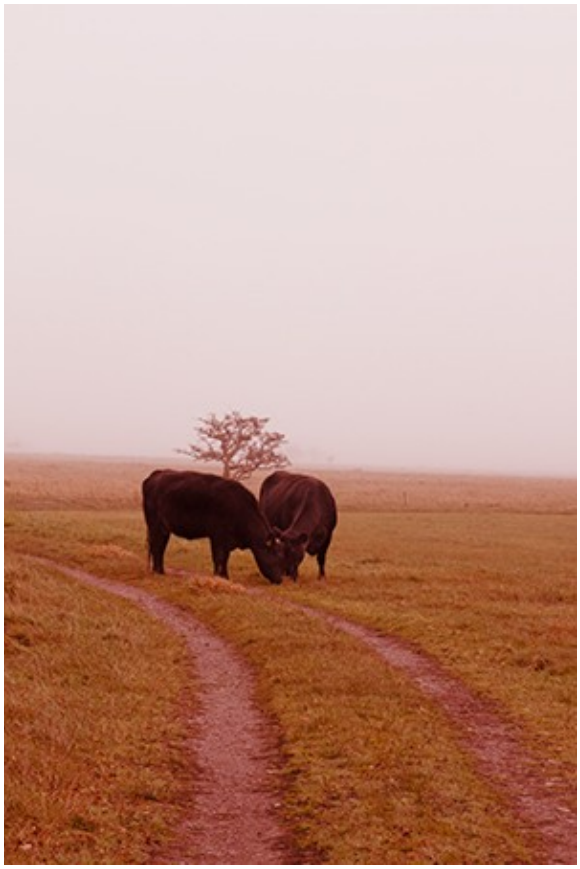
Dessa grundläggande system kommer du att känna igen i en del av Photoshops färgverktyg och är grunden till att justera bilder.

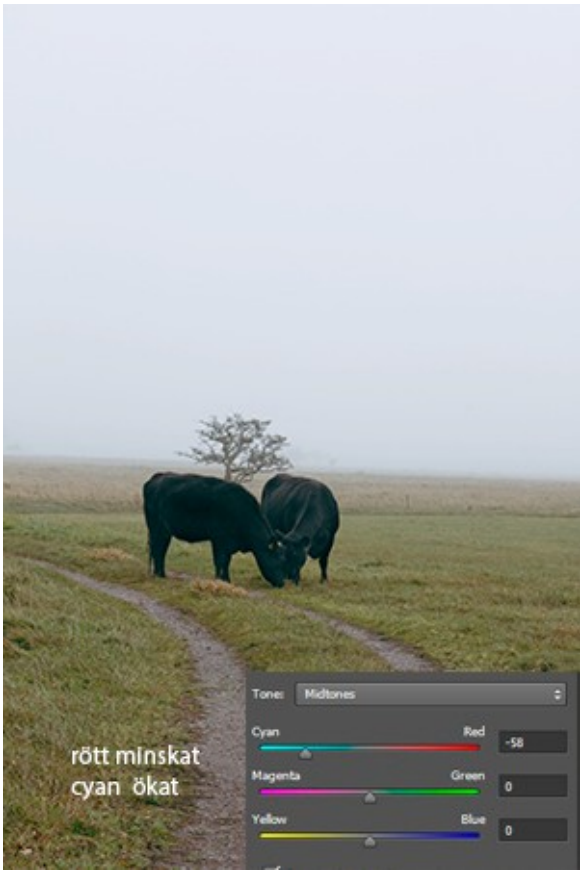
Om en bild har ett rödstick kan du alltså testa olika vägar för att ta bort detta.

- Öka cyan
- Öka blått och grönt som skapar cyan
- Minska rött
- Minska magenta och gul som skapar rött

Nu ska vi se om detta stämmer i praktiken...

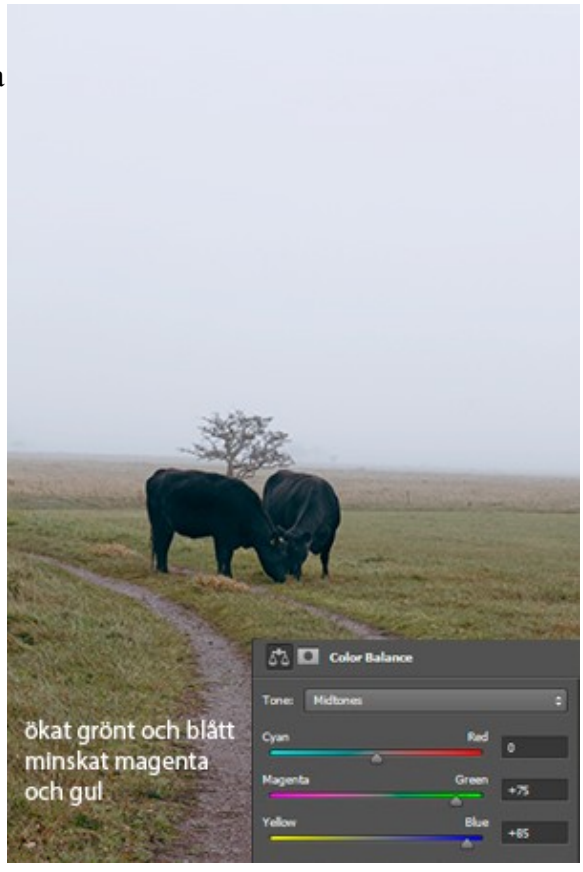
Verktyget jag använt är Färgbalans, men du kan justera färger med fördel med t ex kurvor också. Färgbalans är dock intuitivt och enkelt att börja med.





Ett justeringslager Färgbalans är skapat ovanpå lagret med bilden och det syns bara i bilden här för att jag klippt in det och visar att tekniken fungerar.

Det syns att tekniken fungerar, även om bilderna inte är perfekt justerade.

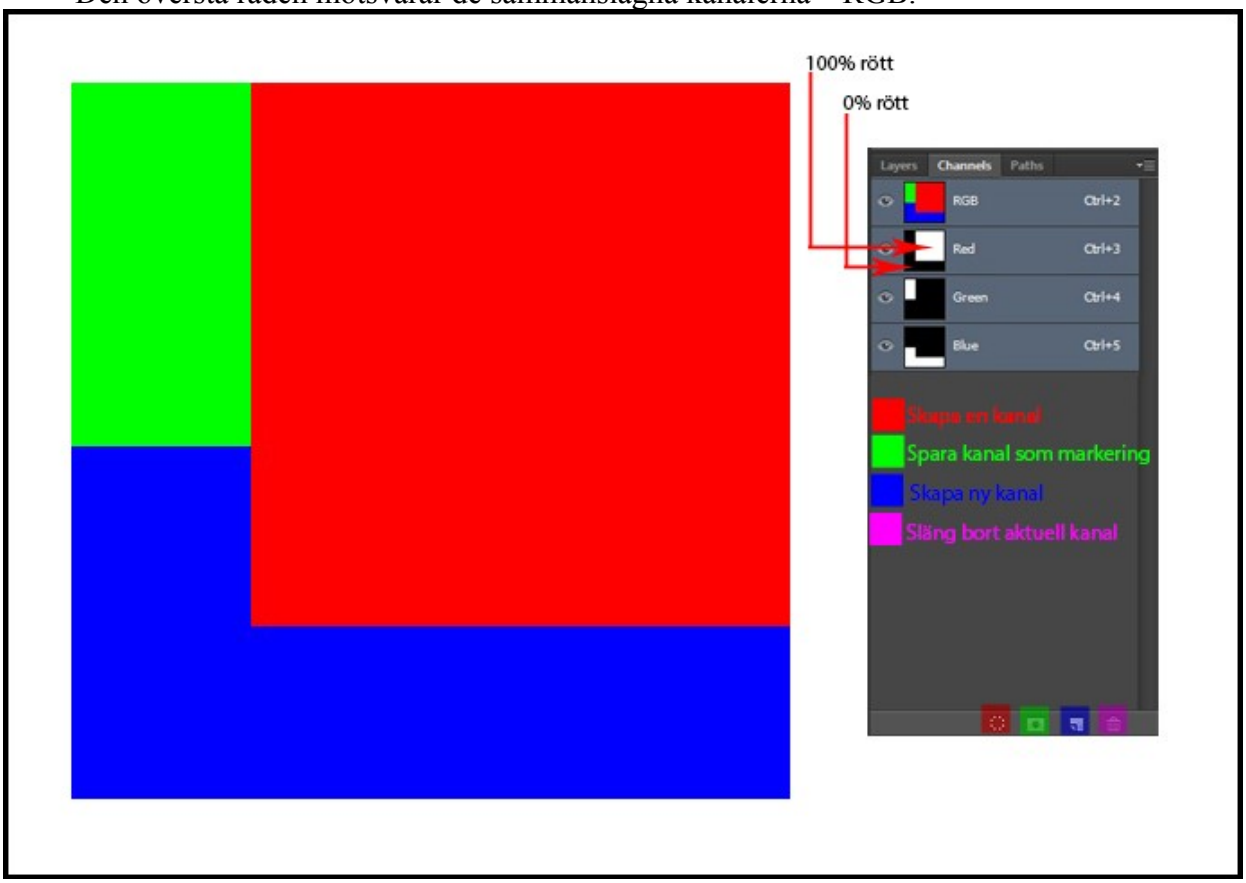


6. Kort om kanaler

Varje enskild färg i RGB-systemet motsvaras av en kanal i kanalpanelen och visar sig som svartvita representationer om man ställer sig där. På bilden kan du se att på den röda kanalen finns ett vitt område och ett svart område (och även på de andra kanalerna är det likadant).

Det vita området berättar att färgen är 100% röd och att det inte finns något rött i de svarta områdena. På samma sätt motsvaras färgerna i de andra kanalerna. Om färgerna börjar bli åt det grå hållet innebär det att färgen är mindre röd (eller grön/blå beroende på vilken kanal du tittar på.

Den översta raden motsvarar de sammanslagna kanalerna – RGB.



Kanaler har en del olika användningsområden, men jag vill nämna några av dem, dels kan man reducera brus i dem och dels är de oerhört användbara när man ska pyssla med friläggningar av objekt. Man kan också skapa svartvita bilder via justeringslagret Kanalblandning/Channel Mixer, som använder sig av de olika kanalerna. Vidare kan man skärpa bilder genom att använda kanaler.

Förknippat med kanalerna är verktyget Beräkning som finns i menyn Bild. I Beräkning kan man skapa nya enskilda kanaler (Alfakanaler) genom att kombinera dem med varandra och använda olika blandningslägen.

Mer om detta finns i länken om friläggningar.

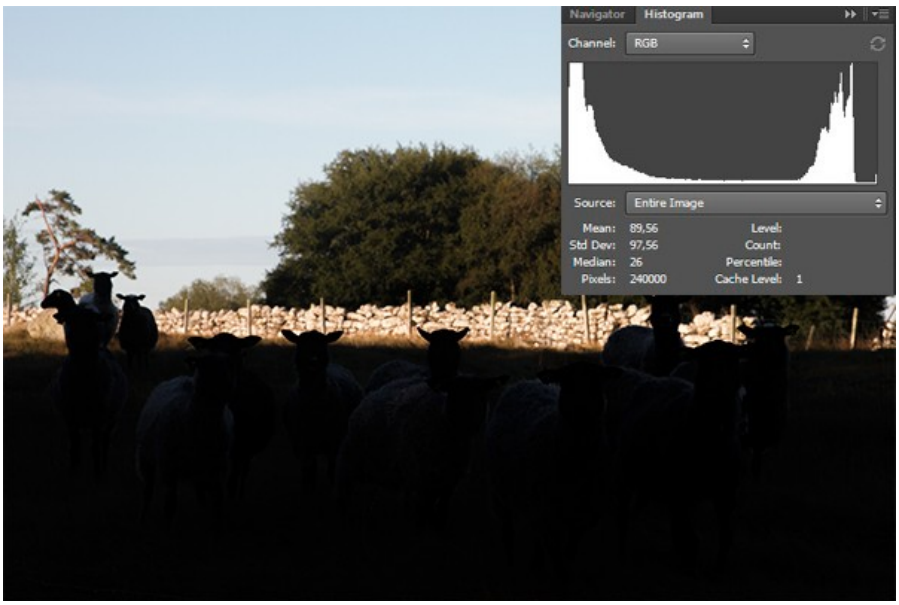
7. Histogram

Histogramet finns under Fönster/Windows.

Histogramet visar bilden som en grafisk representation över hur en bild är exponerad. Till vänster i histogramet finns de mörkaste partierna av en bild och till höger ser man de ljusaste delarna representerade. Svart återfinns längst till vänster och vitt längst till höger. Pucklar eller områden i mitten/inåt mitten av bilden representerar övriga färger i bilden. Poängen är att kurvorna mer ska tona in i varandra och inte vara avklippta, även om staplar kan vara höga.

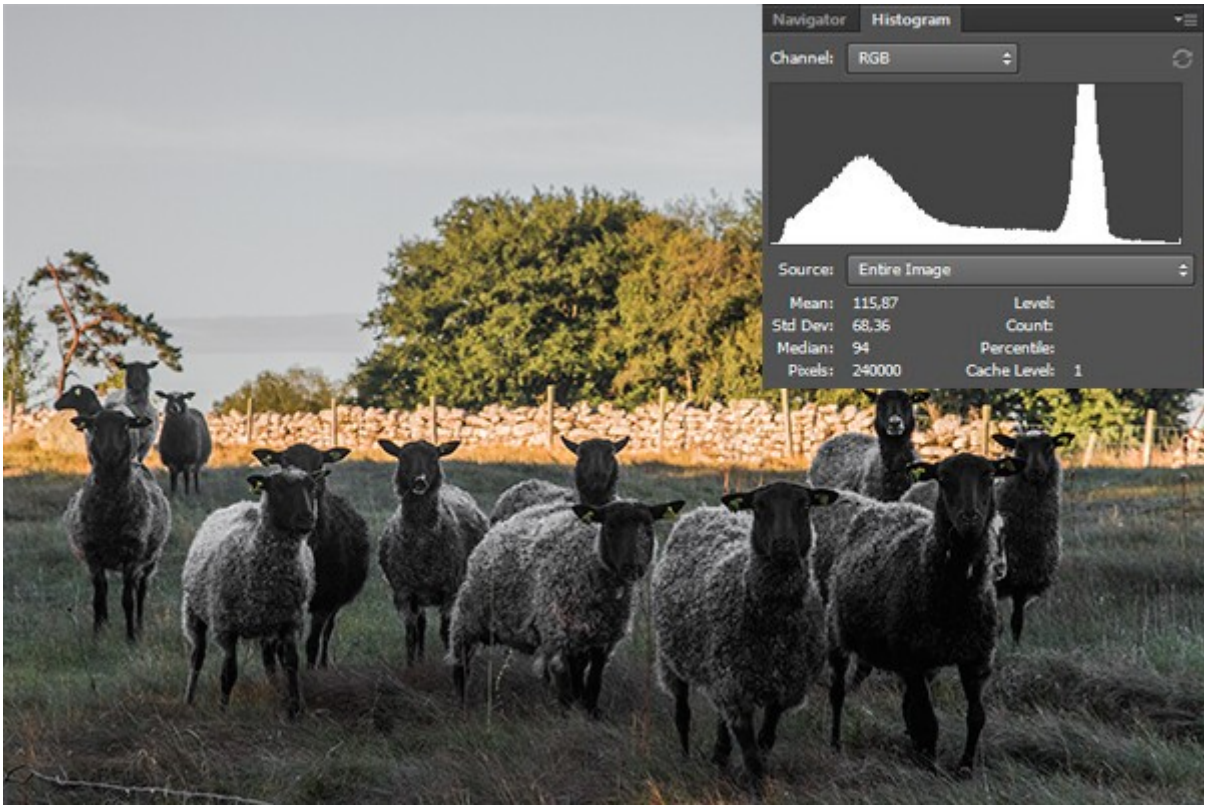
Ju högre en stapel är, desto mer av en viss ton finns representerad som en högre stapel.

Underexponerad bild - svarta områden är avklippta till vänster.



Överexponerad bild – det vita är avklippt till höger och alltså utfrätt.

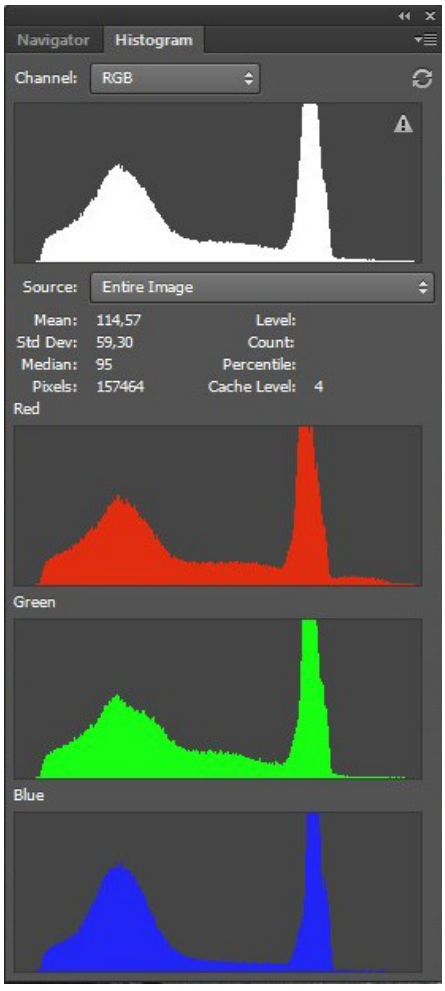
Korrekt exponerad bild



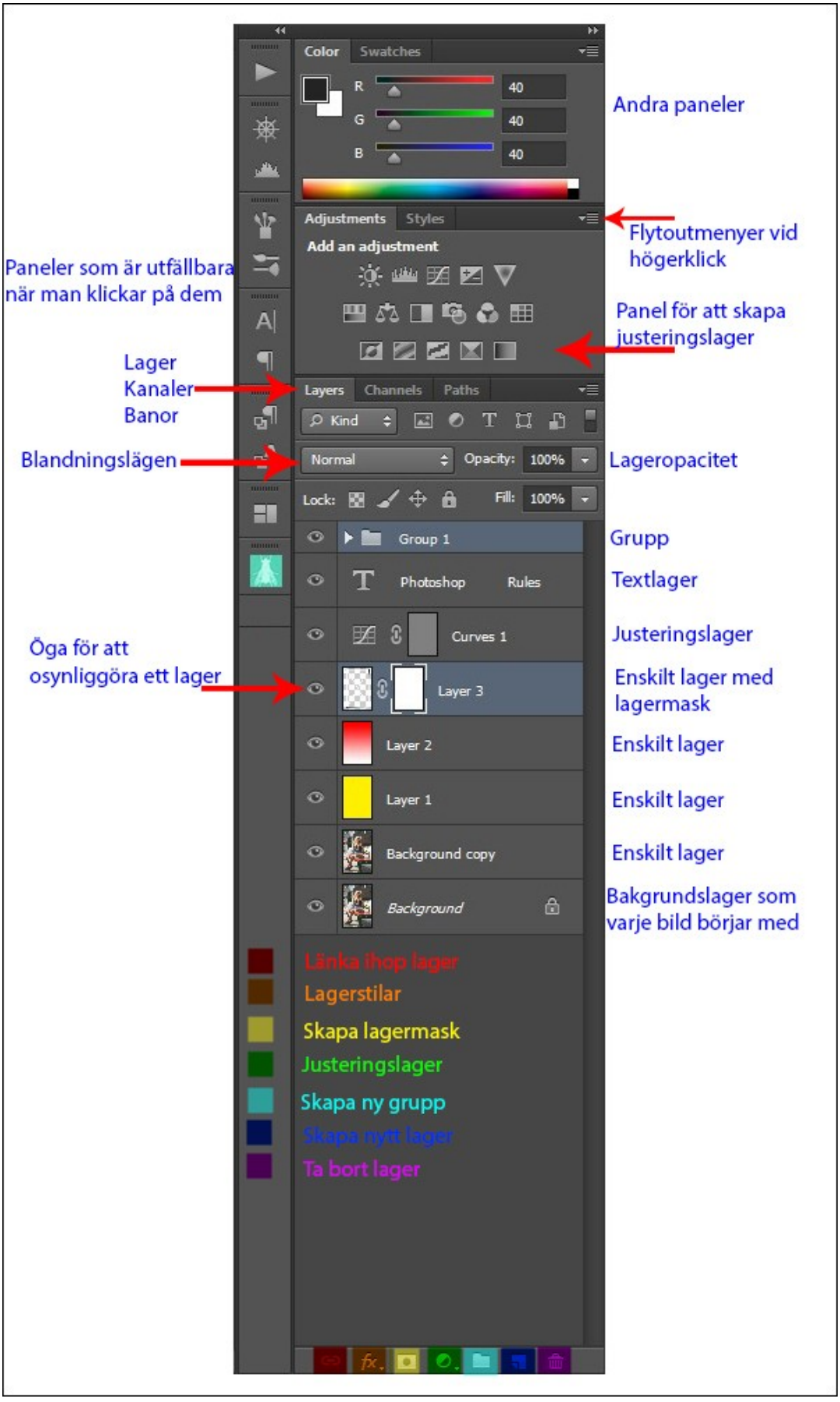
Histogramfunktionen finns också inbyggd i kameror och man kan med enkelhet direkt se
hur en bild blivit exponerad.

Det finns också möjlighet att se de enskilda färgkanalernas utbredning i histogramet, vilket kan vara användbart om vissa färger kan behöva justeras.

Staplarna är relativt jämnt fördelade, men två saker skiljer: Den blå puckeln är något smalare och lite högre, vilket motsvarar de mörkare färgerna i bilden. De gröna och röda områdena i mitten är något högre, vilket indikerar att det är det mer gula i bilden (blanda grönt och rött och du får gult).



8. Paneler och verktyg



Lager - Layer

Ett lager är den del du markerar i lagerpanelen som du ska arbeta med i programmet. Tänk på dem som olika skikt. Se bilder något längre ner på sidan.

- Ett lager skapas automatisk när en bild öppnas eller ett nytt dokument skapas.
- Ytterligare lager skapas via Lagermenyn eller via att klicka på ikonen i lagerpanelen.
- Kopiera ett lager via Ctrl + J.
- Det går att utföra en mängd åtgärder på varje lager, bland annat:
  Måla med penslar
  Justera enskilda lager.
  Justera opaciteten
  Markera flera lager för att skapa en grupp
  Dubbelklicka på ett lager för att få upp lagerstilarna
  Man kan förvandla ett lager till ett Smart Objekt för att arbeta icke-destruktivt med bl a filter på ett enskilt lager.
- Markera flera lager samtidigt (Ctrl + klicka när du står på respektive lager).

Lagermask - Layer Mask

En lagermask används för att göra olika justeringar av en bild.

- Måla med svart färg i masken och delar av bilden tas bort.
- Måla med vit färg och delarna återskapas.
- Göra justeringar med justeringsverktyg direkt i lagermasken.
- Används vid friläggningar.

På bilden har jag tagit bort ansiktet genom att dra upp en markering med den rektangulära markeringsramen och sedan lagt till en lagermask genom att klicka på lagermaskikonen.

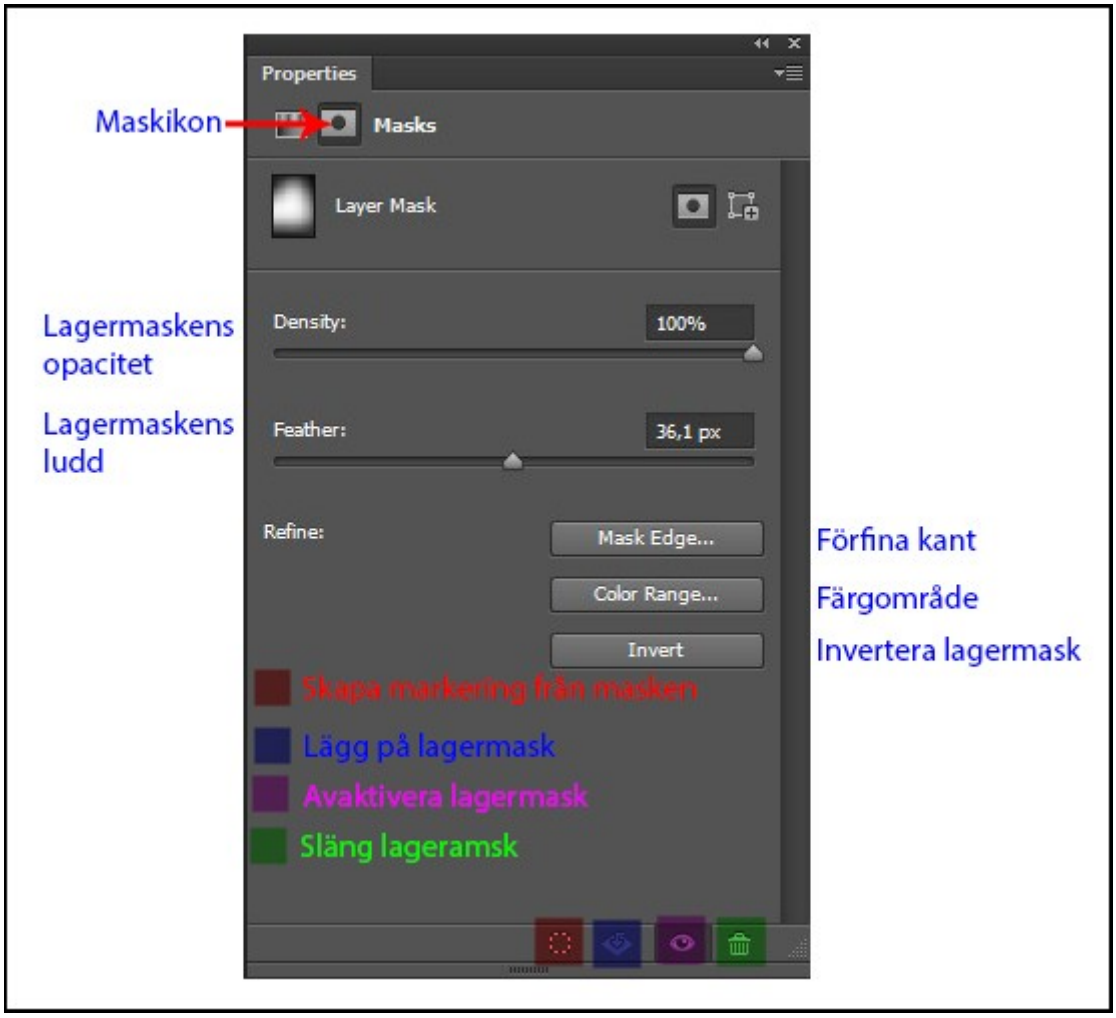
Du kan också dra upp en markering och måla med en pensel i lagermasken, men då måste masken skapas först.

Alla markeringsverktyg kan användas vid ett sådant här moment.

Att få in flera bilder i samma dokument gör man genom att flytta över respektive bild till det dokument man vill ha dem på.

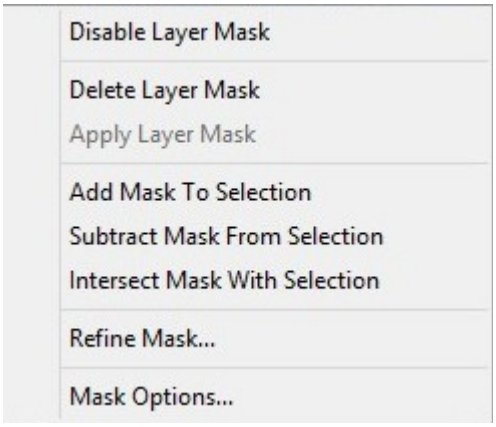
Skifta till lagermasken genom att klicka på ikonen för att arbeta i den.

Manuellt ställer man sig i lagermasken genom att markera den med muspekaren och klicka till.



Bilden visar på olika möjligheter att justera lagermasken och några andra kommandon du kan utföra.

Högerklicksmenyn för lagermasker



Penslar - Brushes

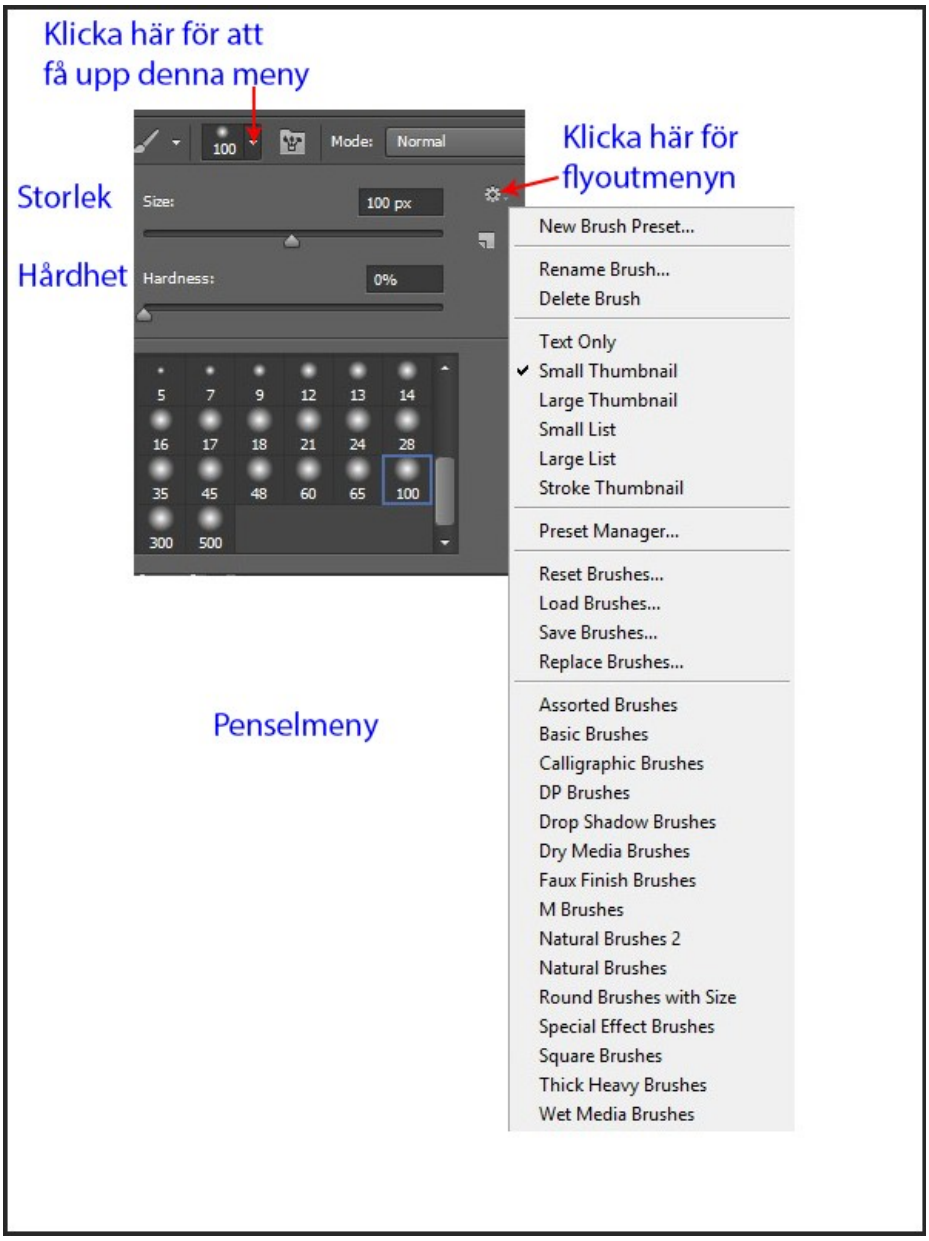
Penselverktyget återfinns i verktygspanelen och har kortkommandot **B**.

Penslar är centrala i Photoshop. Man använder dem nära nog i alla projekt. Förutom att måla på enskilda lager används de ofta vid arbete på lagermasker när man redigerar bilder.

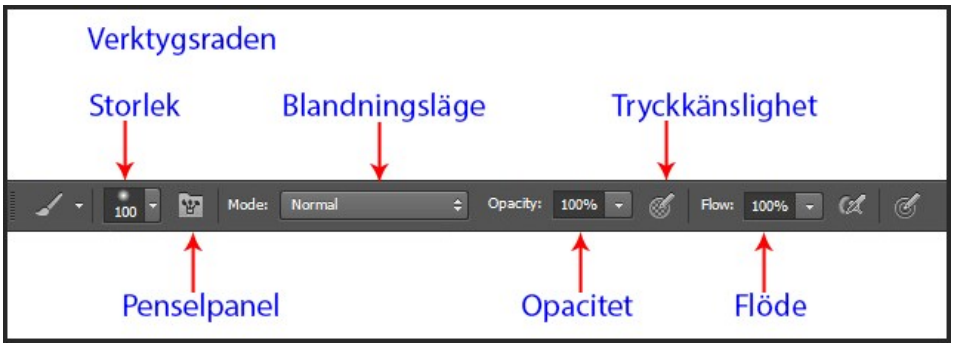
Med penslar kan du :

- Måla och rita på ett eget lager eller direkt på en bild.
- Använda olika blandningslägen på penslarna.
- Skapa ett oändligt antal effekter via olika inställningar.
- Andra verktyg använder penseln som grund, t ex efterbelys, skugga och suddgummit.
- Ladda hem penslar för olika projekt
- Med mera med mera...

Penselmeny



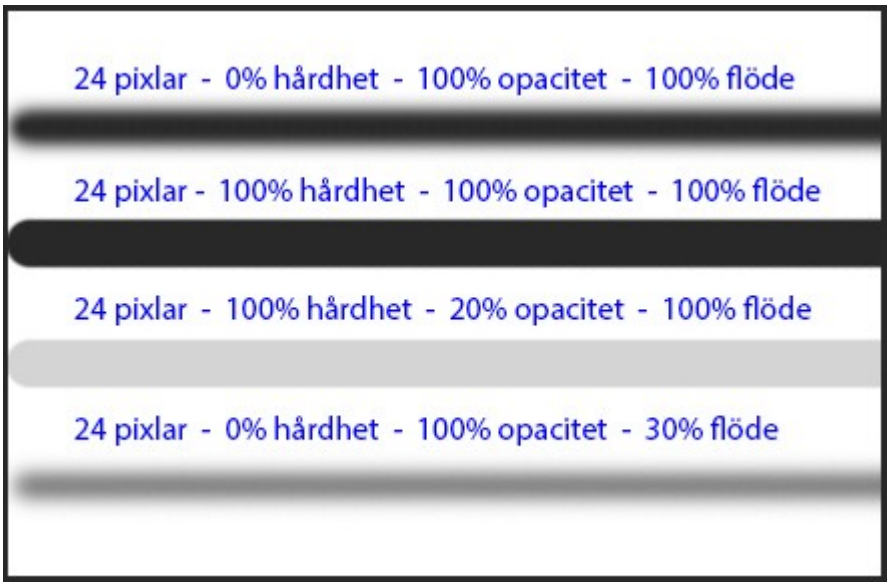
Från penselmenyn laddar du in programmets egna penslar och även de du kan ladda hem.



Från och med Photoshop CS6 är penselstorleken nu upp till 5000 pixlar, i tidigare versioner är maxgränsen 2500 pixlar.

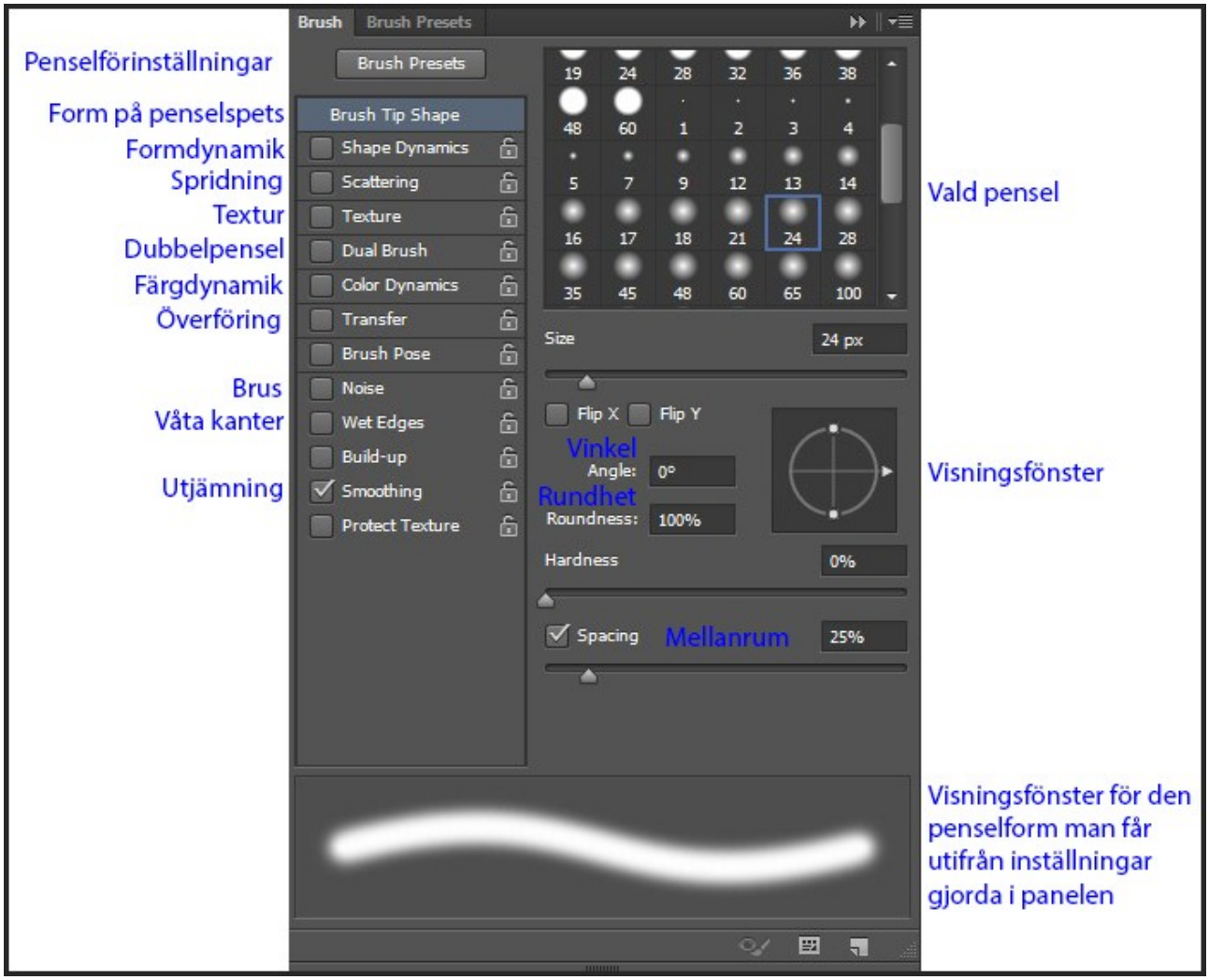
0% hårdhet innebär maximalt luddiga kanter och 100 % hårdhet innebär maximalt hårda kanter på penseln.

Skillnaden mellan opacitet och flöde förklaras enklast med att vid lägre flödesvärde fylls penseln på undan för undan när du målar men fylls ”ojämnt”, medan vid opacitet har du ett fast värde.



Penselpanelen

Penselpanelen ser närmast skräckinjagande ut med alla sina möjligheter till inställningar. Baskunskaperna för att kunna hantera penslarna har du fått, detta är överkursen och det är bara att dyka in och testa sig fram.



En minimal förklaring till vad några av de olika rubrikerna innehåller

Form på penselspets	Ändrar penselns rundhet och vinkel
Mellanrum	Avgör avståndet mellan varje ”penselnedslag”
Formdynamik	Varierar storleken på den pensel du ställt in
Spridning	Varierar hur det som målas sprids över arbetsytan
Textur	Ger penseln en textur
Färgdynamik	Varierar penselns färg utifrån inställd för- och bakgrundsfärg

Några fler tips

Dra raka streck	Håll ned Shifttangenten samtidigt som du för penseln över ytan detta är användbart i sammanhang där man vill ha raka streck, men också vid friläggningar
Sammanbind två punkter och	Klicka till i en ända och flytta till nästa, håll ned Shifttangenten klicka till igen

Justeringslager - Adjustment Layers

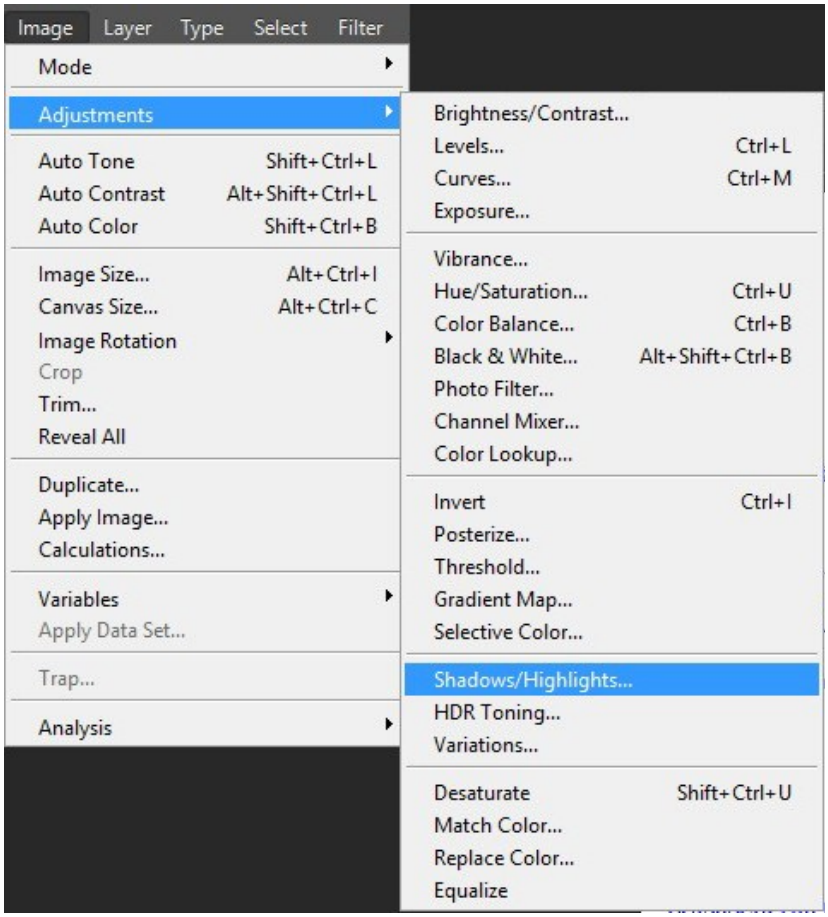
Justeringslager används för att påverka bilden med olika justeringar.

Dels går det att arbeta direkt på ett lager via ”Bild/Justeringar”, dels kan du skapa enskilda justeringslager för de olika momenten och arbeta icke.destruktivt. Det sistnämnda brukar vara att föredra eftersom det lämnar originalbilden utan påverkan.

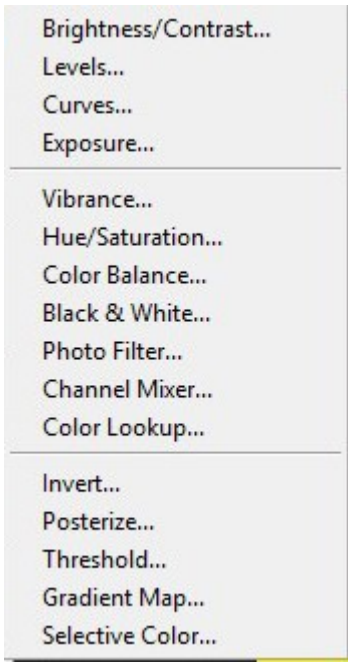
Justeringslager för att arbeta icke-destruktivt skapas antingen via ikonen nertill i lagerpanellisten eller via menyn ”Lager/Nytt justeringslager”.

Alla justeringslager får automatiskt en lagermask, vilket gör att man kan påverka detaljer i en bild.

Bild/Justeringar



Lager/Nytt justeringslager



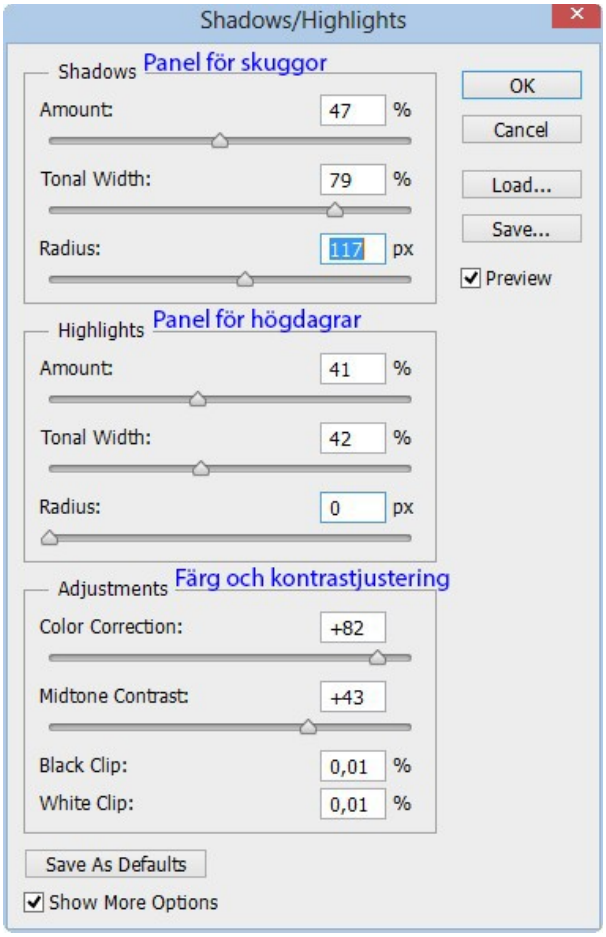
Nedan följer några användbara justeringslager vid elementär bildbehandling.

Urklipssmask hör också ihop med detta kapitel, se denna guide omkring ämnet.

Skuggor/Högdagrar - Shadows/Highlights

Verktyget återfinns under menyn Bild/Justeringar/Image/Adjustments.

Med detta verktyg kan man justera bilden så detaljer kommer fram i skuggor och i högdagrar.

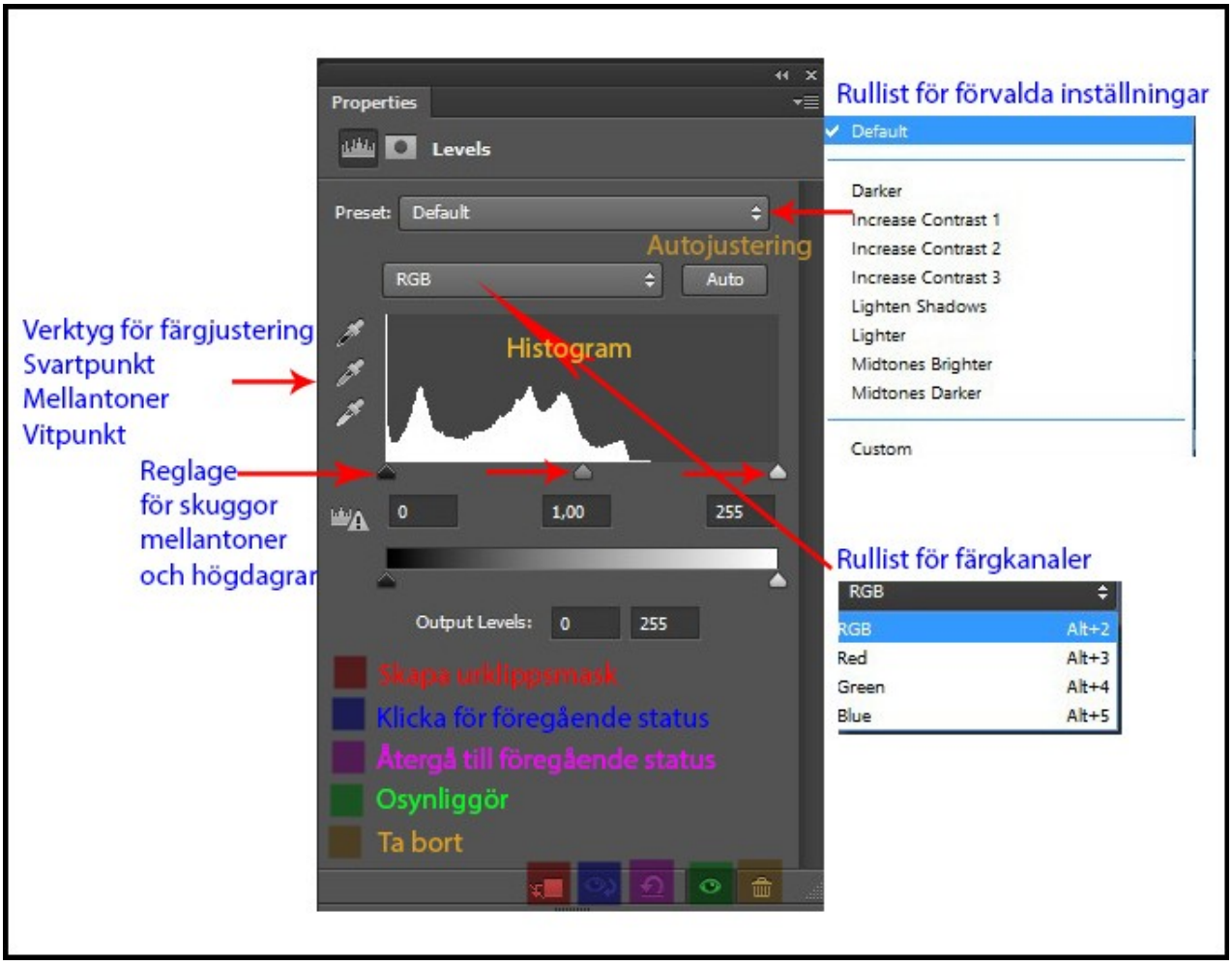


Verktyget är mycket verkningsbart och det går att använda för att redigera bilder i alla sammanhang. Det går också att skruva ordentligt på reglagen och få överdrivna effekter.

Nackdelen med verktyget är att det lätt kan uppstå haloeffekter.

Nivåer - Levels

Nivåer justerar ljus och kontraster - skuggor, mellantoner och högdagrar.
Är användbart vid felaktiga exponeringar av en bild eller om du bara vill justera ändå.

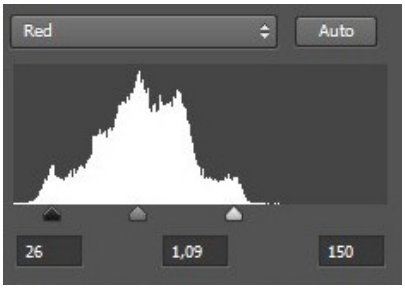


Bilden till höger är justerad med svartpunkt, vitpunkt och mellantoner genom att leta efter den mörkaste(svartpunkt) den ljusaste (vitpunkt) delen. För mellantonerna letar man efter en medelgrå detalj.

Välj respektive pipett och klicka i bilden. Finjustera genom att dra i reglagen för skuggor, högdagrar och mellantoner.

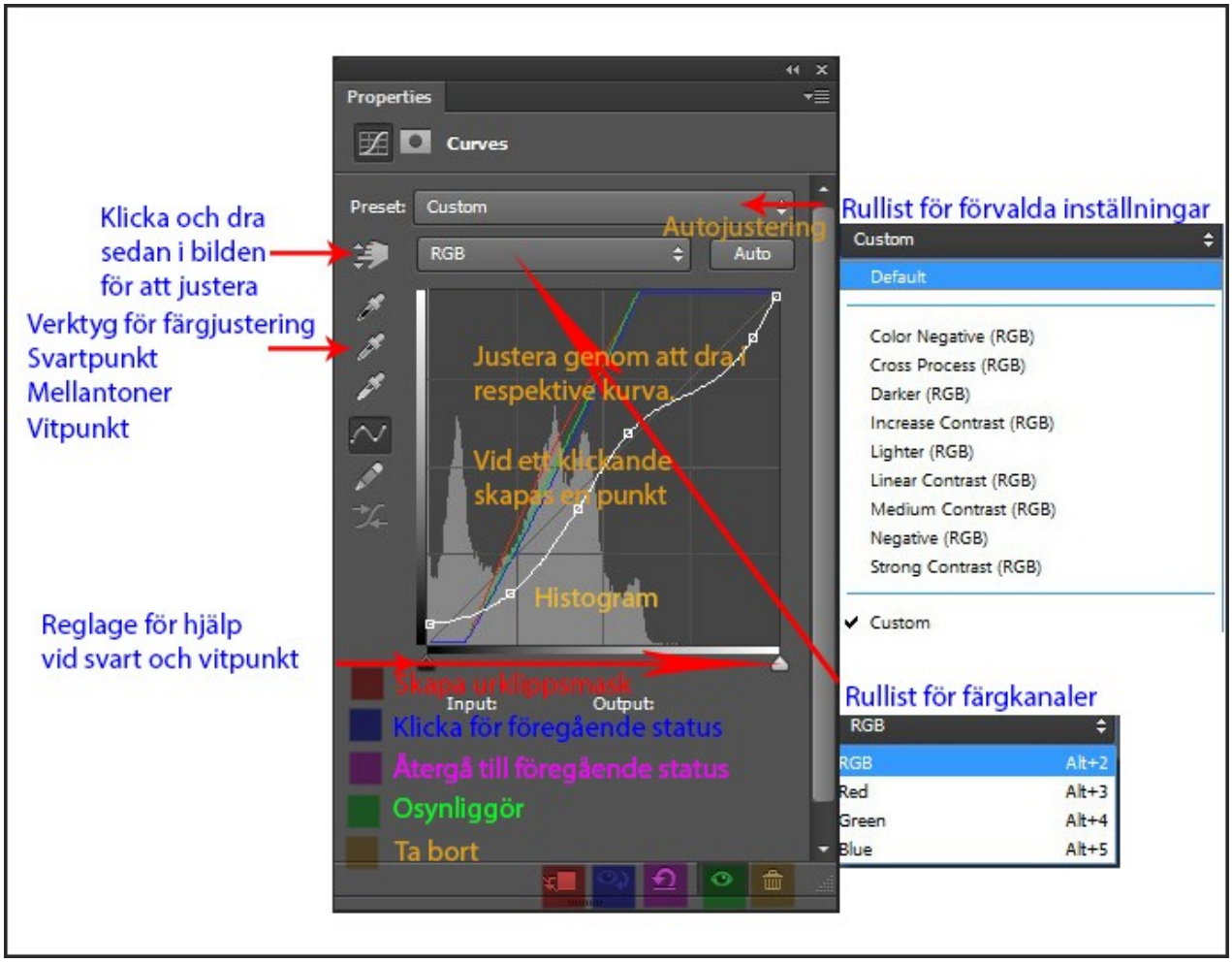
Global justering

Den röda färgkanalen



Kurvor - Curves

Kurvor justerar också ljus och kontraster (som nivåer gör), men med kontroll över detaljer i bilden.



En stor fördel med kurvor är att man kan justera finare med detta verktyg, nackdelen är att inlärningströskeln är något högre.

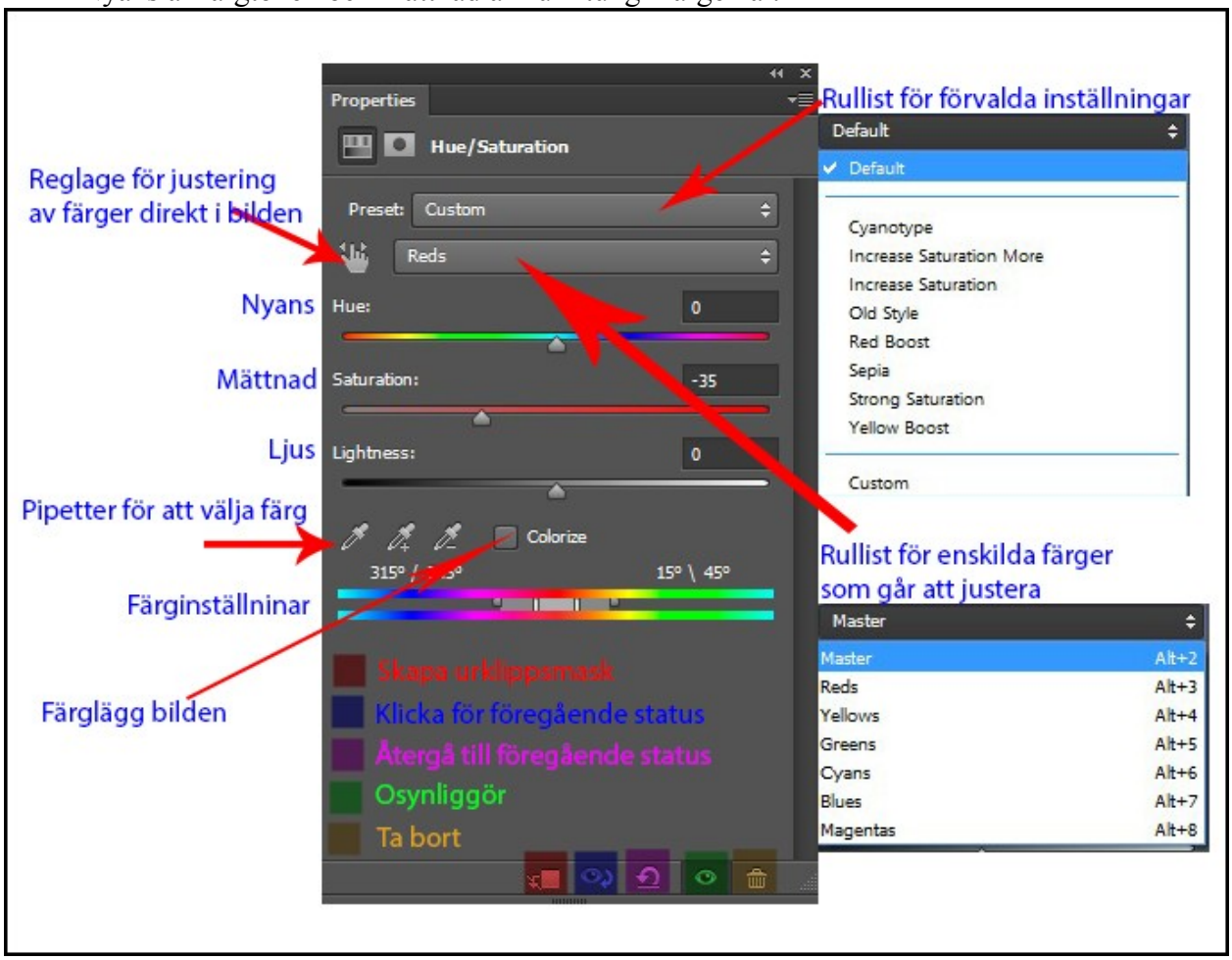
För färgjustering med kurvor hänvisar jag till denna guiden.

En stor fördel är att det går att justera direkt i bilden du arbetar med via reglaget med handen och pilarna.

Det går också att justera direkt i kurvorna.
Området nere till vänster är de mörkare delarna av bilden och ljusas upp eller mörkas ner beroende på hur du reglerar kurvan (vilket beror på bilden). Områden uppe till höger är de ljusa områdena i bilden och mörkas ner eller ljusas upp.

Nyans/mättnad - Hue/Saturation

Nyans är färgtonen och mättnad är hur ”tung” färgen är.



Det finns många färgverktyg i Photoshop och alla gör de lite olika saker. Detta är ett av de mer användbara.

Justering av enskilda färgområden görs genom att välja den färg som matchar i rullisten.

Genom att bocka ”Colorize” i kan man färga bilden i en särskild ton när man justerar nyans och mättnad.

Handen med pilarna gör att man kan klicka i bilden och välja ett färgområde man vill påverkar på ett mer selektivt sätt.

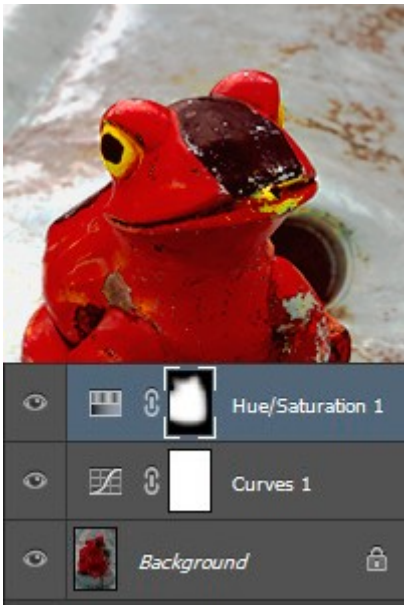
På bilderna har jag valt att ändra på den röda färgen.

Saturation justerad till -60

Hue justerad till +180
Saturation justerad till -60

Colorize

<u>Här är gul färg vald</u>
Hue +11
Saturation +75
Lightness +11
Målat i lagermasken



Filter - Filter

Filtren återfinns under filtermenyn. Filter skapar effekter på en bild.

Filtren i Photoshop är många, men i redigeringssammanhang är de flesta oanvändbara. Många kan å andra sidan användas inom andra områden, t ex design och abstrakta bilder.

Varje filterkategori innehåller flera filter som ger effekter som kategorin antyder, men på lite olika sätt. Mest användbara filter i redigeringssammanhang är kategorierna Brus, Oskärpa och Skärpa.Ytterligare ett filter för skärpa återfinns under Annat/Högpass/Other/High Pass.

Genom att konvertera bilden till ett så kallat Smart Objekt (via Filtermenyn eller genom högerklick på lagerraden) kan man använda flera filter samtidigt på en bild, dels utan att bilden förstörs, dels att man kan justera effekterna i efterhand. Detta fungerar även tillsammans med Skuggor/Högdagrar.

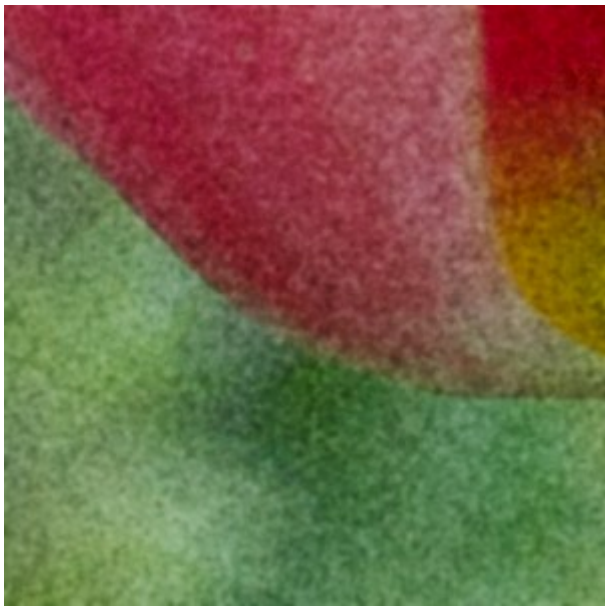
Brus skapar korn på en bild. Men man kan också ta bort/påverka brus i denna kategori.

Korn skapas så här:

- Skapa ett tomt lager ovanför bilden och fyll det med neutralt grått #808080.
- Ändra blandningsläget till Soft Light
- Gå till Filter/Brus/Lägg till Brus med ett värde som passar din bild (vilket beror på storleken på bilden). Man ska använda Gaussisk och monokromatisk ska vara ibockad.
- Gå till Filter/Oskärpa/gaussisk oskärpa med ett lågt värde.
- Justera eventuellt opaciteten.

Före

Efter



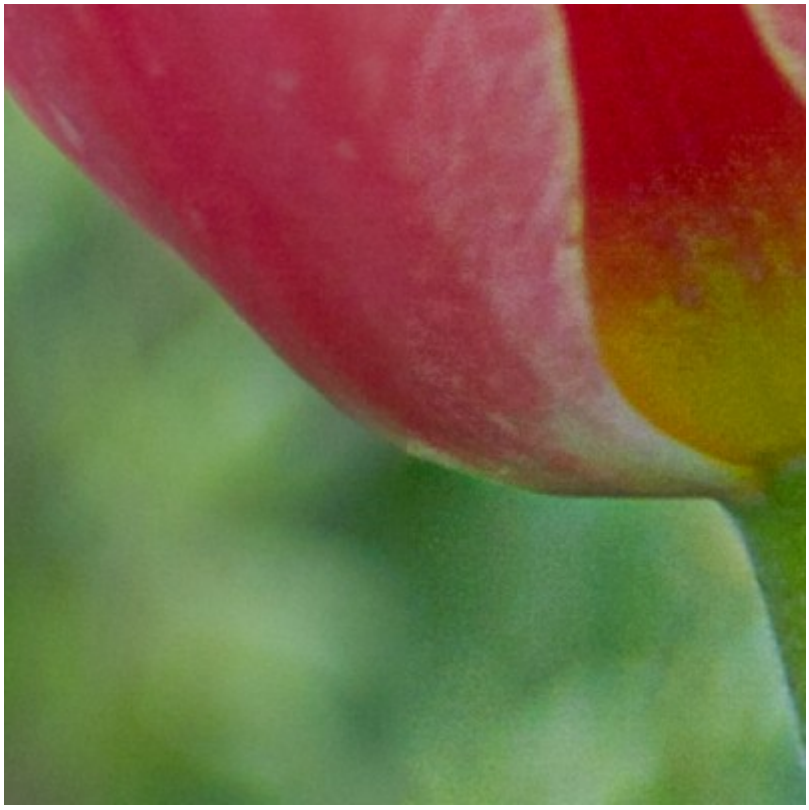
Oskärpa suddar ut detaljer i en bild. Här har jag använt Gaussisk oskärpa till ett värde av 20.

Skärpa förstärker detaljer i en bild.

Skärpa kan, som jag skrev, skapas på olika sätt.

<u>Här är den skapad så här:</u>

- Kopiera lagret
- Gå till Filter/Annat/Högpass
- Lägg på ett värde mellan 3 upp till 10 (Storleken på bilden avgör).
- Ändra blandningsläget till något av Täcka över, Mjukt eller Skarpt ljus.



Klonverktyget - Clone Tool

Klonverktyget hittas i verktygspanelen.

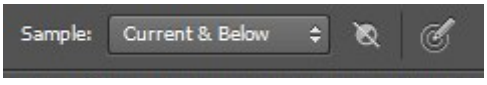
Verktyget fungerar genom att ta ett avtryck från en del av bilden och flytta det till en annan del. Genom denna manöver kan man förändra bilden.

Avtrycken hämtas upp genom att hålla ned Alt samtidigt som man klickar med musen (eller om man använder en penna) och sedan släpper Alt och målar in avtrycket på det ställe man vill ha det.

Till verktyget hör en särskild panel (hittas under menyn Fönster) där det går att laborera med inställningar, t ex att ändra vinklar på penseln.

Penseln kan användas i olika blandningslägen, vilket är användbart vid retuschering ibland. Läget Mörkare/Darken påverkar bara mörka delar och utesluter ljusa. Läget Ljusare/Lighten påverkar ljusa delar och utesluter mörka delar.

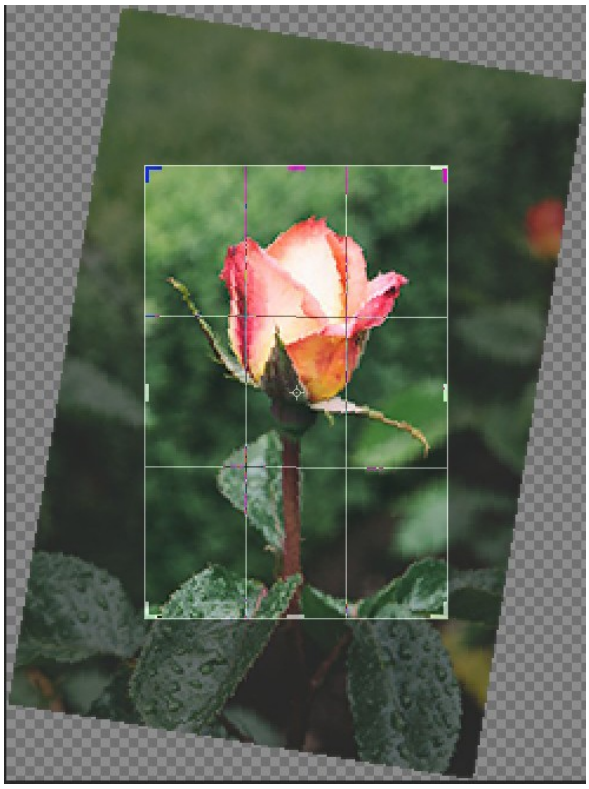
En inställning som är viktig finns i verktygslisten och det är en rullist där man kan välja om man vill klona på ett, från början, lager, få med alla lager under lagret man står på eller alla lager (beroende på blandningslägen och eventuella masker man har med i olika lager .



Beskärning - Crop

Verktyget hittas i verktygspanelen.

Beskärningsverktyget är kraftigt omgjort i CS6 och fungerar mer intuitivt eftersom man ser hur bilden beskärs, vilket det inte gjordes tidigare, utan du fick själv klura ut om lutningen på bilden kom innanför eller utanför bildytan. Centrum finns alltid i bildens mitt.



Verktygslisten innehåller många alternativ som underlättar när du väl lärt dig verktyget.
Du kan bland annatställa in egna mått, räta upp bilder på ett väldigt enkelt sätt genom att dra en linje över bilden.

9. Markeringar

Markeringar och markeringsanknytna verktyg i Photoshop	Återfinns	Snabbkommando
Rektangulär markeringsram (även cirklar)	Verktygspanelen	T
Lasso	Verktygspanelen	L
Snabbmarkeringsverktyget	Verktygspanelen	W
Snabbmask	Verktygpanelen	Q
Markera Allt	Markera	Ctrl + A
Avmarkera	Markera	Ctrl + D
Invertera markering	Markera	Shift + Ctrl + I
Färgområde	Markera	
Förfina kant/Refine Edge (vid markering)	Markera	Alt + Ctrl + R
Förfina mask/Refine Mask (i lagermask)	Markera	Alt + Ctrl + R
Ändra	Markera	
Ram		
Utjämna		
Utvidga		
Dra samman		
Ludd		
Utvidga/Grow	Markera	
Liknande/Similar	Markera	
Läs in kanalen som markering	Kanalpanelen	

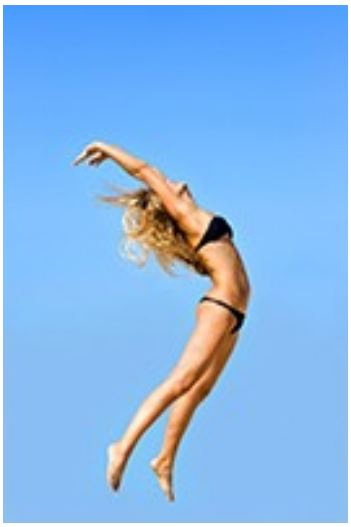
Vilket markeringsverktyg som man kan använda när, beror i mångt och mycket på den uppgift som ska utföras och att redogöra för detta faller utanför denna guide. Verktygen fungerar utifrån kanter i objekt, färg och ljus och vilket verktyg som ska väljas kan ge en viss vägledning utifrån ett verktygs egenskaper och bilden.

Vid tydliga kanter är snabbmarkeringsverktyget ett bra alternativ
Vid val av färg är Färgområde eller Liknande verktyg som ofta fungerar.
Vid val av ljus måste man arbeta i kanalerna och bygger på kontrasten mellan svart och vitt och jag hänvisar till guiden om friläggningar för mer kunskap om detta.

En del verktyg drar bara upp markeringar utan hänsyn till något av ovanstående, t ex Lasso och Rektangulär markeringsram.

Bilden till vänster lämpar sig för markering med snabbmarkeringsverktyget.

Bilden till höger lämpar sig för att använda kanaler med tanke på håret.



Förfina kant Refine Edge **Alt + Ctrl + R**

Förfina kant dyker upp i verktygslisten när du skapat en markering och kan användas när man använder något av markeringsverktygen.

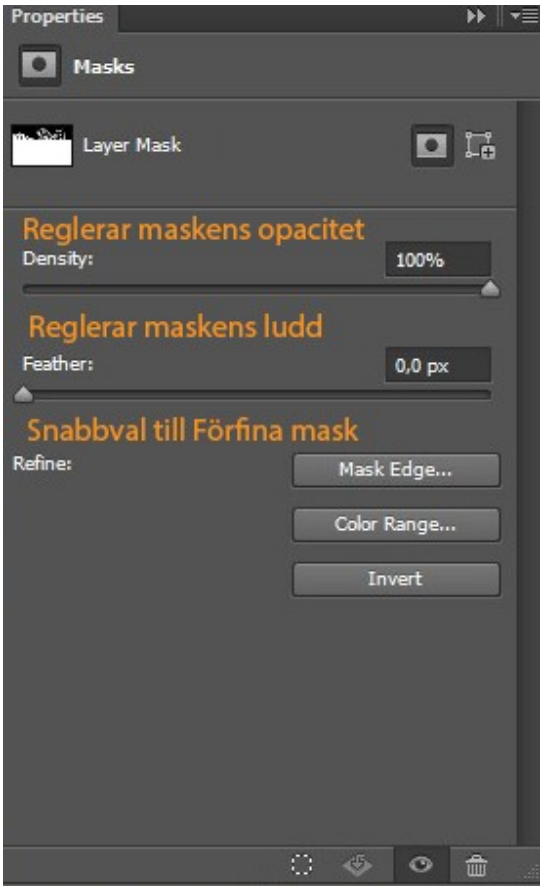
Används för att finjustera markeringar vid friläggningar eller för att skapa ludd om man inte vill ha för skarpa kanter på en markering.

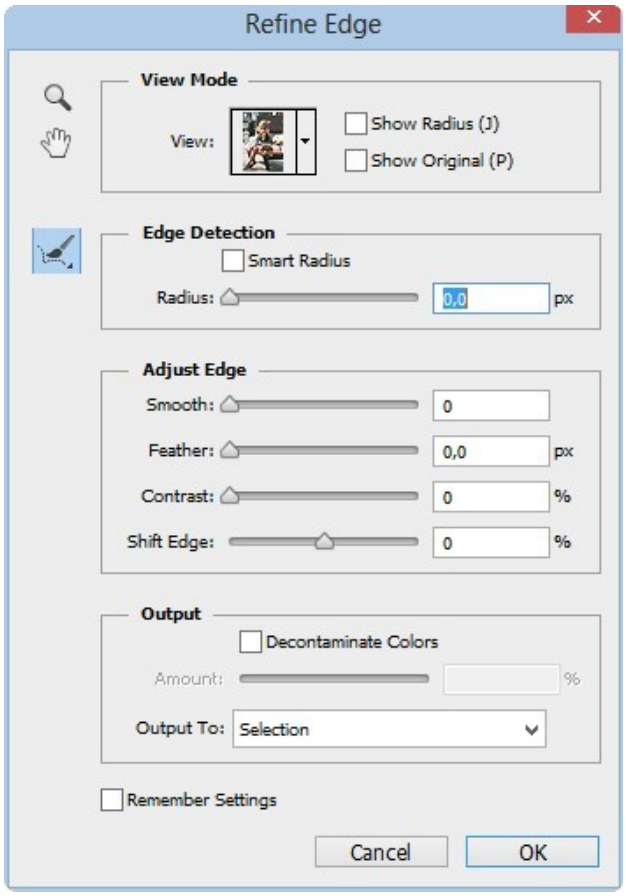
Förfina mask Refine Mask **Alt + Ctrl + R**

Används när man arbetar i en lagermask.

Båda verktygen ser likadana ut och återfinns under menyn Markera. De fungerar på samma sätt. Om du använder den vid lagermaskarbete heter den Förfina mask.

Verktygen nås via Markera-menyn. Men de finns också tillgängliga i verktygslisten och om man dubbelklickar på lagermasken får man upp en panel som hänger ihop med lagermasken.



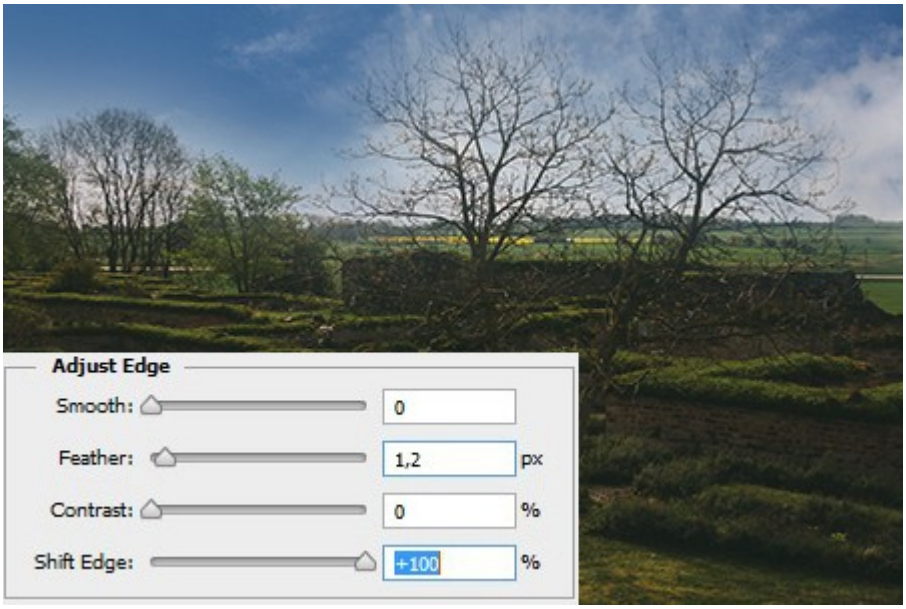


Även om friläggningen på nästa sida är något för avancerad för denna guide, så ger den en uppfattning om vad som går att göra.

Tanken här är att byta ut himlen, jag drog upp en markering på himlen och valde Liknande för denna uppgift.

Markeringen gjord.

Nästa steg är att lägga på en lagermask via lagermaskikonen och invertera lagermasken (eftersom det är himlen jag ska byta och eftersom det var den jag valde att markera blir den synlig initialt).
Nästa steg är att placera en himmel bakom min bild och sedan justera lagermasken med Förfina mask.



10. Omforma fritt - Free Transform

Omforma fritt är ett verktyg som förstorar, förminskar eller förvränger olika objekt.

Omforma fritt återfinns under menyn Redigera, genom kortkommandot Ctrl + T eller genom att högerklicka om Rektangulär markeringsram är aktiverad.

Du kan också välja att omforma en markering du gjort och inte objektet i sig.

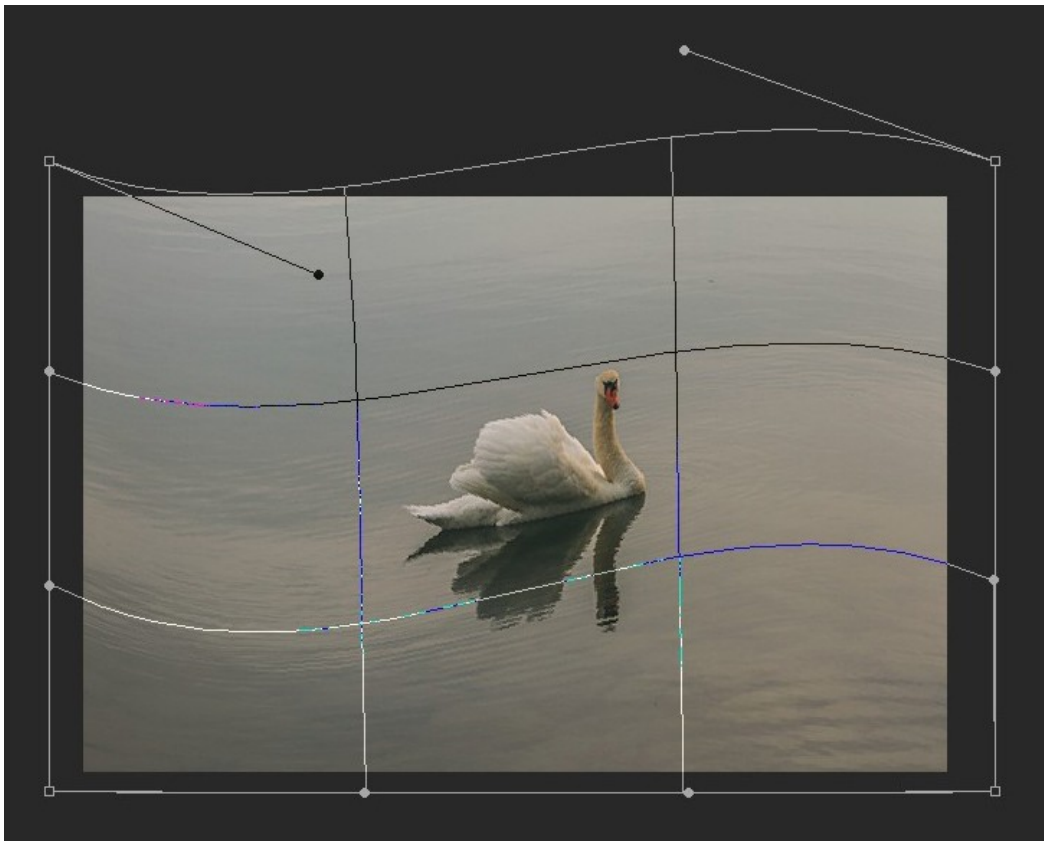
Bekräfta genom klicka på bocken i verktygsraden eller genom ”Enter

Verktyget

Verktygsmenyn

Verktygslisten

Här har jag använt Tänj (Warp) för att efterlikna en vågrörelse

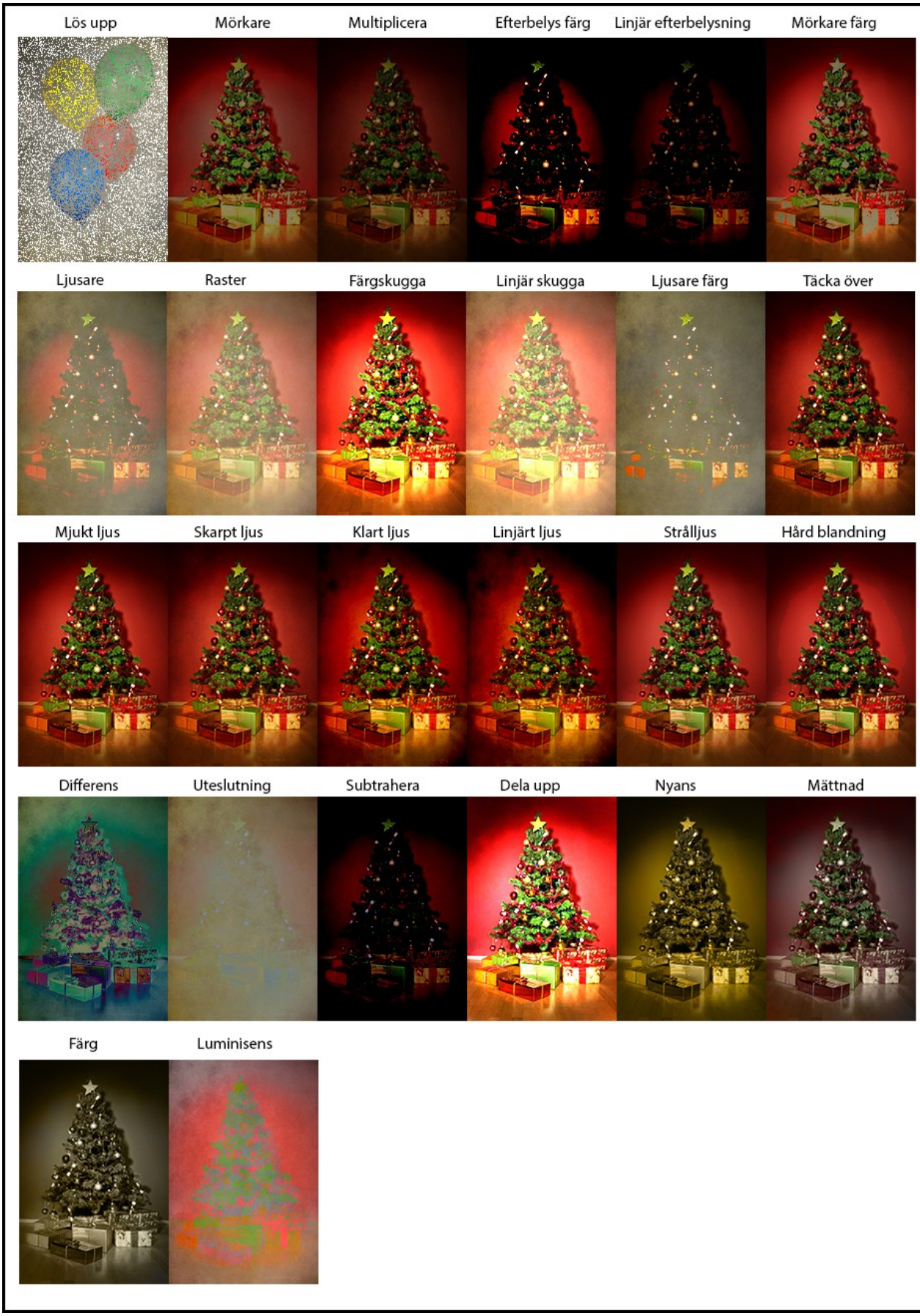


11. Blandningslägen

Lagerblandningslägen är en av de mer kreativa funktionerna i Photoshop. En enkel ändring av läget från Normal till t ex Täcka över kan höja en bilds attraktionskraft betydligt.

Blandningsfunktionerna är indelade i grupper och genomgången följer denna gruppering i Photoshop. Funktionen hittar du överst i lagerpaletten. Alla nya lager har utgångsläger ”Normal”.

Påverkar inte färg, ljus eller kontrast		
Normal	Normal	
Dissolve	Lös upp	Släpper igenom pixlar vid opacitetsjustering
Gör bilder mörkare		
Darken	Mörkare	Väljer att visa mörka pixlar
Multiply	Multiplicera	Multiplicerar färger och mörkar ner bilden
Color Burn	Efterbelys färg	Mörkar ner, ökar kontrast och färgmättnad
Linear Burn	Linjär efterbelysning	Som Color Burn, men arbetar annorlunda och skapar en mörkare bild
Darker Color	Mörkare Färg	Som Darken, men med ett annorlunda resultat
Gör bilden ljusare		
Lighten	Ljusare	Motsats till Darken, ljusare färger visas
Screen	Raster	Motsats till Multiply, ljusar upp bilden
Color Dodge	Färgskugga	Mättar färger, ökar kontraster, ljusar upp
Linear Dodge	Linjär skugga	Ökar intensitetenmycket, men inte kontrasten
Lighter color	Ljusare färg	Som Lighten, men annorlunda resultat
Skapar kontrasteffekter		
Overlay	Täcka över	Blandar färger som är över eller under 50% grått
Soft Light	Mjukt ljus	Blandar färger som är över eller under 50% grått
Hard Light	Skarpt ljus	Blandar färger som är över eller under 50% grått
Vivid Light	Klart ljus	Ökar kontrasten och blandar in effekter av Color Burn och Color Dodge
Linear Light	Linjärt ljus	Ökar kontrasten och blandaar in effekter av Color Dodge och Linear Dodge
Pin Light	Strålljus	Blandar färger som är över eller under 50% grått
Hard Mix	Hård blandning	Tar bort färger – kräver ofta kraftig opacitetssänkning
Jämför färger mellan två lager		
Difference	Differens	Blandar färger med varandra på ett kontrastigt sätt
Exclusion	Uteslutning	Blandar färger på ett mindre kontrastigt sätt
Subtract	Subtrahera	Minskar den blandade färgen från lagret under
Divide	Dela upp	Delar färgen med underliggande lager
Påverkar färg i lagret undertill		
Hue	Nyans	Färgar lagret under. Påverkar inte kontrast och mättnad
Saturation	Mättnad	Påverkar mättnaden, men inte nyans och ljus
Color	Färg	Färgar av sig på underliggande lager
Luminosity	Luminicens	Påverkas av ljuset från blandningslagret


Lös upp
Mörkare
Multiplicera
Efterbelys färg
Linjär efterbelysning
Mörkare färg
Ljusare
Raster
Färgskugga
Linjär skugga
Ljusare färg
Täcka över
Mjukt ljus
Skarpt ljus
Klart ljus
Linjärt ljus
Strålljus
Hård blandning
Differens
Uteslutning
Subtrahera
Dela upp
Nyans
Mättnad
Färg
Luminisens

Justeringslager kan också sättas i blandningslägen, vilket är bra då man till exempel kan skapa en kurva och påverka färger, men inte ljus och tvärtom.

På alla lager kan man justera opaciteten, vilket ofta fungerar bra, även om resultatet initialt kan se gräsligt ut.

Vid bildbehanling är Multiplicera, Täcka över, Mjukt ljus och de fyra sista blandningslägena mycket användbara.

Två exempel med bilderna till ovan.

Multiplicera 100%

Två lager av texturen
Multiplicera 100% och Mjukt ljus 100%