

Adobe®

PHOTOSHOP

CS6 Grunder



DOCENDO

Innehållsförteckning

I Digitala bilder	5	Förfina kant	38
Bildskärmens upplösning	5	Hantera markeringar	39
Svartvita halvtonsbilder	6	Liknande markering	39
Färgbilder	6	Omvänd markering	39
Raster	6	Klippa ut markering	40
Skrivarupplösning	7	Klistra in i en markering	41
Bildupplösning	8	Luddig markering	42
Läsa in bilder via skanner	9	Spara en markering	43
Digitalkamera	10	Beskära	44
		Räta upp	46
2 Introduktion till Photoshop	11	Omforma	47
Programfönstret	11	Tillämpningsuppgifter	47
Paneller	12		
Statusraden	12	4 Lager	48
Verktygspanelen	12	Arbeta med lager	49
Alternativfältet	13	Skapa lager genom att kopiera	49
Inställningar	14	Spara lager	50
Gränssnitt	14	Skapa lager av markering	50
Filhantering	14	Visa/dölja lager	53
Navigatorverktyg	15	Ordna lager	54
Zooma	15	Fyllning och justeringslager	56
Handverktyget	16	Enfärgad	56
Roterar vy	16	Nyans/mättnad	57
Färger i tryck och på bildskärm	17	Klippa ut till lager	58
Bildskärmen	17	Mönster	59
Tryckfärger	17	Lägga samman lager	59
Läge/Färgmodell	19	Tillämpningsuppgifter	60
Färgväljaren	20		
Bildstorlek	21	5 Penslar, rit- och textverktyg	61
Bildformat	21	Målarverktyg	61
Spara bilder	23	Penseln	61
Spara för webben	23	Penselförinställningar	62
Mätverktyg	27	Blandpenseln	63
Pipetten	27	Specialpenslar	64
Färgprov	28	Egna penslar	65
Linjal	28	Definiera pensel	66
		Pennan	67
3 Markera och beskära	29	Händelsepenseln	67
Markeringsverktügen	29	Konsthändelsepenseln	68
Rektangulär markeringsram	30	Övertoningsverktyg	69
Elliptisk markeringsram	31	Lägga till övertoningar	71
Omforma markering	31	Skapa egna övertoningar	72
Utöka/Minska markering	32	Övertoningens genomskinlighetsmask	73
Lassoverktügen	34	Färgpyts	74
Markera område	36		
Snabbval	36		
Trollstaven	36		

Textverktyg	74
Skriva text	77
Lodrat text	79
Textmasker	80
Formverktygen	82
Tillämpningsuppgifter	84

6 Retuschera86

Lagningsverktygen	86
Lagningspenseln	86
Smart Lagningspensel	88
Verktyget Lappa	88
Innehållsmedveten flyttning	89
Röda ögon-verktyget	90
Klonverktyg	91
Klonstämpeln	91
Klona från en bild till en annan	93
Mönsterstämpeln	93
Innehållsmedveten fyllning	95
Suddgummi	96
Bakgrundssuddgummi	96
Magiskt suddgummi	98
Oskärpa, Skärpa och Smeta ut	98
Skugga, Efterbelys och Svamp	99
Tillämpningsuppgifter	101

7 Lagerstilar och masker103

Skugga	103
Innerskugga	105
Ytterglöd	105
Innerglöd	106
Avfasning och Relief	106
Satäng	107
Ramlinje	108
Färgövertäckning	109
Övertoningsövertäckning	110
Mönsterövertäckning	111
Lagermask	112
Urklippsmask	113
Tillämpningsuppgifter	115

8 Händelsepanelen116

Använda panelen Händelser	116
Skapa fixering	117
Skapa dokument från fixering	118

9 Bildjusteringar119

Automatisk färg	119
Nivåer	119
Automatisk toning	121
Intensitet och kontrast	122
Autokontrast	122
Kurvor	123
I bild-justering	124
Färgbalans	124
Nyans och mättnad	125
Svartvitt	127
Ersätt färg	127
Selektiv färgändring	128
Övertoningskarta	129
Invertera	129
Fotofilter	130
Lyster	130
Skuggor och högdagrar	131
Utjämma	132
Tröskelvärde	133
Färgreduktion	133
Färgvariationer	134
Blandningslägen	135
Tillämpningsuppgifter	136

10 Stilar138

Använda stilar på text	138
Läsa in stilar	139
Använda stilar på former	140
Använda stilar på bilder	142
Ändra stilar	143
Tillämpningsuppgifter	144

11 Förändra bildinnehåll145

Filtret Gör flytande	145
Skala för innehållsmedvetenhet	148
Tillämpningsuppgifter	149

12 Utskrifter150

Skriva ut bild	150
----------------------	-----

13 Filhantering i Bridge153

Panelen Mini Bridge	153
Programfönstret Bridge	155

Sakregister157

1. Öppna övningsbilden **Frukt**.
2. Välj verktyget **Pipett**. Ta olika färgprov och lägg märke till hur förgrundsfärgen ändras.
3. Ta även färgprov med **Alt** nedtryckt för att ändra bakgrundsfärgen.



Har du valt ett annat målningsverktyg, till exempel penseln, kan du hålla ner **Alt**-tangenter för att visa pipetten.

Färgprov

Verktyget **Färgprov** är en pipett som du använder för att ta flera färgprov. Du kan ta upp till fyra färgprov i samma bild.



Värdena för varje färgprov visas i panelen **Info**, siffrorna visas även i bilden du tog färgproverna från. I exemplet har färgproven tagits från en RGB-bild. Arbetar du med CMYK-bilder visar panelen givetvis CMYK-värden.



Linjal

Verktyget **Linjal** använder du för att mäta raka sträckor. För att ha störst nytta av det bör du visa linjalerna (**Visa, Linjal**). Klicka vid startpunkten i en bild och dra upp en mätlinje så visas informationen i alternativfältet.



Värdena vid **X** respektive **Y** anger koordinaterna för mätlinjens startpunkt. Värdena vid **B** och **H** talar om mätlinjens längd projicerad på x- respektive y-axeln. Värdet vid **V** är mätlinjens vinkel mot horisontalplanet. Värdet **L1** anger linjens verkliga längd i den måttenhet du angivit (**Redigera, Inställningar, Enheter & linjal**). Du kan även klicka på **Radera** för att ta bort mätlinjen. Skapar du en ny mätlinje raderas automatiskt den tidigare, då du bara kan ha en mätlinje.

1. Pröva verktygen **Färgprov** och **Linjal**.
2. Stäng övningsbilden **Frukt** utan att spara.

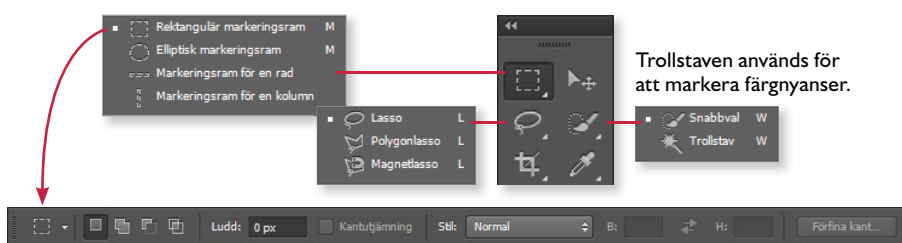
3 Markera och beskära

Markeringsverktygen

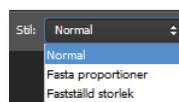
Vanligen vill man bara korrigera en del av en bild. Du måste därför tala om för Photoshop vilken del av bilden du vill ändra och det gör du genom att markera den delen. Det finns många olika sätt att skapa en markering, vilket som är bäst beror på omständigheterna - med lite erfarenhet lär du dig snart vilken metod som fungerar bäst för just den markering du vill göra.

Du kan sedan bearbeta innehållet i en markering, och låta omarkerade delar vara oförändrade. En markering visas som en streckad "rörlig" linje.

Markeringsverktygen finns överst i verktygspanelen. Väljer du det rektangulära markeringsverktyget, kommer alternativfältet att se ut enligt nedan. Knapparna till vänster i alternativfältet används för att lägga till i eller ta bort från en markering. Du kommer snart att få bekanta dig med dem.



I listrutan **Stil** finns tre alternativ: **Normal** innebär att markeringens storlek beror på hur du drar med musen. **Fasta proportioner** innebär att du kan ange höjd och bredd på markeringen. Anger du till exempel **Bredd 3** och **Höjd 1** kommer markeringen alltid att bli tre gånger så bred som hög. **Fastställd storlek** innebär att du anger en fast bredd och höjd, varje markering du sedan skapar kommer att få denna bestämda storlek.



I rutan **Ludd** står det **0 px** (px betyder pixel). Det betyder att markeringen kommer att bli skarp. Ändrar du värdet kommer du att få en toningseffekt på båda sidorna av markeringen. Värdet på **Ludd** måste alltid anges innan du skapar en markering!

Det finns fler markeringsmöjligheter än verktygen. Klickar du på **Markera** på menyraden visas en meny där du bland annat har möjlighet att förfina markeringskanten, omforma en befintlig markering och spara markeringar. Dessa funktioner behandlas längre fram i kapitlet.



Rektangulär markeringsram

1. Öppna övningsbilden **Barn** via **Arkiv, Öppna**.
2. Välj verktyget **Rektangulär markeringsram** i verktygspanelen.

3. Klicka och dra upp en rektangel runt pojken så som figuren visar. Försök få markeringen att gå exakt genom gångjärnet. Blir markeringen inte bra tar du bort den genom att klicka utanför markeringen eller väljer **Markera, Avmarkera**. Du kan också flytta markeringen med piltangenterna på tangentbordet.



Arbetar du på Mac använder du oftast tangenten **Kommando** i stället för **Ctrl**.

4. Välj **Redigera, Kopiera** (eller använd kortkommandot **Ctrl + C**).
5. Välj **Redigera, Klistra in** (eller tryck **Ctrl + V**). Den inklistrade kopian läggs över originalet så det är lätt att tro att inget hänt.
6. Byt till verktyget **Flytta** och klicka på pojken. Dra kopian åt vänster så att den täcker bilden av bebisen.
7. För att vända pojken, välj **Redigera, Omforma, Vänd vågrätt**. Passa in bilden med hjälp av verktyget **Flytta** så att gångjärnet ser helt ut.
8. Spara bilden med namnet **Barn, två pojkar** och stäng den sedan. (Om du vill kan du spara gjorda övningar i en egen mapp.)



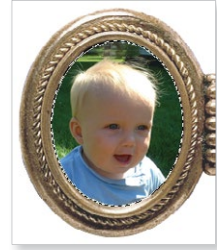
Elliptisk markeringsram

I denna övning ska båda medaljongerna innehålla bilden på bebisen, men i stället för det rektangulära markeringsverktyget ska du använda det ovala.

1. Öppna den ursprungliga bilden **Barn** igen. Byt till det ovala markeringsverktyget, **Elliptisk markeringsram**.



2. Försök att markera bebisen så noga du kan. Det är inte helt lätt, eller hur? Här är ett tips: Börja markeringen mitt i bilden och håll **Alt**-tangents nedtryckt. Markeringen sker nu från centrum och ut. Det blir något lättare. För att flytta markeringen kan du peka inuti den och dra till den nya platsen.



3. Kopiera bebisen och klistra in en kopia. Dra kopian så att den täcker bilden av pojken.

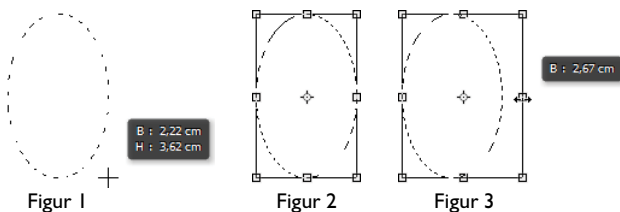
4. Vänd den nya bilden genom att välja **Redigera, Omforma, Vänd vågrätt**.

5. Bilden ska nu se ut som exemplet här intill. Spara bilden som **Barn, två bebisar** och stäng den sedan.



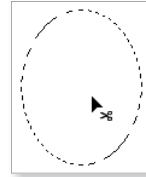
Omforma markering

Som du säkert märkte var det svårt att få den ovala markeringen exakt. I stället för att göra en ny, bättre markering kan du omforma den ursprungliga. Anta att du vill justera markeringen i figur 1, välj då **Markera, Omforma markering** och en ram visas runt markeringen, se figur 2. Nu kan du dra i något av handtagen som finns runt ramen (se figur 3) och på så sätt ändra markeringen. När du är nöjd bekräftar du genom att trycka på **Retur** eller dubbelklicka innanför ramen. Vill du i stället avbryta omformningen trycker du på **Esc**.



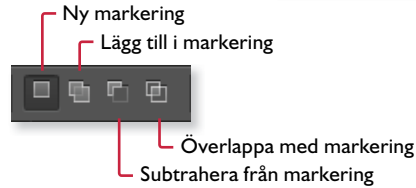
För att flytta en markering pekar du på markeringens kant eller inne i markeringen med det verktyg du skapade markeringen. Muspekaren antar då formen av en vit pil med en streckad rektangel under.

Använder du verktyget **Flytta** för att flytta en markering flyttar du både markeringen och innehållet. Muspekaren förvandlas i det fallet till en sax.



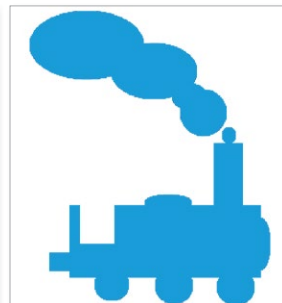
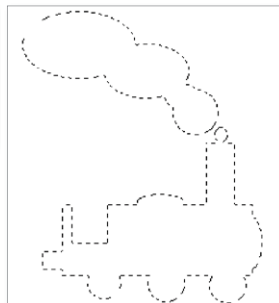
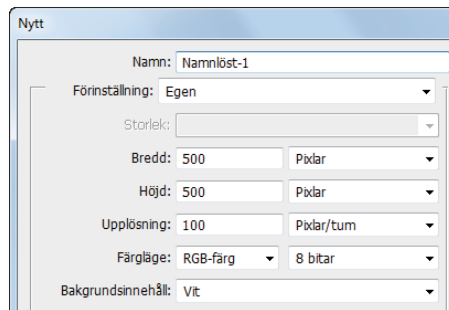
Utöka/Minska markering

Du kan utöka eller minska en markering på två sätt, antingen via knapparna i alternativfältet eller via tangenterna **Skift** och **Alt**.



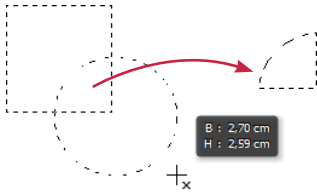
Vi börjar med knapparna i alternativfältet:

1. Skapa en ny bild via **Arkiv, Nytt**, 500 × 500 pixlar, upplösningen 100 pixlar/tum och vit bakgrund.
2. Du ska skapa ett leksakslok med markeringsverktygen. Välj verktyget **Rektangulär markeringsram** och se till att knappen **Ny markering** i alternativfältet är aktiverad.
3. Skapa en rektangel som i första bilden nedan.
4. Klicka på knappen **Lägg till i markering** och lägg till en skorsten.
5. Byt till verktyget **Elliptisk markeringsram**. Kontrollera att knappen **Lägg till i markering** är aktiverad.
6. Lägg till hjul, ångdon och rökmoln enligt bilden nedan.
7. Välj på nytt det rektangulära markeringsverktyget. Aktivera knappen **Subtrahera från markering** och gör ett dörrhål i loket.
8. Fyll din teckning med förgrundsfärg genom att trycka på **Alt + Backsteg**. (Blir det ingen färg har du vitt som förgrundsfärg!)
9. Spara dokumentet med namnet **Leksakslok** och stäng det sedan.



I stället för att använda knapparna i alternativfältet för att lägga till och ta bort från markeringen kan du använda tangenterna.

Håller du ner **Skift**-tangenten utökar du markeringen, håller du ner **Alt** minskar du i stället markeringen. Tangenterna **Skift + Alt** innebär att endast det som överlappas av markeringen kommer att behållas. Intill muspekaren visas ett tecken som anger om markeringen utökas (+), minskas (-) eller överlappas (x).



Om du håller ner både Skift och Alt kommer markeringen att överlappa, det vill säga endast det som är gemensamt för de bägge markeringarna blir kvar.

Här har vi skapat en kvadratisk markering, och sedan hållt ner Skift och Alt samtidigt som vi skapat en rund markering, nu blir endast den del kvar av markeringen som är gemensam.

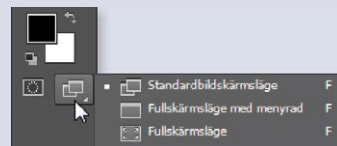
Du ska nu göra samma övning som föregående, det vill säga skapa ett lok, men denna gång med hjälp av tangenterna.

1. Skapa en ny bild (**Arkiv, Nytt**) 500 × 500 pixlar, upplösning 100, vit bakgrund.
2. Välj verktyget **Rektangulär markeringsram** och dra upp en rektangulär markering igen.
3. Håll **Skift**-tangenten nedtryckt och komplettera rektangeln med skorsten.
4. Håll sedan **Alt**-tangenten nedtryckt och ta bort en del av förarhytten.
5. Byt till verktyget **Elliptisk markeringsram**, håll ner **Skift** och lägg till hjul, ångdon och rökmoln.
6. Fyll markeringen med förgrundsfärgen genom att trycka på **Alt + Backsteg**.
7. Spara dokumentet med namnet **Leksakslok 2** och stäng det sedan.

Skärmlägen

Genom att välja fullskärmläge kan du snabbt dölja panelerna och endast visa själva bilden. Du återgår till standardläge genom att trycka på **Esc**.

Klicka på **Skärmläge** längst ner i verktygspanelen och välj **Fullskärmläge** för att enbart visa bilden mot svart bakgrund. Väljer du **Fullskärmläge med menyrad** visas fortfarande menyraden och panelerna.



Lassoverktygen

Med hjälp av lassoverktygen kan du skapa oregelbundna markeringar.

Med verktyget **Lasso** håller du musknappen nedtryckt och följer konturerna av det du vill markera med lassots spets. Det är svårt att föra musen med precision, det blir lätt darrigt. För att kunna använda det här verktyget på ett smidigt sätt krävs ett digitaliseringsbord där man arbetar med en mus i form av en penna.



Verktyget **Polygonlasso** fungerar på så sätt att du klickar in punkter som förbinds med raka linjer. Ju tätare du sätter punkterna desto noggrannare blir markeringen. För att detta ska bli bra krävs det att du arbetar med hög förstoring av bilden.



Verktyget **Magnetlasso** känner skillnaden mellan olika nivåer av kontrast i en bild och fäster automatiskt en markering längs en kontur. Det förutsätter att det finns en kontrastskillnad mellan objektet som ska markeras och bakgrunden. För detta lassoverktyg ser alternativfältet ut så här:



Ludd innebär att du får oskarpa kanter på din markering om du anger ett värde i rutan. Värdet **0** ger en skarp markering.



Kantutjämning gör färgövergångarna mellan kant- och bakgrundspixlar mjukare. Då endast kantpixlarna påverkas försämras inte skärpan. Alternativet ska i regel alltid vara markerat.

Bredd innebär lassots räckvidd. Du kan ange värden mellan 1 och 256. Magnetlassot hanterar enbart kanter inom den angivna bredden.

Kontrast innebär hur känsligt lassot är för kanter i bilden. Har objektet som ska markeras skarpa kontraster gentemot omgivningen sätter du ett högt värde. Vid lägre kontrast mellan det objekt som ska markeras och omgivningen, anger du ett lägre värde. Värdeområdet är från 1 % till 100 %.


Täthet påverkar hur tätt fästpunkterna hamnar. Du kan ange värden mellan 1 och 100. Ju högre värde du har, ju exaktare blir markeringen, det vill säga desto kortare avstånd mellan fästpunkterna.

Arbetar du med en tryckkänslig platta kan du aktivera knappen **Känslighet** om du vill att programmet känner av hur hårt du trycker på plattan.

1. Öppna övningsbilden **Hibiscus**.
2. Välj verktyget **Lasso**. För att det ska fungera måste du zooma in bilden, så att du tydligt ser vad du gör. 
3. Försök så gott det går att markera blomman, vilket är ganska svårt. När du når startpunkten igen, en cirkel visas då vid muspekaren, släpper du musknappen för att stänga markeringsramen.
4. Om du har zoomat in bilden mycket håller du ner **Blanksteg** för att växla till handverktyget, så att du kan flytta bilden i fönstret och se den del du vill arbeta med.
5. Ta bort markeringen genom att klicka utanför den, eller välj **Markera, Avmarkera**. Du kan också använda kortkommandot **Ctrl + D**.
6. Välj i stället verktyget **Polygonlasso** och markera blomman igen. 
7. Börja med att klicka in en fästpunkt någonstans längs konturen av blomman. Du får nu en "tråd" med dig. Där du klickar nästa gång fästs "tråden". När du är färdig kan du dubbelklicka för att "fästa" tråden.

Ju tätare du sätter fästpunkterna desto noggrannare blir markeringen. När du kommit tillbaka till startpunkten dubbelklickar du för att skapa en markering.

Denna metod är också tidskrävande, i alla fall för detta ändamål. Det är ganska uppenbart att en bild med (långa) raka ytor skulle lämpa sig ypperligt för polygonlassot.

8. Välj verktyget **Magnetlasso**. 
9. Klicka för att skapa en startpunkt. Låt lassot sakta följa blommans kontur, det flyter på ganska bra. Vill du radera den senaste punkten trycker du på tangenten **Backsteg**.
10. Först när du når startpunkten igen klickar du för att stänga markeringsramen.
11. Stäng bilden utan att spara.

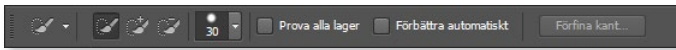


Markera område

Snabbval

Funktionen **Snabbval** hjälper dig att skapa en snabb markering runt ett objekt, utan att du behöver följa objektets kanter själv. Du skapar markeringen genom att måla med ett penselverktyg.

1. Öppna bilden **Volleyboll**.
2. Välj verktyget **Snabbval** och gör följande inställningar i alternativfältet.



3. Klicka med verktyget en gång på något av de färgade fälten, klicka sedan ytterligare några gånger på bollen. Hela bilden är markerad.

I denna bild hade det varit lättare att först markera bakgrunden och sedan välja Markera, Omvänd.

4. Stäng bilden **Volleyboll** utan att spara.
5. Öppna sedan valfri bild och undersök hur funktionen **Snabbval** fungerar på mer komplexa bilder (utan lika tydliga kontraster som på volleybollen).
6. Stäng sedan alla bilder utan att spara.



Trollstaven

Om objekten som du ska markera har ungefär samma färg fungerar trollstaven utmärkt. Genom att klicka med trollstaven anger du ett färgområde som ska markeras. Hur omfattande detta färgområde ska vara anger du i alternativfältet.

1. Välj verktyget **Trollstaven**, följande alternativfält visas.



I listan **Provstorlek** kan du ange om du vill ha ett punktprov eller om provet ska tas som medelvärde över en större yta.

Vid **Tolerans** anger du hur exakt du vill ha färgmarkeringen. Ett lågt värde markerar endast de närliggande nyanserna till den färg du klickar på. Ett högre värde markerar ett större tonomfång. Toleransen kan vara mellan 0–255, hela bilden markeras om du väljer 255.

*Du kan utöka/minska markeringen på samma sätt som vi gått igenom tidigare. Aktivera **Lägg till i markering/Subtrahera från markering** eller håll ner tangenten **Skift** respektive **Alt** när du markerar.*

Kantutjämning ger dig en mjuk kant, låt detta alternativ vara markerat.

Om **Angränsande** är markerat måste pixlarna gränsa till varandra för att markeras.

2. Öppna övningsbilden **Pion**. Du ska byta färg på blomman.
3. Först måste du markera blomman. Öka toleransen till **60**. Klicka på blomman, en del av den markeras.
4. Håll ner **Skift** eller aktivera knappen **Lägg till i markering** och fortsätt att klicka på de omarkerade områdena.
5. Fortsätt tills hela blomman är markerad, mycket klickande blir det. Har du några ”öar” kvar i blomman som inte är markerade kan du byta till verktyget **Lasso**, hålla ner **Skift** och dra runt dem så läggs de till i markeringen.

I denna bild hade det gått fortare med magnetlassot, men nu använder vi trollstaven. Hade du dessutom ökat toleransen ytterligare eller ändrat punktstorleken hade det också gått fortare att markera.

Nu ska du byta färg i det markerade området, men samtidigt behålla alla nyanser.

6. Välj **Bild, Justeringar, Nyans/mättnad**. Peka på dialogrutans namnlist och flytta den så att du ser blomman.
7. Se till att **Förhandsvisa** är markerad.
8. Dra reglaget för **Nyans** till vänster tills pionen blir blå. Prova att dra åt båda håll för att se hur reglaget påverkar färgerna.



Drar du reglaget vid **Mättnad** åt höger blir färgen kraftigare, ”mustigare”, drar du åt vänster tunnar du i stället ut färgen. Reglaget **Ljushet** gör färgen ljusare när du drar åt höger och mörkare när du drar till vänster.

9. Klicka på **OK**.
10. Spara bilden som **Pion, blå** och stäng den.

