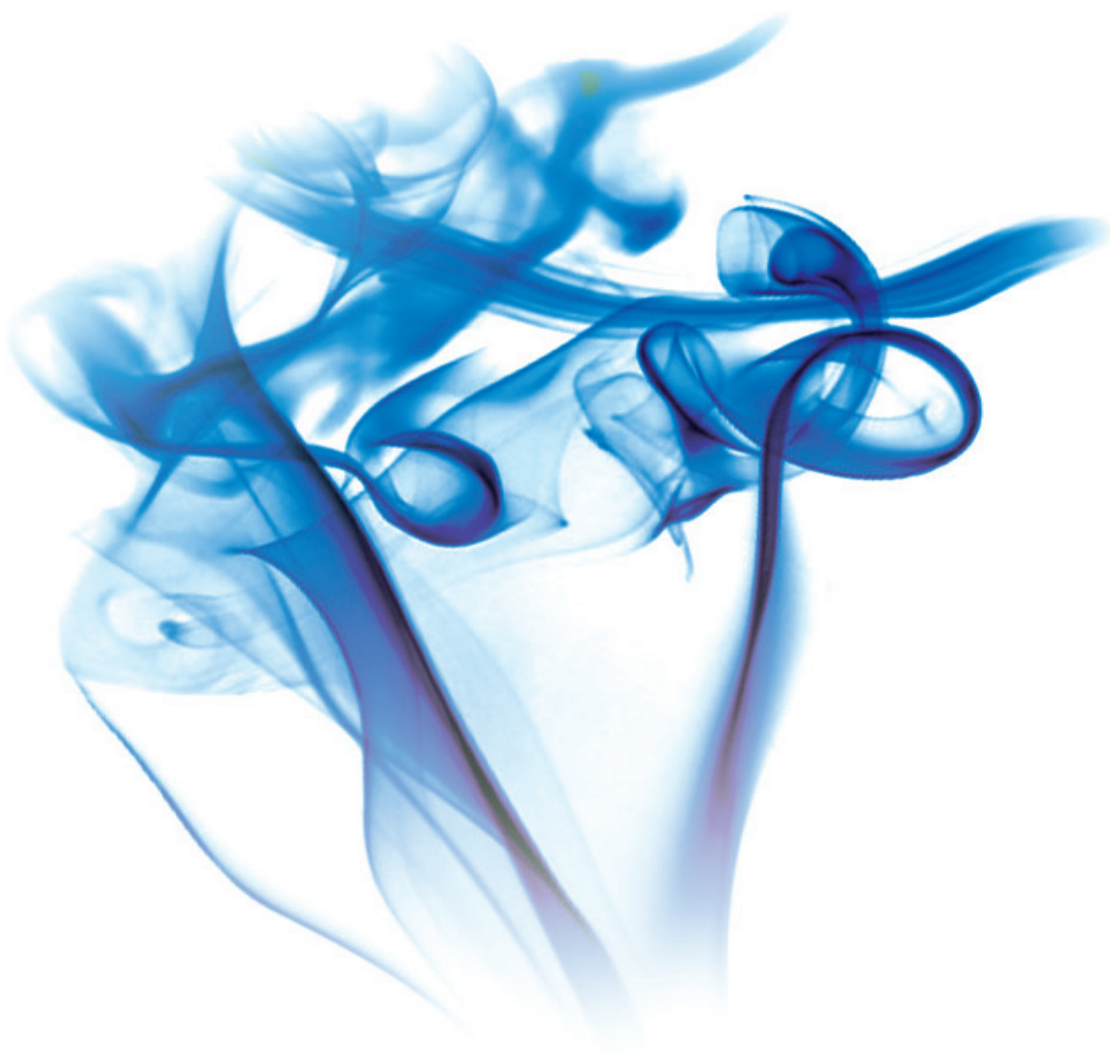


Adobe® PHOTOSHOP ELEMENTS 10

GRUNDER



Innehållsförteckning

1 Arbetsytan	5	Alternativraden	33
Programmets uppbyggnad.....	5	Paneler	34
Starta programmet.....	5		
Skapa mapp för egna övningsfiler.....	8		
2 Organisera bilderna	9	5 Markeringar.....	35
Kataloghanteraren	9	Markeringsverktygen	36
Skapa katalog	9	Elliptisk markeringsram	37
Döpa om katalog.....	10	Omforma markering.....	38
Optimera och reparera.....	10	Utöka/Minska markering.....	38
Ta bort katalog	11	Lassoverktygen.....	40
Visa mappar	11	Magnetlasson	42
Hämta filer.....	11	Trollstaven.....	43
Läsa in utvalda filer		Omvänd markering.....	45
till katalog	12	Markeringspensel.....	46
Hämta/Läsa in bilder från extern enhet	12	Snabbmarkering	48
Hämta in bilder i Redigeraren	14	Genomskinlig bakgrund.....	48
Ta bort bilder från Sorteraren.....	16	Magisk extraherare	49
Spara dina bilder.....	16	Klistra in i en markering.....	51
Ändra namn på bild.....	16	Luddig markering.....	52
Bildvisning	17	Spara en markering.....	53
Datumvy	17	Liknande markering	54
Helskrämsläge.....	18	Tillämpningsuppgifter	54
Sida vid sida.....	18		
Rotera bilder	19	6 Övriga verktyg.....	56
Bildstorlek	19	Beskrivningsverktyget	56
Menyn Visa.....	19	Gyllene snittet.....	57
Medieläsardisposition.....	19	Textverktygen.....	58
Album.....	20	Skriva in text	60
Smart album	21	Skriva text i bild	61
Nyckelordstaggar	21	Lodrat text.....	61
Ta bort nyckelordstagg från bild	23	Textmasker.....	62
Smarta taggar	23	Text i markering	63
Taggar efter person.....	24	Text på form	64
		Text på frihandsbana	64
3 Snabbredigerare.....	25	Färgpytsen.....	65
Snabbredigering	25	Övertoningsverktyg.....	66
Automatisk smartkorrigering.....	25	Lägga till övertoningar	67
Snabb fotoredigering.....	27	Återställa övertoningspanelen	68
Guidad redigering.....	29	Penseln	68
Visningslägen i Redigeraren	30	Specialpenslar	70
Projektbehållaren.....	31	Egna penslar	70
		Definiera pensel	71
4 Redigeraren.....	32	Impressionistpenseln.....	72
Verktyg.....	32	Färgersättningspensel	73
		Smart pensel & Smart detaljpensel.....	74
		Rödaögonverktyget.....	75

Suddgummi	75
Bakgrundssuddgummi	76
Magiskt suddgummi	77
Oskärpa/Skärpa/Smeta ut.....	78
Mörkrumsverktygen	78
Klonstämpeln	79
Klona från en bild till en annan.....	80
Mönsterstämpeln	80
Lagningsverktygen	82
Kakformsverktyget	84
Formverktygen	84
Pipetten.....	86
Handen	86
Förstoringsglaset.....	86
Nytt fönster	87
Tillämpningsuppgifter	88
7 Lager.....	89
Lagerpanelen.....	89
Lagermask	93
Justeringslager	94
Övertoningskarta.....	96
Invertera.....	96
Tröskelvärde.....	97
Färgreduktion	97
Urklippsmask	97
8 Lagerstilar.....	99
Skuggor	99
Skugginställning	100
Snö	101
Cirkelvinjett.....	102
Avfasning	102
Innerglöd.....	103
Innerskuggor	103
Synlighet	103
Ytterglöd.....	103
Tillämpningsuppgifter	104
9 Fotoeffekter.....	105
Panelen Effekter	105
Popkonst	106
Photomerge.....	107
Photomerge-ansikten.....	108
Photomerge-gruppbild.....	111
Photomerge-scenrengöring	111
Photomerge-stilmatchning.....	113
Tillämpningsuppgifter	115

10 Filter.....	116
Damm och repor.....	117
Oskarp mask	118
Mosaik.....	118
Glas.....	119
Rörelseoskärpa	119
Linsöverstrålning.....	120
Skärpa.....	120
Glödande kanter.....	121
Vind.....	122
Gör flytande	124
Tillämpningsuppgifter	126

11 Skapa.....	127
Bildspel	127
Utdata för bildspelet	132
Skapa filmfil.....	132
Bränn på cd	134
Fotobok	135
Fotoutskrifter	137
Fotokollage.....	138

12 Dela	139
E-postbilagor.....	139
Foto-e-post.....	141
Onlinealbum	143
Dela befintligt album	145
Ta bort album	146
Photoshop Showcase.....	146

13 Utskrifter.....	147
Skriva ut från Redigeraren	147
Skriva ut från Sorteraren.....	150

Sakregister	151
--------------------------	------------

Snabbmarkering

Detta markeringsverktyg kan i vissa sammanhang spara dig oerhört mycket tid. Det gör en markering som baseras på likheter i färg och struktur i det område du vill markera. Programmet känner av vilka element som har samma egenskaper som det område du klickar i. Detta innebär att du inte behöver vara så exakt i din markering – Elements ritar markeringsramen efter att du släppte musen.

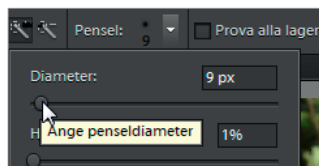
1. Öppna övningsbilden **pioner**.
2. Välj snabbmarkeringsverktyget.
3. Kontrollera att alternativet **Ny markering** är valt.

Ditt mål är att kopiera den pionen som är mörkast. Du kan klicka och dra direkt på den men ska nu få testa ett annat sätt.

4. Klicka och dra så nära den mörka pionens kanter som möjligt, och försök markera allt utom den. Så lite som möjligt av pionen ska med!
5. Välj nu alternativet **Subtrahera från markering**.
6. Förminska penselstorleken. Börja sedan att klicka och dra på de ställen där pionen är markerad. Målet är att hela pionen ska vara avmarkerad.
7. När du är klar med avmarkeringen, välj **Markera, Omvänd**.

Nu är enbart pionen markerad.

8. Kopiera pionen, skapa ett nytt dokument och klistra in den. Nu kan du alltså sätta pionen på vilken bakgrund som helst.
9. Stäng dokumenten utan att spara.



Genomskinlig bakgrund

Om du vill montera din bild i ett layoutprogram utan bakgrund händer det ofta att du i alla fall får bilden på en vit platta fast du tagit bort bakgrunden i Elements.

1. Öppna övningsbilden **orkide**.
2. Markera bakgrunden (allt utom blomman och stjälken) och begär **Markera, Omvänd**.

3. Klipp ut växten (**Redigera, Klipp ut**).
4. Begär **Arkiv, Ny, Bild från urklipp**. Elements vet hur stor bilden ska vara och urklippet klistras in i en ny bild med rutig bakgrund. Den rutiga bakgrunden är Elements sätt att tala om att bakgrunden är genomskinlig.
5. För att behålla den genomskinliga bakgrunden när bilden monteras i ett layoutprogram till exempel Adobe InDesign måste bilden sparas i rätt format. Rätt format är PSD!
6. Spara bilden i din egen mapp.
7. Prova med att montera bilden i ett textdokument i ett layoutprogram.



Högra bilden är sparad i TIFF-format, vänstra bilden i PSD-format.

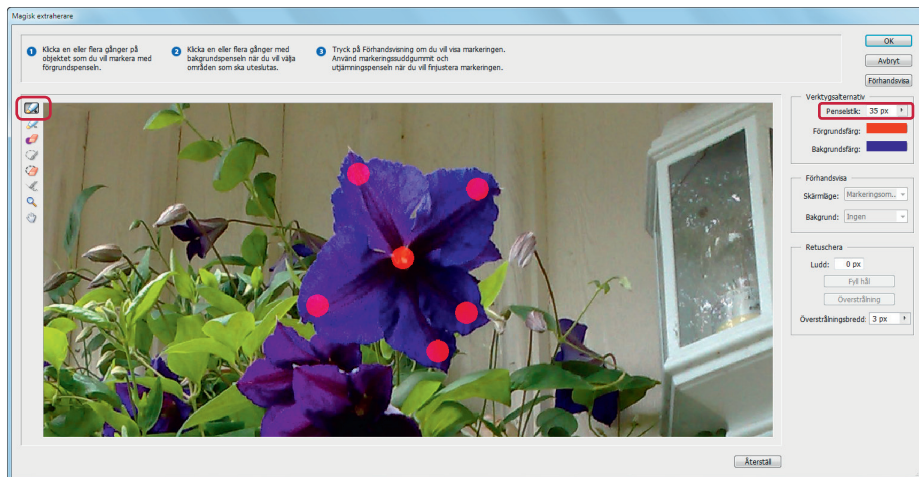
8. Stäng bilden.

Magisk extraherare

Med den magiska extraheraren kan du markera delar av en bild och enkelt extrahera det från bakgrunden. Du behöver inte ägna dig åt att kopiera och eller klippa ut – du markerar det du vill (genom att ange punkter i de delar av för- och bakgrunden som du vill markera) och sedan sköter Elements extraheringen.

Med hjälp av verktyget ritar eller markerar du på ungefär samma sätt som med det magiska markeringsverktyget de ställen som du vill extrahera ur bilden. Ditt objekt åtskiljs sedan från bakgrunden. Du kan spara den extraherade bilden som en fil och återanvända den.

1. Öppna övningsbilden **blomster**. Öppna den magiska extraheraren genom att gå in under **Bild** och välj **Magisk extraherare**.
2. Förstora så du ser den stora utslagna blå blomman tydligare (du hittar förstoringsglaset till vänster i dialogrutan, och handverktyget för att förflytta bilden).
3. Välj förgrundspenseln (den inringade i bilden nedan) med storleken 35 (se nedan) och klicka fem gånger på utspridda ställen i blomman. Klicka sedan på knappen **Förhandsvisa**.



4. Använd nu bakgrundspenseln (den finns under förgrundspenseln) och måla/klicka bort resterande bakgrund. Klicka sedan på **Förhandsvisa**.
5. Om du då inte blir nöjd klicka på knappen **Återställ**. Ändra penselstorleken om det var för mycket som togs bort.

Om du klickat in en punkt men ångrar dig och vill ta bort den använder du punktsuddgummit.



Har det tagits bort för mycket eller vill du ta bort lite till så använd verktygen **Lägg till markeringsverktyg** och **Ta bort från markeringsverktyg**. Så kan du finputs bilden. Glöm inte att mellanslagstangenten tillfälligt visar handen om du vill flytta runt i den inzoomade bilden.



6. När bara blomman syns klickar du på knappen **OK**. Därmed stänger du dialogrutan och din extraherade bild visas i arbetsytan.
7. Stäng utan att spara.

Klistra in i en markering

Om man gör en markering i en bild kan man klistra in ett objekt inuti denna markering. Det låter komplicerat men det är det inte. Nu vill vi att en hund ska verka finnas inne i ett hus och synas genom fönstret. För att skapa en sådan bild använder du två foton och gör på följande sätt:

1. Öppna övningsbilden **Torpet** och **kompisar2**.
2. Beskär torpbilden så att bara det nedersta fönstret är kvar (dra en rektangulär markeringsram och välj **Bild, Beskär**). Använd lämpligt markeringsverktyg för att markera de fyra understa fönsterrutorna separat.
3. Markera den högra hundens huvud och lite av överkroppen.



4. Kopiera sedan huvudet via **Redigera, Kopiera**.
5. Aktivera torpet och välj **Redigera, Klistra in i markering**.

Hunden hamnade visserligen inne i huset, den syns i markeringen men är för stor.

6. För att ändra storlek välj **Bild, Ändra storlek, Skala**. En tunn rektangulär ram omger nu hunden.
7. Peka på en av de små hörnkvadraterna och när du ser en dubbeleddad pil, och klicka och dra inåt för att minska storleken. Håll **Skift** nedtryckt när du skalar en bild så behåller den proportionerna.



8. Dubbelklicka inne i ramen eller klicka på den gröna bocken under ramen, för att verkställa storleksförändringen.
9. Använd flyttverktyget för att flytta hunden på plats i fönstret, se bilden till höger.
10. Tryck sedan på tangenten **Esc** för att avmarkera.
11. Stäng och spara bilden i mappen **Egna övningsfiler**.
12. Stäng även övriga bilder.



Luddig markering

I alternativraden för markeringar har du kommit i kontakt med begreppet **Ludd**. Använder du inget ludd blir markeringens kanter skarpa. Ju större värde (pixlar) du anger i rutan **Ludd**, desto mer oskarp blir markeringsgränsen. Man har ofta nytta av den här funktionen, till exempel när man vill framhäva något i en bild genom att göra bakgrunden blekare.

1. Öppna övningsbilden **blomster**.
2. Välj det elliptiska markeringsverktyget.
3. Ställ in **Ludd** till 25 pixlar i alternativfältet.

Ludd: 25 px ☒ Kantutjämning

Du måste ställa in ludd innan du gör en markering, annars blir det inget ludd!

Hur bred toningen blir bestäms av värdet du anger vid **Ludd**. Ju högre värde desto bredare toning.

4. Dra upp en markering med god marginal runt de blå och vita blommorna i övre delen av bilden.
5. Klipp ut markeringen (**Ctrl + X**).
6. Välj **Arkiv, Ny, Bild från urklipp**.
7. Stäng bilderna utan att spara.



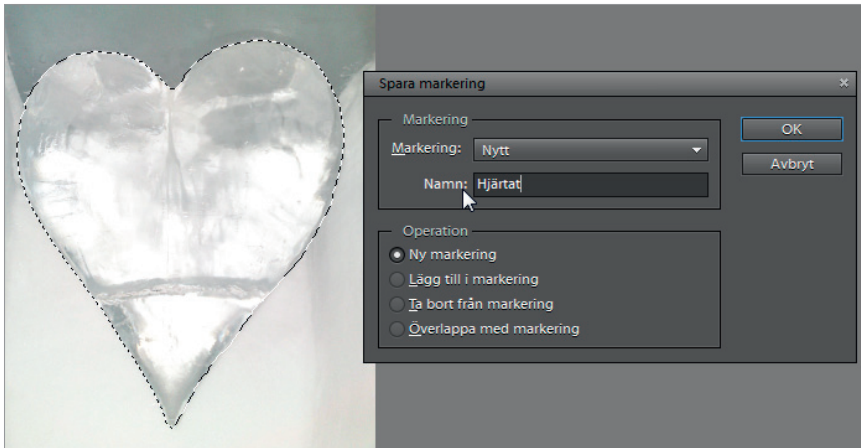
Spara en markering

Har du lagt ner en massa arbete på att göra en markering kan du spara den och använda den en annan gång. Du slipper då göra om den.

1. Öppna övningsbilden **brutet hjärta**. Markera hjärtat på det sätt du föredrar (snabbmarkering?).

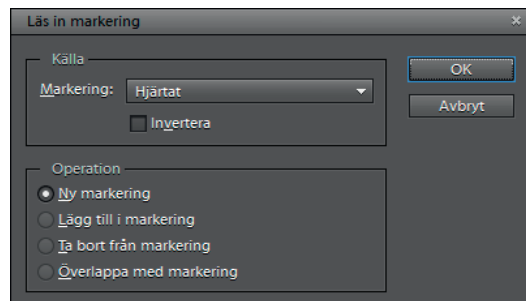
Du vill nu spara markeringen för framtida behov av samma markering.

2. Välj **Markera, Spara markering**, nedanstående dialogruta öppnas.
3. Skriv in ett relevant namn på markeringen så att du vet vad det handlar om. Det kan ju också tänkas att du vill spara flera markeringar i samma bild.



4. Klicka på **OK**.

De flesta tror nu att markeringen är sparad, men det är den inte! Din sparade markering försvinner när bilden stängs. Du måste således spara bilden efter du sparat markeringen – de sparas nämligen tillsammans. Har du gjort det kan du välja **Markera, Läs in markering** och i dialogrutan som visas välja markeringen. Har du glömt att spara bilden efter att du sparat en markering, får du göra om allt markeringsarbete igen!



5. Spara bilden i mappen **Egna övningsfiler** och stäng den sedan.
6. Öppna bilden igen och kontrollera att markeringen verkligen finns kvar, via **Markera, Läs in markering**. Stäng alla öppna filer.

Liknande markering

I en bild som innehåller flera liknande inslag kan det fungera bra att använda funktionen **Liknande markering**. Det går alltså ut på att du gör en markering och låter sedan programmet automatiskt markera liknande element i bilden.

1. Öppna bilden **Tulpanfält**. Markera en av tulpanernas kronblad enligt bilden (använd valfritt verktyg för markeringen).
2. Gå in under **Markera** och välj **Liknande**. Kommandot finns även i snabbmenyn. Resten av tulpanerna (kronbladen) bör då markeras.
3. Ändra tulpanernas utseende med hjälp av nyans/mättnad. Fortsätt markera till du har fått gula tulpaner.
4. Stäng bilden. Spara den bland dina egna övningsfiler om du vill.



Tillämpningsuppgifter

Kompis

Ta fram övningsbilden **hund vid vatten**. Med lämpligt lassoverktyg markerar du hunden. Kopiera den och klistra in en kopia. Kopian ska göras mindre, så du väljer kommandot **Bild, Ändra storlek, Skala**. En kvadrat läggs till runt hunden. Dra inåt i någon av hörnkvadraterna. Dubbelklicka när du är färdig med storleksförändringen (eller klicka på den gröna bocken som verkställer förändringen när du klickar på den).

Vänd hunden vågrätt.

För att flytta djuret använder du flyttverktyget. Bilden ska likna exemplet ovan. Spara bilden i mappen **Egna övningsfiler**.



Vitsippekloning

Öppna övningsfilen **vitsippor**. Klona några vitsippor så bilden ser ut ungefär som exemplet. Spara bilden i mappen **Egna övningsfiler**.



Färggrann kamin

Använd övningsbilden **Kamin** och ändra färgerna på den enligt bilden. En riktig utmaning!



PHOTOSHOP ELEMENTS 10 GRUNDER

Med programmet Photoshop Elements 10 hanterar du fotografier och andra bildobjekt. Antingen för att förbättra eller bara förändra på något sätt. Du lär dig att hantera kataloger för att skapa en struktur för bilderna och hur du kan göra för att ännu lättare hitta utvalda bilder. När det är gjort är det dags att redigera bilderna. Då justerar du till exempel färg, kontrast, nyanser, skärpa, lägger på filter och effekter, tar bort detaljer, skapar fotoböcker och fotokollage. Photoshop Elements ger dig flera bra alternativ för att skapa fina bildobjekt. Boken kan användas för både pc och Mac.

I boken varvas teoridelar med steg för steg-beskrivningar som är lätta att följa. I tillämpningsuppgifterna får du arbeta självständigt och pröva dina nyvunna kunskaper. Övningsfilerna till boken laddar du ner utan kostnad från vår webbplats docendo.se.

Vår serie På rätt kurs är grund- och fördjupningsböcker där du genom att följa instruktioner lär dig viktiga funktioner i programmen. Teoridelar och övningar är sammanvävda och böckerna fungerar både för lärarledd undervisning och självstudier.



DOCENDO

ISBN 978-91-7207-970-0



9 789172 079700