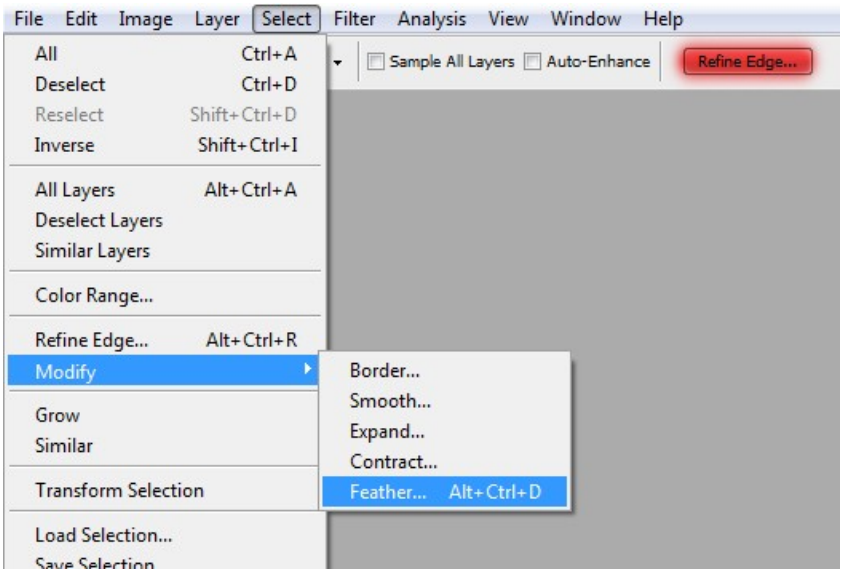
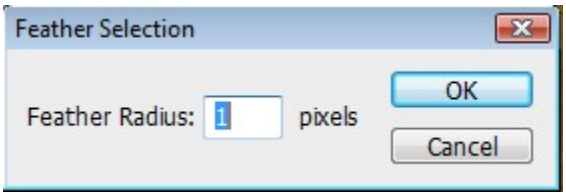
Verktyg vid montage

Feather (och Refine Edge) vid friläggningar

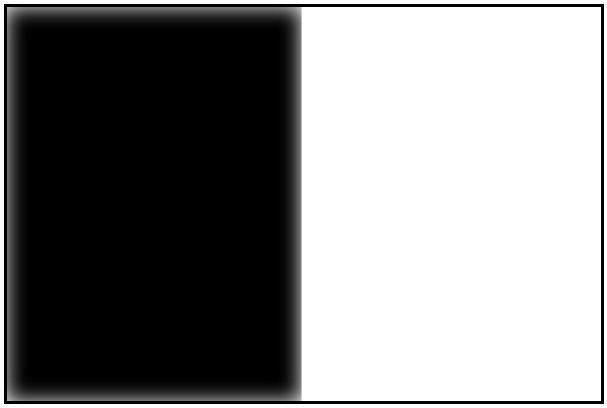
Denna funktion är oumbärlig när man ska få mjuka kanter på ett frilagt föremål. Dels når man verktyget som på bilden nedanför. Dels finns det som ett eget verktyg i verktygspaletten och då får man också upp området som är rödmarkerat på bilden - ”Refine edge” - där det också återfinns.



Principen är att få ludd i kanterna på en bild och detta sker med den radie man anger. Att tänka på är att man kan invertera markeringen vid behov (Shift+Ctrl+I).

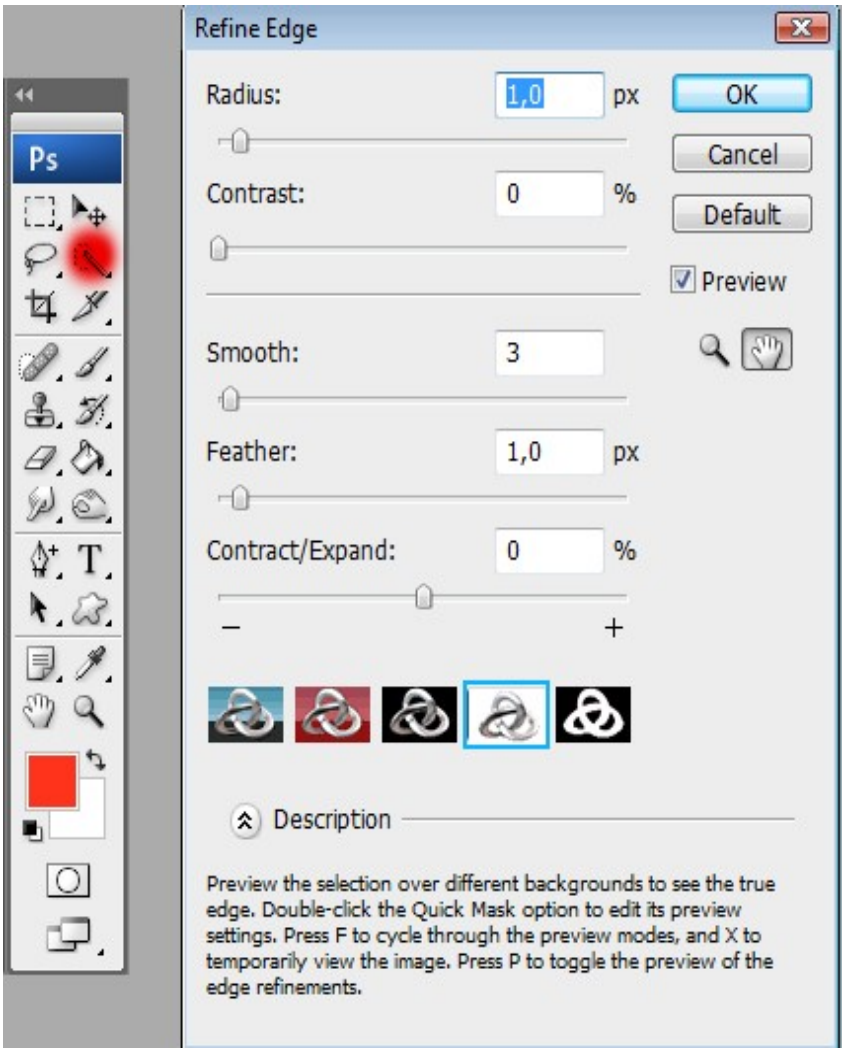


Och så här ser det ut med fem pixlars radie när svart ligger mot vit bakgrund.



Det går att ytterligare finjustera kanterna på en bild med hjälp av ”Refine Edge”. Verktyget nås vid den röda markering på bilden till höger ”Quick Selection Tool” och återfinns som i listen på bild 1.

”Refine Edge” funkar att använda till alla sorters markering som är gjorda.



Radius: Öka radien för att förbättra kvaliten på kanterna i områden med mjuka övergångar eller fina detaljer. Artefakter tas bort om man ökar kontrasten.

Contrast: Öka kontrasten för att ta bort artefakter som kan ha uppstått. Mjuka kanter blir krispigare om man ändrar denna funktion.

Smooth: Hjälper till att mjuka upp pixelerade kanter. Radius kan användas för att återkspa en del detaljer.

Feather: Mjukar upp kanterna.

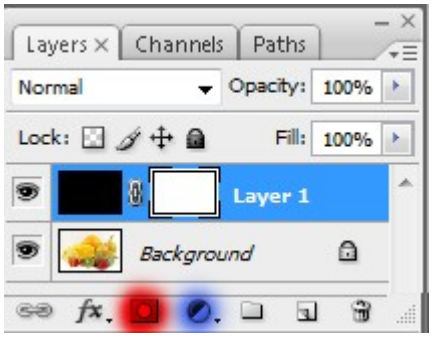
Contract/Expand: Ökar eller minskar markeringen.

Bilderna undertill ger möjlighet att se och arebta med markeringen på olika sätt. Klicka på dem för att få en uppfattning om vad du tycker funkar för dig och/eller den bild du arbetar med.

Lagermaskar

Lagermask är en funktion på ett lager som gör det möjligt att sudda på bilden för att få fram det underliggande lagret, utan att bilden förstörs.

Funktionen återfinns i lagerpaletten och nås genom att klicka på det rödmarkerade området och visas sedan som den vita ytan intill den vanliga bildikonen.



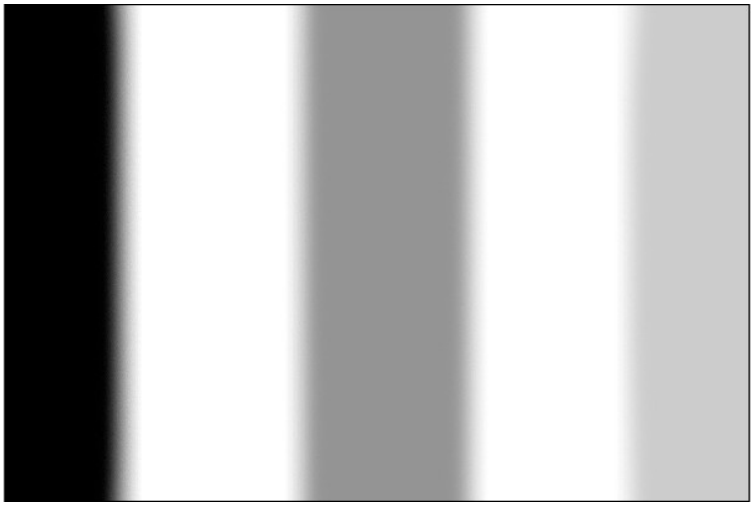
En MYCKET VIKTIG sak när man ska arbeta med denna är att ALLTID vara säker på att ha lagermasken markerad – detta görs genom att klicka på densamma. Problemet blir annars att man målar i bilden istället för lagermasken.

Svart färg - suddar bort
Vit färg - återställer det du suddat bort

Det är också möjligt att använda olika opacitet på penslen man målar med.

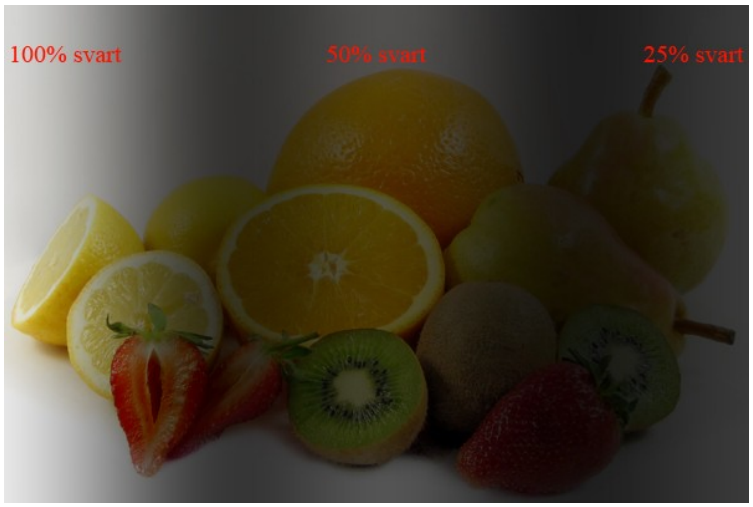
Vill man alltså måla tillbaka en del eller allt man målat bort skiftar man till vit färg.

Genom att hålla ner ”Alt”-tangenten och samtidigt klicka i lagermasken får man fram själva masken som en synlig bild. Detta är praktiskt om man vill kontrollera områden man målat i för att se om man missat någon del.



För att återgå till bilden klickar man i lagermasken och håller ner ”Alt” igen.

Lagermaskar fungerar också att använda tillsammans med andra funktioner i Photoshop, bl a fungerar det att köra ett filter i lagermasken. På bilden nedanför har jag kört ”Gaussian Blur”. Ibalnd kan detta vara en lösning på något problem man har när det gäller att skapa fina övergångar mellan monterade delar i en bild.



Justeringslager

Justeringslager är en funktion som är till god hjälp vid montage. De ger möjligheten att arbeta icke-destruktivt och ändå kunna justera med hjälp av lagermaskar. Det finns ett antal olka justeringar man kan göra med, men jag går bara igenom några av dem kort.

Funktionen nås om man klickar på den blå markeringen på den första bilden förra guiden om lagermaskar, men det funkar att sudda i lagermasken så att bara delar man vill påverka görs synliga.

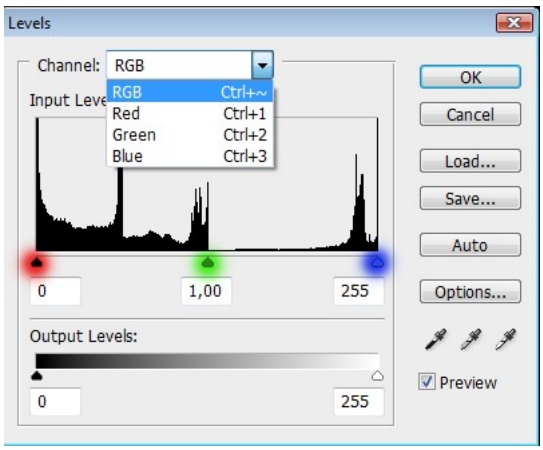
Andra bra saker är att man kan justera opacitet och man kan välja ett annat blandningsläge.

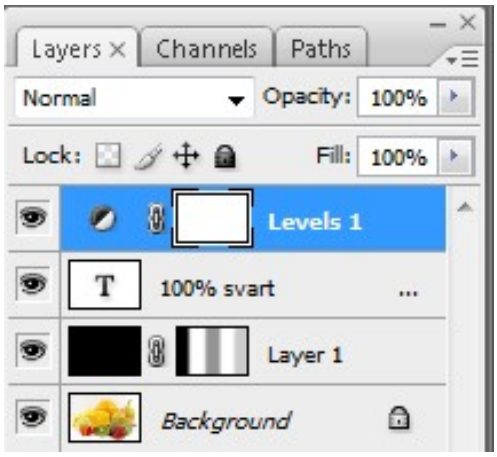
Nackdelen med denna funktion kan vara att det påverkar alla underliggande lager i lagerstacken.

Levels

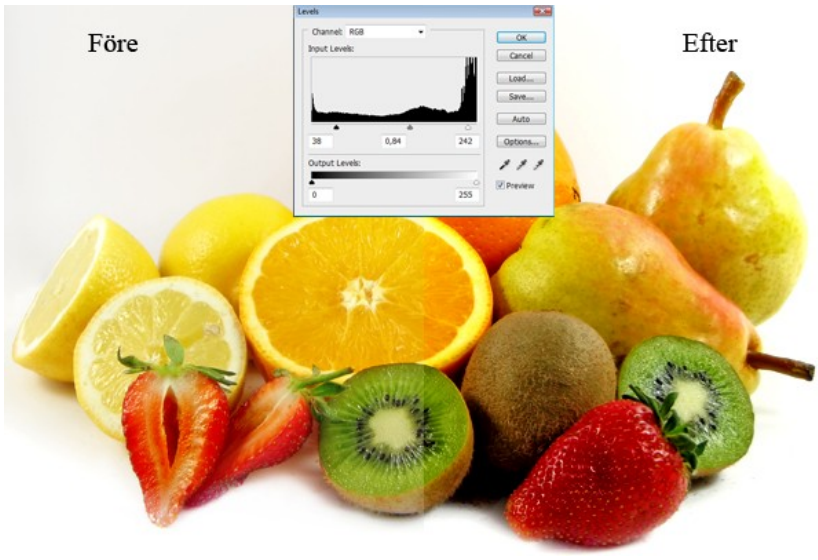
Med ”Levels” styr man till viss del ljuset i bilden, dels genom att justera RGB, som är default, dels genom att kunna separera de olika kanalerna. Det fungerar att skapa kontraster med ”Levels”, men jag tycker att ”Curves” är bättre för det ändamålet.

Röd markering - styr de mörkar delarna
Grön markering - styr mellantonerna
Blå markering - styr de ljusa tonerna



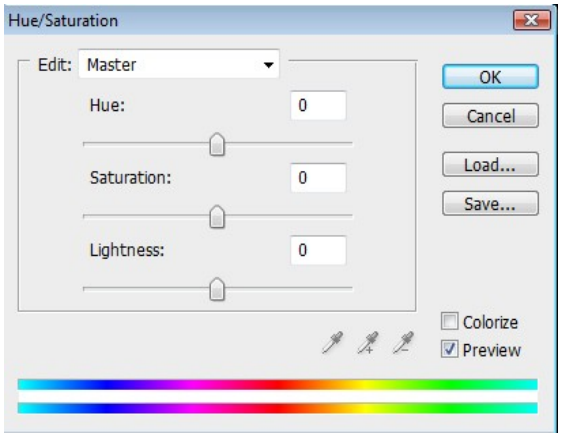


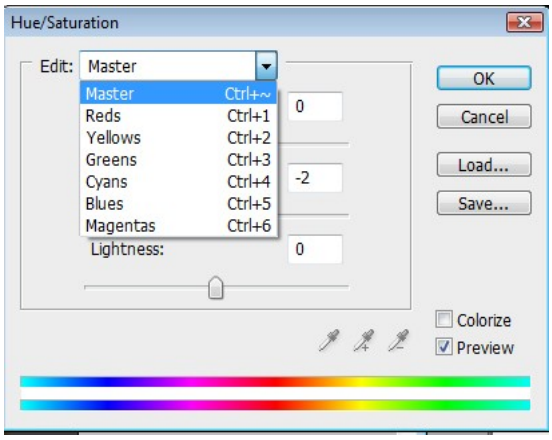
Oftast brukar man börja med att justera ljusa och mörka delar för att sedan justera mellantonerna. Detta görs genom att dra reglagen in mot mitten och sedan finjusterar med mellantonerna.



Nyans/Mättnad

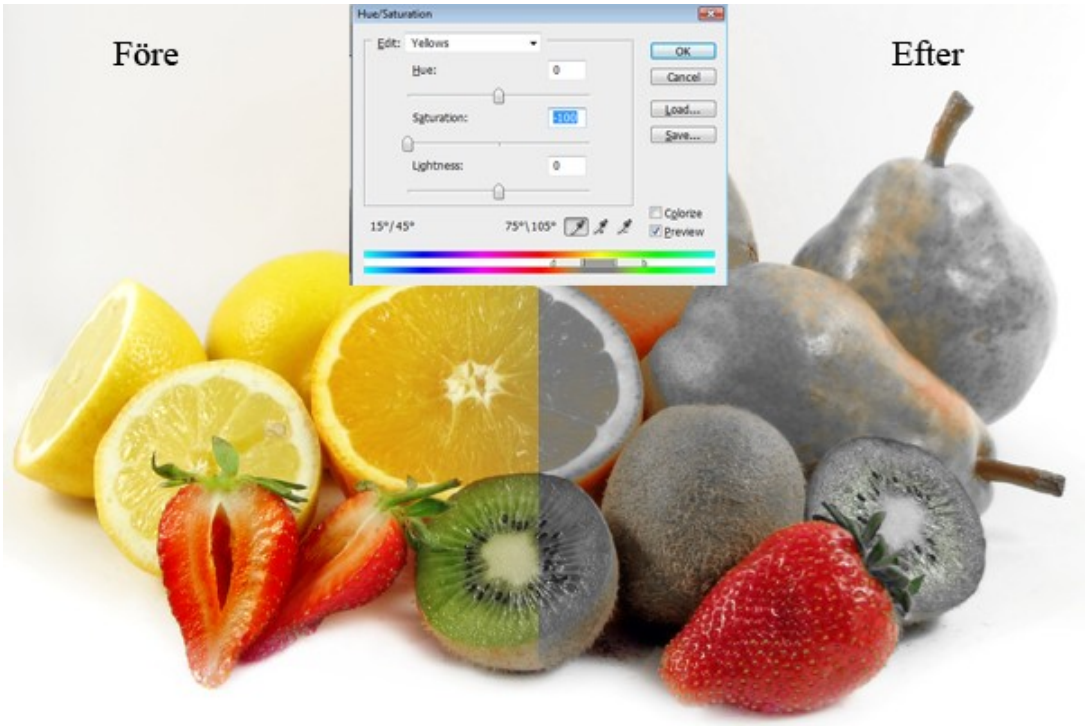
Med denna funktion skapas möjligheten att styra färgerna, dels övergripande nyans och mättnad via ”Master”, dels enskilda färger genom att välja en färg i rullisten. Genom att bocka i rutan ”Colorize” skapar man möjligheten att färga in bilden med en enda färg.





På bilden nedanför har jag valt ”Yellow” och dragit ner ”Saturation” till -100, vilket innebär att all gul färg försvinner (orange tillhör de röda färgerna också). Likaväl hade jag kunnat öka på den gula genom att dra åt andra hållet.

Också här går det att använda sig av lagermask, opacitet och blandningsläge för att styra effekten av justeringen.

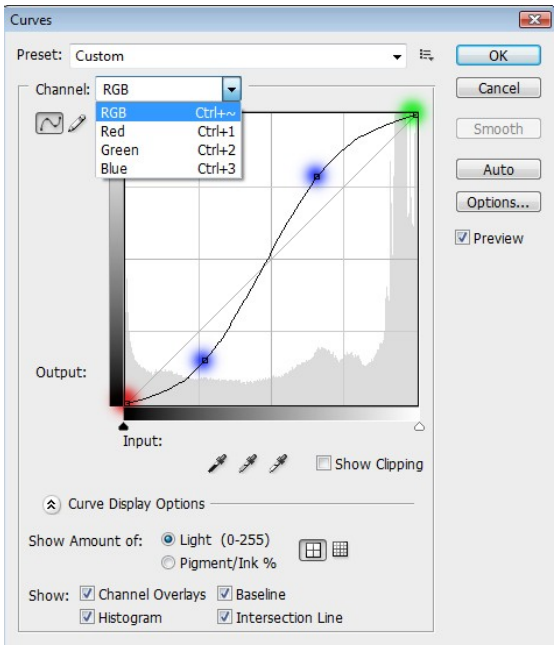


Kurvor

”Curves” används för att styra ljus och skapa kontraster. Jag brukar använda verktyget mest i slutet av mina montage för att öka kontrasterna i helheten. Som med ”Levels” kan man också justera de enskilda kanalerna. Det finns även en del förhandsinställningar i rullisten där det står ”Custom”.

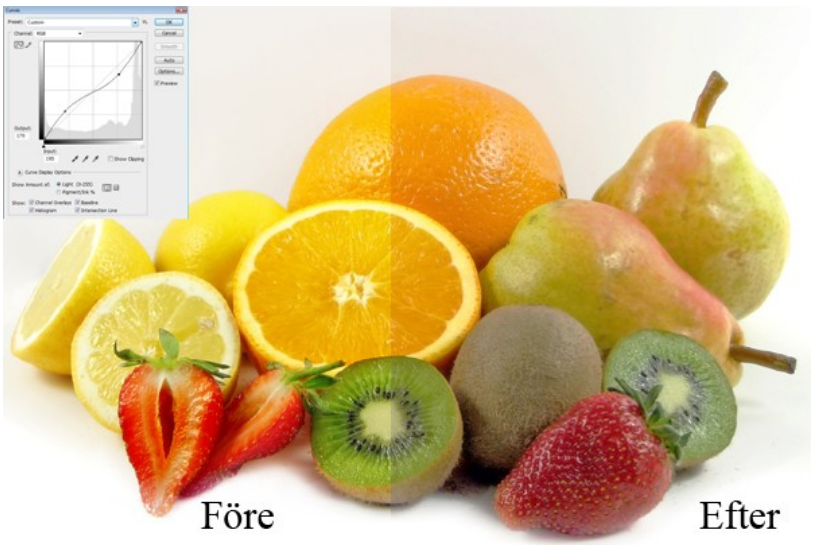
Linjen som löper diagonalt från nedre vänstra hörnet till högre övre hörnet är justerbar. Genom att ställa sig på linjen och dra åt något håll kommer du att förändra ljuset/kontrasterna i bilden.

Röd markering - motsvarar den mörkaste delen av bilden
Grön markering - motsvarar den ljusaste delen av bilden
Blå markering - visar hur jag justerat lite mörkare i de mörka delarna och lite ljusare i de ljusa delarna.



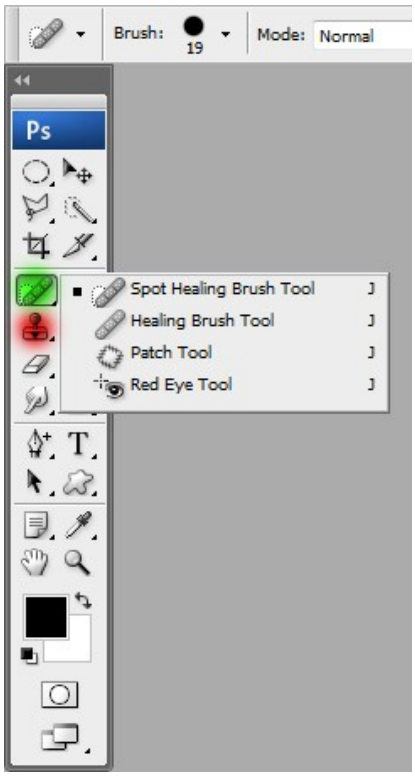
Ovanstående kurva är en så kallad S-kurva, vilket är det vanligaste sättet att justera kontraster. De kan se ut på många olika sätt och kanske inte behöver justeras just så som jag gjort.

På bilden nedanför har jag gjort en omvänd S-kurva.



Klonverktyget

Klonverktyget funkar bra till att ta bort/klona in mindre delar av en vild. Det funkar till större delar också, men då är det också svårare att få det bra.

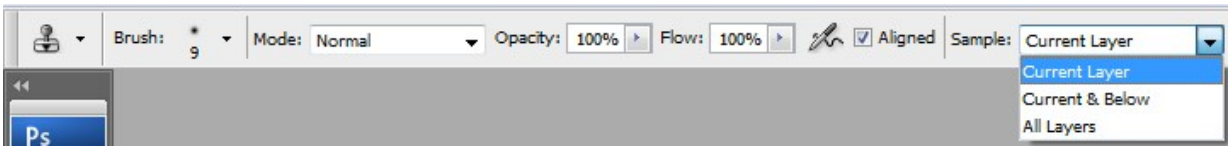


Du hittar verktyget i verktygspaletten
Röd markering - ”Clone Stamp Tool” - Klonstämpel
Grön markering - ”Spot Healing Brush” - Smart lagningspensel

Det finns även några andra funktioner men de jag nämnt är de viktigaste i detta sammanhang.

Denna guiden, under punkt 3, innehåller också en del om hur verktyget fungerar.
http://digitaldarkroom.weebly.com/4/post/2008/07/enklare-ansiktsretusch.html

I verktygsraden för klonstämpeln finns ett alternativ för hur många lager man kan klona från samtidgt. Beroende på arbetsuppgiften skiftar behovet av att välja alternativ. Vid retuschering är det oftast lämpligt att arbeta med alla lager, medan man vid montage oftast har mer användning för att arbeta på ett enskilt lager.

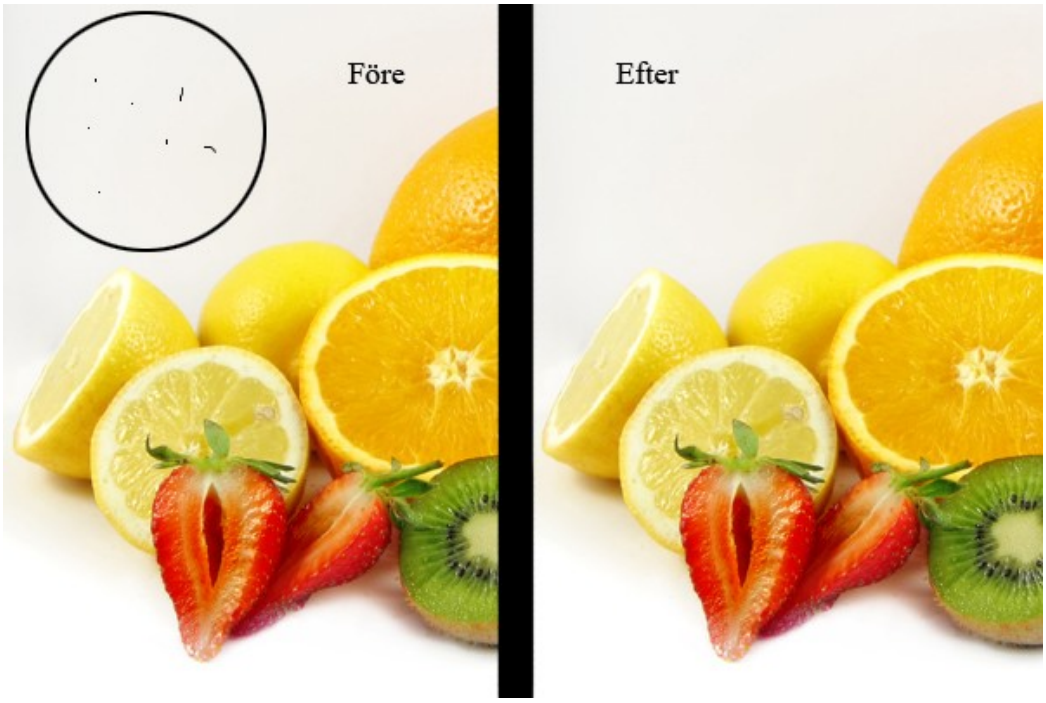


Klonstämpeln fungerar genom att man genom att man ersätter en yta med en annan. Genom att hålla ”Alt”-tangenten nedtryckt på en yta, samtidigt som man klickar med musen, tar man ett avtryck från denna yta och flyttar sedan penseln till den yta man ska klona över.

Viktigt är också att välja rätt hårdhet/mjukhet på penseln. Valet av objekt som ska klonas avgör detta. En mjuk pensel kan vara att föredra om det i sammanhanget fungerar att kloningen ska smälta in i området. Om det är skarpa kanter på objektet fungerar en hård pensel bäst.

Under den svarta pilen på bilden finns en mörkare yta som jag ska är klonad genom att ta ett avtryck från ytan intill. Jag har använt en pensel med 100% mjukhet.

”Spot Healing Brush” fungerar utmärkt på fläckar eller mindre repor som man vill retuschera bort.Det fungerar genom att man ställer sig på den fläck man vill ta bort och klickar till – och vips så förvinner den. Verktyget läser av intilliggande ytor och retuscherar sedan bort det som är ”störande”. Här har jag målat dit några punkter med en pensel som jag tagit bort.



Smarta objekt/smarta filter

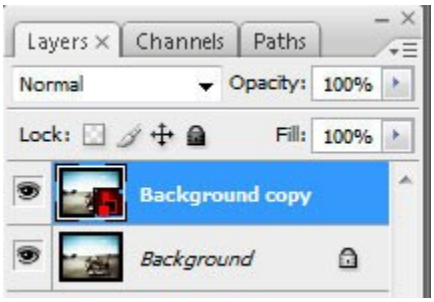
Att arbeta med smarta objekt/smarta filter innebär att du kan redigera en bild på ett icke förstörande sätt. Och dessutom kan du gå tillbaka och redigera förändringar du gjort med filter.

Funktionen kan öppnas på två sätt

1. Filter/Convert for smart filters
2. Högerklicka på aktuellt lager och välj smart object

Ytterligare ett sätt att använda sig av denna funktion tillhandahåller Camera RAW (CRW). Håll ner Shifttangenten i samband med att du ska öppna bilden i PS så skapas ett Smart object som du kan återvända till om du vill ändra på inställningar i CRW.

När du gör detta dyker det upp en liten ruta nere till höger på själva ikonbilden på det aktuella lagret som jag markerat med rött och som alltså visar att det är ett smart object/smart filter.



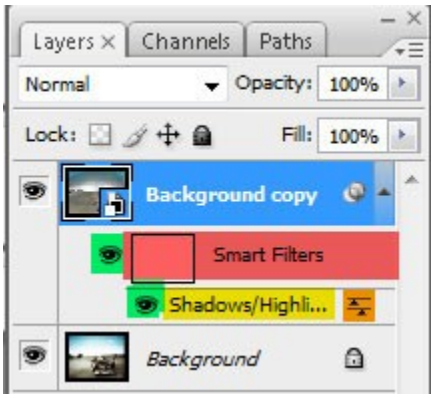
Tre saker att tänka på i samband med detta är

1. Du kan inte gå via Image/Adjustments och redigera direkt på bilden utan får använda dig av justeringslager.
2. Undantaget är Shadow/Highlight som du nu har möjligheten att redigera icke destruktivt. Alltså kan man använda denna metod som justeringslager/justeringsmöjlighet för Shadow/Highlight.
3. Om du har filter från tredjepart går dessa inte att använda i kombination med smarta filter.

Ett praktiskt exempel. Först originalbilden jag valt att arbeta med.

Här har jag lagt på Skugga/högdagrar (på ett överdrivet sätt för att visa på skillnaden mellan bilderna i detta lilla format)

På lagerpaletten ser det nu ut så här



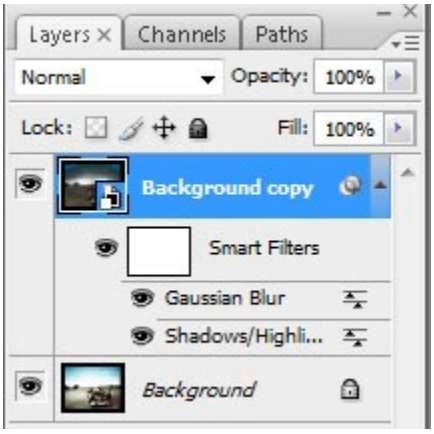
- Det rödmarkerade området är en lagermask, som du kan måla med svart eller vitt på för att dämpa eller återskapa effekter.
- Det gulmarkerade området är effekten/justeringen du lagt på. Genom att dubbelklicka på detta får du upp dialogrutan för effekten du lagt på och kan göra ytterligare juseringar.
- Det grönmarkerade området är ”ögat” för att stänga av/på effekten. Om du har flera filter pålagda kan du välja att stänga av ett eller flera och se hur bilden ser ut.
- Genom att dubbelklicka på det orangemarkerade området kan du välja blandningsläge för effekten och justera opaciteten för effekten av filtret.

Jag lägger på ytterligare en effekt. I detta fallet Gaussisk oskärpa och dubbelklickar på det orangemarkerade området och sänker oapciteten lite grann (se bilder nedan).

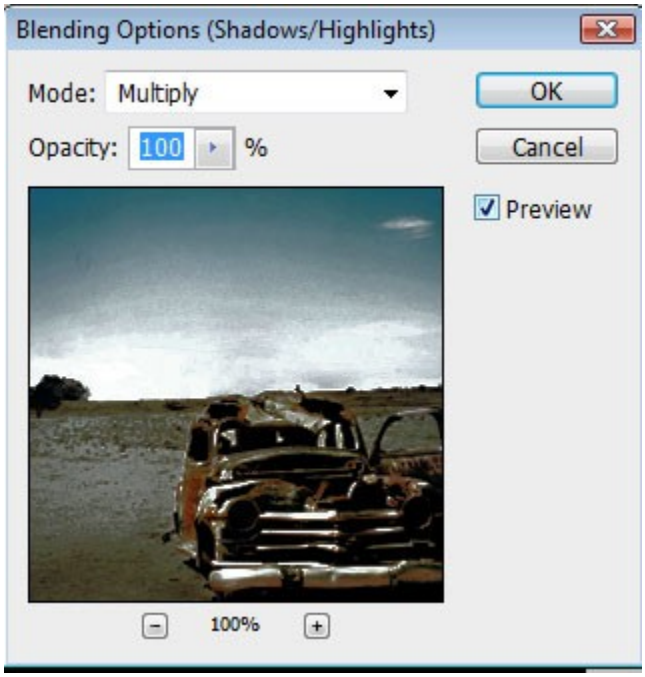
Det går alltså att

- Justera ett filter om och om igen
- Stänga av och på olika effekter
- Måla i en lagermask
- Justera blandningsläget och opaciteten på effekten.

Så här ser lagerpaletten ut



Detta är dialogrutan för blandningsläge/opacitet (det orangemarkerade området)



Och slutligen bilden efter dessa effekter

Ytterligare en smart sak med CRW och smarta objekt är att du kan skapa olika exponeringar genom att använda dig av kopior på det första lagret. Detta kan vara användbart om du vill skapa HDR-bilder.

Du gör så här

- Öppna bilden som ett smart object via CRW (detta gör du genom att hålla ner shifttangenten)
- Kopiera bilden till nya lager och då så många du vill använda
- Dubbelklicka på respektive lager och ändra exponeringsinställningarna för bilden och återgå till PS varje gång och spara ner respektive bild
- Skapa en HDR-bild antingen i PS eller t ex Photmatix

Liquify

Detta verktyg återfinns under ”Filter/Liquify”. På svenska heter det ”Gör flytande”. Filtret är framförallt användbart vid förändring av olika objekt och vid retuschering av människor och djur.

När man öppnar filtret får man upp en dialogruta med dels de två menyerna som jag avbildar här, dels en bild på den bild man vill använda verktyget på (som jag utelämnat här).

Den vänstra delen innehåller själva verktygen och den högra delen olika inställningar. En del av dem är mer användbara/används oftare än andra.

Verktygsdelen kommer jag att visa längre ner och illustrera med olika exempel.

Inställningar

Rött område – Här kan man använda sig av att ladda in (sparade) rutnät för att ha en ökad kontroll av justeringarna. Dock – under det orangea området finns en ruta ”Show Mesh” som man kan bovka i och då får amn upp ett rutnät.

Grönt område – Här återfinns olika inställningar för penseln. Återkommer till dessa.

Blått område – Här finns alternativ för hur en skyddande mask visas när man justerar ett område, men vill inte komma åt ett näraliggande område.

Orange område – Slutligen finns olika visningsalternativ. Överst finns om man vill se bilden och rutnätet. I mitten kan man välja färg på den skyddande masken. Nederst återfinns inställningsmöjligheter för att visa fler än ett lager och i vilken styrka.

Verktygen – inställningar

Brush size	-	Storleken på penslen
Brush density	-	Styr hur mycket av penselns arbetsyta som påverkas. Ju högre siffra, desto desto mer av ytan påverkas.
Brush pressure	-	Styr hur kraftig en justering ska vara. Ju högre siffra, desto kraftigare justering.
Brush rate	-	Styr hur fort en justering sker. Högre siffra innebär en snabbare justering.

Generellt tycker jag att inställningsvärdena funkar bäst i mittenområdet.

Det är svårt att riktigt göra dessa verktyg rättvisa i stillbildsformat. Jag visar några av verktygen för att ändå ge en uppfattning om dem. De verktyg som jag visar är det jag tycker är mest användbara.

Förvrängningsverktyg

Forward Warp Tool – Ett fritt rörligt verktyg. Förflyttar i alla riktningar.

När man använder verktyget är det viktigt att ha det tillräckligt stort för att få med den del man ska ha med. Ska man justera en näsa åt ett håll, rekommenderar jag att verktyget täcker hela näsan och använder sig av en mask för att eventuellt skydda intilliggande område.
På bilden nedan är justeringarna överdrivna. Näsan är förflyttad till vänster med ett drag av av penslen och örat är nedflyttat med tre drag.

Reconstruct Tool – Återställer bilden till sitt ursprung.

Genom att måla över justerade ytor återställer man området. Det går också att använda ”Ctrl+Alt+Z” för att ånga det/se senaste steget/stegen. Detta verktyg är givet

Twirl Clockwise Tool - Roterar medsols

Pucker Tool - Förminskar/krymper en yta

Bloat Tool - Förstorar/ökar en yta

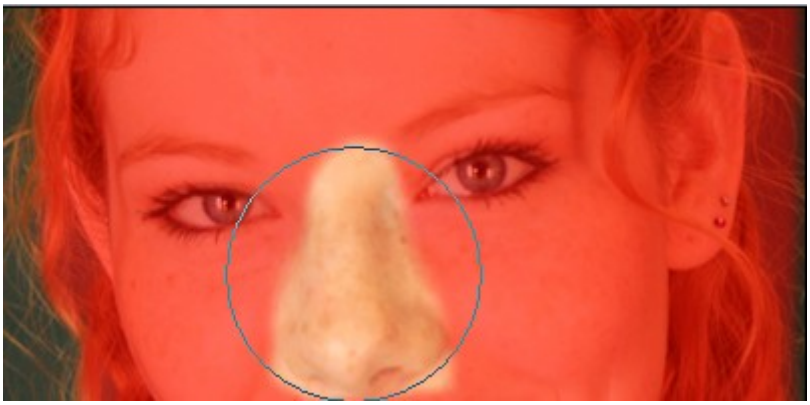
Move Left Tool - förflyttar åt vänster om man drar uppåt och till höger om man drar uppåt

Mirror Tool - Spegelvänder en del av ytan. Kan funka till vattenreflektioner

Turbulence Tool - Skapar ett slags darr i områden som justeras. Kan funka till eld.

Maskverktyg

Freeze Mask Tool - Skapar en skyddande mask som inte påverkas av förvrängningsverktygen



Här har jag överdrivit det röda området som är den skyddande masken. Det viktiga är att penseln som ska användas inte når in på oskyddat område. Jag visa också penselsstorleken jag använt för att förändra näsan i detta fallet.

Thaw mask Tool - Tar bort det målade maskområdet

- Möjligheten finns också att täcka ett område och sedan ta bort en yta inuti området med detta verktyg.