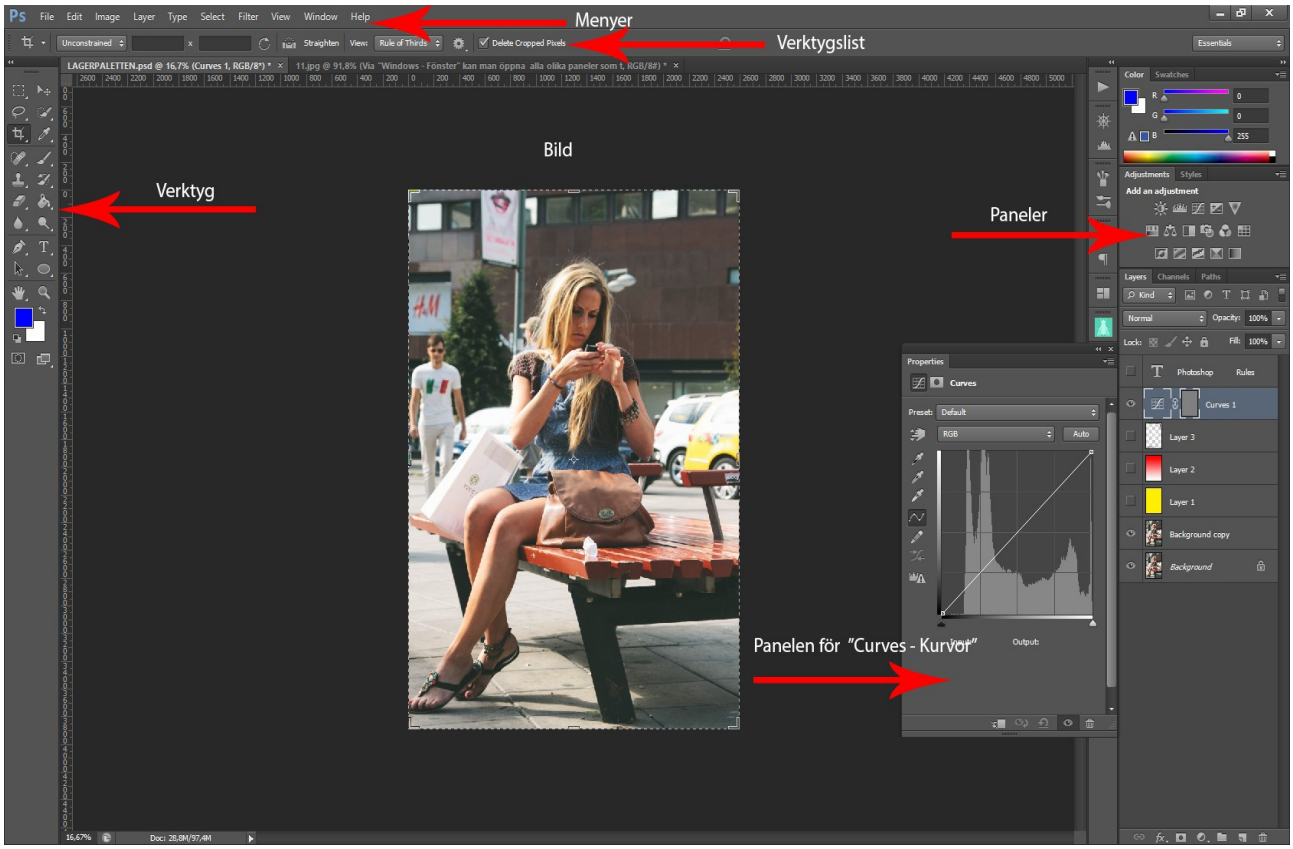
En inblick i programmet

©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.

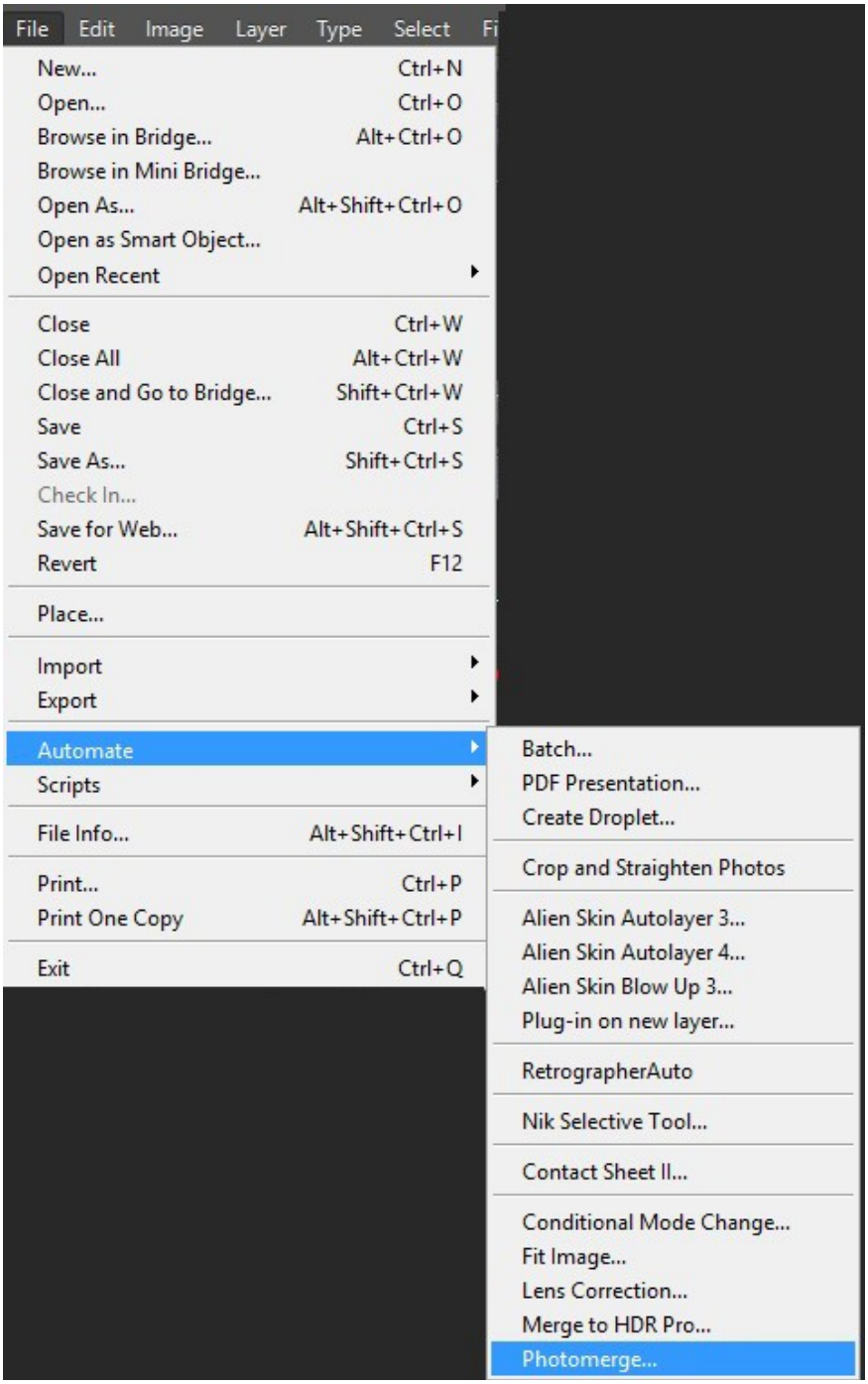
1. Menyraderna

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.

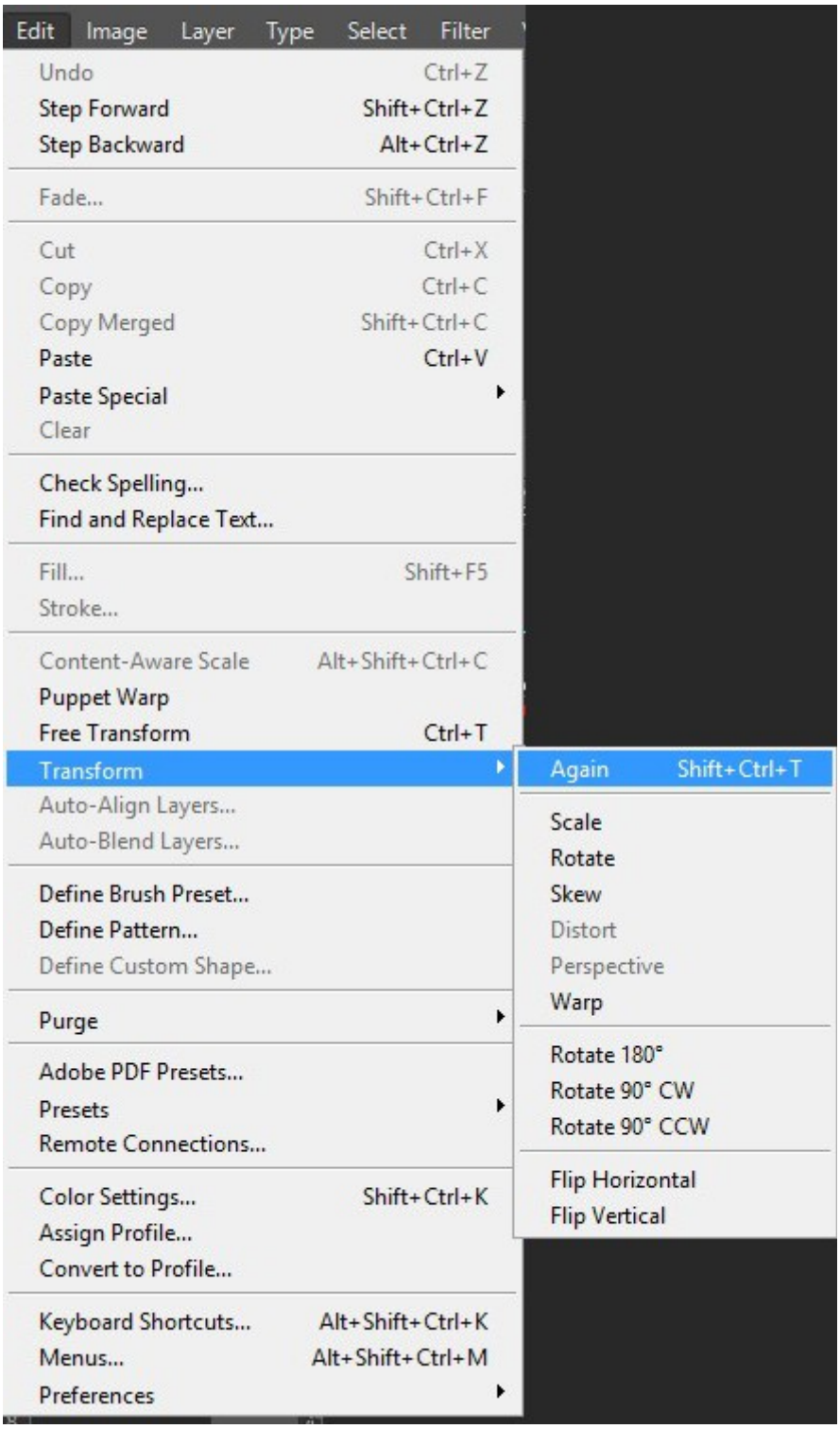
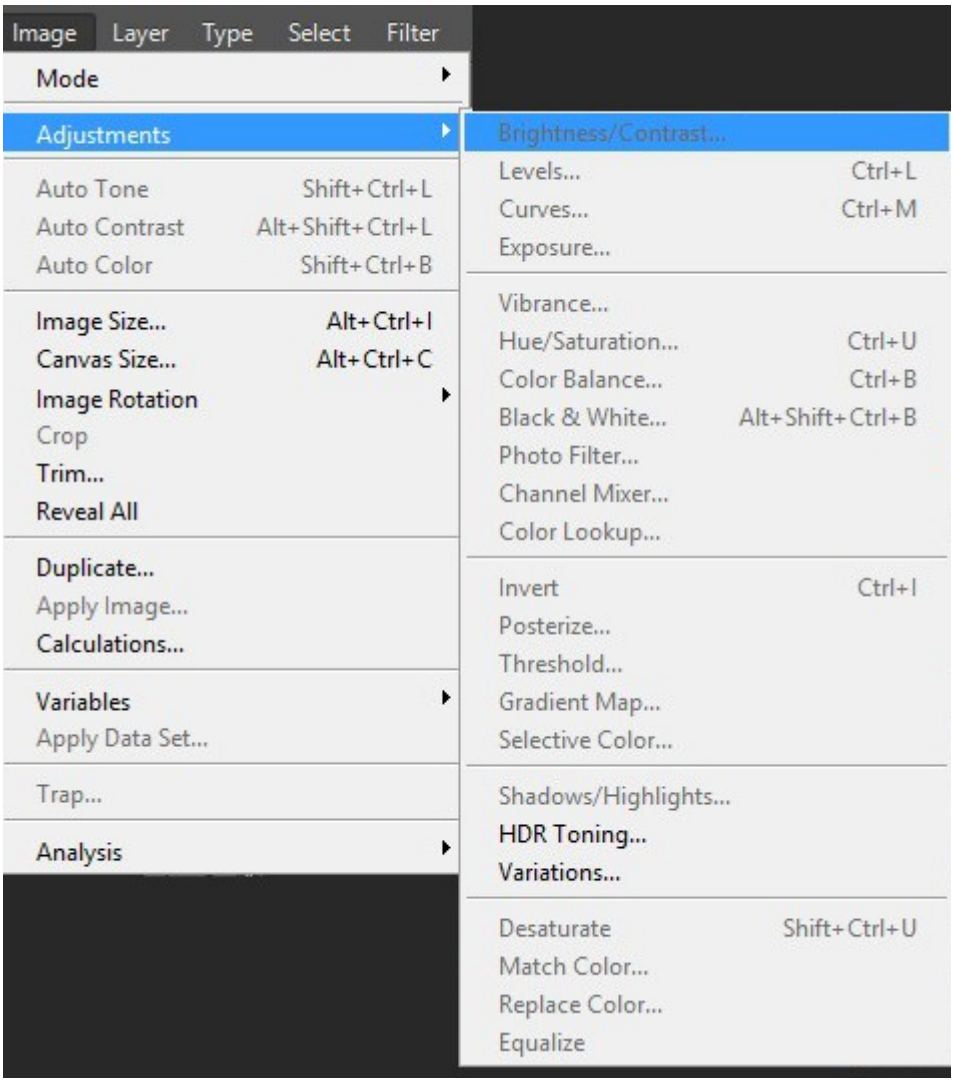


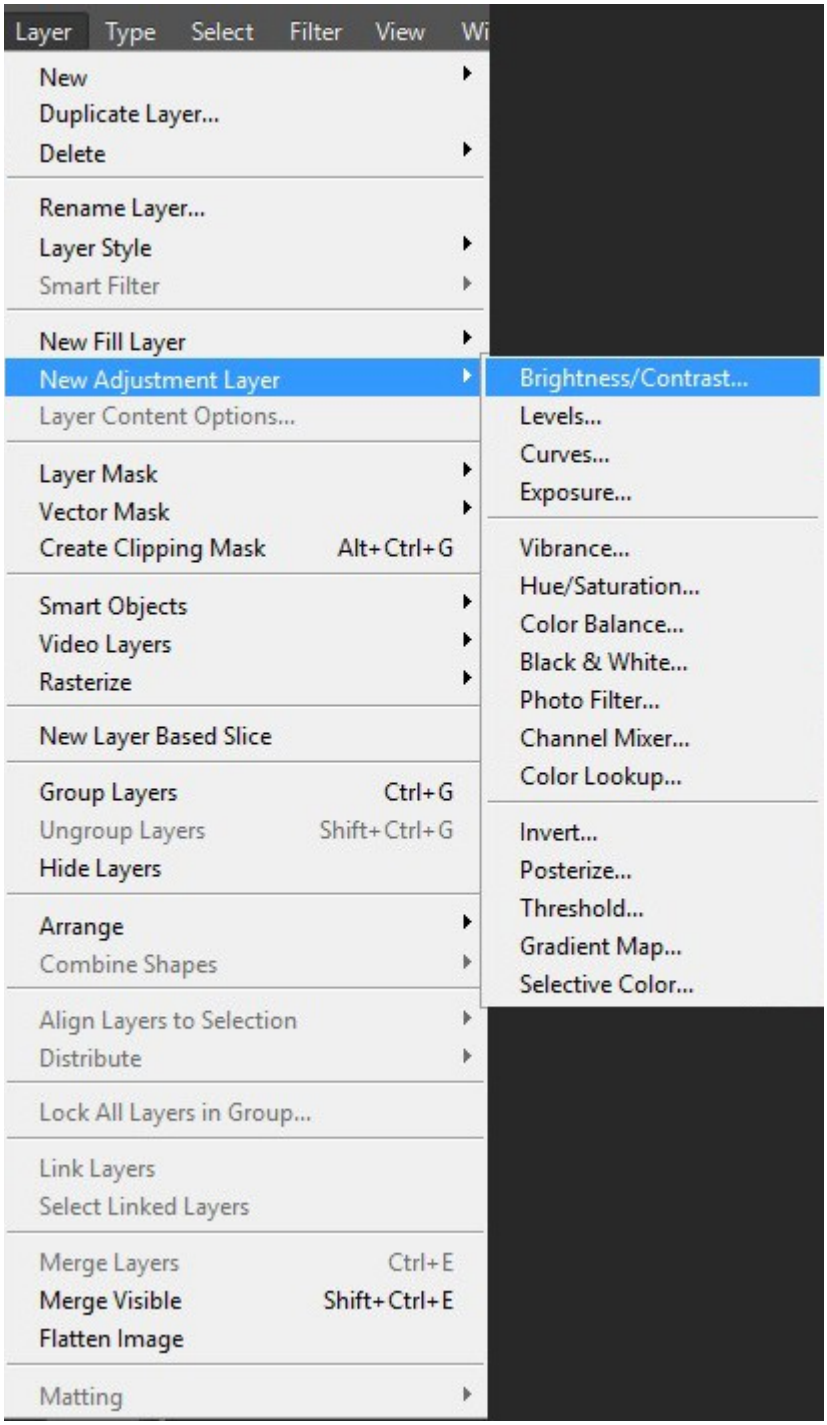
Bild - Image

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)

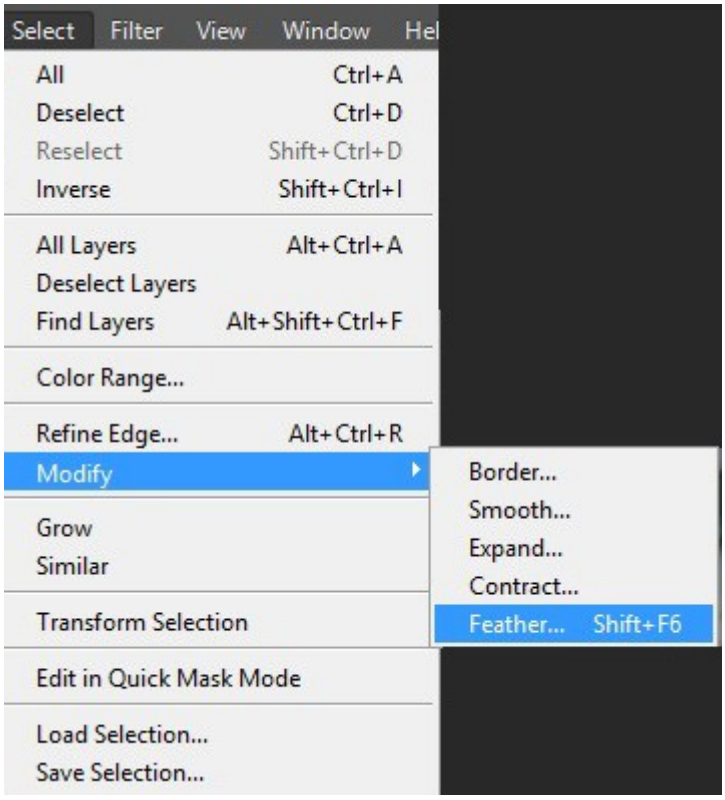


Lager - Layer

Här hittar du olika möjligheter att arbeta med lager.



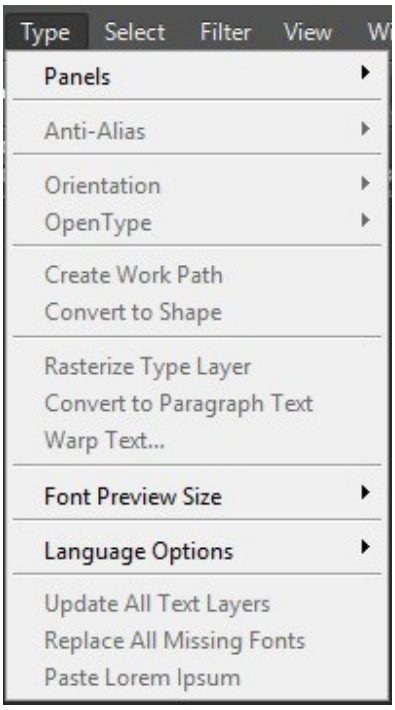
Markera - Select



Här arbetar man med markeringar med de olika kommandona.

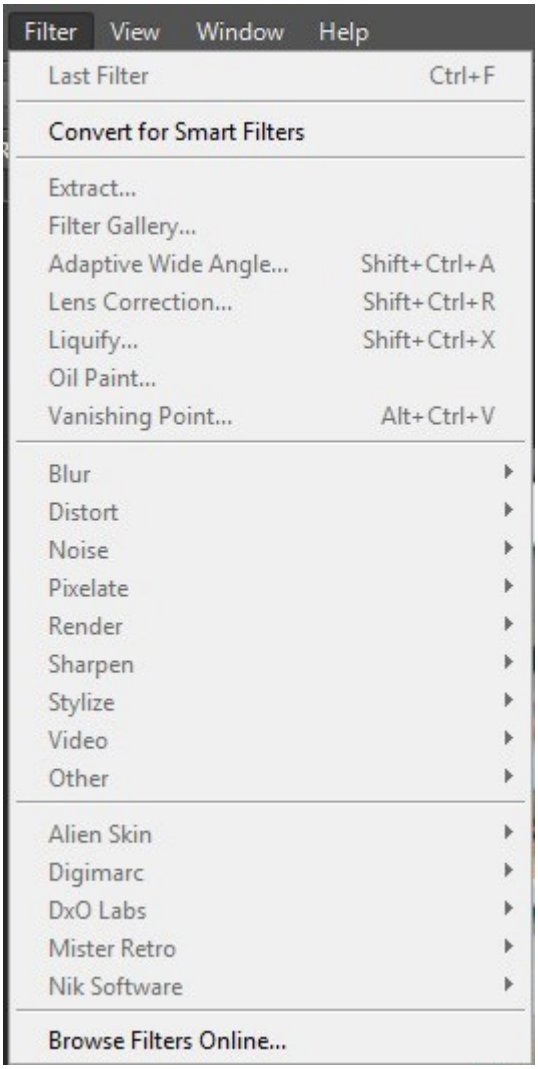
Text - Type

Här återfinns de kommandon du kan utföra med textverktyget.



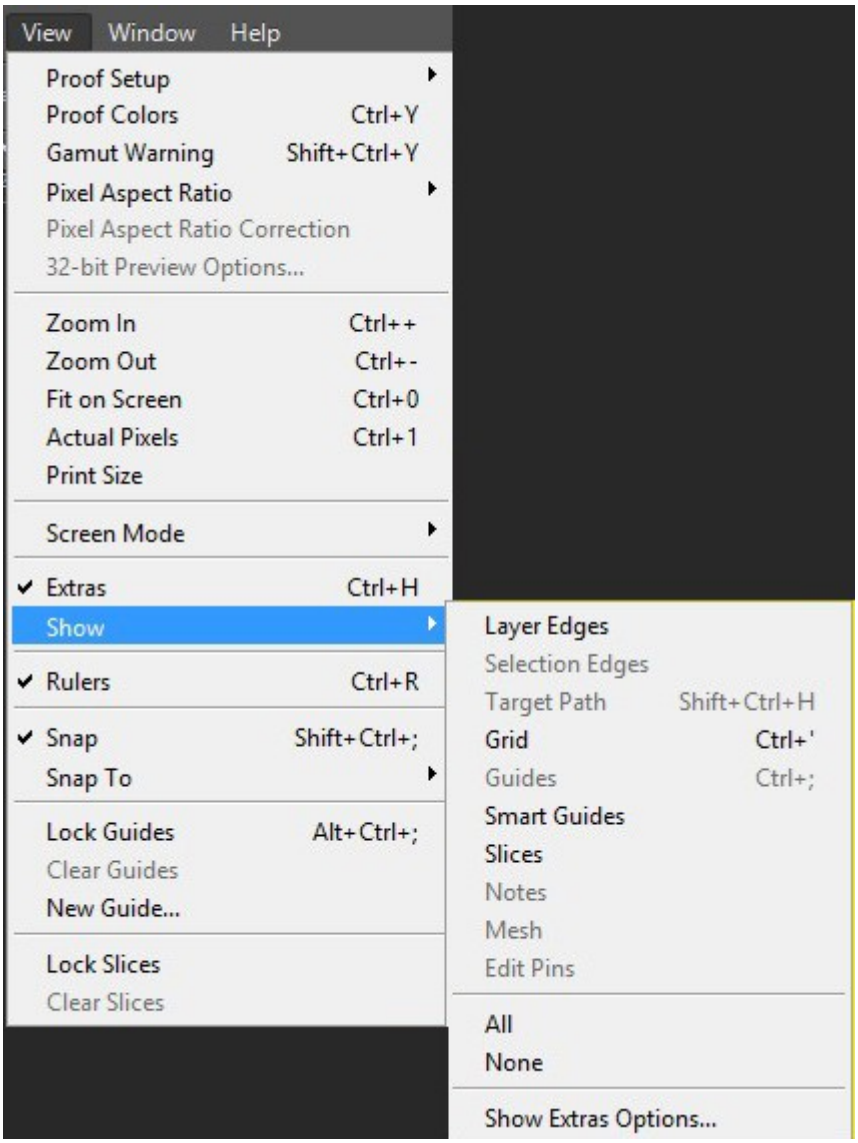
Filter - Filter

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.



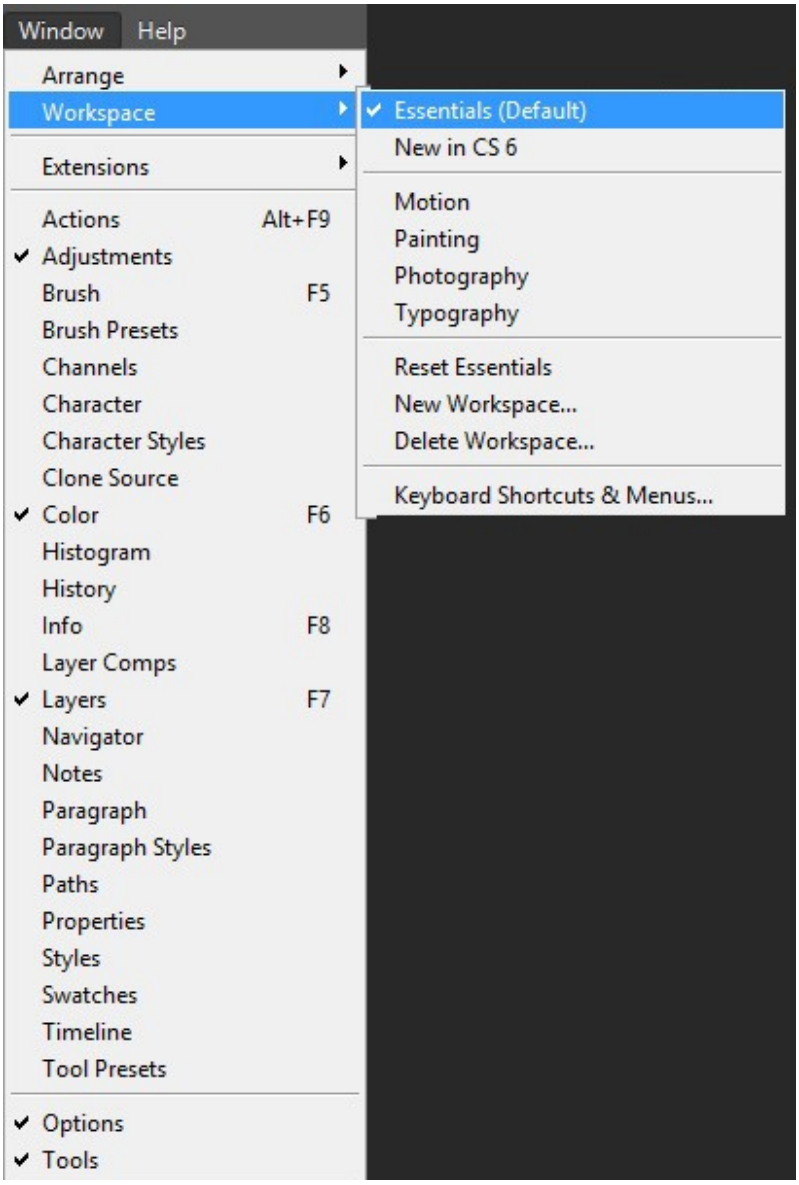
Visa - View

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).



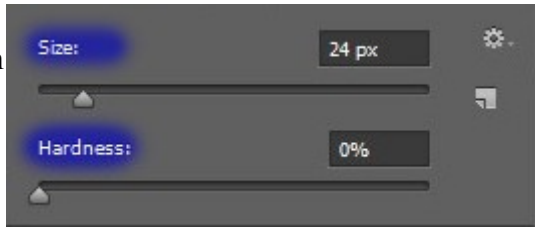
Fönster - Windows

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**

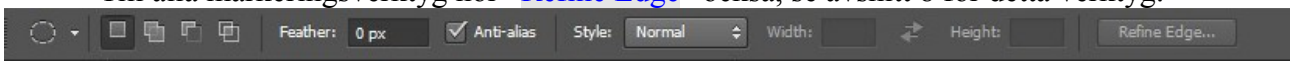
Verktygspanelen innehåller några av de väsentligaste arbetsredskapen i Photoshop.
En del av dessa, de som har en ”snedpil” på ikonen, har undermenyer som i regel har anknytning till den aktuella ikonen. Högerklicka på en ikon och du kommer åt undermenyerna.

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.

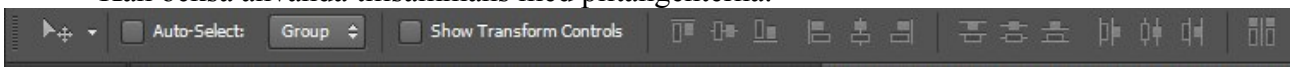
Toolbar	**Verktygspanelen**	**Snabbkommando**
Rectangular marquee tool	**Rektangulär markeringsram**	**T**
Elliptical marquee tool	Elliptisk markeringsram	
Single row marquee tool	Markeringsram för en rad	
Single column marquee tool	Markeringsram för en kolumn	

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**

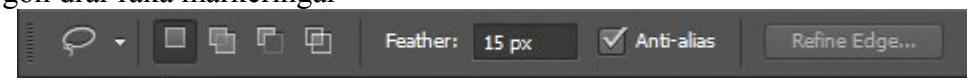
Flyttar markerade lager inom bilden.
Kan också använda tillsammans med piltangenterna.



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.

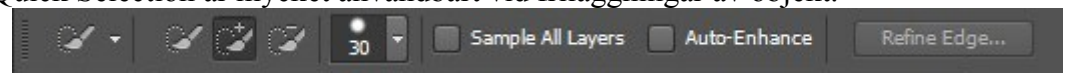
Lasso drar upp en oregelbunden markering som följer dina rörelser.
Polygon drar raka markeringar



Magnetlasso drar upp markeringar som följer ett objekt

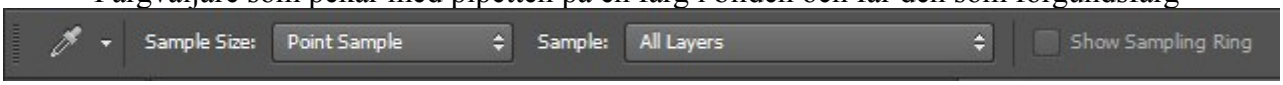
Quick Selection Tool	**Snabbmarkeringsverktyg**	**W**
Magic wand tool	Trollstav	

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



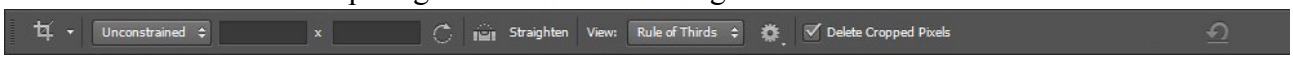
Eyedropper tool	**Pipett**	**I**
Color sampler tool	Färgprov	
Measure tool	Mått	
Note Tool	Anteckningar	

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



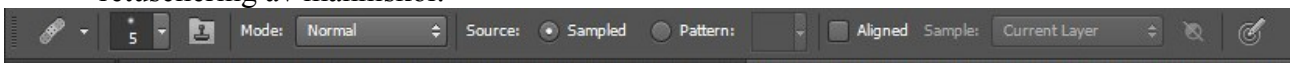
Crop tool	**Beskärning**	**C**
Slice tool	Segment	
Slice select tool	Markera segment	

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



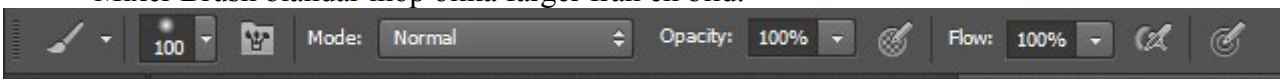
Spot healing brush tool	**Punktlagningspensel**	**J**
Healing brush tool	Lagningspensel	
Patch tool	Laga	
Content Aware Move Tool	Innehållsmedveten fyllning	
Red eye tool	Ta bort röda ögon	

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.



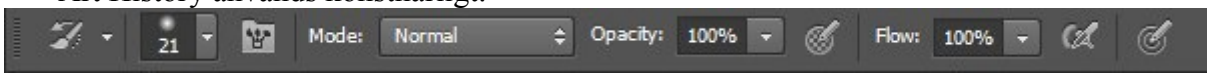
Clone stamp tool	**Klonstämpel**	**S**
Pattern stamp tool	Mönsterstämpel	

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

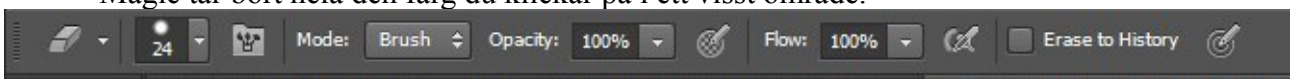
History används för att ta bort steg man gjort tidigare.
Art History används konstnärligt.



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.

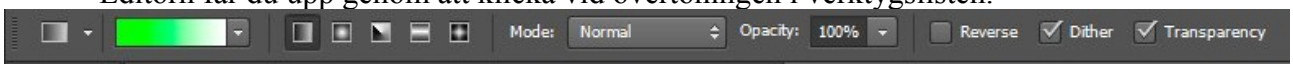


Gradient Tool — Övertoning — G

Paint bucket tool — Färgpyts
Gradient skapar en övertoningskarta.

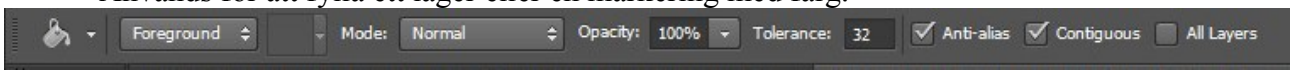
Paint fyller ett lager eller en markering med färg.

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

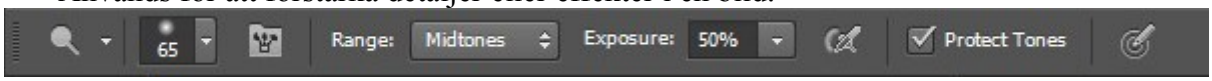
Sharpen tool — Skärpa
Smudge tool — Smeta ut

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

Dodge tool — Efterbelys — O

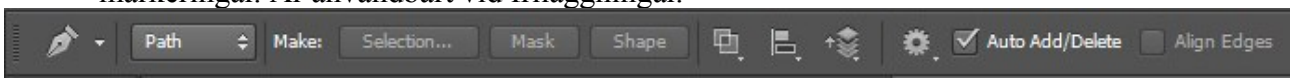
Burn tool — Skugga
Sponge tool — Svamp

Används för att förstärka detaljer eller effekter i en bild.



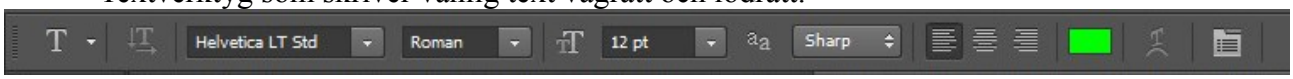
Pen tool	**Ritsift**	**P**
Freeform pen tool	Frihandsritstift	
Add anchor point tool	Lägg till ankarpunkt	
Delete anchor point tool	Radera ankarpunkt	
Convert point tool	Konvertera ankarpunkt	

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

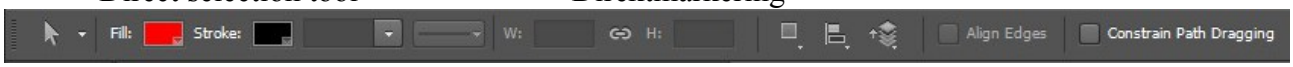


Horizontal type tool	**Vågrät typ**	**T**
Vertical type tool	Lodrät typ	
Horizontal type mask tool	Vågrät typmask	
Lodrät type mask tool	Lodrät typmask	

Textverktyg som skriver vanlig text vågrätt och lodrätt.

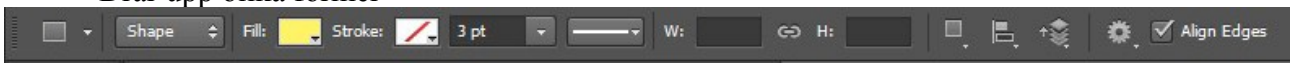


Path selection tool	**Banmarkering**	**A**
Direct selection tool	Direktmarkering	

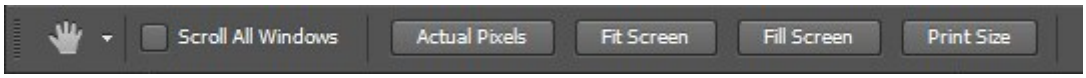


Rectangle tool	**Rektangel**	**U**
Rounded rectangle tool	Rundad rektangel	
Ellipse tool	Ellips	
Polygon tool	Polygon	
Line tool	Linje	
Custom shape tool	Egen form	

Drar upp olika former



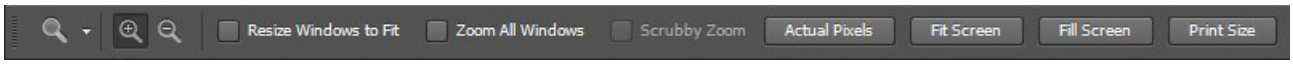
Hand tool	**Hand**	**H**



Panorerar bilden i förstorat läge medan du håller mellanslagstangenten nere.

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

Zoomar in och ut ur bilden

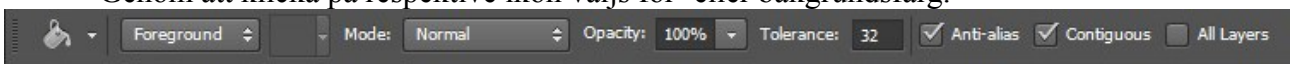


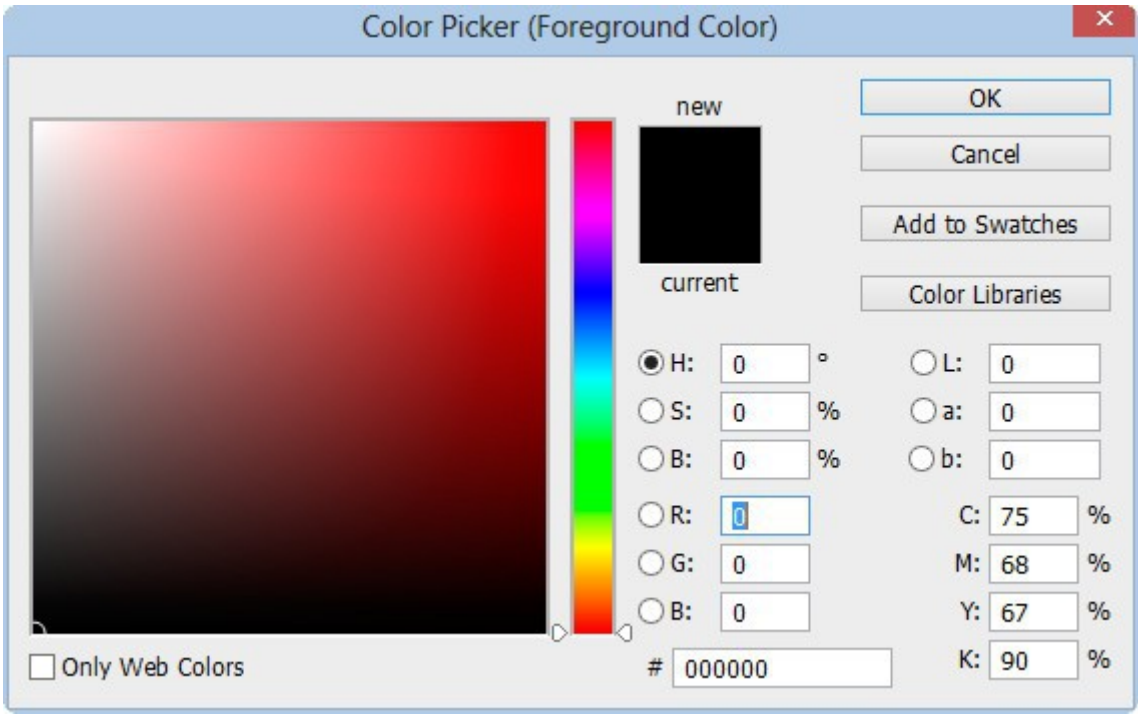
Set Foreground Color **Förgrundsfärg** **D**

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**

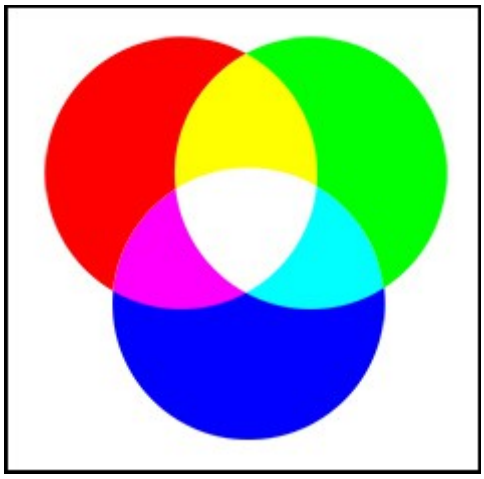
Edit in quick mask mode Redigera i snabbmaskläge

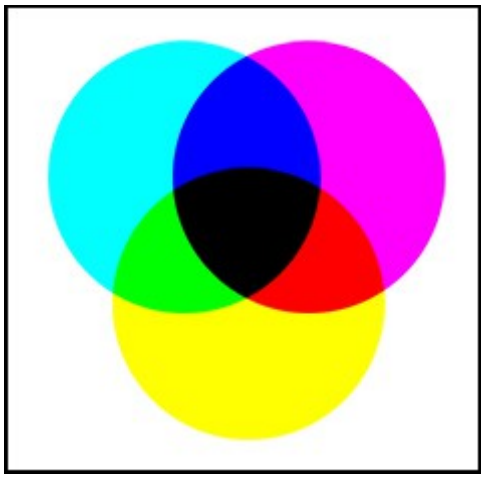
5. Kort om färger

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
Rött	+	blått	= magenta
Rött	+	grönt	= gul

Magenta	+	gul	= rött
Cyan	+	gul	= grönt
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.

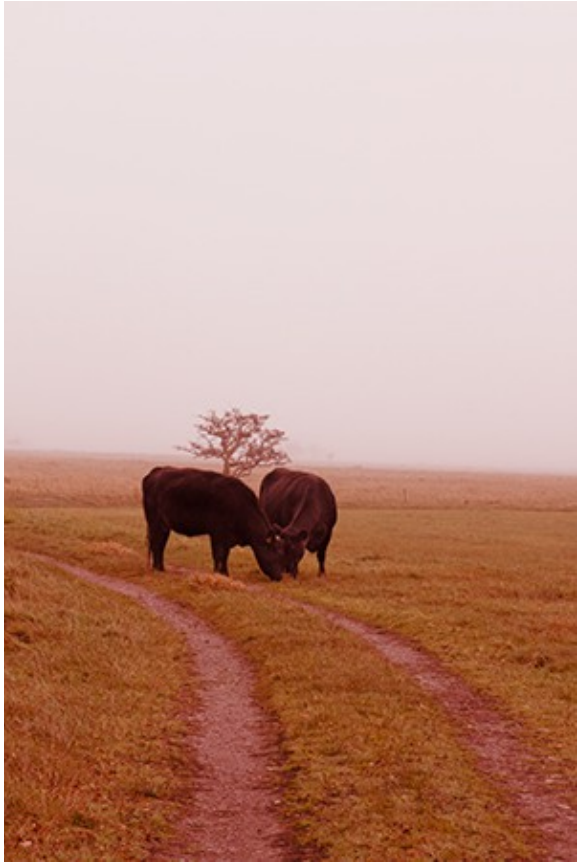
Dessa grundläggande system kommer du att känna igen i en del av Photoshops färgverktyg och är grunden till att justera bilder.

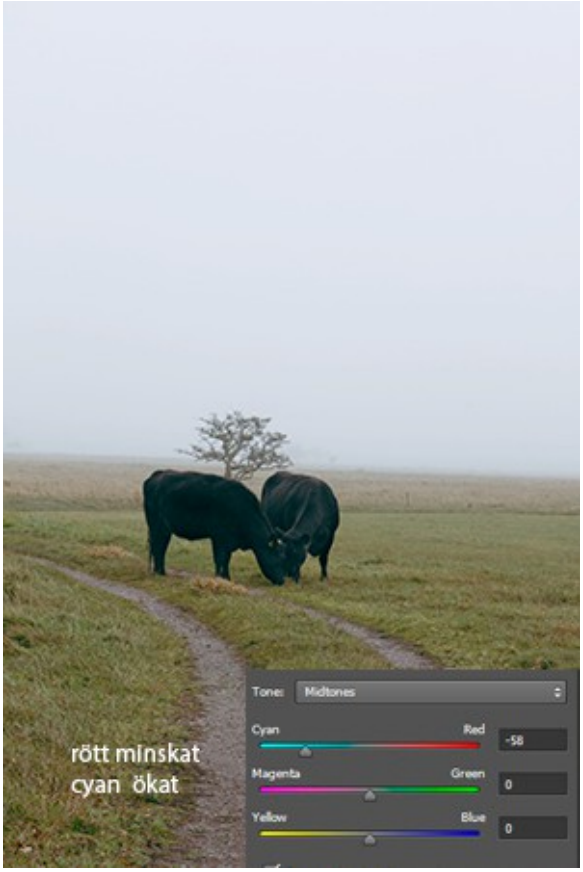
Om en bild har ett rödstick kan du alltså testa olika vägar för att ta bort detta.

- 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...

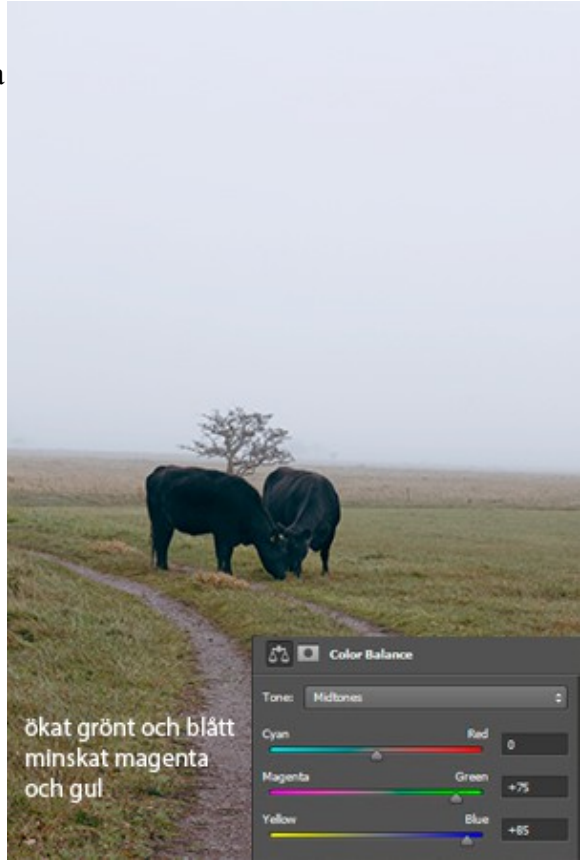
Verktyget jag använt är Färgbalans, men du kan justera färger med fördel med t ex kurvor också. Färgbalans är dock intuitivt och enkelt att börja med.





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.

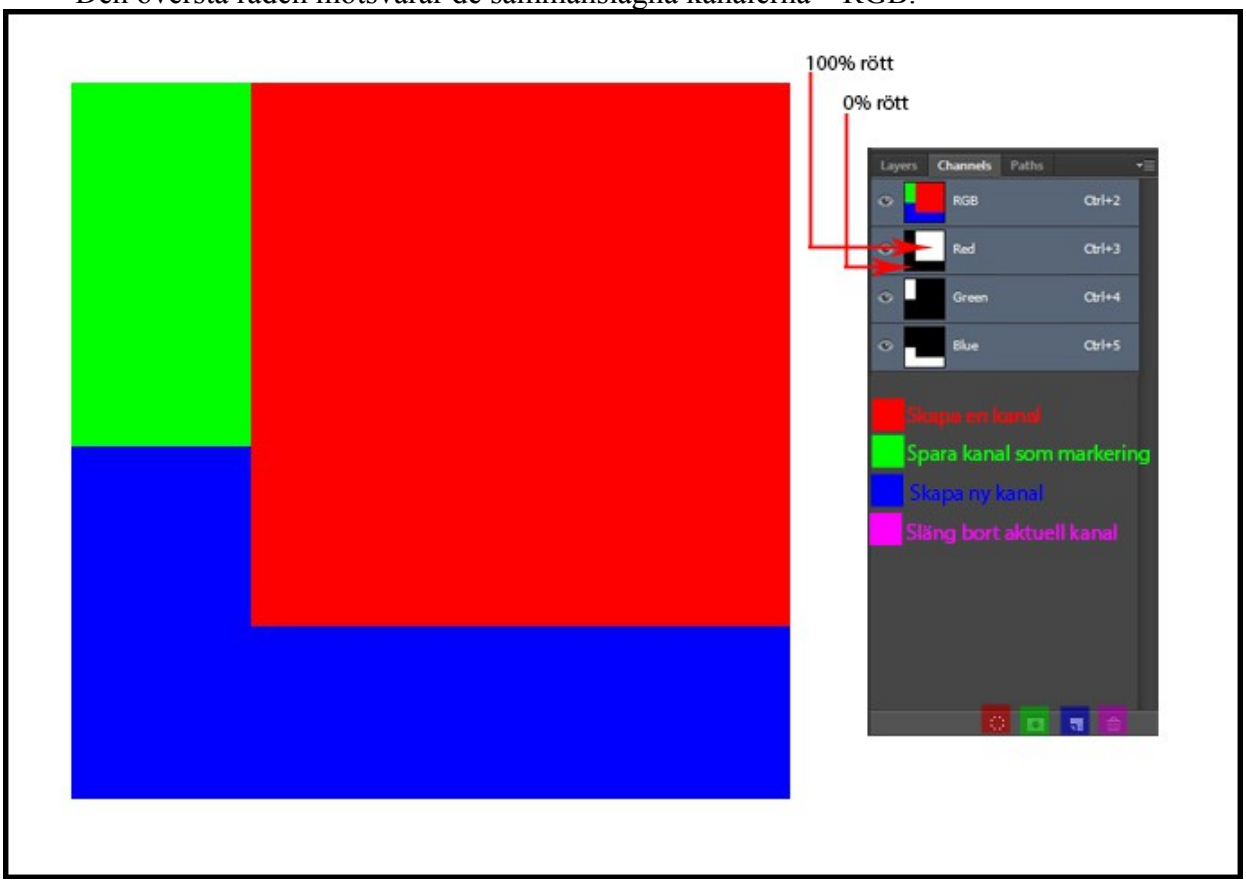


6. Kort om kanaler

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.

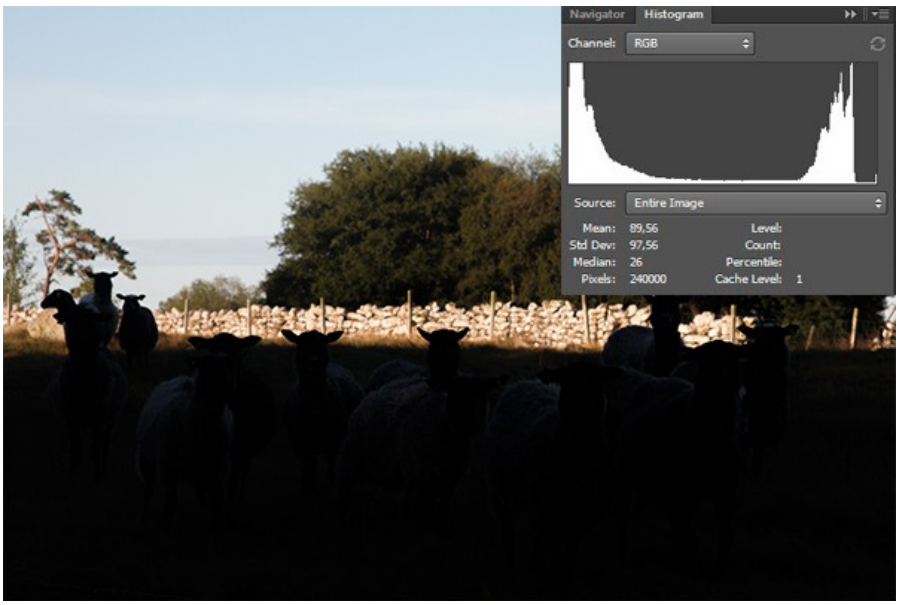
7. Histogram

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.

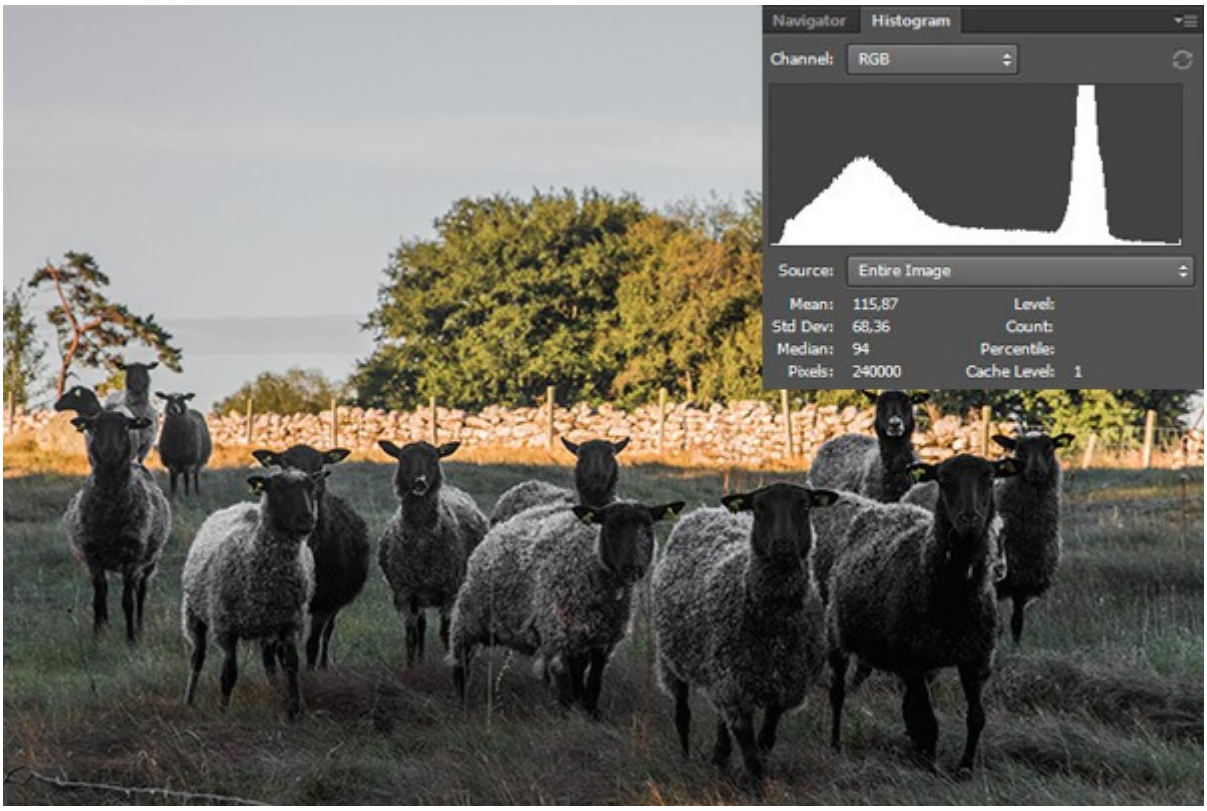
Ju högre en stapel är, desto mer av en viss ton finns representerad som en högre stapel.

Underexponerad bild - svarta områden är avklippta till vänster.



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

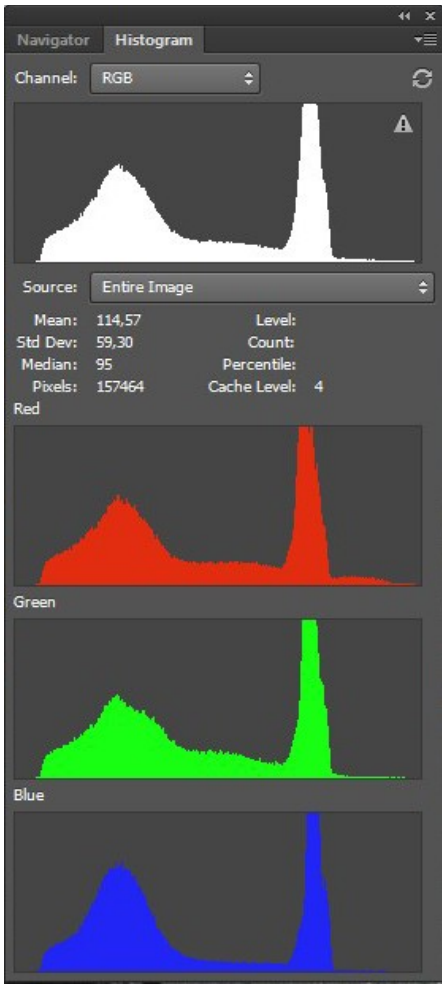
Korrekt exponerad bild



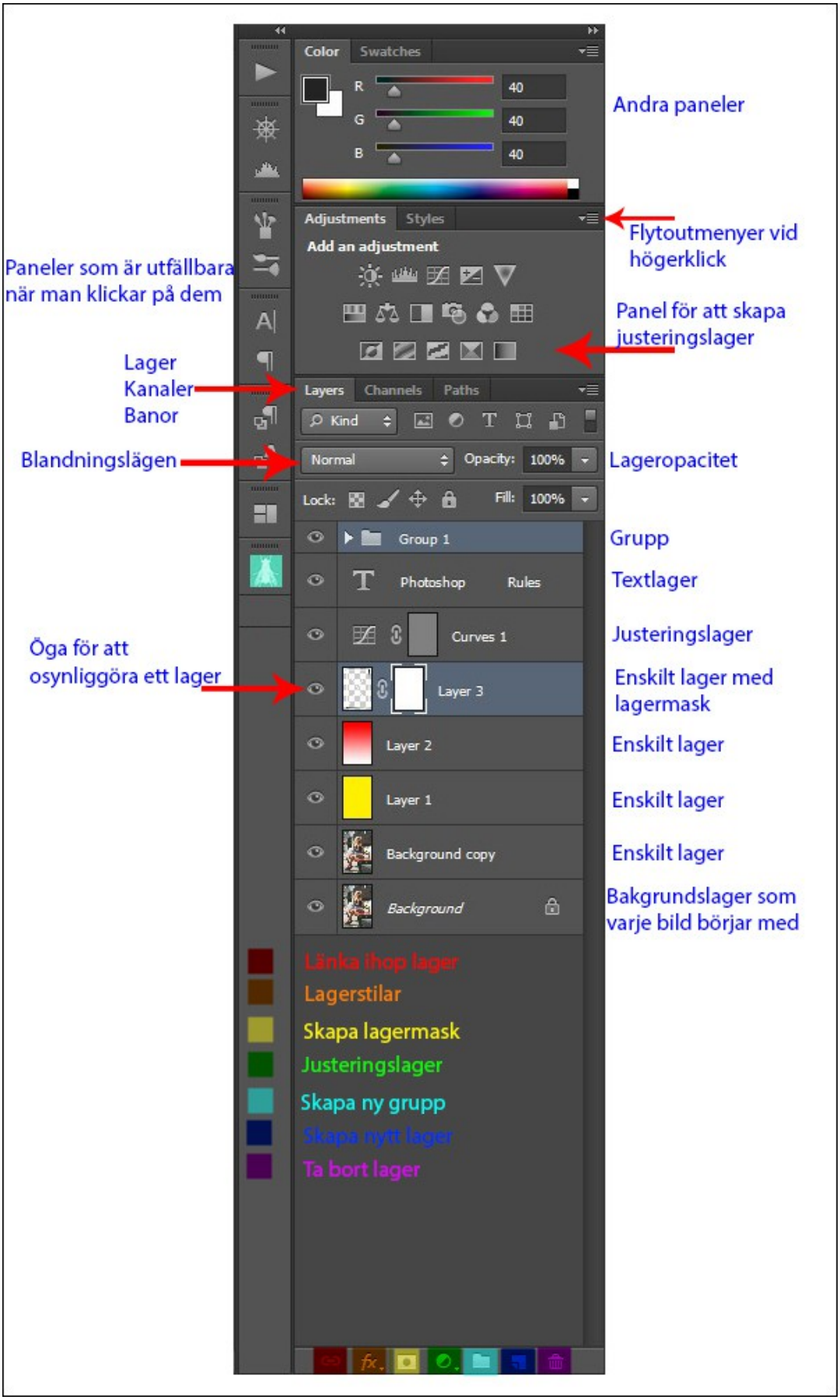
Histogramfunktionen finns också inbyggd i kameror och man kan med enkelhet direkt se
hur en bild blivit exponerad.

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.

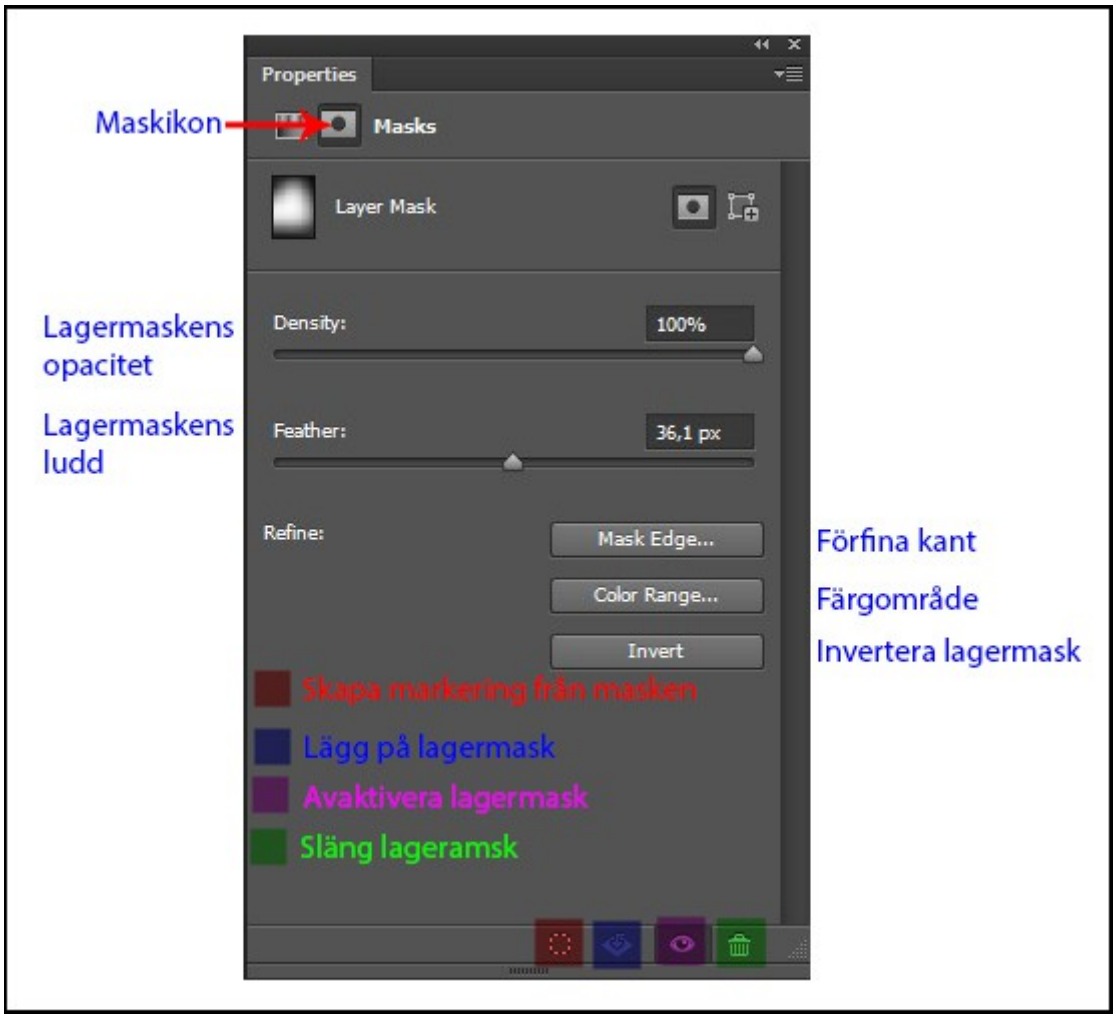
Du kan också dra upp en markering och måla med en pensel i lagermasken, men då måste masken skapas först.

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.

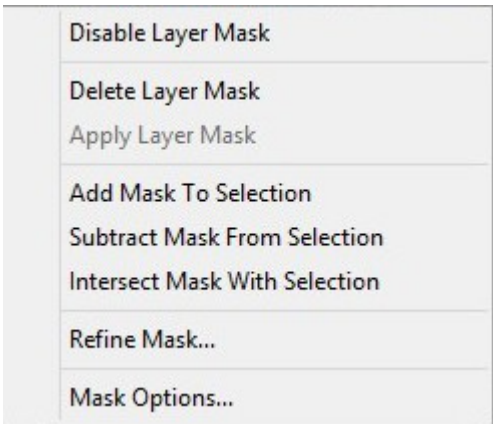
Skifta till lagermasken genom att klicka på ikonen för att arbeta i den.

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

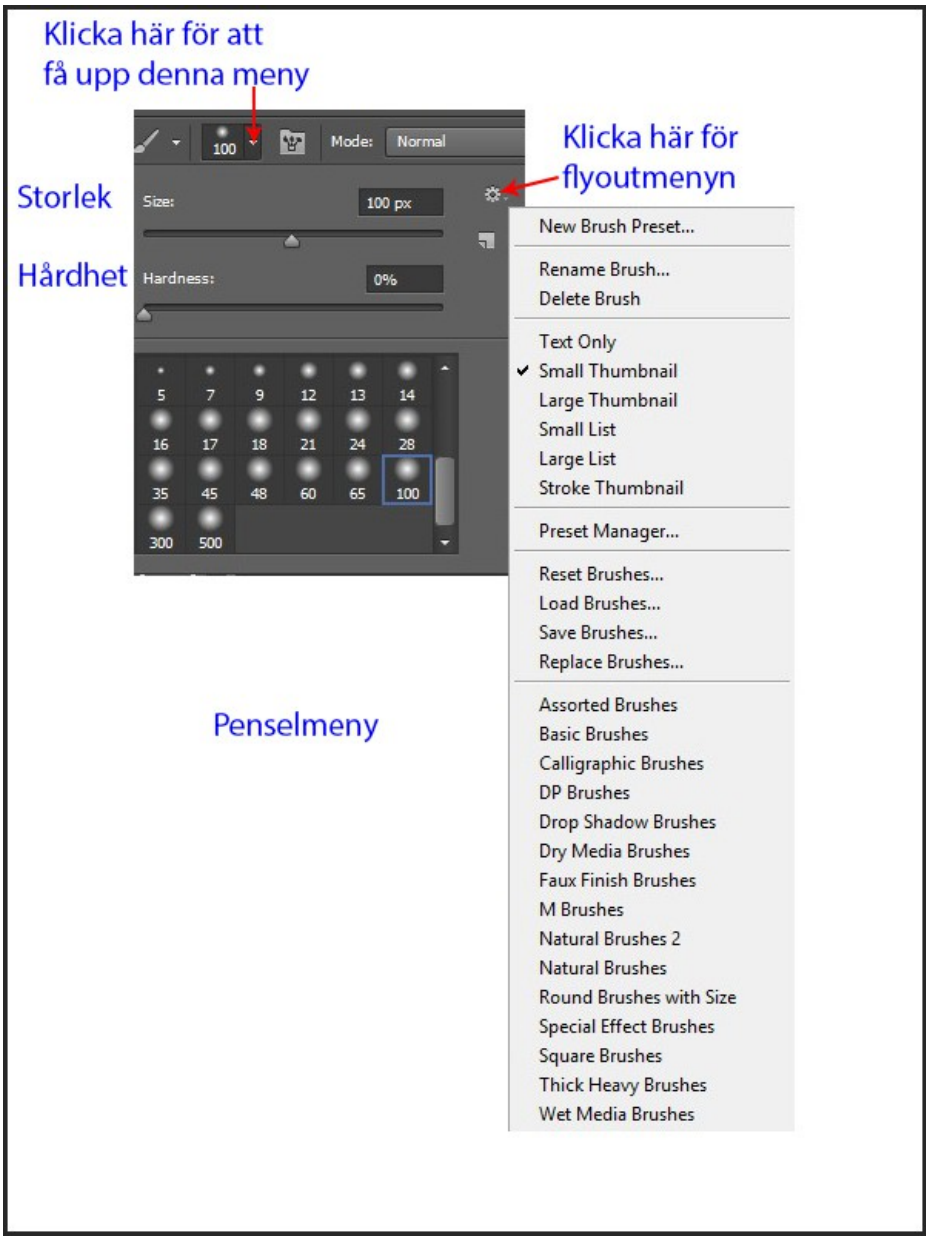
Penselverktyget återfinns i verktygspanelen och har kortkommandot **B**.

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.

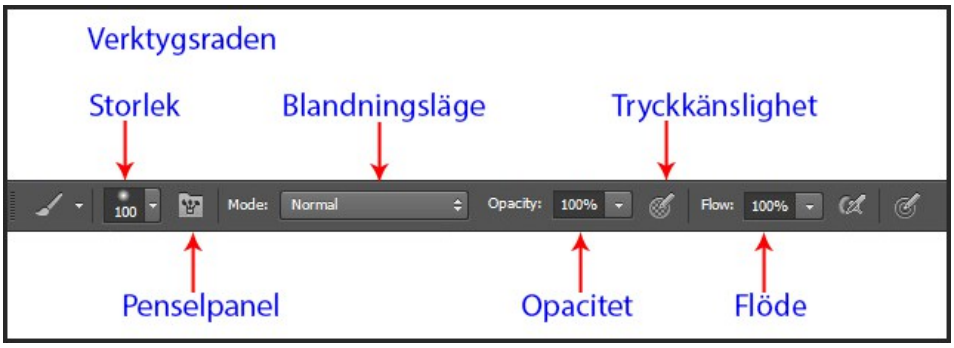
Med penslar kan du :

- 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



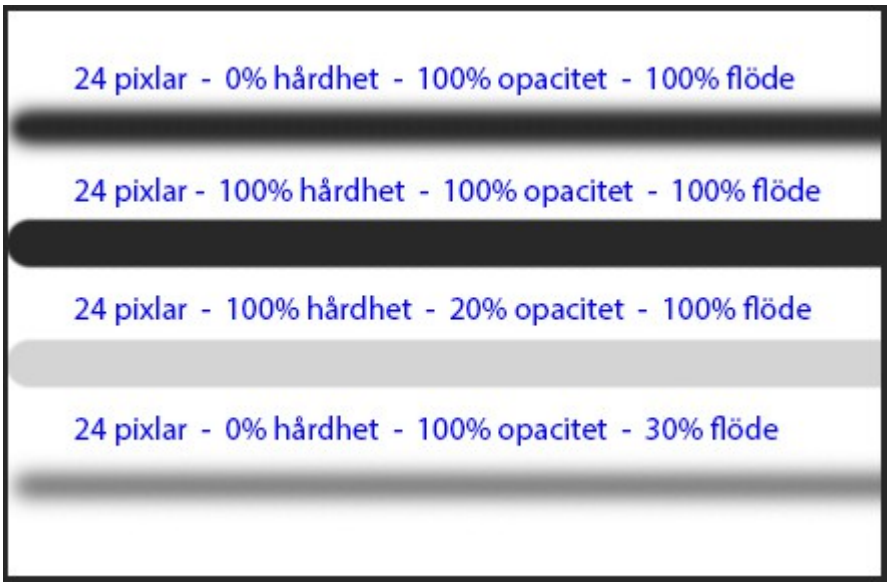
Från penselmenyn laddar du in programmets egna penslar och även de du kan ladda hem.



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

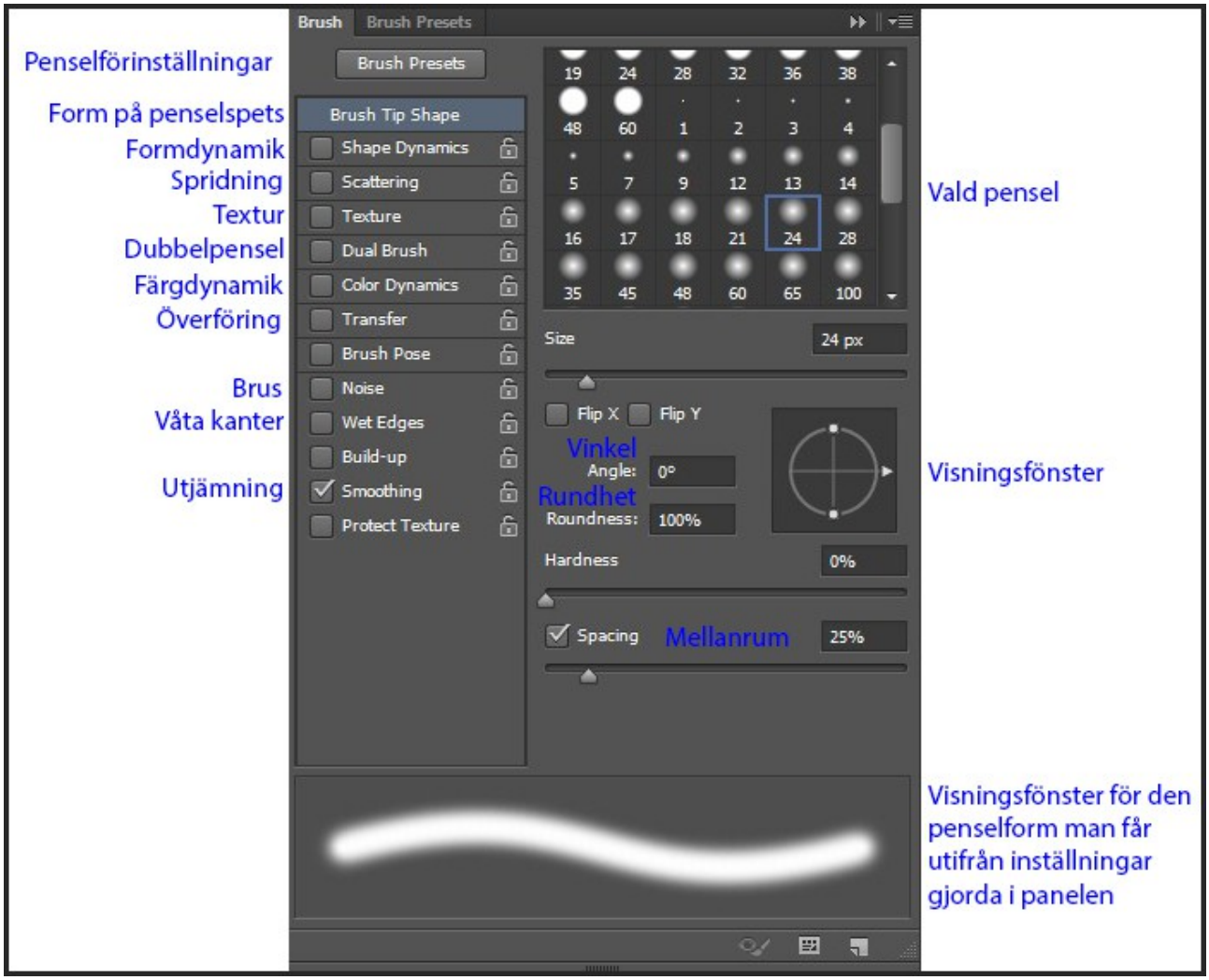
0% hårdhet innebär maximalt luddiga kanter och 100 % hårdhet innebär maximalt hårda kanter på penseln.

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

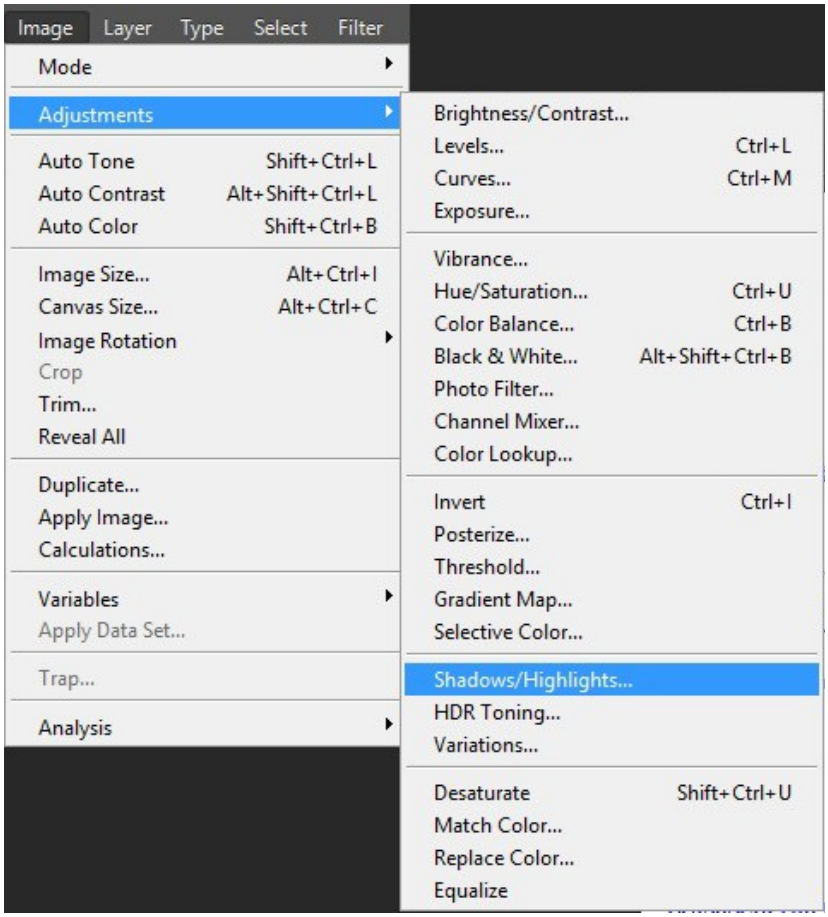
Justeringslager används för att påverka bilden med olika justeringar.

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.

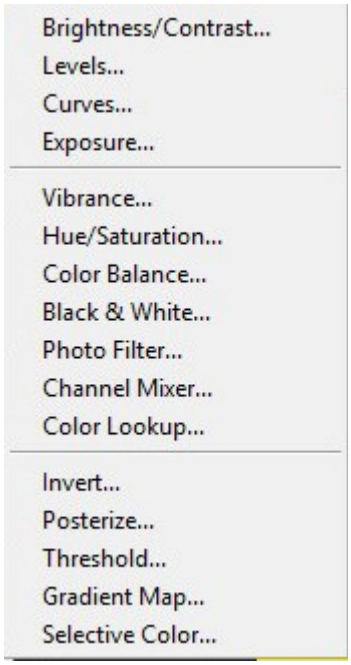
Justeringslager för att arbeta icke-destruktivt skapas antingen via ikonen nertill i lagerpanellisten eller via menyn ”Lager/Nytt justeringslager”.

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

Bild/Justeringar



Lager/Nytt justeringslager



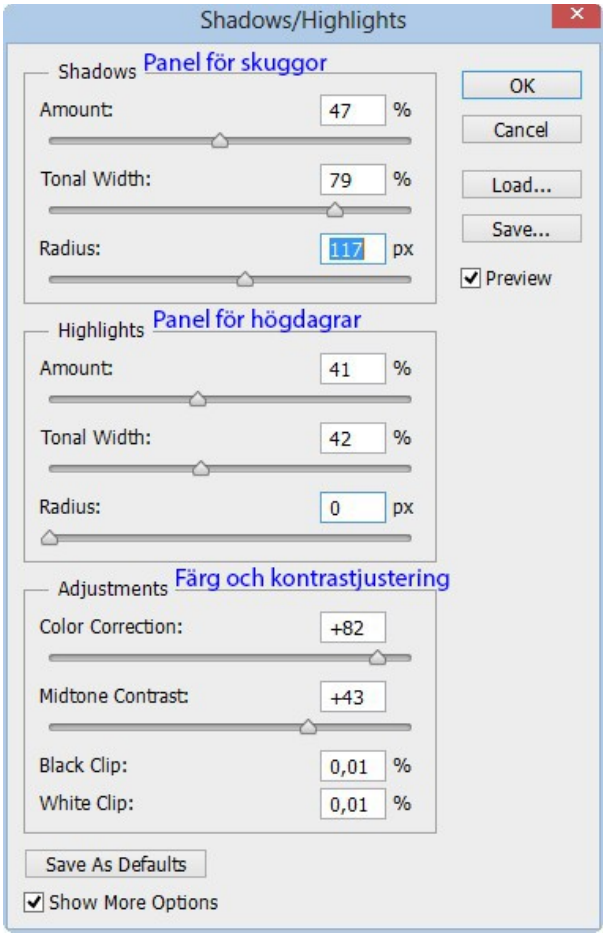
Nedan följer några användbara justeringslager vid elementär bildbehandling.

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.

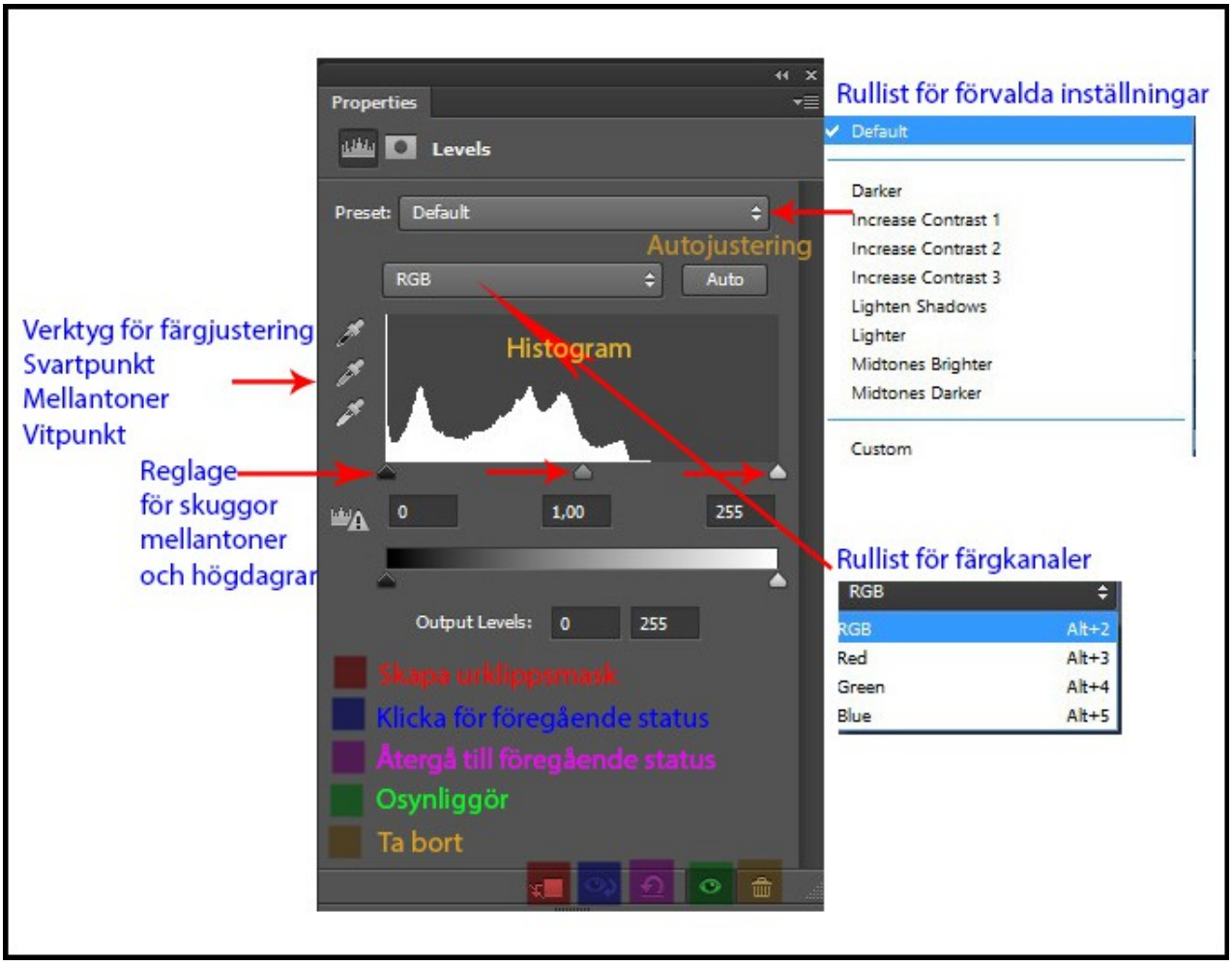


Verktyget är mycket verkningsbart och det går att använda för att redigera bilder i alla sammanhang. Det går också att skruva ordentligt på reglagen och få överdrivna effekter.

Nackdelen med verktyget är att det lätt kan uppstå haloeffekter.

Nivåer - Levels

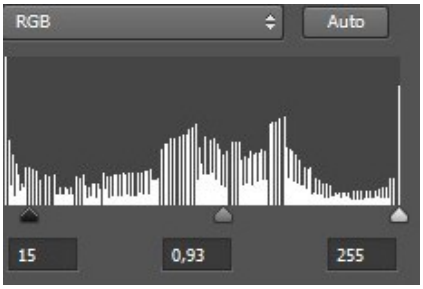
Nivåer justerar ljus och kontraster - skuggor, mellantoner och högdagrar.
Är användbart vid felaktiga exponeringar av en bild eller om du bara vill justera ändå.



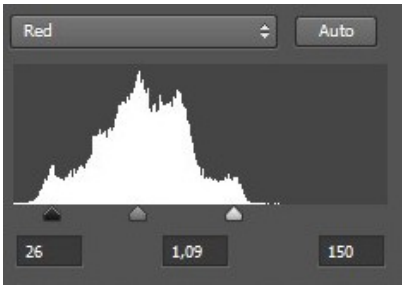
Bilden till höger är justerad med svartpunkt, vitpunkt och mellantoner genom att leta efter den mörkaste(svartpunkt) den ljusaste (vitpunkt) delen. För mellantonerna letar man efter en medelgrå detalj.

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

Global justering

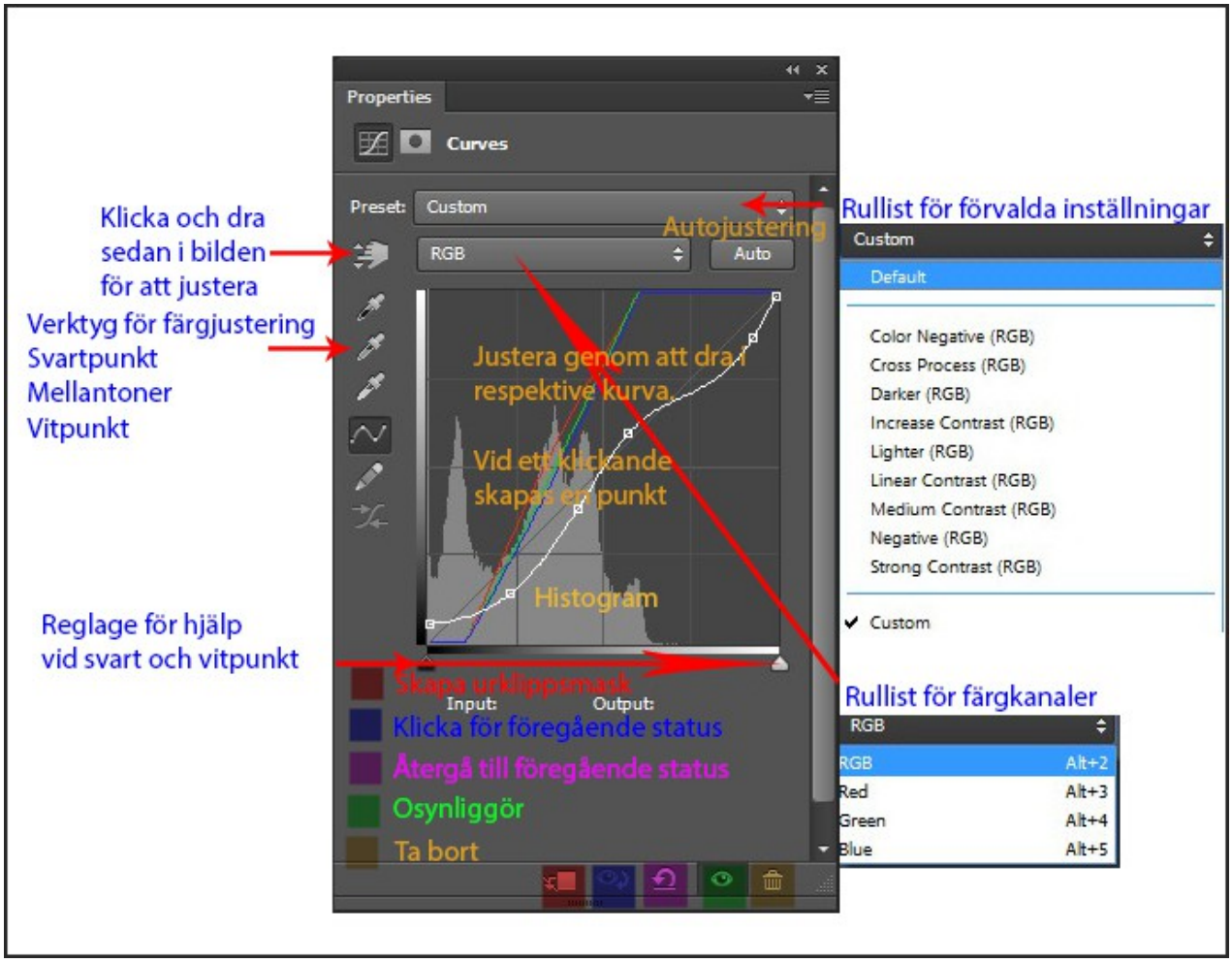


Den röda färgkanalen



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.

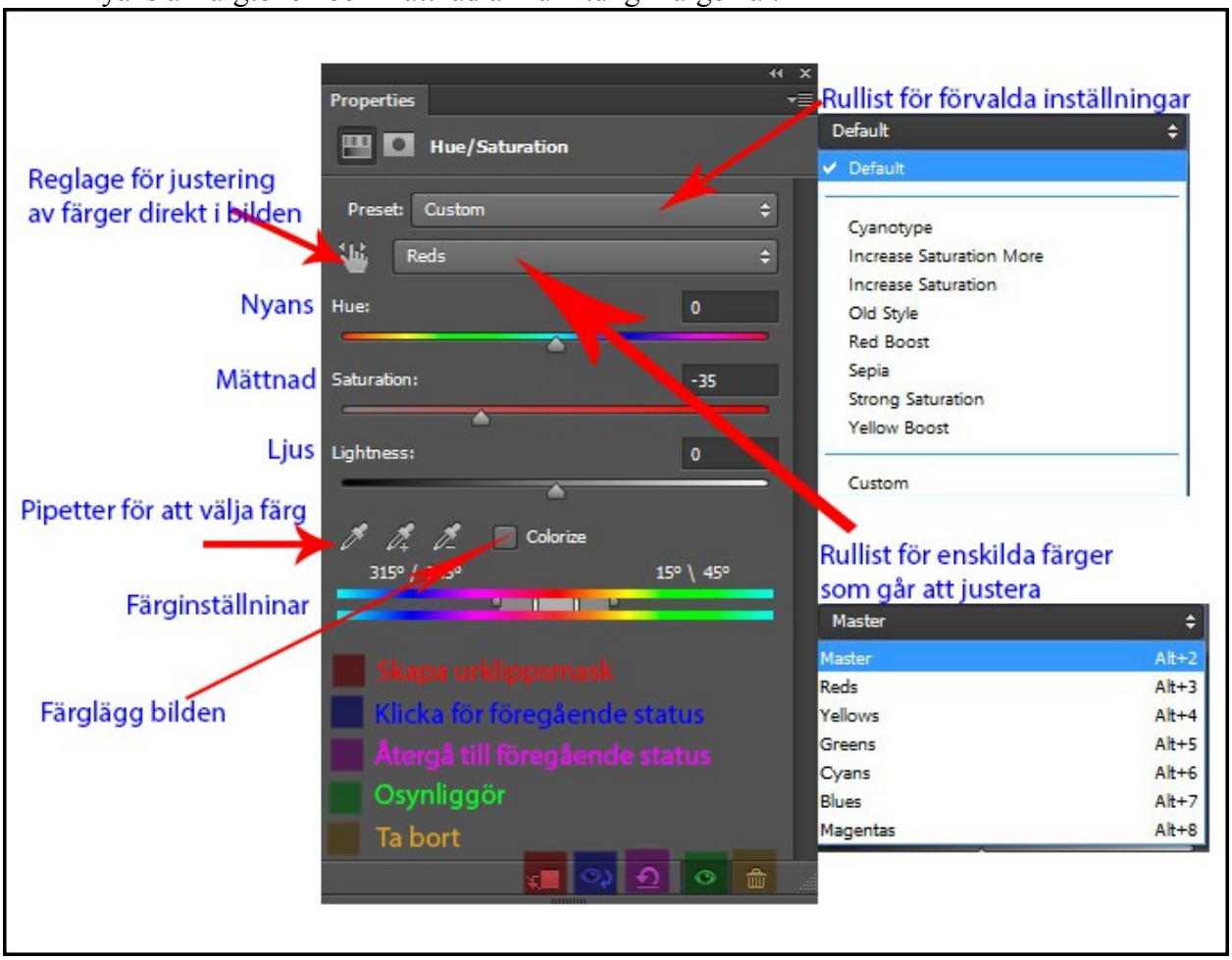
För färgjustering med kurvor hänvisar jag till denna guiden.

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.

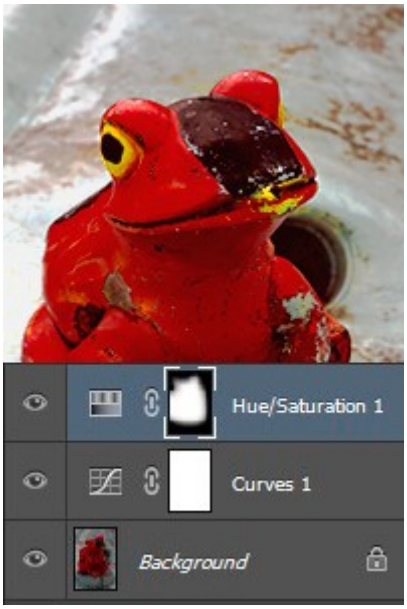
På bilderna har jag valt att ändra på den röda färgen.

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.

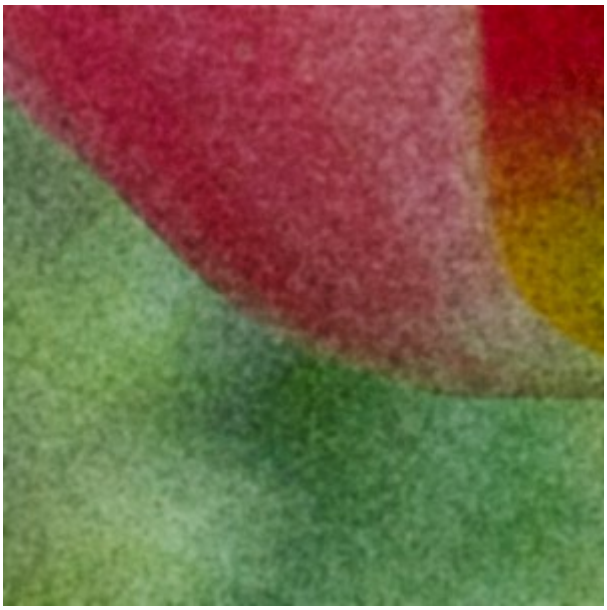
Brus skapar korn på en bild. Men man kan också ta bort/påverka brus i denna kategori.

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.

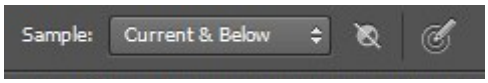
Verktyget fungerar genom att ta ett avtryck från en del av bilden och flytta det till en annan del. Genom denna manöver kan man förändra bilden.

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.

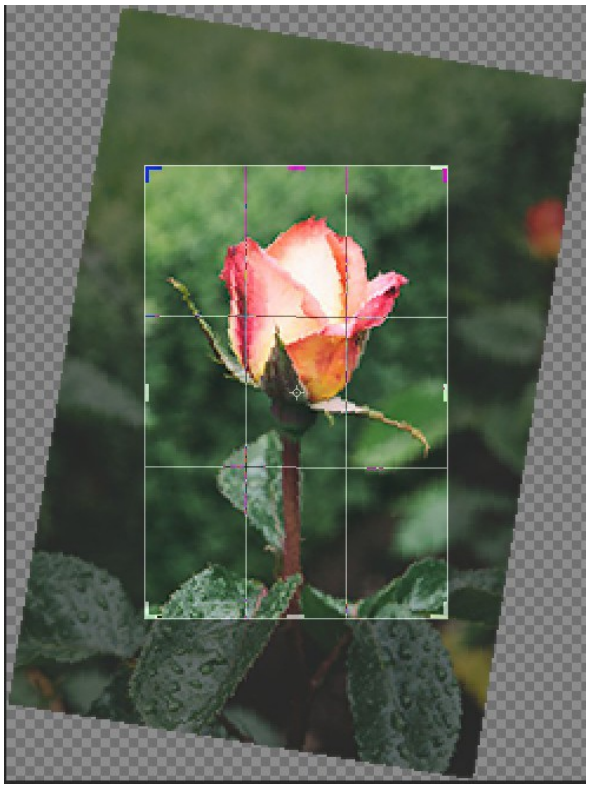
En inställning som är viktig finns i verktygslisten och det är en rullist där man kan välja om man vill klona på ett, från början, lager, få med alla lager under lagret man står på eller alla lager (beroende på blandningslägen och eventuella masker man har med i olika lager .



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	

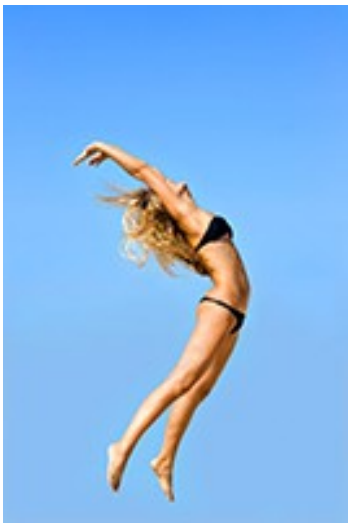
Vilket markeringsverktyg som man kan använda när, beror i mångt och mycket på den uppgift som ska utföras och att redogöra för detta faller utanför denna guide. Verktygen fungerar utifrån kanter i objekt, färg och ljus och vilket verktyg som ska väljas kan ge en viss vägledning utifrån ett verktygs egenskaper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

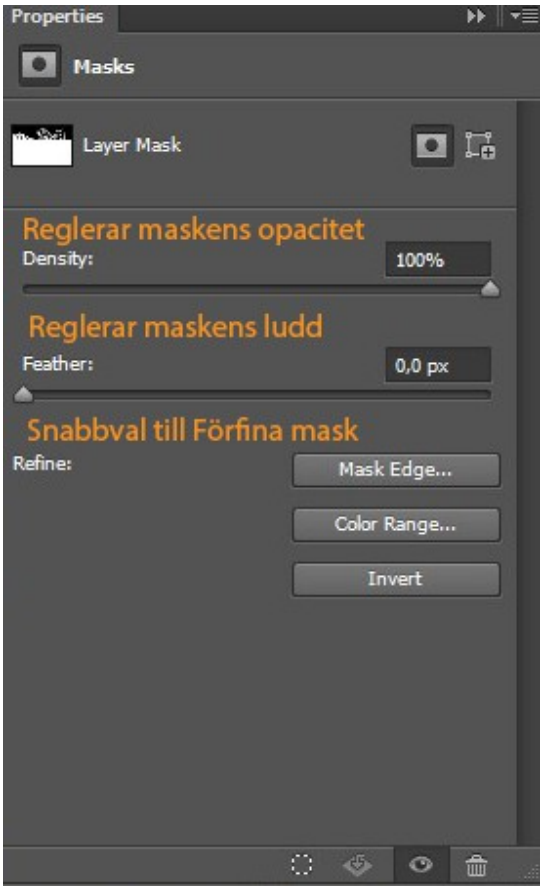
Används för att finjustera markeringar vid friläggningar eller för att skapa ludd om man inte vill ha för skarpa kanter på en markering.

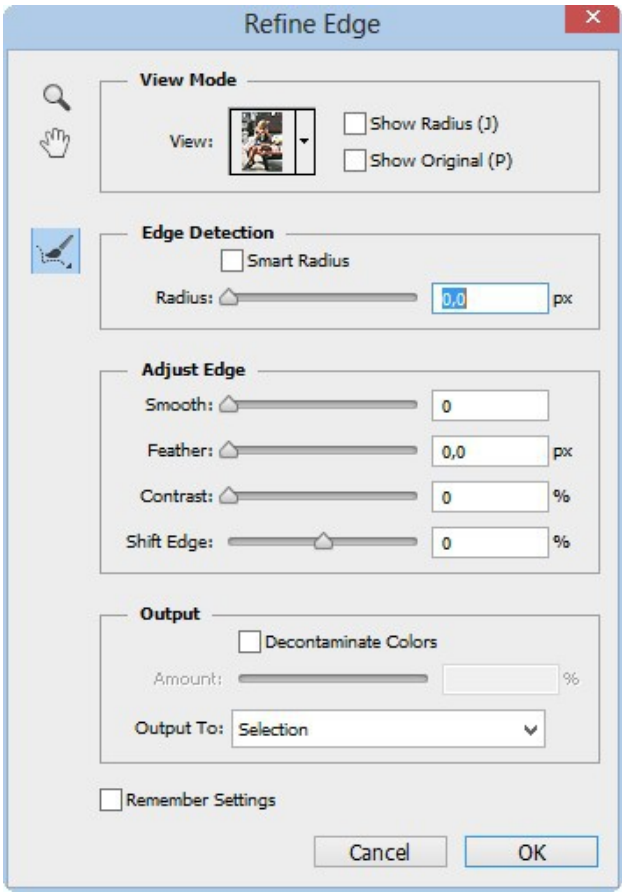
Förfina mask **Refine Mask** **Alt + Ctrl + R**

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.



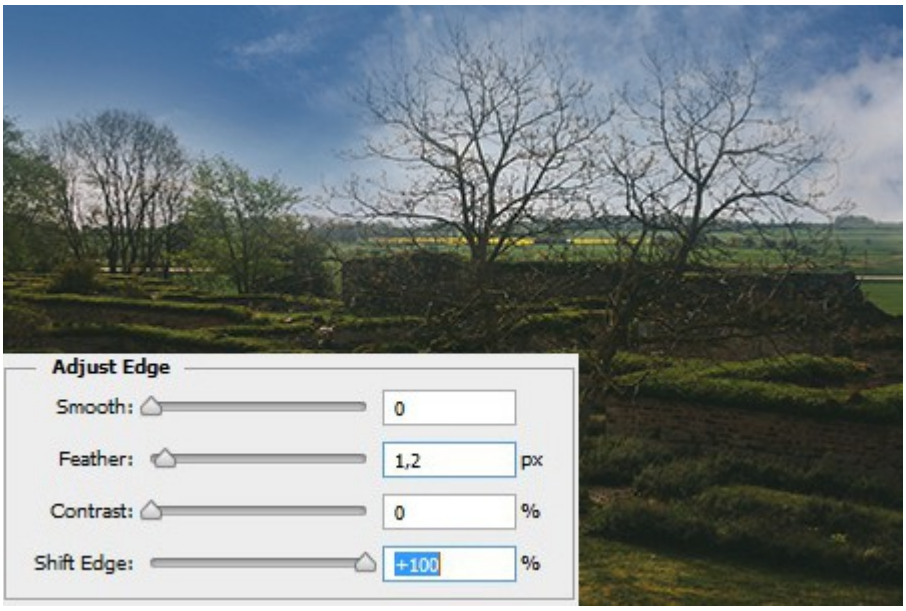


Även om friläggningen på nästa sida är något för avancerad för denna guide, så ger den en uppfattning om vad som går att göra.

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.

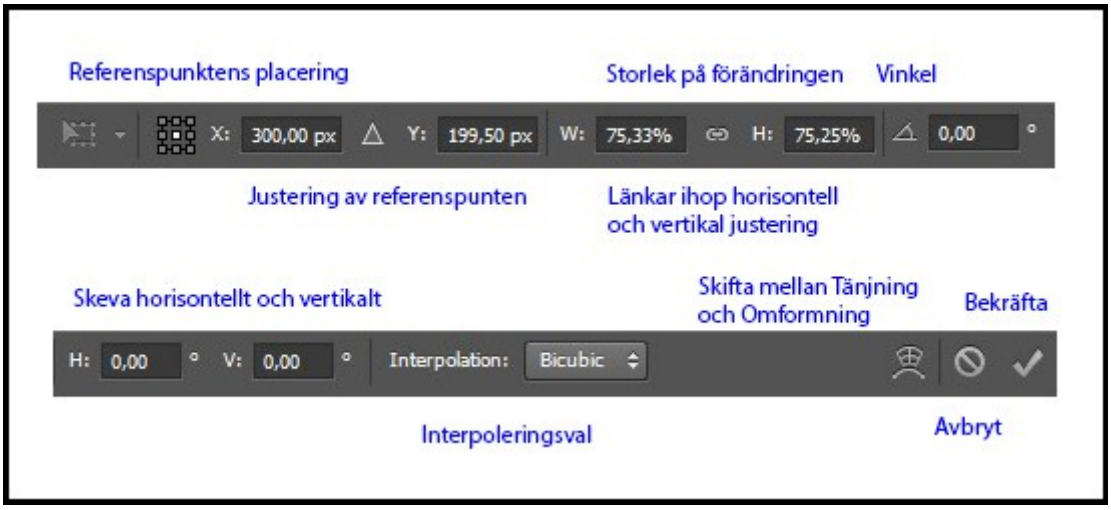
Du kan också välja att omforma en markering du gjort och inte objektet i sig.

Bekräfta genom klicka på bocken i verktygsraden eller genom ”Enter

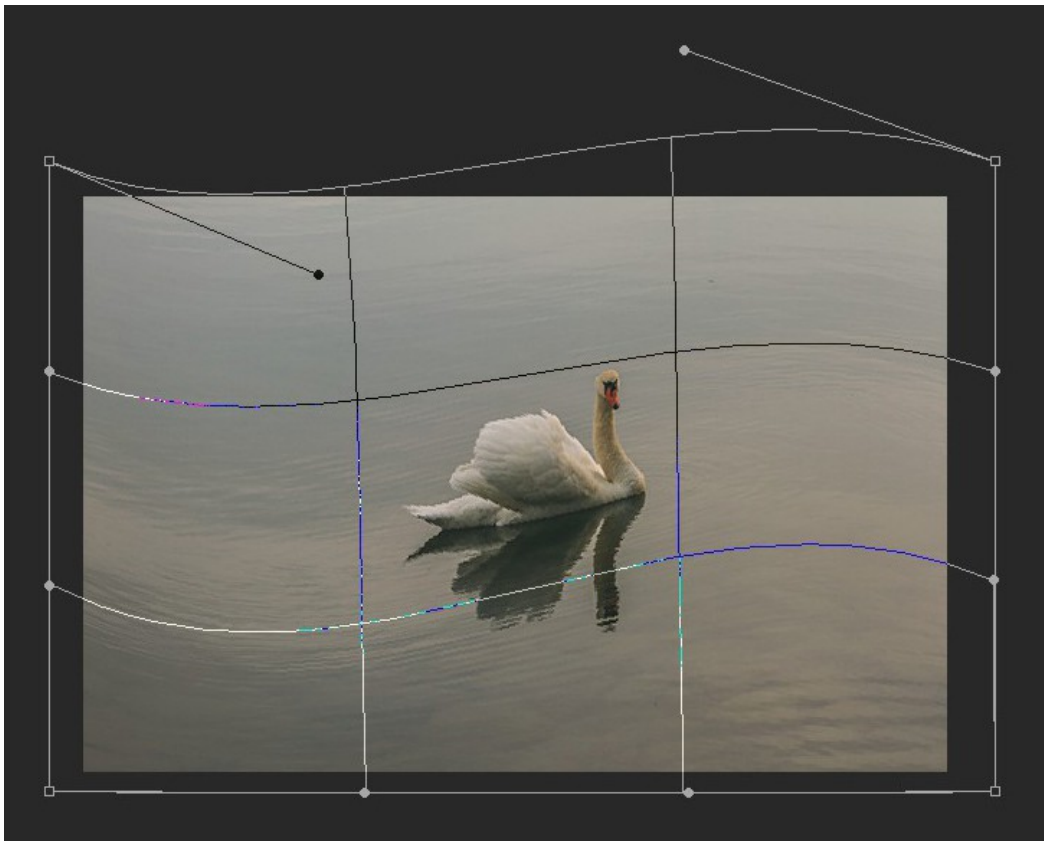
Verktyget

Verktygsmenyn

Verktygslisten



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

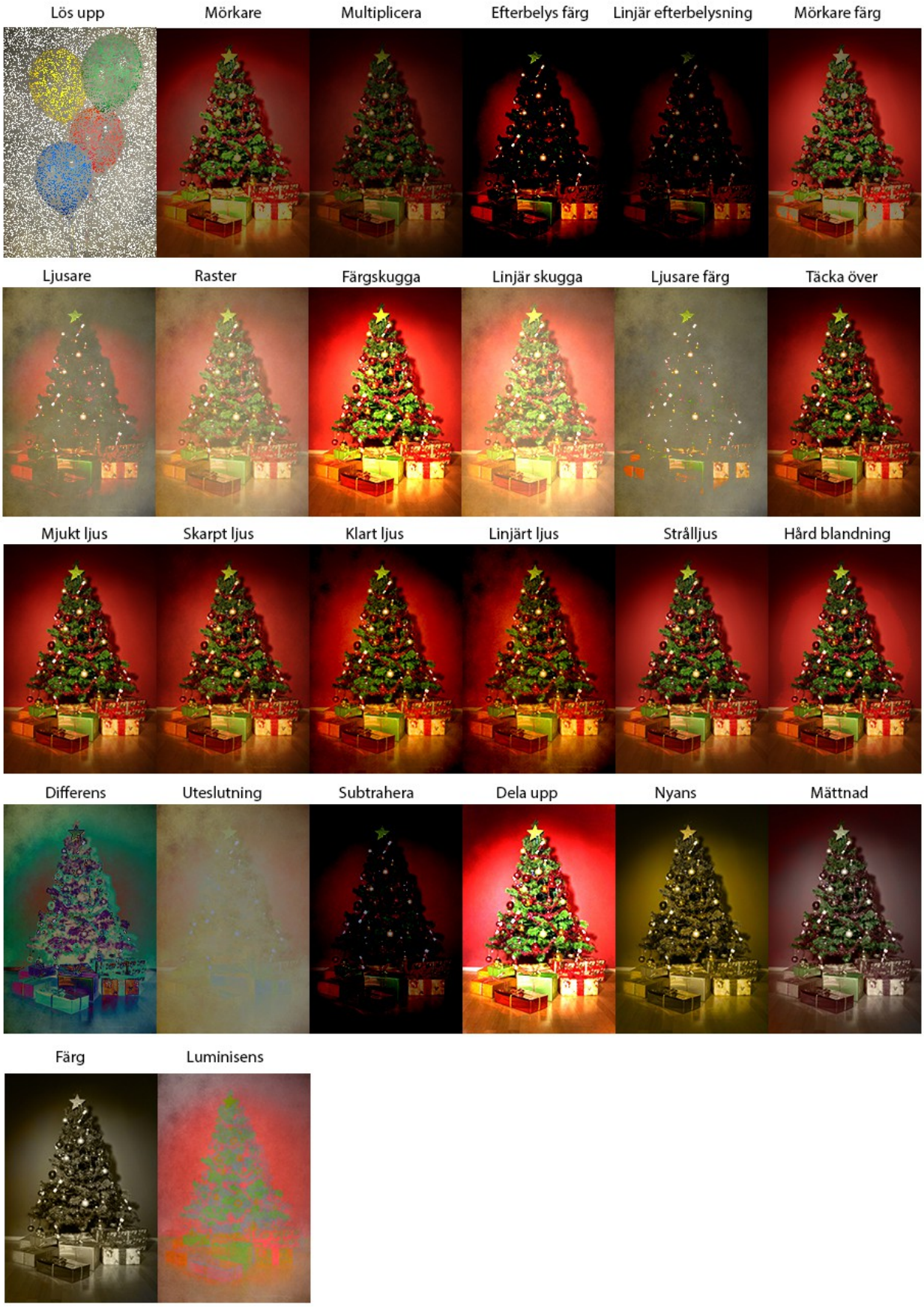


11. Blandningslägen

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%

Photoshop Photoshop

Grunder i bildredigering

©Anders Törnevad

Photoshop grundläggande bildredigering

Ljus, kontrast och färg - Underexponerad bild

Att redigera bilder handlar i grunden om att ha en fungerande strategi - ett flöde i arbetet. Detta skaffar man enklast genom att lära sig programmet - testa sig fram - och att kolla hur andra har löst sina uppgifter. Denna guiden är tänkt som en genomgång av verktyg med viss fördjupning omkring några grundläggande metoder/tekniker.

Två huvudlinjer kan urskiljas i arbetet: Att arbeta med ljus/kontrast och med färg. Dessa gås igenom i första delen av guiden, blandat med några redskap för att utveckla arbetet., t ex markeringar. Alla delar gås inte igenom i varje guide, utan guiderna tillsammans utgör tekniker för att lösa flera problem.

Ljus

Bilden är kraftigt underexponerad och behöver följdaktligen ljusas upp. Det självklara valet är att påbörja arbetet i Camera RAW (CRW)och sedan fortsätta med Photoshop. CRW har fler justeringsmöjligheter för att förfina justeringarna och kan ta fram information från bilden som Photoshop inte kan.

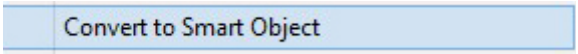
Det finns dock några andra enkla tips att pröva med för att få bilden ljusare och jag tänkte börja på ett annat håll för att visa på möjligheten att använda detta i andra sammanhang och det ger en möjlighet att lära sig grunder i programmet..

Arbeta alltid med en kopia av din bild. (Ctrl + J)

Spara bilden ofta (Ctrl + S)

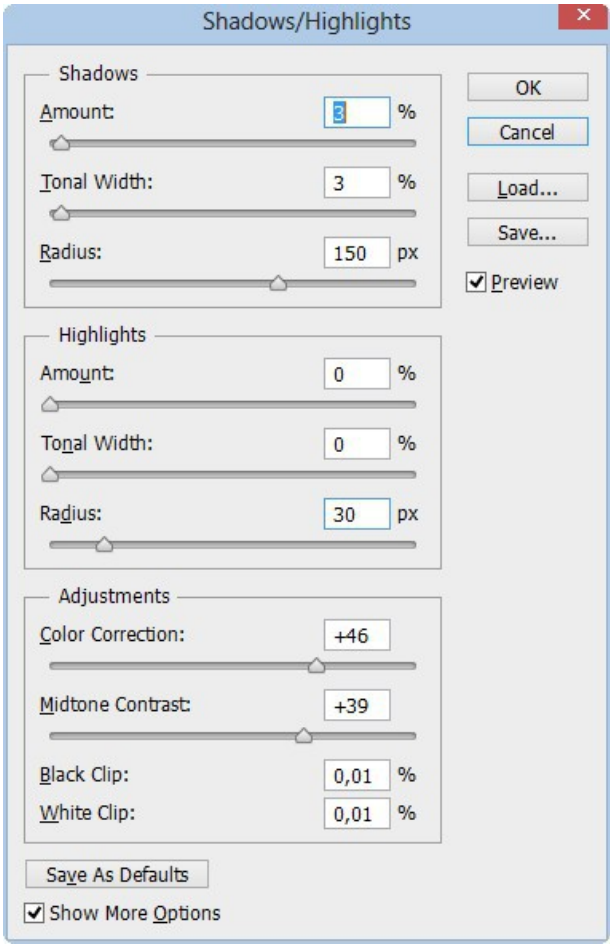
1. Öppna bilden.

2. Dubbelklicka på lagret för att låsa upp det. Högerklicka på lagret och välj SmartObjekt/Smart Object, Detta skapar ett icke-destruktivt lager, vilket innebär att du kan ändra inställningarna om det visar sig behövas.



3. Gå till Bild/Justeringar/Skuggor /Högdagrar/Image/Adjustments/Shadows/Highlights och justera.

Kom ihåg att bocka i Show More Options.

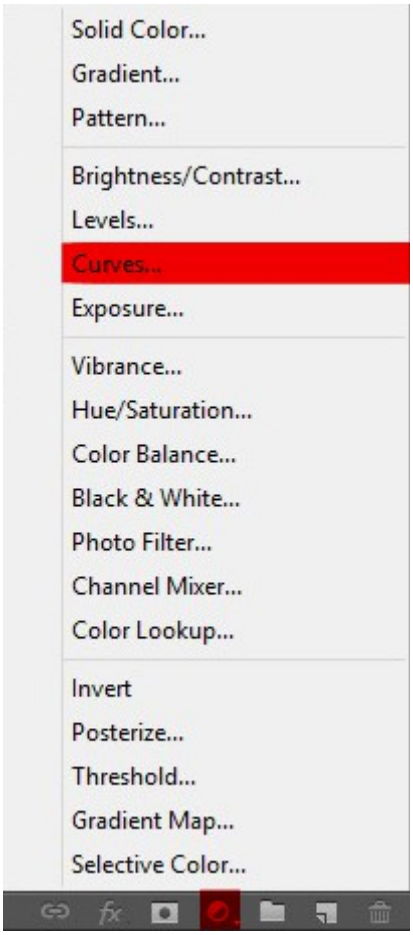


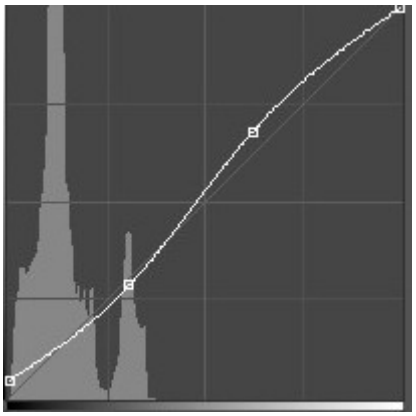
Panelen är uppdelar i tre delar:
Skuggor, högdagrar och färg. Principen är att ta fram detaljer från skuggor och högdagrar där de inte syns i bilden. Den del som brukar användas mest är den för skuggor.

Här gäller att testa sig fram för att se vad som fungerar bra. Inställningar gäller för min bild och kan vara helt annorlunda för din bild.

En viktig aspekt är Radie, som lätt skapar halo-effekter. Om dessa uppstår fås de bort genom att justera reglaget åt höger tills de försvinner/flyter ut i bilden.

3. Skapa ett Justeringslager/Adjustment Layer med Kurvor/Curves genom att klicka där jag rödmarkerat längst ner på lagerpanelen. (Ett ytterligare tips i sammanhanget är att använda ett justeringslager Kurvor satt i blandningsläge Raster, utan att använda Skuggor/Högdagrar, för att se vad det gör med bilden).





4. Justera kurvan något, din bild måste användas som referens. Kurvor kan ofta justeras enligt någon variant av en S-form liknande den på bilden nedan. Kurvorna kan också ha en mer tydlig S-form.

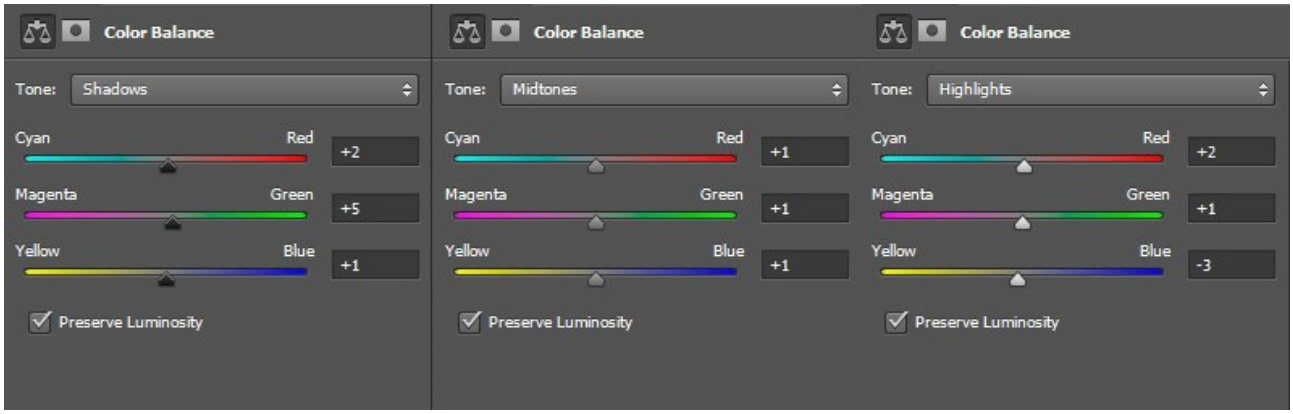
   Ha också i åtanke att du kan justera opacitet och använda ett annat blandningsläge.

Resultatet blev signifikant bättre med förbättrat ljus och i detta skede med kontraster som funkar. Dock har en del brus också dykt upp i de mörkare partierna.

Färg

Bilden innehåller något litet färgstick åt magentahållet i de mörkare partierna.

1. Skapa ett justeringslager Färgbalans/Color Balance. Justera din bild efter de förutsättningar den har. Ofta kräva bara mindre justeringar av de olika värdena.



Färgbalans är ett bra verktyg för att skaffa sig baskunskaper omkring hur färg funkar i Photoshop. Om man kan grunderna med primär och sekundärfärger, så är det en stabil grund att bygga vidare på. För att färgjustera med kurvor hänvisas till denna guide.

Ansiktena på några av personerna har en orange ton.

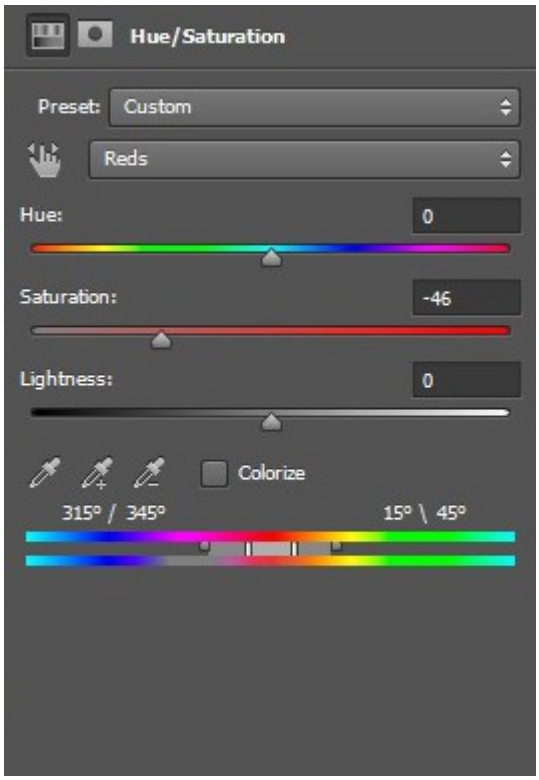
1. Skapa ett justeringslager Nyans/Mättnad/Hue Saturation.

2. Välj den färg som behöver justeras, Röd/Reds i detta fall, eftersom orange är inom det röda omfånget, och justera efter behov,

3. I detta fall kommer andra röda färger att påverkas, vilket är negativt.
   Fyll lagermasken med svart färg genom att ha svart som förgrundsfärg och använd färghinken som finns i verktygspanelen.

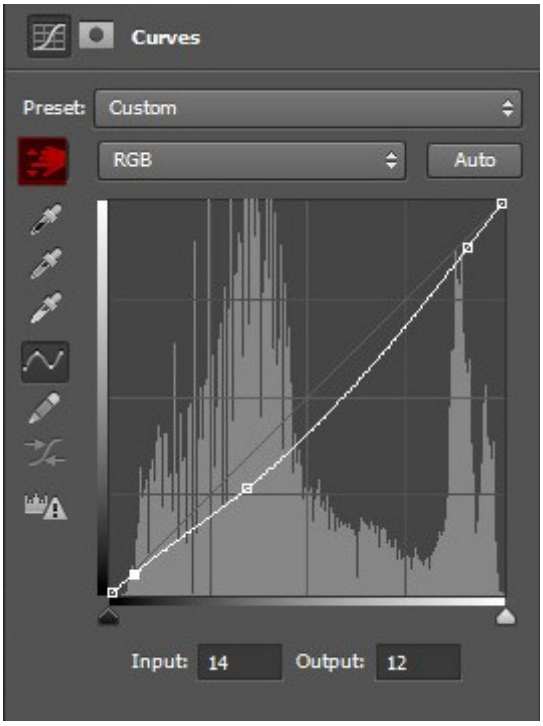
4. Stå kvar i lagermasken och måla tillbaka ansiktena med vit färg som förgrundsfärg genom att använda en pensel i lagom storlek.

   Denna teknik för att selektivt justera olika områden går att använda med alla justeringslager.



Kontrast

Kontrasten brister på en del ställen i bilden:
Det stora trädet
Himlen
Nere vid kläderna på de som sitter vid bordet.



1. Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves.

2. Välj handverktyget på kurvpanelen (se röd markering).

3. Ställ dig på respektive område i din bild och justera. Det kommer bli vis påverkan på andra delar av bilden också. Om dess stör helhetsintrycket kan man måla bort med svart färg. Det går också att delvis måla bort med justerad opacitet på penseln.

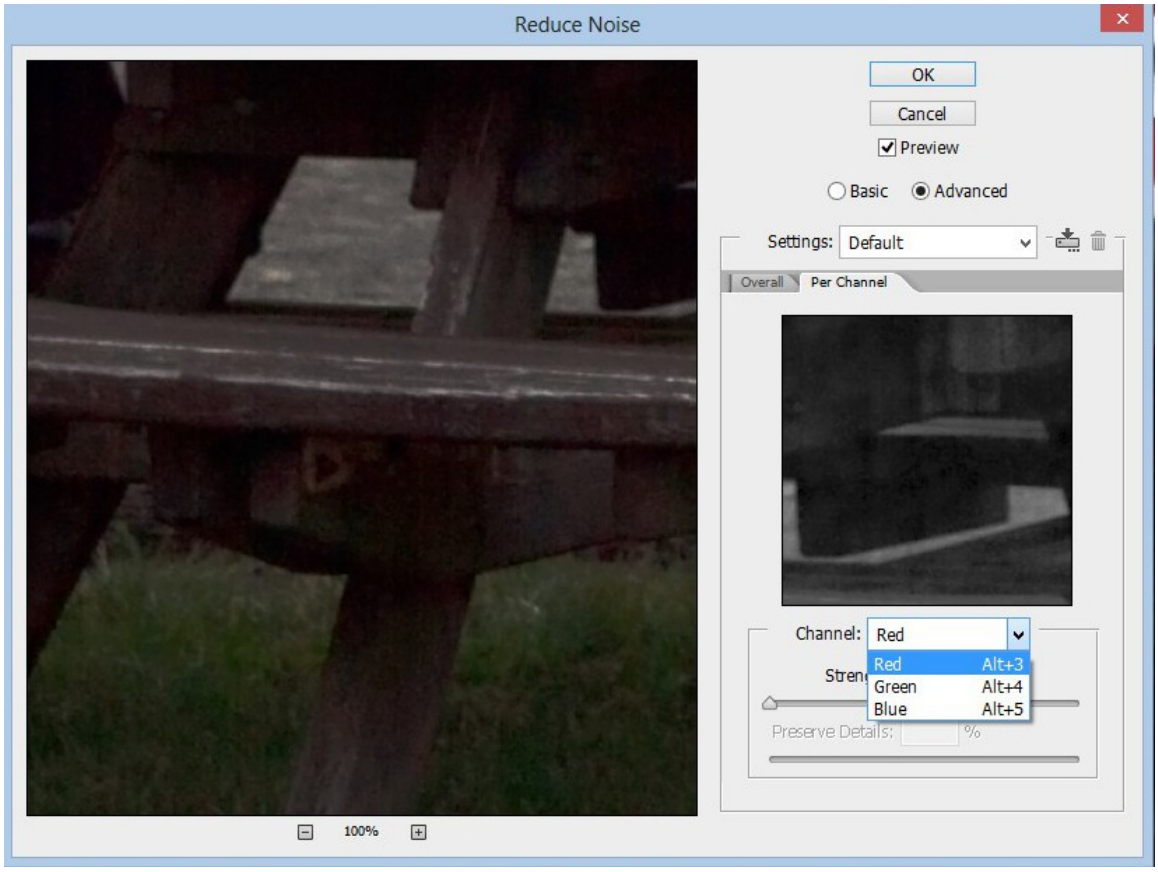
Ytterligare ett tips kan vara att skapa flera olika justeringslager och testa olika blandningslägen och eventuellt måla i dem om det behövs.

Ljus, kontrast och färg - Brus

De mörkare partierna vid bordet är fullt av brus. Brus uppstår vanligast/är mer synligt i mörka partier.

1. Gå till Filter/Brus/Minska brus/Filter/Noise/Reduce Noise.

2. Panelen innehåller två delar, en allmän basjustering och en avancerad del där man kan justera bruset i respektive kanal. Det sistnämnda alternativet är att föredra att arbeta i eftersom det ger mer kontroll över processen.



Till min bild använde jag standardinställningarna, vilket visade sig fungera bra.

Pilla i spakarna för anpassa till din bild.

Ett problem kvarstår: Färgskiftningarna.

1. Skapa ett nytt tomt lager överst via listen i lagerpanelen (se röd markering) och ändra blandningsläget till Färg/Color.

2. Använd färgväljaren i verktygspanelen och plocka upp en färg från ett område vid bordet.

3. Välj penselverktyget och en pensel som är anpassad till det område som ska målas. Hårdheten på penseln kan behöva varieras.

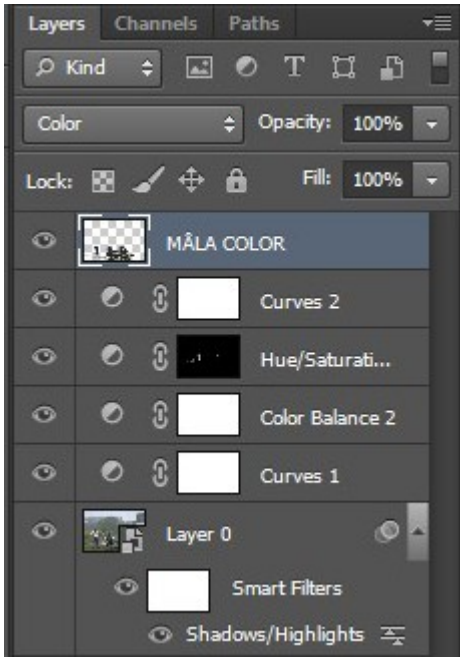
4. Börja måla där det syns mycket färgskiftningar.

Ett alternativ kan vara att använda ett justeringslager Nyans/Mättnad/Hue/Saturation, ändra blandningsläget till Färg/Color och justera respektive område via lagermaskarbete, men i detta fall är det mer pilligt och skapar fler lager och jag tycker resultatet blir bättre som jag beskrivit.

Om det visar sig att ytterligare justeringar behövs är förstahandsvalet att dubbelklicka på Skuggor/Högdagrar/Shadows/Highlights på det som blev lager 0 i lagerpanelens lager. Se bilden på nästa sida som visar lagren.

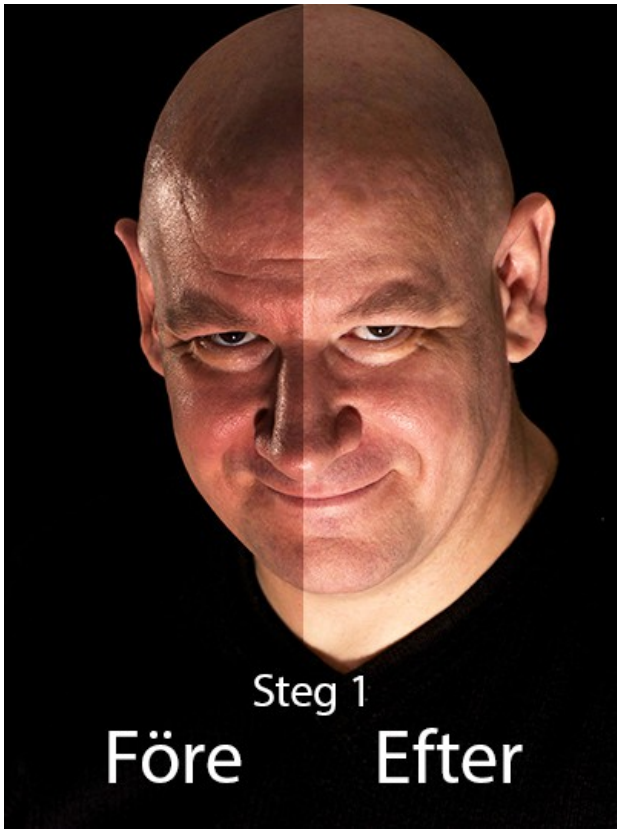
Den färdiga bilden

Lagerpanelens lagerstapel



Ljus, kontrast och färg - Underexponerat ansikte - Markeringar

Ansiktet innehåller en del skuggor som kan jämnas ut och få ljuset mer jämnt fördelat och upplättat.



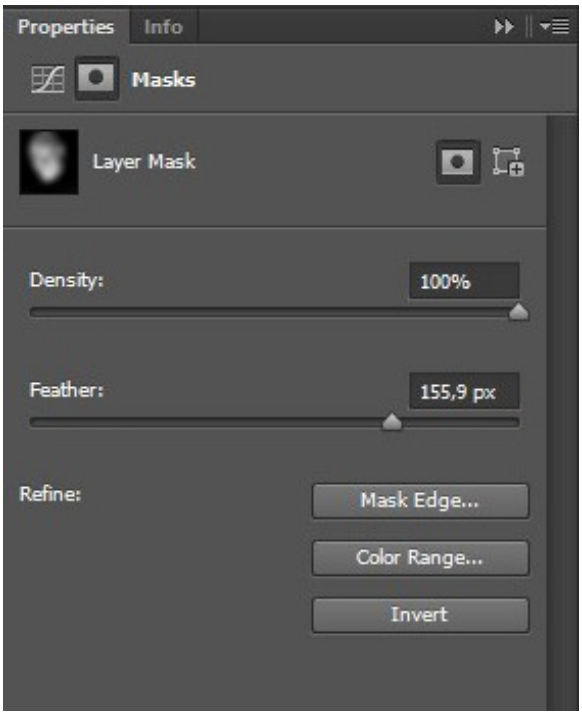
1. Kopiera lagret och ändra blandningsläge till Raster/Screen.

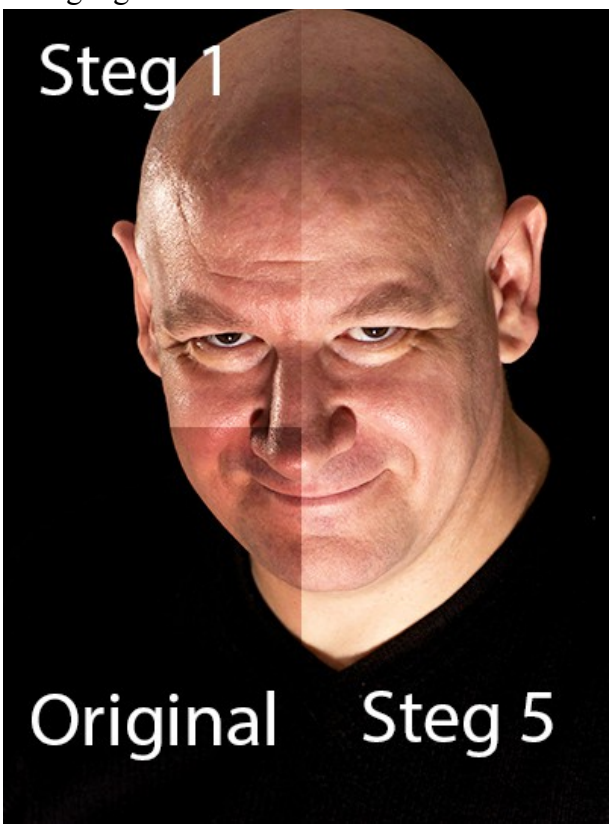
2. Gå till kanalpanelen och klicka på rödmarkeringen nertill på bilden.
   En markering dyker upp på bilden.

3. Gå tillbaka till lagerpanelen och skapa ett justeringslager Kurvor/Curves.

4. Ändra blandningsläget till Raster/Screen.

5. Stå på lagermasken och justera Ludd/Feather enligt eget önskemål.





Ljus, kontrast och färg - Överexponering

Till skillnad mot underexponerade bilder kan det vara svårare att rädda överexponerade bilder. Bilden jag använder här fungerar bra att rädda. Det viktiga är om en del av bilden är helt utfrätt eller inte. Om någon del av bilden är helt utfrätt, funkar det inte att rädda just den delen med sedvanliga justeringar, eftersom det inte finns någon information kvar att få tillbaka. Det kan kräva andra tekniker som kloning, eller byta ut delar av bilden för att det ska fungera. Ett exempel kan vara en utfrätt himmel eller ett utfrätt ansikte. För en utfrätt himmel finns en guide här.

Finns det bara lite information kvar går det att försöka rädda bilden. Med min exempelbild fungerar det utmärkt att använda Skuggor/Högdagrar/Shadows/Highlights, men jag tänkte visa ett annat väldigt enkelt sätt.

Ytterligare ett tips finns i avsnittet om markeringar längre ner i guiden.

1. Kopiera originallagret genom att stå på det lagret och förflytta dig till den röda markeringen på bilden Skapa ett nytt lager/Create New layer.

2. Ändra blandningsläget på det nya lagret till Multiplicera/Multiply.

3. Justera eventuellt opaciteten (min är oförändrad).

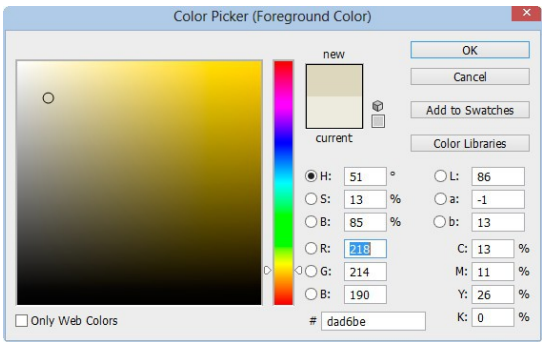
4. Om det är nödvändigt kan man upprepa steg 2 och 3.

5. Upprepa steg från guiden om underexponerade bilder vid behov.

Ljus, kontrast och färg - Överexponerat ansikte

När det gäller över- eller underexponerade bilder på ett ansikte fungerar det som en grund att försöka med likande arbetssätt som beskrivits.

1. Skapa ett nytt lager/Create New layer.
2. Ändra blandningsläget till Multiplicera/Multiply. (möjligen kan andra blandningslägen också fungera).
3. Plocka upp en färg från hudtonerna med Färgväljaren.
4. Måla över delar av ansiktet som är utfrätta.



5. Plocka eventuellt upp en ny färg och upprepa tills du blir nöjd.
6. Färgjustera bilden.

Ljus, kontrast och färg - Överexponering - Markeringar

Markeringar är ett område som man ofta har nytta av i programmet. Jag ska visa ett exempel på enklare markeringar och ett exempel på en mer avancerad metod där en del av bilden är helt och totalt utfrätt.

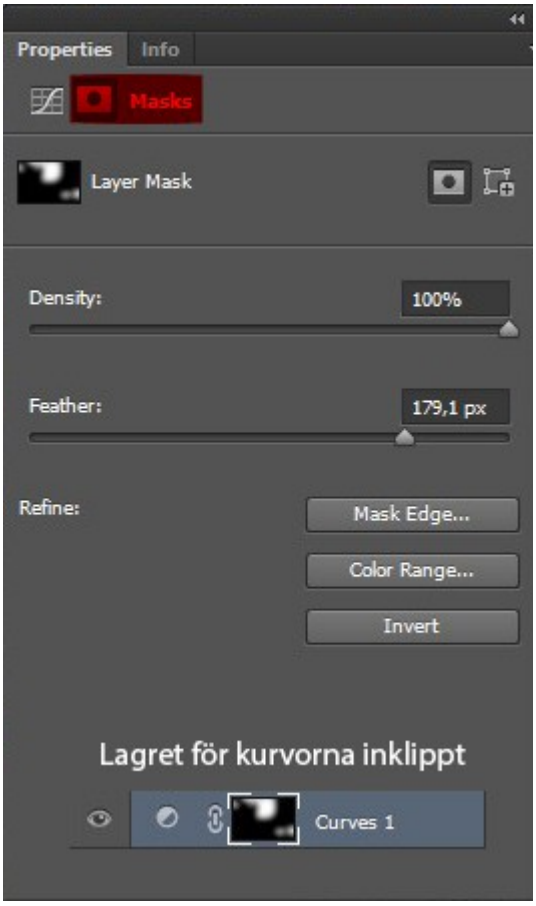
1. Välj Lassoverktyget/Lasso Tool i verktygspanelen och dra upp en markering omkring ett ljust område (eller ett område du vill påverka i din bild).

2. Håll ner Shift-tangenten och markera ett nytt område. Med denna nedtryckt kan man skapa nya markeringar utan att andra markeringar försvinner. Med Alt-tangenten nedtryckt tar du bort delar fån en markering.

   Lassoverktyget har också en en verktygslist, där man kan välja Ludd/Feather, vilket ibland är användbart.

3. Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves. Och ändra blandningsläget till Multiplicera/Multiply.

En del av de ljusare delarna av bilden har nu mörkats ner, men fortfarande är en del av bilden nere till höger helt opåverkad av justeringen, jag återkommer till den.



4. Byt till lagermasken på kurvpanelen, se rödmarkeringen på bilden.

5. Justera Ludd/Feather till effekten smetas ut över bildytan och det ser mer realistiskt ut.
   Vid behov går det att finjustera mer genom att måla med svart eller vit färg i lagermasken för att få effekten dit man vill.

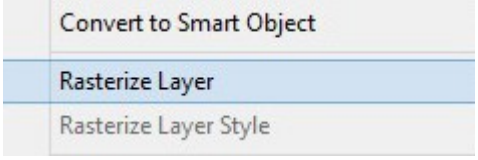
   Genom att justera Täthet/Density kan du också påverka hur mycket av effekten som ska synas.

Överkurs: Rätta till området nere till höger som är helt utfrätt. Jag tar med detta för att visa på möjligheterna i programmet.

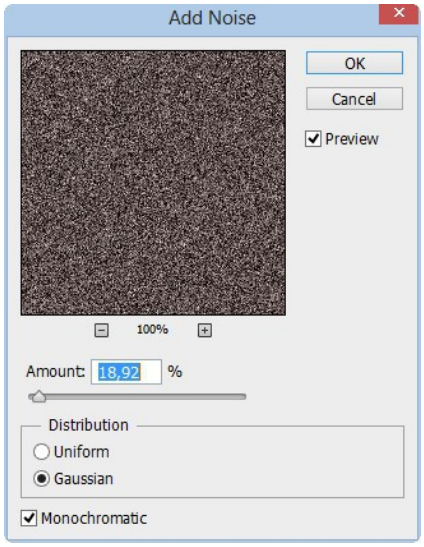
1. Skapa en markering med Trollstaven/Magic Wand Tool. Använda principen med Shift- och Alt-tangenterna.

2. Plocka upp en färg från ett område intill det utfrätta området och skapa ett justeringslager Enfärgad/Solid Color.

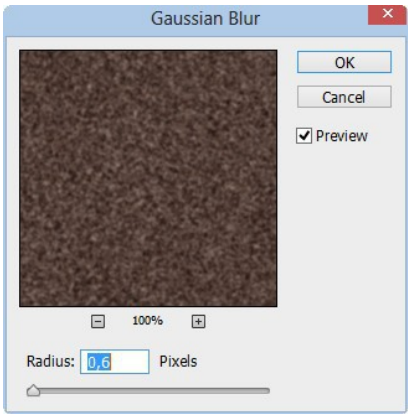
3. Högerklicka på lagret och rastrera lagret.



4. Gå till Filter/Brus/Lägg till brus/Filter/Noise/Add Noise.



5. Gå till Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/ Filter/Blur/Gaussian Blur.

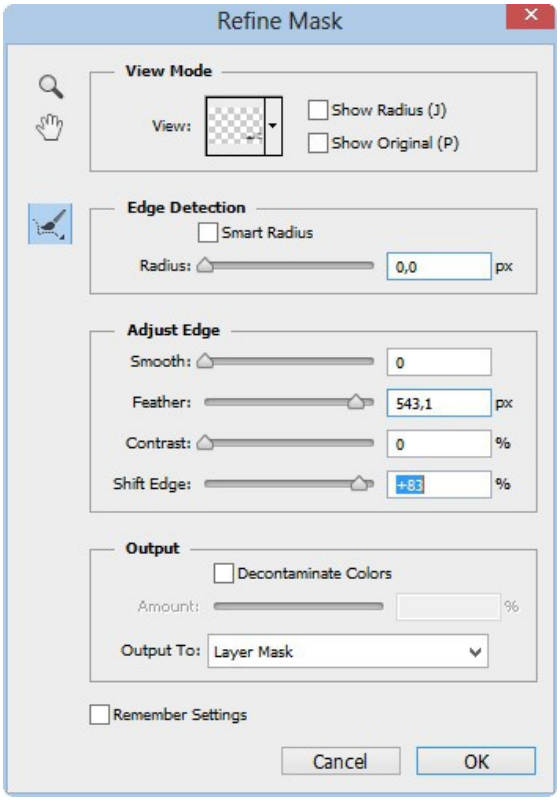


6. Ändra blandningsläget till Multiplicera/Multiply.

7. Stå på lagermasken och dubbelklicka på den. Ställ in värden som får effekten att smeta ut över bilden och smälta in.

   Om effekten smetar ut för mycket går det att måla bort med svart pensel vilket jag fick göra med min bild

   Det kan också fungera att konvertera lagret till ett Smart Objekt eller använda sig av funktionen Tona/Fade som finns under menyn Redigera/Edit och gå in och justera effekterna efteråt.



8. Kopiera lagret och laborera med blandningsläget, till slut fastnade jag för Linjärt ljus/Linear Light och med justering av opaciteten till 50%.

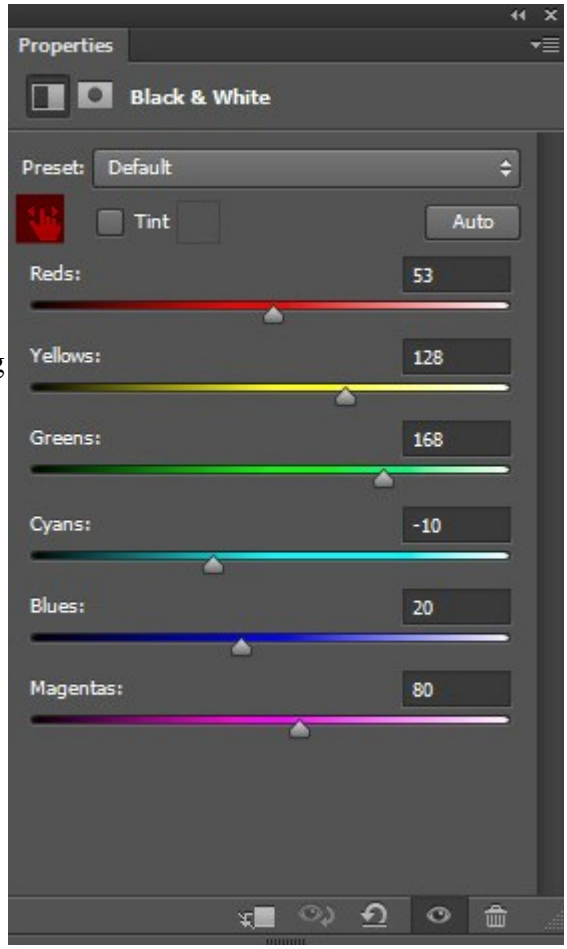
Svartvitt

Svartvitt är enkelt nuförtiden i Photoshop, men man kan behöva arbeta något mer med bilden för att få den dit man vill. Här har jag utgått från första bilden om överexponerade bilder och låtit lagret satt till Multiplicera vara kvar..

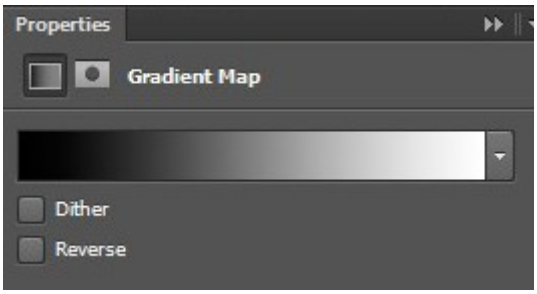
Enklaste sätter är första steget. Jag har sedan lagt till några saker som är användbara.

1. Skapa ett justeringslager Svartvitt/Black & White.

   Stå på bilden och använd dig av handverktyget som finns (se röd markering) och justera olika delar av bilden utifrån färgerna som finns. Du kommer se hur reglagen förflyttas utifrån de olika färgerna som bilden har. Justera tills du blir nöjd.



2. Skapa ett justeringslager Övertoningskarta/Gradient Map med svart och vitt som för-respektive bakgrundsfärg (se bild nästa sida).



3. Ändra blandningsläget till Multiplicera/Multiply och justera eventuellt opaciteten (jag satte min till 60%) (se bild nästa sida).

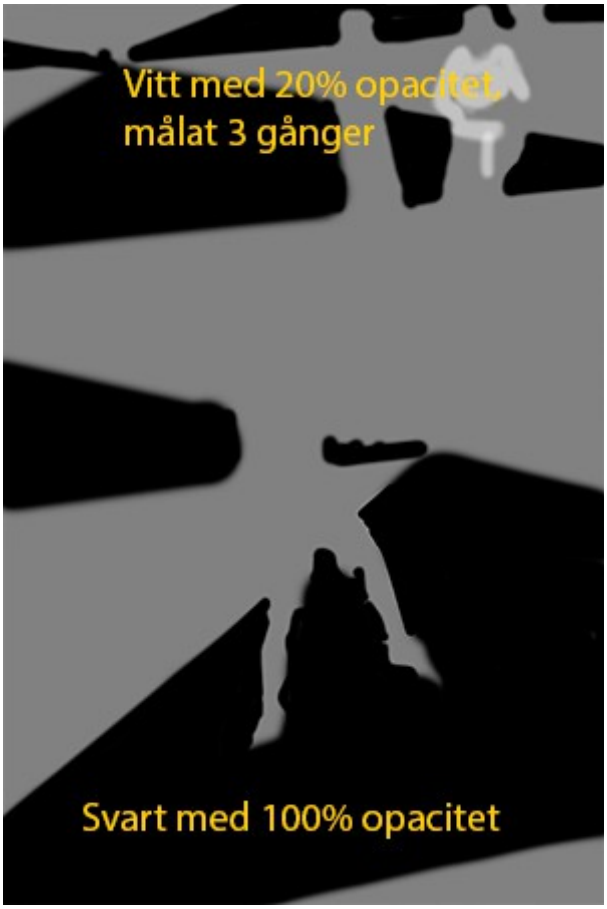
   Ytterligare förstärkning av kontrasterna kan ske med andra justeringslager/blandingslägen eller en mer kontrollerbar metod som heter ”måla med ljus”.

4. Skapa ett nytt tomt lager överst och fyll med färg #808080, som är neutralt grått och ändra blandningsläget till Mjukt ljus/Soft Light.

5. Välj svart och vitt som för- respektive bakgrundsfärg och måla i delar av bilden som du vill kontrastera mer.
   Vanligtvis ska man måla med penseln satt till en låg opacitet (från 5% upp till kanske 20%) för att stegvis måla fram en effekt. Här har jag använt svart med 100% opacitet på ett område och vitt med lägre opacitet på ett annat,

Justeringslager Svartvitt

Justeringslager Svartvitt och Övertoningskarta



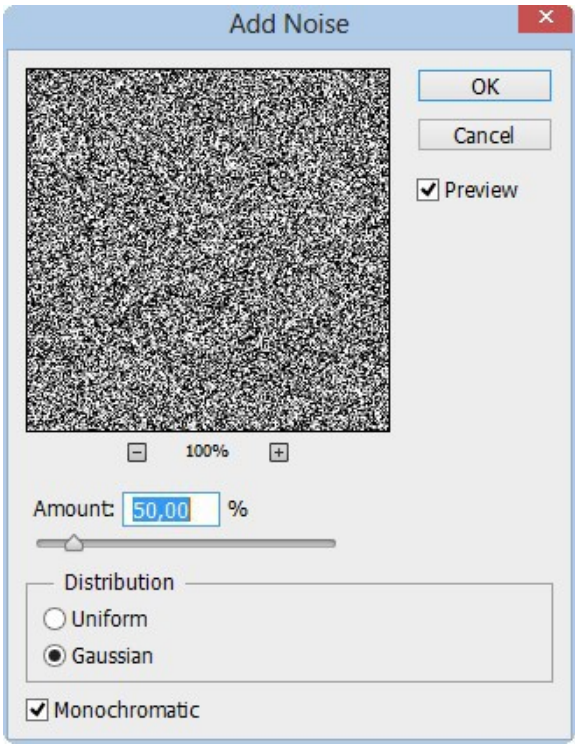
Svartvitt, övertoningskarta och måla med ljus

Skapa korn

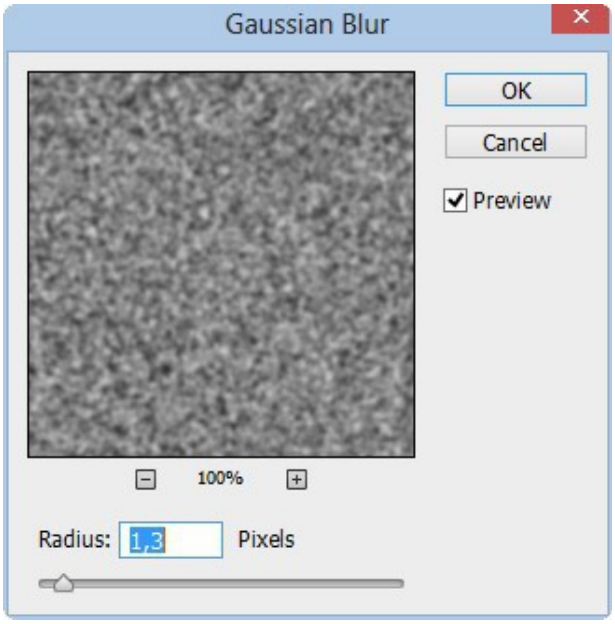
Korn i en svartvit bild kan vara trevligt, så här gör man.

1. Skapa ett nytt tomt lager och fyll med neutralt grått, färg #808080

2. Gå till Filter/Brus/Lägg till brus/Filter/Noise/Add Noise med ett värde som passar till din bild. Till min bild (3000 pixlar) fungerar 50 i värde.

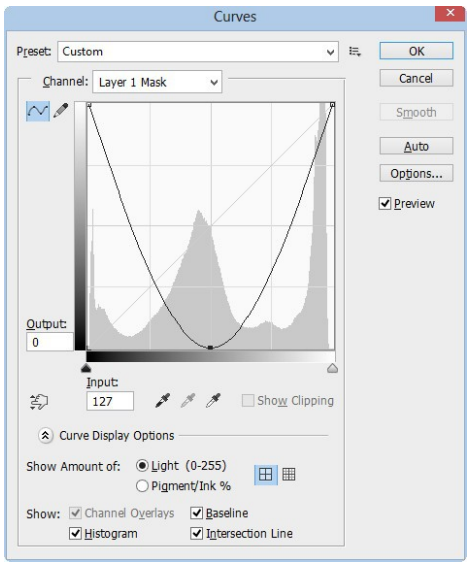


3. Gå till Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/Filter/Blur/Gaussian Blur och lägg på ett lågt värde. 1,3 passar min bild.



5. Skapa en Lagermask/Layer Mask på lagret och håll sedan ner Ctrl + M och man får en kurva. Forma den som på bilden.

4. Gå till kanalpanelen och Skapa en markering/load Channel as Selection, stå denna gång på översta RGB-lagret.



Markeringar - Byta himmel

Att byta himmel är ganska enkelt.

1. Flytta över den himmel som ska ersätta och passa in den. Detta görs enklast genom att dra den ena bilden till den andra, samtidigt som man håller ner Shift-tangenten, då får man bilden anpassad till mitten.

   Har bilderna olika storlekar kan man använda Omforma/Tree Transform.

   Placera lagret undertill. Eventuellt får man frigöra det första lagret, vilket görs med ett dubbelklick på lagret.

2. Stå på det lager som innehåller området som ska bytas ut och markera området, himlen i detta fall. Använd valfritt markeringsverktyg. Jag använde mig återigen av Trollstaven/Magic Wand Tool, men andra funkar utan problem på denna bild.

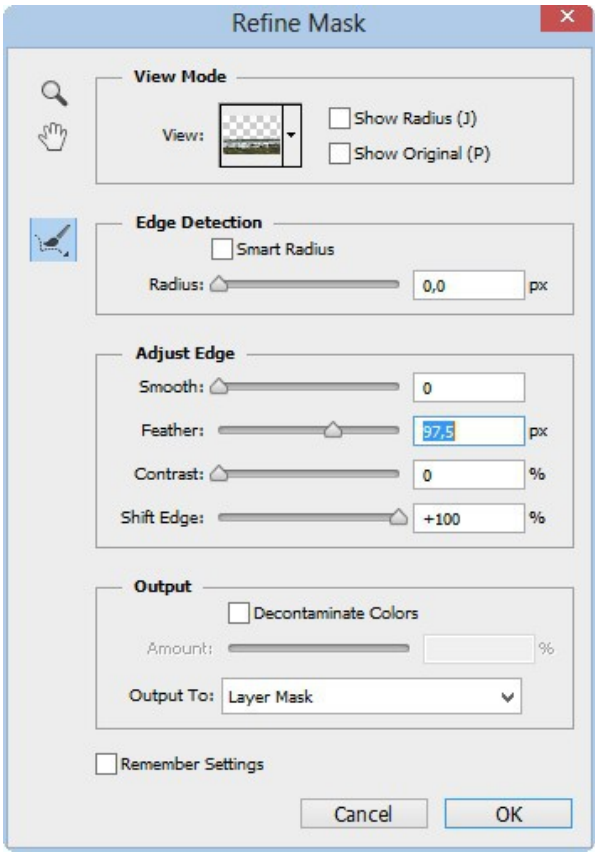
3. Skapa en Lagermask/Layer Mask på lagret.

   Bilden nedan visar hur friläggningen ska se ut efter att jag skapat en lagermask.
   Den orangea bakgrunden är med för att tydliggöra

4. Dubbelklicka på lagermasken och använd Förfina mask/Refine Mask.

   Tanken är att låta en del av himlen från originalbilden tona in i den nya himlen.

   Storleken på bilden man använder avgör värdet på inställningarna.



Skärpa

Skärpa är ett kapitel som är ganska omfattande, även att skriva kort om. Jag går inte igenom en del av momenten som egentligen ska göras eftersom det faller utanför ramen i detta .sammanhang.

Att man måste skärpa bilder handlar om att det uppstår alltid en mjukhet när man tar en bild. Kanter och övergångar mellan områden blir mjukare.

Två filter av skärpefiltren är användbara. Dels Filter/Skärpa/Smart skärpa/ Filter/Sharpen/Smart Sharpen och det filter som i dialogerna heter Linsoskärpa/Lens Blur dels Filter/Andra/Högpass/Filter/Other/Highpass.

Man delar upp bilder i högfrekventa och lågfrekventa och gränslinjen går mellan om en bild har mycket (högfrekvent) eller lite/mindre detaljer (lågfrekvent).Till högfrekventa används smart skärpa. och till lågfrekventa bilder används högpassmetoden

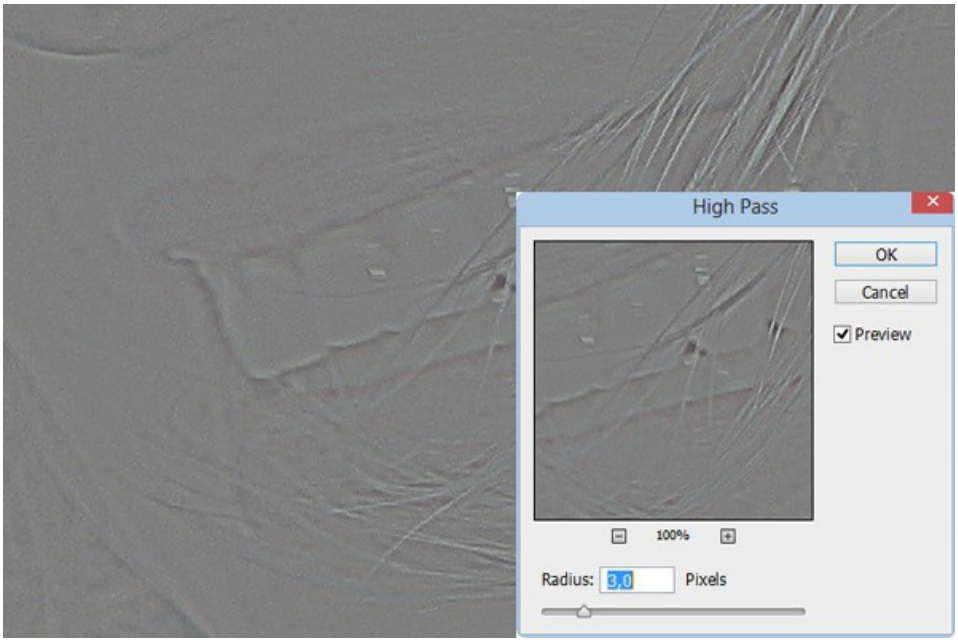
Till bilder som ska skärpas för att använda på internet finns ett särskilt recept som kommer sist i detta avsnitt.

Att skärpa bilder på ett bra sätt kräver ett omfattande arbete med masker för att alla delar av bilden inte ska skärpas (till exempel brus), vilket skulle få den att se onaturlig ut och detta gås inte igenom.

Lågfrekventa bilder

Till dessa räknas ansikten.

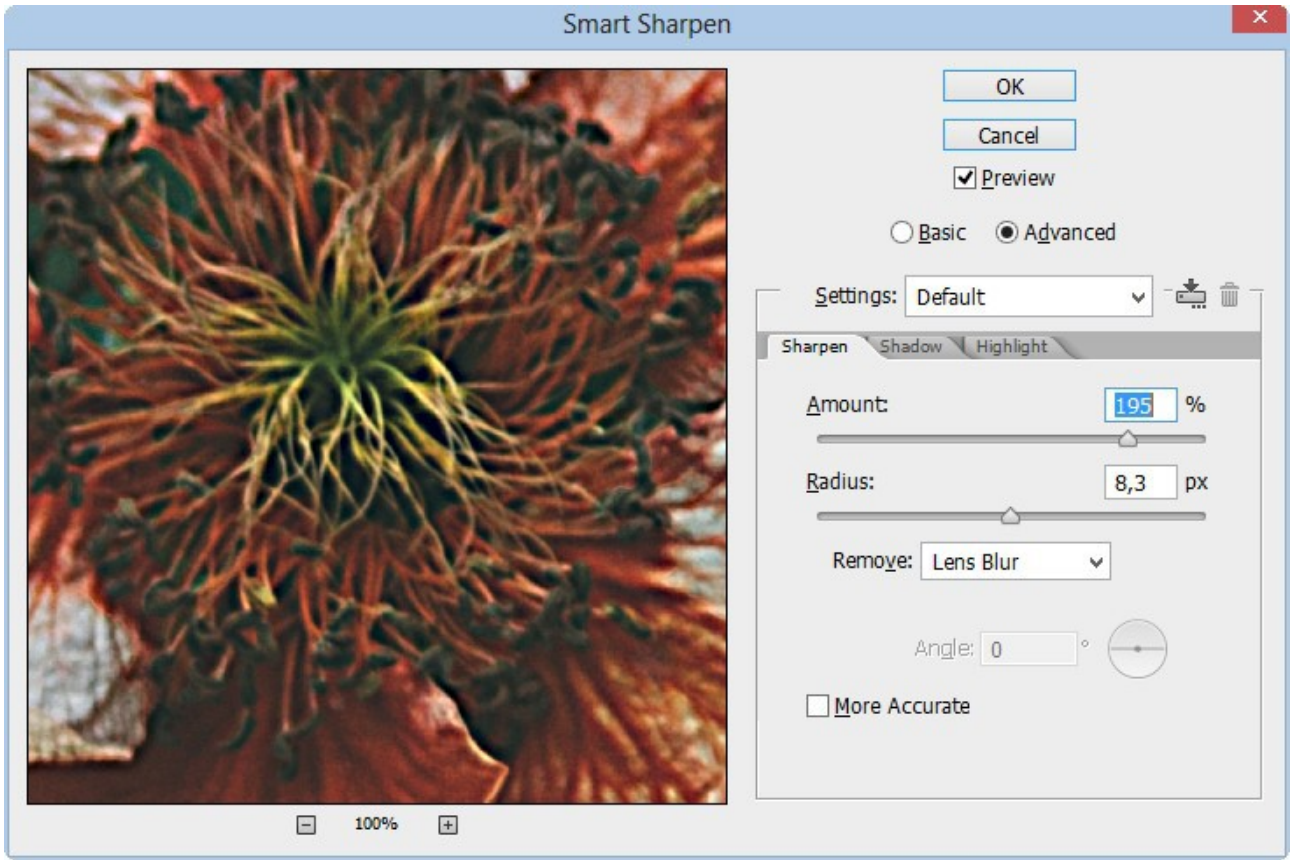
1. Kopiera lagret och gå till Filter/Andra/Högpass/Filter/Other/High Pass och lägg på ett värde på cirka 3 om du har en högupplöst bild.

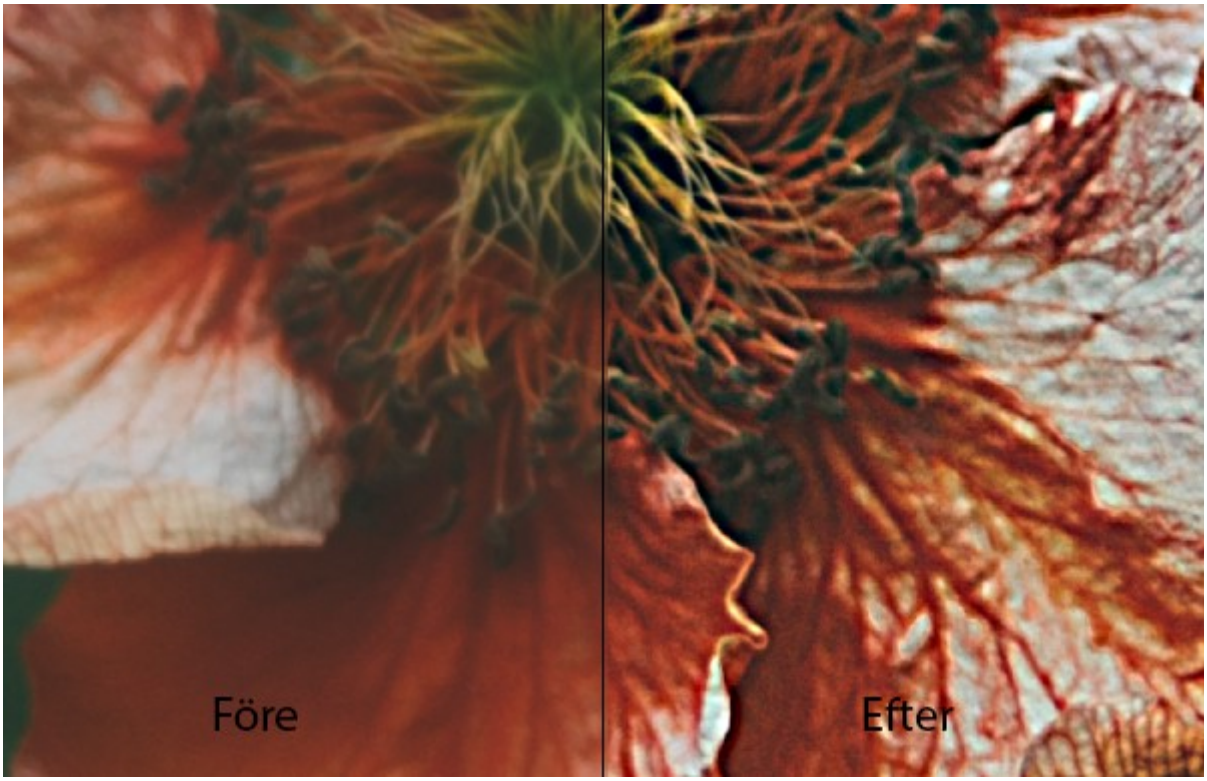


2. Ändra blandningsläget till Täcka över/Overlay och justera eventuellt opaciteten om du tycker effekten blir för stark. (Mjukt/Soft och Hårt ljus/Hard Light går också att använda)

Högfrekventa bilder

Gå till Filter/Skärpa/Smark skärpa/Filter/Sharpen/Smart Sharpen. Det finns också en avancerad dialogruta som man kan använda för att finjustera ytterligare.





<u>Skärpa för webben - Detta funkar i alla väder</u>

1. Anpassa din storlek till 900 x 600 pixlar

2. Kopiera lagret och gå till Filter/Andra/Högpass/Filter/Other/High Pass och ställ in 0,3 i värde.

3. Ändra blandningsläget till Linjärt ljus/Linear Light och justera opaciteten till 70%.

Selektiv skärpa

Selektiv skärpa på ögon drar uppmärksamheten till ögonen på ett attraktivt sätt.

1. Kopiera lagret.

2. Ändra blandningsläget till Täcka över/Overlay.

3. Gå till Filter/Andra/Högpass/Filter/Other High Pass och lägg på ett värde som du tycker passar bilden.

4. Skapa en lagermask och invertera denna med Ctrl + I.
   Måla sedan tillbaka ögonen med en vit pensel.

Text

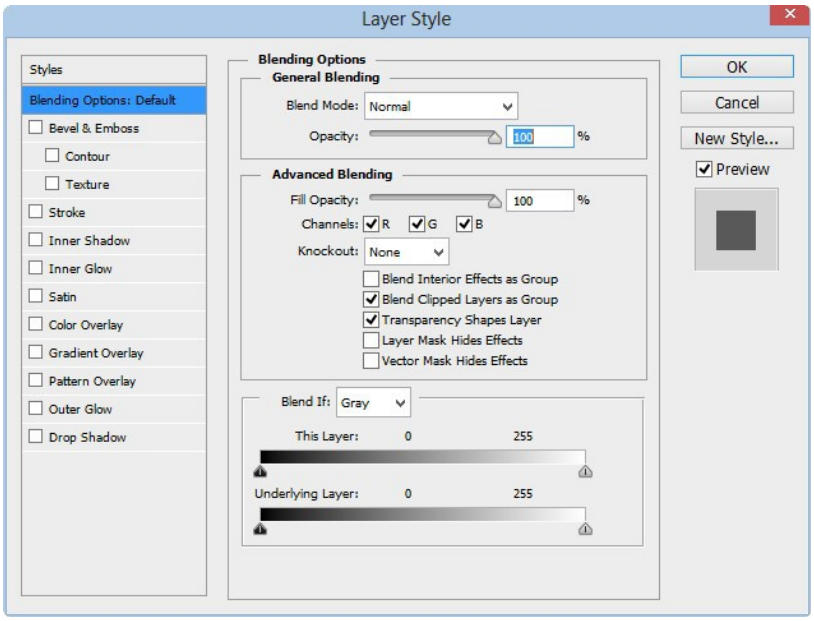
Textverktyget återfinns i verktygspanelen. Det är ett verktyg du kan skapa mycket effekter med, jag kommer bara att visa en enklare effekt här för att introducera verktyget.

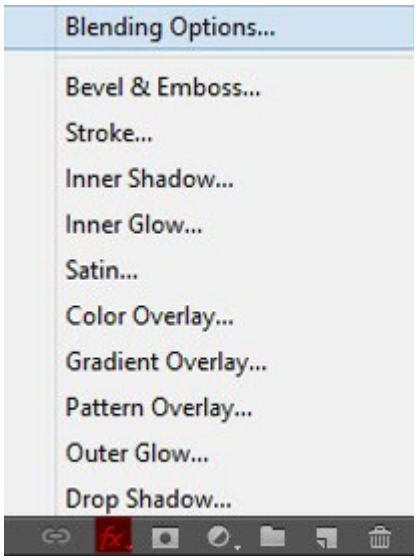
1. Gå till Arkiv/Nytt/File/New och skapa ett nytt dokument och fyll med en färg.

2. Klicka på textverktyget i verktygspanelen, typsnitt och storlek på typsnittet och skriv sedan in texten. Lagret som man skriver på skapas automatiskt i detta steg.

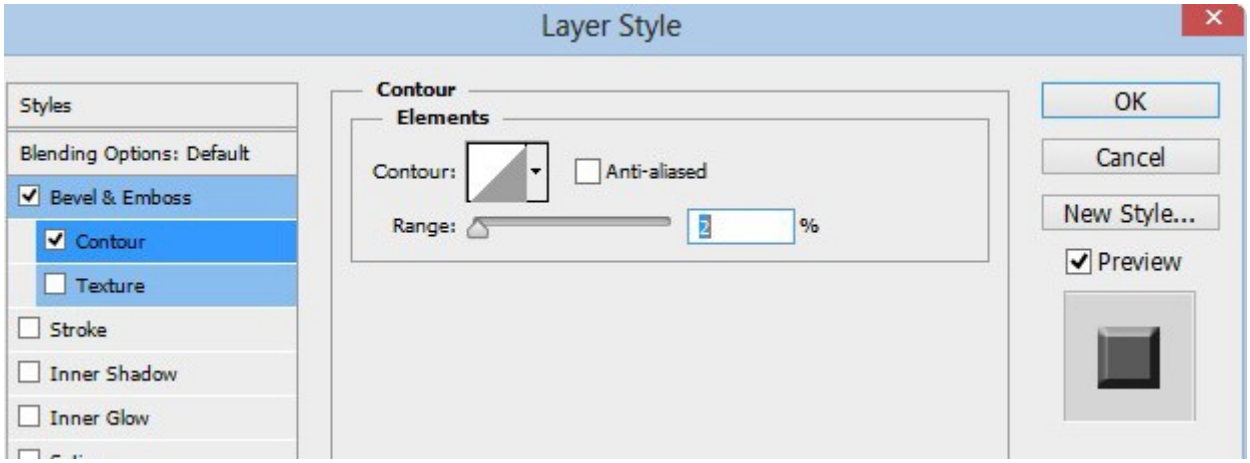
3. Klicka på Lagerstilar/Layer Styles.

   En dialogruta för lagerstilar poppar upp. I denna kan man skapa en oerhörd mängd effekter och det är att testa sig fram. Varje enskild ruta man kan bocka i gör något med texten.
   Man måste stå på respektive rad för att komma åt dialogen som gäller för en viss ruta/rad.





4. Bocka i rutan Avfasning/Relief/Bevel/Emboss och under den Kontur/Countur.
   Justera till eget önskemål.
   Se bild nästa sida.


Layer Style
Styles
Blending Options: Default
Bevel & Emboss
Contour
Texture
Stroke
Inner Shadow
Inner Glow
Contour
Elements
Contour:
Anti-aliased
Range:
2
%
OK
Cancel
New Style...
Preview

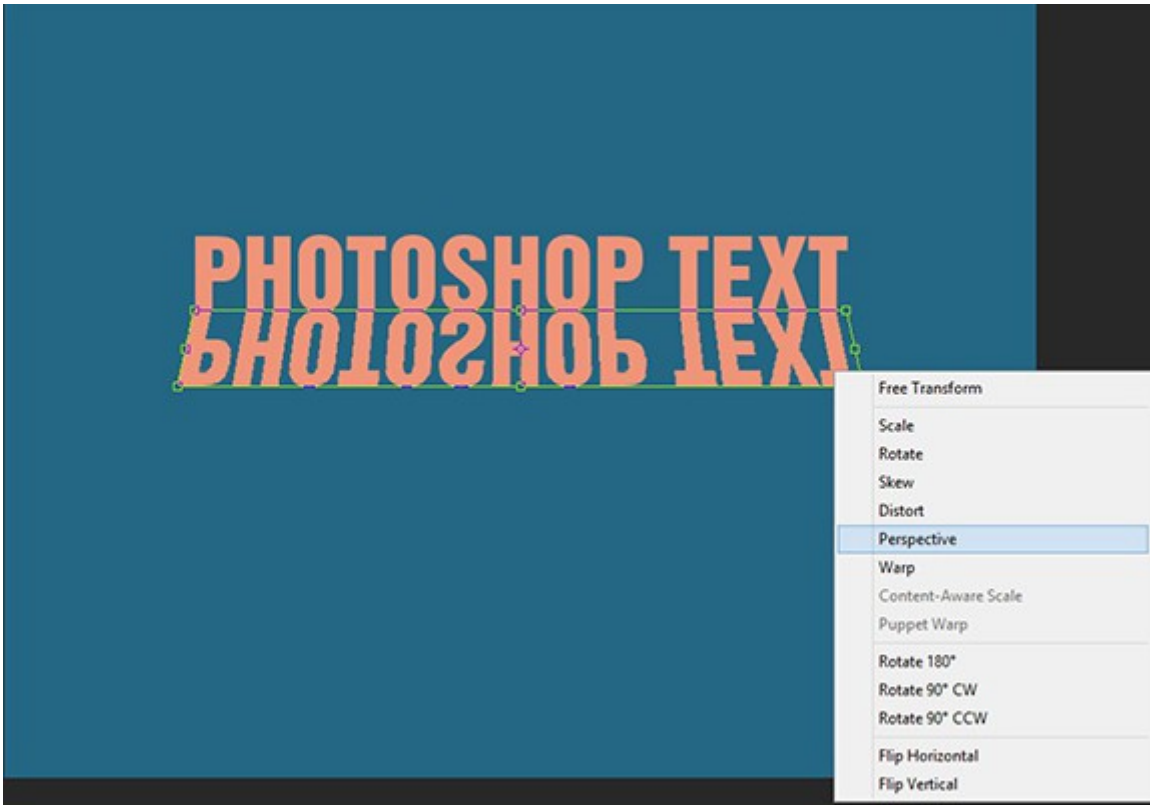
Lagret får ett tillägg när lagerstilarna används
PHOTOSHOP TEXT
fx
Effects
Bevel & Emboss

PHOTOSHOP TEXT

I nästa del skapar jag en spegelvänd effekt. Jag har tagit bort lagerstilarna.

1. Gör en kopia av lagret.

2. Spegelvänd texten med verktyget Omforma/Free Transform och placera den som på bilden. När texten är spegelvänd, ändra till Perspektiv/Perspective (via högerklicka) och dra ut den i kanterna något lite.



2. Skapa en Lagermask/Layer Mask på det kopierade lagret.

3. Dags för ett nytt verktyg: Övertoning/Gradient, som finns i verktygspanelen.
   Använd svart och vitt som för- respektive bakgrundsfärg.
   Skapa en övertoning uppifrån och ner inom storleken på texten på det aktuella lagret.

Till textverktyget hör en särskild panel som återfinns under Fönster/Windows. Med denna kan du justera texten på höjden,längden, tvären och bredden plus en mängd andra anpassningar som kan behöva göras utifrån de behov som finns när det gäller att använda text i Photoshop.

Blandningslägen

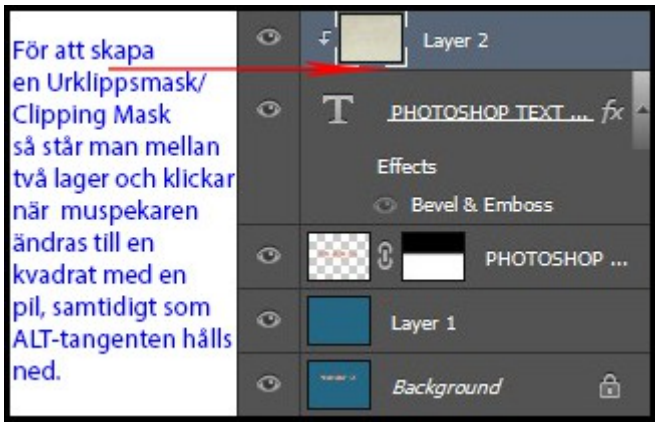
Blandningslägen är roliga att arbeta med och kommer att utveckla bildbehandlandet för din del.

1. Ändra blandningsläget på båda textlagren från textavsnittet till Multiplicera/Multiply.

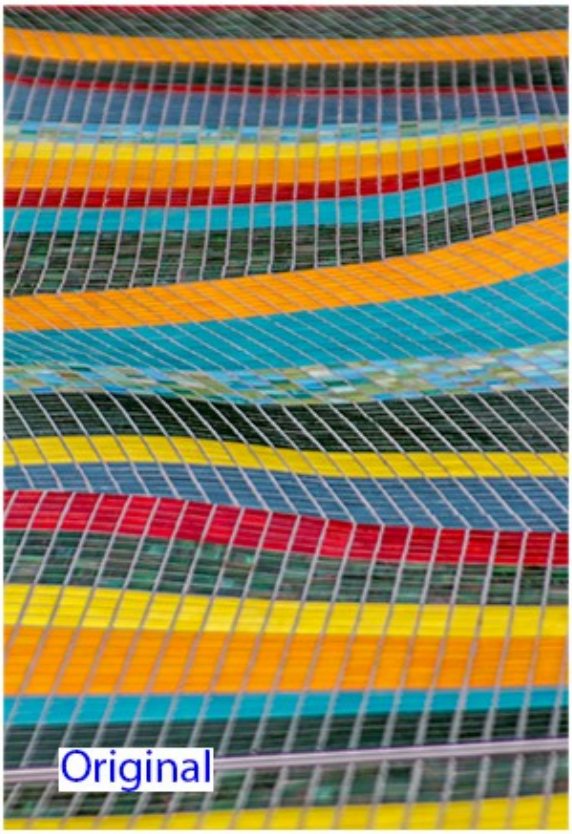
2. Lägg på en textur (eller en bild) överst.

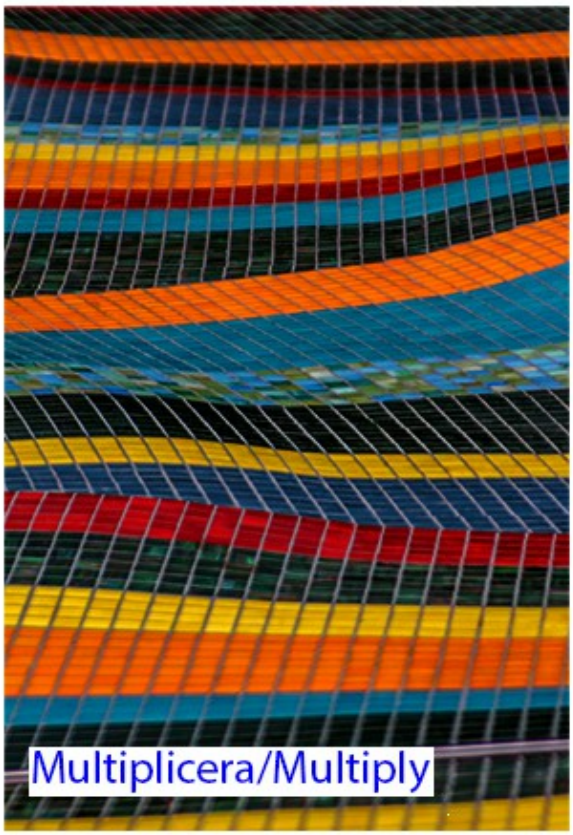
3. Skapa en Urklippsmask/Clipping Mask enligt bilden (upprepa om du vill avaktivera densamma).
   Urklippsmasken fångar upp underliggande lagrets egenskaper.

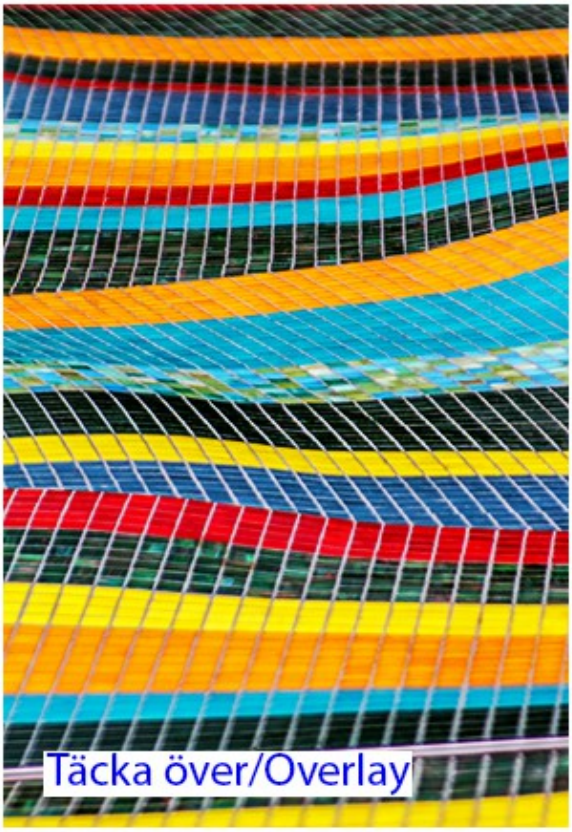
4. Släck ner båda lagren med text.



En enkel sak att göra, när alla redigeringar är gjorda, är att slå ihop en kompositkopia överst, Shift + Alt + Ctrl + E, och ändra blandningsläget på det lagret och se vad som händer.
Om man hittar ett område du gillar kan man använda lagermaskar för att måla bort ej önskvärda delar.







Kloning

Klonverktyget återfinns i verktygspanelen. Till detta hör också en panel som hittas under menyn Fönster.

Det finns olika val under rödmarkeringen på listen, där man kan välja om man vill klona på ett eget lager, vilket jag brukar göra då jag får originalbilden oredigerad (icke destruktivt).

1. Skapa ett nytt tomt lager överst.

2. Förstora arbetsytan med Zoom/Zooma , då det underlättar att se vad man gör, ofta behövs förstoring till flera hundra procent.

3. Oftast använder man en mjuk pensel, så välj detta i första hand och pröva.
   Håll ned Alt-tangenten samtidigt som man klickar med musen och ta ett avtryck vid sidan av området som ska klonas.

   I penseln ser man det avtryck man tagit, vilket underlättar att passa in det nya avtrycket.

   Ibland kan man använda längre penseldrag, men oftast får man använda enbart små avtryck och ta ett nytt ofta.

Bilden jag valt få anses lätt att klona och jag har bara gjort smärre saker, men fem fel från originalbilden hittar du nog...

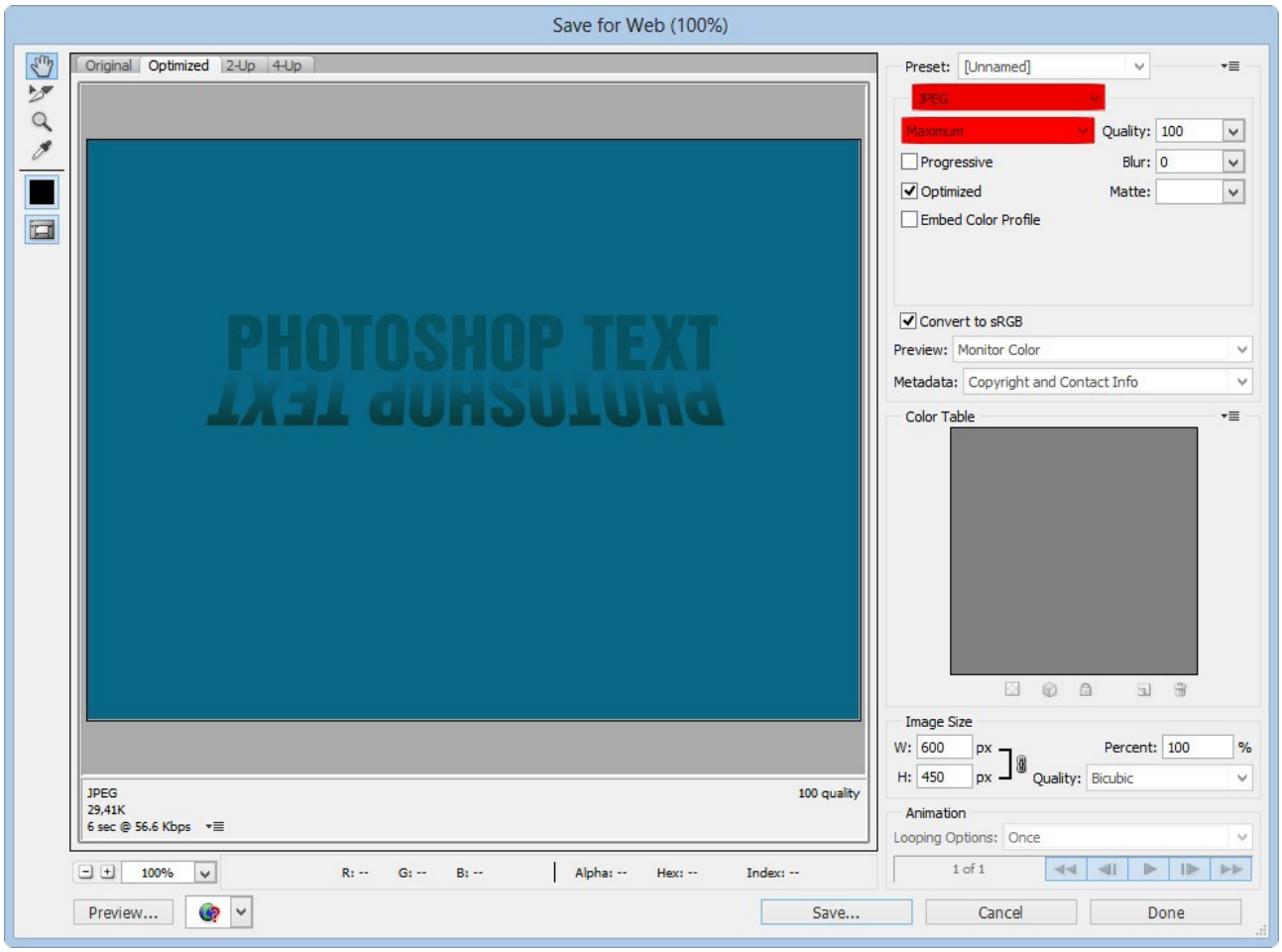
Klonpanelen erbjuder ytterligare en mängd alternativ som kan underlätta arbetet genom diverse inställningar och beroende på vad som ska klonas. Man kan bland annat ändra vinkel, ändra vertikalt och horisontellt läge, spegelvända och ha flera olika källor man klonar från.

Spara bilder

Photoshop arbetar i ett format som heter .psd och alla bilder du arbetar med kan man spara som en sådan fil. Det som är bra med det är att man har tillgång till de redigeringar man gjort på en bild och kan öppna den igen om man vill ändra något. Om man släcker ner alla lager man använt, så minskar filstorleken och man sparar utrymme på sin hårddisk.

Spara dina bilder som .jpg gör du genom via menyn Arkiv/Spara för webben/File/Save for Web eller kortkommandot Shift + Alt + Ctrl + S.

De två viktigaste valen här är att spara den i rätt format och i vilken kvalitet bilden ska sparas.



Arbeta alltid med en kopia av din bild. (Ctrl + J)

Spara bilden ofta (Ctrl + S)

<u>Användbara kortkommandon (utan inbördes ordning)</u>

Nytt	New	Ctrl + N
Öppna	Open	Ctrl + O
Spara	Save	Ctrl + S
Spara för webben	Save for Web	Shift + Alt + Ctrl + S
Ångra/Gör om	Undo	Ctrl + Z
Gå framåt	Step Forward	Shift + Ctrl + Z
Gå bakåt	Step Backward	Alt + Ctrl + Z
Omforma fritt	Free Transform	Ctrl + T
Nivåer	Levles	Ctrl + L
Kurvor	Curves	Ctrl + M
Nyans/Mättnad	Hue/Saturation	Ctrl + U
Invertera	Invert	Ctrl + I
Förfina kant	Refine Edge	Alt + Ctrl + R
Nytt lager	New layer	Shift + Ctrl + N
Kopiera lager	Copy Layer	Ctrl + J
Lägg samman lager	Merge layer	Ctrl + E
Lägg samman synliga	Merge visible	Shift + Ctrl + E
Allt	All	Ctrl + A
Ingen	Deselect	Ctrl + D
Omvänd	Inverse	Shift + Ctrl + I

<u>Verktygspanelen</u>

Rektangulär markeringsram	Rectangular marquee tool	T
Flytta	Move tool	V
Lasso tool	Lasso	L
Quick Selection Tool	Snabbval	W
Pipett	Eyedropper tool	I
Beskärning	Crop tool	C
Punktlagningspensel	Spot healing brush tool	J
Pensel	Brush tool	B
Klonstämpel	Clone stamp tool	S
Händelsepensel	History brush tool	Y
Suddgummi	Eraser tool	E
Övertoning	Gradient tool	G
Efterbelys	Dodge tool	O
Ritsift	Pen tool	P
Vågrät typ	Horizontal type tool	T
Rektangel	Rectangle tool	U
Hand	Hand tool	H
Zooma	Zoom tool	Z
Förgrundsfärg	Set Foreground Color	D
Redigera i standardläge	Edit in standard mode	Q

Länkar

Guider

digitaldarkroom

moderskeppet

cindysart

kandy

mjsphotography

Bildbyråer

sxc.hu

pixabay

photoxpress

compfight

Texturer

lostandtaken

cgtextures

shadowhouse

Penslar

brusheezy
deviantart

Färg

colorschemedesigner

Typsnitt

dafont

Inspiration

abduzeedo

feedgrids

Photoshop Photoshop

Grunder i Camera RAW

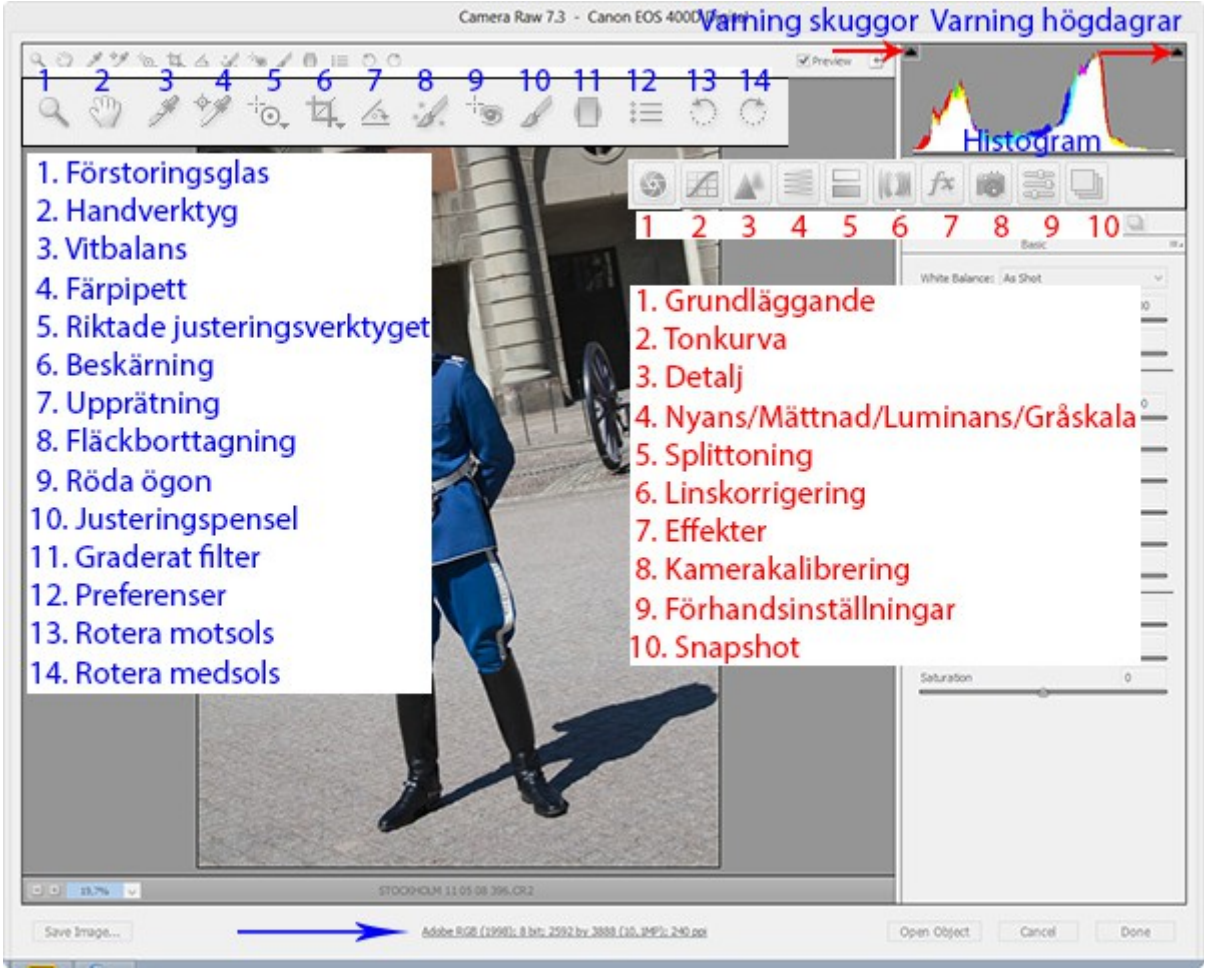
©Anders Törnevad

Photoshop - Camera RAW

Adobe Camera Raw (ACR) är ett redigeringsverktyg för digitala bilder. Din kamera måste vara inställd för på detta för att kunna öppna bilderna i programmet.

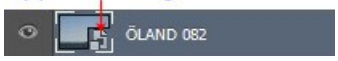
Om man har möjlighet så ska bilderna fotograferas i detta format eftersom det är överlägset Photoshop när det gäller bildernas tonomfång. De innehåller mer information om färgerna som inte kommer till sin rätt enbart i Photoshop.

Den blå texten representerar verktyg i programmet och den röda representerar olika flikar.



Bilden nedanför får man upp när man dubbelklickar på raden vid pilen i bilden ovanför. Med den ibockad, kan man alltid gå tillbaka till ACR och fortsätta redigera bilden. Man kan även ändra från 8 till 16 Bit/kanal eftersom man får med sig mer information i bilden och ändra upplösningen till 300 pixlar/tum.

Markerar att bilden är ett så kalla Smart Objekt. Dubbelklicka här och bilden öppnas i ACR igen

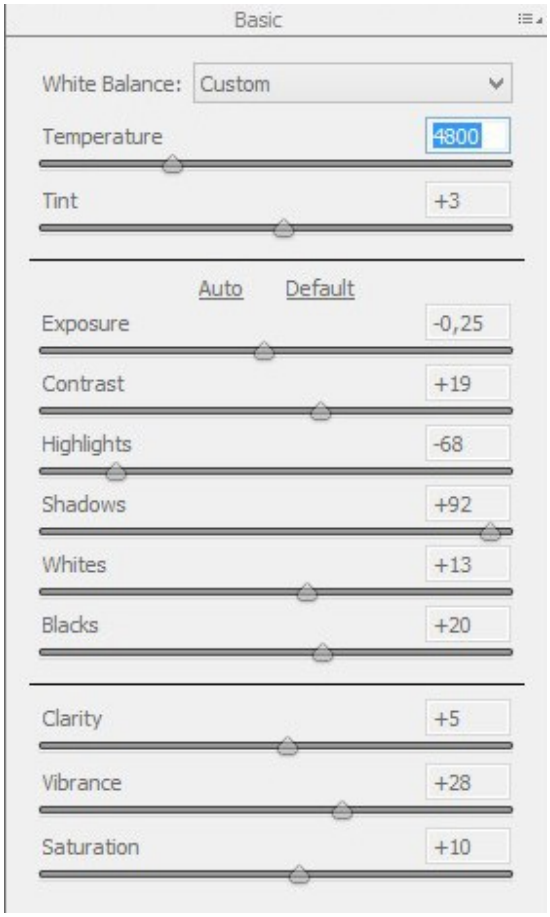


Grundläggande - Basic

Börja med att justera vitbalansen (vilket visar sig under Temperature/Temperatur och Toning/Tint). Det går att justera den med pipetten för detta ändamål eller manuellt genom att justera reglagen.

Justera sedan övriga parametrar.

För vad de olika reglagen gör med bilden finns en ordlista i slutet.

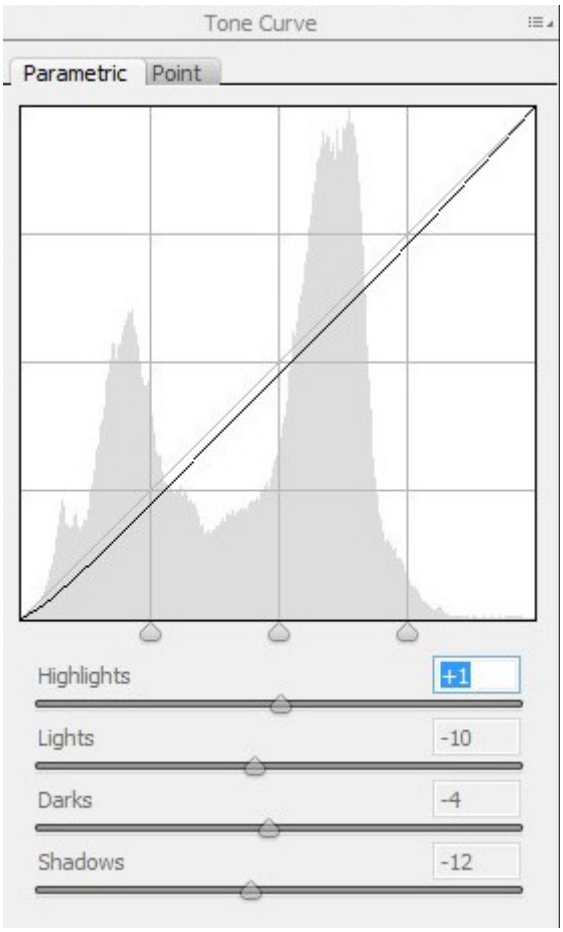


Exposure	- Exponering
Contrast	- Kontrast
Highlights	- Högdagrar
Shadows	- Skuggor
Whites	- Ljus
Blacks	- Svärta
Clarity	- Klarhet
Vibrance	- Lyster
Saturation	- Mättnad

Tonkurva - Tone Curve

Justera efter ditt eget önskemål

I Camera Raw 7,0 och uppåt finns också RGB-kurvor under fliken Point.

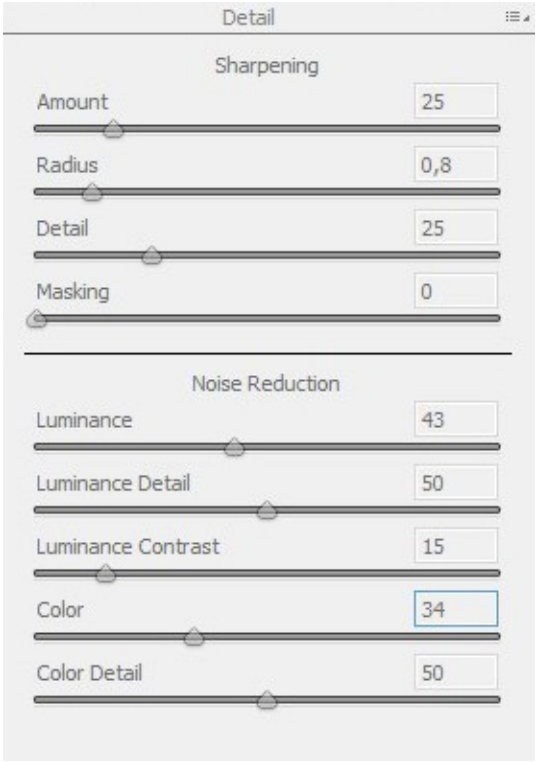


Highlights	- Högdagrar
Lights	- Ljus
Darks	- Mörker
Shadows	- Skuggor

Detalj - Detail

Här har jag bara gjort smärre justeringar, skärpan är helt godtagbar och bilden innehöll väldigt lite brus.

Det är viktigt att zooma in när man arbetar med denna flik, så man ser hur olika delar av bilden ser ut.



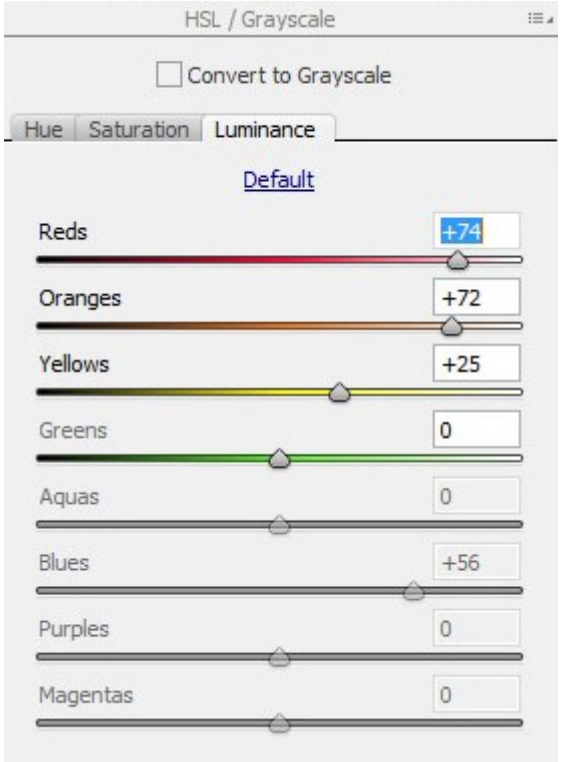
Sharpening	- Skärpa
Radius	- Radie
Amount	- Mängd
Detail	- Detalj
Masking	- Masking
Noise Reduction	- Brusreducering
Luminance Detail	- Luminans detalj
Luminance Control	- Luminans kontroll
Color	- Färg
Color Detail	- Färg detalj

Nyans/Mättnad/Luminans/Gråskala - Hue/Saturation/Luminance/Greyscale

Denna flik har tre underflikar / nyans, mättnad och luminans – och en kryssruta – gråskala . som konverterar bilden till svartvitt.

Skuggan på personen har en blåton som inte ska vara där, den går att justera här, men då försvinner också blått i uniformen. Jag återkommer till detta.

Jag har valt att justera ansiktet, den blå uniformen och lättat upp byggnaden något under luminansfliken.



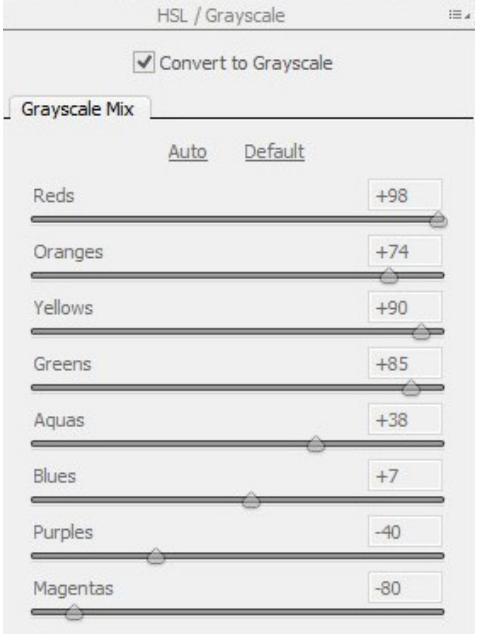
Ett tips: Om man dubbelklickar på pilen på reglagen så nollställs de, kan vara enklare ibland än att försöka hitta rätt.

Om man klickar på Default nollställs alla ändringar man gjort under den aktuella fliken.

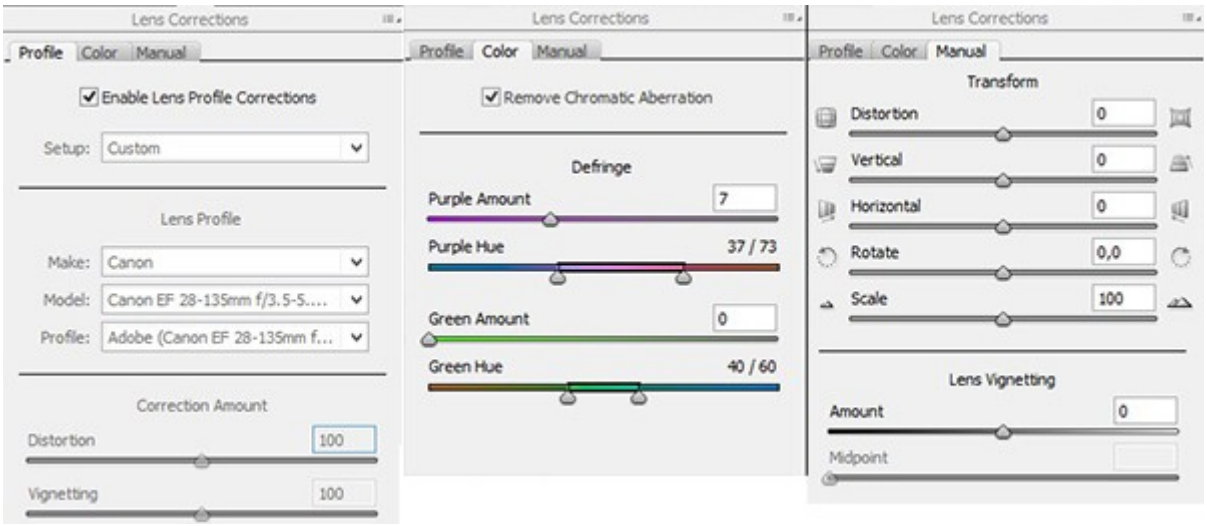
Ångra funkar som i Photoshop
Ctrl + Z.

Svrtvitt skapas genom att bocka i rutan och sedan justera för att uppnå ett önskat resultat och då kan värdena vara annorlunda än vid en färgbild.

Svartvit bild med inställningarna jag gjort



Linskorrigeringar - Lens Corrections



Under denna flik kan man justera brister i kameralinsen, kromatisk abberation och större skevheter som uppstår när man fotograferar i perspektiv.

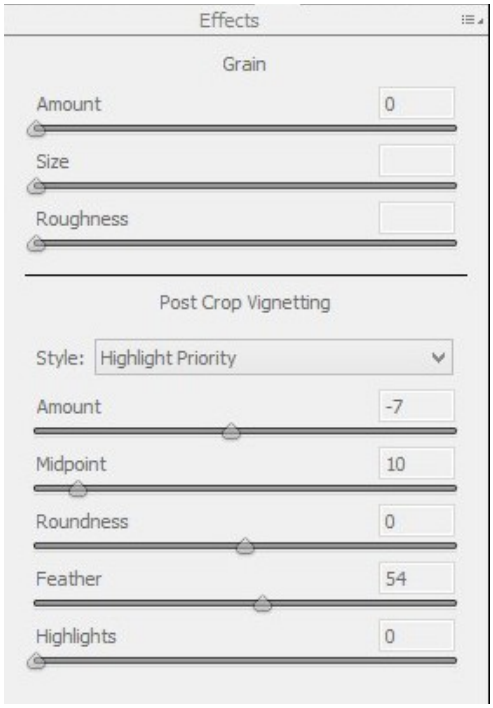
På bilden har jag justerat (under andra fliken) en lila kant som löpte i skugglinjen av ansiktet.

Enable Lens Profile Corrections	- Aktivera linspofilkorrigeringar
Distorion	- Förvrängning
Remove Chromatic Abberation	- Ta bort kromatisk abberation
Defringe	- Fylla ut överstrålning
Transform	- Omforma
Lens Vignetting	- Linvinjettering

Effekter - Effects

Här kan styra om man vill lägga på korn i bilden, kornens storlek och grovhet. Detta funkar riktigt bra om man vill ha den effekten.

Vinjettering är en bra effekt om man vill ha ett objekt mer i centrum., vilket jag utnyttjat till min bild då jag lagt på en (ytterst) svag vinjettering.



Grain - Korn
Amount - Mängd
Size - Storlek
Roughness - Grovhet

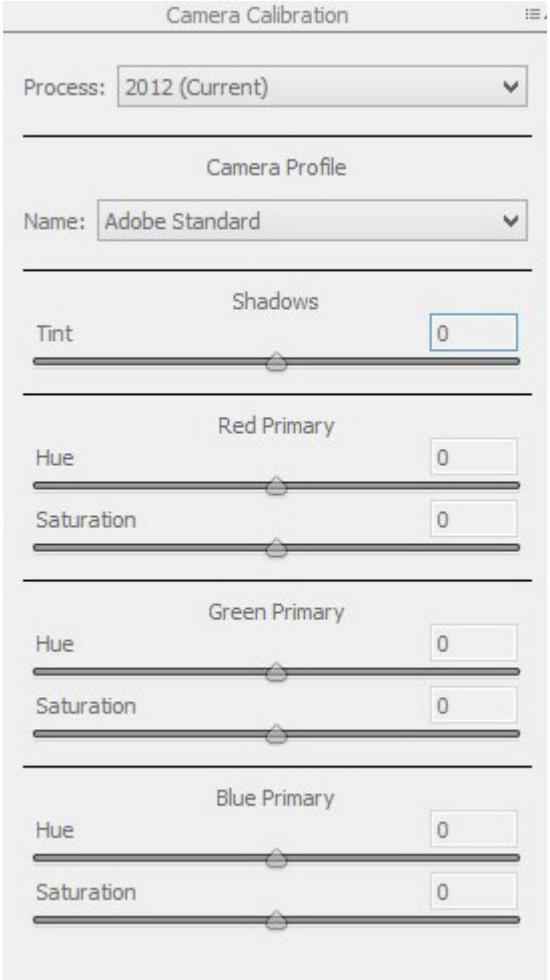
Post Crop Vignetting -
Vinjettering efter beskärning
Amount - Mängd
Midpoint - Mittpunkt
Roundness - Rundhet
Feather - Ludd
Highlights - Högdagrar

Kamerakalibrering - Camera Calibration

Överst återfinns vilken version av Adobe Camera Raw som används. Var noga med att alltid ha den senaste versionen .

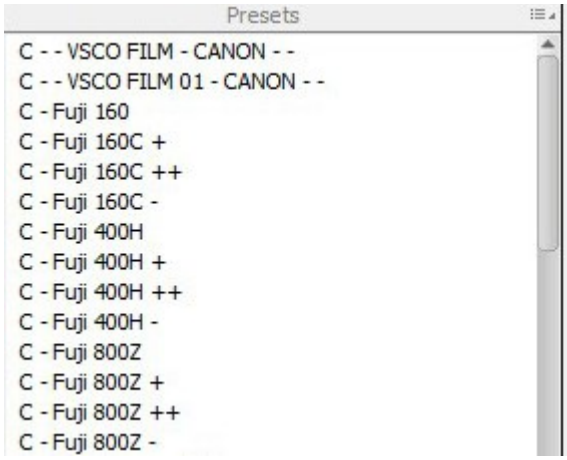
Vid nästa rullist kan man ställa in vilken kameraprofil man använt när man fotat.

Färgerna har jag inte koll på, men vrid på spakarna och det händer saker i bilden,



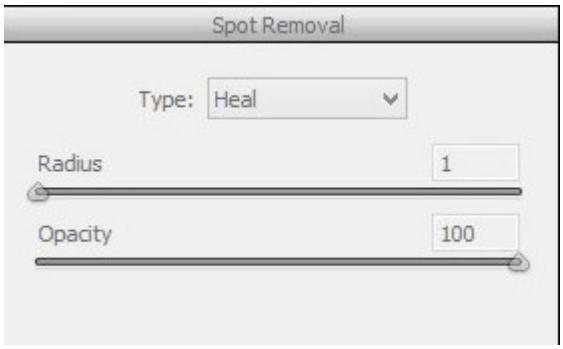
Förhandsinställningar - Presets

Innehåller inställningar som man kan spara själv eller sådana som man laddar hem.



Fläckborttagning - Spot Removal

Används för att ta bort fläcka och damm som uppstått på sensorn eller objektivet.

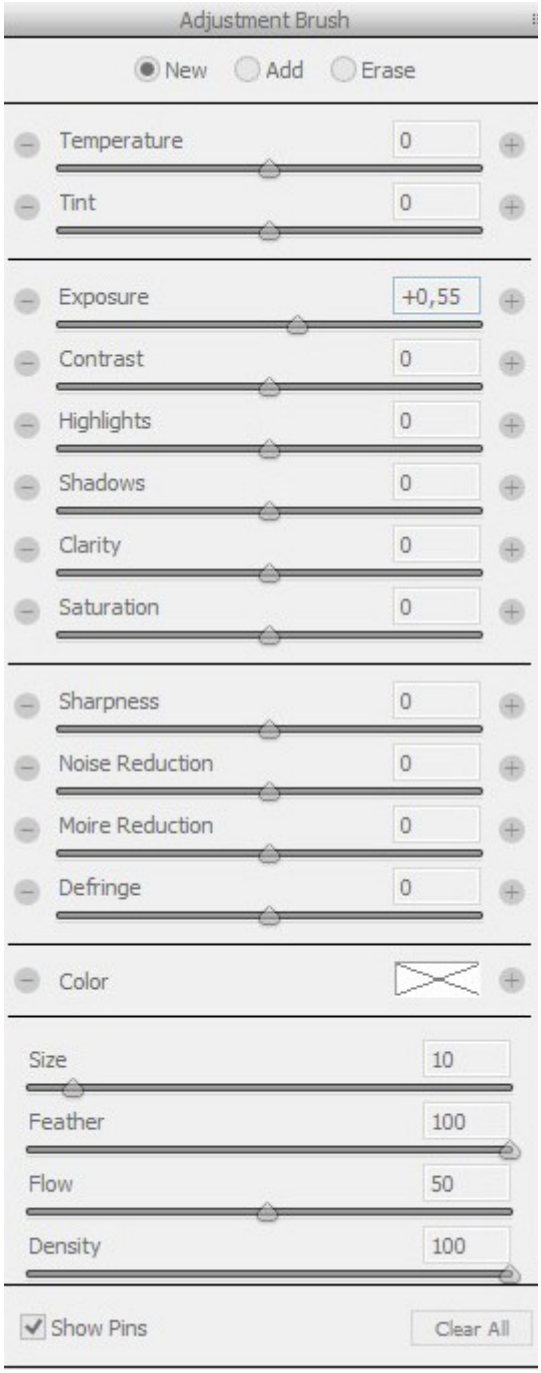


Snapshots - Snapshots

Tar bilder under tiden man arbetar ifall man vill se vad som är gjort med bilden eller återvända till någon tidigare inställning man gjort.

Justeringspensel - Adjustment Brush

Ett mycket användbart verktyg i ACR är justeringspenseln. Det funkar att rätta till både stora och mindre fel eller göra justeringar som har varit svåra att kunna göra med de andra verktygen som arbetar mer på en global nivå.



1. Ställ in den justering som ska göras.

2. Anpassa penselstorleken.

3. Måla på det område som ska justeras.

4. Justera eventuellt värdet på parametern om det blir en för kraftig förändring.

5. Om områden intill blivit påverkade går det att använda suddgummit (Erase) för att ta bort eventuella överlappningar. Justera hårdheten på penseln om arbetet är intill kanter.

6. För ytterligare justeringar bockar man i New/Ny.

Ett område som justerats markeras med en nål och om man hovrar över den ”lyser” det justerade området till.

Det går också att rensa alla justeringar man gjort (Clear All).

Plus och minusikonerna intill varje justering ändras uppåt eller nedåt när du klicka på dem.

På min bild justerade gatstenen omkring objektet med inställningen på bilden.

Utöver det lättade jag upp skuggan vid ansiktet något.

Graderingsfilter - Graduated Filter

Ytterligare en funktion är värd att visa i programmet och det är graderingsfiltret som simulerar neutral densitet (ND-filter). Det är användbart i olika sammanhang, men till himlar är det särdeles suveränt.

Panelen ser likadan ut som för justeringspenseln.

Linjen som löper vertikalt över bilden är dragen uppifrån och ner.

Något slags arbetsflöde - och ordlista

Börja med att gå igenom fliken Basic - Grundinställningar

White Balance Tool- Vitbalansverktyget
Vitbalansverktyget fungerar utifrån att hitta en neutral punkt i bilden och sedan rätta till färgerna

Temperature - Temperatur
Värmer upp (gult) och kyler (blått) ner

Tint - Toning
Reglerar magenta och grönt så balansen blir bra

Exposure Exponering
Justerar exponeringen av bilden

Contrast - Kontrast
Justerar ljus och mörker globalt

Highlights - Högdagrar
Justerar högdagrarna i bilden

Shadows - Skuggor
Justerar skuggorna i bilden

Whites
Reglerar ljus

Blacks - Svärta
Justerar svärtan i bilden

Clarity - Klarhet
Ökar medelkonstrasten

Vibrance - Lyster
Ökar mättnaden på omättade färger

Saturation - Mättnad
Ökar mättnaden

Rensa bilden

Spot Removal - Fläckborttagning
Tar bort damm- och smutsfläckar

Crop Tool - Beskärning
Beskär bilden.

Straighten Tool - Räta upp
Rätar upp bilden

Mer ljus och mörker

Tone Curve - Tonkurva
Ökar konstrasten mer kontrollerat

Highlights - Högdagrar
Justerar de ljusaste områdena

Lights - Ljus
Justerar ljusa delar

Darks - Mörker
Justerar mörka delar

Shadows - Skuggor
Justerar de mörkaste områdena

Skärpa, brus och korrigeringar

Arbeta med bilden förstorad

Sharpening - Skärpa
Amount Mängd

Radius - Radie
Bestämmer storleken på halon/glorian.

Detail - Detalj
Lyfter fram de små detaljerna i bilden.

Masking - Maskning
påverkar hur mycket skärpan breder ut sig

Noise - Brus

Luminance - Luminiscens
Reducerar brus.

Color - Färg
Reducerar färgbrus.

Lens Corrections - Linskorrigeringar

Chromatic aberration
Justerar felaktigheter i färgerna,
återfinns oftast i gränsområden

Fix Red/Cyan Fringe - Korrigera röd/cyan kant

Fix Blue/Yellow Fringe - Korrigera blå/gul kant

HSL/Greyscale - Nyans/Mättnad/Luminans
Gör färgjusteringar genom att justera nyans, mättnad och ljushet.

Hue - Nyans
Justerar färgerna nyans

Saturation - Mättnad
Justerar färgerna mättnad

Luminance - Luminiscens
Justerar ljuset i färgerna

Graduated filter - Graderat filter
Tonar in en justering i bilden, bra på himlar

Adjustment brush - Justeringspensel
Målar fram selektiva förändringar i bilden

Size - Storlek
Bestämmer storleken på penseln

Feather - Ludd
Bestämmer penselns hårdhet.

Flow Flöde
Bestämmer penselns flöde

Density - Densitet
Bestämmer genomskinligheten på penseln och begränsar

Icke destruktivt arbetssätt

©Anders Törnevad

Photoshop - Icke-destruktivt arbetssätt

Att arbeta icke-destruktivt innebär att använda sig av de möjligheter Photoshop ger för att redigera en bild utan att egentligen påverka den ursprungliga bilden. För att vara säker på att man inte påverkar sin originalbild ska man alltid börja varje arbete med att göra en kopia av bakgrundslagret.

Att använda sig av justeringslager

Justeringslager tillåter att man redigerar en bild från ett särskilt lager som inte direkt påverkar själva lagret bilden finns på. Alla viktiga redigeringar (utom Skuggor/Högdagrar) går att utföra på justeringslager. Länk

Att använda sig av funktionen Smarta objekt

Smarta objekt är en funktion som konverterar ett lager för att göra det möjligt att justera eventuella filterman lagt på. Även Skuggor/Högdagrar fungerar ihop med Smarta objekt.
Länk

Att använda sig av lagermaskar

Lagermaskar är ett bihang till ett lager som gör att man an manipulera en bild på olika sätt.) Bland annat kan man måla bort delar (och måla tillbaka) utan påverkan på bilden.
Länk **Länk**

Att använda sig av Dodge & Burn

Dodge & Burn är en arbetsmetod som möjliggör arbte med ljus och kontrast i bilden utan direkt påverkan på bilden. **Länk** **Länk**

Att använda sig av lagerstilar

Lagerstilar används mestadels tillsammans med text, men används också i en del andra moment. **Länk**

Att klona på nya lager

Möjligheten att klona på ett (nytt och från början tomt) enskilt lager gör att direktpåverkan av bilden uteblir. **Länk**

Att skapa kompositkopior när man behöver

En kompositkopia är en kopia skapad av tidigare justeringar man gjort på en bild. När inget annat fungerar, fungerar detta. Länk

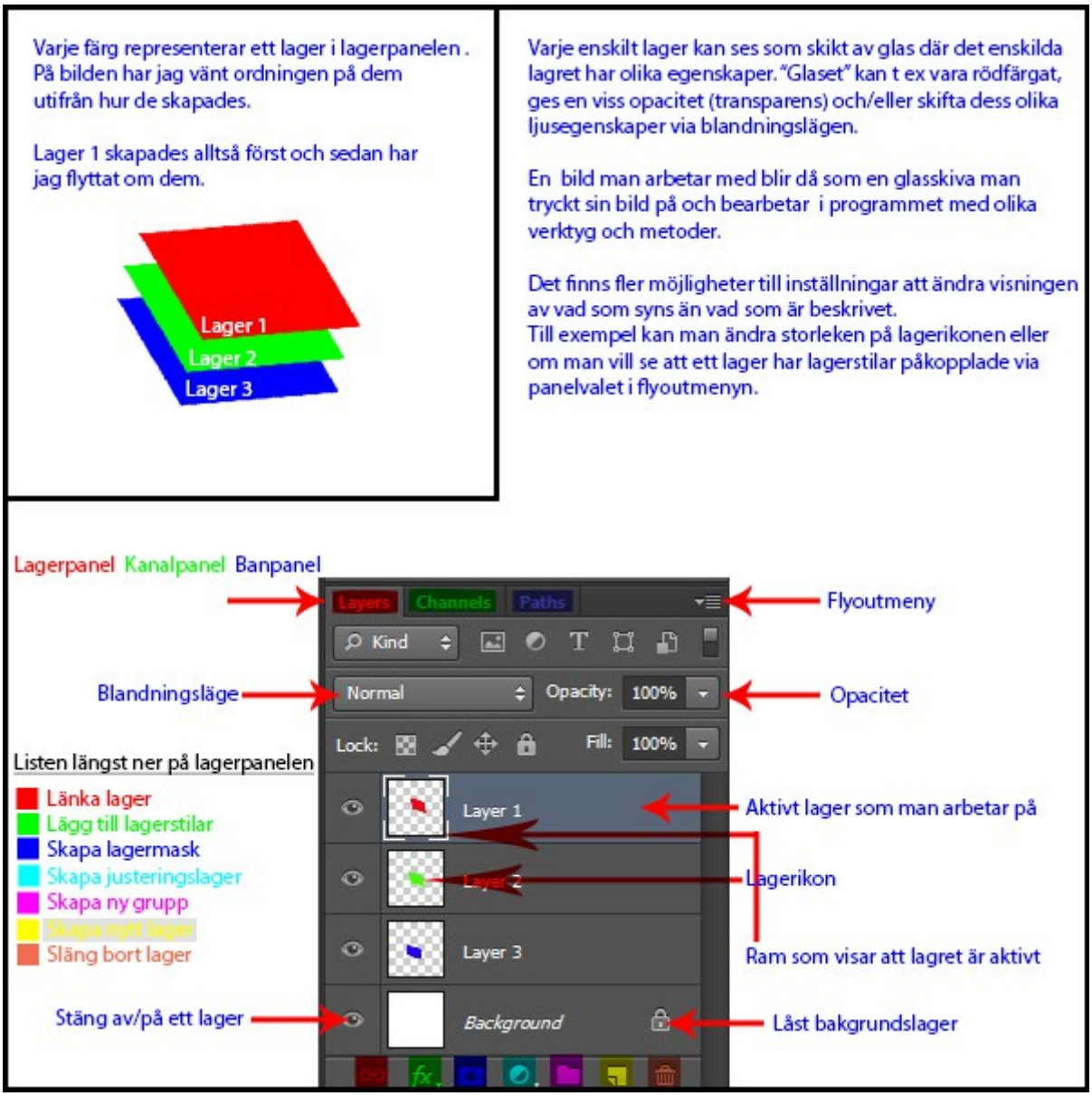
Photoshop

Lager, lagermasker och urklippsmask

©Anders Törnevad

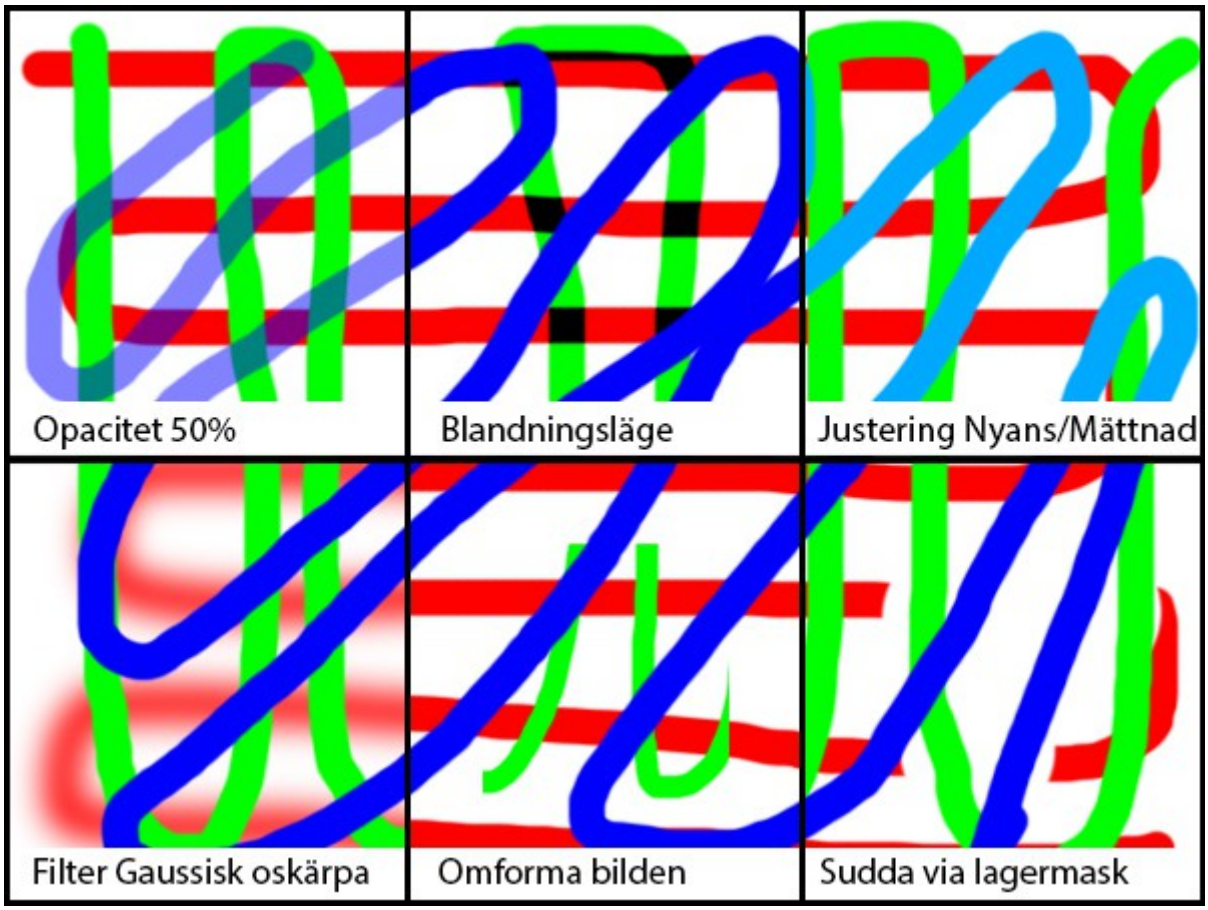
Photoshop - Lager

Ett lager i Photoshop är den del som du arbetar aktivt på i programmet



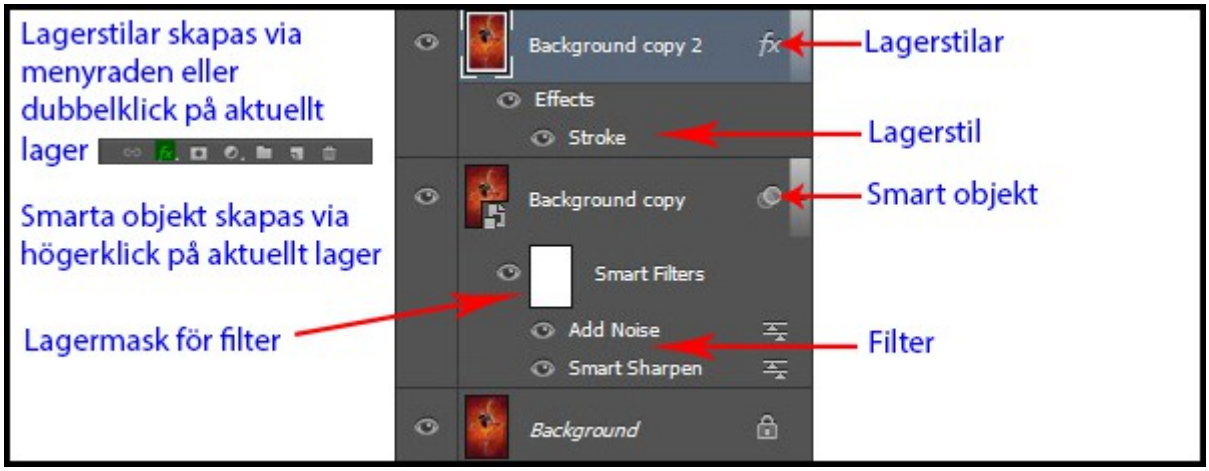
- Ett dokument som öppnas (nytt (Ctrl + N) eller en egen bild man öppnar) har alltid ett låst bakgrundslager som man inte kan arbeta på ed en del av verktygen. Det kan låsas upp genom att man dubbelklickar på lagret.
- Nya lager skapas genom att man klickar på lagerpanellistens ikon för detta, via menyn Lager/Layer (Shift + Ctrl + N) eller genom att du för över ett lager från ett annat dokument.
- Om man står på ett lager och vill kopiera detta klickar man Ctrl + J.
- Markera flera lager samtidigt genom att stå på ett lager och klicka på nästa lager samtidigt som du håller ner Ctrl.
- Slå ihop de markerade lagren genom Ctrl + E.
- Skapa en kompositkopia av lagren överst genom att stå på det översta lagret och håll ner Shift + Alt + Ctrl + E.

Det går bl a att måla på ett lager, justera opacitet, ändra blandningsläge och justera direkt på ett lager via menyn Redigera/Justeringar/Edit/Adjustments, använda filter via menyn Filter/Filter, omforma bilden via menyn Redigera/omforma fritt/Edit/Free Transform (Ctrl + T) och sudda bort delar av en bild genom att använda en lagermask (se längre ner i guiden).

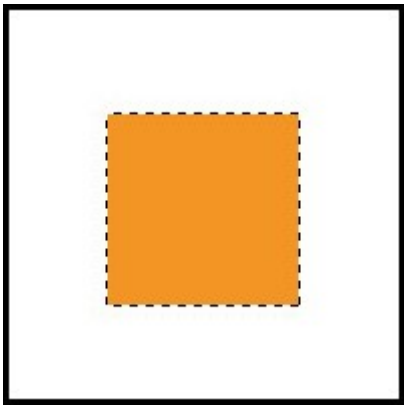


För varje moment man vill göra under ett arbete kan man använda ett enskilt lager, till exempel kan man istället för att redigera direkt på en bild skapa ett justeringslager (se längre ner i guiden om icke destruktivt arbetssätt) eller via smarta objekt redigera med filter utan att förstöra bilden/lagret man arbetar på.

Lagerstilar är en annan effekt man kan använda för att påverka det lager man arbetar med.



På varje enskilt lager kan man skapa markeringar för att frilägga objekt, kopiera en del till ett nytt lager, eller skapa andra lager (justeringslager) från markeringen.

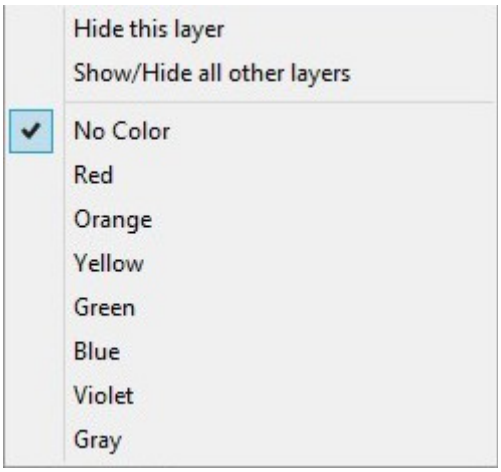


Flyoutmeny

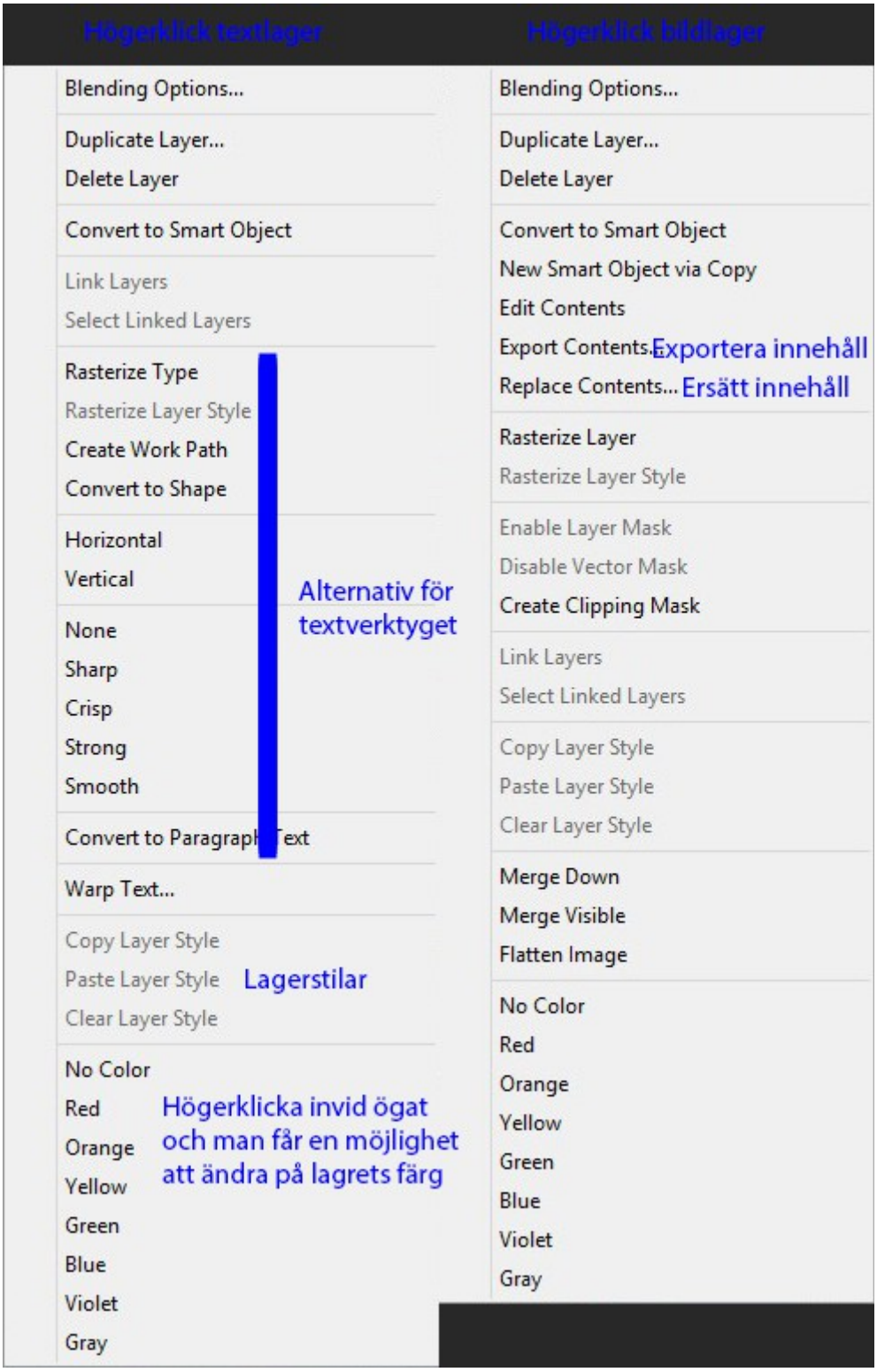
Flyoutmenyn erbjuder fler alternativ att hantera olika lager och lagerpanelen, som ofta går att göra också via andra vägar. Vilket sätt man väljer beror på vilket arbetssätt man kommer att trivas med.

Nytt lager	New Layer...	Shift+Ctrl+N
Duplicera lager	Duplicate Layer...	
Kasta bort lager	Delete Layer	
Kasta bort gömda lager	Delete Hidden Layers	
Ny grupp	New Group...	
Ny grupp från lager	New Group from Layers...	
Lås alla lager i en grupp	Lock All Layers in Group...	
Konvertera till Smart objekt	Convert to Smart Object	
Redigera innehåll	Edit Contents	
Redigera innehåll	Blending Options...	
Redigera justering	Edit Adjustment...	
Skapa urklippsmask	Create Clipping Mask	Alt+Ctrl+G
Länka ihop lager	Link Layers	
Välj länkade lager	Select Linked Layers	
Lägg samman neråt	Merge Down	Ctrl+E
Lägg samman synliga	Merge Visible	Shift+Ctrl+E
Lägg samman neråt	Flatten Image	
Animeringsalternativ	Animation Options	▸
Panelalternativ	Panel Options...	
Stäng	Close	
Stäng panelgruppen	Close Tab Group	

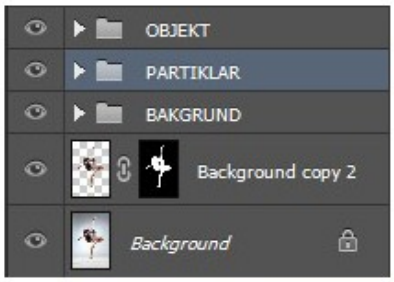
Meny för högerklicka vid ögat
Här finns ytterligare att alternativ för att hantera olika lager.

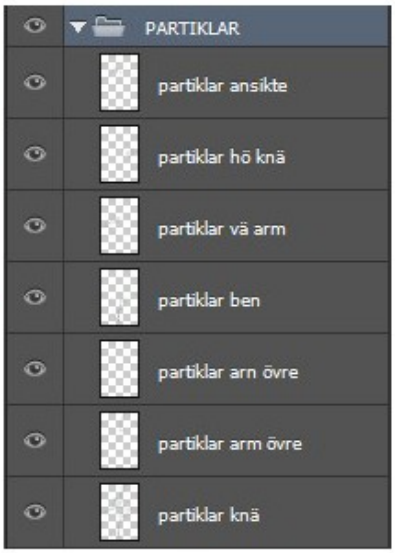


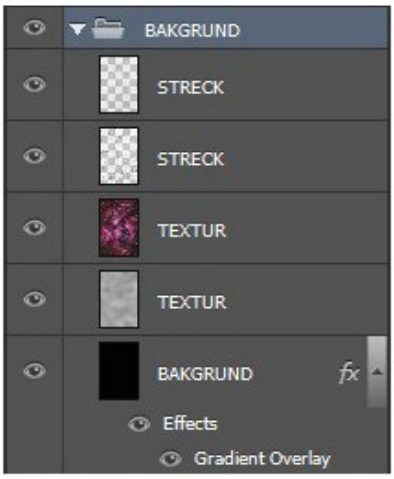
Beroende på vad för sorts lager man arbetar på får man upp olika menyer när man högerklickar.

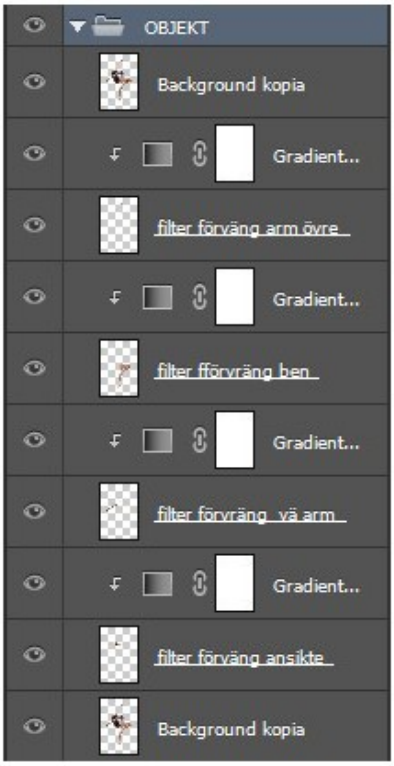


Exempel på hur ordningen bland lager kan se ut









Ett exempel på hur en bild kan se ut med alla lager.

För att underlätta översiktligheten bland alla lager har jag grupperat dem och namngett dem.

En grupp skapas genom att markera de lager man vill skapa en grupp av och klicka på ikonen nere vid lagerpanelen för detta.

Att namnge ett lager görs genom att dubbelklicka över texten på lagret och döpa om detta.

Några lager har lagermskar och andra har urklippsmaskar, se längre ner i guiden för mer information dessa .

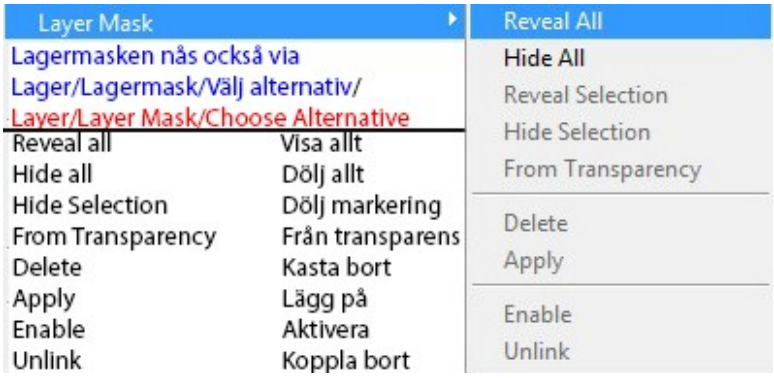
Photoshop - Lagermasker

En lagermask är ett komplement till ett vanligt lager där man kan selektivt ta bort/välja vilken del av en bild man vill ha kvar och/eller påverka och hur mycket man vill påverka. Lagermasken har ett antal användningsområden och ämnet för denna guide är att gå igenom dess olika möjligheter att använda den i kreativ bildredigering.

Två sätt att skapa en lagermask

Antingen längst ner via lagerpanelen, se rödmarkeringen.

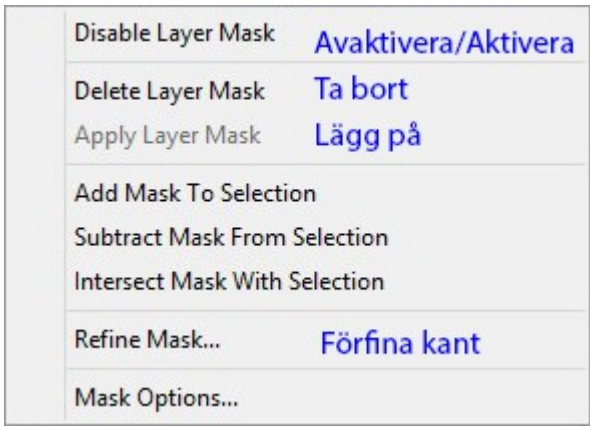
Eller via menyn Lager/Layer.



Vanligast är att skapa den via lagerpanelen.

Om man håller ner Alt-tangenten samtidigt blir lagermasken svart, den inverteras.

Det finns också en meny för lagermasken om man högerklickar när man står på den.

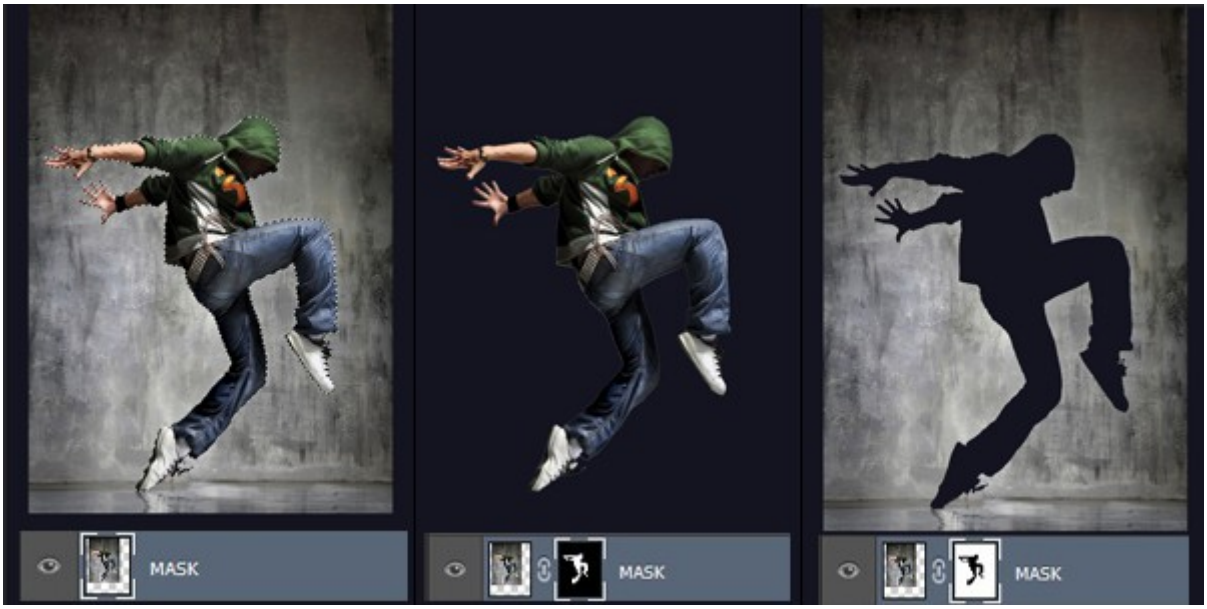


TIPS: Kopiera en lagermsk till ett annat lager görs genom att stå på lagermasken och hålla ned Alt+musklicka och föra över en kopia till det nya lagret.

Skapa en lagermask
Det går att skapa en lagermask direkt på ett lager genom ovanstående tillvägagångssätt.

Skapa en markering som är aktiv när lagermasken skapas och då blir det man markerat synligt.

Invertering av lagermasken (viktigt att stå i lagermasken).



För att se hur lagermasken ser ut: Klicka i lagermasken och håll ner Alt-tangenten. Den vita ytan representerar bilden som är kvar och svarta ytan är det som är borttaget. I lagermasken kan man nu mer i detalj se hur (i detta fall) friläggningen blev, t ex hur kanterna är eller om det finns detaljer kvar som man vill måla tillbaka/ta bort.

Om någon yta har en gråaktig ton finns delar av någon del av bilden kvar.

För att skapa markeringen igen: Klicka i lagermasken och håll ner Shift-tangenten. Detta är användbart om man t ex ska skapa en form från ett annat lager, som är exakt som det urklippta objektet.

Finjustera lagermasken

Ett sätt att justera lagermasken är att måla med vit eller svart färg i densamma. Vit färg målar tillbaka och svart färg tar bort delar av synliga delar av bilden.

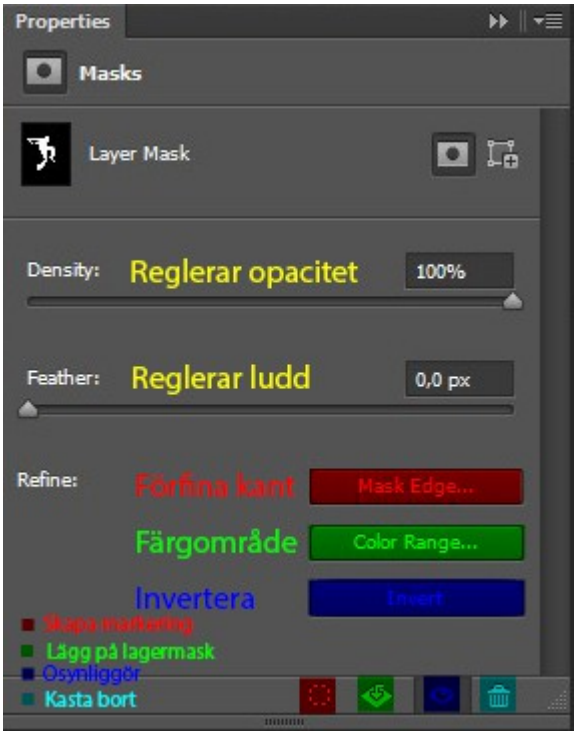
Ett tips kan vara att markera objektet och sedan måla med svart, för att kunna måla tillbaka med vitt om man ångrar sig. Ytterligare ett tips är att göra en kopia av lagret (Ctrl + J) och arbeta på detta.

Förfina mask/Refine Mask

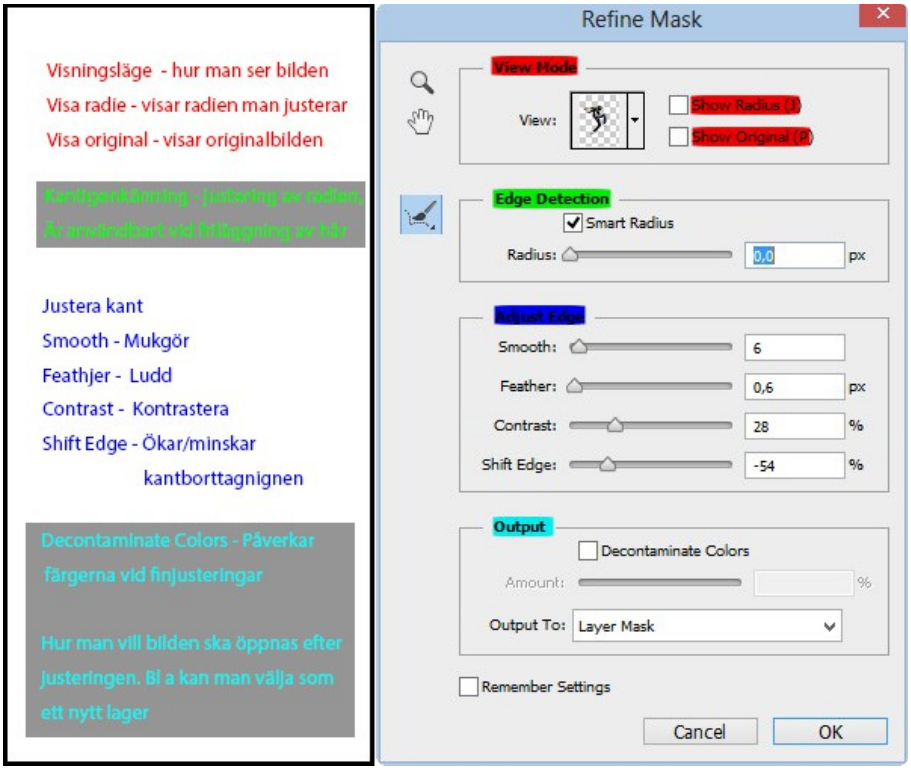
Ytterligare ett sätt att justera en lagermask är att arbeta med verktyget Förfina kant.

Runt det frilagda objektet löper en vit kant som jag vill ha bort.

Om man dubbelklickar på lagermasken får man upp lagerpanelen.



Klicka på förfina kant för att få upp dialogrutan. Finjustera efter önskemål.



Ett tredje sätt att finjustera sin mask vid friläggningar är att använda sig av menyn Ändra (Markera/Ändra/Select/Modify) genom dessa steg:

1. Gör markeringen genom att klicka i lagermasken och hålla ner Shift.
2. Gå till Markera/Ändra/Dra Samman/Select/Modify/Contract - 1 pixel.
3. Gå till Markera/Ändra/Ludd/Select/Modify/Feather - 0,5 pixlar.
4. Omvänd/Inverse (Shift + Ctrl + I) markeringen.
5. Måla bort runt markeringen med svart pensel.

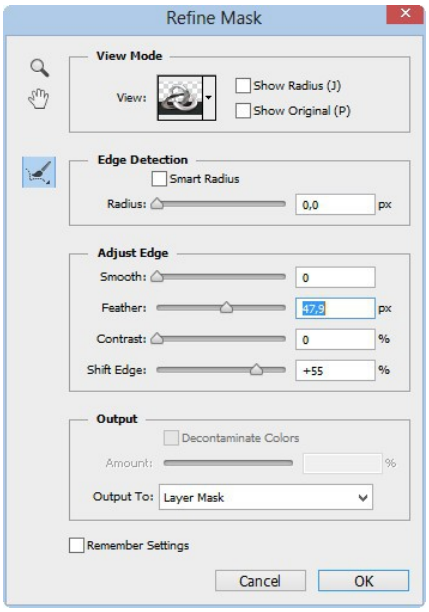
Flera olika verktyg går att använda direkt i lagermasken bl a: Kurvor/Curves, Nivåer/Levels, och Intensitet/Kontrast/Brightness/Contrast för att justera.

Justeringslager – selektiv markering

För att påverka enbart en del som är frilagt kan man markera objektet och sedan skapa ett justeringslager som på bilden till höger.

För att ljusa upp ansiktet ytterligare något kan man skapa en markering runt ansiktet och ytterligare ett justeringslager kurvor.

Ytterligare justeringar kan göras genom maskpanelen (eller genom Förfina kant om man vill).



Övergången i markeringen har mjukats upp något på den högra bilden

Om effekten blir för stark kan man skapa markeringen och måla med svart för att mörka ner delar som blivit för framträdande. Man kan göra tvärtom också: Mörka ner och måla tillbaka.

På ovanstående sätt kan man använda vilket justeringslager man vill för att påverka bilden.

Kom också ihåg att justeringslager kan användas i lika blandningslägen för att påverka effekten.

Filter

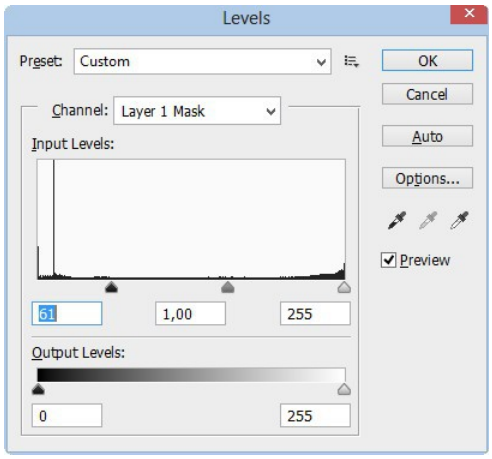
Filter kan användas kreativt i lagermasker.

Skapa en kompositkopia överst (Shift + Alt + Ctrl + E) och lägg på en lagermask.

Gå till kanalpanelen och markera den gröna kanalen (se rödmarkering på bilden hur man skapar en markering från en kanal) och lägg på en lagermask.

Alla ljusare färger än svart följer med, alltså måste man justera lagermasken.

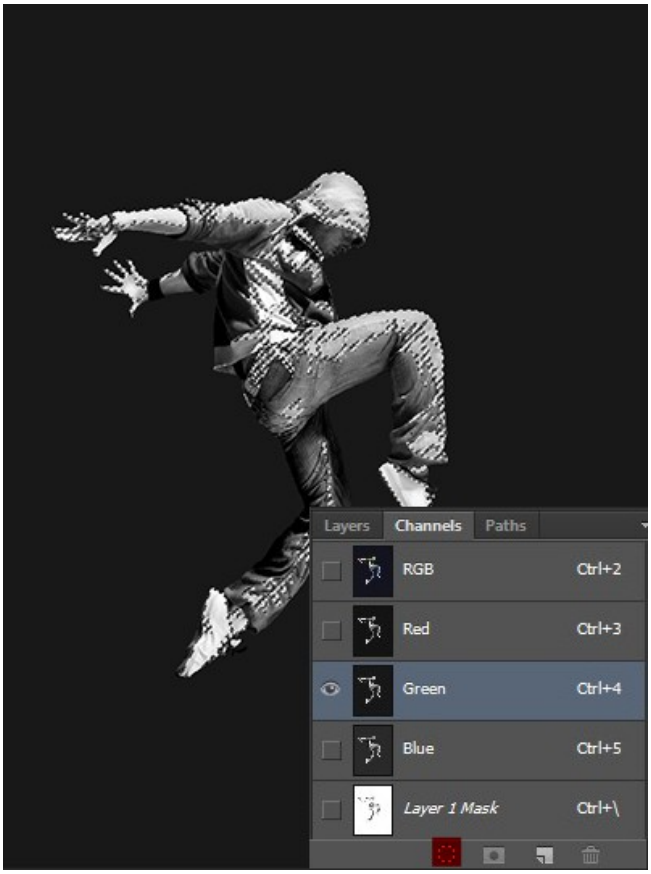
Gå tillbaka till lagerpanelen och stå på lagermasken. Alt-klicka och bilden blir nu i gråskala. Ta upp dialogen för Nivåer/Levels och justera så området utanför objektet blir svart.



Bilden till höger visar hur lagermasken och filtret tillsammans skapat en effekt där en delar är borttagna och delar är kvar av bilden. Detta går givetvis att justera mer. Om man ställer sig på själva lagerikonen och inverterar bilden får man en effekt som är tvärtom.

Alt-klicka igen och man kommer tillbaka till bilden.

På bilden på nästa sida har jag släckt ner alla lager förutom kompositlagret jag skapat effekten på.



Gå till Filter/Förvandla pixlar/Färgraster/ / Filter/Pixellate/Color Halftone och använd standardvärden.

Koppla loss masken

Det görs genom att klicka på länken mellan bildikonen och lagermasken.

Detta gör det möjligt att flytta runt bilden eller lagermasken i bilden utan att lagermasken eller bilden följer med, ibland är detta användbart om man vill flytta runt bilden.

Urklippsmask/Clipping Mask

En urklippsmak innebär att koppla ihop två eller flera lager med varandra, där det övre lagret fångar upp det undre lagrets egenskaper. Enklast att visa funktionen är att använda ett ord och en bild.

På de högra bilderna har jag kopplat på en urklippsmask. Detta kan göras via Lager/Skapa urklippsmask/Layer Create Clipping Mask eller som i beskrivningen nedan.

Stå med musen mellan två lager (det röda strecket på bilden) och när markören ändras till en kvadrat med en pil ska man klicka till och koppla ihop de två lagren.

På justeringslager kan man skapa en urklippsmask genom att klicka på rödmarkeringen.

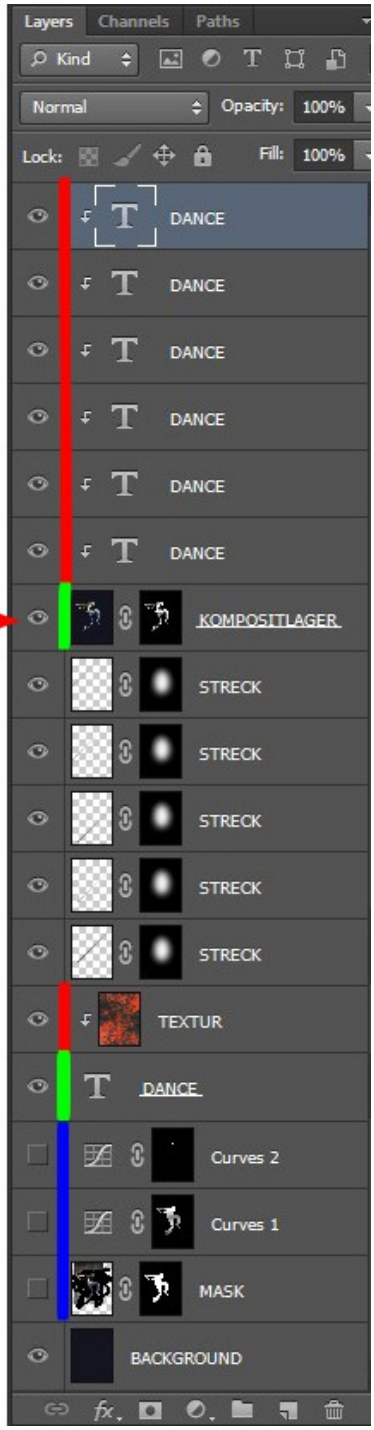
Hela lagerpanelen till bilden på nästa sida.

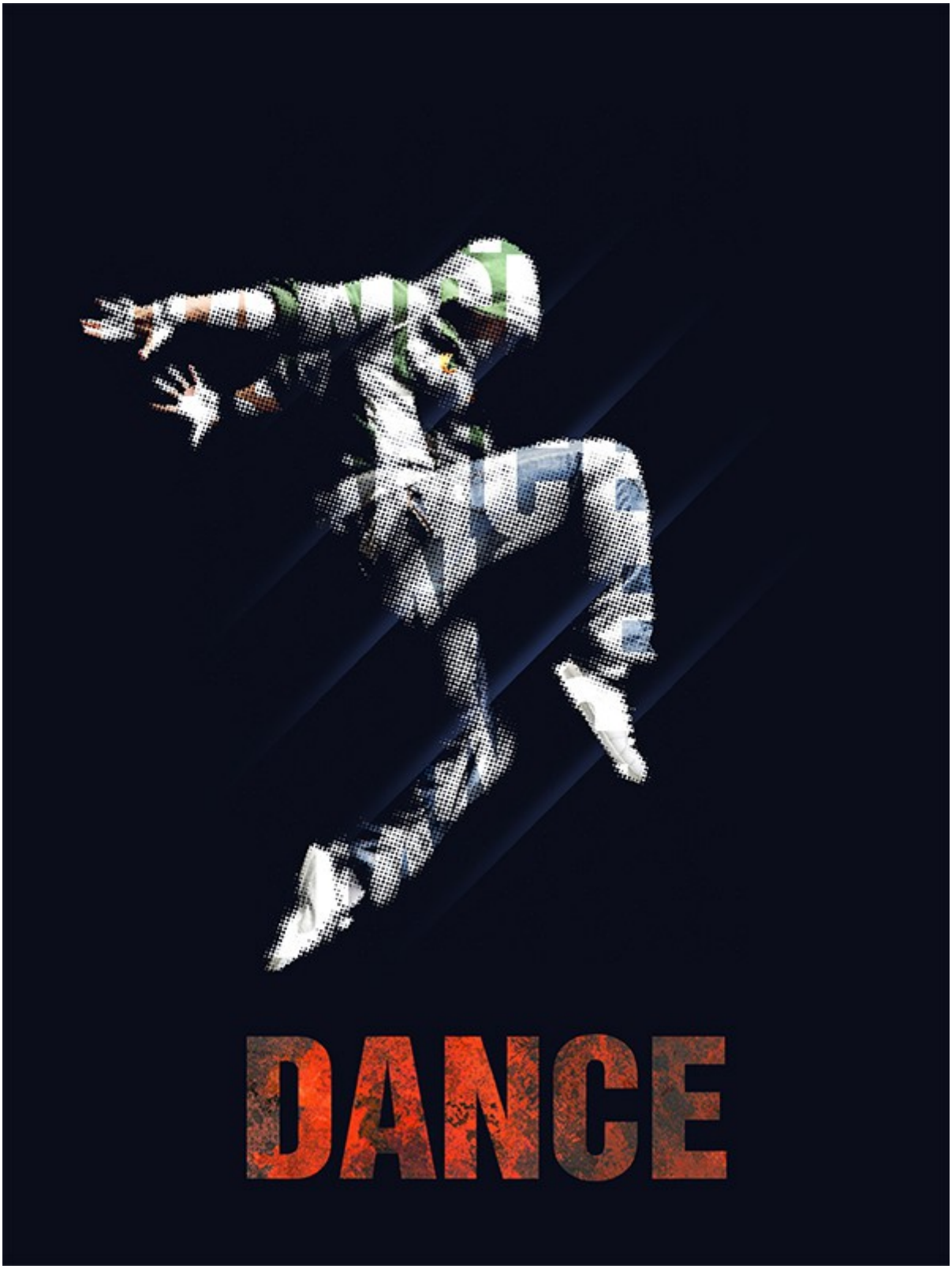
De röda strecken markerar lager som har urklippsmasker och är kopplade till lager med gröna streck.

Det blå strecket innebär att lagren i detta fall är nedsläckta och inte påverkar övriga delar av bilden.

KOMPOSITLAGER som är sammanslaget av de nu nedsläckta lagren plus bakgrunden (Shift + Alt + Ctrl + E).

Strecken på bilden är skapade genom att jag dragit upp en markering som på bilden nedanför och sedan dragit ett streck med en mjuk pensel innanför markeringens nederkant och sedan arbetat med dem via lagermasker och markeringar.




DANCE

Photoshop

Penslar

©Anders Törnevad

Photoshop - Penslar

Penslar återfinns på följande ställen i Photoshop:
Verktygspanelen/Toolbar (B)
Redigera/Definiera penselförinställning/Edit/Define Brush Preset
Fönster/Penselförinställningar/Window//Brush Presets

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

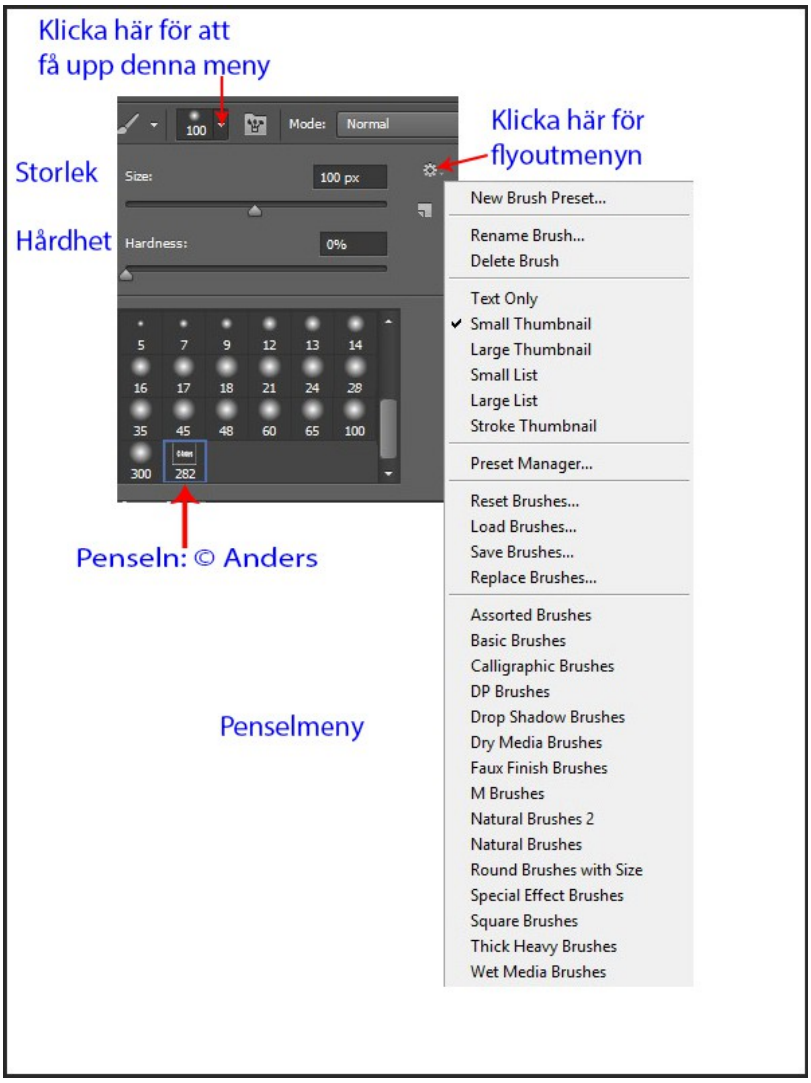
Penslar är centrala i Photoshop. Man använder dem nära nog i alla projekt. Förutom att måla på enskilda lager används de ofta vid arbete på lagermasker när man redigerar bilder.

Med penslar kan du :

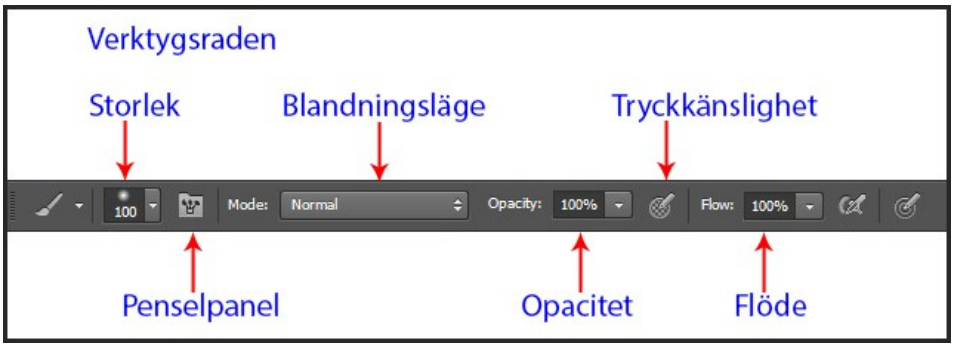
- Måla och rita på ett eget lager eller direkt på en bild.
- Använda olika blandningslägen på penslarna.
- Skapa ett oändligt antal effekter via olika inställningar.
- Andra verktyg använder penseln som grund, t ex efterbelys, skugga och suddgummit.
- Ladda hem penslar för olika projekt
- Med mera med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

Penselverktyget med åtkomst från verktygspanelen

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



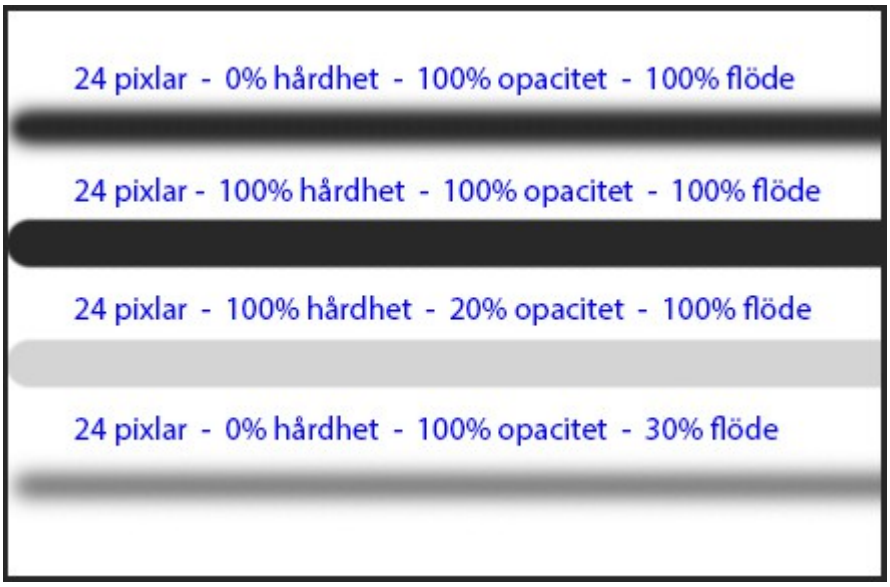
Verktygsraden



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.



Gör din egen pensel

Skriv in texten och gå till Redigera/Penselförinställningar och spara penseln. Den kommer nu att finnas bland penslarna i penselpanelen. Se bild ovan .

Copyrighttecknet skrivs genom att hålla ned Alt och knappa in 0169.

Det går att skapa penslar av vad som helst som finns på ett lager i Photoshop.

På samma sätt som ovan skapar man en egne pensel från en bild.

Bild

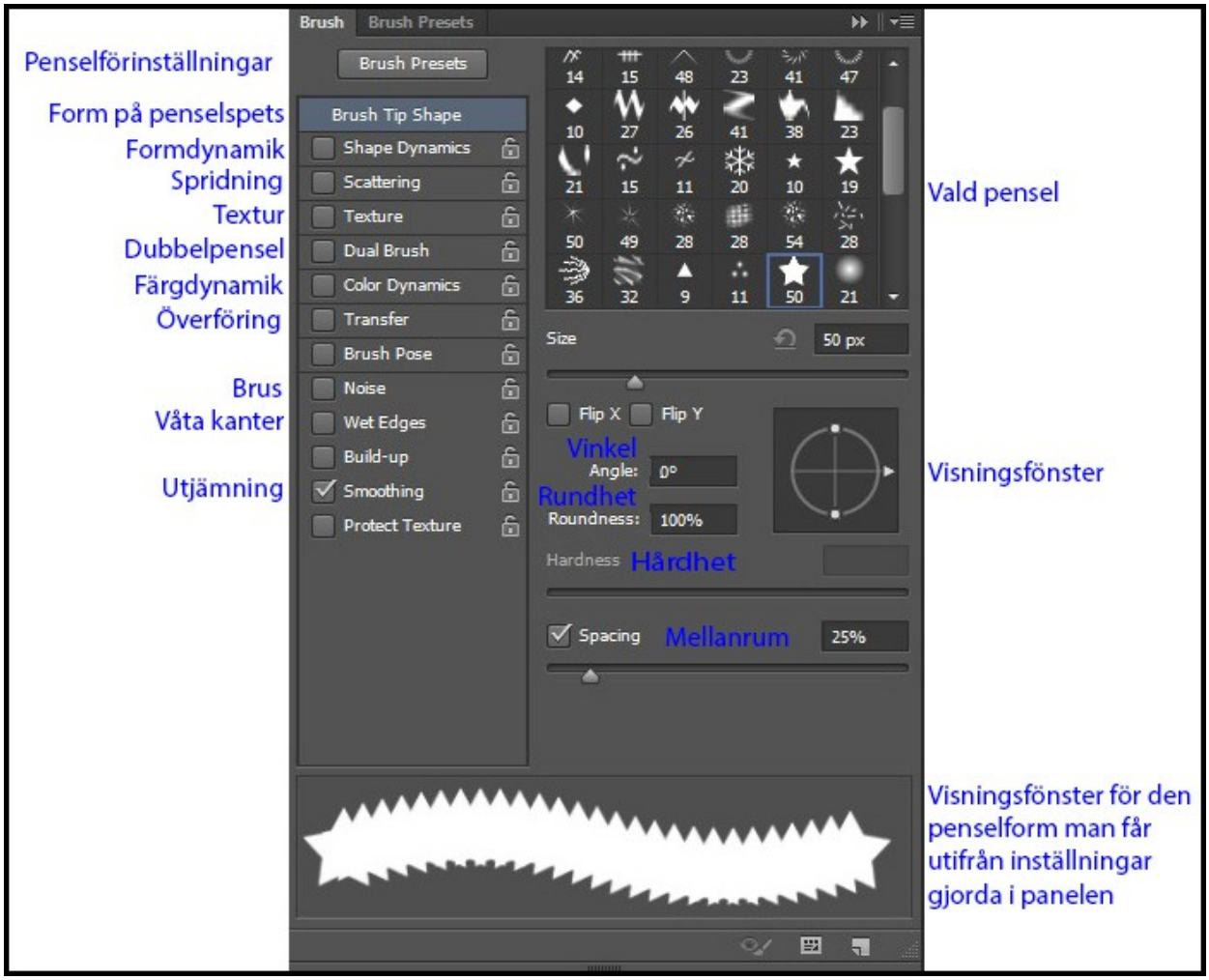
Pensel

Alla penslar arbetar i gråskala (eller om du använder en färg för att måla så används just den färgen). Alla färgade bilder blir som på bilden till höger ovan om man använder svart att måla med och nere till höger om man använder en färg till penseln.

Fönster/Penselförinställningar/Windows/Brush Presets

I denna panel kan man göra en oerhörd mängd inställningar och panelen ger närmast oöverskådliga möjligheter att skapa med penslarna.

Varje ny ikryssad rad skapar ytterligare effekter på penseln, se exemplen nedan.



Formdynamik

Size Jitter - Storleksdarr
Ger olika storlek på penseln

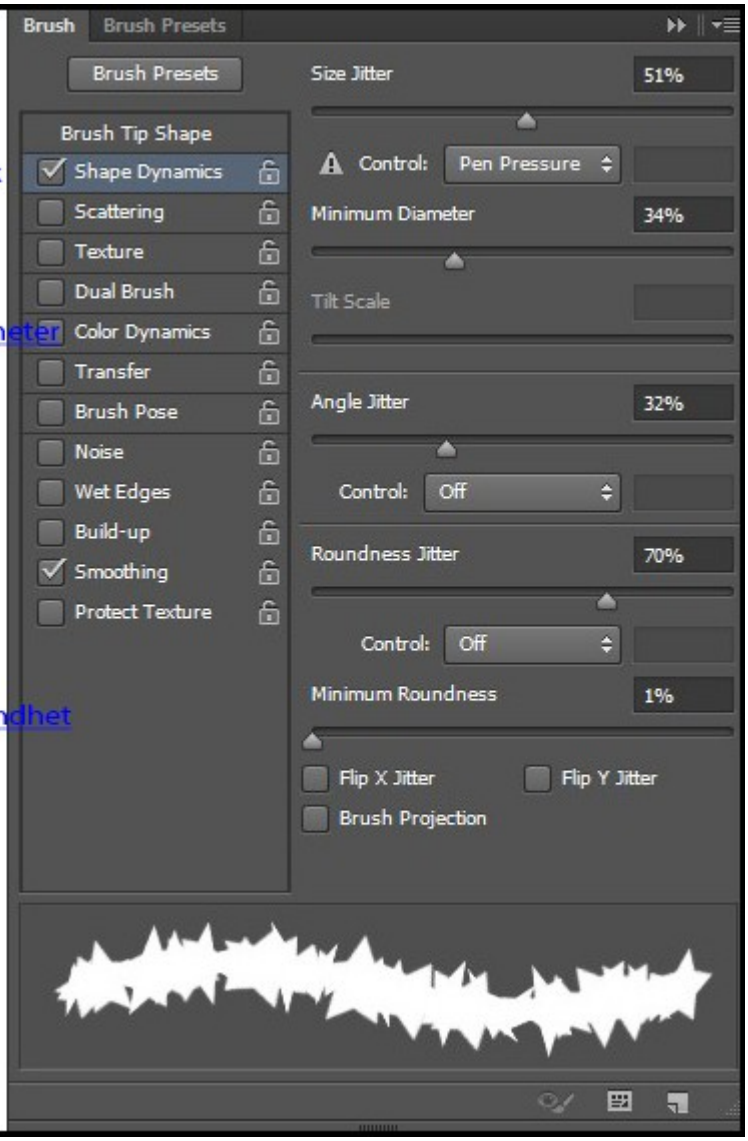
Minimum Diameter - Minsta diameter
Bestämmer minsta diameter
som penseln får

Angle Jitter - Vinkeldarr
Roterar penseln i olika vinklar

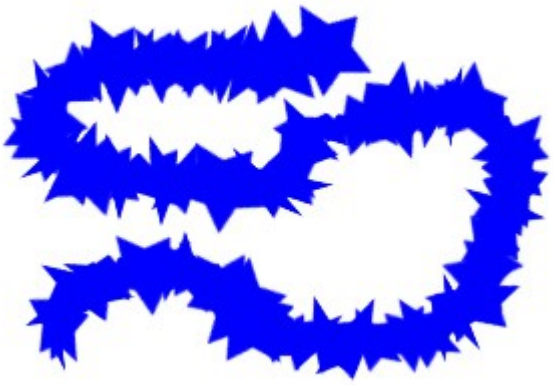
Roundness Jitter - Rundhetsdarr
Ger olika rundhet på penseln

Minimum Roundness - Minsta rundhet
Bestämmer minsta rundhet

Control - Kontroll
Inställningar om
man använder mus
eller tryckkänslig penna



Formdynamik

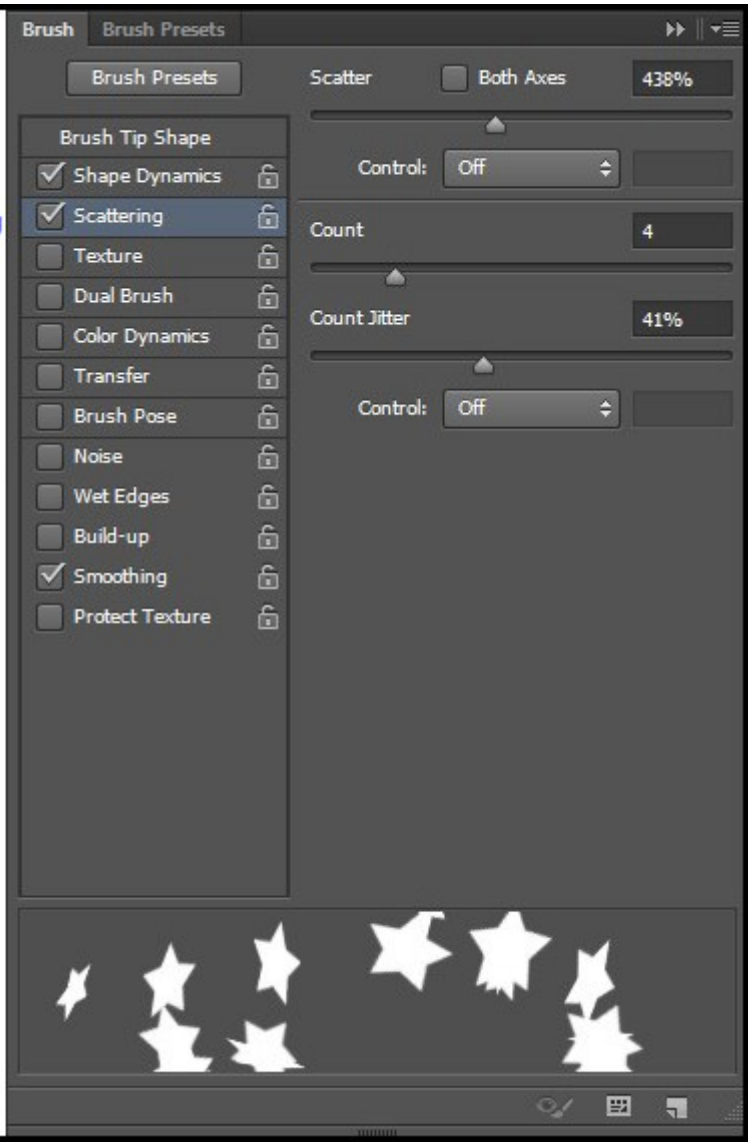


Mellanrum 150%

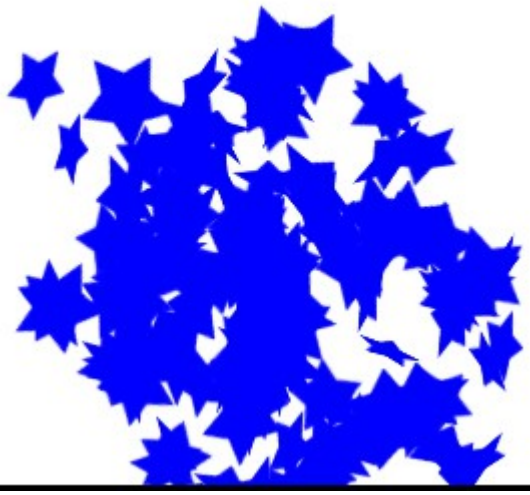
Spridning

Count/Antal
Styr spridningseffekt

Count Jitter - Spridningsdarr
Styr darret på spridningen



Sprider



Mellanrum 150%

Foreground/Background Jitter - För- och bakgrundsdarr
Styr variationen mellan för- och bakgrundsfärg

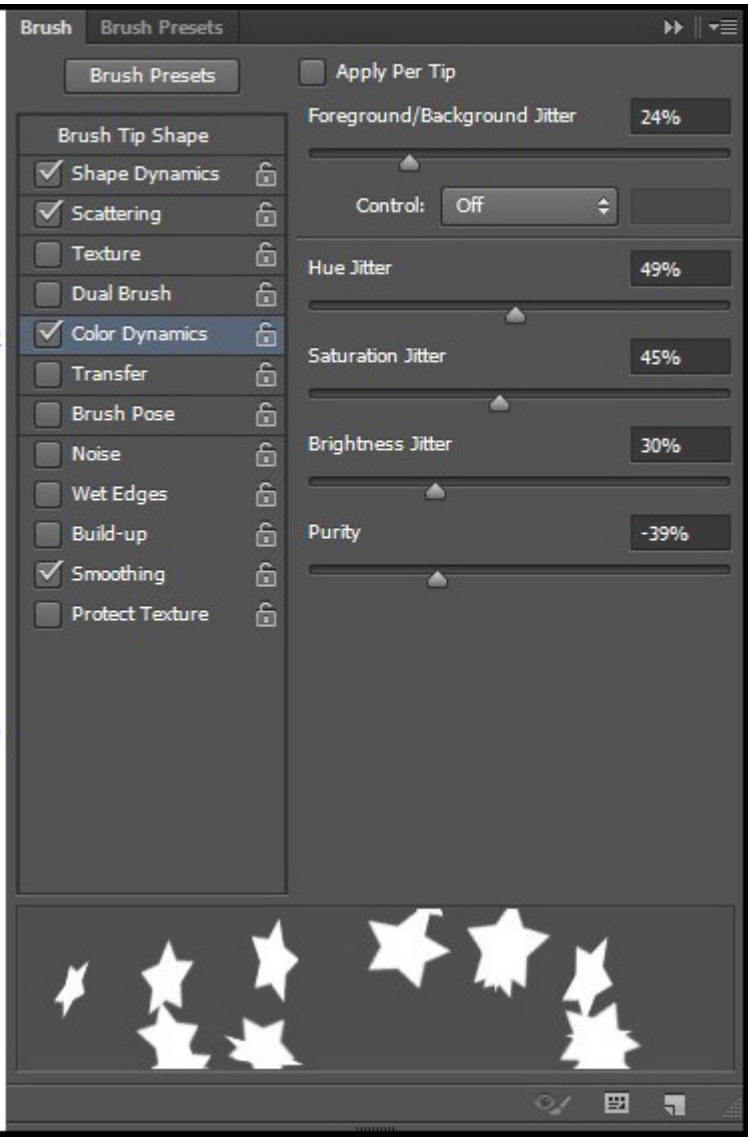
Färgdynamik

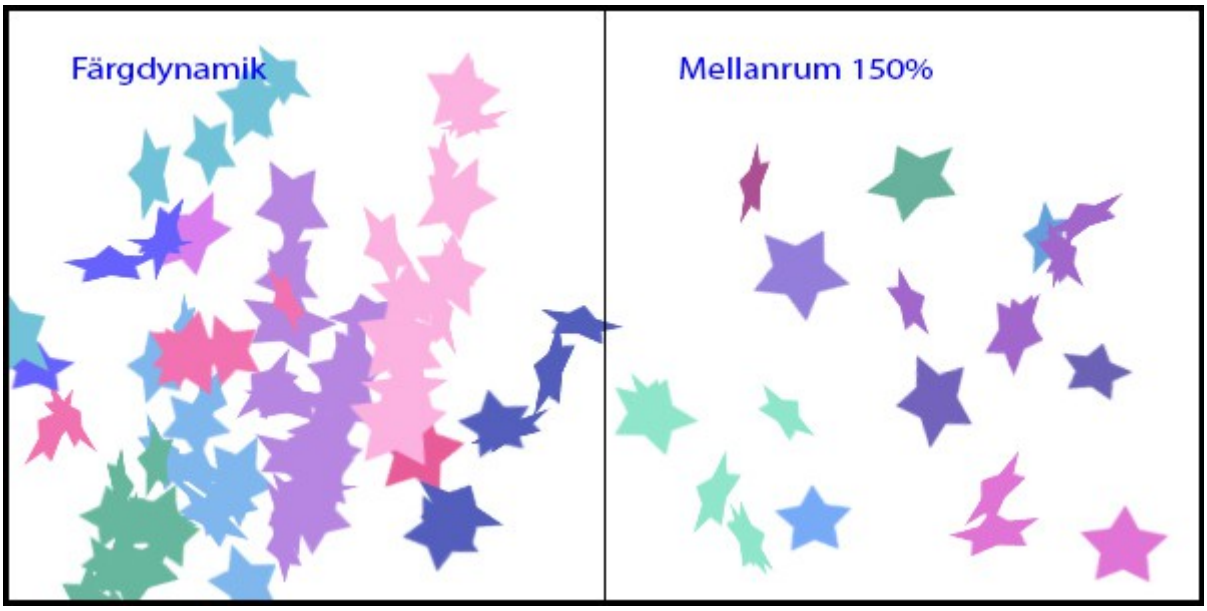
Hue Jitter - Nyansdarr
Styr färgen

Saturation Jitter - Mättnadsdarr
Styr färgens mättnad

Brightness Jitter - Intensitetsdarr
Styr färgens intensitet

Purity - Renhet
Styr färgens renhet





Övrigt om penslar

Med penselverktyget markerat kan man enkelt komma åt förinställningspanelen genom F5.

Dra raka streck med en pensel genom hålla ned Shift och klicka på ett ställe på arbetsytan och dra sedan musen/pennan.

Ovanstående funkar också om man håller ned Shift, klickar till och släpper och sedan flyttar till en ny punkt och klickar till igen.

Ställ in svart och vitt som för- respektive bakgrundsfärg genom **D**.

Skifta för- respektive bakgrundsfärg genom **X**.

Det finns en aldrig sinande ström av penslar att ladda hem till Photoshop

Deviantart

Brusheezy

Brushking

Photoshop Photoshop

Kanaler

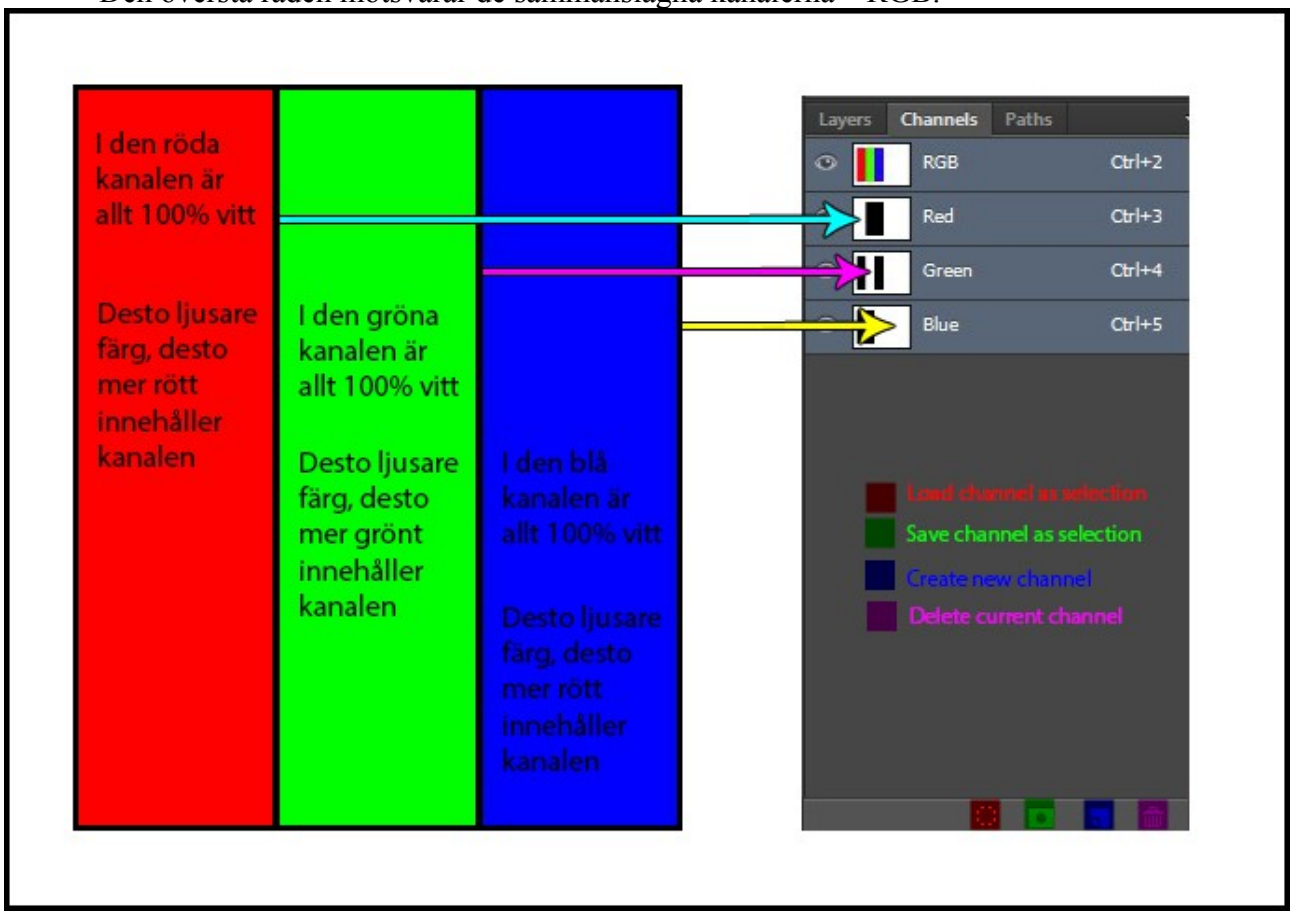
©Anders Törnevad

Photoshop - 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. Luminicensmasker är ytterligare ett användningsområde. 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 verktygen Använd bild/Apply Image och Beräkning/Calculations som finns i menyn Bild. I Beräkning kan man skapa nya enskilda kanaler (Alfakanaler) genom att kombinera dem med varandra och använda olika blandningslägen.

Kommandon

Skapa kanal/Load Channel as Selection

Används för att skapa en markering som kan användas t ex vid masker för att skärpa, reducera brus eller friläggning.

Spara markering/Save Channel as Selection

Sparar markeringen för att kunna återanvända den i annat sammanhang. Denna markering dyker då upp som en ny kanal i kanalpanelen.

Skapa ny kanal/Create New Channel

Skapar en ny kanal och som benämns alfakanal. Detta görs antingen genom att kopiera befintliga kanaler eller genom att klicka på ikonen och en ny kanal skapas som till en början är svart, men som kan modifieras utifrån det behov man har.

Ta bort kanal/Delete Channel

Slänger bort den kanal man står på.

Om man studerar bilden ser man skillnaderna mellan de olika kanalerna.

Luminicensmasker som bekrivs kort på nästa sida fångar upp alla ljusare nyanser på respektive kanal och skapar en markering av detta.

Tågvagnen är ljusare, gräset och dörrarna mörkare än i grön respektive blå kanal.

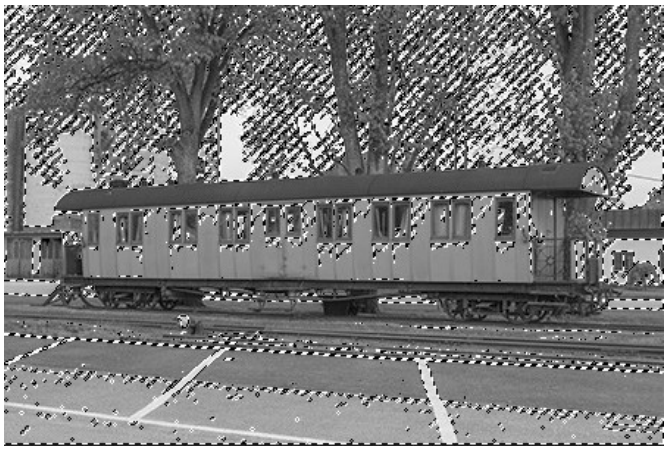
Gräset är ljusare, tågvagnen och dörrarna mörkare än i sina respektive kanaler.

Dörrarna är ljusare, tågvagnen och gräset mörkare än sina respektive kanaler.

Luminicensmasker

Skillnaderna i kanalerna kan användas för att förstärka kontrasterna i bilderna genom så kallade luminicensmasker eller friläggningar. Dessa skapas med kommandot Skapa markering/Load Channel as Selection.

En kanal kan kopieras, Skapa ny kanal/Create New Channel, och man kan då arbeta på den kanalen utan att förstöra originalkanalerna.



Alfakanaler

Alfakanaler är extrakanaler man kan skapa, t ex genom verktyget Beräkning/Calculations, och som inte påverkar bilden, utan man har möjlighet att arbeta separat med för att skapa Kanaler är ofta utmärkta att frilägga objekt med.

Markeringar gjorda med alfakanaler går också att spara ,Spara markering/Save Channel as Selection, och dyker upp som en alfakanal i kanalpanelen (bild längre fram).

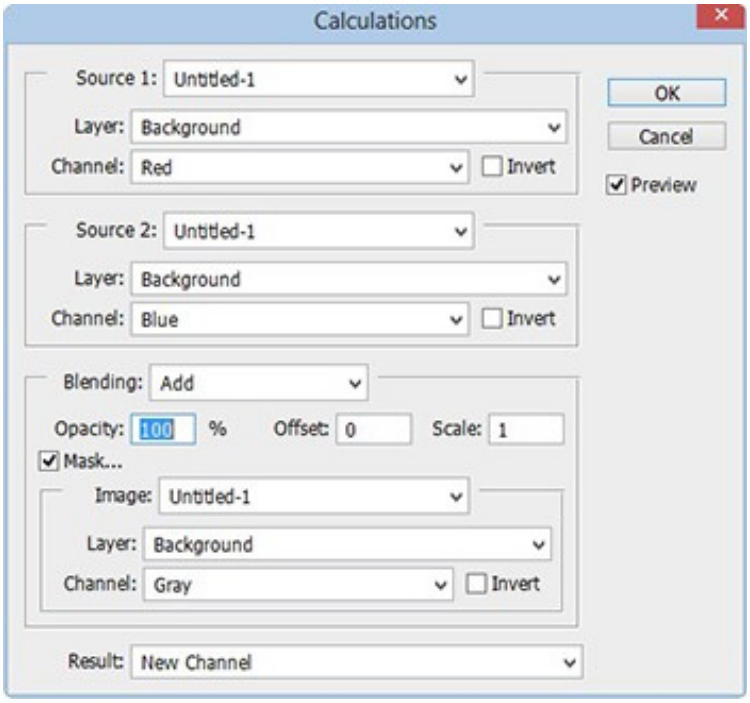
Beräkning/Calculations

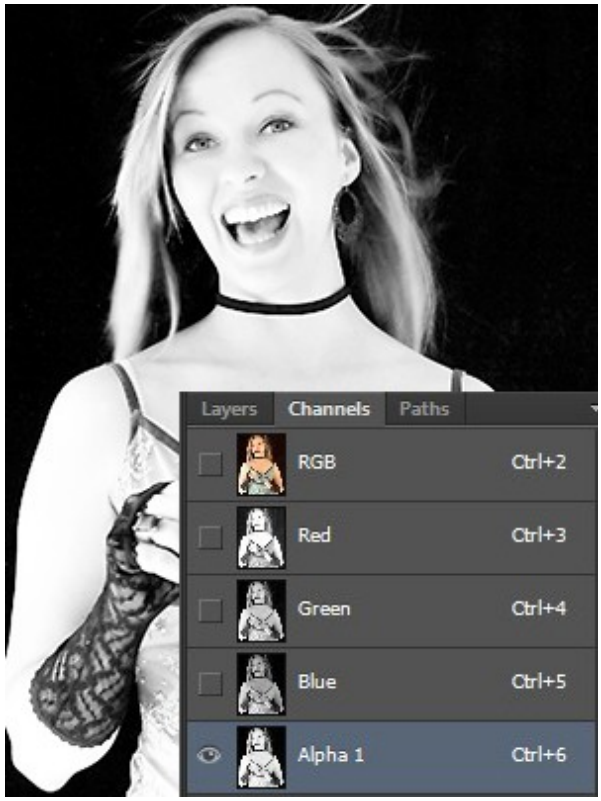
Verktyget återfinns under menyn Bild/Image och blandar om kanalerna med varandra utifrån olika blandningsläge och de effekter det har på bilden.

Dessa inställningar ger en bra bra grund för att fortsätta arbeta med en alfakanal coh sedan kunna skapa en friläggning som i bilden tidigare i guiden.

Det fungerar också att blanda om kanalerna för att förstärka kontraster och skapa svartvita bilder.

Verktyget är komplext och många inställningar kan göras, trial-and-error är det arbetssätt som gäller.





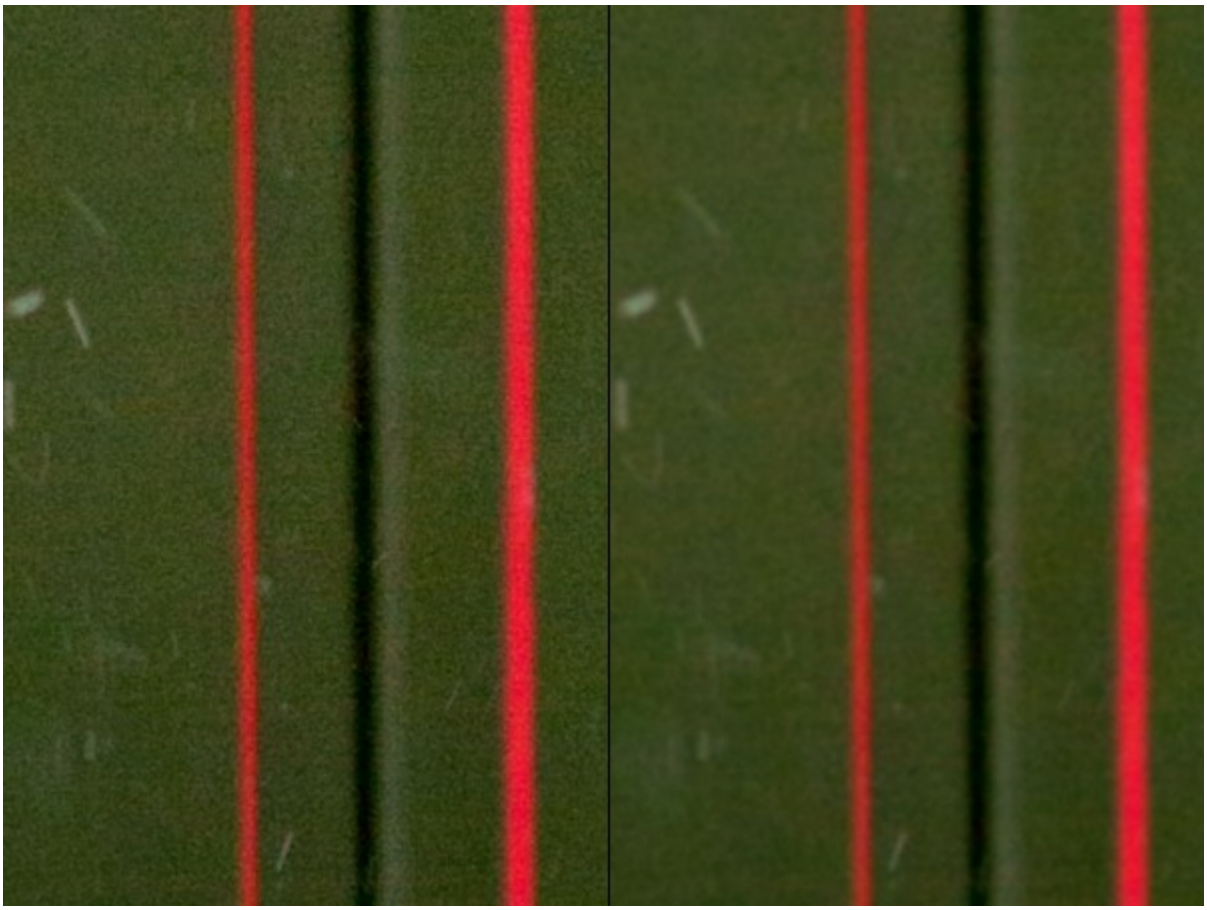
Använd bild/Apply Image

Detta verktyg återfinns också under meny Bild/Image och arbetar också med de olika kanalerna och kan i samband med friläggningar kombineras med Beräkningsverktyget. Det fungerar också i lagermasker vilket inte Beräkning gör.

Man använder Använd bild efter att först använt Beräkningsverktyget för att förstärka kontraster i den svartvita bilden. Som i Beräkning handlar det om att testa olika inställningar för att hitta rätt.

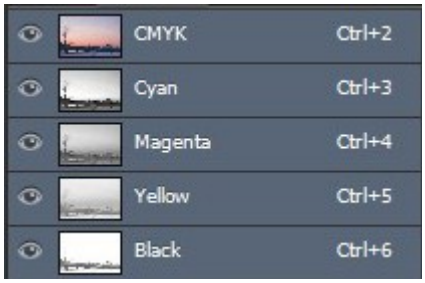
Reducera brus

Att reducera brus i enskilda kanaler kan ibland vara att föredra. Och det funkar också att arbeta med skärpa i de olika kanalerna. Under filtermenyn finns ett filter för brusreducering som arbetar med de enskilda kanalerna. För skärpning finns inte detta.



CMYK

Även färgläget CMYK har kanaler och de fungerar på samma sätt som RGB man arbetar det läget.



Photoshop Photoshop

Färgverktyg

©Anders Törnevad

Photoshop - Färgverktyg

Att arbeta med färg i Photoshop erbjuder en mängd möjligheter att justera sin bild. Denna genomgång kommer visa vad verktygen gör med en bild, beskriva kort vad verktygen gör och några fördjupningar.

Guiden utgår från åtkomst av de olika verktygen via Bild/Justeringar/Image Adjustments och i den ordning de uppträder där. Flera av verktygen är möjliga att använda som justeringslager och då kommer jag att också skriva det.

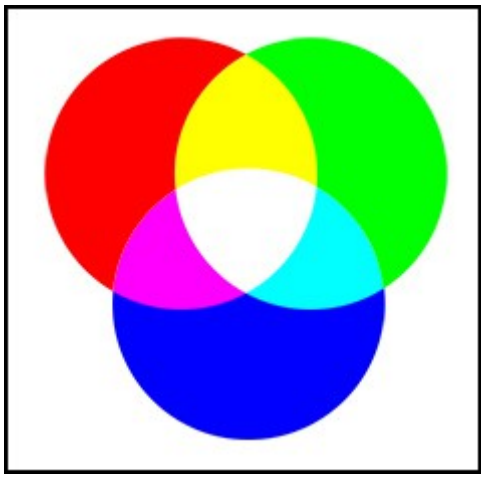
Först något kort om färg och histogram i Photoshop

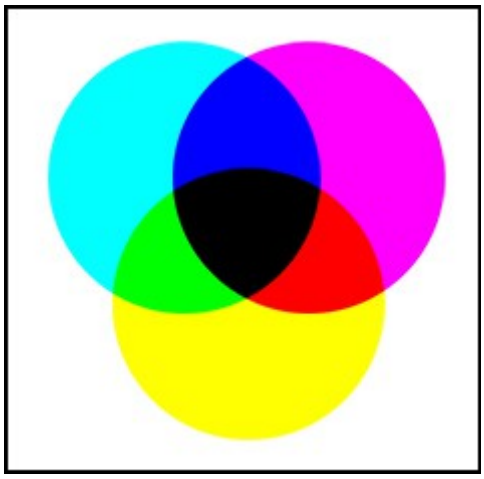
Red Green Blue - Cyan Magenta Yellow

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. RGB används för grafik som bildskärmar. CMYK används för tryckprodukter. Bokstaven **K** betyder att svart tillkommer till denna färgrymd.

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





Grönt	+	blått	= cyan
Rött	+	blått	= magenta
Rött	+	grönt	= gul

Magenta	+	gul	= rött
Cyan	+	gul	= grönt
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.

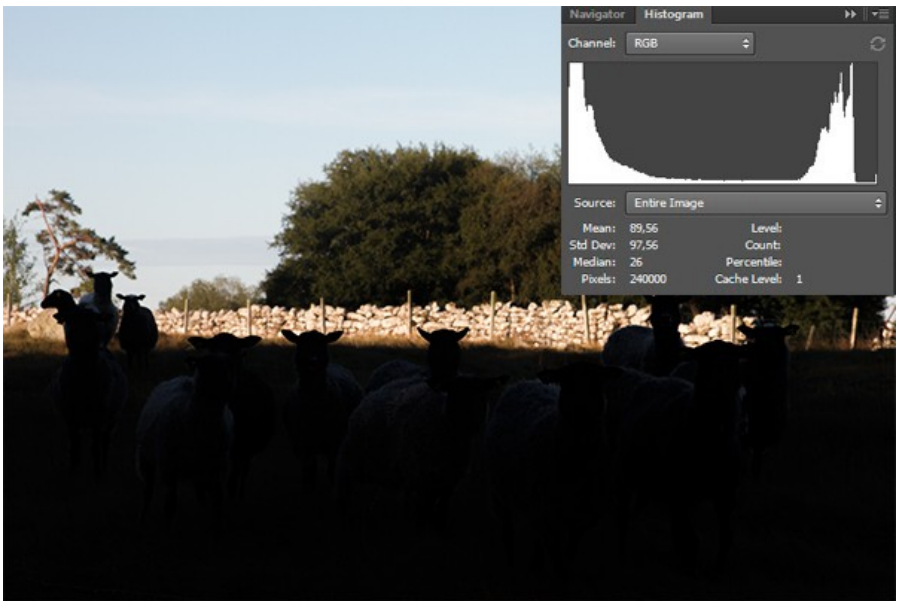
Histogram

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.

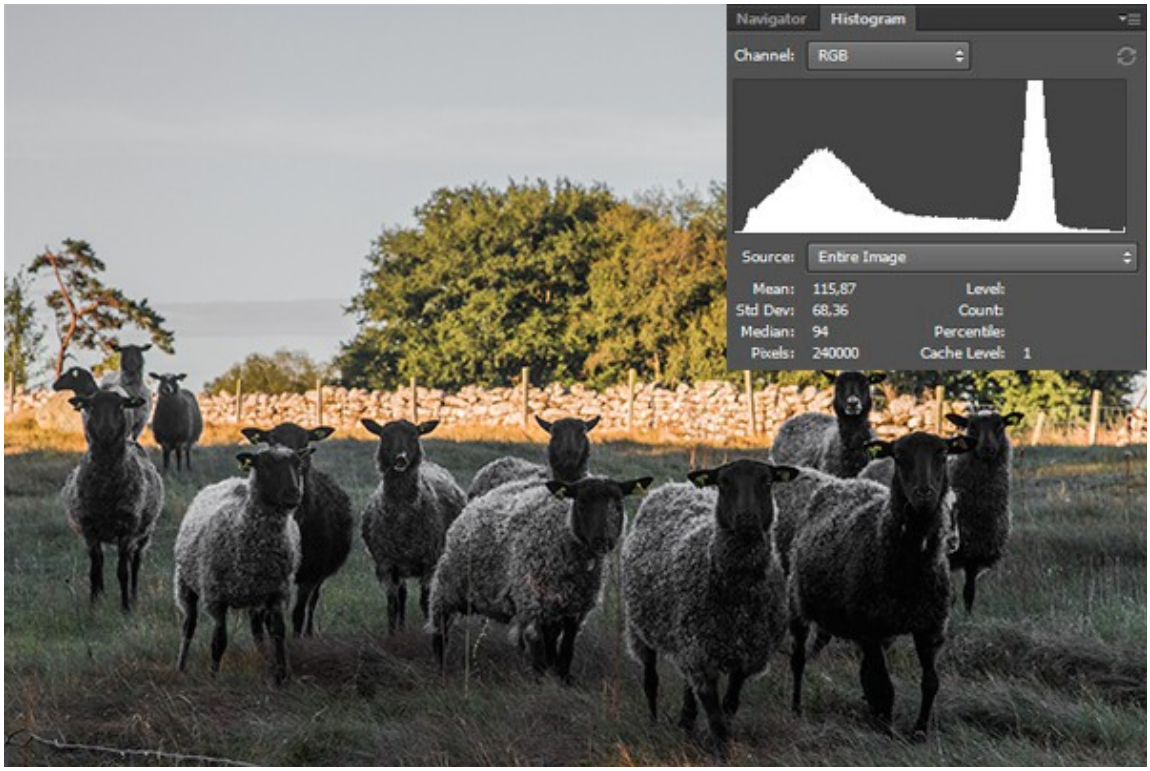
Ju högre en stapel är, desto mer av en viss ton finns representerad som en högre stapel.

Underexponerad bild - svarta områden är avklippta till vänster.



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

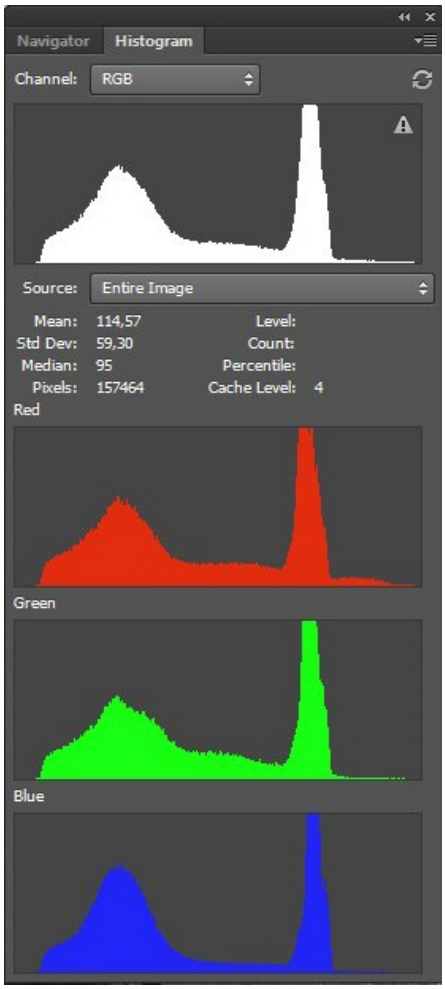
Korrekt exponerad bild



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.

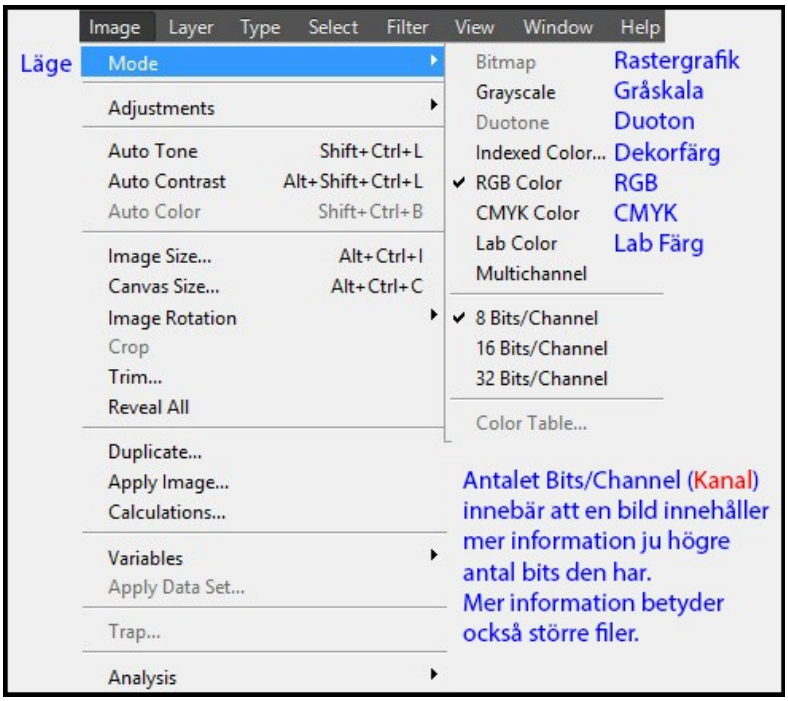
Staplarna är relativt jämnt fördelade, men två saker skiljer: Den blå puckeln är något smalare och lite högre, vilket motsvarar de mörkare färgerna i bilden. De gröna och röda områdena i mitten är något högre, vilket indikerar att det är det mer gula i bilden (blanda grönt och rött och du får gult).

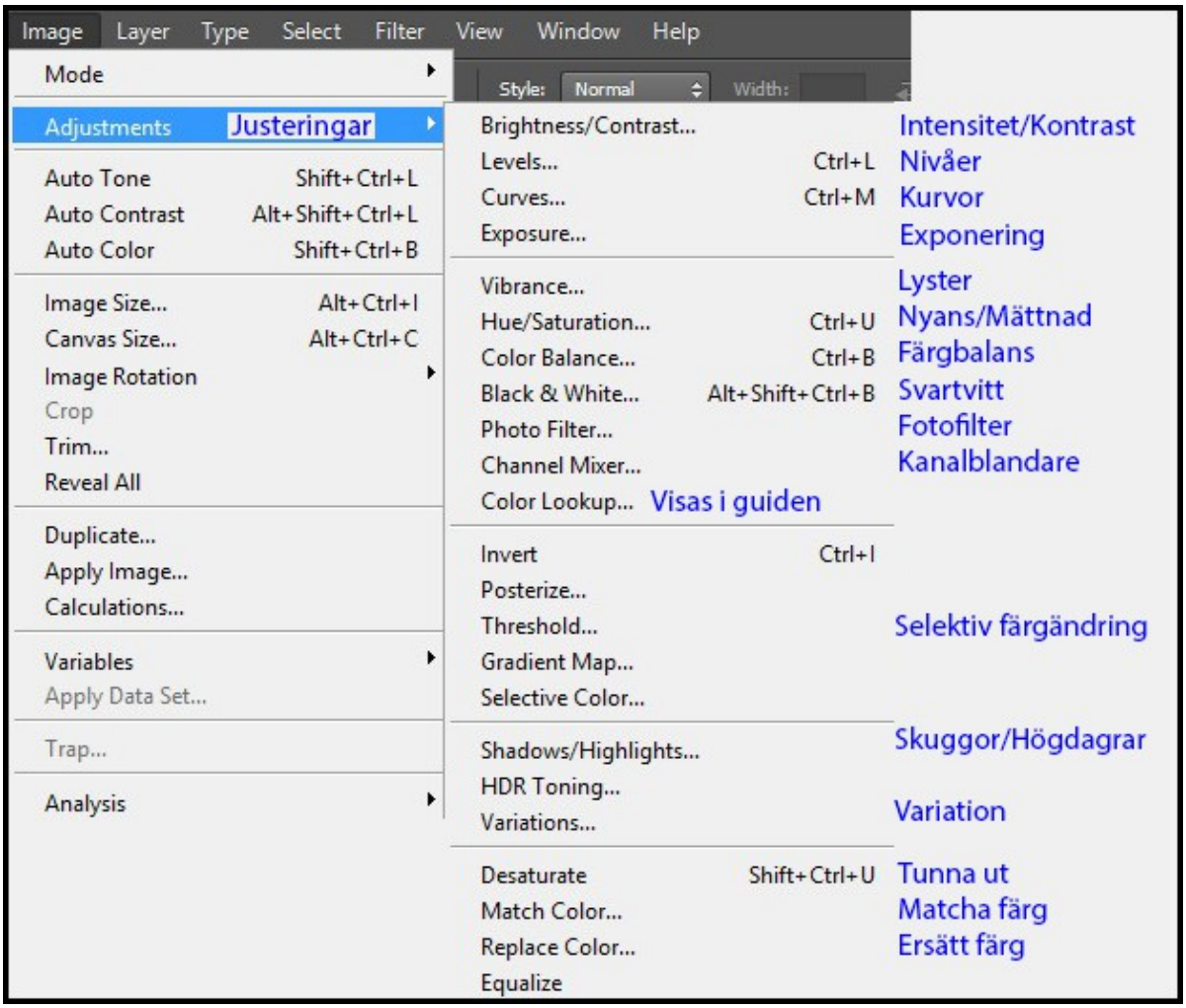


Bilderna visar färgverktygen i Photoshop.

Justeringar som görs via justeringsmenyn gör påverkan direkt på bilden.
Ett bättre alternativ är att använda justeringslager där det är möjligt.

Första delen i justeringsmenyn påverkar ljus och kontrast.
Andra delen påverkar färger.
Dessa gås igenom, plus några av de övriga verktygen.



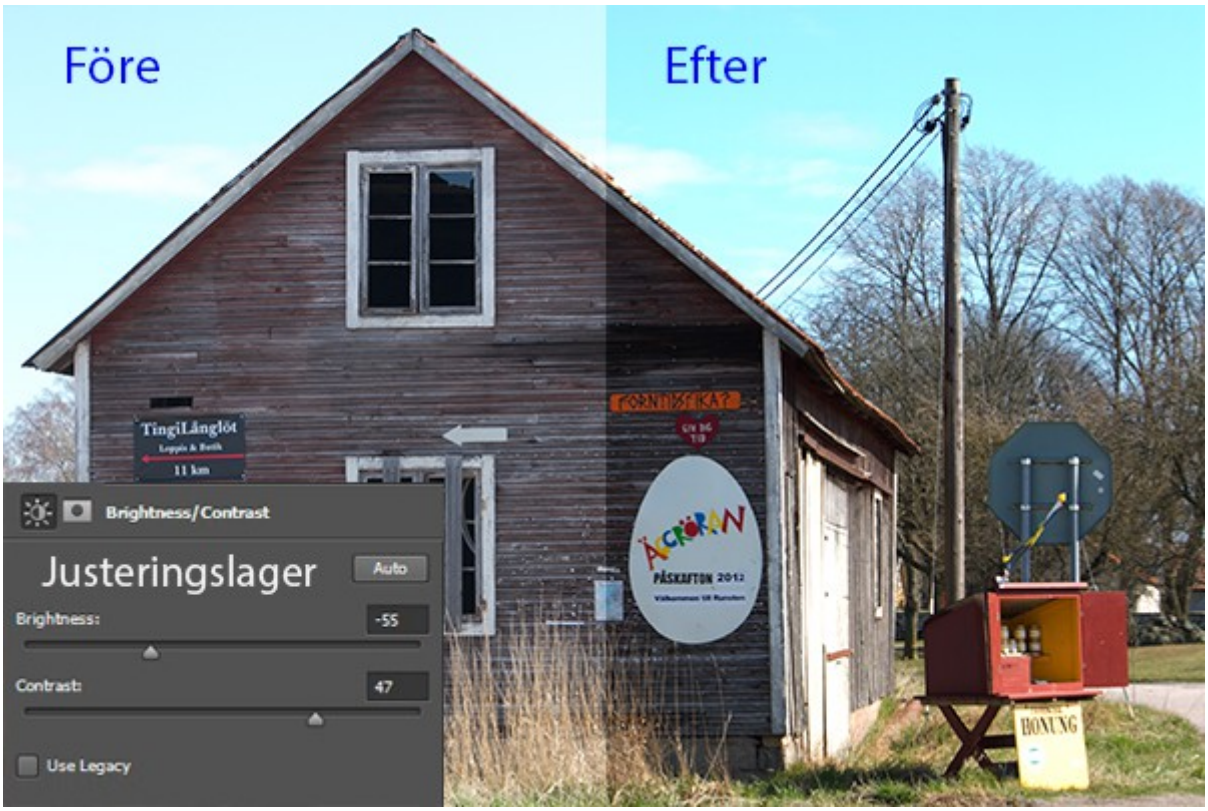


Ljus/kontrastpåverkande vertyg

Instensitet/Kontrast/Brightness/Contrast

Intensitet reglerar tonomfånget i bilden på skuggor och högdagrar. Kontrast påverkar tonomfånget över hela bilden.

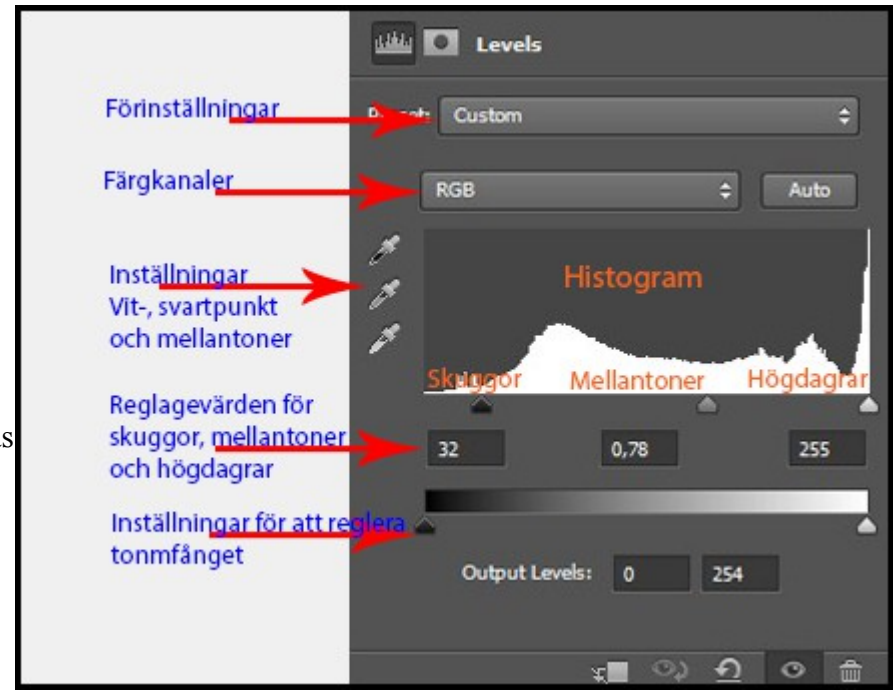
Flera verktyg har en autojusteringsfunktion, vilket kan vara värt att klicka på och sedan justera vidare.



Nivåer/Levels

Nivåer är ett användbart verktyg som också justerar mellantonerna och möjlighet att justera/korrigera färger.

Histogramet visar representationen av tonomfånget i bilden och justeras utifrån vad som behöver göras i bilden, i detta fall mörka ner bilden en del på en allmän nivå. Det sker genom att föra reglagen för respektive område åt endera håll.



Reglering av tonomfånget sker genom att dra svart eller vit pil inåt mitten. Om värdet för svart anges till 3 kommer den mörkaste delen av bilden att vara 3 och alltså ljusas den upp något. Tvärtom gäller för vitt, skriv ett lägre värde och alla toner får det maxvärdet.

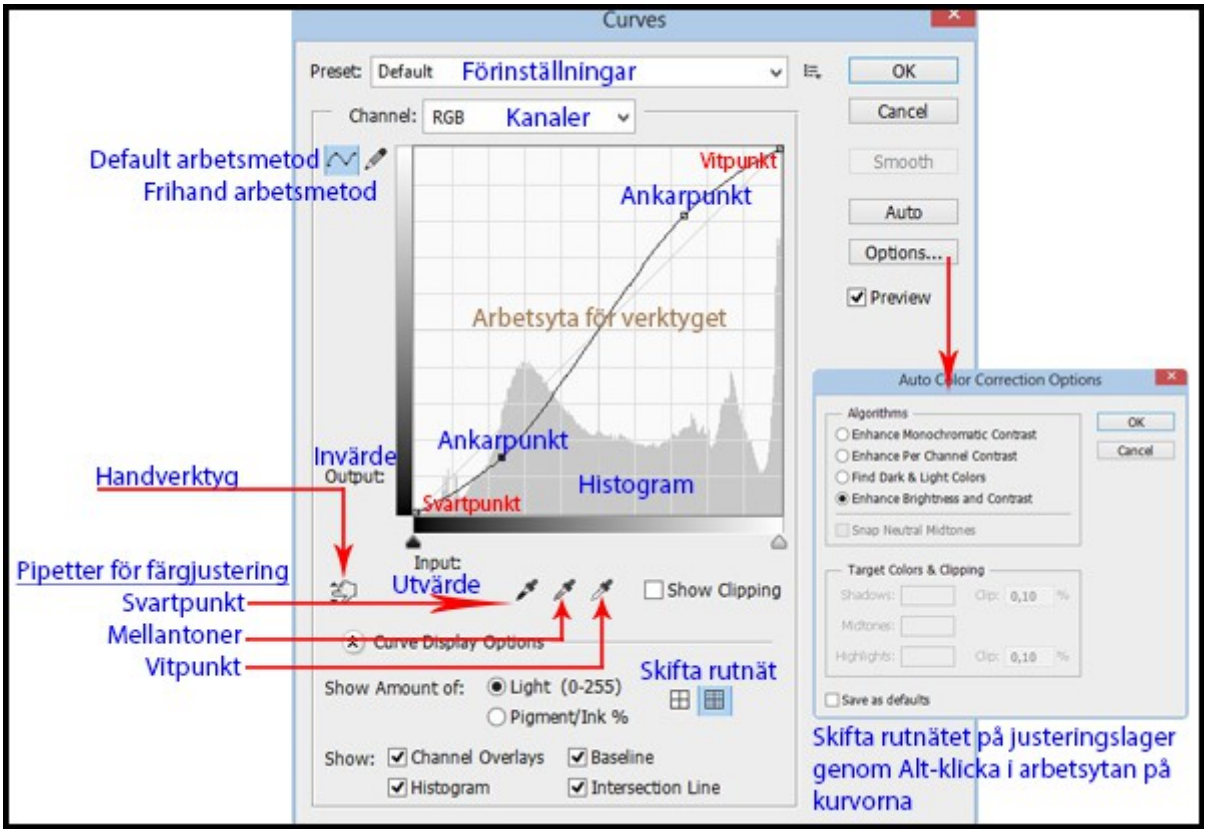
Nivåer är ett OK verktyg, se kurvor för ett än bättre (men något mer svårbemästrat) verktyg.

Kurvor/Curves

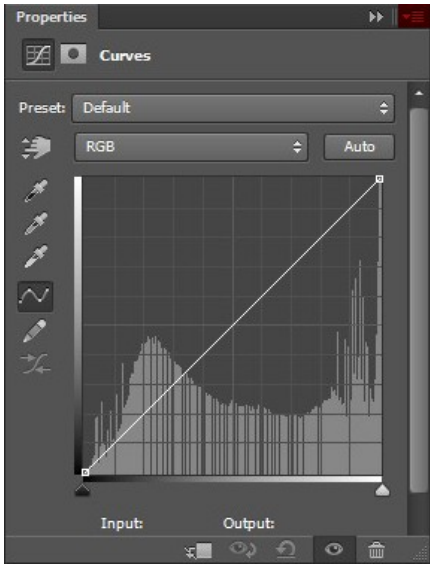
Kurvor är det enskilt mest flexibla verktyget för att justera både ljus/kontrast och färg. Det är en högre inlärningströskel till verktyget, men när man väl förstår hur det funkar så blir det lättare att arbeta med verktyget. Färgjusteringar kan ibland vara enklare att göra med andra verktyg, men jag visar hur man kan göra med kurvor i denna guiden.

Fördelen med kurvverktygets flexibilitet är att det går att styra tonomfånget i mycket högre grad genom att i detalj välja var man vill göra justeringarna på bilden. Man kan markera ut 16 punkter.

Kurvverktygets arbetsyta och funktioner



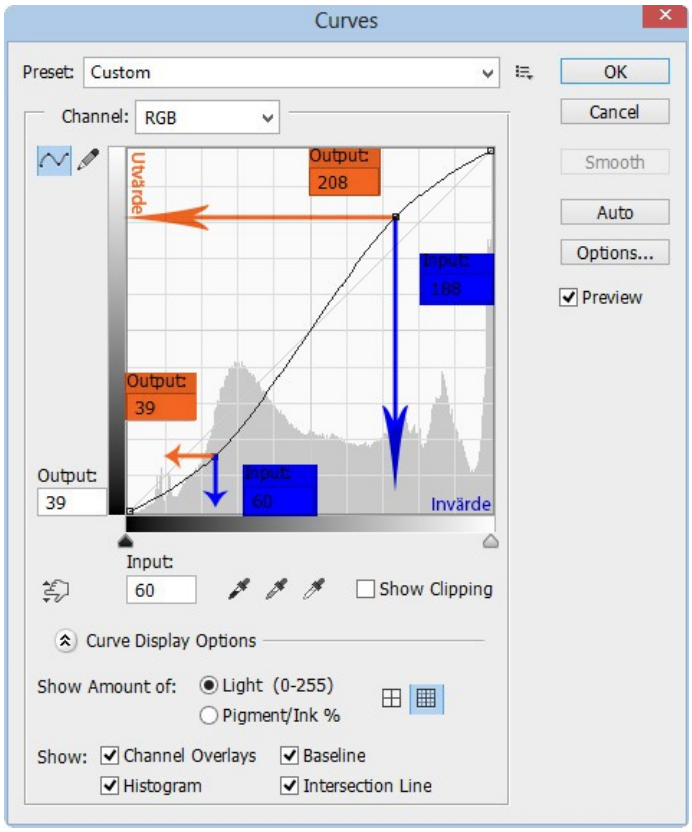
Verktyget finns också som justeringslager och de alternativ som inte syns på justeringslagret kommer man åt genom att klicka på det rödmarkerade området.



En enkel justering är en S-kurva som på bilden ovan, då man mörkar ner skuggorna något och ljusar upp hög-dagrarna något. På en välexponerad bild funkar den alltid. På andra bilder får man göra andra justeringar. En inverterad S-kurva funkar på bilder som har för mörka skuggor och för ljusa högdagrar.

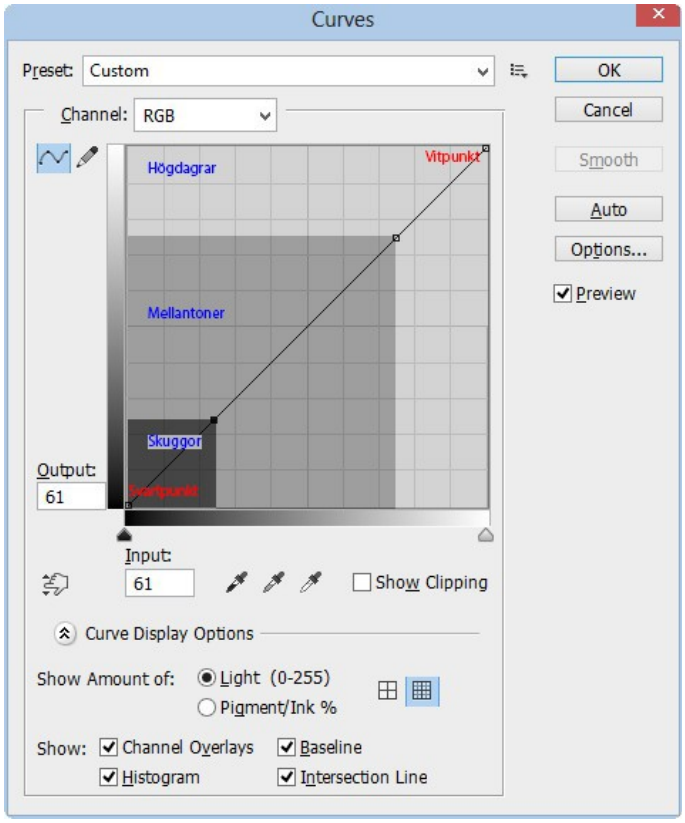
Justeringen görs genom att placera muspekaren på en punkt och klicka till, vilket gör att en ankarpunkt fästs på just det stället. För att ta bort en ankarpunkt placerar man musen ovanför punkten, håller ner Ctrl och klickar till.

Ett enskilt tonomfångsvärde kan låsas genom att man skiver in detta i rutorna för in- och utvärde. För att skriva in ett värde för de mörka delarna, klickar man på den vänsta nedre ankarpunkten, vilket gör rutorna aktiva, och skriver sedan in värdet. För de ljusa partierna klickar man på övre högra ankarpunkten.



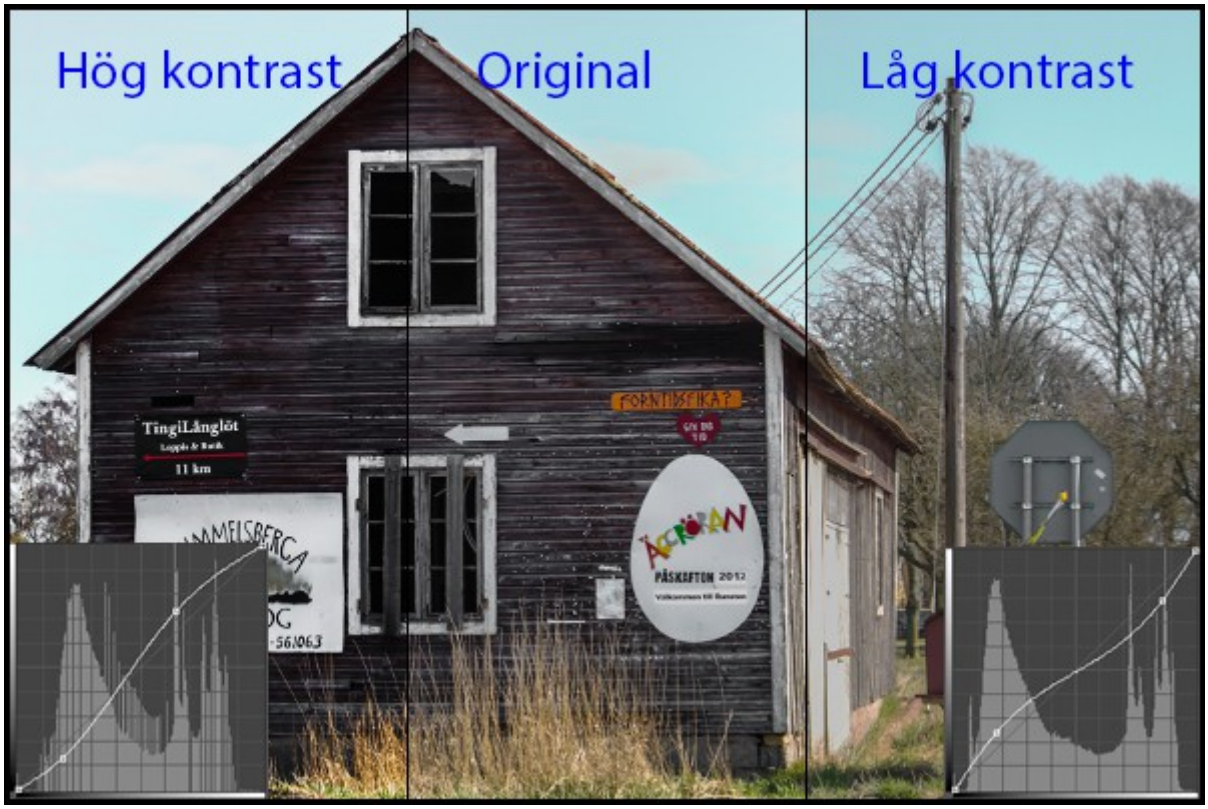
För korrekt exponerade delar av bilden kan använda handverktyget och föra musen över bilden och se var en markering (rund ring) finns på kurvan och sedan markera på det stället i kurvan för att låsa detta.

Tonomfångets uppdelning i kurvorna.



Exempelbild där kontrasten ökats respektive minskats. Blandningsläget är Luminositet

Bilderna visar också exempel på S-kurvor, en vanlig och en inverterad. Dessa kan ha olika markerade S-former.



<u>Tips</u>
Om man ändrar blandningsläget till Luminositet/Luminosity ändras bara ljuset i bilden och påverkar inte färgerna.

För att påverka färger och inte ljus/kontrast används blandningsläget Färg/Color.

Om bilder är underexponerad kan man skapa ett justeringslager Kurvor och ändra blandningsläget Raster/Screen för att se vad det gör med bilden.

Vid en överexponerad bild är det värt att testa blandningsläget Multiplicera/Multiply.

Alla justeringslager går att ändra opaciteten på om effekten blir för stark.

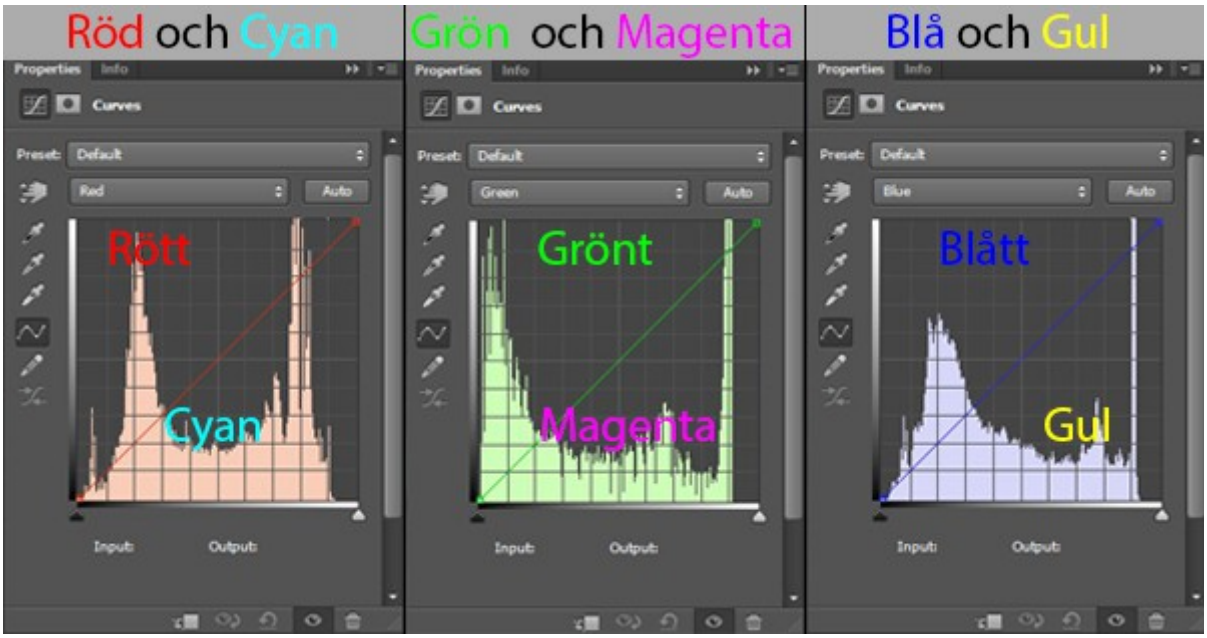
Det kan också funka att kopiera bilden och ändra blandningsläget till Raster/Screen eller Multiplicera/Multiply beroende på om bilden är under eller överexponerad.

Lagermasker används ifall man vill koncentrera effekten till en del av bilden.

Här har jag använt blandningsläget Luminositet/Luminosity och ljusat upp skuggorna. Bilden var utfrätt i högdagrarna och efter tester så blev detta resultatet.

Färg med kurvverktyget

På samma sätt som man kan justera ljus och kontrast, kan man justera färgerna i kurvverktyget. En flytt uppåt/åt vänster innebär att primärfärgerna påverkas och en flytt nedåt/åt höger med kurvan innebär att sekundärfärgerna påverkas.



Justera ett färgstick

jag har gett bilden ett magentastick och följdaktligen gått in i den gröna kanalen och ökat den gröna färgen för att minska magenta.

Färgjustera bilden med kurvor

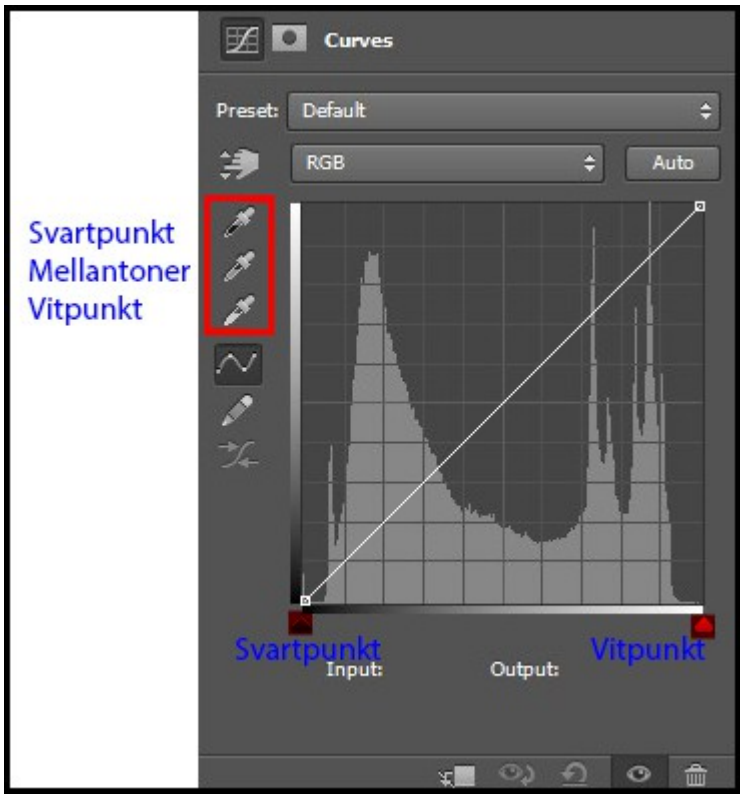
Välj pipetten för svartpunkten och stå sedan på pilen för svartpunkten. Håll ned Alt och dra pilen inåt tills en svart yta uppträder i bilden.

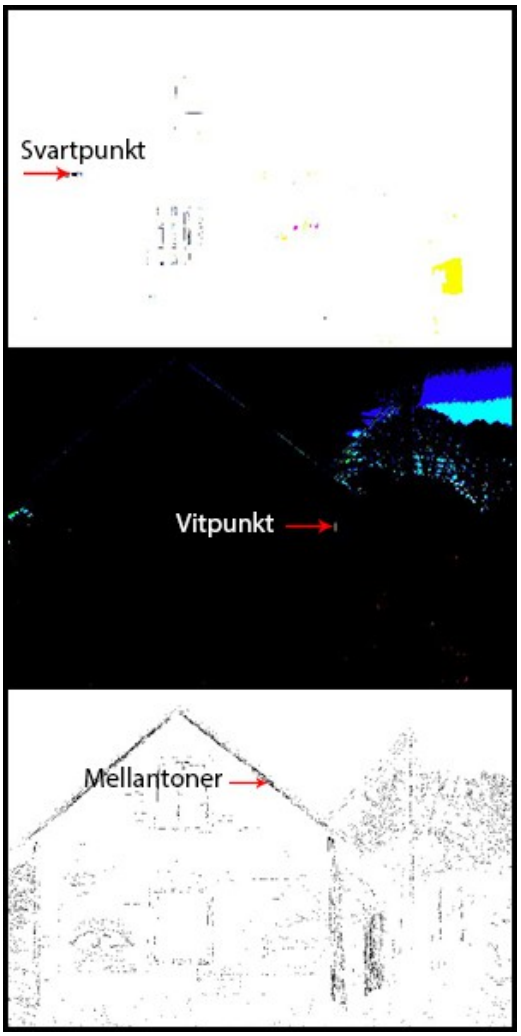
Upprepa för vitpunkten.

Skapa ett justeringslager Enfärgad/Solid Color med färg #808080.

Ändra blandningsläget till Difference/Differens.

Se bilden undertill för var den hamnade på bilden.



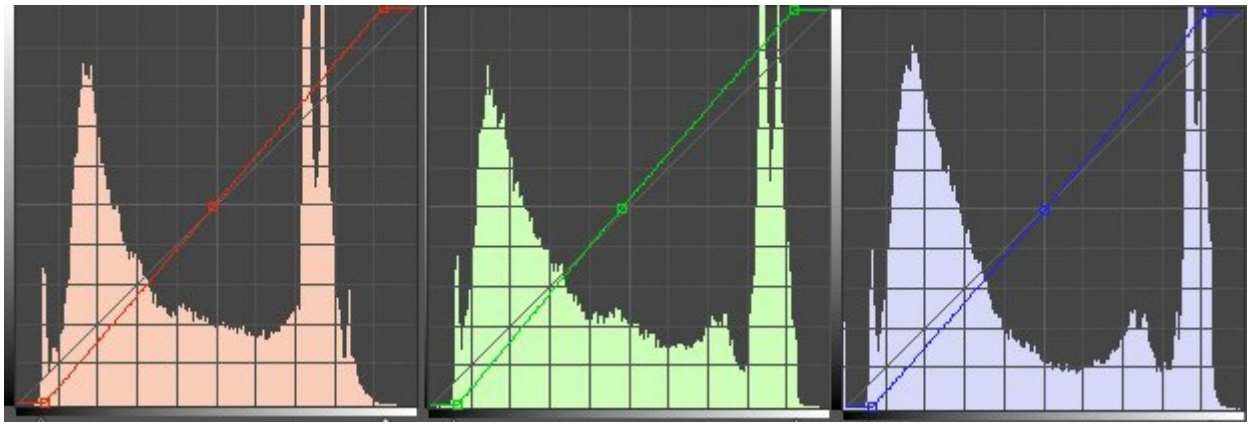


Skapa ett justeringslager Tröskelvärde/Treshold. Dra ner värdet till 0.

Justera sedan värdet till en samling svarta punkter dyker upp.

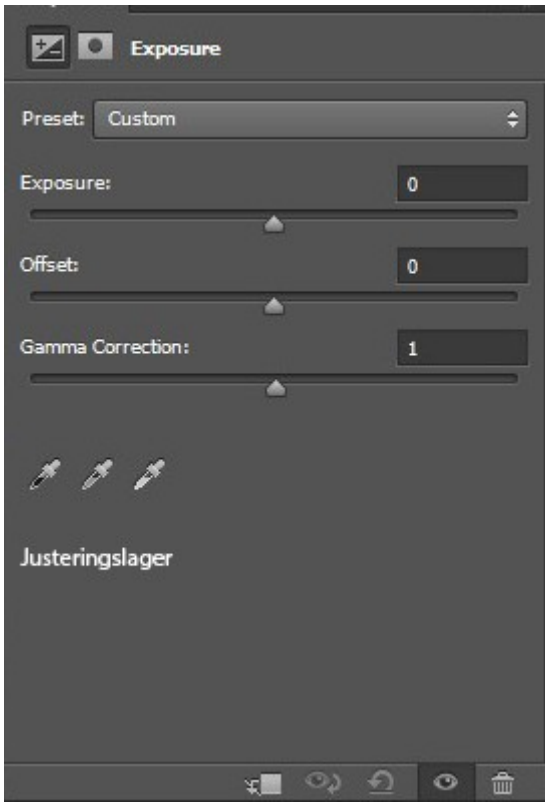
Gå tillbaka till justeringslagret med kurvor och välj pipetten för mellantoner och markera i bilden där punkterna uppträtt.

Inställningarna för bilden nedan efter justering enligt ovan.



Exponering/Exposure

Detta verktyg är mest lämpat för arbete med HDR-bilder (High Dynamic Range) och jag visar bara hur verktyget ser ut och beskriver funktionerna.



Exposure/Exponering

Justerar högdagrar utan att påverka skuggor.

Offset/Förskjutning

Justerar mellantoner.

Gamma/Gamma

Justerar skuggor utan att påverka högdagrar.

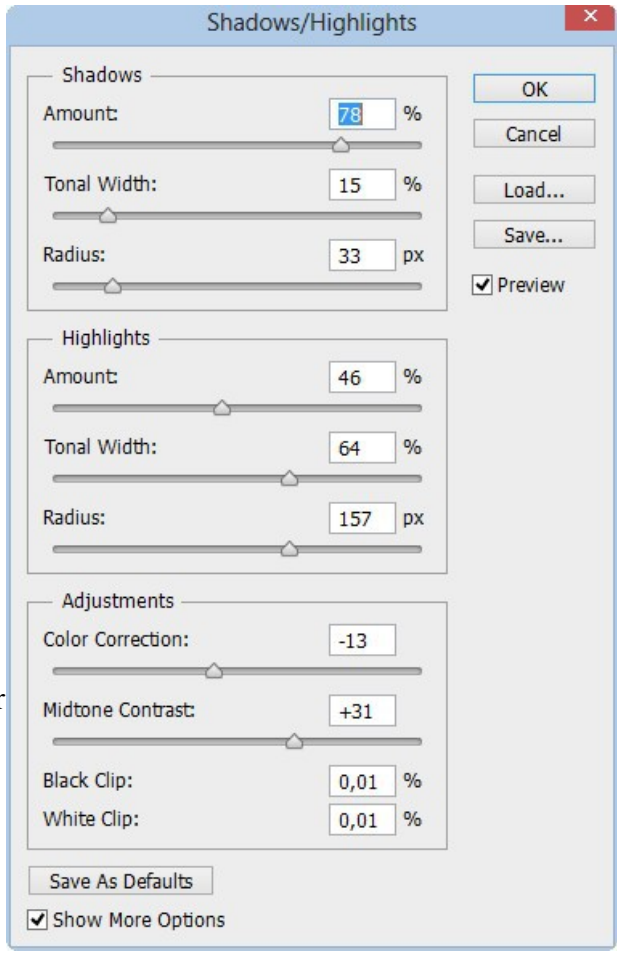
Skuggor/Högdagrar/Shadows/Highlights

Detta verktyg är det bästa för att justera skuggor och högdagrar på en bild.

Verktyget justerar direkt på bilden, men man kan konvertera lagret till ett Smart Objekt och då redigera i efterhand om det behövs.

Oftast räcker det med att justera skuggpartier, men man kan behöva justera hela bilden. Om det är svårt att hitta fungerande värden för bilden kan man testa att dra alla reglage i de två övre rutorna åt höger och sedan börja justera Tonvärdet.

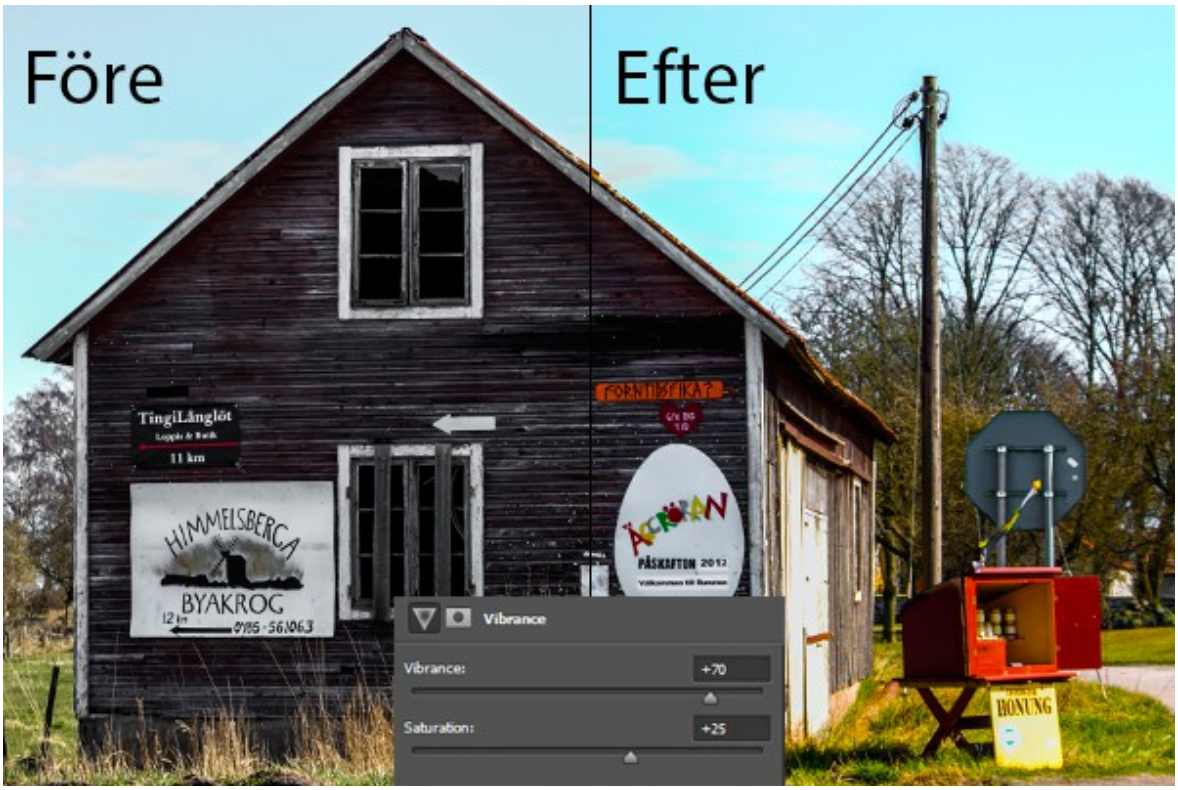
Radien kan ibland ställa till det eftersom det har en tendens att skapa en gloria, så det är viktigt att justera tillräckligt mycket på det enskild värdet för att glorian ska flyta ut över bilden.

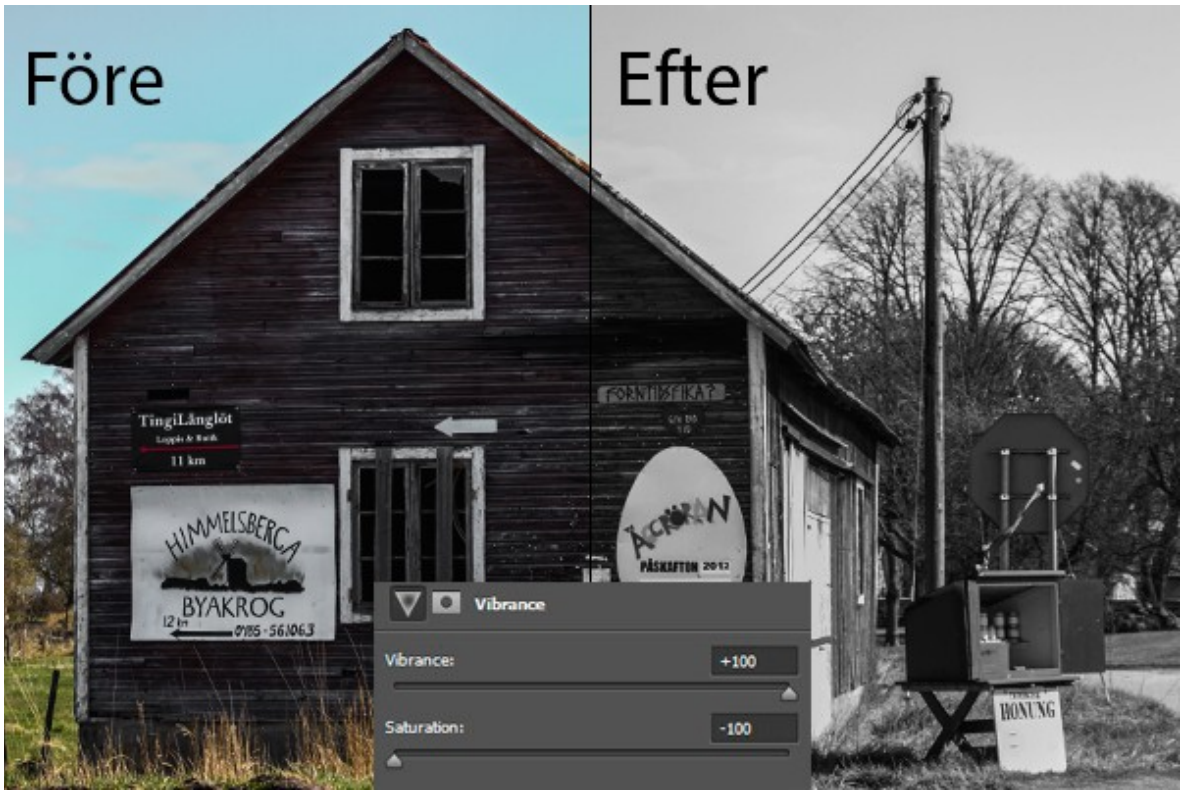


Färgpåverkande verktyg

Lyster/Vibrance

Ett verktyg som ökar färgmättnaden på ett enkelt sätt.





Nyans/Mättnad/Hue/Saturation

Nyans och mättnad är ett mycket användbart verktyg för justeringar av färgers nyanser och mättnad.

Nyansreglaget modifierar en färg, antingen till någon annan nyans i samma färg eller att man kan ändra färgen helt.

Mättnad ökar eller minskar (ner till gråskalebild) mättnaden på hela bilden.eller en färg

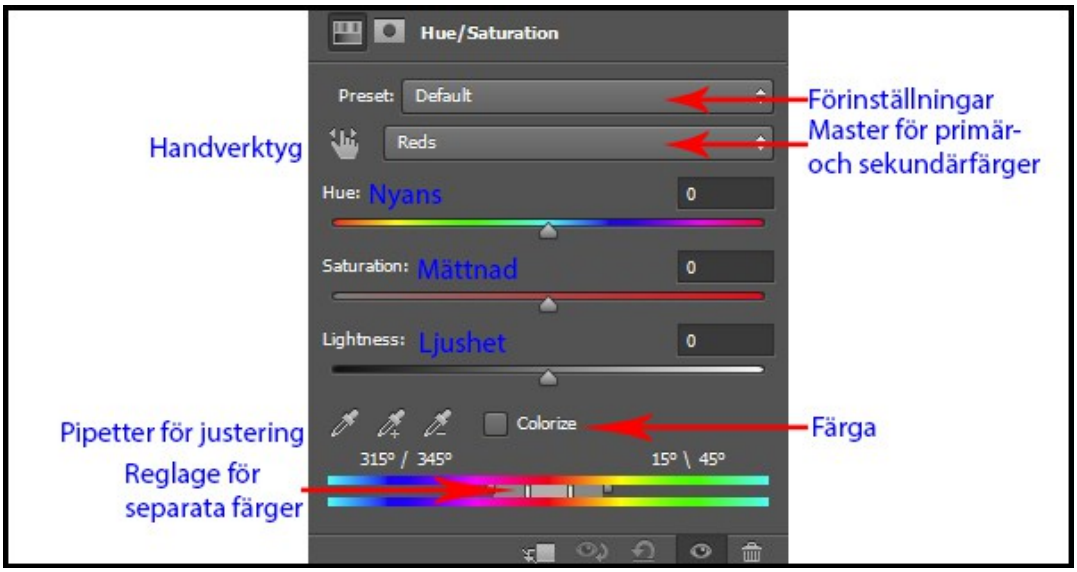
Ljushet mörkar ner eller ljusar upp bilden eller färger.

Master justerar hela bilden.

Enskilda färger justerar färger inom det området. Detta kan också justera nere vid reglagen för separata färger. Färger utanför markeringarna kommer då inte med i justeringen.

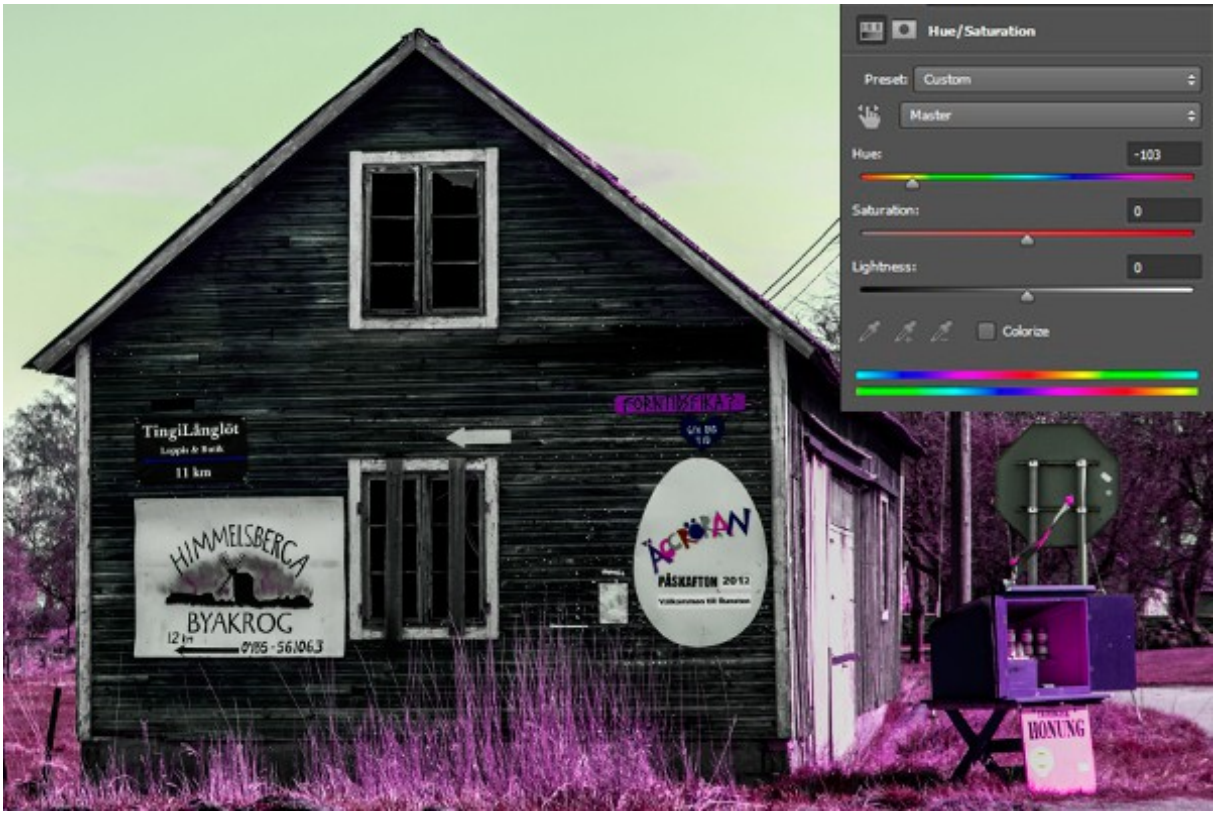
Färga innebär att ge bilden en nyans av samma färg.

Handverktyget kan placeras över en färg för att öka eller minska färgens mättnad.

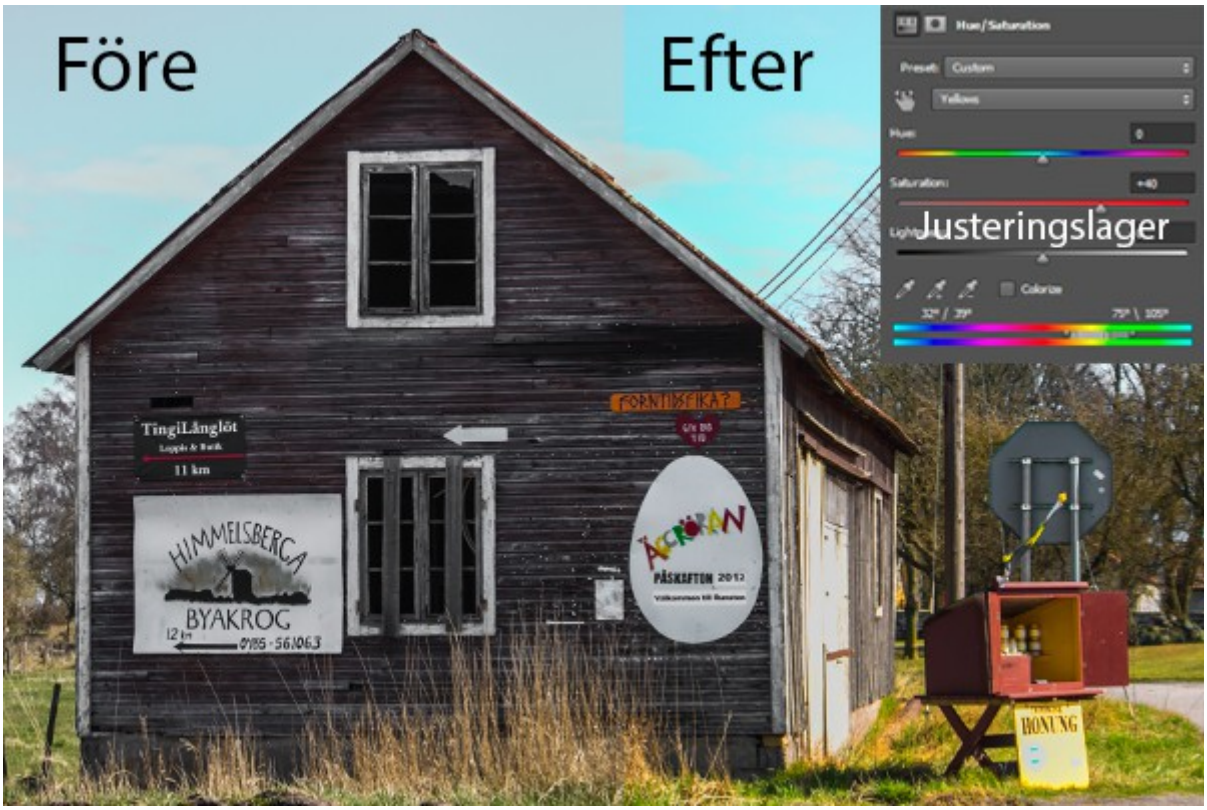


Förval Sepia

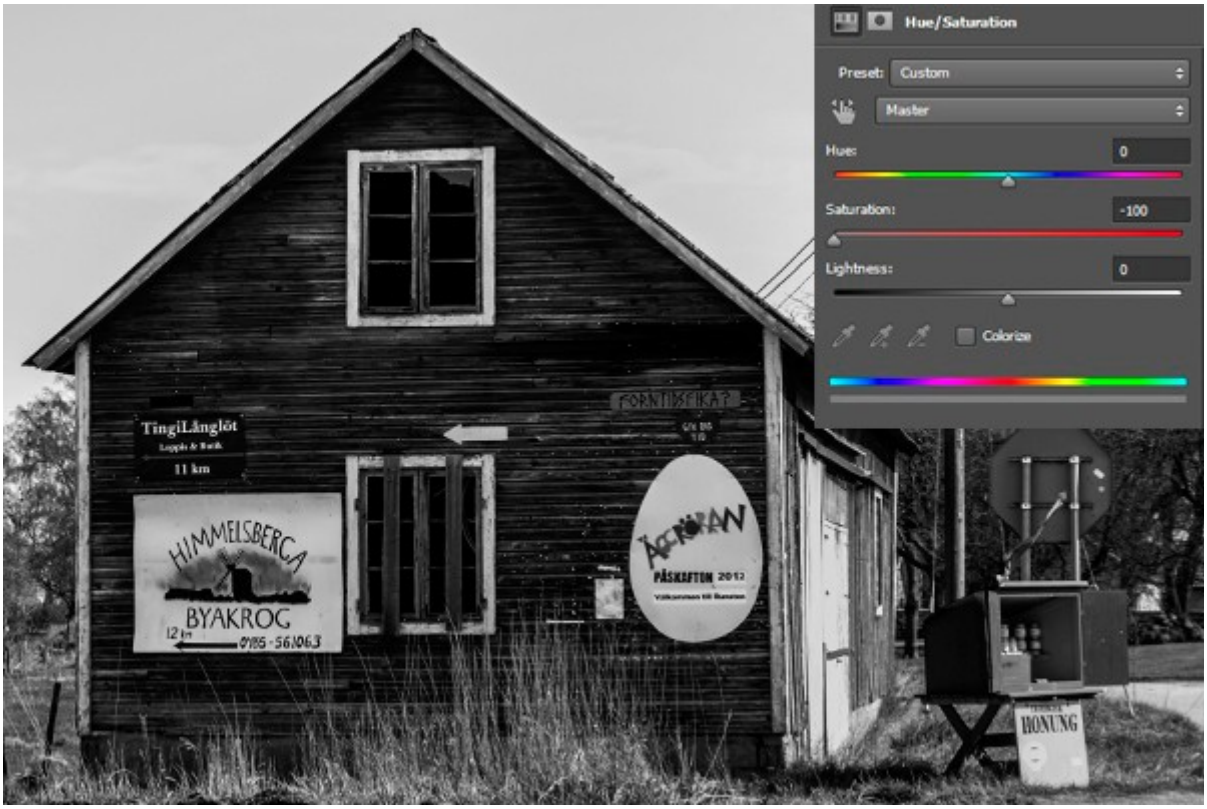
Ändring av färg via Nyans



Justering av mättnad på Gul och Cyan



Mättnaden nerdragen till 0



Färgbalans/Color Balance

Ett bra och enkelt, intuitivt verktyg för att förstå hur färgerna hänger ihop i Photoshop och som fungerar utmärkt att korrigera färgtick med.

Verktyget fungerar också att färga sina bilder med.

Grunderna för färgjustering

Varje färgstick har fyra möjligheter att justera så det försvinner, vad som funkar kan variera.

Rödstick

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

Cyanstick

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

Grönstick

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

Magentastick

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

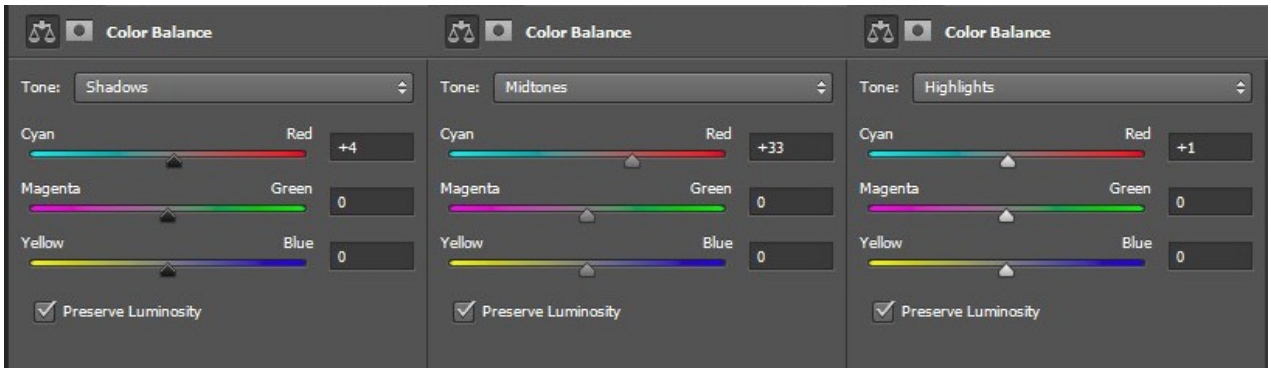
Blåstick

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

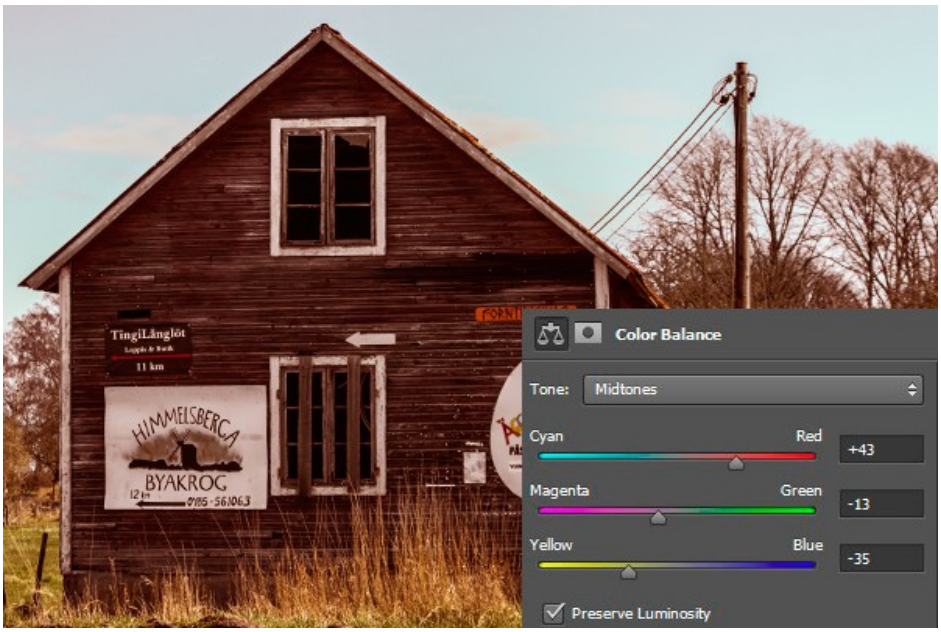
Gulstick

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

Jag har givit bilden ett cyanfärgstick och ska korrigera detta.



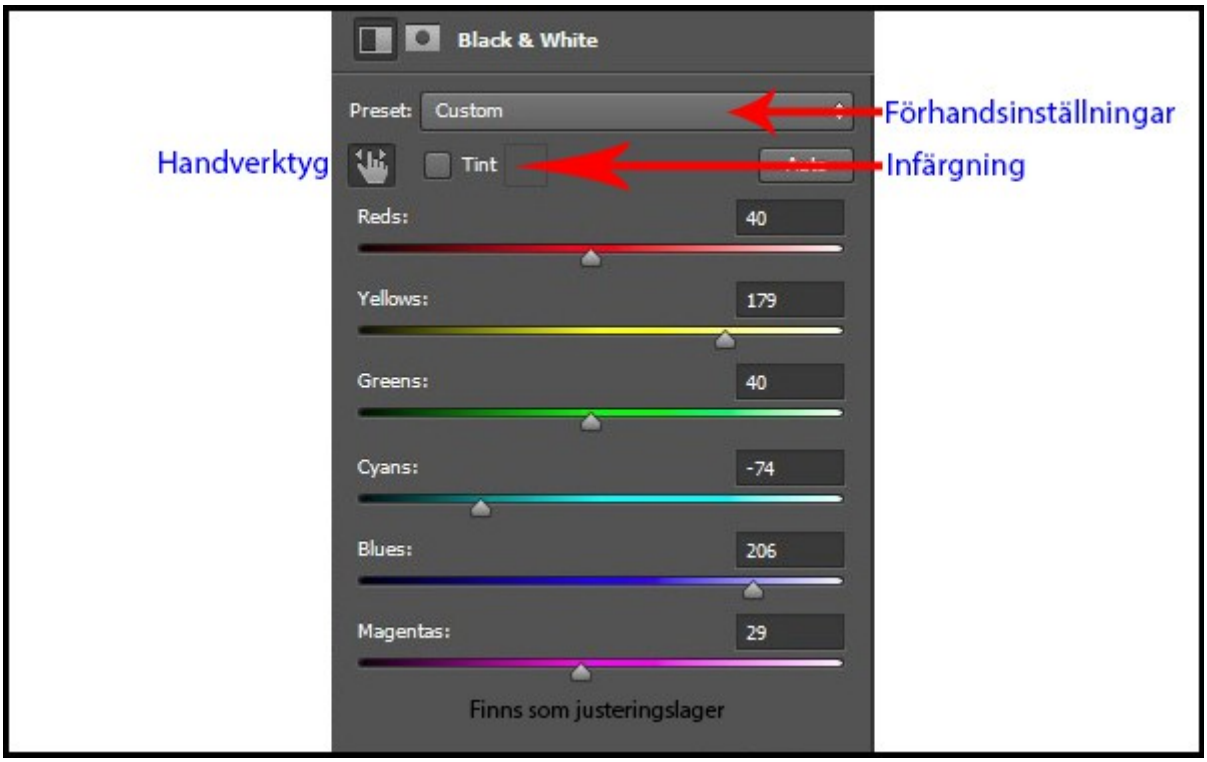
Här är bilden infärgad med rött och magenta som exempel på hur man kan använda verktyget.



Svartvitt/Black & White

Ett självförklarande verktyg, det skapar en svartvit bild.

För handverktyget över enskilda färger i bilden för att justera.



Fotofilter/Photo Filter

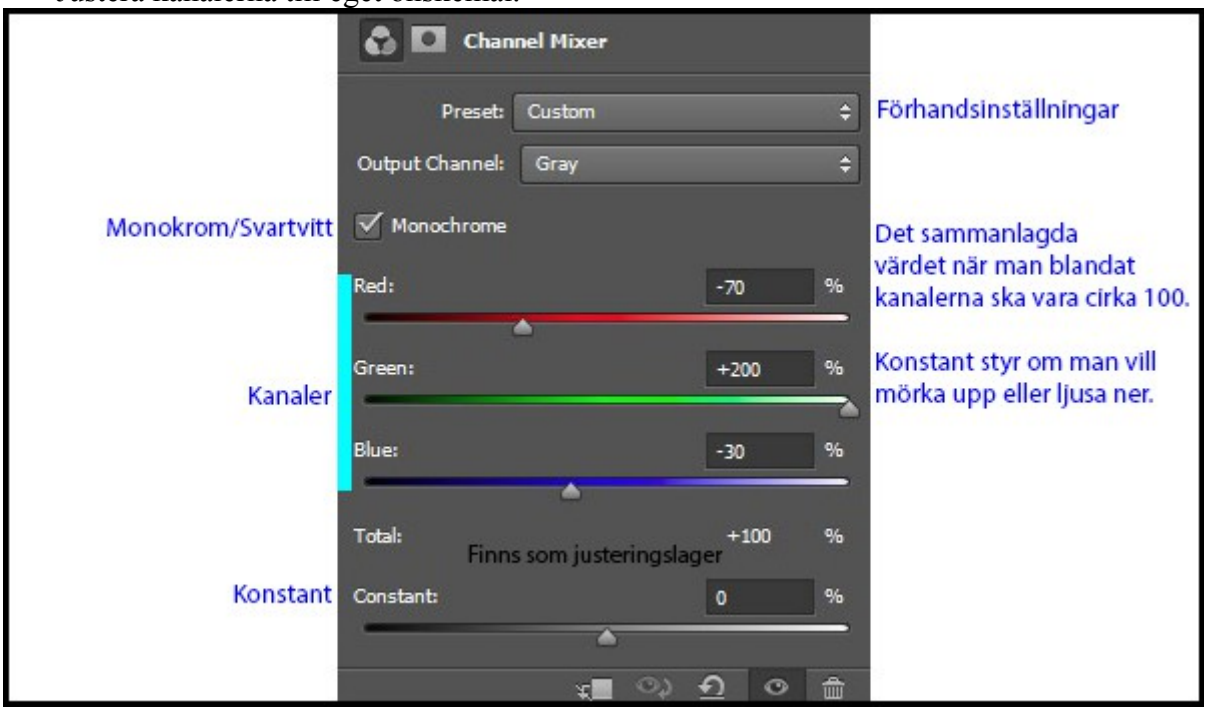
Verktyget är tänkt att efterlikna effekter av fotografiska filter och det finns en mängd att välja mellan under förhandsvalen.

Bilden med Fotofilter och default grundinställning

Kanalblandare/Channel Mixer

Används för det mesta till att skapa svartvita bilder.

Justera kanalerna till eget önskemål.



Color Look Up

Detta är ett nytt justeringslager i Photoshop CS6 som omvandlar färgerna i bilden på ett jämnt fördelat sätt och efterliknar filmeffekter. Det finns 33 stycken att välja mellan. Det finns inga möjligheter till övriga justeringar, förutom att justera opacitet, ändra blandningsläge eller laborera med lagermasker.

Fall Colors Look

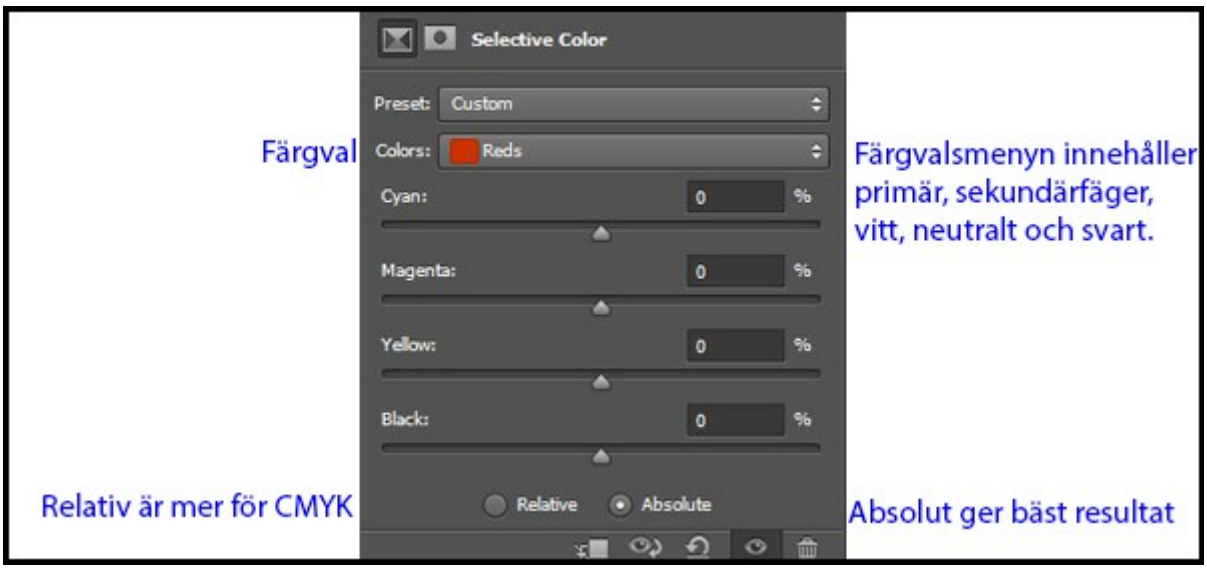
Sienna Blue

Selektiv färgändring/Selective Color

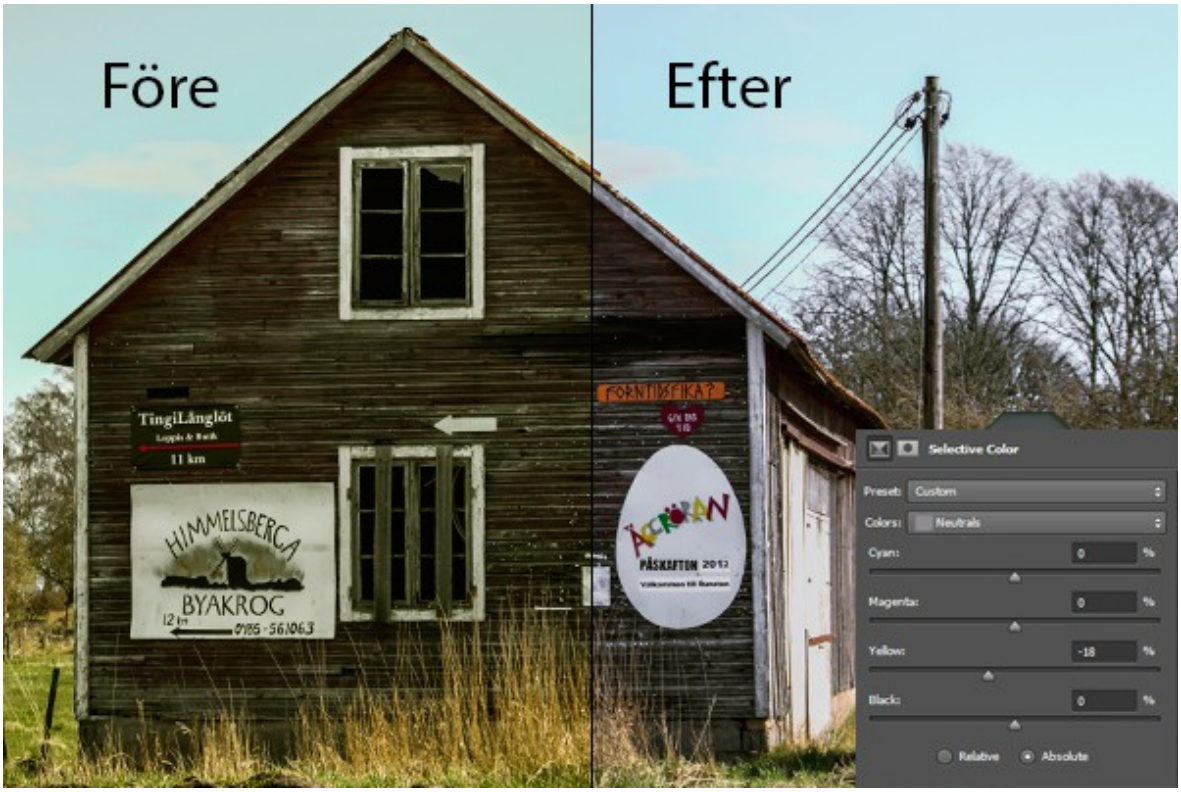
Selektiv färgändring är ett komplext verktyg, men också väldigt användbart i många sammanhang när det gäller färgjusteringar och färgändringar.

F'ärgvalsmenyn innehåller alla primär och sekundärfärger plus vitt, neutralt och svart.

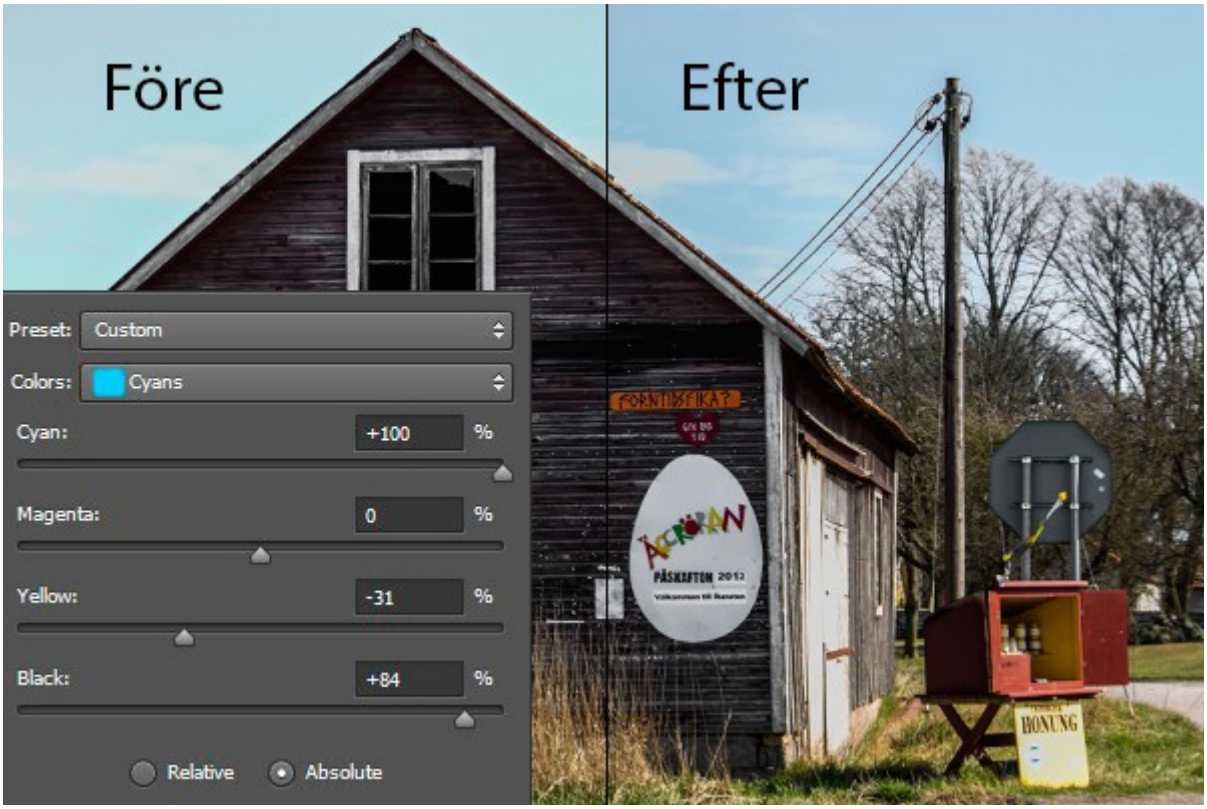
Själva reglagen funkar som primär och sekundärfärger också. Om man flyttar reglaget för cyan åt vänster ökar rött och åt höger ökar man cyan. Det svarta reglaget ljusar upp eller mörkar ner färgen.



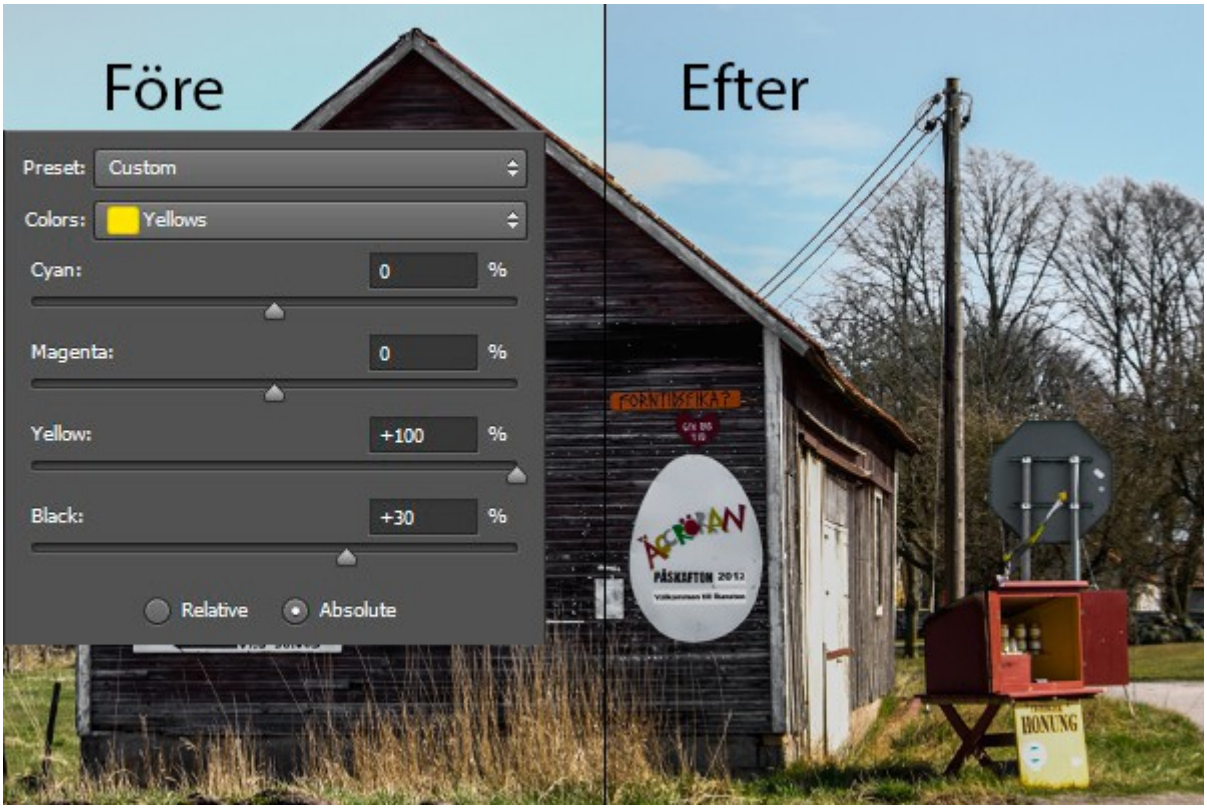
På bilden är ett gulstick justerat under neutrala färger genom att flytta det gula reglaget åt vänster (alltså mer blått för att neutralisera det gula sticket).



Här är himlen justerad i kanalen för cyan med ökad cyan och blått och ökad mättnad med svart.



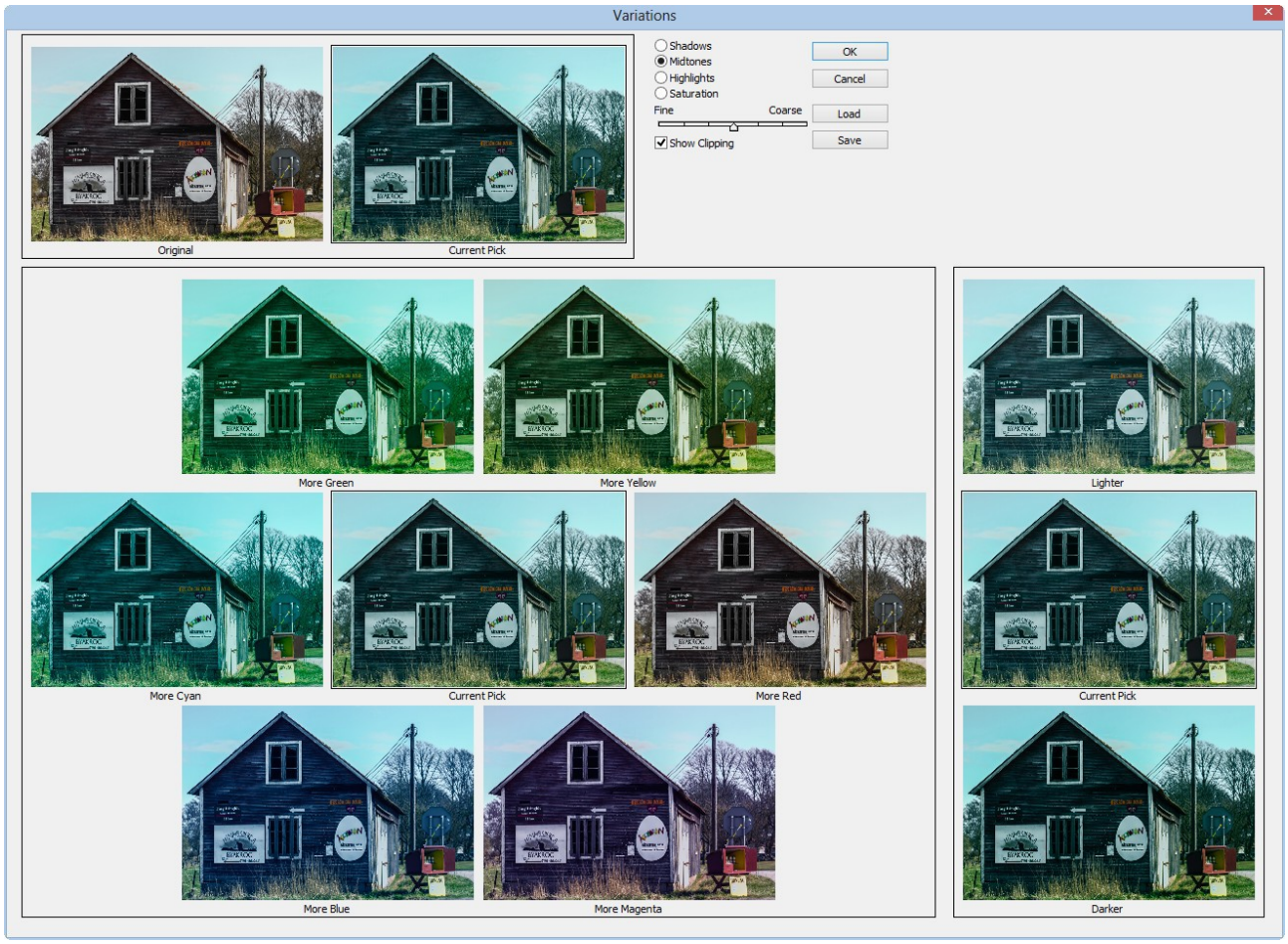
Fortsättning på bilden ovan med den gula kanalaen där gult är ökat och sedan svart för att öka mättnaden.



Variationer/Variations

Detta är ett verktyg där man kan justera färger eller ge en bild ett färgstick. Det går att välja mellan skuggor, mellantoner, högdagrar eller färgmättnad. Finns inte som justeringslager.

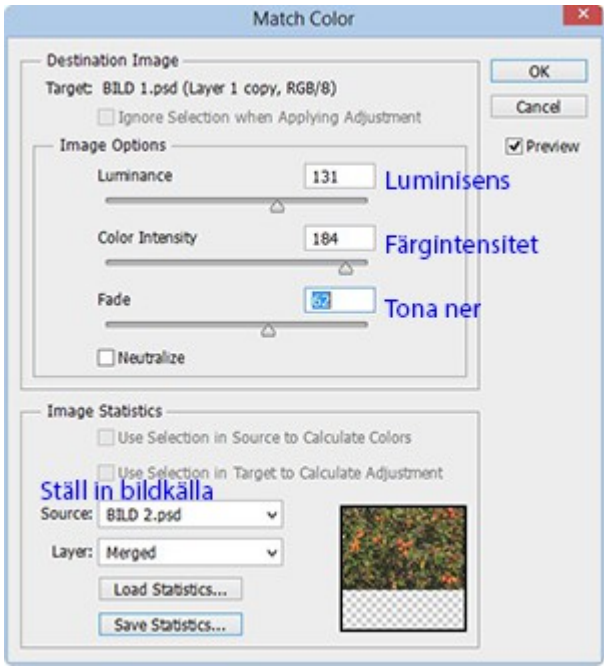
Det går att klicka flera gånger på en justering, vilket ökar effekten.



Matcha färg/Match Color

Ett verktyg för att ta färgen från en bild och flytta över den till en annan bild.

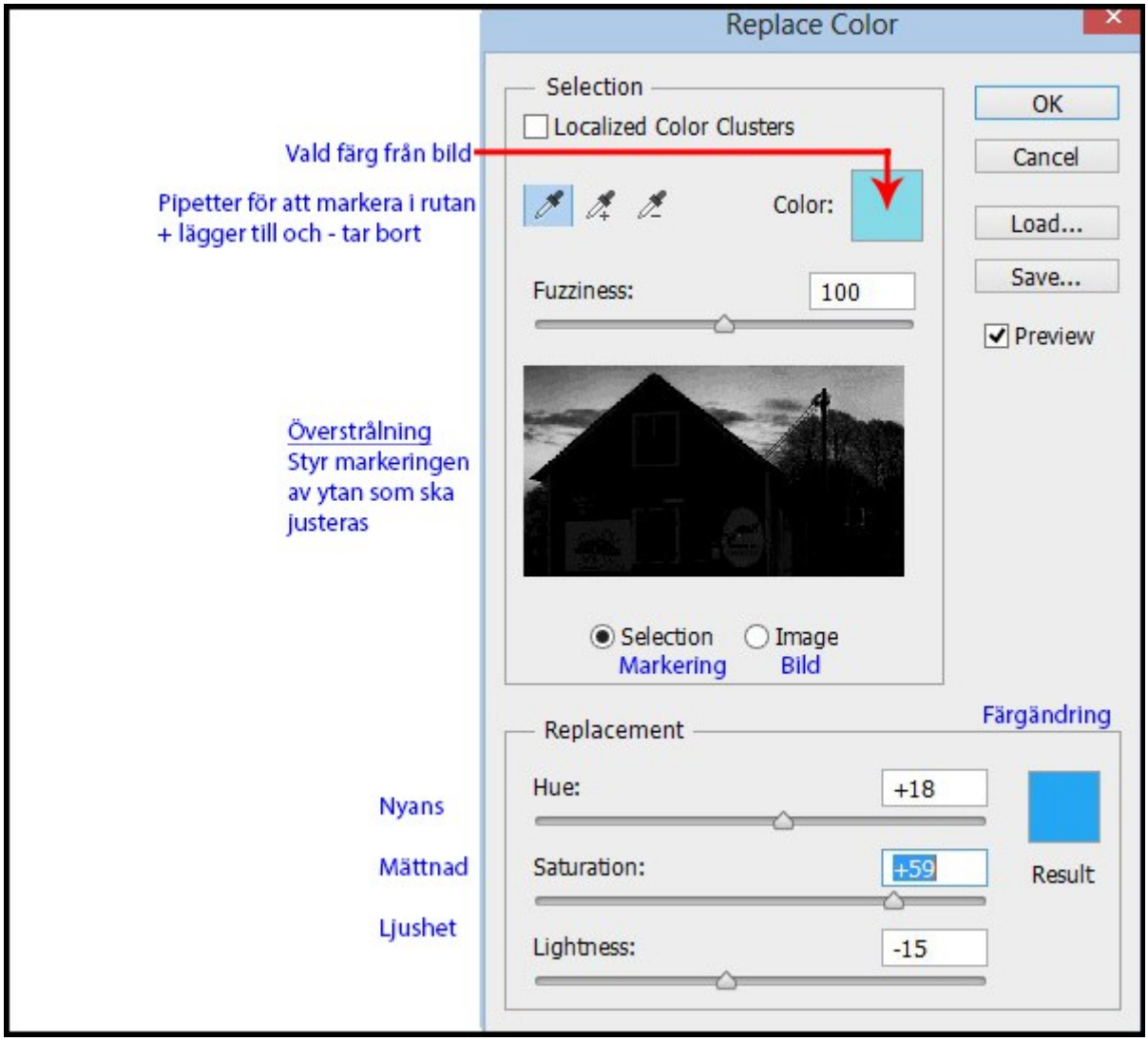
Bilderna kräver oftast en del justering för att få till det.



Ersätt färg/Replace Color

Ett verktyg som ersätter en färg med en annan färg.

Kan användas direkt på en yta eller via en markering av ytan som ska ändras. Verktyget bör användas ihop med markeringar.



Markeringen är gjord efter himlen och de ljusa ytorna runt träden.

Photoshop Photoshop

Markeringar

©Anders Törnevad

Photoshop - Markeringar

Markeringar användas för att fylla, justera eller kopiera att avgränsat område av en yta man arbetar med. Mer att lära sig om markeringar finns här.

Photoshops olika möjligheter att arbeta med markeringar

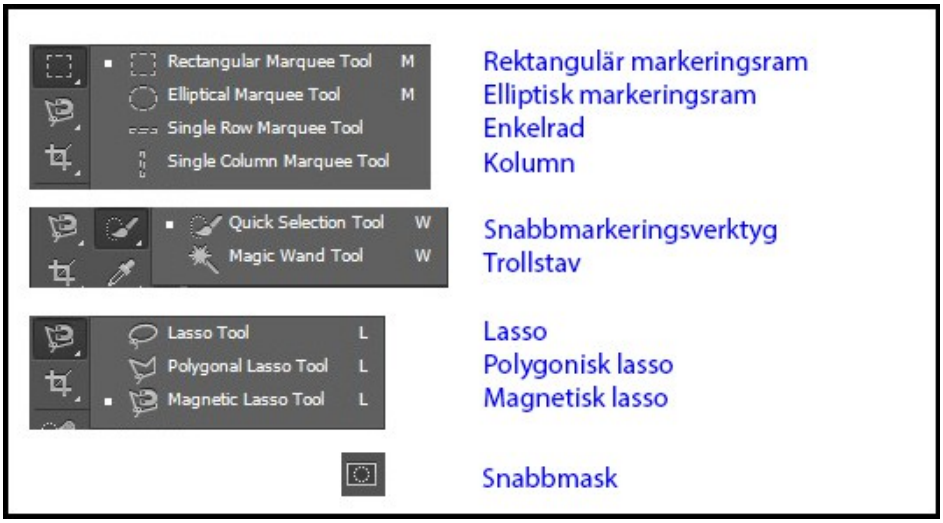
Rektangulär markeringsram (även cirklar)	Verktygspanelen	T
Lasso	Verktygspanelen	L
Snabbmarkeringsverktyget	Verktygspanelen	W
Snabbmask	Verktygpanelen	Q
Markera Allt	Markera	Ctrl + A
Avmarkera	Markera	Ctrl + D
Omvänd markering	Markera	Shift + Ctrl + I
Färgområde	Markera	
Förfina kant/Refine Edge (vid 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	

Banor är också möjligt att skapa markering från, vilket kommer nämnas i slutet av guiden.

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.

Till detta hör också verktygslisten för en del av verktygen, där man kan göra olika justeringar.

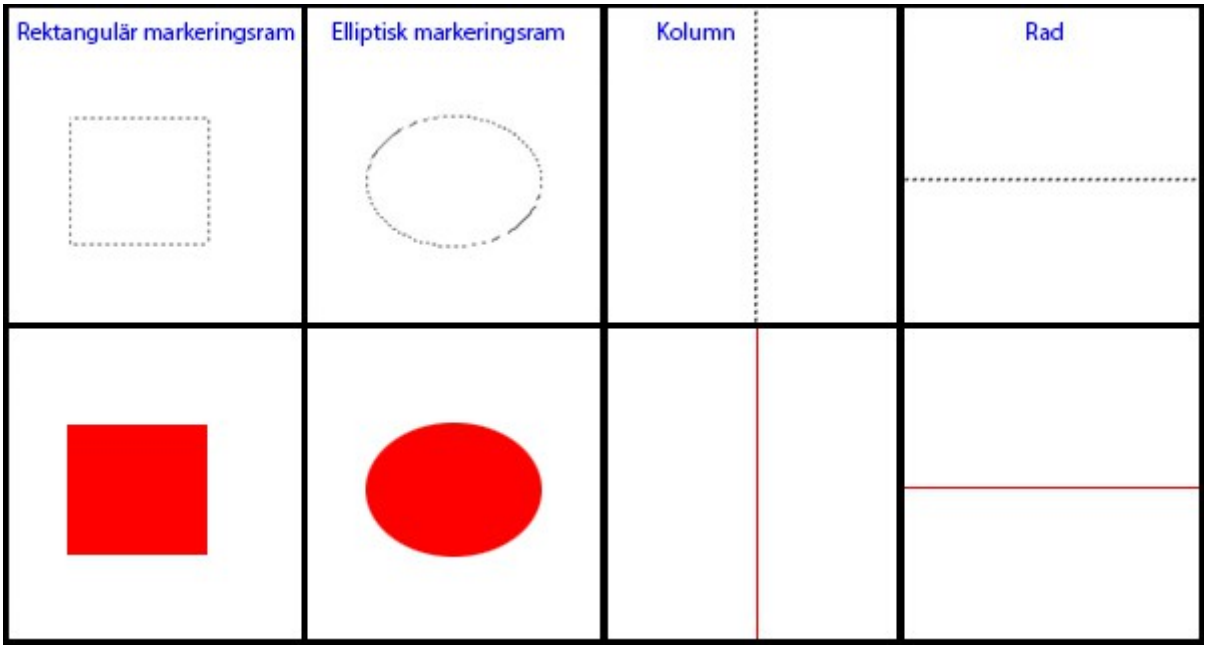
Verktyg i Verktygspanelen/Toolbar



Markeringsram/Rectangular Marquee Tool

Med markeringsramen kan man dra upp en markering och t ex fylla den med färg (förgrundsfärg: Alt + Backsteg och bakgrundsfärg Ctrl + Backsteg), kopiera en del till ett nytt lager (Ctrl + J), ta bort den delen som är markerad genom backstegstangenten.

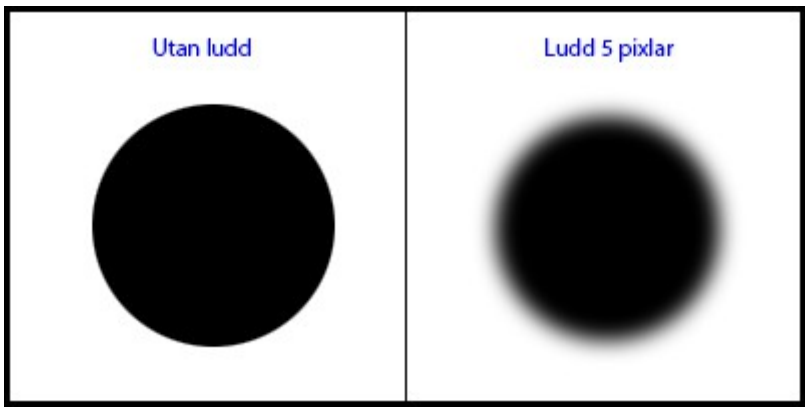
Det funkar att förflytta sin markering om man står kvar i markeringsramverktyget.



Verktygslist

Via denna kan man lägga på ludd på sin markering, göra en markering och sedan lägga till en markering till, ta bort en del av en markering och få markeringar att överlappa varandra. Vidare kan man komma åt verktyget Förfina kant/Refine Edge (mer om det senare i guiden).

Markering med och utan ludd.



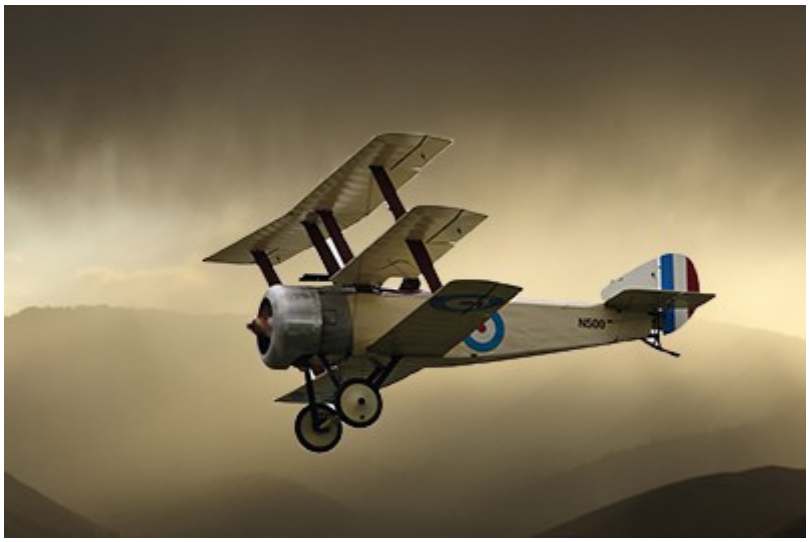
Snabbmarkeringsverktyg/Quick Selection Tool

Snabbmarkeringsverktyget är bra till att markera förmål (med tydligt avgränsade ytor). Viss efterjustering behövs nästan alltid. Det är ett mycket användbart verktyg.

Det fungera som en ”pensel” med ett hårkors i. Man justerar storleken och för sedan ”penseln” så nära en kant det är möjligt eftersom det fyller ut markeringen på bästa sätt.

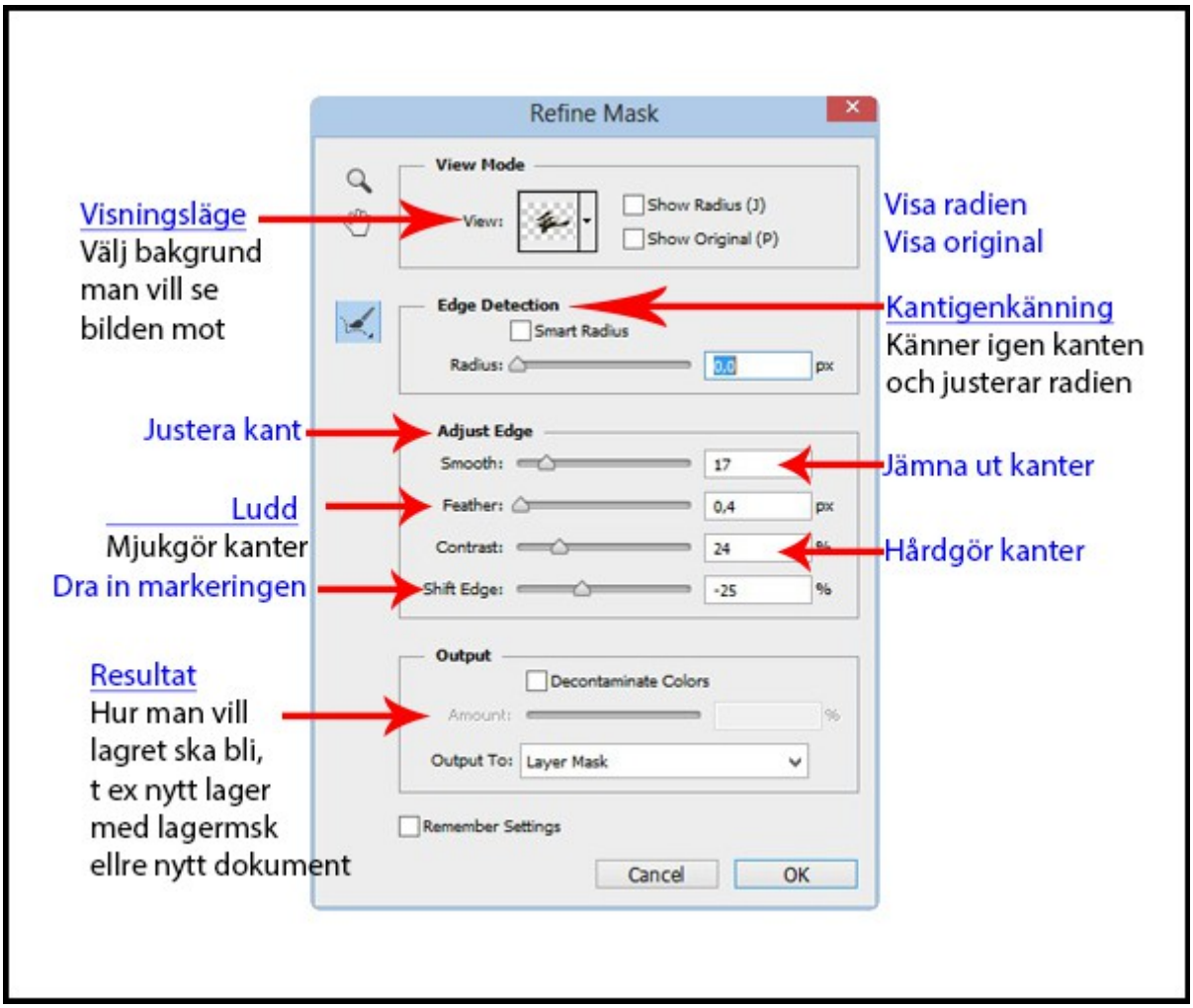
Markeringen uppdragen med Snabbmarkerings-Verktyget.

Här är lagermasken pålagd och bakgrunden utbytt. Dock, en vit ojämn kant finns kvar runt konturen av planet.



Kanten justeras med Förfina mask/Refine Mask.

Inställningarna för bilden ovan och förklaring av verktyget Förfina mask/Refine Mask



Visningsläget kan man välja och beroende på den bild man arbetar med fungerar det olika bra att se kanten. Ofta fungerar det med att se mot övriga lager eller mot svart eller vit bakgrund.

Detta är ett verkligt användbart verktyg för att justera alla sorters markeringar.
Den mest användbara delen är Justera kant där man kan finjustera markeringen så man kommer verkligt nära ett objekt. Kvaliteten på justeringen beror till viss/stor del på hur bra man lyckats med grundarbetet. Ett bättre verktyg att använda för att frilägga objekt för att få till bra kanter runtom är banor, men Snabbmarkeringsverktyget brukar fungera mycket bra i en hög grad av arbeten.

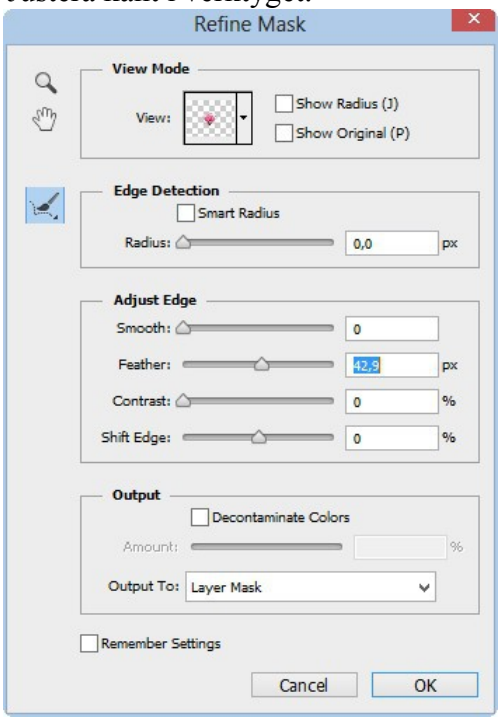
Radie-delen är användbar vid friläggning av hår, men långt ifrån alla gånger, utan där är kanalmaskning det bästa sättet att skapa en fungerande markering.

Verktyget Förfina kant/Refine Edge (Alt + Ctrl + R) fungerar och ser likadant ut som detta. Skillnaden ligger i om man håller på med en markering eller om man gjort denna.

Selektiva markeringar

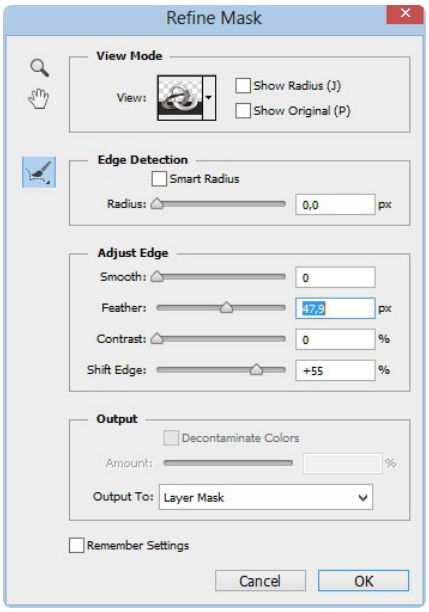
Selektiva markeringar och justeringslager är mycket användbara vid justeringar av olika områden på en bild om man inte vill påverka övriga delar av densamma.

Ett användbart tricks när man arbetar med selektiva markeringar är att låta effekten mjukas upp genom att använda Förfina mask/Refine Mask och styra uppmjukningen av kanter/överlappningar med delen Justera kant i verktyget.



För att ljusa upp ansiktet ytterligare något kan man skapa en markering runt ansiktet och ett justeringslager kurvor.

Ytterligare justeringar kan göras genom maskpanelen (eller genom Förfina kant om man vill).



Övergången i markeringen har mjukats upp något på den högra bilden

Om effekten blir för stark kan man skapa markeringen och måla med svart för att mörka ner delar som blivit för framträdande. Man kan göra tvärtom också: Mörka ner och måla tillbaka.

På ovanstående sätt kan man använda vilket justeringslager man vill för att påverka bilden.

Kom också ihåg att justeringslager kan användas i lika blandningslägen för att påverka effekten.

Trollstav/Magic Wand Tool

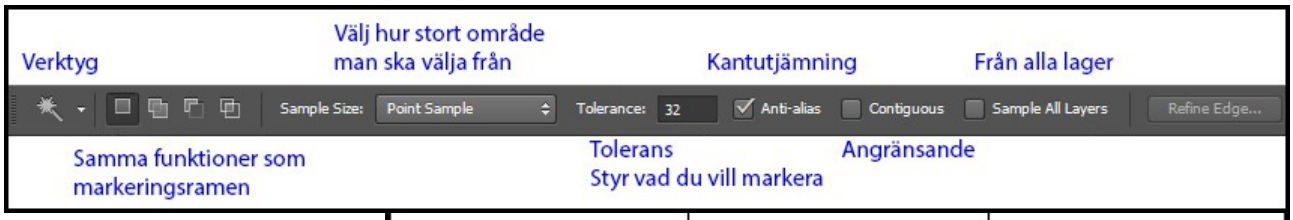
Arbetar med färger som är näraliggande där man klickar.

För att markera ett område kan man behöva klicka flera gånger, men då uppstår också risken att hamna utanför det område man vill markera.

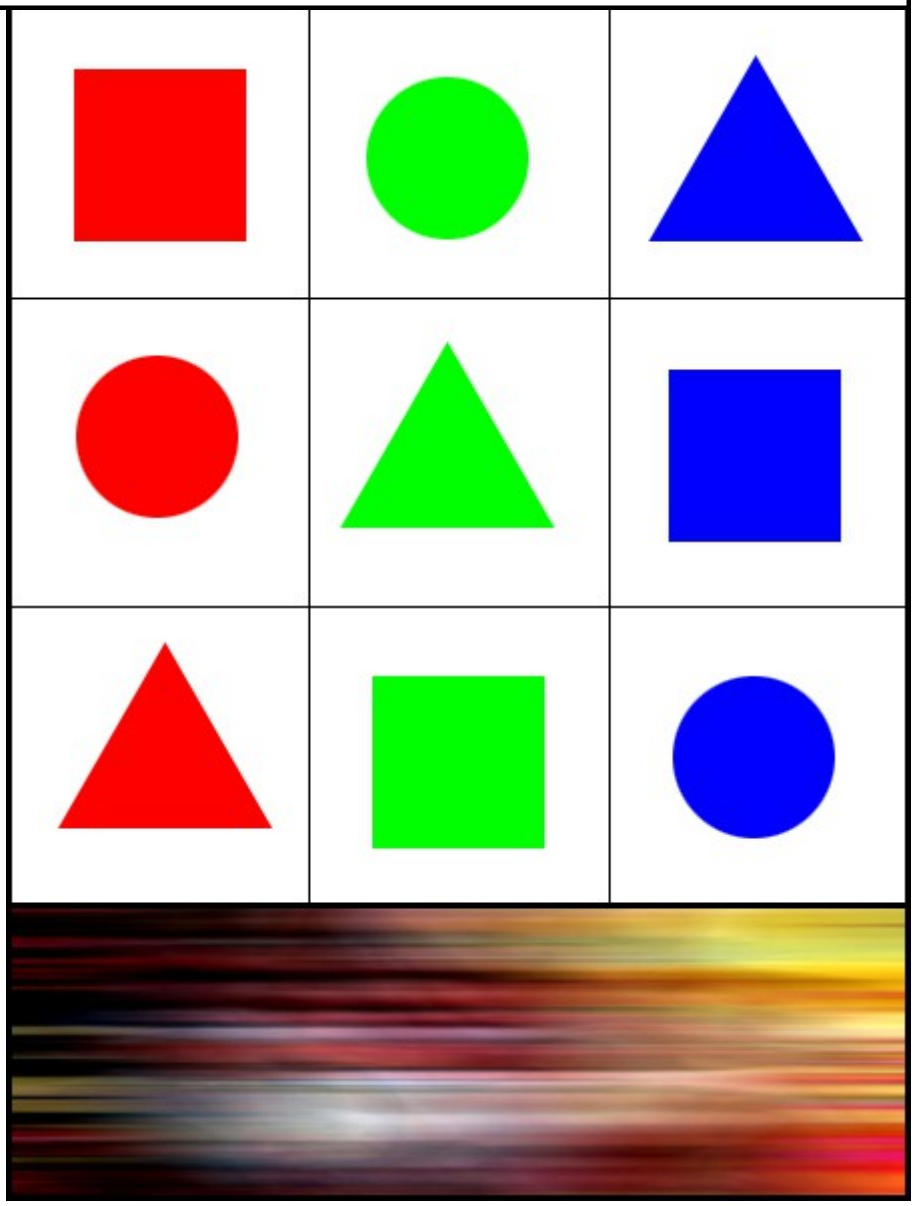
Fungerar ihop Shift (plusar på markeringen) och Alt (drar ifrån markeringen).

Angränsande/Contiguos avbockad gör att den markeringen omfattas av alla områden som påminner om det man klickar i.

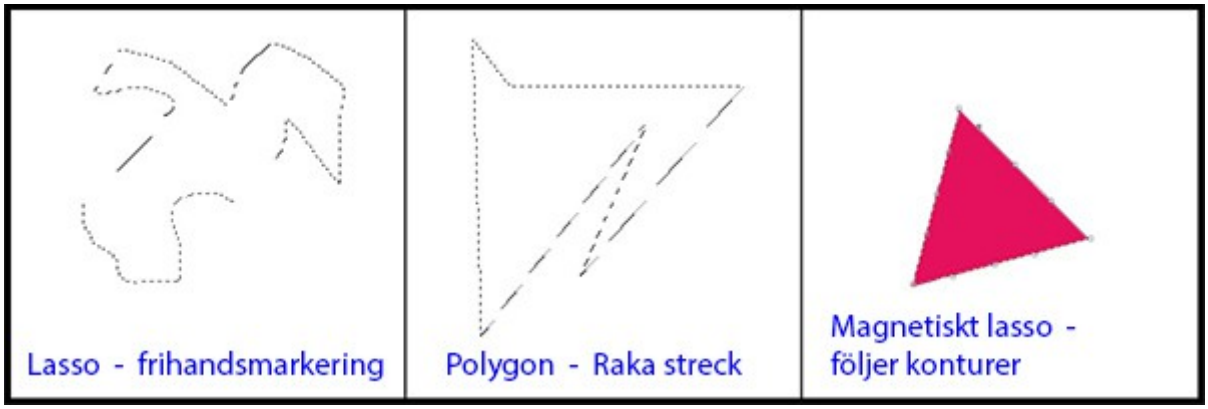
Färgen man vill fånga styrs med ett värde, där 32 är default.



Kopiera bilden till Photoshop och prova med olika inställningar för att testa verktyget.



Lassoverktygen/Lasso Tool



Lasso/Lasso Tool

Fungerar genom att man ritar en markering för frihand.

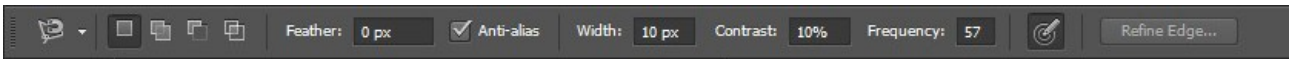
Polygonlasso/Polygon Lasso Tool

Med detta verktyg drar man raka markeringar/streck.

Magnetiskt lasso/Magnetic Lasso Tool

Detta är det verktyg som fungerar bäst av dessa. Dock ska man arbeta i förstoring, så man i detalj ser det man ska markera.

Arbetar med ankarpunkter. En ankarpunkt som hamnar fel raderar man med backstegstangenten. Vid musklick sätts en ny ankarpunkt ut. Detta är användbart vid arbete i ”röriga” områden, då man kan klicka oftare.



Bredd/Width bestämmer området som verktyget söker av. Ett lägre värde rekommenderas om området du markerar störs av andra konturer.

Kontrast/Contrast bestämmer hur tydlig konturen ska vara för att märkas av av lassot. Om det fungerar kan man höja värdet.

Frekvens/Frequency styr hur ofta en ankarpunkt ska sättas ut. Ett lågt värde används vid tydliga konturer och ett högre värde vid oregelbundna former.

Snabbmask/Quick Mask

Klicka på ikonen för snabbmasken, sedan fungerar verktyget ihop med penselverktyget.

Svart färg målar en röd markering på bilden och vit färg tar bort från markeringen.

Klicka igen på ikonen när markeringen är färdig och man får upp en markering som man kan arbeta med.

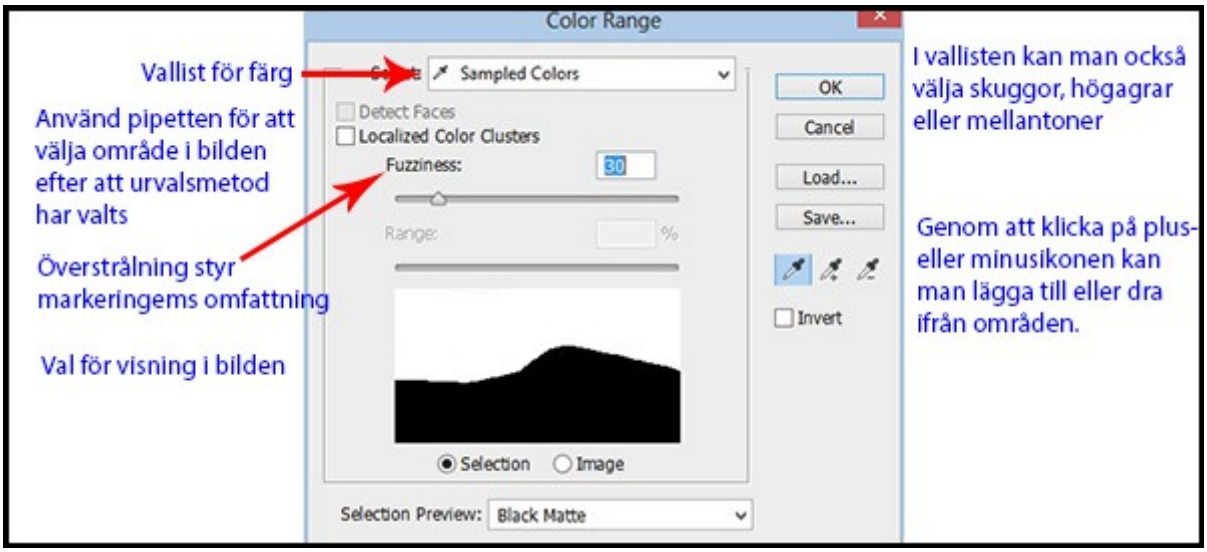
I detta fall får man omvända (Shift + Ctrl + I) markeringen för att frilägga objektet.

Verktyget fungerar att göra ganska exakta markeringar med, men funkar inte bra på finare detaljer som hår.

Färgområde/Color Range

Verktyget hittas under Markera/Färgområde/Select/Color Range.

Verktyget arbetar med färgområden och på bilden har jag markerat himlen i dialogrutan



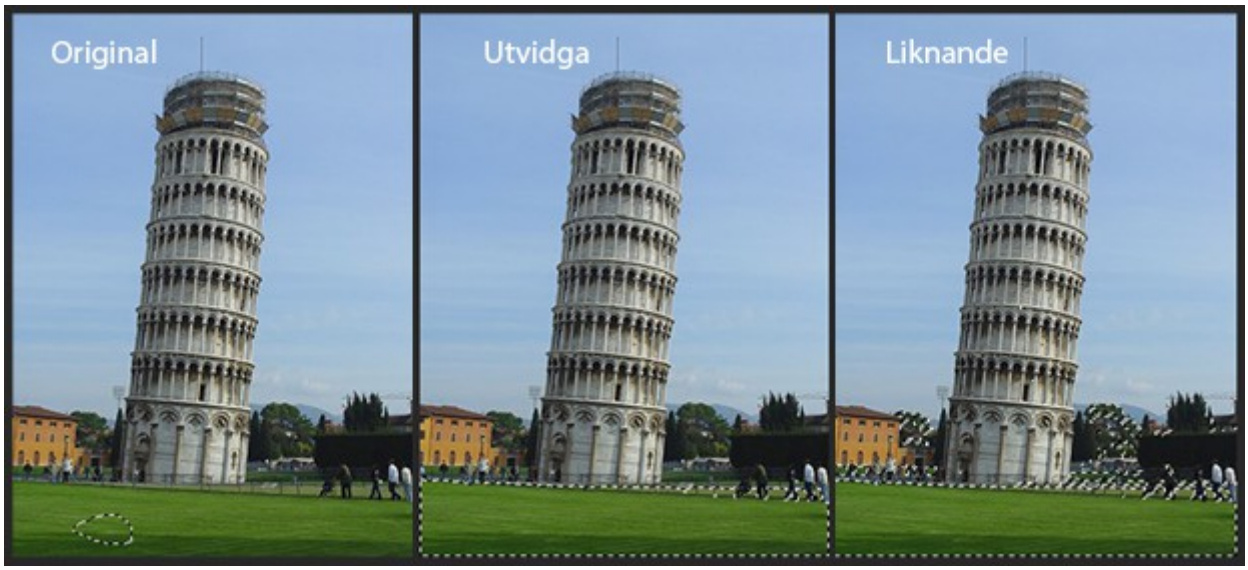
Himlen är frilagd efter omvändning (Shift + Ctrl + I) av markeringen.

Grow/Similar/Utvidga/Liknande

Återfinns under menyn Markera/Select.

Verktyget fungerar bra på väldefinierade ytor, där det inte är för många färger av samma nyans.

Man drar upp en markering, som på bilden original, och sedan väljer man att använda utvidga eller liknande beroende på bildens förutsättningar. När jag använde verktyget Liknande kom en del av träden med eftersom de också har gröna färger.



Kanaler/Channels

Kanaler återfinns i lagerpanelen intill fliken lager.

Kanaler kan användas i flera sammanhang för markeringar och är mycket användbart.

För friläggningar med hjälp av kanalmaskning hänvisar jag till denna guide.

Luminansmask med hjälp av kanaler

Respektive kanal innehåller svartvita respresentationer av bilden med dess inbördes olika färger och ljusvärden i gråskala. Detta kan användas till att förstärka kontraster i bilden på ett kontrollerat sätt. Detta görs under redigeringen när man håller på med kontrasterna i bilden eller i slutet om man vill öka dem ytterligare.

Mörka delar

Gå till kanaler och välj den blå kanalen, klicka sedan på den rödmarkerade cirkeln. En markering dyker upp.

Ljusa delar
Gå tillbaka till lagerpanelen och skapa ett justeringslager Kurvor/Curves och ändra blandingsläget till Multiplicera/Multiply.

Släck ner justeringslagret med kurvor.

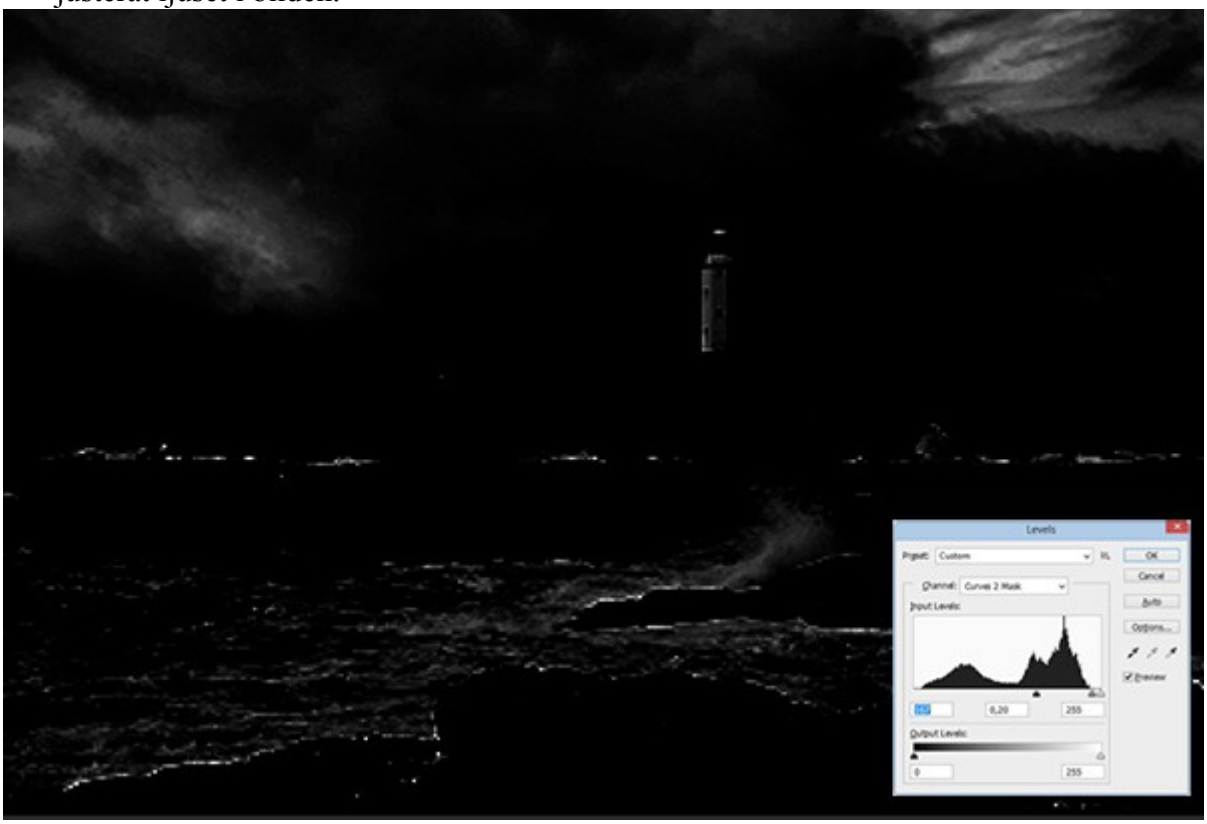
Återgå till kanalerna och markera nu den röda kanalen.

Gå tillbaka till lagerpanelen och skapa ett justeringslager Kurvor igen och invertera lagermasken (Ctrl + I).

Ändra blandningsläget till Raster/Screen.

Stå kvar i lagermasken och klicka på Ctrl + L för att få upp ett justeringslager Nivåer/Levels.

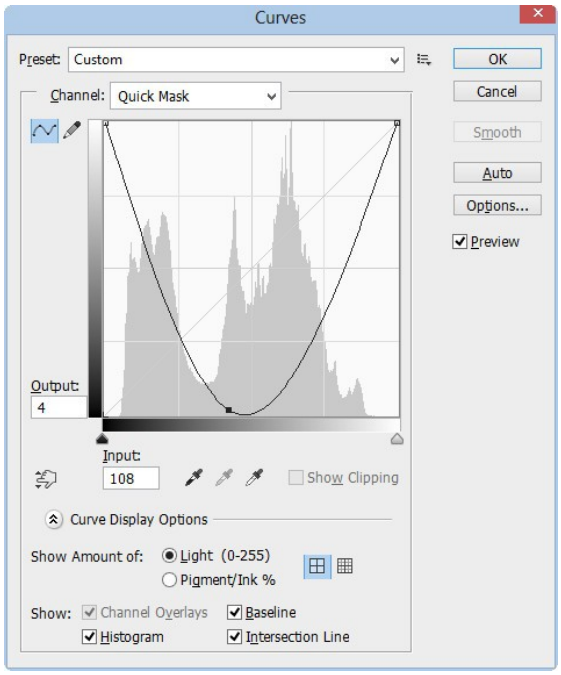
På bilden har jag tagit fram lagermasken i bildytan genom Alt + musklick och sedan justerat ljuset i bilden.



Mellantoner

Gå till kanalerna och stå på den sammanslagna kanalen RGB och skapa en markering.

Klicka på snabbamsken och sedan Ctrl + M för att få upp ett justeringslager kurvor som ställs in enligt bilden.

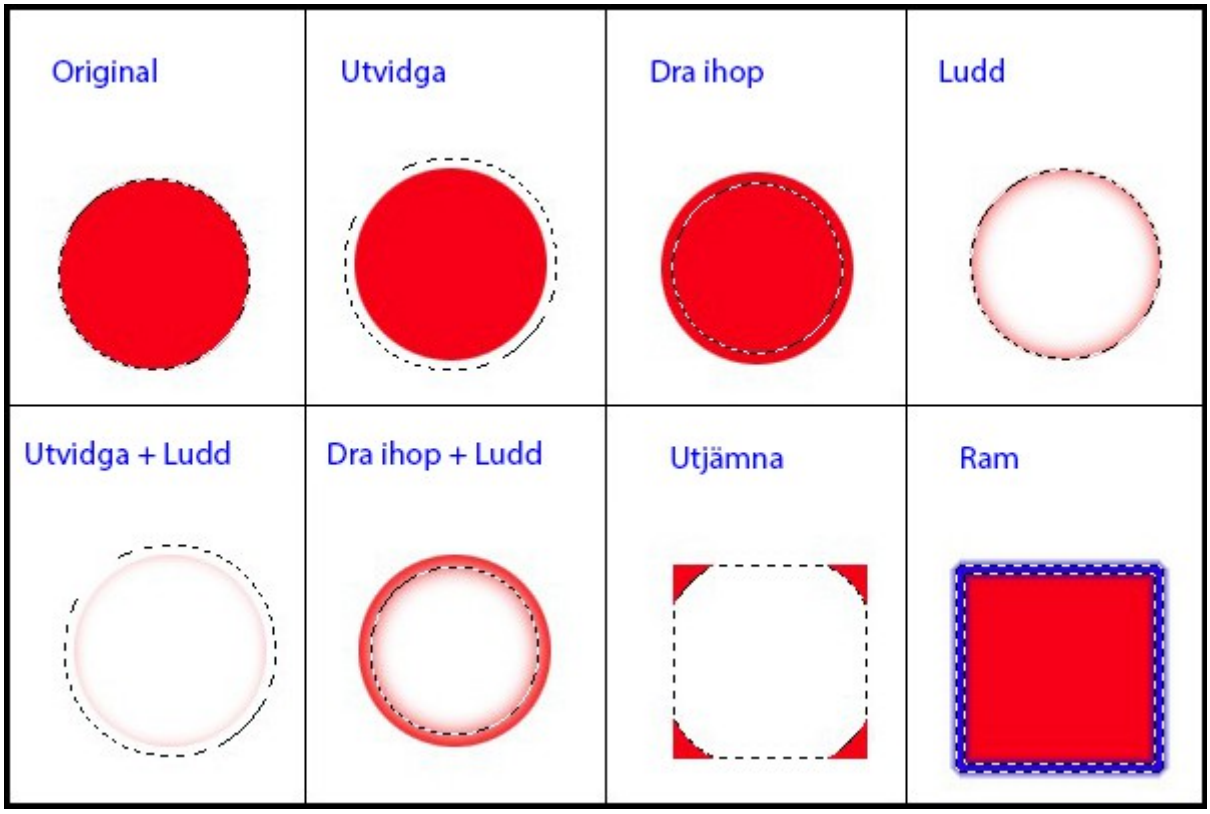


Klicka på snabbmasken igen och skapa ett justeringslager Kurvor.

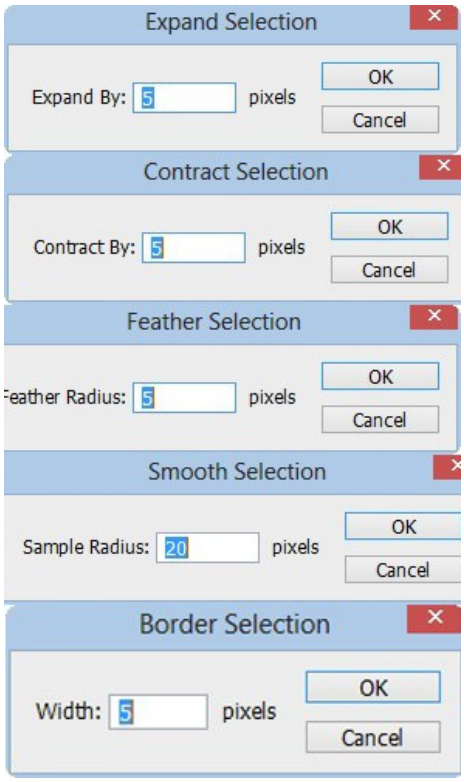
Ändra blandningsläget till något av:
Multiplicera/Multiply
Raster/Screen
Täcka över/Overlay
Mjukt ljus/Sof

Ändra/Modify

I menyn Markera/Select finns ett verktyg där man kan justera sin markering.
Förfina kant och förfina mask har liknande funktioner, men detta är användbart också vid friläggningar ibland. Man kan justera alla alternativ med ludd, vilket är det som gör det användbart.



Framför allt är Utvidga och Dra ihop det som fungerar bra.



Banor/Paths

Banor är ett användbart verktyg för att skapa markeringar vid friläggningar. Det är något svårbemästrat till en början, men funkar mycket bra att skapa jämna kanter. För en utförligare beskrivning hänvisar jag till denna guide.

Banmarkeringen

Frilagd näckros

Photoshop Photoshop

Banverktyget

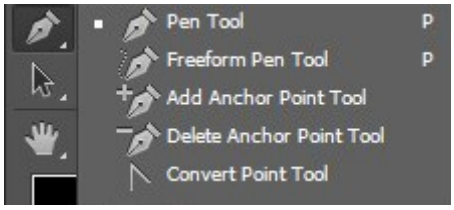
©Anders Törnevad

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.

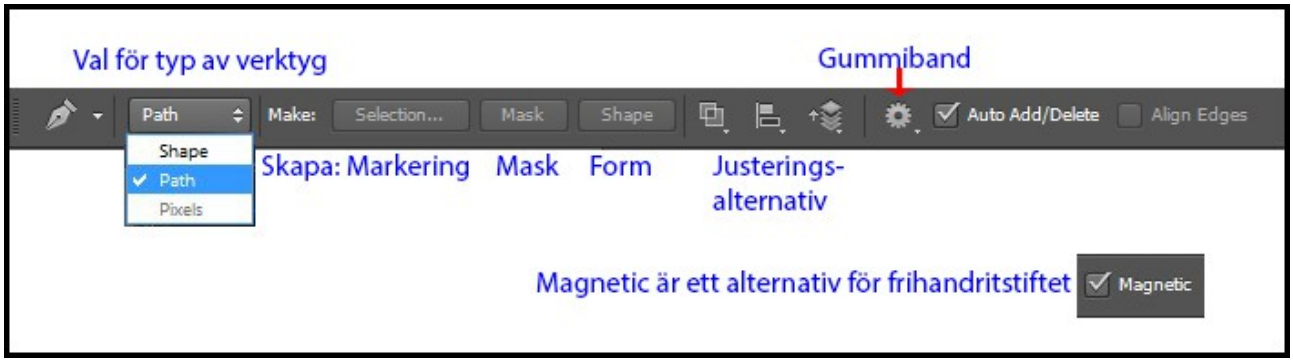
Radera ankarpunkt/Delete Anchor Poin Tool tar bort vald punkt man ställer sig på.

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

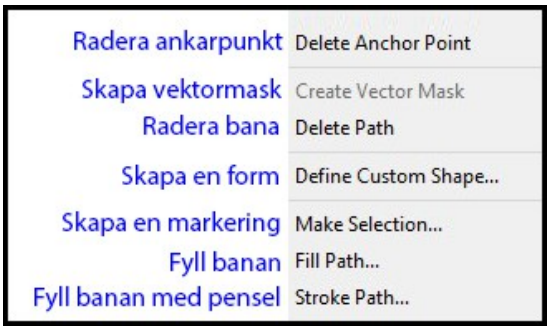


Gummiband/Rubberband är en funktion som är mycket användbar när man ska skapa en bana runt ett föremål med kurvor.

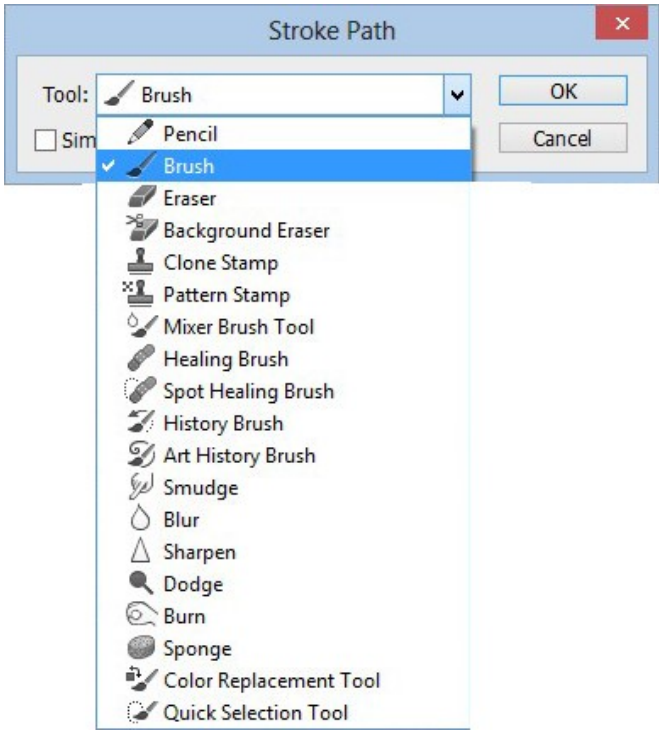
Det finns möjlighet att skapa markeringar, vektormask eller former direkt från verktygsraden.

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

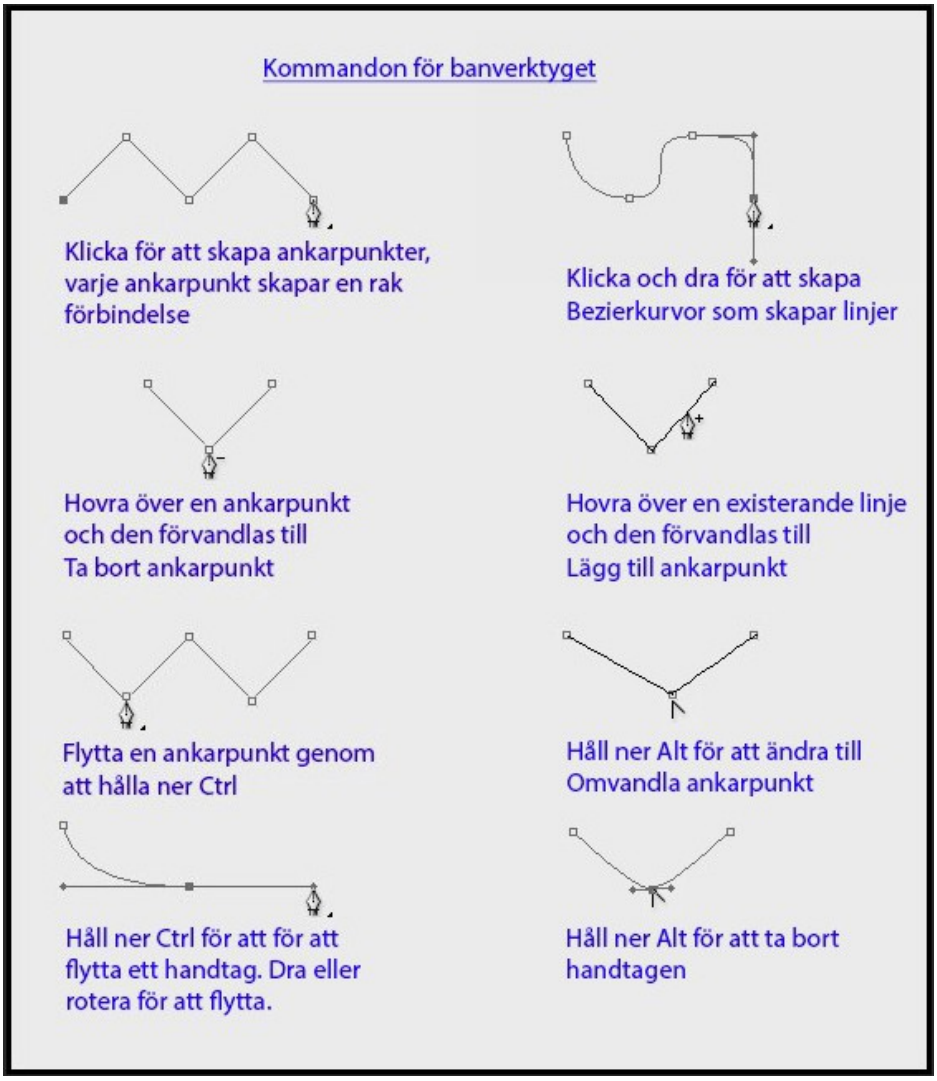
Högerklicksmeny för banverktyget.
Alla visas inte, utan de viktigaste.



Alternativ vid val av Fyllbanan med pensel



Snabbguide för olika kommandon



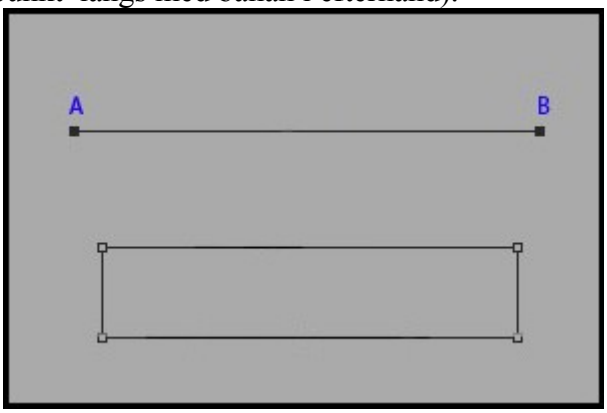
Skapa en bana
Fortsättningsvis kommer jag att ha grundinställningen Ritstift och Banor.

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.

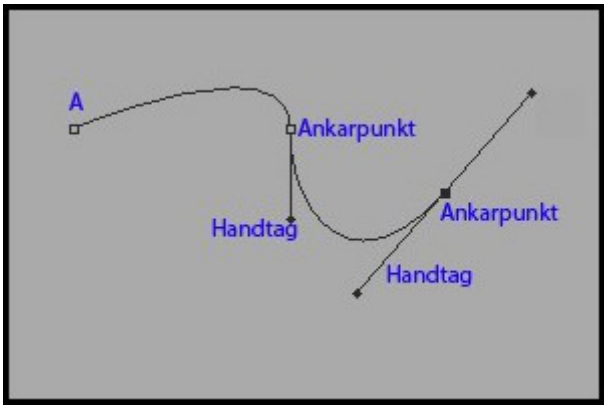
En bana sluts när man återvänder till den punkt man startade vid (och då kan man använda t ex Lägg till ankarpunkt längs med banan i efterhand).



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.

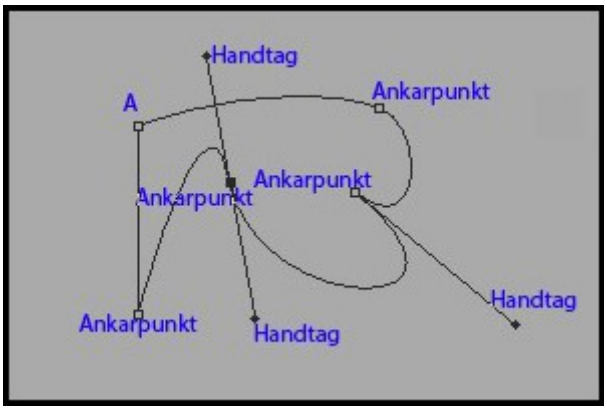
Formen och graden av ”kurvighet” regleras med handtagen. Det går inte att skapa kurvformer som är mer än 90 grader



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.

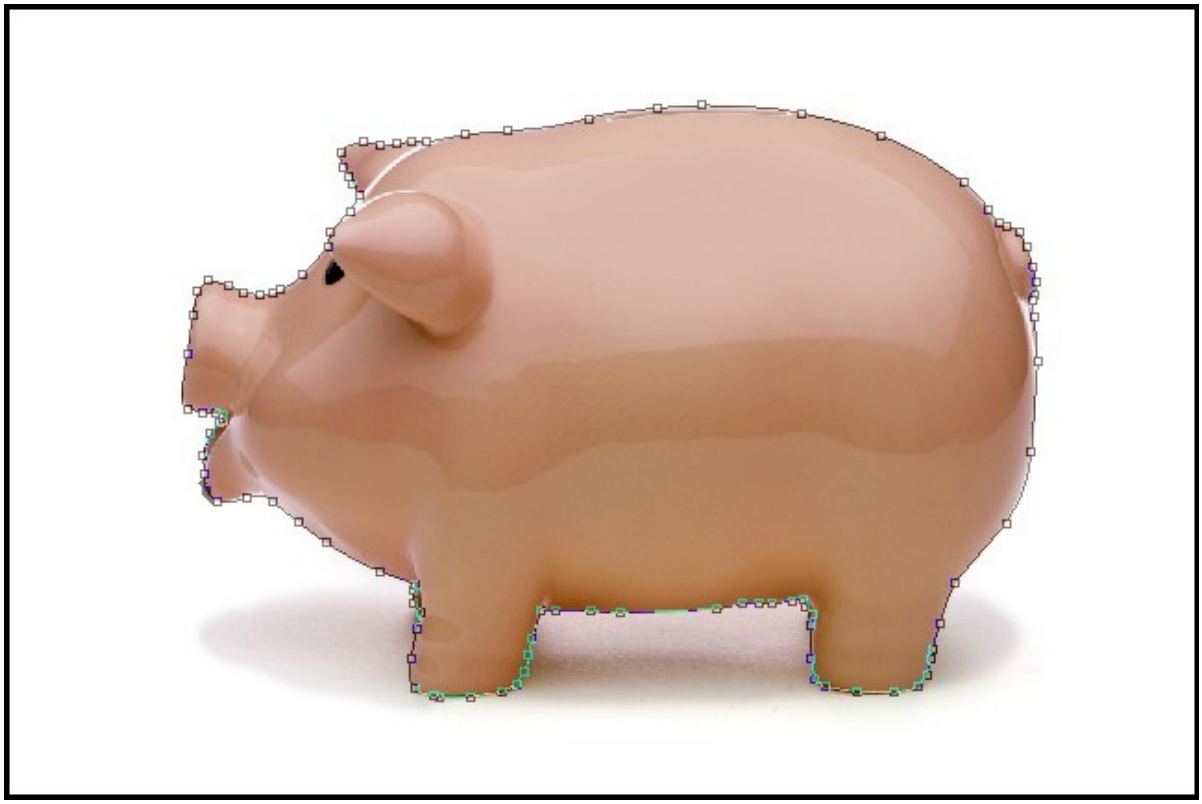
Två metoder för friläggning återfinns på nästföljande sidor

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.

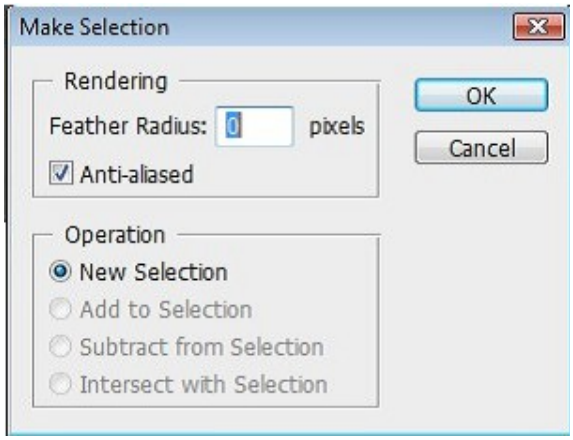
Metoden blir ”klicka-dra-anpassa-klicka”. Runt mindre böjar får man vara mer försiktig och föra musen med mindre steg år gången.



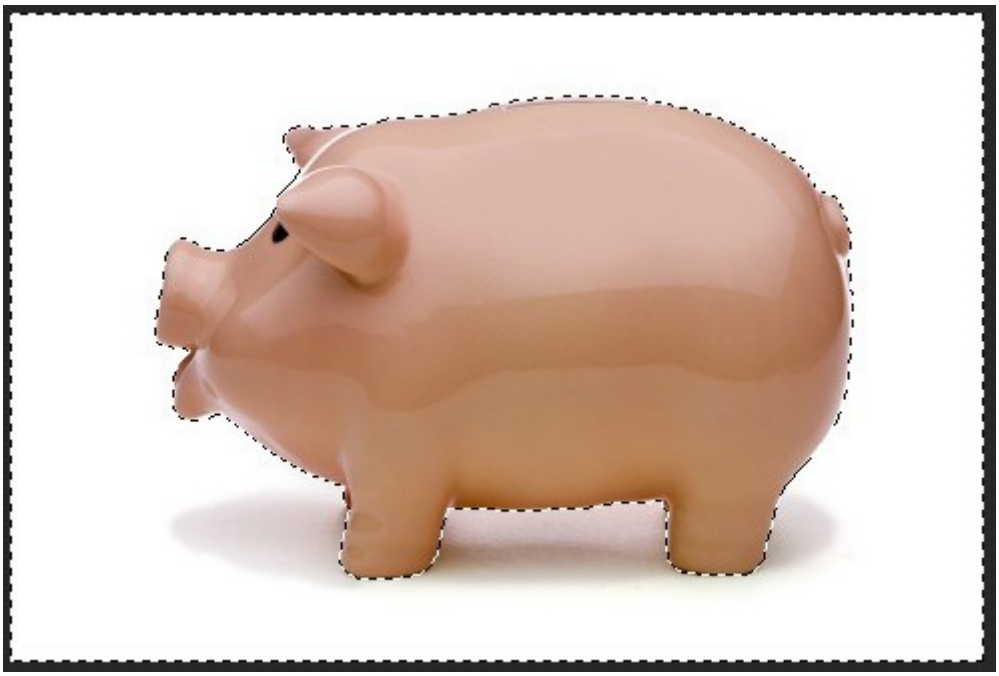
Det finns ytterligare ett sätt att markera med hjälp av banverktyget: Markera upp objektet med ankarpunkter runt om och skapa en sluten bana och till en början strunta i att det ser kantigt ut. Välj sedan Lägg till Ankarpunkt och använd de nya punkterna för att gör justeringar av banan. Tänk på att använda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

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

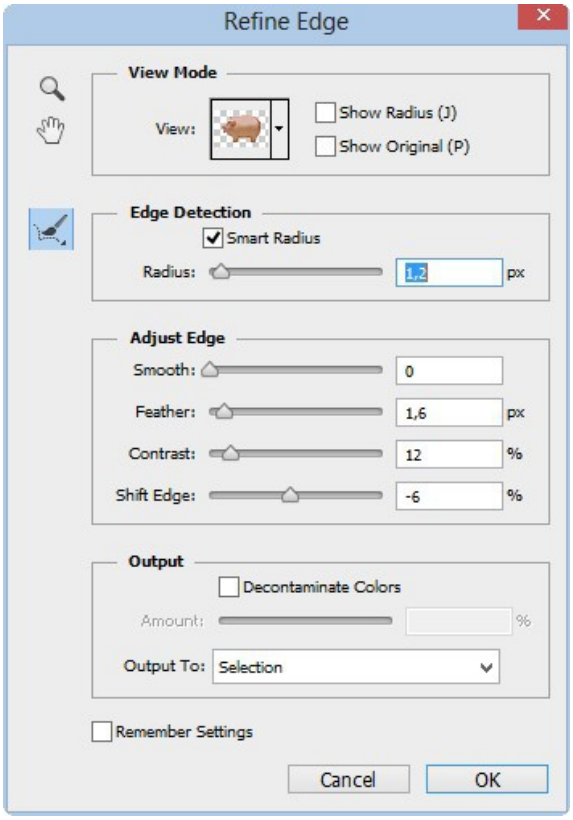
Det går att
Ta bort banan
Spara en bana
Skapa en markering
Fylla banan
Markera banan



Markering runt grisen



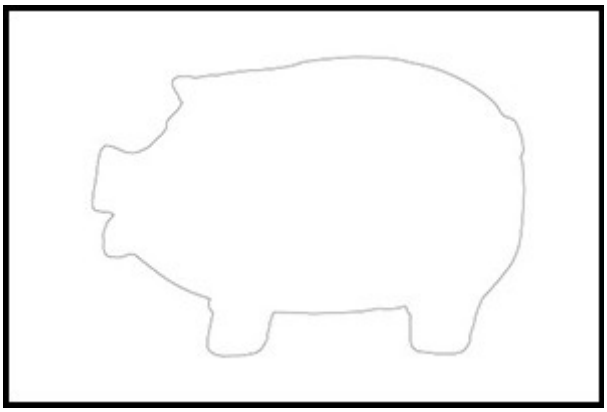
Nästa steg är att omvända markeringen (Shft + Ctrl + I) och sedan gå till Förfina Kant/Refine Edge.



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

Photoshop Photoshop

Blandningslägen

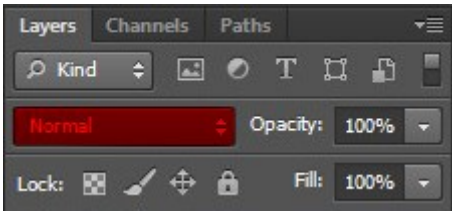
©Anders Törnevad

Photoshop - Blandningslägen

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

Blandningsfunktionerna är indelade i grupper och genomgången följer denna gruppering i Photoshop. Funktionen hittar du överst i lagerpanelen.

Blandningslägen påverkas också av Opacitet/Opacity och Fyll/Fill. Fyll påverkar inte evebntuella lagerstilar. Fyll kan också någon gång ge ett annat resultat än opacitet.



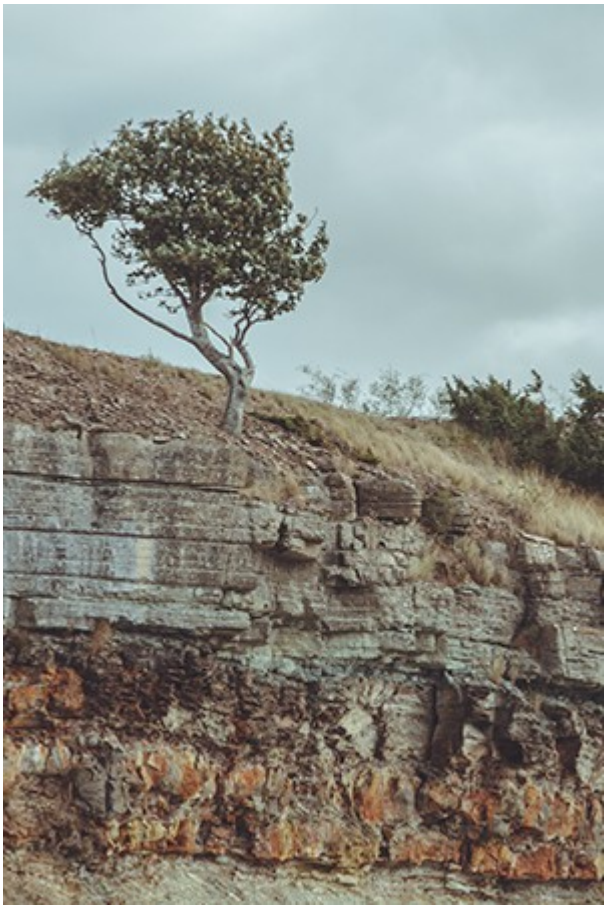
Påverkar inte ljus, färg eller kontrast	Normal Lös upp	Normal Dissolve
Gör bilden mörkare	Mörkare Multiplicera Efterbelys färg Linjär efterbelysning Mörkare färg	Darken Multiply Color Burn Linear Burn Darker Color
Gör bilden ljusare	Ljusare Raster Färgskugga Linjär skugga Ljusare färg	Lighten Screen Color Dodge Linear Dodge (Add) Lighter Color
Ljuslägen - skapar kontrast	Täcka över Mjukt ljus Skarpt ljus Klart ljus Linjärt ljus Strålljus Hård blandning	Overlay Soft Light Hard Light Vivid Light Linear Light Pin Light Hard Mix
Jämför färger	Differens Uteslutning Subtrahera Dela upp	Difference Exclusion Subtract Divide
Påverkar färger	Nyans Mättnad Färg Luminicens	Hue Saturation Color Luminosity

Grupp ett – Påverkar inte ljus, kontrast eller färg

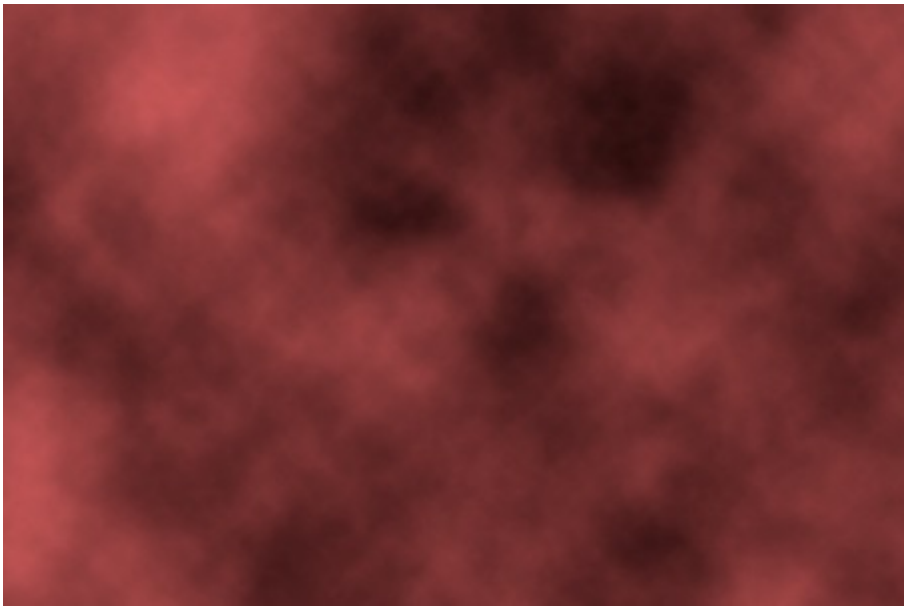
Normal/Normal

Här visas bilden som den är utan påverkan av andra blandningslägen. Om man justerar med Opacitet/Opacity så kommer den underliggande bilden att lysa igenom utifrån hur många procent man justerar.

Bilderna nedan kommer vara de som visar i olika konstellationer.

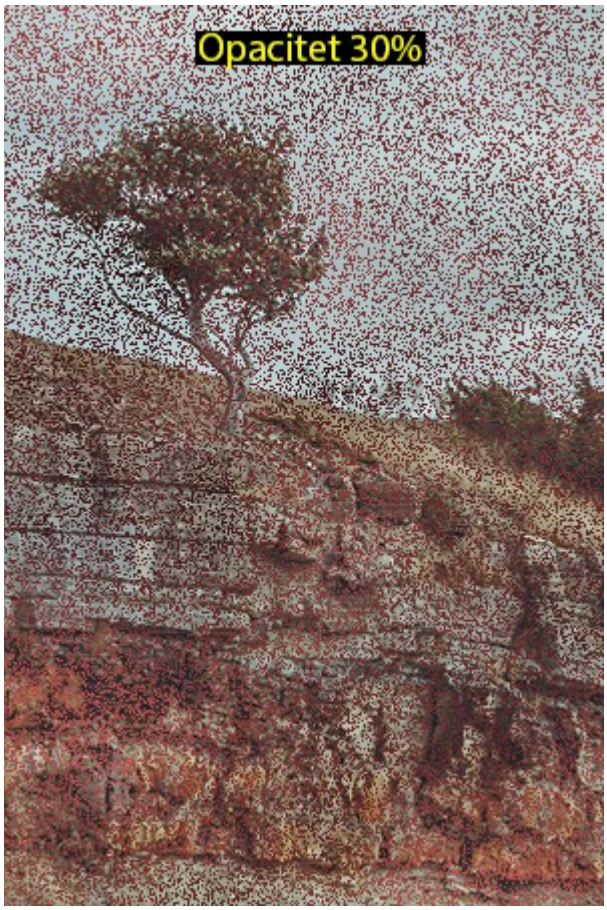


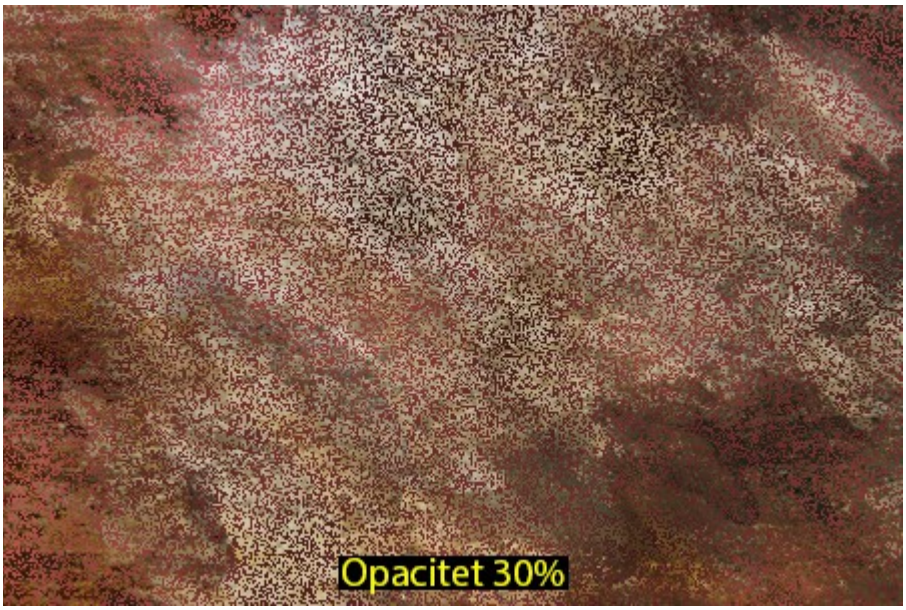
Ibland visas denna bild som inverterad och har då en cyanton.



Lös upp/Dissolve

Detta läge påverkar mjuka kanter i en bild, men inte hårda. Vissa pixlar löses upp slumpmässigt och man måste i samband med detta också justera opaciteten för att effekten ska lysa igenom. Enbart att duplicera ett lager och låta genomskinligheten vara 100% innebär att det kommer se likadant ut.

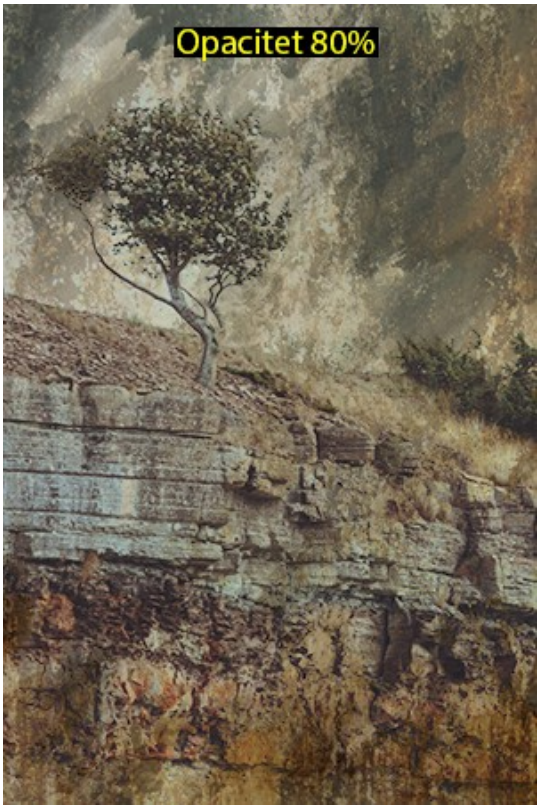


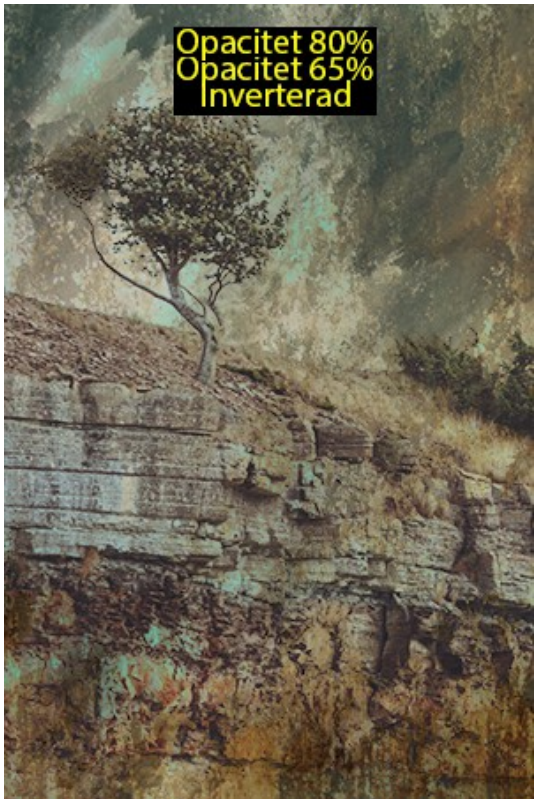


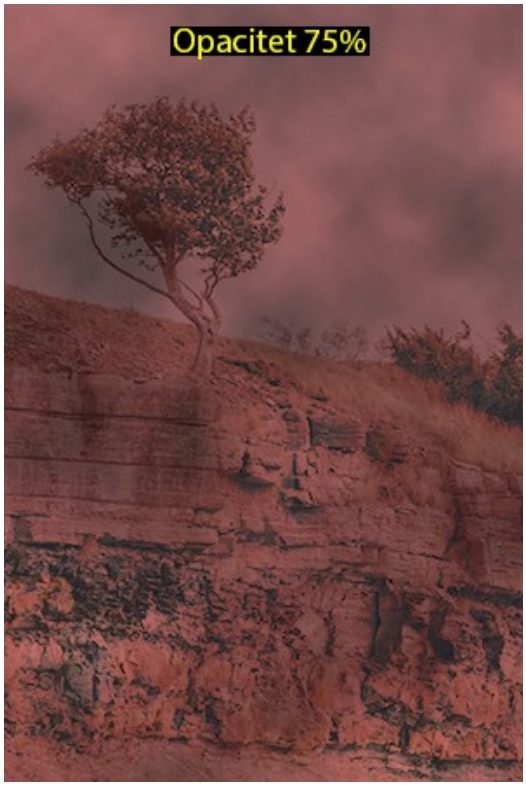
Grupp två – Mörkar ner bilden

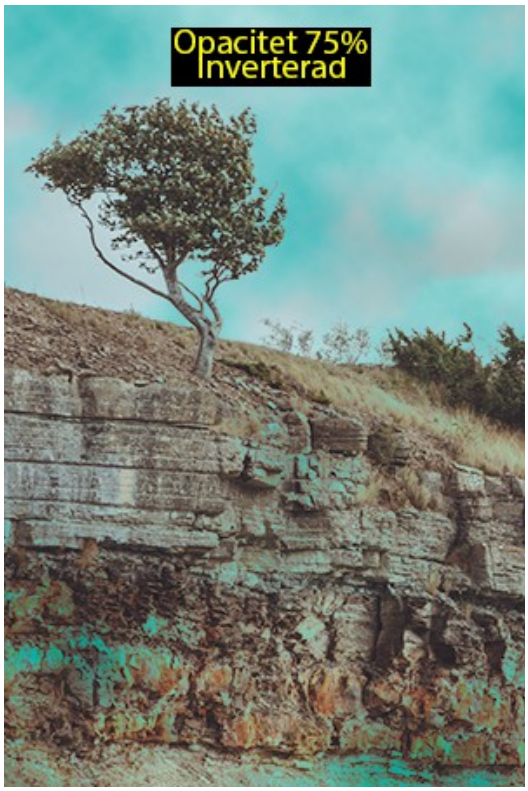
Mörkare/Darker

En pixel visas i det aktiva lagret bara om den är mörkare än i underliggande lager. Effekten kan ge upphov till färgförskjutningar och blandningsläget är mest användbart när man vill täcka över ljusa delar av en bild men låta de mörka delarna framträda.



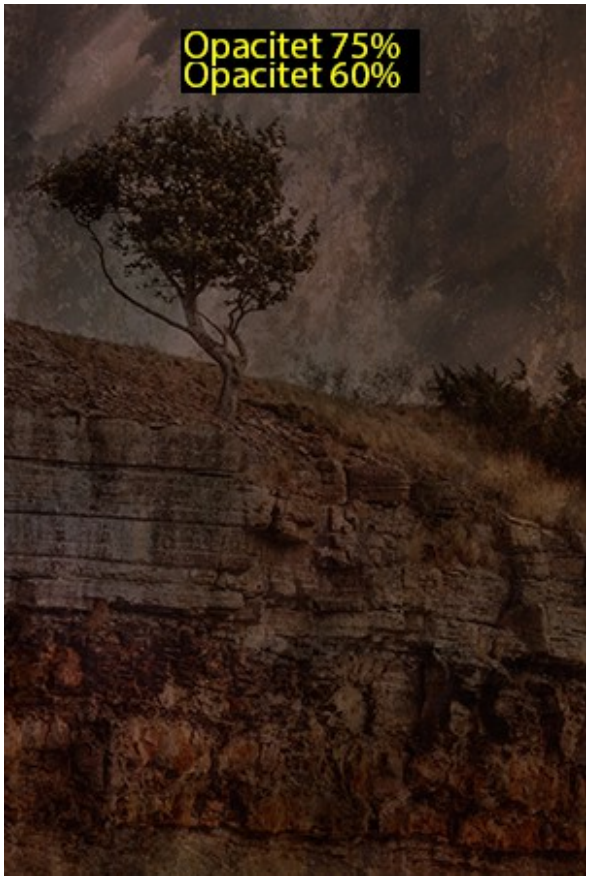


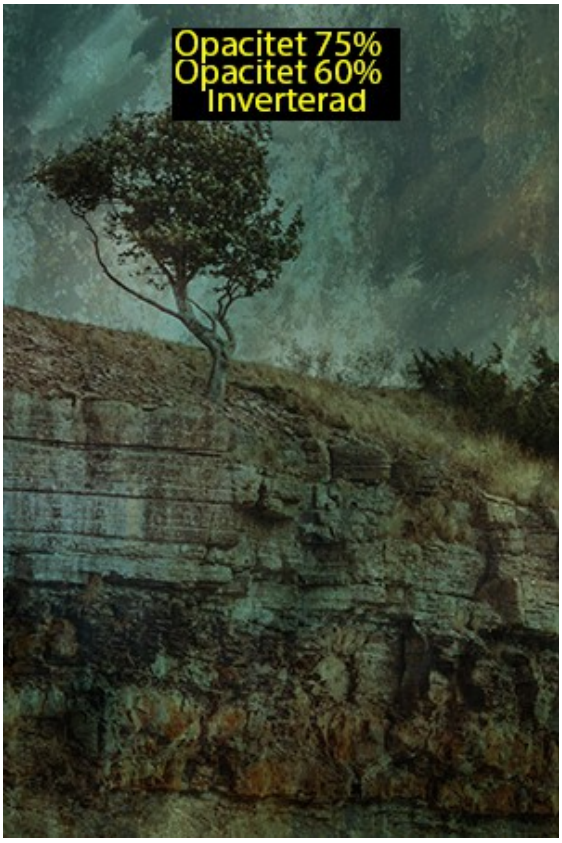




Multiplicera/Multiply

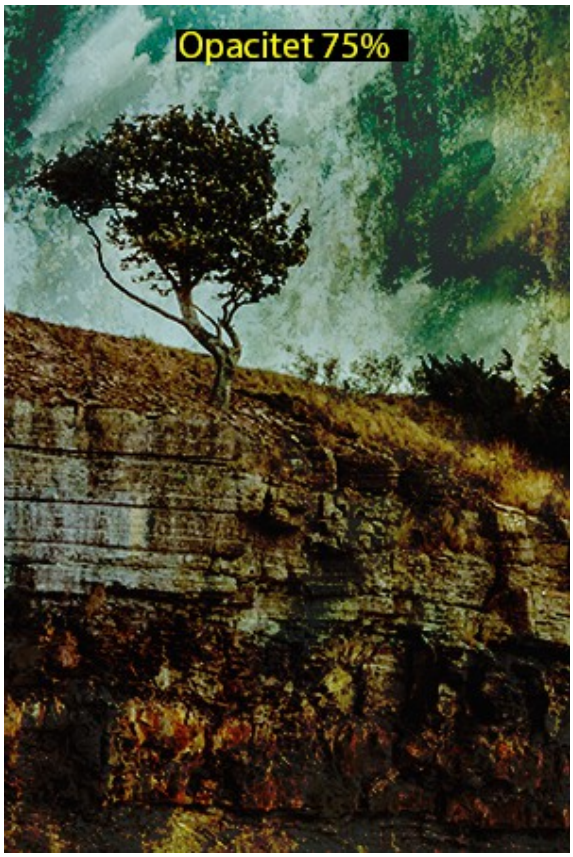
Detta läge multiplicerar färgerna med varandra och skapar alltid ett mörkare resultat. Vitt multiplicerat med annan färg förblir den färgen. Om svart färg multipliceras med en annan färg blir resultatet svart.

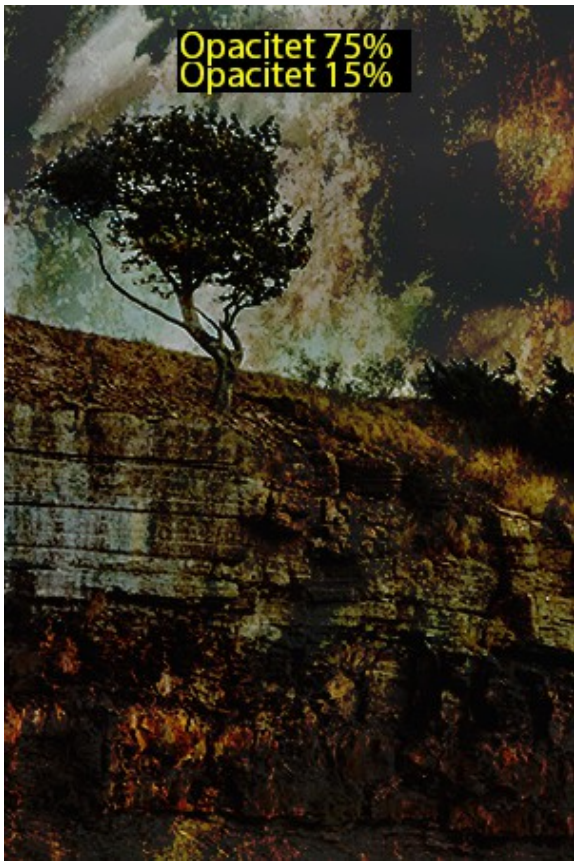




Efterbelys färg/Color Burn

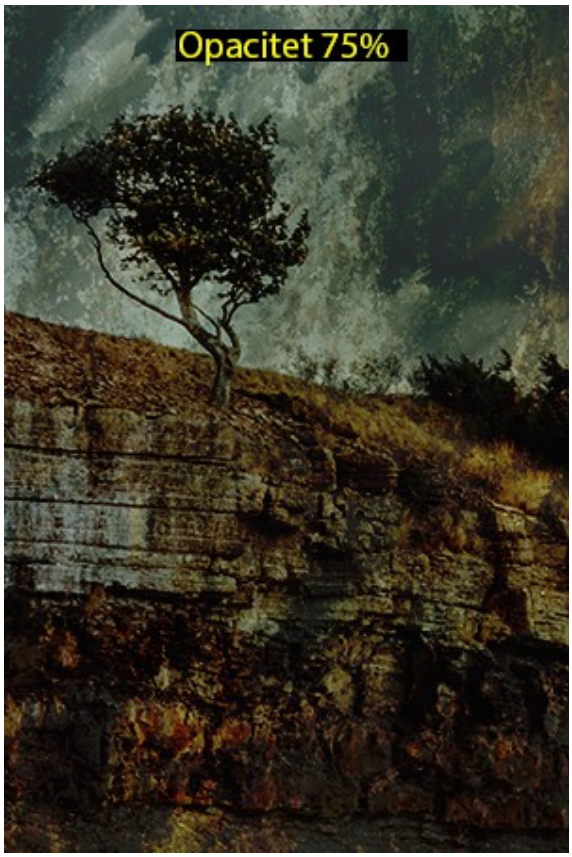
Här läses färginformationen av i varje kanal och mörkar ner basen i varje färg för att återspegla den framblandade färgen genom att öka kontrasten. Resultatet blir skarpa färger ofta med brända kanter.

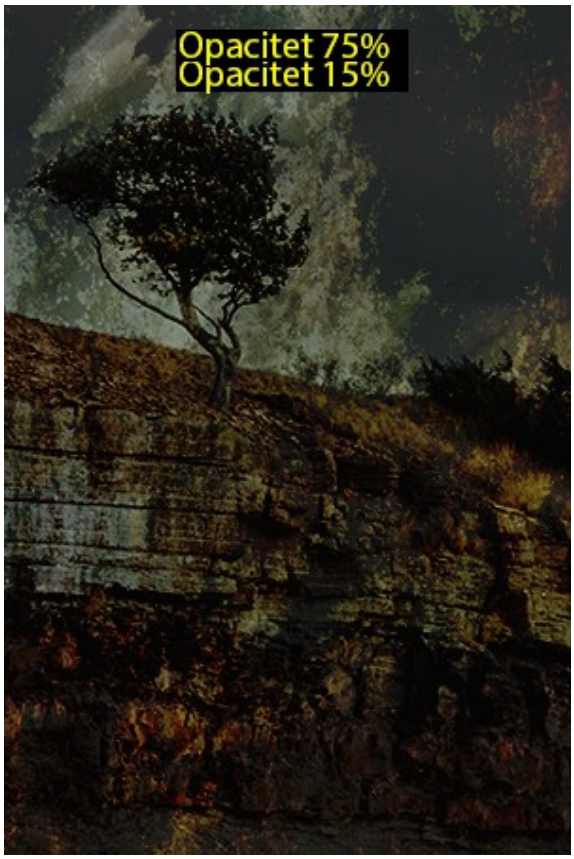


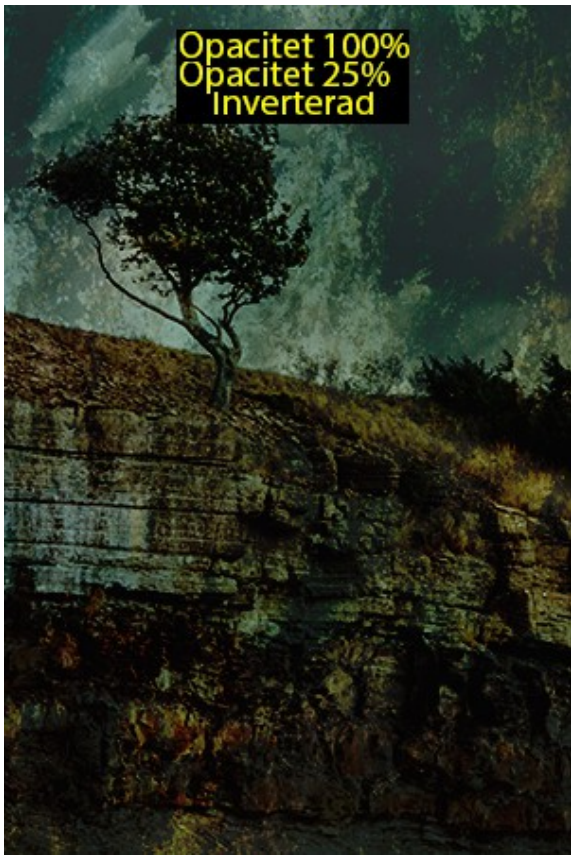


Linjär belysning/Linear Burn

Fungerar ungefär som Efterbelys färg, men minskar ljusstyrkan och ger ett mjukare resultat.

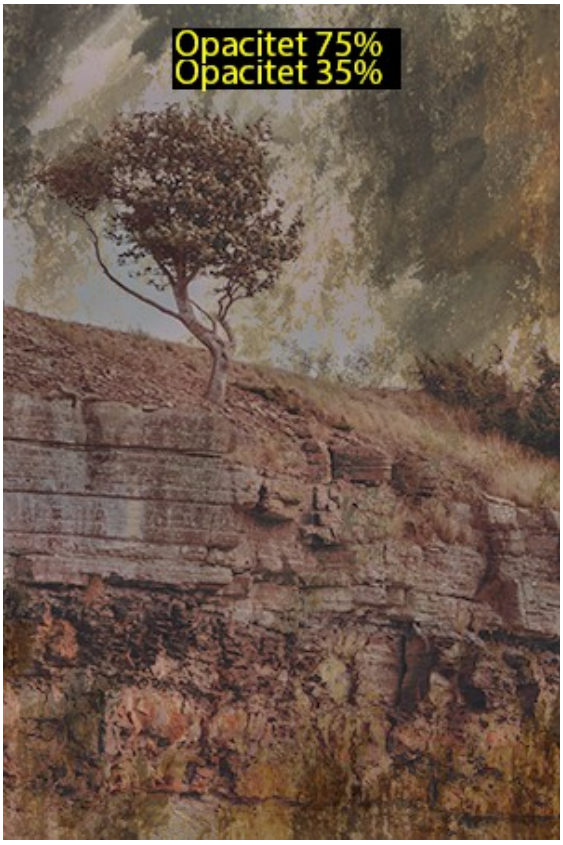


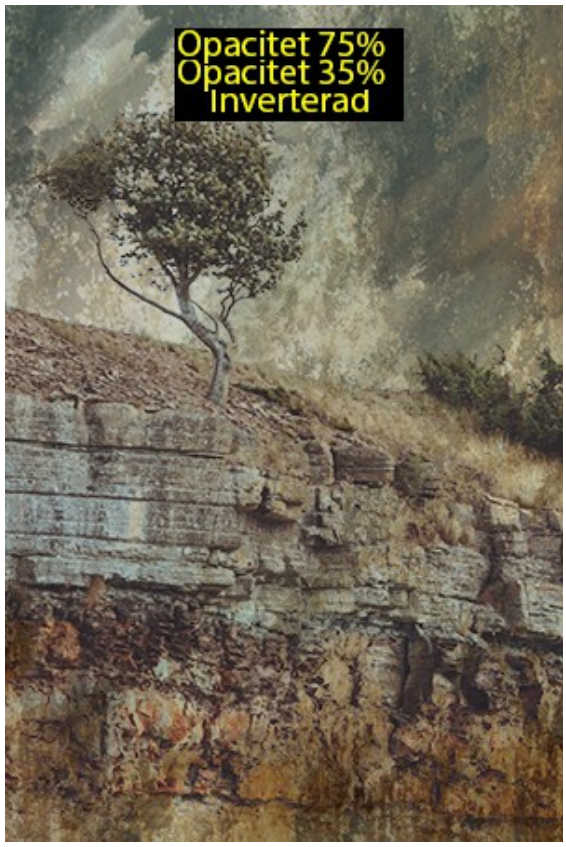


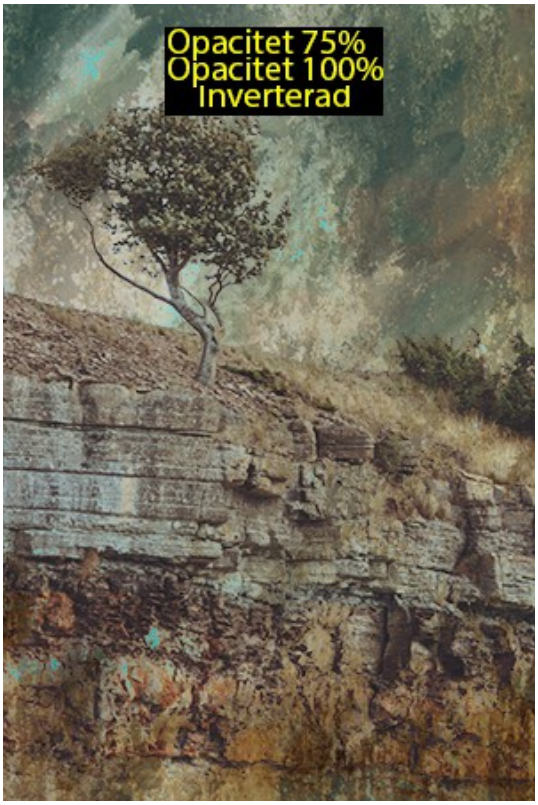


Mörkare färg/Darker Color

Jämför kanalerna på bägge lagren. Om man jämför med blandningsläget Mörkare skapar detta blandningsläge ljusare färger.







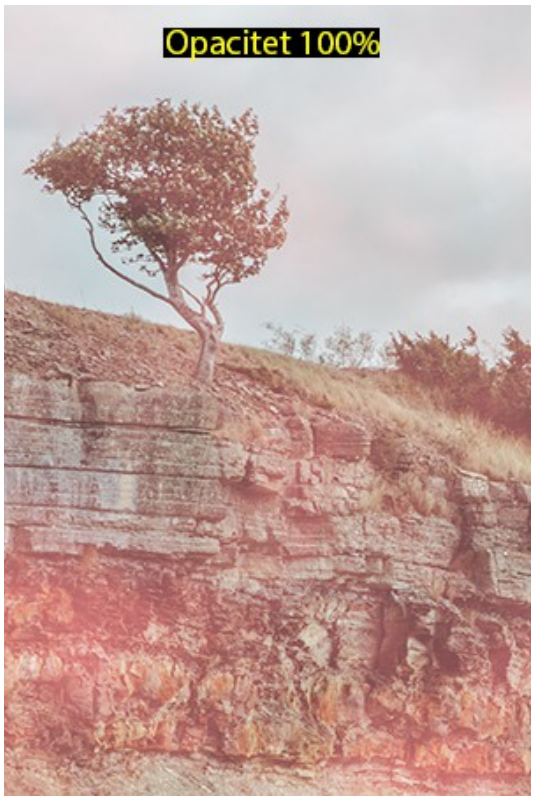
Grupp tre – Ljusar upp bilden

Ljusare/Lighten

Är motsatsen till Mörkare, alltså innebär det att pixlar i det aktiva lagret bara visas om de är ljusare än det underliggande.

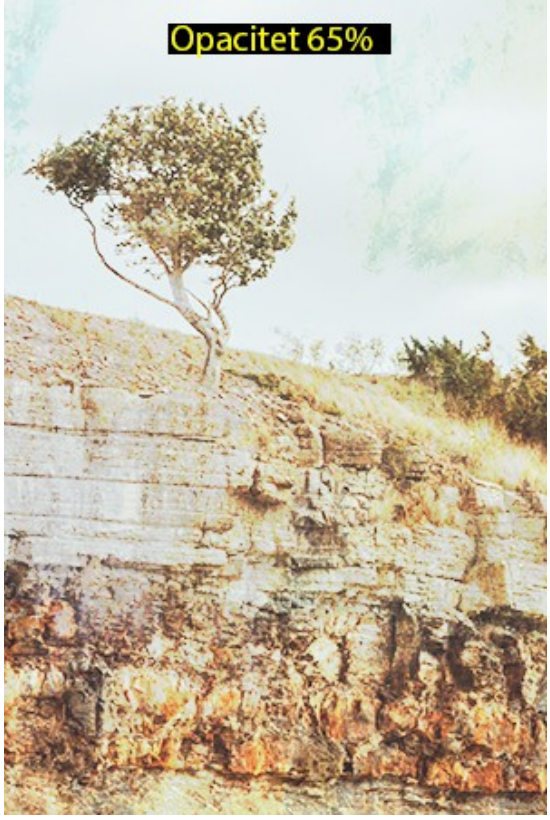
Raster/Screen

Detta blandningsläge innebär motsatsen till Multiplicera, vilket betyder att de ljusa färgerna blir ljusare, medan de mörka inte ljusas upp lika mycket.



Färgskugga/Color Dodge

Här ljusas alla färger upp på det aktiva lagret och blandas samman med det underliggande. Inga förändringar sker med svart färg.



Linjär belysning/Linear Dodge

Underliggande lager använder information från det aktiva lagret för att ljusa upp färgerna på det aktiva lagret. De ljusa färgerna syns även på svart, till skillnad mot Färgskugga

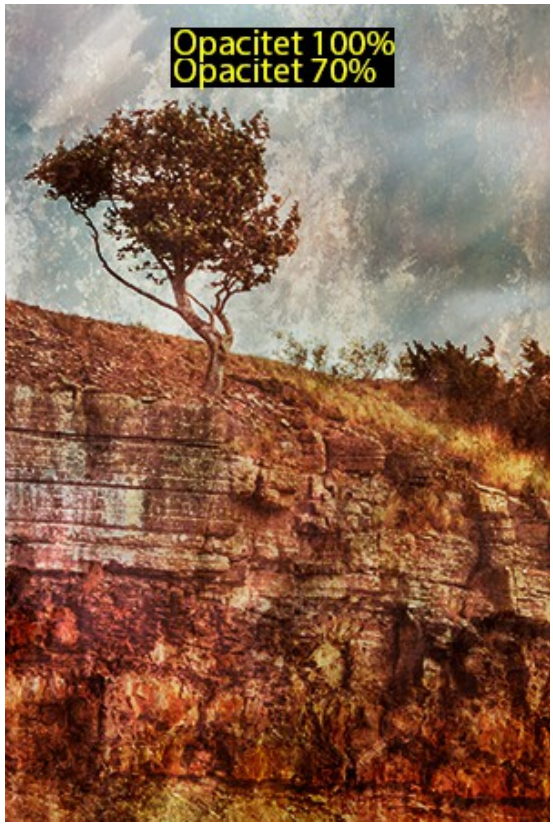
Ljusare färg/Lighter Colors

Motsatsen till Mörkare färg. Information från bägge lagren används för att sedan visa ljusare färger.

Grupp fyra – Ljuslägen som skapar kontrast

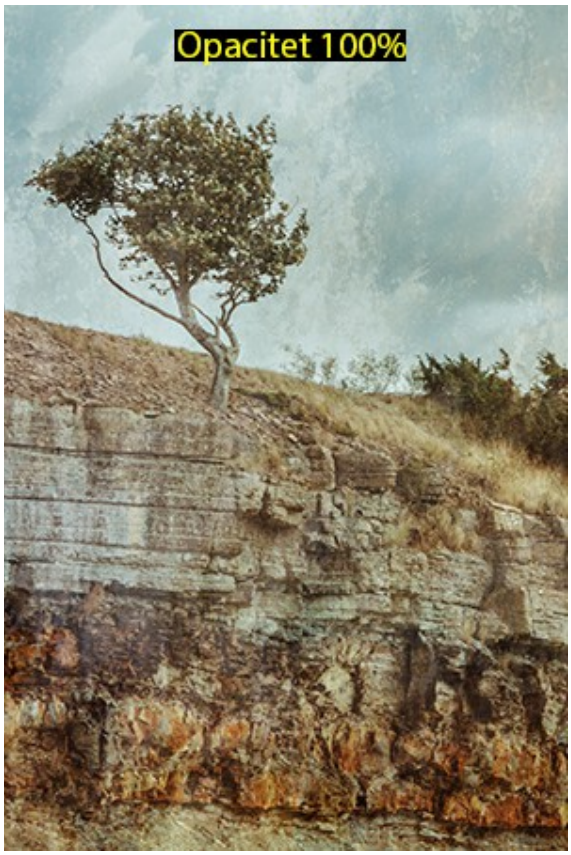
Täcka över/Overlay

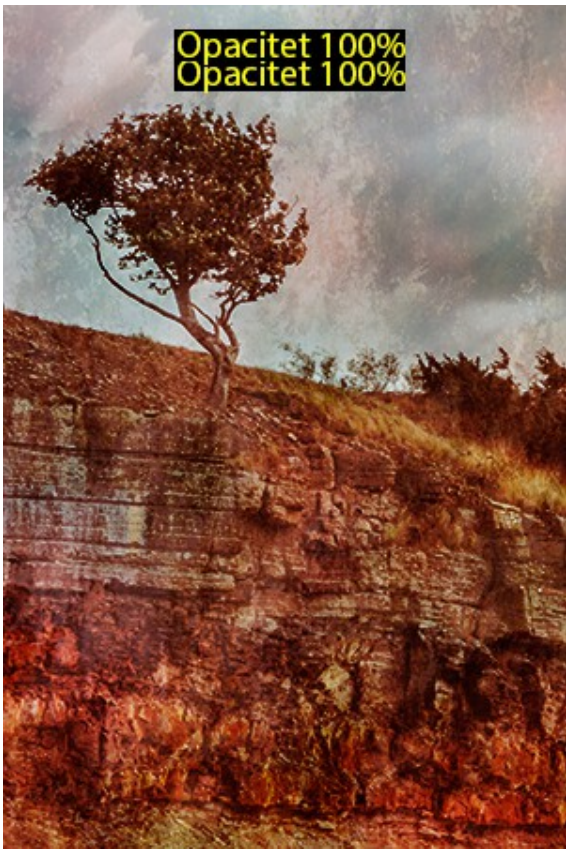
Detta läge blandar det aktiva och underliggande lagret genom att ändra på genomskinlighet, mörka och ljusa delar på det aktiva lagret. Neutralt grått ger ingen effekt på bilden medan färger över ljusar upp och under mörkar ner.

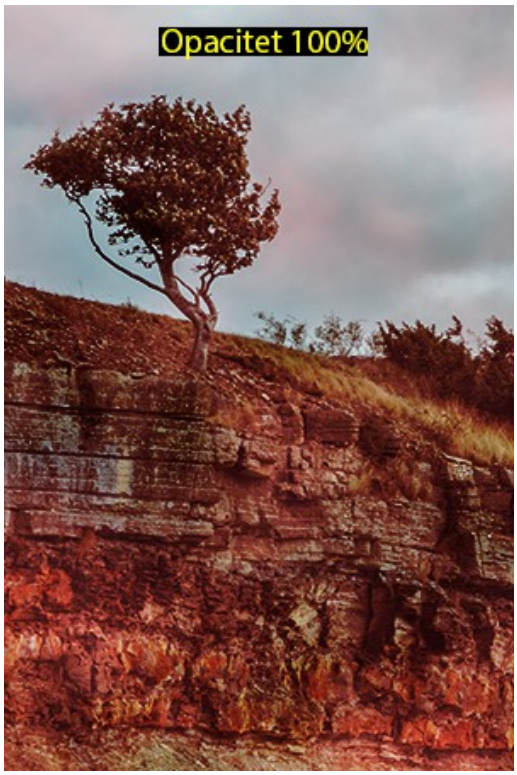


Mjukt ljus/Soft Light

Mörkar ner eller ljusar upp bilden beroende på färgen på det aktiva lagret. Om det är mörkare, blir det undre lagret också mörkare. Om det är ljusare, blir det undre lagret ljusare. Neutralt grått ger ingen effekt på bilden medan färger över ljusar upp och under mörkar ner.







Skarpt ljus/Hard Light

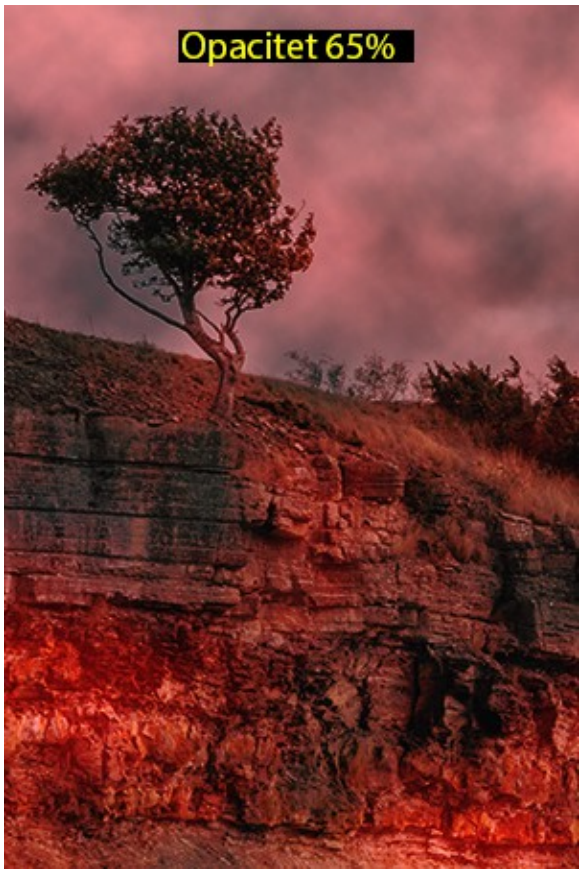
Detta blandnigsläge kombinerar två andra. Om en pixel på det underliggande lagret är mörkare än neutralt grå (50% grått) används Multiplicera. Om en pixel är ljusare än neutralt grått används Raster.

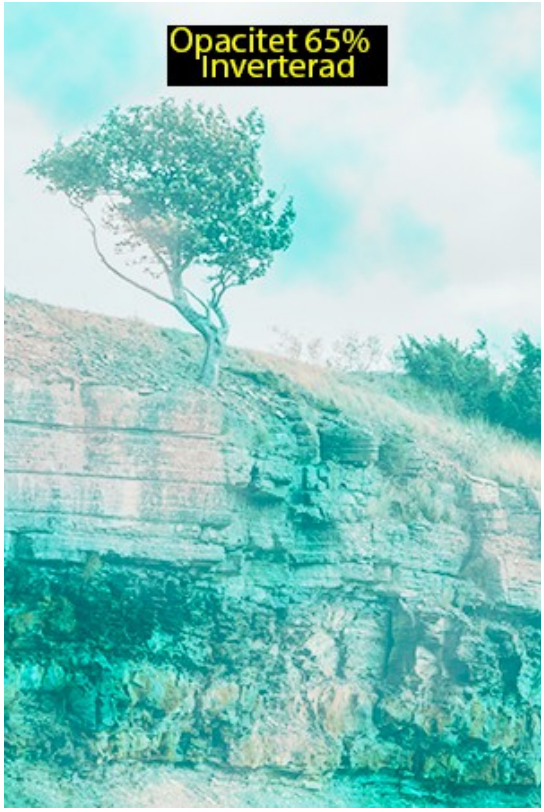
Klart ljus/Vivid Light

Kombinerar effekterna av två andra verktyg i Photoshop, Dodge och Burn (Efterbelys och Skugga). Beroende på om pixlarna på det aktiva lagret är mörkare eller ljusare än neutralt grått kommer det undre lagret att kontrastera mer eller mindre.

Linjärt ljus/Linear Light

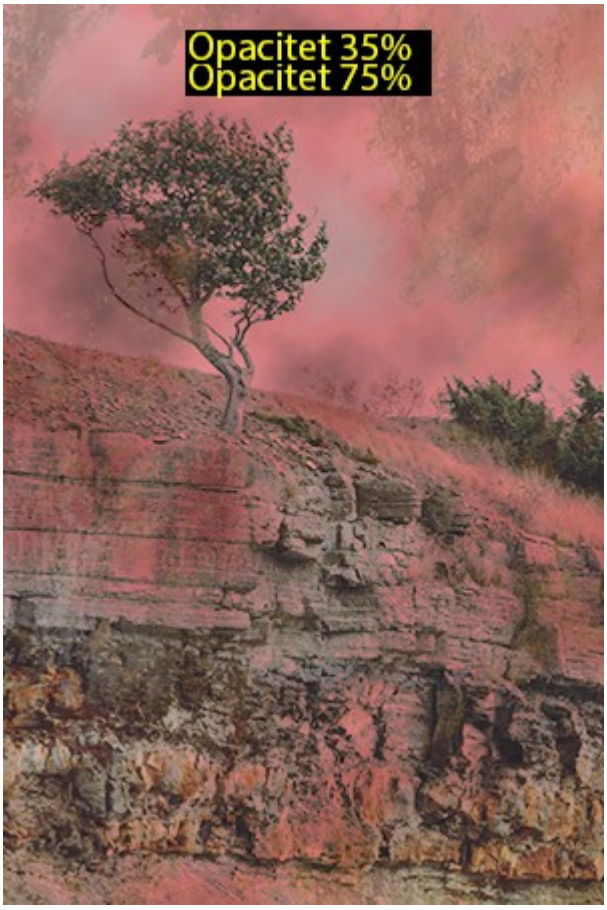
Detta blandningsläge justerar ljusheten på det underliggande lagret beroende på om det aktiva lagret är ljusare eller mörkare än neutralt grått. Om det är ljusare så ljusas bilden upp. Om det är mörkare sker ingen förändring.

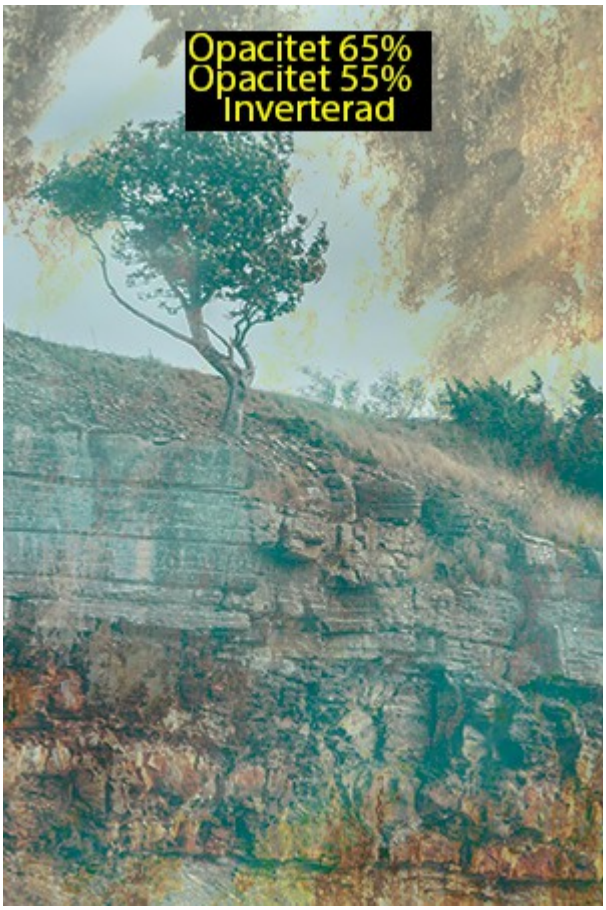




Strålljus/Pin Light

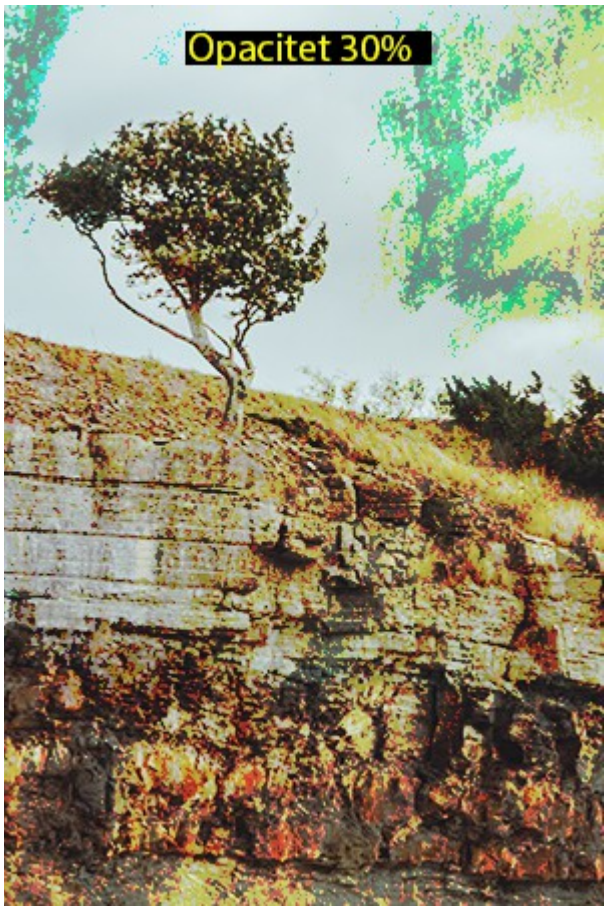
Blandningsläget ersätter färger på det underliggande lagret om de är ljusare än blandningsfärgen. Detta innebär att mörka partier blir svarta och ljusa partier vita, medan annat blir genomskinligt.





Hård blandning/Hard Mix

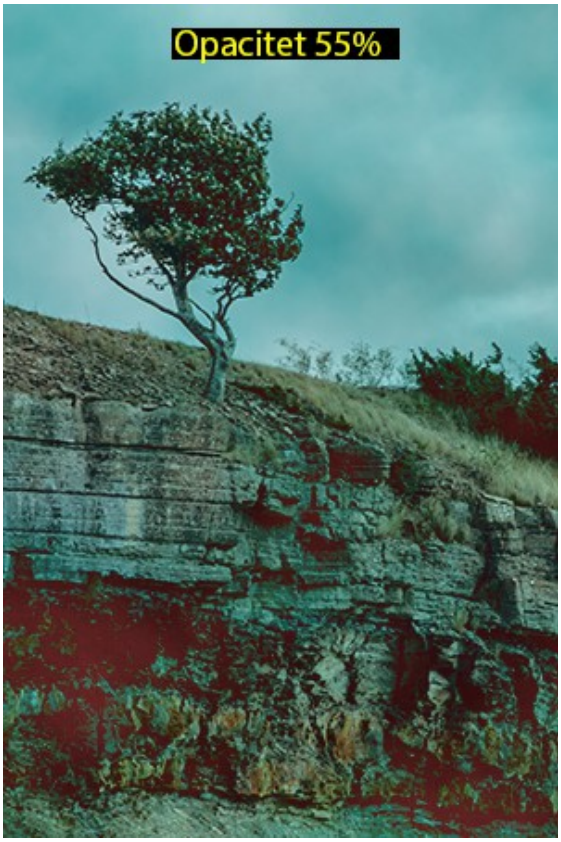
Fungerar som en kombination av Klart ljus och Posterisering. Det posteriserar det underliggande lagret och återfärgar bilden genom att använda Klar ljus. De färger som återges är svart, vitt, rött, grönt, blått, cyan, magenta och gult. Det är ett svårt blandningsläge att använda, men man kan få en viss effekt ibland genom att justera ner Fyll.

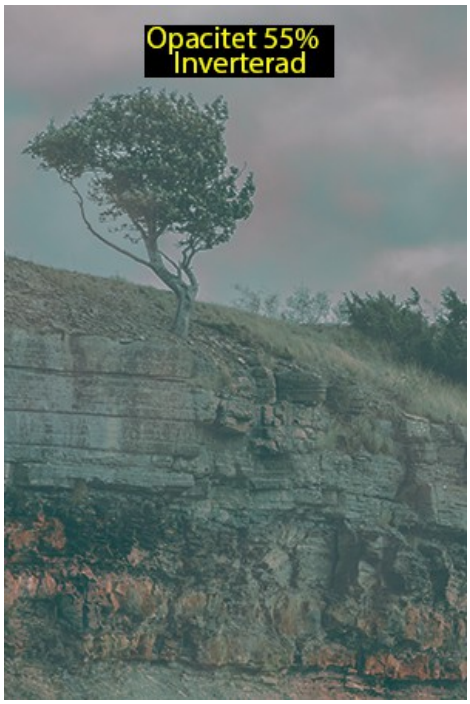


Grupp fem – Jämför färger

Differens/Difference

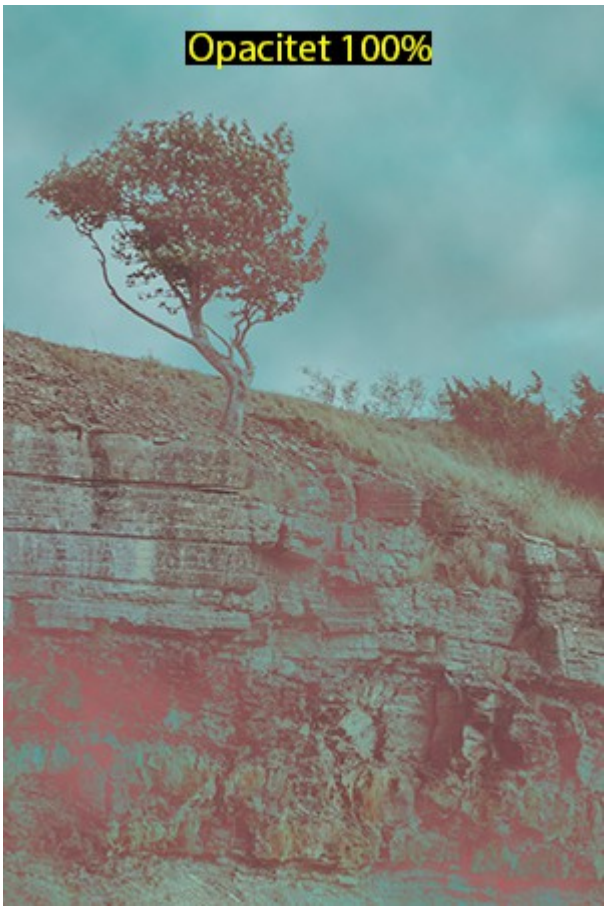
Blandningsläget visar på skillnaden mellan färgen på det aktiva och lagret och basfärgerna. Blandar man med vitt kommer färgen på det underliggande lagret att inverteras. Rött blir alltså cyan, grönt blir magenta och gult blir blått (och det omvända förhållandet mellan färgerna). Att blanda med svart har ingen effekt.

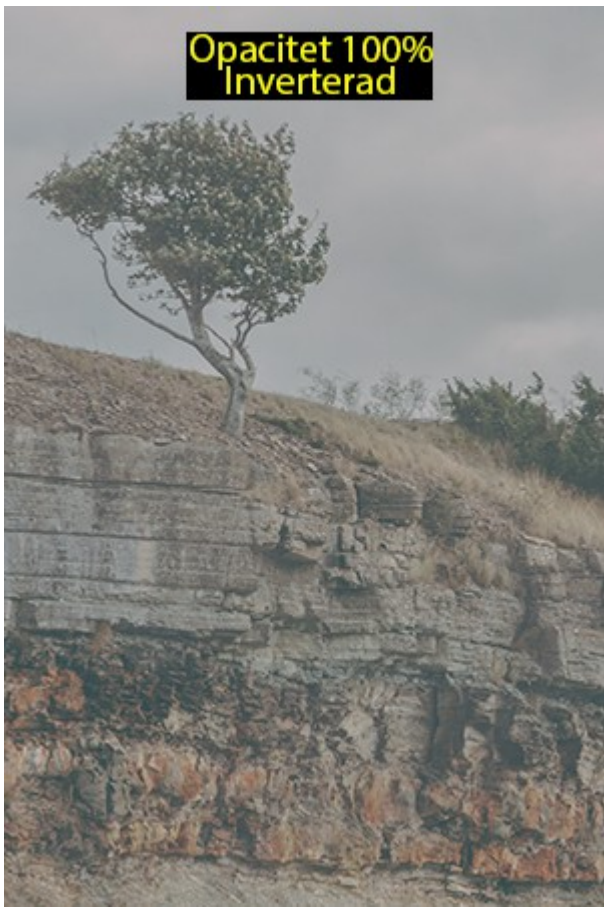




Uteslutning/Exclusion

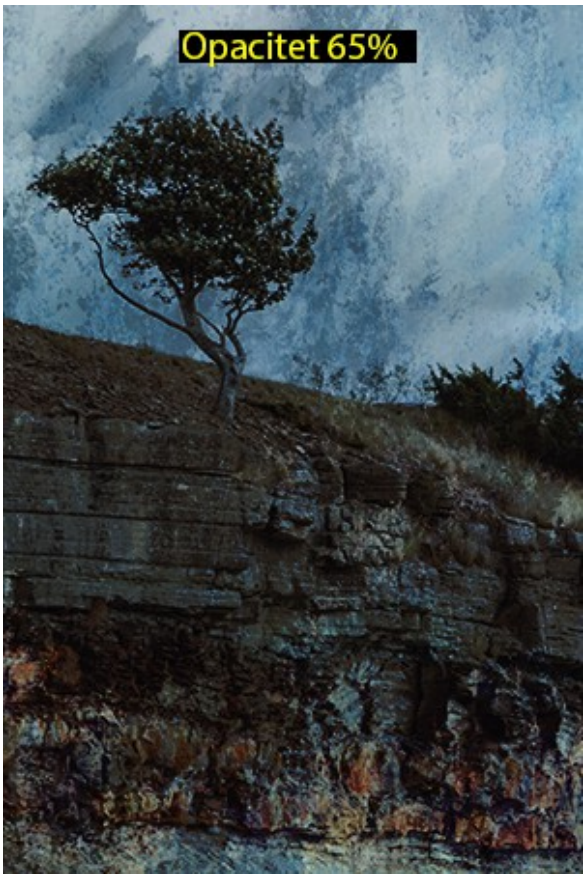
Fungerar som en mjukare variant av Differens.

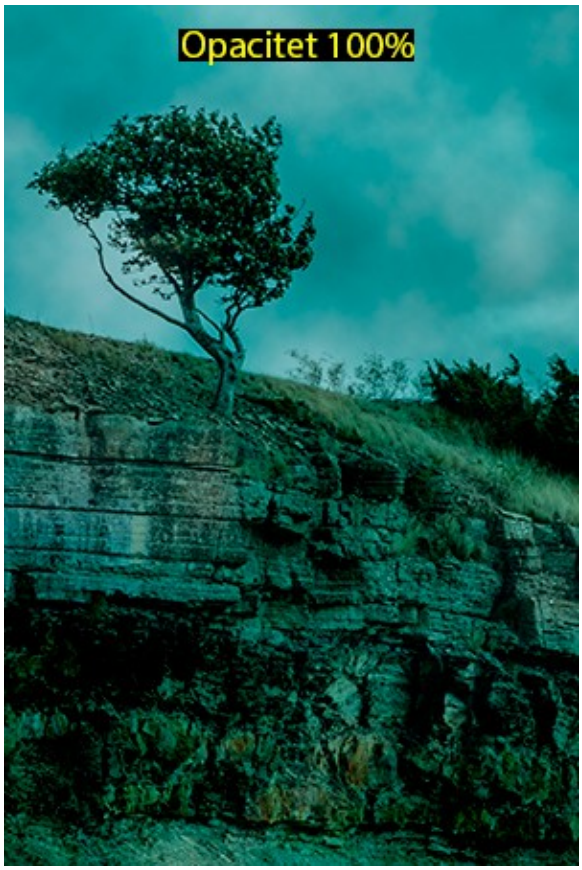


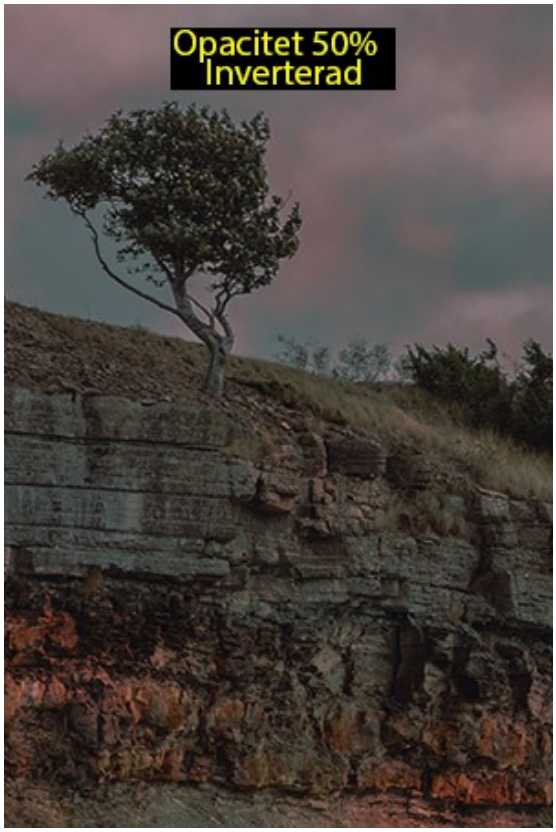


Subtrahera/Subtract

Tar bort den blandade färgen från basfärgen.

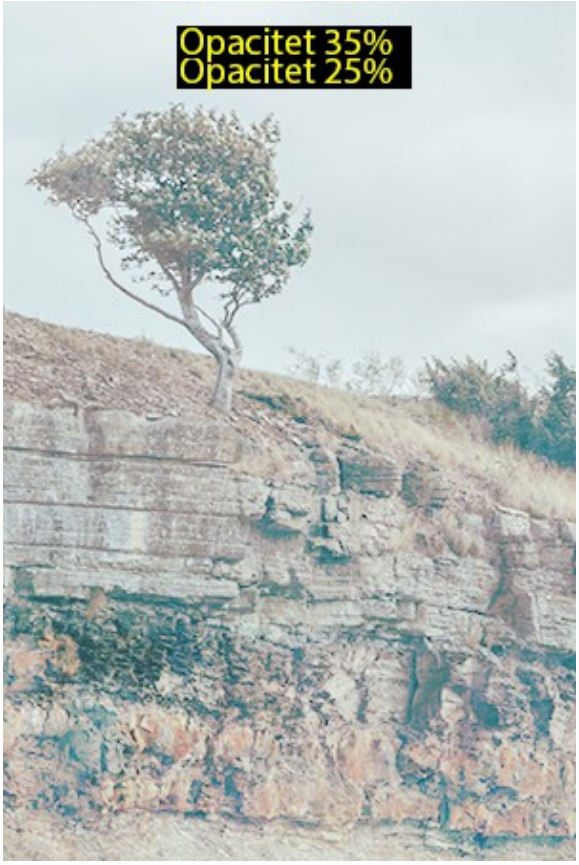


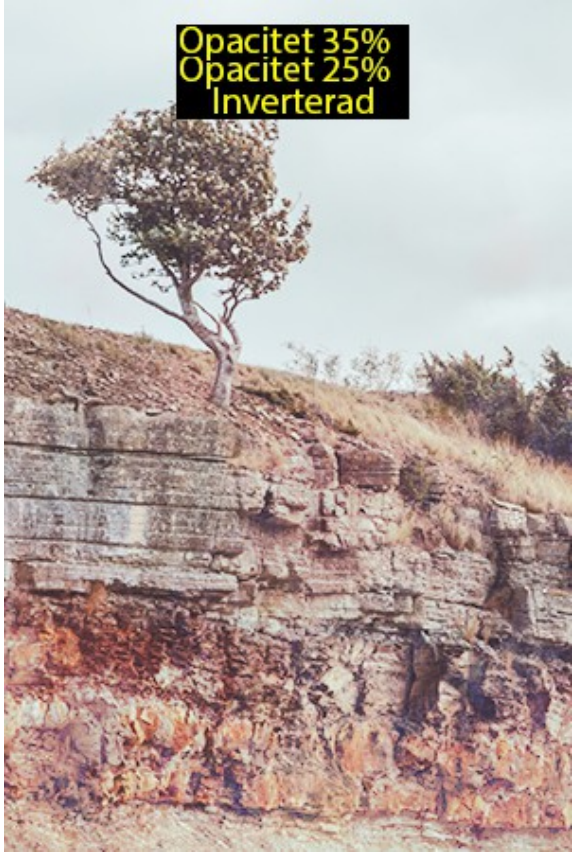




Dela upp/Divide

Fungerar som subtrahera. Men delar upp färgen med basfärgen.

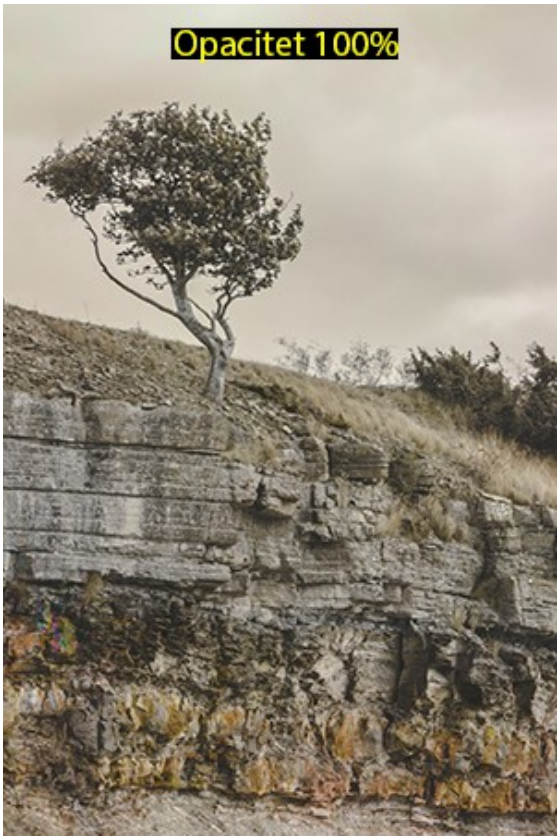


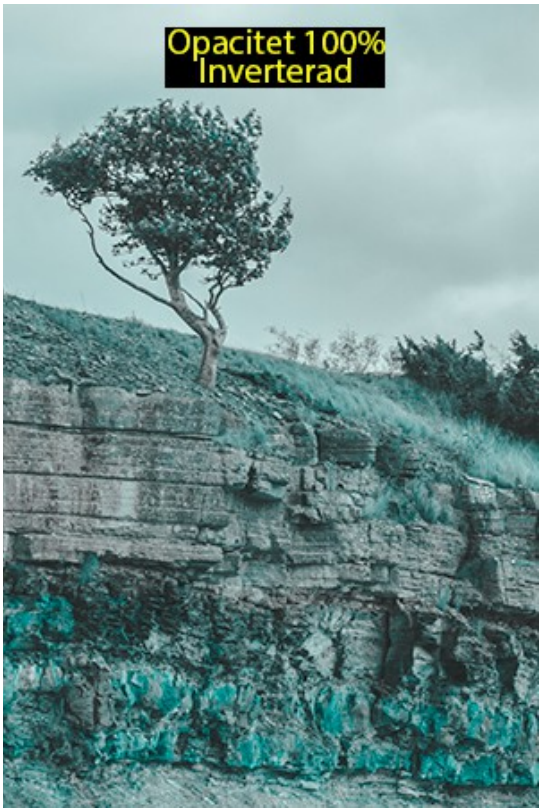


Grupp sex – Påverkar färg

Nyans/Hue

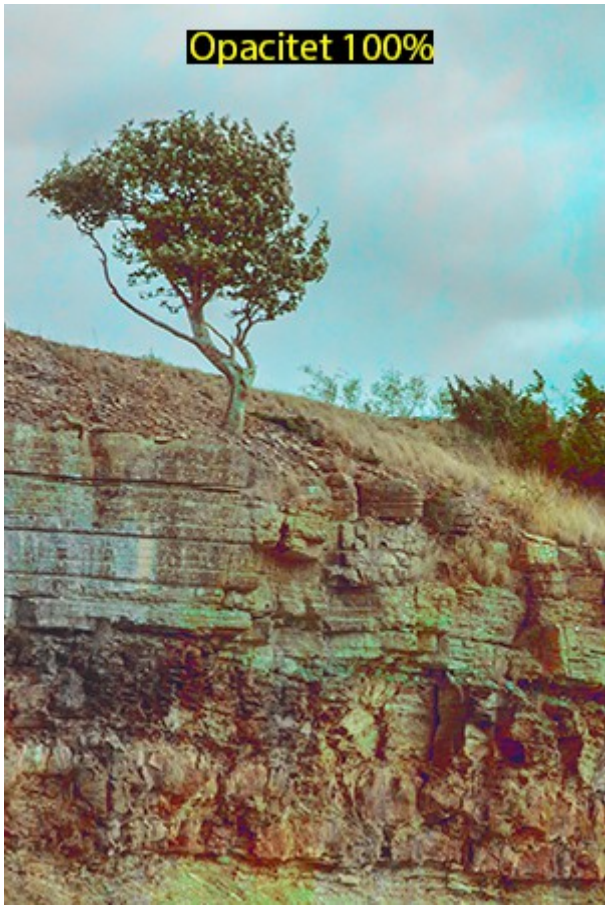
Använder sig av nyansen från det aktiva lagret och hämtar mättnad och luminiscens från det underliggande lagret.

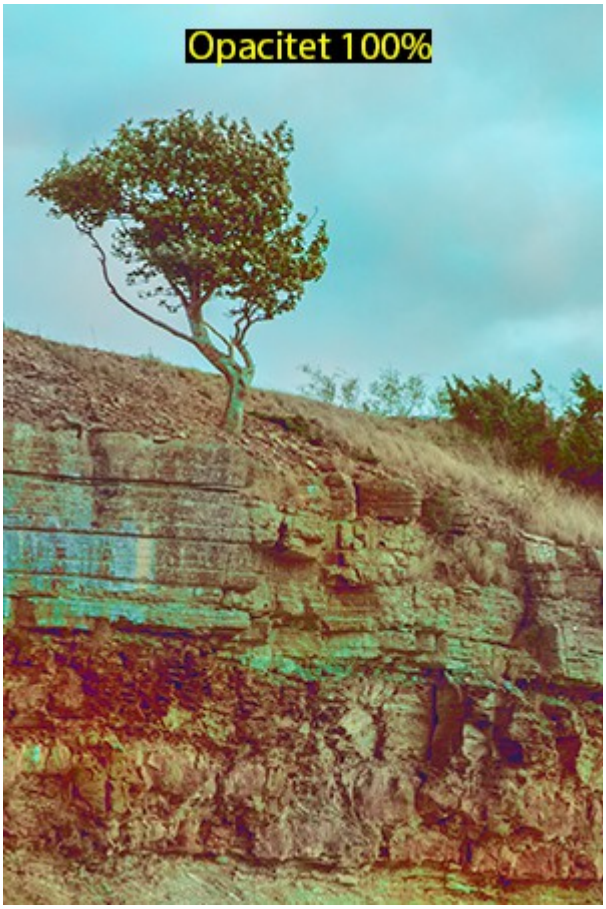




Mättnad/Saturation

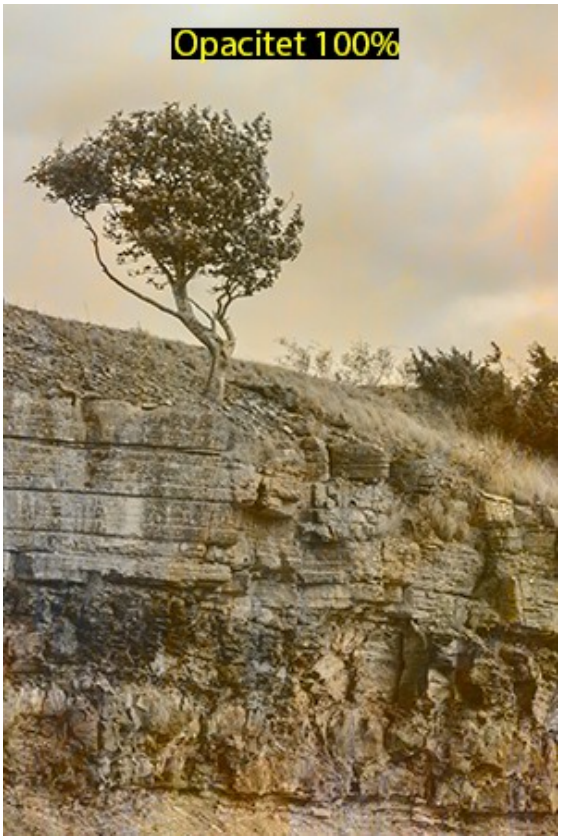
Använder sig av mättnaden från det aktiva lagret och nyans och luminiscens från det underliggande.

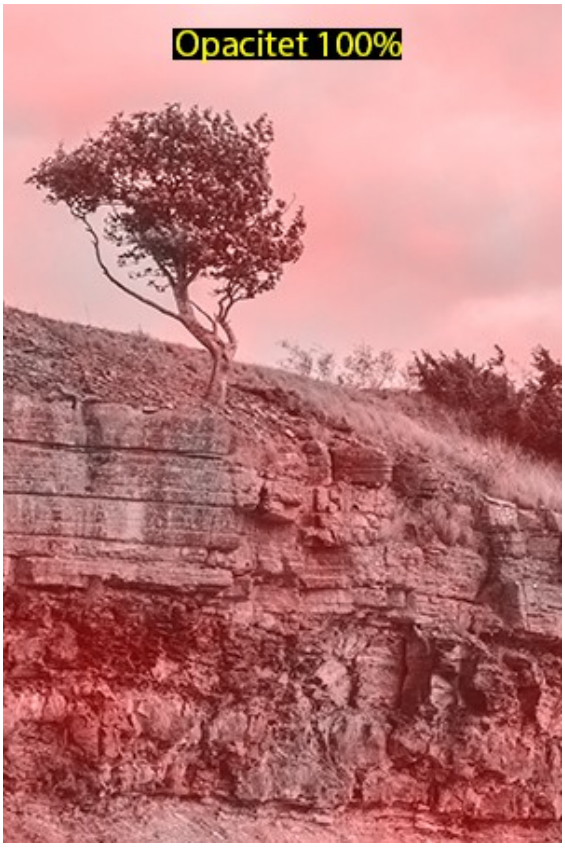




Färg/Color

Använder sig av luminiscens från det aktriva lagret och nyans och mättnad från det underliggande.





Luminicens/Luminosity

Använder bara luminiscens från det aktiva lagret och ignorerar nyans och mättnad från det underliggande.

Mer om blandningslägen och dess funktioner finns här och här.

Photoshop Photoshop

Skärpa

©Anders Törnevad

Photoshop - Skärpa

Skärpa är ett omfattande område i Photoshop. Det finns flera verktyg för skärpa, men de flesta fungerar inte på ett bra sätt. Denna guide fokuserar på metoder och verktyg som fungerar.

Två sorters bilder - högfrekvent och lågfrekvent

Bilden ovan räknas som högfrekvent bild, vilket betyder att den är detaljrik

Bilden till höger räknas som en lågfrekvent bild och innehåller mindre med detaljrikedom. Alla porträttbilder räknas hit.

Bildens detaljrikedom kommer senare i processen styra vilkens sorts kantmask som ska tillverkas för att skapa skärpa i bilden.

Jag har inte använt Smarta objekt i guiden vid de olika stegen, men det går utmärkt att göra detta.

Skärpeprocessens fem steg

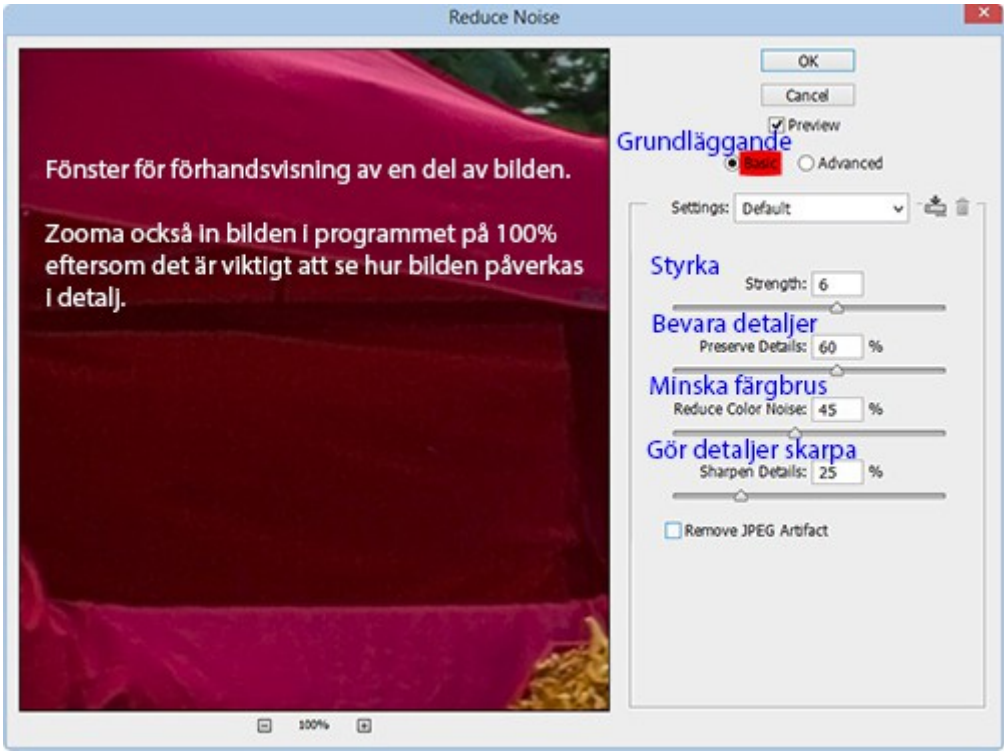
Att skärpa en bild kan delas in i fem olika steg som på bilden nedan.

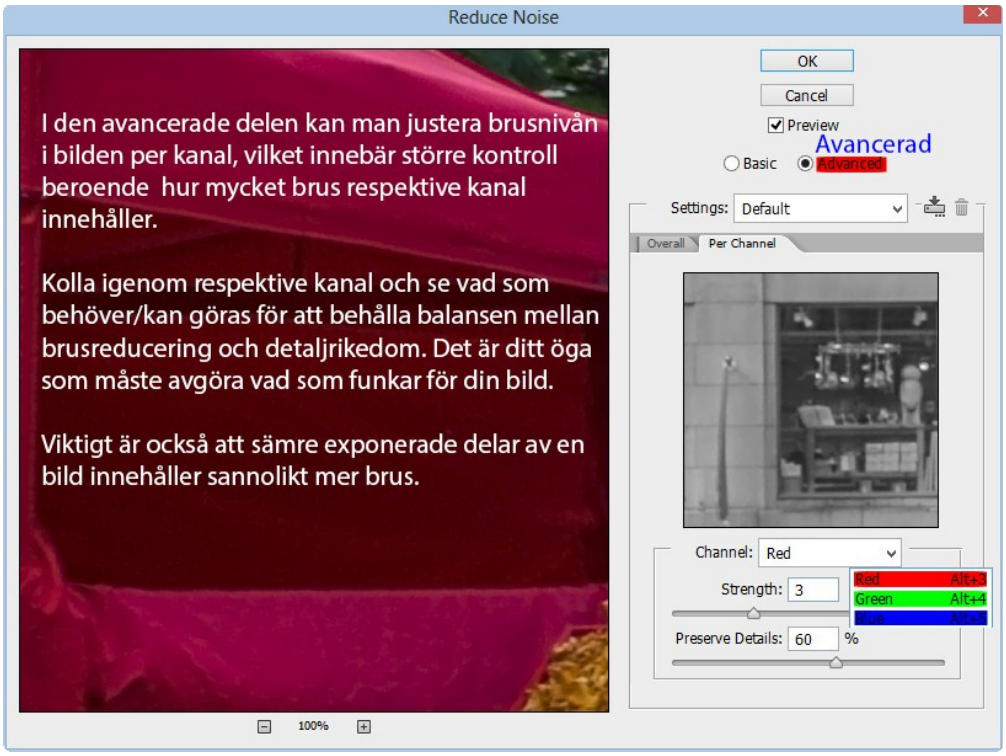
1. Brusreducering	Photoshop	Alla	Reducera brus/Reduce Noise
PROCESS	VAR	BILDTYP	SKÄRPETYP
2. Källskärpa	Camera RAW	Alla	Camera RAW
3. Detaljskärpa	Photoshop	Lågfrekventa bilder Högfrekventa bilder	Högpass/Highpass Smart skärpa/Smart Sharpen
4. Effektskärpa	Photoshop	Alla	Valfritt
5. Slutskärpa	Photoshop	Alla	Smart skärpa/Smart Sharpen

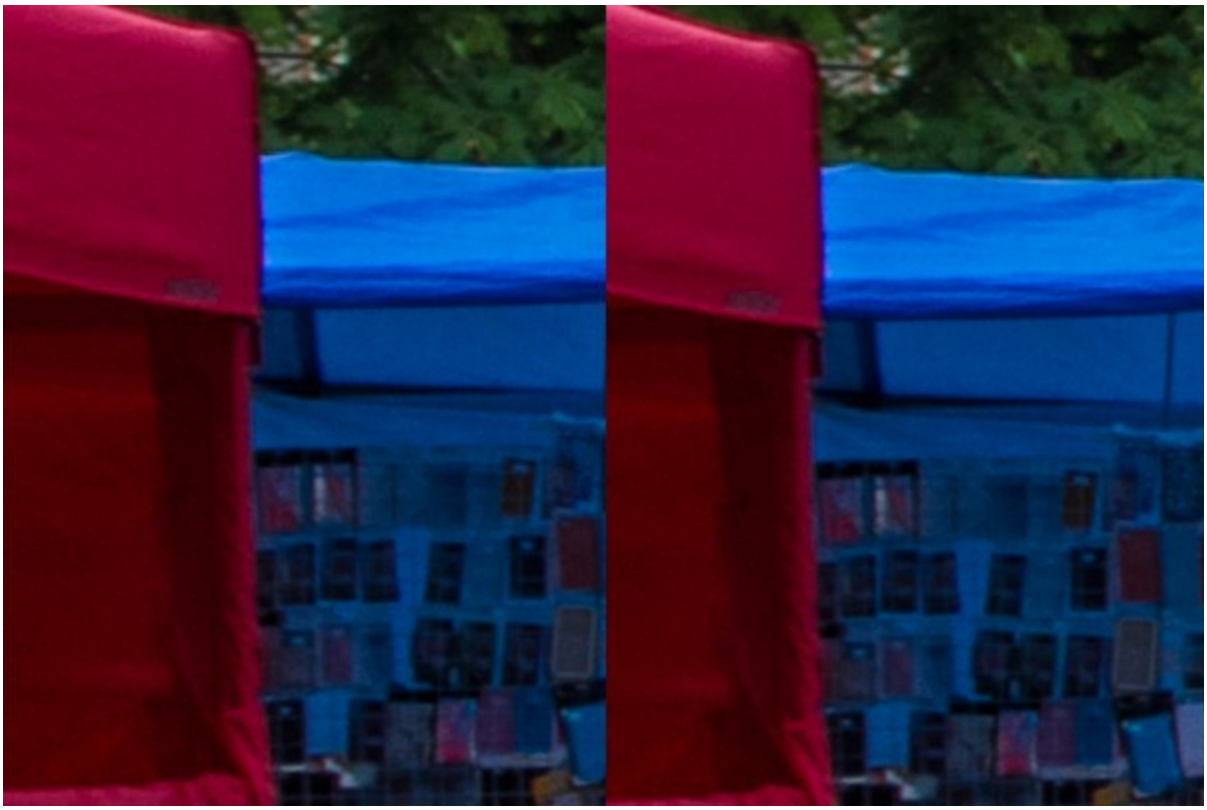
Brusreducering

Börja med att göra en kopia av bakgrundslagret!

Brusreduceringen innebär en balansgång mellan att ta bort brus och ha detaljer kvar i bilden. Inga exakta värden kan anges för detta eftersom varje bild måste redigeras för sig.



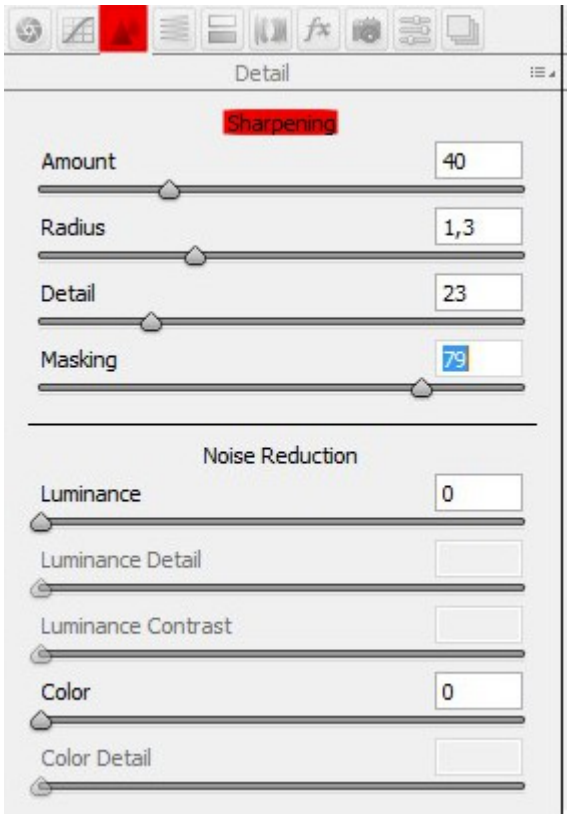

Reduce Noise
I den avancerade delen kan man justera brusnivån i bilden per kanal, vilket innebär större kontroll beroende hur mycket brus respektive kanal innehåller.
Kolla igenom respektive kanal och se vad som behöver/kan göras för att behålla balansen mellan brusreducering och detaljrikedom. Det är ditt öga som måste avgöra vad som funkar för din bild.
Viktigt är också att sämre exponerade delar av en bild innehåller sannolikt mer brus.
OK
Cancel
Preview
Avancerad
Basic
Advanced
Settings: Default
Overall
Per Channel
Channel: Red
Strength: 3
Red Alt+3
Green Alt+4
Preserve Details: 60 %
100%



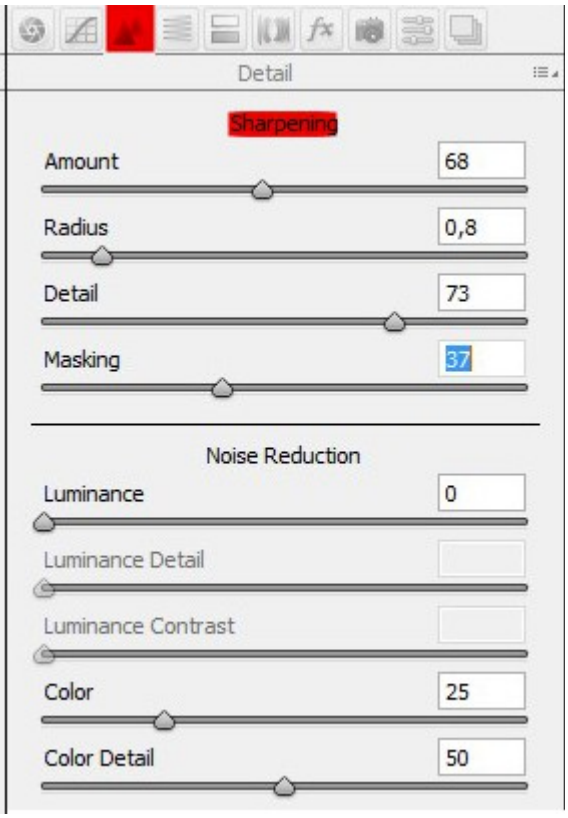
Källskärpa

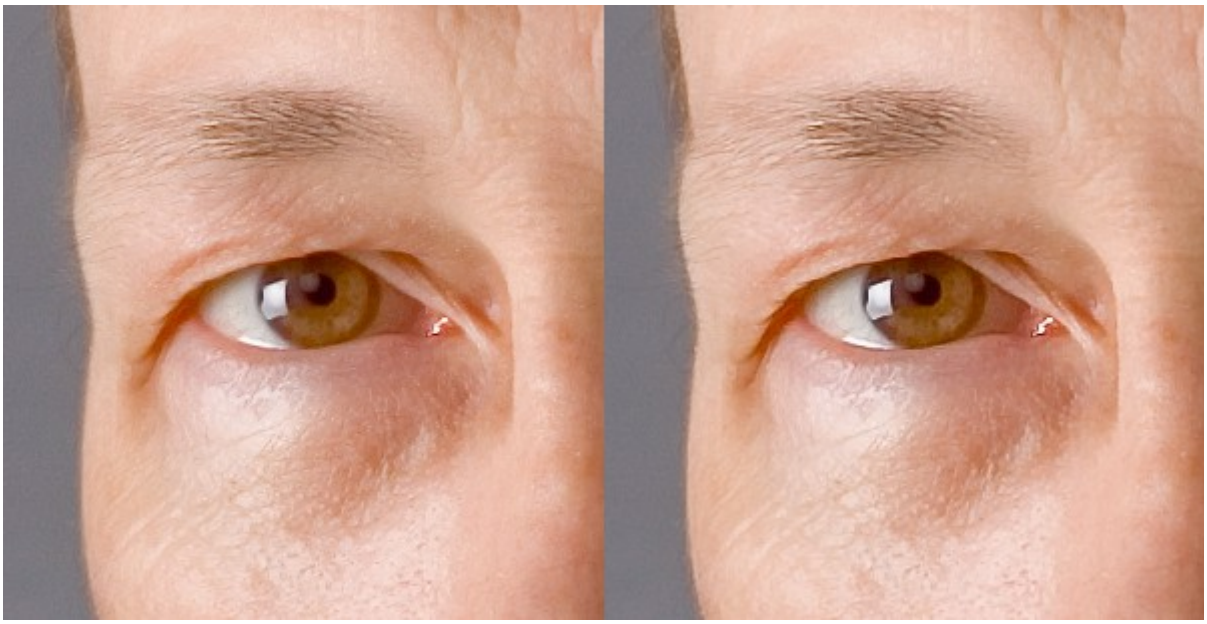
Riktvärden för källskärpa i Camera RAW. De varierar givetvis, men om man ställer sig i områden omkring riktvärdena för respektive område och justerar därifrån, så kommer man hitta rätt för den bild man arbetar med.

Lågfrekvensbild



Högfrekvensbild





Detaljskärpa

Detaljskärpans uppgift är att lyfta fram just detaljerna. Detta görs genom att man skapar kantmasker, så att bara delar av bilden skärps för att lyfta fram just enskilda delar. Till detta används kanalerna.

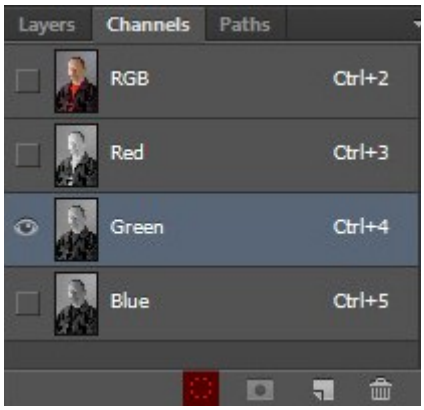
Gör ytterligare en kopia av lagret! Nu ska det finnas tre lager.

Detta steg kan ibland hoppas över om källskärpning är gjord och effekten riskerar bli överdriven om också detta steg görs. Det är ditt öga som kommer avgöra vad som behöver göras.

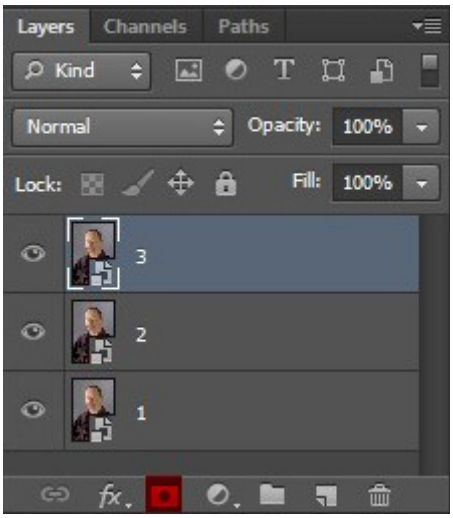
Kantmask - lågfrekvensbild

Val av kanal görs utifrån kontrast och toner. Ofta får man utesluta den blå kanalen och välja mellan röd eller grön. Om valet är svårt att göra, funkar den gröna kanalen bra.

Skapa en markering av den valda kanalen genom att klicka på den rödmarkerade cirkeln.

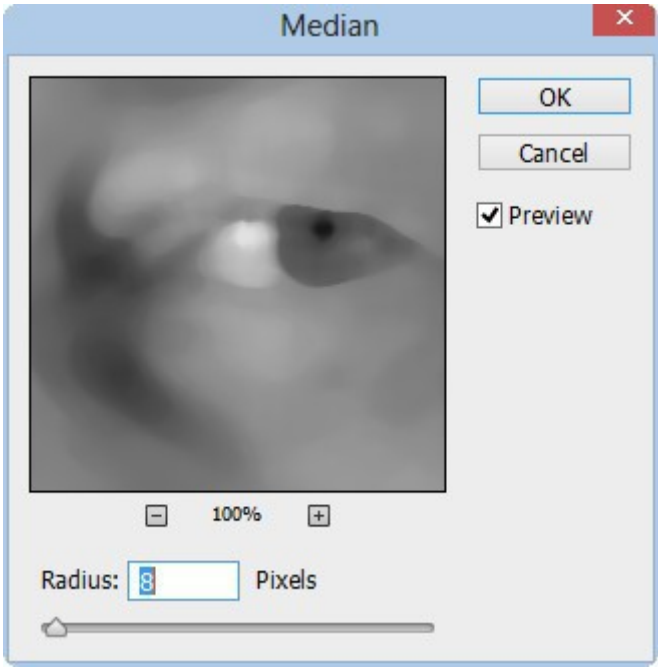


Gå tillbaka till lagerpanelen och klicka på den rödmarkerade ikonen för lagermask.



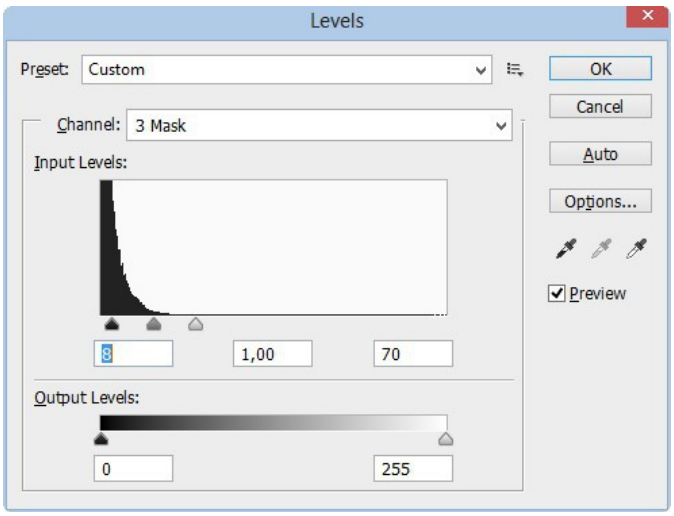
Arbetet i denna del sker hela tiden i lagermasken, så stå i denna och klicka till samtidigt som Alt-tangenten är nedtryckt.

Gå till Filter/Brus/Median/
Filter/Noise/Median och
lägg på mellan 8-12 i värde.



Gå till Filter/Stilisera/Hitta konturer/
Filter/Stylize/Find Edges.

Invertera lagermasken genom Ctrl + I.

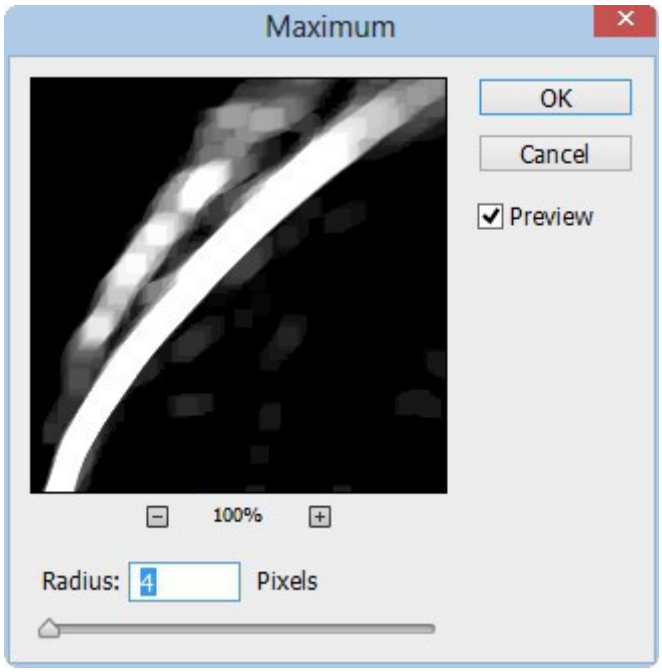


Gå till Bild/Justeringar/Nivåer/
Image/Adjustment/Levels och ställ
in värden som ljusar upp de vita kanterna och
mörkar ner de svarta ytorna.

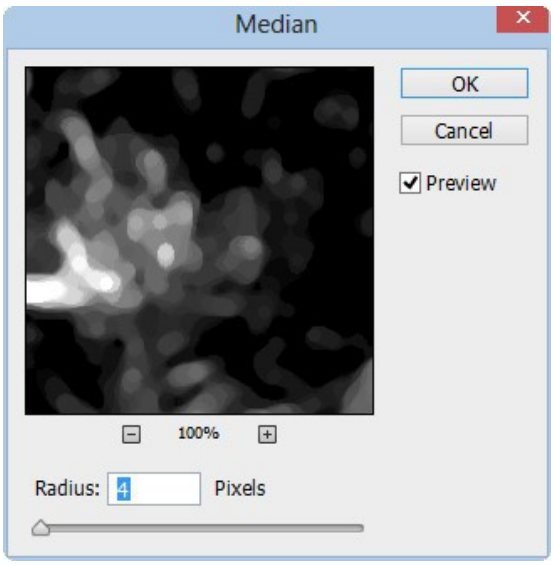
Stå fortfarande kvar i lagermasken och gå nu till Filter/Andra/Maximera/ Filter/Others/Maximum.

Använd ett värde mellan 3 – 6.

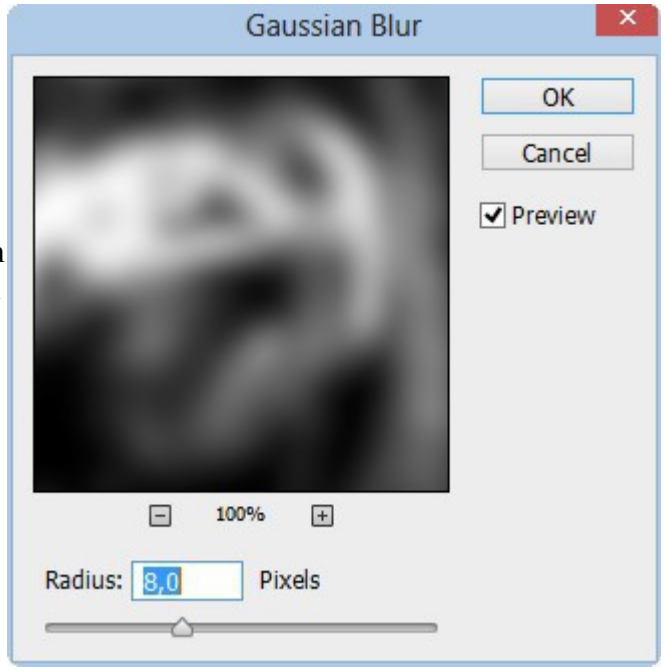
Detta steg utvidgar kanterna.



Gå till Filter/Brus/Median/Filter/Noise/Median för att släta ut de fyrkanter som uppstått. Använd samma värde som i steget innan.

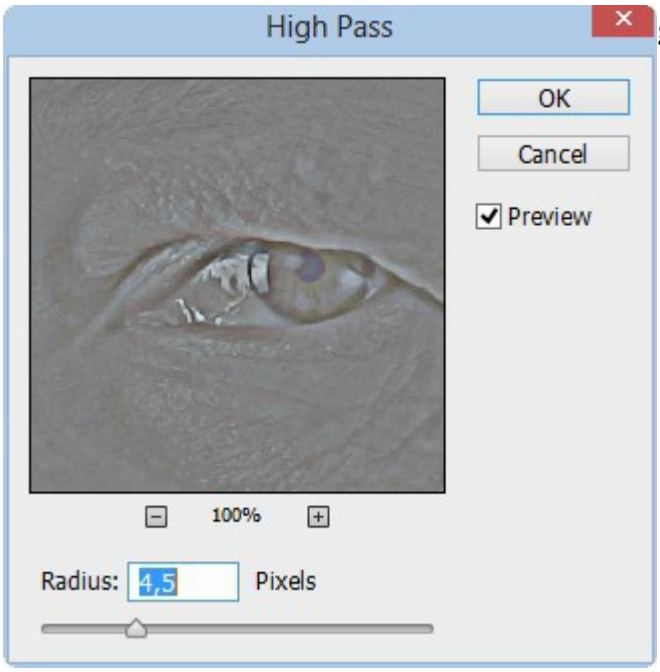


Gå till Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/Filter/Blur/Gausian Blur och lägg på ett värde dubbelt så högt som i föregående steg – 8 i detta fall.



Den färdiga kantmasken gör att skärpan läggs på selektivt på bilden på områden dit det är tänkt att uppmärksamheten ska dras.

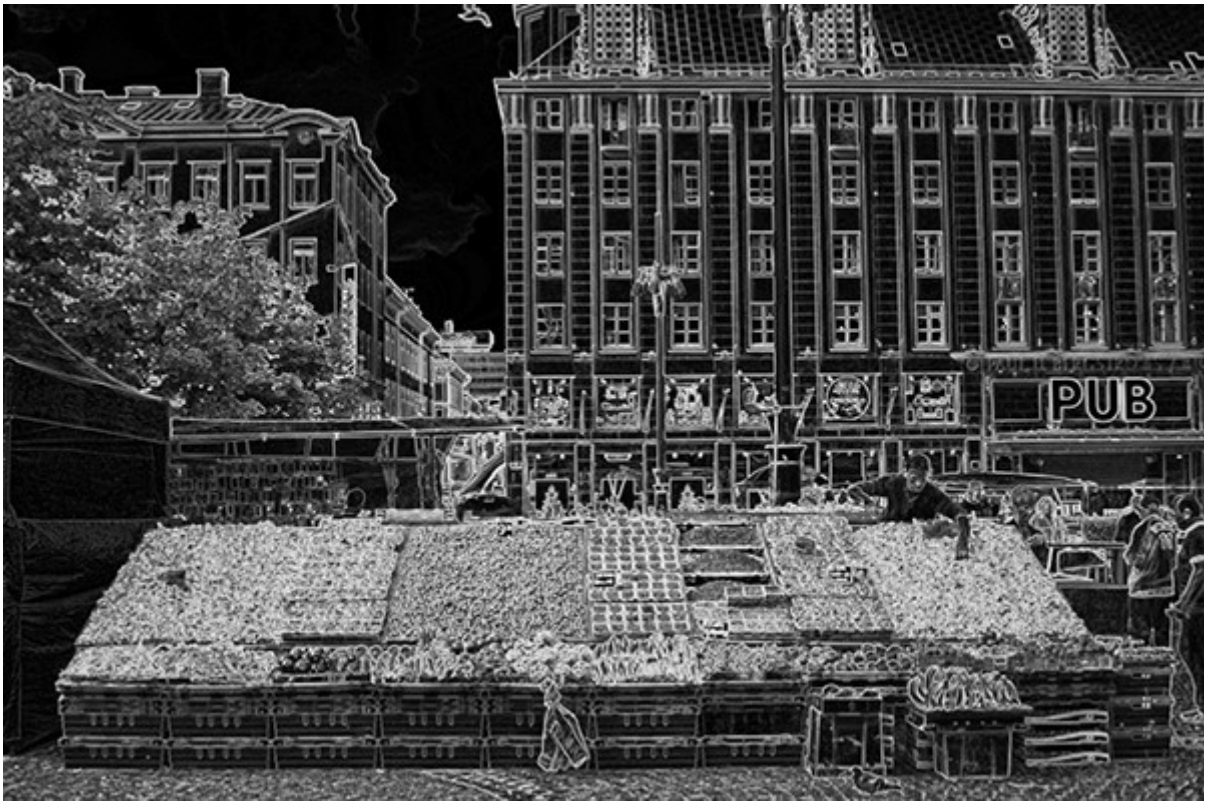
Flytta från lagermasken till bilden och gå till Filter/Andra/Högpass/ Filter/Others/Highpass och lägg på ett värde mellan 3 – 6.



Kantmask - Högfrekvensbild

Av stegen för lågfrekvensmasken upprepas dessa steg:

- Kopiera lagret
- Val av kanal
- Skapa en lagermask
- Filter/Stilisera/Hitta konturer/Filter/Stylize/Find Edges
- Invertera (Ctrl + I)
- Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/Filter/Blur/Gaussian Blur 1 – 2



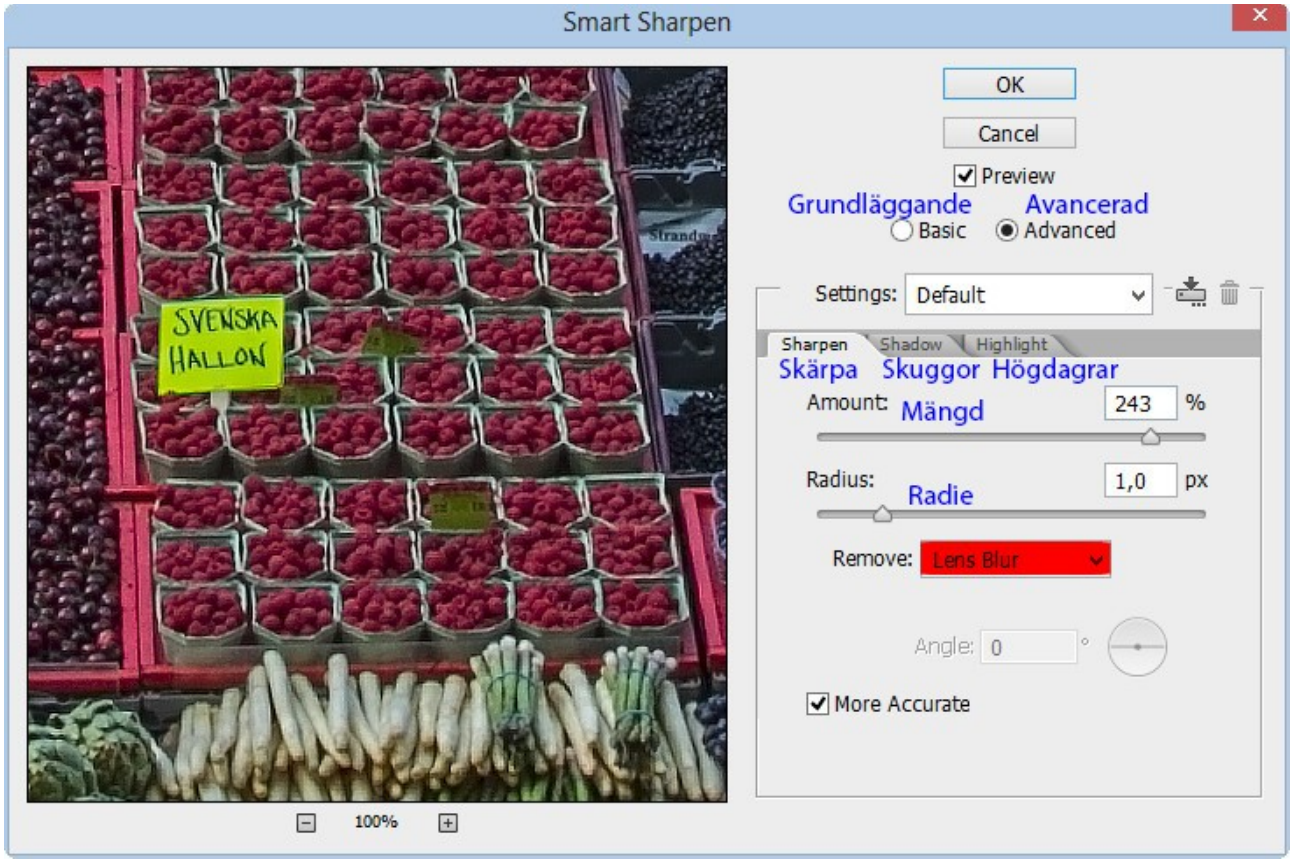
Flytta från lagermasken till bilden.

Gå till Filter/Skärpa/Smart skärpa/Filter/Sharpen/Smart Sharpen
och lägg på ett värde på 250/1 och finjustera utifrån det, se bild nästa sida.

I filtret finns också möjligheten att justera högdagrar och skuggor, dessa kan klippa (bli för mörkt eller för ljust).

Ändra blandningsläget till Luminicens/Luminosity också för att se om det gör någon skillnad för skuggor/högdagrar och eventuella färgskiftningar.

Justera eventuellt opaciteten på skärpelagret,


Smart Sharpen
OK
Cancel
Preview
Grundläggande
Avancerad
Basic
Advanced
Settings: Default
Sharpen
Shadow
Highlight
Skärpa
Skuggor
Högdagrar
Amount:
Mängd
243
%
Radius:
Radie
1,0
px
Remove:
Lens Blur
Angle:
0
More Accurate
100%
SVENSKA HALLON

SVENSKA HALLON
SVENSKA HALLON

PUB

Effektskärpa

Effektskärpa används för att förstärka detaljer i en bild och dra dit uppmärksamheten.

Stå på översta lagret och gör en Sammanslagen kompositkopia (Shift + Ctrl + Alt + E).

Gå till Filter/Andra/Högpass/Filter/Other/High Pass och lägg på mer skärpa, 3- 6 i värde.

Skapa en lagermask på lagret och fyll med svart.

Måla fram ögonen med vit färg.

På detta sätt kan man laborera med olika masker för att få fram önskad effekt.

Slutskärpa

För att skriva ut bilden behöver den skärpas ytterligare och vilka värden som ska användas beror på bilden upplösning.

SMART SKÄRPA VID UTSKRIFT		
UPPLÖSNING PÅ UTSKRIFT	MÄNGD	RADIE
180	140%	1,8
220	125%	2,2
267	110%	2,7
300	100%	3
360	80%	3,6

Skärpa för webben

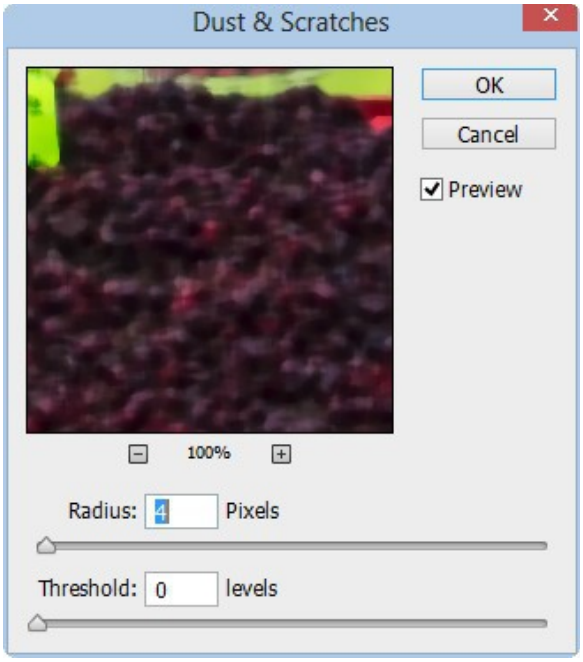
Kopiera ditt lager.

Gå till Filter/Andra/Högpass/Filter/Other/High Pass och lägg på 0,3 i värde.

Ändra blandningsläge till Linjärt ljus/Linear Light.

Färdigt.

Skärpning med frekvensseparering



Skapa två kopior av lagret.

Släck den översta och stå på det mellersta av lagren.

Gå till Filter/Brus/Damm och repor/ Filter/Noise/Dust and Scratches och lägg på mellan 4- 8 i värde.

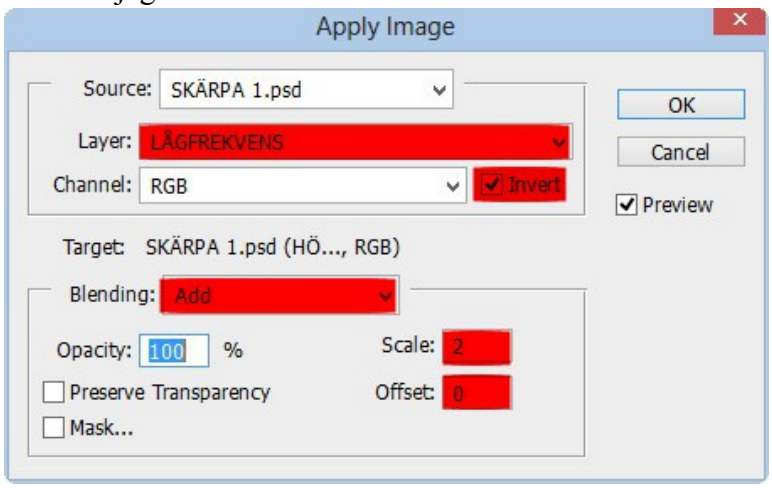
Tanken är att sudda ut hudstruktur och bevara antydan till detaljer som är viktiga i en bild, som ögon och mun.

Tänd det översta lagret och stå på detta.

Gå till Bild/Använd bild/Image/Apply Image och ställ in enligt nedan beroende på om det är en 8 eller 16-bitars bild. Information om/ändra under Bild/Läge/Image/Mode.

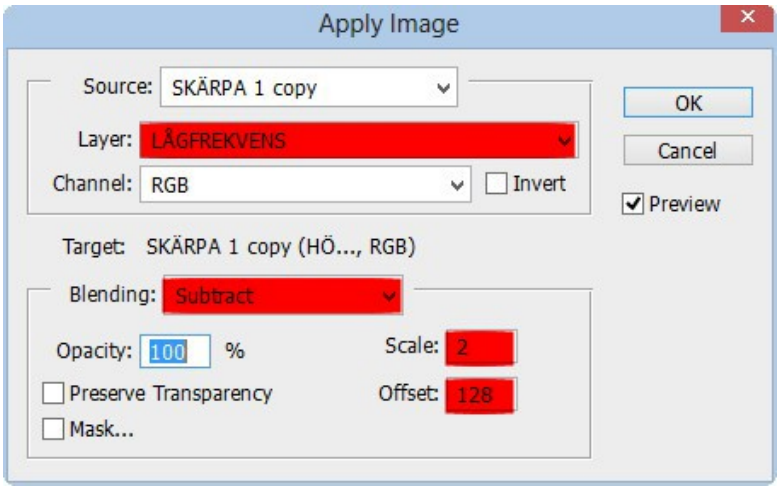
Det är viktigt att välja rätt lager som ”klistras” på bilden och lagret som ska användas är det lager som skapades i steget innan – som jag här benämner LÅGFREKVENS.

Inställning i Använd bild för 8-bitars bild.



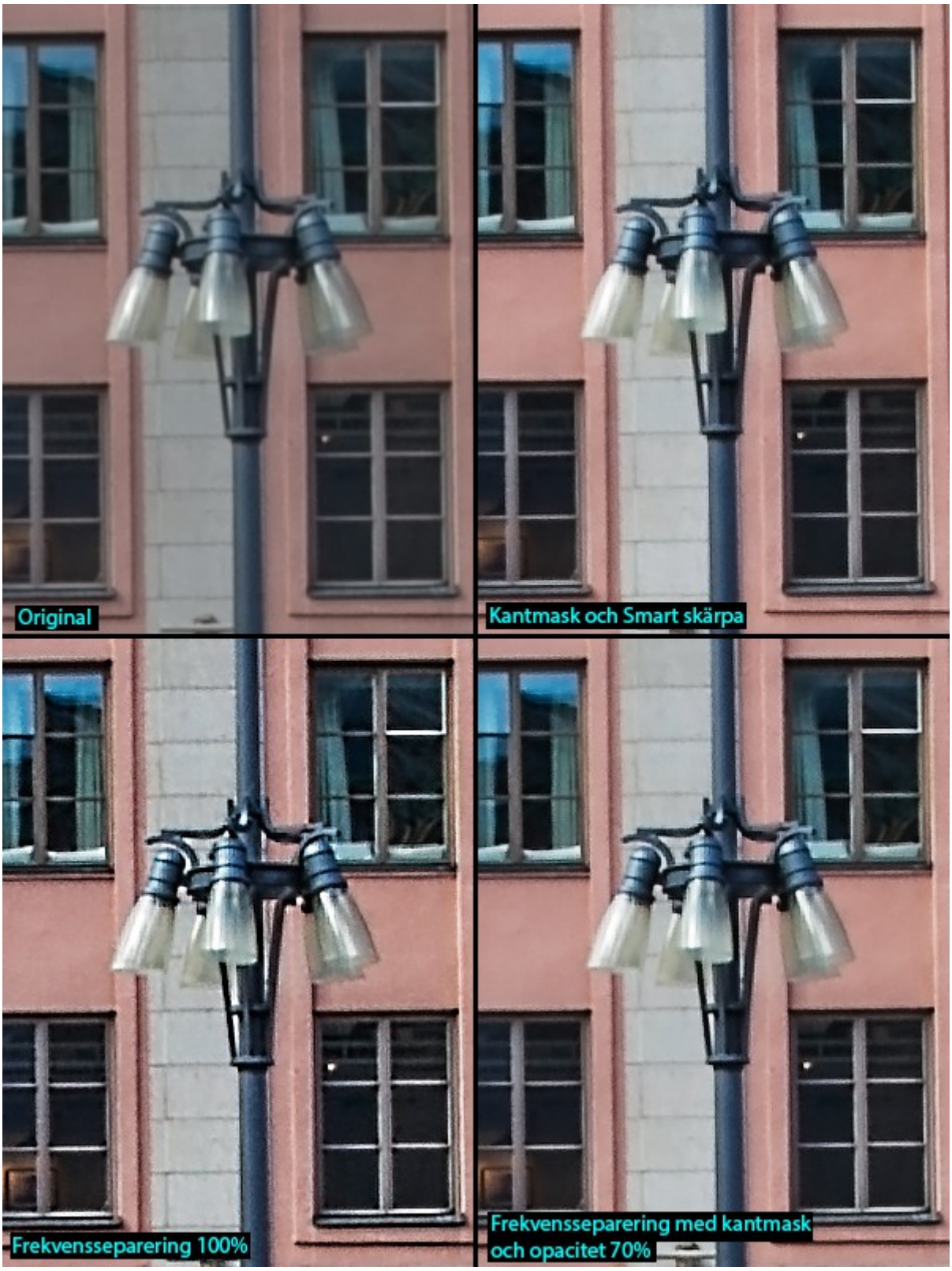
Inställning i Använd bild för 16-bitars bild.

Lagren kommer likna de som används vid Högpass-skärpning



Ändra blandningsläget till Linjärt ljus/Linear Light.

Slängt bort lagret Lågfrekvens.



Original
Kantmask och Högpass
Frekvensseparering 100%
Frekvensseparering med kantmask
och opacitet 70%

Text

©Anders Törnevad

Photoshop - Text

Textverktyget i Photoshop är omfattande och man kan göra det mesta med sin text. För den som gillar t ex typografi eller göra posters är detta ett roande arbete.

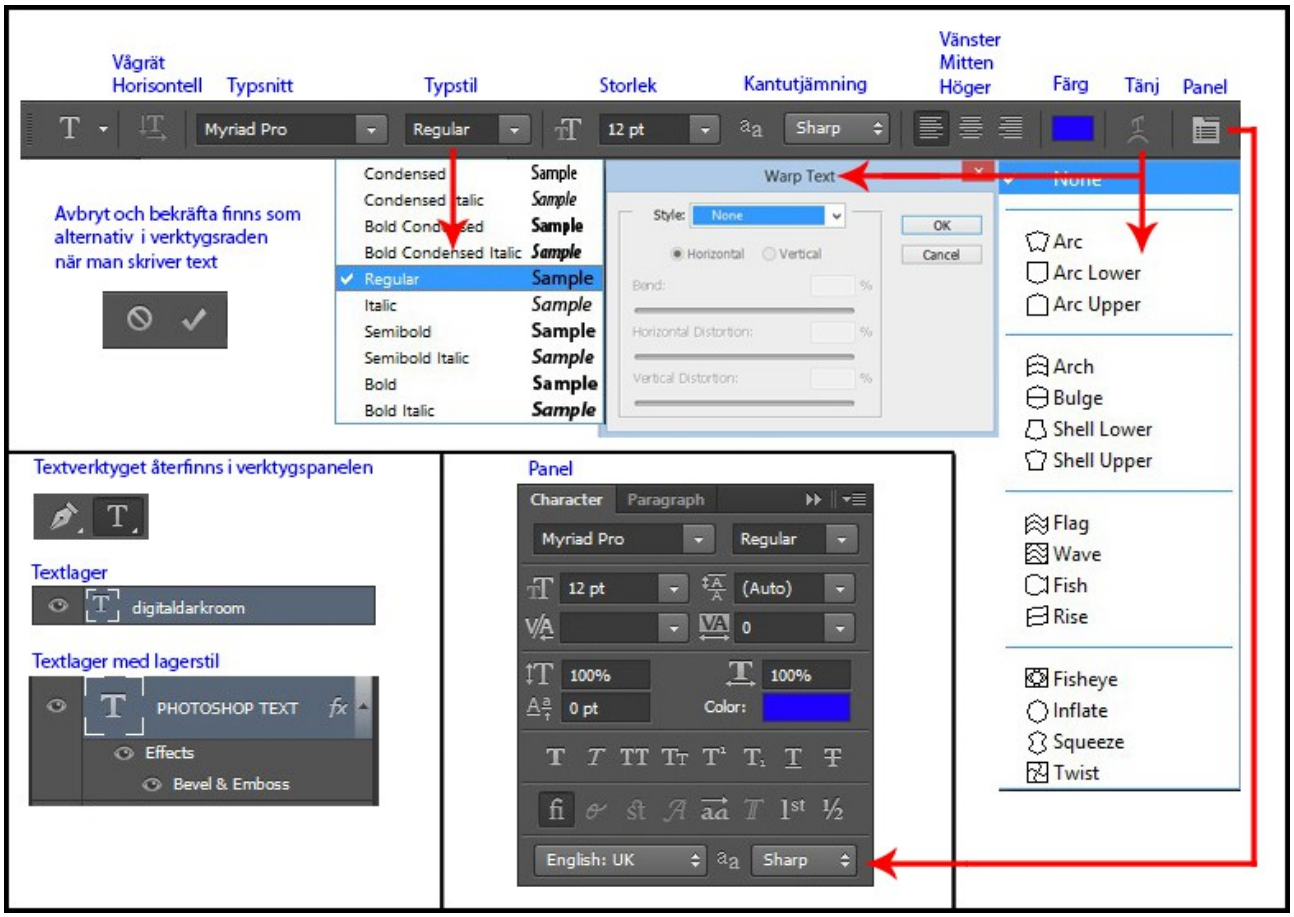
Alla typsnitt som finns i datorn dyker upp under typsnittsvalet och det går att ladda in nya typsnitt.

Textverktyget återfinns i Verktygspanelen/Toolbar.

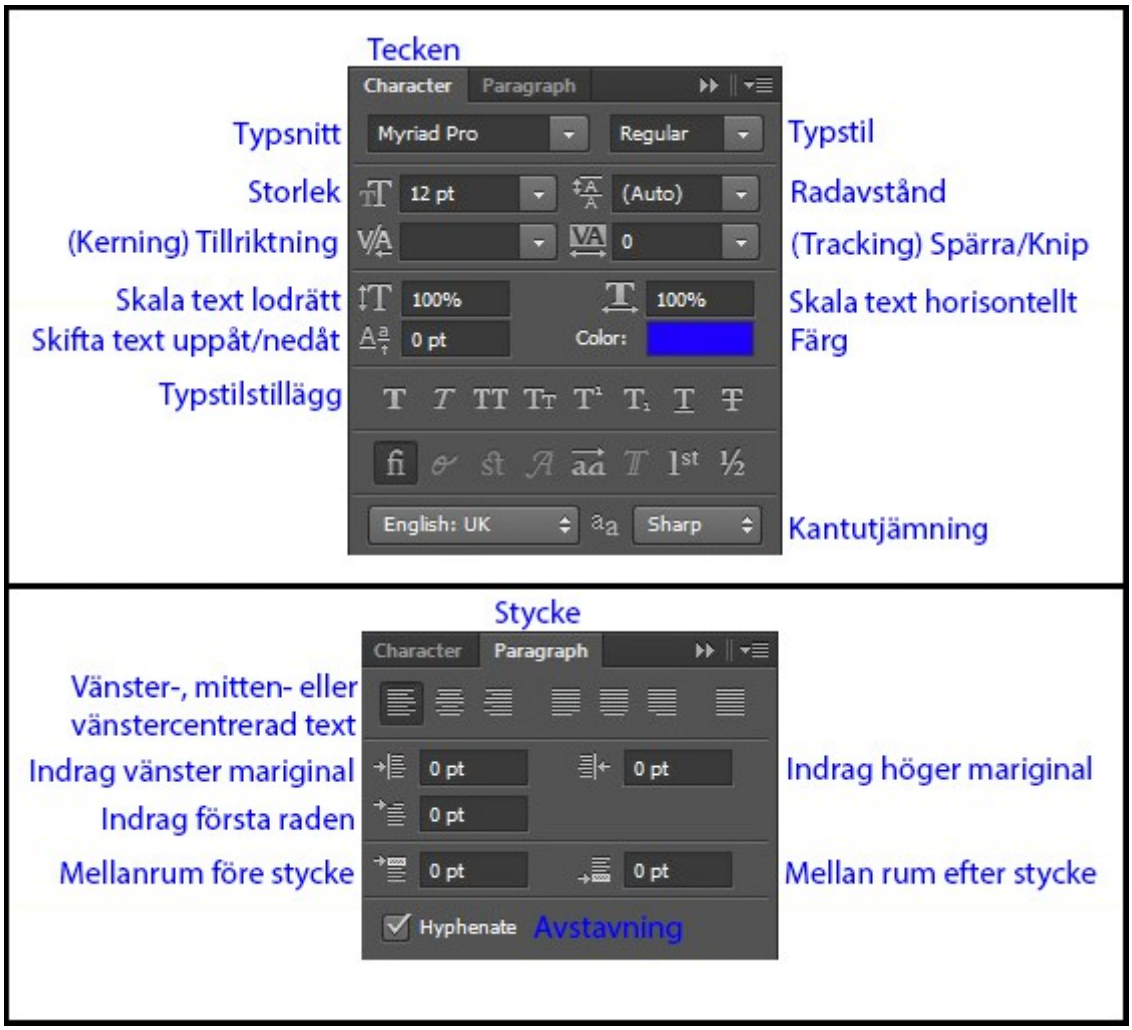
På ett enskilt textlager kan man också högerklicka och det viktigaste alternativet där är Rastrera text/Rasterize Type.

Till textverktyget hör också lagerstilar, vilket skapar olika effekter på en text. En guide om lagerstilar återfinns här.

Viktiga delar av text i Photoshop



Textpanelen



Tecken

Skriva in text

Välj textverktyget, font och storlek och klicka på den yta man arbetar på.

Mellanrum görs med mellanslagstangenten eller via tabulatortangenten.

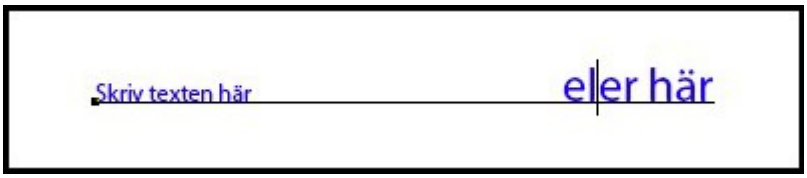
Bekräfta texten med bocken i verktygsraden upptill.

Byt rad

Görs med Entertangenten.

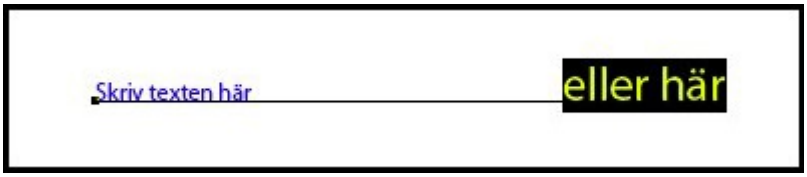
Stavfel

Flytta markören till stället där felet är och klicka till och skriv in en ny bokstav, eller backa med backstegtangenten för att ta bort om det är för många bokstäver.



Markera text

Markera ett ord eller ett textstycke genom att stå med markören och hålla ned musknappen och sedan dra över det ord som ska markeras. Det markerade ordet/stycket får komplementärgen under tiden det är markerat.



Byta typsnitt, färg och/eller storlek på texten

När en text är markerad som i steget ovan kan man byta färg och storlek på texten.

Skriv text här med röd färg	
Skriv text här med röd färg	Färg
Skriv text här med röd färg	Storlek
Skriv text här med röd färg	Typsnitt
Skriv text här med röd färg	

För att flytta runt texten på arbetsytan kan man göra på två sätt:

Stå en bit från texten och flytta med musen

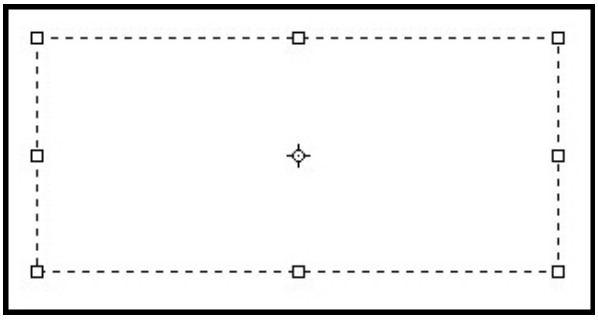
Klicka på lagret (vilket också bekräftar) och använd Flyttverktyget/Move Tool, som också fungerar ihop med piltangenterna för att finpassa in texten.

För att kunna använda filter på en text måste den först rastreras (högerklicka på textlagret).

För att klistra in kopierad text:
Skapa ett textlager
Kopiera texten (Ctrl + C)
Klistra in texten (Ctrl + V)

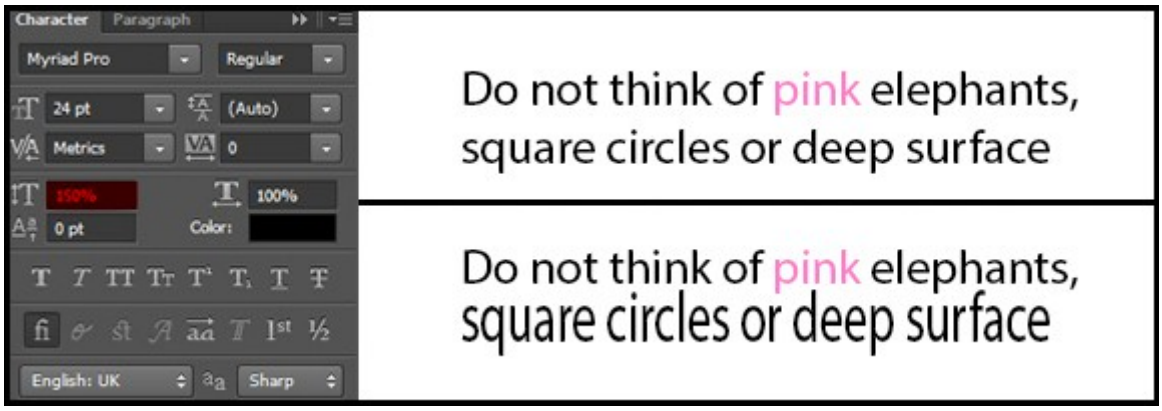
Text går att använda som Smarta Objekt

För att placera in text inom ett visst område kan man dra upp en markering med textverktyget. Detta funkar också med att klistra in text.



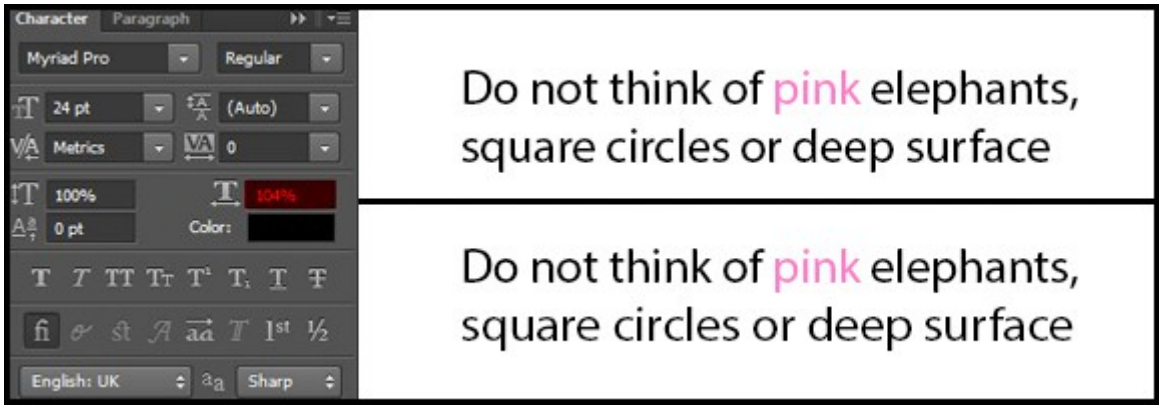
Skala text vertikalt

Markera texten som ska skalas
Justera texten



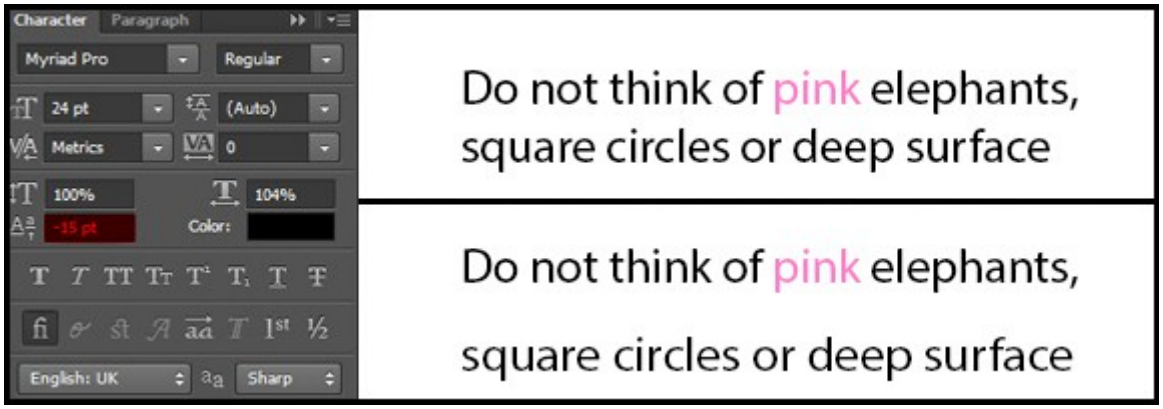
Justera text horisontellt

Markera texten som ska skalas
Justera texten



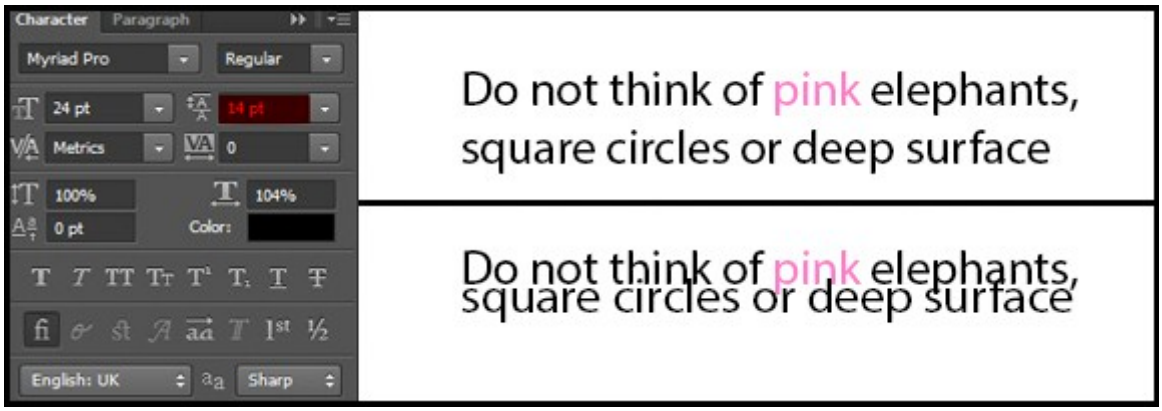
Flytta en rad uppåt eller nedåt

Markera texten som ska justeras
Justera texten



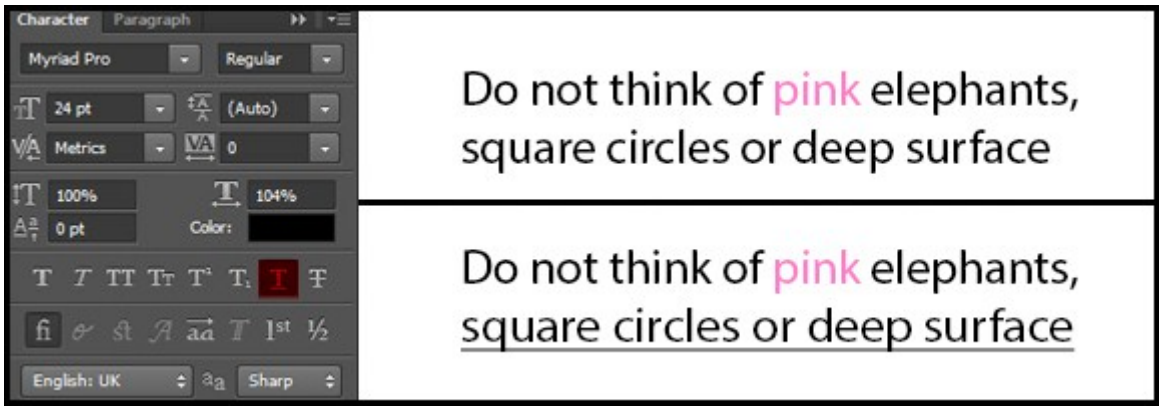
Justera radavstånd

Markera texten som ska justeras
Justera texten (det räcker med att markera nedersta raden i detta fall, men om hela stycken ska justera får man markera hela stycket).



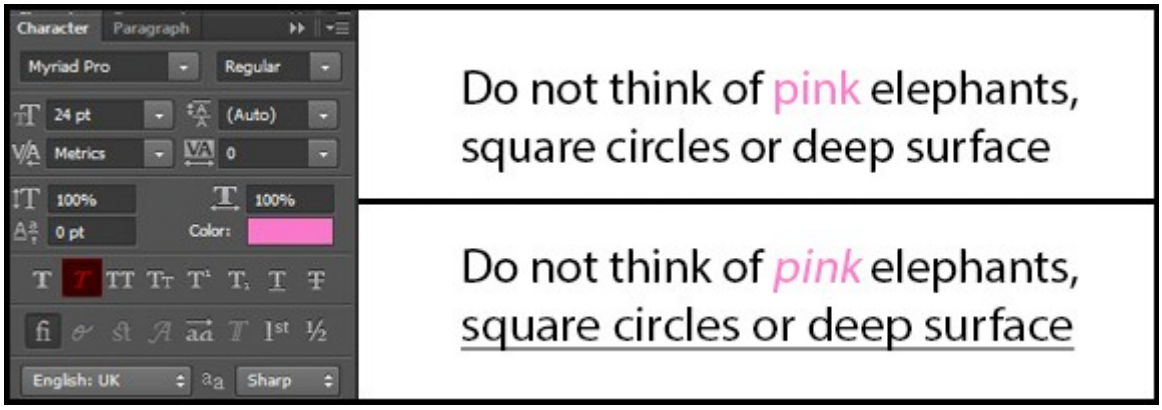
Linje under text

Markera texten (eller använd funktionen från början)
Markera ikonen för understreck.



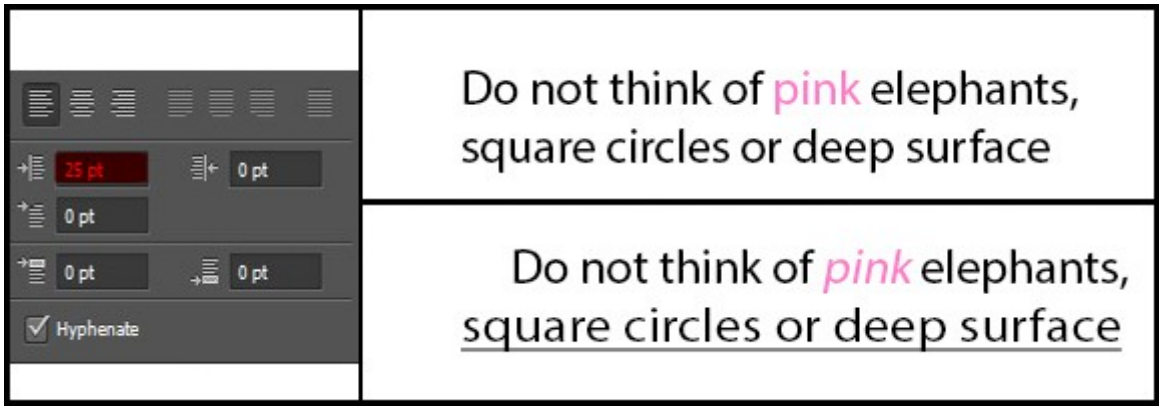
Kursiv text

Markera texten som ska kursiveras
Klicka på ikonen för kursiv text



Stycke

Markera det område som ska justeras och skriv in ett värde.
Texten justeras



Photoshop Photoshop

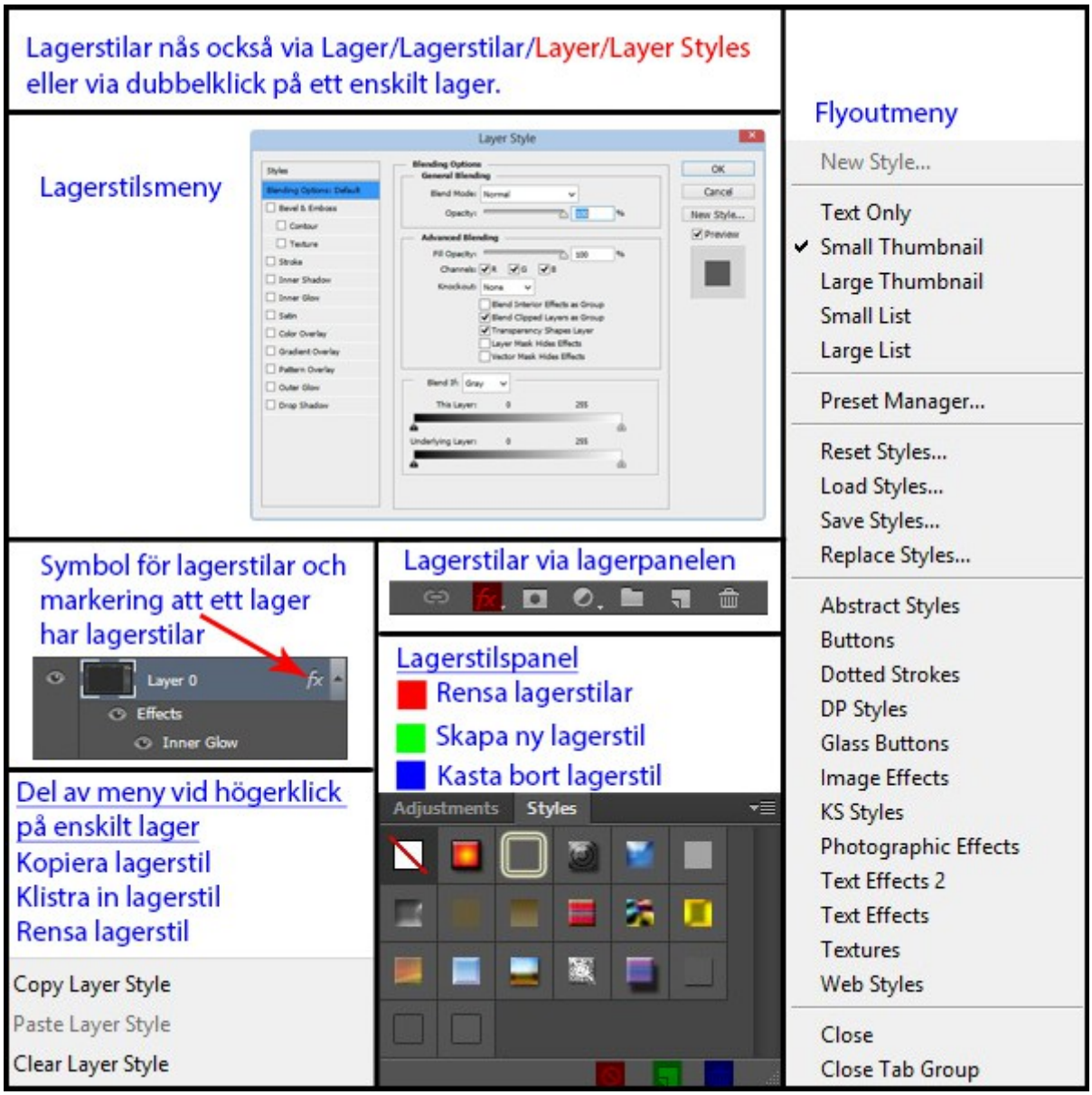
Lagerstilar

©Anders Törnevad

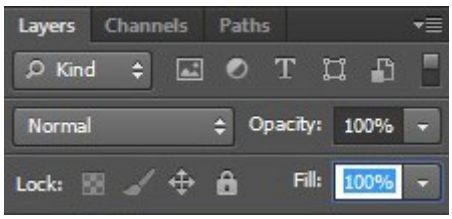
Photoshop - Lagerstilar

Att använda sig av lagerstilar innebär att lägga till en eller flera effekter på ett lager. Vanligast är att använda lagerstilar till text, men det finns en del andra användningsområden också som när man gör knappar eller vid friläggning.

Det finns två sätt att applicera en lagerstil, antingen via stilpanelen med de förhandsval som finns där eller att manuellt skapa egna stilar via den stora menyn. En förhandsvald stil läggs på ett lager genom att man klickar på stilen i stilpanelen.



En viktig kunskap är skillnaden mellan opacitet och Fyll. Opacitet påverkar bild och lagerstilar. Fyll påverkar enbart bild (alltså inte eventuella lagerstilar).



Menyn för lagerstilar

För att komma åt dialogerna för enskilda underrubriker ska man stå på den raden för den del man vill komma åt.

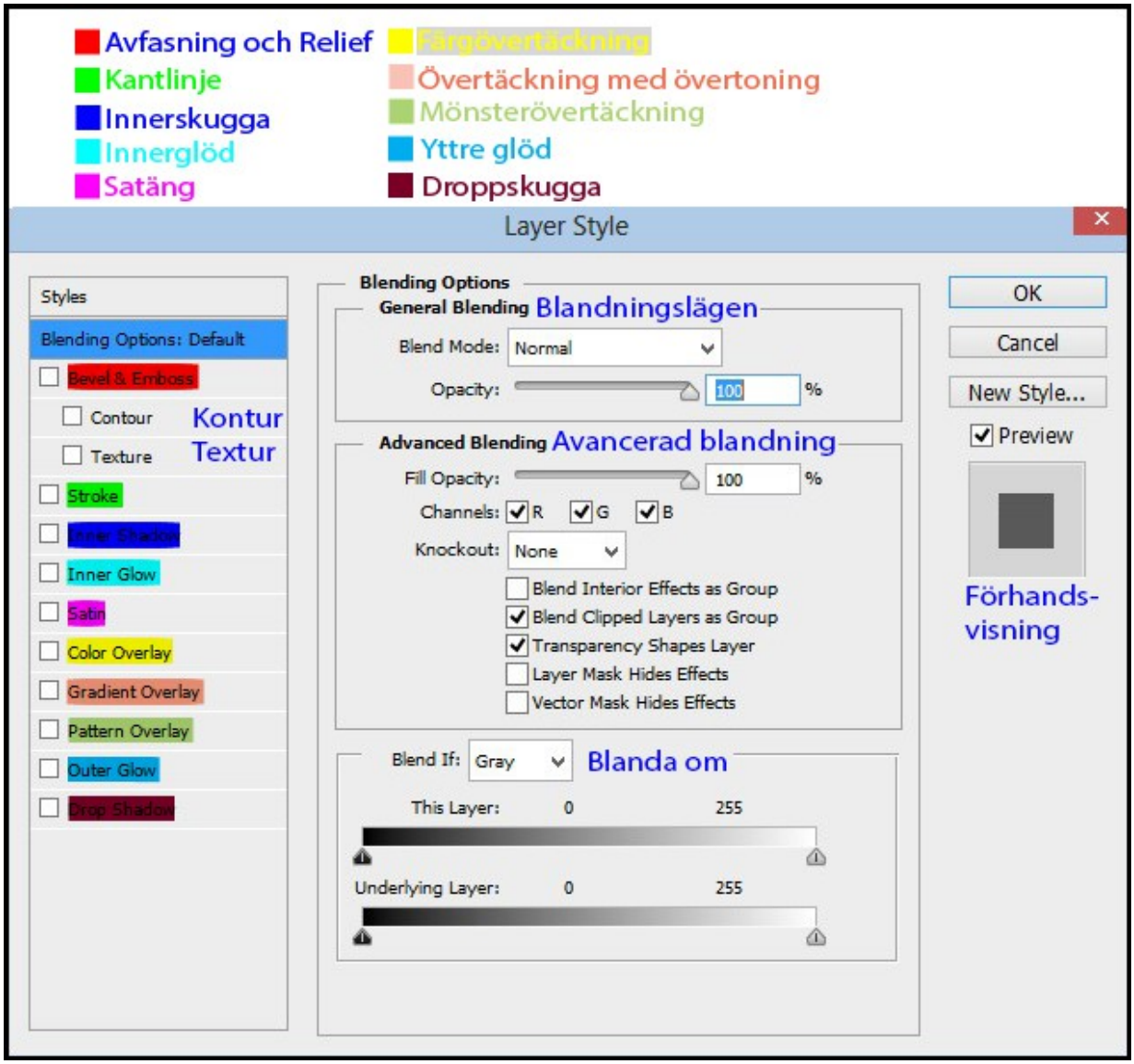
Blandningslägen är vanliga blandningslägen, som man annars också kommer åt via lagerpanelen.

Avancerad blandning innehåller funktioner för att manipulera med kanalerna.

Blanda om är en funktion som manipulerar genomsläppligheten på det lager man står på och påverkas av det eller underliggande lager.

Det går att flytta runt lagerstilarna genam att flytta över musen till bilden och placera lagerstilen.

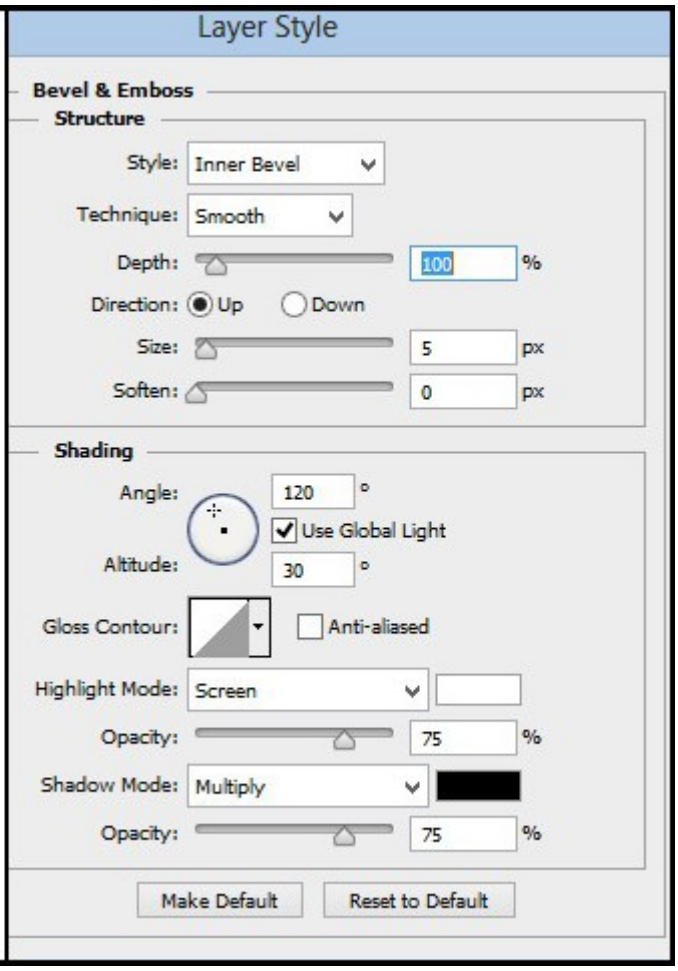
Dialogerna är omfattande och jag visar bara delvis hur de funkar och vad man kan göra genom bilder och minimalt med text.



Avfasning och Relief/Bevel & Emboss

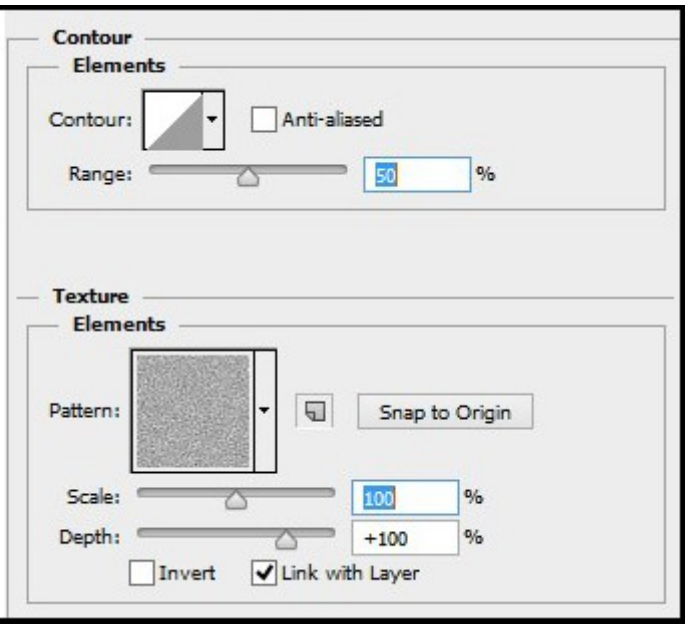
Styr storleken på effekten

Styr hur ljuset faller på effekten



Styr formen för Skugga, Innerskugga, Innerglöd, Ytterglöd, Avfasning och relief samt Satäng

Skapar en textur ovanpå bilden

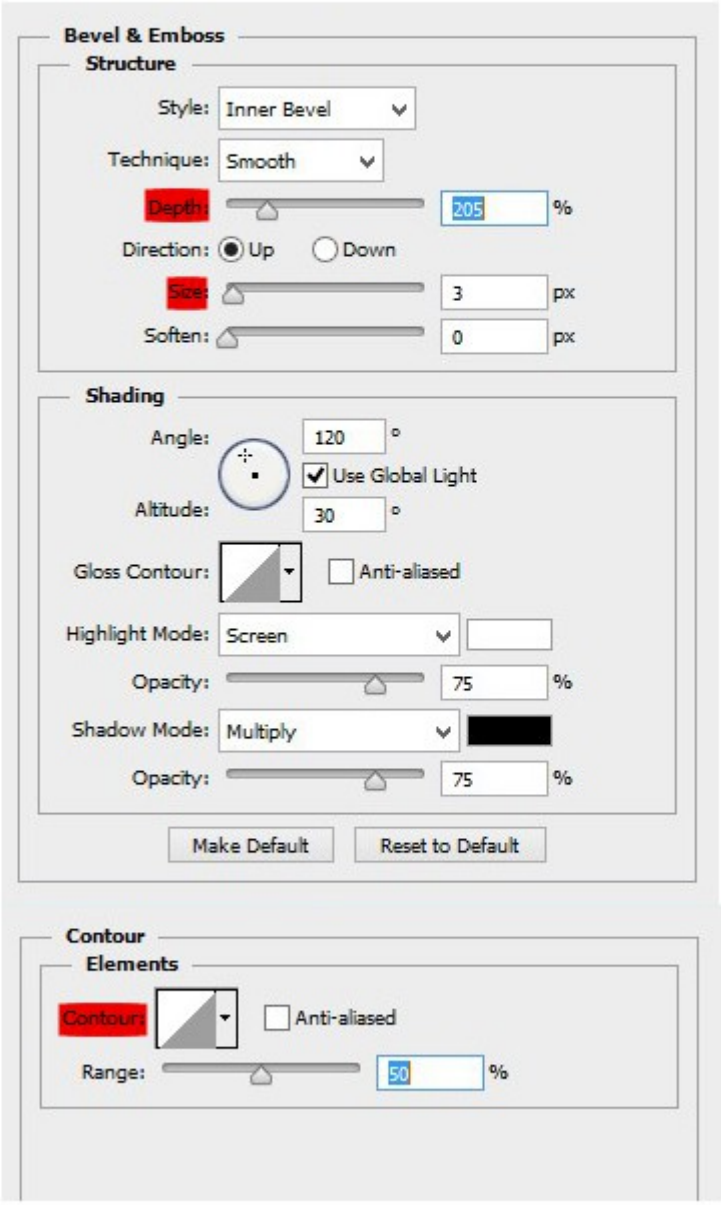


digitaldarkroom

Alla dialoger har en defaultinställning. Rött markerar gjorda ändringar.

Genom att justera Size/Storlek skapas en mer eller mindre mjukare rundning.

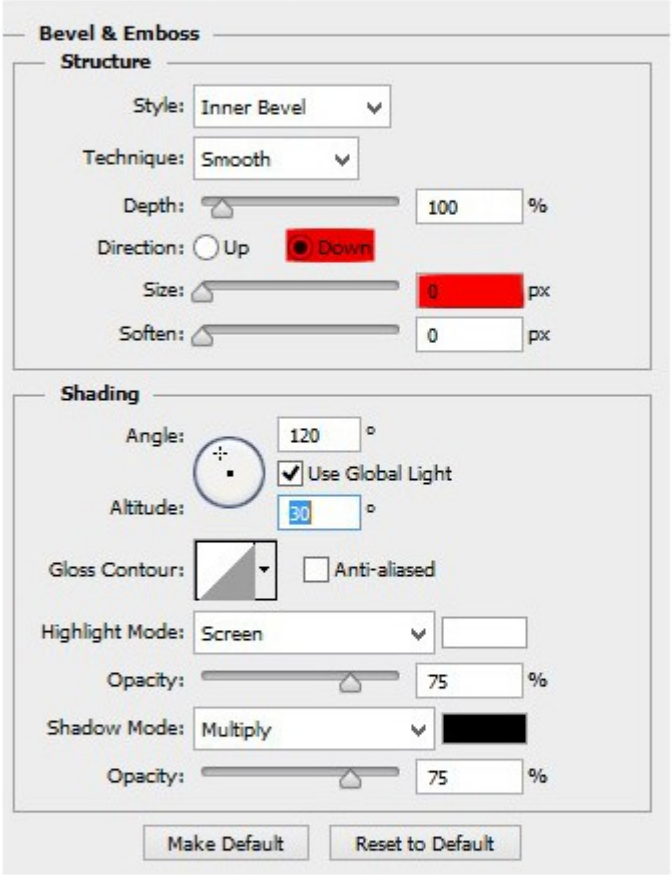
Mjukare/Soften justerar i sin tur rundningen.



DIGITALDARKROOM

Alla dialoger har en defaultinställning. Rött markerar gjorda ändringar.

Genom att låta ljuset komma nerifrån fås en mer insjunken effekt

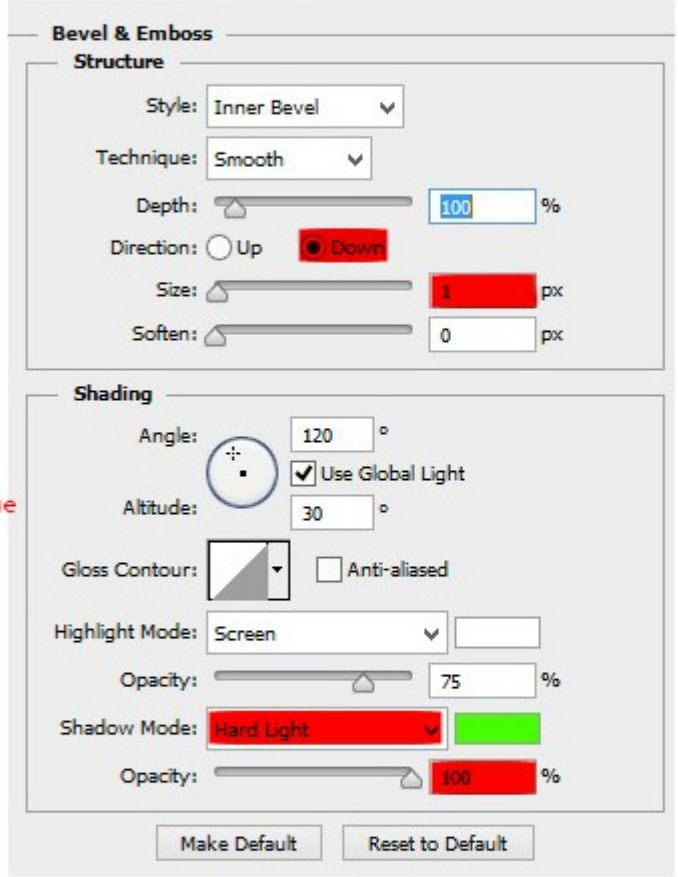


DIGITALDARKROOM

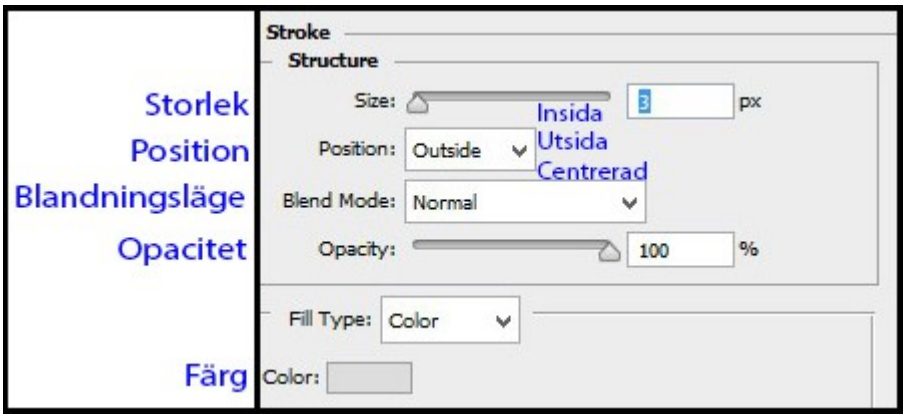
Alla dialoger har en defaultinställning. Rött markerar gjorda ändringar.

Genom att ändra blandningsläge och färg på skuggorna fås en tydligare 3D effekt.

Testa också att ändra andra parametrar som Stil/Style och Teknik/Technique för att få fram andra effekter.



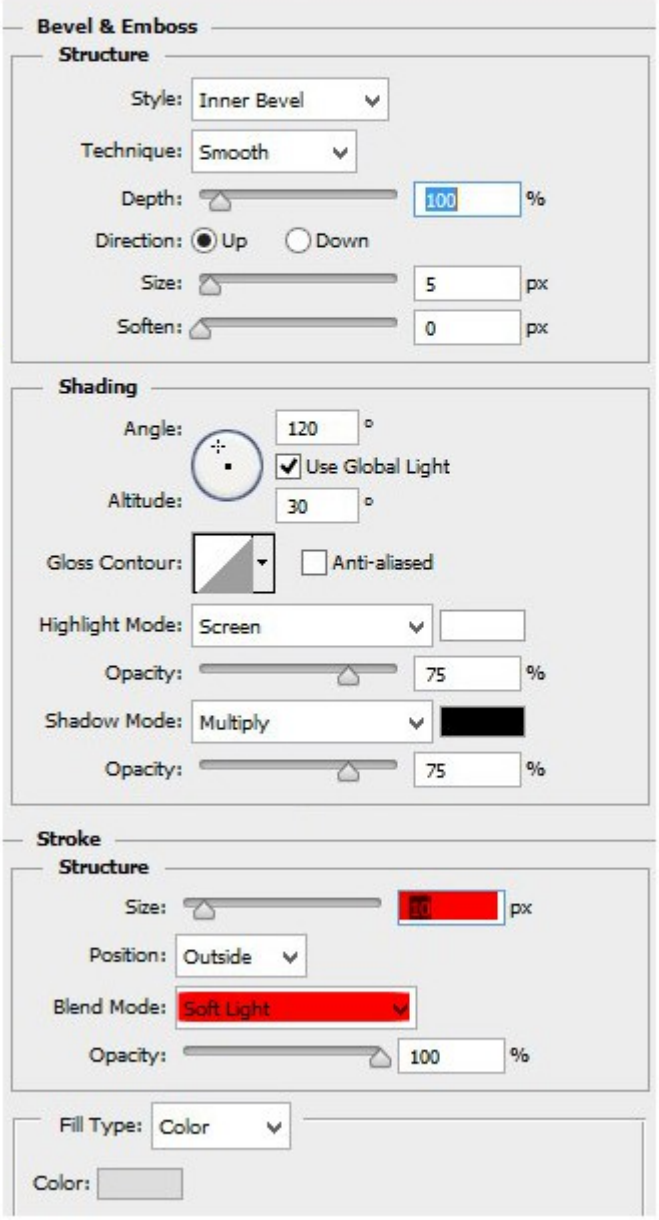
Kantlinje/Stroke



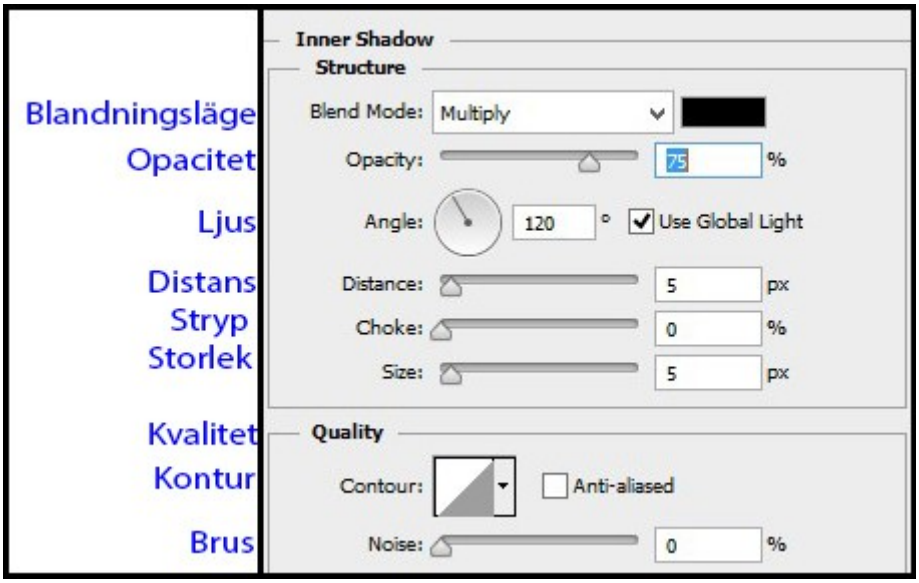
digitaldarkroom

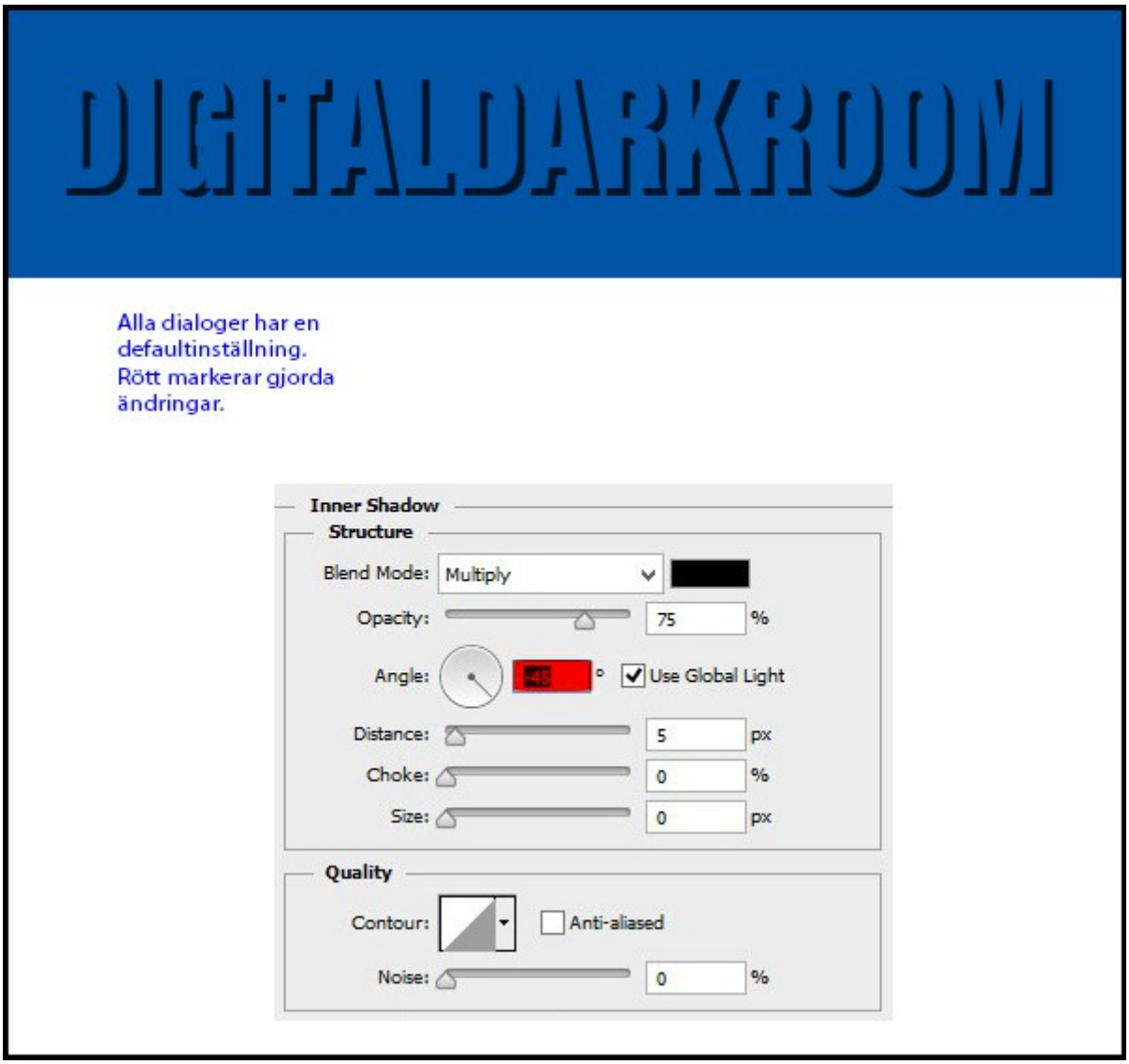
Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

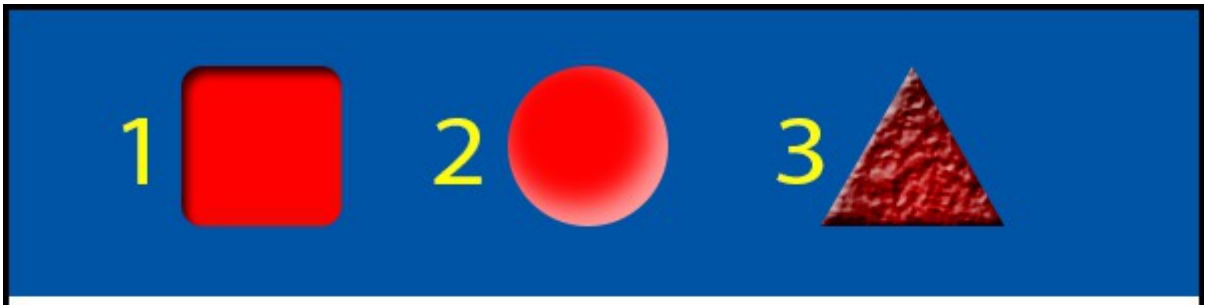
Standarinställningar för Avfasning och Relief.
Storlek på Kantlinje är ändrad och blandningsläget på färgen.



Innerskugga/Inner Shadow

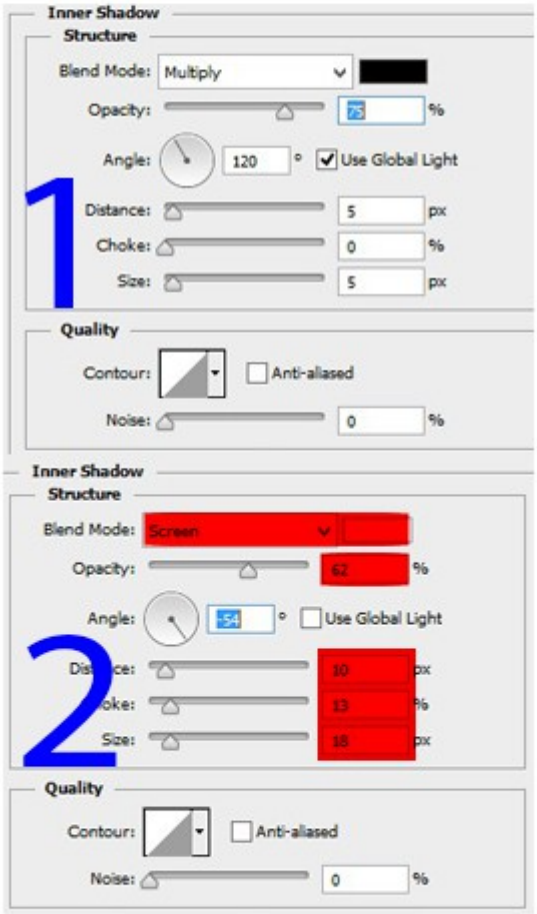


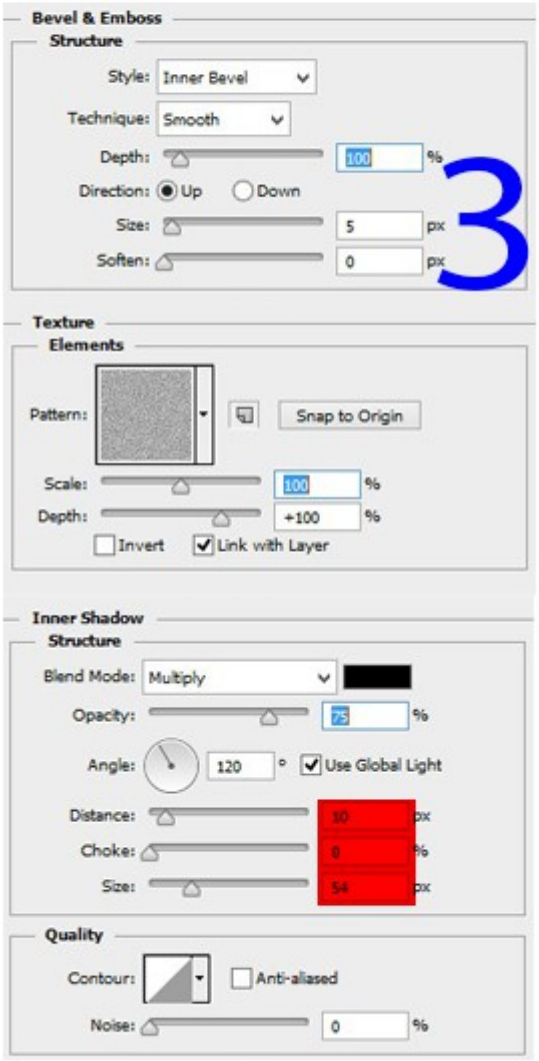




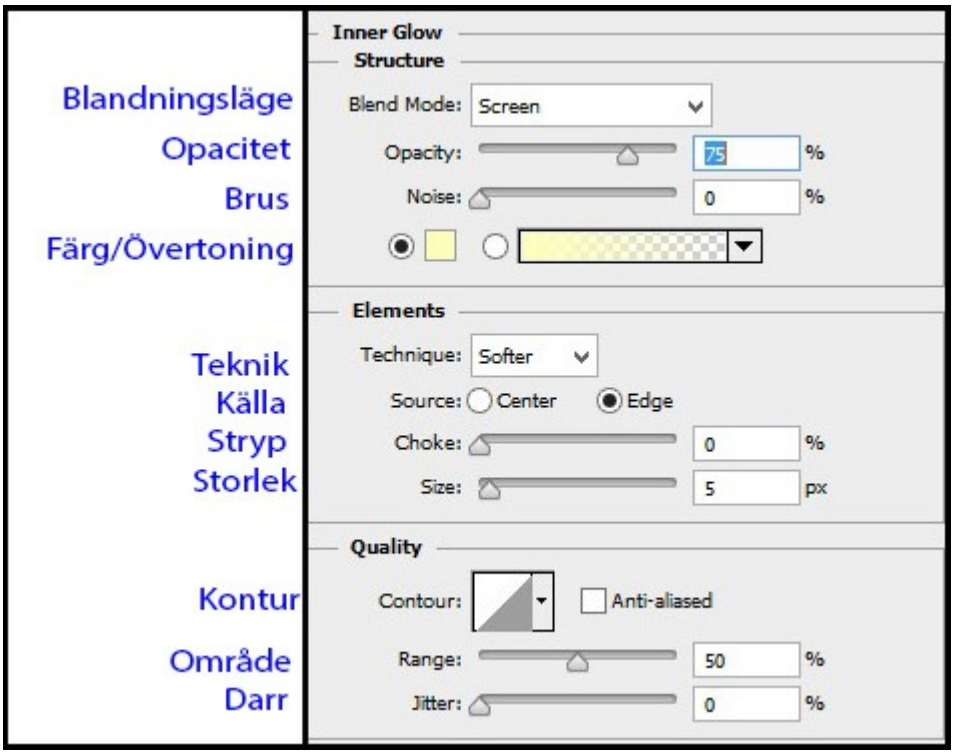
Alla dialoger har en defaultinställning. Rött markerar gjorda ändringar.

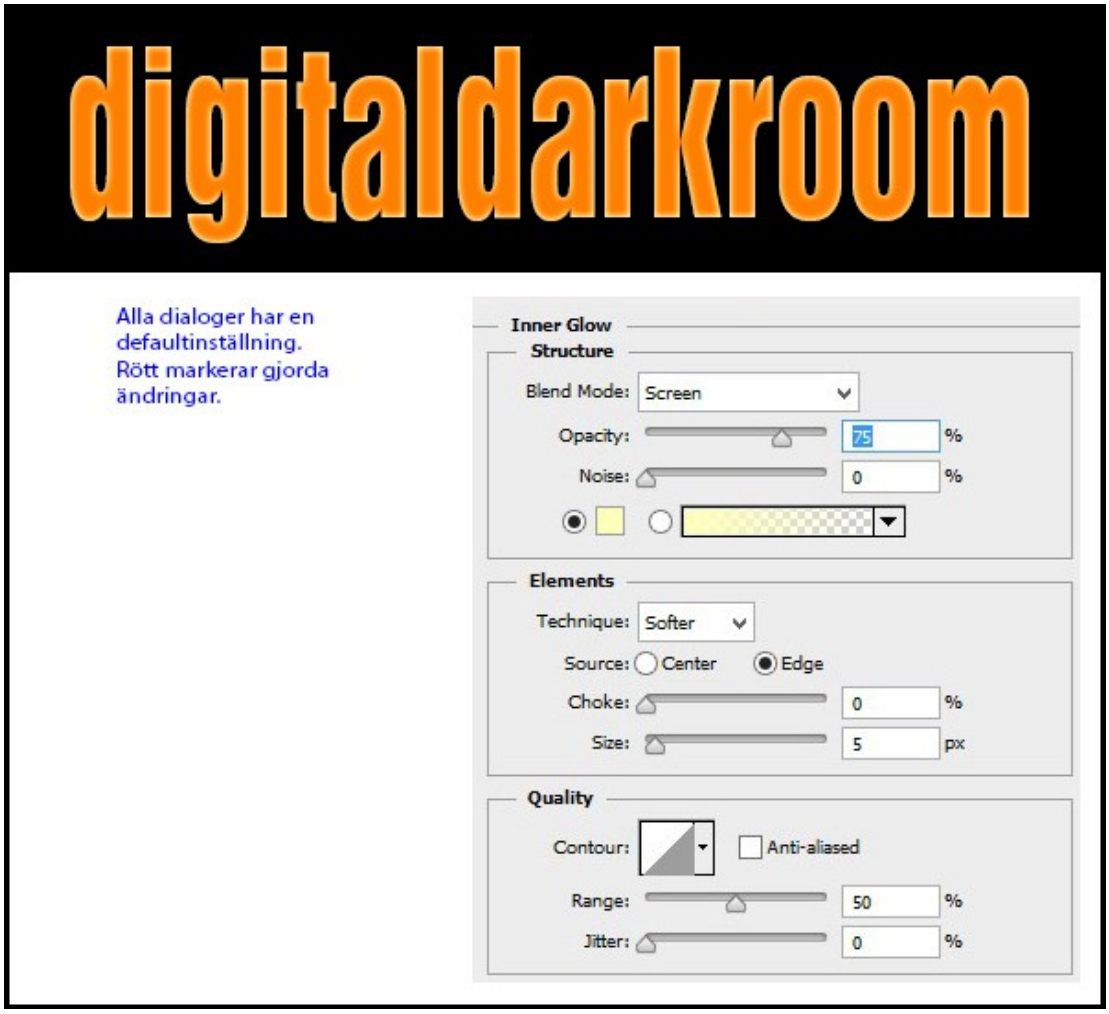
Avfasning/Relif/Textur har defaultinställningar





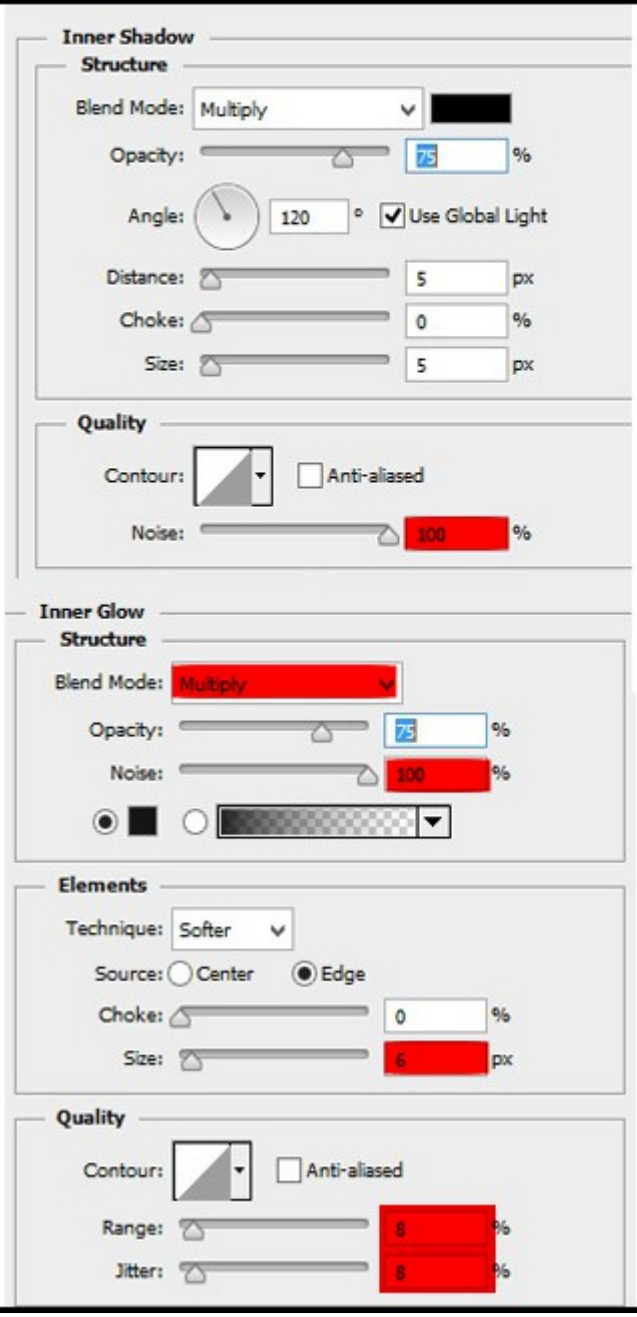
Innerglöd/Inner Glow





digitaldarkroom

Alla dialoger har en defaultinställning. Rött markerar gjorda ändringar.



DIGITALDARKROOM

Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

Bevel & Emboss

Structure

Style: Inner Bevel
Technique: Smooth
Depth: 100 %
Direction: Up / Down
Size: 21 px
Soften: 0 px

Shading

Angle: 120 °
Use Global Light
Altitude: 30 °
Gloss Contour:
Anti-aliased
Highlight Mode: Screen
Opacity: 75 %
Shadow Mode: Multiply
Opacity: 32 %

Inner Glow

Structure

Blend Mode: Normal
Opacity: 100 %
Noise: 0 %

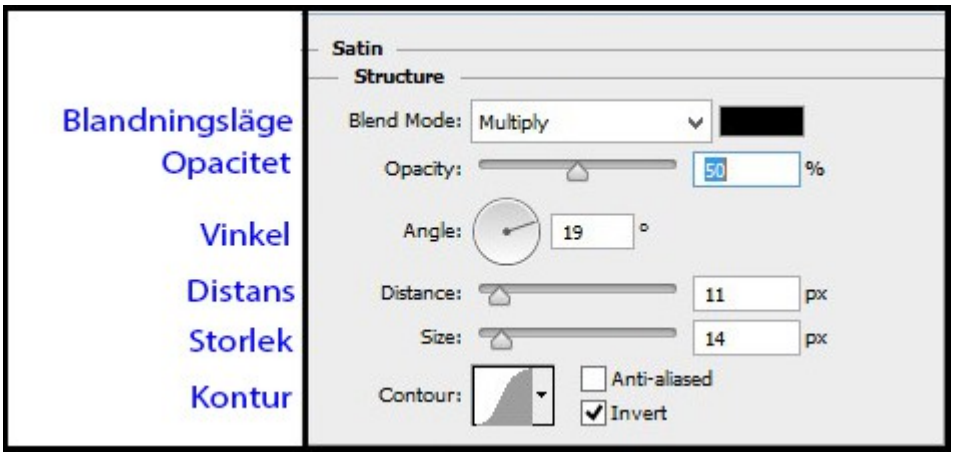
Elements

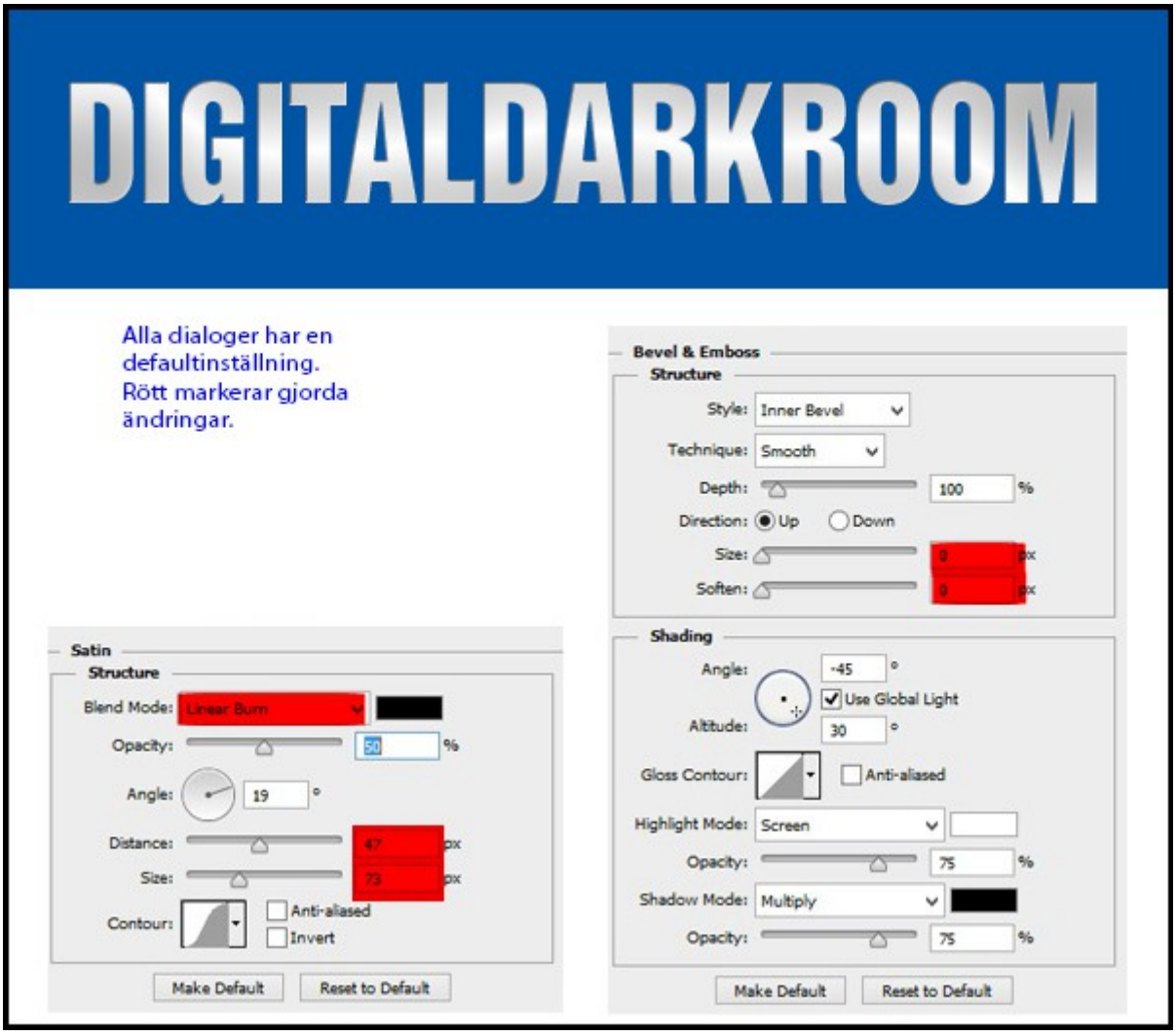
Technique: Softer
Source: Center / Edge
Choke: 0 %
Size: 5 px

Quality

Contour:
Anti-aliased
Range: 42 %
Jitter: 0 %

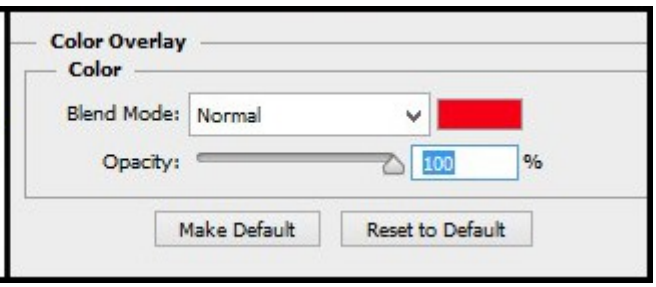
Satäng/Satin

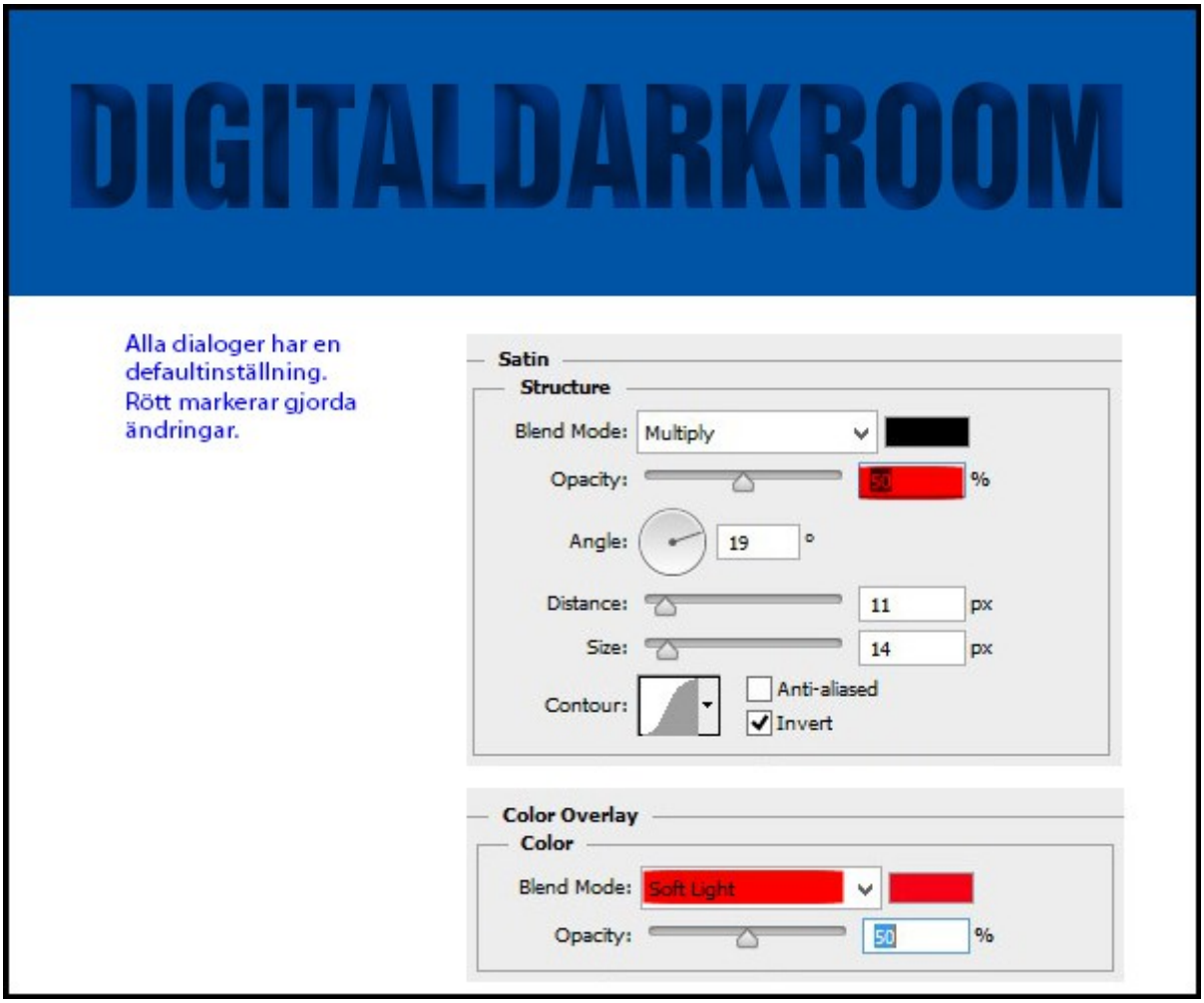




Färgövertäckning/Color Overlay

Blandningsläge
Opacitet





digitaldarkroom

Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

Bevel & Emboss

Structure

Style: Inner Bevel
Technique: Smooth
Depth: 100 %
Direction: Up / Down
Size: 5 px
Soften: 0 px

Shading

Angle: -45 °
Use Global Light
Altitude: 30 °
Gloss Contour:
Anti-aliased
Highlight Mode: Screen
Opacity: 75 %
Shadow Mode: Multiply
Opacity: 75 %

Texture

Elements

Pattern:
Snap to Origin
Scale: 0 %
Depth: -58 %
Invert
Link with Layer

Stroke

Structure

Size: 3 px
Position: Outside
Blend Mode: Normal
Opacity: 100 %

Fill Type: Color
Color:

Inner Shadow

Structure

Blend Mode: Multiply
Opacity: 75 %
Angle: -45 °
Use Global Light
Distance: 0 px
Choke: 0 %
Size: 10 px

Quality

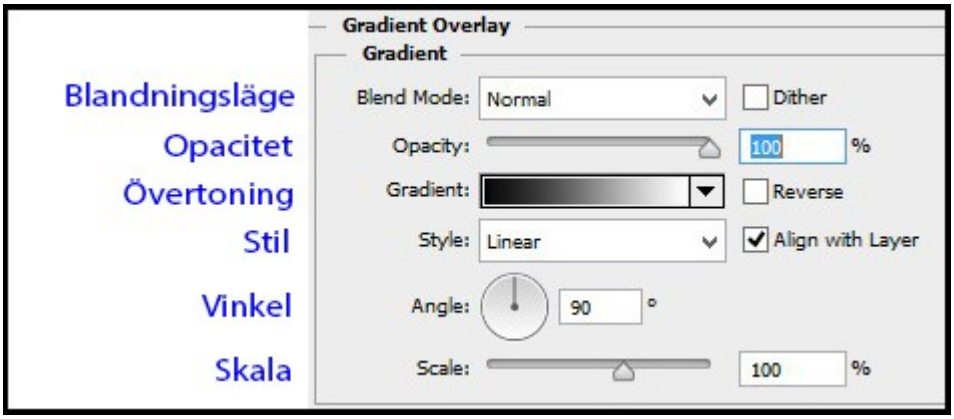
Contour:
Anti-aliased
Noise: 0 %

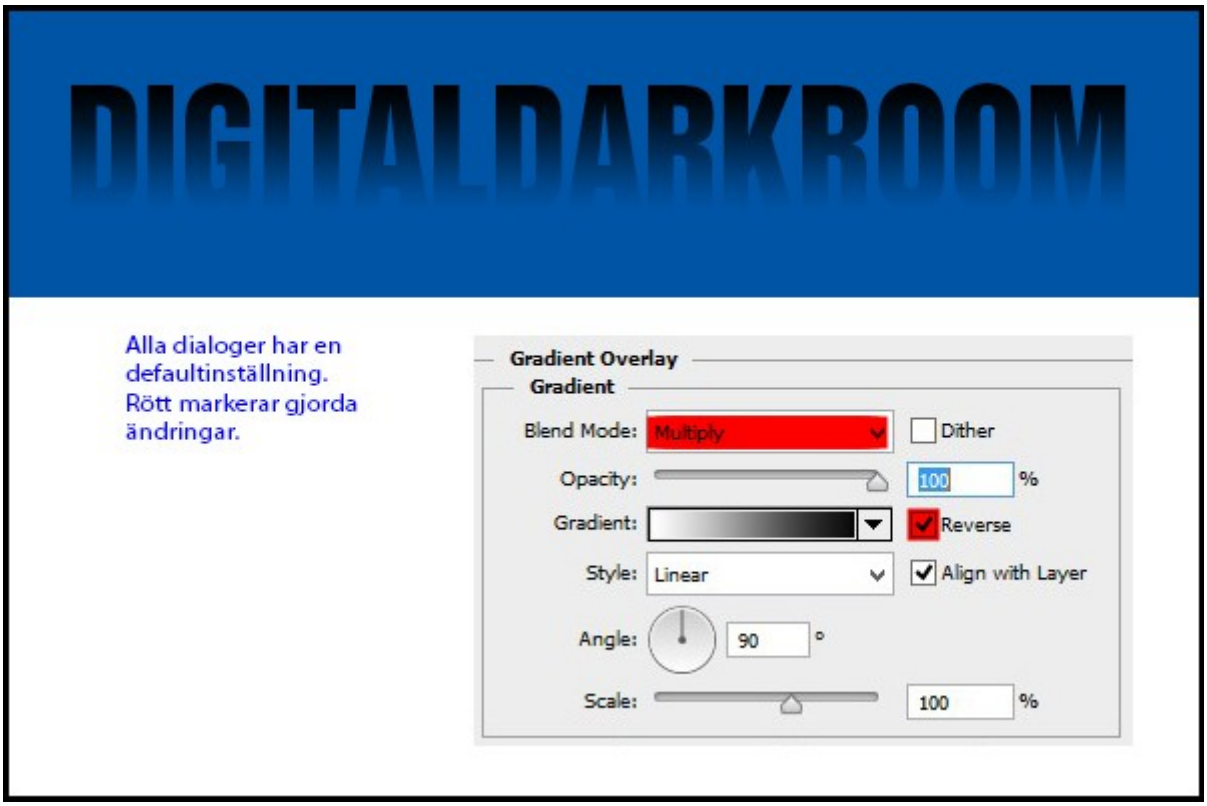
Color Overlay

Color

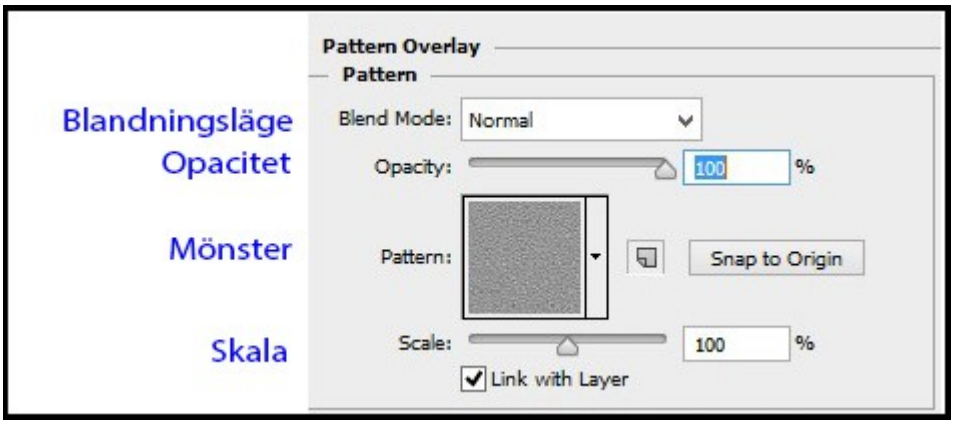
Blend Mode: Soft Light
Opacity: 100 %

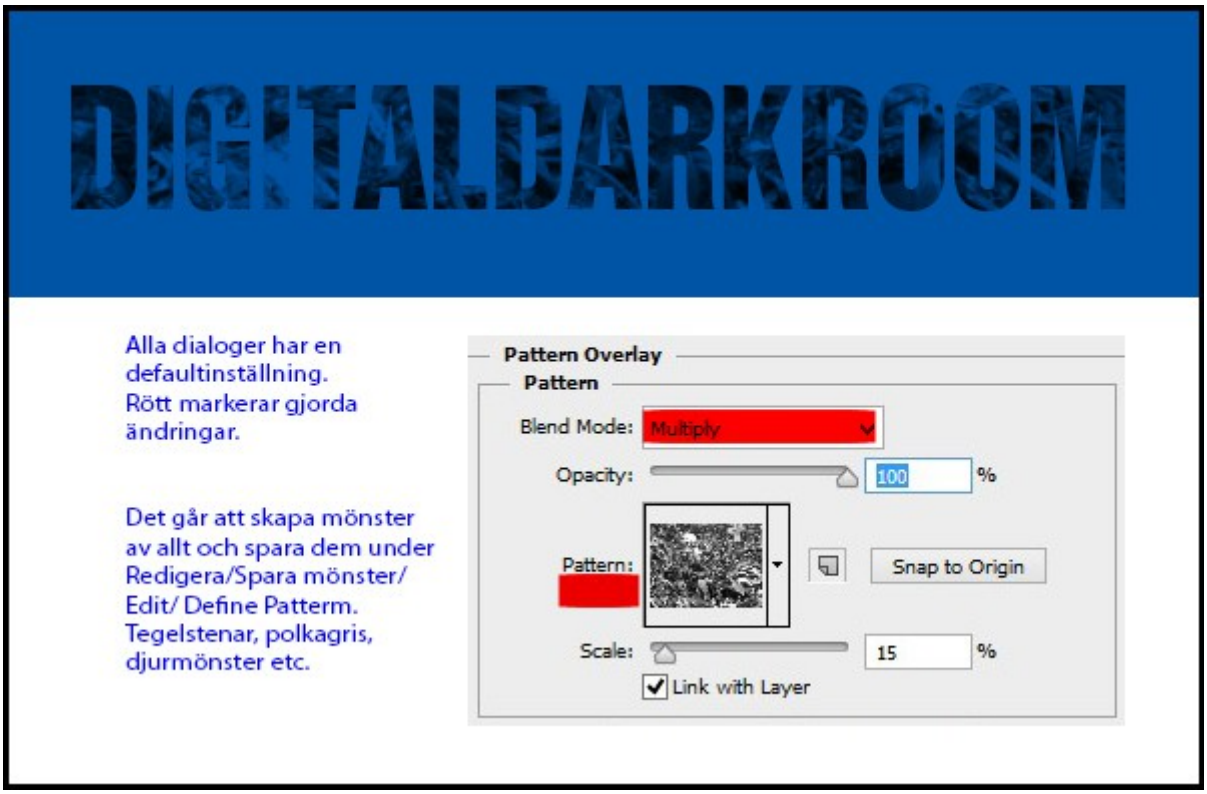
Övertäckning med övertoning/Gradient Overlay



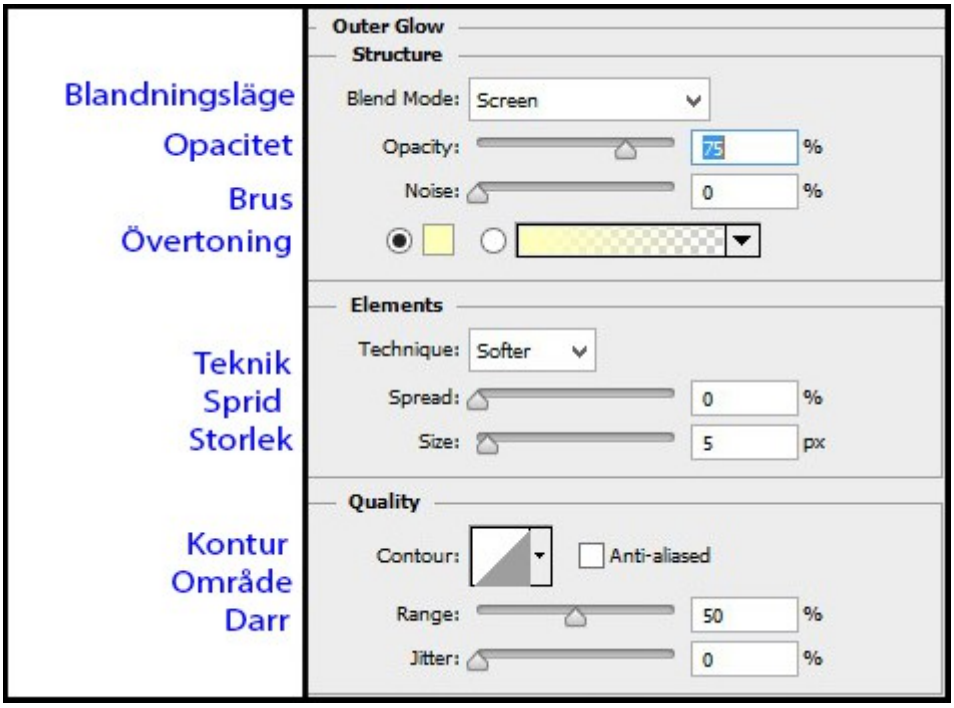


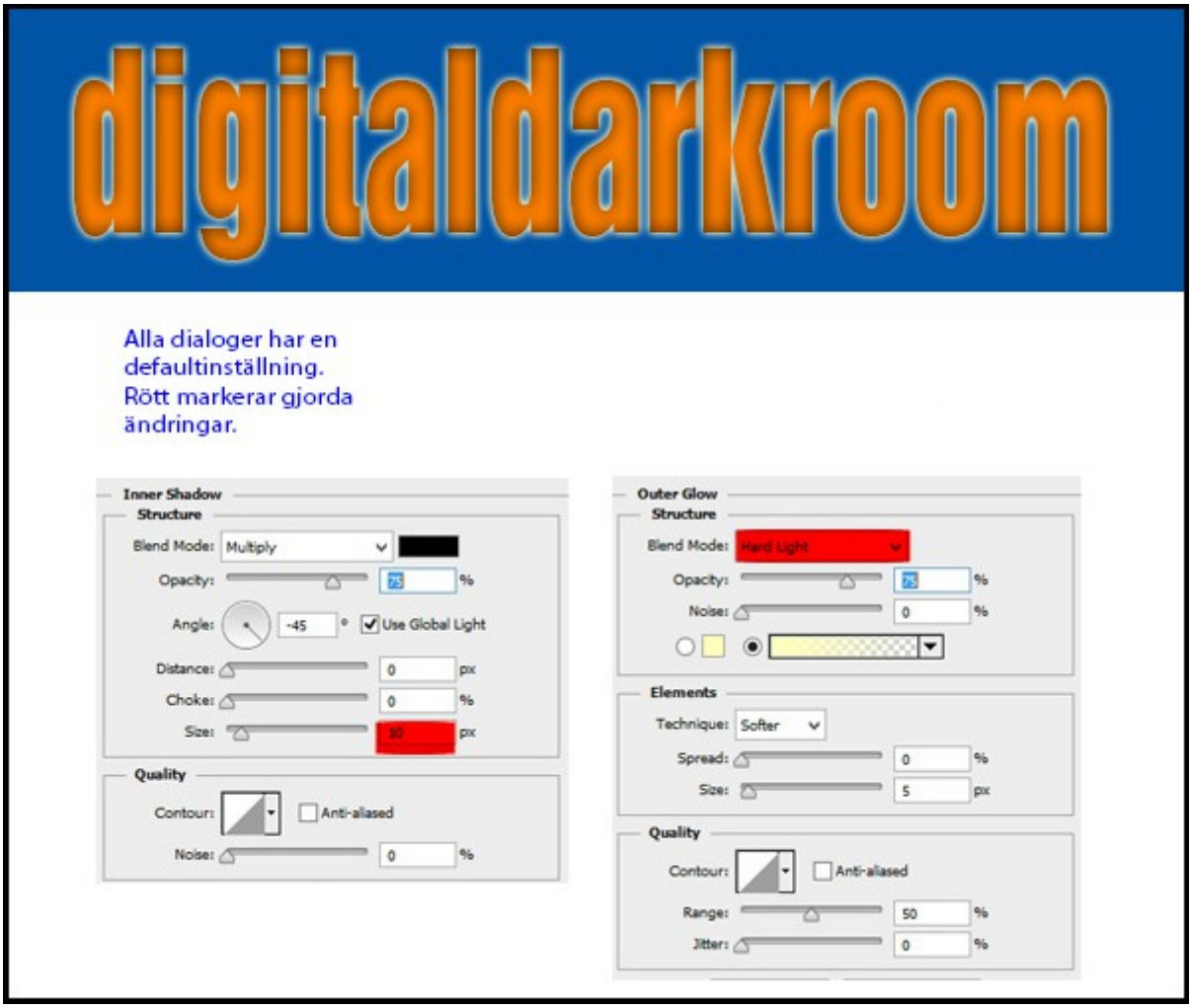
Mönsterövertäckning/Pattern Overlay





Ytterglöd/Outer Glow





DIGITALDARKROOM

Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

Inner Glow

Structure

Blend Mode: Screen
Opacity: 75 %
Noise: 0 %

Elements

Technique: Softer
Source: Center / Edge
Choke: 12 %
Size: 5 px

Quality

Contour:
Anti-aliased
Range: 50 %
Jitter: 0 %

Pattern Overlay

Pattern

Blend Mode: Soft Light
Opacity: 100 %
Pattern:
Snap to Origin
Scale: 131 %
Link with Layer

Outer Glow

Structure

Blend Mode: Hard Light
Opacity: 75 %
Noise: 0 %

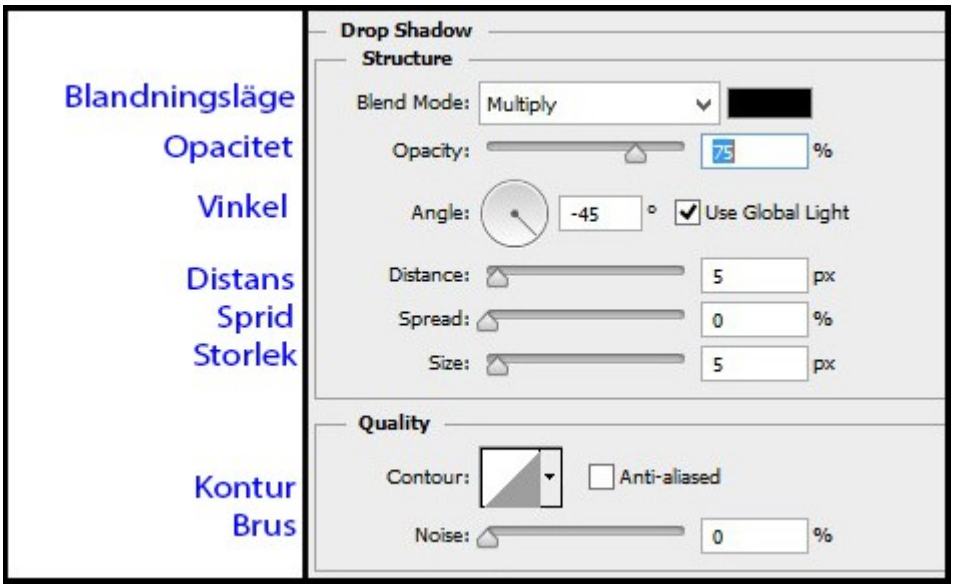
Elements

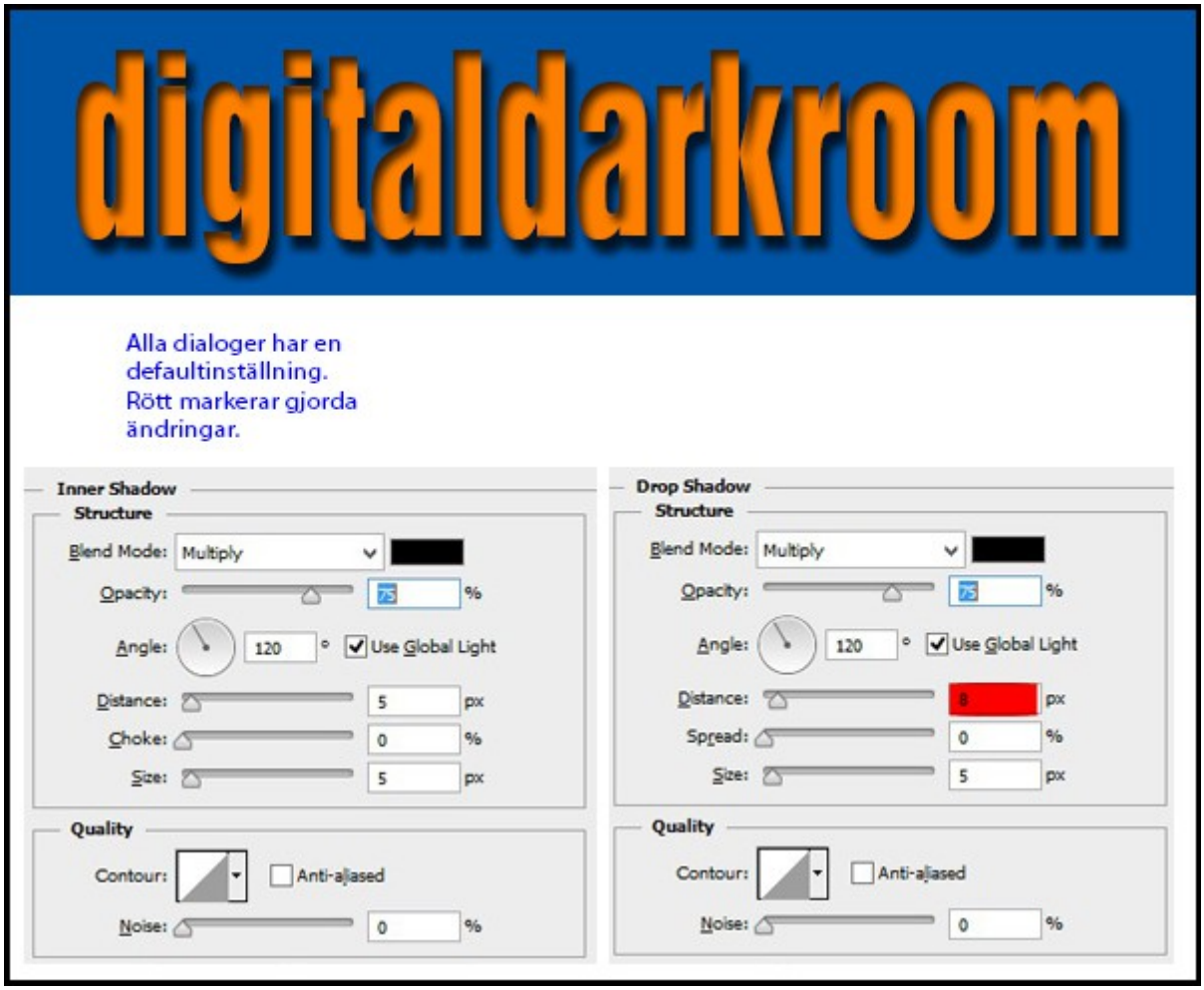
Technique: Softer
Spread: 0 %
Size: 5 px

Quality

Contour:
Anti-aliased
Range: 50 %
Jitter: 0 %

Skugga/Drop Shadow





DIGITALDARKROOM

Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

Bevel & Emboss

Structure

Style: Inner Bevel
Technique: Smooth
Depth: 100 %
Direction: Up Down
Size: 1 px
Soften: 0 px

Shading

Angle: 120 °
Use Global Light
Altitude: 30 °
Gloss Contour: Anti-aliased
Highlight Mode: Screen
Opacity: 75 %
Shadow Mode: Multiply
Opacity: 75 %

Inner Glow

Structure

Blend Mode: Screen
Opacity: 15 %
Noise: 0 %

Elements

Technique: Softer
Source: Center Edge
Choke: 0 %
Size: 5 px

Quality

Contour: Anti-aliased
Range: 50 %
Jitter: 0 %

Drop Shadow

Structure

Blend Mode: Multiply
Opacity: 75 %
Angle: 120 ° Use Global Light
Distance: 5 px
Spread: 0 %
Size: 5 px

Quality

Contour: Anti-aliased
Noise: 0 %

DIGITALDARKROOM

Alla dialoger har en defaultinställning.
Rött markerar gjorda ändringar.

Letterpress tutorial/guide
Typsnittet är Tomasso

Bevel & Emboss

Structure

Style: Inner Bevel
Technique: Smooth
Depth: 11 %
Direction: Up / Down
Size: 5 px
Soften: 0 px

Shading

Angle: 90 °
Use Global Light
Altitude: 30 °
Gloss Contour:
Anti-aliased
Highlight Mode: Screen
Opacity: 75 %
Shadow Mode: Multiply
Opacity: 75 %

Inner Shadow

Structure

Blend Mode: Normal
Opacity: 94 %
Angle: 90 °
Use Global Light
Distance: 1 px
Choke: 0 %
Size: 3 px

Quality

Contour:
Anti-aliased
Noise: 0 %

Color Overlay

Color

Blend Mode: Vivid Light
Opacity: 75 %

Drop Shadow

Structure

Blend Mode: Multiply
Opacity: 75 %
Angle: 90 °
Use Global Light
Distance: 0 px
Spread: 0 %
Size: 3 px

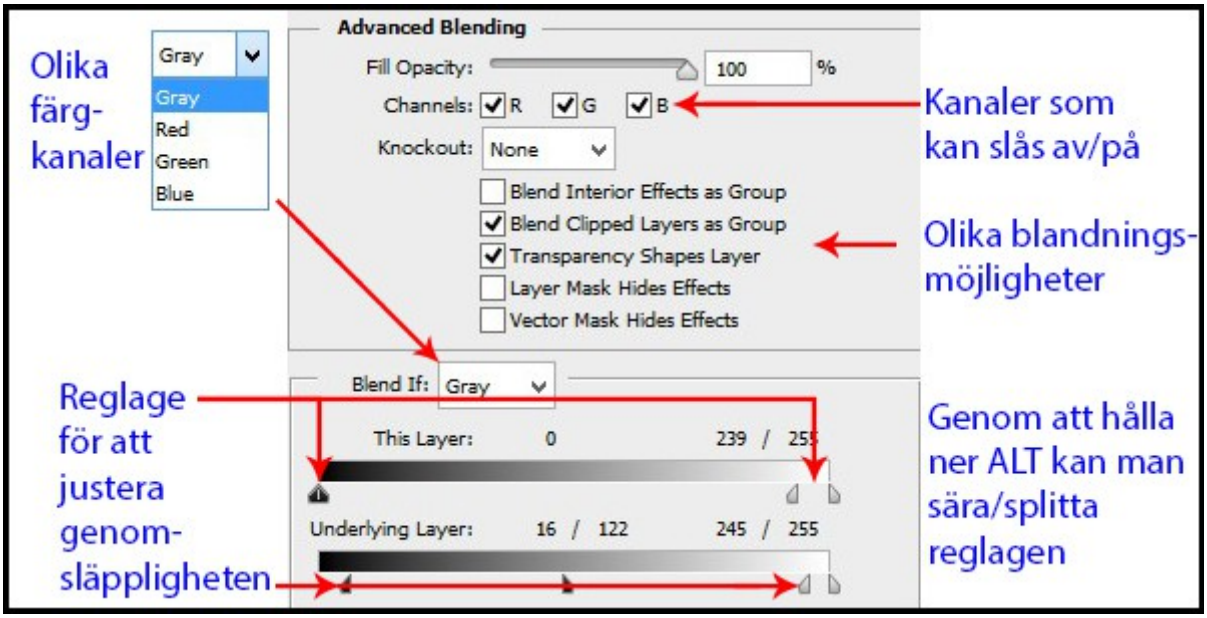
Quality

Contour:
Anti-aliased
Noise: 0 %

Layer Knocks Out Drop Shadow

Blanda om/Blend if

Blanda om är en funktion som finns under lagerstilspanelen, men som inte har med stilarna att göra. Vad denna funktion gör är att arbeta med att lyfta bort delar av en bild på ett lager när den jämför ytornas olika ljusförhållanden.



Detta är ibland användbart vid friläggningar om bakgrunden på friläggningsobjektet är enfärgat, vid arbete med att manipulera bilder med texturer eller att få ett föremål smälta in bakom t ex glas på ett trovärdigt sätt.

Funktionen är utmärkt att använda vid olika blandningslägen för att upp nå olika eller önskad effekt.

På bilden till vänster har jag lagt figuren ovanpå flaskan och satt blandningsläget till Multiplicera/Multiply och sedan justerat med reglagen.

På bilden nedan är en textur pålagd ovan ansiktet.

Blandningsläget
är Täcka över
Blend If: Gray
This Layer: 0 239 / 255
Underlying Layer: 16 / 122 245 / 255

Photoshop Photoshop

Filter

©Anders Törnevad

Photoshop - Filter

Filtren i Photoshop är många och de flesta har ingen praktisk funktion vid traditionell bildredigering. Några funkar däremot väldigt väl och jag kommer länka vidare till guider där de har en praktisk användning.

Guiden kommer att beskriva en övergripande funktion för respektive filtergrupper och inte gå specifikt in på varje enskilt filter, förutom enskilda exempel.

En del filter har undermenyer, man kan välja får, de presenteras allt eftersom.

Till filtren hör också funktionen Konvertera till Smart objekt/Convert to Smart Object, som presenteras först i guiden .

Filtermenyn

Testbilden jag kommer använda mig av

Det finns några nya filter i CS6:

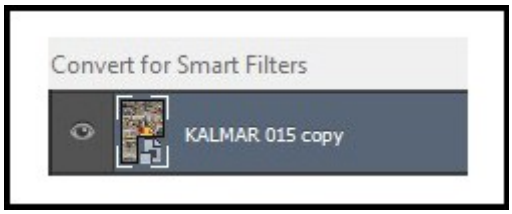
Adaptivt vidvinkelfiler

Under oskärpa finns ett oskärpegalleri med tre filter

- Field
- Iris
- Tilt-Shift

Extrahera som jag har bland mina filter slutade man med i CS4, men finns att ladda hem här.

Smarta objekt/Smart object



Funktionen finns under filtermenyn eller om man högerklickar på ett lager. Om man har ett lager som smart objekt och vill konvertera tillbaka heter den raden Rastrera lager/ Rasterize Layer.

Fyrkanten nere till höger på lagerikonen indikerar att det är ett smart objekt.

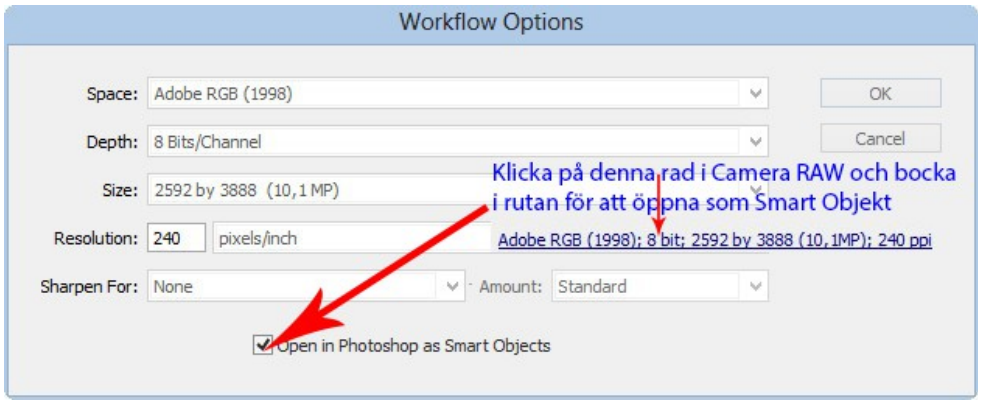
Enskilda lager kan konverteras till s k smarta objekt. Detta innebär att lagrets innehåll finns kvar oförstört efter att ett eller flera filter har använts och man kan gå in och ändra i efterhand på inställningar som gjorts.

Med Smarta objekt kan man:

Använda sig av filter och i efterhand justera graden av effekt och blandningsläge.
Måla på en lagermask för att ta bort delar av en effekt.
Skuggor/Högdagrar/Shadows/Highlights funkar ihop med smarta objekt.
HDR-Toning/HDR-Toning funkar ihop med smarta objekt.
Variationer/Variations funkar ihop med smarta objekt.
Textlager kan konverteras till smarta objekt.

Lagerkopior genom Ctrl + J får samma egenskaper och om man vill skapa ett nytt smart objekt av samma lager, men utan effekter man lagt på väljer man högerklick och Nytt smart objekt via kopia.

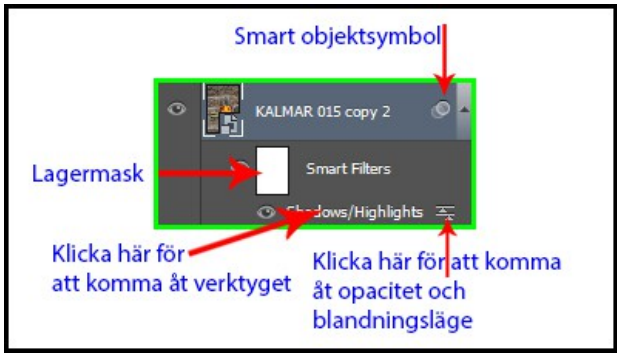
Camera RAW



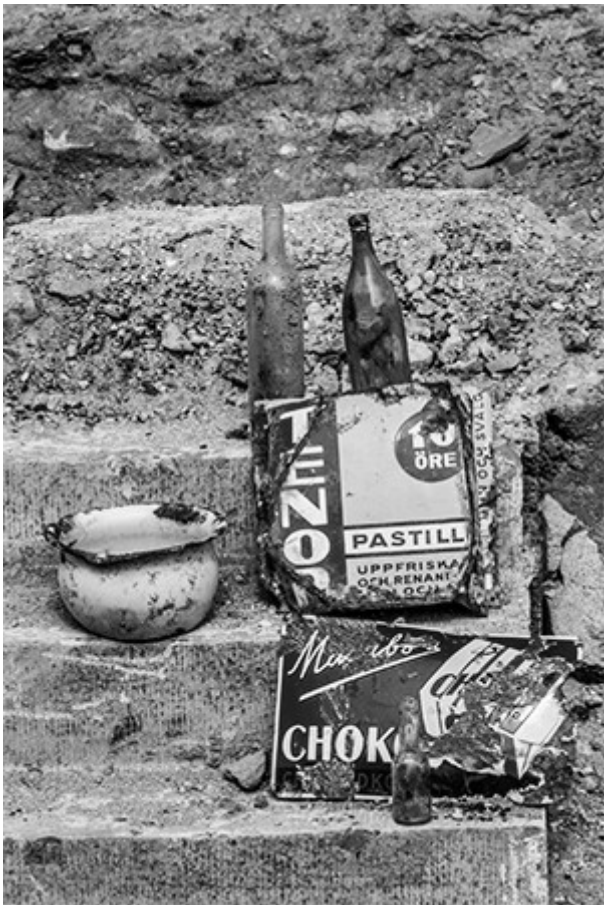
Om man öppnar en bild från Camera RAW blir lagret automatiskt ett smart objekt och man kan direkt lägga på eventuella filtereffekter för att kunna redigera dem i efterhand.

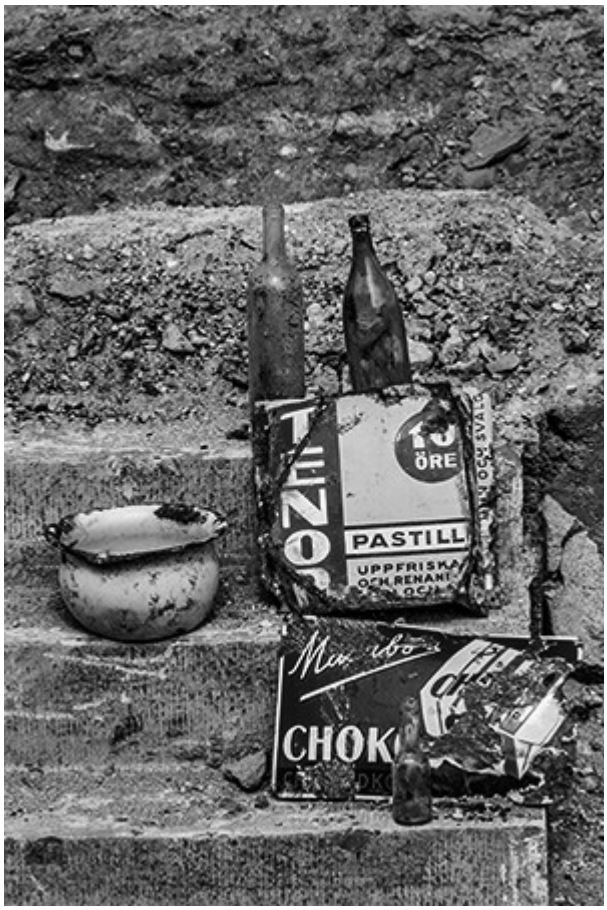
I Photoshop dubbelklickar man på den lilla fyrkanten för att komma tillbaka till Camera RAW.

Lagret för smarta objekt.



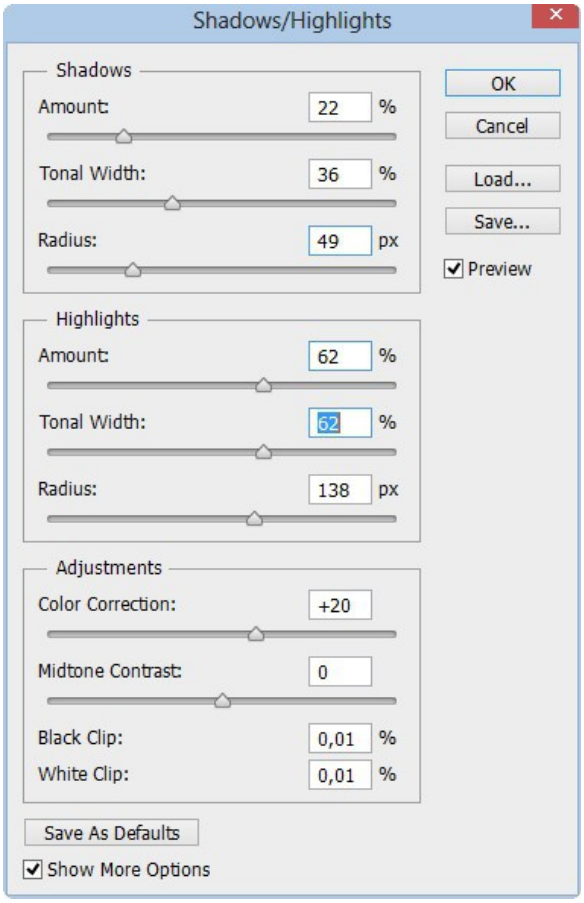
Nedan återfinns två bilder, originalbild och en justerad som är konverterad till ett smart objekt. På nästa sida ska jag visa hur smarta objekt funkar på den justerade bilden.



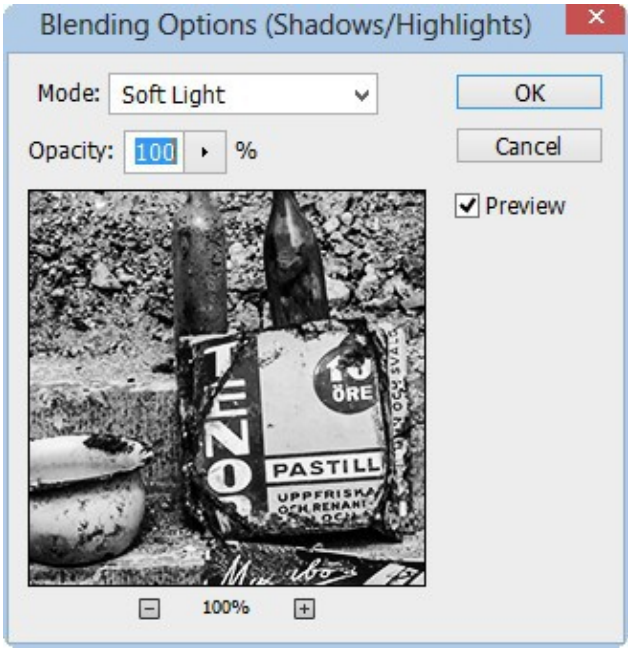


På bilden vill jag först testa att ändra blandningsläget på det smarta objektet (se bild ovan för var man klickar) och eventuellt justera opaciteten. Efter detta kan jag justera själva Skuggor/Högdagrar om behovet finns.

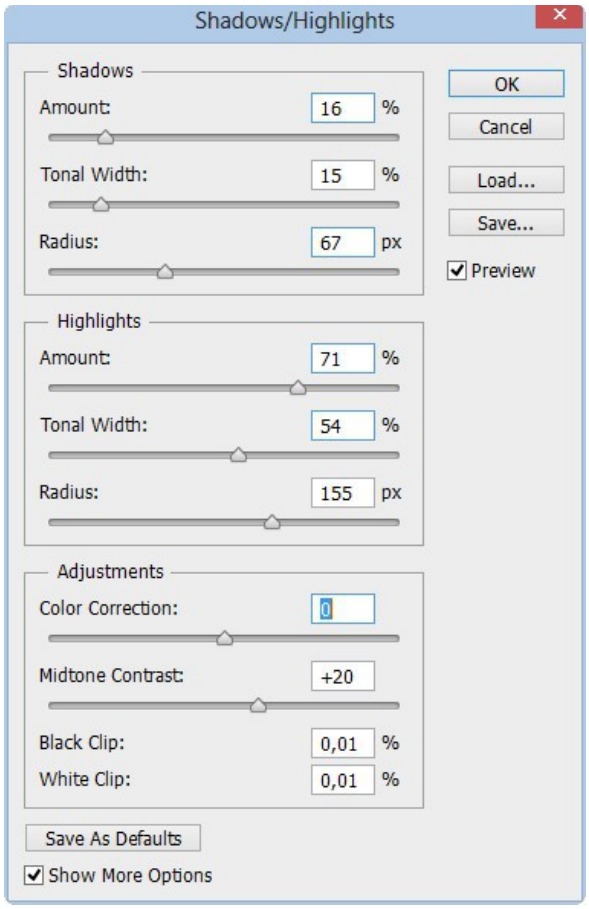
Första justeringen Skuggor/Högdagrar.



Jag valde Mjukt ljus/Soft Light utan att justera opaciteten.

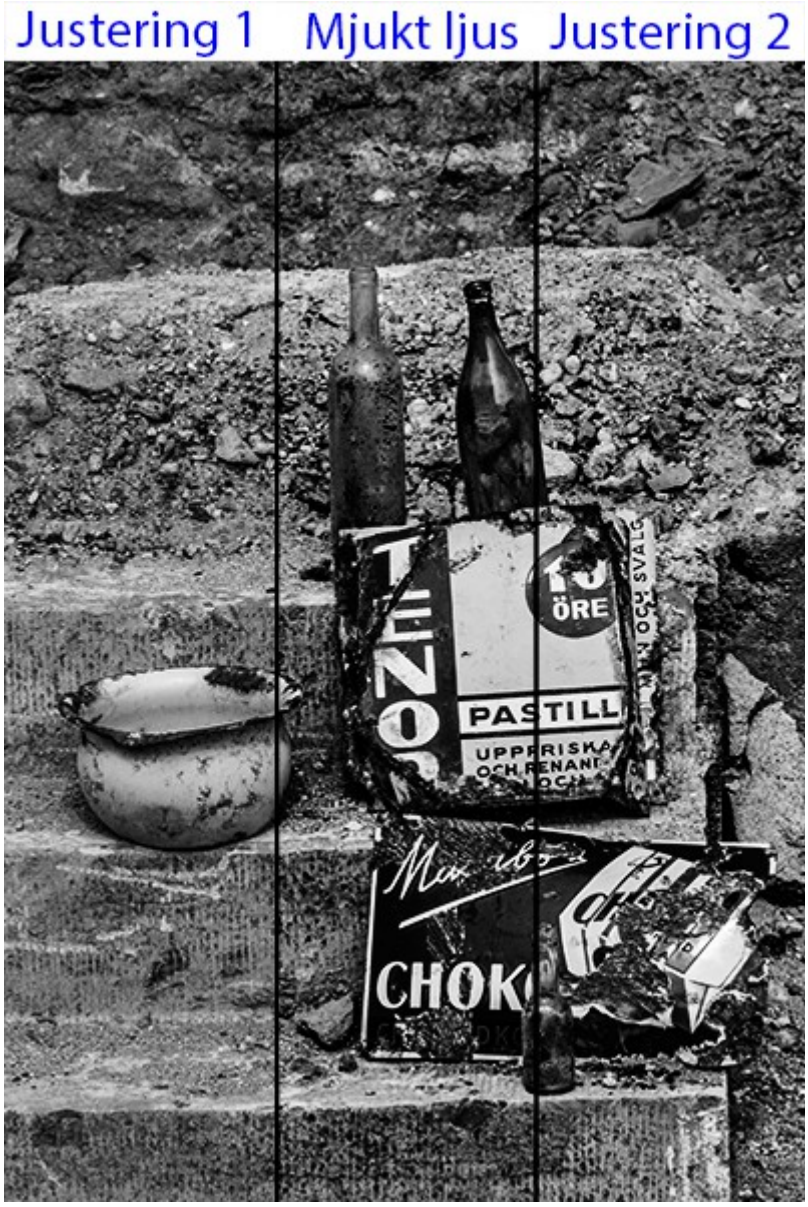


Andra justeringen av Skuggor/Högdagrar. Endast smärre justeringar är gjorda.



På detta sätt man man lägga på flera filter, samtidigt på samma lager och hela tiden ha möjligheten att i efterhand gå in och justera respektive filter.

En möjlighet som inte är visad här är att använda sig av lagermasken på det smarta objektet. Det går också att lägga på en lagermask på själva lagret.



Exempel på två effekter som i efterhand redigerbara.

Se denna guide för annat exempel på smarta objekt.

Smarta objekt och text

Efter att ha justerat min text med Omforma fritt/Free Transform ser jag att jag stavat fel.

Vilken tur att jag gjorde ett Smart objekt av textlagret från början och kan gå in och justera i efterhand.

Klicka på ikonen för smarta objekt, detta dyker upp:

Det är alltså viktigt efter att ha justerat ett smart objekttextlager via Arkiv/Spara/File/Save, annars följer inte ändringen med till lagret man arbetar med.

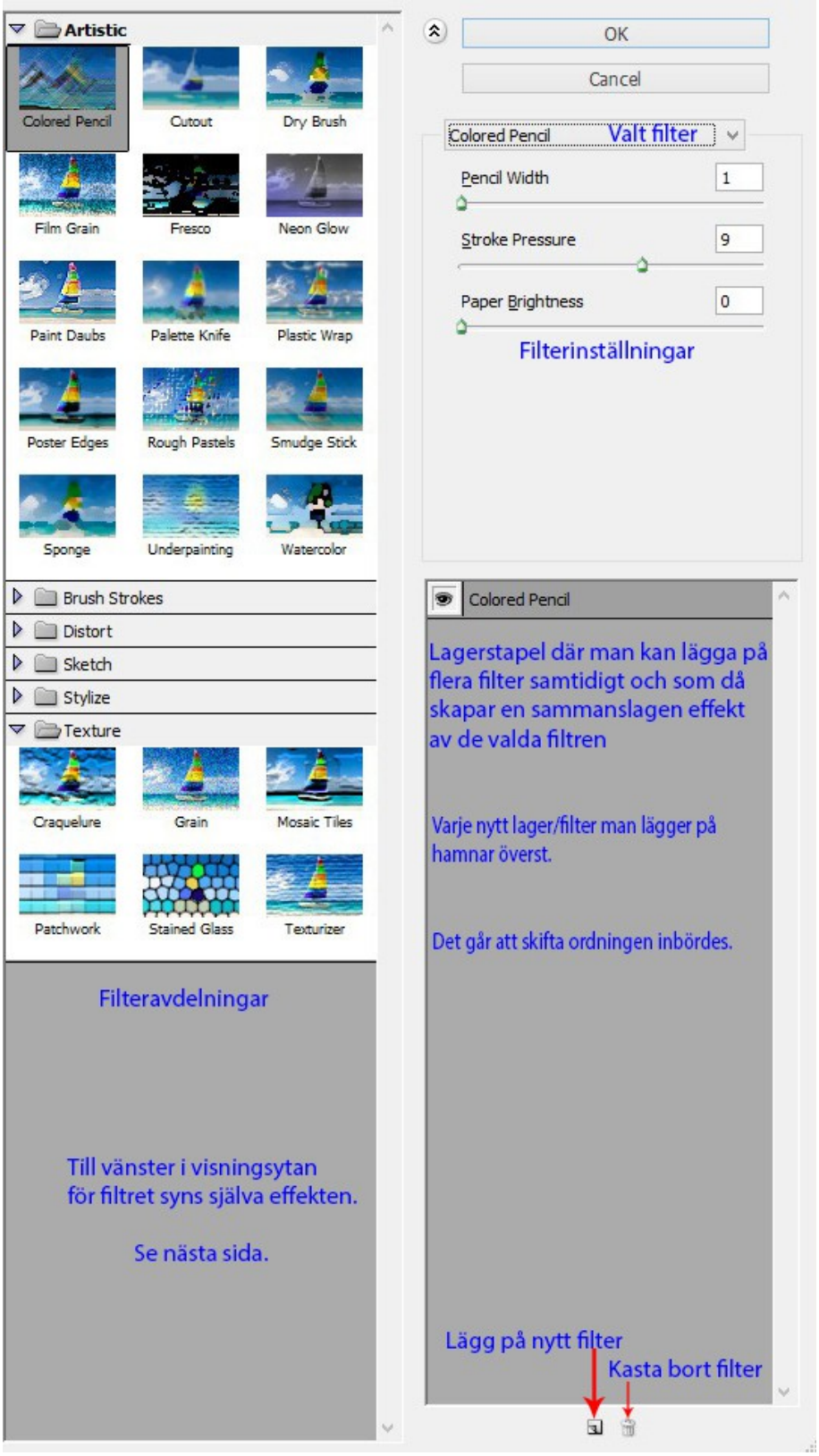
Efter att ha klickat OK på ovanstående ruta får man upp nedanstående redigeringstext.

Ändra K till C och gå till Arkiv/Spara.

Ett problem kan vara att man kanske måste skala sin text horisontellt eller vertikalt för att passa in den i rutan man får upp efter att ha klickat på smarta objekt för att göra justeringen. Om den sticker utanför kommer också förändringen ske delvis utanför rutan.

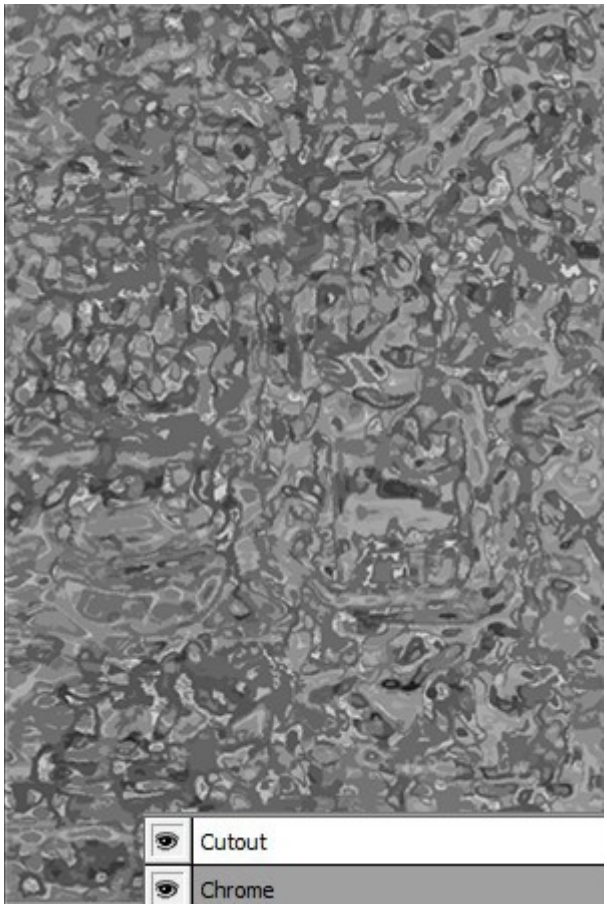
Filtergalleri/Filter Gallery

Filtergalleriet är en funktion med olika filter som har



Colored Pencil

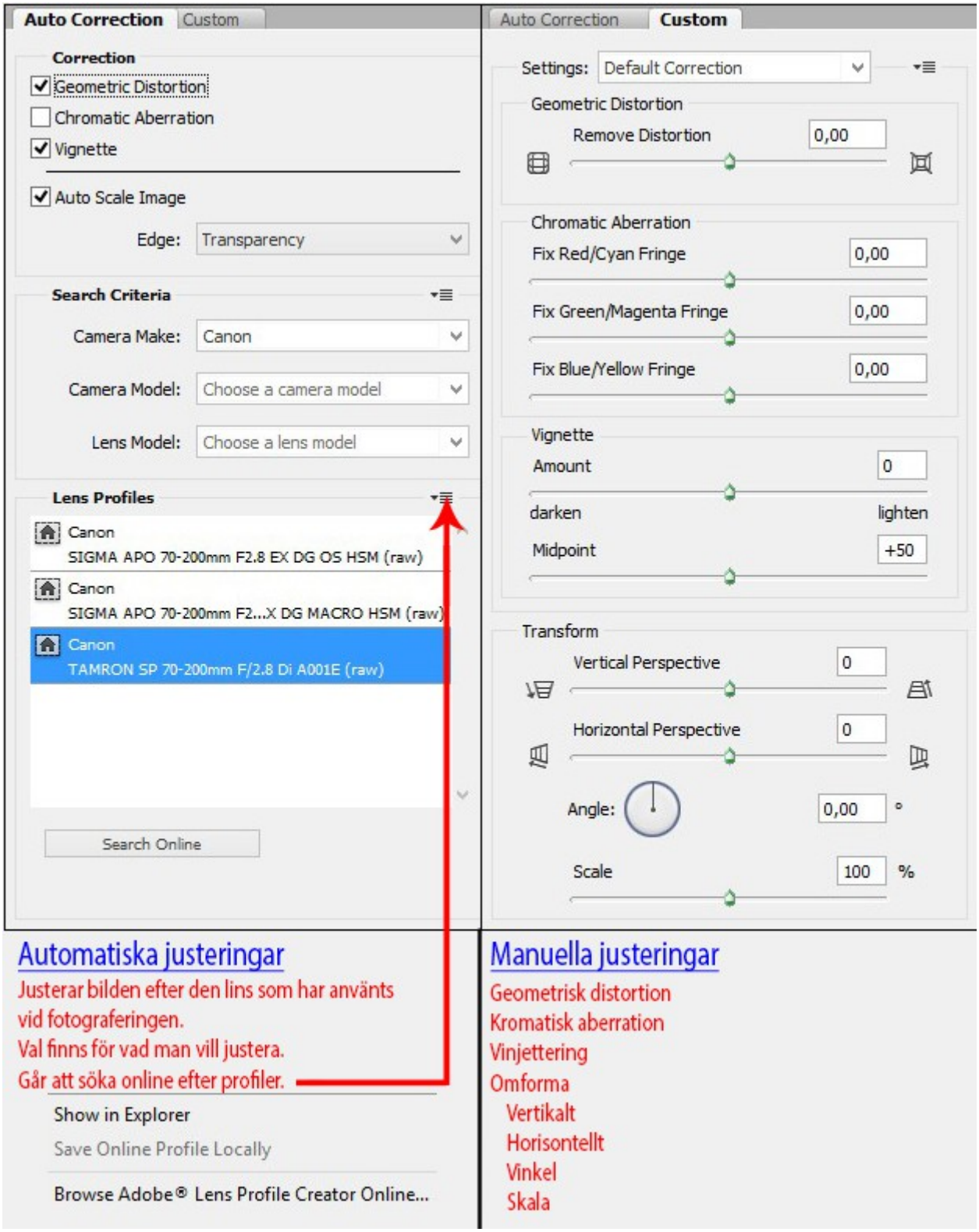
PASTILL
CHOK
Paint Daubs
Texturizer


Cutout
Chrome

PASTILL
Ocean Ripple
Film Grain
Paint Daubs
Texturizer
Grain

Linskorrigering/Lens Correction

Korrigerar linsfel via automatiska profiler eller manuella justeringar.

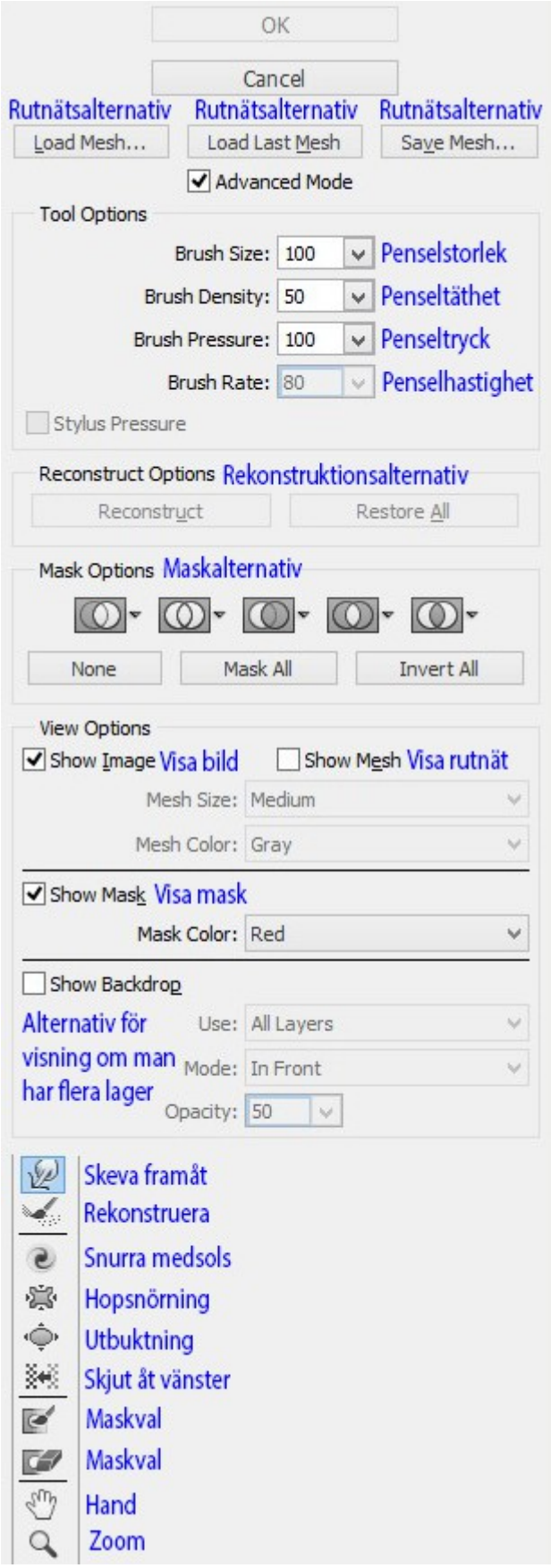


Direktlänk till ovan

Gör flytande/Liquify

Detta filter används för att ändra/justera/förvränga former.

Fungerar bra när man ska retuschera människors utseende och/eller förvränga innehåll i bilder.



Verktyget Utbuktning är använt på ögon och näsa.

Oskärpa/Blur

Filtren skapar oskärpa på olika sätt. Mest och oftast användbart i redigeringssammanhang är Gaussisk oskärpa/Gaussian Blur, Ytoskärpa/Surface Blur och Rörelseoskärpa/Motion Blur. Utöver de som finns på under bilden tillkommer, under rubriken övriga oskärpefilter, Linsoskärpa/Lens Blur som inte funkar med smarta objekt.

Oskärpegalleri/Blur Gallery

Innehåller tre filter med olika kvaliteer. Det går att kombinera alla tre filtren eller bara två av dem. Även så kan man skapa bokeheffekter i samband med den pålagda filtereffekten.

Field Blur

Skapar oskärpa över hela eller delar av bilden och i olika styrka.

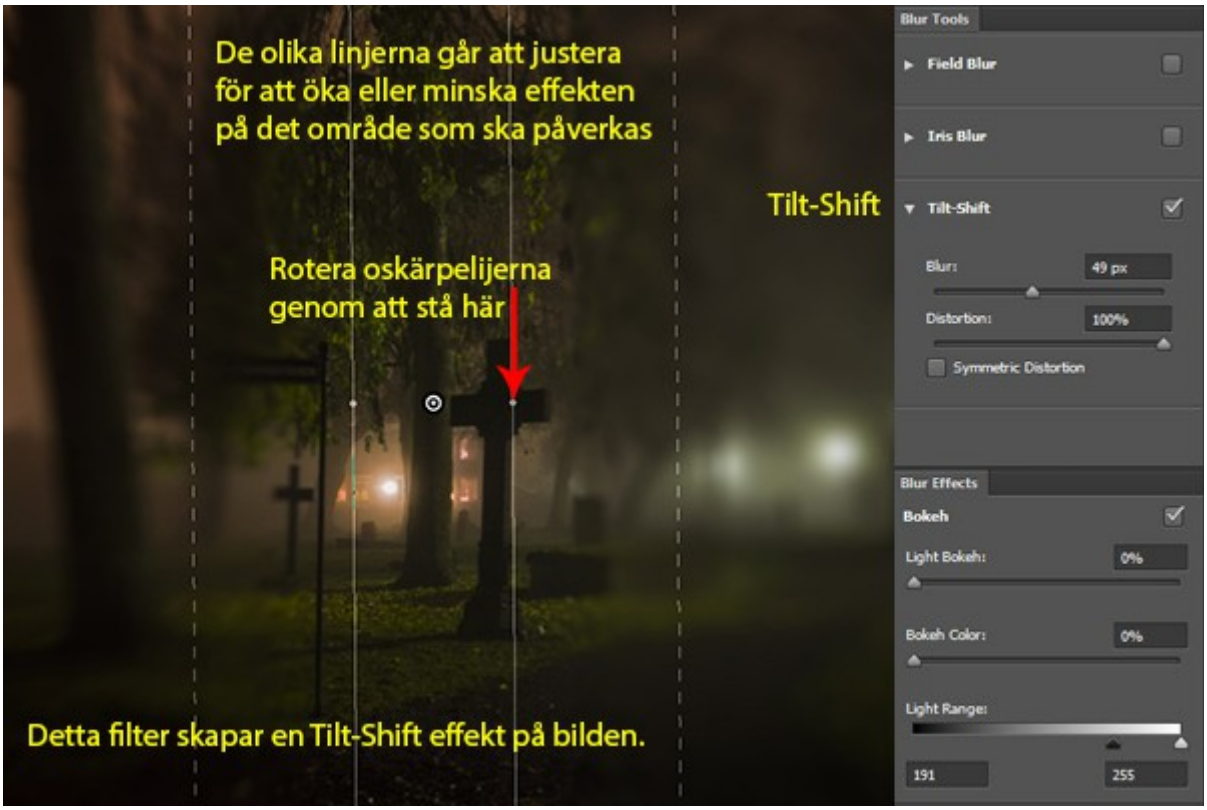
Genom att hålla ned M-tangenten kan man se den mask som filtret skapar, detta gäller alla tre filtren.

Iris Blur

Skapar oskärpedjup i bilden.

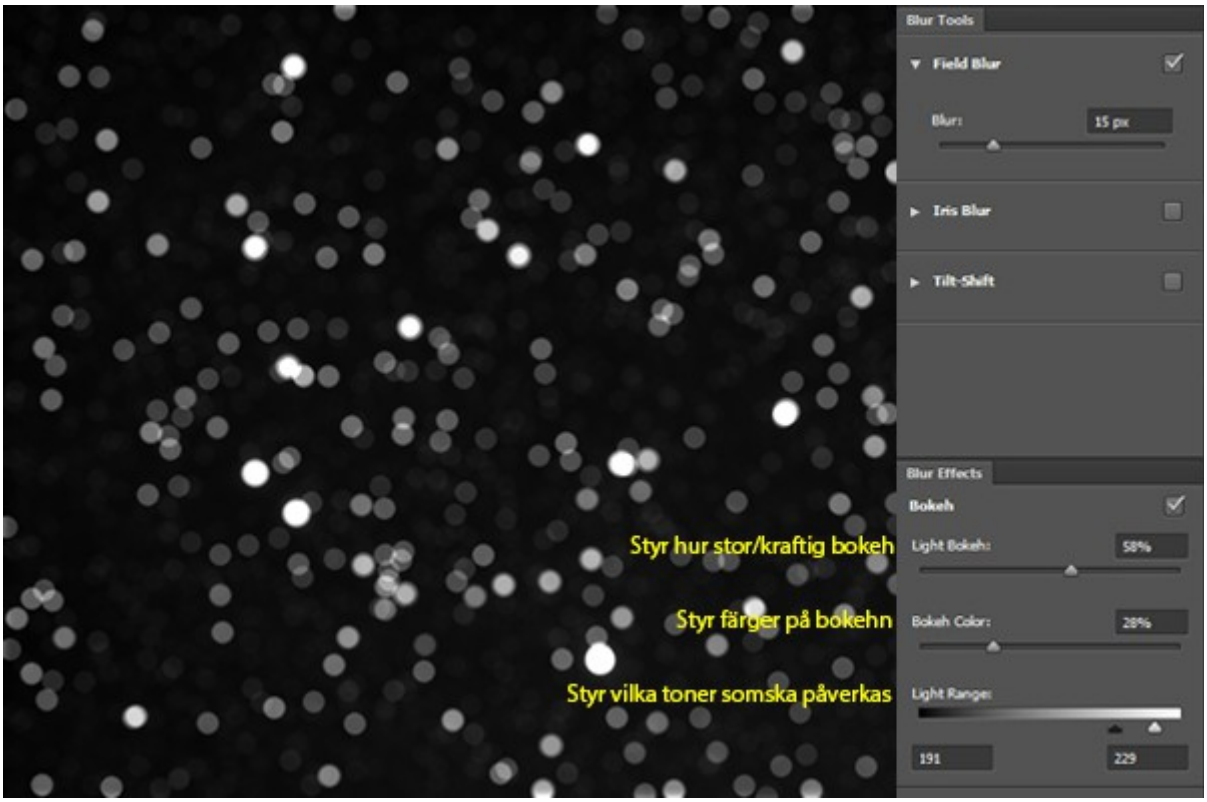
Tilt-Shift

Skapar en Tilt-Shift effekt.

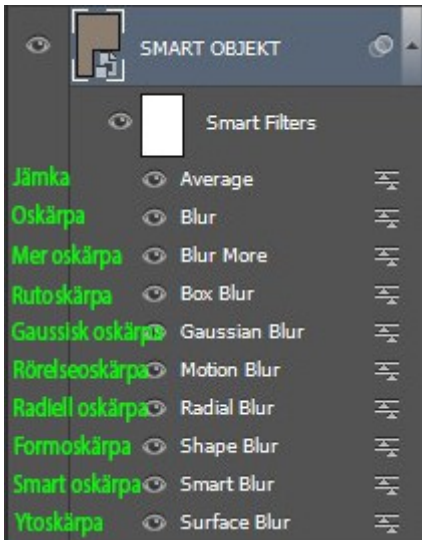


Bokeh

Bokeheffekten skapas ihop med något annat av de tre filtren. Under Tilt-Shift finns en ruta man kan bocka i för symmetrisk distortion om man vill det ska se likadant över på hela bilden. Det går även att styra färger, men jag har använt en svartvit bild.



Övriga oskärpefilter

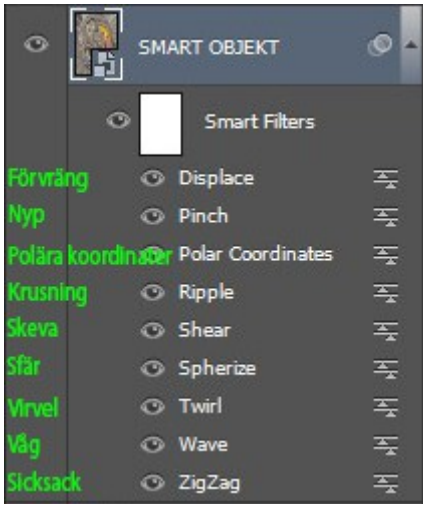


Gaussisk oskärpa

Rörelseoskärpa

Förvrängning/Distort

Förvrängningsfiltren gör precis vad de låter som, förvränger bilden. Ett filter jag använt en del är Förvräng/Distort. För övrigt kan man använda filtren för att skapa olika bakgrunder och eller andra effekter i skapande arbete.



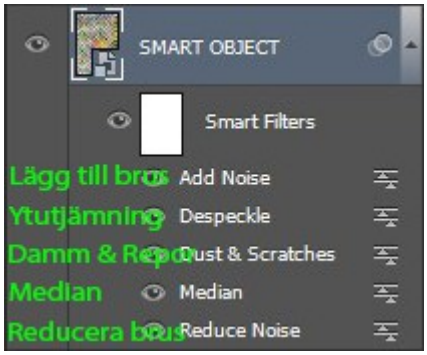
Förvräng

Krusning

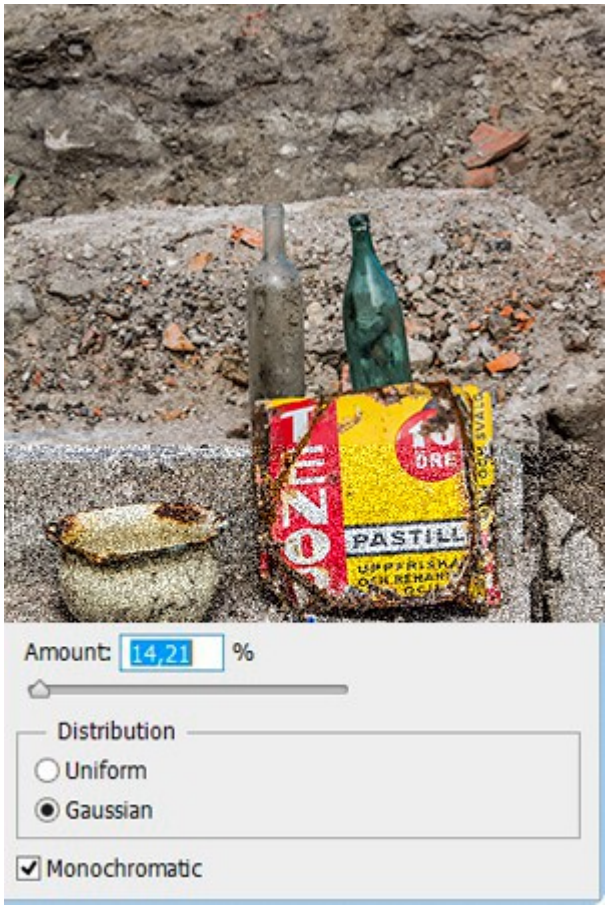
Brus/Noise

Brusfiltren arbetar med brus. Det första lägger till brus, det sista reducerar brus. De mellersta skapar mer oskärpa än tar bort brus och är användbara i andra sammanhang.

Här och här används Brus. Här används Damm & Repor.



Brus

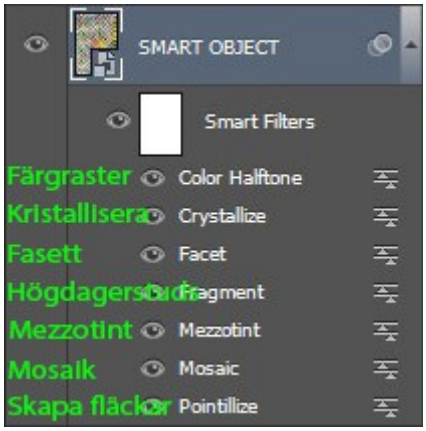


Damm & Repor

Förvandla pixlar/Pixellate

Filtren omvandlar pixlarna i bilden på olika sätt, t ex kvadrater, polygoner eller punktformer.

I denna guiden är filtret Mosaik använt.



Mosaik

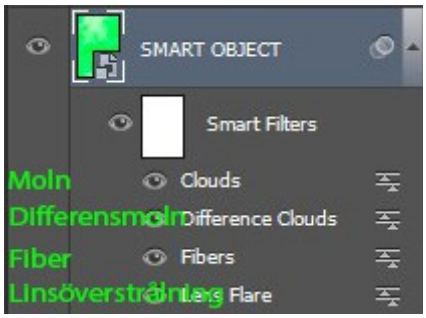
Skapa fläckar

Återgivning/Render

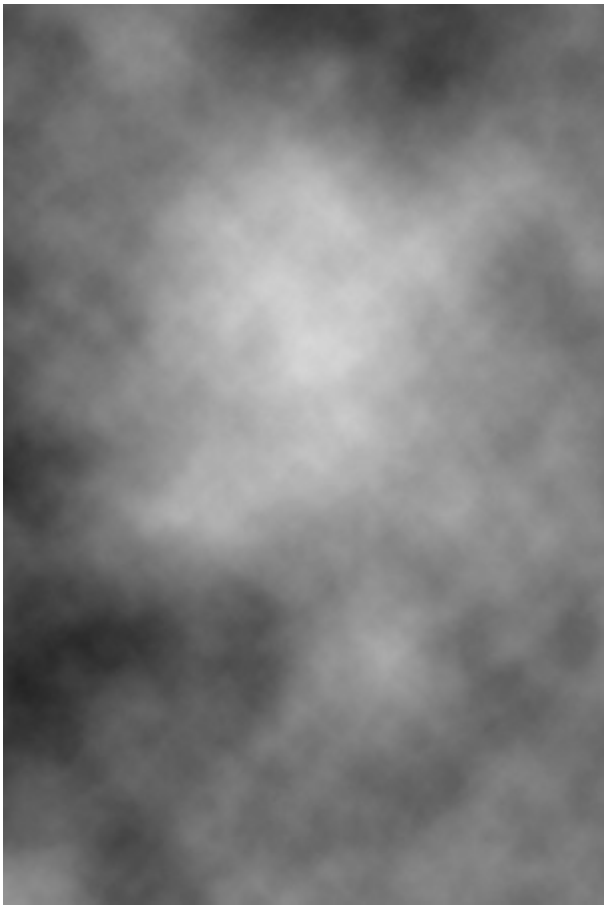
Filtren arbetar bl a med att skapa molneffekter och ljuseffekter. Ett filter är inte med Ljuseffekter/Lightning Effect.

Moln och fiberfilter bör användas på egna lager. Ljusfiltren används på samma lager som bilden eller på separata lager.

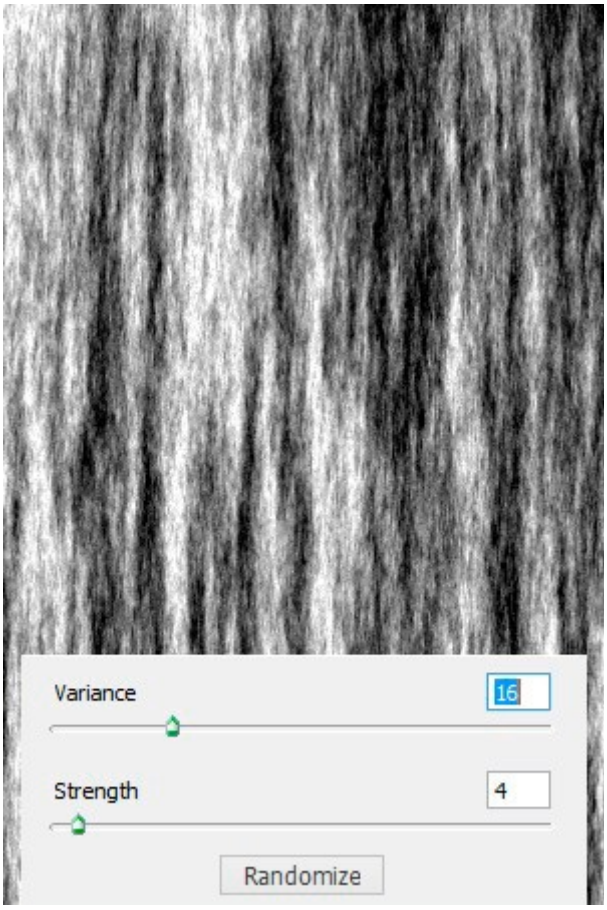
Här finns en guide där jag använder Moln.



Moln

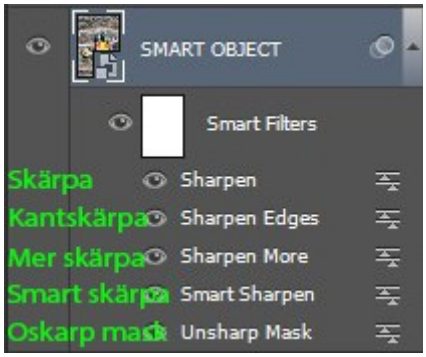


Fiber



Skärpa/Sharpen

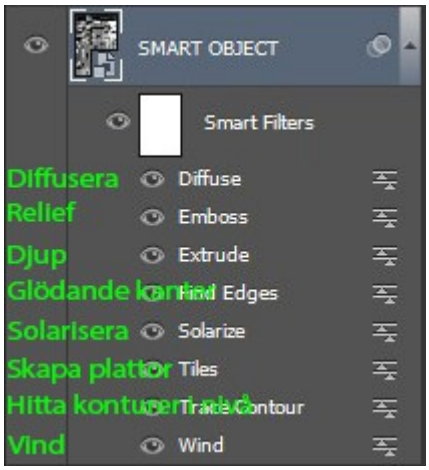
Att skärpa en bild på ett bra sätt i Photoshop är en process över flera steg som inbegriper fler filter än skärpefiltren och det filter som är användbart i sammanhanget är Smart skärpa.



Överdriven effekt med hjälp av Oskarp mask

Stilisera/Stylize

Detta är en filtergrupp som letar efter kontraster i bilden och skapar effekter utifrån detta.

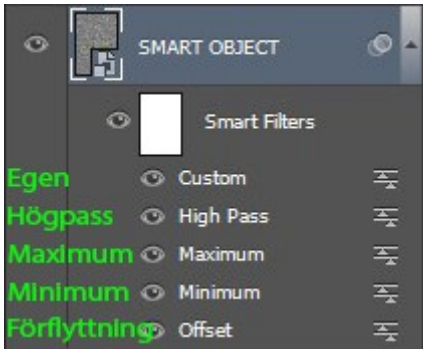


Glödande kanter

Solarisera

Andra/Other

Filtren används för att arbeta med olika masker. Filtret Högpass är mycket användbart vid skärpemetoder.



<u>För bilder upp till 900 pixlar</u>
Nytt lager skapat av bilden
Skärpa pålagd med Högpassfiltret.
Blandningsläget ändrat till Linjärt ljus/Linear Light

Klonverktygen

©Anders Törnevad

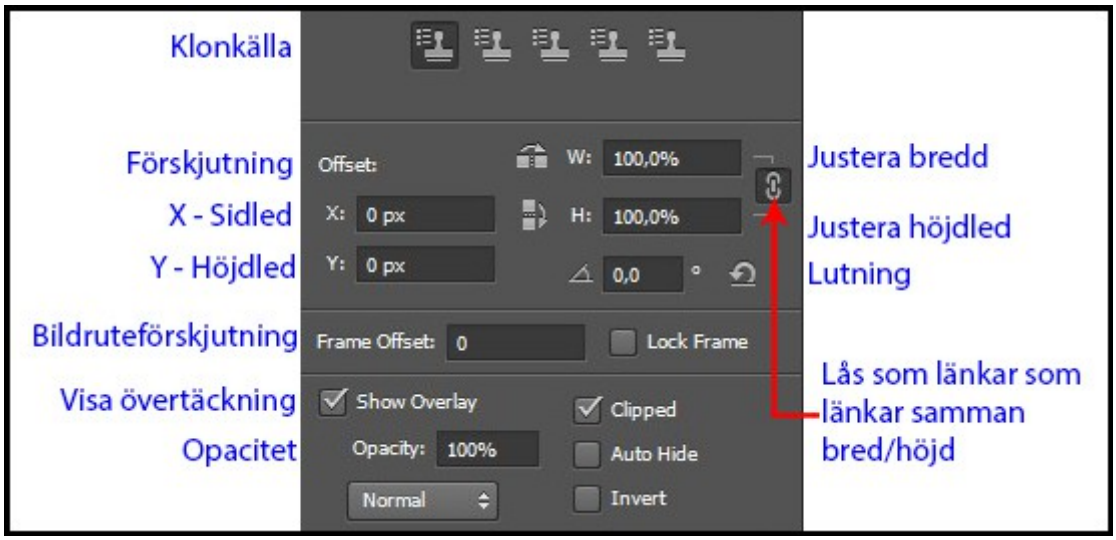
Photoshop - Klonverktygen

Klonverktygen återfinns i Verktygspanelen/Tool Bar. De består av två delar, dels lagningsverktyg, dels klonings och mönsterverktyg. Verktygen har en verktygsrad som visas under respektive verktyg. Till detta hör en klonkällepanel som återfinns under Fönster/Windows. Ett filter finns också , Gränspunkt/Vanishing Point, som återfinns sist.

Lagningsverktyg

Klonverktyg

Klonpanel



Att klona

- Klona i möjligaste på på ett enskilt lager och använd funktionerna som tar avtryck från alla lager eller från det aktuella och underliggande lager.
- Arbeta i förstoring där det behövs.
- Skapa så kallade kompositlager när kloningen är färdig och fortsätt därifrån med vidare arbete. Ett kompositlager är alla underliggande lager sammanslagna till ett nytt lager via Shift + Ctrl + Alt + E (visas senare).
- Vid kanter/gränsområden bör man vara försiktig med lagningsverktygen då det ofta tar med näraliggande områden. Att arbeta med markeringar kan i detta fall fungera.
- Arbeta med en storlek på penseln som matchar det arbete som ska göras. Mindre prickar och fläckar innebär en mindre pensel och större prickar/fläckar en större pensel.

Bilden som kommer användas för att demonstrera verktygen

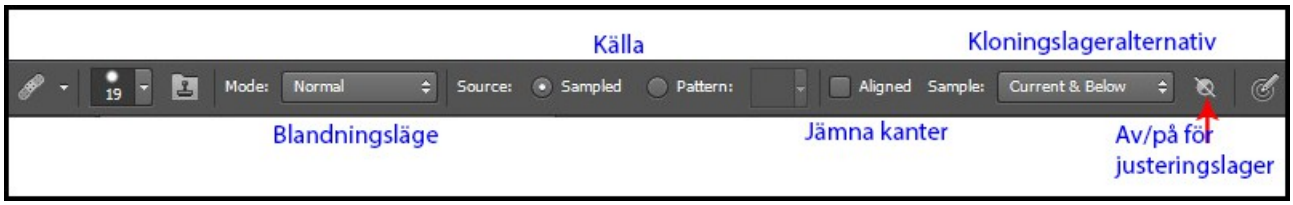
Lagningspensel/Spot Healing Brush

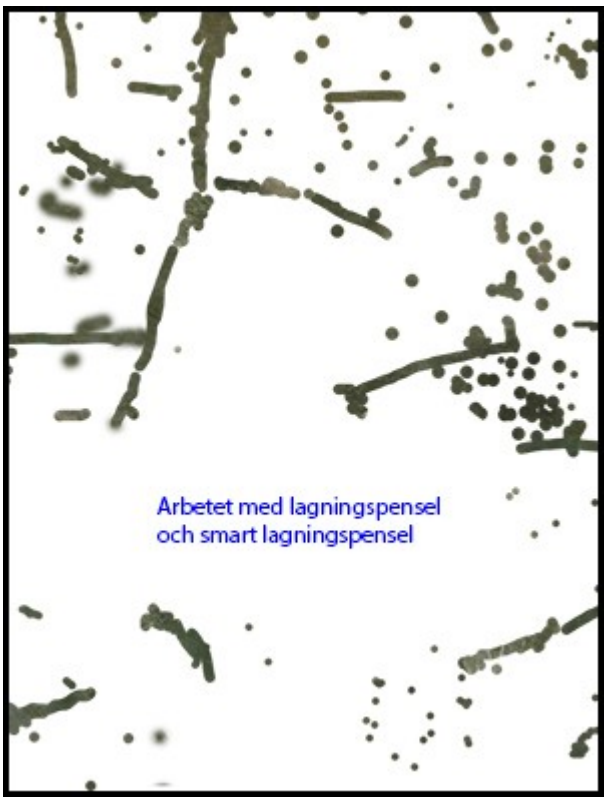
Lagningspenseln är utmärkt att använda till reparation av ”punktvis” formade fel i en bild om man vill justera och laga ytan så den ser enhetlig ut. Den används ofta vid restaurering av gamla bilder och vid hudretusch eller att ta bort damm från sensorn som skräpar ner en bild.

Penseln fungerar genom att när man ”zappar” med den, smälter avtrycket in med omgivningen och skapar enhetlighet i området.

Smart lagningspensel/Healing Brush Tool

Med denna pensel måste man först ta ett avtryck genom Alt + musklick för att få ett första avtryck som man sedan målar in. Penseln är lik lagningspenseln genom att den smälter in det klonade området. Dock kan man måla längs något större områden som revorna på bilden.





Laga/Patch Tool

Verktyget överför ett markerat område genom förflyttning till en yta som den smälter in i.

Det går att välja om man vill välja markeringen som källa eller mål.

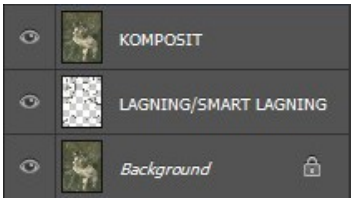
Fungerar bara på samma lager man arbetar på.

Fungerar också med medveten Innehållsmedveten fyllning/Content Aware som finns under Val för metod.

För demonstrationens skull har jag skapat ett kompositlager av bilder för att använda Lagaverktyget. Egentligen hade jag kunnat utföra kloning på samma lager.

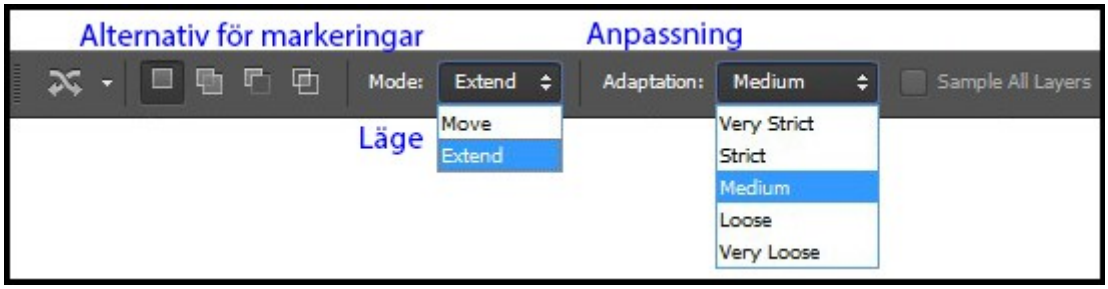
Kompositlager skapas genom stå på översta lagret och sedan snabbkommandot
Shift + Ctrl + Alt + E

Jag kommer använda Innehållsmedveten fyllning på samma lager på nästa sida. Dock bara för att visa hur det funka, retuscheringen kommer inte vara med efter det.



Innehållsmedveten fyllning/Content Aware

Verktyget fungerar genom att gör en markering och flyttar denna så den smälter in i bakgrunden.



Markeringen är flyttad till vänster över objektet.

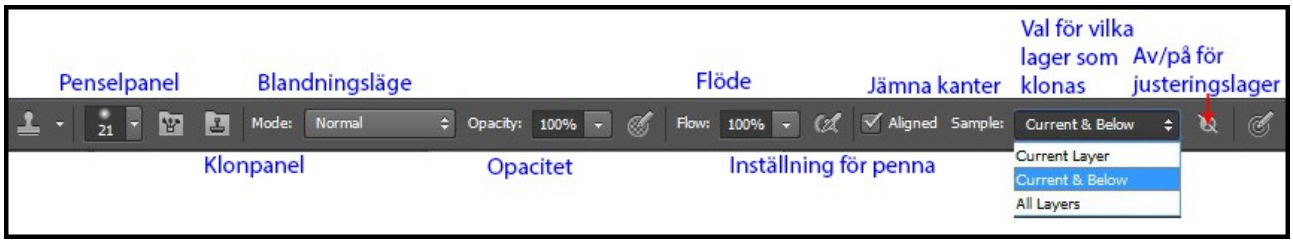
Klonstämpel

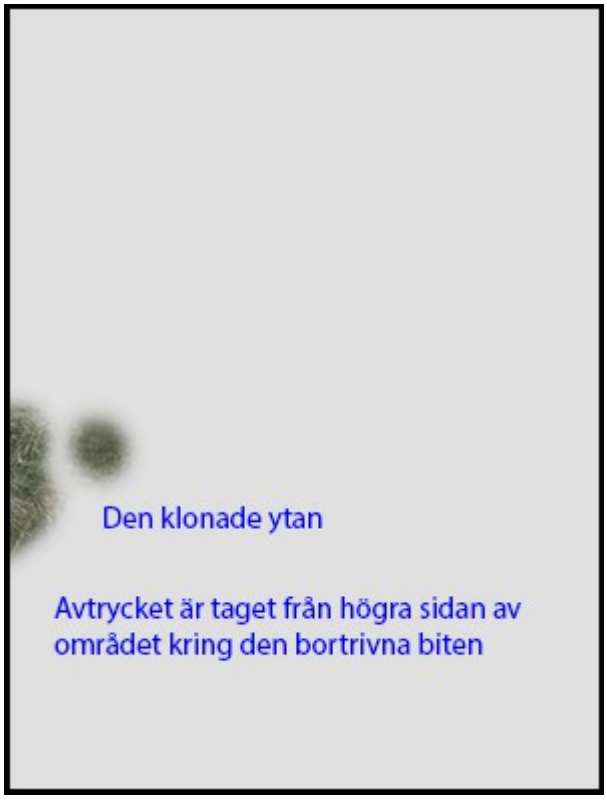
Konstämpeln fungerar som den smarta lagningspenseln genom att man först måste ta ett avtryck genom att hålla ned Alt-tangenten och sedan måla. Skillnaden för övrigt är att med denna pensel smälter inte kloningen in i bakgrunden och beroende på område man klonar måste man variera penselstorleken. Oftast fungerar det bra att använda en pensel med 0% hårdhet.

Genom att rutan Visa övertäckning/Show Overlay är ibockad kan man se området man tagit som avtryck och vad man målar på vilket område. Detta gör att man kan måla med precision.

Verktyget är lite trubbigt att måla med ibland då man lätt får mönsterupprepningar. Beroende på vad för sorts yta man klonar (och tar avtryck från) kan man få ta nya avtryck ofta. Ett hjälpmedel är att använda klonpanelen och använda sig av olika avtryck, det går att välja upp till fem stycken.

Det går även att göra andra justeringar via klonpanelen som kan vara användbara beroende på arbetet som ska utföras.





Den slutliga bilden efter några övriga justeringar

Gränspunkt/Vanishing Point

Gränspunktsfiltret har en funktion som gör att det går att klona på plana perspektivytor.

Skapa en yta med verktyget som är rödmarkerat, vertikalplansverktyget.

Skapa en ny yta med det rödmarkerade verktyget.

Välj nu den rödmarkerade klonstämpeln och ta ett avtryck i fönster vid den röda pilen och flytta sedan för att börja måla där den gröna pilen är.

Ett nytt fönster är skapat

Photoshop
Photoshop

Svartvitt

©Anders Törnevad

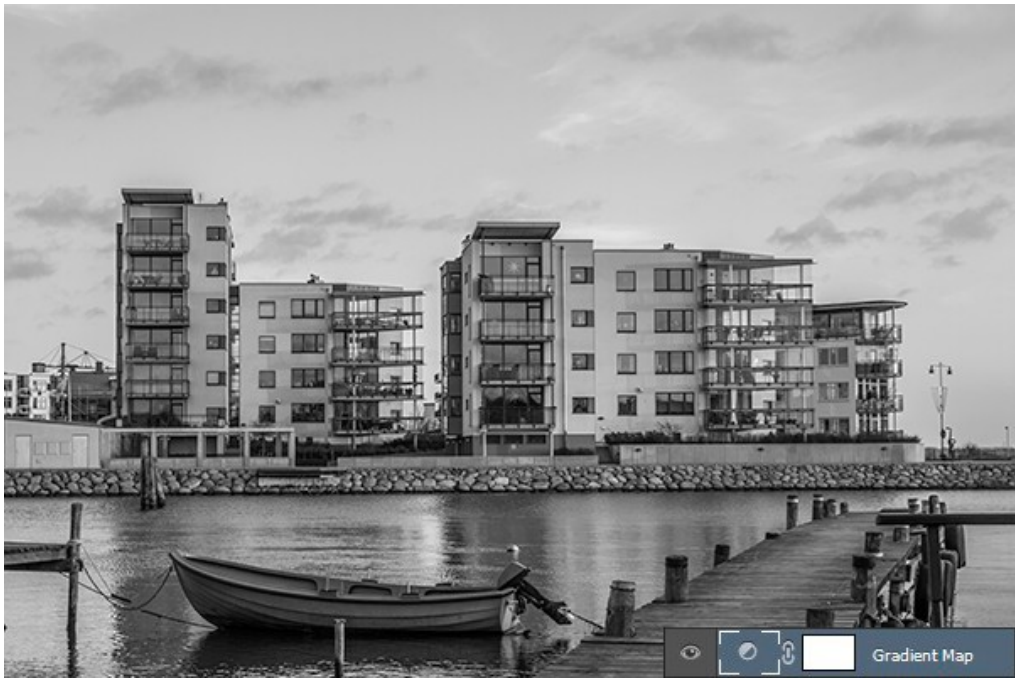
Photoshop - Svartvitt

Det finns en mängd sätt att arbeta med svart i Photoshop. Några väldigt enkla och andra mer komplexa. För att få snygga svartvita bilder krävs ofta några steg i processen, som inbegriper bland annat att man använde masker och justeringslager och om du är obekant med detta så finns det att läsa på bland de andra guiderna om grunder.

Enkla konverteringar

Justeringslager Övertoningskarta/Gradient Map

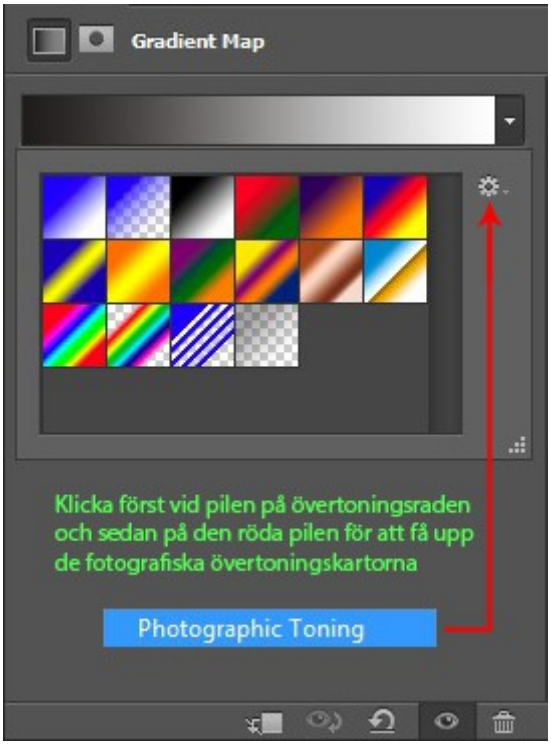
Skapa ett justeringslager Övertoningskarta ovanför bilden med svart och vitt som för-respektive bakgrundsfärg.



Ytterligare möjligheter med Övertoning är att skapa fler stoppunkter på övertoningen.

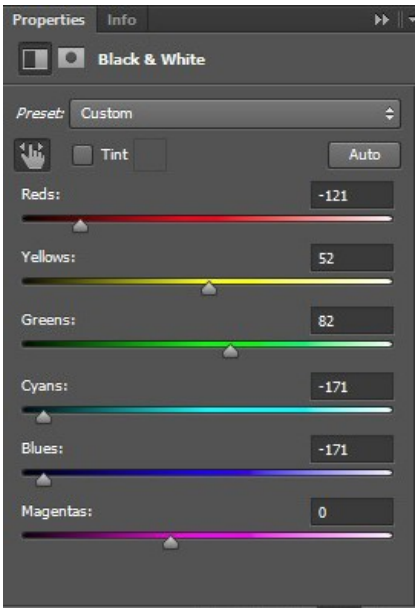
En tonad övertoningskarta

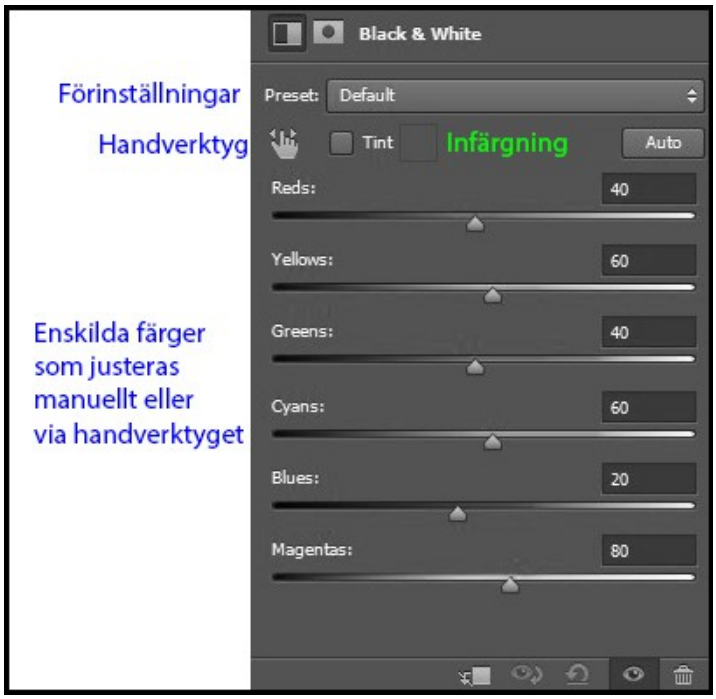
I Photoshop CS6 finns en uppsättning nya övertoningskartor som efterliknar analog film och som fungerar mycket bra.



Justeringslager Svartvitt/Black & White

Detta justeringslager påverkar bildens färger genom att dra i reglagen för respektive färg åt höger (ljusare) eller vänster (mörkare).





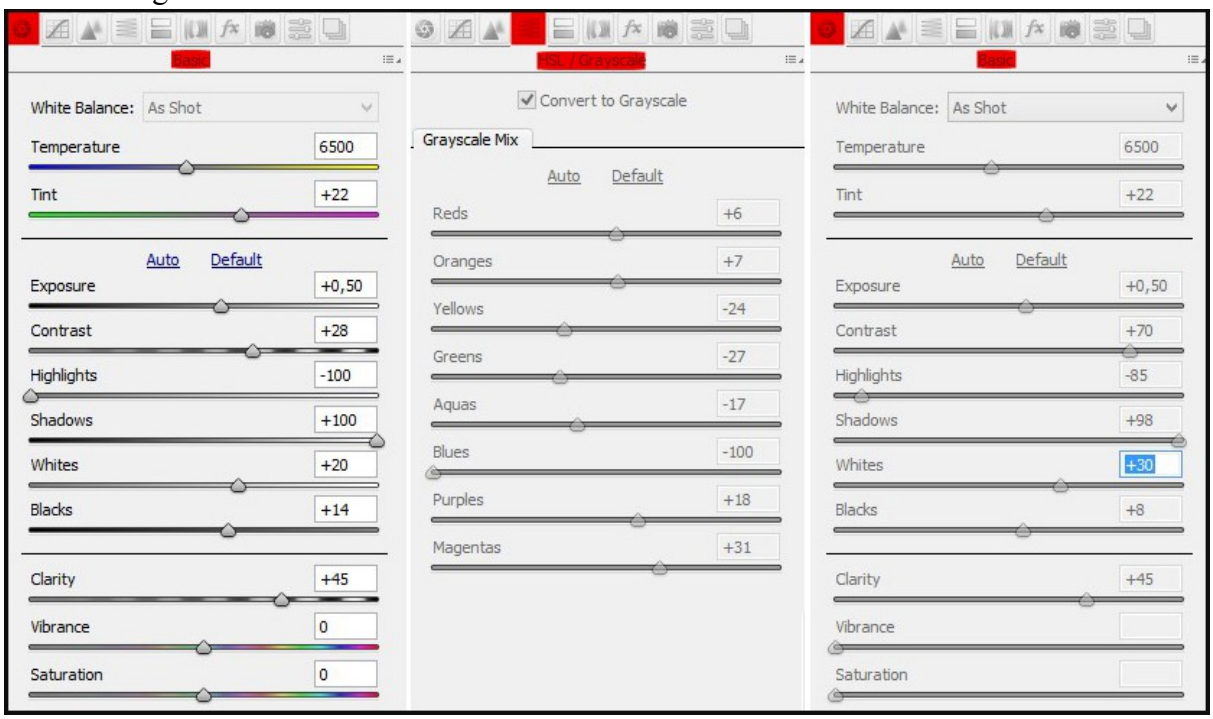
Avancerade konverteringar

Svartvitt i Camera RAW

Arbeta i fyra led.

1. Basjusteringar i basfliken
2. Justera svartvitt
3. Justera kontrast igen i basfliken
4. Slutliga justeringar med justeringspensel/Neutralt graderingsfilter

Justeringar för Camera RAW



Neutralt graderingsfilter och justeringspensel i Camera RAW

Svartvitt med LAB

LAB är en färgrymd I Photoshop som arbetar med färg och ljus separat, vilket kan vara ett alternativ för att skapa attraktiva svartvita bilder.

Gå till Bild/Färgläge/Image/Mode och ändra 16- bits/Channel.

Gå till Bild/Färgläge/LAB/Image/Mode/Lab Color.

Välj Kanaler/Channels i lagerpaletten och välj sedan Ljushet/Lightness.

Gå till Bild/Färgläge/Gråskala/Image/Mode/Greyscale. Klicka ja till att ta bort övriga kanaler.

Välj Skapa kanal/Load channels as a selection (Den prickade cirkeln längst ner i kanalpanelen).

Gå till Bild/Färgläge/RGB/Image/Mode/RGB.

Skapa ett justeringslager Enfärgad/Solid Color med färg #0c0c0c (eller någon annan mörk färg).

Ställ dig i lagermasken på justeringslagret och invertera markeringen (Ctrl+I).

Justera eventuellt opaciteten på justeringslagret.

Manuella justeringsmetoder

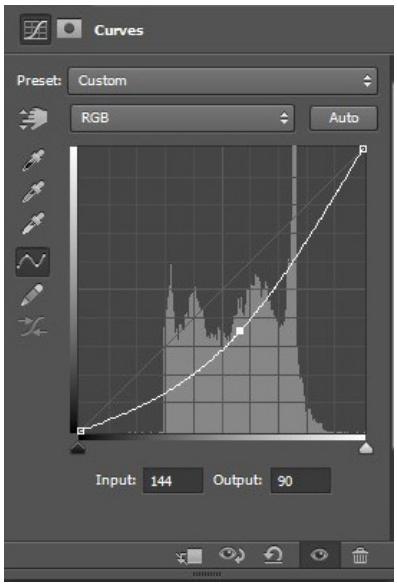
Justeringslager och lagermasker

Samma justeringar som med justeringspenseln i Camera RAW går att göra med hjälp av justeringslager och lagermasker.

Bilden jag använder är den som skapade i Camera RAW innan arbetet med justeringspenseln.

Skapa en markering runt det som ska justera. På bilden har jag skapat markeringar runt alla områden, men i arbetsgången behövs tre separata justeringslager.

Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves efter varje markering.



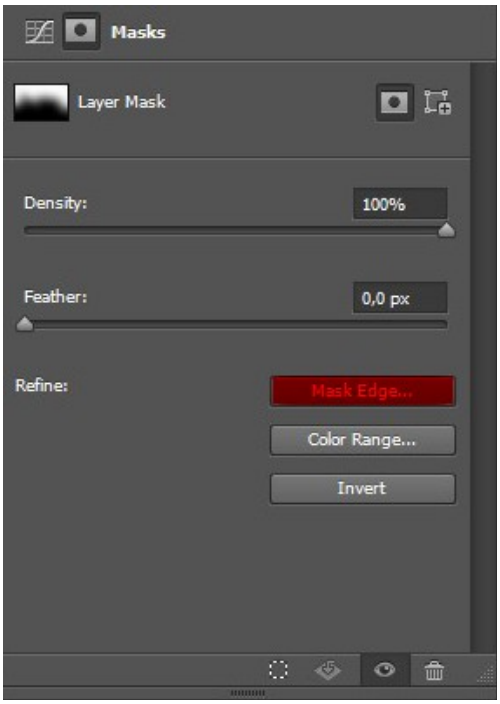
På områden som ska mörkas ner justeras kurvan nedåt som på bilden.

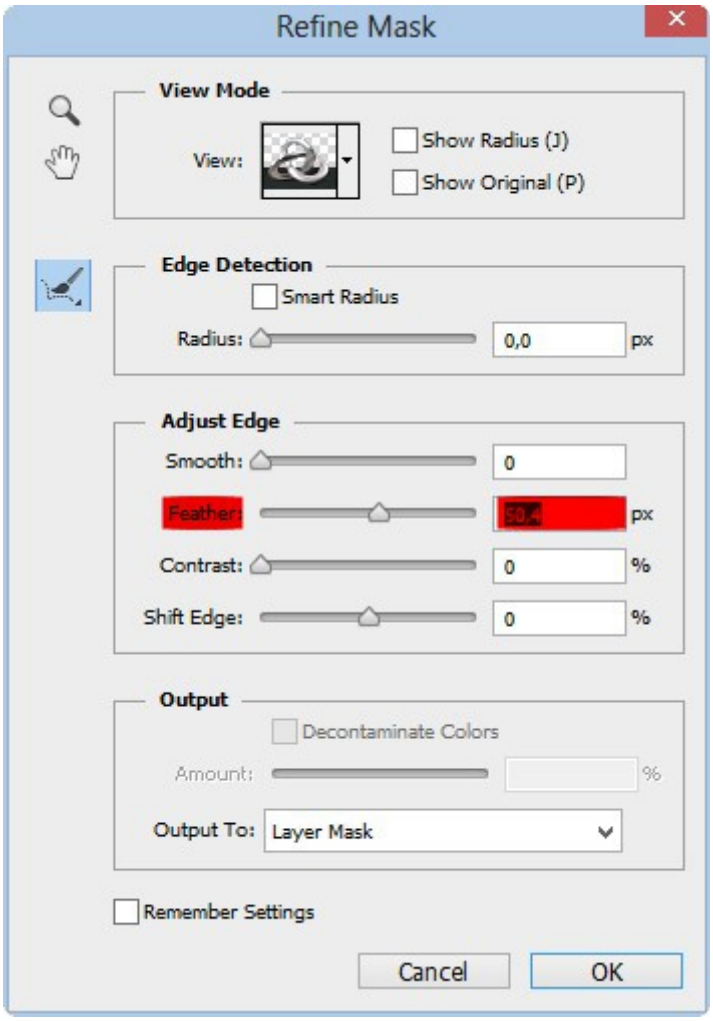
På områden som ska ljusas upp justeras kurvan uppåt istället.

Alternativt kan man testa blandningsläge Multiplicera/Multiply för nedmörkning och Raster/Screen för uppljusning.

Klicka på ikonen på lagermaskpanelen.

Justera med Förfina mask för varje justeringslager.





På bilden till höger är justeringen för himlen.

Dodge & Burn

Doge & Burn innebär att eftermåla på ett enskilt lager för att justera tonerna i bilden.

Skapa ett tomt lager och fyll med neutralt grått (#808080).
Ändra blandningsläget till Mjukt ljus/Soft Light.

Måla med svart pensel för att mörka ner och vit färg för att ljusa upp.
Använd en mjuk pensel satt till låg opacitet, mellan 4 – 8 %.

Med denna metod kan man bygga upp effekten stegvis för varje penseldrag.

Alternativet till detta är att använda ett justeringslager Kurvor som i justeringslagerdelen och mörka upp/ljusa ner kurvan och sedan fylla lagermasken med svart för att sedan stegvis måla fram effekten med vit färg, vilket kanske är det allra enklaste sättet att arbeta manuellt.

Lagret med neutralt grått.

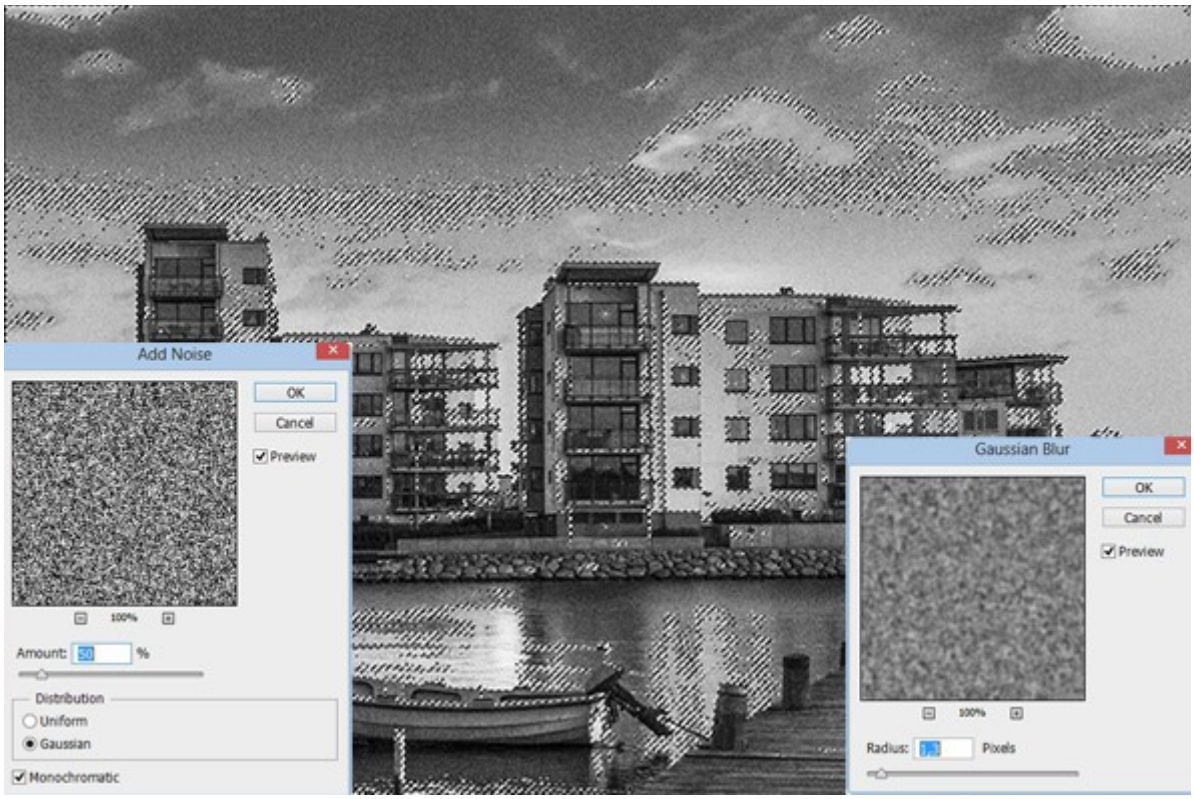
Korn

Filmkorn kan ibland vara en effekt som man eftersträvar i sin bild. Här är sättet att skapa effekten.

Receptet är anpassat till en bild som är cirka 4000 pixlar
Skapa ett tomt lager och fyll med neutralt grått (#808080).
Ändra blandningsläget till Mjukt ljus/Soft Light.

Gå till Filter/Brus/Lägg till brus/Filter/Noise/Add Noise och lägg på 50 i värde.

Gå till Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/Filter/Blur/Gaussian Blur och lägg på 1,3 i värde.



Gå till Kanaler och skapa en markering

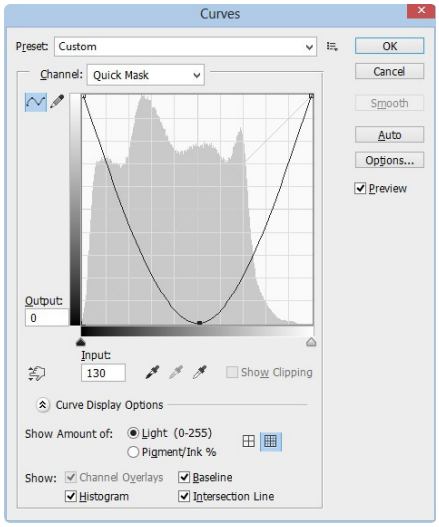
Gå tillbaka till lagerpanelen och använd snabbkommandot Q för Snabbmask/Quick Mask.

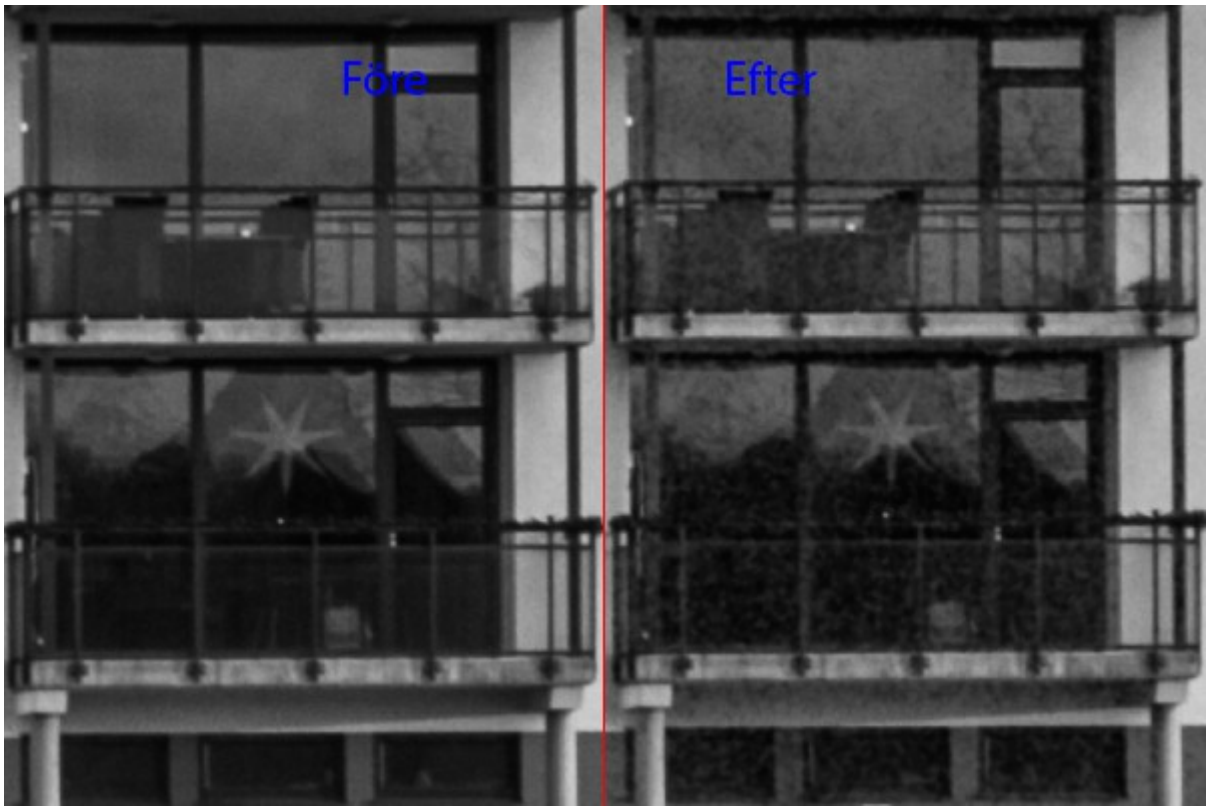
Håll ner Ctrl + M för att få upp kurvorna och justera kurvan som på bilden till höger.

Använd snabbkommando Q igen för att gå tilbaka.

Skapa en lagermask på kornlagret.

Kornen hamnar nu mer fördelat utifrån bilden ljus. Mer korn i mörka delar, mindre i ljusa.




Före
Efter

Duplex/Duotone

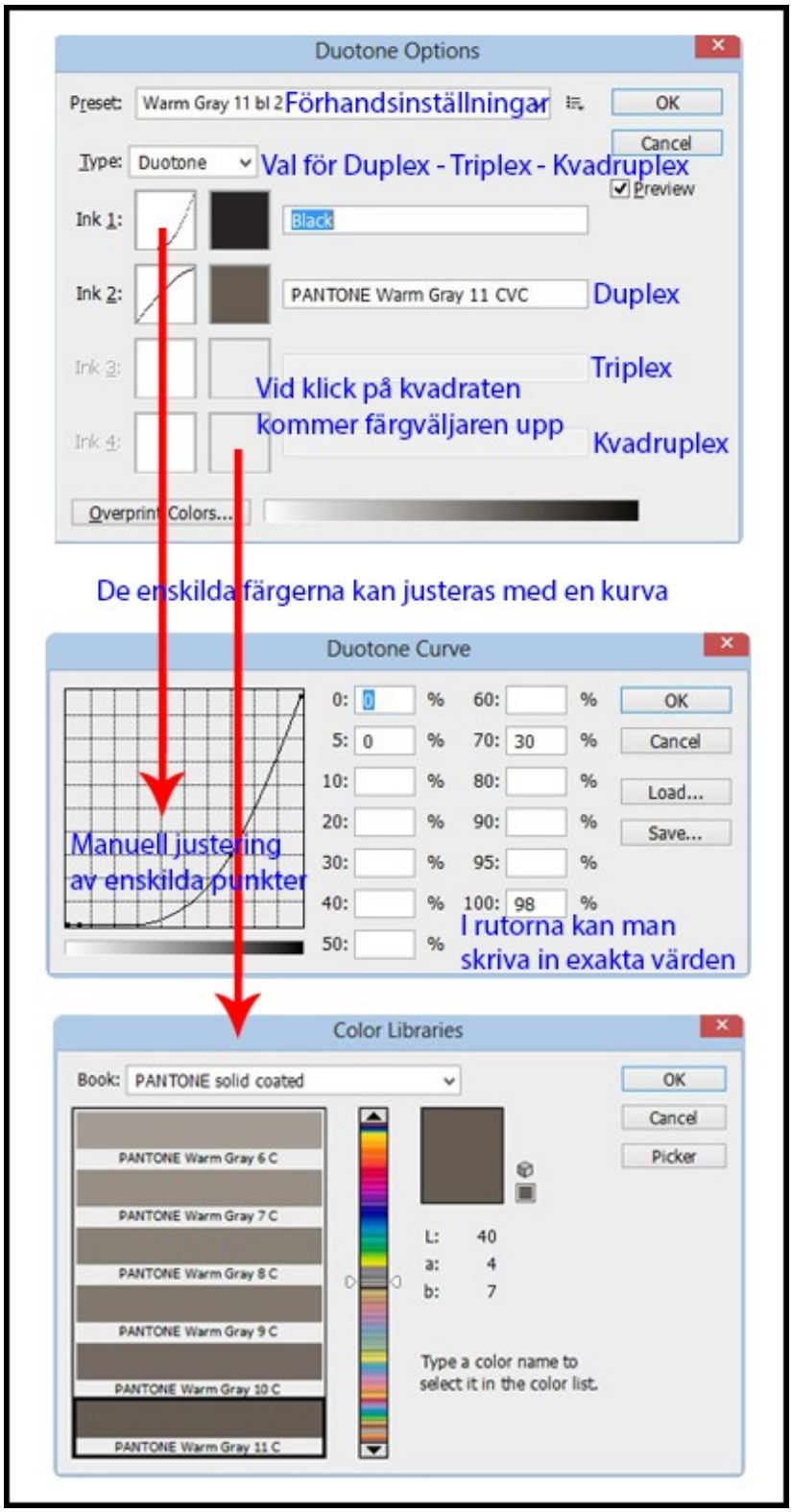
- Duplex är ett färgläge i Photoshop som är gråskalebilder med en färgtoning. Förutom Duplex finns Triplex och Kvadruplex – tre respektive fyra färger.

- Detta färgläge återger gråskaletonerna med med ett ökat tonmfång jämfört med traditionella svartvita bilder, alltså – de enskilda tonerna i gråskalan har ett ökat tonmfång i detta läge.

- Läget funkar bara med 8-bitars bilder

- Läget använder sig av Pantone-färger, men man kan välja andra färger via färgväljaren. Pantone-färger är färger som finns blandade för tryck och blir som de visas.

- Återställning av värden sker genom att hålla ned Alt-tangenten, Avbryt/Cancel ändras då till Återställ/Reset.

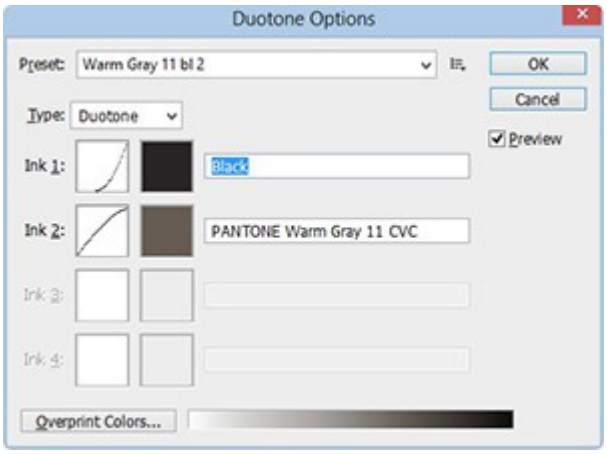


Bilden är konverterad till svartvitt. Det går att börja med en färgbild.

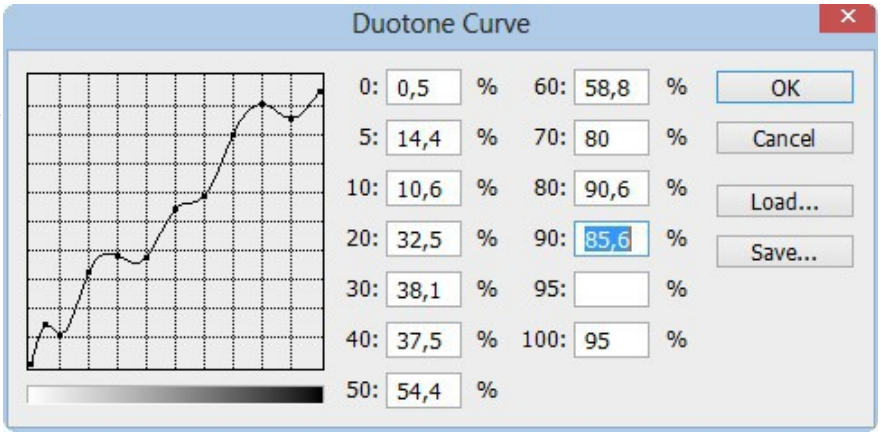
Börja med att gå till Bild/Läge/Gråskala/ Image/Mode/Greyscale.

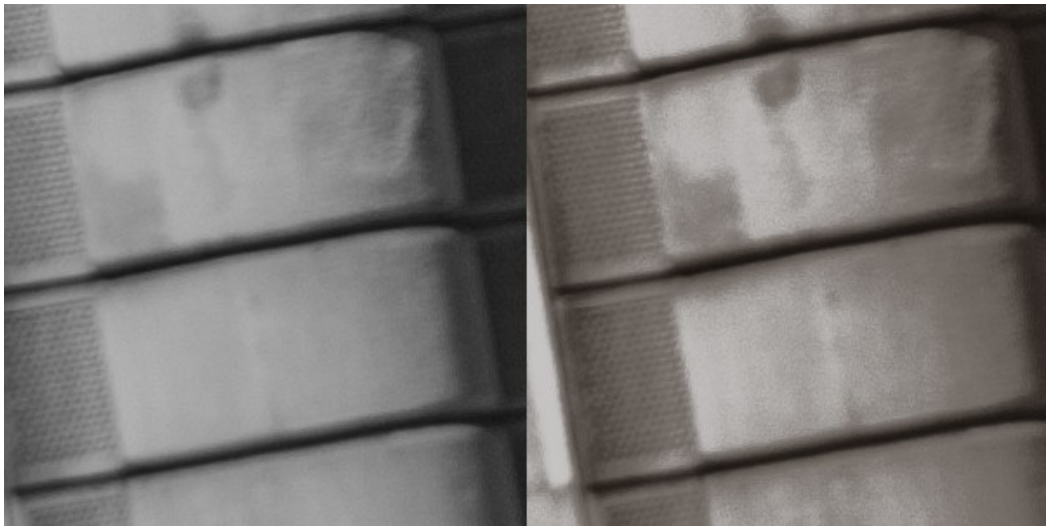
Gå till Bild/Läge/Duplex/ Image/Mode/Duotone.

Välj Duplex/Duotone i Typ/Type och sedan förhandsinställning.



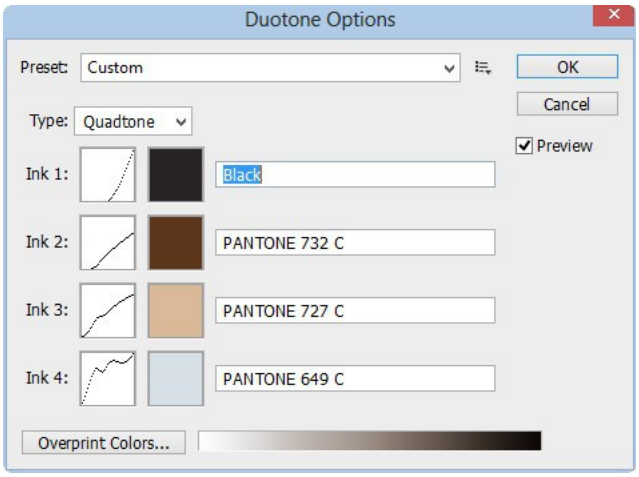
Den gråbruna färgen är justerad enligt kurvan.

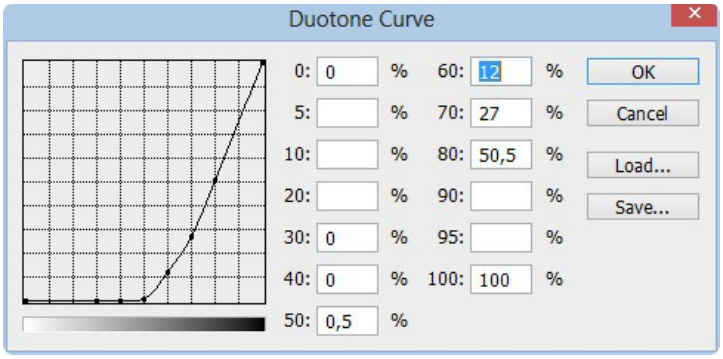




Kvadruplex Seleniumfärgad

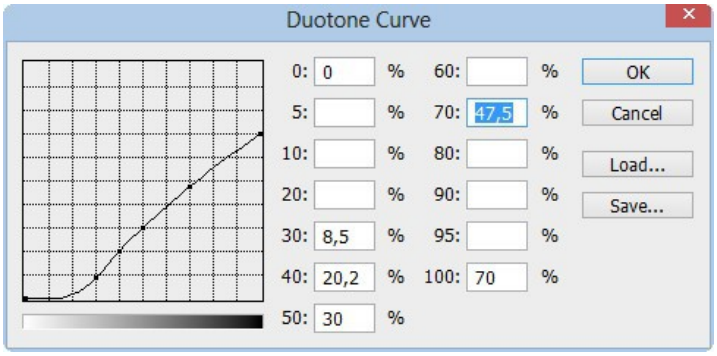
Inställningar för bilden på nästa sida

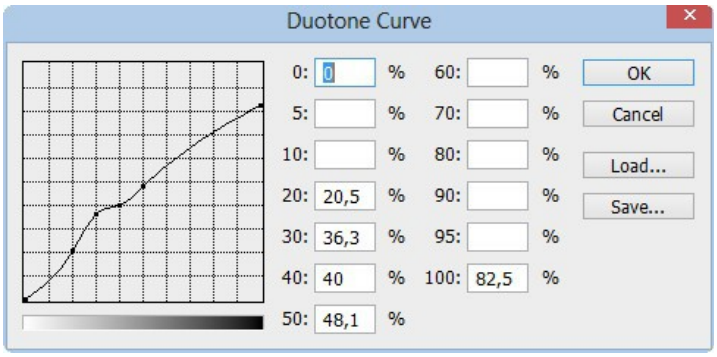




Kurvan för Black

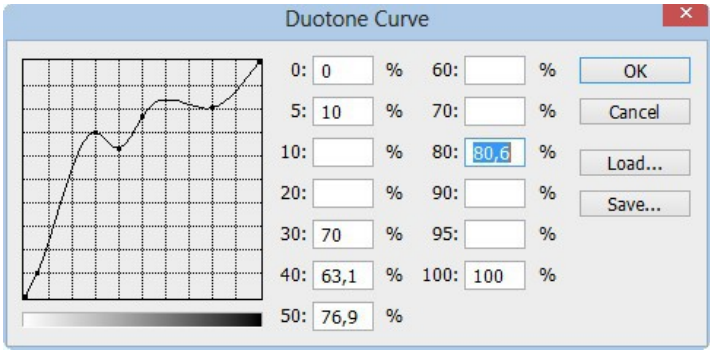
Kurvan för PANTONE 732 C





Kurvan för PANTONE 727 C

Kurvan för PANTONE 649 C



Photoshop Photoshop

LAB

©Anders Törnevad

Photoshop - LAB

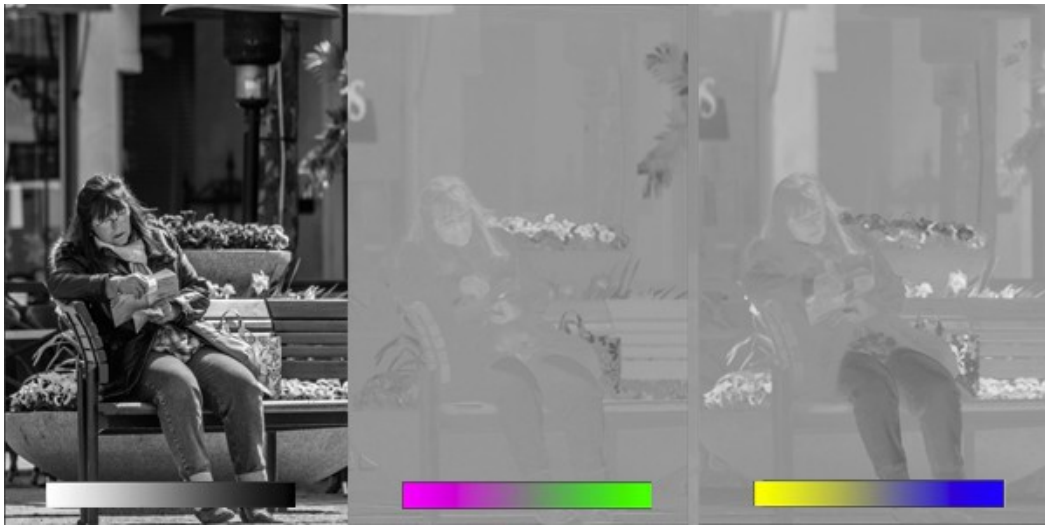
Lab-lägets färgrymd i Photoshop är ett kraftfullt verktyg att arbeta med en del olika moment vad gäller bilder.

- Skuggor/Högdagrar
- Justera brus
- Justera färger
- Öka färgmättnad
- Skärpa en bild
- Arbeta med avancerade lagermasker - avancerade friläggningar visas i denna guide.
- Svartvitt - - svartvitt i Lab visas i denna guide.

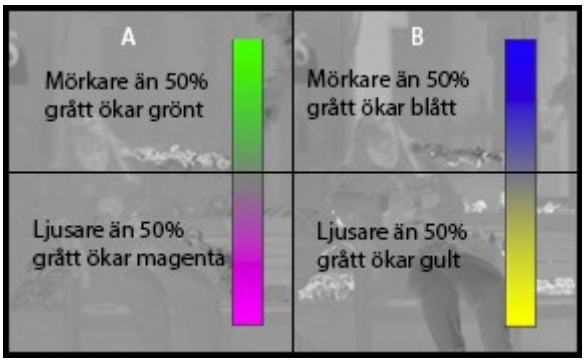
Framförallt är det färgrymden i sig själv som är fantastisk då den separerar ljus och färg på ett sätt som gör att de inte påverkar varandra som de gör i RGB-färgrymden och det är kurvverktyget som är vägen in till att justera färgerna.

Kurvorna är uppdelade på tre fönster

L	-	Ljus/Lightness	Bild nr 2 på denna sida visar
a	-	Magenta och grönt	de olika kanalerna för respektive
b	-	Blått och gult	lurva L - a - b



I Lab är 50% grått lika med ingen färg alls och ljusare eller mörkare än det ökar färgmättnaden för respektive färg i respektive kanal. Där kurvan skär mitten i rutnätet representerar nollpunkten i detta färgläge.



För att komma till Lab-läget går man till Bild/Läge/Lab/Image/Mode/Lab.

<u>Skuggor/Högdagrar</u>

Gå till kanalpanelen och stå på ljuskanalen.

Gå till Bild/Justera/Skuggor/Högdagrar/Image/Adjustments/Shadows/Highlights.

Ställ in efter dina preferenser.

Brusreducering

Det finfina här är att kunna brusreducera i a och b-kanalerna utan att påverka ljus och kontrast.

Välj den eller de kanaler som behöver brusreduceras och gå till Filter/Brus/Reducera brus/Filter/Noise/Reduce Noise.

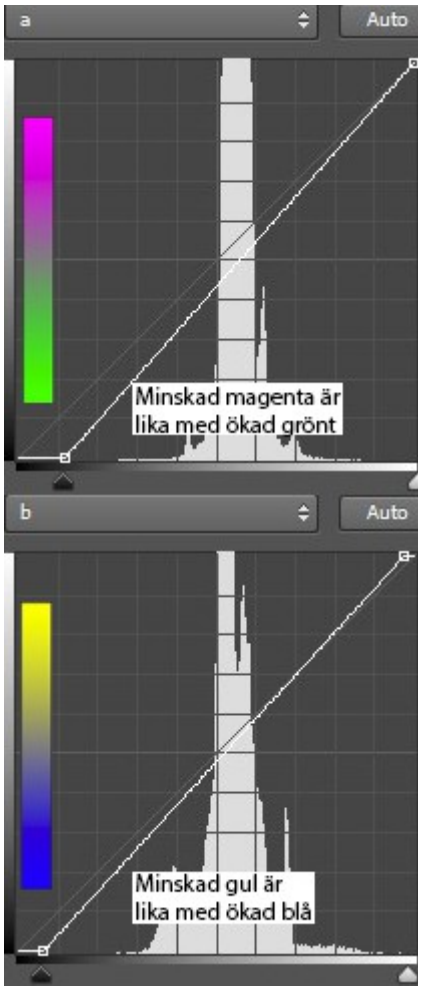
Justera färger

Detta följer grunderna om primära och sekundära färger. Justeringen på kurvorna ser dock annorlunda ut.

Tekniken för att justera färger i Lab bygger på att flytta kurvpunkterna horisontellt utifrån vilka färger som ska åtgärdas.

I detta fall är det rött som är för mycket och rött är uppbyggt av magenta och gult, vilket innebär att minska dessa två färger.

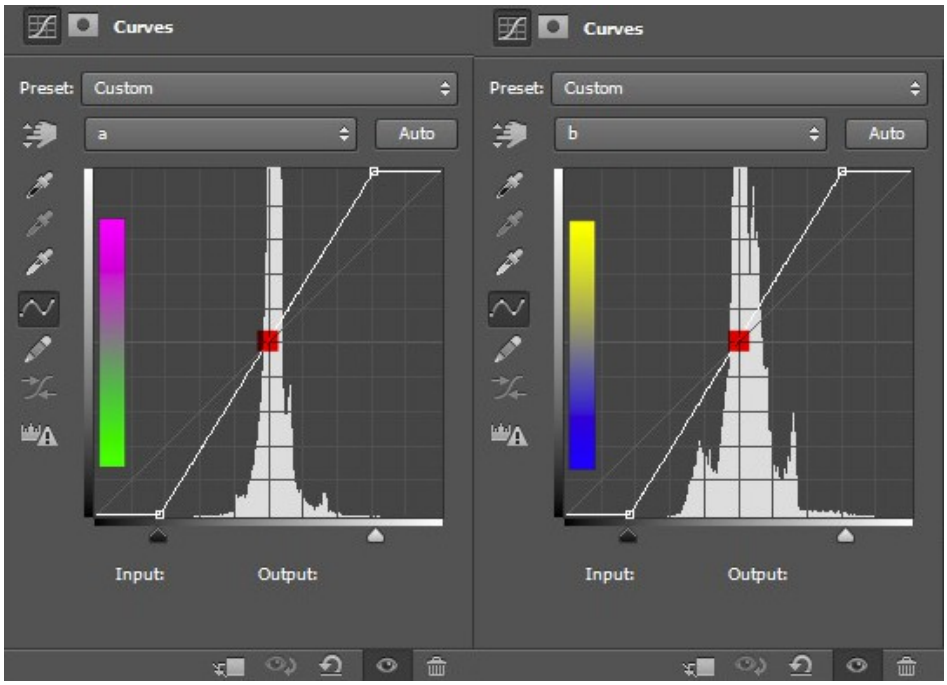
Om färsgsticket är blått räcker det med att justera gul inåt tills färgsticket upphör etc.



Öka färgmättnad

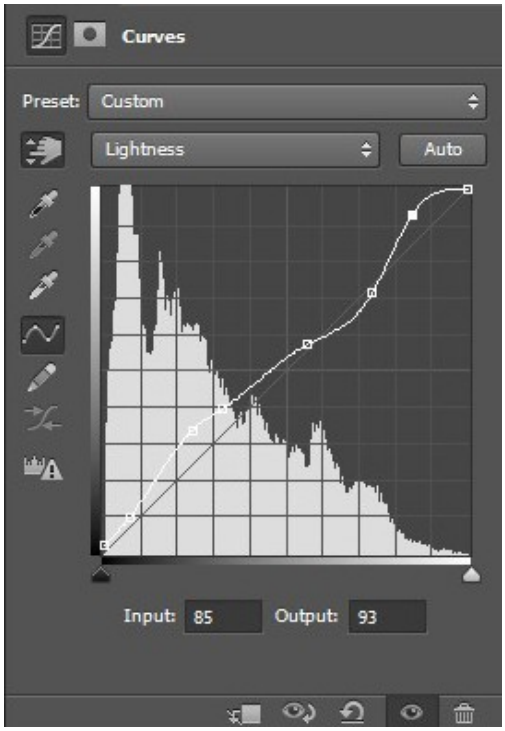
Detta är den kanske vanligaste och mest uppenbara användningen av Lab-läget. Det går att plocka fram alla färger som det mänskliga ögat kan uppfatta.

Justera in kurvan som på bilden på både a- och b-kanalen. Det är viktigt att mittpunkten skär genom där jag markerat med en röd kvadrat.



Justera kontrast

Kontraster justeras på samma sätt som i RGB-läget via att mäta olika delar av bilden med handverktyget och sätta ut punkter.

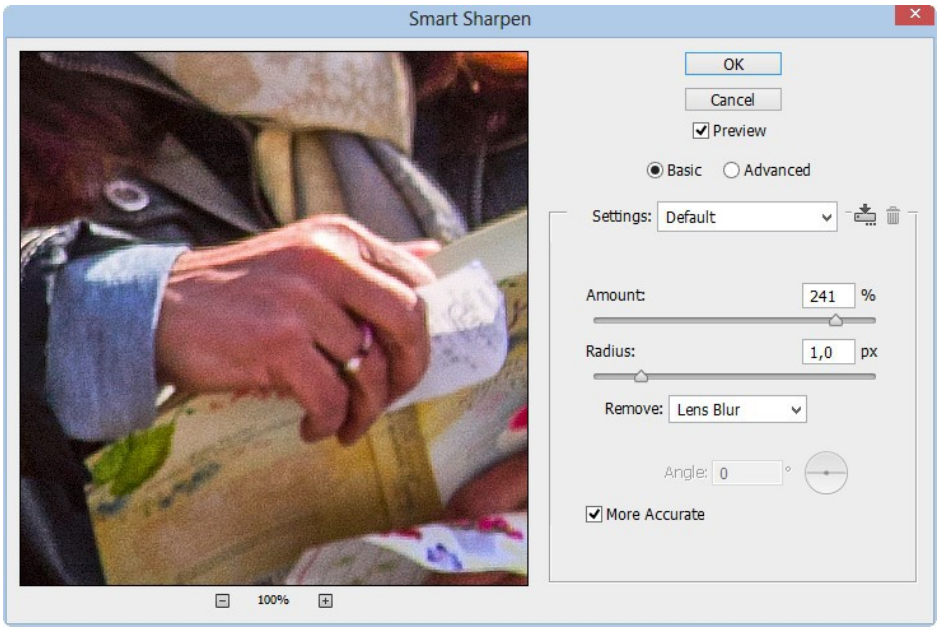


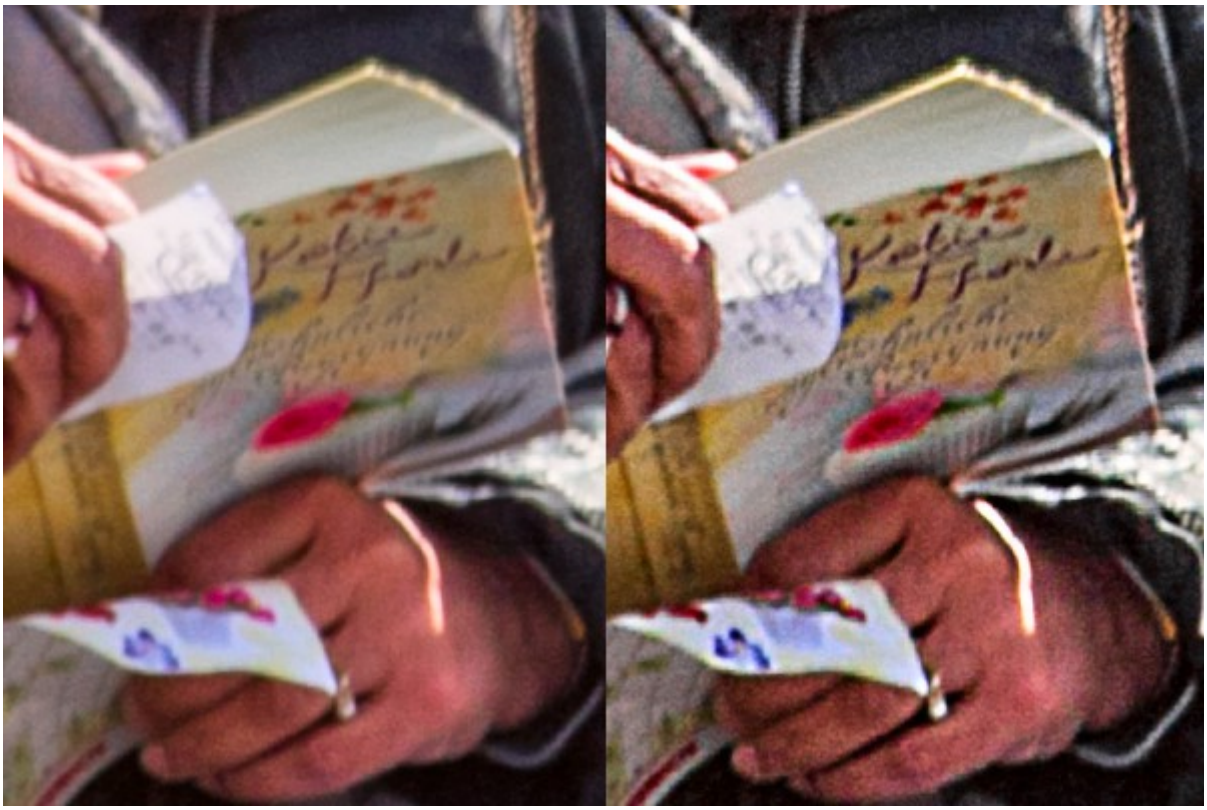
Skärpa

Att skärpa i Lab innebär att du påverkar bara kontrasterandedelar, färgbrus påverkas inte.

Gå till kanalpanelen och stå på Ljuskanalen.

Gå till Filter/Skärpa/Smart skärpa/Filter/Sharpen/Smart Sharpen.

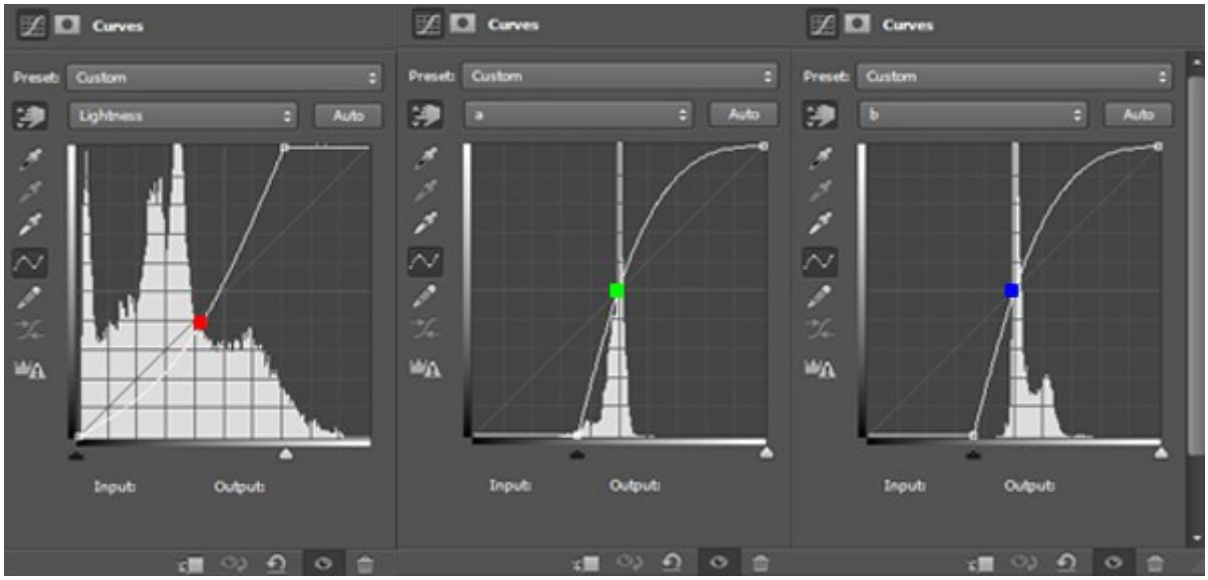




Man from Mars

En teknik för att framhäva färgerna i Lab.

Leta efter en mellantonerna i ljuskanalen med handverktyget och markera på kurverktyget och justera kurvan ungefär som på bilden



Byt till a-kanalen och leta efter en grön färg (eller magenta) som ligger i mellantonsområdet och markera en punkt.

Justera kurvan nertill (i detta fall, det går också att justera den upptill på samma sätt) så att den övre delen av kurvan precis slår i taket när den böjs.

Byt till b-kanalen och leta efter en gul färg (eller blå) och upprepa steget innan.

Justera opaciteten eller använd dig av Blend-if

Före
Efter
BP

Photoshop

Färgkorrigering

©Anders Törnevad

Photoshop - Färgkorrigering

Att arbeta med färg i Photoshop erbjuder en mängd möjligheter att justera sin bild. Denna genomgång kommer visa hur man med kurvverktyget kan färgjustera sin bild.

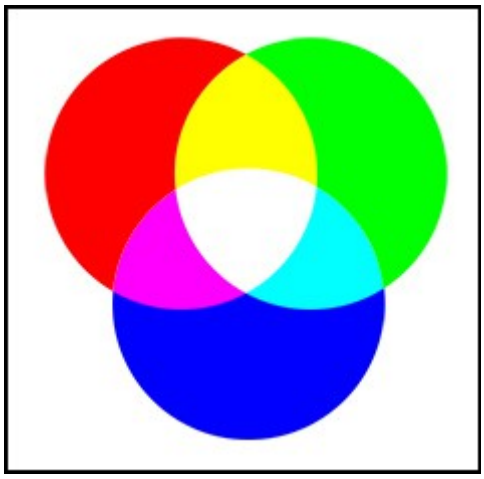
Först en genomgång av färg, histogram och infopanelen i Photoshop

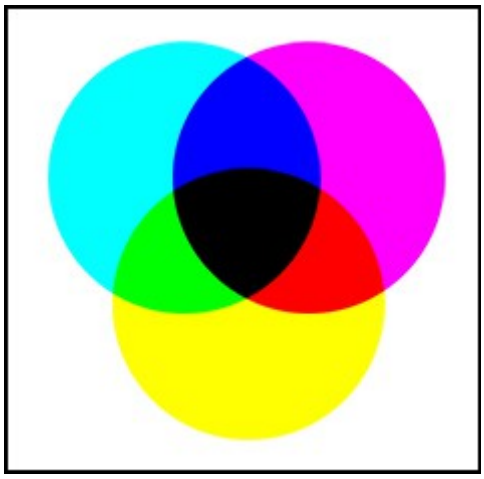
Red Green Blue - Cyan Magenta Yellow

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. RGB används för grafik som bildskärmar. CMYK används för tryckprodukter. Bokstaven **K** betyder att svart tillkommer till denna färgrymd.

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





Grönt	+	blått	= cyan
Rött	+	blått	= magenta
Rött	+	grönt	= gul

Magenta	+	gul	= rött
Cyan	+	gul	= grönt
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.

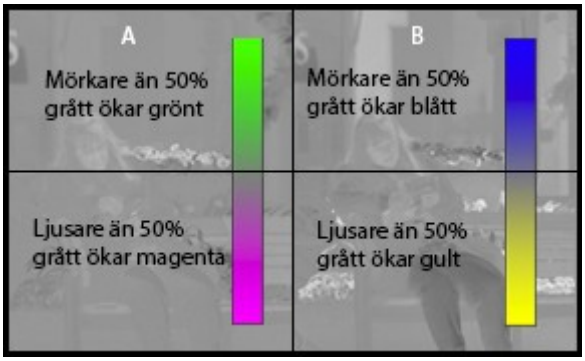
Dessa grundläggande system kommer du att känna igen i en del av Photoshops färgverktyg och är grunden till att justera bilder.

Lab

Lab är en färgrymd som separerar ljus och färg vilket gör den utmärkt att arbeta med färger. En fördel med Lab är att det är mer intuitivt att förstå hur färgerna fungerar och vad som felas i en bild. Lab innehåller en kanal för ljus och kontrast och två kanaler för färg.

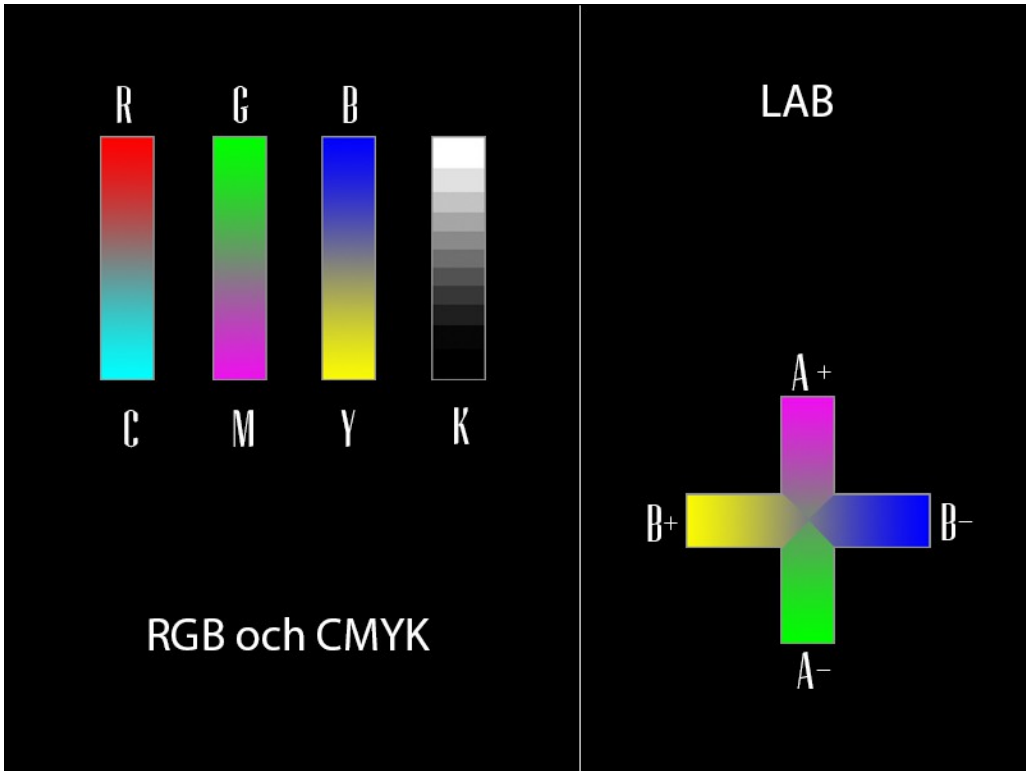
L - Ljus/Lightness
a - Magenta och grönt
b - Blått och gult

I Lab är 50% grått lika med ingen färg alls och ljusare eller mörkare än det ökar färgmättnaden för respektive färg i respektive kanal.



För att komma till Lab-läget går man till Bild/Läge/Lab/Image/Mode/Lab.

Sammanfattning av färgrymderna



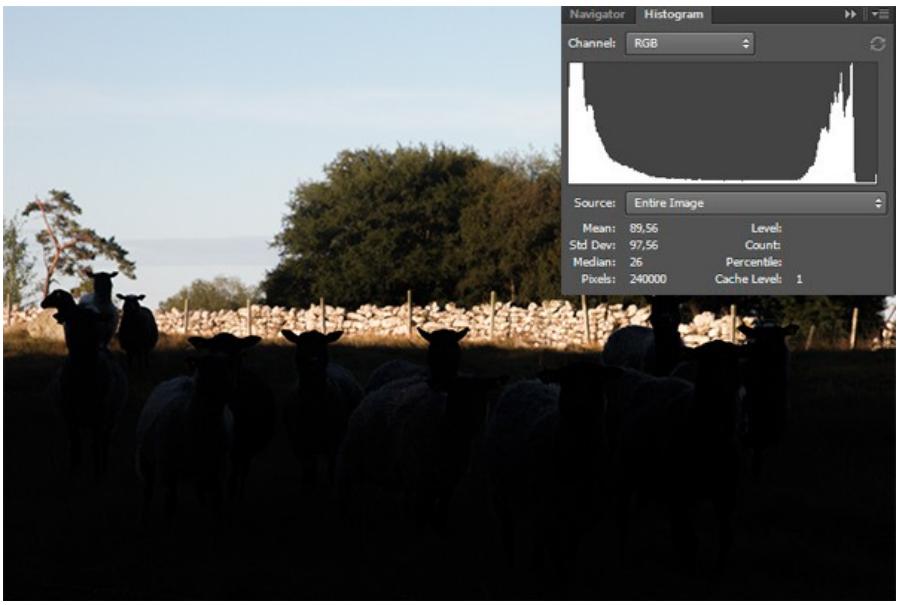
Histogram

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.

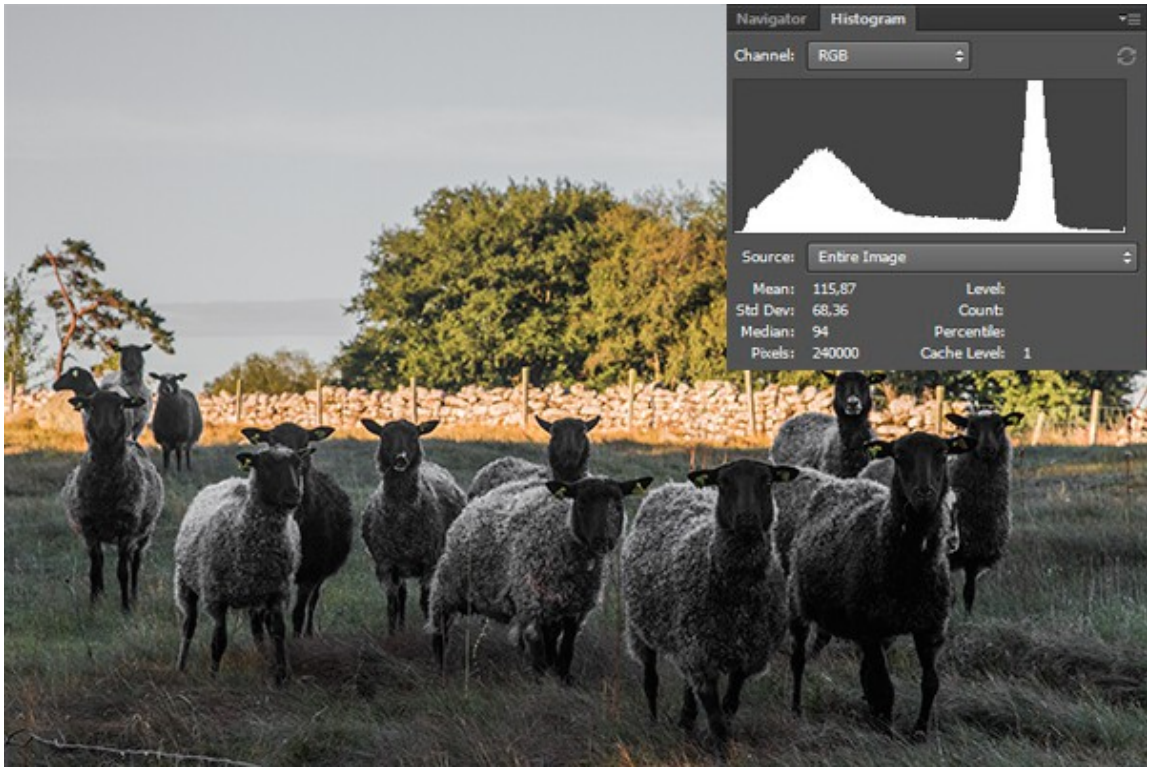
Ju högre en stapel är, desto mer av en viss ton finns representerad som en högre stapel.

Underexponerad bild - svarta områden är avklippta till vänster.



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

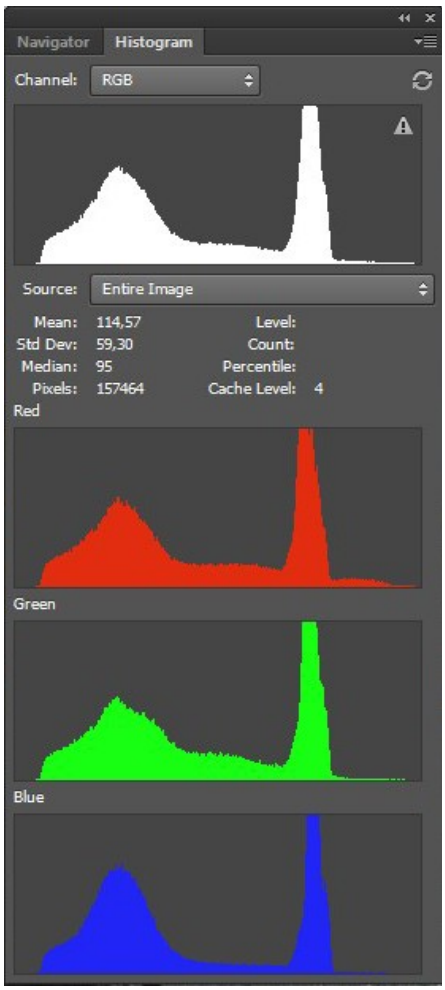
Korrekt exponerad bild



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).



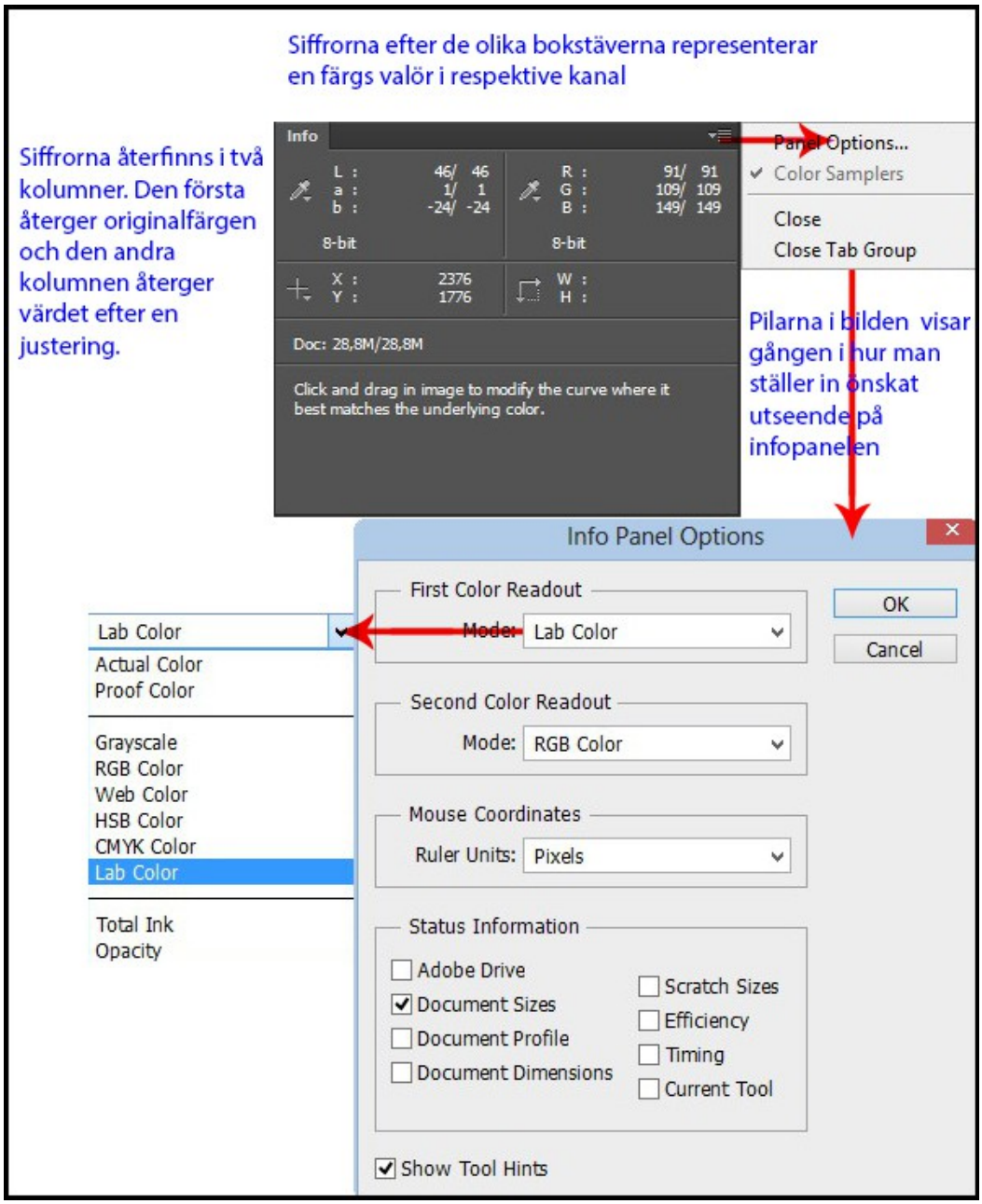
Infopanelen

Infopanelen återfinns under menyn Fönster/Windows.

Det går att ställa in vilka färgrymder som ska avläsa färgen i programmet och eftersom jag i ett senare steg använder Lab-läget vid mina färgjusteringar har jag det som förstahandsval.

Minustecknet i b-kanalen på bilden indikerar att fåren på bilden ovan hade ett blåstick. Om ett minustecken hade funnits i a-kanalen hade en grön färg funnits där. Inget matematiktecken alls indikerar att det är den motsatta färgen som är övervägande.

För att se vilken färg som finns i olika områden använder man vilket verktyg som helst som har en markör och hovrar över ett område.



Hur färger samverkar

För att sträva efter verklighetstrogna färger behöver man förstå en del om hur färger ter sig i verkligheten och det handlar om att undvika värden som ter sig förvrängda i objekt som färgjusteras.

Rött
Består av magenta och gul.
Är färgen som ska justeras i verkligheten rödmagenta, rödgul, magentaröd eller gulröd?

Grönt
Består av cyan och gult.
Är färgen som ska justeras i verkligheten cyangrön, gulgrön, gröncyan eller gröngul?

Blått
Består av cyan och magenta.
Är färgen som ska justeras i verkligheten blåcyan, blåmagenta, cyanblå eller magentablå?

Varje färgstick har fyra möjligheter att justera, vad som funkar kan variera.

Rödstick

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

Cyanstick

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

Grönstick

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

Magentastick

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

Blåstick

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

Gulstick

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

Några tankar

Det första man ska tänka på när det gäller att färgjustera en bild är att justera ljus och färg för sig eftersom de annars påverkar varandra. Justera alltid ljus i blandningsläget Luminosity/Luminicens och färg i blandningsläge Färg/Color vid användning av justeringslager så kommer man undan eventuell påverkan av bilden.

Ofta när man justerar påverkas färger i andra områden och det man då kan göra är att använda olika markeringar för att avskärma områden.

Olika tekniker kan passa till olika bilder beroende på hur mycket/vad som felas. Dock ger denna teknik en bred möjlighet att hitta fungerande färger.

Hur mycket man än skruvar, vrider och försöker böja i reglagen kan det vara svårt att få bort precis alla färgskiftningar. Det viktiga är att dina ögon blir nöjda. En mindre skiftning behöver inte alltid störa eller ens synas för ögat.

En viktig sak är att förstå vilken färg som förekommer naturligt i olika objekt. Till exempel att grönt inte ska finnas på en himmel eller (för mycket) blått inte förekommer på får.

Om man är osäker vilken färg det är som avviker kan ett tips för att undersöka detta vara att använda justeringslagret Selektiv färgändring/Selective Color (som jag använder i denna guiden) och öka den färg man misstänker det kan handla om. T ex om man misstänker att det är för mycket rött i någon yta, så ökar man rött. Om det inte ökar, så är det antagligen magenta som det är för mycket av, vilket kontrolleras genom att öka magenta istället.

Arbeta alltid med en kopia av din bild och spara ofta!

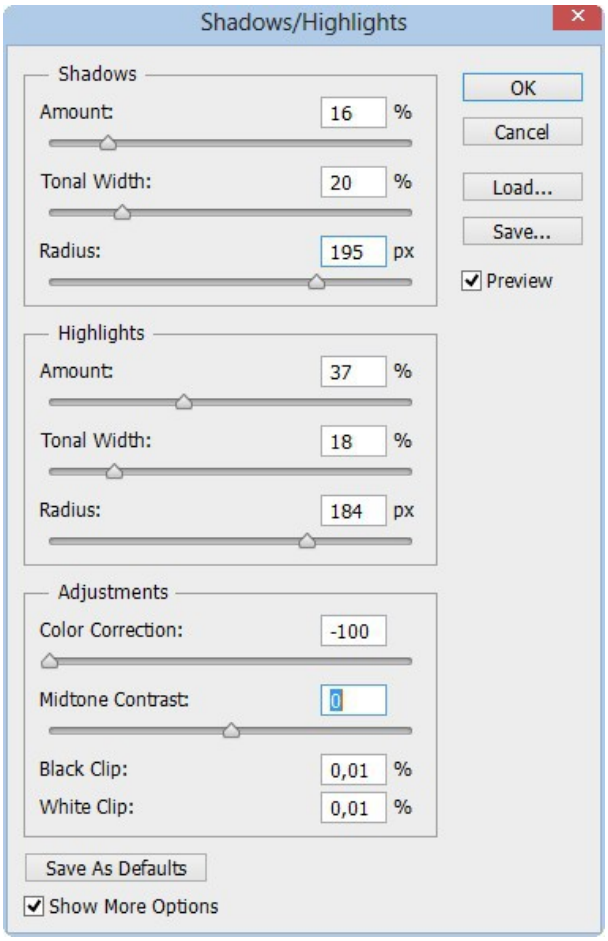
Bilden som ska justeras.

Metod ett - Selektiv Färgjustering

Steg ett - Ljus och kontrast

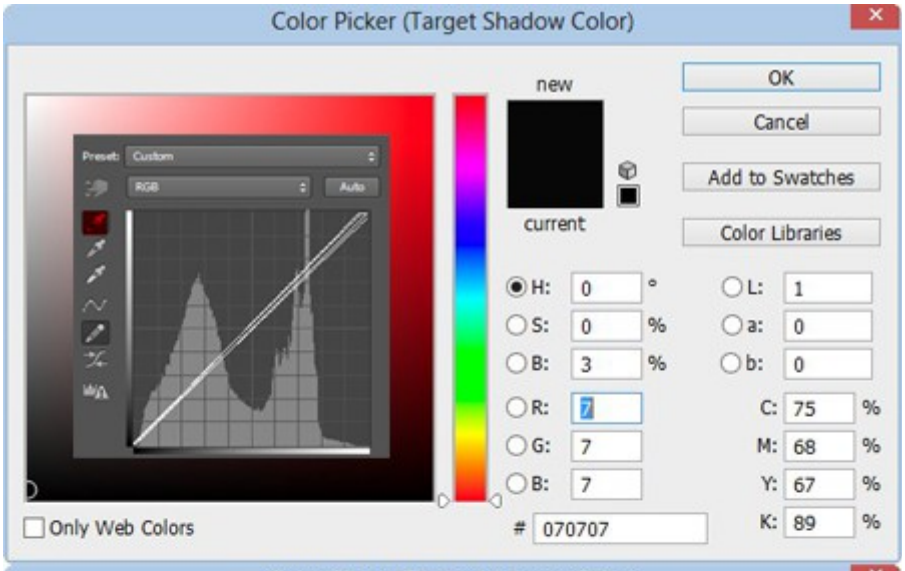
Börja med att gå.till Bild/Justeringar/ Skuggor/Högdagrar/Image/Adjustments/ Shadows/Highlights.

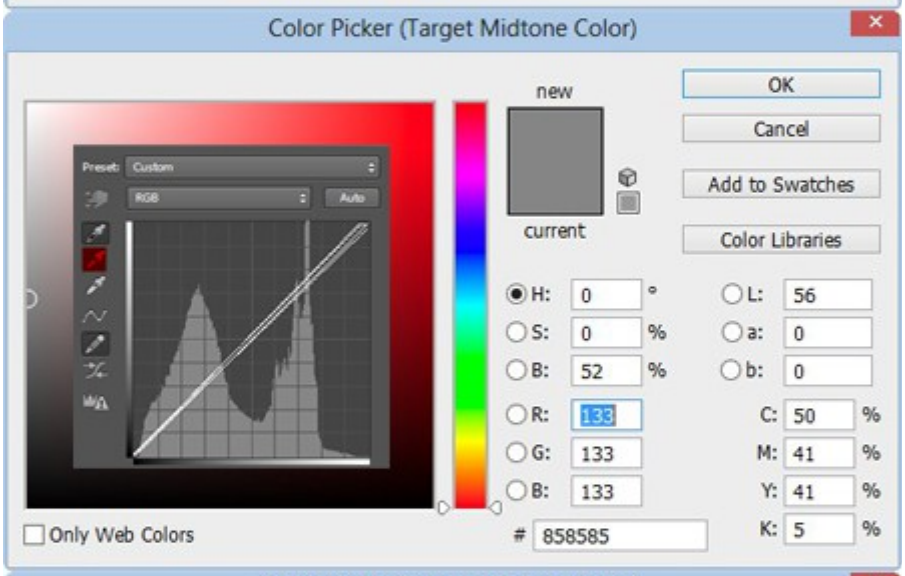
Detta rättade till en del av bilden, men det kvarstår fortfarande en del att rätta till.

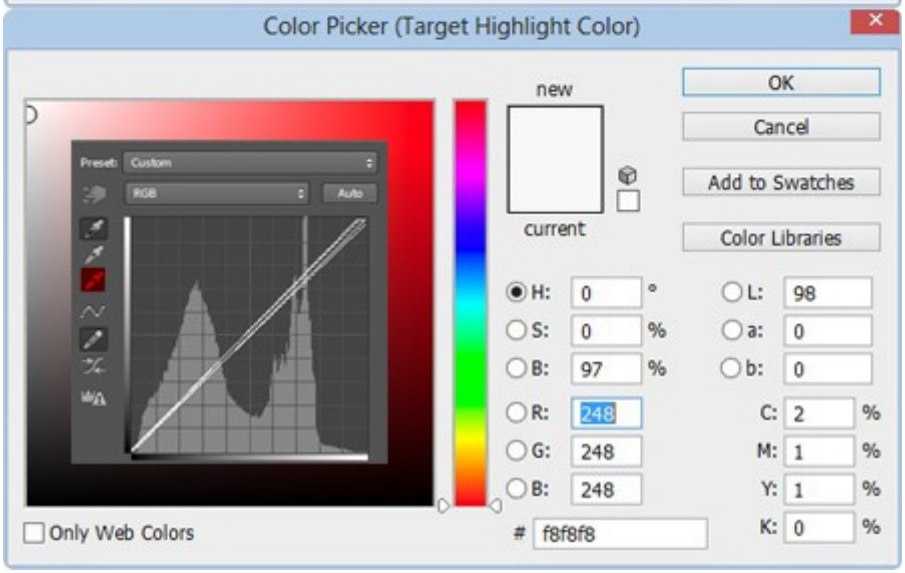


Steg två - Svart-, vit- och gråpunkt

Ändra respektive inställning i kurvverktyget genom att dubbelklicka på den rödmarkerade ikonen och skriv in värdet som står på bilden. Detta gör att nyanser kommer finnas kvar i svart och vitt och det gråa blir något ljusare.

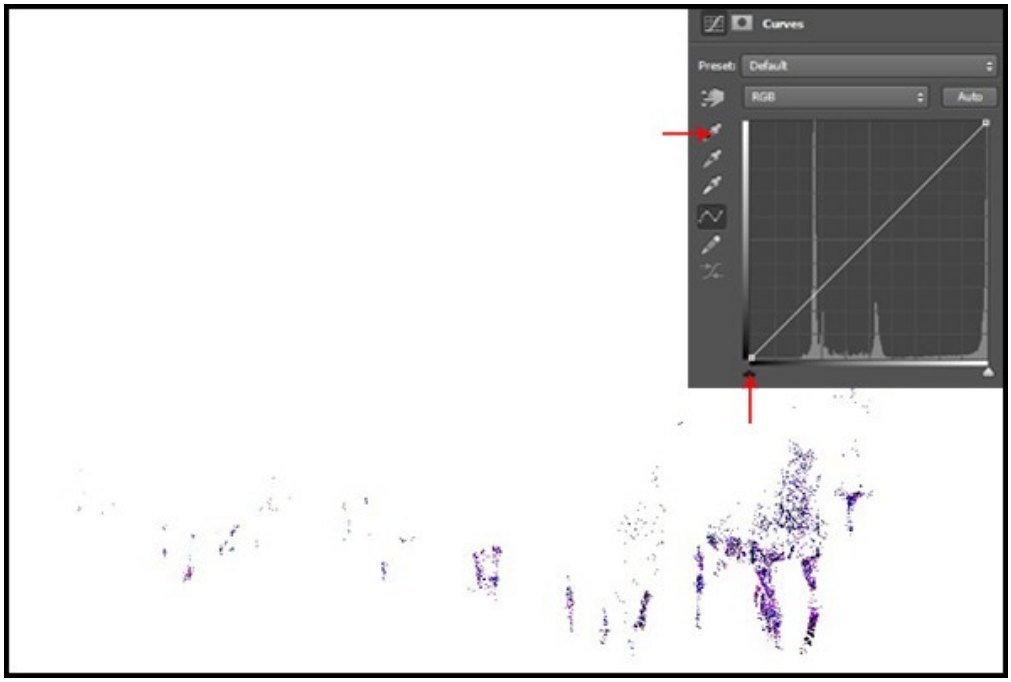




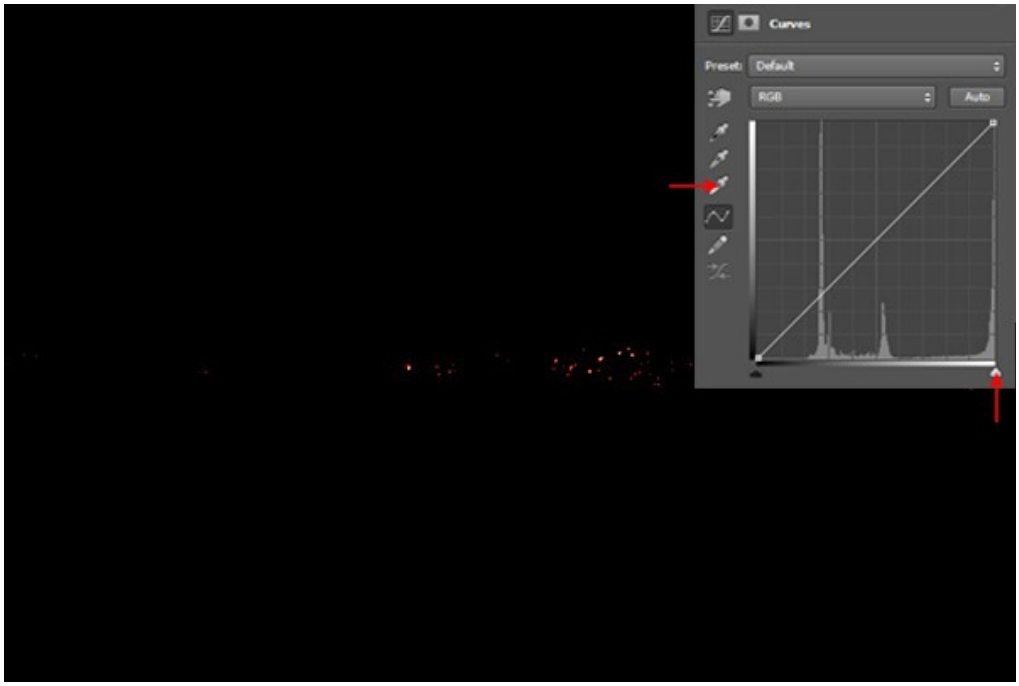


Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves och ändra blandningsläget till Färg/Color.

Håll ner Alt-tangenten och justera det svarta reglaget åt höger till det börjar dyka upp svart i bilden. Markera sedan den punkten med pipetten för svartpunkten.

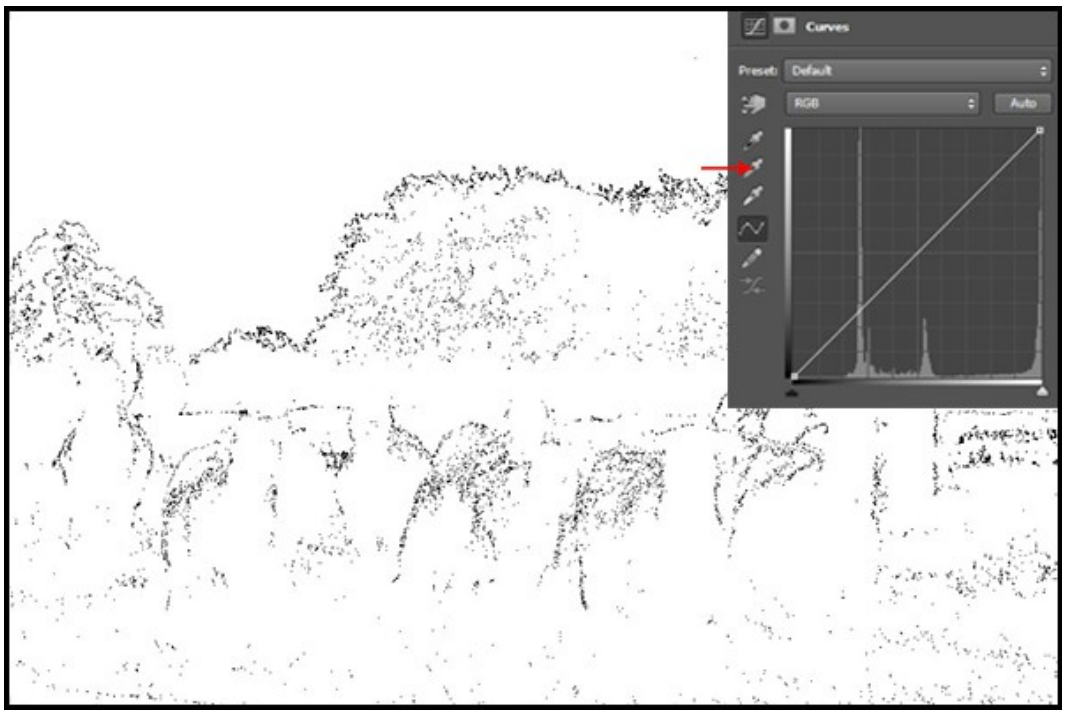


Upprepa steget med vitpunkt genom att justera det vita reglaget åt vänster och när vitt framträder i bilden är detta vitpunkten som ska markeras.



För gråpunkten skapas ett lager neutralt grått (#808080) och blandningsläget ska sättas till Differens/Difference.

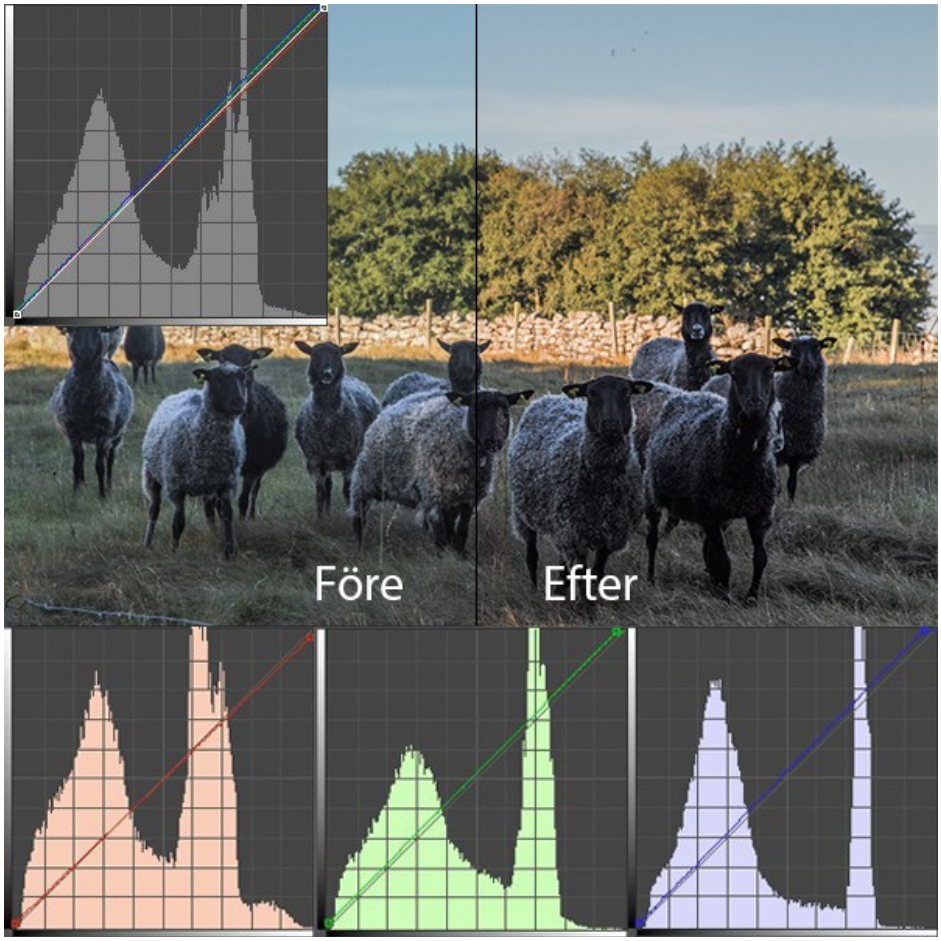
Över detta skapas ett justeringslager Tröskelvärde/Treshold. Dra reglaget till vänster så värdet blir 1. Justera sedan åt höger tills svarta områden dyker upp i bilden, de kan vara enstaka eller samlingar som på denna bild. Markera med pipetten för gråpunkten.



Som synes har smärre justeringar gjorts.

Ibland får man pröva sig fram med olika mätpunkter.

Lagren neutralt grått och Treshold kan slängas bort efter detta steg.



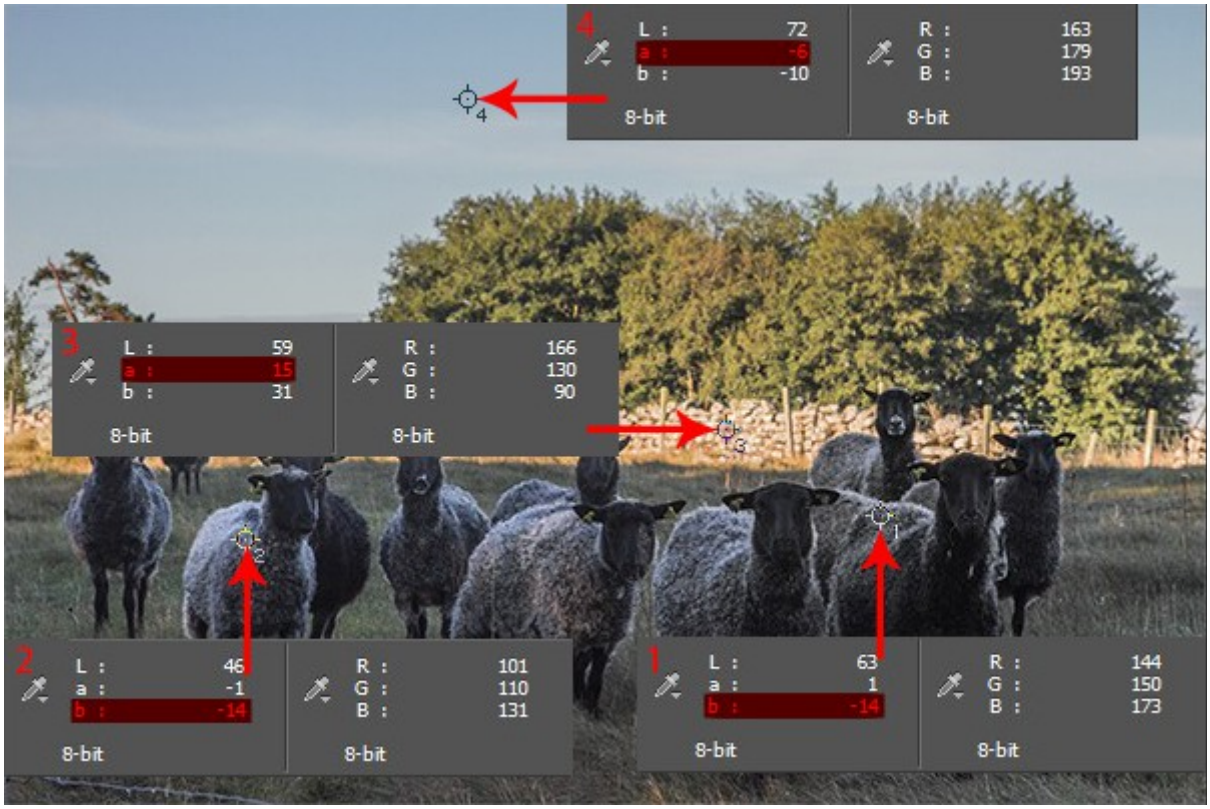
Steg tre - Undersök bilden

För att mäta upp de olika punkterna har jag valt ut olika områden för att se vilka skiftningar som döljs där.

Punkt ett och två på fåren innehåller blått och/eller cyan, vilket indikeras av -14 i b-kanalen på infopanelen. På första mätpunkten står 1i a-kanalen, vilket innebär grönt, men detta värde indikerar att det är försumbart. På andra mätpunkten står -1 i a-kanalen, vilket indikerar magenta/rött, vilket också är försumbart i detta fall.

Punkt tre indikerar indikerar magenta/rött i stenmuren genom siffran 15 i a-kanalen, vilket troligen beror på solljuset som faller på denna. Det kan minskas något. 31 indikerar att det är gult, vilket stämmer med hur det ska vara.

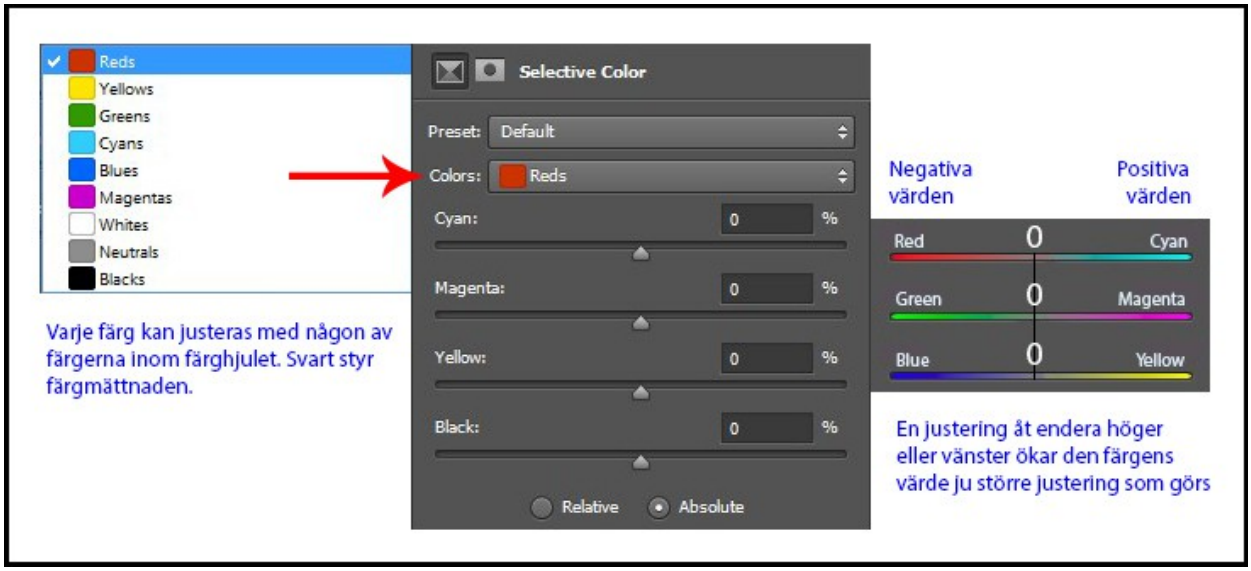
Punkt fyra indikerar att det är grönt i himlen genom siffran 6 i a-kanalen. I b-kanalen står -10, vilket innebär att det är blått och det är också som det ska vara.



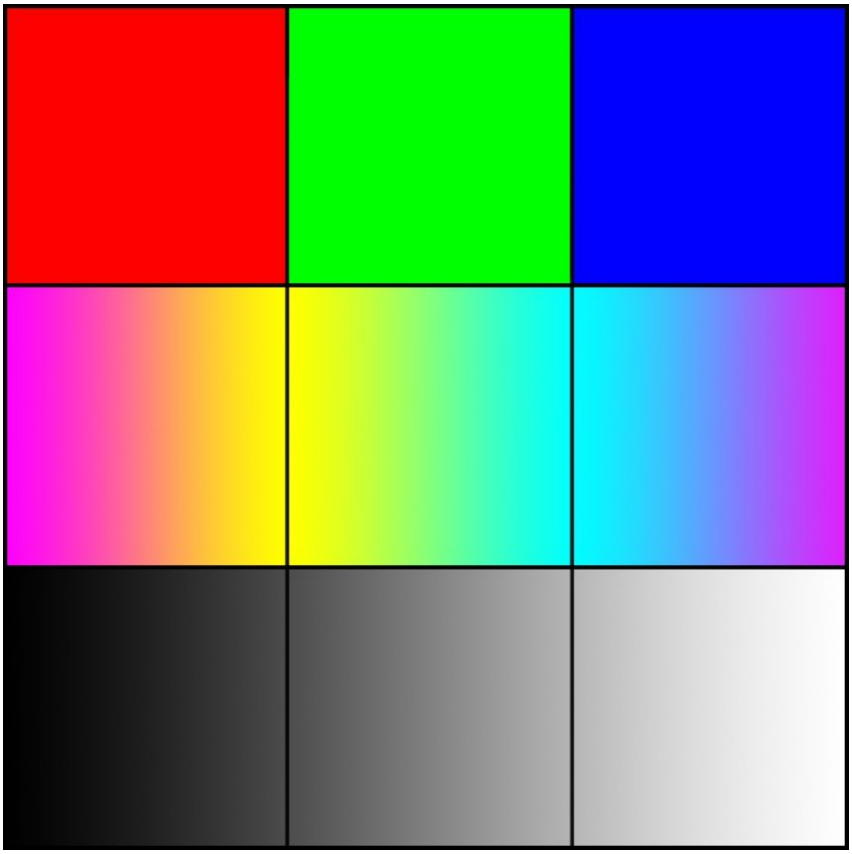
Steg fyra - Selektiv färgjustering

De justeringar som ska göras gör jag med ett justeringslager som heter Selektiv färgändring/Selective Color. Det är inte det vanligaste verktyget att använda, men om man ger det lite tid och förstår hur det funkar är det ett av de smartare färgverktygen i Photoshop.

Justeringslagret funkar som så, att man kan justera en primär färg, utan att andra primära färger ändras. Alla färger skapas av två andra färger, vilket innebär att man kan påverka till exempel magenta i en röd färg utan att påverka magenta i en blå färg. I färgteorin ovan framgår det nämligen att magenta återfinns i rött och blått tillsammans med ytterligare en färg. Justeringslagret kan också användas för andra ändamål, men de lämnar jag därhän.



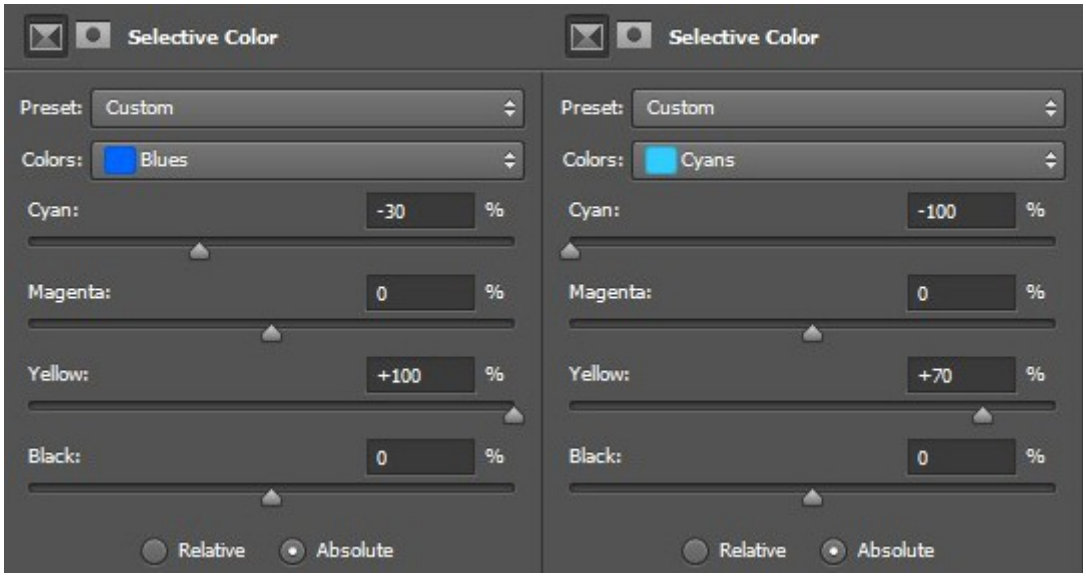
Kopiera bilden till höger och skapa ett justeringslager Selektiv färgändring ovanför med Absolut ibockad och testa dig fram hur färgerna påverkas genom att välja olika färger och justera dessa.



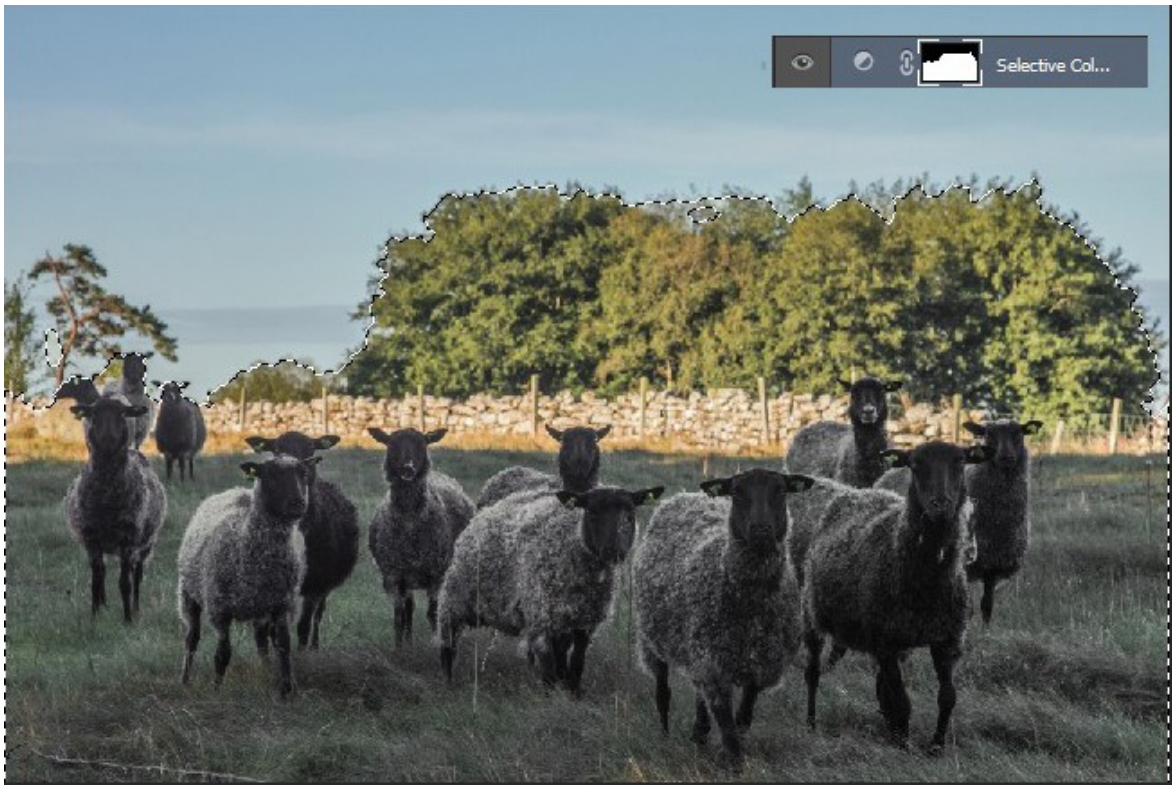
Skapa ett justeringslager Selektiv färgändring/Selective Color. Första steget blir att justera fårens blå färgton, vilket är gjort enligt bilden nedan. Se till att Absolut är iboxkat.

Jag fick ner fårens värde i b-kanalen till omkring 0, på en del ställen -1 till -2, vilket fungerar bra. Det är viktigt att testa då och då hur värdena ser ut

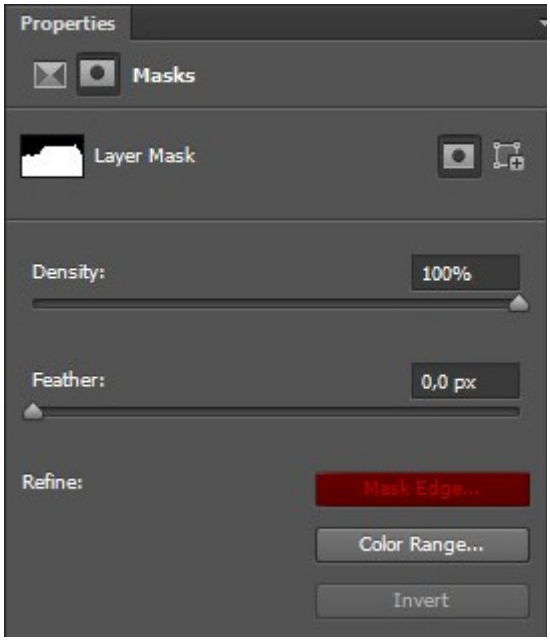
Tyvärr blev också himlen påverkad, vilket får bli nästa steg.

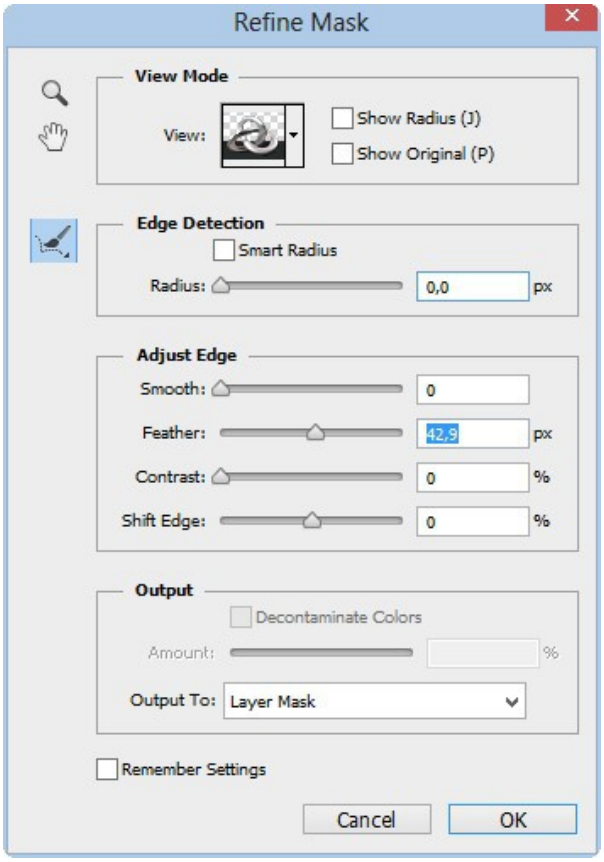


Skapa en markering runt himlen och fyll justeringlagrets lagermask med svart färg (måla bort).



Stå i lagermasken och och gå till Förfina mask/Refine Mask och justera lagermasken så kanterna tonar av.

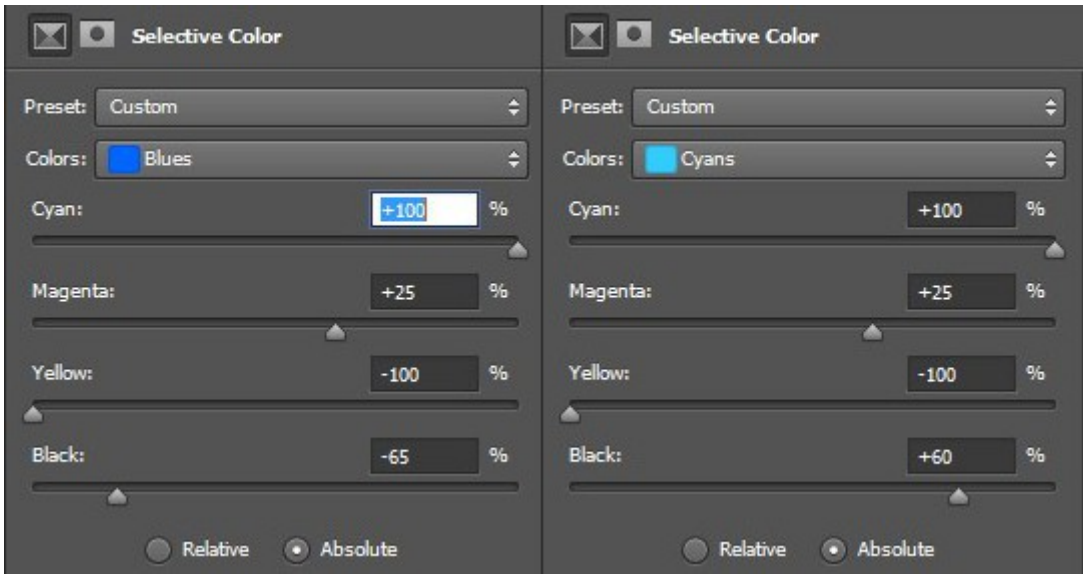


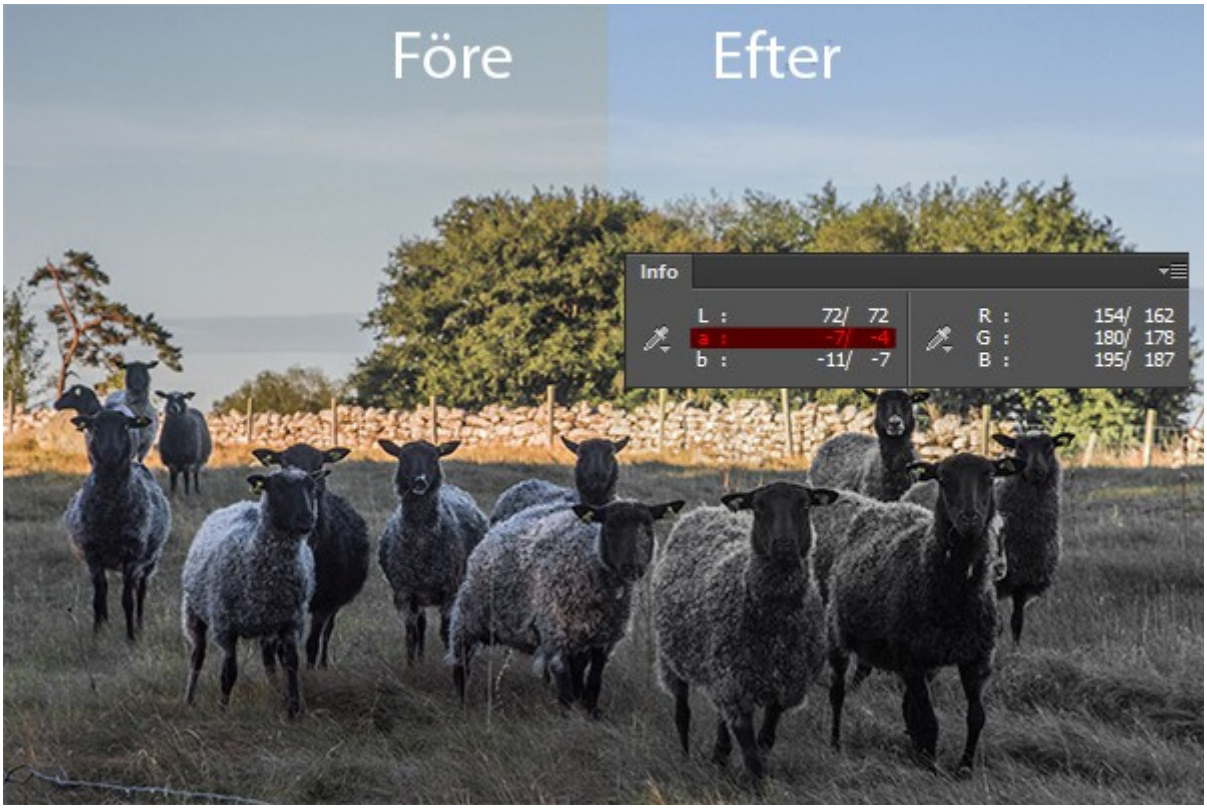


Kopiera justeringslagret och ändra förhandsinställningen till Default.

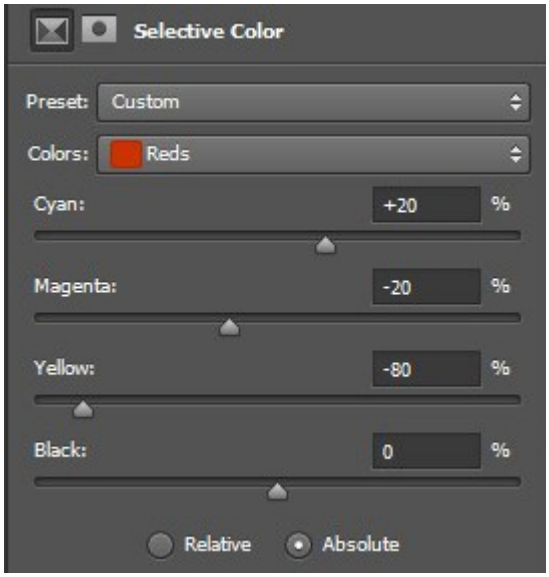
Stå i lagermasken och invertera denna.

Justeringen av himlen gjorde att det gröna värdet i a-kanalen gick ner till mellan -3 och -4.

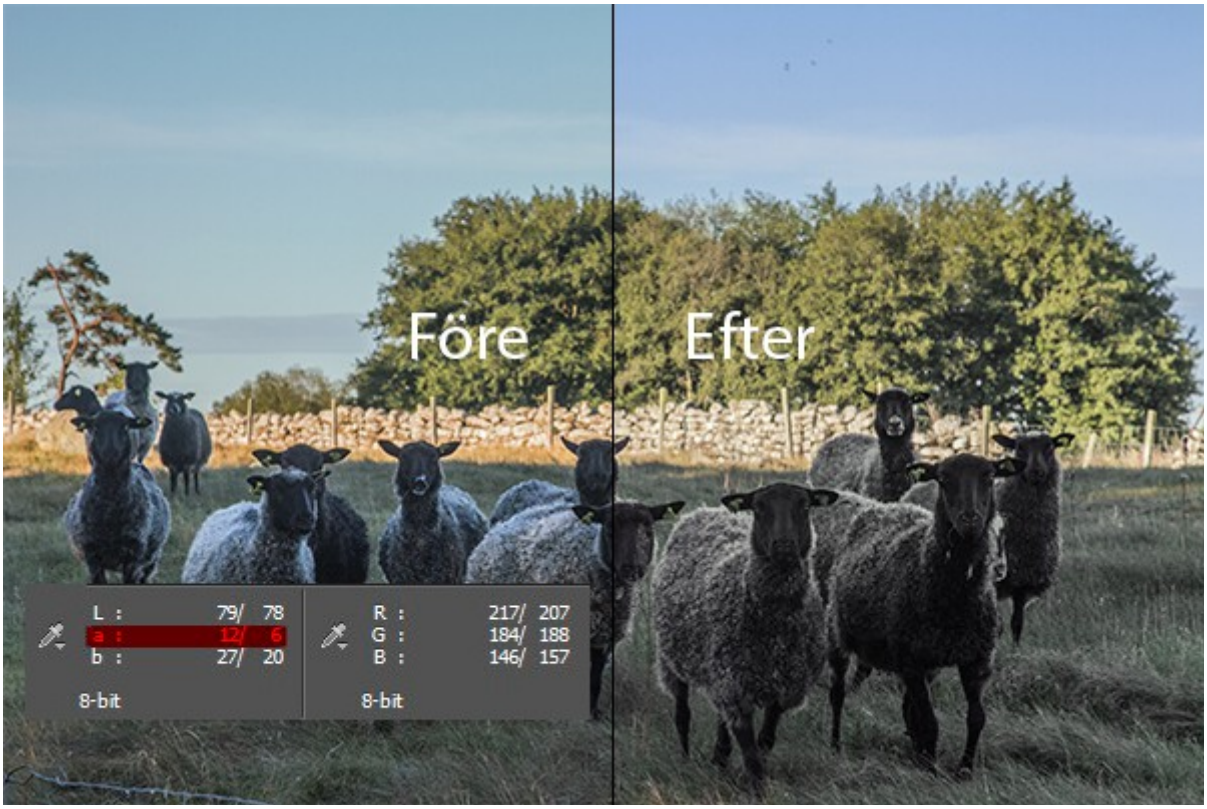




Återgå till det första justeringslagret Selektiv färgändring och justera den röda färgen för att ta bort en del av magenta/rött.



Ändringen gjorde att värdet sjönk till runt 6 i a-kanalen.

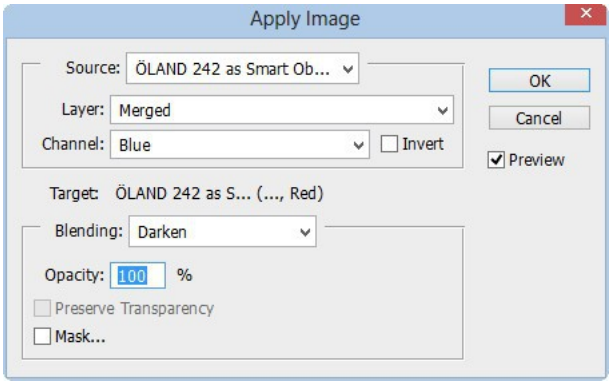


Slå ihop alla lager efter detta steg.

Steg 5 - Mer kontrast

Gå till kanalpanelen och kolla igenom kanalerna för att se hur de ter sig när det gäller kontrast. I mitt fall ter sig himlen på den röda kanalen bäst, men för övrigt har den blå kanalen bäst kontrast. Den gröna är OK, men går att förbättra.

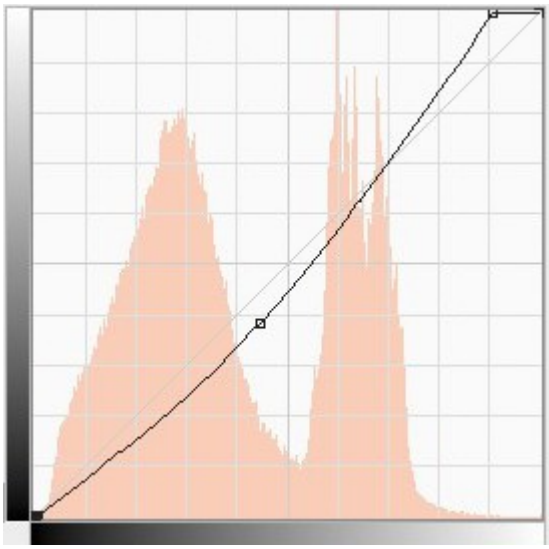
Stå på den röda kanalen och gå till Använd bild/Apply Image och ställ in enligt bilden nedan.

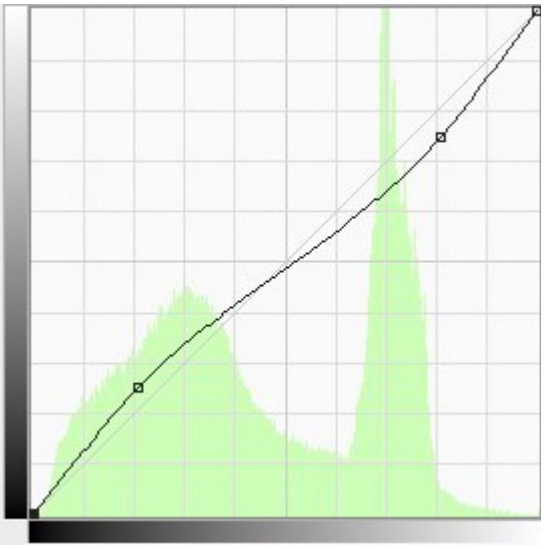


Detta ersätter den röda kanalen med den blå, men behåller himlen intakt. Man får testa olika blandningslägen för att se vad som funkar bäst och eventuellt experimentera en del. Målet är att förbättra, inte totalt att förändra.

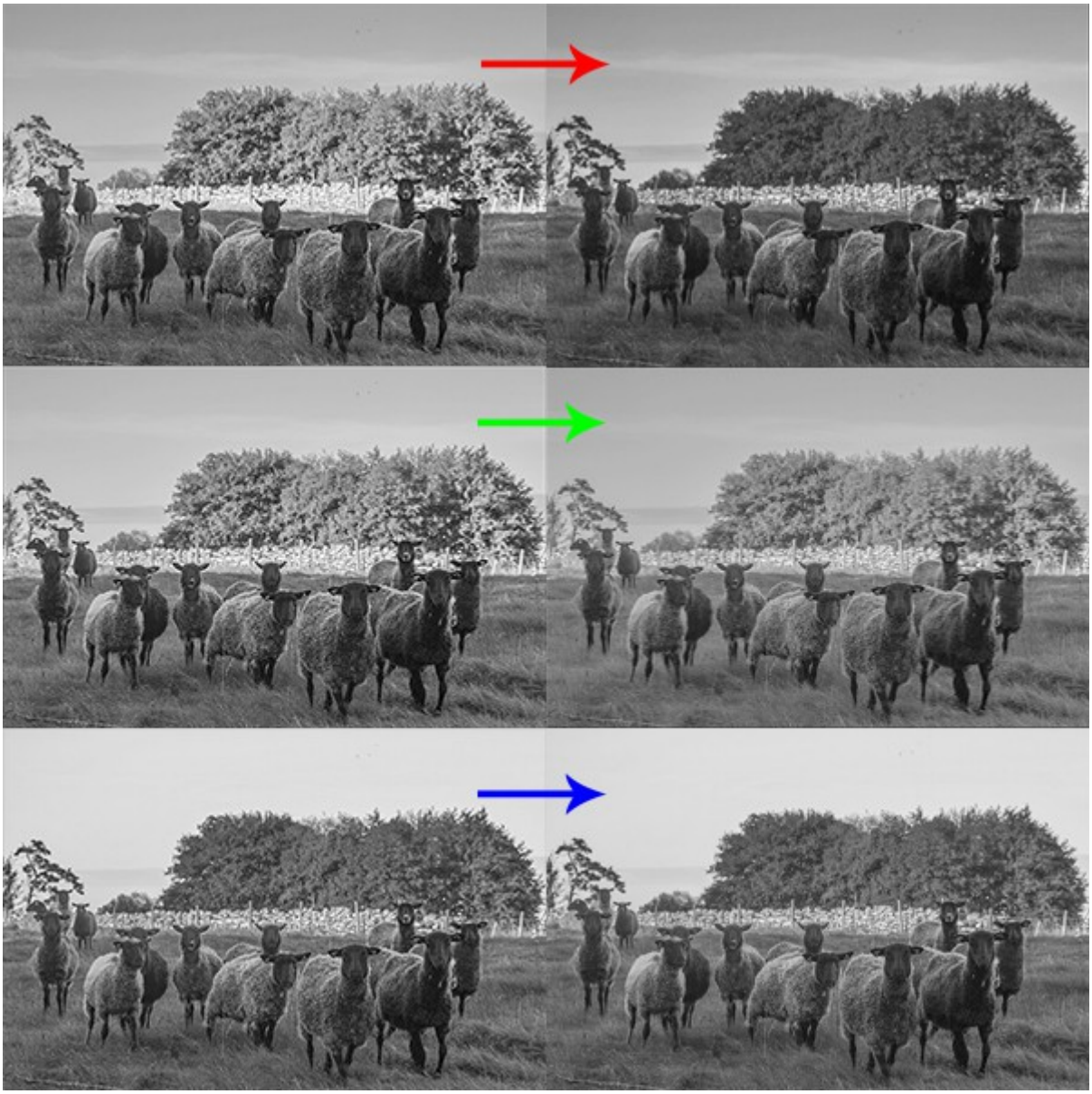
Stå på röd kanal och håll ner Ctrl + M för att få upp Kurvor/Curves och ställ in enligt bilden nedan. Upprepa sedan för den gröna kanalen.

En annan bild kan ge andra kombinationer av stegen som behöver utföras.





Kanalerna före och efter.



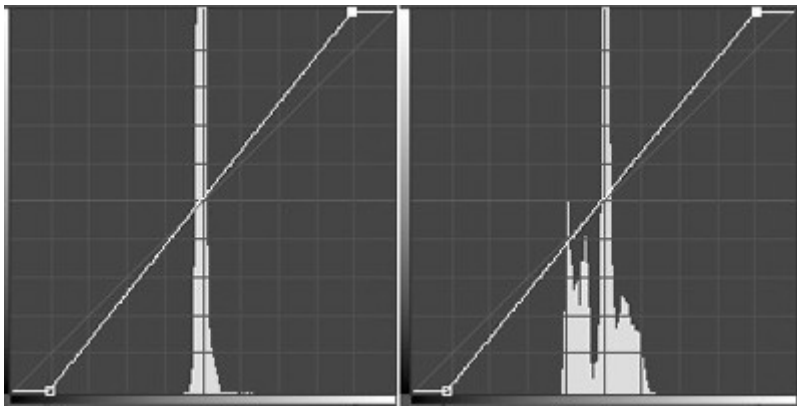
Bilden efter justeringen av kanalerna.

Ändra blandningsläget till Luminosity/Luminicens på detta lager.

Steg 6 - Lab

Gå till Bild/Läge/Lab/Image/Mode/Lab. och slå inte ihop lagren. Kolla först hur kontrasten är jämfört med RGB-läget, ibland kan den vara bättre om man har kvar lagren separata vid konverteringen till Lab. I detta fall gjorde det ingen skillnad och nu kan man slå ihop lagren.

Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves och ställ in enligt nedan för att förstärka färgerna något. Det går också att göra en kraftigare justering genom att flytta markeringarna ännu längre in.



Den färdiga bilden

Metod två - Kurvor

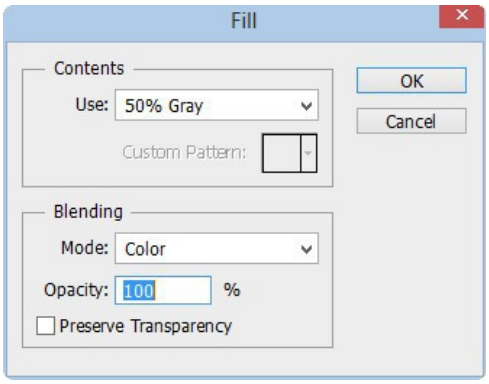
En metod som separerar färg och ton/kontrast med Kurvor/Curves. Bilden är samma och problemen samma. Metoden ger bra kontroll över färgerna. Sedan är det alltid mer eller mindre pillande för att färgjustera en bild.

Börja med att skapa ett justeringslager Invertera/Invert och justera opaciteten till 50%.

Skapa sedan ett justeringslager Nyans/Mättnad/Hue/Saturation och justera Nyans/Hue till +180. Skapa en Urklippsmask/Clipping Mask med underliggande justeringslager.

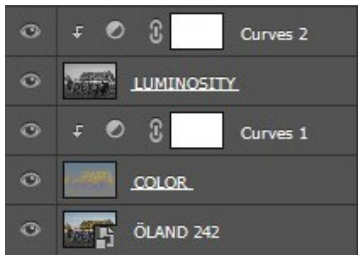
Skapa ett kompositlager överst genom att hålla ner Shift + Ctrl + Alt + E och släng sedan bort de två justeringslagren. Ändra blandningsläget till Färg/Color på det kvarvarande lagret.

Kopiera bakgrundslagret och flytta det överst och gå till Redigera/Fyll/Edit/Fill och gör enligt bilden. Ändra blandningsläget till Luminicens/Luminosity.



Skapa ett justeringslager Kurvor/Curves ovanför de två nya lagren och klipp ihop respektive med en Urklippsmask/Clipping Mask.

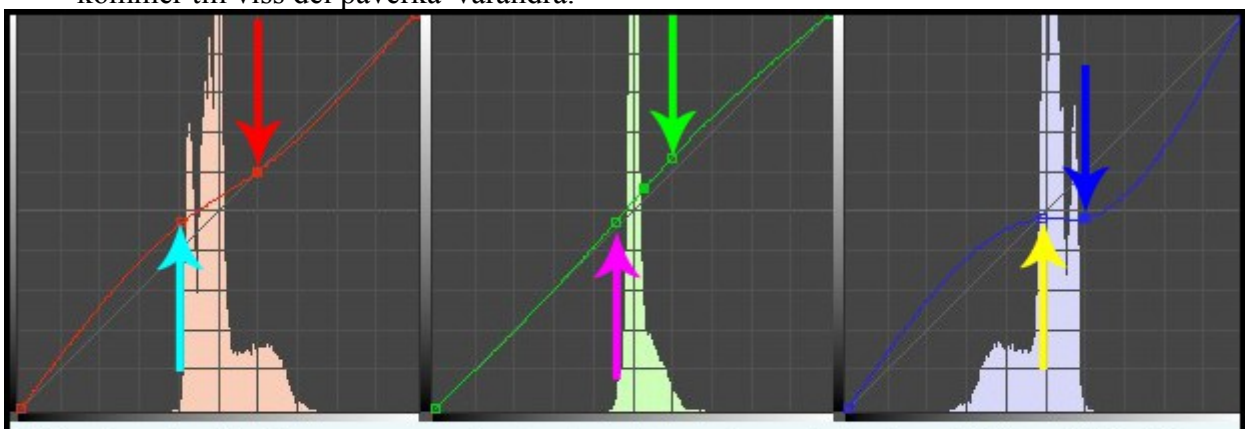
Lagerordningen efter de inledande stegen.



Genom att justera det första kurvlagret justeras bara färger utan att påverka kontraster och genom att justera det översta kurvlagret justeras endast kontrasterna utan att påverka färgerna. Tyvärr påverkar färgerna varandra i bilden och på denna bild behöver det skapas fler lager med lagren Color och Curves/Clipping Mask, närmare bestämt ytterligare två stycken och där man får måla i lagermaskerna.

Mät först upp färgerna i bilden med färgprover från delar där det är misstänkta färgstick. Skapa en kontrollpunkt med handverktyget i respektive kanal enligt bilden nedan.

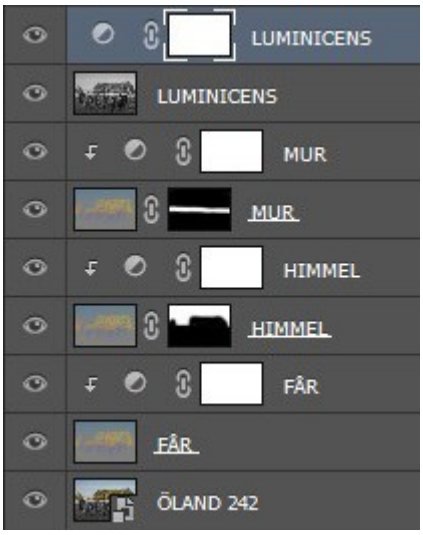
Stå på det första kurvlagret och börja med blå eller röd kanal och justera det blå färgsticket, eftersom det finns en del cyan i det blå. Stå på samma kontrollpunkt i själva bilden och i den röda kanalen och klicka till med handverktyget. Punkten kommer nu hamna vid den andra (cyanfärgad pil) punkten i den röda kanalen. Justera med piltangenterna för upp eller ner. Justera sedan de olika punkterna tills värdena neutraliserar det färgstick som finns. I detta fall ska siffrorna hamna så nära noll det går i respektive kanal. Den blå kanalen kommer först skapa ett gultstick i bilden, detta balanseras/justeras av den andra kontrollpunkten genom att använda handverktyget på en annan del av fåren. Troligen får man gå tillbaka till respektive kanal för att justera något värde ytterligare eftersom färgerna kommer till viss del påverka varandra.



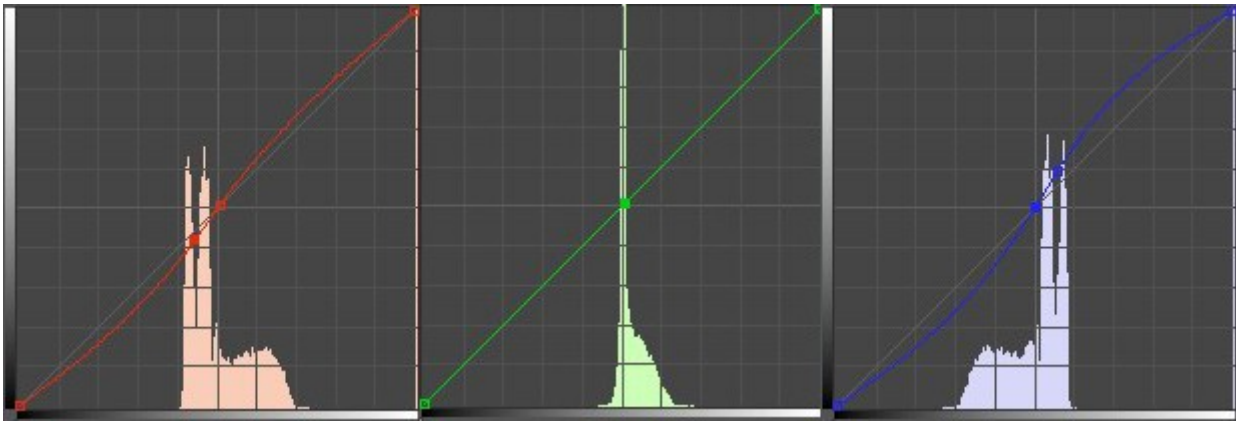
Blå, grön och röd pil representerar kontrollpunkterna i respektive kanal, i detta fall är 153 utgångsvärdet för Input och Output med utgångspunkt från det blå färgsticket i fåren. Denna punkt motsvaras av punkt 1 i bilden. Efter detta sker justeringen i respektive kanal. Cyan, magenta och gul pil representerar en andra kontrollpunkt som skapas utifrån var punkterna hamnar efter att ha satt ut den första kontrollpunkten.

Fåren är justerade, men färgerna har påverkats i andra delar av bilden, framförallt har himlen påverkats med en cyangrön färg. I nästa steg kommer den att justeras.

Kopiera de två lagren som heter Color/Curves 1 och återgå till Defaultinställningen.
Skapa en lagermask på lagret med Kurvor/Curves och måla med svart i lagermasken över fåren, gräset och muren så bara himlen syns. Ursprungsfärgen på himlen ska nu synas.



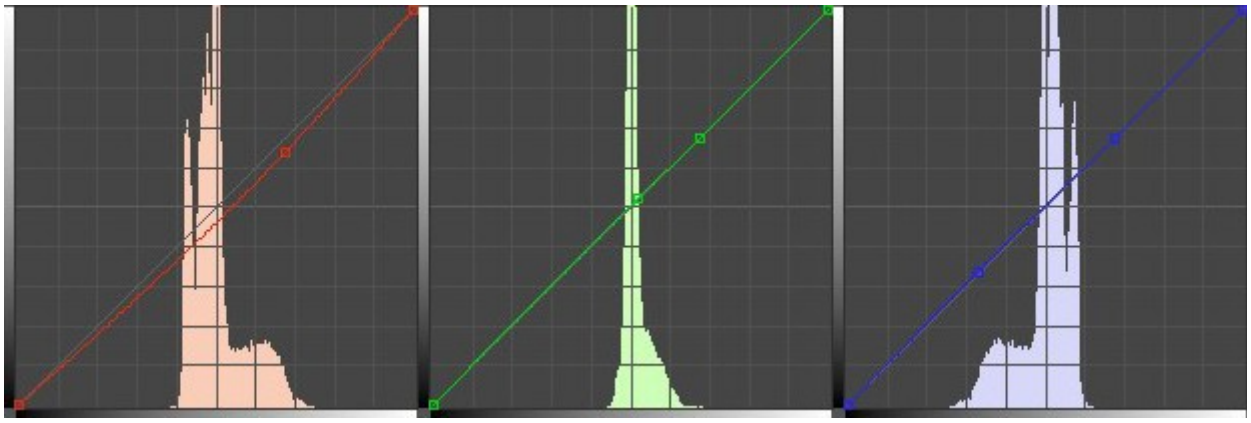
Upprepa processen med en kontrollpunkt i himlen (punkt 4 i detta fall). Börja med grön kanal (i detta fall blev kontrollvärdet 128 för Input och Output) och sätt sedan ut samma punkt i övriga kanaler. Här är tanken att öka det cyanblå något. Återigen kan det handla om att gå mellan kanalerna. Den gröna kanalen är justerad med ett enda steg på piltangenten, de andra något mer.



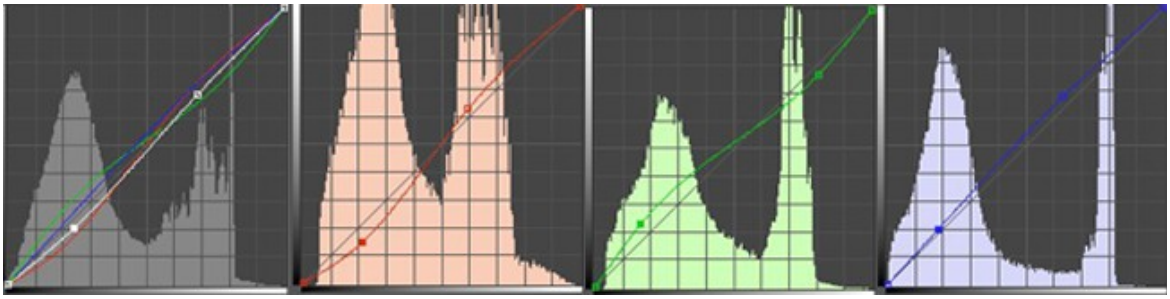
Sista steget är att justera muren något. Upprepa steget med att kopiera lagren, återgå till Defaultinställningen på kurvlagret och skapa en lagermask på lagret som heter mur och måla bort allt utom muren med svart.

Sätt ut en mätpunkt på den röda kanalen, som i detta fall blev Input och Output 171.

Justera respektive kanal.



Justering av kontrast på Luminicens/Luminosity med S-kurvor.



Det går att upprepa stegen med att förstärka kontrast och färg från guiden med selektiv färgjustering, vilket jag har gjort på den slutliga bilden.

Justera hudtoner

Hudtoner justeras bättre genom att avläsa CMYK, så ändra infopanelen så CMYK finns där Lab syntes på förra guiden.

Först måste man förstå hur hudtoner justeras behöver man förstå varje etnicitets hudfärgs grunder. Här är en liten hjälpreda. Färgkartan visar hur hudtoner kan se ut beroende på etnicitet med värden för:

Cyan	Cyan
Magenta	Magenta
Yellow	Gul
K Black	Svart

Afrikansk hud

Gul och magenta har ungefär samma värde, men med mer gult än magenta. Cyan ökar i värde med mörkare hud och ligger i värde mellan1/2 till 1/1. Svart återfinns till mellan 1/2 till 2/3 beroende på hur mörk huden är.

Asiatisk hud

Magenta är högre än gul i ljusare toner, medan gul är högre än magenta i mörkare toner. Cyan ökar med mörkare toner och ligger på mellan 1/3 till högre än det gula värdet. Svart återfinns i mörkare toner enligt tabellen.

Kaukasisk hud

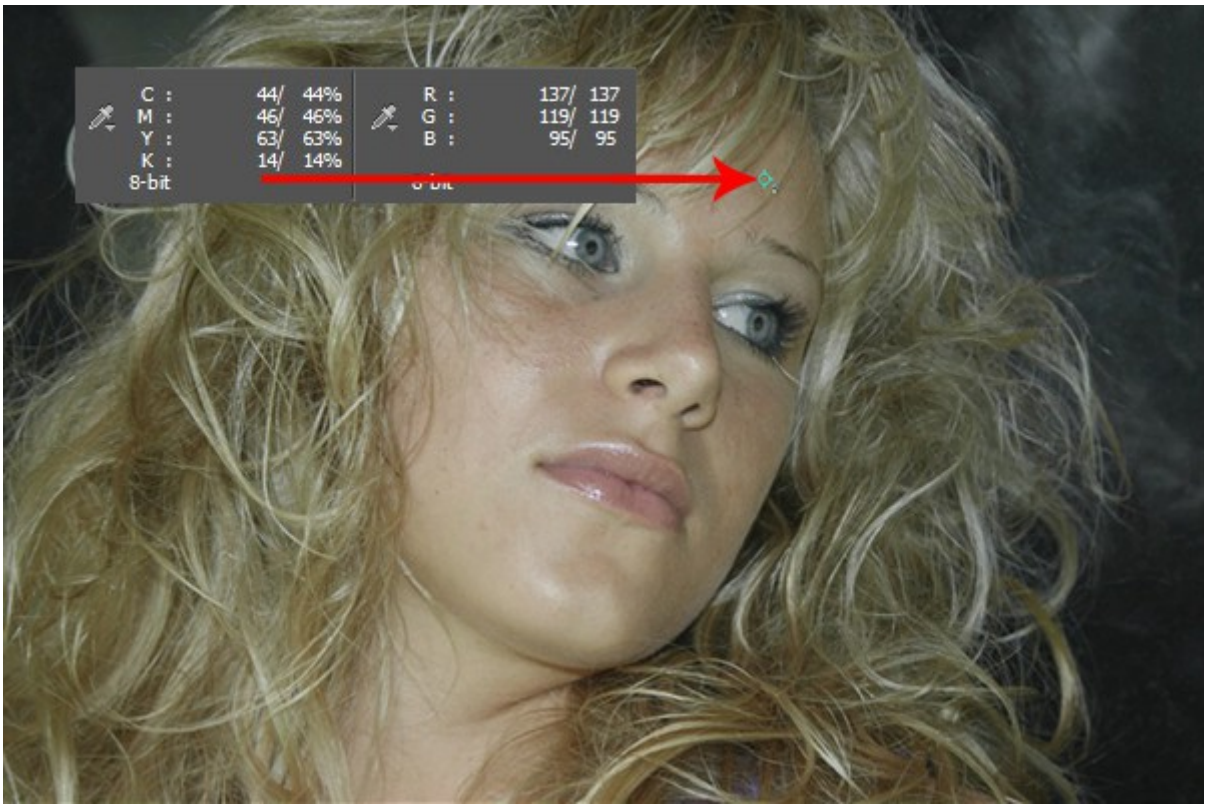
Magenta och Gul är ungefär samma, men med något mer gult än magenta. Cyan ska ungefär vara mellan 1/5 och 1/3 av gul och magenta. Kaukasier har 0 i svart i högdagrar.

40 64 79 34	14 40 54 0	0 24 26 0	blek afrikansk
49 68 65 48	30 63 63 12	1 21 25 0	medelafrikansk
59 59 62 41	44 52 65 20	24 30 41 0	solbränd afrikansk
19 43 66 1	1 16 23 0	0 16 11 0	blek asiatisk
31 91 78 35	7 30 40 0	2 16 19 0	medel asiatisk
39 66 25 33	10 39 44 0	3 16 18 0	solbränd asiatisk
25 67 78 12	4 29 41 0	2 6 4 0	blek kaukasisk
31 66 83 21	23 49 59 2	5 18 22 0	medel kaukasisk
31 87 100 21	23 44 71 2	5 18 22 0	solbränd kaukasisk

Steg ett - Undersök bilden

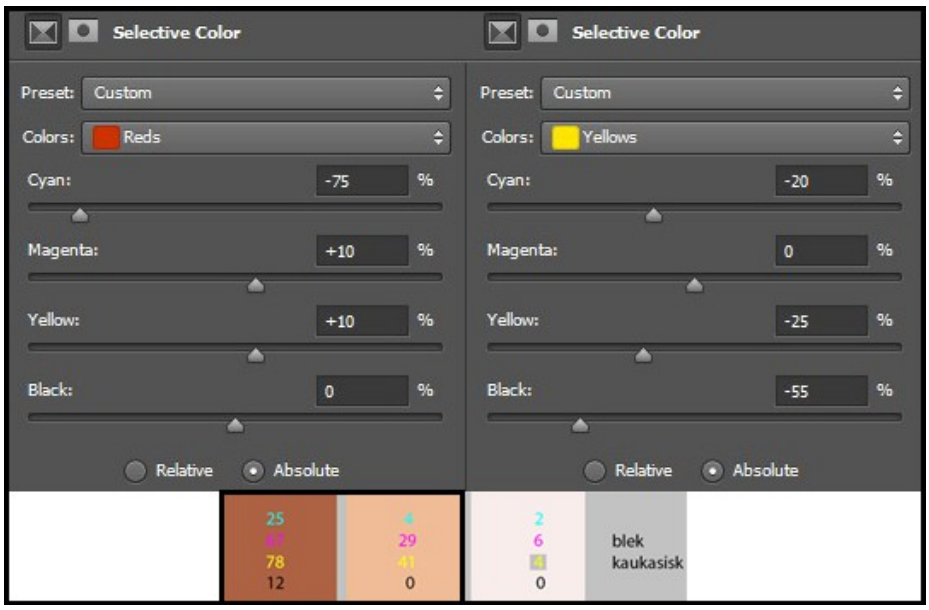
Ta ett prov från bilden för att avläsa värdena med Färgprov/Color Sample Tool. Använd inställningen 5 x 5 pixlar. Ta provet på en yta som förmodas vara opåverkad av smink och liknande och som ser enhetlig ut.

Här visar det sig att bilden har framförallt för mycket cyan som rimligen ska bort/balanseras för att förbättra den.

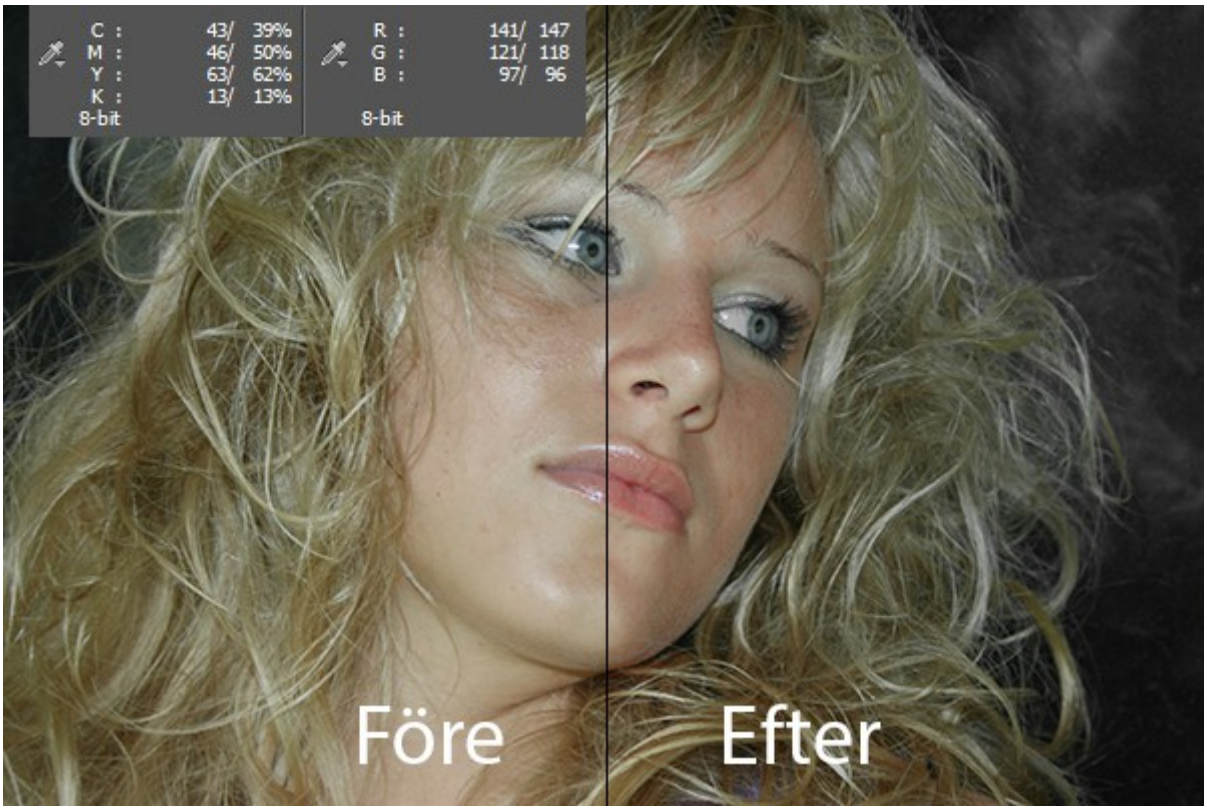


Steg två - Selektiv färgjustering

Justeringar gjorda i rött och gult och med en blandning av toner mellan de två i den svarta rektangeln.

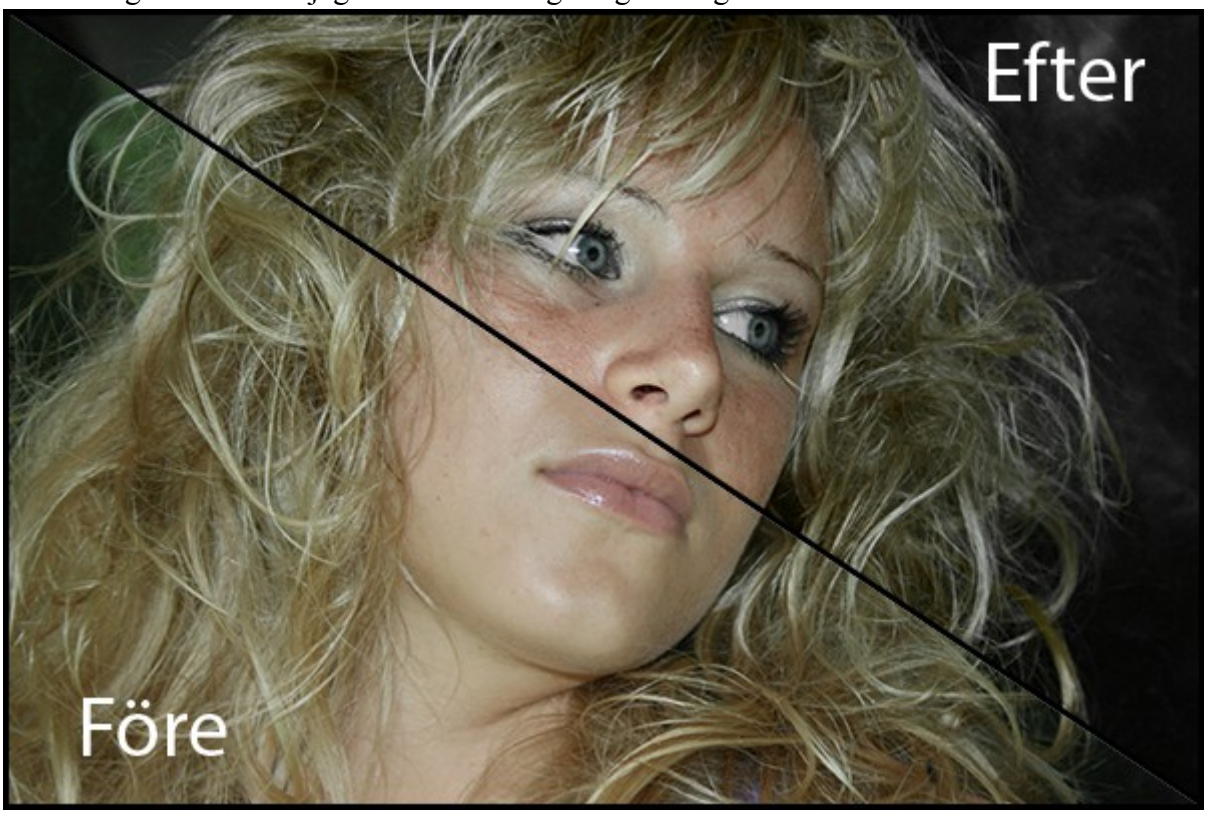


Jag har också målat bort effekten i lagermasken på håret.



<u>Steg tre - Kontrast</u>

Slutligen förstärkte jag kontrasten enligt steg fem i guiden ovan.



Photoshop Photoshop

Friläggningar

©Anders Törnevad

Photoshop - Friläggningar

Att frilägga en bild tillhör de stora utmaningarna inom bildredigering och den största utmaningen av dem alla kanske är att frilägga hår och få ett godkänt resultat. Olika bilder innebär olika svårigheter och det finns inte ett enskilt och enkelt sätt att arbeta. Man måste ha en uppsättning olika möjligheter för att arbeta fram ett godkänt resultat.

Guiderna bygger på att du vet hur en del verktyg funkar i Photoshop. Och de bygger mer på principer på hur man kan göra, än att beskriva ett exakt arbetssätt för varje sorts bild och jag förutsätter att viss kunskap finns om en del verktyg finns och om hur man arbetar med dem, även om jag beskriver tillvägagångssätt. Ett sätt som är beskrivet för en bild kan alltså lika gärna funka för en annan bild.

Enklast att frilägga är om håret kontrasterar väl mot en enfärgad bakgrund. Mörkt hår mot en vit bakgrund eller ljust hår mot en svart bakgrund är ”enklast”. Utifrån detta ökar svårighetsgraden och operationerna du behöver utföra kommer att innebära mer jobb beroende på hur håret kontrasterar mot bakgrunden. Är det riktigt besvärligt flyger dessutom håret omkring på en bild.

Processen att frilägga objekt innehåller följande steg

1. Att analysera bilden för att se om det funkar att frilägga objektet och vilket verktyg som kan vara lämpligt.

2. För hår: Att antingen använda markeringsverktyg eller jobba med kontraster för att skapa en yta i bilden som är möjlig att frilägga med en markering. Till dessa finns en del hjälpverktyg i Photoshop. Syftet är att skapa ett friläggningsobjekt som är vitaste vitt och övrigt område som är svartaste svart.
   För andra objekt: Obejkt som har en färgad eller relativt enhetlig bakgrund kan man använda Blanda om/Blend-if eller Suddgummit/Eraser Tool.

3. Friläggningsmomentet.

4. Eventuellt efterarbete.

Att analysera bilden

Försök hitta bilder där håret är väl avgränsat mot en enfärgad och tydligt kontrasterande bakgrund. Om du inte hittar stora kontrastskillnader i bilden så är det näst bästa att använda bilder med viss kontrast och/eller bilder med färgskillnader mellan objekt och bakgrund.

Detta är något att tänka på när man tar egna bilder med tanke på att frilägga dem. Tar man egna bilder ska man också tänka på att det är ett ordentligt avstånd mellan objekt och bakgrund, annars flyter håret lättare in i bakgrunden. Det jag också lärt mig av dessa guider är att en del bilder ska man helt enkelt låta bli och försöka sig på. Mindre kontraster innebär mer jobb och väldigt dåliga kontraster innebär sämre slutresultat eller inget resultat alls.

Markeringsverktyg

1. Snabbmarkering/Quick Selection Tool (Verktygspanelen)

2. Förfina kant/Förfina mask/Refine mask/Refine Edge, som är ett hjälpmedel efter att ha skapat en markering

3. Magnetiskt lasso/Magnetic Lasso Tool (Verktygspanelen)

4. Ritstift/Pen Tool (Verktygspanelen)

Photoshop erbjuder några markeringsverktyg för att frilägga saker, men de duger inte till att fixa komplexa friläggningar av hår. Ritstiftet/Pen tool funkar inte alls att använda sig av vid hår eftersom hår ofta är för tunt i någon del för att kunna markera med detta verktyg.

I friläggningsmomentet kan man använda t ex de två översta verktygen ovan, men det finns ett annat sätt som jag kommer till i nästa del.

Kontrastskapande metoder och hjälpverktyg för att skapa dessa ytor och fungerande markeringar.

1. Kanaler/Channels (Lagerpanelen)

2. Beräkning/Calculations (Bild/Image)

3. Använd Bild/Apply Image (Bild/Image)

4. Nivåer/Levels (Justeringslager)

5. Kurvor/Curves (Justeringslager)

6. Selektiv färgändring/Selective Color (Justeringslager)

7. Skuggor/Högdagrar/Shadows/Highlights (Bild/Justeringar/Image/Adjustments)

8. Efterbelys/Skugga/Dodge/Burn Tool (Verktygspanelen)

9. Lagermask/Layer Mask (Lagerpanelen)

10. Blanda om/Blend-if (Lagerstilar)

11. Övertoningskarta/Gradient Map (Justeringslager)

12. Blandningslägen/Blend Modes (Lagerpanelen)

13. Camera RAW

14. Penslar satta i Täcka över/Overlay eller Mjukt ljus/Soft Light (Verktygspanelen)

15. Att dra in eller utvidga en markering och ludd (Förfina mask eller Förfina kant)

Efterarbete

1. Efterbelys/Skugga/Dodge/Burn Tool (Verktygspanelen)

2. Clone Tool/Klonverktyget (Verktygspanelen)

3. Nivåer och/eller Kurvor/Levels och/eller Curves (Justeringslager)

4. Penslar (Verktygspanelen)

En sak du kan utgå från är att du kommer inte få med exakt allt du räknar med att få med i en friläggning eller så kommer du få med, om än så lite, en del av bakgrunden. Det kan vara så lite som en luddig pixelkant, men den finns med. Dels kan du fundera över om du vill ha bilden precis som originalbilden fast med en annan bakgrund, dels om du vill skapa en trovärdig bild med hjälp av andra verktyg.

Man kan behöva lägga till eller dra ifrån delar av bilden, utifrån hur resultatet av friläggningen blev. Vad just du vill göra handlar om vad du vill med din bild. En del av verktygen visas i guiderna, andra inte.

Till sist: Tillvägagångssätten jag visar är inga exakta sätt, utan visar på möjligheter att kombinera olika verktyg som du har alla möjligheter att utveckla vidare.

En del av verktygen och metoderna kommer visas och förklaras mer under resans gång.

Blanda om/Blend-if

Blanda om finns bland lagerstilarna och en guide finns här.

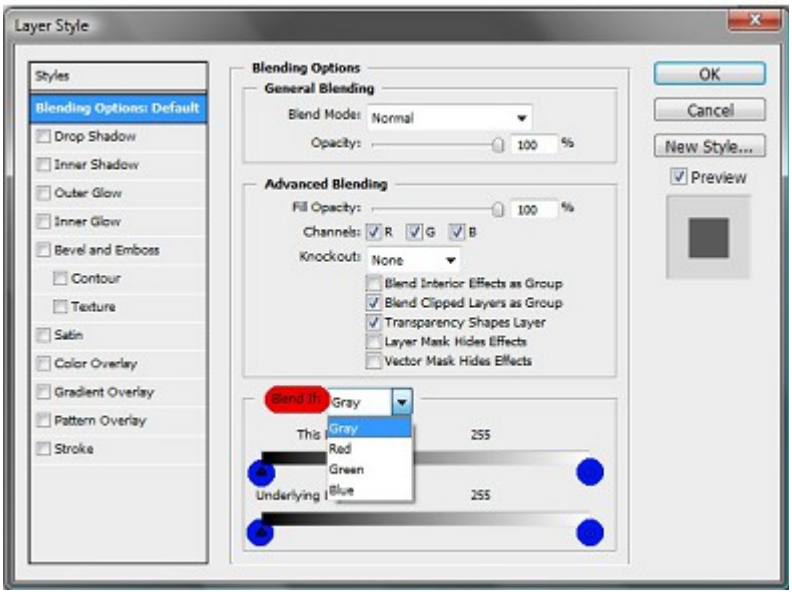
Metoden funkar för enfärgade bakgrunder.

1. Kopiera bilden till ett nytt lager.

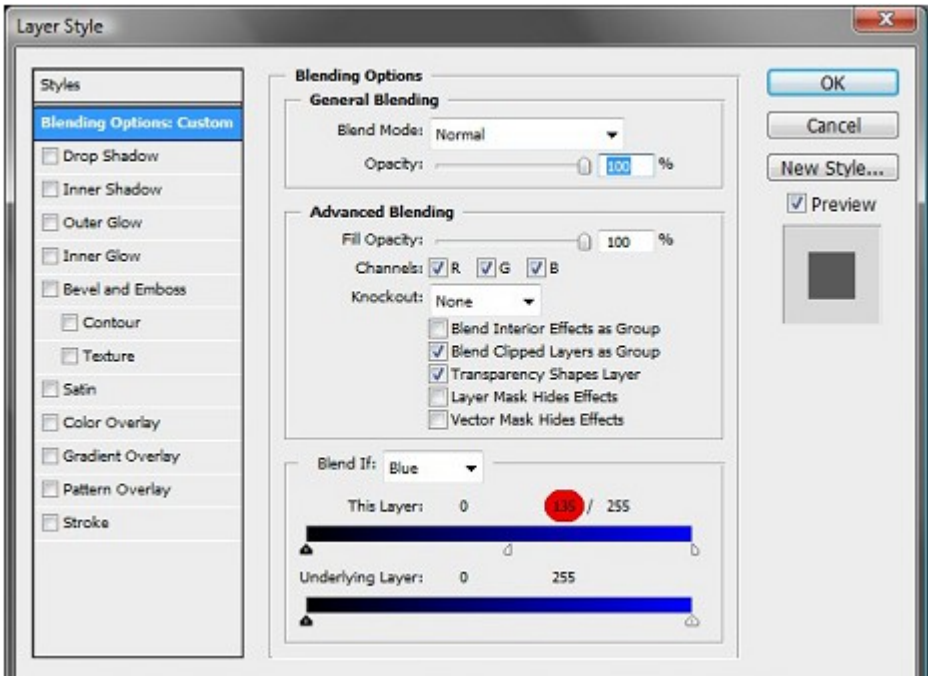
2. Skapa ett svart lager mellan de två bilderna.
3. Dubbelklicka på det översta lagret (den kopierade bilden) så du får upp lagerstilar.

   Man använder det genom att hålla ned alt-tangenten samtidigt som man drar med muspekaren i ena kanten av någon av de små blåmarkerade trianglarna, de kommer då att dela sig. Beroende på om man jobbar mot över eller underliggande lager drar man i de övre eller nedre trianglarna. Och beroende på om man jobbar med ljusa eller mörka färger drar man i de vänstra eller högra trianglarna.

Man kan också välja vilken kanal man vill jobba med: Röd grön eller blå.



Blå kanal och nedanstående värde fungerade bäst till denna bilden. Ibland skiljer det inte mycket mellan de olika kanalerna, men det gör skillnad i slutresultatet, så det kan löna sig att testa sig fram.



Allt vitt försvann. Tyvärr försvann en del av henne också. Det åtgärdas i nästa steg.

4. Välj Polygonlasso/Polygonal Lasso Tool eller Lasso/Lasso Tool och skapa en markering så nära kanterna av objektet som möjligt.

5. Ställ dig på originalbilden och tryck ctrl+J.

6. Lägg samman lagret med Blanda om/Blend-if och det nyss kopierade lagret och friläggningen är klar.

   Lite, lite vitt är kvar i hårkanterna, men resultatet är godkänt. Den vänstra bilden visar friläggningen efter steg 6. Den högra bilden visar när jag har mörkar ner ytterkanterna på håret med Skugga/Burn Tool.

Suddgummi/Eraser Tool - Guide 1

Här handlar det om att frilägga ett träd.

1. Kopiera lagret.

2. Skapa ett lager mellan de två och fyll det med en färg som avviker mot objektet. I detta fall valde jag rött.

3. Gå till Bakgrundssuddgummi/Background Eraser Tool i verktygspaletten och ställ in den på:

   Avbruten Tolerans/Discontigous Tolerance – cirka 25.

   Toleransen varierar med bilden och det objekt du ska frilägga. För färger som är mer lika varandra i området intill objektet krävs en lägre tolerans. Testa dig fram.

4. Ställ dig i ett område utanför objekter med hårkorset och klicka till.

5. Fortsätt att klicka dig runt objektet.

6. Fortsätt att rensa upp inne bland grenverket.

   Om delar innehåller ”bildrester” så kommer större delen av dem att försvinna i nästa steg.

7. Markera med Ctrl-klick och skapa sedan en lagermask.

8. Måla bort resten av himlen med en svart pensel.

9. Lägg på lagermasken på bilden och gör om steg 7, nu med hela området borta.

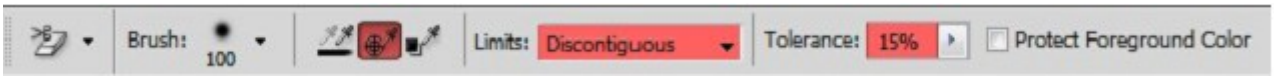
10. Ersätt himlen. Placera den under det frilagda objektet.

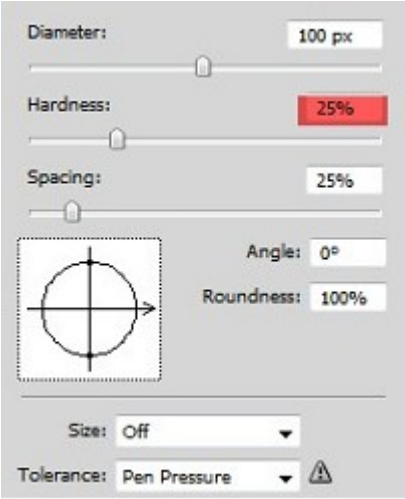
11. Finjustera med Förfina kant/Refine Mask i lagermasken du skapade i steg 9.

Guide 2

1. Kopiera bilden till ett nytt lager.
2. Skapa ett nytt tomt lager mellan de två bilderna.
3. Välj verktyget Bakgrundssuddgummi/Background Eraser Tool.

   Ställ in verktyget enligt nedanstående





Justeringar kan behöva göras av penselstorlek och ”Tolerance” beroende på bildens förutsättningar.

4. Ställ dig på det kopierade lagret. Anpassa penselstorleken till bilden. Börja med att testa ett lågt värde på Tolerans/Tolerance.

5. Förstora upp arbetsytan.
   Gå från ytan du ska radera och in mot objektet. Testa på olika delar – är du inte nöjd med vad du ser ångrar du åtgärden och ökar Tolerans/Tolerance tills du hittar ett acceptabelt värde.

   Man kan behöva variera värdet över olika delar av bilden.

   Vid håret använde jag ett värde på 55 och på kroppen 21. Om man har för låga värden följer inte så mycket med som man vill ha med när man suddar. Om man har för höga värden påverkas delar av bilden (suddas bort). Om det blir en kant kvar runtomkring objektet är detta ingen katastrof, utan det rättas till i ett senare steg.

   När man väl har hittat bra värden är det enkelt att utföra metoden.

En del av ansiktet följde med upp till höger och det är svårt att helt undvika detta ibland. Detta rättas till i ett senare steg.

När du hittat rätt värden går du runtom objektet och slutför detta steg. Ibland kan man behöva upprepa ett penseldrag för att få bort lite mer av ytan som ska raderas. En del ”ludd”finns med runtom bilden

Bilden efter steg 5

6. Klicka på bilden samtidigt som Ctrl är nedtryckt. En markering dyker upp. Skapa en lagermask till denna och måla bort allt runtom objektet. En del av bakgrunden hänger kvar i lagermasken, bry dig inte om denna utan måla grovt men få bort molnytan som det är i detta fall.

7. Applicera lagermasken på bilden och markera bilden igen och skapa en ny lagermask som i föregående steg. Se till att du står i lagermasken och klicka på den samtidigt som du håller ner Alt-tangenten. Du får upp en bild av lagermasken. Om det vita i lagermasken är ofullständigt fyller du i detta med vitt eller använder Dodge & Burn. Om det är ”gråa” ytor kvar i det svarta målar du över dem med svart eller använder ”D & B”.

   På denna bilden behöver jag fylla i en del av ansiktet, en del av händerna/armarna med vitt. Det syns inte på bilden, men en del svart behöver målas på en del kvarstående grått upp till höger vid hans hand.

   När detta är klart klickar du på lagermasken och håller ner Alt-tangenten igen och bilden återgår till normalläge.

8. Klicka igen på lagermasken och håll ner Ctrl. Ställ dig på originalbilden och tryck ner Ctrl+J.

   En kopia skapas och objektet är frilagt.

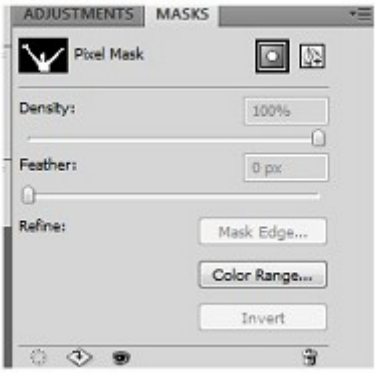
   Slutjusteringar kan göras på olika sätt. Båda bygger på att använda en lagermask som tidigare.

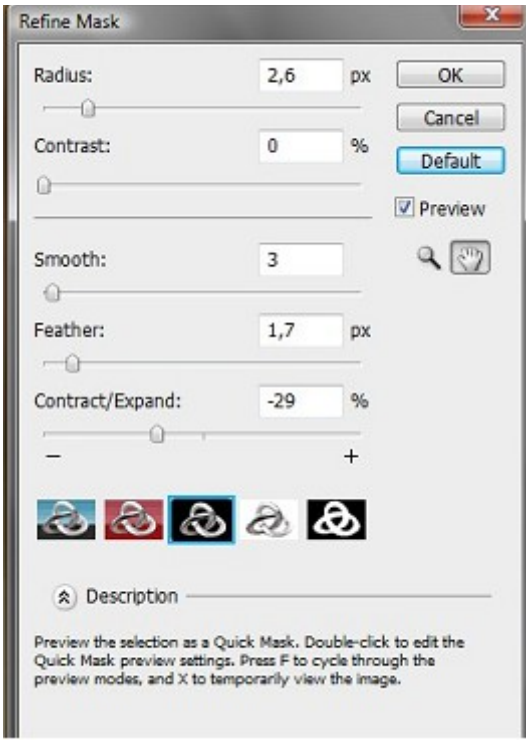
   Placera objektet överst och ha bara den röda bakgrunden och bilden du ska arbeta med tända. Markera objektet och skapa en lagermask igen.

   Antingen kan man använda sig av Nivåer/Levels för att få bort det vita runtom objektet eller kan man använda maskpanelen, vilket jag föredrar i detta fall och justerar tills jag är nöjd med kanterna.

   Tänk på att så länge du jobbar i en lagermask kan du alltid återställa och måla tillbaka olika delar om du tycker du fått med för mycket på någon del men att bilden ser bra ut på en annan del. Slutligen använde jag Dodge & Burn för att mörka ner en del av hårkanterna.

   Se Maskpanelen och den färdiga bilden på nästa sida.


ADJUSTMENTS
MASKS
Pixel Mask
Density:
100%
Feather:
0 px
Refine:
Mask Edge...
Color Range...
Invert


Refine Mask
Radius:
2,6
px
Contrast:
0
%
Smooth:
3
Feather:
1,7
px
Contract/Expand:
-29
%
OK
Cancel
Default
Preview
Description
Preview the selection as a Quick Mask. Double-click to edit the Quick Mask preview settings. Press F to cycle through the preview modes, and X to temporarily view the image.

Markeringsverktyg - Snabbmarkering/Quick Selection Tool

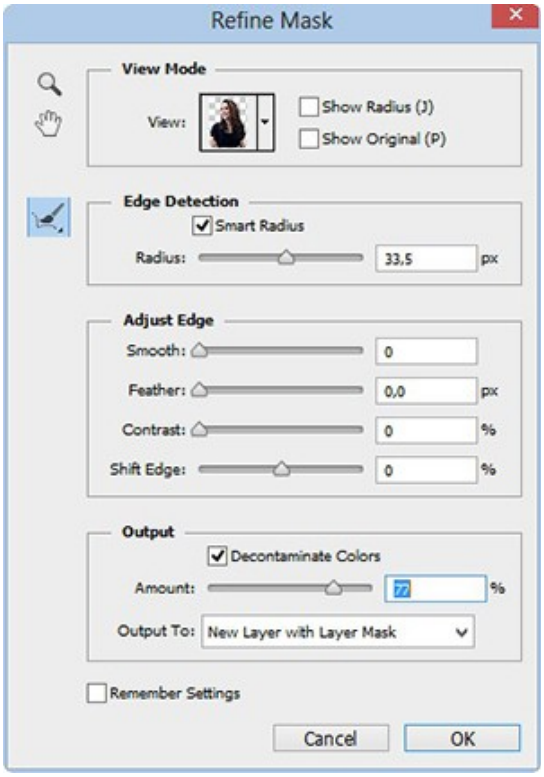
1. Kopiera bakgrundslagret och skapa ett lager mellan som du fyller med svart.

2. Stå på det översta lagret och markera med Snabbmarkering/Quick Selection Tool.

3. Skapa en lagermask.

4. Dubbelklicka på lagermasken och klicka sedan på Mask Edge.

   OBS! Värdena i dessa steg varierar med din bildstorlek.



5. Bocka i Smart radie/Smart Radius och justera så du får så mycket hår som möjligt och så lite vitt som möjligt. Det är svårt att få det helt bra, men när du är nöjd, så måla med penseln runt håret och akta dig för att gå in på kroppen.

6. Bocka i Decontaminate Colors och justera värdet så du mörkar ner håret.
   Se till att du har Output To - New layer with Layer Mask.

7. Ställ dig på första lagret igen och klicka på Mask Edge.

   Justera övriga delen av objektet genom att använda delen Adjust Edge i dialogrutan.

6. Flytta detta lager ovanför det andra lagret.

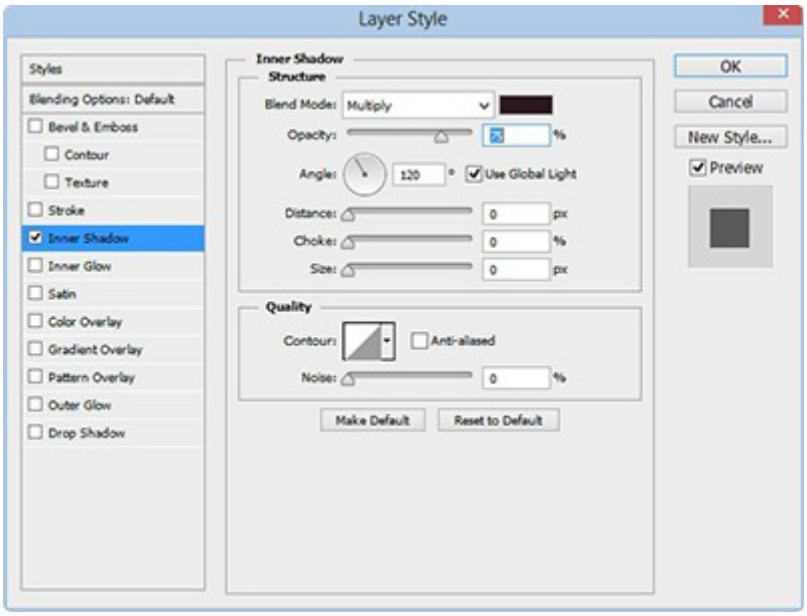
7. Måla bort det vita runt håret (måla ej på kroppen).

8. Ställ dig på det andra lagret och måla bort eventuellt skarpa kanter som sticker ut (måla ej runt håret).

9. Dubbelklicka på lagret så du får upp lagerstilarna.

   Fyll i som på bilden nedan.
   Använd dig av en mörkbrun färg.

   Se den färdiga bilden till höger.



För mer om markeringsverktyg så finns denna guide att kolla in.

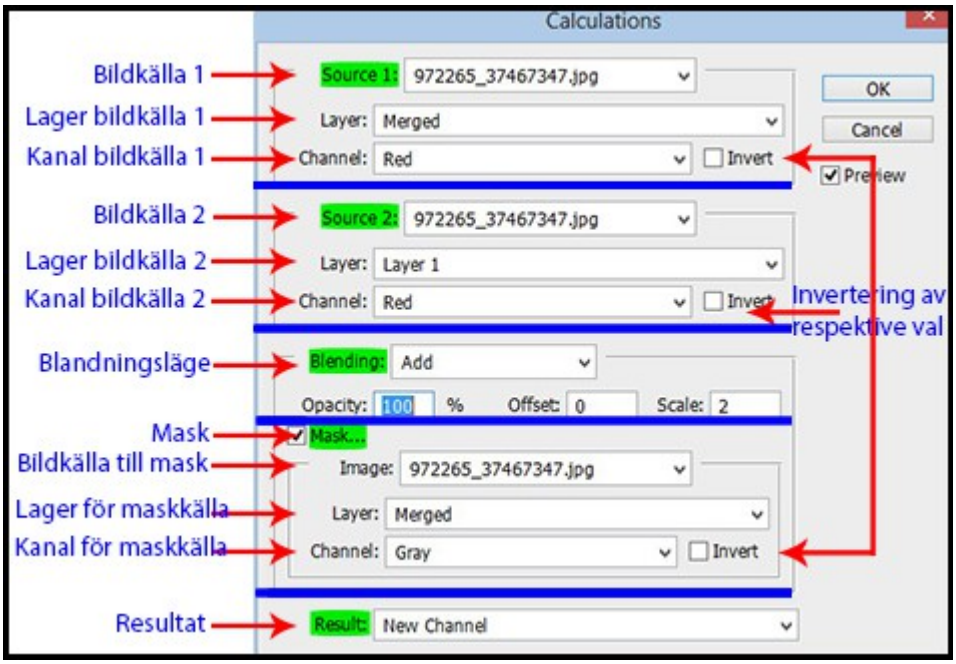
Kontrasterande verktyg

Beräkning/Calculations

Det går också att blanda en bilds kanaler och skapa Alphachannels/Alfakanaler på ett enskilt lager. Jag brukar använda Beräkning/Calculations initialt, då detta verktyg alltid erbjuder mer variation för att skapa kontraster genom sitt sätt att blanda kanalerna och blandningslägen. Det är ett komplext verktyg och kräver en kännedom om de olika blandningslägenas funktion för att veta vad som fungerar bra till olika bilder.

Utan den kunskapen krävs en del experimenterande för att hitta rätt inställning för just den bilden man arbetar med, men efter att ha prövat verktyget några gånger lär man sig vilka inställningar som i regel fungerar bättre än andra.

Dialogrutan för Beräkning/ Calculations



Dialogrutan är uppdelad i fem olika delar och olika inställningar i olika delar kommer ge olika resultat. Det går att använda olika bildkällor, men vanligast är att använda samma. Första och andra delen är ”likadana”, men man kan välja olika lager och olika kanaler på respektive lager. Resultat uppnås genom att använda olika kanaler kombinerat med något blandningsläge. Testa till exempel att använda röd kanal i bildkälla 1 och blå kanal i bildkälla 2 och blandningsläge Multiplicera/Multiply och bilden kommer bli mörkare.

Blandningslägena ger olika effekter på olika färger på bilden. Hudtoner finns till exempel oftast mest av i rödkanal, medan hår kan förekomma i olika kanaler beroende på hårfärg.

Masken kan vara användbar för att ”lyfta av” en del av effekten.

Längst ner finns hur man kan använda sig av resultatet man får fram, antingen som en alfa-kanal, nytt dokument eller som en markering. Välj antingen ny kanal eller nytt dokument, det nya dokumentet kan du då flytta över till din bild (se också bilden på nästa sida).

Är du obekant med blandningslägerna rekommenderar jag att testa dig fram och se vad de olika lägena ger för resultat och lära dig undan för undan.

Kanaler/Channels

I kanalerna får man fram olika kontraster från en bild beroende på vilken kanal man tittar på. Om en färg är ljusare i en kanal visar den mer av den färgen och är den mörkare visare den mindre av samma färg. Vanligast brukar vara att man bara tittar på vilken kanal som innehåller mest kontrast och oftast är det den blå kanalen som gör detta.

Längst ner i bilden och gulmarkerad är en ikon för att skapa markeringar med kanaler Skapa ny kanal/Load Channel as Selection.

För mer läsning om kanaler och förståelse för dem rekommenderas denna guide.

Använd bild/Apply image

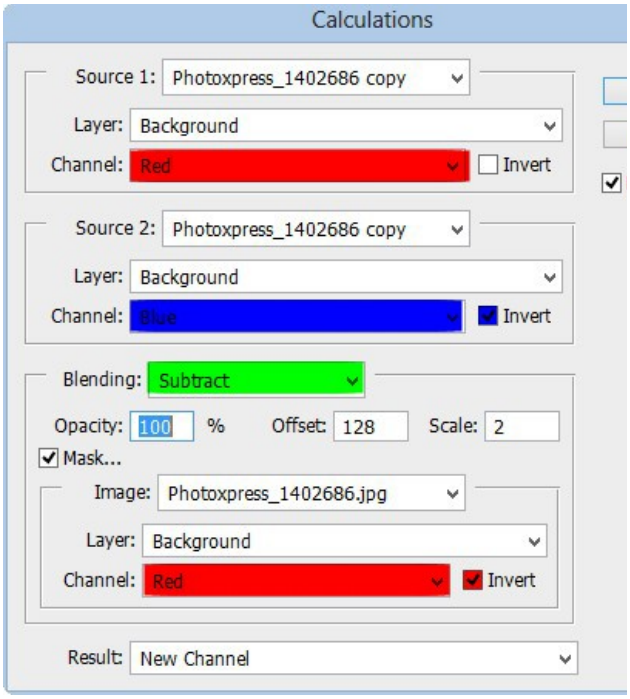
Detta är ett verktyg som är liknande Beräkning/Calculations då det också arbetar genom att blanda kanaler med kanaler och bilder i blandningslägen. En avgörande skillnad mellan verktygen är att du kan applicera detta verktyg i en lagermask eller på en tidigare skapa alfakanal vilket ibland kan vara ett sätt att måla tillbaka i lagermasken och direkt se vad du får för friläggning.

Följande guider är variationer på kontrasterande metoder och ska ses som exempel på hur man kan göra. De olika objekten kan kanske friläggas med en enda metod, men jag vill visa olika möjligheter att lösa problemen som uppstår vid friläggningar.

Första guiden visar hur Beräkning/Calculations kan användas upprepade steg och utgör en grund för en del av de fortsatta guiderna där alla steg inte visas.

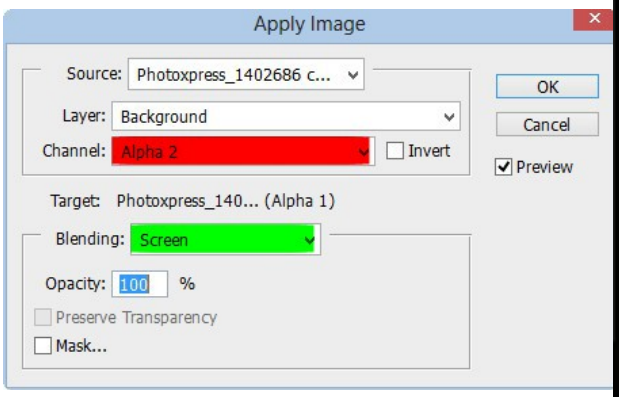
Guide 1

1. Gå till Bild/Beräkning/Image/Calculations och ställ in något som funkar för din bild.



2. Upprepa steget och skapa en ny alfakanal.

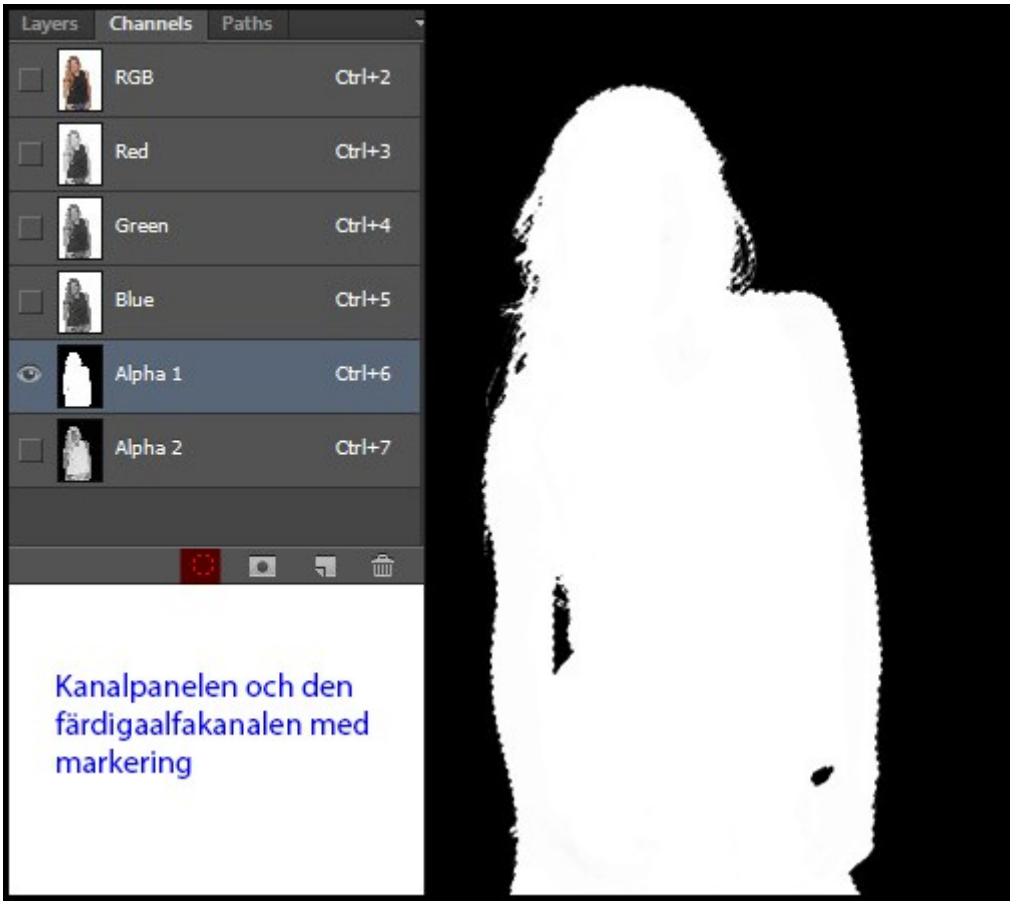
3. Stå på alfa 1 och gå till Bild/Använd bild/Image/Apply Image och ställ in något som funkar för din bild.



4. Upprepa steg 3 tills objektet är så ljust som möjligt.

   Steget är upprepat 7 gånger i detta fall.

   Se bild nästa på sida.



5. Skapa en markering genom att klicka på den röda markeringen.

6. Kopiera bakgrundslagret och lägg på en lagermask och objektet är frilagt.

7. På bilden är det en liten vit kant kvar. Det går att använda Förfina mask/Refine Mask för att justera denna, men jag tänkte visa en annan metod.

   Stå i lagermasken och Ctrl-klicka för att skapa en markering.
   Gå till Markering/Ändra/Dra ihop/Select/Modify/Contract och lägg på 1 i värde.
   Gå till Markering/Ändra/Ludd/Select/Modify/Feather och lägg på 0.5 – 1 i värde.

Invertera markering Shift + Ctrl + I och måla i kanten av markeringen för att få bort det vita.

Guide 2

1. Första steget är att skapa en kontrastrik svartvit bild via Beräkning/Calculations.

2. Förstora bilden, vilket gör det enklare att se de finare hårdetaljerna. Framförallt gäller det att få fram så bra kontrast som möjligt i ytterkanterna av områdena och håret. Detta kan vara en balansgång,men välj det du tycker ser bäst ut.

3. Öka kontrasten genom att använda dig av ett blandningsläge.

4. Gå till kanaler och välj den nya Alpha 1 och kopiera in den på ett nytt lager i lagerpaletten (Ctrl+A – Ctrl+C, återgå till lagerplatten och skapa ett nytt lager – Ctrl+V).

5. Gör en kopia av detta lager genom trycka Ctrl+J.

6. Testa olika blandningslägen. Jag valde Raster/Screen.

7. För att vara säker på att det svarta är svart,testade jag med pipetten samtidigt som swatches är uppe. Färgen skall då vara 0 – 0 – 0.

Se nästa sida för bild

8. Skapa ett nytt lager och förstora upp bilden till 3-400 %.

9. Måla med en liten vit pensel på det nya lagret, först längs konturerna och sedan resten av objektet.

10. Det går att måla på Rasterlagret, men att måla på ett enskilt lager gör att man kan kolla hur konturerna ser ut genom att stänga av det vita målningslagret och sudda bort om jag målar fel. Jag använde penselstorlek 13 satt till hårdhet 80 % längs konturerna.

Steg 8 – 13

11. Skapa ett nytt lager och förstora upp bilden till 3-400 %.

12. Måla med en liten vit pensel på det nya lagret, först längs konturerna och sedan resten av objektet.

13. Det går att måla på Rasterlagret, men att måla på ett enskilt lager gör att man kan kolla hur konturerna ser ut genom att stänga av det vita målningslagret och sudda bort om jag målar fel. Jag använde penselstorlek 13 satt till hårdhet 80 % längs konturerna.

14. Skapa ett tomt lager och fyll det med den färg du vill använda som bakgrundsfärg. Möjligheten att lägga in en egen bakgrund funkar också.

15. Gå till kanaler, klicka på Skapa kanal/Load Channels as Selection och återgå till lagerpaletten och släck ner alla lager utom den nya bakgrunden, bakgrunden och bakgrundskopian.

16. Tryck Ctrl + J och markeringen klipps ut på ett nytt lager som du flyttar ovanför den nya bakgrunden.

17. På bilden finns lite vitt kvar dels längs hennes armar, dels i håret. Det är ett vanligt förekommande fenomen/problem. Utgå från att någon del av bakgrunden alltid kommer att följa med – hur noggranna inställningar man än gör. Ibland är det lätt att fixa till efteråt, ibland svårare.

<u>Det finns några sätt att lösa detta:</u>

- Layer/Matting/Remove White Matte. Vilket tar bort en del av det vita.
- Att använda Skuggverktyget, vilket jag gjorde. Jag satt Skuggverktyget till Högdagrar och använde ca 20 % styrka och målade över de ytor som innehåller vitt tills de smälte ihop med bakgrunden.
- Att krympa bilden med någon pixel och lägga på någon pixels ludd. Fast här tar denna lösning bort för mycket av håret tycker jag.

Guide 3

1. Kopiera bilden till ett nytt lager.

2. Skapa ett färgat lager mellan de två bilderna:
   #FF0000.

3. En kontrastig bild är skapad i Beräkning/Calculations.

4. Måla med en pensel satt till blandningsläge Mjukt ljus/Soft Light och med opacitet 20% (värdena kan variera mellan olika bilder).

5. Nästa steg är att fylla ytorna innanför hårkanterna vilket görs på ett eget tomt lager eftersom man då kan släcka ner kontrastbilden och se var man målar.Tänd kontrastbilden och gå till kanaler.

   Klicka så du får en markering av de vita ytorna.

7. Återgå till lagerpaletten och ställ dig på den kopierade bilden och skapa en lagermask.
   Bilden är nu frilagd.

   En del blått är kvar i håret, men det går att göra ytterligare justeringar. T ex att ställa sig i lagermasken och använda sig av nivåer.
   Skugga/Burn Tool är en annan framkomlig väg i detta fall, vilken jag har valt.

Färgområde/Color Range

Färgområde/Color Range är ett verktyg som man kan använda vid friläggning av enfärgade och/eller nästan enfärgade bakgrunder. De viktigaste inställningarna handlar om Fuzziness, som man kan variera och därmed få kanterna på objektet mer eller mindre luddiga.
Pipetterna ihop med att rutan för Localized Color Clusters är också viktig då man kan lägga till eller dra ifrån färger från ytan.

Guide 4

1. Kopiera bilden till ett nytt lager.
   Justera eventuellt med med till exempel Nivåer/Levels eller metod du gillar/behärskar för att få bakgrunden så enhetlig/enfärgad som möjligt.

2. Gå till MarkeraFärgområde/Select/Color Range.

3. Välj Black Matte i rullisten Förval/Selection Preview (eventuellt kan du också bocka i Invertera/Invert)
   Bocka i rutan Hitta liknande färgområden/Localized Color Clusters.
   Justera Fuzziness, min hamnade på 76 i detta fall.
   Klicka på pipetten med plustecknet och klicka lite här och där på det blå i bilden.

4. Klicka på OK och invertera sedan markeringen Shift + Ctrl + I,

5. Klicka på Ctrl +J och friläggningen är gjord så långt, håret frilades bra. En del av bilden följde inte med (bl a hårband, någon del av kroppen, lite av glasögonen).

6. Detta löser man genom att återigen ställa sig på originallagret och markera med Magnetiskt lasso/Magnetic Lasso Tool runtom objekten men undviker håret och klickar på Ctrl + J när man är färdig med markeringen.

Slå sedan ihop de två lagren Färgområdelagret och Magnetisktlassolagret.

7. Skapa ett nytt lager undertill. Och fyll det med önskad färg.

Håret innehåller fortfarande en hel del blått. Runt fingrarna upptill löper även en blå kant.

8. Ställ dig på objektet och markera bilden genom att Ctrl-klicka och bilden markeras.

9. Gå till Markera/Ändra/dra ihop/Select/Modify/Contract och välj 1-2 px.

   Gå till Markera/Ändra/Ludd/Select/Modify/Feather och välj 1 px.

10. Lägg på en lagermask.
    Det försvinner för mycket av bilden runtom objektet. Måla tillbaka (med vit pensel) allt utom uppe vid fingrarna.

11. Skapa ett justeringslager med Nyans/Mättnad/Hue/Saturation.
    Välj först den blå färgen i rullisten och dra ner Mättnaden till noll. Det blå i håret kommer försvinna.

Välj sedan Cyan och dra ner till noll. Den blå tonen försvinner lite till. Tyvärr försvinner också färgen på hennes hårband. Måla tillbaka detta med en svart pensel i lagermasken på justeringslagret.

Guide 5 - Kanalblandare/Channel Mixer

1. Kopiera bilden till ett nytt lager.

2. Skapa ett justeringslager med Kanalblandare/Channel Mixer för att få så mycket kontrast som möjligt. Det är inte viktigt om objektet är svart eller vitt till en början, det går att invertera masken i ett senare skede.

3. Räkna med extrema värden i de olika kanalerna. Jag skapade ytterligare ett justeringslager med Nivåer/Levels och finjusterade.

Stegen fram till denna punkt är en trial-and-error process och kan behöva göras om, därför är det en fördel att använda sig av justeringslager och dubbelklicka på något av dem om ytterligare justeringar behöver göras.

Utför följande steg:
Markera allt/Select/All.
Gå till kanaler i lagerpaletten och skapa en ny kanal.
Redigera/Slå samman kopia/Edit/Copy Merged (Ctrl + Shift + C)
Redigera/Klistra in/Edit/Paste (Ctrl + V).
Markera/Avmarkera/Select/Deselect (Ctrl + D).

4. Måla med Skugga/Burn Tool satt i läge Skuggor/Shadows och 20 % styrka för att mörka ner bilden ytterligare.

5. Här gäller det att vara försiktig med de delar av håret som flyger omkring så det inte blir för svart i denna delen eftersom för mycket av den vita bakgrunden då kommer att följa med.

   Använd svart färg för att måla över de delar som inte täcktes med Skugga/Burn tool.

5. Invertera färgerna (Ctrl + I).

6. Skapa en markering i kanalen genom att klicka på den runda ringen till vänster.

7. Gå tillbaka till lagerpaletten och ställ dig på den kopierade bilden och skapa en lagermask.

8. Nu är friläggningen av bilden gjord.

9. Skapa ett nytt lager mellan de två bilderna och fylld det med den färg du vill ha.

   Se bild nästa sida

Lite av det vita finns kvar och det är svårt att få bort allt. Kolla också nästa guide för en annan metod med en bild som har en enfärgad bakgrund med ljust hår.

Ett sätt att justera en del av detta är att ställa dig i lagermasken och gå till Bild/Justeringar/Nivåer/Image/Adjustments/Levels och göra små justeringar som kan förbättra bilden.

Ytterligare ett sätt är att använda sig av Skugga/Burn Tool igen, men nu satt i läge Högdagrar/Highlight och låg styrka och mörka ner det vita.

Guide 6 - Blandmetod

1. Kopiera bilden till ett nytt lager och skapa ett färgat lager mellan de två.

2. Gå till kanaler och välj den som innehåller mest kontrast, vilken är den röda och kopiera in den i lagerstacken (Ctrl + A – Ctrl + C – åter till lagerpaletten – skapa nytt lager – Ctrl + V).

3. Skapa ett justeringslager med Nivåer/Levels och försök få till något liknande

4. Det är lite grått kvar intill håret och nästa steg är att skapa ett lager med neutralt grått mellan bilden och justeringslagret Nivåer/Levels och sedan gå över de mörka delarna av bilden med Skugga/Burn Tool satt i läge Skuggor/Shadows till 10 % och därefter gå över de ljusa delarna med Efterbelys/Dodge Tool satt i läge Högdagrar/Highlights också till 10 %.

   Just i skarvarna mellan ljust och mörkt måste man använda låg opacitet. Längre ut från skarvarna kan man öka styrkan.

   Ramen är med bara för att skapa en gräns mot det vita

5. Gå till till kanaler och skapa en markering av det vita området genom att klicka på Skapa Markering/Load Channel as Selectionoch återgå till lagerpanelen.

6. Flytta det färgade lagret överst och och flytta efter det kopian av bilden överst.

7. Skapa en lagermask och bilden är frilagd.

8. Gå över hårkanterna och kanterna på tygstycket försiktigt med Skugga/Burn Tool.

9. Gå till Lager/Projektion/Ta bort svart/Layer/Matting/Remove Black Matte för att ta bort det sista av svarta kanter.

Päls

Originalbilden med banan runt som jag skapat i steg 3.

1. Börja med att kopiera bilden till ett nytt lager.

2. Skapa ett lager med t ex grönt mellan de två lagren.

3. Skapa en bana runt lejonet. Det är inte nödvändigt att banan följer varje liten böj/hårtuss som manen har. Dock är det viktigt att följa de stora delarna. Övriga delar ska banan följa så nogsamt som möjligt.

4. När banan är klar, gå till Redigera/Skapa form/Edit/Define Custom Shape för att spara denna, kan vara bra att ha om det blir fel.

5. Högerklicka och välj Skapa markering/Make Selection och välj en (1) pixels ludd.

6. Klicka på lagermaskikonen och skapa en lagermask.

Bilden efter steg 6

7. Välj Smeta ut/Smudge Tool och penseln ”Chalk 60px”. Den fungerar till detta objektet, andra objekt kräver andra penslar.

8. Ställ in styrkan till runt 20% på verktyget (jag har min på 19). Även här är det olika styrka för olika slags päls.

9. Se till att stå i lagermasken.

10. På denna bilden finns delar av bakgrunden kvar på en del ställen, medan andra ställen innehåller bara håret. Ibland får man smeta ut inifrån lejonet och ibland får man smeta ut utifrån och in mot lejonet. Släck det gröna lagret ibland för att se hur arbete framskrider och hur du följer den ursprungliga bilden.

11. Det är viktigt att rikta om pensel och följa hur hårmanen löper. Testa även att göra penseln smalare där detta krävs.

Om färgskiftningarna blir för stora funkar det att använda Skugga/Efterbelys/Dodge/Burn Tool för att ljusa upp respektive mörka ner.

Utsnitt av lagermasken

Detta är ytterligare ett sätt att frilägga päls. Metoden skiljer sig lite grann från den ovan. Här gäller det att måla bort bakgrunden istället för att använda en bana. Vilken metod man ska välja tycker jag pälskvaliten ska avgöra. Denna metod lämpar sig bättre för mer spretig päls som på denna bilden.

Bilderna utgör riktlinjer för steg 3 och 4

1. Kopiera bilden till ett nytt lager och skapa en lagermask.

2. Skapa ett grönt lager mellan de två bilderna. Återgå sedan till lagermasken i lagret ovanför.

3. Måla bort med en stor mjuk pensel där pälsen är mer spretig (svansen) och en mindre och hårdare pensel närmare kroppen.

4. Se bilden ovan till vänster och måla bort allt utanför den gröna linjen du ser (bilden till höger).

5. Till nästa steg skapade jag en egen pensel. Den är gjord på en bildyta 40 x 40 px och består av fem svarta punkter gjorda med en 2 pixels pensel (ramen är med bara för att avgränsa ytan. Det viktiga här är att storleken på prickarna motsvarar ett pälsstrås storlek, det brukar landa någonstans mellan 1 – 4 px beroende på bildstorlek.

6. Gå till Smeta ut/Smudge Tool och välj denna pensel. Ställ in styrkan på ca 90%. Här gäller att testa sig fram utifrån hur originalbilden ser ut. Jag fick gå upp till 95%.

7. Nedanstående gäller för de delar där pälsen är mer spretig/yvig. Andra penslar krävs för andra delar av ekorren och återkommer längre ner.

8. Börja smeta ut pälsen som på bilden på nästa sida. Se till att göra stråna böjda eftersom det kommer att se mer naturtroget ut.

9. Variera styrkan på enstaka penseldrag, upp till 97-99%, men håll de flesta runt 95%. Titta på originalbilden genom att släcka ner det gröna lagret.

10. Variera också riktningen på penseln allteftersom du vandrar runt pälsen.

Här är exemplet på hur utsmetninigen av pälsstråna ser ut på svansen. Det går förhållandevis fort att smeta ut. Detta område har tagit mig ca fem minuter.

11. Där svansen slutar och övergår till kroppen funkar det att använda sig av en pensel med två pixlars storlek och smeta ut kortare strån – alltså att sänka styrkan något på utsmetningen. På slutbilden senare har jag gjort lite mer arbete framförallt på toppen av svansen

12. Där stråna är oskarpa funkar det utmärkt att använda Oskärpeverktyget/Blur Tool för att skapa oskärpan som gör att det smälter in i övriga bilden.

13. Detsamma gäller för bröstet, ansiktet och öronen. Försök att vara noga med att följa hur stråna löper på originalbilden.

14. Morrhåren kräver en del arbete med banor.

Arbetsordning
- Släck det gröna lagret.
- Skapa ett nytt tomt lager överst.
- Välj en pensel med en pixels storlek.
- Gå till Banor/Paths och dra upp banan och justera den efter efter ett morrhår.
- Högerklicka och välj Fyll bana/Stroke Path och välj sedan Pensel/Brush som alternativ och banan fylls.
- Högerklicka igen och välj Kasta bort bana/Delete Path
- Repetera med nästa morrhår tills alla är fyllda.
- Gå till Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/Filter/Blur/Gaussian Blur - ca 1 i värde.
- Vid behov: Sänk opaciteten på lagret något.
- Skapa en lagermask och måla bort topparna på stråna med en mjuk pensel. De får ett något spetsigare intryck.

Flytta över bilden till den bakgrund eller den bild du ska använda den i. Om den utsmetade pälsen skiljer sig för mycket i ljus (för mörka eller för ljusa strån) använder du Skugga/Burn Tool för att mörka ner dem och Efterbelys/Dodge Tool för att ljusa upp dem. Testa att påverka dem direkt i lagermasken. Det funkar också att måla på bilden.

Specialmetoder

Det här är en metod som jag testat på några bilder med hyfsat resultat utifrån bildens förutsättningar. Det är svårt att frilägga mörkt hår mot en mörk/svart bakgrund. Det finns inte tillräckligt tydliga kontraster för att på ett bra sätt måla med Efterbelys/Skugga/Dodge/Burn eller med vitt eller svart satta i något blandningsläge. Vissa ytor är helt enkelt för gråa. Denna guide är ett sätt att försöka komma runt problemet. Den funkar inte på bilder med för tunt hår/enskilda hårstrån som ”flyger”.

1. Skapa ett färgat lager (rött funkade bra för denna bilden).

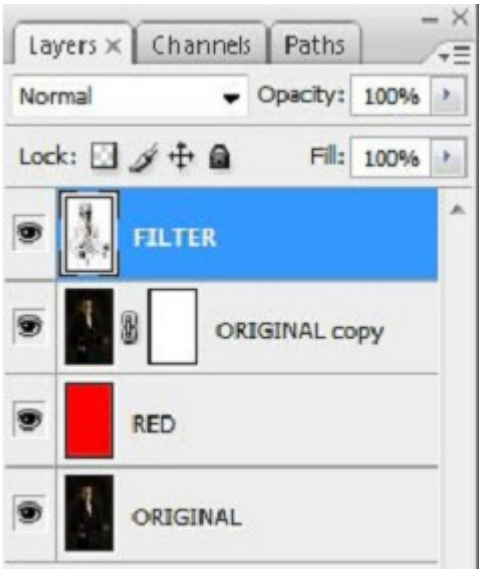
2. Kopiera bilden två gånger och placera dem över det färgade lagret. Skapa en lagermask på det undre av dessa två lager och återgå till det översta lagret.

3. Applicera Filter/Stilisera/Hitta kanter/Filter/Stylize/Find Edges. Filtret kommer skapa en svart kant runt figuren som man i ett senare steg får ta bort.

4. Nytt filter, denna gången Filter/SkärpaOskarp mask/Filter/Sharpen/Unsharp Mask med Mängd/Amount och Radie/Radius satta till maxvärden och Tröskelvärde/Treshold på 1.

5. En del färgat brus uppträder på en del ställen utanför själva figuren. Skapa ett tomt lager ovanför och måla med vitt på de ställen detta fanns och slå sedan samman detta lager med lagret undertill.

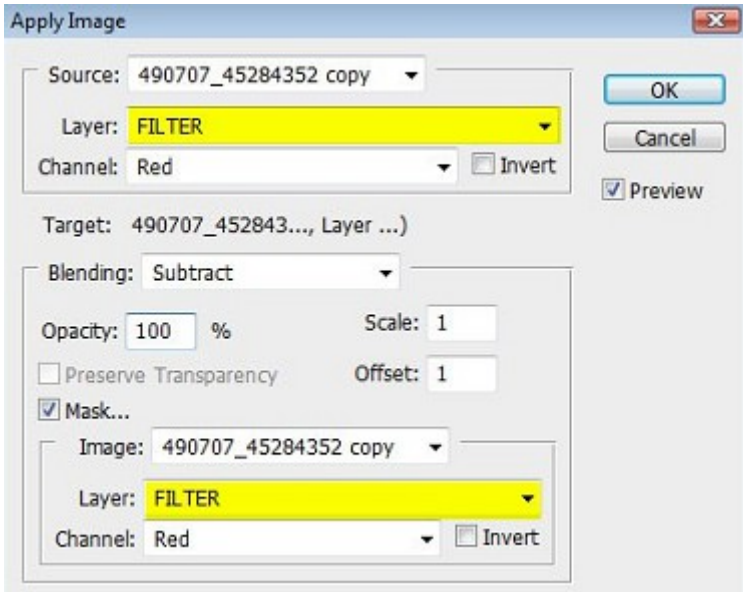
Lagerstacken ser ut som på bilden så här långt i guiden



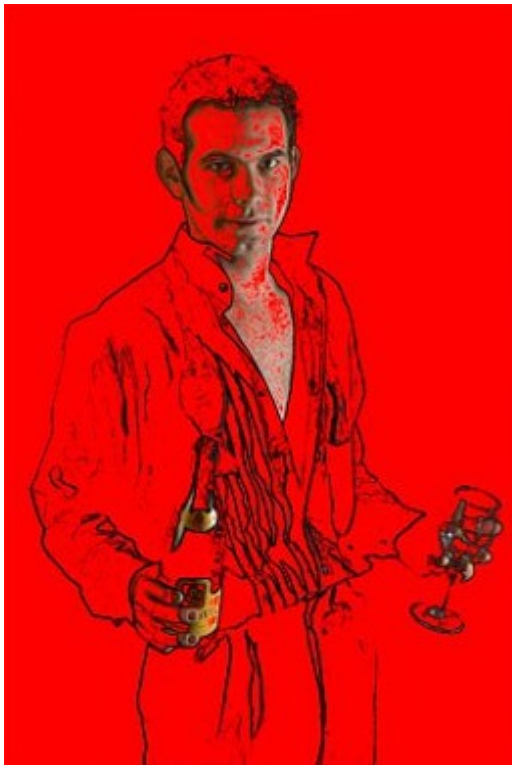
Bilden efter steg 5

6. Flytta lagret FILTER under det röda lagret och ställ dig i lagermasken på det översta lagret (original copy).

7. Gå till Bild/Använd bild/Image/Apply Image och laborera med inställningarna, men se till att nedanstående gulmarkerade fält består av FILTER-lagret.



Bilden ska se ut så här efter att Använd bild/Apply Image är applicerad i lagermasken.



8. Förstora bilden till 3-400 % och börja måla tillbaka med vit pensel i lagermasken.
   Använd en pensel med hårda kanter.

9. Om du vill se om det finns brus kvar i bilden håller du ner Alttangenten samtidigt som du klickar i lagermasken. I detta fallet fanns en del brus kvar och jag fick måla bort det med en svart pensel runtom figuren. På bilden har jag redan bytt till den bakgrund jag vill ha.

10. Det sista att åtgärda på bilden är att ta bort den svarta kanten runt hudytorna på bilden, vilket görs med hjälp av en markering. Ställ dig i lagermasken och klicka samtidigt som du håller ner Ctrl.

    Invertera markeringen (Ctrl + Shift + I) och gå till
    Markera/Ändra/Utvidga/Select/Modify/Expand och välj två pixlar.

    Gå till Markera/Ändra/Ludd/Select/Modify/Feather 1 pixel.

11. Där huden ligger mot bakgrunden målar man bort den svarta kanten med en mjuk pensel . Friläggningen är färdig. Glaset han håller i ser skumt ut, men det är egentligen fel bakgrund till denna bilden om det ska funka riktigt bra.

En metod för svåra bilder. Svårigheten med denna bild är lockarna i ytterkanterna på bilden. Metoden är inte helt exakt eftersom man kan få använda sig av olika verktyg, men den är en grund för fortsatt experimenterande med andra bilder som är svåra.

1. Ändra färgrymd till Lab och skapa två kopior av lagret.

2. Invertera det översta och ändra blandningsläget till Färg/Color.

3. Slå ihop Färg/Color-lagret med det underliggande.

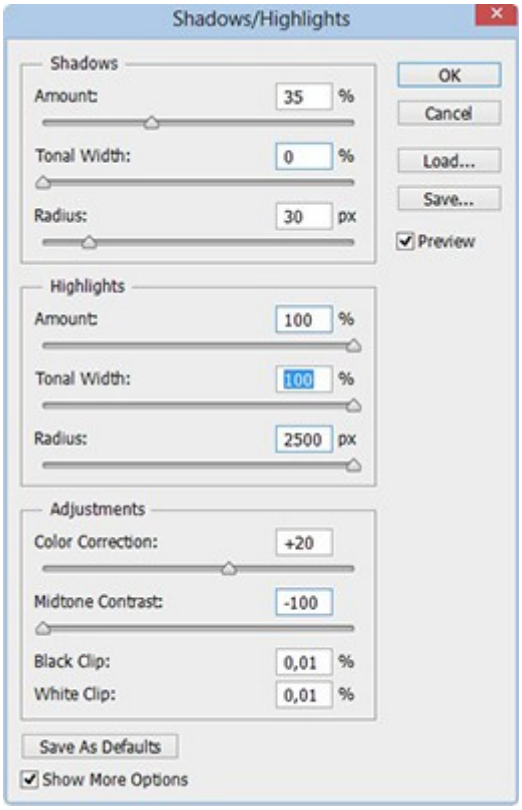
4. Invertera detta igen.

5. Kopiera lagret.

6. Ändra de två översta lagren till Luminicens/Luminosity.

   Testa olika kombinationer av blandningslägen för att få fram en bild med fungerande kontraster.

   Bilden efter steg 6 – Du har nu tre lager



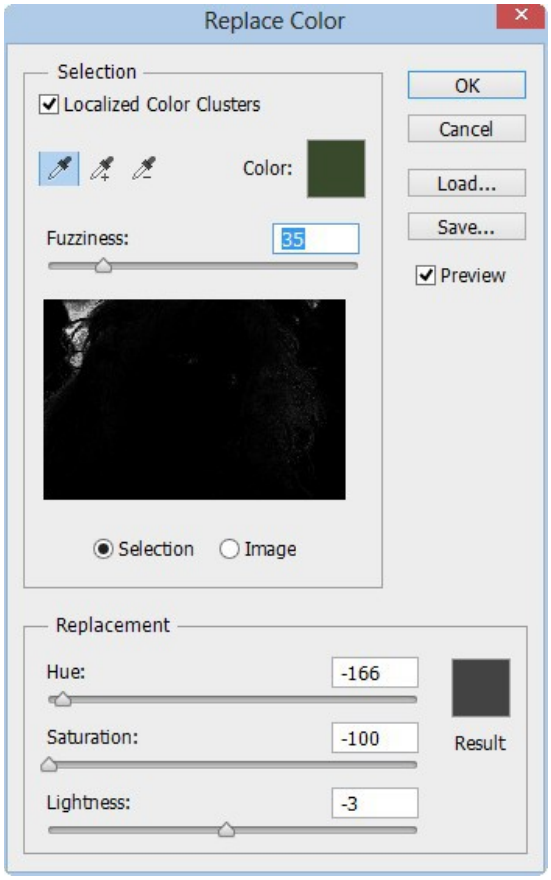
7. Stå på det översta lagret och gå till Bild /Justeringar/Skuggor/Högdagrar/ Image/Adjustments/Shadow/Highlights och ställ in som på bilden ovan till höger.

8. Skapa ett kompositlager överst (Shift + Ctrl + Alt + E).

9. Gå till Bild/Justeringar/Ändra färg/ Image/Adjustments/Replace Color och justera de färger din bild behöver åtgärda. På min bild justerade jag den gröna färgen uppe till vänster.

   Du kan skapa en markering omkring ett enskilt område och justera färgen enbart där och sedan upprepa proceduren om du har områden där färgerna skiftar.

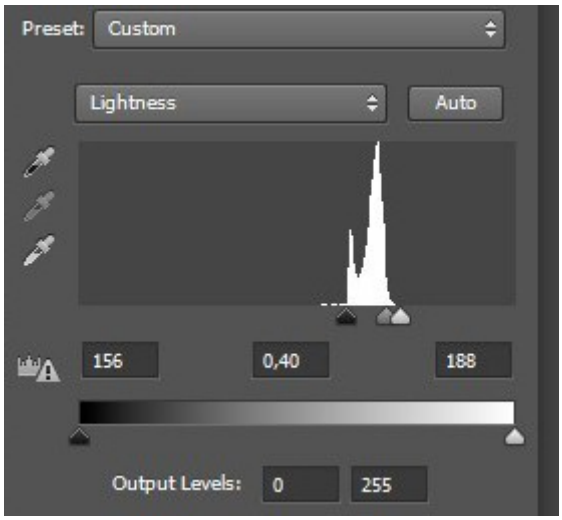
   I detta steg kan du experimentera med olika justeringslager också för att få till samma färger på olika ytor, t ex kan du pröva med Selektiv färgändring/Selective Color eller Svartvitt/Black & White.



10. Gå till Kanalpanelen/Channels och välj den kanal som har bäst kontrast, i detta fall ”b”-kanalen.

    Markera allt (Ctrl + A)
    Kopiera (Ctrl + V)
    Gå tillbaka till lagerpaletten och klistra in bilden (Ctrl + C).

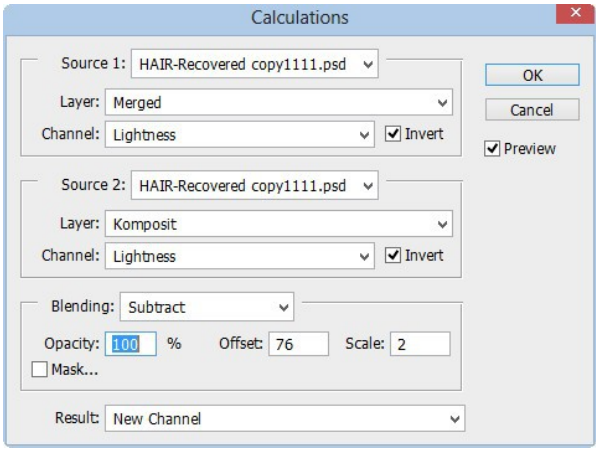
11. Skapa ett justeringslager Nivåer/Levels och ställ in efter din bild.



12. Skapa ett kompositlager.

13. Gå till Bild/Beräkning/Image/Calculations och laborera med inställningarna för att hitta en bild/blandning du tror kan fungera.

    Jag har ytan som ska friläggas svart på denna bilden, du kan lika gärna få en vit yta i detta steg.



14. Gå till Kanalpanelen/Channels och upprepa steg 10 med Alfakanal 1/Alpha Channel 1.

15. I detta steg har jag markerat vänstra halvan av bilden med en rektangel och skapat ett justeringslager Nivåer/Levels, detta för att justera olika delar av bilden i omgångar.

    Upprepa steget för olika delar av bilden.

16. Skapa ett nytt tomt lager överst och måla vitt respektive svart på delarna av bilden.

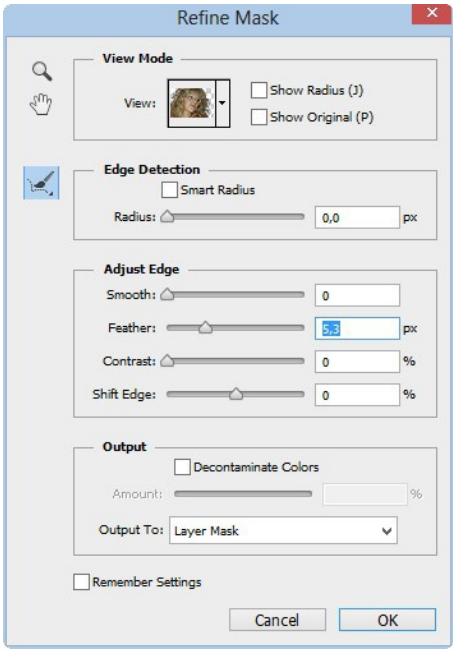
17. Gå till Kanalpanelen/Channels och klicka på den ”prickade”cirkeln, nu ska du få en markering.

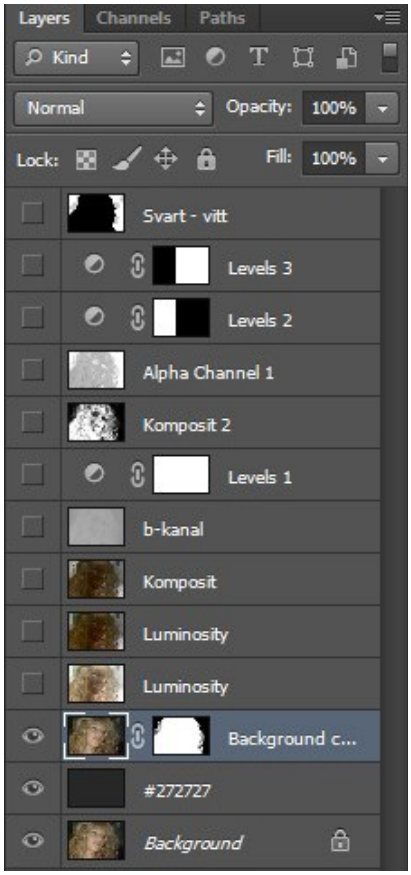
    Invertera markeringen (Shift + Ctrl + I).

    Om du har en vit yta som ska friläggas behöver du inte invertera markeringen.

18. Kopiera bakgrundslagret och skapa en lagermask på detta lager.

19. Använd Förfina kant/Refine Edge för att göra en sista finjustering.





Photoshop Photoshop

Funktionsmakro

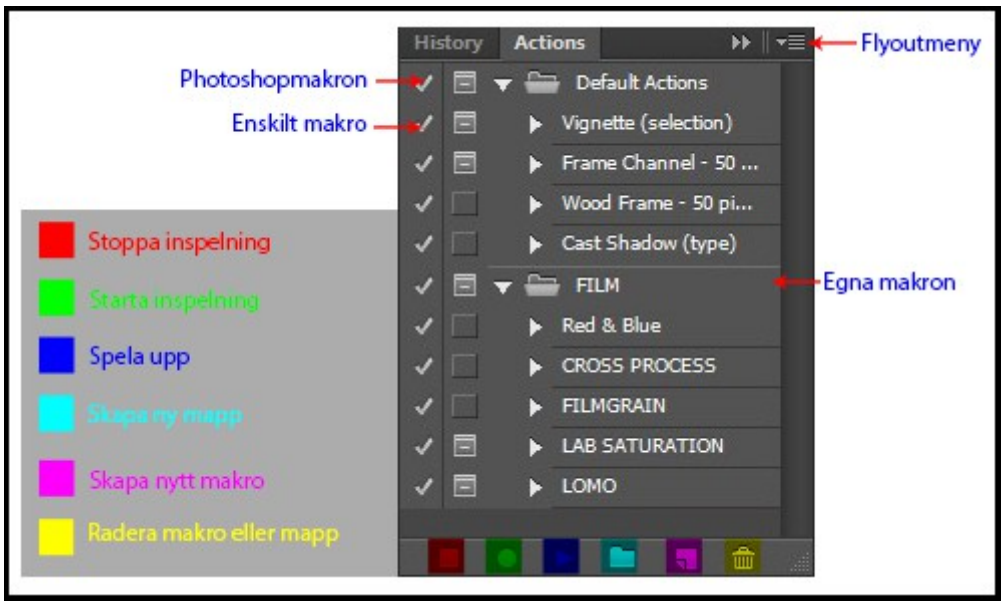
BY NC ND

©Anders Törnevad

Photoshop - Makro

Ett funktionsmakro är en automatiserad process där man genom att klicka på uppspelningsknappen återskapar till exempel ett arbetsflöde eller en effekt man skapat.

Panelen återfinns under Fönster/Windows.



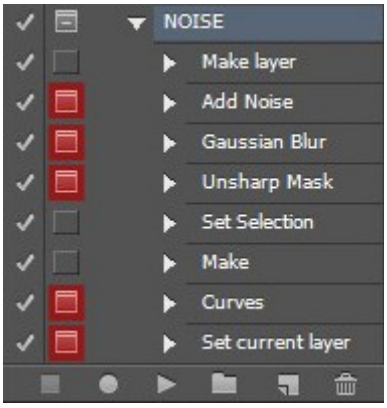
Några möjligheter och begränsningar

Gå alltid via menyn Lager/Nytt lager/Layer/New Layer när ett nytt lager/ska skapas eftersom man då har möjligheten att döpa detta.

Menykommandon spelas automatiskt inte in, utan möjligheten att få med detta är att klicka på flyoutmenyn och Infoga menyobjekt/Insert Menu Item.

Beroende på bilden storlek/upplösning kan man behöva variera olika värden på effekter man skapar. Dels kan man ge instruktioner till den som använder makrot. Sättet att göra detta är att klicka på flyoutmenyn och välja Infoga stopp/Insert Stop.

Dels kan man klicka på rödmarkeringarna i makrot som symboliserar att här finns en dialogruta man kan skriva in värden i. Vid varje stopp finns möjligheten att ändra det det kommando som är gjort från början.

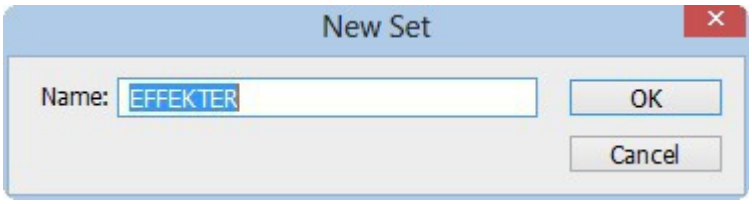


Det går inte att spela in vissa saker, som penslar av olika slag eller in/utzoomning av en bild.

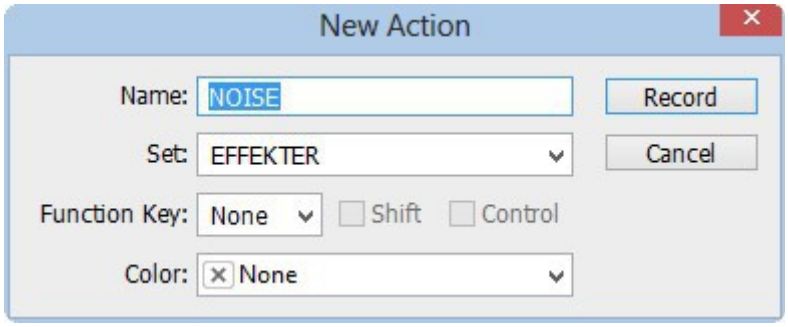
Spela in ett makro

Om man gör fel under inspelningen stoppar man makrot och raderar det steg som blev fel och startar sedan om inspelningen igen.

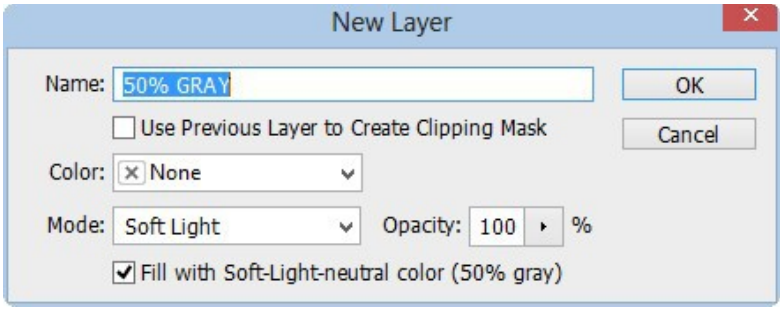
Börja med att skapa en mapp för makrot. Har man olika makron för olika ändamål kan man döpa mapparna efter ändamålet, t ex ”Effekter” eller ” Justeringar” etc.



Därefter skapar man själv makrot genom att klicka på Skapa nytt makro och döper detta.I detta fall kallar jag det ”Noise” (Brus).



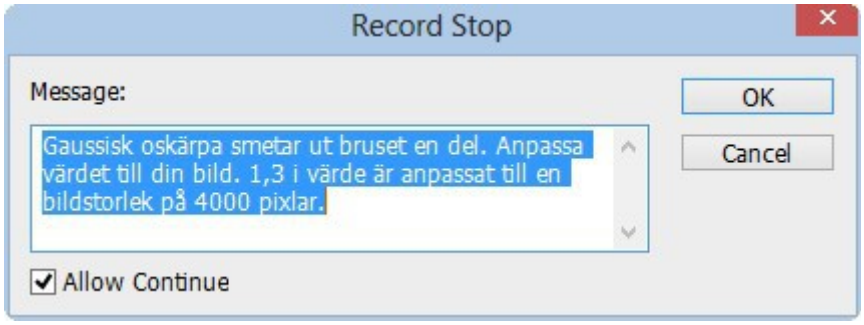
1. Lager/Nytt lager/Layer/New Layer. Döp om lagret.



2. Filter/Brus/Lägg till brus/Filter/Noise/Add Noise.

   I några steg har jag infogat ett stopp för att uppmärksamma på att anpassa värdena till storleken på bilden.

3. Filter/Oskärpa/Gaussisk oskärpa/ Filter/Blur/Gaussian Blur.

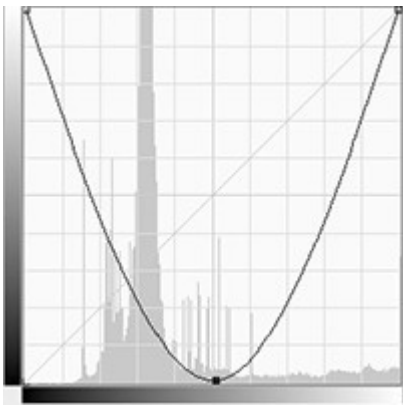


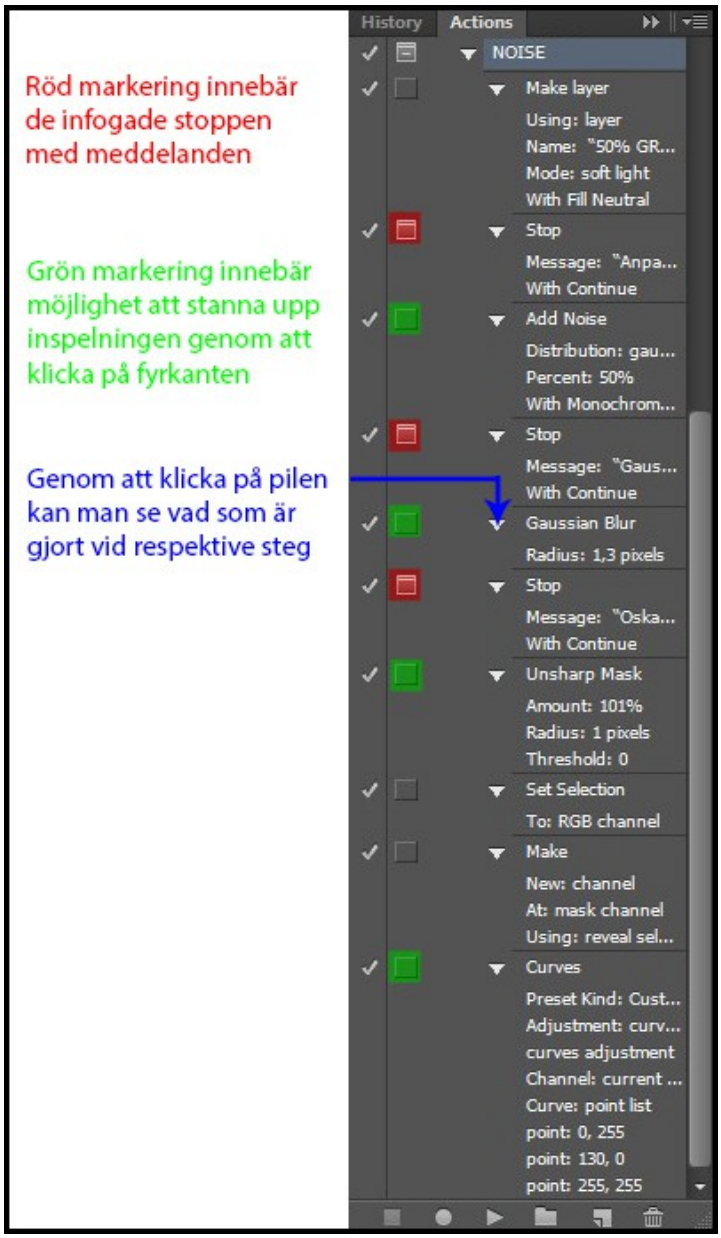
4. Filter/Skärpa Oskarp mask/ Filter/Sharpen/Unsharp Mask.

5. Kanalpanelen och klicka på cirkeln för att markera ljusvärdet i bilden.

6. Skapa lagermask på lagret 50% GRAY.

7. Stå i lagermasken. Bild/Justeringar/Kurvor/Image/Adjustment/Curves. Ställ in enligt bilden.





8. Spara makrot via flyoutmenyn: Spara makro/Save Action.

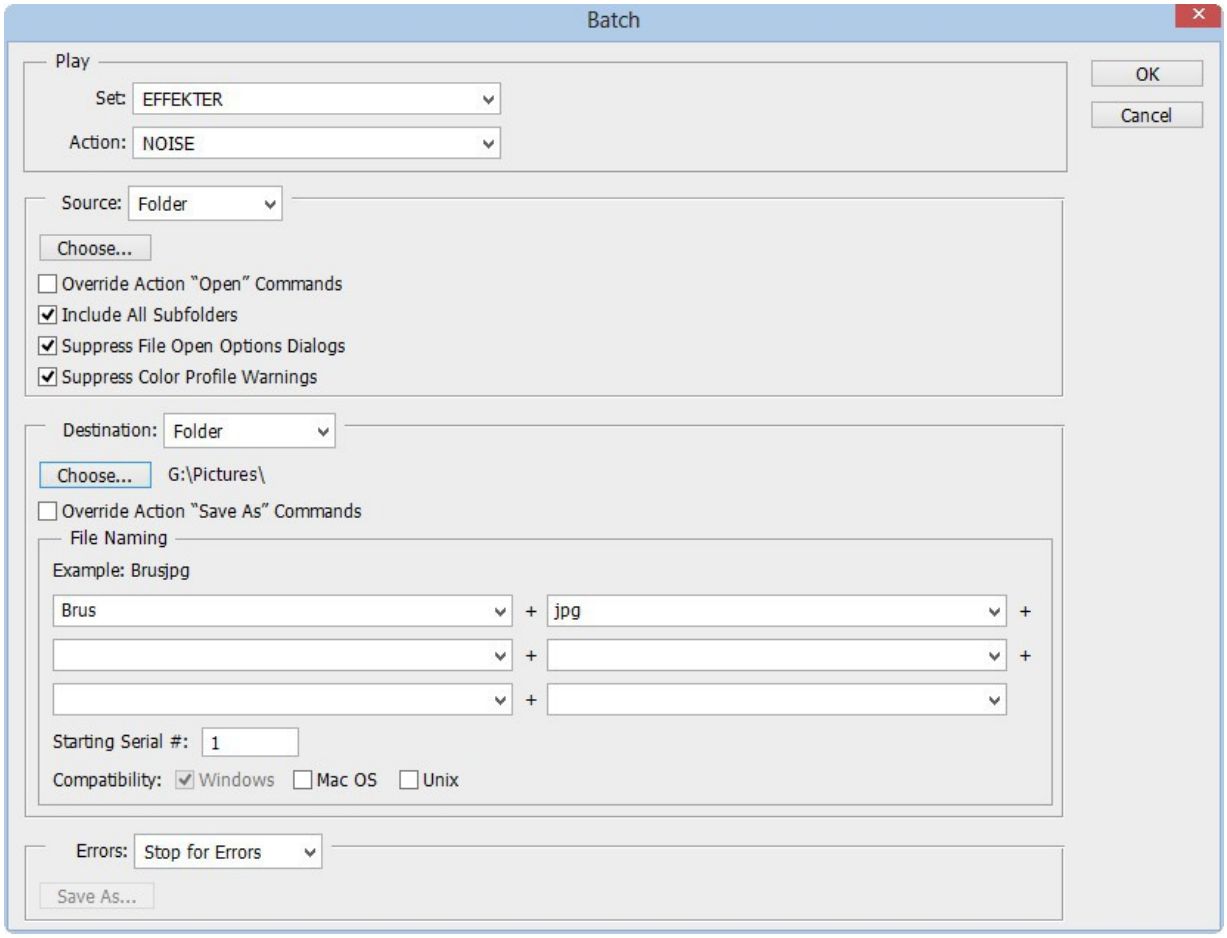
På bilden till vänster syns hela makrot med alla dess steg i detalj.

Knappläge

Via flyoutmeny kan man komma åt något som heter Knappläge/Button Mode. Detta innebär att man trycker på knappen för respektive makro för att starta ett makro.

Behandling av flera bilder samtidigt

En smart funktion är att man kan använda ett makro på en mängd bilder som man vill utföra samma operation/process/effekt på.

Funktionen återfinns under Fil/Automatisera/Gruppera/File/Automate/Batch.

Ställ in önskad effekt och var den ska hamna så löser denna funktion hela processen.